

民俗芸能の実践をめぐる人類学的研究

和賀大乘神楽を取りまく人、もの、環境に着目して

鈴木智大

地域キュレーションコース

文化人類学

研究背景と目的

民俗芸能である「和賀大乘神楽」は、これまで史料を中心に歴史学的関心から伝承について論じられてきた。しかし、和賀大乘神楽をはじめとした民俗芸能は、それを支える担い手がいることで成り立っている。本研究では現在の担い手の行う実践から和賀大乘神楽の伝承について考えていく。

本研究では、「舞の習得過程」に着目し、和賀大乘神楽の舞手である「私」が、舞を舞うためにどのような思考をし、どのように実践が展開されていくのか、その過程を明らかにすることが目的である。また、そのような実践に関わる多様な人、もの、環境に着目し、それらとの関わりの中で舞が生み出されていく様子を描き出した。

研究方法

本研究では、自身を対象とするために自身の過去の経験や感情を喚起し、自己を再帰的に分析するという方法である「オートエスノグラフィー」を用いた。具体的には、ゼミの指導教員と同級生、神楽衆と対話や、動画を通じた実践の振り返りなどを通じて、そこで喚起された感情や経験を記述していっ

た。これにより、舞手である「私」の実践を整理し、実践の思考についてアプローチした。

分析と考察

①「舞の習得過程」

舞手は師匠が示す舞の「型」を模倣し、それを何度も反復して練習することで、身体に覚えさせていた。それと同時に舞の構造の把握を行うことが、その後の舞の習得を助けていた。このように、舞方を覚えた舞手は、その後個々人の仕方で上達を目指していく。

幼い頃から神楽の舞手である「私」は、師匠から教えられた舞方や知識の他に、神楽と関係がありそうな知識を集めた。例えば、ある舞を舞うために、過去の師匠が舞っている動画を観たり、神や修験の呪法などをインターネットで検索したりした。そして、「私」の中に蓄積した知識は統合され、舞のイメージをつくり出す。このように「私」の実践は、「私」の中に無数にある知識を解釈し組み合わせる、「ブリコラージュ」と呼ばれる思考様式によって展開されていた。しかし、このような思考は、あくまで「私」の思考であり、すべての神楽の担い手に当てはまるわけではない。本研究において重要なことは、担い手が自身の実践を振り返り、自らの実践について語る言葉を手に入れたことである。また「私」の実践を記述する過程で見聞きした情報や知識は、新たな実践を形作る材料になる。

②人とものによって織りなされる舞

舞台の上で行われる舞は、舞手個人の意思のとおり実践されるものではない。そこには、人の思い通りにはならない「もの」の存在がある。舞手の意図に還元せずに、舞という出来事を説明するために、「エージェンシー」論を視点として分析を行った。舞が行われる場では、舞手の他に、舞手が身に着ける面や衣装、道具、太鼓や笛といった演奏者が使用する楽器、さらに畳や柱といった舞台環境を取りまく様々なものたちの存在が浮かび上がる。これらの存在は、舞の最中に「私」の身体を制限する一方で、舞のイメージを喚起させたり、舞台の中央を示したりと「私」の舞を助け、動きを導く。また、本番の前に面に祈りをささげたり、衣装の着方を変えたりするなど、「私」からもや環境に働きかけることもある。このように、舞手や演奏者だけが舞をつくりあげているのではなく、その都度、人と



写真1)「荒神」の舞/和賀大乘神楽保存会蔵/2021

ものが相互に行為するなかで舞が展開されていく。つまり、多様な人、もの、環境が通時的にも共時的にも取り結ばれた結果、舞が生み出されているのである。

結論

本研究では、「私」が舞を舞うために様々な知識を組み合わせてイメージの構築をした上で、多様な人、もの、環境と共同しながら舞を生み出していく様子を描き出した。ここから、和賀大乘神楽における「私」の実践とは非常に創造的な行為であることがわかる。そして、そのような個々人の実践が集積したものとして決して固定的なものではない、動態としての伝承の姿が浮かび上がるのである。

