

2.5次元ミュージカルとブロードウェイ・ ミュージカルの比較：歌の役割を中心に

三瀬風乃

Abstract

This paper discusses the characteristics of Japanese 2.5-dimensional musicals, particularly the role of song, comparing them to Broadway musicals. Through a historical process, Broadway musicals developed as integrated musicals in which each element (song, dialogue, dance, etc.) contributed to each other and created a comprehensive stage play with a coherent plot. In contrast, 2.5-dimensional musicals are usually performed for each episode. In this style of performance, the drama of the story, such as the conflicts and clashes between characters, is secondary. Instead, the most importance is placed on expressing the categorized personalities of characters, such as the passionate, the calm, and the cool. Therefore, songs are used as tools to express them. In other words, the songs in a Broadway musical contribute to the progress of the story, whereas the songs in 2.5-dimensional musicals reveal the characters' disposition. In addition, some 2.5-dimensional musical plays focus on the drama of the story rather than the characters, and such works contain neither songs nor music despite being called “musicals.”

キーワード：2.5次元ミュージカル，統合ミュージカル，物語のエピソード化，ドラマの不在

Keywords : 2.5-Dimensional musical, Integrated musical, Episodic storytelling, Lack of drama

I はじめに

近年、日本では「2.5次元ミュージカル (2.5-dimensional musical)」という新しい演劇ジャンルが生まれ、国内外から注目を浴びている。当ジャンルの発展を目的として2014年に設立された一般社団法人2.5次元ミュージカル協会¹⁾ (以下、協会)によると、2.5次元ミュージカルとは「2次元の漫画・アニメ・ゲームを原作とする3次元の舞台コンテンツの総称」であると定義されている。その火付け役となった作品が2003年初演のミュージカル『テニスの王子様』²⁾ (以下、『テニミュ』)であることは多くの研究者が認めている (増山 2014, 鈴木 2017, 吉岡 2018)。この作品を契機として、以後アニメ・漫画・ゲームを原作とする作品が数多く舞台化され、『テニミュ』初演年度である2003年には年間17作品のみであった上演作品数も、2019年には年間222作品にまで増加した。また、アメリカやフランス、中国やマレーシアなどのアジア各国における劇場公演、ライブビューイングも盛んに行われている³⁾。以上のことから、当ジャンルの市場が急激に拡大し、国内外を問わず注目を集めていることがわかる。

協会は設立当初、2.5次元ミュージカルに関して前述した定義とは少し異なり「2次元で描かれた漫画・アニメ・ゲームなどの世界を、舞台コンテンツとしてショー化したものの総称⁴⁾」とし、「3次元の」という限定なしに記していた。また、現在では「ショー化したもの」という記述は削除され、「音楽・歌を伴わない作品であっても、当協会では2.5次元ミュージカルとして扱っています」という説明が加えられている。実際に、協会ホームページ上の公演作品一覧では、ミュージカルや歌劇、音楽劇と題された音楽や歌を含む作品と、舞台やステージと題され歌唱を含まない作品がひとまとめに「2.5次元ミュージカル」として紹介されている。鈴木(2017: 1-2)は、協会の設立当初における2.5次元ミュージカルに関する記述は、「「ショー」という言葉の定義は曖昧であるが、少なくとも「ミュージカル」の範疇にあるものの一部を指した表現」であると指摘している。これに対し、音楽・歌を伴わない作品も2.5次元ミュージカルとして扱うという記述は、「ミュージカル」という言葉と明らかに矛盾している。また興味深いことに、当該ジャンルにおいて舞台・ステージと題される作品の中には、制作関係者に歌唱指導者を含む作品やトレーラー等で歌唱シーンを確認できる作品も存在している。つまり、舞台と題されているからといって、必ずしも音楽や歌を含まない作品というわけではないのである。このような実態から、2.5次元ミュージカルにおいて、ミュージカルと呼ぶ作品と舞台と呼ぶ作品の区別は曖昧であるといえる。

通常のミュージカルにおいて、歌は作品における重要な構成要素の一つである。しかし、2.5次元ミュージカルでは、その呼称に「ミュージカル」という語を含みながらも、各作品における音楽や歌の有無は重要とはみなされない。同じ「ミュージカル」であるにもかかわらず、このような違いが生じるのはなぜであろうか。本稿では、この疑問を起点として2.5次元ミュージカルの形態を探り、当ジャンルが通常のミュージカルとどのように異なるのかについて、特に歌の観点から考察する。

本稿の構成は次の通りである。まず第2章にて、日本の演劇史を踏まえながら「2.5次元ミュージカル」という言葉が誕生するに至った背景について探る。次に第3章において、ブロードウェイ・ミュージカルと2.5次元ミュージカルそれぞれの特徴について先行研究を概観しながら整理する。その後第4章にて、ミュージカルというジャンルを語る上で重要な「歌」という観点から、ブロードウェイ・ミュージカルと2.5次元ミュージカルにおける歌がどのような役割を担っているのかについて明らかにする。最後に第5章にて本稿のまとめを述べ、2.5次元ミュージカルとミュージカルの源流との共通点を指摘する。

