

平坦な物語をつむぐ ——日常系漫画における退屈さの可能性——

古戸 杏実[†]・東方 悠平^{††}

A Study of 'Slice - of Life' Manga

Ami FURUTO[†] and Yuhei HIGASHIKATA^{††}

ABSTRACT

The new manga-style which is less narrative-like in nature has emerged since the early 2000s. This paper focuses on 'slice of life' manga. This manga-style describes the ordinary life without spectacles but some of the readers would not accept its boredom. So the author investigates how to turn to be fun its boredom from non-spectacles through artistic perspective. The author concluded that simple story and intimate characters were important for readers to be pulled into the story.

Key Words: *manga, narrative, postmodern*

キーワード: 漫画, 日常系, セカイ系, ポストモダン

1. 研究概要

1.1 研究目的

本稿では、2000年代初頭から見られるようになった漫画作品の分類の一つである、日常系もしくは空気系¹⁾と括られる分類について考察を行う。代表的な日常系作品として『あずまんが大王』²⁾『らき☆すた』³⁾『けいおん!』⁴⁾が知られている。本稿では、日常系作品最初期のものとされる『あずまんが大王』と、先行文献の多い『けいおん!』を特に取り上げる。

2009年から2010年にかけて、日常系漫画『けいおん!』を原作としたテレビアニメ作品が大ヒ

ットを記録した一方で、この新しい形態の作品に対して「どこを楽しめばよいのか、分からない」「物語がなかなか始まらない」「薄い」という感想もあったという⁵⁾。その後も多くの日常系の要素を持った作品が制作されているが、筆者の周りではそれらを好んで鑑賞する人たちと、避ける人たちとに分かれた。積極的に見ない人たちに理由を尋ねると、前述のように「楽しみ方がわからない」「ストーリーがない」といった答えが返ってきた。

本稿では、上記のような日常系作品に対するネガティブな印象を、「退屈さ」と呼ぶ。読者が、日常系漫画における退屈さをポジティブに受け止め、魅力へと転換するために、漫画の制作者としてどのような点に配慮することが有効であるのかを、探っていく。「楽しみ方がわからない」読者は、自分なりの楽しみ方が無数に開かれていることを発見できるように、「ストーリーがない」という退屈さは、繊細なストー

令和2年11月25日受付

令和3年2月24日受理(査読付き論文のみ記載)

[†] 感性デザイン学部・卒業生

^{††} 感性デザイン学部・講師

リーに機微を見出す面白さへ、と転換しうる。そのために制作上の仕掛けを作中に施すことを試み、実証していくことが目的である。

本稿では、研究目的を絞るため、漫画全体の歴史やそのスタイルの変遷については、扱わない。『“日常系アニメ” ヒットの法則』⁶⁾では、日常系作品の起源を「萌え四コマ」にあるとしている。そのためいわゆる萌える美少女キャラクターが登場しない『サザエさん』や『ちびまるこちゃん』は、日常を描写してはいるが日常系作品には分類されないという。本稿もこれに倣い、直接的に関係のあるその前後の動向、具体的には2000年前後の、後述するセカイ系との関係に絞って論を進めていく。また、本稿で参照する作品や考察は、漫画に限っていない。これは、セカイ系や日常系という分類が、漫画やアニメというジャンルを横断しながら発展してきた複合的なものであるため、漫画のみを取り上げるのでは不十分であると考えたためである。一方で、同タイトルであっても、漫画とアニメとでは差異がある。そこでアニメ作品などに対する考察は、漫画作品においても共通していると思われる場合のみ取り上げた。

1.2 問題意識

日常系作品の数が増加した一方で、筆者の周りには前述のように「楽しみ方がわからない」「ストーリーがない」といった理由でそれらを避ける人も多い。前島(2014)は、アニメ評論家の氷川竜介が、日常系作品のドラマツルギーが希薄な点に対して否定的な発言をした例を紹介した⁷⁾。これは、作中に恋愛や世界平和などの大きな目的が存在せず、登場人物の会話や日常生活を淡々と描写するという日常系作品の特徴が、ネガティブに受け止められてしまう事例である。一方で、日常系漫画を原作にするアニメ『けいおん!』を取り上げて禱美(2017)は、下記のようにストーリーがなくつまらないという批評に疑問を投げ掛けた。

「物語」のない「空気系」だからと、つま

み食的にエピソードを「消費」するだけでは、その本当のおもしろさを楽しむことはできないだろう⁸⁾。

本稿も禱美の意見に近い立場をとる。一方で上記の意見は、作品をじっくり鑑賞しなければ面白さがわからない、という批評家・研究者の立ち位置が強く感じられる。本研究の新規性は、制作者の立場から自身の制作した漫画に意識的に仕掛けを施し、前述の問題にアプローチしていく点である。

