

# 第5回学習院大学身体表象文化学会大会

## 研究発表要旨集

日時：7月10日（土）13:30-

於：Zoom（オンライン開催）

### 《プログラム》

研究発表（発表：25分 質疑応答：10分）

#### 研究発表1（13:30-14:05）

**現在の日本の性風俗産業と「性」の表象について**

発表：神谷穂香（学習院大学大学院人文科学研究科身体表象文化学専攻博士前期課程）

司会：関根麻里恵（学習院大学大学院人文科学研究科身体表象文化学専攻助教）

#### 研究発表2（14:10-14:45）

**「2.5次元」研究におけるファンの帰属意識について**

発表：李思擎（学習院大学大学院人文科学研究科身体表象文化学専攻博士後期課程）

司会：田原康夫（学習院大学大学院人文科学研究科身体表象文化学専攻博士後期課程）

#### 研究発表3（14:50-15:25）

**「眠りの国のリトル・ニモ」と「ハッピー・フリーガン」の画面レイアウトの比較**

発表：鶴田裕貴（東京大学総合文化研究科超域文化科学専攻表象文化論コース博士課程）

司会：高石凌馬（学習院大学大学院人文科学研究科身体表象文化学専攻博士前期課程修了）

#### 懇親会（16:00-）

## 現在の日本の性風俗産業と「性」の表象について

発表：神谷穂香（学習院大学大学院人文科学研究科身体表象文化学専攻博士前期課程）

司会：関根麻里恵（学習院大学大学院人文科学研究科身体表象文化学専攻助教）

セックスワーク、いわゆる「性風俗（産業）」には従来、「貧困に苦しんでいる」「真っ当な生活から転落した」人々の流れ着く先というステレオタイプがしばしば投影され、実際の働き手に様々な被害をもたらしている。そのステレオタイプの形成に少なからず影響を与えているのが性風俗についての表象物であり、多くの場合その作り手は性風俗の非当事者であった。しかし、個人による情報発信を可能にするインターネットや SNS の普及によって、今まで語り手になりにくかった当事者による発信や、これまで描かれてきたステレオタイプとは異なる新しい表象が登場しつつある。

本発表では、性風俗にまつわる表象物を主な対象とし、ステレオタイプの構築過程の一端とその軽減につながる新たな表象の可能性がある具体例として、鈴木良雄原作の『フルーツ宅配便』（2015年～2021年）および同名のテレビドラマ（2019年）を挙げ、それぞれにおける特定のシーンを比較・分析・考察する。

## 「2.5 次元」研究におけるファンの帰属意識について

発表：李思擎（学習院大学大学院人文科学研究科身体表象文化学専攻博士後期課程）

司会：田原康夫（学習院大学大学院人文科学研究科身体表象文化学専攻博士後期課程）

本発表は、マンガ、アニメ、ゲームなどを原作とした、いわゆる 2.5 次元舞台のファンに関する言説と、その変化に注目し、2.5 次元研究におけるファン認識の変化を考察する。

2.5 次元舞台は近年、上演数が増加しているのみならず、上演形式やその内容もバリエーションが豊かになり、ファンの消費活動と楽しみ方は大きく変化している。

先行研究で 2.5 次元舞台のファンについて論じられる場合、原作に書かれるキャラクターに執着する「原作ファン」と、キャラクターを演じる俳優に執着する「俳優ファン」の間に差異が存在することが指摘されている。しかし、2.5 次元ファンの関心は流動的であり、その全体像を把握することは容易ではない。2.5 次元舞台でのファンの受信から参加、発信の能力に注目することによって全体像を明らかにすることができる。

本発表では、2.5 次元舞台における変化とファンコミュニティの機能を考察し、2.5 次元ファンコミュニティにおける対立と衝突を挙げながら、ファンコミュニティの発展がもたらす細分化とファンの自己意識についての考察を行う。

## 「眠りの国のリトル・ニモ」と「ハッピー・フリーガン」の画面レイアウトの比較

発表：鶴田裕貴（東京大学総合文化研究科超域文化科学専攻表象文化論コース博士課程）

司会：高石凌馬（学習院大学大学院人文科学研究科身体表象文化学専攻博士前期課程修了）

本発表では、ウィンザー・マッケイのコミック・ストリップ作品「眠りの国のリトル・ニモ」と、フレデリック・オッパーの「ハッピー・フリーガン」とを、画面レイアウトの観点から比較する。先行研究ではしばしば「ニモ」のレイアウトの革新性が論じられてきた。それらによれば、「ニモ」は読者の視線をコマの連続性と画面全体との間で往復させることで、作品にイリュージョンとしての強度を与える。こうした視点では、「ハッピー」のようなグリッド状のレイアウトは、イリュージョンに奉仕しない装飾的なものとして位置づけられる。しかし、グリッド状のレイアウトの意義はむしろイリュージョンの解体にある。グリッドはコマの連続性ではなく、個々の静的なコマと画面全体との往復を作り出す。そうすることで出来事の時間的な連続性を分解するとともに、社会的類型としてのキャラクターを解体する。それは近代的な都市生活における体験の断片化に対応して現れた表現なのだ。