

令和 3 年 6 月 2 日現在

機関番号：12701

研究種目：挑戦的研究（萌芽）

研究期間：2017～2020

課題番号：17K18459

研究課題名（和文）「2.5次元文化」における参加型文化による嗜好共同体構築に関する研究

研究課題名（英文）A Study on the Construction of Communities of Interests through Participatory Cultural Performances in the "2.5-Dimensional Culture"

研究代表者

須川 亜紀子（Sugawa-Shimada, Akiko）

横浜国立大学・大学院都市イノベーション研究院・教授

研究者番号：90408980

交付決定額（研究期間全体）：（直接経費） 4,800,000円

研究成果の概要（和文）：本研究では「2.5次元文化」（マンガ、アニメ、ゲームなどの2次元の虚構世界を、人間の身体を通じて3次元の現実に顕在化する文化実践 2.5次元舞台、声優/キャラクターコンサート、コスプレ等）とファンの共同体構築に関する調査を行った。これまで 現実・虚構・情報世界を経験することによりファンは「生産消費者」としてコンテンツに参加し、大きな影響を与えていること、ファンは、「推す、好き」という「嗜好」によって接続され、「親密な他者」として共同体間の自由移動をしながら「弱い紐帯」を生成していること、キャラクターと演じ手の重なりやズレを楽しむ「ごっこ遊び」の快樂が生まれることが析出された。

研究成果の学術的意義や社会的意義

第一の意義は、2000年代初頭からのインターネットの普及とキャラクター中心のメディアミックスにおいて勃興した二次元と三次元の間で生じる文化実践を、「2.5次元文化」として包括的に概念化したことにより、デジタル時代の若者の価値観/行動規範などを理解する基盤を可視化し、研究対象として捉えなおした点。そして第二に、実態のない虚構に身体を介在させることで、その顕在化した対象に「推す、好き」という感情的・主観的な基準である嗜好が若者の連帯を醸成することが析出された点である。これらの成果から新興の文化現象「2.5次元」を手段として応用する研究のヒントを得られ、社会実装への可能性も見出すことができた。

研究成果の概要（英文）：This project aimed to explore “2.5-dimensional Culture” which recreates the fictional world (2D) in the real world (3D). The 2.5-D theater (stage adaptations from manga, anime, and video games), Cosplay, and the live concerts by voice actors playing as anime characters etc. typify the 2.5-D culture. Our research focused on how 2.5-D fans may construct fandoms on- and off-line and make “weak ties” with other fans. It has detected: (1) 2.5-D fans consume and reproduce 2.5-D products by migrating the fictional, the physical, and the cyber spaces. (2) Fans are tied through sharing some “preferences” (or affect and favor) to construct fandoms. However, since they are intimate but total strangers, it is guaranteed for fans to freely move to another fandom, which makes them expand their connections less-stressfully. (3) 2.5-D enables fans to take pleasure in playing with the gap between the fictional and the real, as well as the synchronicity of them.

研究分野：文化研究、ジェンダー研究

キーワード：2.5次元文化 ポピュラー文化 ジェンダー ハイブリッドリアリティ 嗜好の共同体 身体 情動 キラクター

科研費による研究は、研究者の自覚と責任において実施するものです。そのため、研究の実施や研究成果の公表等については、国の要請等に基づくものではなく、その研究成果に関する見解や責任は、研究者個人に帰属します。

様式 C-19、F-19-1、Z-19 (共通)

