



そつろん！！



卒業論文・卒業制作集

くわはらゼミ
2013-2014

そつ
ろん!!!

平成二十五年度 近畿大学 文芸学部

くわはらゼミ卒業論文集



はじめに

この卒業文集は、平成二十六年度に創作・評論演習という科目を受講した桑原ゼミの卒業生が作成した卒業論文または卒業制作と副論文を収録したものです。

個別に作成した卒業論文・卒業制作について学生同士の相互批判を行い、それぞれの論文の視野を広げていくことを目的としておりました。その集大成として、さらに伝えやすい書き方を研究し本書を作り上げました。

拙い文章ではございますが、少しでも多くの方に読んでいただければ幸いです。

この二年間、桑原先生には手厚いご指導を賜りました。ここで改めて感謝申し上げたいと思います。

目次

- 「乙一『GOTH』論—叙述トリックの効果」 A・I
- 「ドラマ『カーネーション』からみる岸和田」 C子
- 「近現代の大坂が舞台の小説の読み比べ」 C・S
- 「クマはキャラクターとして、なぜこんなにもポピュラーになったのか—〈teddy bearをモチーフのキャラクター〉という新しいジャンル—」 西田美季
- 「二次元アイドル論」 B子
- 副論文 「漫画のリアルについて～情報の提示とご都合主義～」 大津寛希
- 小説 「バイバイ、また明日。」 大津寛希
- 副論文 「理解されそうで理解されない自閉症—永久の課題」 金麗加
- 「SNS コミュニケーションにおける若者への影響と心理」 おが子
- 「理想の女性像の変化について」 W・M
- 「表現物の人間への影響—私達はどう捉えるべきなのか—」 A子
- 小説 「沙代と歩む」 金麗加

平成二十六年度卒業論文

乙一『GOTH』論
—— 叙述トリックの効果 —

氏名 A・I

目次

は	じ	め	に
3			
第一 章	叙 述 ト リ ッ ク の 定 義		
5			
第二 章	『G O T H』における叙述トリックの効果		
10			
二 一 一	暗 黒 系 (G o t h)		
10			
二 一 二	犬 (D o g)		
12			
二 一 三	リ ス ト カ ッ ト 事 件		
14			
二 一 四	土 (G r a v e)		
16			
第三 章	『 G O T H 』 の 世 界 観		
21			
第四 章	『 G O T H 』 の 映 像 化		
32			
お	わ	り	に
36			
注			
38			
テキスト・主な参考文献・参考URL			
40			

はじめに

「読者をあつと言わせるような、決して予想がつかない終わり方」

乙一の小説に出会った時、大袈裟かもしれないが、手品を見ているような感覚に陥った。そして読み終わった後も、別の視点から見てみようと、何度も読み返したくなつたことを覚えている。なぜ、乙一の小説はこんなにも面白いのだろう。

そのうち、絵や映像が見えない文章ならではの特性を使用し、文章上に仕掛けを施す叙述トリックというものがあることを知った。乙一はこの叙述トリックを使うことに秀でていたのだ。しかし、まだ叙述トリックというものの自体、はつきりと定義付けられていない。賛否両論飛び交う、曖昧なものである。私は、叙述トリックというものを掘り下げれば、乙一のトリックに少し近づけるのではないかと考えた。あくまで目標は、乙一の小説の面白さを種明かしすることである。

先行研究は少ないものの、乙一の魅力に近づくため様々な試みがなされている。叙述トリックから乙一の作品を深く分析し、また映像からも見ることによって、私なりの乙一ワールドというものを探っていく。

まず、第一章では、叙述トリックが使用されている、アガサ・クリスティー著『アクロイド殺し』と、歌野晶午著『葉桜の季節に君を想うということ』この二作品を比べ、二作品のどこが違うのか、叙述トリックとはそもそも何なのかそれを明らかにしていく。

次に、第二章では乙一の代表的な作品『GOTH』について叙述トリックを元に触れていき、どの箇所でどのように叙述トリックが使用されているのか、またそれによってどのような効果が生み出されているのかということについて、詳細に述べる。

第三章では、映像化は難しいと言われている中で、『GOTH』が映像化されている点に着目し、工夫を凝らしている点や、不足点があるとすればどこかという点を発見し述べていく。

そして第四章では、以上を踏まえ乙一の『GOTH』という作品ならではの叙述トリック効果の意味づけ、そしてそれによって創造される乙一独自の世界

観、どんぐり返しのからくりを私なりに解き明かし、また叙述トリック以外での乙一作品の特徴にも迫ることで、他の作家とは一風違った乙一の作風の魅力を伝えることで結論付けるものとする。

第一章 叙述トリックの定義

本章では、叙述トリックが使用されている作品として代表的な『アクロイド殺し』そして、違った視点から叙述トリックを使用している『葉桜の季節に君を想うということ』この二作品から叙述トリックの定義付けを行う。

そもそも、広辞苑によると「叙述」という言葉そのものの意味は、「物事のありさまや考えなどを、順を追って述べること」である。そして「トリック」の意味は「人をだますようなくらみ。詭計。好策。ごまかし」とある。叙述トリックは、他のトリックと違い、犯人が犯罪を隠ぺいするため、登場人物に対して使用されるものではなく、読者の思い込みや先入観を利用して、作者が読者に対して仕掛けるものである。真実を述べながらも、名前や国籍、性別などを伏せることで、読者のミスリードを誘うものだ。では、二作品ではどのように用いられていたのか。

『アクロイド殺し』は、一九二六年にアガサ・クリスティーが発表した本格推理小説であり、叙述トリックが随所に使用されている点でも有名である。叙述トリックが問題視され、ミステリファンや作家の間でフェア・アンフェア論争^{iv}を巻き起こした。あらすじはこうだ。

深夜の電話に駆けつけたシェパード医師が見たのは、村の名士アクロイド氏の変わり果てた姿。容疑者である氏の義子が行方をくらませ、事件は早くも迷宮入りの様相を呈し始めた。だが村に越してきた変人が名探偵ポアロと判明し、局面は新たな展開を……(アガサ・クリスティー『アクロイド殺し』二〇〇三 あらすじ)

登場人物は、十三人出てくる^v。

本作品は、名探偵ポアロが事件を解き明かしていくという、アガサ・クリスティーの著書の中でも人気なシリーズの一つである。通常のポアロ作品のスタイルとしては、ポアロの助手、いわゆるワトソン役に徹するアーサー・ヘイスティングズという助手がおり、彼が同時に語り手も行っている。しかし、本作品において語り手兼助手を務めている人物は、ジェームズ・シェパードという

医師である。彼の手記という形で物語は進んでいくという形式だ。つまり、読者はこの手記を通してポアロの行動を追うということになるが、「シェパードから見た」ポアロ、また登場人物の情報しか読者は知り得ない。しかし、実はアクロイドを殺した真犯人はシェパードであるという結末になっている。

シェパードは、犯人であるにも関わらず、あくまで登場人物の一人のように堂々と手記を書いている。もちろんこれは、後から手記が公開されるなどの恐れもあり、自分に都合の良いように書くのは当然とも言える。そして、読者は「まさか語り手が犯人であるわけがないだろう」との先入観を抱いて犯人シェパードの手記を読み始めるので、真犯人が最後まで特定できない運びになる。作中では一切シェパードがアクロイドを殺害したという記述は見当たらない。また、アクロイドの義子であるラルフ・ペイトンが行方をくらましたことや、アクロイドに度々金を無心していたという動機もあるため、彼が疑われている。婚約者は無実を信じ、ポアロに真相を解明してほしいと依頼するのだ。

しかし、なぜ語り手が犯人でないという思い込みを大多数の読者が抱いてしまうのか？もちろん、最終的に冤罪で逮捕されてしまうほどに、ラルフが怪しいということもあるが、ラルフにはアリバイがあった。作中には一切のヒントが無いかといえばそうではない。作家の笠井潔^{vii}はあとがきにおいてこう述べている。

ポアロは手記を二十章まで熟読し、アクロイド殺人事件の犯人を論理的に導き出す。たしかに探偵役にも読者にも、「必要なデータは全て与えられている」。『アクロイド殺し』を開いた読者が、「フェラーズ夫人が亡くなったのは、九月十六日から十七日にかけての夜一木曜日だった」という冒頭の文章を目にして、この作品を一人称小説と思いこんでしまうのは、ほとんど必然的である。……小説の全篇が、シェパードという人物の手記であると見抜きえた読者は、無視できるほど少數だったに違いない。（アガサ・クリスティー『アクロイド殺し』二〇〇三 P・四四三^{viii}）

つまり、初めから読者が、これは手記であると分かつて読み進めていたなら

通常目に留まるはずの、第四章でアクロイド殺害の一報をシェパードが聞いたという場面が、二十三章で明かされるまで、本作は手記ではなくシェパードの一人称で進められる小説だという読者の思い込みによって、全く気に留められない場面として通り過ぎてしまうという現象が起こるのである。つまり、シェパードが嘘を書いているということに、誰も気付かない。そしてこのことは、通常の叙述トリックとは異なり、ある特定人物や場面においてミスリードを導くため一部の情報を伏せるのではなく、テキスト全体を使って読者を騙し、物語の中のポアロ、つまり探偵までも騙そうとしている点が、大きく違っているのである。

では、一般的な叙述トリックとは通常どのように使用されるものなのだろうか。ここで歌野晶午の『葉桜の季節に君を想うということ』を取り上げていきたい。本作品は二〇〇三年に単行本として刊行され、様々なミステリの賞を獲得したものである。

あらすじは以下の通りである。

「何でもやってやろう屋」を自称する元私立探偵・成瀬将虎は、同じフィットネスクラブに通う愛子から悪質な靈感商法の調査を依頼された。そんな折、自殺を図ろうとしているところを救った麻宮さくらと運命の出会いを果たして一。……(歌野『葉桜の季節に君を想うということ』二〇〇七 あらすじ)

登場人物は主人公でなんでもやってやろう屋を営む成瀬将虎、自殺を図るところを助けられた麻宮さくら、久高隆一郎という父を轢き逃げで亡くし、蓬莱俱楽部という団体に不信感を持つ久高愛子、久高愛子に好意を寄せる通称キヨシこと芹澤清、浪費家であり蓬莱俱楽部の榨取ターゲットに定められ、借金を重ねてしまう古屋節子、将虎が勤めるパソコン教室の生徒で、前妻と子の写真を撮ってきてほしいと将虎に依頼をする安藤土郎の六人である。

この作品に用いられたトリックは、結論から述べてしまうと、麻宮さくらと古屋節子が同一人物であるというトリックである。麻宮さくらは結婚詐欺を働

くために手に入れた名前であり、他にも山内千鶴子と小柳邦子という名を名乗り、年金の不正受給を行っていたのである。れっきとした詐欺師だった。そしてまた、成瀬将虎が安藤土郎だと麻宮さくらが思い込むように仕掛けられている。一番のどんでん返しとしては、麻宮さくらと成瀬将虎が二人とも七十歳近い老人だったという点である。

この作品もまた、私たちの思い込みがミスリードを誘発するように利用されている。私たちは、恋愛をするのは主に若者が中心であると専ら考えがちである。冒頭にいきなり性描写が出てくるという少々刺激的な始まりをする作品であるが、これこそが作者の大きな狙いである。この時点で、私たちは、「恋愛をするのは若者が多い。」という先入観から、成瀬将虎が若者であると無意識のうちに仮定してしまうのである。また、将虎はフィットネスクラブに通って体を鍛えていることもその仮定に拍車をかけてしまう。そう仮定したとして、成瀬将虎が駅で電車に飛び込んだ麻宮さくらの自殺を助けた場面に目を移す。

俺より若い女だ。キヨシよりは少し上、うちの妹と同じ歳くらいか。(歌野『葉桜の季節に君を想うということ』二〇〇七 P. 三一^{viii})

この一文を読んだだけで、読者は成瀬将虎が若者であるという思い込みから、麻宮さくらは成瀬将虎より少し若い女性だと頭の中で自然に想像しながら読み進めていくことになるのである。こうして、後で出てくる古屋節子という女性と麻宮さくらを全く結びつけることなく、結末にあつと驚かされるのが叙述トリックの狙いでもあり醍醐味でもある。

「老人は家に閉じこもっているもの、フィットネスクラブに通うのが趣味なんてことはない、積極的に恋愛や性行為をせず、仕事もしていない」という読者の偏見が曝け出されることで、このトリックは成立する。そして、麻宮さくらを自殺から救ったという場面にもう一つ、読者の他に麻宮さくらを騙すトリックも仕掛けられている。駅員に名前を尋ねられた成瀬将虎は、面倒になるといけないと思い、とっさに安藤土郎の名前と携帯の番号を教えたのである。麻宮さくらは駅員から成瀬将虎の情報を聞き出し、成瀬将虎が安藤土郎で

あると思い込んでしまったことから、安藤土郎に近づき保険金目当ての殺人を思いついたということだった。麻宮さくらの正体は古屋節子であるため、蓬萊俱楽部に借金という弱みを握られ、安藤土郎を殺害し保険金を貰うという提案を蓬萊俱楽部にする代わりに、悪事に手を染めるのはこれで最後にしたいと申し出るつもりだったという話である。

また、本作品では時系列が入り乱れて前後している点も特徴的である。各章ごとに登場人物の視点を変える点も混乱させる第一歩だが、それに加えて時系列が章ごとでバラバラなのである。読者はここで翻弄され、登場人物の年齢がよけいに分からなくなる。具体的な所を挙げてみると、二章で古屋節子について述べた後、三章では麻宮さくらとの再会について述べている。四章では成瀬将虎が十九歳の頃のことについて語っている。このように、本作品では作者の緻密に計算された文章によって、読者が騙されるという狙いだ。

以上の二作品を比べると、叙述トリックは読者を騙そうとするもの、読者に加えて探偵や登場人物全体を騙しているもの、この二点が存在していることが分かる。どちらにしても、読者が与えられた情報を元に推理を組み立てる特性を利用して、本来与えるべき情報を隠す叙述トリックについて、フェアかアンフェアかという論争も起こっているが、私は叙述トリックを使った作品で近年ベストセラーになっているものが多いことからしても、読者を楽しませることができるという点で素晴らしいトリックの一つであると考える。そして、叙述トリックの定義としては、私たちが持っている一般常識を覆し、作者は正しい情報を与えているのだが、読者が勘違いをしてしまうという現象であるということだと私は考える。読者が結末を知らないという前提で、あるAという事柄を、読者がCと思ってしまうことで、本来Bである結末がDに読者の頭の中ですり替わってしまい、結末に驚くというわけだ。

第二章『GOTH』における叙述トリックの効果

前章では、叙述トリックが使用された二作品を元に、叙述トリックとはどのようなものなのか、また、その定義を述べてきたのだが、本章では、乙一の作品の中でも叙述トリックを使用しているとして代表的な『GOTH』という作品に触れた後に、どこでどのように叙述トリックが使用されているのか、またその効果を詳細に述べていきたい。

乙一は一九七八年福岡県生まれの小説家である。一九九六年に『夏と花火と私の死体』で第六回集英社ジャンプ小説・ノンフィクション大賞を受賞してデビューした。著作には『ZOO』『暗いところで待ち合わせ』『失はれる物語』など多数あり、映画化された作品もある。

『GOTH リストカット事件』そして『暗黒系』は、ライトノベル雑誌『ザ・スニーカー』で発表されたが、二〇〇二年七月に一般小説として発売された。第三回本格ミステリ大賞受賞作である。後に文庫版『GOTH 夜の章』『GOTH 僕の章』として二〇〇五年六月に上下二冊に分かれて角川文庫から出版され、番外編が収録されている『GOTH モリノヨル』という写真家である新津保健一とコラボレーションした作品も二〇〇八年十二月に角川書店より出版されている。『GOTH 夜の章』が上巻にあたり、『GOTH 僕の章』が下巻にあたる。本章では主にその文庫版のトリック面から分析していく。

『GOTH リストカット事件』では、二人の主人公ともいるべき存在が登場する。『GOTH 夜の章』と『GOTH 僕の章』で分かるように、「森野夜」という主人公と、名前は明かされない「僕」という一人称の人物である。この二人の人物については、三章で深く分析する。そのため、本章で焦点を当てるのは、二人の背景に関わる話以外の短篇とする。

二一一. 暗黒系 (G o t h)

『GOTH 夜の章』の始まりを飾る事件、暗黒系 (G o t h) の章。特に叙述トリックが使われていたという印象は無い話だが、後々に関わってくる小道具が出てくるため、重要である。

森野夜が一冊の手帳を拾ったことからこの話は始まる。最近起こった猟奇的な連続殺人の被害者が殺害される様子が克明に記されており、まだ報道されておらず、発見されていない被害者の情報が載っていることから、二人はこの手帳が犯人のものであると推測する。「僕」は、森野夜にどこでこの手帳を拾ったのか尋ねる。森野夜は行きつけの喫茶店でトイレに行く途中に拾ったと話す。そして、まだ発見されていない第三の被害者、「水口ナナミ」の死体があるS山へと向かった。水口ナナミの死体はグロテスクな状態で放置されていたが、森野夜はそこに落ちていた水口ナナミの服を鞄に詰めて持ち去る。次に「僕」に会う時、森野夜はまるで水口ナナミのような格好をして現れる。それはつまり、今の森野夜が犯人好みの容姿をしているということを意味していた。案の定、「僕」の元に「たすけて」とメールが入る。森野夜は犯人に捕まってしまった。「僕」は、手帳の情報を頼りに森野夜を探しに行くが、果たしてそれは助けるためだったのか。

この話の醍醐味は、「森野夜」と「水口ナナミ」の入れ替わりトリック、「僕」の推理、そして大きくタブーを犯している点にある。一般的な推理小説であつたなら、そもそも探偵が出てくるのだが、ここでの探偵役である「僕」は、警察に通報することもしない。森野夜を探しに行ったというよりも、死体を探しに行ったような印象さえ受ける。また、森野夜も、「僕」も、荒らしてはいけないはずの現場から被害者の洋服や、加害者のナイフセットを持ち去っている。そして「僕」は、終始感情を表現することなく淡々と行動し、森野夜は「水口ナナミ」に成り済ましている時だけは感情を表している。「一般人」ならば、殺害された被害者の服を持ち去り、同じ服を着て行動したりはしない。その「ずれ」に違和感を抱き、王道のミステリに飽き飽きしている人ならば、「新しい流れ」の話が出てきたと感じるだろう。

そして、「僕」の秀逸な推理である。森野夜から、手帳を拾った時の状況を詳しく聞きだし、夕立の中、喫茶店の店長が数時間外出していたという情報と、手帳に水溶性のインクで文字が書かれているという情報から、犯人は店長であると結びつけ、喫茶店に向かう。また、犯人である店長も変わっている。「僕」

の推理を、顔をほころばせながら、興味深そうに聞いているのだ。全く焦りといった感情は見当たらない。逃亡する時も、慌てて逃げるというよりは、まるで散歩に行くかのような気軽さで店から立ち去っていく。凄惨な殺人事件の話にしては、あまりにも淡々としており、軽い。

この話は、ある意味で「GOTH」のイントロダクションや登場人物の自己紹介を兼ねたような話でもあると考えられる。一通り目を通せば、「僕」や森野夜がどのようなキャラクターなのか、共通点、違いなどがはつきりと分かる仕組みになっている。そして「常識」が小説内においては通用しないことも、読者は悟るはずだ。詳しくは、三章において説明していく。

二一二. 犬 (Dog)

『GOTH』の真骨頂である、典型的な叙述トリックが使用されており、読後の「してやられた」という思いと、「少しずるいのではないか」という思いが交錯する作品もある。

この話は、「私」が犬と戦っている場面から始まる。ある日の放課後、「僕」は、森野夜に、最近町で起こっているペット誘拐事件について説明する。森野夜は犬が嫌いなようだが、この事件については興味を持つ。帰り道、二人はゴールデンレトリバーを連れて散歩中の少女を見かける。それが「ユカ」と「私」である。同じ家に「ママ」と三人で暮らしているが、「ママ」は家にいることが少ない。そして、おそらく「ママ」と交際している「男」が来て、「ユカ」を苛めるようになる。「ユカ」と「私」は「男」に復讐するべく覚悟を決める。

使われているトリックは、「入れ替わり」である。ペットを飼った時のことを考えてほしい。「ユカ」という名前をそのペットに付けるだろうか？

また、ジャングルに住んでいるなら別だが、人間が「噛みつく」「吠える」といった行為をする生き物だろうか？

読者は、頭の中にある「常識」と無意識に照らし合わせながら、読み進めいくことになる。

上顎と下顎を開けると、口からその動物が落下する。地面に力なく横たわ

る。瞳に光は無く、完全に沈黙している。私は吠えた。この四本足の動物は、さきほど私とユカが端の下へつれてきたものだった。ある家の前を通りかかったとき、ユカが立ち止まって、品定めをするように門の奥を見ていたのだ。（乙一『GOTH 夜の章』二〇〇五 P. 五〇^回）

上記の文章を読んだ後、読者がどう感じるようにならされているのか。もちろん、大概の人がこう考える。「犬の一人称の小説かな。ユカというのが飼い主の女の子か。犬に動物を殺させているなんて……」と。しかし、真相は、「私」と「ユカ」は、逆だという「入れ替わりトリック」だった。叙述トリックだと察していれば直ちに見抜けるトリックだが、この話には「私」と「ユカ」だけでなく、「僕」と「森野夜」も登場する。その中で、見抜けないように文章が工夫されている。

ユカが、倒れてうめいている。痛みをこらえるような、悲しい声を出している。……私は吠えた。体の奥から声を絞り出した。……あいつの手に噛みつこうとする私を、「ママ」が後ろから捕まる。（乙一『GOTH 夜の章』二〇〇五 P.P. 七八～七九^回）

上記の文章でも分かるように、作者は意図的に「吠える」「噛みつく」といった言葉を不自然な程多用している。しかし、これはミスリードを導く為のものであり、実際は「私」が人間で、「ユカ」は犬である。この二人の目的は、犬をおびき出して殺すことではなく、「男」つまり、「ユカ」を苛める犯人である母親の恋人に噛みつき、殺害することだった。その為の練習を「ユカ」は「私」にさせていたのだった。

そしてとうとう、「ユカ」と「私」は計画を実行する。「男」の喉に「私」が噛みつき、致命傷を負わせたが、逃亡する際に「ユカ」が滑って転んでしまう。「男」が余力を振り絞り、「ユカ」と「私」がピンチに陥ると、何者かの手によってナイフが投げ込まれる。「私」はそれを使って「男」を殺害し、「ユカ」と一緒に逃げだす。

このナイフを投げ込んだ人物は「僕」である。「ユカ」と「私」の企みに気付いていた「僕」は、暗黒系で登場したナイフセットのうち一本を投げ込み、助け舟を出した。その後の「僕」の語りにおいて、「ユカ」が犬であり、「私」が少女であることが分かる。「人間」は噛みつかない、吠えない、という常識、犬の名前に「ユカ」は不自然だといった無意識の思い込みがあつて成立するトリックである。

また、「僕」の異常性によってトリックが成り立っていることも分かる。「僕」は、「私」が犬を殺す現場を見ている。その時点で、「森野夜」や周りの誰かへ話してもおかしくないはずだ。人間が犬を噛み殺しているという場面に立会っているにも関わらず、そのことを誰にも伝えない。それどころか、現場へナイフを投げ込んで犯行を手助けし、二人が立ち去った後、「僕」はデジカメで現場の写真を撮り、その場を後にする。ドアを開けた時につけた指紋は用意周到に拭き取る。違和感はますます強くなるだろう。

二一三 リストカット事件

本章からは、下巻『GOTH 僕の章』に入っていく。上巻と同様に、三つの事件を取り上げており、叙述トリックも使用されている、「僕」に焦点を当てた作品だ。「森野夜」と「僕」がまだ言葉も交わしていない頃の話を描いている。巷ではリストカット事件と呼ばれるものが世間を騒がせていた。

道を歩いていた人間が、男女や年齢を問わず後ろから殴られて気絶させられ、手首を切断されるというものである。前足の先端を切断された猫や犬も発見され、同じ人間の犯行ではないかと議論されていた。(乙一『GOTH 僕の章』二〇〇五 P. 二〇四)

「僕」は、毎年化学準備室の掃除の手伝いをしている。そこで、いつも昼休み本を読みに化学講義室にやってくる「森野」を見かける。片づけは、親切心などではなく、化学講師の篠原先生が試験の問題を準備室で作成することから、そのメモがごみ箱に紛れている可能性があり、手に入れられないかとの思惑か

らだった。「僕」は先生に気付かれないと、事前に他の教室のごみ箱を講義室で入れ替えておき、メモが入っている可能性のあるごみ箱は隠すという手段を使って、ごみ箱を漁ることに成功していた。だが、ごみ箱から出てきたのは、テスト問題ではなく、厳重に紙にくるまれた、腕の先端が切断された人形だった。篠原先生がリストカット事件の犯人ではないかと疑った「僕」は、先生の家に忍び込むことを企む。

叙述トリックではあるのだが、「僕」の目線で物語を追っていくことが重要だ。篠原先生の家に忍び込んだ「僕」。その描写においては、「緊張」がキーワードとなる。忍び込んだ痕跡を残せば、犯人に命を狙われる。そこに緊張しているのだろう。読者はそう考える。

「僕」が手のコレクションを盗み出した後、篠原先生は帰宅し、コレクションがなくなっていることに嘆き、怒り狂う。そして「侵入者の痕跡」を見つけてしまう。つまり、「僕」が大ピンチの状態に陥るわけだ。

「こんにちは先生」何気ない、いつもと同じ様子である。……この生徒はまだ気づいていない。……手先のない人形は、化学準備室のごみ箱に捨てていた。それを見ることのできる人物は限られる。すなわち、化学準備室の片づけをしたあの昼休み、化学講義室に置いていたごみ箱の中身をあさる時間のあつた人物、森野という女子生徒のみである。自分を手伝ってくれていた男子生徒には、その時間はなかったはずだ。(乙一『GOTH 僕の章』二〇〇五 P.P. 三六~三八xiii)

ここで、読者は必ず戸惑う。確かに、ごみ箱を「僕」が入れ替えていたことを、篠原先生は知らない。しかし、現場に残った痕跡から特定したのならば、忍び込んだのは「僕」であり、「僕」の痕跡が残っているはずである。「森野」に繋がらないのではないか。「森野」は、冷静に痴漢撃退用スプレーを浴びせた後、椅子で篠原先生を殴り、助けを呼んだ。なぜ、篠原先生は「森野」が手のコレクションを盗んだと考えたのか。

あのとき、森野が手を盗んだ犯人であると先生に思わせようとした。……さらに、森野と同じ黒く長い髪の毛を、先生の家に残してきた。……たまたま本棚にあった森野に関係した本をずらしたのは、わざとらしい駄目押しだったかもしれない。森野が手を盗んだ泥棒であると判断し、先生が彼女を殺して手を切断すれば、僕の計画は完成だった。……先生が森野を殺したとして、必ず手首を切断して持ち帰るとはかぎらないのだ。しかし達成できる可能性はゼロではなかった。僕が欲しかったのはただひとつ、森野の優美な白い手だけだった。(乙一『GOTH 僕の章』二〇〇五 P.P. 四一～四二^{xiii})

読者が驚くポイントはここだ。「僕」の目的は、「森野」の手が欲しい、ただそれだけだった。そして、「森野」の手だけが欲しかったと気付かれないとても、他の手も全て盗みだしたというわけである。だが、「僕」は、結果的に篠原先生に手首を切断させなくて良かったと考えていた。なぜなら、間違った箇所で切断する可能性があったからだ。

僕が森野の手を欲しいと思ったのは、自殺しようとしたことを示すリストカットの美しい傷跡が手首に残っていたからだ。(乙一『GOTH 僕の章』二〇〇五 P. 四四^{xiv})

最後にもう一段驚かせるラストとなっている。「僕」が篠原先生の家に忍び込んだ時に、「緊張」状態を強調して書いていたこと、篠原先生が見つけたと思い込んでいた「侵入者の痕跡」「森野」を篠原先生が問い合わせている時「生徒」としか表記していなかったこと、「そこには書かれていないこと」を利用して、うまく読者を目くらまししているという点では、前作の「犬」と同じであるが、「僕」の策略を最後に明かす手法が見事である。

二一四. 土 (Grave)

人を地中に埋めたいという異常な衝動を持った「佐伯」という人物。彼は、人並みに普通の人生を送りたいと願いながらも、遂にその衝動を抑えきれず、近所のよく面倒を見ていた子供を棺桶に入れ、生き埋めにしてしまう。会話を楽しめるよう、棺桶の蓋を開けた穴に竹筒を通して。子供が亡くなつてから、佐伯は次なる標的を探し求める。車で夜道を周つていると、ある女子生徒に出会つた。殴り、気絶させ、家に運び込む。女子生徒の鞄から出てきた生徒手帳には「森野夜」の名前があつた。

今回の話においても、「入れ替わり」の手法がとられており、「読者の勘違い」がポイントとなる。だが、今回は「僕」の語り口調でなく、最後まで「佐伯」による語りだ。

生徒手帳こそが、今回のトリックの要となる小道具だ。「森野夜」と書かれた生徒手帳を目につくことにより、犯人は勿論、読者も「森野」が誘拐されたと思い込む。さらに、女子生徒の描写は、黒い制服を身につけ、黒く長い髪の毛が背中まで垂れているとあつた。鞄の中身についても、防犯のための催涙スプレーが入つているという情報がある。このことから、「リストカット事件」を思い出してほしい。「森野」はスプレーで篠原先生を撃退した。共通物と、生徒手帳が鞄から出てきたことで、生き埋めにされてしまったのは「森野」だと作者は読者に思い込ませる。地中に埋められた女子生徒は、決して佐伯に屈することなく、こう語りかける。

「知り合ひがきっと、私を見つけ出してくれるわ……！」（乙一『GOTH 僕の章』二〇〇五 P. 七三^{xv}）

それに対し、佐伯はこう返した。

「私は理解できません……森野さん、あなたはそこで……、地面の中で一人きりで寂しく腐つて土になるのですよ……。」（乙一『GOTH 僕の章』二〇〇五 P. 八〇^{xvi}）

佐伯は、肌身離さずいつも持っている手帳を落としてしまったことに気付き、発見を恐れて探しに行こうとする。直前、女子生徒の狂ったような笑い声が竹筒から聞こえてくる。これもまた、作者からのヒントだ。

手帳を探しに行った誘拐場所近くの公園で、佐伯は一人の少年と出会った。彼は尋ねる。

「……昨夜の悲鳴についてのことです。何かご存知でしょうか」……「実は、僕のクラスメイトが1人、昨夜から家に帰っていません」……「僕は、……人の死んだ場所に立つことが趣味なのです」(乙一『GOTH 僕の章』二〇〇五 P.P. 八九～九〇^{xvii})

少年に対し、佐伯はこういった感想を抱いた。

少女の言っていた仲の良い友人とは、彼のことだろうか。しかし、彼の返事のしかたから、それは違うという気がした。少年はひどく冷静で、少女のことを他人事のように話す。深いつながりを二人の間には見出せない。(乙一『GOTH 僕の章』二〇〇五 P. 九〇^{xviii})

少年は、佐伯の答えにわずかな綻びを見つけ、さらに追及を重ねてくる。佐伯は少年に具合が悪いと言い。家まで送ってもらうことにする。真実に気付いた少年を殺害するつもりだった。縁側に少年を座らせ、警戒させないようにお茶を持っていくと、少年が振り返り、「森野」が家に戻ったという知らせがあつたと告げる。少年は家から立ち去り、T字路のところで、近くまでやってきた「森野」に手をふる。この時点で佐伯はパニックになる。自分は何を地中に埋めてしまったのか。急いで地面を掘り返し、棺桶を開けると、首をボールペンでかき切って自殺した少女の遺体が出てきた。

お気付きの通り、彼女は森野夜さんではありませんよ……（乙一『GOTH』 僕の章』二〇〇五 P. 一〇八^{xix}）

「森野」は、生徒手帳を落としてしまい、それを家の近い彼女が届けに行く途中で、誘拐されたのである。少年は、「僕」であり、「僕」のクラスメイトが少女の恋人の少年であった。彼は「僕」に呼び出され、少女の遺体の側に駆け寄り、号泣する。ひどく殴ったため、佐伯は少女の顔を正視することをためらい、そのまま地中に埋めてしまったことから、思い込みが発生した。

そして、「僕」は、佐伯に手帳を返す。ただの手帳ではなく、警察手帳であつた。佐伯は、罪を犯した人間を取り締まるはずの者が、とんでもないことをしでかしてしまったという懲悔の気持ちから、しばらく放心状態だった。

我に返った佐伯は、「僕」に、自首すると告げる。すると「僕」はこう言った。

「あと半年、待ってもらえませんか」……「そして警察には、佐伯さんが自分ひとりで何もかもやって、自首を決断したと説明してください」……「彼は、自ら望んだのです。……ここには何も証拠を残していませんから。たとえ佐伯さんがどのようなことを証言しても、あなたの他に僕がいたなどと誰も信じませんよ」（乙一『GOTH 僕の章』二〇〇五 P.P. 一二二～一二三^{xx}）

「僕」は、地中に少女と一緒に恋人を生き埋めにしたのだった。そしてここでも、「僕」は徹底的に無感情である。トリックを見破る最大のヒントは、少女が恋人に絶大な信頼を寄せていたことだ。「僕」と「森野」は間違ってもそのような関係ではあり得ないからだ。

ここまで、三つの短篇を考察してきたが、同じトリックを使用しており、ラストにもう一段驚きを用意している、といった方法も同じであるのに、読者へ

の「勘違い」のさせ方は様々だ。また、伏線が至るところに張り巡らされており、全ては繋がっている。詳しくは、三章で見ていく。

第三章『GOTH』の世界観

前章では叙述トリックを中心に『GOTH』の三つの短篇を考察してきた。本章では、主な登場人物である「僕」と「森野」について分析すると共に、『GOTH』の今までの伏線、残り二本の短篇を分析しつつ、二人のキャラクター、世界観について深く入っていく。

森野夜が拾った一冊の手帳。そこには女性がさらわれ、山奥で切り刻まれていく過程が克明に記されていた。これは、最近騒がれている連続殺人犯の日記ではないのか。もしも本物だとすれば、最新の犠牲者はまだ警察に発見されぬまま、犯行現場に立ちすくんでいるはずだ。「彼女に会いにいかない？」と森野は「僕」を誘う……。(乙一『GOTH 夜の章』二〇〇五 あらすじ)

上記のあらすじからも少しばかり読み取れるように、「森野夜」そして「僕」この二人は一風変わった趣味を持っている。「森野夜」は高校二年生で、「僕」とは同じクラスである。高校の女子生徒の制服は真っ黒で派手ではなく、それが気に入ってこの高校に入学を決めたのだという夜は、日に当たることを好まず、色白で華奢であり、一度も染めたことのないような黒く長い髪を持つ少女だ。容貌に加え、言動が変わっており、人を寄せ付けない雰囲気を持っているため、クラスでは浮いた存在である。しかし本人は群れることを嫌い、目立たず居たいという願望を持っているため、いつもクラスで静かに過ごしていた。「僕」はごくごく普通の高校生で、夜とは違い、クラスメイトとも普通に接している。しかし、森野夜だけが、「僕」が普段仮面をかぶって過ごしているということに気付く。二人の間には一見共通点は無いように見えるが、ある趣味で繋がっている。本作の題名でもある「GOTH」という性質である。二人の共通点、そして「GOTH」について、小説の中ではこう説明されている。

僕と森野はこういったやるせない話に、特別の興味を抱いた。悲惨で、聞いた瞬間に首を吊りたくなるエピソードを常に求めていた。この不思議な習性について、はっきりと口にしたわけではないが、お互いにそうであることを

無言のうちに感じ取っていた。おそらく普通の人は顔をしかめるのだろう。僕たちの感覚はずれている。(乙一『GOTH 夜の章』二〇〇五 P. 一二^{xxi})

森野もおそらく、GOTHに分類されるだろう。彼女はしばしば、人間を処刑する道具や拷問方法などに興味を示す。GOTH特有の、人間の持つ暗黒面への興味である。(乙一『GOTH 夜の章』二〇〇五 P. 一二五^{xxii})

以上の共通点と、ある事件をきっかけに関係を持つことになった二人だが、決して友達というわけではなく、かといって恋人なわけでもない、不思議な関係を築いている。本作は、一般的なミステリとは違い、警察や探偵が事件を解き明かし、犯人を捕まえるというわけではない。二人が事件に遭遇し、その謎が明らかになるが、犯人などが捕まるといったラストではない形で進んでいく。特に、森野夜は知らない間に事件を引き寄せてしまい、危険に巻き込まれるようなところがあり、それを「僕」が助けることもしばしばある。

共通点があるとは述べたものの、二人の間には決定的な違いが存在する。それは、森野夜が事件の「被害者」の立場に共感しているのに対し、「僕」は「加害者」の立場に共感しているのである。そしてそのことに気付いているのは「僕」だけであるということだ。

記憶 (Twins)

「夜の章」とタイトルにあるにも関わらず、これまでの二話では、特に「森野夜」に焦点を当てた話はなかった。しかし、この話では「森野夜」の過去が暴かれるだけでなく、叙述トリックがふんだんに使用されていることから、最終話としてふさわしいことはもちろん、驚かされること間違いない内容となっている。これまでの話で、トリックが成立している陰には必ず「僕」そして「森野夜」の存在があった。二人のある異質な部分があつて初めて、話が成立すると散々説明してきた。その部分が何であるかは、この話を追うことで判明する。

不眠症に悩まされているという「森野夜」そこで、「僕」は、彼女の首に合う紐を探しにホームセンターへ行くのだが、「僕」が語る一文が、二人の特徴をよく表している。

どんな紐で死にたいかを、彼女はいつも考えている。僕は逆だった。もし自分が人を絞殺するならどのような紐を使うだろう。そう考えながら店内を歩いていた。(乙一『GOTH 夜の章』二〇〇五 P. 一三三xxii)

ここでは、二人の性質を端的に述べている。つまり、「森野夜」が被害者思考で、「僕」が加害者思考だという点だ。

ホームセンターで二人は「僕」の妹に遭遇する。そのことをきっかけに、「森野夜」は、自分には小学二年生の時に首吊り自殺で亡くなった妹、「森野夕」がいたと話し始める。森野姉妹は外見が瓜二つで、何をするにも一緒に行動していたために、親にも見破ることができなかった。しかし、「森野夕」は、「森野夜」に比べて感情が現れやすい子供だったので、その点で両親は二人を見分けていた。森野姉妹はどちらもGOTHの性質を持っており、「死体ごっこ」などの特殊な遊びを行っていた。その遊びの中の一つに、「首吊りごっこ」というものがあった。

実は、二人の間には力関係が存在していた。首吊りごっここの際に、こんな場面がある。

姉妹はそれぞれ、納屋の地面に木箱を置き、縄にふたつ積み上げた。箱の上に立って、梁からぶら下げる紐の輪へ首を通す。……「いっせーのせ、で飛ぼう。私はそう言った。でも、それは嘘だった。自分だけ飛び降りないで、夕が首を吊って死ぬところを見るつもりだったの」……「夕は、私の考えていたことに気づいていた。だから飛ばなかつたのよ。私は彼女に、なぜ飛びおりないの、ってなじつたわ……」夕は理不尽さを訴えることもできず、夜の罵りをだまって受け止めていたそうだ。(乙一『GOTH 夜の章』二〇〇五 P. 一四八xxiv)

いつもは仲良くしていた二人だが、「森野夜」の方がGOTH的な面は強かつた。犬の餌に漂白剤を混入し、犬が苦しむところを見たいという欲求から、嫌がる「森野夕」に漂白剤の混入を命じたりもしていた。「森野夕」が亡くなったのは、小学二年生の夏、雨の降っているお昼過ぎだった。「森野夕」が、一人で納屋に入していくところを「森野夜」は目撃した。その後、納屋に「森野夜」が妹を呼びに行くと、「森野夕」は亡くなっていた。首吊り自殺でもあったが、事故でもあった。納屋で叫び声をあげた「森野夜」は、すぐに玄関に戻り、慌てながらも祖母にこう伝えた。夕が死んでる、と。

「僕」は「森野夜」の話にある一つの疑問を持ったため、「森野夜」の実家へと向かった。その疑問とは、「森野夜」が「森野夕」の自殺死体を発見した時に、いつも死体ごっこをして他人を驚かせていたにも関わらず、なぜすぐに「森野夕」が死んでいると分かったのかという点だった。少しでも悪戯であるという可能性を考えず、死んでいると断定して祖母に知らせにいった所に、「僕」は疑問を抱いたのだ。

「僕」は、「森野夕」の死について、「森野夜」を疑っていた。先程の疑問点について、どうして初めて妹の死体を見たように演技する必要があったのかと言えば、「森野夜」が妹の死に関わっていたからに他ならないからだ。納屋の内部を見学した「僕」は、納屋の土が粘土のようで、雨に濡れると足跡が残るということ、犬用の戸口があり、そのあたりの地面が乾いていることから、そこから出れば靴跡がつかないこと、姉妹は見分けがつかないため、「森野夜」が黒い靴、「森野夕」が白色の靴を履いており、当時納屋の中にあったのは「森野夕」の靴跡だけだったということを確認した。

実家で仕入れたいいくつかの情報を元に、帰って学校で「森野夜」と話した「僕」は、最後に囁いた。

「九年間、みんなに黙っているのは辛かったろう、森野夕」(乙一『GOTH夜の章』二〇〇五 P. 一七四^{xxv})

そう、「森野夜」は、本当は「森野夕」であった。「僕」は、二枚の絵から推測するに、「森野夜」の方が忠実な絵を描いていると考えた。なぜなら、二人の絵の背景が違っていたからだ。「森野夜」の方が死の知識が豊富な子供であったために、背景は納屋の灰色、自殺者は靴を脱いで揃えておくことから、裸足の姉妹を描いていた。しかし、「森野夕」は知識が未熟だったために、靴を描いていた。「首吊りごっこ」をする時に、死なないように支えて胸に巻いている紐を、「森野夕」が切り、その後に、自分が納屋に入ってついてしまった靴跡に気付いてしまったことから、靴を「森野夜」のものと交換し、犬用の戸口から出ることで、ずっと「森野夜」として生きていかざるを得なくなった。「僕」はそう考えたのだった。

しかし、その後「森野夕」から事実が明かされる。「森野夜」が、死体の真似をしてみんなを驚かせよう提案した。胸のところの紐は梁の高い位置に結ばれており、「森野夕」には到底切れるものではなかった。「森野夜」の死は事故だったということだ。胸の紐が重みに耐えきれず、自然に切れてしまった。「森野夕」は必死に支えたが、その時「森野夜」は妹にこう言った。

「姉は私に、しっかりしなさいこのぐずって……」……「その言葉を聞いた途端、姉を助けようとしていた私の腕から力が抜けていって……」(乙一『GOTH 夜の章』二〇〇五 P. 一七九^{xxvi})

この後、「森野夕」はこう口にする。

「家族の前で、それまでのように笑うのをやめて、姉のように無表情でいつづけていればよかったです。……」「……あの納屋を出て以来ずっと、笑ったら、私が夕だってことがばれると思っていた。」「ねえ、私は姉さんを憎んでなんかいなかった……姉さんは、かけがえのない存在だったのよ……」(乙一『GOTH 夜の章』二〇〇五 P.P. 一八一～一八四^{xxvii})

「僕」は、納屋にあった犬用の紐を、「森野夕」の首に巻いた。「森野夕」をそのまま置いて、帰る直前、彼女を振り返る。彼女は涙を流していた。この物語を通じて初めて見られる「感情」であった。一番初めに、トリックは二人のある性質があつて初めて成立すると述べたが、それは「無感情である」ということだ。二人がいちらいち騒ぎ立てる、通報するなどということがあればトリックは全て成立しなくなる。

また、「森野夜」も、GOTHであり、加害者寄りの思考であるが、「森野夕」は違う。感情が現れやすく、犬の餌に漂白剤を混入するという企みを必死で止めるような一面もあるが、死体の真似は「森野夜」よりも上手かつた。つまり、被害者寄りの思考があつたということになる。「森野夜」になりきるのは、彼女にとって、相当な負担であった。

では、「僕」に焦点をあてた作品を見ていく。また、便宜上、「森野夕（夜）」のことは「森野」と以下表記する。

声 (V o i c e)

『GOTH 僕の章』の最終話であるということは、すなわち「僕」に深く入り込む話であるということだ。上下巻の中で一番の長編でもあり、「僕」がどんな人間であるのか良く分かる。

まず、どんなトリックを使用しているか、ということから説明する。簡潔に述べてしまうと、「僕を犯人に見せかける」というものだ。そのために、作者は導入部分から工夫している。話のあらすじとしては、北沢博子という女性の死体が廃墟から発見されるという事件が起こるというところから始まる。「森野」が、その死体写真を入手したというので、「僕」に見せにやってくる。その時、死体は原型を留めていない様子を呈していたにも関わらず、「僕」はこう言う。

「(中略) ……これは北沢博子さんの」

あなたが彼女を殺したわけじゃないでしょうね……? だってこの写真の彼女、髪の毛はパーマがかかっているし、色も……。新聞で公開されていた写真とは

違うのに、なぜあなたはこれが彼女だとわかったの……？（乙一『GOTH 僕の章』二〇〇五 P.P. 一三〇～一三三^{xxviii}）

この問い合わせに対し、「僕」は、パーマを当てたあとの写真も出回っていると説明する。しかし、プロローグの最後の一文を見てみると、

僕は森野に嘘をついた。パーマを当てた彼女の写真は、一切出回っていない。（乙一『GOTH 僕の章』二〇〇五 P. 一三四^{xxix}）

こうある。「僕」が犯人であってもおかしくはない要素が、プロローグの時点で散りばめられている。

そしてここからは、被害者の「北沢博子」の妹である「北沢夏海」の視点から物語は語られる。姉とは仲よくしていたが、いつからか姉は夏海を避けるようになる。それをずっと気にしていた夏海だったが、今ではもうなぜなのか知る術もない。また、姉がなぜ殺されなければならなかつたのか、ずっと疑問に思っていた。

ある日、夏海が本屋に立ち寄ると、そこで姉と生前面識があったという少年に一本のカセットテープを渡される。そのテープには姉が殺害される前に妹に向けて録音した言葉が吹き込まれていた。このテープを手渡した少年こそが、姉を殺した犯人であるのだが、その犯人の言動、そして「僕」という一人称、全てが、今まで読者が物語を通して見てきた「僕」と繋がるのだ。いわばこの「僕」は読者の理想通りの「僕」である。

そして、夏海の後輩として登場する「神山樹」という少年。この少年が「僕」であることには、作中では誰も気付かないように仕組まれている。なぜなら、読者が想像を重ねてきた「僕」とはあまりにもかけ離れている人物として描かれているからだ。一人称も、「俺」である。そう、「僕」は、「森野」の前でしかその一人称を使用していなかったのだ。今まで、「僕」という人間が、表面上は周りのみんなと普通に接し、ごく一般的な生活を送っているということは散々説明してきた。しかし、今までの話では、日常的な場面で「僕」そして「森

野」以外の人間はここまで深く描かれていない。そのことが今回のミスリードをより深めている。

犯人が、「北沢博子」を殺害したと夏海に告白する場面で、こんな言葉を発している。

「わかりません。なぜ人を殺さなければいけないのか、考えても、答えは出ないです。そして、このことを秘密にしたまま、演技をして生活しなければいけませんでした。だれにも自分の心の中を見せないよう慎重に生きてきました」……「あなたは……、何もかも偽って生きてきたのね……？」(乙一『GOTH 僕の章』二〇〇五 P. 一七六※)

ここで、「僕」が表面上偽って生きてきたことと、犯人の言動が合致する。また、「森野」と犯人が下校する描写もあることから、ミスリードは確固たるものとなる。また、犯人は、「森野」をも標的としていたということも判明する。

「北沢博子」のテープは三本あり、それぞれの最後に指定された場所に行けば犯人がいて、テープを渡される仕組みになっている。二本目を渡す際に少年は夏海に、自分が犯人であると明かした。二本目の最後には、姉の殺害場所である廃墟に出向くよう指定されており、姉の声を最後まで聞きたかった夏海は、殺される覚悟で廃墟まで出向く。廃墟に呼ばれているその日、神山樹から夏海のもとへ電話がかかってくる。そして、その後廃墟に向かう前に、夏海が二本目のテープを部屋に置いたはずの場所を見てみると、テープがなくなっていた。これを、犯人の証拠隠滅だと考えた夏海は、いよいよ決心して廃墟に向かう。

廃墟に着き、まさに夏海が殺される直前という時、神山樹がやってくる。そこで夏海の意識は遠のき、犯人と神山樹の対決がどうなったかを知ることはできなかった。

よって、エピローグまで、「神山樹」が「僕」であるということは知られることなく進んでいく。「僕」は、「犯人」と対決し、「GOTH 夜の章」で出てきたナイフを使って、犯人を殺害し、遺体を遺棄している。もう立派な犯罪者である。では、なぜ「僕」は犯人を殺したのだろうか。「北沢夏海」を助けるため

ではない。犯人が、「森野」を殺人の候補者として狙っていたということを知ったためだった。

「森野」は、夏海に、かつて姉と複雑な関係にあった自分自身を重ね、今までの彼女ならば考えられない行動に出る。大声で夏海を呼び止め、自らも姉とけんか中のやうなものだと告げる。テープを開き、「北沢博子」は、最初に恋人が出会ったのは夏海であり、夏海を「北沢博子」と間違えていたのだと、それで気まずくなり避けていたのだ、本当は妹が大好きだったと真相を話す。そのことによって夏海のわだかまりも解けていた。そこを指し、「森野」は、仲直りできておめでとうと言いたかったと告げたのだ。

ここは、「森野夜」として今まで生きてきた「森野夕」がはつきりと姿を現した場面だ。そしてこの後非常に重要な一文がある。

「神山君は私と正反対だと思うわ……」(中略)

「最初あなたは、私に似ていると思ったの。姉さんと同じ雰囲気を持っていたから。でも違う。私たちには似ていない……」

(中略)「神山君はときどき、心が空っぽのまま笑っているような気がするの。……私の知っているあなたと、みんなと楽しそうに振舞っているあなたが、とても違うからそう感じるだけなのかもしれないけど……私はあなたが、ときどきすごく憐れに思えるの……」(中略)「言っておくけど私は逆よ」

「言われなくても知っている」(乙一『GOTH 僕の章』二〇〇五 P.P. 二四〇～二四二xxi)

以上の二つの短篇から、「神山樹」そして「森野」の関係性が全く変わってしまっていることが分かるだろうか。そして「神山樹」の犯罪への関わり方も異なっている。

「神山樹」の犯罪への関わりは、以下の通りだ。

- ・リストカット事件…犯人を観察し、手のコレクションを盗み出す。森野の手が欲しかったため、犯人に狙わせる。

- ・暗黒系…犯人に手を貸すことはしていない。ナイフセットを盗む。森野の死体を探す。
- ・犬…初めて犯罪に介入する。観察ではなく、自らが踏み込む。
- ・記憶…森野の過去を暴きに、「森野夜」の実家まで赴く。
- ・土…犯罪への介入がエスカレートする。森野を助けようと自ら動く。佐伯からの語りで、「僕」自身が異常であると第三者目線で確定する。
- ・声…他の者に森野を殺害させないよう守る。殺人を犯す。森野への感情は執着であると語る。

徐々に、「神山樹」は「森野」に興味を大きくしていく。リストカット事件から伏線はずつと張られていた。好意を寄せていると思うことならできるが、初めにこの小説内では「常識」が通用しないと述べている。それは、「神山樹」がこの物語に登場する異常者の全てを越えるような、本物の「異端」であるためだ。普通の好意など抱いているはずがない。そう、「神山樹」は、「森野」を、殺そうとしている。

『GOTH』内で、「森野」の過去については完結した。最後の「声」においては、「森野」が過去を乗り越えたような場面も見られる。しかし、「神山樹」においては、異常性がどんどん増していっている。何も解決していない。『GOTH』の世界観、魅力は、この関係性に気付けるかどうかで決まる。ラストで、「森野」は、姉と同じ雰囲気を持っていたために、「神山樹」が自分と似ているが、正反対であったと語る。しかし「森野」は、これまで散々自分が狙われていることに気付いていないという描写があった。「神山樹」の異常性にも、気付いているようで気付いていない。まず「森野夜」は間違いなく「神山樹」と同じ「加害者側」の人間であるが、「森野夕」は二人には似ていない。そのことに気付くのが最後であるが、気付いた時にはもう遅い。

『GOTH』の続編があるとすれば、「神山樹」は「森野」を殺害するのだろうか。それは定かではないが、恐らく「森野」は解決に向かい、普通の少女となってしまうのではないかと考える。そうなると、「神山樹」は「森野」に対しての執着を失い、新たなターゲットを探すのだろう。観察対象ではなくなる

からだ。いずれにせよ、『GOTH』は壮大な叙述トリックが大きな魅力だが、二人の関係性に着目することで、今までのミステリ小説の大半を占める「少年少女が犯罪者であり、なお且つ探偵であるということはあり得ない」「必ず犯人は暴かれるものであり、捕まるか懲悔して終わる」という常識が崩れていく様を体感できることが魅力に繋がっている。

第四章『GOTH』の映像化

これまで、『GOTH』において叙述トリックが使用されていることで、どのような効果が見られるのか、またそれが魅力であるということを一通り述べてきたが、本章では、『GOTH』の映像化について取り上げる。叙述トリックが使用されている作品は、映像化が難しい、または不可能であるといわれているジャンルだ。なぜなら、一般的な推理小説は、作品の中できっちりと説明がなされている、犯人が分かっているなど、はつきりとしたものが存在し、読者が追っていくことで分かるからだ。だが、叙述トリックは、作家が文章上で犯人に仕掛けるものであり、文章ならではの特性を使用していると、第一章「叙述トリックの定義」において述べた。そこで問題になってくるのが「視点」である。例えば、『GOTH 夜の章』で出てくる、「犬」という話。作中で、少女を犬に見せかけるような描写をし、犬を少女、少女を犬と読者に思い込ませる誤認トリックだ。これを、映像化するとどうなるのか。まず、少女と犬が登場する、ここまで良いが、スクリーンの中で少女が犬のまねごとを始める。実際に犬のように四つん這いになり、噛む、跳ねるといった行為をすれば、すぐにトリックが分かってしまい、何も面白みのない映画になってしまうだろう。文章では見えていないことで、情報不足であり、読者を驚きのラストに引き込むはずの叙述トリックが、映画においては何の意味も持たなくなってしまうのである。

しかし、解決策は存在する。この「視点」の問題さえうまくクリアできれば、叙述トリックを映像化することは可能だ。実際、今まで映像化された作品も存在している。伊坂幸太郎^{xxxii}原作の、『アヒルと鴨のコインロッカー』や、殊能将之^{xxxiii}原作の、『ハサミ男』などがそうだ。特に、『アヒルと鴨のコインロッカー』については、良くできている。叙述トリックで大切なことは、文章でも映像でも同じだ。いかにして読者に嘘をつかず、それでいて与える情報量を調整し、観る側に誤解を与え、最後であつと言わせるかである。あくまで私の考えであるが、映像化するからといって、観る側、読者に嘘をつくようなことがあっては、叙述トリックの意味を成さないと言えるだろう。観る側がミスリー

ドされている、と感じて初めて、映像化に成功したと言えるのではないか。以上の点を、『アヒルと鴨のコインロッカー』はうまく満たしていた。簡単にあらすじを述べると、大学入学のため引っ越してきたばかりの椎名は、河崎という男に誘われて本屋を襲撃することになる。河崎は、二つ隣の部屋に住んでいるブータン人の留学生、ドルジのために、広辞苑を盗むという。椎名は、本屋裏口でモデルガンを構え、ボブ・ディランを一回歌うごとにドアを蹴るように命じられる。ここでは、現在の河崎と過去の河崎が全くの別人であり、河崎が実はドルジだというトリックが使用されているのだが、椎名目線で回想などを行うことによって、原作の面白さ、読み進めていくはらはらどきどき感を崩してしまうことなく映像で再現していた。役者、構成、撮影手法がしっかりとすれば、叙述トリックであっても再現できるということを証明した映画である。

では、『GOTH』はどのように映像化されたのだろうか。映像化するにあたって、ベースとなっている事件は、『GOTH 僕の章』に収録されている「リストカット事件」そして『GOTH 夜の章』に収録されている「暗黒系」「記憶」である。この三つの事件を融合させることによって、叙述トリックであっても再現しようと試みている。原作はもちろん乙一、監督は高橋玄、脚本は柏田道夫、高橋玄、堀田尚志、斎藤翠、Gramが務めている。原作では「僕」として登場してきた人物は「神山樹」として本郷奏多が演じており、「森野夜」は高梨臨が演じている。高梨臨は、『GOTH』の番外編『GOTH モリノヨル』において、写真家 新津保健秀と乙一がコラボレーションした際に、写真のモデルも担当している。

あらすじは、閑静な住宅街で、獵奇殺人事件が起こるというもの。被害者は、皆まるでアート作品かのように飾り付けられ、必ず手首が切り取られていた。犯人は喫茶店の店長で、真相に辿りつくまでに別の常連客を犯人と疑わせるような流れで話が進んでいく。また、この中で「森野夜」が実は「森野夕」だったという「記憶」をベースとした話も盛り込まれており、最後に「神山樹」が「森野夕」と呼びかけ、「最初に私の名前を呼ぶのは、あなただと思ってた……」という一言で、映画が終わる。

初めに述べたように、もしこの映画が「犬」をベースとしたものなら、映像化は成立しない。だが、ここでは、叙述トリックを使用していない「暗黒系」を中心に据えることによって、そもそも叙述トリックを積極的に映画の中に取り入れようとはしていない。しかし、「手首を持ち去る」という点においては「リストカット事件」を使用している。また、二人の役者を中心に、映画の雰囲気は『GOTH』に忠実で、原作を大幅に崩すようなことはしていない。『GOTH』の世界観を演出することと、叙述トリックを完全再現することは、もちろん大きな差がある。この作品において、演じる側においても、観る側においても、まず「原作」を読んでいなければ理解できない場面があまりにも多い。言い換えるならば、あらかじめ「原作」という情報なしに映画を観てしまうと、気付くことのできない仕掛けが施されている。映画を観て、それから原作を読んでやつと、「ああ、ここはこうなっていたのか！」と納得できるということだ。

しかしこれでは、観る側を映像のみで納得させることができて初めて成功だという点に反している。

映像の中では、少女が犬を「ユカ」と呼びながら散歩している途中で死体を発見する場面や、廃墟の病院がちらりと映るなど、原作ファンであれば気付いて嬉しくなる点が見受けられる。それが仇となっているのだが、限られた上映時間の中で、全ての要素を詰め込みすぎているように感じられた。常連客を途中まで犯人と思わせるよう、夕立の中からずぶ濡れで店内に入ってこさせる、「森野夜」と目の合う回数が多い、クライマックスの場面で、常連客が出ていった後、店長がアジアに留学するのだと話し、それを受け「神山樹」が「アジアには犯罪者引き渡しの法律が無い国があるそうですね」といったことを述べる場面があり、誤解させる言動は十分だ。ここで、「記憶」のエピソードを絡めていなければ、シンプルな構成となり、分かりやすかった。しかし、「森野夜」にボイスチェンジャーで電話がかかってくる、自殺ごっこ死亡記事での脅迫が行われ、最後に電話で「神山樹」が説明するシーンは、割愛しても良かったのではないかと考える。確かに、『GOTH』を再現するにあたって、「記憶」のエピソードは欠かせないものであった。そうであるならば、困難かとは思う

が「記憶」のエピソードのみを映像化すると、叙述トリックの映像化に成功するだけでなく、もっと核心に深く迫ることができていたのではと感じる。

以上のことから、私は『GOTH』の映像化は成功であったとは言い難いと考えている。そもそも、叙述トリックがあまり使用されていないことから、叙述トリックを映像化する点には重きを置いていない。『GOTH』のテキストとは切り離された、一つの作品として楽しむべきものだ。

おわりに

なぜ、乙一の書く小説はこんなにも面白いのだろう。この疑問を解明するため、「叙述トリック」に着目し、四つの章で順番にその魅力を追ってきた。第一章では、『アクロイド殺し』と『葉桜の季節に君を想うということ』の二作品を比較し、「探偵騙し」と「読者騙し」の違い、そして叙述トリックを定義付けた。第二章では、『GOTH』の作品の中から順を追って四つの短篇を取り上げ、叙述トリックの中でもどのようなものが使用されているのか、読者はどう騙されているのかを、本文を引用しつつ詳細に分析した。第三章では『GOTH』の登場人物に着目し、二人の核となる二つの短篇を取り上げ、キャラクターの魅力に迫った。第四章では、『GOTH』の映画化において、原作をどのように工夫して映像化に至っているのか、また、映画と比較することで原作の良さを再確認した。ここまで、全ての話に「僕」「森野」「異常者（犯人）」が関わっており、関係性が重要であると述べてきたが、『GOTH』には、今までのミステリ小説をぶち壊しにする要素がすっと入り込んでいる。「僕」そして「森野」は警察に犯人を引き渡さない。なぜなら「GOTH」の性質を持っているから、通常の倫理観などかけらも存在しない。

「普通」の探偵役など出てこない。主に登場するのは、ネジが外れたサイコキラーと、高校生二人。異常者を追っていく話なら他にも存在するが、探偵と犯人が同化している。それでいて、重苦しくならず、中高生であっても気軽に読める現代性を持っている。

「異常性」を持ちながら、普段は人並みの生活を送り、社会に溶け込んで生活している。異常であること、普通ではないことを、さも常識であるかのように、平然と構築している。

これが、私の結論付ける『GOTH』の最大の魅力だ。読者は、異常者が登場していることに違和感を覚えるのではなく、トリックに違和感を覚える。一つ一つのトリックに驚かされているようで、実は全体の大きな流れに巻き込まれているのだ。私は、手品を見ているようだと例えたが、手品は一つ一つ完結

している。ところが、『GOTH』という作品は、テーマパークのように、アトラクションの融合体、つまり寄り集まつた作品そのものが、全体で大きな世界を創造しているのだ。「乙ワールド」と言われるゆえんはそこにある。私たちの生きている「普通の」世界から、「異常な」世界に落ちることは非常にたやすい。「書いておかなければいけない情報」が記されていないことにも気付かされない、類稀な文章能力で、叙述トリックを駆使している。キャラクターも今までにない強烈な個性を持っていながら一般人と同じ仮面を被っている高校生。新しい風をミステリ界に巻き起こしたのが、『GOTH』という作品だった。

注

- i 一九八〇年イギリス生まれの小説家。『スタイルズ荘の怪事件』でデビューし、一九七六年に亡くなるまで、百以上の作品を発表している。
- ii 一九六一年千葉県生まれの小説家。一九八八年、『長い家の殺人』でデビューした。『葉桜の季節に君を想うということ』は二〇〇三年に発表され、第五七回日本推理作家協会賞、第四回本格ミステリ大賞を受賞している。
- iii 広辞苑 第六版 新村出 編 二〇〇八 岩波書店
- iv 当時、『アクロイド殺し』の結末を巡り巻き起こった論争。
- v 『アクロイド殺し』の登場人物。夫を毒殺した後自殺したファラーズ夫人、地主で刺殺されるロジャー・アクロイド、アクロイドの義子で失踪を遂げるラルフ・ペイトン、アクロイドの義妹のセシル・アクロイド、セシルの娘でポアロに捜査を依頼するフロラ・アクロイド、アクロイド家の使用人であり、執事のジョン・パーカー、家政婦のミス・ラッセル、小間使いのアーシュラ・ボーン、秘書のジェフリー・レイモンド、アクロイドの旧友のプラント少佐、医師で語り手のジェームズ・シェパード、警部のラグラン、そして世界的に有名な探偵ポアロ 十三人。
- vi 東京都出身。小説家、推理小説、SF小説を書いている傍ら、文芸評論家としても有名。代表作は『ヴァンパイヤー戦争』
- vi アガサ・クリスティー『アクロイド殺し』二〇〇三 P.四四三 七行目～五行目
- vi 歌野晶午『葉桜の季節に君を想うということ』二〇〇七 P. 三一 八行目～九行目
- ix 乙一『GOTH 夜の章』二〇〇五 P.P. 五〇～五一 一〇行目～一三行目
- x 乙一『GOTH 夜の章』二〇〇五 P.P. 七八～七九 六行目～十七行目
- xi 乙一『GOTH 僕の章』二〇〇五 P. 二〇 一二行目～一四行目
- xii 乙一『GOTH 僕の章』二〇〇五 P.P. 三六 六行目～三八 二行目
- xiii 乙一『GOTH 僕の章』二〇〇五 P.P. 四一 六行目～四二 七行目
- xiv 乙一『GOTH 僕の章』二〇〇五 P. 四四 一二行目～一三行目
- xv 乙一『GOTH 僕の章』二〇〇五 P. 七三 六行目
- xvi 乙一『GOTH 僕の章』二〇〇五 P. 八〇 九行目
- xvii 乙一『GOTH 僕の章』二〇〇五 P.P. 八九 二行目～九〇 一四行目
- xviii 乙一『GOTH 僕の章』二〇〇五 P. 九〇 五行目～七行目
- xix 乙一『GOTH 僕の章』二〇〇五 P. 一〇八 十六行目
- xx 乙一『GOTH 僕の章』二〇〇五 P.P. 一二二 一五行目～一二三 八行目
- xxi 乙一『GOTH 夜の章』二〇〇五 P. 一二 二行目～六行目

-
- xxii 乙一『GOTH 夜の章』二〇〇五 P. 一二五 一四行目～一五行目
xxiii 乙一『GOTH 夜の章』二〇〇五 P. 一三三 二行目～三行目
xxiv 乙一『GOTH 夜の章』二〇〇五 P. 一四八 二行目～一〇行目
xxv 乙一『GOTH 夜の章』二〇〇五 P. 一七四 一三行目
xxvi 乙一『GOTH 夜の章』二〇〇五 P. 一七九 一四行目～一六行目
xxvii 乙一『GOTH 夜の章』二〇〇五 P.P. 一八一 一行目～一八四 五行目
xxviii 乙一『GOTH 僕の章』二〇〇五 P.P. 一三〇 七行目 一三三 五行目～七行目
xxix 乙一『GOTH 僕の章』二〇〇五 P. 一三四 一五行目
xxx 乙一『GOTH 僕の章』二〇〇五 P. 一七六 四行目～一一行目
xxxi 乙一『GOTH 僕の章』二〇〇五 P.P. 二四〇 一五行目～二四二 三行目

xxxii 一九七一年千葉県生まれの小説家。二〇〇四年発表の『アヒルと鴨のコインロッカー』では、吉川英治文学賞を受賞している。

xxxiii 一九六四年生まれ、福井県出身の推理小説家。一九九九年に『ハサミ男』において第一回メフィスト賞を受賞し、デビューした。

テキスト

- 『GOTH 夜の章』乙一著 二〇〇五・六 角川文庫
『GOTH 僕の章』乙一著 二〇〇五・六 角川文庫
『GOTH モリノヨル』乙一著 二〇〇八・一二 角川グループパブリッシング
『GOTH』映像作品 二〇〇八・一二 ジェネオン・エンタテインメント

主な参考文献

- 『アクロイド殺し』アガサ・クリスティー著 羽田詩津子訳 一九七九・二 早川書房
『探偵小説論序説』笠井潔著 二〇〇二・三 光文社
『葉桜の季節に君を想うということ』歌野晶午著 二〇〇七・五 文春文庫
『探偵小説の論理学』小森健太朗著 二〇〇七・九 南雲堂
『アヒルと鴨のコインロッカー』映像作品 二〇〇八・一 デスペラード
『探偵小説と叙述トリック ミネルヴァの鳥は黄昏に飛び立つか?』笠井潔著
二〇一一・四 東京創元社

参考URL

- 『GOTH リストカット事件乙一S 昼寝の辞書』
<http://d.hatena.ne.jp/hilune/20060106/p1> 二〇一四. 一二. ○八. ○時三六

平成二六年度卒業論文

「ドラマ『カーネーション』
からみる岸和田」

C子

目次

序章 岸和田を出て感じたこと	1
第一章 『カーネーション』とだんじり	4
第二章 『カーネーション』と岸和田方言	17
第三章 ドラマと方言	23
結論	33
参考・引用文献等	36

序章 岸和田を出て感じたこと

「自分の話す言葉が一般的な大阪弁ではない」というのがわかったのは、高校に入ったときだった。私は大阪の南部にある岸和田市で生まれ、引っ越しをすることもなく中学を卒業し、大阪市内の高校に通うことになった。それまで、私は自分の話す言葉と同じものを大阪の大半の人が話しているのだろうと思い込んでいたのだが、高校に入ってそれが間違いであるとわかつた。

最初におかしいと感じたのはイントネーションの違い。もちろん地元岸和田の子どもが集まる小学校や中学校でも、多少のイントネーションの違いはあった。例えば、インターネットの「ネ」にアクセントを置くか、「イ」にアクセントを置くかというようなもの。私は後者だったのだが、小学校のクラスの大多数が前者を用いており、イントネーションや発音に関する国語の授業で比較のため何度も発声させられたのを覚えている。このような自分と他者とのイントネーションの違い、アクセントを置く位置の違いが、高校では多すぎるのである。初めは特に気にしていなかったのだが、あまりに多いので次第に気に掛けるようになった。

次に気になったのが語尾だ。友人と話していると、私はごく普通に話していると思っているのだが、相手が一瞬怪訝な顔をしたり、淀みなく流れていた会話がほんの少し乱れたと感じたりすることがあった。特別気にするほどの変化ではなく、すぐに元に戻る。だが、何度か同じことが起こったため、なんとなく頭の片隅に引っ掛かっていた。そして、その原因は入学から少し日が経った頃にわかった。私が用いる「ケ」という語尾が怖く感じるのだそうだ。「これ使っていいんけ？」私は普段何気なく使う言葉で、単なる疑問として用いる。しかし、大阪府の中部北部に住んでいる友人はこのような疑問文の場合に「ケ」を使わないため、怒っているのだと感じるらしい。「これ使っていいの？ あかんの！？」といったような感じだろうか。

他にも

- ・ピアノや部活など、単語のイントネーションの違い

- ・七時を「ひちじ」、布団を敷くを「ひく」など、「シ」が「ヒ」になる
- ・命令と勧誘の中間にあたる「食べり」「片付けり」という表現 など
地元では何気なく使っていた言葉が大阪では一般的でないと知り、私は方言、特に大阪府内の方言の違いについて興味を持つようになった。

もうひとつ、高校に入って岸和田以外の大坂の人と交流を持つようになって驚いたのが、だんじり祭りが他の地域にもあるということだ。付近の地域（和泉市）などがやっているのは知っていたが、規模が小さく、隣接する岸和田の真似のようなものだと思っていた。また、全国のニュース番組でも「岸和田市でだんじり祭りが開催された」というようなニュースは聞いたことがあるが、岸和田以外のだんじりに関するニュースは見たことがない。だから岸和田やその付近にしかだんじりがないと思い込んでいた。

さらに、NHK連続テレビ小説『カーネーション』の放送。やはり感じたのが、「だんじり＝岸和田」のイメージが定着していること。だんじりの存在を知らない人がこのドラマを見たら、きっとだんじりは岸和田にしかないと考えるだろう。しかし、実際は岸和田以外にもだんじり祭りがあり、しかも岸和田が発祥の祭りというわけでもないらしい。では、なぜ岸和田だけが有名になったのかと不思議に思った。

このふたつの疑問を解くため、私は主に方言とだんじりの観点から連続テレビ小説『カーネーション』を取り上げ、岸和田の姿を研究することに決めた。

第一章「『カーネーション』とだんじり」では、『カーネーション』でも登場しただんじりについて述べる。だんじりおよびだんじり祭りは岸和田の象徴とも言えるものであり、『カーネーション』放送以前でも岸和田という地名が比較的知られていたのは、だんじりの存在が大きい。ではだんじりとは一体なにか、なんのために、どうやって生まれたのか。岸和田のだんじりはどのような特徴があるかなどを見ていくと思う。

第二章「『カーネーション』と岸和田方言」では、岸和田の方言について取り上げる。序論でも述べたように、岸和田方言はかなり特徴がある。具体的にはどのような違いがあるのか、岸和田ではどのような言葉が話さ

れているのかを、一般的に大阪弁と呼ばれる言葉遣いと比較していく。

第三章「ドラマと方言」では、ドラマにおける方言について述べていく。そもそも方言は、昔は恥ずかしいとされるものであった。今でも「訛っている」として方言を隠そうとする人や地域も多い。しかし、現在では方言を可愛いとする風潮や、地元を愛する・誇らしく思うという意味で積極的に使っていこうとする人も増えている。方言ドラマが増えているのもその流れの一部だ。では、ドラマではどのように方言が取り入れられてきたのか。また、ドラマに方言を取り入れることで、どのような問題が起こりうるか。これをこの章で述べる。

第一章 『カーネーション』とだんじり

『カーネーション』は、二〇一一年度下半期に放送されたNHK連続テレビ小説（注一）。ファッショントレーナーとして知られるコシノヒロコ・ジュンコ・ミチコの母・小篠綾子の生涯を基にしたフィクションストーリーだ。他の多くの連続テレビ小説と同じくヒロインの生涯や生き様を描いたフィクションであるが、ハッピーエンドの多い連続ドラマ小説の中では珍しくヒロインの死までを描いている。『カーネーション』のあらすじは以下の通りである。

大正時代、大阪・岸和田の「小原呉服店」の長女として生まれた小原糸子は、だんじり祭が大好きな少女。夢は大工になってだんじりの屋根に乗ることだが、女はだんじりに乗ることができないと知り、なぜ女に生まれてきたのかと落ち込む。

そんなとき、糸子はドレスと出会い、洋服を作り始める。そして「ミシンこそが自分の乗るだんじりだ」と見定め、修行を積み重ね、独立して洋装店を開く。戦争で夫を失うが、三人の娘を育てながら店を繁盛させる。

成長した娘は全員ファッショントレーナーの道を歩み国内外で成功していく中で店を続けていた糸子だが、七二歳で新たなブランドを設立。これも成功をおさめ、現役のまま糸子は生涯を終えた。

「布が走つとった。あの速さ、あのコマ。あれはうちが乗れるだんじりや！」これは糸子がミシンという存在を知ったときの台詞である。この物語の軸となるのは裁縫・洋服・ミシンだが、そのきっかけとなったのはだんじりだ。もし糸子がだんじりに乗りたいという夢を持っていなかつたら、たとえミシンに出会ったとしても「憧れ」という強い存在には成り得なかつただろう。そう考えると、だんじりがなければ小原糸子が名を残すことではなく、『カーネーション』というドラマは誕生しなかつたかもしれない。それほどまでに、糸子の生涯においてだんじりという存在は大きいのだ。

ドラマの最初のクレジットロールでは、椎名林檎が歌うドラマと同タイ

トルの主題歌「カーネーション」に合わせ、赤い服をきた女の子たちの人形がミシンに乗ったり、ミシンに糸を括り付けて引っ張ったりする映像が流れる。これは人形を糸子に、ミシンをだんじりに見立てているのだろう。もしかしたら、糸子を含む夢に向かって頑張るすべての女性を指しているのかもしれない。毎回流れるクレジットロールにこの表現を用いていることからも、だんじりがこのドラマにおいて重要な位置にあることがうかがえる。

ここではドラマや糸子の人生におけるだんじりの重要性を書いたが、だんじりは糸子が生涯出ることのなかった岸和田を象徴するものでもある。では、だんじりとはどのようなものだろうか。広辞苑を引くと、このように書いてある。

だんじり【檀尻・楽車・山車】

関西・西日本の祭礼の曳物。太鼓をのせ、車輪をつけて引いたり、かついたりして練って行くもの。東京地方の山車（だし）・屋台に同じ。

（広辞苑（岩波書店 二〇〇八、二〇〇九）より）

この広辞苑には載っていないが、他にも「段尻」「台尻」「檀車」など多くの字があてられており、岸和田では「地車」という字を当てるのが一般的である。また、だんじりではなく「だんぢり」と書く場合もある。だんじりの起源や歴史については、まだよくわかっていない部分も多いというのが現状だ。史料が少ないことなどが原因で、どの文献でもはつきりと起源を断定しているものはないだろう。よって、ここでは今言われていることからわかるなどを述べていく。

だんじりが「東京地方の山車（だし）・屋台に同じ」と言われても、ピンと来ない人も多いだろう。最も多くの人にわかりやすいと思われる説明は、「コマ（車輪）のついた高さ・台長ともに四メートルほどの神輿を地面に置き、そこに綱を取り付けて大勢で引っ張る」といったものだろう。その神輿の中に数人が乗り込み太鼓や鐘、笛などの囃子を担当することや、祭りに参加する人が皆法被と鉢巻を着用して囃子に合わせて「ソーリヤ、

ソーリヤ」と掛け声をかけること、神輿の屋根に大工方と呼ばれる人が乗って走行中に踊る（舞う）ことも合わせて述べておきたい。ここでは理解しやすいようにだんじりを神輿に例えたが、神輿とだんじりは大きく異なる点がいくつかある。神輿はその漢字からもわかる通り、神が乗る輿（人が担いで運ぶ乗り物）である。その一方、繰り返しになるが、だんじりは基本的に綱を取り付けて曳くものである。また、だんじりには一般的に神が乗っていないとされている。神輿が神社のものであるため規格化され形式ばっているのに対し、だんじりがパフォーマンス色が強く様々な形態があるのは、この神の有無にあるのではないかと思われる。では、だんじりには神がまったく関係していないかと言うとそうではない。だんじり祭りでは「宮入り」という行事がある。ケイ・オプティコムが発信するだんじり情報 Web サイト「だんじり eo Special Edition」には、このように書かれている。

その土地の氏神である神社に地車を曳き入れ、神事を受けること。本来、神社の例大祭に行われるのが地車の曳行であって、宮入りはだんじり祭りにおいてなくてはならない最大の行事。

ここで述べられている通り、宮入りはパレードなどに並ぶ一大イベントだ。現在では見せ場やパフォーマンスとしての意味合いも強くなっているが、やはり、それ以上に神への感謝や祈願ということが大きい。だんじりにおける宮入り趣旨に関する記述は次のようなものがある。

古来より、その土地土地の神を奉り、豊作や大漁・無病息災などを祈願し、それに感謝する特別な行事が「祭り」です。「祭り」そのものの形態は多種多様ですが、『だんじり』は「お渡り」「渡御」などの神輿のお供として同行するもののひとつで、本来の神事以外に氏子が楽しめる「出し物」のひとつとも考えられます。

（中略）

また、最近では豊作祈願や祭礼の意味が薄れ、「町内一丸のシンボル」

であったり、「町内のイベント」としての曳行になっている地域も多く見受けられます。

(Web サイト「だんじり eo Special Edition」より)

一年間お世話になった感謝の気持ちを示すとともに、「今年もこれだけみんな元気です。有り難うございます」という心意気を神様に伝えるわけです。

(木村清弘『だんじりが百倍楽しめる本』(一九九八年)より)

ほかにも、だんじりが宮入りする神社のひとつである岸城神社の宮司・阪井正明さんの話を載せた『NHK ウィークリーステラ』の十／七号には、このように書かれている。

町の人々と神社とが強くつながっていると感じるのは、祭りの存在が大きいのではないだろうか。聞けば、祭りが近づくと無事を祈って、ひき手たちがお守りを買いにくるという。神社のお守りといえば、正月に手に入れ、大みそかに奉納することが多いが、これこそ「岸和田は、だんじり祭を中心に一年が回る」という話の証左だろう。

このことからわかるように、だんじりは神や神社と関係がないわけではない。今年の収穫に感謝し、来年の豊作祈願をする。また、祭りが無事行われることを祈り、自分たちが今年も元気に過ごせていることを示し感謝する。神輿とはまた異なるが、だんじり祭りはむしろ神に深く関わっていると言えるだろう。

ここでもうひとつ注目しておきたいのが、だんじりが神輿のお供として同行するもののひとつであるという記述である。このお供というのは、神幸式に同行する飾り台などの風流を指すものと思われる。ここでの風流(ふうりゅう、ふりゅう)は現在一般的に用いられている「趣があること」

という意味ではなく、趣向を凝らした作り物に発したもので、華やかな囃子・飾り台・舞踊などを指す。風流は、神が神輿に乗せられて氏子地域を巡回（引用にもある「お渡り」「渡御」のこと）する際の行列が次第に賑やかになり、それが発展したものと言われている。現在岸和田や多くの地域でいう「だんじり」「地車」は神輿に同行するものではなくそれ自体が祭りの中心となっていることが多いが、だんじりの起源を見ると、このような氏子が楽しむためのオマケのようなものであったとする説もある。

（後述）

では、だんじりの起源は他にどのような説があるのだろうか。だんじりの起源は諸説あり、起源・はじまった時代・発祥地のいずれも定かではない。木村清弘は『だんじりが百倍楽しめる本』の中で、だんじりの起源については定かではないと述べたうえで、以下の七つの説を挙げている。

（一）修羅説

大阪城築城の際に、重い石を運ぶのに石を乗せる車に人が乗り、かけ声を掛けて元気をつけさせたのがだんじりのはじまりとする説。

（二）大阪城落成祝い説

大阪城を築いたときの祝いに曳いたのがはじまりとする説。

（三）朝鮮出兵の祝い説

朝鮮出兵の諸軍が堺に帰ってきたときの祝いに出たのがはじまりとする説

（四）供物を運ぶ車説

各氏子の地域から新しい農具や収穫物など、神への供物を神社へ運ぶ車がだんじりのはじまりとする説

（五）神の乗物説から標山（しめやま）説へ

だんじりはもともと神輿などと同様に、神の乗り物であったとする説

（六）お囃子屋台説

神輿の後につき従い、お囃子や踊りを演じる氏子の乗り物であったとする説

(七) 船だんじり説

現在のだんじりの説は船だんじりにあるものとする説

先程引用した、だんじりが神輿のお供として同行するもののひとつという記述は、(六) のお囃子屋台説に則ったものだと思われる。

これらの説はいくつかの観点から分類することができる。起源を推測する際の助けとして記しておく。

①時代

(一)～(三)はどれも一五八三年(天正一年)から一五九八年(慶長年)頃の出来事で、この時代、つまり豊臣秀吉の時代にだんじりの起源があるとする説である。また、(一)(二)はほぼ同時期の出来事であるから、この時代にだんじりが生まれた可能性も高いと思われる。(七)の船だんじりについては詳しくは述べないが、船だんじりは元禄時代(一六八八年から一七〇四年)にはすでにあったとされている。そして、だんじりと船だんじりでは、船だんじりの方が早かったのではないかという意見が多いようである。この説が正しいとすれば、だんじりの起源は豊臣秀吉より後の時代ということになる。

②神の所在

(五)と(七)はだんじりの元になったものに神が乗っていたとする説だ。現在の岸和田のだんじりには神が乗っていないので、もし起源がこれらの説にあるのであれば、神がだんじりに乗らなくなつた時期や要因があるはずだが、現在残っている資料からこれを推測するのは困難である。このふたつの説に対して、(四)は神に供物を届ける、つまり神のもとへ向かう車であるとしている。さらに(六)はだんじりは神の乗る神輿に同行するものとしており、これらの説ではだんじりの起源は神と深く関わってはいるが、神が乗っていないことは明確である。

③役割

これらの説の大半が祝いや祭りごとに用いたとされるものであり、一

種のパフォーマンスとも言える。なくても大して困らなかつたり別ものも代用できたりするものが多い。しかし、その中で（一）と（四）は役割として必要だったものである。これらの場合、最初は役割を果たすだけのものであったが定着するうちに次第に派手になっていった可能性も高い。

また、これらの説とは別に、地車研究者の多くはだんじりが京都の祇園祭（注二）を基にしていると考えているようである。祇園祭が初めて行われたのは八六九年（貞觀十一年）で、最初の頃は疫病流行の際にのみ不定期に行われたが、九七〇年（天祿元年）からは毎年行われるようになった。古くからの祭りで歴史が長く、また一ヶ月間京都市全体で行われる規模が大きい祭りということで、現在祭礼に出されている風流のルーツの多くが祇園祭にあるとされている。また、木村清弘はだんじりと祇園祭りに関してこのように述べている。

（だんじりの）ルーツは祇園祭にあることは間違いない、全ての風流（屋台・太鼓・山車・地車）は、この祇園祭を見た人たちがそれぞれの地方でこれを模したものを造ったことから始まったと考えられます。その形態の一部が摂河泉では地車であったわけです。

（木村清弘『だんじりが百倍楽しめる本』（一九九八年）より）

これらのことから考えられるのは、だんじりはいくつかの説や要素が組み合わさってできたものではないかということである。祇園祭をもとにしてだんじりがつくられたとすると、③で述べた役割として必要だったものが起源だったとは考えにくい。しかし、祇園祭が行われる一方で供物を運ぶ車が存在し、それらの要素が組み合わさってできたのが現在のだんじりのもとになったものだというのが私の考え方だ。だんじりの起源が特定しにくいのは、文献が少ないだけではなく、このように起源がひとつでないことも原因となっているのかもしれない。

さて、ここまでだんじりについて述べてきたが、だんじりは大阪を中心
に西日本各地で存在し、その形態や種類、定義も様々である。ここからは
岸和田におけるだんじりについて見てていきたい。

だんじり祭りは、元禄十六年（一七〇三）、時の岸和田城主・岡部長泰
公（三代藩主）が、京都伏見稻荷を城内三の丸に勧請し、五穀豊穣を祈願
して行った稻荷祭が、その始まりと伝えられている。「五尺（約一・五m）
に二尺五寸（約〇・八m）の車付引壇尾にて太鼓うち一人乗り、御祭相勤
申候」という記録がある。当初のだんじりは、その上で太鼓を打ちならし、
神楽獅子を舞いながら町々を練り歩いたものと思われる。

当時の宮入りは、城内にだんじりをひき入れ、二の丸でにわか狂言など、
各町自慢の芸をお殿様に披露し、三の丸稻荷に参り、岸和田城の鎮守である
神明社と岸木神社に参拝したといわれている。

(大阪自治体問題研究所／岸和田市地域調査研究会（編集）
『そうりや岸和田—伝統と変革のまち』（自治
体研究社 一九九三年）より)

これが岸和田のだんじりのはじまりであると言われている。だんじりに
太鼓うち（老人であると言われている）が乗り、岸和田の町を回ったのだろう。
また、このときから「城入り」「宮入り」を行っており、現在でも宮入りの前にだんじりがゆっくりと城の周りを巡るのは、この名残だと思
われる。

しかし、建築家でありだんじりについての研究も行っている若松均は
「長持に車輪を付けて曳いたのを、初期の地車と考えることができない
(若松均『泉州だんじり談義 十三夜ものがたり』(一九八一年)」と述べ
ている。

日本全国いたる所に、生活の知恵として長持に輪を付け引っぱった記録
が残っている。特に長野県の木曽谷・岐阜県の飛騨・四国の祖谷等の山奥

に集中的に多く見られるのであって、冠婚葬祭時に山道を長持等かついで行くよりも、車輪を付けて引く方が楽なのは、わかり切ったことなのである。

あくまでも生活の知恵、この一言につきる。

若松均は、岸和田のだんじりの起源は元禄十六年に行われた稻荷祭ではなく、それ以前にあったとしているのである。その根拠として挙げているのは、担ぐものである神輿などと違い、だんじりが曳くものだということ。確かに、祇園祭を見た人がそれを岸和田でも真似しようと考えるならば、祇園祭の神輿と同様に担ぐものをつくると考える方が自然である。ではなぜ、だんじりが曳くものになったのか。それは、岸和田にもともと何かに車輪を付けて曳く風習があったのではないかと考えられる。若松均は城主に送る献上物を入れた箱がそれにあたるのではないかと考えており、この考えでいくと岸和田のだんじりの起源は（四）の供物を運ぶ車説、少なくとも分類③で挙げた役割として必要だったものであったと思われる。そして、元禄十六年の稻荷祭りで用いる際に祭りらしくパフォーマンス性の強いものになり、現在のだんじり祭りへと繋がるのではないだろうか。

岸和田におけるだんじりのはじまりはこのくらいでとめておくとして、次に見ていきたいのが、私がこのテーマで卒業論文を書こうと考えたきっかけの「なぜ岸和田のだんじりが有名になったのか」である。その原因としては、大きくふたつのことが考えられる。ひとつめは岸和田に大工が多くしたこと、ふたつめがマスコミの影響である。

