

㉔ 現代社会とニコニコ動画

Ways to spread Niconico Video culture in modern society

要旨

現代日本においては、様々な動画配信サービスが普及しており、その利用者数やサービス内容、動画の系統などはサービスごとに様々である。本研究では、動画配信サービスのうちの一つである、『ニコニコ動画』（以下、「ニコ動」とはニコニコ動画のことを指す）に特に注目し、半田高校におけるニコ動の知名度や、自分たちで作成した動画を実際に生徒に見てもらい、その反応を調査した。

Abstract

In modern Japan, various video streaming services are gaining popularity, with differences in user numbers, content offerings, and video types depending on the platform. In this study, we focused specifically on one such service, *Niconico Douga*, and investigated its popularity at Handa High School. We also had students watch original videos we created and surveyed their reactions.

1 研究背景と研究目的・意義

1.1 研究背景

ニコニコ動画は、その独特の文化によって様々なユーザーから愛されてきたが、近年では YouTube や TikTok などの他の動画プラットフォームが人気を集めており、ニコニコ動画の文化は衰退の色を見せている。本研究によって、ニコニコ動画の文化をまずは半高生に広めて、最終的に日本にニコニコ動画の文化を守る力の一部になることを目指す。

1.2 リサーチクエスチョン

「現代社会にニコ動文化を再興させるにはどうすればいいのか」

1.3 研究の目的・意義

本研究は現代社会にニコニコ動画を再興させる第一歩となることが目的である。また、本研究は日本のインターネットにニコ動の文化を残し、その多様性を守ることに繋がると考えている。

2 研究方法 1 ニコ動知識に関するアンケート

2.0 前提知識 ニコニコ動画の変遷

ニコニコ動画とは株式会社ドワンゴが運営している動画サービスである。ユーザーの作り出した動画は多くの文化を生み出し、SNS でブームを起こしたものもある。また、海外一部ユーザーからも日本の文化の中心地として注目されている。

初期のニコニコ動画は YouTube の動画にコメントを流すだけの寄生サイトであった。その後 YouTube のサーバーを使用した動画投稿も可能となったが、容量や時間制限があり画質も低く制約が多かった。また当時は動画編集の知識や技術も今ほど一般に広まっていなかったので、アイデア勝負のいわゆる「ネタ動画」が大流行し、ニコ動文化はそこから形成されていったと考えられる。

2.1 研究の目的とリサーチクエスチョン・仮説との関係

今後、現代社会でユーザー数を確保するために、まず現状を把握するべく半田高校生に対してどれほどニコニコ動画知っているか、動画サイトに対する認識の実態を知ることが目的である。

2.2 研究と分析方法

2024年7月11日、主に半田高校の2年生(現3年生)に向けてニコ動に関する意識、知識などを調査するアンケートを行った。

調査内容

- ①使っている動画サイトとその使用用途
 - (i)使っている動画サイトおよび1日当たりの使用時間
 - (ii)動画サイトを使用する目的
- ②ニコ動に関する知識
 - (i)回答者がニコ動についてどのくらい知っているか
 - (ii)ニコ動サービス停止について知っているか
 - (iii)ニコ動スラングについてどのくらい知っているか

・②(ii)について

2024年6月8日、ニコニコ動画のサービスを提供しているKADOKAWAが、ランサムウェアによる大規模なサイバー攻撃を受け、ニコニコのサービスの停止に追い込まれるという事件が発生した。そのことを知っているか・影響はあるかについてアンケートをとった。

・②(iii)について

この調査では「ニコ動指数」という独自の指標を用いて調査を行った。

ニコ動指数とは、ニコ動で流行ったものに関する用語のチェックリストを作り、各ワードにおける世間的な知名度が低いと考えられるものに3点、高いと考えられるものに1点、その中間と考えられるものには2点を設定し、計18点満点でニコ動文化への知識を測ったものである。

以下はそのリストである。なお、リスト中の用語の意味等の解説については割愛させていただく。

エアーマンが倒せない (2点)

Daisuke (1点)

おっくせんまん! (2点)

53位 (2点)

~なんかねえよ (1点)

悪霊退散 悪霊退散 (2点)

のまのま イエイ! (1点)

オンドゥル語 (3点)

嶺上開花 (咲-Saki-) (3点)

