

## 卒業論文の要旨

論文題目	物語体験欲求と2.5次元ミュージカル～歌によるキャラクターの再現を通して～
氏名	柳館 菜穂子
メジャー	博物館学
<p>(要旨)</p> <p>近年、コンテンツ産業において、2.5次元舞台に対する注目が集まっている。そのうち、原作を再現する目的で「歌」が用いられたものが「2.5次元ミュージカル」である。なぜ原作を再現するためにミュージカルの手法を取り入れ、人気を博しているのか。この点について、複数のメディアを組み合わせる展開されるメディアミックスの観点をふまえつつ、観客が持つ意識のあり方として「物語体験欲求」という概念を用いて究明した。</p> <p>はじめに、2.5次元舞台について、コンテンツ産業と関連づけながらその位置づけを検討した。その結果、2.5次元舞台とは、原作の世界観やキャラクターを再現した舞台作品全般であり、原作を舞台で表現するという点からメディアミックスの一つであることが確認された。2.5次元舞台はライブコンテンツに近いが、観客の意識において、2.5次元舞台は「ライブコンテンツと2次元コンテンツの間」に位置づけられることが判明した。</p> <p>ライブコンテンツとの比較においては、観客の消費行動の違いが浮き彫りとなった。そこで、物語消費論とデータベース消費論の議論を援用して検討したところ、舞台観劇を求める観客側の意識として、「物語体験欲求」とでもいうべき欲求の存在が見出された。この欲求が満たされるのは、「キャラクターの再現」、「世界観・ストーリーの再現」を通して原作が再現された時であり、これらは2.5次元舞台の特徴そのものでもある。</p> <p>以上の検討により、2.5次元ミュージカルには、「キャラクターの再現」に歌を用いることで、より物語体験欲求を満たしやすいという特徴があることが分かった。さらに2.5次元ミュージカルは、舞台作品という演劇の側面と、歌やダンスによるパフォーマンスといったライブコンテンツの側面をもっている。このことが、2.5次元ミュージカルが注目され、人気を博した要因の一つと考えられる。そして、現時点における2.5次元ミュージカルは、2次元と3次元を含めたすべてのメディアと、それに関わる要素が凝縮されたものであることが明らかになった。</p>	
<p>(指導教員の推薦のコメント)</p> <p>本研究では舞台芸術の一つである2.5次元ミュージカルに注目し、単にその特徴や動向を表面的になぞるのではなく、その成立や変遷をふまえながら、コンテンツ業界におけるメディアミックス戦略、観覧者側の物語を欲する意識のあり方など、多くの文献を渉猟して多角的に論じている。なかでも、「物語体験欲求」という概念を用いて、2.5次元ミュージカルの盛況を支える観覧者側の意識に鋭く迫っているところは、本研究の独創性として高く評価される。</p> <p>本研究で得られた知見は、2.5次元ミュージカルのみならず、拡大を続けるコンテンツ産業を読み解く重要な指針となるものと思われる。よって本研究を優秀卒論に推薦するものである。</p>	