

表現技法としてのメディアミックス

——キャラクター表象の様式性と重層性について——

内 田 均

1. はじめに：「メディア芸術」とキャラクター表象

「文化庁メディア芸術祭」がはじまって今年で11年目になる。過去10年の受賞作品を瞥見すると、商業作品に限ってみても様々な作風のものが選出されている。ただし、選考時点で作品として完結していない連載中のマンガ作品や放送中のTVアニメ作品が優秀賞に選ばれている場合などもあり、また、受賞者に対して実施された「メディア芸術」に関するアンケートでは、このような問いかけそのものに対する無関心さの表れた回答もしばしば見られ、現場の最前線で制作に携わる作り手と、文化の名の下に「お墨付き」を与える行政側との間に温度差や思惑のズレがあることも窺われる。さて、一般にメディア芸術とは、光や音から映像装置やコンピュータなどのデジタル機器にまでおよぶ様々なメディアを用いた芸術のことであり、その起源は19世紀前半の写真装置発明の時代にまで遡ることができる。現在では主に、伝統的な絵画や彫刻に対し、電気通信技術およびマスメディアを介した表現や、作品自体がデジタル形式によって成り立つ作品、ないしはそれらメディア技術を用いたパフォーマンスアートなどを指す。本稿では、その中でも特に日本の大衆的なメディア芸術、すなわちアニメやマンガ、ゲーム等の商業作品群や周辺領域にみられるキャラ

クター表象について考察する。

character とは、ラテン語の *chardttein*（「刻む」）が元となった *charaktēr*（「印刻の道具、刻印」）に由来する語で、現在の英語でも「（アルファベット以外の）文字、記号、（コンピュータ用語としての）文字セット」の意味がある。また「（文学上の）分析的性格描写」「遺伝上の形質」、「登場人物、役割」など、現在の日本語の「キャラクター」に近接した様々な意味をもつ。ここでは、キャラクターを『「性格、特徴」などを意味する語に由来しつつ、視聴覚メディアにおいて使用される人や動物の表象」という範囲にとりあえず限定する。キャラクターには、アニメ、マンガ、ゲームなどの登場人物としての表象と、その関連商品としてのフィギュア、日用品などのグッズにプリントされたイラスト等々、様々な媒体において表示、造形されるアイコンとしての表象がある。そのいずれにおいても、受け手に親近感や好意をもって受け入れられるために、様々な表現上の工夫がなされている。以下、複数の観点からその特徴を抽出し、考えてみよう。

2. キャラクターの「属性」と「設定」

キャラクターというものが、先に触れたような「文学上の性格描写、登場人物、性格、特徴」という意味を保持している限り、「属性」などという同語反復的な説明用語や、「キャラ」という軽さを伴う略語など必要はないはずである。しかし現在、とりわけオタク文化において重要な意味を帯びるに至ったこれらの言葉は、むしろキャラクターが、人間的（あるいは動物的）統一体からバラバラに分解された末に、フェティッシュな欲望装置としての存在意義を持つに至った側面をよく表している。この「属性」に関して、特にキャラクター表象特有と思われるものを中心に、いくつか拾い出して類型に分けてみると以下の通りとなる。

①外見的属性——身体的属性（アホ毛、ツインテール、ネコ耳、ロリ、
ショタ）

衣装的属性（メイド、巫女、メガネ、ニーソ）

②社会的属性——メイド、巫女、女教師、いもうと、幼なじみ、執事

③心理的・言語的属性——ツンデレ、ヤンデレ、ボクっ娘、ドジっ娘、
電波系、攻め／受け

①～③はあくまでも理解のための便宜的な分類で、たとえば「メイド」や「巫女」のように一つの属性が複数のカテゴリにまたがる場合もある。さて、②に関しては、通常の社会におけるマイノリティの人間に対するいわゆる有教化の機能と同様のものが多く、キャラクター表象特有の属性とは言えない。これに対し、①や③は、現実の人間と対比すれば、より特殊性が際立っている。①は身体の一部に付与される表象であり、キャラクターのもつ断片的でありながら遍在する特徴をよく表している。また③は、性格の様式化／単純化／デフォルメとでも言うべき属性で、現実社会との関係から見ても興味深い多種多様なものがある。

このような「属性」とともに、キャラクター「設定」によって、様々な特徴が予めキャラクターに付与され、あるいは後付けで肥大化してゆく。この過程では、物語の力だけではなく、複数のメディア形態そのもののあり方と消費者の能動的な活動が大きな影響力をもつ。「キャラ設定」という情報の伝達過程の重複化・重層化もまた、キャラクターの受容と消費を促している。

マンガ評論家の伊藤剛は、マンガにおいて「キャラクター」と「キャラ」を概念的に分割し、後者の強度を「テキストからの自律性」に求めている²⁾。キャラクターという用語がハローキティなどのアイコン表象を普通に指している現状からすると、そちらを「キャラ」と呼ぶことには違和感もあるが、キャラクターという概念の中に分割されるべきいくつかの層があることは確かだと思われる。伊藤の「キャラ」概念に従えば、以下、

