

「空気系」と物語——『けいおん!』にみる成長の物語

八〇

禧美智章

序

「物語」の退潮が著しい。

あるいは「物語る意欲」がアニメーションの世界から喪われつつある、と言うべきかもしれない。

こう危惧するのは、映画監督の押井守である。押井は、自身が審査員を務めた第十六回（二〇一二年）文化庁メディア芸術祭アニメーション部門の審査講評において続けて次のように述べている。

おそらくここ数年の傾向だと思えるのだが、テレビシリーズ、映画作品を問わず「物語」が大幅に退潮し、それに代わって「日常」という主題がアニメの世界を席卷しつつあるらしい。日常における登場人物の感情の機微を描く——というより、もっと直截に「気分」を描くことに終始する作品が、明らかに増加している。それはもはや傾向というより、あたかもひとつのジャンルとして形成されたかのような印象すら抱かせる^①。

これは「空気系アニメ」あるいは「日常系アニメ」と呼ばれる作品群の

ブームを受けての言葉である。「空気系」とは、二〇〇〇年代の半ば頃より注目を浴び始めたジャンルで、大きな事件や出来事が起きることもなく、登場人物たち、特に女の子たちの会話を中心とした何気ない日常を淡々と描くものであり、「物語性」の排除がその特徴であるという。

例えば、前島賢は「空気系アニメ」ブームの口火を切った山本寛・武本康弘監督の『らき☆すた』（京都アニメーション二〇〇七年四月～九月放映）の第一話を取り上げ、「少女たちが、チョココロネの食べ方についてたわいもない会話を繰り返すだけ、「傍点引用者」で、「空気系アニメ」には「明確な物語は存在しない。」^②としている。また、「萌えアニメ」の系譜で『らき☆すた』を論じる中で黒瀬陽平は、東浩紀の「データベース消費」^③を参照しつつ、「空気系アニメ」言説において従来の物語論的分析が機能不全に陥っているのは、そもそも「分析すべき物語がない」^④のだから当然であると指摘している。

そうした「空気系アニメ」の代表作としてしばしば言及されるのが『けいおん!』である。『けいおん!』は、かきふらいによる四コママンガ『けいおん!』（芳文社『まんがタイムきらら』連載^⑤）を原作とするTVアニメシリーズで、「150億円市場」^⑥を生み出すほどのヒット作となった。以下は、朝日新聞に掲載された原作マンガの『けいおん!』評である。

高校の軽音楽部に入ってギターを始めた唯と、バンドを組んだ同

級生3人の部活動ライブを追う四コママンガ。とは言っても、描かれるのは、部室で行われるお茶会でのケーキ品評や、試験勉強にあたたかする姿など、フツウの女子高生のゆるい日常。ライブの熱気や高揚感を伝える「B E C K」のような「音楽マンガ」とは違う。

四コマの基本である起承転結や「オチ」は重視されていない。作品の魅力はかわいらしい「萌えキャラ」そのものだ。近年、萌えキャラマンガに親しむオタク文化が醸成したものに、自分なりの物語を想像する能力が挙げられる。そうした読者には、与えられるストーリーより、キャラの立ったエピソードの断片こそが重要なだろう。ストーリーがないことは登場人物たちが成長しないことでもある。男性キャラは登場せず、恋愛のように変化を起こすイベントもほとんどない。演奏の上達どころか、唯が覚えたコードをすぐ忘れることがギャグになっている。先ごろ高校卒業という形で最終回を迎えたが、4人は同じ女子大への進学が決まっただけで、ゆるゆるとした日常が続くことを予感させる。

オチも成長もない日常をユートピア的に描いた本作は、ブログやツイッターといったメディアを介し、他人の何でもない日々とゆるやかにつながりたい、と願う現代人の志向にぴったりなのかもしれない。(傍点引用者)^⑦

ここでは、同じく音楽を題材としたハロルド作石のマンガ『B E C K』(講談社一九九九〜二〇〇八年、全三四巻)が引き合いに出され、「フツウの女子高生のゆるい日常」が『けいおん!』の特徴であると述べられている。『B E C K』では天性の歌声を持つ主人公、田中幸雄がロックバンド「B E C K」に加入し、対立する音楽プロデューサーの妨害や解散の危機など、様々な失敗を繰り返しながらも、いくつもの困難を乗り越

えて音楽の道を進んで行く様が描かれるが、『けいおん!』にはそのようなストーリーやキャラクターの成長がなく、そこが本作の重要な点であるという。

確かに、一見すると『けいおん!』には作品全体を通したテーマや「分析」に耐える「物語」は存在しないと言えるかもしれない。アニメ版では、「めざせ武道館!!」というスローガンが掲げられるも、結局その目標が果たされることはない。しかし、TVアニメである『けいおん!』に「物語」や「ストーリー」がないとはどういうことだろうか。

