

人はなぜコピーダンスを踊るのか？

— 「ラブライブ！」ファンの動画とインタビュー調査から —

Why Do People Copy-Dance?

Video analysis and interview research on “Love Live!” fans

谷 茉莉香*

Matsurika Tani

1. コピーダンス現象と調査の目的

フィクションや画面の向こう側など、今いる現実ではない場所や人物に接近しようとして動作を真似るといった行為がある。例えば、憧れのキャラクターになりきってごっこ遊びをしたり、選手や漫画の影響で同じスポーツを始めたといった経験がある人は珍しくないだろう。ダンスの振付を真似て踊る「コピーダンス」という行為もまた、幅広く楽しまれている。プリキュアのダンスを踊る子供（堀井, 2019）がいるだけでなく、「恋ダンス」の流行や大学生向けコピーダンスイベント・UNIDOL⁽¹⁾の開催

など、コピーダンスはイベントでの出し物やインターネットでの動画投稿によって実践されている。

では、なぜ彼ら彼女らはコピーダンスを踊るのか。本調査では、アニメ・ゲーム・アイドルなどの「作品内のダンスを真似た踊り」をコピーダンスとして取り上げる。そして、コピーダンスの実態と動機を調査することで、模倣する行為、特に作中世界に近づこうとする行為を深く理解することを狙う。

2. 背景と先行研究

まず、コピーダンスとはどのような行為かを整理したい。Caillois (1967) は遊びを、アゴン（競争）・アレア（偶然）・ミミクリ（模倣）・イリンクス（目眩）という4項目に区分し、こうした遊びの現象は「日常の慣習の中に直接入り

込んでいる」とした。中でもミミクリとは、人が自分以外の何かだと信じたり装ったりする遊びのことであり、子供のごっこ遊び、仮装、演劇などが挙げられている。スポーツや映画の観客が、選手や主人公と同一化することもミミ

* 東京大学大学院学際情報学府博士課程

キーワード：ファン研究、遊び、動機、2.5次元文化、ラブライブ！

タリであるとされている。また、ごっこ遊びへの欲求は普遍的・根本的なものであり、成長するにつれて消え去るものではないと Walton (1990) は述べる。コピーダンスもそうしたミミクリの一つであり、ごっこ遊びの延長にあると言えよう。

1976年にデビューしたピンク・レディーのダンスを子供たちが真似ることが爆発的に流行して「歌と踊りの不可分な関係」が生まれ、今日ではAKB48の『恋するフォーチュンクッキー』のように、コピーダンス動画による流行発生のメカニズムがメジャー音楽商品のプロモーションにも用いられることもある(輪島, 2015)。2000年代からYouTubeやニコニコ動画が広がり、スマートフォンの普及により個人が動画を配信できるようになった(石岡, 2014)ことが、コピーダンスの広がりにも影響している。

虚構のキャラクターを演じる声優がそのキャラクターとしてパフォーマンスを行うライブコンサート(以下、キャラ/声優ライブ)は、コピーダンスのコピー対象にされることもある。須川(2016, 2021)は「マンガ、アニメ、ゲームなどの視覚情報が優先される二次元の虚構世界と、身体性を伴う経験を共有する三次元の“現実”世界のあいまいな境界でおこなわれる文化実践」を「2.5次元文化」とし、キャラ/声優ライブやコスプレ、「アニメの舞台やゆかりの地などを旅する『コンテンツツーリズム』」(以下、アニメ聖地巡礼)などでも観察できると述べる。コピーダンスのコピー対象が二次元の作品やキャラ/声優ライブである場合、コピーダンスも2.5次元文化の1つと言える。

コピーダンスの動機に関する研究は現時点では見受けられないが、本調査ではファンの動機に注目するということから、類似するファン活動とその動機を参照する。

コスプレは、普段の自分とは異なる人物・キャラクターに扮して楽しむという点でコピーダンスと共通点があると考えられる。貝沼(2017)はコスプレの特徴として「世界観への接近という志向性を有すること」「同じ世界観を有する他者とのコミュニケーションが介在すること」の2点を挙げる。森本・大久保・須田・鈴木(2017)はコスプレに関する動機尺度で、「作品やキャラクターへの愛情表現」「コスプレを通じた自己実現」「異なる自己への変身」「仲間との交流」という4因子を抽出している。コピーダンスもウィッグや衣装といったコスプレを伴って楽しめる場合もあり、同様の特徴を有すると考えられる。

アニメ聖地巡礼は、身体の移動を伴って作品世界と関わろうと試みるという点でコピーダンスと共通点があると考えられる。岡本(2010)はアニメ聖地巡礼の主な動機を「アニメの背景となった場所を訪れることにある」としている。吉村・馬場(2015)はアニメ聖地巡礼を行うファンの動機を、「作品・キャラクター」「現実の地域」「他のファン」の要素に分類し、「聖地巡礼前」「聖地巡礼中」「聖地巡礼後」の時間軸を加えて分析した。キャラ/声優ライブやアニメ聖地巡礼のファンには、「本来フィクションであるはずの世界を、リアルな、現実の世界として経験してみたいという欲望」があると川村(2016)は述べる。

作品を元に活動を行うという点では、二次創

作の同人誌活動との共通点があると考えられる。米沢（2001）では同人誌活動を行う理由として、作品やキャラクターに対する「自分の好きだという気持ちを知って欲しい、あるいは自分が好きだという作品を知って欲しい」という点が語られている。名藤（2007）は二次創作を作る楽しみの調査で、「創作それ自体が楽しい」「マイナーであり知られていない作品やマイナーなカップリングを何とか布教したい」「読み手と直接的に接触できるのがいい」などの意見に分けられると述べる。コピーダンスの「踊

