

キャラクター・アダプテーション： マンガ・アニメの実写化に対する拒否反応

メタデータ	言語: Japanese 出版者: 静岡大学人文社会科学部翻訳文化研究会 公開日: 2021-04-15 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 原田, 伸一朗 メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.14945/00028157

キャラクター・アダプテーション —マンガ・アニメの実写化に対する拒否反応—

原 伸一朗

1. はじめに

多様なメディアミックスが盛んな日本のコンテンツ界においても、しかしながらマンガ・アニメ作品の実写（映画・ドラマ）化に対しては、しばしばファンから強烈な拒否反応が示され、インターネット上で議論となり、「炎上」を引き起こすことも多い。登場人物を演じる俳優が発表された場合は特にそうであるし、そもそも実写化企画の存在が告知された段階でも、端からの否定的反応が目立つ。実写作品そのものがまだ完成しておらず、したがって作品を鑑賞する前から（鑑賞するまでもなく）、「実写化」というアダプテーション方法自体への忌避感が先行するところが、ファンらの反応の特徴である。

日本のマンガ・アニメ作品の実写化は今に始まったことではないが¹、特に2000年代以降に目立ち、今やテレビドラマや邦画の一定数が、マンガ・アニメを原作とするものになっている。しかも、一般に広く知られている作品ばかりでなく、いわゆるオタク向けのマイナーな作品が原作に選ばれることも多い。加えて、日本のヒットコンテンツに対する海外映画業界からの実写映画化のオファーは引きも切らないようである²。しかし、マンガ・アニメ作品の実写化がメジャーなアダプテーション類型として定着するにつれ、それに対する拒否反応・失望感もまた高まっているように思われる³。

¹ 本稿は、主として2000年代以降の作品・情勢を念頭に論じているが、それ以前からのマンガ実写化の概観としては、渡邊大輔「マンガ×映画カルチャーを知るための解説と作品ガイド」ユリイカ47巻15号（2015）、映画秘宝編集部編『漫画+映画！：漫画原作映画の現在地』（洋泉社、2017）参照。

² 「ポケモン・ガンダム・キティ…米で映画化続々」朝日新聞2019年5月15日付朝刊参照。同記事によると、近年の米国映画業界の「多様性」重視の傾向も影響しているという。

³ 例えば、人気マンガ・アニメ「ドラゴンボール」の実写映画の「失敗」は今でも語り草となっているし、現在進行中の大ヒットアニメ映画「君の名は。」のハリウッド実写化企画も、悪い予感しかしない。「ハリウッド側関係者は原作を気に入った癖に、他方で大幅に物語・設定を変える気も

本稿は、マンガ・アニメ作品の実写化に対してなぜこのような反応がファンの間に生じるかを探究しようとするものである。その手がかりとなる先行研究として、フィクションの哲学をはじめとして、マンガ表現論、キャラクターの（デフォルメされた）顔に対する認知科学的研究等を参照した。なお、本稿筆者の主専攻は法学であり、法学におけるキャラクター論⁴、とりわけ「キャラクターの同一性」に関する議論に諸学を接続することをも企図している。

2. 実写化と「原作レイプ」

原作の価値を損なうような、クオリティの低いアダプテーションに対する批判として、オタク界隈では「原作レイプ」という言葉がしばしば用いられる⁵。これは、コンテンツの翻案・アダプテーションに対する、最も過激な批判の言辞であり、法的に表現すれば、「同一性保持権」侵害の最上級のものということになろう。

なお、「原作レイプ」という言葉は、作品のファンの側から、作品の著作者・権利者（いわゆる「公式」）に対して投げかけられるという点で、文脈を選ぶ用語である。コンテンツの翻案と言えば、ファンによる同人・二次創作も思い当たるが、こうした表現物に対して、「公式」側が「原作レイプ」と呼ぶことはまずない。逆に、「公式」が手がける・進めるメディアミックスに対してこそ、「原作レイプ」が言われる。「原作レイプ」とは、文字通り原作を改変・破壊するあらゆる表現・行為に対して適用可能な言葉なのではない。「公式」自身が自らの作品を毀損しようとする行為に対して、ファン側が作品を守ろうとしてぶつけ

満々である」からである。福井健策「知的財産法とビジネスの種（13）ハリウッドとの闘い方」 ジュリスト1525号（2018）73頁参照。

⁴ 法学においては、キャラクターの図像（表現）は「著作物」として扱われるが、「キャラクター」そのものは、個々の図像に還元されるものではなく、それらを昇華した人格ともいべき抽象的概念であると捉えられている。詳細は拙稿「キャラクターの法的地位：『キャラクターのパブリシティ権』試論」情報ネットワーク・ローレビュー17巻（2019）参照。岩下朋世『少女マンガの表現機構：ひらかれたマンガ表現史と「手塚治虫』（NTT出版、2013）123頁以下の提起する「キャラクター」「キャラクターのパブリシティ権」「キャラクターの法的地位」の概念区別も参照。「キャラクター」を、「キャラクターのパブリシティ権」に先行して存在するものではなく、むしろ事後的に立ち現れるものとして措定するところに岩下の力点がある。

