

メタ、ベタ、ネタ、オタ ～コンテンツとメディアの考察～

橋本大也@Passion For The Future

<http://www.ringolab.com/note/daiya/>

オーバルリンク会員/理事

Q: 問いかけ

- 「デジタルメディアのメッセージには基本要素が4つあるが、何か？」(Q氏)

Q's Question Que(QQQ)

A: デジタルメディアの基本4元素

- メタ
- ネタ
- ベタ
- オタ

【メタ】ブログとマスメディアの座標軸

- 思考実験を2つ
- 朝日、読売、日経の記事を入れ替える
 - ブレという小さな誤差がでる
- 大新聞にブログの記事を入れてみる
 - ズレという大きな視差がでる

- 視差が小さい＝平面的にわかる
- 視差が大きい＝立体的にわかる

【メタ】マスメディアとブログの役割

- 視差を使って立体視する**メタ**読者の時代
 - 新聞やテレビを見ながら、ブログと2ちゃんねるを読むと、世の中がよくわかるメタな時代(ながら族はメタ種族)
- メタ時代の「真正面」としてのマスメディア
 - 「真正面」でブレないことが存在価値
 - カッコつきの、擬制「中立」、「公正」、「正義」の視点を守る
 - 角度が毎回1度もブレないことがプロジャーナリズム価値
- オルタナティブ視点でズレ続けるブログ
 - (1) 無数の「勝手メタ」視点、アマチュアの価値
 - (2) 当事者と専門家というプロの価値
 - (3) 視点の交錯が**ネタ**をうみだす

【ネタ】CGM コミュニティとコンテンツ

- SNSやコミュニティはなぜ楽しいのか
 - 誰もが内輪なら主人公として輝けるから
 - 主人公の数 閉じれば増える、開けば減る法則
 - “面白さ”という希少性をめぐるランキングの功罪
 - 場にはありふれていないことが面白い
- GoogleとAmazonという統合ランキング装置
 - 世界を統一場にするGooglezon
 - 統合ランキングの少数上位に金メダルを与える
 - 表彰の影で疎外されるマジョリティ
 - 一人の英雄を生み出すために10万人の競技者

【ネタ】誰もが主人公のコミュニティ

- 無数の場に無数の面白さ
- 内輪ならば語れることの多さ
- 内輪ならば腹を抱えて笑う、涙する、怒る
- コミュニケーションが生成する共感ログ
 - 電車男、今週妻が浮気します、生協の白石さん
 - 大作家の先生と二人の美人編集者
- 主人公たちの共感(センス)するネタはコンテンツだ
 - では、ネタとは何か？
 - 非ネタを**ベタ**と呼ぶ

【ベタ】コンテクトとコンテンツ

- ネタ=コンテンツとは何か？
- オーバルリンクにおけるケーススタディ

今年最も注目されたメール投稿 in Ovallink メーリングリスト

Orfeoです。
先に名乗ろうよ。

なぜこのメールが面白いのか？

- > @anonymous
- >
- > あれ、順番に送ってるんですけどね。。。
- > おかしいな。。。
- >
- > 匿名はちゃんとオープンにしますので、
- > ちょっと待ってくださいね☆
- >
- > >However,
- >
- > 昼飯が食えないのには、、、
- >

件名	差出人	送信日時	サイズ
☑ [oval:22273] 【NCR】「録画ネット」がサービスを終了、放送局側と和解	oval-owner@sml-z...	01/29/2006 19:03:32	2,786
☑ [oval:22272] RE: ☆☆☆22222☆☆☆	oval-owner@sml-z...	01/29/2006 18:07:39	2,727
☑ [oval:22271] Re: ☆☆☆22222☆☆☆	oval-owner@sml-z...	01/29/2006 13:49:39	2,670
☑ [oval:22270] RE: ☆☆☆22222☆☆☆	oval-owner@sml-z...	01/29/2006 12:03:21	3,026

大のオトナがキリ番ゲット で騒ぎというコンテクト

☑ [oval:22253] 【NCR】日経平均、上げ幅 500 円超す・昨年来高値更新	oval-owner@sml-z...	01/27/2006 15:19:28	2,667
☑ [oval:22252] Re: anonymous キリ番 22222 が近い!	oval-owner@sml-z...	01/27/2006 15:19:02	3,571
☑ [oval:22251] Re: 【NCR】金持ち、勝ち組、インテリはテレビなんか見なくなった	oval-owner@sml-z4.inf...	01/27/2006 15:17:12	3,026
☑ [oval:22250] anonymous キリ番 22222 が近い!	oval-owner@sml-z...	01/27/2006 15:09:12	2,563
☑ [oval:22249] Re: おめでとう! ☆☆☆22222☆☆☆	oval-owner@sml-z...	01/27/2006 15:04:10	3,659
☑ [oval:22248] 宴のあと Re: ☆☆☆22222☆☆☆	oval-owner@sml-z...	01/27/2006 15:05:35	2,318
☑ [oval:22247] Orfeo 頑張え!! Re: キリ番 2222 2 が近い!	oval-owner@sml-z...	01/27/2006 15:02:02	2,327

