

# 身体表象

第5号

2022.3

学习院大学身体表象文化学会

## 執筆者紹介（五十音順）

- 石黒久美子（学習院大学大学院人文科学研究科身体表象文化学専攻研究生）  
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）  
呉沁霖（同济大学外国語学院日本語学科）  
竹内秀一（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）  
鶴田裕貴（東京大学大学院総合文化研究科超域文化科学専攻表象文化論博士課程）  
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）

※所属情報は2022年3月31日現在のものを記載

# 目次

## 論文

源氏鶏太 BG 小説における「働くヒロイン」の飲酒と結婚  
——雑誌『酒』との比較を通して…………… 5

石黒久美子

日本主催のオンラインコンサートの中国における受容研究  
——「アラフェス 2020」「THIS IS 嵐 LIVE」の実例から…………… 27

呉 沁霖

パラアスリートをめぐる物語構造…………… 69

竹内秀一

## 研究ノート

### 離散と連続

——「ハッピー・フリーガン」と「眠りの国のリトル・ニモ」のレイアウト比較…………… 91

鶴田裕貴

第5回 学習院大学身体表象文化学会大会 発表概要\*…………… 109

### プロシーディングス

現在の日本の性風俗産業と「性」の表象について…………… 114

神谷穂香

活動報告…………… 127

『身体表象』投稿規定…………… 131

学習院大学身体表象文化学会会則…………… 132

\*発表内容の公表が却って業績の蓄積を妨げる可能性に鑑み、プロシーディングスの掲載を見送った者については発表要旨の掲載に留めた。





論文

源氏鶏太 BG 小説における「働くヒロイン」の飲酒と結婚  
——雑誌『酒』との比較を通して——

石黒久美子

1. はじめに

本稿では、サラリーマン小説で有名な源氏鶏太（1912–1985）が、1950年代後半から1960年代前半にかけて執筆したビジネスガール（以下、BG）をヒロインとした小説、いわゆるBG小説について、ヒロインの飲酒行動と、恋愛の行方、つまり結婚に至るかどうかの関連性に着目し、読者に対してどのような女性の飲酒態度を規範として提示しているかを考察する。

BGとは、会社勤務する若い女性事務員の事で、サラリーガールと呼ばれる場合もあった<sup>1</sup>。女性の飲酒の歴史を考える上でBGは重要な存在である。戦後、女性の飲酒はBGを中心に盛り上がりを見せたのである。

女性の飲酒の歴史を概観すると、江戸期までは女性も比較的自由に飲酒していたが、明治期になり抑圧されるようになった。その理由は、家父長制の浸透による女性の地位低下や矯風会による禁酒運動（阿部 472–476）、自家醸造の禁止と経済的自由の剥奪（安井 214）等と考えられている。明治期以降、飲酒が社会的に許されるのは、芸者等、水商売に従事する「玄人」女性だけで、「素人」女性の飲酒は文化的禁忌となった。しかし女性には酒の場で酌役割が求められており、有償で酌をする「玄人」女性は飲酒するが、無償で酌をする「素人」女性は飲酒しないという分断があった（阿部 482–496, 518–520）。「素人」女性が社会的に飲酒するようになるのは、戦後、1955年頃からである。

1950年代後半の女性の飲酒について、石黒久美子は、雑誌『酒』（酒之友社、1950–1997年）の記事から考察を行っている（石黒 72–92）。『酒』は、酒に関するエッセイや座談会記事を掲載した雑誌で、1956年以降は佐々木久子が編集長を務めた。1957、58年には女性の飲酒に関する記事を多く掲載している。その中から、酒蔵の人々と佐々木の

座談会記事である「酒づくり二世さんと語る 女性開拓」を見ると、菅原雅（伏見男山）<sup>2</sup>と佐々木がビヤホールに女性客が増加したと語っている。

菅原（雅）（前略）数寄屋橋のニッポンビヤホール、あそこへ昭和二十六年頃に行つた時は余り女の人がいなかつたが、最近は実に多くなつた。女の人が自分等で飲めると言うことが魅力なんですね。それで非常に女の人の方が大きくなつたと思うんです。

佐々木 そうなんです。東京のビヤホールは、ラッシュ時分は、女性が四割位です。それは凄いですよ。こんなに日本の女性が飲むようになったことは、日本酒がビールに段々追いやられて行くんじゃないかと思うんですが……（天江ほか 62）。

更に、天江秀次郎（天賞）の質問に対し、佐々木は飲酒している女性達は BG であると答えている。

天江 ところで佐々木さん、そういう女性の酒類を飲む人口が増えて来たという理由を一つ、女性の側からお話になつて頂けませんか。

佐々木 今の東京の例のことしか申し上げられませんが、飲んでいる人達はサラリーガール、自分で経済的な力を持っている人達ですね。主婦ということになつて来ると、まだその段階ではないようです。ビジネスガールのうちでも一番多い二十から二十五の人達というのは、新しい教育を受けて、男女同権の息吹を大きく吸つたわけです。会社のリクリエーションなどで、飲むことに慣らされて来たんですね。それも男の人達と行つているんじゃないかと、女同志で行つているの。トリスバーなんか半々くらいです（天江ほか 62）。

また、歌手や作家等と佐々木の座談会記事である「春宵 ほろ酔い口ぜつ 男性をサカナに」では、佐々木、池田みち子（作家）、笠置八千代（評論家）が、女性が飲酒する動機は職業的な進出と述べている。

佐々木 ところで最近女の人で酒を飲むかたが大変多くなりましたが、女の人が酒を飲む動機というものはどんなところでしょう。

池田 一般的に言えばやはり職業的な進出でしょう。

笠置 解放感よ。

池田 家庭に閉じこもっている奥さんが戦争前に比べて飲むようになったかという、そうはなっていないと思います。なつたとしても、わずかなものだろうと思います。飲み屋に男の人と一緒にきている人が多いというのは、勤め先で一緒になつてきているわけで、社会的な進出というので飲むようになったらと思います。昔は飲むかたは花柳界とか女給さんたちだつたでしょう。いわゆるすつかたぎは飲まなかつたのですが、最近では飲むということが普通になつてきたですね（淡谷ほか 11-12）。

文中の「すつかたぎ」とは「素堅気」で、ここでは「素人」と同義と解釈できる。それまでは飲酒する女性は「玄人」だったが、「素人」が飲酒するようになったと述べている。

このように、石黒は 1957、58 年の『酒』の記事を分析し、以下のように述べた。戦後、1955 年頃から東京では女性の飲酒が増加し、特に BG がビールを飲む行動が目立っていた。BG が飲酒する背景には職業的な進出、経済力の獲得があった。一方、経済力を持たない家庭内主婦は飲酒していなかった。BG は男性に付随する形だけでなく、BG 同士で連れ立って飲みに行っていた（石黒 72-92）。

『酒』の記述からは、1950 年代後半における実際の女性の飲酒行動が読み取れる。本稿ではこれを踏まえつつ、1950 年代後半から 1960 年代前半の源氏 BG 小説を分析対象とし、同時期にフィクションの領域で女性の飲酒がどのように表象されたのかを考察し、『酒』に記述された女性の実際の飲酒行動と比較する。取り上げる作品は、女性読者を対象とした女性誌に連載された作品で、東京を舞台としたものを中心とする。

## 2. 源氏鶏太 BG 小説の特徴

戦後に人気を博した源氏のサラリーマン小説は、度々映画化もされ、「サラリーマンもの」流行の土台を築いた。真実一郎は、源氏のサラリーマン小説について、仕事をすする場面をほとんど描かず、社内の派閥争いや社内恋愛等人間関係の描写に重きを置いており、「仕事の成果よりも人柄がものをいう過剰な〈人柄主義〉」（真実 21）が特徴と述べる。井原あやは、源氏のサラリーマン小説と BG 小説を比較し、サラリーマンは人間関係の波に乗りさえすれば出世が成し遂げられると規定されているが、BG 小説にはそうした構図は見られず、ヒロインの恋愛模様が中心に描かれると指摘する（井原 [2017] 146）。

源氏の初の長編 BG 小説で、『婦人生活』（婦人生活社）1952 年 1 月号から 12 月号に連載された『向日葵娘』では、ヒロインが BG 達による「お茶くみストライキ」に参加せず、自分の意志を貫いた点が評価され、それまで男性社員が行っていた職印押捺簿整理の担当に抜擢される（源氏 2:163）<sup>3</sup>。また、社内に女性事務員による「会」が結成された際、初代委員長に就任する（源氏 2:232）。ここでは会社での出世が描かれたと言えるが、他の源氏 BG 小説では出世は描かれず、物語の主軸はあくまで恋愛となっている。

源氏作品は、「基本的に単純明快な勧善懲悪が貫かれている」（真実 20）と述べられるように、「幸せな結末」で終わる事が多く、BG 小説も例外ではない。恋愛を主軸にした BG の物語において「幸せな結末」とは、即ち結婚である。金野美奈子は「高度成長期の女性事務職をめぐる言説は、女性の職場経験のさまざまな要素を「結婚」と結びつける論理を展開しているが、それらは仕事を結婚のための準備と意味づける点で共通している」（金野 145-146）と述べる。源氏 BG 小説も同じく、ヒロインは会社で働いていると設定されながら、恋愛の結果として結婚する事が物語上の目標に置かれている。

このような源氏 BG 小説で、BG の飲酒はどのように描かれたのか。実際に BG の飲酒が増加した 1955 年頃よりも前の源氏 BG 小説でも BG の飲酒は描かれているが、その描写は少ない。『向日葵娘』は大阪を舞台とした作品だが参考までに触れると、ヒロインは好意を寄せる同僚男性とすし屋を訪れた際に、彼にビールを勧め、酌をし、自分は飲まない（源氏 2:248）。すし屋で知人の誕生日を祝う時、日本酒で乾杯する場面が簡潔にあるのみである（源氏 2:260）。若い世代向けの娯楽雑誌である『平凡』（マガジンハウス）1953 年 8 月号から 1954 年 1 月号に連載された『丸ビル乙女』では、ヒロインの 1 人が好意を持った男性の気を惹くために酒場でハイボールを飲んで酔い、愛を告白し、「そのかわり、好きになって貰えたら、もう、お酒を飲まないわ。きっと、可愛がって貰えるような娘になるわ」（源氏 2:283-284）と言う。ここには女性の飲酒が社会的に逸脱行為であり、飲酒しない女性が好まれるという前提がある。『婦人倶楽部』（講談社）1954 年 9 月号から 1955 年 12 月号に連載された『見事な娘』でも、ヒロインの飲酒場面は引っ越しの後、家族や手伝いに来た人々と一緒にビールを飲む描写が簡潔にあるだけで、むしろ母親に促されて酌役割をする所が強調される（源氏 10:126）。

これらの作品に比べると、1955 年以降の源氏 BG 小説は、ヒロインを始め女性の飲酒場面を多く描いており、実際に起きた飲酒する BG 増加の影響を感じさせる。源氏は、読売新聞夕刊に 1958 年 12 月 12 日から 1959 年 6 月 21 日まで連載した『実は熟したり』で、サラリーマンが BG に「僕はね、これからの女の方は、ビールぐらい飲んだ方がいい、と思うんですよ」（源氏 20:9）と説く場面を描いており、女性が社会進出すると共

に飲酒するようになった事を奨励しているかのようである。

しかし、源氏 BG 小説では消極的な飲酒をするヒロインの物語が多い。次章からは、源氏 BG 小説を、ヒロインの飲酒態度が消極的か積極的か、また物語の結末で結婚するかどうかに着目して論じる。まず飲酒に消極的で、最終的に結婚するヒロインの物語を取り上げ、次に最初は飲酒に消極的であったが途中で積極的になり、結婚するヒロインの物語を取り上げる。最後に、飲酒に積極的で結婚しないヒロインの物語を見ていく。内容をまとめると【表】のようになる。ヒロインと、ヒロインの恋敵となる女性等の飲酒描写を比較し、源氏 BG 小説が消極的な飲酒を規範として女性読者に提示している事を指摘したい。

### 3. 飲酒に消極的、結婚するヒロイン

#### 3-1. 『最高殊勲夫人』

『最高殊勲夫人』は、『週刊明星』（集英社）1958年8月24日号から1959年2月8日号に連載されていた。女性誌に連載された作品ではないが、女性の飲酒場面が多いので考察対象に加えたい。

本作は3姉妹と3兄弟がそれぞれ結婚する物語である。ヒロインは野々宮杏子、21歳で、丸の内の三原商事で働く事になる。杏子の2人の姉、長女の桃子と次女の梨子は、それぞれ三原商事の創業一族である三原家長男の一郎、次男の次郎と恋愛結婚をした。三原商事の社長夫人となった桃子は、杏子と三原家三男の三郎を結婚させて「世界制覇」しようと企む。杏子は桃子の勧めで三原商事に勤務する事になるが、桃子の思惑に乗るまいと社内で別の結婚相手を探そうと奮闘する。しかし、杏子と三郎は次第に惹かれ合い、最終的には結婚する。

それでは女性の飲酒場面について、杏子から見ていこう。杏子は、物語の開始時点では会社勤務をしておらず、飲酒経験もない。三郎に連れられて初めて銀座のバーを訪れる場面で「杏子は、勤めに出ているわけではなく、こういうところへくるのは、はじめてである」とある（源氏 15:16）。女性が飲酒の機会を得るのは職業進出してからとなっており、『酒』の内容と一致する。ここでは杏子は飲酒せず、レモンスカッシュを飲む。

杏子は BG になってから人生で最初の飲酒をする。初めて得た収入で、父親を銀座のどんかつ屋に誘い、そこで父親に勧められビールを軽く一口飲み、飲酒への興味を示す（源氏 15:101）。しかし、これ以降の飲酒は消極的で、飲酒量は少ない。次に同じとん

かつ屋を三郎と訪れた時にはビールをコップ半分、その後に訪れたバーでは三郎が杏子のために注文した低アルコールのカクテルを飲む（源氏 15:111, 118）。更に、とんかつ屋を同僚男性 2 人、同僚女性の岩崎豊子の 4 人で訪れた時も、ほとんど飲まない（源氏 15:143）。

ちなみに、豊子はビールをグラス 2 杯程度飲めるとされている。杏子よりは飲酒量が多いが、男性がビール瓶 2 本以上飲酒している事（源氏 15:66, 100–102, 116, 143）と比較すると少ないと言える<sup>4</sup>。豊子は最終的に同僚男性と恋愛を成就させる。

杏子は初めて飲酒した後も、飲酒に関しては消極的な態度をとっており、むしろ一緒にいる同僚男性、父親、三郎に酌をする姿が描かれる（源氏 15:62, 101, 111）。

次に、杏子の恋敵となる女性、三郎の婚約者である大島富士子の飲酒行動に着目する。富士子は大島商事の社長令嬢であり、BG より社会的に階級が上の「女性権力者」<sup>5</sup>である。酒場に親しんでおり、バーではジンフィーズを飲む（源氏 15:55）。積極的に飲酒を楽しむ女性と言えるが、最後は杏子に恋した三郎から婚約を破棄され、失恋する結末を迎える。

また、作中で実際に飲酒する場面は出てこないが、父親のセリフに、桃子、梨子は「ビールを一本ぐらい飲んだ」とある（源氏 15:101）。2 人はそれぞれ社長夫人、専務夫人という「女性権力者」の立場にあり、社長令嬢の富士子と同様に飲酒する女性として描かれる。

その他、歴史的に飲酒が抑圧される事が無かった「玄人」女性の飲酒として、芸者・ぼん吉が鬼怒川温泉の旅館で、一郎から日本酒を口移しで飲ませて貰う場面がある（源氏 15:128–129）。「玄人」女性の飲酒は他作品でも頻繁に登場する。

まとめると、ヒロインの BG は飲酒に消極的で最終的には結婚し、ヒロインの恋敵は飲酒に積極的で失恋する事になる。また、「玄人」女性と「女性権力者」は飲酒する存在として描かれる。

『最高殊勲夫人』は映画化されている（増村保造監督、大映、1959 年）が、杏子は原作よりやや飲酒に積極的に描かれており、バーで富士子に対抗してジンフィーズを注文する場面がある。しかし、それも実際に飲む事はなく、全体的に見ればやはり飲酒に消極的な女性となっている。三郎が杏子と富士子を比較して、杏子をレモンスカッシュ、富士子をハイボールダブルに喩える場面があり、杏子が酒から縁遠い女性であると強調されている。また、映画には桃子が自宅でハイボールを飲む場面や喫煙する場面がある。桃子の権力欲は原作より強く描写されており、これらは彼女の強い権力性を示すための表現と言える。

### 3-2. 『女性自身』

『女性自身』（光文社）1960年6月22日号から1961年3月7日号に連載された源氏BG小説は、雑誌名そのままに『女性自身』という作品名となっている。本作は、丸の内にある東京化学工業株式会社の総務課に勤務する22歳の矢代真理子がヒロインの物語である。真理子は同僚の多久孝平に恋をする。孝平は同僚の藤原悠美子や、幼馴染の河瀬高子からも好意を寄せられていたが、最後は真理子と結婚する事になる。

真理子はビヤホールになら数回行った事があるが、バーには行った事がなかった（源氏 25:12-13）。頼まれて仕方なくバーへ行くが飲物は注文しない（源氏 25:25）。レストランで同行の男性2人がビールのグラスを空けた時も軽く口をつけただけで、その後バーに連れて行かれた際はジンを少なくしたジンフィーズを注文する事になった（源氏 25:106, 119）。姉の恋人と日本酒を飲む場面があるが、自発的なものではなく強要されただけである（源氏 25:211）。真理子も飲酒に消極的なヒロインと言える。

本作にはヒロインの恋敵となる女性が2人登場する。まず同僚の悠美子であるが、飲酒に積極的で、酔って手に負えない程に乱れると言われており、喫煙もする（源氏 25:52, 76）。悠美子は最終的に失恋し、自殺未遂を起こす。

もう1人の恋敵である高子は、青春女性出版株式会社で編集者として勤務しているが、社長令嬢という「女性権力者」の位置にある。飲酒にも積極的で、孝平を誘って飲みに行こうと考えたり、喫煙したりもする（源氏 25:164）。真理子と高子は孝平をめぐる恋敵の立場であるが意気投合する。高子は、孝平が悠美子と結婚するだろうと考え、真理子を「ヤケ酒」に誘う。

「二人でヤケ酒を飲んで、孝平さんの悪口をいってやりましょう。」

「まあ、ヤケ酒？」

「女のヤケ酒って、おかしいかしら？」

「かまいませんわ、一生に一度だったら。」（源氏 25:183-184）

ここで真理子と一緒に「ヤケ酒」を飲む事を了承するが、「一生に一度」と条件を出している。これは限定的な飲酒への欲求と言え、高子よりも飲酒に消極的である事が強調されている。高子は、孝平には失恋するものの、最終的に別の男性と結婚する事になる。

本作では、飲酒に消極的な BG は結婚に向かい、飲酒に積極的な「女性権力者」は一度失恋するも別の相手と結婚する事になり、酒乱である BG は失恋し他の相手もいないという結末になる。

### 3-3. 『男性無用』

『男性無用』は、『週刊読売』（読売新聞社）1961年3月5日号から12月31日号に連載された。女性誌に連載されていた作品ではないが、これも女性の飲酒場面が多いので取り上げたい。

ヒロインは、T 化学工業総務課に勤務する 22 歳の宮沢いづみである。いづみの同僚女性が婚約者から、上司である部長の娘との縁談が持ちかけられたとの理由で婚約を解消される。いづみはこれを知って男性不信に陥り、男性無用論者となる。しかし最後は、いづみに好意を寄せる倉井郎太の真摯な行動を知り、倉井の愛を受け入れるという内容である。

いづみの飲酒場面は多いが、常に飲酒量は少なく表現される。バーに行った事は 3 度だけで、叔父にレストラン・バー・S に連れて行かれた際は、軽い酒として叔父が選んだジンフィーズに軽く唇をつける（源氏 30:20）。この後、同僚男性と行く事になったトリス・バーでは、既にジンフィーズを飲んでいたため、用心してジュースを選び、その後も付き合いでビールを少しだけ飲む（源氏 30:33,47）。後日、叔父の元恋人で堂前産業の女性社長・堂前左木子とレストラン・バー・S で食事した時も、美味そうにビールを飲む左木子を前に、軽く口をつけただけである（源氏 30:91）。また、叔父の家で、叔父と左木子と 3 人でウイスキーの水割りを飲む際は、いづみの分だけ特別にウイスキーが少なかった。更に叔父と左木子が新しい水割りを作った時、いづみは最初の水割りの 3 分の 1 も飲んでいなかった（源氏 30:118-119）。

そして、いづみが、後に恋敵となる、倉井の上司である部長の娘・富田裕子とレストラン・バー・S でビールを注文する場面がある。

「ねえ、ビールを飲みましょうよ。」

裕子がいった。

「まア、ビール？」

いづみが、ちょっとあきれたようにいうと、

「女同士だからって、ビールを飲んでいけないことはないでしょう？」



「そうね。飲みましょう。」

[中略]

「さア、カンパイしましょう。」

「ええ。カンパイ。」

二人は、グラスをきちんと合わせた。いづみは、五分の一ほどを、裕子は、三分の一ほどを飲んだ。お互いそれを見せ合って、また微笑をかわした（源氏 30:148-149）。

本作は女性同士の飲酒を2回描いている。前述したいづみと左木子の飲酒場面は、BGと女性社長の飲酒という点で階級・年齢の上下関係が明確であったが、裕子との飲酒場面はそれと異なる。裕福な裕子は働いている描写がなく無職と考えられるが、いづみと同年代で意気投合しており、ほぼ対等な関係の飲酒である。乾杯した後グラスを見せ合い、微笑みを交わす行為の中に、若い女性同士の飲酒の珍しさ、それを共有した連帯の意味が込められている。この飲酒は、裕子の提案で行われ、いづみは呆れながらも了承する形となっている。更にいづみの方が飲酒量が少なく、裕子よりも飲酒に消極的である事を表す。

これ以降もいづみの飲酒場面はあるが、積極的な様子はない（源氏 30:157, 207, 271, 277）。特にレストラン・バー・Sでは何度も飲酒するが、常に同時に注文するピフテキへの関心が強調され、飲酒の印象が薄まるような効果をもたらす。

いづみの恋敵となる裕子は、前述の通り、いづみとの比較により飲酒に積極的な様子が描かれ、最終的に倉井に失恋する。もう1人、倉井に恋愛感情を抱く倉井の同僚女性が登場するが、飲酒についてはバーに行く場面があるものの具体的な描写がなく積極的とも消極的とも言えない。

「女性権力者」の飲酒としては、女性社長である左木子がビールやブランデー・サワー、ウイスキーの水割りを積極的に飲む（源氏 30:91, 97, 118-119）。

また、いづみの会社の先輩で、29歳独身「オールド・ミス」の小野瀬敬子は、トリス・バーを1人で訪れてビール瓶1本近く飲んだり、倉井とおでん屋で日本酒を飲んだりと飲酒に積極的で、喫煙もする（源氏 30:44, 49, 236, 163-164）。敬子はかつて結婚を前提に交際していた同僚男性に捨てられ、独身状態であったが、最後にいづみの叔父と結ばれる。有能で親切な敬子に救済が与えられた形で、源氏の〈人柄主義〉故の措置と言えるだろう。

本作も、飲酒に消極的なヒロインが結婚し、積極的な恋敵が失恋する構図となる。

### 3-4. 『喜びと悲しみがいっぱい』

『女性明星』（集英社）1962年12月号から1963年12月号に連載された『喜びと悲しみがいっぱい』は、丸の内の一流企業で受付嬢として働く20歳の中河麻美子をヒロインとした物語である。麻美子は先輩の檜山五郎に恋をしているが、「妹」扱いされている。五郎には婚約者がいたが、彼女の浮気が発覚し婚約破棄となる。最後は麻美子と五郎が結婚する事を予感させる結末となっている。

麻美子は、物語の開始時点で飲酒経験が無く、飲酒に対する欲求も無かったが、五郎の飲酒を見て触発され、飲んでみたいと考えるようになる（源氏 31:257）。「妹」扱いされている麻美子にとって、飲酒は五郎と釣り合う成熟した女性になった事の証なのである。麻美子は五郎と訪れた銀座のレストランで、五郎に勧められて飲酒をするが、飲酒量は少ない。乾杯のビールを舐めるように飲み、その後もグラスの3分の1も飲んでいない状態であった（源氏 31:312-314）。また、別のレストランで五郎の男友達にビールを勧められた時も、少し口をつけたただけであった（源氏 31:359）。

一方、麻美子の恋敵で同僚、五郎の婚約者・滝田昇子は、五郎とレストランで飲酒し、スタンド・バーに行っている（源氏 31:262-263）。具体的な飲酒の様子は記述されず積極的かどうかは判断できないが、麻美子よりは飲酒する女性として描かれる。

本作は、恋敵との飲酒の差が他作品よりも明確ではないが、飲酒に消極的なBGが結婚に向かう構成となっていると言える。

ここまで見てきた作品をまとめると、飲酒に消極的なヒロイン達は物語の開始時点で交際経験がなく、そこから恋愛成就・結婚する結末を迎える<sup>6</sup>。一方、ヒロインの恋敵となる女性はヒロインよりも積極的に飲酒し、失恋する傾向がある。そして「玄人」女性や「女性権力者」と位置付けられる女性は、当然に飲酒する存在として描かれる。

また、これらの作品の中には、男性が、女性が酔う事に嫌悪感を示すセリフがある。『女性自身』では、男性小説家が、バーでジンフィーズをグラス半分程一気に飲んだ女性秘書を見て「いっておくが、僕は、女の酔っぱらいは大きらいなんだぞ」（源氏 25:207）と言い、孝平が真理子と高子の「ヤケ酒」計画を知って「僕は、女のヤケ酒は大きらいなんだ」（源氏 25:232）と言う。更に『男性無用』では、ヒロインの叔父が「いっておくが、僕は、女の酔っぱらいは、大嫌いだからね」（源氏 30:97）と、『喜びと悲しみがいっぱい』では五郎の男友達が「僕は、女の酒飲みなんて、あんまり好きじゃアないんです。とって、全然飲めないのも困る」（源氏 31:359）と言う。女性の飲酒自体は非

難されるものではないが、そこには酩酊への嫌悪感があり、「酔わない程度」という節度が求められている。飲酒はあくまで消極的でなければならず、そのような飲酒態度の BG が「幸せな結婚」に導かれる事を示している。

#### 4. 消極的な飲酒から積極的な飲酒に変化し、結婚するヒロイン——『御身』

ここでは、物語の開始時点では飲酒に消極的であったヒロインが、物語の進行とともに積極的になり、最終的には結婚する物語として、『婦人公論』（中央公論新社）1961年6月号から1962年9月号に連載された『御身』を見ていきたい。

『御身』は読者から賛否両論が沸き起こった作品である（源氏 34:347）。その理由は、ヒロインの BG が金のために愛人となり、性的欲望を持って性行為を何度もするからである。

ヒロインの矢沢章子は虎の門にある K 商事会社の総務課に勤務する 24 歳である。章子の弟で、浅草の M 玩具製造会社に勤務する利夫は、上司から預かった 30 万円を紛失してしまう。姉弟には両親がなく 2 人きりで生活しており、姉の月収は 1 万 2 千円、弟の月収は 1 万円、やっと貯金が 2 万 5 千円貯まったという経済状態であり、30 万円は大金である。章子は返済のため、バーで紹介された、日本橋の長谷川電機社長・長谷川虎雄と 6 カ月 30 万円の愛人契約を結ぶ。長谷川は 40 歳で、14 歳の娘を持つ寡夫である。章子は愛人として長谷川と接する中で本気で恋をするようになり、最後は結婚する。

一見すると章子は不本意に愛人という立場になってしまった悲劇のヒロインのようであるが、そこまで悲惨な状況にはない。長谷川は章子に 30 万円を渡した後、自分からは章子に連絡しない。章子は金を持ち逃げする事もできたが、金だけ貰って何もしないわけにいかないと長谷川を性行為に誘う。長谷川は我慢して性行為をしなくても良いと言うが、章子の望みで性行為をする。これ以降、章子は自分の性的欲望に従って長谷川と性行為を何度もするようになる。最終的には、2 人はお互いに恋愛感情を持っている事を確認し結婚する。2 人の関係が愛人としての性行為から始まり、恋愛へと発展し、最後に結婚するという過程が当時としては珍しく、「型破りの恋愛小説」（小松 357）と評された。

章子の飲酒は、当初は消極的であったが、愛人となり性行為を重ねると比例するように積極的になる。章子は元クラス・メートの姉がマダムをやっている京橋のバーで長谷川を紹介される時、ビールをグラス 1 杯飲むが、愛人になる不安と緊張を紛らわすために飲むだけである（源氏 34:12-15）。また、交際していた同僚・和気年久と銀座で食

事中、愛人契約を結んだ疚しさからビールをグラス 1 杯飲む (源氏 34:23)。いずれの場合も、好んで飲むわけではなく、精神的ストレスを誤魔化そうと飲むだけである。

その後、章子は、長谷川と訪れた代々木のホテルの部屋で、ビールを「ヤケ酒」のように飲酒し、初めて性行為をする (源氏 34:57)。以降、章子は、長谷川の他の愛人達に対抗してジンフィーズを飲むなど飲酒を重ね、飲酒量もビール瓶 1 本になる (源氏 34:79, 121, 136, 164)<sup>7</sup>。吸わずに吹かすだけであるが、喫煙もするようになる (源氏 34:4)。

このような章子の飲酒は、「玄人」女性に類似する愛人としての飲酒行動と解釈できるものであった。しかし最終的に章子は長谷川と結婚し社長夫人になる。章子の階級変化に合わせて、章子の積極的な飲酒行動は、結局は「女性権力者」であるが故のものとして解釈できるよう仕掛けられている。

章子の恋敵の立場には、長谷川と再婚話が持ち上がっている未亡人と、長谷川の他の愛人であるバーのマダム、料亭の女将という 2 人の「玄人」女性がいる。未亡人は、バーでウイスキーの水割りを飲み、飲酒に積極的な女性として描かれる (源氏 34:80)。

また、『御身』では、BG の飲酒の仕方が、その BG が誰かの愛人であるかどうかを判断する材料となっている。章子の弟・利夫は取引先の会社に勤務する小沢咲子と交際するが、章子はホテルで咲子が中年男性と一緒にいる所を目撃しており、咲子とその男性の愛人なのではないかと疑いを持つ。章子に相談された長谷川は、章子、利夫、咲子と 4 人で食事をし、その時に咲子がグラスに半分程残っていたビールを軽く飲みほした様子を見て、咲子が愛人をやっていると確信する (源氏 34:136)。女性の飲酒の仕方が、その女性の性的行動を推測する判断材料となっている。

実際、長谷川の推測通り、咲子は経済的な理由で上司の愛人をしており、その事実を知った利夫は咲子と別れる。章子と咲子は共に金のために愛人となり、BG でありながら「玄人」女性に近い立場になったが、その飲酒行動にも共通性があるように描かれる。しかし、章子は最後には結婚によって社長夫人となり「幸せ」を掴む事になる。このような章子の大逆転劇は現実的ではなく、読者の女性に娯楽として提示された「夢」と言える。

## 5. 飲酒に積極的、結婚しないヒロイン

### 5-1. 『鏡』

飲酒に積極的で結婚しないヒロインの物語として、『婦人朝日』（朝日新聞社）1957年5月号から1958年6月号に連載された『鏡』を見ていこう。本作は、源氏がそれまでの明るい作風を打破しようとしたもので（源氏 10:339）、他作品よりも暗い雰囲気となっている。

ヒロインは宮本京子、丸の内の大都商事株式会社に勤務する23歳である。京子は15歳の時に母親を亡くし、その4年後に再婚した父親と義母を憎んでいる。愛情に飢えており、恋愛においては、同僚で恋人の田部、義母の弟である修治、上司で既婚者の桜田という3人の間で揺れ動く。桜田にはホテルに連れ込まれそうになり、直前で逃げる。田部との結婚を考えるが、田部は転勤先で新しい恋人を作っていた。次に修治との結婚を望むが、修治も同僚女性との結婚を決めてしまう。京子は2人の男性に立て続けに振られてしまい、結婚せずに物語が終わる。

京子の飲酒は積極的なものとして描かれる。まず物語の開始時点で、田部とおでん屋で日本酒を1合近く飲んで酔った状態である（源氏 10:172）。しかし、会社の先輩で28歳独身「オールド・ミス」の岩本成子と比較すると飲酒量が少ない。京子は成子に誘われ、新入社員の女性1人、男性1人と共に銀座の少し高級な中華料理店で食事をする。成子は当然のようにビールを注文し最初のコップを一気に飲む。京子はコップに半分程度飲み、新入社員の女性は口をつけた程度で、年齢・勤続年数の差がそのまま飲酒量の差となって示される（源氏 10:197）。

その後、京子は成子に連れて行かれた日本橋のバー「ロマン」で、ビールを飲み過ぎて酩酊し便所で嘔吐してしまうが（源氏 10:199-204）、このバーを気に入って通うようになる（源氏 10:215, 237-240, 252-256, 272-273, 335-336）。

また、京子が成子と、「ロマン」や成子の部屋で2人で飲酒する場面がある。特に成子の部屋では、成子が隠していた自身の恋愛事情を告白する。部屋の中という閉じた空間で、京子は「真ッ赤」になりながらビールをコップに2杯、成子は瓶1本程度を飲み、秘密を分かち合う（源氏 10:237-242）。ここでは飲酒を通じた2人の連帯が描かれる。この時の2人の飲酒を京子は「女のヤケ酒」と称する（源氏 10:245）。

それ以外でも京子は飲酒を重ねており（源氏 10:290, 334）、吹かすだけだが喫煙もす

る（源氏 10:204, 304）。

京子の恋敵となる女性は、田部の新しい恋人である田部の下宿先の大家と、修治の結婚相手である同僚女性であるが、2 人とも飲酒している様子はあっても具体的な描写はなく、消極的か積極的かは判断できない。

本作でヒロインと比較すべき存在は恋敵ではなく、先輩の成子である。京子より 5 歳年上で、飲酒量も多い成子は、京子が選択したかもしれない道程を辿った姿を示す。京子は桜田や田部と性行為に及ぶ可能性があったが直前に回避しており、貞操を守った形となっている。成子は 5 年前に独身時代の桜田にホテルに連れ込まれて性行為をしている。京子は会社を辞めて「ロマン」の女給になる事を考えるが結局会社に残る。成子は、同僚女性の婚約者と交際していた事が発覚したため、会社を辞めて「ロマン」の女給となる。同じ「オールド・ミス」でも人柄の良い『男性無用』の敬子と異なり、ヒステリックな面があり同僚女性を裏切っていた成子は結婚を望むも叶わない。

