

転生する太宰治・アダプトされる太宰治

——太宰治ワークショップ覚え書き——

山口俊雄

【要旨】二〇二二年度に開催されたワークショップ「転生する太宰治・アダプトされる太宰治」の覚え書きである。文学・文学作品への入り口として一定の意義があるものと評価される文豪もののメディアミックス作品のうち、特に太宰治と関わるものとの出会い、付き合いについて学生たちに語り合ってもらい、さまざまなことが明らかになった。

【キーワード】太宰治・マンガ・アニメ・ゲーム・メディアミックス・アダプター
ジョン・「文豪とアルケミスト」・「文豪ストレイドッグス」

はじめに

二〇二二年八月四日(木)一三時から一六時一五分まで三時間あまり、本学大学院文学研究科日本文学専攻・文学部日本文学科の学生有志九名の参加を得て、ワークショップ「転生する太宰治・アダプトされる太宰治」が催された。対面開催を予定していたが、新型コロナウイルスの感染拡大(第七波)のため、zoomミーティング形式に変更した。企画

並びに司会は稿者・山口である。

参加者募集は、私の担当している授業を通じて行なった。募集の際に提示した「企画の趣旨」という文章は次の通りである。

サブカルの世界に目を向けると、ラノベやマンガの異世界転生もの、文アル(ゲーム)、文スト(マンガ)等々で、太宰治というキャラクターが大活躍しています。

一年生の必修授業「日本文学の基礎Ⅱ」の山口担当の最終回は「メディアの中の太宰治」と題して、作品だけでなく作家としての太宰治のイメージ流通自体が考察・研究の対象となることに触れました。

二年生以上の「近代文学演習Ⅱ」の教科書『太宰治をおもしろく読む方法』の、五つの切り口を設定した第Ⅱ部の最後のセクションで

も、作品考察の枠内にとどまらず、太宰治という作家のイメージ自体を考察の対象にしています。

〈作家イメージ〉と〈キャラクター〉とは、関連性・接続性はあるものの、もちろん同一ではありません。手堅い研究の枠内にとどまりたいならば、キャラクターとしての太宰には手を出さないのが賢明なのかもしれません。

しかしながら、マンガその他で活躍する太宰治というキャラクターを楽しんでいる学生も少なからずいるという実態を見るにつけ、研究・教育の対象として太宰治とその作品に長年付き合ってきた者として、一度その垣根を払って、あちこち跳梁跋扈している太宰治の面白さについて、学生の皆さんとざくばらんに語り合ってみたいという気持ちが募ってきました。

マンガ、映像、ゲーム、ラノベ、グッズ、その他、太宰治に関連することについて、その面白さをいっしょに語り合きましょう。

参加者は以下の九名であった(学年は開催時)。

関朱夏(大学院博士課程前期一年生)

宇都宮真菜(学部四年生)

津村明日香、村上温咲、龍玥茗^{リュウケツツメイ}(三年生)

杉本有紗、永山愛望(二年生)

吉田真彩、吉野凜々香(一年生)

当日の進め方としては、各自で用意してもらった「太宰治や文豪キャラへの関心の展開図」に即して自分の関心の展開履歴について一通り話してもらったあと、履歴の披露を通して浮かび上がった大事なポイントと思われることについて司会(山口)が発言を求めるという形を取った。一人の発言が他の人の発言を直ちに呼び寄せ、文字通り自由闊達に意見が飛び交い、司会が苦勞する局面はほぼゼロであった。

以下、参加者自身の言い回しも適宜引用しながら、ワークショップを通じて浮かび上がった興味深いあれこれについて紹介するが、参考までに「略年表」を付しておく。これを見れば、参加学生が中学生から高校生だった頃に関連するメディアミックス作品が次々と登場、そういったものに曝されていたことがよく分る。

最初に、参加者の一人(Bさん)が当日の報告・感想をツイッター「日本女子大学日本文学科ブログ部(新・当世女子大学生気質)」にポストしてくれているので、引用しておく。当日の雰囲気は良く伝わるはずである。

現代日本の太宰はイケメン化する。異世界転生もする。

こんばんは、まなです。今日は世界猫の日らしいですね。SNSで可愛いネコちゃんの画像動画を拝めて幸せな日でした。ですが、今回はネコではなく太宰の話します。

先日、近現代文学担当の山口俊雄先生が開催された「転生する太宰治・アダプトされる太宰治」なるワークショップに参加してきました。太宰治がマンガやゲームでキャラクター化してやたらイケボに

なっていたり、異世界転生して勇者になったり。その様相はもはや混沌と化している現代。そこで、当ワークショップは学生同士であらゆるコンテンツの方面から太宰治の面白さについてざっくりばらんに語り合おう！という企画。「太宰治を学べる大学を探していたら日本女子大に辿り着いた」太宰治ガチ勢から、「太宰のことはあまり詳しくないが文スト文アルのことなら任せておけ」といったスタンスの方まで、様々な学生が集まってとにかく語りまくりました。語りすぎて三時間を超えていました。休憩なしで！！普段の授業時間の一コマはゆうに超えていますよ。ある意味クレイジーな会でしたね。めちゃくちゃ楽しかったです！！

実はこのワークショップが開催された経緯といたしましては、私の布教活動が一端にあるらしいです。あるマンガアプリで太宰治が現代日本に転生するマンガを見つけ、「これは是非とも山口先生にお教えしなければ」と講義後スマホ片手に先生の元へ向かい、その後メールにてやり取りをアレコレ重ねた末、いつの間にかワークショップの企画が立ち上がりました。

日本文学科生、山口先生の授業を受講された学生の皆さんは身に覚えがあると思うのですが、全員一年から『晩年』を通じて太宰治の作品に触れる機会があるんですね。太宰初見の学生たちには〈太宰治＝山口先生〉という構図が刻み込まれ、ここで太宰にハマるか否かが一つの分岐点だと思っっているのですが……どうなんでしょう。私はここで太宰にハマったクチで、その後自然と演習科目でも山口先生の授業を希望に出しました。私が受講した近代文学演習で