1. 研究開始当初の背景

2000年代初頭から、2.5次元舞台(ミュージカル『テニスの王子様』(2003年～)等)、コスプレ、声優/キャラコンサート(『ラブライブ!』等)、コンテンツツーリズム(「アニメ聖地巡礼」、アニメ映画などの応援上映(『King of Prism』(2016年～)、バーチャルチューバー(キズナアイ等)などアニメ、マンガ、ゲームなどの二次元で展開される物語が三次元の身体を介在させることで成立するというコンテンツやイベントが、特に若者の間で人気を博してきた。これらに共通するのは、虚構と現実のあいまいな空間を往来しつつ行われ、ファンがそのコンテンツやイベントに積極的に関与していることである。2000年代後半から急激に成長しているこの文化事象は、主に次の三つの主要因から生じていると考えられる。1)メディア環境と技術の発達・・・インターネット、SNS、ツイッターなどが常時接続機器により日常に浸透し、特に若者のコミュニケーション様式に変化をもたらしたこと、またVR(虚構現実)やAR(拡張現実)の発達と商品化により「リアル」に対する認識が変化したことがあげられる。2)メディアミックス普及によるコンテンツ消費・・・現代ポピュラー文化では、メディアミックス戦略により多メディアで構築される世界観(コンテンツ消費)が主流である。「物語」よりも「キャラクター」が前景化したために、ファンは、プレイヤー(行為者)としてキャラクターに焦点を当てた身体による実践や経験(コスプレ、2.5次元舞台鑑賞など)および二次創作によって無数の物語を創造し、制作者側との相互作用の中で、新たな“参加型文化”が生まれている。3)ハイブリッドな「嗜好の共同体」の志向・・・近年の若年層にみられるコミュニケーション不全によって、個々のつながりが希薄化、孤立化する中、匿名であるが親密な、ポピュラー文化の同じ趣味を共有する「インティメイト・ストレンジャー」(①)による「嗜好の共同体」が若者たちの心の拠り所の一つになっている。虚構のキャラクターを介してコミュニケーションすることが他の趣味共同体に見られるような排他性を回避し、ジェンダー、エスニシティ、年齢、社会的格差、国籍等を超えた新しいコミュニケーションの可能性が広がっている。本研究は、そうしたデジタル時代の若者が関わる新興文化の勃興を背景としている。

2. 研究の目的

本研究は、2000年代以降のネット環境とコミュニケーション様態の変化を背景に現象した、虚構(2次元)と現実(3次元)のあいまいな空間を往来することで展開される文化事象を「2.5次元文化」と包括的にとらえ、ポピュラー文化論、視覚文化論、メディア文化論における研究対象として多角的に解明し、受け手側の積極的参加による参加型文化(②)を通じた、ファンの新しいコミュニケーション、および、「好き」、「推す(臍負を応援する)」という嗜好でファン同士が連帯する「嗜好の共同体」の効果と可能性を、国際的に比較調査することを目的としている。

3. 研究の方法

本研究では、次の2つの方法論で行った。

(1) 文献研究・・・パフォーマンス論(Fischer-Lichte, 2014年; 須川, 2015年等)、ミュージカル、演劇論(McMillin, 2006年; Sternfeld, 2006年等)、文化理論・メディア論(Massumi, 2002年; Jenkins, 2006年; Manovich, 2014年等)、キャラクター論・マンガ表現論(伊藤, 2005年; 岩下 2013年; さやわか 2015年等)、オーディエンス研究・ファン研究(Hills, 2002年; Jenkins, 2006年; 須川 2013年等)の先行研究を精査し、複合的な領域から新しい「2.5次元文化」論の基盤を作った。

(2) 国内外のファンへの量的調査(アンケート)と質的調査(インタビュー)・・・アンケートはネット上(ウェブアンケート)で行った。インタビューは、アンケート回答者から抽出した対象者、およびスノーボール方式で紹介された対象者に半構造化インタビュー形式で行った。対象者は、2.5次元文化の主要消費者である10代～40代の男女で、世代、国、地域など様々な区分で比較した。

4. 研究成果

(1) 文献調査からの考察

・2.5次元文化を考察するにあたり、ドイツの演劇研究者E. フィッシャー＝リヒテの「パフォーマンス論」を援用した。パフォーマンスとは、「参加者たちが、同じ空間で、ある領域に囲まれた活動に参加している、あらゆる実践」(③)のことで、演者とオーディエンスの「身体の共在」が不可欠としている。ここで言及される「空間」は物理的空間を想定したものであるが、現在はサイバー空間にも当てはまるだろう。演者(俳優、コスプレイヤー、声優/キャラクター、ユーザー自身)とオーディエンスの相互作用の中で、2.5次元文化が生成されている。

・特に、2.5次元舞台や声優/キャラクターコンサート、Vチューバーなど、虚構のキャラクターを人間の身体が演じる2.5次元文化作品においては、演者は、視覚情報(画、映像)と聴覚情報(声優の声など)を通じて、物理的には実在しないが、画による造形(外見)と声に肉付けされたキャラクターを演じる。カラーコンタクト、カラフルなウィッグ、奇抜なコスチューム、マンガ的な筋肉のついていない身体など、演者の身体も現実離れた限りなく虚構性を内包した身体＝「虚構的身体性」(④)を獲得する。ファンは、演者を後景化し、キャラクターの顕在性を楽しんだり、逆にキャラクターイメージを抱いたまま、演者を前景化(注目)したりと、