『けいおん!』から「濃厚な物語性を読み取ることは可能」であると主張する広瀬正浩は、『けいおん!』を「物語性が稀薄である」という空気系・日常系という檻に押し込める解釈に対して、その読みの可能性を奪ってしまうものだと批判する^⑧。単純に考えても、『けいおん!』にも脚本があり、毎回三〇分の「ストーリー」があり、我々観客はそこから「物語」を読み込むことは可能である。にもかかわらず、なぜこれほどまで「物語の排除」や「物語の稀薄化」が主張されてきたのか。本稿では、「空気系」をめぐる様々な言説、そして、具体的なアニメ『けいおん!』の分析を通じて、「ゼロ年代」後半を代表する「空気系アニメ」における「物語」の問題について考察していきたい。

1

まずは、『けいおん!』を「空気系」及び「日常系」の文脈で語る言説を整理したい。次に引用するのは、座談会「物語とアニメーションの未来」^⑩でのやり取りである。この座談会は「アニメにとって物語とは(何か)」をテーマとしたものであり、参加者は「データベース消費」の提唱者である東浩紀、「ゼロ年代」の主要な論者である宇野常寛、黒瀬陽平、

アニメーション研究家の水川竜介、『らき☆すた』等の監督山本寛の五名。「現在、アニメの物語は危機に瀕しているように見えます。」という東の指摘から口火が切られ、二〇〇〇年代前半の「セカイ系」から後半の「空気系」へと流れでアニメ中での「物語」の語りにくさについて話が進められていく。その中で、ポスト「セカイ系」としての、「強い物語」を持たない作品群・敵を指定しない作品群、つまり「空気系」の代表として『けいおん！』が組上に載せられる。

黒瀬 「外部性」という話とは別に、アニメに緊張感をもたらすというところで、水川さんから仮想敵という言葉が出ていましたね。それは物語レベルでも言えるのではないのでしょうか。現在では、アニメの物語内において「敵」や「悪」を設定することそのものが困難になっていると言われますが。

〔中略〕

山本 敵を指定して物語をつくるのはもう限界に来ていると思います。細田さんも見つからなかったんじゃないでしょうか。敵を指定して物語をつくるのはそろそろ諦めた方が良いでしょうね。

黒瀬 だとすると、アニメはすべて『けいおん！』化するということですよ。

水川 僕は、『けいおん！』を観て驚いたことが二点ありました。そのひとつがドラマにおけるコンフリクトの不在ですね。そしてもう一点が、女の子しか画面のフレームのなかに映っていないこと。あるとき『けいおん！』の学校って女子高なんですか？」と聞かれてどきっとして。

東 僕もそれは普通に謎でした（笑）。

水川 この二点は繋がっていると思います。男の子が映った途端に、

その男の子は視聴している人間にとつて敵になるからです。「俺の嫁を奪うヤツ」がフレームに入つて来ないようになっているんです。宇野 「敵」をメタレベルで徹底的に排除しているわけです。そうしないと物語が発生しちゃうってことですよね逆に。

水川 そう、ドラマがないのも敵を回避した結果でしょう。

ここでは、水川竜介の発言に注目したい。『けいおん！』の特徴として挙げられた「コンフリクトの不在」と「女の子しか画面のフレームのなかに映っていない」という二点である。

水川は続けて「好きな女の子だけあれば、もはや葛藤もいらぬ、特訓もいらぬ、努力もいらぬ。ものすごい構造のアニメだと思えました。ウケている理由は、たぶん排除の仕方が究極だからではないか」と分析する。つまり、物語上の「敵」や視聴者の「敵」の排除だけでなく、困難との対峙や葛藤、努力といったドラマツルギーとしてのコンフリクト（衝突）の徹底的な排除こそが『けいおん！』の人氣に繋がっているというのだ。このような捉え方は、「空気系」を語る際の共通した認識となつているようだ。

次の引用は『映画けいおん！』を紹介する新聞記事である。

軽音楽部でバンドを組む女子高校生たちを描いたヒットアニメ「けいおん！」の映画版が公開中だ。劇的な展開を伴わず、ゆったりとした日常を描く作品は「空気系」と称され、人氣を集める。近年、アニメなど若者文化に目立つ、こうした傾向の作品の魅力とこれからについて考えた。〔中略〕

「一生懸命に練習しないところがいい」。映画のプロデューサーも

務めるTBS事業局の中山佳久さんは魅力を語る。テレビ版では、軽音部の面々が演奏する場面より、部室でお茶を飲みながらのんびりおしゃべりするほうが圧倒的に多い。勝利を目指して努力を重ねる「スポ根」な部活動とはまるで違う。

