

## 修士学位請求論文要旨

2000年代のアニメ産業における“声優”の職能の拡張について  
—音楽活動やイベント・ラジオ番組への出演に関する調査を中心に—

国際日本学研究科 国際日本学専攻

ポップカルチャー研究領域

4910132004 原澤大樹

## 論文要旨

### 1.研究の目的

本論文は、「アニメ声優」を主な研究対象とし、その2000年代以降の職能の変化について、「アイドル化」に焦点を合わせつつ、ラジオ番組やインターネットメディアへの出演、および声優に関する商材の調査をもとに考察を行うものである。また、そうした「アイドル化」が声優自身の活動にもたらしてきた影響に関しても、アニメ作品への出演数や音楽活動の推移をもとに調査を行う。

声優は過去において、作品には自身の顔を出さない裏方の職業とされてきたが、特にアニメ声優に関しては、1970年代後半から1980年代前半にかけて起こる第1次アニメブーム、そして90年代の第2次アニメブームといったアニメ作品全体の人気の高まりとともに、「アニメ・スター」として、単にアニメ制作の一スタッフという役割を超え、アニメファンからの注目を浴びるようになった。とりわけ1990年代以降顕在化した、こうしたアニメ声優個人への人気の高まり、そしてマルチタレント化は、雑誌記事などにおいて「声優のアイドル化」と呼ばれた。2000年代において、それは「歌う声優の増加」として説明され、低迷する音楽業界全体の中でも、その勢いが注目されている。アニメ声優は産業面、文化面においても、日本アニメーションと深く結びついている。

しかしその一方で、「アニメ声優」は学術研究の場で扱われることがなく、こういった背景、要因のもとで「声優のアイドル化」という事象が起きているのかは明らかになっていなかった。

そこで、アニメ声優以前の「声優史」に関する研究や、アイドルのマーケティングに関する研究を先行研究とし、そこから得られた課題や疑問点を踏まえ、本論文は「2000年代にアニメ作品のプロモーション活動において声優が前面に出るようになり、声優個々人にアイドル的な人気が出る中で、アイドル活動を行う声優は、アニメ作品への出演数が減る傾向にあり、声優としては短命化している。」という仮説を提出する。そして、

その検証のために(a)アニメ声優に関する記述の整理、声優史のとりまとめ、(b)アニメラジオ、ニコニコ生放送に関する調査、(c)声優のアイドル活動と出演作品数の関係性に関する調査を行う。これら3つの調査を行うことにより、2000年代におけるアニメ声優のアイドル化、アーティスト化がどのような背景の下で進み、またそれがアニメ声優としての本来的な活動、つまりアニメ作品への出演に対してどのような影響を与えているかを明らかにすること、そしてこれらの調査結果から、「2000年代におけるアニメ声優の職能の変化」を論じていくことが本研究の目的である。

## 2. 本論文の各章の内容と、そこで明らかになったこと

本研究において行った3つの調査について、その概要と結果を記す。

調査(1)において、「声優」をキーワードとして国会図書館において検索可能な文献をもとに、声優史のまとめを行った。この調査から、現在のようなアニメ声優のマルチタレント化、アイドル化自体は、1970年代のアニメ声優ブーム時から存在したこと、さらに1990年代における声優のゲーム作品への出演やアニメ声優専門誌の創刊、そして声優の出演に関する労働環境の整備などを背景とした「若手女性声優の台頭」およびアイドル・アーティスト化が現在の状況を作り上げたことが明らかになった。

調査(2)においては、アニメ声優個人のパーソナリティを発揮する場としてアニメラジオ番組やニコニコ生放送における動画番組の推移について調査を行い、またその結果をもとにして、事例研究としてメディアミックスプロジェクト『探偵オペラ ミルキィホームズ』の統括プロデューサー中村伸行氏にインタビューを行った。調査の結果としては、アニメラジオにおいては、2000年代に作品のプロモーションに関する番組が増加していること、またそうしたプロモーションを行う作品にはPCゲームを原作とするアニメ作品が複数存在したことが明らかになった。ニコニコ生放送では、2008年のサービス開始以降、声優が出演する番組数は増えており、また「声優が主題歌を歌唱する作品」に関するプロモーション番組が複数放送されていることが明らかになった。また、中村氏の証言より、ニコニコ生放送では2008年から現在にかけて、ユーザーの意識が「視聴者」から「参加者」へと変化しており、それに合わせた番組作りが行われていることを突き止めた。

調査(3)においては、声優によるアイドル活動(音楽活動、メディアへの出演)が声優としての作品への出演数に負の影響を及ぼすかについて、19名の声優を例として挙げ定量化、グラフ化を行った。結果として、仮説における「アイドル活動」と「アニメ声優としての作品への出演数」の負の関係は見られなかった。また、調査の過程において、女性声優と男性声優の間ではアイドル活動のありかたに相違があることが明らかになった。

こうした調査結果を踏まえ、本章では2000年代のアニメ声優の職能の変化について、産業面、文化面の双方から考察を行った。

結論としては、中村がインタビュー内で指摘した、「メディアミックスプロジェクト内における作品人気と声優人気の循環、サイクル化」を挙げ、アニメ産業内にはこうしたアイドル的な活動を積極的に取り入れ、声優をアイドル化させることで作品の人気を高めるといった共存関係とも呼べる手法が有効に機能しているようである。こうした傾向は、2000年代以降、特に顕著に見られ、それが本論文の題名でもある、「2000年代における声優の機能の変化」とすることができる。大手芸能プロダクションや音楽事務所による声優ビジネスへの参入が示す通り、この流れはいまなお拡大しながら続いている。従来の「アニメキャラクターを演じる声優」という役割を大きく超え、いくつものメディアをまたがるまさに「アイドル」であり「声優」であるという存在が、この「アイドル声優」であり、それはアニメ産業の発展とともに、必然的に現れたものであるといえるだろう。

### 3.おわりに

本研究では、「声優」の「アイドル化」の実態を、声優史のとりまとめやアニメ声優の活動の定量的な調査によって描き出すことを目的に、雑誌記事やラジオ、動画番組の各番組情報などの調査、分析を行った。こうしたアプローチにより、これまで一般的にファンの中で語られてきた「アイドル声優」という言葉が描き出すアニメ声優の実像や、「アイドル活動をしている声優は消えやすい」といったイメージについて、その内実を描き出すことができたと考える。

その一方、実際に声優のアイドル活動を仕掛ける側である声優事務所、アニメ作品のプロデューサー、また音楽レーベルといった当事者の証言に関しては、ブシロードの中村プロデューサーに取材を行ったにとどまってしまっている。今後、より明確に調査、研究を行っていくには、こうした関係者へのインタビューを通じ、アニメ声優を取り巻く環境の変化について記録することが必要となるだろう。

以上