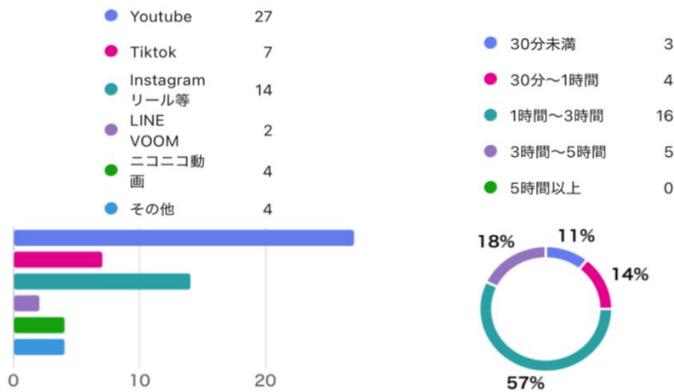
パッパ パラガス♪ (1点)

2.3 結果

回答者総数は28名(内訳 男性13名 女性10名 未回答5名)。

①使っている動画サイトとその使用用途

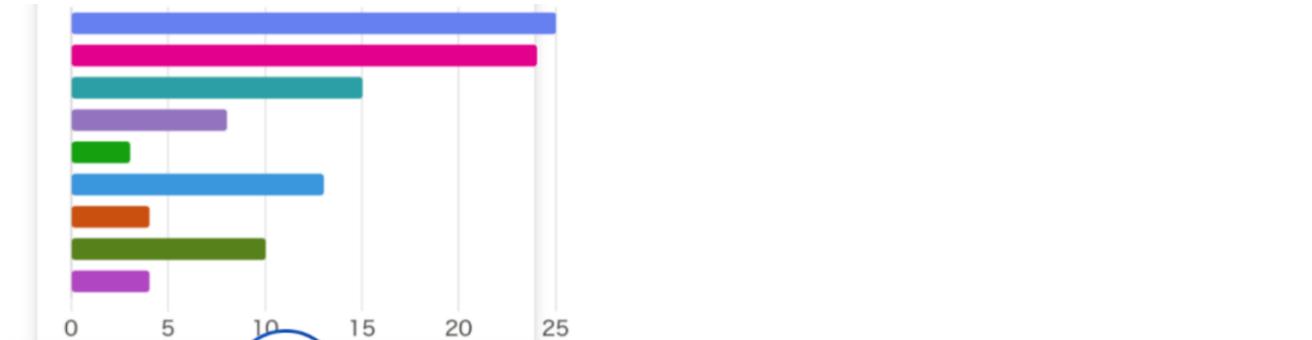
(i)使っている動画サイトおよび1日当たりの使用時間



最も多かったのがYouTubeで27人が使用していると回答した。次いでインスタのリールがちょうど半分にあたる14人が回答した。その一方でニコニコ動画を使用していると答えた者は4人しかいなかった。

また75%近くの人が1日に1時間以上は動画サイトを利用していることが分かった。

(ii)動画サイトを使用する目的

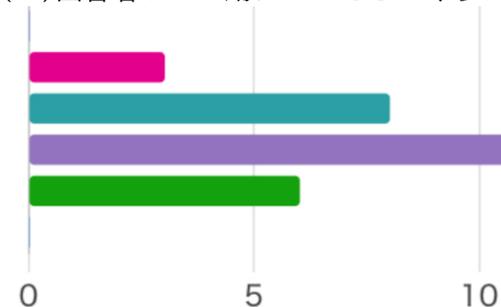


項目は上から順に●エンタメ ●音楽 ●学習 ●スポーツ ●ニュース ●ゲーム ●自己啓発 ●アニメ ●その他 を表している。

このグラフから、最もメジャーな目的はエンタメ、音楽などの娯楽に集中し、次いで多いのが学習、そしてスポーツ、ゲームなどの趣味と結びつくものであるということがわかった。

②ニコ動に関する知識

(i)回答者がニコ動についてどのくらい知っているか

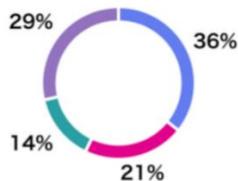


項目は上から順に●名前も知らない (0人) ●名前だけは知っている (3人) ●どういうものかザックリ分かるが使ったことはない (8人) ●ある程度知っているし、少し使ったこともある (11人) ●日常的に使っていた (6人) ●その他 (0人) を表している。