Ⅱ 「2.5次元ミュージカル」の誕生

2.5次元ミュージカルとブロードウェイ・ミュージカルの比較を行う前に、「2.5次元ミュージカル」という言葉が生まれるに至った背景について、日本の演劇史を踏まえながら探ることとする。

「2.5次元ミュージカル」という言葉は、『テニミュ』以降の当ジャンルの発展とともに、ファン間で自然発生的に生まれ、定着していったものである⁵⁾。そのため、言葉の流布に対して、その概念には曖昧な点も多い(鈴木 2017)。前述した協会の定義を再度引用すれば、「2.5次元

2.5 次元ミュージカルとブロードウェイ・ミュージカルの比較：歌の役割を中心に（三瀬）

ミュージカル」とは「2次元の漫画・アニメ・ゲームを原作とする3次元の舞台コンテンツの総称」のことを指す。しかし、漫画やアニメといった2次元由来のコンテンツを舞台化した作品は、「2.5次元ミュージカル」という言葉が誕生する前から存在する。中でも、宝塚歌劇団による『ベルサイユのばら』⁶⁾ (1974年初演) は多くの2.5次元ミュージカル研究者によって当ジャンルの先駆けとして評価されている (cf. 鈴木 2015; 2017, 須川 2015)。宝塚歌劇団はこの『ベルサイユのばら』以降、『火の鳥』(1994年初演), 『るろうに剣心』(2016年初演) などの漫画原作作品の舞台化や、『逆転裁判』シリーズ (2009年初演), 『戦国BASARA』(2013年初演) といったゲーム原作の舞台化を数多く手掛けている。同様に、東宝や劇団四季などによってもさまざまな2次元コンテンツの舞台版が制作されている。

前述の作品は、形式上は「2.5次元ミュージカル」に分類可能であるように思われるが、そのような解釈を批判的に捉える意見は少なくない。例えば、『テニミュ』の企画制作に携わった片岡義朗は、宝塚歌劇団による『ベルサイユのばら』と2.5次元ミュージカル作品を比較して、作り手の立場から双方を同一のジャンルとして捉えることに批判的な意見を述べている (片岡・やまだ 2016)。また、鈴木 (2017: 2-3) は、「2.5次元ミュージカル」という言葉の成立に伴って、上記のような作品を遡って「2.5次元ミュージカル」として位置づけることは一般的ではないと主張している。その理由として以下の2点を挙げている。第一は観客層の違いである。『テニミュ』以降の2.5次元ミュージカル作品における主な観客層は原作ファンであるのに対し、各劇団による2次元由来の舞台化作品はそれぞれの劇団のファンによって厚く支持されている。第二に、原作の再現度合いの違いがある。第3章で詳しく後述するが、2.5次元ミュージカルの特色として、ストーリーや各キャラクターのビジュアルなどに対する原作の忠実な再現が挙げられる。これに対し、宝塚歌劇団や劇団四季などの作品では、外見や演出などに劇団らしさが色濃く反映されている。また、ストーリーの改変もしばしば行われている (鈴木 2015)。こうした特徴から、宝塚歌劇団の『ベルサイユのばら』に代表されるような2次元コンテンツの舞台化作品は、あくまで「宝塚歌劇の中で構築された『ベルサイユのばら』という作品」といったように、劇団としての作品の域を出ないものであるといえる。対して、『テニミュ』以降の2.5次元ミュージカル作品は2次元の世界観を舞台という3次元空間に忠実に作り出す点で特異的であったといえ、それゆえに劇団のファンとは異なるファン層＝原作ファンの獲得を可能にし、「2.5次元ミュージカル」という新たな呼称を生み出したと考えられる。ただし、宝塚歌劇団の『ベルサイユのばら』に代表されるように、各劇団が漫画やゲームなどの作品の舞台化の大成功を収めたことは日本の「2.5次元ミュージカル」の発展に大きく影響しており、こうした舞台は当ジャンルの先駆的な作品であったといえる。

劇団作品の域を超え、かつ「2.5次元ミュージカル」の前史的な存在として捉えられている作品に1993年初演バンダイ制作の『美少女戦士セーラームーン』⁷⁾ (以下、『セラミュ』) と『サクラ大戦歌謡ショウ』⁸⁾ (1997年初演) がある。鈴木 (2017: 3) は、バンダイ版『セラミュ』を2.5次元ミュージカルの前身として以下のように評価している。

人気漫画・アニメの舞台化として何年にもわたって繰り返し上演され、しかも毎回同じものの再演ではなく、次々と新しいバージョンを生み出していった点や、未来世界における

コスチュームものとしてアクションが重要な位置を占める点において、「2・5次元ミュージカル」の冠を追贈することも可能であろう。

(鈴木 2017: 3)

