

声優の声から何が聞こえるのか？

—アニメ声優に関する言説に見るメディア・イデオロギーの交渉と拮抗—

楊留（筑波大学大学院生）

1. はじめに

声優という職業が世間の注目を集めるようになるにつれ、マスコミや視聴者による声優や声優の仕事に関する言説が頻繁に観察されるようになった。中には、声優が演じるキャラクターを演じ手である声優に投射し、声優をまるでキャラクターと同一であるかのように扱うものもあれば、キャラクターに音声がつく過程の一環を担う声優をアニメーター（Goffman, 1981）のような存在として捉えるものもある。このことから分かるように、声優が架空のキャラクターを演じるために提供した演技音声は、視聴者が持つ様々なメディア・イデオロギーと照応されながら、多種多様に解釈されている。本研究は、アニメ声優の声や演技に関するネット上の書き込みを分析し、声優による演技音声の解釈・鑑賞を支えるメディア・イデオロギーの考察を行う。

2. 分析の枠組み

声優が架空のキャラクターを演じるための音声は、キャラクターを指し示す記号資源であると同時に、演じ手である声優のテクニックや演じる際の様子を示唆するパフォーマンス性の高い言語使用でもある。本研究はそうした演技音声の記号としての側面および言語使用としての側面の両方を捉える。

言語記号による人物像の成立に着目した定延（2020）は、作られた人物像を、発話時の状況と結びつく「スタイル」、状況とは関係なしに同一人物であれば変わらないとされる「人格」、そしてその中間に位置する「キャラ」との3段階にわけた。また、図像記号に特化したマンガ研究は、マンガ作品の登場人筒を、紙上に描かれマンガという体裁に依存する「キャラ図像」と、描かれた部分を元に想像することのできる「キャラ人格」に分類している（伊藤 2005, 岩下 2013）。声優の演技を含む音声記号も同様に、それが実際に表出される、もしくは出現する物理的状況への依存性に程度の差があると推測される。つまり、文脈や聞き手によって、声に対する複数の解釈が引き起こされる。

一方、演技を言語使用として捉えると、話し手の意思の問題が顕になる。Goffman（1981）は対面でのやりとりにおける話者を、実際に言葉を発した *animator*、言葉の構成を考えた *author*、そして言葉が依拠する *principal* との3つに分類した。また、儀礼的場面での発話を研究した Du Bois（1986）は発話行為を、話者が完全に主導権を握る発話から、主導権が完全に言葉の背景にある引用先や霊的存在に移った発話までの7段階に分類した。演技を含めた声優の仕事も、原作者や脚本家、ないしキャラクターなど、複数の話者の意思が関わっているため、上記の指摘と合致する。また、分析から分かるように、声優があくまでも台本や指示通りにキャラクターを演じる場合でも、自らの意思で演技を行っているように解釈されることがある。

これらの先行研究から、視聴者が声優の演技音声を解釈する際に、①音声が出現した物理的状況（作品）に依存しているかどうか、②声優自身の意思で行われたかどうか、との2つの要素が影響を及ぼすと考えられる。上記の理論を枠組みとして、分析を進めた。

3. データ概要

分析対象として、TVアニメ『アイドルマスター SideM』（A-1 Pictures, 2017年10月-12月放送、以下では『SideM』）に登場する架空の男性アイドルである山下次郎を演じる中島ヨシキに関するネット上の書き込みを取り上げる。2017年12月から2018年6月にかけて発売されたDVD及びBlu-rayディスク（全7巻）には購入特典として、登場人物が歌唱する楽曲が収録されることになっている。2018年1月26日に、一部の特典楽曲の試聴動画がYouTubeにて公開された。その中で特に、山下次郎（中島ヨシキ）のパフォーマンスが物議を醸した。分析データとして、①動画サイト（YouTube）の試聴ページ、②SNS（Twitter・現

X), ③匿名掲示板 (5ちゃんねる) にある『SideM』に関するスレッドをフィールドに, 山下次郎 (中島ヨシキ) の声や演技について言及した書き込みを収集した. なお, ②に関しては, 専用のハッシュタグが見当たらなかったため, 声優名・キャラ名・「歌い方」・「声」をキーワードに, 動画が公開されてからの 1 週間を期間に設定して検索をかけた. また, ②と③における書き込みのうち, 単に他人が書き込んだ内容を報告したものや引用したものを除外することにした. それぞれのフィールドで収集した件数は表 1 でまとめた.