京子もまた 2 人の男性に続けて失恋し結婚を逃す。しかし、成子のように BG から逸脱する事なくその立場に留まった京子には、最終的には唐突に恋愛面で救いが描かれる。物語の終盤、突然、修治の友人男性が登場し、恋愛関係に進む事が示唆される。「幸せな結末」を基本とする源氏作品で、ヒロインを失恋したままで終わらせられなかったための救済措置のようである。ただ、物語としては失恋する描写に重きが置かれており、本作は飲酒に積極的なヒロインが失恋する物語と言える。

## 5-2. 『銀座立志伝』

最後に、『女性セブン』（小学館）1963 年 5 月 5 日号（創刊号）から 1963 年 12 月 18 日号に連載された『銀座立志伝』を見てみよう。この作品は、ヒロインが BG を辞めホステスになる物語であるため、厳密には BG 小説ではない。しかし、ヒロインはホステスとして働く上で、元 BG である事を宣伝文句に使い、BG の経験を活用して客と接する。元 BG である点が常に物語の根底にあるため、広い意味で BG 小説の一種と位置付けてここで論じたい。

ヒロインの寺沢一実 は田所電機株式会社に勤務していたが、会社が倒産したため、銀座のバー「東京一」のホステスとなる。ホステスとして働く中で、客の橋本から「スパイ」として他の客の情報を探るよう頼まれる。橋本は一実の仕事ぶりを認め、一実を「雇われマダム」にする。

一実は BG 時代からビール瓶 1 本飲む事が可能で、バーに何度も行った経験があり

(源氏 32:11)、最初から飲酒に積極的なヒロインとして登場する。更にホステスとして働く内に飲酒量が増え、ビール瓶2本飲むようになる(源氏 32:54)。

また一実の恋愛に関してだが、処女だった一実は物語途中で橋本の部下である石沢に恋をし、終盤で性行為をするものの、「あたしって、石沢さんにバージンをささげたということだけで満足すべきなんだわ」「そのかわり、あたしには銀座がある！」(源氏 32:198)と結婚は諦める。一実は初めから飲酒に積極的で、結婚せずに「玄人」女性としての出世を選んだヒロインと言える。一実はBGの立場からも、BGの次の段階に想定されている「妻」の立場からも、逸脱した存在なのである。

井原あやは本作について、「B・Gとはケタ違いの給与を得て、美しい服で銀座を闊歩する一実の姿は、読者であるB・Gたちに、ほんのひと時であれ、夢の世界を提示したのではなかろうか」(井原 [2016] 58)と述べ、結婚退職するまでの一時的な労働者とされるBGが現実逃避として楽しむ「憧れ」であると指摘する。

高度経済成長期は、雇用の場にB・GやO・Lと呼ばれる、働く若い女性たちを創出した。しかし、彼女らの存在が、サラリーマンの夫と専業主婦の妻という家庭を築くまでの「腰掛け」的亜流の労働力であったことを言うまでもない。そうしたB・Gたちを主要読者とする『女性週刊誌』<sup>8</sup>の誌面にあらわれた「銀座立志伝」の一実は、企業内でB・Gという立場より上に昇進することを期待されず、職場のヒエラルキーにも入り込むことを許されないB・Gの限界を知ったうえで見る密やかで危うい憧れであるといえよう(井原 [2016] 59)。

このような読者にとっての「憧れ」を描いている点は、愛人から社長夫人になる『御身』も同様と言える。小松伸六は『御身』について、「考えようでは、章子は三十万円シンデレラ姫登場ともいえますから、この作品を楽しい現代の童話とよんでもいいとおもいます」(小松 357)と述べている。『御身』『銀座立志伝』に描かれたヒロインは、その他の多くの作品に描かれたような、飲酒に消極的で結婚に向かうヒロインとは異なり、非現実的な「憧れ」の対象となる存在である。そして、そうした非現実的な「憧れ」の中でしか、飲酒に積極的なヒロインが結婚で階級上昇したり、仕事で出世したりする形の「幸せな結末」は描かれなかったと言える。

## 6. 節度ある飲酒

ここまで源氏 BG 小説における女性の飲酒について、ヒロインの飲酒態度と結婚の関連性を考察してきた。異色作である『御身』『鏡』『銀座立志伝』を例外として、基本的にヒロインの BG は飲酒に消極的であり、飲酒に積極的な恋敵に勝って、「幸せな結婚」をする事になる。このような飲酒をする BG 像は、『酒』に記述された、職業上の進出から主体的に飲酒を楽しむ BG の姿とは異なっている。

源氏の BG 小説において当然の如く飲酒していたのは、「玄人」女性と、社長夫人や社長令嬢、女性社長といった「女性権力者」であった。つまり飲酒する女性に付与されるイメージとは、性的なものと、権力性であると言える。会社内でサラリーマンと同等の立場になる事はなく、いずれは家庭内で貞淑な「妻」になる事を目標に設定された BG は、非性的・非権力的でなければならなかった。そのために、ヒロインの飲酒は消極的に描かれたと考えられる。

実際、BG が仕事関係の場で飲酒する時は節度ある飲酒が推奨されていた。『週刊平凡』（平凡出版）1962年12月20日号に掲載された「“あたしダメなの、では男性にきらわれます BG がチャーミングにお酒を飲む方法 誌上コーチ」の記事は、クリスマスパーティーや忘年会における適切な振る舞いを BG に指南する内容で、『酒』編集長の佐々木のアドバイスも紹介している。タイトルからして男性の評価を意識したものとなっているが、記事内でも BG の飲酒行為は男性から鑑賞・批評されるので注意が必要と述べている<sup>9</sup>。

ビルの一室で仕事をしているときと、たたみの部屋で日本酒とビールが並ぶときとでは、だれでもちがう状態になることはたしかだ。そういう席上で、ふだんまじめによく仕事をするあの女性はどうなるだろう、ということは、多かれ少なかれ周囲の男性のすべてが興味をもっていることなのだから、こころしたいもの（「“あたしダメなの、では男性にきらわれます」 66）。

そして、結論部分では節度ある飲酒を推奨している。

まとめてみれば、女性が酒に酔うのはあまり美しくない、ということになりそう。そこで節度のある飲み方で雰囲気をつかひ、スマートにジュースでもつきあえ



る方法を研究しておくことがけんめいだろう（「あたしダメなの、では男性にきらわれます」 67）。

BG が仕事関係の場で飲酒する時には、男性の視線を意識した節度ある飲酒が推奨されていた。しかし源氏 BG 小説で描かれるヒロインの飲酒は仕事関係ではなく私的な飲酒である。源氏は BG に推奨される節度を私的な飲酒の領域にまで拡大して描き出したと言える。

## 7. 女性同士の飲酒

『酒』は、BG が男性に付随してだけではなく、BG 同士で飲みに行っていると記述していた。しかし、源氏 BG 小説では男性に付随した形で飲酒する事が多く、BG 同士でも、BG ではない女性とでも、女性だけで飲む事はほとんど無い。『女性自身』では真理子と高子と一緒に「ヤケ酒」をしようと計画していたが、実際に 2 人で飲む事はなかった。『男性無用』では、レストラン・バーでのいづみと左木子、いづみと裕子の飲酒が描かれたが、どちらも BG 同士ではない。BG2 人の飲酒は、『鏡』における、京子と成子のバーと家での飲酒場面のみである。しかし、前述のように京子も成子も飲酒に積極的で結婚できない女性として描かれており、BG 同士の飲酒は「幸せな結末」に導かれるものとはなっていない。

源氏は、『サンデー毎日』（毎日新聞出版）1958 年 11 月 2 日号から 1960 年 6 月 19 日号に連載した、大阪を舞台とするサラリーマン小説『新・三等重役』では BG を含む女性集団の飲酒を描いている。別府で開かれた、得意先企業関係者の妻を集めた懇親会は、男性だけの宴会より盛り上がりを見せる（源氏 23:230-232）。福岡では先代社長夫人が支店勤務の BG6 人を招待して宴会を開く（源氏 23:261-271）。BG6 人と元 BG1 人が送別会で飲酒をした描写もある（源氏 24:140-141）。女性集団の飲酒は、その場に居合わせた主人公（サラリーマン）や男性達を圧倒し、その様子が喜劇性をもって描かれる。このような女性の集団での飲酒は、BG 小説では描かれない。女性だけの飲酒は、あっても 2 人である。

サラリーマン小説では、女性集団の飲酒は主人公のサラリーマンの視点で、あくまでも鑑賞の対象として記される。しかし BG 小説で、ヒロインの BG が当事者として女性集団の飲酒を行うとすると、そこには男性の視線が介在しなくなる。女性誌中心に連載した BG 小説は、一般週刊誌に連載したサラリーマン小説よりも、女性読者を意識して

執筆されたはずである<sup>10</sup>。男性不在の女性集団の飲酒を女性読者が受容する、このような状態を避けるため、BG 小説では女性集団の飲酒を描かなかつたのではないか。つまり、男性が存在しない状態で、飲酒を通して女性が連帯し団結する様子を女性読者に提示したくないという意図が働いたと考えられる。

## 8. おわりに

戦後、1955 年頃から、BG は職業上の進出、経済力の獲得を背景に飲酒に踏み出した。それは、明治期に始まった「素人」女性の飲酒に対する抑圧からの解放であった。しかし、フィクションの領域において、源氏 BG 小説は飲酒に消極的な BG が「幸せな結婚」をする物語を描いた。その物語は、飲酒自体は容認するものの、男性も存在する場で消極的に飲酒する事を規範として示し、現実の BG の飲酒行動を不可視化した。源氏 BG 小説は多くの雑誌で連載しており、そこで示した規範が女性読者に与えた影響は大きいものであつただろう。それは女性の飲酒に対する新たな抑圧となって機能したと考えられる。

女性の飲酒が増加してから約 10 年後、1964 年の『酒』で守屋理助（大日本製糖砂糖部長<sup>11</sup>）は「婦人も気の毒である。戦後は、女権伸長から女性の酒飲みという人もふえたし、なかなかいける口もある。しかし、結局は殺して飲んでいる」（守屋 46）と述べる。戦後、確かに女性は飲酒するようになったが、そこには新たな抑圧があり、自由に飲酒を楽しむ事ができる状況はいまだ遠かつたと言える。

## 引用文献

### 一次文献

源氏鶏太『源氏鶏太全集』全 43 巻、講談社、1965–1967 年。

### 二次文献

「“あたしダメなの、では男性にきらわれます BG がチャーミングにお酒を飲む方法  
誌上コーチ」、『週刊平凡』12 月 20 日号、平凡出版、1962 年、64–67 頁。

阿部健『どぶろくと女——日本女性飲酒考』、酒文化研究所、2009 年。

天江秀次郎（天賞）・早坂芳雄（松華）・伊沢久弥（竹に雀）・鈴木浩藏（勝来）・鈴木源  
寿（金兜）・川名儀之助（黄金沢）・菅原甚寿（千松島）・高木清一（鳳山）・菅原雅  
（伏見男山）・門伝東吾（太閤）・佐々木久子「酒つくり二世さんと語る 女性開拓」、  
『酒』5 巻 9 号、酒之友社、1957 年、60–68 頁。

淡谷のり子（歌手）・池田みち子（作家）・笠置八千代（評論家）・矢崎武子（漫画家）・  
眞山くみ子（映画女優）・佐久間みよ子（デザイナー）・遠藤春（料亭喜可久）・松  
堺屋二郎（葎町芸妓）・長部葆弘（「大関」常務）・佐々木久子「春宵 ほろ酔い口  
ぜつ 男性をサカナに」、『酒』5 巻 4 号、酒之友社、1957 年、6–17 頁。

石黒久美子「雑誌『酒』に見る戦後の女性の飲酒」、『身体表象』3 号、学習院大学身体  
表象文化学会、2020 年、72–92 頁。

井原あや「源氏鶏太「銀座立志伝」論」、『相模国文』43 号、相模女子大学国文研究会、  
2016 年、45–60 頁。

——「『女性自身』と源氏鶏太——〈ガール〉はいかにして働くか」、『国語と国文学』  
94 巻 5 号、明治書院、2017 年、137–150 頁。

小松伸六「解説」、源氏鶏太『御身』、角川書店、1965 年、353–358 頁。

金野美奈子『OL の創造——意味世界としてのジェンダー』、勁草書房、2000 年。

斎藤美奈子『モダンガール論——女の子には出世の道が二つある』、マガジンハウス、  
2000 年。

真実一郎『サラリーマン漫画の戦後史』、洋泉社、2010 年。

守屋理助「ビジネスをはなれて」、『酒』12 巻 2 号、酒之友社、1964 年、46–47 頁。

安井海洋「酔う女——徳田秋聲『新世帯』と明治期の飲酒文化」、伊藤信博編『酔いの文化史——儀礼から病まで』、勉誠出版、2020年、210–222頁。

【表】源氏鶏太BG小説における女性の飲酒と結婚

	最高殊勲夫人	女性自身	男性無用	喜びと悲しみが いっぱい	御身	鏡	銀座立志伝
「玄人」女性の飲酒	○	○	○	—	○	○	○
女性権力者の飲酒	社長夫人 専務夫人 社長令嬢（ヒロイン の恋敵）	社長令嬢 （ヒロインの 恋敵）	女性社長	—	—	—	—
ヒロインの恋敵の飲酒	社長令嬢 《積極的》	BG 《積極的》 社長令嬢 《積極的》	部長の娘 《積極的》 BG ○	BG ○	未亡人 《積極的》 「玄人」女性 《積極的》	大家 ○ BG ○	—
ヒロインの飲酒	《消極的》 ビール、コップ半分 低アルコールの カクテル	《消極的》 ビール、軽く口を つけただけ ジンの少ないジン フィーズ 強要されて日本酒	《消極的》 軽いジン フィーズ ビール、少し だけ ウイスキーの 少ない水割り	《消極的》 ビール、グラス に3分の1	《消極的》 ビール、グラス1杯 ↓ 《積極的》 ジンフィーズ ビール瓶1本	《積極的》 日本酒1合 ビールを飲み 過ぎて酩酊	《積極的》 ビール瓶1本 ↓ ビール瓶2本
ヒロインの結婚	○	○	○	○ 結婚すると予感 させる結末	○ 結婚して社長夫人	× 新しい恋愛 開始	×

## 註

- <sup>1</sup> BG という言葉は、1964 年の東京オリンピックを前に、英語圏からすると売春婦を連想させるとして使用されなくなり、代わりにオフィスレディ（OL）が使用されるようになった（斎藤 203-204）。
- <sup>2</sup> この記事では、丸かっこ内に所属する酒蔵が造る日本酒の銘柄名が記されている。
- <sup>3</sup> 源氏作品の引用は全て『源氏鶏太全集』から行い、（源氏 巻数:頁数）として示す。
- <sup>4</sup> 他の源氏作品でも、男性はビール瓶 2 本を基準に注文する事が多く、それ以上に飲酒する場合もある。
- <sup>5</sup> この時期、源氏作品だけでなく、会社を舞台とした作品（例えば映画「社長シリーズ」等）では、会社は同族経営の場合が多く、社長夫人や社長令嬢は役職に就いていなかったとしても、身分の上で、権力を付与された存在として描かれた。
- <sup>6</sup> 他に、若い世代向けの娯楽雑誌に連載された『娘の中の娘』（『小説サロン』[講談社]1958 年 1 月号から 12 月号に連載）、『若い仲間』（『明星』[集英社]1959 年 6 月号から 1960 年 6 月号に連載）も同様に飲酒に消極的なヒロインが結婚する物語となっている。
- <sup>7</sup> 『御身』は映画化されているが（島耕二監督、大映、1962 年）、映画では章子の性的欲望や飲酒行為は原作よりも抑制的である。章子は長谷川と愛人契約最終日まで性行為をせず、飲酒描写も少ない。
- <sup>8</sup> 原文ママ。
- <sup>9</sup> 飲酒の場において、女性が飲酒行為を男性に一方的に鑑賞され、評価される事については、石黒の論文を参照（石黒 72-92）。
- <sup>10</sup> 源氏は『喜びと悲しみがいっぱい』に関して、掲載する雑誌の性質から想定した読者をいつも頭の中に入れて執筆したと述べており、雑誌による描き分けを意識していた（源氏 31:403）。
- <sup>11</sup> 原文ママ。

## 論文

# 日本主催のオンラインコンサートの中国における受容研究 ——「アラフェス 2020」「THIS IS 嵐 LIVE」の実例から——

吳沁霖

## 1 序論

### 1.1 研究の背景

2020 年以降、新型コロナウイルスの猛威による未曾有の「国際的に懸念される公衆衛生上の緊急事態」<sup>1</sup>によって、文化行事やエンタテインメントの分野では、新たな挑戦を余儀なくされた。

最大の問題は、コンサートがそれまで基盤としてきた従来の「フィールド」から追いつめられたことである。これまで、会場（コンサートホール、ドーム球場等）でのみ活動してきたパフォーマンス・アーツ（performing arts）は、デジタル化のプロセスでやや遅れをとっていた。しかし、新型コロナウイルス感染症流行下にある現在、エンタテインメント分野でもオンラインの可能性を模索する時期に急遽突入した。その影響を受け、学術界では、メディアライゼーション、メディア文化とその変革、更にオーディエンス（受容）研究等が議論の中心になった。

近年、中国と日本の関係は良好になってきており、両国間の文化交流も頻繁である。30 代までの年齢層を中心に、日本のアーティストのファンコミュニティも多数存在する。彼／彼女らは「推し」<sup>2</sup>の応援のため、関連番組の視聴やグッズの購入だけでなく、時間や精力を尽くし、多額の費用を払って日本で開催されるコンサートに参加することもある。感染拡大により国境が閉鎖された現在、彼／彼女らにとって、アイドルと触れ合える場所は「オンラインプラットフォーム」のみとなった。この状況の下、多くの日本のアーティストは、様々なメディアでのアピールを増加し、ファンの繋ぎ止めを図った。活動休止前の最後の年に当たるジャニーズ事務所所属の男性アイドルグループ

「嵐」は、オンラインコンサートの開催に踏み切った。オンラインと従来の会場型コンサートの違いは何か。観客の行動や感情にどのような差異が生まれるか。以上の疑問を抱いたことが、本論考の執筆への動機である。

## 1.2 先行研究

「コンサート」と「観客」に関する研究は中国、日本ともに多く、その着眼点も、経済学、心理学、ジャーナリズム等様々な分野にわたる。

従来型のコンサートについて、王は、コンサートは「円形の牢獄」<sup>3</sup>の逆パターンであると唱え、コンサートというライブ空間は閉鎖的で細分化され、且つ高度に階層化された修辭的空間であると主張した（王 2006）。これは、観客のアクセスを不平等にするチケット価格の差に反映される。観客は、一定の経済的利益を犠牲にすることで、束の間の共時感を得られる。Zuo は、同じく経済学的な視点から日本のコンサートマーケット状況に触れ、日本では多くのコンサートチケットの価格が同一であり、座席はランダムであることに着目した。価格差のあるチケットに比べ 1 回当たりの利益は減少するが、ファンの立場からは収入の多寡によって差別的な扱いを受けないことを実感できるとした。これはファンの習慣形成に良好に作用し、主催者は、結果的にファンの長期的な忠誠を獲得できると述べた（Zuo 2019）。

一般的なコンサートに行く理由の研究も多見される。Minor & Brewerton は、消費者が音楽パフォーマンスを評価する 18 の要素をまとめ、その中で「音の良さ」が最も重視された（Minor & Brewerton 2004）。Packer & Ballantyne は、フェスティバルへの参加が若者の精神的な健康に与える影響を調査し、音楽フェスティバルは若者に音楽や祝祭の経験を提供するだけでなく、対人関係に関わる社会的な経験や、日常から離脱し新しい環境に入るというセパレート経験をも提供できると主張した（Packer & Ballantyne 2011）。

「臨場感」や「リアルな体験」がこれらに共通したキーワードである。バーチャルとリアルの境界線が曖昧になりつつある現在、「コンサート」という、出演者や他のファンと同じ物理的空間を共有するイベントへの参加を希求している。ファンは、リアルな感覚の「繋がり」と「私と同じような人がいる」という気付きにより安心感を得られる。コンサートを通じ、ファンはコミュニティへの帰属意識や親近感を高め、コミュニティ自体の排他性も高まる（Bennett 2015）。コンサートは、多くのファンにとって一度きりのユニークな体験であり、愛好するアーティストを直接見る機会でもある。気の合う仲



間同士でのコンサートへの参加は「儀式」の一環である。短いながらも頻繁に体験できる「雰囲気」も重要である (Brown & Knox 2017)。

観客に関連した先行文献の多くはファン研究だが、これはコンサートに関わる受容の殆どがファンという特殊性に因る。例えば、向 et al.は、ファンの態度と行動との相関関係に着目し、実証研究により「熱意・熱狂」「作品の評価」等の6要素を抽出後、ファンを「ライブファン」「典型的なファン」等の6タイプに分類した (向 et al. 2016)。徳田は、ジャニーズファン特有の現象に焦点を当て、単に応援という行為に「没頭」しているわけではないと述べた。ファンはアイドルの虚構性を十分に認識しているが、同時に強い親近感を持っており、「アイロニカルな没入」を特徴とした。ファンのコミュニティについては、ファンの友情の築き方が「逆さのトーテミス」とも言える構造と述べた (徳田 2010)。

オンラインコンサートの研究の多くは、技術分野から進められた。コンサートのメディアパフォーマンスが、芸術分野の技術の進歩と深く関係するためである。リアルタイムCG (Computer Graphics) とAR<sup>4</sup> (Augmented Reality) 技術が導入され、アーティストのパフォーマンスに連動し、融合した表現が見られる。操作や効果が隠されるか否かにより、メディアパフォーマンスは「表現的な・神秘的な・奇妙な・懸念な」の4つに分類される。演奏と映像の関係性が観客に判ることは、システムのデザインだけでなく、作品の構成とも深くかかわる (平野 2014)。

馬等は、没入型技術は3つの重要な要素、即ち、メディアの豊かさ、感知インタラクティブ性、視覚的な一貫性を持つと特定した。文化コンテンツのデジタル変換過程では、没入型技術が、観客の認識とそれを受け入れる意思に与える影響を探った (馬 et al. 2021)。馬等は、没入感のあるプレゼンス<sup>5</sup>が、ユーザーをデジタル文化の価値に注目させ、文化的なアイデンティティ感覚を形成させる動機となること、また、社会環境がユーザーのオンラインでの文化的知覚体験を調整すると主張した。

オンラインコンサートの先行研究では、ケーススタディを用いて利点と欠点を分析したものが多。

田は、オンラインコンサートは、音楽業界の現場で行われる活動がコロナ禍で停止しているという現実的な問題を解決しようとするものであると述べた。制作者や歌手が、ユーザーとコミュニケーションをとることで、よりたやすく作品を発表可能となり、長期的には、レコーディング時代の産業チェーンに革命をもたらす有用な試みでもあると続けた (田 2020)。陳は、オンラインコンサートは音楽産業の一部だと示唆した。周杰倫のコンサートを例に、リアルタイムのライブではないものの、従来の正式なコン

サートに匹敵する場面構成、照明や HD 映像があり、たとえプリプロダクションでもファンを楽しませ、チケットを購入する意欲を呼び起こした、と論じた（陳 2020）。

王は心理学から、主催者が視聴者の情報選択傾向や消費嗜好を把握し、感情移入を起こせるような広報を流すことが重要だと書いた（王 2020）。オンラインコンサートは、コロナ禍で抑圧された人々の感情のはけ口となり、単調なエンターテインメントライフに新たな実現の形を提供するものでもあるとした。主催者は共感、評価、認識を引き起こし、双方向の感情的な相互作用を確立しようとするとして述べた。

欒と郭は、オンラインコンサートは、その場（オフラインの会場）にいられない、高価なチケットを買えない観客にも参加する機会を与えるものだと書いた（欒 & 郭 2015）。また、従来のコンサートの場合、低価格のチケットを買えばアーティストの顔が見えないことや高価格チケットを購入すると声が大きすぎる等問題があるが、オンラインなら心配不要だと指摘した。

風は、ライブストリーミングイベント「宅草莓不是音楽節」<sup>6</sup>を調査した（風 2020）。このコンサートは約 10 万件的ポップアップコメントと、現在まで最高の 49 万回の再生回数を記録した。風寒は、コンサートの「ネット化」された性質が、ショートムービーの「短さ」「平板さ」「迅速さ」に基づいて、観客の参加の敷居を下げたと主張した。

以上の利点と同時に、現在のオンラインコンサートの問題点や欠点も指摘された。例えば、画面録画、複製等の侵害問題を看過することは難しい（陳 2020）。従来型コンサートが好まれる理由は、オンラインでは実現が難しい、生の声、アイドルを間近で見る、強い感情移入等の「ライブ感」を体験したいという、観客のニーズを満足させることができるためである（風 2020）。叫び声や掛け声、コーラス等がないため、インタラクティブな感覚が強くない（李 2020）。

さらに、邢は受容者の問題点をまとめた。高コスト・高支出のパフォーマンスパターンは、ファンとの密着度の高い関係から切り離せず、オンラインでのオーディエンスの行動の特徴は「自発性」「間欠性」「低粘性」であるため、ファンとアイドル、ファンとファンとのコミュニケーションを実現するのは難しいとした（邢 2020）。

### 1.3 研究意義

本稿の目的は、中国の観客が日本のオンラインコンサートを視聴する際に、観客はどのような行動するのか、その体験はどのようなものか、その中に如何なる繋がりがあるか、また、観客の期待や不満な点は何かなどを探り出すことにある。オンラインコンサートの

現状に関して考察し、結論を導き出したい。

本稿はコロナ禍でのメディアの変化がもたらす生活環境の変化に焦点を当てた。中国での先行研究の多くは中国内のオンラインコンサートのみに注目し、技術や主催者側視点の分析は多いが、受容側への注目は不十分である。また、中国内の単一例に囚われ、海外との比較や国際的な視野が欠如している。更に、「オンラインコンサート＝視聴者は現実から離れている」との見方も不完全である。筆者はより着実な受容研究が必要だと考える。そのため本稿では、先行文献をまとめ、2つのコンサートを分析し、アンケート調査を行った。現実的なデータ分析の提供によりこの分野の研究に貢献することを目指す。

加えて、現実的な意義としては、新型コロナウイルス感染流行の収束は未知のままで、このパンデミックは人々の生活に長期的な影響を与えることが懸念される。従って、オンラインコンサートは単なる一過性のものではなく、今後数年間、エンターテインメント界を変革し拡張するものと予測される。より多くの人に楽しんでもらうには何が必要か。新しいメディアの登場はコンサートやパフォーマンスにどのような意味を与えるか。また、オンラインのための技術や発想は現実世界にどう繋がるか。これらの問題に一刻も早く取り組む必要があると考え着手した。

## 2 オンラインコンサートについて

オンラインコンサートとは、広義ではインターネットで配信する演奏会をいう。その多くは、準備段階でインターネットからのアクセスを考慮し計画される。放送形式には、事前録画と同時放送があり、配信形式には、現場の観客の有無により、有観客と無観客が、経済的には有料と無料にそれぞれ分けられる。

早期の代表例は、2009年のU2<sup>7</sup>のコンサートで、YouTubeのライブストリームで16カ国以上の視聴者に公開された<sup>8</sup>。中国では、2009年4月19日にYouku<sup>9</sup>で行われたウェブキャストコンサート「Nokia Play Party」が、オンラインコンサートの初例とされる。多くのアーティストが出演し、600万人超のインターネットユーザーが参加した<sup>10</sup>。2014年には、北京国家体育場「鳥の巣」から中国アーティストの汪鋒のソロコンサートをLeTV<sup>11</sup>で生中継した。視聴料30元の有料配信で、視聴回数は7.5万回に達し大きな話題を呼んだ。当時のオンラインコンサートは基本的に有観客会場とオンラインを並行し、会場のチケットの取れないファンに「観客」として疑似参加の機会を与えるのが主な目的とされた。

## 2.1 コロナ禍以降の中国と日本のオンラインコンサート

2020 年初頭以降、従来型コンサートの多数が中止または延期せざるを得ない状況に陥った。中国演出業界協会の統計によると、中国の 2020 年 1-3 月だけでも、約 2 万回もの公演が中止され、経済的な損失は 20 億元と試算された。日本でも 2020 年 2-3 月に中止又は延期されたコンサートは 1550 件あり、その損失は 450 億円（約 27 億円）に上った<sup>12</sup>。経済的な事情と音楽ファンの欲求を補うため、インターネットでのコンサートの配信はこれ以降爆発的に増大した。

### 2.1.1 中国の場合

「TME Live QQ 音楽」<sup>13</sup>の統計によると、2020 年には計 24 回のオンラインのコンサート及びライブが行われた。5 月 31 日の五月天<sup>14</sup>の予約数は 500 万件以上に達し、11 月 8 日の王源<sup>15</sup>の視聴者数は 3000 万件を超えて、当年度の 1 位となった<sup>16</sup>。その他、「宅草莓」等の本来は会場開催の大型音楽フェスティバルも Bilibili 等のプラットフォームで同時放送形式で配信した。これらのオンラインコンサートは全て既存のプラットフォームで配信され、コンサートの為の配信サイトは設定されなかった。

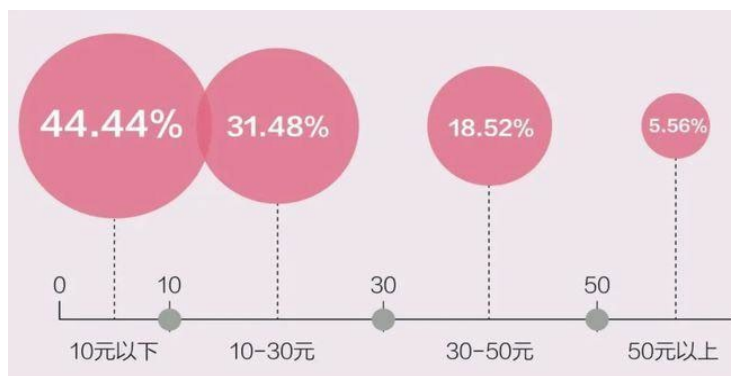


図 2.1 観客が納得できるオンラインコンサートの料金範囲（出典：新京報<sup>17</sup>）

中国のオンラインコンサートのチケットについて、料金を支払う意思がある人は 53.3%であり、納得できる価格は図 2.1 のようになる。53.3%の回答者の半数近くが 10 元（160 円）以下と回答し、50 元以上（800 円以上）は 5.56%に過ぎない。インターネット上の「完全無料」ソフトを長期に渡り経験したユーザーは、チケット購買意欲が低いことがわかる。

## 2.1.2 日本の場合

日本では、NUMBER GIRL<sup>18</sup>、cero<sup>19</sup>等のアーティストが、コロナ禍でいち早く無観客配信を試みた。日本のオンラインコンサートでは、YouTube や Instagram を使用し配信されるほか、特設サイトや独自アプリでの配信も多見される。そこでは、AR や VR<sup>20</sup>、投げ銭<sup>21</sup>等の機能が導入され、実際のライブとは異なる体験も提供された。更に、RADWIMPS<sup>22</sup>はバーチャルライブ・エクスペリエンス専用アプリ「SHIN SEKAI」を作り、ファンにオンラインゲームの仮想空間のような体験を提供した。

筆者は「Japan Concert Tickets」「J Rock News」から、2020年11-12月に配信された計99本の日本のオンラインコンサートを選び、チケット価格を分析した。99本の内82本の価格は単一で、17本では料金に差が付けられた。最大の価格差は、12月4日のスガシカオ<sup>23</sup>の「SUGA SHIKAO—Hitori Sugar Tour 2020—セトリ再現ライブ」で、1,000円から7,500円までと幅広い。当日指定席（7,000円）、配信視聴（早割り1,000円、一般1,500円）、プレミアムアーカイブ視聴（4,000円）、グッズ付き（6,500円、7,500円）の6種類があるためだ。他のライブも、現場の観客の有無、ファンクラブの会員か否か等により価格差がつけられた。99本のうち3本は無料視聴が可能で、最高額は「Gero : Changgero Sonic 2020」の8,500円である。

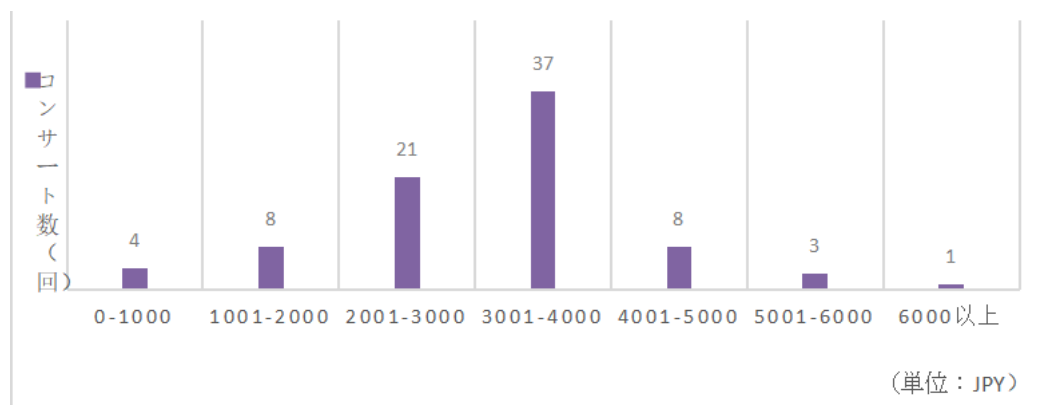


図 2.2 オンラインコンサートチケットの価格 (2020.11-12月)

図 2.2 は単一料金の 82 本のチケットの価格分布である。無料配信の 3 本を除き、1,001円以下と 6,000円以上は各 1 本のみである。過半数は 2,000-4,000円までに収まり、3,000-4,000円台が 37 件と最も多い。

Zuo が提出した「ファンに収入の多寡によって差別的な扱いを受けさせたくない」と

いう出発点や、オンラインでは皆が個人の電子製品のスクリーンしか視ないので値段に差をつけ難いことが理由と推測する (Zuo 2019)。また、中国と違い、無料も 3% あるが、1,000 円 (60 元) 以上が 95% 以上である。日本の観客は中国よりオンラインイベントへの支出に慣れ、納得できる料金も中国を遥かに上回ることが分かる。

