
東北芸術工科大学 紀要

BULLETIN OF TOHOKU UNIVERSITY OF ART AND DESIGN

第29号 2022年3月

ラブコメ作品と状況としてのキャラクター

Romantic Comedy Novels and Characters in Various Situations

玉井 建也 | TAMAI Tatsuya

ラブコメ作品と状況としてのキャラクター

Romantic Comedy Novels and Characters in Various Situations

玉井 建也 | TAMAI Tatsuya

Japanese romantic comedies have been described as stories about young people for young people, with the hero and heroine in a constant state of limbo. If you look at light novels from the late 2010s, there are works that do not fit into the existing romantic comedy category. One can find a new sense of values in works set in regional cities and suburbs that have become “Fast Climate”. Also, romantic comedies are often set in schools and depict classrooms, and school caste is often discussed. Many of these stories transcend the hierarchy of the school caste, but on the other hand, they also recognize and reinforce the structure. However, in order to break through the structure of the school caste, the existence of childhood friends is important, and the pre-existence of geographical relationships beautifully embodies the worries, hesitations, and changes of young people in the story.

Keywords:

ライトノベル、ラブコメ、聖地巡礼、幼なじみ

light-novel, romantic comedy, contents tourism, childhood friend

1.はじめに

和製英語として人口に膾炙したラブコメという言葉は、ロマンティック・コメディに対応する日本語として措定されている(大月2002:168、日高2016:87)。そのロマンティック・コメディは「人間と人間の関係を破壊する力に対して人間が他者と和解する能力が、婚姻(現代では恋愛)において勝利する物語」(田崎2003:312・313)とされており、シェイクスピア作品からハリウッド映画に至るまで様々な側面で検討されている。ここで考えるべきポイントは婚姻・恋愛をめぐるながら人間関係を崩壊させる事象に対し、結びつける事象が凌駕していくことを志向されている点である。しかし日本で概ねラブコメという語句で想起される作品において、このように破壊されずに結び付けられる関係性に内容を集約することはできるのであろうか。

瀬川裕司氏はロマンティック・コメディ映画を「ロマンス映画とコメディ映画の共通集合」や「ロマンスが重要な意味を持つ喜劇映画」と定義し、さらには日本のラブコメは「若者向けの、若者が主人公の物語」とし別物としている(瀬川2020:12)。ここから把握できるのはロマンティック・コメディとラブコメは同じ枠組みのものとして考えられる傾向にあるが、必ずしも同じ文化背景で描かれているわけではなく、諸研究においても同義とはされていないということである。ではラブコメの定義はどうであろうか。

ラブコメは「恋愛を主題としながらも、その語り口はコメディ混じりで軽いことを特徴」とし、「宙ぶらりんな状況が文字通り一種のサスペンス(=宙吊り)を生んで物語を盛り上げると同時に、いざ愛を告げて付き合い始めた後の諸々の困難(=「愛と誠」がまさに主題としたもの)を回避し続ける

ことで、モラトリアムの甘い夢に読者をひたらせてくれる」(表2014:212)と定義されている。また「ラブコメという物語を続けていくためには、幸せな恋愛関係は最後の最後まで完成させてはならない」(濱野2011)ともされており、関係性に決着がつかず宙ぶらりんの状況で在り続けるという定義は概ね認知されているものであり、この段階でロマティック・コメディとラブコメはまったく違うものであることが理解できる。

ラブコメに関しては歴史的経緯を明らかにする研究(米澤2007、日高2016)や個別作品を検討しジェンダー視点から解き明かした研究(久米2013)など特定の作品を取り上げて具体的に検討するか、もしくは歴史的経緯の中に位置づける作業が中心といえる。このような研究を踏まえて、特に渡航氏の『やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。』⁽¹⁾は若者論との関係のなかで数多く取り上げられている(波戸岡2013、樋口2016、町田2017、玉井2017、佐野2019)。若者たちが教室内でどのような関係性を築いているのか、特にスクールカーストを中心とした階層性に焦点を当てているが、この視点は必ずしも渡航作品のみに限った話ではなく、2010年代以降のライトノベルを取り上げた場合、数多く言及されている(中西2011、山崎2014)。

つまりラブコメ作品の多くが若者を描いているがゆえに研究として分析した場合、若者論に集約されていく傾向にある。確かにラブコメはロマティック・コメディとは違い若者を描く傾向にある点は否定できない。しかし既存の定義のように「宙ぶらりんな状況」が続くだけが、ラブコメの大きな特徴と言い切ることは可能であろうか。若者を描いている以上、若者自体の変化とともに作品もまた社会・文化的背景として、ある程度変容していくものではないだろうか。そのため本稿ではいくつかのライトノベルを取り上げ、登場人物たちの関係性および社会的・文化的背景を検討していくことにする。

2. ラブコメと地域性

樋口康一郎氏は2010年代のライトノベルの状況を踏まえて、「「異世界転生もの」が大ムーブメント」(樋口2016:50)になっており、「一時代を築いた「青春ラノベ」の〈終わり〉とともに、ライトノベルの「青春」もまた〈終わり〉を迎えようとしているように見える」(樋口2016:56)と評価し

ている。若者たちの青春を描いたライトノベルが物語の完結を迎え、それと並行するように異世界を描いた作品群が数多く刊行されるようになっていく状況を指摘しているわけだが、市場の問題とはいえ流行は一面的に進んだわけではなかった。例えば『このライトノベルがすごい! 2020』では「異世界もののライトノベルが一大勢力となっていると言われて久しいが、ここ2～3年は青春もの・ラブコメといったジャンルがしっかりと人気を獲得していった」(『このライトノベルがすごい!』編集部2019:82)と書かれており、青春・ラブコメを描いた作品が人気を博している様子がわかる。