須藤定雄は『地車について』の中で、「たまたま、岸和田に腕の良い大工が多く住んでいた関係上か、次第により大きくより豪華なものになってきたのであろう」といったようなことを述べている。様々な地域にだんじりが存在している中で岸和田が有名になったのはそのようなただの偶然だったのかと少し首を捻ったが、これもあながち間違いではないらしい。というのも、だんじりの四方は細かな彫刻で飾られている。その題材は平家物語や三国志といったものであったり、人物・馬・花鳥など様々である

が、どれも非常に細かく、この素晴らしさは是非実際に見てもらいたいところだ。だんじりと岸和田の大工について書かれている文章に、次のようなものがある。

地元巷間での言い伝えに「大工は岸和田」と、その技術の高さを謳う言葉が残っている。

(中略)

岸和田城下には、多数の腕の良い職人が集まり、また藩の命令により寄せられたりして、寺や神社といった堂宮や屋敷の普請に腕を揮っていたのである。和泉国は昔より工(たくみ)の技の優秀な土地柄でもあり、一般家屋にもその技術の高さが窺える。

(泉田祐志・万屋誠司・江弘毅(筆者)、江弘毅(編者)

『岸和田だんじり讀本』(二〇〇七年 株式会社ブレーンセンター))

また、若松均が『泉州だんじり談義 十三夜ものがたり』に記している「地車音頭」の二番の歌詞も載せておこう。

二、××町のだんじりは、
彫りもん良うて 木が良うて
かじてこ上手で、良う走る
チョイトサー チョイトサー

岸和田の大工の腕がいいという記述は今挙げた他にもいくつも見られる。このようなことから、岸和田の大工が競い合い高め合いながら各町のだんじりに彫刻を施し、それが結果的に岸和田のだんじりをより華やかなものにしていったと考えるのもおかしくはない。これが、岸和田が有名になった要因のひとつと言える。

もうひとつは、メディアとの関連である。序論でも少し述べたが、だんじりに関するニュースで取り上げられるのは主に岸和田であり、それ以外

の地域が取り上げられることはほとんどない。岸和田のだんじりが初めてテレビで全国的に取り上げられたのは、一九七二年（昭和四七年）にNHKで放送された「ふるさとの歌祭り」であるようだ。以降、だんじりと岸和田祭りの知名度が飛躍的に広がり、現在でも全国から多くの人が見物に来ているようだ。このときにどのような紹介があったかはわからないが、この番組によって「だんじり＝岸和田」のイメージが定着したことは言うまでもないだろう。

また、なぜ数あるだんじり祭りの中で岸和田が番組で取り上げられたかであるが、これはひとつめに述べた岸和田だんじり自体の華やかさに加え、祭りの迫力・派手さ、要するに「テレビ映えするか」というのも関わっているのかもしれない。岸和田のだんじりの特徴はなんといってもそのスピードと遣り廻しにある。岸和田のだんじり祭り最大の特徴であり、だんじりを語る上で欠かすことのできない遣り廻し何か。これを紹介して、この章の締めとする。

辻となる交差点や曲がり角を全速力で走りながら方向転換すること。岸和田の方言で、「やって（走つていって）廻す」が語源とも言われる。この「やりまわし」が泉州北部、堺市に普及し始めたのは昭和後期からで、泉州の祭礼において無くてはならない存在になった「やりまわし」。走りながら交差点を勢いよく方向転換することを言う。これに伴い、泉州北部、特に堺市においては上地車文化が失われ、岸和田型地車の購入や新調が相次ぎ、上地車の台数は激減した。

（Web サイト「だんじり eo Special Edition」より）

ここにも書かれている通り、岸和田のだんじり祭りでは遣り廻しではなくてはならないものだ。岸和田のだんじり祭りは浜側と山手側の地区で大きく分かれており、その中でもさらに細かく分かれている。後者は祭りの日程は同じだが、いわゆるコースなどが違う。もっとも、すべての町のだんじりはコースが違うのだが、同じ区（おおよそ校区で分かれていると考えると理解しやすい）では一部を除き同じコースを走ることが多い。そして、

それぞれの区には一番の見せ場があるのだが、その大半が交差点もしくは曲がり角である。

遣り廻しでだんじりの上手さが決まると思っている人も多いほど、この遣り廻しというのは重要で、人気もある。しかし、これには多くのリスクがある。そもそもだんじりのような大きくて重いものを綱で引っ張って動かすのだ。思い通りに自由自在に動くわけがない。それをどれだけ自分達の理想通りに上手く動かせるかが、腕の見せ所でもあるのだが。先程紹介した地車音頭二番の「かじてこ上手で、良う走る」というのはこのことである。かじてこというのは簡単に言えばだんじりを操縦することで、どここのだんじりは上手くコントロールできてさらにスピードも速いと歌っているのである。祭りを見ているとき、遣り廻しが成功すると大きな拍手が起ころが、ときおり小さな悲鳴や落胆の声が上がるときがある。遣り廻しが上手くいかないと判断した前梃子（まえてこ）がブレーキを掛けただんじりを止めたり速度を緩めるたりするのならまだいいが、電柱や信号、曲がり角のある家や店に激突することも一年に何度かある。それによってだんじりが破損したり、死傷者が出たりすることも多い。「岸和田型地車の購入や新調が相次ぎ」というのはこのことを指している。

この遣り廻しが昭和後期から行われるようになったというのは、道路が舗装されて走りやすくなったということが大きい。つまり、それ以前の細くて走りにくい道では遣り廻しはほとんど行われていなかつたということだ。にもかかわらず、『カーネーション』第一回のだんじり祭りのシーンでは遣り廻しと思われるものが行われている。このときの時代は大正。本来ならば遣り廻しはないはずであるが、岸和田のひとつ象徴として、だんじりがどんなものかを知つてもらうために取り入れたのではないだろうか。派手で熱い「岸和田らしさ」を表現するには、必要不可欠なシーンだったように思う。

ドラマや映画などで「実際と違う」と言って憤慨する人がいる。確かに二〇〇四年に放送されたドラマ『明日、ママがいない』のような、現実と異なることを実際にあるかのように描くことで誤解や偏見を生み、それが問題となることもある。また、「実際と違う」という意見を受けたり、そ

のような意見を予測したりすることでよりリアリティのあるドラマや映画などのフィクションが生まれることも多い。だが、「らしさ」を描くためにあえて存在しないものや現実とは異なったを取り入れることもまた、リアルに描くための手法であるとも言える。私はそれを間違っているとは思わない。

第二章 『カーネーション』と岸和田方言

糸子は一生涯、岸和田から離れない。娘たちが自ら望んで洋服や絵画を学ぶために上京し、ファッショントレーナーとして世界に出るのに対し、糸子は岸和田から出ない。地元に留まり、岸和田で活動を続ける。これが糸子のアイデンティティでもあるのだが、そうすると必然的にドラマ内の言葉は岸和田方言が多くなる。

ここで大阪弁ではなく「岸和田方言」と書いたのは、岸和田の人が用いる言葉が大阪の中でも特殊だからだ。大阪の方言は地域によって大きく三つに分けられ、それぞれ和泉・摂津・河内方言と呼ばれる。さらに、摂津方言は摂津・三島・能勢、河内方言は北・中・南、和泉方言は泉州・泉州に細かく分けることができる。この中で大阪市北部から兵庫県にかけて広く用いられる摂津方言と大阪府東部で用いられる河内方言は、語彙・文法や談話テンポの速度が多少違うものの、かなり似ている。また、大阪南部で用いられる和泉方言の中でも堺市から和泉市にかけての泉州方言も上記二地域に近いと言える。ドラマや漫画など、メディアで関西弁や大阪弁として広く知られるのはこれらの方言である。それに対して、岸和田市以南の最も和歌山県に近い泉州方言は和歌山紀北方言と共通する部分が多く、摂津・河内方言とは異なる部分もかなりたくさんある。ここで、泉州方言、つまり岸和田方言と一般的であると考えられている大阪弁の違いを『カーネーション』の台詞から見ていきたい。

・あんた、ええかっこしてらし

これは第一回の開始直後、糸子の祖母・ハルが着崩れた寝間着のまま玄関に出た幼い糸子に向けて言う台詞である。私はこの台詞を聞いたとき、思わずニヤリとした。もし私が方言に興味を持っておらず、大学で方言について学んでいなければ、何気なく聞き流していたに違いない。それほどまでにこの台詞は自然であった。この後も幾度も感じことになるのだが、ハル役の正司照枝さんの方言は本当に自然で、思わず唸ってしまう。

しかし、岸和田以外の人が聞くと、まず頭に浮かぶのは「なんだこの言

葉は」という疑問だろう。言葉の意味自体は理解できるかもしれない。人前に出るには恥ずかしい格好を指して「ええ格好」と言うのも、皮肉めかした冗談として大阪では日常でよく使われる表現である。それでも、語尾の「ラシ」とは何なのだろう、こんな使い方は聞いたことがない、そう思った人も多いのではないだろうか。それもそのはず、この「ラシ」という文末詞は泉南地域と岸和田に隣接する和泉市でしか用いられない。岸和田より北の地域では聞いたことさえないという人が大半を占めているのだ。

この「ラシ」というのは、ふたつの泉南方言特有の言い回しから成り立っている。ひとつめは、泉南方言では関西で用いられる文末詞「ワ」「ワイ」「ワシ」が直前の動詞や助動詞と融合することが多いということ。この現象について、『大阪のことば地図』には次のように記されている。

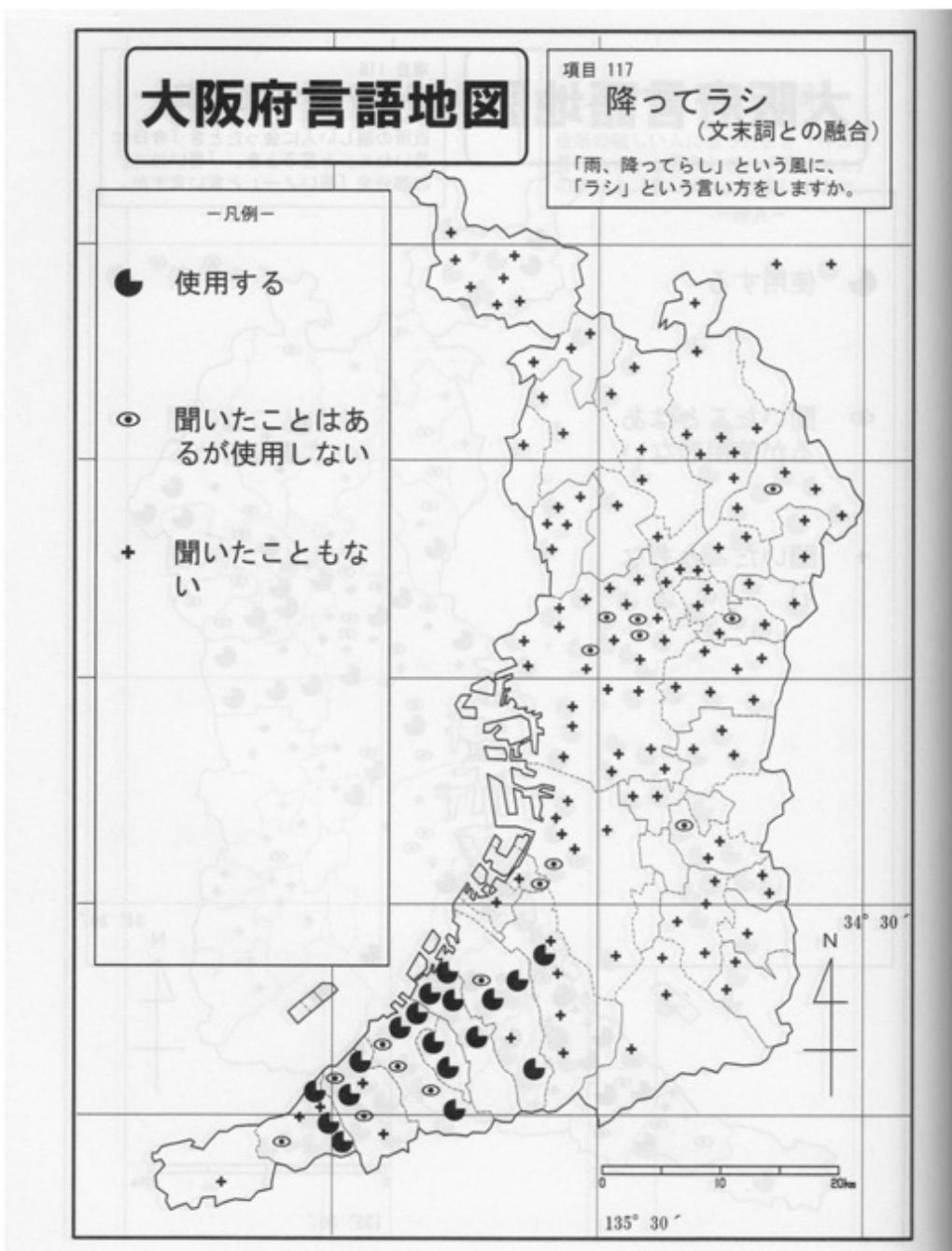
「降っている」という形式に文末詞「わ」という形式が続く場合、大阪の大半では融合が生じることはないが、岸和田市以南の泉南方言ではフッテラ（降ってるわ）、オイチャーラ（置いてるわ）、ヨマー（読むわ）というように融合するのが一般である。

（中略）

ただし、「大きいわ」「危ないわし」のように文末分が母音で終わる場合には融合現象は生じない。

（真田信治（監修）、岸江信介・中井精一・鳥谷善史（編著）

『大阪のことば地図』（二〇〇九年、和泉書院）より）



このように、動詞部分の「シテル」と文末詞「ワ」が融合して「シテラ」という言葉になる。この融合がひとつめだ。

それでは、「ええ格好してらし」の最後についている「シ」とは何なの

だろう。これが泉南方言の特色のふたつめである。本来大阪では、前述したように文末詞「ワ」を用いる。標準語で言う「降っているね」の「ネ」に当たる部分である。泉南方言ではその「ワ」の他にも「ワシ」という文末詞を用いる。この「ワシ」というのは岸和田で用いられる「ワ」とまったく同義というわけではなく、標準語の「ヨ」や「デショウ」の意味で使用されることが多い。「降っているね」が同意を求める言い方であるのに對し、「降っているよ」「降っているでしょう」は相手が認識すべきだという少し強めの言い方であるのと同じである。また、この「ワシ」に代わる言葉として、大阪や泉州地域の若年層は「ヤン」を用いることもあり、さらに大阪弁共通の「ガナ」も存在する。(例:「降ってるがな(=降ってるやん)」)

しかし、話者の癖や声のトーン、文の末尾の高低などによっても変化することや、「ワシ」は中年層や若年層では用いられることが少なくなっていることから、常に前述した通りになるとは限らないことも心に留めておく必要があるだろう。

他にも融合や「ワシ」を用いる台詞として、「鍋え煮上がってらし」「誰も聞いてへなあ(ヘン+ワ)」などが『カーネーション』第一回で登場する。

・ほんだらあ、いこけ

これも第一回、先程の「ええかっこしてらし」のわずか数秒後に出でてくるものだ。糸子やハルの会話のあと、糸子の父・善作が家を出る際に周りの仲間に声を掛ける台詞である。この「ほんだら」は「それでは」「それじや」という意味の「ほんなら」が変化したもので、和歌山由來の方言であると思われる。また、同じ意味の言葉として「ほんなら」が短くなった「ほな」や、「ほんだら」の音便形と思われる「ほいだら」なども存在する。なお、「ほんだら」と「ほいだら」に関して、どちらが先であったかは不明である。

もうひとつ、こちらがより岸和田らしい表現と言えるもの。それが文末詞「ケ」である。「行こう」と勧誘する場合、大阪では府全体に分布して

いる「イコカ」「イコカー」が一般的だ。語末が「ケ」「ケー」のもの、つまり「イコケ（一）」「イクケ（一）」「イケヘンケ」などの表現は、南河内・泉北・泉南の南部に集中している。この文末詞「ケ」は「カイ」あるいは「カエ」（例：行ったんかい、行ったんかえ）が転訛したものであるとされており、河内特有の表現だと思われがちであるが、泉州でも用いられているものである。河内方言は摂津方言とよく似ているにも関わらず「河内方言は怖い」という印象を持たれることが多いのは、談話テンポが早いことの他に「河内=ケを使用する」というイメージがあることもその一因だろう。

なお、序論で筆者が「これ使っていいんけ？」と言って怖がられてしまったことを書いたが、この「ケ」の使い方はまた少し違う。こちらは前述したように、疑問文として「ケ」を用いている。岸和田で育った私はこのような使い方をするが、大阪市内や北部に住む友人はこういった使い方をしない、ということもすでに述べた。しかし、私は「行こう」と勧誘する際には今取り上げている「イコケ」は用いず、大阪で最もよく使われている「イコカー」を用いる。このことから、摂津・河内・泉北地域では反語的な用法や言葉に非難の意味を込めるときのみに「ケ」を用い（例一：「ちゃんと聞いてたんけ？」）、泉南の若年層や中年層ではそのほかに促しのない単なる疑問としても「ケ」を用いる（例一、例二：「今から行くんけ？」）。また、泉南の老年層はこのふたつに加えて勧誘にも「ケ」を用いている（例一、例二、例三：「そろそろ行こけ」）ことがわかる。このことからわかるのは、「ケ」の用法が次第に限定的になってきたということだ。このまま方言がなくなっていけば、岸和田から、また大阪から文末詞「ケ」が消える日もあるかもしれない。

・大工方になっちゃるでー

「チャ」「チャル」「チャロ」は九州の方言として知っている人も多いのではないだろうか。「それしあっちゃーよ（それしておいてあげるよ）」や「まだ走れるっちゃら？（まだ走れるでしょう？）」というような感じで用いる。しかし、岸和田でも「チャロ」「チャル」という言葉を頻繁に用いる。

泉南では「テ」のあとに「ア」「ヤ」がつくと「チャ」になるため、この場合「大工方になってやるでー」という言葉の「テ」と「ヤ」が融合して「なっちやるでー」になったと言える。泉南以外の大坂の地域では「テ」のあとに「ア」「ヤ」がつくと「チャ」ではなく「タ」になるため、一般的に知られている大阪弁では「大工方になったるでー」となり、ドラマや映画、アニメなどで用いられるのもちらが多い。他にも「こうて（買うて）きちゃろか」（買ってきてやろうか）や「ゆう（言う）ちゃーた」（言ってあった）、「しちゃーんじょ」（してあるんよ）などのようにも用いる。

この「チャ」（テアル、テヤル）は日常でも頻繁に用いられる言葉遣いである上に「チャ」の音が耳につきやすいことから、岸和田方言の特徴の中でもより「岸和田らしい言葉遣い」であると言えるかもしれない。

他にも岸和田や泉南特有の方言や話し方は多く存在する。先程例に出した「しちゃーんじょ」の「じょ」などもそうであるし、「～やすい」と文末詞「ヤシ」の「シ」を強く発音するというのも特徴のひとつだ。間投助詞に「よ」や「よー」を多用し、「あのよー〇〇さんとこのよー娘さんがよー」というような文字で書くと間延びした話し方をする人が多いのも挙げられる。実際には標準語などと比較して大阪弁は早口になるため、泉南でも例外ではなく、このような話し方をしていてもそれほどゆったりしているという印象は受けない。

摂津・河内方言と比較すると、泉南方言はキツいだとか汚いという印象を持たれがちである。しかし、乱暴ながらもどこか人を受け入れるあたたかさのようなものがある。『カーネーション』を見る際には、ぜひ糸子やその周りに集まる岸和田の人の言葉をよく聞いていただきたい。そこに「岸和田らしさ」を見出してもらえると嬉しく思う。

第三章 ドラマと方言

第二章では『カーネーション』の中で用いられる岸和田方言について述べたが、実際に今の岸和田の人はドラマと同じ喋り方をしているかと言うと、そうではない。では、岸和田ことばの方言指導にあたった林英世さんが間違った岸和田方言を伝えたのか。それも違う。ドラマ内の方言と実際に話されている言葉が違う理由はふたつある。ひとつめは、『カーネーション』があくまで全国に向けたドラマであること。ふたつめが、時代の変化だ。

このふたつの理由について詳しく見ていく。まず、ドラマにおいて方言が用いられるようになったのはいつか。日本文学文理学部教授の田中ゆかりはメディアにおける方言の出現について、このように述べている。

一九五〇年代後半から六〇年代にかけて、ラジオドラマや、映画の中で使われている「方言」に対して、あれはニセである、嘘である、今で言うところの「なんちやって方言」である、という批判が相次ぎました。こういった批判に対するNHKの当時の回答の一つが、方言ドラマへの方言指導の導入でした。

(金水敏・田中ゆかり・岡室美奈子 (編)
『ドラマと方言の新しい関係 『カーネーション』から『八重の桜』、
そして『あまちゃん』へ』
(笠間書院 二〇一四年) より)

それまで、ドラマに登場する方言のほとんどは「らしさ」を追求したもので、「正確さ」は重要視されていなかったと考えられる。要するに、視聴者が「これは大阪らしい、大阪っぽい」と感じれば、それが必ずしも大阪で用いられていないてもよかつたのである。しかし、そのような「なんちやって方言」に対する批判が相次いだため、「正確さ」を重視したドラマをつくることに決めた。その嚆矢となったのが連続テレビ小説『おしん』である。『おしん』では初めてクレジットロールに方言指導が明示された

とあり、ここから「本格方言ドラマ」が幕を開けた。(注三)

この方言指導、『カーネーション』では先程少し触れた女優の林英世さん(注四)が担当しているのだが、単なる「大阪ことば指導」ではなく「岸和田ことば指導」となっている。第二章で一般的な大阪弁と岸和田方言は異なる点が多いということを述べたが、そうすると、もし岸和田が舞台の『カーネーション』に「大阪ことば指導」を導入したらどうなるか。関西人は方言にうるさいと言われることが多いのだがまさにその通りで、私も「そんな言葉使ってへんしい！」とバリバリの岸和田方言で抗議するだろう。このように、「本格方言ドラマ」からさらに進化し、地域ブロックや都道府県レベルの大括りな方言でなくその地域独自の言葉遣いに近づけた方言指導をつけたドラマを、田中ゆかりは「リアルさ追及方言ドラマ」と言っている。

方言ドラマの歴史を詳しく見て行けば、まだまだ様々な分岐や種類が存在するのだが、論点がずれるため今回は省く。ここからが本題であるが、まず次の会話を読んで欲しい。

A 「こんでどや、かいらしで」

B 「そんなんあかなし、ここらわるいわ。あんじよおしちゃるさかい、それどいて」

関西以外の人にとっては何ともわかりにくい会話であるが、私はこのような言葉を話すことこそしないものの、聞いてすぐ理解することはできる。この会話だけ聞いても理解ができ、さらに状況(Aさんが机の上に置物を乗せた、など)がわかれば、仮に談話テンポが早くても瞬時に理解することができる。この会話の意味としてはおよそこんな感じだ。

A 「これでどうだろう、かわいいよ」

B 「そんなのダメ、良くない (=似合っていない、変だなど)。ちゃんととしてあげるから、それどけて」

A Bの会話は実際に私の祖父母やその年代の方が岸和田で話している言葉である。もし全国放送のドラマにこのような実際の方言をそのまま取り入れたらどうなるか。何を言っているかまったくわからず、洋画を字幕なしで見ているような感覚に陥る人もいるかもしれない。また、ゆっくりなら理解できたとしても、止まることなくどんどん話が進んでいくドラマでは、様々な人物やストーリーを追いながら理解するのは難しい。加えて、一瞬でも理解が遅れると致命傷になることもある。例えば、一言が涙を誘う、そんな台詞がある。もしその台詞の理解がワンテンポ遅れてしまえば、理解しようと頭を回転させるその一瞬で感動は半減する。日本には、このようなその地域に関わる人しか理解できないような方言も多数存在する。特に顕著なのが沖縄方言や『あまちゃん』で海女さんたちが使っていたような東北弁であろう。これらの地域を舞台にすると、実際に使われている方言をそのままドラマ内に移すことは、不可能ではないが全国に向けて放送する以上現実的であるとは言い難い。さらに、役者の問題もある。役者が全員その方言を話せるとは限らない。大阪弁という広い範囲での指定ならまだ大阪・関西出身の役者ばかり起用することも可能かもしれないが、もっと細かい地域となると、それも難しい。林英世さんは『カーネーション』の裏話としてこのようなことを述べている。

俳優さんが「方言方言方言方言」で芝居ができなくなるのは困るんだと、現場が回らなくなるのは困るので、そのところは適度にお願いしますというご要望でした。

では、限りなく地域の言葉に近づけ、なお且つドラマを成り立たせるためにはどうすればいいか。まず注意しなければいけないこととして、「俚言」は用いないのが一般的である。俚言というのは共通語にない、方言特有の語彙のことだ。方言は文法・アクセント（イントネーション）・語彙のみつの要素から成り立っている。第二章で主に述べたのは文法についてだ。そのほかに序文でイントネーションが違うことを述べたが、これも標準語と関西弁などの方言を比較してもらえるとわかりやすい。最後に語

彙、つまり俚言についてだが、大阪弁の「おおきに」という言葉を思い浮かべてもらえるとわかりやすい。今でこそ「おおきに」が「ありがとう」という意味であることは全国に知れ渡っており、ドラマなどでも特に字幕などなしに用いられる言葉である。しかし、仮に「おおきに=ありがとう」であることを知らなかつたら、急におおきにという台詞が出ても、何が何だかわからない。これが俚言である。例に挙げたA Bの会話での「ここらわるい（こころわるい）」という言葉も泉州（主に泉州）のみでしか用いられない言葉だと思われるため、俚言であると言える。また、「どいて」（=どく、退く）という自動詞は標準語でも用いられる一般的な言葉であるが、本来この会話の流れでは「どけて」となるはずで、「どける」「退ける」という他動詞を用いるのが適切だ。つまり、標準語では自動詞「どく」他動詞「どける」になるところを、泉州（泉州）では自動詞も他動詞も同じ「どく」を用いている。このような、本来の意味で用いない言葉のことも俚言と言っていいかもしれない。ただし、文法の部分に属するという考えもある。

この俚言を用いてしまうと、話の内容がまったくわからなかつたり、違った意味に捉えられたりする可能性が高い。そのため、ドラマや映画などでは基本的に俚言は用いない。どうしても俚言を用いたり話の内容が理解しにくい・理解するのに時間が掛かる方言を用いたりしたいときにはテロップで標準語を表示したり方言と標準語を並べて発言するという手法（例「おおきに、ありがとうな」）もあるが、これにもまた問題がある。方言を用いる際に標準語を表示するテロップは洋画における字幕と同じように考えることができる。その場合、次のような問題が起りうる。

- ・一度に表示できる情報量が決まっている
- ・複数の人間が同時にしゃべる場面に対処できない
- ・画面と字幕のタイミングが合わないことがある
- ・目が字幕に集中してしまう
- ・目が悪いと見えない
- ・見た目に邪魔になることがある

(Web サイト「ROT OF MOVIES 字幕と吹き替え」より
方言のテロップとも関連することのみ引用)

「一度に表示できる情報量が決まっている」というのは、最後の項目「見た目に邪魔になることがある」ともつながる。画面すべてをテロップで埋めてしまうとかなりの情報を表示することはできるが、それではドラマが成り立たない。「目が字幕に集中してしまう」というのは、台詞ばかりテロップで追ってしまい、ドラマの内容が頭に入ってこなかつたりする。また、登場人物の表情の変化であったり、一瞬の目配せのような、映像の細かい部分を見逃してしまう可能性も高い。また、「画面と字幕のタイミングが合わないことがある」というのは、単純に制作側のミスで映像と文字が合っていないこともしばしばあるが、それは大して問題にはならない。問題となるのは次のようなことだ。

そして字幕には致命的な欠陥を生じる場合があります。
たとえばホラー映画の場合で、ある登場人物がセリフをしゃべっている最中にショッキングな場面転換があったとします。

基本的に字幕は画面の人物が口を開いた瞬間にある程度画面の人物のしゃべるセリフを先取りして表示されます。

そのため、セリフの途中に場面転換がある場合は、「わたしは昨日ここで——」のように、ダッシュ記号が表示されてしまうのです。

つまり、場面転換が起きる前にそれを予測できてしまうという、致命的な欠点が出てくるというわけです。

これは字幕が登場人物の話す速度に合わせて表示されるのではなく、一文やある程度まとまって表示されることによって起こる問題だ。映画やドラマにおいては一大事である。このような問題が起りうるため、方言が

わからないならすべてテロップを表示すればいい、というわけにもいかないのだ。

また、余談になるが、逆にこのテロップを利用した例も挙げたい。『カーネーション』と同じNHK連続テレビ小説の『あまちゃん』（注五）だ。『あまちゃん』の中で、東京から東北にやってきたヒロイン・アキが海女クラブのメンバーと初めて対面するシーンで、海女さん達の強い東北弁にアキはちんぶんかんぶんといった様子が描かれている。この場面でテロップが表示されるのであるが、ここでのテロップは視聴者がドラマの内容を理解するために設けられたものではない。本来方言を理解する助けとして使用するテロップを用いることによって、方言のわからなさを表現しているのだ。

これは完全シナリオ集の中にも書かれているんですけれども、ト書きとして、「(*) 解読できないほどの訛りで標準語の字幕がつく」といったような指示が示されています。この演出については『あまちゃん』の演出担当チーフの井上剛さんが、エッセーの中で次のように述べています。「何しろアキには東北の言葉が外国語のように鮮明に響く必要があるから、字幕を付ける演出は有効だったし、その後も訛りが彼女のアイデンティティになるわけだから、ここで『*』を示した意味は大きい」と。

（金水敏・田中ゆかり・岡室美奈子（編）

『ドラマと方言の新しい関係 『カーネーション』から『八重の桜』、

そして『あまちゃん』へ』

（笠間書院 二〇一四年）より）

ドラマをよりリアルにするために、その地域以外の言葉を省くというのもひとつの手である。現実と違い、ドラマなどフィクションではすべてのことに意味があるととらえられる。大阪で標準語を話している人がいれば、普通ならば「この人は標準語圏から来たのかな」くらいで特に気に留めない。しかし、フィクションではこれは何かのフリであると感じられるのが一般的で、何か理由があつて標準語で喋っている、喋らされているのだと

うと考える。だから、実際には岸和田の人が京都など他の地域から伝わった言葉も用いていたとしても、それを入れてしまうと「この人物は実は京都から来ており、今後の物語がそのことに触れられるのではないか」という誤解を生むことにもなる。

ここでもひとつ、『カーネーション』に関する林英世さんの言葉を紹介しよう。

だけどもいわゆる「～してはるわ」とか「～でおります」とか「でんがな、まんがな」とか、西宮なので神戸の方に近い言いまわしも多い。そういうものは排除して岸和田弁を作っていく。正しい岸和田弁を当てはめていくというよりは、『あまちゃん』じゃないけど、ドラマの中での岸和田と言う地域を創っていかなければならぬんすよ。

ということは、大阪じゃないなど。京都じゃないぞ、神戸でもないなど。あ、ここは岸和田か！ と言われるような構造を打ち立てるといいますか。だから敬語はやめたいですと。「してはる」とか「してはった」。もしかしたら五軒屋町なんかはお商売しているので、使っていたかもしれない。城下のいいところは絶対使っていた、京都言葉が入ってきていたと思うんですが、それを入れてしまうとぼやけるので嫌ですと。

(林英世「演劇との30年～ドラマ『カーネーション』との出会いを経て」
同窓会総会講師寄稿)

大阪には「ハル」「ヨル」という便利な敬語がある。「してはる」などは京都の言葉として馴染み深いと思うが、大阪でも広い層の人が用いている。例えば、部活の先輩が言った言葉を友達に伝えたいとする。「先輩が言ってたで」では先輩に失礼な感じがするし、「先輩がおっしゃってたで」というのも何か奇妙な感じがする。こんな時に用いられるのが「ハル」である。「先輩が言って（言うて）はったで」というと、先輩への敬意も伝わるし、あまり固くならない。どういう場面で使うかは人それぞれだが（先生に丁寧語で話す子どももいれば、友達に対するものと同じような話し方をする子どももいると言った感じだ）、大阪に住んでいる人のほとんどが

用い、少なくとも聞いたことがあるはずだ。これを林英世さんは、岸和田でも用いていた可能性が高いと述べている。実際には岸和田をはじめ泉南にはこのような「ハル」「ヨル」はほとんど存在しない。聞いたことがないという人も多く、私もその一人であった。だから、高校に入った際友達や先輩が用いる「ハル」「ヨル」に最初は驚いたが、すぐにこの便利な「やわらかい敬語」を用いるようになった。このことを同じ中学の友人に話すと、友人達も同じような経験をしたのだそうだ。このように、岸和田では比較的方言が弱く大阪に近い話し方をする若年層であっても「ハル」「ヨル」にはほとんど馴染みがない。もちろん林英世さんが述べているように商売をしている人や岸和田以外の人と交流を持っていた人は用いていた可能性もあるが、岸和田の大半の人は用いていなかつたのではないかと思われる。

話が逸れてしまったが、林英世さんは「ハル」「ヨル」を岸和田でも用いられていたと考えているようであるが、あえてそれを省いたと述べている。岸和田で実際に用いていたとしても、もともと岸和田で用いられておらず他の地域から伝わった言葉をドラマに組み込むと、地域が曖昧になるとえたためだ。「岸和田と言う地域を創っていかなければならない」とおっしゃっているように、岸和田そのものである必要はないということだ。いかに「岸和田に近づけるか」というよりも、いかに「岸和田らしくするか」を大事にしたのだととも言える。これは第一章「『カーネーション』とだんじり」の章末で述べたこととも重なるのではないだろうか。実際とは違ったものであったとしても、「岸和田らしい」と感じができるのであれば、それらを取り入れていくという考えである。また、これは方言ドラマの流れを遡っているとも考えられる。この「正確さ」ではなく「らしさ」を重視するというのは、この章のはじめの方で述べた「なんちやつて方言」に近い。この「ハル」「ヨル」の場合は実際に用いていなかつたものをドラマでも用いなかつたわけであるから問題はないが、この「らしさ」をさらに重視したドラマがつくられたとしたら、視聴者がどのような反応をするのかというのも気になるところである。

また、ドラマと実際の言葉遣いが異なるもうひとつの理由として、『カ

『カーネーション』の舞台が主に大正から昭和であることが挙げられる。古典の時代から現在まで、様々な要因や法則にのっとって言葉が変化しているが、ここでは時代の移行による言葉の変化については触れない。ここで問題にするのは、メディアの出現についてだ。

『カーネーション』糸子の家は商店街にあるのだが、同じ商店街の中に甲本雅裕さん演じる木之元栄作が営む電気屋がある。『カーネーション』では糸子と岸和田の人々との交流も多く描かれており、この電気屋も例外ではなく、小原家がここでラジオやテレビなどを購入しているシーンも描かれている。

テレビやラジオが普及する以前、方言を話す地域では、標準語を日常的に聞くためには身の回りに標準語を話す人がいる、もしくは標準語を話す地域に行くしかなかった。引っ越しなど長期の移動にしても、旅行など短期の移動にしても、今より容易ではなかった時代である。そのような時代では、標準語に触れる機会がないため、自分の話す言葉と身近にいる人が話している言葉がすべてになる。

現代の日本では、私たちはテレビやラジオなどで日常的に標準語を耳にしている。そのため、普段方言を用いている私達でも標準語を真似して話すことが可能だ。しかし、それは幼少期からテレビやラジオで標準語を聞いていたからであると言える。また、そもそも言葉を学ぶために用いていた玩具や子ども向けテレビ番組が標準語であったため、言葉を習得する時期に、ふたつの言語が身の回りにあったとも言える。このことから、現在の方言を用いる中年層や若年層は、標準語と方言の両方を理解し話せるバイリンガルのようなものだと考えられる。それに対して、現在の老年層は言語を習得する時期にテレビが普及していなかった人たちである。そのため、標準語を聞き取ることはできても、話すことは難しいとする人も多い。

今、方言を話すどの地域でも、老年層に比べ若年層の方言は弱くなっている。それこそ、前述した標準語を聞き取れるが話せないということの逆

で、同じ地域に住んでいる高齢の方が話す方言を聞き取ることはできるが、自分がそれを話すことはないといったようなものである。その理由はやはりテレビやラジオの普及が大きく、言語が同一化してきていると言える。もちろん、近い未来に方言がすべてなくなり、日本語を話す人がひとり残らず標準語を話すことになると言っているわけではない。だが、方言が弱くなり、その地域に住んでいない人にも理解しやすくなっているのは事実であり、そのような未来が訪れる可能性もある。標準語という基準の言語が設定され、それがいつでもどこでも聞ける環境にある以上当然の流れなのかもしれない。しかし、今はチャンスもある。方言を用いるドラマなどが増えているのも、「なんちゃって方言ドラマ」から「本格方言ドラマ」に移行したのも、方言が注目されてきているからだ。また、地域活性化や地域振興の動きも活発になっている。ゆるキャラの出現・人気もそれらに助長していると言えるだろう。今ここで方言の役割や重要性が見直されれば、方言を残そうとする動きもさらに活発になる可能性が高い。方言に関心を持つ私としては、どうかこの動きが大きくなるのを祈るばかりである。

結論

ここまで岸和田について見てきたが、結局「岸和田らしさ」とは何なのだろうか。私は、それは「人とのつながり」「地域とのつながり」であると思う。

現代の日本は、地域のつながりが薄れ、近所付き合いも希薄化してきている。特に都会で顕著に現れているが、地方にも当てはまることである。インターネットの普及や核家族の増加、プライバシーや犯罪に関することなど、要因はいくつも挙げられる。岸和田も例外ではない。少しずつ地域や人と人との関わりが薄れ、地域活動の形が変化してきていることも事実である。これは時代の流れとして仕方がないことだとも思う。しかし、岸和田が他の地域と異なるのは、だんじりの存在である。もっと正確に言えば、岸和田におけるだんじり祭りの大きさ、その存在感である。だんじり祭りが他の祭りと違うのは、地域のみんながそれぞれ役割を持っていることだ。花火大会であれば大半の住民は見物するだけであるし、寺院や神社の祭りや行事においても、ほとんどの場合住民は受け身であると言える。しかし、だんじり祭りは違う。町の男は責任者・曳き手・前梃子・後梃子・大工方・鳴物など、それぞれの立場で祭りを盛り上げる。女は家の男や遠くからやってくる親戚のために、たくさんの関東煮（＝おでん）やくるみ餅をこしらえる。子どもたちも祭りに参加し、糸子ではないが、いつか自分も「大工方になっちゃうでー」と意気込むのである。また、見物客もなくはない存在だ。だんじりを見守り、時に歓声を上げ、時に嘆息をもらす。この一体感はライブやコンサートなどに近いものがある。このように、だんじり祭りは全員が参加できる「システム」を持っている。特に岸和田のだんじり祭りは規模が大きいため、市全体を巻き込んだ祭りとなる。だから、地域が一丸となり、祭りを通して地域や人と関わることができるのであろう。

また、岸和田方言は岸和田の人が地元を大切に思っていることの表れであると思う。『八重の桜』のヒロイン八重が地元・会津を離れても会津の方言を用いることから、それが八重のアイデンティティであると同時に、八

重が会津を大切に思っていることが窺える。『あまちゃん』ではアキが北三陸市の方言を獲得するが、それは自分の好きな土地に馴染む、好きな土地やそこにいる人との一体感を味わうためでもあると考えられる。方言はその土地との結びつきが強い。そのため、方言が未だに根強く残っているというのは、自分達の地元に誇りを持っているからではないかと思う。また、『あまちゃん』のアキのように、方言という共通の言語を用いることで、岸和田や岸和田の人と関わろうと潜在的に意識しているのではないだろうか。

現在、「岸和田らしさ」を象徴するだんじり祭りは多くの問題を抱えている。少子化やだんじり離れによる曳き手不足や事故による死傷者、だんじりの破損。また、祭りの雰囲気に流されて公序良俗に反する行いが多いことや資金不足が深刻になってきてることも挙げられる。時代の流れと言ってしまえばそれまでなのだが、私はこのだんじり祭りという素晴らしい伝統を残していくたいし、同じように考えている人も本当に多いことだろう。最後に、『そうりや岸和田—伝統と変革のまち』の一節を引用しようと思う。

私は、町衆のエネルギーが一気に爆発するだんじり祭りが好きである。まちが一つになるだんじり祭りが好きである。岸和田が岸和田の誇りを失わないために、素晴らしいアイデンティティを發揮するために、だんじり祭りは永遠に続いて欲しい。

(大阪自治体問題研究所／岸和田市地域調査研究会（編集）
『そうりや岸和田—伝統と変革のまち』(自治体研究社 一九九三年) より)

まさに、私と同じ想いである。だんじり自体ももちろん好きだが、やはり岸和田で行われるだんじり祭りだからこそ意味があるのだ。岸和田が岸和田らしくあるために、だんじりを、方言を、地元岸和田を「誇らしく思う気持ち」を忘れないようにしたい。そして、その「誇り」こそが「岸和田らしさ」と言えるのではないだろうか。

(注一) 連続テレビ小説（朝ドラ、連ドラとも呼ばれる）とは、一九六一年からNHKで放送されはじめた月曜から土曜までの朝の時間帯のドラマのこと、現在はNHK東京とNHK大阪が半年ごとに制作・放送している。

(注二) 祇園祭は京都市東山区の八坂神社の祭りで、天神祭・神田祭と並ぶ日本三大祭りのひとつに数えられる。貞觀十一年（八六九年）に疫病が流行したことを牛頭天王（ごずてんのう）の祟りであるとし、鎮めるために行われたとされている。

(注三) 初めてクレジットロールに方言指導が明示されたのは一九八三年（昭和五八年）放送開始の『おしん』であるが、方言指導が定着したのは一九八五年（昭和六〇年）に放送された『いちばん太鼓』からである。

(注四) 岸和田市出身の女優で、現在はライターズカンパニー田畠富久子事務所に所属している。『カーネーション』での方言指導のほかにもNHK連続テレビ小説の数作品に女優として出演しており、『カーネーション』にも新聞記者の役で登場している。

(注五) 二〇一三年（平成二五年）度上半期に放送されたNHK連続テレビ小説。ヒロイン・天野アキが母の故郷である岩手県北三陸市を訪れた際に海女さんの存在を知り、様々な出会いを通じて成長し、アイデンティティを確立していくというストーリーである。

参考・引用文献等

- ・木村清弘『だんじりが百倍楽しめる本』(一九九八年)
- ・『NHK ウィークリーステラ』十／七号(二〇一一年一〇月七日)
- ・大阪自治体問題研究所／岸和田市地域調査研究会(編集)
『そうりや岸和田—伝統と変革のまち』(自治体研究社 一九九三年)
- ・若松均『泉州だんじり談義 十三夜ものがたり』(一九八一年)
- ・泉田祐志・万屋誠司・江弘毅(筆者)、江弘毅(編者)
『岸和田だんじり讀本』(二〇〇七年 株式会社プレーンセンター)
- ・金水敏・田中ゆかり・岡室美奈子(編)
『ドラマと方言の新しい関係 『カーネーション』から『八重の桜』、
そして『あまちゃん』へ』
(二〇一四年、笠間書院)
- ・真田信治(監修)、岸江信介・中井精一・鳥谷善史(編著)『大阪のことば地図』(二〇〇九年、和泉書院)

- ・「だんじり eo Special Edition」<http://eonet.jp/danjiri/index.php> (閲覧日:二〇一四年十二月十五日)
- ・「NHK連続テレビ小説一覧」<http://www9.nhk.or.jp/asadora/> (閲覧日:二〇一四年十二月十五日)
- ・Webサイト「ROT OF MOVIES 字幕と吹き替え」
<http://www14.ocn.ne.jp/~walkon/movie/mspecial/special08.html> (閲覧日:二〇一四年十二月十五日)
- ・林英世「演劇との30年～ドラマ「カーネーション」との出会いを経て」
同窓会総会講師寄稿
http://kishikou.net/sokai_after.html (閲覧日:二〇一四年十二月十五日)

平成二六年度卒業制作

「近現代の大坂が舞台の小説の読み比べ」

C・S

目次

はじめに	3
第一章 あらすじ	5
第二章 作者の出身地と作品	11
二・一 出身地と作品	11
二・二 作品中の大阪弁	39
第三章 「小説の大阪」と「実際の大阪」	50
おわりに	66
【注】	68
参考文献・U R L	71

はじめに

私は大阪で育ち、大阪が好きなので大阪が舞台の小説を作家たちが実際にどのように小説に大阪を描いたのかを読み比べてゆく。実際に私も大阪が舞台の小説を大学二年次に書いたことがあるのだが地の文、セリフ、登場人物の心情の描写のそれぞれを大阪弁で描くのか、標準語で描くのか、使い分けを考えることに苦戦した。また、コテコテの大げさな大阪弁を使うのか、私が普段から話すときに使う大阪弁を使うのかなども悩んだ。悩んだ結果、コテコテの大げさな大阪弁を登場人物のセリフに使うことにした。そのほうが、実際はともかく世間の大阪のイメージに合っていると思ったことと、コテコテの大げさな大阪弁を使ったほうが、セリフに注目して読んでもらえ、さらに入情味に溢れた大阪という土地柄が伝わりやすくなるのではないかと考えたからである。そして、このときに大阪を舞台に小説を描いている、または描いたことがある作家も私と同じようなことをしているのではないかと考えた。同じことというのは、「実際の大阪」と「小説の大阪」を描き分けることである。

今回は大阪が舞台の近現代小説の特に“現代”に焦点を当て小説を読んでゆく。条件として、第一に当たり前だが大阪が舞台の小説であること。話の流れで、東京が出てきたりしても軸は大阪である小説のみを読んでいった。兵庫が舞台の有川浩が描いた小説『阪急電車』や京都が舞台の森見登美彦が描いた小説『夜は短し 歩けよ乙女』なども関西が舞台であったが、大阪が舞台の小説ではないので除いた。第二に、内容も地名も現代でもわかる、また時代なども現代に近い小説であること。そのため、難波利三が描いた小説『てんのじ村』や、大阪が舞台の小説として有名である織田作之助が描いた小説『夫婦善哉』や宮本輝が描いた小説『道頓堀川』、『泥の河』は除いた。『てんのじ村』に出てくる天王寺は、現在廃止され大阪市の一部となっており、『道頓堀川』や『泥の河』は作中に馬に荷物を引かせる描写があり、出版年としては現代の小説なのだが、描いている時代が戦後の昭和である

ため除いたのである。最後に、一作家一作品だけを読むこととした。同じ作家の小説を何作品も読むのではなく、たとえシリーズ化していても一作品のみと決めた。様々な作家の大坂が舞台の小説を読もうと思ったということもあるが、作家自身が自分なりの大坂のイメージというものをそれぞれが持っていてそのイメージに基づいて描いているだろうと考えたからである。イメージというのはすぐに変わるものではないし、そのイメージこそが大阪が舞台の小説を描く核となる部分であり、他に大阪が舞台の小説を描いていても通ずるものであると考えたからである。これらの三つの条件を下に読み比べ、論じてゆく。

まず、第一章ではそれぞれの小説のあらすじを紹介する。

第二章では、作者の出身地と簡略な情報を見る。私は大阪出身の作家、または大阪に住んだことのある作家の方が、大阪を身近に感じ、大阪が舞台の小説を描くことが多いように思ったので実際にそうか確認しておく。また、大阪弁の使い方にも注目していく。コテコテの大げさな大阪弁を使っているのか、それとも現代の私たちが使っているような大阪弁を使っているのかその違いも比べてゆく。

第三章では、登場人物や人柄の描写、風土や風景の描写などを比較してゆき、「小説の大坂」について論じてゆく。そして、「小説の大坂」を踏まえた上で、「実際の大阪」とは違うのではないかということを述べ締めくくる。

第一章 あらすじ

●池井戸潤『オレたちバブル入行組』(二〇〇四年発表)

一九八八年日本がバブルの絶頂に向かう中、半沢直樹は慶應大学を卒業し、産業中央銀行に内定をもらい入行する。しばらくして、産業中央銀行は、東京第一銀行と合併し、東京中央銀行というメガバンクになる。さらに十数年後、大阪市西区にある東京中央銀行大阪西支店で、半沢は融資課長をしていた。ある日、出世を急ぐ支店長の浅野匡のごり押しで、五億もの融資を強行した西大阪スチールが倒産し、浅野は、その全責任を半沢に押し付けようとする。五億の融資額を回収しなければ出向間違いなしの半沢は、竹下金属の社長と手を組み回収に奔走する。調べていくうちに、浅野と社長東田満の繋がりから計画倒産だと気づき、浅野を追い詰め、東田の隠し財産を差し押さえることに成功する。そして半沢は、銀行に入った本当の目的であった父親のリベンジを果たし、エリートしか入ることができない東京中央銀本店営業第二部で次長のポストに就く。

●瀬尾まいこ『戸村飯店 青春100連発』(二〇〇八年発表)

大阪の超庶民的中華料理店、戸村飯店の二人息子の男前で何でも器用にそつなくこなすが、店や戸村飯店の常連とは積極的に関わろうとしない兄ヘイスケと、不器用だが店の手伝いは積極的にやり、クラスでの人望も厚い弟コウスケ。ヘイスケは高校を卒業し、小説家を目指すという嘘の理由で上京する。長男がいなくなり、コウスケは自分が戸村飯店を継ぐつもりで残りの学校生活を精一杯楽しんだ。しかし、父親に店は継がせない、と三者面談のときに言われ大急ぎで受験勉強をし、見事横浜の大学に合格する。一方、コウスケは生まれ育った大阪という土地や特有のノリになじもうとしてもなじめず本当は上京したのだが、いざ上京してみて、自分が思

ったより関西人の心を持っていると気付き、一年後故郷・大阪に帰っていく。

●田辺聖子『ジョゼと虎と魚たち』(一九八五年発表)

大坂に住む足が悪いジョゼと大学を出たばかりの恒夫の新婚旅行から始まる。二人の出会いは、祖母が目をはなした隙に見知らぬ男がジョゼの車椅子を坂の上から押し、それを受け止めたのが恒夫であった。そこから、ジョゼと祖母の家を出入りするようになり、恒夫が家に出入りしない期間に祖母が亡くなり、引っ越しをし苦労している様子のジョゼとの久しぶりの再会に枕を交わした二人。籍も入れず、式も挙げず、恒夫の両親に報告もしていないが、新婚旅行で九州の海底水族館に行け、二人でホテルに泊まり「今」は幸せを感じるジョゼであった。

●田村裕『ホームレス中学生』(二〇〇七年発表)

中学二年の一学期の終業式の日、父親は家族の解散宣言をする。田村少年は吹田市にある「まきふん公園」で暮らし、一か月ほどたったとき、クラスメイトの川井よしやと会い、家で暮らすようになる。やがて、川井の両親や近所の人、同級生の親などが話し合って、兄妹三人のためにアパートを借りてくれ、生活保護の手続きもしてくれる。周りの大人たちに支えられ、中学を卒業し、高校の入学試験も突破。高校生活の中で、生きることの楽しみを見いだせなくなるが、担任の先生や同級生に支えられ、無事に卒業。高校三年生のときに通い始めたN S Cで、現在の「麒麟」の相方・川島明と出会う。芸人として第一歩を踏み出した田村少年は、父親には感謝し、「いつか、僕を見て周りの人が、僕ではなく、お母さんことを褒めてくれるような立派な人間」を目指していく。

●津村記久子『エヴリシング・フロウズ』(二〇一四年発表)

ヒロシは中学三年生。離婚した母親と祖父と祖母と大正¹で暮らしている。絵を描くのが好きだが、自分よりも上手い女子の増田の存在を気にしていて、ソフトボール部の女子の野末のことが気になっている。クラス替えがあり、ヤザワと仲良くなる。梅雨前に父親が死んでしまい、夏休み前にはヤザワに嘘の悪い噂が広がり、間中という男子生徒が原因で自転車が盗まれ、ヤザワが誘拐されリンチされる大事件も起こるが解決する。そして、中学最後の文化祭に向けて、ヒロシ、ヤザワ、野末、増田、そしてソフト部の大土居が、何故か大土居の家で一緒に準備作業をすることになる。大土居には小学一年の妹かえでがいる。ひょんなことから大土居の義父がかえでに触っているということを大土居から聞き、ヒロシはなんとか助ける。せっかく皆と仲良くなつたが、そこからは受験が本格化し、皆がバラバラの進路に進み高校生になる。

●西加奈子『通天閣』(二〇〇六年発表)

冬の大坂ミナミ。主人公は、夢を失いつつ町工場で働く中年男と恋人に見捨てられそうになりながらスナックで働く若い女。中年男は昔別れた連れ子の事に引きずる後悔で家庭を持つことを諦め、他人との接触を極力避けて深く関わる人もいない。女は同棲していた恋人マメが留学したこと、夜の寂しさを紛らわすためスナックで働き始める。2人共、心の中で悪態を吐くばかりのダメ人間である。八方ふさがりに見える二人は、周りの喧噪をよそに、さらに追い込まれていく。ところが、冬のある夜、通天閣からオカマが飛び降りようとしたときに死にたいと思っていた男はオカマに生きて欲しくて「好きやああ」と叫ぶ。同じく死にたいと思っていた女はそれを聞き、アホらしくなり、生きる勇気をもらう。二人は気付かなかつたが、実は女は男の昔別れた連れ子の雪であつた。

● 東野圭吾『新装版 浪速少年探偵団』(一九八八年旧版発表)

主人公竹内しのぶは、二五歳、独身、短大卒だ。大阪の大和川近くにある大路小学校六年五組担任の教師である。ちょっと見は丸顔の美人だが、口も早いし手も早い。そんなしのぶ先生が殺人事件や生徒たちのいざこざに巻き込まれるも次々に事件を解決してゆく。「しのぶセンセの推理」、「しのぶセンセと家なき子」、「しのぶセンセのお見合い」、「しのぶセンセのクリスマス」、「しのぶセンセを仰げば尊し」という構成になっている。

● 万城目学『プリンセス・トヨトミ』(二〇〇九年発表)

舞台は、大阪市にある空堀商店街である。会計検査院の第六局に在籍する調査官の松平、鳥居、旭が東京から大阪に実地調査へ訪れる。「社団法人O J O」という組織に松平が連れて行かれた場所は、大阪城の地下にある「大阪国議事堂」だった。大阪国の存在と豊臣家の末裔の「王女」を大阪国の男が守っていることを知る。一方、女子になりたい主人公真田大輔がセーラー服で登校したのをきっかけに暴力団組長の息子である蜂須賀からいじめを受けるようになり、怒った幼馴染橋場茶子が組事務所に殴りこみに行き、大輔と茶子は警察に拘束される。会計検査院が大輔と実は「王女」の茶子を拘束したと勘違いしたO J Oは、大阪城が赤く染まる「合図」と「16」という文字が発せられる。大阪は五月末日の木曜一六時都市機能を完全停止し、府下の男が全員大阪城に集合する。会計検査院と大阪国の談判が開始され、大阪国が勝利する。そして、すべては旭に仕組まれたことで、最後は実は大阪の女も大阪国のことを行っているが知らないふりをしていて、そしてまたそれぞれの日常が始まる。

●宮本輝『星々の悲しみ』(一九八一年発表)

主人公のぼく(志水靖高)は、大学受験に失敗した浪人生。梅田の予備校に通うも数日も続かず、イケメンで頭のいい有吉、顔は良くないが努力家の草間の二人と出会い、友人になる。馴染みの喫茶店〈じやこう〉に飾られている絵画「星々の悲しみ」を悪戯心から盗み出す三人。絵画には、葉の繁った大木の下で、麦わら帽子を顔に載せ、両手を腹のところに置いて眠り込んでいる少年が描かれており、初夏の昼下がりらしい陽光がまわりを照らしていた。ぼくは受験勉強がいっこうに渉らず、中之島図書館でフランス文学とロシア文学の小説を読み耽り時間は過ぎていく。対照的に、草間はこつこつと勉強していた。腰のだるさを訴え始めた有吉は、まもなく十九歳という若さで癌のため亡くなる。そして、新聞に八ヵ月経った今更〈じやこう〉の絵画が消えたことが新聞に載り焦ったぼくは、後日早朝、妹の加奈子とともに〈じやこう〉の店先にそっと絵画を返しに行った。

●森絵都『この女』(二〇一一年発表)

阪神・淡路大震災による混乱の中、小説の原稿は郵送先で書類の中に紛れて所在不明となる。その原稿が一五年後発見された。大阪の釜ヶ崎の簡易宿(ドヤ)に住み、日雇い労働者の青年甲坂礼司が、小説代筆をきっかけに知り合いになった神戸大学に通う大輔から執筆を頼まれる。その依頼主は、関西を拠点にして店舗展開をしている「ウエストホテル」の代表取締役社長だった。社長夫人二谷結子の生い立ちを小説として書くことを三〇〇万円で頼まれる。しかし、結子は、次々と嘘を繰り返す。彼女は父親が亡くなった後、母子で釜ヶ崎を牛耳るパチンコチェーンのオーナー桜川の愛人寮で暮らしていた過去を持っていた。そして実は、二谷は有力政治家たちと組み、釜ヶ崎の再開発計画のため、釜ヶ崎で有力者の桜川が邪魔になつたため、小説を依頼したことがわかる。

甲坂の小説が釜ヶ崎から日雇労働者を一掃する計画の一部に組み込まれていたことに気づき、阻止するため、小説を書き上げるが二谷には渡さない。そして、障害を持っているが結子と東京でやっていこうと決意する。しかし、甲坂は直後の震災によって行方不明者として消息を絶つ。

第二章 作者の出身地と作品

※作者情報は主に書籍の著作者欄を参考にした。その他にもホームページの直木賞のすべて、咲くやこの花賞、織田作之助賞、田辺聖子文学館、The Teru's Club、西加奈子、森絵都：公認ファンクラブ、Wikipediaに基づいて書いた。

二・一 出身地と作品

● 池井戸潤（いけいど じゅん）

一九六三年岐阜県生まれ。慶應義塾大学文学部人間関係学科、法学部法律学科卒業。

一九八八年、旧三菱銀行ⁱⁱに入行。退社後、コンサルタント業のほか、ビジネス書の執筆を手がける。一九九八年『果つる底なき』で第四十四回江戸川乱歩賞受賞し、作家デビューする。『オレたちバブル入行組』、『オレたち花のバブル組』が原作の「半沢直樹」ⁱⁱⁱが二〇一三年テレビドラマ化され大反響を呼んだ。

●瀬尾まいこ（せお　まいこ）

一九七四年大阪府大阪市生まれ。大谷女子大学文学部国文科卒業。三重県の高等学校や京都府の中学校などで国語講師を九年務めた後、二〇〇五年に教員採用試験に合格し、京丹後市立久美浜中学校に着任する。そして、二〇一〇年には相楽東部広域連合立和東中学校に転勤。二〇一一年に退職するまでは中学校で国語教諭として勤務する傍ら執筆活動を行なっていた。二〇〇一年に『卵の緒』で第七回坊っちゃん文学賞大賞を受賞し、翌年デビューする。二〇〇九年『戸村飯店 青春100連発』で坪田譲治文学賞を受賞する。二〇一三年咲くやこの花賞^{iv}文芸その他部門を受賞する。現在、大阪府東大阪市在住。

●田辺聖子（たなべ　せいこ）

一九二八年大阪府大阪市生まれ。桐蔭女子専門学校^v国文科卒業。在学時は短歌クラブに入っていた。また、大阪文学学校^{vi}研究科も卒業している。一九五六年『虹』で大阪市民文芸賞を受賞する。一九五八年最初の単行本『花狩』を刊行する。一九六四年『感傷旅行』で第五〇回芥川龍之介賞。一九九五年紫綬褒章、二〇〇〇年文化功労者、二〇〇八年文化勲章など数々の栄典を授与されている。二〇〇九年には、伊丹市名誉市民も授与されている。『ジョゼと虎と魚たち』は二〇〇三年一二月に妻夫木聰主演で映画化されている。他にも大阪が舞台の小説では『言い寄る』、『苺をつぶしながら（新・私的生活）』、『おかあさん疲れたよ』なども描いている。

●田村裕（たむら ひろし）

一九七九年大阪府吹田市生まれ。一九九九年一〇月、川島明とともに漫才コンビ、麒麟を結成する。二〇〇七年に自身の幼少時代から相方との出会いまでを記した自伝『ホームレス中学生』を発表。本著は、二〇〇万部以上を売り上げ、その爆発的な人気からコミックスは二〇〇八年一月に発売され、ドラマは同年七月に、フジテレビ系列の『土曜プレミアム』内で放送された。そして同じく同年一〇月に東宝の配給により映画を公開し、一世を風靡した。

●津村記久子（つむら きくこ）

一九七八年大阪府大阪市生まれ。大谷大学文学部国際文化学科卒業。二〇〇五年『マンイーター』（『君は永遠にそいつらより若い』を改題）で太宰治賞を受賞しデビューする。二〇〇八年咲くやこの花賞文芸その他部門を受賞する。二〇〇九年『ワーカーズ・ダイジェスト』で第二八回織田作之助賞^{vii}受賞する。同年『ポトスライムの舟』で第一四〇回芥川龍之介賞を受賞。他にも大阪が舞台の小説では『ワーカーズ・ダイジェスト』、『カソウの行方』なども描いている。

●西加奈子（にし かなこ）

一九七七年イランのテヘラン生まれ。エジプトのカイロ、大阪府堺市（現南区の泉北ニュータウン）で育つ。関西大学法学部卒業。二〇〇四年『あおい』でデビューする。二〇〇五年、二作目の『さくら』がベストセラーとなる。二〇〇七年『通天閣』で織田作之助賞を受賞する。二〇一一年咲くやこの花賞文芸その他部門を受賞する。他にも大阪が舞台の小説では『円卓』、『地下の鳩』などを描いている。現在、東京都在住。

●東野圭吾（ひがしの けいご）

一九五八年大阪府大阪市生野区生まれ。（本籍は東区玉造・現中央区である）。大阪府立大学工学部電気工学科卒業。一九八五年に『放課後』で第三回江戸川乱歩賞を受賞し、小説家としてのキャリアをスタートさせる。一九八六年三月に上京、以後は専業作家としての道を歩むこととなる。他にも大阪が舞台の小説では、『白夜行』や『浪速少年探偵団2』などがある。『白夜行』は二〇〇六年に山田孝之主演でTBS系列にてドラマ化され、二〇一一年に映画化された。また、ガリレオシリーズ^{viii}などもテレビドラマ化、映画化されており人気である。

●万城目学（まきめ まなぶ）

大阪府大阪市生まれ。京都大学法学部卒業。二〇〇六年第四回ボイルドエッグズ新人賞を受賞した『鴨川ホルモー』でデビューする。『鹿男あをによし』で第一三七回直木三十五賞候補となり、二〇〇八年、同作品がドラマ化された。二〇〇九年春、『鴨川ホルモー』が映画化され、話題になる。二〇〇九年『プリンセス・トヨトミ』で第一四一回直木賞候補となり、同年咲くやこの花賞文芸その他部門を受賞する。二〇一一年には『プリンセス・トヨトミ』が映画化もされた。現在、東京都在住。

●宮本輝（みやもと てる）

一九四七年兵庫県神戸市弓木町二丁目六番地に生まれる。追手門学院大学文学部卒業。幼少期から引越しを繰り返しており、愛媛県、大阪府、富山県に転居している。結婚を機に兵庫県伊丹市に転居する。一九七七年自身の幼少期をテーマにした小説『泥の河』で第一三回太宰治賞を受賞し作家デビューする。翌年一九七八年には『螢川』で第七八回芥川龍之介賞を受賞している。この二作に『道頓堀川』を加えた「川三部作が代表作」といわれている。宮本輝は自身の体験を小説の題材としていることが多く、今回とりあげる『星々の悲しみ』の主人公も自らをモデルとしている。他にも大阪が舞台の小説では、『青が散る』や『骸骨ビルの庭』などを描いている。現在、兵庫県伊丹市在住。

●森絵都（もり えと）

一九六八年東京都生まれ。日本児童教育専門学校・児童文学科卒業。早稲田大学第二文学部社会人間系専修卒業。一九九〇年、『リズム』で第三回講談社児童文学新人賞を受賞しデビューする。同作品で翌年、第二回椋鳩十児童文学賞も受賞した。一九九九年『カラフル』で第四六回産経児童出版文化賞を受賞。二〇〇三年『DIVE！！』で第五二回小学館児童出版文化賞を受賞し、『カラフル』は二〇〇〇年に映画化され、『DIVE！！』も二〇〇八年映画化されている。二〇〇八年『戸村飯店 青春100連発』で坪田譲治文学賞を受賞している。現在、東京都在住。

これらの作家の他にも大阪が舞台の小説を調べた。その際に、「作家名」、「作品名」、「出版社」という基本情報と、近現代の特に“現代”的な小説が対象ということからここ五〇年に出版されたという「出版年」と、最も重要である「出身地」という

必要最低限の情報のみを記載する。また、大阪府が出身地ではない場合や出身地がわからない場合、大阪府との関連があれば記した。

●大阪が舞台の小説（作家の名前を五十音順に並べた）。

※調査方法は書籍の著作者欄を参考にした。

- ・青柳祐美子、『おかえり』、（2000）、日本放送出版協会
一九七〇年、神奈川県生まれ。
- ・赤井三尋、『月と詐欺師』、（2013）、講談社
一九九五年、大阪府生まれ。
- ・赤松光夫、『単身赴任殺人事件』、（1989）、広済堂出版
一九三一年、徳島県生まれ。
- ・亜紀文、『緩やかな卒業』、（2005）、文芸社
一九三七年、兵庫県生まれ。
- ・秋間平安、『漫才師殺人事件』、（2004）、東京図書出版会
一九三八年、大阪府生まれ。
- ・秋吉好、『天保新酒番船』、（2005）、大阪文学学校・葦
書房
大阪文学学校講師をしていた。
- ・朝井まかで、『阿蘭陀西鶴』、（2014）、講談社
一九五九年、大阪府羽曳野市生まれ。
- ・浅黄斑、『ちょんがれ西鶴』、（2001）、双葉社
一九三四年、兵庫県生まれ。関西大学卒業。

- ・芦辺拓、『三百年の謎匣』、(2013)、角川書店
一九五八年、大阪府大阪市生まれ。
- ・姉小路裕、『動く不動産』、(1991)、角川書店
一九五二年、京都府生まれ。大阪市立大学法学部卒業。
- ・阿部牧郎、『大阪迷走記』、(1988)、新潮社
一九三三年、京都府生まれ。サラリーマン時代、日本レミントンランド大阪支店で働いていた。
- ・安部龍太郎、『密室大坂城』、(2014)、KADOKAWA
一九五五年、福岡県八女市生まれ。
- ・雨神音矢、『わらわし隊、前線へ』、(2003)、彩図社
一九四二年、愛知県生まれ。大阪大学卒業。
- ・天野純希、『霸道の槍』、(2014)、角川春樹事務所
一九七九年、愛知県名古屋市生まれ。
- ・有明夏夫、『蔵屋敷の怪事件一新・大浪花諸人往来一』、(1983)
)、講談社
一九三六年、大阪府生まれ。
- ・有栖川有栖、『幻想運河』、(2001)、講談社
一九五九年、大阪府生まれ。
- ・有吉佐和子『一の糸』、(1979)、新潮社
一九三一年、和歌山県生まれ。

- ・安藤祐介、『被取締役(とりしまられやく)新入社員』、(2008)、講談社
一九七七年、福岡県生まれ。
- ・飯干晃一、『極道の娘』、(1987)、角川書店
一九二四年、大阪府生まれ。
- ・家田莊子、『惚れたらあかん 一大阪ヤクザ、恋愛中！一』、(1997)、角川書店
愛知県生まれ。
- ・いしいしんじ、『大阪』、(2008)、大阪市立中央図書館
一九九六年、大阪府大阪市生まれ。
- ・池末龍雄、『負けてたまるか！ [正]』、(2011)、遊絲社
大阪府大阪市都島区のサウナで支配人をしていた。
- ・石川真介、『水の都大阪 3 重殺』、(2005)、有楽出版社
一九五三年、福井県生まれ。
- ・市原麻里子、『天保の雪』、(2000)、新人物往来社
一九六一年、鳥取県生まれ。
- ・伊藤桂一、『黄色い蝶』、(1984)、東京文芸社
一九一七年、三重県生まれ。
- ・犬童一心、『大阪物語』、(1999)、吉本興業
一九六〇年、東京都生まれ。

- ・稻光宏子、『タケ子』、(2006)、新日本出版社
一九四四年、大阪府生まれ。
- ・井上靖、『額田女王』、(1969)、毎日新聞社
一九〇七年、北海道生まれ。大阪本社勤務経験あり。
- ・今江祥智、『兄貴』、(1978)、理論社
一九三二年、大阪府大阪市南区生まれ。
- ・岩阪恵子、『淀川にちかい町から』、(1993)、講談社
一九四六年、奈良県生まれ。高校までの一二年間は大阪府寝屋川市の聖母女学院に通っていた。
- ・岩井三四二、『一手千両 一なにわ堂島米合戦一』、(2011)、文藝春秋
一九五八年、岐阜県生まれ。
- ・鶴川正博、『みおつくし物語』、(2009)、文芸社
一九三一年、香川県生まれ。
- ・宇佐美浩然、『神将大坂の陣』、(2008)、学研
一九六〇年、北海道生まれ。
- ・内田康夫、『御堂筋殺人事件』、(1998)、講談社
一九三四年、東京都生まれ。
- ・江上剛、『激情次長 一不正融資を食い止めろ』、(2013)、新潮社
一九五四年、兵庫県氷山郡生まれ。

・遠藤周作、『ユーモア小説集Ⅱ』「大坂の陣異聞」、(1974)、講談社

一九二三年、東京府北豊島郡生まれ。十代の大半を兵庫県神戸市で過ごす。

・逢坂富子、『ため息のあとで』、(2010)、レベル
大阪府生まれ。

・大沢在昌、『走らなあかん、夜明けまで』、(2012)、講談社

一九五六年、愛知県名古屋市生まれ。

・大下英治、『欲望銘柄』、(1992)、徳間書店
一九四四年、広島県生まれ。

・大島昌宏、『そろばん武士道』、(2000)、学陽書房
一九三四年、福井県生まれ。

・大見佐耕、『新世界の灯火』、(2012)、文芸社
一九六五年、兵庫県生まれ。

・岡田誠三、『自分人間』、(1977)、中央公論社
一九一三年、大阪府大阪市生まれ。

・小川竜生、『極道ソクラテス』、(2000)、光文社
一九五二年、大阪府生まれ。

・奥山景布子、『太閤の能楽師』、(2014)、中央公論新社
一九六六年、愛知県生まれ。

- ・小田実、『暗潮一大阪物語一』、(1997)、河出書房新社
　　『大阪シンフォニー』、(1997)、中央公論社
一九三二年、大阪府大阪市生まれ。
- ・小田雅久仁、『本にだって雄と雌があります』、(2012)、
新潮社
一九七四年、宮城県生まれ。現在、大阪府豊中市在住。
- ・開高健、『青い月曜日　B L U E　M O N D A Y』、(1969)、
文藝春秋
　　『新しい天体』、(1974)、潮出版社
一九三〇年、大阪府大阪市生まれ。
- ・海堂尊、『ナニワ・モンスター』、(2014)、新潮社
一九六一年、千葉県生まれ。
- ・海道龍一朗、『華、散りゆけど　一真田幸村連戦記一』、(2014)
)、集英社
一九五九年、北海道札幌市生まれ。
- ・風見潤、『大阪ウォーターフロント幽霊事件』、(1992)、
講談社
一九五一年、埼玉県生まれ。
- ・風野潮、『レントゲン』、(2013)、講談社
一九六二年、大阪府和泉市生まれ。
- ・梶山季之、『どないしたろか』、(1974)、徳間書店
一九三〇年、朝鮮民主主義人民共和国生まれ。

- ・柏木四郎、『淀の大王記』、(2010)、レーヴック
一九四四年、北九州生まれ。
- ・カトリーヌあやこ、『大阪タコヤキウォーズ』、(1996)、
集英社
一九六一年、千葉県生まれ。
- ・河内家菊水丸、『音頭ボーイ』、(2008)、ヨシモトブッ
クス
一九六三年、大阪府八尾市生まれ。
- ・河津一志、『理容師の妻』、(2008)、文芸社
一九二六年、大阪府生まれ。
- ・かんべむさし、『ミラクル三年、柿八年』、(2010)、小
学館
一九四八年、石川県生まれ。小学五年生の時に、大阪府豊中
市に転居。
- ・北川莊平、『青い墓標』、(1981)、構想社
一九三〇年、和歌山県伊都郡山田村生まれ。大阪文学学校に通
っていた。
- ・北沢栄、『町工場からの宣戦布告 一メインバンクの貸し渋
り・貸し剥がし、「デリバティブの罠」と戦い抜いた中小企
業経営者の物語一』、(2013)、産学社
一九四二年、東京都生まれ。
- ・京極夏彦、『西巷説百物語』、(2010)、角川書店
一九六三年、北海道小樽市生まれ。

- ・木下半太、『ジュリオ』、(2014)、新潮社
一九七四年、大阪府茨木市生まれ。
- ・金重明、『悪党の戦』、(2009)、講談社
一九五六年、東京都生まれ。大阪外国語大学中退。
- ・久坂部羊、『破裂』、(2004)、幻冬舎
一九五五年、大阪府生まれ。
- ・邦光史郎、『大阪立身一小説・松下幸之助』、(1975)、サンケイ新聞社出版局
一九二二年、東京生まれ。
- ・胡桃沢耕史、『ごきぶり商事痛快譚 [1]』、(1984)、徳間書店
一九二五年、東京生まれ。
- ・黒岩重吾、『カオスの星屑』、(1974)、文藝春秋
一九二四年、大阪府大阪市生まれ。
- ・黒川博行、『カウント・プラン』、(1995)、文藝春秋
一九四九年、愛媛県今治市生まれ。大阪府立高校の美術教師をしていたこともある。
- ・毛馬一三、『ワッハ上方を作った男たち』、(2005)、西日本出版社
長野県生まれ。
- ・源氏鶴太、『結婚の条件』、(1981)、集英社
一九一二年、富山県生まれ。大阪の会社に就職。

- ・玄月、『蔭の棲みか』、(2000)、文藝春秋
一九六五年、大阪市生野区生まれ。
- ・小石房子、『花軍 一北政所波瀾の生涯』、(1995)、作品社
一九三七年、大分県生まれ。
- ・神坂次郎、『幕末を駆ける』、(1985)、中央公論社
一九二七年、和歌山県生まれ。
- ・小杉健治、『贖罪』、(2014)、集英社
一九四七年、東京都墨田区生まれ。
- ・小松左京、『あやつり心中』、(1981)、徳間書店
一九三一年、大阪府大阪市西区生まれ。
- ・小峰元、『アルキメデスは手を汚さない』、(1973)、講談社
一九二一年、兵庫県神戸市生まれ。大阪外国语学校卒業後、毎日新聞社に勤務していた。
- ・五味康祐、『五味康祐代表作集第十巻』「天皇陛下ばんざい」、
(1981)、新潮社
一九二一年、大阪府大阪市生まれ。
- ・米谷ふみ子、『ファミリー・ビジネス』、(1998)、新潮
社
一九三〇年、大阪府大阪市生まれ。
- ・小谷野敦、『東海道五十一駅』、(2011)、アルファベー
タ

一九六二年、茨城県生まれ。

・今東光、『今東光秀作集第六巻』「愛欲章」、(1967)、徳間書店

一八九八年、神奈川県横浜市生まれ。

・近藤史恵、『カナリヤは眠れない』、(1999)、祥伝社
一九六九年、大阪府生まれ。

・斎藤栄、『大阪殺人旅愁』、(2002)、日本文藝社
一九三三年、東京都大田区生まれ。

・佐江衆一、『商魂』、(2003)、PHP研究所
一九三四年、東京生まれ。

・早乙女勝元、『おかあちゃんごめんね』、(1987)、草の根出版会

一九三二年、東京生まれ。

・坂井希久子、『泣いたらアカンで通天閣』、(2012)、祥伝社

一九七七年、和歌山県生まれ。

・堺屋太一、『秀吉一夢を超えた男一上』、(1995)、日本放送出版協会

一九三五年、大阪府大阪市生まれ。

・阪田寛夫、『土の器』、(1975)、文藝春秋
一九二五年、大阪府大阪市生まれ。

- ・阪本順治、『ビリケン』、(1996)、扶桑社
一九五八年、大阪府堺市生まれ。
- ・咲乃月音、『オカンと六ちゃん』、(2013)、宝島社
一九六七年、大阪府生まれ。
- ・佐竹申伍、『真田幸村』、(1982)、青樹社
一九二一年、東京生まれ。
- ・寒川猫持、『走馬灯の夜』、(2002)、集英社
一九五三年、大阪生まれ。
- ・沢田ふじ子、『千姫絵姿』、(1987)、秋田書店
一九四六年、愛知県生まれ。
- ・塩田武士、『盤上に散る』、(2014)、講談社
一九七九年、兵庫県尼崎市生まれ。
- ・志木沢郁、『豊臣秀長』、(2008)、学研
一九五五年、東京都生まれ。
- ・柴崎友香、『寝ても覚めても』、(2010)、河出書房新社
『その街の今は』、(2009)、新潮社
一九七三年、大阪府大阪市生まれ。
- ・司馬遼太郎、『花神』、(1972)、新潮社
一九二三年、大阪府大阪市生まれ。
- ・島実藏、『大阪でごわす—明治商都物語—』、(2001)、時事通

信社

一九四三年、広島県生まれ。

・島村洋子、『家族善哉』、(2002)、講談社
一九六四年、大阪府生まれ。

・清水一行、『経営の神様』、(1990)、勁文社
一九三一年、東京生まれ。

・朱川湊人、『花まんま』、(2005)、文藝春秋
一九六三年、大阪府生まれ。

・庄野至、『私の思い出ホテル』、(2013)、編集工房ノア
一九二八年、大阪府生まれ。

・城野隆、『一枚摺屋』、(2005)、文芸春秋
一九四八年、徳島県生まれ。大阪教育大学卒業。

・城山三郎、『黄金の日日』、(1978)、新潮社
一九二七年、愛知県名古屋市生まれ。

・杉山平一、『巡航船』、(2009)、編集工房ノア
一九一四年、福島県生まれ。大阪府の帝塚山学院大学名誉教授。

・仙川環、『逃亡医』、(2011)、祥伝社
一九六八年、東京都生まれ。大阪大学大学院研究科修士課程修了。

・宗田理、『アイラブマネー旋風』、(1999)、勁文社

一九二八年、東京生まれ。

- ・高田郁、『銀二貫』、(2009)、幻冬舎

一九五九年、兵庫県宝塚市生まれ。

- ・高遠響、『大阪は踊る!』、(2009)、アルファポリス

一九六九年、大阪府生まれ。

- ・高橋和己、『捨子物語』、(1996)、河出書房新社

一九三一年、大阪府大阪市浪速区生まれ。

- ・高橋義夫、『天保世なおし廻状』、(2005)、文芸春秋

一九四五年、千葉県生まれ。

- ・高村薫、『黄金を抱いて翔べ』、(1990)、新潮社

一九五三年、大阪府大阪市生まれ。

・田中啓文、『こなもん屋うま子 大阪グルメ総選挙』、(2014)、
実業之日本社

一九六二年、大阪府大阪市生まれ

- ・谷甲州、『エリコ』、(1999)、早川書房

一九五一年、兵庫県生まれ。大阪工業大学卒業。

・玉岡かおる、『負けんとき 一ヴォーリズ満喜子の種まく日々
一』、(2011)、新潮社

一九五六年、兵庫県三木市生まれ。

- ・千原ジュニア、『3月30日』、(2011)、幻冬舎

一九七四年、京都府生まれ。心斎橋二丁目劇場でお笑い芸人として活躍していた。

・遠田潤子、『アンチエールの蝶』、(2014)、光文社
一九六六年、大阪府生まれ。

・富川元文、『びあの 上』、(1994)、角川書店
一九四九年、愛知県生まれ。

・徳永真一郎、『淀君』、(1994)、光文社
一九一四年、香川県生まれ。

・富岡多恵子、『丘に向ってひとは並ぶ』、(1971)、中央公論社
一九三五年、大阪府大阪市生まれ。

・長澤靖浩、『蝶を放つ』、(2014)、鶴書院
一九六〇年、大阪府生まれ。

・築山桂、『鳥刺奴斬(ウラヌス)の闇』、(2012)、幻冬舎
一九六九年、京都府生まれ。大阪大学文学部卒業。

・辻原登、『冬の旅』、(2013)、集英社
一九四五年、和歌山県生まれ。

・津本陽、『幸村去影』、(2013)、徳間書店
一九二九年、和歌山県和歌山市生まれ。

・童門冬二、『楠木正成』、(2011)、致知出版社
一九二七年、東京生まれ。

- ・富樫倫太郎、『堂島出世物語』、(2009)、毎日新聞社
一九六一年、北海道生まれ。
- ・永田俊也、『落語娘』、(2008)、講談社
一九六三年、神奈川県生まれ。
- ・中路啓太、『恥も外聞もなく売名す』、(2013)、新潮社
一九六八年、東京都生まれ。
- ・長野まゆみ、『都づくり旅物語 京都・大阪・神戸の旅』、
(1994)、河出書房新社
一九五九年、東京都生まれ。
- ・長原成樹、『本職未満 一筋金入りのワルだった俺たちの分岐点一』、(2012)、ヨシモトブックス
一九六四年、大阪府大阪市生まれ。
- ・中場利一、『離婚男子』、(2013)、光文社
一九五九年、大阪府岸和田市生まれ。
- ・永山則夫、『異水』、(1990)、河出書房新社
一九四九年、北海道網走市生まれ。元死刑囚。
- ・難波利三、『大阪希望館』、(1980)、光風社出版
『藝人洞穴』「あの子」「愛しのわが家」、(1993)、
実業之日本社
『大阪笑人物語』、(1985)、新潮社
一九三六年、島根県隠岐郡生まれ。関西外国語大学中退。現在
、大阪府堺市南区在住。

- ・西浦達雄、『スニーカーエイジ』、(2011)、廣済堂出版
一九五四年、大阪府大阪市生まれ。
- ・西田哲世、『ほないこか！(夏色の川—西澤夏澄クロニクル1)』、(2013)、風詠社
大阪府立高槻南高等学校英語科をはじめ、高等学校教育に関わる。
- ・榆周平、『修羅の宴』、(2012)、講談社
一九五七年、東京都生まれ。
- ・野坂昭如、『アメリカひじき・火垂るの墓』、(1968)、文藝春秋
一九三〇年、神奈川県鎌倉市生まれ。生後、半年で神戸へ。大阪府守口市に住んでいたこともある。
- ・野崎雅人、『天王寺クイーン』、(2011)、日本経済新聞出版社
一九七〇年、兵庫県尼崎市生まれ。
- ・花登筐、『あかんたれ 土性つ骨』、(1976)、文藝春秋
一九二八年、滋賀県大津市生まれ。大阪テレビ放送の脚本家をしていた。
- ・長谷川憲司、『浪速怒り寿司』、(1990)、関西書院
一九三六年、大阪府大阪市生まれ。

- ・波多野聖、『錢の戦争 第2巻 北浜の悪党たち』、(2012)、角川春樹事務所
一九五九年、大阪府生まれ。
- ・浜口倫太郎、『もういっぺん。』、(2014)、ポプラ社
一九七九年、奈良県生まれ。現在、大阪府在住。
- ・浜田文人、『若頭補佐白岩光義東へ、西へ』、(2011)、幻冬舎
一九四九年、高知県生まれ。関西大学卒業。
- ・原田一美、『おかしいやんか』、(2005)、未知谷
一九二六年、徳島県生まれ。
- ・百田尚樹、『ボックス!』、(2013)、講談社
一九五六年、大阪府大阪市生まれ。
- ・福田紀一、『若き日の聖徳太子』、(1967)、全国書房
一九三〇年、大阪府大阪市生まれ。
- ・福本和也、『暴力株式会社』、(1987)、光文社
一九二八年、大阪府大阪市生まれ。
- ・藤沢桓夫、『将棋水滸伝』「大阪の将棋指し」、(1967)、文藝春秋
一九〇四年、大阪府大阪市生まれ。
- ・藤本義一、『大いなる笑魂』、(1977)、文藝春秋
『鬼の詩』、(1974)、講談社
一九三三年、大阪府堺市生まれ。

- ・藤本有紀、『ちりとてちん』、(2007)、日本放送出版協会
兵庫県伊丹市生まれ。
- ・堀田純司、『オッサンフォー』、(2012)、講談社
一九六九年、大阪府生まれ。
- ・本多隆朗、『北摂三姉妹』、(1984)、弘文出版
一九四三年、大阪府吹田市生まれ。
- ・本田久朔、『チョーコーイレブン 大阪朝鮮高校サッカーチームの奇跡』、(2012)、文芸社
一九六〇年、大阪府豊中市生まれ。
- ・樹谷優、『北大阪線』、(2002)、編集工房ノア
一九二五年、奈良県生まれ。
- ・増田裕、『悲しい色やねん』、(2004)、文芸社
一九五八年、大阪府生まれ。
- ・町木綿子、『時の抄 昭和の初め 煙の街大阪 少女の記憶』、
(2005)、西田書店
一九二四年、大阪府大阪市生まれ。
- ・町田康、『告白』、(2005)、中央公論新社
『俺、南進して。』、(1999)、新潮社
一九六二年、大阪府生まれ。
- ・松井今朝子、『奴の小万と呼ばれた女』、(2000)、講談社

『辰巳屋疑獄』、(2003)、筑摩書房
一九五三年、京都府生まれ。

・松原誠、『天討一小説・大塩平八郎の乱』、(2002)、新人物往来社

一九三二年、東京都生まれ。

・松本順司、『原・老柳の生涯一幕末大坂の名医』、(2002)、太洋社

一九四五年、高松市生まれ。関西大学経済学部卒業。神戸市在住。

・眉村卓、『駅にいた蛸』、(1993)、集英社

『ねらわれた学園』、(2003)、講談社

一九三四年、大阪府生まれ。

・三浦綾子、『新装版 細川ガラシャ夫人』、(1990)、主婦の友社

『千利休とその妻たち』、(1990)、主婦の友社

一九二二年、北海道旭川市生まれ。

・三浦しをん、『仏果を得ず』、(2011)、双葉社

一九七六年、東京都生まれ。

・三浦浩、『菜の花の賦 小説 青春の司馬さん』、(1996)、勁文社

一九三〇年、東京生まれ。

・三島佑一、『谷崎・春琴なぞ語り』、(1995)、東方出版株

『あの日は再び帰らず』、(2006)、鳥影社

一九二八年、大阪府道修町生まれ。

- ・三咲光郎、『砲台島』、(2007)、早川書房
『群蝶の空』(平成13) 文藝春秋
一九五九年、大阪府生まれ。大阪府在住。
- ・水城洋人、『悪錢』、(2013)、幻冬舎ルネッサンス
一九四九年、福岡県生まれ。現在、大阪市在住。
- ・水田美意子、『爆弾テロリスト灰色パンダ』、(2013)、宝島社
一九九二年、大阪府生まれ。
- ・三田純市、『遙かなり道頓堀』、(1978)、九芸出版
『道頓堀物語：小説上方芸人譜』、(1978)、光風社出版
『道頓堀物語：十吾・寛美・松鶴・他』、(1980)、光風社出版
『とったらもぎどり』、(1986)、清文堂出版株式会社
一九二三年、大阪府大阪市南区生まれ。
- ・三谷秀治、『小説 河内義民伝』、(1989)、新日本出版社
『大塩平八郎』、(1993)、新日本出版社
一九一五年、鳥取県生まれ。大阪府議会議員を務めていた。
- ・光瀬龍、『五三の桐のメロディー』、(1991)、光風社出版
一九二八年、東京都北豊島郡生まれ。
- ・光山明美、『土曜日の夜』、(1994)、マガジンハウス
一九五九年、大阪府生野区生まれ。
- ・南川泰三、『貝塚少年保養所』、(2013)、作品社