### 3 実例分析

#### 3.1 嵐とコンサート

嵐は、ジャニーズ事務所所属の男性アイドルグループで、大野智、櫻井翔、相葉雅紀、二宮和也、松本潤の 5 人で構成される。1999 年 11 月に CD デビューし、20 年にわたり日本のアイドルシーンを牽引してきたが、2020 年末を以て長期活動休止すると発表していた。2020 年、中国・北京国家体育場と東京代々木の国立霞ヶ丘競技場でのコンサートの中止が発表された。活動休止直前であり、コロナウイルス感染拡大以前から「海外のファンにももっと手軽に嵐のを感じられる」<sup>24</sup>との目標を掲げていたため、「無観客で実施し、配信する」形式のオンラインコンサートの開催を決めた。

##### 3.1.1 嵐の中国及び日本における高い知名度

嵐は日本と中国双方で高い知名度を有する。デビュー当初から総計 58 枚の CD とデジタル作品 8 本を発売し、シングル CD1 枚、アルバム CD4 枚のミリオンヒットを達成した<sup>25</sup>。日本の音楽出版業界の評価指標のオリコンチャート<sup>26</sup>が発行する「オリコン年間ランキング」で、「アーティスト別セールス部門」1 位を 9 度獲得し<sup>27</sup>、日本ゴールドディスク大賞<sup>28</sup>の「アーティスト・オブ・ザ・イヤー」も 7 回の受賞を誇る<sup>29</sup>。「音楽ファン 2 万人が選ぶ“好きなアーティストランキング”」で 9 度首位を獲得し、人気を証明した<sup>30</sup>。更に、2019 年の「天皇陛下御即位をお祝いする国民祭典」に列席し、奉祝曲組曲『Ray of Water』の第三楽章「Journey to Harmony」を歌唱した<sup>31</sup>。以上の情報から総合的に判断し、嵐に「国民的アイドルグループ」の呼称を冠するのは過言ではないだろう。

嵐は中国でもまた著名である。2008 年に上海大舞台でコンサートを開き、大野智は 2015 年に上海で絵画作品の個展を開催した。2019 年 11 月 3 日には、中国の SNS の Weibo にオフィシャルアカウントを開設し、35 万人以上のフォロワーを持つ。同年、当

時の安倍晋三首相訪中の際、習近平国家主席との会談で、嵐が「2020 年日中文化・スポーツ推進年親善大使」を務めることを紹介した<sup>32</sup>。この高い知名度から、中国でもオンラインコンサートの影響力を同様に推測でき、日本主催のオンラインコンサートの中国における観客研究の先行例となり得ると判断した。

### 3.1.2 コンサートの評価

嵐のコンサートは好評価を獲得したが、広く知られるのは松本潤の考案した「ジャニーズムービングステージ」である。初登場は2005年で、透明なステージが移動し、観客の頭上を通過するため、その上で踊る出演者を真下から観られる特徴を持つ。この専用の巨大移動ステージは、観客だけでなく、多くのマスコミにも驚嘆を持って迎えられ、「嵐ライブで観客の頭上をステージが移動」<sup>33</sup>等の記事が書かれた。

この「世界初」の可動デザイン以外にも、嵐のコンサートのクリエイティブディレクターを務める松本潤の発想は、多く見られる。2014年のライブツアー「THE DIGITALIAN」では、メンバーの心拍数をリアルタイムでスクリーンに表示したり、筋肉に入る力をデジタル化し音で表したりした。2015年の「Japonism Show」では、「三日月」のような和風の楽曲を多数入れる選曲の工夫だけでなく、「Japonesque」では、歌舞伎の「白浪五人男」から着想を得た演出を施した。このような試みは、コンサートのテーマと繋がり、観客に新しさを見せると共に、一体感のある美的快樂の提供に成功した。

テーマの選択やハイテク使用だけでなく、会場のセットデザイン、選曲のセットリスト、照明等の細部に至るまで、ディレクターとして細心の注意を払い手掛けたことは、櫻井と松本の対談<sup>34</sup>からも分かる。更に、会場のファンの煽動方法、演出側による制御可能なペンライトや、ファンのコールタイミング等、会場の雰囲気も嵐のコンサートの構成の要部として高い評価を得た。上記の最新鋭技術、デザインや会場でしか体験不可能と思われた雰囲気は、果たしてオンラインコンサートでも表現可能だろうか。

### 3.1.3 分析価値

筆者は、嵐のオンラインコンサートの比較分析価値を以下の点から考える。まず、中国に多数のファンが存在し、データ収集が可能である。次に「アラフェス2020」と「This is 嵐 LIVE」は、同じオンラインコンサートでありながら、形式や内容、構成が異なる。

また、優秀な会場型コンサートの実例を持つアーティストでも、必ずしもオンラインコンサートも秀逸とは言えない。

嵐は、2019年まで Twitter や Youtube 等の SNS を使用しなかったため、SNS での接触歴は浅い。オンライン技術使用の未熟や経験不足から、従来型コンサートの経験に基づいてオンラインコンサートをデザインする傾向にあると考えた。

### 3.2 「アラフェス 2020」と「This is 嵐 LIVE」

	日時	開始時間	場所	ライブストリーミングか否か	観客有無	配信サイト	チケット料金	視聴条件	アーカイブ
アラフェス 2020	2020年11月3日	16:30 (PART1)	新国立競技場 (東京)	事前収録	無	コンサート特設サイト	嵐ファンクラブ会員 4,800円 ジャニーズファンクラブ会員5,300円 一般5,800円	嵐ファンクラブ会員 且つチケット購入者	有
		コンサート特設サイト							
		NetEase Cloud Music				80元 (約1000円)			
This is 嵐ライブ	2020年12月31日	20:00	東京ドーム (東京)	同時配信		コンサート特設サイト	嵐ファンクラブ会員 4,800円 ジャニーズファンクラブ会員5,300円 一般5,800円	チケット購入者	

表 3.1 嵐のオンラインコンサート

表 3.1 は「アラフェス 2020」と「This is 嵐 LIVE」の日時、開始時間、場所、観客有無、チケット料金、視聴条件やアーカイブ有無等の情報である。

#### 3.2.1 「アラフェス 2020」

「アラフェス 2020」とは、事前に新国立競技場 (東京) で収録し、Johnny 's net オンラインと網易雲音楽 (NetEase Cloud Music) で有料配信された、嵐の初のオンラインコンサートである。期間限定のアーカイブ (リピート配信) があった。料金は 3 種類設定され、嵐ファンクラブ会員は 4,800 円、ジャニーズファンクラブ会員は 5,300 円、一般は 5,800 円である。

ライブの配信は、ファンクラブ会員のみ限定視聴の「PART 1」 (16:30 (JST) 開始) と、一般観客も視聴可能な「PART 2」 (19:30 開始) で構成された。また、当日の公演開始前の 12:00 からと 2 本のコンサートの間に「生配信だヨ 嵐会」が設定された。前者は「誕生日会」「相葉すごろく」等のファンには懐かしく思い出ある話が配信され、後者は「PART 1」の SNS 上でのコメントを収集し、ファンと相互交流する時間であった。



### 3.2.2 「This is 嵐 LIVE」

「This is 嵐 LIVE」は、12月31日に無観客ライブとして開催し、Johnny's net オンラインによりリアルタイムで有料配信された。会場は東京都文京区の東京ドームである（途中、紅白歌合戦の会場（NHK ホール）に移動のため中断）。料金は「アラフェス 2020」と同額で、特設サイトと網易雲音楽にて期間限定のアーカイブがあった。

ライブは、当日 20:00 (JST) の開始と同時に配信された。コンサート 1ヶ月前からは「This is 嵐 LIVE みんなで準備だ！TV」という、ファンに新機能の使い方を教えたり、動画の募集をしたりする計 11本の動画が次々に特設サイトで配信された。

### 3.2.3 比較分析

従来の会場型コンサートは、演出者のパフォーマンスを観客が会場で直接観るものである。会場が広く席が舞台から離れていると、出演者の顔を目では直接見られず、代わりにスクリーンを見るが、演者は視界の範囲内に居るため、「生」で見ている実感が湧く。そこから、特定の人と「同一空間」「同一時間」を過ごしている体験を認知し、臨場感が生まれる。更に、観客の「合唱」やアーティストの「ファンサービス（ファンへのウィンク等の特定の行動・行為）」等の相互交流が、会場内に「祝祭的」雰囲気を作成し、観客に「ライブ感」を与える。

このような祝祭的空間は、オンラインコンサートの観客には感じさせ難いと多くの人が思うだろう。なぜなら、オンラインの観客は会場に足を運ばず、当然同じ空間に存在しない。演出者もスクリーンを通してしか観客が見えず、会場で隣に居るファンの姿もない。他者が見えないことで、同じ時間を過ごす感覚も希薄になるだろう。

嵐のオンラインコンサートではまず、「皆が同じ時間を過ごしている」ことを感じさせた。形式上は、両者とも無観客オンライン配信である。「アラフェス 2020」は事前収録の配信だが、「This is 嵐 LIVE」はライブストリーミングで配信した。同時放送は、技術的な問題で若干のズレは生じるものの、観客に「自分が見ている時、スクリーンの向こうでは出演者がパフォーマンスしている」共時的感覚を与えることを可能とした。



図 3.1 アラフェス 2020 の日程表 (一部)

同時配信でない「アラフェス 2020」では、異なる方法で共時感を補足した。それは「生配信だヨ 嵐会」であり、図 3.1 は公演当日の開演前の配信スケジュールである。PART1 と PART2 の間と PART2 終了直後に同時配信を行った。嵐の五人は、コンサートグッズが多く飾られた一室に集まり、配信完了したコンサートへの感想を述べ、また、SNS に流れた公演への眩きや質問を読み上げ回答した。この追加配信を通じ、ファンに、「アーティストも自分と同じ時間に同じ体験をした」という繋がりを感じさせた。

ライブ感を維持するため、双方とも従来の挨拶や、煽動、コールの際のマイクを観客やスクリーンに向ける動作等を「いつもと同様に」行い、無人の席に、いつもはファンが持つ (制御された) ペンライトも置かれた。「アラフェス 2020」の演出はここまで留めたが、「This is 嵐 LIVE」は多くの新技術を導入し更なる進化を遂げた。

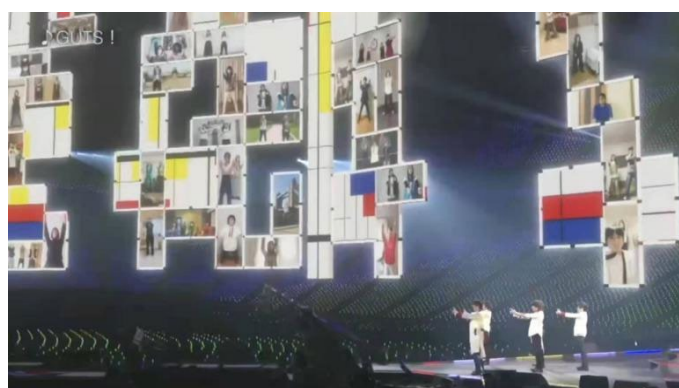


図 3.2 GUTS にある募集動画の使用

図 3.2 のように、5G<sup>35</sup>技術等を使いファンから事前募集した大量のコール音声やダンスのビデオを編集し、会場のスクリーンに映した。投稿したのはファン自身であり、自

分が映るかを気にすることで、「会場に居る」一体感を感じさせた。それと共に、この投稿を使用して事前編集し、ファンからの合唱やコール等のリアクションがあるような雰囲気を作り上げることで、無観客会場であることを忘れさせ、臨場感の向上に成功した。



図 3.3 MEETS CHANCE の使用

図 3.3 の「MEETS CHANCE」（ミーツチャンス）機能の導入は、ファンに嵐と共時的に相互交流する機会を与えた。事前に応募し当選した視聴者が会場のスクリーンに映され、アーティストは観客の公演中のリアクションを確認できる。例え確率が低くても、ファンにとってこれは会場でサービスを受取るのと同じかそれ以上の価値を持つ。当選を心待ちにすることは必然的に期待値を上げるだろう。

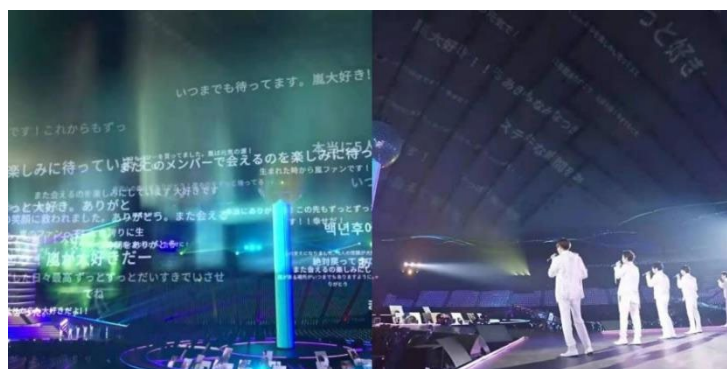


図 3.4 AR や天井にサプライズで投影される弾幕

ライブが中盤に差し掛かると、「メッセージを送る」機能の案内がスクリーンに現れた。他のライブストリーミングにある「弾幕」<sup>36</sup>を送る機能に類似する。そのメッセージは最終的に図 3.4 のように、天井への投映や AR 等の視覚効果で表現された。案内で

は、「メッセージがライブ会場に届く」とだけ書かれ、具体的な場所はなかった。ファンは送信した自身のメッセージを画面内に探し、それがもう一つの楽しみになるとともに、会場と自己の繋がりが確認でき、強い臨場感と承認欲求の獲得に至ったことが想像される。

以上の「事前募集したファンの音声や映像を流す」「MEETS CHANCE の設置」「リクエストへの対応」「メッセージの送受信」等は、全て主催者側から仕掛けられたものだ。これにより、ファン（観客）は嵐（パフォーマー）と相互交流を交わした感覚を持ち、観客自身がライブへの強い参加感覚を得たと思われる。



図 3.5 フレンズ参戦機能の説明

アイドルとファンの直流的な繋がりだけでなく、ファン同士の交流的な繋がりも「This is 嵐 LIVE」では可能になった。特設サイトにある「フレンズ参戦」機能（図 3.5）により、公演を見ながら、他のファンとビデオ通話のようにリアルタイムで感想を共有できる。遠く離れた観客と共にコンサートを楽しむ感覚を得た。他の観客の笑い声やコールを聞くことで、コンサート特有の祝祭的空間に没入し、一緒に楽しむ仲間が居る安心感と愉悦感も生まれると言えよう。

更に、嵐のメンバーもファンと共に参加する様子を感じさせるため、コンサート前から様々な準備を入念に行った。「アラフェス 2020」では、当日 Twitter で「嵐の日」のハッシュタグ（#）が設定されコメントの呼びかけを推奨した。コンサート開始直前にも同時配信を行い、特設サイトで嵐の曲を流して観客の心理的なウォーミングアップを図った。

「This is 嵐 LIVE」の場合、公演の 1 ヶ月前から続々と嵐の 5 人が作った 10 ユニットで構成した映像「This is 嵐 LIVE みんなで準備だ！TV」をアップロードし、オンラ

イン公演の新機能を紹介し説明した。ファンに協力を求め、コールの録音や簡単なダンスの振り付け、唄の一部の録画の投稿を募集した。以上から、ファンに嵐の活動休止までの「カウントダウン」期間ではなく、オンラインコンサートへの準備期間だと意識させ、事前準備への注力を「楽しみ」へと転換し祝祭感を導き出した。ちょうど、学園祭や旅行が計画時点から既に楽しみが始まるような感覚である。正にサン=テグジュペリが書いたように、「きみが夕方の四時に来るなら、ぼくは三時からうれしくなってくる。<sup>37)</sup>」というファンの期待に答えていた。

## 4 受容調査

コンサートはオンラインでも従来の会場型でも、観客に向けて行われる音楽イベントである。観客の反応がコンサートの最も重要な評価基準であるため、観客側の受容に着目したい。

### 4.1 調査方法

本アンケート配布は層化無作為抽出方法で行い、2021年5月に Weibo(微博)や WeChat(微信)等の SNS を利用して配布・収集した。調査対象は中国内の受容者であり、調査は中国語で実施した。初めに性別、年齢、職業等の人口学的属性に回答し、その後、嵐のファンクラブへの所属の有無、オンライン及び従来型コンサートへの参加の有無を確認した。回答の有意性を担保するため、オンラインコンサート関連の行動や経験の質問には、「オンラインコンサートを見たことがある」回答者にのみ調査した。最終的に 615 サンプルを回収し、うち 558 が有効回答で<sup>38)</sup>、有効率は 90.73%である。

### 4.2 調査問題

オンラインコンサートの基本的認知について、視聴経験の有無、プラットフォーム選択と料金に対する感覚の質問を設置した。

公演に向けた事前準備の項目では、場所の選択や準備時間のほか、外見、嵐や他のファンとの繋がりを求める行動について、従来型コンサートについては 10 項目、オンラインでは 11 項目、「全くあてはまらない」から「良くあてはまる」の 6 件法の回答を用意した。

嵐のオンライン公演中の行為・行動について、相互交流、集中力、繋がりを求める（共有感）から9項目を設置し、「全くあてはまらない」から「良くあてはまる」の6件法の回答を用意した。また、従来型とオンラインの差異の比較のため、前項目と同じ設問を設け、従来型コンサートの公演中の行動を確認した。

嵐のオンラインコンサートに対する感想には、「幸福感」「互動感」等10問を設置し、気になる順に記入する形式を採用し、参加体験と不満足点は記述式回答とした。

### 4.3 調査結果

#### 4.3.1 記述統計

統計項目				統計項目			
		人数	割合(%)			人数	割合(%)
性別	男	7	1.25%	嵐の従来型のコンサート見たことの有無	有	254	45.52%
	女	551	98.75%		無	304	54.48%
年齢	10代	86	15.40%	嵐のどのオンラインコンサートを見た	アラフェス 2020	50	8.96%
	20代	428	76.70%		This is 嵐 LIVE	30	5.38%
	30代	39	7.00%		両者	478	85.66%
	40代	5	0.90%	オンラインコンサートをみるサイト	特設サイト	436	78.14%
月収	0-2000元	235	42.11%		網易雲音楽	122	21.86%
	2000-4000元	153	27.42%	(元) ファンクラブ会員か否か	会員	424	75.99%
	4000-8000元	84	15.05%		非会員	134	24.01%
	8000元以上	86	15.41%				

表 4.1 サンプル基本状況

有効回答者は、男性7人（1.25%）、女性551人（98.75%）で、年齢構成は、20代428人（76.7%）が最多、以下10代86人（15.4%）、30代39人（7.0%）40代5人（0.9%）の順である。558人中283人が学生（中学、高校、大学）、平均年齢は23.4歳で、標準偏差19.85である。

回答者の75.99%が嵐のファンクラブに入会経験があった（現在/退会済みを含む）。嵐の従来型の会場型コンサートの参加経験者は45.52%（内ファンクラブ会員98.03%）で、両方のオンラインコンサートの視聴者は85.66%で、内78.14%が特設サイトでの視聴を選択した。



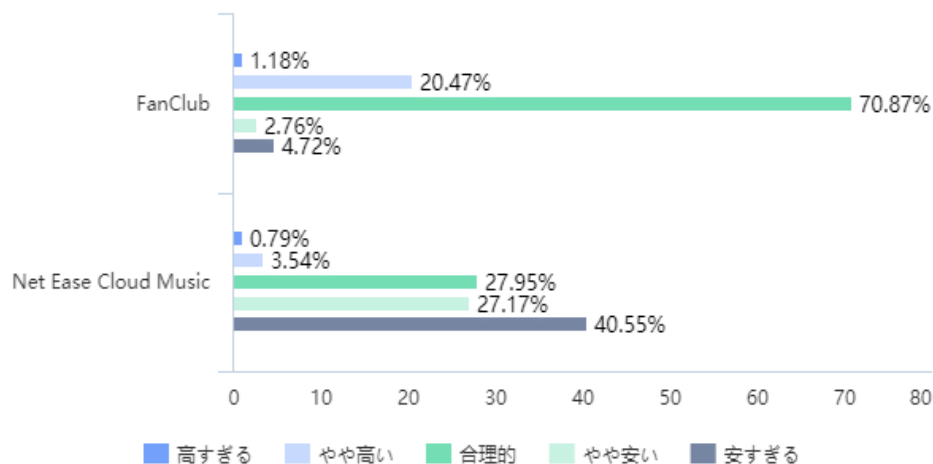


図 4.1 嵐のオンラインコンサートチケットの価格設定の感想

チケット価格設定の設問は、特設サイトでの 4,800–5,800 円が対象である。70%以上が「合理的」、20.43%が「高い」と回答した。60 元の網易雲音楽のチケット価格には、回答者の約 1/4 が「合理的」と考え、71.86%が「安い」と答えた（図 4.1 参照）。

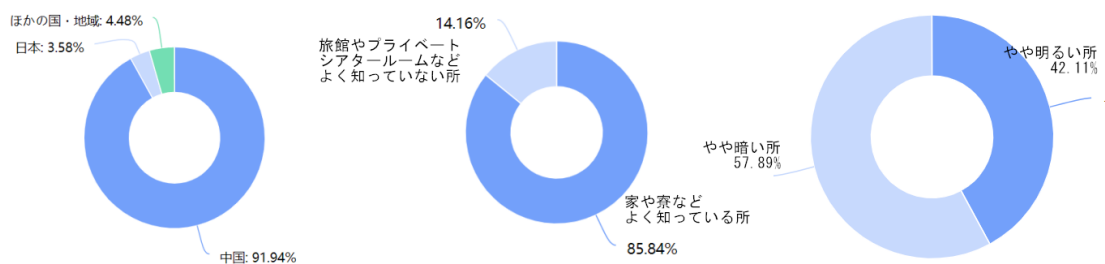


図 4.2 嵐のオンラインコンサートの視聴環境

図 4.2 から、回答者の 95%以上が日本国外でオンラインコンサートを視聴していた。85.84%が自宅や学生寮等の身近な場所で視聴し、14.16%はホテルやプライベートシアタールーム等を借り、特別な空間を選択した。コンサート鑑賞時の照明環境は、57.89%が「やや暗い場所」を選択した。回答者の 6 割近くが一人で視聴し、残りの 3 割程度は友人と一緒に視聴したが、見知らぬファンと一緒に視聴した人も 7.35%いた。

題目/选项	全く該当しない	多くの場合該当しない	ほぼ該当しない	やや該当する	多くの場合該当する	非常に該当する
①髪形や化粧をいつもより入念にする	1(0.39%)	7(2.76%)	6(2.36%)	22(8.66%)	26(10.24%)	192(75.59%)
②特定の衣装を用意する	0(0%)	3(1.18%)	3(1.18%)	22(8.66%)	31(12.2%)	195(76.77%)
③部屋飾り、グッズ展示(祭壇)を用意する	21(8.27%)	34(13.39%)	57(22.44%)	37(14.57%)	27(10.63%)	78(30.71%)
④聖地巡りやアイドルが食・使用したものと同じものを買う	1(0.39%)	6(2.36%)	10(3.94%)	36(14.17%)	37(14.57%)	164(64.57%)
⑤グッズを買う	1(0.39%)	0(0%)	0(0%)	4(1.57%)	7(2.76%)	242(95.28%)
⑥応援用品を作る	6(2.36%)	6(2.36%)	14(5.51%)	16(6.3%)	31(12.2%)	181(71.26%)
⑦コンサート関係情報のチェック(Instagram、Weibo、FanClubなど)	2(0.79%)	0(0%)	1(0.39%)	10(3.94%)	16(6.3%)	225(88.58%)
⑧SNSでの投稿、コメントする(日本、中国)	3(1.18%)	11(4.33%)	8(3.15%)	31(12.2%)	25(9.84%)	176(69.29%)
⑨コンサート関係のビデオを見る(予習復習)	2(0.79%)	6(2.36%)	5(1.97%)	23(9.06%)	37(14.57%)	181(71.26%)
⑩友人とコンサート関係の話をする	1(0.39%)	0(0%)	1(0.39%)	8(3.15%)	14(5.51%)	230(90.55%)

表 4.2 従来型コンサートの参加事前行動 (統計)

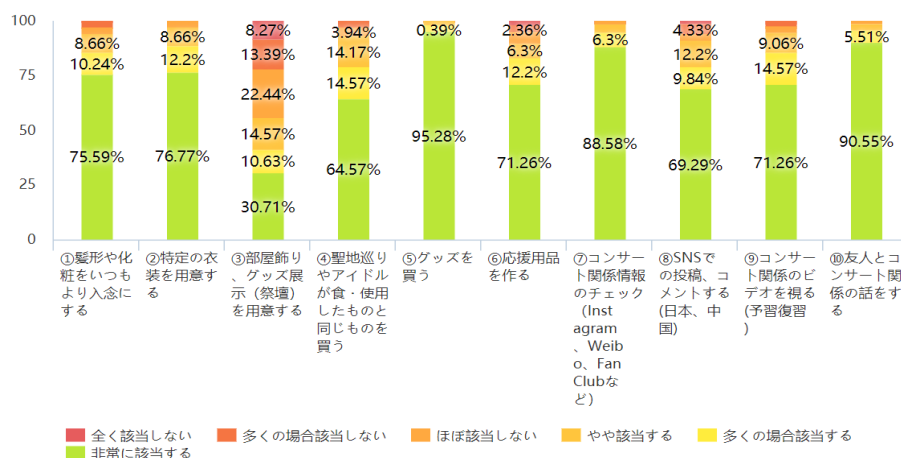


図 4.3 従来型コンサートの参加事前行動

嵐の従来型コンサートの参加前のファン行動 (図 4.3) の調査では、全項目で参加率が 50%を超えた。中でも「非常に該当する」がほぼ 9 割に達したのは「⑤グッズを買う」(95.28%)「⑩友人とコンサート関係の話をする」(90.55%)「⑦コンサート関係情報のチェック」(88.58%)である。公演前準備のうち、参加率が最も低いのは「③部屋飾り、グッズ展示(祭壇)を用意する」である。



題目/选项	全く該当しない	多くの場合該当しない	ほぼ該当しない	やや該当する	多くの場合該当する	非常に該当する
①髪形や化粧をいつもより入念にする	108(19.35%)	103(18.46%)	131(23.48%)	76(13.62%)	59(10.57%)	81(14.52%)
②特定の衣装を用意する	104(18.64%)	97(17.38%)	111(19.89%)	88(15.77%)	62(11.11%)	96(17.2%)
③部屋飾り、グッズ展示(祭壇)を用意する	80(14.34%)	59(10.57%)	85(15.23%)	117(20.97%)	72(12.9%)	145(25.99%)
④聖地巡りやアイドルが食・使用したものと同じものを買う	89(15.95%)	64(11.47%)	111(19.89%)	119(21.33%)	82(14.7%)	93(16.67%)
⑤グッズを買う	15(2.69%)	9(1.61%)	16(2.87%)	75(13.44%)	86(15.41%)	357(63.98%)
⑥応援用品を作る	59(10.57%)	49(8.78%)	150(26.88%)	113(20.25%)	69(12.37%)	118(21.15%)
⑦コンサート関係情報のチェック(Instagram、Weibo、FanClubなど)	7(1.25%)	4(0.72%)	4(0.72%)	28(5.02%)	58(10.39%)	457(81.9%)
⑧SNSでの投稿、コメントする(日本、中国)	9(1.61%)	11(1.97%)	15(2.69%)	51(9.14%)	86(15.41%)	386(69.18%)
⑨コンサート関係のビデオを見る(予習復習)	11(1.97%)	3(0.54%)	14(2.51%)	51(9.14%)	78(13.98%)	401(71.86%)
⑩応募のコールやダンスビデオを投稿する	45(8.06%)	48(8.6%)	97(17.38%)	85(15.23%)	64(11.47%)	219(39.25%)
⑪友人とコンサート関係の話をする	12(2.15%)	5(0.9%)	9(1.61%)	56(10.04%)	70(12.54%)	406(72.76%)

表 4.3 オンラインコンサートの参加事前行動(統計)

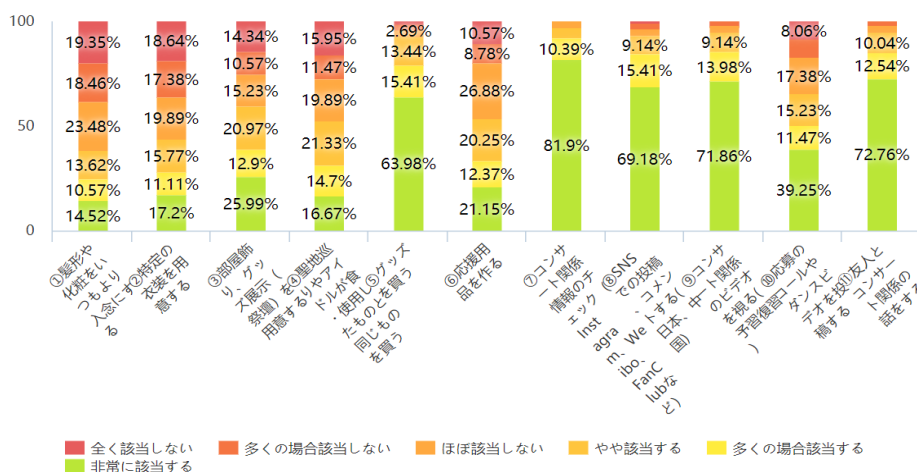


図 4.4 オンラインコンサートの参加事前行動

次に、嵐のオンラインコンサート参加前のファン行動(図 4.4)について、従来型と同じ 10 項目の他、「⑩コールやダンスビデオを投稿する」のオンライン独自項目を追加し調査した。12 項目中、「⑦コンサート関係情報のチェック」(81.9%)「⑪友人とコンサート関係のことを話す」(72.6%)と「⑨コンサート関係のビデオを見る」(71.86%)

の3項目で「非常に該当する」回答が7割を超えた。「①髪型や化粧をいつもより入念にする」「②特定の衣装を用意する」は「該当しない」が半数を超えた。その他「④聖地巡り」「⑥応援用品を作る」回答者も従来型コンサートと大きな差があった。

題目/选项	全く該当しない	多くの場合該当しない	ほぼ該当しない	やや該当する	多くの場合該当する	非常に該当する
①応援、コールする	1(0.39%)	0(0%)	0(0%)	7(2.76%)	6(2.36%)	240(94.49%)
②歌う	5(1.97%)	1(0.39%)	2(0.79%)	6(2.36%)	7(2.76%)	233(91.73%)
③ペンライトやうちわを使う	1(0.39%)	0(0%)	1(0.39%)	4(1.57%)	5(1.97%)	243(95.67%)
④簡単な踊りををする	2(0.79%)	0(0%)	6(2.36%)	16(6.3%)	18(7.09%)	212(83.46%)
⑤やや強めな感情的アピール(叫ぶ、泣くなど)	4(1.57%)	3(1.18%)	11(4.33%)	24(9.45%)	37(14.57%)	175(68.9%)
⑥携帯電話・スマートフォンをいじる(使う)	204(80.31%)	24(9.45%)	5(1.97%)	7(2.76%)	0(0%)	14(5.51%)
⑦飲食する	175(68.9%)	32(12.6%)	6(2.36%)	21(8.27%)	7(2.76%)	13(5.12%)
⑧友人と話す	104(40.94%)	33(12.99%)	9(3.54%)	46(18.11%)	26(10.24%)	36(14.17%)
⑨SNSでレポート・コメントする	54(21.26%)	13(5.12%)	5(1.97%)	32(12.6%)	42(16.54%)	108(42.52%)

表 4.4 嵐の従来型コンサートに参加中の行動(統計)

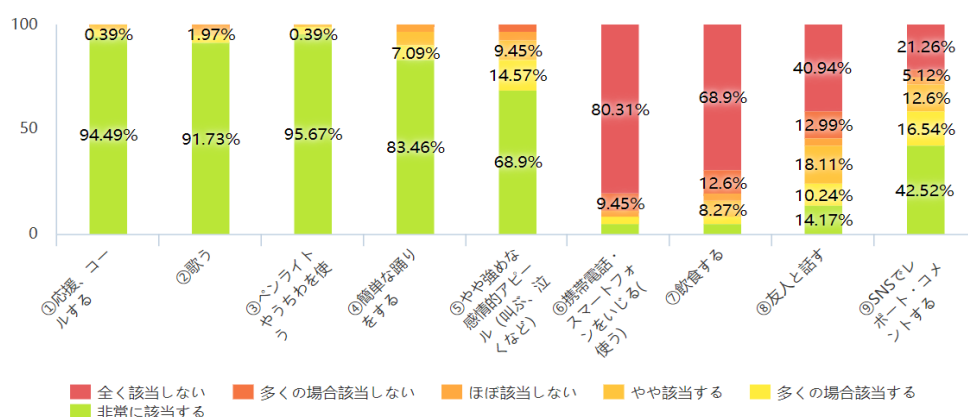


図 4.5 嵐の従来型コンサートに参加中の行動

嵐の従来型コンサートに参加中の行動(図 4.5)を調査した。「①応援、コールする」の反応や相互交流、「⑦飲食する」の集中力、「⑨SNSでレポート・コメントする」の繋がり希求等計9項目の回答を求めた。その結果、「①応援、コールする」「②歌う」「③ペンライトやうちわを使う」行動は「非常に該当する」比率が90%以上に達し、80%以上が「④簡単な踊り」や「⑤やや強めな感情的アピール」もすると答えた。90%弱は「⑦飲食する」や「⑥携帯をいじる」のような注意力の消失行動(気散じ)はしないと回答した。

題目/选项	全く該当しない	多くの場合該当しない	ほぼ該当しない	やや該当する	多くの場合該当する	非常に該当する
①応援、コールする	14(2.51%)	12(2.15%)	19(3.41%)	61(10.93%)	83(14.87%)	369(66.13%)
②歌う	13(2.33%)	10(1.79%)	10(1.79%)	53(9.5%)	70(12.54%)	402(72.04%)
③ペンライトやうちわを使う	25(4.48%)	28(5.02%)	30(5.38%)	64(11.47%)	66(11.83%)	345(61.83%)
④簡単な踊りをする	42(7.53%)	27(4.84%)	60(10.75%)	85(15.23%)	76(13.62%)	268(48.03%)
⑤やや強めの感情的アピール(叫ぶ、泣くなど)	27(4.84%)	20(3.58%)	41(7.35%)	83(14.87%)	103(18.46%)	284(50.9%)
⑥携帯電話・スマートフォンをいじる(使う)	120(21.51%)	122(21.86%)	101(18.1%)	128(22.94%)	45(8.06%)	42(7.53%)
⑦飲食する	76(13.62%)	63(11.29%)	65(11.65%)	187(33.51%)	73(13.08%)	94(16.85%)
⑧友人と話す	64(11.47%)	49(8.78%)	50(8.96%)	126(22.58%)	102(18.28%)	167(29.93%)
⑨SNSでレポート・コメントする	27(4.84%)	24(4.3%)	29(5.2%)	93(16.67%)	100(17.92%)	285(51.08%)