本稿では主に、物語に依存しない「作品内キャラの様式性と重層性」を論ずることになるだろう。

3. 環境表現とキャラクター表象

たとえば青年マンガ等で、建物などの背景には写真のトレースによる妙に冷たいリアルさを伴った描写がなされ、他方でキャラクターは力強いペンタッチで現実離れた存在感をもって描かれているような画面構成の作品はよく見受けられる。アニメに関しても、キャラクター表象と背景やオブジェクトなどの描写において視覚的なコントラストを強調したような作品が散見されるようになってきた。ここでは、アニメにおけるキャラクター表象と環境表現との重ね合わせが持つ視覚的效果や意味作用を考えてみたい。

具体例をいくつか挙げてみよう。3DCG によるリアルで迫力ある自動車の走行表現を達成したアニメ作品の嚆矢として『頭文字 D』がある³⁾。この作品における映像技術上の特徴はもちろん、アニメ作品においては当時まだ一般的ではなかった 3DCG によるカーアクションバトルの演出にある。しかし、ここで着目すべきは、バトルシーンにおけるリアルな車の描写そのものではない。むしろ、動いていない人物のほうにこそ、キャラクター表象の効果を考える手掛かりがある。本作のカーバトルシーンでは、原作マンガに忠実に顔のパーツ位置が妙に歪んで見えるような 2D のキャラクターがセル塗りのアニメ絵によってカットインされ、しかも人物としてほとんど動かずに表現されている。その結果、なめらかな車の動きとのコントラストによって様式化されたキャラクター性が際立つのである。とりわけカメラの動きは重要である。この架空のカメラは、車に対して実写ではおよそ不可能なほど縦横無尽に、きわどく緊迫感のあるアングルで迫る。他方で人物に対しては、ほとんど口パクだけのアップやバストショットで上下左右にただ舐めるばかりである。もっぱらレースの過程をプレイ

ヤー主観で楽しむようなレーシングゲームとは異なり、複数のキャラクターを描く必要がある上に、マンガを原作とする以上、二次元キャラクターの様式化は必然である。しかし、物と人間の描写の精度の差が生む違和感にも関わらず視聴者はこれを支持した。多くの視聴者は、おそらく製作者の狙い通りキャラクターに感情移入し、自らリアルなカーバトルに参加しているような高揚感に包まれたことであろう。実行に移した「ドリフト小僧」は極めて限られていたにせよ、オープニングタイトルに、通常のフィクション明示テロップに加え、「車の運転は交通ルールを守り、安全運転を心がけましょう」とまで書かざるを得なかったことが、虚構作品のもつリアリティの力を示唆している。そしてこの作品と同様の方法論が、すなわちリアルな環境描写と様式化されたキャラクターのコントラストという表現技法が、近年、かなり傾向の異なる作品にも見受けられるようになってきた。

『のだめカンタービレ』も原作マンガの人気からTVアニメ化された作品であり、ヤマハおよびクロスワ楽器店とタイアップしたというリアルな楽器の描写が環境表現上の特徴である⁴⁾。Lesson15（第15話）において、のだめと千秋が演奏する場面では、滑らかに動く3Dのヴァイオリン描写がみられる一方、セルタッチのキャラクターはやはりほとんど動かない。画面上の動きは、もっぱらカメラの上下移動に依っている。オーケストラの演奏なども基本的には同様の演出で、きめ細かに描き込まれて動いているのは人物ではなくむしろ楽器の方であり、人物はカメラの動きでアニメらしく補完されている。

4コママンガが原作のTVアニメ『ひだまりスケッチ』では、人物とオブジェクトのコントラストはさらに際立っている⁵⁾。背景は比較的目立たない2Dによる一般的な描写の場合と、ドットなどの幾何学模様を配したデザイン調の場合があり、キャラクターもしばしば通常以上にデフォルメされ薄っぺらさが強調されたようなセル塗りで描かれている。これに対して、キャラクター達の周辺に配置された物体、たとえばポットやコーヒー

表現技法としてのメディアミックス（内田）

カップ、筆やはさみなどの日用品は、フォトリアリスティックな3Dオブジェクトとなっている。料理や食材も写真らしきものが多く、ほのぼのとした手描きの人物描写に突如割って入ってくるリアルな食べ物の描写は、それが浮いて見えることで通常の実写映像以上に五感に訴える効果があると考えられる。

