

アニメ時代の「声優」の役割と そのメディア的構造の変化

——日本における「声優」とは何か？(2)——

内藤 豊裕

[キーワード：①吹き替え（吹替え）、②アフレコ（アテレコ）、③塩屋翼、④アイドル、⑤メディア・ミックス]

はじめに

これまでの「声優」をめぐる僅かな先行研究は、「声優」を「俳優」のジャンルの一つとして捉え、ラジオ史あるいはサブ・カルチャー研究の視点から、主に社会科学的な手法を用いた資料調査と主に統計による分析を基盤に進められてきた。そこでは「声優」の役割やそのメディア的構造そのものが論じられることはなかった。そのため極めて批評性に乏しく、主観的憶測から物事が断じられてきた嫌いがある。

しかし、『学習院人文科学論集（24）』に掲載の拙論「日本における「声優」とは何か？：映画史の視点から」¹⁾（以下、前論文と記す）でも指摘したように、現代日本の「声優」は、既に「俳優」というジャンルを越え、独立した特殊なメディアへと進化を遂げつつある。

当該論文では、「声優」とは「一人の声に対して、複数の人物イメージが対応する」特異な存在であることを明らかにした。「声優」にのみ特異な現象は、本来は（特に生身の「俳優」では）不可分であるはずの（視覚的な）「身体」と（聴覚的な）「声」の不一致である。「声優」を論じる際、外的表象としての（視覚的な）「身体像」、あるいは想像によって補完さ

れる内的表象としての「身体像」と、「声」の持ち主の(実在的な)「身体」という「身体」の多重性の問題を切り離すことはできない。

このような視点から「声優」の役割を捉え直すとき、ラジオ史よりも遙か以前からの「映画史」を参照する必要がある。これまで活弁士の一種と考えられてきた「声色弁士」によって、映画史に「吹き替え」が誕生した。それゆえ「声優」というメディアは映画史のなかで生まれたことが判る。このように、「声優」は、これまで考えられてきたような「俳優」というメディアの一ジャンルではなく、全く異なる機能と構造を持った独自のメディアとして考えなければならないことが明らかになったのである。

しかし、当該論文では「アニメ」での「声優」の役割とそのメディア的構造について、十分に議論を尽くしたとは言えなかった。そもそもリップ・シンクロ²⁾を完全に無視した「広川調」などと呼ばれた広川太一郎の吹き替えは、アニメの役を演じるにあたって行ったのが最初であった。黎明期のボイスオーバーによる吹き替え以後、「声優」は表舞台に立つ仕事ではなく、その存在は文字通り映像の陰に隠れていた。

だが、現在の多くのアニメにまつわる興行イベントなどでは、その登場キャラクターの声を担当した声優たちの出演は欠かせないものとなっている。

こうした状況は、1970年代以後のアニメ史に特徴的なものだ。そして、この状況を踏まえて「声優」を論じるためには、「アニメの声」としての「声優」の分析を欠かすことができない。

そこで本稿では、前論文を踏まえ、現在、更に拡大を続ける「声優」というメディアが、現代的な形態の原型を形づくったと考えられる1960年代後半から1990年代を中心に、演出手法や現象の分析を行いながら、「声優」の役割とそのメディア的構造を受容の側面から論じてゆく。

これまでの「声優」に関する先行研究の状況と概略については、既に前論文で述べた通りである。

最近になって、興味深い研究成果も僅かではあるが現れてきている。しかし、そのほとんどで論拠とされるものは、相変わらず、実務者による回顧録をそのまま鵜呑みにしていたり、アニメ専門雑誌、声優専門雑誌など商業雑誌の記事を、偏向した視点から、自らの結論へ結びつけるための材料とするようなものである。もちろん、こうした一次資料は、その時代を示す有力な論拠とはなりうる。しかし、記事の分量を雑誌ごとに集計して比較するような「定量的」な分析や、それを唯一の論拠とするような所説が、どれほどの学術的な意味あるいは価値を持つか、改めて客観的に見直される必要があるはずだ。

さらに、こうした記事が客観的事実であるかのように捉えられ、論文の根拠とされる一方で、当事者がそれらのインタビュー記事で根も葉もないことを書かれたと述べていること³⁾などについては、まったく触れられていない。こうした事実からは、執筆者にとって都合の良い論を導くための、恣意的な取捨選択すら疑われる。これまでも述べてきたように、そのような批評性に乏しい「論文」は、「趣味性」に基づいた（オタク的な）「語り」に過ぎないものになってしまうだろう。

そこで本稿では、そうした資料や証言を用いるにあたって、慎重を期した。それらは論考の材料として用いるに留め、所論の根拠とすることは可能な限り避けた。それより重視したのは、当時の状況をよく表すと思われる資料の分析である。記録に残った写真、映像、録音などに直接アプローチを行い、映画批評史の視点と分析手法を用いて、現在の「声優」へと至った歴史と、その機能およびメディア的構造を明らかにすることが本稿の目的である。

アニメ史以前と以後の「声優」の役割の違い

1958年を境にして、外画⁴⁾はその放映本数を減らしていった⁵⁾が、その一方で1963年に初の国産アニメである『鉄腕アトム』(1963-1966)が制作されて以後、アニメの放映数は年々増していった。

しかし、本稿にとって、より重要な事実、こうした国産テレビアニメの急激な台頭が、「声優」の主な活動領域を「外画」から「アニメ」に移したことにある。このことは、「声優」に「声を吹き替える」という作業から「声を吹き込む」⁶⁾という異なる作業が要求されるようになったことを意味する。そして、その分量は、アニメの増加とともに、その比率を飛躍的に増やしていった。

特にリミテッド・アニメーションと呼ばれる技法が多用された日本のアニメは、同時代のディズニー・アニメ映画などと比較すれば印象がまったく異なる。ほとんど絵が動かない「止め絵」という技法が多用され、口の部分だけが適当にパクパクと動くような映像が主流であった。

これは、制作費の安さだけに起因するものではなく、そもそもの制作システムが異なるのである。欧米のアニメーション映画の場合は、主に通称「プレスコ」⁷⁾と呼ばれる、声を事前に録音し、それに合わせて動画の作画を行う手法が一般的であった。これに対して、日本では、先に作画が行われ、その動画に合わせて「声優」が声を吹き込むという通称「アフレコ」と呼ばれる収録手法が現在まで一般的であった。日本のアニメ制作の工程は他国と異なる事情にあったといえる。

ところで、外画を吹き替えた場合とアニメに声を吹き込む場合では、そのイメージは本質的に異なるものである。外画は実写映像であり、その映像に写る人物は実際に存在する「生身の俳優」であるが、アニメにおいては、ただの「動く絵」に過ぎず、そこに見られるキャラクターは実在しない。

ミシェル・シオン (CHION, Michel) は、無声映画を「聾の映画」と「啞の映画」に分類している⁸⁾。シオンのいう「聾の映画」とは、映画のなかで登場人物たちが互いに話しあい意思を通じあっているにも関わらず、その会話の声は、観客が「聾」であるかのごとく聴こえないものを指す。これは、映画史の初期からある、アンティルティットウル (intertitle) という映画に字幕のショットが挿入される形式である。