2.5次元の楽しみ方は多様である。アニメ、マンガ、ゲーム文化の他に、アイドル文化、演劇文化も流入しており、多様な楽しみ方が創出されている。それはSNS上の空間でも実践されている。

・キャラクターや演者（俳優、声優など）を「推す」行為は、2.5次元文化以外の領域（例えば、ジャニーズアイドル、宝塚歌劇団、歌舞伎、スポーツなど）でも見られるが、2.5次元文化における「推す」という行為は、キャラクターまたはキャラクターをまとう演者、もしくは両方と、自分との疑似恋愛を想定するような「夢女子」的見方、彼ら・彼女らが仲が良好な様子を応援する「ハコ推し」的見方、彼ら・彼女らが本編の物語で描かれていない同性愛的関係にあると妄想して楽しむ「腐女子」的見方、キャラクターをまとう演者の未熟な演技、技術が向上する過程を応援する「親視線」的見方など多様な解釈が可能である。そうした解釈の奥行き（可視化されていないものを読み込もうとする積極的解釈行為）が、2.5次元文化の事例におけるファンの文化実践である。【注：「女子」という言葉が一般的に使用されているが、それは生物学的な差異を必ずしも示さない。「夢男子」「腐男子」ということも可能である】

・下記（3）質的研究でも明らかのように、「好き、推す」という「嗜好」が、2.5次元文化のファンを結び付けている。しかし特徴的なのは、コミュニケーションがもたら SNS 上で行われているため、出自や本名、居住地、職業などプライベートな情報なしで構築される親密な関係が成り立っている。同じ「推し」で連帯する親密な他者＝「インティメイト・ストレンジャー」ゆえに、例えば、チケット抽選での協働、情報の拡散と共有、余計な気遣いなしに「推し」語りができるなどのメリットがある一方、何らかのトラブルが生じるとグループから後退し、他のグループに別の名前で移動できる気軽さがある。

こうした趣味縁に関しては、これまで主に社会学分野で研究がなされてきた（浅野、2011年；東、2015年、北田、2017年；團、2017年等）。しかし、本研究の調査においては、「趣味 taste」よりもより変化の幅が広い「嗜好 preferences」で2.5次元文化のファンは共同体を構築している可能性が高かった。こうした嗜好によって形成されている共同体を、「嗜好の共同体」（⑤）と呼称する。特に共同体の中のヒエラルキーや同調圧力を避けたいファンは、「推す対象」ではなく、「推し方」をSNS上で検索することで、他領域の同嗜好（例えば、「本人不在の誕生日」など）で新たな「嗜好の共同体」を構築し、「いいね Like」を獲得し、承認欲求を満たしている傾向があった。

・「嗜好の共同体」では、特に欧米ではアンチが多く存在するために、居心地が悪くなったら別の共同体へ移動する傾向が、日本よりも多くみられた。しかし、国内外で共通しているのは、ファンは「ベタ（本編、真剣な話など）とネタ（本編をベースにしたパロディ、裏話など）」の共通言語（いわゆる「オタク語り」）をもつ親密な他者との交流によって、職場や学校の友人・知人とは全く異なる関係性を構築していた。特にアニメ、マンガ、ゲーム関連の嗜好を親、同僚、クラスメイトなどに秘匿しているファンも多く、その後ろめたさを共有できる「嗜好の共同体」は、日常のストレスを回避できる空間であることも明らかになった。

（2）量的研究（ウェブアンケート）。2017年～2020年までアンケート作成サイト「サーベイモンキー」によって、日、英、中、韓国語で行った。日本語 258名、英語 477名、中国語 50名、韓国語 3名の有効回答があった。言語と国籍は必ずしも一致しない。英語の回答では、欧州、北米、南米やアジア（シンガポール、インドネシア、マレーシア、フィリピン等）が多かった。韓国語の有効回答数は少なかったためここには記さない。回答者の生年は、1990年代が約半数を占めており、回答当時は20～30代であった。アンケートは10問設定した。その中で主要な選択式質問の結果は次のとおりである。【単位は%】

①「2.5次元」ときいて連想するもの（複数選択式）	日本語	英語	中国語
漫画、アニメ、ゲーム原作の舞台、ミュージカル	98.25	89.32	96.97
それ以外の舞台、ミュージカル	10.53	32.74	18.18
漫画、アニメ、ゲーム原作の実写ドラマ・映画	35.67	53.38	66.67
コスプレ	23.98	39.15	63.64
声優	17.54	28.83	48.48
コンテンツツーリズム（聖地巡礼）	10.53	27.05	48.48
声優によるキャラクターコンサート	36.26	44.48	87.88
VR、AR	15.79	23.49	33.33
その他	8.77	2.49	12.12