は『太宰治をおもしろく読む方法』という本を使いながら進行していくのですが、この本の中で作品考察を超えて、太宰治という〈作家イメージ〉について語っている章があるんです。個人的にこのテーマにすごく興味を持ちまして。ですが、初版が二〇〇六年というころもあり、この章でなされている議論から現在の太宰を取り巻く状況・世間は当時と比べて当然ながら変化しています。ここから「現代の太宰ってもっと凄いことになってるよな」と思い始めた後、自分で色々調べ始めて先述の話に戻る訳です。

私は大学から太宰沼に片足を突っ込みつつ、昔ながらのオタクでもあるという何とも中途半端な身でワークショップに参加しました。先ほども申し上げた通り、太宰ガチ勢からマンガアニメを嗜む方など色んな参加者の方がいらっしやったので、一つのテーマで様々な意見が出るわ出るわで「すげーや」と感心しまくりでした。詳しいやり取りは先生が文字起こしなされるらしいので、あまりネタバレとかしない方がいいんでしょうか……。今回は「すごく楽しかった」といった報告に留めまして、また機会があればもう少し突っ込んだ話をしようと思います。

それでは、また。

(https://twitter.com/jwu_jp_blog/status/1556971113758203905?s=20&t=PWtBrlmAZSNBDd_wwPKA)

略年表

- 一九九九～二〇〇四年 参加学生の誕生年
- 二〇一三年 一月 マンガ「文豪ストレイドッグス」『ヤングエース』(KADOKAWA) に連載開始
- 二〇一六年 四月 テレビアニメ放送開始
- 二〇一七年二月 最初の舞台公演
- 二〇一八年 三月 劇場アニメ
- 二〇一五年 一月 ゲーム「刀剣乱舞」発売
- 二〇一六年 一月 ゲーム「文豪とアルケミスト」発売
- 二〇一九年 二月 最初の舞台公演
- 二〇二〇年 四月 テレビアニメ放送開始
- 二〇一九年 一月 マンガ「異世界失格」『やわらかスピリッツ』(小学館、無料ウェブマンガサイト) に連載開始
- 二〇二二年 七月 テレビアニメ化を発表

太宰との出会いから現在まで

太宰治との出会いから現在までについて、何人かの履歴を紹介しよう。まず、Bさんの場合。

中二の時に、国語の授業で「走れメロス」を読んだのが最初の出会いで、その時は、作品と作家イメージが必ずしも繋がらなかったが、家の

本棚にあった『人間失格 まんがで読破』(イースト・プレス、二〇〇七) を読んで、『破滅的』という太宰治の作家イメージがある程度定着した。そういう『文学的興味』とは別に、発表され始めたばかりの「文スト」「文アル」を友だちに勧められたりして、「刀剣乱舞」とも共通する昔のものを現代化するものが流行っているのかと感じながら、『オタク的興味』の対象として付き合いを深め、この『オタク的興味』と『文学的興味』が融合してゆき、大学の日本文学科に進んだ。

大学で太宰のいろいろな作品に触れる中で、太宰治という一人の生身の人間がいろいろ考えながら作品を書いていたんだということが見えて来た。太宰に関心を持って見ていると、太宰に関連付けたものがさまざまあることに気付く、最近の太宰モチーフものとしては、異世界転生ものの「異世界失格」が気になる。

次に、Dさんの場合。

中高一貫校に進んだが、中学の国語の先生が太宰治が大好きで、学級通信のタイトルも『桜桃記』だった。その先生から「走れメロス」を習い、「人間失格」も読んだが、暗いという印象はなぜか薄く、『人間の醜悪さ』をうまく書き表せる作家」という風なポジティブな印象を感じた。アニメが好きだったのでアニメの「文スト」にはまり、「文スト」の異能の名前になっている作品は全部読んだ(海外のものは挫折)し、国語の先生も「文スト」関連作である「舞姫」「武蔵野」「少女病」「山月記」「文字禍」などを授業で取り上げてくれて、日本の近代作家に親しんだ。この通り国語の先生との出会いの影響が大きく、大学で日本文学を学ぶことに繋がった。

関心の対象は太宰に限らず、卒業論文は織田作之助「夫婦善哉」で書くつもりだし、文豪ものでも太宰が出て来ないアニメ「啄木鳥探偵處」

「明治東京恋伽」なども面白かった。

そして、中国人留学生のEさんの場合。

初級中学校二年生の時に、歌詞で《恥の多い生涯だった》という自殺した小説家に触れている「文学少年の憂鬱」（ナノウ）という曲を聞いたことが、太宰との出会い。太宰治が好きで、「文スト」も好きだという親友の影響で、中国語訳「人間失格」を読み、アニメ「文スト」を観たが、「人間失格」はよく分らなかつた。高級中学校二年生の時に「女生徒」「走れメロス」を読んだのがきっかけになって太宰治が好きになった。ゲーム「文アル」もやり始めたが中国語版があるわけではないので、これはなかなか難しかったが、こういう経緯で日本に留学し、そして日本文学科に進学するという目標が定まった。

二年生の時に日本の日本語学校に通う中、「文スト」好きな友だちができ、その友だちも太宰が好きになる。三年生の時に日本女子大学のオーブンキャンパスに来場、日本文学科の模擬講義（山口担当、太宰「黄金風景」を取り上げた）で太宰について聴く。太宰についての授業をもっと受けたいから日本女子大学に進学することを目標にした。三鷹の太宰ゆかりの場所めぐりもした。