表 1 分析データの出所及び件数

	フィールド	件数
①	YouTube	19
②	Twitter (X)	191
③	5ちゃんねる	159

4. データ例および分析

分析の結果, 「声優による演技音声は状況 (作品) に依存する / しない」, 「声優は自らの意思で演技している / していない」との 2 ペアのメディア・イデオロギーが確認できた. 以下, 具体例を挙げつつ, 説明していく.

まず, 声優の演技音声を「キャラが歌った楽曲」という物理的状況に基づいたものとして捉えた書き込みは, いずれのフィールドにおいても観察された. 音楽社会学者の Simon Frith は, 大衆音楽において歌手の歌声が果たす最初の役割として, 楽器としての声 (voice as musical instrument) をあげている (Frith, 1996: 187-191). 何を, どのように伝えるかより先行した形で, 歌声は物理的に存在することで, 他の楽器の音と同じように楽曲の一部として楽曲を成り立たせているという. 演技にせよ, 歌にせよ, 声優の声をキャラクターの声として解釈・評価することが可能なもの, まずは作品がそうした声を必要としているという状況があるからではないだろうか.

【例 1】音声は状況 (作品) に依存するイデオロギー

<1-1> 2:47 じろちゃんの
 「華麗なる FALL IN LOVE」がどちゃくそ好き。好きすぎる。(4 年前, YouTube)
 <1-2> かはあ〜〜れひい〜〜なはあ〜〜るおほお〜〜りひい〜〜んらはあ〜〜ぶ
 誰だよ (2018 年 1 月 26 日, 5ちゃんねる)
 <1-3> 演者でじろ一ちゃんに一番近い存在であるヨシキがいろいろ考えてくれて出した答えがああ歌い方なんだろうから私はその答えを受け入れて肯定するけどなあ (2018 年 1 月 27 日, Twitter)

<1-1>が「好き」と評価した「華麗なる FALL IN LOVE」とは, 試聴動画において中島が担当したパートの歌詞である. <1-1>はまず, それが動画で出現した箇所の開始部を明記し (「2:47」), 続いて引用した歌詞を楽曲収録の場で歌われた一回きりのものとしてコンテキスト化させた. また, <1-2>は同じ歌詞を, 逸脱的な表記で引用することで歌い方の音声的特徴を再現し, 引用の内容をただの歌詞ではなく, 「試聴動画で誰かが歌って音声化させた歌詞」として具体化させた. 一方, <1-3>は声優と担当キャラクターとの隣接性に言及しつつ (「近い」), 「演者」という役割を強調し, 声優に公的に付与される権威性によって, 声優とキャラクターとのつながりを正当化させた. 言い換えれば<1-3>は, 作品という物理的状況に基づいた声優の声の指標性を, 特定のキャラクター・作品と結びつけることによって, 類像化させたのである.

それに対し, 【例 2】で挙げるデータは, 声優による演技音声は作品に依存せずとも, キャラクターの声として成立するイデオロギーを示唆している. 2 節で言及した伊藤 (2005) は, マンガの読者は線画で描かれる図像を手がかりに, 独立した人格や人生を持つキャラクターを想像することができると指摘した (pp. 95-96). データから分かるように, 音声記号も図像記号と同様に, そうした想像を可能にしている¹.

【例 2】音声は状況 (作品) に依存しないイデオロギー

<2-1>なんか本当に山下次郎の Vo 値って表現力の Vo って感じする 純粋な歌の上手さじゃなくて曲にあった歌い方っていうのかな (2018 年 1 月 26 日, Twitter)

¹ もっとも, 『SideM』本編において, 登場人物が実際に特典楽曲を歌っている場面も, いつかは歌うといった描写もなかった. そういう意味では, 「作中の登場人物が歌唱する」とされる楽曲が制作され, 商品化されること自体が, 声優の声や担当キャラクターとのつながりを TV アニメという物理的状況から浮かび上がらせる作業であり, 演技音声が作品から離脱する可能性を物語っている.