また、児童向けではあるが、2次元媒体のファン＝原作ファンを3次元コンテンツに誘うことができた点においても先駆けとしての役割を見出すことができる(鈴木 2017: 4)。一方で、バンダイ版『セラミュ』には「2.5次元ミュージカル」のように新しいジャンルを開拓可能とするほどの斬新さは見られず、子どもや家族連れ向けの作品として留まった。児童向け作品としてのバンダイ版『セラミュ』に対して、『サクラ大戦歌謡ショウ』は現在の2.5次元ミュージカルに見られるような青年層のファンの獲得を成し遂げた。また、原作のゲーム『サクラ大戦』で起用された声優を舞台化においてもキャストイングするという従来にない斬新な手法を用い、2次元の世界観を3次元空間に再現することを試みた。後の「2.5次元ミュージカル」に繋がるような新しい試みを行った『サクラ大戦歌謡ショウ』であるが、一方で、キャラクターの外見の再現度が劣る点や演劇作品というよりはゲームのショー化としての側面が色濃く残る点などが現在の「2.5次元ミュージカル」との相違点として挙げられる(鈴木 2017)。

「2.5次元ミュージカル」という言葉が生まれる以前からその前身といえるような作品が日本の演劇業界には存在していた。しかし、上記の作品は「2.5次元ミュージカル」という新たなジャンルの成立には至らなかった。では、何をもってして「2.5次元ミュージカル」は生まれ発展したのであろうか。その土台ともいえる作品が、『テニミュ』であることは前述の通りである。『テニミュ』が画期的であった点は、原作キャラクターのビジュアルやイメージに酷似した若手俳優を起用することにより、原作世界のリアルな再現を可能にしたことにある(鈴木 2017)。そして、原作世界の忠実な再現により、観客は3次元の舞台空間に2次元のキャラが飛び出してきたかのような感覚を体験することが可能となった。こうした背景が、「2.5次元ミュージカル」という言葉と新たなジャンルが生まれるに至った契機であると考えられる。

Ⅲ ブロードウェイ・ミュージカルと2.5次元ミュージカルの特徴

本章では、第1章の疑問に立ち返り、いわゆる「一般的なミュージカル」と「2.5次元ミュージカル」の内容的な相違を考察する。まず初めに、「一般的なミュージカル」の代表としてブロードウェイ・ミュージカルを取り上げ、その特徴について歴史的背景を踏まえながら整理する。

Kenrick (2017: 3) はミュージカルの構成要素について以下の5つを挙げている。

- ・ Music and lyrics—the songs
- ・ Book/libretto—the connective story expressed in script or dialogue
- ・ Choreography—the dance
- ・ Staging—all stage movement
- ・ Physical production—the sets, costumes, and technical aspects

(Kenrick 2017: 3)

2.5 次元ミュージカルとブロードウェイ・ミュージカルの比較：歌の役割を中心に（三瀬）

ミュージカル演劇史の研究者の多くは、歌、台詞、ダンスといった構成要素が一体となって一貫した物語を形成する形で発展していったものをミュージカルの形式として捉えている。このようなミュージカルの形式は「統合ミュージカル (integrated musical)」と呼ばれている。統合ミュージカルは突如誕生したわけではなく、長い歴史の中で育まれてきた。演劇と歌や音楽の関わりから辿ればその歴史は古代ギリシャ劇にまで遡り、オペラやオペレッタ、ミンストレル・ショーやバーレスク、ヴォードビルなどヨーロッパやアメリカでの変容を経験しつつミュージカルは徐々に現在のスタイルを確立してきた。特に、ターニングポイントとなった作品が1927年の『ショー・ボート』である。初期のミュージカルに関して小山内 (2016: 76) は、「『ショー』に源流を持つミュージカルは、その初期において歌やダンス、スケッチ、個人芸などの「部分」が独立して受容される傾向にあった」と述べている。ストーリー性はあまり重要とされず、複雑な物語構成や人物設定を持たないままコメディ仕立てでハッピーエンドに収まる作品がほとんどであった (三上 2022: 3)。それゆえ、形態はショーと演劇の中間に位置していた。しかし、『ショー・ボート』において、複雑なストーリー構成を有し、人種差別というシリアスな社会的テーマが扱われたことや、歌と踊りが物語の進行において不可欠な役割を果たす形で機能していたことなど、いくつかの革新的な変革が行われたことにより、ミュージカルは大きく発展した。そしてさらに、1943年の『オクラホマ!』によって歌と物語、踊り、そして衣装やセットといった全ての要素が統合されたことにより、現代のミュージカルが形作られた (Kenrick 2017)。

対する2.5次元ミュージカルにはどのような特徴があるのだろうか。2.5次元ミュージカルの特徴を整理した研究に、星野 (2015) と鈴木 (2017) がある。しかし、どちらの研究も2.5次元ミュージカルの特徴を述べながらも、その議論の中心は当ジャンルの発展に大きく貢献した『テニミュ』に置かれている。そのため、現在多数存在する2.5次元ミュージカル作品には該当しない特徴も目立つ。そこで、本章では星野 (2015) と鈴木 (2017) の研究を概観しつつ、それぞれの特徴がこれまでに公演された2.5次元ミュージカル作品の特徴と一致するのかを検討し、整理していく。

星野 (2015: 61) は2.5次元ミュージカルには以下の3つの特徴があると述べている。

- (1) 既存の漫画やアニメーションを原作とすること
 - (2) 若手男性俳優を中心として上演されるミュージカル作品であること
 - (3) なおかつ、通常のミュージカル作品が依拠するリアリズムの文法を踏襲していないこと
- (星野 2015: 61)

