

『鬼滅の刃』における表現形式の多層性の検討
——原作マンガから能狂言版および舞台版への展開を中心に

The Diversification of Expressive Forms in ‘Demon Slayer’:

Focusing on the Evolution from the Original Manga to the Noh and Kyogen and Stage Adaptations

鈴木裕輔（名城大学外国語学部）

SUZUMURA, Yusuke (Faculty of Foreign Studies, Meijo University)

要約

吾峠呼世晴によるマンガ『鬼滅の刃』は、2016年2月から2020年5月まで『週刊少年ジャンプ』に掲載された。連載中の2019年4月にテレビアニメ放送が開始されたのを皮切りに、マンガ原作は舞台（2020年1月）、映画（2020年1月）、能狂言（2022年7月）というように様々な表現形式へと移植されている。そこで、今回われわれは、これまで体系的な研究がなされていない、もしくは研究が緒に就いたばかりの能狂言版および舞台版の『鬼滅の刃』に焦点を当て、両者の比較を通して原作マンガがどのように人によって演じられる舞台表現へと変容しているかを検討した。その結果、能狂言版の『鬼滅の刃』と舞台版の『鬼滅の刃』は二つの異なる形式を取っているというだけでなく、それぞれの目的を忠実に達成することで、『鬼滅の刃』という作品そのものが持つ、様々な表現が可能であるという柔軟性や多層性を示していることが明らかになった。

The manga *Kimetsu no Yaiba* (Demon Slayer) by Koyoharu Gotouge was serialised in the Weekly Shonen Jump from February 2016 to May 2020. Following the start of the TV animation series in April 2019, the manga has been ported into various forms of expression, including a stage play (January 2020), a film (January 2020), and a Noh and Kyogen performance (July 2022). Therefore, in this paper, we focused on the Noh and Kyogen version and the stage play version of *Kimetsu no Yaiba*, which have not been systematically studied or are only just beginning to be researched. Through a comparison of the two, we examined how the original manga is transformed into stage performances enacted by actors. As a result, it became clear that the Noh and Kyogen version and the stage play version of *Kimetsu no Yaiba* not only take two different forms, but also faithfully achieve their respective purposes, demonstrating the flexibility and multi-layered characteristics of the work itself, which allows for various forms of expression.

キーワード：鬼滅の刃、能狂言、舞台、アダプテーション

1. はじめに

2003年にマンガ『テニスの王子様』がミュージカル化され、好評を博した。原作マンガを連載した集英社の『週刊少年ジャンプ』は、ミュージカル版『テニスの王子様』の成功を受け、多くの人気作品を舞台劇やミュージカルとして上演している。『週刊少年ジャンプ』に倣い、他のマンガ雑誌で発表された作品も舞台化されている。また、『NARUTO』や『ワ

ンピース』のような人気作品は歌舞伎作品として上演されている。こうした作品は、その時々の話題となった出来事や文楽や浄瑠璃など他の分野の作品を移入してきた歌舞伎の本来の姿を反映した試みとして高く評価されている。これに対し、三島由紀夫の『近代能楽集』や馬場あき子、西野春雄などによる新作能、あるいはマンガが能楽を取り上げることはあっても、マンガ作品が能楽作品として制作されることはなかった。一方、舞台版『鬼滅の刃』は、原作マンガが『週刊少年ジャンプ』に連載中であった 2020 年 1 月に第 1 作が初演され、2025 年 4 月には第 5 作の上演が始まった。

一つのマンガが舞台劇と歌舞伎の二つの分野で上演されることはあっても、これまで舞台劇と能狂言として制作されることはまれである。実際、美内すずえのマンガ『ガラスの仮面』が舞台化されるとともに、作中で描かれる「紅天女」が新作能として 2006 年に上演されたり、2025 年 8 月には山岸涼子のマンガ『日出処の天子』が「一能 狂言『日出処の天子』」として制作されたりするなど、わずかな事例しかなかった。そのような中で、『鬼滅の刃』は舞台劇として制作されたのちに能狂言として上演され、現在に至っている。