- 『浪速の女ハスラー 玉撞き屋の千代さん』、(2001)
、ホーム社
一九四三年、大阪府生まれ。
- ・皆木和義、『楽土の商人 人間、松下幸之助の秘めたる苦悩』
(2011)、駒草出版
一九五三年、岡山県生まれ。
- ・南じゅんけい、『裏通りパラダイスー大阪人情の味付けー』、
(2004)、浪速社
一九五三年、大阪府生まれ。現在、奈良県生駒市在住。
- ・宮城賢秀、『闇討ち』、(2011)、学研パブリッシング
一九四六年、中華民国生まれ。
- ・宮下隆二、『地球先生』、(2014)、小学館
一九六五年、大阪府生まれ。
- ・村上元三、『大坂城物語』、(1966)、東京文藝社
一九一〇年、朝鮮元山生まれ。
- ・室積光、『史上最強の大臣』、(2013)、小学館
一九五五年、山口県光市生まれ。
- ・森岡浩之、『夢のまた夢 一決戦！大坂の陣一』、(2011)、
朝日新聞出版
一九六二年、兵庫県生まれ。
- ・森下佳子、『ごちそうさん』、(2014)、NHK出版
一九七一年、大阪府高槻市生まれ。

- ・安田依央、『人形つかい小梅の事件簿2 恐怖！笑いが消えた街』、(2014)、集英社
一九六六年、大阪府堺市生まれ。
- ・柳田昭、『天空に魅せられた生涯一小説 麻田剛立伝一』、(1994)
）、近代文藝社
『負けてたまるか一大坂蘭学の始祖、橋本宗吉伝』、
(1996)、関西書院
『大坂町人学者たちからの伝言』、(2000)、澤標
一九三八年、兵庫県尼崎市生まれ。
- ・梁雅子、『われ飢えたる民』、(1995)、P. O. M 阿部映子
一九一一年、大阪府生まれ。
- ・矢野誠一、『女興行師 吉本せい—浪花演藝史譚』、(1987)、
中央公論社
一九三五年、東京市生まれ。
- ・矢部美幸、『矢部家』、(2012)、光文社
一九六九年、大阪府吹田市生まれ。
- ・山口康弘、『そらにいんねん』、(2012)、作品社
一九六四年、奈良県生まれ。
- ・山崎豊子、『仮装集団』、(1967)、文藝春秋
一九二四年、大阪府大阪市生まれ。
- ・山崎輝、『路上生活からの旅立ち 不況に負けない男たち』、
(2002)、文芸社
一九四八年、熊本県生まれ。

- ・山路洋平、『紙のピアノ～新制中学物語』、(1997)、たる出版
一九三四年、大阪府生まれ。
- ・山田隆道、『虎がにじんだ夕暮れ』、(2012)、PHP 研究所
一九七六年、大阪府吹田市生まれ。
- ・山之内幸夫、『チャカ その愛、その死』、(1990)、徳間書店
一九四六年、香川県生まれ。大阪弁護士会に所属。
- ・山本家道、『青い肖像』、(2010)、清風堂書店出版部
一九二七年、大阪府大阪市生まれ。
- ・梁石日、『大いなる時を求めて』、(2012)、幻冬舎
一九三六年、大阪府大阪市生まれ。
- ・吉川佐賢、『楠木正成夢の花』、(2006)、叢文社
一九四六年、三重県生まれ。
- ・吉田健一、『旅の時間』「大坂の夜」、(1975)、河出書房新社
一九一二年、東京市渋谷区生まれ。
- ・吉永マサユキ、『へたれ』、(2005)、リトルモア
一九六四年、大阪府十三生まれ。
- ・吉村喜彦、『こぼん』 (2012)、PHP 研究所
一九五四年、大阪府生まれ。

- ・吉本洋城、『腕白闘白』、(2013)、林檎プロモーション
一九七八年、香川県生まれ。
- ・渡辺あや、『カーネーション』、(2012)、NHK出版
一九七〇年、兵庫県生まれ。
- ・渡辺淳子、『もじやもじや』、(2014)、光文社
滋賀県生まれ。
- ・和田竜、『村上海賊の娘』、(2013)、新潮社
一九六九年、大阪府生まれ。

他にも数多くの大阪が舞台の小説があったが、シリーズ物の続編や、同じ作者が何作品も描いているのは今回「出身地」の確認の主旨とはズレてしまうのでそれらの作品はなるべく省略し、多くの作家をみていった。(作品数は二二〇作品)。また、今回は作者の「出身地」を確認するための調査なのでここ五〇年間に描かれた書籍を対象とし、描かれている時代は古代～現代の大坂と幅広くなっている。この結果、大阪は時代小説の舞台としても多く描かれていることがわかった。そして、今回の主旨の結果は、先の一〇名も合わせ、二一〇名中九七名が大阪府出身であり、残りの作家は他府県出身という結果になった。(出身地がわからない作者もいた)。しかし、大阪に住んでいたことがある作家や大阪に関連があると判断することができる作家も合わせると、実際大阪と関係が薄いと思える作家は二一〇名中九三名となった。しかし、大阪と関係が薄いと思える作家でも関西^{ix}出身や関西に関係がある作家にまで対象を広げたら二一〇名中一四六名もの作家が大阪に関係している可能性がある作家がいた。「はじめに」でも述べたとおり、やはり大阪府出身の作家、または大阪に住んでいたことがある作家の方が、大阪が舞台の小説を描く傾向があることが確認できた

。思っていたよりも大阪に関係がある作家が少ない結果となつて驚いたが、関西まで調査対象を広げるとそんなこともなかつたので概ね予想通りの結果といえる。

二・二 作品中の大阪弁

『「方言コスプレ」の時代—ニセ関西弁から龍馬語まで』(田中ゆかり、二〇一一年、岩波書店)にはこんなことがかかれていった。

今でこそ関西弁を使った小説を私たちは読むようになったが、昔は違った。なぜなら、近代から戦後にかけて標準語が登場し、国家によって強制され、大阪弁だけでなく方言そのものを撲滅させる動きがあったからだ。学習指導要領で「共通語と方言の共存」が提示されたものの、一九五〇年から一九六〇年代は、学校教育、家庭でも標準語教育、方言矯正が主とされた。学校において、沖縄や九州地方では方言札という罰札の存在などが確認された。その時期を経て、戦後から一九八〇年代にかけて国家の「共通語と方言の共存」なおかつ「方言尊重」という方針転換とテレビなどのマスメディアによる共通語の普及期があり、この普及によって、個人差はあるものの、場面に応じて、方言と共通語を使いわけるようになる。その中でもテレビのマスメディアの影響が顕著に表れているのが大阪である。全国放送を見ていても、大阪の芸人がたくさん出ていて、大阪弁で喋っています。そのため、日本に数ある地方方言の中でも、大阪弁は非常に特殊な地位をもつた。日本で一番流通する地方方言といっても過言ではない。西加奈子と地元の本屋（西加奈子、二〇一四年、140B）ではこのように述べられている。

大阪を書くこと。書き言葉としての「大阪弁」。
西 以前に、雑誌の『ダ・ヴィンチ』で黒川博行さんと対談さ

せてもらったことがあって、私の本を読んでびっくりしたとおっしゃるんです。「これ、話し言葉の大阪弁で書いてるやん」って。黒川さんが書き始めた頃は、「この言葉ではわかりません」と編集者にはねられていたそうです。でも、今は吉本の芸人さんによる、大阪弁での言葉の再生があるでしょ。私が編集者に全然アカを入れられないのは、吉本さんの恩恵にあずかってるんだと思います。もしかしたら、他の方言の方はそれができないかもしない。ズルしてるとわけじやないけど、ありがたいなあ。*(p7-8)*^x

また、『大阪春秋第一〇一号』（川口玄、二〇〇一年、大阪春秋社）の「小説と大阪弁」で田辺聖子もこう述べている。

私が小説を書きはじめた昭和二十年・三十年代は、文壇でも一般社会でも大阪弁は市民権がなく、偏見の風当たりは強かった。織田作之助の〈大阪物〉の人気も特異なタイプとして当てたという感じだし、『細雪』も、作者が谷崎潤一郎だから世間に罷り通ったという観がある。

大阪弁の不可思議な味わいを嘉し、面白がるという気分ではなかった。またその当時の大阪人自身（大阪在住の作家ですら）、〈大阪弁ばかりの小説は書けないだろう〉といっていた。ことに〈恋愛小説を大阪弁では書けない〉という声があった。〔中略〕大阪弁恋愛小説が成功したかどうかは、批評家ではなく読者に聞いてみないとわからないが、おびただしく発表した短篇は、ざっと五百篇ばかり。書くうちに時代が変って、大阪弁が日本の社会に定着した。（吉本興業によるテレビの影響も大きいが）小説世界にも変化があらわれて、大阪モノ、大阪弁の書き手も抬頭した。私としてはわが意を得た思いである。大阪在住作家も殖え、その中には推理小説家もいられるので、大阪弁を操る刑事も出てきて実にたのしい。*(p12)*^{xi}

こういった背景や作家の頑張りがあり、今私たちは地方が舞台の小説や方言、大阪弁の小説を読むことが出来ているのだ。

そして、そもそも大阪弁大阪弁と何度も出てきているが、今回考える大阪弁とは何かについても述べておく。今回、船場のことばや船場に隣接した島之内（現在、大阪ミナミの繁華街の一角）のことば、大阪市方言など大阪府全域の方言を大阪弁とする。『大阪のことば地図』（真田真治監修、二〇〇九年、和泉書院）にはこうかかれていた。大阪府はかつて摂津・河内・和泉の三つの国よりなっていたので大きくわけて三つの方言に分割されるのが定説となっている。それぞれ摂津・河内・和泉方言と呼ばれる。摂津方言は摂津・三島・能勢、河内方言は南河内・中北河内・中河内・北河内、和泉方言は泉州・泉州に細かく分けることができる。細かくわけられるが、大阪市北部から兵庫県にかけて広く使われている摂津方言と大阪府東部で使われている河内方言は、語彙や文法、談話速度が違うところがあるものの、似ている部分が多い。さらに、大阪府南部で使われている和泉方言の中でも泉州方言も一部を除いて近いと言える。それに対して、岸和田市以南の和歌山県よりの泉州方言は和歌山紀北方言と共通する部分が多く、摂津・河内方言とは異なる部分が多い。このことから、結局「摂津河内方言」と「和泉方言」に二大別される。小説の中の大坂弁はどの方言にあたるのかなどわかれば述べ、読んでゆきたい。

※ページ数はその小説ごとのものである。

●池井戸潤『オレたちバブル入行組』^{xii}

大阪の銀行を舞台に多くの人物が登場するが、大阪弁を喋っている登場人物は意外に少なく、西大阪スチール社長東田

満、東田の愛人未樹、民間調査機関・大阪商エリサーチ信用課課長代理来生卓治、竹下金属社長竹下清彦、淡路鉄鋼社長板橋、債権者の男の七人程である。

大阪弁の特徴として「さん」づけというものがある。これは船場ことばでは「様」がよく使われ、それを「さん」に崩し使っていたようだ。作中では、「銀行さん」(p30)などと使われていた。そして、その「さん」の発音がなまって、「はん」になったのだ。作中では、「支店長はん」(p31)「社長はん」(p169)「半沢はん」(p171)「東田はん」(p171)「嫁はん」(p187)「板橋はん」(p298)などと使われていた。「さん」の方が上品な大阪弁のようだ。「うち」(p31)は調べてみると、①[代]一人称の人代名詞。わたし。わたくし。自分。関西地方で、多く女性が用いる。②「家」とも書く。自分が一員として属する家。また、他人の家も含めて、一般に家庭・家族をいう。③自分が所属するところ。という意味があった。今回は③の意味で使われていた。「違いますか」を「ちゃいまっか」(p89)、「ですか」を「でっか」(p97)と大阪弁の省略する特徴が出ている。「許せまへんわ」(p168)など「わ」を語尾に使うのは、係助詞「は」の転である。「で」より弱い主張だが、自分自身のことを述べる際に使う。また、「くだらない」を「しようもない」(p307)、「さかい」(p64)は「から」という意味で使われている。しかし、最近の大阪の若者は私も含め「さかい」と聞いて意味はわかるけど、使わないことばだ。このようなことばは増えつつある。敬語表現の「はる」(p232)が使われていることから、全体を通して、摂津河内弁が使われていることがわかる。(和泉方言では「はる」を使うことは稀であり、滅多に使われない。また、「馬鹿」ということばでなく「アホ」(p252)を使っている。東京では、「馬鹿」が使われ、大阪では「アホ」が使われる。逆に東京で「アホ」を使

い、大阪で「馬鹿」を使うと尊大に見下されたと感じるというものだ。私もおおいにそう思う。未樹が使った「違う思うわあ。フツーの人やないかなあ」(p207)の「わあ」は頭強尾弱、尻下がりに短く発音され、色っぽさを生じさせる。大阪弁の表現である。全体を通して、「うち」ということばや場所が船場なだけあり、摂津方言であった。

●瀬尾まいこ『戸村飯店 青春100連発』^{xiii}

「無理無理」(p12)「できるできる」(p14)「ならんならん」(p108)など同じ言葉を二度繰り返すのは大阪弁の特徴である。「柏木さん家」(p17)は、「うち」の家の意味が簡略化して「ち」と残った。「おおきに」(p19)は、大阪府内全域で「ありがとう」という意味で使われる。(私や最近の若者で使っている人はなかなか見かけない)。「ぼちぼち」(p202)は「そろそろ、まあまあ」という意味があてられることが多いが、曖昧で融通性がある便利なことばである。大阪弁では「私」を「わし」(p118)(和泉では女性も使う)。「いいかげんに」を「たいがい」(p209)、「しゃあない」(p247)を「仕方がない」、「ぎょうさん」(p167)「たくさん」を「ようさん」(p279)という意味で使われている。何度も出てくるが、「アホ」(p18)、「おばちゃん」(p19)、「言ってはった」(p110)、「常連さん」(p21)、「ぬかしとる」(p209)、大阪弁の「ん」が多い特徴も使われていた。

しかし、「しどったんやど」(p25)の「ど」で終わる語尾は大阪弁ではなく、和歌山方言である。ダ行とザ行の混同が見られ、「しどったんやぞ」→「しどったんやど」となるのだ。大阪の下町なのに、大阪弁とは違う愛知県でよく使われる「たわけ」(p210)が使われていたのにも驚いた。「しょっとる」(p132)も仙台弁で「いい気になっている、自惚れている」という意味だ。「かみさん」(p170)ということばも出てきたが、これは

江戸ことばであり、作者は大阪弁らしいと思い使っているかもしれないが、大阪の東京化されていることを示すのではと思ってしまった。「めっさ」(p168) も出てくるのだが、現代大阪弁の「めっちゃ」のさらに変化したことばである。大阪市の中高生の間でよく使われることばで、それを使う人物が若者ではなかったので、使い方として間違いである。また、「ぼけたれ」(p33) という物言いは生まれて初めて聞き、文献を探しても出てこなかった。

●田村裕『ホームレス中学生』^{xiv}

大阪弁では、「おばさま」を「おばちゃん」(p14)、「からかう、馬鹿にする」を「おちょくる」(p31)、「痛めつける」を「しばく」(p32)、「本当」を「ホンマ」(p34)、「とても」を「めっちゃ」(p47) という。しかし、「めっちゃ」は「滅茶苦茶」から生じた副詞で能勢地方から大阪市や河内地方にかけて使われ、泉州地方ではほぼ使われない。若者ことばの「言語の乱れ」として挙げられる。(私も実際によく使う)。「お母さん」を「おかん」(p48) という。(おかあさん→おかーはん→おかーあん→おかん)、「自転車」のことを「チャリンコ」(p170) という。韓国の濟州島で「自転車」を「チャルンケ」と言い、戦前に大阪に移住してきた韓国人の子孫が「チャリンコ」と言い出したのが広まった。何度も出てきた「アホ」(p11)、「あんた」(p46)、大阪弁の「ん」が多い特徴も使われていた。吹田市の大阪弁は摂津方言である。

●田辺聖子『ジョゼと虎と魚たち』^{xv}

大阪弁の特徴として、撥音「ん」が多い。東京弁では「あなた」が大阪弁では「あんた」になっており、田辺聖子も「あんた」を使っている。そして、「ねん」がよく使われている。昔の上流商家では、「や」止めの物言いで語尾を終わらすのではなく「ねん（念）が足らん」とたしなめられたという。大阪弁

では、「いそがしい」を「せわしい」(p191)、「捨てる」を「放下す」(p181)、「言いやがる」を「ぬかす」(p181)、「難しい」を「ややこしい」(p183)、「許して、我慢して」を「堪忍してや」(p191)、「奇妙なさま」を「怪ッ態やな」(p185)などと使われている。「さかい」(p191)、「来はる」(p191)、「阿呆」(p179)も使われている。

田辺聖子は大阪弁の表記テクニックに力を入れている。大阪弁の発音通りに全てを書いてしまうのではなく、字面を美しく、小説を美しく見せるために書いている。意味がわかって、いかにもそれらしい大阪弁でありながら、字面のことも考えられ書かれているのだ。そのため、大阪弁の表記に平仮名、片仮名、漢字やルビが巧みに使われている。特に「また苦しいなるくせに」(p179)、「遊ぶなって」(p179)、「はじめてやなア……」(p180)、「言いよらへんデ」(p182)、「いっとオる」(p192)など片仮名が使われているのが特徴的である。(宮本輝も片仮名を多用していたが、語尾の半長音伸ばすときのみであった)。片仮名がされることによってテンポよく読むこともできる。

●津村記久子『エヴリシング・フロウズ』^{xvi}

「マクドナルド」を「マクド」(p21)、「殴りまくる」を「どつき回」(p188)、相手のことを「自分ら」(p202)という。一人称の代名詞が二人称の代名詞に転化する現象である。しんどい」(p250)は、「骨が折れる、難儀だ、くたびれている」という意味である。大阪方言の「しんど」は「心労」の訛りである。何度も出てきた「あんた」(p9)、「ややこしい」(p15)、「おかん」(p15)、「めっちゃ」(p16)、「ほんま」(p27)、「チャリ」(p29)、「うち」(p46)、「めっさ」(p46)、「あほ」(p47)、「はった」(p70)、「しょうもない」(p158)、「しゃあない」(p228)、「野末んち」(p287)、「おばあはん」(p289)、大阪弁の「ん」が多い特徴も使われていた。土地柄から摂津河内方言である。

●西加奈子『通天閣』^{xvii}

「稻荷寿司」を「お稻荷さん」(p45)。「あんじょう」(p72)は「味よく」のウ音便の形「味よう」の転。「うまく、具合よく」という意味である。「腹ボテ」(p73)は腹がぼてつとしているから「妊婦」、「どクソっ！」(p149)の「ど」は語頭につくののしりことばとして大阪弁では使われる。ののしりことばの「ど」なので、現在使われる「ど根性」は意味合いが違ってしまっている。「お勘定」を「おあいそ」(p157)という。もともとは店側から食事代の支払いを促すために「愛想尽かしだが」と用いたが、それを客側から催促するようになった。「私」を「わて」(p184)ともいった。昔は大阪女性がよく使い、船場の男性も使っていた。何度も出てきた「阿呆」(p9)、「あんた」(p22)、「めちゃ」(p28)、「さかい」(p50)、「しんどい」(p61)、「わし」(p70)、「嫁はん」(p73)、「ほんま」(p83)、「うち」(p89)、「えらい」(p91)、「自分」(p98)、大阪弁の「ん」が多い特徴、「殺すど」(p149)、「でっせ」(p157)、「ビリケンさん」(p217)も使われていた。

●東野圭吾『新装版 浪速少年探偵団』^{xviii}

「休みにするよってな」(p12)の「よって」は「から」という意味である。もともとは京都弁だが、大阪弁としても使われている。しかし、『関西・ことばの動態』によると一九九三から一九九四年の九八二名を対象にした調査で使用する人は九・七%であった。現在はもっと低くなっているであろう。つまり、あまり使われないことばである。「しょうむない」(p85)はコテコテの大坂弁である。「も」の母音を発音せず「む」になる。意味は「しょうもない」と一緒に「仕様がない」である。何度もでてきた「あんた」(p9)、「えらい」(p10)、「ややこしい」(p14)、「わし」(p14)、「しょーもなー」(p15)、「ぎょうさん」(p17)、「はった」(p20)、「おばはん」(p24)、「あほ」(p26)、

「あんじょう」(p26)、「まっか」(p27)、「言うてんど」(p30)、「セコい」(p30)、「けったいな」(p32)、「うち」(p32)、「べっぴん」(p40)、「何ぼ」(p80)、「メチャメチャ」(p87)、「すんません」(p167)、大阪弁の「ん」が多い特徴も使われていた。

●万城目学『プリンセス・トヨトミ』^{xix}

「おはようさん」(p74)は「おはよう」である。大阪府全域で使われており、古くは芸人仲間で昼夜問わず、その日初めて会ったときの挨拶として使われた表現であった。「しまう」を「なおす」(p97)、「美人」を「べっぴんさん」(p124)、「おばさん」を「おばはん」(p126)、「恵比寿様」を「えべっさん」(p491)という。神様にさえ「さん」づけの特徴は消えないのだ。何度も出てきた「ホンマ」(p48)、「阿呆」(p62)、「わし」(p62)、「アンタ」(p67)、同じ言葉を繰り返す「そうやそうや」(p151)、「セコい」(p166)、「けったいな」(p373)、「しようもない」(p488)、大阪弁の「ん」が多い特徴も使われていた。

●宮本輝『星々の悲しみ』^{xx}

語尾のほとんどが「や」で終わっている。極端に「や」が多い語中にも「や」が使われている。大阪人といえば、「だ」ではなく「や」を使うものと世間は思っているが、間違いではない。最後の一文字が違うだけで歴然の差がある。この「や」は天保の頃から「じや」の中から現れ始めたものだが、明治に入って途端に勢いづき、一般化し、現代大阪弁は「や」弁だと言っても過言ではないのだ。田辺聖子のときに、「や」止めの物言いは、昔はよいとされていなかったと述べたが、現代では「や」止めの物言いが一般化してしまっている。田辺聖子のときにも述べたが、宮本輝は語尾を片仮名で「ゾオ」、「ナア」、「デエ」などと半長音伸ばしているのが大阪弁の特徴を捉えていた。東京弁ではスパッと言い切ってしまうが、大阪弁は音を伸ば

すのだ。私は「とても」を「えらい」(p50) というのは大阪弁だと思っていたのだが、割と全国的に使われているようだ。大阪弁だと「いくら」を「なんぼ」(p60)、「くだらない」を「しようもない」(p58) などが使われていた。また、何度も出てきているが、「けったいな」(p39)、「ややこしい」(p65) も使われている。「さかい」(p34) も出てきたが、志水の母親のみが使ってはいたので、昔の大阪弁と現代の大坂弁の使い分けをしていると感じた。また、やはり「馬鹿」ではなく「アホ」(p46) が使われていた。中之島図書館付近の話だということもあり摂津河内弁だと判断できた。

●森絵都『この女』^{xxi}

「坊っちゃん」を「ぼんぼん」(p23) という。育ちが良くて世間知らずだというニュアンスが込められていることもある。今回の小説ではこちらの意味で使われている。「根性なし」「ヘタレ」(p23) という。「へたる」の活用形から派生した。実力がない、力量がないという意味、またその人である。「あなた」を「ワレ」(p31) (河内方言)、「聞かひん」(p47) は「聞かへん」の「へん」が「ひん」に変わる河内方言の特徴である。「お父さん」を「おとん」(p75) である。全体を通して河内方言であった。何度も出てきた「ドアホ」(p11)、「アホ」(p12)、「うち」(p15)、「すんません」(p19)、「あんた」(p19)、「ほんま」(p21)、「さかい」(p21)、「わし」(p24)、「えらい」(p25)、「おおきに」(p27)、「めっちゃ」(p29)、「けったいな」(p29)、「はった」(p29)、「なんぼ」(p35)、「あんじょう」(p36)、「ほかして」(p42)、「堪忍な」(p50)、「チャリ」(p57)、「おはようさん」(p68)、「おかん」(p76)、「しゃあない」(p109)、「神仙」(p264) も使われていた。

結論として、小説の中では大阪方言の中でも摂津方言や河内方言が使われていた。先にも述べた通りこの二つはよく似てい

るし、小説の舞台として摂津方言や河内方言が使われている地域が舞台であった。また、小説内で表記は違っていてもほぼ同じ語句や大阪方言が使われていて小説ごとに大きな違いがみつからなかった。河内方言色が強いか、摂津方言色が強いかくらいの差である。しかし、大阪方言でも和泉弁は使われていなかった。「あかんわい」を「あかない」という等と和泉方言は摂津方言、河内方言とは大きく違っており、世間がイメージする大阪弁とも違う。世間がイメージする大阪弁を使わなければ読んでもらえないし、小説の舞台として和泉方言が使われる地域が舞台ではなかったからであろう。以上のことから大阪方言の中でも摂津方言と河内方言が使われていた、と考えた。

第三章 「小説の大阪」と「実際の大阪」

※ページ数はその小説ごとのものである。

●池井戸潤『オレたちバブル入行組』

小説の中の「大阪市西区。四ツ橋筋と中央大通りがクロスする交差点にある東京中央銀行大阪西支店」(p22) は場所だけで考えると三菱東京 UFJ 銀行大阪西支店（〒550-0011 大阪府大阪市西区阿波座1丁目7-18）とほぼ一致する。また、「大阪本店、梅田、船場」(p27) の店舗も確認できた。「実際の大阪」とかなり近い。しかし、勘違いしてはいけないのが東京中央銀行大阪西支店三菱東京 UFJ 銀行大阪西支店は別物であり、「小説の大阪」の話であるということだ。

東大阪市内 (p49) に鉄鋼工場があることも実に大阪である。東大阪は工業地帯で人工衛星まいどなどが作られたほど、工業が盛んである。

地下鉄本町駅から梅田 (p63)、阪急電車の京都線 (p63)、東淀川区 (p63)、淀川 (p63)、淡路駅 (p63)、此花区 (p86)、西区新町 (p94)、大阪港 (p115)、梅田駅の地下街にある居酒屋 (p140)、中之島 (p221)、豊中市内 (p227)、キタの新地 (p273)、新大阪駅 (p280)、ヒルトン大阪 (p289) は小説に出てくる大阪の地名である。

大阪港に面した天保山にある巨大な娯楽施設だ。(池井戸、二〇〇七、p310)

これはその前に「水族館」「ジンベエザメ」(p308) と書かれており、大阪にある海遊館であることがわかる。しかし、名前は明かされていない。

東淀川グランドハイツ（p63）といかにも大阪にありそうな名前のマンションが新大阪グランドハイツなどはあったのだが、調べてみたらなかった。このページは「実際の大阪」にある駅や地名が並んでいるのでこのマンションもあるものだと思いこんでしまったが、「小説の大阪」にあるマンションであった。

●瀬尾まいこ『戸村飯店 青春100連発』

住之江駅（p9）、PL（p27）、阪神タイガース（p38）、吉本新喜劇（p38）、梅田（p110）、難波（p146）、近鉄電車（p146）、我孫子商店街（p241）、通天閣（p288）、大阪城（p294）は小説に出てきた大阪の地名や有名なものである。

お好み焼きやたこ焼きをおやつ代わりに食べる（瀬尾、二〇一二、p38）

全ての人が阪神タイガースをこよなく愛し、吉本新喜劇で爆笑し、オチがない話をすると、「それがどないしたん」と、戸惑われてしまう町。巨人を応援ようものなら、「お前は関西人の風土にもおけん」と、怒鳴られ、ちょっとおとなしくしてたら、「なんやすまして、ええ格好しいや」と、言われる町。（瀬尾、二〇一二、p46）

阪神タイガースを心底愛してないと、戸村飯店ではええ格好しいなのだ。（瀬尾、二〇一二、p67）

関西弁しゃべるからといって、面白いことを言うというイメージは勘弁である。（瀬尾、二〇一二、p73）

戸村飯店は大阪のど下町にあったから、みんな土曜の昼には新喜劇を見ていて、店でも学校でも大人気だった。（瀬尾、

二〇一二、p74)

「ごめんやして、おくれやして、ごめんやっしゃ」「アヘアヘアヘ～」「かい～の」末成由美や寛平のギャグ。〔中略〕「いづこへ～」「今日のところはこれくらいにしといたろか」チャーリー浜や池乃めだかのギャグは掛け合いが必要だ。〔中略〕「大阪名物パチパチパンチ」もしくは、「ポコポコヘッド」。〔中略〕桑原和男のギャグだ。「ごめんください。どなたですか？ 管理人の桑原和子です。家賃の請求に参りました。ご苦労様です。お入りください。ありがとう」（瀬尾、二〇一二、p75-76）

掛布のおらん阪神みたいやなあ（瀬尾、二〇一二、p97）

山田のじいちゃんは阪神の次に吉本に喩えた。（瀬尾、二〇一二、p98）

阪神が優勝できるのもファンの応援があるからやで（瀬尾、二〇一二、p119）

案ずるより生むが横山やすし（瀬尾、二〇一二、p134）

まさに「小説の大阪」である。大阪をこう描く要因は、大阪といえば、必ず出てくる吉本のお笑い、阪神タイガースなどのイメージにあるのではないか。こうした大阪のイメージは、大阪ではなくメディアがつくりだしたものである。しかし、大阪人はそれらのイメージを真に受け、大阪人とはそうあるべきと思い込んでしまっている。喋っているときのノリが良いとか悪いとか、吉本のことをよく知っているかどうか、阪神タイガースファンであるかどうか、こうした事柄が大阪人のアイデンティティーを確認する、いわば踏み絵となってしまっている。ま

た、普段の会話でも面白いことを必ず言わなくてはいけない空気感。大阪人といえども疲れてしまう。大阪人は面白いという世間のイメージがプレッシャーになっているのだ。バラエティ一番組のお笑いネタの真似合戦や、『探偵ナイトスクープ』や阪神タイガースの勝ち負けから会話が成り立っていくのだ。その話を知らない人は排除されていく。もちろん、世間のイメージ通りの大阪人もいるだろうが実際の大坂人が皆そうとは限らない。世間のイメージが肥大した結果今回のような「小説の大坂」が生まれるのだ。もちろん、世間のイメージ通りの大坂人もいるだろうが実際の大坂人が皆そうとは限らない。

「おおきに」なんて言葉、あの町ですらめったに使わないけど（瀬尾、二〇一二、p160）

「あのな、実はわし……、巨人ファンやねん」（瀬尾、二〇一二、p177）

と「実際の大坂」の部分もちゃんと描かれてはいる。全員がコテコテの大坂弁を話すわけではないし、阪神タイガースファンだけではなく、巨人ファンもいるのである。

●田辺聖子『ジョゼと虎と魚たち』 小説に出てくる

「何ぬかすねん。夫に向って何ちゅうこというねん」「夫なんかとちゃう！」「ほな、何や」「管理人や！ あんたは」ジョゼは口から出任せに管理人といったのだが、以後、それが気に入り、恒夫のことを「こら、管理人」といたりするのである。「管理人の意見としては、やな」といたりする。（田辺、二〇一四、p181）

という場面で私は「実際の大阪」を感じた。この売り言葉に買ひ言葉で会話が進み、「管理人」と出てくるところが大阪である。私の名前は澤田知里だが、似たような体験から「つんちょ」と言うあだ名である。そして、すぐに順応してしまい、以来「管理人」のように「つんちょ的には」などと使ったりする。大阪のこの場所！ というようなところは全く出てこない。上記のような大阪人の会話のノリや、大阪人の本心を隠す言い回しなどが描写されている。「そんなことあらへんデ」と言いながら、その通りだったりする。この小説ではジョゼは「来ていらん！ もう来んといて！」(193)と口では否定しながら、実は帰って欲しくないというように、表現と内面のズレが実に大阪人らしい場面だ。また、「馬鹿」ということばでなく「阿呆」を使っている。東京では、「馬鹿」が使われ、大阪では「阿呆」が使われる。逆に東京で「阿呆」を使い、大阪で「馬鹿」を使うと尊大に見下されたと感じる。私もおおいにそう思う。

「実際の大阪」と違う面は特に感じられなかった。地名なども全く出てこず、「実際の大阪」というよりは大阪弁を使い、「小説（の大阪）」を書いているように思えた。

●田村裕『ホームレス中学生』

大阪の吹田市の山田西(p11)、北淀高校と吹田高校(p118)、吹田東高校(p119)、千里高校(p119)、豊中(p161)、十三(p165)、N S C(p177)が小説では出てきた。自身の過去を描いているので、他の小説とは違い、実際に大阪にある高校名が使われていた。

大阪の地名についての説明など特になく自分の過去だけを描いた作品であった。しかし、過去を描いただけなのに、世間の大阪のイメージ「貧困」「お笑い」の話は出てきた。ホームレス、生活保護、N S Cなどである。「実際の大阪」であったことを描いているのにやはり「小説の大阪」であった。

どうしても大阪とこれらのこととはセットであるようだ。

●津村記久子『エヴリシング・フロウズ』

心斎橋 (p19)、本町 (p21)、梅田 (p21)、戎橋商店街 (p21)、天保山 (p22)、東急ハンズ (p22)、Z e p p 大阪 (p40)、イケア (p41)、めがね橋 (p42)、ループ橋 (p42)、住之江公園 (p42)、ぼんぼん船 (p42)、天王寺 (p53)、阪急沿線 (p108)、環状線 (p115)、大阪駅 (p115)、都島区 (p115)、京橋 (p118)、千本松大橋 (p149)、難波 (p161)、堺市 (p170)、国立民族学博物館 (p191)、万博公園 (p191)、大阪湾 (p206)、海遊館 (p207)、毛馬桜之宮公園 (p260)、大阪天満宮 (p291)、市立中央図書館 (p320)、ヨドバシカメラ (p336)、ルクア (p336)、三越伊勢丹 (p336) が小説に出てくる大阪の地名である。

お笑いの話 (津村、二〇一四、p18)

オールザツ (津村、二〇一四、p292)

「一九八〇円もするんや、思って」「たっか」(津村、二〇一四、p20)

お笑いとお金のイメージを出してきている。しかし、これくらいの会話は大阪でなくともし、イメージが元からあるため、「けち」という印象を与えててしまうのではないかと思った。

ピザ食べ放題九八〇円 [中略] 二階の店 (津村、二〇一四、p23)

今は閉店してしまったが、場所の説明で大阪府大阪市中央区

南船場三一一〇一一D p l u s 心斎橋ビル二階にあったシェーキーズ心斎橋北店が浮かんだ。安くて有名なお店だ。

ブッコロリー、と大阪では誰もが知っている『探偵！ナイトスクープ』のネタ（津村、二〇一四、p82）

誰でも知っているは言い過ぎである。『ブッコロリーが言えないおばあちゃん』を放送した回がありY o u t u b e にも上がるくらいの人気ネタである。しかし、私は知らなかった。大阪に住んでいるが聞いたこともなかった。「小説の大阪」と「実際の大阪」の違いである。

銀シャリとかまいたちと天竺鼠とさらば青春の光と学天即ではどれがいちばんおもしろいのかという結論の出ない議論をした。（津村、二〇一四、p292）

このお笑い芸人のチョイスはさすが大阪在住の作家である。大阪では実力があって期待されているコンビばかりである。THE MANZAIでも認定漫才師に選ばれたことがあり、見た目のかっこよさではなく、ネタの面白さで選んでいる印象を受けた。私がお笑いが大好きなだけでの判断であるが。

●西加奈子『通天閣』

通天閣(p16)、東大阪市(p39)、ミナミ(p51)、新世界(p107)、四天王寺(p205)、大阪城(p218)、日本橋(p227)が小説に出てきた大阪の地名などである。

通天閣界隈の小説だったので、ビリケンさん(p217)はもちろん出てきた。ビリケンは、その発祥には諸説があるが、一九〇八年、アメリカの女性芸術家 フローレンス・プリツ

が「夢の中で見た神様」をモデルとして制作した作品が起源と言われている。その後、シカゴの企業・ビリケンカンパニーが、ビリケン像などを制作、販売し、「幸福の神様」として全世界に知れ渡った。一九一一年、大阪の織維会社・神田屋田村商店（現・田村駒）が商標登録を行い、一九一二年、大阪・通天閣に併設された遊園地「ルナパーク」にビリケン堂が作られた。以来、火災や戦禍を乗り越え、現在では三代目となるビリケン像が、通天閣にある。まさかのビリケンはアメリカ生まれであったのには驚いた。

「バーバリーのミニスカート買うたってん。足がスラー、と長いからな、よう似合いよんねん。言うことが可愛いんや、こんな高いもん買うてもろていいんですか？ やで。なあ、可愛いやろ。ゆうても一、二万の話やで。」（西、二〇一一、p24）

「スラっと」ではなく「スラー、と」と語尾を伸ばしているのも大阪らしさが出ていて、知らない人の話でこんなにも盛り上がっている。この部分は「実際の大阪」でもよく見かけるが、やはり全員がそうなのではなく、イメージでもある。

●東野圭吾『新装版 浪速少年探偵団』

大阪（p12）、大和川（p16）、住吉我孫子（p16）、生野区（p17）、南海高野線中百舌鳥駅（p43）、難波（p49）、我孫子前（p50）、美原神社（p60）、東大阪市（p79）、大阪市（p79）、近鉄布施駅（p79）、今里（p115）、城東運河（p118）、鶴橋（p133）、上六（p133）、日本橋（p133）、豊中（p150）、地下鉄梅田駅（p156）、阪神タイガース（p161）、緑地公園（p164）、ミナミ（p172）、千里ニュータウン（p179）、地下鉄千里中央駅（p179）、万博公園（p181）、吹田市（p201）、淀屋橋（p212）、地下鉄淀屋橋駅（p253）、住吉神社（p278）、八尾市龜井町（p288）、大阪中

央環状線（p288）、守口市（p300）、平野区（p348）が小説に出てきた大阪の地名などである。

大阪市内は、車より公共機関を使った方が圧倒的に早い。
(東野、二〇一二、p22)

これは大阪市内の地下鉄は約四分おきに電車が来ては出発するからである。車は道が混み合っている可能性もあり、このように描かれている。

お好み焼き（p112）やひったくり（p85）という単語も大阪らしさを出している。粉もんのイメージは言うまでもなく、ひったくり日本一の都道府県は大阪府である。

イカ焼きというのは、メリケン粉をといた中にイカと卵を落として、二枚の鉄板でぺしゃんこにつぶしながら焼いたものである。（東野、二〇一二、p120）

とイカ焼きはイカの姿焼きではなく、大阪名物のイカ焼きの説明がされている。

阪神タイガースは優勝するかどうか（東野、二〇一二、p161）

しのぶはプロ野球の話題を出してみようかと思った。男ならたいていの人が興味を持っているからだ。だがもし本間が巨人ファンだった時のことを考えて思いとどまることにした。しのぶは大の阪神ファン、つまり大の巨人嫌いなのだ。
(東野、二〇一二、p263)

「ふうん……黄色と黒の縞模様やな」「鉄ちゃん、阪神好きやろ。それで……」（東野、二〇一二、p285）

何度も出てくる阪神タイガースのイメージである。こう何度も出てくるところが「小説の大阪」であることを意識する。先にも述べたが所詮イメージ先行なのである。阪神を意識したマフラーまでいくともう何も言えない。大阪人は皆こう見えているというイメージなのだと捉えた。

●万城目学『プリンセス・トヨトミ』

大阪 (p13)、新大阪駅 (p22)、新御堂筋 (p24)、地下鉄御堂筋線 (p24)、淀川 (p24)、梅田 (p24)、大川 (p30)、天満橋 (p30)、谷町筋 (p30)、大阪城天守閣 (p30)、大阪府庁 (p32)、榎木大明神 (p51)、直木三十五の文学碑 (p52)、空堀商店街 (p53)、松屋町筋 (p53)、大阪市中央区 (p57)、地下鉄長堀鶴見緑地線松屋町駅 (p65)、宗衛門町 (p72)、大阪市中央区谷町七丁目 (p94)、「はいからほり」 (p102)、「毎日がおつき愛の街 からほり商店街」 (p108)、上町筋 (p149)、長堀通 (p149)、大阪女学館 (p149)、難波宮跡 (p149)、N H K 大阪放送局 (p149)、大阪城公園 (p149)、新淀川大橋 (p162)、箕面市 (p172)、地下鉄天満橋駅 (p172)、大手門 (p172)、桜門 (p173)、京阪電車 (p174)、大阪府警 (p174)、森之宮 (p176)、大阪中之島の日本銀行大阪支店 (p185)、下寺町 (p204)、土佐堀通 (p247)、中之島 (p247)、葭屋橋 (p248)、土佐堀川 (p248)、東横堀川 (p248)、阪神高速環状線 (p248)、北浜 (p248)、堂島川 (p248)、大阪市中央公会堂 (p248)、大阪府立中之島図書館 (p248)、大阪市役所 (p248)、京橋 (p250)、西区北堀江 (p251)、大阪市立中央図書館 (p251)、本町 (p351)、江坂 (p353)、中津駅 (p353)、西中島南方 (p354)、J R 天王寺駅 (p355)、通天閣 (p356)、天王寺公園 (p356)、住吉大社 (p356)、四天王寺 (p357)、阪堺電車 (p359)、住吉駅 (p359)、ビッグマン (p361)、J R 森之宮駅 (p365)、大正区 (p373)、西成区 (p373)、木津川 (p373)、千本松大橋 (p373)、高槻市 (p377)、十三市 (p377)、道頓堀 (p377)、戎橋 (p377)、道頓堀川 (p377)、堺市 (p377)、浜

寺公園駅 (p382)、大阪府営浜寺公園 (p382)、大阪湾 (p385)、堺駅 (p385)、新今宮駅 (p385)、阪神高速東大阪線 (p386)、玉造筋 (p386)、野外音楽堂 (p391)、淀屋橋 (p391)、法円坂 (p406)、桃谷 (p487)、今宮戎 (p491) 小説に出てくる大阪の地名である。

あまりにも地名が多く詳しく描かれていたので、大阪市立空堀中学校 (p48) も長浜ビル (p113) も実際にあるのだと思いきやなかった。大阪市立空堀中学校に関しては、カバーに校歌まで載せている。それでも「小説の大阪」である。まあ、大阪国総理大臣 (p155) が出てきてやっと「小説」を意識した。

お好み焼きにごはんと味噌汁がつく (万城目、二〇一〇、p124)

ライオン像が雄々しい難波橋 (万城目、二〇一〇、p248)

通天閣のてっぺんをよく見ると、マヨネーズのキヤップのようなでっぱりがついている。このでっぱり部分のネオンの色が、実は明日の天気を表現している。白色なら晴れ、オレンジ色なら曇り、青色なら雨。上下二層に分かれたネオンが、上から白・青と光っていたら、晴れのち雨という意味だ。気象庁のデータとも連動した、れっきとした天気予報である。
(万城目、二〇一〇、p356)

阪急電車の改札につながる、幅の広い階段を挟みこむように、巨大なスクリーンが二台、左右に設置されている。そのうち、右側のスクリーンを人々は「ビッグマン」と呼ぶ。愛称ではなく、「BIG MAN」とそのままスクリーンの縁に書いてあるので正式名称である。ちなみに、左側のスクリー

ンはコビッグマンと呼ぶ。これも「CO」という文字を頭にくっつけ、ビッグマン同様、縁にアルファベット表記されている。ビッグマンの前はいつも人で溢れている。なぜなら、ビッグマン前は梅田で唯一無二の待ち合わせスポットだからだ。（万城目、二〇一〇、p361）

入り口をくぐるなり、まるで銭湯の番頭のように、女性が正面に座って札を配っていた。「ロッカー、そこやからね」手渡されたものは、番号札つきのロッカーの鍵だった。ずいぶん古いロッカーに荷物を預け、筆記用具とノートを手に松平は上階へ向かった。（万城目、二〇一〇、p249）

お好み焼き定食、難波橋、通天閣の光の意味やビッグマン、中之島図書館の描写は「実際の大坂」であった。説明の文章が長く詳しく描かれていた。しかし、蜂須賀組（p70）というヤクザが出てくるところに「小説の大坂」を感じさせた。関西弁の七つのステレオタイプというものまでもがあり、そのうちの一つが「やくざ、暴力団、こわい」である。イメージであり、日常生活が常に脅かされているわけではもちろんない。あくまでもイメージだ。しかし、こういったものを「小説の大坂」で描いてしまうとさらに世間は大阪とはイメージ通りだとなってしまうのだ。

●宮本輝『星々の悲しみ』

小説に出てくる梅田新道（p10）、淀屋橋（p10）、裁判所（p10）、大阪中之島の府立図書館（p11）、中島公園（p11）、堂島川（p20）、大阪駅（p31）、大阪中央郵便局（p31）、環状線の福島駅（p32）、桜橋から四つ橋筋（p40）など今も変わりなくあり、地名を丁寧に出し、その土地がわかる人が読んだら何処のことを言っているのかわかる。

大阪府立中之島図書館のロッカーに荷物を預ける描写は、私も行ったことがあるのだが、その通りである。

図書館には入り口が二つあった。むかって右側が自習室で、左側は一般閲覧室だった。自習室は高校生や浪人たちで満員になるから、朝早くから開館の時間まで並んでいなくては到底入ることが出来ないのだが、一般閲覧室のほうはたいていの場合空席があった。だから午後から出かけて行つても大丈夫のはずだった。ただ閲覧室にはノート一冊以外は持ち込むことが出来ない規則になっている。ぼくは入館の手続きをして紙袋をロッカーに押し込み（宮本、二〇〇八、p12）

星々の悲しみで「実際の大坂」と違うなと思ったところは、

橋の名が刻まれた四角い石の上に、大きな獅子の坐像があり、鳩の糞にまみれて四頭とも表情は判別出来なくなっていた。（宮本、二〇〇八、p11）

とあり、難波橋（ライオン橋）のことだとすぐわかるのだが、鳩の糞まみれな様子を私は見たことがなく、写真を探しても鳩の糞まみれの獅子の坐像は確認することが出来なかった。

大阪府立中之島図書館の食堂（p54）が出てくるのだが、現在はもうなくなっている。大阪府立中之島図書館のホームページでこう述べられている。

過去に食堂はありましたが、採算面から経営者が撤退した経緯があり、食堂の再開は困難と考えています。なお、食堂機能の代替として、1階の休憩コーナーに軽食、飲料の自動販売機を設置していますのでご利用ください。

また、出入り橋近くの大学の付属病院（p57）も出てくるのだが、この大学の付属病院は現在大阪府吹田市に移転した大阪大学医学部の付属病院である。つまり、現在は出入橋付近にはない。

これらの部分は時が経ったからだという風に考えることもできるが、これだけ地名を丁寧に出し、「実際の大坂」に忠実に書いて、また自分の過去をモデルにしていることがホームページのプロフィールの部分にこう書かれている。

大学受験に失敗、浪人生活に入る。受験勉強はせず、中之島図書館に通い、ロシア文学、フランス文学、に耽溺したため、希望校の受験に再び失敗するも、無上の財産を心に蓄積出来た1年であった。

しかし、この話の核の部分となる〈じゃこう〉（p11）は画廊喫茶などあったのだが確認できなかった。全てを「実際の大坂」その通りに描くのではなく、やはりどれだけ同じところが多くても違うところがあるのが「小説の大坂」である。

●森絵都『この女』

釜ヶ崎（p11）、ドヤ（p11-12）、あいりん総合センター（p13）、西成警察（p14）、心斎橋（p16）、新今宮文庫（p17）、あいりん地区（p23）、四つ橋筋（p31）、ミナミ（p31）、キタ（p31）、阪神高速（p31）、淀川（p31）、三角公園（p111）、大阪駅（p123）、天王寺動物園（p130）、天神ノ森（p131）、十三（p131）、通天閣（p162）、黒門市場（p163）、新世界（p163）、ビリケン（p163）、大阪城（p164）、ジャンジャン横丁（p164）、新今宮駅（p167）、難波（p168）、玉造筋（p186）、天保山（p196）、住吉区の帝塚山（p241）

「そら、ネズミランドの打ち合わせだけらから」「ネズミ

ランド?」「ここんとこ伸太郎がミッキーマウスにえらい入れこんどってな、浦安のネズミランドでクリスマス過ごすちゅうのが定例行事やねん。それさえ念押ししたら、あいつになんぞ用はない。しばらく一人で暇つぶてきい、言うたつた」(森、二〇一四、p127)

ディズニーランドのことである。大阪の人はふざけてネズミランドと言ったりもする。

釜ヶ崎に程近い天王寺動物園は中学生以下の入園が無料で、あのー帯にいる子供たちのいい遊び場になっている。(森、二〇一四、p130)

天王寺動物園と天王寺公園の入園料は、市外の小中学生は二〇一三年四月から有料となっている。

たこ焼き (p314) とヤクザ (p324) がまた出てくる。他の小説でも度々登場するが、大阪にはこれしかないのかと思ってしまう。「実際の大阪」でももちろんたこ焼きとヤクザは存在するが、小説の終わりにとってつけたようにこの二つを出さなくともいいのではないかと思った。

結論として繰り返し述べてきたが、やはり「実際の大阪」を忠実に描いているというよりは、世間がイメージする「小説の大阪」を描いている、と感じた。大阪といえばイメージされる、「お笑い」、「阪神タイガース」、「貧困」、「ヤクザ」が出てくる作品が多くかった。これらすべてが出てこなくても必ずどれか一つは出てきた。必ず、である。世間がイメージする大阪人もいる。しかし、実際の大阪人皆が必ずイメージ通りであるわけがない。世間が大阪人は「こういう人」という枠組みを作ってしまい「小説の大阪」が生まれるのだ。あま

りにもイメージとは違う小説を描いてはいけない空気感を世間が作ってしまっているのである。どうかイメージだけで一区切りにしないでほしい。小説では、「実際の大阪」の地名や実際に大阪にあるモノを書き「実際の大阪」に近いものもある。しかし、世間のイメージがある限り、「実際の大阪」を描いた小説は現れることはないと私は思った。

おわりに

ここまで、大阪の小説を一〇作品読んだが、いずれの作品にも必ず「お金」のことが出てきた。「お金」だけの面をみれば、『オレたちバブル入行組』は、銀行の融資、つまり金貸しの話であり、『戸村飯店青春100連発』は、上京するときのお金やアルバイトの時給のお金などがいちいち登場し、『ジョゼと虎と魚たち』では、生活保護を受け、お金が足らず家財道具を売る描写、『ホームレス中学生』は家が差し押さえされ、ホームレスになり生活保護を受け、『エヴリシング・フロウズ』では、自転車の弁償に一人頭七万円や、コンビニでの買い物も値段が安いか高いかなどが出てき、『通天閣』でも、どっちの店の方が安いかで入る店を決め、『浪花少年探偵団』では、始まりのページでお金持っていかんといて、ということばが入り、『プリンセス・トヨトミ』ではお金の描写が少ないが、ひょうたんを売り大赤字を嘆いている描写があり、『星々の悲しみ』では、ポケットの中の小銭の金額が正確に描かれ、『この女』では何十円単位の小競り合いが描かれる。

とりあえずお金の描写は詳しく細かい。大阪=お金。しかも、裕福ではなく貧困のイメージである。関西弁がもつ七つのステレオタイプの一つに「けち、守銭奴、押金主義者」というものがある。貧困といかないまでもお金にがめついイメージがある。大阪に住む人が皆お金に困っている、もしくはがめついわけではない。もし、そうだとしてもお金が欲しいのは大抵の人には当てはまる。お金を稼ぐために働いているのだから。ただ、大阪といえば下町というイメージがある。そういった商店街や工場で自営業や商い、手に職をつける仕事をしている人たちは稼いだ分だけお金が手に入る所以、サラリーマンなどとは違う。また、工場などにいたっては日雇い派遣などもありうる。その人たちにとって日々が生きることとの戦いなのだ。そういった大阪の生きる力を「小説の大阪」で書きたいのではないかと考えた。しかし、「実際の大阪」

をみてみると、貧困層だけではなく高所得層も多い。その間の中間層があまりいないので、格差が目立ち低所得層がテレビなどのマスメディアに取り上げられ、貧困のイメージを肥大化してきたのである。大阪府のホームページはこう述べている。

景気の低迷が長引く中で、中間所得層が減少するとともに低所得層が増加することにより、所得格差の増大とその固定化が懸念されています。

特に、大阪府においては、所得が300万円未満の世帯が、平成4年の25.4%から平成19年には37.2%に増大しており、全国に比べて低所得者層の増加が著しい状況です。^{xxxii}

つまり、高所得層と低所得層の二極化が進んでいるということである。大阪にもお金持ちはいるのだ。総務省が出した所得階層割合のデータによると一〇〇〇万円以上稼いでいる割合は一〇〇%中約一〇%もいたのだ。中間層が少ないので、低所得層が目立つのである。

今まで小説ごとに述べてきた事柄やこのような事柄から私は「小説の大坂」と「実際の大坂」は違うということを主張する。

【注】

ⁱ 大正

大正は大阪市を構成する二四区の一つである。

ⁱⁱ 旧三菱銀行

現・三菱東京UFJ銀行

ⁱⁱⁱ 「半沢直樹」(はんざわなおき)

「半沢直樹」は、二〇一三年七月七日から九月二二日までTBS系「日曜劇場」枠で放送された池井戸潤の小説が原作のテレビドラマである。主演は堺雅人。半沢直樹は小説の主人公の名称である。『オレたちバブル入行組』をベースとする第一部・大阪西支店編と、『オレたち花のバブル組』をベースとする第二部・東京本店編の前後編二部構成されていた。関西地区では、最終回の視聴率が四五.五%にも及んだ大ヒットドラマである。

^{iv} 咲くやこの花賞

創造的で奨励に値する芸術文化活動を通して、大阪文化の振興に貢献し、かつ将来の大坂文化を担うべき人材（個人または団体）に対し、大阪市が昭和五八年度から贈呈している「咲くやこの花賞」。「美術」「音楽」「演劇・舞踊」「大衆芸能」「文芸その他」の五部門からなり、受賞者は毎年五名以内で、概ね四〇歳以下となっている。

^v 桐蔭女子専門学校

現・大阪樟蔭女子大学。

^{vi} 大阪文学学校

大阪文学学校は、一九五四年に創設された文学創作を中心とした学校で、通称文校である。

^{vii} 織田作之助賞

織田作之助賞は、大阪生まれの作家で、小説のみならず評論活動でも活躍し、日本文学に一時期を画した織田作之助の生誕七〇年を記念して一九八三年に創設された賞である。二〇一四年から織田作之助賞（既刊の単行本）と織田作之助青春賞・U-一八賞（公募）の三本立てとなった。織田作之助賞

実行委員会（大阪市、大阪文学振興会、関西大学、毎日新聞社）が運営しており、後援は、大阪府教育委員会、大阪市教育委員会である。

^{ixix} 関西

関西地域振興財団では、大阪府、京都府、兵庫県、滋賀県、奈良県、和歌山県、福井県、三重県、鳥取県、徳島県の二府八県を関西と定義している。

^x大阪の本屋発行委員会（2014）『西加奈子と地元の本屋』140B.

^{xii}川口玄（2000）『大阪春秋』大阪春秋社.

^{xiii}池井戸潤（2007）『オレたちバブル入行組』文藝春秋.

^{xiv}瀬尾まいこ（2012）『戸村飯店 青春100連発』文藝春秋.

^{xv}田村裕（2007）『ホームレス中学生』ワニブックス.

^{xvi}田辺聖子（2014）『ジョゼと虎と魚たち』KADOKAWA.

^{xvii}津村記久子（2014）『エヴリシング・フロウズ』文藝春秋.

^{xviii}西加奈子（2011）『通天閣』筑摩書房.

^{xix}東野圭吾（2012）『新装版 浪速少年探偵団』講談社.

^{xx}万城目学（2010）『プリンセス・トヨトミ』文藝春秋.

^{xxi}宮本輝（2008）『星々の悲しみ』文藝春秋.

^{xxii}森絵都（2014）『この女』文藝春秋.

^{xxii} 大阪府ホームページ
<http://www.pref.osaka.lg.jp/kyoikusomu/keikaku/2shou.htm1> (二〇一五年一月五日)

参考文献・URL

- 池井戸潤（2007）『オレたちバブル入行組』文藝春秋。
- 瀬尾まいこ（2012）『戸村飯店 青春100連発』文藝春秋。
- 田辺聖子（2014）『ジョゼと虎と魚たち』KADOKAWA。
- 田村裕（2007）『ホームレス中学生』ワニブックス。
- 津村記久子（2014）『エヴリシング・フロウズ』文藝春秋。
- 西加奈子（2011）『通天閣』筑摩書房。
- 東野圭吾（2012）『新装版 浪速少年探偵団』講談社。
- 万城目学（2010）『プリンセス・トヨトミ』文藝春秋。
- 宮本輝（2008）『星々の悲しみ』文藝春秋。
- 森絵都（2014）『この女』文藝春秋。
- NHK 大阪弁プロジェクト（1995）『大阪弁の世界』経営書院。
- 川口玄（2000）『大阪春秋』大阪春秋社。
- 角野幸博・藤本憲一・橋爪紳也・伊東道生（1994）『大阪の表現力 巨大看板から大阪弁までプレゼン都市の魅力を探る』P A R C O 出版局。
- 真田真治（2001）『関西・ことばの動態』大阪大学出版会。
- 田中ゆかり（2011）『「方言コスプレ」の時代—ニセ関西弁から龍馬語まで』岩波書店。
- 真田真治監修（2009）『大阪のことば地図』和泉書院。
- 前田勇（2003）『大阪弁』朝日新聞社。
- 大阪の本屋発行委員会（2014）『西加奈子と地元の本屋』140B。
- 堀井令以知（1995）『大阪ことば事典』東京堂出版。
- 日本近代文学会関西支部大阪近代文学事典編集委員会（2005）『大阪近代文学事典』和泉書院。
- 浦西和彦（2006）『大阪近代文学作品事典』和泉書院。
- 直木賞のすべて
<http://homepagel.nifty.com/naokiaward/jugun/jugun145IJ.htm>（二〇一四年十二月一日閲覧）

<http://homepage1.nifty.com/naokiaward/other/otherYE26SM.htm> (二〇一四年十二月一日閲覧)

Wikipedia

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E7%80%AC%E5%B0%BE%E3%81%BE%E3%81%84%E3%81%93>

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E7%94%B0%E8%BE%BA%E8%81%96%E5%AD%90>

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E4%B8%87%E5%9F%8E%E7%9B%A5%E5%AD%A6>

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%9D%B1%E9%87%8E%E5%9C%AD%E5%90%BE>

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%AC%E3%83%AA%E3%83%AC%E3%82%AA%E3%82%B7%E3%83%AA%E3%83%BC%E3%82%BA>

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E7%A9%BA%E5%A0%80%E5%95%86%E5%BA%97%E8%A1%97>

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%B4%A5%E6%9D%91%E8%A8%98%E4%B9%85%E5%AD%90> (全て二〇一四年十二月九日閲覧)

咲くやこの花賞

<http://www.sakuya-konohana.com/index.html> (二〇一四年十二月九日閲覧)

織田作之助賞 <http://odasaku.com/> (二〇一四年十二月九日閲覧)

東京新聞

<http://www.tokyo-np.co.jp/article/culture/doyou/CK2014060702000230.html> (十二月一〇日閲覧)

田辺聖子文学館 <http://bungakukan.osaka-shoin.ac.jp/> (二〇一四年十二月一〇日閲覧)

T h e T e r u ' s C l u b

http://www.terumiyamoto.com/about/index_history.html (二〇一四年十二月一〇日閲覧)

空堀商店街 <http://www.karahori-walker.com/> (二〇一四年

十二月一五日閲覧)

西加奈子 <http://www.nishikanako.com/> (二〇一四年十二月一〇日閲覧)

：：森 絵 都：公認ファンクラブ：：
<http://m22.sakura.ne.jp/etofan/> (二〇一四年十二月一〇日閲覧)

大阪府立中之島図書館
<http://www.library.pref.osaka.jp/site/nakato/> (二〇一四年十二月一五日閲覧)

全国大阪弁普及協会 <http://www.osakaben.jp/> (二〇一五年一月二日閲覧)

幸運の神様 ビリケンさん公式サイト
<http://www.billiken.jp/> (二〇一五年一月二日閲覧)

大阪府警察 <https://www.police.pref.osaka.jp/> (二〇一五年一月二日閲覧)

探偵！ナイトスクープ『プロッコリーが言えないおばあちゃん』
<http://m.youtube.com/watch?v=Y9TjkOUGM5g> (二〇一五年一月二日閲覧)

天王寺動物園 H O M E P A G E
<http://www.jazga.or.jp/tennoji/> (二〇一五年一月二日閲覧)

大阪府木一ムページ
<http://www.pref.osaka.lg.jp/kyoikusomu/keikaku/2shou.html> (二〇一五年一月五日閲覧)

大正区 <http://www.city.osaka.lg.jp/taisho/> (二〇一五年一月二九日閲覧)

関西地域振興財團
<http://www.kansai.gr.jp/foundation/ja/> (二〇一五年一月二九日閲覧)

平成二十六年度 卒業論文

「クマはキャラクターとして、なぜこんなにもポピュラーになったのか
—〈テディベアモチーフのキャラクター〉という新しいジャンル—」

西田美季

目次

はじめに

- 一. 目的
- 二. 概要
- 三. 意義

第一章 〈テディベアモチーフのキャラクター〉

- 一. 〈テディベアモチーフのキャラクター〉とは
- 二. テディベアとは
- 三. 〈テディベアモチーフのキャラクター〉の歴史

第二章 進化するテディベア

- 一. 従来のテディベアの魅力とは
- 二. 生き残るための戦略
- 三. 〈テディベアモチーフのキャラクター〉の活用用途
- 四. キャラクターによる経済効果

第三章 〈現実のクマ〉との関連

- 一. 〈現実のクマ〉とは
- 二. 〈現実のクマ〉の歴史
- 三. クマに対する認識の流れ

おわりに

注釈

【資料】本論文で登場した 〈テディベアモチーフのキャラクター〉 の年表

テキスト・参考論文リスト

括弧の使用法に関して、具体的な作品名、著作に関しては『』を、言動や意見、強調したい部分には「」を、本文を補う個所には()を、筆者が用いる特徴的な語には＜＞を用いた。

本論文では多数のキャラクターが登場する。最後に、本論文で登場した〈ティベアモチーフのキャラクター〉の年表を記しているので、そちらも参考にして欲しい。

はじめに

一、目的

小学生の頃の私は、絵本に出てくる優しいクマに対して違和感を持っていた。絵本の世界にいるクマは、周りの小動物に優しく接し、いつも笑顔を絶やさない。もちろんフィクションであることはわかっている。しかし、図鑑には、クマは大きな体を持ち、牙や爪が鋭い動物であると記されていた。私もその外見から「恐ろしい肉食動物」だと捉えていたし、実際にクマが人を襲ったというニュースも見たことがあった。クマの気性はわからないが、一般的に家畜として飼われていないところをみると、容易に手懐けることのできる存在ではないのだろう。実際に出会えば間違いなくかわいいとは思えない巨大な動物を、まるで人畜無害な動物のように描くのは一体なぜなのだろう。当然、絵本の中には私のイメージ通りのクマが全くいなかったわけではない。時には乱暴者であったり、他の動物から怖がられているという設定のクマもいた。しかし、人間や他の小動物を傷付けることなく、仲良く過ごしている場合もあった。そういう場合は、周りの人間や動物もクマを怖がってはいない。また、周りの者がクマを恐れている場合も、最終的にはクマを怖がらなくなるという設定が多かった。さらに、時には小動物にクマがいじめられている描写まで存在している。そんなクマを見ると不思議でたまらなかつた。



(図0-1)絵本のクマ(神沢利子『ウーフとツネタとミミちゃんと』(ポプラ社)の表紙)

現在、絵本の世界だけではなく、アニメや映画、グッズなど様々な媒体の中でクマのキャラクターは活躍しており、世間では非常にポピュラーな存在となっている。街を歩けば、いたるところでクマのキャラクターを見かける。二〇〇〇年代前後にリラックマ¹やくまモン²など、国内外問わず多くのキャラクターが続々とヒットしたため、クマのぬいぐるみや、クマをデザインした雑貨、日用品など、いわゆるキャラクターグッズもよく見かけるようになった。そのためか、人間のクマのキャラクターに対する違和感はほとんどなくなっているように感じられる。たとえば、誰かがカバンにクマのキャラクターストラップをつけていたとする。それを見た人は「かわいい」「興味が無い」など、様々な感想を持つかもしれない。しかし大多数の人が、それが「クマであること」に対しての指摘はしないだろう。それだけ当たり前のものになっている。また、「そのキャラクターが好きだから」という理由でなく、「クマだから(そのキャラクターも)好き」という理由で、エールを送る人も存在する。

身近にクマがあふれたせいか、現在の私はすっかりクマのキャラクターの虜になってしまっている。部屋にはクマのぬいぐるみが十体ほど置いてあり、限定のキャラクターグッズが出たと聞けば、購入のためにわざわざ遠方へ足を運ぶ。小さくて、肌触りがふわふわとしていて、つぶらな瞳をしたクマのキャラクターを見ると購買意欲が湧く。しかし、いくらクマのキャラクターが好きになっても、やはり本物のクマは受け入れられない。その理由はもちろん、〈現実のクマ〉はクマのキャラクターと違って、巨大で恐ろしいからである。こういった印象の差は、他の動物にはあまり見られない。どうして現実とフィクションの間にここまで差が出てしまったのだろうか。

私は主に「実物は恐ろしいクマがなぜキャラクターになると受け入れられるのか」「他にも動物がいるのになぜ家畜でもないクマなのか」という二つの疑問を持ち、それを本論文で解決したいと思った。

二. 概要

クマのキャラクターについて調べていくと、一九〇二年にアメリカでクマのぬいぐるみ、いわゆるテディベアが誕生してからクマのキャラクターが企業などで採用され、そこから徐々に活動の場が増えたことが判明した。私の疑問にテディベアが関係しているのは間違いないと考えられる。さらに調べたところ、現在クマをモチーフにしていると考えられているキャラクターのほとんどが実際はクマではなくテディベアをモチーフにしているのではないかという疑問が生じた。言い換れば、テディベアは、現在クマをモチーフにしていると考えられているキャラクターの起源ともいえる存在ではないのだろうか。もしも人間が、頭のなかで〈現実のクマ〉と〈テディベアモチーフのキャラクター〉とを混同してしまっているのなら、私の全ての疑問に説明がつきそうである。クマがキャラクターとしてポビュラーになったのは、「一九〇〇年台に〈テディベアモチーフのキャラクター〉というジャンルが誕生したからではないか?」という仮定を立て、〈テディベアモチーフのキャラクター〉と〈現実のクマ〉の違いを本論文で考察していくと思う。

三. 意義

現在、世界中でキャラクターの使用される場面が増えている。はじめは物語の一員として存在していたキャラクターが、徐々に商品や企業、地域のPRを行うようにもなり、現在では至るところで活躍している。とてつもない経済効果を出し社会現象となったキャラクターもいれば、SNSのスタンプのように人々のコミュニケーションの懸け橋として働いているキャラクターもいる。ゆるキャラブームも収まる気配がなく、むしろ年々盛り上がっている。多少の流行り廃りはあるだろうが、これからもクマを含めた多くの動物のキャラクターが、より広く、より様々な場所で活躍していくことが予測される。クマという野生動物がなぜキャラクターとしてこんなにもポビュラーになったのかを考察する意義は十分にあるだろう。そして私自身の、愛するクマに対するもやもやした感情を整理したいという気持ちが一番大きい。

まずは、なぜ〈テディベアモチーフのキャラクター〉という仮定を定めたのかについてと、それが生み出された時期、ヒットした時期と共に考察していく。

第一章 <テディベアモチーフのキャラクター>

一. <テディベアモチーフのキャラクター>とは

序章で「誰かがカバンにクマのキャラクターストラップをつけていたとしても、それがクマであることに對しての指摘はしないだろう」と述べた。話の流れから大多数の人がテディベアのようなかわいらしいキャラクターのストラップを想像しただろう。だが、もしそれがツキノワグマのリアルなフィギュアであつたら、周りは先ほどまでと同じような対応をしてくれるだろうか。むしろ「クマであること」を指摘される確率が上がるだろう。このように一口に「クマのキャラクター」と言っても、現在では様々な容姿が想像できる。想像した姿によって、考え方や結果が異なってしまうことが考えられるため、考察を始める前にキャラクターの定義をしっかりと定めておくことにする。

キャラクターの定義については、『キャラクター総論—文化・商業・知財』を参考に、小説、映画、漫画、アニメ、ゲーム、広告などのフィクションで使われているものをキャラクターとする。ノンフィクションの世界であっても、たとえば動物園のクマのように、日常生活を剥ぎ取られヴァーチャルな存在になっているのならばそれもキャラクターとみなす。

<テディベアモチーフのキャラクター>の定義については、現実のクマに容姿が酷似していないクマのキャラクターを<テディベアモチーフのキャラクター>とする。現在はキャラクターの容姿も多種多様なのではつきりとした定義はできないが、瞳がつぶらで、頭身が小さく、二足歩行で歩く、テディベアに酷似したクマのキャラクターが代表的といえるだろう。もう少し細かく分類できるかもしれない。きぐるみでもぬいぐるみでも良いがクマであるという設定は必要である。子グマでなく、あえてテディベアと定義付けたのは理由がある。まず、子グマのように小柄な容姿をしていても、子どもという設定でない限りは「子グマの〇〇」、または「くまのこ〇〇」とは呼ばれないためだ。よって、小柄なクマ=子グマという制約はないと考えられる。また、このような容姿のキャラクターが大々的に採用され始めたのは、テディベアが誕生した一九〇二年頃からである。子グマをモチーフにしているのなら、それ以前にも採用されているはずだ。加えて、くまのブーさん(一九二六)やバディントンペア³(一九五八)の作者は、テディベアをモチーフにしてキャラクターを作ったと著書で語っている。この定義に則っていえば、現在グッズやゆるキャラなどに採用されているほとんどのキャラクターがクマでなくテディベアの派生であると考えられる。では、テディベアとは一体どういうものなのかをみていく。

二. テディベアとは

テディベアとは、一九〇二年頃から制作されたクマのぬいぐるみのことを指す愛称のことである。最初に生み出した会社、経緯については諸説ありどれが一番先かはわからない。ここでは、世界的に有名な説を紹介しておく。ドイツのテディベアメーカー・シュタイフ社の公式サイトの文章をみていただきたい。

1902年の秋、ルーズベルト大統領は趣味である熊狩りに出掛け、瀕死のクマに出くわしました。しかし大統領は「瀕死の熊を撃つのはスポーツマン精神に反する」として、その熊を撃ちませんでした。このことがワシントンポスト紙に掲載され、それを見たお菓子屋さんが、一体の熊のぬいぐるみを作ました。そのぬいぐるみには、セオドア・ルーズベルトのニックネーム“テディ”をもらって

「テディベア」と名付けたのがはじまりと言われています。

(シュタイフ公式サイト「テディベアについて」原文横書き)

大統領を取り上げた新聞記事の影響と、その後の商品販売の成果のおかげで、この頃から人々はクマのぬいぐるみを「テディベア」と呼ぶようになった。そして、ここからテディベアをモチーフにしたキャラクターが誕生していくようになるのだ。しかし、上の文章をみただけではクマとテディベアの具体的な違いが把握できず、最初に論じた「クマではなくテディベアをモチーフにしているのではないか」という疑問も成り立たなくなってしまう。そこで、同サイト上にある「なぜテディベアを作ったのか」という記述もみていただきたい。

「本物のようなクマのぬいぐるみ」の制作をマルガレーテに提案します。そのコンセプトは、「ペットと家族の中間に位置する存在のおもちゃ」。当時人気のあった抱き人形のフォルム、子どもも抱きやすいサイズ、そして怖すぎない表情、肌触りを考慮しました。

「本物のようなクマのぬいぐるみ」、「子どもも抱きやすいサイズ、怖すぎない表情」という部分に注目してほしい。製作者は、最初から〈現実のクマ〉とは異なる存在を作りだそうとしていたのだ。また、「ペットと家族の中間に位置する存在のおもちゃ」という文章から、テディベアは家畜でも家族でもないことがうかがえる。やはり、テディベアとクマは別物なのである。もちろん、他の動物や家畜とも違うジャンルに存在している。あえていうなら、フィクションの存在なのだ。当然、キャラクターとして使いやすい存在だといえるだろう。

容姿としては「本物のようなクマのぬいぐるみ」を目指したため、瞳はつぶらで、生地もクマの毛並みのようなふわふわとしたものを使用することが多い。大きさは様々だが、抱きやすさを考慮しているため、頭身は二~三頭身のものが主流である。色は茶色やオレンジなど、暖色系のものが多いが、当時から特に決まりはない。

テディベアについての理解が深まったところで、それがいかにして流行していったのか。そして、〈テディベアモチーフのキャラクター〉はどのようにヒットしていったのかを、時代と共にみていこう。

三. 〈テディベアモチーフのキャラクター〉の歴史

歴史については、財団法人日本玩具文化財団公式ホームページ「テディベアの歴史」と、『広告キャラクター大博物館—ニッポン消費文化の中の不思議なアイドルたち』を主に参考にしている。

【誕生(一九〇〇年代~一九二〇年代)】

先述したとおり、ワシントンポスト紙にテディベアのエピソードが掲載され、一九〇二年にテディベアは誕生した。同じ時期、シュタイフ社とアイデアル社、二つの会社が作成したこともあり、テディベアはまたたく間にアメリカの子どもたちに愛される存在となった。一九〇七年には、シュタイフ社が九七万五千頭のテディベアを生産したという記録があるほどだ。それを機にアメリカ以外でもテディベアをモチーフとしたキャラクターが続々と誕生するようになる。この頃はドイツのグミメーカー・ハリポーのゴールドベア(図1-1)など、食品や企業PRキャラクターとしての活用しかされて

いなかった。だが、すぐに、『クマのプーさん』(一九二六)(図1—2)や『くまのパディントン』(一九五八)など、児童向け絵本の挿絵にも〈teddy bear motifのキャラクター〉が登場するようになる。これは一九〇〇年代のはじめはちょうど活版印刷の技術が発達した時期で、本に挿絵を付けることが以前にも容易になっていたためである。挿絵のおかげで読者はよりキャラクターの想像が膨らませやすくなる。その効果もあり、物語もキャラクターも人気を博し、絵本は多くの国の人々に知れ渡ることになった。また、最初にteddy bearが新聞のおかげで世に知れ渡ったのも印刷技術の発達の成果といえよう。当時の経済恐慌にも負けず、知名度を上げていく。この頃から既に、消費者を飽きさせないよう服を着せたteddy bearや、材質を変えたteddy bearが提案・販売されていた。



(図1—1) ゴールドベア

(三菱食品HP (<http://www.mitsubishi-shokuhin.com/confectionery/haribo/>) より)



(図1—2) くまのプーさん(A. A. ミルン『クマのプーさん』(岩波少年文庫)の表紙)

【一九三〇年代～一九八〇年代】

一九三〇年からは、普通のteddy bearだけでなく、新しいデザインのteddy bearが制作され始め、〈teddy bear motifのキャラクター〉であるくまのプーさんなどのキャラクター玩具が売りだされた時期である。様々な場所で、様々な形で愛され始めたteddy bearは、もちろん日本にも渡った。一九四七年に日本がぜんまい仕掛けのteddy bearを作成し、ドイツの企業が倒産してしまったという話も残されているので、teddy bearとしてはヒットしていたのであろう。しかし、日本生まれの〈teddy bear motifのキャラクター〉の活躍は芳しくなかった。企業のPRや、北海道などの寒い地域をPRするためにぼつぼつと誕生していたが、現在のようなヒットはない。クマ自体は日本中に生息しているので、おそらくキャラクターを使う文化がまだ浸透していなかったのが原因といえるだろう。

一九七〇年代には日本でくまのプーさんのアニメが公開され、モスクワオリンピックのPRキャラクター・ミーシャ⁴も日本の会社によりテレビアニメ化されている。〈teddy bear motifのキャラクター〉に関しては、自分たちで作るよりも、海外のものを輸入する形で楽しんでいたようだ。

また、teddy bear自体の知名度が上がったため、幼さを表すシンボルとして、世界中の文学作品や映画の中の小道具としても用いられるようになった。日本でも、当初は猫として作られたCMキャラクター⁵が、担当者にクマと間違えられ、そのまま子グマとして発表されたというエピソードがある。teddy bearが人間の生活に相当浸透していたことがうかがえる。

【一九九〇年代】

アメリカでは、後に日本でも親しまれるようになるスージー・ズーのウイツツィー⁶やケアベア⁷など、多くの〈teddy bear motifのキャラクター〉が続々と誕生し、親しまれていた。ずっと日本以外で誕生し、活躍していた〈teddy bear motifのキャラクター〉だったが、一九九七年ついに日本で陽の目を見ることになる。メールソフト「PostPet(以下ポストペット)」のPRキャラクター・モモ⁸が大流行したのだ。後述するが、PRキャラクターであったはずのモモのストラップや雑貨がどんどん売れ、ゲーム化、アニメ化までされた。その勢いに乗ってか、クマ以外のPRキャラクターも単独で商品化されていくようになる。そして、日本で〈teddy bear motifのキャラクター〉の黄金期が始まっていく。

【黄金期(二〇〇〇年代)】

リラックマなどの人気キャラクターが続々と活躍し始めたのは意外にも二〇〇〇年に入ってからであった。二〇〇一年には社会現象を起こした食玩・365日のバースデーテディ⁹、二〇〇三年に現在も変わらぬヒットを維持しているリラックマ(図1-3)、二〇〇五年には東京ディズニーシーのダッフィー¹⁰、二〇一〇年にはゆるキャラのくまモン(図1-4)、といった人気キャラクターが誕生している。ヒットに便乗してか、今までとは比較にならないぐらいの数のキャラクターが生まれるようになる。teddy bearが誕生して間もない頃に生まれたキャラクターと比べると、リラックマのように頭身がかなりデフォルメされたものや、くまモンのようにteddy bearの面影が薄いキャラクターが増えている。



(図1-3)リラックマ(Condor Akie『リラックマ生活—だらだらまいにちのススメ』(主婦と生活社)の表紙)



(図1—4)くまモン(くまモンのこよみ 2015 カレンダーの表紙)

この頃から、先ほど紹介した海外の〈テディベアモチーフのキャラクター〉も、マスコミや口コミの影響で愛され始め、積極的に輸入されるようになる。子ども、若い女性はもちろん、男性までをも虜にし、老若男女に受け入れられた。消費者を意識してか二〇〇〇年代後半からは、グルーミー¹¹やコントロールペア¹²など、性格や容姿にクセのあるキャラクターが誕生するようになった。この連続ヒットには、二〇〇〇年代に日本全体で巻き起こったキャラクターブームが強く関係している。特に、「大人がキャラクターを好きになんでも良い(グッズを集めても良い)」という意識が普及したことが大きく、そのために消費者の幅とその消費量が一気に増え、ヒットするキャラクターも以前より増えたとも考えられる。

紹介したキャラのほとんどが現在も活躍し続けている。今後はさらに幅広い場所で活躍していくことが期待されるだろう。個人的には、今までにあまり見られなかった学校や職場、冠婚葬祭など、フォーマルな場面での活躍を期待している。

しかし、現在〈テディベアモチーフのキャラクター〉の容姿は非常に多種多様である。テディベアの定義を定めるときにも述べたが、〈現実のクマ〉のようなものもあれば、どちらの要素も含んでいるものもあり、どういうものを〈テディベアモチーフのキャラクター〉としていいかはっきり決めることができないほどだ。なぜこんなにも容姿が増えてしまったのだろうか。それは時代と消費者に原因がある。時とともに進化するテディベアと〈テディベアモチーフのキャラクター〉を見ながら考察していこう。

第二章 進化するテディベア

一、従来のテディベアの魅力とは

現在の〈テディベアモチーフのキャラクター〉は、普通のテディベアとは容姿や売り方が大きく変化している。消費者の要望も時代によって変化しており、ただテディベアをモチーフにしているだけのキャラクターでは爆発的なヒットは望めなくなってきたからだ。この章では、〈テディベアモチーフのキャラクター〉を売り出している戦略を考察していきたい。それには、まずはテディベア本来の魅力をあげておくべきであろう。

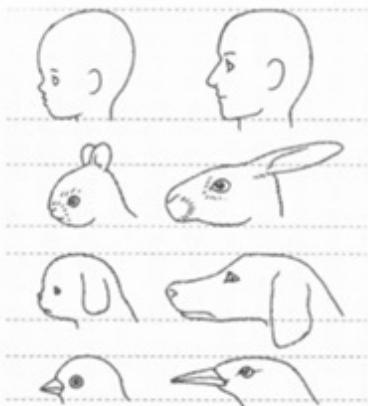
平均的なテディベアの外見の特徴をまとめてみよう。瞳が大きく、目・鼻・口といった顔のパーツが顔の低い位置にある。顔は丸く、手足は短い。二～三頭身であることが多く、なかには頭のほうが若干大きくなっているものもいる。体は痩せすぎてはおらず、どちらかというとぽっちゃりとした体型をしており、頬や鼻もぷっくりと膨らんでいる。これらの特徴は、動物学者コンラート＝ローレンツが発見した人間や動物の赤ちゃんの身体の特徴と一致している(図2-1)。この特徴はベビーシェマ、もしくはベビースキーマと呼ばれており(図2-2)、こういう特徴を持つものに人間はかわいさを感じる傾向があるといわれている。人が赤ちゃんや動物の子どもを見て「かわいい」と思うのはそのためであろう。



(図2-1) 上が赤ちゃんとテディベア

(シュタイフ公式サイト(<http://www.steiff.co.jp/teddybear/index.html>)より)

下がヒグマ(『動物 学研の図鑑』(学研)より)



(図2-2)左がベビーシェマに当てはまる顔(コンラート・ローレンツ、丘直通・日高敏隆訳『動物行動学』ちくま学芸文庫より)

子どもはもちろん大人までもがテディベアを好きになるのは、「見た目がかわいいと思えるから」という理由ももちろんあるだろう。だが、この赤ちゃんと共通する特徴を考慮すると、もっと本能的なものなのかもしれない。

一方、テディベアは人間の視覚だけでなく、触覚の両方を満たしてくれる存在でもある。〈現実のクマ〉を模るために触り心地のいい素材が使われることが多いので、必然的に肌触りも人間にとて良いものになる。平面のキャラクターや、触り心地にあまり特徴のないキャラクターと比べると、癒し効果、リラックス効果も大きいと考えられる。その証拠に、子どもを落ち着かせるために病院やカウンセリング施設に置かれることがあり、使用することも実際にある。また、海外では同様の理由でテディベアを常備した救急車、警察署もあるそうだ。プレゼントや、お見舞いに持って行くことができる点から見ても、人間にとってプラスの効果があることは間違いないだろう。

デザイン面からすれば、クマ自体が、特に複雑な模様や柄、複雑な身体的特徴もなく、色もほぼ単色なので非常にデザインしやすいと思われる。耳や尻尾も短いため、平面だけでなく、立体物としても作りやすい。デザインが容易であればあるほど、何を作るにせよコストも減らすことができる。よってテディベアは、消費者はもちろん製造者に対しても魅力的な存在といえる。

また、テディベア、もしくは〈テディベアモチーフのキャラクター〉は、男性であっても扱いやすい点も魅力といえるだろう。〈現実のクマ〉がどこか攻撃的なイメージがあるせいか、他の動物に比べると男性が持っていても違和感なく思える。むしろ、〈現実のクマ〉に対する印象を聞けば「かわいい」よりも「かっこいい」のほうが圧倒的に多数であろう。そのため、〈テディベアモチーフのキャラクター〉に関しては、アニメや漫画などの作品の中や、コミュニケーションツール上で、クマは男性という設定で扱われることが多い。近年流行しているコミュニケーションアプリ・LINEのスタンプ(メッセージに添付できるイラスト)を例にあげれば、コニーといううさぎのキャラクターは女性、ブラウンというクマのキャラクターは男性のシンボルとして使用されている。

二. 生き残るための戦略

テディベアはもちろん、〈テディベアモチーフのキャラクター〉も、従来のままの姿や販売スタイル

ルで売り続けるだけではヒットは望めない。どちらを売り出す戦略も日々進化しているのだが、〈ティペアモチーフのキャラクター〉のほうは、オリジナルの原型を留めないほど特殊な容姿、または販売方法になってきている。なぜなら、近年のブームにより、現在の日本にはキャラクターが山ほどの。そのなかで人気を掴みとつていかなくてはならないからだ。ヒットさせたと考えられる売り出し方を、キャラクターの例と共にあげながら考察したい。もちろん他のキャラクターにも共通する戦略ではある。ここでは、特に関わったと考えられるであろう、代表的で、かつこれからも用いられるであろう戦略をあげていく。

【PRキャラクターからヒットさせる】

本来は企業の商品を宣伝するための存在だったはずが、いつのまにかPRキャラクターの方の人気が出てしまった。という話は今ではそう珍しくない。むしろ現在は、「PRキャラクターの売上で一儲けできるかもしれない」と淡い期待を抱きながらキャラクターを制作する企業も多いだろう。そういった戦略の日本での先駆者は、ソネットエンタテインメント株式会社が販売したメールソフト「PostPet(以下ポストペット)」のモモであろう。モモとは、メディアアーティスト・八谷和彦が生み出したピンク色のティペアのようなクマのキャラクターのことだ(図2-3)。ポストペットのオフィシャルサイトにわかりやすい経歴が載っているのでそちらを見ていただきたい。

一九九七年、インターネットが普及を始めたばかりの黎明期、「ピンクのクマがメールを運ぶ」というキャッチフレーズと共に、「愛玩電子メールソフト PostPet」は登場しました。インターネットが一部のマニアのものだった当時、ペットを使ったコミュニケーションという新しい楽しみ方を提供し、それが幅広い層に受け入れられ爆発的なヒットを記録。

(ポストペット | PostPet Official Site 「ポストペットとは」 原文横書き)



(図2-3)モモ(『できるポストペット 2001』(インプレス)の表紙)

ソネットは、パソコンの画面の中で架空のペットがメールを運ぶというソフトを作った。それはメールの送受信のみならず、ペットの育成やコミュニケーションも可能であり、ちょっとしたゲームのようなものでもあった。そのソフトに出てくるペットというのが、モモなのである。ソネットはソフトのPRを行う際も、わざわざモモを登場させた。まだパソコンというものをよく知らないであろう女性や若者にも興味を持ってもらいたかったためだ。ソネットの狙い通り、PRの時点でピンクのク

マは人目を引き、画面の中でよちよちと歩く姿が大ウケ。ソフトは爆発的にヒットした。一方、PRキャラクターであるはずのモモの人気は止まらず、キャラクターグッズまでもが作られるようになったのだ。ストラップや雑貨は売れ続け、ゲーム化、アニメ化も果たし、ときには食品やゲームなどとコラボすることもあった。当時はメールソフトそっちのけの勢いすらあった。こうなってくると、メールソフトに関係ない商品からモモを知り、逆輸入的にメールソフトの購入に至ったという者も少なくないはずである。残念ながら現在はポストベットのサービスはほとんど終了した状態になっている。しかし、モモは未だキャラクターとして残り続けている。

PRキャラクター自体が話題となれば、PRしている商品が売れるうえに、キャラクター自身のグッズからも儲けが出る。今まで商品に興味のなかった人がPRキャラクターから商品を知り、そこで商品が売れれば更にキャラクターの認知度が上がるという循環した戦略。現在は、携帯電話のPRキャラクターなどが、これに近い循環を生み出しているといえるだろう。モモが誕生するまでも、食品や会社をPRするキャラクター、スポーツやイベントのイメージキャラクターは数多く存在しており、それなりに人気があるものもいた。しかし、PRの対象を差し置いて売りだされたPRキャラクターは、〈ティベアモチーフのキャラクター〉であるモモが初めてだったのではないだろうか。モモがヒットしてから、NOVAうさぎ¹³や、各携帯会社のPRキャラクターなど、社会現象を起こす人気PRキャラクターが誕生しはじめた。キャラクターを作るにはもちろんお金がかかるのだが、それ以上の利益を得られる可能性があるため、とりあえずPRキャラクターを作つておくような風潮すらできている。

しかしこの戦略は、キャラクター自身の魅力や、販売の工夫がなければなかなか実現できない。ここからは、キャラクター自身やその販売を工夫する戦略を考察していく。

【見た目の歪み(怖さ、かわいげのなさ)で驚かせる】

情報の八割は目から入るといわれている。容姿に変化をもたらせるのは、キャラクター界ではいまや当然のことである。ティベアはすでに一九二〇年から、装飾や服装、素材を工夫している。〈ティベアモチーフのキャラクター〉も例外ではなく、特に二〇〇〇年代からその工夫は顕著である。ここでは、二〇〇九年にその容姿から人気を博したメロン熊¹⁴(図2-4)というキャラクターを例に考察していく。