一方で、シオンのいう「啞の映画」は、映画のなかの登場人物同士もまた互いに何を話しているか、理解できないというものだ。観客が映画のなかの「声」を聴くことができないだけでなく、映画のなかの人々も「声」を発してはいないのと同じことになる。シオンはこれを「啞の映画」と呼んだ。この系譜からは、パントマイムを取り入れた無声映画に独自の演技様式が確立されるに至った。

外画に於いて、「声優」が吹き替えを行うことによって生じる「声」と「身体（映像のイメージ）」の二重性は、「吹き替えられる映画」のなかで登場人物たちの会話が成立していることが前提となる。たとえば消音した状態で映画を観た場合でも、映画のなかの登場人物たちは「何らかの会話を成立させるため、互いに声を発している」ことが理解できる。

しかし、その映画のなかの俳優たちの「声」とは別人の（吹き替えた声優の）「声」が聴こえてくると意識されてしまう瞬間、「リップ・シンクロの破綻」が起こる。

このことは、反対に捉えることもできる。シオンは、「音を発する者の姿」は「その音」を明確に連想（イメージ）させると指摘し⁹⁾、逆に「声」は「姿が見えない場合でも、その人物の存在を想像させる」としている¹⁰⁾。

そして、「聾の映画」をめぐる議論から明らかなように、シオンにおいては、この「（実際には聴こえない）声のイメージ」は「発せられ、聴こえる声」と等価の意味を持つ。「聴こえるはずの俳優の声（のイメージ）」と「実際に聴こえてくる声優の声」が、一つの「映像上の俳優の

身体」から発せられていると考えれば、一つの「身体」に対して二つの「声」が存在する状況と言うこともできる。

このように捉えた場合には、「声優」は「身体」の一部分（「声」）の代行者としての性質を強く帯びることになる。いずれにせよ、前論文でも指摘したように、映画では観客にとっての人物の同一性は「リップ・シンクロ」によって維持される¹¹⁾が、ひとたびシンクロが破綻すれば、その人物がもはや観客から確かな同一性をもって受け入れられなくなることを意味する。

だが、アニメの「吹き込み」においては、こうした議論はあまり意味をなさない。

なぜなら、前述したように、非現実のイメージ（キャラクター）を提示するアニメにおいて、「声」は「声優」によって吹き込まれなければならないからだ。もし声が聴こえたなら、それは誰かによって吹き込まれたものであることは、観客から明白に認識されている。

このように、外画の「吹き替え」とアニメの「吹き込み」では、「声優」はまったく異なる役割を担っており、観客の受容の意識も異なったものになっている。そして、その役割によって、アニメでは観客は「声優」の存在を外画よりも強く意識することになる。

かくして、アニメ時代の進展とともに「声優」はスクリーンの陰から出て、表舞台で光を浴びるようになっていったのである。

アニメ史以前の声優の受容

小原乃梨子は、矢島正明や野沢那智など人気のあったテレビ番組の「外画吹（き）替え声優」に「追っかけ」ファンが登場したことについて、野沢のエピソードを挙げながら次のように回想している。

録音が終わってスタジオから一步外へ出たとたん、彼はファンのサイン攻めにあうことになった。それまで“追っかけ”が出るほど騒がれた人はいなかったと思うから、声優ブームの第一号は、野沢氏かもしれない¹²⁾。

一方で、野沢をスタジオ前で待ち構えていた「追っ掛けファン」と言えるほど熱心なファンであっても、野沢の顔を知らない者が多かったという¹³⁾。

この頃の「声優」はあくまでも「俳優」の陰に隠れた存在であった。当時の「外画吹き替え声優」のファンは、外画のなかの「俳優」の「声の代行者」としての「声優」のファンであったと言えよう。

ここで視聴者にイメージされている声の主（の顔）は、（顔を知らない）野沢那智ではなく、普段、テレビ画面を通して見ている野沢那智が演じた外国の俳優（の顔）であったはずだ。

だがこのことから、「吹き替えファン」と云われる人たちのなかに、映像上の「俳優」の陰にいた「声優」の存在を発見した最初の人々がいたことも推察できる。

アニメを通した「声優」の認知

一般的に、「声優」への注目は、「第一次アニメブーム」と呼ばれる1974年開始のアニメ『宇宙戦艦ヤマト』のヒット以後に急速に高まったとされる。商業雑誌や「サブカル研究」と称する書籍などのほとんどでは、この1975年前後に「声優」が脚光を浴びた現象を「第一次声優ブーム」と呼ぶことが多い。

しかし、これまで述べてきたように、「声優」は「アニメ」を前提とするものではなく、こうした安易な捉え方は再検討されなければならない。

そして、ここでとくに明らかにしておきたいことは、「第一次アニメ

ブーム」の発端とされる『宇宙戦艦ヤマト』以前に、既に「声優ブーム」と見られる現象が存在していたことだ。

この時期の「アニメ」や「声優」に関しては、商業媒体や回顧録などを除いて、資料や記録が極めて少なく、今後の更なる資料の蒐集・発見・調査に期待を寄せたいが、明確な記録の残る数少ない事例としては、1971年4月1日より同年9月30日まで放映されたアニメ『海のトリトン』にまつわる現象がある。このアニメの人気により、各地のファンが自主的に「トリトン族」を名乗りだし、やがて、「トリトン族」という名のファンクラブまで結成された¹⁴⁾。

ササキバラ・ゴウは、この現象について、当時、主人公・トリトンという思春期の少年の役を演じた塩屋翼¹⁵⁾ (1958) が声変わり前の少年であったことから、多く熱狂的な女性ファンを生み、やがて、それはキャラクターを演じた塩屋に対しての熱狂的な支持にもつながったとしている¹⁶⁾。また、ササキバラがこれを「キャラ萌え」が生まれた最初だとして指摘している¹⁷⁾ 点も重要である。

これは、「アニメのキャラクター」の「演技手」である声優個人に、「作品中のキャラクターのイメージ」が投影されることにより、アニメのキャラクターを演じた声優個人に人気が集まったという現象である。そして、おそらくこれが、「アニメの声優」が脚光を浴びた最初の事例である。

なぜ塩屋が最初にこのような現象を引き起こしたかについては、「変声期前の少年」という特殊な「声質」が要因としてよく指摘される。演じたキャラクターであるトリトンの思春期の少年の特徴が、丁度「変声期」だったという声優自身の思春期の特徴と重なりあい、キャラクターと演技手の親和性の高さによって注目が集まったものだという¹⁸⁾。

しかし、塩屋と同じような年若い年齢の「声優」が、現在と同様、当時も一定数存在していたことは、森川友義と辻谷耕史の研究が明らかにしている¹⁹⁾。

少なくとも国産アニメを調査した限りでは²⁰⁾、子役時代から主役を演じていた「声優」として、塩屋以前に古谷徹²¹⁾ (1953-) が存在した。古谷はアニメ『海賊王子』(1966)の主役であるキッド役を13歳で演じ、その後のアニメ『巨人の星』(1968-1971)で主人公・星飛雄馬を15歳から演じている。これらは年代的にも『海のトリトン』より前の時期にあたる。『巨人の星』の古谷の声は、すでに現在の声色に極めて近くなっているが、『海賊王子』の古谷は変声期前である。