1つ目の特徴は、「ゲーム」に関する言及はないが協会の定義と概ね一致する。一方、2つ目の若手男性俳優を中心として上演されるという特徴は、現在では全ての作品に共通の特徴であるとはいえない。確かに、若手の演者が多いという特徴はあるが、作品によっては女性俳優や年配俳優の起用も見られる。『セラミュ』などの少女漫画を原作とする作品においては、むしろ若手女性俳優の起用が中心であるといえる。このことから、2つ目の特徴に関しては、男性を中心としている点について現在の2.5次元ミュージカル作品群には当てはまらないといえる。3つ目の特徴に関して、星野 (2015: 61) は通常のミュージカルの文法から逸脱するという特徴と共に、

2.5次元ミュージカルでは次のような別の「文法」を持つことを指摘している。

- (A) 俳優によって演じられる人物の外見が、明らかに二次元キャラクターと酷似していること
- (B) それ以外の舞台装置が、多くの場合ごく単純な諸要素に還元されていること
- (C) さらには演劇的な「筋」の整合性よりも、原作のもつ（しばしば異質な）物語のコードに依拠していること

(星野 2015: 61)

原作の登場人物と俳優の外見の一致は『テニミュ』の初演以来ほとんどの作品で試みられていることから、(A)の要素は2.5次元ミュージカルを構成する上で重要なものとして認識されていることがわかる。2つ目の(B)の要素は、テニスボールの動きをスポットライトで表現していた『テニミュ』に代表されるように初期の作品においては比較的当てはまる。しかし、2015年に上演されたライブ・スペクタクル『NARUTO -ナルト-』⁹⁾(以下、『ナルト』)のように、トランポリンなどの大型舞台美術の使用やプロジェクションマッピングなどのテクノロジーの活用も近年は一般的になっている。このことから、(B)は2.5次元ミュージカル作品全体に共通する特有の「文法」であるとはいえない。(C)の原作のもつ物語のコードに依拠することとは、原作におけるセリフや物語の流れが改変されることなく忠実に再現されることを指す(星野 2015)。この点に関して、漫画やアニメを原作とする作品では『テニミュ』や『ナルト』のように(C)の要素を重視しているものもあるが、一方で、舞台『マギアレコード 魔法少女まどか☆マギカ外伝』¹⁰⁾(以下、『まどマギ』)や舞台『ReLIFE』のように原作とは異なるストーリーが展開される場合もある¹¹⁾。それゆえ、2.5次元ミュージカル作品の中にはこの(C)の要素を重要視する作品も数多く存在するが、2.5次元ミュージカル全体に当てはまる特徴であるとはいえない。

星野(2015)の特徴に対して、鈴木(2017: 7)は、『テニミュ』の成功以後、「2.5次元ミュージカル」という言葉が社会的な認知を得てその市場を拡大していく過程で、各作品において「テニミュモデル」とでも称すべき原則のようなものが垣間見えると述べている。その原則とは、次の5点である。

- ① 2次元コンテンツを3次元に再現するため、歌や踊りを含め、演出・振付・美術などに独自の工夫がなされていること
- ② 長大な原作エピソードを、少しずつ順を追って上演しつつ完結に至る「連載上演」方式を取ることを
- ③ オーディションなどにより、キャラのイメージに合った若手俳優をキャスティングし、扮装と演技によりキャラの再現を実感させること
- ④ その副産物として多くの有望な新人を世に送り出していること
- ⑤ 既存の劇団の上演スケジュールに組み込まれるのではなく、プロデュース公演の形をとり、スタッフや劇場の選定においても一定の方向性が見られること

（鈴木 2017: 7）

1つ目の原則は、星野（2015）の2つ目の要素（B）でも述べた通り、作品ごとにさまざまな手法・演出を凝らし、世界観を忠実に再現しようと試みる点において「2.5次元ミュージカル」に共通する特徴であるといえる。ただし、その「独自性」に関しては2.5次元ミュージカル全体で一つの特徴を有しているわけではなく、先に述べた『テニミュ』と『ナルト』における舞台装置の違いのように各作品によって異なっている。また、鈴木（2017）は、音楽や歌唱・ダンスを伴わないという「ミュージカル」の域を逸脱した2016年初演の舞台『弱虫ペダル』¹²⁾（以下、『弱ペダ』）を例に挙げ、このような作品が「2.5次元ミュージカル」の代表作として扱われることについて、以下のように述べている。

『テニミュ』の場合には不可欠であるミュージカルの要素が、「2・5次元感」を生み出す別の要素に代替されても、作品は成立するということなのだろう。そして、いかなる形で「2・5次元感」を実現するかには制作陣の工夫があり、観客側の期待があるというわけである。

（鈴木 2017: 9）

第2章でも述べた通り、「2.5次元ミュージカル」というジャンルにおいて核となるのは2次元の世界観を3次元の舞台上に忠実に再現することであり、そのために各作品によって独自の制作の工夫がなされることが共通して重要になるといえる。