・2.5次元舞台を挙げたのが各国で共通していたが、声優、コンテンツツーリズム、声優/キャラコンサートなどの値が中国では特に高かった。

・日本では値の低い実写映画化を英語圏、中国語圏では2.5次元と捉えている傾向にある。

②2.5次元文化に興味をもったきっかけ(複数選択式)	日本語	英語	中国語
原作(アニメ、マンガ、ゲームなど)が好き	80	92.58	87.88
キャラクターが好き	46.67	77.74	81.82
出演者(俳優、声優など)が好き	50.91	71.38	90.91
スタッフ(演出者など)が好き	11.52	14.84	39.39
紙のチラシ・ポスターなどを見て	5.45	20.49	30.3
友人・知人からの誘い	33.33	20.49	27.27
家族からの誘い	3.03	1.77	6.06
SNSの情報	32.73	58.3	45.45
オンライン(公式HPやニュースサイトなど)のメディア情報	17.58	31.1	45.45
マスメディア(新聞、テレビ、雑誌など)の情報	4.85	21.55	12.12
その他	11.52	6.36	3.03

・日本では、原作→出演者→キャラクターの順であるが、英語圏では、原作→キャラクター→出演者、中国語圏では、出演者→原作→キャラクターという順番の違いがある。特に中国では、声優・俳優人気を上回っており、①の結果と考え合わせると、人間の身体パフォーマンスに認識や興味の重点が置かれている。

③他のファンと知り合ったきっかけ(複数選択式)	日本語	英語	中国語
オンラインでの交流	78.16	81.71	86.21
劇場、イベント会場など	48.28	24.39	24.14
その他	19.54	14.63	20.69

・国内外で圧倒的にオンラインでの交流をきっかけに、他のファンと知り合いネットワークが拡大していることが証明された。また、日本はTwitter、英語圏はTwitterとTumblr、中国語圏はウェイボーが主流のSNSプラットフォームだとわかった。

・日本に比べて劇場、イベント会場での出会いが英・中で少ないのは、海外では配信や映像DVDを主流にした交流が多いためである。

(3) 質的研究(インタビュー)

ウェブアンケートの回答者のうち、個別インタビューに同意された数名にコンタクトを取り、個別インタビューを行った。内訳と方法は、日本人18名(対面取材、メールのやり取り)、非日本人18名(シンガポール、中国、マレーシア、フィリピン、インドネシア人、米国、ドイツ人。使用言語:英語。遠隔取材:ZOOMなどのビデオ会議、LINEチャットなど)。ジェンダーに関しては、男性2名(米国人)を除き、女性もしくは自分の性に違和感をもつと答えた。

<国内・海外の2.5次元文化ファンの傾向>

・インタビューイーは、もともと熱烈なアニメ、マンガ、ゲームファンであり、「オタク性」を有している、もしくは主流文化に対して、多少引け目を感じている。2.5次元への嗜好を秘匿しているインタビューイーの多くは、同僚や学友とは別の付き合い方をしている。

・特に欧米のファンは、アニメなどの架空のものは子どもものもあることが当然視されるため、青少年期に入って二次元を愛でることに対し、周囲から批判を受けている(もしくはそういう批判に怯えている)人が多く、人間の身体が介在するため二次元から卒業し、実在の人間に興味に移ったと周囲から安心された(社会規範に沿っていると見なされた)という意見が多数あったことから、2.5次元は単に嗜好対象というだけでなく、異質者への偏見や差別的視線をカモフラージュする機能もある。

・アイドル歌手などを推すよりも、2.5次元ではキャラクターという虚構が入り込むことで、虚構物語、演者

(俳優、コスプレイヤー、声優等) 独自に解釈されたキャラクター、そして彼ら・彼女らのプライベートな素の姿等、ファンの鑑賞「フィルター」が多層化し、そのズレや重なり「遊び」に快楽を感じている。例えば、アニメの中では無口なキャラクター(虚構物語フィルター)が、ある俳優によって奥の深いキャラクター(演者に解釈されたキャラクター)が顕在化するが、舞台外ではその俳優がキャラクターをまとめて接しているとき(キャラクターをまとめている姿)と、とても社会的である場合(素の姿)、ファンはギャップや重なりを楽しみ、その楽しみこそが2.5次元文化の隆盛の一因である。