ほかに「らき☆すた」など、00年代後半にブームとなった「空気系」。文芸批評家の坂上秋成さんは「時間が流れない、女の子だけの空間。この『楽園』が終わらないで欲しいと見ている側は願っている、ドラマチックな物語はいらぬ」と位置づける^①。

ここでも、「空気系」や「日常」といった言葉と共に、視聴者は「ドラマチックな物語」は求めていないという坂上秋成の言葉が紹介されている。加えて、ドラマツルギーの排除と共通して語られるのが、作品の中で「時間が流れない」「無時間的である」という点である。

小森健太郎は、『あずまんが大王』『母ましまろ』『ひだまりスケッチ』『みなみけ』『らき☆すた』『Aチャンネル』『ゆるゆり』そして、『けいおん!』といった具体例を挙げながら、「空気系」作品の共通点として次の五点を抽出している。以下、番号を付して引用する。

- ① 未成年（主に中高生、たまに小学生）の女の子たち四人か五人（おおまかに数人増えることもある）がメイン。
- ② なにかの目標に向かって邁進したり、なにかの達成をしたりすることがない。
- ③ メインキャラは、性的なくすぐりが多少あってもいいが、基本的に恋愛からは隔離されている。
- ④ メインキャラの家族が描かれることもあるが、家族ドラマが主題にはならない。

⑤ 過度の不幸、悲惨な事態はいれない^②。

小森はこれらの要素を「〈時間〉の排除」と簡潔にまとめ、「恋愛や、目標への邁進、目標達成、卒業や進学といった〈時間〉を想起させる要素を排除することで「空気系」は成立している」のだと指摘する。つまり「時間」＝「成長」であり、「空気系」における「物語」の排除や「時間」の排除は、キャラクターの成長を描かないための帰結であるといえるだろう。

また、特徴①・④は先に見た氷川の二点目の指摘、「女の子しか画面のフレームのなかに映っていない」という発言へと接続する。

山本 「略」結局、今話題になっているのは『けいおん!』じゃないですか、「うわっ、近っ!」っていう（笑）。近景のみになっているんです。

東 いわばポストセカイ系としての『けいおん!』ですね。中景がないだけでなく、もはや遠景もない。近景のみ。

対談の後半で『けいおん!』のキャラクターの「近さ」が話題となる。ここでいう「近景／中景／遠景」とは、「セカイ系」言説における「きみとぼく／社会領域／世界（の危機）」に対応する。「セカイ系」とは、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、社会といった中間項を挟むことなく、「世界の危機」といった抽象的な大問題に直結する作品群のことである。「セカイ系」においては、中景にあたる社会との関係性が描かれないことがその特徴となっているが、「空気系」である『けいおん!』には遠景すらなく、近景の「わたしたち」の小さな関係性しかないという指摘である。

そしてこの「女の子しか」いないという構造は、小森の特徴③とも密接な関係を持っている。「空気系」最大の禁忌として忌避される「恋愛」の排除とも繋がっているのだ。「女の子しか」いないということは、彼女たちの「恋愛」対象となるかもしれない男性がそもそも排除されているのである。描かれるのは、「わたしたち」であって、「きみとぼく」ではないのだ。

ここまでをまとめるならば、「空気系」の物語はビルドゥングスロマンやメロドラマの形式を取らないことである。「空気系」の主人公は思春期の女の子たちであるが、乗り越えるべき課題は設定されず、目標に向かって困難に立ち向かうこともなければ、恋愛をすることもない。家族も物語で重要な役割を果たさない。小森の指摘する五つの特徴が示すように、彼女たちは社会から隔離された学校や部室で、仲間たちとの楽しい時間を過ごすだけだ。まさに、彼女たちは永遠に続く楽園的な世界で、成長することなく、幸せな日常を過ごすのだ。そうした女の子たちの「日常」を描く作品が「空気系」なのだ。指摘される「物語性の稀薄化」は、キャラクターたちの「成長」、その「時間」を描かないために、ドラマツルギーを排除したためであるといえるだろう。

2

ではなぜ、このようなドラマツルギーを排除した「空気系」が人気を集めたのだろうか。特に『けいおん!』はアニメ雑誌だけでなく一般雑誌においても特集が組まれるなど「社会現象」にまでなっている。『アニメスタイル』編集長を務める小黒祐一郎は、業界の笑い話として次のような話を紹介している。

『けいおん!』の…引用者注〕第1期の人気盛り上がり始めた頃に「自分にはこの作品は分らない!」と、他作品のプロデューサーや監督、あるいはアニメ雑誌の編集者が口にしてのを目にした。彼らは、ドラマらしいドラマがないような作品に人気が集まるのが理解できないと言っていたのだ。「中略」そんな状況がわずか、2、3年で一変してしまった。「月刊アニメスタイル」第2号のインタビューで佐藤順一監督が、ビデオメーカーのプロデューサーに「学園もので、女の子が大勢いて、大きなドラマはなくて、ストレスを感じる事件もなく、恋愛もないものを作ってほしい」と注文されたという話をしていた。そのプロデューサーは、彼が言ったことがヒットの条件だというのだ。^⑧