[主要参考文献]

参考1) 石原真衣／『沈黙の自伝的民族誌 サイレントアイヌの痛みと救済の物語』／北海道大学出版／2020

参考2) 吉田ゆか子／『バリ島仮面舞踊劇の人類学 人とモノの織りなす芸能』／風響社／2016

ストリートダンス活動がもたらす社会的意義

「総曲輪」の事例を中心に

瀧言葉

地域キュレーションコース

文化人類学

はじめに

ストリートダンスは日常のあらゆる出来事から発生し、発展を続けてきたもので、現代の日本社会においても活動者の人口や経済規模は拡大している。そしてダンス必修化は、ストリートダンスをより身近な存在にしたが、その結果、ストリートダンスを一種のダンススタイルとして定着させ、ダンスレッスンや部活動等、ストリートダンス＝ストリート(路上)で踊るダンスではなくなっていった。しかし現在でもストリート(路上)でストリートダンス活動をしている場所は存在し、富山県の「総曲輪(そうがわ)」もその一つである。本研究では、ストリートダンス活動が持つ社会的意義を、「総曲輪」における事例に焦点を当て、明らかにすることを試みた。「総曲輪」とは富山県内最大の繁華街で、夜になるとストリートダンサーらにとって「環境」の良い練習場所となる。「環境」が良いとは具体的に、交通アクセスが良く県内での認知度も高い上、夜になっても自由に“出入り”ができ、屋根がある。車通りが少なく、しかし数人で同時に踊れるくらいの道幅があり、ガラス張りのテナントは鏡として機能し、適度な暗がある場所では人目を感じにくい。本研究では、著者自身もストリートダンス活動に参加し、見聞きしたストリートダンサーらの実践や交流の実態を記述しながら

ら分析を行う。

総曲輪ストリートダンスの事例研究

まず、室内と「総曲輪」のストリートダンス活動の比較を行った。室内でのストリートダンス活動は、指導者の指示に従い、教わった動きを習得してスキルを高めていくという、非状況的な実践内容であった。一方で、「総曲輪」でのストリートダンス活動は「ゆるい」雰囲気の中で即興的に行われるもので、歩行者の視線がある等、状況的な実践内容であるということが明らかとなった。そして、「総曲輪」でのストリートダンス活動を分析していく中で、「即興性」「寛容性」「尊敬」「空間と実践のゆるさ」「冒険的なダンス」「フラットな構造」「匿名性」「歩行者の視線」「ネットワーク的繋がり」「一体感」「ランドマーク」「対立から協調」「仲介的機能」「互酬性」「配慮」等のキーワードが抽出された。

室内との比較や参与観察から、「総曲輪」でのストリートダンス活動は、個人への効果、ダンスコミュニティへの効果、社会への効果という3つの方向性に分類することができた。個人への効果は、「総曲輪」でのストリートダンス活動が個人に意識的变化を生み出し、それが行動力や技術的向上に繋がるということである。それは、単なる「願望」を「明確な目的意識」に変化させるような意識的变化である。ダンスコミュニティへの効果は、「総曲輪」がある種のランドマーク的な場所として機能しており、人々の「繋がり」を育みやすい場であるという

ことである。「繋がり」というのは年齢や職業等の所属に偏らない、ゆるやかで重層的なネットワーク的繋がりのことであり、この「繋がり」はさまざまな人間的成長を促す。また「総曲輪」は寛容性を持つ場であり、そこで生まれる「繋がり」は非常に安定感のある、強固なものである。社会への効果は、「総曲輪」とストリートダンサーらが協調し合い、ともに支え合っているということである。今日までストリートダンス活動が「総曲輪」で継続されている背景には、長期的な地域との協調やお互いの配慮がある。そして「総曲輪」は、地域とストリートダンサーら、そしてストリートダンサー同士の仲介的な機能を持つ場である。これら3つの効果は、それぞれが相互に影響し合いバランスを保っているということが明らかとなった。

