

# 2次元アイドルファンの活動実践についての考察

## ——ぬいぐるみ等のグッズを利用した写真撮影を事例として——

早稲田大学大学院 清水暁子

### 1、目的

本報告の目的は、2次元アイドルファンの活動実践の分析を通して、2次元アイドルとファンの関係、およびフィクショナルなものに関わるリアリティの在り方について明らかにすることである。今日2次元アイドルのファン活動は、単に作品を鑑賞するのみならず、グッズの購入、同人誌の制作、イラスト共有サイト等での交流、イベントへの参加、飲食店での食事、聖地巡礼など日常生活から非日常生活にいたるまで広範に及んでいる。なかでも購入したグッズ（キーホルダー、缶バッジ、ぬいぐるみ等）を携帯し、飲食店、遊園地などの行楽地、自身の部屋等においてカメラフレームの中にグッズを収めながら撮影された写真が、SNS上でアイドルの名前や作品名とともに数多く投稿されている。こういった写真は、ファン活動においてどのような位置をしめ、またファンのナラティブやフィクショナルなものとの関わりにおいてどのような意味をもつのか検討する。

### 2、方法

2次元アイドル作品である『アイドルリッシュセブン』とそのファンを分析対象とし、実際にファンが投稿した写真を参照しながら、写真とナラティブの関連、写真に映っている顔貌の観点から考察する。

### 3、結果・結論

2次元アイドルのファンの撮影する写真は、1人のファンの視点からみた記録であり、そこにはファンにとってのナラティブが存在している。しかしこれらの写真は単になる個人のナラティブ以上のものである。ファンの撮影した写真には、2次元アイドルのグッズは写り込んでいるものの、自分自身の姿が入り込むことはほとんどない。そこに写されているのはただアイドル（グッズ）の顔と景色である。写真に写り込んだアイドルの顔は、カフェでくつろいでいる撮影者の感じた店内の雰囲気、撮影者の過ごす日々の生活の光景といった風景とともに捉えられる。また一方で、ファンが既製品であるアイドルのグッズに描かれた顔にみるのは、2次元アイドル作品を通してファン自身が作り上げてきたアイドルのナラティブである。ファンによって撮影された写真は〈撮影者のナラティブ〉である、と同時に〈アイドルのナラティブ〉でもあるという二重性をはらんでいる。写真はその2つのナラティブの技術的結実なのである。また「ぬい撮り棒」と呼ばれる商品を使用することによって単に写真内から撮影者を除去するのみならず、自由に写り込む角度と位置を変えながらグッズを写真に収めることによってグッズというモノのモノらしさが軽減する。そこでのグッズは単にアイドルを表象するモノではなく、あるナラティブを生きる人物として生き生きと現れる（liveness）。日常生活を送る自分自身のナラティブとアイドルのナラティブが交差した写真において現前するのは、買い物に行く、食事をする、旅行に行く、イベントに参加するといったあらゆる生活の様々な場面を共に過ごす存在としてアイドルを捉えるというファンの態度である。したがってファンはぬいぐるみといったグッズを「持ち歩く」のではなく「連れ歩く」と表現する。2次元アイドルはファンの写真撮影によってリアルなもの実感され、他のファンとの写真の共有やコミュニケーションによってリアルな世界が作られていく。

### 文献

Urry, John and Jonas Larsen, 2011, *The Tourist Gaze 3.0*, London: SAGE Publications.

北澤裕 2017 『眼差しの世界—視覚社会学の展開』 三和書籍.