表 4.5 嵐のオンラインコンサート参加中の行動 (統計)

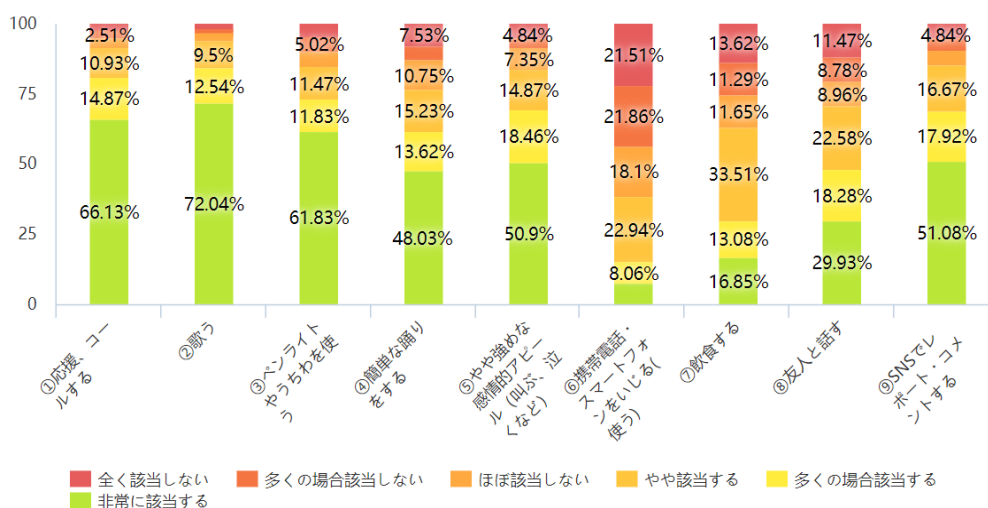


図 4.6 嵐のオンラインコンサート参加中の行動

次に、嵐のオンラインコンサート参加中の行動 (図 4.6) を調査した。「①応援、コールする」「②歌う」「③ペンライトやうちわを使う」行動は 80%以上を占め、「⑨SNSでレポート・コメントする」も半数を超えた。しかし、同時に「⑥携帯をいじる」は 40%近く、「⑦飲食する」が 60%以上、コンサートを見ながら友人と話すも 70%以上で、会場での行動との差異が浮き彫りになった。

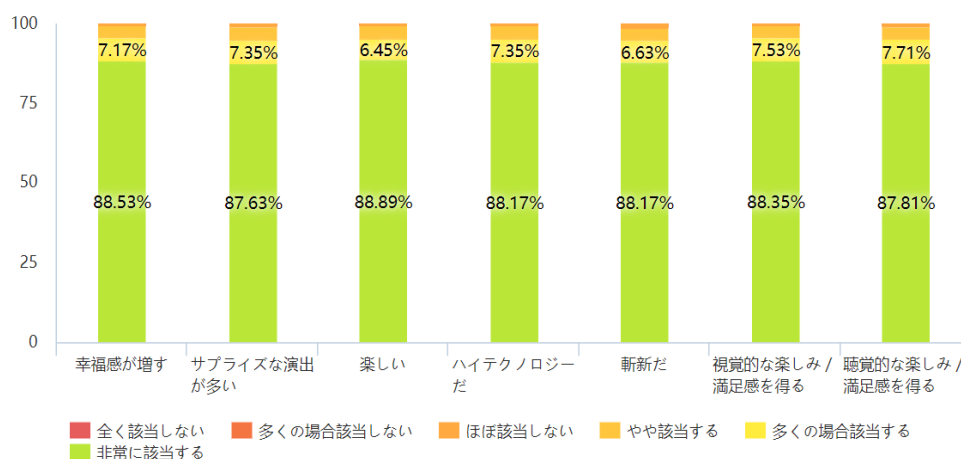


図 4.7 嵐のオンラインコンサートに対する評価

嵐のオンラインコンサートの参加（視聴）観客の公演に対する評価（図 4.7）について、「幸福感が増す」、「サプライズな演出が多い」等 7 項目を調査した。「幸福度が非常に高い」、「非常にハイテクノロジーだ」等、7 項目全てに高い評価を与えた回答者が 87.5% 以上を占めた。「全く該当しない」等の不評はほぼなかった。

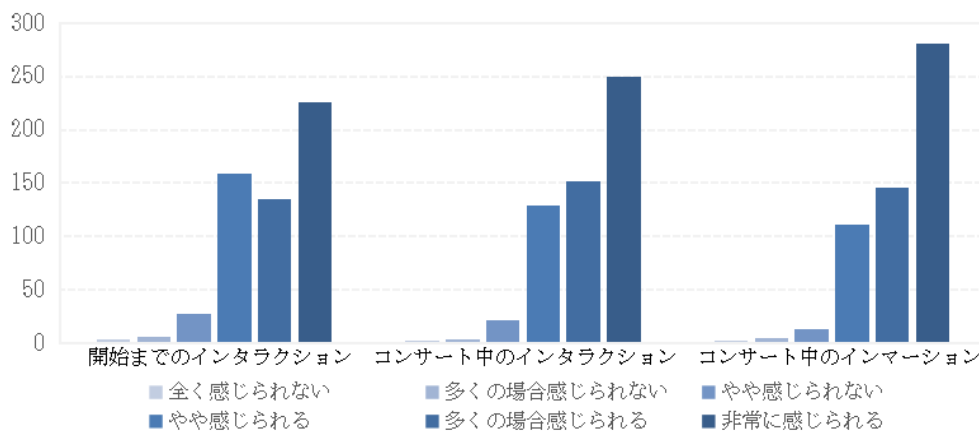


図 4.8 オンラインコンサートにおけるインタラクションとインマーシオン

嵐の 2 つのオンラインコンサートにおける「開始までのインタラクション」「コンサート中のインタラクション」と「コンサート中のインマーシオン（没入感）」について調査した（図 4.8）。「非常に感じられる」は各項目で 226 人（40.5%）、250 人（44.8%）、281（50.3%）人で、中でも「コンサート中のインマーシオン」に対する評価が最も高い。事前のインタラクションについては「やや感じられる」回答数が「多くの場合感じられる」より多い。コンサート中のインタラクションとインマーシオンはより強く感じられ

る傾向がみられる。

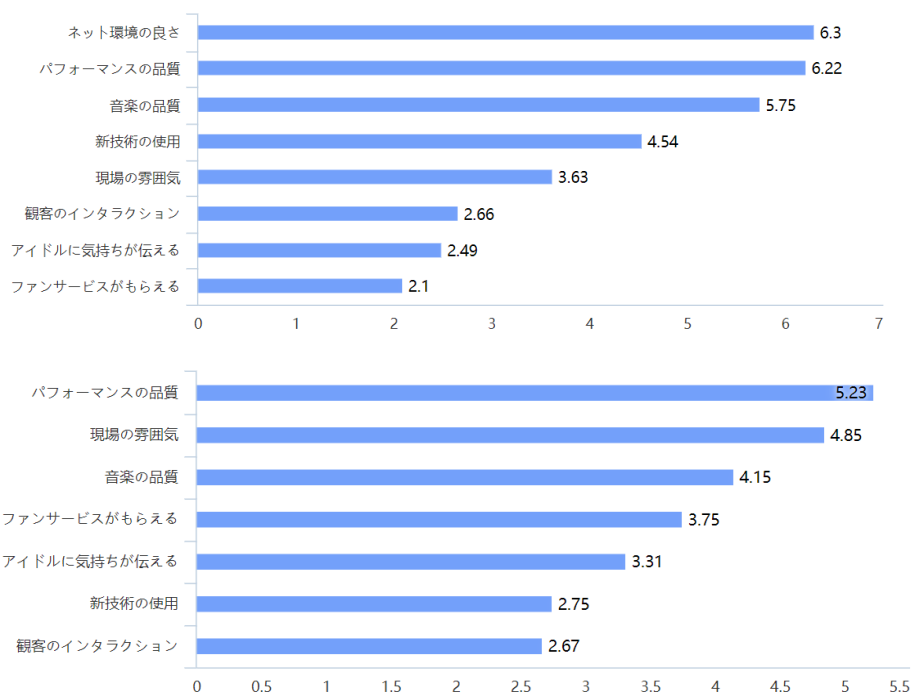


図 4.9 (上) 嵐の従来型コンサートの評価の最注目点  
 (下) 嵐のオンラインコンサートの評価の最注目点

図 4.9 は、嵐の従来型とオンラインコンサートの評価の最注目点である。(算出方法： $\text{平均総合得点} = (\sum \text{頻度} \times \text{加重平均}) / \text{記入した人数}$ ) 従来型（オフライン）コンサートの場合、パフォーマンスの品質が最も注目され、以下、会場の雰囲気、音楽の品質、ファンサービスの有無、ファンの気持ちを伝えられるか、新技術の使用、観客のインタラクションの順である。

その結果、パフォーマンスと音楽の品質が依然として重要と考えるものの、配信環境の良さに最も注目が集まった。観客とのインタラクション、ファンサービスの授受の有無等の、会場で重要とされる要素はオンラインの場合、余り注目されていない。

最後に、「参加体験」「不満や求めるもの」等、回答者の母語の中国語で 1-3 個のキーワードで自由記述を依頼した。以下は単語の頻度分析である。



受したことへの感謝を表す言葉も多い。それと共に「难过(悲しい)」「落寞(寂しい)」「流泪(涙が出る)」「难忘(離れがたい)」等、コンサート終了やグループの活動休止への「カウントダウン」を意識した感情も頻出した。



図 4.12 「不満や求めるもの」によく出る単語

最後に、オンラインコンサートへの不満を集めた(図 4.12)「完璧だ」と同時にやはり物足りなさにも言及された。第一に配信環境への不満が多く、「网络(インターネット)」の「流畅」「安定」、配信の「画質」への要求がある。第二にインタラクションへの希求があり、「もっとリアルタイムのインタラクションがほしい」、「コンサート中にアイドルとファンと一緒にできることを増やしてほしい」等の記入があった。「海外ファンに優しくない」との回答や、配信では「臨場感がない」「距離感を感じる」との報告、「時間が短い」「もっと見たい」というファンの心の声も漏れ出た。

#### 4.3.2 結果分析

##### (ア) オンラインコンサートの価格設定

特設サイトの 4,800-5,800 円のチケット価格に対し 70%以上が「合理的」と回答し、網易雲音楽の 60 元のチケットを「合理的」と思う人は 25%程度で前者の約三分の一である。



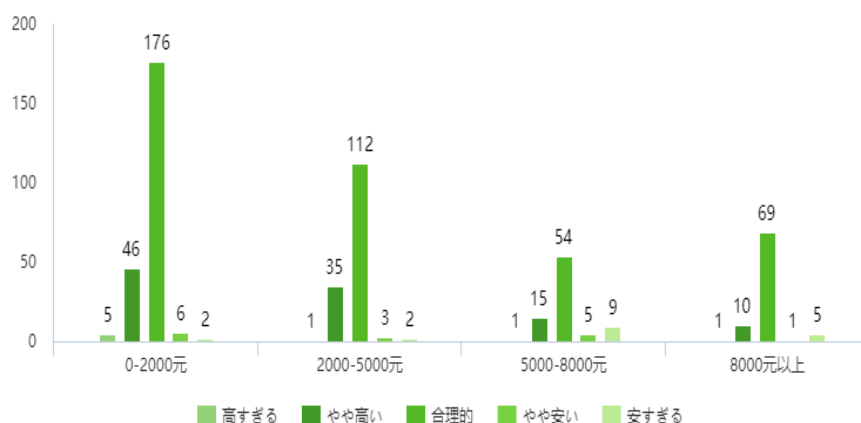


図 4.13 特設サイトの価格に対する感覚（月収による）

収入別に 4 群に分けて比較した結果（図 4.13）、収入の多寡に依らず、特設サイト価格は「合理的である」が最も多く、どの群でも 60%以上に入った。中でも月収が「8,000 元」以上の群で「合理的」とする比率が最多となった（80.23%）。

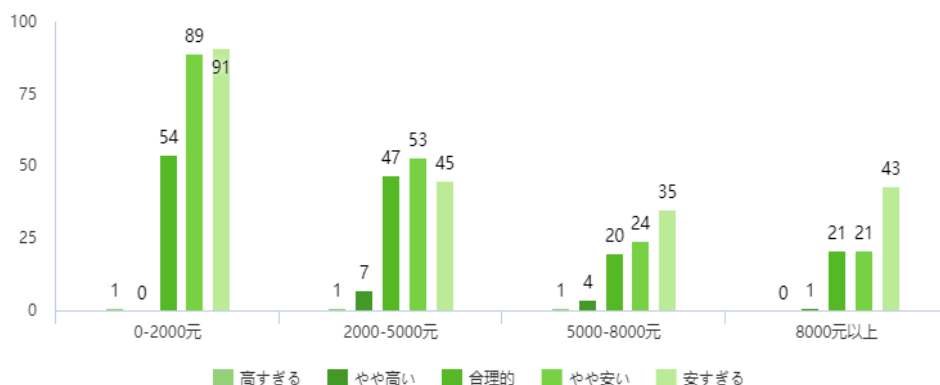


図 4.14 網易雲音楽に対する感覚（月収による）

続いて図 4.14 は 60 元のチケットを購入した観客の意見である。月収が「0-2,000 元」「5,000-8,000 元」と「8,000 元以上」では、網易雲音楽の料金は「安すぎる」が最も多く、残り半分は「やや安い」と答えた。月収「2,000-5,000 元」では「やや安い」が 53 人で最多、以下「合理的」（47 人）「安すぎる」（53 人）の順で、60 元のチケットが高いと考える人はほぼいない。



## (イ) 従来型コンサートとオンラインコンサート

### (1) 準備時間

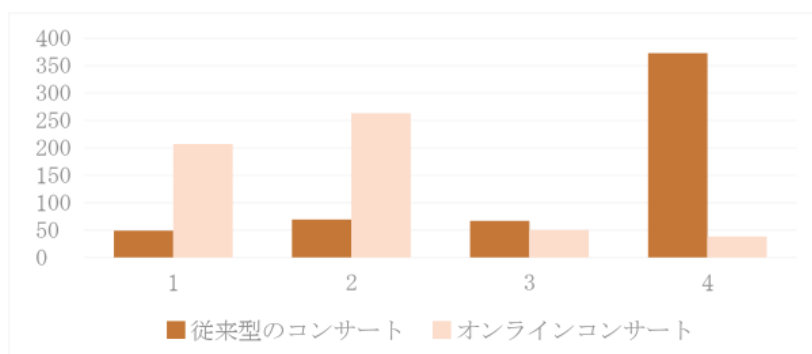


図 4.15 コンサートを見るための準備開始時間

嵐の従来型のコンサートへの参加までの準備時間（図 4.15）は、回答者の約 70%が 14 日前（半月前）から準備を始めたが、オンラインコンサート視聴では、1 週間前から（47.13%）が最多、0-1 日前が 37.1%で、従来型と同様に 14 日前から準備したのは 6.81%のみだった。以上より、中国のファンのオンラインコンサート視聴の準備開始が従来型より遅く、その結果、準備期間も短縮されたことが分かった。

### (2) 参加前行動

図 4.3 と図 4.4 の統計より、コンサート参加前の行動では、「髪型や化粧をいつもより入念にする」「特定の衣装を用意する」の外見的準備への参加率が大幅に下がった。「応援用品を作る」「グッズを買う」等の自己の存在を演者にアピールし、その場の雰囲気や、会場の雰囲気作りに貢献する買物への参加率も下がった。それに比べ、「SNS で投稿、コメントする」等のインターネットを利用した準備の参加率には余り差が出なかった。

コンサート参加前の行動を測る 10 項目に対して、「信頼性検定」を行った結果、オンライン ( $Cronbach's \alpha = .790$ ) とオフライン ( $Cronbach's \alpha = .866$ ) 双方で高い信頼性を示した。従って、調査協力者ごとに 10 項目の平均値を求め、その値を「従来型コンサート参加前行動」と「オンラインコンサート参加前行動」と表し、以降の分析に用いたい。

次に、従来型とオンラインの「参加前行動」に差が見られるかを t 検定を用いて検討した。オンラインと比べ、従来型コンサートの参加前行動の参加率は、高く見られる有意性を示した。 ( $t(253) = 29.16, p < .001$ )。

(3) コンサート参加中の行動

図 4.5 と図 4.6 の統計から、オンラインコンサートの視聴時、必ず「コールする」、「歌う」等の発声行動をする人は減少した。「ペンライトを使う」「簡単な踊りをする」等身体を使うパフォーマンスの参加率も下がった。多くの人が「携帯をいじる」や「飲食する」等の注意力低下行為をしていた。それとは別に、「友人と話す」「SNS でレポート・コメントする」等の他人（別のファン）との繋がりを求める傾向が見られた。

(ウ) 行動と体験の関係

これまでのアンケート集計と分析結果から、オンラインコンサートの体験にはファン行動との相関関係があると筆者は考えた。そこで、オンラインコンサートのインタラクション（相互交流）とインマーション（没入感覚）体験が（1）場所（2）人数（3）プラットフォーム（4）参加前準備（5）視聴中行動と関係があると推定した。

IBM SPSS Statistics<sup>39</sup> 21.0 による回帰分析の結果、体験と場所、人数とプラットフォームの明確な相関の検出はできなかったが、体験と参加前行動と参加中行動には相関関係があると分かった。

	参加前の行動 (従来型)	参加前の行動 (オンライン)	インタラクション体験
参加前の行動 (従来型)	1		
参加前の行動 (オンライン)	0. 54***	1	
インタラクション体験	0. 25***	0. 37***	1

注：\* p<0. 05, \*\* p<0. 01, \*\*\* p<0. 001 (両側検定)

表 4.2 相関表（コンサート前の準備とインタラクション体験）

インタラクシオン体験	Coef.	Std. Err.	t	P>t
参加前の行動 (従来型)	0.165	0.129	1.277	0.203
参加前の行動 (オンライン)	0.371***	0.082	4.529	0
Observations	254			
Adjusted R-squared	0.125			

注: \*  $p < 0.05$ , \*\*  $p < 0.01$ , \*\*\*  $p < 0.001$  (両側検定)

表 4.3 仮説の推定結果 (コンサート前の準備とインタラクシオン体験)

コンサート参加前行動を予測要因とし、コンサート中のインタラクシオン体験における回帰分析を行った結果を表 4.3 に、各要因間の相関関係を表 4.2 にそれぞれまとめた。

各要因間の相関は、従来型コンサートの参加前行動とオンラインコンサートの参加前行動との間に正の相関関係が見られた ( $Pearson's r = 0.54^{40}$ ,  $p < .001$ )。従来型コンサートの参加前行動とコンサート中のインタラクシオン体験との間にも、正の相関関係が見られた ( $Pearson's r = 0.25$ ,  $p < .001$ )。オンラインコンサートの参加前行動とコンサート中のインタラクシオン体験との間にも正の相関関係が見られた ( $Pearson's r = 0.37$ ,  $p < .001$ )。従来型コンサートの参加前行動とオンラインコンサート参加前行動との相関係数はやや高いが、多重共線性<sup>41</sup>は生じにくいと考えられる。

回帰分析の結果、オンラインコンサートの参加前行動の回帰係数は 0.371 で、0.1%水準で有意である。この正の係数は、公演前の行動が公演中のインタラクシオンと関係があるとの仮説を支持する。一方で、従来型コンサートの参加前行動の回帰係数は有意には見られなかった。

この結果は、オンラインコンサートの参加前、公演と関係した行動を多くとるほど、公演中にインタラクシオンを強く感じられる傾向を示すと言える。また、従来型コンサートの参加前に積極的に公演と関わる行動をとる習慣を持っていても、オンラインコンサート中のインタラクシオン感覚には影響を及ぼさないと考えられる。

	インマーシオン	オンラインコンサート 参加前準備行動	オンラインコンサート 参加中応援	オンラインコンサート 参加中気散じ
インマーシオン オンラインコンサート	1			
参加前の準備行動 オンラインコンサート	0.35**	1		
参加中の応援 オンラインコンサート	0.36**	0.45**	1	
参加中の注意力散漫	-0.25**	-0.4	0.52	1

注：\*p<0.05, \*\*p<0.01, \*\*\*p<0.001 (両側検定)

表 4.4 相関表 (準備、注意力、応援とインマーシオン体験)

インマーシオン体験	Coef.	Std.Err.	t	P>t
参加前の行動 (オンライン)	0.255***	0.074	3.455	0
参加中の注意力散漫 (オンライン)	-0.209***	0.437	-4.778	0
参加中の応援 (オンライン)	0.257***	0.056	4.602	0
Observations	254			
Adjusted R-squared	0.235			

注：\*p<0.05, \*\*p<0.01, \*\*\*p<0.001 (両側検定)

表 4.5 仮説の推定結果 (準備、注意力、応援と没入体験)

次に、インマーシオン (没入感) 体験に対する分析結果を示す。「応援、コールする」「歌う」「うちわを使う」「簡単な踊りをする」の4項目に信頼性検定を行った後、「オンラインコンサート参加中の応援」行為と合併した。同様に、「携帯をいじる」「飲食する」「友人と話す」の3項目を「オンラインコンサート参加中の注意力散漫」に合併した。

コンサートの参加前行動、視聴中行動を予測要因とし、コンサート中の没入感体験の回帰分析の結果を、表 4.5 に、各要因間の相関関係は表 4.4 にそれぞれまとめた。

各要因間の相関関係は、オンラインコンサートの参加前準備行動と視聴中の応援行動

との間には、正の相関関係が見られた ( $Pearson's r=0.45, p<.001$ )。オンラインコンサートの参加前準備と視聴中の注意力低下行為の間には負の相関関係が見られた ( $Pearson's r=-0.40$ )、参加中の応援と注意力低下行為の間に正の相関関係が見られた ( $Pearson's r=0.52$ )。しかし、この係数は有意とは言えなかった。

また、オンラインコンサート中のインマーション (没入感) 体験には、参加前準備との間に正の相関関係が見られた ( $Pearson's r=0.35, p<.001$ )。同様に視聴中の応援との間にも正の相関関係が ( $Pearson's r=0.37, p<.001$ )、同じく、視聴中の注意力低下行為との間に負の相関関係が見られた ( $Pearson's r=-0.25, p<.001$ )。

以上の回帰分析の結果、オンラインコンサートの参加前行動の回帰係数は 0.255、視聴中の応援の回帰係数は 0.257 で、0.1%水準で有意である。この正の係数は、公演前の準備行動と視聴中の応援が、公演中のインマーションと相関関係があるとした仮説を支持している。

また、視聴中の注意力低下行為の回帰係数は -0.209 で、0.1%水準で有意である。この負の係数も、視聴中の注意力低下行為が公演中のインマーションと相関関係があるとした仮説を支持した。

以上の結果は、オンラインコンサートの参加前に、公演と関係する行動をとるほど、また視聴中、応援行為をするほど、没入感を強く感じられる傾向を示している。また、公演中、注意力低下行為に気を取られることで、オンラインコンサート中の没入感にマイナスの影響を及ぼすと考えられる。

## 5 考察と展望

### 5.1 総合考察

#### 5.1.1 オンラインコンサートにおける科学技術の重要性

オンラインコンサートの評価要素のうち、観客はパフォーマンスと音楽のクオリティを依然として重要と考えるが、それ以上に「ネット環境の良さ」に注目が集まった。技術の進歩により、遠隔地からのコンサートへの参加需要に応えることが可能となり、同時に、AR等の新技術の利用は、従来型コンサートでは得難い視聴体験を観客に提供することに成功した。また、「フレンズ参加」「ミーツチャンス」のような新機能は、邢が言及したオンラインでは実現し難い「ファンとアイドルの交流、ファン同士の交流」

を可能にした(邢 2020)。これらは、既に実感できる技術的進歩のメリットである。

嵐の松本潤は、オンラインコンサートでのテクノロジーの活用は、技術の進歩に拘るのではなく、その「温かみ」を人々に感じさせるべきだ<sup>42</sup>と言及した。言い換えれば、技術は手段であって目的ではない。嵐のコンサートでは、終盤に天井投影やAR技術を使い、ファンがリアルタイムに送った感謝や激励の言葉が、洪水のように画面上に現れた。その言葉の洪水は、従来の画面上を移動する感じではなく、コンサート会場に出現したように感じられた。投影技術は最新鋭ではないが、投影技術とポップアップの併合により、サプライズや視覚的な愉悅をもたらすだけでなく、ファンの気持ちをアイドルに伝え、同時に公演を視聴する他の観客の感情をも共有できた。このような技術の活用が、人々の心をつなぎ、温かみのある体験を享受させた。

一方で、アンケートでは、不満点に配信の問題を挙げた回答者が多く、オンラインコンサートでは、ライブでは発生しないタイムラグが、体験に強く影響を与える要素となると判明した。映像と音が途切れなく連続していなければ観客は没入体験からコンサート会場とは離れた現実に戻されてしまう。基礎的な問題である配信の遅延、タイムラグへの対処は、5G時代にこそ解決できる課題である。

### 5.1.2 オンラインコンサートにおける事前準備の重要性

本稿は、オンラインコンサート参加前に、公演に関係した行動を取るほど、公演中にインタラクションと没入感を強く感じられるという結論に至った。中国の観客では、従来型よりオンラインコンサートへの準備にかかる時間は短くなった。開始前準備への参加率も、従来型より低い。事前の準備の重要性は、多くのコンサートの制作者に看過されていると言える。

従来型では、「会場に行く」プロセスが必ずあり、コンサートの「祝祭的雰囲気」を否が応でも開始前から味わう。特に中国のファンにとって、日本でのコンサートへの参加は、多くの場合、金銭と時間の消費を伴う外国旅行であり、渡日前からその楽しみに包まれる。しかし、オンラインでは、必要なことはインターネットへの接続だけだ。コンサート開始前から、会場外で多くの観客と一緒に作る祝祭的雰囲気は、インターネット上では簡単には体験できない。そこで、この補足には、他の事前準備が不可欠だろう。

演出者は、関連するアジェンダを事前に策定する<sup>43</sup>ことが効果的と思われる。コンサート情報の共有だけでなく、グッズの制作や販売、映像や音声等の投稿機会の提供等、観客をコンサートの一部に取り込むことで、視聴だけでない参加体験としての誘導

が可能となるだろう。

### 5.1.3 オンラインコンサートにおける演出者と視聴者

オンラインコンサートの品質向上には、演出者がより良いオーディオ・ビジュアル環境を構築する心掛けも重要だ。しかし、観客の積極的な行動も不可欠だと筆者は考える。

従来型コンサートは、アーティストと観客が同じ場所で同じ時間を過ごすため、無条件のインタラクションもある。しかし、オンラインの場合、「同じ時間の共有」を観客に実感させるには、出演者は、同時配信或いは事前録画とその配信前後のライブストリーミング等の工夫が求められるだろう。

「同じ場所」の体験のために、演者観客間の物理的な距離を縮めることはできないが、特別な場所、他の観客と同所でライブ配信を見る等も有効だろう。インタラクションには、出演者と観客両者の努力が必要と考えられる。演者は「課題」を出し、観客がそれに「応え」てはじめてインタラクティブ体験が生まれる。コール・アンド・レスポンス＝「呼応」がインタラクションの原点だ。

また、オンライン形式は多くのアーティストにとって新しい領域であり、新たな挑戦を通じ配信と従来型コンサートとの差異を理解することが、より良い公演に繋がるだろう。これらの試みは、演者の実際のパフォーマンスに反映されるだけでなく、観客は、取材やスタッフの意見等、公演時以外の他の媒体等を通じて知り得るだろう。このような「心の込もった」取り組みは、視聴者に高く評価され、ファンはオンラインでも「大事にされている」と感じるだろう。また、観客も制作者の努力を「心を込めて」感受しなければ、この実感は得られないだろう。

従って、従来型もオンラインも、儀式感・祝祭感の創出は演出者と観客両方の努力の結果であり、オンラインでは、よりこの点に注意を払う必要がある。

### 5.1.4 受容のアイデンティティと優越性に対する欲求

中国の観客は、オンラインの有料視聴に抵抗を覚えるため、定価より廉価を求めることが知られている。しかし、その中国の観客も特定のアーティストのファンである場合、この一般論は必ずしも適用されない。中国の多くの嵐ファンが、やや高額でも、日本のものと同様であることが合理的で公平と考える傾向がある。これは、受容のアイデンティティ<sup>44</sup>と特権意識に対する欲求に関係すると筆者は考える。

従来、嵐のコンサートに参加するには、会員資格が必須とされたが、中国のファンはその資格を得るのさえ多難だった。また、ファン膨大化に伴う抽籤制度の採用により、近年さらに困難を極めていた。しかし、その分参加時には、ファンは「自分は特別だ」という幸福感を甘受する。これは、ファンとしての優越性、つまり自分が他の人と区別されることへの欲求である。

オンラインコンサートでは、会員資格の有無を問わず、チケットを買った観客は平等にスクリーンの前に座り、価格や席の違いによって異なる体験をすることがない。これは、王彬が唱えたコンサートの「逆パターンの円形の牢獄」形式を破る一方で、ファンの体験の優越性を損なったと言えるだろう。また、従来型コンサート参加時には、自分が「ファン」である意識を強く持った。この「アイデンティティ」から、やや高い会員資格を持つ人にしか買えないチケットを選択し、誰でも購入できる安価なチケットの購入者を見下す<sup>45</sup>こともある。日本のオフィシャルサイトでのみ購入可能な「やや高価な」チケットは、自身の「ファン」という身分と自己認識を示す一つの手段だと考えられる。

#### 5.1.5 オンラインコンサートに対するファンの寛容さ

オンラインコンサートへの評価（幸福度、インタラクティブ体験、没入感等）に、中国の観客の大多数は高評価を与えた。筆者はこの評価の高さは、研究例の完成度だけでなく、観客の寛容さにも関係すると考えている。

中国の観客には、日本のコンサートを見る機会は滅多にない。そのため、「機会」がある時点で既に満足し、更なる要求を出さないと思われる。また、嵐はオンラインへの進出が遅く、ファンの技術面での期待は高くない。

嵐の事例では、オンラインコンサートは、従来とほぼ同様の高い完成度を維持し、観客はライブ会場でスクリーンを見るのと大差ない視覚的な体験を得た。これは出演者の意識の高さを示す一方、この現象が完全に「善」であるかについても検討する必要がある。

まず、オンラインでのコンサートは、視覚と聴覚に大きく依存するため、現実との知覚的次元は異なる。また、観客は無意識のうちに馴化されていた。従来型コンサートと近似したカメラの切り替えや配慮ある演出、馴染みのパターンを見ると、新たな意見よりも、そのまま受け容れることで安堵してしまう。さらに、従来型コンサートを顧みると、「オンラインと会場で視聴できるものがほぼ同じ」ということは、逆に言えば、会場で得られる視聴覚体験がオンラインとほぼ変わらないということでもある。つまり、



コンサートの内容はほとんど事前に決まっており、ライブではあっても、観客のインタラクションが共時的にパフォーマンスのフォーマットに反映されるわけではないことがわかる。

## 5.2 限界と展望

この論考は探索的な研究で、理論的な裏付けを欠いている。受容研究に、アンケート調査方法を選んだが、ファンのコンサートに対する記憶の美化などは、避けられないものである。オンラインコンサート時のあらゆる技術の使用が、具体的にどのような体験を受容者に与えたかの問題提起も欠けている。また、オンラインコンサート視聴時、場所や人数によって体験が異なると予想したが、データだけでは関連した結論を得られなかった。嵐のファンを研究対象にしたため、サンプルの男女比の偏差が大きく、より一般的な結論を導き出すためには、さらなる修正が必要である。

男女比の少ない受容を研究対象にすれば本論考の結論の検証、或いは他の結論に至ることが期待される。また、方法として、第一人称主観報告だけでなく、個人に対するディープインタビュー、フォローアップ、或いは実験等の追加の関連研究も可能だ。

オンラインコンサートは、従来の会場の制約から解放され、新しいメディアでの革新と探求の余地がある。技術革新に基づく新しいパターン、ファンの需要に合わせた体験の提供や、新たな「祝祭感」や「儀式感」の創出が期待できる一方、観客の要望がリアルタイムに演奏に反映されない問題は、今後の従来型コンサートでも考慮すべき問題である。

特定の場所に留まらず、地球上のあらゆる地域の人々がオンラインコンサートの受容者となり得ることは、今後、国際間文化交流の手段の一つになるだろう。海外の視聴者により良い参加体験をさせるには、言語問題は克服すべき壁のひとつである。また、そこでは、その国の文化的要素の輸出自体が重要であると共に、世界中の観客のニーズをより強く考慮する必要がある。音楽で力や温度を伝え、より広く響く普遍的な概念を伝えることも不可能ではないだろう。

最後に、オンラインコンサートは一定程度、現実から切り離されているが、現実の一部でもある。ベルリンのホロコースト記念館を訪れる観客は、スマートフォンを使いバーチャルなコンサート「Vor Dem Verstummen」（沈黙の前）に参加できる。観客の位置や動きに応じて、聞こえる楽器や音量も変化する<sup>46</sup>。このコンサートは、バーチャルとリアル融合の一つの例であるとともに、人々に歴史を顧み、思考させるきっかけを

与える、新しい追悼の形である。コンサートや音楽等のエンタテインメントは、人に精神的な充足を与えるが、人々を快樂主義に走らせるものであってはならない。エンタテインメントを如何に有意義にし、現実と如何に融合させるかは、ニューメディア時代のエンタテインメントに関わる全ての人に課された課題である。

## 6 結論

本稿では、中国での日本主催のオンラインコンサートの受容研究のため、オンラインコンサートの発展をまとめ「アラフェス 2020」と「This is 嵐 LIVE」を研究例として具体的な分析を行った。中国の観客を対象に、オンラインコンサート視聴時の行動と、公演に対する態度について調査を行い、現在の学術的、事実に基づいた結論が得られ、今後の研究に有益なデータも得られた。

コロナ禍の現在、オンラインコンサートはより一層注目を集めている。インターネットの驚異的な普及、技術の進歩、形式やコンテンツの革新とともに、観客との交流や儀式（祝祭感）の創造にも力を入れるべきだろう。

オンラインコンサートは従来型よりも幅広い観客層を獲得し、大きな影響力を持ちつつあり、単なる従来型コンサートの代替品とは言えない。この影響力を如何に上手く利用して、1人でも多くの人にコミュニケーションによる力を伝え、温度を感じさせ、現実に対する思考を与えられるかは、今後のエンタテインメント業界が背負う責務である。

