

報告

## 「2.5 次元文化研究に関する公開国際シンポジウム」傍聴記

増山賢治 愛知県立芸術大学音楽学部教授 (音楽学)

筆者は近日、タイトルに表記したシンポジウムに出かける機会があり、有意義な情報や知識を得ることができた。本稿はシンポジウムの3人の発表者とそれぞれに対する質問・コメントを筆者が聞き書きしたものとシンポジウムのチラシの紹介文に基づいてまとめたものである。尚、配布資料 (ハンドアウト) がなかったため、記録情報に遺漏や若干の誤りも予想されることをお断りしておく。まず、シンポジウムの概要とチラシの解説文を引用する。

2015年2月5日 17:30~ ヨコハマ創造都市センター 3階スペース

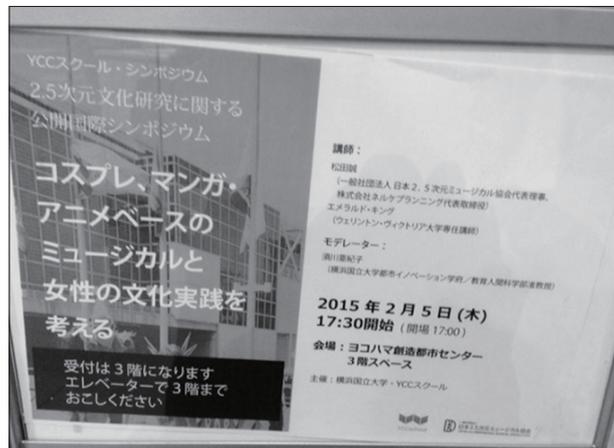
主催：横浜国立大学・YCCスクール

テーマ：「コスプレ、マンガ・アニメベースのミュージカルと女性文化実践  
を考える」

講師：松田誠 (一般社団法人日本2.5次元ミュージカル協会代表理事、  
株式会社ネルケプランニング代表取締役)

エメラルド・キング (ウェリントン・ヴィクトリア大学専任講師)

モデレーター：須川亜紀子 (横浜国立大学都市イノベーション学府／教育人間科学部准教授)



2.5次元文化とは、現代ポピュラー文化（アニメ、マンガ、ゲーム）の虚構世界を現実世界に再現し、虚構と現実の曖昧な境界を享受する文化実践のことを指す。具体例として、コスプレやマンガ等を原作としたミュージカル(ミュージカル『テニスの王子様』、ミュージカル「美少女戦士セーラームーン」等)、コンテンツツーリズムなどがあり、若者を中心に海外でも積極的消費がなされている。しかし、学術的な研究は追いついておらず、若手研究者中心に領域横断的な研究が散見されるのが現状である。

本シンポジウムでは、2.5次元文化発信地である日本と、それを享受発展させている海外の研究者、および制作者たちの学術交流を、研究者、学生だけでなく、一般市民に開かれた場で行う。制作側と研究者側の両サイドから、特に「女性オーディエンス」に焦点を当てて、2.5次元文化の国際比較研究を行う。これにより、新たな理論構築に向けての基盤作りを目指す。

以下、発言順に発表内容とそれに対する筆者の見解を記す。

## 1. 松田誠氏の発表

松田氏の発表は2.5次元ミュージカル協会HPに掲載されている情報を中心に2.5次元ミュージカルの上演映像を交えながら、終始分かりやすく展開された。2.5次元ミュージカル界の総帥ともいべき同氏ならではの、貴重な情報も含まれており、今後の2.5次元ミュージカルの発展を考える上での有意義な指摘、分析が示された。それによって同ミュージカルに関する新しい知識を得ただけでなく、それに関する筆者の一部の見解が的外れではなかったと確認できことは大きな収穫だった。例えば、日本のミュージカル上演演目の70%は欧米もので、劇団四季などは上演に際してディズニーに多額のロイヤリティを支払っている現状があること。それに対して松田氏は欧米でのアニメの高い人気を追い風にして将来的に欧米人が日本の2.5次元ミュージカルの演目を上演する方向も想定しており、「デスノート」は英語上演での脚本がすでに書かれている事実などから、まさに壮大なプロジェクトが進行中である状況が伺えた。