⁵ この言葉は、ニコニコ大百科、ピクシブ百科事典といったネット用語辞典において独立した項目が立てられており、オタク界隈ではよく知られた言い回しである。しかし、「原作レイプ」と呼ばれる事象について学術的に研究されることはあまりなかったと思われる。

る言葉なのである^{6 7}。

本稿がフォーカスするマンガ・アニメ作品の実写化に対しても、もちろん「原作レイプ」という批判は盛んになされている。しかし、実写化に対するのと同じくらい、マンガやライトノベル⁸を原作とする作品を「アニメ化」する際にも、この言葉はしばしば用いられる。最終的に実写化される場合も、まずアニメ化を経ていることが多い。マンガとアニメは、それらと実写に比べれば、近接・類似した表現領域ではある⁹が、それでも、マンガをアニメ化する際、原作の世界観・キャラクター・設定を破壊するような改変がおこなわれると、原作ファンの怒りを買う。そして、原作ファンの支持を得られないと、アニメ化は商業的にも成功しにくいため、製作者側も、原作に忠実にアニメ化をおこなうという安全策を取ることも多い（原作者をアニメ制作に関与させることもある）。人気マンガは軒並みアニメ化され、「原作枯渇」が言われる昨今の日本でも、原作者（漫画家）が頑なに拒否しているためか、アニメ化が実現していない著名作品も散見される。

このように、「原作レイプ」と呼ばれるような状況はアニメ化の際にもしばしば生じるが、とりわけ実写化が「原作レイプ」と批判される固有の要因は、やはり、マンガ・アニメのキャラクターを、実在の人間である俳優が演じることにあるだろう。もちろん、実写化の際には、登場人物だけではなく、舞台・空間の実写化¹⁰も伴う。また、尺の都合によるストーリー・結末の変更もありが

⁶ 著作権法が定める「同一性保持権」とは、法条通りに読めば、著作者の意に反する改変を禁じるものであるが、ここでは、むしろ著作者サイドが主導・許容する改変こそが問題になっている。したがって、従来の法律構成では、「原作レイプ」を防ぐことは難しい。田村善之『著作権法概説〔第2版〕』（有斐閣、2001）404頁参照。

⁷ 「原作レイプ」とは、まさに「原作が犯された」という、原作を被害者と見る発想である。逆に、過剰に原作へのリスペクトを求めるファンを揶揄する「原作厨」というネットスラングもある。後述するが、原作に対する姿勢という点で、アダプテーション論において特筆すべき傾向は、「2.5次元」と呼ばれる、マンガ・アニメ作品の舞台化に見つけることができる。上田麻由子『2・5次元クロニクル2017-2020：合わせ鏡のプラネタリウム』（筑摩書房、2020）233-234頁参照。

⁸ ライトノベルは、表紙や挿絵にキャラクターのビジュアルがイラストとして描写・提示されることを特徴とする小説であり、一般の小説とは異なり、登場人物の外貌に対する読者の想像力を榨げる。

⁹ そのため、本稿では「マンガ・アニメ」を並記して「実写」と対峙させているが、マンガとアニメの間にはメディア特性・表現手法に大きな差異があるのは言うまでもない。

¹⁰ 近年、実在する特定の場所を舞台としたアニメが多数製作され、モデルとなった場所をファンが訪ねる「聖地巡礼」もブームとなっている。そうした「聖地アニメ」を実写化する場合、舞台を実写化することに対してはさしたる抵抗はなく、むしろ歓迎されるはずであろう。そもそも、聖地アニメにおいては、実在の場所・風景がしばしば忠実にアニメの背景として再現されているので、実写化はむしろオリジナル（原典）に回帰することになる。しかし、キャラクターの実写化については、実在の人間としてモデルが存在しないものを、実在の俳優で擬似的・代替的に再現しようとするもので、そこだけ違和感が際立つことになりがちである。

ちで、そこが「原作レイプ」批判を受ける主要な要因となっていることが多い。しかし、本稿はキャラクターのアダプテーション、それもビジュアル（視覚的表象）の次元に焦点を絞る。

作品の中でキャラクター（だけ）はメディア横断的な存在¹¹であり、メディアによってビジュアルや声が異なっていても、（擬似的）人格としての「キャラクター」の同一性が保持され得るはずである。キャラクターは、その定義からして、同一メディア内においてすら特定の図像・表象に縛られないし、マンガ、アニメ、実写映画・ドラマと、異なるメディアで異なって表象されることにも耐え得る「人格的同一性」を持つはずである。しかし、実写化となると、表象の振れ幅が許容限界を超え、キャラクターの同一性を保持できなくなってしまうということなのか。

なぜ実写化が批判されるかと言えば、単純に、マンガやアニメのようなイラストと、実在の人間とで、ビジュアルの落差が大きく、見た目の違和感が必然的に生じるからと説明することも可能かもしれない。あるいは、2次元キャラクターと実在の人間との歴然としたビジュアルの差を受け入れた上でもなお、数ある俳優の中で、選ばれた俳優がキャラクターに「似ていない」と多くの人に感じられるからなのかもしれない¹²。それならば、事は「ミスキャスト」という単純な問題であり¹³、より「マシ」なキャスティングを追求すれば済むことになる¹⁴。しかし、実写化批判の根底には、「似ている／似ていない」以前に、

