

優秀修士論文概要

## 次元の狭間に立つキャラクター

——「2.5次元舞台」における人物の造形を再考する——

孫 悦 馨

本研究はメディアミックスの視点から、近年日本に生まれ、世界中に多くの注目を集めている「2.5次元舞台」という新たなジャンルに着目し、キャラクターをめぐる一連の問題を明らかにするものである。既存の先行研究は概ねに「2.5次元舞台」を二次元作品の延長線にあるものとして扱われ、「オタク系文化」の視点と三次元の舞台芸術の視点から研究を展開していく。多くの研究者たちはキャラクターを「2次元」と「3次元」の架け橋として見なされ、あらゆる角度からキャラクターと生身の人間の関係性を明白にする議論を行ったが、キャラクターへの再現性に焦点を当てる傾向があり、役者の多様な身体性についての考察を見落としており、十分とは言いがたい。そのような背景で、本研究は「オタク系文化」の視点から生身の人間はどのようにキャラクターに影響するのか、役者とキャラクターの間にどのような関係性を持っているのか、また「2.5次元舞台」を通じて、「キャラ」がどのように「キャラクター」に生成するのか、これらの問いを検討することを試みる。

まず、第一章において「2.5次元舞台」というジャンル内実について議論を行った。「2.5次元ミュージカル／舞台」というジャンル名がファンの間に生まれた言葉であるため、その定義はまだ定着しておらず、曖昧な状態にとどまっている。そのような現状を鑑みて、本研究はいままでの先行研究で提示された定義と特徴を基づいて、「2.5次元舞台」とはいかなるものかを明らかにする。二次元原作原案を忠実に再現すること、ファンの参与参加の重要性、若手俳優の成長への重視といった特徴を挙げることで、研究対象を「狭義の2.5次元舞台」に限定した。

第二章では、本研究がマンガ・アニメ・ゲームの視点から「2.5次元舞台」を議論する際に、基礎概念として見なされる「キャラ／キャラクター」の対概念に関する研究を整理した。伊藤剛（2014）は単純な線画で作られ、固有名詞で名指されたものを「キャラ」と定義する一方で、「人格のようなもの」としての存在感を感じさせるものを「キャラクター」と定義づけた。「2.5次元舞台」の「キャラ」が「キャラクター」に生成していくうちに、生身の人間の影響を受け、キャラクターイメージがより広く増幅していく可能性がある原因はその二つ概念の間の差である。また、「キャラ」の強度が「二次創作」の流行を支える。「2.5次元舞台」そのものが「二次創作」の産物ではないが、「二次創作」に親しむ「2.5次元舞台」の観客は複雑な視線で「2.5次元」作品および関連するもの（バックステージなど）をキャラクターを巡る一つ一つの小さな物語として鑑賞する。さらに、日本のメディアミックスの視点から見れば、キャラクターには引力と拡散という二つの側面があり、メディア同士も繋がっている。それに伴いイメージも無限に広がっていく。多くの先行研究が示している通り、「2.5次元舞台」はそのメディアミックスの一環としてキャラクターに影響を与えた。本研究は数多くの「2.5次元舞台」の作品の中に、原作ゲームに「キャラ」しか存在しておらず、舞台やミュージカルなどあらゆる形式を通じて「キャラ」が「キャラクター」に生成していく特殊な作品『刀剣乱舞』を対象として議論を進めた。そのシリーズ

作品は役者がキャラクターに与える影響を最大限に現前させ、一般の「2.5次元舞台」作品に潜んだ「キャラ」から「キャラクター」への生成過程を、観客に鮮明に示してくれる。