1.3 研究手法

先行研究を元に、プロトタイプ制作・考察を行った。それらを元に再び筆者が日常系漫画作品を制作し、考察を経て結論を導いた。考察の際には、筆者と同じ地域に住む同年代の大学生を中心に、特に日常系漫画をあまり読まない人から意見や感想を聞き取った。

1.4 本稿の構成

本稿では、まず第一章で研究の目的や筆者の問題意識について確認した。第二章では、漫画やアニメの分類としてのセカイ系や日常系について、先行論の整理を行った。その後、具体的な作品事例として複数の日常系作品を取り上げ、退屈さについて検証した。第三章では、それまでの考察を元にしてプロトタイプを制作し、日常系漫画における効果的な表現手法を確認した。第四章では、第三章での考察を元にして制作した日常系漫画作品の紹介と考察を行った。読者が日常系漫画の退屈さを魅力へと転換するための制作者による仕掛けの有効性を、明らかにした。

2. 日常系漫画をめぐる

2.1 多様化する漫画表現

日常系漫画は、その起源と言われる⁹⁾『あずまんが大王』に顕著のように、基本的に四コマ漫

画の形式をとり、作中に恋愛や世界平和などの大きな目的が存在せず、登場人物の会話や日常生活を淡々と描写したものである。ストーリー上の盛り上がりよりもキャラクターの性格や印象、ちょっとしたやり取りが重視して描かれ、読者は、作品世界の空気を体感する。こうした日常系漫画が増えた背景の一つに、そもそも画一的だった漫画作品の内容が変化してきたという、ソフトウェア的側面がある。例えば「友情・努力・勝利」の編集方針を元に業界を牽引してきた週刊少年ジャンプの変化があげられる¹⁰⁾。その時代の大多数の人が、一つの作品を支持したり、そのために作品の内容を出版社が主導したりするような時代が、変わりつつあった。

もう一つには、漫画を取り巻く環境、ハードウェアの変化があげられる。携帯電話やタブレットなど、読者が所有するデバイスに合わせて電子書籍¹¹⁾も増え、漫画の読まれ方は多様化してきている¹²⁾。

以上の背景に加え、ポストモダンと言われる社会と、日常系漫画との親和性の高さがあげられる。

2.2 ポストモダン時代の日常系漫画

ポストモダン時代の社会状況¹³⁾を、批評家の宇野常寛(2008)は、東浩紀によるデータベース論を引きながら、日常系作品の発生とその広がり重ねた¹⁴⁾。社会や宗教、市場が強固なストーリーをつむぎ、その価値観に寄って生きてゆけば良かった時代(モダン)から、個人が身の周りから、価値あるものを自身で見つけていかなければならない時代(ポストモダン)へと変化していった。そういった変化を、アニメや漫画作品の変化と結び付けて分析した。後述するセカイ系作品や日常系作品が出現し、広がっていった背景には、このような社会状況の変化も関係している。

2.3 セカイ系から日常系へ

主人公が生きる意味や価値をわかりやすい社会的自己実現から得ることをひたすら回避する『新世紀エヴァンゲリオン』¹⁵⁾以降、セカイ系¹⁶⁾

と呼ばれる作品が増えていった。宇野(2008)によると、『新世紀エヴァンゲリオン』を含むその後の「ポストエヴァンゲリオン」と呼ぶ多くの作品は、社会と関わる大きな物語に頼ることができないため、それらを否定して引きこもり、自己の内面を通じた承認の物語になっていった、という¹⁷⁾。

その後、大きな物語に頼ることができないことで、私的なものや身近なものといった小さな物語をベースにしつつも、それらが社会性を欠いたまま直接世界の大問題と接続するような作品が増えていった。これらがセカイ系として分類された¹⁸⁾。

セカイ系から日常系への過渡期をつなぐ作品に、アニメ作品『涼宮ハルヒの憂鬱』¹⁹⁾があげられる。宇野(2018)は、本作を、セカイ系の構造を持った日常系的作品と紹介した²⁰⁾。本作は、男性主人公の一人語りが進むストーリーや、ヒロインとの関係が現実世界の存在を揺るがす、という設定自体はセカイ系的だが、実際には登場人物たちのまったりとした学園生活の空気を鑑賞するという日常系的要素をもっているという。

以上のように、私的なものや身近なものといった小さな物語をベースにして、それらが社会性を欠いているにも関わらず、世界の大問題と直結していたセカイ系から、その小さく身近な物語自体を楽しむ日常系が生まれ広がっていった。

