

二次元存在の現実における実存の意義について

学籍番号12201045 グラフィックデザイン専攻 鈴木海有

本論文は、現代で数多あるアニメライクなキャラクタービジュアルを用いるコンテンツが一般に普及するために行う展開に関して、二次元上の存在と我々が生きている現実世界とを交錯させる表現を持つものに着目し、その意義について考察するものである。

実際に二次元と現実が混ざり合う表現を用いたものの実例として、魔法少女ものの美少女たちが使用する変身アイテムの玩具や、その他実際に劇中で登場人物が身につけているものを再現したグッズなどがある。また、3DCGを用いてキャラクターモデルと実写映像を合成した作品や、キャラクターの身長を現実の縮尺に合わせた等身大パネルの展示など、これらの展開は年月を追うごとに様々なコンテンツ展開に導入され、多くのファンから注目を集めているのである。現代では街を散策しているだけでも目にすることがある上記の展開例は、言わば一般的に普及して然るべき存在理由を有するまでの需要を獲得しているわけであり、本論文はその期待の根幹に肉薄することを目的としている。

本稿ではまず人間に創作されたキャラクターら二次元偶像が持つ機能について考察した後、古代から近世、そして現代の芸術文化、サブカルチャーにおける二次元と現実が混ざり合う表現の意義について、コンテンツを受容する鑑賞者と作品を生み出す表現者双方の視点から分析を行った。そして過去から現代までのニーズを踏まえて、未来のコンテンツ展開の発展に際し、新たな表現が生まれる可能性についての推察をまとめたものである。

日頃身近になった二次元キャラクターたちと現実世界との関わり方について、これを読まれた方が新たに思索するきっかけとなれば幸いである。

※本論文内容の許可のない引用、インターネットへの一部または全文の転載はご遠慮ください。

2026年1月21日 初版公開

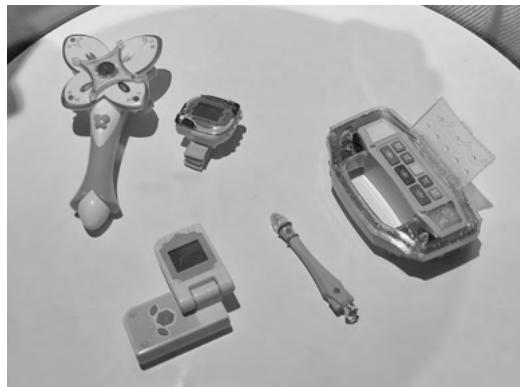
《1:はじめに》

～現実世界に浸透するキャラクターたちの魅力～

現在のアニメ、漫画、ゲーム、小説など、それぞれの二次元上のアニメライクなキャラクタービジュアルを扱うコンテンツたちは、起点となる媒体を越え、様々な手法をもとにコンテンツを展開させている。登場キャラクターのイラストを用いたグッズの制作や、紙媒体から始まった作品の映像化や舞台化、ファンが集うイベントの開催など、今日のIPビジネスの展開は枚挙にいとまがないものとなりつつある。

このように、世界に数多とあるコンテンツ展開の一つとして、二次元上の存在と我々が生きている現実世界とを交錯させる表現を持つ展開を行う作品を見かけたことはないだろうか。

例として、魔法少女ものの美少女や、正義のヒーローたちが使用する変身アイテムをベースとしたなりきり玩具(図1、2)(参考図1)や、その他実際に劇中で登場人物が身につけているものを再現した展示(図3、4)などがある。



↑(図1)



↑(図2)

ともに『全プリキュア展』東京会場に展示された変身アイテムの玩具。左は2007年放送の『Yes！プリキュア5』および2008年放送『Yes！プリキュア5 GoGo！』に、右は2009年放送の『フレッシュプリキュア！』に登場した。会場では展示ケースを囲んで写真を撮る、大人になった少女たちを多く見ることになった。



↑(参考図1)

筆者の友人が所有する『爆上戦隊ブンブンジャー』の変身アイテムの玩具。アニメライクなキャラクターによるものに限らず、人間の俳優がキャラクターを演じる作品の変身アイテムの商品化にも注目が集まる。



↑(図3)



↑(図4)

ともに『NieR 15th Anniversary EXHIBITION 消セナイ記録』に『展示されたNieR Replicant ver.1.22474487139…』の主人公が使用する武器のレプリカ展示。身長150cm弱の筆者の身の丈以上のサイズであり、見ただけで重量感すら感じる迫力があった。

また、3DCGを用いてキャラクターモデルと実写の映像を合成した作品(図5、6)や、キャラクターの身長を現実の縮尺に合わせた等身大パネル(図7)およびフィギュアの展示(図8、9)やぬいぐるみの販売など、これらの展開は年月を追うごとに様々なコンテンツ展開に導入され、多くのファンから注目を集めているのである。



↑(図5)



↑(図6)

KAMITSUBAKI STUDIO所属のバーチャルシンガー『花譜』のミュージックビデオのワンシーン。図5は2018年12月28日公開の『心臓と絡縄』、図6は2020年7月8日公開の『アンサー』のものだ。多くの人が行き交う街の光や、木漏れ日を細かく3Dアバターに描写することでキャラクターが実写映像に馴染んでいる。



↑(図7)

HoYoverseが提供するオープンワールドRPG『原神』のキャラクターパネル。新宿の複合商業施設の一角に展示されていた。



↑(図8)



↑(図9)

ともに『全プリキュア展』東京会場に展示された歴代主人公たちの等身大フィギュア。20人近い美少女フィギュアが一同に介している圧巻の光景。

特に作品世界のアイテムのグッズ化や、キャラクターの等身大パネル化は、現在では全く目新しい展開ではなくなりつつある。アニメグッズを扱うショップやショッピングモールの玩具売り場、さらには映画館や音楽ショップなど、街を歩いているだけで目にする機会が少なからずある程である(上記図7や下記図10)。



↑(図10)

池袋サンシャインシティ内専門店街アルパに設置された、ポケットモンスターの立体ジオラマの一部。

つまるところ、キャラクターや作品世界が現実と重なることについて、作品を享受する人々にとって常に一定以上の受容が存在していることが伺えるのである。キャラクターコンテンツを楽しむ人が展開方法を広く受け入

れたことで一般化し、求めているからこそ、コンテンツを取り扱う人々も展開先の一つに現実との交錯を選択する機会が増えているのだろう。

また、この動きは商業向けのIPコンテンツに限った事例ではなく、非商業作家による作品の展開、果ては学生が自身の作品を制作する上でも利用されることがある。実際にSNS上では個人作家自身が制作したキャラクターの持ち物やを再現し、制作物の写真を投稿する様子が見られる(図11)他、かつて高校生であった筆者は学校文化祭の展示作品として個人制作のキャラクターの等身大パネルを四枚出品したことがある(図12)。



↑(図11)

個人でフリーゲームやキャラクターグッズを制作するナワシロ氏による『国立遺伝子医学研究所』のロゴ入りボールペン。実際に存在している施設名であるが、氏の創作物に登場する架空の研究所である。



↑(図12)

筆者が制作したアイドルキャラクターの等身大パネルを、学内の廊下に設置した様子。左にはキャラクターの筆跡を妄想して用意したサイン色紙が添えられている。

実在しないキャラクターや彼らが存在する世界と、我々が生きている現実世界とを交錯させるコンテンツ展開は、最早創作を行う人々の間でも自然と制作上の選択肢に入る程の表現手法にもなっているのである。

このように様々なコンテンツに利用され、作品を鑑賞する人々を楽しませている展開であるが、多くの人々はなぜ現実と非実在の存在の交錯を喜び、惹きつけられているのだろうか。またこの展開が商業、非商業問わず求められているのは何故なのだろうか。

筆者は人は基本的に非実在の二次元的存在に対し、現実的制約からの影響を受けることが少ない「安全な他人」であると考えている。その上で人は彼らに自身の理想を再現することで、過度に規制されず、距離感や関わり方を思うように操作できる関係を持つこと——対象との自由な関係を創造すること——について肯定的な感覚を持っていると考察している。上記に加えて、二次元存在との関係における物理的な距離感は、現実と非実在の存在が交錯する表現を行うという発想や技術の発展によってさらに近づくことになった。これによって、人と二次元存在の付き合い方の選択肢はますます広がっている。

こうして人は立体物に限らず、個人の内側に渦巻いていた理想をよりダイレクトに現実に表すための方法と手段を手に入れた。より多くの人が、平面上あるいは個人の内面に閉じ込めることしか出来なかつた理想に対して、新しい価値や在り方を与えることができるようになったのである。

二次元上に見出されていた理想たちへの印象と比較して、現実と混ざり合つた彼らは新しい印象を持つことになった。以前とは異なる感覚をもたらされたことで、非実在の存在たちは人々に新鮮な魅力と感動を与えるものとして、その展開ごと注目を集め、作品の制作者、鑑賞者の垣根を越えて強く求められるに至つたのではないだろうか。

以上の仮説について本稿では、非実在の存在と我々が生きる現実世界とを交錯させる表現を持つ展開が、多彩なジャンル及び鑑賞者に求められる様になった理由を究明し、それを踏まえてコンテンツを制作、運営する現代の表現者たちが展開を利用する動機、また今後のコンテンツ展開への応用の仕方や可能性について考察していく。

だがまずは非実在のキャラクターたち「二次元偶像」と、実在のアイドルなどに代表される「三次元偶像」が持つ在り方と機能や役割の比較を通して、現代までキャラクターコンテンツが浸透している状況への理解と考察を試みていこう。

《2:三次元偶像(現実のアイドルなど)と二次元偶像の比較》

～人が理想の投影先として非実在の存在を選ぶ理由～

2.1 実在する偶像が有する機能

ステージで歌って踊るアイドルや、テレビドラマや舞台で活躍する俳優、各種メディアに出演する著名人たちやSNS上で活躍するインフルエンサー、果てはタレント的な人気を持つ動物たちなど、彼らも少なからず鑑賞者の目による理想化を受けていると考えられる。しかし実在する人間などであるアイドルたちと、実在しないキャラクターたちとの間には決定的な違いが存在する。三次元偶像は個々に異なる肉体や精神性を有し、当人と鑑賞者はほぼ例外なく、それらによる制約の上でコンテンツを享受している点である。

三次元偶像は、鑑賞者の内面で生成された理想を偶像当人の肉体を通じて投影されている存在である。彼らには必然的に人間や動物の身体を持つが故の限界が付き纏つており、鑑賞者であれ偶像当人であれ、身体を利用した理想化の幅は身体が発現できる範囲のものに留まる現状がある。人間であれば相応の装置なくして空を飛ぶことは不可能であるし、人の言葉が分かるように見える犬もましてや人語を語ることはできないのである。

さらに特筆するべき点として、三次元偶像たちは殆どの場合において、社会的な倫理観による強固な制限を付与されている存在であることを忘れてはならない。偶像とされるもの自体が設けている禁止事項や、社会的に浸透しているモラル感覚および暗黙の了解による理想的イメージの制限が、あらゆる三次元偶像には必ず課されているのである。

このように、現実世界に存在する三次元偶像たちは、常に肉体的な表現の限界と個人的または社会的な制限に板挟みにされている中で存在しているものであると言える。これらの制限を越えた表現に対しては偶像たちの肉体に無理が生じたり、偶像個人や社会から容認されない場合があり、各鑑賞者が三次元偶像に投影できる理想化の幅は必然的に狭められている。

実在する偶像たちは、表現者と鑑賞者の双方が理想化へのリスクと制約を細かに考慮し続けるべき「非安全な他人」であると言えるだろう。

2.2 非実在の偶像が有する機能

では、一方の実在していないキャラクターなどの二次元上で表される存在は、どのような特徴を有しているだろうか。

まず第一に、二次元上のキャラクターたちは人の手によって平面の上で創作されたものであるため、人や動物のような物理的な身体を有した存在ではない。よって、既に彼らは生まれた時点で現実における肉体的な制限から、ある程度解放された存在であると考えられる。例えば宗教画における天使のように、人間の背中に翼を生やして空を飛ばせる(図13)という、現在の科学力を以てしても不可能なことであっても創作されたキャラクターたちにとっては造作もないことである。



↑(図13)

ジョヴァンニ・ティエポロによる『ヴィーナスと時間の寓意』(1754~1758制作)の全体と右下部分。雲の上に生身の人間は存在できないし、翼を羽ばたかせながら雲にしがみつくなど当然不可能である。

またネズミをモデルとして創作されたキャラクター(図14)が電撃を放ってきても良いし、現実世界では自然発生しない頭髪や瞳の色を持っていたとしても(図15、16)、登場する世界観に制約が設けられていないのであれば構わないものである。初めから我々が生きている世界の制約の外の空間で生み出された彼らは、須く現実の尺度に落とし込んだ生態を持つ状況に当てはめる必然性は有していないのだ。



↑(図14)

ポケットモンスターシリーズのねずみポケモン『ピカチュウ』頬に電気袋を持ち、ピンチの時に放電する。



↑(図15)

↑(図16)

左はスマートフォン向けアプリゲーム『ブルーアーカイブ』のキャラクター『ホシノ』。ピンク色のロングヘアと頭上のヘイロー(=天使の輪)が印象深い。右は筆者が2025年6月に制作したキャラクターイラスト。緑色のロングヘアとピンクと赤のオッドアイで描寫している。どちらも明るく派手な髪と鮮やかな瞳の色を持っているが、髪を染色したりカラーコンタクトを入れている設定および記述はない。彼女たちが生きる世界では自然発生するビジュアルなのである。