狙いとしてはやや異なるだろうが、似たような表現技法を取り入れているTVアニメに『味楽る！ミミカ』がある⁶⁾。この作品は、児童向けの食育番組で、通常のアニメーションの技法はかなり抑制され、省力化を突き詰めながら、キャラクターを「立たせる」ために様々な工夫が凝らされている。料理場面に実写を用いるのもその一つである。絵で調理場面を描く場合もあるが、調理法を詳しく解説する場合は実写である。そしてこの場合、調理する手もとを実写で示しながら、キャラクターの顔が入った吹き出しを挿入し、声優の演技の力も借りて、写実的環境描写とキャラクター性を同時に成立させている。また、実写を用いて屋外を撮る場合には、キャラクターの棒人形を実写風景に挿入している。その他、通常の絵柄、極端なデフォルメの絵柄、まんが的吹き出しや擬音文字の挿入、移動時におけるコンピュータRPG風画面など、場面毎に実写、マンガ、ゲームの表現技法を使い分けている。

以上の例で見てきたようなリアルな環境表現が多用される背景には、デジタル写真やCGといったデジタル技術の普及とそれに伴う省力化＝製作コスト節約という事情がある。しかし、単に写実的な描写が「キャラを立たせる」わけではない。キャラクターの魅力を効果的に引き出す上で、環境描写が重要な役割を果たすことは間違いないが、それが写実的になることで、逆説的にキャラクターの様式化が際立ち、結果的に虚構世界におけるキャラクターのリアリティが増すとも言えるのである。この点については、キャラクターの写実的描写を3DCGによって突き詰めていった場合に問題となりうる「不気味の谷」現象とその回避表現という視点からも傍証できるだろう。

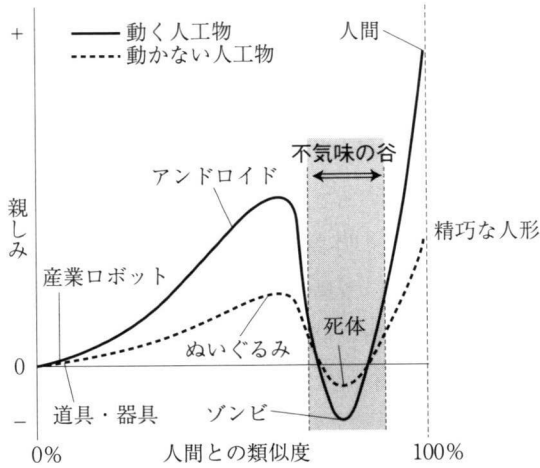


図1 不気味の谷

「不気味の谷」とは、ロボット工学者の森政弘が1970年に提唱した概念である⁷⁾。人がロボットなどに類する物を見るときに抱く感情、ないしは違和感の度合いを縦軸にとり、その対象が人に似ている度合いを横軸にとってグラフ化する。このとき、ある程度まで人間に似た姿のロボットと、人間と全く見分けのつかなくなる究極のロボットとの間に現れる「谷」(大きく親近感が落ち込む部分)のことを「不気味の谷」と名付けた(図1)。ロボットの姿は、人を全く類推させないような機械から人間らしき形態に近づくにつれ、より親近感がわくようになるが、それはある時点で突然強い嫌悪感に変わる、と森は考えた。そして、人間と見分けがつかなくなると再び親近感に転じると述べる。この理由としては、たとえば人形でも人間に近づくほど動きや表情など些細な違いが気になり、人が直感的に不自然さを感じるという点、また、そのリアルすぎる人以外の表象が死体や神経症などを想起させるという点などが挙げられる。このような感覚が、3DCGを用いたアニメーションにも当てはまると考えるクリエイターや評論家達もいる⁸⁾。実のところ、「不気味の谷」仮説そのものの立証は困難

で、あくまでも経験知による感覚的なものを、しかもロボットと人間が地続きであるかの如く無理矢理グラフ化したに過ぎない。さらに、キャラクター表象に当てはめた場合、「不気味の谷」に至る一方的な右上がりのグラフはいささか不自然であり、谷と言うほど親近感が一気に落ち込んだり回復したりするののかも不明である。すなわち、広くキャラクター表象一般について言えば、必ずしも人間に似るほど親近感が沸くわけではなく、デフォルメされた2等身キャラや動物など写実的でないものにより親近感がもたれるという経験知も一方で存在するからである。

にもかかわらず、「不気味の谷」仮説に一定の説得力があるとすれば、それは3DCGによって写実的でおおかつ魅力的な人物造形をおこなうことの難しさを説明する根拠となりうるからである。すなわち、「本物」に近すぎる3DCGの虚構キャラクターが、実写における俳優ほどには支持されにくいとすれば、それは視聴者がそのリアルな表情や動きの中に、何か不気味で不自然なものを感じ取っているからだと推論できる。これは、日本とは異なるアプローチで3DCGによるキャラクター表現が発達してきたアメリカの動向をみればよくわかる。アメリカでは、一人称視点のミリタリー系ゲームが日本よりはるかに受け入れられている。そのように人物の立体造形描写に関して写実性を重視していると思われるアメリカにおいて、しかしことアニメーションとなると、成功作はどれもアニメ独特のキャラクター表象を採用する戦略を採ってきた。つまり、動物や架空の生き物、あるいは等身や顔のパーツを誇張したリアルでない人物のキャラクターによってリアリティをもたらそうとしてきたのである。

