

優秀修士論文概要

2.5次元に立ち現れるキャラ／役者のあわい

——ミュージカル『刀剣乱舞』における歌・踊りの考察——

市 場 亜 友

本研究は、ミュージカル『刀剣乱舞』シリーズを取り上げ、本作における歌・踊りの役割として、①観客にキャラの確立を感じさせる、②役者の特技を活かし、キャラクターを作り上げるという2つの働きがあることを示すものである。そして、キャラと役者が相互に影響を及ぼしており、2.5次元舞台では、キャラ／役者のどちらかが前景化しているのではなく、両者が相まった存在になっていると述べた。また、本研究は「2.5次元舞台」が現在までいかに語られてきたかの提示を試みる。この試みの成果として、ミュージカル『テニスの王子様』（2003）以降の2.5次元舞台の代表作の上演の歴史と、研究史を同時に概観する年表を、補遺として末尾に付けた。

本研究で取り上げる「2.5次元舞台」は、主に漫画・アニメ・ゲームを原作とする舞台作品である。しかし、①歌舞伎、宝塚歌劇団、劇団四季、東宝が制作する漫画・アニメ・ゲームを原作とする舞台作品との境界が明確ではないこと、②2.5次元舞台は変化が激しく、先行研究の定義が現状に合わなくなっているという問題点があり、2.5次元舞台であるか否かの境界は曖昧である。そのため、本研究では作業仮説の定義として、2.5次元舞台は、①ミュージカル『テニスの王子様』（2003）以降の舞台作品で、劇団や特定のグループの企画という目的で上演されたものではなく、②漫画・アニメ・ゲーム・ビジュアル付ボイスドラマ・ビジュアル付小説を原作とし、③主なターゲット層は原作ファンであり、原作のビジュアルの再現を重視し、舞台上でのキャラの確立を観客に感じさせる工夫がされているという3点が揃っている舞台作品とした。

また、ミュージカル『刀剣乱舞』を取り上げた理由を2点挙げる。まず、本作は2015年初演の作品で、ミュージカル『テニスの王子様』と同じくネルケプランニングが制作していることから、2.5次元舞台の変遷を捉えるにあたり有益な作品であるためだ。また、本作品は「ミュージカル」という形式を意識した作品であり、二部構成の後半部分がライブパートであることから、2.5次元舞台における歌・踊りを考える上で重要な作品であると考え、取り上げ、論じた。

以下、各章の内容を要約する。序章では、本研究の出発点として、2.5次元舞台で多く見られる「キャラが歌い踊る」という行為は、原作と乖離しているように思われるものの、2.5次元舞台における歌・踊りについて、先行研究で語られることが少ないことを述べた。また、既存の先行研究では、ミュージカル『テニスの王子様』を取り上げた研究が多く、それ以降の変遷を捉えているものは少ないと述べた。

第1章では、2.5次元舞台の概要と、本論における「2.5次元舞台」の作業仮説としての定義を示した。さらに、「2.5次元舞台」という言葉は2010年頃から舞台作品を指す言葉としてファンの間で用いられ、定着したことを述べた。そして、明確に「元祖2.5次元舞台」と言える作品はないものの、「2.5次元舞台」という名称を広める契機となった作品として、ミュージカル『テニスの王子様』を挙げた。そして、その特異性である、「連載上演」方式、「キャラのイメージにかなった俳優をキャスティングし、有望な新

人を世に送り出すこと」、ファンサービスがあることの3点は、以降の2.5次元舞台作品に引き継がれているとした。

第2章では、ミュージカル『刀剣乱舞』の概要と、原案であるPCブラウザ・スマホアプリゲーム『刀剣乱舞 ONLINE』の概要とその特異性について述べる。そしてその特異性によって、2.5次元舞台での物語の描き方に変化が起こったことを示した。

『刀剣乱舞 ONLINE』はゲーム自体の物語が稀薄であり、プレイヤーが抱く、世界観をより知りたいという欲望を喚起させる。その一方で、「刀剣男士」というキャラには、そのキャラのもととなった刀剣の歴史・逸話が豊富にあり、そこから物語を生み出すことができる。そのため、『刀剣乱舞』はメディアミックス作品が多く作られており、全てが平行な物語展開をしており、『刀剣乱舞』の物語世界は拡大している。ここで述べた、①原案ゲーム自体の物語が稀薄であるが、キャラのもととなる歴史・逸話から物語が生み出せること、②二次創作に寛容であり、メディアミックス作品ごとにキャラの性格や関係性の差異を許容したことの2点が、『刀剣乱舞 ONLINE』の特殊性である。

第3章では、先行研究を元に、「キャラに寄与する歌・踊り」について述べる。先行研究において、2.5次元舞台の歌・踊りは「ドラマを構築するためではなく、キャラが輝くためにある」⁽¹⁾と述べられている。本章ではこの論を元に、ミュージカル『刀剣乱舞』のナンバーを取り上げ、①2.5次元舞台の歌・踊りはキャラに寄与するものなのか、②2.5次元舞台の歌・踊りは物語を推し進めるのかを検討した。そして、2.5次元舞台には、オープニング・ナンバーや自己紹介曲のように、観客に「キャラの確立」を実感させるという働きに終始するものがあると述べた。一方で、物語を推し進めるナンバーも存在し、『刀剣乱舞』のように、物語自体がキャラの特徴を打ち出すものである場合、物語の進行に寄与するナンバーもまた、「キャラらしさ」を感じさせる働きを持つことを明らかにした。