容姿は、果物のメロンから〈現実のクマ〉の非常にリアルな顔と胴体が飛び出しているというもので、顔も今にも襲いかかりそうに牙を向いた表情をしている。図を見ればわかるように完全にティベアとは異なった容姿をしており、ティベアをモチーフにしたと分類していいのかも微妙である。そもそもそれは、メロン熊は「話題になる商品を」というコンセプトで作られたキャラクターなのだ。その異様さが「怖い」「嫌い」という意見也非常に多いのだが、そこが良いと思った人々からは支持を受け、狙い通りの人気を得たようだ。



(図2-4)メロン熊(メロン熊オフィシャルブログ「恐怖のメロン熊」2013-04-07の記事
(<http://ameblo.jp/melon-kuma/entry-11506597609.html>)より)

「怖い」と思える容姿だけが消費者を驚かせる容姿ではない。ムシューダのマスコットキャラクター・ムッシュ熊雄¹⁵は、顔が四角く、眼窩が半分飛び出しており、口周りはくすんだ黄色をしていて、胸のあたりに虫食いのほこりびまであるという全くかわいげのない容姿をしている。こちらもティベアモチーフにしたとは言いがたい。しかし、このキャラクターもメロン熊ほどではないが注目され、グッズが発売されたのであった。

他にもかわいいキャラクターはいるのに、なぜ消費者は「怖い」と言われている、どこか歪んだものをあえて支持してしまうのだろうか。「キモかわいい(気持ち悪いけどかわいい)」などにみられる、アンバランスさに惹かれる日本人の感性がそうさせているのかもしれないが、私はティベアがクマのぬいぐるみであるからこそ生まれた人気だと考える。〈現実のクマ〉のイメージが恐ろしく、あまりかわいくないからこそ、キャラクターの怖さにも説得力が生まれ、それが支持につながっているのではないだろうか。メロン熊も、普通のキャラクターと比べれば異質の容姿をしているが、〈現実のクマ〉と共にみれば原型をなぞった説得力のある容姿ともいえる。逆に、説得力がなくては、それはただの怖いキャラクターになってしまうだろう。もしこれらのキャラクターがクマではなく、他の「現実でもかわいらしい動物」であったら人気は出なかつたかもしれない。

現在のキャラクター、特にゆるキャラは容姿がマスコミに取り上げられことが発端で人気になったものが多い。しかし、マスコミを通して火がついたキャラクターは廃れるのも早いのが現状である。キャラクターが消費者の心に深く入り込むには、容姿だけではなく、性格や設定の工夫も不可欠なのである。

【ギャップを付加する】

外見と性格(もしくは行動)にギャップがある人物や、ギャップを感じるシチュエーションに、人はときめきを感じたり、癒しを得ることがある。ありえない組み合わせが生み出す意外性が、普段以上のときめきを生み出すのだろう。このときめきは「ギャップ萌え」とも呼ばれており、キャラクターワークでもギャップは重要視されている。穏やかな性格をしているのに怖い容姿をしているキャラクターや、逆に渋い趣味を持っているが容姿がかわいいキャラクターなど、消費者を飽きさせないために日々新しいギャップが練られ続けている。もちろん〈ティベアモチーフのキャラクター〉も例外ではない。〈現実のクマ〉のイメージもあってか古くから、ティベアが凶暴な性格になってしまったという設定や、化け物や悪魔が乗り移ったという設定の作品は文学作品からアニメ・漫画までよく見

られる。本論文では、近年ヒットした映画の主人公・テッド¹⁶(図2-5)を例に、戦略をみていく。

mark wahlberg mila kunis seth macfarlane



(図2-5)テッド(映画『ted』のDVDジャケット)

テッドはクマのぬいぐるみのキャラクターで、二〇一二年に公開されたR-十五指定の映画『ted』の主人公である。ぬいぐるみなのにR-十五指定作品の主人公とはどういうことなのだろうか。その秘密はテッドの性格にある。テッドは、魂の宿ったぬいぐるみという設定で、見た目は従来のティベアのように愛くるしいのだが、女好き、下ネタ好き、加えてクスリ漬けという堕落した中年男性のようなぬいぐるみなのである。意外性は十分であるが、ティベア好きの女性には怒られそうにも思える。そんな心配とは裏腹に、映画『ted』は全米で興行収入二億ドル突破という大ヒットを果たし、日本を含む世界中で注目されることとなった。日経トレンディにはこう書かれている。

かつてなら「夢を壊さないで」と幻滅した女性も多かったはず。だが、巷にあふれる「かわいいだけ」のキャラに慣れきってしまった今の女性には、そのギャップが逆に新鮮に映った

(日経トレンディ 2013年12月号 2013ヒット商品ベスト30)

「見た目がかわいいキャラクターは性格もかわいい」「性格がかわいいほうが良い」という考え方もう古いのかもしれない。消費者はキャラクターの孕む意外性が、意外であればあるほどおもしろさを感じ、惹かれるのだろう。「自分の持った第一印象と違った」という裏切られたような感覚も含めて、楽しんでいるのではないだろうか。

これもティベアがクマのぬいぐるみであるからこそ生まれた人気であると考えている。他の動物でもギャップを持つキャラクターは数多く存在する。しかし、クマのように実際に恐ろしい面を持つ動物だからこそ、より説得力のあるギャップになり、多くの消費者に受け入れられているのだろう。

しかし、性格や外見に意外性を持たせれば売れるのかというとそんな簡単なものでもない。ギャップがあっても売れないこともある。そもそも、クマのキャラクターに対し飽きを感じている人、興味のない人にはあまり効果が無いといえる。そういう人たちに対する戦略を最後に紹介しよう。

【新しいターゲットに向けてマーケティングを工夫する】

クマのキャラクターに対して熱心な人もいるが、世界中の人がそうとは限らない。嫌悪感を持つ人もいれば、興味すら持っていないという人もいるだろう。また、今は好きであっても突然熱が冷めて

しまうということもある。そういう人を消費者にすることを目的とした発信の仕方を、BE@RBRICK(以下ペアブリックと記す)という玩具(図2—6)を例に考えていくことにする。

ペアブリックとは、三等親で二足歩行のクマの玩具のことである。レゴのミニフィギュア(人形)のような見た目で、丸みもなければふわふわとしてもおらず、非常に機械的である。クマのロボットのようにも取れるのだが、なんとペアブリックは「デジタルなイメージのテディベア」を作ることをコンセプトとしている。他のクマのキャラクターとは違い、布や綿で出来たぬいぐるみの販売は行わず、プラスチックで出来たキーホルダーやフィギュアを売り出している。また、ペアブリックには定形があり、デザインを変えることだけで種類を増やしている。デザインは十種類にジャンル分けされており、単色を中心のベーシック、女性受けを狙ったキュート、少し過激なホラー、動物に似せたアニマルなどが存在する。



(図2—6)右がペアブリック(くまモンとコラボしたもの)(「くまモンのBE@RBRICK」2012-10-02の記事

(<http://ameblo.jp/kumamonbearbrick/entry-11369362571.html>)より)

テディベアのようなふんわりとしたかわいさはないため、子どもや女性からの爆発的な支持はない。だが、機械的な容姿が受けたのか、ぬいぐるみには興味がないがこれなら良いという人が続々と現れた。特に、ロボットやデジタル製品が好きな男性のウケが良かった。先ほど言ったコンセプトどおり、今までとは違ったテディベアとしてヒットしているようで、現在は千種類以上のペアブリックが存在する。他のクマのキャラクターと違うところは、企業やアーティスト、キャラクターとのコラボレーションを積極的に行っている点だ。企業とのコラボレーションであればロゴやデザインを施し、キャラクターであればデザインをキャラクターに似せて販売するのだ。こうすることにより、他作品のファンにも興味を持ってもらえる。また、ペアブリックは包装を開封するまで何が出るかわからないという要素がある。先述した365日のバースデーテディは種類が多いためにコレクション要素はあったのだが、開封しなくともデザインが見えていたので運の要素は皆無であった。しかしへアブリックの一番レアなものがでる確立はなんと〇.五二%。これにコレクター魂に火を付けられ、全種類を集めるために奮闘するという人も多い。コラボレーションに、コレクション要素。どちらも、実際のテディベアにはあまり見られなかったマーケティング方法であるといえる。

クマにかぎらず、最近のキャラクターは、テレビ番組、ゲーム、漫画、音楽など、多岐にわたったメディアで展開されることが多い。複数のメディアで展開することを、クロスメディアという。キャラクターの性格や容姿の工夫ももちろん大切だ。だが、複数の媒体で釣り針を用意することが、今のキャラクター世界では重要視されているようだ。消費者がどこかの媒体にひつかかり、そのキャラク

ターを気に入れば、他の媒体でも楽しんでもらうことができるかもしれないからだ。新しいターゲットを狙いつつ、クロスメディアを使った『くまのがっこう』という絵本がある。この作品は今時の三十代のお母さんをターゲットにしており、絵本と同時に主人公のチャッキーをデザインした雑貨を大量に売りだしたことでヒットしたのだ。もちろん雑貨は子ども向けではなく三十代の女性向けになっており、デザイン性と機能性の高いものばかりである。

消費者が気に入ってから飽きを感じるまでの期間は、思っているよりも短い。飽きさせないために、キャラクターの容姿、設定、販売方法は日々洗練されていく。ここまでみるとかわいいだけでは生き残っていけないかのように思えるが、もちろんかわいいだけのキャラクターが突然流行する場合もある。また、いくら戦略を立てても流行らない、もしくは一過性で終わる場合もあるため、キャラクター業界は昔以上に予測ができない状態になっている。そんな過酷な世界で生きるキャラクターたちは、具体的にどのような場で活用されているのかをみていく。

三. 〈ティベアモチーフのキャラクター〉の活用用途

キャラクターの活用の仕方は様々であるが、本論文では、『キャラクター総論—文化・商業・知財』を参考に、作品を通しての活用、商品を通しての活用、空間を通しての活用という三つの分類をする。現在、クマのキャラクターはその全ての活用において活躍を見せており、例をあげながら活用をみていく。

【作品を通しての活用】

小説や映画、アニメやマンガなどのメディア、テキストを舞台として、活用するケースのことである。この活用方法は、印刷技術が発達し、幼児向けの絵本に対し安価に挿絵が使われるようになった一九〇〇年前後が起源だと考えられる。作品を通すことによって、キャラクターに対する人気が出た場合は、独自に商品化されることもある。クマのプーさんなどはその典型であるといえる。後の二つの活用に比べると緻密な物語が存在するため、一過性の人気になることが少ない傾向にある。

【商品を通しての活用】

細かく分類すれば、パッケージやブランドネームに活用されるマーチャンダイジング活用と、テレビCM、広告、メッセンジャーとして活用される広告活用があるのだが、そこで活用されるキャラクターは二つを両立していることが多いので、本論文では商品を通しての活用とする。つまり、クマをPRキャラクターとして活用するケースのことである。企業がオリジナルのキャラクターを作ることもあれば、ライセンス料を払い既存のキャラクターを使用することもある。

この活用は世界中で見受けられる。なぜならクマの生息地は、北アメリカ大陸、南アメリカ大陸、ユーラシア大陸、インドネシア、スリランカ、日本と非常に広いからだ。世界的な用途としては、寒い地方での商品や地域をPRする際や、ハチミツに関連した商品を紹介する際に見られることが多いだろう。日本でも同じように使われることが多いが、「熊」本のPR、目の下にある「クマ」を消す商品に使われるなど、ダジャレにあやかって使われることもある。前者で代表的なものは北海道のゆるキャラのメロン熊、後者は熊本のくまモンといえるだろう。マイナスイメージのある商品にかわいいキャラクターを添えイメージを中和するために使われることもあるのだが、現在の日本はキャラク

ターブームの最中にあり、後述するがかなりの経済効果が期待できるため、とりあえずキャラクターを添えているような風潮も見られる。

【空間を通しての活用】

テーマパーク、キャラクター・ショップなどの、作品や商品ではない「空間」を通して活用されるケースのことである。規模は大きく曖昧になってしまふが、キャンペーンやイベントなどで活用しているものもここでは含む。特にキャラクター・ショップで活躍しているキャラクターのなかには、もともとある作品や商品を通して活用されていたものも多く存在する。よって、数は非常に多い。外見で人を惹きつける必要があるため、設定や物語性がどうしても薄くなってしまい、一過性の人気になってしまうものが非常に多い。しかし、なかにはリラックマのようにロングランヒットするものもある。

今流行しているゆるキャラ(地域のPRキャラクター)も空間を通しての活用といえる。こちらも、現在マスコミに注目されているとはいえど、地域の数だけキャラクターが作られているため爆発的にヒットすることは非常に難しい。なかには芸人のようにいわゆる一発屋で終わってしまったキャラクターもいる。しかし、広い地域で活躍することができ、食べ物から雑貨まで様々な用途が可能な、魅力の詰まったキャラクターでもあるゆるキャラ。狭き門ではあるが、もしも長期的かつ爆発的な人気を得ることができれば、かなりの経済効果が見込める。現に、熊本のゆるキャラ・くまモンは恐るべき経済波及効果を叩きだしている。しかし、キャラクターによる経済効果とは一体どのようなものなのだろうか。具体的な〈ディベアモチーフのキャラクター〉の経済効果を、くまモンを例に数字とともにみていこう。

四. キャラクターによる経済効果

〈ディベアモチーフのキャラクター〉の経済効果はどのようなものかを、近年恐るべき経済波及効果を叩きだした熊本のくまモンの経済効果を例にみていこう。その前に、ゆるキャラについての説明と、具体的な経済効果についてふれなくてはならないだろう。ゆるキャラとは、自治体などが作ったご当地キャラクターのことである。例外はあるが、基本的にはかわいいキャラクターのことを指す。自治体はキャラクターを利用した商品を販売する。ゆるキャラが目当てで地域を訪れた観光客は、宿泊や買い物などで地域にお金を落としていく。更に、企業などからキャラクターを使った商品を作成したいという申請が入れば、キャラクター使用料も地域に入る。よって、経済効果というのは、関連商品の売上、キャラクターの利用料、観光客の落とすお金というところだろう。もちろん、キャラクターが活躍すればするほど、その額は上がっていくというわけだ。

では、肝心のくまモンの経済効果はどうなのだろうか。くまモンはゆるキャラ業界では珍しく、口ゴとキャラクターの利用料が無料である。利用料が入らないということはその分利益がないのかとおもいきや、二〇一二年度の経済波及効果は五〇八億円、広告効果は三二億円以上と見積もられている。ゆるキャラのバイオニアと呼ばれている滋賀県彦根市のゆるキャラ・ひこにゃん¹⁷の全盛期である二〇〇七年度の経済波及効果は三三八億円といわれており、これはその約一.五倍にあたる。これはなぜなのだろうか。

くまモンはデザインがシンプルなうえに利用料も無料なので、それが企業の申請に拍車をかけているとも報じられることもある。しかし、キャラクター自体の人気や、使い勝手の良さが伴っていない

では、いくら無料であってもここまで経済効果は生み出さなかつたであろう。テディベアをモチーフにしたゆるキャラは、くまモン以外も経済効果を叩きだしている。先述した夕張のメロン熊は、見た目の怖さで話題となり、結果的に地域を賑わせた。一方、青森のアルクマ¹⁸というゆるキャラは、どの世代にも受け入れられそうなかわいらしい見た目をしており、ゆるキャラグランプリの順位は長野県のキャラクターのなかでは堂々の第一位。二〇一四年にラッピングバスが作られたほどである。やはり〈テディベアモチーフのキャラクター〉自体の魅力は、人気と深く関係しているのではないだろうか。



(図2-7)アルクマ（アルクマカンパニー(<http://arukuma.jp/about/>)より）

ここまでで、多くの〈テディベアモチーフのキャラクター〉の活躍を考察してきたが、やはりそれのものがクマであること、それなのに消費者にすんなりと受け入れられていることは不思議な現象ではないだろうか。何度も記しているがクマは家畜ではなく野生動物である。テディベアが「ペットと家族の中間に位置する存在のおもちゃ」というコンセプトによって生み出された存在にであるにせよ、家畜でもなく、人間よりもはるかに大きく力の強い生き物がどうしてここまで受け入れられたのだろうか。それを知るために、次は〈現実のクマ〉について考察していこうと思う。クマの性質と、クマを人間がどう扱ってきたかについて考察する。

第三章 〈現実のクマ〉との認識のずれ

一. 〈現実のクマ〉とは

この章では、最初に提示した「他にも動物がいるのになぜ家畜でもないクマなのか」という疑問を解決するために、ティディベアのモチーフである〈現実のクマ〉に対しての考察をしていく。まずは〈現実のクマ〉の特徴をみて、クマはどうしてキャラクターとして使われたのか、また使いやすい動物であったのかを検証していこう。

『日本語語源大辞典』によると、①大きい(動物)の意、②「ク(くぐもっている)+マ(動物)」穴ごもりする動物の意と記してあるクマは、動物界脊索動物門哺乳綱ネコ目(食肉目)クマ科に属する。一章でも述べたとおり、生息地が広いため、キャラクターは世界中で採用される傾向があった。肉食と思われるがちだが、歯の形は肉よりも植物を食べるのにふさわしい形をしていて、木の実、魚、なんでも食べる。後ろ足で立つことができ、両手を器用に使うことができる。このことから、人に似た行動を取ることができること、世界的にも知名度があることがわかる。キャラクターの姿はもちろん、大きさはいくらでもデフォルメすることが可能なので、体型は問題にならない。よって、キャラクターとしては使いやすいことがうかがえる。

普段は山で木の実などを食べているが、凶作の年などは里に出てくる。食料の匂いを嗅ぎつけると、その場を狙って襲うこともある。また、子グマが存在している場合や、自身が怪我をしている際は人を襲うこともある。クマの性格については各所で様々な意見を見かけるが、本来は温厚であるという意見が圧倒的に多い。クマは人間を怖がっているから、防衛のために人を襲うのだという意見もある。真意はわからないが、個人的には温厚である説を支持したい。クマは非常に大きく、力が強いため、一度の被害であっても他の動物よりも大規模なものになってしまうからであろう。

以上のことから、なぜクマなのかという疑問に対しても、肉食動物のなかでも生息範囲が広く、動作が人間に近かつたためと答えることができる。しかし個人的には、知名度や、人間に似ているという点よりも、両足で立つことができるという点がキャラクターのデザインを起こしやすい点を重視したい。デザインすればわかるが、両足で立つことができない動物、あるいは虫は、デザインする側にとっては非常に苦労する。しかし、キャラクターの性格は、信ぴょう性やギャップを無視すれば、いくらでも付け足すことができる。やはりクマは外見がキャラクター化しやすい動物といえるのではないかだろうか。

二. 〈現実のクマ〉の歴史

一章ではティディベアが誕生するまでを述べた。では、それまでは本当に〈現実のクマ〉がキャラクターとしての活用される場面はなかったのか。また、「かわいい」と思われる場面はなかったのかを考察していく。

かつての日本でのクマは、小動物を統率する野獸の王、あるいは森(山)の王として見られていた。クマを獲った後は、山の神へ感謝をし、豊穣を願うというのは全国的に見られる風習であった。また、本来は人間であると考えられていたため、殺することはその魂を毛皮から解放するという意味を持っている。殺した後は、肉をいただく、毛皮を大事に使うことによって、魂を手厚くもてなし靈を送り出す。人語がわかると信じられており、クマに対する悪口や、狩りの手柄話はしてはならないという言い伝えもあった。クマの名を口にするだけで呼び寄せてしまうという考え方もあり「熊親爺」と呼ば

れることもあったそうだ。ロシアでも同様の言い伝えがあり、昔はクマを表す固有の単語さえ存在しなかった。代わりに、「м ё д (ハチミツ)の在り処を知る者」という意味の м е д в е д ь という呼び方があり、現在ではこれがクマを指す単語として使われている。しかし、クマを表す言葉として定着してしまったためにこの語さえも使えなくなった人もいた。人間の名前である М и х а и л (ミハイル)や、その愛称である М и ш а (ミーシャ)とも呼ばれるようになったそうだ。

アイヌではクマは神として扱われており、クマを殺しカムイ(魂)を神の国に送る「イオマンテ」という儀式が存在した。まず、親と一緒にいる子グマを見つけると、撃たずに連れて帰り、お客様として大事に飼育する。春になると、綱をつけた子グマに周りの人が食べ物を投げ、最後に毒矢を刺す。死んだ子グマは、食べ物などの神の国への土産で飾られた祭壇に安置され、大勢の人々に見守られ神の国へと旅立つ。狩猟採集に対する神への感謝とお礼を表す、最も重要で盛大な儀式である。

世界的にも信仰の対象であることが多かったのだが、力強いものの象徴としてクマが使われる傾向があった。スイスやドイツでは国旗などにも使用されている。また、ゆるキャラの起源とまではいかないが、ロシアではその見た目と力強さから国を代表する動物として扱われており、他国が風刺画でロシアを表現する際もクマが使われていた。他にも、紋章や、地名など様々な場所で使用されている。

しかし、当然マイナスイメージもある。その動作から、愚かなでまぬけな動物だと認識する地域も存在した。日本では、年老いたクマは「鬼熊」という妖怪になるという言い伝えがある。動けないクマに犬をけしかけて見せ物にする「クマいじめ」という風習もあった。クマは常に受け入れられているわけではなかった。

以上のことから、〈現実のクマ〉は神のような神聖な扱いをされることはあるが、キャラクターのような扱いはされていなかった。それでも現在のようなヒットは起こしていなかったことが伺える。イオマンテという儀式にも表れているように、小さな子グマに対しても「かわいい」という印象は持たれていたようだ。また、日本には木彫のクマという民芸品も存在しているが、それも収入の少ない時期を乗り切るために副業に過ぎず、キャラクターとして売りだされていたわけではないようだ。

私の定義した〈現実のクマ〉と〈ティベアモチーフのキャラクター〉は、似ているようでこうも違う。しかし、現在、〈ティベアモチーフのキャラクター〉ティベアをモチーフにしたキャラクターであると意識している人は少ないだろう。大多数の人の頭のなかでは〈現実のクマ〉と〈ティベアモチーフのキャラクター〉が混同されているのが現実である。もちろん、違うものを混同してしまえば認識にも大きな違いが出てしまうのである。

三. クマに対する認識のずれ

アニメに出てくるクマはユーモラスでやさしそうです。でも、本物のクマは力が強く、突然出会うと攻撃することもあります。

(環境省「クマに注意！思わぬ事故をさけよう」)

これは環境省からの注意文である。残念ながら、クマが人里に出没し、人間を襲ってしまったという事件は現在も起き続けている。食料の不作などの理由でクマが人間のテリトリーに入ってしまい、警戒したクマの手によって人間が怪我をするというものだ。真意の程はわからないが、クマは温厚な

性格であるという説は非常に多い。食料はたまたま豊作でない年もあるだろうし、クマのコンディションによっては気が立っていたために思いもよらぬ行動をとってしまうこともある。原因はクマや自然にあるのではなく、人間による里山や山林の手入れ不足ではないかと同文では指摘されている。クマは、人間の住処であるとわかればそのテリトリーに入ろうとはしない。昔はそういったテリトリーの境目のようなもの、いわゆる管理された自然が山の中にあり、人里に出てくることはめったになかった。しかし、最近では過疎化や高齢化の影響で山を手入れする人間が減り、人間に管理された自然が減ってしまった。クマを近づけないバリケードの役割を果たしていたものがなくなり、被害も増えてしまったというわけだ。しかし、いくらクマが悪くなかろうと、非常に力が強いため、時には目も当たらないほど残酷な事件が起きてしまう場合もある。同文では、一人での行動を避けることと、クマの生息地に近づかないでほしいことが書かれている。

この文章を踏まえ、次はイラストレーターである森チャックの生み出した、グル～ミ～というクマのキャラクター(図3-1)に注目していただきたい。グル～ミ～は、二〇〇〇年に誕生した丸みを帯びたピンク色の体に、黒くて丸い瞳。先述したギャップを附加したキャラクター。外見は非常にかわいらしいのだが性格は非常に獰猛。口の端や爪の先にまで真っ赤な血が付いており、飼い主である子どもを定期的に襲っているという設定まで存在する。



(図3-1) グル～ミ～(森チャック『いたずらグマのグルーミー ぼくにひろわれてよかつた…?』(ゴマブックス)の表紙)

このような性格のキャラクターにしたのはなぜなのだろうか。意外性を狙ったという理由もあるかもしれないが、彼は自身のHPでこう語っている。

野生のクマが本来の住処をおいやられ、森林の伐採等により食べるものすら無くなり、餓死寸前で食料を求めて森から人里に降りて来たら、この時とばかりに獵銃駆逐して追い回し、射殺するのが人間。ニュースでお馴染みのシーンですよね。共存なんてあったもんじゃない。僕の作品には、そのへんの動物虐待(人間中心の世界)に対しての皮肉も込めています。(中略)そういうものを完全に無視して描かれているのが商業イラストの動物たちです。人間と仲良くオテテつないで踊ってるクマさんのイラストがあるとします。それってすごく残酷な絵だと思いますか? 熊は年間に何百頭と人間に殺されているといっていましたが、そんな人間と手をつながらされてるんですよ、しかも笑顔で。それは『親をナチスに殺されたあげく、ヒトラーと手をつながれ、笑顔で仲良く踊らされてる』ようなも

の。

(森チャック公式HP『チャックスグラフィート』ABOUT)

彼は、キャラクターのクマの描かれ方について疑問を持っている。フィクション世界で次々とキャラクターが生みだされるなか、現実世界のクマは次々と殺されている。そんな現実を無視して、クマと人間が仲良くしていて良いのかと。確かに「野生のクマは人を襲う」イメージが定着しているが、むしろ野生のクマを排除しているのは人間ではないかとも考えられる。

また、この文で出てくる「駆除」は、北海道を中心に非常に深刻な問題となっている。駆除を推奨する意見と、クマに対する駆除を反対する意見があるのだ。クマは温厚な性格なのだから駆除以外の共存方法があるという主張もある。また、その被害の残酷さにクマは駆除すべきだという主張もある。身近にクマの存在を感じている人にとってクマは脅威なのだ。「かわいそうだから殺さないで」という単純な意見では済まされない。今でも起き続けている事件の加害側である動物を生かしておいていいのだろうか。殺されてしまった後、怪我をしてしまった後では遅い。

人を守ろうとする言葉と、クマを守ろうとする言葉。どちらの言葉も間違ってはいない。しかし、現実の環境がクマにとって住みづらくなりつつあるということは確かだ。これから先、クマの住める世界がフィクションの空間だけになってしまふ未来も訪れてしまうかもしれない。

こういった見解の相違や、それによる疑問が生じるのもやはり〈teddybearモチーフのキャラクター〉と、〈現実のクマ〉が混同しているからだと私は考える。もし、「クマではなくteddybearをモチーフにしている」という認識があれば、野生のクマに対する意識、そしてキャラクターに対する意識も変わるかもしれない。また、キャラクターと〈現実のクマ〉は違うというはっきりとした区別があれば事故や被害の防止にもなるのではなかろうか。効果の有無はともかく、認識のずれや混乱を防ぐためにも、〈現実のクマ〉と〈teddybearモチーフのキャラクター〉は別物として考えたほうが良いと私は主張する。

おわりに

本論文を読んで、「このキャラクターならわかるが、さすがにあのキャラクターは〈teddybearモチーフのキャラクター〉には見えない」という意見を持った人はきっと多いだろう。確かに、私自身ギリギリだと思うキャラクターもいる。本論文ではこれ以上の分類はできなかったが、更に納得できる細分化が可能なのかもしれない。しかし、teddybearが生まれた百年前と比べれば、現在は人を取り巻く環境も、着る服も、使う物も大きく変化している。teddybearや、それをモチーフにしたキャラクターも大きな変化を遂げるのが当然だろう。特に、日本はダイオウグソクムシやなめこなど、思いもよらないものまで、消費者に愛されるキャラクターに変換してしまう国である。そんな国で作られたキャラクターなのだから、原型をとどめていなくともおかしくないと私は考えている。しつこく主張しているが、「teddybearは、現在クマをモチーフにしていると考えられているキャラクターの起源」と理解していただきたい。

これから先、teddybearはもちろん、teddybear自身もどんどん進化していくだろう。現に、二〇一四年には、最初にteddybearを作ったといわれているドイツのシュタイフ社が、〈teddybearモチ

ーフのキャラクター〉であるリラックマや、くまモンをテディベアにするという逆輸入のような現象も起きている。同時に、活躍の場も広がっていくと予想される。一章で期待した、学校や職場などのフォーマルな場面での活躍も近い未来に遂げることだろう。既に学校という場面では活躍が始まりつつあるようで、我が大学でも、二〇一三年に図書館のPRキャラクターを誕生させている。これはそれの前兆に近い現象といえるのではないだろうか。しかし、もし近畿大学がマグロではなくシャケを研究していれば、PRキャラクターもクマになっていたかもしれない。そう考えると、〈テディベアモチーフのキャラクター〉好きとしては少し悔しくもある。

しかし、〈現実のクマ〉がどうなっていくかはまったく予想できない。現実世界に住みづらくなり、絶滅してしまう未来も、そろそろ頭に入れておくべきだろう。できるなら、〈現実のクマ〉が救われるような結果になって欲しい。もし、〈テディベアモチーフのキャラクター〉が〈現実のクマ〉を生かすためのなんらかのPRをおこない、〈現実のクマ〉の生存に一役買ってくれるならばなおいだろ。〈テディベアモチーフのキャラクター〉好きとしては、どちらの今後も目を離さず見守っていきたい。

注釈

- ¹ コンドウアキによってデザインされたサンエックス株式会社のキャラクター。二〇〇三年から現在までロングランヒットを続けている。
- ² 二〇一〇年に誕生した熊本県のゆるキャラ。ゆるキャラグランプリ 2011(原文ママ)の王者でもある。
- ³ 一九五八年に発行されたイギリスの児童向け絵本の主人公。
- ⁴ 一九七七年に公開されたモスクワオリンピックのPRキャラクター。オリンピックマスコットの先駆者の存在だが、当時の世界情勢に翻弄された不遇のマスコットでもある。
- ⁵ 一九六二年に文明堂によって作られた、子グマのカンカンダンスと呼ばれるTVコマーシャルのキャラクターのこと。
- ⁶ 一九九五年に誕生したアメリカの絵本・アニメのキャラクター。本当はアヒルのキャラクターが主人公なのだが、日本ではこちらのほうが先に取り上げられ、流行してしまった。
- ⁷ 一九八一年に誕生したアメリカングリーーティング社のキャラクター。
- ⁸ ソネットエンタテインメント株式会社が販売したメールソフト「PostPet」のマスコットキャラクター。「ソフトは使ったことがないが知っている」という人も多いのでは。筆者もその一人。
- ⁹ 二〇〇一年に明治製菓が発売したお菓子付きのテディベア。誕生日ごとのデザイン(365+1種類)が施されており、当時は専用コーナーが出来るほど人気になった。part4(四年分)まで発売。
- ¹⁰ 二〇〇四年に誕生した東京ディズニーシーのキャラクター。「ディズニーベア」という名称だった頃は人気がなかったのだが、二〇〇五年に日本で設定と名称をリニューアルし、ヒットし始めた。
- ¹¹ 二〇〇〇年にデザイナー・森チャックがデザインしたクマのキャラクター。
- ¹² 二〇〇一年に誕生した玩具。コンセプトは「デジタルなイメージのテディベアを作る」。
- ¹³ 二〇〇二年に登場した、英会話スクール会社NOVAの企業キャラクター。入会した人だけがもらえる期間限定のキャラクター商品だった。「(英会話が)いっぱい聞ける」というキャッチコピーがあるため、耳を強調したうさぎのキャラクターなのだと思われる。
- ¹⁴ 二〇〇九年に展開した夕張市のゆるキャラ。容姿から「こわキャラ」と呼ばれることもあり、未だに容姿を恐ろしくリニューアルし続けているようだ。
- ¹⁵ 二〇〇七年に放映されたエステーの商品であるムシューダのマスコットキャラクター。グッズが発売されたのは二〇一〇年から。
- ¹⁶ 二〇一二年に公開された映画『ted』の主人公であるクマのぬいぐるみ。
- ¹⁷ 二〇〇七年に登場した猫をデフォルメした、彦根城のゆるキャラ。ゆるキャラブームの先駆者の存在。
- ¹⁸ 二〇一〇年に登場した青森のゆるキャラ。期間限定の使用を予定していたのだが、人気が出たためにPRキャラクターに。ラッピングバスは二〇一五年三月まで走行予定だそう。

【資料】本論文で登場した〈ティベアモチーフのキャラクター〉の年表

	海外	日本	補足
1902	ティベアという呼称が誕生		アメリカで大ヒット。
1922	ハリポー(グミ)のマスコットキャラクター・ゴールドベア(独)誕生		
1926	『クマのプーさん』(英)発行		ティベアをモチーフとしている。
1958	『くまのバディントン』(英)発行		こちらもティベアをモチーフ。
1962		CM・仔グマのカンカンダンス放送	元は猫であったが担当がクマと勘違い。
1977	モスクワオリンピックPRキャラクター こぐまのミーシャ(露)公開		
1979		アニメ『こぐまのミーシャ』放送	
1981	ケアベア(米)誕生	CMからファーファが誕生	
1995	スージーズー(米)誕生		
1997		ポストペットモモが誕生	
2000		グル~ミ~が誕生	見た目はかわいいのだが、性格は俾猛。
2001		365日のバースデーテディ誕生 玩具ベアブリック(BE@RBRICK)誕生	コンセプトは「デジタルなイメージの ティベアを作る」。
2002		絵本『くまのがっこう』発行	30代の今時のお母さんたちへ送る、 デザイン性を重視した絵本。
2003		リラックマが誕生	日本でロングランヒット中。
2004	ディズニーベア(米)誕生		
2005		ディズニーベアの名称・設定をリニューアル。ダッフィーとして展開	日本で爆発的ヒット。
2007		CMからムッシュ熊雄が誕生	
2008		コントロールベア(Control Bear)が誕生	自分で首を取るというブラックユーモアを内包した容姿をしている。。
2009		夕張市でメロン熊が展開	恐ろしい容姿がネットで話題に。
2010		熊本県でくまモンが展開	ゆるキャラグランプリ2011王者。
2012	映画『ted』公開		R-15の映画。かわいいが下品でエロい中年クマ・テッドがヒット。

引用出典・参考文献

- ・辻幸恵・梅村修・水野浩児(2009)『キャラクター総論—文化・商業・知財』白桃書房(2009.5)
- ・『広告キャラクターニッポン消費文化の中の不思議なアイドルたち』日本文学社(2004.5)
- ・日経トレンディ 2013年12月号 2013ヒット商品ベスト30
- ・山下和彦取材・文『成功するキャラクターデザインの法則』パイインターナショナル(2010.7)
- ・青木貞茂『キャラクター・パワー：ゆるキャラから国家ブランディングまで』NHK出版新書(2014.2)
- ・『動物 学研の図鑑』学研(1993.6)
- ・山口真美『赤ちゃんは顔をよむ』角川ソフィア文庫(2013.5)
- ・コンラート・ローレンツ、丘直通・日高敏隆訳『動物行動学』ちくま学芸文庫(1997.6)
- ・365 テディ・コレクターズ『365日のバースデーテディ～ダイアリーブック～』山猫有限会社(2001.1)
- ・増井金典『日本語語源大辞典』ミネルヴァ書店(2012.8)
- ・芦田正次郎『動物信仰事典』北辰堂(1999.4)
- ・長澤武『動物民俗I（ものと人間の文化史）』法政大学出版局(2005.4)
- ・東郷正延『研究社露和辞典』株式会社研究社(1988.9)

- ・シュタイフ公式サイト「テディベアについて」(<http://www.steiff.co.jp/teddybear/>) (2014/11/16閲覧)
- ・日本玩具文化財団 財団法人日本玩具文化財団公式ホームページ「テディベアの歴史」(<http://www.toyculture.org/teddybear.html>) (2014/11/23閲覧)
- ・ポストペット | PostPet Official Site (<http://postpet.jp/>) (2014/10/26閲覧)
- ・日本銀行熊本支店「くまモンの経済効果（2013年12月26日）」(2014/9/21閲覧)
(<http://www3.boj.or.jp/kumamoto/>)
- ・中部圏社会経済研究所 調査季報「中部圏研究」【NO.178】2012.3.1 コンテンツツーリズム—ゆるキャラ『ひこにゃん』のまち・彦根（滋賀県彦根市）地域資源のブラッシュアップを土台に新たな“お宝”を生み出す地方自治体の挑戦
(<http://www.criser.jp/research/kihou.html>) (2014/11/17閲覧)
- ・日本玩具文化財団 財団法人日本玩具文化財団公式ホームページ「テディベアの歴史」(<http://www.toyculture.org/teddybear.html>) (2014/11/23閲覧)
- ・メロン熊オフィシャルブログ「恐怖のメロン熊」(<http://ameblo.jp/melon-kuma/>)
- ・環境省「クマに注意！－思わぬ事故をさけよう－」(<http://www.env.go.jp/nature/choju/docs/docs5-4a/kids/>) (2014/9/14閲覧)
- ・森チャック公式HP『チャックスグラフィート』ABOUT
(<http://www.chax.cc/index.html>) (2014/9/14閲覧)

平成二六年度卒業論文

二次元アイドル論

B子

目次

はじめに · · · 3

第一章 変わりゆくアイドルアニメの今 · · · 7

　一・一 歴代アイドルアニメについて · · · 7

　一・二 声優のアイドル化 · · · 11

第二章 『ラブライブ！』におけるアイドルとは · · · 14

　二・一 『ラブライブ！』の特徴 · · · 14

　二・二 アニメと現実の融合 · · · 16

　二・三 人気の理由 · · · 17

　二・四 虚構性 · · · 18

　二・五 『ラブライブ！』におけるアイドルとは · · · 20

第三章 巧みなメディアミックス展開 · · · 22

　三・一 『アイドルマスター』と『ラブライブ！』の比較 · · ·

22

　三・二 アイドルアニメとリアルアイドルの比較 · · · 25

第四章 オタク女子の変化 · · · 29

　四・一 オタクの起源 · · · 29

　四・二 オタク女子の登場 · · · 31

おわりに · · · 35

テキスト・参考文献リスト・・・39

はじめに

「アイドル戦国時代」と言われ、地下アイドルやご当地アイドルまで存在する二〇一四年現在、日本のいたるところでアイドルを見かけるようになった。私が小学生の頃、モーニング娘。が大ブームを巻き起こし国民的アイドルの座を手にした時代があった。私のアイドルとの出会いはここから始まる。当時は曲やダンスを覚えたり、生写真を集めて友達と交換するなど、夢中でモーニング娘。を追いかけていたが、よく考えてみるとこれは小学生特有のみんながやっているから私もやるという気持ちからだったのだろうと思う。その後、モーニング娘。の人気も落ち着き、数年の時を経てAKB48の登場により再び日本にアイドルブームが巻き起こったが、私がAKB48に興味を持つことはなかった。

私が再びアイドルに熱中し始めたのは二〇一一年夏に放送が開始されたテレビアニメ『アイドルマスター』との出会いによるものである。昔からアニメが大好きで、歴代アイドルアニメの中でも視聴していた作品はいくつかあるが、アイドルアニメに関しては低年齢向けの作品を中心に見ていたせいもあり、アイドルを題材にした作品であっても数あるアニメのうちの一つという考え方方が大きかった。また、幼い頃モーニング娘。が好きだった時とは違い、熱中している対象が二次元の世界であることや、歳を重ねるごとにアニメが好きなオタクであるということが恥ずかしいものであると認識し始め、ましてや女の子がたくさん出てくるアニメを見ているなんてとても言えないと思い始めていた。

そんな私の意識を変えた作品が二〇〇九年春、私が高校二年生の時に放送されていた『けいおん！』（原作：かきふらい、制作：京都アニメーション）である。放送時間は深夜で、始めは女子高の軽音学部が舞台の萌え系アニメという認識だったが、キャラク

ターの可愛さや生み出される曲がまたたく間にヒットし、主人公たちが卒業するまでの物語を見事に描ききった作品であったため、リアル女子の軽音ブームまで巻き起こした。当時の私は、ただでさえアニメが好きというだけで一步引いて見られるのに萌え系アニメまで見ていると知られたら終わりだと考えていたため、『けいおん！』一話の冒頭で主人公が尻もちをつくシーンを見た瞬間に「この作品もきっと萌え系アニメなんだろうな」と思ったのだった。しかし一話を見終えてみると、キャラクターの可愛さに惹かれている自分がいた。私が想像していた萌え系アニメとは少し異なっており、女の子の下着が見えるなどといったアダルトな要素が一切なく、ただ可愛いの一言に尽きる作品だったのである。こうした『けいおん！』との出会いにより、私自身にかけていた錠が外れ、女の子を可愛いと思ってもいいじゃないかと思うようになり、女の子がたくさん出ているアニメにも素敵な作品がたくさんあることを知った。

そして二〇一一年、『アイドルマスター』と出会うまでに私の中でもう一つの変化が起きていた。それはアニメのキャラクターに欠かせない声優の存在を意識し始めたことである。高校生の時に、声優ファンの友人から声優の魅力を教えてもらったことがきっかけで声優に興味を持ち始め、ちょうどその当時放送されていた『けいおん！』のOPやED、さらに主人公達が物語の中で歌っていた曲が瞬く間にヒットし、キャラクターの声を担当している声優を調べ始めたこともあり、気が付けば声優オタクにもなっていた。『けいおん！』が放送された頃に、『けいおん！』の声優を務めていた二人が所属する声優ユニット『スフィア』の存在を知り二・五次元アイドルを追いかけ始めたことが、私のアイドル声優ファンになる第一歩となつた。

こうして幅広いジャンルに手を伸ばし始めた二〇一一年、私の好きなストーリーのしっかりしたアニメであり可愛い女の子が登場し、声優のライブ活動も行われメディアミックスで大成功した『アイドルマスター』に出会った。育成シュミレーションゲームが原作とは思えないような感動的なストーリーと、音楽系アニメともいえる曲数の多さに加えて、二・五次元のアイドル声優によるライブの盛り上がりの凄さに圧倒された。そしてその後二〇一三年に『ラブライブ！』がアニメ化されたが、実をいうと初めは曲にしか興味がなかった。『アイドルマスター』と比べると、キャラクタービジュアルも瞳が大きくキラキラしていて可愛い女の子がたくさん出ているアニメに変わりはなかったのだが、ストーリーにおもしろみがなく、また声優の演技も良いとは思えなかつたからである。しかし曲に関しては『アイドルマスター』と同じような魅力を感じ、何度も同じ曲を聴くほどの中毒性が私の中にはあった。また、作品中のライブシーンでキャラクター達が歌って踊るシーンは、ストーリーに関係なく素直に良いと思える完成度だった。その次に私は『ラブライブ！』の声優が行ったライブに興味を持ち始めた。曲が好きだったことと、アニメ放送開始前に行われた声優によるファーストライブのBlu-ray&DVDがちょうどその頃発売されていたこともあり、アイドル声優に興味のあった私がそのライブの宣伝映像を見てBlu-rayを購入するまでにそう時間はかからなかつた。こうしてアニメ作品からというよりはアイドル声優の活躍から『ラブライブ！』が好きになり、その後二期を通して作品のストーリーが終わりへ向かつて感動を誘う演出に変わっていったことで、私の中で残念だと思っていたストーリーにも深みが出て、ライブシーンの映像もさらに力が入っていたので、結果的には良いアイドルアニメになった

のではないかと思った。

ここまで、私がアイドルアニメにのめり込むキッカケとなった出来事や要素を書いてきたが、実際のリアルアイドルはどうなのかと聞かれると、熱中するほど興味はないのである。現在アイドル戦国時代と言われるほどアイドルが数多く存在し、その生き残りをかけて活動しているが、それはアイドルアニメも同じで、差別化出来る要素がなければここまでの人気を獲得するまでには至らなかつたのだろうと考えられる。しかしなぜアニメの世界のアイドルやその世界に近い部分で生きるアイドル声優にも興味があるのに、リアルアイドルにはそこまで魅力を感じないのだろうか。アイドルアニメに存在するアイドルとリアルアイドルは一体何が違うのだろうか。この論文では、第一章で昔から存在していた歴代アイドルアニメ作品をピックアップし、その変化について声優のアイドル化と合わせて考え、第二章では近年のアイドルアニメ作品である『ラブライブ！』を取り上げ特徴やその人気の理由を挙げていく。第三章では近年のアイドルアニメとリアルアイドルについて比較し、人気の裏側に双方が関係しているのかを考え、第四章では爆発的人気の要因として老若男女に支持される点を挙げ、いわゆる男性向けアニメ作品が女性からも人気を得ることになった理由をオタク女子の確立から考えていこうと思う。この全四章を通じて、リアルアイドルブームに伴い二次元のアニメ業界でもアイドルが活躍し始めたことから、その関係性やアイドルアニメ人気の理由を研究し、二次元に生きるアイドルに求めるものとは一体何なのかを考察していく。

第一章 変わりゆくアイドルアニメの今

芸能界やトップアイドルを目指して努力する少女達の物語を描いた作品をアイドルアニメと称しているが、現在のアイドルアニメに至るまでに様々な変化が起きている。それはアニメ作品自体だけでなく、声優のあり方にも変化をもたらしたのである。この章では、歴代のアイドルアニメ作品をピックアップし、その内容の変化についてみていくと思う。

一一 歴代アイドルアニメについて

日本初のアイドルアニメとして挙げられる一九七一年に放送された『さすらいの太陽』(虫プロダクション)は、虫プロダクションのホームページ上でも、「日本初、芸能界を描いたアイドルアニメ」と銘打たれている。また、「芸能界の内情やヒロインたちの持ち歌のリリースなど、現在の『けいおん！』等に代表される音楽系アニメの礎を築いた作品でもある。」とも書かれており、この作品を土台として、近年のアイドルアニメは萌えるキャラクターや設定、世界観を工夫したことで男女問わず人気を獲得することとなったのだろうと考えられる。次にアイドルものとして挙げられるのが一九八三年放送の『魔法の天使クリィミーマミ』(スタジオびえろ)である。魔法の力で素敵な女性に変身した主人公が、芸能事務所からスカウトされアイドル歌手としてデビューする物語で、主人公の声優に新人アイドル歌手の太田貴子を起用し主題歌も担当した作品であった。

ここまでアニメ作品では、当時のリアルアイドルがキャラクターの声を担当したり歌ったりということがほとんどだったが、近年ではキャラクターはもちろん、劇中歌やO P・E Dもすべて声優が担当することが多くなっている。それは昔と比べて声優の

仕事の幅が広がり、声を出す裏方の仕事から顔を出して歌って踊り、ライブやイベントに加え雑誌の撮影など、マルチに活動するようになったからである。この流れを作ったのではないかと言われているのが、一九八八年に放送された『鎧伝サムライトルーパー』⁽¹⁾（サンライズ）で、この作品に出演していた男性声優五人のユニット「N G 5（草尾毅、佐々木望、竹村拓、中村大樹、西村智博）」の人気は凄まじいものだった。これに次いで一九九三年に放送された『アイドル防衛隊ハミングバード』⁽²⁾（葦プロダクション）では女性五人のユニット「ハミングバード（三石琴乃、玉川紗己子、天野由梨、草地章江、椎名へきる）」が人気であった。こういった現象も起きていたが、その後『クリィミーマミ』の流れをくむ一九九八年放送の『魔法のステージファンシーララ』⁽³⁾（スタジオびえろ）では当時ホリプロ所属のアイドル大森玲子や、二〇〇六年放送の『きらりん☆レボリューション』⁽⁴⁾（S y n e r g y S P）では当時モーニング娘。であった久住小春といった声優ではないリアルアイドルが主人公の声を担当したりと、リアルアイドルを起用する流れもまだ続いていた。

こうした流れを経て、二〇一一年にアニメ『アイドルマスター』⁽⁵⁾が放送される。『アイドルマスター』は二〇〇五年に登場したアーケードゲームが始まりであり、その内容はアイドルをプロデュースするアイドル育成ゲームである。アニメでも設定は引き継がれているが、ストーリーは基本的にオリジナルで主人公はプレイヤー目線のプロデューサーではなくアイドル達となっている。幅広い層に受け入れてもらえるように多様なアイドルをそろえたため、個性豊かなキャラクターが多い。魅力的な女の子がたくさん出てくるアニメではあるが、萌え系アニメつまりストーリーよりもキャラクターを重視した作品というだけではない。キャラク

ター達の葛藤や成長がしっかりと描かれていたため、その物語の完成度もアニメ人気の根底にあるといえるだろう。

また『アイドルマスター』は楽曲も人気があり、その特徴を生かして様々なクロスメディア展開をしているコンテンツである。原作のゲームに次いで注目されたものが声優によるライブであり、その成功の秘訣として、キャラクターと声優の融合が挙げられる。制作側も、声優のオーディションの際に歌が歌えるということを絶対条件とし、さらに新人声優を中心に起用することで、人間味のあるキャラクターをゼロから作り上げていた。このため、絶妙なバランスで夢に向かって頑張る二人のアイドルを重ねて応援させることに成功したのではないかと考える。一三人のキャラクターがグループとして個人として芸能界で成長していく姿を描く『アイドルマスター』は、アーケードゲームが登場する以前にオーディションで選ばれた原石をトップアイドルにするモーニング娘。が大人気であったため、そうした時代背景も人気の後押しをしたといわれている。

その後『うたの☆プリンスさまっ♪マジLOVE1000%』⁽⁶⁾や『ラブライブ！』とアイドルアニメが注目され、声優によるライブ活動もさかんに行われることで、二次元と二・五次元が共に盛り上がりを見せるようになった。同じアイドルアニメの中でも、二〇一四年に放送された『Wake Up, Girls!』は、二〇一一年に起きた東日本大震災がきっかけで生まれたアニメ作品である。『Wake Up, Girls!』は、『かんなぎ』で有名な山本寛が監督を務め、脚本を待田堂子、音楽を神前暁が担当した作品である。二〇一四年一月にOrdet×タツノコプロ制作のアニメが放送された。キャラクターはいわば仙台の地方アイドルで、アニメが始まる前に劇場版でWake Up, Girls!



結成当時のストーリーが描かれていた。キャラクターの声は二〇〇〇人の中から選ばれた新人声優が担当しており、アニメのキャラクターも声を担当する声優達もゼロから目標に向かって頑張る姿を書き物語性をより一層感じさせている。キャラクターのプロフィールや名前などが

担

当 (図1 リスアニ！2014Oct.Vol.18.1より)

声優とリンクしており、ビジュアルも意識して作られているため、他のアイドルアニメよりも二次元と三次元の壁が薄くなっているので、アニメとわかっていてもドキュメンタリー映像のような感覚で見てしまう。

物語は、他の作品に比べてアイドルを目指す人達の暗い現実や汚い部分を全面的に出しておらず、水着営業やライブに人が集まらなかつたり失敗したりと、その様子が見ていて痛々しいほどに描かれている。特に第一話の野外公演のシーンでは、制服で踊るキャラクター達のスカートがめくれる度に下着が見える映像が衝撃的で、最近のアイドルアニメでは見たことがなく思わず目を背けたくなるようなシーンではあったが、気にせずに踊るキャラクター達の一生懸命な姿や、そういったことをしても注目されたい、上に行きたいというハングリーさが感じられる演出となっていた。Wake Up, Girls!にはライバルがおり、I - 1 clubというプロのアイドルが登場するのだが、AKB48にとても

似た存在であるといえる。山本寛監督もインタビューで言っていたのだが、I - 1 c l u bはAKB48に、Wake Up, Girls!はももいろクローバーZを意識して作られており、アニメを見ていてもそれがよくわかる。Wake Up, Girls!というプロジェクトはまだまだ始まったばかりなので、今後の展開に期待したい。

一・二 声優のアイドル化

ここまで、昔から今に至るまでのアイドルアニメについて書いてきたが、二〇〇〇年代に再び登場したアイドルアニメの人気の裏側には必ず声優の存在がある。一九九〇年代中頃に、声優のマルチな活動が始まり本職だけでなく顔出しや歌手活動といったいわゆる声優のアイドル化が始まったとされている。その後、堀江由衣や田村ゆかりといったアイドル活動を行う声優が登場し、現在も熱烈なファンを持ちその人気は衰えていない。また、二〇〇六年放送の『涼宮ハルヒの憂鬱』(原作：谷川流、制作：京都アニメーション)で主人公を演じた平野綾も、可愛らしい容姿と歌唱力で当時爆発的人気を獲得する声優となったが、その後スキャンダルが報じられ現在も声優活動を続けてはいるものの以前ほどの人気や勢いは感じられない声優もいる。しかしアイドル声優といってもその定義付けはまだ正確にはされていないため、アイドル的人気を誇る声優（例えば容姿が可愛いと支持されたり写真集が売れるなど商品として扱われている人）という枠で考えていることを頭に入れておいてほしい。ただ、平野綾がスキャンダルを報じられバッシングを受けたという事実から、もうすでに世間は平野綾を声優としてではなくアイドルとして見ていたといえるだろう。現在は新人声優でも、少し人気が出てきたらCDデビューをするという流れが根付いており、その経緯に歌がうまいといった

技術や声優としての演技が認められたという功績はほぼ関係していない。そのため、一時は人気を得ることができたとしても、個人のキャラクターや歌の技術もしくは声優としての魅力が無ければ生き残ることは難しい消費社会となっているのである。一方で、歌唱力が認められアーティスト活動が成功している声優もあり、最近では水樹奈々や宮野真守がその位置にいる。テレビ出演や水樹奈々の紅白出場など、歌手として次々と活躍の場を広げている。アイドル的人気はあるのだが、ライブだけでなくメディア露出も多く、その実力も一般的にも認められるものであるためアーティスト的位置づけであると私は考える。もともと声優業界は縦社会で実力主義の世界ではあったが、こうした声優のアイドル化の流れを汲み、声優志望者も増えたため、ただ本職の声優業だけではなくそれに加えて何か個性の光るものを持っていなければ生き残れない世界となっていったのである。

この声優のアイドル化という歴史があったからこそ、現在のアイドルアニメの声優によるライブ活動がよりいっそう盛り上がりを見せたといえるだろう。次の章では、二〇一〇年からプロジェクトが開始された『ラブライブ！』を取り上げ、最近のアイドルアニメの中身に迫っていく。

注

(1)『鎧伝サムライトルーパー』は、五人の少年が近代的デザインの鎧を着て邪悪な敵と戦う戦闘もののアニメ作品である。

(2)『アイドル防衛隊ハミングバード』は、民営化された自衛隊が芸能界化し、戦闘機パイロットをアイドルに務めさせる世界で五人姉妹がアイドルパイロットとなりトップ

を目指す物語である。

- (3)『魔法のステージファンシーララ』は、スタジオぴえろの魔法少女シリーズのひとつで、魔法の力で少しだけ大人になり、歌や芝居で活躍していく物語である。
- (4)『きらりん☆レボリューション』は、少女漫画雑誌「ちやお」で連載された作品で、中原杏が原作者である。ある日偶然出会った男の子に一目惚れした主人公は、その男の子が超人気アイドルユニットと知り近づきたい一心でアイドルを目指す物語である。
- (5)『アイドルマスター』は、バンダイナムコゲームスより二〇〇五年に発売されたアーケードゲームが原作のアイドル育成シュミレーションゲームである。二〇〇七年には家庭用ゲーム機X b o x 3 6 0に移植し、その後二〇一一年七月にA - 1 P i c t u r e s制作のアニメが放送され錦織敦史が監督を務めた。
- (6)『うたの☆プリンスさまっ♪』は、株式会社プロッコリーより二〇一〇年に発売されたP S Pソフトが原作の女性向け恋愛シュミレーションゲームである。音楽を数々のP Cゲームやアニメなどに楽曲を提供している音楽クリエイターチームであるE l e m e n t s G a r d e nが担当していることでも注目されている。二〇一一年七月にA - 1 P i c t u r e s制作のアニメが放送された。

第二章 『ラブライブ！』におけるアイドルとは —みんなで叶える物語。

二〇一〇年に始動したコンテンツ『ラブライブ！』は、P Vやアニメーション制作のサンライズと、多くのアニソンを手掛けている楽曲制作のランティスと、数々のオリジナル美少女企画を送り出してきた電撃G ‘s マガジンの合同企画であり、雑誌掲載とCDリリースを中心にスタートし、後に声優によるライブやT Vアニメ化さらにはゲームや劇場版制作決定など、その勢いは年々増している。そんな『ラブライブ！』は、秋葉原と神田と神保町という三つの街のはざまにある伝統校の音ノ木坂学院が舞台となっており、学校が統廃合の危機に陥るところから物語が始まる。そんな学校の危機に、二年生の高坂穂乃果を中心とした九人の女子生徒が立ち上がり、大好きな学校を守るためにアイドルになつて学校を世に広く宣伝し入学者を増やそうと考え、「みんなで叶える物語—スクールアイドルプロジェクト—」が始動するのである。

二-一 『ラブライブ！』の特徴

このプロジェクトの発足当時は登場するキャラクターのプロフィールとファーストシングルの発売のみが決められており、μ ‘s (ミューズ) というグループ名はなかった。このグループ名は、誌面を見ている読者の投票により決められ、シングルに同封されるP Vのセンター やユニットに関しても読者の投票により決められていった。『ラブライブ！』はこうして読者参加型で作り上げられていった新世代のアイドルなのである。読者がアイドルの立ち上がりに参加でき、その成長過程を見守ることが二次元の世界で可能となったことは、アイドルやアニメが好きな人にとって革命的な出来事であったと言える。この遠いようで近い制作側とファ

ンとの距離感が絶妙である。

『ラブライブ！』の魅力は、多種多様なキャラクターや設定だけでなく、音楽や声優ライブでも感じられ、ファーストシングルから現在に至るまで様々な曲を歌い上げてきている。曲調は、ザ・アニソンというよりアニメに興味のない人が聞いても楽しめるような、王道アイドルソングを意識して作られており、作曲や編曲には様々なクリエイターを起用しているため曲のバリエーションも幅広いものとなっている。『ラブライブ！』の楽曲すべての作詞を担当している畠亜貴さんは、μ'sは季節感を大事にするユニットであると考えており、曲も春夏秋冬に合わせて作られているため、夏といえば「夏色えがおで1, 2 Jump！」冬と言えば「Snow halation」といった定番ソングがあり、アニメでもストーリーに合わせて使用していくことでより成長していくμ'sの姿を感じることが出来る。また誌面インタビューにて、アニメではキャラクター達が作詞作曲をして曲を作り上げている設定で、その素朴さを出しながらも販売される楽曲として完成させなければいけない、という苦悩を超えて発売されたシングルは、どの曲も恥ずかしいくらいにまっすぐで、八〇年代のグイグイかわいさを出していた古き良きアイドルの時代を思い浮かべてしまうようなそんな魅力もあるという。⁽¹⁾

二・二 アニメと現実の融合

そんな楽曲制作からスタートした『ラブライブ！』だが、次に展開されたのはその楽曲を引っ提げて行われた声優によるライブであった。今や声優はマルチに活躍する職業となっており、歌って踊るアイドル声優もたくさん存在する。そんな中登場したスク



ールアイドルプロジェクト『ラブライブ！』もまた、『アイドルマスター』に次いで爆発的人気を獲得することとなった。『ラブライブ！』の

企画が発表された当時、キャラクターの声を担当する声優が随時披露されていったが、その約半分は『ラブライブ！』で声優デビューを果たす人達であり、ほとんど新人声優の集まりであった。しかしそんな九人だったからこそ、手探りでとにかく前に進もうとする姿が『ラブライブ！』のキャラクターと重なり、二次元と二・五次元の壁を取り払うことが出来たのではないかと考える。ラブライブ声優の特徴は、キャラクター達の衣装や容姿を真似て、全く同じダンスを踊るところにあるが、その振り付けも二次元や三次元に関係なく作られており、声優も相当な練習を重ねたようだった。PVでは3DCGとアニメ画を混ぜて作ることで、より一層リアルな動きと表情を表すことが出来ており、二次元はリアルに、リアルは二次元に寄せていくことで、相乗効果により両方が刺激しあってよりよい作品が生まれるのだろう。アニメでは、「僕らのL I V E 君とのL I F E」を完全新作PVで作り上げたり、二期九話ではさいたまスーパーアリーナで行われたサードライブを思い起こすような雪の日の演出や人気曲「S n o w h a l a t i o n」の映像を新規カットで作り直したりと、昔から応援し続けているファンへの感謝の気持ちを込めた演出も忘れない制作側の『ラブライブ！』愛を強く感じることのできる作品である。またこういった演出からキャラクターと声優そして制作技術

(リスアニ！2013Aug.Vol.14.1 より)

の成長を感じることが出来るので、ファンとしても一緒に駆け抜けてきた感覚を自然に抱くことができ、応援し続けたくなる理由でもあるのだろう。



二・三 人気の理由

このようにメディアミックス展開にも成功し、リアルと二次元を自由に行き来する『ラブライブ！』であるが、この爆発的な人気を得た理由の一つとして、男女に関係なくファンがいることが挙げられる。女の子がたくさん出てくるアニメと言えば今までにも数々存在するが、その美少女系アニメはやはり男性向けに作られることが多い。しかし『ラブライブ！』はアイドルが題材であるものの、女子が見るのを避けたくなるような性的ないやらしさや恥ずかしさを感じる描写がほとんどないのである。男性にとっては物足りない部分もあるのかもしれないが、それをスクールアイドルを目指す部活ものの作品であるという設定がカバーしている。キャラクター一人一人の魅力があるからこそ、そういった客引きをしなくとも人気を得ることが出来るのだろう。また京極尚彦監督もインタビューにて「μ'sを魅力的に描くために、映像面であえて禁則事項としている演出はありますか？」という質問に対し「男性はもちろんですが、女性が見て不快になることはやらないようにしています。(中略) なによりプロローグが夢を叶える物語とある以上、一生懸命さ、爽やかさがなにより大事なので、露骨ないやらしさは極力なくしてきました。」⁽²⁾と述べており、アニメ化される前の雑誌上ではいくつかグラビアショットのよう

なイラストがあつたが、その後のアニメやグッズ等では水着姿はあるものの女子が見て嫌悪感を抱くような描写はほぼ無いと言えるだろう。なによりこのキャラクターならばこんな表情やこんな動きをするのではという視聴者の想像の範囲内でキャラクターを動かしている制作サイドのこだわりがよく伝わってくる。

二・四 虚構性

そんな夢に向かってまっすぐなスポ根青春アニメの『ラブライブ！』だが、その世界観は一見リアルなようでやはりアイドルを題材にした一種のファンタジーとも言える。まず、『ラブライブ！』の世界において、男性キャラクターが観客や父親以外で登場することがない。さらに恋愛シミュレーションゲームのように主人公の男性キャラクター視点ではなく、キャラクター達の毎日を第三者の視点から見ることが出来るので、女性も物語に入り込みやすく、男性はよりアニメのキャラクターと自分がダイレクトに繋がることが出来る点が大きな魅力といえる。ただ実際にはそのような女性ばかりの世界はあり得ない。主人公の父親ですら顔が隠されるという男性キャラクターの徹底された排除は、『ラブライブ！』の世界が閉鎖的で虚構であるという象徴ともいえるのではないだろうか。こうした閉鎖的な世界を作り上げることで、視聴者にとってのμ'sが自分だけのアイドルとしてより一層身近に感じることが出来るのだ。この絶妙な距離感が『ラブライブ！』人気の根底にあるのではないかと考えている。もう一つ重要な点として、スクールアイドル自体が現実には存在しないものであり、その頂点であるA・R・I・S・Eがトップアイドルとして絶大な人気を獲得していたが、このアニメの世界に芸能界やアイドルが職業として登場することが無いことが挙げられる。芸能界やプロのアイドル

が存在していることはアニメ第一話で確認できるが、アニメの中で芸能界にスポットライトが当たることが無いので、その存在を忘れることができ、スクールアイドル自体の価値を上げているように思う。スクールアイドルの存在理由もわからなければ、スクールアイドルの生みの親も明かされていないが、しかしあくまでこれは部活もののアニメ作品であり、世界に羽ばたくトップアイドルを目指しているわけではないところが、スクールアイドルにこだわる『ラブライブ！』の良さであるといえる。廃校の危機にあった学校を守るためにアイドルから、スクールアイドルのトップを目指す物語へと変化はあったが、そこに個々のキャラクターが職業としてのアイドルを目指し独立していくような話はない。またμ'sという集団として仲間と一緒に目指すという部活感を軸に置くことで、閉鎖的な空間との相乗効果によりリアルに存在しているかのような親近感を抱かせることに成功しているのではないだろうか。この、手を伸ばせばすぐそこにいるかのような絶妙な距離感が、アニメの世界とわかつても彼女達を応援したくなる理由なのかもしれない。

二・五 『ラブライブ！』におけるアイドルとは

では『ラブライブ！』におけるアイドルとは一体何なのだろうか。主人公の穂乃果が最初にスクールアイドルをやろうと決めた理由は、入学者を増やすため、廃校の危機から学校を守るためにものであった。そして次第に歌って踊ることの楽しさに目覚めていくのだが、最終話までプロのアイドルを目指すことはなく、部活動としてμ'sの仲間とラブライブで優勝することを目標に話は進められていった。既存の部活動ではなく一から部活動を作り上げて大会に出場することは現実でも簡単なことではないが、一

人の平凡な女の子が仲間を作り諦めずに頑張るその姿こそが現在のアイドルを表しているのではないだろうか。才能のある人達のポジションにA - R I S E を位置づけ、それに対し指導者もいない中で自分たちの力で必死に上へ行こうとするμ'sの姿を見ると、アニメの世界のキャラクターだとわかってはいても元気をもらえるのである。芸能界やプロのアイドルに比べると、スクールアイドルはおままごとのようなものかもしれないが、本編では触れられていないがキャラクター達自身も思っていたかもしれない。しかしそれでも楽しいと思うことをしたい、誰か一人を笑顔にする存在になりたい、といった欲望や願望の象徴として存在するアイドルの重要性はとても感じられる。これは現実の世界で言えることでもあり、今やアイドル戦国時代に突入したくさんのアイドルが存在しており、誰でもアイドルになろうと思えばなれる時代の到来とも言えるのだが、その一人一人が自分なりのアイドル像を持ってその世界で必死に生きているのである。一見楽しそうで簡単に見えるライブも、歌って踊るには相当な体力が必要で、陰ながら努力しなければ出来ないことである。また、芸能界に入りテレビでチヤホヤされることだけがアイドルの仕事ではないと、現在のアイドルの多様性を見ると強く感じる。たとえ限られたコミュニティの中でも、自分のために誰かのために、そんな小さな幸せを生み出すことを大切にするアイドルと、何の取り柄もない普通の女の子でも運よく成功する人もいれば、努力しても結果に恵まれず辞めてしまう人もいる中で、諦めず夢に向かって頑張り続ける姿が想像できるアイドルこそが、今社会に必要とされるアイドルなのかもしれない。

注

(1) 河口義一 『リスアニ！2013 Aug. Vol. 14.

1 「ラブライブ！」音楽大全』 エムオン・エンタテイメント 二〇一三年八月発行

六二 - 六七頁「INTERVIEW 畑亜貴（作詞）」の記事より抜粋引用

(2) 河口義一 『リスアニ！2012 Oct. Vol. 10.

1 別冊キャラクター・ソング』 エムオン・エンタテインメント 二〇一二年一〇月発行

三七頁「INTERVIEW 京極尚彦（監督）」の記事より引用

第三章 巧みなメディアミックス展開

近年のアイドルアニメは、アニメだけでなくゲームや音楽やファンション、そして次元を超えてライブやラジオなど、現在声優のアイドル化により声優の活動の幅が広がり、以前よりもある意味で近い存在となった。リアルアイドルでも同じ現象が起きており、ファンとの距離が近いアイドルの存在が次第に増え、地下アイドルを始め「会いに行けるアイドル」であるAKB48の登場や、ご当地アイドルにまで発展していった。当然人気が出てくると業界全体が盛り上がり、次を考え規模が大きくなっていくものであるが、そこで重要なのが「差別化」である。モーニング娘。以降、新たなアイドルとして登場したAKB48は、「会いに行けるアイドル」というコンセプトをもとに、ファンと共に歩んでいくアイドルとして大成功を収めた。では、アイドルアニメはどうだろうか。

三・一 『アイドルマスター』と『ラブライブ！』の比較

『アイドルマスター』と『ラブライブ！』では大きく分けて二つの違いがあると私は考える。一つ目は「世界観」である。『アイドルマスター』が芸能界を舞台にした少女達の物語であったのに対し、『ラブライブ！』は、スクールアイドルという架空の設定と部活動としてのアイドルの物語であった。芸能界を舞台にしたアニメの方がリアリティを出しやすいようにも思えるが、架空の存在であってもなんとなく学校というだけで自分たちと距離が近いように感じるため、身近さは『ラブライブ！』の設定の方が強く感じられるように思う。

二つ目に、ライバルキャラの存在が挙げられる。『アイドルマスター』には、ライバル会社961プロに所属する「Jupite

r」という男性三人ユニットが登場する。また、765プロに所属するアイドルの中でも独立ユニット「竜宮小町」を結成するなど、仲間だけライバルであるという葛藤も描かれている。この設定はXbox 360用ソフト『アイドルマスター2』で使われており、アニメの際にもこの設定は引き継がれている。制作側は、『アイドルマスター』のゲームが基本的に「萌え」ではなく「燃え」の要素を重視しており、とくに『アイドルマスター2』の世界ではその要素を強く出そうと考えていたようだ。勝負心を絶やされないようにと制作側が考え出したライバルキャラクターに男性を登場させたのは、プレイヤーに男性が多いため、ライバルが女の子だと憎み切れないのではないかということだった。また育成シュミレーションゲームであるため、プロデューサーである自分のライバル、つまり恋敵となるキャラクターである必要もあつたため、男性のキャラクターを登場させたようだ。一方で『ラブライブ!』にはライバルとして「A - R I S E」というスクールアイドルが登場するが、女性である。スクールアイドルの中でもトップの人気と実力を兼ね備えており、μ'sの強敵として作中で描かれているが、最終的にはμ'sがA - R I S Eに最終予選で勝利しスクールアイドルのコンテストである「ラブライブ!」で優勝するのだ。この展開に納得のいかないファンも多いほど、A - R I S Eの実力は本物のアイドル並みのレベルであったとされているが、『ラブライブ!』におけるライバルキャラの存在はμ'sの偉大さや対抗心を表すものではないと考える。作品内で一般人の投票により決められる優勝チームに、プロ並みの完成度やクオリティは求められていなかったのだろう。未完成ながらも挑戦し走り続けるμ'sの姿に作品の世界の人々も、現実世界の私たちも惹かれたのではないだろうか。結果的にA - R I S Eの存

在は、アイドルアニメに求めるものを気づかせてくれるものとなつたと私は考える。

二つの作品の違いは前述した二つの点であるが、逆に似ている点はどんなところか考えてみると、やはり楽曲やアニメのライブシーンのクオリティと、声優ライブの成功が挙げられる。魅せる事を忘れない制作側の努力と、二次元の世界へ近づくためのパフォーマンスを披露した声優の努力が、アイドルアニメの人気を支えていると言っていいだろう。近年のアイドルアニメの、ライブシーンが本編ではないかと思わせるほどの力の入れ方は、アニメを一度見た人ならば理解してもらえることだと思うが、全体的にクオリティの上がった作品に対して、ファンが次に望むことは何だろうか。おそらく「これが現実だったら」「二次元じゃなければ」といった欲望が生まれるのではないかと私は考える。『アイドルマスター』はシュミレーションゲーム、『ラブライブ！』は雑誌の企画と、始まりのコンテンツは違うがどちらもプレイヤーや読者つまりファンの力によってアイドルは成長してきた。その過程で、キャラクターの内面や細かい設定も知ることのできるファンは、アイドルのすべてを理解したうえで応援することが出来る。これが三次元にはほぼ不可能な、二次元だからこそその利点であるといえる。そんなキャラクターにとって唯一不可能な現実世界で立体化させるという欠点をカバーするのが、二・五次元の声優である。声優達もあくまでもキャラクターがあつての自分という立ち位置を忘れないことで、ファンの求めるキャラクターの立体化に成功したのではないだろうか。

三・二 アイドルアニメとリアルアイドルの比較

第一章からここまでアイドルアニメについてとアイドル化する

声優について考えてきたが、この二つの融合によって現実のリアルアイドルに引けを取らない存在となりつつあることがわかつってきた。例を挙げると、『AKB 48がヒットした5つの秘密—ブレーク現象をマーケティング戦略から探る』⁽¹⁾においてAKB 48は、アイドルの四大要素を全て兼ね備えており、その要素とは「処女的アイドル性」「パフォーマンス性」「庶民性」「地下アイドル性」の四つであるようだ。この要素を『ラブライブ！』に置き換えて考えてみると「男性キャラがほぼ排除された世界観」、「2Dと3DCGを使ってクオリティの高いライブシーンを演出」、「普通の女子高校生がアイドルを目指す成長物語」、「スクールアイドルを中心とした閉鎖的空间」と当てはまるようだ。そこでここからは現実のアイドル人気に伴い、アイドルアニメも変化し一大ブームを起こしたその関係性について考えていく。

AKB 48は二〇〇五年に結成された女性アイドルグループで、秋葉原を中心とした劇場で活動するライブアイドルであった。人気の順位を決める総選挙やシングルを買うと貰える握手券など、今までのアイドルとは違う通称AKB商法により現在のアイドル旋風を巻き起こすキッカケとなった存在である。AKB 48といえば「会いに行けるアイドル」というコンセプトが有名だが、このアウターコンセプトに対しインナーコンセプトが設定されていたようだ。「AKB 48の『何も加工されていない生の人間の、人並み外れた成長を見せる』というインナーコンセプトを前田が一番よく表現しているとも言える」(二七頁一二・一三行)とも述べられており、才能のある人を見つけて売り出す芸能界に、AKB 48はオーディションで事務所に所属していない素人を募集し育てたことで、芸能界に新しい意味をもたらしたといわれている。近年のアイドルアニメもまた、新人アイドルでも人気声優でもな

い、新人の声優を起用しその成長とともにコンテンツも大きくなっていくことで、アイドル化する声優界にもキャラクターありきの新たなアイドル声優の存在を刻んだといえるだろう。

またAKB48の活動で特に有名なイベントである総選挙は、ファンからの投票でメンバーの人気の順位を明らかにすることによって、メンバーに向上心を持たせ続けている。トップにいるメンバーはトップに居続けられるように、また選抜外にいるメンバーはトップを目指して頑張るため、全体のレベルアップにも繋がっている。こうした方式であるため、全国的に有名になった今でもファンの大切さを忘れずにいられるのではないかと思う。また、『ラブライブ！』もユーザー参加型のコンテンツであり、センター決定のための投票企画もあるので、同じような効果が制作サイドや声優に対してあるのではないかと考える。また、AKB48は劇場での公演を経てじわじわと実力をつけて、いっきにトップアイドルへの道を駆け上がったが、『ラブライブ！』も同様に、いっきに人気アイドルアニメへの道を駆け上がったコンテンツであると言える。楽曲制作に始まり、その楽曲や3DCGを融合したPVのクオリティなどで周囲をひきつけ、声優ライブで一度大きく宣伝する。その声優ライブの完成度の高さが話題を呼び、声優もライブの土台を作ることに成功し、さらに二〇一三年一月放送のアニメで注目度はいっきに上がった。しかし、声優としての経験のないメンバーが半分程いたこともあり、アニメが爆発的人気となるにはまだ少し届かなかった。この後、セカンド・サードと声優ライブが開催され、リズム＆アクションの携帯ゲームである「スクールアイドルフェスティバル」の配信もあり、いっきに注目度が上がり大人気アイドル作品となったのである。こうして、アニメ二期を制作出来るほどアニメ界で有名となった時には、声

優としての経験値も上がり、ライブのクオリティも磨かれた最高の状態でアピールすることができた。その結果、新たなファンの獲得も容易となつたのではないかと考える。

また、AKB48は初めからアイドルとして人気があったわけではない。「初期からのAKB48ファンも、『曲がよくて非の打ちどころがなかった』『楽曲のクオリティが圧倒的に高くて、純粋に曲をまた聞きたいと思った』と言っている。これは、メンバーのよしあしだけでなく、楽曲の良さに圧倒されて、またAKB48を観たいという気持ちになったということである。」(一九頁五行 - 八行)と言われているように、ただ「会いに行けるアイドル」だからという理由で客が増えたわけでもないようだ。『アイドルマスター』や『ラブライブ!』も同様に、人気の裏側には必ず楽曲の良さが挙げられる。アイドルにとって歌がうまいかどうかはあまり関係のことだ。いい曲に恵まれているかどうかかも、アイドルとして生き残っていくには必要なことである。

このように、現実のリアルアイドルと二次元のアイドルアニメは、二・五次元のアイドル声優の登場により以前に比べるとお互いの距離が近くなつたように思える。しかし著書中に秋元康の言葉である、「例えば、おニャン子クラブのような素人の新鮮さが流行れば、次には完成度の高い玄人っぽいものが売れる」(一二七頁一〇行 - 一一行)というものがあった。この考えだと次は完成されたアイドルが再び売れるのだろうと予想される。しかしそうなつた時、アイドルアニメは一体どうなるのだろうか。この、未完成のアイドルを応援し共に成長していく時代だったからこそ成功したともいえる声優のアイドル化は、ここで止まってしまうかもしれない。しかし一方で、アイドル化する声優の流れが止まらなければ、間違いなく現実のアイドルが次第にアイドルアニメの声

優に流れてくるだろう。そうしてアイドルで溢れたアイドルアニメはアニメとしての価値や品質を失った、ただのプロモーションビデオと化してしまうのではないだろうか。本来のアニメ作品において、キャラクターに魂を吹き込む声優は声で視聴者を魅了するものであり、声優界もアイドル界のように誰でも出来る職業だと思われるのではありませんが、現在感じている大好きな気持ちを持ち続けられるようなジャンルであり続けてほしいと願うばかりである。

注

- (1) 村山涼一『AKB48がヒットした5つの秘密—ブレーク現象をマーケティング戦略から探る』 株式会社角川書店
(角川グループパブリッシング) 二〇一一年一〇月発行

第四章 オタク女子の変化

ここまで、アイドルアニメの変化を歴代の作品や声優の存在、そして現実世界のアイドルと関連させて考えてきたが、この爆発的な人気の裏側には老若男女に関係なく支持されることが挙げられると考えているため、この章ではオタクの中の女子の存在について考えていこうと思う。

四・一 オタクの起源

近年、「●●オタク」という言葉をよく耳にするようになった。特にアニメオタクは、昔に比べてその存在やイメージが少しずつ変わってきており、特に「おたく」の研究において、マニアやネクラ族と呼ばれていた人々を総称する言葉として「おたく」と名付けたことが始まりである。中森はコミケに集まる「おたく」を例に、「おたく」をクラスの端っこにいる暗くて友達のいないタイプとしており、容姿も七三の長髪でボサボサか刈り上げ坊ちゃん刈りで、安いシャツにスラックスを着て、ショルダーバックをパンパンに膨らませている人ばかりだと述べている。さらに男性的能力が欠如しており、現実の女性とは話ができないことを特徴に挙げている。女性の「おたく」に関しては、「女なんかはオカッパでたいがいは太ってて、丸太ん棒みたいな太い足を白いハイソックスで包んでたりするんだよね。」⁽¹⁾と記述している。このことからもわかるように、中森は「おたく」を中傷するような文章を書いており、「おたく」は気持ち悪い存在であるとしていた。現代のオタクとしてこの文章を読むと、特に女性オタクの場合そんな人ばかりではないと反論したくなるが、それは後ほど触れていくことにする。現代のオタクの私が読んで

も反論したくなるような文章で、当時の「おたく」と呼ばれた人々の反感を買わなかつたはずがなく、反論の手紙が殺到したようだつた。しかしそ中森のこの文章が掲載された当時は、「おたく」という言葉自体はまだ一部でしか使われておらず、これが世間的に知られるようになったのは、一九八八年に起きた東京・埼玉連続幼女誘拐殺人事件によるものであつた。この事件の犯人の部屋からは大量のビデオや雑誌が見つかり、アニメやホラーが好きないわゆる「おたく」であったことがわかり、「おたく」による犯罪という点が特に注目された。その結果、世間的に知られるようになった「おたく」は、批判を浴び否定的なイメージを持つ存在となつてしまつたのだった。中森明夫のいう「おたく」と連続幼女誘拐殺人事件で社会に広がつた「おたく」について、『「女子」の時代』⁽²⁾の中で池田太臣は、「オタクイメージの中核には二つの要素がある。①“役に立たない”あるいは“価値のない”情報の収集に熱中していること、②非社会性の二点である。オタクイメージに関連して、“ファンションに興味がない”とか“恋愛できない”といったことがことさら強調されるのも、第二の特徴をよく言い表しているからだろう。」(一三三頁一六行 - 一七行)とまとめられており、非社会性つまりコミュニケーション能力が低く相手自身には興味が無い点などをマニアとの違いで挙げている。さらに、「オタクイメージの暗黙の前提として『オタク=男性』の図式がある。」(一三四頁三行 - 四行)と、昔のオタクイメージの大前提であった「オタク=男性」という点に関しては、言葉が広がつたキッカケである事件の犯人が男性であったことや、「脱オタク」のためのファンションガイドを謳つた本が男性向けであったことなどを理由としている。しかし、現在はどうだろうか。先ほども述べたように、「オタク=男性」という図式もほぼなければ、見るか

らにオタクだとわかる女子も少なくなってきた。オタクに対するイメージも否定的なものばかりではなくなってきているのではないか。

まずオタクイメージが変わり始めた経緯についてみていくと思う。一九九〇年代後半から海外での日本アニメの評価が上がり、日本でもオタク文化が重要な資本源であると理解された結果、その典型的なオタクイメージが少しずつ変わっていったとされている。それに加え、世間的なオタクのイメージが変わりオタクがカジュアル化したキッカケとなった作品としてよく挙げられるのが、二〇〇五年に放送されたテレビドラマ『電車男』(フジテレビ)である。『電車男』は、彼女いない歴=年齢のオタク青年が電車で助けた女性と距離を縮めていく話であり、インターネット掲示板の2チャンネルへの書き込みから作られた作品である。諸説はあるが、実話と信じられている。オタクであるということを引け目に感じながらもネット掲示板の住人に協力してもらいながら頑張る主人公の姿は、世間一般の人々のオタクに対するイメージに少なからず影響したと言える。こうしてこの作品が書籍・映画・ドラマとヒットし社会に広がったことで、オタクに対するイメージがネガティブなものばかりではなくなったと考えられている。

四・二 オタク女子の登場

こうしたオタクイメージの変化により、従来のオタクの人物像も変わっていったのだった。ではオタク女子はいつごろから世間に浸透し始めたのだろうか。そもそもオタク女子というのは、昔から存在はしていた。ただ注目されるのが男性の典型的なオタクであっただけで、女性のオタクが全くいなかったわけではない。そんな「オタク=男性」のイメージが緩和されはじめたのは、二

〇〇〇年代中頃に「腐女子」⁽³⁾が注目されて以降であると言われている。二〇〇六年に宙出版から発行された小島アジョ原作の『となりの801ちゃん』(宙出版)をはじめとする腐女子を題材にした漫画の登場や、二〇〇九年にはぺんたぶ原作の漫画『腐女子彼女。』の実写映画化など、腐女子に注目したメディア展開が少しずつ増えていった。この効果もあり、世間の「オタク=男性」というイメージは変わっていったといえる。

そして二〇〇九年以降になると、ファッション誌などでオタク文化と結び付けられた特集が組まれるようになり、「ファッション誌でオタク文化が取り上げられることによって、『オタク=ダサイ』というイメージは払拭されていったといつていいだろう」(一四三頁八行 - 九行)と述べられている。すべてのオタクがファッションに興味があるわけではないが、オタクはファッションに興味がないというイメージは薄くなってきているといつていいだろう。こうしたファッション誌との結びつきにより世間のイメージが変わったことも、オタクの自意識を変える一種の効果であったといえる。近年のオタク女子は、声優のライブやイベントに行く際にアイドルのライブやイベントに参加するときと変わらない心持であるのか、身だしなみに気を使いオシャレに興味を持った人が多い印象を受ける。また、アニメのグッズや同人誌を扱っている店舗に行く際も、見るからにオタクっぽいと思われる服装は避け、精一杯おしゃれや化粧をしていくという女子も少なくない。考え方の違いもあるが、女性の方が悪いオタクイメージの払拭に献身的であると言えるのではないだろうか。また、「オタク的アニメ・マンガ⁽³⁾が漂わせる“イマジナリーな未熟さ”⁽⁴⁾の雰囲気は、女性がいう『カワイイ』とも重なるように思われる。」(一四九頁九行 - 十行)と述べられており、「二〇〇〇年代にはオタク文化が

その価値を高め、一般に承認されていった。それに伴い、オタク文化への抵抗感が少なくなる。その際に、『カワイイ』の感覚によって『女子』とオタク文化が架橋されたのである。」(一四九頁一三行 - 一五行)と著者の着想でオタク女子の誕生が語られている。この考えを念頭において、私自身のオタク女子の誕生を考えるとするならば、現在のオタクはライトオタクと一部で言われているように、アニメや漫画が好きというだけでもオタクを主張できるカジュアルさがポイントであると考える。現在のオタクの中には中森のいう「おたく」もたくさんいるが、見るからにオタクとわからないオタク女子の増加は、オタクイメージの変化に伴いオタクとして見られることへの抵抗感や嫌悪感が薄れ、また声優のアイドル化によりライブやイベントが盛んにおこなわれるようになり、外に出る機会が増えたことで見られる意識を強く持つ女性の方が、視覚的に変化していったのではないかと考えられる。本来女子というのは、妄想やファンタジーが大好きでカワイイものが大好きな生き物である。これは十分にオタクや腐女子になる素質を持っているといえるのではないだろうか。近年では、メイド喫茶の女性来店客数が増えているという話をテレビ番組で見かけたこともあり、萌えをカワイイと同じ感覚でとらえているようにも思える。その傾向もあってなのか、最近のオタク女子は、女性向けアニメと言われる男性キャラクターがたくさん出てくるようなアニメ作品が好きというだけではなく、男性向けアニメいわゆる萌え系アニメが好きだという人も少なくない。このことから、男性がキャラクターに萌えることには性的な思考があるとされているが、女性が同性キャラクターに萌えるということはカワイイと思うことと同等に考えられる。

このようにオタク女子も増えてきてはいるがやはりメディアに

よるイメージの操作はまだ根強く、コミケのニュースや特集で取り上げられるオタクは昔のイメージとあまり変わらない人々ばかりである。イメージを気にするのはオタクである本人達だけであるが、やはりどこか社会的地位の下に見られているようなメディアでの取り扱われ方には納得がいかない。いまやオタク文化は世界に誇る日本の文化であり、その文化を支えるオタクの存在は、必要不可欠なものではないのだろうか。特に女性の方々には、オタクになる素質が十分にあることを声を大にして言いたい。カワイイものが大好きな女性ならば、アイドルアニメほど魅力的な作品はないと私は思う。

注

- (1) 蓮見清一『おたくの本』九一ページ 中森明夫『再録「おたく」の研究』より引用
- (2) 馬場伸彦／池田太臣『「女子」の時代！』 株式会社青弓社 二〇一二年 四月発行
- (3) 男性同士の恋愛を描く小説や漫画を愛好する人々の総称。
- (4) オタク的アニメの特徴として、①独身性②非世間性の二つを挙げている。
- (5) あくまでも想像上の“未熟さ”であり、現実の未熟さとは異なっている。

おわりに

本論文の主題である二次元のアイドルに求めるものは一体何なのかを考えたときに、一番はやはり夢であるという結論にたどり着いた。アイドルアニメにリアリティは求めてても、現実は求めていない。そもそも二次元の世界は、三次元にないものや夢を求めて作られた世界ではないのだろうか。現実世界のドキュメンタリーもやはり作られた世界であるように、二次元のアイドルアニメの世界でも作られた世界は必要だと私は考える。だからこそ『アイドルマスター』や『ラブライブ！』が支持されて、『Wake Up, Girls!』が一歩及ばなかったのではないだろうか。もちろん、コンテンツの広がり方も方針も違うためまだこれからという可能性は秘めているが、アイドルが流行している現段階でリアルかつ暗いアイドルの世界を描いたが大ヒットには至らなかつた。これはつまり、二次元でそのような現実的な共感を呼ぶ物語よりも、ポジティブにまっすぐ走り続ける夢物語が求められているということではないかと私は考える。