¹¹ 岩下朋世『キャラがリアルになるとき：2次元、2・5次元、そのさきのキャラクター論』（青土社、2020）13頁参照。

¹² 太田碧「人間の顔・キャラクターの顔の違いとは：その検討可能性について」法政大学大学院紀要84巻（2020）は、マンガ・アニメ作品を実写化する際、2次元の「キャラクターの顔」と3次元の「人間の顔」ととの間の「違和感」が何によって生じるかを科学的・心理学的に研究しようとする。「マンガ・アニメを原作として実写化する際にキャラクターを演じる俳優は、感覚的にでも「そのキャラクターっぽい」「あまり似ていない」などと（主に原作のファンから）判断されている。その俳優はなんとなくそのキャラクターっぽくない、という「違和感」の正体が何であるかを明確に言葉にすることは可能なのだろうか。可能であれば、その「違和感」を示す手がかりとなるのは、やはりキャラクターと俳優を代表する顔であろう。我々は実写化作品の俳優の顔を見て、原作のキャラクターに似ているか否かを判断していると言ってもよい。では顔に関する何をもって二次元と三次元の「違和感」を判断しているのだろうか」（5頁）、「キャラクターの顔は顔と判断できる範囲内ではあるが、実際の人間とは異なる形で、より誇張して描かれる場合が多い。その顔を実写作品において人間が表現することに何らかの齟齬が生じているのだろうか」（6頁）。

¹³ 単なる「ミス」ではなく、故意に、専ら商業的・縁故的理由により、原作のキャラクターからあまりにイメージがかけ離れた俳優を起用したとファンに受け取られて「炎上」する例もある。また、たとえイメージが似ていたとしても、メジャーな芸能業界で活躍する人気俳優・アイドルが、畠違いのマンガ・アニメ等のオタクカルチャーの領域を侵犯することへの忌避感もある。香月孝史「アイドルはアニメを照射できるか」ユリイカ48巻12号（2016）217頁参照。

¹⁴ キャラクターの外的特徴に加え、年齢や性格などの内面的特徴もマッチしたキャスティングを

キャラクターはどのような姿で「生きている」のかという、キャラクターの哲学（美学）が関わっていると思われる。

3. キャラクターの顔

キャラクターはどのような「顔」をしているのか。マンガやアニメで描かれた通りの顔をしているのか。彼らが生きている物語世界の中でも、キャラクターたちはそのような顔・姿で存在しているのか。当然そうであると考えたいところであるが、ここで、マンガ・アニメのキャラクターの表象が、マンガ・アニメ内存在者としてのキャラクターの外貌の正確な表現ではないとする説を参照する。

キャラクターを描いた図像と、キャラクター（それ自体）との関係について哲学的に考察する高田¹⁵は、「公式の図像の一部はキャラクターの形象的性質についてわずかにしか情報を与えない」(20頁)、「キャラクターの図像が必ずしもキャラクターのフィクション内の形象的性質を正確に伝えるものではない」(33頁)とする「非正確説」を提起する。すなわち、我々は、キャラクターが実際にはどのような姿をしているのかを正確には知り得ない、キャラクターのイラストを見ることはできるが、それは必ずしもキャラクターのフィクション内の姿形を正確にあらわしてはいないと言う。

これは、小説のように文字のみによって人物像が表現されているキャラクターのみならず、図像によって容姿が明確に描写されているかのように思われるマンガやアニメのキャラクターについてもそうだと言うのである。我々はしばしばキャラクターの図像がキャラクターの姿そのものであると素朴に信じているが、それは誤解だと言うのである。

例えば、マンガやアニメのキャラクター、特に「アニメ絵」「萌え絵」と呼ばれる様式化された表現は、しばしば実際の人間にはあり得ないような大きな目を持ち、頭身が低く、鼻が小さく（点状に）描かれたり、あるいはまったく描かれなかつたりする。だからと言って、そのキャラクターが、彼らが生きる物語世界において、異様に目や頭が巨大で、鼻がない特殊な人間として存在して

支援しようとするシステムも提案されている。土方希ほか「コミック／アニメ実写化のための俳優キャスティング支援：システム開発と評価」映像情報メディア学会技術報告41巻12号（2017）参照。

¹⁵ 高田敦史「図像的フィクショナルキャラクターの問題」Contemporary and Applied Philosophy 6巻（2015）。

いると考えるのも不自然である。イラストに鼻が描かれていないからといって、物語世界内で、「鼻がない」キャラクターとして存在しているわけではない¹⁶。マンガやアニメは、記号的表現でもあるため、実際の人間には無数に存在するはずの産毛なども特に描かれていないが、そうしたものがまったく生えていない人間をあえて描こうとしているわけではない。同様のことは、日本のアニメで目立つ、奇抜な髪色のオンパレードについても説明可能かもしれない¹⁷。