第三章では、「2.5次元舞台」の生身の役者と二次元キャラクターの関係性を論じた。まず、キャラクターと役者の同一性がどのように保たれたのかを明らかにした。キャラクターには「柔軟性」があり、ごく一部の構成要素の共通性を保つことができれば、他の要素が変わってもキャラクターの同一性が保証できる点は重要である。「2.5次元舞台」というジャンルにおいて、制作側はキャラクターの外見、声、内面などの再現を求めており、できる限り違和感なく、次元の壁「二次元／三次元」を超越しようと努力する。また、観客がごく一部の共通点を通して、舞台以外の場面でも役者をキャラクターとして見て取る可能性を与えるのはキャラクターの柔軟性である。こうした論点を前提として、観客は舞台上で俳優の身体を観ると同時にキャラクターの身体を鑑賞する。役者が自分の身体を通じてキャラクター＝記号を再現する以上、役者がキャラクターから逃げるのが困難となる。「2.5次元舞台」において「現象的身体」と「記号的身体」を分けて鑑賞することが出来ないことを結論した。続いて第二章で整理した「キャラ／キャラクター」論に基づいて、具体的に舞台『刀剣乱舞』の二つのメインキャラクター「三日月宗近」と「山姥切国広」を分析し、多面性・複雑性、独自性、不透明性、内面の重層性およびキャラクター／役者の成長といった点から、原作の「キャラ」が「キャラクター」への生成過程を検討した。『刀剣乱舞』の「キャラ」は、伊藤が定義した「キャラ」の存在感＝外見的一致を基盤とすることで、そこに役者の身体の上での再現されていることを確かなものとしつつ、その上に時間的経過や役者時自身の成長が巧みな仕方で付け加えられることで、テキストの背後にその「人生」や「生活」を想像させるものとしての「キャラクター」に生成していくのである。しかし、その生成過程に終わりはなく、物語が続いていく限り、「キャラ」は役者の身体を通して、永遠に新たなキャラクターに生成していくことを決して忘れてはならない。さらに、舞台『刀剣乱舞』-无伝 夕紅の士-大坂夏の陣-の一シーンで、服装といったごく部分的な要素を提示するだけで、身体を持っているキャラクターを舞台上で表現するという「2.5次元舞台」に非常に特徴的な演出の内実を検討した。観客の「脳内補完」を要求し、一作目で完結せずシリーズ作品として続けていくという「2.5次元舞台」の特徴が、キャラクター間のより緊密な関係性を築くことを可能とし、またキャラクターと役者をより一層繋げることも可能にするという点である。こうして緊密に繋がられたキャラクターと役者はより少ない構成要素でその同一性を維持することが可能になり、「2.5次元舞台」の役者が演じるキャラクターのイメージがさらに広げられるだろう。

第三章では主に物語に関係する内容をめぐる議論を行ったが、続けて第四章では、作品の物語から逸脱した部分に着目し、舞台『刀剣乱舞』とミュージカル『刀剣乱舞』を例にとり、「現象的身体」を中心にして役者が二次元キャラクターに与えた影響を分析した。本研究は役者自身の出来事がキャラクターに与えるポジティブな影響を検討した。具体的に『舞台『刀剣乱舞』-天伝 青空の兵-大阪冬の陣』における役者の負傷事件を分析し、観客が「現象的肉体」への感情を「記号的肉体」に移ることになり、キャラクターは本来、原作あるいは舞台の物語の中に持っていないイメージが「2.5次元舞台」の役者の身体を通じて獲得することで、自身のイメージを拡張させることができるようになることを論じた。また、ミュージカル／ライブという形式で本来キャラクターにない「アイドル」的な要素を加えることができたという現象についても論じた。第二章ですでに論じたように、キャラクターは柔軟性を持っており、複数のメディア間に移動することができ、さらに、各メディアの特徴も自分のイメージに吸収す

## 次元の狭間に立つキャラクター

ることも可能である。そのゆえに、「2.5次元舞台」のライブパートには、芝居パートの歌とダンスと同じ機能を持ち、観客を楽しませるエンターテインメント性を作品にもたらすと同時に、「2.5次元舞台」のキャラクターが、その最低限の同一性をもとにあらゆる形式での展開で、アイドル的な要素がそのイメージに吸収することは不可能ではないと考えられる。最後に、複数の役者が同一のキャラクターを演じるとき、より多面的にキャラクターを表現できるということを論じた。本研究はよく論じられた年齢的の「若さ」および成長に余地を与える「未熟さ」を求めている「2.5次元舞台」の「卒業システム」だけでなく、それ以外のキャスト交代についても議論をしたい。一つのシリーズ作品でごく一部のキャラクターが複数の役者が交代で演じられること、そのほかに、舞台『刀剣乱舞』、ミュージカル『刀剣乱舞』のような同じ原作原案の作品が複数の形に同時に展開する場合には、同じキャラクターが複数の役者に演じられることも視野に入れ、生身の人間はどのようにキャラクターに影響するのかを論じた。同じキャラクターでも、役者間の差異を肯定的に受け取られ、さらに役者の個性を引き出し、より多面的にキャラクターイメージを広げられるのではないだろうか。

第五章結論の部分では、それまで検討した内容を整理し、現在の「2.5次元舞台」ジャンルに存在する多様な現象を検討することで、キャラクターが人間に演じられることによって自分のイメージを無限に広繰り広げる可能性を有しているという結論に達した。

しかしながら、「2.5次元舞台」において観客の参加を過度に求めることなど危険が潜んでおり、多くの問題が残っている。また、「2.5次元舞台」というジャンルは想像できないスピードで発展しているため、そのジャンルの特徴と定義を定めることはより難しくなると推測できる。今後のジャンルの変化と動向を追いつつ、別の機会に議論を行いたい。