またこの物語の隆盛に関して『弱キャラ友崎くん』⁽²⁾の作者である屋久ユウキ氏は「2015年から2016年にかけては、いわゆる“なろう系”って呼ばれる俺TUEEEな異世界ファンタジーの勢いが増していたタイミングでもあったと思うんです。自分としてはどこかで読者の嗜好がそういったジャンルから別のジャンルにも移っていく可能性は考えていて、それならば真逆に位置するであろう、成長要素のある青春ラブコメは狙いどころだとも考えていました」⁽³⁾と述べており、流行の揺り戻しを含めて戦略的に取り組んでいる様子が見えてくる。この点に関して屋久氏は「みんな学校というものを知っているし、どんな形であれ青春を経験するわけだから、間口の広さもあるだろうと。少しでも広く伝えたいと思った結果、青春ラブコメという形になったんですね」⁽⁴⁾とも述べており、青春ラブコメの普遍性に着目している。

もちろん樋口氏の批評・研究は市場の動向を予想するものではないので局面が変化しても特に問題はなく、また最後に「新しい「青春ラノベ」の登場を待ちたい」(樋口2016:57)と述べているようにライトノベルが青春を描くこと自体を終えてしまったと位置づけているわけではない。その青春を描いたライトノベルに対する評価としては、「ぼっち主義」(波戸岡2013)や「醒めた絶望」(中西2011)という言葉で評されるように教室における主人公たちのポジションをめぐる必ずしもプラスの言葉で彩られているわけではなかったと言える。スクールカーストと呼ばれる教室での人間関係の階層化が進んだことにより、主人公たちも陽キャ・陰キャとされる階層のうち陰キャに所属し、そのなかでの活動を強いられる物語が目立ったゆえの批評であったといえる。しかし悲観的な評価に始終せずマイナスをマイナスとして捉えないことは、青春ラノベとされる作品群の多くが巻数を重ねるごとに陰キャ・陽キャという階層間のコミュニケーションではなく、登場人物を中心とした人間関係を描

く方向へと転換していった点からも理解できる。つまりラブコメを描いたライトノベルでは学校や教室が場所として重要視され、少なくとも物語の初発の段階ではキャラクターの関係性と学校・教室という場所性が密接に結びついている。

そのうえで『弱キャラ友崎くん』だけではなくいくつかのライトノベルにおいて特徴的なのは、具体的に舞台となった場所が明記されているか、もしくは想起することができるように描かれている点が挙げられる。これについて屋久氏は「僕は小学生の頃から大宮近辺に住んでいたの、書きやすさはありました。(中略)自分が好きな街を書くのは書いて楽しいし、筆も乗る。結果として読者も楽しんで読んでもらえるだろうという思いはあります」⁽⁵⁾と述べており、作者自身の体験と書きやすさに依拠していることがわかる。しかしすべての作品が土地を明記しているわけではない。例えば『幼なじみが絶対に負けないラブコメ』⁽⁶⁾の作者である二丸修一氏は自作の舞台である学校について「『おさまけ』(執筆者注:『幼なじみが絶対に負けないラブコメ』の略称)が学校じゃなかったら、まずみんなが同じ場所に一緒に居ない。夏休みになったら、誰かがアクション起こさないと出会わないですし」⁽⁷⁾と述べている。この作品に関しては原作の段階では具体的に地域性が見えないが、逆に学校という場所性をクローズアップしている点が見える。

この点は非常に示唆的で、ラブコメを描く際に地域性の問題と学校という舞台は原理的に切り離すことは難しいのは確かだが、物語上の必然性は必ずしも一致するわけではない。当然ながら屋久氏が「駅から5分も歩けばすぐ住宅街で何もなくなります。でも駅前はずごく栄えている(笑)。作品で描く弱いリア充であったり、仮面で繕うキャラクターであったり、舞台が大宮だとなんかしっくり来るんですね。キャラやテーマ自体が大宮っぽいというか(笑)」⁽⁸⁾と述べるように、作品テーマと地域性が密接に連環するととらえることはできるかもしれない。しかしながら、ここにおいて大宮という土地で述べられている都会的要素と非都会的要素が同居している様相は、地方都市ではある程度普遍的にみられるものといえる。つまり作者が創作に取り組みやすいという点以外は、別の土地に置換することは要素的には可能であるとも言えてしまう。『弱キャラ友崎くん』に登場するファミレスや、コーヒーショップ、洋服屋などはすべて大宮にのみ存在する店ではなく、チェーン店であり、概ねどこかの土地には存在する店である。

どこかには存在するから特定の地域を描くことに意味が

ないというわけではない。自らの家からその地域のターミナル的な駅に行き、その周辺にある繁華街で買い物をするという一連の行動は、登場人物である高校生の知覚範囲内では非常に地域性あふれるものであり、それ自体は否定できない。その点においてはラブコメが若者を取り上げ、青春とされる概念を描いている以上、地域性がコピー可能かどうかは大きな問題ではなく、登場人物たちの体感のほうが重要視されるのは当然といえる。