結論

以上のことから、私は「総曲輪」で行われているストリートダンス活動のような、ストリートダンスの本質的な部分は失われつつあると考える。しかし実際、「総曲輪」におけるストリートダンス活動の社会的意義は大きいものであった。これらの個人や社会的への効果はその地域の発展にも繋がっていくものであり、これは「総曲輪」の固有性ではなく、どの場所でも起こりうることである。しかし、「昔」の「総曲輪」を取り戻すことは不可能であるため、失われつつある本質的な部分を取り戻すのではなく、なんらかの現代的な再生方法を検討し、再生を試みる方が良いのではないだろうか。

[引用文献、主要参考文献、URL]

・有國明弘『ストリートダンスの日本における展開 : ダンス必修化をめぐる国内の動向に着目して』,大阪市立大学社会学研究会,2018.

結城桃花

デザインコース

文化人類学

研究の背景と目的

eスポーツを部活動として学校に導入する際に、eスポーツ部の設立に対する意見が分かれてしまい部活動成立に至らなかった事例や、正式な部活動ではなく同好会やコンピュータ部の一部として扱われる事例が存在する。これらの現象が見られる原因として、教育現場において教員たちが持っている、「教員文化」と呼べる特徴的文化が新しい取り組みを導入する際に抵抗や抑止などの働きを見せていることが考えられる。では、学校に教育としてeスポーツを導入する際、一体どのような問題が発生し、現場の人々はその問題をどう捉え、どのように対処しているのだろうか。

本研究の目的は、学校にeスポーツ部が設立される過程に着目し、eスポーツがそれぞれの学校が持つ事情や認識に対し、どのような「交渉」や「調整」を経て「相応しい」形に整えられ導入されるのか明らかにすることである。

研究方法 「語り」の収集とストーリー

本研究では、eスポーツ導入の「当事者」である教員が捉えている現実を描き出すことが重要となるため、「語り」に着目す

るナラティブ・アプローチを研究方法として用いた。彼らの「語り」からストーリーを描くことで、「当事者」となる教員個人の解釈と行為を分析し、eスポーツが教育現場に導入される過程を探る。

本研究では、4校のeスポーツ部顧問教員たちへインタビューを行い、収集した「語り」から筆者が描き出したストーリーに分析を行った。複数回のインタビューや文章校正などの相互的なやり取りを通し、教員の「語り」に含まれる解釈や固有の意味について擦り合わせストーリーを構築した。

考察 「不定形のツール」のeスポーツ

構築したストーリーを元に、各々の学校での出来事とその文脈や語られ方に注目し、分析を行った。

結果として、eスポーツではゲームを扱う故に、ゲーム障害への危惧からプレイ時間が問題視される一方で、eスポーツ部を推進する教員によって「遊びではないもの」として扱われることが明らかになった。eスポーツは様々な用途や学校毎の求められる形に応じて類似の概念と「関連付け」されることで、「教材」や「チーム競技」、生徒の「居場所」などとして柔軟に姿を変えて適応し実践される「不定形のツール」であった。そのため、教員はプレイ時間のルールを設けるなどの「調整」を行うことでeスポーツを「相応しい形」へと整えている。また、教員はeスポーツへの解釈の差から発生する教員間での対立に対し、eスポーツ部の有用性や実践を提示するなどの「交渉」を

行う。そうしてeスポーツ部への反対意見を抑制することで、eスポーツを導入できるような環境を構築しているのである。

教育現場において「こうあるべき形」というeスポーツの理想像は、教員たちの中で明確に描かれているわけではなかった。その代わりに、学校の中で認められるかどうかという判断基準となるのが、教員たちがそれぞれに抱いている漠然とした「許容できるライン」である。この「許容できるライン」は「教員文化」に基づいて形成されており、「調整」や「交渉」はeスポーツがこのラインに収まるものと判断されるように働く。eスポーツは更なる「交渉」や「調整」を踏まえ、より「相応しい」姿へと変容しながら教育現場で実践されることが明らかになった。