そして、2.5次元と言う語（呼称）はもともとファンの造語であり、ミュー

ジカルと称してもいわゆるストレートプレイも含まれている（「弱虫ペダル」など）ことも再確認できた。それから、2.5次元ミュージカルがヒットした要因として、松田氏が挙げた以下の3点も2.5次元文化を考察する上で示唆に富んだものだった。

- (1) リアルの希少価値が上がっている（ヴァーチャルが大衆化した御蔭で）。
- (2) アニメ作品を舞台化したコンテンツを見る際に観衆は必然的に「脳内補完」をしている。
- (3) キャラクター、物語の認知度

(1) はポピュラー音楽の世界にそのまま当てはまる現象で、ライブハウスの人気上昇とも相通じるものがあると感じた。(2) については、「自転車のペダルだけを持った俳優による体力の限界まで挑戦する熱演に感動する」という説明は、筆者の本来の専門領域である京劇の舞台、演技におけるシンボリズムやアクロバットの醍醐味が想起され興味深かった。(3) については、私見ではプラスマイナス両面があると思われる。原作のイメージが強烈で、それが上手く舞台化されないと不満を感じる観客もいるかもしれない。しかしながら、原作はあくまでも原作であって、それを元に作られた作品は独立したものであると考えれば、それ自体で鑑賞すべきだという見方も十分成り立つと思われた。ストーリーの結末は分かっているのにまた見たいという感覚は、ある意味「古典」演目の鑑賞に通じるものがあると言えるだろう。この点に関しては、「ファンの2-3割が原作を読んだことがない」という同氏の指摘もあり、注目すべき傾向だと思った。実は筆者もその一人で、あくまでもミュージカルの新しいカテゴリーとして鑑賞しており、多くの演目がそれに耐えうる水準には達していると考えている。もちろん、改善すべき点はまだ多くあるが、むしろ、音楽的には新しい可能性を秘めている点が感じられ、期待を抱いている。例えば、特に歌唱について2.5次元ミュージカルの楽曲の歌詞は字幕無しで9割以上聞き取りに問題はないことが大きな強みであり、それには俳優の発声法、曲調や作風に秘密があると考えている。そういう意味で、欧米や既成の日本のミュージカルに共通する、まるでオペラを思わせる朗々とした歌声を2.5次元ミュージカ

ルの基本とすべきではないだろう。楽曲スタイルに関しては、「黒執事」や「忍たま」の楽曲スタイルの多元性、多様性には注目すべきで、ミュージカル界に革命を引き起こす、創作ミュージカルの1つのカテゴリー形成の動きとしてとらえたい。そして、2.5次元ミュージカルナンバーのオリコン進出、カラオケへの採用によってJ-Popへの影響が現実化していると考えられる。また、その歌唱に関しては、オペラのアリアとレチタティーヴォのような対比的要素というより、メロディアスな曲、聴衆が盛り上がる曲（アンコール曲）、ダンスミュージック、複雑な転調は見られず使用音も少なく、音域も比較的狭く設定することで、ミュージカル経験のない素人でも歌える曲など、より多様な類型化が可能ではないかと予想している。

その他、松田氏の発表に関する1つの質問は、2.5次元ミュージカルの普及、一般的認知度を高めるための批評家への働きかけ、大手マスコミへの売り込みの姿勢を問うものだったが、私見では批評・評論の必要性はある程度頷けるが、芸能の批評・評論が欧米並みのレベルが確立されているかどうか判断が難しい日本では、一部の芸能ジャンルのようにいわゆる「提灯記事」が氾濫する危険性があり、文化の発展という意味からするとそれほど有効な措置とは言えない気がする。主流のミュージカルと同様に形骸化して独自の魅力が失われていくことも考えられ、まさに「諸刃の剣」といったところだろうか。