しかしながら、これまで両者について個別の劇評などはあるものの、能狂言版と舞台版の対比を行う体系的な研究はなされていない。そこで、本論文では、原作マンガから能狂言と舞台劇という二つの表現形式が誕生した『鬼滅の刃』に注目し、それぞれの特長がいかなるものであるかを検討する。

2. これまでの主な研究

舞台版および能狂言版『鬼滅の刃』についてなされてきたこれまでの研究の概要は以下の通りである。

まず、舞台版については、ある作品が複数の媒体を組み合わせることで、映像化・パッケージ化されるとともに、作品の登場人物を対象とする製品が販売されたり、企業と連携した商品や催事に起用されたりすることで、原作のみの場合に比べてより大きな経済効果をもたらすメディアミックスの一例として示唆的に言及されている（葉口, 2022, p. 69）。

次に、能狂言版については、マンガという現在の大衆文化を能狂言という古典芸能に応用する試みとして捉える研究（Bugne, 2024; 植, 2025）、あるいは能の重要な主題である生と死が能狂言版『鬼滅の刃』にどのように活かされているかの検討（Suzumura, 2025）がなされている。また、2022 年の東京での初演の内容について、会場で販売されたパンフレットに掲載された台本と実際の公演の内容が大きく異なっていたことや、定期的に上演される演目ではないため、新たな観客を取り込み能楽堂の活性化に寄与することが期待されるものの現時点では十分な結果に繋がっていないこと、さらには能楽界の実力者が結集した公演であっただけに「際物的になってしまうのは惜しい」という指摘もなされている（伊海, 2025, p. 237）。

3. 能狂言版『鬼滅の刃』の概要

能狂言『鬼滅の刃』は吾峠呼世晴のマンガに基づき、2022 年 7 月に観世能楽堂（東京都）において、2022 年 12 月には大槻能楽堂（大阪府）において上演された。2024 年 12 月には観世能楽堂で新作の能狂言「『鬼滅の刃』一継一」が上演されていた。

マンガの『鬼滅の刃』の舞台は大正時代である。鬼に家族を殺された主人公の竈門炭治郎

が修業を積み、鬼となった妹・竈門禰豆子を人間に戻すため、様々な修業や苦難を乗り越え、仲間と共に鬼を退治し、最後は鬼の始祖である鬼舞辻無惨と対峙する物語である。能狂言『鬼滅の刃』は原作の序盤の内容を踏まえ、大槻文蔵の監修、野村萬斎の演出・謡本補綴、亀井広忠の作調、木ノ下裕一の前案台本により上演された。

4. 舞台版『鬼滅の刃』の概要

舞台版『鬼滅の刃』は、2020年1月18日から26日まで天王洲銀河劇場（東京都）、1月31日から2月2日まで AiiA 2.5 Theater Kobe（兵庫県）において上演された。初演当時は原作マンガが『週刊少年ジャンプ』に連載中であり、作品の序盤の内容が舞台化された。舞台では竈門炭治郎が鬼に家族を皆殺しにされ、唯一生き残った妹の禰豆子も鬼となる中で、妹を人間に戻し、家族を殺した鬼を討つために鬼狩りになることを決意して鬼殺隊に入隊して那田蜘蛛山での任務に取り組む様子や隊の中心である柱たちとの関わりが描かれた。

その後、2021年に「其ノ弐 絆」、2022年に「其ノ参 無限夢列車」、2023年に「其ノ肆 遊郭潜入」が上演され、2025年4月には最新作「其ノ伍 襲撃 刀鍛冶の里」の公演が始まった。脚本と演出は第1作から第4作まで末満健一、第5作は元吉庸泰が、音楽は第1作から第5作まで和田俊輔が担当している。また、第5作の上演を受け、2025年2月1日から4週間にわたり、公演の制作に携わるアニプレックスの公式 YouTube チャンネルにおいて、第1作から第4作の公演の様子が無料で配信された。

5. 『鬼滅の刃』の多様な形態での展開

『鬼滅の刃』の原作マンガの連載が始まった2016年から映画第2作「無限城編」が封切られた2025年7月までを対象に、原作マンガ、能狂言版と舞台版、テレビアニメ、映画の制作の時期を比較すると表1の通りとなる。