またアイドルアニメにおけるアイドルと、リアルアイドルの決定的な違いとは一体何なのかを考えたときに、アイドルとしてのキャラクターが絶対にブレない点が挙げられる。アニメのアイドルは恋愛スキャンダルも無ければ、劣化することもない。さらに、アニメのアイドルはそもそもキャラクターであるためリアルアイドルのように「アイドルの自分をキャラクター化して演じている」ことに落胆することが無い。例えば、『アイドルマスター』の水瀬伊織や『ラブライブ！』の矢澤にこのような裏表のあるキャラクターはアニメでも存在するが、キャラクターのいいところはその裏表のある性格もすべて知ったうえで応援することができる点である。しかしリアルアイドルはそういうわけにもいかない。世の

中に受け入れてもらうためには、ある程度のキャラクター作りは必要であるし、これは芸能界に生きる人々のほぼ大半に言えることである。少しでも悪いイメージがあるとすぐに記事にされ、世間で叩かれてしまう。そういったことも気にせず、安心してアイドルを応援し続けられるのはアイドルアニメの一番の魅力である。そういった意味でも、現実ではおそらく成り立たないであろう「ありのままの自分を受け入れてもらえるアイドル」という夢を、私はアニメの世界に期待しているのかもしれない。

しかし今までだと二次元と三次元の超えられない壁があり、いくら不变的な存在であるといつても、実際に存在しない架空のアイドルでは、生きるアイドルには敵わなかった。そこで登場したのがアイドル化した声優、二・五次元の存在である。最初に素人からアイドルになるという流れを作ったおニャン子クラブ以降、アイドル氷河期の時代に突入したところに、声優のアイドル化が進められていった。声の仕事以外は素人同然の声優が、アイドル的な活動をしても受け入れられたのは、このおニャン子クラブの流れもあったからだと考えられる。八〇年代のアイドルがファンにとって偶像で美化されたものであったように、アニメ界における声優もまた、キャラクターに魂を吹き込む神のような存在であった。そして崇められていた声優が、偶像であるアイドルのポジションに向かっていくのは、自然な流れだったのかもしれない。さらに当時のアイドル的活動をする声優は、本職である声のお仕事での人気と比例していたと言える。ところが声優のアイドル化が進み、現在は声優という職業はあまり重視されておらず、容姿や歌って踊れる人材であれば「アイドル声優」の名前を手にすることが出来ている。言い方は悪くなるかもしれないが、リアルアイドル界でご当地アイドルまで敷居が下がっているように、声優

界もアイドルになれなかつた人が第二の救いの場として集まるとこになつてゐるようと思ふ。おそらくこの声優のアイドル化は、声優として生き残れない限りすぐに消えていく声優を多く生み出しただけであるといえるだろう。もちろん私は声優のライブが大好きでその楽しさも知つてゐるが、いつかこの流れに終止符が打たれたときに、私の応援していた声優は果たして生き残つてゐるのだろうかと不安になることもある。そこで話を再びアイドルアニメに戻すが、そんな声優のアイドル化を支える存在としてアイドルアニメが、そしてアイドルのキャラクターが必須なのではないだろうか。アニメのアイドルは絶対的なキャラクター性と不変的な存在が圧倒的魅力度であるが二次元という大きな壁があると前述した。その壁を越えて、あたかも二次元のキャラクターが三次元にいるかのように思わせたのが二・五次元のアイドル声優であり、絶対本物であるキャラクターの声を武器に同じ衣装を着てライブで歌やダンスを披露することで、二次元に行くことを諦めかけていたオタクに希望を与えたのである。またアイドル声優にとっても、アイドルアニメが自分達の生き残れる場所であり、その世界でこそ必要とされる存在であると確信することが出来たのではないだろうか。

こうして二次元と二・五次元をうまく融合させることで、現実のアイドルにも負けない新たなアイドルとして確立したといえるアイドルアニメだが、突き進むところまでいってしまったこのジャンルは、この先どうなつていくのだろうかと不安に思うこともある。現実世界のリアルアイドルも人気が落ち着いてきているが、同じようにアイドルアニメも次第に人気が落ち着いて消えていくのだろうか。私の個人的な考えではあるが、この終わり方に納得は出来ない。次第に人気がなくなつていき、力を失つて

いくコンテンツほど見ていて悲しいものはないからだ。だから私は、アイドルアニメにも卒業をさせるべきだと考える。永遠にアイドルで居続けてくれるから二次元のアイドルが好きだと言う人もいるだろう。私の中にも、もちろんその考えはある。しかし二次元といえども、何十年も変わらぬ人気を維持することのできる作品はないのだ。現実の世界でもアイドルを卒業し次のステップに進むように、アイドルアニメもアイドル声優も卒業という区切りをつけるべきなのではないだろうか。そうすることが、作品も声優もファンも一番納得できる終わりを迎えることが出来ると私は考える。いつかくる終わりを嫌でも想像してしまうから、今を精一杯応援出来るのがアイドルという存在なのだ。

テキスト

- ・アニメ『ラブライブ！』 サンライズ 二〇一三年一月
- ・アニメ『アイドルマスター』 バンダイナムコゲームス 二〇一一年七月

参考文献・URL

- ・TBSアニメーション・けいおん！公式ホームページ
<http://www.tbs.co.jp/anime/k-on/>（二〇一四年一二月九日）
- ・アイマスの歴史を振り返ってみるプロマガ「アイドルを題材にしたアニメ作品を年表と共に振り返ってみた」
<http://ch.nicovideo.jp/huurai/blomaga/ar606583>（二〇一四年一一月二三日）
- ・虫プロダクション株式会社 <http://www.mushi-pro.co.jp/>（二〇一四年十月二七日）
 - ・株式会社ピエール公式サイト
<http://pierrot.jp/title/magicgirl/>（二〇一四年一二月八日）
 - ・ワンランク上のアニメ専門チャンネルAT-X『鎧伝サムライトルーパー』<http://www.at-x.com/program/detail/1671>（二〇一四年一一月二三日）
 - ・ワンランク上のアニメ専門チャンネルAT-X『アイドル防衛隊ハミングバード』
<http://www.at-x.com/program/detail/1106>（二〇一四年一一月二三日）
 - ・テレビ東京・あにてれ『きらりんレボリューション』
<http://www.tv-tokyo.co.jp/anime/kirarin/>（二〇一四年一一月二三日）
 - ・うたの☆プリンスさまっ♪マジLOVE1000%公式サイト <http://archive1000.utapri.tw/>（二〇一四年一一月二三日）
 - ・『山本寛監督 VS 「Wake Up, Girls！」特別インタビュー企画』
<http://wakeupgirls.jp/special/interview/index.html>（二〇一四年一一月一〇日）
 - ・リスアニ！WEB『「Wake Up, Girls！」をまだ知

らない貴方へ。今最強の新人声優ユニット「W a k e U p ,
G i r l s !」の7人にロングインタビュー！』

<http://www.lisani.jp/interview-report/web-original/id78215>

(二〇一四年一一月一〇日)

・河口義一『リスアニ！2014 Oct. Vol. 18. 1 別冊キャラクター・ソングIII』 エムオン・エンタインメント 二〇一四年一〇月発行

・ダ・ヴィンチNEWS『「アイドル声優」時代のビジネスの未来とは？スタイルキュー社長インタビュー』
<http://ddnavi.com/news/201348/> (二〇一四年一一月一七日)

・ラブライブ！ Official Website

<http://www.lovelive-anime.jp/> (二〇一四年十二月八日)

・電撃G'sマガジン編集部『HISTORY OF Love Live!』株式会社KADOKAWA 二〇一四年八月発行

・河口義一『リスアニ！2013 Aug. Vol. 14. 1「ラブライブ！」音楽大全』 エムオン・エンタインメント 二〇一三年八月発行

・河口義一『リスアニ！2012 Oct. Vol. 10. 1 別冊キャラクター・ソング』 エムオン・エンタインメント 二〇一二年一〇月発行

・『ウレぴあ』木戸文夫「アニメ・音楽・雑誌を飛び越える2・5次元アイドル」ぴあ 二〇一三年五月発行

・鈴木一智『電撃ラブライブ！3学期』アスキー・メディアワークス 二〇一三年三月発行

・アニメ『アイドルマスター』公式サイト

<http://www.idolmaster-anime.jp/tv/index2.html> (二〇一四

年一一 月二三日)

- ・皆川孝徳『リストアニ！2011 Jun. Vol. 5. 1「アイドルマスター」音楽大全 永久保存版I』株式会社ソニー・マガジンズ 二〇一一年六月発行
- ・皆川孝徳『リストアニ！2012 Mar. Vol. 8. 1「アイドルマスター」音楽大全 永久保存版II』株式会社ソニー・マガジンズ 二〇一二年三月発行
- ・ファミ通. com『独占インタビュー「アイマス2」男性ライバルユニット“ジュピター”、そして“竜宮小町”の秘密を総合ディレクター石原氏に訊く！』
<http://www.famitsu.com/news/201009/18033749.html> (二〇一四年一一月二三日)
- ・村山涼一『AKB48がヒットした5つの秘密—ブレーク現象をマーケティング戦略から探る』 株式会社角川書店（角川グループパブリッシング）二〇一一年一〇月発行
- ・香月孝史『「アイドル」の読み方 混乱する「語りを問う」』 株式会社青弓社 二〇一四年三月発行
- ・太田省一『アイドル進化論 南沙織から初音ミク、AKB48まで』筑摩書房 二〇一一年一月発行
- ・蓮見清一『別冊宝島104 おたくの本』JICC出版局 一九八九年一二月発行
- ・ フ ジ テ レ ビ 『 電 車 男 』
http://www.fujitv.co.jp/b_hp/denshaotoko/ (二〇一四年一二月五日)
- ・馬場伸彦／池田太臣『「女子」の時代！』株式会社青弓社 二〇一二年四月発行

※参考URL後の（）内の日付は、最終閲覧日とする。

平成二十六年度卒業副論文

漫画のリアルについて～情報の提
示とご都合主義～

大津寛希

目次

はじめに	……	2
1 仮想空間においての「リアル感」	……	4
2 現実とのリンクによるリアリティ	……	7
3 論理的な解説、その効用	……	13
4 ご都合主義の排除	……	17
終わりに	……	20
引用出典・参考文献	……	22
漫画のリアルについて～情報の提示とご都合主義～		

はじめに

近年、野球漫画を手に取ると、「本格野球漫画」、「リアルな～」といった見出しや帯、紹介文を目にすることが多くなった。これらの漫画は、たいてい非現実的なプレーやご都合主義的な奇跡といった描写を加えず、必殺技や魔球を使うような漫画とはまた違った読者層から人気を博しており、掲載誌も少年誌から青年誌と様々である。

またリアル路線の漫画といっても、心理描写を鮮明に描く人間ドラマの要素の多いもの、練習法や野球理論に言及していくもの、野球部の父母会や学校経営といった部活動の背景を物語に関わらせていくものの、というように、その「リアル」は多岐に渡る。

高校野球の日常描写と技術・戦術などの細かい描写と斬新かつ魅力的なキャラクターが人気の「おおきく振りかぶって」や、高校球界の現状とトップレベルの戦術が描かれる「ラストイニング」なども「リアル派」の代表格。ストーリーやキャラクターは魅力だが、そこには「魔球」的要素はもちろん、設定や環境が実際の現場とはかけ離れていたりするかつての高校野球マンガの姿はない。注目すべきは野球留学校、強豪校を肯定的に描いた人気作「ダイヤのA」といった少年マンガや、新感覚の野球マンガである「高校球児 ザワさん」といった作品でも、実際の高校球界のことをよく理解して書いていることがわかる。もはや高校野球マンガにおいて「リアルさ」が欠如した作品は人気が出ないのでないか、という気さえしてくる。

なぜこのような状況になったのか。ひとつの要素として考えられるのが、高校野球ファンの変化だ。インターネット登場以後、高校野球の情報は全国各地から事細かに伝えられるようになった。ドラフト会議からいわゆる「隠し球」選手が消えたといわれるよう、田舎の無名校にいる好選手の情報もすぐに知られる。全国の有望中学生の進路先、強豪校の新入生のラインナップについて真偽入り混ざった情報が飛び交う。もちろん強豪校の練習方法や最新のトレーニング、戦術論に至るまで。高校野球の関係者とファンは二〇年前に比べ、恐ろしい

ほどに多くの情報に触れている。それが結果的にファンの目を肥やすことにもつながり、適当な設定などでは高校野球好きに「わかっていない」と指摘されてしまうような状況につながっているようだ。

こうした状況の集大成的作品が、現在、連載中の三田紀房「砂の栄冠」。伝統ある公立進学校の主人公が甲子園出場を目指すストーリーだ。そこには昨今の高校野球事情はもちろん、それを汲んだ甲子園出場のために必要なアリティある知識が満載だ。特筆すべきは「主催者やファンから愛されるためのふるまい」「甲子園で実績を残して大学の推薦入学枠を得る」など、ある種の「腹黒い計算」もキチッと説明、描写されている点。今や“自己啓発ビジネスマンガ”的雄となった作者が、その方法論を再び得意ジャンルである高校野球に持ち込んだようなテイストである。

しかし、ここで疑問に挙がるのは、私たちは何をもって「リアル」と感じているのかということである。先に述べたようにどのようなことものを「リアル」に描いていくかは作品ごとに異なり、ストーリーに一貫性を見出すことは難しい。しかし、私たちは作品を読めば、作品ごとに「リアル」と感じるものと、その他に分けることができる。一体、私たちはどのような線引きで読み分けているのか、「リアル」の定義とはどうなっているのだろうか。

本稿ではそれを「リアル漫画」の共通点を見つけ出し、情報の提示法、ご都合主義の排除といった点から調査することで考察していく。

1 仮想空間においての「リアル感」

そもそも漫画やアニメなどの創作物に対し、「リアル」を感じる、つまり「リアル感」とはどのようなことを指すのだろうか。

国語辞書 - goo 辞書より、類義語と思われる、「現実感」、「現実味」、「リアリティ」の三つの単語を引くと、

- (1)現実感……実際に体験する感じ。目の当たりにする感じ。
- (2)現実味……現実であるという感じ。事実としてある感じ。
- (3)リアリティ……現実感。真実性。迫真性。レアリティ。

とされている。

ここで注目すべきは、「事実としてある感じ」、「迫真性」といったワードである。真に迫る、～という感じといった言葉から読み取れるものは、必ずしもそれらが現実に即してなくとも良いということであろう。

例えば、二〇一三年の日本プロ野球で田中将大投手が二十四勝無敗という記録を打ち出した。当時、メディアやプロ野球解説者は口々に「現実とは思えない数字だ」、「信じられない」とコメントを残している。このように実際、現実に起きたことであっても「リアル感」のないものは存在する。最後まで無敗の主人公を描いたところで、これは現実にいた選手と同じ成績なのでリアル感がある、とはならない。

現実に即しているかどうかが「リアル感」の決め手ではないのだ。

では、どのようなことが読者に「リアル」を感じさせるのか。

相手に現実味を与えて話を進めていくという点で二〇〇〇年ごろから頻繁に起こった「オレオレ詐欺」や「都市伝説」に似た性質があるのでないかと考えられるので、その事例から調査していく。

「オレオレ詐欺」は、当初は詐欺を行う犯人が「オレオレ」と言って専ら一人で子や孫を演じていたが、後に「債務者」であると装って困窮を訴えるのに加えて「債権者」役の人も電話口に出て「至急返済がなされなければ酷い目に遭わせる」と脅迫する手口も使われるようになった。一方で、演じる対象を通勤に出た夫をはじめとする家族や

親類に拡げて「交通事故」「痴漢」「横領」「傷害事件」「暴行事件」「借金返済」などの加害者や債務者に仕立てる手口も使われる。最初に電話をかけた際には金銭問題を直接的に話題にしなかったり、考える時間的余裕を与えないように数分ごとに電話をかけたりするといった具合に、台本を巧みに作成した上で犯行が行われたり、危害を受けた被害者やその関係者、駅員、警察官、弁護士等の役割分担を行って多人数で演技を行い、更には背景にサイレン等の効果音を流すなどの演出も行われた。これらは、のちに劇団型とも呼ばれている。

これらの詐欺に騙される人の心理について西田公明著「だましの手口」において、このように説明されている。

交通事故の振り込め詐欺では、現場らしいトークをし、～（中略）～本当らしさを演出します。エステ商品のキャッチセールスでは特殊な機器を使って自分では気づいていない肌のシミやシミの内部までクリアな映像で見せたり、補正下着では加齢によるボディラインの崩れを鮮やかに写真で見せたりします。このような画像や計測された数値を目の前に示されると、論より証拠で、生々しく感じるものです。

（西田公明「だましの手口」より）

つまり、もっともらしい情報を列挙することで人は簡単にリアリティを感じるということである。この現象は都市伝説や噂話においても同じことが言えるだろう。都市伝説は、近代あるいは現代に広がったとみられる口承の一種である。大辞林 第二版には「口承される噂話のうち、現代発祥のもので、根拠が曖昧・不明であるもの」と解説されている。

その都市伝説のうち、有名なものとしてジブリ映画の「となりのトロ」のものがある。内容は登場人物のさつきとメイの影が途中からなくなっているという情報から、二人は実は死んでいるという都市伝説が生まれたというものだ。噂については言わずもがな、私たちは、〇〇さんがその場面を見たらしい、××君がそんな感じのことを聞い

たっぽい、といったあいまいな情報でさえソースとなり広まっていく。噂について松田美佐著「うわさとは何か」では、こう述べられている。

うわさとは、広まっている間は、「事実」と信じられて、あるいは内容によっては「事実」かどうかがとくに問題にならず、人から人へと情報が伝わっていくことである。～（中略）～そこから見えてくるのは、私たちがもっともらしく思うことがうわさになるのであり、うわさが広まることで「もっともらしさ」が共有されることである。

（松田美佐「うわさとは何か」より）

これは、都市伝説においても同じことが言えるだろう。実際に事実確認が出来ていないものでも、それらしい情報を並び立てられることで私達はそれを事実だと簡単に誤認してしまうことが多々ある。事実確認が出来ないもの、根拠のないものでも、納得できるものやもっともらしさがあるものならリアリティを持つことが出来るのだ。ラジオ番組から生まれていった都市伝説に対して松田美佐は同著でこうも述べている。

深夜ラジオや雑誌では、～（中略）～投稿する若者にとって、投稿を評価されることは疑似共同体における承認となつたのだ。「人面犬」だけでなく、身近な「あってもおかしくない話」「あったら怖い話」として都市伝説が、ネタとして楽しまれ、創作され、共有されるようになつていつたのである。

（松田美佐「うわさとは何か」より）

こういった「あってもおかしくない」もしくは「あったら面白い話」というリアリティを「リアル漫画」は常に取り込んでいく。このようなりアルを仮想空間に取り入れることが、リアル感あふれる作品を生み出していると言えるだろう。

2 現実とのリンクによるリアリティ

二〇〇〇年以降に連載終了、もしくは連載中の野球漫画の中で、帯やアオリ、作品紹介に「リアル」、「本格」といった、リアル路線を連想させる作品から、いくつかの共通点を挙げてみよう。

共通点は大まかに分けて四つである。

① 試合以外の様子を詳しく描写し、人物の生活や部活動の運営についてなどの説明が多くみられる(砂の栄冠・おおきく振りかぶって・甲子園へ行こう・グラゼニ)

(例 練習方法、プロ野球の契約更改、部活動のグラウンド利用など)

② 化け物じみた選手がいない、もしくは基になる実在の選手がいる(甲子園へ行こう・砂の栄冠・おおきく振りかぶって・H2)

(例 「甲子園へ行こう」 藤島陽平→松坂大輔(元西武ライオンズ)、「H2」 国見比呂→松坂大輔(元西武ライオンズ)、「砂の栄冠」 大月翔馬→大谷翔平(現日本ハムファイターズ) 才賀直樹→ダルビッシュ有(元日本ハムファイターズ)など)

③ 戰績、個人成績、身長、体重、球速や五〇m走のタイムなどの数値で現実感のあるものを示す(甲子園へ行こう、ダイヤのA、あだち充作品)

(例 あだち充作品→投手の球速が連載時期で一番速い高校球児の球速に近い 国見比呂 152キロ、樹多村コウ 158キロ)

④ 理論的な説明が多々見られる(甲子園へ行こう、ダイヤのA、おおきく振りかぶって)

①、④に関しては、前章で述べた詐欺や都市伝説と関連付けて考えると分かりやすいだろう。試合以外の描写により登場人物の生活に対しての情報が並びたてられ、もっともらしさを増すことが出来るのだ。

④に関しては、詐欺とまったく同じである。理論的な説明はリアリティを感じさせる上で重要なファクターのひとつであることに間違いない。しかし、実際この理論的な説明をするうえで、気をつけなければいけないことがあるのだが、それは次章にて後述しよう。

そしてこの章では残りの、②の実在になる選手がいる。そして、③の数値が現実感のあるものを示す。に言及していく。

先ほど、現実と即していることがリアリティにつながるわけではないと述べたが、現実とかけ離れたことが描かれているとリアリティを失うのもまた事実である。②、③を見てみると、リアル路線の漫画において現実世界のものに近いことを描くことで作品にリアリティを生み出す助けになっていると考えられる。では、現実とリンクさせることによって生み出されるリアリティとはどのようなものなのだろうか。

例として、今、巷で有名な恋愛シミュレーションゲーム、「ラブプラス」を挙げてみよう。従来の恋愛シミュレーションゲームの大半は恋人になることがゲームの目的であったのに対し、ラブプラスシリーズはヒロインがプレイヤーの「彼女（恋人）」になってからがゲームの中心である恋愛シミュレーションゲームだ。この作品は、現実と上手くリンクさせることで、リアリティを生み出している。実際に仮想空間の中の人物と恋愛を出来るように様々な工夫が用意されている。その工夫については、以下の文を読んでみる。

現実の世界で特定の場所に行き、ニンテンドーDSの内蔵カメラで写真を撮ると、風景の中に女の子が表示されたりもします。また、現実世界で本を読むと、女の子も同じ本を読んでいて、感想を交わしあえる期間限定イベントも行われました。

さらにはニンテンドーDSを持って「彼女」と旅行に出かける人までいました。

（さやわか「僕たちのゲーム史」より）

このように、現実世界での行動をゲームと連動させることによって、

「ラブプラス」は仮想空間の恋人にリアリティを感じさせることに成功した。ここから、現実との関連性が高ければ、リアリティが高まるということが考えられるだろう。

分かりやすく、他の作品、アニメ「機動戦士ガンダム」を例にして考えてみる。

皆もご存じのアニメ「機動戦士ガンダム」。内容は本格的な宇宙進出を前に、人類が国家の垣根を越えて統一して作り出した地球連邦政府と革命家ジオン・ズム・ダイクン率いるジオン軍との戦争を描いたものだ。だが、こちらの作品にも現実世界との関連性が伺える。以下は、それらについて多根清史著「ガンダムと日本人」で述べられている箇所である。

一般的に、ジオン軍のモデルは第二次世界大戦の頃のナチス・ドイツ軍だといわれている。ヘルメットや軍服のデザインが似ているし、～（中略）～次から次へと新奇なテクノロジーを戦線に投じて驚かせたところもそっくりだ。～（中略）～ナチス・ドイツ軍の面影を持った敵として、リアリティを漂わせるのに一役買ったわけだ。

（多根清史「ガンダムと日本人」より）

これらの作品から、現実世界との関連やモデルの存在によってリアリティを漂わせることが出来ると考えられる。これは現実世界というバックボーンを得ることで通常よりも多くの情報を得ることに成功していることに他ならないだろう。前述した噂や詐欺のように情報を列挙していくのではなく、作品内に現実世界の情報を投影することで、作品内では描けない情報を読者に与えている。これらによって、読者自身が自ら作品内に現実味を与えていくのだ。

先ほどから、情報量が増えるとリアリティが増すと述べているが、なぜ情報量によって私たちの「リアル感」は左右されるのだろうか。その答えは私たちの生活にあった。

昨今、私たちはテレビやネットを使い情報を得る。あるいは、カメラの写真を見て綺麗だと感動するかもしれない。しかし、ネットやテレビ、カメラで映像を見るよりも実際に現地に赴き、それらを直に見ることの方が感動は大きいものになり得るだろう。これは情報量の違いに他ならない。

具体例を挙げていこう。

例えば、前述した詐欺や都市伝説はどうだろうか。これらはリアリティを実感するために、詐欺では、ほんとうのように見える情報（写真、声など）を示し生々しく感じさせる。都市伝説や噂ではもっともらしい情報を並びたてる。といった構造で成り立っているように情報量が大きな要因となっていた。しかし、そのような特別なものに限らず、私たちは、その情報量の違いによるリアリティを感じる場面が多々ある。

実際、テレビだけに絞って考えても、画質の良さ、音質、2Dから3Dへの移行だけでも私たちが得られる情報は大きく変わる。以下は、それについて述べられているものである。

「オキュラス・リフト」というHMDは、視野角110度の3D画像でそれまでのHMDは視野角25～45度だったから、裸眼で周りをみているのと同じような感覚が得られる。～（中略）～実際に体験していただかなければなかなかそのすごさは伝わりにくいが、たとえばそれまでの3Dテレビのような「メガネ越しに映った何かを見ている」感覚とは異次元の没入感で、ほんとうに別の世界へ入り込んでしまうため、まるでそれをリアルに体験してきたかのような既視感すら覚えてしまう。

（小林弘人「ウェブとはすなわち現実世界の未来図である」より）

ここに書かれているのは、主に視野角、つまり視覚情報が増えることでリアルな体験に近づくということである。また、視覚情報以外にも人間の五感に触れることでリアリティを増すものはたくさんある。

その最たるもののが体験型アドベンチャーであろう。視覚以外に、触角や聴覚、嗅覚までも使ったアトラクションが用意され、リアルな体験が出来るといった宣伝を多くしている。

のことから情報が多ければ多いほど、私たちはリアリティを感じると言えるだろう。

では、漫画においての情報とは一体何なのだろうか。それは、大きく分けてふたつあると考えられる。

ひとつは、「画」、そしてもうひとつは「セリフ」、つまり文字である。画においては、作者によって画風が様々であり、共通点を見つけることは難しい。しかし、文字、セリフやナレーションにおいてはあることが挙げられる。

まず、リアルだといわれる作品の特徴として、セリフやナレーションの数が多いということが言えるだろう。これはセリフが増やすことで起こる現象についての説明をすることで、それに伴い情報量を増やしているということだろう。また、セリフやナレーションの書き方にもある工夫がなされている。それは現実とのリンクである。現実との関わりが多ければ多いほど、リアリティを増すことは先ほど説明した

が、多く
がそれら
1を見て
もらおう。

これは、
第一章で
て」のワ
の独特
利用し
がら強
一リー
いて三
レート



のリアル漫画と呼ばれるものを利用している。例として、図

図1 おおきく振りかぶって 第一巻より

挙げた「おおきく振りかぶつ
ンシーンである。主人公、三橋
の球筋と尋常でない制球力を
て一年生だけの新設チームな
豪校と競っていくというスト
となつており、このシーンにお
橋のストレートが通常のスト
と異なることを説明している。

ここで注目するべきは、説明のためにテニスのサーブを例に挙げていることだろう。これによって読者は、実際に現実でのテニスのサーブがそうだとしたら、作品内で言われていることは正しいのだろうと自己解釈をするのだ。この他にも、実際の選手の記録を持ち出したりすることで作品内にリアリティを出すことにこの作品は成功している。他のリアル漫画においても、実際に有名な駒大苦小牧でのプラスバンドの応援を引き合いに出すことで、スタンドでの応援の必要性を見出した「砂の栄冠」、実在のプロ野球選手の年棒を示しながら、契約更改に臨む「グラゼニ」など、現実との接点を利用し説明される描写は多々あり、こういった、セリフの多さや特徴は「リアル漫画」において欠かせないものと言えるだろう。

3 論理的な解説、その効用

「リアル漫画」のセリフ、ナレーションには先ほど挙げた現実世界との関わり以外にもまた重要な特徴がある。それは、論理的な説明がなされているということである。それは、一体どのようなものか。まずはどのような思考法があるかを挙げていく。

論理的に説明するための方法として、まず演繹法が挙げられる。

演繹法とは、一般論やルールに観察事項を加えて、必然的な結論を導く思考方法のことで、三段論法とも言われるものだ。

演繹法には次のようなものがある。

ルール：「このチームには男しか入れない。」

観察事項：「Aさんはこのチームのメンバーだ。」

結論：「Aさんは男である。」

ルール：「この事務所で働いてるのはAさんとBさんである。」

観察事項：「一人帰って、事務所にはあと一人しかいない。」

観察事項：「事務所にいるのはAさんだ。」

結論：「帰ったのはBさんだ。」

これを前章で扱った、「おおきく振りかぶって」に適用するならば、このようになる。

ルール：「腕をまっすぐ振り下ろしても腕がねじれる。」

観察事項：「普通の選手は、ねじれても綺麗な спинがかかる練習をする。」

観察事項：「三橋はその練習をしていない。」

結論：「三橋のストレートは変なスピンドラムがかったストレートだ。」

このように実際にはそのように書かれていなくても、「リアル漫画」では大抵、論理的に説明するためこういった技法が用いられている。

しかし、演繹法を用いる際に陥りがちな罠がいくつかある。最も起こりやすいことは、間違った情報や先入観を元に論理展開をしているといった状態だ。間違った例が以下のようなものだ。

ルール：「顧客へのサービスが豊富なら大きな利益が得られる」

実施事項：「コストをかけて、顧客へのサービスを充実させた】

結論：「自社の利益は増加するだろう。」

この場合、顧客へのサービスを豊富にさせるためにコストをかけねば、利益減につながる可能性がある。サービスを簡素化して利益を出している会社があることを忘れてはいけないだろう。

では、次のような場合はどうだろうか。

ルール：「外国人はよく犯罪を起こす。」

観察事項：「最近、近くに多くの外国人が引っ越してきた。」

結論：「このあたりも治安が悪くなるだろう。」

この場合、「外国人=犯罪をする可能性が高い」という先入観を元に結論を導いている。しかし、この先入観は必ずしも一般論といえるものではないだろう。先入観は、マスコミなどによって、自然に植えつけられている場合がある（最近の女子高生は・・・のような報道からきてている先入観など）。先入観に基づいて結論を出すと、大きな過ちを犯す場合があるため注意が必要となる。

こういった間違いは俗にいう、「トンデモ漫画」にてよく使われる。

例として、「巨人の星」の星飛雄馬が投げる大リーグ三号についての説明(図2)を読んでみよう。ストーリーは幼年時から野球のための英才教育を施された星飛雄馬がプロ野球の読売ジャイアンツに入団後、ライバルの

花形満や左門豊作らを相手に大リーグボールを武器に戦う、といったもの。一世を風靡した作品であるが、「トンデモ理論」が多用されており、その一場面を紹介する。主人公、星飛雄馬が投げる大リーグボール三号について、この

ル
グはボ
ー
観察事
届く威力
のボール
を投げ
結論：
がバット

こう並
義から
ている
の説明
デモ漫
リアリ
必要だ
このよ
いるか
イが変
いだろ
高校
に描写
は、さま
巡り、専
な指導法を作品に取り入れている。剣道の素振りやローラースケート



場面ではこう説明されている。

ル：「プロの打者のスインルを風圧で動かす。」

項：「ぎりぎりミットまで

図2 巨人の星 11巻より

る。」「バッターのスイングでボールを避ける。」

べてみると、前提のルールの定間違った情報で論理展開されるのが分かる。こういったひとつを比較してみるだけでも「トン画」と「リアル漫画」が異なり、ティにおいて論理的な解説がということが伺えるであろう。うに、論理的な説明がなされてで、「リアル漫画」のクオリテ化すると言っても過言ではない。

野球の指導法、練習方法を細かすることで有名な三田紀房氏、さまざまな高校野球部の指導者を門家の話を聞くことで論理的

ーを投手の練習に取り入れる、投手によって守り方を変える、といった独特でありながらも納得させられてしまう理論はそういった綿密な取材から成り立っている。そのインタビューなどは実際の作品内にもそのまま掲載されると言った具合に、信憑性の高いものが多い。そういった、取材や研究などの作品に至るまでの背景が「リアル漫画」を作り出しているのだろう。

4 ご都合主義の排除

また、「リアル漫画」をリアルたらしめているのがご都合主義の排除であろう。ご都合主義とは、ストーリーの進行に都合のよいように作られた強引もしくは安直な設定・展開のことである。例を挙げるなら、絶体絶命のピンチに謎の味方が颶爽と現れ助けてくれる。トーナメントで弱い順から当たる。主人公が怒ると眠っていた力が覚醒する。運良く公立弱小校のチームにレベルの高い選手たちが集まる。と、枚挙にいとまがない。

このご都合主義を「リアル漫画」では、徹底的に排除しようとする傾向が見られる。それが顕著に表れるものが、主人公の敗北だろう。強いチームに運よく勝つことを認めず、良くも悪くも主人公をあっさり敗北させる。いくら努力をしても才能には勝てないということ、運、環境の差、そういった理不尽な現実を突き付けていく。そして、読者たちはそういったマイナスの現象を読むことで、その世界を「リアル」と感じるのだ。

では、なぜそういった理不尽や主人公たちによってマイナスになる現象が起きることで私達は「リアル」を感じるのか。第一章で紹介した、噂や都市伝説、詐欺について触れることで原因を考えてみる。

情報を列挙することで、都市伝説や噂、詐欺にはリアリティが生まれると言ったが、実はそれ以外にもこの「リアル漫画」と共通して「リアル」を与えることが出来る要素がある。それが今述べたマイナスマイナスの情報の提示だ。いくつか有名な都市伝説を挙げてみよう。

1、事故の多い美人

簡単に言うと、美人が車に乗ると交通事故を起こしやすい、というもの。なぜなら美人は子供のころから日常的にちやほやされて育ってきた。周囲の人が道を譲ってくれたり、その他にもいろいろ気配りをしてもらえる。こうした生活をするうちに、無意識に相手が自然に避けてくれると錯覚するのだそうだ。実際歩いている時など

顔や容姿が見えている時ならばそれでもいいのだが、車に乗るとそれがわからない。だから、何も考えずに突っ込んできたりするらしい。

2、地球温暖化

地球温暖化の影響で、地球の平均気温の上昇やそれに伴う海面水位の上昇などがあると言われている。しかし、この地球温暖化、実ははっきりとした根拠はない。北極の氷は増えているし、海面水位の上昇も今のペースで進んだところで東京が冠水するまでには数千年かかると言われている。それどころか、近年では地球は氷河期に向かっているという報告も出てきている。

では、なぜこのような温暖化の危機が騒がれだしたのか。その一番の理由。それはお金である。エコや省エネというものは非常に儲かるのだ。普通の布のバッグにエコと付けただけで、売り上げは何倍も伸びる。そして、環境に優しい行いしているという消費者の自己満足がこの現象に拍車をかけている。

都市伝説にはこの他にも、製薬会社が薬を売るために画期的な治療法を隠している。動物愛護団体によってゴキブリの殺虫剤で効果の高いものは販売中止にされる。といったものがある。これらは、何のデータもないただの推察による都市伝説である。しかし、この文章を読んでもしかしたら本当にそうなのかもしれないと考えた人もいるのではないだろうか。それは、やはりものごとのマイナスのイメージによるものだろう。紹介した「オレオレ詐欺」に対しては、言わずもがな。身内が突如、事故を起こしたというものは紛れもない理不尽的な現実のマイナスであり、リアリティを生んでしまうのだろう。噂にしても、私たちは、自分に対してマイナスなことの方が信じるのだ。誰かが自分のことを褒めていたということよりも、誰かが自分の悪口を言っていたということの方が信憑性を持つてしまうのもそのせいである。

この心理状況を利用し、「リアル漫画」では主人公にとってマイナス

な現象を多く取り入れることで、リアリティを生み出している。交通事故や病気、金銭の不足や公立高校という事情により練習が出来ない。そして、それらが重なることで、主人公たちに訪れる敗北。こういったマイナス要素こそがリアルの一因といえるだろう。しかし、だからといって、主人公がすべて負けているのでは物語として成り立たず、またリアリティを失う結果となる。そのため、「リアル漫画」では、勝つための練習、策略、試合展開が細かく描写されているものが多く、その勝利が当然の結果でもおかしくないように構成されている。プロ野球楽天イーグルス元監督野村克也氏が江戸時代の大名、松浦静山の言葉を使ってこう言ったことがある。

「勝ちに不思議な勝ちあり　負けに不思議な負けなし」

しかし、「リアル漫画」においては不思議な負けはあれども、不思議な勝ちは存在しない。

終わりに

これまで「リアル漫画」がなぜリアルなのかについて述べてきた。そこには、情報量の多さによりリアルになり得たもの、情報の提示の仕方に問題があり、リアルを脱したもの、ご都合主義を排除することで物語自体にリアリティを生み出したものなどさまざまな作品がみられた。しかし、ここでひとつ考えさせられることがある。それは、リアルな物語を描くことで何を私たちに伝えようとしているのか、ということである。一体リアルな漫画とは何を目指しているのだろう。ただ、リアルなものを描くだけであれば、ノンフィクションのものを描くのが手っ取り早く、かつリアルに忠実なものとなるだろう。では、作家はなぜフィクションでありながら、リアルなものを描こうとするのか。それは恐らく、現実世界でも起きうることを描くことで読者に夢ではない、それ以上のなにかを与えることができるからではないだろうか。それはまさに夢の世界、ファンタジーの世界を描くのではなく、現実に起こり得る世界、S F の世界へと移行していくいたようにも感じられる。S F 世界についてジャックボトウ著「S F 文学」ではこのように述べられている。

ファンタジーは魔術的な思考への回帰から生じたもので、つまり退行的だが、S F のほうは知性や知識の獲得に基づいている。またファンタジーは純然たる逃避文学であるが、S F はつねに、舞台がはるか彼方の世界に投影されていても、現実と結びついている。

(ジャックボトウ 著 新島進 訳「S F 文学」より)

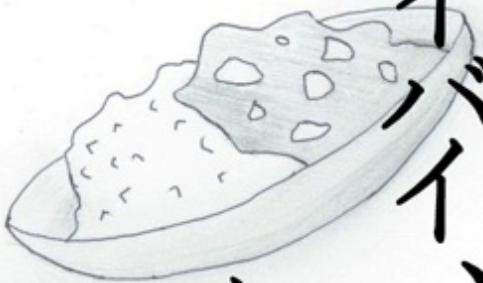
「リアル漫画」は夢の世界へと連れて行ってはくれないかもしれない。しかし、現実世界のどこかに繋がっているのではないかと私たちに希望を与えてくれる作品ジャンルなのではないかと私は考える。リアルな漫画は確かに私たちに現実を叩きつけるであろう。どうしても

越えられない才能の壁、一般人ではどうしても手に入れられない設備、環境の違い。しかし、彼らは決してあきらめない。自らの知恵、策略、そして努力でそれを超えていこうとする。彼らはまた負けるかもしれない。それでも、その姿は私たちに夢ではない、確かな勇気をくれるのだ。

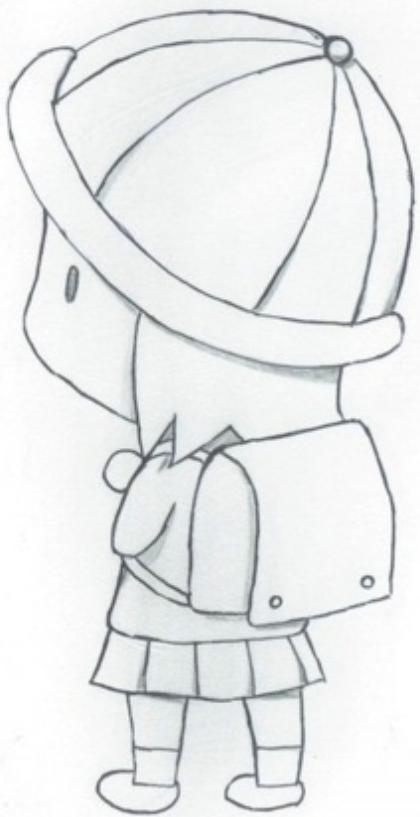
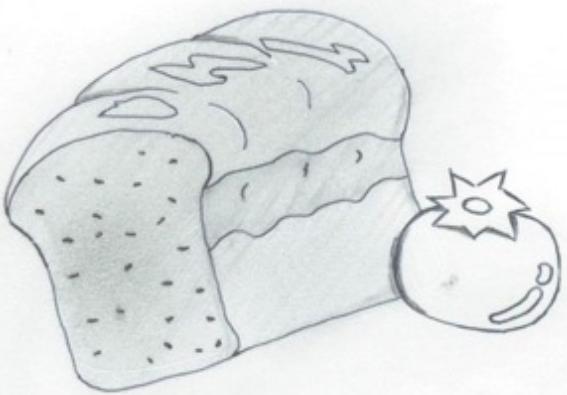
引用出典・参考文献

- 神尾龍『ラストトイニング』小学館 全44巻 2004~2014
ひぐちアサ『おおきく振りかぶって』講談社 1~23巻 2004~2014
三島衛里子『高校球児 ザワさん』小学館 全12巻 2009~2013
三田紀房『砂の栄冠』講談社 1~19巻 2010~2014
『甲子園へ行こう』講談社 全18巻 2000~2004
西田公明『だましの手口』PHP研究所 2009
松田美佐『うわさとは何か』中公新書 2014
アダチケイジ 画 森高タ次 原作『グラゼニ』講談社 1~16巻
2011~2014
あだち充『H2』小学館 全34巻 1992~2000
『クロスゲーム』小学館 全17巻 2005~2010
寺嶋裕二『ダイヤのA』講談社 1~44巻 2006~2014
さやわか『僕たちのゲーム史』星海社新書 2012
多根清史『ガンダムと日本人』文春新書 2010
小林弘人『ウェブとはすなわち現実世界の未来図である』PHP新書
2014
梶原一騎 原作 川崎のぼる 画『巨人の星』講談社漫画文庫 全
11巻 1995~1995
ジャックボトウ 著 新島進 訳『S F文学』文庫クセジュ 2011
N's spirit ロジカルシンキングとは 論理的思考力とは
(http://www.nsspirit-cashf.com/logical/senryaku_shikou.html)
(2014/12/13)
【都市伝説】第2回都市伝説を語る会管理人が選ぶ【50選】 オカ
レト.net (<http://occult-2ch.net/blog-entry-741.html>) (2014/12/14)
「リアル化」が進む高校野球マンガ ダ・ヴィンチニュース
(<http://ddnavi.com/news/117260/>) (2014/12/5)

バイ
バイ、



また明日。



平成二十六年度卒業制作

バイバイ、また明日。

大津寛希

バイバイ、また明日。

わたしのお父さんは詐欺師だ。子どもはみんなそういうことを言いたがるものらしい。パパは大怪盗なんだと、ママはスーパーヒーローなんだと。だけど、わたしの場合は本当にそうだから、ことは非常に深刻だ。

まず、「お父さんは詐欺師なの？」と聞いた時の晴子おばさんのリアクションが怪しい。晴子おばさんはギョッとした顔をした後で、「何バカなこと。そんなわけないじゃないの」と笑う。冗談はやめてというようなおどけた口調がなんともうそくさいし、おばさんがそんな風にわたしのことを否定するときはたいてい何かを隠している時なのをわたしは知っている。だいたい本当に詐欺師じゃないなら、晴子おばさんならいつもどーんと構えて、「そうよ。あんたのお父さんは泣く子も黙る大悪党なのよ」などと切り返すのだ。

そして、驚くことにわたしはお父さんが仕事に出かけるところを見たことがない。さやかちゃんのお父さんも明美ちゃんのお父さんも学校に行く前には仕事に行っちゃうらしい。それをお父さんに言うと、「え？ みんなそんな早く出かけるんだ？ 父さんの仕事は昼からだから助かるなー」などと言い出したりする。これにはわたしも参ってしまう。なんせ、学校から帰ってもお父さんはお帰りなさいとわたしを出迎えるのだ。こんなに働かない会社があるわけない。私に悟られないように、もっと努力しておくべきだ。わたしがおかしいと抗議すると、「いいじゃないか。いつも七瀬のそばにいれるんだから。仕事なんて、ご飯食べて寝るお金を稼げればいいんだから、頑張りすぎたって損なんだよ」と平然と言ってのける。そのくせ、夜になるとデートだとかいって女人と出かけるんだから呆れてしまう。しかも、何回かするとまた新しい女人になるのもわたしは知っている。たぶん、あの人たちを騙しているんだ。

ついでに言うと、わたしの家にはお母さんがいない。わたしの記憶にもさっぱり残っていない。でも、そのことについてわたしはお父さんに聞い

たことはない。「お母さんることは口にしないほうがいい」今よりずっと小さい時から、わたしは悟っていた。

「この間みんなが書いた習字の作品を後ろに貼るから、何人か残って手伝ってくれないか」

吉川先生がそう言って頼んだのに、結局残って手伝っているのはわたしだけだった。

「佐久間さんは本当頼りになるな」

吉川先生は押しピンをわたしに手渡しながらそう言った。だけど、小学四年生ごときになめられている先生が頼りなさすぎるのだ。わたしだって、早く帰って明美ちゃんたちと公園でおしゃべりをしていたかった。でも、先生一人で三十枚ちょっとの作品を貼るのは大変だろうって思ったし、頼りなくてだらしのない先生が少しお父さんと被って、ほっとけなくなっちゃうのだから仕方ない。

「さ、あと一枚。これは水野さんの。かわいい字だね。あの子らしい」

先生に渡された作品をわたしも見てみた。そこに書かれた「希望」の字は確かに丸みを帯びていてかわいかったけど、文字が滲んじやったのかところどころ線がつながってしまっていた。

「ねえ、佐久間さん。手伝ってくれたお礼にいいもの見せてあげようか」

「何？」

わたしは、最後の一枚を貼り終えると足台にしていた机から飛び降りた。

「これだよ」

先生はじゅじゅーんという効果音を発しながら、胸ポケットから一枚の手のひらサイズの紙をわたしに差し出した。そこには、先生の名前とわたしの学校の名前が書いてあった。

「なにこれ？ 名刺？」

「正解。先生は名刺いらないんだけど、社会人なんだし、せっかくだから作ってみたんだ」

先生はそう言って、くしゃっと笑った。吉川先生の笑顔はいつもしわくちゃだ。顔中のしわが集まってきれいだった二重の目が一つの細い線にな

る。なぜかそれは、わたしを温かい気持ちにさせるのだ。

「ねえ、先生」

「何？」

「それってお父さんも持ってるかな？」

「どうだろう？　お父さんは何をしてる人なの？」

わたしのお父さんは、たぶん詐欺師です。なんてとても言えないから、詳しくはわかんないでと答えるしかなかった。吉川先生は困ったように、「そっか、じゃあ今日帰って聞いてみるしかないね」と言って、ふふふと笑った。

「ちなみに、名刺を作る会社があってね。そこに頼んでみたら、昨日届いたんだ。だからこれを見せるのは佐久間さんが第一号だよ」

「ふうん」

先生に優しげな目で見られて照れくさくなったわたしは、適当な返事をして余った押しピンを先生の手のひらに返した。吉川先生はわざわざわたしの目を見て、とても丁寧にありがとうと言った。

ついに長年にわたったお父さんの詐欺師疑惑を明らかにする時がやつてきた。名刺さえあれば今までのものやもやがすっきりするのだ。やっぱり先生っていうのはすごい物知りだ。

わたしはどきどきしながら家までいつもより小走りで帰った。公園でおしゃべりしている明美ちゃんとさやかちゃんを見つけたけど、用事があるんだと言ってわたしは帰りを急いだ。昨日から始まったドラマの話をしたかったけど仕方ない。

わたしの家はマンションの四階にあって、いつもはエレベーターを使うんだけど、今回はエレベーターが降りてくるのを待つのもわずらわしいから階段でのぼった。ひさしぶりに使った階段はやっぱりしんどくて少し後悔だ。

「ねえ、お父さん。名刺ある？」

わたしはドアを開けたのと同時に、リビングであぐらをかいているお父さんにそう言うと、お父さんはしかめっ面をした。

「なんだいそれは。まずは、お父さんただいま。だろう」

「ただいま。ねえ、お父さんの名刺見せて」

「めいし？」

お父さんはしかめっ面のままきょとんとした。

「ほら、お父さんもお仕事してるんなら持ってるでしょ？ お仕事でつかうやつ」

「へえ。みんなはそんなものを持っているのかい？」

お父さんは、大人のくせに名刺の存在をまるで知らなかつたかのようにとぼけた声を出した。

「大人ならみんな持ってるんじゃないの？ 見せてよ」

「またおかしな知識を身につけてきたんだな。まったく学校ってのはろくなこと教えないなあ」

お父さんは他人事のように言いながら、台所に向かっていってしまった。

「あるの無いの？」

冷蔵庫をあけて麦茶をコップに注いでるお父さんにわたしは声を張り上げた。

「あるんじゃない？ みんな持ってるんだったら」

お父さんはコップの麦茶をいきおいよく一飲みしてから、「お父さんは今から仕事だ。七瀬もまずは学校の宿題を終わらせなさい」と言って、自分の部屋に行ってしまった。

都合が悪くなるとお父さんはいつもこうやって部屋にこもってしまい、何をしても部屋に入ってくれない。これがますます怪しい。もしかしてこの部屋で新しい詐欺の計画でも立てているんじゃないだろうか。

「宿題終わったら見せてよね」

そう言いながら、今日は苦手な算数の宿題が出ていたことを思い出して、がっくりとしながらわたしも机に向かって教科書とノートを取り出した。

「さあ夕飯の準備だ。人生は寝て食べる。お父さんはそのために働いてるんだからなあ。食をおろそかにするやつは楽しい人生を送れないぞ。さあ、はやく七瀬も手を洗ってきなさい」

部屋から出てきたお父さんはすかさず言った。

わたしは一刻も早くお父さんの名刺を見たかったけど、従うこととした。宿題に悪戦苦闘していたせいでお腹がすいてしまっていたのだ。

お父さんはじやがいもとベーコンのピリ辛炒めとポテトサラダを作つて食卓に並べた。晴子おばさんがじやがいもをたくさんもつてきてくれたおかげで我が家の最近の献立はじやがいも尽くした。わたしはお皿にご飯をのせて、昨日から寝かせておいたカレーをその上に注いだ。あとは箸とスプーンとコップと麦茶。食器を用意するのは小学一年生のころからわたしの役目だ。

「やっぱり、一晩寝かせたカレーはおいしいなあ」

お父さんはそう言うと、手のひらをグーにして向かいの席からわたしの頭をこつんと叩いた。

「七瀬、そわそわするな。学校で習わなかったのか？ ご飯のときは食べるもののことを考えてあげるんだ。他のことに気を取られてちゃダメだ。まったく吉川先生は大事なところが抜けてるんだよなあ」

「先生のせいじゃないって。やっぱり名刺が気になって」

わたしは慌てて否定した。わたしの落ち着きがないのを先生のせいにされちゃあまりにかわいそうだ。

「わかったわかった。そこまで気になるなら仕方ない。今から出すなぞなぞに七瀬が答えられたら見せてあげよう。ついでに吉川先生のことも許してあげよう」

「ほんと？」

「さて、今、七瀬が食べているこの超絶おいしいカレーですが、実はいつもよりおいしくするために今回は特別なものを入れています。それは何でしょう」

お父さんのなぞなぞはいつもなぞなぞじゃなくてクイズだ。わたしが何度教えてもわかつてくれないから、たぶん本気で間違っているんだと思う。

「そんなのわかるわけないじやん。ヒント」

見当もつかなかつたから、わたしは投げやりに言った。

「あきらめが早いのは七瀬の悪いとこだぞ。仕方ないなあ。じゃあ、第一のヒント、なにか飲み物が入ってます」

お父さんは澄ました口調で言った。

「飲み物……？」

わたしはカレーを口に入れてゆっくり味を確かめながら食べてみた。それでもカレーなんていつも何が入ってるかなんてわからないから、とりあえず適当に冷蔵庫にあったものを言ってみた。

「牛乳？」

「全然違うぞ」

お父さんは首を振ると、五、四、三、とカウントダウンを始めた。

「じゃあ、コーヒー」

「残念、惜しいなあ。七瀬が飲まないものっていうのはいい線いってるぞ」

「わかった、だったらミルクコーヒーだ」

「さっきの混ぜただけじやん」

お父さんはけらけら笑った。

「これ以上意地悪しちゃうと七瀬が口を聞いてくれなくなりそうなので、答えを教えちゃいましょう。正解はなんと、じゃーん。この赤ワインでした」

そういうとお父さんは立ち上がって、食器棚の上から濃緑色の瓶を取り出した。瓶のラベルにはなんだかおしゃれな文字がいっぱい書かれていたけれど、滲んじやった習字の字みたいでわたしには読めなかった。

「これ赤ワイン？ 大人が飲むやつの？」

「そう、あの大人の飲むやつの。咲良さんがこの前くれたんだけど、お父さん飲めないから、贅沢にもいれてみました。これで七瀬も大人の仲間入りだね」

わたしはもう一度カレーを一口食べてみた。ワインの味を知らないからいつもと変わらないようにしか思えなかつたけれど、これが大人の味かと妙に納得してしまった。

「よしよし。大人になった七瀬はもう名刺なんて気にしないよな？ 大人なんだから」

お父さんの言葉を聞いてわたしははっとした。うっかり忘れてしまうところだった。

「だめだよ。ご飯終わったらすぐに見せてよね」

クイズに負けたわたしがお父さんの代わりに食器洗いをしている間、お父さんは「普段、使わないからなー」と言いながら、名刺を取りに仕事部屋へ向かった。

「あつたぞ。これだこれだ」

いそいそと仕事部屋から戻ってきたお父さんは小さな箱を持っていた。プラスチック製の黒と透明の入れ物。そうだ、この前百均で買ったトランプの入れ物だ。

「この中に入っているの？」

わたしはお父さんからトランプの箱を受け取った。中にはトランプのカードが一枚しか入ってないように見える。

「まあ、一応それがお父さんの名刺かな」

「開けていい？」

「どうぞ」

わたしはそっと箱のふちをつかんで、ゆっくりと開けた。

なかにはやっぱりカードが一枚入っているだけ。わたしはそのカードを手に取って裏面を見た。

「え？ なにこれ？」

そこには【株式会社佐久間 ぐうたら部 ぐうたら課 課長 佐久間宏紀】とマジックペンでバランスの悪い字で書かれていた。特に名前なんて苗字が大きすぎて宏紀の文字が潰れちゃうくらい平べったかった。

「これって……」

そのトランプとも名刺ともわからないものを手に取ったまま、わたしはお父さんに言った。

「これ、お父さんが作ったんでしょ。トランプの予備のやつじゃん」

「そうだよ」

お父さんは堂々と答えた。

「父さんの仕事は名刺なんていらないからね。そういう簡単なやつ持つて

いればいいんだよ。わざわざ高いお金使って作るのも勿体ないしね」

すっかりちゃんとした名刺が見れるもんだと思っていたわたしは、呆れ果ててしまった。

「じゃあ、お父さんの仕事はこの家でぐうたらすることなの？」

「そうだよ。父さんの仕事は家でぐっすり寝ておなかが減ったらご飯を食べることなんだよ」

お父さんはけろりとした顔でそう言った。

「そんなわけないじゃない。仕事は外に行って会社で働くことなんだよ」

「そうだ。家でなにもしないで過ごすのが仕事なわけがないのだ。わたしはまだ九歳だけどそれくらいのことはちゃんと知っている。」

「七瀬。もうそんな時代じゃないんだ。現代の人たちはずっと仕事で疲れ切ってる。そんな人たちの分まで誰かが代わりにゆっくり休む必要があるんだよ。それが父さんの仕事さ」

お父さんがまじめな顔で言うから、うそなのか本当なのかまだ九歳のわたしにはわからなくなってしまいそうだった。

「でも……、吉川先生が、仕事は誰かを幸せにするために頑張ることだって」

「学校で習うことがすべてじゃないんだよ。それにお父さんがぐうたらしているおかげで幸せにできている人もいるだろう？ 頑張らなくても幸せにできるならそれが一番じゃないか」

お父さんはそう言って笑った。

「じゃあ、お父さんは誰を幸せにしているの？」

「バカだなあ。そんなのもう決まってるじゃないか」

お父さんはそう言って、わたしの前にしゃがみ込むと、腕まくりをして、わたしを思いっきり抱きしめた。お父さんは家でぐうたらしてる割には体つきがしっかりしているから、わたしは息苦しくなってしまい、トランプの名刺も落とってしまった。

「な？ 幸せだったろ」

お父さんはわたしを解放すると、嬉しそうに訊いた。

「痛いだけだよ」

わたしは本当のことを答えた。

「そんなことはないだろ？ 父さんはこんなに幸せになるんだから。たぶん修業が足りないんだな。七瀬も大人になったらわかるようになるさ」

お父さんはそう言い放つと、トランプの名刺を拾って、こう付け加えた。

「そういえば、七瀬は大きくなってきたけど、横にも大きくなっきちゃったな。考えすぎは肥満のもとなんだぞ」

わたしはギクッとした。お父さんの言うとおりなのだ。最近は身長じやなくて体重だけが増えてきている。このままだと男子たちに馬鹿にされてしまう。

「まあ、大丈夫。増えた分も身長が伸びていくんだから気にするな」

お父さんはそう言ってけらけら笑うと、わたしの目を覗き込んだ。

「父さんが家にいるから、七瀬がただいまを言える。それで二人の時間が増えるから、幸せが増える。それで良いじゃないか。子どもがおとな仕事の心配なんてしなくてもいいんだよ」

わたしは頷いた。全然納得なんてできなかったけど、これ以上ストレスで太っちゃっても困るから。赤ワイン入りのカレーを食べたからだろうか。少し大人の気持ちでわたしは、ひとまずそれでいいことにした。

*

夏休み明けから、有川さんが学校に来なくなった。一学期の終わり頃から、有川さんは週に一、二回は学校を休むようになっていて、二学期はまだ一度も来ていない。

有川さんは頭のいい人だった。大人しい性格でクラスを引っ張るような存在じゃなかつたけど、授業中、誰も手を挙げない問題でもすらすら答えて、何度もみんなを驚かさせていた。みんな有川さんには一目置いていたのだ。有川さんが学校を嫌になるようなことなど何一つ無いはずだったし、どうして学校に来ないのか誰にもさっぱりわからなかった。

わたしはそんなに仲が良いわけじゃなかつたけれど、有川さんが休むと困ってしまう。二学期からわたしと有川さんは同じ四班になったのだが、

この班の女子がわたしと有川さんだけなのだ。それなのに、有川さんがいないから、掃除も調べ学習の時間も給食のときでさえも、わたしの相手は男子しかいない。

うちの班の男子ときたらろくなのがいない。松本君は授業中いつもお喋りしていて先生に怒られてるし、掃除の時間はふざけて雑巾を蹴って遊んでる。山中君はまだ小学生のくせに整髪剤なんかつけていつも髪の毛を触ってる。そのくせ、ちっともかっこよくないから参ってしまう。しかも、その汚い手でプリントをまわしてくるんだから。前田君はまだいいんだけど。家も近所だし、去年も一緒にクラスだったし。

「それは今流行の登校拒否ってやつだな」

お父さんが言った。

「登校拒否？」

わたしは首を傾げた。

「学校に行くのを拒否してるから、登校拒否。有川さんは病気とかじやないけど学校休んでるんだろう？」

お父さんはスイカをひとかじりするとップとスイカの種を皿の上に一つ二つと飛ばした。晴子おばさんが持ってきたスイカだ。わたしとお父さんの二人暮らしなのに丸ごと渡してくれるものだから、もう三日連続で夕飯のあとデザートだ。

「いつ戻ってくるのかなあ。有川さん……」

わたしは早く有川さんが戻ってきたらいいなあ、と思うと同時に、このまま有川さんが学校にこないままなんじゃないかと考えてしまって絶望的な気持ちになった。

「七瀬なら、吉川先生が迎えに来たらすぐにでも学校に行くのになあ。でも、あの先生。他のみんなにはあまり人気ないんだろう？ たぶん無理だな」

早く班替えにならないかなあ。わたしはため息についてから、一気に口の中にためたスイカの種を吹き出した。

「さあ、そんな暗い話は置いといて」

お父さんはにやりと笑った。どうやらまた始まるようだ。

一週間くらい前からお父さんは毎日同じ話をしている。来月の初めから始まる『キミ恋』という映画が、とにかく楽しみらしいのだ。最近人気の出てきた小説家、三崎小春原作の映画だ。CMを見た感じ、いつでもやつてそうなありきたりな恋愛映画だったけど、お父さんは出演者が他の番組で宣伝をするたびに、「絶対おもしろいよ、これ」だの、「こんなかわいい子が主演ってすごいよ」だの、放送されるのを今か今かと待ちわびているのだ。お父さんは普段、映画の話なんてしないものだから、最初は新鮮だったけど、顔を合わせたびに聞かされて、わたしはちょっとうんざりしている。

「今日、いいともをつけてたらビックリ。『キミ恋』のヒロインの妹役の人が出て番宣してたんだよ。あのいいともだよ、あの。すごくない？ やっぱりそんだけ期待されてるんだよ」

全然すごくなかったけど、わたしは適当に頷きながら、頭の中では有川さんことを考えていた。毎日なにをしてるんだろう。勉強は大丈夫なんだろうか。有川さんは大人しい人だったけど、きちんと自分を貫く人だった。まだ有川さんが学校に毎日来ていたころ、教室で熱帯魚を飼おうという話題が出た。学級委員の山岡君の提案だったから、みんなも反対することなんてなかったけど、有川さんだけが、「みんな餌やりとかちゃんとする？ 生き物は責任を持って育てないといけないんだよ。私たちが卒業した後はどうするの？」なんて言うものだから、わたしたちはびっくりしてしまった。結局、熱帯魚は水槽の場所だとか管理だとかを考えるのが面倒になったのか、いつのまにかうやむやになったけど、あの時の有川さんの言葉は正しかったんだろうなあと思う。

「でもさあ、せつかくながら主演の子を連れてきてくれたらもっと宣伝になつたんだろうけどなあ」

お父さんの話はまだ続いていた。

「久しぶりだね」

インターホンを鳴らして名前を告げると、有川さんが出てきた。二か月以上会ってなかつたけど、一学期にわたしが見ていた有川さんと何一つ変

わっていなかつた。

「佐久間さんが家に来るなんて少しひっくり」

わたしだってびっくりだ。学校でも喋ったことが数回しかない相手の家を訪ねることになるなんて思いもよらなかつた。インターホンを鳴らすときだってわたしはドキドキだった。

「でも、嬉しい」

有川さんはそう言って笑つた。わたしは「何の用事？」と邪険に訊かれなかつたことに、とにかくほつとした。

今朝、玄関で突然お父さんが、「今日、有川さんの家に行ってくれば？」と言い出した。「七瀬、有川さん、有川さんってうるさいんだもん。一度、顔見ておいでよ」って。

わたしはうるさく言った覚えはなかつたけど、お父さんに「早く見舞いに行かないと、そのうち有川さん、どっかに行っちゃって会えなくなるかもよ」と脅されたし、やっぱり有川さんに会いたかった。

「ちょうど昨日、山下さんと田中さんが来たんだよ。たまにプリントとか持ってきてくれるんだ」

そう言いながら、有川さんはわたしを二階の自分の部屋に通してくれた。すっきり片付いた、広い部屋だ。

「元気なんだね」

わたしがそう言うと、有川さんが申し訳なさそうに肩をすくめた。

「今の班、女子って佐久間さん一人なんだってね。まったく吉川先生もさ、私が休みがちなんだから、もうちょっと考えて班づくりすればいいのに。かわいそうだと思いつつもさ、休んじやうんだよね。でもいつか。前田君がいるもんね」

「な、なんで前田君が出てくるの。いらないよあんなの」

わたしが慌てて否定していると、部屋をノックする音が聞こえて、有川さんのお母さんが入ってきた。髪の毛を一つにくくって、淡い紫色のブラウスを着た清潔そうなお母さんだった。

「こんにちは。えっと……」

おばさんはさつきインターホン越しに聞いたわたしの名前を思い出そ

うと少し眉をよせた。

「佐久間です。お邪魔しています」

わたしは立ち上がって、ぺこりとお辞儀をした。

「ふふ。礼儀正しいのね。ゆっくりしていってね」

おばさんはそう言って静かに微笑むと、クッキーと紅茶を置いていってくれた。

「有川さんってお嬢様なんだね」

わたしはおばさんが下へ降りていく足音が聞こえてから小声で言った。

「そう？」

「だって、普通、家族の部屋に入るときノックなんてしないでしょ？ しかも、おばさんブラウス着てた。うちはお父さんだけど、家にいる時はたいていTシャツとパンツ一丁だよ」

「わたしはお邪魔していますなんて言っちゃう佐久間さんのほうがすごいって思ったけどね」

有川さんはそう言うと、お盆の上からカップとクッキーのお皿を取って、わたしの前に置いてくれた。わたしは学校のことを話しながら、時々すぐに割れてしまいそうな弱いカップに入った紅茶をどきどきしながら口に運んだ。

わたしたちはもともと友達ではなかったから、ひととおり学校の様子などを話すとそんなに会話は弾まなくなってしまった。でも、全然苦痛じやなかった。映画やドラマの話も好きな音楽の話もしなくても、有川さんとはぽつんぽつんとしゃべっているだけで、なんだか楽しかった。

「私だけじゃなくてね、他の小学校にも学校行ってない子なんていっぱいいるんだよ。でも、全然大丈夫なんだ。小学校も中学校も義務教育だからさ、ちゃんと行かなくても全然OKなの」

わたしはその事実にちょっとびっくりした。

「でも、勉強わかんなくなるんじやないの」

「教科書よく読めば授業と一緒にだよ。あのうるさい教室で、先生のわかりにくい説明聞くより、頭に入るよ」

最近、算数がちっともわからないのは、わたしがバカだからじゃなくて、

うるさい教室と先生のせいだったのか。わたしは少しほっとすると同時に、まじめに学校に行ってるのが損な気分になった。

「だから、学校休んでるの？」

わたしがそう言うと、有川さんは「さあ」と首を傾げた。わたしにも先生にもわからないように、有川さん自身にも学校を休む理由がわからないのだろうか。どうして、元気なのに、何も嫌なことがないのに、学校に来れないのだろう。わたしは不思議で仕方なかった。

一階から夕飯の音と匂いがして、有川さんの部屋に西日がたくさん入ってきた。玄関まで有川さんとおばさんが見送ってくれた。

「早く学校においでよ」

わたしが言うと有川さんはにやりと笑って、

「佐久間さんもまたおいでよ。うちにさ」と言った。

「七瀬、自分が好きな人が誰かを見分けるとても簡単な方法を教えてあげよっか」

ハンバーグをフォークで突き刺しながらお父さんが言った。わたしは別段興味はなかったけど、一応こくりと頷いた。わたしがどう答えようと結局お父さんは話し出すのだから。

「すごーくおいしいものを食べた時にな、人間はあることが頭に浮かぶようになっているんだよ」

「あること？」

わたしはハンバーグにケチャップをかけてハートマークを作つてみた。
うん、我ながら上出来。

「一つは、ああ、なんておいしいんだ。生きててよかったあ。もう一つは、ああ、なんておいしいんだ。あの人に食べさせてあげたい。で、ここで食べさせたいと思うあの人こそ、今自分が好きな人なんだよ」

お父さんはにっこり笑つて、ハンバーグを口にほうり込んだ。

「さて、今日のこのハンバーグ。かなりの出来だろ。表面はカリッとしていて中はジューシー。口の中では肉汁がひろがって、とろけるうまさ。ついでに付け合せのレタスも新鮮でシャキシャキ。味噌汁は具だくさんのお

つつあつ。さて、それでは七瀬さん。あなたがこのハンバーグを食べさせたいのはだれ？」

「うーん」

確かにハンバーグはとてもおいしかった。でも、誰も食べさせたい人は思いつかなかつた。

「どうしたどうした、誰に食べさせたい？　吉川先生？　前田さんとこの大くん？」

「うーん」

わたしはもう一口ハンバーグを口に入れてよく味わつた。やっぱり誰も頭に浮かばなかつた。吉川先生のことも前田君のことも嫌いじやないし、たぶん好きなんだけど、別にこのハンバーグを食べさせたいとは思わなかつた。

「わかんないや、そんなの」

わたしがそう答えると、お父さんはつまらなさそうな顔をした。

「あー。残念。心を込めて作ったこのハンバーグも、七瀬のハートを捉えるほどのおいしさにはなってなかつたってことだな」

「そんなことないよ。すごくおいしいよ」

「ありがとう七瀬。そうだな、きっとハンバーグの味が足りないんじやなくて、七瀬にはまだこのハンバーグを食べさせたいほど好きな人がいないってことだな」

お父さんはがっかりさせていた顔をまた元に戻して、輝かせた。何か食べている時、お父さんの顔は一段と明るくなる。

「ちなみに父さんは、すごく食べさせたい人がいるんだけど」

「だれ？」

「それは秘密さ」

お父さんは人差し指を口元にあてながら、ふふふと笑つた。

「もちろん、七瀬がだんとつ一位なんだけど、よく考えたら、七瀬には、おいしいものだけじやなくて、失敗作も手抜きの料理も食べさせなくちやいけないだろう？」

「ふうん」

わたしはそれって不公平だと思いながら、味噌汁の豆腐を口に運んだ。

「今度さ、呼んでもいい？」

「え？」

「その人を家に呼んで、一緒にご飯を食べてもいい？」

わたしの知らないうちに、そのお父さん的好きな人は家に呼ぶくらい仲良くなつたのだろうか。

「別にいいけど」

わたしはしぶしぶながらも了承した。他の人と一緒に晩ご飯を食べるなんて、部屋もきれいにしなくちゃならないし、好きな番組も見れなくなるかもしれないから面倒だと思ったけど、お父さんが好きだという人を一度見てみたかった。

お父さんが、好きな人を呼ぶと言ってから、お父さんはから揚げだとか、筑前煮だとか、酢豚だとかおいしい夕飯を作り、わたしに食べさせては感想を聞いた。わたしはどれも美味しいと思ったんだけど、お父さんはそれでも納得しなくて、なかなかその人を呼ぶことはなかった。

夕飯のオムライスを食べた後、わたしは部屋に戻つて宿題の続きを片付けていた。いつもはご飯の前に宿題を終わらせてしまうんだけど、今日は帰りに有川さんのところに寄つて、遅くまで遊んでしまつたからまだ残つている。

この前席替えをして班は替わつてしまつたけど、わたしは時々プリントを持って、有川さんの家に寄り道して帰つた。学校で会えないせいか、有川さんとは他の友達と話すより新鮮でずっと楽しい気がした。それに、有川さんの家はいつでも居心地がよかつた。有川さんの部屋の南向きの窓から入る陽射しも気持ちよかつたし、おばさんもいつ行っても喜んでわたしを迎えてくれた。

「ねえ、遊ばない？」

お父さんがトランプを繰りながらやってきた。わたしの家では一年に何度かすごい勢いでトランプが流行る。最近、またそのブームがやってきて、わたしとお父さんは食後には必ずトランプで遊んだ。七並べだつたり、バ

バ抜きだったり。

「やだよ。宿題しなくちゃいけないもん」

わたしが言うと、お父さんはわたしのノートを覗き込んだ。

「何それ？ 面白いの？」

「漢字練習。書き順を書いて、十五回ずつ練習するの」

「地道な作業だなあ」

お父さんは、わたしの机の端っこにちょこっと腰を掛けた。わたしは横目でちらっと見ただけで、「額」の続きを練習した。お父さんはこうやって、いつもわたしの邪魔をするのだ。

「よし、半分父さんが書いてあげるよ」

お父さんがそう申し出た。

「いいよ。字が違うと先生にばれちゃうし」

「大丈夫。七瀬の字と同じにして書くから。お父さんそういうの得意なんだ」

「本当にいいよ。お父さん、トランプしたいだけでしょ」

わたしはそう言うと、お父さんが気を悪くしないように、「ありがとう。でもこういうのって自分でやらないと意味ないから」と付け加えた。

お父さんは、本当にいいの？ と何度も念を押した後で、ようやく諦めた。

「お父さんこそ、いいの？ ご飯せっかく美味しいのに呼ばなくて」

「お、なんだ？ やっぱり、気になるんだな」

お父さんは、少し意地悪そうに言った。

だからわたしも、口をとがらせて言葉を返した。

「どうせ、咲良さんなんでしょう？」

「え？」

お父さんは目を大きくして驚いた顔をしたけれど、すぐに照れたように頭をかきながら、「なんだ。わかつてたのか」と返した。

別にわかつていたわけじゃない。有川さんに言われたとおり、カマをかけたのだ。

学校帰り、有川さんの家でオセロをしているときに有川さんが言った。

「もしかして、おじさんが呼びたい人って、咲良さんって人じゃない？」

有川さんはそう言いながら、シロ石を置いてわたしのクロ石をひっくり返した。

咲良さんは、お父さんがたまにデートだと言って一緒に出かける人だ。お父さんは詐欺師なんだから、たぶん今のターゲットってやつだ。有川さんにもそう言っていたんだけど、有川さんはしれっとした顔で、「情でも移ったんじゃない？」と言ってのけた。そして、「まだ、おじさん詐欺師なんだね」と笑った。

わたしは小学生になったばかりなころ、クラスのみんなにお父さんが詐欺師だって言って回ったことがある。だれも信じてくれなかつたけど、有川さんは、そのことをまだ覚えてくれていた。だから、お父さんのことで今相談できるのは有川さんだけだ。

「そういうことって、多分あるんだよ。おじさんって男性なんだから、好きになるつもりがなくたって、女の人のこと本当に好きになっちゃつたりするんだよ」

有川さんの予想は当たっていたらしく、お父さんはばつが悪そうな顔をしながら「今度ちゃんと紹介するよ」と言って部屋に戻つていった。

それから少ししてから、わたしの家ではトマトフェアが始まった。どうやら咲良さんがトマトが好きだつて情報を得たらしい。サラダやナポリタンはもちろん、トマトスープ、トマトラーメン、トマトカレー、なんでもかんでもトマトだった。わたしは別段、トマトが嫌いってわけじゃなかつたけど、ここまでくるとさすがにうんざりしてしまう。

そして、次の日ももちろん朝からトマトだった。

わたしは出来上がりを知らせるオープンの「チーン」っていう音で目が覚めた。夢うつつのまま、砂糖とバターが焦げた甘い匂いに誘われて台所に行くと、お父さんがばたばた動いていた。

「お、おはよう七瀬。早いなあ」

お父さんに言われて時計を見てみると、まだ六時前だった。いつもより一時間も早い。

「なんか目が覚めちゃって」

「さすがだな、七瀬。トマトブレッドの出来上がりとともに起きてくるときは。トマト伯爵の座はお前に譲ろう」

お父さんはオープンから何やら出してきた。

「トマト？」

わたしはまだ半分眠っている頭を振った。

「そう。トマトブレッドを作ったんだ。おいしいぞー。どうする？ もう一眠りする？ もう朝ごはんにしちゃう？ そりや、もちろん食べるよな。二度寝すると起きれなくなるからな」

お父さんは一人で勝手に決めてしまうと、四角く焼いたバターケーキのようなものを切り分けて、牛乳をコップに注いでくれた。わたしはもう一度ベッドに戻ることを諦めて食卓についた。

「さ、食べよ。早起きは三文の徳とは言ったものだけど、出来立てのトマトブレッドを食べられるなんて、二、三万の得にはなっているな」

お父さんは自分にはコーヒーをいれて、わたしの向かいに座った。

「いただきます」

わたしは寝起きの体にトマトブレッドを突っ込んだ。トマトブレッドが口の中で広がっていくのと同時に目も覚めてきた。

「おいしい……」

トマトブレッドはとっても濃厚で、なのに優しい味で、とろけそうにおいしかった。

「全然トマトって感じがしないねえ」

わたしが言うと、お父さんはふふふと笑った。

「これでも、トマト三個入っているのだよ」

「すごい」

ふた切れ目のトマトブレッドをフォークで口に運びながら、わたしはもう一度、おいしいと思った。そして、トマトブレッドのおいしさはわたしに食べさせたい人を思いつかせてくれた。

「ねえ、お父さん」

お父さんは向かいの席で、牛乳のたっぷり入ったコーヒーを飲みながら

わたしのほうに顔を向けた。

「わたし、これ有川さんに食べさせたい」

「え？」

「お父さん前に、すごくおいしいものを食べたら、食べさせたい人の顔が浮かぶはずだって言ってたでしょ？ その人が好きな人だって。今、有川さんの顔が浮かんだ。有川さんにこのトマトブレッド食べさせたい」

有川さんは「どうがんばっても、トマトだけは食べられない」そう言っていた。これなら食べられるかもしれない。これを食べればトマトを好きになるに違いない。

わたしの提案にお父さんは真剣な顔を作つて、

「前々から七瀬は何かおかしいと思ってたんだよなあ。どこか普通じゃないって。やっとわかったよ。そうか、七瀬は女の子が好きなんだな。でも、父さん止めない。人を愛する気持ちは自由だからな」

と言うと、けらけら笑つた。

「まじめに言ってるのに」

わたしがふくれると、お父さんは少しだけ笑うのを止めて、

「わかったわかった。七時になつたら、電話してみよう」

と言つた。

「え？」

「それぐらいの時間なら起きてるだろう。っていうより、小学生なら登校拒否児だつて、七時には起きてないといけないだろ」

「電話って有川さんに？」

「そうだよ。電話して七瀬の切ない気持ちを伝えなきや」

「うそでしょ？」

お父さんならやりかねない。女の子から好きだなんて言われたら、有川さんでも気持ち悪がるに決まつて。わたしが慌てると、お父さんはまた吹き出した。

「あはは。食べさせたいって気持ちだよ。有川さんを家に呼んでトマトブレッドをごちそうしよう」

お父さんはうそつきだけど、言ったことは本当にやる。迷惑じゃないか

なあというわたしの心配をよそに、お父さんは七時きっかりに有川さんの家に電話をした。学校がどうだの、勉強がどうだの、もっともらしい口調でさんざんしゃべった挙句、おばさんの許可をもらつたらしい。わたしにマンションの前まで有川さんを迎えて行くことを命じて、サラダと目玉焼きの支度を始めた。

わたしは顔を水で簡単に洗って、歯を磨いた。パジャマからトレーナーとジーンズに着替えると、いつもと一緒に、「あらら、おめかししちゃって」とお父さんに笑われた。

部屋を飛び出して、階段を降りていく。まだ七時になったばかりのマンションはいつもよりしんとしていて、足音が響く。

マンションの入り口の植え込みに腰掛けていると、すぐに有川さんの姿が見えた。わたしが有川さんの家に行くときは十五分ちょっとかかるのに、お父さんが電話してからそんなに時間が経っていない。きっと急いできたんだろう。有川さんは水色のチェックの長袖のシャツに、薄いベージュのパンツをはいていて、いつもよりわずかにきちんとした格好をしていた。

「起きてた？」

わたしが言うと、有川さんは、

「もちろん」と笑った。

有川さんはいつも六時には起きているらしい。

「それより、どうして私がここに来たかよくわかつてないんだけど。お母さんが、とにかく佐久間さんの家に行ってらっしゃいって」

お父さんはトマトブレッドのことは話してなかつたらしい。わたしは説明するのは止めて、とにかく有川さんを家まで連れて戻った。

「ようこそようこそ」

お父さんはご機嫌でわたしたちを出迎えると、早速有川さんを食卓へと連れて行った。有川さんは、「これ、母さんがおじさんって」と紙袋を差し出した。

「おお、これは高級菓子だなあ」

袋を覗いて、お父さんは嬉しそうな声をあげた。そして、

「佐久間宏紀です」

と言って、一枚の紙を差し出した。それは以前わたしに見せてくれたような名刺だった。さっき、有川さんが来ると決まった際、部屋から何か持ってきていたから、なんだろうと思っていたけど。わたしに見せたものと違って、名前が SAKUMA HIROKI とローマ字でデザインされている。このために作ったんだろうか。

「ご丁寧にありがとうございます」

有川さんはそう言って、

「有川藤子です。すいませんが名刺を持ち合わせてなくて。藤の花の藤に、子供の子です」

と返した。

「ははは。一度会ってみたかったんだよ。思ったより、ずっと上品だね。学校行ってないって話だから、もっと不良な子かと思いきや、本当にしっかりしてそうだなあ」

お父さんは有川さんの感想を述べながら、サラダや牛乳たっぷりの紅茶を入れて食卓を整えた。わたしは有川さんに席を勧めると隣に座った。お父さんは有川さんの前に座ると「さあ、食べて」とにっこり笑った。

「もう朝ごはん食べできちゃった」

有川さんは申し訳なさそうに言ったけど、お父さんは

「朝ごはんは二度食べる勢いじゃないと、背は伸びないぞ」

とでたらめなことを言って強引に勧めた。

「とにかく食べられる分だけでも食べて。特にそのパンはおいしいから」

わたしも遠慮がちに勧めた。

「じゃあ、いただきます」

わたしは有川さんがトマトブレッドを口に運ぶのをどきどきして見つめた。気に入ってくれるといいんだけど……。

「すごいおいしい。ケーキみたい」

有川さんは感嘆の声をあげた。

「それね、トマトで作ってるんだよ」

わたしが自慢げに教えると、

「うそ。全然トマトの味しない」

思ったとおり有川さんは驚いた。

「ほんとだよ。トマト三個も入ってるんだって」

「えー。わたし全然平気だ」

「ふつふつふ。有川さん、それがトマトの本気の味なのさ」

お父さんも有川さんが食べるのを嬉しそうに眺めながら言った。有川さんは何度も驚きながら、おいしそうにトマトブレッドを平らげた。

有川さんはすぐにお父さんと仲良くなった。お父さんは有川さんのもつ雰囲気だけですぐに気に入ったみたいだし、有川さんはもともと物怖じしないから、二人はすんなりと意気投合していた。

「父さん、すごいことに気付いちやった。ここのみんなの頭文字を並べると、藤宏ナナになるぞ」

お父さんは自慢げに鼻をふんとならすと、最近売れ出した女優さんの名前を挙げた。たしか、お父さんが見たいと言ってる『キミ恋』に出てる人だ。

「ほんとですね」

有川さんは、そんなどうでもいい話でも、すぐに食いついてくれる。

「それをさらに並び替えると、植物学者の七藤宏にもなりますし、なんかすごい偶然ですね」

そう言って、有川さんはお父さんに、もう少しこのトマトブレッドを食べたいとお願いした。

「登校拒否児にしては食欲満点だねえ。なんでも美味しそうに食べる女の子はモテるんだよ」

たぶん知らない人の名前を挙げられて焦ったんだろう。お父さんはすぐにトマトブレッドを取りに台所へと逃げて行った。もちろん植物学者の七藤宏なんてわたしも知らない。わたしはトマトブレッドを取りにいったお父さんに付いていって耳元で「あんまり登校拒否って有川さんに言わないで」と言った。お父さんはにっこり笑って、

「七瀬はお父さんが出会った中で一番優しい女の子だなあ」

とわたしの頭をぐしゃぐしゃに撫でた。

「ところで、有川さん、有川さんはそのトマトブレッドを食べさせたい人

っている？」

お父さんは新しいトマトプレッドのお皿を有川さんの前に置きながら言った。

「いえ」

有川さんはトマトプレッドをほおばったまま応えた。

「七瀬は、有川さんに食べさせたいって。有川さんのことが大好きなんだよ」

「そんな、別にそういう意味の好きじゃないよ。ただいい友達って感じで……」

わたしはお父さんの言葉に赤くなつて、必死に弁解した。

有川さんは別段驚いた様子でもなく、

「どういう意味でもいいよ。ありがとう」

って言った。そして、

「どういう意味でも、人を好きになるってすごくいいことだと思う」

と付け加えた。わたしは思いがけず有川さんにお礼を言われ、なんだか妙な心地がした。

「登校拒否児とは思えない寛大で積極的な考えだね」

お父さんがわたしの忠告を聞くわけないと思ったけど、早速破られてわたしは少しむつとした。当の有川さんはまるで気にしてないようだけど。

「わたしはあんまり人を好きになれないから、逆にすごく貴重に思えるだけ」

有川さんはぼそっとそういったかと思うと、私のほうを向いて声を大きくした。

「佐久間さん、学校は？」

「あ！」

時計は八時を回ろうとしている。まだ何も支度していないのに、遅刻しちやう。わたしが慌てて立ち上ると、お父さんが引き止めた。

「今日は休みにしよう」

「え？」

「学校は休もう。せっかく有川さんを呼んだのに、ただトマトプレッド食

べて、はいさよならっていうのも失礼だろう」

「でも、学校には行かないと」

わたしはお父さんの提案にびっくりした。わたしは三年の時にインフルエンザで一週間休んだだけで今まで遅刻だつたことない。

「学校なんてこれから毎日嫌っていうほど行けるさ。有川さんが我が家に来るなんてめったにないだろ？ 有川さんと一日過ごすほうがずっと意味あるじゃないか」

「それはそうだけど、学校は休めないよ」

「さ、先生に電話するけど、頭痛、吐き気、風邪、便秘、何がいい？」

お父さんはわたしの意見を無視して受話器を取った。

「そんなのだめだって」

子どもに学校を休ませるなんて、しかも仮病を使わせるなんてまったくお父さんはいつもどうかしてる。これが詐欺師の本能みたいなもんなんだろうか。

「七瀬、あんまりつまらないことを言うもんじゃないぞ。確かに七瀬のそういうところはお父さん大好きだけど、たまにはいつもと違うことをしてみることも必要なんじゃないか？ たまには外れたことをしてみないと、モノの重要度が分かんないんだ。学校は大切だし、休んじゃいけない。でも、学校を休むことはたかが知れてる。そういう、たいしたことないってことも、大切だってこともわかっていないと。な？」

お父さんはおかしなことでも力強く言うから、わたしは時々何が正しいのかわからなくなる

「そんな不服そうな顔をするな。今日は好きな人と好きなものを食べるようしよう。な？いいだらう有川さん」

「もちろんです」

有川さんはにこりと頷いた。

有川さんまで賛成しているのに、わたし一人反対できない。わたしはしかたなく、腹痛を選んだ。

「ようし。たくさんごちそう作るぞ。っとその前に咲良さんにも電話しないと」

「咲良さんを呼ぶの？」

「言っただろ？ 七瀬のハートを射止める料理が出来たら呼ぶって」

お父さんが電話をしてからきっかり一時間後に、咲良さんはやってきた。どうやら咲良さんも会社を休んだらしい。好きな人とおいしいものを食べるのってそこまで大事なことなんだろうか。

「マンションの場所がわかりづらかった」

そんなことを話しながら入ってきて、わたしと有川さんに気が付くと、「こんにちは」

と微かに笑った。

「えっと、どっちが七瀬ちゃん？」

「こっちが七瀬、で、こっちが七瀬の恋人の有川さん」

お父さんは手っ取り早く、わたしたちを紹介した。別に恋人じゃないけど。咲良さんは、「あらま、おませなこと」なんて言っている。わたしは緊張しながらも、

「七瀬です」

と挨拶したのに、お父さんに

「今、名前は言っただろ」

と言われてしまった。

咲良さんは、

「本多咲良です。朝早くにお邪魔してごめんなさい」

そう言って、ぺこりと頭を下げた。

わたしはお父さんの好きな人ってだけで緊張していたのに、そんな人に頭を下げられたものだから、びびってしまった

「何をおっしゃいますやら」と、おばさんみたいなことを言って、お父さんを爆笑させた。

目の前に現れた咲良さんは、背が高くて痩せていて顔も体もすっきりした人だった。色白ってわけではないけど、肌がすごくきれいだった。透けるような肌と、余計なものが何一つついていないような顔は、すごくさびしいような感じにわたしをさせた。でも、笑うと初めて「咲良」という名前の通りの愛らしい顔になった。そのせいか、わたしは初対面なのに、咲

良さんが笑うとなんだか嬉しくなった。

咲良さんは一通り挨拶をすませると、ごく自然に食卓について、ちゃんと「いただきます」を言ってから、お父さんが焼き直したトマトブレッドを食べ始めた。食べる分だけちぎって食べてる姿はなんだか上品に見えて、わたしはちょっと感心してしまった。お土産は持ってきてないみたいだけど、悪い人ではなさそうだ。わたしは咲良さんの向かいに座って、咲良さんの食事を眺めた。いつもここでご飯を食べるように感じるほど、咲良さんは家の食卓になじんでいた。