このように考えると、例えば、マンガ・アニメ「けいおん！」の登場人物である中野梓は、アニメにおいては図1（公式画像）のように描かれているが、「けいおん！」の物語世界内で存在している中野梓は、図2（非公式イラスト）のような、実際の人間に近い顔・姿をしていることになる。もし図2の姿が梓の「真の姿」であると仮定すると（そもそもそれを知り得ないというのが前提の話ではあるが）、図1が、真の姿を十分正確には伝えていないことはたしかである。

¹⁶ これに関して、「ドラゴンボール」の登場人物であるクリリンには鼻がないのかという論争がある。たしかにクリリンのイラストには鼻が描かれていないが、「非正確説」によれば、だからと言って、「クリリンに鼻がない」ことを意味しない。なお、原作中で、クリリンが「おまえには鼻がないじゃないかっ!!!」と言及されている場面があるが、同上22頁は、それはあくまで「メタフィクション的な表現」と解釈する。しかしクリリンが、鼻がない（匂いを感じない）ことを武器として、ある戦いに勝利するというエピソードが存在するので、ただのメタフィクションではなく、本当にドラゴンボールの物語世界内で、クリリンは鼻がない人間であると考える余地もある。三浦直是=山本広志「漫画の登場人物の顔の分析」山形大学紀要（教育科学）15巻2号（2011）124頁によれば、「男性向け漫画でも女性向け漫画でも鼻が全く描かれない作品がある」。作品の登場人物すべてに鼻が描かれていないければ、そういう画風であり、実際にはみな鼻があり、鼻の機能を持っていますが自然であるが、作品中で特定のキャラクター（クリリン）にだけ鼻が描かれておらず、しかも、それが「作品内で真面目に言及されている」と思われる所以で、本当にクリリンは鼻がない人間と考えることができるのではないか（同じくドラゴンボールの登場人物である天津飯に目が3つあることについても同様である）。なお、別の場面では、クリリンに鼻があることを前提とした描写（鼻血を出す）もあるので、キャラクター設定に齟齬が生じていることは認めざるを得ないが、少なくとも一の場面では「クリリンには鼻がない」と真面目に考える余地がある。

¹⁷ すなわち、アニメのビジュアルではピンクや緑の髪色をしていても、キャラクターたちが生きる物語世界内では、黒・茶系の自然な髪色なのかもしれない。物語の中で、あえて「ピンクの髪の子」などと呼ばれたり、その髪色が「校則違反」であるなどと言及されてたりするのでなければ、実際にはそのような色ではないとも言える。アニメのビジュアルは、キャラクターの識別性を担保するアイコンとして、奇抜な色がつけられているだけなのかもしれない。



図1 中野梓¹⁸



図2 リアル中野梓¹⁹

個人的にはこのような説は直観には反する。梓は図1のようなアニメ顔をしており、「けいおん！」の物語世界内でもこの顔のままで存在しているのだと思いたい。そうでなければ、「梓」ではないような気がするからである。図2は、キャラクターの姿を真に捉えた絵というよりも、身の回りにいそうな、実在の人物のような画風で表現してみたらこうなるという、むしろ一種のギャグ、「がっかりネタ」として受け取られてもいる²⁰。

キャラクターの顔と、現実の人間の顔とにこのような「残念」な差があることを作品中でメタ的に指摘するのが、図3である。また、バーチャルYouTuber（後述）についても、そのキャラクター・アバターを実写で「再現」したときのビジュアルの落差を面白がる画像（図4）が、ファン（海外のファン）によって投稿されている。

¹⁸ TBS「けいおん!! キャラクター紹介 中野梓」https://www.tbs.co.jp/anime/k-on/k-on_tv/chara/chara08.html (2021年2月1日確認)。

¹⁹ どんどんま「けいおん！ 中野梓」ニコニコ静画 (2011年8月20日) <https://seiga.nicovideo.jp/seiga/im1365398>。

²⁰ ただし、海外ではそれほど違和感がないのかもしれない。キャラクターの顔認知の文化的差異については今後の検討課題である。ボーカロイド「初音ミク」の海外向けプロモーションでは、アメリカ風、あるいはフォトリアルなビジュアルへとアダプテーションされたこともある。初音ミクが実在するとしたら、図2のようなビジュアルの人物として存在していると考えるべきなのか。



図3 キャラクターの顔と現実の顔²¹



図4 桐生ココのアダプテーション²²

²¹ みづきたけひと『こはるびより 3巻』(メディアワークス、2007) 113頁（部分）。初出は電撃帝王 2006年11月号。

²² Freehabano, *Can't wait for the next episode.*, Reddit (Nov. 21, 2020, 7:28), https://www.reddit.com/r/Hololive/comments/jxz01g/cant_wait_for_the_next_episode/.

