

## 隠される「私」——

### 「踊ってみた」における身体表象

楊朝陽（ヨウ アサヒ）

東京大学学際情報学府 博士1年

「踊ってみた」は、2007 年以来若者層に流行しており、ニコニコ動画サイトを舞台とするダンスである。インターネットを通じて拡散され、ダンサーが自ら創作したダンス動画を共有することで、従来の劇場舞踊とは異なる稽古と上演の形式をもたらす。本研究は、「視聴の同期性、情報の即時共有性、類似映像の推奨性によるユビキタスかつバーチャルな臨場感」<sup>1</sup>といったメディアの優位性を除いて、ダンサーの身体表象を分析することで、そのダンス自体が持つ魅力とそれによる女子ダンス文化を理解するための新たな視点を提供する。

研究内容では、投稿作品の分析により、「踊ってみた」は「アマチュアダンサーに自己PRの舞台を提供する」「狭い空間でしかダンスできない」「アイドルダンスの特徴を踏襲する」「他のダンスから移入した動きに基づいて観客を惹きつける」といった特徴を持つことが分かる。また、「キャラクターっぽい動き」という身体表現によって繋がっているダンサーの身体とキャラクターの身体の関係を検討する。

結論として、日本ならではの「かわいい文化」によって織りなされた文化背景において、「踊ってみた」は、ポストモダンの「シミュラクルの連鎖」という特徴を受け継ぎ、オリジナルとコピー、二次元と三次元、創作者と消費者、ダンサーと観客、送り手と受け手といった二項対立を脱構築しながら踊ってきていると言える。

身体表象の視点から見れば、「踊ってみた」というダンスの過程は、実はダンサーが自分の身体を飾る過程である。「踊ってみた」という表現に主語「私」が隠されているように、ダンス「踊ってみた」にも、アニメキャラクターをコスプレする裏にダンサーの自己表現が隠されている。髪型や化粧、服装などの外見的な要素から始まり、「キャラクターっぽい動き」という身体的な要素まで、ダンサーが自分の身体を容器として、「萌え要素」のデータベースから自分の望む要素を選び、組み立て、自分の表現欲求を満足させる新しいイメージを作成する。短い数分間のダンスの中で、表面的にはキャラクターを演じているが、実際には自分になりたい、あるいは他人に見せたい自分を演じているのである。

---

<sup>1</sup> 小山（2019）「投稿動画——アニメにおける『踊ってみた』の布置」、『アニメーション文化 55 のキーワード』、ミネルヴァ書房、pp.240.