<2-2>セムンナイの次郎がああなったのは、それが「アイドル山下次郎の成長」って考えれば受け入れそうだけどなあ (2018年1月27日, Twitter, 一部省略)

<2-3>あまりに酷すぎて涙出てきたヨシキお前の歌をききたいんじゃない山下の歌声をきかせろ声変わりしすぎ (2018年1月26日, 5ちゃんねる)

<2-1>はまず、試聴動画という一回きりの音声表現から一貫性を見出し、それをキャラクターの「Vo 値」、つまり歌唱力に帰結している²。また、<2-2>は、今回の楽曲（「セムンナイ」）における歌声が以前より変化していることを認めつつも、それを「成長」という、キャラクターの人生における変化として解釈した。それらはいずれも、声優による演技音声をキャラクターが歌唱した1楽曲という物理的状況から離れ、あるいは複数の状況の間に行き来しながら、それをキャラクターの声として解釈・評価していると言える。一方<2-3>は、声優のそうした変化をキャラクターからの乖離としてみなし、そのせいで試聴動画の楽曲をキャラクターが歌った曲として聞くことができないとネガティブに捉えている。しかしそれは、作品から離れたら、もしくは声優の声が変わったら、それをキャラクターの声として認められなくなることを意味するのではない。むしろ、声優の声に脱状況的な一貫性やキャラクターとのつながりを前提にしているからこそ、それに相まった演技を求めたのではないだろうか。

続いて、「声優は自らの意思で演技している／していない」のイデオロギーについて説明する。声優の仕事を含め、現代日本のメディア社会において、アニメ作品の制作過程はただの「裏側の仕事」でなくなり、公的な場で取り上げられることが増えた。特に『SideM』に関しては、プロモーション・イベントや声優がパーソナリティを務めるラジオ番組など、制作事情を発信する場が多く設けられている。したがって、作品に関心のある視聴者ならある程度に、脚本家や音響ディレクターなど、声優の仕事を管理したり指示を出したりする職業の存在を把握していると考えられる。しかしながら、収集したデータの多くでは、動画での演技音声が声優自らの意思によるものとして解釈されていた。

【例3】声優は自らの意思で演技しているイデオロギー

<3-1>ニコ動のほうでMアニ3巻特典の試聴動画見てるとヨシキ叩かれまくっててめっちゃ不快、ヨシキが解釈した次郎の歌い方なんだからそんな叩かんでいいだろそんなに嫌なら聴くな買うな以上だ解散 (2018年1月28日, Twitter)

<3-2>自分より一回りも年上なんて、自分の中の考察と咀嚼なしではあんなにうまく表せないって思うんですよね！私はじろちゃんの歌い方の変化好きな方で、これからも楽しみです (2018年1月28日, Twitter, 一部省略)

<3-3>ねっちょねっちょで承認欲求丸出しのただの中島ヨシキさんの歌声聴かされてるだけなのに (2018年1月27日, 5ちゃんねる, 一部省略)

まず<3-1>は、動画サイトで見かけたネガティブな評価に反感を表しつつ、試聴動画での歌い方を声優自らの解釈によるものとし、それをネガティブに評価する書き込みの正当性を否定した。また、<3-2>は声優の年齢や専門性を根拠に（「自分より一回りも年上」、「自分の中の考察と咀嚼」）、歌い方やその変化を肯定している。一方、<3-3>はその歌い方を声優の「承認欲求」の現れと捉え、声質や演技の変化を声優自身の意思によるものとした上で、ネガティブに評価した。このように声質や演技の在り方から声優本人の意思と見なし、さらにそれを資源に声優の人格を否定する書き込みは、特に5ちゃんねるでは多く観察された。それらに対し、ディレクターや制作スタッフについて触れる内容もあった。