また活動に用いるビジュアルが人の手による創作物であるバーチャルユーチューバー(以下VTuberと略記)は、生身のタレントとは異なり、宣伝したい商材をモチーフとした衣装を纏わせたりするなど(注1)、肉体的制約から解き放たれているがゆえの新鮮で柔軟なアプローチを行う芸能活動も、二次元上の偶像として有する機能として着目するべき点であろう。

そして第二に、現実的な制限からその生態を解放されている彼らは、同時に実際の人や動物に課せられる責任や倫理的な拘束から少なからず外されているように考えられている点が挙げられる。インターネット上で観察できる鑑賞者の間では、創作されたものと現実世界の制限を混同するような考え方あまり肯定的に受け取られない場合がある。特に今は映画や他メディアのキャラクターデザインを扱う際に取り上げられるポリティカル・コレクトネス問題などが顕著であり(注2)、創作物自体に現実世界における制約や社会的な状況に直接的に関係させようとする求めない鑑賞者は一定数存在している。彼らはあくまでも現実世界とは関係のない場所で生み出された理想像であり、必ずしも現実の制約に則ることで生まれる表現の全てが肯定されるとは限らないのである。

以上のように、現実世界での物理的な存在感を本来は有さない二次元偶像たちは、三次元偶像と比較して肉体的および現実的な制約による拘束から解き放たれている存在であると言える。二次元偶像を相手にする際には、実在するものや生物に適用する上で社会的リスクを伴う状況、理想化の反映に際して、倫理的にも制限は緩やかである場合が多い。故に非実在の偶像たちは、理想化に対して被るリスクを抑え、表現者と鑑賞者の双方が幅広い夢を見ることが許容されている「比較的安全な他人」であると言えるだろう。

これまでのよう、三次元偶像と二次元偶像には、それぞれに表現可能範囲と投影される理想の許容範囲に差がある。両者を比較していくと、特に鑑賞者が各々抱いている多種多様な理想について、それを許容する範囲が広いものは二次元偶像であると言える。これが現代において、キャラクターコンテンツが様々な形をとって浸透している理由の一つだろう。

ここからは以上の分析を踏まえて、過去の芸術作品における現実と虚構を交錯させることへの意義と現代の役割との比較を通して、より深く考えていくと思う。

《3:過去の芸術作品における現実世界と虚構の存在を交錯させることへの意義と、過去と現在の意識の変化》

～人が理想的存在の召喚を望んだ二千有余年の歴史～

3.1 古代～近世の表現活動における理想と現実の交わり

表現者の理想を投影した創作を行うことや、理想像が実際に現実に立ち表れて欲しいと願う発想は、洋の東西および時代を問わずに存在している。今回はその一例として、古代ローマの詩人オウィディウスによる「変身譚(転身物語)」から、ピュグマリオン伝説のストーリーおよび本作をモチーフとした美術界の動向、また西洋絵画における理想の非実在の存在と現実を交錯させるための表現について取り上げる。

・思い通りの存在を造り出すこと～ピュグマリオン伝説～

まず最初に古代ローマの詩人オウィディウスによる「変身譚(転身物語)」から、ピュグマリオン伝説のストーリーおよび本作をモチーフとした美術界の流れを考える。ピュグマリオン伝説のあらましは次の通りである。

キプロス島の王であるピュグマリオンは、まわりにいる現実の女性たちに幻滅し、ずっと独り身ですごしていた。優れた彫刻家でもある王は、自ら理想の女性の姿を象牙で彫り始めた。自分で創り上げたその女性像に、王はいつしか恋心を抱くようになった。(中略) ピュグマリオンは、アフロディテ神にむかって祈った。自分が愛する彫像のような女性が、いつか私のもとへ現れますようにと。愛の女神は、王の荒唐無稽な、しかし大真面目な祈りをききいた。王が邸宅に戻ると、はたして女性像に変化が現れ始めていた。肌は血色を帯び、ためしに押してみると、柔らかくへこんで押し戻される。青く浮き出た血管からは、微かに脈動までもが感じられた。こうして彫像は生身のガラテアとなり、ピュグマリオンの妻となって、ふたりは幸せな家庭を築いた。(注3)

紀元前から人間は、求める理想像を現実世界に召喚したいと願う発想や、出来なければいっそ自分の手で生み出そうとするエネルギーを抱いていたことが伺える。

このピュグマリオンの物語は、十九世紀に入るとアカデミズムの西洋画家の間で注目を集めることになる。彼らにとっては、現実に表した理想像が生命を宿すほどにリアリストイックな芸術作品こそ、アカデミズムの画家が目指したものであり、芸術作品に命を与えたピュグマリオンはその理想形だったと考えられているためである(注4)。過去の表現者にとっての理想像が現実に顕現するストーリーは、表現者自身が信じる創造神の御技に通ずる技術を獲得するという目的の表れであったと考えられる。



↑(図17)

ジャン=レオン・ジェロームによる『ピュグマリオンとガラテア』(1890制作)

では、一方の鑑賞者による表現の受け取り方、あるいは表現者が鑑賞者へ表現の受け取らせ方を操作する場合はどうだったのだろうか。次に西洋絵画における理想の非実在の存在と現実を交錯させるための表現から考えていく。

・理想像に接近していくこと～ラファエッロの「システィーナの聖母」～

十六世紀西洋ルネサンスの巨匠のひとり、ラファエッロ・サンティの絵画に「システィーナの聖母」(1513頃制作)と題されたものがある(図18)。

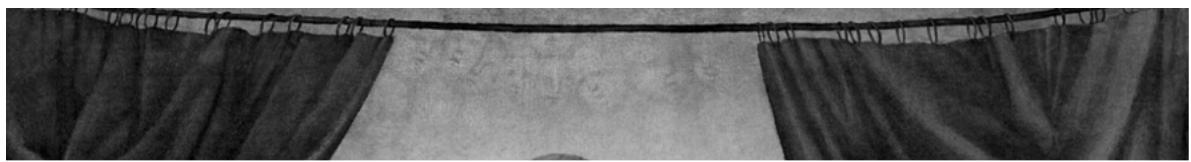


↑(図18)

この絵画を例として、イリュージョン表現による鑑賞者と二次元上の偶像との関わりを見ていく。なお美術の世界におけるイリュージョンとは、いかにも本当のような、描かれる対象が目の前にあるかのような、といった意味で使われる(注5)。現実には存在しないのに、いかにも現実に存在するかのように描写されているがゆえに、見るものに錯覚を起こさせる(注6)表現に対して使用される言葉である。

システィーナの聖母に使用されているイリュージョン表現は様々あるが、ここで注目したいのは画面の左右にかかるカーテンと、最下部に配置された二人の天使である。

画面の中央に立つ聖母子の前に掛けられているカーテンの上部には、カーテンレールとフックが描写されているのだが、立派な聖母子と比べてみると、その仕掛けが見えてしまって神聖な雰囲気からは離れているような印象を受ける(図19)。

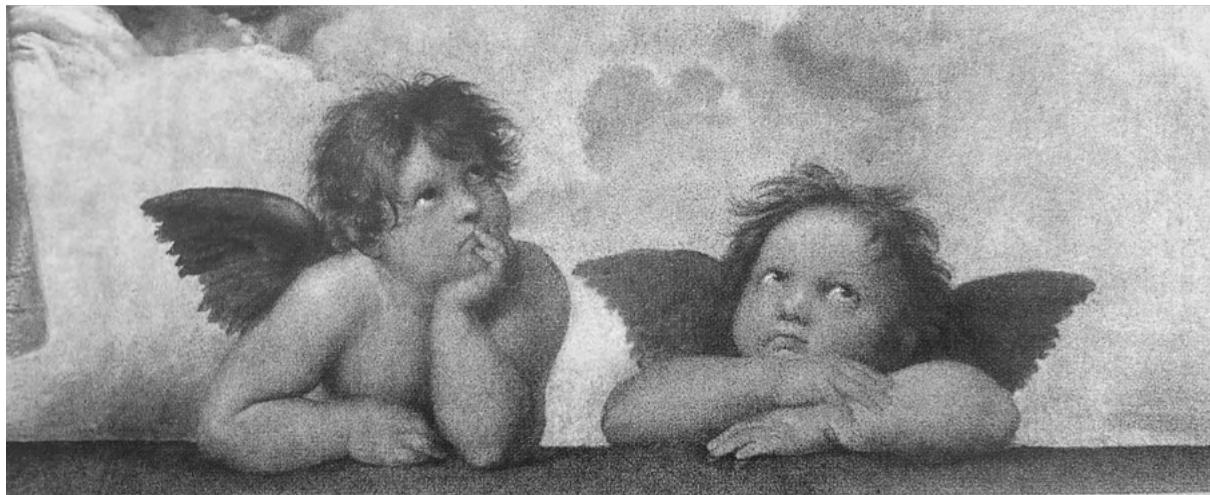


↑(図19)

不穢いな留め具がまさに今カーテンを開いたような感覚を想起させる。

だがラファエッロの狙いこそここにある。このカーテンは聖母子らや天使のような聖なるものとは別の世界のもの——作品を見ている鑑賞者がいる現実世界のものとして描写されているのである。ラファエッロお得意の愛らしくも厳かな聖母子のいる空間が、カーテンレールまでつけられた幕で一部隠されることによって、かえって鑑賞者のいる空間との連続性を感じさせている(注6)。このカーテンは絵画の世界においては鑑賞者と最も近い距離にあるものであり、現実世界に存在する物体として鑑賞者の中で位置されなければならなかつたのである。

次に聖母子の下で頬杖をついている二人の天使を見てみる。彼らが頬杖をついている部分は絵画の世界ではユリウス二世の棺の蓋とみる説もある(注7)が、鑑賞者のいる現実世界から見てみれば、そこは絵画のフレームにあたる部分になる(図20)。



↑(図20)

もしかすると日常生活で目にする機会があった人もいるかもしれない天使たち。

つまり、天使たちは聖母たちに先んじて鑑賞者のいる現実世界に触れている、と受け取ることができるのだ。フレーム(画枠)の存在を逆に利用した、高度なだまし絵的効果(イリュージョン)を担っている(注7)のが彼らなのである。

以上の二点をまとめると、カーテンは聖なる世界と現実世界を隔てる境界線としての機能を有しており、またフレームに頬杖をつく天使は、すでに彼らが現実世界に存在する物体に干渉している様を表現している。これらは描かれた神聖な理想像が絵画の中から降臨するかのような錯覚をもたらすべく、ラファエッロによって仕掛けられた表現である。そして鑑賞者は神や聖人の存在や力などにさらに近付き、理想像からの影響が自身のより身近なところに及ぶことを願い、作品を鑑賞したり注文することで表現を享受していたと考えられる。

これまでのように、過去の表現者および鑑賞者は、それぞれの目的を持って理想の非実在の存在と現実を交錯させるための表現を制作し受け入れあってきた。

古代から近世までの表現者たちは、理想を現実世界に召喚したいと願う発想と信仰していた創造神の行動を結びつけ、表現者自身が神の領域に到達するという目的を達成するために表現を活用していた。一方の鑑賞者は、造られた理想像が自身により良い力や結果をもたらすように、理想像の存在がさらに自身に近い場所へやってくるような表現を求めていたと言えるだろう。この頃の理想像と人間は「力を与えるものと受け取るもの」として関係を持っていたと考えられる。

3.2 現世に降臨した『魔法の変身アイテム』

二次元上の存在と我々が生きている現実世界とを交錯させる表現は、歴史的に親しまれてきたものであることが理解できた。ここまで画風としてはリアリスティックな絵画作品を中心に考察してきたが、いよいよアニメライクなキャラクターが活躍する状況に目を向けていこうと思う。まずきっかけとして紹介したいのが、ある商品に対する次の宣伝文句である。

『元祖変身コンパクト チャーミングな大人の女性になあれ！』

これは2015年にプレミアムバンダイから予約販売された『ひみつのアッコちゃん テクマクヤマコンコンパクトチーク』の商品ページ(注11)に記載されたコピーである。1962年に漫画雑誌「りぼん」で連載が開始された赤塚不二夫の少女漫画(注12)、および1969年からNET系列で月曜19時から30分番組として放送された(注13)テ

レビアニ『ひみつのアッコちゃん』(以下アッコちゃんと略記)は、「魔女モノ」といわれるカテゴリーを作ったといわれるほどの名作(注14)である。(図20)



↑(図21)

アニメ版アッコちゃんは東映アニメーションミュージアムチャンネル(https://www.youtube.com/@toeianime_MC)で第1期1話などを視聴することもできる。

【公式】ひみつのアッコちゃん（第1期） 第1話「ふしぎな鏡でルル…」

<https://youtu.be/xQvGRMZZRjo?si=m0s5roABw6gKNghx> (2025.1.16参照)

アッコちゃんを「魔女モノ」として象徴するコンパクトは、鏡の精から鏡を大切にしてくれたお礼として受け取ったものであり、望むものなんにでも変身できる魔法のアイテム(注15)として登場する。グッズ化の宣伝コピーとして言われるように、変身アイテムを持つ美少女キャラクターおよび商品化されたキャラクターアイテムの原点に等しい存在である。本稿の最初に取り上げたプリキュアシリーズの変身アイテムは、もしかするとアッコちゃんを無くして生まれなかつた可能性がある。アッコちゃんは美少女アニメの歴史において欠かせない作品と言えるだろう。

