

科研費プロジェクト・第6回 2.5次元文化を考える公開シンポジウム合同学会

～2. 5次元文化の現状と課題～

2020年2月23日(日) 於：筑波大学東京キャンパス文京校舎

発表要旨

1. 「ポスト世俗主義時代における情動と宗教的身体：ラブライブ！に関する考察」

川村覚文（関東学院大学）

本発表では、今日におけるポスト世俗的状况において、『ラブライブ！』声優－キャラ・ライブコンサートが、どのように宗教的メディアとして機能しているかについて分析することを目指す。そのために、今日の社会技術的状况と、宗教の持つメディアとしての機能に焦点を当てる。本発表では宗教を、情動に触発された身体を媒介することで、強度のある共同体を構成するものであることを検討しつつ、『ラブライブ！』声優－キャラ・コンサートが、まさにこのような共同体を構成していることと、そうであるがゆえに、これを宗教的メディアと考えることができるということ、提起したい。

2. 「キャラクターが媒介する二次元と三次元」

岩下朋世（相模女子大学 准教授）

本発表では「2.5次元」と呼ばれる文化について、キャラクター論を軸にその消費のあり方を考察する。具体的には、『ヒプノシスマイク』を取りあげ、所謂「オタク」向け文化のみならず、ヒップホップカルチャー等も、キャラクターを観賞・解釈の焦点とするものであることを示し、「2.5次元」文化をコンテンツや物語の消費において「キャラクター」を焦点とするあり方のひとつの現れとして位置付けることを目指す。

3. 「アダプテーションと身体政治学」

清水知子（筑波大学）

リンダ・ハッチオンの『アダプテーションの理論』によれば、「アダプテーションは反復ではあるが、複製をしない反復」であり「翻案行為の背後には、明らかに多くの異なった意図がありうる」という（ハッチオン、2012）。本発表では、ディズニーが取り組んできたアダプテーションの手法と比較しながら、2.5次元文化におけるキャラクターの身体をめぐるアダプテーションの手法と物語の変容のプロセスについて考えてみたい。

4. 「見えないものを見ようとする－2.5次元と「推す」実践」

筒井晴香（東京大学／玉川大学）

2.5次元舞台においてはしばしば、多数のキャラクターによる同時多発的な振る舞いが、到底見つけられないほど豊かな細部を備えた作品世界を舞台上に立ち上げ、観客はその中の「推し」キャラクターの姿を見つくと試みる。本発表では演出家・三浦香による、「舞台版『PSYCHO-PASS サイコパス Chapter1－犯罪係数－』」（2019年）における、観客の視線から舞台上の出来事をあえて遮蔽するという特徴的な

演出を取り上げ、「キャラクターを見ようとするが、見つくせない」「見つくせないが、だからこそキャラクターの生きる場に居合わせていると感じる」という2.5次元舞台ならではの経験に光を当てる。

5. 「2.5次元を「見る」？—ブロードウェイ・ミュージカルとの比較から考える2.5次元ミュージカル」

藤原麻優子（早稲田大学演劇博物館研究員）

従来のミュージカルと2.5次元ミュージカルでは、結局のところ、いったい何が異なるのだろうか。従来のミュージカル研究の観点だけでは捉えることのできない2.5次元舞台の特異性とは何なのだろうか。本発表では、翻案方針、劇作術、視覚イメージなどの比較から、2.5次元ミュージカルというジャンルについて考えたい。

6. 「2.5次元文化における”嗜好の共同体”の意義と可能性—量的、質的調査から」

須川亜紀子（横浜国立大学）、田中東子（大妻女子大学）

本科研費プロジェクトでは、「2.5次元文化」に関するウェブアンケートを約3年間、日本語、英語、中国語、韓国語で行った。まず、有効回答数が多かった日本語、英語、中国語の結果を須川が報告し、各国からみられる2.5次元文化に関する理解と、「嗜好の共同体」（須川2018）とよぶべき“オタク的趣味縁”について量的調査の側面から考察する。次に、質的調査として行った個別インタビューについて、須川と田中がそれぞれ報告する。須川は特に「嗜好の共同体」がもつアサイラムとしての機能と、SNS上での“弱い絆”ゆえに引き起こされる問題について考察する。田中は、2.5次元化によるコンテンツの商業的なメディア・ミックス展開と、同人誌やコスプレなど私的な趣味としての二次創作活動などとの比較を通じて、ファンたちによる嗜好の共同体をつなぐ「解釈の共同体」について考察する。