第4章では、キャラと役者の関係の考察から、2.5次元舞台の歌・踊りには「キャラ／役者双方に寄与する」という働きがあることを示す。まず、2.5次元舞台の特徴として、①キャラのイメージが前景化するように若手俳優が起用され、②観客にはキャラと役者が二重写しの視点で見られるという二点を挙げた。2.5次元舞台に出演した若手俳優はその後、ミュージカル俳優や歌手、声優といった多様な活動に幅を広げる。そのため、2.5次元舞台には「若手俳優の登竜門」という側面があり、2.5次元舞台の歌・踊りには役者を売り出す「役者のための歌・踊り」が求められる。

また、ミュージカル『刀剣乱舞』では、従来の2.5次元舞台同様、キャラと役者を同一視する視点があり、さらに原作の特殊性ゆえに、役者がキャラの「『人生』や『生活』を想像させるもの」⁽²⁾ = 「キャラクター」を作り上げることが求められる。そのため、キャラと役者が一体化し、若手俳優の特技を打ち出すような、役者を売り出すための歌・踊りが、キャラクターを作り上げる歌・踊りにもなり、「キャラ／役者双方に寄与する歌・踊り」があると述べた。

第5章では、2.5次元舞台において、最も原作から乖離した歌・踊りだと考えられる、ライブパートの歌・踊りについて分析し、「役者が前景化している」働きがあることを明らかにした。2.5次元舞台では、キャラ／役者がアイドル的なパフォーマンスを行うライブパートがある。ライブパートは原作から乖離

(1) 藤原麻優子 (2015) 『『なんで歌っちゃったんだらう?』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(通巻659号)4月臨時増刊号、青土社、71頁。

(2) 伊藤剛 (2005) 『テヅカ・イズ・デッド—ひらかれたマンガ表現論へ』NTT出版、97頁。

2.5次元に立ち現れるキャラ／役者のあわい

しているように思われるものの、原作のキャラや物語次第では「キャラの確立」を感じさせるものになる。ミュージカル『刀剣乱舞』においても、原案ゲームで歌・踊りのレッスンをこなしているキャラがおり、ミュージカルで彼らがライブをする様は、キャラらしさが現れ、原作の世界観の延長を感じさせるものである。一方で、原作の物語とは関連しないスピンオフとしてのライブパートも存在する。この場合、原作または舞台作品の物語の本筋には関わらないため、ミュージカルパートよりも柔軟に、役者の特技を活かした歌・踊り、そしてパフォーマンスをすることが可能になる。

第4章で述べたように、ミュージカル『刀剣乱舞』では、原作の特殊性ゆえに役者が「キャラクター」を作り上げることが求められる。そのため、役者自身の個性が前面に出た歌・踊り、パフォーマンスが、2.5次元舞台特有のキャラと役者の二重写しの視点を通して見られることで、「キャラクター」の特徴として観客に映る。つまり、ライブパートの歌・踊りには、役者の特技がキャラに影響を及ぼす、「役者が前景化した歌・踊り」という働きがあるとした。

終章では、本研究のまとめとして、ミュージカル『刀剣乱舞』における歌・踊りの役割を示した。そして、キャラ／役者のどちらか一方が前景化するわけではなく、場面によって両者のどちらかが色濃く、観客の目に写ると述べた。さらに、この背景には、①原案ゲームの「キャラクター」を創作することが求められるという特異性があること、②2.5次元舞台のキャラ／役者を二重写しの視点で見る観客の存在があることを述べた。

ミュージカル『刀剣乱舞』では、役者が特技を活かし、歌い踊ることで、キャラクターが作り上げられ、ミュージカル『刀剣乱舞』での「刀剣男士」、すなわちキャラが確立する。そのため、キャラと役者の一体化が進んでおり、役者の身体や特性のあらゆる要素がキャラへと結びつけられ、他の役者が演じるキャラはもはや同じキャラではない。つまり、キャラと役者が不可分になっており、舞台上に立ち現れるのはキャラと役者が相まった存在なのだ。

以上のように、本論文では、ミュージカル『刀剣乱舞』シリーズを取り上げ、2.5次元舞台の歌・踊りの役割を考察した。しかし、その役割の背景には原案ゲームの特殊性があり、すべての2.5次元舞台作品で、同様の働きが見られるかどうかは検証が必要である。また、2.5次元舞台は変化が激しく、その定義も未だ曖昧なままである。そのため、2.5次元舞台の動向を追い、個別の作品の歌・踊り、そして原作のキャラ・世界観の関係性を分析することを、今後の課題とする。

