

# 諸外国との比較による新たな鑑賞モデルの創出

## —日本における応援上映の起源と展望—

### Creating a New Film Appreciation Model by Comparison with Other Countries —The Origin and Prospects of “Cheering” Movie Showing in Japan—

1W173056-6 小材 真生  
KOZAI Mao

指導教員 是枝 裕和  
KORE-EDA Hirokazu

 土田 環   
TSUCHIDA Tamaki

**概要**：本研究では、映画上映中の声援や掛け声等が許可される「応援上映」について、諸外国より大幅な遅れをとって現在注目され始めている要因を考察した上で、諸外国の応援上映との差異があるかを検討した。近年における娯楽の多様化や動画配信サービスの急速拡大といった社会変化に伴い、ただ「映画を見るだけの場所」として映画館が生き残るのは難しい。映画館の需要を行く末も満たすためには、他の娯楽にはない「映画館でしか味わえない価値」を提供し続けることが不可欠である。そこで、近年日本で注目度の高い「応援上映」に着目し、さらに諸外国との映画鑑賞の意識の差異を比較しながら、応援上映に特有な付加価値を分析した。最後に、日本における応援上映の特徴と今後の課題を検討した。

キーワード：応援上映、映画鑑賞、双方向性、オタク

Keywords：“Cheering” Movie Showing, Watching Films, Interactivity, Otaku

#### はじめに

「映画館でしか味わえない価値」を観客に提供し続けるため、映画館の上映・鑑賞形式は多様化している。近年の日本においては、観客体験型の4DXやMX4D、観客参加型の「応援上映」といった鑑賞形式、映画以外のコンテンツを映画館で上映するODS（Other Digital Stuff）が人気を高めている。その中でも、日本においては2016年公開のアニメ『KING OF PRISM by Pretty Rhythm（以下、キンプリ）』で話題となった応援上映であるが、その元祖は1975年公開の『The Rocky Horror Picture Show（以下、RHPS）』だと言われている。実に35年の遅れをとって、日本で注目され始めたのは何故か。本研究では、その要因を考察した上で、今後の課題を検討した。

#### 1. 応援の位置づけと付加価値の醸成

手嶋によると、応援とは「対象への愛着や憧憬といった共感的心情と、自分本位の考えを退けようとする利他的/非利己的態度を伴った行為」と定義されている（手嶋,2008）。とはいえ、金銭や物資による間接的で対象との距離が窺われる「応援」から、より対象との密着度の高い熱狂的なファンの「応援」まで、言葉自体は広い意味の範囲を持つ。本論では、応援される対象と応援する観客の距離が近い場合に範囲を絞り、「応援」を位置付けた。

また、丹羽は応援を、各人が個人的・自発的におこなうことのできる「一次的応援」と、より組織的で持続的な特徴を有する「二次的応援」に区分している（丹羽,2020）。この定義にしたがえば、例えば、歌舞伎の「大向こう」は「一次的応援」、アイドルのコンサートにおける「アイドル・コール」は「二次的応援」に分類される。

複数の個人が同一の対象を応援する集団内においては、「同時的な興奮やその連鎖」によって、観客同士の感情的な共振、さらには結合が起こる。この強い力が作用した時、激しい高揚感や熱狂を巻き起こし、非日常的な一体感という付加価値が生じる。

#### 2. 応援上映の起源と現状

##### 2.1 アメリカ発祥の元祖応援上映

映画の応援上映を史的に遡れば、アメリカ発祥の『RHPS』の鑑賞形式を挙げることができるだろう。映画公開1年後にアメリカで始まったレイトショーで、観客の「一次的応援」により自然発生的に生まれた応援上映形式は、大まかに「小道具」、「野次/ツッコミ」、「ダンス」、「コスプレ」の4つの特徴を持つ。このなかでは特に、コスプレをすることによって、特定のキャラクターになりきる観客が多い。

##### 2.2 インド発祥の応援上映

応援上映の一種で、インドの鑑賞形式を日本で模倣したものを「マサラ上映」という。インド映画は製作本数に占めるミュージカル映画の割合が非常に大きく、鑑賞中には映画に合わせて「歌い」、「踊る」ことに加え、「紙吹雪」や「クラッカー」さえも使用して観客同士で盛り上がる。また、この鑑賞形式はインドでは一般的であるため、「応援上映」という概念を持たない。

##### 2.3 日本に浸透した応援上映

「上映中の会話は厳禁」のマナーが一般的である日本の映画館では、発声が許される鑑賞形式自体が特異である。アニメ映画『キンプリ』（2016）で応援上映形式が日本で話題となり、以後、映画鑑賞は「イベント化」し「ライブ化」していく。過去に応援上映が実施された作品の鑑賞形式の特徴から、「応援型」「ライブ型」「合唱型」の3つに分類した。また、応援型は「一次