2.4 日常漫画は退屈か

1999年から連載の始まった『あずまんが大王』は、学校を舞台にした典型的な「学園モノ」である。しかし、体育祭などの学校生活における大きな行事は作中に取り入れられているものの、その中で大きな出来事や変化が起こることはなく、キャラクター同士の何気ない会話ばかりが、描かれている。読者は、生徒同士のやりとりを味わったり、キャラクターのちょっとした失敗などを可愛らしく感じたりする。男子生徒は作中にほとんど現れず、女子生徒同士の日常が淡々と流れていく。『あずまんが大王』以降の

多くの日常系作品で同様の傾向が見られる。

2007年から連載の始まった『けいおん!』も高校を舞台にした学園モノである。タイトルが示す通り、軽音楽部での部活動が中心となっているが、メンバー内での衝突や楽器上達のための苦労などはほとんど描かれない。部室での他愛もないやりとりの描写が、多くを占めている。

これらの作品を、セカイ系と比較すると、盛り上がりのスケールは非常に小規模である。一方で、ストーリーのなさや退屈という印象は、日常系という分類自体が作品へ恣意的に与えてしまっている、という見方もある。アニメ作品としての『けいおん!』を取り上げて広瀬(2013)は、登場人物たちとクラスメイトとの関わりに社会との接続を見出した²¹⁾。また禧美(2017)は、丁寧に見ると、従来の音楽漫画とは異なるが、音楽活動を通じた主人公たちの成長が描かれている、と述べた²²⁾。このような解釈によって分類自体を疑うこともできる。しかし本稿では、前述の問題意識で述べたように、読者に丁寧な鑑賞を促すにはどうしたらよいのか、制作者の立場から日常系漫画における退屈さの問題に取り組む。次章では、本章での考察を元に試作を行った。

3. プロトタイプ制作 『いかのまんが』

3.1 制作と展示

プロトタイプとして作品『いかのまんが』を制作し、展覧会を行ってフィードバックを得た。退屈さを扱う前に、まずは日常系漫画における効果的な表現手法を確認した。

●作品概要

タイトル：『いかのまんが』

制作物：漫画冊子四冊(一冊あたり4-7ページ、8-14本の四コマ漫画を掲載)

主人公：少女とイカ

主要登場人物：7名(イカ含む)

内容：八戸市に住む大学生とイカの日常

●展覧会

会期：2019年9月5日-9月9日

会場：八戸ブックセンター読書会ルーム

制作にあたっては、以下の二点に留意して制作し、検証を行った。

- ① 学校生活と学外との二種類の日常の場を設定し、ストーリーを比較した
- ② 動物を擬人化したキャラクターを登場させ、主人公の少女とセットにした

3.2 検証

3.2.1 ストーリーについて

①について、日常系作品に多く見られる学園モノに倣い、学校生活を描いたストーリーを制作した。次に学外での日常生活を描写したストーリーを制作し、二種類のストーリーを比較した。結果として学園モノは、学校生活のルールや仕組みなど、読者と事前に共有している文脈が多いため、説明しなければならないことが少なく、四コマ漫画という制限された形式に向いていることがわかった。一方の学外での出来事を描写したストーリーを比較すると、やや説明的になってしまった。状況を解説しながら進むストーリーは冗長になり、四コマ漫画の話のテンポにも影響を及ぼした。

プロトタイプとして制作した作品のストーリー展開を分析すると、以下AとBの二種類の形式に分類することができた(図1)。

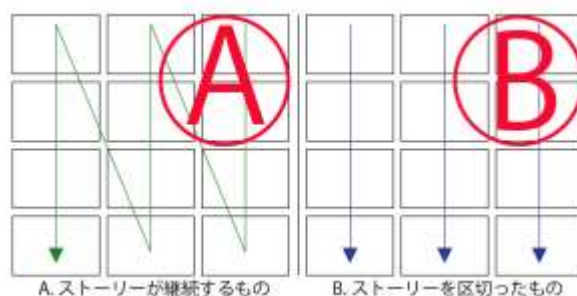


図1 四コマでのストーリー展開

Aの形式は、四コマ漫画数本にわたってエピソードがつながっているもので、プロトタイプとして制作した四作品うち、二作品が当てはまった。Aの形式で描いた二作品に対する感想の聞き取りでは、「状況がわかりにくい」「登場人物が多く複雑」「文字が多くて読むのが大変」といった意見があった。限られたコマ数で読者にストーリーを伝えなければならないという制約から、セリフが多くなり、説明的になってしまった。特に学外での出来事として地域のイベントを題材に描いた作品は、朝市²³⁾に参加して近所の人のお店を手伝うなど、イベントに参加するきっかけや理由などを描くために多くのコマやセリフを使い、メインとなるイベントでのキャラクターの描写が不十分になった(図2)。