次に、Fさんの場合。

中二の時に友人に勧められ「文スト」にハマって太宰治が《推しキャラ》になり、《史実の太宰》のことも調べたいと思うようになった。授業で読んだ「走れメロス」は面白かったが、「人間失格」はよく分らなかつた。中三の時、クラスでトラブルが生じ、《病んだ》時期があり、そう言えど「人間失格」をもう一度読んでみたら、こんどは共感しなかつた。それまで自分をストレートにさらけ出して生きていた段階ではピンと来なかつたが、さらけ出すのではなく自分を演じなさいいけないんだ

と気付いて、そんなことについて書いていたはずと読み直してみたのだった。高一で、自信喪失に陥った際、今度は太宰のエッセイ「自信のなさ」（一九四〇）を読み、感動して思わず涙ぐんでしまった。こうして《史実の太宰》も凄いとと思うようになり、太宰について調べ始め、代表作の一つの「斜陽」なども読む。

高一の時、家族旅行で金木の斜陽館を訪れ、生身の太宰治についていろいろ認識を深めた結果、しばらくの間、マンガを読んだりゲームをしたりすることができなくなる。しかし、しばらく経って史実とマンガやゲームとをちゃんと分けて考えられるようになり、それぞれを楽しむようになる。

高二の時にゲーム「文アル」をやるようになり、文豪の関係性を知り、さらに近代文学全般に興味を持つようになる。大学で太宰のことを学びたくて、太宰が学べる大学を探す中、友人から「日本女子大は一年間太宰についてやるらしいよ」と教えられ、日本女子大学の大学祭時の進学相談コーナーで学生の相談員にも確認し、日本女子大学日本文学科を目指すことにした。

さらに、Gさんの場合。

小学生の頃から基本的にファンタジーや動物が出てくる話が好きで、擬人化が好きだった。文学ということでは、小学校時代は江戸川乱歩とかミステリー短篇集を少し読むという感じだった。中学生になって、地元・横浜で町おこしのために「文スト」のアニメ化を喧伝する動きがあり、それをきっかけとして「文スト」のマンガにハマった。これもファンタジーや《擬人化》の一種だなと楽しめた（山口注・メディアミックスの分野では、たとえネタ元が人であっても、キャラ化の手続きを経ているので擬人化と呼ばれる）。「文スト」理解のためにいろいろ調べて知

識を得ると、授業内容を先取りする形になったことも多く、国語の授業では《優越感があつた》。

高校受験の前には、本来寝る間を惜しんで勉強しなければならない時期ではあつたものの塾の休み時間などに文豪の作品を電子辞書で読み漁り、その中で動物や悪魔などの人外の話を書く芥川龍之介に衝撃を受け、ハマる。その芥川を敬愛していたのが太宰だということで、太宰も読み始め、「女生徒」「トカトントン」の文章の力強さに感心した。

高校時代にゲーム「刀剣乱舞」にハマったことで、それまでは仕方なく付いていっていた家族旅行などでも旅行先周辺の「聖地」のことを自然と意識するようになり、日本文化への興味が深まる。旅行先ゆかりの文豪にも同じく関心を持つようになり、文豪たちが単なる本の中の存在ではなく、本当に生きていたんだなあ、という実感が与えられ、文豪のエピソードや作品内に滲む人間らしさへの興味が生じた。この《生きていたんだなあ》という感じ方は、いちど自殺も考えるほど《病む》ことがあつた時に、強く感じた。

高校の授業内で「山月記」「羅生門」の面白さを知ったが、ボーカロイドクリエイターのカラスヤサボウ氏による楽曲「文学少女インゼイン」といった太宰やほかの作家についての共通知識があるからこそ楽しめる作品に接したり、米澤穂信氏の「古典部シリーズ」(アニメでは「氷菓」)の中の『いまさら翼といわれても』(二〇一六)作中に読書感想文という形で「走れメロス」の新たな読み(メロスに刺客が放たれた背景を吟味する内容)が提示されているのに接したりして、いろんな読み方が可能だということに気付かされ、《考察》(対比構造や登場人物の言動の背景などから、伏線になりうる仕掛けやより踏み込んだ因果が見て取れないかを考えること)や二次創作が好きになる。それで大学受験では日本

文学科を目指すことになった。

大学に進んでからは、授業で読んだ「懶惰の歌留多」に見られるような《太宰の、しかけ的な技巧》に惹かれるようになった。

語り合いより

続いて、語り合った内容を紹介する。

作家に申し訳ない

近現代のものも含めた古典的作品に接することが教養を身につける一環として当然視されていた時代は去り、そういった作品に関心を持つてもらえるなら、入り口はマンガでもアニメでもゲームでも何でも良いから、まずともかく接してもらわないと……というのは、今日、人文学に関わる誰しもの偽らざる実感であろうし、おそらくこれは人文知をめぐる世界的な状況だろう。

この〈入り口〉に関わる参加学生何名かの実情は既に前節で紹介した通りで、この世代においては、学校では「走れメロス」を読まされるぐらいで、あとは文豪キャラとしての太宰のほうに親しむという場合が多い。この〈入り口〉論の文脈で出て来る重要ポイントに触れた発言として、Fさんの発言を見ておきたい。

斜陽館を訪れ、いろいろ話を聞かせて頂いて、心が弱いけれども、人のことを思いやる優しい人間としての太宰、という人物像が得られた。そこからすると、ゲームの太宰とかマンガの太宰って、そこ

が反映されているのかなみたいな感じになって、別にゲームとかを軽視したわけじゃないですけど、なんか一緒にすることをすごく申し訳なく思ってしまったって、それでちよつと一時期ゲームをやったりマンガを読んだりせず、作品をずっとこう解釈するという過ごし方をしたことがあって、申し訳なく思ったというのが大きかったです。

自分なりの作家の実像・人物像を感じ取ったのと引き換えに、ゲームやマンガのキャラとしての太宰がそういうものをきちんと反映していないのではないかと疑問を持つ。このプロセス自体は、いかにもありそうなことだが、それを作家に《申し訳なく思った》という表現で語っているところが興味深い。