る」という手段と同人誌創作の「書く・描く」という手段に違いはあるが、作品に対する感情や他のファンとの関わりが原動力の一つである可能性がある。

このようにコピーダンスと類似する点のあるファン活動の研究では動機の研究も進められているが、コピーダンスの動機は明らかになっていない。本調査はファン研究の一つとして、なぜファンがコピーダンスを踊るのかを明らかにすることを目指す。

3. 調査の対象と概略

今回の調査では、「ラブライブ！」シリーズ⁽²⁾のファンによるコピーダンスを調査対象とする。理由は3点である。第1に、アニメなどによるストーリーがあり、キャラ／声優ライブがあるため、楽曲だけの作品よりも広い楽しまれ方がされている。第2に、「踊ってみた動画」と呼ばれるダンス動画（以下、踊ってみた動画）の中で、投稿された動画数が多いジャンルの1つである。例えばニコニコ動画で「踊ってみた」という語と合わせて検索すると、キャラ／声優ライブがあるジャンルでは「ラブライブ」が3,835件、「アイドルマスター」シリーズ⁽³⁾を表す「idolm@ster」が2,583件であった（2021年4月18日時点）。第3に、「ラブライブ！」シリーズのアニメでは現実の場所を背景・舞台にしているため、ファン自身が踊ることをイメージしやすい可能性が考えられる。

「ラブライブ！」シリーズは、2010年に始まった「オールメディア展開するスクールアイ

ドルプロジェクト」であり、雑誌・CD・キャラ／声優ライブ・アニメ・ゲームなどで展開されている作品シリーズである。「みんなで叶える物語」というキャッチフレーズが多く使用され、ユニット名の公募など読者参加型の企画が行われている。作中では、女子高校生たちが「スクールアイドル」と呼ばれるアイドルの部活動を行い、廃校の阻止や全国大会への出場を目指すなどのストーリーが描かれる。シリーズの人気は高く、例えば作中のキャラクターおよびキャストで構成されるユニット「μ's」（ミューズ）は、2016年に東京ドームでソロライブを行った。作中では、秋葉原・沼津・函館・お台場・表参道など数多くの現実の風景が背景として使われている。こうしたことからアニメ聖地巡礼も盛んに行われるため、アニメツーリズムの成功事例としても注目されている（横田，2020）。

「ラブライブ！」シリーズにおけるダンスの

扱いについて説明する。スクールアイドル活動とは、楽曲・衣装・ダンスの振付の作成や練習を自分たちで行い、歌とダンスのライブパフォーマンスを行うことなどとして作品内で描かれる。キャラクターのライブは3DCG表現と手描き表現を組み合わせることで、感情表現が豊かで安定したダンスの流れがある（田畑・植田, 2016）。アニメ中のダンスは、メンバーの勧誘や大会への出場、優勝などストーリー上で重要な場面を担う。キャラ／声優ライブでは、キャストがキャラクターのものによく似た衣装を着用し、キャラクターのライブとほぼ同じ動きをしながら歌う。また、キャラ／声優ライブで披露されたダンスの振付のみの曲もある。

ニコニコ動画の踊ってみた動画には、オリジ

ナルで振付を作って踊った動画と、他の動画の振付やアニメやアイドルなどのダンスの振付をコピーする動画などがある。「ラブライブ！」シリーズのファンによるコピーダンスは、踊ってみた動画の投稿と、イベント参加や自分たちで準備したステージでのパフォーマンスといった形で楽しまれている。

「ラブライブ！」シリーズのファンによるコピーダンスの動機という対象を調査するために、コピーダンスという活動の実態と喚起される感情に関する情報が必要である。動画調査による「どのような動画があるか」といった量的な調査と、インタビュー調査による「どのような体験をしてどんな感情が喚起されているか」といった質的な調査を行った。

4. 動画調査

4.1 動画調査の手法

「ラブライブ 踊ってみた」という語でニコニコ動画を検索し、上位150件の動画中ダンス動画120件を調査対象とした⁽⁴⁾。説明文に「ラブライブ」が含まれるだけの別のジャンルの動画、3DCG動画ツールのみを用いて人間が踊っていない動画などの30件は除外した。調査期間は2020年2月13日から2020年6月30日

であった。実際のコピーダンス動画がどのようなものかについて、表1のように点数化した「コピーダンス・コスプレの度合い」の点から調査した。この点数はそれぞれの度合いを表すための便宜的なものであり、点数間が等間隔であるとは限らない。

4.2 動画調査の結果

動画調査の結果、コピーダンス・コスプレの度合いは図1の(A)のように分布した。横軸がコピーダンス点数、縦軸がコスプレ点数である。

コピーダンス点数が満点の動画、つまりダンス中に元のダンスに似た動きのみをしていると見て取れる動画が多く、120件中76件(63.3%)だった。また、コスプレ点数が満点、つまり髪