日本国内の作品例でさらに考えてみよう。同じ士郎正宗のマンガを元にしながら、同年（2004年）に発表された『イノセンス』⁹⁾と『アップルシード』¹⁰⁾を比較してみると、日本アニメのキャラクター表象における二次元性、アニメ絵・セル塗りのもつ表現上の強み、あるいは呪縛とでもいうべき力が見えてくる。『イノセンス』では、密度の高い3D空間に、従来セルアニメ技術による2Dキャラクターの動きを重ね合わせている。そ

のことによって2Dキャラクターの存在感をより一層引き立たせ、さらに2D表現でありながら、人形やアンドロイドのもつ不気味さをリアルに描くことにも成功している。これに対して『アップルシード』では、ロボットや背景などの他、キャラクターも3DCGで描かれ、さらにモーションキャプチャーによってリアルな人間の動きを再現することを目指した。だが同時に、映画版『ファイナルファンタジー』¹¹⁾とは異なり、究極まで実写に近づけることはあえて避ける技法を採用した。それが、トゥーンシェーダーである。

トゥーンシェーダーの基礎となるトゥーンレンダリングとは、一般的には、写実的な3次元コンピュータグラフィックスでポリゴンモデルのシェーディングを行う際に、セルタッチの同じ色の影を作画し、またモデルのエッジとなる部分に輪郭線ポリゴンを自動生成することで、擬似的に2Dアニメ風セル画調の画像を作り出す技術である。この技術によって、2Dの手書きでは難しい多彩なアクション描写が様々なカメラアングルから可能となるため、ゲーム分野においては既に一定の成果がもたらされてきた¹²⁾。『アップルシード』のプロデューサー曾利文彦は、「日本が世界に誇る伝統的なセルアニメーションのキャラクターのテイストを使い、尚かつそれをCGでより立体的に、そしてよりリアルに描く」と述べている¹³⁾。ここで曾利がおそらく自覚しているのは、3DCGによって写実的に人物を描くことに伴う限界である。あくまでもアニメ的なキャラクターの魅力を残せるよう写実性から一定の距離を置くこと、すなわち現実の人物と同様のリアルな動きとアニメ絵との折衷というアプローチにより、この限界に迫ろうとしたわけである。しかしながら、曾利や監督の荒牧伸志は、「感情移入」という言葉を用いて、その3DCGキャラクター表現の成果を訴えていたものの、受け手の反応は大きく分かれた。不気味とまでは言えないにせよ、モーションキャプチャーによる情報量の多い動きと単純化されたセルタッチキャラクターの表情の動きの併存に、何かしらの違和感を覚える視聴者が多かったのは事実であろう¹⁴⁾。キャラクターの表情

に関しては、フェイシャル・キャプチャーが導入されたものの、最終的にはキャプチャーされた表情のデータに修正が加えられ、従来の2Dアニメ的なキーフレーム法が採用された¹⁵⁾。3Dを用いて2D風のアニメ絵に表情を付けるためには、これらの技術だけでは達成できない職人的な表現力が求められることを、作り手もよく理解していると思われる¹⁶⁾。

キャラクター表象に限定して要約するなら、『イノセンス』は従来の2D技術を3D空間に配置することでその表現力の極北を目指し、『アップルシード』は3D技術を擬似的に2D表現に近づけることで同様の効果を狙ったと言えよう。情報量が多く密度の濃い環境表現の中に、単純化されフラットさを感じさせるキャラクター表象を組み込んだ点では共通している。曾利は『アップルシード』を「3Dライブアニメ」と呼び、「3Dライブアニメは実写とセルアニメーションの間に新しいジャンルとして立ち上がるものと考えています」と述べている¹⁷⁾。現在ゲームの分野でキャラクターにトゥーンシェーダーを用いた作品が多く登場していることから、たしかにこのような表現技術が一般に受け入れられてゆくことは間違いない。実際、3DCGのキャラクターを操作するタイプのゲームに慣れた視聴者にとって、『アップルシード』のキャラクターの表情や動きはそれほど違和感のないものだったようだ。また、2Dキャラクターを立体化したフィギュアになじんだユーザーの広がりや、「写実的ではない3Dキャラクター」への親和性を高めていることもあるだろう。ただし、これらの動向も、キャラクターを写実的にすることなく表情を洗練させてきた従来の2Dセルアニメーションと、広い意味で方法論上軌を一にしている点は確認しておきたい。