このFさんの発言を踏まえて、Dさんは次のように発言している。

さきほどのFさんのお話を聞いていて、アニメのキャラクターとしての太宰と作家としての太宰を、自分自身はかなり切り離して考えていたんだなと感じました。作品を読むきっかけにはなったんですけど、「文スト」の太宰は「文スト」の太宰、作家の太宰は作家の太宰とかなり切り離していて、アニメで使っているんだけど、太宰という名前を借りているだけで、そんなに共通点がなくても、それはそうだよなと思っていました。

このあたりは、メディアとの距離の取り方ということで、個人差が出てくるところかもしれない。ただ、いずれにせよ、メディアミックス・二次創作の制作者に先立つ最初の創造者である文学者への敬意がまず大

前提としてしっかりと存在している。

Fさんも、その後、前節で触れたように、史実とマンガやゲームとを分けて考えるようになり、それぞれを楽しめるようになるわけだが、ゲームやマンガから入ったとしても、作品そのものに魅了される体験を重ねる中、作品、作者（史実の作者）、キャラ、キャラを活用した二次創作・メディアミックス作品世界との関係性、あるいは線引き・切り離しについて考え、葛藤する段階を必ず迎えるだろう。

線引きについてはのちほど触れることにして、二次創作・メディアミックスへの忌避感を語る声もあった。Hさんの発言を聴こう。

文アル・文ストとか二次創作とか、全然触れて来なくて、むしろ、周りに文アル・文スト好きとかいっぱいいたので、私が、なんかいきって、「私、いいわ、ちよつとそういうのいいわ」って感じで（笑）全然触れてないんですけど……

太宰は好きなんですけど、キャラキャラ言われる太宰というのが最初受け付けなくて、なんだろう、そもそも、これは私の問題なんですけど、太宰だからとか関係なく、ほかのものを勝手にそうやってそういう対象にする、違うものに擬人化するとか、キャラキャラ言われる対象にするのが好きじゃなくて……

Hさんは、中学時代に「人間失格」を読んで、暗いとは感じず、むしろ《めっちゃカッコイイ、スゴイ！》と感じたとのことで、もちろんメディアに関わる好き嫌いの問題もあるだろうが、そもそも太宰への関心を深めてゆく過程でゲームやアニメを経由する必要がなかったのだろう。

Hさんは続けて、太宰なら太宰を知っている人こそが太宰のキャラものに近付きやすいはずだが、その反面知っている人は、これはどうなのと違和感も感じやすいのではないか、そのあたりはどうなんだろうと疑問を呈している。これは制作者側の〈作り込み〉の問題につながる。

作り込み

〈作り込み〉については、Bさんが次のように発言している。

ゲームとかアニメとかの最近の作品作りにおいて、もともとなるキャラクターやモチーフについて、制作側がどれぐらい深く解釈してそれを作品の落とし込めているかという点を、作品を楽しむファンとしては重視するようになっていくと最近の傾向として感じていて、その解釈がより深く、ファンと一致すればするほど、ファンも作品に対して愛着を持つし、この制作陣は作品のことを大事に思っているんだな、作家のことを大事に思っているんだなというのを感じ取れて、その作品を好きになるといえると思うんです。

ファン側も、制作側の作り込みを評価基準としてしっかり見ているということになる。このあたりについて、Dさんは次のように発言している。

太宰とは別の作品になっちゃうんですけど、「啄木鳥探偵處」は石川啄木なんですけど、やはりこの作品の場合、制作陣が石川啄木のことをほんとにすごく調べていて、脚本会議の中で文学的元ネタを

適切に理解、解釈したうえで活用することを意識したり、音響監督の清水洋史氏が声優さんたちにその場が文学史教室になるほど作品や内容をかみ砕いて説明して演じ方を指示していたり、作品を読むよう勧めていたりしたということを、放送記念番組や公式のツイッター、各種インタビュー等でおっしゃっていて、やっぱりそういう制作陣がどれだけ知っているかということが楽しみにつながるという面がある。

このあと、Dさんは、制作者側がどれだけ知って作っていても、最終的な制作者側との解釈の不一致は仕方が無いとも言っているが、まずは、徹底した作り込みがなされている作品の例としてDさんお気に入りの「啄木鳥探偵處」に触れてくれた。

線引き問題

Gさんが提起してくれた問題も重要だと思われるので、取り上げておきたい。

「刀剣乱舞」が好きだという話をしましたけれど、史実として残っている内容や博物館などで実際に展示されているものと、キャラクターとして描かれる部分がちよつと異なっていたりとか、キャラクターとして盛られていたりとか、そういうことが擬人化作品では多いと思います。私は「刀剣乱舞」のキャラクターである山姥切長義やまばなはきりちやうぎが好きで、そのモデルになった刀の鑑賞にも行ったんですけど、展示室には本作長義という銘で置かれているんですね。というの

も、山姥切長義という名称は基本的には「刀剣乱舞」の中でしか使われていなくて、なぜかと言うと、実際の史料としてその刀自体には山姥切という銘が付いていた記録がないからなんです。しかし、何も山姥切長義という銘に対して美術館は全否定をする姿勢ではなく、その銘であった証拠がないのと同様にそうでなかったという証拠も不十分なことから百パーセント山姥切ではないとも言いつつ、いいことや、権威を持つていた学者がかつて山姥切長義という銘の考察を提示したことで一部の人々が鵜呑みにした可能性があったことなどが研究論文などで記述されていました。それらも踏まえつつ、現時点の情報を尊重して美術館側はちゃんと史料に記されている名前だけを使って展示しているわけですが、やっぱりその、キャラクターの「本体」を見に行くみたいなノリで博物館などに行く人はいて。博物館に着いて、その刀にばかり集中して他の刀には一切目もくれず展示室から出て行っちゃう方とか、まあ、忙しかったのかもなとは思いますが、メディアミックス、あるいは何かの擬人化やオマージュされた作品をゲームとかマンガとかで消費するだけして、その原作とか、人物とか、文化財、作品とかに還元できる行いをしないとか、それこそキャラクターと史実ではどう異なるのかやその周辺のものへの興味を持たずにメディアミックスの中だけのイメージを受け取るために元になったモノを消費してしまう人がいるというのは、やっぱりメディアミックスや擬人化作品のデメリットの部分だと思ってます。