休止間際の「嵐」の最後に起こした嵐により投げられた一石が、オンラインの海に大きな波を起こすことを期待したい。

註

- <sup>1</sup> 2020年3月12日WHOの定義より。
- <sup>2</sup> 近年アイドルグループのファンの中では自分の一番のお気に入り（のメンバー）を指す。
- <sup>3</sup> パノプティコン（panopticon）。「あまねく（pan）」「見る（optic）」というギリシャ語の語源から「一望監視施設」と呼ばれる監獄施設。
- <sup>4</sup> Augmented Reality、拡張現実。人が知覚する現実環境をコンピュータにより拡張する技術、及びコンピュータにより拡張された現実環境。
- <sup>5</sup> 中国語原語「浸入式临场」。
- <sup>6</sup> 2020年に行われたオンライン「草莓音楽節（莓音楽祭）」。
- <sup>7</sup> 『グラミー賞』を22回受賞したアイルランドのロックバンド。
- <sup>8</sup> U2 Concert Streams Live On YouTube, October 26, 2009, online media daily  
<https://www.mediapost.com/publications/article/116083/u2-concert-streams-live-on-youtube.html>
- <sup>9</sup> 中国の大手動画共有サイト
- <sup>10</sup> 解颖倩.我的互动网络直播演唱会现场直击记——一个 Fans 的手记.中国广告, 2009(07): 155-156.
- <sup>11</sup> 中国の動画サイトである。2020年5月に赤字で上場廃止を命じられた。
- <sup>12</sup> 「公演中止で損害推計450億円 超党派議員が補償要望へ」<https://www.47news.jp/4622474.html>
- <sup>13</sup> Tencent社が立ち上げたオンライン音楽サービス。
- <sup>14</sup> 5人組ロックバンド。
- <sup>15</sup> 中国男性3人組アイドルグループTFBOYSのメンバー。
- <sup>16</sup> 2020年线上演唱会数据盘点  
<https://www.douban.com/group/topic/210964803/>
- <sup>17</sup> 新京报「五月天刷屏还不够，谁为线上演唱会的未来买单？ | 业内说」  
<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1668436828446774840&wfr=spider&for=pc>
- <sup>18</sup> 日本のオルタナティブ・ロックバンド。
- <sup>19</sup> 東京を中心に活動している日本のバンド。
- <sup>20</sup> Virtual Reality、仮想現実。実物ではないが機能としての本質は同じであるような環境を、ユーザーの五感を含む感覚を刺激することにより理工学的に作り出す技術およびその体系。
- <sup>21</sup> 視聴中に、配信者に金銭や金銭の代わりとなる物を贈るシステム。
- <sup>22</sup> 日本の4人組ロックバンド。
- <sup>23</sup> 日本のシンガーソングライター、音楽プロデューサー。

- <sup>24</sup> Netflix ドキュメンタリー「ボヤージュ」Ep.12 より。
- <sup>25</sup> 「嵐また大記録 自身&令和初の音楽映像作品ミリオン」日刊スポーツ  
<https://www.nikkansports.com/entertainment/news/202011090000689.html>
- <sup>26</sup> オリコングループのデータサービス事業会社「オリコンリサーチ株式会社」が発表する音楽・映像ソフト等の売り上げ集計ランキング。
- <sup>27</sup> <https://www.oricon.co.jp/special/55632/>
- <sup>28</sup> 日本レコード協会主催の音楽賞。
- <sup>29</sup> <https://natalie.mu/music/news/420078>
- <sup>30</sup> <https://www.oricon.co.jp/special/275/>
- <sup>31</sup> 天皇陛下御即位奉祝委員会 <https://www.houshuku.org/>
- <sup>32</sup> 「嵐、日中文化・スポーツ交流推進年親善大使就任へ 首相が会談などで紹介」『サンケイスポーツ』2019年12月26日。
- <sup>33</sup> 「嵐ライブで観客の頭上をステージが移動」『日刊スポーツ』2008年8月1日。
- <sup>34</sup> 2020年12月21日、ニュースZEROより。
- <sup>35</sup> 第5世代移動通信システム。Massive MIMO や NOMA の技術で高速通信を実現することができ、高速大容量（10 Gbit/s、4Gより100倍速い）、低遅延（0.1ミリ秒以下）、多数同時接続のできる技術。
- <sup>36</sup> 画面上に視聴者が入力したコメントを流し表示する機能。
- <sup>37</sup> 『星の王子様』より。ここでは河野万里子の訳文を引用した。
- <sup>38</sup> データを除外する基準：1、回答未完成；2、年齢報告無し；3、オンラインコンサート未参加。
- <sup>39</sup> Statistical Product and Service Solutions。IBM社の統計解析ソフトウェアである。
- <sup>40</sup> 相関係数。2つのデータまたは確率変数の間にある線形な関係の強弱を測る指標。
- <sup>41</sup> 英語は multicollinearity である。
- <sup>42</sup> NETFLIX ドキュメンタリー「ボヤージュ」Ep.22。 <https://www.netflix.com/hk/title/81219073>
- <sup>43</sup> アジェンダ設定とは、ここではマスコミ研究用語の援用。受容研究におけるテーマの重要性が言及量・頻度により決定づけられること。
- <sup>44</sup> 同一性、自己同一性。心理学研究の概念の援用。自己と同一化している要素の事。ここでは自我意識よりあるグループ・コミュニティへの帰属意識を表す。
- <sup>45</sup> 2020年10月24日、嵐のオフィシャル微博で網易雲音楽での配信が発表され、コメントで「安すぎる」と不満を吐く人が多かった。 <https://weibo.com/arashi5official>
- <sup>46</sup> VOR DEM VERSTUMMEN Konzert im Denkmal; <http://www.vordemverstummen.de/das-konzert/>

## 引用文献

### 日本語文献

- 「嵐また大記録 自身&令和初の音楽映像作品ミリオン」2020年11月10日、日刊スポーツ、<https://www.nikkansports.com/entertainment/news/202011090000689.html>
- 「嵐が「日本ゴールドディスク大賞」2年連続7回目の受賞、BTSや米津玄師も複数部門に」2021年3月15日、音楽ナタリー、<https://natalie.mu/music/news/420078>
- 「嵐、日中文化・スポーツ交流推進年親善大使就任へ 首相が会談などで紹介」『サンケイスポーツ』2019年12月26日。
- 「嵐ライブで観客の頭上をステージが移動」『日刊スポーツ』2008年8月1日。
- 「【オリコン年間ランキング2020】嵐、総合で通算9度目の首位獲得」2020年12月28日、ORICON NEWS、<https://www.oricon.co.jp/special/55632/>
- 「公演中止で損害推計 450億円 超党派議員が補償要望へ」2020年3月17日、共同通信、<https://www.47news.jp/4622474.html>
- サン=テグジュペリ『星の王子さま』河野万里子訳、新潮文庫、2006年、103-105頁。
- 「第9回2万人が選ぶ好きなアーティスト ランキング『嵐が史上初の3連覇!!——実力派ベテラン勢の躍進にも注目』」2014年12月8日、ORICON NEWS、<https://www.oricon.co.jp/special/275/>
- 天皇陛下御即位奉祝委員会、<https://www.houshuku.org/>
- 徳田真帆「ジャニーズファンの思考」『くにたち人類研究』2010年5月、21-46頁。
- 平野砂峰旅「サウンドと映像によるメディアパフォーマンスのためのシステム開発とその表現」2014年。
- 向居暁、竹谷真詞、川原明美、川口あかね「ファン態度とファン行動の関連性」『研究紀要』高松大学・高松短期大学2016年、233-257頁。
- NETFLIX ドキュメンタリー「ボヤージュ」Ep.22、<https://www.netflix.com/hk/title/81219073>

### 英語文献

- Minor, Michael S., et al. "Rock on! An elementary model of customer satisfaction with musical performances." *Journal of services marketing* (2004).
- Packer, Jan, and Julie Ballantyne. "The impact of music festival attendance on young people's

- psychological and social well-being.” *Psychology of Music* 39.2 (2011) pp. 164–181.
- Bennett, R. J. “Live concerts and fan identity in the age of the Internet.” *The digital evolution of live music* (2015) pp. 3–15.
- Brown, Steven Caldwell, and Don Knox. “Why go to pop concerts? The motivations behind live music attendance.” *Musicae Scientiae* 21.3 (2017) pp. 233–249.
- Zuo, Rui. “Habit Formation and Random Seating Assignment in Japanese Live-Concert Market.” (2019).
- Laurie Sullivan 「U2 Concert Streams Live On YouTube」 2009 年 10 月 26 日、online media daily、  
<https://www.mediapost.com/publications/article/116083/u2-concert-streams-live-on-youtube.html>

#### ドイツ語文献

- VOR DEM VERSTUMMEN Konzert im Denkmal、<http://www.vordemverstummen.de/das-konzert/>

#### 中国語文献

- 陳茜「周杰伦&五月天 腾讯音乐“云上见”」『商学院』2020 年 7 月、47–50 頁。
- 風寒「从“现场感”到“网络感”，改变的不只是演出和观看方式」『中国艺术报』2020 年。
- 李麗娜「网络直播演唱会模式的思考——以刘若英“陪你”线上直播演唱会为例」『当代音乐』2020 年 9 月、95–97 頁。
- 李茜「“现场性”与“媒介化”：媒介時代的剧场」『文艺理论研究』2020 年 3 月、162–170 頁。
- 樂銘鴻、郭建民「演唱会的网络付费直播模式思考」『音乐传播』2015 年 2 月、107–109 頁。
- 馬曉悦、孫銘菲、陳強「沉浸式技術体验如何影响数字文化接受意愿——基于自我分类调节作用的实证研究」『西安交通大学学报(社会科学版)』2021 年 5 月、144–154 頁。
- 田野「音乐产业开启“云音乐”模式」『文化月刊』2020 年 3 月、16–17 頁。
- 王彬「演唱会的空间修辞学」『四川戏剧』2006 年 5 月、14–16 頁。

王梓怡「传播心理学视角下五月天线上演唱会刷屏现象浅析」『新闻研究导刊』2020年11月、81-82頁。

「五月天刷屏还不够，谁为线上演唱会的未来买单？ | 业内说」2020年6月3日、新京报、<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1668436828446774840&wfr=spider&for=pc>

解颖倩「我的互动网络直播演唱会现场直击记——一个 Fans 的手记」『中国广告』2009年7月、155-156頁。

邢丽娜「线上演唱会:演唱会形式的变革——以 Beyond LIVE 为例」『新媒体研究』2020年、29-31、35頁。

「2020年线上演唱会数据盘点」2021年2月9日、豆瓣小组、  
<https://www.douban.com/group/topic/210964803/>

### 画像出典とオンラインコンサートの URL

(図 3.1) アラフェス 2020 特設サイト

URL : <https://online.johnnys-net.jp/s/jno/page/ARAFES2020>

(図 3.2) This is Arashi Live Digest Movie

URL : <https://www.youtube.com/watch?v=bGqdS11Bq-w>

(図 3.3) This is Arashi Live Digest Movie

URL : <https://www.youtube.com/watch?v=bGqdS11Bq-w>

(図 3.4) This is Arashi Live Digest Movie

URL : <https://www.youtube.com/watch?v=bGqdS11Bq-w>

(図 3.5) みんなで準備だ！tv # 2

URL : <https://www.youtube.com/watch?v=uDKQId17oLU>

アラフェス 2020 特設サイト

<https://online.johnnysnet.jp/s/jno/page/ARAFES2020>

This is 嵐 LIVE 特設サイト

<https://online.johnnysnet.jp/s/jno/page/ThisisARASHILIVE>

日本語校閲・監修 大多和朋子（同済大學外国語学院日語系外籍教師）





論文

パラアスリートをめぐる物語構造

竹内秀一

0. はじめに

2020年の東京パラリンピック（以下、東京大会）を契機に、日本のパラスポーツ<sup>1</sup>をとりまく気運は高まってきた。公益財団法人ヤマハ発動機スポーツ振興財団の調査報告（2017、2018）によると、大会が開催される度にテレビ放送の時間や番組数、選手を起用したテレビCMの本数などは増えている。とくに2013年に東京大会の招致が決まっからの増加は著しいという。こうしたメディアによる表象の盛り上がりは、パラアスリート<sup>2</sup>という存在に大きく期待が寄せられていることと無縁ではない。例えば、国際パラリンピック委員会（International Paralympic Committee：IPC）によると、シンボルマークの「スリーアギトス（The three Agitos）」は「私は動く」を意味しており、困難なことがあっても諦めずに挑戦し続けるパラアスリートの姿を示している（IPC 10）<sup>3</sup>。その姿勢で観る者を感化し、社会を変えていくことが提言されているのである。

こうした高揚感に湧く一方で、慎重な声も聞こえてくる。実際にパラアスリートの表象に携わる河原レイカは、選手が「障害を乗り越えて…」という文脈で語られることで、障害を克服するべき「壁」と捉えられてしまうのではないかと危惧する。このような表現への違和感から、河原自身も障害者をどのように伝えるかに関して葛藤があると吐露し、パラアスリートに多くを期待し過ぎているのかもしれないと述べている（河原 65-73）。以上、メディアによる表象が隆盛するに伴って、期待と懸念も入り混じるなか、果たしてパラアスリートはどのように描かれ、語られているのだろうか。これが本稿の問題関心である。

1. 先行研究の検討と研究目的

本稿のように、メディアによる表象とスポーツが取り結ぶ社会的な関係については、

おもにメディア・スポーツ研究としてこれまで蓄積されている。まず、それら先行研究の検討を通して、研究目的とその付置を示したい。

この研究群で広く共有されていることは、メディアとスポーツが密接に絡み合いながら互いに発達してきたという点である。両者はもはや分かち難く結びついていることが強調され、あらゆる議論の前提になっている (Hargreaves ; Rowe ; 黒田 ; 佐伯など) <sup>4</sup>。例えば、佐伯年詩雄は「メディア・エージェントによってメディア商品・製品として編成され、消費・享受されるスポーツ情報」(佐伯 258) と簡潔に定義するが、その複合的な構造を丁寧に解説している。すなわち、制作側にはメディア倫理や使命感、職業文化、圧力などの諸要因が関わり、視聴読側にも好みや知識、経験、人間関係や生活課題から派生する欲望などの諸要因がある。こうした緊張関係においてメディア・スポーツは生産、流通、消費されているのである (260-263)。または D. Rowe も、2000 年までの研究動向を検討した上で、こうした特徴を「メディア・スポーツ・文化複合体 (media sports cultural complex)」と概括している (Rowe 2-3) <sup>5</sup>。このようにメディア・スポーツという概念は、編成から消費までの各局面だけでなく、それぞれに諸要因が絡む非常に複雑なものといえる。

だからこそ、広範な概念定義をそのまま引き受けるのではなく、メディア・スポーツのどこに焦点をあてて検討するかが重要になる。数多くの研究で参照されているのは、K.M. Kinkema & J. C. Harris による分類である。二人はメディア・スポーツ研究 152 件を批判的に検討し、分析の視点として「生産過程」、「メッセージの内容」、「オーディエンス」という三領域を提案している (Kinkema & Harris 128) <sup>6</sup>。こうした分類に従って各領域を検討することは、メディアとスポーツ、ひいては社会全体との関係性への理解に繋がると評価されている (Wenner)。また、実際にこの分類に基づいて知見が蓄積していることも指摘されている (山本)。さらには、メディア・リテラシー理論との接近もみられる。鈴木みどりは、メディアの読解に必要な視点を「テキストの生産・制作」、「メディア・テキスト」、「オーディエ<sup>マ</sup>ンス」に分けている。(鈴木 48-50)。こうした隣接する研究分野の潮流も相俟って、三領域に分けて検討するというアプローチは主流な方法の一つとなっている。本稿の問題関心に引き寄せると、とくに「メッセージの内容」に着目することが適切であると考え。そこで、次にパラアスリートが表象される際の「メッセージの内容」に言及した先行研究を参照する。

いくつかの研究を概観すると、パラアスリートが語られるときには、様々なレトリックが用いられていることがわかった。例えば、パラリンピックの祝祭性や非日常性を強調したり、義肢装具のテクノロジーを焦点化したりすることで、全体としてパラアス

リートの存在を「後景化」していた (Schantz & Gilbert ; 渡 [2007] ; 崎田)。とりわけ、パラスポーツが競技ではなくリハビリテーションの一環として捉えられていた 1990 年代後半の頃までは、その存在は不可視化されていたといえる。こうした表現は、障害者に対して見て見ぬ振りをする「儀礼的無関心」を喚起したと述べられている (渡 [2007] 100-102)。

障害部位が、直接に露見しない映像や写真が使われるという傾向もある。もし欠損箇所などが映り込む場合でも、男女で描き方が異なったり自国以外の選手が起用されたりと、障害のある身体は巧妙に隠されてきた (Schell & Duncan ; Schantz & Gilbert ; 藤田 (紀) [2002] ; Thomas & Smith ; Buysse & Borchering)。これらは「障害の隠蔽」であり、この意味でもパラアスリートの存在は不可視化されてきたといえよう<sup>7</sup>。とくに女性選手では、アブノーマルで美しさからかけ離れた身体が回避され、男性選手では力強く競技に挑む姿が描かれるという対比から、古典的なジェンダー・バイアスがあることも指摘されている (藤田 (紀) [2002] 209-212)。

また、一般的なスポーツの報道と比べ、競技種目のルールや試合結果が少なく、大会参加に対する感謝や選手の日常生活といった人間味が強調される嫌いがある (Schell & Duncan ; Pappous et al.)。切り抜かれる写真も競技以外のものが多く、パラアスリートの競技性は軽視されてきた。こうした表現は過度な「ドラマ化」といえ、「感動ポルノ (inspiration porn)」<sup>8</sup>の素材となっていることも議論されている (Grue)。

さらに、一部には古くから看取されていたものの、最近の表象で再燃しているのがパラアスリートを超人として描き出す表現である (Schell & Rodriguez ; Silva & Howe)。編集によって徹底的に「超人化」されたパラアスリートは、人間の底力や可能性、克服のシンボルとして機能してきた。一方で、こうした表現は障害を個人の医学的な問題とみなし、克服すべきものという誤解を生む可能性がある。あるいは、選手の多面性や障害をめぐると諸問題を捨象して、何となく見た (理解した) 振りをする「儀礼的関心」を助長することも危惧されている (渡 [2010] 240-248)。

その他にも、障害別によって表象される頻度が異なること (Schell & Duncan ; Smith & Thomas) やサイボーグとして描き出されていること (Norman & Moola ; David et al.) などが指摘されている。こうした議論は、パラアスリートに対する表象が隆盛するに伴って、ますます蓄積されていくだろう。

ここまです勘案すると、先行研究では、それぞれのレトリックを問題視しながら、(健全者にとって) 好ましく支配的な「メッセージの内容」がつくられていることが批判的に言及されている。これらは、パラアスリートの社会的・文化的な位置づけ、及びその

背後にある偏見や抑圧を炙り出すという点で示唆に富む。しかしながら、次のような課題も残されていると考える。すなわち、ほとんどの先行研究で対象となっていたのは、パラリンピック開催期間における新聞記事（掲載写真を含む）であり、その他のメディアによる表象が十分に検討されているとはいえない。加えて、様々なレトリックを用いて、どのような「物語」が編み上げられているのかを体系的に論じた研究も管見の限りない。以上を踏まえ、本稿では、テレビ番組を対象としたメディア・テキスト分析を通して、パラアスリートをめぐる物語とその特徴を明らかにすることを目的とする。

## 2. 対象の選定と研究方法

対象の選定については、次のことを重視した。すなわち、①パラリンピック開催期間も含めて長期に渡って観察できる、②新聞記事以外のメディアである、③ある程度まとまった物語が観察できるという3点を基準に、テレビ放送によるドキュメンタリー番組に注目した。具体的には、2008年3月よりNHKで放送された『スポーツ大陸』、及びその後継番組にあたる『アスリートの魂』を選んだ<sup>9</sup>。ドキュメンタリーというジャンルのなかでも公共放送を取り上げることで、より多くの人々に開かれた物語の把握に努めたい。なお、各放送回の基本情報は次のとおりである（表1）。

表1 各放送回の基本情報とパラアスリートの属性

放送年月日	タイトル	性別	障害の背景
2009年8月	プロとして生きる 車いすテニス 国枝慎吾	男性	病気による中途障害
2012年8月	勝利へのラストパス 車いすバスケットボール 香西宏昭	男性	先天性障害
2012年9月	私はもっと速くなる 車いすマラソン 土田和歌子	女性	事故による中途障害
2013年1月	迷わず挑め アイススレッジホッケー 須藤悟	男性	事故による中途障害
2014年5月	向かい風の先へ 車いすマラソン 副島正純	男性	事故による中途障害
2015年6月	終わりなき挑戦 視覚障害者ランナー 道下美里	女性	病気による中途障害
2015年8月	生きる証のバックスピン 片腕のゴルファー 小山田雅人	男性	事故による中途障害
2015年11月	亡き友とともに戦う 車いすラグビー 池透暢	男性	事故による中途障害
2015年12月	もう一度人馬一体へ 障害者馬術 常石勝義	男性	事故による中途障害
2016年6月	私のままで跳ぶ 義足のジャンパー 中西麻耶	女性	事故による中途障害
2016年9月	義足に血が通うまで パラリンピック走り高跳び 鈴木徹	男性	事故による中途障害
2016年9月	53歳限界を越えろ 車いす陸上 永尾嘉章	男性	病気による中途障害
2017年12月	これが私の左腕 パラバドミントン 豊田まみ子	女性	先天性障害
2018年3月	己の滑りを貫け パラアルペンスキー 森井大輝	男性	事故による中途障害

また、実際の分析に入る前に、あらためて「物語」とは何かという点も整理しておきたい。例えば、E.M. Forster の小説論では物語を構成する要素を「ストーリー」と「プロット」に区別する。広く知られた例だと、「王様が死に、それから王妃が死んだ」はストーリーだが「王様が死に、そして悲しみのために王妃が死んだ」はプロットである。つまり、ストーリーとは時間的順序に従って出来事を語ったものであり、プロットとは出来事の因果関係を重んじたものと定義されている (Forster 129) <sup>10</sup>。

その上で、こうした文学理論や映画理論をテレビ番組などの映像メディアにおける物語に応用した藤田真文の研究を参照する。まず「物語には①一定の登場人物、②時間の経過と連続する出来事、③登場人物の変化が必要」(藤田 [真] 33) と整理されている。加えて、物語の進行(統辞構造)や登場人物の関係(範列構造)にも一定のパターンがあること、物語の時間軸とそのズラし方(錯時法)、語り手の立場、メディア特性など様々な約束事があると述べる(26-139)。つまり、物語には一定の構造がみられるということである。本稿では、これを物語構造と称して、議論を進める。

それでは、パラアスリートが語られるときに特有の物語構造とは何か。先述のとおり、この問題について直接的に論じたものは見当たらない。そこで差し当たり、スポーツの物語(またはアスリートの物語)に関する先行研究を参照することで、本稿の目指すべき方向性をさらに探っていく。まず認められるのは、スポーツと物語には、ある種の親和性があるという点である<sup>11</sup>。例えば、内田隆三は「スポーツする主体の健康、健全性、規律、鍛錬、克己、英雄的成功などにかんする物語やディスクールは再版され、商品としても消費されている」(内田 38) と指摘する。このように、スポーツにおける諸価値は往々にして物語のかたちを通して伝播するという側面がある。松田恵示もまた、スポーツにおける一つ一つの行為を目的/手段の因果関係のなかで時間軸上に配置したものを「物語としてのスポーツ」と呼び、とくに近代社会で奨励されてきたと述べている(松田 84-89)。所謂「大きな物語」<sup>12</sup>が失墜して以降、スポーツの物語は、人々に信じるべき筋書きを提供してきたのである。例えば、日本国内では運動部活動と人間形成が安易に結びつけられていることなどは、それを端的に示しているだろう。さらに、より構造的な観点では、阿部潔がスポーツの物語にみられる文法について、次のように述べている。少し長いが引用する。

競技での優勝や好成績の樹立といった栄光を勝ち得たアスリートやチームが、その後、何らかの理由で深刻な不振やスランプに見舞われる。しかし、絶望的な状況のなかでも決して諦めることなく、人知れず地道な努力を続けていく。そして遂に

不振と失意のどん底から這い上がり、見事に再起を果たす。[中略] ここで注目すべきことは、再起が必ずしも勝利という栄光に結びつく必要はないという点である。もちろん、挫折からの再起が華々しい勝利となれば、見る側は感動するだろう。しかし、たとえ再起が敗北となろうとも、栄光→挫折→努力→再起という一連の『物語』は、見る側の感動を引き起こすに十分である（阿部 101）。

この研究は、女子マラソンのドキュメンタリー番組を対象としたものではあるが、よりマクロな視点から表象を捉えようとする姿勢や枠組みは、本稿においても示唆的である。このように、意味のまとまりとその転換に注目するアプローチは、物語構造を検討しようとするときに有益な視座だと考える。そこで、ひとまず「栄光→挫折→努力→再起」という文法が、パラアスリートの物語においても認められるのかを作業仮説とする。

分析の手続きについては、映像の構成単位に着目する方法を参照した。スポーツニュース番組など、本稿の対象と比較的近いものを扱った研究でも用いられることが多いためである。同分析に詳しい水島久光は、映像を①カット／ショット（映像構成の最小単位、単一のフレーミングからなる持続したひと続きの映像）、②シーン（連続した時空間ないし意味的連関のなかで構築されたカットのまとまり）、③シークエンス（複数のシーンの結合からなる再構成された比較的大きな意味のまとまり）に大別する（水島 42）。あらためて、意味のまとまりが問題となる本稿においては、シークエンス及びシーンが重要になってくる。そのため、まずはシークエンス単位で分析することで、物語の大まかな流れを把握する。その上で、とくに重要な意味をもつと考えられる場面や個別に考察を要する箇所については、シーン単位まで解像度を上げて分析を行うことにする。なお、分析のワークシートは以下のとおりである（表2）。

表2 分析のワークシート（例）

時間	シークエンス	シーン	カット	キャプション	ナレーターの語り	主人公の語り	他の人物の語り
3:18	選手の紹介 (栄光含む)	競技種目や 器具の説明	練習		……………		
			本人のインタビュー			……………	
			資料（試合VTR）		……………		
	栄光の瞬間		過去の写真・映像（大会）	連続優勝	……………		
			ライバル選手のインタビュー			……………	
			過去の写真・映像（大会）		……………		
			本人のインタビュー			……………	
	選手の卓越性		筋力トレーニング		……………		
			練習			……………	

### 3. 基本となる物語構造

ここからは、分析の結果と考察について述べていく。まずは、冒頭のダイジェストを除き、次のような共通の物語構造が認められた(図1)。物語は、〈選手の紹介(栄光含む)〉から始まっていた。このシーケンスでは、これまでの栄光に焦点をあてつつも、競技種目の解説や器具の説明、栄光を勝ち得た選手の卓越性などが紹介される。視聴者に対して、これから始まる物語の主人公に関する大まかな説明がなされている。次いで、〈スポーツへの社会化〉が看取された。ここでは、選手がそれぞれの種目へ継続的に参加するようになったバックグラウンドなどが語られている。このシーケンスは、作業仮説にはない意味のまとまりであることから、後ほど詳細に検討する。その後続く〈努力〉と〈挫折〉のシーケンスは、放送回によって順

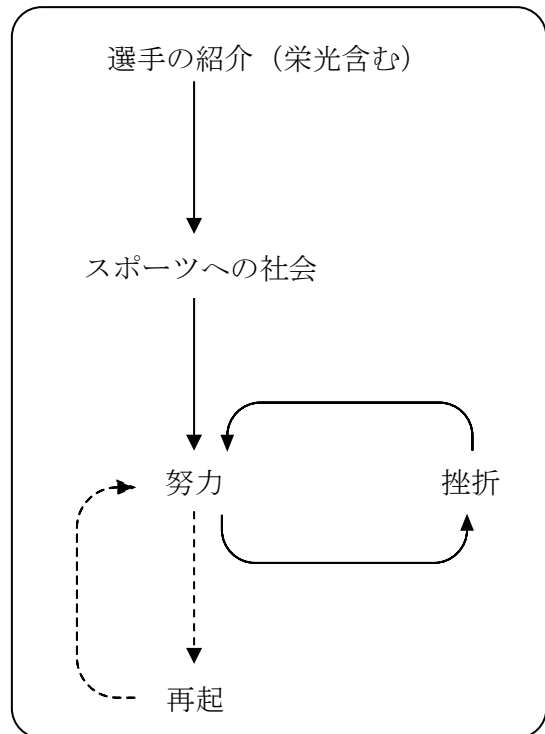


図1 パラアスリートの物語構造  
(シーケンス単位)

不同ではあるが、物語のなかでも中心的な位置を占めている競技上の課題、そこへむけた挑戦と努力、報われない結果などが語られる。また、物語によっては〈挫折〉から次なる課題が設定され、再び〈努力〉へと接続されるループ状の構造も窺えた。そして結末は、全体として〈再起〉の物語として回収されていく。ここでも放送回によっては、華々しく勝利を収めて物語が閉じるものばかりではない。課題を解決していく上で何かしらの「きっかけ」を得たという帰結で幕引きとなることも多かった。物語の終盤においても、なお挑戦を続ける姿が強調されることで、再び〈努力〉へと水路づけられていくという構造である。このことから、最も大粋の意味にだけ注目すれば、パラアスリート(またはアスリート全般)とは決して満たされることのない存在であり、永遠に努力を続けるループ内に置かれているのかもしれない。以上を勘案すると、パラアスリートが語られるときの基本となる物語構造は、「選手の紹介(栄光含む)→スポーツへの社会化→努力/挫折→再起(→努力)」となり、スポーツの物語にみられる文法とまったく同じ構造という訳ではなかった。

#### 4. 挫折の位相

以降は、パラアスリートの物語に特徴的だと推察されるものに関して、さらにシーン単位での分析も交えながら考察を深める。とはいえ、何れの物語においてもシークエンス毎に収まるシーンは、それぞれ類似する内容である以上、ほとんど帰納的に定まってくる(表3)。

まずは〈スポーツへの社会化〉についてである。「社会化(Socialization)」とは、ある社会集団における規範や価値観、行動様式などを身につけることを指す概念である。その上で、スポーツへの社会化とは「スポーツ文化を個人が内面化していく過程、個人

がいかにしてスポーツを実践するようになるのか、それに影響を及ぼす要因は何か注目したもの」(藤田(紀)[2013] 19)である。本稿が作業仮説として参照した文法にはなかったが、選手がスポーツへ参入していく背景がメディアで扱われることは、さほど珍しいことではない。しかしながら、当該シークエンスをさらにシーン単位で検討すると、ほとんどの場合で「障害による挫折」、「競技との出会い」、「エージェントとの出会い」という特徴的な3つのシーンから成ることが明らかとなった。なかでも、全ての主人公が「障害による挫折」を必ず味わっていたことは特筆すべきだろう。当該シーンは、障害を負った事故当時の写真や再現イメージなどを用いながら描かれている。また、障害の背景にかかわらず、選手へのインタビューからも障害に対する葛藤や戸惑いが示される。

表3 パラアスリートの物語構造(シーン単位)

シークエンス	シーン
選手の紹介 (栄光含む)	栄光の瞬間
	競技種目や器具の説明
	選手の卓越性
スポーツへの 社会化	障害による挫折
	エージェントとの出会い
	競技との出会い
努力	競技上の課題
	課題への挑戦(=練習)
挫折	大会参加
	不本意な結果
	次の課題
再起	成功体験
	エージェントの介入
	努力の継続



(友だちとの野球で) 代走がもう凄い足の速いやつだったときは、「うるせえよ、いいじゃねえかよ」とかって言いながらも、まゝズルはズルだなーみたいな。何だろう、引け目というか負い目というか、何かそれもまたちょっと違うんすけど。まゝそういうのは感じてたのは事実ですよ。(香西の語り／括弧は筆者による追記)

できることがどんどん無くなって行って、もう日々に喜びを見出せなかったの。だからそんな私がまゝ家族のだったり、社会のお荷物なんじゃないかなと思ってました。(道下の語り)

もう本当、絶望しかないですね。戸惑いというよりも、あまりにも自分の環境が変わり過ぎてしまって。できなくなってしまったことが多過ぎて、もうどうして良いかがわからない状態でしたね、当時は。自分はどうやって生きていけば良いんだろうっていう将来に対しての不安が襲いかかってきたというか。(森井の語り)

さらに掘り下げたいのは、挫折の位相についてである。「障害による挫折」は必ず描かれてはいるが、物語全体を貫くのは〈挫折〉のシークエンスにおける不振や敗北などスポーツでの「不本意な結果」である。そのため、障害者というよりは選手としての波瀾万丈が描き抜かれていた。こうして「障害による挫折」は、競技上の挫折というより大きなフレームに回収されることで次第に目立たなくなる。そして、物語の終盤では、もはや何による挫折なのかは曖昧になった上で、選手としての〈再起〉が同時に障害者としての立ち直りとも重ねられる構造になっていた。全体的にスポーツの文脈に回収しながら、何となく障害者が困難を克服したというメッセージを伝える物語は、先行研究にみた「儀礼的関心」を彷彿とさせる。物語として体系的に描かれることは、不可視化されてきたパラアスリートの姿を視聴者へわかりやすく届ける一方で、「障害を乗り越えて…」という言説に厚みをもたせている可能性があるだろう。

また、「障害による挫折」から主人公を救うのが他でもない「エージェントとの出会い」である。鈴木へのインタビューは、こうした重要な他者との関係性を端的に示している。

パラの方がよりお世話になった人が多いと思うんですね。ケガもしているし事故もしているし、はい。病気もあるし。で、僕なんか道具を使っているので義足を作ってくれる方がいてくれたりとか、はい。オリンピックよりは逆に迷惑をかけているというか、そういう方も多いと思うので。それぐらいの思いが詰まっているんじゃないですかね。(鈴木語り)

とりわけ障害者の〈スポーツへの社会化〉では、家族や理学療法士などエージェントとの相互作用が深く関連する(藤田(紀) [2013]; 吉田 [2014]; 吉田 [2016]) ことから、物語において重要な登場人物であることが窺える。注目したいのは、少なくとも鈴木のようにエージェントとの関係性を相対的に重く受けとめ、パラアスリートとはそういう者たちであると内面化している主人公がいることである。エージェントの存在は、健常/障害にかかわらないはずである。ところが、パラアスリートをめぐる物語では「障害による挫折」の延長線上で現れることで、立ち直るきっかけを与えてくれた救世主のような意味づけとなっている場合が多い。または、当該種目へ誘ってくれた先達や指導者の他にも、義肢装具士やガイドランナーといった競技に欠かせない存在としてエージェントが登場することも少なくなかった。例えば、視覚障害者マラソンなどは、その競技特性上、伴走者がいなければ練習もままならない。ナレーターの次のような語りからは、そのときの様子が窺える。