4. キャラクターの重層的表現

あるキャラクターが、創造され、また視覚的に消費されてゆく過程で、それが同一人物（動物）でありながら複数の表象形態を取ることはごく普

通にみられる。その複数の形態が、どのようなメディアに、どのような創作過程を経て現れるかを整理してみよう。少なくとも以下のような質的に異なる階層がある。

- ア. 作品内キャラクターの重層的な表現 (別形態の表現技法、パロディ的表現技法)
- イ. 隣接メディアを相互利用したメディアミックス/マルチユース展開
- ウ. 二次創作などによる能動的消費

ア. とイ. は作り手側が意識的に仕掛ける表現方法であり、ウ. は主に受け手側の反応として生ずる表現形態である。本稿では紙幅の都合でウ. については割愛し、ア. を中心に考えてみたい。具体例として『らき☆すた』を取り上げてみよう。

『らき☆すた』は、2007年現在、「メディアミックスゲームマガジン」である『コンプティーク』誌に四コママンガとして連載され、誌面やネット、ラジオなどで様々なキャンペーン展開がなされ、さらにアニメ化、ライトノベル化、ゲーム化なども進行中の作品群である。その中でも、アニメの『らき☆すた』¹⁸⁾ は、その紹介広告に「…何でもない女子高生の日常を面白おかしく描く4コマ漫画を元にした斬新な作品」¹⁹⁾ とある通り、娯楽作品でありながらも、実験性に富んだ要素を兼ね備えている。たとえばオープニング冒頭のセリフに藤子不二雄の『怪物くん』のパロディを用い、作品内でも、『頭文字D』を模倣した3DCGカーバトル映像、『銀河鉄道999』、『涼宮ハルヒの憂鬱』などのキャラクターを作品内キャラクターで置換した表現、伏せ字や目線字体をパロディにしたようなガンダム談義の場面等々、多いときには数十にも及ぶ様々な仕掛けが毎話組み込まれており、引用ないしはパロディという表現形式そのものの多様性に挑戦しているような節もある。ここでは、第18話でのゲーム『スーパーロボット大戦W』を援用した映像を考えてみる²⁰⁾。

場面は通常のバストショットで始まり、主人公の泉こなたが友人に選挙のことで愚痴をこぼしている。そこに担任教師のななこ先生がやって来てこなたとの会話となる。オタクのこなたは、選挙番組のせいでレギュラー番組の放送時間がずれる事や、選挙速報によるL字の帯で画面が狭くなる点などの不満を述べる。これに対して、ななこ先生は、選挙番組も時事問題の勉強になる事や、K1など他の番組もレギュラー番組を外して時間枠を取る点などを挙げて、こなたをなだめる。そして「泉、格闘技好きや無かったか？」と言う。その直後、映像が突如ゲーム風画面に切り替わり、次のようなやりとりとなる。

こなた：経験者ですけど別に好きじゃありません！

ななこ：アニメかってたまに特番組んだりするやろー？ マイハニーー！

こなた：でも、延長とかして後の番組に迷惑かけないから問題ない！

ななこ：えーい、受験生はそんなん気にせんで、勉強せえーっ！！

こなた：やっぱり最後は力技だよー

ここで格闘ゲーム画面を取り入れたのは、ななこ先生とこなたがネットゲームフリークで一緒に遊ぶことが多いこと、こなたがよく友人と格闘ゲームをすること、そしてななこ先生が「格闘技」というネタでこの話題を無理矢理終わらせようとした点で理屈づけられている。また、その効果は、ななこ先生が会話上こなたを論破できないまま、アニメ視聴より受験勉強をさせたいとの教師の建て前を押し通す様が、滑稽で印象的に描写される点にある。これらのセリフは、声優の音声に合わせて画面下部のメッセージウィンドウにも表示され、通常画面内ではロボットに乗った双方の遠隔攻撃と、ななこ先生のロボットが強引に殴り掛かる「力技」が表示される。この間、キャラクターはいくつかの層で表示される。これは、同一キャラの機能上の分割表現というべきものである。



図2 同一キャラの機能上の分割表現

キャラクター分割によるこの種の画面レイアウトは、ゲームにおける表現上のコンベンションとしては、ある程度定着しているもので、ゲームプレイになじんでいる人にとっては特に意識することもないほど自然な表現方法である。ただ、キャラクターのあり方を考える上では重要と思われるので、ごく基本的なことも含めて確認してみる。ここでは、4つに分けて便宜上の呼称をつけて整理した(図2)。まず、①は「操作キャラ」で、主にRPGなどでキャラクターの移動方向や位置情報を俯瞰的に把握できるようにになっている。「チップキャラ」などと呼ばれることもある通り、