アッコちゃんが変身アイテムとしてコンパクトを使用するのはアニメ版による改変であり、漫画版では彼女が両手で持つほどの壁にかけるような鏡が登場する。石井研士はこの改変について以下のように述べている。

アニメのコンパクトはたんなる変身のためのアイテムである。魔女が持つ杖と同じような機能を果たすが、女性が喜びそうなかわいらしいアイテム化は、毒氣を抜かれた消費財に近い。魔法少女では、しばしば変身する際にアイテムを用いる。以後、不思議な力を発動させるためのアイテムは魔法少女では常用されるようになる。しかし、これは魔法少女ゆえの特徴というよりは、当時の少女をとりまく消費環境に問題があったように思える。(注16)

石井は問題を読み解く糸口として、アニメ版アッコちゃんの制作に関わったスタッフの発言を引用している。

当時、演出を手がけた東映動画の池田宏は「あの時代ですでに商品化を狙った部分もあって、これは売れるぞ」と絵を作りながら話していましたね」と述べている(注17)。実際、当時のスポンサーである中嶋製作所から玩具化されて大ヒットになったという(注18)。(注19)

当時は制作側がアニメから新たな消費活動を誘発するために、二次元キャラクターの持ち物を実際に使用可能な商品にする発想が存在したようである。この時の表現者にとっての理想と現実が交錯する展開は、第一にコンテンツが得る利益を増強するための手段であり、表現者目線で「売れる」と考えられる程の求心力を有したものとして受け止められていたのだ。

そして鑑賞者は、その思惑に見事に誘われることになる。前述の通り、アッコちゃんのコンパクトは当時の少女たちの間で大人気の玩具になったのだ。のちに2000年代に入ってからもコンパクトが大人向けたメイク道具として発売されたように、アッコちゃんの変身アイテムが人々に与えた刺激は時代を越えて響いていると言えるだろう。当時の鑑賞者にとって、まず「魔女モノ」の発端とも言えるアッコちゃんの存在と、その「アイテムが現実世界に生きる自分のものになる」感覚自体が前例の少ないものだった。目新しいものは常に魅力的であり、望むものに変身できるアッコちゃんに夢を見る少女たちにとっては、殊更素晴らしいものに見えただろう。鑑賞者たちにとって理想と現実が交錯する展開は、キャラクターや作品の世界観への解像度を高めたり、憧れの

存在と繋がるための触媒として求められていたと考えられる。この頃の理想像と人間——特に鑑賞者——は「これまでとは全く新しい価値を与えあう関係」を生み出したのである。

3.3 現代で広がる理想と現実の交錯方法

ここからは表現の歴史と効果を踏まえて、現代に展開されているコンテンツの様子を見ていこう。しかし一口に実在しない理想像と現実とを交錯させる展開と言っても、はじめに述べたようにグッズ展開から映像作品まで実際に用いられている方法は実に多様である。そのため今回は数多ある展開例の性質を分類し、それぞれに付随する鑑賞者たちの反応から、なぜ現実と非実在の存在が交わる様に惹きつけられるのか、この展開に対して現代の鑑賞者たちは何を求めていているのかを分析していこうと思う。

・展開の分類性能

はじめに現実世界と作品世界との関係性と、それに対応するコンテンツ展開とを三段階で整理する。今回の分析に際して主に使用するキャラクターコンテンツの展開例は以下の通りである。

- ・アニメやその他映像作品などの変身アイテムのグッズ化
- ・キャラクターのなりきりに繋がるような、キャラクターが使用しているアイテムや衣装などの制作、販売
- ・キャラクターへのなりきり目的では利用されない、実際に劇中で登場人物が身につけているもの、使用しているものを再現したグッズ
- ・イベント会場などのキャラクター等身大パネル、ジオラマの設置
- ・芸能人キャラクターらの筆跡という設定の手書き文字、またこれを用いてインキなどの質感を再現したサイングッズ
- ・3DCGなどを用いた実写映像とキャラクターを融合させる映像作品
- ・現実世界の位置情報等を利用するアプリゲーム

次に、これらの展開例を三つの関係性タイプに分類して整理していこう。なお展開の一部は複数のタイプに分類できる場合があるため、各タイプの間にはグラデーションが存在していることに留意頂きたい。

1. 鑑賞者が作品世界のキャラクターとなるような、鑑賞者自身が作品に参加する展開

- ・映像作品などの変身アイテムのグッズ化
- ・キャラクターのなりきりに繋がるような、キャラクターが使用しているアイテムや衣装などの制作、販売
- ・鑑賞者が作品の登場人物である前提設定を、キャラクターからの呼びかけ等による干渉が行われる作品および展開

2. 作品やキャラクターを現実世界に組み込む、あるいは召喚するような展開

- ・キャラクターへのなりきり目的では利用されない、実際に劇中で登場人物が身につけているもの、使用しているものを再現したグッズ
- ・イベント会場などのキャラクター等身大パネル、ジオラマの設置
- ・芸能人キャラクターらの筆跡という設定の手書き文字、またこれを用いてインキなどの質感を再現したサイングッズ
- ・現実世界の位置情報等を利用するアプリゲーム

3. 作品世界と現実世界を並列させるような、現実と世界観や時間を共有しているように捉えさせるような展開

- ・3DCGなどを用いた実写映像とキャラクターらを融合させる映像作品
- ・現実世界の位置情報等を利用するアプリゲーム

次にこれらの分類に属するような実際のコンテンツ展開について、文字で確認できるインターネット上の反応を中心に、それぞれが鑑賞者たちのどのような気持ちを喚起されているのかを考察していこう。

3.4 各展開に対する反応の分析(コメント等全文は別紙に記載)

ここからは、各コンテンツの広報アカウントが多く存在するXや、関連動画がアップロードされるYouTubeに投稿されているコメント等を分析し、鑑賞者たちが実在しない理想像と現実とを交錯させる展開の何を楽しんでいるのかを考えていく。なおここに掲載しているコメントは各引用元から一部を抜粋しており、明らかな誤字の修正や主語の補足等を行っている。

1. 鑑賞者が作品世界のキャラクターとなるような、鑑賞者自身が作品に参加する展開

- ・変身アイテム、なりきり玩具、劇中アイテムの再現グッズに対するインターネット上の反応
 「作中で出てきたものって普通のグッズより欲しくなっちゃいます」
 「さりげなくグッズを身に付けられるから良い」
 「憧れのヒーローがテレビの中で使っている武器や変身アイテムを自分で扱えるというあの興奮」
 →劇中のアイテムが鑑賞者自身の手元にあり、使用できることに対して意味を感じている

「バッジほしい パッショーネ*入団できる」
 「パッショーネ*のバッジ欲しかった 私もパッショーネ*になりたかったああ！」
 「バッジ付けてプロシート兄貴と結婚したいとか真顔で言っててヤバい」
 「これで私もハーツラビュル寮生**に」
 →キャラクターが所有しているアイテムと同じものを手に入れることで、鑑賞者の精神的な地位をキャラクターと同じラインに置くことが出来ている可能性がある
 *上記のコメントからは、アイテムを通じてキャラクターや世界観に心や設定ごと同期することへの快感や羨望が読み取れる。

「なんでもないような顔で電車に乗っているがジャケットにはパッショーネ*のバッヂが付いている」
 「バッヂほしい 学校の制服に校章の代わりとして付けたい」
 *一方で、キャラクターなどと心身の同期はせずともキャラクターや世界観の威を借りて、自身の精神を補強したい欲求があると考えられる

☆総合して、キャラクターたちが鑑賞者たちと同じ尺度で解釈可能な存在になることが、この表現方法を享受する鑑賞者たちにとって重要な点である可能性が伺える。

*.....『ジョジョの奇妙な冒險 黄金の風』に登場する組織。組織のメンバーであることを示すバッジがくじの景品などで商品化された

**.....『ツイステッドワンダーランド』に登場する学園の寮の一つ。それぞれの寮のイメージに基くペンの玩具の発売が発表された

2. 作品を現実世界に組み込む、あるいは召喚するような展開

- ・二次元キャラクターの等身大パネル展開に対する反応

「初めて等身大パネルの実物見たけど「そこにいる」感じ凄かった」

「パネルのちま*さんに会えた」

「パネルにも会いに行ってきた」

「パネルに出会えた」

「すーぴのパネル会えなかつた」

→等身大パネルに対して「会う」という表現を使用した投稿が多数見られた

*平面の存在でも、現実的縮尺と物質を伴って顕現すると、遭遇したことへの実感を発生させ、キャラクターたちが実際に「出会い系」存在へと解釈が少なからず変化することがあると推測できる。平面上のキャラクターたちが見る存在、鑑賞する物質から、認識のランクが上がっていると考えられる

*.....VTuber事務所『にじさんじ』所属ライバー『町田ちま』

3. 作品世界と現実世界を並列させるような、現実と世界観や時間を共有しているように捉えさせるような展開

- ・3DCGによる現実との融合表現を活かした映像作品への反応

「本当にいるみたいですごく好き」

「ヒーローがいる安心感ってこんな感じなんだろうな」

「現実世界もこんな不思議なことだらけだったらしいのに」

「実際にポケモン*いたらこんな感じなのかなあ。ただ可愛いかったいいだけじゃ行かないし」

「実際ポケモン*って怖い」

→グッズへのコメントと同様に、「自身が存在している世界の尺度にキャラクターの存在を解釈しなおしているコメントがよく見られた。鑑賞者内の再解釈によって、これまでのキャラクター像が現実との融合によつて延長、破壊、転換されることに多く言及されている。ここでキャラクターと鑑賞者との間では、新しい印象や価値を相互に生み出した後に、共有が発生している。

「人間の反応がリアルだからポケモンが現実的に見える」

「みんな身の安全より撮る事優先してるのがリアルすぎる」

「この写したいけど衝撃的すぎて写せてない感リアル」

「人の声が入ってるのがガチっぽい」

「撮影者達が困惑してるのリアルでいい」

「3次元の人間と一緒にいることで(キャラクターらの)存在がよりこちら側に迫る」

→キャラクターに手を加えるだけでなく、「人間の存在感を作品に取り入れることで現実に差し迫った感覚を得る」というコメントがジャンル問わず存在

「音響良すぎる」

「音の質感が本当にいるっぽい」

「足元がしっかりと「立ってる」感じがした、重心がしっかりとあって、本当に街中に立っているようだった」

「しっかりと影も作り込まれてるところがリアル感増してる」

→具体的に言及しているはコメントは多くなかったが、登場人物およびキャラクター周辺の要素を強化することもリアリティ体験の向上に繋がると考えられる

*.....株式会社ポケモンから発売されているゲームソフトおよびメディアミックスシリーズ『ポケットモンスター』の略称

・分析のまとめ

以上のほぼ全ての反応に共通する点として注目したいのは、人間の存在感である。

グッズを鑑賞者自身が直接触れる、または使用できる状態にする、鑑賞者自身が想像できる人間の反応を作品に取り入れるなど、人間の存在を介さなければ発生しないであろうコメントが数多く見られた。キャラクターや作品世界の間に、どんな形であれ人間の存在を挟むことは、鑑賞者の中で現実と理想像との境界線に揺らぎを与えるために必要な要素であると考えられる。

人間の存在感と共に着目したいのは、鑑賞者たちが各種展開を通じて、キャラクターと自分たちを同じ尺度で解釈可能な存在として扱っている点である。鑑賞者たちが生きる現実世界の縮尺にキャラクターを落とし込むことで新しい実体感を楽しんだり、作中に登場するアイテムを入手することで作品世界の存在として自身に新たな解釈を付与するなど、鑑賞者とキャラクターはそれぞれの見方によってお互いが生まれた世界を行き来しあっているのである。またこの時の鑑賞者とキャラクターの立ち位置の関係は、展開を通して対等になったように受け取っていると解釈できるものもあれば、鑑賞者自身にはない力をもたらすような精神的にランクの高いものとして見られていると考えられるものが見受けられた。

そしてこれらの視点をまとめると、今回参照した鑑賞者たちは特に、それまでのキャラクター像や作品に対する解釈が、現実世界や鑑賞者自身と関わることによって改めて破壊、転換、延長されることに楽しみを見出していると考えられる。そして彼らの間には以前の項で述べた「力を与えるものと受け取るものとしての関係」も「これまでとは全く新しい価値を与えあう関係」も発生しているが、関係が生じる展開、人、場所は同じではないし、限定されてもいい。キャラクターやコンテンツからもたらされるものをどのように受け取るのかは鑑賞者の解釈の揺らぎに委ねられており、結果的に彼らの間には如何様にでも編集可能な「自由な関係」が創造されているのである。

鑑賞者はキャラクターや作品に対する従来の認知が変化することに新鮮さを感じ、各々にとって心地よい関係を築ける点に惹きつけられているのではないだろうか。

3.5 分析の深掘り

鳥羽和久は韓国アイドル『BTS』とそのファン(通称ARMY)の関係を分析した著書『推しの文化論 BTSから世界とつながる』(2023)の中で、現代の幸福論として次のように述べている。

人々はもっと幸福を即席で直接的に感じられるものに向かっています。そのひとつ目の動きが、オタクを代表するような「ハマる」行為を通して自分では気づかなかつたような「自分自身の内部とつながること」です。そして2つ目は、SNSや動画投稿、オンラインゲームなどを通して「他人や社会とつながること」です。

この2つの動きに共通しているのは、それが極めて人間の情動的な部分に支えられている点ですが、その2つを同時に満たすのが「推し活」なのです。(注20)