古谷は自著のなかで、『海賊王子』の時期か『巨人の星』の時期かは定かには書いていないが、これらの作品で私的なファンレターを受け取った経験²²⁾ やファンクラブを私設するファンの存在があった²³⁾ ことを回想している。しかし、それは『海のトリトン』での塩屋のように、現在まで語り継がれるほど、センセーショナルかつ大きな現象だったとは言えない。古谷もまた声変わりの前であったし、両者の間には、それほど大きな時代の差があるわけではない。

こうしたことから、塩屋が極めて特異な存在であり、その人気はそれまでの「アニメの声優」に比して、異質なものであったといえることができるだろう。

塩屋のファン活動が高まったとされる当時は、現在のように「アニメ」や「声優」に関する専門の商業雑誌は存在していなかった²⁴⁾。

当時、塩屋はその「声」を『トリトン』と結びつけられ、塩屋個人としてではなく、「トリトンの声の主としての塩屋」として認識されていた。それを証明するかのよう、その後、1980年になるまで、塩屋のアニメ出演作品は非常に少なく、主役級のキャラクターを演じてはいない。塩屋は必ず『トリトン』と結びつけて語られ²⁵⁾、『海のトリトン』という

作品以外、塩屋に対して熱狂的なファン活動が起こっていたという記録は確認できない。こうした状況から、塩屋という「声優」の人気には、アニメ作中の「トリトン」という「キャラクターのイメージ」が背負われていたことが判る。

つまり、塩屋へのファンの熱狂は、『海のトリトン』を演じた塩屋に「トリトン」のキャラクター像を投影することによって成立したもので、塩屋個人に対しての現象ではなかった。「トリトン=塩屋」として、キャラクターと声優の（意識的・無意識的な）同一視が生じたことから、このような特殊なファン現象が起こったものと考えられる。

これは、塩屋に関する一連のファン現象が、アニメの特殊な受容の過程から生じた現象であったことを明白に示している。「声優の受容」というよりも「アニメの受容」の一形態というべきであろう。

しかし、ササキバラが指摘する「キャラ萌え」という、アニメのキャラクターに対して、実在する人物に対するかのような好意的な感情を抱く現象の最初の事例として、この「塩屋=トリトン」という受容構造が見られるのであれば、「キャラ萌え」は、単に無機質な「絵」の連続体に過ぎない動画には生じないが、それに「声」が付与されることで、はじめて「萌え」という感情の対象として成立するようになったといえるのではないか。

すなわち、ここで付与されたのは、本来は吹き込みによる「声」のみであったはずだが、実際の受容の段階になって、付与された「声」は想像の起点となって、実際の「声の持ち主」である声優の「身体性」の要素を引き出すことになった。そして、声優の存在と結びつけられることで、アニメのキャラクターは実在感を獲得し、身体性を保証されたと考えられる。

小林翔は、「アニメを見て育った世代」が「声優」を目指し、その頃

はじめてできた声優養成機関に入り、「声優」となったケースを「アニメ声優」と呼べるとして、「アニメ声優」の最初の例として、黒沢良のアテレコ教室²⁶⁾の第一期生にあたる麻上洋子²⁷⁾(1952-)を挙げている²⁸⁾。

だがこの指摘は、学術的な研究資料としては極めて信頼性が低いと考えられる勝田久のエッセイ本²⁹⁾の主張³⁰⁾を、ほぼそのままなぞらえているように見える。

また、職業史的な見解を取ることで、「声優」のメディアとの関わり方の変遷の歴史から、「声優」の受容と演技の質を論じることができるとする小林の主張³¹⁾には賛成できない。

なぜなら、どのような出自や経緯を辿って声優になったかは、そこに明らかに判る演技的な特性や傾向の違いが、作品の印象や演出を明らかに異なるものへと変化させたことを指摘できなければ、それは観客にとってはまったく重要ではないからだ。

また、現在でも職業声優になる経路は定まっているとは言い難い。確かに1980年代から声優マネジメントを専門とする事務所の附属組織としての、いわゆる「声優養成所」が多く出現し、その後、多くの声優を輩出する主要な経路のひとつとなった³²⁾ことは事実であるが、現在でも、劇団出身者や子役出身者、アイドルや歌手からの転身者なども多く、声優になる経路が確立されているわけではない。

さらに、国産アニメは決してテレビの『鉄腕アトム』が最初の作品というわけではなく、特に戦後は東映動画の『白蛇伝』(1958)をはじめに『太陽王子ホルスの大冒険』(1968)以後、多くのアニメ映画が製作、公開されていた。これらの存在を無視して、テレビ・アニメのみを偏重して「アニメ世代」とすることには賛成できない。テレビにおいても国産アニメこそなかったが、海外製アニメは外画と同じように、テレビ放映の最初期から、吹き替えられて放映されていたことも、これまでの先

行研究によって述べられてきた通りである。

もちろん「声優養成所が排出した初の声優」としての麻上洋子の功績は大きい、「声優」を映画史の視点から、特にそのメディア的構造と観客の受容に注目して考察したとき、それは、さほど大きなターニング・ポイントとは言い難い。

これに対して、それよりも前の時期に起こった、塩屋に対する「ファン現象」は、アニメを介して「声優」が強く認識されたはじめての事例であると言えよう。

以上のことから、本研究においては、「アニメ声優」のはじまりを、塩屋に位置づけたい。

こうした『海のトリトン』における「声優」のメディア的な受容の構造は、この後もしばらく続くことになる。特に『宇宙戦艦ヤマト』を起点とする、いわゆる「第一次アニメブーム」と俗称される時期には、「声優」は「アニメ・キャラクター」と同一化されるような存在としてアニメ視聴層から受容されていた。

これは、池田秀一が『機動戦士ガンダム』(1979-1980)のイベントで体験したと述懐している次のような情景からも垣間みることができる。

僕はコールに応じてステージに第1歩を踏み出しました。(……中略……) そのとき、客席側から僕に向けてスポットライトが当てられました。すると同時に、それまで以上の歓声と声援が上がったのです。「シャアーッ!!」³³⁾

ここで池田は、主にアニメ作品中で演じたキャラクターの名前で観客から呼ばれている。

ファンに対して、池田は『ガンダム』で演じたキャラクターである「シャ

ア」そのもののような錯覚を起こさせていた。あるいは、ファンは池田に「シャア」というアニメ・キャラクターを投影していたのである。

塩屋の例を含め、「キャラクター」を「声優」に投影するという受容の構造は、本稿で既に指摘したように、外画吹き替え時代の「声優」が、その「声」を媒介にして、スクリーン上の「映画俳優」と同一視されていたことと基本的には同じ構造である。

しかし、「外画吹き替え」での「声優」の役割は、スクリーン上の「映画俳優」の「声」だけを代理するのに対して、アニメにあっては、観客に受容される「アニメ・キャラクター」の「声」以外にも、演じた「キャラクター」のイメージ全体を投影され、ときに現実での代理者そのものとなるという点が異なるのである。