監督やプロデューサーといった作品を世に送り出す側も、当初理解できなかった「空気系」の構造が、『けいおん!』によって、ヒットの条件にまでなってしまったというのである。

この点に関して、「空気系」≡「日常系」をマーケティングの面から分析する『日常系アニメ』ヒットの法則^⑨から考えて行きたい。『けいおん!』を、全編を通して「一般の作劇」として期待した展開にならずに「肩すかし」を食らう作品、「物語の起伏の乏しさ」という特徴を持つ作品、従来の作品にあるような「大きく盛り上がる要素」が欠如した作品であると分析する本書では、その特徴は原作の「4コマ漫画」という表現形式に由来する部分が大きいと指摘する。

なせ、一エピソードに使用されるコマの数はわずかに4つ。たった4つのコマで語ることのできる、ささやかな「小断」の集合体が作品なのだ。この表現形式では、起伏に富んだ大きな物語など描き

ようがない。

本稿で扱うのは主にアニメ版『けいおん!』であり、マンガとアニメーションという媒体の違いには留意しなければならないが、「空気系」を理解するためには有効な指摘であろう。小森が「空気系」として挙げた作品群も、いわゆる「萌え四コマ」を原作とし、その後、TVアニメ化されたものがほとんどである。

『日常系アニメ』ヒットの法則』では、「空気系」における「物語」を排除した構造を、「大きな物語ではなく、短いエピソードの連続」として読み替える。その上で、スピード感のある衝撃的な展開で視聴者を引きつける「大きな物語」を持つ作品と比較し、途中参加のし易さをその長所として挙げている。ジェットコースター型の作劇は視聴者を飽きさせない「展開の早さ」が長所となるが、視聴者が一話でも見逃してしまうとストーリーが分からなくなってしまうというリスクを常に抱えてしまう。一方、「短いエピソードの連続」である「空気系」の場合はどうだろうか。

第1話を見なければストーリーが分からないような作品では、第1話の放送の時点で、その先のユーザーの広がり、ほぼ決定づけられてしまう。もちろん番組を録画すればよいのだが、常にあらゆる作品の第1話を録画するユーザーは稀有だろうし、作品に触れる上での心理的なハードルは、途中参加可能な作品に比べれば、やはり高いと言える。

「空気系」は「1話くらい見逃しても大きな支障はないし、何なら、放送開始から数話を経てからの途中参加」の敷居も低い」というのである。実際に、TVアニメ『ひだまりスケッチ』（シャフト 二〇〇七年）の第

「空気系」と物語―『けいおん!』にみる成長の物語

一期から第三期シリーズにかけては、エピソードの放送順序が作中の時系列と関係なくシャッフルされたストーリー構成が組まれていた⁵⁾。「空気系」アニメのほとんどが深夜アニメであり、その放送時間からも「ユーザーが視聴しやすい（途中参加しやすい）構造」がその人気の一因となっているといえるだろう。また、『日常系アニメ』ヒットの法則』では「1話ずつ気が抜けないストーリーを、瞬きする間もなく追い続ける」ことを強いられてきた視聴者側の疲れも指摘されている。そんな中登場したのが「物語は追わなくていい、難しい設定や伏線は皆無。途中参加も途中離脱も自由。深刻さのかけらもない。誰も悩んでいない。葛藤もない。ただ目の前にあるキャラクターを愛玩」すればいい「空気系」アニメなのである。

そして、

このユーザーが視聴しやすい（途中参加しやすい）構造を突き詰めていくと、ストーリーを盛り上げるべく配置するはずの「物語におけるコンフリクト（衝突）」を、逆に排除することにもつながる。コンフリクトとは、困難との対峙や葛藤、駆け引きのある恋愛といった要素だが、これらは時系列を追って変化・克服していくもののため、物語に入れ込んだ瞬間、作品のエピソード毎に、順序の入れ替えやエピソードの細切れが不可能な「連続性」が生じてしまう。「どこで切ってもいい」短いエピソードの連続」という構造が維持しづらくなってしまふのだ。

と「空気系」作品において、主人公の明確な「成長」が見られないのは、「どこで切ってもいい」短いエピソードの連続」という構造のためでもあったのだと逆説的に導き出している。