的応援)、ライブ型は「二次的応援」の特徴を持つ。

### 3. 諸外国における映画鑑賞の意識

#### 3.1 アメリカの場合

日本の応援上映が話題となった 2016 年以前にも、『RHPS』の応援上映やマサラ上映は一部のコア・ファンに向けて開催されていたが、浸透はしなかった。この原因を検討するために、アメリカとインドにおける映画鑑賞の意識について比較考察を行った。

亀井の研究によれば、アメリカ人は「国民的なヒーローに待望し、熱烈に歓迎する傾きが強い」(亀井,1993)。映画においては、『ロッキー』や『ランボー』シリーズが社会現象と言われるほどの盛り上がりを見せ、観客は実際に映画館でスクリーンのなかのヒーローの活躍に、熱狂して声援を送った。このような鑑賞形式はアメリカの映画館において一般的なことであり、ほとんどの場合は「一次的応援」と見なすこともできるだろう。

#### 3.2 インドの場合

インドは先進国と比べて、テレビや DVD といったコンテンツの供給が遅れたため、「映画を見る」=「映画館に行く」に直接する意識を持つ。さらに、「共有参加型(=日本でいうマサラ上映)」の映画鑑賞を保持し続けて、それに最適化した映像表現を発達させてきた。また、インド映画は一度に受容するものではなく「数回に分けて鑑賞するもの」として制作されており、「リピーター」を前提としている。

#### 3.3 諸外国と日本の類似点と相違点

『RHPS』やインド映画は、日本における「ライブ型」と類似しており、個々の「一次的応援」から始まったのち、より組織的な「二次的応援」へと鑑賞形態を変容させ、イベント化していった。また、映像に合わせて観客がスクリーンの前で踊り出すこともあることがたびたび指摘されている。つまり、「応援する側」であり「応援される側」にもなることができるのが、応援上映特有の付加価値である。さらに、Srinivasはこの点について「スクリーン上で展開されるスペクトル以上にスクリーン外で観客/ファンが演技者となることに意義がある」と述べている (Srinivas,2009)。

一方で日本人は、映画内容やキャラクターを非日常的、非現実的なものに捉えて距離を取る傾向があり、自らとスクリーン内の人(事物)と「同一化」しづらく、これは応援上映が容易に浸透しなかった原因と考えた。では、現在になって応援上映が日本人に受け入れられつつあるのは何故か。その要因を第4章で検討した。

### 4. 日本における応援上映流行の要因と課題

応援上映が現在日本で流行する要因のひとつは、2000年以降の観客の「リアル志向」である。ソーシャル・メディアや有料動画配信サービスの普及により、

「いま・ここ」でしか味わえない映画館でのリアルタイム体験による価値が上昇したのだ。また、日本の「オタク文化」にもこの流行を加速させた理由を求めることができるかもしれない。日本人は、「虚構」と「現実」を明確に区別する風潮がある。しかし、大澤によると、今や一般的な存在となった日本のオタクは、「幻想=虚構」に過ぎないことを知っていながら、「現実」であるかのように振る舞う「アイロニカルな没入」をしてしまう特徴を持つ(大澤,2008)。また彼らは、自身と同じ趣味を持つ他者との交流や連帯を求める傾向が強い。このようなオタク文化のコミュニティは、リアルタイムで他者と交流することのできる場所として、応援上映と結びつきやすいのではないだろうか。

一方で、日本における応援上映が今後も発展していくためには、①日本映画産業の課題でもある「リピーターの獲得」、②スクリーンと観客との境界線をなくす「同一化」を高めるような技術力の向上、③本来一方通行的なコミュニケーションである映画における「双方向性の体験」が課題として挙げられる。

### おわりに

本研究を通して、映画鑑賞に対する意識は、国の文化や社会と連動するように差異や変化が生じるため、日本において一括りに「応援上映」とされている『RHPS』の応援上映やマサラ上映、現在の日本における応援上映は、それぞれ似て非なるものであることが明らかになった。しかし、応援上映は共通して、「一体感」や「非日常」を味わうことができるだけでなく、時に、応援する立場の転換が生じる特有の付加価値を有している。特に日本においては、「オタク文化」の一般化に伴い、「二次的応援」に該当する「ライブ型」応援上映の成長には依然として新規観客層の開発可能性が残されている。しかし、新たな取り組みが見込まれる一方で、今後の発展には前述した課題が存在している。これらを解決することは、日本人の持つ「映画館での映画は静かに見るもの」という固定概念を破り、観客が映画館に足を運ぶきっかけそのものを映画産業の側で見直すことにつながるのではないかと。

### 参考文献(抜粋)

- 丹羽典生 (2020) 『応援の人類学』、青弓社
- 手嶋英貴 (2008) 「<応援>の文化史」、『ポピュラーカルチャー研究』第1巻第3号、京都精華大学表現研究機構
- 亀井俊介 (1993) 『アメリカン・ヒーローの系譜』、研究社
- 大澤真幸 (2008) 『不可能性の時代』、岩波書店
- S. V. Srinivas (2009) , *Megastar*, Oxford University Press.