優秀修士論文概要

『ウマ娘プリティーダービー』における表象的考察

王 理 安

本研究は『ウマ娘プリティーダービー』（以下ウマ娘）というコンテンツにおける視覚表象について分析、考察したものである。この作品は2021年2月にゲームアプリがリリースしたことをきっかけに話題となり、その爆発的ヒットによりある種の社会現象を呼び起こした。その人気は今でもとどまることを知らず、台湾版、韓国版とゲームアプリがリリースされ国内外問わず人気のコンテンツとなっている。それ以降、その人気の理由や要因を探ろうとする論考やネット記事が出現するようになった。それらをいくつか参照すると、競馬の世界の忠実な再現、キャラクターのモチーフとなった競走馬へ対するリスペクト、美少女化に伴う魅力的なキャラクターの登場、育成シミュレーションゲームという遊びやすい形式、といった部分が主に取りあげられている。確かにこれらの要素は、『ウマ娘』というコンテンツの最重要な要素として指摘できることである。これらの要素があることで、競馬がもともと好きな人や競馬にこれまで興味が無かった人、さらには美少女キャラクターによるコンテンツが好きな人までも魅了していることは間違いない。しかし、その競馬の世界やキャラクターの作中での描かれ方や表現について論じられることはほとんどなかった。そこで本論考は、ある種の社会現象を呼び起こした『ウマ娘』というコンテンツについて、そこで何がどのように描かれているのかの分析に注力する。そしてそれを言語化することができれば、現代のポピュラーカルチャーにおける視覚表象について見えてくるものがあると考えた。これらのことを論じるためには、作中におけるキャラクターの描かれ方を明らかにしていく必要がある。『ウマ娘』に限らず、『刀剣乱舞』『艦隊これくしょん』といった擬人化キャラクターによるコンテンツは近年増えつつある。これらのようなコンテンツは擬人化キャラクターを中心としたビジネスが根底にあることは間違いない。そこで、本研究ではこのキャラクターという部分に最も重点を置くこととする。本論考は序章、終章を含め全5章で構成される。以下に議論の進行を記述する。

序章では『ウマ娘』という作品を分析するうえで、なぜキャラクターに注目する必要があるのか、という点について議論した。ここでは岡本健の『聖地巡礼』における議論を参照しつつ、具体的なキャラクターと地域が結びつくことで生じた社会現象について触れ、作品におけるキャラクター表象について考えることが、作品の本質を明らかにする重要なポイントとなることについて議論を展開する。そして、このような部分を第1章の競馬の表現という領域にも応用していく。

第1章では競馬文化について触れ、それらが作中でどのように表現されるかについての分析を行った。ここで考えるべき点は主に二点ある。一点目は賭博についてである。作中で賭博の要素が一切描かれることがないなかで、いかにして競馬の世界の表現は可能になるのか、という点をキャラクター表象の観点から具体的に論じる。二点目は「史実」概念である。この「史実」は、歴史学におけるような「歴史的事実」とはやや異なる仕方でも用いられている。本論考では「歴史的事実」を意味する語ではなく、作品におけるいわゆる元ネタと同義の語を示す場合には「史実」として記述した。当作品では、実際の競

走馬の成績やその特徴などが細かく反映されている。例えば、キャラクターそれぞれに与えられている勝負服は、その競走馬の騎手の服装に寄せたデザインとなっている。他にも血縁関係による細かい設定や、競走馬の現役時代の性格などといった様々な要素が作中で描かれる。その一方で一部の大幅な改変も見られる。例えば、レース中の事故により予後不良と診断され、安楽死処分を余儀なくされたサイレンスズカは、アニメでもゲームでも命を落とさず、怪我から復帰するストーリーが展開される。このような反映されたり、反映されなかったりする「史実」をキャラクター表象の観点から具体的に分析を行った。ロジェ・カイヨワによる遊びの性質、またそれをデジタルゲームの領域に応用した吉田寛の議論を主に参照しつつ、競馬における運と実力の境界線について考え、それを作中ではどのように描いたかという点を明らかにすることで、競馬やレースの表現について議論を進行する。この第1章の議論を踏まえ、第2章では、アニメ、マンガ、ゲームといった様々なコンテンツの中で表現されるレースを分析した。具体的には天皇賞、有馬記念、クラシック三冠レースといったレースを対象とする。これらのような具体的なレースのイメージは作中でいかにして表現されるのかという点について、作品分析を通して明らかになった。

第3章では、作品の核ともいえるキャラクター表象についてメディアミックスの観点から分析を進めた。メディアミックスとは、コンテンツをゲーム、アニメ、マンガなどと様々な媒体で展開することを指す。『ウマ娘』制作会社のCygamesは、コンテンツのこのような展開を得意としている。特に『ウマ娘』においては、このメディアミックスとキャラクターの関連性を明らかにすることが重要であろう。なぜなら、『ウマ娘』はアニメ、マンガ、ゲームだけでなく、映画やVtuberといった様々なエンターテインメントに接近しているからである。よって、それぞれのメディアの関連性と、そこでキャラクターがどのように表現されるかという点について考えることは重要な意味を持つ。マーク・スタインバーグや東浩紀のメディアミックスの議論に触れつつ、『ウマ娘』における広がる世界観とキャラクターの拡大について分析を行った。

このようなキャラクターの拡大は作品の世界の増幅を生み出す一方で、ある課題も抱えることとなる。それがキャラクターに向けられるジェンダー的視線についてである。美少女コンテンツについては、しばしばジェンダー的批判が向けられることがある。ここで主に考えなければならない問題点は、美少女キャラクターが性的に消費されているような描写についてである。もちろん『ウマ娘プリティーダービー』もその例外ではない。メディアミックスにより、キャラクターと世界観の自立が促されると、その分だけ受け手は様々な解釈が可能となる。そしてそのことがいわゆる二次創作へと繋がり、そこではキャラクターが性的に消費される対象として描かれかねない。ここで考えたいのは、『ウマ娘』というコンテンツに付随するアイドル的側面についてである。アイドルにおける疑似恋愛性については既に多くの先行研究がある。これらを参照しつつ、『ウマ娘』という作品の中でキャラクターがどのように表現されることで、性的な含意を緩和しているのか検討を進めた。具体的には『アイドルマスター』シリーズとの比較を通して、キャラクターの視覚表象の重要な部分を明らかにした。