結論 eスポーツ部の在り方

本研究の考察を通じて、eスポーツをそのままの形で教育現場へ導入することは難しいということを明らかにした。では、eスポーツ部はどのような在り方ならば、教育現場において存在できるだろうか。どの学校の事例においても、eスポーツ部の目標として“大会への出場”が設定されていた。これは、大会での勝利自体が目的ではなく、大会に出場するという姿勢を示すことでeスポーツ部を「遊びではないもの」として認識させる働きを見せる。eスポーツ部という在り方には、「遊び」とされる「ゲーム」を扱うゆえの“気安さ”と、「遊びではないもの」として大会出場を目指す“真面目さ”という2つの面が存在する。eスポーツ部を生徒の「居場所」とするためには“気安さ”が、e

スポーツ部を部活動として成立させるためには“真面目さ”が欠かせない。この2つの面を両立させる在り方が、eスポーツ部の在り方として求められる姿なのである。

[引用文献、主要参考文献、URL]

参考1)野口裕二／『ナラティブ・アプローチ』／頸草書房／2009

参考2)岡田悠佑／「日本におけるオリンピック・パラリンピック教育の普及過程に関する研究：校長のリーダーシップに着目して」／『体育学研究』66／2021

地方都市と労演運動

1960～80年代における高岡の大衆文化史

石原美希

デザイン情報コース

大衆文化史

序章 研究対象と本論文の目的

勤労者演劇協会(以下、「労演」と略す)は、1949年大阪において発足し、全国に広がった会員制の演劇鑑賞組織である。労演の活動は1950年代に勤労者を中心に盛り上がりをもせた職場文化運動の1つとして取り上げられているが、人々の要求などの内実から分析している研究は少なく、また地方都市の労演には焦点が当てられていない。

これらを踏まえて、本研究は地方都市の労演運動の実態を明らかにすることで、1960年代以降の地方都市における文化運動のもつ意味を考察することを目的とした。本研究では地方都市の労演の一事例として、1969年に富山県高岡市を拠点として発足した高岡演劇協議会(以下、「高岡労演」と略す)を取りあげる。調査対象期間は発足から名称変更を行う1986年までとし、機関誌の分析を中心に高岡労演の活動を再構築した。

第1章 高岡労演のあゆみ

本章では、高岡労演の全体的なあゆみと基礎情報を整理することによって、高岡労演発足における社会的な背景と会員

の要求について考察した。

機関誌によれば、高岡労演結成のきっかけは劇団側からの要請であり、この要請は高校演劇を通じて劇団と繋がりを持つ高校教師を通して、演劇を望む高岡周辺に住む人々に伝えられた。また、会員の職業分布においても教員の割合が大きく、高岡労演の発足と発展に教員が大きく関わっていたとわかる。会員構成においてはその他に主婦が多い、年齢分布において40代以上の会員が多いといった特徴が見られた。また調査対象期間の富山県では、高度経済成長を背景とした市民運動の盛り上がりが見られ、高岡労演発足にも強く影響していると考えられる。

第2章 運営委員が示す「労演運動」の意義

本章では、機関紙に掲載された運営委員会員の発言を中心に、高岡労演における運動理解がどのようなものであったのかを検討した。

そもそも大阪において発足した「労演」は、その運動を通して、新劇と観客組織の相互的な発展を目指した。しかし高岡の場合、それ以前に高岡の観劇状況の改善という問題があった為、地域における文化の定着を目指すものと理解された。また、「労演とは、会員自らが運営する鑑賞団体」であるといった捉え方には、「高岡労演会員の演劇要求を満たすため」という意味合いが含まれていた。高岡において「労演運動」とは、演劇を観劇する機会を自ら作り出すことを基盤として、演劇鑑賞