この記述を踏まえて、改めて鑑賞者たちの受容について考えてみる。

これまで分析してきた鑑賞者が享受している認知の変化の基盤を担う欲求に関して、幸福を直接的に感じることへの追求が含まれているとすると、理想像と鑑賞者の物理的あるいは精神的距離感を縮めることができる展開が好評を博しているのは自然な流れであると考えられる。今回分析している展開を通してキャラクターや世界観は文字通り直接的——鑑賞者と作品の間に次元を含むあらゆる壁も挟まない——な存在としての扱い、または認識を獲得しており、従来の形より彼らとの接続性をより体感することが叶っているのである。

また鑑賞者がキャラクターコンテンツを享受することを「推し活」に含む場合、現実と理想が交錯する展開への熱狂が生まれるのは、前述した作品に対する距離の接近を感じられる展開の特性を利用して、鑑賞者が個々の理想像とのより直接的な「繋がりの創造」を夢見ているためだと考えられるが、ここに人間の存在感が今回分析したあらゆる展開において言及されていた理由を見出すことができる。鑑賞者たちは各々の理想像と繋がるために、鑑賞者自身が生きている世界の尺度に理想像を当てはめる際に、理解を助けるための中継装置を求めていると考えられるのである。この中継装置としての役割を果たす上で最も都合が付けやすかったものこそ、コンテン

ツを享受しているものなら大凡誰もが所有している「人間としての概ね普遍的な構造を持つ肉体」と「それから発せられる想像が容易な人間の反応」であった。そして生まれた理想像たちとの繋がりは、その時々に応じて鑑賞者自身が自由に変更、更新して差し支えがないものになる。より理想的な繋がり(=関係)の構築を求める上で、関係値を随时更新できる存在は高い価値を持つに至っているのである。

前項の各コンテンツの分析と合わせてまとめると、鑑賞者たちはキャラクター像や作品に対する解釈が破壊、転換、延長される楽しみに、理想像たちとの直接的な接続を得る夢を見出しており、これがよりインスタントに幸福を追求できる手段として求められる側面を持っていると考えられるだろう。また鑑賞者は理想像との接続を強めるために、自身の解釈を手助けするものを必要としている。この役割をこなしているものこそ人間の存在感である。

以上の分析から、現代のコンテンツを享受する鑑賞者にとって二次元上の存在と我々が存在する現実世界とを交錯させる表現を持つ展開とは、各々の内側にある作品世界やキャラクターたちの印象や価値付けを変化させ得る力を持っているものと言える。鑑賞者たちはできる限り手間をかけずに幸福を感じるために、個人のどんな思惑をも受け止める安全な他者——非実在の二次元的存在——とのダイレクトかつ編集可能な繋がりと、より分かりやすく手軽な驚きや新鮮な感覚の発生を利用しようとしており、これらの条件を最も簡単な手順で満たすものが今回取り上げたコンテンツ展開だったのである。

3.6 現代の表現者が理想と現実が交錯する展開を行う理由への考察

ここまででは現代のキャラクターコンテンツに対する反応から、なぜ現実と非実在の存在が交わる様に惹きつけられるのかを鑑賞者の視点から考察してきた。ネット上の反応を中心とした分析から、今回取り上げた展開がキャラクターや世界観を大多数の鑑賞者が持つ普遍的かつ等身大の感覚で驚嘆を享受できるものであり、インスタントな快楽と幸福を求める鑑賞者のニーズに回答できることが分かったが、コンテンツを制作、運営する表現者にとっては今回取り上げているコンテンツ展開はどのような意味を持ち、導入されているのだろうか。

ここからはアニメライクなキャラクタービジュアルを用いるコンテンツの一例として、バーチャルユーチューバー(略記：VTuber)事務所を運営するカバー株式会社のCEO谷郷元昭氏の見解や、諸芸術に通ずる哲学の観点を参考に、前項までの分析を絡めて考察していこうと思う。

『VTuber学』(岡本、山野、吉川 2024)に掲載された『カバー株式会社CEO谷郷元昭氏へのインタビュー』の中で、谷郷は次のように述べている。

VTuberは「アニメライクなキャラクターが本当に存在していたら……」という願いを叶える存在でもあります。アニメでは声優さんの演じたキャラクターを好きになり、"推し"として応援しますよね。一方でVTuberはアニメライクな外見でありつつ、リアルタイムに「存在」を感じられます。タレントさんはVTuberとして実現したい夢を叶えるために活動し、ファンはその成長を応援し、その成長過程を見守り、楽しむ。「リアルアイドルのバーチャル版」と考えることもできます。まずは、アニメキャラクターと対話する体験やリアルタイムに関わる体験がしたいといったニーズが醸成されている所でなければ成り立たないビジネスです。(注21)

この発言から分かるように、コンテンツの運営および制作を行う人々の中にも、二次元上の存在と我々が存在する現実世界とを交錯させることそれ自体に関する受容やニーズを把握している存在がいることが読み取れる。また谷郷が語るような、アニメキャラクターと対話する体験やリアルタイムに関わる体験がしたいといったニーズ(注22)はVTuberに限らず、本稿で取り上げたグッズ、映像作品などの様々な展開に通ずる基盤であると考えられる。加えて上記の鑑賞者たちの変身アイテム、なりきり玩具、劇中アイテムの再現グッズに対するインターネット上の反応や、等身大パネル展開へのコメント等と合わせて、鑑賞者と制作者はキャラクターコンテンツに対してある程度共通する認識を持っていると推測することができる。

また西本清和は『感情の哲学：分析哲学と現象学』の中で諸芸術と人間の感情のつながりに関連して、われわれが芸術を必要とするすくなくともひとつの要因は(中略)感情を、しかし現実としてではなく「経験したいと思

う欲求にある」(注23)とするド・スーザの記述(注24)を引用している。ここから時代を問わず人間自身が抱いてきた、普遍的とも言える願いについて考えることができるだろう。創造神の如き力の降臨や発現を望んだ古代から近世までの表現者たちや、魅力的なキャラクターたちとの接近と交流に関心を寄せる現代の鑑賞者および表現者は、根本的に通じあう願望を持って各種コンテンツと向きあっているのである。

そして現代の表現者は、上記の鑑賞者と表現者双方に通ずる感覚を掛け合わせた結果として、二次元上の存在と我々が生きる現実世界とを交錯させる表現を持つ展開——谷郷の言葉を拝借すると「キャラクターとリアルタイムに関わる体験」——を選択していると考えられる。二次元と現実が交錯する展開は、現代においては鑑賞者と表現者が相互に認識するほどのニーズを有しており、それが場所と時代を問わず抱かれてきた根本的な願望を刺激するものであるため、少なくない関心を惹く力を秘めている。つまるところ表現者たちは、自身が鑑賞者の目線で感じ得る展開の魅力を想像および理解ができるこことを一つの根拠とし、鑑賞者からの反応を少なからず確実に得ることができる手段として、合理的な選択を行っているのである。

ここまでではコンテンツを鑑賞するものの視点から離れ、制作するものの視点に着目して二次元上の存在と我々が生きる現実世界とを交錯させる表現を持つ展開が利用される理由について考察してきた。結果として鑑賞者と制作者の視点は全く別の世界を見つめている訳ではなく、寧ろ双方が共有できる認識があり、それが表現者に件の展開を選択させる一因となっている可能性が浮かび上がった。

ここで過去と現代における鑑賞者と表現者双方の、二次元上の理想像と現実世界とが交錯する表現を持つ展開に対する考え方への考察が揃った。最後に改めて両者の目線を比較し、姿勢の整理を試みたい。

*古代から近世までの鑑賞者の視点

- ・造られた理想像が自身により良い力や結果をもたらすように、理想像の存在がさらに自身に近い場所へやってくるような表現を求め、生活の中で活用していた

*近現代の鑑賞者の視点

- ・キャラクター像や作品に対する解釈が、現実世界や鑑賞者自身と関わることによって改めて破壊、転換、延長されることに楽しむために表現を活用している
- ・また、この認知の変化をよりインスタントに幸福を感じる手段として利用している

それぞれの鑑賞者は共通して、創作された存在が鑑賞者自身に良い影響——総じて鑑賞者自身が幸福を得ることができる結果——を求めて、二次元と現実が交錯する展開を利用していたことが伺える。以上の反応を比較した場合に特に注目したいのは、現代の鑑賞者には創作された存在に対する解釈が『覆される』ことにも感心が向けられている点である。

今回分析した過去の鑑賞者が創作物に求めていたのは、理想像が有している力により迫ることにあり、あくまで理想像に対する解釈が『延長』されることにあると考えられるのである。そして彼らは自身の信心をはじめとする精神面の強化や、安定性の確保を幸福の享受に繋げていたと推測できる。

対して理想像に対する解釈の『破壊、転換』をも楽しむように変化した現代の鑑賞者の感覚からは、単純に時間の経過による人間の認知の変化や、かつては少数派であった感覚の一般化による表出などが考えられる。いずれにしても、より手軽な幸福感の享受を求める鑑賞者の間では、それぞれの感情を昂らせる要因の幅を広げることがそれ精神に関わる生存戦略として機能しているのだろう。ここから人間の内面と、それを満たすトリガーの多様化を読み取ることができる。そしてこの多様化が、人間と創作されたキャラクターたちとの関係性の構築に対しても作用しており、相互に新たな価値をもたらしたり、更新できる自由な関係の創造に繋がっているのである。

*古代から近世までの表現者の視点

- ・理想を現実世界に召喚したいと願う発想と信仰していた創造神の行動を結びつけ、表現者自身が神の領域に到達するという目的を達成するために表現を活用していた

→自身が抱く理想像に命が宿るという物語を称揚し、一時期は諸芸術の教育、評価の現場で最高の到達点として扱われた

*近現代の表現者の視点

- ・自分が鑑賞者の目線で感じ得る展開の魅力を想像および理解ができるなどを一つの根拠とし、鑑賞者からの反応を少なからず確実に得ることができる手段として表現を活用している

ここでは鑑賞者の分析と同様に、表現者の周辺社会の価値観に基づく感覚を見出すことができる。そして今回分析した過去と現代の表現者とでは、二次元上の存在と我々が生きている現実世界とを交錯させる表現を用いる動機が大きく変化していることが分かる。前者は表現者という存在のイデアをより明確に強化するために、古典のストーリーや諸神という既に創作された理想像の存在を用いて表現活動を行っていた。しかし後者は表現者自身というよりコンテンツなど創作物自体の価値の向上に注目し、鑑賞者と表現者の間で共有している目線を利用し、あくまで表現方法の一種としての活用であることが分かった。

今回の分析の対象とした以上の表現者たちの上では、大きく二種類の変化が発生していることが読み取れるだろう。一つは表現者が価値の強化を望む対象の変化であり、二つ目は二次元と現実が交錯する表現に対する重要性の変動である。かつては表現者それ自体が存在する理由を託されていた件の展開は、現代では鑑賞者と表現者双方に対して理解されるものであることを求められるように、その在り方は移り変わっていたのである。

二次元と現実が交錯する展開に対する鑑賞者、表現者の感覚は、今後も時代やトレンドの移り変わりによって如何様にでも変化していくだろう。以降も各コンテンツへの反応の収集を通して分析して行きたい所存である。

《4:おわりに》

～キャラクターたちと共に、現実世界を生きていく～

4.1 分析を通して得られたこと

本稿では、非実在の存在と我々が生きる現実世界とを交錯させる表現を持つ展開が、多彩なジャンル及び鑑賞者に求められる様になった理由を究明し、それを踏まえてコンテンツを制作、運営する現代の表現者たちが展開を利用する動機、また今後のコンテンツ展開への応用の仕方や可能性について考察してきた。

分析に際して、まずは現実世界に実在するアイドルや俳優に代表される三次元偶像と、アニメライクなキャラクターをはじめとする二次元偶像が有する機能の比較を行った。三次元偶像はほとんどの場合、数多の制約に縛られながら成立している。よって三次元偶像は『非安全な他者』と表現することができた。一方の二次元偶像は理想化に対して被るリスクが抑えられた「比較的安全な他人」であると言えただろう。三次元偶像と二次元偶像に対して、鑑賞者が各々抱いている理想を許容する範囲が広いものは二次元偶像であると言えるものだった。

以上の二次元偶像が持つ特徴と需要を含め、次に過去の芸術作品における現実と虚構を交錯させることへの意義と現代の役割との比較を行った。まず過去の表現者にとっての理想像が現実に顕現するストーリーは、表現者自身が信じる創造神の御技に通ずる技術を獲得するという目的の表れであると分かった。また鑑賞者は神や聖人の存在や力などにさらに近付き、理想像からの影響が自身のより身近なところに及ぶことを願い、表現を享受していたことを読み取ることができただろう。

これを踏まえて、次項では現代における理想像と現実とを交錯させる展開を有するキャラクターコンテンツを分類し、現代の鑑賞者たちは展開に対して何を求めているのかを分析した。結果として今回参照した鑑賞者たちは特に、それまでのキャラクター像や作品に対する解釈が、現実世界や鑑賞者自身と関わることによって改めて

破壊、転換、延長されることに楽しみを見出していることが分かった。また解釈の変化に伴い、キャラクター像との関係性を鑑賞者自身が個人の思惑に合わせて編集出来る余地を与えるものでもあった。鑑賞者たちができる限り手間をかけずに幸福を感じるための条件を、最も簡単な手順で満たすものが今回取り上げたコンテンツ展開だったのである。