図2 『いかのまんが』 Aの形式によるストーリー展開

Bの形式は、ほぼ一列ごとに完結する短いエピソードで区切られている。こちらは残りの二作品が該当した。Bの形式で描いた二作品に対する感想の聞き取りでは、「自分にも近い経験がある」「読みやすい」といった意見があった。Aと比べて話が短く次々に切り替わるので、シンプルなエピソードの連続になった。作中に説明的なセリフが少なくなり、一コマの中でセリフが占める割合が減った。その分、キャラクターの表情や動作などを描写して表現するコマが多

なった(図3)。ストーリーがリズム良く流れるようになり、読者はシンプルなストーリーを追い、そこに登場するキャラクターに感情移入することになった。



図3 『いかのまんが』 Bの形式によるストーリー展開

3.2.2 キャラクターについて

②について、主人公の少女は口数が少ない設定とした。その分、表情や仕草、擬音で感情を表すように工夫した。また、イカのキャラクターが常に主人公と一緒にいる設定とした。感想の聞き取りでは、「キャラクターが可愛い」「イカが不思議」といった意見があった。読者は、イカが見せる人間らしい感情やちょっとした仕草に、愛玩や保護欲といった感情を抱いた。これは、口数の少ない主人公の少女に対して抱く感情と共通するものと推測される。一方で、本作の短いストーリーではイカに対して読者が感情移入や共感をもたらすほどの描写を行うことができなかった。非現実的な存在であるイカによって、日常という世界観が崩れる恐れもあり、慎重な扱いが必要であることが確認された。

前述したストーリーについての検証にあるように、Bの形式で描いた作品は、エピソードがシンプルになることで、結果的にキャラクターの個性や魅力の描写が増えて人となり伝わりやすくなった。大きな物語を持たない日常系漫画

は、小さなエピソードを通じてキャラクターの個性を描き、その積み重ねで読者に共感や感情移入を促すことが重要である。そのため制作者は、状況の説明や辻褄合わせに意識を向け過ぎず、短いエピソードの中でも、キャラクターそれぞれの性格、持ち味を活かす描き方をする必要があると確認した。

4. 『あしたがつこういこうかな』

4.1 制作と展示

前章での考察を元に、漫画作品『あしたがつこういこうかな』(図4)を制作し、展覧会を行いフィードバックを得た。

●作品概要

タイトル：『あしたがつこういこうかな』
制作物：漫画冊子一冊(18ページ、36本の四コマ漫画掲載)
主人公：少女(大学二年生)
主要登場人物合計：3名
内容：八戸市に住む大学生の学校生活
設定時期：冬

●展覧会

会期：2020年1月31日-2月5日
会場：八戸酒造煉瓦ホール北蔵2階

以下の六点が作品制作にあたってのポイントである。それぞれに留意し、検証を行った。①-③はストーリーに関するもの、④-⑥はキャラクターに関するものとして考察を進める。

- ① ストーリーの展開形式は、3.2におけるBの形式を使用した
- ② 主人公を大学二年生に設定、変化の少ない日常生活を舞台にした
- ③ 季節を冬に限定し、雪や登場人物の服装で季節を表現した
- ④ 登場人物は、前回の作品で描いたキャラクター

を利用した

- ⑤ 前回作品のイカは登場させないこととした
- ⑥ セリフをなるべく減らし、キャラクターは表情や、仕草、擬音などで状況を表現した

4.2 ストーリーについての考察

4.2.1 制作上の工夫

①-③で示したポイントが、本制作では日常系漫画のストーリーにおいて読者を引き込み、鑑賞を促すための工夫にあたる。以下具体的に記述していく。

①について、プロトタイプ制作と考察を経て、次々と流れる短いエピソードを通じて、キャラクターの個性を伝えることの重要性を確認したため、ストーリーの展開をBの形式に絞った。

②について、主人公とその同級生を大学二年生に設定した。学校生活にも慣れ、就職活動や卒業などの将来に関する不安な要素も少ない時期として、大きな変化が起こらない学校でのゆるい日常を舞台とした。

③について、季節を描くことで、物語の中の時間を読者と共有することを試みた。現実と同じく四季が流れる世界が物語中に存在することを意識させることで、読者の日常と作品世界とが地続きであるように感じさせるよう意図した。