予定していた伴走者が怪我をしたため練習がキャンセルになっていました。伴走者がいなければ走りたくても走れない現実に直面し、気持ちが落ち込んでいました。(ナレーターの語り)

何れにしても、パラアスリートが語られるときには、他者との親密な関わりが不可欠なものとして織り込まれている。こうしたシーンは、誰かの助けに依存する二流の選手という印象を、図らずも強化することに繋がってしまうのではないだろうか。

以上、パラアスリートをめぐる物語には必ず「障害による挫折」という不運な出来事と、そこから主人公を救済する「エージェントとの出会い」という一連の因果関係が認められた。そして、他者の存在が欠かせないという競技特性も相俟って、過度にヒューマンドラマとして消費されてしまう側面があると示唆される。こうした物語構造が、どうしようもなく「ドラマ化」をよび起こしていると考えられるのである。

## 5. 「健全な身体」の挿入

他方、必ずしも一定のシークエンスには収まらず、物語によって異なるはたらきを示すシーンもみられた。これらは放送回ごとに結びつくシークエンスが違い、それぞれの意味のまとまりを補強したり、主人公を多面的に描き出したりするものとして機能していた。

取り上げたいのは、物語の所々で「健全な身体」が挿入されていた点についてである。ここでいう健全な身体とは、差し当たり障害のある身体との対置で、障害のない身体を指すことを付言しておきたい。その上で、具体的には〈選手の紹介〉において、それは看取された。このシークエンスには、主人公の卓越性について触れるシーンが含まれている。とくに肉体的な卓越性が語られるときには、それを裏付けるためにハイスピード・カメラによる動作解析や脳科学といった所謂「科学」による検証のシーンが入る。このとき比較対象として用いられるのが「健全な身体」である。例えば、小山田の物語では、次のような解説が入っていた。

ハンディキャップをもものともせず健全者顔負けのプレーを繰り広げました。[中略] 右腕が無くても、なぜ健全者にも負けない飛距離を出せるのか。その秘密を探るため、スポーツ医学が専門のS教授に動作解析を依頼しました。(ナレーターの語り)

中西の物語においても、ナレーターによる同じような語りが認められる。とくに中西の場合は、健全選手との比較分析の映像も挿し込まれていた。こうした編集の末に、健全者を超える卓越性がより強調されていたのである。

中西選手の走りの美しさをデータによる分析で検証しました。陸上選手の体の動きを研究しているI教授です。注目したのは足の接地時間。足が地面に着いてから離れるまでの時間です。健全者トップクラスの選手と、踏み切り前の6歩を比較しました。[中略] 健全者を上回るバランスの良さで走っていることが分かりました。(ナレーターの語り)

こうした「健全な身体」による裏付けが挿入されることで、パラアスリートの障害のある身体は、劣位に置かれるどころかそれを上回る存在として描き出される。あるいは、寧ろ「科学」による検証を挟まないと理解できないような怪物的な存在として位置づけられている可能性すら窺えるのである。これらは「超人化」のレトリックに関わる内容

であり、パラアスリートは「できる」という価値の最果てにいる超人として演出されているといえる。この場合、「健全な身体」は、選手の卓越性を理解可能なものにし、且つその凄さを証明するための尺度として機能していると考えられる。

または、〈努力〉のシークエンスにおいても「健全な身体」の挿入がみられた。〈努力〉では、おもに競技上の課題への挑戦と努力が描かれる。そのなかで、主人公が課題解決の糸口とするのが健全選手のプレーであり、こうした文脈と結びつくとき「健全な身体」はまた異なるはたらきをもつ。例えば、国枝や豊田は自らの競技力向上を図るなかで、それぞれの指導者から五輪選手や健全者のトップ選手を参考にしよう勧められていた。

取り入れたのは、健全者のトップ選手の動き。これまでの車いすテニスにとらわれない新しい技術を身につけていった。[中略] 憧れたのは、世界王者 F。サーブを打つと同時に車いすを全力で漕ぐ。瞬時に異なる動きを続ける難しい技術だ。(ナレーターの語り)

狙いはスマッシュのパワーアップにあった。Y コーチが理想とするお手本がリオ (オリンピック) の銅メダリストだ。高く上げた左腕を大きく引く。その反動で、カラダを回転させる。[中略] 一方の豊田選手は、体の回転が足りない。右手だけの、所謂手打ちだ。(ナレーターの語り／括弧は筆者による追記)

これらの背景には、パラスポーツが長らく身体的な機能回復訓練として捉えられてきたことが関わっている。パラスポーツは、競技というよりリハビリテーションの一環であった歴史が長い。次第に競技性が増してスポーツとして捉えられていったとはいえ、技術的・戦略的な蓄積がまだ十分とはいえない状況なのかもしれない。あるいは、同じ競技種目であっても選手ごとに残存する能力が異なる故に、プレーの仕方も個別性が高いことが推察される。つまり、競技力向上の手掛かりとなる材料が限られていたこともあり、健全者の動きやプレーを輸入する運びとなったのではないだろうか。このとき、「健全な身体」は理想的身体の象徴として機能している。換言すれば、それは「勝てる」身体の代表に他ならない。

このようにパラアスリートをめぐる物語において、「健全な身体」は結びつくシークエンスによって異なる機能をもつことが示唆された。すなわち、主人公の卓越性を証明するための尺度であり、また追い求める理想的身体の象徴でもあった。何れにしても、競技性に焦点があたるとき、選手自身においても視聴者に対しても、「健全な身体」が一つの基準として想定されていることは間違いないだろう。

## 6. 物語にみられるジェンダー・バイアス

主人公の性別によっても、いくつか違いが認められた。まずは、放送された件数自体が、(パラアスリートを扱った放送回そのものが多くないが、それでも) 男性選手と比べて少ないことが指摘できる。女性選手がメディアで扱われる機会は相対的に少なく、スポーツにおいて不可視化され排除される傾向にあることは、これまでも議論されてきた(DePauw; 熊安; Bruce)。たとえ取り上げられたとしても、「フィギュア・スケート、新体操、シンクロナイズド・スイミングのような女らしさを基盤にした競技種目」(飯田 73)に限られ、スポーツの男性中心主義を追従する状況にある。本稿でみられた放送回の偏りは、パラアスリートにおいても女性選手が周縁化される嫌いがあることをあらためて示す結果といえる。障害者であり女性であるが故に、メディアで扱われる機会が極端に少なくなっている点は、重層的な差別を受けている可能性を示唆するものである。

物語構造における具体的な違いとしては、次のような点が析出された。まず、〈努力〉における「競技上の課題」についてである。男性選手の場合、「左右の腕力でバランスをとる」や「下半身の強化」などの肉体的な課題、または「義足を使いこなす」といった技術的な課題が問題となっていた。映像としても、筋力トレーニングに励む姿などが中心に描かれている。対して、女性選手は「自分を追い込む」や「諦めの早さを克服」など精神的な課題に焦点が当てられていた。肉体的な課題に焦点があたる場合でも、「美しい走り」といった形容がなされていた。女性選手では、力強さや逞しさなどの男性的なイメージを想起させる表現が回避されていたと考えられる。なお、「障害部位の隠蔽」については、動きのなかで欠損箇所や義肢が瞬間的に映り込むことはあっても、意図的に隠すような描写は、性別問わずみられなかった。

また、主人公が既婚である場合、「家族との絆」が独立したシーンとしてみられた。例えば、道下の物語では〈選手の紹介〉のほとんどが、料理を作る描写をはじめ夫との日常生活の紹介になっている。土田の物語でも、子どもと一緒に食事を作る描写や夫からの応援が「皆で頑張ろうって言ってくれた」と字幕付きで語られるなど、家族との関わりが明確に示されていた。注目したいのは、その後に続く場面である。

まあ自分の子どもなんで、心配は心配なんですけど、今はやっぱりトレーニングをしに来ているので。もちろん命が優先でまあそこは第一なんですけど、まあでも今はトレーニングをしに来ているので、そういう意味では切り替えて、はい。やっています。(土田の語り)

これは、競技の強化合宿中に子どもの体調が急変したという連絡を受け取り、そのときの心境を語ったものである。シークエンスとしては〈努力〉のなかで起きた出来事であり、競技と子育ての両立に悩む様子も描かれるが、土田は合宿の続行を決める。そして、合宿を終えると同時に「アスリートの顔から母親の顔に戻っていました」というナレーターの語りがあった。「戻る」という表現は、あくまで基本となる顔は母親であることを暗示している。ところが、母親としての想いや葛藤は、物語の終盤で自己ベストを更新できたという「成功体験」において、選手としての課題とともに解消されていく。やはり〈再起〉では最終的にスポーツの文脈へと回収する仕掛けが窺えるが、寧ろここでは、物語のなかに伝統的な性役割が編み込まれている点に注目したい。こうした表現は、「スポーツと無関係な側面 (non-sport-related aspects)」や「異性愛の強制／あるべき女らしさ (compulsory heterosexuality / appropriate femininity)」と呼ばれており、「これらのルールは、スポーツにおける女性を理解するために、当たり前とされてきた枠組みを反映した『初期設定』と考えられる。これらは絶対的なものではなく永遠に続く保証もないが、強力な枠組みとして確立されており、多くの批判にもかかわらず変化させることは難しい」(Bruce 28) と指摘されている<sup>13</sup>。女性のパラアスリートが語られるときにも、こうしたフレームワークが深く根をおろしていることが明らかとなった。加えて、性役割を強化しているという点では、ほとんどの女性選手が夫や(男性)指導者から「もう一回走らせてあげたい」、「勝負させてあげたい」、「勝たせてあげたかった」という言葉を掛けられていた。語りから透けてみえる位置関係は、女性選手を常に客体へと追いやり、業績をあげても男性からの助けによるものとして描き出してしまふ。結果として、家父長制に未だ巻き込まれているイメージ (Orlansky ; Iida) が創られている可能性がある。受動的というニュアンスには、同時に障害者であることも関わっていそうだが、男性選手が描かれるときには認められなかったことから、ジェンダー・バイアスの一つであると考えられるだろう。

最後に、障害者であることが呼び水となったある出来事について若干の考察を試みたい。対象となるのは、中西の物語である。この物語は「毎月一回、必ずネイルサロンに通うというこの女性」という説明と、彩られた指先のクローズアップから始まり、何よりもまず女性であることが強く印象づけられる。森田浩之は、こうした行為をスポーツ

の「弁解行為 (apologetic behavior)」と捉える。すなわち、「一流になった女性アスリートは『男らしさ』と親和性をもってしまうため、女性に期待される社会的役割と衝突する。そのためフィールド内で発揮する『男らしさ』に対する『弁解』を、フィールドの外で伝統的な『女らしさ』を示すことによって行なっている」(森田 115) と述べる。そして、具体例として女性らしい外見を強調する、セクシーな服を選ぶ、筋肉を目立たせないようにすることなどを挙げている。今回のテキストからは、中西自身が「弁解」を意図したか否かまでは読み取れないが、少なくとも自らを飾り、人前に出ることには抵抗の少ない人物であることは窺える。こうした描写が重ねられた上で「障害を売り物にするな」というキャプションとともに触れられた、ある出来事に注目したい<sup>14</sup>。

活動資金を集めようと発売したセミヌードカレンダー。鍛え抜かれた身体と、身体の一部になっている義足を見て欲しいという思いもありました。しかし、日本のネットなどで絶対な批判が浴びせられます。アスリートとしての自分の存在を否定されたと感じました。

(ナレーターの語り)

批判の的となった背景では、女性、障害者、選手という異なる存在様式が複雑に絡み合っていたと考えられる。おそらくセミヌードカレンダーは多少なりとも性的な表現を含むことから、「女性として」消費されることは想像に難くない。一方、中西自身は「アスリートとして」その身体と義足を見て欲しかった、競技を続ける活動資金を応援して欲しかった旨が、ナレーターの語りを通して表明されている。ところが、結局は「障害者として」自らの障害を売り物にしたことが批判されるという事態になっていた。これらの齟齬は、さらにネットという言説空間において、本人の意図を離れ、一人歩きをするうちに生じたものと推察される。この出来事は、物語構造として捉え直すと〈スポーツへの社会化〉に収まっており、批判を機に競技から離れていた中西が、エージェントの助けでスポーツの世界へと再び包摂されていく様子が描かれている。その他の物語と同じように、最終的にはスポーツの文脈に回収されて事なきを得るが、こうした「障害による挫折」は、長らく見られる性として位置づけられてきた女性が故の内容であるとも考えられる。さらに重要なことは、如何なる行為も、どうしてもなく障害者によるものとして捉えられてしまう点である。自らの身体をある種の見せ物として晒すことは、健常/障害、または男性/女性にかかわらない行為である。しかしながら、当該活動は「アスリートとして」ではなく「女性として」でもなく、「障害者として」のみ理解されている。ここに、中西が巻き込まれた歪んだ社会構造をみることができるのでないだ

ろうか。

以上、パラアスリートをめぐる物語に散見されるジェンダー・バイアスを考察してきた。そのいくつかは、同時代における障害の社会的・文化的な位置づけ、伝統的な性役割、「障害の隠蔽」に対して自ら晒すという行為（抵抗？）など、さらに考慮する点を多く含んでいる。ここで指摘できるのは、女性のパラアスリートはそれほどまでに重層的で錯綜した抑圧を受けている可能性があること、且つ物語としては、それらがみえにくい構造になっていたことである。

## 7. 結論と今後の課題

本稿は、テレビ番組を対象としたメディア・テキスト分析を通して、パラアスリートをめぐる物語とその特徴を明らかにしてきた。そのなかで、得られた示唆は次のとおりである。まず、パラアスリートを語る時の基本となる物語構造は、「選手の紹介（栄光含む）→スポーツへの社会化→努力／挫折→再起（→努力）」となり、スポーツの物語にみられる文法とまったく同じ構造ではないことが明らかとなった。その上で、パラアスリートに特有のものとして次の点が析出された。まずは、物語には必ず「障害による挫折」という不運な出来事と、そこから主人公を救済する「エージェントとの出会い」という一連の因果関係が編み込まれていたことである。こうした構造は、どうしても「ドラマ化」と結びつき易く、ヒューマンドラマとして消費されてしまう側面があると考えられる。さらには、物語の所々で「健常な身体」が織り込まれていたことである。ただし、物語のどこで挿入されるかによってその意味は異なり、ときにパラアスリートの卓越性を証明するための尺度であり、ときに追い求める理想的身体象徴でもあった。このように、選手自身においても視聴者に対しても、「健常な身体」が一つの基準として想定されていることが明らかとなった。他方で、いくつかのジェンダー・バイアスも散見された。男性選手はより男性らしく、女性選手はより女性らしく映るような〈努力〉の方向づけがなされていた。また、「家族との絆」に象徴されるような伝統的な性役割や、あるべき女性像が深く根をおろしていた。あるいは、一人のパラアスリートとしての行為であっても、障害者による行為としてのみ捉えられてしまう歪んだ社会構造も看取された。しかし、これらの特徴も、物語として構造的に編み上げられるなかでみえにくくなっていた。

今後の課題としては、次の2点を挙げる。一つは、慎重に選定したとはいえ、それで



も限られた対象による考察であることは間違いない。引き続き、メディアによる表象に目配せをして、分析対象を拡げていきたい。もう一つは、物語において「誰が」「何を」語っているのかをさらに検討する必要もあるだろう。ここまで触れてきたように、物語における各シークエンスやシーン（＝意味のまとまり）は映像だけでなく、主人公やナレーターなどの語りからも同定されている。こうした語りに着目すると、厳密には主人公が自らについて「語る」場合と、ナレーターや他の登場人物によって「語られる」場合があることに気づく。今後は、この違いに関しても考察を深めていきたい。

本稿は 2018 年度第 2 回の「NHK 番組アーカイブス学術利用トライアル」の研究助成を受けた成果の一つである。ここで、あらためて深く御礼申し上げる。

## 註

- \* 本稿は、日本スポーツとジェンダー学会第 17 回大会で発表した「女性の障害者スポーツ選手をめぐる言説——マスメディアにみる物語構造の分析から」、及び日本体育学会第 69 回大会で発表した「障害者スポーツをめぐる物語構造——スポーツドキュメンタリー番組の分析から」をもとに、大幅に加筆修正したものである。
- <sup>1</sup> 類語には「障害者スポーツ」なども挙げられるが、本稿では、関連用語や概念を整理した佐藤（2018）に準じて、パラリンピックの採用競技に限らず広く障害者スポーツを総称する「パラスポーツ」という語を用いる。ただし、引用の場合は原文表記とする。
- <sup>2</sup> 日本パラスポーツ協会（Japan Para-Sports Association: JPSA）の定義に則り、本稿では、パラリンピック出場の有無にかかわらず障害のあるアスリート全般を示す「パラアスリート」という語を用いる。ただし、引用の場合は原文表記とする。
- <sup>3</sup> 原文：The three Agitos (from the Latin meaning “I move”) encircling a central point symbolise motion, emphasise the role of the Paralympic Movement in bringing athletes together from all corners of the world to compete. The symbol also emphasises the fact that Paralympic athletes are constantly inspiring and exciting the world with their performances: always moving forward and never giving up.
- <sup>4</sup> 僅かながら、スポーツのメディア的な側面（＝何かを運ぶ）を指して、概念定義をした研究もある。広瀬一郎によると、メディア・スポーツは「単にマス＝メディアによって取り上げられ報道されるスポーツというだけでなく、スポーツ自体がメディアとして機能する事である。[中略] 様々な情報が現代スポーツを通じて社会に提供される、つまり、スポーツをメディア（媒

- 介)としてコミュニケーションが成立している」(広瀬 202-203)と述べる。
- <sup>5</sup> 原文：We are all, willing or otherwise, daily confronted by the ‘media sports cultural complex’. This concept embraces all the media and sports organizations, processes, personnel, services, products and texts which combine in the creation of the broad and dynamic field of contemporary sports culture.
- <sup>6</sup> 原文：It is evident that the majority of work on sport and the mass media can be subsumed under three major categories: the production of mediated sport texts, the messages or content of mediated sport texts, and audience interaction with mediated sport texts.
- <sup>7</sup> この背景には、西欧社会ではスポーツが「健康」、「若さ」、「性的魅力」などと強く結びついており、「病気」、「不自由」、「切断」といったイメージを想起させる障害の表象があまり好まれないことも関わっている (Schantz & Gilbert 84)。
- <sup>8</sup> 自らも障害者であったコメディアン兼ジャーナリストのステラ・ジェーン・ヤング (Stella Jane Young, 1982-2014) が、人々に感動を与えるために障害者が消費されることを指した造語。
- <sup>9</sup> 分析においては「NHK 番組アーカイブス学術利用トライアル」による研究協力を得た。採択の時期により 2018 年 7 月までの放送回 (再放送を除く全 340 件) が候補となり、そのうちパラアスリートが題材となった 14 件 (各回およそ 45 分) を分析対象とした。
- <sup>10</sup> 原文：We have defined a story as a narrative of events arranged in their time-sequence. A plot is also narrative of events, the emphasis falling on causality. “The king died, and then the queen died,” is a story, “The king died, and then the queen died of grief” is a plot.
- <sup>11</sup> この背景については、井上俊による次の指摘が示唆に富む。井上は、「文学理論の領域では、ロラン・バルトやジュリア・クリステヴァといった人たちによって、完結的な『作品』に対立するものとして『テキスト』の概念が強調されてきましたが、社会科学の領域でも、行為や文化をテキストとしてとらえようという観点が 1970 年代以降、いろいろな形であらわれてきます」(井上 37) と述べる。その上で、「たとえばスポーツのイデオロギー分析などのなかには、暗黙にせよテキスト論的な視点をもったものがあったわけですが、これを明示的、意識的に、さらに広い領域に適用していくなら、スポーツというテキストを物語論的な視点から分析していくアプローチ」(37) がひらかれていくと予感する。こうした学術的な潮流のなかで、文化としてのスポーツやそこでの行為をテキストとして捉える視座が展開されていった。
- <sup>12</sup> J.F.リオタールが提唱したもので、人々の行為や思考を水路づける言説や神話といったイデオロギーのことである。マルクス主義やキリスト教的道徳観などが、その一例である。「大きな物語」のもとでは、ある価値観が統一的に信じられることで共同体がつくられ社会設計がなされる。リオタールは、こうした人々を巻き込む筋書きが機能していた 1970 年代までをモダン (近代) とし、有効性を失った 1980 年代後半以降をポストモダンと呼んでいる。より詳しく

は、リオタール（1979＝邦訳 1986）を参照のこと。

- <sup>13</sup> 原文：We can think of these Rules as representing ‘default settings’ that reflect taken-for-granted frameworks for making sense of women in sport. Although these Rules are not absolute nor guaranteed to continue forever, they have established themselves as powerful frameworks that have proven difficult to shift, despite extensive critique.
- <sup>14</sup> この出来事に関する記述も含むルポルタージュ『ラスト・ワン』も出版されている。より詳しくは、金子（2014）を参照のこと。

### 引用文献リスト

- 阿部潔「スポーツ・ドキュメンタリーのポリティクス——女子マラソン番組における『感動の物語』と『凄さの衝撃』」、伊藤守編『メディア文化の権力作用』、せりか書房、2002年、98–126頁。
- 飯田貴子「メディアスポーツとフェミニズム」、橋本純一編『現代スポーツメディア論』、世界思想社、2002年、71–90頁。
- 井上俊「スポーツ社会学の可能性」、『スポーツ社会学研究』1、1993年、35–39頁。
- 内田隆三「現代スポーツの社会性」、井上俊ら編『スポーツ文化を学ぶ人のために』、世界思想社、1999年、22–40頁。
- 金子達仁『ラスト・ワン』、日本実業出版社、2014年。
- 河原レイカ「『障害者』をどう伝えるか——2020年東京パラリンピック開催に寄せて」、『障害学研究』15、2019年、65–73頁。
- 熊安貴美江「新聞の関連記事見出しとジェンダー——『月刊切り抜き体育・スポーツ』1990～1999年より」、『大阪女子大学人間関係学科人間関係論集』17、2000年、145–163頁。
- 黒田勇『メディアスポーツへの招待』、ミネルヴァ書房、2012年。
- 公益財団法人ヤマハ発動機スポーツ振興財団『障害者スポーツの進行と強化に関する調査研究報告書』、2017年、13–29頁。
- 『障害者スポーツの進行と強化に関する調査研究』、2018年、10–16頁。
- 佐伯年詩雄『現代スポーツを読む—スポーツ考現学の試み』、世界思想社、2006年。
- 崎田嘉寛「東京パラリンピック大会（1964）に関するテレビ放送——NHKでテレビ放送された映像に着目して」、『スポーツ史研究』28、2016年、71–83頁。
- 佐藤紀子「我が国における『アダプテッド・スポーツ』の定義と障害者スポーツをめぐる

- る言葉」、『日本大学医学部紀要』46、2018年、1-16頁。
- 鈴木みどり「映像をめぐるメディア・リテラシー」、『マス・コミュニケーション研究』46、1995年、44-58頁。
- 広瀬一郎『メディアスポーツ』、読売新聞社、1997年。
- 藤田紀昭「障害者スポーツとメディア」、橋本純一編『現代スポーツメディア論』、世界思想社、2002年、197-217頁。
- 『障害者スポーツの環境と可能性』、創文企画、2013年。
- 藤田真文『ギフト、再配達——テレビ・テキスト分析入門』、せりか書房、2006年。
- 松田恵示『交叉する身体と遊び——あいまいさの文化社会学』、世界思想社、2001年。
- 水島久光『『笑い』と『涙』の生産と流通——情報バラエティの感情経済学』、藤田真文・岡井崇之編『プロセスが見えるメディア分析入門——コンテンツから日常を問い直す』、世界思想社、2009年、37-65頁。
- 森田浩之『メディアスポーツ解体——〈見えない権力〉をあぶり出す』、日本放送出版協会、2009年。
- 山本教人「国内外におけるメディア・スポーツ研究の動向と今後の課題」、『九州体育・スポーツ学研究』14(1)、2000年、1-10頁。
- 吉田毅「中途身体障害者のスポーツへの社会化に寄与する他者に関する社会学的研究——骨肉腫を克服した元車椅子バスケットボール選手の語りから」、『体育学研究』59、2014年、855-867頁。
- 「中途身体障害者はどのような他者によってスポーツを継続するようになるのか——複線的スポーツキャリアを形成した元カーレーサーのライフヒストリー」、『スポーツ社会学研究』24(2)、2016年、53-68頁。
- リオタール, J, F. 『ポスト・モダンの条件——知・社会・言語ゲーム』、小林康夫訳、水声社、1986年 (Lyotard, J, F. *La condition postmoderne*, Les éditions de Minuit, 1979.)
- 渡正「障害者スポーツによる儀礼的関心の構築——1970年代の『運動』とパラリンピックの表象」、『千葉大学日本文化論叢』8、2007年、106-93頁。
- 「パラリンピックの表象実践と儀礼的関心」、橋本純一編『スポーツ観戦学：熱狂のステージの構造と意味』、世界思想社、2010年、230-251頁。
- Bruce, T. "Sportswomen in the Media: An Analysis of International Trends in Olympic and Everyday Coverage", *Journal of Sport and Gender Studies*, vol. 15, 2017, pp. 24-39.
- Buysse, J, A, M. & Borcheding, B. "Framing Gender and Disability: A Cross-Cultural Analysis

- of Photographs From the 2008 Paralympic Games”, *International Journal of Sport Communication*, vol. 3, 2010, pp. 308–321.
- David, M. et al. “Repurposing the (Super) Crip: Media Representations of Disability at the Rio 2016 Paralympic Games”, *Communication and Sport*, vol. 9(1), 2019, pp. 3–32.
- DePauw, K. P. “The (in) visibility of disability: cultural contexts and ‘sporting bodies’”, *Quest*, vol. 49, 1997, pp. 416–430.
- Forster, E. M. *Aspects of The Novel*, Edward Arnold, 1927 (フォースター, E. M. 『小説の諸相』, 中村康司訳, みすず書房, 1994年) .
- Grue, J. “The problem with inspiration porn/ a tentative definition and a provisional critique”, *Disability & Society*, vol. 31(6), 2016, pp. 838–849.
- Hargreaves, J. *Sport, Power and Culture: A Social and Historical Analysis of Popular Sports in Britain*, Polity Press, 1986 (ハーグリーブス, J. 『スポーツ・権力・文化——英国民衆スポーツの歴史社会学』, 佐伯聰夫・阿部生雄訳, 不昧堂出版, 1993年) .
- Iida, T. “Japanese case study: The gender difference highlighted in coverage of foreign athletes”, in Bruce, T. et al. (eds), *Sportswomen at the Olympics: A global content analysis of newspaper coverage*, Sense Publishers, 2010, pp. 225–236.
- Kinkema, K. M. & Harris, J. C. “Sport and the Mass Media”, *Exercise and Sport Science Reviews*, vol. 20, 1992, pp. 127–159.
- Norman, M. E. & Moola, F. “‘Bladerunner of boundary runner’?: Oscar Pistorius, cyborg transgressions and strategies of containment”, *Sport in Society*, vol. 14(9), 2011, pp. 1265–79.
- Orlansky, R. “Moving forward: Sports and gender in modern Japan”, *Graduate Journal of Asia-Pacific Studies*, vol. 5(1), 2007, pp. 71–83.
- Pappous, A. S. et al. “From Sydney to Beijing: The Evolution of the Photographic Coverage of Paralympics Games in Five European Countries”, *Sport in Society*, vol. 14(3), 2011, pp. 345–354.
- Rowe, D. *Sport, Culture and the Media*, Open University Press, 2004.
- Schantz, O. J. & Gilbert, K. “An Ideal Misconstrued: Newspaper Coverage of the Atlanta Paralympic Games in France and Germany”, *Sociology of Sport Journal*, vol. 18, 2001, pp. 69–94.
- Schell, L. A. & Duncan, M. C. “A content analysis of CBS’s coverage of the 1996 Paralympic Games”, *Adapted Physical Activity Quarterly*, vol. 16, 1999, pp. 27–47.

- Schell, L. A. & Rodriguez, S. “Subverting bodies/ ambivalent representations: Media analysis of Paralympian Hope Lewellen”, *Sociology of Sport Journal*, vol. 18, 2001, pp. 127–135.
- Silva, C. F. & Howe, P. D. “The (In)validity of Supercrip Representation of Paralympian Athletes”, *Sport & Social Issues*, vol. 36(2), 2012, pp. 174–194.
- Smith, A. & Thomas, N. “The 'inclusion' of elite athletes with disabilities in the 2002 Manchester Commonwealth Games: An exploratory analysis of British newspaper coverage”, *Sport, Education and Society*, vol. 10(1), 2005, pp. 49–67.
- Thomas, N. & Smith, A. “Preoccupied with able-bodiedness? An analysis of the British media coverage of the 2000 Paralympic Games”, *Adapted Physical Activity Quarterly*, vol. 20(2), 2003, pp. 166–181.
- Wenner, L. A. *MediaSport*, Routledge, 1998.

研究ノート

離散と連続

——「ハッピー・フーリガン」と「眠りの国のリトル・ニモ」のレイアウト比較——

鶴田裕貴

はじめに

本稿はアメリカの初期コミック・ストリップ<sup>1</sup>における 2 つの代表的作品について、画面レイアウトの視点から論じる。

1 つは、1905 年に初めて掲載されたウィンザー・マッケイ (Winsor McCay, c. 1866–1934) の「眠りの国のリトル・ニモ」(Little Nemo in Slumberland, 以下、「ニモ」) である。「ニモ」は当初は『ニューヨーク・ヘラルド』(*New York Herald*) を中心に掲載され、配給会社の移籍や連載中断などをはさみつつ、1926 年までアメリカ各地の新聞に配給された。特に連載の初期に見られる特徴的な画面レイアウトや描線の緻密さ、色使いの美しさ、自己言及的な表現などから、アメリカの初期作品の中ではしばしば傑作として扱われている。歴史的価値のみならず、理論的・美学的な研究においてもしばしば言及されている。

もう 1 つは、1900 年から 1932 年に渡って各紙に掲載された、フレデリック・オPPER (Frederick Opper, 1857–1937) の「ハッピー・フーリガン」(Happy Hooligan, 以下、「ハッピー」) である。この作品は、初期においては『ニューヨーク・ジャーナル』(*New York Journal*) をはじめとしたウィリアム・ランドルフ・ハースト (William Randolph Hearst) が所有する各紙に掲載され、のちに全国の新聞に配給された。こちらも初期の代表的作品として認知されている。

マッケイが独創的なレイアウトを用いたのに対し、「ハッピー」のレイアウトは作品や作家に特有のものではなく、当時のコミック・ストリップにおいて広く用いられたものである。「ニモ」の特異なレイアウトはしばしば取りざたされるが、「ハッピー」のようなスタンダードについては、描写される内容との連関よりも装飾的な側面がしばしば

強調される。たとえば、バンド・デシネのシナリオ作家でコミックス史研究者でもあるティエリ・スモルドラン (Thierry Smolderen) は、スタンダードなレイアウトの成立過程を歴史的に説明する中で、それが暗示する文明批評的なニュアンスに触れているにもかかわらず、最終的には消費者の目を惹くための一種のパッケージとしての側面を強調している (Smolderen 119–135) <sup>2</sup>。

2 作品の比較を通して、当時一般的だったレイアウトを規定していた美学に接近することが本稿の目的である。本稿では「ハッピー」を当時のスタンダードなレイアウトの代表例として分析する。とはいえ、あくまで1作品でしかないのであって、限界のある議論であることを予め断っておく。

### 「ニモ」の連続性

さて、2 作品を画面レイアウトの視点で比較したときに見えてくるものとはなにか。[図1]は「ニモ」の連載第2回、1905年のものである。[図2]は1907年の「ハッピー」である。グリッド状の「ハッピー」に比べると、「ニモ」の方は一見して工夫に富んでいる。「ハッピー」のレイアウトの（見た目の画一性と当時のスタンダードであったということの両方の意味での）規範性に比べれば、「ニモ」は特徴的である。

こうした特徴が、初期コミックスを論じる際に「ニモ」が注目を集めやすい一因になっている。とはいえ、筆者が別の場所で指摘したように、「ニモ」への注目は、画一的なレイアウトに低い評価を与えることと表裏になってしまう (鶴田 [2021a])。

まず、そうした評価を下している代表的な議論を見ていくことにしよう。スコット・ブキャットマン (Scott Bukatman) はマッケイを中心に扱った著書の中で、「ニモ」のレイアウトを当時主流だったグリッド (スモルドランの表現を借りて「壁紙コミックス」(wallpaper comics) と言われるもの) から脱したものとして論じている。

彼によれば「壁紙コミックス」のレイアウトは装飾的な側面が強く、物語との関係性が弱かった。それに対し、マッケイはより複雑なレイアウトを工夫し、レイアウトと物語との間に有機的な関係性を作り出すことに成功した。マッケイがレイアウトの工夫に意識的であった証拠として、ブキャットマンは「ニモ」の第1回目のエピソードと第2回目のエピソードとの間に見られる飛躍を指摘している。初回の「ニモ」[図3]は「壁紙コミックス」の伝統を引き継いでいる。だが第2回 [図1]になると、各コマの形状や大きさ、配置が変則的になっている。ブキャットマンによれば、こうした変化は見た目だけのものではない。彼の分析を要約すると、レイアウトが読者に与える抽象的な運



動の印象が、作中における主人公の身体的ないし感情的な動きと相似するようになっており、読者はモチーフのみならずレイアウトを通して主人公に感情移入することとなるのだ (Bukatman 86)。

ブキャットマンの議論を受け継ぐかたちで「ニモ」について論じているのが、初期映画研究で知られるトム・ガニング (Tom Gunning) だ。彼によると、「コミックは、読むことの二つのオルタナティブな<sup>レジーム</sup>体制を同時に提供する。一つは、ページをトータルなデザインとして捉える全体的な体制であり、もう一つは、一度に一つずつ、個別のフレームの順序を追っていく継起的な体制である」(ガニング 119) その上で彼は、「ニモ」のうちでもよく知られた象のエピソード [図 4] を分析している。「迫り来る象の拡大は、ニモの慄きを反映している。しかしこの獣は、文字通りにニモの視点から見られているのではない。むしろ、接近する象はページから飛び出して、私たち読者／観者へと——そう。私たちへと——向かって動き、私たちの空間を侵そうと脅かしているように思われる」(122)。ここでもまた、描写内容と読者とのイリュージョン的な関係性とは問題になっている。