・同じ「推し」キャラクター、俳優、作品である他のファンとの交流は、出自、バックグラウンド、年齢、未婚既婚、子どもの有無、ジェンダー、国籍など個人に付与されたアイデンティティ要素を秘匿しながら成立するため、余計な「ノイズ」なく付き合うことができる。トラブルになった場合は比較的容易に別の共同体へ移動できる(=嗜好の共同体の利点)。

・2.5次元文化の嗜好の共同体を通じて、日常とは異なる交流関係が生まれている人が多い。例えば、イベント会場で同じ推しだと発見し意気投合し、友人となった事例や、同じ共同体で互助が成立している事例など多数指摘された。互助の問題については、ジェンダー差も関係していると思われるが、男性のサンプルが少ないので、今後の課題としたい。

・国内のファンの傾向では、イベント会場での観劇、鑑賞の前後に食事を共にすること、また、遠征(全国イベント・公演に参加するために旅行する)のために宿泊も共にすること(あるいは自宅に泊めさせる)など、非常に親密な関係性が読み取れるが、上記のようなアイデンティティ要素の秘匿のために「他者性」も維持されている。こうした一定の距離を保持した関係が、孤立化などが問題視されているデジタル時代の若者のストレスフリーな関係であり、孤立化に対する解決策とも考えられる。

(4) まとめ、今後の課題

以上の成果を踏まえ、今後の課題も析出された。

- ① 2.5次元文化(現実と虚構を往来する領域とその領域におけるファンの文化実践)は、大衆文化の発達とともに古くからその萌芽がみられているが、2000年代初頭からのネット、SNS、映像技術の発展によりそれが拡大、加速化した。「メディアミックス」という多メディアによるコンテンツ展開で顕著になったキャラクター中心の消費が常態化するにつれ拡大、隆盛となっている。「2.5次元」空間の構築は同時多発的、スポット的である。
- ② ファンが「2.5次元」空間を共有し、オンライン、オフラインでつながる共同体は、「嗜好」=好き、推すという極めて主観的で可逆性のある感情や共感をベースに構築され、そこには出自、ジェンダー、国籍、宗教的価値観などを越えたトランスナショナルな共同体が生まれている。
- ③ 現実と虚構の境界線が消失するハイブリッドリアリティ下において、人間(ファン、演者)とV-tuberやホログラムなど実体のない(と思わせる)動くキャラクターの「身体」と我々の身体をめぐる問題が、ポストヒューマンの問題意識からとらえ直す課題がみえた。

<引用文献>

- ① 富田英典『インティメイト・ストレンジャー—「匿名性」と「親密性」をめぐる文化社会学的研究』関西大学出版部、2009年。
- ② Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York UP, 2006.
- ③ Fischer-Lichte, Erika. *The Routledge Introduction to Theatre and Performance Studies*. Routledge, 2014, p18.
- ④ 須川亜紀子『2.5次元文化論—舞台・キャラクター・ファンダム』青弓社、2021年、p81.
- ⑤ 須川、前掲書、p196.

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計9件（うち査読付論文 3件/うち国際共著 1件/うちオープンアクセス 0件）

1. 著者名 清水知子	4. 巻 2
2. 論文標題 Face Value 時代の生と倫理	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 福音と世界	6. 最初と最後の頁 12, 16
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.11501/7925202	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -
1. 著者名 Akiko Sugawa-Shimada (須川亜紀子)	4. 巻 11
2. 論文標題 Playing with Militarism in/with Arpeggio and Kantai Collection: Effects of shojo Images in War-related Contents Tourism in Japan	5. 発行年 2018年
3. 雑誌名 Journal of War and Culture Studies	6. 最初と最後の頁 1, 14
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.1080/17526272.2018.1427014	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 該当する
1. 著者名 筒井晴香	4. 巻 51 (18)
2. 論文標題 「推す」という隘路とその倫理 愛について	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 ユリイカ	6. 最初と最後の頁 174, 187
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -
1. 著者名 Akiko Sugawa-Shimada (須川亜紀子)	4. 巻 12 (2)
2. 論文標題 Emerging "2.5-dimensional" Culture: Character-oriented Cultural Practices and "Community of Preferences" as a New Fandom in Japan and Beyond	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 Mechademia: Second Arc	6. 最初と最後の頁 124, 139
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 筒井晴香	4. 巻 52 (11)
2. 論文標題 孤独にあること、痛くあること 「推す」という生き様	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 ユリイカ	6. 最初と最後の頁 72, 81
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 清水知子	4. 巻 72 (1084)
2. 論文標題 デイヴ・ビーチ『アートと資本主義』解題	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 美術手帖	6. 最初と最後の頁 115, 116
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 清水知子	4. 巻 48 (10)
2. 論文標題 ジュディス・パトラー「世界の表面の人間の痕跡」翻訳及び解題	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 現代思想	6. 最初と最後の頁 172, 179
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 清水知子	4. 巻 0
2. 論文標題 ウイルス・プラネットとエコロジーの政治学—人新世・コミュニズム・芸術	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 福音と世界	6. 最初と最後の頁 18, 23
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 川村寛文	4. 巻 49
2. 論文標題 ノンヒューマン的転回と「モノ」たちの政治 ジェーン・ベネット「諸システムとモノたち」について	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 現代思想	6. 最初と最後の頁 75, 85
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