## 2. エメラルド・キング氏の発表

タイトルは「水曜日はピンクを着るのよーオーストラリアにおけるコスプレと女性ファン共同体」である。筆者もコスプレに関しては、フランスでの人気はある程度知っていたが、オーストラリアでの普及もかなりのものだということが分かり、世界的広がりを見直し再認識した。それに関連してヒーローものとアニソン、キャラソンはどうなのか一度伺いたいと思った。

## 3. 須川亜紀子氏の発表

2.5次元の文化実践を女性の快楽、イマジネーション、女性オーディエンスの視点から考えるもので、広く文化を考察するための様々な概念、視点が網羅されており大変勉強になった。2.5次元文化領域の射程、コンテンツ浸透の背

景、メディアの発達による「リアリティ」の概念の変化など、いくつかのセクションに分けて発表が展開されたが、虚構と現実の線引きが曖昧化しているという指摘には興味を惹かれた。

2.5 とは半虚構／半現実、つまり虚構であるものを3次元の俳優が演じる面白さであり、具体例として、キャラ／声優のコンサート、コスプレなどが挙げられた。それを支える概念として、ポール・ミルグラム（1994年）によるVR（ヴァーチャルリアリティ）＋AR（Augmented Reality 拡張現実）＝MR（Mixed Reality 複合現実感）の説明があり、さらに「リアリティ概念の変化」に関しては、現実感の変化、変容という視点からハイブリッドな現実（HR＝Hybrid Reality）という提唱は2.5次元文化を考える重要なヒントであると感じられた。その他、パフォーマンス学関連で Fischer-Lichte, 2014. *Theatre and Performance Studies*. や2.5次元アート写真も紹介された。

そうした分野には門外漢である筆者が軽々に援用など口にすべきでないことを承知の上で、敢えて無謀な妄想を展開すると、音楽においてもリアリティをどう解釈できるか考えると興味深い。音楽の場合、2次元＝楽譜、録音（CD）、3次元＝従来のパフォーマンス（生声、生バンド）と単純に考えると、2.5次元＝マイク使用、録音・カラオケ伴奏に「生声（しかも従来のミュージカルとは少し違う発声で）で歌う」ことが新型リアリティのポイントとなるように感じられる。最近ではボーカロイド（合成した声）がボーカロイドオペラ「葵上」という新しい試みを実現したこととも合わせて興味は尽きない。2次元と3次元の共同作業、クロスオーバーとして2.5次元ミュージカルをとらえると、アニメのキャラクターを俳優が背負って演じ、歌うから見る側はそこに魅力を感じるのであって、アニメキャラが映像でボーカロイドのように歌うだけではそこに魅力的な空間が生まれるとは考え難い。2次元に3次元の要素が絡む独特の融合スタイルを2.5次元文化は今、模索中であるが、それは言い換えれば「メディアミックス戦略による脈絡変換のマジック」のような気がする。

今回のシンポジウムは3時間程で、全体に形骸化、硬直化した研究分野にはない良い雰囲気の中で闊達な実りあるシンポだった。2.5次元文化研究が特定のアプローチしか認めないような硬直化した研究領域にならないように願いつつ、「テニミュ」に代表されるスター主義でも群像劇でもない2.5次元

ミュージカルが、既成のミュージカルの音楽様式とどのように異なっているのかその特徴に関して、筆者は 2.5 次元アーティストの存在、J-Pop への影響などを視野に入れながら音楽人類学の立場からの考察を模索している。

松田氏の発表の中で AiiA 2.5 Theater Tokyo つまり、2.5 次元ミュージカルの専門劇場が 3 月 21 日、渋谷にオープンすることが言及された。しかも、4 か国語字幕が選択できる映画の 3D 眼鏡のようなゴーグルが配備されるといふ。それによってミュージカルの世界にどのような変化が起きるか大いに注目される。