本論考を通して考察したいのは、以上に述べてきたような、競馬文化やその具体的なレースの表現や、メディアミックスとキャラクターの関連性についてである。これらの分析を通して、作品の本質に大きく関連する要素の一つである、競馬を描くことについて明らかにしていくことができる。また、『ウマ娘』シリーズという特殊なメディアミックスについて、キャラクターがどのように関連するのか、ということを理解し分析することで、社会現象を引き起こした視覚文化について、これまで言われてきたことだ

『ウマ娘プリティーダービー』における表象的考察

けでなく新たな視点から考えなおすことができるのではないか。本論考では、キャラクター表象に注目することでそのことを具体的な検討を行った。これまで言われてきた、「競馬ファンの心を掴む」「美少女化コンテンツによるファン層の獲得」「キャラクターの持つ魅力」といった部分に対して、それらがどのように表現されるのか、またいかにしてその表現が可能になるのか、いかにしてその魅力が増幅するのかについて、既存と未知の双方の視点から分析を行い、これらのことが明らかになった。

優秀修士論文概要

ジョン・カサヴェテス映画の演技性

——あるいは、こわれゆく「監督」／「俳優」概念——

中原 啓 貴

ジョン・カサヴェテス(1929-89年)は、精神に異常を来した主婦とその家族を描いた『こわれゆく女』(1974年)や、ギャングに家族を皆殺しにされた男児の手を引いて、中年の女がニューヨークの街を駆け巡る『グロリア』(1980年)を監督した人物として知られる。カサヴェテスはしばしば「アメリカ・インディペンデント映画の父」と呼ばれ、そのフィルモグラフィには、監督デビュー作『アメリカの影』(1959年)や『フェイスズ』(1968年)などのインディペンデント映画の記念碑・金字塔的な作品が含まれる。少人数集団によって低予算で作られたインディペンデント映画と、大手スタジオによって作られた映画との間には、カメラ操作、録音、プロット、俳優演技、被写物の見栄えなど、ミザンセーン上の明白な質的差異があった。カサヴェテスの映画のなかで、しばしば俳優はカメラの位置をまるで把握していないかのように動き回り、またはカメラも彼らを捉え損ねたり、ピンボケで捉えたりする。物語にほとんど関係のない台詞や、アンバランスな長さのショット、過剰なクローズアップの連続、観る者に不親切な唐突な場面転換など、スタジオに編集権があったならば除去されていたであろう諸要素が、そこには数多く認められる。ジョン・カサヴェテスという人物は、いわゆる「反逆児」であった。

しかしながら、ニュー・ハリウッドの多くの映画作家ともほぼ同時代人でありながら、そしてマーティン・スコセッシやピーター・ボグダノヴィッチなどと現場で関わり合いながらも、カサヴェテスは単に同時代のカウンター・カルチャーに溶け込んでいたわけではなかった。アーサー・ベンが反権力のテーマを、性と暴力をスペクタクル化させつつ描いたり、ロバート・アルトマンがアメリカの縮図のようなアンサンブルの光景を介して辛辣な社会批評を試みたりしていたなか、カサヴェテスはより個人的に、より小さなスケールで、より普遍的な問題を近接的に扱い続けた。『グロリア』や『チャイニーズ・ブッキーを殺した男』(1976年)のように犯罪映画のジャンルに明確に属している作品であっても、家族の危機、人間の役割といったテーマは、『ハズバンズ』(1970年)や『こわれゆく女』などの、現実と地続きの世界を描写した作品から変わらず引き継がれている。カサヴェテスは、人間関係やアイデンティティの歪さに目を向けつけた。コードからの解放を謳歌することよりも、政治権力を批判することよりも、感情の表層をカメラで捉えることそのものを好んだのである。これはまずもって、人が役を演じるということへの関心ゆえであった。

1980年代から1990年代にかけてジョン・カサヴェテス作品が再発見され、批評家たちによって再評価されて以来、回顧展やソフトの発売、学会などによって、学者や批評家たちは彼の作品にさまざまな角度からアプローチしてきた。こうした文献の多くは、アメリカ・インディペンデント映画の先駆者としてのカサヴェテスの地位を強調し、彼の映画の感情的な甚だしさ、即興的な印象、物語形式の緩さなどを称賛、分析してきた。多くの論者は、『アメリカの影』の粗削りなタッチや、『フェイスズ』や『こわれゆく女』の生々しい感情表現に焦点を当て、カサヴェテスの創作を主に演出スタイルやテーマ的なこ

だわりから読み解いてきた。

これらの分析においては、ジョン・カサヴェテスという人物のアイデンティティの重要な側面のひとつである、俳優でありながら監督も務めたという彼の立場が比較的注目されていない。むしろ、多くの文献で、『ジョニー・スタックカート』（1959-60年）に代表されるテレビ俳優としての初期のキャリア、『特攻大作戦』（1967年）や『ローズマリーの赤ちゃん』（1968年）といったハリウッド作品への印象的な出演、そして『ハズバンズ』や『オープニング・ナイト』などといった彼自身のプロジェクトにおける演技のこともおおむね記されている。だが、これらはもっぱらカサヴェテスの俳優としての業績として捉えられ、ふたつの顔をもつ映画人の為した仕事としてはあまり検討されていない。より率直に言えば、俳優カサヴェテスの実績は、しばしば副次的あるいは些末な問題、周縁の事実として扱われてきたのである。批評的な言説の中で、カサヴェテスはそういった二重の属性の持ち主というよりはむしろ、「かつて俳優だった監督」、あるいは「俳優から転身した監督」と暗黙裡にみなされていることが多い。

