

## 2.5 次元における男性の「理想像」

李 思 ケ イ

〔キーワード：① 2.5 次元舞台 ②女性向け ③「理想像」 ④俳優  
⑤「清く」〕

### はじめに

本稿は、日本のアニメ、マンガ、ゲームを含める二次元コンテンツに基づいて上演される演劇「2.5 次元舞台」に注目する。この演劇ジャンルの多くは少年、青年キャラクターが主人公であり、若い女性観客が鑑賞することが多い。このジャンルの成功は製作面での創意工夫も大きいですが、女性主体のファンの獲得という営業活動も重要である。しかし現時点で 2.5 次元に関する研究において、消費される男性と女性観客という性別を特に意識した議論は、同じくファンの主体が女性であるジャニーズアイドルや宝塚研究と比べてまだ少ない。

女性ファン主体という事実を改めて取り上げ、「女性向け」という視点から、2.5 次元舞台において女性が見る「理想の男性像」を分析する必要性が浮かび上がる。

## 1. 原作と俳優のシーソーゲーム

### 1.1 2.5 次元における原作至上主義

舞台作品と原作の関係性は本稿が議論したい「男性像」とは無関係のように思われるかもしれないが、後に考察する 2.5 次元の「女性向け」特徴の暗黙のルールと深くかかわっている。

演劇研究における 2.5 次元は、スポーツマンガ『テニスの王子様』のミュージカル——通称「テニミュ」のシリーズの出現が特異点となっている。「テニミュ」の成功によって、ようやく研究者や大衆が 2.5 次元舞台を一ジャンルとして認識しはじめ、また 2010 年代以降、2.5 次元市場規模の拡大に伴い、さらに 2.5 次元というジャンルの認識が広がった。役者が誇張な見た目からセリフまで極力原作に準ずる原作至上主義が 2.5 次元舞台の大きな特徴として考えられてきた。

「テニミュ」は 2.5 次元舞台の先駆的な代表作品であるが、その製作にかかわった制作会社は今でも「忠実に再現されたキャラクタービジュアル」や「若手俳優」などの基準を特徴として要求している<sup>1)</sup>。ここで言う再現は、ウィッグや衣装も、メイクや特徴的な表情や仕草まで設定された細かい既存のビジュアル情報への無限なる接近である。これまでのマンガ改編作はビジュアルをある程度役者本人の雰囲気寄せたのに、「テニミュ」をはじめとする 2.5 次元舞台作品は原作が提供した視覚情報を重視した——役者本人の人気の頼らず、原作読者層だけで集客できるため無名俳優からキャスティングする点である。

「テニミュ」をはじめとする 2.5 次元舞台作品は、無名の俳優が原作キャラクターに接近すればするほど良いという美学を作り出し、観客間での評価基準にもなっている。よって 2.5 次元舞台研究は、演劇がマンガの分野においてなされてきたが、受容面ではキャラクター重視の原作研究が主

流である。

例えば 2003 年の「テニミュ」初演で「キャラクターの完全再現が目指されたのだ」と指摘され、「初日、キャラクター達のシルエットが浮かび上がった瞬間の息を呑む客席の光景が逸話となっている」と当初の光景が語られている<sup>2)</sup>。演劇研究でも「イラストによって既定されたビジュアルへなるべく忠実に役者の姿形を近づけていく行為は、役者が『キャラクター』という二次元へ、観客が舞台という三次元へとそれぞれ没入していく助けとなる<sup>3)</sup>」、「特に目を引くのは髪色や髪形であり、紙面や映像にはなじんでも、三次元的リアルに落とし込もうとする試みが必要不可欠<sup>4)</sup>」と指摘している。

2.5 次元舞台作品の鑑賞は、原作にあるキャラクター像の存在が重要である。「キャストへの関心もある程度は持っているものの、一般的な客層の熱意にはとても比べられるものでないと思うし、自分の関心の中心が『マンガのミュージカル化』になることを自覚<sup>5)</sup>」するほど、舞台そのものより、原作が基盤であることは認めざるをえない。

## 1.2 若手俳優がもつ効果

原作のキャラクター像が重要とはいえ、無名な若手俳優自身が脚光を浴びることもある。

杉浦由美子や上田麻由子は、若手の俳優の受容に注目し、「テニミュ」役者が男性アイドルのように消費されることの可能性を指摘している。二人とも原作キャラクターの描き方とジャニーズをはじめとする男性アイドルとのビジュアル面、チーム文化などの共通点を認め、2.5 次元ファンとアイドルファンとの共通を指摘している。

杉浦は原作を「キャラクターのアップや全身を描いた絵など『男性アイドルの写真集』のような漫画」だと 2.5 次元を楽しむファンの盛り上がり

を「ジャニーズ事務所の男性アイドルグループ」<sup>6)</sup>のように指摘し、上田は、『会いに行ける男性アイドル』という意味ではジャニーズに対するより身近で小規模なオルタナティブとして機能（中略）役者同士の関係性をBL/ チーム男子的視点で消費することも可能<sup>7)</sup>と述べ、2.5次元舞台の女性ファンの男性アイドルファンとの共通点を示している。

この指摘では、アイドル研究や、腐女子研究への接近が見える。ただし未だにマンガ中心の視点から出発し、原作／キャラクター優位性が重視され、若手俳優は「別枠」のジャニーズアイドルとして扱われがちである。

さらに2010年代後半になり、2.5次元舞台は段々メディアに「ブーム」<sup>8)</sup>と言われるまで発展した。作品本数や動員数だけではなく、2.5次元舞台作品形式も多様となり、舞台のオリジナルキャラクターやオリジナル設定も多くみられる。

若手に注目した結果、最初多少下手な俳優が物語のキャラクターと共に成長する話として受容される。それは日本のアイドルにも通じる様式のため、今の環境では、2.5次元舞台は「応援」の意味でアイドル文化と通じている。むしろ近年市場規模からみれば、成長途上で知名度と代表作がそこまでの若手俳優と仕事を積んで業界の有名人として認識されるほどの俳優が両方揃っている。

規模の発展によって、最初の原作に合う無名俳優の売り方とは別に、俳優自身も公に知られる機会があり、2.5次元ファンが俳優を推すことは最初からの応援だけではなく、ベテラン俳優を推すことにも対応している。

## 2 2.5次元舞台の女性向け性質

### 2.1 女性観客に関する認識

原作『テニスの王子様』は美少年キャラクターが多く登場しているため女性読者が多い。さらにキャラクター間の友情やライバル意識の描写は

BL（ボーイズラブ）を好むいわゆる「腐女子」の間にも人気がある。「テニミュ」に限らず、女性の中で人気が高い少年マンガや美少年アイドルを描く作品など、ほとんどの男性メインの舞台作品は原作から引き継ぐように、美少年キャラクターたちをある程度顔立ちが整った若手俳優が演じる。そのような少年たちを応援しに行くのも、やはり女性の客である。