そして本稿ではさらに、鑑賞者と対をなす表現者の思考に着目し、今回取り上げているコンテンツ展開の意義を考察した。件の展開は表現者自身も鑑賞者の目線に立った際に、感じ得る展開の魅力を想像および理解ができるることを一つの根拠とし、鑑賞者からの反応を少なからず確実に得ることができる手段として、合理的に選択されたものだったことが分かった。

以上の事柄から、二次元上の存在と我々が生きている現実世界とを交錯させる表現を持つ展開は、偶像の理想化に際して被るリスクが抑えられた「比較的安全な他人」に対し、リアルタイムに接触するような感覚を抱くことや自由な認識の変化が発生することを魅力として感じさせていることが分かった。

そして鑑賞者にとってこの認識の変化は、現代においては鑑賞者が即席で新鮮さや感動を味わうことができるものになる。それはキャラクターや世界観に対して、各々の思惑に沿って編集可能な関わりの構築による自他との理想的な関係の創造であり、インスタントな幸福の享受を求める人々のニーズを満たす存在として注目を集めるものになった。

対する表現者は上記の鑑賞者たちの期待と、人間が芸術を求める上での根本的な欲求を参照し、鑑賞者からの反応や利益を追求する上で高いポテンシャルを持つ手段として件の展開を取り入れているのである。

二次元と現実が交錯する表現は、キャラクターコンテンツの鑑賞者および表現者双方に対して利益や幸福感をもたらすことを認められているのである。両者にメリットのある展開は自然と引き合うように生産と受容を求められ、今日観察できる様々なグッズ、イベント、作品の形を持って広がっていったのだ。

4.2 二次元と現実が交錯する表現が持つ可能性

ここまで過去および現代のコンテンツ鑑賞者、表現者が、二次元と現実が交錯する展開についてどのような姿勢で向き合い、役割や思惑を託してきたのかをまとめてきた。

では今後、件の展開はどのように発展していくのだろうか。ここからはコンテンツの鑑賞者および表現者たちがを支持する動機をもとに、両方の立場で作品制作にあたってきた筆者なりに、展開に対する見解を述べていこうと思う。

改めて筆者が研究の対象として二次元と現実が交錯する展開について考察を深めることを選んだ理由は、第一にこの展開に魅了された鑑賞者の一人であるためだ。日頃からゲームの主人公が装備しているポーチを実際に愛用しているし、リアルイベントに参加した際は推しキャラクターの等身大パネルと写真を撮るなど今回取り上げた様々なコンテンツ展開を享受し、充実した二次元オタク生活を送っている。そして筆者は自分が創作したキャラクターが身に附いているものと同じアクセサリーを制作したり、自分で撮影した観光地の写真にキャラクターが馴染むようなイラストを描くなど、二次元と現実が交錯する表現を活用する表現者でもある。だが、筆者は特に世の中に発信されるようなコンテンツに携わっているわけではない。趣味の範囲でコンテンツ鑑賞と制作を行っているだけの一般人である。つまりところ、二次元上の存在と我々が生きている現実世界とを交錯させる表現それ自体は、特別な技術を介さずとも創り出せるものになっていると考えられるだろう。今回取り上げたような展開の他、どんなものであれ創り出そうとする意志さえあれば、キャラクターたち——個人が思い描く理想像——を我々が生きる世界に喚び出すことは誰にでもできるようになったのである。ましてや、近頃様々な話題や物議を醸している生成AIを用いれば、より手軽になっていく可能性もあるだろう。

このように認知度の向上や技術の発展に伴い、キャラクターたちを現実世界に喚び出すことが容易になったのであれば、二次元と現実が交錯する表現はこれからどのように進化していくべきなのだろうか。これに対し筆者は、二次元のキャラクターたちと現実世界の我々が『空間』だけでなく『時間』を共有することに活路を見出している。

二次元キャラクターと現実世界が時間の関係で共鳴する展開も、現在まで位置情報を活用するスマートフォンゲームを筆頭に様々なものが発表されているが、筆者は特に『Pokémon Sleep』(注25)を一例として紹介したい。

『Pokémon Sleep』は、スマートフォンを置くだけで睡眠を計測・記録して、ポケモンの寝顔を集めるゲーム(注26)である。ここで登場するポケモンたちは、ARやVRなどの技術によって実際に枕元に等身大で現れるわけではない。彼らの姿形はプレイヤーのスマートフォンの中に存在しているだけであるが、プレイヤーが睡眠の計測を始めると画面の向こうのポケモンたちも三者三様の寝相で眠りにつく。そしてプレイヤーの起床と共に計測を終了すると、実際にプレイヤーが眠っていた時間などを参照してポケモンたちは様々な反応を見せるのだ。

基本的に人が無防備になり、意識を持ち得ない睡眠時間にキャラクターとの関わりを生み出すことに成功したPokémon Sleepの存在は、今後の二次元と現実が交錯する表現に新たな糸口を表したコンテンツであると言えるだろう。VTuberらのライブイベントや、アミューズメント施設等で作品世界の様相が再現された場所に赴いて『特別な時間』を共有することはもはや珍しいものではないが、Pokémon Sleepは鑑賞者の家およびベッドの中などで生活を送る時間——『なんでもない時間』——も、キャラクターと相互に関わり、反応しあう時間に変えたことが重要なのである。二次元上の存在と我々が生きる現実世界の時間を共有させることは、単に同じ空間にものを配置し、キャラクターをそこに『居させる』だけでは難しい。時間の経過に伴って相関的に変化が起こることで、鑑賞者がキャラクターや作品に対する従来の認知が変わっていくと共に、鑑賞者が送るあらゆる時間の在り方にも新鮮さを生み出すことができた時、新しい感覚を与える展開の方法として注目に値するものになっていくだろう。

鑑賞者としても制作者としても、様々な夢や願いが詰め込まれた創作作品やキャラクターたちの存在を自身の近くで確かめられることには、またとない快味と幸福を感じることができる。これは世界に溢れた人々の感情や見識を参照しても分かるように、様々な立場の人間たちに容認され、愛を注がれている感覚である。

この感性と共にキャラクターコンテンツを愛し、楽しむ人間たちがいる限り、非実在の存在と我々が生きる現実世界とを交錯させる表現を持つ展開が、地球上から失われることはないだろう。そして表現が進歩し続ける限り、キャラクターと人間の関係性にも変化が生じるはずだ。現在はただあつらえられた空間を分け合っているだけであっても、未来では当たり前のようにキャラクターたちと共に空間や時間の移り変わりを感じができるようになっているかもしれない。二次元上に表されていた理想像や世界観と、手を取り合うように生きていく、そう思えるような世界がやってくるかもしれない。

いつか我々が生きている世界と、我々が創り出した世界の境界線すら混ざり合う時、表現に関わるものたちは皆揃って幸福になれるだろうか。本稿執筆時点(2025~2026年初頭)以後に二次元と現実が交錯する表現および展開がどのように進化を遂げるにせよ、これまで表現するもの、それを受け取るもの全ての幸福を追求した結果として成立したこの創作の手段が、より多くの人々に良い影響を与えるものになれば、コンテンツおよび芸術文化としてこれ以上のことはないだろう。

筆者はこれからもコンテンツの鑑賞者として制作者の立場から、二次元上のキャラクターたち——創作された理想像——と現実世界が干渉し合う展開の動向をモニタリングしていく所存である。そして自他が創り出した理想の結晶たちと——今は空想の中で足並みを揃えながら——現実世界を生き、いつか彼らの存在それ自体が技術の進歩、あるいは人の手による発想の力によって新たな次元に到達することに期待を寄せながら、アニメライクキャラクターコンテンツの進退を観察していきたい。

(24467字)

【注釈】

- 注1)岡本健、山野弘樹、吉川慧『VTuber学』2024 岩波書店 P.65
- 注2)猿渡由紀『ディズニー『白雪姫』実写版が大コケか ポリコレ配慮で古典を今の時代に合わせる無理筋』(2025.12.14参照) <https://toyokeizai.net/articles/-/866707?display=b> や『スプラトゥーン』などの作品のキャラクタービジュアル、行動などがSNSや国内外の掲示板サイト等で時折取り沙汰される(<https://jin115.com/archives/52409976.html>など)ようである
- 注3)池上英洋『官能美術史 ヌードが語る名画の謎』2020 筑摩書房 P.97～98
- 注4)同上 P.98
- 注5)三重県立美術館 ミニ用語解説 <https://www.bunka.pref.mie.lg.jp/art-museum/53324036401.htm> (2025.12.5参照)
- 注6)同上
- 注7)池上英洋『アート・ビギナーズ・コレクション もっと知りたい ラファエッロ』2009 東京美術 P.70
- 注8)同上
- 注9)同上
- 注10)同上
- 注11)プレミアムバンダイ ひみつのアッコちゃん テクマクマヤコンコンパクトチーク
https://p-bandai.jp/item/item-1000094673/?srsltid=AfmBOopmKPxnMp3t89hzKo_09LBPkdEvp9VE7lu470b0z803WT_le2w (2026.1.16参照)
- 注12)『ひみつのアッコちゃん』作品紹介 | 赤塚不二夫公認サイト これでいいのだ！！
<https://www.koredeiiinoda.net/manga/akkochan.html> (2026.1.16参照)
- 注13)石井研士『「魔法」という矛盾：「魔法少女」形成期における「魔法」の位置付けについて』2018 國學院雑誌第119巻第6号 <https://k-rain.repo.nii.ac.jp/records/387> (2026.1.16参照) P.2 直前引用に合わせて年表記を西暦で統一した
- 注14)『ひみつのアッコちゃん』作品紹介 | 赤塚不二夫公認サイト これでいいのだ！！
<https://www.koredeiiinoda.net/manga/akkochan.html> (2026.1.16参照)
- 注15)ストーリー - ひみつのアッコちゃん（第1期） - 作品ラインナップ - 東映アニメーション
<https://lineup.toei-anim.co.jp/ja/tv/akko/story/> (2026.1.16参照)
- 注16)石井研士『「魔法」という矛盾：「魔法少女」形成期における「魔法」の位置付けについて』2018 國學院雑誌第119巻第6号 <https://k-rain.repo.nii.ac.jp/records/387> (2026.1.16参照) P.11
- 注17)たるかす『魔女っ子大全集 東映動画篇』平成5年 株式会社バンダイ P.143
- 注18)同上 P.46
- 注19)石井研士『「魔法」という矛盾：「魔法少女」形成期における「魔法」の位置付けについて』2018 國學院雑誌第119巻第6号 <https://k-rain.repo.nii.ac.jp/records/387> (2026.1.16参照) P.11
- 注20)鳥羽和久『推しの文化論 BTSから世界とつながる』2023 晶文社 P.132～133
- 注21)岡本健、山野弘樹、吉川慧『VTuber学』2024 岩波書店 P.91～92
- 注22)同上
- 注23)西本清和『感情の哲学：分析哲学と現象学』2018 効草書房 P.283
- 注24)Ronald de Sousa The Rationality of Emotion 1987 The MIT Press P.321
- 注25)『Pokémon Sleep』公式サイト <https://www.pokemonsleep.net/>
- 注26)『Pokémon Sleep』公式サイト Pokéモンの寝顔を調査しよう！

【図版詳細】

- 図1)全プリキュア展東京会場(https://www.toei-anim.co.jp/all_precure_exh/#anc-about 2026.1.14参照)に展示された変身アイテムの玩具 2023.2.17筆者撮影
- 図2)同上
- 参考図1)筆者の友人が所有する爆上戦隊ブンブンジャー(<https://www.tv-asahi.co.jp/boonboom/>)の変身アイテムの玩具 2025.12.30友人撮影
- 図3)NieR 15th Anniversary EXHIBITION 消セナイ記録(https://www.ticketport.co.jp/lp/nier_15th_ex/ 2026.1.14参照)に展示された作中主人公が使用する武器の一つ 2025.8.14筆者撮影
- 図4)同上
- 図5)花譜 #09 「心臓と絡縛」 【オリジナルMV】 0:50
<https://youtu.be/hcm1LGOxJbc?si=hJ5gKTd8HnVhTfWt> 2026.1.14参照
- 図6)花譜 #58 「アンサー」 【オリジナルMV】 1:21 <https://youtu.be/V0Olmwnnpj8?si=zYBI48gINZh-4Hc> 2026.1.14参照
- 図7)オープンワールドRPG『原神』 (<https://genshin.hoyoverse.com/ja> 2026.1.16参照)キャラクターの等身大パネル 2025.4.6筆者撮影
- 図8)全プリキュア展東京会場(https://www.toei-anim.co.jp/all_precure_exh/#anc-about 2026.1.16参照)に展示された等身大キャラクターフィギュア 2023.2.17筆者撮影
- 図9)同上
- 図10)池袋サンシャインシティ内専門店街アルパに設置された、ポケットモンスターの立体ジオラマの一部 2025.8.14筆者撮影
- 図11)個人でフリーゲームやキャラクターグッズを制作するナワシロ氏(https://x.com/nawashiro_kogin)による『国立遺伝子医学研究所』のロゴ入りボールペン
https://x.com/nawashiro_kogin/status/1892142984688468373?s=20 (2026.1.16参照)
- 図12)筆者が出身高等学校の文化祭で展示した創作キャラクターの等身大パネル 2021.9.29筆者撮影
- 図13)ジョヴァンニ・ティエボロによる『ヴィーナスと時間の寓意』 ロンドン、ナショナルギャラリーにて 2024.2.7筆者撮影
- 図14)ピカチュウ | ポケモン図鑑 <https://zukan.pokemon.co.jp/detail/0025> (2026.1.16参照)
- 図15)ブルーアーカイブ -Blue Archive-(ブルアカ) CHARACTER <https://bluearchive.jp/character> (2026.1.16参照)
- 図16)筆者が2025年6月に制作したキャラクターイラスト
- 図17)WIKIMEDIA COMMONS File:Jean-Léon Gérôme, Pygmalion and Galatea, ca. 1890.jpg
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jean-L%C3%A9on_G%C3%A9rôme,_Pygmalion_and_Galatea,_ca._1890.jpg?uselang=ja#%E3%83%A9%E3%82%A4%E3%82%BB%E3%83%B3%E3%82%B9 (2026.1.16参照)
- 図18)WIKIMEDIA COMMONS File:RAFAEL - Madonna Sixtina (Gemäldegalerie Alter Meister, Dresden, 1513-14. Óleo sobre lienzo, 265 x 196 cm).jpg
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:RAFAEL_-_Madonna_Sixtina_\(Gem%C3%A4ldegalerie_Alter_Meister,_Dresden,_1513-14._%C3%93leo_sobre_lienzo,_265_x_196_cm\).jpg?uselang=ja#%E3%83%A9%E3%82%A4%E3%82%BB%E3%83%B3%E3%82%B9](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:RAFAEL_-_Madonna_Sixtina_(Gem%C3%A4ldegalerie_Alter_Meister,_Dresden,_1513-14._%C3%93leo_sobre_lienzo,_265_x_196_cm).jpg?uselang=ja#%E3%83%A9%E3%82%A4%E3%82%BB%E3%83%B3%E3%82%B9) (2026.1.14参照)
- 図19)同上 部分
- 図20)池上英洋『アート・ビギナーズ・コレクション もっと知りたい ラファエッロ』 2009 東京美術 P.70より、上記パブリックドメインの図版から見切れている部分のみ利用
- 図21)ストーリー - ひみつのアッコちゃん (第1期) - 作品ラインナップ - 東映アニメーション
<https://lineup.toei-anim.co.jp/ja/tv/akko/story/> (2026.1.16参照)