このような学問的、批評的傾向の要因は、第一に、監督カサヴェテスの実績が歴史化され、正典化されてきたことにあるかと思われる。カサヴェテス研究では、彼をスタジオ・システムや物語上の慣習の束縛からアメリカ映画を解放した、広い意味での「ニュー・ウェーブ」の主要な映画作家として位置づけるのが主流である。この視点においてはしばしば、ハリウッドの映画監督と比較させる図式のなかで、ヨーロッパの映画作家たちとカサヴェテスが類縁的なものとして並置される。つまり、「(アメリカにおける特異なスタイルの) 監督」という属性を主なアイデンティティとする人物として、カサヴェテスが規定されるのである。この臆見にもとづく分析では、彼自身や彼の信頼する俳優陣の演技が、彼の映画にいかなる効果をもたらしているかという事情はあまり汲まれない。

第二の要因は、映画研究において、演出と演技を区分けして分析する慣習が広範にあることだろう。歴史的に、映画理論や映画批評はしばしば、監督という人物を第一の作家として特権化してきた。1960年代にアンドリュー・サリスらの著作によって確立された作家理論は、映画作家の作品全体におけるスタイル、テーマ、ヴィジョンの一貫性を重視する批評的パラダイムを形成した。これとは対照的に、演技は別の固有の技術として論じられることが多く、パフォーマンス研究やスター研究の文脈では、俳優の個性や演技スタイルが映画の意味作用にどのような影響を与えるかに焦点が当てられ、分析される。映画人の位置づけにまつわるそのような二分化は、俳優としても監督としても機能する人物がいかにして映画テキストを形成しうるかという、より統合的な検討を妨げてきたかもしれない。チャーリー・チャップリンやオーソン・ウェルズのような監督は、俳優兼監督としてその両面から検証されてもいる。ただし、そのようなケースでさえも、その俳優としての活動は作家的衝動の延長とみなされる向きがある。つまり、カメラの背後にあるヴィジョンによって、演技も裏付けられている、というように。

本研究は、そのような二者択一的な傾向を退け、映画人カサヴェテスのアイデンティティの二重性をこそ軸に据えて作品を分析することで、カサヴェテス研究ならびに映画研究に、新たな洞察をもたらすことを目指すものである。その二重のアイデンティティを考慮すれば、彼の演出の行き当たりばつりのスタイルや物語の流動性へのアプローチなどから、演出のレベルに現れる俳優の仕草を見いだすことも可能となろう。つまり、撮影現場で演技をする者どうしのコミュニケーションに亀裂が走る瞬間、俳優／監督たるカサヴェテスは、それを客観的に、無機的に記録するのではない。そうではなく、俳優たちの主観的で有機的な営為に対しては、カサヴェテスもまた俳優の立場を熟知する者として、そして「監督」(カメラ)という役を演じているある種の出演俳優として、主観的かつ有機的に反応していたの

ではなからうか。この視座にもとづく分析では、そのような仮説が立つ。

以上を踏まえ、本研究はつぎのように展開する。

第一章では、監督という立場におけるカサヴェテスの振る舞いの如何を検討し、そこでメタレヴェルの演技がおこなわれていた可能性を探る。『アメリカの影』のキャプション問題、ジョナス・メカス、スタンリー・クレイマーとの関係、『ハズバンズ』と『こわれゆく女』における対照的な演出的姿勢などといったことを読み解くことで、ここでは、「監督」としてのアクティヴ／パッシヴな態度を見いだす。

第二章では、カサヴェテスの俳優としての活動を見つめなおす。この章では、監督が強権的であった『ローズマリーの赤ちゃん』と、一方で俳優に自由が与えられていた『マイキー&ニッキー』におけるそれぞれのカサヴェテスの演技を比較分析することで、カサヴェテスが俳優としてどのようなレヴェルで映画作りに参加していたのかということを考える。前提的なこととして、果たしてカサヴェテスはいわゆる「俳優」と呼べる存在だったのかという問題が浮上する。

第三章では、『フェイスズ』製作現場において、「監督」や「俳優」などの機能的な役割がいかに解体されようとしたかを、カサヴェテスの思想的な背景を踏まえながら考察する。カメラの俳優的特性というものがいかなるショットに見いだせるかを、現場にいた「アクター」たちの協働的実践の分析を通じ、論じる。

優秀修士論文概要

『ミュージック・ライフ』における「ヘヴィメタル観」の形成

永田 幹人

イギリス発祥の音楽ジャンルであるヘヴィメタルは、1970年代以降、日本で多様な形で受容されてきた。本論文の目的は、当時の日本で並立していた多様なヘヴィメタル解釈の共時的なまとめ（「ヘヴィメタル観」）がどのように変遷してきたかを、音楽雑誌の言説分析によって明らかにすることである。対象としたのは、当時のヘヴィメタル言説の中心的存在であった雑誌「ミュージック・ライフ」（以下「ML」）の1978年から1983年にかけて発行されたすべての号である。その結果、日本における受容初期のヘヴィメタルは、後述する五つの段階を踏んで柔軟に変化し、イギリスとは異なる音楽的枠組みを獲得したことを明らかにした。