鈴木国男が『『テニスの王子様』の『少女の』読者とミュージカルファン層を加えて、いずれの基盤も若い女性为中心であり、実際客席のほとんどが十代・二十代の女性で占められている』<sup>9)</sup>と述べているように、2.5 次元舞台は「テニミュ」初期から既に女性中心の娯楽コンテンツとして認識されてきた。今は一部の男性向け作品と男性観客も存在することは否定しないが、全体から、若手俳優が男性アイドルとの共通点や原作の受容状況を合わせて見れば、2.5 次元舞台のメインの消費者は若い女性観客である。

テレビ番組や雑誌取材などで、女性観客層をターゲットに、多くの場合は男性若手俳優を「イケメン俳優」などの売り言葉を使用して取り上げられている。近年「舞台女子」などの言葉がしばしば見られるように<sup>10)</sup>、舞台好きの女子が2.5 次元にハマる様子を自ら発信する観客像もある。ここまで発展して「女性向け」という印象が強固になっている。

エンターテインメントには、同様に受け手が女性主体のジャンルもある。ジャニーズファンの恋愛感情や、宝塚の男役に関する研究など、受け手と応援対象の「男女」に焦点を当てた研究がある。ただし学術研究では、2.5 次元舞台がジャニーズや宝塚との比較研究がされても、2.5 次元舞台女性ファンに対して、研究成果は他の比較対象より少ない。性別の話題にそこまで触れず、ファンの原作や俳優に対する関心の多様性に関する議論のほうが多いと思われる。

よって2.5 次元舞台の受容者女性の割合が多いという事実と、エッセイマンガなどで登場する「推し活」をする女性観客は暗黙の了解として扱わ

れる。この暗黙の原因を明らかにし、「女性向け」の性質を踏まえて受容を論じる必要が浮かんできた。

## 2.2 女性向けコンテンツの特徴

「女性向け」という視点で考察するために、まずいわゆる「女性向け」や「男性向け」が一般コンテンツとどう違うかを考えなければならない。ファンが「推し」への趣味を「男性向け」と「女性向け」とする分け方には、異性に対して何らかの感情があるという認識が存在する。中村香住は、「女性向け」に対する先入観について、以下のように指摘している。

現状では「女オタク」という言葉は、主に「女性向け」、つまり男性の演者やキャラクターがメインのコンテンツとされるコンテンツの女性のオタクを指して用いられているように見える<sup>11)</sup>。

背景として、推すことが恋愛感情につながる、恋愛対象は異性という二段階の前提からなっている<sup>12)</sup>。

定義上では、男性が主体のコンテンツで、受け手が主に女性というのが「女性向け」ではあるが、中村の指摘によれば、女性のファンが男性主体のコンテンツなどが好きということには、恋愛の意味で女性は男が好きという大衆認識が存在し、議論において異性への恋愛感情が含むと想定されること多い。

田島悠来は80年代以降のアイドル雑誌から、「男子向け」と「女子向け」<sup>13)</sup>それぞれ異なる関心を指摘した。男子向けアイドル誌では、性体験への関心、女性アイドルの身体への視線が掲載されているが、一方女子向けは、女性ファンが男性アイドルへの擬似恋愛感情が内容となっている<sup>14)</sup>。

同様に異性への関心が指摘されているが、性差によって女性ファンの注目点が明らかに違っている。

「女子向け」での「異性」が、「ジャニーズ」に移ろっていくにしたがって、そのフレームはより顕著になり、「ジャニーズ」のファンである女性が恋愛をシミュレーションするための空間という色合いを強めていくことになる。他方、読者と「ジャニーズ」との関係性だけでなく、「ジャニーズ」同士の関係性にも光が当たり、ホモセクシュアリティとホモソーシャリティを結び付けて「ジャニーズ」を受容することを促すような言説も見られるようになる<sup>15)</sup>。

さらにこの指摘では、時代の変化につれて「男性同士の関係の親密さ」も一重要関係として提示され、BL的な楽しみ方に近い要素がある。メディアの記事などで、男性アイドル同士の関係を恋愛関係のように匂わせるような傾向<sup>16)</sup>も見られる。

「女性向け」としての特徴は、大まかに上記の男性理想像との擬似恋愛、男性同士の関係性の楽しみが挙げられる。これもまさに現在インターネットで言われる自分と相手の擬似恋愛関係を楽しむ「夢女子」と男性同士の擬似恋愛関係を楽しむ「腐女子」の出現にも噛み合っている。これは今までのマンガやゲームにもある特徴であり、後述する 2.5 次元や宝塚にも存在する。

そのため 2.5 次元舞台の女性ファンについて、単純にキャラクター受容の考察ではなく、異性愛前提の「女性」と「男性像」にある関係性にも着目すべきである。さらに、「男性像」は男性キャラクターという単純な構成ではなく、男性俳優がどのように舞台上の男性像に関与しているかも重要であり、女性向けであるための擬似恋愛の感情と男性同士のホモセクシ

ュアリティ的な関心の検証も必要である。残念ながら彼女たちの「男性」への趣味について先行研究で深掘りされていなかった。2.5 次元舞台のファンは男性への趣味がないのか、それとも実在の男性俳優像を2次元のキャラクター理想像に収めることに抵抗があるのか。次節より2.5 次元舞台における「男性像」の受け入れ方を考察したい。

### 3 理想の「男性像」の比較

2.5 次元研究で比較されたジャンルとしてジャニーズや宝塚などが挙げられている。女性が「男性」メインで構成された作品やキャラクター・俳優を推している構図は、まさに女性が理想の「男性像」を推している点で共通している。

先行研究における2.5 次元との共通点を持つ意味ではジャニーズアイドルと宝塚が最もよく比較対象とされているため、今回もアイドルのように自分自身の偶像を作るか、2.5 次元や宝塚歌劇団のようにパフォーマンスで他者（作中人物）のイメージを借りるかによって、男性像の表現の違いから比較し、議論を進める。

#### 3.1 2.5 次元とアイドル

2.5 次元舞台における男性像とアイドルの関係性は、主に女性が男性に対する応援の仕方での共通点であるが、2.5 次元舞台の独自性として、原作キャラクターの存在がある。

2.5 次元舞台において原作がアイドルユニットを描く作品であれば、劇中に歌とダンスが多く披露される。劇中の「アイドル」ばいパフォーマンスだけではなく、キャラクターが客席に降りてファンサービスなどを行うこともある。また一部の作品において観客がペンライトやうちわなどで応援し、相手からの反応を求めることがあるため、現実のアイドルライブの

雰囲気になり、アイドルライブに彷彿させる体験が重要視されている。

完成されたパフォーマンスが求められる韓国などのアイドルと比べて、日本のアイドル文化は特に若い、実力が足りない「未熟さ」や成長の応援などが強調される。ジャニーズファンのアイドルに対する目線は「擬似恋愛の対象」である「彼女目線」と「アイドルの成長を見守る」「母親目線」<sup>17)</sup> であると、ジャニーズファン文化の研究者が述べている。女性の理想の異性愛を提供することだけでなく、若手を「応援」することも一重要関係として出されている。成長過程を見せることまでアイドルの仕事であり、ファンは応援対象から成長や親近感を感じる楽しみ方は2.5次元舞台の若手俳優にも通用し、「舞台若手俳優はアイドル視されていく」<sup>18)</sup> ことが指摘されている。その延長が女性アイドルグループAKB48の最も有名な「会いに行ける」というコンセプトである。2.5次元舞台の場合も、女性ファンも実際に劇場に行って「観劇＝会える」ことが可能で、好きな俳優個人のイベントにも参加できている。これはアイドル文化で言われる親近感の特化した形ではないだろうか。