表1 コピーダンス・コスプレの度合いを点数化する基準

点数名	点数	点数づける基準
コピーダンス 点数	4	ダンス中、常に元のダンスに似た動きをしている
	3	ダンス中、1つのシーンで元のダンスとは大きく違う動きをしている
	2	ダンス中、複数のシーンで元のダンスとは大きく違う動きをしている
	1	ダンス中、半分以上の時間で元のダンスとは大きく違う動きをしている
	0	ダンス中、全て元のダンスとは大きく違う動きをしている
衣装点数	3	踊っている人全員がキャラクターまたはキャストを模した衣装を着用している
	2	踊っている人の一部がキャラクターまたはキャストを模した衣装を着用している、または、途中でキャラクターまたはキャストを模していない衣装に変わる
	1	踊っている人全員がキャラクターまたはキャストを模した衣装ではないが、キャラクターのイメージ色の衣装や小物を着用している
	0	上記のいずれでもない
髪型点数	2	踊っている人全員がキャラクターまたはキャストを模した髪型をしている
	1	踊っている人の一部がキャラクターまたはキャストを模した髪型をしている
	0	踊っている人の中にキャラクターまたはキャストを模した髪型をしている人がいない
コスプレ点数	0~5	衣装点数と髪型点数の合計

型・衣装といった格好でキャラクターまたはキャストを模していると見て取れる動画は、120件中61件(50.8%)だった。両方の点数が満点、つまりダンス中にコピーダンスのみで、髪型も衣装もコスプレを行っている動画は120件中45件(37.5%)と最も多かった。ダンス中

に元のダンスと大きく異なる動きをしている場面では、球技や格闘をしたりお菓子などを食べたり、手やペンライトを振ったりするなどの様々な動きがあった。120件の動画は2011年3月14日から2017年7月27日に投稿された動画であった。

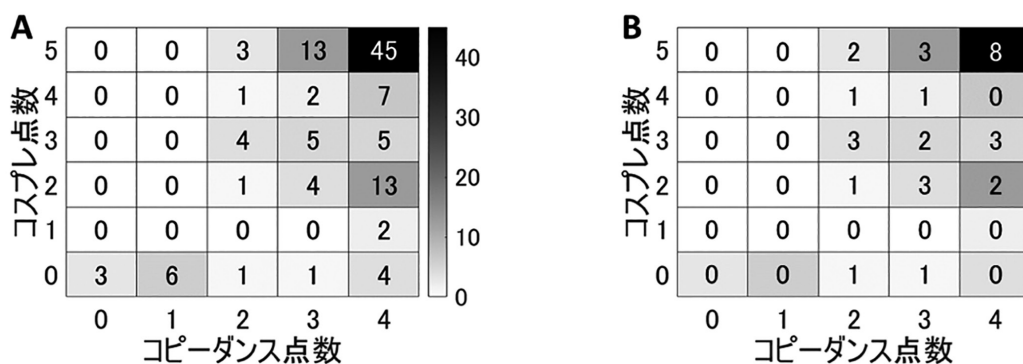


図1 コピーダンス点数とコスプレ点数に基づく動画数の分布 (A)
インタビュー協力者が出演している動画数の分布 (B)

5. インタビュー調査

5.1 インタビュー調査の手法

本調査では、ラブライブ！楽曲を踊ったことに関する経験や考え、およびそれらに関する項目についてインタビューを実施した。インタビューは2020年10月21日から2021年1月28日に、感染症対策のためZoom、Skype、LINEのいずれかで1対1で行った。

インタビュー協力者（以下、協力者）は、図1の（B）のように各点数の高い動画・低い動画に出演する人を網羅的に選び、インターネット上で協力を依頼した。インタビュー開始までに参加同意フォームへの記入を協力者全員から得た上で、インタビュー開始時にインタビューへの参加および中断は協力者の任意であることを伝えた。

インタビューはコピーダンスに関する経験と考え、およびそれらに関連する項目で構成された半構造化インタビューであり、中心となる質問項目は以下に示す9項目であった。全員に全く同じ質問文で質問を行っていないが、9項目は必ず質問した。

- 経験（動画とステージ公演の回数、動画を投稿しなかった回の有無など）
- 「ラブライブ！」シリーズの好きどころ
- 「ラブライブ！」シリーズのコピーダン

5.2 インタビュー調査の結果

インタビュー調査は9人の協力を得た。協力者はインタビュー協力時に平均30.1歳（24～41歳）、性別は男性・女性・そのほかから選択

スを始めたきっかけ

- ダンスの振付・振付以外で参考にする動画
- 活動中の各タイミングで行なっていること・良かったこと・悪かったこと
- 動画で公開するもの・しないもの
- 「ラブライブ！」シリーズ以外のジャンルを踊った経験と違い
- 演じている役ごとの違い
- コスプレの有無とその理由

これら9項目は踊り始めた時のきっかけだけではなく、「どのような企画進行をして、その中でどのような体験をしているか」という広い範囲から、なぜコピーダンスを踊るかという点について捕捉することを目指して設定した。動画で公開するものや参考にしてしている動画、コスプレの有無などについて質問することで、どのような作品作りを目指しているか聞くことができ、その点からも動機を推測できるのではないかと考えた。

分析では、インタビュー内容を一文または一文の中の意味ごとに分け、指示語や接続語の意味を確認した。その後、内容ごとに意味を要約した上で似ている内容同士でまとめた。

式とした中で男性3人・女性6人、立場は学生・社会人・その他から選択式とした中で社会人8人・その他1人であった。インタビュー実施時

間は45分から1時間10分の間であった。以下、協力者をA～I、一人称を「私」、ユニット・キャラクターの名前を「(ユニット)」「(キャラクター)」と表記する。

協力者の「ラブライブ！」シリーズのコピーダンス経験は、踊ってみた動画のみが1人、ステージとその記録動画のみが1人、ステージと踊ってみた動画の両方が7人であった。踊ってみた動画の経験がある人の投稿動画数は4件～20件程度、ステージ経験がある人の公演数は3～35回程度でステージ動画を公開した割合は0～10割であった。