を通した会員らの自発的な発展を促す運動であった。

第3章 高岡労演の活動と会員の要求

本章では、高岡労演の具体的な活動内容の整理と各活動に対する会員の発言から、高岡における労演会員の活動参加意義を明らかにした。

演劇鑑賞に関わる活動では、「他者」という存在が重要視されており、観劇前後の「他者」との交流を通じて「自分の周囲をあらためて見つめ直す視点」を学びたいという要求がみられた。一方で、「ただ演劇が観たい」といった要求も確認された。また、演劇鑑賞に関わらない活動では、労演の「他者とのつながりを生み出す場」という側面に対し、他者とのつながりを求める労演会員の要求がみられた。また労演運動という文化運動自体に意味を見出している発言には、市民運動に見られた「物資優先の考え方の否定」や「人間性の回復」などの問題意識が含まれていた。よって、市民運動は高岡労演の発展において影響関係を持っていたと考えられる。

終章

以上を通じて、1960年代以降の地方都市における文化運動のもつ意味を考察した。

地方都市では、急激に工業化したことが市民の生活により強く影響したことから、市民運動への関心も大きかったと考え

られる。一方で、演劇文化などの都市的な文化に触れ得る機会が比較的少なかった地方都市において、文化それ自体に対する要求は大きかった。地方都市における文化運動の目的には、「自らが望む文化に触れ得る機会を自ら作り出す」ことが含まれていたと言える。よって、1960年代以降の地方都市の文化運動には、文化を通じて自らをより豊かにしていくという目的意識と文化に触れたいという要求をもとに、文化をはぐくむ場所として機能していたといえる。

[引用文献、主要参考文献、URL]

参考1) 石川弘義／『余暇の戦後史』／東京書籍株式会社／1979

参考2) 福岡良明／『「勤労青年」の教養文化史』／岩波書店／2020

コスプレイヤーのつながりをめぐる民族誌

作品愛が紡ぐ無限の世界観

今西裕乃

デザイン情報コース

ファン研究

序章 はじめに

本研究は、コスプレイヤーを対象に、彼らが結ぶ関係性を「つながり」と呼称し、それがどのように形成されるかを明らかにしていくものである。

コスプレイヤーは、他のコスプレイヤーと好きな作品やキャラクターを共通することを入りに、交流する場であるコスプレ・コミュニティを形成している。しかし、本研究が対象とするような「つながり」は、「同じ作品が好きだ」という感情だけで生まれているわけではない。そこには実践を通じて形成される自他のコスプレに対する評価基準による、交流する相手の選別という段階が存在する。

そこで、本研究では、コスプレ・コミュニティがどのように形成されているのかを明らかにする為に、コスプレイヤーたちの実践の観察から、彼女たちが交流するコスプレイヤーを判別する為の基準や価値観と、それらを介して確立される「つながり」について明らかにしていく。

第1章 コスプレという文化実践

第1章では、コスプレ文化が当時の世相の中でどのようにし

て始まり発展したのか、また、彼女たちが実践する環境である現実と仮想の空間がどのようなものなのかについて明らかにした。

また、先行研究を踏まえ、コスプレとは「キャラクターに扮するだけではなく、作品に対する愛情を表現することを通して、共通する世界観を共有すること」と定義づけることとした。

第2章 コスプレイヤーの実践

第2章では、コスプレイヤーたちが行う実践の観察とインタビューで得られた情報から、彼女たちの価値基準について分析を行った。

彼女たちは、原作の世界観やキャラクターの再現を行う為に、様々な実践に取り組み、他のコスプレイヤーや、ウェブサイトや雑誌から得た知識を自身の実践に落とし込み、繰り返し実践することで、高度な再現の実現に日々挑戦している。そして、それぞれの実践や交流から得た技量や価値観を基準に、コスプレ画像からその創作者がどの程度作品やキャラクターを愛し、再現する為の研究を行っているかを評価していることがわかった。

このような行動から、彼女たちの実践の根底にはキャラクターへの「愛」が存在しており、その「愛」というフィルターがコスプレイヤー間の関係を築く為の重要な鍵となっていることがわかった。

第3章 コスプレイヤーたちの「つながり」の構造

第3章では、コスプレイヤーたちの評価基準である「愛」や「解釈」がどのようなもので、それらがどのように彼女たちの「つながり」の形成に影響しているのかについて分析を行った。