ジャニーズなどのアイドルとの比較は、「テニミュ」が始まった2.5次元舞台発展初期からあり、2.5次元俳優ジャニーズアイドルに共通する「未熟さ」を応援するという共通点が見出されていた。

「テニミュ」が代表である俳優の育て方は若手俳優を素人からキャスティングし、卒業までキャリアを積み重ねることである。ほぼ素人からの若手俳優が多く集まる作品では、俳優自身の変化と成長がより明確に体験できることから、ジャニーズのようなアイドル育成と似ているため、2.5次元舞台での観客がファンとしての活動と似たような「応援」へ変わる。

2020年に行われた「2.5次元俳優総選挙」<sup>19)</sup> 公式側とファンもAKB48から流用されるトップの七人にことを指す「神7」を使用したなどの番組や特集があることから、メディアと我々の中での2.5次元俳優、男性アイ

ドルグループを意識せざるを得なくなったことが分かった。

2.5 次元とジャニーズなどのアイドルとの共通点として、どちらも理想の男性像を演じると考えられるが、両方の場合とも、男性自身が理想の姿というより、男性が理想のように成長する過程が重要である。その応援は、擬似恋愛などのアイドル固有のイメージも含むが、さらに大事なものは若手の俳優たちを育てていく意思で、新生ジャンルの影響力と規模を育てていくことである。

ただし、2.5 次元舞台の男性像は原作にもかかわるため、「作品のキャラクター像」としての理想も意識しなくてはならない。2.5 次元舞台においてキャラクター像が重要であればあるほど 2.5 次元における理想の男性像は男性アイドルの理想像と異なる。

従来の原作視点から考察した先行研究もまさにキャラクター像中心のものであってよい。原作視点からすれば、観客に伝わるものとしてキャラクターのビジュアルや性格内面を含め「そのキャラクター」となるのであれば、俳優は自分を使い、キャラクターを表現しているともいえる。俳優が舞台上で発する身振りやセリフ、俳優の行動が俳優の 3 次元を通して 2 次元の（はずだった）キャラクターとなり、それを観客が観る。

藤原麻優子はキャラクター保障の優位性を強調している。藤原は「テニミュ」などの作品を例に挙げ、その中の歌とダンスがどれだけ舞台における人物の体現に奉仕するかという点から、2.5 次元舞台における役者の歌やダンスなどはキャラクターの自己紹介とキャラクターの保障として考えている<sup>20)</sup>。

2.5 次元舞台の男性像は最終的にキャラクターに到達するというのが今までの研究が示した結果である。原作至上主義から見る 2.5 次元舞台の男性像はビジュアル上原作を徹底的に模倣しなければならない。もちろん現在舞台俳優の自立なども既に前節で触れたが、原作のキャラクターに接近

することが依然作品と俳優を評価する一環である。

重要な点は、アイドルなどの場合は、理想の男性像はアイドル本人の(大衆に見せた)見た目と性格で成立する。自分の性格、他人との関係なども含めて、自分というオリジナルキャラクターを演じきるドラマツルギーである。一方 2.5 次元の男性の理想像はキャラクターを越して俳優と双方で成立し、2.5 次元俳優は見た目や性格などが既に設定されている他人のイメージを借りて演じている。

この演じられる「理想像」の元は俳優自身ではなく、原作者や原案がデザインした既存人物である。田中東子は、俳優がキャラクターへの深い理解、そしてキャラクターの間の関係性がバックステージでのキャスト間の関係にも反映されていることが望まれる<sup>21)</sup>と述べているが、それは適切な評価だと考えられる。劇中の役があるため、2.5 次元と宝塚はアイドルより共通する場面がある。

### 3.2 2.5 次元と宝塚

マンガやゲームなどの改編作品で名高い宝塚も 2.5 次元舞台との共通点を持ち、比較対象とされることが多い。

原作があるからこそ、「テニミュ」も宝塚の『ベルサイユのばら』もキャラクターのイメージを借りている。もし自分自身で理想像を作るアイドルが 3 次元だとすれば、キャラクターを演じる 2.5 次元舞台と宝塚はどちらも 2 次元寄りの存在である。

2.5 次元舞台の場合は男性俳優が男性キャラクターを演じるパターンがほとんどであるのに対して、宝塚の男性キャラクターは全員女優が演じる。前の節で 2.5 次元舞台のオールメール作品が多いと触れたが、宝塚の場合は、中身がオールフィーメールである。

宝塚は一見女性向けのイメージが薄いように見えるが、実際男性を演じ

る「男役」の宝塚女優は非常に人気が高く、観客層は女性が多くを割合を示している。そのため理想の男性像は、実の男性ではなく、女性観客の嗜好をうまく演じられる男役のことである。

宝塚の女性ファンは男役にどれだけ関心持っているかについて、中本千晶は調査を行った。宝塚ファンにおいて「推し」と同義で「ご贔屓」という言葉を使用している。調査では、140 人の回答の中、「ご贔屓スター」はほぼ男役で、さらに一位を決める序列もあり、かなり一人に一途な恋するのに近いという指摘している。「リアルな男の代わりに男役なのか」という疑問に対して、当事者たちが「現実の男性にはありえない、『理想の男性像』を体現しているから」と答え、宝塚ファンはリアルな男性関係（彼氏・旦那など）と男役スターの両立が普通であるということがわかった<sup>22)</sup>。

中本によると、男役スターは、舞台人として、男役としての憧れ、同じく女性としての存在という三つの価値<sup>23)</sup> が加わると指摘されている。よって、男役への憧れはあるものの、明らかに「女性（観客）から見た同性」という構図もあることが 2.5 次元との大きな違いである。

男役と 2.5 次元舞台俳優は両方とも既存のキャラクター像を「一時借りている」が、2.5 次元ではビジュアルへの極端な接近が定番であるのに対して、宝塚は極端に原作ビジュアルにこだわることはない。また宝塚の定番のショーはスター本人のパフォーマンスであるが、2.5 次元舞台の場合では、俳優個人によるパフォーマンスがない。若手俳優と虚構のキャラクターがセットで応援されるが、2.5 次元俳優のほうが忠実にキャラクターを理想像として観客に提示していることが 2.5 次元舞台の特徴である。

東園子は、宝塚のタカラジェンヌの四層構造<sup>24)</sup> を紹介している。その四層は、宝塚には物語中のカップル・パートナーの役名、コンビ同士の芸名、愛称、本名のような関係図構造がある。観客が注目する部分が二つあ

る。一つは舞台上で、キャラクターとそのストーリーだが、もう一つは、上演時間以外の俳優の表現である。東の指摘によれば、上演時間以外で女性同士のホモソーシャルな親密性に読み替えられる可能性<sup>25)</sup>もある。