また、こうした特徴は序章において触れた東浩紀の「データベース消費」とも関連して述べられる。東によれば、オタクたちの消費する対象が大塚英志の指摘する「物語」から、作品の構成要素へと変化したという。^{①⑦}この一連の流れが「物語消費」から「データベース消費」への移行であり、ついには、作品が受容される際に「消費者によって、物語よりもキャラクターのほうが基礎的な単位として想像されている」と指摘している。ここでいう「物語」とは前島賢が「いわゆる個々のストーリーではなく大きな物語、世界観と呼ぶべき膨大な設定群」のことであると補足しているように、世界観と理解したほうがよいだろう。つまり、作品を通して世界観そのものを消費していた時代から、世界観とは関係なく、作品というデータベースの一片を消費する時代が変わってきたというわけである。こうした「データベース消費」では、どんな作品も消費される際には構成要素に分解されてしまう。「どこで切ってもいい」短いエピソード」の集合に過ぎない「空気系」は「データベース消費」しやすい作品群なのである。まさに、かわいい女の子さえあればいいのだ。

3

以上が、「空気系」をめぐる言説の俯瞰図である。それぞれの主張は、『けいおん!』という作品の一面をうまく捉えているように見える。しかし、ここで一度、最初の問いに立ち返ってみたい。『けいおん!』という作品を「空気系」の作品として位置付けることは果たして妥当なのだろうか。

ここまで見てきた議論は、いずれも「データベース消費」やポスト「セカイ系」の位置付け等、東や宇野らの議論、「ゼロ年代の思想」の議論を経由したものの、あるいはそこに接続するものであった。『けいおん!』に

は「感動した」「泣いた」といった感想がしばしば見られるが、彼らに言わせれば、それはナラティブの力ではなく、「彼らが「深い」とか「泣ける」とか言うときにも、たいていの場合、それら萌え要素の組み合わせの妙が判断されているにすぎず^{①⑧}、それは「極めて直接的に欲望を満たすサブプリメント（理想の〈自己目的化した〉コミュニケーション^{①⑨}）」を摂取しているにすぎないということになってしまふ。「空気系」の理解としては、確かにその通りかもしれないが、しかし、それでは『けいおん!』という一つの作品のファンからすると、やはり納得できない、違和感を感じてしまうというのも正直なところではないだろうか。広瀬が「空気系」という解釈を「檻」と解釈したように、個々の作品を「無時間的な空間（＝データベース）」に還元しようとする「空気系」言説に限界はないのだろうか。『けいおん!』という「物語」から立ち上がってくるものはないのだろうか。

非常に長い前置きとなってしまったが、ここからは『けいおん!』の分析を行っていく。具体的には『けいおん!』を「空気系」たらしめている「成長が描かれていない」という点について考察を進め、その帰結としての「物語がない」「無時間的である」という『けいおん!』評に揺さぶりをかけていく。

広瀬は、主人公唯は第一話の時点においてすでに「何かをしなくちゃいけないような気がするんだけど、いったい何をすればいいんだろう?」と自問しており、『けいおん!』は「新しい自分になる、変わらねばならない」という変化を自分に求めていく、成長の「物語」であると指摘する。^{②①}さらに、彼女たちが高校生という有限の時間の中を自覚的に生きていることを指摘し、『けいおん!』はむしろ「時間をめぐる物語」であると結論づけている。しかし、広瀬の主張は、「アニメの絵で描かれた記号的な身体は成長する身体とは異なるものである」という立場から、広

瀬が示す時間とは、画面に現前し時計のイメージとして視覚化された時間であり、Aの状態からBの状態へといった状態の変化を表すものであるが、このような状態の変化は集団が所有する時間に対して直接的な効果を及ぼすものではない」と否定されてしまう。これは伊藤剛の『テヅカ・イズ・デッド』²⁴の議論を受けてのものだと考えられるが、卒業とともに失われてしまうような有限な学園生活（物語）も、彼女たちの日常という無時間的な空間（データベース）の諸要素に過ぎないというわけである。では、（萌え）要素の組み合わせ、つまり、記号的な要素に還元できないキャラクターの「成長」が『けいおん！』に描かれているとしたらどうだろうか。

誤解を恐れずに言えば、山田尚子は、「足」にこだわりを持つ監督である。『けいおん！』においても、ローアングルで女の子の足だけを映すショットが散見される。しかし、それは「データベース」に還元されるようなフェティシズム的なものではなく、足だけの演技でキャラクターの感情や、キャラクターそのものを表現しようとするものである。例えば『映画けいおん！』の最後のシーケンスは、卒業生四人の足下を長回しで捉えたものである。ここでは、先輩として後輩の梓に曲を贈った帰り道、卒業してしまった四人の、喜怒哀楽の表情では表現できないような微妙な感情が、それぞれの足の動きだけで表現されている。唯たちの「成長」は物語のレベルだけでなく、こうした映像からも読み取れるのである。

最も分かりやすいのが、第一期の最終回「軽音!!」だ。唯たちは二年生の学園祭でもライブを行うことになる。梓が加入して初めてのライブであるが、学園祭直前に唯は風邪を引いてしまう。なんとか当日に間に合った唯だが、ギターを家に置き忘れてしまう。軽音部の演奏開始時間を迎えるが「ギー太以外のギター弾けない」と唯はギターを家まで取り