外画吹き替えが全盛だった時代の影響を色濃く残していた当時、「声優」の受容においては、まだ「映像」という要素が前提となっていた。この状況が変化を迎えるのは、1990年前後のことである。

メディアを横断する「顔出し」声優の登場

1983年にはテレビ・アニメの年間放映数は40本を越え、1974年の『宇宙戦艦ヤマト』放映時と比較して2倍以上になった。しかし、この大量生産は質の低いアニメの粗製濫造を招き、テレビ・アニメはすぐに不況を呈した。一方で、1983年には最初のOVA『ダロス』が発売され、1989年には年間400本のOVAがリリースされ、ピークを迎えた。

このことは、アニメ市場がテレビ放映という巨大な投資を必要とするだけのファンを維持することができなくなったことを意味している。『宇宙戦艦ヤマト』以後に一般青年層をターゲットに急成長したアニメ産業は、当時の青年層が成長し、アニメから離れたことで崩壊を迎えた。こ

れは、質の低いテレビ・アニメによってファン離れを生じさせ、かつ新しいファン層の獲得に失敗したことで、ファンの細分化した消費を支えるほどのテレビ・アニメを放映するだけの投資力がなく、その投資を可能にするほどのファン数は獲得できてはいなかったことなどが原因と見られる。

その結果、一方では従来からの子ども向けテレビ・アニメの拡充が計られるとともに、もう一方では主にOVAというテレビ放映よりも金銭的に投資の少ないメディアを用いることで、残った少数の青年層の消費行動を刺激し、新たな「オタク」的なファン層の獲得を模索するという、大別して二つの路線に別れることになった。

こうした状況の、特に後者の試みから「アニメ」と「声優」を取り巻く状況は新たな段階を迎え、新しい「声優」のスタイルの模索が始まった。やがて「声優」というメディアは外画やアニメのキャラクターを投影される、映像に従属的な存在から、メディア的に独立した存在としての様相を呈してくるのだ。

1994年11月、『声優グランプリ』³⁴⁾と、最初のアニメ専門誌である『アニメージュ』の派生誌として『ボイス・アニメージュ』³⁵⁾の2誌が、声優を専門に取り上げる初の商業定期刊行誌として創刊された。

これらの雑誌では、特に若手の女性声優のグラビア写真や、外画番組やアニメ作品とは直接の関わりがない声優個人のインタビュー記事などが多く掲載され、誌面の主要な構成要素となったが、こうした現象はこれまでには見られないものだった。

このように、「声優」があたかも「アイドル」か「テレビ・タレント」のように扱われ出した背景には、「アイドル声優」または「声優アイドル」という新たな呼称が出現したことからも示されるように、「声優」と「アイドル」の間に混乱が生じたことが一因にあるだろう。

その最も顕著な事例を担った声優として、桜井智³⁶⁾ (1971-) が挙げられる。

1987年にアダルト向けOVA『くりいむレモン』のメディア・ミックスマックス³⁷⁾ 展開のため、イメージ・ガールとしてのアイドル・グループが結成され、絵本美希、鳥えりか、桜井智の3人が「レモンエンジェル」としてアイドル活動を開始した。

1987年10月からはアニメ『レモンエンジェル』が深夜アニメとして放映を開始した。この番組は、アイドル・グループである「レモンエンジェル」をキャラクター化し、メンバーそれぞれと同名のキャラクターが主人公となる10分程度のショート・アニメである。しかし物語的な展開はほとんど無く、アイドル「レモンエンジェル」の楽曲をアニメ内でキャラクターの映像にあわせて流すというミュージック・クリップ的なものであった。

アニメ『レモンエンジェル』は、1988年9月までに計3シリーズのアニメが放映され、アイドル「レモンエンジェル」は、1987年から1989年まで連続して2本のラジオ番組をTBSラジオ系列で担当したほか、2冊の写真集を出版、5枚のシングルCDと5枚のアルバムCDを発売した後、1990年に解散した。

この解散と前後して、桜井がアニメの「声優」として活動をはじめた。

桜井は「声優」として活動を広げてゆくが、そのファンには「レモンエンジェル」時代からのアイドル・ファンも多数いたと推測され³⁸⁾、歌唱ライブ・コンサートや季節イベント、写真集の定期的な発売など、アイドル的な活動を併行して行っていた。

桜井の功績は、「声優」の新しい形態として、声優個人が複数のメディアを横断して活動する先陣を切ったことにある。同時に桜井は、アイドル的な演出を伴った「歌って踊る声優」という、いわゆる「アイドル声優」の原型を作り出した。そしてこれは、外画やアニメの「声のみの役

割」という「陰の役割」から脱し、様々なメディアで「顔出し」をする新しい形態の「声優」が登場した瞬間であった。

こうしてアニメの演出・興行イベントなど、それまでもあったアニメ作品の販促のためのイベントで、専らアニメの主題歌を歌う歌手を呼ぶことなく、作品に出演する声優がアイドルばりの歌やダンスを披露する形態がはじまり、「歌って踊れる声優」が求められるようになっていった。

また、雑誌媒体がアニメ作品自体よりも、そうしたイベントや声優自身を主な内容として取り上げるようになるにつれ、容姿や体型などの外見も重視されるようになった。このようにして、日高のり子や岩男潤子³⁹⁾など、「アイドル」としてデビューした人物がアニメ作品で「声優」として多く起用されはじめた。

一方、声優養成所出身の林原めぐみ⁴⁰⁾(1967-)は、ラジオ関西系で『林原めぐみのHeartful Station』(1991-2015)、TBSラジオ系で『林原めぐみのTokyo Boogie Night』(1992-) ⁴¹⁾のパーソナリティを担当して人気を博し、1991年からは自己単独(以下、「ソロ」)での歌唱CDを相次いで発売し⁴²⁾「歌って喋れる声優」として外画やアニメに関わらない領域に活動を広げた。子役タレントであった坂本真綾⁴³⁾(1980-)は、現在は主に「声優」として活動を行っているが、子役時代から外画の吹き替えで声優として活動する一方、歌手、ラジオ・パーソナリティとしての活動だけでなく、テレビのレポーターまでも行っていた。この時期、それまでの裏方としての「声優」の概念を打ち破るような新しいスタイルの「声優」が次々と登場したのだ。

また、こうした時代背景を鑑みれば、1997年に声優としては初のソロ名義での歌唱ライブを日本武道館で行った椎名へきる⁴⁴⁾(1974)が、1994年のラジオ番組開始の際に、「アーティストと声優をしている」⁴⁵⁾と自己紹介をしたことは興味深い。

この頃の「声優」の「アイドル化」ないし「アーティスト化」は、90年代以後の「声優」の歴史を語る上で外せない内容だが、この稿の目的からは外れるため、ここでは簡単な概略のみを述べるに留める。しかし、こうした現象が1990年を前後にはじまったことは注目しておく必要がある。