表1より、2016年の原作マンガの連載開始後に初めて他の分野での制作となるテレビアニメ版が手掛けられた2019年以降、毎年何らかの形で『鬼滅の刃』の作品が発表されていることが分かる。特に、舞台版は第1作以来テレビアニメ版の放映の後に新作が上演されている。これは、テレビアニメ版の新作が放送されることで『鬼滅の刃』への注目が高まることを踏まえて新たな作品を発表することで、従来の観客に加え、視聴者を新たな来場者として取り込みたいという制作者側の意図を推察させるものである。また、原作マンガがマンガの特性としてコマとコマの間の関連はあっても、一つひとつのコマは静止しており、コマの間の登場人物の動きや表情などがどのように変化するかは読者の想像に委ねられる。あるいは、連載時や単行本の刊行に際して一部のページが彩色されるものの、基本的には各ページの色は白と黒であり、スクリーントーンなどの使用により色の濃淡を表す。

これに対し、テレビアニメは1秒間に所定のコマを連続して撮影することであたかも動きや表情などが連続しているかのように表現することが可能である。また、回想の場面など特別な場合を除き、どの映像も着色されるのが基本である。このようなテレビアニメの特徴から、舞台版はテレビアニメ版での登場人物の細かな動きや、服装や舞台となる場所の色調や配色を演出などの参考にするためにも、後者の放送を受けて制作されていると考えられる。このような舞台版のあり方については、次節において詳細に検討する。

6. 舞台版『鬼滅の刃』の特長

前節において、舞台版『鬼滅の刃』がテレビアニメ版の表現や演出を踏まえて制作されている可能性を指摘した。この点については、実際の上演だけでなく、舞台版を紹介するポスターやインターネット上の広告を見るだけでも容易に理解される。すなわち、舞台版は原作マンガに描かれた登場人物の風貌や服装を可能な限り再現しようとしている。これは、舞台版『鬼滅の刃』が、原作マンガとテレビアニメ版に描かれた人物や世界を生身の人間によって舞台上で再現しようとする、いわゆる 2.5 次元舞台であることを示す。

周知のとおりマンガやテレビアニメなどの 2 次元で表現される作品の対比として、ヒトを 3 次元と称することがあり、両者の中間として位置付けられるのが 2.5 次元である。もちろん、3 次元コンピュータグラフィクス (3DCG) は高さ、幅、奥行きの中の三つの要素を備えており、3DCG はその名称の通り、2 次元的な表現ではない。そのため、2.5 次元という表現における 2 次元と 3 次元は日常生活における区分とは異なる場合を含むことには注意が必要である。

表 1 『鬼滅の刃』の原作マンガ、能狂言版、舞台版、テレビアニメ版、映画版の
公開時期などの一覧
(2016 年 2 月から 2025 年 7 月まで)

年月	原作マンガ	能狂言版	舞台版	テレビアニメ版	映画版
2016年2月	『週刊少年ジャンプ』での連載開始				
2019年4月				「立志編」放送開始	
2020年1月			第1作初演		
2020年5月	『週刊少年ジャンプ』での連載終了				
2020年10月					第1作「無限列車編」封切
2021年8月			第2作「其ノ式 絆」初演		
2021年10月				「無限列車編」放送開始	
2021年12月				「遊郭編」放送開始	
2022年7月		能狂言『鬼滅の刃』初演			
2022年9月			第3作「其ノ参 無限夢列車」初演		
2023年4月				「刀鍛冶の里編」放送開始	
2023年11月			第4作「其ノ肆 遊郭潜入」初演		
2024年5月				「柱稽古編」放送開始	
2024年12月		第2作『鬼滅の刃』一継一初演			
2025年4月			第5作「其ノ伍 襲撃刀鍛冶の里」初演		
2025年7月					第2作「無限城編」封切

しかし、原作マンガやテレビアニメ版の内容を俳優の演技によって表現するという試みに変わりはない。しかも、登場人物が固有の技を持ち、それを駆使して相手と戦うことが見どころの一つであるのが原作マンガであり、テレビアニメ版は色彩感が豊かで滑らかな動きにより原作の特長を説得的に表現しているとされている。舞台版がテレビアニメ版を手本としていることは舞台装置からも明らかであることは、舞台版の特色の一つと言えよう。

