

コンテンツとしてオープンに 発表される研究活動について

ニコニコ学会βなどを通じて

明治大学米沢嘉博記念図書館スタッフ 山田俊幸
または myrmecoleon

今回する話

- 論文や研究発表は（普通の人にとっても）面白い
- 動画投稿サイトなどで研究を発表する人がたくさん
- そうして研究を発表する人はいろいろ

自己紹介兼1サンプル

- 文系私大卒
 - 國學院大學日本文学部伝承文学専攻卒。図書館司書課程も
- 2004年4月 山形大学附属図書館に就職
 - 大学図書館員として学術雑誌やILLなどの業務に従事
 - 「所蔵図書館マップ」「論文ったー」らマッシュアップ
 - 同人誌図書館・ニコニコ動画に関する研究
 - ブログや同人誌，動画で発表
- 2011年12月 明治大学 米沢嘉博記念図書館に就職
 - 仕事としてマンガや同人誌のデータベース整理に従事
 - ニコニコ学会β実行委員に参加
 - ポスターセッションなどを企画，何度か座長を務める
 - ASCII.jpにてニコ動らのデータを紹介する連載執筆
 - 「初音ミク実体化への情熱展」企画・実施（2014年）
 - 初音ミクに関する研究活動などを紹介

論文は面白い

- 読み物としても面白い論文がときどきある
 - 図書館業務で雑誌を受入してるとよく見かける
 - 大学紀要など少し力が抜けてるあたりが良い
 - 仕事中のひそかな楽しみに
- 学術雑誌もネットで公開されるようになってきた
 - これまではわざわざ図書館に行かないと読めなかった
 - いまはリンクを貼るだけで読める
 - 紹介すると自分以外にもウケる
 - 論文は優良コンテンツ
- 面白そうな論文を紹介するサービスを作ったらウケるのでは？

論文ったー (@ronbuntter)

- 論文をTwitterで“空気を読んで”紹介するサービス
 - CiNii Web APIが公開。コンテスト開催(2009年)
 - 無料で日本語で読める論文が多数公開されてきてる
 - 「面白そうな論文を紹介するサービスを作ったらウケるのでは？」
- どんな論文が面白い？
 - よく知っているのによく知らないものは面白い
 - 身近な出来事，時事性と専門的な研究の接点
 - Twitter上の話題，キーワードに沿った論文を紹介
- 「空気を読む」仕組みを実装
 - 御嶽山が噴火したら前回の噴火時の論文が上がる，等
- 現在フォロワー 6100名以上
 - 論文を面白がる人はけっこういるらしい

ニコニコ動画

- 動画投稿サイトとして2007年からスタート
 - 動画上にコメントが流れるのとタグで検索できるのが特徴
 - ゲームプレイ動画やボカロ・歌ってみた・MADなど多様な作品が月10数万件投稿される
 - 全体の投稿者は80万名以上
 - 自分は継続的にニコ動について調査し同人誌などで発表してる
- 独特の研究活動を発表している投稿者もいる
 - 「ニコニコ技術部」タグなどで電子工作やプログラミングを中心とした応用的な研究活動も発表
 - 「MikuMikuDance」タグのコミュニティでは自作の技術を公開するユーザーが3Dモデルや映像のクリエイターと協同的に創作の世界を広げている

ニコニコ技術部

- さまざまな技術を感じさせる「作ってみた」「やってみた」系の動画に付与されるタグ。
 - 電子工作やプログラミングにより作られた作品を紹介する動画が多い
- 動画数 28059 投稿者8734ID
 - 2014年6月末時点（「コミケ・pixiv・ニコニコ動画2014」）
- 特徴
 - 学術的な新規性は重視されない
 - 目的とするコンセプト，どう応用したかなどに注目
 - 見せ方の工夫なども重要
 - 発表した手法が他の動画で使われることが一番の評価

MikuMikuDance (MMD)

- 樋口優氏作成のフリーの3Dアニメ作成ツール
 - 「ニコニコ技術部」タグでニコ動で発表・配布
 - 動画数 174,865 投稿者 18691ID
 - 2014年6月末時点（「コミケ・pixiv・ニコニコ動画2014」）
- 技術開発とアートのクリエイターが密接に結び付いたコミュニティが成立している
 - 3Dモデル，ダンスモーション，各種ツールが有志により作られ，共有されている
 - MMDや互換ソフトをプラットフォームにさまざまなことを行う研究活動も盛ん
 - 3Dモデルやモーションは他の媒体でも活用。日本でのOculusRiftブームもMMDによるところが大きい

ニコニコ学会β

- 2007年12月にニコファールで第1回
 - 以降，4月末のニコニコ超会議と12月末のニコファールで年2回ずつ開催。次回は12月20日開催予定
 - 自分は第1回はマッドネス登壇者として，第2回以降は幹事・実行委員として参加
- おもなセッション
 - 研究100連発
 - 研究してみたマッドネス
 - その他各界の著名人を呼んだり，テーマを決めて研究者をあつめたセッションを行ったりしている