に戻る。

唯「あった。急がなきゃ。」（家を飛び出し学校へ向かう）
唯モノローグ「そういえば、入学式のときもこの道を走った。何かしなきゃって思いながら、何をすればいいんだろうって思いながら、このまま大人になっちゃうのかなって思いながら。」

唯モノローグ「ねえ私。あの頃の私、心配しなくていいよ。すぐ見つかるから、私にもできることが、夢中になれることが。大切な、大切な、大切な場所が。」

と、過去を振り返りながらみんなのために必死に走る唯の姿が描かれる。もちろん「あの頃の私、心配しなくていいよ。」という過去の自分自身に語りかける唯のモノローグから、彼女の「成長」を読みとることが、可能である。しかし、それだけではない。

この唯の疾走シーンは、唯がいまま演奏を始める軽音部の演奏とのクロス・カッティングになっている。演奏曲は、『ふでペン』ペン。この曲は、実は第八話「新歓!」で曲名が登場し、第一〇話「また合宿!」では練習場面でコードの一部が示されるなど、その存在が仄めかされていた曲である。顧問のさわ子先生がフォロワーに入ってくれてはいるが、唯がいらない不安から、ドラム担当の律がめずらしく緊張し鼻をこする仕草が描かれ、演奏中にリズムを取っていた紬がふつと顔を上げ、視線を落とすなど、「いつも」の楽しい演奏とは少し違う様子で描かれる。頼りなかった唯が、いつの間にか「放課後ティータイム」にとつて欠かせない存在になっていたのである。一生懸命走る唯と、唯の穴を埋めつつ演奏するメンバーが交互に映されることによって、お互いに引き寄せ合うような、よりドラマチックなシーンに仕上がっているといえるだろう。

そして、唯が駆け出すのシーンは、第一話「廃部！」と同じ構図が採用されている。ちなみに、第一話、及び第一期最終回の「同ポジション〔同じカメラ位置〕」の映像は、原作マンガにはなく、アニメ版オリジナルの演出となっている。第一話は、時計を見間違えた唯が入学式に遅刻してしまいそうになりドタバタしながら部屋を飛び出す場面から始まる。慌てる唯はリビングで足を滑らせ尻餅をついてしまう。しかし、今回は第一話冒頭と同じ構図で足を滑らせるもしつかりと踏ん張って耐え、力強く走り出すという演出になっている。絵コンテを確認すると、「またすべる／1話のデジャヴ？／転びそう」という足を滑らせるカットに続けて、「カメラ待ち構えるが……／しつかりふんばる足」「ぐーっとためて」と指示があり、ぐっと耐える唯の足の力強さが、目標に向かう意志の強さを表すような映像に仕上がっている。第一話の唯と比べるとその違いは歴然である。キャラクターの「動き」による演出、つまり映像レベルで唯の成長を描いたシーケンスであるといえるだろう。これは、記号的な要素に還元できない演出である。

また、異なる表現方法で彼女たちの「成長」が描かれているのはライブシーンである。ここでは、三回にわたって描かれる学園祭ライブを比較する。まず、軽音部としての初めてのライブである一年次の学園祭ライブである。この時は、メインボーカルである唯が練習で喉を痛めてしまい、急遽、恥ずかしがり屋な滯がボーカルを担当しなければならなくなるというトラブルを抱えての演奏となった。

滯「だッ、だめだ」

唯「滯ちゃん。みんな、滯ちゃんが頑張って練習してたの知ってるから」

律「そっだよ、滯」

紬「滯ちゃん」

唯「絶対大丈夫だよ。頑張ろう」

律「ワンツースリーフォーワンツースリー！」（演奏『ふわふわ時間』）
みんなの励ましによって、滯も心を決め演奏をスタートする。と、ここで唯たちの演奏が始まるべきところ、映像はPV風のものへと切りかわる。

監督によると、これは初めてのライブで楽しくなってしまった唯達の脳内映像であるという。開演前にはMCごっこで楽しんでいた四人だが、当の本番ではMCの様子は描かれない。彼女たちは、観客そっちのけで楽しんでしまったのだ。もちろん初ライブだったということもあるだろうが、このときの四人には観客は目に入らず、まさにステージ上で四人だけの楽しい時間を過ごしていたということになるだろう。この時点では、「わたしたち」四人のメンバーだけ、つまり「近景」しかなかったということになる。