4.2.2 結果

①の展開については、プロトタイプへの考察と同様に、エピソードを簡潔にまとめることの効果を再確認することができた。普段あまり日常系漫画を読まない読者からも「読んでいて苦にならない」「文字を読まなくても流れが理解できる」「ちょっとした空き時間に読みたい」という感想があった。一見してストーリー上の盛り上がりは少なくとも、読んでみようという気持ちを読者に起こさせることを確認した。

②の設定については、特に大学4年生の読者などから「この時(大学二年生)に戻りたい」「卒業研究が憂鬱」などの感想があった。既に同じ時間を経験したことがある読者にとっては、当時の自分の姿を重ねるなどして、ゆったりとした



図4 『あしたがつこういこうかな』一部

作中の日常的な世界観に浸ることにつながっているようだった。また後述するように、この時期の平和な日常生活の尊さを、筆者も実体験として感じており、それに基づいた制作を行うことで共感を得ることができた。

③の雪や冬服といった表現は、筆者の生活には身近なものである。そのため制作に際してはあまり意識をしていなかったが、北国で同様の生活経験を持つ読者からは、「自分も雪に突っ伏したことがある」「寒いと同様の動きをしてしまう」といった感想があった。「重そうな雪の描写が懐かしい」「温かい飲み物の種類に共感できる」といった雪の多い地域特有の描写がストーリーに入り込むフックになっているようだった。一方で、全ての人と同様の経験を持つわけではない。上述の感想は、雪の多い地域の出身者や在住者に限られた。特殊な状況を共有しているということが、特に世界観への感情移入の程度を高めることが確認された。普遍性と個別性の相反する要素を併せるバランスが重要である。また、「節分の様子具体的で面白い」「タピオカブームが懐かしい」といった感想があり、雪の描写という季節の表現以外にも、年中行事や特定の時期に流行したものが、上述のようなフックとして機能することが確認できた。これらもストーリーの中に現実と同様の時間が流れていることを読者に感じさせることにつながっている。

4.3 キャラクターについての考察

4.3.1 制作上の工夫

④-⑥で示したポイントが、本制作では日常系漫画のキャラクターにおいて読者を引き込み、鑑賞を促すための工夫にあたる。以下具体的に記述していく。

④について、キャラクターは既にプロトタイプで描いたキャラクターを3人に減らして登場人物とした。それによってストーリーの中でもそれぞれのキャラクターが登場するエピソードが増えた。

⑤のように準主役であったイカを登場させな

かったことで、飛び道具的な描写は減り、物語の世界観はより現実的になった。

⑥については、プロトタイプと同様である。主人公の少女は口数が少ない設定にした。作中では文字での説明をできるだけ省略した。前作同様に、可愛らしい仕草など、小動物を意識させるようなキャラクターにした。キャラクターの表情や仕草、擬音などを利用して状況を表現した。また、それがキャラクターの魅力につながる描写を心がけた。そのために過剰な説明が必要なエピソードは、構想段階で避けた。

4.3.2 結果

④で示したように、キャラクターそれぞれの登場回数が増えることで、筆者にとってはそれぞれの性格や個性がより明確になり、特徴を意識して描き分けることにつながった。一方で読者からは、それに類する感想は特になく、検証にはより多くのエピソードが必要であると思われる。ただし「髪型の差異でキャラクターの違いがわかりやすい」という意見があった。これは、制作者として意識的に描写を変えたことも理由と思われるが、登場人物の少なさも一因であると推測される。登場人物の少なさが、読者がキャラクターの違い、ひいてはストーリーを把握する助けとなっている。

⑤と⑥で示したように、プロトタイプであったイカについての感想がなくなった分、「目などのパーツが大きくて可愛い」「全体的に丸っこくて可愛い」「動きや擬音が可愛い」「手描きの擬音が可愛い」といったキャラクターについての感想が増えた。人間のキャラクターのみであっても、形態や仕草の描写が、愛玩や保護欲といった感情を喚起することを確認した。性的なものに限らず、例えば後輩や弟妹、子供に抱くようなものとも近い感情であると思われた。

4.4 考察から

本稿では、制作した漫画作品を考察するためにストーリーとキャラクターに分けてそれぞれ

について制作上の工夫を取り上げて考察した。この二つが、制作者が作品をコントロールし得る最も大きな要素であると考えたためである。しかし言及するほど、それぞれが不可分であり、どちらかのみを取り上げて論じることの難しさを感じた。ストーリーによってキャラクターの魅力が引き出されたり、またキャラクターがストーリーを牽引したりするという、相互に干渉し合う状態が作品にはある。今回は便宜的に二つに分けることを試みたが、他の考察方法にも検討の余地がある。

