

メディアミックスに影響されるキャラクター —スポーツマンガの比較をもとに

Characters influenced by media mix:
Based on a comparison of sports manga

人文科学系／文化研究／論文

地域キュレーションコース

尾関 日奈子

Hinako Ozeki

はじめに

マンガは今日の私たちの生活に必要不可欠で、身近な娯楽となっている。従来は紙媒体のコミック誌が主流であったが、最近では電子マンガなども馴染み深いものになってきた。さらに、マンガを原作としてアニメや舞台など、様々な媒体に作品が派生していくこともある。このように、一つの作品を複数の媒体で展開する方法を「メディアミックス」という。媒体を移動させた作品で成功することは容易ではなく、その結果には大きく差が現れる。

キャラクター

メディアミックスを成功させる要素の一つとして、キャラクターの精度が大きく関わっている。原作のキャラクターを正しく引き継ぐことはメディアミックスにおける必須項目の一つであるが、それと同時に完璧な原作再現は不可能であるともいえる。それでも、より忠実な再現へ近づくための一助となっているのが、キャラクターが「立つ」ことである。キャラクターが立っていることで、そのキャラクターの「正解」が明確になり、制作陣が目指すべきキャラクター像、ファンが思い描くキャラクター像が統一されやすい。

キャラクターの人格や性質など、内面を表す部分を「D(ダイジェティック)キャラクタ」、キャラクターの見た目を「P(パフォーミング)キャラクタ」と呼称することもある(註1)。Dキャラクタはメディアミックスを通して変化しないものであり、変化してはいけないものである。Pキャラクタが変化したとしても、Dキャラクタが同一性を保つことで、受け手は「原作であるマンガのキャラクターと同一人物である」と解釈できる。上記のような、明確なキャラクター性がメディアミックスを成功に導く。

『黒子のバスケ』におけるキャラクター

藤巻忠俊の『黒子のバスケ』は、主人公がこれまでの少年マンガにない特徴を持ち、なおかつ、それが他のキャラクターを立たせることに特化している(註2)。登場人物達のネーミングが印象的で、色が使われていることによって、カラーイラストを見て名前と顔が直ぐに一致する分かりやすさもある。それはメディアミックスによってキャラクターがマンガの外に出た後に、さらに効果的に作用している。Dキャラクタを特徴づける要素としては、「帝光編」というキャラクターの生い立ちを深掘りするストーリーがあり、読者はキャラクターに感情移入しやすくなる。まるで中学から高校までの彼らを見てきたかのように、ファンの心に訴えか

ける要素となっている。また、必殺技などで付与される個性が増えることで、キャラクター同士の区別が明確になり、それぞれの個性が重ならず、キャラクターが埋もれなくなる。これらが『黒子のバスケ』のキャラクター、ひいては作品自体の人気の要因になっている。そうして確固たる人気を得たキャラクターは、さらなるメディアミックスの成功に繋がるのである。

次元を超えたメディアミックス

『黒子のバスケ』は、2.5次元舞台においてもファンの人気を集めた。舞台『黒子のバスケ』におけるキャラクターの個性を生かした演出、マンガにもアニメにもない表現方法は斬新さと一種のリアルさを兼ね備え、まさに目の前で試合が行われていて、実際にキャラクターがそこに生きているような気がする。キャラクターが私たちと同じ次元に存在すること、あるいはキャラクターが3次元に出てきてくれることで、キャラクターとの距離が一気に縮まり、次元の向こうの「推し」から、まるで身近な人であるかのように感じられるようになる。

原作を再現することがメディアミックスの一つの「正解」であるが、原作再現にこだわりすぎて2次元の非現実感を出し過ぎても、目の前にいるリアルさのために3次元の現実感を出し過ぎても、それは「2.5次元舞台」とはいえない。「2.5」という曖昧な立ち位置が、今までになかったキャラクターの魅力を引き出している。

おわりに

マンガからアニメに比べて、マンガから舞台へのメディアミックスではPキャラクタの変化が顕著で、多種多様な工夫が必要になる。また、様々な方向へのメディアミックスに至るたびに、既存のDキャラクタに新たなPキャラクタを次々に追加していくことになり、新たなものを既にあるものに違和感なく適応させる難しさはいつまでも積み重なっていく。Dキャラクタの厳守とPキャラクタの追求は、これからもメディアミックスにおける目標となる。キャラクターが持つ魅力はメディアミックスに至った後も引き継がれる。そして、その先の媒体で新たなキャラクターの魅力を再発見する。キャラクターはメディアミックスに様々な影響を受けながらも居場所を広げ、その魅力を拡大させていた。

註1) 松永伸司著「キャラクタは重なり合う」フィルカル編集部『フィルカル』株式会社ミュー、Vol.1、No.2、2016、pp.76-111。

註2) 藤巻忠俊『黒子のバスケ』1巻～30巻、集英社、2009-2014年。