お父さんはわたしと有川さんにお茶を入れなおすと、咲良さんの隣に座った。

「七瀬、そんな美人さんだからって、そんなにジロジロ見ると食べづらいだろ」

トマトブレッドを口に運ぶ咲良さんをじっと見ていたら、お父さんに注意された。同じ動作の繰り返しなのに咲良さんの食べる姿はいくら見ても飽きなかつた。

「なんか、外国人みたい」

わたしがそう言うと、お父さんと咲良さんが同時に、

「何が？」

と言つた。

見たことがないけど、上品な国の食べ方はこんな風なのだ。わたしは説明してみたけど、お父さんも咲良さんもいまいち理解できないようだった。

「私わかるなあ。ヨーロッパの方とかこんな感じだよね」

そう言ってくれたのは有川さんだった。わたしたちは顔を合わせてうふふと笑つた。有川さんがわかってくれただけで、わたしはなんだかほつとした。たぶん、大人にしかわからないことがあるように子どもにしかわからないこともたくさんあるんだ。

その日、お父さんは信じられないほどたくさんの料理を作つた。ずる休みしたわたしたち四人はだらだら喋りながら、たまにトランプでもしながら一日かけてごちそうを平らげた。

わたしはお父さんが買い出しに行ったとき、こそっと咲良さんに、

「ねえ、咲良さんは、お父さんのこと好きなの？」

と訊いた。

「ふふふ。やっぱり聞かれてしまったか」

わたしの質問に咲良さんは笑ってから、

「トマトブレッドで飛んで来ちゃうくらいだからなあ、好きなんでしょう」

と言った。

「トマトが？」

わたしがそう言うと、咲良さんはまた笑った。

「確かに宏紀さんのトマト料理はおいしいけど、トマト以上に宏紀さんの
ことが好きなのよ」

「やっぱりそうだったんだ」

わたしはやっぱりちょっと、くすぐったくなった。

「ばれてた？」

咲良さんがちょっと恥ずかしそうに笑うのが少しかわいかったから、
わたしはサービスして、お父さんがずっと咲良さんのために料理の練習を
していたことを教えてあげた。

「ちなみにおじさんの仕事についてはどう思います？」

そう訊いたのは有川さんだ。有川さんはわたしの方を向いてくすっと笑
った。

咲良さんは少し困ったように頭を搔いてからこう言った。

「大丈夫だよ。私も詐欺師だから」

どういう意味か聞こうと思ったところで、お父さんがたくさんのトマト
を持って、帰ってきた。大人の世界は本当にわからないことだらけだ。

夕方になると、有川さんと咲良さんは二人で一緒に帰っていった。外に
出て二人を送ると風がひんやりと冷たかった。「もう秋だからだよ」お父
さんが言った。毎日スイカを食べていた夏は飛んでしまい、わたしの気が
つかないうちに秋も真ん中になっていた。

*

秋も深まって、何を食べてもおいしくて、お父さんの作るものはいつも完璧だったのに、あのトマトブレッドの日以外、咲良さんは来ていない。有川さんはトマトブレッドが気に入ったらしく、何度も家に顔を出すようになったけど。

「ねえ、今度咲良さんいつ呼ぶの？」

ついに待ちきれなくなったわたしは、お父さんに聞いた。

「うーん。どうかなあ」

お父さんは缶のままビールを飲みながら、どかっとソファに腰を落とした。

「咲良さんとまだトランプの決着、ついてないんだよ」

そう言うわたしの顔を見て、お父さんは少しだけ笑った。

「実はな、父さん、咲良さんとキスをして、ついでにそれ以上のこともしてしまったんだ」

「何それ？」

お父さんはわたしの反応を無視して続けた。

「となるとだな。おいしい料理ができた。ちょっと来て。なあんていう、軽快な気持ちにあんまりならないんだな。もっと、本腰を入れないといけないっていうか、もう恋愛関係になっちゃったから、そう、面倒なんだな。これがいろいろ」

お父さんはそこまで言うと、ビールを一気に飲んだ。

「ふうん」

わたしはいまいちわからなかった。とにかく大人は何事も簡単にいかないらしい。

「咲良さんはお父さんのこと好きなんだよ」

「わかってるよ」

お父さんはそう言って、ぼんやり天井を見上げた。

お父さんが自分のことを自分のペースで話すのを、見ているとお父さんが何を考えているのか、たまにわからなくなる。ただそれは、わたしの気持ちを寂しくさせる。

「もう寝たら？」

もう少し咲良さんことを聞こうとしたわたしを追い払うように、お父さんが言った。

「明日は晴子おばさんちだろ」

「はーい」

わたしはぶっきらぼうに返事をしてから、歯磨きをしてベッドにもぐりこんだ。

晴子おばさんの家はわたしの家から歩いて二十分くらいのところにある。途中にあるカエル池公園を通過すれば十分くらいで行けるんだけど、夜になると物騒だから、五時を過ぎたら通ってはいけない。

お父さんは週に一回はデートだと言って、家を留守にするから、そういう日は晴子おばさんの家に行く。おばさんはお父さんのお姉ちゃんだ。おばさんはわたしが行くといつも喜んでくれる。「姪ってのは無条件でかわいいもんなんだよ」お父さんが言ってたけど、本当にそうなんだろう。おばさんの家にいると、わたしはさんざん甘やかされてしまう。

「今日は、ひじきの煮物と、サバの味噌煮」

おばさんが食卓に今日の晩ごはんを並べていく。わたしはここではただ座っているだけだ。

「やった。サバの味噌煮」

魚の煮つけはわたしの好物だ。おばさんはわたしが来るときはいつも旬の魚を用意してくれる。

「ななちゃんは、体に良いものが好きだから助かるわ」

わたしのことをななちゃんって呼ぶのは晴子おばさんだけだ。

「よく言われる」

わたしはみんなが嫌いだというような食べ物でも平気だった。ナスとマヨネーズ以外はなんでも食べられる。甘いのも辛いのも酸っぱいのも大好きだ。トマトやにんじんなど赤色の野菜が嫌いだっていう有川さんや、鰯や鰆などの原形がリアルにわかる小さめの魚は食べられないという咲良さんに比べると、ずっとたくさんの種類の物を食べていることになる。そう思うとなんでも受け取ってくれるわたしの体って素晴らしい。

「さあ、食器かたづけたらすぐに行く？」

「うん。早く行こう」

わたしはさっさと食器を台所に持っていくと、おばさんの手を引いて二階へ上がった。

部屋の扉をそっと開けて、わたしは晴子おばさんの部屋を見渡した。おばさんの部屋には、亀をかたどった物がたくさんある。置物や絵、キーholderやぬいぐるみ、果ては箸置きやお皿まで。とにかく亀を描いた物が所狭しと並んでいる。おばさんのコレクションなのだ。わたしとお父さんが一緒にプレゼントしたうさぎのクッションも乱暴に置かれていた。本棚には亀に関する本と一緒に三崎小春の小説が数冊置かれている。姉弟で流行っているんだろうか。

「何か増えた？」

わたしが聞くと、おばさんは嬉しそうに棚から一つのファイルを取り出した。

「この前の仕事の時に買ったんだけど、これは珍しいものだよ」

ファイルの中には、いろんなポストカードが挟んであって、その一つ一つに亀の絵が描かれていた。

「わあ、すごい」

わたしはファイルを渡してもらって、一枚一枚手に取って見てみた。手書きなのだろう。表面は絵の具の凹凸でざらざらしていた。

「気に入った？」

おばさんの声にわたしは大きく頷いた。

「ななちゃんはいくつになったんだっけ？」

「九歳。来月には十歳になるよ」

「よし。だったら、十枚持ってお行き」

おばさんはカメラマンをしている。風景だとかお城だとかを撮って雑誌に載せているから、遠くに出かけることも多い。そしてその度に亀のものを買ってくるから、おばさんのコレクションは日に日に増えていく。そもそもおばさんが亀コレクションを始めたのは、中学時代のある出来事が発端となっている。わたしは物心ついた時から何度もその話を聞かされてい

る。晴子おばさんが話すと小一時間かかる話だけど、簡単にするところだ。

その日、おばさんは友達のこはるちゃんと学校の帰りにカエル池公園を通って帰った。カエル池のぬしを見たら幸せになるっていう噂を信じて、池の周りをうろうろしていた。夕方になって、暗くなってきたとき地面がぬかるんでるのに気付かず、バランスを崩して池に落ちた。おばさんが言うには、私は運動神経は良いんだけど泳ぐのだけは無理なのよ。あれは、運動神経ではなくてどれだけ魚の本能を持ち合わせてるかが必要なの。ということらしい。ともかく、おばさんは溺れて、いつのまにか意識を失って、気付いた時には水辺に横たわっていた、仰向きのまま横を見ると、亀がおばさんの顔をじっと見つめていた。

「その亀が助けてくれなかつたら、おばさんはもう生きていなかつたのよ」

亀が本当に溺れた人間を助けるのか、三十センチもない池の亀がどうやっておばさんを水辺まで運んだのか疑問だったけど、おばさんはその亀に助けられたと強く信じている。それ以来、亀を神様のようにあがめ、亀と名のつくものをせっせと集めているのだ。

「案外その亀が池の主だったりしてね」

お父さんはそう言っておばさんを笑っているけど、亀の柄のパジャマや亀のぬいぐるみをプレゼントして、おばさんのコレクションに協力していた。

「ななちゃん、まだ？」

わたしはまだ六つしか選べていなかつた。ポストカードの中の亀はどれも同じ亀のはずなのに全然違うのだから、迷ってしまう。

「早く、そして、いいやつを選ぶのよ。そうやってうじうじ悩むなんて小春みたいで嫌よ」

こはるっていうのは、おばさんの元親友だ。元が付くのは、引っ越ししてから全然連絡を取り合っていないから。おばさんが溺れたとき、こはるさんは大人を呼ぶか、自分が助けに行くかずっと悩んでいたらしく、おばさんはそれをずっと根に持っている。

「はい、じゃあカウントダウン始めるわよ。」

そう言うと、おばさんは五、四、三と数え始めた。こういうところはお

父さんそっくりだ。

おばさんはもうこはるさんと一生会えないらしい。子どものころに別れるっていうのはそういうことなのよ。大人の力がなくっちゃ私たちは会うことすら出来ないんだから。そんなこんなで時間が経つ間に、もうよくなっちゃうのよ。なんておばさんは言う。

「決まった。これにする」

わたしは迷った挙句のポストカードを手に取って、おばさんに見せた。

「おお、さすがななちゃん、やるじゃない」

おばさんはわたしが選んだポストカードを見るとやりと笑った。おばさんに誉められて、わたしはほこほこした気分でそのポストカードをかばんに入れた。

「さて、ななちゃん、雨が降りそうだから今日は早めに帰ったほうがいいわ」

そう言っておばさんはひじきの煮物をタッパーに詰めてわたしに渡した。

七時前の空は、雨を含んでいるせいか夜に近づいているせいか、暗い灰色になっている。だけど、秋の夕方の美しさには何の変わりもなかった。雨降りだらうとなんだらうと秋の夕方は文句なしに美しい。おばさんは傘を持っていくようになって言ったけど、わたしは断った。秋の夕方のかぼそい雨に降られて帰り道を歩きたかった。空を見上げると、遠慮がちにそっと顔に雨粒が降ってきた。

お父さんはどんなに降水確率が高くても、家を出るときに大雨が降っていない限り、傘を持たない。「どうなるかわからない先のことのために、あんな重いもの持つて歩けないし、雨ってわざわざ傘で防がないといけないものじゃないだろう」というのがお父さんの持論だ。だから、お父さんはしおちゅうずぶ濡れになっている。わたしは風邪を引いたら困るし、朝の天気予報で50%を超えたたら必ず傘を持っていく。でも、これくらいの雨はちょうどいい。濡れるほうがきっといい。わたしはポストカードを誰に送ろうか考えながら、雨を連れて家に向かった。

冬は突然やってきて、わたしを驚かせた。いつもなら、八百屋に大根や蕪などが並んで、日の暮れる時刻が少しずつ早まって、外を歩く人が足早になる。そういう兆候があちらこちらにあって、吸い込んだ空気の冷たさに鼻がつーんとなる。そうなれば冬だ。しかし今回は違っていた。肌寒い風は吹かず唐突に風は肌を刺す冷たさになっていた。

体温計の温度を確認してから、お父さんはわたしの顔を覗き込んだ。

「なにか食べる？」

「うーん」

「何か食べないと、薬飲めないよ」

わたしは前触れのない冬の到来に付いていけずに、風邪を引いてしまっていた。

おなかは空いていなかったけど、勧められたまま、お父さんにおかゆを作ってもらった。お父さんの作ったおかゆはさらりとしていて、お米の甘さがほんのり出て、思っていたとおりおいしかった。お父さんは本当に料理が上手い。特におかゆや卵焼きなどの単純な料理を作った時にそれがはっきりする。全然食欲はなかったのに、わたしはおかゆを全部平らげた。

「今から、なんか買ってくるけど欲しいものとかある？」

「甘いものならなんでも。いってらっしゃい」

喉がイガイガしていてわたしはそう言うのがやっとだった。

「じゃあ、いってきます」

わたしは布団の中から、潤んでぼんやりした目で財布を握って出かけるお父さんの後ろ姿を見送った。

おかゆのお皿もそのままに、わたしはうがいをして、薬を飲んで、また温かい布団の中にもぐりこんだ。いつも健康なわたしは風邪ごときで完全に参ってしまった。ずきずき痛む頭とどんより重い体にこのまま死ぬんじゃないかと思いこんで、神様に今までの悪事を謝ったりした。

痛い頭でぼやけた夢を繰り返しているうちに、薬が効いてきたのだろうか。わたしはいつのまにか深い眠りに吸い込まれていった。

「あ、佐久間さん起きた？」

有川さんの声だった。

わたしが寝ている間に、有川さんが見舞いに来てくれていた。どうやら、お父さんがスーパーに寄った際、有川さんを見つけて事情を話すとすぐに駆けつけてくれたらしい。

有川さんがそっとわたしの額に手を当てた、有川さんのひんやりした手から、外の冷え切った空気が伝わってきた。

ゆっくり目を開けると、有川さんが笑った。

「まだちょっとあついね」

「いらっしゃい」

病気になったとき、友達が来てくれるのはやっぱり嬉しい。

「気分、ましになった？」

有川さんが訊いた。

「だいぶ。おかゆいっぱい食べたから」

「薬は？」

「飲んだ」

有川さんは寝汗で額や頬にひつついたわたしの髪の毛を指で整えた。なんだか図画工作の時間にやるような動作だったので、少し笑った。

「もう少し寝る？ それともなんか食べる？」

「とてもじゃないけど、もう眠れない」

わたしが応えると、有川さんが笑った。

寝ころがったまま、下から眺める有川さんの顔はきれいだった。細く長いまづげに覆われた瞳や、言葉を吐き出すたびに動く唇の角度が、まるでお人形さんみたいたなと思った。

病気になると健康ほど大切なものはないって思えるんだよってお父さんは言ったけど、わたしはそう思えなかった。ずっとこのままでいい。そう思った。お父さんの作るおかゆを食べて、ちょっと心配そうに微笑みながら気遣ってくれる有川さんの質問に答える。それを繰り返していられたら、それでいいと思った。

それに、なぜか風邪を治すことの代わりに、何かをなくしてしまいそうな予感がした。あいまいで、はっきりしないけど、なんだか胸がしめつけられるような嫌な予感。わたしはそれを振り切るように、ぎゅっと目をつ

むった。

結局四日間も休んでしまい、風邪を引きずっとそのままの体で学校に行くと、残念なニュースが二つ待っていた。一つは、わたしの班のメンバーがまた女子一人だということ。吉川先生はなんでもくじ引きでやるもんだから、またこうなるんじゃないかってある程度予想は出来ていた。もう一つは、有川さんが冬休みのうちに引っ越してしまうという話だった。

田舎のおばあちゃんが倒れたから介護が必要だとか、仕事の関係だとか、いろいろ噂はあったけど、確かなことは誰にもわからなかつた。

学校が終わって、急いで有川さんの家へ向かうと、出てきた有川さんはただ一言、

「ごめんね」

とだけ言った。

わたしはどうしたらいいか分からず、ただ呆然と立ち尽くしていた。

冬の夜は深く、何にも届しない静けさを持っている。

「眠れないの？」

「え？」

十二時を過ぎて、まだ天井を眺めているわたしに、有川さんが言った。

「うーん。なんだかね。起こしてごめんね」

「ううん。でも小学生は夜九時までには寝ないと法律で犯罪になっちゃうんだよ」

「嘘だあ」

「今朝、総理大臣が発表してた」

「知らなかつた」

有川さんとわたしは最後の思い出にと、お父さんにお願いして、二人でお泊り会を企画した。ただ、一緒に晩ごはんを食べて、一緒に布団を並べて寝るだけの思い出づくり。

「佐久間さん、寝ないと」

「わかってるよ」

別に、寂しかったり、悲しかったりで眠れないわけではないけれど、わたしの目は時間が経つほどにどんどん冴えてくる。

「ごめんね。早く寝ないと、朝起きれなくなって、お父さん、わたしを起こすの大変だもんね」

わたしはやりと笑った。

「そうじゃないけど」

「そうじゃないけど、何？」

「そうじゃないよ。私がいくらでも起こしてあげる」

わたしはなんだか有川さんの優しさがおかしくって、吹き出してしまった。

「ありがとう。あとしばらくしたら寝るよ」

わたしはさっぱり眠れそうになかったけどそう言った。有川さんは小さく「おやすみ」を言って、頭まで布団をかぶったかと思うと、いきなりわたしの布団の中に潜りこんできた。そして、何かを思い出したかのように、わたしにいきおいよく話しかけてきた。

「佐久間さん！　トランプでもする？」

「え？」

「いや？」

「いやってことでもないけど、どうしたの？」

わたしはいつもと違う様子の有川さんに戸惑ってしまった。

「じゃあ、パズルにする？　昔晴子おばさんからもらったの、手つけてなって言ってたでしょ」

有川さんはわたしの質問に答えずに次の提案を始めた。

「本当にどうしたの？　寝るんじやなかったの？」

「じゃあ、しりとりは？　簡単だし、すぐできるよ」

「いやだよ。あんな退屈なの」

「じゃあ、花火をしようよ。この前、物置で見つけたやつ」

花火なんて、もうとっくに湿ってる。わたしは顔をしかめて首を振った。でも、有川さんはわたしに却下されると、すぐに次の案を出してくる。どれだけ用意しているのだろう。夜の気だるさがすっかり抜け、有川さんの

調子はどんどん上がっていった。

「もう、本当にどうしたの？」

「どうしたのって……。あ、オセロは？　まだ佐久間さん、私に勝ってなかつたし、リベンジしないと」

「有川さんってば」

いつまでたってもこの会話は終わりそうにない。わたしは有川さんの頭をつついた。

「静かにしないと、お父さんも起きちゃう」

「だって……」

有川さんは唇をとがらせた。

「もう十二時過ぎちゃってるし」

「うん。わかってるよ」

「だったら、静かにしないと」

「でもね」

「だめだよ」

わたしがきっぱり断ると、有川さんは声をひそめて言った。

「私、気付いたんだもん」

「何に？」

「寝ちゃったら、明日になっちゃう」

耳元で有川さんが言った。

「そうだね。寝ちゃったら、明日になっちゃうね」

わたしは有川さんの言葉を繰り返した。

「あと、一週間もすれば引っ越しだよ」

有川さんが言った。

「一週間で、引っ越しだね」

「電車で乗り継いで、一時間ぐらい」

「電車で一時間か」

わたしは有川さんの言葉を繰り返すだけだった。もともと有川さんはそんなに喋るほうじゃない。わたしはそんな有川さんと一緒に過ごすだけで満足なのに、有川さんが今の時間を大事にしようとしてくれているのが、

なんだかくすぐったかった。

「じゃあ、……旅行しよう」

有川さんはとつておきのアイディアを思いついたかのように、にこりと笑って言った。

「へ？」

わたしは旅行という唐突な言葉に首を傾げた。

「だから、旅行しようよ。旅」

「旅行って、いつ？　どこに？」

「どこかは決めてないけど、今から」

「行き先決めてないのに、今から旅行するんだ？」

「いきなりじゃないよ。なんかよくわかんないけど、佐久間さんとどこかに行きたいって思ってた気がする」

今まで有川さんがどこかに行きたいと言うことは一度もなかった。だいたい、わたしにものを頼むなんてめったにないし、一緒に何かしようと言うのはいつもわたしだった。

「気のせいだよ。それは」

「気のせいかなあ。でも、今、どこか行きたい」

自分で言っているうちにわくわくしてきたのだろうか。有川さんの声は弾んでいる。

「だめだよ。もう十二時過ぎてるし、今からじゃどこにも行けない。お父さんにも怒られるよ」

「そっと行けば大丈夫だよ。行こう、佐久間さん」

有川さんは布団から出て立ち上がった。そして、わたしの手を取った。

「もう真夜中だよ」

「いいの。行く」

わたしは有川さんに引っ張られるまま立ち上がって、ため息を一つついた。いくら言っても無駄らしい。どうせ眠れないのだから、少し散歩に行くくらいがいいのかもしれない。

「わかった。パジャマ着替えるからちょっと待ってね」

「いいよそのままで。私もこのままで行くから。ね」

わたしのパジャマは、この間スーパーの安売りでお父さんが買ってきたものだ。だけど、有川さんが着ている青いチェックのパジャマと柄も色もよく似ている。わたしは二人のパジャマを見比べて「そうだね」と笑った。

外はひっそりとしていて声をあげるとどこまでも響いた。おぼつかなく照らす半月と、街灯のおかげで自分の周りはなんとかぼんやりと見える。

お父さんはいつも十時過ぎには自分の部屋にこもる。部屋の電気が消えていたからわたしたちはお父さんを起こさないように静かに靴を履き、念のため懐中電灯を持って家を出た。

「ねえ、どこに行くの？」

マンションを出たとたん、迷いもせずに歩き始めた有川さんに訊いた。
「私の引っ越し先、こっちのほうなんだ。だから、そっちに向かってとにかくまっすぐ行ってみようよ。行きどまつたら右行って、その次に左って感じで」

「そのどこが旅行なの」

わたしはそう言いながらも、有川さんに付いていった。

時々車とすれ違ったけど、それ以外は動くものとは出会わなかった。二人の歩く足音だけが規則正しく響く。こんなに夜遅く歩いたことなどなかった。思い描いていたよりずっとずっと夜の街は静かだ。昼間にぎわいなんて全く残っていない。夜のかすかな風がわたしたちをどんどん進ませてくれる。住宅地に入ってしまったのか、音も光も薄れていった。

あてもなく歩くなんて、帰りのことを考えたら不安だし、しんどいなって思うけど、夜はわたしの中から、そういった面倒くさい感情を消してくれた。目的地とか時間とかどれだけ歩くとか、そういったことをいっさい考えずに動くのは気持ちよかったです。

有川さんもわたしもあまり口をきかなかった。それは夜のしんとした空気のせいもあるし、ただ静かな夜の空気を味わっていたいだけなのかもしれない。でも、何も話さずただ歩いているだけなのに、楽しかった。有川さんが楽しいのもわかったし、わたしが楽しいと思っているのも有川さんに伝わっていた。

「ここ、どの辺だろう」

周りの景色に見慣れたものがなくなった。見ず知らずの場所に来てしまっている。わたしたちは同時に速度をゆるめると顔を見合わせた。

「もう、駅は越えたかな？」

「さあ。通らなかつたけど」

わたしたちは小声でつぶやいた。ささやき声で十分に伝わる。

「ちゃんと帰れるかな？」

三十分以上歩いただろうか。有川さんの言うとおりまっすぐ行って、右、左とやみくもに歩いてきたし、暗さでいつもの町と違つて見えるから、どこに進んでいるのか、どこを通ってきたのかさっぱりわからなった。

「だいぶ歩いたよね」

「休憩なしだもんね」

「大丈夫かな？」

わたしに訊かれて有川さんはこくっと頷いた。

「大丈夫だよ。ちゃんと道、覚えてるから」

そう言うと、有川さんはまた歩を進めた。わたしもそれに付いていった。

わたしの足は疲れを全然感じていなかった。まだまだ進めそうな気がした。どこまでも歩けそうな気がした。夜は不思議だ。わたしの知らない力でどんどん体を動かしてくれる。

「あ」

有川さんが小さな声をあげた。

「何？」

わたしが尋ねると、有川さんがそっと顎で前を示した。野犬だ。大きな体をした犬が、不気味にゅったりと目の前を動いている。

「うそ、どうしよ」

わたしの足は硬くなった。別に動物は苦手じゃない。だけど、苦手じゃなくったって、夜中にあんな野犬を見ればびびる。

「大丈夫。知らん顔して歩けば、何もしてこないよ」

「でも、こっち見てる」

犬はわたしたちに気づいたらしく、体をこちらのほうに向かた。

「行くよ」

有川さんはそう言ったけど、わたしは怖くて動けなかつた。

「怖いよ」

「じゃあ、引き返す？」

「もう遅いよ。こっちに來てる」

「じゃあ、どうするの？」

有川さんは困った顔をわたしに向かへた。わたしはとにかく首を振つた。

引き返しても進んでも、わたしたちが動けば犬が付いてくるように感じた。

「ここにいても仕方ないから、行くよ」

有川さんはそう言うと、わたしの手を取つてゆっくり歩き始めた。わたしたちは犬から少しでも離れるように道の端を通つて前へ進んだ。犬はわたしたちをやりすごすと、同じゆっくりしたスピードで付いてきた。

「付いてきてるよ」

「振り向いちゃだめだよ」

有川さんは犬に聞かれないように、小さな声で言った。そして、前より強くわたしの手を握つた。

「わかった」

わたしは素直に答えた。すぐ後ろに犬の気配を感じながら、有川さんの背中だけを見て歩いた。手を握られていることにも、犬なんかにびびつてしまつていることにも、わたしはなんだか照れてしまった。

有川さんは程よい速度でどんどんわたしを引っ張つていく。時々指先がかすかに動くのがくすぐつた。有川さんの手の中で、わたしは何もかもが温かくなつていくのを感じた。さっきまであんなに恐れを感じていたのに、すっかり気楽になつてゐた。たぶん、今真後ろにいるのが犬じやなくて、ライオンだったりトラだったとしても、有川さんに手を引かれていればいれば、大丈夫だと思ふ。「一緒にいる」ということがこんなに安心をくれるだなんてわたしは知らなかつた。ただ、手の引っ張られるほうに進めばいい。わたしは有川さんの手を強く握り返した。

犬の気配も、わたしの恐怖心もいつの間にかすっかり遠のいていた。

「まだ？」

有川さんが言った。

「え？」

「大、まだ来てる？」

「そんなのわかんない。だって有川さん、後ろ見ちゃだめだって言ったじゃん」

わたしが言うと、有川さんはわたしの手を握ったまま振り返った。

「大丈夫みたい。もう来てないよ」

わたしも有川さんと同じように後ろを振り返った。わたし達の背後には、大どころか、何一つ気配がなかった。有川さんの手を離して、大きく息をすると、突然笑いがこみ上げてきた。

「どうしたの？」

「なんだか大なんかで、怖がってたと思ったらさ」

「夜だからだよ。夜になるとなんでもいつも以上に怖くなっちゃうんだよ」

有川さんはわたしを慰めるように言った。

「そうだね。ありがとう」

わたしは、わけもなく楽しくなってしまった。そう、有川さんの言うとおり、夜のせいで。

わたしの笑い声はなかなか収まらなかった。

「何がおかしいの？」

「わからないけど、止まらないんだもん」

不思議そうにしている有川さんの横で、わたしは声をあげて笑った。

何もない誰もいない空間。もちろん周りの家々の中にはいるんだろう。

だけど、今わたしと有川さんだけが、こうやって目を覚ましてる。どこまで行っても、わたし達が誰かと出会うことはない。そんなことが、おかしくて、そして、悲しかった。

「佐久間さん」

「何？」

「どうして泣いてるの？」

不思議なことに、笑い声が出なくなったわたしの体からは、涙がこぼれていた。笑っていたわたしは一瞬にして泣き始めた。

どうして今、涙が出るのだろう。なんでわたしが泣いているんだろう。
泣いていいのは有川さんだけなのに。

「佐久間さん」

有川さんは次々変わるわたしの感情に、おろおろしていた。わたしは涙を止めようとしたけれど、そんな有川さんを見るだけで、涙の勢いはどんどん加速した。

「ねえ、佐久間さん」

どうしていいのかわからないのだろう。有川さんはただただわたしの名前を呼んだ。

静まり返った道の真ん中で、有川さんがわたしを呼ぶ声だけが響いた。

「わたしも気づいちやったの」

わたしは涙の合間を縫って、声を出した。

「何が？」

有川さんが訊いた。

「すごくわかっちゃったの」

そう。わたしは分かってしまった。一緒にいることの意味も。有川さんがいなくなるってことも。寝ちゃったら明日になっちゃうってことも。晴子おばさんが言っていた。大人の力がなくっちゃわたしらちはもう会えない。どれだけ歩いても有川さんの新しい町までわたしたちはたどり着けそうにない。わたしは只々、それが悲しかった。

「佐久間さん。疲れちゃったんだよ」

「ううん」

「もう帰ろうか？」

有川さんの手がそっとわたしの腕に触れた。

「有川さんはいつもやさしいね」

わたしがそう言うと、少し間を置いてから有川さんはかすかに微笑んだ。

「だって、佐久間さんは私の親友だもん」

涙も笑いも出なくなったわたしは、有川さんに連れられ、行きよりもほんの少しゆっくりと元来た道を帰った。帰り道、わたしたちはいろんな話

をした。お父さんが咲良さんと恋人になったこと。晴子おばさんが亀のコレクションをしてること。トマトプレッドの作り方や、わたしが将来、先生になりたいってことも。お互いの秘密を打ち明けたりもした。わたしは、「実は、前田君のこと気になってるんだ」と有川さんに打ち明けた。有川さんは「知った」と言って、笑った。

「私もとっておきの秘密教えてあげようか？」

有川さんは口元を隠して、うふふと笑った。

「何？」

「黙ってようかって、思ってたんだけど、もう引っ越しちゃうから言っちゃうね」

有川さんはそう言うと、少し間を置いてから、

「おじさん、詐欺師じゃないよ」

と言った。

わたしは、「知った」と言って、笑った。

空を見上げると、あれほど深く見えた夜空は、ほんのり白ずんできている。誰もいない町にわたしたちの笑い声だけが響き渡った。

*

「すごく面白い話してあげよっか」

どんより暗い雨の日の夕方、有川さんの引っ越し三日後に迫った日、お父さんが切り出した。今年の冬はいつもより肌寒く、まだ十一月の下旬なのに今にも雪が降りだしそうな天気だった。今日、私は誕生日を迎え、十歳になった。

「何？」

「まあ、どうぞ座って」

わたしがケーキが焼けるのをオープンの前でじっと待っていると、お父さんはわたしに隣に座るように促して、自分はソファの隅に移動した。

「何の話？」

お父さんは自分から話をすると申し出たくせに、わたしが横に座ると

重々しい顔をした。

「早く教えてよ」

「うん」

お父さんは顔を上げて天井を見つめた。お父さんには珍しく言葉を探しているようだ。

「もう、早く」

わたしがせかすとお父さんは「せっかちな子はきらわれるぞ」とわたしの髪の毛をくしゃくしゃに撫でた。

「この話をするのは最初で最後だ。だからちゃんと聞いとけよ」

お父さんは深刻な顔をして声を潜めて言ったすぐ後に、にやりと笑った。わたしは定まらずすぐ変わる表情を見ながら話を待った。

「父さんは昔、大学生だったんだ。それはまあ、イケメンのな。ま、父さんがイケメンだったり、スポーツ万能だとかはあまり本題には関係ないんだけど。とにかくお父さんは大学に入った。そしてすぐ恋に落ちた。相手は三つ年上の演劇サークルの先輩。サークルに入った時、彼女は父さんが自己紹介をするとすぐに声を掛けてきたんだ。『佐久間って苗字が昔知り合いにいたから気になって』って。詳しく聞いてみたら、どうやら彼女は父さんのお姉ちゃん、つまり晴子おばさんの同級生だったんだよ。中学のころのね。それだけで、父さんはなんだか運命みたいなものを感じちゃったわけさ」

「本当にそれ、すごい偶然だね」

わたしが本気で感心するとお父さんは笑った。

「実はそこまですごいことじゃないんだよ。大学は人がいっぱいいるからね。出会った人が友達の友達だったりすることはよくあることなのさ。それから、何度か彼女と話すことがあって、父さんは久しぶりに姉ちゃんに会いませんかって、提案してみたんだ。彼女はすぐに断ったよ。『私は昔、晴子を助けられなかったことがあるの。だから、会わせる顔がない』って。その時、今にも泣きだしそうな彼女の顔を見て、僕はずっと彼女のそばにいてやりたいって思ったんだ」

「お父さんは、弱い女の子を守りたいって思ったんだ？」

わたしが聞くと、お父さんはきっぱり首を振った。

「彼女はまったく弱くなかった。どんな時も人に頼ろうとしなかったし、むしろ気の強い彼女は、すべてを一人で背負おうとしてるように感じたんだ。たぶん、父さんは彼女のそういうところに惹かれたんだな。父さんは頑張ってる彼女を見守る人になりたいと思ったんだ。父さんはすぐにアタックした。でも、彼女はなかなか相手にしてくれなかつた」

「ふられちゃったの？」

わたしいうと、お父さんは、

「まさか。父さんがふられるわけないだろう」

と笑つた。

「父さんのアプローチはそこからだった。毎日彼女に愛を込めた手紙を送って、学校で会える日はいつでも弁当を作つて持つて行った。もちろん、彼女に食べてもらうためにね。彼女はいつも迷惑そうにしてたけど、料理だけはいつもおいしいって言って食べてくれたよ。そのころから胃袋を掴むのは上手かつたんだ。終いには、サークルの劇で、彼女への告白まで入れたりして、みんなを困らせたんだ。結局、彼女が先に折れて、晴れて父さんたちは付き合うことになった。卒業したら、結婚しようって約束までしてね」

「すごいねえ」

わたしは何がすごいのかわからなかつたけど、そう言った。

「そう。すごいんだよ。父さんが卒業して働きだすと、本当に二人すぐに親に挨拶に行って、結婚した。その時彼女と十年ぶりの再会を果たした晴子おばさんは『あのときのこと、まだ許してないんだからね』って言いながら笑つたよ」

お父さんはそこまで話すと「ここからが大事なんだ」と言いながら腰を上げようとした。

「わたしがいれてくるよ」

最近毎日飲んでいるココアをいれに行くのだとわかつたから、わたしが台所に向かつた。鍋を火にかけてココアの粉と砂糖をよく練りながら牛乳で伸ばしていく。お湯を入れるだけのココアもあるけど、こうして作った

ココアは全然味が違う。わたしはこの作業が好きだった。甘いココアの香りはわたしをすごく落ち着かせてくれる。わたしがココアの入ったカップを両手に戻ってくるとお父さんが微笑んだ。

「やっぱり、七瀬は優しいよなあ。誰に似たんだろう？」

「ただ話の続きを早く聞きたかったんだよ」

「嘘ばっかり。そんな心意気じやあこんなおいしいココアはいれられないだろ」

お父さんはそう言ってココアをゆっくり口にした。

「どこまで話したっけ？」

「お父さんが大学の先輩と結婚したってところ」

わたしはココアが体の奥までゆっくりと染みていくのを感じながら話の続きを待った。お父さんは静かにココアのカップをテーブルに置くとにこりと笑った。

「そう。父さんたちは結婚したんだ。僕たちの結婚生活はものすごく順調だった。二人で働いていたものだから、家事は分担でやってたんだけど、彼女は料理が下手でね。彼女の当番の時はたいていカレーか焼きそばだったよ。そのうち、料理は僕がほとんど用意することになったんだけど、彼女は『やっぱり、こういうのは出来る人がするものね。わたしは掃除と洗濯で頑張るわ』なんて言ってた。掃除も洗濯も実を言うと、父さんの方が上手かったんだけどね。そうやって過ごしているうちに子どもが出来た。結婚して二年目のことだ。彼女と僕でどっちかが仕事をやめようって話になつて、結局父さんが仕事をやめることにしたんだ。彼女のほうが長く働いてたっていうのもあったけど、彼女が言うには『わたしが家にいることになつたら、毎日カレーよ。そんなの子どもに申し訳ないじゃない。産まれてくるこの子にはあなたの作ったご飯で大きくなつてほしいの』てことらしい。最初はね、父さんも反対したさ。いくら彼女のほうが職歴が長いからって、その時は今よりももっと男女の職場の差が激しかったからね。だから、彼女が産休を取っている間も父さんは彼女を説得し続けた。でもね、そんな理屈、産まってきた子を一目見た瞬間吹き飛んだんだ。僕たちの目の前に現れた子どものかわいさっていいたら、すごいものがあつたん

だ。赤ちゃんって誰が見ても単純にかわいいものだけど、僕たちの子どもは別格だった。ほっぺはピンク、染められたように赤い唇、黒めの大きな瞳、とにかくその子どもは父さんのハートをぐっと捕えて離さなかった。その子を抱いて強く思った。この子とずっと一緒にいたいって。仕事なんてすぐにやめたさ。父さんは家で彼女とその子に毎日おいしい料理を作ることにしたんだ」

お父さんは一息でそこまで話しかけるとわたしのほうを向いた。お父さんの話は難しいことも時々出てきてわたしはすぐに掴めなかつた。でも、その分ゆっくりととても正確にわたしに伝わつた。

「それがわたし？」

お父さんはそっと頷いた。

「それからが大変だった。女が家族の生活を背負って働くのっては予想以上に大変だった。彼女は昔から無理をするタイプの人だったからね。すぐに無理がたたって倒れてしまった。病気だったんだ。だから父さんは仕事をまた探さないといけなくなってしまった。でも、彼女は入院していて、家には七瀬がいたし父さんは外で働くわけにはいかなかつたんだ。だから、父さんは家でできることを考えて小説を書くことにしたんだ。大学の時も僕の脚本は結構評判が良かったし、もともとそういう方向の才能はあったのかな。すぐに父さんはデビューした。父さんはその時から作家になつたんだよ」

「その人は？　お父さんが結婚した人はどうなつたの？」

わたしは自分の母親であろう人の存在が気になつた。

「父さんがデビューした次の日に死んだよ。たぶんホッとしたんだろうな。長い話になつたけど、父さんが言つたかったのは、七瀬のお母さんはもう死んじやつたってこと。そして父さんは小説家なんだってこと」

お父さんはいつものテキパキとした口調に戻つてそういった。

「なんで、今そんな話したの？」

「七瀬が大人になる前に話そうと思ってたんだ。もう十歳になつたわけだし、そろそろ話さないとなつて」

そう言うと、お父さんはまたゆっくりとココアを口にしてから話を続け

た。

「それとな、父さんは咲良さんと結婚しようかと考えてる。いつになるか分からぬけど、そういうつもりで付き合っていく。だからな、今のうちに七瀬のお母さんのこと教えてあげなくちゃいけないだろ」

わたしはたった一瞬の間に自分の家族に関するいろんなことを知ってしまった。なぜか大きな驚きはなかった。お母さんが死んじゃってるのも、別に悲しいとは思わなかった。お父さんに目を向けると、わたしの代わりにお父さんが目の奥に涙をためているのがわかった。

ケーキが焼きあがって、わたしとお父さんは用意していた生クリームやライチゴやらを取り出して飾りつけを始めた。お父さんはわたしの誕生日にはいつもホールのショートケーキを用意する。二人でホールを食べるのにはやはり時間がかかる、いつも三日間ほどは食後のデザートだ。

「父さんの小説については何も聞かないの？」

お父さんは器用にケーキの側面に生クリームを塗りながら訊いた。

「うん。知ってるから」

わたしは短く答えた。

「咲良さん、編集者なんですよ？」

お父さんが特売で買ってきたイチゴをわたしはせつせと半分に切っていく。熟れたイチゴの汁がわたしのシャツに飛んでかかった。

「うん、五人目」

お父さんも短く答えた。

みんなで一緒にトマトブレッドを食べた日、有川さんは咲良さんと帰つてその事実を聞いたらしい。お父さんが自分を小説家だって黙ってた理由も。

「恥ずかしがることないのに」

わたしはからかうように言った。

「男の人だって恋愛小説の一つや二つ書くもんだよ」

わたしがそう言うと、お父さんは頭を搔いて少し照れながら、

「そうかなあ」

と言った。

「でも、お父さんにしては考えたよね。アナグラムってやつだっけ？」

お父さんの作家名は三崎小春だ。お父さんの名前の佐久間宏紀をローマ字にして並び替えた名前だって有川さんは教えてくれた。

お父さんは一瞬きょとんとした顔をした。そして、

「それこそ照れ隠しでそう言ってるんだ。本当はそれ、お母さんの名前なんだ」

と恥ずかしそうに顔を赤めた。

冬の夕暮れは本当に早い。

わたしと有川さんは短い影を作りながら、駅へと並んで歩いた。

有川さんはわたしがプレゼントしたポストカードを入れたリュックを背負って、両手にも大きな袋を持って歩いた。

初めは駅までの道は途方もなく遠くに感じて、わたしを安心させた。だけど、どう頑張ってもいつもと同じように十分ほど歩いたら駅が見えてきて、有川さんのお母さんが手を招いてる。

「乗り換えは多いけど、隣の県だよ」

「思ったより近くだね」

「周りに大きいスーパーないらしいよ」

「うわ、大変」

「あっちも寒いかなあ」

「もうそろそろ真冬だもん」

話したいことや、かけたい言葉がたくさんあるような気がするのに、何も出てこなかった。どうでもいい言葉ばかりが口をついた、もうすぐ離れていくわたしたちはありきたりな会話しかできなかつた。言葉は通りすぎていくだけで、わたしたちはお互いの顔を見ることなく、ただ並んで同じ方向を眺めていた。

「また遊びにおいでよ」

わたしは言った。

「うん」

有川さんは頷いた。

「着いたら手紙書くよ。今の時代、隣の県なんて明日にでも会える距離だよ」

だけど、きっとわたしたちはもう会わないだろう。大人の力がないと、電車で一時間なんてわたしたちには遠すぎる。有川さんがわたしの家を訪ねてくる姿も、わたしが有川さんの家に向かう姿も、わたしには想像することが出来なかつた。でも、わたしはお父さんの娘だから。わたしを十年間も騙し続けたお父さんの娘だから、こんな時なんて言えば良いかわかつてゐた。

「そうだよね。明日にでも会えるよ」

わたしはそう言って、有川さんに手を振った。

「ばいばい、じゃあ、また明日」

有川さんは「ありがとう」と言って、小さく手を振りかえした。

平成二十六年度卒業制作副論文

理解されそうで
理解されていない自閉症
——永久の課題

金麗加

目 次

序論

第一章　自閉症の歴史

第二章　彼らの特徴

第三章　療育方法

結論

注釈

引用出典・参考文献

序論

自閉症、と聞いた時にあなたはどのようなイメージを持つだろうか。また、そんな障害をもって生きる人をどのように考えるだろうか。大抵の人は「よくわからない」「関わる機会がない」と言う人が多いであろう。

だからこそ、彼らの症状や状況を知ってもらいたいと私は考えた。

たとえば、あなたが悩みを抱えているとしよう。あなたはその時きっと、それをどうにかしたいと思い行動をするはずだ。一人で解決できることもあるが、一人では解決できないこともきっとあることだろう。そんな時あなたは、誰かに相談することができる。一般的でごく普通の人ならば、伝えることが容易くできる。

しかし自閉症を患う人はそれができない。もしくは、それが苦手である。誰にもこの障害を知られないまま生きることなど不可能に近いはずであるこの状況下の中、彼らは生きている。

そもそも自閉症とは一体何なのだろうか。

自閉症の歴史や療育方法を研究し、その障害を患う人との接し方を見ていくたい。

第一章　自閉症の歴史

『　自閉症とは、子どもが脳の機能不全によって、言葉の使い方や感情表現、認知能力などをうまく身につけられない状態のことです。
』(佐々木正美『自閉症のすべてがわかる本』)

¹ 自閉症とは言語力や認知能力などの発達障害のことである。また自閉症のことを近年では「自閉症スペクトラム」や「自閉症スペクトラム障害」と呼ぶこともある。スペクトラムとは連続体という意味であり、広い範囲のことである。自閉症の人とそうでない人を区別することと自閉症の定義が難しいことから、このような名称も出てきたのであろう。

自閉症は発達障害の中の広汎性発達障害に分類されている。ここで誤解して欲しくない点は、自閉症は決して心の病気(うつ病、アルコール依存症など)ではないということだ。一見言葉だけを見ると、自分を閉ざしてしまい自分の殻にこもってしまう心の病気であると考える人が多くいるが、それは間違いである。自閉症は親の愛情不足やしつけ、環境が悪いなどという理由で発症するものではない。

過去にはそれが原因と思われ、自閉症の母親を冷蔵庫マザーと呼ぶひどい時代もあったようだ。その時代の母親はみな罪悪感にさいなまされ、社会的な批判を受けたのである。現在でも未だなお「母親が悪い」と主張する人もいるようだ。しかし、一九七〇年代から認識が改まっていき、自閉症は生まれた時からの脳の機能不全だと判明してきたのである。

また発症率は一〇〇〇人に一人か二人といわれており、症状が軽い人を含めると一〇〇人に一人ともいわれている。そして自閉症というひとつの障害の中には、困難が多い子から少ない子まで発達に個人差があり、さまざまな症状の表れ方がある。彼らはどのような子たちなのだろうか。こちらの文章を見ていただきたい。

“ 脳の発達の仕方の違いから「他の人の気持ちや感情を理解すること」「言葉を適切に使うこと」「新しいことを学習すること」などが苦手であり、一般的な「常識」と思われるることを身につけることも苦手です。このため、真面目に取り組んでいても、誤解されることがあります。

なお、自閉症の人たちは、とても「純粋」で、自分の感じたままに話したり、行動したりすることがあり、感覚が過敏であったり記憶が抜群な人もいます。

このような、自閉症の人たちの行動や態度の意味を理解していただき、愛情をもって支援していただくことを願っています。

自閉症の人たちは、周囲の愛情と支援によって大きく育つことができるのです。』（日本実行

委員会公式サイト「世界自閉症啓発デー」）

かつてはカウンセリングや遊戯療法が盛んに行われていたようだ。なぜなら長期間、心の病気と誤認されていたからである。しかし現在では脳の機能障害の治療や教育プログラムが取り組まれている。そして、自閉症の原因については以下の可能性が考えられてきた。

“ 1、脳の特定部位の障害

今日では「中枢神経系の機能的な障害による」という理解がなされていることか

ら、当然「脳の特定部位の障害」が疑われる。生物学的研究により脳の特定部位の異常があらゆる角度から指摘されてはいるが、いまだにその部位は特定されてない。

2、神経内分泌系の調節障害

ある種ホルモン内の物質が影響しているという研究がある。

3、神経伝達物質の代謝障害

薬物療法との関連でもっとも興味が持たれているが、臨床試験での効果は確定していない。

4、遺伝子異常

一卵性双生児の自閉症の一致率は、八〇%から九六%とされることがから、遺伝的な要因が関与していることが否定できない。最近の遺伝子研究は猛烈なスピードで進められていることから、今後、自閉症の発生に影響をおよぼす遺伝子のいくつかが特定されるだろう、という日本の研究者も出てきている。』（石井哲夫『自閉症児の心を育てる【第2版】——その理解と療育』）

つまり、簡単に言うと胎生期や周産期、遺伝子になんらかのトラブルがあるのではないか、ということが言われている。ただし脳波の異常は健常者にも起こることであり、脳波や血液の検査を行っただけでは自閉症かどうかはわからないのである。ところがここ最近で脳の研究が進み、自閉症とは脳の機能障害なのではないかという可能性が高まってきた。では一体、脳のどのような部分が原因となっているのだろうか。具体的に見ていこうと思う。

『 前頭葉

脳全体のシステムをコントロールしている部位。機能不全があると、言葉や記憶、感情などあらゆる行動に影響が出る

- 感情のコントロールに関係？
- 言葉の遅れが原因？

間脳

脳の内側部位。視床、視床下部などからなり、自律神経の働きを調節する役割がある

- 神経系の働きに異常？

神経核

記憶にかかわる海馬や、運動にかかわる小脳などが集まっている部位。自閉症の人は小脳が小さいという報告もある。

●記憶に関する異常と関係？』(佐々木正美『自閉症のすべてがわかる本』)

しかし現在は脳による障害だということは判明しているが、詳しいことはまだわかつていない。先ほど例を挙げたが脳のどの部位による障害かは、まだはつきりとは言い切れないである。そのため自閉症かどうかの判断は、特徴的な行動が見られるかどうかで決まる。何にせよ、人の感情や生命の中心的な活動を行うための脳による障害なのだから、コミュニケーションや対人関係に支障が出ることは避けられないであろう。

第二章 彼らの特徴

自閉症は簡単に述べると「対人関係が結びにくい」「強いこだわりがある」「コミュニケーションが上手くとれない」といった特徴がある。そして発達障害には自閉症の他にアスペルガー症候群、² AD／HDといった発達障害があるが、妹はこれらの障害と併発した自閉症ではなく、自閉症のみを患っていると判明した。しかしこれらの発達障害には似通った点があり、境界がはっきりとしていない。

出生の時は特に目立つことは無く、周りが気付くことはない。多くの場合、障害に気付くのは三～五歳ごろ(言葉やジェスチャーを身につける時期)であると言われている。特に保育所や幼稚園などの他の児童と集団で共同し生活する場で、他の子と違った行動を多くとり目立つたりコミュニケーション能力の発達が遅れたりすることで先生や母親が気付くのである。さらに成長すると今度は学習面に遅れが出るようになる。最終的には社会生活が複雑となり、困難となってしまうのである。

ここで大切なことは原因をさぐることよりも治療法や療育を考え、その子の性格や特徴について理解してあげることである。まずひとりで抱えこまず医師や専門家や窓口に相談し、家族内で認識しその知識を共有し話し合っていくことが自閉症の子どもの成長へつながる。一番してはならないことは、その子やその両親を責めることである。自閉症が発症した原因は両親とその子どものせいではないと、私は断言する。

まず自閉症の子がイメージしにくい人のために、心理的な面からどのような特徴があるのかを書いていく。彼らは具体的な物事や慣れていることを好む。同じ手順や行動を好むのである。たとえば健常者は教室という単語でどのような場所か理解できる。しかし自閉症児は単語だけでは理解できず、黒板や机の配置などで場所を判断する。さらに例を挙げるなら「ちょっと遊んでて」と言われると、どこでどのくらい遊んでおけばいいのかわからなくなり恐怖するのである。また、花瓶の位置が少しでもズレてい

るとそれを元に戻したがる癖などがある。

つまり、自閉症の子に曖昧な事柄は通用しないということである。少しでも変わったことがあったり曖昧な指示をされたりすると、パニックになったり不安になってしまうのだ。一般的な人がなんでもないと思うような、些細な変化も見逃さないのが特徴である。そうしたこだわりを理解してあげなければならない。

では続いて、身体的にはどのような特徴があるのであろうか。彼らの感覚は敏感である。聴覚は敏感であり大きな音やサイレンを嫌がる。触覚は好奇心からなにも考えずいきなり触れてしまうことがあり、視覚も同様に好奇心から人や物をじっと見つめる癖がある。嗅覚は視覚に頼らず使っていく子もいるが、そのままだと嗅覚に頼ることが習慣になってしまい、嗅覚でしか判断しなくなってしまうこともある。

また、首を何度も振ったりジャンプし続けたり、繰り返し同じ動作を行う子もいる。これらが自閉症の子の身体的な特徴である。もし自閉症児が常に苦手なことを強いられてしまっていた場合、それを理解してあげないとストレスや不安、抑うつななどの心理的な問題が発生し、二次症状が起きてしまったりもする。

自閉症のこれらの特徴から、家族だけで療育していくことは難しいと私は考える。そこで相談できる場所としてこれらの機関がある。

“子どもの様子に気になることがある

↓

医師(小児科)

子どもの特性を見分けるための確かなアドバイスを受けられる。専門的な療育指導は受けられない。相談の入り口になる

コミュニケーションの悩み

↓

医師(精神科)

コミュニケーションできないことの原因として、どんなことが考え

られるか、専門的な診察を受け、療育指導も受けられる

心のトラブルを考えている



臨床心理士、カウンセラー

心のトラブルかどうか、専門的な意見を聞ける。自閉症の場合、カウンセリングは療育にならないため、ほかの機関を紹介される

家の外での様子が気になる



先生、保健の教師

園や学校で子どもが混乱を起こしていないか、詳しく聞ける。経験豊かな教師なら、発達障害についての相談もできる

誰に相談するべきか悩む



児童相談所

教育や生活に関する悩みを全般的に相談できる。ほかの機関との連携にも期待できるため、最初の相談所として適している

ほかの人から自閉症といわれた



自閉症の専門機関

子どもの様子から自閉症が考えられる場合は、最初から専門機関を訪れてもよい。最適な対応を受けられる。』(佐々木正美『自閉症のすべてがわかる本』)

第三章 療育方法

ところで、そもそも療育とは一体何だろうか。

それは治療教育の略である。療育はいつから始めてもかまわない。しかし早めに気付き対応してあげれば、自閉症の改善も早くなり大きな成長も見込める。早めの対応をするには、まず先ほどの機関に相談してみるといいだろう。療育の流れとしては、問診→検査→療育→経過観察→療育→経過観察……を繰り返す。その子どもにあった治療法を改善しながら探していくのである。療育の最終的な目的はその子が自立し、社会に適応することである。

またその療育の中心となるプログラムが存在する。それが³TEACCHプログラムである。

基本の理念として自閉症児が施設で生活するのではなく、それぞれの地域社会のなかで自立した生活を営むことができるようになるとや、不適切な行動をさせず適切な技能を発達させることを目的とし成り立っている。自閉症児自身の適応力を高めるとともに、自閉症児にとって理解しやすい環境を操作する構造化という2つの方向からアプローチをしている。

以下はそのTEACCHについて述べられた文章である。

“ アメリカで生まれた治療療育の方法 ”

TEACCHは、一九六〇年代にアメリカで生まれた治療教育法です。実績が世界中で認められていて、日本でも自閉症療育の中心となっています。

自閉症は、ものごとを認識する方法が他の方法が他の人と異なり、社会に入っていけないことがあります。TEACCHは、理解のギャップ(みぞ)を埋めて、子どもの理解を助けるための療育をします。

家族と医師が協力して、子どもに必要なサポートを模索し、様子をみながら実践します。子どもを一般的な枠組みに当てはめず、た

ったひとりの子として、性格や特徴を尊重して育てます。

TEACCHの大事な4カ条

療育の手段として、さまざまな実践方法が確立され、たくさんの子どもの役に立っています。しかし療育が万能で、それだけで特性がおさまるわけではありません。療育の意義を理解して、長期的な視野に立っておこないましょう。

1 子供を個人としてみる

TEACCHは一般に認められている方法ですが、人によっては具体的方法に違いがあります。また、自閉症児をもつ両親の暮らしは人それぞれ異なります。ひとりひとりにあった方法を選び、調整していくことが大事です。

2 両親と専門家が協力する

両親の協力なしに、療育は成り立ちません。親が子どもの様子を見守ってトラブルを報告し、専門家がそれに対応を指示します。また、第三者が関係することで、親が孤立して悩むこともさけられます。

3 子どもの人生全体を見る

目の前の問題にとらわれず、将来を考えることが大事です。親が全面的な支援をしなくとも自立して生きていけるよう、先をみすえた指導をします。

4 子どもを受け入れ、歩みよる

子どもの力を否定せず、どのような特徴があるのか、理解してください。その特徴を受け入れて、療育者である大人が子どもにあわせ、歩みります。』（佐々木正美『自閉症のすべてがわかる本』）

つまり簡潔に言うと、自立し生活しやすいようにサポートをするということだ。何を、どのように、どのくらいすれば良いか、などを写真や絵などを使いながら具体的に説明し、自分で行動できるよう育てるのである。言葉を覚えるのが難しければカードなどで意思表示をさせることや、行動の所要時間を理解させること、身の回りの生活習慣に慣れることを支援することが、このプログラムの目的なのである。

まずは家庭内でその子が生活するための最低限のことを学ばせる。環境を整えて計画を立て、自分でできることを少しづつ行動させ学習させていくのである。たとえば部屋を構造化しどこで何をするのか部屋ごとの目的を持たせたり、その物で何をするのか印や文字やカードをつけたり、手順と回数で着替えや歯磨きを覚えさせたりすることによって、家庭でできることが増えていく。

そして内部である家庭でできることが増えると、必然的に外部である学校や地域でできることが増えていくはずである。そこから学校や地域で生活することに必要なことを学ばせる。たとえばスケジュールを時間割以上に詳しく決めたり、同じ道を通り同じ景色を何度も見させたり、先生や周りの人の協力で指導を受けたりすることによって社会のルールも覚えさせていくのである。

また、その他にもいくつか療育方法が存在している。

その中の一つとして行動療法がある。行動療法とは行動をコントロールさせるための療法で、今抱えている行動上の問題を少しづつ小さな目標を持たせ可能性を見出す、スマールステップという学習方法で改善させたり苦手な行動に慣れさせたりして、新しい適切な反応を導くものである。悪い行動を減らすよう周囲から褒めたり叱ったりすることで、子どもの行動を調整するのである。

しかしそれにはタイミングがある。子どもが騒いでいる時に悪いことだからとすぐに止めようとしまくると、かえって子どもはかまつてもらえると勘違いをしてしまい、さらに騒いでしまうことがある。そのため行動療法を行う時にはタイミングを見計らった方が良いケースも

ある。また、それに加えて子どもの安全確保を優先的に行うべきである。道具や火気のそばにいる場合は動きを止め、そこから遠ざけなければならない。そうしなければ子どもがケガをしてしまう恐れがあるからである。人によっては自分を叩いたり、急に大声をあげたりすることもあるので注意が必要である。パニックになった場合は力づくで抑制するのではなく、安全な場所で刺激せずおとなしくなるまで静かに待ってあげることが必要となる。

次に説明する療法は応用行動分析(⁴ABA)というものである。これは本人が新しいことをできるようになった時や正しい行動をとった時、褒めたりご褒美を与えることによって楽しいこと・嬉しいことだと認識させ、行動を強化するものである。また、問題行動を減らすことも目的としている。

その他、⁵乗馬療法・イルカ療法や、音楽を聞いたり演奏したりすることにより心理的・生理的・社会的働きを用い心身の障害の回復を図る音楽療法といった療法などがある。

さらに昔と違い、今では使われていない療育方法がいくつかある。

一つは強制的に抱きしめる抱っこ療法である。子どもが叫ぼうが暴れようが、力づくで抱きしめるという療法だ。この療法は昔自閉症が「心の病気」と誤って認識されていた時代に行われていた。殻に閉じこもった子どもとつながりを作るために行われていたようだが、現在は認識が変わり行われてはいない。遊戯療法という、子どもをしからず遊びを主としたコミュニケーションをとるための心理療法も同様である。

二つ目は薬物療法である。基本的には用いられないが、療育の補助的な方法として取り入れられていることもある。ここでは自閉症に関連する周辺症状に対し、処方される薬を紹介する。

“ 多動→メチルフェニデート

中枢神経を刺激して、多動性や不注意をおさえる。

てんかん→抗てんかん(フェノバルビタールなど)

てんかんをおさえる。行動悪化などの副作用に注意

睡眠障害→抗精神病薬(フェノチアジン系など)

不眠症状をおさえる。副作用に注意

気分障害→抗うつ薬、抗不安薬など

うつや不安をとりのぞき、心を落ち着かせる。

不安障害→抗うつ薬、抗不安薬など

不安による恐怖やパニックをおさえる。精神療法を併用

適応障害→抗精神病薬、抗不安薬など

ストレスによって起きる各種の症状をおさえる。』(佐々木正美『自閉症のすべてがわかる本』)

発達障害のAD／HDには多動性や不注意が治るとわかっているため、この薬物療法は使われている。しかし、自閉症の原因治療薬はなく認められているものはないはずだった。なぜなら、自閉症は脳の部分的なことしかわからっていないからだ。また、コミュニケーションの障害やこだわりを軽くする薬もないと言われていた。

ところが二〇一二年、東京大学で⁶オキシトシンが、男女を問わず脳へ何らかの作用されていることがわかり関心が持たれていたのである。臨床試験で健康な大学生などを対象とし、他者と信頼関係を築きやすくなると報告され注目を集めていた。こちらの文章を見ていただきたい。

『 鼻腔に噴霧されたオキシトシンが脳の中に到達しているという直接的な証明はなされていません。数多くの実験から、オキシトシンを噴霧されたヒトの言動(物事の感じ方を含む)が変化しているので、何らかの経路でオキシトシンが脳に作用していることは確実です。しかし、どのような経路なのかがわからっていない。』

一つの可能性は、鼻の粘膜から吸収されて血管の中に入り、脳まで流れ着いて、そこで血管から外に出て、脳の中に入るという経路です。しかし、脳の血管は鎧のような頑丈な細胞で覆われていて、オキシトシンは血管の外に浸みだしていくことができないとされています。もう一つの可能性は、血管の中のオキシトシンが体に張りめぐらされている自律神経に作用して(脳と異なり、からだの血管は頑丈な鎧に覆われていないので、浸み出していくことができる)、自律神経からの信号が脳まで届き、その結果、脳の働きが変化するという経路です。これも直接的な証明はされていません。オキシトシンに隠された不思議の一つです。』(金沢大学子どものこころの発達研究センター『自閉症という謎に迫る 研究最前線報告』)

さらに、最近では東京大学など国内四大学の研究チームが自閉症への臨床試験を開始している。オキシトシンの経鼻スプレーの投与で、なんとコミュニケーション改善ができるのだという。これは自閉症解明のための大いな一步である。

しかし、オキシトシンが良い効果をもたらした事例もあれば、もたらさなかつた事例もあったようだ。それがこのオーストラリアでの事例である。

『二番目はオーストラリアからの報告です(I Autism Dev Disord, 2013. 速報版)。

7歳から12歳までの男子の子どもや若者36人が、ある宿泊施設で五日間の母と子の交流療育を受けました。知能指数の平均は約ほどです。オキシトシンを鼻に噴霧する21人とプラセボを噴霧する21人に、でたらめに分けられました。噴霧期間は四日間です。噴霧する前の臨床上のいろいろな評価が、噴霧終了後まで全部で7回行われ、それが継時的に評価され、さらにそれがオキシトシンを与えられた21人とプラセボを与えられた21人の間で比較されました。

実施された七つの評価法のすべてにおいて、意味のある差は見つ

からず、オキシトシンが有効であるという結果ではありませんでした。つまり、オキシトシンは無効です。』（金沢大学子どものこころの発達研究センター『自閉症という謎に迫る 研究最前線報告』）

なぜオキシトシンの効果がなかったのであろうか。実はそれは対象者の年齢、投与期間や評価法など人や国によってバラバラだったから、効果がないという結果となってしまったのである。こういった実験ではどこかで差異がある限り、単純な比較はできない。今後さらに研究が進み、オキシトシンの一番良い投与方法が見つかれば良いと思う。今後に大きな期待ができる研究内容である。

ここで紹介した過去にあった療法、現在も行われている療法、これらの療法以外にもさまざまな療法がある。しかし、これらをすべて実行したとしても確実に効果を発揮するとは限らない。なぜなら人によってそれぞれであり、効果が変わってくるからである。その子に合った療法を行っていくしか方法はないのである。

それに加え、彼らと接していく上での注意点を五つ述べる。一つ目は言葉のコミュニケーションに問題を抱えているので「ちょっと」「あれ」「これ」などという抽象的な言い回しは避けるべきだということである。具体的な人や物の名前で話すなどの工夫が必要だ。さらに耳で情報を理解することが苦手でも、文字や絵、記号を見ると反応してくれる人もいる。そのため、どのようなコミュニケーション手段が適切なのかを知る必要がある。たまに変な返事や行動があるが、その時は「〇〇をこうします」「××はこういった意味があります」と伝えてあげると理解しやすくなる。

二つ目は社会的ルールや状況を察することが苦手なので、そこも具体的に教えてあげなければならないということである。みんなが待っていることを知らず順番を割り込んでしまったり、自分の作業が終わったら勝手にどこかへ行ってしまったりすることもある。そのため「〇〇さんを手伝ってあげて下さい」「帰る支度をして、ここに三十分聞いて下さい」などの指示が必要である。

三つ目は彼らには彼らの、やり方やペースがあることを覚えていて欲しいということである。自分の決まったやり方を他人に妨害されると、それがどれだけ親切心で教えてあげていたとしても彼らにとってそれは膨大なストレスとなりうるのだ。またひどい場合にはパニックに陥ることもある。ここで最も困ることといえばスケジュールである。もともと決まっていた自分の予定が急に変更となると困惑したり恐怖したりしてしまうので、予定が変わりそうな場合や変わった場合はすぐに具体的に理由を省略せず、説明してあげることが重要である。

四つ目はパニックと呼ばれるかんしゃくを起こすことがある時の対応の仕方である。先ほど考察した行動療法の部分でも述べたが、刺激せずおさまるのを静かに待つことが一番の薬である。こちらが刺激をしてしまうと、彼らはさらに影響され暴れてしまう可能性があるからだ。そして改めて落ち着いた時には、この後どのような予定があるのかなど先の見通しをもたせ、安心させてあげると良い。

五つ目は一貫した対応をしてあげることである。どの程度の援助が必要なのか、コミュニケーションはどうすればいいのか、どのような時にパニックになるかなどをその子をよく知っている人について話を聞き考え、対応してあげると彼らは安心し、いろいろと行動してくれるようになるのである。

結論

社会的に自閉症がどのようにつながっていくのかを考えてみたい。

自閉症の人に向いている⁷仕事とはどのような仕事だろうか。就職するにあたって急な予定変更に臨機応変に対応したり、他者とコミュニケーションをとったりすることは得意ではない。そのため、できるだけ良い人間関係を作らなければならない接客業や営業職などは避けるべきだ。どちらかといえば、単純作業といわれているルーティンワークが向いているだろう。具体的に挙げると工場での流れ作業や、機械の部品の組み立てなどである。同じ作業を延々と続ける仕事であり、こだわりが強い自閉症の人ならやり方を一度覚えると間違えないはずである。ルールを守ろうと仕事が早く丁寧だったり、規則的な行動をとる人にうってつけの仕事であろう。

しかしそういった中でも、やはり人と関わることはわずかながらもあるはずである。その際に多くの人が戸惑ってしまうこともあるのではないだろうか。以下の文章に自閉症の人との関わり方のヒントが載っている。

”つまり、自閉症の中心的な症状といわれる「社会性の障害」ということ自体が社会的なことであるということです。しかし、社会性とは一体何のことなのでしょうか。単に人のやりとりがうまくできることのみをさして社会性があるといえるのでしょうか。

社会性という概念は日常的な言葉としては「あの人社会性がないね」などのような使われ方をしていますが、自閉症の中心的な症状と言った場合には、単に特定の「社会性」のことを問題にしているわけではなく、さまざまな場面において見いだされる「不調の束」を社会性がないという言葉に置き換えられているように思います。

また、現時点では、社会性の障害に関する何らかの生物学的な指標がはっきりとあるわけではないので、行動観察によって社会性の障害を同定し、自閉症とされる人々を見いだすということになって

います。つまり、ある行動一目線を合わせて話さない、字義に拘泥してしまう一などが束になった人たちのことを「社会性の障害」がある人々とくくっているのです。』（金沢大学子どものこころの発達研究センター『自閉症という謎に迫る 研究最前線報告』）

そう、コミュニケーションとは双方のやり取りがあつて、初めて成り立つものだ。我々はそのことを忘がちである。自閉症児はその点に関してもともとハンデを負っているので、周りからしてみると違和感がありさらに不信感もあって、それだけで「社会性の障害」というレッテルを貼られてしまい、関わりたくないと思われてしまうのかもしれない。相手が自閉症児だから伝わらないし、きっとコミュニケーションが上手くいかないだろう、と思われてしまっているのかもしれない。

しかし、それは一度でも関わってみなければわからないと私は考えている。イメージされた自閉症という固定概念だけで、妹などの自閉症児が避けられたりすることは私としてはとても悲しいものがある（だから、小説の文章中では自閉症という言葉は一切使っていない）。

本人たちの中には気にしない子もいるかもしれないが、私にとってとした目線はとても胸が痛いことなのであり、まるで自分のことのように思うのである。特に私の大切な家族としての妹が、そのように見られていると思うと本当に自閉症の子としての立場を変わってあげたいと思うと同時に、切なさがこみ上げてくる。それを忘れないでいて欲しい。

自身の自閉症と向き合ってきた作家の東田直樹さん。彼のこの言葉で、私はどんなことがあろうとも妹と前を向いて歩むことに決めた。

『 障害者は決して不幸ではないと思っていますが、幸せになるためには自分なりの価値観を持つことが重要です。』

僕は、自分が幸福になるために、これまでに何度も自問自答を繰り返してきました。その中で気づいたのは、人がどんな時も前向きでいたいと願っているということです。

なぜなら、気持ちが明るくななければ、生きるのが、とてもつらくなるからではないでしょうか。

毎日を元気に過ごすのは、意外と難しいものです。気持ちはすぐに変化します。少しでも気になることがあれば、それを考えずにはいられません。

人はよりよく生きるために、自分の行動を反省します。どこがいけなかつたのか原因を探し出し、次に同じ失敗を繰り返さないよう対策を考えます。

この戻らない時間の処理というものが、人生に対する向き合い方になるのではないかでしょうか。

時間は過ぎ去っていくものです。限られた時間を有効に使うには、過去の時間まで未来につなげる工夫が必要なのだと思います。

けれども、僕にはそれができないのです。

僕にとっての記憶は、線ではなく点のようなものだからです。十年前の記憶も昨日の記憶も変わりはありません。

失敗したこと自体は覚えていても、いつ、どんな失敗をして、自分がどうしなければならなかつたのか、記憶がつながらないのです。

僕は、みんなができることができないために、何度も自分が嫌になりました。

障害を抱えて生きることは、生まれ持った境遇を誰かのせいにするわけでもなく、いつか普通になれる希望にすがることでもありません。

僕にも、みんなと同じように明日はやってきます。

今日の幸せが、明日の幸せにつながることを信じ、今笑顔でいるのが大切なことなのです。』（東田直樹『跳びはねる思考　会話のできない自閉症の僕が考えていること』）

最後に、忘れてはならない書き足しをする。

卒業制作の冒頭がなぜ四月二日なのかというとこれは単なる偶然なのだが、妹の誕生日だということと毎年あの日は国連総会が決めた「世界自閉症啓発デー」だからである。そして、さらにそこから一週間は「発達障害啓発週間」とされている。その期間では全世界で自閉症を理解してもらうための取り組みが考え出されており、シンポジウムの開催やランドマークのブルーライトアップなどの活動を行っているそうだ。

今のところ、自閉症は死ぬまで治ることはない。名前だけしか知らないこともあれば、理解されないことも多くあるのである。しかし自閉症が少しでも広く知られるようになり、社会が変わっていけるよう妹が大きく成長できるよう、私は動き続けたい。

注釈

¹ 「自閉症」という名称が出てきたのは一九四〇年代、アメリカの精神科医のレオ・カナーという人物が感情表現ができない子どもを診察し「早期幼児自閉症」と診断したことがきっかけである。その報告が社会に広がり研究が進み、やがて「自閉症」という名に変化していった。

² Attention Deficit Hyperactivity Disorder の略。注意欠陥多動性障害。

³ Treatment and Education of Autistic and Related Communication handicapped Children の略。米ノースカロライナ州で実施されている、自閉症等コミュニケーションに障害のある子供達やその家族への包括的対策プログラムとも呼ばれる。

⁴ Applied Behavior Analysis の略。

⁵ これらの療法はアニマルセラピーとも呼ばれ、感情が豊かになる等のメリットにより一時期マスコミでもよく取り上げられた。ただし人によっては逆効果となり、心を閉ざしてしまう場合もある。

⁶ 脳の下垂体後葉から分泌されるホルモン。ピツイトリンとも呼ばれていた。

⁷ 自閉症の人が向いている仕事内容を具体的に述べると、工場作業・レストランの厨房での食器洗浄や清掃・スーパー・マーケットの品出し・クリーニング・システムエンジニア・芸術家などである。

引用出典・参考文献

- ◆ 佐々木正美『自閉症のすべてがわかる本』
株式会社講談社(一〇〇六年六月一〇日)
- ◆ 田中康雄『実力を出しきれない子どもたち AD／HDの理解と支援のために』
NPO法人えじそんくらぶ(一〇〇三年七月)
- ◆ 熊谷高幸『自閉症 私とあなたが成り立つまで』
株式会社ミネルヴァ書房(一〇〇六年一月一五日)
- ◆ 石井哲夫『自閉症の心を育てる【第2版】その理解と教育』
株式会社明石書店(一〇〇二年一月二〇日)
- ◆ 徳田克己・鴨志田美幸、富樫美奈子、石上智美、小野聰子、西館有沙、向後礼子、水野智美、石川和穂、松島英

介、増田元香『介護等体験のためのケアリング論』

チャイルドセンター（一〇〇六年九月一日）

◆ 竹内慶至・大井学、棟居俊夫、横山茂、菊知充、三邊義雄、三浦優生、竹内慶至・金沢大学子どものこころの発達研究センター『自閉症という謎に迫る 研究最前線報告』

株式会社小学館（一〇一三年一二月七日）

◆ 東田直樹・上畠久美子『跳びはねる思考 会話のできない自閉症の僕が考えていること』

株式会社イースト・プレス（一〇一四年九月九日）

◆ 日本実行委員会公式サイト『世界自閉症啓発デー』「[知つてもひぶたこゝ](#)」

http://www.worldautismawarenessday.jp/htdocs/index.php?action=pages_view_main&page_id=167
(閲覧日：一〇一四年一一月二〇日)

◆ 栃木県NPO法人おひさまクラブ『おひさまクラブ』「自閉症のさまざまな療法」
<http://homepage3.nifty.com/ohisama/ryoho.htm>(閲覧日：1101四年一月二九日)

◆ 有限会社みのり 運営『自閉症全書』「就職したい」
<http://jiheishoall.jp/d05employment.html>(閲覧日：1101四年一一月一一日)

◆ 自閉症ガイド製作委員会『自閉症健康ガイド』「治療と薬」
<http://jihei.health-task.net/curative-medicine/curative3/>(閲覧日：1101四年一一月一一日)

◆ 佐藤譲さん 管理『発達障害で治る?』「自閉症の歴史」
<http://jihei.net/jihei-rekishi.html>(閲覧日：1101四年一一月一一日)

平成二六年度卒業論文

「SNS コミュニケーションにおける若者への影響と心理」

おが子

目次

はじめに ····· 1
第一章 「コミュニケーション方法の変遷」 ····· 3
第二章 「人間関係が希薄化しているという風潮について」 ····· 15
第三章 「アンケート調査の概要と、アンケート結果から分かったこと」 ····· 24
結論 ····· 37
注釈、参考・引用文献 ····· 38

はじめに

一人一台スマートフォン（注一）を持ち、自由にインターネットが使えることが当たり前となった現代の社会。新しく生まれた技術は、私たちの生活スタイルを変えただけでなく人と人との繋がり、コミュニケーションでも大きく変えた。私はその中でもSNSによるコミュニケーション（LINE（注二）やFacebook（注三）、Twitter（注四）など）に注目し、それによって若者間でのコミュニケーションがどのように変化し影響を与えていているのかを明らかにしたいと思う。

また、最近では「コミュ障（コミュニケーション障害）」という言葉もよく耳にするようになった。ネットの記事などでも、ケータイやスマートフォンが普及するようになってから人間関係が希薄化しているというような認識が広まっているように感じる。実際に現代の若者が昔の人と比べて他人と人間関係を築くのが苦手になっているのかどうか、という事もこの先で明らかにしていきたい。

まず、私が卒業論文にこの主題を選んだ経緯を話しておきたいと思う。私が携帯電話を使うようになったのは、ちょうど中学一年生の時で、周りの同級生もその時くらいから自分用の携帯を持ち始めるようになった。そして、高校生に上がってからは、携帯電話でただメールや電話をするだけでなくSNSサイトを使って周りの友達、知らない人ともネット上でコミュニケーションを取るようになった。最初にSNSの存在を知ったときは、面白みと新しさを感じていた。大学に入ってからはmixi（注五）だけでなくTwitterやFacebook、LINEなどさまざまなSNSサイトを使うようになった。初めのうちはやはりその機能の面白さや新しさに惹かれよく利用していたが、楽しいと思う反面、わずらわしさやめんどくささを感じるようになったのである。例えば、LINEでいうと、既読機能（注六）がついていることで、メッセージを読むと相手にはやく返事をしなければならないという焦りが出てきたり、また、SNSでほかの人達の動向や状況が気になってしまったり、友人リストが多くなるほど気軽に自分が発言できなくなったりと、様々である。実際に私が就職活動のときは、それを強く実感した。私は就職活動を他の人と比べて長く続いている方だったので、周りのSNSでの就職活動が終わりましたという報告を見ると、まだ終わっていない自分と比べてしまって気分が落ち込んでしまうという場面もあった。たぶん、このような経験はSNSを利用している人であれば多かれ少なかれあることではないかと思う。誰かの投稿を見て、自分だけが友人の集まりに呼ばれていなかったことを知ってしまった、昔好きだった同級生がいつのまにか結婚していた、また、自分以外の人の生活がとても充実していて楽しそうで虚しくなってくる、などはよく聞く話である。

ここまでSNSについてマイナスのイメージばかりを述べたが、いいと思う点ももちろんたくさんある。たとえば同じ趣味を持っている人達と繋がることができたり、情報を共有し

たり得たりすることができたりする。また、昔の知人や友人と久しぶりに連絡を取り合つて実際に会ったり、近況を知ることもできる。普段からよく会っている友達とも連絡をとりあうことで親密になったり、一人でいても寂しさを紛らわすことができる、というような点もある。

そこで、自分が SNS に関して感じたことを、他の人たちはどのように感じているのだろう。また、SNS によって人間関係に問題が生じるのか、もともと人間関係に問題があつてそれが SNS によって可視化されるのか、そこに興味を持ったのがこの論文の主題を決めるきっかけになった。

この主題でいろいろな資料などを調べ出した当初は、SNS に関して否定的な意見が多く目立った。社会全体の雰囲気も、ケータイやインターネットを使ったコミュニケーションは人間関係にあまり影響を与えないというようなイメージがあるよう感じた。そこで、この論文では過去の SNS に関する統計や資料をもとに、肯定派と否定派の意見を紹介しつつ、最終的には自分自身が行ったアンケート調査をもとに結論を見出したいと思う。

まず第一章では、人々のコミュニケーション方法がどのように変わっていったのかという事を年表とともに見て行きつつ、現在主に使われている SNS がそれぞれどうのような役割や性質を持っているのかについて書いていく。

第二章では、人間関係というものに焦点を当てて、現在の風潮について見て行く。ここでは「親友」や「人間関係についての満足度」など、さまざまな尺度から現在の人づきあいというものはどのような傾向にあるのか、ということについて考えていきたいと思う。

第三章では、アンケート調査についての概要と、調査によって分かったことを述べていき、最終的に結論を持っていく。

第一章

第一章では、まず SNS というものがどういうものなのか、現代の社会でどのような役割を果たしているか、ということを確認していきたいと思う。

SNS とは『ソーシャル・ネットワーキング・サービス(英: social networking service、SNS)』とは、インターネット上の交流を通して社会的ネットワーク(ソーシャル・ネットワーク)を構築するサービスのこと』とされている(Wikipedia より)。コメント機能がついているブログサイトや電子掲示板の 2ちゃんねる(注7)なども広い意味では SNS とされる。ここでは主に Facebook や Twitter、LINE などを中心に取り上げていきたいと思う。

SNS が一般の人に多く使われるようになった背景として、スマートフォンが普及したということがまず挙げられる。携帯電話サービスが始まってから現在に至るまでの流れをざっくりと年表とグラフで確認していく。

年	日本国内の移動体メディア	おもな社会事象、移動体以外の関連メディア
1987	携帯電話サービス開始。 NTTディスプレイ・ポケットベルのサービス開始。	
1989	携帯電話用留守番サービス開始。	女子大生や OL の間でポケベルが流行り出す。
1991	NTT の携帯・自動車電話ネットワークと NCC の携帯・自動車電話ネットワーク相互接続開始。他グループの携帯同士の通話はそれまではできなかった。	
1992	NTT ドコモ、NTT より分社し発足	
1995	ドコモ、800MHz デジタル携帯電話サービスの全地域会社への導入を完了。	阪神淡路大震災。インターネット、携帯電話の有用性に注目が集まる。

1997	J フォン「スカイウォーカー」開始。 携帯電話で最初の電子メールサービス。	インターネット電話,CATB 電話登場
1999	携帯電話・PHS の番号 11 桁化	電子掲示板「2ちゃんねる」開始
2002	au が「着うた」サービス開始	[豪]J.エイブラムズ、「Friendstar」を開設,SNS の草分けとされる
2004		「mixi」サービス開始
2006		[米]「Twitter」サービス開始 [米]Google が YouTube を買収し子会社化 携帯電話向けポータルサイト兼 SNS「モバゲータウン」サービス開始
2008	携帯電話各社,18 歳未満の利用者に フィルタリングサービスを原則適用 ソフトバンク、「iPhone3G」発売	「Twitter」日本語版サービス開始 SNS「Facebook」日本でサービス開始
2010	ソフトバンク、「iPad」を発売	ITU 調査,世界市場の 3G ユーザーは 9 億人以上に
2011	携帯各社,SMS の相互接続サービスを開始	東日本大震災 「LINE」サービス開始

2012	ソフトバンク,au が「iPhone5」を発売	
2013	ソフトバンク,au,NTT ドコモが 「iPhone5s」を発売。これにより、 日本国内の主要 3 キャリアすべて が「iPhone」を扱うことになる。	「LINE」の登録者数が 3 億人を突破
2014	ソフトバンク,au,NTT ドコモが 「iPhone6,iPhone6plus」を発売	

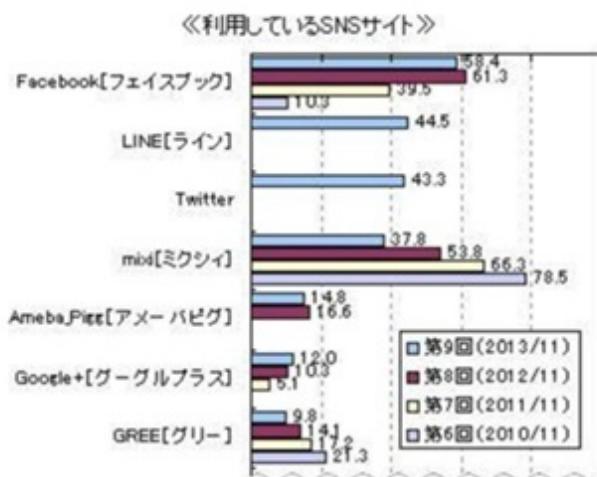
(「ケータイ社会論」参照)

一九八〇年代半ばから九〇年代にかけて、個人間の文字コミュニケーションはポケットベル（注八）や PHS（注九）やパソコンによって既に行われていた。そして 1990 年代末には異なる通信事業者間でのメール交換が可能になり、ケータイのメールによるコミュニケーションが急速に普及していった。そして二〇〇〇年頃には、携帯電話からウェブサイトを閲覧できるサービスが始まるようになる。そして次第にウェブ閲覧だけではなくワンセグ（注一〇）や赤外線通信（注一一）、お財布ケータイ（注一二）などのサービスがついた、スマートフォン（多機能携帯電話）が登場するようになった。

総務省の調査によると、二〇一二年の時点で携帯電話の保有率は 94.5%となっており、その中でもスマートフォンは 50%と高い数字が出ている。その反動として固定電話や FAX、パソコンなどの保有率が下がってきてている。

そして、スマートフォンの普及に合わせて、mixi や Twitter,Facebook などの SNS が登場するようになる。

つづいて、SNS の利用率について見て行きたいと思う。

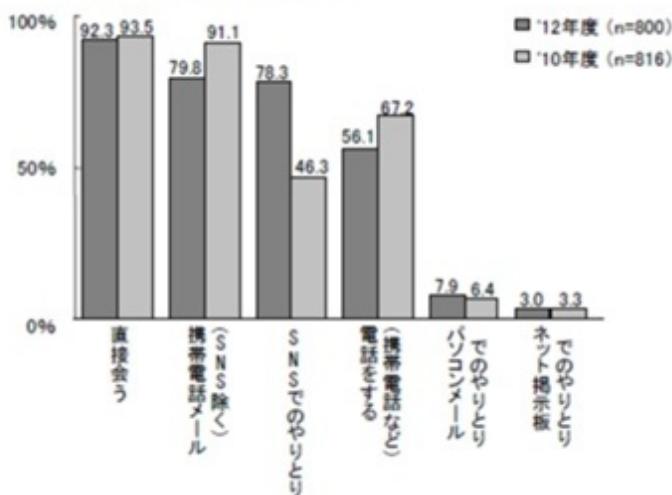


(SNS利用率は48.9%、利用者トップは「Facebook」 マイナビニュース より)

上の図はマイボイスコムが二〇一〇年から二〇一三年にかけてSNSの利用率について調べたものであるが、三年間の間にSNSの利用が多様化していることが分かる。

二〇一〇年の時点ではmixiの利用率が78.5と利用率が高かったが、二〇一三年の時点ではFacebookやLINE,Twitterが主流となっている。

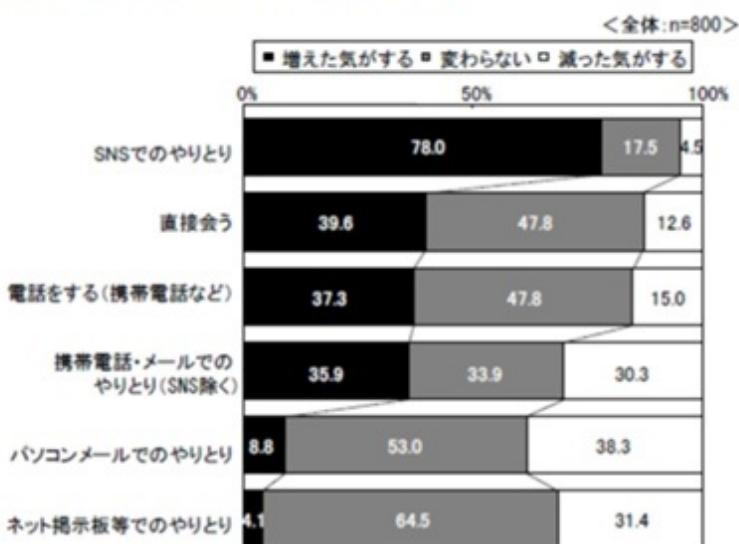
図表19 友人とのコミュニケーション方法



(大学生の友人関係に関する意識調査より)

次に、二〇一〇年から二〇一二年にかけて大学生を対象に行われた友人とのコミュニケーションに関するアンケート調査の結果を見てみたい。直接会うという回答が、二〇一〇年二〇一二年ともに90%近くある。携帯電話によるメールが91%、SNSでのやりとりが78%となっており、若者の間ではスマートフォンによるコミュニケーションはなくてはならないものになっていることがこの結果から分かる。

図表20 友人とのコミュニケーション方法別増減



(大学生の友人関係に関する意識調査より)

こちらのグラフでは、SNSでのやりとりが増えた一方で、直接友人会うことや電話することが減っていると感じている人が増えている傾向にある。

SNSの利用が増えることによって、今までの人間関係におけるコミュニケーションの幅が広がる一方で、逆に人間関係が難しくなったり面倒になってくるという意見もある。

「インターネットの利用時間が長いほど家庭内のコミュニケーションが減少し、地域社会での社会的ネットワークのサイズは縮小し、結果として孤独感や抑うつ傾向を増大させる」(Kraut et al,1998) や、「インターネットを長時間利用する人ほど、自宅外での社会的なイベントへの参加頻度が減り、友人や家族と過ごしたり電話で話すことが少なくなっていた」(Neil&Erbring)などの初期の実験的な調査研究での意見が有名なものとして挙げられる。

«1990年代末、携帯電話の普及が進んだ大学生への調査を中心に、利用実態を研究してき

た仲島一郎らは、携帯電話を通じて形成された親密なコミュニケーションの場を「フルタイム・インティメイト・コミュニティ」と呼んだ。「特別に親しく、普段からよく会っている仲間との絆を一層強め、心理的には24時間一緒にいるような気持ちになれる」場、あるいは「いろいろな場所に分散し、異なる状況に置かれている親しい仲間が各自のベースで集まる」うえで、「時空を調節するための場」だというわけである。そしてその機能は、携帯電話が普及する以前はカラオケボックスやファーストフード店が担っていたが、携帯電話のネットワークがそれにとって代わったのではないか》