「ラブライブ！」シリーズの好きなところとして挙げられた内容は大まかに分けて、「1つの目標に向かうというストーリー」が5件、「曲が好きなおところ」が5件、「部活動らしさ」が3件、「限られた時間の青春」が2件、「キャラクター」が2件などであった。

「ラブライブ！」シリーズを踊り始めたきっかけは大きく分けると、「知り合いなどからの勧誘」5人、「所属していたダンス団体内での勧誘」2人、「メンバー募集していたユニットへの応募」1人、「一緒に踊る人を募集する呼びかけ」1人であった。自らユニットに応募した人は他の人が踊っている公演動画を見たことがきっかけで、一緒に踊る人の募集をした人は

作品の映像を見て踊りたいと思ったことがきっかけであった。

コピーダンスの活動は大きく分けて、企画の立案、準備、動画撮影・ステージ本番、動画公開という流れであった。企画開始時は企画を提案したり他の人の提案に参加したりするだけでなく、コスプレやダンスの方向性などの企画内容が団体の方向性に合っているかの議論がされる場合もあった。準備期間にはコスプレ衣装やウィッグの制作・修正を行っており、ダンスの練習では振付や立ち位置の解析・指導を行う人、振付を自分で習得する人、振付を人から教えられる人がいた。振付を調べる際に参考にする動画は、アニメやキャラ／声優ライブなどの「ラブライブ！」シリーズ公式の動画や実際のライブ（以下、原作）のみ見る人が5人（うち1人は以前は踊ってみた動画を参考）、原作だけでなく稀に踊ってみた動画を見る人が3人、原作・踊ってみた動画・メンバーの解説動画を見る人が1人であった。ステージを行う際には、Tシャツや缶バッジなど自分たちで作ったグッズや「チェキ」と呼ばれるインスタントカメラでの記念撮影などの物販が行われることもあった。動画の編集や編集に関する指示は、自分で行う人と行わない人がいた。

6. 考察

インタビューで得た語りから活動の動機と考えられる内容を集約した結果、ファンがコピーダンスを行う動機は「作品的要素」「個人的要素」「社会的要素」の3つに分けられると考え

られた。3つの要素が重なって動機となる場合もあり、それを図2にまとめる。

「作品的要素」とは、コピーダンス対象の作品や、キャラクター・キャストといった登場人

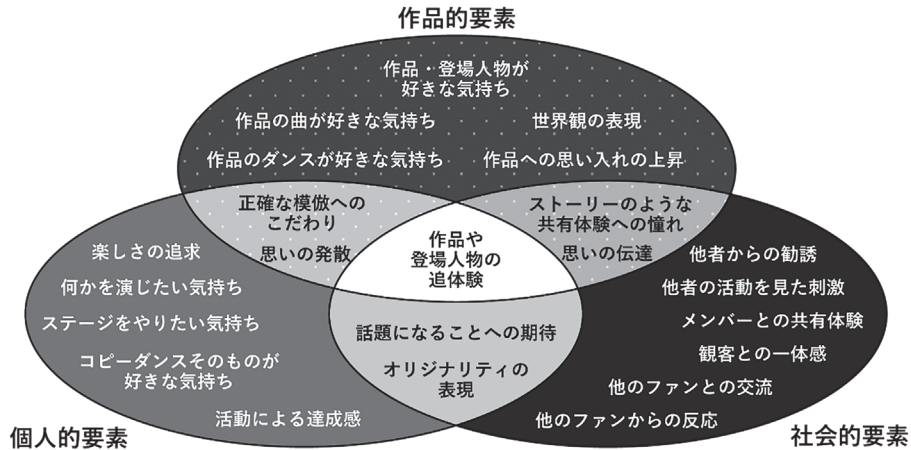


図2 コピーダンスを行う動機と3つの要素の重なり

物との関わりに基づく要素である。「個人的要素」とは、「こうありたい」と自分自身に対して考えている個人的な価値観に基づく要素で、「社会的要素」とは、他のファンと一緒に踊る

メンバーとの関わりに基づく要素である。コピーダンスを行うファンは動機を複数併せ持つ場合や、動機が変化・増減する場合もある。以下、主要な動機だけを説明する。

6.1 表現方法に直接影響する動機

まず、「どのように表現するか」という点について直接影響すると考えられる動機が、「正確な模倣へのこだわり」と「オリジナリティの表現」である。

「正確な模倣へのこだわり」は作品的要素と個人的要素による動機であり、元の作品を忠実にコピーしたいという強い思い入れである。「コピーをしている人のコピーだと、コピーのコピーです。ライブを完璧にコピーしたい気持ちがあって、絶対にコピーしてる団体のは見てないですね」(A)、「なんか、誰も信じないみたい。私たちは私たちが見たものしか信じないっていう(笑)」(D)など、多くの語りがあった。原作の動きを自分たちの力だけで忠実に模

倣したい気持ちを、明確に持って活動していることが分かる。「声優さんの、ダンス癖みたいなものがあるやつは必ず拾って取り入れてましたね」(D)など、ダンスの癖やコスプレのパーツなどの細かい部分までの模倣を試みるのが模倣の特徴である。「キャラに寄せたいんですよね、私は。声優さんはキャラの人だけど、キャラじゃないので」(F)など、振付を調べる時に重視する対象を意識していることが分かる語りもあった。