一方 2.5 次元舞台は劇団制度がなく、俳優を特定の団体として見るのではないため、俳優同士の関係性はその時に演じた役の関係性から発生する。一つの作品でコンビ同士を演じた俳優は公演期間中に宝塚のような「同士の関係」が結ぶが、公演が終わると自然に関係が解除されることになる。

しかし 2.5 次元ファンの関係性の享楽は公演期間という時効があるとはいえ、俳優自身がキャラクターの枠より逸脱した部分もファンに注目され、2.5 次元での理想像が俳優に影響される。岩下朋世は東の宝塚研究を参照し、2.5 次元における原作キャラクターのイメージ以外に俳優自身のイメージも存在する例を挙げている<sup>26)</sup>。岩下は、公演でのベンチワーク<sup>27)</sup>などからも、実際に「一方では観客は役者がその役を体現できているかを鑑賞し、他方ではそこか逸脱する部分に役者自身を垣間見る」<sup>28)</sup>と述べている。

2.5 次元舞台と宝塚での理想像は、作中の 2 次元にあるキャラクターの役と深く関わっている。これは自分自身を演じるアイドルと大きく異なる点である。もし宝塚における理想の男性像は、舞台上の「カッコイイ」男性キャラクターから舞台裏の理想的な女性役者同士の関係性まで包括するなら、2.5 次元舞台の場合は極力再現した理想の 2 次元キャラクターと若手俳優本人の「垣間見」とアイドルっぽい理想までの成長過程が同時に作用するといっているだろう。けれど宝塚は歴史から見れば、作風や役者構成が統一されているのに対して、2.5 次元で作られた男性像はビジュアルという特徴以外、特定の作風にまとめることが難しく、必ずしも「これだ」というイメージ解釈がない。

#### 4 2.5 次元の理想の男性像は清くある

宝塚には「清く正しく美しく」というモットーがある。これは「家族ぐるみで安心して楽しめる国民劇」、「芸能の基本はもちろんのこと、礼儀作法やマナーをわきまえ」<sup>29)</sup>る要求だった。役者は舞台上のみならず、プライベートでの行儀もファンが信用できるように要求されている。それでは「清く」あることは2.5次元の場合でも要求されるか。

2.5次元舞台やほかの芸能ジャンルはオーディションや訓練もあるが、俳優の行いや性格を厳しく管理まですることが難しく、個々の意識の高さによる場合が多い。我々はインターネットで芸能人の黒歴史や噂などを度々見るし、普段の行いから人間性を「垣間見」る際に、実際に俳優がどんな人間なのかと不信感を抱くのも仕方がない。

特に2.5次元舞台の環境において、俳優側に宝塚のスターに相当する立ち位置がないため、2.5次元の原作至上主義、原作との「解釈一致」が舞台の重要な評判基準になり、キャラクターのイメージのほうがより重要視される。2.5次元舞台ファンにとって、原作キャラクターを重要視した前提で、舞台上の推しの理想像に、宝塚の「清く」と似たような何かを2.5次元俳優に要求するかは、2.5次元理想像を明らかにするための鍵となる。

マンガやアニメオタクの中で、関係者が気に入らなくても、「罪のないキャラクターがかわいそう」という思考があり、2.5次元舞台における俳優本人も原作キャラクターのイメージを壊してはならない。キャラクターは清くある。キャラクターを演じる俳優には外観での容姿端麗だけではなく、舞台下の品格も「清く」あることが望まれる。表も裏も、「清く」の意味で男性像を提供する必要性があらゆるエンターテインメントコンテンツにあり、キャラクターが至上の2.5次元舞台では尚更である。

#### 4.1 無性的／リアル異性愛がない「清く」

ただのイケメンな「異性」ではなく、女性を理想の役者まで育成する宝塚は独自性のある女子校なら、男性主体の若手俳優の成長やチームワークがあり、2.5 次元舞台というジャンルは擬似男子校的だと理解しても良いのではないか。元々 2 次元キャラクターやストーリーは虚構であり、舞台関連でまた現実離れの配置あるため、我々観客が見る 2.5 次元舞台におけるキャラクターと男性俳優は異性との絡みが少なく、役者同士の関係はコンビ同士に近く、我々が日常生活で体験する異性愛を連想することが少ない。

近い感覚で例えると、近年は人権問題で批判沙汰になりつつあるが、AKB48 などのアイドルグループにある恋愛禁止という暗黙のルールから連想しやすいかもしれない。運営角度から考えるとアイドルから余計な異性愛の可能性をなくすことで、アイドルを擬似恋愛の対象として応援するファンの確保ができる。もちろん舞台俳優に恋愛禁止といったルールはないが、2.5 次元舞台において、ファンの考えや楽しみ方がアイドルとの共通点を持つ以上、ストーリー上の異性愛要素以外はリスクが高そうにみえる。女性向けコンテンツでは、キャラクターのカップリングを楽しむ腐女子も擬似恋愛を楽しむ夢女子も重要なファンである。声優や舞台役者の場合でも、原作キャラクターの魅力が見せられると同時に、スキャンダルと無縁で、パフォーマンスに熱中する俳優像のほうが、女性主体のファンを安心させる要素となっている。

補足するが、2.5 次元舞台において原作に女性もしくは異性愛描写がある場合、原作通りで描写するケースもある。有名な作品でいうと最近の舞台『鋼の錬金術師』<sup>30)</sup> やシリーズ化で続いているライブ・スペクタクル『NARUTO-ナルト-』<sup>31)</sup> などが、ストーリー進行に女性キャラクターが必要な作品、もしくは女性主人公を描く原作改編作も一定数存在する。

ただし全体を見れば、男性が多く割合を占める作品が今でもかなりの主流を取っている。運営や演出の手法から意図的に「原作通りではない」という異性愛要素を回避する部分がむしろ2.5次元舞台の無性的男性像を作っている。

女性キャラクターやそれを含む異性愛要素の回避は早い時期に「テニミュ」から既に始まった。原作『テニスの王子様』の本筋が男性キャラクターたちのテニス試合ということもあって、男性だけが登場しても「自然」な演出となり、女性キャラの登場を回避しやすい。『テニスの王子様』も女子キャラクターが数人登場しているが、女子キャラが好きじゃないという女性ファン層が一定数いて、少年少女たちとの関わりやカップリングはファン全員が期待するものではない。原作の女性キャラクターの賛否両論をも考慮したかのように、舞台化した「テニミュ」にも、女性キャラクターを一切出さない方針となっており、完全な男性集団を作っている。

ファン自身による見解を考察してみると、結局女性がいらないほうが無難だったようである。過去に質問サイトで『『テニミュ』は女の子ダメなのか』という質問に対して、「キャストに女の子がいればその子は100パーセント嫉妬の対象」、「ファンから嫉妬など」、女性キャラクターに「アンチの方も多く（中略）（主人公との）関係の嫉妬」など、数人の回答者の考えが同じ思考を示している<sup>32)</sup>。つまり女性が舞台に登場することが女性キャラクター・女優への「嫉妬」に結びついてしまう。原作が少年マンガにもかかわらず、「テニミュ」の女性キャラクターの不採用の理由は、原作の女性読者と女性観客が多いということを意識した集客のための配慮であろう。