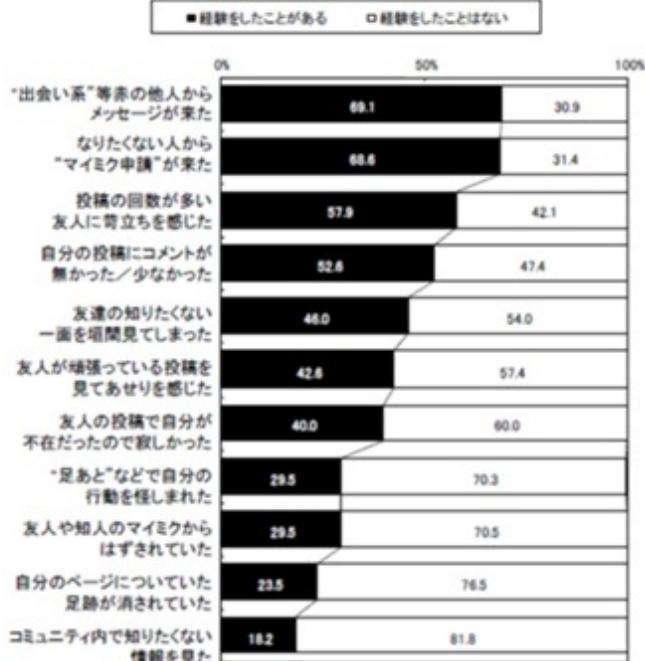
(「ケータイ社会論」二三〇ページより引用)

という意見もでている。これはスマートフォンやインターネットなどの登場により人間関係が希薄化しているという批判、風潮に対して出てきたものである。

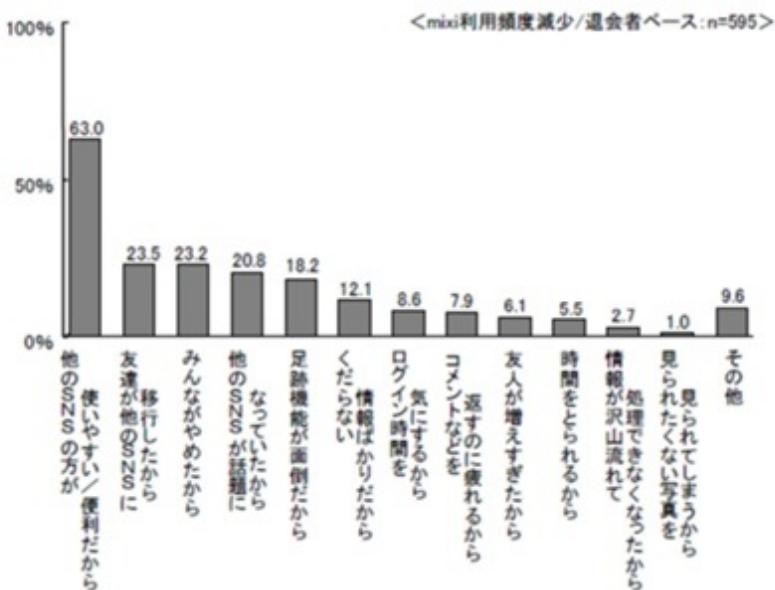
実際に、SNS によって人間関係において孤独感を感じたりわずらわしさを感じたりしている声もある。二〇一〇年には爆発的人気を誇っていたが現在では利用者が大幅に減ってしまった「mixi」を例に、インターネットの中での人間関係というものを見て行きたいと思う。

図表25 mixi利用時経験

<mixi利用/利用経験者ベース:n=643>



図表24 mixi利用頻度減少/退会理由



上記のグラフは「mixi」の利用頻度減少、退会理由を表したものである。

「足跡機能（注一三）が面倒だから」「コメントなどを返すのに疲れるから」や、「友人が増えすぎたから」「見られたくない写真を見られてしまうから」など、利用することによって生ずる人間関係の問題がたくさん挙げられている。

mixi の「足跡機能」については、誰がいつに自分のページに訪問したかが分かるため、自分が書いた日記は何人が読んでくれたのか、人気があるのか、誰が自分に対して関心があるのかどうかや、自分の足跡がついたことを本人が見ているかどうかなど、他人の意識の動向をチェックするものである。しかし、次第に自分が何か日記を書いたり投稿したりする際にいちいちそればかりに気を取られてしまい、行動しづらくなったり、些細なことに一喜一憂してしまうという性質を持っていると考えられる。

mixi だけに限らず Facebook や Twitter などでは、年齢、学校、居住地、職業、趣味、会社などの似たようなプロフィールが載っている場合や、共通の友人がいる場合、アドレス帳に載っている電話番号やメールアドレスから推測し「あなたの友人も？」と、友達登録を進められる機能がついている。このため、家族や学校の友人、職場の仲間、アルバイト先の同期、昔の同級生など様々なグループと SNS で繋がることになる。個人によって差はあると思うが、たいていの場合は家族と接するときの自分、職場での自分、友人と会う時の自分などそれぞれ違う顔をもっているはずなので、それが一つの場で交流するとなると対応に困るという悩みが出てくるのではないだろうか。「見られたくない写真を見られてしまうから」というのも、その写真を見せたい人と見せたくない人が混在しているからという意味での意見だと考えられる。

「ネット上の SNS のサービスでは関係が一元化されるので、活発なユーザー、すなわち登録された知人の多いユーザーほど気を使うことが多くなってしまう。その結果として SNS の中でコミュニケーションが取りづらくなってしまうというパラドクスに直面し、ある種の「SNS 疲れ」に陥るメカニズムが見いだせると大向はいう。初期の SNS に比べれば、その後は友人などへの公開範囲の設定が細かくできるようにはなったものの、デリケートな問題をはらんでいることには変わりはない。」

(「ケータイ社会論」 二三二ページより引用)

ここで述べられているメカニズムというのが、mixi の利用頻度減少、退会理由の理由にも繋がってくるのではないだろうか。

mixi や Twitter, Facebook などでは、投稿する際にそれを公開する範囲を「自分のみ」「友人のみ」「全体に」などと設定することができる。しかし、その機能を使ったとしても、公開の範囲を制限したことが他の人に知られてしまうのではないか、自分が誰かの公開範囲から外されているのではないか、ブロックされているのかなど、やはり新しい問題もたくさん出てくるので、完全に解決するのは難しそうである。

mixi と利用形態が似ている Facebook においても、利用者の中で「Facebook 疲れ」と呼ばれる現象が起きている。投稿や更新がしんどくなってきてしまい、最終的には辞めてしまう人も少なくないという。そんな「Facebook 疲れ」と呼ばれる症状について書かれているニュース記事によると、以下のものが原因として挙げられている。

1. 本当の友達だけとつながりたいから
2. 仕事の面接先に素性を探られたくないから
3. 失恋の傷を癒すため
4. 他人の楽しそうな生活と比べて不安になるから
5. Facebook に自分の存在価値を頼りたくないから

1.2 などは、先程も mixi について述べたように家族や学校の友人、職場の仲間などの様々なグループが一つのツールで繋がっていることで、コミュニケーションが取りづらくなったり、友人登録を進める機能によりそれほど親しくない人とも繋がってしまうということであると考えられる。

3.4 は、自分以外の人の行動が見えすぎてしまうことで、自分とついつい比較してしまうことからなると考えられる。

5 に書いてある、自分の存在価値というものに関して、このような意見が出ている。

「私たちは、他者という鏡に映し出された自分を見ながら日常生活を送っている。これを「鏡に映った自己」という。誰かによって意味づけられ、承認されはじめて【わたし】がある」という意味である。

この鏡をケータイに置き換えて考えてみよう。ケータイを使用することで他者の評価を客観的に測定することもある程度可能になってくる。》

(「ケータイ社会論」九一ページより引用)

ケータイでの自分（SNSでの自分）＝鏡に映った自己、他者からの評価を客観的に見ることができるものということである。

Facebookには、投稿したものに対してコメントをつけたり、「いいね！」（注一四）というボタンを押したりする機能がついている。自分の投稿に対して周りの反応が薄かった場合、他人の投稿にたいして数多くのコメントや「いいね！」というボタンがたくさん押されたりすると劣等感を感じてしまったりとことなく寂しいなと感じてしまう人もいるではないだろうか。つまり、コメントやいいね！の数＝その人の人気度、注目度と利用者の中で無自覚に認識され、どれだけ投稿に反応してもらえるかどうかということが、その人の価値を決める。というような心理から来るのではないかと推測される。

これは mixi の足跡機能も同じパターンだと考えられる。自分が書いた日記は何人が読んでくれたのか、人気があるのか、皆は自分に対して関心があるのかどうか、という事で自分の存在価値というものを見出しているのではないだろうか。

SNS の利用に関して、利用時間が長ければ長いほど孤独感が増したり抑うつ状態になったりするというような意見がたくさんあるが、もしかするとそれは因果関係が逆で、もともと人間関係がうまくいっていなかったり、孤独感を抱えている人が SNS を始めることにより、鏡に映った自己というものを見て自分というものを再認識する、ということも考えられる。若者のケータイや SNS の依存に関しての意見ではこんなことが書かれている。

《メディアは人間関係を移す鏡であるがゆえに、親密性にゆらぎがみえはじめると途端に苦しみを表象するものにも変化してしまう。かかるべくない電話は、そのまま【わたし】の人格への否定と感じられたり、電話のそばを一瞬でも離れることによって、親密な相手とのコミュニケーションの千載一遇のチャンスを逃すことになるかもしれないという強迫観念に怯えたりすることになる。Twitter やミクシィなどのソーシャル・メディアへの依存も同様の説明が可能だろう。Twitter で自分に対する評価を読んでイヤな気持ちになったり、ミクシィの足あとをみて嬉しくなったり、ということは日常茶飯事だろう。電話が存在するから苦しいのではなく、人間関係がうまくいっていないから（もしくはうまくいっていないと思えるから）苦しいはずであるのに、小説の主人公のように相手に一縷の望みをかけて苦しみを長引かせてしまう人は、存外多いのかもしれない。》

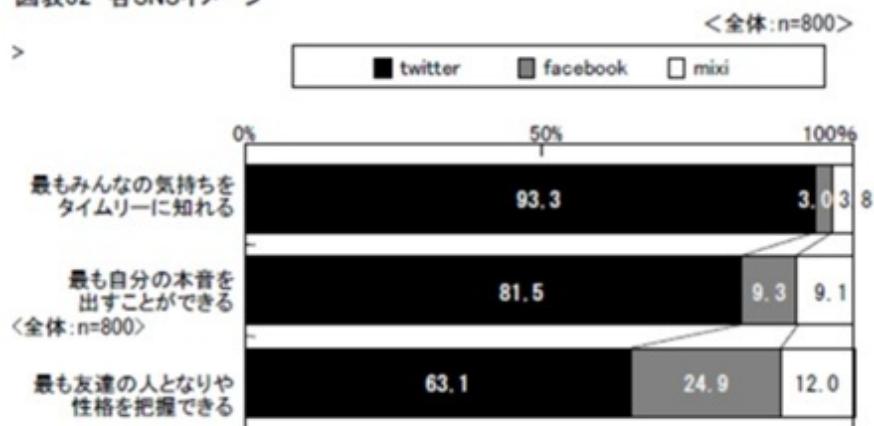
(「ケータイ社会論」九〇ページより引用)

ケータイや SNS での自分に悩み苦しんでいるのに、なかなかやめることができないという人はこのような心理状況でいるのではないだろうか。どちらにしても、今はケータイや SNS

でのコミュニケーションというのは若者の間では切っても切り離せないものなので、なかなかすぐに切り離すというのは難しいのではないだろうか。

ここまで、SNSの利用に関してマイナスな面を挙げてきたが、数あるSNSの中でも比較的ストレスを感じず、楽な気持ちで利用することができる傾向にあるものがある。それがTwitterである。人によって多少個人差はあると思われるが、第一章序盤にのせているSNSの利用率のグラフを見てみても、mixiやFacebookなどの利用率が下がっている反面Twitterはかなりのいきおいでの利用率が上がってきていている。

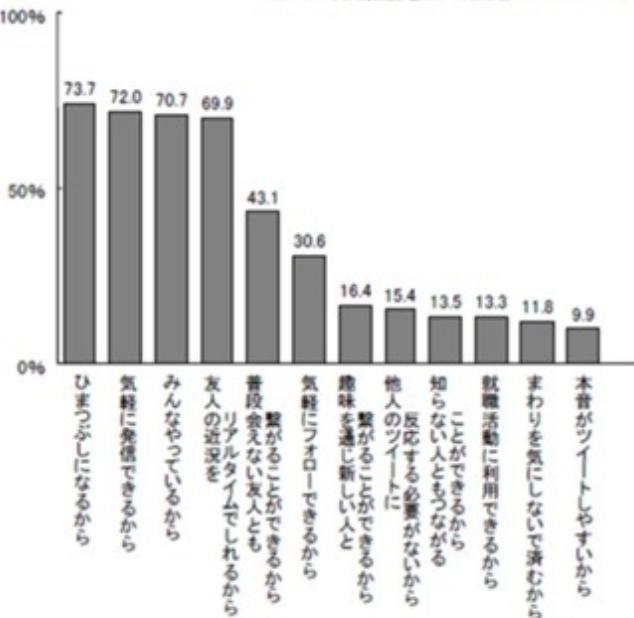
図表32 各SNSイメージ



(大学生の友人関係に関する意識調査より)

図表29 twitter頻度増加理由

<twitter利用頻度増加／利用者ベース:n=617>



(大学生の友人関係に関する意識調査より)

Twitterに関するグラフを見てみると、他のSNSサイトにくらべて気軽に発信しやすく自分の本音を出しやすいという点、また本音を出しやすいうことから友人の人となりや性格が把握できるという点、そして友人の近況をリアルタイムで知ることができる点、というのが目立った。では、他のSNSサイトより自分の本音を出しやすいというのはどういう理由からくるのだろうか。考えられるのは、Twitterではニックネームで登録することができるが、Facebookでは規約上実名での登録しか認められておらず、ニックネームや偽名を使うことはできない。また、mixiやFacebookにあるような「いいね！」を押す機能もついていない。それにより、自分の投稿に対していちいち評価されることもなく、他人の投稿に対しても常に反応する必要がなくなるため、他人によく見られたい、見せなければならぬといったものがなくなり、気軽に自分の意見を発信することができると考えられる。

『幾多の友達の中から、自分が好むつぶやきをする人間を選択し、勝手にフォローする。さらには、自分のつぶやきを見られたくない人には一方的にブロック機能を使って非公開にすることができる。この時点では、大学生は自分で公開範囲を限定し、友人を選択している。そして、フォローした人間のつぶやきがタイムライン上に表示される中で、自分のメリットになる情報だけを取捨選択する。また、そのつぶやきに共感できる時だけ反応する』、そんなSNS上の経験が、現実世界の「メリット友達」に代表される非常にドライ

で、自分本位な友人関係構築につながっているのだろう。»

(大学生の友人関係に関する意識調査 より引用)

大学生の Twitter の利用に関して、上記のような意見もあるが、必ずしも自分のしたいように友人や情報を選択し、本音を言えるとは限らないのではないかと思う。やはりこれだけ利用者が増えてくると、Twitter のアカウントを聞いたり聞かれたりする場面が多々あると思われる。会社の同僚や学校での友人、先輩など、日頃からの付き合いがある人たちと繋がるとなると、簡単にはブロック（注一五）をしたりするというのは難しいとも考えられる。

しかし Twitter では Facebook などと違って複数アカウントを作ることができるので、俗に言う「サブ垢（サブアカウント）」（注一六）というものを作り、SNS で付き合う人間関係を分けるという人もいる。

そう考えると、やはり Facebook や mixi などと比べると幾分かは気軽に物事が言えて使いやすいという面があると言える。



（海外発祥ウェブサービスの擬人化 【拡散希望】各 SNS の特徴を端的に表すコピペ【いいね！】 より）

これは海外のサイトで描かれたソーシャルサイトを擬人化したイラストであるが、Twitter はおしゃべりで、Facebook よりは垢ぬけていないといった印象を受ける。比べて Facebook はカースト的に上にいるような感じである。日本でも Facebook はリア充（注一七）がよく使うもののイメージが強いのではないだろうか、海外でも SNS の利用に対するイメージは似たようなものであると分かる。

第二章「人間関係が希薄化しているという風潮について」

第一章では、SNSによって人ととのコミュニケーションがどのように変化し、形を変えていったかを示した。第二章では、ここ最近広がっている人間関係が希薄化しているという風潮について見ていきたいと思う。まず、序論でも少し述べた「コミュ障（こみゅしよう）」という言葉について。この「コミュ障」というのは「コミュニケーション障害」の略で、他人との他愛もない雑談が非常に苦痛であったり、とても苦手な人を指す言葉として使われている。症状としては、

- ・人見知りで、どもりがちで、口下手で、滑舌が悪くて、離すこと自体に劣等感を抱き、何も喋れない。
- ・文章だと理解できるが、会話になると途端に分からなくなり、軽くパニックに陥ってしまい、何も喋れない。
- ・必要以上に空気を読み、自分の発言がその場を悪くするのではないかと思い、その結果として嫌われるのではないかと考えてしまい、何も喋れない。
- ・周りの人間を見下していたり、まるつきり関心がなく、何も喋らない。

(コミュ障とは (コミュショウとは) [単語記事] · ニコニコ大百科 より)

などが挙げられるが、実際「コミュ障」という言葉が若者の間で使われるときは、本人にとってそこまで深刻ではない状態のときでもよく使われている。吃音障害の患者は昔からある一定数いるが、ここ最近になって急に増え始めたというデータは出ていない。

「コミュ障」という言葉は「コミュニケーション障害」と同じように見て実はまったく違うものであり、ただその言葉が独り歩きしている状態と言えるのではないだろうか。

人間関係の親密さをはかるものさしとして「親友」というものがあるが、この言葉についても今一度確認しておきたいと思う。辞書では「互いに心を許しあっている友。特に親しい友。」であると書かれている。しかし実際にはこの「親友」という言葉は人によって捉え方が異なってくる。

例えば

- ・何年離れていても変わらずに付き合える人
- ・「困っているときはお互いが助け合える」「気兼ねせず何でも話せる」といったお互いが支え合える「持ちつ持たれつ」
- ・常に相手を思いやり、家族のように大切に思える、かけがえの無い友達こそ「親友」
- ・自分の素までは見せられないのが「友達」、できるのが「親友」
- ・欠点を指摘できないのが「友達」、できるのが「親友」
- ・夜遅くに電話をする際、気を遣うのが友達、気兼ねなく電話できるのが親友

・相手のことを真剣に考えた上で、言いにくいことをズバリ指摘してくれる人であり、いつでも家族と同じように思える人。言ったら嫌われると遠慮しないで言う度合いの違いが、「友達」と「親友」の違い

(「友達」と「親友」の違いは何…？親友の定義とは？・NAVERまとめより)
など、本当に定義がひとによってバラバラである。

もし、その時代によって「親友」のことば定義や認識が変わっていたとしたら、「親友の数」というものさしだけでは人間関係についてはつきりとした答えは出せないのでないだろうか。

以下本文よりそのまま引用。

«●近年「物の豊かさ」よりも「心の豊かさ」を求める傾向が強い

「今後の生活で心の豊かさと物の豊かさのどちらかに重点をおくか」について尋ねたところ、72年は「物の豊かさ」と回答した割合は40.0%であり、「心の豊かさ」と回答した割合の37.3%よりも高かった(第2図)。しかし、78年には「心の豊かさ」が「物の豊かさ」を上回り、2005年には「心の豊かさ」は62.9%まで高まり、「物の豊かさ」は30.4%まで低下している。

人々が生活をしていく上で、安定的な収入や所得を得るなど、経済面での充実が必要であることは言うまでもない。しかし、生活水準の向上により、物の豊かさはある程度満たされるようになってきたこともあり、最近では、心の豊かさがより重視される傾向が強まつてきていることが見て取れる。以上のことを見ると、生活満足度の低下には、より重要な要素となってきた心の豊かさが満たされていないことが影響している可能性がある。»

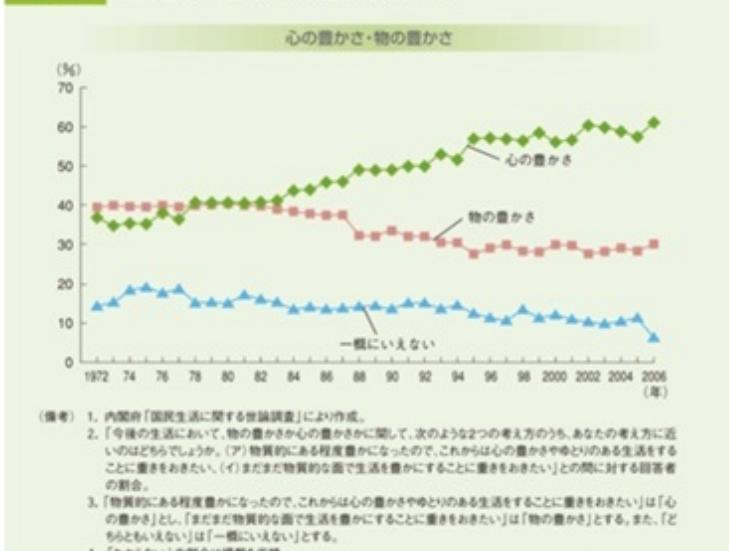
(平成19年版国民生活白書(全文HTML)|はじめにより引用)

「心の豊かさ」→人々の精神的な充実感や安心感、周りの人たちとのつながり
内閣府の調査で、家族と一緒に過ごす時間が長い人、隣近所と行き来する頻度が多い人、職場の人と行き来する頻度が多いほど、精神的なやすらぎを得る傾向にあることが分かっている。

“心の豊かさ”が重要視されるようになって、「友人・親友」に対しての考え方や基準が以前と変わってきていると考えられる。

第2回

心の豊かさを重視する割合が高まっている



(平成 19 年版国民生活白書 (全文 HTML) |はじめに より)

親友の数に関する調査について、2010年の11月から12月にかけて学生を対象に行われたものを見て行きたいと思う。

以下ニュースより引用です。

【学生編】「何でも話せる親友の人数」ランキング—約半数が「2~3人」と回答

生活・文化 / 1月 27 日 (木)

親友は“少人数主義”!?

打ち解けて話し合える親友はとても大事な存在。そんな相手がいればどんなときでも心強いものです。さて、そんな親友と呼べる存在は、一体何人ぐらいいるものなのでしょうか? 学生468人に人数を聞いてみました。

Q. 何でも話せる親友の人数は?

1位 2人 24%

2位 3人 23%

3位	0人	16%
4位	1人	14%
5位	5人	9%

(【学生編】「何でも話せる親友の人数」ランクギングー約半数が「2~3人」と回答
| 「学生 vs 社会人」ギャップ研究所 | フレッシャーズ マイナビスクーデント
より)

この調査を見てみると一番多いのが「2人」の24%で
「0人」と答えている人は16%と高い数字が出ている。

親友が2人と答えた人の意見では、中学校・高校の友達が一人づいているという
ような意見や、「本当に何でも話せる人が少しでもいたら、後はなにもいらない」
というような意見も目立った。

次に多かった「3人」という人は、やはり二人の人と同じように高校・大学・アル
バイト先でそれぞれといったように、各コミュニティに対して一人二人いるという
ような意見であった。

「0人」という人は「恋人が自分の親友代わりなので、とくにはいらない、いな
い」としている回答もいくつか見かけた。実際に周りの人で彼女や彼氏が一番の
相談相手になり、自分のなかで一番の親友になるという人も聞いたことがらある。

親友の数とSNSの利用率について、株式会社マクロミルが2014年に成人を迎える人達を
対象に行った調査を見て行く。以下ニュースをそのまま引用する。

今年の新成人、SNS利用率91.2%、「狭く深く付き合える友達が欲しい」85.2%
利用しているSNS最多は「LINE」81.6%
(2014/1/8 14:02)

株式会社マクロミルは8日、「2014年 新成人に関する調査」の結果を発表した。今年、
成人式を迎える500人（男女各250人）を対象に、2013年12月5日にインターネットで
調査したもの。



SNSだけでは深く付き合える友達得られない、一方で対面が苦手な層も

交友関係についてたずねた設問では、友達の人数（SNSに限らない）が10～20人未満とした人が23.6%、5～10人未満が20.6%で多かった。200人以上とした人も2.2%いた一方で、「友達はいない」が7.4%あった。

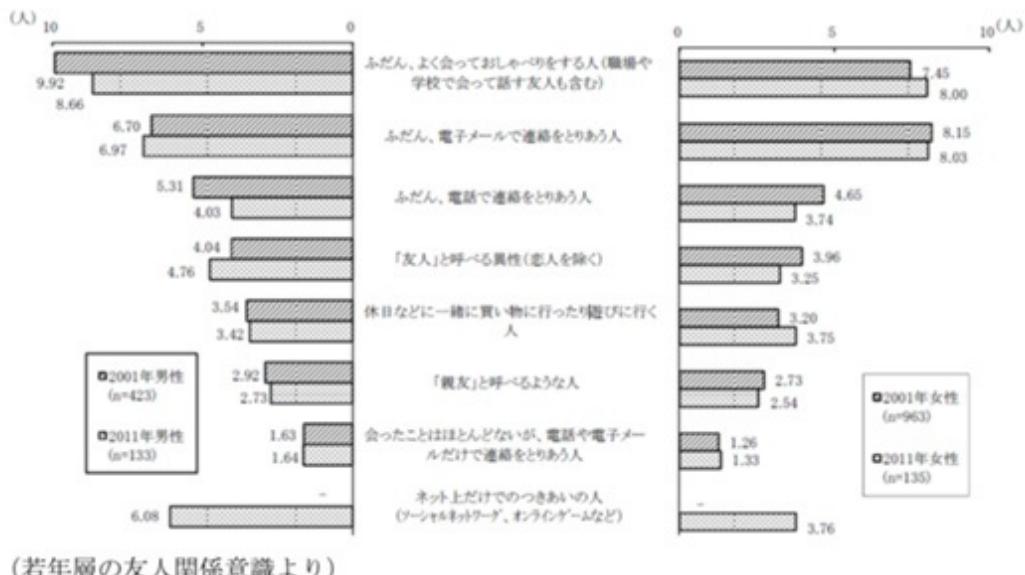
なお、友達がいる人（463人）に「親友」と呼べる人の数を聞いた設問では、2人（19.2%）、3人（16.6%）とした人が比較的多かったが、「親友はいない」も12.1%あった。20人以上は3.5%。

友達とのコミュニケーションについては、「直接会うことが多い」とした人が38.4%ある一方で、「友達のTwitterのつぶやきやFacebookの書き込みを見ることが多い」の28.5%、「メールで文章を送ることが多い」の19.2%、「Twitterでつぶやく、Facebookに書き込むなど不特定多数に向けての発信が多い」の18.8%、「写真やスタンプなどを使った文章の少ないショートメッセージを送ることが多い」の18.6%など、SNSやネットを使ったコミュニケーションも多かった（いずれも、各項目について「とでもあてはまる」と回答した人の割合）。

また、友達に関する考え方として、「強く深く付き合える友達が欲しい」とした人が85.2%に上った（「あてはまる」44.6%と「ややあてはまる」40.6%の合計）。マクロミルでは、「SNSなどコミュニケーションツールの普及によって、浅く付き合える友達は作りやすくなつたものの、それだけでは深く付き合える友達は得られないことがうかがえる」と指摘している。

一方で、「友達付き合いが面倒くさいと感じることがある」も70.6%、「友達を作ることが苦手だ」も66.6%に上り、「対面によるコミュニケーションを苦手とする人も多い様子だ」としている。

図表10 友人の平均人數の推移(性別)



(若年層の友人関係意識より)

図表11 友人の平均人數(2011年)(年代別)

	(単位：人)	16～19歳 (n=89)	20～24歳 (n=81)	25～29歳 (n=98)
① ふだん、よく会っておしゃべりをする人(職場や学校で会って話す友人も含む)		10.05	8.98	6.23
② ふだん、電子メールで連絡をとりあう人		9.37	7.64	5.69
③ ネット上だけでのつきあいの人(ソーシャルネットワーク、オンラインゲームなど)		3.72	4.92	5.96
④ 「友人」と呼べる異性(恋人を除く)		5.22	5.01	2.07
⑤ ふだん、電話で連絡をとりあう人		3.98	3.75	3.90
⑥ 休日などと一緒に買い物に行ったり遊びに行く人		4.31	3.85	2.72
⑦ 「親友」と呼べるような人		3.03	2.58	2.32
⑧ 会ったことはほとんどないが、電話や電子メールだけで連絡をとりあう人		0.70	1.51	2.17

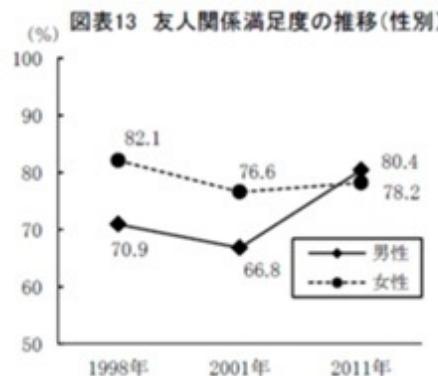
(若年層の友人関係意識より)

こちらも友人の数に関する調査結果であるが、親友の数は二〇〇一年と二〇一一年と比較してみてもほとんど変わらないのが分かる。

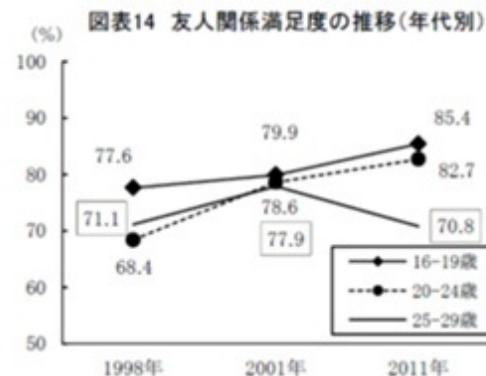
二〇一四年に株式会社マクロミルが行った調査では、SNSによるコミュニケーションが普及した今現在、深く付き合える友達、親友を得ることは難しいと最終的に結論づけている。

しかし以前に行われている調査と比較してみると、親友の数の平均は二、三人とほとんど変わっていないのが現状である。SNS の利用率はここ数年でとても上がっているが、そのことが親友の数に直接影響しているとは考えにくいのではないだろうか。

次に、親友の数ではなく友人関係の満足度という切り口で、人づきあいにどのような変化があるのかを見て行く。



注:「非常に満足している」の割合
2001年のnは図表10と同じ
1998年は男性 n=254、女性 n=296



注:「非常に満足している」の割合、25-29歳の値を□で囲っている
2001年は16-19歳 n=428、20-24歳 n=456、25-29歳 n=502
1998年は16-19歳 n=168、20-24歳 n=194、25-29歳 n=188

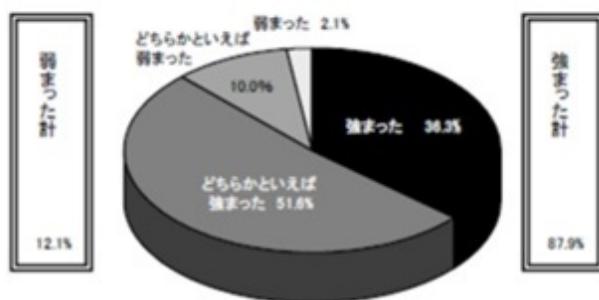
(若年層の友人関係意識より)

まず、友人関係の満足度の推移を見ると、25-29歳は二〇〇一年から二〇一一年にかけて少し下がっているものの、16-19歳、20-24歳の若年層はここ十年の間は右肩上がりで80%以上という結果になっている。

また、男女別の方を見てみても、満足度が二〇一一年には両方とも 80%近くあり、両方とも友人関係に関して満足度が高い。

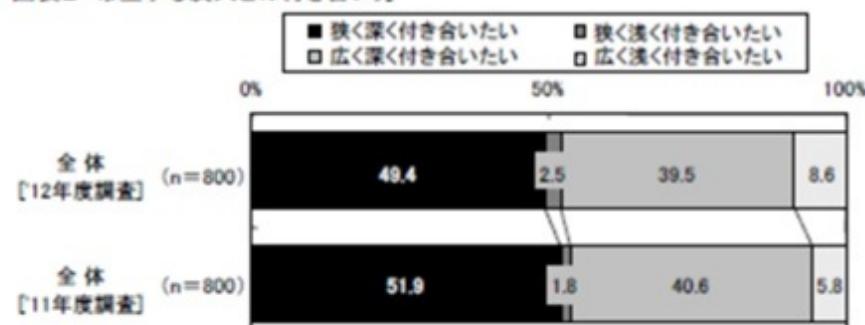
図表1 友人ととの絆の変化

<全体:n=800>



(大学生の友人に関する意識調査 より)

図表2 希望する友人との付き合い方



(大学生の友人に関する意識調査 より)

ケータイが普及するようになってから、「人間関係」が希薄化しているという言葉をよく聞くようになりました。

ケータイやSNSのコミュニケーションに関する本の中で、現代の人間関係は希薄化しているというよりむしろ濃密化しているのではないかと主張している意見もある。

若者の友人関係は、希薄化しているというよりも、むしろ濃密化が進行しているのではないかという意見である。最近ではマスメディアによってコミュニケーション能力の未熟さから若者たちの人間関係が希薄化し、いじめをはじめとする諸問題の背景になっているとよく批判される。しかし、実際には、複雑化したコミュニケーション能力を駆使して、絶妙な対人関係をそこに作り出しているという。現代の若者たちは、互いに傷つく危険を避けるためにコミュニケーションへ没入しあい、その過同調にも似た相互協力によって、人間関係をいわば儀礼的に希薄な状態に保っている、という意見である。

また、若者が起こす事件やいじめなどの原因として、人間関係が希薄化していることがよく挙げられていることについて、以下の意見が述べられている。

「子どもや若者が事件をおこすたびに、マスコミはそれを大々的に報道する。「おたく」ということばを世に知らしめた89年の連続幼女誘拐殺人事件の際には、容疑者の青年がコミック本やビデオテープに埋もれて暮らしていたこと、ほとんど友だちもいなかったことが集中的に報じられた。ここから、「情報の濃密化」と「人間関係の希薄化」が短絡的に結びつけられ、社会の情報化が進んでいる→若者全体に関係希薄化が進んでいる、という安易な図式ができあがった。だが、特異な犯罪や事件をおこす若者は、多分に特殊な若者(=木)であり、若者全体(=森)の傾向を必ずしも表しているわけではない。いつの時代にも特殊な層は存在するし、その特殊さの中身も時代の影響を受けて変化するわけだが、そうした時代の変化(例えば情報化)が特殊な一部に及ぼす影響と全体に及ぼす影響はイコ

ールとは限らない。その点を見落とすことによって、誤ったイメージが広まつていったのである。

また、べったりした重い人間関係より、互いを拘束しない軽い関係が好まれるようになってきたことが、関係の希薄化と勘違いされたふしもある。東京都の調査では、親や目上の人から期待をかけられることをわざらわしいと感じる若者が増えており、NHKの調査によると、つきあう範囲を限定した人間関係を望む者が増える一方にある。つきあう範囲のケジメはつけるが、その範囲内では本音でつきあうという関係がありうることからもわかるように、期待で相手を縛ったり、べったりいつも一緒にいたりしない“軽い”関係と、うわべだけない“深い”関係は矛盾しない。しかし、私たちはややもすれば軽い関係＝浅い（希薄な）関係と考えがちだ。そのことも、若者の人間関係が希薄化したという誤ったイメージが流布した一つの理由だろう。

おもしろいことに、こうした縛られない軽い人間関係を好む性向は、携帯電話利用とも関係している。私が行つたいくつかの調査では、状況や気分に応じてつきあう友だちを切り替える（裏を返せば、特定の友だちといつもいっしょにいるべったりした関係をもたない）という者ほど、携帯電話の利用に親和的という相関傾向が一貫して認められた。携帯電話は、対面状況より相手に縛られにくい、つまり、誰と話すかを掌の中で選ぶことができ、話に飽きたらスイッチ一つでおしまいにできる、というメディア特性をもつ。そのことを考えるなら、この相関傾向もうなづけるものだろう。»

（若者的人間関係は「希薄化」したのか より引用）

やはりここでも人間関係が希薄化しているという風潮は違うのではないかという意見である。若者が起こす事件にたいして、「情報の濃密化」と「人間関係の希薄化」が短絡的に結びつけられ、その結果、若者全体に人間関係の希薄化が進んでいる、という認識が広まっているという考え方である。

では、次の章で今回行われたアンケート調査をもとに、実際には人間関係はどのように変化しているのか、あるいは変化していなのかという事について明らかにしていきたい。

第三章「アンケート調査概要と、アンケート結果から分かったこと」

調査対象 20～59歳の男女 71名（男性39名 女性32名）

調査時期 二〇一四年一二月

調査方法 インターネットアンケート

有効回答数（率） 71名（100%）

①友人数および友人とのつきあい方自体がどのように変化したのか（あるいは変化していないのか）

②SNSに関しての利用目的、利用率や利用頻度、利用頻度が高いSNSサイトなど

以上の二つをアンケート調査であきらかにしたい。

まず、SNSの利用状況についての質問を二つ用意した。また、SNSの利用に関して、利用頻度と利用する際の目的についても尋ねている。

友人関係について、友人数と友人のつきあい方に関する質問をしている。友人数については、「日頃親しくつきあっている」友人の数を二つに分けてたずねた。
<身近な友人数>として「こちらから会いにいくのに1時間以内で会える友人」、
<遠方の友人>として「こちらから会いに行くのに1時間より多くかかる友人」をそれぞれ自由記述で回答してもらった。また、その二種類のうち親友の数も自由記述で回答してもらった。

友人とのつきあい方に関しては九の質問を行っている。質問は
<希薄化>と<選択化>に
関連するものとして、四つの項目をたずねた。まず、
<希薄化>の前提となるようなく
<関係拡大志向>について、「今の友人も含めて、さらに友人の輪を広げたい」と「新しい友人
を作るよりは、今の友人とさらに仲良くしたい」のどちらに近いかを選択してもらった。
また、表層的な関係の志向を把握するために、「友人であっても、お互いのプライベート（私
的なこと）には深入りしたくない」（=<浅い関係志向>）、「親友であっても自分のすべて
をさらけ出すわけではない」（=<消極的な自己開示>）、「友人とは互いを傷つけないように
できるだけ気を使う」（=<摩擦回避>）の三つの質問をそれぞれ逆の意味になる選択肢
と併記して選択してもらった。

また、<選択化>に関連して六つの質問をたずねた。
<選択化>の基本的な状況を把握する
ために、「場合に応じて、いろいろな友人とつきあうことが多い」（=<友人の使い分け>）と
「話す友人によって、相手に対する自分の性格が変わることがよくある」（=<自己

の可変性>) の二つの質問をしている。また、選択的な関係の議論において、特質とされるような三つの点についてもたずねた。「あなたの友人の多くはお互いに知り合いでない」(=<関係の隔離>)、「友人のフルネームを知らないでも気にならない」(=<部分的な関係：氏名>)、「友人の職業や所属を知らないでも気にならない」(=<部分的な関係：所属>) である。なお、質問の形式は、<希薄化>に関連する項目と同様に、反対の意味になる選択肢も示し、どちらに近いかを選択してもらっている。

二〇一一年と二〇一一年に行われた過去のアンケート調査と同じ設問を聞くことによって、人づきあいがどのように変わっているのかを比較し、あきらかにする。

以下のものは、SNS の利用と友人関係に関するアンケートのサンプルである。

SNS の利用と友人関係に関する調査 ご協力のお願い

- 卒業論文制作で、「SNS の基本的な利用と友人関係にどのような関連がみられるのか」というテーマをもとに、アンケート調査を実施します。
- この調査票に記載された内容については、統計として取りまとめるだけで、皆さまの個人的な内容はいっさい明らかにされることはありませんので、ご安心してご回答ください。

お忙しいところ恐縮ですが、調査の趣旨をご理解いただき、卒業論文制作の資料として参考にしたいと思いますので、アンケートへのご協力をいただきますよう、よろしくお願ひ申し上げます。

平成 26 年 12 月
日本文学専攻

近畿大学文芸学部
小笠原由季

問 1 あなたの年齢、性別をお知らせください

(才) 1. 男性 2. 女性

問 2 あなたの世帯構成についてお知らせください。

1. ひとり暮らし 2. 夫婦のみ 3. 親との二世代
4. 子どもとの二世代 5. 三世代 6. その他

問 3 あなたの就業状況をお知らせください。

1. フルタイムで就業している（自営業を含む） 2. パートやアルバイトで就業している

3. 専業主婦（専業主夫） 4. 学生 5. 無職

問 4 あなたが現在住んでいる場所と、地元との関係性についてお知らせください。

1. 現在住んでいる場所は、地元から近い、または地元に住んでいる
2. 現在住んでいる場所は、地元から遠く離れている

**問 5 あなたは現在、SNSサイトを利用していますか。以下にあげるものうち、利用しているものをいくつでも選んでください。
そのうち、最もよく利用しているものをお答えください。**

1. mixi 2. Facebook 3. Twitter 4. LINE
5. モバゲータウン 6. GREE 7. 前略プロフィール 8. その他 9. 利用していない

最もよく利用しているもの ()

問 6 あなたは、ふだんどのくらいの頻度でSNSを利用していますか。

1. 暇があるときは常に 2. 1日に数回くらい 3. 1日に1回くらい
4. 週に数回くらい 5. 登録しているだけでほとんど利用しない

問 7 SNSを利用する理由、目的はなんですか。以下にあげるものうち、あてはまるものをいくつでも選んでください。

1. もともとの知人とのコミュニケーションのため 2. 知りたいことについて情報を探すため
3. 同じ趣味や嗜好を持つ人を探すため 4. 自分の交友関係を広げるため
5. 同じ悩み事や相談事を持つ人を探すため 6. 周りの人に近況報告をするため

問 8 あなたが日頃親しくつきあっている友人は、それぞれ何人いますか。日頃親しくつきあっている人だけに限定してお答えください。いない場合は「0」とご回答ください。

- (A) こちらから会いに行くのに1時間以内で会える友人・・・(　　人)
(B) こちらから会いに行くのに1時間より多くかかる友人・・・(　　人)
(C) (A) と (B) のうちで親友とよべる人・・・(　　人)

問 9 あなたの友だちづきあいは1,2のどちらに近いですか。
どちらか1つを選んでください。

1. たいていの場合、同じ友人と行動をともにすることが多い
2. 場合に応じて、いろいろな友人とつきあうことが多い

1. 友人であっても、互いのプライベート（私的なこと）には深入りしたくない
2. 友人とはプライベート（私的）なことも含めて、深くかかわりたい

1. 今の友人も含めて、さらに友人の輪を広げたい
2. 新しい友人を作るよりは、今の友人とさらに仲良くなりたい

1. 話す友人によって、相手に対する自分の性格が変わることがよくある
2. どんな友人に話しても、相手に対する自分の性格はほとんど変わらない

1. 友人とは互いを傷つけないようにできるだけ気を使う
2. 友人とは互いに傷つくことがあっても思ったことを言い合う

1. 親友であっても自分のすべてをさらけ出すわけではない
2. 親友とはお互い性格の裏の裏まで知っている

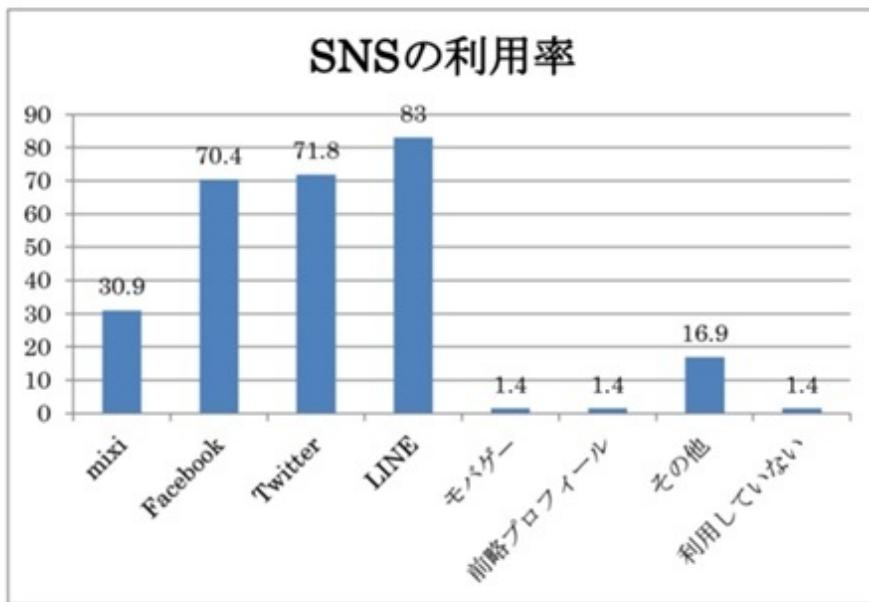
1. あなたの友人の多くは互いに知り合いである
2. あなたの友人の多くは互いに知り合いでない

1. 友人のフルネームは必ず知っておきたい
2. 友人のフルネームを知らなくても気にならない

1. 友人の職業や所属は必ず知っておきたい
2. 友人の職業や所属を知らなくても気にならない

アンケートの結果と分析

今回行ったアンケート調査と、以前に行われたアンケート調査の結果を比較しつつ、グラフで取りまとめた。この数年間の間で、人づきあいと SNS の利用がどのように変わったのかということを見て行きたいと思う。

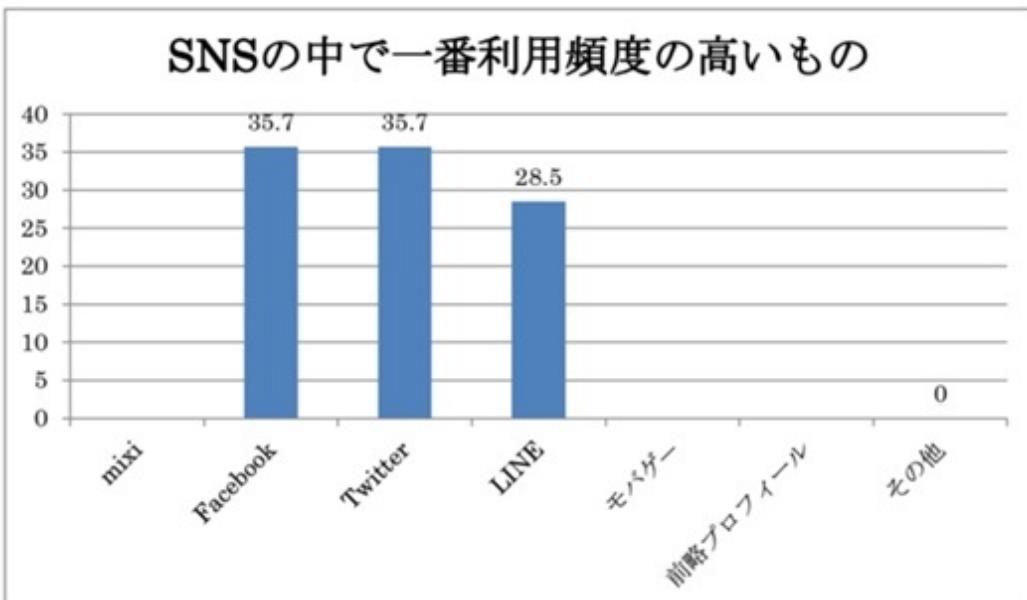


(単位は%)

まず、SNS の利用率に関する質問では、LINE の利用率が 83% と一番多く、次いで 71.8% の Twitter, 70.4% の Facebook が多く使われているという結果になった。

mixi は、第一章でも述べた通り、足跡機能やログイン時間のわずらわしさ、他の SNS サイトの登場により、第一章に載せた SNS の利用率のグラフと比べて、利用率が下がっていることがわかる。それに比べて Facebook, Twitter, LINE の三つは利用率が増えていることがわかる。とくに LINE は 83% と、かなりの利用率の高さである。

LINE はどちらかというと SNS より連絡手段としての特色が強いために、この数字の高さになったのではないだろうか。モバゲーや前略プロフィールに関して言えば、利用サービスが開始された時期が他のものと比べて前であったことと、他の SNS サイトの台頭により今ではほとんど使われなくなったと考えられる。

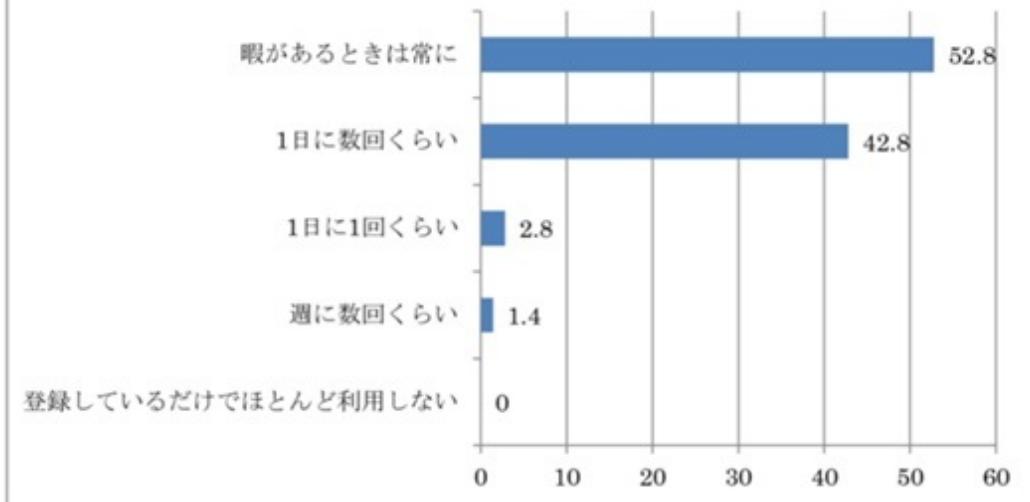


(単位は%)

つづいて、これは SNS サイトの中で一番利用頻度の高いものである。Facebook と Twiter が同率で 35.7%、LINE が 28.5%という結果になった。

LINE は先程も述べたように、SNS としてより連絡手段として使われることが多いと思うので、誰かから連絡が来た時に見るという形になるのではないかと推測する。なので、SNS としての特色がより強い Facebook と Twitter がより多く利用されているのではないかと考えられる。第一章では Twitter が一番大学生を中心とした若者にっとって使いやすいのではないかという意見を述べたが、このアンケートの結果を見てみると、Facebook も Twitter も利用頻度の割合はほぼ変わらなかった。このことについて考えられるのは、Facebook は基本的に実名登録なので、SNS=鏡に映った自己と考えるならば、より一層自分の価値というものを認識させられるものだと考えられる。やはり他人の評価というものは気になってしまうものなので、わずらわしさやめんどくさを感じていても続けて利用し、投稿に目を向けるのではないかと考える。mixi に関しては、利用している人はいるものの、メインとして使っている人は今現在ほとんどいないというような結果になった。

SNSの利用頻度について



(単位は%)

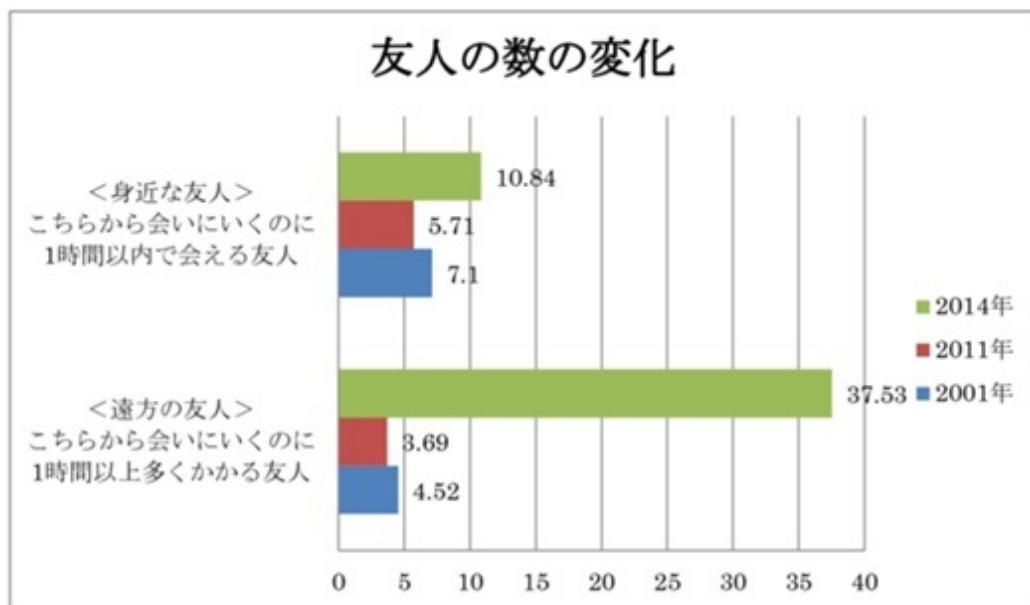
次に、SNS の利用頻度について見て行きたいと思う。

暇があるときは常に利用している人は 52.8%、一日に数回くらい利用しているという人は 42.8%で、一日に一回くらいという人が 2.8%、週に数回という人は 1.4%という結果になった。この結果から、毎日何かしら SNS を利用しているという人は 95%いるということになる。やはり SNS におけるコミュニケーションというのは現代の社会で必要不可欠なものになってきているようだ。また、半分以上の人人が暇があるときは常に SNS を利用しているということから、一日の大半をネット上で過ごしているということになる。



(単位は%)

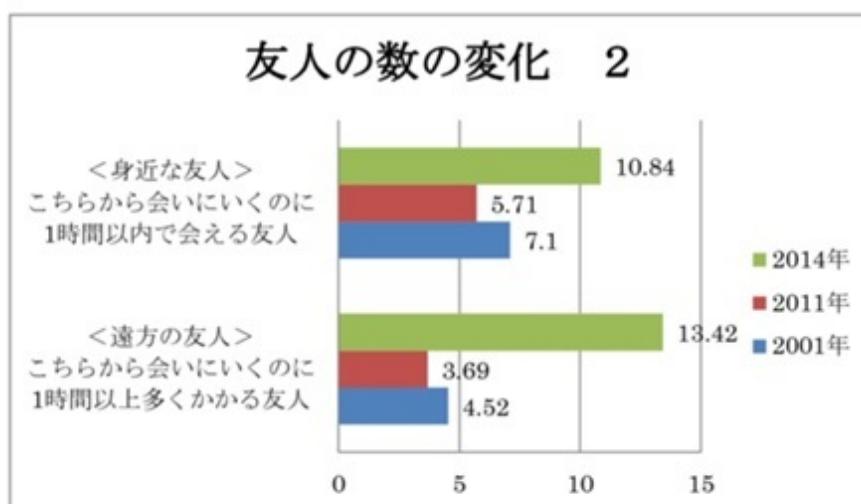
次に、SNSの利用目的についての結果を見たいと思う。「もともとの知人とのコミュニケーションのため」が80%、つづいて「知りたいことに対して情報を探すため」が50%と二番目に数字が高かった。「もともとの知人とのコミュニケーションのため」という既存の人間関係の親密化に対して、「自分の交友関係を広げるため」や、「同じ趣味や嗜好を持つ人を探すため」などの新しい人間関係の開拓の動きというのも少し見受けられた。mixiではコミュニティというものがあったり、Twitterでは自分の投稿にハッシュタグというものをつけると、自分と同じ関心や興味を持っている人達の簡単に繋がることが出来るので、このような結果になったのではないかと推測する。



(0という回答も含めた平均の人数(人))

つづいて、友人の数の変化について見て行きたい。こちらから会いに行くのに一時間以内で会える友人<身近な友人>が2001年の時点で7.1人、2011年では5.71人だったのに対し、2014年の調査では10.84人という結果になった。また、こちらから会いにいくのに一時間以上かかる<遠方の友人>は2001年で4.52人、2011年で3.69人、2014年では37.53人というような結果になった。どちらの場合も前年と比べてかなり増えていることがわかる。とくに<遠方の友人>に関しては、約十倍とかなり前回から飛躍している。

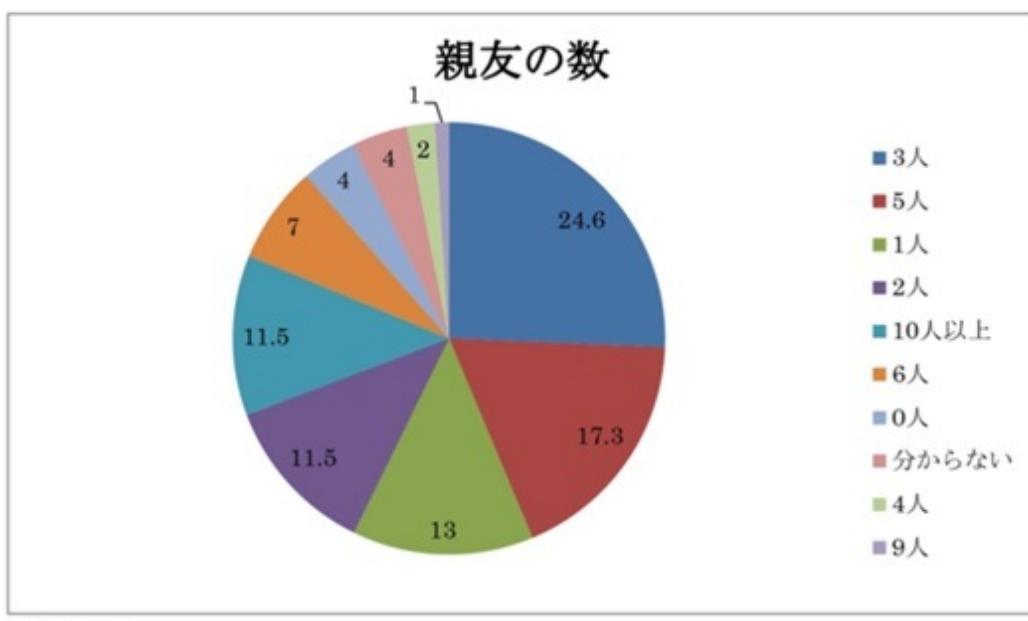
まず、<遠方の友人>の数を答えてくださった方の中で、100人や200人、中には500名人という友人持つていらっしゃった方がおられたので、それによって平均値がかなりあがったと思われる。



そこで、友人の数の変化2のグラフでは、友人の数が50人以上の人の回答をのぞき、再度グラフ化した。そこでもやはり、二〇〇一年と二〇一一年の時の調査より友人の数が増えていることが分かる。

ではなぜ、以前に比べてこのように友人の数が増えているのだろうか。考えられる理由としては、まず「友人」という認識のハードルが以前よりもさがってきていているのではないかということ。よく、小さい子どもが友人同士私たちは友達だよね、親友だよねと確認し合うように、「友人」そのものの定義があいまいである。なので、その時代時代によって「友人」という言葉の定義が変われば、その人数が変わっても不思議なことではない。

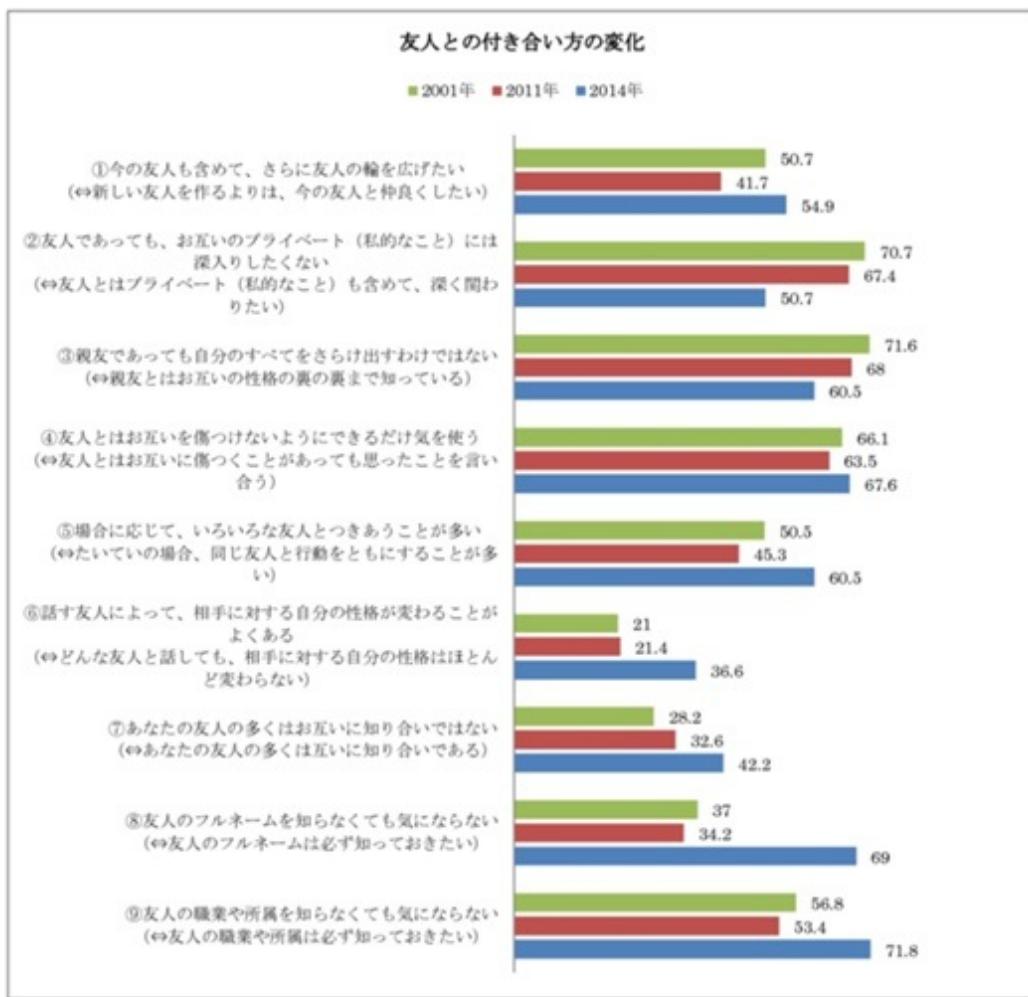
また、友人の人数が増えた理由として考えられるもう一つの理由は、SNSに登録されている友人リストの影響があるのではないだろうか。SNSでコミュニケーションを取ることが一般的となった今では、SNSにおける友人リストの数が100を超えることはめずらしことではない。実際にTwitterでのフォロワーが400人500人いるという人もよく見かける。そのフォロワーの人たちや他のSNSでの友人リストに入っている人を「友人」としてカウントするなら、SNSがあまり普及していなかった時にくらべて友人の数が急激に増えていたとしても不思議なことではない。



(単位は%)

つづいて、親友の数について見て行きたいと思う。一番回答として多かったのが3人の24.5%、次に5人が17.3%と二番目に多かった。0人と答えた人や分からないと答えた人は全体の4%と、かなり少なかった。第二章での親友に関する調査の資料では2人と答えた人がもっと多く、親友がまったくいない0人というのが16%と多かったために、意外な結

果となった。ちなみに親友の数で一番多かったのは50人という回答であった。だいたい平均して一人あたり2.3人の親友がいるということになるが、なぜ以前と比べて数が増えているのだろうか。これも友人の数に関するアンケート結果と同じで、「親友」という言葉の定義が変わってきているということが考えられる。そして、この論文で行ったアンケートがかなり身内のネットワークで行われたので、なかなか本音を書きづらかったのではないだろうかということも考えられる。もし無作為に選ばれた人がアンケートを答えていたら、また違った結果になっていたかもしれない。



(単位は%)

つぎに、友人とのつきあい方の変化についてみていきたいと思う。

①～④までの設問はすべて<希薄化>に関する設問であり、かつこ内は反対の<濃密化>

の意味になるようになっている、また⑤～⑨までの設問は＜選択化＞に関するものであるというのを再確認しておきたい。

このグラフ結果をみてみると、①の「今の友人も含めて、さらに友人の輪を広げたい」という回答が前回よりも少し上回っているが、ほかの③④⑤にかんしては、ほとんど変わっていないか、数値が以前よりも下がっているというような結果になった。

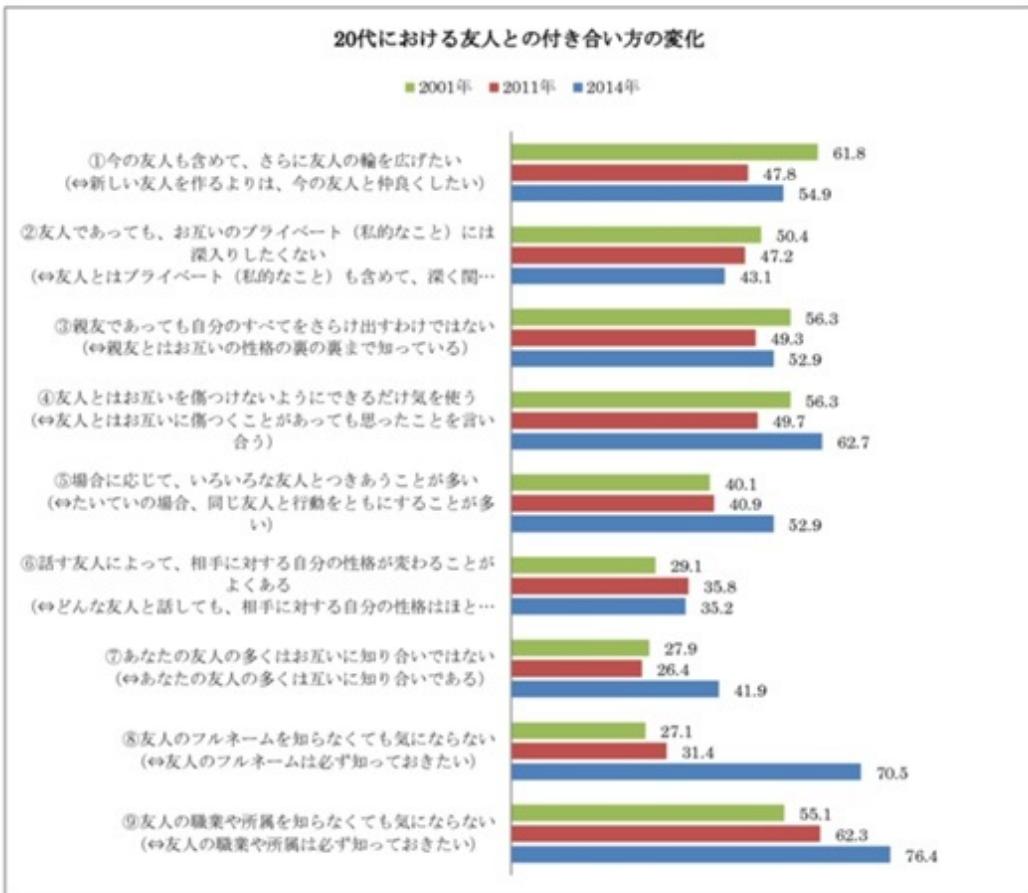
そして⑤から⑨までの＜選択化＞に関しての設問はすべて前回前々回より上回るという結果になった。

詳しく見てみると、まず①の「今の友人も含めて、さらに友人の輪を広げたい」というのが以前よりも増えているが、これはSNSが発達し普及したことによって今までには簡単に出会えなかつた趣味が合う人や同じ目標をもつてゐる人たちなどと繋がれることができるようになったので、それが利用者の好奇心やワクワク感を高め、このような結果になったのではないかと推測する。②から④までの結果で以前よりも人間関係の濃密化が進んでいるということになる。友人の数と親友の数が以前よりも増えたことから考えると、新しい出会いや繋がりを求めつつ、今ある知り合いや友人との付き合いを大切にしていきたいというような考えが見えてくる。

⑤～⑨の＜選択化＞に関する設問について。⑤の「場合に応じて、いろいろな友人とつきあうことが多い」というのは＜関係の多様性＞を表している。学校やバイト、部活などのつきあいだけでなく、最近はSNS上だけでの友人や、SNSで知り合ったことをきっかけに実際に会って遊ぶ友人がいるという人も最近では増えてきていると思う。人と出会う機会や場所というのは昔と比べてかなり増えたのではないかと考えられる。

そして⑧⑨の「友人のフルネームを知らないでも気にならない」「友人の職業や所属を知らないでも気にしない」という二つの設問が他のものより大きく増加していることが分かる。これもSNSが普及することによるものではないだろうか。ここで友人のフルネームや職業などが気にならないと回答している人は、SNSでの友人に関するものだと考えられる。日常生活で学校やアルバイト、部活などで知り合った人は必然的にフルネームを知ることになる場合が多いからである。なかなか相手の名前が覚えられなくても、まったく聞いたことがないというのはあまりないのでないだろうか。

TwitterやmixiなどのFacebook以外のSNSサイトはニックネームや偽名での登録が基本的なので、SNS上で知り合った人たちには本名だけでなくその人の年齢や職業、出身、また性別までもが見えない状態でコミュニケーションをとることになる。中にはTwitterなどでみずから進んで個人情報を提示している人もいるが、あまり自分の個人的な情報は前に出さないという人の方が多い。お互いの肩書きや細かい情報が見えないからこそ、素直になんでも話せて本音を言えることもあるのではないだろうか。相手の顔や名前が分からぬ電話相談などのサービスで、自分の悩みや個人的な相談事を言えるのと共通している。



(単位は%)

つぎに、二十代における友人とのつきあい方の変化についてみていきたいと思う。

全体のグラフとおなじく①～④の希薄化に関する設問については、前回前々回と比べてもさほど変化はない。④番の「友人とはお互いを傷つけないようにできるだけ気を使う」という設問に関して言えば、少しだけ増加している。このことに関して言えば、⑤の設問の結果でも分かるように、以前よりSNSなどにより若者のコミュニケーションの場が増えいろいろな人たちとつきあうことになったことにより、人間関係でのトラブルを未然に防いでいるのではないかと考えられる。

全体のグラフ、二十代のグラフの中で前回前回と比べて一番大きく違があるところは、⑧⑨の「友人のフルネームを知らないでも気にならない」と「友人の職業や所属を知らないでも気にならない」という設問である。さきほども書いたように、若者の間ではSNSで見ず知らずの人と友達関係になるというのは、一般的なこととなっているので、お互いニックネームでのやり取りで関係が成立するのではないかと考える。友人であるのに相手の名前を知らないというのは、一見驚いてしまうかもしれないが、現代におけるコミュニケーションでは普通のこととなってきているのだ。

結論

これまでの資料とアンケート調査をもとにわかったことについて。

今現在、若者を中心に入間関係が希薄化しているというような風潮があったが、それは実際には逆で、人ととの距離が縮まり、濃密化している傾向にあるということが分かった。スマートフォンやケータイが普及し、ネット上でのコミュニケーションが増え実際に会う事が少なくなったため、距離が出来ているようにも思える。しかし逆にネット上でずっと自分以外の人と繋がることで、親しい関係をずっと維持することが出来ると考えられる。私自身も、小学校や中学校など昔の友人たちと今でも交流をもっているが、ケータイやSNSがあることによって疎遠になることなく関係を続けられている部分もあるのではないかと感じる。

また、最近の若い人の人づきあいの傾向としては、SNSによって全く知らない人と会ったり、昔の同級生と再会するなど、人づきあいの幅が広がっているので、それにあわせて柔軟な対応を取ることが必要とされてくる。お互いが傷つかないように、出来るだけトラブルが起きないようにと、うまく回避する術を自然と身につけていると感じた。場面や状況に応じて自分自身を変化させて関係を築いていくような柔軟な関係というものがそこにあると考えられる。

この論文を書き始める前までは、SNSを利用することによって、人間関係に悪影響を及ぼすのではないかという考えが自分の中であった。しかし実際にはSNSによって人間関係に問題が生じているのではなく、そもそも人間関係に問題があって、それがSNSによって可視化されているだけのことであった。SNSはSNSであり、それ以上でもそれ以下でもないただのツールであると感じた。学生間のいじめや事件などが起った際、よくSNSに原因があるのではないかと指摘されることも多いが、原因はまた違った、まったく別のところにあるのかもしれない。「物は使いよう」という言葉があるが、SNSもそれとまったく同じで使う人や方法によって素晴らしいものを生み出すものになるし、またはまったく逆のものを生み出すかもしれない。これからはSNSというものの性質をよく理解して、上手くつきあっていくのがいいかもしれない。

〔注釈〕

(一) スマートフォン

スマートフォン (smartphone) は、パソコンの機能を併せ持ち、インターネットとの親和性が高い多機能携帯電話のことである。略して「スマホ」「スマフォ」と呼ばれることがある。英語の"smart"（賢い）から由来している。携帯電話と違うのは、利用者自身があとからソフトウェアなどを追加することで、自分好みにカスタマイズすることができるという点である。

(二) LINE

LINE はスマートフォン、タブレット、パソコンなどで利用できるアプリケーションである。今現在若者の間で利用率が高い。SNS というよりは連絡手段として使われることが多い。

(三) Facebook

Facebook は、フェイスブック株式会社が提供するインターネット上のソーシャル・ネットワーキング・サービスである。「FB」と略されることもある。他の SNS サイトと違う点は、実名で登録することが基本であることである。

(四) Twitter

Twitter は、140 文字以内の「ツイート」と称される短文を投稿できる情報サービスで、Twitter 社によって提供されている。「ミニブログ」「マイクロブログ」といったカテゴリーに分類される。

(五) mixi

mixi は、株式会社ミクシィが運営するソーシャル・ネットワーキング・サービスである。以前は高い人気を誇っていたが、現在ではかなり利用率が下がってきていている。ニックネームで登録することが基本。出会い系などの利用目的として使われることも多々あった。

(六) 既読機能

LINEにおいて、相手がメッセージを読んでいると「既読」と表示される機能のこと。この機能は LINE ならでは。このメッセージを読んだのにも関わらず、返事をしない「既読無視」という言葉もよく使われている。

(七) 2ちゃんねる

2ちゃんねるとは、大型掲示板で複数の電子掲示板の集合体である。掲示板利用者は 2ちゃんねらーと呼ばれる（「ねらー」、「ちやねらー」とも略称される）。

(八) ポケットベル

ポケットベルとは、今日の携帯電話・PHS についているメール機能、それも受信機能のみを備えたような一方通行型の通信端末である。携帯電話・PHS の普及前、広く使用されていた。「ポケットベル」というのは商標名である。ポケットベルを略したポケベルの呼称でもよく知られている。

(九) PHS

PHS（Personal Handyphone System）の略である。

コードレス電話の子機を用いて、屋外で無線線(ケーブル)を使わずに、電波や赤外線、可視光線などの電磁波を用いて行う通信・放送のこと。公衆通話・データ通信ができるようにした通信サービス。また、そのような携帯端末。一般的には設備や仕様を簡略化した携帯電話の一種とみなされる。

(一〇) ワンセグ

ワンセグは、日本で主に携帯電話などの携帯機器を受信対象とする地上デジタルテレビ放送（地デジ）のことである。正式名称は「携帯電話・移動体端末向けの 1 セグメント部分受信サービス」。

(一一) 赤外線通信

赤外線通信とは、電磁波の一種である赤外線を利用して実現される無線データ通信のことである。

赤外線は、可視光線の赤色光よりも波長が長く、電波よりは短いという特徴を持っている。赤外線通信を行うためには、基本的に赤外線送信部を機器の受信部に向けて、遮蔽物の無い状態で操作する必要がある。テレビやエアコン、ビデオなどのリモコンや、携帯電話間のデータ通信などで多く利用されている。

(一二) お財布ケータイ

おサイフケータイは、携帯電話に埋め込まれた FeliCa チップ (IC チップ) を使ったサービス、およびこのサービスに対応したモバイル FeliCa チップを内蔵した携帯電話機、携帯端末の総称。

(一三) 足跡機能

Mixiにおいて、誰が何時に自分のページにアクセスしててくれたかという一覧が見ることが出来る機能のこと。自分のページに来た人の足あとが残っていることから、足跡機能である。

(一四) 「いいね！」

Facebook や mixiにおいて、誰かの投稿にたいして「いいね！」というボタンを押せる機能のこと。このボタン一つで、相手の投稿に対して興味を持った、いいと思ったということを簡単に意思表示することができる。しかしこのボタンがあることによって、いちいち反応しなければならないというような強迫観念に襲われるひとも少なくない。

(一五) ブロック

LINE や Twitter などにおいて、自分がコンタクトをとりたくないなと思う相手を友だち一覧から消すことが出来る機能のことである。ブロックすると、相手とのメッセージのやり取りなどが出来なくなる。携帯電話の着信拒否のようなものと一緒にである。ブロックをしたとしても、それが相手に通知として行きわたるということはない。

(一六) サブ垢

メインで使っているアカウント(利用する権利)を「本垢(本アカウント)」と略するのに対し、同じ人間が別のアカウントを使うことである。

(一七) リア充

実際の現実の生活（リアルの生活）が充実している人間のこと。例えば恋人や友人付き合いに恵まれていたり、サークル活動や飲み会へよく参加していましたり、趣味を楽しんでいるような人の事をさす。2ちゃんねるような、ネット上でヒマを持て余す人たちのたまり場で広まり、認識された概念が由来である。

参考文献・引用文献

・「ケータイ社会論」

岡田朋之著 有斐閣選書 二〇一二年三月三〇日発行

・「情報社会とコミュニケーション」

茨木正治著 ミネルヴァ書房 二〇一〇年四月三〇日発行

・「ケータイの2000年代 成熟するモバイル社会」

松田美佐著 東京大学出版 二〇一四一月一〇日発行

・「ケータイのある風景」

松田美佐著 北大路書房 二〇〇六年一〇月一日発行

・教育zine>教育オピニオン>LINEで閉じる友だちの世界～ネットで狭くなった人間関係～

<http://www.meijitosho.co.jp/eduzine/opinion/?id=20140176>

(二〇一四年一二月一五日 閲覧)

・「孤独な人ほどFacebookで個人情報を公開しまくっている」との研究結果 ロケットニュース24

<http://rocketnews24.com/2014/06/04/447865/>

(二〇一四年一二月一五日 閲覧)

・若者がFacebookをやめる5つの理由「他人の楽しそうな生活と比べて不安になるから」など ロケットニュース24

<http://rocketnews24.com/2013/12/24/398125/>

(二〇一四年一二月一五日 閲覧)

・インターネット利用と孤独感・対人不安

http://dlisv03.media.osaka-cu.ac.jp/infolib/user_contents/kiyo/DBk0070002.pdf#search=%E3%82%A4%E3%83%B3%E3%82%BF%E3%83%BC%E3%83%8D%E3%83%83%E3%83%88+%E5%AD%A4%E7%8B%AC

(二〇一四年一二月一五日 閲覧)

・現代社会の人間関係の諸相

http://www.kansai-u.ac.jp/Keiseiken/books/seminar07/seminar07_k174.pdf#search=%E4%BA%BA%E9%96%93%E9%96%A2%E4%BF%82+%E5%82%BE%E5%90%91

(二〇一四年一二月一五日 閲覧)

・若者の人間関係は「希薄化」したのか

<http://d-tsugi.com/paper/e03/index.htm>

(二〇一四年一二月一五日閲覧)

・平成19年版国民生活白書（全文HTML） | はじめに

http://www5.cao.go.jp/seikatsu/whitepaper/h19/01_honpen/html/07sh000101.html

(二〇一四年一二月一五日 閲覧)

- ・大学生の友人に関する意識調査

<http://www.tokyo-ad.or.jp/pdf/FUTURE2012.pdf>

(二〇一四年一二月一五日 閲覧)

- ・SNS 利用率は 48.9%、利用者トップは「Facebook」 マイナビニュース

<http://news.mynavi.jp/news/2013/12/05/312/>

(二〇一四年一二月一五日 閲覧)

- ・若年層の友人関係意識

<http://group.dai-ichi-life.co.jp/dlri/ldi/report/rp1301a.pdf#search=%E5%8F%8B%E4%BA%A3%81%AE%E5%B9%B3%E5%9D%87%E4%BA%BA%E6%95%B0%E3%81%A6%E6%8E%A8%E7%A7%BB>

(二〇一四年一二月一五日 閲覧)

- ・海外発祥ウェブサービスの擬人化 【拡散希望】各 SNS の特徴を端的に表すコピペ【いいね！】 - NAVER まとめ

<http://matome.naver.jp/odai/2133821199169982401/2133821668670450203>

(二〇一四年一二月一五日 閲覧)

- ・【学生編】「何でも話せる親友の人数」ランキング—約半数が「2~3人」と回答 | 「学生 vs 社会人」ギャップ研究所 | フレッシャーズ マイナビスクエア

http://student.mynavi.jp/freshers/senpai/gap/2011/01/27_2.html

(二〇一四年一二月一五日 閲覧)

- ・ソーシャル・ネットワーキング・サービス - Wikipedia

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%BD%E3%83%BC%E3%82%B7%E3%83%A3%E3%83%AB%E3%83%BB%E3%83%8D%E3%83%83%E3%83%88%E3%83%AF%E3%83%BC%E3%82%AD%E3%83%B3%E3%82%80%E3%83%BB%E3%82%B5%E3%83%BC%E3%83%93%E3%82%B9>

(二〇一五年一月三〇日 閲覧)

- ・コミュ障とは (コミュショウとは) [単語記事] - ニコニコ大百科

<http://dic.nicovideo.jp/a/%E3%82%B3%E3%83%9F%E3%83%A5%E9%9A%9C>

(二〇一五年一月三〇日 閲覧)

- ・「友達」と「親友」の違いは何…？親友の定義とは？ - NAVER まとめ

<http://matome.naver.jp/odai/2137808230815939301>

(二〇一五年一月三〇日 閲覧)

平成二十六年度卒業論文

「理想の女性像の変化について」

W・M

目次

序章
第一章 現代女性の実情
第二章 女性の変化
第三章 メディアが作り出す理想像
第四章 変わらない理想像
結論
テキスト・参考文献リスト

序論

今日、女性の社会進出により、女性は自分がどう生きるか選ぶことができる時代になってきた。「男は外、女は内」が当たり前だった昔は、男性は社会に出て働き、女性は家庭で家族を守ることが普通の考え方だった。もちろんそのような考え方に対する反発する女性も多くいたが、大半の女性がその考え方を受け入れてきた。

しかし今は違う。男性と同じように働き、キャリアウーマンとしてバリバリ働く女性、結婚をして家庭を持ってそのまま仕事を辞めず、家事と仕事を両立している女性、そしてもちろん、かつての考え方のように家庭に入り、家族のために働く女性もいる。どのように生きていくのかは自分次第なのだ。確かに現在でも世間の目というものはあるが、それでも選択肢が増えたことは間違いないだろう。

時代によって女性に対する考え方も社会的地位も変化していくにつれて、男性が憧れる女性、女性が憧れる女性も当然変わっていったように思えるだろう。それは、性格や言葉遣いであったり、ファッションや雰囲気であったりと様々な観点から言えることだ。例えば極端に言うと、女性といえばおしとやかで、「～だわ」「～よ」といった女性言葉（かなり古い？）を使い、スカートやワンピースを着た、まさに女らしい女性など今は見かけることはほとんどない。むしろ今は女性が男性と対等になってきたと言えるだろう。

テレビドラマを見ても、かつての「待つ女」設定などではなく、女性が男性社会の中で奮闘するといったキャリアウーマンのドラマがたくさんあり、ドラマの主人公に憧れる女性も少なくないだろう。

時代が変わるために変化してきた女性。女性が憧れる女性像も変わってきている。では男性が理想とする女性像も変化しているのだろうか。

昭和の奥さんといえば、一家の大黒柱である夫を支え、家族を見守り、夫の言うことに必要以上に口出しなどしない、一步引いた女性が好まれていたイメージだ。実際、数十年前の映画やドラマに登場する女性はそのような奥ゆかしい人が多い。逆に、仕事ばかりで家事も満足にできていない女性というのは、非常にマイナスなイメージだろう。しかし時代が変わった現在、働く女性も増え女性の性格や考え方も変わってきている。ならば、男性がパートナーにしたいと思う理想の女性も変わってきているだろう。そのことをこれから考察していきたい。

まず第一章では、働く女性の実情について見ていく。働く女性はどれだけ増えたのか、また女性が社会進出するようになったことで国はどのような政策を行ってきたのか明らかにする。さらに家庭内の家事の役割分担や男性の意識について見ていく。

第二章では、テレビドラマ三作品を挙げ、現代女性がドラマの中でどのように描かれているか、男性が理想とする女性像も現代では少し変わりつつあるということを考えていく。そして男女が対等になってきた現実を見ていく、今後働く女性にとって社会はどのように変わるべきなのかを書いていく。

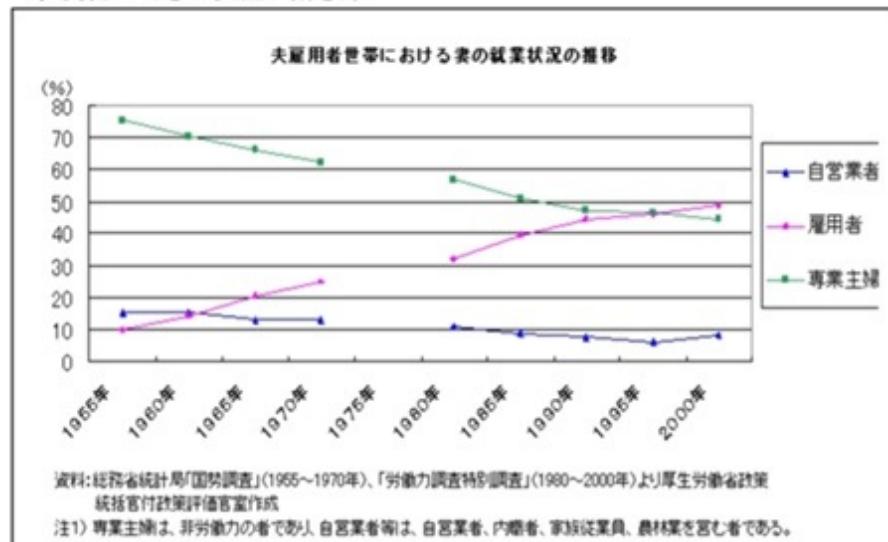
第三章では、テレビCMから、男性が好む女性像の本音を読み取り、メディアによって

女性像を作り上げられた例をあげる。

最後に第四章では、テレビドラマ『半沢直樹』から見る、現代における本当の理想の女性（妻）像を考察し、現代における良妻賢母とはどのような存在なのかを考察する。

第一章 現代女性の実情

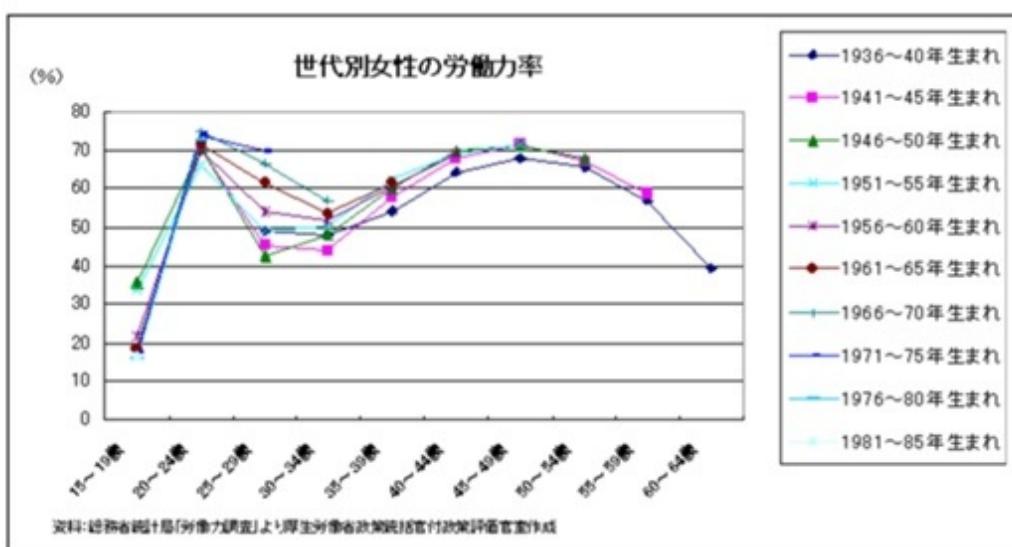
一、変化してきた女性の働き方



(平成14年版 厚生労働白書
現役世代の生活像～経済的側面を中心として～) グラフ①

働くのは男性、家庭を守るのが女性、昔はそんな家庭が大半を占めていた。働いていたとしても結婚すると同時に退職し、家庭に入る女性が多かった。それが当たり前だった時代から数十年経ち、今や日本の働く女性の現状も変わりつつある。