2つ目の特徴は原作となるコンテンツが長編漫画やシリーズ化されたゲームなどの場合には当てはまるのに対し、いわゆる「日常系」と呼ばれる日々の淡々とした出来事を描いた作品においては単発公演に留まることが多い。また、全ての長編コンテンツにおいて「連載公演」可能となるわけではなく、昨今では初演の興行実績によっても続編が上演されるかどうか左右されている。3つ目の原則は前述した星野（2015）にも同様の指摘があることから、「2.5次元ミュージカル」が実現する2次元世界の再現という点において、原作における登場人物の外見と舞台上の俳優の外見の一致は特に重要な要素であるといえる。4つ目の原則についても、星野（2015）にも類似の指摘がある通り「2.5次元ミュージカル」特有であるといえる。しかし、鈴木（2017）は2.5次元ミュージカルを「若手の登竜門」的な立ち位置として認める一方で、近年は「2.5次元ミュージカル俳優」として活躍し、複数の2.5次元ミュージカル作品に出演する俳優も少なくはないことを指摘している。5つ目の原則は、第2章で述べたように昨今の宝塚歌劇団や劇団四季などにおける2次元コンテンツの舞台化作品が「2.5次元ミュージカル」に分類されず、それらとは異なる領域で2.5次元ミュージカルが発展していった点からも明らかである。

以上から、2.5次元ミュージカルというジャンルに共通する特徴は、第一に既存の漫画やアニメ、ゲームを原作としていること、第二に通常のミュージカルとは異なるいくつかの基準を持っていることであるといえる。そしてその基準のうち、2次元の世界観を3次元の舞台上に忠実に再現するために各作品によって独自の制作の工夫がなされることと、キャラクターと演者の外見が酷似していることという基準に関しては、2.5次元ミュージカル作品全体に共通している。

Ⅵ それぞれのミュージカルにおける歌の役割

Ⅵ.1 ブロードウェイ・ミュージカルと2.5次元ミュージカルの歌

前章では、ブロードウェイ・ミュージカルと2.5次元ミュージカルの特徴について整理した。本章では、それぞれの歌に着目し、その役割について考察する。

まずブロードウェイ・ミュージカルに関して、Block (2011: 98) は統合ミュージカルの原則（「統合の原則 (Principles of Integration)」）として次の5つを挙げている。

- (1) The songs advance the plot.
- (2) The songs flow directly from the dialogue.
- (3) The songs express the characters who sing them.
- (4) The dances advance the plot and enhance the dramatic meaning of the songs that precede them.
- (5) The orchestra, through accompaniment and underscoring, parallels, complements, or advances the action.

(Block 2011: 98)

Block (2011) の原則からも明らかな通り、ミュージカルにあるさまざまな要素のうち、歌は重要な役割を占めている。まず、統合ミュージカルにおいて歌は物語を進める役割を担う。また、台詞と地続きになる必要がある。そのため、物語の進行において関係のない歌や前後の台詞に繋がらないような歌が挿入されることはない。さらに、統合ミュージカルの歌はその内容が歌う人物を表現するものではないからではない。このように、ブロードウェイ・ミュージカルにおける歌はストーリー、台詞、登場人物などのさまざまな要素に寄与し密接に関わり合っている。

一方、2.5次元ミュージカルの歌は登場人物のキャラ¹³⁾に帰属すると藤原 (2015) は述べている。そして、これは2.5次元ミュージカルにおける物語のエピソード化と深く関わると指摘している。漫画やアニメ、ゲームを原作とする2.5次元ミュージカルでは、数時間の舞台に物語を取めるために、物語全体をエピソードごとに区切り、各公演においてそれぞれをピックアップする形で上演している。例えば、『テニミュ』や『弱ペダ』などのスポーツを題材とする作品では、インターハイや全国大会などの大会ごとに物語を区切り、公演を行っている。藤原 (2015) は、物語のエピソード化に伴い、2.5次元ミュージカルではドラマが不在であることを指摘している。ここでいうドラマとは、「出来事を通して描かれる人物の視点の衝突や変容の起伏」(藤原 2015: 69) のことを示す。『テニミュ』の世界観の構築について考察した鈴木 (2011) も同様に、物語上に登場人物たちの対立や葛藤がないことを指摘している。そして藤原 (2015) は、ミュージカルにおいて本来物語に対して一定の機能を持つ歌が、ドラマのない2.5次元ミュージカルでは別の機能として登場人物のキャラを輝かせるために働くことと述べている。2.5次元ミュージカルにおける歌やダンスの特徴として、登場人物たちはしばしば歌うことや踊ることに言及したり無駄であると否定したりすることが挙げられる。『テニミュ』やミュージカル『黒執事』など多くの作品において、歌い踊る登場人物と彼らの振る舞いを否定する者が見られ、前者の多くは強

烈な個性を持ち、後者の場合は冷静でクールな人物として描かれる。また、2.5次元ミュージカルの歌には、人物の紹介に関するものや登場人物たちが抱く意思を強く表現したものが多い（藤原 2018）。以上より、2.5次元ミュージカルにおける歌は登場人物のキャラを描くものとして機能しているといえる。