しかしながら、必ずしもコピー可能な地域性が主体的にとらえられてきたわけではない。土地開発の進展により土地の歴史が上書きされてしまい、さらには生活空間もまたショッピングモールにより支えられ、日本全国一律化されていく状況を「ファスト風土」と評され、否定的な文脈のなかで考えられてきた(三浦2004)。これに対し若林幹夫氏は「丘陵の藪や林を剥ぎ取り、そもそもその土地にあったものとは切り離された形の建物や街並みに、さまざまな場所からやってきた人びとが集まって住み始めたとしても、人がそこに住み続けることによって、そこにはその土地や街なりの佇まいが生み出され、なんらかの社会や文化が、そして広い意味での「思想」と呼んでよいものの厚みが形成されていく」(若林2007:36)とし、ファスト風土化した土地は既存の歴史や文化・生活とは切り離されてはいるが、新しい文化・生活が生まれている点に着目している。

ファスト風土と評される地方都市や郊外の変容が起こって以降、数十年の時間経過を経ている。そのため若林氏が指摘しているように一度分断された地域性・歴史性が、姿を変えて形作られている可能性は非常に大きい。そのこと自体も都市や地域により違うといえるが、ファスト風土化してしまった土地は一見するとその変化に気づきにくい。しかし新しく形成された地域性が一つの形態として表出してくる場合があり、それがコンテンツ・ツーリズムとされる物語発の観光である。広義の意味でのコンテンツ・ツーリズムは数多くなされており、物語からフィルム・ツーリズムに至るまで多様な現象として把握できる(玉井2009)。ファスト風土化し、地域性・歴史性が断絶した場合、その連続性からは解き放たれているため歴史的な流れで把握しようとする現地の地域性・歴史性を認識することは難しくなる。それに対しコンテンツ・ツーリズムの場合は否応なく外部の視点が導入され(岡本2010)、作品が切り取った時点での地域性が浮かび上がってくる。しかしコンテンツ・ツーリズムが成立することによりファスト風土化以降の地域性が、単純にラブ

コメ作品に直結しているというわけではない。

3. 学校という舞台とスクールカースト

地域性を物語に取り入れることにより、もしくはアニメ化に伴い具体的な舞台を設定することにより、意図的かどうかは別にしてある程度のコンテンツ・ツーリズム効果は発生する。しかしこれはラブコメ作品に必須の要素ではない。

既述のインタビューで二丸氏が述べているように若者が学校という空間において集団で行動することにより、作品としての描きやすさが生まれてくる。この点は渡氏が「高校生活で体験しそうなイベントをすべて書き出して、それぞれに起こりそうな問題を考えるようにしたら、かなり執筆ペースが上がりましたね。高校2年生の時期って、何をやっても揉めるに決まっていますから、どんなイベントでも書けるだろうと。なので、入れもの自体は何でもよくて、揉めるに至る感情や心理、関係性を考えていくようになりました⁽⁹⁾と述べており、また既に取り上げたように屋久氏もまた学校は多くの人が経験している点を踏まえて「学校という集団の中における人間の本質的なところって今も昔も基本は変わらないと思っている⁽¹⁰⁾としている。日本のラブコメが若者向けの若者の物語である以上は、学校という空間を舞台として選択するのは当然と言える。

大月隆寛氏はラブコメが学校を舞台にすることについて「子どもにとっての『日常』であり、ムラに代表されるような『地域』社会の崩壊していった高度経済成長の過程においては、間違いなく『もうひとつのムラ』として、共同性を育んでゆくべき培養器にもなっていました⁽¹¹⁾」(大月2002:169)と評している。地域社会が完全に崩壊し、それが担っていた要素が学校へと移行していったのかどうかは精緻に考える必要があるが、ある種の共同体が学校という空間で生成されていったのは確かであろう。もしくは近代以降、地域社会とともに学校制度が運用されていく過程のなかでともに共同体としての機能を担っていたが、地域社会の共同体性が衰退していくなかで学校には残存していったとも考えられる。どちらにせよ、その是非とは別にライトノベル作品をめぐる論評では教室での関係性、特にスクールカーストに着目しており、共同体が形成され、物語に反映されている点是否定できない(波戸岡2013、樋口2016、町田2017、玉井2017、佐野2019)。

スクールカーストとは教室内の人間関係の序列であり、その順位は主として人気の度合により作られることが多い。人気を形成しているのは異性からの評判であり、流行に敏感であること、そして容姿に気を使っている点や運動ができる点などが付随している。「1軍、2軍、3軍」、「イケメン、フツメン、キモオタ」のようにグループごとに教室内が分断・序列化され、グループ間では交流が行われなくなる。また、この序列自体も小中高と時間的経過とともに変化し、それぞれのグループは特徴的な要素を備えており、教師側と生徒側での認識の差異が大きい(鈴木2012)。これらの点はスクールカーストという観点から数多く論じられている『やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。』の作者である渡氏が「作品ではスクールカースト的なものを書こうとしています。僕自身が高校生だったのはかなりの昔の話だし、現在のリアルを描くのは難しい。それに僕が高校生の頃にはまだ『スクールカースト』という言葉は根付いていませんでした。ですが、言語化されていなくても、みんながその存在にうすうす気付いていたと思うんです⁽¹²⁾と述べているように、自らが経験したときは概念化されていなかったにも関わらず普遍的な現象として意図的に描こうとしている。