なぜなら、このような「声優」というメディアの多様化は、そこで求められる性質（技術・能力・素質）の変化をもたらした。そのため、声優のなり手が演劇劇団員中心であった時代から、その出自もまた多様化を遂げた。古くから子役出身の声優は一定数存在していたが、1980年代から声優のマネージメントを専門とする事務所附属の声優養成所という養成システムが作られていき、声優養成所出身の声優が急増したのが1990年以後である。これは前述した「アイドル化」という現象とほぼ同時期であり、両者には関連性を見い出すことができる。

「声優」の「アイドル化」現象によるメディアとしての変化

現在、「アイドル声優」という俗称が過去のものであると言われるほど、いわゆる「声優」の「アイドル化」、「タレント化」と言われる現象は進んでいる。

しかし、前章でも述べたように、こうした演出手法は、当初はアニメ業界の不況のため、アイドル・ファンをアニメの消費層へと取り込もうとした市場拡大のための手段でもあった。

そのため当初は、アイドルとしての力量や経験を持つ者を声優に抜擢するという方法が採用されたと思われるが、アイドル出身の声優の出現と成功からまもなく、アイドル経験者からではなく、既存の声優の枠組みのなかから「アイドル」のような能力と振るまいができる人材を調達しようという流れが出現した。これが現在に至る「声優」というメディアの直接的な源流となったと同時に、後にアニメにおいての「声優」の

役割とそのメディア的構造を大きく変化させた。

この最初の例が、1993年に開始したOVA『アイドル防衛隊ハミングバード』⁴⁶⁾とその一連のメディア・ミックス展開である。

『アイドル防衛隊ハミングバード』の物語は、「民間自衛隊のパイロット」を務めながら「ハミングバード」という名のアイドルとして活動を行う5人姉妹が、民間自衛隊員としての職責を果たしながらアイドルとしての成功を目指すというものである。最初は無名のアイドルであったが、念願の「アイドル大賞」を獲得するまでの奮闘や日常、紆余曲折を描くという成長物語で、すべての作品の中でアイドル「ハミングバード」のライブ・コンサートのシーンが描かれ、「ハミングバード」のメンバーを演じた5人の声優が歌う何曲かの歌が披露される形式になっている。

この作品ではメディア・ミックス展開として、1993年の第1作目のOVAの発売に先駆け、作中のアイドルと同名のユニット「ハミングバード」が活動を開始した。

「ハミングバード」は、作中で5人姉妹の役を演じた声優の三石琴乃(1967-)、玉川紗己子(1962-)、天野由梨(1966-)、草地章江(1969-)、椎名へきるで構成され、同名ユニット名義だけでなく、キャラクター名義でもメンバーそれぞれのソロでの歌唱CD⁴⁷⁾が発売されたり、アイドル・ユニット「ハミングバード」としての冠ラジオ番組のパーソナリティーとしての活動が行われるなどした。さらには公式ファンクラブも開設され、会員には会報が定期的に発行されるなど、あたかも「ハミングバード」が実在するアイドルであるかのような演出が施された。そして、OVAの発売よりも先行して歌唱ライブ・コンサートが開催された。

当時、「ハミングバード」のメンバーのなかで、玉川と天野は子役からの長い芸歴を持ったベテランであり、外画やアニメの吹き替え、ラジオ出演など第一線で活躍する声優として既に広く知られていた。三石と椎名は共に、声優養成所の一つである日本ナレーション演技研究所⁴⁸⁾

の出身で、売り出し中の若手であった。三石は前年からの『美少女戦士セーラームーン』シリーズ（1992-1996）のセーラームーン（＝月野うさぎ）役でアニメ・ファンの注目を集めはじめていたが、椎名はデビューからまもない時期で、アニメの声優として本格的に活動をはじめたばかりであった。

こうしたなかで、草地のみはアイドルを出自とした経歴を持っていた。草地は1989年にCDデビューの後、アイドルとしての活動が中心で、声優としてのアフレコや演技の経験は皆無であったと回想している⁴⁹⁾。

しかし、『ハミングバード』の関連イベントでは、アイドルとしての活動経験のある草地に重要な役割を配し、草地が単独で歌唱する楽曲をアニメ作品のオープニング・テーマ曲に起用するなど、それまで「歌って踊る」ことに不慣れな他のメンバーをカバーすると同時に、草地のもつアイドルとしてのイメージを巧みに取り入れ「歌って踊るアイドル・ユニット」としての印象を「ハミングバード」に与えた。このように、声優自身と作品内の「ハミングバード」のキャラクターを結びつけ、観客が両者を相互に投影・連想できるようにイメージの意識的な演出がなされたのである。

この相互的な投影・連想の関係性は、アニメ作品中の演出表現と実際に行われた声優たちによるライブ・イベントの両者のイメージを比較することで、観客に双方を対称して意識されるように演出されていることから容易に見て取ることができる。

次に示す〈画像1〉は作中で「ハミングバード」が歌唱を披露する場面であり、〈画像2〉はライブ・イベントで声優ユニット「ハミングバード」が同じ楽曲を歌うシーンである。



〈画像1〉⁵⁰⁾



〈画像2〉⁵¹⁾

ここで、観客は、「ハミングバード」のライブ・イベントでは、ステージ上の生身の「声優」の姿から彼女らが演じた「キャラクター」を連想し、逆にアニメ作品中のライブ・シーンを観るときには、このライブ・イベントと、そこに出演した「声優」を回想・想起するという相互補完的な対称的關係が築かれている。

このような演出・表現の手法は、「声優」の歴史、あるいは「映像イメー

ジ」と「声」の関係という点において、画期的なものであった。

たとえば「ユニット活動」と称して複数の声優が歌唱などを行うグループとしては、1970年代から1980年代にかけて活動した「スラップ・スティック」(Slap Stick)⁵²⁾を挙げることができる。「声優」を主に標榜する者たちが、複数人で音楽活動を継続して定期的に行い、アイドルのような人気を博した点で、この「スラップ・スティック」はそれまでには見られなかった先駆的な存在であった。しかし、「スラップ・スティック」は、元々がバンドを構成した声優たちの趣味による自主的な音楽活動が先にあり、後に商業的な展開へ発展したものであった⁵³⁾。

「スラップ・スティック」は、アニメ作品などの背景を持たず、その楽曲は(当時の流行だった)コミック・バンドの要素が極めて強いものだった。一方、「ハミングバード」は、最初からアニメ作品の商業的な展開を目的として企画され、キャスティングが行われたものだ。楽曲を含むメディア展開の全てが、アニメ『ハミングバード』のために演出されたものだ。そのすべては、アニメ作品そのものではなくとも、メディア・ミックスとして作品の内容や世界観を構成する要素の一部なのだ。つまり、はじめから「半現実(声優) + 半架空(キャラクター)のアイドル・グループ」という二重の意味を有する存在であることが、「スラップ・スティック」のような従来の「声優によるユニット活動」とはまったく異なるのである。

それまでの「声優」によるイベントでは、一般的に「アニメ」の映像が認識において先行し、「声優」は「キャラクター」を前提に「声」を介して、その発声者として認識されていた。ところが『ハミングバード』以降では、反対に実在する「声優」の視覚的な「身体イメージ(姿)」から「声」を介して、アニメの「キャラクター」が連想されることになった。

