

【1 分解説】2.5 次元とは？

総合調査部 政策調査グループ 研究理事 重原正明

2.5次元とは、芸術やエンターテインメントの分野で、マンガ、アニメ、ゲームなどの2次元作品をもとにした、演劇やミュージカルなどの3次元作品を指して使われる言葉です。2.5次元ミュージカルや2.5次元演劇といった形で使われます。2010年代にはすでにこのような言い方がされていたようです。

マンガなどの舞台化は、1975年のマンガ「ベルサイユのばら」のミュージカル化など、2.5次元という言葉が使われる前から行われてきました。しかし昔の「2次元の3次元化」は、2次元と3次元は対等、あるいは3次元が本物という感覚があったように思います。タイガーマスクを被ったプロレスラーの登場に「マンガが本物になった」と思った人も多いのではないのでしょうか。

一方最近の2.5次元舞台は、2次元作品の世界を忠実に3次元で再現しようとしており、2次元が主のようです。2.5次元という表現はそれに合っているようにも思えます。

2.5次元舞台は今のところ、アニメやマンガを通して世界を見るアニメネイティブの人々向けの世界の1パーツの感があります。アニメから一般の演劇等へ興味を展開するきっかけになっていくか、注目されるところです。