実際に2010年代後半に刊行されたライトノベルでもスクールカーストは数多く描かれている。屋久ユウキ氏の『弱キャラ友崎くん』では主人公は「人生は不平等なんだよ。俺みたいに、ブサイクで、体格も良くなって、考えすぎて一歩が踏み出せなくて、メンタルが弱くて、なにしてもバカにされて、コミュ力も自信もないような人間はな、どうやったってお前みたいな強い人間には勝てないんだよ」(屋久2016:42)とし、スクールカーストで上位につくために必要な要素が足りないがゆえに「人生はクソゲー」と位置付けている。これに対し、スクールカースト上位であるヒロインは「もしあなたが弱キャラだとしてもあとから伸ばせる。見た目の初期パラメーターは人生を放棄する言い訳にはならないわ」(屋久2016:48)、「人生というゲームはルールがないように見えて、実はシンプルなルールだけが組み合わさってきた美しい構造になっている。あなたはクソゲーだって言っていたけれどとんでもない、人生は、これ以上ないくらいの神ゲーなの」(屋久2016:54・55)とし、主人公のスクールカーストにおける階層を上げていくために助力をしていくことになる。

裕夢氏による『千歳くんはラムネ瓶のなか』⁽¹²⁾では、主人公は「真正正銘のイケメンリア充学年カーストトップの俺にとっては、女の子から告白されるのと同じぐらいにありふれ

た高校生活のイベント。つまり彼女を盗られた八つ当たりってやつだ」(裕夢2019:16)とあるようにスクールカーストのトップに存在している。その主人公が手を差し出すのが、登校拒否をし引きこもっているクラスメイトになる。そのクラスメイトは「お前リア充はたまたま見た目がよく生まれたとか、運動神経がよかったとか、高校に入れば人より勉強ができるとか……そんだけの理由で自動的にカースト上位になって、当然の権利みたいに非リアをひとまとめにして下に見るだろ」(裕夢2019:127)と主人公からの接触自体を拒否しようとするようにスクールカースト下位のオタクとして描かれる。しかし話し合いによりクラスメイトの悩みが明らかになり、主人公たちはその解消のために助力をしていくことになる。先述の『弱キャラ友崎くん』では主人公側が述べていた言葉を、この作品ではクラスメイトが述べているのが特徴であり、スクールカーストにおける人気を下支えしている容姿や運動などに常にながみじがらめになっている状況が強調される。

ライトノベルにおけるスクールカーストは、必ずしも階層性を打破しているわけではない。スクールカースト下位の者が階層間を移動するために上位の者が手を貸すという物語になっており、一見するとスクールカーストの構造を壊しているように読むことができてしまう。この点は『千歳くんはラムネ瓶のなか』において引きこもっているクラスメイトがいわゆるオタクと呼ばれる存在で、ライトノベル好きとして描かれているように、ライトノベルの読者の多くとスクールカースト下位は重複している。そのため下位から上位へと階層間移動をはかる物語内容は一部の読者には痛快さを伴うことにもつながっている。

しかしスクールカーストによる階層を下位から上位に動かしている時点で、スクールカースト自体を否定しておらず、階層構造を追認・強化してしまっているといえる。スクールカースト下位で苦しんでいる登場人物たちおよび一部の読者にとって、その原因である階層自体を破壊するのではなく、そこからの脱却が描かれている。それは既述のように『千歳くんはラムネ瓶のなか』で登場人物が「当然の権利みたいに非リアをひとまとめにして下に見るだろ」と語ったように、リア充とされる人々への卑屈な視点と自虐により支えられている。脱却した先はスクールカーストにおける下位以外の階層であり、それは自らが非難した存在になることにつながり、階層の否定ではなく追認・強化が行われていく。この人生をゲームとして捉え、階層を移動していく観点は白岩

玄氏の『野ブタ。をプロデュース』(白岩2004)ですでに描かれており新しい側面とはいえないが、白岩作品では登場人物たちが教室内で演じる「キャラ」に焦点が当てられていたのに対し、スクールカーストが常態化していくにつれて階層構造自体を強化していく様が描かれていくようになっていく。

4. 教室内のコミュニケーションと幼なじみ

小説家の山本文緒氏と風良ゆう氏の対談で、山本氏が「『自転しながら公転する』を書くためにいろいろ調べてみたんですが、若い人の「恋愛はコスパが悪い」という意見は結構目にしましたね」と述べ、それに対し風良氏は「ちょっとでも気を抜いたら社会から落ちこちちやうかもしれない、という不安を今の若い人たちは持っている。となると、恋愛は損することが多いからしないほうがいい、と思っちゃうのかもしれない……」と応答している⁽¹³⁾。恋愛に対する忌避感が社会的に存在しながらも、それでも彼らは恋愛を小説として描いていくわけなのだが、この点は必ずしも一般向けの恋愛小説というピンポイントでおさまる問題ではない。

社会学者の高橋幸氏は「微量の恋愛感情を通した緩やかで多様な関係というものも存在する一方で、同時に、人格的承認の場としての恋愛というものへの期待は、今なお成立していて、全然弱まっていないと言える」(高橋・永田2021:21)と2010年代以降の恋愛を評している。つまり草食と呼ばれたり、コスパで判断されたりする恋愛が存在する一方、旧来の性・愛・家族が直結するロマンティックラブ・イデオロギー的な恋愛もまた成立しているわけではある。しかし本稿で取り上げている若者に向けた教室内の若者を描いたラブコメは、スクールカーストとの兼ね合いで恋愛にアクセスすること自体が困難となってくる。