〔学会発表〕 計25件 (うち招待講演 14件 / うち国際学会 15件)

1. 発表者名 Akiko Sugawa-Shimada (須川亜紀子)
2. 発表標題 Constructions of “Community of Preferences” by Intimate Strangers: Female Fans’ Use and Consumption of 2.5-D Theatrical Performances
3. 学会等名 International Conference of Asia Scholars (ICAS) 11 (国際学会)
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 Tomoko Shimizu (清水知子)
2. 発表標題 War and Animals: Walt Disney’s Pinocchio, Dumbo and Bambi
3. 学会等名 Australasian Animal Studies Association Conference (国際学会)
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 Satofumi Kawamura (川村寛文)
2. 発表標題 Subjectivity of Internet right wing and the post-media situation
3. 学会等名 Inter-Asia Cultural Society Conference 2019 (招待講演) (国際学会)
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 Akiko Sugawa-Shimada (須川亜紀子)
2. 発表標題 Constructions of 2.5-dimensional Culture as Participatory Culture and the Community of Preferences in Japan
3. 学会等名 Mechademia Conference in Asia (招待講演) (国際学会)
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 Hosei Iwashita (岩下朋世)
2. 発表標題 Characters in 2.5-D Theatrical Plays From the Perspective of Manga Studies
3. 学会等名 Mechademia Conference in Asia (招待講演) (国際学会)
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 Satofumi Kawamura (川村覚文)
2. 発表標題 The Affect and Seiyu-Kyara live concert: the case of Love Live!
3. 学会等名 Mechademia Conference in Asia (招待講演) (国際学会)
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 Akiko Sugawa-Shimada (須川亜紀子)
2. 発表標題 Meeting in and Joining the 2.5-D Space: Contents Tourism by Fans of 2.5-D Theatrical Performances
3. 学会等名 Transnational Contents Tourism in Europe and Asia (招待講演) (国際学会)
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 Akiko Sugawa-Shimada (須川亜紀子)
2. 発表標題 Female Bonds in the Post-sekaikei Anime: Challenging Gender Images in Magical Girl Anime
3. 学会等名 Sekai-kei Imagination and Visual Art (招待講演) (国際学会)
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 Akiko Sugawa-Shimada (須川亜紀子)
2. 発表標題 Week Ties among Intimate Strangers: Female Fandom of 2.5 Dimensional Theatrical Performances
3. 学会等名 Intersections: Fan Studies in Conversation in Japan (招待講演) (国際学会)
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 Tomoko Shimizu (清水知子)
2. 発表標題 Bio-Art and After : Medium in the Transhuman Age
3. 学会等名 Crossroad Conference (国際学会)
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 Tomoko Shimizu (清水知子)
2. 発表標題 Art and Activism in the Age of Crisis
3. 学会等名 Mitglieder laden Mitglieder ein: Japanische Spuren in Bonn (招待講演) (国際学会)
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 筒井晴香
2. 発表標題 「2.5次元」をジェンダーの観点から考える 相関図消費、「イケメン」の身体、客席の「女」たち
3. 学会等名 成城大学グローバル研究センター研究会（招待講演）
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 須川亜紀子
2. 発表標題 「2.5次元文化」における虚構の身体とファンの関与－ハイブリッドリアリティ下のトランスメディア・ナラティヴィティ
3. 学会等名 明治学院大学言語文化研究所シンポジウム「インタープリテーション、アダプテーション、インターテクチュアリティ」（招待講演）
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 Akiko Sugawa-Shimada（須川亜紀子）
2. 発表標題 Healing, Spirituality, and Community: Contents Tourism of Natsume's Book of Friends
3. 学会等名 Contents Tourism Conference, Department of Anthropology, University of California, Berkeley（招待講演）（国際学会）
4. 発表年 2017年