「オリジナリティの表現」は社会的要素と個人的要素による動機であり、シュールさや面白さなどの「自分ならではの」といった表現を目指すことである。「(ユニット)としてその、シュール

ルな動画を撮る、撮るには『ラブライブ!』がいいんじゃないか、それで始めたのがきっかけです。」(B)、「再現、そのなるべく近いものを作りたいんだけど、自分たちが、自分たちがそのキャラクターに、なんか、まさになってるっていうか。(中略) 演劇って台本決まってキャラクターがいるけれど、そこに、違う役者さんが入ったら、全然違うものになるじゃないですか。それと同じような感覚で、あくまでも、私が(キャラクター) やったらどうなるかとか。」(H)などの語りがあった。また、元のキャラクターが付けていない小物を付けるアレンジをすることについて、「私の中でですけど、(キャラクター) はギャル、ギャルなので(笑)」(C)という語りがあり、自らの描く二次創作的なキャラクター像をコピーダンスで表現できることが分かる。

「正確な模倣へのこだわり」と「オリジナリ

6.2 活動によって到達できる行為を目指す動機

次に、「思いの発散」「思いの伝達」「作品・登場人物の追体験」という動機を説明する。「思いの発散」とは、作品的要素と個人的要素による動機であり、作品に関する内容への思いをコピーダンスによって発散することである。「作品に対する思いみたいなのがこう、強いメンツだったんで、まあそういうところはそれぞれで反映されてるかなって感じはありますね」(D)という語りがあった。作品や登場人物・曲・ダンスなどに対する気持ちを、コピーダンスを行うこと自体やこだわりとしてコピーダンスに反映することで、思いの発散が行われると考えられる。原田(2006a)は舞踏の機能として、「自

己の表現」という動機は、両立しない場合だけでなく両立する場合がある。「コピーである以上は、オリジナリティーは、いらなないと思っているので。」(A)、「『ラブライブ!』の『踊ってみた』に、自分っていう要素はいらなないと思っていて、そのキャラクターを忠実に再現するというのが多分目的」(E)と考え、一切のオリジナルの表現を避けてコピー元への忠実さのみを追求する場合がある。一方、原作の再現と自分が演じることによる表現を動機として併せ持つ場合もある。「本家の100%再現がしたいわけでもないんですよ。難しいんですけど。っていうのは、本家の100%再現をしたいんだったら本家見ればいいじゃんってなっちゃうじゃないですか。」(H)という語りがあり、原作の模倣だけでなくオリジナリティーの表現と両立をすることについて、明確な意思を持って行なっていることが分かる。

己の内側に生じた様々な感情を、自己の外に創造的な形として出す(表現すること)と定義する「内的感情の昇華」を挙げており、コピーダンスでも同様に内的感情の昇華が行われていると考えられる。二次創作の同人誌活動の動機では、作品が好きだから行こうといった語り(米沢, 2001)があり、コスプレの動機では「作品やキャラクターへの愛情表現」(森本ら, 2017)が挙げられていた。アニメ聖地巡礼は「キャラクターやストーリーへの思い入れ」が動機の一つである(吉村ら, 2015)。同じように、コピーダンスを「好きだからやってみる」という気持ちの根底にある動機が、「思いの発散」である。

作品に関することへの好感は、コピーダンスを始めるきっかけであり続けていく上での原動力にもなって、思いの発散に繋がる。

「思いの伝達」とは、作品的要素と社会的要素による動機であり、上記のような発散したい思いを他者に伝えることである。ここでいう他者とは、ステージや動画を見た人だけでなく一緒に踊るメンバーも含まれる。「私たちの目的はあくまでも、ラブライブ!の良さを伝えるためにコピーのダンスをしている、ラブライブ!のステージを見せるっていうのが、やりたいことなので」(A)とあるように、見る人への思いの伝達を明確に動機として持つ人もいた。ステージについて「お客さんの熱量がこっちに来て、なんかこの、キャッチボールができる感じがあったりとか、この空間の熱気の一体感があったりとか」(D)という語りもあった。演者が作品に対する思いを観客に伝達するだけでなく、「キャッチボール」のように観客からのパフォーマンスに対する思いや作品への思いが演者に伝達し、場の一体感が作られていくといった相互作用があると推測される。原田(2006b)は創作ダンスを用いた研究で、「動きが自己の表現となっていく学習の過程を通して、『他者』との『コミュニケーション』やそこから創生される『場』が自己の内的感情の昇華を促進し、より良い『創造』活動を目指す段階へと至ることが確認された」と述べており、コピーダンスの場合でも内的感情の昇華である、感情の発散・伝達がなされていると考えられた。こうした思いの伝達という動機は、二次創作の同人誌活動の好きだという気持ちや作品を知ってほしいという語り(米沢, 2001)やコ

スプレの「仲間との交流」(森本ら, 2017)で挙げられるように、他のファン活動と重なると考えられる動機である。

永井(2018)が「オーディエンスの熱意がしばしば『語る』という行為を通じて昇華される」と述べるように、コピーダンスでの思いの伝達も「語る」という行為の一種である。「自分が他人に想像して欲しいことを伝えるためには、明示的に言葉で指示するよりも『そっくり』のものを何か作ってしまう方がたやすいということもある」(Walton, 1990)のように、原作の「そっくり」に踊ることで見た人に原作の想像をさせたり、原作への好感を伝えたりすることができるだろう。また、自己の思い描くキャラクター像や世界観を口で伝えるよりも、実際に演じることでより直接的に伝えることができる。