VI.2 2.5次元ミュージカルにおける歌の有無

藤原（2015）の研究から、2.5次元ミュージカルでは、歌は登場人物たちのキャラと深く関わっていることがわかった。しかし、藤原の研究には問題点がある。それは、2.5次元ミュージカルの定義がなされていないということである。協会の定める定義では、音楽や歌を含まないものも「2.5次元ミュージカル」として扱っているが、藤原の研究における2.5次元ミュージカルという言葉はおそらく歌を含む作品のことしか指していない。そこで本節では、作品における歌の有無からそれぞれの特徴を探るため、協会ホームページの過去上演作品を参考に追加調査を行うこととする。協会ホームページに記載されている2.5次元ミュージカルの公演作品一覧を見ると、舞台と題されるものには推理モノや冒険譚が多いことがわかる。一方、ミュージカルと題される作品では、スポーツを題材にした作品や戦隊ヒーロー／ヒロインをテーマにしたものが中心となっている。このように、ミュージカル・歌劇と題される作品と舞台と題される作品には、それぞれある程度特有の傾向があるといえる。

特に顕著な傾向が見られるのが、女性を主人公とした作品である。これらの作品は共通してそのキャストにアイドルを起用している。歌い踊ることを本業とするアイドルは、2.5次元ミュージカル作品においても歌や踊りを披露する傾向にある。実際に、戦うヒロインたちを描く『セラミュ』や『まどマギ』、そして落語を好む少女たちの日常を描いた『じょしらく』では、ミュージカルか舞台かに関わらず歌やダンスを含んでいる。しかし一方で、舞台『暁のヨナ』（以下、『暁のヨナ』）という作品では、同じく女性アイドルを主人公に起用しているにも関わらず、彼女が歌うことはない。草風みずほによる漫画原作の『暁のヨナ』という作品は、高華王国（こうかおうこく）の女王ヨナを主人公とした物語で、王位簞奪を目論んだ幼馴染のスウォンによって、父王を殺され、自らも命を狙われ王国を去るところから物語が始まる。そして逃亡を続ける中で、姫として守られる立場であったヨナが自らも戦うことを決意し、多くの協力者を募りながら平穏な日々を取り戻すための旅に出る。このように『暁のヨナ』のストーリーに着目すると、この作品には藤原（2015）が述べるような登場人物の衝突や変容が含まれていることがわかる。『暁のヨナ』にはドラマが存在しているのである。

これは同じく歌を含まない作品である舞台『どろろ』（以下、『どろろ』）にも共通する。手塚治虫原作のこの作品のストーリーは、妖怪によって身体の48箇所が欠損した百鬼丸という少年が、幼子で盗人のどろろと共に旅をし、その出立ちと出生から周囲に忌み嫌われながらも妖怪を倒し続けていくことで百鬼丸の失われた身体を取り戻していくというものである。『どろろ』においても、登場人物たちの衝突や対立、変容が描かれていることはあらずじから明らかである。また、両者にはドラマが存在すること以外に、もう一つ共通点がある。『暁のヨナ』のヨナも『どろろ』の百鬼丸も主人公でありながら、姫という立場を失ったり、自らの身体の一部を奪われたりしている。そして、両者は失ったものを取り戻すために仲間と共に旅をしている。

この共通性から、両者の主人公は物語において未完成のキャラクターとして描かれているといえるのではないだろうか。一方、『セラミュ』や『まどマギ』では美少女戦士や魔法少女といった確立したキャラの上で物語が展開される。以上を踏まえると、2.5次元ミュージカルにはドラマがないわけではなく、歌を含む作品においてドラマが希薄であるといえる。さらに、歌を含む作品の登場人物は確立したキャラを持つのに対し、歌を含まない作品では主人公は物語において未完成のキャラクターとして登場する。つまり、2.5次元ミュージカルでは、歌うことはキャラを表す手段であり、作品におけるドラマの有無によって、歌は取捨選択されていると考えられる。

V まとめ：ミュージカルの発展と回帰

ショーに起源を持つミュージカルは、ヨーロッパやアメリカでの変容を経て歌、台詞、ダンスといった構成要素が一体となって一貫した物語を形成する形で発展した。対する日本の2.5次元ミュージカルは、初期段階では2次元コンテンツを舞台上にてショー化したものとして認識されていたが、その後「ミュージカル」という名称に反する形で歌や音楽を伴わないものも同一ジャンルの作品として扱われるようになった。本稿では、「ミュージカル」としての矛盾を抱える2.5次元ミュージカルの特異性に着目し、その特徴を特に歌の観点から探ることを目的とした。結果として、歌や音楽を含む2.5次元ミュージカル作品では登場人物の対立や葛藤、変容といったドラマが希薄化し、代わりに各人物のキャラを際立たせることに重点が置かれていることがわかった。このとき、歌や音楽はその特徴的なキャラ性を表出する手段として用いられる。反対に歌や音楽が用いられない作品では、主人公に身分の剥奪や身体の欠如など何らかの欠損がみられ、展開されるストーリーにおいて登場人物の葛藤や変容といったドラマ性が強く表現されるという特徴があることが明らかとなった。以上をまとめると、2.5次元ミュージカルでは歌や音楽は作品のドラマの有無によって取捨選択され、登場人物のキャラを表出する手段として用いられるといえる。