次は、先ほど触れた二年次の学園祭ライブである。遅れて到着した唯がメンバーのいるステージへと駆けつける。

唯「さわちゃん先生、ありがとう」

さわ子「じゃッ、あと頑張りなさい」（ピンチヒッターのさわ子が舞台袖へ下がる）

観客「山中先生、カッコいい」

唯「みんな本当にごめんなさい。よく考えたら、いつもいつもご迷惑を……、こんな、だいたい、大事なときに……」（唯、泣き出す）

滯「タイくらいちゃんと結べ」

律「みんな唯が大好きだよ」

ピンチヒッターを務めてくれたさわ子に感謝を述べ、「みんな本当にごめんなさい」とステージ上でメンバーに謝る唯。やや俯瞰気味のアップで映され、目には涙が溢れる。カメラが反対側に切りかわり肩をふるわせて泣き出す唯。「みんな唯が大好きだよ」と受け入れてくれる大切な仲間たち。すると、客席からも「頑張つて〜ッ!」「唯〜ッ!」という声援を送られる。

今回の唯はきちんと観客を見て、堂々とMCを始める。

唯「えっと改めまして、放課後ティータイムです。今日は私がギターを忘れたせいでこんなに遅れてしまいました。ギー太も忘れてごめん」

憂「それで……」

唯「目標は武道館」とか言つて私達の軽音部は始まりました。ギターを買うためにみんなでバイトしたり、毎日部室でお茶を飲んでたくさんしゃべったり、ムギちゃんの別荘で合宿したり、入部してくれる一年生を探したり。わき目もふらずに練習に打ち込んできたなんてとも言えないけど、でもここが、今いるこの講堂が、私達の武道館です。最後まで思い切り歌います。『ふわふわ時間』!!」(演奏『ふわふわ時間』)

演奏シーンでは、メンバーの表情や手つきだけでなく、観客の様子も映し出される。舞台袖で曲を口ずさみながらリズムをとるさわ子と、唯の幼なじみ和、客席にいる唯の妹の憂の姿。そして、カメラが引くとリズムを取りながらライブを楽しむが大勢の観客の姿が後ろ姿ではあるが、映し出される。第一期の最終回で披露されたこのライブは、観客と一体

となつて楽しんだライブであり、演奏技術やパフォーマンスの向上というだけでなく、「わたしたち」の周辺が広がっている、つまり、彼女たちを取り巻く関係性が一回り広くなっている様子が窺える。

最後が三年生の学園祭ライブである。今回のライブはさわ子によるサブライズから始まる。ステージの緞帳が上がると、会場を埋め尽くす「HIT」(放課後ティータイム)のTシャツ姿の観客の姿。さわ子がTシャツを用意し、ライブ前にクラスのみんなが観客に配っていたのである。ステージの目の前には、スタンディングで応援するクラスメートの姿もある。

唯「え……放課後……ティータイムです」(涙ぐむ唯)

クラスメート「頑張れ、唯!」

クラスメート「頑張れ〜!」

唯「みんなありがとう〜! 私たちの方がみんなにいろいろしてもらっちゃつて、なんだか涙が出そうです」

律「もう泣いてるじゃねーか」

クラスメート「唯〜!」(鼻をすする唯)

クラスメート「汚いよ〜」

クラスメート「部長ナイス!」

律「えっへん!」

クラスメート「滯もなんか言つて〜!」

滯「あ、ありがとう……」(歓声とフラッシュ)

唯「それじゃあ、一曲目行きます! 『ごはんはおかず』!」

クラスメート「なんだそれ〜」

唯「じゃあ、行くよ」(一人ずつ頷くメンバー)

二クール二四話にわたって、三年生の一年間を丁寧に描いた第二期では、クラスでの様子など、唯たちの部活動以外での姿も描かれる。新しいクラスでの友達も増えた。そんなクラスのみんなが唯たちを応援してくれているのだ。

演奏前のグダグダなMCにもツッコミが入り、演奏中も合いの手を入れたり、手拍子はもちろん、身を乗り出して楽しむ姿など、それぞれの方法でライブを楽しみ、唯たちを応援する姿が単なるモブキャラクターとしてではなく、一人一人丁寧に描かれている。さらには、裏方として入口でTシャツを配るクラスメートの姿も描かれるなど、まさに、会場が一体となってライブを盛り上げ、楽しんでるのである。また、驚くべきことに、顔が半分隠れてはいるが、唯の両親もライブに参加している。彼女たちの関係性は更に広がっていると見えるだろう。もはや彼女たちは、「わたしたち」「放課後ティータイム」の四人だけの小さな関係性の中にのみ生きているわけではない。彼女たちは確かに「成長」し、その関係性を開いているのだ。

結び

ここまで見てきたように、『けいおん!』は物語のレベル、そして、映像のレベルにおいて主人公たちの「成長」を描く「物語」であった。唯たちの入学から卒業までの「日常」、それは決して「無時間的な空間(データーベース)」に置き換えられるものではない。それは単なる「エピソードの断片」の組み合わせなのではないのだ。一話三〇分で毎週放送というTVアニメのフレームで制作された本作は、三〇分の一話の中で、また、第一期ならそれを一クール分、第二期から二クール分、映画は一〇分と、それぞれ彼女たちの卒業に向けた「成長」の「物語」として有機