コスプレイヤーたちは、原作の世界観やキャラクターをどれだけ熱心に再現しようとしているかという点を相手のコスプレから読み取り、自身の熱意と比較し「自分より愛がある/ない」を評価している。さらに、原作の物語やキャラクターを読み取り、自身の中で想像した独自の「解釈」が似通っているか否かでも交流する相手を選別していた。

コスプレイヤーたちの実践の観察から、つながりを形成する相手とのやり取りの中に、「(1)共通の作品やキャラクターのファンであるかを見極め」、「(2)コスプレ(画像)から作品やキャラクターに対する「愛」が感じられるかを判断」し、「(3)コスプレ画像と普段のツイートを見て、作品やキャラクターに対する「解釈」が一致、もしくは似通っているかを判断する」という3つの段階の存在が明らかになった。

第4章 結論

先行研究では、作品ごとの世界観に没入すること、あるいは、その世界を共有する他者とのコミュニケーションに充実感や高揚感を得ると論じられている。しかし、さらにそれとは別のディープな「つながり」があると考えられる。それは、「愛」や「解釈」

といったコスプレイヤーの独自解釈を介して結ばれる「つながり」である。

まず、コスプレ・コミュニティの中に作品ごとに細分化した①「作品ごとの世界観」が存在する。そして、②「コスプレイヤー独自の作品解釈および作品愛」があることが明らかにされた。①は作者が設定した世界観であるが、②はその作品を読者が独自に解釈した想像世界である。文字通り、読者の数だけ「解釈」があり、その世界観は無限に存在する。その「解釈」から、コスプレイヤーたちは自身が共感するものを見つけ出し、「つながり」合うのだ。

[主要参考文献]

参考1) 貝沼明華／「コスプレの意味世界—写真をめぐるコミュニケーションの分析」／『金城学院大学大学院文学研究科論集』23巻pp.18-46／金城学院大学大学院文学研究科／2017年

参考2) 森本季沙、大久保智生、鈴木公啓／「青年期におけるコスプレに関する動機と心理的効用の検討」／『香川大学教育学部研究報告第I部』47巻pp.13-25／香川大学教育学部／2018年

つながりを求める「ジャニオタ」

SNSにおけるファン同士の関係構築にみる排除の構造

橋野菜々花

デザイン情報コース

ファン研究

はじめに

本研究では、ジャニーズファン(以下、「ジャニオタ」と略す)のSNSにおけるファン同士のつながり方や、そのコミュニティ内で行われている実践に注目し、それらのファン行動の特性を、聞き取りから得られた情報をもとに明らかにすることを目的とした。特に、SNSにおけるファン同士の友人選別の基準にみられる排除の構造に注目し、「枠交換」と呼ばれる諸実践を通じたコミュニケーションについて考察を行った。

第1章 ジャニオタの特徴・傾向

先行研究においてジャニオタの特徴として「熱心である」ことが言及されてきたが、それはジャンルを問わずオタクとされる人々の特徴といえる。本章では具体的なジャニオタの実践などを踏まえ、曖昧なジャニオタ像の再定義を行った。

ジャニオタは自身が応援するジャニーズ事務所所属のタレント(以下、タレントと略す)を「担当」と呼び、基本的に「担当」は1人のジャニオタにつき1人とする「担当制度」に基づいたファン活動を行っている。また、ジャニオタは日常生活において能動的に情報収集等のファン活動を行い、さらにタレントの

生き様に倣おうとする様子などがみられ、タレント自身の性格・タレントを取り巻く状況等がファン自身のメンタリティにも影響していた。すなわち、ジャニオタは日常生活においてタレントそのものやファン活動に高い優先度を与えており、そのようなめり込みの度合いを「ただのジャニーズ好き」との「境界」とし、その「境界」を示すことでジャニオタとしてのアイデンティティを見出していた。以上のような特徴・傾向からジャニオタの再定義を行った。

第2章 SNSにおけるジャニオタ同士のつながり方

本章では、Twitter上でジャニオタ同士がつながるプロセスを描いたうえで、ジャニオタがどのようにつながる相手を選ぶのか、また、ジャニオタ同士のつながりはどのようなつながりと捉えられるのかを分析した。