研究100連発

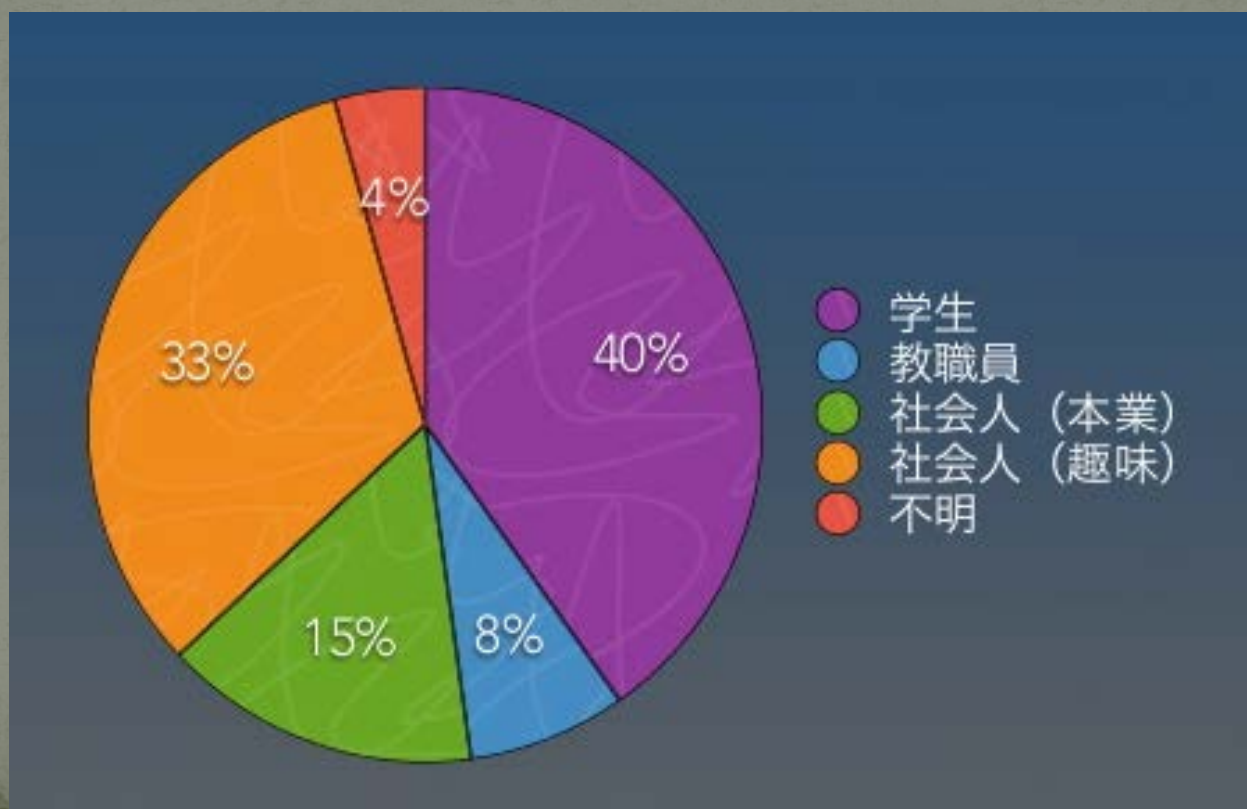
- 第一線の研究者5名×自身の研究20個＝100個の研究を1時間で発表する人気セッション
 - これまでの大量の研究成果を連続して発表
 - 研究成果の俯瞰，研究者自身の興味などが楽しめる
- 研究者自身も発表に慣れた方が選ばれている
 - 第1回は東大・暦本教授など
 - 過去の回はチャンネルなどで視聴可能
- 研究のエンタメ性を突きつめたコンテンツ
 - 短時間で大量の時間と発想を鑑賞できる
 - 過去から現在につながる研究

研究してみたマッドネス

- 条件不問・ジャンル不問の公募型研究発表
 - 1人3～5分のハイテンポで自分の研究を発表する
 - 座長・審査員の評価とニコ生アンケートで大賞が決定
- 大賞受賞者には無名からその後メジャーになった方々も
 - クラタス
 - 実際に操作できる巨大ロボ。吉崎航氏が第1回マッドネスではじめて発表し受賞。イベントで展示後、大量の受注が来ている
 - TD「全力で彼女をつくる」
 - 視線を認識して顔を向けるアイドル型ロボ。ついに実際にAKB48イベントでモデル本人と共演を果たす。第2回で座長賞ほか
 - アミッドスクリーン・ポリッドスクリーン
 - 安価な素材で等身大ミクライブ可能な透過スクリーンを実現。第1回でアミッドP（クウジット賞受賞），第4回であおめさん（技術伝承賞受賞）が紹介。以降、各所のイベントで使われている。
- 未来につながる研究