第一章ではヘヴィメタルの歴史、そしてヘヴィメタルに対する非難を概観した。

ヘヴィメタルは、歪んだギターサウンド、大音量のバンドサウンド、激しいステージパフォーマンスに特徴づけられるロックのサブジャンルである。誕生したのは1960年代後半のイギリスだが、1980年代以降は国際的に生産される音楽へと発展し、日本ではヘヴィメタルに影響を受けて「ヴィジュアル系」が隆盛した。

ヘヴィメタルに対する非難のうち、本研究で重要なのは「ヘビメタ」という略語にかかわる例である。「ヘビメタ」は、音楽雑誌『ロッキング・オン』を創刊した渋谷陽一が、ジャンルの「線引きをするため」、1985年頃に意図して喧伝した用語だった⁽¹⁾。渋谷が略語「ヘビメタ」によってヘヴィメタルを特定の領域としてロックから取り外そうと試みたことは、当時の彼が、ロックと峻別されなければならないようなヘヴィメタル観を感じ取っていたことを示している。結果的に、「ヘビメタ」という略語は2020年代においても奇抜なメイクやファッションといったイメージを保って流通しており、渋谷が広めた非難的なイメージは、現在もジャンル認識に影響を及ぼしている。本研究が目指すのは、この「ヘビメタ」という略語の背後にある、1980年前後のヘヴィメタル観の移り変わりである。

第二章では先行研究を概観し、本研究の位置づけを確認した。加えて評論家の言から、同時代のイギリスや1990年代以降の日本の音楽雑誌におけるヘヴィメタル観の動向を確認した。

ポピュラー音楽研究の領域において、音楽ジャンルは定義困難な概念であると論じられてきた。さらに、音楽ジャンルは「言語や文化によって異なる意味を持つ」⁽²⁾概念でもある。ヘヴィメタルもやはり定義が困難であり、Robert Walser (1993) はヘヴィメタルをむしろファンや評論家の間で交わされる、解釈をめぐる「論争の主題」⁽³⁾であると主張した。Walserによれば、この「論争」の主要な場が音楽雑誌である。音楽雑誌には、ジャンルの定義を広く設定し可能な限り多くの読者に訴求することで雑誌を広告として機能させたがる編集者と、読者からの「信頼」を得るためにジャンルの定義を厳密にする評論家の両方が表れる。

そして Kei Kawano & Shuhei Hosokawa (2011) によれば、日本のヘヴィメタル市場には欧米のそ

れと比較して特異な点がある。それは1984年に創刊した日本初のヘヴィメタル専門誌「BURRN!」がファンのみならず業界全体に君臨する単独の権威としてジャンル解釈を形作ってきたという点である。Kawano & Hosokawa は「日本の他の音楽ジャンルで、これほどまでに評価が集中し、一つの権威的な声に導かれているものは他にない」⁽⁴⁾と述べ、特異性を強調している。

本研究はこれら先行研究に基づき、日本におけるヘヴィメタル受容を方向づけた音楽雑誌上の「論争」を精査することで、2010年代以降の国内ヘヴィメタル文化にも影響を及ぼす当時のヘヴィメタル観を描写していく。

また、『Kerrang!』創刊号や「BURRN!」の編集顧問を務める伊藤政則が著した『ヘヴィ・メタルの逆襲』（1985）⁽⁵⁾を参照すると、日本の音楽雑誌が提供していたヘヴィメタル観が、略語「ヘビメタ」出現直前である1980年代半ばの時点で欧米と異なる枠組みを持っていたことが分かる。このヘヴィメタル観は、現地より狭い範囲の音楽をヘヴィメタルと捉えており、代わりにハードロックとみなされる領域を広く取っていた点の特徴だった。

第三章では「ML」とその先行研究を概観し、分析の必要性を主張した。

「ML」は1937年に創刊した。1960年代から誌面はロック中心となり、「ビートルズ旋風」の火付け役となった。「ML」は「BURRN!」の母体であり、日本のヘヴィメタル文化を検討する上で重要な音楽雑誌だといえる。しかし、1970年代以降の動向は見過ごされてきた。つまり、ヘヴィメタル受容へ与えた影響はほとんど明らかになっていないのである。

第四章は、1978年から1983年にかけての「ML」の雑誌分析の結果を記した。この期間におけるヘヴィメタル観をめぐる「論争」は、以下の段階に分けることができる。

まず、1978年以前では、「ヘヴィメタル」はミュージシャンの発言に含められてインタビュー記事に掲載されることはあっても、積極的に評論家によって用いられてはいなかった。

1978年は、評論家によって初めて「ヘヴィメタル」の語が前面に用いられた年である。鳥井ガクは「ML」1978年7月号にイギリス出身のバンド、ジューダス・プリーストに関する記事を寄稿した（pp. 140-145）。本記事において「ヘヴィメタル」はジャンルではなく、流行するニューウェイヴ音楽に対抗するためハードロックが備えるべき「思考」（p. 142）の形態を指している。

1979年には、新たなヘヴィメタル観が現れる。宇都宮カズは「ML」1979年1月号に寄稿したジューダス・プリーストへのインタビュー記事（pp. 197-200）の中で、鳥井の記事と異なる意味で「ヘヴィメタル」を用いている。宇都宮は「ヘヴィ・メタル・ロック」と「ヘヴィ・ロック」という二つの用語を区別せず使用し、「ヘヴィ・ロック」を置き換えるようにしてヘヴィメタルの導入を図っていた。また、宇都宮はヘヴィメタルを労働者階級の音楽であるとみなしていたが、この点はさほど受け入れられなかった。