「作品・登場人物の追体験」とは、作品的要素・個人的要素・社会的要素の全てによる動機であり、コピーダンス活動の中で作品・登場人物と同じような体験をすることである。「パフォーマンスしてるとき何考えてたんだろみみたいなのって、多分、踊ってないと分かんないとかあるんだろなと思って。(中略)ステージから見える視点みたいなのを追体験できるのは結構楽しいなって」(G)という語りにあるように、パフォーマンス中の登場人物の体験や気持ちは、コピーダンスによって理解できる部分がある。「調子がいいと、他のプレイヤーが、ちゃんとキャラクターに見えるんですよね」(H)という語りでは、自分と一緒に踊る人がキャラクターになったように感じられることもあることが分かる。「コスプレっていう要素がのっかってるんで、なんか、そのキャラを追体

験したくてやってるし、で、見てる側もそのキャラクターの、そのシーンを追体験してほしいくて、っていう方が結構強いので」(G) という語りからは、自分たちの踊っている姿を見ることで観客も追体験ができる場合があると考えていることが分かる。また、コピーダンスを行う際にコスプレを行う理由として、次のような語りを得た。「ただただその(キャラクター)ちゃんの見てたものが見たいし、見てる人も、(キャラクター)ちゃんを、だと思って、見えないと思いますけど、極限まで近づいて、なんかこう、(キャラクター)ちゃんが見える状態になってほしいですね」(G) この語りからは、キャストではなくキャラクターの追体験を目的として、観客にもそのキャラクターがいるような追体験をしてほしいという明確な意識が読み取れる。また、「極限まで近づいて」とあるように、コピーダンスを踊る人はコスプレを追求することでキャラクターに接近し、追体験することを目指している場合がある。

コピーダンスは登場人物に似た服を着て同じような動きをするため、登場人物になったような気持ちや、登場人物の気持ちの理解が追体験から生じやすいことが考えられる。動画撮影では自らの思う作品の世界観にこだわった場所で撮影する環境、ステージ公演ではたくさんの観客がいて照明などの演出や公演内容から世界観を表現できる環境があり、作品や登場人物の追体験を行いやすくする環境が揃っている。また、ステージや動画撮影の本番だけでなく、練

習や準備をする過程でも追体験をすることができる。例えば、作中では屋上で練習していたため「めっちゃ風吹いてきてやりづらいんですけど、それでも、それでも無理に屋上でやりました」(G) という語りがあった。作品・登場人物の追体験はコスプレ・コピーダンス度合いに関わらず可能であるが、コスプレ・コピーダンス度合いが高いほうが元の作品と重なる部分が多いため、追体験しやすくなることが考えられる。

小新井(2019)は、コスプレイベントのコスプレ参加者の実践とコンテンツツーリズムにおける旅行者の実践には、リアルでフィクションを再現する試みという共通点があることを挙げ、コスプレ参加者は物語と全く関係のない土地でも見立てによって物語を再現しているとした。コピーダンスのステージを行ったり世界観の表現できる場所で撮影を行ったりする行為は、まさにリアルでフィクションをよく模倣できる環境を作る試みであり、作品の見立てをしやすい場所・場面を自ら作り出していると言える。千田(2018)は、「もう一つの虚構世界を求めるのではなく、自己の身体を駆使してさまざまなコンテンツを再構成し、快樂を生み出していく態度」があるとしており、その一つの完成形が『ラブライブ!』であるとした。コピーダンスを行うファンはコピーダンスという自己の身体を駆使する行為で、作品・登場人物の追体験や、思いの発散・伝達などの快樂を生み出している。

6.3 模倣することで生じる作品への理解

Steier(2014)の研究では、芸術作品の鑑賞

者が作品の人物を真似たポーズを取る「ポーズ

ング」という行為が、解釈プロセスの一部として機能して作品を体で理解したり、来場者同士で作品に注目する焦点を得たりすることを可能にするとされている。そして、作品とポーズの比較によって新たに作品の特徴が浮かび上がり、焦点を当てた描写との比較作業によって鑑賞者は自分のポーズを調整するという反復サイクルがあるとする (Steier, 2014)。Steier、Pierroux、Krange (2015) による、美術館での意味づけのプロセスについて「体現された解釈」という概念を提案した研究でも、作品と抽象的な概念の比較では不十分だった鑑賞者たちが、比較対象としてポージングを導入する事例があった。

コピーダンスもそうした解釈プロセスと同様である。元のダンスを模倣したコピーダンスを行い、作品や登場人物の追体験をするということは、作品の状況やダンスの難しさ、登場人物の気持ちなどへの理解が深まるということと言える。また、「ポーズ→比較→フォーカス→調整」(Steier, 2014) という解釈の反復サイクルは、コピーダンスでも行われる。「基本的にはライブの映像とPVを見て、まあ繰り返し見て、振り入れをしてって」(A)、「この曲のこの振付は私しか解析してねーだろーみたいな、細かいところを見つけて、みんなに言って」(C) と語りであるように、コピーダンスの練習では原作の動画を繰り返し見て、ダンスの振付の細かい部分を発見し、フォーカスを当てた部分を似せようと試みることを繰り返す。自分のみで行う場合もあるが、メンバー同士でも自分たちの踊りと原作の比較を行っており、その中で新しい特徴を発見して自分たちの動きの調整を行