このグラフから、名前も知らない人はほとんどおらず、多少使ったことのある人が多いということが分かった。

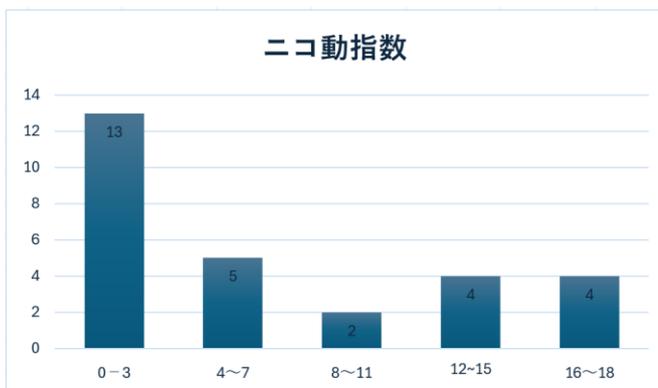
(ii) ニコ動サービス停止について知っているか

- 知らなかった
- ニュースで軽く見かけた
- 内容も大体知っているが、自分に実害はない
- 知っていて、実害が出ている



程度の差はあるが、知っている人が六割以上を占めていることが分かった。また、その内の約半数が実害を被っていたことが分かった。

(iii) ニコ動スラングについてどのくらい知っているか



0点から3点に区分される人が約半数をしめ、得点率が約5, 6割になってくる層の人数は減少するものの、7割以上とれている高得点者の数はそこから多少増えることが分かった。満点の人も数名いた。全体の平均点は6.9、男性が8.9、女性が4.1と、男女間で倍以上の差があった。

2.4 考察

ニコニコ動画についてまったく知らないという人は当初の想定よりも少なく、実際に多かったのは何となく知っているという層であった。このことから、ニコ動の衰退の原因の一つは、ニコ動の知名度が低いことではなく、実際に利用している人が少ないということだと考えられる。ただ、一定数ニコ動のヘビーユーザーと考えられる人も見受けられた。1日に1時間以上動画サイトを使うと答えた人が75%程度いることから、動画サイトは人々の暮らしの中で大きな関心事であることが分かった。ニコ動指数の結果から、ネタの存在は知っていても内容については全く知らないという人が多いと考えられる。男女間での得点が倍近く差があったことから、ニコ動の文化は女性受けしない傾向があると思われる。

3 研究方法2 動画制作

3.0 前提知識 ゲッダン

ゲッダンとは、広瀬香美の楽曲「promise」に合わせ、猫のような形をしたキャラクターが人間離れたダンスをする動画のことを指す。ニコ動文化を代表する動画の一つであり、YouTubeの無断転載動画の再生数は1000万回を超える。下の写真は、実際の動画のスクリーンショットである。



3.1 研究の目的とリサーチクエスチョン・仮説との関係

ニコニコ動画の文化を半高生に知らしめるためには、ニコニコ動画の文化と半田高校を融合させた動画を作るのが効果的と考え、「ゲッダン×榎本先生」という動画の制作に取り掛かった。

3.2 研究と分析方法

2024年12月、榎本先生にゲッダンを踊らせる動画を制作した。

制作方法

体育館にあった緑色のマットを背景に榎本先生にゲッダンのアニメーションの一つ一つのポーズすべてを再現してもらった。下の写真は実際の制作の様子と該当するスクリーンショットである。



次に撮影した写真を透過処理し、実際のゲッダンの動画とつながるように編集した。

分析方法

2025年3月に行われた合同探究発表会にて、本動画を公開し、その反応を分析した。

また、2025年4月に本動画を実際にニコニコ動画（リンク限定公開）に投稿して、実際に動画を見た人のコメントを流して弹幕を作ることを試みた。しかし、試験段階で我々がコメントを書き込んだところ数分で書き込んだコメントが消えていくという事態が起こったため、この方法は中断されている。なお現在、本動画は削除されている。

3.3 結果

授業の雑談が面白いと生徒からも定評のある榎本先生にご協力して頂けたことにより、3年生、フォークソング部を初めとする、多くの半田高校生にニコ動文化に関心を持ってもらうことが出来た。

以下、一部コメント抜粋。

榎本先生のゲッダン感動しました。
榎本先生にゲッダン踊ってもらうのが面白かった。
大湖先生の映像もとてもよかったです。

3.4 考察

身近な人間が使用されている場合多くの生徒の興味をひくことができる。また世間一般にまじめと考えられるような立場の人、本研究の場合教師がふざけているというギャップが尚その効果を高めると考えられる。

4 研究方法3 他の界限とニコ動界限の関係について

4.1 研究の目的とリサーチクエスチョン・仮説との関係

ニコニコ動画の利用度合いとエナジードリンクの消費量、リズムアクションゲーム(以下、「音ゲー」とはリズムアクションゲームのことを指す)は相関性があるのではないかという仮説を立てた。関連性が見られれば、ニコ動をどのような人に対して勧めればよいかわかるのではないかと考えた。