また、本文中で紹介した制作上の工夫および漫画表現は、筆者のオリジナルではない。他の漫画などでも既に多用されている工夫²⁴⁾であるが、それ故に一定の効果が確認できるものである。本研究は、オリジナルの漫画表現や工夫を生み出すものではない。目的のためにそれぞれの工夫を意識的に組み合わせ、普段あまり日常系漫画を読まない人でもその空気感に興味を持って作品を読むことができる仕掛けを作中に施し、その効果を検証したものである。

5. おわりに

5.1 まとめ

本稿では、物語性の希薄な漫画、いわゆる日常系漫画についての考察と制作を行った。まずは先行研究をもとに、その成り立ちや受容状況、特徴について概観した。日常系作品の特徴を、退屈である、とつまらなく感じる読者もいる。一方で、その退屈さこそが日常系作品の魅力でもある。つまらなさは読者による鑑賞の不十分さからきているものではないかという立場をとり、そういった読者を引き込み、退屈さの魅力を伝えるための作品制作方法、工夫を探った。

まずは考察を元にしてプロトタイプを制作した。プロトタイプからは、A、B二つのストーリー展開形式の違いを見出すことができた。そのうちBの形式は、題材を短いエピソードにして簡潔に描くものである。テンポ良く話が進むので、読者が退屈になる前に漫画の世界観に引き込む

ことができる。また、キャラクターについても知見を得ることができた。読者が感情移入しやすいように、現実離れしていないことや、親しみを感じさせることがポイントであった。以上、制作を通して、日常系漫画における効果的な表現手法を確認した。

プロトタイプ制作と考察を経て、日常系漫画作品を制作した。制作上の工夫、ポイントを六つあげた。そのうち①-③は、特にストーリーについてのものである。エピソードの簡潔さや学校における学年設定、季節の描写などについて言及した。④-⑥は、特にキャラクターについてのものである。登場人物を限定すること、非現実的な設定にしないこと、親しみや愛着といった感情を湧き起こさせるキャラクターにすることなどに言及し、それぞれに一定の効果を確認した。

上述の工夫で、まずは読者が読み始めに感じる退屈さを乗り越えることが可能になることを確認した。その後読者が自身を、漫画が描く日常世界の一員であると感じることで、ストーリー上の弱い盛り上がりや、淡々と続く日常の退屈さが、むしろ居心地の良い、魅力的なものに変換される。そこから、変化の少ないストーリーに機微を見出す丁寧な鑑賞へつながっていく。制作者は、この一連の流れに留意することで、より強度の高い日常系漫画を制作することが可能であり、そういった工夫は、普段あまり日常系漫画を読まない読者を引き込む上で有効であるという結論を得た。

5.2 制作者による視点

本稿は、実際の漫画制作者による自身の作品分析という特徴を持っている。自身で学園モノ日常系漫画を制作することで、学校生活における退屈さの価値について再認識した。作品では、筆者のこういった実感を伴った価値観、退屈であるということ自体がポジティブな要素に結びつけられる、という考えを、読者と共有することを意図した作品でもある²⁷⁾。

本研究では、自身の制作した漫画を研究対象

として扱うことで、仮説、試作、考察などがシームレスにつながり、細かな試行錯誤を行うことができた。それによって一方的な作品批評ではなく、制作者の立場から日常系漫画として強度を持った作品をつくるための実践的な知見を得ることができた。

5.3 今後の課題

今回の漫画作品の制作では、制作者の価値観や経験が多分に影響したり、ストーリー構築やキャラクター描写の得手不得手が反映したりするなど、属人的な部分が大いにある。それは個性として作品の魅力へとつながるものではあるが、研究結果においては、そういった筆者の漫画制作能力の偏りを考慮に入れる必要がある。また、本作品における読者及び意見や感想の聞き取り対象は、筆者と同じ地域に住む同年代の大学生という狭い範囲に偏っている。対象者の設定によっては異なる結果が得られる可能性も考慮すべきである。よって本研究は、一事例としての意義はあるが、他の制作者、読者からも広く聞き取り調査を行うなど研究を進め、一般化できる要素を抽出していくことを今後の課題としたい。