【例4】声優は自らの意思で演技していないイデオロギー

<4-1>まさか中の人独断で歌い方決めてないだろうしよっぽどおかしいなら制作側から指示でるはずだし (2018年1月27日, Twitter, 一部省略)

² 『SideM』を含め「アイドルマスター」シリーズは、登場人物にそれぞれ Vi (Visual)・Da (Dance)・Vo (Vocal) の3つのステータスを与え、各登場人物のアイドルとしての能力を数値によって表している。山下次郎はその3つのステータスにおいて、Vo 値が最も高く、つまり公式的に「歌が上手」なキャラクターとして設定されているのである。

<4-2>まああんな歌い方で OK 出す方も悪いとは思う

ヨシキが悪目立ちしてる時点でディレクション仕事してないしミキシングも下手 (2018年1月27日, 5ちゃんねる)

<4-1>の冒頭にある「中の人」とは、着ぐるみを着た演者から転用された声優の愛称である (Nozawa, 2016)。しかし<4-1>は声優を着ぐるみ演者のように、手足を動かすことで思うままに着ぐるみを動かせる存在として扱うのではなく、「独断で歌い方決め」られない animator (Goffman, 1981) のような存在として捉えている。その上、声優がどのように演技を行うべきか決める「制作側」という author を提示し、制作側から指示が出なかった、つまり演技は制作側の了承の上で行われたと論じることで、声優の演技を正当化した。一方、<4-2>は「ディレクション」や「ミキシング」などといった制作過程について言及し、楽曲の出来をそれらの仕事が不手際だったせいにながらも、それが原因で「悪目立ち」することになった声優の責任も否定せずにいた。

前述の Frith (1996) は歌声の楽器的側面について、ジャズ音楽から演奏者の意図を汲み取ろうとするのと同じように、人間の声を聞いた我々は、自然とそれを誰かの意図 (intention) で発せられたと解釈すると説明している (p. 190)。【例 3】のように演技方を声優自らの意思によるものにしたたり、あるいは<4-2>のように、演技音声に調整を入れる側の存在を意識しながらも声優本人を非難したりする書き込みは、単にアニメや楽曲の制作過程についての知識が欠如しているのではなく、そうした声に内在する性質に由来しているのではないだろうか。

5. まとめ

データを分析した結果、声優が架空のキャラクターを演じるための音声に関し、「音声が出現した物理的状況 (作品) に依存する / しない」、「声優自らの意思で演技している / していない」との 2 ペアのメディア・イデオロギーを確認することができた。それらのイデオロギーは常に視聴者によって意識されているわけではなく、コミュニケーションの中で随時前景化され、時には己の主張を正当化させるために利用される。また、たとえ声優の愛好者コミュニティにおいても、声優の声や演技に対する捉え方は一定ではなく、常に共在し、または交渉されていることが分かった。これらの結果は、さらなる考察が必要であることを示唆している。

謝辞 本研究は、JST 次世代研究者挑戦的研究プログラム JPMJSP2124 の支援を受けたものである。また、分析と執筆にあたり、情報提供いただいた Yukari さんと、日本語のネイティブチェックしてくださった永田真子さんに感謝申し上げます。

参考文献

- Du Bois, J. W. (1986). Self-evidence and Ritual Speech. In Chafe, W. & Nichols, J. (Eds.) *Evidentiality: The Linguistic Coding of Epistemology*. Norwood, NJ: Ablex, pp. 313-336.
- Frith, S. (1996). *Performing Rites: On the Value of Popular Music*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Goffman, E. (1981). *Forms of Talk*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- 伊藤剛 (2005). 『テヅカ・イズ・デッド』NTT 出版
- 岩下朋世 (2013). 『少女漫画の表現機構 ひらかれたマンガ表現史と「手塚治虫」』NTT 出版
- Nozawa (2016). Ensoulment and Effacement in Japanese Voice Acting. In Galbraith, P. W. & Katlin, J. G. (Eds.) *Media Convergence in Japan*. Tokyo: Kinema Club, pp. 169-199.
- 定延利之 (2020). 『コミュニケーションと言語におけるキャラ』三省堂