ことによると、マンガ・アニメキャラクターの実写化において、実際にはキャラクターはこのような顔（図2のような顔）をしているとファンが想像しており、その顔と当該キャラクターを演じる俳優の顔が類似・一致している場合には、違和感がなく受け入れられ、それが乖離している場合に「似ていない」という反応を引き起こすということなのか。

しかし、キャラクターの「真の姿」は正確には表象できないし、そもそも多くの人は想像したことすらないのではないか。それが、キャラクターはキャラクターイラストの姿で存在しているという素朴な想定を支持していたと思われる。キャラクターのフィクション内の姿は、正確に描き出されていないというより、そもそも確定すらしていない。これは、ビジュアルだけでなく、キャラクターの年齢や家族構成などの設定についても同様であろう²³。ならば、ファンはキャラクターの何を基準に、実写化に対する好悪の反応を引き起こしているのか。

4. 「2.5次元」からの示唆

高田の所説を受けて、松永²⁴は、「虚構世界内の存在者」としてのキャラクターを「D（ダイエジェティック）キャラクター」、画像としてのキャラクターあるいは「Dキャラクター」を演じるキャラクターを「P（パフォーミング）キャラクター」と分けてキャラクターを捉える見方を提起している²⁵。

「ドラえもん」は「ドラえもん」であって、彼が生きるあの世界でも、二頭身のあの姿で存在しているかのように思いがちだが、実は、あのような見た目の「Pドラ」が、「Dドラ」を演じていることになる。物語世界内の人格的存在者であるDキャラクターを、Pキャラクターが「演じている」という見方はいかに

²³ ストーリーが進むと、これまでまったく存在を匂わせていなかった主人公のきょうだいが突如新キャラクターとして登場したりする。その時点までは、きょうだいがいるかどうか自体が非確定であったと考えられる。「たとえば、ホームズの物語のある場面においてホームズの頭髪は偶数本であったか奇数本であったかと問われても、どちらかであったはずだとは言えても、どちらであったかを確定することはできない。それは、たんにわれわれが知らないだけでなく、そもそもホームズの世界にそのような確定的事実が存在するのかどうかが疑わしい」清塚邦彦『フィクションの哲学 [改訂版]』（勁草書房、2017）185頁参照。しかし、フィクションだからといって不確定であってよいということに当然なるわけではない点については、同書214頁、三浦俊彦『虚構世界の存在論』（勁草書房、1995）61–64、326–328頁参照。

²⁴ 松永伸司「キャラクタは重なり合う」フィルカル1巻2号（2016）、同「俳優、着ぐるみ、VTuber」9bit（2018年5月22日）<http://9bit.99ing.net/Entry/87/>。なお、術語の表記は後者論稿に従う。

²⁵ ただし、高田は松永の導入したアイデアの有効性には疑問も呈している。at_akada 「「キャラクタは重なり合う」は重なり合う」Hatena Blog（2016年10月22日）<https://at-akada.hatenablog.com/entry/2016/10/22/213559>参照。

も技巧的であるが、キャラクターが作品を超えて「自律化」し、キャラクター単体でビジュアルキャラクター（Pキャラクター）として流通している昨今のキャラクター消費の態様²⁶、特に同人・二次創作の隆盛、さらには松永も挙げる東の「データベース消費²⁷」という概念をも、この視角はよりよく説明するように思われる。

岩下²⁸は、松永説を「2.5次元」コンテンツの分析に適用する。「2.5次元」とは、マンガ・アニメ等を原作とした演劇・ミュージカルを指し、近年、女性ファンを中心に隆盛著しいコンテンツ・ジャンルである。

2次元	マンガ・アニメ
2.5次元	上記を原作とした演劇・ミュージカル ²⁹
3次元	実写映画・ドラマ

映画・ドラマなどの「実写化」に対しては拒否反応を示しつつ、2.5次元と呼ばれる「舞台化」に対しては、むしろ熱狂的なファン・市場が形成されてもいる³⁰。同じくマンガ・アニメのキャラクターを実在の俳優が演じるもの³¹なのに、

²⁶ 白田秀彰「マンガ・アニメ・ゲームにおけるキャラクターの本質的特徴について」中山信弘=金子敏哉編『しなやかな著作権制度に向けて：コンテンツと著作権法の役割』（信山社、2017）673頁は、キャラクターの著作権を論じる文脈であるが、次のように指摘する。「キャラと作品を一体不可分のものとして把握するあまり、キャラのみを用いるような利用方法について、「そのキャラから作品全体の本質的特徴を直接感じしめるゆえに、キャラの利用は作品について成立している著作権を侵害する」といった論法は、たとえば、「原作たるアニメを見ないまま、登場するキャラが用いられた商品を購入する消費者が、キャラを通じて、その原作アニメの内容を把握している」と考えることが不自然な程度に、不自然であるといえるだろう」。