註・参考文献

- 1) インターネット上で使用が始まった用語とされている。作品世界の空気を意味する「空気系」と呼ばれることもある。それぞれの言葉は多くの論考でほぼ同じ意味で使われているため、本稿でも同一視し、「日常系」に統一して使用する。
- 2) 著者はあずまきよひこ、漫画を原作にアニメ作品にもなっている。漫画としての初出は1999年2月号の雑誌。
- 3) 著者は美水かがみ、漫画を原作にゲーム、アニメ、小説に展開された。漫画としての初出は2004年1月号の雑誌。
- 4) 著者はかきふらい、漫画を原作にアニメをはじめ広くメディアミックス展開された。漫画としての初出は2007年5月号の雑誌。
- 5) キネマ旬報映画総合研究所. 『“日常系アニメ” ヒットの法則』. キネマ旬報社, 2011, p. 8.
- 6) キネマ旬報映画総合研究所. 前掲書, p. 29.
- 7) 前島賢. 『セカイ系とはなにか』. 星海社文庫, 2014, p. 203.
- 8) 禰美智章. 「「空気系」と物語—『けいおん!』にみる成長の物語』 『立命館文學』. 立命館研究所, 第652号, 2017, p. 90.
<http://www.nitsumei.ac.jp/acd/cg/lt/rb/652/652PDF/Yoshimi.pdf>
(閲覧日: 2020.10.29)
- 9) キネマ旬報映画総合研究所. 前掲書, p. 22.
- 10) 1995年から週刊少年ジャンプの販売部数が急激に落ち始めた直接の原因は、人気漫画の連載終了と言われているが、雑誌読者も個の趣味嗜好を求めるようになり、大多数のための総合雑誌が成り立ちにくくなったことを体感したと、後藤は述べている。
後藤広喜. 『ジャンプ黄金のキセキ』. 集英社, 2018, pp. 261-267.
- 11) 2017年には電子コミックスの推定販売金額が、紙のコミックスを上回った。
ITmedia. 「電子コミックスの売り上げ、紙コミックスを初めて上回る 2018.02.16」 『ITmedia ビジネス ONLINE』
<https://www.itmedia.co.jp/business/articles/1802/26/news080.html>
(閲覧日: 2020.10.22)
- 12) 出版社の発行する書籍の他に、ウェブ媒体などを通じて漫画を連載する例も増えてきている。書籍というフォーマットにとらわれないため、左右の開き方や、縦スクロールなど、ページ構成もさまざまである。
- 13) ジャン=フランソワ・リオタール, (訳)小林康夫. 『ポスト・モダンの条件—知・社会・言語ゲーム』. 水声社, 1989
著者は、「大きな物語」の終焉に続いて無数の「小さな物語」

が誕生する、と述べている。

14) 宇野常寛. 『ゼロ年代の想像力』. 早川書房, 2008, pp. 35-36.

15) アニメ制作会社のGAINAX原作によるアニメ作品。1995年から1996年にかけて全26話がテレビで放送され、放送終了後に爆発的ブームとなった。

16) 代表的なセカイ系作品としてアニメ『ほしのこえ』、漫画『最終兵器彼女』、ライトノベル『イリヤの空、UFOの夏』の三作が挙げられるが、これらを一括りにして論ずることは難しい。その理由は、セカイ系という言葉の定義自体が時代とともに変化しているためであると、前島は述べている。

本稿においてセカイ系作品は、日常系作品出現の前段階にあたる研究背景として扱うため、個別の作品について論じることはせず、その発端となった『新世紀エヴァンゲリオン』と『涼宮ハルヒの憂鬱』に触れるに留める。

前島賢. 前掲書, p. 10.

17) 宇野. 前掲書, pp. 14-16.

18) セカイ系という言葉は、時代によって解釈や評価が変化している。前島は、その変遷を年代ごとに分けて下記のように定義した(下線部は筆者による補足)。

《2002年-2003年》

ゼロ年代初頭にポスト『エヴァ』の作品が模索される中で、特に思春期の問題に焦点を当てた「エヴァっぽい＝(一人語りの激しい)」作品群が揶揄する意味合いを含みながら<中略>名指しされた。

《2004年》

「主人公(ぼく)とヒロイン(きみ)を中心とした小さな関係性(「きみとぼく」)の問題が、具体的な中間項を挟むことなく、『世界の危機』原文ママ『この世の終わり』など、抽象的な大問題に直結する作品群のこと」といった抽象的で非時代的な定義へと変化した。

《2004年-2006年》

当初、セカイ系と名指されていた作品やニュアンス(たとえばポスト・エヴァという歴史的括りや、西尾維新など)が外れてしまうが、しかしこのセカイ系定義を元に新たなセカイ系作品が描かれることとなった。

前島賢. 前掲書, pp. 152-153.

19) 原作は谷川流のライトノベル『涼宮ハルヒシリーズ』。最初のテレビアニメは2006年4月から7月にかけて放映された。

20) 宇野常寛. 『若い読者のためのサブカルチャー論講義録』.

朝日教育出版, 2018, pp. 284-288.