ここに、「声優」(声)と「アニメ」(映像)の関係性において、これ

までとは正反対の図式をもつ構造が出現したのである。

こうして、これまで「声優」の受容にあたっては、「声」によって「声優」に「キャラクター」を一方向的に投影する構造であったが、この『ハミングバード』では、「声優」と「キャラクター」が等価なものとして対照されることで、相互的にイメージが投影されるようになったのである。

こうした形態は、メディア・ミックス的演出として、あるいは現在では定番となった「声優」の「顔出し」による様々なイベント・ショーによるアニメの販売促進手法とその演出方法の原型になった。

そして、この時期から、「声優」は「映像」の「陰の存在」という役割のみを果たすメディアであることから脱しはじめたのである。

このようにはじまったメディア・ミックス手法を用いた「アニメ」と「声優」による相互のイメージの投影と、「声優」を用いることで、実体のない「アニメ」の世界観を疑似体験できるようにするという「仕掛け」は、これより後の、アニメ『サクラ大戦』シリーズ⁵⁴⁾(1997-2012)のイベントに位置づけられる『帝国歌劇団歌謡ショウ』⁵⁵⁾などに色濃く引き継がれている。

この『歌謡ショウ』は、作中に出てくる歌劇団「帝国歌劇団花組」が音楽ショーを行うという設定で、実際の興行イベントとしたものである。

〈画像3〉に示したように、このイベントでは、作中のキャラクターの声を演じた声優のほぼ全員が、実際に舞台上でその役を演じ、衣装を着て、歌い、踊るなどのパフォーマンスを行うことが大きな特徴である。

相互にイメージの投影を行うというこのイベントのメディア的構造を用いた演出手法では、実在する「声優」と実在しない「キャラクター」を、なるべく等価なものとして錯覚されなければならない。その結びつけは、通常は「声」によって行われるが、観客により分かりやすく自然に受容されるためには、「声優」による「キャラクター」の扮装という演出で、

視覚的な情報を追加することは極めて有効な手段である。それは、「声」以外に「声優」と「キャラクター」を結びつける接点が増えることで、観客によりわかりやすく相互対称性の受容を促すことができるからだ。



〈画像3〉⁵⁶⁾

この『歌謡ショウ』の関連イベントは、アニメやゲームの制作などがすべて終了した現在（執筆時点）でも不定期ではあるが続いている。このような状況からは、こうした「声優」によるイベントが、当初はアニメ・ゲーム作品を売り込むための手段であったものが、それ自体が観客にとっての目的とされるものに変化し、作品の世界観を疑似体験するアトラクションとして、広い意味で作品の一部にまでなったことが見受けられる。

そして、こうしたメディア・ミックスと呼ばれる演出手法と1990年代に発見された新たな「声優」のメディア的構造は、2000年代以後に出現する「キャラクター」と「声優」を結びつけた多くのアニメと、それに関連した様々なメディアへの作品展開や興行イベントなどの演出手法に極めて大きな影響を与え、その原型となったのである。

まとめ

外画時代の「声優」は、外画の「俳優」の「陰」に隠れた「顔を知られない」存在であった。

当時、「声優」は「映画俳優」のイメージを「声」を媒介にして受容され、演じる「映画俳優」のイメージが「声優」に投影されていた。

このメディア的構造は、やがてはじまった「アニメ」においても同様であった。アニメによって、そのキャラクターを演じる「声優」が注目された最初の例は、『海のトリトン』を演じた塩屋翼である。そのため、アニメの受容史から見たとき、塩屋こそが最初の「アニメ声優」である。しかし、このときのイメージの受容の図式は「トリトン」に「塩屋」を「声」によって結びつけたものであった。「顔の見えない声優」に映像上の「アニメ・キャラクター」のイメージを「声」を媒介に一方的に投影する、そのメディア的構造には何ら変化がなかったのである。

やがて、1980年代後半からアイドルの経歴をもつ「声優」が登場するようになり、「声優」は「顔出し」の時代を迎えた。特に1990年代にかけて、「声だけの陰の存在」から「顔出しの表舞台へ」と、「声優」のメディア的な性質は大きく変わるようになった。

その最初の事例は、1993年の『アイドル防衛隊ハミングバード』である。この作品では、アニメの作中の「アイドル」を、現実のイベントやラジオなどで実在の「声優」に演じさせるという演出が行われた。そして、この時期以後の「声優」について、次のような変化を指摘できる。

アニメ作品の受容のメディア的構造は、これまでの「キャラクター」のイメージを「声優」へ一方的に投影するという図式から、「声優」が「顔出し」により認知されたことで、その容貌や風姿といった様々な要素が「キャラクター」のイメージへも影響を与える、双方向的で相互補完的なイメージの投影を可能とするものとなったのだ。

このことは、アニメ作品だけでなく、興行イベントという観客の目の

前で展開するアトラクションと、ラジオ放送などの複数のメディアが用いられることで実際の時間を費やすことによってリアルタイム性が付与され、観客に「体験性」を与えることに成功した。こうした演出は、観客にアニメ作品の世界観をあたかも現実に擬似体験しているかのような印象を起こさせ、「声優」と「キャラクター」が同一的なものに見えるかのような錯覚を生じさせたのである。これは「アニメ・キャラクター」の欠落した実在性を、本来は「声」だけの任い手であるはずの「声優」の身体性によって補い、「声優」が「キャラクター」の身体的な実在性の一部をも任い、ときに「声優」は「キャラクター」の現実における代理者としての役割までも果たすようになったのである。

注

- 1) 内藤豊裕「日本における「声優」とは何か? : 映画史の視点から」『学習院人文科学論集』24号, 2015, pp.317-347.
- 2) 声と映像上の俳優の「唇」の動き(パク)を合わせること。このsynchronismeの概念は、映画史においては「人物の同一性」を保つ原理として重要なものとして考えられてきた。
- 3) 椎名へきる『HEKIRU FILE2 : 2004-2013』, 音楽専科社, 2013, pp.128-129.
- 4) 外国映画の略称。日本の「映画吹き替え」は、特にテレビ放送において発展した。しかし、吹き替え作業の現場やテレビ放映においては、それが元々テレビ番組であったか映画であったかは問われないことが多く、まとめて総称する慣習がある。
- 5) 志賀信夫「計り知れないアメリカ・テレビドラマの影響力」, キネマ旬報臨時増刊『テレビ黄金伝説 : 外国テレビドラマの50年』1997年7月22日号, No.1227, キネマ旬報社, 1997, pp.118-123.
- 6) 元々、存在した声を「吹き替え」るのではなく、アニメのキャラクターに声を「吹き入れ」る。
- 7) (英) prescoringの略語。アニメーションに限らず、実写映画や音楽でも用いられる。
- 8) Michel CHION, *La voix au cinéma*, Collection essais, Paris, Cahiers du cinéma, 1993, p93. sq.
- 9) ミシェル・シオン『映画にとって音とはなにか』川竹英克, J. ピノン訳, 勁草書房, 1993, pp.126-128.
- 10) Michel CHION, op. cit., pp.117-118.
- 11) Jean NARBONI, *JEAN RENOIR. Entretiens et propos*, Petite bibliothèque des Cahiers du cinéma, Paris, Cahiers du Cinéma, 2005, pp.108-109.
- 12) 小原乃梨子『声に恋して声優』(小学館文庫) 小学館, 1999, p.44.
- 13) ibid.
- 14) 水民玉蘭ほか「座談会 : 現象としての富野論」『富野由悠季全仕事 : 1964-1999』, キネマ旬報社, 1999, pp.295-298.
- 15) 声優、音響監督。『科学忍者隊ガッチャマン』(1972-1974) つばくろの甚平役など。
- 16) ササキバラ・ゴウ『「美少女」の現代史 : 「萌え」とキャラクター』(講談社現代新書) 講談社, 2004, p.164. sq.
- 17) ibid.
- 18) ibid.
- 19) 森川友義, 辻谷耕史「声優のプロ誕生」『メディア史研究』14号, メディア