キャラクターが2〜3等身程度に小さくデフォルメされていることが多い。②は「感情表示キャラ」で、喜怒哀楽をベースに予め用意された何種類かの表情パターンがメッセージウィンドウのセリフ内容に合わせて表示される。③は「関係表示キャラ」で「立ち絵」などとも呼ばれる。プレイヤーキャラクターも含め、誰と誰が会話しているのかを把握する機能を持ち、バストショットで示される場合が多い。この「関係表示キャラ」において顔の表情やしぐさなどが、セリフの進行によって変化する場合は、「感情表示キャラ」も兼ねることになるため、②のウィンドウは不要になる。④は「イベント表示キャラ」で、格闘ゲームであれば必殺技を繰り出す瞬間にアップで表示され、アニメーションを伴う場合もある。ADVやRPGでも映画的な演出がなされ、様々なアングルやフレーミングで場面を盛り上げるべくキャラクターが描かれる。CG原画家やグラフィッカーの能力、魅力、特徴が最も表れたキャラと言えるだろう。

通常ゲームプレイヤーは、これら①〜④のキャラクターを同時にあるいは「シームレスな非連続」として視覚的に受け止め、操作することで感情移入する。このような同一キャラクターの重層的表現は、元来はハードウェアの制約がある中で、ゲームの演出方法として洗練されてきた方法だと考えられる²¹⁾。『らき☆すた』の当該場面では、このような多層化されたキャラクター表示が、アニメとしての通常の会話画面の中にパロディとして挿入されている。従って同一キャラクターの層がさらにもう一つ加わっていることになる。機能別に分割されたキャラクターがこれほどまでに重層的に呈示されながら、アニメおよびゲームに親しんでいる視聴者にとっては、同一キャラクターの一貫した把握において何ら視点が揺らぐことはない²²⁾。取り上げるエピソードは視聴者と共有できる現実的日常的なセリフ回しで展開される一方で、セルアニメのキャラクター描画法を用い、そのようなフラットなキャラを別メディアの表現形式を援用しながらさらに重層的に分割呈示し、なおかつそのキャラクターに感情移入機能をもたせようとするのである。このようなキャラクターの作品内機能分割こそが、

実写映像による写実的人物表現のリアリズムとは異なる、「アニメ・まんが的リアリズム」の表現力を裏書きしているとも言えるだろう²³⁾。

本節冒頭イ.のメディアミックス／マルチユース展開に関しても少しだけ触れておこう。先に述べたとおり、アニメ『らき☆すた』は、他の様々な商品と並行してメディア展開されている。とりわけユニークなのは、声優の使い方である。単なる別キャラクターの物まねだけでなく、別作品を演じた声優にその別作品のキャラクターや演技を『らき☆すた』作品内で演じさせたりもしている。また、いわゆるキャラクターアルバムは言うに及ばず、キャラクターとそれを演じた声優とのカップリングによる演歌のCDまで発売された。メディアミックスという言葉は、元々ビジネスないしは広告の手段としての方法論を指し示すものであるが、作品の表現形式および内容にまで複数のメディアの表現法が横断的に関わってくるような事態が起きているのである。

5. キャラクターの社会的役割と影響

キャラクターには社会的役割がある。その典型的な説明として、感情面で人を動かしたり支えたりするというものがある。言い換えれば、キャラクターはコミュニケーション手段になり、癒しあるいは精神のセーフティネットにもなるということだ。「商品キャラクター」に関するある意識調査では、同一条件の商品の場合にキャラクターの有無でいずれかを選ぶかという問いに対し、「キャラクター有」を選ぶ人が51%、「無」を選ぶ人が25%、気分次第が24%という数字が示されている²⁴⁾。ここでは、「有」を選ぶ人たちの理由を、「キャラクターが与える楽しさや癒しの効果、中には作り手の感情まで考えている人もおり、合理性よりも感情や豊かさを求める傾向が強いようだ」と分析している。また、虚構世界のキャラクターを相手にすること、すなわちフィクションの世界で自己を癒すことを「自己修復」というポジティブな行為として評価する見解もある²⁵⁾。

ところが、他方でキャラクターのもつ影響力がメディアの発達とともに大きくなる中で、現実の人間のキャラクター化、矮小化という事態も進んでいる。たとえば、周囲に迷惑のかかる自己の言動を「〇〇キャラ」だからと弁明する人間や、自分の子供にキャラクター由来のおかしな名前を付ける親も増えてきているという²⁶⁾。政治家がメディアや一般人によって「キャラ化」され、劇場化政治としてそれを逆に利用し、果ては自ら「キャラが立ちすぎている」などと述べる政治家すら出てきた。あるいは、メディアを通して人を間接的に捉える機会が増えるにつれ、我々の人間に対する観察力、洞察力が鈍くなっているということもあるかもしれない。このような事態の背景にはもちろん、メディア環境の変化により、現実世界のもつリアリティと虚構世界のもつリアリティが近接し重なり合うようになってきているという社会的文脈がある。ソーシャルネットワークサービスや『セカンドライフ』にみられるような、ヴァーチャル環境とリアルな人間関係ないしはリアルビジネスとの融合はその典型例と言えるだろう。