☑ [oval:22246] RE: おめでとう!
☑ [oval:22245] RE: 可哀想に
☑ [oval:22244] Re: モーツァル
☑ [oval:22243] Re: モーツァル
☑ [oval:22242] Re: 【NCR】:
☑ [oval:22241] Re: ☆☆☆2
☑ [oval:22240] Re: 【NCR】:

22222通目を争って投稿

☑ [oval:22239] Re: 【NCR】金持ち、勝ち組、インテリはテレビなんか見なくなった	oval-owner@sml-z...	01/27/2006 14:17:39	2,822
☑ [oval:22238] Re: ☆☆☆22222☆☆☆	oval-owner@sml-z...	01/27/2006 14:14:50	2,825
☑ [oval:22237] Re: ☆☆☆22222☆☆☆	oval-owner@sml-z...	01/27/2006 14:08:57	3,703
☑ [oval:22236] Re: 【NCR】金持ち、勝ち組、インテリはテレビなんか見なくなった	oval-owner@sml-z...	01/27/2006 14:03:04	2,604
☑ [oval:22235] Re: キリ番 2222 2 が近い!	oval-owner@sml-z...	01/27/2006 14:05:48	2,669
☑ [oval:22234] Re: モーツァルトの誕生日→モーツァルト生誕250年	oval-owner@sml-z...	01/27/2006 14:02:44	3,090
☑ [oval:22233] Re: ☆☆☆22222☆☆☆	oval-owner@sml-z...	01/27/2006 13:57:46	2,757
☑ [oval:22232] Re: 【NCR】金持ち、勝ち組、インテリはテレビなんか見なくなった	oval-owner@sml-z...	01/27/2006 13:50:20	3,432
☑ [oval:22231] Re: キリ番 22222 が近い!	oval-owner@sml-z...	01/27/2006 13:44:18	2,264
☑ [oval:22230] Re: ☆☆☆22222☆☆☆	oval-owner@sml-z...	01/27/2006 13:48:02	2,500
☑ [oval:22229] Re: キリ番 22222 が近い! →Orfeoさん様へ!	oval-owner@sml-z...	01/27/2006 13:47:33	2,500
☑ [oval:22228] Re: キリ番 2222 2 が近い!	oval-owner@sml-z...	01/27/2006 13:47:51	2,500
☑ [oval:22227] Re: キリ番 22222 が近い!	oval-owner@sml-z...	01/27/2006 13:42:39	2,500
☑ [oval:22226] ☆☆☆22222☆☆☆	oval-owner@sml-z...	01/27/2006 13:45:43	2,500
☑ [oval:22225] Re: キリ番 2222 2 が近い!	oval-owner@sml-z...	01/27/2006 13:41:08	2,500
☑ [oval:22224] GM	oval-owner@sml-z...	01/27/2006 13:45:34	2,500
☑ [oval:22223] Re: キリ番 22222 が近い!	oval-owner@sml-z...	01/27/2006 13:45:03	2,486
☑ [oval:22222] Re: キリ番 2222 2 が近い!	oval-owner@sml-z4.inf...	01/27/2006 13:45:34	2,467

地と図

コンテンツ←コンテクト←コミュニティ CCCがCGMの生成公式

- コミュニティの中でコンテクトが生まれる
 - 地と図、ベタとネタ
 - コンテクトはベタをネタに変換する
- コミュニティはネタ(コンテンツ)の創出システムになる
- 参加者はネタに共感し、燃える、萌える
 - 世界はそれをオタと呼ぶんだぜ

【オタ】ユビキタスからオタキターズへ

- 萌える無数のコミュニティの偏在
- たくさんの主人公からあふれだす関心空間
- 狭く深いネタを求めるオタたちの群れが求めるソリューション(バラバラに萌えよ)
- Googlezonはベタデータからネタデータを検索しオタに与える装置でもある
- そのときオタは叫ぶ「キター！」
- 自分にとっての「キター！感」をいかに豊かに味わえるか。オタキターズ時代のリテラシー。

参考資料

- 以下、ディスカッション用に準備した資料です

参考資料

デジタルメディアの基本要素について 情報学者Q氏の見解(正解)との関係

- メタ = 情報の階層化
- ネタ = 忠実な再現性
- ベタ = 無限に編集統合
- オタ = 徹底した情報の純度、高いS/N比

【疑問】Q氏の質問時に、 本当に答えはあったのか？

- Q氏の質問をQQ(ゲームのルール)
 - Q氏の答えをQA
 - 私の答えをQA'
-
- $QQ = QA \rightarrow QA'$
 - $QQ = ??? \rightarrow QA'$
 - この???を考えることをなんという？

参考資料

知識をうみだす3つの方法

1. 演繹
2. 帰納
3. 発想推論(アブダクション)