また近年の女性向けゲーム原作から見て、女性キャラクターの透明化はまた一種の手法として使われている。主人公と複数の男性である「逆ハーレム」として楽しむことができ、腐女子的目線で男性キャラクター同士の

絡みを楽しむことができる。夢女子と腐女子両方のファンを両立しながら、擬似恋愛やBL愛好を持たない一般的な女性ファンも男子の青春物語を見届ける作品として大衆認識で成立する。2.5次元舞台の例だと、男子アイドル育成ゲーム『あんさんぶるスターズ!』<sup>33)</sup>の舞台化シリーズ「あんステ」<sup>34)</sup>は脚本修正によって女性主人公が関わるストーリー部分を改編し、女性がいらない完全のオールメール環境にしている。男女関係の構造が同様の男性役者育成ゲーム『A3!』<sup>35)</sup>は舞台シリーズにおいて、女性主人公の関わりを保留した。しかし演出上、キャラクターと女性主人公の会話が全て客席に向けての自問自答で、原作での女性主人公のセリフは「ちりん」と鳴る効果音で代用している。

舞台化する際に、このような手法が男性キャラクター主体のストーリーを維持する上で、「唯一の女性」——同時にファン自身が主人公として感情移入できるキャラクター——の解釈を探ることがなくなる。制作側からすればメインキャスト一人分の経費を節約できただけでなく、百人百様な女性主人公を透明化することで解釈違いを回避でき、さらに女性キャラクター・女優が2.5次元舞台の男性たちに関わる可能性を解消できる。わざと舞台での女性像を明確にしないことで、男性キャラクターの異性関係の解釈は女性観客自身に委ねられている。

この改編や演出の工夫によってオールメールを徹底し、キャラクターと関係する女性を登場させないことがむしろ制作側にとって安全な選択になっている。男性同士だけの関係を楽しむか、女性主人公へ自分自身を投影して楽しむか、普通にストーリーが見たいといった多様な楽しみ方を持つ女性ファンを漏れなく包括している。

では異性愛描写がテーマの舞台作品ではどのような現象があるか。ここでは女性向けゲームの一ジャンルとして、女性主人公が複数のルートを経て複数の男性キャラクターと恋愛する「乙女ゲーム」を考えよう。女性主人

公を抜きにしてストーリーの本筋を表現できないため、必然的に男女恋愛物語の舞台になる。とは言え、舞台上の恋愛要素は特定の現実女性に集中してはいない。「テニミュ」に関して女優への嫉妬などが懸念されるなら、ミュージカル『薄桜鬼』シリーズは2012年から初演を行い、2023年時点で10部以上のシリーズとなっている。作品ごとのキャスト表を見れば、男性キャラクターの俳優は何部も続投されることがほとんどだが、主人公役の女優はタイトルごとにキャスト変更されている（ライブ公演を除く）。同様に乙女ゲームから改編された舞台『Collar × Malice』シリーズも、男性役の続投が見られているが、主人公の女優が各キャラクターとのルートと一対一になっている。多くの女優が演じ分けるため、こうして舞台を連続上演ものとして俯瞰すると、特定の女優がシリーズにいる時間と印象が最小化される。我々が見たのは、ある程度キャラクター像が特定の俳優と結びついている男性キャラクターであり、同時に多数で頻繁に変更される女優によって不特定多数に近いイメージになった女性キャラクターである。

女性キャラクターの透明化には、BL好きの腐女子観客と擬似恋愛好きの夢女子観客を落ち着かせる意義がある。応援する「男性」から女性との異性愛要素が排除され、現実にある異性愛への連想が薄めてられていく。こういった女性ファンのもつ不安を緩和する運営方法は女性ファンの多種の楽しみ方を確保している。これらの演出は、2.5次元舞台における理想の男性像を現実の女性とスキャンダルが伴うイメージの破壊から遠ざけている。異性愛要素を否定してはいないが、2.5次元舞台における男性像は異性とのかわわりを避ける方が望ましいし、現実の感情に汚されない、清廉潔白な人間関係が理想的とされる。

#### 4.2 キャラクターの「中の人」の「清く」

一方腐女子や夢女子思考を持たないファンも相当数いるため、異性愛要

素を排除しただけでは、必ずしもファンの中の 2.5 次元舞台への期待値が上がったと限らない。宝塚のスローガンほど明言していないにせよ、原作ありの舞台であるため、ビジュアル面のデザインや人格までキャラクターを基準にする 2.5 次元俳優はタカラジェンヌと同様に「清く」正しいモラルが求められる。

俳優が炎上や「やらかし」などした場合、報道で代表作一本か二本があげられるように、その俳優にかかわりが深いキャラクターが同時に話題にピックアップされる。現実世界の人間がもつ負の一面と切り分けてほしと考える原作のほうが好きのファンにとって、俳優の不適切な発言や行為のせいで、「〇〇を演じた人が〇〇に悪影響を及ぼす」ことになり、「キャラ」の顔に泥を塗る結果になってしまう。

前節で例としてあげた「あんステ」も、長く続いたシリーズとはいえ、俳優の炎上による降板騒動が何回もあった。その中、長年主演を務める俳優の DV が報道された場合は作品問わず降板された<sup>36)</sup> 事件がある。俳優の普段の発言や身だしなみによって批判され、最終的にキャスト変更されたこともある。前者の場合は社会的にも当然ともいえるが、後者の場合は、役者によるキャラクターへの尊重がファンの評判に繋がり、またどれだけ作品に影響するかを裏付けている。当時キャラクター一代目俳優が卒業し、二代目として役を引き継ぐ俳優による舞台挨拶がテンプレートだと、「あんステ」ファンがネットで批判の声を上げている時期があった。しかし彼は Twitter で「キャラクターと僕自身は別物」や「なめんな」などの発言をしたため、さらに火に油を注いだ。公演期間中にキャラクターにふさわしくない格好や役作り、カーテンコールで自分の炎上に言及したなどのことを含め<sup>37)</sup> てファンからの反感がさらに上回った結果、次の作品から降板となった<sup>38)</sup>。そのキャスト告知に、ファンがリツイートやリプライにて「喜ばれるキャス変」「キャス変ありがとう」など、珍しく去ることに喜ぶ

態度を表した。炎上の始終をまとめたファンは、「その役者が業界にいるのに役を降板することになるって『よっぽどのこと』がないとありえない」、「このキャストの発表をもってもやもやした気持ちから解放されるのかと思うと、本当にホッとした」と、気持ちを表明している。原作のキャラクターを尊重できるのかが2.5次元俳優の生死を決める基準であり、俳優個人のモラルも時に作品の評判に影響する。2.5次元のファンからすると、俳優による理想像は演技やビジュアルも大事だが、俳優が舞台以外でも見せる原作への態度も重要視されている。