4.2 研究と分析方法

2025年5月中旬、半田高校の全校生徒に向けてアンケートを行った。

調査内容

前回のアンケートでもあった、「ニコ動指数」を修正し利用した。

また今回のニコ動指数は前回のものとは異なり、用語の知名度に関係なく、配点はすべて1点の10点満点で行った。また用語も前回とは異なる。

以下はそのリストである。解説は割愛。

テイキョウハイセイダイガク

閃光のハサウェイ

最終鬼畜妹フランドール・S

忙しい人向けシリーズ

魔理沙は大変なものを盗んでいきました

卑怯戦隊うろたんだー

メルト

みwなwぎwっwてwきwたwww

☆ゲッダン☆

Daisuke

分析方法

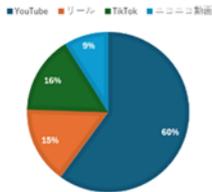
ニコ動指数とエナジードリンクの消費量、音ゲー歴の男女別相関係数を出す。

4.3 結果

回答者総数は50名(男性22名 女性28名)。ここから得られた回答を元に以下の表のような相関係数を導き出した。

ニコ動係数との相関係数			
エナジードリンク		リズムアクションゲーム	
男	女	男	女
	0.324	0.316	0.586
			0.245

動画サイト利用者



4.4 考察

今回の研究では相関係数を以下のような評価として利用する。

相関係数の絶対値	解釈 (一般的な目安)
0.00～0.10	ほとんど相関なし
0.10～0.30	弱い相関
0.30～0.50	中程度の相関
0.50～0.70	強い相関
0.70～1.00	非常に強い相関

結果から読み取れる通り、エナジードリンクに関しては男女ともに中程度の相関が、音ゲーに関しては、女性は弱い相関、男性は強い相関があると言えることが分かった。

しかし、今回エナジードリンクの消費者が数名程度しかおらず、大量消費者が外れ値となり、相関係数の信頼度が非常に低くなっていることが予想される。

5 結論と今後の展望

5.1 結論

今回の調査で、半田高校生からのニコ動の認知度は決して低い訳ではない事が分かった。この事から、現在起こっているニコニコ動画の過疎化はYouTube等の動画配信サービスの台頭や、ネタや素材が少なく1つのネタで多くの作品が作られた2010年代と比較して多くのネタや素材を得られやすくなり、ネタの消費期限が圧倒的に短くなったネタ消費社会である現在がニコ動文化と合わずニコニコ動画が力を失った事が原因だと推測できる。

5.2 今後の展望

本研究で、半田高校生はYouTubeやInstagramのリールなど、ニコニコ動画以外の動画投稿サイトを利用していることが分かった。また、本調査の結果から、ニコ動を上記の動画投稿サイトを利用している生徒も興味を惹かれるサイトにすることが難しいと考えた。よって、今後の展望として、現状のニコ動の盛り上がりを維持するためにはどうすればよいかを調査していく。そのために、コメントの密度や興味を引く動画内容のアンケートを基に半田高校生にもっとニコ動文化に親しんでもらえるような方法を模索していきたい。

6 謝辞

本研究を行うにあたり、多くの方々にご協力いただきました。本論文の作成、および調査や分析にあたり、昨年度には大垣先生や笈先生、今年度には小林先生に丁寧な助言と指導をいただきました。加えて、榎本先生には本調査において試作した動画にご出演いただきました。この場をお借りして感謝申し上げます。最後に、本研究において実施したアンケートにご協力いただいた方々も誠にありがとうございました。

7 引用文献・参考文献・参考動画

[ニコニコ動画の変遷とは（ニコニコドウガノヘンセンとは）\[単語記事\] - ニコニコ大百科](#)
[当社サービスへのサイバー攻撃に関するご報告とお詫び | 株式会社ドワンゴ](#)

[ニコニコ動画の変遷とは（ニコニコドウガノヘンセンとは）\[単語記事\] - ニコニコ大百科](#)

[ニコニコ動画の歴史とは（ニコニコドウガノレキシとは）\[単語記事\] - ニコニコ大百科](#)

[\[ニコニコ動画一周年\] ニコニコ動画誕生までの軌跡 - ニコニコインフォ](#)

[ゲッダン\[勝手に再うp\] - ニコニコ動画](#)