

第9回学習院大学身体表象文化学会大会 研究発表要旨集

日時：2025年7月5日

於：学習院大学西5号館2階202教室

《プログラム》

14:15 研究発表（発表：25分 質疑応答：10分）

・研究発表1（14:15-14:50）

「石炭と歯車——近代物理学におけるアニメーションの発生」

山崎翔太（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）

・研究発表2（14:55-15:30）

「2.5次元舞台におけるキャラクターの考察——舞台『鬼滅の刃』を通して」

倪穎君（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）

・研究発表3（15:35-16:10）

「美容整形は人生を変える？——YouTube番組『整形サバイバル』の言説分析」

金山智華（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）

・研究発表4（16:15-16:50）

「1990年代から2000年代におけるウェブマンガの表現形式とその変容」

楊焮雅（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）

発表1

「石炭と歯車——近代物理学におけるアニメーションの発生」

発表：山崎翔太（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：足立加勇（立教大学兼任講師）

【発表要旨】

本発表では、フェナキスティコープを発明したジョセフ・プラトーの論文を検討することを通じて、アニメーションや映画の原理がどのように作られていったのかを整理する。当時の光や視覚をめぐる科学の言説に目を向け、プラトーがどのような問題設定のうちで、どのような視覚表象を生み出していったのかを明らかにしたい。そのために本発表では、プラトーが引用するパトリック・ダーシーやマイケル・ファラデー、そしてアイザック・ニュートンらの言説を調査し、人々が視覚表象をどのような仕方で捉えていたのかを歴史的に検討する。

そうした意味で本発表は、プラトーが「光によって視覚器官上に生成された諸印象」と呼ぶもののエピステモロジーを記述することを通じて、表象制度を相対的にとらえる一つの視座を提供することをもくろむものである。マーティン・ジェイやジョナサン・クレリーらの研究を引き継ぎつつ、そこから漏れ出る実践を視覚文化史に位置付けることを目指したい。

発表2

「2.5次元舞台におけるキャラクターの考察——舞台『鬼滅の刃』を通して」

発表：倪穎君（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：岡村正太郎（学習院大学非常勤講師）

【発表要旨】

2014年に設立された2.5次元ミュージカル協会は、2.5次元ミュージカル（本発表では「2.5次元舞台」と呼ぶ）の定義を「日本の2次元の漫画・アニメ・ゲームを原作とする3次元の舞台コンテンツの総称」としている。生身の人間が実際の舞台に立って喋ったり動いたりする2.5次元舞台は、キャラクター表象に新しい可能性をもたらしたと言ってもよいだろう。

2.5次元舞台の先行研究では、原作のキャラクターとそれを演じる俳優との関係性がしばしば論じられてきたが、「2次元」のキャラクターがいかに舞台上に再現されているかという観点で論じられてきた。須川亜紀子は『2.5次元文化論——舞台・キャラクター・ファンダム』（2021）において、2.5次元舞台の俳優は、2次元の虚構キャラクターを3次元の現実に再現しようとするため、虚構性の高い身体であると述べ、そのような身体を「虚構的身体性」と呼称している。

本発表では、舞台『鬼滅の刃』（2020-）における2.5次元舞台と原作のキャラクター間の関係に注目して、2.5次元舞台におけるキャラクターの再現性について再検討する。須川の論を踏まえた上で、「虚構」ではなく「現実」の俳優の身体に着目して、2.5次元舞台が生み出した新たなキャラクター表象を考察する。

発表3

「美容整形は人生を変える?—YouTube 番組『整形サバイバル』の言説分析」

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

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

【発表要旨】

本発表では、美容行為を「エンパワーメント」の一種とする「語り」の構造が、ネオリベラリズム的な主体の形成や、外見に関する問題の自己責任化を促す点について明らかにする。特に、美容行為のうち近年一段と浸透している美容整形を取り上げ、YouTube 番組『整形サバイバル』（2024-）における出演者の「語り」に着目する。当該番組において、美容整形がどのように「エンパワーメント」の一つとして伝えられているのかを分析する。

『整形サバイバル』では、美容整形を希望する女性（以下、整形希望者）2名が、美容整形を望む動機、外見に関する悩み、外見を侮辱された経験を語る。美容外科医は、どちらの整形希望者が人生を変えるために美容整形を必要としているのかを議論し、施術を受けることができる1名を選ぶ。こうした番組の構成には、美容整形が外見の改善だけでなく人生を好転させる手段として機能するという「語り」が潜んでいる。本発表では、出演者（整形希望者／美容外科医／司会・コメンテーターの三者）による整形希望者の身体認識や、整形希望者の「ライフヒストリー」がどのように伝えられているかを分析する。

現代では、美容整形を含む美容行為は、魅力的な外見だけでなく、自信と主体性を獲得するための「エンパワーメント」として認識される。メディア上の美容に関する内容は、美の基準に適合／逸脱する身体を視覚的に映し出し、美の規範を強化する装置として機能する。当該番組も、規範的な身体と非規範的な身体を視覚・言語的に示すものである。

番組の分析を通して、美容整形の「エンパワーメント」的な側面を強調する「語り」の構造を明らかにすることで、このようなレトリックが、ネオリベラリズム的な主体の形成や、外見に関する問題を個人の努力で解決すべきだとする認識を促す点について考察したい。

発表 4

「1990年代から2000年代におけるウェブマンガの表現形式とその変容」

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

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

【発表要旨】

ウェブマンガ史の先行研究の代表的業績である T. Campbell, *A History of Webcomics v1.0*(2006)は1990年代から2000年代前半にかけてのウェブ技術の発展の初期におけるウェブマンガを列挙した。また、Sean Kleefeld, *Webcomics*(2020)はウェブマンガの通史整理と主要作品の抽出に加え、その社会への影響及び文化的意義を論じた。これらの研究から、ウェブ技術の初期（1990年代）において既にスクロール形式の原型やハイパーリンク／ハイパーテキストを用いたインタラクティブなストーリーの導入など、今日のウェブマンガの萌芽的形態が出現していた事実が確認される。

しかしながら、当時のウェブマンガの形式を分析している彼らの指摘が、今日のウェブマンガにも当てはまるかは疑しい。なぜなら、帯域幅拡大・モバイル端末の普及などのデジタル環境の変化は、マンガ表現にも変化をもたらしたと推測されるからだ。

本発表は、ウェブマンガの黎明期における形式と現在のウェブマンガの形式の相違は何かということを具体的に表現を比較しながら論じる。両者の比較を通じて、1990–2000年代の紙媒体からの移行期としての過渡的表現特性、2010年代以降に生じたモバイル端末中心設計への形式的転換や、画面上のインターフェースと読者からのフィードバックがウェブマンガの読み体験・形式に及ぼした影響を実証的に明らかにできるだろう。