ジャニオタは、Twitterを利用してファン仲間を探す(「お友達探し」と呼ばれる)。「お友達探し」は友人を選び取る行為のため排除とみなせる行為だと予想されたが、「お友達探し」によるTwitter上のつながりの形成は排除というより「選別」と表現すべきものであった。なぜなら、ジャニオタという「内」を決めたうえで「担当」・年齢・居住地域等の限られた情報や、雰囲気・直感を読み取ることで主観的に相手の人物像を推測することに基づいた、信憑性が低く曖昧な判定によってつながる友人を選んでいたからだ。それゆえ、つながった相手に対して“合わない”と違和感を覚え、築いた関係性をすぐに解消する

ということが当たり前起きる。このようなTwitter上のジャニオタ同士のつながりは、ファン・コミュニティというよりも、曖昧でゆるい<つながり>と呼ぶべきものであった。

第3章 つながりの「内部」で交わされるやりとり

本章では、つながりの「内部」で行われる「枠交換」という事例に注目し、そのような行為がジャニオタにとってどのような意味を持つのかを分析した。

“櫻井担当といえば〇〇ちゃん、大野担当といえば△△ちゃん”というように、自身の中で“〇〇担当といえば△△ちゃん”とイメージすることが「枠」と表現され、その「枠」に誰を当てはめるかを互いに決め合う行為が「枠交換」である。「枠交換」の目的は、ファン同士の親交を深める行為ではなく、“自分といえど〇〇くん”という自己とタレントを同一視しているとも解釈できるようなイメージを他のジャニオタに周知・定着させることで、タレントとの関係に満足することである。このイメージの周知・定着はフォロー外の見知らぬ相手に対しても行われることがあり、これは自己表現を他のユーザーと共有でき、独り言を誰かが見ること期待できるTwitterだからこそ可能なことといえる。このように、ジャニオタは<自己-タレント>の関係性をTwitter上で可視化することによって、自分とタレントとのむすびつきをより現実味を帯びたものとして感じ取っているといえる。

第4章 ジャニオタのファン行動の特性

以上のような自分とタレントの関係に満足を求める様子は、コンサート会場でタレントからファンサービスをもらい自己の欲求を満たすことを期待するなど、他のファン活動においてもみられる。したがって、ジャニオタは様々な活動を通して(潜在的に)タレントとの関係に満足を求める特性があるといえる。すなわち、ジャニオタのファン活動には、タレントに対する応援と同時に、熱心に自己の欲求を満たそうとするふるまいがみられる。

[引用文献]

高谷邦彦／「ソーシャルメディアは新しいつながりを生んでいるのか? -女子学生の利用実態-」、『名古屋短期大学研究紀要』第55号／2017／pp.13-27

発話とモノが形づくる物語

対話型ゲーム「TRPG」の人類学的研究

宮澤穂香

デザイン情報コース

文化人類学

序論 本研究の目的と課題

テーブルトーク・ロールプレイングゲーム(以下TRPG)とは一定のルールに従って、紙や鉛筆、サイコロといった道具を用いて、ゲームマスターとプレイヤーの複数人が相互の会話を行い、「シナリオ」という進行指針に沿って架空の物語を展開していく対話型のゲームである。このゲームはキャラクターの役割を演じる「ロールプレイ」を行うという特徴を持つ。TRPGは発話の観点から研究が試みられているが、その営みについて具体的に論じたものはない。また、キャラクターやシナリオといったモノがTRPGの物語生成に関わっている点も注目すべきである。

以上を踏まえて、本研究では、TRPGを発話による物語創造の場としてだけでなく、モノを含めた諸アクターのやり取りによって立ち上がる場として捉えることで、新しいTRPG像を描くことを目的とした。特に、本研究ではTRPGが生み出す物語を人やモノの相互の関わりが生み出す「ネクサス」と捉え、発話分析と「エージェンシー」論を通じて、人とモノが影響しあいつながら物語が曖昧に形づくられていく過程を明らかにした。