なっていく。

コピーダンスをすることによってフォーカスされる部分が増えて、作品に関することへの好きな気持ちが増す場合もある。「踊るとなると、その子のことすごい見ちゃうじゃないですか。ダンスにしろ、まああのコスプレにしろ、あとまあ行動にしろ、『あ、こういう手の動きとかこの子よくやるんだな』っていうの見ていくうちに、(キャラクター) ちゃんが一番好きになっちゃって」(I) などの語りがあった。コピーダンスによって作品を理解できるだけでなく、理解できる部分が増えたことにより作品への思いが増加する。また、増加したその思いを発散・伝えたいという動機に繋がっていくと考えられる。

作品や登場人物の追体験をする際に「どのような追体験を目指したり行なったりするか」という点は、その人が作品や登場人物をどの立場で見ているかによって変化する。登場人物になりきって感じ取ろうとする人と、自分という立場から理解しようとする人がいると考えられる。例えば、自分たちがキャラクターになっているというHの語りは前者であり、ステージから見える視点を追体験したいと考えるGの語りは後者であると推測できる。ただし、Gがキャラクターに見られたいと語るように、後者の場合でも踊っている自分を「登場人物として」ではなく「自分として」見てほしいと考えているとは限らない。

作品・登場人物の追体験という動機も、コピーダンスに限った動機ではない。吉村ら(2015)は、アニメ聖地巡礼の動機として「作品の空気を感じる」「キャラクターの存在する感覚」「作品世

界に入ったような感覚」といった内容を挙げて
いる。アニメ聖地巡礼を行うファンも、作品や
登場人物の追体験を目指している場合があると
推測できる。

しかし、物理的・直接的な追体験だけでなく、
見えていなかった部分を体験することによる想
像が発生することもあるだろう。アニメ聖地巡
礼に行った人が作中に映っていなかった風景も
見るように、コピーダンスを踊る人は作品中に

6.4 考察のまとめ

本調査はファン研究の一つとして、「ラブラ
イブ！」シリーズのファンへの調査から、コピー
ダンスを行う動機に迫った。調査の結果、コピー
ダンスの動機を「作品的要素」「個人的要素」「社
会的要素」といった、部分的に重なり合う3つ
の要素に分類した。これらの動機には、コスプレ、
アニメ聖地巡礼、二次創作の同人誌活動とい
った類似する他のファン活動と重なり合う動
機がある。コピーダンスを行うファンは、様々
なきっかけからコピーダンスを始め、正確な模
倣へのこだわりやオリジナリティの表現といっ

7. 課題と展望

今後、より一層の発展が期待されるファン研
究や2.5次元文化研究に対し、コピーダンス活
動中のプロセスや動機の比較から、本調査は貢
献しうると考えられる。今回はニコニコ動画の
動画を調査対象としたが、YouTubeなどのメ
ディアプラットフォームの違いがコピーダンス
文化に与える影響も考えられる。動機の派生関

描かれていない練習や準備という活動も体験す
る。こうした画面外の景色を体験することで、
「あの人はこんなことをしたかもしれない」と
いうような、描かれていない部分の登場人物の
行動や感情の追体験をしたかのような気持ちに
なることもできるだろう。今回のインタビュー
では動機として読み取ることはできなかったが、
そうした想像的な追体験が動機になる可能性
は考えられる。

た、表現に関わる動機を持つことがある。また、
ステージや動画撮影などにより現実で虚構を模
倣できる環境、つまり作品の見立てをしやすい
環境を作っており、作品・登場人物の追体験や
思いの発散・伝達を行う。そして、ダンスを真
似る行為で可能となる比較や調整などのプロセ
スや、作品・登場人物の追体験によって、作品
や登場人物への理解を深めることが可能とな
る。コピーダンスは、自己の身体を用いた模倣
行為により作品世界と接近する行為である。

係や、作品に接近する行為の重要な動機である
「作品・登場人物の追体験」によって喚起され
る感情について、より詳細な検討をする必要が
ある。また今回は「ラブライブ！」シリーズの
ファンを取り上げたため、引き続き他のジャン
ルについて見ていくことで一般化を目指し
たい。

謝辞

本研究を進めるにあたり、指導をしてくださった水越伸教授(東京大学大学院情報学環)に深く感謝申し上げます。また、インタビュー調査にご協力いただいた方々に感謝いたします。

註

- (1) <http://unidol.jp/> (最終確認日: 2021年5月4日)
- (2) https://twitter.com/LoveLive_staff (最終確認日: 2021年5月4日)
- (3) https://twitter.com/imas_official (最終確認日: 2021年5月4日)
- (4) 「アイドルマスター」シリーズのダンス動画40件も調査を行ったが、「ラブライブ!」シリーズの方がコピードダンス・コスプレ度合いの分布が広いと見受けられた。