1. 発表者名 Akiko Sugawa-Shimada（須川亜紀子）
2. 発表標題 Interplay between Fantasy and Reality: “2.5-dimensional Culture” and Audiences’ Participation in Japan
3. 学会等名 Nagoya-Warwick Cinema Studies Workshop Mediating and Mediated Time and Space: Trans/national Cinema, Animation and Beyond Nagoya University（招待講演）（国際学会）
4. 発表年 2017年

1. 発表者名 Tomoko Shimizu (清水知子)
2. 発表標題 Re-thinking Transnational Imagination and Diaspora Art
3. 学会等名 InterAsia Cultural Studies Conference (国際学会)
4. 発表年 2017年

1. 発表者名 清水知子
2. 発表標題 多様化する世界を読み解く--『多元主義』を理解するための諸書
3. 学会等名 D-Laboセミナー第30回講演
4. 発表年 2017年

1. 発表者名 須川亜紀子
2. 発表標題 2.5次元文化の実践と嗜好の共同体の利用 海外事例を中心に
3. 学会等名 科研費学会・第6回2.5次元文化を考える公開シンポジウム～「2.5次元文化」研究の最前線
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 岩下朋世
2. 発表標題 2.5次元の視点から捉えるマンガ
3. 学会等名 科研費学会・第6回2.5次元文化を考える公開シンポジウム～「2.5次元文化」研究の最前線
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 清水知子
2. 発表標題 アダプテーションと身体のパラ政治学
3. 学会等名 科学研究費学会・第6回2.5次元文化を考える公開シンポジウム～「2.5次元文化」研究の最前線
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 筒井晴香
2. 発表標題 見えないものを見ようとする 2.5次元と「推す」実践
3. 学会等名 科学研究費学会・第6回2.5次元文化を考える公開シンポジウム～「2.5次元文化」研究の最前線
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 川村覚文
2. 発表標題 情動とメディア - 宗教的身体：ラブライブ！に関する考察
3. 学会等名 科学研究費学会・第6回2.5次元文化を考える公開シンポジウム～「2.5次元文化」研究の最前線
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 田中東子
2. 発表標題 2.5次元舞台のファンと 男性性 の商品化
3. 学会等名 科学研究費学会・第6回2.5次元文化を考える公開シンポジウム～「2.5次元文化」研究の最前線
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 清水知子
2. 発表標題 ポスト人新世の肖像 デジタル化する顔貌性と境界をめぐるレッスン
3. 学会等名 COVID-19時代のメディアと文化（招待講演）
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 清水知子
2. 発表標題 ポスト資本主義とデモクラシー生の哲学と翻訳の政治学
3. 学会等名 Post-Media Research Network International Workshop: Digital Media, Creativity and Capitalism in the Age of COVID-19 (招待講演) (国際学会)
4. 発表年 2021年

〔図書〕 計19件

1. 著者名 須川亜紀子（編著）	4. 発行年 2019年
2. 出版社 ミネルヴァ書房	5. 総ページ数 288
3. 書名 アニメーション文化55のキーワード	

1. 著者名 Akiko Sugawa-Shimada（共著）	4. 発行年 2019年
2. 出版社 Routledge	5. 総ページ数 424
3. 書名 The Routledge Companion to Gender and Japanese Culture	

1. 著者名 Akiko Sugawa-Shimada (共著)	4. 発行年 2020年
2. 出版社 University Press of Mississippi	5. 総ページ数 318
3. 書名 Animating the Spirited: Journeys and Transformations	

1. 著者名 Akiko Sugawa-Shimada(共著)	4. 発行年 2020年
2. 出版社 Channel View Publisher	5. 総ページ数 244
3. 書名 Contents Tourism and Pop Culture Fandom	

1. 著者名 清水知子 (共著)	4. 発行年 2019年
2. 出版社 ミネルヴァ書房	5. 総ページ数 288
3. 書名 アニメーション文化55のキーワード	

1. 著者名 清水知子 (共著)	4. 発行年 2019年
2. 出版社 ミネルヴァ書房	5. 総ページ数 332
3. 書名 映画とジェンダー / エスニシティ	

1. 著者名 Fusami Ogi, Rebecca Suter, Akiko Sugawa-Shimada, etc	4. 発行年 2019年
2. 出版社 Palgrave Macmillan	5. 総ページ数 366
3. 書名 Women's Manga in Asia and Beyond: Uniting Different Cultures and Identities	