第一章 対話によって生み出される物語

TRPGを遊ぶ参加者はゲームを通してどのような活動を行っているのか。本章では発話分析の視点から参加者の言語的側面に注目し、TRPGの言語活動の様相を捉えた。

TRPGの特徴のひとつにロールプレイがある。参加者は性格や職業、過去背景などキャラクターの設定に基づく「キャラクターらしさ」を目指してふるまう。そのため、たとえバッドエンドのような結末だとしても、それがキャラクターの選択だから良いとされる側面がある。ゲームを通して、参加者は物語を生み出している。しかし、ロールプレイを行うことがTRPGの言語活動というわけではない。参加者の発言の大部分を占めるのはロールプレイ以外の雑談であり、またロールプレイが上手であることが参加者に必ずしも求められるものでもない。参加者は全員が楽しむことも目標としており、TRPGは参加すること自体に基本的な価値が置かれている。

参加者は様々に対話し、キャラクターらしさを引き出すロールプレイを行いながら、ともに楽しみ参加することで、物語創造の一員となるのである。

第二章 境界の曖昧なロールプレイ

参加者は自己とキャラクターを区別してロールプレイする一方で、ロールプレイ中に泣き出すなど二者の境界を混同する様子も見せる。そのようなロールプレイはいかにして引き起

こされるのか、本章では「エージェンシー」論の視点から人とモノの関わりに注目して考察した。

ロールプレイは参加者が支配的に行う行為ではない。TRPGにはキャラクター、シナリオ、画像、BGMなど多様なモノが関わり合い、これらと参加者の関わりによってロールプレイは生まれる。たとえば、探偵のキャラクターを動かすプレイヤーが依頼人を怪しいと感じる要因に、依頼人の黒い影絵のアイコンが関係した。また、キャラクターの設定は人やモノの影響を受けてゲーム中でも変容するため、これに合わせるようにロールプレイも変化する。そして参加者はロールプレイを通して、キャラクターにひどく同情するなど、感情を揺さぶられる体験をする。参加者は人やモノの影響を受けて、自己とキャラクターの境界を曖昧にしていくのである。

ロールプレイは人やモノとの関係の上に成り立っている。そしてその結果、時に参加者ともキャラクターとも判別のつかないロールプレイが生まれてくるのである。

第三章 シナリオが可能にするセッション

ゲームマスターはシナリオを参照してゲームをまとめるが、即興で行われるために決まった道筋を辿るとは限らない。それでもTRPGが成立するのはなぜなのか。本章では「エージェンシー」論の視点からゲームマスターとシナリオに注目し、ゲームが取りまとめられる様子を明らかにした。

ゲームマスターは推奨するキャラクター設定などを伝え、シ

ナリオに見合うようなキャラクターをプレイヤーに用意させる。そしてゲームマスターはシナリオに従いながら、プレイヤーの能動的な提案を受け入れる形で進行する。しかしそれだけでは進行は上手くいかない。進行に不都合が生じた場合、ゲームマスターはプレイヤーへ助言や注意を行うか、キャラクターの状況に合わせてシナリオを変容させることで「シナリオどおり」にする。このようにシナリオはゲームの最中に変容することや、ゲーム開始前にあらかじめ変更が加えられることもある。

シナリオとゲームマスターの関係性は可変的であり、それぞれの変化が互いに影響を及ぼしあっている。こうして、ゲームマスターはシナリオによりながらも、状況に応じて柔軟に進行している。

結論 遊び、対話し、物語る

本研究からは、TRPGはゲームでありながらも物語創造の場としての一面を持つこと、ロールプレイは人とモノの関係のうえに成り立っていること、そして、シナリオがゲームマスターのセッションの進行や統率を支えていることが明らかになった。

このために、たとえシナリオはいつもと同じに見えても、そこから生まれてくる物語は常に新しいものである。個々のアクターとその間に生じているエージェンシーの在り方が変容していくため、TRPGが生み出すネクサス、つまり物語は常に新しいものである。TRPGは人と多様なモノとの関わりの中で引き出される、動的な物語体験と創造の場なのである。