6. まとめ：ワンソース・マルチキャラクター

ある一つのコンテンツを映画、DVD、写真集、ドラマCD、ゲーム、音楽配信、グッズ販売など、多数のメディアで展開する行為を一般に「ワンソース・マルチユース」と言う。現在、キャラクタービジネスにおいてこのようなビジネスモデルは一般的であるが、加えて言うなら、一つのコンテンツに様々なキャラクターを配する方法もよく見受けられる。主人公として存在感ある単一のキャラクターをもつ作品ではなく、総花的に様々なキャラクターを配することは、受け手に選択という能動性を与えるがゆえの訴求力を持つという意味で、それ自体効果的な表現方法である。これをマルチキャラクター化と名付けることもできるだろう。これまで述べてきたようなキャラクター表象の拡散過程を簡単にまとめると、図3のようになる。

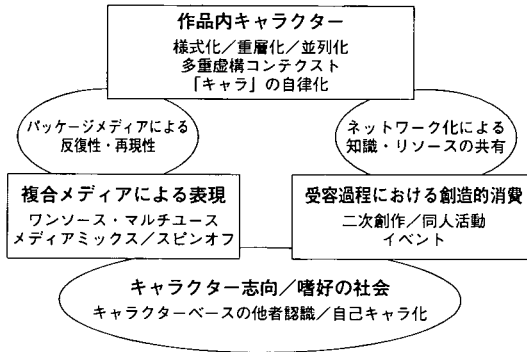


図3 キャラクター表象の重層的な布置

本稿では、主にキャラクターという虚構の身体表象の様式性や重層性について考察し、さらにそこから、背後にある社会的コンテキストや生の現実社会におけるコミュニケーションの有り様へと逆照射しうる可能性を示唆してみた。キャラクターという類型化された人物の表象を参考に、時には反面教師的に捉えながら、現実社会で生きてゆくための手がかりを探ってみることも可能かもしれない。各種コンテンツのビジネス上の意義や、その社会的な功罪ばかりに焦点が当たりがちだが、メディア環境のもたらす擬似的な体験が我々の経験の多くを占めるに至った現在、コンテンツの表現技法とそれらが生み出されるコンテキストにもさらに研究の光が当てられるべきであろう。

注

- 1) 「文化庁メディア芸術プラザ」のウェブサイト内、「FESTIVAL」のサイト〈<http://plaza.bunka.go.jp/festival/>〉を参照。なお、URLは以下の注に挙げるものも含め、すべて2007年10月28日現在のものである。
- 2) 伊藤剛『テツカ・イズ・デッドーひらかれたマンガ表現論へ』（NTT出版、2005年）、特に第3章を参照。
- 3) 『頭文字D』、1998年フジテレビ系列の一部の局などで放送。DVDはエイベックス・トラックスより販売。
- 4) 『のだめカンタービレ』、2007年フジテレビ系列局で放送。DVDは角川エンタテインメントより販売。

- 5) 『ひだまりスケッチ』、2007年TBS、BS-iなどで放送。DVDはアニメブックスより販売。
- 6) 『味楽る!ミミカ』、2006年よりNHK教育テレビジョンで放送中。DVDはバップより販売。
- 7) Masahiro Mori, "The Uncanny Valley," *Energy*, 7 (4), Trans. Karl F. MacDorman & Takashi Minato (1970), pp. 33-35, <<http://www.androidscience.com/theuncannyvalley/proceedings2005/uncannyvalley.html>>
- 8) 秋山貴彦 他「アニメや特撮においてCGがこれからもたらすもの」<http://plaza.bunka.go.jp/museum/archives/comadori/sp01_2.php>、Clive Thompson「リアル過ぎる『Xbox 360』用ゲームと「不気味の谷」現象」坂本律、高森郁哉 訳 <<http://hotwired.goo.ne.jp/news/culture/story/20051212201.html>>、氷川竜介「“不気味の谷”と3Dアニメのサイボーグ化」<http://mantanweb.mainichi.co.jp/web/2006/05/post_20.html>などを参照。
- 9) 『イノセンス』、DVDはブエナ・ビスタ・ホーム・エンターテインメントより販売。
- 10) 『アップルシード』、DVDはジェネオンエンタテインメントより販売。
- 11) 『ファイナルファンタジー』、2001年公開。DVDはアミューズソフトエンタテインメントより販売。
- 12) トゥーンレンダリングはノンフォトリアリスティックレンダリング (NPR) の一種であり、この画像処理を実現するために用いられるツールをトゥーンシェーダーと言う。これはゲーム作品で広く使用されており、『ドラゴンクエストVIII』などのRPGや『ときめきメモリアル3』のような恋愛SLGのほか、Illusion系列の美少女ゲームブランドなどでも採用されている。
- 13) 曾利文彦、荒牧伸志「感情を揺さぶる“3Dライブアニメ”を世界に向けて発信!「アップルシード」記者懇談会」<http://www.toho.co.jp/movienews/0312/01appleseed_kk.html>
- 14) たとえばAmazon.co.jpにおける『アップルシード』に対する一般視聴者のコメントを見れば、この点で毀誉褒貶相半ばしていることがわかる。また、前掲の「アニメや特撮においてCGがこれからもたらすもの」におけるアニメ監督細田守の発言も参照。
- 15) 大口孝之「日本流のフルCGアニメーション」(『APPLESEED SOURCE BOOK』(『APPLESEED COLLECTOR'S EDITION』(ジェネオンエンタテインメント)同梱)所収)を参照。
- 16) 秋山貴彦は『アップルシード』における体の動きと顔の動きの間の違和感を、モーションとフェイシャルの情報量の差が原因であると指摘している。しかし、