原作世界の忠実な再現を追求した2.5次元ミュージカルでは、ミュージカルとしての統一性よりも登場人物のキャラを表出することに重点が置かれる。つまり、一つのミュージカル作品としての「全体性」よりもキャラという「部分」の方が受容されるのである。これはミュージカルの源流に位置する minstrel・ショーや vaudeville などのショーやレビューの特徴に類似する。また、興味深いことにミュージカル史全体からみれば、日本の2.5次元ミュージカルはイギリス発のメガ・ミュージカルやフランスで生まれた「スペクタクル・ミュージカル (Le Spectacle Musical)」といくつかの共通点を持つ。特にスペクタクル・ミュージカルは大掛かりな装置などの視覚に訴えるスペクタクル性を前面に押し出す演出や、物語性が希薄な脚本・構成といったショーに近い特色を持つ(三上 2022; 15)。メガ・ミュージカルやスペクタクル・ミュージカルは、ミュージカルが世界各国に普及する中で統合ミュージカルが抱えた問題点を克服する形で誕生した。その問題点とは、言語と文化の壁である。統合ミュージカルにおける韻律やアクセントなどによる台詞と歌の緊密な関係は、他言語では必ずしも表現可能であるとは限らない。また、『ショー・ボート』のような複雑かつ特定の社会に沿ったストーリーは他文化圏の人々

には理解されにくい。これらの障壁を超え、ミュージカルを他言語・他文化圏に広めるために、単純で普遍的な物語展開やスペクタクル性の重視といったショーに近い特徴を持つ新たなミュージカルとしてメガ・ミュージカルやスペクタクル・ミュージカルは生まれた（三上2022）。つまり、ブロードウェイ・ミュージカルによって生まれた「ミュージカル」というジャンルは、世界各国に広まるとともに、その源流であるショーに回帰する形で発展し、多くの国で受容されるようになったのである。そして日本は、このようなミュージカルの変容の中で、ブロードウェイ・ミュージカルだけでなく世界中のさまざまなミュージカル作品を受け入れてきた。2.5次元ミュージカルは、こうしたミュージカルの発展と回帰の中で生まれた新たなジャンルであると捉えることができるのではないだろうか。

最後に本稿の成果と課題について述べる。2.5次元ミュージカルに関する研究の多くが『テニミュ』中心であったという点を踏まえると、2.5次元ミュージカル全体を通して考察した本稿の考察結果は発展的なものであるといえる。また、ブロードウェイ・ミュージカルの歴史的背景も踏まえた上で考察したため、それぞれを単に異なるものと捉えるのではなく、発展と変容の中に位置付けることができた点で有意義であると考えられる。しかし、取り上げた作品全てについて熟知しているわけではないため、本稿の主張の正当性の確認は今後の課題である。また、2.5次元ミュージカルは近年注目されるようになったジャンルで、当ジャンルに関する研究は未だ少ない。さらに、コロナ禍による演劇界の変容などによって、2.5次元ミュージカル業界においても何らかの変化が生じていると考えられる。そのため、急速に発展し変容する2.5次元ミュージカルについてさらなる研究を行う必要がある。また、本稿で明らかとなった歌と登場人物のキャラ性の関係性を深く掘り下げるために、日本の漫画・アニメ研究におけるキャラクター論という立場からも2.5次元ミュージカルについて考察していきたい。

注

- 1) 一般社団法人2.5次元ミュージカル協会 ホームページ, [https://www.j25musical.jp], (最終閲覧日: 2023年9月17日)。
- 2) 1999年7月から2008年3月まで「週刊少年ジャンプ」(集英社刊)で連載されていた許斐剛作の漫画『テニスの王子様』(通称「テニプリ」)を舞台化した作品。同シリーズの公演は2023年現在まで続いている。また、『テニスの王子様』の続編で、2009年3月より「ジャンプ SQ.」(集英社刊)にて連載されている『新テニスの王子様』(通称「新テニ」)を舞台化した作品も上演され、これらは「新テニミュ」と呼ばれている。「テニミュ・新テニミュ」シリーズはミュージカルだけでなく、歌唱コンサートなどのライブイベントなども盛んに行われている。
- 3) 一般社団法人2.5次元ミュージカル協会パンフレットより, [https://www.j25musical.jp/user/img/download/J2.5D_pamphlet.pdf], (最終閲覧日: 2023年9月17日)。
- 4) この定義の変更については、増山(2014)、須川(2015)、藤原(2015)、鈴木(2017)が指摘している。
- 5) 一般社団法人2.5次元ミュージカル協会ホームページ上には、「2.5次元ミュージカル」という用語について、「早くからこのジャンルに注目し、育ててくれたファンの間で使われている言葉です」という記載がある。
- 6) 池田理代子の漫画『バルサイユのばら』を原作とする舞台化作品。1974年の初演以来、40年にわたって再演を繰り返した宝塚歌劇団の代表作の一つである。
- 7) 武内直子の漫画『美少女戦士セーラームーン』が原作。バンダイ主催で1993年から2005年にかけて