- 史研究会, 2003, p.128. sq.
- 20) 調査資料は以下に挙げる2点。この資料は国産のテレビ・アニメとアニメ映画を網羅しているとされる。ビデオのみで販売される、いわゆる「OVA」には網羅的な資料がないが、その登場はビデオが普及した1980年代であることから、ここでは除外できる。
アニメージュ編集部編『TVアニメ25年史：THE ART OF JAPANESE ANIMATION I』（ジ・アート・シリーズ14）徳間書店, 1988。
アニメージュ編集部編『劇場アニメ70年史：THE ART OF JAPANESE ANIMATION II』（ジ・アート・シリーズ15）徳間書店, 1989。
 - 21) 子役を経て、声優。『機動戦士ガンダム』アムロ役、『美少女戦士セーラームーン』シリーズ（1992-1997）の千葉衛（=タキシード仮面）役など。
 - 22) 古谷徹『ヒーローの声：飛雄馬とアムロと僕の声優人生』（角川コミックス・エース）角川書店, 2009, p.19。
 - 23) *ibid.*, p.36.
 - 24) 初のアニメ専門の定期刊行雑誌である『アニメージュ』（徳間書店）の刊行開始は、1978年。
 - 25) 水民玉蘭ほか, *op. cit.*, pp.295-298.
 - 26) 正式名称不明。Web Site内の黒沢良についての「紹介」ページに記載あり。参照：「黒沢良事務所」, http://www.kurosawa-ryo.jp/01_jimuso/index.html, 最終確認日：2015年1月1日。
 - 27) 現在は一龍斎春水の名で主に講師として活動。『宇宙戦艦ヤマト』の森雪役など。
 - 28) 小林翔「声優試論：「アニメブーム」に見る職業声優の転換点」『The Japanese Journal of Animation Studies』vol.16, no.2, 日本アニメーション学会, 2015, pp.10-11.
 - 29) 勝田は勝田声優学院の主宰を務めたラジオ俳優・声優。この勝田の回顧録（次註引用書）は有力な一次資料ではあるが、「勝田声優学院」という自身の声優養成機関に集客をするための商業広告目的の出版物としての傾向も随所に見られ、細かな事実調査を行ったところ、多くの事実誤認が認められた。特に、同時代に書かれた「記録」ではなく、回顧エッセイのため思い違いなども当然あるのだろう。よって本論では、この資料の扱いは慎重にすべきであると考えている。
 - 30) 勝田久『声優のすべて』集英社, 1979, p.79.
 - 31) 小林, *op. cit.*, pp.3-4.
 - 32) *ibid.*, pp.10-11.
 - 33) 池田秀一『シャアへの鎮魂歌』（廣済堂文庫）廣済堂出版, 2009, p.104.（引用文中の中略は執筆者による）

- 34) 1994年11月創刊。主婦の友社発行、刊行中。
- 35) 1994年11月創刊。徳間書店発行。当初『アニメージュ』の特集号として不定期刊行誌として発売後、隔月刊行雑誌となった。2002年2月の第42号で休刊。2009年2月に季刊誌として復刊、刊行中。
- 36) 現在の芸名は櫻井智。1987年にアイドルとしてデビュー、1993年に声優としてデビュー。1999年に引退、2003年に復帰。『怪盗セイント・テール』(1995-1996) 羽丘芽美 (=セイント・テール) 役など。
- 37) リアル (イベントなど)、アニメ、実写媒体、雑誌、漫画、ゲーム、歌手活動(CD)など複数のメディア媒体で同時に展開を行うコンテンツの演出、販売促進の手法。
- 38) 例えば桜井の歌唱ライブ映像からは、会場からのファンの声援や合いの手から、アイドル・ファンに特徴的な「PPPH」などと呼ばれる手拍子や掛け声を見ることができる。(参考映像:『TOMO夏'96』ビクターエンタテインメントよりVHSが1996年に発売。1996年8月18日・東京・赤坂BLITZでの公演の様子を収録)
- 39) 2015年10月7日、慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科未来先導チェアシップ講座(杉浦一徳准教授)での岩男潤子自身による講演によれば、アイドル・デビュー後、グループが解散し、駅売店でアルバイトをしていたところをアニメ制作会社のスタッフから「歌える人が欲しい」とオーディションを勧められ、アニメ『モンタナ・ジョーンズ』(1994-1995)で主演として声優デビュー。(参考記事:『ITmedia』,最終参照年月日:2016年4月17日, <http://nlab.itmedia.co.jp/nl/articles/1512/12/news010.html>.)
- 40) 声優養成所を経て、1986年に声優としてデビュー。アニメ『新世紀エヴァンゲリオン』(1995-1996)綾波レイ役など。
- 41) 執筆当時(2016年4月現在)も継続して放送中。
- 42) 2016年1月現在、主にキング・レコード社のアニメ部門である「スター・チャイルド」レーベルから、ソロ名義のCDアルバム18枚、同シングル38枚を発売。
- 43) 8歳から子役タレントとして、CMソングの歌手や外画吹き替えで活動。『天空のエスカフローネ』(1996)神崎ひとみ役を契機にアニメ・ファンからも広く認知されたとされる。
- 44) 声優養成所を経て、1993年に声優としてデビュー。アニメ『魔法騎士レイアース』(1994-1995,1997)獅堂光役など。1994年にソニー・ミュージック・エンタテインメントから声優としては唯一人の「デベロップメント・アーティスト」として歌手デビュー。2016年4月現在、アニメ・キャラクター名義やユニット名義などを含まないソロ名義のCDアルバム19枚、同シングル46枚を発売。