21) 広瀬正浩. 「「空気系」という名の艦-アニメ『けいおん!』と性をめぐる想像力」『言語と表現-研究論集-』. 椋山女学園大学, 第10号, 2013, P. 17.

https://lib.sugiyama-u.repo.nii.ac.jp/?action=repository_uri&item_id=1924&file_id=44&file_no=1 (閲覧日: 2020.10.22)

22) 禧美. 前掲文, p. 90.

23) 青森県八戸市で行われる朝市、正式名称は「館鼻岸壁朝市」。冬期間を除く毎週日曜の朝、港に300以上の小さな個人店が出て食料品などを販売する。観光客から地元の人まで大勢が訪れる。

24) 例えば①の展開形式については、多くの日常系漫画が四コマ漫画を原作にしていることから、主流であることが推測される。②については、『サザエさん』でも主人公のフグ田サザエが24歳、磯野カツオが小学校5年生、磯野ワカメが小学校3年生と、人生で大きなイベントが起こる節目にはなりにくい年齢である。また、作中で時間は流れているものの、ループすることで登場人物は歳をとらない時間形式で、「サザエさん方式」と名付けられている²⁵⁾。本作は、まだ一冊を仕上げたのみであり、今後登場人物が歳をとるのかは設定を決めていない状況である。③については、『あずまんが大王』が、月刊誌連載中に現実の時系列と同じように作中の時間を進めたり、年中行事を取り入れたりしていたことが有名である。④について、多くの作品で主要登場人物を定め、必要であればエピソードごとに単発で新しい登場人物を出す手法がとられている。これは筆者が今回意図したことと同様の理由であると思われる。⑤については、例えば『ドラえもん』のように現実離れした登場人物がいるとファンタジーの要素が強くなる一方で、『サザエさん』や多くの日常系作品のようにあくまでも人を中心とした場合、その世界観は現実的な印象が強くなる²⁶⁾。多くの作品を概観すると、意図する世界観を構築するためにそこに一線が引かれていることがわかる。⑥のキャラクターの口数の少なさは、幼さや愛玩動物的表現の延長として捉えることもできる。保護欲をかき立てるような可愛いキャラクターは、日本的なキャラクターの定番である。

25) 石田佐恵子, (編) 山田奨治. 「形態-デジタル化時代のマンガと読者の生きられる時間」『マンガ・アニメで論文・レポートを書く』. ミネルヴァ書房, 2017, p. 46.

一方で、漫画作品の『あずまんが大王』『けいおん!』は、入学から卒業までを一通り描いている。作中の時間と現実の

時間がリンクして流れており、登場人物が作中で歳をとる。これはこの漫画が月刊誌に連載をしていたこととも関わっているため、今回の作品と一概に比較して論じることは難しい。

26) 「『あずまんが大王』には、主要キャラクターの中に「成績が優秀だったために飛び級で進学した10歳児の高校生」がいるなど、その設定自体にリアリティはない。<中略>日常系の諸要素のひとつ、「現実の日本との同一空間性を保持しうる」世界観なり、物語構成という点ではまだ弱い。」キネマ旬報映画総合研究所, 前掲書, p. 131.

27) 例えば本作品のタイトル『あしたがつこういこうかな』にその意図を込めた。本タイトルを字義通りに解釈すると、

自宅など、学校以外の場所にいる時に抱く感情である。舞台の中心を学校とする学園モノで、学外にいても学校のことを意識するような日常生活の様子を描いた。筆者の経験からこうした感情は、特に授業や卒業研究、就職活動などの学校に行かなければならない用事が必ずしもない状況で、自主制作やサークル活動などのためにフラッと学校へ行く時に頭を過った。約束するわけでもなく、特別ではない状態で友人と会って話すなどする、まさに日常系作品的な生活が当たり前であった学生時代の、退屈ではあるがそれが幸せであった限られた時期の日常を表す言葉をタイトルとした。

図1-4は全て筆者による

要 旨

2000年代初頭より見られるようになった物語性が希薄な漫画である日常系漫画は、作中に大きな目的が存在せず、淡々とした日常を描いた。そのため、つまらない漫画であるとして、受け入れられない読者も少なくない。しかし本研究では、作品における退屈さが、日常系漫画における重要な要素であると考えた。そこで読者が退屈さを魅力へと転換するために、制作者としてどのような点に配慮することが有効であるのか、作品研究と制作を通して検討した。その結果、シンプルなストーリーと、保護欲を抱かせるような可愛いキャラクターで、読者を作品世界に引き込むことが重要であることがわかった。その後、さまざまな制作上の工夫によって、読者が、一見すると退屈に見える作品から積極的に良さを汲み取るような鑑賞へつなげていくことができることを確認した。

キーワード: 漫画, セカイ系, 日常系, ポストモダン