7. 能狂言版『鬼滅の刃』の特長

一方、能狂言版『鬼滅の刃』はどのような特長を備えているだろうか。

本作は翁附五番立の形式で上演された。すなわち、『翁』に相当する『日の神』に続き、脇能『狹霧童子』、修羅能『藤襲山』、狂言『刀鍛冶』、鬘能『白雪』、鬼舞辻無惨による間語り、狂言『鏝鴉』、雑能『君がため』、切能『累』がいずれも新作として演じられた。これらの諸作品を貫くのは、本作の宣伝にも用いられた「人も鬼、鬼も人」という一文である。

原作マンガ『鬼滅の刃』においては、鬼舞辻無惨のみが自らの血を分け与えることで人間を鬼に変えることができる。鬼舞辻が全ての鬼の始祖と呼ばれるゆえんである。しかも、鬼舞辻は生まれながらの鬼なのではなく、平安時代に生まれ、貴族の子であった鬼舞辻は病弱であり、医師に青い彼岸花が原料の薬を投与された。すぐに効き目が表れなかったため、怒った鬼舞辻は医師を殺害する。しかし、医師を殺害した直後に鬼になって病から立ち直るという効果が現れる。こうして生きながらえることが可能になった鬼舞辻ではあったものの、強靱な肉体を手に入れた代償として人を食べるようになり、日光の下にも出られなくなる。この弱点を克服するため、鬼舞辻は分け与えた自らの血を受け入れられた者を鬼として配下に置き、医師が用いた青い彼岸花の所在を突き止めるため 1000 年の歳月を費やすことになる。

ここで重要なのは、全ての鬼の始祖である鬼舞辻でさえ医師の措置の結果として鬼になったのであり、鬼の存在は偶然の産物であるとされている点である。鬼となった者は、あるときは余命いくばくもない状態から回復するため、あえて長命長寿を特質の一つする鬼となり、他の者は生きること絶望したものの鬼舞辻にその資質を見出されて鬼となる。しかも、下等な鬼は人間であった頃の記憶を失い、言葉を発することもできなくなり、人間の血を求めるだけの存在になるものの、鬼の最高位である十二鬼月に名を連ねる鬼は人間としての記憶を保持し、言語による意思の疎通が可能であるだけでなく、人間に混じって日々の生活を送ることさえある。

このとき、外形的には人間と鬼の境目は限りなく曖昧なものとなる。例えば、原作のマンガに登場する、鬼舞辻の配下の鬼の中では序列第 2 位となる上弦の弐の鬼である童磨をみてみよう。童磨は両親が興した万世極楽教の教祖の座を父母の死後に継承し、鬼舞辻によって鬼となった後も人間とともに生活している。もちろん、作中における鬼の特性として人間を食べなければならないものの、それ以外の点においては、一見すると他の人々と変わりはない。その一方で、人間であった時から両親を含む自分以外の存在に何らかの共感を示す能力を欠いていた。そして、鬼となった後は教祖としての地位を利用し、「救済」と称して信者たちを喰らっていた。「人も鬼、鬼も人」という表現は、人も鬼になりうる存在であり、鬼もかつては人間であったという『鬼滅の刃』の持つ特徴を最も象徴的に示している。

それとともに、鬼が鬼舞辻の血を受け入れることで人間としての生を終えること、そし

てその血に耐えれば鬼として新たな生を手に入れられることは、人と鬼とが隣り合う存在であり、生きる者の世界と死者の世界が連続していることを伝える。このような点に、死者が身近な存在と捉えた能の世界との類似を認めることができる。さらに、物語の手掛かりとなる青い彼岸花も、その名に死者の世界を意味する「彼岸」が用いられていることが示す通り、生きる者の世界である人間界にありながら死者の世界への道が開かれていることを意味する。