参考文献

- カイヨウ, R., 多田道太郎・塚崎幹夫 (訳) (1990) 『遊びと人間』, 講談社, Caillois, R. (1967) *Les jeux et les hommes*, Gallimard.
- 千田洋幸 (2018) 『危機と表象: ポップカルチャーが災厄に遭遇するとき』, おうふう.
- 原田純子 (2006a) 外に向けて拓かれていく身体と心: 創造的身体表現活動の価値を考える, *人体科学*, 15 (2), pp.25-36.
- 原田純子 (2006b) 舞踊における“感情昇華”の機能に関する考察: 質問紙調査による量的検討の試み, *大阪女学院大学紀要*, 3, pp.67-77.
- 堀井香奈子 (2019) 母親が育児にキャラクターを活用する意思決定のプロセス —乳幼児を持つ30代の母親へのインタビューを通じて—, *家族関係学*, 38, pp.29-41.
- 石岡良治 (2014) 『視覚文化「超」講義』, フィルムアート社.
- 貝沼明華 (2017) 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, pp.46-18.
- 川村覚文 (2016) 声優・キャラ・ライブという例外状態 その条件としてのオーディエンスの情動と主体, *ユリイカ* 2016年9月臨時増刊号, 48 (12), pp.124-131.
- 小新井涼 (2019) コスプレイベントでの〈リアルでフィクションを再現するための見立て〉について: TOYAKOマンガ・アニメフェスタを事例に, *International Journal of Contents Tourism*, 4, pp.45-59.
- 森本季沙・大久保智生・須田一哉・鈴木公啓 (2017) 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—大学生とコスプレイヤーの比較から—, *香川大学教育学部研究報告第I部*, 147, pp.13-25.
- 永井純一 (2018) 「コンテンツ・メディアの来歴——ソリッドなスター/リキッドなアイドル」, 辻泉・南田勝也・土橋臣吾 (編) 『メディア社会論』, 有斐閣, pp. 55-71.
- 名藤多香子 (2007) 「二次創作」活動とそのネットワークについて, 玉川博章・名藤多香子・小林義寛・岡井崇之・東園子・辻泉『それぞれのファン研究: I am a fan』, 風塵社, pp. 55-117.
- 岡本健 (2010) アニメ聖地巡礼の特徴と研究動向: 既往研究および調査の整理を通して, *CATS 叢書*, 4, pp.91-109.
- Steier, R. (2014) Posing the Question: Visitor Posing as Embodied Interpretation in an Art Museum, *Mind, Culture, and Activity*, 21 (2), pp.148-170.
- Steier, R., Pierroux, P., Krange, I. (2015) Embodied interpretation: Gesture, social interaction, and meaning making in a national art museum, *Learning, Culture and Social Interaction*, 7, pp.28-42.
- 須川亜紀子 (2016) 「イマジネーションとのインタープレイ〜2.5次元文化領域の射程〜」, 美術手帖編集部『美術手帖 2016年7月号』, 美術出版社, pp. 98-99.
- 須川亜紀子 (2021) 『2.5次元文化論: 舞台・キャラクター・ファンダム』, 青弓社.
- 田畑恒平・植田康孝 (2016) 「プロジェクション・マッピング」を用いた「近未来エンタテインメント」演出〜「基礎」から「応用」へ「インフォテインメント教育」高次化〜, *Informatio: 江戸川大学の情報教育と環境*, 13, pp.35-46.
- 輪島裕介 (2015) 『踊る昭和歌謡: リズムからみる大衆音楽』, NHK 出版.
- ウォルトン, K. L., 田村均 (訳) (2016) 『フィクションとは何か: ごっこ遊びと芸術』, 名古屋大学出版会, Walton, K. L. (1990) *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*, Harvard University Press.
- 横田祐季・横山ゆりか (2020) 聖地巡礼を通じたアニメファンの地域愛着と聖地移住のプロセス—「ラブライブ! サンシャイン!!」聖地静岡岡原沼津市の場合—, 2020年度日本地理学会春季学術大会, 公益社団法人 日本地理学会, p.247.

米沢嘉博（監修）（2001）『マンガと著作権：パロディと引用と同人誌と』，青林工藝舎．

吉村直人・馬場章（2015）コンテンツ・ファンによる「聖地巡礼」の動機分析，2015年夏季研究発表大会，日本デジタルゲーム学会，
pp.22-25.



谷 茉莉香（たに・まつりか）

[所属] 東京大学大学院学際情報学府博士課程（投稿時）

Why Do People Copy-Dance? Video analysis and interview research on “Love Live!” fans

Matsurika Tani*

The act of “copy-dance,” which refers to when people imitate an existing dance choreography, is widely enjoyed at events and through videos posted on the Internet. However, why people engage in copy-dance is a question that remains largely unaddressed. This survey aims to gain a deeper understanding of the act of imitation, especially the act of trying to get closer to the world of the original work (anime, video, etc.) by investigating and discussing the present situation and motives behind copy-dance. The subject of this study is to examine copy-dance by fans of the “Love Live!” series. In order to obtain information on the present situation of copy-dance activities and the emotions they evoke, a quantitative review through video analysis and a qualitative interview-based survey were conducted. From the video analysis, 120 dance videos were selected based on the number of views and were evaluated based on the degree of cosplay and copy-dance. In the interview research, semi-structured interviews were conducted with the dancers of the copy-dance videos on items related to their experiences and opinions about dancing. As a result, the motivations for fans to engage in copy-dance were divided into the following three factors:

- the “original work factor,” which is based on the association with the original work and characters in the copy-dance;
- the “personal factor,” which is based on one’s own personal values of “how I want to be;”
- the “social factor,” which is based on the relationships with other fans and members of the group you dance with.

However, these factors can overlap. Some of motivations also overlap with other similar fan activities such as cosplay, anime pilgrimage, and secondary doujinshi activities. For example, “venting thoughts,” “communicating thoughts,” and “reliving the original work or its characters” were thought to be motives for copy-dance. The process of comparison and adjustment made possible by the act of imitating the original dance, as well as reliving the original work or its characters, helps deepen one’s understanding of the original work or its characters.

* Graduate School of Interdisciplinary Information Studies, the University of Tokyo

Key Words : Fan Studies, Play, Motives, “2.5-dimensional” Culture, Love Live!