²⁷ 東浩紀『動物化するポストモダン：オタクから見た日本社会』（講談社、2001）71頁以下参照。

²⁸ 岩下・前掲注（11）。

²⁹ 「2.5次元」という言葉は、元はキャラクターフィギュアやコスプレ、声優等を指して用いられてきた。なお、ここで実写作品を「3次元」に分類してはいるが、そこにおいて鑑賞されるのはあくまで2次元スクリーン上の映像である。一方、「2.5次元」と言いつつ、それは、俳優の生身の肉体を直接鑑賞する3次元体験である。「映像」を鑑賞するという点では、アニメと実写映画の方がよほど近接しているのに、演劇・ミュージカルを3次元ではなく2.5次元と（マンガ・アニメの近くに）位置づけるのは、マンガ・アニメを原作とする演劇・ミュージカルにおいては、2次元世界との類似性が焦点化されるためである。ここで「2次元」「3次元」が「平面」「立体」という位相からずれている点については、星野太「キャラクターの召喚：二・五次元というカーニヴァル」ユリイカ47巻5号（2015）62頁参照。また、須川亜紀子『2.5次元文化論：舞台・キャラクター・ファンダム』（青弓社、2021）は、2次元（虚構）と3次元（現実）の間を漂うさまざまな文化実践を包括的に捉えて「2.5次元文化」という概念を提起している。

³⁰ 公野勉『時代』『絵師100人展09』（産経新聞社、2019）224頁参照。

³¹ ただし、映画と演劇では演出手法が異なり、特に演劇においては「見立て」が機能するという点が大きい。同じ役者を起用した同じタイトルであっても、映画と演劇とで、ファンの評価に差が生じる場合もある。公野勉『ライブエンターテイメントへの回帰：映像から二・五次元へ アニメ

この「矛盾」はどのように説明できるのであろうか。

岩下³²は、「2・5次元においては、「俳優の身体がPキャラクタとして機能している」というよりも「俳優の身体がPキャラクタを演じている」のである」(195頁)とする。すなわち、Dキャラクターではなく、直接にはPキャラクターの再現度こそが2.5次元コンテンツで求められているものである。「2・5次元とみなされるコンテンツにおいては、演者は直接にDキャラクタを演じようとするのではなく、すでにファンに親しまれたPキャラクタを演じることを介して、Dキャラクタを表現しようとするのである」(196頁)。

こうなると、マンガ・アニメの実写化を成功に導くためには、2つの戦略があることになる。1つは、俳優がDキャラクターを完璧に再現してみせることである。実際、俳優のビジュアルがマンガ・アニメのビジュアルと乖離していくても³³、Dキャラクターそのものを演じることができていれば、俳優の演技力に物語・ストーリーの魅力も相俟って、作品として評価されることが多い。もう1つは、2.5次元コンテンツと同様、俳優とPキャラクターとの類似度を高めることである。実際、Pキャラクターのビジュアルや雰囲気に似せる努力を払っている実写化作品には、実写化に対してより厳しい態度をとる男性ファンからも好意的に受け取られている作品もある³⁴。

俳優本人にとっては、Dキャラクターを演じきることができるかどうかに役者としての力量があらわれるので、単純にキャラクターのアニメ絵に自身のビジュアルが似ているかどうかで作品を判定されてしまうのは不本意であろう。俳優としての技能とは無関係の基準で、作品に対する評価が決まってしまうことになるからである³⁵。キャラクターのパーソナリティを演技により再現・顕現できているかどうかではなく、原作のキャラクタービジュアルに似ているかどうかが重要だとすると、むしろ問題は単純である。ただ、実在の人間が「アニメの顔」になることは原理的にできないので³⁶、極限まで似せても、俳優は

ライプミュージカル概論』(風塵社、2018) 17頁、おーちょーこ『2・5次元舞台へようこそ：ミュージカル『テニスの王子様』から『刀剣乱舞』へ』(星海社、2017) 70-71、102頁参照。

³² 岩下・前掲注(11)。

³³ 「少女マンガ原作ものでは、キャラクターのルックスの忠実な再現が志向されているようには見えない」、「俳優たちのルックスに求められるのは、イケメンや美少女としての説得力であり、原作のイメージ通りの風貌というわけでは必ずしもない」岩下・前掲注(11) 149頁参照。

³⁴ 「咲-Saki-」「ゆるキャン△」など。

³⁵ ただし、体型をキャラクターに合わせるために体重を増量・減量するなど、ビジュアル面での「役作り」を怠らないことも俳優にしばしば期待される姿勢である。

³⁶ 「仮にアニメやマンガのデフォルメされたキャラそのままの人間がいたら恐ろしく異様だろう」雨宮俊彦「マンガにおける人物のデフォルメ表現についての心理学的考察」マンガ研究2巻(2002)

キャラクターの擬似的・代替的存在に過ぎない。一方、Dキャラクターを完璧以上に再現してみせることは、俳優の力量によっては可能であるので、こちらこそ、役者にとっても観客にとっても、実写化の醍醐味のはずであろう。

しかし、それはあくまで作品としての成功であって、マンガ・アニメの実写化に対して示される拒否反応は、やはり、Pキャラクターの再現性の水準に焦点化される。作品を実際に鑑賞すれば、「意外に良かった」という感想を持つこともあるが、実写化に対する拒否反応は、鑑賞以前の段階（例えばキービジュアルの公開）から生じているからである³⁷。

原作であるマンガ・アニメのファンほど実写化を嫌う。原作を見たことがない者は、実写俳優がPキャラクターに似ているかどうかをまったく気にせず、作品そのものとして享受することができる。その作品の中で、キャラクターが各々の役割、「立ち位置」を破綻なく演じられていればよく、俳優がPキャラクターと似ているかどうかという次元は問題とならない。