実際、「文スト」だと泉鏡花が女の子として描かれていると思うんですけど、あれって興味を持って国語便覧のうしろのほうとか調べれば《あ、男の人なんだ》って分かるんですけど、キャラクター

だけ見て、名前もほんとに字面しか見ていなかったら、作品読んでも女の子じゃないかと思ってしまう人は一定数いると思うんですけどね。二次創作的なものが原作のイメージを侵食してしまうのは必ずしもプラスではないですし、それに関連して、インターネット上で実在の人物の名前を借りたキャラクターに関する話をするときはモデルになった人物と混同しないように「検索避け」をしようというふうな風潮にも代表されるように、勿論本来なら読者が責任を持つて、エンタメの恩恵を受けている側がモデルになったものに敬意を表する態度を取らなきゃいけないとは思いますが、それは指針なしでは難しいということになって来ると、どこかしらモデルになった作品とか界限が不利益を被ってしまうところがあるんじゃないかなど。そういう部分について、デメリットを解決してゆくに、制作側がもっと助け舟を出すべきなのか、それとも全面的に消費者側の問題なのか、皆さんはどうお考えですかと、お聞きしたいです。

Dさんは、制作者側の問題だと思つて、「啄木鳥探偵處」の制作者が歴史的事実の啄木の作品の宣伝にも努めていることを再度強調し、太宰なら、「人間失格」ばかりではなく「女生徒」のような作品もあることを制作者側が発信すれば良いのではというアイデアを例示した。Fさんは、最近観ているというアニメ「ヘタリア」なども引き合いに出しながら次のように発言した。

「ヘタリア」は国の擬人化なので、第一次・第二次世界大戦をギャグ化して描いている部分があるんですね。で、本来だったら何人も

人が死んでいるし、暗い場面っていうのはギャグ化して描かれて良いものなのかなってちょっと疑問に思っていて、で、「文スト」とかだったら、太宰は自殺が趣味っていうことになっているので、太宰の本当の死因になってしまった自殺を、趣味にしてしまうのはどうなのかなと思う面があります。

Fさんは発言の末尾で、線引きすれば良いのですが、とも付け加えながらこのように指摘した。

この史実改変にまつわる〈制作者側／読者側〉問題については、皆さん、文豪もの・メディアミックスものが文学への興味を促す意義を認めるということを必ず断った上で発言している点が印象的だったが、Bさんは、その意義を改めて強調する。

メディアミックス化が進む前には、文学というのが、とっつきにくいものというイメージが少なからずあったところで、こういったマンガとかアニメとかラノベとか、そういうものと組み合わせることで文学とか歴史とかへの入り口がものすごく広がったことは、良いことばかりじゃないかもしれないけれど、個人的には良いことだと思っていて、自分が文学に興味を持ったのもマンガ化されたものを読んで作品を知り、作家に興味を持ったというものだったので、原作にどれだけ興味を持って接するかというのはほんとに個人差があるとは思いますが、その中で数打ちや当るといえるのは乱暴な言い方かもしれませんが、十人知った中で一人でも文学作品に興味を持つためのめり込む人が生まれるとすれば、その作品がなければその一人も生まれなかったので、そういった入り口がメディア

ミックス化で広がることは、宗教方面なんかとは違って、文学関係ではそれほど大きな問題が生じていないと思うので、作家の親族とかには当然配慮すべきとして、制作者側、読者側が両方一定の配慮をしていれば、歓迎されるべきことだと思います。

文学にアクセスする〈入り口〉が拡大されたことの意義が強調されているわけである。

問題提起してくれたGさんは、さらに、大学に入って近現代文学研究の基礎を学ぶ授業で、作品から作者をいったん切り離すテキスト論を教わった時に、高校卒業まで延々やらされた「作者の気持ちを考えよ」というのは何だったんだ、と衝撃を受けたことを語りながら、テキスト論的な切り離しを、もとの作家・作品とメディアミックス作品・二次創作との関係に応用して、切り離しが容易にできる人できない人がいて、やはり線引きの問題は根深いのではないか、制作者側が、これはもとの作家や作品とは違うフィクションですという切り離しを強調し続けるべきではないかという意見を述べている。

この切り離しを強調すべきだという発言に当たってGさんは、『杞憂民』（アンチ発言や炎上を杞憂的に恐れるタイプの人たち）というネット用語を用いて、単に自分が個人的に気がかりだけでなく、これって大丈夫なのかなというネット社会における流通面での気がかりも加わって、『二重構造で楽しめなくなっている人』が存在しているはずだと述べていたが、現代のネット社会においてメディアミックス作品・二次創作を楽しむ際に、このあたりのややもや感とのお付き合いはある程度避け難いかもしれないという印象を受けた。

文豪キャラものからもの作家・作品へ

〈切り離し・線引き〉の問題は、メディアミックスと文学と、両方を享受する人たちに関わる話であり、今回の参加者はほぼ全員が両方を享受しているが、もう少し一般的な話として、文豪キャラもの・メディアミックス作品からもの作家・作品へ行くかどうかについての発言もあった。

Bさんによれば、「文アル」や同じDMMの「刀剣乱舞」もそうだが、《余白があると言うか、隅から隅まで語らない、プレイヤーがほほいない空気状態であるから、その作品内で動くものがすべてであって、登場する作品が知りたければ、自分で探してゆくしかない感じ》で、ゲームの中で図鑑（「刀剣乱舞」だと刀の来歴をキャラクター自身が語る）を読むこともできるが、それはプレイヤー次第で、言わばお楽しみ要素としてあり、誰もがそういう図鑑的なものを見るとは限らない、単に育成ゲーム、作業ゲームとして楽しみたい人、キャラクターの外見や、声優、ゲーム性などは評価するけど元ネタの内容自体に興味を持たないという人が一定数いるのではないか、という意見である。