1980年は、日本のヘヴィメタル観が大きく変化した年である。1980年から「ML」では、ヘヴィメタルを「Kerrang!」や「Sounds」といった現地イギリスの音楽紙や音楽雑誌に倣って広く適用し、ハードロック史をヘヴィメタル史へと塗り替えることで領域を拡張する動きが始まる。これを先導したのが伊藤政則だった。1980年10月に発行された「ML」臨時増刊号『ザ・ヘヴィ・メタル』にはその姿勢が明確に表れている。しかし、この塗り替えは足並みを揃えて行われた訳ではない。そのため「ヘヴィメタル」が指す音楽領域は、ハードロックとの関係という点で一層不明確になっていった。

1981年以降になると、ハードロックをルーツとみなすヘヴィメタルの歴史観が出現する。水上はるこ

が1982年1月号に掲載した「アメリカン・ヘヴィ・メタル 復活の予感」(pp. 168-172)はこうしたヘヴィメタル観が反映された最初の記事だった。この解釈は急速に他の評論家に受け入れられていく。異なる歴史観を有していた伊藤さえも、「ヘヴィメタル」をハードロックの1980年以降の単なる新しい呼び名であると主張して自説の正当性維持を試みつつ、新しい歴史観を受け入れた。

第五章では、以上の雑誌分析の結果に対して考察を加えた。

「ML」におけるヘヴィメタル解釈の変遷には、以下の二つの要素がかかわっていたと指摘できる。第一に、Walser が指摘した用語をめぐる「論争」である。第二に「ML」の編集方針である。「ML」はロックの商業主義、メインストリーム化を歓迎していた一方、ミュージシャンの「セックスやドラッグへの耽溺」⁽⁶⁾を控えめに記述する編集方針を取っていた。この「ML」の編集方針は、1960年代から続くミュージシャンを「アイドル〈偶像〉」⁽⁷⁾視する手法をなぞっているといえよう。これらの要素が、現地のヘヴィメタル解釈をそのまま誌面に反映させることを難しくしていた。

結論では全体を要約するとともに、本研究が国内のポピュラー音楽研究へ与える影響を示した。

1980年代日本における用語「ヘヴィメタル」の解釈とヘヴィメタル観は、特に2010年代以降洋楽至上主義に基づく柔軟性に欠いた「定説」⁽⁸⁾と捉えられ批判されてきた。学術研究の領域でも、ヘヴィメタル観の変化や文化圏ごとの違いは等閑視されてきたといえる。しかし、分析の結果、当時のヘヴィメタル観は論争の中で柔軟に枠組みを変えてきたことが明らかになった。

この結果は、ポピュラー音楽研究が日本におけるヘヴィメタルの広がりを過小評価していたことを示している。ヘヴィメタルとみなされることがほとんど無い一部の商業主義的ミュージシャンでさえも、本研究が対象とした期間においてはヘヴィメタルに含まれていた。今後は伊藤(1985)が「ライト・サイド」⁽⁹⁾のヘヴィメタルと呼び、Walser(1993)が「ライトメタル」⁽¹⁰⁾と呼んだ音楽領域を対象を含めた研究に取り組んでいきたい。

注

- (1) 伊藤政則(2018)『伊藤政則の“遺言”2』シンコーミュージック・エンタテイメント、110
- (2) Fabbri, F. (1982). What kind of music? *Popular music*, 2, 133.
- (3) Walser, R. (1993). *Running with the devil: Power, gender, and madness in heavy metal music*. Wesleyan University Press. 4.
- (4) Kawano, K., & Hosokawa, S. (2011). Thunder in the Far East. *Metal Rules the Globe: Heavy Metal Music Around the World*. Duke University Press. 256.
- (5) 伊藤政則(1985)『ヘヴィ・メタルの逆襲』新潮社
- (6) 南田勝也(2001)『ロックミュージックの社会学』青弓社、17
- (7) 南田勝也(2008)「音楽言説空間の変容—価値増幅装置としての活字メディア」東谷護編『拡散する音楽文化をどうとらえるか』勁草書房、143
- (8) 和田信一郎監修(2022)『現代メタルガイドブック』Pヴァイン、5
- (9) 伊藤政則(1985) 122
- (10) Walser, R. (1993) 14.

優秀修士論文概要

ゲーム実況におけるフィクション

新 居 詩 織

本研究は一般に「ゲーム実況」と呼ばれる、ビデオゲームのプレイ映像に対し、主にプレイヤーがコメント等を加えた動画について、フィクションという観点からその構造および視聴経験をとらえなおし、ゲーム実況が視聴者に対して多層的な想像を促すものであることを示した。

今日、ゲーム実況およびそれに類するビデオゲームをプレイする様子が収録された映像を視聴するという行為は、動画投稿・配信プラットフォームを舞台に広く親しまれているといえる。一方で、ゲーム実況は長年、著作権等の観点や、ネタバレなどの問題から批判的な見方がなされてきた。しかしゲーム実況に関連する先行研究では、ゲームプレイを見るという視聴者側の経験や、実況者が行う特殊なゲームプレイ等に焦点が置かれ、ゲーム実況者による語り（「実況」⁽¹⁾）や、ゲーム実況で表れるビデオゲームのフィクション的側面に対しては、十分な言及がなされてこなかった。このような背景をふまえ、本研究はゲーム実況文化において重要な位置を占めてきたと考えられるもののこれまで主な研究対象として扱われてこなかった、単独のゲーム実況者の語りによる、ストーリーを持つようなビデオゲームの実況動画を分析対象とし、ゲーム実況動画におけるフィクションのあり方について論じる。