的に配置されているのだ。「物語」のない「空気系」だからと、つまみ食いのエピソードを「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。

『けいおん!』は、確かに「空気系」的な要素を持った作品である。一見すると一般的な意味での「物語」が発生していないように見えるかもしれない。しかし、作品を丁寧に「読み」込んでいくと、彼女たちの「成長」の「物語」がはつきりと立ち上がってくる。『けいおん!』は「空気系」という枠組みには収まらない作品なのだ。そして、「物語論」では語り得ない、「物語」を持たない「空気系」というジャンル規定そのものに疑義を突きつける作品でもあったのだ。

注

- ① 押井守「日常」という主題の台頭
(http://archive.j-mediaarts.jp/festival/2012/animation/jury-critiques/16c_an_OSHI_Mamoru/2017年2月28日閲覧)
- ② 前島賢「セカイ系とは何か」(星海社文庫 二〇一四年四月)
- ③ 前掲、前島賢「セカイ系とは何か」
- ④ 黒瀬陽平「キャラクターが見ている。——アニメ表現論序説」(『思想地図 vol.1』 二〇〇八年四月)
- ⑤ 全六巻。『まんがタイムきらら』及び『まんがタイムきららキャラクター』において、二〇〇七年五月から二〇一〇年一〇月まで連載。その後、同じ大学に進学した唯達を描く『けいおん! college』が『まんがタイムきらら』三年生となった梓達による新生軽音部「わかばガールズ」を描く『けいおん! highschool』が『まんがタイムきららキャラクター』に二〇一一年五月から二〇一二年八月まで連載された。
- ⑥ 「オタクも女子高生も熱狂、150億円市場生んだ「けいおん!」人気の理由」(『日経エンタテインメント!』 二〇一二年一月)
- ⑦ 伊藤遊「みんなのマンガ学 けいおん! 女子高生のゆるーい日常」(『朝日新聞』 二〇一〇年一〇月二二日、夕刊)

- ⑧ 第一期第五話において、軽音部の目標として確認され「めざせ武道館!! by 軽音部」と書かれた部屋のホワイトボードが背景に描かれている。
- ⑨ 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』二〇一三年三月)
- ⑩ 東浩紀+宇野常寛+黒瀬陽平+氷川竜介+山本寛「『座談会』物語とアニメーションの未来」(『思想地図 vol.4』二〇〇九年一月)
- ⑪ 宮本茂頼「空気系、物語なき楽園求め人気 『けいおん!』ヒット」(『朝日新聞』二〇一一年)
- ⑫ 小森健太郎「神、さもなくば残念」[2000年代以降アニメ思想批評』(作品社 二〇一三年五月)
- ⑬ 小黒祐一郎「『けいおん!』は(実は)とんでもないアニメだ!」(『月刊アニメスタイル』二〇一一年一月)
- ⑭ 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 二〇一一年六月)
- ⑮ 蒼樹うめの原作『ひだまりスケッチ』(芳文社 二〇〇四年四月〜連載)では、主人公ゆめの高校入学前、入学試験の日から物語が始まるが、アニメ版第一話は高校一年生の一月、第二話は八月、第三話は六月とランダムに選ばれたエピソードが放映されている。
- ⑯ 大塚英志『物語消費論「ビックリマン」の神話学』(新曜社 一九八五年五月)
- ⑰ 東浩紀『動物化するポストモダン オタクから見た日本社会』(講談社現代新書 二〇〇一年一月)
- ⑱ 東浩紀『ゲーム的リアリズムの誕生—動物化するポストモダン2』(講談社現代新書 二〇〇七年三月)
- ⑲ 前掲、東浩紀『動物化するポストモダン オタクから見た日本社会』
- ⑳ 宇野常寛「ポスト・ゼロ年代の想像力—ハイブリッド化と祝祭モデルについて」(『思想地図 vol.4』二〇〇九年一月)
- ㉑ 前掲、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—」
- ㉒ 前掲、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—」
- ㉓ 雑賀広海「アニメーションの『運動』再考『たまごクラブストーリー』の時間と性」(『CineMagaziNet! No. 19』 http://www.cmn.hs.h.kyoto-u.ac.jp/CMN19/PDF/saika_article2.pdf 二〇一七年二月二十八日閲覧)
- ㉔ 伊藤剛「テツカ・イズ・デッドひらかれたマンガ表現論へ」(NTT出版 二〇〇五年九月)
- ㉕ 「『けいおん!』テレビアニメ公式ガイドブック桜高軽音部活動日誌」(芳文社 二〇一〇年一月)

(本学文学部非常勤講師)