一方、「文スト」の場合、異能を使うとか探偵社という組織であるとか世界観がしっかり構成されている中、異能の名前が多くは作家の作品名でありながら、それほど話の展開と作品名との関わりは具体的に触れられず、そういった要素として散りばめられている作品を読まないキャラクターが理解できないのかなと促されて、作家や作品について知ろうとする人が多いのではないか、ということであった。

文学作品の中でも、選民意識って言うのか、読者に対する挑戦と

して、「お前らこれ知ってんのか」という感じて、ほんと作品名だけ出して、教養をアピールしたりというのがあると思うんですけど、そういうのと近いのではないかと思います。

こういう教養主義的な欲望を刺激する^{ペダグギティツ}衛学的な仕掛けというのは、昔からあったが、知らなくても楽しめる、知ってたらさらに楽しめるという仕掛けに、参加学生の場合は乗った（乗せられた）ということになる。

もとの作家・作品を知るために

ここで、文豪もののメディアミックス作品が入り口となってもとの作家・作品を知ることへと手招きされた参加学生たちが語ってくれた知ることにつながる興味深いエピソードをいくつか紹介しておこう。

Dさんは、前にも触れたが、「文スト」に異能の名前として出て来る作品を国内の文学者については、すべて読んだという。能力名は、太宰治なら「人間失格」、中島敦なら「山月記」という風に多くは必ずり作品名だが、泉鏡花の場合、「夜叉白雪」と、作品名そのままではなく、「夜叉ヶ池」に登場する龍神の名が白雪であることに因むのだが、もちろんこういう作品もDさんは読んだ。

これは、前項でBさんが言っていた「文スト」のキャラクター理解のために作家や作品を知ろうとする人が多いのではないかとという指摘の延長線上に位置しようが、「文スト」をブックガイド・必読本リストとして活用した例で、面白い。いにしえの『新潮文庫の百冊』が果たした役割を、「文スト」が担い得るということだろう。

もう一つ、国語便覧や電子辞書の役割も見逃せない。

国語の教科書のほうは配布されたらすぐ通読してしまつて、授業が退屈な時の大事なお供が国語便覧と電子辞書だったと語ってくれたのが、Gさん。文字情報だけでなく、図や写真なども載っていて、理科の教科書のコラムなどと同様に、記憶に残りやすく、そういう風に情報を得られたのは貴重だったと言う。

一歩教室から出て、スマホをいじれる環境に入れば、今日いくらでも検索できるわけだが、授業というある種の拘束状況の中で、国語便覧というパッケージとのお付き合いから得られるものは馬鹿にできないものだろう。

Dさんにとって国語便覧は、自分が好きな作家で「文スト」でも活躍している織田作之助が載っていないかつたり、泉鏡花の扱いが小さかつたりで、「文スト」の世界と学校教育の世界との間で作家の扱いについてギャップがあることを感じたとのことである。国語便覧が与えてくれた情報は図書館の司書に文献を紹介してもらつて補つたとのこと、便覧というと《残念な気持ちが残る》ものと言うが、便覧が物足りないくらい知りたいことは多かつたということだろう。

Hさんは、《高校に進んだ時に、授業を聞かないで、ずっと電子辞書の青空文庫で、太宰を読みふけた》とのことだが、授業中、電子辞書で名作に触れたという話は今回の出席者以外の学生からも最近よく聞く話で、高校生ぐらいはどこで文学作品に触れるかを考える場合、こちらもやはり馬鹿にできないものだろう。授業中の「内職」という、中学生・高校生の実存的問題と文学的教養の切つても切れない関係性が垣間見える。

太宰治というキャラ

さて、このワークショップの主役は太宰治だったので、太宰というキャラについてどんな意見が出たか紹介しておかなくてはなるまい。

Bさんは、次のように述べている。

好まれるキャラを制作者側が考えてゆく中で、太宰の場合、「人間失格」みたいに、心の中に陰があるというか闇を抱えているというか、人に優しい面を持っている中の内向性があるというギャップ、陰があるギャップ、このギャップが、たぶん多くの人に刺さる要素になつていて、で、それをいちいち説明しなくても、太宰治という名前を出すことで連想できる強いキャラクター性を持っているからこそ、そこにちよつと甘えてしまう部分もあるという風に思います。

太宰が文豪キャラとしているいろいろな作品に活用されているのには、ギャップを含んでいてキャラとして立ちやすいというところがあるのだろう。太宰という名前を出してしまえばいちいち説明しなくても良くなるという指摘は面白かつた。これには情報やイメージがある程度共有されていることが前提となるだろう。

キャラものとかメディアミックス系を好まないHさんは、

私とか私の周りで太宰が好きな人が、太宰には、感情を言語化する力がすごいあると感じていて、昔の人なのに今の私たちのような若者が感じていながらうまく自分で書き表わせないことを言葉で表現してくれるというのがあって、そういううまく言葉にする力という

のが、キャラ化された作品の中にあるのだろうか。キャラものの王道のような、明るいけど暗いみたいな隠す太宰ではなく。

と、疑問を呈している。

Aさんは、太宰が、小説に自殺未遂や実体験を取り込むタイプの作家で、世間からどう見られているかを意識し、戦略的にどう見せたいかということ語り手に委ねながら作品に組み込んでいるので、読者の関心がどうしても作品から作者へと向かう面が強く、このように作品が作者イメージへと収斂するような作家の場合、キャラ化されやすい、キャラ化された場合に中心的なキャラになりやすいのではないか、という意見を聞かせてくれた。