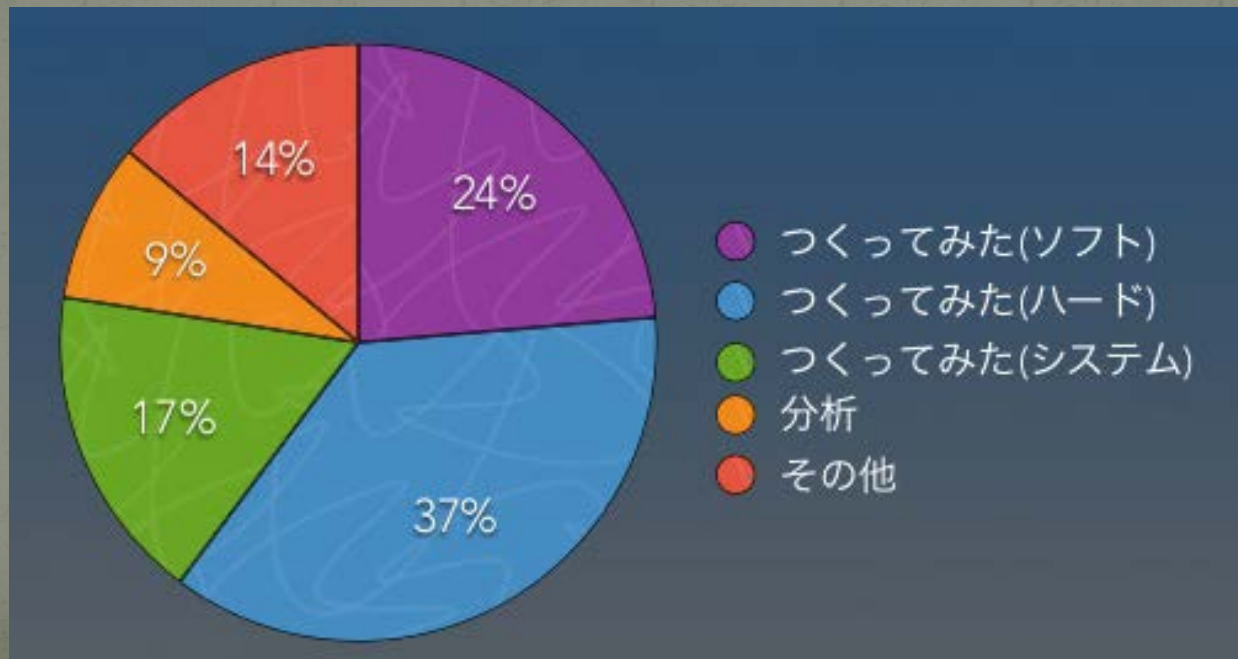
マッドネス発表者の属性

- 学生・教職員と社会人がおよそ半々
- 社会人は本業でなく趣味としての研究が多い
- 湯村翼「研究してみたマッドネスを研究してみた」 第4回ニコニコ学会β データ研究会 発表より



マッドネス発表者の属性

- 研究内容はモノ・サービスを作るものが多い
 - 具体的なモノを見せる応用研究のが分かりやすい？
 - 超会議のポスターセッションでは調査寄りの研究も多い印象（アンケート調査，フィールドワーク，統計分析等）
- 湯村翼「研究してみたマッドネスを研究してみた」 第4回ニコニコ学会β データ研究会 発表より



まとめ

- 論文や研究発表は（普通の人にとっても）面白い
 - ちょっとの工夫で研究は高品質なコンテンツになる
 - 見せ方の工夫，視聴者への接点を探す工夫
- 動画投稿サイトなどで研究を発表する人がたくさん
 - 「ニコニコ技術部」の投稿者は国内8000人以上
 - 他のタグやYouTube，ブログやSNS，同人誌などで発表の場をもつ人も多々
 - 国内数千人以上が研究を非学術的なオープンな場で発表
 - MMDのようにクリエイターと結びついたものも
- そうして研究を発表する人はいろいろ
 - アカデミックな場ではまだ広く発表できない学生
 - 趣味の研究を見せたいが場所のない社会人
 - 面白そうな場に混ざりたいプロ研究者
 - 発表を見ていて新たな野生の研究者が生まれることも

まとめと感想

- 研究はするのも見るのも面白い
- ソーシャルメディアの発達で誰でもどこでも発表できる時代となってる
- じっさい世の中ではいろんな人が研究・開発してる
 - cf. 何万人のボカロPが登場する以前から、日本にはたくさんのプロ・アマの音楽家が存在していた
- どんどん気軽に研究したり発表したりするようになるとよい
- そうしたものに触れることも気軽になるとよい
- 一億総研究者時代も夢じゃない？