既述のようにスクールカーストにより階層間が分断された状況では、上位と下位のようなグループ間でのコミュニケーションは行われにくい傾向にある(鈴木2012)。そうであるがゆえに『弱キャラ友崎くん』や『千歳くんはラムネ瓶のなか』で描かれたように、スクールカースト上位のリア充が下位のオタクに対してアプローチすると大きな拒否反応を示すことになる。完全にグループごとに集団化しており、集団間でのやり取りはほぼ行われていない。したがって物語を描くにあたって、教室を描くと必然的にスクールカーストを中心とした

人間関係を取り上げなければ不自然になってしまうが、スクールカーストを描けば描くほど階層間を飛び越えるエネルギーが必要になってしまい、結果的に恋愛要素までたどり着くことの困難さが表出する。それを打破する存在の一つが幼なじみである。

エンターテインメント・コンテンツにおいて幼なじみは高い評価を得ているわけではない。『幼なじみが絶対に負けないラブコメ』の作者である二丸修一氏は幼なじみを取り上げた理由として、「「負けヒロインが勝つ」というテーマでした。ここで「じゃあ負けヒロインってどんなヒロインなんだろう」と考えた時に脳裏を過ぎったのが「幼なじみ」だったんです(笑)。自分の無意識化でも幼なじみは勝てないヒロインだという思いがあったようで、業が深いなとあらためて感じましたよね(笑)」⁽¹⁴⁾と述べている。幼なじみという存在は、やはり恋愛においては「負け」「勝てない」という印象を抱いていることがわかる。

この点は『幼なじみが絶対に負けないラブコメ』に参加した声優である水瀬いのり氏は佐倉綾音氏との対談のなかで「応援ポジションというイメージがあるので、どうしても恋愛対象として見られないのかなと個人的には思っています」とし、対して佐倉氏は「幼なじみって恋愛対象として見ることができないんですよ。性別を超越したところにいる、家族のような存在なので。「ああ、そうか。だから敗れていくんだ」と思いました(笑)」⁽¹⁵⁾と述べている。同アニメに参加した声優の島崎信長氏も「幼なじみヒロインってやっぱり不遇ですよ。急に現れたライバルにかっさらわれていくじゃないですか。バトルものだと、日常側の幼なじみと、非日常側の鮮烈なヒロインがいたりするでしょう?大抵、主人公は非日常側のヒロインに心を奪われて、それまでずっと支えてくれた幼なじみは負けてしまう。僕としては、あれだけ尽くしてくれた相手のほうこそ大事にしたいと思うんですよ。家族ぐるみでずっと付き合いがあって、朝起こしに来てくれたり、ご飯を作ってくれたり、場合によっては勉強を教えてくれたりするの」⁽¹⁶⁾と同様のことを述べている。

これらの点に共通しているのは、幼なじみは日常生活のなかに存在し、家族のような付き合いがあり、そして恋愛対象にはならないという点である。幼なじみが日常的に存在するということは、それは地域社会のなかで幼少期から同じ場所で成長してきたことに依拠している。地域社会という空間と幼少期の成長という時間的経緯の両側面を共有しているがゆえに、幼なじみは家族に近い存在と認識される。

そして既述のように性・愛・家族が直線的に連環していくロマンティックラブ・イデオロギーという観点から考えると、家族から愛へと逆行することが難しくなってしまう。したがって恋愛を描くラブコメ作品において幼なじみを登場させても、恋愛対象とはなりにくい。

社会的な価値観に依拠しているだけではなく、幼なじみに対してはエンターテインメント・コンテンツ文化を背景とした理由も存在している。1992年に発売されたゲーム『同級生』、1994年に発売された『ときめきメモリアル』、1995年に発売された『同級生2』、1997年に発売された『To Heart』と1990年代に数多くの美少女ゲームが登場していった。その後、数多くの美少女ゲームが販売されるようになっていく(宮本2013)。『To Heart』以降に発売された『WHITE ALBUM』(1998年)、『ONE ～輝く季節へ～』(1998年)、『kannon』(1999年)などのヒット作が量産され、「泣きゲー」⁽¹⁷⁾ブームがやってくる(坂上2019)。初期とは違い物語性が意識されるようになってきた「泣きゲー」において、多くは若者のために若者が活躍する物語が描かれるようになる。そのため必然的に日常生活と学校生活が物語の中心となり、登場するヒロインは日常生活を背景にした幼なじみと学校生活を背景にしたクラスメイトがテンプレート的に登場するようになる。そしてゲームであるがゆえにユーザーが動かす主人公によりヒロインたちは攻略される対象として扱われていくわけだが、多くの場合、非日常的なヒロインに物語的にも注力されるようになっていく。そうであるがゆえに既述のように複数のクリエイターたちが幼なじみは恋愛対象にはならず、「負け」「勝てない」とゲーム性に彩られた言葉を使って認識していくようになっていく。

幼なじみがラブコメにおいて社会的、そして文化的に扱いにくいキャラクターである点は二丸氏も苦慮しており、「黒羽は普通の幼なじみよりずっとメンタルが強いと思うし、行動も積極的だと思います。でも幼なじみというポジションが生み出す不幸さや運のなさ、ちょっとした詰めの甘さは持っている。そういった不遇さを持ちつつ、逆転しなきゃいけない存在でもあるんです」⁽¹⁸⁾と『幼なじみが絶対に負けないラブコメ』の主人公の幼なじみである黒羽を評している。

『幼なじみが絶対に負けないラブコメ』はほかの作品に比するとそれほどスクールカーストが表面化していない。例えば主人公丸末晴が親友である甲斐哲彦を評する際、「顔は抜群にいい。成績もそこそこ上位。運動神経もいい。なのにすべてを台無しにするこのカスっぶり」(二丸2019:

22)としているように、甲斐はスクールカーストにおける人気を生み出す指標である容姿・運動・勉強という観点では高い評価を得ている。しかしながら女性関係のトラブルを多発しており、クラスメイトの女性たちからは嫌悪感をもって対応されているように教室での評価はまったくもって高くない。その甲斐はヒロインの志田黒羽について「志田ちゃんはめっちゃ高めだぞ。お前、幼なじみじゃなけりゃ近づくことさえないレベルなんだからな」(二丸2019:40)と述べているが、ここからわかるのは主人公自身も教室での地位は決して高いものではない。これに対し主人公は「あいつ、モテるよな。まあ、可愛いし、当然だよな。そういうと幼なじみとして鼻が高いし、コミュ力高いとことか、いろいろ尊敬してる」(二丸2019:40)と返答しており、黒羽自身は容姿とコミュニケーション能力から教室での評価も高いことがうかがえる。

この会話から想定される主人公は本来なら黒羽と会話ができる地位にはいないとなるであろう。実際に黒羽に話しかけられた主人公は「黒羽はモテる。そのため俺はとにかくひどい嫉妬にさらされていた。／「ちっ、幼なじみだからって許されると思うなよ」／はっきり舌打ちが聞こえた」(二丸2019:44)と教室からの嫉妬の視線を向けられていた。この作品においてスクールカーストが言葉として明記されていないし、登場人物たちが明言することもない。しかし教室を描くことにより、そこで発生するスクールカーストが言葉の端々や関係性のなかで見え隠れしていくことになる。

このように薄っすらと教室に存在するスクールカーストの構造ではあるが、既述の引用部分から別の側面も読み取ることができる。甲斐のセリフである「幼なじみでなけりゃ近づくことさえない」(二丸2019:40)や「「あのお、丸。お前、志田さんをクロとか読んでるだけで本来死刑ものなんだけど?」／「幼なじみいいい! ギルティーッ! ギルティーッ!」／「落ち着け、郷戸っ! 大丈夫だ! 丸は駄目幼なじみだから、志田さんは綺麗なままだ!」」(二丸2019:53・54)という会話を見る限り、主人公がスクールカースト上位と推定される黒羽とコミュニケーションを取ることができるのは幼なじみだからというのが周囲の理解である。これまで取り上げたようにスクールカーストにおける階層間のやり取りはほとんど行われぬ傾向にあるが、それを突破できるのは幼なじみという関係性であり、教室内からも承認されうるものと措定される。

このような対応がなされる背景として、幼なじみが家族的

なイメージを抱かれる傾向にある点を指摘することができる。この場合、主人公とヒロインが幼少期から同じ空間で接してきていたがゆえにスクールカーストの階層が違っていても、ニックネームで呼ぶことが習慣化しているわけである。教室内の関係性が小学校・中学校・高校と学校制度のなかで成立していくのに対し、地縁の関係性は入学前の幼少期から成立している。幼なじみという地縁の関係性が完成してしまうと、以降にスクールカーストが成立しても先行して存在しているがゆえに強固に存在し続けることが可能になる。もちろん、この点は作者の二丸氏が「負けヒロインが勝つ」というテーマから立脚していったがゆえの幼なじみの要素であり、通常であれば地縁の関係性が現在進行形であるスクールカーストを凌駕することは難しい。幼なじみであってもスクールカーストの階層が違えばコミュニケーションを取ることすらなくなっていく。根本的に生まれた場所が近いというだけで築かれていた関係性では、成長とともに価値観の違いが生じるのは当然であろう。しかし、岡田啓里氏の『あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。』⁽¹⁹⁾のようにスクールカーストが進行することへの違和感を覚えつつ、地縁関係性の復旧と変化を描いた作品もまた存在し、10代の若者を描く際には大きな問題といえる(玉井2018)。何より地縁関係性が連続性をもって存在し続けるというのは、地方都市であればあるほど一つのリアルさとして立ち現れてくる可能性も指摘できる(阿部2013)。

5.おわりに

日本のラブコメは若者のための若者が主人公の物語であり、例外はあれどもその傾向は否定できない。作品の舞台となる土地の地域性を考えるとファスト風土化された地方都市や郊外とされる場所が目につくが、歴史性を放棄しているとマイナスの評価をするだけではない。作品の登場人物たち、そして読者として想定する同世代の人々にとっては、コピー化されたチェーン店であろうともほかの土地のターミナル駅と同じような店があふれていようと、そこで得られる経験というのは唯一無二といえる。この点はアニメ聖地巡礼を筆頭としたコンテンツ・ツーリズムにも通じ、作品内に描かれたありふれた場所であってもファンにとっては作品と密接に結びつけて認識をする傾向にある(玉井2012・2021、岡本2018)。逆に言えば時間の連続性のなかで歴

史性を直線的に見出そうとすると見えないものが、ライトノベルで描かれたり、アニメ聖地巡礼が起こったりすることで外部からの視点が導入され、土地の地域性に対する新しい価値観が生まれることになる。

