

# 『踊ってみた』がネットカルチャーとして残っていくために必要なものは何か

○氏名 小泉文 Aya Koizumi

Keywords : ネットカルチャー、コンテンツ、踊ってみた、ニコニコ動画

## 1 目的

ニコニコ動画や YouTube といった動画投稿サイトには様々な動画がユーザーによって毎日投稿されている。様々なコンテンツがある中、ボーカロイド曲や流行りの J-POP に合わせて踊るダンス動画が多く散見される。そのようなユーザーがダンスをしている姿を動画に撮り投稿したものを「踊ってみた」と呼ぶ。本研究の目的は「踊ってみた」というニコニコ動画発祥のネットコンテンツ、また、動画が投稿されている媒体（プラットフォーム）自身が踊ってみたをネットカルチャーとして存続させるための手段を明らかにすることである。

## 2 方法

本論文全体で解き明かしたいリサーチクエスチョンを明らかにするために3つのリサーチクエスチョンを用意する。リサーチクエスチョン1ではまず、ニコニコ動画に投稿された「踊ってみた殿堂入り」というタグのついたものを抜粋し、5つの条件のもと年表を作成する。リサーチクエスチョン2では、2022年8月1日から2023年7月31日までの1年を調査対象期間とし、この期間で再生回数が多い上位10個の動画をリサーチクエスチョン1と同様に調査を行い、傾向を分析する。リサーチクエスチョン3については、実際に「踊ってみた」に関わる人物にインタビュー調査を行い、現在や将来について伺う。

## 3 結果

リサーチクエスチョン1で明らかになったことは、シングルアングルからマルチアングルへの移行、撮影場所の変化、撮影手法、クオリティの情報は、踊り手同士のコラボ作品の推移である。またリサーチクエスチョン2について、撮影スタジオでのカメラ移動がある、エフェクト編集が成された女性による踊ってみた作品がニコニコ動画における流行であることが明らかになった。さらにリサーチクエスチョン3では作品の背景への注目度の減少、踊り手そのものへの関心の高さが明らかになった。また、踊り手側へのインタビューでは、「踊ってみた」の歴史、コロナ禍頃に衰退した現在「踊ってみた」が再び隆盛し始めていると捉えられていることも判明した。

## 4 結論

以上により、踊ってみたはコロナ禍以前からの様相とは変化しつつある。この文化が親しまれ続けるにはコロナ禍以前に台頭していた踊り手と新世代の踊り手が交流し、新世代が視聴者の目に留まるイベントを公式運営が作り上げることが重要である。

### 【主要参考文献】

川上量生, ばるばる, 佐々木俊尚, 小野ほりでい, 荻上チキ, 伊藤昌亮, 山田奨治 & 仲正昌樹, 「ネットが生んだ文化 誰もが表現者の時代」, 2014, 角川学芸出版 / 榎原啓太, 「ネットとダンス」, 2016, 『舞踊学』2016(39): 72-73 / 濱野智史, 「CGM の現在と未来: 初音ミク, ニコニコ動画, ピアプロの切り拓いた世界」, 5, ニコニコ動画はいかなる点で特異なのか: 「疑似同期」「N 次創作」「fluxonomy (フラクソノミー)」, 2012, 『情報処理』53(5): 489-494 / 平井智尚, 『『くだらない』文化を考える ネットカルチャーの社会学』, 2021, 七月社 / 廣中詩織, 佃洗撰, 濱崎雅弘 & 後藤真孝, 「N 次創作動画におけるクリエイターのコラボレーションに関する分析」, 2017, 『Web インテリジェンスとインタラクション研究会 予稿集 第 11 回研究会』 / 山西良典, 松村耕平, 「ダンス動画の模倣は視聴する動画のコンテンツ認識に影響を与えるのか?: 被写体と背景への注目度の分析から」, 2022, 『情報処理学会』 / Hamasaki Masahiro, "Network Analysis of an Emergent Massively Collaborative Creation on Video Sharing Website Case Study of Creation Community of Hatsume Miku Movie on Nico Nico Douga: Case Study of Creation Community of Hatsume Miku Movie on Nico Nico Douga", 2010, "Transactions of the Japanese Society for Artificial Intelligence" 25(1): 157-167