上演されたいわゆるバンダイ版『セラミュ』の他に、2013年から2017年にかけてダウンゴ・ネルケプランニング主催で上演されていたネルケ版、2018年・2019年に上演され乃木坂46メンバーが主要キャストを務めた乃木坂46版などが存在する。

- 8) セガゲームスよりリリースされたゲーム『サクラ大戦シリーズ』が漫画・アニメに展開され、1997年に舞台化された。同作品は2006年までの間に、計16回上演された。
- 9) 岸本斉史による漫画『NARUTO -ナルト-』を原作とする舞台化作品。2006年にも舞台化がなされているが、「ライブ・スペクタクル」と題されるのは、「NARUTO 新時代開幕プロジェクト」の一環として2015年から2023年現在まで上演が続けられているネルケプランニング版である。
- 10) 本舞台は原作のスピノフであるゲーム『マギアレコード 魔法少女まどか☆マギカ外伝』をもとにしている。『まどマギ』は漫画『魔法少女まどか☆マギカ』の略称。
- 11) 両作品とも公式サイトにて原作とは異なるオリジナルストーリーであると指摘がある。
- 12) 2008年より『週刊少年チャンピオン』（秋田書店刊）にて連載されている渡辺航作の『弱虫ペダル』を原作とする舞台化作品。自転車競技を題材とした作品であるが、舞台版では自転車そのものは登場せず、一本のハンドルと俳優によるマイムによって自転車レースを表現する独特な演出方法が話題を呼んだ。
- 13) キャラとはキャラクターの略語である。日本語の「キャラ」が何を意味するのかについては、漫画・アニメを中心としたメディア論や、アイデンティティなどを研究する社会学者によってさまざまな議論がなされているが、明確な定義には至っていない。藤原（2015）の述べる「キャラ」についても具体的な定義はなされていないが、キャラと歌の関係性に関して「示されるのは、練り広げられる歌とダンスをものともしない手塚の冷静さと、ツッコミ程度では揺らぐことのない跡部の強烈な個性である。（中略）歌とダンスを否定するのはセバスチャンとシエルの主人公二人であり、否定を通して彼らのクールさが構築される」と述べている。このことから、「キャラ＝冷静、熱血、クールなどのようにある程度類型化された人格」を意味していると考えられる。本稿では、「キャラ」「キャラクター」を、この意味に準じて用いる。

参考文献

- 片岡義朗・やまだなйт . 2016. 「プロデューサーとマンガ家が語る、キャラクターに近づくための試行」, 『美術手帖』, 第68巻, 第1038号, 美術出版社, pp. 76-81
- 小山内伸 . 2016. 『ミュージカル史』, 東京: 中央公論新社
- 須川亜紀子 . 2015. 「ファンタジーに遊ぶ: パフォーマンスとしての二・五次元文化領域とイメージーション」, 『ユリイカ』, 第47巻, 第5号, 青土社, pp. 41-47
- 鈴木国男 . 2011. 「現代日本における『世界』の構築 (2) —ミュージカル『テニスの王子様』—」, 『共立女子大学文学部紀要』, 第57巻, pp. 1-15
- 鈴木国男 . 2015. 「『テニミュ』と『ベルばら』」, 『ユリイカ』, 第47巻, 第5号, 青土社, pp. 139-147
- 鈴木国男 . 2017. 「2・5次元ミュージカル」, 『共立女子大学文学部紀要』, 第63巻, pp. 1-11
- 藤原麻優子 . 2015. 「「なんで歌っちゃったんだろう？」 二・五次元ミュージカルとミュージカルの境界」, 『ユリイカ』, 第47巻, 第5号, 青土社, pp. 68-75
- 藤原麻優子 . 2018. 「[研究ノート] ミュージカル『テニスの王子様』 試論 —2.5次元ミュージカル研究に向けて」, 『西洋比較演劇研究』, 第17巻, 第1号, pp. 19-34
- 星野太 . 2015. 「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』, 第47巻, 第5号, 青土社, pp. 60-67
- 増山賢治 . 2014. 「日本の創作ミュージカルの新潮流としての2.5次元ミュージカルに関する一考察: その展開とカテゴリー形成をめぐる」, 『愛知県立芸術大学紀要』, 第44号, pp. 127-138

2.5 次元ミュージカルとブロードウェイ・ミュージカルの比較：歌の役割を中心に（三瀬）

- 三上雅子．2022. 「二十世紀が生んだ音楽劇の発展と変容：英語圏・ドイツ語圏・フランスそして日本，それぞれのミュージカル」, 『表現文化』, 第 11 巻, pp. 2-20
- 吉岡史郎．2018. 「『脱・テニミュ史観』を目指して—『サクラ大戦』にみる 2.5 次元ミュージカルの新たな可能性」, 『国際基督教大学学報 3-A, アジア文化研究』, 第 44 号, pp. 149-166
- Block, Geoffrey. 2011. "Integration". In Raymond Knapp, Mitchell Morris, and Stacy Wolf (eds), *The Oxford Handbook of The American Musical*. pp. 97-110, Oxford: Oxford University Press.
- Kenrick, John. 2017. *Musical Theatre: A History*. 2nd ed. London: Bloomsbury Publishing PLC.

