

## 審査の結果の要旨

氏名 ルジラット・ヴィニットポン

ルジラット・ヴィニットポンの博士論文は、2000年代半ば以降にインターネット上でプラットフォーム化したニコニコ動画の歌い手というオンライン共同創作文化の実態を明らかにし、近代以降に発達した同人文化（一般の人々によるメディア表現文化）が絶えず発展する SNS 技術との関係でいかなる変貌を遂げつつあるかを、創作文化（creative culture）研究の観点からとらえることを目的としている。

### ■構成と概要

第1章でヴィニットポンは、ニコニコ動画の歌い手という、2010年代半ば以降の日本のインターネット環境で隆盛を極めた創作文化の概要を紹介する。この現象をとらえるための理論モデルとして、「創作文化の三角柱（The triangular prism of creative culture）」を提示する。このモデルはグリズウォールドの「文化のダイヤモンド」モデルなどの先行研究を踏まえつつ、「user generated media / commercial media」、「amateur / professional」、「dōjin culture / celebrity culture」という三つの対抗軸を用いて、日本のインターネットにおいてプラットフォーム化したサービス上に展開する創作文化のダイナミズムをとらえようとして生み出された。

第2章では、ニコニコ動画の歌い手という研究対象を明確にし、それにアプローチするために必要な用語の定義、およびエスノグラフィー研究に用いる具体的な方法論の検討をおこなっている。

第3章では、コミックマーケット、ニコニコ動画を中心に、日本の同人文化の歴史を跡づけている。そして異なるメディアの上で展開する同人文化の間では異なる文化規範が形成されていることを浮き彫りにしている。

第4章と5章では、この論文の本体となるエスノグラフィー研究を展開している。

まず第4章においてヴィニットポンは、自らが参与観察をおこない、人々がいかにして歌い手になるのか、歌い手を取りまくオンラインの多様な人々がどのようにして共同作業を進めてコンテンツを創作するかについて、詳細に明らかにしている。

第5章では、ひとたび生み出された歌い手やコンテンツが、有名性を獲得し、マスメディアの注目を浴びて産業化していく過程を明らかにしている。歌い手がメジャーデビューを果たすことで得るものと失うものとそこで生じるジレンマも描き出している。

第6章においては、これまでの議論をふり返り、創作文化の三角柱モデルの再検討をおこないつつ、ニコニコ動画から YouTube へと同人文化のメディアが遷移して以降の研究についての展望をおこなっている。

## ■評価と議論

最終審査会で審査委員の一致した論点と評価は次の通りである。

(1) これまで学術的に取り上げられることが少なかったニコニコ動画の歌手とその周辺の創作文化の実態を、綿密、かつ本格的なエスノグラフィー研究によって明らかにし、英語論文として幅広い研究者が理解できるかたちでまとめた。

(2) 「創作文化の三角柱」という独自の理論モデルは、今後の創作文化研究やインターネット上のポピュラー文化研究に大いに寄与するものである。

(3) 理論モデルとエスノグラフィー研究が十分に結びついたかたちで議論されていない。とくにその議論をおこなうべき最後の第6章が質量ともに薄い。

(4) メディア環境の変化と創作文化の変貌がどのように相関するかが十分に説明されていない。論文全般に渡って「プラットフォーム化 (platformization)」という概念を用いた技術決定論的、あるいはメディア決定論的な説明はなされているが、この概念の意味するところが明確ではなく、しかも創作文化を独立変数と見立てた議論にはなっていない。

ヴィニットポン氏は質疑応答において十分な回答が出来ない場面もあったが、課題のありかは明確に理解していた。

審査会は、論文の構造はバランスが取れていること、エスノグラフィー研究によって確かな実態把握をおこなうことに成功していること、上記(3)、(4)の課題は、受験者が次なる研究を通じて十分に探究可能であると判断した。その結果、審査員満場一致にて、本論文を博士(学際情報学)の学位請求論文に値するものと認めた。

以上