また、能狂言『鬼滅の刃』では『日の神』の開演に先立ち、鬼舞辻が会場の客席後方から登場し、舞台に向かって歩いた。これは、物語の主要な人物が思いがけない場所から現れるという観客の予想を覆す、演出上の工夫である。さらに、死そのものの象徴でもある鬼舞辻が生きる者たちである観客の間を歩く演出は、生と死という二つの世界が混ざり合っていることを観客たちに言外に伝える役目も担った。

こうした特徴は、能狂言『鬼滅の刃』が能の様式や構造を忠実に踏襲して作られた作品であることをわれわれに教える。『白雪』は竈門禰豆子の夢という設定の作品であり、夢幻能の典型的な特徴を備えている。また、他の作品についても、特に生と死の関係に焦点が当てられることで、夢幻能の持つ幻想的な性格も強調されている。以上のような特徴は、能狂言『鬼滅の刃』が能の持つ性格を現在の観客に向けてより分かりやすく伝えつつ、生と死の物語という原則を堅持していることを示している。

8. おわりに

2020年に原作マンガの連載が終了してからも、『鬼滅の刃』はテレビアニメ、映画、舞台、能狂言として放送、上演されている。また、関連する展覧会も開催されるなど、『鬼滅の刃』は様々な分野で取り上げられている。このような『鬼滅の刃』は、複数の媒体を通して認知度を高める、メディアミックスの成功例の一つとして考えられるだろう。

しかし、各分野での事例を一つひとつ詳細に検討すれば、メディアミックスという広範な概念で理解することは、かえってそれぞれの特長を見失うことにつながりかねない。例えば、今回検討した能狂言版と舞台版は、決して原作マンガを能狂言と舞台劇に移植しただけではなく、それぞれの分野の持つ様式や特色を踏まえつつ作り上げられていることが分かった。しかも、能狂言と舞台劇は前者が生と死という原作マンガの重要な事項に注目して作られ、後者が原作マンガとテレビアニメ版の内容をよりよく舞台上で再現しようとするという異なる目的を持っている。このような目的の相違は、例えば両者における登場人物の数やその衣装や用いる小道具などにも認められる。

その意味において、能狂言版の『鬼滅の刃』と舞台版の『鬼滅の刃』は二つの異なる形式を取っているというだけでなく、それぞれの目的を忠実に達成することで、『鬼滅の刃』という作品そのものが持つ、様々な表現が可能であるというある種の柔軟さ、多層性を示しているのである。

注

本論文は、2025年3月2日に法政大学において行われたシンポジウム「マンガのアダプテーションと能狂言」における報告「一つの原作、二つの表現——マンガ『鬼滅の刃』の能狂言版と舞台版の比較を中心として」の内容に基づいている。

謝辞

本論文は、野上記念法政大学能楽研究所公募型共同研究「能楽演目とポップカルチャーとの相互影響に関する研究」（2023 年度から 2024 年度）の成果の一部である。研究代表者である植朗子博士（研究実施時：神戸大学、現所属：四天王寺大学）および研究分担者のマガリ・ビューニュ博士（研究実施時：帝京大学、現所属：ブリュッセル自由大学）ならびに野上記念法政大学能楽研究所の関係各位に深甚なる謝意を表する。

引用文献

- Bugne, M. (2024). Negotiating Tradition Exploring the Adaptation of Demon Slayer Manga into Noh and Kyogen Performances. 帝京大学国際日本学研究, 2, 15–28.
- 伊海孝充 (2025). 「能界展望 2022 年（令和 4 年）」『能楽研究』 49, 231–240.
- 葉口英子 (2022). 「日本アニメ産業におけるメディアミックスの進展と最近の動向——『鬼滅の刃』のメディア戦略とプロモーションに着目して」『ノートルダム清心女子大学紀要』 46(1), 68–86.
- Suzumura, Y. (2025). Life and Death in Noh and Kyogen Kimetsu no Yaiba: Utilisation and Transformation of Traditional Concepts in a New Work. 国際日本学, 22, 25–36.
- 植朗子 (2025). 「変容する『鬼』の表象——マンガ「鬼滅の刃」から能狂言へのアダプテーション」『インターカルチュラル』 23, 192–200.