1. 著者名 須川亜紀子、小山昌宏他	4. 発行年 2018年
2. 出版社 現代書館	5. 総ページ数 296
3. 書名 アニメ研究入門<応用編>	

1. 著者名 須川亜紀子、米村みゆき、清水知子他	4. 発行年 2019年
2. 出版社 ミネルヴァ書房	5. 総ページ数 288
3. 書名 アニメーション文化55のキーワード	

1. 著者名 北野圭介、清水知子他	4. 発行年 2018年
2. 出版社 人文書院	5. 総ページ数 306
3. 書名 マテリアル・セオリーズ	

1. 著者名 小川博司、櫻田美雄、田中東子他	4. 発行年 2018年
2. 出版社 新曜社	5. 総ページ数 220
3. 書名 新社会学研究 特集ファン文化の社会学	

1. 著者名 Philip Seaton, Takayoshi Yamamura, Akiko Sugawa-Shimada, and Jang Kyungjae	4. 発行年 2017年
2. 出版社 Cambria Press	5. 総ページ数 306
3. 書名 Contents Tourism in Japan: Pilgrimages to the "Sacred Sites" of Popular Culture	

1. 著者名 吉光正絵、池田太臣、西原麻里、須川亜紀子他	4. 発行年 2017年
2. 出版社 ミネルヴァ書房	5. 総ページ数 330
3. 書名 ポスト<カワイイ>の文化社会学ー女子たちの「新たな楽しみ」を探る	

1. 著者名 伊藤守、清水知子他	4. 発行年 2017年
2. 出版社 春風社	5. 総ページ数 1168
3. 書名 コミュニティ事典	

1. 著者名 白川昌生、杉田敦、清水知子他	4. 発行年 2018年
2. 出版社 水声社	5. 総ページ数 236
3. 書名 芸術と労働	

1. 著者名 須川亜紀子	4. 発行年 2021年
2. 出版社 青弓社	5. 総ページ数 277
3. 書名 2.5次元文化論－舞台、キャラクター、ファンダム	

1. 著者名 岩下朋世	4. 発行年 2021年
2. 出版社 青弓社	5. 総ページ数 238
3. 書名 キャラがリアルになるとき－2次元、2・5次元、その先のキャラクター論	

1. 著者名 清水知子	4. 発行年 2021年
2. 出版社 筑摩書房	5. 総ページ数 336
3. 書名 ディズニーと動物 王国の魔法をとく	

1. 著者名 門林岳史、増田 展大、清水知子他	4. 発行年 2021年
2. 出版社 フィルムアート社	5. 総ページ数 295
3. 書名 クリティカル・ワード メディア論	

〔産業財産権〕

〔その他〕

<p>[2.5D project] 須川亜紀子研究室 akikosugawa.2-d.jp [2.5D project] 須川亜紀子研究室 akikosugawa.2-d.jp 横浜国立大学地域連携推進機構Next Urban Lab 活動概要2018 http://www.chiiki.ynu.ac.jp/shared/pdf/ynu_chiiki_symposium30.pdf 2.5-D Project (タグ) akikosugawa.2-d.jp 3/6(土) 科研費学会・第6回2.5次元文化を考える公開シンポジウム 無事終了しました http://akikosugawa.2-d.jp/888 3月6日(土) 2.5次元文化イベントの発表要旨 http://akikosugawa.2-d.jp/875</p>
--

6. 研究組織

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
研究分担者	清水 知子 (Shimizu Tomoko) (00334847)	筑波大学・人文社会系・准教授 (12102)	
研究分担者	田中 東子 (Tanaka Toko) (40339619)	大妻女子大学・文学部・教授 (32604)	
研究分担者	岩下 朋世 (Iwashita Hosei) (70533818)	相模女子大学・学芸学部・教授 (32707)	

6. 研究組織（つづき）

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
研究分担者	川村 覚文 (Kawamura Satofumi) (30713169)	関東学院大学・人間共生学部・講師 (32704)	
研究分担者	筒井 晴香 (Tsutsui Haruka) (90760489)	玉川大学・教養部・非常勤講師 (32639)	

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
研究協力者	グン ジョエル (Gn Joel)	ナンヤンアマデミーオブファインアーツ・Design and Media・Adjunct Lecturer	
研究協力者	リユー ジフィ (Lu Zihui)	南方科技大学・Society of Fellows in the Liberal Arts・Junior Fellow	
研究協力者	藤原 麻優子 (Fujiwara Mayuko)	早稲田大学演劇博物館・客員研究員	

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8. 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関