そうなることをわかっていながら、作り手は2D風の表情を付けるためフェイシャル・キャプチャーのデータから情報量を減らした。前掲の「アニメや特撮においてCGがこれからもたらしもの」参照。

- 17) 曾利「感情を揺さぶる“3Dライブアニメ”を世界に向けて発信！」参照。また、アニメ評論家の水川竜介は、この点について、「送り手・受け手の間に存在する『こういうイメージが気持ちいい』というスイートスポットに新技術を『チューン』したこと、つまり『アニメを擬態する方法』を示したこと」をこの作品の最大の功績だと述べている。水川竜介「アニメーションの歴史的観点から見た『アップルシード』映像の可能性」（『APPLESEED SOURCE BOOK』（『APPLESEED COLLECTOR'S EDITION』（ジェネオンエンタテインメント）同梱）所収）。
- 18) 『らき☆すた』、2007年独立UHF局や各系列局などで放送。DVDは角川エンタテインメントから販売。
- 19) 『コンプティーク』2007年9月号（角川書店）p. 23『らき☆すた』DVD第4巻広告。
- 20) 引用の元ネタ全般に関しては、たとえば以下のブログおよびホームページに詳しい。「TimeReversal」〈<http://joch.blog55.fc2.com/blog-entry-624.html>〉、「鈴木舟太のクイズホームページ」〈<http://www.syu-ta.com/luckystar/luckystar.shtml>〉。
- 21) マシンスペックや制作技術の向上で3DCGが取り入れられたRPGや格闘ゲームでは「感情表示キャラ」や「関係表示キャラ」が「操作キャラ」と一元化される傾向にある。しかしキャラクター性を重視したゲームで、3DCG画面を取り入れながらも、あえてチップキャラ表示など重層的キャラクター表示にこだわる作品もある。たとえば日本ファルコンの『英雄伝説VI』『空の軌跡シリーズ』などが挙げられる。
- 22) ただし、ADV系のゲームにおいては、小説やマンガ、アニメなどに比べシステム的に実現容易なマルチシナリオ性などのおかげで、プレイヤーとプレイヤーキャラクターの重層的な布置において、キャラクターの一貫性を揺るがせることをテーマ化したような、メタ物語性／メタ形式性を持った作品が少なくない。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年）第三章なども参照。
- 23) 大塚英志『物語の体操—みるみる小説が書ける6つのレッスン』（朝日文庫、2003年）p. 212において呈示された概念（初版は2000年のソフトカバー版）。その後も『キャラクター小説の作り方』（講談社、2003年）などでこの概念を用いた議論が展開されている。また、この概念をさらに敷衍した東浩紀『ゲームのリアリズムの誕生—動物化するポストモダン2』（講談社、2007年）も参照。

表現技法としてのメディアミックス (内田)

- 24) 数辞苑第一版「プロジェクト No. 4 商品キャラクターの有無」〈http://www.issj.com/p4_1.html〉。また、香山リカ、バンダイキャラクター研究所『87%の日本人がキャラクターを好きな理由—なぜ現代人はキャラクターなしで生きられないのだろうか?』(学習研究社、2001年)も参照。
- 25) 本田透『萌える男』(ちくま新書、2005)参照。
- 26) もちろん週刊誌レベルの話で客観的なデータも限定されたものだが、「キャラ」という言葉遣いの一般への普及は見て取れる。「20~30代 [キャラ破綻者] トンデモ被害報告」『週間SPA!』2006年2月28日号 pp. 44-51、および「[ヘンな名前の子供] 急増はいかかなものか?」『週間SPA!』2007年9月18日号 pp. 24-29を参照。

図版出典

- 図1 瀬名秀明、櫻井圭記 対談「オリジナルとコピーのはざまで—ゴーストが宿る場所—」〈<http://sci.gr.jp/project/gis/mayfes/uncanny.php>〉
- 図2 『らき☆すた』第18話引用場面を元に筆者が作成
- 図3 筆者作成

(学習院版 COE プログラム「身体表象文化の形成」PD 共同研究員)