

イリノイ州立大学との国際共同シンポジウムへの参加：コロナ禍におけるオンラインでの交流の現状

メタデータ	言語: Japanese 出版者: 大阪市立大学大学院文学研究科 : 都市文化研究センター 公開日: 2022-03-25 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 石川, 優 メールアドレス: 所属: 大阪市立大学, 立命館大学, 帝塚山学院大学, 大阪産業大学, 京都ノートルダム女子大学
URL	https://doi.org/10.24544/ocu.20220327-002

学会レポート

イリノイ州立大学との国際共同 シンポジウムへの参加

—— コロナ禍におけるオンライン
での交流の現状 ——

石川 優

1. はじめに

2021年3月1日(月), 3日(水), 9日(火)に、イリノイ州立大学アーバナ・シャンペーン校太平洋東アジア研究センター(CEAPS)と大阪市立大学大学院文学研究科都市文化研究センター(UCRC)が共同で開催する国際シンポジウムに参加した¹⁾。CEAPSとUCRCは長年にわたって学術交流を続けており、2015年には学術交流協定を締結し、イリノイ州立大学アーバナ・シャンペーン校東アジア言語文化学科(EALC)を交えての共同研究を継続的におこなってきた。特に、イリノイ州立大学で毎年開催されるシンポジウムは両センターの学術交流の主軸として位置づけられ、これまでに大阪市立大学の教員や若手研究者、大学院生が多数参加している。本稿は、新型コロナウイルス感染症の感染拡大によって2020年の開催が延期となり、2021年にオンラインにて開催されたシンポジウムについて報告するものである。

2. シンポジウムへの参加

“Global Cultural Diffusion across Time, Space, and Media”という全体テーマのもと、シンポジウムには3つのセッションが設けられた。第1セッション“Karuta at Play: Local Gods to Global Games”では、Christopher Thane Callahan(イリノイ州立大学)による進行のもと、日本のかるたに関する報告がなされた²⁾。まずMew Lingjun Jiang(シカゴ大学)は、天正かるたをめぐるメディア史とコロナ禍におけるフィールド調査の可能性について、青森県の事例に基づいて論じた。次にLindsey Stirek(イリノイ州立大学)は、競技かるたを題材とする少女マンガ『ちはやふる』(末次由紀, 講談社, 2008年~現在)に焦点を当て、作品が海外での競技かるたの競技人口や日本への観光に与えた影響について考察した。

続く第2セッション“Cultural Diffusion across Social Scenes”ではNatalya Rodriguez(イリノイ州

立大学)による司会で、文化伝播をキーワードとした社会学および歴史学に関する報告がおこなわれた。有國明弘(大阪市立大学)は若者文化と社会制度との関係について、ストリートダンスの学校教育への導入を事例として論じた。また、竹内一博(大阪市立大学)は、古代ギリシアにおける碑文がマンガにおいてどのように表象されているかを『ヒストリエ』(岩明均, 講談社, 2003年~現在)や『プリニウス』(ヤマザキマリ, とり・みき, 新潮社, 2014年~現在)をとおして報告した。

最後に、第3セッション“Reimagining Gender in Fan Projects”では、草生久嗣(大阪市立大学)による進行に沿って、ファンによる文化実践に関する報告がなされた。Natalie Fugate(イリノイ州立大学)は女性同士の関係性を描く「百合」がもつ創造力/想像力について、少女小説『マリア様がみてる』(今野緒雪, 集英社, 1998年~2012年)のファンによる解釈の多様性をもとに考察した。最後に、筆者は「二次創作」という既存のキャラクターや諸設定を流用してつくられるファン文化に着目し、二次創作における紙メディア(同人誌)とソーシャルメディア(SNS)の相補的な関係性を分析した。シンポジウム全体の開会および閉会の挨拶については、Misumi Sadler(CEAPS所長)と草生久嗣(UCRC所長)がつとめた。

こうした多方面にわたるトピックに通底するのは、メディアがもつ伝播可能性への注視である。ある表現がさまざまなコンテキストに置かれることでどのような軋轢や混淆が生まれるのか、あるいは史資料は解釈をつうじてどのようにオルタナティブなテキストとして翻案されるのか、といった各報告における問いは、いずれもメディア・テキストが時代や国境、社会規範を超えて広がることで社会に何をもたらすのかを問うものであった。登壇者の学問領域は美術史、文学、社会学、歴史学、メディア研究などの多岐にわたり、多面的な視点からメディアの波及力を見つめ直す機会となった。

3. コロナ禍におけるオンライン・イベント

今回のシンポジウムは、15時間という現地との時差を考慮する形で、日本では早朝(8:00~9:45)、イリノイ州では夕方(17:00~18:45)の時間帯に、3日間に分けてZoomウェビナーを介して開催された³⁾。時差の問題はあるにせよ、日本にいながら海外の研究者と随意に交流できるウェブ会議ツールの利便性は高い。特に、国内外の移動が抑制される状況においては、このような形でのイベント開催は、学術交流を停滞させないためにも重要であると感じた。