【参考文献】

- 池上英洋『アート・ビギナーズ・コレクション もっと知りたい ラファエッロ』2009 東京美術
 池上英洋『官能美術史 ヌードが語る名画の謎』2020 筑摩書房
 石井研士『「魔法」という矛盾：「魔法少女」形成期における「魔法」の位置付けについて』2018 國學院雑誌第 119 卷第 6 号 <https://k-rain.repo.nii.ac.jp/records/387> (2026.1.16参照)
 岡本健、山野弘樹、吉川慧『VTuber学』2024 岩波書店
 たるかす『魔女っ子大全集 東映動画篇』平成5年 株式会社バンダイ
 塚田修一、松田聰平『アイドル論の教科書』2016 青弓社
 鳥羽和久『推しの文化論 BTSから世界とつながる』2023 晶文社
 西本清和『感情の哲学：分析哲学と現象学』2018 効草書房
 ブルーノ・サンティ、石原宏(訳)『イタリア・ルネサンスの巨匠たち……20 ラファエロ』1995 東京書籍
 Ronald de Sousa The Rationality of Emotion 1987 The MIT Press

【参考URL】

- 大川ぶくぶ先生がスプラトゥーン『イイダ』のファンアートを投稿→ポリコレ外国人「黒人の肌を白く塗るな！黒人差別だろ」→謝罪に追い込まれてしまう <https://jin115.com/archives/52409976.html> (2025.12.14参照)
 石井研士『「魔法」という矛盾：「魔法少女」形成期における「魔法」の位置付けについて』2018 國學院雑誌第 119 卷第 6 号 <https://k-rain.repo.nii.ac.jp/records/387> (2026.1.16参照)
 花譜 #09 「心臓と絡繆」【オリジナルMV】 0:50 <https://youtu.be/hcm1LG0xJbc?si=hJ5gKTd8HnVhTfWt> (2026.1.14参照)
 猿渡由紀『ディズニー『白雪姫』実写版が大コケか ポリコレ配慮で古典を今の時代に合わせる無理筋』
<https://toyokeizai.net/articles/-/866707?display=b> (2025.12.14参照)
 ストーリー - ひみつのアッコちゃん（第1期） - 作品ラインナップ - 東映アニメーション
<https://lineup.toei-anim.co.jp/ja/tv/akko/story/> (2026.1.16参照)
 爆上戦隊ブンブンジャー | テレビ朝日 <https://www.tv-asahi.co.jp/boonboom/> (2026.1.16参照)
 『ひみつのアッコちゃん』作品紹介 | 赤塚不二夫公認サイト これでいいのだ！！
<https://www.koredeiinoda.net/manga/akkochan.html> (2026.1.16参照)
 ピカチュウ | ポケモン図鑑 <https://zukan.pokemon.co.jp/detail/0025> (2026.1.16参照)
 ブルーアーカイブ -Blue Archive-(ブルアカ) CHARACTER <https://bluearchive.jp/character> (2026.1.16参照)
 フレッシュプリキュア！ 東映アニメーション https://www.toei-anim.co.jp/tv/fresh_precure/ (2026.1.14参照)
 プレミアムバンダイ ひみつのアッコちゃん テクマクマヤコンコンパクトチーク
https://p-bandai.jp/item/item-1000094673/?srslid=AfmBOopmKPxnMp3t89hzKo_09LBPkdEvp9VE7lu470b0z803WT_le2w (2026.1.16参照)
 三重県立美術館 ミニ用語解説 <https://www.bunka.pref.mie.lg.jp/art-museum/53324036401.htm> (2025.12.5参照)
 KAMITSUBAKI STUDIO 花譜 | ARTIST <https://kamitsubaki.jp/artist/kaf/> (2026.1.14参照)
 NieR Replicant ver.1.22474487139... | SQUARE ENIX <https://www.jp.square-enix.com/nierreplicantv1p2/> (2026.1.14参照)
 『Pokémon Sleep』公式サイト <https://www.pokemonsleep.net/> (2026.1.9参照)
 WIKIMEDIA COMMONS File:Jean-Léon Gérôme, Pygmalion and Galatea, ca. 1890.jpg

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jean-L%C3%A9on_G%C3%A9r%C3%A9me,_Pygmalion_and_Galatea,_ca._1890.jpg?uselang=ja#%E3%83%A9%E3%82%A4%E3%82%BB%E3%83%B3%E3%82%B9
(2026.1.16参照)

WIKIMEDIA COMMONS File:RAFAEL - Madonna Sixtina (Gemäldegalerie Alter Meister, Dresden, 1513-14. Óleo sobre lienzo, 265 x 196 cm).jpg

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:RAFAEL - Madonna_Sixtina_\(Gem%C3%A4ldegalerie_Alter_Meister,_Dresden,_1513-14._%C3%93leo_sobre_lienzo,_265_x_196_cm\).jpg?uselang=ja#%E3%83%A9%E3%82%A4%E3%82%BB%E3%83%B3%E3%82%B9](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:RAFAEL - Madonna_Sixtina_(Gem%C3%A4ldegalerie_Alter_Meister,_Dresden,_1513-14._%C3%93leo_sobre_lienzo,_265_x_196_cm).jpg?uselang=ja#%E3%83%A9%E3%82%A4%E3%82%BB%E3%83%B3%E3%82%B9) (2026.1.14参照)

Yes ! プリキュア5 -東映アニメーション- https://www.toei-anim.co.jp/tv/yes_precure5/ (2026.1.14参照)

Yes ! プリキュア5GoGo ! -東映アニメーション- https://www.toei-anim.co.jp/tv/precure5_gogo/ (2026.1.14参照)

【各種コンテンツに対する鑑賞者の反応として参照したURLおよび抽出コメント全文】

その1:映像編

・【公式】※取扱注意※「ウルトラビースト」対策用記録映像_UB03 LIGHTNING

2025.11.17 参照

<https://youtu.be/5f8soyFhTuA?si=PIND6XxXn5bAsJK1>

動画の総コメント数1509 (2025.11.20参照)

[@user-zyumozymo 3年前](#)

デンジュモクガチ推しだからこんな場面にあったら恐怖とか全部吹っ飛んでこっちから抱きつきに行くわ

[@churen_AS252 3年前](#)

UBがガチで侵略してきたらこんな感じなんやろなあ…

[@nabebe-t 3年前](#)

最初がチカと思った このショート見るとなんかワクワクする

[@reptiles1147 3年前](#)

リアリティーあって好き 何かこう…写っちゃった映像みたいな(伝われ)

[@はがねポケモンの使い手.癒希 3年前](#)

凄い！危ないと分かってても、ウルトラビーストに会いたくなる。だってめっちゃ綺麗じゃないですか！

[@ルナっち-e4d 1年前](#)

リアル感あって好き

[@ごましお-o9i 3年前](#)

やっぱ… 公式もつとこういうリアルなのやってくれ！！

[@ルト-y9b 3年前](#)

このリアリティある感じたまらん もっと色んなポケモンでやってほしい

[@クロム-m1s 3年前](#)

完全にホラーレベルだけど、現実にポケモンがいたら、こう言う質感なのかな～ってのが感じられて良い！！！

[@MIKAGE_796 3年前](#)

デンジュモクガチ推し勢には嬉しさしかない 動画撮ってた人が羨ましくもある(???)

[@85468rjm 3年前](#)

これほんとにいたらめちゃくちゃ怖いだろうなあ、、、でもかっこいいわデンジュモク

[@トカゲモドキ白黒のぬいぐるみ 3年前](#)

デンジュモク好きだから実際に会ってみたいなあ(`・ω・`)

[@ヌオーは神 7か月前](#)

映像から見たら可愛いけど実際見たら気絶するくらい怖いんだろーな

・【公式】※取扱注意※「ウルトラビースト」対策用記録映像_UB01 PARASITE

2025.11.17 参照

https://youtu.be/4LuSau0ndDY?si=1OxHOgQ3T7_ALHpr

動画の総コメント数465 (2025.11.20参照)

[@ham_ham3](#) 3年前

周りに普通のポケモンが居なさそうな雰囲気だから、僕らが普段生活している現実世界にUBが現れた感じがする、、、

[@MK-ox6ti](#) 3年前

リアルに想像したら結構怖い。でも見てみたい。

[@mttya](#) 4か月前

なんだろう…なんて言うか異質な存在感がすごい

近づいたら絶対に終わると確信させてくる

[@まんじゅう-x7y](#) 2年前

生活にいる感じすごい好き

[@ねむ-m5o](#) 11か月前

リアルと2次元が混ざってるこの感じ、こびと図鑑すぎる

[@ビス-h9e](#) 3年前

ウツロ現実にいたらめちゃくちゃ怖いな

[@ゴエン](#) 50 3年前

こういう場面に出会した時、こっちも信頼するパートナーポケモンを繰り出したいよね。妄想の中でモンスター
ボール握りしめてるわ。

[@yusuke3232](#) 3年前

こういう人間社会に現れるのなんとなく好き

[@レモン魔界産](#) 3年前

人気の無い暗がりに居られたらホント怖い。

[@hanashin07](#) 3年前

昨日夜中歩いてたらまたまこと同じところ通つてめちゃくちゃ期待しちゃった

[@raigmanMAN](#) 3年前

怖すぎるなあ現実だと

・【公式】※取扱注意※「ウルトラビースト」対策用記録映像_UB02 EXPANSION

2025.11.20 3参照

<https://youtu.be/K1pwY1CrV0o?si=qNcX3YAvD0y-nWfI>

動画の総コメント数1098 (2025.11.20参照)

[@Raou_15aji 3年前](#)

こういう架空の生物が現実に介入してくる系大好き

[@A_1658-s 3年前](#)

こんなマッショウが空から来たら普通に怖いw

[@ゲーム-g7w 1か月前](#)

これ見てマッシブーンに血吸われたい度が上がりすぎるよ、ありがとう運営

・【公式】※取扱注意※「ウルトラビースト」対策用記録映像_UB02 BEAUTY

2025.11.20 参照

https://www.youtube.com/watch?v=iGMExOCVPYY&list=PLjvpm_7akr2ezT92a83xK1K4283qTuop6&index=4

動画の総コメント数577 (2025.11.20参照)

[@223さん 3年前](#)

未知の生物感があって好きだな

・【公式】※取扱注意※「星の子」と「未知の人物」対策用記録映像

2025.11.20 参照

<https://youtu.be/k59FPArBHAM?si=HV8p6kPxMwbjxyRB>

動画の総コメント数426 (2025.11.20参照)

[@ancientmoon5039 3年前](#)

最近の実写風ポケモンpvマジで好き過ぎる

[↳ @レジドラゴ2024 3年前](#)

バックルームとかscp味を感じるレジねー^^

[@yonagirei3827 3年前](#)

コスモッグすごい可愛くて好きなんだけど、目が合った瞬間ゾクッとした 😍

実際に相対した気分を味わえました！！

[@HH-qe2ds 3年前](#)

こっち見られたときの終わった感

[@なにモノ 3年前](#)

サンムーンの世界感を現実とリンクさせるの最高

[@てらほし 3年前](#)

意外と、リアルに起こりそうな話

探せば案外身边にあるかも……

そんな感じにさせてくれる公式流石

[@ハローのとま 2年前](#)

ほんとうにぽけもんいたらこんなんなんかなっておもう

[@ひょっとこの面 8か月前](#)

ホントにこうならイイのに…

[@minnaahoLOL 3年前](#)

ポケモンってほんまにおったらこんな怖いんか 外歩けんわ

[@walkerarnold9414 3年前](#)

