

「踊ってみた」動画における「プロ化」傾向分析

○小泉文 (Aya Koizumi)

Keywords : 踊ってみた、ニコニコ動画、創発文化、インターネット、

1 目的

本研究は、創発文化の一例となるインターネット上の動画コンテンツである「踊ってみた」に着目し、「踊ってみた」誕生初期から現在に至るまで、創発・発展を通してアマチュアではなくプロになるための作品作りの場になっているのではないかという仮説を検証するためのものである。

2 方法

本研究の調査・分析方法は以下の通りである。ニコニコ動画上で、「#踊ってみた殿堂入り」（踊ってみた作品で100,000回再生以上の動画に付けられるタグ）を検索し、2023年1月1日から2023年12月31日までの動画を投稿順に調査する。調査項目は①撮影場所、②撮影・編集、③エフェクトの有無、④顔出しの有無、⑤演者の登場人数である。

それらを年表形式に整理後、各項目の占める比率を求め2022年度以前との比較を行う。また、2023年のデータを加え、殿堂入り率、全体の傾向について新たに分析を行った。殿堂入り率は「#踊ってみた殿堂入り」タグがついた作品数と全体の投稿数の比率である。

3 結果

年表による比較調査において、①撮影場所ではダンススタジオでの撮影率が増加、②撮影方法ではカメラ移動による撮影率が減少、③エフェクトの有無ではエフェクト率が増加傾向にあることがそれぞれ明らかになった。④顔出しの有無、⑤演者の登場人数は前年と差が見られなかった。

殿堂入り率は2007年に約1.9%だったものが2014年前後で一時盛り上がりを見せたものの、全体を通して減少傾向にあり、2023年では約0.2%となっている。また、全体の傾向として、2023年は作品数の減少が見られ、作品数、「#踊ってみた殿堂入り」タグ数、殿堂入り率全てにおいて減少傾向にある。

4 結論

以上により、「踊ってみた」では、新たなスターを生み出すために手間暇かけて作品をアピールする傾向が強まっていると考えられる。初期は顔出しや、凝った撮影・編集技術が無くてもコンテンツを楽しむ環境であったが、踊り手のダンス、撮影、編集のクオリティ上昇や企業の参入などにより「プロ」になるためのプラットフォームへと変化した可能性が高い。

【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
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