2.5次元舞台を全体から見れば、杉浦が指摘した成長に対する応援も重要であるように、舞台における「新参者」も理想であることが可能である。しかし、俳優がキャラクターを演じることを品位をもって（ある意味では原作至上主義と同様だが）努力していることを証明しなければ、2.5次元ファンにとってその俳優は切り捨てる対象になりかねない。

「テニミュ」や「あんステ」など、多くの長期上演シリーズはスケジュールや俳優の年齢事情などの関係で一人のキャラクターを複数の俳優が演じるため、ビジュアル、異なる解釈でイメージが細分化する。元がマンガやゲームのキャラクターであるからこそ、2.5次元ファンが望む理想像には、原作のキャラクターと俳優の演技が共同で構築する理想の「男性像」が要求される。舞台上のキャラクターのイメージは俳優によって取り入れたものではなく、キャラクターに新たに付与した一面といったほうが適切であろう。特に同じキャラクターが複数の俳優に演じられた場合は尚更である。

2.5次元舞台で理想像を維持するためには、特定の俳優はさほど重要ではなくなる。ファンが納得できなければほかの俳優の演じることでイメージ補い、運営側の調整を受け入れることがしやすい。2.5次元の理想像は一見「原作キャラ+俳優」に見えるが、実は「原作キャラ+その他大勢

の俳優」である。原作キャラにとってダメになった部分（悪評になった俳優、演じられなくなった俳優）を新しい俳優にすることで理想像の更新となり、キャラクターの演技手がより「清く」ものにすることができる。

反対の例をあげると、アニメ声優の場合は2.5次元舞台のように卒業などで頻繁に変わらないため、ほとんどの場合は「原作キャラ＋特定声優」であり、声優の不祥事でキャラクターが風評被害を受けると厄介である。炎上された場合でもアニメで続投されることで賛否両論になるなど、2.5次元舞台よりキャラクターとの関係性を断つことが難しい。

2.5次元舞台では、元々「卒業」のシステムで俳優の入替わりがあり、アニメなどの従来のコンテンツと比べてキャスト変更への抵抗感が少ない。同じキャラを複数の俳優によって演じることが受け入れられやすい空気になった2.5次元舞台では、好みの俳優でない場合、他に理想的な俳優がいれば、ファンの脳内でのイメージを補正でき、原作キャラを「清く」させることができる。俳優は原作のキャラクターとの関係がそれほど強固なものではないため、理想の男性像は「汚れ」を排除し、俳優の入替わりがキャラクターの新しい一面を持ち込む。汚れを許さず、コンテンツを清く維持したいというファンの中の「潔癖」が成立可能である。

さらに2.5次元舞台俳優は無名若手から成長することが多く、アイドル自身の人気や宝塚のスター性がないため、同一キャラクターを演じる複数の俳優の中で、比較的に外見やキャリアが劣るように見える役者も個人の公演次第で受け入れられやすい受容環境が用意されていることも重要である。その「去る者は追わず来る者は拒まず」の受容環境を土台に、2.5次元の女性ファンはキャラクターの男性像にまさにキャラクター本体が清く高尚であることを求める。2.5次元における男性像消費は、補正が可能な「理想の永久機関」となっている。

本稿冒頭に述べている「原作至上主義」は、俳優が原作キャラに接近す

るという解釈としているが、2.5次元舞台におけるキャラクターの理想の男性像の構成に、原作の情報、役者自身の独自性にヒエラルキーがあり、ただ特定の俳優一人で2.5次元舞台での理想像になることが難しい。そのため、「原作至上主義」は今まで舞台作品が原作を再現することを指しているニュアンスが多いが、「コンテンツをきれいに維持する」2.5次元の理想像における上下関係として新しく解釈することも可能ではないか。この上下関係は、キャラクターは上位であり、舞台における具体的な個体像はそれに補充することが可能だが、代わることができないということである。

2.5次元舞台における数々の男性像には、表のキャラクターイメージが公演期間という時間において一時的に表現され、俳優が裏で一面として作用する。この裏表が共存し、キャラクターのイメージが多様化することこそ、2.5次元のキャラクター像が他のアイドルユニットや宝塚などに似ているが本質的に異なる部分である。

だからこそ、2.5次元イケメン男性俳優と女性ファンの構図は、一見男性アイドルと女性ファンやイケメン男役と女性ファンとそれほど変わらないが、2.5次元舞台の女性ファンは、「キャラクター＝特定のイケメン役者」に終着することがない。

先行研究から見た女性受け手の存在が暗黙の了解になってしまったことの本質は、中村が指摘した「女性向け」が伴う異性愛感情の大衆認識を無意識的に回避するためなのではないか。2.5次元の女性ファンが見た理想の男性像には、無性的であるはずのキャラクターの横に並ぶ人間に対する不信感が伴ってしまう。人間のプライベートに対する不信感による警戒と、舞台で他の女性との異性愛リスクの回避が「女性向け」が生じるリスクに対する回避でもある。そしてキャラクターのイメージを多数の俳優に分担させることで、生身の俳優の落ち度によって、2.5次元舞台の「理想」の一部が崩れた際に、大勢にある一面のみを「一部の過ぎ去ったこと」とし

て排除することによって、異性愛や人格のトラブルを回避できる。ファン自身もその環境を誘導する側として働くため、常に 2.5 次元の男性像が「清く」正しい理想像として成立する。

## おわりに

本稿は 2.5 次元の歴史的整理と他の隣接ジャンルとの比較を行い、2.5 次元の女性ファンが見る理想の男性像を示し、2.5 次元舞台の受容論を女性という視点に集中して議論した。

第 1 章と第 2 章では、2.5 次元舞台について今まで先行研究で議論されている原作論と俳優論から脱出し、若手男性俳優の役割を強調し、観客主体が女性という性質を提示した。さらに異性鑑賞に異性愛感情や腐女子の楽しみがあると示した。

第 3 章では、「他者のイメージ」を借りるかどうかという基準に、2.5 次元の隣接ジャンルである男性アイドルと宝塚歌劇団をそれぞれ比較した。比較を通して、2.5 次元の女性観客は他のジャンルとの共通して、相手が理想まで成長する過程を含めて理想の男性像を求めることを明らかにした。さらに、2.5 次元舞台と宝塚が同じように、キャラクターがもたらす「他者のイメージ」が 2.5 次元舞台における男性像にとって重要な特徴であることを明らかにした。

最後に第 4 章では、宝塚の育成形式から、2.5 次元にも役者・キャラクターの異性愛要素の排除など、女性観客を安心させる「作り」があり、女性ファンを対象とした男性の清らかさを保つ要因だと述べた。2.5 次元の「原作至上主義」は従来強調されている原作に寄せるだけではなく、俳優個人も参加して作る 2.5 次元の理想像がキャラクター像と最終的に同一化できないというキャラクター上位論として考えるべきであると示した。

また 2.5 次元におけるキャラクター上位の理想像の維持のために、アイ

ドルと宝塚どちらとも異なるコンテンツの良性イメージを維持する「潔癖」が男性像の更新に作用している点も示した。イケメンと女性観客の構図が他の女性向けジャンルといかに違うことを考察することは、2.5次元舞台受容研究を補足し、2.5次元文化の独自性につながっている。