この路線、めちゃくちゃ良いと思うんだよな

Blenderで俺も作ろうかな。

レックウザとかを新宿上空に飛ばしたらおもろそう。

・【公式】※取扱注意※「ウルトラビースト」対策用記録映像_UB04 SLASH | UB05 GLUTTONY

2025.11.20 参照

https://youtu.be/Nb7K_F3Dow?si=wMxeFOQhJoA4Ec3H

動画の総コメント数996 (2025.11.20参照)

[@蓮のフラー 3年前 \(編集済み\)](#)

野次馬が興味を示して危険を顧みずに動画撮ってたりしてるのがよりリアルさを引き立てているの最高

[@フロッピー-y4w 3年前](#)

アクジキングはマジで野次馬してたらご飯その1にされる可能性ある

というのを知らない人が動画撮ってるのがリアルでヤバさも際立って好き

[@user-c14h9cl5 3年前 \(編集済み\)](#)

自分が喰われるかもしれないのに近くに寄って動画撮ってるのが現代の風刺画的な感じがして好き

[@user-nibuchaaaaan 3年前](#)

このシリーズ変に現実味があって怖いんだけど、見たくなってしまう

[@obaka1253 7日前](#)

今気づいたけどこれ、場所が東京中央区でポケモン世界では正確に東京と名義された場所はなかったはずだから
ポケモン世界じゃなくて現実の世界に来てるかもって解釈もできる

[@ROBE_krsmer 3年前](#)

めっちゃアリティですげえ…危険なubってこんな恐怖感じるのにトレーナーすごいな。

[@I-am-a-superman 3年前](#)

すげえ、本当に自分がそこにいるみたいや……映像技術の進化すげー！

[@ムタ-g2w 3年前](#)

この日常に突然現れた感がすごくいい。ポケモンというよりSPCとかそういう類の怪物味が強い。

[@みじゅ-l5z 5か月前 \(編集済み\)](#)

あんなでかい生き物現れたら怖いよな…

とりあえず動画に残しとこ感がすげー

[@nagi_hoshiful 3年前](#)

怖っ…

でも観てしまうのは、恐怖の中にどこか美しさがあるからなのかも

[@kkrttytsmah 5か月前](#)

最初ほんとのニュースかと思った笑笑

リアルに凄いんよな…

[@aruto_natsume 3年前](#)

柵如きで安全と思ってる野次馬達がアリティだしてるよねほんと…

最後での察しておく…

[@すまない-u3u 3年前](#)

そうです。正にこれです。

私が見たかったものは過去の"ultra beast lightning"のように、ポケモンが現実の物質に干渉しているシーンです。

"ultra beast braster"等の動画は人間のリアクションのみが描写されていました。

しかしそれだけではアリティを追求することはできないのです。

是非これらの素晴らしいshortsを英語圏向けに配信してください！

・【公式】※取扱注意※「ウルトラビースト」対策用記録映像_UB04 BLASTER

2025.11.23 参照

https://youtu.be/ZFTel4R9IMA?si=H_JUZmc_UEZ4d6P

動画の総コメント数1040 (2025.11.23参照)

[@長月籬 3年前](#)

ガチ感がエグくてこのシリーズ大好き

[@みかん んみ 3年前](#)

人のスマホの中もしっかり再現されてるのやっぱ好き

[↳@TANAKA.NO.HAZIMARI 3年前](#)

実際の映像でしょ...?()

[↳@bulebull-w4y 3年前](#)

記憶改ざんされた?

[@prototypechaosCH 3年前](#)

ポケモンに見えないヤバさが伝わってくる

[@yamazaki_badman 3年前](#)

音割れしてる感じというか、音の質感が本当にいるっぽくて好き

[@ikko_0303 3年前](#)

これが現実にいたらヤバいが、これに立ち向かうトレーナーを求めてる風が出てて好き

[@DrDaisuke 3年前](#)

ホエルオー然り一部の大きすぎるポケモンってゲームだとバトルフィールドに収まるように縮小されてると思う
けど、カグヤっていざ目の前にいるとこんなにデカいんだな…

[@月蝶-tukiha 4時間前](#)

コレ本当にいるみたいですごく好き~

[@サムネ詐欺を許すな 1年前](#)

みんな身の安全より撮る事優先してるのがリアルすぎる

[@Kai924-w1u 3年前](#)

想像の10倍ぐらいデカかった。

[@raru6490 3年前](#)

人の声が入ってるのがガチっぽいし霧がかかってるの好き

[@ふわふわこひつじ-h5k 8日前](#)

こう街中に出られるとマジでバケモン感マシマシで最高

こういうホラーじゃないけど、こんな感じのゲームも欲しいな

[@crokoroko3454 3年前](#)

映像で所詮作り物なんだけど、ガチで怖いの笑

フィクションに信憑性を持たすこの動画好き

[@smu3589 3年前](#)

このシリーズリアルで結構好き

[@新田友基 4か月前](#)

実際にいたらこんな大きさなのか…

・【公式】※取扱注意※「ウルトラビースト」対策用記録映像_UB05 GLUTTONY_2

2025.11.23 参照

https://youtu.be/9V7_kKIoGm8?si=rpg-hj85dO8vKmXj

動画の総コメント数627 (2025.11.23参照)

[@赤狐-k6n 3年前](#)

スマホ出して撮ってるせいで捕まりそうになってるの皮肉効いてて好き

[@Jundesu-12 1年前](#)

現実にいたらほぼ終わりで草

[@egg-junior-KH 3年前](#)

過去一命の危機を感じるシチュ

[@こはく-y1j 2年前](#)

アニメやゲームだと面白い！で済むけどリアルにいたら実際めちゃくちゃ怖いよね。

このshortの世界の人たちは自分のポケモンとか持ってなさそうだから余計に。

[@papuracuba 2年前](#)

この移したいけど衝撃的すぎて移せてない感リアルで好き

[@SLIMEkawash1 2年前](#)

アクジキングは対戦では使われないけどデカイし怖いな こんなデカイんだこいつ

[@しい-gls 2年前](#)

実際ポケモンって怖えよな

[@ともきち-z6c 3年前](#)

中学生の頃はこうやってポケモンが現実に来ないかなって妄想してたもんだ笑笑

[@みつきrill 3年前](#)

現実にこんなのが出てきたら怖えな

[@umi9r 3年前](#)

アクジキング実際に現在世界に出てきたら怖いよ！

・【公式】※取扱注意※「ウルトラビースト」対策用記録映像_「日輪」

2025.11.24 参照

<https://youtu.be/asa9NYeJDzo?si=RwiF-5o4MEv8MH1j>

動画の総コメント数1205 (2025.11.24参照)

[@slaru8665 1年前](#)

言葉が単調になるの本当リアル

もしポケモンが現実にいたら…何て昔は考えてたけどUB来たらもうトラウマで外出れなくなるわw

[@青空フリッパー 2年前](#)

ヒーローがいる安心感ってこんな感じなんだろうな

[@kami-ryoiki 2年前](#)

これ実際だったらパニックもんだろうけどちょっと楽しそうやなって思う

[@水のくるくるルシア 2年前](#)

これ何がすごいってしっかり影も作り込まれてるところがリアル感増してヤバすぎる

[@user-tk1582 2年前](#)

こんなん子供のころにみたら本当にいると思っちゃう！（ピカチュウはどこかにいるもんだと思ってました）

[@グリッヂェンモン 2年前](#)

現実世界もこんな不思議なことだらけだったらいいのになあ

[@鈴木かろく 2年前](#)

自分が子供のころ想像していたもしポケモンが現実にいたらっていう多分このあとソルガレオに認められた主人公（自分）が後々ソルガレオと一緒に強大な敵を倒すそのプロローグみたいなそんな妄想をまさに具現化したような動画。伝われ

[@ぱいざんわさび 2年前](#)

リアルでポケモンいたら恐怖などとよくわかる動画。

[@うらん坊 359 1年前](#)

人間の反応がリアルだからポケモンが現実的に見える！

実際こんなん見たら泣くだろうな

[@kubosannsaikou 2年前](#)

結構リアルですよ

[@zerochannel8151 2年前](#)

現実と虚構が混ざった感じ、本当たまらんna！

[@晃太郎-f1j 2年前](#)

ポケモンがいる世界だとこういうことが多いと思う

[@user-xn6xj4zj7l 7か月前](#)

マジでいつかこういう世界になってほしいな

[@今年は幸せにする 2年前](#)

ポケモンのいる世界

[@狐のキュウ 2年前](#)

これCGなのか現実なのかわからぬくらいはくりょくですごい

[@アーサー木実 2年前](#)

本当にポケモンの世界だったらこうなるのかあ・・・こわつ

[@AnubiTerror 2年前](#)

マジのバイオハザード恐怖過ぎるやろ

ウツロイドと現代社会ってこんなに不気味になるんやな

・【公式】※取扱注意※「ウルトラビースト」対策用記録映像_「月輪」

2025.11.24 参照

https://youtu.be/DQqUr4aBA0E?si=i_2yBc0ZgxjRriP0

動画の総コメント数1542 (2025.11.24参照)

[@haveaniceday9111 3年前](#)

こちらを落ち着かせるように見つめるルナアーラさんにドキドキしてしまった

[@ぼてわた 2年前](#)

ルナアーラが「生きてる？」って感じでゴンドラ覗いて撮影者達が「え…？」って困惑してるのリアルでいい。

「助けてくれたの…？」が出るのはアニメっぽいというか。

こうやって人間視点で見るとルナアーラも怖くて助かる

[@もちうさぎ-h5b 3年前](#)

リアルでいたらめちゃくちゃ怖いんだろうけどすごいかっこいいな

[@FOCUS-x8v 3年前](#)

音響良すぎる

ルナアーラが飛んできた時のゴオッ！って音とかゴンドラが揺れて軋むギギギ…って音とか、リアル感あって超カッコいい。

[@ofuro-241 5か月前](#)

小さい頃から大好きならぬルナアーラが現実の場所にいて、CGだから会える訳ないけど、

確かにそこにいるような気がして

[@マジックムービー 3年前](#)

実際アニポケの世界観だったらこれが日常茶飯なんだろうな…

[@カツカレー-c6h 5か月前](#)

これ桜木町のとかか、よく知ってるだけにまさに非現実的とはこのことかと感じる

[@十六夜咲夜-clf 2年前](#)

幻想的ですね

まるで異次元と現実の境目みたい……

[@エリック上田-o9b 2年前](#)

こういうリアルにCGでポケモン生み出すの大好き

[@OhenjiArigatou 9か月前](#)

実際にポケモンいたらこんな感じなのかなあ。ただ可愛いかっこいいだけじゃ行かないし、ゲーム、アニメの中でも被害出てるもんね。

[@うらうら-u8v 11か月前](#)

これマジであるものだよって言われても信じるわ 😊

[@ポケ猫です 4か月前](#)

本当にポケモン現実にいてほしいかも……

[@さんトマト-h9j 2年前](#)

こんなもん見せられたらポケモンの世界に行きたくなるわ、クソッ！

[@やりすぎちゃいました 10か月前](#)

ここ多分撮影地みなとみらいだよな。

マジでほんとにして出てきて欲しい

[@white-high6962 2年前](#)

ポケモンの世界がリアルになったらこんな感じか…

タケシすげーな

・【公式】※取扱注意※「ウルトラビースト」対策用記録映像_UB:STICKY | UB:STINGER

2025.11.24 参照

https://youtu.be/KJMIVRZgI1U?si=N9E7F-e6M9_z6q4Q

動画の総コメント数116 (2025.11.24参照)

[@ヤミヤミ-z9k 2年前](#)

こういう都市伝説みたいなのはばっかり出して欲しい

[@igniterekka 2年前](#)

監視カメラに気付くほど知能が高いのが怖いな

[@user-nibuchaaaaan 2年前](#)

この見てて気づかれた時のハラハラ感は何事にも代え難いな

[@全力ミント 2年前](#)

こういう映像すこ(語彙力)

[@ZenPulse_EchoNest 2年前](#)

リアルで居たらなんやかんや楽しいんだろうな

・【公式】※取扱注意※「ウルトラビースト」対策用記録映像_UB:LAY

2025.11.24 参照

<https://youtu.be/vFgJ0yr-wf0?si=m5H8neTCIBL-ZPTd>

動画の総コメント数441 (2025.11.25参照)

[@本当にとても美味しい納豆巻 2年前](#)

最初から写ってるやつが実はってやつ大好物

[@tureturebouzuu 2年前](#)

赤く発光していないから恐らく敵意はない

。。。かわいい

[@North_gorilla 2年前](#)

動き出すまで割と違和感なく背景に溶け込んでこんるのCG技術すげえと思った

[@umiusi 2434 2年前](#)

近くの岩かと思ってたものがこのスピードで迫ってくるの恐怖すぎる

[@heityon 2年前](#)

生身の人間じゃ絶対敵わない巨大なモンスターが迫り来る恐怖感がヤバい

[@muine1299 2年前](#)

こういうポケモンを現実に感じる映像大好き

[@リューラク 2年前](#)

ちょっとリアルすぎません…？

[@aaaaaan 454 2年前](#)

ガチリアルでいたら怖すぎて漏らす

・【公式】※取扱注意※「ウルトラビースト」対策用記録映像_UB:BURST

2025.11.24 参照

<https://youtu.be/arCMxivQKNY?si=gQ-7j2b67X-AiIor>

動画の総コメント数268 (2025.11.24参照)

[@Rooooodoooooo 2年前](#)