第一章ではゲーム実況者の発話内容および行為について整理し、問題点を指摘した。第一節では「実況」に含まれる主な内容を、(1) 説明や感想、(2) テキストの読み上げ、(3) ロールプレイ的な発話の三つに分類し、議論の手がかりとして提示した。続いて第二節では、具体的な実況例として『グノーシア』(2019)を扱った複数の実況動画を比較し、ロールプレイ的な発話はプレイヤー＝実況者の感情を視聴者へ向けて伝えるだけでなく、ビデオゲームの虚構世界と関わりを持つという点で、その他の語りとは目的に違いがあることを示した。第三節ではロールプレイ的な発話の問題点として、プレイヤーキャラクターを演じているといえるのか不明瞭である点、またロールプレイ的な発話が語られるきっかけとなるようなビデオゲーム上で表象された特定の行為を理解するにあたって、現実のプレイヤーのゲーム行為として解釈すべきか、あるいは虚構世界上の行為を指していると考えべきか不明瞭である点を指摘した。

第二章では前章第三節で指摘した問題点から、ゲーム実況者と「実況」およびビデオゲームの虚構的な側面との間で生じる混乱について論じた。ここではロールプレイ的な「実況」の例として、ゲーム実況者「hacchi」によって『サイベリア』(1994)実況動画内で発された一節「死ぬ準備をしろ!」を挙げる。これは他のプレイヤーに向けられているわけではなく、あくまで視聴者に向けて行なわれた、ロールプレイ的な側面を持つ「実況」である。実況者はプレイヤーキャラクターを「演じて」いるとは言えないものの、「敵機を墜落させる」と同時に語られていることから、敵機を撃墜した操縦士の立場から、敵機に対して、および敵機を操縦する虚構世界上の操縦士を想定して語られた「実況」であるととらえられる。

第一節ではまず、ビデオゲームのプレイヤーと虚構世界上の行為を結びつけたような表現である「虚構的行為文 (FA 文)」についての松永伸司による分析を参照した。「hacchi が敵機を墜落させ、『死ぬ準備をしろ!』と言った」というようなロールプレイ的な発話の理解を説明する表現は、虚構的行為文と類似した点を持つ。よって比較を通じ、ゲームプレイとゲーム実況における問題の差異を整理する。第二節ではケンダル・ウォルトンによる「作品世界 (work world)」と「ごっこ遊び世界 (game world)」の枠組みをもとに、ゲーム実況ではビデオゲーム作品および個々のゲームプレイに関連する虚構世界とは区別できる虚構世界について、想像が視聴者に対して促されているといえることを指摘する。第三節では実況者に関する混乱について整理するために、ゲーム実況者の名前では呼ばれる存在として、以下の5つを挙げた。まず、プレイヤーとしての行為者である agent およびプレイスルーの受容者である spectator、実況者としての説明などを行う commentator、ロールプレイ的な「実況」を行う actor、そしてロールプレイ的な発話が想像させる protagonist である⁽²⁾。これを「多層的な実況者説」とし、ロールプレイ的な発話が視聴者に指定する想像の仕方について一定の説明を行うものとして示した。

第三章では第二章までに示した見方をふまえ、ゲーム実況者「ジャック・オ・蘭たん」によるゲーム実況動画を例に、ゲーム実況の構造および視聴者の視聴経験についてさらに検討を進める。第一節では『moon』(1997) 実況動画における、ロールプレイ的な発話の中にゲームについての感想が混在することによって、想像に矛盾を生じさせるような「実況」に着目した。このような場合でも視聴者は強い違和感を持たないことから、commentator と actor の役割が異なる語りが混在する「実況」を視聴者は区別して受容していること、またここで commentator の語りもまたごっこ遊び的な側面を持つことを指摘した。第二節では『ファミレスを享受せよ』(2023) 実況動画における例から、commentator と actor の役割を整理し、「実況」は虚構世界を想像させる一方で、同時に、その想像される虚構世界から視聴者に距離をとらせていることを示した。第三節では『Papers, Please』(2013) 実況動画について、ゲームプレイにおける選択と葛藤という観点から、同ビデオゲーム作品を原作とする短編映画と比較した。前節までに確認した、視聴者に想像に対して距離を取らせるというゲーム実況の構造は、視聴者に対し、ゲームプレイについてのフィクションを提示していることを示した。

本研究が指摘したゲーム実況のフィクション的な側面は、より広範囲のゲーム実況について、実況者および視聴者の行為や視聴経験をとらえなおしうるものである。視聴者はゲーム実況動画に対し、ごっこ遊びへの心理的参加という形で参加する。本研究で示したこうしたゲーム実況のあり方は、ゲーム実況が個人的なゲームプレイとそれに伴うごっこ遊びを超え、より多層的なフィクションを提示していることを示している。

注

- (1) 本論文では一般的に想定されるスポーツの放送において行われる実況等と区別して、ゲーム実況の実況について述べる際には「実況」とカッコ付きで表記した。
- (2) このうち agent および spectator は、マリー＝ロール・ライアンによるビデオゲームのプレイヤーについての主張に基づく。ライアンはビデオゲームのプレイヤーについて、プレイヤーは行為者 (agents) であるだけでなく、プレイヤーの入力が画面上で視覚的なシークエンスとして再現されたものの観客 (spectators) でもあると述べる。

参考：Ryan, Marie-Laure. *Avatars of Story*. University of Minnesota Press, 2006, p. 190.