#### 参考文献・参照サイト

- 東園子『宝塚・やおい、愛の読み替え——女性とポピュラーカルチャーの社会学』新曜社、2015年。
- 「2.5次元ファンの舞台の見方～宝塚ファンとの比較から～」『美術手帖』vol.68、2016年7月号、2016年、82-85頁。
- 岩下朋世「二次元と二・五次元の『テニスの王子様』」『ユリイカ：総特集◎2.5次元 2次元から立ちあがる新たなエンターテインメント』第47巻第5号、青土社、2015年、118-126頁。
- 『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年。
- 上田麻由子「あの日の幻」『ユリイカ：総特集◎2.5次元 2次元から立ちあがる新たなエンターテインメント』第47巻第5号、青土社、2015年、96-103頁。
- カキン・オクサナ「日本の男性アイドルの文化人類学——「未熟さ」を愛でるファン文化の検討」『ユリイカ』第51巻第18号、青土社、2019年、67-73頁。
- 香月孝史「異性愛規範と『恋愛禁止』はいかに問い直されるか」『アイドル・スタディーズ——研究のための視点、問い、方法』田島悠来編、明石書店、2022年、59-74頁。
- 下川晶子「2.5次元ミュージカル」岩崎徹他編『世界のミュージカル・日本のミュージカル』横浜市立大学学術研究会・春風社、2017年、256-269頁。
- 杉浦由美子『腐女子化する世界——東池袋のオタク女子たち』中央公論新社、2006年。
- 鈴木国男『イタリア・宝塚・2.5次元——多彩な演劇世界をめぐる』春風社、2021年。
- 田島悠来、「『アイドル』を解釈するフレームの『ゆらぎ』をめぐる」香月孝史他編『アイドルについて葛藤しながら考えてみた——ジェンダー／パース

- ナリティ／〈推し〉』青弓社、2022 年、155–175 頁。
- 田中東子「2.5 次元 ミュージカルのファン」『新社会学研究』2018 年第 3 号、新曜社、2018 年、50–68 頁。
- 中村香住「女が女を推す」ことを介してつながる女ヲタコミュニティ』『ユリイカ』第 52 巻第 11 号、青土社、2020 年 8 月、249–257 頁。
- 中本千晶『ヅカファン道』東京堂出版、2012 年。
- 畑ヶ中あいこ『舞台追っかけ女子——推しが元気でごはんがおいしい』双葉社、2018 年。
- 松澤くれは「誰が舞台俳優を消費するのか」『ユリイカ』第 51 巻第 18 号、青土社、2019 年 10 月、165–168 頁。
- 藤原麻優子「「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：総特集◎ 2.5 次元 2 次元から立ちあがる新たなエンターテインメント』第 47 巻第 5 号、青土社、2015 年、68–75 頁。
- やまだないと・上田麻由子 +PORCh「2.5 次元ステージキーワードガイド」『ユリイカ：総特集◎ 2.5 次元 2 次元から立ちあがる新たなエンターテインメント』第 47 巻第 5 号、青土社、2015 年、246–261 頁。
- 「テニミュとは？」『ミュージカル『テニスの王子様』『新テニスの王子様』公式サイト』[https://www.tennimu.com/about/#4th\\_2023hyotei](https://www.tennimu.com/about/#4th_2023hyotei) (参照日：2023 年 2 月 12 日)
- 「玉森裕太×宮田俊哉 “あまりにも綺麗” な純愛物語、2 人の仲睦まじい様子が愛おしい」『ダウンゴジェイピー news』<https://news.dwango.jp/entertainment/55153-2010> (参照日：2023 年 1 月 23 日)
- 「【2.5 次元俳優総選挙】お願いランキング結果まとめ！ファン 2 万人がガチ投票！全 30 位 & 反応！」『Jocee』<https://jocee.jp/user/oderogu/d18995b-2dbae2b2ad75a> (参照日：2023 年 3 月 12 日)
- 「5 分で分かる！知って楽しむ宝塚歌劇」『宝塚初心者ガイド』<https://kageki.hankyuu.co.jp/beginner/5min.html> (参照日：2023 年 3 月 12 日)
- 『Yahoo! 知恵袋』[https://detail.chiebukuro.yahoo.co.jp/qa/question\\_detail/q1019494840](https://detail.chiebukuro.yahoo.co.jp/qa/question_detail/q1019494840) (参照日：2023 年 3 月 12 日)
- 「【公式】あんさんぶるスターズ！THE STAGE」『Twitter』[https://twitter.com/ensemble\\_stage/status/1344161382497832960](https://twitter.com/ensemble_stage/status/1344161382497832960) (参照日：2023 年 3 月 12 日)
- 「あんステフェスからなめんな炎上とキャス変までのまとめ」『Hatena Blog』<https://nanaya1974.hatenablog.com/entry/2021/10/15/221228> (参照日：2023 年

3月12日)

「【公式】あんさんぶるスターズ！THE STAGE」『Twitter』[https://twitter.com/ensemble\\_stage/status/1136830292281384960](https://twitter.com/ensemble_stage/status/1136830292281384960) (参照日：2023年3月12日)

## 注

- 1) 「テニミュとは？」『ミュージカル『テニスの王子様』『新テニスの王子様』公式サイト』[https://www.tennimu.com/about/#4th\\_2023hyotei](https://www.tennimu.com/about/#4th_2023hyotei) (参照日：2023年2月12日)
- 2) やまだないと・上田麻由子+PORCh「2.5次元ステージキーワードガイド」『ユリイカ：総特集◎2.5次元2次元から立ちあがる新たなエンターテインメント』第47巻第5号、青土社、2015年、248頁。
- 3) 下川晶子「2.5次元ミュージカル」岩崎徹他編『世界のミュージカル・日本のミュージカル』横浜市立大学学術研究会・春風社、2017年、262頁。
- 4) 下川、264-265頁。
- 5) 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年、127頁。
- 6) 杉浦由美子『腐女子化する世界——東池袋のオタク女子たち』中央公論新社、2006年、49-51頁。
- 7) 上田麻由子「あの日の幻」『ユリイカ：総特集◎2.5次元2次元から立ちあがる新たなエンターテインメント』第47巻第5号、青土社、2015年、99頁。
- 8) ブーム：学術的な区分はないが、エンターテインメントサイトや雑誌の多くは上演数と上演規模が急成長した2010年代後半と考えられる。
- 9) 鈴木国男『イタリア・宝塚・2.5次元——多彩な演劇世界をめぐる』春風社、2021年、297頁。
- 10) 畑ヶ中あいこ『舞台追っかけ女子——推しが元気でごはんがおいしい』双葉社、2018年。
- 11) 中村香住「「女が女を推す」ことを介してつながる女ヲタコミュニティ」『ユリイカ』第52巻第11号、青土社、2020年8月、249頁。
- 12) 中村、250頁。
- 13) 本稿では「男性向け」、「女性向け」とするが、ここでは田島の原文ママを引用。
- 14) 田島悠来、『『アイドル』を解釈するフレームの『ゆらぎ』をめぐる』香