この意見に対して、Bさんは、太宰が、戦略的に作品内で作家性をアピールする形でセルフプロデュースしていたことは、「虚構の春」で自分のもとに届いた手紙だけをたくさん並べたりとか、芥川賞をもらえなかった時に川端康成に《刺す》って書いてみたりしたところに明らかで、センセーショナルな印象を持たれることを意識していたことは間違いなく、優れた作品がある一方で自分の一面をさらけ出したようなものも発表していたところに、ウケやすさ親しみやすさがあったて、キャラ化されやすいということはあると思うと賛成しつつ、その分、《目に見えない文学性》、作品の奥まった部分は可視化されにくくなっているのかなと思う》と述べている。

先ほどHさんが太宰の小説家としての言語化能力の部分がキャラ化される際になかなか体现されないと指摘したことと直結するだろうが、文学者が言葉の操り手であるに関わらず肝心のその本質的な部分がキャラ化にはなじまないとするれば、ここにキャラ化・メディアミックス化にま

つわる重要な問題点——小説を読むという享受形態とキャラを消費するという享受形態との異同・距離というメディア消費にまつわる問題——が見出せそうである。

太宰のキャラ化についてはこれぐらいにして、太宰と因縁浅からぬ川端康成も含めた話題について紹介しておこう。

Aさんから、川端康成が「文アル」には出て来るが、今のところ「文スト」には出て来ないことについてどう考えたら良いのか、との問い掛けがあり、それについて次のような意見が出た。

まず、Fさん。

「文スト」の主人公は一応中島敦だが、太宰が《裏主人公》とでも呼ぶべき本当の中心人物だと考えることができ、実際太宰だけいろいろな秘密を知っていたという場面もあり、作品世界を《太宰が作り上げた世界》と解釈するとしたら、折り合いが悪かったという史実がある川端や志賀直哉は排除したと言えるのではないか。一方、「文アル」は、別に太宰が中心ということではないので、徳田秋声あたりから始まって、志賀直哉も川端も出て来る。

次に、Dさん。

「文スト」では、太宰と折り合いが良くはなかった中原中也が出て来て共闘したりもしているので、川端は現時点では敢えて出していないが、このあと出て来るのではないか。織田作も安吾もキャラとして出て来ていて、史実の人間関係性も重視しているようだし、アニメにバーのルパンが出て来たり、安吾や織田作と一緒に出た座談会も描かれていたりするので、今はまだ出す段階ではないということなのかと思う。

これらの意見を踏まえ、太宰と川端ということで、Bさんから、情報提供。

太宰を取り上げる場合、太宰のキャラ性の強さ、川端との対立などイメージ先行性にある種居直って作られことになるかもしれないという前置きのもと、二〇一七年にウェブサイト「小説家になろう」に短篇として発表されたあと単行本化されたラノベ『太宰治、異世界転生して勇者になる』（オーバーラップ、二〇二〇）に言及。心中死したつもりが勇者に転生した太宰が、一足先に転生して来て魔王と化してしまった川端康成を成敗するという話だが、太宰と川端が芥川賞問題で揉めたという史実を踏まえて、二人の対立が（勇者 vs. ラスボス）の魔王という作品世界を支える構図として活用されている。

まだ連載中で未完結の「文スト」だが、このあと、川端康成は登場するのかしないのか、意見が分かれただけに、どっちに転ぶか大いに気になるが、どちらの意見からも解釈する楽しみというものが窺えた。

もし文アル・文ストに出会わなかったとしたら

ワークシヨップの最後のところで、《もし、「文アル」「文スト」に出会わなかったとしたら、大学の日本文学科というところに進学したでしょうか?》と質問。所詮「もしも」の話なのであまり難しく考えず気軽に答えてほしいと言い添え、全員に答えてもらった。

Aさんは、大学進学後に出会ったので、出会わなくても進学した、文章の美しさという点に惹かれて日本文学科に進学した、との応答。

Bさんは、もともと日本文学が好きだったのでおそらく進学したとは思うけれども、「文スト」のおかげでいろいろな作家・作品を知ることになり、エンジンはかかったという返答。

Cさんは、もともと「文アル」にも「文スト」にもあまり詳しくなかつ

たので、特に変わらず日本文学科に進学したと思う、との応答。

Dさん、Fさんは、もし出会わなかったら進学しなかった、という応答。

Eさんは、日本には留学したと思うけれど、もし「文アル」「文スト」に出会っていなかったら、日本文学ではなく日本語教育について学ぼうと思っていたかもしれない、との返答。

Gさんは、最初はファンタジーだったものの幼少期から本に触れてきたので、出会わなかったとしてもいずれ日本文学には興味を持つことになり進学していただろうという返答。

Hさんは、これらの作品に出会わなかったとしても、母が保育士で絵本が家にたくさんあり、読書も昔から好きであったこと、国語がずっと得意科目だったことから、文学部に行くことを考えていたので、変わらなかっただろう、との返答。

Iさんは、小中高と《図書館の住人》だったので、遠回りしても来たとは思いますが、ただ、歴史、世界史にも関心があったので、もしかしたら史学科のほうに進んでいいかもしれない、という返答。

おわりに

以上、三時間を越えたワークシヨップでの語り合いの内容の一部を紹介した。

司会役として、太宰治について学生どうしの語り合いをたっぷり聴いたこと自体がまずとても楽しかった。中学生時代にやはり太宰治にハマった者として、メディアミックス作品の出現による彼我的受容経緯の違いについてたくさん知ることができたのも大きな収穫だが、中学生ぐ

らしい時に「人間失格」あたりに惹き付けられる機微には彼我の変わりなさも感じられ、そのことがまた興味深かった。

学生たちの多くがメディアミックス作品を楽しんでいるけれども、もともとの創作者である文学者への敬意は健在であること、当たり前のことかもしれないがこのことを体感できたことも大事な収穫である。