原作のPキャラクターについてあらかじめ知識があると、そのPキャラクターの姿に照らして、アダプテーション作品を評価してしまう。逆に、最初にアダプテーション作品（ここでは実写映画・ドラマ）を視聴した者は、後に原作マンガやアニメに接した際、そちらの方にこそ「キャラクターのイメージが違う」「このキャラはこんな顔をしていたのか」と違和感を抱くことさえあり得るだろう。同様のことは、厳密にはマンガとアニメの間にも生じ、そのどちらに先に触れたかによって、最初に見た方を基準にしてしまうことがある。個人的な実感であるが、アニメを最初に見て、後に原作マンガを見ると、マンガの絵柄（原作絵）の方を野暮ったく（偽物のようにすら）感じてしまう「倒錯」さえしばしば生じる（アニメのキャラクターデザインは、絵を動かすという都合上、線がシャープになっているためもある）。すなわち、自身が接した順序によって、本来の原作であっても、派生作品・アダプテーションのように思えてしまうことが起きるのである。

いずれにしても、すでにマンガ・アニメに親しんでいる原作ファンに実写（映画・ドラマ）化が受け入れられるために重要な要素が、俳優の「Pキャラクター」の再現性³⁸であることは、2.5次元からの教訓である。ただ、2.5次元コンテン

12頁参照。キャラクターの「かぶりもの」（面・マスク）も解決にはならない。

³⁷ 「ひとたび『実写化』が論点となってしまうと、映画としてのできばえ以前に、あるいはそれとは別に、再現の成功や失敗という尺度で作品が測られてしまいがちだからだ」岩下・前掲注（11）149頁参照。

³⁸ ただ、実際には、再現されていないもの（ビジュアルが似ているという単純な再現性を超越する

ツにおいては、単発の実写作品とは異なり、ときに何年間にも及ぶ時間をかけて、俳優がキャラクターに「なる」「シンクロする」過程もファンがともに体験するので、そこに俳優への共感も加わり、ファンに熱狂的に受容されやすくなるという点も無視できない³⁹。

5. オタクはキャラクターの夢を見るか

アニメキャラクターが好きな者（オタク）は、キャラクターの図像が好きなのか、実際の人間のようなキャラクターの姿（を想像して）が好きなのか。当然、前者で間違いないかと思われるが、アニメファンと、声優ファン・アイドルファンがそれなりに重複しており、アニメオタクといえども、実在の（生身の）人間に対するセクシュアリティ（性的指向）を持つ者が大半であることに鑑みれば、あながち、後者の可能性も否定できない。

このことは、夢にキャラクターが登場することがあるか、あるとすればどのような姿で現れるのかによって、テストすることができるかもしれない。夢にキャラクターが出てくる人は、マンガやアニメのキャラクターの姿で現れるのか、実際の人間のような姿で現れるのか。

なお、繰り返しになるが、そもそもキャラクター（Dキャラクター）が真にどのような姿をしているのかを正確には知ることができない。キャラクターの真の姿は、肉体を持つ実在の人間とは異なり、抽象的な概念としてしか存在しないので、特定の表象で具体的に規定し尽くすことはできないだろう（肉体を持つ者ならば、たとえ普段意識しなくとも、親指の長さが何センチかなど、すべては確定的に決まる）。ただ、インターネット上の「顔の見えない」人格とのコミュニケーションを我々はすでに可能としているように、相手の姿を知り得なくても、実在する人物であるかのようにキャラクターを想像することはできる。以下に示すのは、インターネット掲示板「2ちゃんねる」に投稿され、後に「ミーム」化した「あづにゃんコピペ」と呼ばれるテキストである。

もの）こそを2.5次元コンテンツのオーディエンスは楽しんでいる。実写化も、キャラクターの表層を追うか、役者の内面に寄るか、作品ごとに戦略も千差万別である点については、藤津亮太「二〇〇二年、『ピンポン』から始まったこと」ユリイカ47巻15号（2015）参照。

³⁹ 「ラブライブ！」などのアイドルアニメでも同様である。アニメキャラクターの声・歌唱を担当する声優・キャストが、実写でもアイドルとして活動し、その2つが「シンクロ」する。声優・キャストが、キャラクターの半身を作っており、ビジュアルをまたいだキャラクターの同一性形成に加功している。彼女らが、声優とキャラクターという2つの身体を持つ点については、川村覚文「声優—キャラ・ライブという例外状態：その条件としてのオーディエンスの情動と主体」ユリイカ48巻12号（2016）130頁参照。

216:アブラソコムツ(東京都)投稿日:2010/05/03(月) 00:23:50.19 ID:VD2875a+
あづにやんって何であんな冷めてるんだろうな
家庭環境で何かあったのかとか気になる
高校生であんなギターに没頭してる時点で何か家庭に不満があるんだろう
援交とかに手を出さないか心配