この地方都市という場所性は必ずしもラブコメに必須の要素というわけではない。若者を描いている時点で数多くの作品が学校を舞台としており、教室の登場頻度が高まっている。そのため教室内で形成されるスクールカーストが作品内にも導入され、物語の根幹部分にまで触れるようになっていく。ライトノベルの読者は当然ながらライトノベルを中心としたアニメ、漫画が好きないわゆるオタクに該当するが、それはスクールカーストでは下位に位置してしまう。そのためライトノベルで描かれる物語もまたスクールカースト下位のオタクが上位の登場人物に引っ張られることで、階層間の移動を果たしていくことが多い。スクールカースト下位から上位へと移動しようとする階層自体を破壊しているように思えるし、読後感としては痛快な部分も含んでいるであろうが、結果として階層構造自体を追認・強化してしまっている。

物語内で強化されたスクールカーストを打破する存在として、幼なじみを挙げることができる。幼なじみの存在自体は不遇という印象が強い。近い存在であるがゆえに社会的に恋愛対象として認知されにくく、フィクションのなかにおいても主人公の日常空間の延長線上のなか存在する幼なじみは非日常的なヒロインのインパクトに負け続けている。しかし、学校生活が始まる前の幼少期から幼なじみは地縁的關係性を築き上げている。それによりスクールカースト成立以前より強固な関係性を構築していれば、本来は行われない傾向にあるスクールカーストの階層間のコミュニケーションがなされていくことになる。とはいえだからといって、必ずしもすべての作品において幼なじみが簡単にスクールカーストを凌駕するとは言えず、逡巡や悩みを常に伴いながら変化していくものになる。

日本のラブコメは確かに若者に向けた若者が主人公の物語が多い。しかし主人公とヒロインの関係性が宙ぶらりんな状況として続いていくかといえば、必ずしもそうとは言い切れない部分が垣間見られる。関係性というものの自体が変化することなく続いていくのではなく、コミュニケーションを取ることやスクールカーストの階層間を突破することが大きな問題として描かれる。そしてスクールカーストの構造を揺るがせる存在として地縁的結合の中で生まれた幼なじみが、

低い評価を得ていた要素をうまくポジティブに変えながら、関係性自体を転換させていく。そこには宙ぶらりん状態の維持と表現するには、大きすぎる変化が伴っている。

以上のように見てきたが、恋愛をテーマにした作品群を取り上げながら異性愛を中心としたものとなってしまう点は大きな課題として挙げておく。また恋愛を主体としているがゆえに、どれだけ社会的・地域的な要素を取り入れていようと愛・性・家族が直線的につながってしまうロマンティックラブ・イデオロギーを結果として当然視してしまっている作品群を検討してしまっている。ライトノベルのヒット作やメディアミックスが数多く行われている作品はジェンダー的な価値観からすると一面的にならざるを得ず、より広い視野で検討する必要性が存在する。

参考文献

- 1) 阿部真大『地方にこもる若者たち』朝日新書、2013年
- 2) 大月隆寛「思いつきのおおざっぱな「ラブコメ」・試論—あるいは、「豊かさ」の申し子の少年たちは、なぜ、少女マンガに向かったのか、についての覚書—」(斎藤美奈子編『脱文学と超文学』岩波書店、2002年所収)
- 3) 岡本健「コンテンツ・インデュースト・ツーリズム—コンテンツから考える情報社会の旅行行動」(『コンテンツ文化史研究』3号、2010年)
- 4) 岡本健『アニメ聖地巡礼の観光社会学—コンテンツツーリズムのメディア・コミュニケーション分析』法律文化社、2018年
- 5) 表智之「少年マンガにおける美少女の身体」(乳房文化研究会編『乳房の文化史』淡交社、2014年)
- 6) 『このライトノベルがすごい!』編集部『このライトノベルがすごい! 2020』宝島社、2019年
- 7) 久米依子「トラブルとしてのセクシュアリティ—〈男の娘〉表象と少女コミュニティ志向」(一柳廣孝・久米依子編『ライトノベル・スタディーズ』青弓社、2013年)
- 8) 坂上秋成『Keyの軌跡』星海社新書、2019年
- 9) 佐野一将「見せかけの等身大—『やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。』におけるキャラクターの力学」(『横浜国大言語研究』37号、2019年)
- 10) 白岩玄『野ブタ。をプロデュース』河出書房新社、2004年
- 11) 鈴木翔『教室内カースト』光文社新書、2012年
- 12) 瀬川裕司『映画講義ロマンティック・コメディ』平凡社新書、2020年
- 13) 田崎英明「『ユー・ガット・メール』、あるいはロマンティック・コメディの臨界」(『現代思想』第31巻第8号、2003年)
- 14) 高橋幸・永田夏来「これからの恋愛の社会学のために」(『現代思想』2021年9月号 特集=〈恋愛〉の現在)青土社、2021年)
- 15) 玉井建也「『聖地』へと至る尾道というフィールド—歌枕から『かみちゅ!』へ」(『コンテンツ文化史研究』1号、2009年)

- 16) 玉井建也「地域イメージの歴史の変遷とアニメ聖地巡礼 鎌倉を中心として」(『CATS叢書』7号、2012年)
- 17) 玉井建也『幼なじみ萌え』芸術学舎出版局、2017年
- 18) 玉井建也「せいで飛び出せるのか—岡田麿里作品における共同体」(『ユリイカ』50巻3号、2018年)
- 19) 玉井建也「物語世界と日常—『ふらいんぐういっち』を事例として—」(『東北芸術工科大学紀要』28号、2021年)
- 20) 中西新太郎『シャカイ系の想像力』岩波書店、2011年
- 21) 町田哲生『教養としての10年代アニメ』ポプラ新書、2017年
- 22) 三浦展『ファスト風土化する日本—郊外化とその病理』洋泉社、2004年
- 23) 宮本直毅『エロゲー文化研究概論』総合科学出版、2013年
- 24) 波戸岡景太『ラノベのなかの現代日本 ポップ／ほっち／ノスタルジア』講談社現代新書、2013年
- 25) 濱野智史「ビデオボーイ、テレフォンガール メディア論から『電影少女』を読む」(<https://sites.google.com/site/>