〈線引き・切り離し〉の問題については、ネット社会・SNS社会を生きる若者の自意識の問題と関わっていることも仄見えて、こうなると太宰云々だけでは済まなくなってくるが、ネット世界で流通する「考察」や「解釈」の問題などはもつと掘り下げられるかもしれない。

〈小説を読むという享受形態〉と〈キャラを消費するという享受形態〉との異同・距離というメディア受容・メディア消費にまつわる原理的な問題も掘り下げるとに値しよう。

今回のワークショップのタイトルに《アダプトされる太宰治》という言葉を入れたことから明らかのようにゲーム化・マンガ化・アニメ化などメディアミックスが、近年盛んになっているアダプテーション・スタディーズの研究対象になっていることは言うまでもなく、そうした眼差しからもさまざまな眺め方が可能であろう。

できれば、第二回を開催し、これらの問題も含めて掘り下げられればと思う。

最後に参加学生の感想を紹介して、稿を終えることにする。

今回、メディアミックス化された太宰治に焦点を当てながら話し合いを進めたことで、私自身が太宰治という作家を物語上のキャラクターのように捉えていた節があることに改めて気付かされた。

ワークショップ内でも太宰には〈ギャップ〉があり、〈強いキャラクター性を持つている〉のではないかと話題になっていた。私が初めて太宰作品に触れた中学時代に、周囲では文スト等のメディアミックス作品が流行っていたことも少なからず関係はあるとして、他の文豪と比べても太宰の存在はどこかアリティに欠ける。

先述した通り、私は中学生の頃に「走れメロス」、「人間失格」を読んだ程度だったが、太宰治は特に印象に残った。インパクトのあるタイトルと内容、さらに作品には太宰の人生と交わる側面もあると知ってから、描かれたものを嚙呑みにして受け止めていたのだと思う。故に太宰がまるで登場人物のようでもあり、実在した作者らしく思い切れないところがあった。そう言った太宰への自身の見方が、メディアミックス作品の太宰に対して、あからさまに拒む意識が働かない理由の一つであるのかもしれない。(Aさん)

とても楽しく、学ぶことが多かったです。

アニメやマンガなどから近代文学に関わっていくことに私も初めは抵抗がありました。今はもうそれがメジャーとなっている事がこのワークショップを通じてより分かり、今は完全に抵抗感が無くなりました。最近では私自身も近代文学や近代作家についてより知る糸口として文アルを少しずつ進めています。

また、太宰治に対する現代の価値観などの考察がとても面白かったので、また機会があれば参加させていただきたいと思いました。

(Cさん)

キャラ化された太宰について、ここまで議論するといったことが

なかなかなかったため、貴重な体験であったと感じている。

議論をしていく中で、作家としての太宰とキャラ化された太宰それぞれについてどのように捉えていたのかということが初めて明確になった。また、どうしてこんなにも太宰が用いられやすいのかということについて様々な意見が聞けて非常に勉強になった。

聞き足りない、話したりないぐらい充実した三時間であった。もし機会があればまた、参加したい。(Dさん)

皆さんの話を聞くと、やはり日本の若者たちは、「文スト」や「文アル」の太宰治と出会う前にもう授業で史実の太宰治に触れたことがあります。しかし、外国人の私たちは、史実の太宰治より先にマンガやアニメの中に転生した太宰治に馴染んだ人も少なくないです(特に中学生)。

史実の太宰治を先に知るか、メディアの中に転生した太宰治を先に知るか、太宰と出会うきっかけによって、太宰へのイメージがかなり変わるかもしれないと考えました。(Eさん)

普段『文豪ストレイドッグス』などが好きな友人たちと語り合うことはありますが、太宰について焦点を当て、こんなにも話すことはなかったため、皆さんの中での解釈や、太宰に対する考えを知ることができて、大変楽しく参加ができました。マンガやアニメの引っかけられている設定についても、自分の意見を述べるだけではなく、他の方の考えや意見を聞くことができ、少しすっきりとさせることができました。

またこのような企画があれば、ぜひ参加したいなと思います。こ

の度は楽しく貴重な時間をありがとうございました。(Fさん)

日本文学科に所属しているからこそその感じ方とオタクカルチャーを好む人間としての視点を交えながら意見交換に参加できたのではないかと思います。座学などで学んでいたことと娯楽、趣味、経験が一つの線上に並んでいく感覚、他の参加者の意見を聞いて生まれ新たな考えなどが非常に印象的で、楽しく勉強させていただくことができました。貴重な体験をさせていただきありがとうございました。(Gさん)

今回、私は最後までいられたわけではないですが、それでも自分にとっても有意義な時間でした。様々な視点や、他の人の中にある知識を自分の中に取り込めたことはとても幸せなことです、文豪をキャラクター化することに対して共感はできないにしろ、理解は深められたと思います。

また、自分が発言している最中に、緊張してしまって話に一貫性を持たなくなるといふか、話がまとまらなくなってしまふことを反省し、今後の課題を見つけることも出来ました。

次回があればまた参加したいです。(Hさん)

当日は太宰ガチ勢や文学作品が好きな方、文スト・文アルなどメディアミックス特化の方など、たくさんの方のバックボーンをもつ人たちの意見を拝聴することができ、とても充実した時間を過ごすことができましたように思います。

まだ講義では太宰のことを深く勉強するということはあまりして

きていませんが、今後上回生になったとき、このワークショップで交換し合った多角面からの意見が非常に役に立つのではと感じました。

私自身は太宰作品含めて文学作品には明るくないのですが、参加者の方々の熱量を肌で感じることで、改めて様々な文学作品を味わう楽しみを再認識することができました。

また、普段特に何も考えずに享受しているコンテンツが、視点や受け取る人が変われば、忌避的にとらえられたり、嫌悪感を煽ってしまうこともあるということに気づくことができ、創作活動をした、文章を書く上で考慮しなければならない点を理解することができたように思います。(Iさん)

山口俊雄(本学教授)