リアルでこのシリーズすこ

・花譜 #58 「アンサー」 【オリジナルMV】

2025.11.26 参照

<https://youtu.be/V0Olmwnnpj8?si=zYBI48gINZh-4Hc>

動画の総コメント数2437 (2025.11.26参照)

[@misora0912 5年前](#)

曲が良いのは勿論だけど、PVの技術が目に見えて向上しててビビった……

過去を喰らうでも「いやこの構図のモデリングはムズいだろ…」というような微妙な角度の構図があったのに、今回それを更に越えてきてる…今回特に花譜ちゃんの足元がしっかり「立ってる」感じがした、重心がしっかりあって、本当に街中に立っているようだった

花譜ちゃん本人も、花譜ちゃんを作り上げる全てもこの先どんどん進化していくんだろうなと思うとめちゃくちゃ興奮する

[@ゆうご-w3k 5年前 \(編集済み\)](#)

これってCGだよね。

凄くない！？リアルとの差がわからない！

花譜ちゃんや、カンザキイオリさんもすごいけど、CGクリエイターさんもとても凄いよね。

[@める-m2w 5年前](#)

このPVはそのまま東京の街並みを撮影した場面と、カワサキさんが3Dで制作された街並みの両方が出てきてるのだそうです。

どっちがどっちか分からぬほど綺麗で現実的です。

・【組曲】花譜×佐倉綾音 #92「あさひ」【オリジナルMV】

2025.11.26 参照

<https://youtu.be/88VEBN7QIoo?si=nR6FheH6zUoOCH6I>

動画の総コメント数1313 (2025.11.26参照)

@rei_observer 3年前 (編集済み)

花譜ちゃんの細いけど力強い歌声と佐倉さんの芯がある力強い歌声が合わさるの本当に綺麗

virtualとリアルが違和感なく融合しててMV凄かった

@海に行きたい 3年前

花譜さんと佐倉さんが手を重ねている、現実と仮想の距離が近くなつたんだなあ。

@ショコラゞ 3年前

実際は見つめ合ってないのに

映像を通して見つめ合ってる

ってことがなんかエモい…………

@youcan_flyahoge 3年前

バーチャルとリアルが合わさってるのに違和感がないことが凄い✨

繊細で洗練されてて、優しい感じが好きだーーHonda

@element251 3年前 (編集済み)

遂にきた…ちょっとした物語みたいで満足感えぐい…！

そしてMV本当に凄い…このバーチャルとリアルの境界を曖昧にするのほんまに好き

@aqua4185 3年前

もはやかふちゃんは3次元だなってレベルでMVに馴染んでる。私服衣装も可愛い。コラボは色んな形でどんどんやって可能性を広げていってほしい。

@いんそみゅにあ 3年前

形は違えどお互いに住んでる世界は2.5次元なのいいな

@michael8888micha 3年前

あやねるという3次元の人間と一緒にいることで花譜ちゃんの存在がよりこちら側に迫する。

神椿は2次元と3次元の境界線を溶解するのが上手い！！

その2:版権グッズ編

- ・ジョジョシリーズの一番くじ景品、またはプレミアムバンダイアクセサリーコレクション
パッショーネのバッジに対するX上の反応集

【検索ワード：パッショーネ バッヂ】4

https://x.com/Ciliegia_0615/status/1850165359325896905?s=20

Ciliegia@Ciliegia_0615 午後10:19 · 2024年10月26日

↓↓引用失礼します パッショーネのバッヂほしいですね～ 学校の制服に校章の代わりとして付けたいものです

https://x.com/BMI_22_9/status/1850649730352857406?s=20

M6 @BMI_22_9 午前6:24 · 2024年10月28日

なんでもないような顔で電車に乗っているがしかし、私のジャケットにはパッショーネのバッヂが付いている

<https://x.com/BonjuruRomanMan/status/1878309689168953726?s=20>

ボンジュール ロマンマン @BonjuruRomanMan 午後2:15 · 2025年1月12日

スーツなのでパッショーネのバッヂつけてる

↳ボンジュール ロマンマン @BonjuruRomanMan 午後1:17 · 2025年1月13日

のんぶろ 心はいつでもパッショーネや

【検索ワード：パッショーネ バッジ】7

<https://x.com/GotoYurina/status/1718110194935443550>

後藤悠里奈 goto_yurina(ライター) @GotoYurina 午後0:39 · 2023年10月28日

シャツの袖口のボタンを失くしてしまって応急処置的にパッショーネのピンバッジを着けてみたんだけど、普通にかわいいし、さりげなくグッズ身に付けられるし、これめっちゃいいな…

https://x.com/suppai_kabos/status/1853656589728976935

かぼす @suppai_kabos 午後1:32 · 2024年11月5日

ココ・ジャンボ目当てでジョジョ一番くじ買ったら予算内でラストワンにならず、ダブった物を同僚に渡してまわる不審者になってる ちなみに一番人気はパッショーネのバッジ 特に女性社員から人気があるんだけど、これ付けてプロシューート兄貴と結婚したいとか真顔で言っててヤバいんだ 既婚者なのに

https://x.com/marumi_marui/status/1849851161475678327

もふちんちん @marumi_marui 午前1:31 · 2024年10月26日

ペリーコロさんのラバストゲット出来た 案外ラバスト出ない… ピザ皿も欲しいのは全て手に入れた。 最高だ今回の一一番くじ パッショーネのバッジもゲット出来たので明日から職場で付けます最高かよまじで

<https://x.com/tomami0105uta/status/1849875229667140036>

とまみ @tomami0105ut a午前3:06 · 2024年10月26日

ジョジョ一番くじ引いてきた～ パッショーネのバッジ欲しかった  私もパッショーネになりたかったああ！

https://x.com/mb_nk/status/1843231794633801930

udnk @mb_nk 午後7:08 · 2024年10月7日

パッショーネのバッジほしい  パッショーネ入団できる

<https://x.com/DjOB7YCNEm9/status/1920027241461006652>

S @DjOB7YCNEm9 午後5:05 · 2025年5月7日

でもこういう作中に出てきたものって普通のグッズより欲しくなっちゃいますよね。おれこの前の5部一番くじ、パッショーネのバッジ欲しかったんすよね。当たんなかつたけど…。

https://x.com/Muru_ra414/status/1948980367123513819

むる @Muru_ra414

ジョジョワ、パッショーネのバッジ付けて言ったらスタッフさんみんなパッショーネの方ですか？って言ってくれてめちゃくちゃ楽しかった

午後2:35 · 2025年7月26日

↑関連する個人的経験

2015年頃？のユニバーサルスタジオジャパンのユニバーサルクールジャパン内コラボ「進撃の巨人THE REAL」で劇中アイテム「地下室の鍵」のネックレスを購入

確かまずアニメ版の鍵のデザインが個人的にすごく可愛く見えたことと、やはり劇中アイテムを実際に手に取り自分のものにできるという点に子供心ながら惹かれたのかもしれない。

レジをしてくださったスタッフさんが「地下室行くんですか？」と声を掛けてくれたことも今だに印象深い自身を作品の世界と同じラインの者として接してくれることは子供の心にも響く演出であったと言えるだろうか

・様々なアニメ、特撮系作品の変身アイテムに対するX上の反応集

【ツイステッドワンダーランドのキャラクターの装備品、マジカルペンのなりきり玩具宣伝ポストへの引用

https://x.com/bandai_toys/status/1991703116761190898】2

なぎむろ @nagimuro 08 午後2:41 · 2025年11月21日

幼い頃にバンダイさんのおもちゃをたくさん買ってもらっていました。憧れのヒーローがテレビの中で使っている武器や変身アイテムを自分で扱えるというあの興奮。大人になってもその興奮を味わえる。なんてしまわせなことでしょう。いつまでも童心を忘れてください。5本ください。

https://x.com/sub_sarah_/status/199220963142337752

さらは @sub_sarah_ 午後9:32 · 2025年11月22日

これで私もハーツラビュル寮生に 

その3:リアルイベントの展開編

- ・VTuber事務所にじさんじのリアルイベント「にじフェス」及び「にじフェス展」の等身大パネル展示に対するX上の反応集

【検索ワード：にじフェス 等身大】 2

https://x.com/rn_mfknyu/status/1937137817282596918

るん @rn_mfknyu 午後10:17 · 2025年6月23日

この前にじフェス展に行ってきた！最初から最後までずっとワクワクして面白かった～ 初めて等身大パネルの実物見たけど「そこにいる」感じ凄かった、ちっちゃくて可愛かった ロアちゃんへのメッセージも書いてきたよ！ロアちゃん大好きなのだ～♡ #にじフェス展

<https://x.com/Gt3J6/status/1893278526297518425>

みやした(XwX) @Gt3J6 午後9:35 · 2025年2月22日

わしの身長でライバーさんのAR見たいよお… □ いつか行きたいのでそれまでにじフェスやってて… □ 等
身大パネル感じてえよ…

【検索ワード：にじフェス パネル】 8

https://x.com/_kokuto_nya/status/1893155578161320014

黒糖 @_kokuto_nya 午後1:27 · 2025年2月22日

#チグサーチ にじフェス2日目！ □ □ チグちゃんパネルに会えたよ～！ また一緒にお写真撮れてうれしい(・・)♥

<https://x.com/petit805/status/1893548408121762180>

ましろ □ @petit805 午後3:28 · 2025年2月23日

パネルに会えたし念願の共通衣装も見れたし本当に最高すぎるにじフェスでしたㅠㅠ □

<https://x.com/Kx7G7m/status/1901115428124188893>

おゆめまる @_Kx7G7m 午後0:36 · 2025年3月16日

TDCAコラボ間に合ったあ！！！！にじフェスの時、すーぴのパネル会えなかつたからやつと一緒に撮れたあ
□ □ 観覧車のすべしゃーれボイス、てえてえが詰まっていてオタクにっこりだったヨ…………(〃〃) □ #
すずさーち

https://x.com/kurunPom_/status/1893251643828781176

くるぱむ @kurunPom_ 午後7:49 · 2025年2月22日

#サーモンありなん にじフェス楽しかった～！お兄さんの落書きもパネルも出逢えて幸せでした □ 来年はステージも現地で見に行きたいです！

https://x.com/nm_ss23/status/1893565074067071315

りぶ @nm_ss23 午後4:34 · 2025年2月23日

初めてのにじフェスで緊張したけれどめっちゃ全力で楽しめたよ □ ひまちゃんのパネルとも出会えて一緒に猫耳ポーズでお写真も撮れて嬉しかった！！にじフェス最高！！ #みてみてひまち

https://x.com/ikura_yrnr/status/1893662803262636282

九瀬 @ikura_yrnr 午後11:02 · 2025年2月23日

_2025.02.23_にじフェスDay.3_本当ににじフェス楽しい~!! 今日はちゃんとパネルのちまざんに会えたよ~
!!! [REDACTED] [REDACTED] 音楽室行つたんだけど、3/8のオケコンがもっと楽しみになつちゃつた [REDACTED] これからも楽しみ
たくさん!にじフェスお疲れ様でした [REDACTED] #にじフェス2025_Day3 #ちまとおはなし

https://x.com/1O8rei_/status/1863262069266821187

りな [REDACTED] [REDACTED] @1O8rei_ 午前1:41 · 2024年12月2日

さんばかライブとにじフェスの祈願にお参り行つてきたよー [REDACTED] 帰りにコトブキヤのパネルにも会いに行つてき
た [REDACTED] ちょっとまえにビブレのコラボも行つてきた!地元にいるの嬉しいでちょくちょく寄つてる(笑)もう少し
で会える~で頭いっぱい [REDACTED] [REDACTED] #賢者キッズ

https://x.com/minyny_25/status/1939689182169047271

みにや [REDACTED] @minyny_ 25 午後11:15 · 2025年6月30日

。。上半期まとめ。。あつという間だった上半期… [REDACTED] 4月から新社会人ということもあって、不安でいっぱい
だったけど、クレアさんのおかげで楽しい日々を過ごせてたよ(T^T) ありがとう♡ にじフェス2日間ともパネル
に会えたのが半年の中で1番嬉しかった [REDACTED] ε* #みてみてクレアさん *3

・Pokemon GOのGoogle Playレビュー

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nianticlabs.pokemongo&hl=ja>

2025.12.10参照

北条聰美

2024年4月5日

話題になるだけあって確かに面白いです。家や町にポケモンが出てくる夢のような事をアプリで体験出来るのは
嬉しい。

Googleユーザー

2018年10月16日

ポケモンにハマった事のある人なら、現実世界にもポケモンがいたらなーサトシみたいに好きな相棒と世界中を旅できたらなーと1度は考えたと思います。このゲームはバーチャルですがそんな妄想を少しだけ体験できます。通勤通学の途中で、家や近所の公園で、旅行やちょっととした出先で様々なポケモンが出てきます。強さ、リア度気にしないで好きなポケモンを連れ歩くも良し、個体値や技の厳選するも良し、ひたすらジムにゾンビアタックするも良し、図鑑完成させる為に遠征するも良し。遊び方は人それぞれです。

Googleユーザー

2019年5月1日

子供達が夢見るポケモンマスターを具現化したとても楽しいゲームです!

原亘佑

2024年8月27日

すごく楽しいです。これにつきます。本作にはポケモンHOMEなど他作品からポケモンをもってくる機能がなく、送ることしかできないのですが、このゲームの最大の特徴である、現実の位置情報とリンクする仕様と相まって、ポケモンを一から育てるので、想像以上に愛着が湧きます。