月孝史他編『アイドルについて葛藤しながら考えてみた——ジェンダー／パーソナリティ／＜推し＞』青弓社、2022 年、166-168 頁。

- 15) 田島、170 頁。
- 16) 「玉森裕太×宮田俊哉“あまりにも綺麗”な純愛物語、2 人の仲睦まじい様子が愛おしい」『ドワンゴジェイビー news』<https://news.dwango.jp/entertainment/55153-2010> (参照日：2023 年 1 月 23 日)
- 17) カキン・オクサナ「日本の男性アイドルの文化人類学——「未熟さ」を愛でるファン文化の検討」『ユリイカ』第 51 巻第 18 号、青土社、2019 年、71 頁。
- 18) 松澤くれは「誰が舞台俳優を消費するのか」『ユリイカ』第 51 巻第 18 号、青土社、2019 年 10 月、166 頁。
- 19) 「【2.5 次元俳優総選挙】お願いランキング結果まとめ！ファン 2 万人がガチ投票！全 30 位 & 反応！」『Jocce』<https://jocce.jp/user/oderogu/d18995b-2dbae2b2ad75a> (参照日：2023 年 3 月 12 日)
- 20) 藤原麻優子「「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：総特集◎2.5 次元 2 次元から立ちあがる新たなエンターテインメント』第 47 巻第 5 号、青土社、2015 年、72 頁。
- 21) 田中東子「2.5 次元ミュージカルのファン」『新社会学研究』2018 年第 3 号、新曜社、2018 年、65 頁。
- 22) 中本千晶『ツカファン道』東京堂出版、2012 年、35-36 頁。
- 23) 中本、36-37 頁。
- 24) 東園子『宝塚・やおい、愛の読み替え——女性とポピュラーカルチャーの社会学』新曜社、2015 年、142-143 頁。
- 25) 東、146 頁。
- 26) 岩下朋世「二次元と二・五次元の『テニスの王子様』」『ユリイカ：総特集◎2.5 次元 2 次元から立ちあがる新たなエンターテインメント』第 47 巻第 5 号、青土社、2015 年、119 頁。
- 27) 試合に出ない方がやる芝居。照明が当たらない、普通は DVD に収録しない。筆者注。
- 28) 岩下朋世「二次元と二・五次元の『テニスの王子様』」『ユリイカ：総特集◎2.5 次元 2 次元から立ちあがる新たなエンターテインメント』第 47 巻第 5 号、青土社、2015 年、121 頁。
- 29) 「5 分で分かる！知って楽しむ宝塚歌劇」『宝塚初心者ガイド』<https://kageki.hankyu.co.jp/beginner/5min.html> (参照日：2023 年 3 月 12 日)

- 30) 原作荒川弘、脚本・演出石丸さち子、2023 年。
- 31) 原作岸本斉史、脚本・演出児玉明子、2015 年～。
- 32) 『Yahoo! 知 恵 袋』 [https://detail.chiebukuro.yahoo.co.jp/qa/question\\_detail/q1019494840](https://detail.chiebukuro.yahoo.co.jp/qa/question_detail/q1019494840) (参照日：2023 年 3 月 12 日)
- 33) Happy Elements カカリアスタジオ『あんさんぶるスターズ!』サービス開始年：2015 年。
- 34) 『あんさんぶるスターズ! オン・ステージ』シリーズ脚本赤澤ムック・演出宇治川まさなり、2016 年～2021 年。脚本・演出ほさかよう、2022 年～。
- 35) リベル・エンタテインメント『A3!』サービス開始年：2017 年。
- 36) 「【公式】あんさんぶるスターズ! THE STAGE」『Twitter』 [https://twitter.com/ensemble\\_stage/status/1344161382497832960](https://twitter.com/ensemble_stage/status/1344161382497832960) (参照日：2023 年 3 月 12 日)
- 37) 「あんステフェスからなめんな炎上とキャス変までのまとめ」『Hatena Blog』 <https://nanaya1974.hatenablog.com/entry/2021/10/15/221228> (参照日：2023 年 3 月 12 日)
- 38) 「【公式】あんさんぶるスターズ! THE STAGE」『Twitter』 [https://twitter.com/ensemble\\_stage/status/1136830292281384960](https://twitter.com/ensemble_stage/status/1136830292281384960) (参照日：2023 年 3 月 12 日)

## 2.5 次元中的“理想男性形象”

李 思ケイ

本论文的研究对象“2.5 次元舞台剧”因主要改编自日本的动漫和游戏等“二次元”作品而得名。这类剧目多以男性青少年作为主要人物，吸引了许多年轻女性观众。

2.5 次元舞台剧的火爆不仅仅是制作层面上的细致与用心，吸引作为其主要观众的女性粉丝并使她们长期追随也是其重要的维持人气的手段。然而至今为止关于 2.5 次元舞台剧的研究多数都以原作粉丝的视角来批判分析舞台作品本身，而对于女性顾客消费男性形象这一主要特征并无过多重视。尽管娱乐节目和杂志都乐于描述女性粉丝追随的盛况，但在研究中，相比同为女性消费男性形象的杰尼斯偶像和宝冢歌剧团等研究领域，涉及到 2.5 次元舞台剧的论文并不会执着探讨消费者和被消费者的性别。

所以本文以多用来代表二次元相关作品中女性消费男性的“女性向”这一分类作为切入点，剖析 2.5 次元舞台剧中女性粉丝眼中的理想的男性形象。至今关于 2.5 次元舞台剧的先行研究多数以不同媒体的表达手法为切入点，因此本文从受众角度出发，并通过和杰尼斯和宝冢等同类领域的比较探讨，剖析 2.5 次元舞台剧的女性粉丝的思想和特点。望从成果较少的受众角度来论述并丰富 2.5 次元舞台剧的相关研究，更望抛砖引玉，让更多学者和 2.5 次元舞台剧爱好者从不同角度探讨大众娱乐和其粉丝群体的现状和未来。

本文第 1 章与第 2 章主要整理了过去 2.5 次元舞台剧相关研究中关于粉丝群体的讨论，并阐述当今“女性向”这一词汇和作品分类对受众筛选及粉丝心理、外界认知产生的效果。第 3 章通过分别比较 2.5 次元舞台剧和杰尼斯偶像，宝冢歌剧团的相同之处和各自特征，分析不同领域——尤其是 2.5 次元舞台剧粉丝群体对于理想男性形象的认知和要求。第 4 章则着重 2.5 次元舞台剧女性粉丝的行动和心理，结合前两章的比较和分析，提出 2.5 次元舞台剧女性粉丝享受角色走进现实的同时有着虚拟角色远离现实中的异性的界限感和追求无瑕的“洁癖”心态。粉丝心理和粉丝文化一直是一个复杂的议题，当它面对虚拟和现实交错的复杂商品时又会形成许多新的课题。2.5 次元舞台剧做为女性粉丝主体的一个较新的文化圈子，合理的关注和探讨粉

丝这一群体是全新而有意义的。

(身体表象文化学専攻 博士後期課程 3 年)