- 45) TBSラジオ『椎名へきるのすっぴんすまいる』第1回、1995年10月9日放送分。
- 46) 1993年から1995年にかけて計5本が制作されたOVAシリーズ。村山靖監督、葦プロダクション制作、東宝製作。
- 47) いわゆる「キャラクター・ソング」と言われるもの。
- 48) 声優マネージメント事務所であるアーツビジョン附属（当時）の養成所。前述の林原が当該養成所の第1期生であり、三石、椎名なども出身者。その後、に渡って多くの「アイドル声優」を輩出した。
- 49) テレビ東京系テレビ番組『声♥遊倶楽部』第16回（1996年1月18日放送分）でのインタビューにて。VHSがBMGビクターから1996年に発売。
- 50) LD『アイドル防衛隊ハミングバード：'94風の声』東芝EMI、1994年。
- 51) LD『アイドル防衛隊ハミングバード：ファースト・ライブ』東芝EMI、1993年。
- 52) 活動中にメンバーの入れ替わりがあるが、野島昭生、曾我部和行、古川登志夫、古谷徹、神谷明らがはじめ、後に三ツ矢雄二、鈴置洋孝などが加入した。いずれも当時の人気を集めた男性声優。
- 53) 古谷徹, *op. cit.*, pp.39-41.
- 54) メディア・ミックス作品のひとつ。同名ゲーム(1996)を原作に、小説、漫画、アニメ、舞台、ラジオ、ゲームなど複数のメディアで作品を展開した。
- 55) 最初の公演は1997年、「歌謡ショウ」の演出形態をとったイベントは2008年まで続き、その後も出演声優による歌唱ライブという形態で不定期に公演が続いている。
- 56) DVD『帝国歌劇団歌謡ショウ：2001武道館』GENEON、2001年。

謝辞

本稿を含む一連の研究成果を上梓するにあたって、指導教官である中条省平教授をはじめ、専攻内外の諸先生方、諸先輩方には、惜しみない応援と多くのアドバイスを戴いた。特に本学非常勤講師で明星大学教授・佐々木果先生には、資料蒐集においても多くの助力を戴いた。それらの好意に満ちた支援なくしては、本研究のような、学術的には今まで充分な着目がされてきてはいない領域に、新しいアプローチ方法を用いた分析・研究をするような試みが、日の目を見ることは適わなかっただろうことは言うまでもない。

同時に、執筆者のこれまでの研究活動以外での経験や体験、あるいは友人知己による支え無くしては、この研究が成立しなかったことも事実である。

執筆者は、本稿内でも取り上げた「声優養成所」の一つである日本ナレーション演技研究所に通所経験を持つ。そこでの見聞や体験を通じて得たものは、現在も執筆者にとって大きな価値を持ち、この研究を進めるうえでも重要な視点を幾つも提供してくれた。そうした視野は当時のクラスメート諸氏、また担当講師であった蒼波樹里氏をはじめ、世話になったスタッフの方々と過ごすなかで育んで貰ったものだ。また執筆者は、このような経験から、実演者としての活動も研究活動と併行して重視している。実演者・実務家と研究者・批評家の間に、もし溝が生まれることがあれば、それは極めて不幸なことだ。その間には、立場の違いによる距離や障害は存在するかも知れないが、研究者・批評家は実演者・実務家に寄り添い、憧れあるいは好悪から生じた夢想や偏った見解・理想ではなく、現実に根ざした誠実な資料分析と地道なフィールド調査を基に理論の確立を試みなければならない。そして、その上に思想を掲げ、無理なき将来像を模索し、その獲得に向け、共に手を取り合って努力する方法を語るべきだ。研究の成果が実務の現場でフィードバックされてゆくことが本研究の目標のひとつであり、批評・研究とは、そのために行われてこそ文明の前進にとって価値あるものとなることは言うまでもないが、そのためには研究者・批評家も実演者・実務家としての視線や経験をあわせ持たなければならないのではないかと、かねてからの努力不足を自省しつつ考え続けている。

また、本研究は都立西高校在学当時からの友人である谷口太志氏（現・ゲーム・プロデューサー）と手倉森貴総氏（元・子役劇団俳優）の二人の協力なくしては成立しなかった。二氏は高校時代に、声優に関する研究の可能性について議論を交わすグループ活動を行っていた仲間であり、二十年近くの歳月を経て、その志が実を結ぼうとしている感がある。本研究を進めるうえでも、二氏からは特に執筆者の知識が少ない領域についてのアドバイスや、研究を進める上での着想に多くの貢献を貰った。谷口氏には、当時の保管資料についての提供を受けたり、議論を通じて多くの着想の源を提供して貰った。研究対象となった事象について、

当時の状況についての証言を、氏の人脈を通じて実務業界内で尋ねて呉れたこともあったらしい。また、手倉森氏には、分析・研究の全般に渡って、学術的な見解に偏ることで、当時の実際の状況を都合良く曲解したり、歪曲した解釈を行っていないかなどの一般的な視点からの意見を貰ったり、子役劇団の実情やトレーニングといった養成カリキュラムの実態など、貴重な証言を聞かせて貰うこともできた。また、論文執筆作業のために改めて膨大な時間を費やす必要があった記録資料の再整理などにも労を割いて呉れた。

末尾となるが、この場を借りて、芳名を留めることで、改めて多くの皆様から戴いた協力と応援に心からの謝意を表したい。

La voix dans le dessin animé japonais
: problématique de l'acteur dans l'histoire générale du cinéma.

NAITÔ, Toyohiro

Le *Seiyû*, en japonais “acteur de voix”, n’apparaît pas dans l’image cinématographique doublée. Il est seulement caractérisé par sa voix, qui joue le rôle de l’image de l’acteur à l’écran.

Cette structure trouve son origine dans le dessin animé japonais (*anime*). Le premier exemple de *Seiyû* à avoir transformé sa voix en image est SHIOYA Tsubasa dans *Toriton dans la mer*. C’est au cours des années 1980-1990 que le *Seiyû* devient une vedette et montre son visage. Le métier se transforme et sort de l’ombre pour acquérir une apparence complète et reconnaissable. Ce tournant fut inauguré par le dessin animé *Idole des Forces de Défense : Humming Bird* où, pour la première fois, des *Seiyû* étaient mis en vedette.

Par la suite, deux points doivent être remarqués: tout d’abord la structure de reconnaissance du *Seiyû* à travers les médias. D’une projection unilatérale de l’image propre au personnage animé sur celui qui lui prête sa voix, on est passé à l’établissement d’une corrélation entre personnage et acteur. Il est arrivé que la silhouette ou le visage d’un *Seiyû* influe sur le dessin d’un personnage, dans lequel chacun pouvait reconnaître celui dont il entendait la voix.

En deuxième lieu, le changement a porté sur la formation et le parcours des *Seiyû*. Auparavant, le métier était cantonné à des acteurs de théâtre, qui en faisaient un gagne-pain secondaire. Ce travail de l’ombre acquit son indépendance graduellement.

Or la grossièreté des productions fabriquées en série autour des années 1985 en était venue à menacer l’équilibre du marché du dessin animé au Japon. La mise en spectacle des *Seiyû* fut un moyen de rétablir la situation. Dans ces spectacles, les acteurs devaient chanter et danser, de sorte que certaines vedettes de la chanson sont devenues *Seiyû*. Désormais il existe des écoles proposant une formation systématique au doublage de dessin animé. Le *Seiyû* est devenu un

acteur à part entière.

(身体表象文化学専攻 博士前期課程2年)