両者はともに、読者のいる世界と作品内世界とが通じ合うことの喜びを強調し、「ニモ」をそのモデルケースのように提示している。通じ合うための回路とされるのが、コマやモチーフの連続性である。ブキャットマンはコマの連なりが作り出す方向づけられた視線の動きを作品と読者の共振の根拠としている。ガニングは異なるサイズの象のイメージが並置されることによって作り出される接近の印象を世界の境界線の侵犯として解釈する。

こうした視点から見た時、「ハッピー」のような画一的なレイアウトは、コマや作中の運動の連続性を作り出す効果が弱いということになる。グリッドが導く視線の動きは全く単調なものであり、ダイナミックな動きを表現する力も弱い。それはとりもなおさず、読者と作品とが通じ合っていないことを意味し、「ニモ」よりも前の時代からあったという歴史的順序も相まって前時代的という評価が下されることとなる。

だが、そもそも「ニモ」のレイアウトは初期作品においては例外的なものであったはずだ。グリッド状のレイアウトが一般的であった時代の作品を、グリッドを用いない例外的な作品から導き出されたクライテリアにおいて低く評価するというのは、ある種の倒錯ではないだろうか。初期コミック・ストリップ研究という枠組みに限定するなら、むしろグリッドの持つ意味を探求するほうが重要である。

## グリッドの離散性

グリッド状のレイアウトはどのように成立していったのか。スモルドランは、エドワード・マイブリッジ (Eadweard Muybridge, 1830–1904) の連続写真 [図 5] やトーマス・エジソン (Thomas Edison, 1847–1931) のキネトスコープ [図 6] といった、映像的あるいは写真的な技術の影響を指摘している。オPPERもまたこうしたイメージの影響を受けていることが知られている (Smolderen 130–135; 鶴田 [2021a] 19–26)。

先回りしておく、「ハッピー」のようなグリッドが「ニモ」とは異なる文脈にあると言いたいのではない。それどころか、ブキャットマンもガニングも「ニモ」の表現をマイブリッジらの写真技術の影響下に位置づけている (Bukatman 29–31; Gunning 45)。彼らは連続写真を静止したイメージの運動というアンビバレンスにおいて捉えており、コミック・ストリップはアンビバレンスをイリュージョンの手法として洗練させたという風に物語る。ガニングの「2つの読みの体制」が示すように、イメージの運動は「進行的な読み」に、静止は「全体的な読み」に対応するということになる。

これに対し、ジョナサン・クレリー (Jonathan Crary) の連続写真に関する見解は、ガニングの2つの「体制」のどちらよりも微視的な、イメージの離散性の水準に注意を向けるよう私たちを促す。「マイブリッジは、イメージをモジュール状の断片とすることで、「真実の」シンタックスの可能性を打ちくたく。そして、それらのイメージを集合的に提示することで、粉碎された領域を立ち上げるのだが、それをふたたび継ぎ目なく束ねることは、観察者には許されていない」(クレリー 138)。だが、連続性が全く無いわけではない。各イメージは「いかなる必然的な因果関係によってもつながりあわされることはない」のだが、それでも「ただ前と後という不正確で分離した感覚のみによってつながれている」(136–137)。因果関係に基づいて推論する主体にとって連続写真は「粉碎された領域」(an atomized field) として映る。だが、感性的な主体にはイメージは連続しているように見える。クレリーがマイブリッジの成果として強調しているのは、複数のイメージは知性に基づいてそれらを一貫した物語として組織する「シンタックス」のみならず、鑑賞者の「分離した感覚」(disjunct sense) によっても連続しうることを前景化したことなのだ。

「シンタックス」による連続性と「分離した感覚」による連続性とは、イメージを連続させる異なる2つのモードである。ブキャットマンらが前者に基づいて議論していると言いたいのではない。彼らがどのような連続性のモードに依拠しているのかはさしあたり触れないで、とにかく強調しておきたいのは、彼らが紙面上に並置された

諸々のイメージが連続性なり全体性なりの水準でまとまっていることを自明としている点だ。クレーリーがマイブリッジを参照しつつ提示しているのは、イメージを継ぎ目なく連続させる伝統的鑑賞モードとは異なるものとして登場した、イメージを離散的なものとして提示すると同時に感性的で曖昧な連続性をなおも見出してしまう近代的モードである。クレーリーの見方に立つのであれば、ブキャットマンらが依拠する連続性—全体性という対立は、コミック・ストリップを連続写真の文脈に位置づけつつも、マイブリッジが明らかにした「粉碎された領域」への視点を欠いてしまっている。

離散性の視点から見ると、**「ハッピー」**においてグリッドとマイブリッジの関連がわかりやすく現れているのは、1906年11月18日のエピソードだ [図7]。このエピソードでは、通りがかりの紳士が帽子を風に飛ばされて、ハッピーはそれを拾ってあげようとするが、途中で転んで帽子を潰してしまう。言語化してしまえばそれだけだが、このエピソードの肝はハッピーが帽子を追いかけていく様子をわざわざ7コマにわたって分割して提示していることだ。ハッピーの動きは、それこそ壁紙のパターンのように反復的に描かれており、各コマはあまりに似通っているがゆえに、前と後とでどのように変化しているのか不明瞭だ。「ニモ」はレイアウトやイメージのヴァリエーションによって、前後で何がどのように変化したのかをわかりやすくしている。対して [図7] はむしろ敢えて前後のつながりを脱臼させているかのようだ。だがそれでも、各イメージは「分離した感覚」によって曖昧に連続している。

2つの相反する印象、イメージの離散性と連続性との重なり合いが [図7] に読み取れる主人公の動きの印象を、つんのめった、コミカルなものにしている。このエピソードの主眼は、作品内世界の追体験ではなく、つんのめった動きをパフォーマンスとして消費する快楽、あるいは読者がつんのめった動きを無意識的に読み取ってしまうこと自体にあるように思われる。

ブキャットマンやガニングは「ニモ」のレイアウトについて語る時、イメージの連続性と紙面の全体性とを緊張関係に置く図式を前提にしていた。こうした図式を「ハッピー」に当てはめることも可能であろう。だが、連続性と紙面の全体性という両極においては、そもそも紙面上のイメージには何の統一性もないのではないかと、という離散的な視点は無化されてしまう。あるいは、マッケイはイメージの離散性を抑圧する手法に長けていたと言えるかもしれない。これに対し、「ハッピー」はイメージの連続性それ自体を疑問視し、宙吊りにしている。ブキャットマンらの図式では、イメージの連続性に対するオルタナティブを紙面全体を一望する視点からしか記述できず、シークエンスを構成する離散的なイメージや、それらのイメージを連続させている鑑賞者の「分離し

た感覚」といった微積分的な視点を持つことができない。結果、「ハッピー」の反復性について装飾的という判断しか下せなくなってしまう。グリッドに関する美学的議論は、連続性—全体性の両極ではなく、連続性—離散性の両極において語られるべきなのだ。

### レイアウトと表現

[図7]については主人公の足運びに注目したが、問題は運動に留まらない。本稿の冒頭に挙げた[図2]を改めて見るなら、このエピソードは複数のイメージが時空間を貫いた単一の存在として読めるとはどういうことなのかという表現形式についての批評的な意識を示している。

このエピソードでは、扉の向こうから煙が上がっているのを見たハッピーが、火事と思って中にいる人たちを助けようとドアを開けた途端に、中にいた人たち、そして象などの動物たちが次々と出てきて、ハッピーを踏み潰していく。注目すべきは、扉の中から出てくる人々あるいは動物たちの各コマにおける位置だろう。特に2段目と3段目の計6コマは、人も動物もみな同じ位置に同じ方向を向いた状態で描かれており、背景も相まって反復的な印象を与える。ひとまず、私たちはこれらのコマに動物たちが扉の中から順番に出てくる動きを読み取ると言える。だが他方で、これらのコマは同じ背景の中で動物だけを入れ替えたイメージを、それぞれ壁紙のように反復的に羅列しているようにも見える。

各コマのイメージは、モチーフの水準では人間であったり象であったりと様々だが、同じパターンの中で範列関係を構成する。同時に象たちは、クレーリーの言う感性的で不条理な連続性のうちで系列を構成してもいる。これらのコマはまるで、同じ存在者が変面師やスロット・マシンの絵柄のように、同一性を維持しながら姿形を目まぐるしく変化させているかのようだ。

このエピソードが問いかけているのは、複数のイメージは見た目の類似性だけでなく、画一的なパターンのうちでの範列関係においても同一のものとなりうるのではないかということだ。奇妙に聞こえるかもしれないが、イメージの範列関係は複数のイメージが同一のものとして認識されるための必要条件である。四方田犬彦が「漫画のうちにおいて、漫画においてしか成立しえない二つの法則」とした「二度と同じ顔が描かれることはない」と「同一の顔を際限なく描き続けることができる」(四方田 186)とを念頭におけば明確になるだろう。複数のコマに一貫して登場するキャラクター(同一の顔)は、それぞれ異なる(「同じ顔」ではない)複数のイメージを同一性のもとに包摂する

ことで成立している。四方田はこうした包摂が「登場人物という統合的な主体」において行われるとしているが、オPPERが示唆しているのは、グリッドの反復性が見た目には全く異なるイメージを「統合的な主体」とは異なるかたちで統合しうる、ということである。

諸々のイメージが登場人物あるいは読者にとっての体験という枠組みで組織化されるという視点からは、「ハッピー」の戯れを十分に理解できないだろう。グリッドは予めアイデンティティを確立している誰かの体験、あるいは読者によるその追体験というかたちではイメージを組織化しない<sup>3</sup>。グリッドの美学とは、連続しているもののうちに切れ目を見つけてしまうこと、あるいはバラバラなものたちのうちに奇妙な連続性を見つけてしまうこと、そうした連続性と離散性をめぐる戯れのうちに存する。

本稿では、ひとまず連続性—離散性の両極を特定のレイアウトに帰属するものとして記述したが、これはあくまで議論を明確にするためである。実際には「ニモ」のようなレイアウトであっても離散性は抑圧されつつも残存しているし、更には現代のマンガやコミック、バンド・デシネ等々にも通底している。たとえばピエール・ワゼム (Pierre Wazem) とフレデリック・ペータース (Frederik Peeters) の『KOMA——魂睡』(KOMA)の後半のホテルのシークエンス [図8] では、本稿が「ハッピー」に読み取ったイメージの離散性とアイデンティティの攪乱との関係が現代的なかたちで表現されている。グリッドはあくまで、作品がイメージの離散性と結びうる関係性のひとつに過ぎない。









図2 Oppen, Frederick Burr. “Oh, Dear! Oh, Dear! Oh, Dear! Oh, Dear!” *Los Angeles Examiner*, Mar 3, 1907.  
Source from Ed. Maresca, Peter. *Society is Nix*. 2013.





図 3 McCay, Oct 15, 1905.  
Source from McCay, op. cit., p. 2.



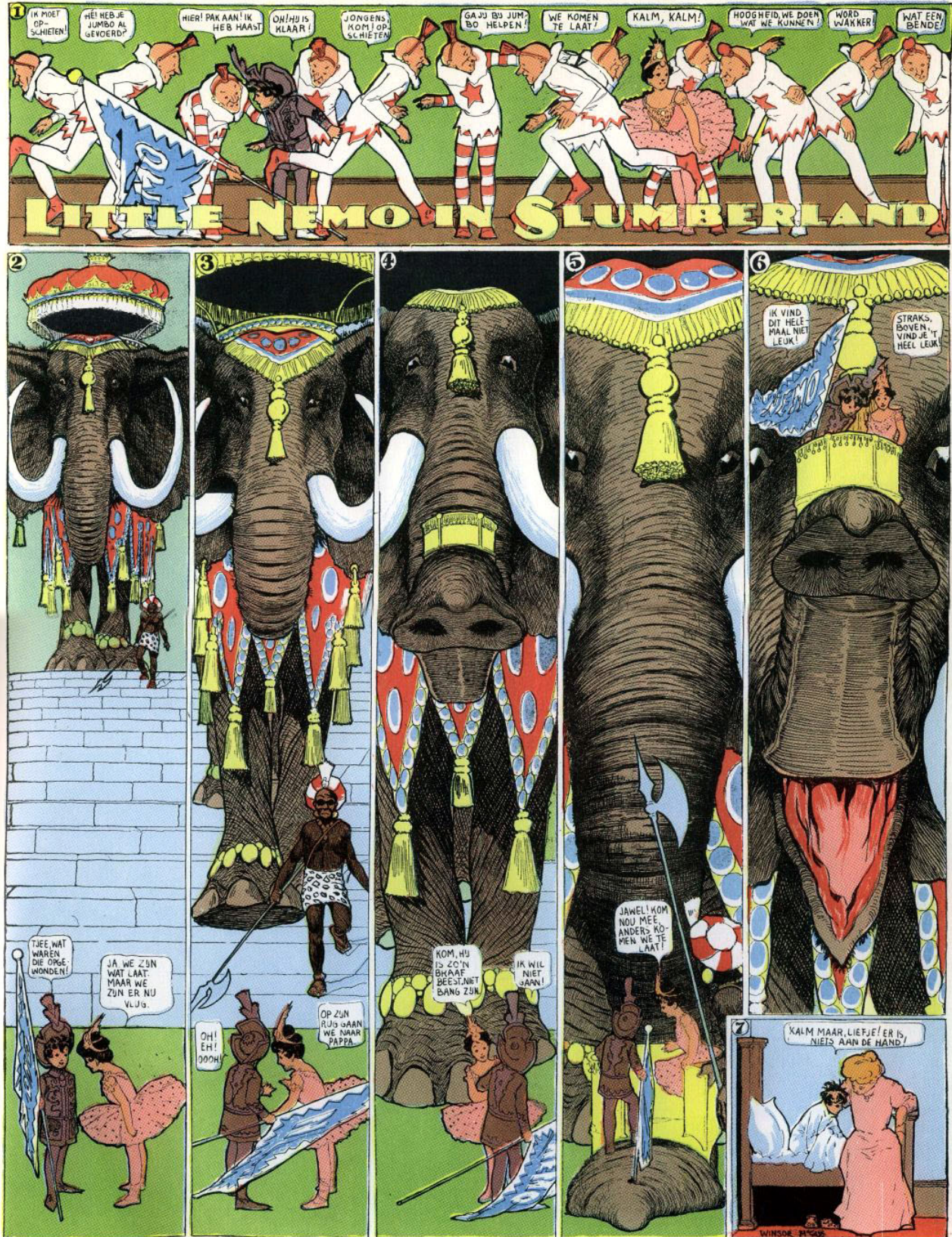


図 4 McCay, Sep 23, 1906.  
Source from Ibid., p. 51.



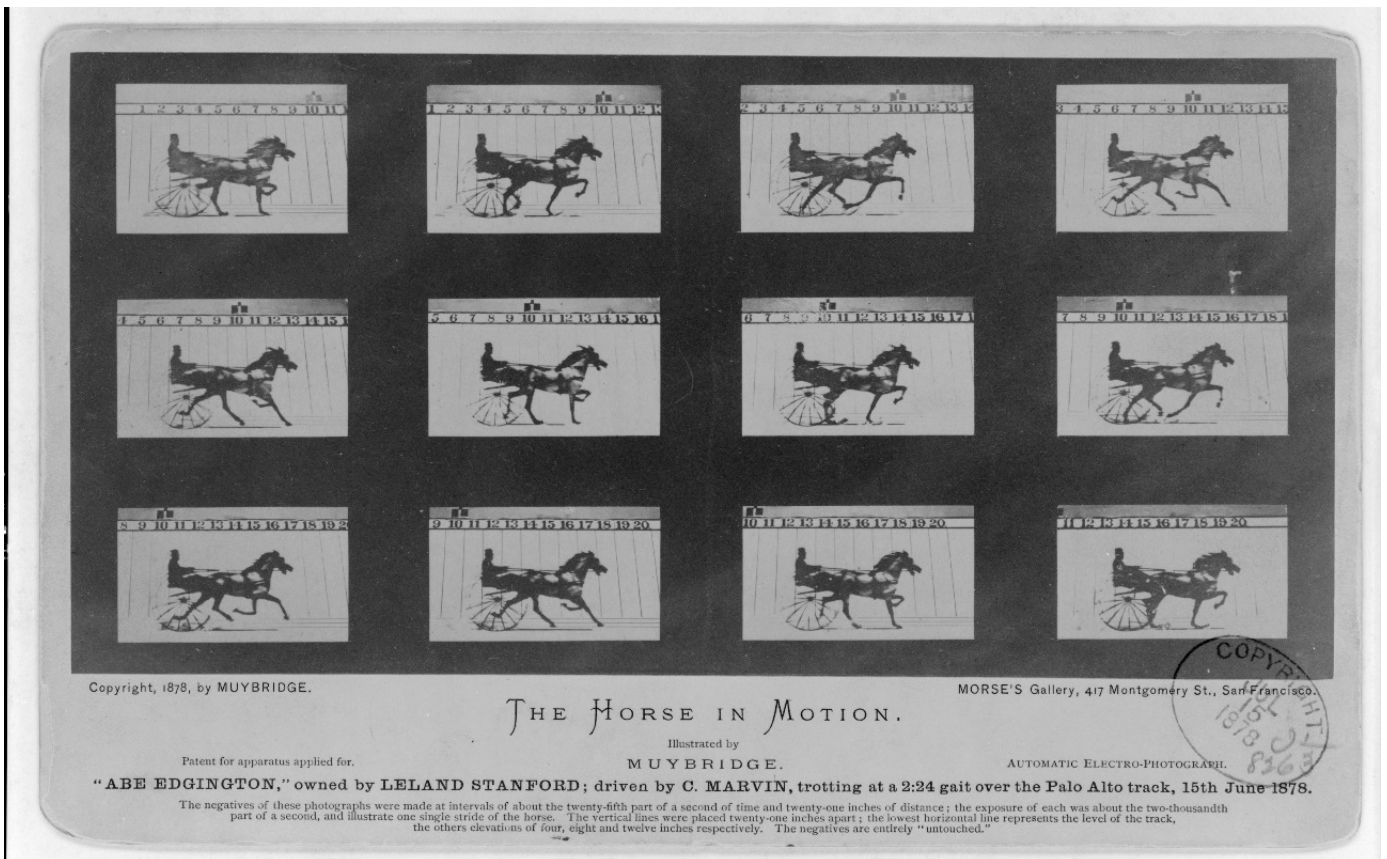


図5 Muybridge, Eadweard. *The Horse in motion*.  
Source from Library of Congress Online Catalog  
[<https://www.loc.gov/pictures/item/91483062/>]

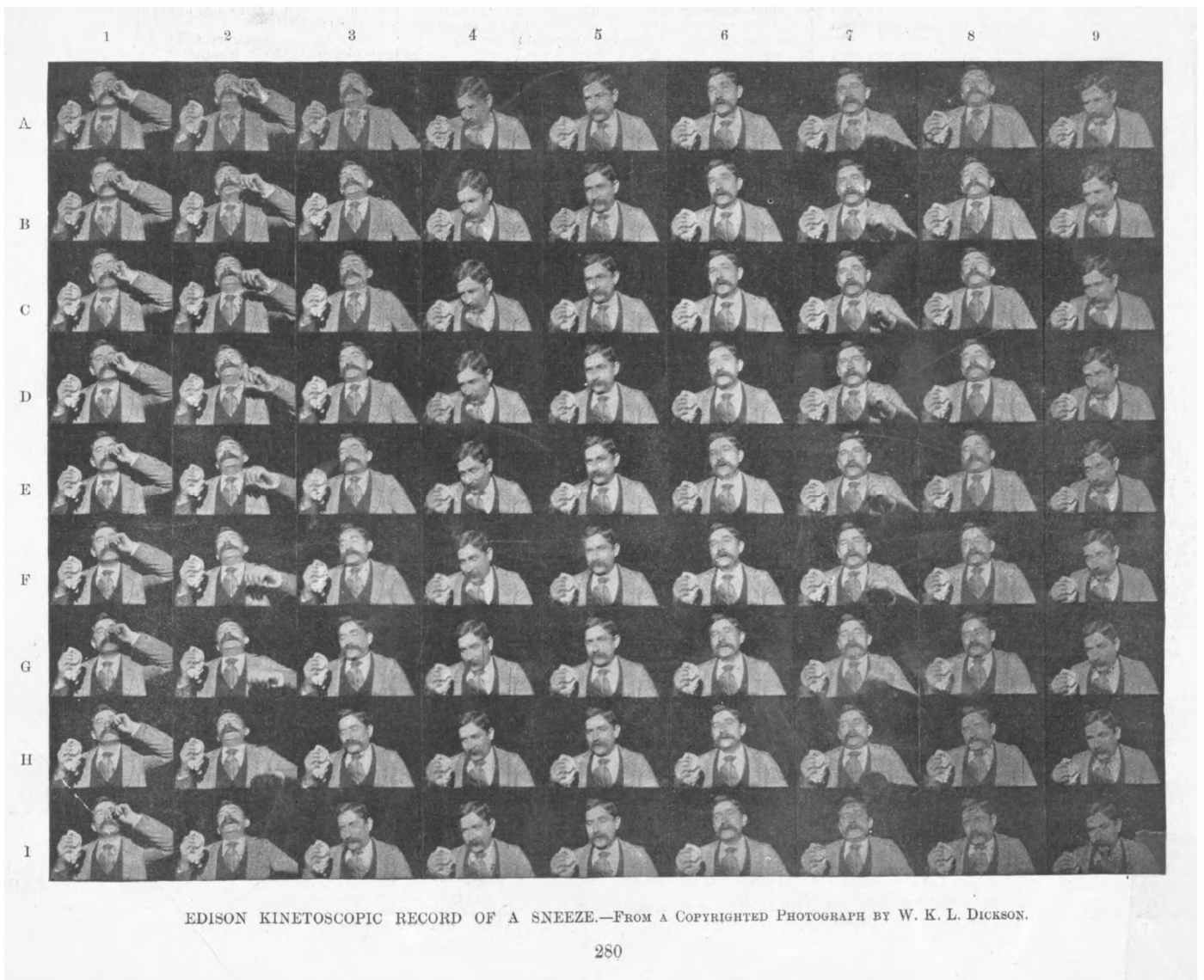


図 6 Dickson, W. K. L., “Edison Kinetoscopic Record of a Sneeze.”

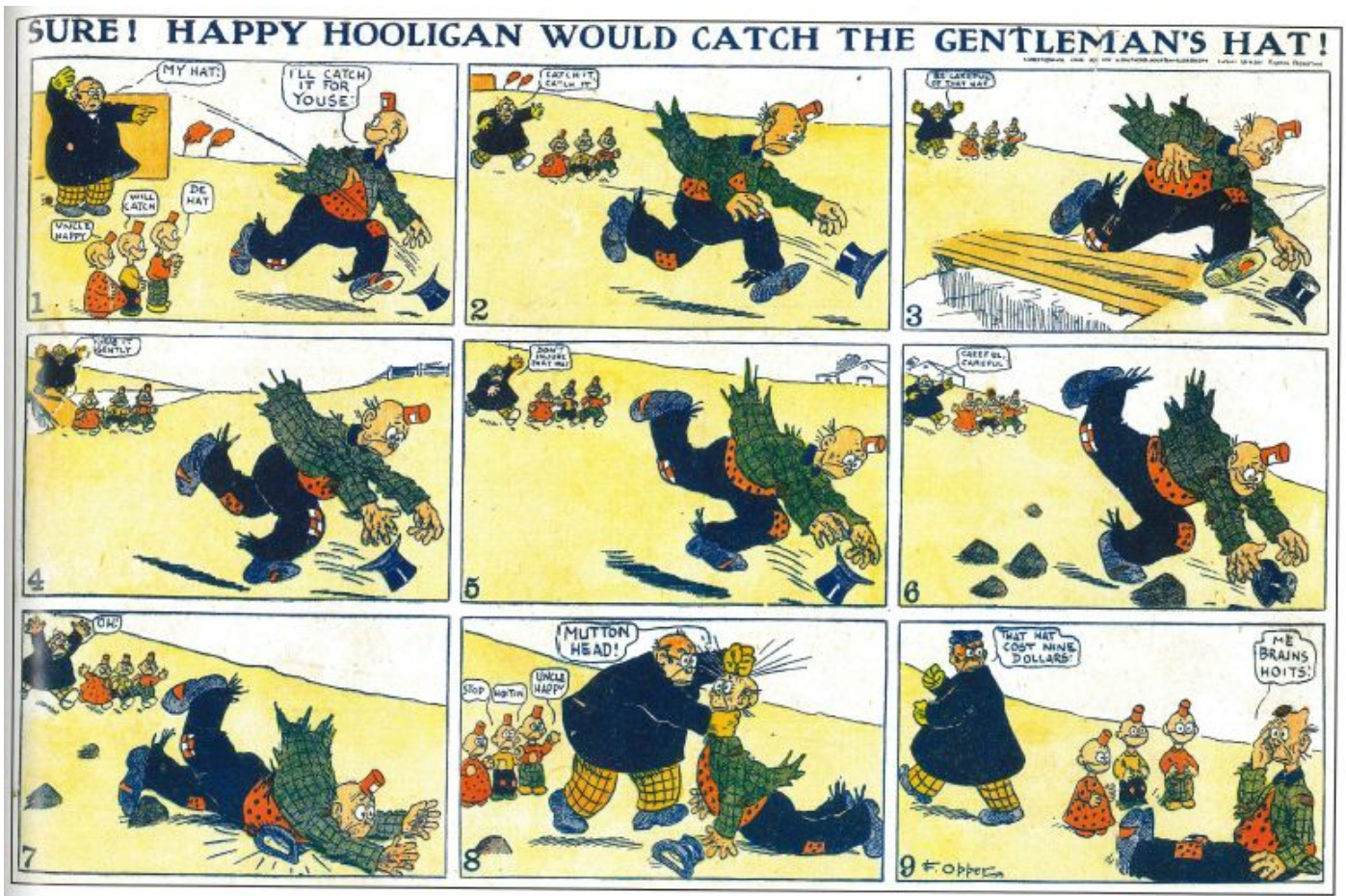


図 7 Opper, “Sure! Happy Hooligan Would Catch the Gentleman’s Hat!” Nov 18, 1906.  
Source from Opper, *Classic Screwball Strips: Happy Hooligan*.





図8 ワゼム、ピエール/ペータース、フレデリック『KOMA—魂睡』鈴木賢三訳、パイ  
インターナショナル、2014年、178-179頁。

## 註

- \* 本稿は2021年7月10日に行われた第5回学習院大学身体表象文化学会大会（オンライン）における口頭発表「『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」を基に執筆された。
- <sup>1</sup> 「コミック・ストリップ」の定義は一定しないが、本稿では20世紀転換期のアメリカで新聞のカラー印刷日曜付録のコンテンツとして成立した、コマや吹き出しの使用、絵と言葉の組み合わせ、時系列的な物語を表現していることなどによって特徴づけられる芸術ジャンルを指す。
- <sup>2</sup> 筆者は別の場所で「ハッピー」を題材にグリッドとキャラクターの類型性との関連を探っている（鶴田 [2021a]）。
- <sup>3</sup> この点に関して言えば、「ニモ」の主人公が白人であり、サイドキックとしてマイノリティを思わせる造形のキャラクターたちを引き連れていることは、レイアウトと無関係ではない。「ニモ」における人種ヒエラルキーについては、鶴田 [2021b] を参照。

## 引用文献

- クレーリー、ジョナサン『知覚の宙吊り——注意、スペクタクル、近代文化』岡田温司  
監訳、平凡社、2005年（Crary, Jonathan. *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle,  
and Modern Culture*. The MIT Press, 2001）。
- 鶴田裕貴「20世紀転換期の「壁紙コミックス」——初期「ハッピー・フーリガン」にお  
ける人物類型とレイアウト」『マンガ研究』第27号、日本マンガ学会、2021年[a]、  
8–34頁。
- 「メディウムと表象のアイロニー——「眠りの国のリトル・ニモ」におけるフリ  
ップについて」『身体表象』第4号、学習院大学身体表象文化学会、2021年[b]、  
29–56頁。
- 四方田犬彦『漫画原論』筑摩書房（ちくま学芸文庫）、1999年。
- ガニング、トム「継起性の芸術——コミックを読むこと、書くこと、見ること」三輪健  
太朗訳『映像が動き出すとき——写真・映画・アニメーションのアルケオロジー』  
長谷正人編訳、みすず書房、2021年、93–142頁（Gunning, Tom. “The Art of Succession:  
Reading, Writing, and Watching Comics.” *Critical Inquiry*, vol. 40, no. 3, 2014, pp. 36–51）。
- ワゼム、ピエール／ペータース、フレデリック『KOMA——魂睡』鈴木賢三訳、パイイ  
ンターナショナル、2014年（Wazem, Pierre. and Peeters, Frederick. *Koma: Intégrale*.  
Les Humanoïde Associés, 2017(First Published 2003–2008)）。
- Bukatman, Scott. *The Poetics of Slumberland: Animated Spirits and the Animating Spirit*.  
University of California Press, 2012.
- Dickson, W. K. L. “Edison Kinetoscopic Record of a Sneeze.” *Harper's Weekly*, vol. 38 no. 1944,  
March 24, 1894, p. 280.
- Ed. Maresca, Peter. *Society is Nix: Gleeful Anarchy at the Dawn of the American Comic Strip*,  
1895–1915. Sunday Press, 2013.
- McCay, Winsor. *Little Nemo - The Complete Comic Strips (1905–1914) by Winsor McCay*. e-  
artnow sro, 2013, Google Books.
- Opper, Frederick Burr. *Classic Screwball Strips: Happy Hooligan*, Nbm Publishing, 2008.
- Smolderen, Thierry. *The Origins of Comics: from William Hogarth to Winsor McCay*. Translated  
by Bart Beaty & Nick Nguyen, University Press of Mississippi, 2014.