273:スネークヘッド(catv?)投稿日:2010/05/03(月) 00:25:44.02 ID:MnnzG8lN
>>216
あづにやんが楽器やってるのはそもそも両親がジャズやってたからだろ?
アマのお遊びなのかプロなのかまでは作中で説明されてないかもしれない
けれど
いざれにせよちょっと変わった家庭であろうことは想像できる

301:ア布拉ソコムツ(東京都)投稿日:2010/05/03(月) 00:26:33.07 ID:VD2875a+
>>273
そうなんだ・・・
もっと知りたいなあづにやんのこと

架空のキャラクターの身の上を、それこそ夢に出てくるほどに真剣に心配するアブラソコムツ氏。この人の夢に「あづにやん」はどのような姿で登場するのだろうか。

6. バーチャルYouTuberへの「ガチ恋」

「バーチャルYouTuber」(VTuberとも)とは、生身の人間の姿ではなく、イラスト・CGによって表現されたキャラクター調のアバターの姿を通して、インターネット上で動画投稿・ライブ配信などの活動をおこなう者を言う。2016年末の「キズナアイ」の登場を皮切りに、昨今のネット界隈の新文化現象として一世を風靡するまでになっている。

そのようなVTuberには、それぞれ熱心なファンも付いており、中でも、「ガチ恋」と呼ばれる真摯な恋愛感情をVTuberに対して抱くファンも少なくない。VTuberに「ガチ恋」しているファンたちは、果たして、VTuberのキャラクター・アバターの姿が好きなのか、「中の人」(アバターを用いる演者)の実際の姿(を想像して)が好きなのか。

なお、VTuberの「中の人」の正体は一般には非公開であるが、まれに配信事故で本人の素顔が映ってしまったり、声や言動を手がかりに本人が特定され（「身バレ」と呼ばれる）、その写真が晒されてしまうこともある。仮にそのような形で「中の人」の実際の姿を知ったとして、VTuberを鑑賞するファンは、その姿をアバターの奥に見透かすことになるのか。

キャラクターは、ビジュアルキャラクター（Pキャラクター）として流通し、受容される（その奥に「人間」を見るのではなく）。これこそが「キャラクターの自律化」と呼ばれる現象であった。しかし、VTuberの場合は、キャラクター・アバターの奥に人間（中の人）を見るところがある⁴⁰。

私見であるが、VTuberとは、単に「中の人」のパーソナリティに尽きるものではなく、はたまたキャラクター・アバター（Pキャラクター）がそこから分離して独立して消費されるものでもなく、「中の人」と「アバター」が融合して作られた新しい人格であると考える。そうした対象に「恋」するということは、人間への恋とも、キャラクターへの恋とも異なるニュータイプなのではないか。

7. おわりに

マンガ・アニメの実写化に対して拒否反応が生じるのはなぜかという所期の問い合わせについて、以上の論述すべてが解明できたわけではもちろんない。実際には、そのような拒否反応は複合的な要因によって生じている。本稿は、中でもキャラクターの哲学——キャラクターの「表象」と「人格」を分離して捉える⁴¹——を手がかりに、この問題の解像度を高めようと関連する論点を展開したものである。

アニメも実写映画とともに手がける押井守監督によれば、これから新たな映画に求められるキャラクターとは、「現実に存在する人間に等しい情報量をもちつつ、しかも実在する役者としての審級をもたない登場人物」、「実在するそれに等しい（あるいは必要充分な）情報量を持ちつつ、しかも映画の内部以外

⁴⁰ Pキャラクターで戯れることに慣れてしまった我々は、そのことにより、しばしばDキャラクターを無視、あるいは搾取的に消費している。VTuberの登場は、そのことの倫理を問う契機となるのではないか。藤田祥平「虚構世界のキャラクターの人権とVTuberの人権にかんする覚書」ユリイカ50巻9号（2018）、得地弘基（インタビュー）「破壊する倫理と破壊される権利、その表現と葛藤」エクリヲ10巻（2019）参照。

⁴¹ 「恋のターゲットは『あの人』、つまりひとりの人格と思われているが、ほんとうは人格ではなくて、その声や仕草、首筋の線や着物の模様など、つまりはその人の存在の一断片もしくは抑揚のようなものなのかもしれない」鷺田清一「折々のことば：2033」朝日新聞2020年12月25日付朝刊参照。そうだとすれば、表象を持たない「人格」は虚ろなのかもしれない。

に何の根拠ももたぬ非在の登場人物」だという⁴²。また、アニメにおけるキャラクターとは、キャラクターデザイン（絵柄・意匠）そのもののことであり、これは、キャラクターの再現において、内面と主体性を持った俳優が介在する実写映画においても同様であって、「映画が原理的に必要とする演技者のレベルはその身体の表層に過ぎない」とも述べている⁴³。いささか挑発的にも響くが、キャラクターの存在観の一つの極を示している点で示唆的である。

⁴² 押井守『イノセンス創作ノート：人形・建築・身体の旅+対談』（徳間書店スタジオジブリ事業本部、2004）137、143、158－159頁。なお、原文にある傍点は省いた。また、原文は何かの引用の形になっているが、出典は示されていない（おそらく不存在）。

⁴³ 同上146－148頁。