- satoshihamanoallworks/home/bideooiterefangarumediaalun karadianyingshaonuewodumu 最終閲覧日:2021年9月20日。初出は『桂大全』集英社、2011年)
- 26) 樋口康一郎「青春ラノベ」の〈終わり〉 『俺妹』『はがない』『俺ガイル』を中心として」(大橋崇行・山中智省『ライトノベル・フロントライン2』青弓社、2016年)
- 27) 日高利泰「ラブコメの条件—用語法と概念の成立に関わる歴史的考察」(『マンガ研究』22号2016年)
- 28) 裕夢『千歳くんはラムネ瓶のなか』1巻、ガガガ文庫、2019年
- 29) 屋久ユウキ『弱キャラ友崎くん』1巻、ガガガ文庫、2016年
- 30) 山崎鎮親『半径1メートルの想像力—サブカル時代の子ども若者—』旬報社、2014年
- 31) 米沢嘉博『戦後少女マンガ史』ちくま文庫、2007年
- 32) 若林幹夫『郊外の社会学—現代を生きる形』ちくま新書、2007年

註

- ⁽¹⁾ 渡航氏による『やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。』はガガガ文庫から2011年から刊行されているライトノベル。2021年9月段階で19巻が刊行されている。2013年、2015年、2020年と3回にわたってアニメ化され、コミカライズやゲーム化などメディアミックス展開を多方面で行っている。
- ⁽²⁾ 屋久ユウキ氏によるライトノベル。小学館ライトノベル大賞優秀賞受賞作。2016年にガガガ文庫にて刊行され、2021年9月現在で既刊11巻。2021年にはアニメが放送され、そのほかスピンオフも含めて2作品のコミカライズがなされている。
- ⁽³⁾ 【特集】『弱キャラ友崎くん』×『千歳くんはラムネ瓶のなか』最新刊同時発売記念 屋久ユウキ×裕夢青春ラブコメ対談インタビュー」<https://ln-news.com/articles/100685> 最終閲覧日:2021年9月20日
- ⁽⁴⁾ 前掲註3
- ⁽⁵⁾ 前掲註3
- ⁽⁶⁾ 二丸修一氏によるライトノベル。2019年から電撃文庫にて刊行され、2021年9月現在で既刊8巻。コミカライズも展開し、2021年にはアニメが放送されている。
- ⁽⁷⁾ 『おさまけ』二丸修一先生と『ママ好き』望公太先生のスペシャル対談をお届け <https://dengekionline.com/articles/25478/> 最終閲覧日:2021年9月21日
- ⁽⁸⁾ 前掲註3
- ⁽⁹⁾ 「やはり俺の書くラブコメはまちがっている。『俺ガイル』渡航氏が語る、逆張りの創作術」 <https://news.livedoor.com/article/detail/18401239/> 最終閲覧日:2021年9月25日
- ⁽¹⁰⁾ 前掲註3
- ⁽¹¹⁾ 「ラノベの大人気作『俺ガイル』著者語る「コミュニケーションを回避するな、お前らちゃんと話し合え!と言いたい」」 <https://www.asahi.com/and/article/20200409/11064578/> 最終閲覧日:2021年9月26日
- ⁽¹²⁾ 裕夢氏によるライトノベル。2019年にガガガ文庫にて刊行され、

- 2021年9月現在で既刊6巻。コミカライズなどのメディアミックスが展開している。
- ⁽¹³⁾ 「山本文緒「甘い感じのものを書いたら、次は辛いものが書きたくなる」×風良ゆう「次作は、ずっと尾を引いてしまうような恋愛の話を」」 <https://ddnavi.com/interview/764214/a/> 最終閲覧日:2021年9月27日
- ⁽¹⁴⁾ 「独占インタビュー「ラノベの素」 二丸修一先生『幼なじみが絶対に負けないラブコメ』」 <https://ln-news.com/articles/100265> 最終閲覧日:2021年9月28日
- ⁽¹⁵⁾ 「「女って怖い!」のギリ手前を攻めた幼なじみのラブバトル——『幼なじみが絶対に負けないラブコメ』水瀬いのり×佐倉綾音対談」 <https://ddnavi.com/interview/775767/a/> 最終閲覧日:2021年9月28日
- ⁽¹⁶⁾ 「末晴と哲彦の何でも言い合える関係は、僕らと似ているかも——『幼なじみが絶対に負けないラブコメ』松岡禎丞×島崎信長インタビュー」 <https://ddnavi.com/interview/768993/a/> 最終閲覧日:2021年9月28日
- ⁽¹⁷⁾ 美少女ゲームに対して「プレイすることで物語や音楽などから感動を覚え、泣けるゲーム」を指す言葉。ファンの間で使用されたことで、具体的な作品に対する評価を意味するだけでなく、ジャンルなどの意味としても活用されている。
- ⁽¹⁸⁾ 前掲註14
- ⁽¹⁹⁾ 岡田麿里氏が脚本を担当したテレビアニメ作品で2011年に放送された。ノベライズは岡田氏自身が担当し、コミカライズ、実写テレビドラマ化などメディアミックスが行われた。