# 第5回

学習院大学身体表象文化学会

## 発表概要

日時：2021年7月10日（土）13：30～16：00

会場：オンライン開催（Zoom）

## 大会プログラム 於：Zoom（オンライン開催）

13:30～15:25 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（同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（同身体表象文化学専攻博士後期課程）

司会：田原康夫（同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（東京大学大学院総合文化研究科超域文化科学専攻表象文化論博士課程）

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）

\*なお、神谷、鶴田の研究発表の詳細は本誌に別稿として掲載された。そちらも併せて参照されたい。

## 現在の日本の性風俗産業と「性」の表象について

神谷穂香

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

李思擎

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

鶴田裕貴

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。

プロシーディングス

## 現在の日本の性風俗産業と「性」の表象について

神谷穂香

### 1. はじめに

セックスワーク (Sex Work) とは、アメリカの活動家でアーティストのキャロル・リー (Carol Leigh, 1951-) が 1980 年頃提唱した言葉であり、それは金品の授受を伴う性行為、ないしは性的な欲望の喚起を目的とした商品やサービスの提供を行う労働である。しかし現在、それらが「労働」として認識されている国はほんの僅かである<sup>1</sup>。

「労働」として認められないということは、セックスワーカーは「労働者」としての権利が保障されないことを意味する。そのような状況下で現在の日本のセックスワーカーたちは、新型コロナウイルスの給付金差別を受ける<sup>2</sup>、仕事を通じた犯罪被害に遭っても警察に不介入の対応を取られる、別の業界への就労が極端に難しくなる、賃貸の契約を結べないなどの重大な被害を被っている。

### 2. 発表の構成と目的

初めにセックスワークに関する先行研究を概観し、そこで論じられてきたことと論じられてこなかったことを整理する。次に、セックスワークを主題とする言説を収集し、「貧困」や「転落」といったステレオタイプな印象を与えるものと、それとは異なる印象をもたらすものとをそれぞれ分析・比較する。そして、ステレオタイプの踏襲とそれからの脱却可能性の両方が認められる表象の具体例として、鈴木良雄のマンガ作品『フルーツ宅配便』(2015-2021) と同名のドラマ作品 (2019) に焦点を当てる。両者の共通点と相違点をそれぞれ分析し、原作マンガをドラマ化するにあたっての制作者の意図、またそれがもたらす影響について考察する。

本発表は、ステレオタイプが繰り返し表象されることによって人々の内にその印象が

再生産され、それがセックスワーク批判の論拠へとつながるといふ批判形成過程の一端と、性風俗のステレオタイプから脱却した印象を受ける表象物の登場によってそれに変化がもたらされる可能性について言及することを目的とする<sup>3</sup>。なお、今回は「ステレオタイプ」という語を「多くの人に共有されている固定観念」という意味で用いる。

### 3. 先行研究の紹介

日本では戦前、売買春研究は歴史学において廃娼運動と密接な関わりをもって展開された。そこでは、実態として温存されていた公娼制度は女性差別の根源であり、女性の地位向上のためには売春をなくすことが必須であると考えられた。戦後まもなく GHQ の命令により娼妓は自由廃業が認められ、制度的な強制売春の歴史は幕を閉じた。これにより、生活していくための現実的な最善策として人々がセックスワークを選んだとしても、それは以前に比較してより真つ当な仕事とは見做されなくなった。そして外国からの圧力や女性議員らの活動により 1956 年に「売春防止法」が制定、翌年に施行され、売春は犯罪化された。1990 年代に入ると、社会学での議論が活発化し、歴史的事実の整理（藤目）、分析の対象を買う側へ移行した研究（金塚 35-75, 111-119）、具体的な社会要因を踏まえた研究（青山 [2007]）、セックスワーカー当事者を交えた議論（鈴木ほか 10-89）などが登場し、現在まで続いている。

現在の売買春に関する法体系は世界的に、「犯罪化」、「合法化」、「非犯罪化」の大きく 3 つに分けられる<sup>4</sup>（表 1）。

	犯罪化					合法化		非犯罪化
売買春への取締の有無	あり					あり		なし
売買春に関する特定の法律	あり					あり		なし
刑事罰を伴う違法行為	A 売買春を組織すること	B 売ること	C 公共の場での勧誘・売春の場所提供	D 買うこと	E A~Dの全て	【ゾーニング】 許可された地域以外での営業	【ライセンスング】 免許を持たない者の営業	なし
当てはまる地域	ブラジル/ポーランド/デンマーク/ロシア/インド/エチオピア/UK/フィンランド/フィジーなど	モンゴル/ロシア/インド/エチオピア/南アフリカなど	アルゼンチン/日本/インド/イタリア/アルジェリア/エチオピア/UK/フィンランド/フィジーなど	スウェーデン/カナダ/フランス	ベトナム/中国/韓国/パキスタン/エジプト/イラク/ノルウェーなど	スイス/ドイツなど	トルコ/オランダ/パキスタン/インドネシア/ペルーなど	ニュージーランド

表 1：売買春をめぐる法体系（青山 [2018] をもとに執筆者作成）

「犯罪化」を推進する立場では、売春の原因は貧困にあるとし、男女や国家間の経済的格差を是正すべきであり、そこで働く女性たちは「救済」の対象であると主張される。また、売買春は本来売買されるべきでない性ないし性行為を金銭に置き換える「性の〈商品化〉」である、との批判もしばしば聞かれる<sup>5</sup>。一方対立する「非犯罪化」の立場からは、「犯罪化」の立場が主張する「貧困や強制などの問題が本質に存在する」という言説はワーカーが持つ多様な背景の無視であるという指摘が出されている（宇佐美 46-51）。貧困などに当てはまらないワーカーが多数存在し、また「性の〈商品化〉」という概念自体、慎重に検討しなければならないものであることを鑑みれば（加藤 233-278）、確かに「犯罪化」の立場からの指摘は的を射ていないといえるだろう。

以上を踏まえると、日本におけるセックスワークに対する批判は以下の4つに起因していると考えられる。

1. そもそも売買春が「犯罪」とされること
2. 男女格差の根源であるとされること
3. 性道德からの逸脱であるとされること
4. ワーカーの経済的困窮が過度に認識されていること

先行研究では、これら4つの批判要素が人々の間にどのようにして共有されていくのかを明確にしていない。フェミニズム研究の中では、「女らしさ」がいかにしてメディアによって作り上げられてきたのかといった考察が盛んに行われているが（上野；落合など）、セックスワークにおいての「らしさ」についてもメディア表象が深く関わっているのではないだろうか。

#### 4. 言説分析

続いて、セックスワークに関する言説を取り上げる。初めに性搾取への反対運動を行った高橋喜久江の記述を引用する。高橋は、「権利派は売春を自由売春と強制売春に分け、後者のみを問題にする」（322）が、たとえ売春者が自由な意思に基づいてそれを行っているように見えても、「性のトラブル」や「経済的破綻」などの要因によってそれは強制されているのであると主張する。その上で彼女は次のような具体例を出す。「かつて知り合ったソープランド嬢が「売春すると心がボロボロになる」と漏らした言葉が、



いまでも私の胸を打つ。[中略]あの言葉は当事者の実感として私に迫った。それでも人は「セックスは良いお仕事」というのであろうか」(323)。ここでは、「かつて知り合ったソープランド嬢」というごく一部の当事者の言葉を「売春」全般を表すものとして拡大し、自身の主張の補強に用いていることがわかる。

次に、坂爪真吾によるルポルタージュの言説を取り上げる。同書は坂爪が運営する「性風俗で働く女性を対象にした無料の生活・法律相談事業」(71)である「風テラス」が相談を受け付けた当時者の実例を中心に構成された本である。坂爪は、夫のDVや育児放棄によって事実上のシングルマザー状態になってしまった「優子さん」と、妊娠6ヶ月の状態である男性を追いかけて上京し、身分証明書を用意することができずにデリヘル店を不採用になった「奈々さん」の2つの事例を取り上げた上で、「風俗嬢」の定義を試みる。それは、両者のような「多重化した困難を一気に解決するために自らの身体や感情を分単位で切り売りする(せざるをえない)状態にある」(81)女性というものである。ここでは、「優子さん」と「奈々さん」の人間関係や経済状況といった個別の事情が、「風俗嬢」全体に当てはめられてしまっている。

続いて、ステレオタイプに異を唱える当事者らの言説の具体例を見ていく。元セックスワーカーである鈴木水南子是对談の中で、性教育にサポートとして参加した体験を話している。そこで講師が「売春をした人は人格が崩壊します」と発言したことに対し、性風俗での労働経験があった鈴木は、「心というのは癒したり治したりすること」が可能であるため「そういう言い方で当事者にレッテルを貼るのは間違っている」(12)と考えたという。鈴木は売春をすることで「ボロボロ」になってしまった人の存在を認めつつも、必ずしもそれが売春の不動の事実ではないとし、「性風俗で働く人を落とさめない、傷つけない性教育」(12)が必要であると主張する。

次に、水嶋かおりんのエッセイにおける「風俗嬢」の定義を取り上げる。同書執筆当時、性風俗で働いていた水嶋は「風俗嬢とは何者か」という問いに対し、以下の3つより具体的な問いに答える形で定義を試みる(67)。

1. 風俗嬢は労働者としていかなる立場にあるのか？
2. 風俗嬢とは一体いかなるサービスを提供する職業なのか？
3. 風俗嬢の法律上の立場とはいかなるものなのか？

そして最終的にそれを「風俗店と口約束の請負関係にある「個人事業主」であり、その事業内容とはお客さんと極めて近い距離において、心と体に同時に気を配りながら、

言葉と肉体を重ね、性的興奮という明らかにアウトプットされていくものに影響を与えていく、「特殊な接客業」(79)であるとする。ここでは先の高橋や坂爪の例と比較して、より中立的な「風俗嬢」の定義づけがなされているといえるだろう。

以上の言説分析からわかるのは、非当事者によるステレオタイプの言説は、ある具体例をその対象の全体に当てはめるように用いて自説に普遍性を与えようとする傾向にあり、一方当事者による言説は、一定のステレオタイプを認めた上でそこからこぼれる人々も対象に含むことができる主張をしている傾向にある。前者の言説が支配的である中で、「風俗嬢」は「貧困」などの困難を抱えているのだといったステレオタイプが人々の間で再生産・強化されているのではないだろうか。

## 5. 表象分析

以上を踏まえ、ここからはマンガ『フルーツ宅配便』と、そのドラマ版を取り上げる。原作マンガは、男性向けマンガ雑誌『ビッグコミックオリジナル』で2015年24号から2021年11号まで連載され、また2018年の第21回文化庁メディア芸術祭コミック部門にて審査委員会推薦作品に選出された。

主人公のサキタ<sup>6</sup>は勤めていた東京の会社が倒産し地元へ帰った。そこで再会した学生時代の知り合いであるミスジに誘われ、彼がオーナーを務めるデリバリーヘルス「フルーツ宅配便」の店長となる。そこには果物の名前を源氏名とするデリヘル嬢たちが働いており、概ね1話完結で彼女たちを取り巻く出来事を中心にストーリーが展開していく。

本作は担当編集者が作者に提案したことで誕生した。編集者は「当時の編集長とシングルマザーや女性の貧困の問題について話をしていて、そういった社会性のある厳しいテーマを、鈴木さんの柔らかな絵柄で描くことで化学反応を起こせないか」(コミックナタリー)という意図があったとインタビューで明かしている。ここから、社会問題の表象のために性風俗を主題とした経緯がわかる。ドラマ版は、テレビ東京にて2019年1月11日-3月29日まで放送され、2018年度の第45回放送文化基金賞の奨励賞を受賞し、主演の濱田岳は演技賞を受賞した。監督の白石和彌はインタビューで「“デリヘル”を通じて様々な人生を描けた実感がありました」(テレ東プラス)と述べており、ここからわかる原作との相違点は、デリヘルを題材に用いつつ社会問題よりも登場人物の置かれた状況や感情に焦点を当てて描いていることである。

ドラマ版では1話約30ページの原作マンガを30分の映像にするために、複数のエピソード

ソードを合わせたり特定の場面を拡張したりといった脚色がなされている（表2）。

回	サブタイトル	あらすじ	マンガでの対応箇所
第1話	「ゆず」	主人公・咲田はデリバリーヘルス「フルーツ宅配便」の店長見習いに就任。一方借金を抱えたシングルマザー・ゆずが入店したが指名獲得のため本番を繰り返してしまう。	1巻-1 「ゆず」
第2話	「モモとスイカ」	元勤務先の会社から詐欺をかけられ借金を抱えるモモに同情する咲田。一方整形費用を稼ぐために働くスイカは、咲田の声かけをきっかけに彼に恋心を抱く。	2巻-17 「モモ」
			1巻-2 「スイカ」
第3話	「みかん」	賃貸契約が破棄され落ち込むシングルマザーで人気嬢のみかんは、派遣先でAV撮影に強制参加させられてしまう。	1巻-9 「みかん」
第4話	「イチゴ」	72歳の元警察官の丸谷は初めて利用したデリヘルでイチゴに出会い、借金をしてまでも通い詰める。	1巻-5 「アケビ」
			2巻-10 「ピワ」
第5話	「スダチ」	息子の学費を稼ぐシングルマザーのスダチは、客にそのかさされ「直引き」をしてしまう。	2巻-12 「スダチ」
第6話	「レモンとドラゴンフルーツ」	クレームの多い客の安田をベテラン嬢のドラゴンフルーツが諷める。一方なかなか指名がつかないレモンは内気な性格が自身と似た客と恋に落ちる。	5巻-40 「ドラゴンフルーツ」
			3巻-19 「イチジク」
第7話	「サクランボ」	入店間も無くNo.1となったサクランボは、市議会議員の客に本番を強要されたと嘘をつき慰謝料を請求しようとする。	4巻-34 「サクランボ」
第8話	「ブルーベリー」	覚醒剤使用で執行猶予中のシングルマザー・ブルーベリーは、誘惑に負け客から差し出されたクスリを服用してしまう。	3巻-20 「ブルーベリー」
第9話	「カボス」	ドライバーのマサカネと良い雰囲気になっていたカボスは、実は複数の男から金を騙し取っていたということが発覚する。	6巻-48 「カボス」
第10話	「グアバ」	咲田は元同級生えみの働くデリヘルが悪質店だとわかり彼女を救おうとする。そしてスナックで働く傍らデリヘル嬢もこなすシングルマザーのグアバに勇気づけられ、咲田はある決心をする。	3巻-26 「グアバ」
第11話	「スモモ」	えみがフルーツ宅配便に移籍。デリヘル嬢に本番強要を繰り返す客・野川についてスモモから事情を聞いたミスジは、彼に制裁を下すべく行動に出る。	5巻-44 「スモモ」
第12話	「グレープフルーツ」	フルーツ宅配便が摘発され、さらにえみが何者かに拉致される。	4巻-32 「グレープフルーツ」

表2：ドラマ『フルーツ宅配便』各回情報

その脚色には制作者の意図が反映されていると考えられるため、注意深く見ていく必要がある。今回は原作マンガの第1話とドラマ版の第1話のうち、脚色があったシーンを5つ抽出し、それぞれ比較・検討していく。あらすじは、主人公が「フルーツ宅配便」の店長見習いに就任し、同時期に借金を抱えたシングルマザー・ゆずが入店するというものである。

1つめは、デリヘルのお店になるにあたっての主人公の態度の違いである。原作では、サキタはミスジからの誘いを受けた後、はっきりと承諾の言葉を述べている（図1）。ドラマ版では、ミスジは咲田の明確な返事を聞く前に彼を事務所に連れて行く。そして咲田が辞意を伝えようとするシーンが何度か登場する（図2）。



図 1



図 2

2つめはゆずの顔のアザと借金の経緯についての描写である。原作では、サキタのモノログとして文字のみで説明がされている(図3)。ドラマ版では回想シーンとして、夫がアイロンを熱しているところ(図4)、それを寝ているゆずの顔に押し付けるところ、ゆずや子供の叫び声などが挿入されている。

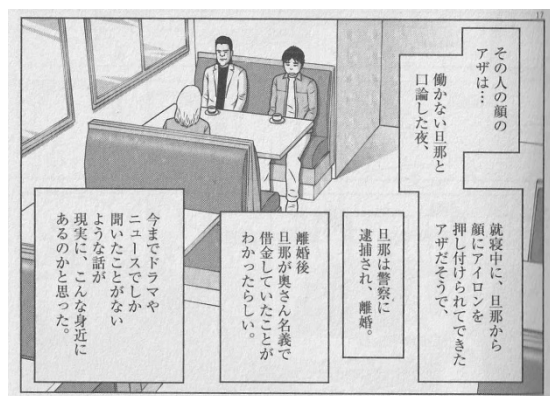


図 3



図 4

3つめはゆずと1人目の客とのやりとりである。客が初めゆずを「かわいい」と判断するものの、顔のアザを見た途端に「チェンジ」という展開は共通する。原作では、客は目立った特徴のない中年男性として描かれており、アザを発見するなり早々にチェンジを要求する(図5)。ドラマ版では、客は原作マンガより少し若めに見える男性に変更され、額が汗ばんでいる様子、ベッドに腰を下ろしたゆずのカバンを素早く奪い自ら

の服を脱ぎ捨てる行動から、性的接触を強く求めている様子が強調されている（図6）。



図5



図6

4つめはゆずと2人目の客とのやりとりである。客がアザを隠すためにゆずの頭部にタオルを巻きつけ、チェンジをしない見返りとして「サービス」を要求するという展開は共通する。原作では客は少し太めの男性であり、要求するサービスの具体的な内容については触れられていない（図7）。ドラマ版では、客はブラジャーを身につけた特殊な嗜好を持つと推測される男性であり、要求するサービスが違反行為である「本番」であることが明示され、断ろうとするゆずに対して大きな声で文句をいう様子が描かれている（図8）。





図 7



図 8

5つめはゆずの初日の仕事が終わった後の展開である。ここは原作マンガとドラマ版で大きな違いがある。前者ではゆずは勤務初日にそのまま連絡を断ち辞めたということが示唆されている（図 9）。後者ではゆずの初日の接客が終わったあとに咲田がゆずの家で夕飯を食べるシーンが挿入されている（図 10）。これは、原作では描かれていなかった咲田とゆずの関係に焦点をあてる演出である。



図 9



図 10

そしてゆずはその後にも仕事を続け、チェンジをされないために本番を繰り返して指名を獲得していくが、そのことがミスジにばれてしまい退店となる。ゆずに同情した咲田は自身の退職金 100 万円を貸し付けると申し出るが、ゆずから新たな借金の保証人になることを頼まれると怖気付き、金を取り返してその場を後にする。

## 6. 考察

『フルーツ宅配便』第 1 話において、ドラマ版では原作マンガの内容に加える脚色の対象として、初期の主人公の消極性、デリヘル嬢のおかれた悲惨さ、客の威圧的な態度ないしは暴力性が強調されている。ゆずの過去の劇的な回想シーン、顔のアザに伴う仕事上の不都合の強調、2 人目の客の威圧的な態度、ゆずが規則違反のため退店となり咲田に借金の保証人になってほしいと頼む展開などは、観るもののゆずへの同情を誘う効果があると考えられる。しかし仮に視聴者がそれらを受容し無批判に受け入れた場合、ステレオタイプの強化ないしは再生産に巻き込まれてしまう危険性もあるのではないだろうか。また、ドラマ版第 1 話の終盤にみられる咲田の脱支援者的な心情の変化はその後の彼の成長を予感させる一方、それによって主題であるはずのデリヘル嬢たちの存在を後景化させているといえる。

## 7. 結論

本発表では、先行研究においてセックスワークのステレオタイプが広まる要因について明確にされていないことを指摘し、ステレオタイプが広まる要因の一つとしてセックスワークにまつわる言説や表象が挙げられるのではないかと主張した。そして具体的な言説からステレオタイプなものとしてそれから脱却する可能性が見出せるものの、それぞれにみられる傾向について整理したのち、具体的な表象の例として『フルーツ宅配便』を取りあげた。原作では「経済的貧困」や「転落者」のようなステレオタイプの表象が存在する一方、それに囚われない表象も登場するため、ステレオタイプの脱却につながる可能性のある作品といえるだろう。しかしドラマ版の第 1 話では従来型のステレオタイプが強調されていた。作品全体の印象を左右し決定づけると思われる重要な第 1 話において——物語の導入部、つまり主人公の成長の発端であることをたとえ考慮しても——ステレオタイプが強調され再生産されていることには、それらに対するマスメディア制

作者やその受け手の無批判な傾向を、そしてステレオタイプからの脱却がまだまだ容易ではないことを指摘せねばならないのではないか。

## 註

- \* 本稿は、2021年7月10日に行なわれた第5回学習院大学身体表象文化学会大会において発表した「現在の日本の性風俗産業と「性」の表象について」を元に、加筆修正した。
- <sup>1</sup> セックスワークを他の職業と法律上ほぼ同等に扱っている国は2018年時点でニュージーランドのみである。表1を参照。
- <sup>2</sup> 新型コロナウイルス感染流行の影響により困窮した事業者の経済支援を目的として、政府は「持続化給付金」や「家賃支援給付金」などの緊急対応策を講じた。しかし、性風俗業関連事業者はその給付の対象外とされ、これについて職業差別であるという声が上げられ、また「法の下での平等」を保障する憲法第14条に違反しているといった指摘がなされた（朝日新聞デジタル）。
- <sup>3</sup> 当然のことながら、女性だけでなく男性やトランスジェンダーのセックスワーカーも存在するが、メディアに登場するワーカーのほとんどが女性であるため、今回は分析の対象を女性に限定している。
- <sup>4</sup> 合法化と非犯罪化の違いは、前者が特定の法を定めて売買春を取り締まり、そこから逸脱する行為を犯罪とみなすために「犯罪化」と近接するのに対し、後者は売買春に関する特定の法を制定せず他の職業と同様に労働法・商法・民法などの範囲内で営まれるようにする、ということにある（青山 [2018] 144）。
- <sup>5</sup> この立場では売春を「労働」と捉えないため「セックスワーク」という言葉は通常用いられない。
- <sup>6</sup> 主人公の名前は原作マンガでは「サキタ」、ドラマ版では「咲田」と表記されている。



## 引用文献

- 青山薫『セックスワーカーとは誰か——移住・性労働・人身取引の構造と経験』大月書店、2007年。
- 「セックスワーカーへの暴力をどう防ぐか——各国の法体系と当事者中心のアプローチ」、SWASH編『セックスワーク・スタディーズ——当事者視点で考える性と労働』日本評論社、2018年、138-159頁。
- 朝日新聞デジタル「性風俗業の対象外に「差別」 持続化給付金の見直し要求」2020年5月11日 <https://www.asahi.com/articles/ASN5C52ZHN5CUTFK01C.html>
- 上野千鶴子『セクシィ・ギャルの大研究——女の読み方・読まれ方・読ませ方』岩波現代文庫、2009年（初版：1982年）。
- 宇佐美翔子「セックスワーカーとは誰のことか——社会の想定からこぼれるワーカーたち」、前掲『セックスワーク・スタディーズ』、46-61頁。
- 落合恵美子「ビジュアル・イメージとしての女——戦後女性雑誌が見せる性役割」、天野正子ほか『表現とメディア』（新編 日本のフェミニズム 7）、岩波書店、2009年、39-70頁。
- 金塚貞文『オナニスト宣言——性的欲望なんていらない！』青弓社、1992年。
- 加藤秀一「〈性の商品化〉をめぐるノート」、江原由美子編『性の商品化』（フェミニズムの主張 2）、勁草書房、1995年、233-278頁。
- コミックナタリー「鈴木良雄（原作者）インタビュー——仲里依紗／徳永えり／山下リオ／北原里英コメント」<https://natalie.mu/comic/pp/fruits>
- 坂爪真吾『「身体を売る彼女たち」の事情——自立と依存の性風俗』ちくま新書、2018年。
- 鈴木水南子ほか『買春と売春と性の教育』十月舎、2001年。
- 高橋喜久江『売買春問題にとりくむ——性搾取と日本社会』明石書店、2004年。
- テレ東プラス「きっかけは日活ロマンポルノ！？今、日本映画界で最も注目される監督・白石和彌の素顔に迫る：前編」  
<https://www.tv-tokyo.co.jp/fruits/article/?id=019067>
- 藤目ゆき『性の歴史学——公娼制度・墮胎罪体制から売春防止法・優生保護法体制へ』不二出版、1997年。
- 水嶋かおりん『風俗で働いたら人生変わった www』コア新書、2015年。

### 図版出典

- (図 1) 鈴木良雄『フルーツ宅配便』第1巻、小学館、2015年、12頁。
- (図 2) 白石和彌／沖田修一／是安祐『フルーツ宅配便』東宝株式会社、2019年、第1話、5分33秒。
- (図 3) 鈴木良雄『フルーツ宅配便』第1巻、小学館、2015年、21頁。
- (図 4) 白石和彌／沖田修一／是安祐『フルーツ宅配便』東宝株式会社、2019年、第1話、15分08秒。
- (図 5) 鈴木良雄『フルーツ宅配便』第1巻、小学館、2015年、26頁。
- (図 6) 白石和彌／沖田修一／是安祐『フルーツ宅配便』東宝株式会社、2019年、第1話、13分51秒。
- (図 7) 鈴木良雄『フルーツ宅配便』第1巻、小学館、2015年、31頁。
- (図 8) 白石和彌／沖田修一／是安祐『フルーツ宅配便』東宝株式会社、2019年、第1話、17分52秒。
- (図 9) 鈴木良雄『フルーツ宅配便』第1巻、小学館、2015年、34頁。
- (図 10) 白石和彌／沖田修一／是安祐『フルーツ宅配便』東宝株式会社、2019年、第1話、18分50秒。

## 活動報告

[例会] 第9回ゾンビ映画研究会（参加者：47名）

日時：2021年8月28日（土）14:00～16:00

場所：オンライン（Zoom）

解説：岡田尚文（学習院大学／慶應義塾大学非常勤講師、映画史・表象文化論）

「スナイダーVSロメロ、あるいはドラキュラVSフランケンシュタイン」

[例会] 第10回ゾンビ映画研究会（参加者：14名）

日時：2022年3月19日（土）14:00～17:30

場所：オンライン（Zoom）

「ロメロ・ゾンビを振り返る—ジェンダー論とゲーム論」

第1発表（50分）

芹澤円（神戸大学大学教育推進機構国際コミュニケーションセンター助教）

岡田尚文（学習院大学／慶應義塾大学非常勤講師）

「ジェンダー論で振り返る——Natasha Patterson, “Cannibalizing Gender and Genre: A Feminist Re-Vision of George Romero’s *Zombie Films*”, in *Zombie Culture: Autopsies of the Living Dead*, Shawn McIntosh/Marc Leverette (Eds.), (The Scarecrow Press, Inc. 2008, pp. 103–118)を手掛かりに」

第2発表（25分）

田原康夫（学習院大学人文科学研究科身体表象文化学専攻博士後期課程）

「ゲーム論で振り返る——Gareth Schott, “Digital Dead: Translating the Visceral and Satirical Elements of George A. Romero’s *Dawn of the Dead* to Videogames”, in *Zombies Are Us: Essays on the Humanity of the Walking Dead*, Christopher M. Moreman/Cory James Rushton (Eds.), (McFarland & Company, Inc., Publishers, 2011, pp. 141–150)を手掛かりに」

## 例会報告：第9回ゾンビ映画研究会

去る2021年8月28日、学習院大学身体表象文化学会は2021年度第1回例会としてゾンビ映画研究会を開催した。本学会主催によるこの研究会も今回で通算9回目。2017年の学会設立以来、毎年1、2回のペースでゆるやかにこなされてきたとはいえ、発表者それぞれの関心にもとづく特色豊かなプレゼンとそれに応じた議論の蓄積により、発表後の質疑のレベルもいまや高度かつ成熟のきわみになんなんとしている。翻っていえば、それもひとえにゾンビという存在それ自体の知的な触発性に由来しているといえよう。映画はもとよりマンガやドラマにおけるゾンビの相も変わらぬ氾濫＝叛乱ぶりを見てもあきらかなとおり、彼／女らは私たちに誘惑し挑発して止まないのだ。

さて、この研究会の立役者であり功労者である岡田尚文氏（映画史、以下敬称略）による今回の発表は、ジョージ・A・ロメロ『ランド・オブ・ザ・デッド』（2005）、ならびにザック・スナイダー『アーミー・オブ・ザ・デッド』（2021）の2作品を研究対象とするものであった。だが、映画史はもちろん社会思想やフェミニズム批評など膨大な先行研究を狩猟したうえでなされた彼の議論は、およそ余人には代えられぬ巧緻をきわめたものであり、たんに要旨をまとめて事足れりとしてよいものではなかった。したがって本企画の発端にわずかながらも立ち会った者としてその内幕を多少暴露的に書くことから始めるならば、それはスナイダーの新作のその「反動性」が岡田とのあいだで話題になったことに遡る。

本会の概要文にも書かれているように、『アーミー・オブ・ザ・デッド』にはゾンビたちを統べる王のごときゾンビが登場する。そして彼は王妃のごときゾンビとのあいだに子をなそうとする。ここにはゾンビの生殖や再生産、あるいは王政復古（ゾンビ君主制？）といった興味深いテーマが見られるにしても、しばしば奴隷や労働者の叛乱の陰面として捉えられてきたゾンビ禍のその「革命性」にたいし、ロイヤル・ファミリーの形成とそれを頂点とする階層秩序の構築に驀進する本作の彼／女らの姿は、岡田と筆者にとりきわめて反動的なふるまいをしているように思えたのだ。さらに本作と同時期に配信された『ジャスティス・リーグ』（2017）のディレクターズ・カット版、いわゆる「スナイダー・カット」（2021）の存在もその確信を深めるのに寄与したといえる。

アメリカン・コミックスの代表的ヒーローたるスーパーマンの死からの復活を基軸とする本作は、それゆえ作品内にキリスト教的な主題を持ちこむスナイダーらしい映画であった一方で、長編映画デビュー作を『ゾンビ』（1978）のリメイクで飾った映像作家の新作であることを思い起こせば、その復活はゾンビ的な含意も示唆しているように思えた。しかし、岡田によれば、個人主義と能力主義の徹底による選民的な思想で知られる作家アイン・ランド（1905-1982）の影響がスナイダーには認められる。上記スナイ

ダー・ゾンビの反ロメロ的な反動性、また何より本作のスーパーマンのその黒衣のコスチュームなどと併せて考慮すれば、それはむしろ貴族性や階層制を旨とする吸血鬼的ないしはドラキュラ的な復活なのだ。本発表が「スナイダーVS ロメロ、あるいはドラキュラ VS フランケンシュタイン」と題されているのはこの由だ。

他方で『ランド・オブ・ザ・デッド』はどうか。以上の観点から整理しつつ、岡田は本作と『アーミー・オブ・ザ・デッド』の関係をあたかもポジとネガのそれとして捉え、真っ向から衝突させてみせる。注目すべきは、あくまでも王ならざるスーパーゾンビとして登場するビッグ・ダディだ。岡田の紹介する先行研究において、ロメロのゾンビ映画におけるアフリカ系アメリカ人の系譜から、「ゾンビ化されたブラック・パンサー」ひいては「ゾンビ・マルクス主義」と指摘されていたその連想でいえば、ビッグ・ダディはさしずめイデオログやオルガナイザーとしてゾンビ集団内に位置づけられる。ゾンビたちの川越えを煽動し先導する劇中のビッグ・ダディと、やはり王のごとく臣下たるゾンビたちに傳かれていた『アーミー・オブ・ザ・デッド』のスーパーゾンビとが、鮮やかな対照をなしているのはいまや誰の目にもあきらかだろう。

とはいえ、岡田も指摘するように、『ランド・オブ・ザ・デッド』もいくつかの困難を抱えている。9.11を契機とする泥沼の対テロ戦争に突入し躍起になる当時のアメリカを風刺する目論見はあまりに単純といえば単純であり、またその女性表象もステレオタイプを批判するあまり別のステレオタイプを導く隘路に入りこんでしまっている。そのうえでなお、たとえばこれ以降に登場する恋するゾンビや歌って踊るゾンビなど——その是非はこれ際べつにして——シンギュラーなゾンビに先鞭をつけたという意味で、本作とビッグ・ダディの意義はどんなに強調してもしすぎることはない。

発表後の質疑では、ゴシック・モンスターをめぐる岡田のユニークな理解に質問が相次いだ。すなわち、その増殖性はむしろのこと、吸血と肉食という強奪行為の類似などから当然視されてきた吸血鬼とゾンビの類縁性をいったん切断し、むしろ群衆性や大衆性の謂としてあるフランケンシュタイン（の怪物）にゾンビを引きつけるといった理解である。この理解に立てば、吸血鬼の行なう強奪は——マルクス主義的な含意でいえば——搾取あるいは収奪であり、ゾンビのそれは文字どおりの意味で篡奪であるというふうに区別したほうがよかろう。このことから、『アーミー・オブ・ザ・デッド』のゾンビたちの強奪行為を篡奪として理解することはできない。しかし、かりに本作を反動のひとつで片づけず、その「反革命」の物語に真摯に向き合うならば、ことによるとゾンビ表象はいま、あらたな局面を迎えつつあるといえるのかもしれない。

中里昌平（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）



## 学習院大学身体表象文化学会『身体表象』投稿規定

1. 本会誌への投稿資格者は、学習院大学身体表象文化学会の会員とする。ただし特別に編集委員会が認めた執筆者については、投稿が可能である。
2. 本会誌は、原則としてデジタル刊行物とし、WEB上で公開する。
3. 本会誌への投稿論文は、未発表のものでなければならない。ただし、学会等で口頭発表されたものは、その旨明記して投稿することができる。
4. 本会誌への投稿の申込期日、提出の締め切り期日は、年度初めに、編集委員会が指定する。
5. 本会誌は、論文、研究ノート、書評、大会・例会における研究発表の要約を含む。
6. 論文については、掲載の可否を、査読の結果を経て、編集委員会が決定する。
7. 論文以外の投稿原稿については、掲載の可否を、編集委員会が決定する。
8. 各種原稿の言語は、原則として日本語とし、論文の長さは、20,000字以内、研究ノート、研究発表要約の長さは8,000字以内、書評の長さは4,000字以内とする。さらに必要な場合には、編集委員会の承認を得るものとする。この長さは、注、文献、表、図版等すべてを含むものとする。
9. 投稿論文には外国語による表題をつけるものとする。
10. 各種原稿は、テキストデータとプリントアウトしたもの（一部）の二つを、同時に学会事務局に提出するものとする。
11. 書式については、当会誌の書式規定を参照するものとする。
12. 『身体表象』に掲載された論文の著作権の扱いは以下の通りとする。
  - ① 著作権は、著作者に帰属するものとする。
  - ② 著作者は、複製権、公衆送信権等、出版、オンラインでの公開・配信について、編集委員会に許諾を与えるものとする。
  - ③ 論文を投稿する者は、WEB上での公開にあたり、引用図版・写真等がある場合は、その図版・写真著作権者に著作権上の許諾を予め得ておくものとする。
13. 本規定の改正は、編集委員会で審議ののち、総会にて審議、決議される。議決については会則の第四条に準ずる。

## 学習院大学身体表象文化学会会則

### (名称)

第一条 本会の名称は「学習院大学身体表象文化学会」と称する。

2 本会の事務局を次の所在地に置く。

東京都豊島区目白1-5-1

学習院大学大学院人文科学研究科身体表象文化学専攻事務室

### (目的)

第二条 本会は身体をめぐる表象文化の研究ならびに会員相互の親睦をはかることを目的とする。

### (会員)

第三条 本会は原則として、学習院大学大学院人文科学研究科身体表象文化学専攻に関係する教職員、旧教職員、卒業生及び在學生をもって構成する。

2 上記に該当しないものが本会への入会を希望する場合、会員二名の推薦を必要とする。

### (総会)

第四条 本会の総会は年一回これを行う。

2 総会の開催は会長の招集による。

3 総会は前年度の会計報告、学会事業の経過報告、その年度の事業方針、予算ならびに重要事項の議決を行う。

4 会員は総会における議決権を有する。

5 総会は出席者、及び議決事項を含む委任状の数が会員数の過半数以上に達した場合に成立し、議決には会員出席者の過半数の賛成を必要とする。

6 臨時総会は会長が必要と認めた場合および会員の五分の一以上の要請がある場合に開催する。

### (事業)

第五条 本会は第二条の目的を達成するために、総会、大会、その他必要な会合の開催、研究成果（デジタル刊行物を含む、以下「会誌」と表記）の公表、同窓会名簿の作成、その他の事業を行う。



- 2 会誌発行は委員一名以上を含む編集委員会を別に設けてその任に当たらせる。
- 3 会誌への投稿は、原則として、会員の権利とする。
- 4 大会運営は委員一名以上を含む実行委員会を別に設けてその任に当たらせる。

(会長、委員)

第六条 本会運営のため以下の役員を置く。

- 2 会長 一名
- 3 委員 若干名
- 4 会計監査 一名

第七条 会長は本会を代表する。

- 2 会長は学習院大学大学院人文科学研究科身体表象文化学専攻主任がこれに当たる。
- 3 会長の任期は、身体表象文化学専攻主任の任期に準ずる。

第八条 委員は委員会を組織し本会運営の通常業務に従う。

- 2 委員は会員から選出され、総会にて委嘱される。
- 3 会計監査は総会に於いて任命される。
- 4 委員の任期は一ヵ年とし、重任はさまたげない。

(会費)

第九条 本学会の年会費は千円とする。

2 二ヵ年分の会費が未納の場合、退会の意思が表明されたとみなす。その際、再入会は、妨げない。

(会則の変更)

第十条 この会則を変更するときは総会に於ける会員出席者の過半数の賛成を必要とする。

〈附則〉

この会則は平成 29 年 4 月 1 日から施行する。

平成 29 年 10 月 21 日に一部改定 (第四条、第五条)

令和 1 年 6 月 29 日に一部改定 (第三条)

# INDEX

## Articles

- How Female Office Workers Drink and Marry in the Novels by GENJI Keita: Compared to the Magazine *Sake* 5  
*ISHIGURO Kumiko*
- A Study on the Virtual Experiences of Chinese Audiences during Online Concerts in Japan: Based on the examples of “ARAFES 2020” and “THIS IS ARASHI LIVE” 27  
*Wu Qinlin*
- Narrative Structure of Para-Athletes 69  
*TAKEUCHI Shuichi*

## Progress Reports

- Discretion and Succession: A Comparative Study of *Happy Hooligan* and *Little Nemo in Slumberland* from the Perspective of Layouts 91  
*TSURUTA Yuki*

- Summaries of Research Presentations at the Fifth Annual Conference 109  
Proceedings

- The Sex Industry and the Representation of “Sex” in Japan Today 114  
*KAMIYA Honoka*

- Activity Reports 127

- Submission Guidelines 131

- Regulations 132

ISSN 2434-0669

Published by the Gakushuin Society for Cultural Studies on Corporeal and Visual Representation  
Tokyo Japan

『身体表象』第5号

発行日 2022年3月31日

編集・発行 学習院大学身体表象文化学会  
会長 大貫 敦子

学習院大学大学院 人文科学研究科 身体表象文化学専攻事務室内  
〒171-8588  
東京都豊島区目白1-5-1 北2号館6階631室  
guscscvr@gakushuin.ac.jp