もちろん、コロナ禍におけるイベントのオンライン化は研究や教育の分野に限定されるものではない。筆者は、シンポジウムでの報告において、二次創作の分野

における「オンライン即売会」の活発化を指摘した⁴⁾。二次創作（ひいては同人活動全般）では、同人誌即売会をはじめとする対面でのイベントは自らの作品の頒布や展示、仲間との交流をおこなう上で重要な役割を果たしてきた⁵⁾。インターネットの普及によって、その制作・流通・交流のあり方は多様化したとはいえ、対面でおこなわれる同人誌即売会は、依然として強い求心力をもっている⁶⁾。

しかし、2020年から2021年にかけて、パンデミックの影響で対面での同人誌即売会の開催延期や中止が相次いだ。例えば、世界最大規模の同人誌即売会である「コミックマーケット」は2020年5月、同年12月、2021年5月の開催がいずれも延期または中止となり、2021年12月に2年ぶりの開催が実現した。その他にも、「COMIC CITY」や「COMITIA」など、日本における主要な同人誌即売会が延期や中止、規模の縮小、オンラインでの開催といった、イレギュラーな対応を余儀なくされた⁷⁾。今日の「オンライン即売会」の増加は、同人誌の通信販売、オンラインでの作品展示、アバターやチャットによる交流などを介して、コロナ禍における同人活動の一端を支えるものとなっている。

以上の例が示すように、新型コロナウイルス感染症の世界的流行は、これまで連綿と続いてきた文化的営為を大きく変容させた。さまざまな分野でのオンライ

ン・イベントの急速な普及は、その営為を継承していくための試みであると同時に、これからの文化や調査研究のあり方を問い直す機会ともなっている。例えば、オンライン・イベントはパンデミックが収束するまでの一時的な代替措置に過ぎないのか、対面開催に並ぶ（あるいは対面開催よりも優先される）「もう一つの選択肢」として定着するのか、もし定着するとすれば、文化的営為はどのように変化するのか、といった問いは、今後議論すべきトピックとなるだろう⁸⁾。いずれにせよ、その良否や賛否はあるとしても、従来の形態にとらわれない場の形成とそれに基づくコミュニケーションがオンライン上により広がることは確実である。

4. おわりに

パンデミックによって人々の社会生活が大きく変わって、1年以上が経つ。インターネットは、コロナ禍における社会活動を支えるツールとして、その重要性を増しつつある。今回のシンポジウムへの参加によって、オンライン上に広がる文化の調査研究と学術交流の可能性について、改めて考えさせられた。このような機会を与えてくれたCEAPSとUCRCに感謝するとともに、対面とオンラインとを問わず、両者のパートナーシップが長く続くことを願っている。

【注】

- 開催日はアメリカ中部標準時に基づく。シンポジウムの詳細は以下を参照。University of Illinois at Urbana-Champaign, "Urbana Campus Research Calendar," <https://calendars.illinois.edu/detail/4757?eventId=33398875>. (last accessed 25 August 2021)
- 本稿における登壇者の所属表記は、シンポジウムが開催された2021年3月時点のものである（敬称略）。
- ただし、サマータイム期間の日本とイリノイ州との時差は14時間である。
- 「オンライン即売会」には、バーチャル空間にイベント会場が設けられるもの、対面での同人誌即売会と連動しておこなわれるもの、ハッシュタグを用いてソーシャルメディアへの投稿を促すものなど、さまざまな実施形態がある。例えば、「pictSQUARE」(<https://pictsquare.net>, 最終閲覧2021年8月25日)や「#エアブー」(<https://air-bo.jp>, 最終閲覧2021年8月25日)、「NEOKET」(<https://vroid.com/neoket>, 最終閲覧2021年8月25日)、「エアコミケ」(<https://air.comiket.co.jp>, 最終閲覧2021年8月25日)などを参照。なお、これらのイベントは二次創作に特化したものではなく、「オールジャンル」の展示即売会である。
- 現在では、同人活動は趣味などを共有する者のおこなわれる自主的な活動を指す場合が多い。二次創作と一次創作（オリジナル）とを問わず、同人活動にはコスプレや

- 同人誌、ガレージキット、動画の制作などのさまざまな形態があり、その成果を発表し交流する場として各種イベントが存在する。筆者は、同人活動の中でも二次創作同人誌に焦点を当てて研究をおこなってきた。
- 石川優「同人誌という曖昧な輪郭：女性向け二次創作の現在地」『ユリイカ』第52巻第11号、青土社、2020年、305-311頁。
- コミックマーケット準備会「コミックマーケット99の新日程とサークル申込について」(<https://www.comiket.co.jp/info-a/C99A/C99ANotice1.html>, 最終閲覧2021年8月25日)、赤ブーブー通信社「4月25日・5月9日東京開催延期のお知らせ」(<https://www.akaboo.jp/notice/20210425-0509.html>, 最終閲覧2021年8月25日)、COMITIA実行委員会「COMITIA ヒストリー」(<https://www.comitia.co.jp/history/>, 最終閲覧2021年8月25日)などを参照。
- 同人誌印刷会社の緑陽社は、2020年8月～9月にかけて同人活動をおこなうサークルを対象にアンケート調査を実施した。その調査によると、コロナ禍によって同人誌の制作頻度が低下したという回答結果や、オンライン即売会に対する賛否を含むさまざまな反応が示されている（緑陽社「コロナ禍における同人サークル様の実態調査結果発表」<https://www.ryokuyou.co.jp/doujin/survey.html>, 最終閲覧2021年8月25日）。