グラフ①の厚生労働省の調査による「夫雇用者世帯における妻の就業状況の推移」を見てみると一九五五年には専業主婦が七四・九%も占めているのに対し、一九九〇年代から二〇〇〇年にかけて専業主婦の割合を、共働き世帯にあたる雇用者が上回っている。約五十年の間に女性の労働市場進出がいかに進んだかがわかるだろう。



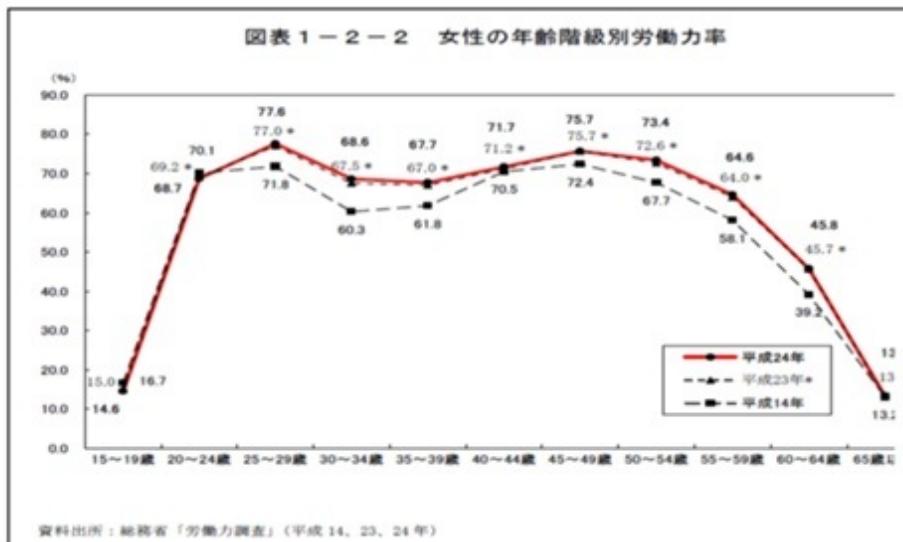
(平成 14 年版 厚生労働白書

現役世代の生活像～経済的側面を中心として～) グラフ②

グラフ②の「世代別女性の労働力率」では、一九四六年～五十年生まれの世代が結婚後に専業主婦になる割合が多く、二五歳～二九歳の労働力率は四二、七%とM字カーブが深くなっている。その後、世代が進むにつれてM字カーブは浅くなっていく。このM字カーブというのは、日本における女性の年齢別就業率をグラフで表した際に描かれる特徴的な曲線のことである。出産や育児期にあたる年齢に就業率が下がり、育児が一段落する年齢になると再び働き始める女性が多いことを反映している。

このように比べてみると、戦後、日本における女性の社会進出が徐々に増えていったことがわかる。主な要因は女性の高学歴化であろう。以前なら女性は事務職に就くことは主流であったが、女性の大卒者が増えるにつれて、役職者や専門的・技術的な職業に就く女性も増加し、平均勤続年数も以前よりも伸びている。また、男女雇用機会均等法（※一）の制定など、社会自体が変化してきたことも女性が社会進出するようになった要因と考えられる。

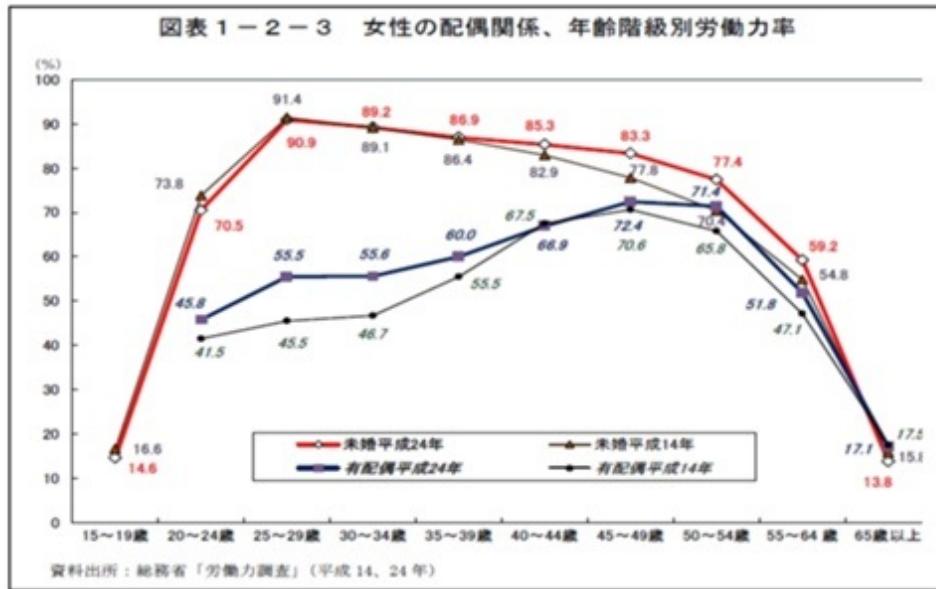
二、現在の働く女性



(厚生労働省 平成24年版
「働く女性の実情」) グラフ③

現在はますます働く女性は増加している。グラフ③はここ最近の女性の年齢階級別労働力率のグラフであるが、平成二十四年から見て、十年前の平成十四年よりもM字曲線が浅くなっている。

三十～三十四歳の時期にいったん下降するものの、数十年前と比べるとやはり大きく上昇していることから、現代では働く女性が出産をひかえ、育児期に入ったとしても、支援してくれる動きがみられる。



(厚生労働省 平成24年版 「働く女性の実情」 グラフ④)

グラフ④は、女性の配偶関係、年齢階級別労働力率のグラフである。これを見てわかるように、平成二十四年の未婚女性の就業率は、二十五歳～四十九歳まで八〇%以上と高いのに対し、平成二十四年の有配偶の割合は五〇%前後と、かなり低くなる。つまり、結婚し、妊娠、育児期にあたる四〇代前後では、なかなか働きに行くことが難しいのだということがわかる。

しかし、十年前にあたる平成十四年の頃に比べると、一番落ちこむ有配偶者の三十代のM字カーブが浅くなっている、十年間で働く女性の環境もずいぶん変化してきたのだと読み取ることができる。

総合して考えると、三十～三十四歳では有配偶者の労働力率の上昇の変化が大きく、二十五歳～二十九歳の有配偶者の労働力率の上昇による効果は大きかったと確認できる。

グラフを見ていくと、過去五十年で日本の働く女性の環境は大きく変わってきたのだとわかる。また、ここ十数年だけを切り取ってみても女性の就業率は増えており、特に三十代の有配偶者の労働力率が上昇していることが読み取れる。

しかし課題があることも事実である。たしかに制度の改正により出産・育児を機に仕事を辞める女性は數十年前に比べると減ってきた。だが、未だM字カーブの落ち込みが完全に解消されたわけではなく、今でも妊娠・育児を機に退職する女性が多い。その大きな理由として、出産・育児と仕事の両立がしづらい環境であること、育児によるブランクにより仕事に戻りにくいこと、男性の賛同が得づらいことが挙げられる。これらのことを見直していくと、女性が働きやすい環境を作るには以下のステップが必要だと考えられる。

- “①女性が社会でも働けるようにする(雇用形態や職務内容は関係なく、単に働く)
- ②辞めなくて済むようにする（出産者が継続雇用される。続けられる）
- ③女性の意識を変える（女性は家計労働の補助ではなく、キャリアを謳歌する）
- ④キャリアのブランクを縮める（育児ブランクを短く、短時間復職時の評価を公平に）
- ⑤男性の意識を変える（女性をしっかりと育成し、重用する）
- ⑥男性も負担を分かち合う（家事・育児・介護に男性もしっかりと参加する）“
(海老原嗣雄『女子のキャリア〈男社会〉のしくみ、教えます』P一六一)

女性の社会進出が日本よりも進んでいる欧米のケースではこの六つが挙げられる。①と②は男女雇用機会均等法や育児介護休業法（※二）などの制定により、女性が働きやすい環境は整ってきた。問題は③の「女性の意識を変える」だ。働く女性が増え、自立した人が多くなると、今時女性もバリバリ働いて稼ぐべきという考え方を持った女性が増えてくる。もちろん女性の全てがバリバリと働くというライフスタイルを望んでいるわけではないので、専業主婦の道も全く問題ない。人の価値観を他人に押し付けてはならない。ただ、働きたいと願う女性がいるのにそれが叶わないというような社会ではだめなのだ。キャリアウーマンの道を行くのか、専業主婦の道を行くのか、自分が選択できる社会が理想なのだとえよう。

そして⑥の「男性も負担を分かち合う」では、夫婦間での家事・育児の役割分担の必要性を訴えている。では実際今の日本の家事・育児の役割分担はどのようにになっているのだろうか。日経ウーマンに記載されていた日経 DUAL 編集部が行った夫婦間での家事・育児の役割分担

のアンケートを見てみよう。

“対象は「0～12歳の子どもがいる男女」と「第一子を妊娠中の女性とその夫」2000人。「生活満足度」「夫がやっている子育て」「収入」「貯蓄」などについて、インターネット調査会社マクロミルの協力を得て調査”（日経 DUAL2013年12月2日付掲載記事を基に再構成）

Q1 パートナーと自分の子育て分担率を教えてください

性別	グループ	夫の分担	妻の分担
		妻の分担	夫の分担
男性	互いに扶養に入らない共働き世帯	32	68
男性	妻が夫の扶養に入って働く共働き世帯	29	71
男性	妻が働いていない世帯	23	77

Q2 パートナーと自分の子育て分担率を教えてください

性別	グループ	夫の分担	妻の分担
		妻の分担	夫の分担
女性	互いに扶養に入らない共働き世帯	27	73
女性	妻が夫の扶養に入って働く共働き世帯	22	78
女性	妻が働いていない世帯	19	81

Q3 あなたが理想的だと考えるパートナーと自分の子育て分担率を教えてください

性別	グループ	夫の分担	妻の分担
		妻の分担	夫の分担
男性	互いに扶養に入らない共働き世帯	39	61
男性	妻が夫の扶養に入って働く共働き世帯	37	63
男性	妻が働いていない世帯	33	67

Q4 あなたが理想的だと考えるパートナーと自分の子育て分担率を教えてください

性別	グループ	夫の分担	妻の分担
		妻の分担	夫の分担
女性	互いに扶養に入らない共働き世帯	43	57
女性	妻が夫の扶養に入って働く共働き世帯	39	61
女性	妻が働いていない世帯	35	65

まず、Q1 と Q2 の「互いに扶養に入らない共働き世代」を見てみると、夫が思う分担率よりも妻が思う分担率の方が低い。つまり、夫がやっていると思うほど妻は評価していないことがわかる。Q3 と Q4 は理想の家事・育児の役割分担の割合である。男性はもう少し協力するべきだと考えており、女性も男性にもっと強力してほしいと思っていること

がわかる。

このアンケートを見る限り、家事・育児の役割分担はお互いに協力の度合いにすれ違いがあり、妻は夫の家事・育児の協力にあまり満足していないということがわかる。やはりまだ、本来家事・育児は女性の仕事であるという考え方が、根強く残っているのだと考えられる。しかしもちろんそんなことはない。たとえ女性の方が生物学的にも考えて家事・育児に向いていると仮定したとしても、お互い共働きで忙しいのに、妻にほとんど任せるといった考えはおかしい。それぞれの家庭のスタイルにもよることだが、女性も外で働くようになった現在、夫婦間でうまく役割分担をすることが重要であるといえる。

【注】

※一 男女雇用機会均等法

職場における男女の差別を禁止し、募集・採用・昇給・昇進・教育訓練・定年・退職・解雇などの面で男女とも平等に扱うことを定めた法律。一九八五年制定、翌一九八六年より施行。その後、一九九七年に一部改正され、女性保護のために設けられていた時間外や休日労働、深夜業務などの規制を撤廃。さらにセクシャル・ハラスメント防止のため、事業主に対して雇用上の管理を義務づけている。

※二 育児介護休業法

労働者の仕事と育児や介護を両立できるように支援するための法律。民間事業主に対して、雇用した男女労働者から、育児や介護の申請があった場合、雇用関係を継続したまま、一定期間の休暇を与えることを認めるよう義務付けている。育児休業法は一九九二年四月から施行、一九九五年に「育児・介護休業法」に改正された。育児休業は、満一歳に満たない子を養育するために最高一年。介護休業は配偶者・父母・子・配偶者の父母などで、連続三ヶ月を限度に一人一回の介護休業が認められている。休業期間中は、休業前賃金の四〇%が雇用保険から支給される。

第二章 女性の変化

一、ドラマに反映される現代女性

結婚して妊娠、育児期に入ったとしても、仕事を辞めずに続けられることが比較的容易になった今、女性自身も変化してきているのではないだろうか。夫雇用者世帯の妻の半数以上が専業主婦であった時代、女性は結婚したら家庭に入るのが一般的であり家族を迎えて待つことが使命のようなものであった。しかし働く女性が多い今の時代、社会の中で戦っていかなければならない女性は非常に多い。仕事をバリバリこなす格好良い女性というのが現代女性の象徴であり、憧れといつても過言ではない。そんな格好良い女性が増えている現在、そのような女性を理想とするのは世の女性だけでなく、男性の好みの女性像も変化していっているように感じられる。

そのような変化がすぐわかるのがメディアだ。の中でも、テレビドラマは私たちの身近な存在であるし、何よりわかりやすい。ここで例に挙げるのは、『anego』(二〇〇五年 日本テレビ)、(※一)『ハケンの品格』(二〇〇七年 日本テレビ)、(※二)『ホタルノヒカリ』(二〇〇七年 日本テレビ) (※三) の三作である。いずれも二〇〇〇年代に放送された働く女性がテーマのテレビドラマだ。(『ホタルノヒカリ』は二〇一〇年、二〇一二年に続編が作られている)

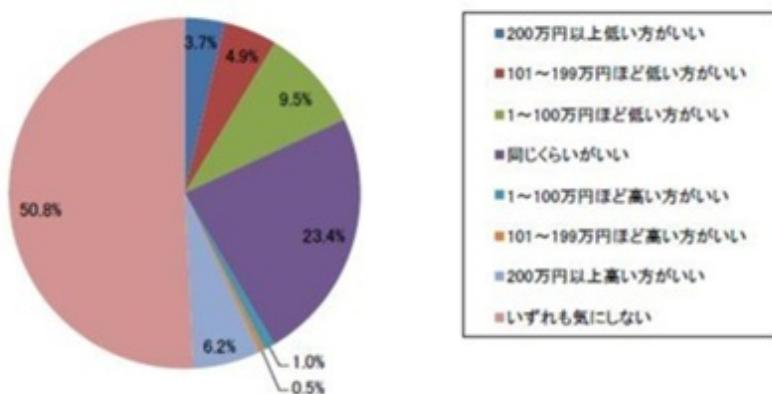
この三作品を挙げた理由は、どの主人公も最終的に、惹かれあった男性との恋愛を選んでいないところである。三人ともそれぞれ恋愛はする、または少しでも男性に惹かれるところまでは描かれているのだが、そのまま恋愛要素たっぷりのままハッピーエンドになるのではなく、仕事も恋愛ももっと今まで以上にステップアップして生きていこうとする現在進行形の姿が描かれている。一九九〇年代までのテレビドラマでは働く女性が男性と恋愛をし、そのまま男性と共になるというようなストーリーが多いように思えるが、二〇〇〇年代になるとそれも変化し、男性に従属することを選ばない女性が描かれるようになった。これこそ現代女性のリアルを表しているのであり、恋愛や結婚に縛られないで自分らしくたくましく生きていきたいと願う女性の心理を描いている。この三作品は、いずれも高視聴率をとったことから、世の女性の共感を得たようであり、まさに現代女性のリアルを描いた作品だといえるだろう。

このように、働く現代女性をテーマにした作品は最近増えている。そして登場するヒロインはバリバリのキャリアウーマンであることが多い。では、現実社会がテレビドラマに反映されているのだとしたら、憧れる女性像も一昔前の男性についていく女性よりも、自立した芯のあるような女性の方が好まれそうである。

二、男女三等時代

男性は理想の女性（パートナー）についてどのように考えているのか、というアンケートを二十代～五十代の男性（未婚・既婚）に婚活支援サービス「パートナーエージェント」

が行ったところ、興味深い回答結果が出た。グラフ①ではパートナーの年収についての回答である。グラフ①はパートナー理想の年収を聞いた。

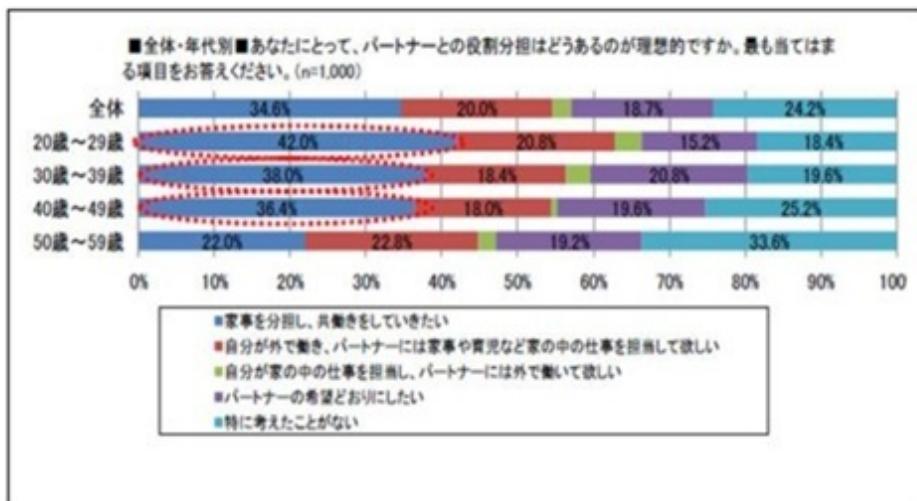


パートナーの年収はどうあるのが理想的ですか？

(出典：パートナーエージェント) グラフ①

“パートナー（彼女または奥さん）との年収差について、どのように考えている人が多いのだろうか。20～50代の男性（未婚・既婚）に聞いたところ「気にしない」（50.8%）が最も多く、次いで「同じくらいがいい」（23.4%）。年収については約4分の3の男性が「上がいい」とも「下がいい」とも言っていないことが、パートナーエージェントの調査で分かった。年代別でみると、30代男性に、パートナーには対等な年収を求める傾向がうかがえた。30代男性は「年収は同じくらいがいい」（31.2%）が他の年代よりも最も多く、「低いほうがいい」（13.2%）はほかの年代と比べて最も少ない。”
（「Business Media 誠」）

グラフ②はパートナーとの理想的な役割分担について聞いた結果である。

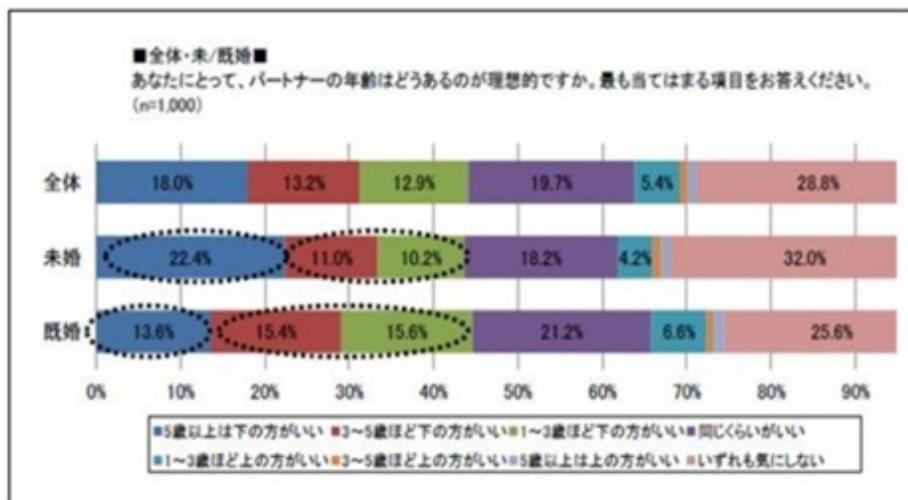


役割分担について（出典：パートナー
エージェント） グラフ②

“昔は「一家の大黒柱は男」という意識が強かったが、最近ではどのように考えている人が多いのだろうか。男女で平等に働いて、平等に家事を分担しておこうという意識は、若年層ほど広まっているようだ。

一方で、既婚男性の中には「パートナーには家事や育児などを担当してほしい」と考える人が目立った。未婚男性で役割分担を求めるのは 10.4% しかいなかったが、既婚男性では約 3 倍の 29.6%。また年収 700 万円台では 32.7%、年収 800 万円以上では 35.9% が“男は仕事、女は家庭を理想としている。”（「Business Media 誠」）

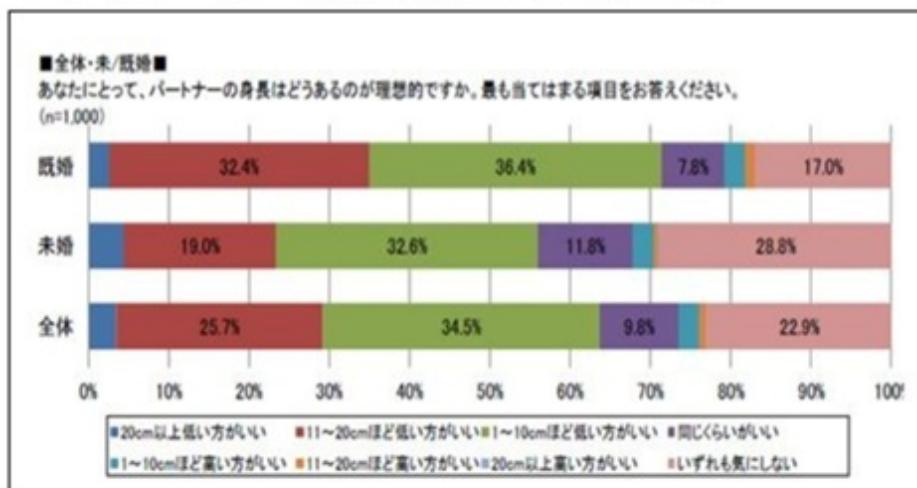
グラフ③はパートナーの理想の年齢について回答である。



パートナーの理想の年齢（出典：パートナーエージェント） グラフ③

“「年上の女房は金のわらじを履いてでも探せ」という格言があるが、女性はどのように考えているのだろうか。パートナーの年齢は「下のほうがいい」と答えた人は44.1%、「気にしない」が28.8%、「同じくらいがいい」が19.7%、「年上がいい」は7.4%にとどまった。未婚男性は「五歳年下の相手」を求める傾向がうかがえたが、既婚男性は「同年代」か「年下」を理想に挙げた。「夫婦生活を経験することで、背景や価値観の近い同年代の女性がいいと感じるようになるのだろうか”（パートナーエージェント）

グラフ④はパートナーの理想の身長についての回答である。



パートナーの理想の身長（出典：パートナーエージェント） グラフ④

“またパートナーの理想の身長も聞いたところ、自分よりも「1~10センチほど低いほうがいい」(34.5%)と答えた人が最も多い。身長が明らかに低い女性が好まれているわけでもなく、「20センチ以上低いほうがいい」と答えたのはわずか3.5%。自分よりもやや低めの女性を好む男性が多いようだ。

未婚男性は「1~10センチほど低いほうがいい」(32.6%)と「いずれも気にならない」(28.8%)という意見が目立った。一方の既婚男性は「1~10センチほど低いほうがいい」(36.4%)、「11~20センチほど低いほうがいい」(32.4%)と、未婚男性よりも身長が少し低めの女性を理想にしているようだ。（「Business Media 誠」）

“今回の調査結果を受けて、パートナーエージェントは「(一) 年収は対等、(二) 共働きで家事は分担、(三) 身長・年齢などの変えようのない身体面は同等か少し下くらい、の『三等』女性が理想なのだと言えるのでは。女性の理想は『三高』から『三平』（「平凡な年収」「平凡な外見」「平穏な性格」を望む女性）に移り変わってきたが、男性の側では自分と対等な女性を求めるという変化が起きているのかもしれない”（「Business Media 誠」）

（インターネットによる調査で、二〇～五〇代の未婚・既婚の男性千人が回答した。調査期間は二〇一二年十一月十三日から十六日まで。）

アンケートの結果を見てみると、年齢によって違いはあるものの、収入・家事・年齢と身長の三点において、平等あるいはほぼ同じといった、自分と対等である女性を理想とする男性が多いようだ。特に若い男性ほどその傾向があり、記事の通り、男性が求める女性像も変化してきているのかもしれない。

三、変化してきたように見える女性

働く女性は年々増え、妊娠や育児期に入ったとしても仕事を辞めることなく、そのまま正社員として働き、育児が落ち着いたら復帰することができる。昔の日本では非常に難しかったライフスタイルが現代では可能になってきた。ここまで考えてきてそう感じるかもしれない。しかし本当にそうなのだろうか。本当に女性が働きやすい社会になったのだろうか。端的に言えば、今の社会は働く女性にとってまだまだ生きづらい社会であるといえる。それもそのはず、女性が社会に出て男性と同じように働き始めるようになってからまだ何十年と経っていないのである。そもそも一九八〇年代まで女性の四大進学率は一〇%であり、そのうちの大半が被服や家政などの学部がある女子大に通っていた。そのため、経済学部や商学部などのいわゆる総合職に就職しやすい学部に通う女性は非常に少なかったのだ。一九八五年で男女比は九：一であった。さらに詳しく振り返るとこのようにまとめられる。

- “一九七〇年代は女子大生も少なく、価値観も「女子は事務職」だったため、総合職的な女性はほとんど採用されていない。
- 一九八〇年代後半は、均等法とバブルで女子総合職採用（第一世代）が進んだが、それでも女子大生は少なく、しかも、入社後の受け入れ態勢が整わなかつたため、早期離職者が目立った。そのため、第一世代で現在まで長期勤続する女性はやはり少ない。
- 一九九〇年代初頭のバブル末期は、第一世代の早期離職が多発したため、「女性総合職は育成しづらい」というイメージが浸透し、次第に女子総合職の採用が下火となった。
- 一九九〇年代中盤は、バブル崩壊後の採用削減により、そもそも新卒枠自体が非常に小さくなつたため、やはり女性の総合職採用は進まなかつた。“
(海老原嗣雄『女子のキャリア〈男社会〉のしくみ、教えます』P一一)

つまり、一九九〇年代後半まで大手企業の総合職として働く女性はほとんどいなかつたということだ。その後、女性も総合職として入社していくのだが、それは一九九

○年代後半以降のことであり、まだ十数年ほどしか経っていないのである。

また、周りの意識の問題もあるといえる。働き方や制度は昔に比べてずいぶん変わってきたものの、過去の働き方に慣れてしまっている人たちとの考え方や価値観に、ズレが生じてしまう。価値観などは、いくら制度が作られたとしてもなかなか変えることができないため、会社の仕組みを変更することも難しいのである。

日本よりもはるかに女性の社会進出が進んでいる欧米でも、歴史はまだ浅く三十～四十年といわれている。たしかに日本は欧米だけでなく、マレーシアやシンガポールやフィリピンにもだいぶ差をつけられ、中国や台湾にもある面では見劣りしている状態だ。女性管理職が日本と同じく少ない韓国と比べても意識の面ではだいぶ遅れている。しかしどの国でも一九五〇年代までバリバリと働くキャリアウーマンはほとんどいなかった。女性の社会進出が本格的に始まったのが一九六〇～一九八〇年代のこと。つまり、世界全体でみても、まだ五十年ほどしか経っていないことになる。そのため、アメリカや北欧など最先端の国と比べても日本との差は三十年ほどであり、他の欧米諸国と比べたら二十年程度しか差はないのだ。だから、この先二十年もすれば現在の欧米並みになるといつても過言ではない。

数字だけを見ると、働く女性は増加しており、退職する数も減っているように思えるのだが、仕事を続けやすいというわけではなく、女性管理職も日本はまだまだ少ない。その理由には、前述の要因もあるため、女性にとってはまだ日本はどのように生きていくかという選択肢が少ないといえるかもしれない。しかし日本の女性進出はまだ始まったばかりであるのだから、今後はさらに女性にとって働きやすい環境が整えられているに違いない。

【注】

※一『anego』(二〇〇七年 日本テレビ)

林真理子原作のテレビドラマ。三十二歳のOLの奈央子は、仕事や結婚など今後の自分のことで悩んでいた。そんな彼女にアプローチしてきたのが新入社員の黒沢は、後輩に慕われ、頼りがいのある奈央子を「アネゴ」と呼び、二人は次第に惹かれあっていく。しかし、同じ会社に勤めていた後輩の絵里子との再会により、奈央子の生活は崩れていく。結局奈央子は黒沢とも結ばれず、見合い相手だった恭一との結婚も断り、会社を辞めまた新たな会社でスタートを切った。現代のキャリアウーマンが、恋愛や仕事で悩みや不安を抱えながら、人生を模索している姿をリアルに描いたドラマ。篠原涼子、ともさかりえ、赤西仁ほか主演。

※二『ハケンの品格』(二〇〇七年 日本テレビ)

派遣社員として特Aランクの評価を受ける大前春子は、食品会社の営業部マーケティング課に雇われる。与えられた仕事を淡々とこなしていく春子だったが契約外の

仕事や他部署の業務の手伝いなどは一切せず、たとえ上司の命令であっても従わないという変わった性格であった。そんな春子に振り回されつつも周りは徐々に彼女の才能を認め始める。契約期間が終わりに迫った頃、仕事ができる春子は契約期間を延ばすよう勧められる。しかし春子は断固拒否。仕事仲間や先輩と深く関わることを避けていた。派遣社員はいずれ契約が切れる。どうせ切れてしまうなら、誰にも心を開かず、淡々と仕事のみをすればいいと数々の会社に勤め、感じるようになった。結局春子はまた次の会社の派遣社員として働くのであった。篠原涼子、加藤あい、大泉洋ほか主演。

※三『ホタルノヒカリ』(二〇〇七年 日本テレビ)

ひうらさとる原作の漫画をテレビドラマ化。とあるインテリア事業部に勤めるOLの雨宮螢は会社では有能な仕事ぶりを見せる女性だが、恋愛は半ば放棄して家ではぐうたらに過ごす干物女であった。しかしある日、部長の高野誠一が引っ越してきて不本意ながらも同居することになってしまう。一方で、インテリアデザイナーの手嶋マコトに次第に惹かれ、螢は久しぶりの恋愛に戸惑ってしまう。部長も螢とマコトとの恋愛を応援するようになり、二人は付き合うことに。しかしジャージ姿のグータラな格好で部長と親しげに話している姿をマコトに見られ、マコトは怒った様子で海外出張に出かける。帰ってきたマコトは、螢との気持ちを確かめようと二人は同棲することになったが、螢は部長と同居していた時よりも自然にいられず、気を遣いすぎてしまう。そのことに気づいたマコトは螢に別れをつげる。再び一人暮らしに戻った螢だったが、ある日部長の家に戻ってくる。しかし二人は結ばれているようで結ばれないまま、また二人の同居が始まる。

第三章 メディアが作り出す理想像

一、男性が好みそうな女性

働く女性の実情は、今もなお課題がたくさんあることがわかつたが、それでも女性の就業率は上がっており、前章で述べたようにテレビドラマのヒロインのようなキャリアウーマンも目立つようになってきた。そしてそれに合わせるようにして、理想的パートナーに「三等」を求める若い男性も増えてきており、求める女性像も変化しているといわれていた。

確かに、ドラマには格好良くて美しい女優が登場し、その姿は女性の憧れであり、もしくはそのようなタイプの女性に惹かれる男性もいるかもしれない。そんな格好良い女性が人気を集める時代、女性が変わっているのなら男性が女性に求める理想像も変化しているに違いない、そう考えるのが自然だろう。しかし実際はどうなのだろうか。ドラマやCMに登場するような、女性が憧れるようなかっこいい女性を現代の男性も理想とする人が多いのだろうか。

おそらく、女性が理想とする女性像は男性にとっても理想だとはいえないだろう。もちろん、人それぞれの好みというものがあることは十分承知である。しかし格好良い女性がメディアで多く取り上げられているからといって、男性が求める理想像も変化してきていると断言してしまうのは安易だ。そのような女性が登場するドラマやCMは、あくまで女性向けであることが多く、男性をターゲットとしていない。そのため、キャリアウーマンのようないわゆる女性が憧れそうな女性が、男性の理想とは断言できないのである。

例えば、二〇〇七年から放送しているサントリーの第三のビール「金麦」のCM。女優の壇れいが一人で登場し、夫または彼氏と思われる男性の帰りをビールと共に待っているという内容が基本のスタイルのCMだ。壇れい以外の登場人物は全く出ず、まるでテレビの前の視聴者に話しかけているような演出である。この壇れい扮する女性は、いわゆる美しくて格好良い女性ではなく、少しおっちょこちょいでかわいらしく、そして料理上手な女性というイメージである。仕事で疲れて帰ってくる男性を癒すような明るい笑顔と元気な立ち振る舞いは、前章で例にあげたようなドラマの中の女性像とはまるで対応だ。もちろん、広告のターゲットは女性ではなく「メインターゲット層は30~40代男性向け」とサントリーが発表しているように、女性の好感は求めていないのだ。このCMを見てみると、世のお父さん達にとってはやはり、料理上手でかわいくて優しい、極端にいえばステレオタイプの女性が理想の奥さんなのではないかという印象を持つ。

この「金麦」のCMのシリーズの中で特に印象的なのが、二〇〇七年六月よりオンエアされた『がんばって』篇である。壇れいは白いブラウスに膝丈のスカート姿で、腰にエプロンをついている。この服装だけ見ても典型的な家庭の奥さんというイメー

ジだ。そして注目したいのが壇れいのセリフである。

“『お仕事がんばってください。私は、私はね、金麦と待ってる！』”

と、元気よく少し照れながら言う。まさに、専業主婦の世帯が一般的だった時代に理想とされていたような家庭を守り、家族を待つ女性像で描かれている。これこそ、例にあげた三作品のドラマの主人公たちのようなキャラクターとは全く違い、おそらくこのCMを見て壇れいの演じるキャラクターに憧れたり、共感する女性は少ないはずだ。逆に言えば、格好良い女性が登場する作品を男性が見ても、その女性にはあまり惹かれず、どちらかというとこの壇れいのようなかわいらしい女性に惹かれることが多いかもしれない。ただ、この「金麦」のCMは若い男性をターゲットにしているのではなく、中年男性に向けて宣伝をしていると考えられるため、壇れいが演じるような女性が理想だと一概には言えない。しかし、女性には支持されないだろうこのCMが二〇一四年現在でもまだ続いているのだから、やはりこのような古風な女性を好む男性は多いのだろう。

二、理想の母親像

ここまで第三章では、男性が理想としそうな女性（妻）像を見てきたが、ここで理想の母親像とはどのようなものなのか考えていきたい。

おそらく私たちの大半が、母親に一番面倒を見てもらい、育てられたに違いない。共働きの家庭だったとしても、多分半分以上の母親が子育てをほとんどし、家事をこなしてきたのだろうと思う。実際に第一章で紹介したアンケートの結果でそれはほぼ明らかになっている。母親というとやはり、父親よりも家庭のことを任されることが多く、特に共働きなのに父親は家のことを一切しないという家庭の母親の大変さは計り知れない。今の若い世代には家事も育児も分担している家庭も増えてきているのだが、まだその考え方も浸透していないように思われる。その証拠に、またひとつのCMを紹介する。

二〇一四年に放送開始した味の素「日本のお母さん」篇のCM。朝、お母さんが子どもたちに朝ごはんを作り、二人の子どもたちに食べさせながら洗濯物を干している場面からはじまる。その後、スーツ姿のお母さんは自転車をこいで子どもたちを保育園まで送っていく。お昼の時間にはお母さんの手作り弁当。子どもたちを迎えていた帰りに急いでスーパーで買い物をし、家に帰るとまた子どもたちのために夕飯を作る。そして最後に、夕飯を食べる子どもたちに向かって「おいしい？」と笑顔で聞き、お母さんは満足そうにうなづく。

このCM、一見、お母さんの大変さ・ありがたさを感じ、感動するような仕上がりに見える。しかし見る人によってはなんてひどいCMだと感じるだろう。このお母さんは働きながら、おそらく全ての家事をこなしており、登場人物もお母さんと子ども

たちしか目立たないため、シングルマザーの家庭なのかなと思う。しかし、冒頭の子どもたちが朝ごはんを食べる場面をよく見てみると、お父さんと思われる男性がソファーでパソコンをいじっているのがわかる。朝から忙しく家事をするお母さんとは違い、何もすることなくただパソコンを見ているのだ。このCMが放送された当初、ネットではひどいCMだという意見が多く出た。（※一）

おそらくCMを制作した側は、悪意があったわけではなく、ただ「いつもご飯を作ってくれて、仕事も家事もがんばってくれてありがとう」というメッセージをこめた宣伝のつもりだったのだろう。しかしこれは批判が出るのもわかる。料理も家事も子育ても全部母親の仕事なのだと断言されているようなものだからだ。たとえ悪意がなかったのだとしても、やはりいまだに家事は女性の仕事だという考えがあるのだということがこのCMを見てよくわかる。それと同時に、たとえ共働きでも家庭のことは全ておこない、きちんと料理もするような母親が理想的であるのだと言われているようで、女性からすればこれほどつらいことはないだろう。

どれほど国の政策が進んだとしても、社会の意識を変えないと大きく変わることはできないと繰り返し言っているが、CMなどのメディアさえも古い考え方のままで発信していったら状況はさらに後退しそうである。そして怖いのが、メディアは虚像でも理想でも何でも作り上げることが可能であるということ。女性はこうあるべきだという作り上げた理想を発信することで、社会に影響も及ぼすし、イメージもすぐついてしまう。それはテレビCMやドラマだけでなく、新聞や著作物でもいえることであり、時には子ども向けの伝記でさえ影響力があるのだ。

三、メディアがつくり上げたナイチングール

メディアが理想像に作りあげた偉人の良い例がフローレンス・ナイチングールだ。クリミア戦争で負傷した兵士の看病を献身的に行ったとし、「クリミアの天使」と言われたナイチングール。日本でも彼女の名前はよく知られている。しかし多くの人が抱いている一般的なナイチングールのイメージと、現実のナイチングールの姿は全く違うと言っても過言ではない。ナイチングールが歴史的偉人の一人とされているのは、ただ兵士の看護を懸命にしただけではなく、看護の現場環境そのものを変えようとしたところにある。

まず、私達がなんとなくイメージする一般的なナイチングール像はこうだろう。クリミア戦争のさなか、傷ついた兵士を敵味方なく看病し、ただただ優しく身を削りながら兵士たちを癒した人物である。非常に簡潔に書いたが、だいたい世間で定着しているイメージはこんな感じだろう。しかし、斎藤美奈子が『紅一点論』で紹介している彼女の素顔は全く違い、むしろ優しくて慈悲深いイメージとは真逆の人物であったと言われている。では、ナイチングールの本当の姿とはどのようなものだったのだろうか。

フローレンス・ナイチンゲールは一八二〇年イタリアのフィレンツェで生まれた。まず、ここでナイチンゲールの生い立ちを調べてみると、彼女の肩書きとして、看護師・社会起業家・統計学者・看護教育学者と様々な情報が出てくる。（Wikipedia フローレンス・ナイチンゲールより）この時点では、ナイチンゲールの一般的なイメージとは少し離れている気がする。特に、看護師と統計学者にどういった接点があるのかと疑問に思うだろう。話は戻り、ナイチンゲールはイギリスの上流階級出身で社会的身分の高い人物であり、すでに上流社交界の間では彼女の性格や知性は有名であったと言われている。さらに、クリミア從軍が決まることにより、世間でもナイチンゲールの噂が広がっていった。お嬢様で知的で、そのうえ美しかったナイチンゲールは、話題とされるには十分な人だったといえる。そんな中、ナイチンゲールは看護師として懸命に働き、多くの人々を救ったとして「クリミアの天使」と称されるようになった。

ここまでではイメージするナイチンゲール像とほぼ変わりない、献身的な看護師のように思えるが、実は彼女が本当に活躍したのは、クリミアから帰った後である。ナイチンゲールは生涯を看護師と捧げたのではなく、実際に看護師として働いたのはたったの二年半だと言われており、クリミア後の生活をほとんどベッドの上で過ごしたというのだ。おそらくこの事実はあまり知られていないことだろう。病気がちの彼女であったが、現場で働くとともに現場の環境を根本的に見直していくたり、看護職というものを確立することに力を尽くした。このような凄まじい努力こそがナイチンゲールの素晴らしいところであると思えるのだが、どうしても「クリミアの天使」のイメージが強すぎてあまり知られていないのが事実だ。

ではナイチンゲールは具体的に何を行っていたのか。彼女が一番尽力したと言われているのが衛生改革である。クリミア從軍によりスクタリ病院で働いていたナイチンゲールは、病院の衛生管理の悪さを指摘した。その不衛生さゆえ感染症で死んでいく兵士たちが多く、まずは環境を整えることから始めた。この彼女の衛生管理の見直しについては、彼女がクリミアから帰ってきてからも続き、当時のイギリス都市部の生活環境を改革しようと働いた。当時、国民の死亡原因の第一位は感染症でもあった為、生活環境に対する国民の意識を変えていこうと具体的な衛生管理法も提示した。

さらにナイチンゲールは統計学を用いて、論理的に衛生改革を行った。看護師と統計学者の接点は何なのかと前述したが、彼女はただ単に衛生管理を見直そうと言ったわけではなく、具体的な数字を出してデータを提示することで的確に指摘していく。クリミア戦争での兵士たちの死因究明や、環境の差による感染症の割合などを数字化し、看護学と統計学を合わせて医療現場の改革を行ったのだ。この能力こそが彼女の強みであり、偉人と呼ばれる理由なのである。

このように、ナイチンゲールにもう一つのイメージができあがったのは、メディアの影響だと考えられる。ナイチンゲールのスクタリ病院での活躍は見事であったと同時

に数々の噂も流れた。例えば、彼女が夜、ランプを持って病室を巡回していたところ、ランプの灯で壁に映った彼女の影にキスをしたという話が流れ、イギリスの記者が記事にした。そのイメージが強いこともあってか、ナイチンゲールが描かれるときはランプを持っている姿が多い。子ども向けの伝記の表紙もランプを手にしている絵がよく載せられている。（※）それほどその記事の影響は大きかったのだろうし、その印象が今でも残っているのだ。そして一度定着したイメージはなかなか崩せないし、そもそもナイチンゲールのイメージを今更壊したくないという意見も多いだろう。論理的で数字に強く、現実主義的なナイチンゲールよりも、傷ついた兵士を優しく母のように看病したナイチンゲールの方がやはりイメージ的に良い気がする。百年以上経った現代でもそう感じるのだから、時代が変わったとはいえ、女性に求める根本的なものはあまり変わっていないのではないだろうか。

四、科学の母、キュリー夫人

母性、母の要素で取り上げられる偉人にキュリー夫人がいる。キュリー夫人は世界初、科学部門のノーベル賞を受賞した女性であり、世界で初、ノーベル賞を二度受賞したことで有名だ。ノーベル賞を受賞したことはよく知られている事実だが、では母性要素とはいいったい何か。

ある、十六人の偉人について書かれている子ども向けの伝記について書かれた著書がある。

“十六人の物語にはそれぞれ章タイトルがついている。ノーベルは「安全な爆薬を求めて」、エジソンは「世界を変えた発明王」

レーニンは、「ロシアを人民の手に」、ガンジーは「長く苦しい武器なき戦い」、
シュバイツァーは「アフリカに愛と希望の光を」。…キュリー夫人の項のタイトルは「夫の死を乗りこえて」…（斎藤美奈子『紅一点論』P二五八）“

十六人の偉人のうち、女性はキュリー夫人のみであり、まさに紅一点なのだが、確かにキュリー夫人のタイトルだけ他の偉人のタイトルよりも浮いてる。どんな功績を残したかということよりも、夫の死を乗りこえたことがメインのストーリーのようだ。このようなタイトルがついた理由に斎藤美奈子は二つの理由を挙げている。

一つは、キュリー夫人がこの本の中で唯一の女性であったこと。他の一五人にはない個性＝女性性が前面に出されたと考えられる。もうひとつはキュリー夫人が物理学者だったことである。科学者という堅くて冷たいイメージをぬぐうために、少しでも女性らしいやわらかいイメージ要素を入れたのではないか。後者の点でいえば、ナイチンゲールの場合と同じようなことだろう。伝えるべきは、キュリー夫人の功績であるのに、どうしても女性というだけで実際の功績よりも女性性の部分が描かれてしま

うのである。

しかし、キュリー夫人の女性性を描いているのは、この伝記だけではない。他の伝記にも似たような傾向があった。それは恋愛要素である。キュリー夫人の物語は、科学者として成功を収めるエピソードだけでなく、ドラマチックな恋愛エピソードも描かれることが多い。そうして、キュリー夫人の伝記は夫との出会い、死別、そしてその悲しみを乗り越えた偉人女性という形で物語られる。これぞ理想のヒロイン像といえるかもしれない。

また、キュリー夫人は良妻賢母であったと伝えられている。彼女は妻であり、主婦であり、母親でもあったのだ。科学者と主婦業の両立を懸命にやってのける姿を描くことで、ただ科学者として活躍していたわけではない、妻として母としての業務もきちんと務め、女性らしい部分を強調している。

ここまでキュリー夫人の表向きのエピソードを紹介してきたが、キュリー夫人も本当はこの伝記のような人物ではなかったとされている。まずはキュリー夫人の不倫疑惑である。夫の死後、年下の物理学者との不倫がゴシップに上がり、世間はキュリー夫人に好奇の目を向けた。結局このスキャンダルは二度目のノーベル賞受賞により、彼女の負のイメージを覆い隠すことになったのだが、疑惑とはいえ、ノーベル賞受賞者のしかも女性の不倫という負の印象は、伝記のヒロインにはあってはならないことといえるだろう。

さらにもう一つ、良妻賢母であったと言われているキュリー夫人だが、実はそうでもなく、むしろ周りからすれば主婦失格・母親失格だったらしい。もちろん良い母であった面も多々あるのだけれど、研究で忙しい合間にねって料理などしていたのも新婚当初だけだった。二人の娘の面倒を見ていたのも、夫の父親であったという。当のキュリー夫人は、研究室にこもりきりだった。

これら二つのエピソードは、キュリー夫人の裏の顔というには大げさだが、伝記として伝えられるには少々お茶を濁したくなるようなエピソードかもしれない。特に、女性らしさが欠けるような部分（不倫・母親失格）はイメージとしては最悪だ。別にこの事実がキュリー夫人の事実だとしても、彼女の功績や価値を下げることにはならないのだが、理想の女性科学者イメージとしてはやはりダメなのである。このこともナイチンゲールの作り上げられた母性愛と通じる部分があるかもしれない。

五、聖女のヘレン・ケラー

ヘレン・ケラーは裕福な家庭に生まれたお嬢様だったが、幼い頃に原因不明の熱病を患い、視覚と聴覚を失ってしまう。「見えない・聞こえない・話せない」三重苦を背負うことになったヘレン・ケラーだったが、家庭教師のサリバン先生との出会いや彼女の並みならぬ努力により、その三重苦を乗りこえ「奇跡の人」と呼ばれた。幼い頃は自分の意思をうまく伝えられない、いらだちなどから、まるで野獣のような娘で

あり、しつけも全くできていなかったヘレン・ケラーだったが、言葉を覚えてすばらしい優等生になり、勉学に励んでさらに出世することになる。大学を卒業したヘレン・ケラーは講演などで世界中を回り、視覚障碍者のための基金をおこしたりと、まるで「聖女」のような物語だと斎藤美奈子はいう。しかしヘレン・ケラー自身は自分が聖女と騒がれていたことを冷静に見ていた。さらに、彼女が書いた自伝には、健常者中心の文化に対する批判、学校教育に失望したことなど、聖女のイメージにはそぐわない内容が多く書かれている。また、彼女はメディアが「驚異の女性」、「現代の奇跡」といって褒め称えられることにうんざりしていた。彼女の仕事や社会事業も世間にはなかなか伝わらず、メディアはいつまでたっても「奇跡の人」と報道するばかり。ヘレン・ケラーは、「聖女」、「奇跡の人」だと呼ばれてきたが、実際は社会を鋭い目で観察していた社会批評家だったのだ。

六、なぜ理想像がつくられたのか

三人の女性偉人を見てきたが、三人共に共通するのが本人とは全く違うイメージを作られてしまったこと。特に子ども向きの伝記は、そのような傾向がよく見られる。それは、子どもでもわかりやすくするためにもあるし、やはり大人になった後のドロドロしたエピソードはふさわしくないからである。しかし、たとえそうだとしても、あまりにも女性ということを意識しすぎて描かれているように思われる。三人を簡単に紹介しただけでもこれだけのイメージは浮かび上がってくる。

“ナイチングール…クリミアの天使・戦場の天使・ランプを持ったレディ・赤十字の母

キュリー夫人…愛と科学の母・近代科学の母・愛の科学者・ラジウムの女神
ヘレン・ケラー…三重苦の聖女・奇跡の人・盲聾啞の聖女・二〇世紀の奇跡・
障害者の母”

(斎藤美奈子『紅一点論』P P三〇四～三〇五)

未婚であれば、「天使」や「聖女」、既婚であれば、「～の母」と名付けられている。これは伝記を書いた大人たちが、少女の頃はこうでありなさい、大人になったら良き母になりなさいという、子どもにはこうあって欲しいと願う理想像が描かれている。そしてこの伝記を読んだ子どもたちは、こんな女性になりたいと感じるよう操作されている。いわば、大人や社会はこんな女性を求めているのだと理想像を作り上げているのだ。それは子どもにだけ向けられているのではなく、「金麦」のCMの例のように大人の女性にも、理想の妻はこんな人なのだとほのめかしているのかもしれない。

【注】

※一 NAVERまとめ「何かと話題の“味の素CM”「日本のお母さん」」より
このCMへの批判がSNSなどで書かれた。

第四章 変わらない理想像

一、『半沢直樹』から見る理想の妻

二〇一三年の大ヒット作、ドラマ『半沢直樹』（※一）に登場する「半沢直樹」の妻「半沢花」は、現代において一番の理想の妻であり、女性像かもしれない。

主人公の「半沢直樹」はメガバンクに勤める有能な銀行マンである。「半沢」はかつて彼の両親が経営していた工場が傾いたことで産業中央銀行に融資を引き揚げられ、追い詰められた父親が自殺したという過去があり、亡き父親のためにも銀行を変えようという信念を持っていました。そのため、バンカー（銀行員、銀行経営者）として頭取（銀行総裁）を目指し、常に「上を目指す」と公言していました。

妻の「半沢花」は「半沢」をしっかりと支える専業主婦。以前はフランワーアレンジメントの仕事をしていたが、夫を想い家庭に入る

ことで「半沢」の力となっていました。ではなぜ「花」が理想の妻であるとそこまで言われているのか、まとめてみた。

● 夫を癒し、励ます力

このドラマの大きな特徴は、女性の登場シーンが少なく、恋愛要素もほとんどないことである。あくまで男性が、メガバンクという厳しい男社会の中で戦っていく様子を描いたドラマである。そしてなんといっても見どころは、上司に言いたいことをぶつけ、視聴者をスカッとさせるシーン。「やられたらやり返す。倍返しだ！」は二〇一三年の流行語にもなったほどだ。

そんな厳しい世界で働く「半沢」は曲がったことが大嫌いなため、上司にも臆せずものを言い、時には反感を買うことも多い。その「半沢」を癒すのが妻の「花」である。「花」は「半沢」の帰りがどんなに遅くてもきちんと夕飯を用意して待っており、明るい笑顔で夫を癒す。時には力強い言葉で夫を励まし、その言葉に「半沢」は勇気づけられる。

● どんな時でも夫のことを思っている

「花」は「半沢」が仕事上で立場が悪くならないように、社宅に住む奥様会にも気を使いながら参加している。「半沢」がいないところでも夫を立て、常に「半沢」のことを大切に思っている。

● 時には活を入れる。

「花」は明るく優しいだけの妻ではない。一見、「花」は夫を立てる昭和の淑女のように思えるのだが、そのようなタイプとはまた違う。昭和の淑女が、自分は一步引いて夫を立て、言葉遣いも優しく「～だわ」「～よ」といったいわゆる女言葉を使う

女性だとするなら、「花」は一步引いて夫を立て、少し乱暴な口調で夫を励ます人物であるといえる。「花」は夫を励まし、支えつつもいつもニコニコと笑って夫を癒すのではなく、『ぜってえー負けんじやねーぞ』と背中をバシッとたたいて喝を入れてはげます。また、自分の意見はしっかりと持っており、夫に何でもはいはいと従うわけでもない。

- 前には出過ぎない

自分の意見はしっかりと持つてはいるが、しかし「花」は決して前に出すぎることはない。「半沢」にとってどのように動けばよいかをちゃんと計算して、絶妙な立ち振る舞いを見せる。

- 高いコミュニケーション能力

半沢直樹が結婚記念日に仕事で会えないときの会話が非常にうまい。

半沢直樹「この埋め合わせは必ずするから、そのうち」

花「そのうちっていう？　せめて次の結婚記念日の前にしてよね！」

何気ない会話のようだが、結婚記念日に一緒にいれないことの不満を正直に言いつつも、緩い期限をもうけてさらっと許してしまう「花」の強さとコミュニケーション力の高さがうかがえる。

以上の点で、「半沢直樹」の妻こそ理想の妻だという声が多く聞こえた。確かに、「花」はちゃんと芯があるのに、夫をしっかりと支え、ただ寄り添うだけでなく、出しやばることはなしに妻の役目をはたす。今までとはまた違った理想の妻であるのかもしれない。

日経ウーマンオンライン編集部に寄せられた相談に「半沢直樹」の妻のような女性が理想の妻なのかという相談に桃山商事が(※二)意見を交わすコラムが出ている。

“■男の都合が透けて見える「良妻ブーム」

清田　「良妻ブーム」が来てるのか、最近、半沢直樹の妻の話題をよく耳にするね。

佐藤　ドラマを観ていたけれど、何かもう、ファンタジーみたいな感じの奥さんなんです。自分の意見もきちんと言うし、「上司に絶対負けんじやねえぞ」と励ましてくれる。演じているのが上戸彩だから。人気になるのはよくわかる。

森田 「貞淑な昭和妻」みたいなイメージとは少し違うんだね。

佐藤 専業主婦的な役割を果たしつつ、さらに叱咤激励もしてくれる妻で。既婚者の男友達に話を聞いたら、「半沢直樹の妻が完璧すぎて、自分の奥さんがちょっと残念に思えてきた」という意見もあった。そういう、母親のような妻像が求められているのかな。”（nikkei WOMAN Online 2013年10月18日掲載）

また、TBSのインタビューで「半沢花」役の上戸彩さんはこう答えている。

“男性の社会というのは、女性には踏み入ってはいけないところがあると思います。外で頑張っているだんなさんが帰ってきたときに、花は言いたくて言うのではなくて、これを言うことでだんなさん的心を浄化してあげられるんだろうな、という計算をして、いろんなことを言っているんだと思っています。”（TBSホームページ内）

ここまで「半沢直樹」の妻「半沢花」を細かく見てきたが、どうであろうか。まさに現代らしい理想の妻ともいえる。その一方、女性、特に働く女性にはなかなかつい話だといえよう。働く女性が増えて、男性も自分と対等の立場な女性を選ぶ傾向があるかのように見えたはずであるのに、結局行きつく果ては男性を癒し、支えてくれる女性が人気なのだということになる。いくら女性も社会に進出するようになったといっても、やはり昔ながらの女性らしさというものを求める男性は多いように考えられる。

二、良妻賢母ブーム

良妻賢母（※三）などという言葉、今ではあまり使わないかもしれない。それもそのはずで、良妻賢母という思想は明治に西洋から輸入された近代の思想である。男女平等の現代にとっては、「女性は良き妻であり賢い母親であり、家庭の仕事をきちんとおこなうべきだ」といった考え方は古い思想であるが、当時にしてみればなんと男女平等の新思想であったという。しかしそんな古い思想がなぜ今になって出てきたのか。共働きの家庭が多くなっている現代であるが、一方で「半沢直樹」の妻のような専業主婦が理想であるという声も多い。そしてその声はテレビドラマだけではなく、芸能界にまで広がっている。

一時期、芸能ニュースを騒がせたのが、ロンドンブーツ一号二号の田村淳さんの結婚報道。そして淳さんの妻、香那さんのその良妻賢母ぶりにメディアは食いついた。

嫌味を言われてもただ「はい」と返事。淳さんが浮気をしたら? という問い合わせに対しては「一緒に反省します」と回答。さらに何があっても夫を立てる姿勢。つしかも料理上手で家事もきちんとこなしてくれる。香那さんは「半沢花」のような主体性はないが、まるで絵に描いたような良妻賢母といった女性だ。

他にも、ニューヨークヤンキース在籍の田中将大投手の妻で、タレントの里田まいさんも良き妻であると話題になった。人々、結婚前は料理をしていなかったという里田さんだったが、アスリートの妻になったことで、夫の田中選手の体を気遣ったメニューを作るよう努力し、料理で夫を支えているとメディアが報じていた。さらに、田中選手がアメリカに渡ることも視野に入れて、前もって英会話にも通っていたらしい。

良妻賢母など、大昔の考え方であるイメージであったのに対し、最近はどうやらその考え方を見直されてきているようだ。働く女性が増えているこの時代になぜこのような思想が見直されているのだろうか。それはおそらく、良妻賢母と呼ばれる女性の品位が上がってきているからではないだろうかと考える。どういう意味かというと、夫の収入のみでは生活していくことが不安定である家庭が多い現代、専業主婦になるということはある程度の豊かさがあり、余裕があるということ。生活水準が高いといえることから、おのずと専業主婦として務める女性の品位も上がるわけだ。その女性が良妻賢母であったなら、世間は自然とその女性を理想の妻と呼ぶことになるだろう。

そしてやはり、メディアに取り上げられて話題になるぐらいなのだから、結局社会が求めているものはバリバリのキャリアウーマンではなく、家庭を静かに支える賢い女性なのだといえる。

【注】

※『半沢直樹』（二〇一三年 TBS）

池井戸潤による小説「半沢直樹シリーズ」をテレビドラマ化。作品同作の主人公の名称。『オレたちバブル入行組』をベースとする第一部・大阪西支店編と、『オレたち花のバブル組』をベースとする第二部・東京本店編の前後編二部構成となっている。

キャッチコピーは「やられたらやり返す、倍返しだ!」、「クソ上司め、覚えていやがれ!」。堺雅人、上戸彩ほか主演。

※桃山商事

清田代表、佐藤広報、森田専務の3人で構成されたユニット。恋のお悩み相談、傷心旅行のツアーガイド、合コンの企画から恋愛コラムの執筆まで、何でも手がける恋愛の総合商社。

※良妻賢母

女子の本来の任務は家を整え、子を産み、子を育てることにあるとする思想に基づいた婦人の理想像を表わした語。つまり、よき妻であり賢い母であることが婦人の理想とされ、したがって教育の目標とされた。

結論

男性から見た理想の女性像はどのようなものなのか、また、変化してきているのだろうか、という疑問から、働く女性の実情やテレビドラマ・CMといった私たちに身近なメディア媒体を考察してきた。働く女性が増えたのだから、環境もだいぶ改善されているのだろうとぼんやり考えていたが、実際は変えようとする動きはあるものの、完全ではなかった。テレビドラマやCMの考察では、現代社会の現状がどれほど反映されているか明らかになった。また逆にテレビドラマやCMも社会に影響を与えていたのだと実感することができただろう。そしてその情報は真実とは限らず、作り上げたものであるかもしれないのだとわかった。

このように見てきて率直な印象としては、変化してきたように見えるが実は根本的にはあまり変化していないといったところだ。もちろん大きく変化した点もある。

「男女雇用機会均等法」や「男女共同参画社会基本法」（※一）も制定され、男女平等の社会が推奨されるようになった。それは数十年前ではまだ浸透していなかった考え方であるし、それに比べたら社会は少しづつでも変化している。

しかし、社会が変化しているからといって、男性が女性に求める理想までも大きく変化することはなかった。それは法律など関係なく、社会全体の意識に原因があると考えられる。女性は社会に出るようになって、以前のように男性に従属するのではなく、自立して自分の意見も持てるようになりたいと思う人が増えてきた。だが、男性の立場からすれば、今まで社会といえば男のものという考え方であったのに、女性が入ることによってその考え方は崩されていったのだ。すなわち、女性は自立したい、変わりたいと考える一方、男性は戸惑い、変わりたくないと思うようになったわけである。だから女性自身は変化していっているが、男性はその変化してしまった女性像が理想とはあまり思えないのではないだろうか。

また、女性の中でも自分は専業主婦になりたい、男性を支え、家庭を守りたいと思っている人はたくさんいる。変化してきた女性も多いが、変化を特に望まない女性も多くいるということだ。

専業主婦か、キャリアウーマンか、どちらが良くてどちらが正しいなんてことは決してないが、三等時代といわれることがあるといえ、男性からすると、やはり自分を立ててくれる女性の方が良いと思われる。男性がそう感じるのは、やはりメディアの影響が大きく、テレビドラマやCMといった男性ターゲットのものに対する作品に登場する女性は、男性に寄り添う女性が多い。そして時には、ナイチングールのように男性が理想とするような女性像に勝手に作り上げられてしまうこともある。

では今後、女性はどのように変化していくのか、男性も変化していくのか、理想の女性像も将来は全く変わってしまうのだろうか、もちろん明確なことは誰にもわからないが、社会の意識とメディアの影響で変わることもあるのかもしれない。

【注】

※一男女共同参画社会基本法

男女が互いに人権を尊重しつつ、責任も分かれ合い、性別にかかわりなく、その個性と能力を十分に発揮できる男女共同参画社会の実現を二十一世紀の日本社会の最重要課題とし、その基本理念と施策の方向を定めた法律。

【参考・引用】

- ・日本経済新聞 〈夫は高い自己評価、妻はまだ不満 育児分担の理想と現実〉
http://www.nikkei.com/article/DGXNASFK02036_S3A201C1000000/?df=2
(平成二十六年十二月十日閲覧)
- ・「Business Media 誠」〈理想の女性は“三等”？ 独身男性に聞く〉
<http://bizmakoto.jp/makoto/articles/1212/06/news085.html>
(平成二十六年十二月十日閲覧)
- ・海老原嗣雄『女子のキャリア〈男社会〉のしくみ、教えます』
ちくまプリマ一新書 二〇一二年十月十日 初版第一刷発行
- ・斎藤美奈子『モダンガール論』
文春文庫 二〇〇三年十二月十日 第一刷、二〇〇七年二月十五日 第二刷
- ・SUNTORY ニュースリリース〈2012年 サントリーグループ酒類事業方針〉
<http://www.suntory.co.jp/news/2012/11280.html>
- ・NAVERまとめ 〈何かと話題の“味の素CM”「日本のお母さん」〉
<http://matome.naver.jp/odai/2135753246407557301>
- ・斎藤美奈子『紅一点論』
ちくま文庫 二〇〇一年九月十日第一刷発行
- ・「TBSホームページ」〈半沢直樹〉
http://www.tbs.co.jp/hanzawa_naoki/interview/index2.html
- ・三浦清一郎『変わってしまった女と変わりたくない男～男女共同参画ノート～』
学文社 二〇〇九年四月二十日 第一版第一刷発行
- ・NAVERまとめ 〈良妻ブーム到来！上戸彩・里田まいから学ぶ良妻賢母の心構え〉
<http://matome.naver.jp/odai/2138248711190455701?page=2>

平成二六年度卒業論文

「表現物の人間への影響

——私達はどう捉えるべきなのか——」

A子

目次

序章	私と表現物	1
第一章	表現の自由の限界	3
1.	表現の自由と現代	
2.	『宴のあと』から見る表現の自由	
3.	プライバシー権とは？	
4.	『石に泳ぐ魚』から表現の自由を見る	
5.	作品の責任は作者に	
第二章	表現物は人を殺すのか	11
1.	「東京・埼玉連続幼女誘拐殺人事件」のきっかけはビデオテープなのか	
2.	「神戸連続児童殺人事件」は漫画に影響されたのか	
3.	幼少時代に表現物は不要なのか	
4.	表現物が犯罪を助長した	
第三章	レーティングシステムと制限	16
1.	レーティングとは	
2.	海外のゲームの考え方とレーティング	
3.	レーティングのあり方・問題	
結論	表現物が人間に与える影響	23
注釈		24
参考・引用文献等		29

序章 「私と表現物」

私が表現物の社会への影響について考えるようになったきっかけは辻村深月『スロウハイツの神様(上)』の

“「チョダ・コーキの小説のせいで人が死んだ」その日の天気は、快晴だった。”
という冒頭部を読んだ時だった。十五歳から三十八歳までの自殺志願者十五人がインターネットのサイトを通して集まり、殺し合った。この集団自殺の発案者の部屋がチョダ・コーキの小説、その関連グッズ等で溢れていた。また、殺し合いを撮影したビデオは全てチョダ・コーキへと遺書に書かれており、そこからメディアが「チョダ・コーキの小説のせいで人が死んだ」と騒ぎ立てた。

私は辻村深月の作品のファンである。恥ずかしながら、私は創作・評論コースに所属しているのに、本をあまり読む学生ではなかった。しかし、『スロウハイツの神様』をたまたま書店で表紙に惹かれて購入し、この本を読んでからそれ以外の本にも興味を持つようになった。この本はそれ程私にインパクトを与えたのだ。この小説自体はチョダ・コーキの小説と集団自殺の関係性について深く言及しているわけではないのだが、私は表現物が人にここまで影響を与え、行動を起こさせるのか疑問を持った。このような表現物の人間への小さな影響は数多くあると思う。しかし、もっと大きな影響はあるのだろうか。『スロウハイツの神様』にあるように、人間を死に至らしめるような影響もある。マイケル・ジャクソンが二〇〇〇年六月二五日に亡くなった。その時の記憶はまだ私の中にしっかりと残っている。連日のようにテレビが彼の死を取り上げた。彼の死によって、少なくとも十二人のファンが彼の後を追って自殺した。彼は表現者であり、彼自身が作品でもあり、つまり、彼は表現物の一つであった。そんな彼の死が十二人以上の人間に影響を与えたのだ。「死」こそ最も大きな表現物から人間に与えられる影響である。また、最近連載の終わった漫画『NARUTO -ナルト-』（注一）でも自殺騒動があったと言われている。ロシアの14歳の少年が漫画のキャラクター「うちはイタチ」の死に衝撃を受け、SNSに「planning an ending(死のうと思っている)」と書き、その後アパートから飛び降り、亡くなった。表現物には悪い影響だろうが、良い影響だろうが、表現物には人に何か行動を起こさせる程の「何か」がある。その「何か」は魅力的でもあり、危険性もある。表現物の危険性については否定できないが、表現物をどこまで規制する必要があるのか。『図書館戦争』（注二）や『華氏四五一度』（注三）のように完全に規制する必要があるのか。人間から本を、表現物を完全に取り上げる必要はあるのだ

ろうか。ないのならば、どの程度まで規制する必要があるのか。この卒業論文では表現物の危険性について考え、どのように対処するのかを論述する。

まず、第一章では作者の責任について三島由紀夫『宴のあと』、柳美里『石に泳ぐ魚』を例に挙げて、作者と表現の自由の限界について考える。それぞれ日本国憲法や法律の面からではなく、一読者という視点からこれらの事件について考え、プライバシーの面から作品の人間への影響について考える。

第二章では「東京・埼玉連続幼女誘拐殺人事件」、「神戸連続児童殺傷事件」、「秋葉原無差別殺傷事件」、テレビドラマ『ギフト』を例に挙げ、表現物によって犯罪や自殺が起こったのか、そうでなかったとしても何か事件に影響がなかったのかを考える。また、事件後の表現物の扱われ方の変化について考える。

最後に、第三章では第二章、第三章の内容を受け、レーティングシステム（年齢制限）について調べる。日本国内のレーティングだけに言及するのではなく、外国のレーティングシステムについても触れ、日本のレーティングシステムのあり方について考える。そして、第一章から第三章までの内容を受けて、結論とする。

第一章「表現の自由の限界」

1. 表現の自由と現代

現代には表現物が溢れかえっている。表現の自由は日本国憲法でも保障される人権の一つとなった。作品を創るという行為はインターネットの普及により、より身近なものとなってきている。自分の創った作品を容易に誰でも見せることができるよう時代になったのだ。しかし、その誰でも手軽に見られるようになったことで問題が生じてきた。

「表現物の社会への影響」の拡大である。作品の捉え方は十人十色である。見る側が増えることで、作品の捉え方もまた増えるのである。表現者が「あ」と表現しても、見る側の捉え方によっては、「い」にも「う」にもそして、「ん」にもなりうるのだ。表現者の意図としているか、いないかが重要になるのではなく、作品を捉える側がどのように捉えられるのかが重要視されるようになった。例えば、『千と千尋の神隠し』(注四)を例に挙げる。主人公、千尋が風俗嬢である、別のジブリ作品の登場人物が出ている、契約書に名前を書き間違えたから元の世界に戻ってくることができたなど、一つの作品の中だけでも捉える側が変わると様々な考え方、捉え方が生まれてくるのである。また、表現物を読んだ側も自分自身の捉え方を気軽にインターネットで発信することができるようになり、多くの人と表現物の捉え方について共有できるようになったのだ。このような世の中になってしまった現代で表現者は自分の作品にどの程度まで責任を負わなければいけないのである。この章では、その中でも「プライバシー権」という面から表現物の表現の限界と責任について考える。

2. 『宴のあと』から見る表現の自由

『宴のあと』は一九六〇年、三島由紀夫により書かれた小説である。雑誌『中央公論』一月号から十月号に連載され、同年十一月十五日に新潮社より単行本刊行されたものである。主人公のモデルとなった有田八郎によって一九六一年三月十五日に裁判が起こされた。

私自身の認識としての「プライバシー権」は他人に見られたくない事柄を公にし、表現者側に悪意があった時、また、被害者となった側が「いや」と感じたらプライバシー権の侵害になるものだと考えていた。つまり、痴漢と同じで被害者が「いや」と感じた場合に犯罪になると想っていた。なので、私は『宴のあと』(注五)を読んだ時には有田八郎のプライバシー権が侵害されているようには考えられなかった。私はこの『宴

のあと』を読んで作者、三島由紀夫が野口雄賢を表現するにあたって、悪意を持ってい るようには感じなかった。むしろ、作者には有田に敬意を持っているように感じた。本文で主人公有田の登場場面では、

“銀髪の下の目は鋭く澄み、おいおい集まるヨーロッパの元大使たちの客のなかで、 彼氏一人が隠居ではないという理由は、このまことに理想家肌の目のかがやきから もかづにはわかった。”

とある。また、本文で、

“『この方は本当に言いにくいことを立派に言える方だわ』”
ともあり、作者が野口に悪い印象を持たせようとしているとは私には考えられない。さ らに、読むと真面目すぎる面もあるが、勤勉な様を描いている。選挙に負けるという没 落人生を描いているように見えるが、選挙で負けた原因は「野口雄賢、危篤」というビ ラを配られたからであるという言い訳もでき、野口を悪者に仕立てたいという悪意は汲 み取ることができなかった。さらに、この物語の主人公は福沢かづである。福沢かづか ら見た野口雄賢は多く描かれているが、福沢かづからみた野口雄賢は否定はされていな かった。野口雄賢が失敗をする福沢かづに注意をするという場面が多かった。本文中で、

“「つまらないことはやめなさい。みっともない。」

かづが右手の拳にしっかりと隠していたものは、つかのまの指の格闘ののち、野口 の鋭い骨張った指のために抜き取られた。“

とある。これは出立の前に切火の石を打って送り出そうとした福沢かづの行動を先回り して野口雄賢が制した場面である。野口は古い風習を嫌う人間であった。福沢かづは野 口雄賢のそんな所に惹かれていた。つまり、福沢かづの中では、野口雄賢が常に「正し い存在」であり、「正義」であった。しかし、

第十八章で福沢かづの行動が変化する。選挙で勝つために奉加帳(ほうがちょう)を持つて政敵の間を廻ったのだ。野口雄賢にとってはその行為は福沢かづが政敵と「寝た」こ とを意味していた。本文で、

“これらは畢竟するところ、かづにはわからない思想だった。しかし自分が究極に 正しい信じている点では、かづの自信もおさおさ野口に劣らなかった。”

と福沢かづは自分を信じ、正しいと表現されている場面もあるが、あくまでも野口雄賢 を「理解できないのであって、野口雄賢を否定することはなかった。これはまた、福沢 かづが野口雄賢に「野口雄賢」か「雪後庵」かの選択を迫られて、「雪後庵」を選んで、 離籍された時も同じであった。福沢かづの中で野口雄賢が悪者になったことはなかった。

さらに、実際の有田八郎の選挙の時に畔上輝井はこの『宴のあと』という作品を名刺に印刷し、有田八郎を知つてもらうためにその名刺を配り歩いたらしい。

以上より、『宴のあと』は有田八郎を否定した表現物ではなく、擁護した表現物であった。作品を読むと有田八郎に同情を覚えた場面もあった。この『宴のあと』での有田八郎に与えた影響は決してマイナスな物ばかりではなく、プラスの物も多い。むしろ、マイナスの面は少なかった。また、登場回数が多いが、主人公でない登場人物のイメージとなったと思われる有田八郎が作者を訴えるのはいささか有田八郎は「気にしすぎ」であると私には考えられた。

3. プライバシー権とは？

しかし、ここで原点に戻ってプライバシー権とは何であるのか。「プライバシー権」の定義はいまだあやふやな面が多くある。日本でプライバシー権が初めて判例上初めて確認されたのは一九六一年の『宴のあと』事件の裁判であった。裁判から五三年経った二〇一四年現在でも「プライバシー権」は表面上の定義はあっても、確かな制限や範囲を表した定義がないようである。

“プライバシーの権利は、憲法十三条の保障する「幸福追求権」を根拠とする憲法上の権利であって、個人の私生活や私的情報をみだりに公開されないという消極的な自由権的権利にとどまらず、自己に関する情報をコントロールするという積極的な請求権的権利をも含むものとして理解される、というものである。

他方、民法学の領域では、プライバシーの権利を個人の私生活や私的情報をみだりに公開されない権利ととらえて、そのような意味でのプライバシーの権利の侵害に対していかなる救済が与えらるるかという問題に主たる関心を払ってきたように思われる。（『表現の自由とプライバシー 憲法・民法・訴訟実務の総合的研究』右崎正博著 二頁より）”

「プライバシー権」については憲法、民法の二つの面から捉えることができるようである。しかし、少々難しいので、「プライバシーの侵害」の定義について見てみる。

“プライバシー侵害は、公表された内容が、①私生活上の事実または私生活上の事実らしく受け取られるおそれのあることがらであること、②一般人の感受性を基

準にして当該私人の立場に立った場合公開を欲しないであろうと認められることからであること、③一般の人々に未だ知られていないことがらであり、公開によって当該私人が実際に不快、不安の念を覚えたこと、により成立する。（『表現のクリミット』川岸令和著 二四七頁より）”

これが裁判で初めて明記されたのが『宴のあと』事件の裁判である。

裁判で三島由紀夫側が『宴のあと』には違法性がないと主張した理由は次の四点ある。

- ①作品に芸術的価値があること
- ②言論・表現の自由の保障がプライバシーの保障よりも優先すべきであること
- ③野口雄賢のモデルとなった有田八郎が公的存在であったこと
- ④有田本人の承諾を得ていたこと

①については、芸術的価値は三島由紀夫作品の中では低い作品である。『宴のあと』という作品について論述している物は他の作品と比べると少ないので現状である。さらに裁判で、

“小説なり映画なりがいかに芸術的価値においてみるべきものがあるとしても、そのことが当然にプライバシー侵害の違法性と芸術的価値（客観的な基準が得られるとして）の基準とは全く異質のものであり、法はそのいずれかが優位に立つものとも決定できないからである。（『やさしく引ける判例総覧 表現の自由・著作権・名誉毀損』四一九頁）”

とされ、芸術的価値があったとしてもプライバシー権を守るべきだとされている。②については「言論・表現の自由」と「プライバシーの保障」について天秤にかけているようだが、自由とはそもそも制限されたものである。自由にはいつも「常識の範囲での」という制限がかかっている。裁判でも、

“元来、言論、表現等の自由の保障とプライバシーの保障とは一般的にいざれが優先するという性質のものではなく、言論、表現等は他の法益すなわち名誉、信用などを侵害しないかぎりでその自由が保障されているものである。（『やさしく引ける判例総覧 表現の自由・著作権・名誉毀損』四一九頁）”

とされている。③については、

“都知事選挙から一年前後も経過し、原告がすでに公職の候補者でなくなり、公職の候補者の適格性を云々する目的ではなく、もっぱら文芸的創作意欲によって他人のプライバシーを公開しようとするのであれば、それが違法にわたらないとして容認される範囲はおのずから先の例よりも狭くならざるを得ない道理である（『やさ

しく引ける判例総覧 表現の自由・著作権・名誉毀損』四一九頁”

と判断され、公職候補であっても公的活動と関わりのない私生活を公開することは有田八郎のプライバシー権を侵すことになる。④は三島由紀夫側は畔上輝井を通して有田八郎に作品になると伝えられてはいたが、直接書面等で約束をしているわけではなく、さらに、どのような作品になるかも詳しく伝えていなかった。また、雑誌から単行本にする前に有田八郎から「拒否」をされたのだから、その時点で止めるべきであったのだ。

4. 『石に泳ぐ魚』から表現の自由を見る

次に、「言論・表現の自由」と「プライバシー権」を争った裁判の中では「『宴のあと』事件」裁判に次いで認知されている「『石に泳ぐ魚(※)』事件」を取り上げる。

『石に泳ぐ魚』(注六)は作者柳美里を主人公とした私小説(注七)である。この裁判を起こしたのは朴里花のモデルとなった女性である。女性は柳美里の友人であった。その女性は小説によって名誉が毀損され、プライバシーが侵害されたとして、損害賠償や小説の単行本出版差止めを求めて柳美里、出版社、編集者を提訴した。さらに、柳美里は女性に対して単行本になる前に「単行本にしない」という約束をしていた。

最高裁判所は①公共の利害に関する事項でないこと、②出版によって被害者の精神的苦痛が増大することを理由に「出版差止」を認めた。

私は『石に泳ぐ魚』の表現の中で三点問題があると考える。一つ目は作者の私小説の扱い方の点、二つ目は作者が障害者表現に対しての安易な考えを持っていた点、三つ目は作者がコラムで里花のモデルとなった女性のイニシャルを公表してしまった点である。

まずは一つ目の「私小説」について考える。「『宴のあと』事件」の裁判と異なるのは作者が実際に経験した事を元に書かれている「私小説」であることだ。作者の経験と創造の世界が混ざった作品なので、どれが事実でどれが事実でないのか区別がつかなくなるという点で難しい作品となる。モデルとなった人物の生活に影響を与えてしまう可能性があるので実在する人物の事を書くことが難しい。『石に泳ぐ魚』ではモデルとなった女性の服などで隠すことのできない顔の障害について書かれている。はじめて朴里花を見た主人公は、

“ロビイ中から一斉に水蒸気が立ち上り今にも音をたてそうだ。私は里花を凝視した。

私は里花の顔が膨張するのではないかという恐怖を振り払おうとした。金は虚

ろな眼差しをゆきのと里花のちょうど中間に漂わせ、決して里花を見ようとはしなかった。私は意識の中から里花の顔を消そうと、全ての神経を里花の眼に注ぎ込もうとして、成功した。（『石に泳ぐ魚』三五頁より）“

と表現している。女性を知らない人でも本人を見ればモデルとなった女性であると考えるだろう。また、彼女の知り合いが読めば、父親の犯罪経歴や私生活の一部を知ることができるだろう。

次に二つ目の「作者が障害者表現に対しての安易な考えを持っていた点」について考える。作中で主人公が戯曲の打ち合わせをしている時に里花が演劇に出たいと言い出すと、

“わかる、あなた。つまり、いい、役者は自分を見せてはならない時があるの。もし、あなたが舞台に立ったとしたら、観客はあなた自身を注視するでしょう。（中略）あなたは自分以外になれないように宿命づけられているの。つまり役者にはなれないってこと。わかる、あなた」（『石に泳ぐ魚』一四七頁より）“

と里花に言葉を投げつける。これは里花に対しての罵倒でもあり、障害者に対しての罵倒である。主人公の言葉という事は「顔に障害がある」と「演劇に出ることができない」という作者の考えになる。表現物を創る上で障害者を取り上げることは難しく、デリケートな部分でもある。アニメ『どろぼ 第二五話 妖怪土坊主』（注八）でも作品の真意が「逆境に立ち向かう人間の執念」であるにも関わらず、障害者差別や不適切な表現等で再放送が控えられた。アニメ『学校の怪談（注九） 第三話 あたしきれい？口裂け女』でも、口唇口蓋裂障害（注一〇）を持つ子どもの差別やいじめを助長するとして放送を余儀なくされた。このように、障害者や障害者につながる事柄を表現するにあたっては細心の注意が必要である。

最後に「作者がコラムで里花のモデルとなった女性のイニシャルを公表してしまった点」について考える。作者、柳美里が一九九五年十二月号に月刊誌『新潮』に「表現のエチカ」というエッセイで朴里花のモデルがイニシャル「K」であることを明示し、顔面の腫瘍という障害の事実を強調した。さらに、エッセイには里花のモデルとなった女性から作者に宛てた手紙や作品の一部を引用していた。モデルの女性は単なる大学院生で公人ではない。「『宴のあと』事件」の裁判の時にも述べたが、公的人間ではない人の私生活はみだりに公開するべきではない。

5. 作品の責任は作者に

表現物を作成するにあたって注意すべきことは「言論・表現の自由には制限があること」である。憲法で自由が保障されているとは言え、自由権を振りかざして殺人をしていけないのと同じで、「言論・表現の自由」にも制限があることを認識すべきである。自由権を行使する時には「他人にされたら不快に感じること」をしてはいけない。モラルと道徳を持った人間に「自由権」が与えられるのであって、表現物を作成するにあたっても人としてのモラルと道徳を念頭に置いて、常にモデルとなる人物の感情を大切にすることが必要である。しかし、他人の不快に感じることは人それぞれ理解できないこともあるので、モデルとなる人物への確認が必要となる。公に公開する前にモデルとなつた人物全員に作品を公開し、了承を書面として残しておくべきである。三島由紀夫が『宴のあと』が雑誌から単行本になる前に有田八郎の意思を尊重し、単行本化を見送ればまた状況も変わっていたと考えられる。しかし、モデルの了承を受けてから何度も書き直し、訂正を加え、作品が削られていく。その中に作者の創った作品はどのくらい残るのだろうか。

“「絶対に不可能」かはともかくとして、高井有一が言うように「モデルに了解」を求めるのは、よほど注意深くないと、許される範囲で書くという妥協になりかねない。「それなら、むしろ書かない方がいい」という彼の所見に私は同意する。（『表現のクリミット』原仁司著 一一三頁より）”

それは作者の創った作品であると言い切れるのだろうか。

改訂版『石に泳ぐ魚』にも朴里花のモデルとなった女性は出版停止を求めたが、認められなかつた。里花が自身の顔について主人公にといつめる場面で主人公の心の中を、

“私は路上に突っ立つまま、里花の顔を台詞にして表現しようとした。思い浮かぶ言葉は跡形もなく消えてゆく。打つたびに、自動的に消去されてゆくワープロの文字のように。私は伏字だらけの戯曲も一頁を破り捨てようと、両手を空に伸ばそうとして、倒れた。（『石に泳ぐ魚』八六頁より）”

と表現している。改訂版も里花のモデルとなった女性は出版停止を求めたが、認められなかつた。「伏字だらけの戯曲」という文章は前回の裁判で「女性を特定することが可能」であるために出版停止を言い渡されたことに対しての作者の小さな反抗のように私には感じられた。

以上より、実在する人物をモデルにする時には「常識の範囲」で作者は自身の「言論・

表現の自由権」を行使することができる。常識とは社会生活に支障をきたさない範囲であると私は考えている。しかし、それは人それぞれなので、たとえ、自分の作品に違和感を持っても、モデルへの了承が必要であると考える。親が子どもの行動に責任を持たなくてはいけないように、作者もまた作品に責任を持たなくてはいけない。つまり、作品の責任はすべて作者にあるのだ。

第二章「表現物は人を殺すのか」

1. 「東京・埼玉連続幼女誘拐殺人事件」のきっかけはビデオテープなのか

この章では、序章でも述べた『スロウハイツの神様』のように表現物が原因で自殺や殺人は起こりうるのかを考える。まずはアニメやゲーム、漫画に影響を受けていると考えられる「おたく」(注一)に焦点をあて、表現物は人間に悪影響をもたらすのか、表現物が原因で犯罪は起こるのかを考える。

まずは「おたく」という言葉が広がり、さらに、おたく差別の引き金となった事件を取り上げる。警察庁公式名称は「警察庁広域重要指定 117 号事件」、通称「東京・埼玉連続幼女誘拐殺人事件」である。この事件は一九八九年七月から九月にわたって、宮崎勤が四歳から七歳の四人の女児を誘拐殺害し、その様子を撮影し、女児の身体の一部を食し、新聞社に犯行声明を送り付けるなどと凶悪極まりない行動で世間を恐怖に沸かせた。事件後、宮崎勤の自宅からは女児を撮影したビデオテープだけではなく、アニメや特撮物、ホラー、アイドル、テレビドラマなどを撮影、録画したビデオがおよそ六〇〇〇本が押収された。アニメ作品は調べてわかった作品の中には『宇宙戦艦ヤマト(注一二)』、『タイガーマスク(注一三)』、『いなかっペ大将(注一四)』、『ゲゲゲの鬼太郎(注一五)』、『魔法使いサリー(注一六)』があり、特撮物は『ウルトラマン(一七)』、『仮面ライダー(注一八)』、『秘密戦隊ゴレンジャー(注一九)』、テレビドラマ作品は『太陽にほえろ！(注二〇)』、『隠密剣士(注二一)』、『コメットさん(注二二)』、『女王陛下の〇〇七(注二三)』、アイドル物『松田聖子(注二四)』、『ピンクレディのすべて(注二五)』、『後藤久美子は(注二六)』、ホラー物では『ギニーピッグ』などがあった。友人が少なく内向的な性格、自宅にはおよそ 6000 本のビデオテープを所有しているという人物像が宮崎勤に重なり、また、世間の「おたく」像にも重なった。その「おたく」が残虐的な事件を起こすことによって「おたく」に対してマイナスなイメージが世間一般に植えつけられ、おたく差別が始まったのである。今日でも、まだ、その偏見は残っているものもある。

ここで、この事件で「おたく」が危ない存在であるとするのなら、何か宮崎勤に残虐的な犯行を行わせた作品があるはずである。宮崎勤が所有していたビデオテープ中でも、メディアで大きく取り上げられたのが『ギニーピッグ』であった。『ギニーピッグ』とは一九八五年から一九九一年にわたり作成されたホラービデオシリーズ。監督や出演者は毎回変わり、シリーズの中には当時の最新端の技術を使い生きている人間を解体する

残虐的な物もあった。しかし、宮崎勤が所有していたのはシリーズの中でもコメディーの高い『ギニーピッグ 4 ピーター悪魔の女医さん』であった。『ギニーピッグ』の中で最も残虐性の高い『ギニーピッグ 2 血肉の華』（注一二）は所有しておらず、裁判でも宮崎勤自身が観たことのない作品であると証言している。むしろ、宮崎勤の所有していたビデオテープには悪と戦う正義のヒーローという作品が多く、犯罪の動機になったとは考えにくい。しかし、世間の認識を変えることは難しく、事件後しばらくホラービデオ制作は困難を極めた。

2. 「神戸連続児童殺人事件」は漫画に影響されたのか

次に、「神戸連続児童殺傷事件」を取り上げる。この事件は一九九七年に兵庫県神戸市須磨区で発生した当時 14 歳の中学生による連続殺傷事件。別名『酒鬼薔薇事件』や『酒鬼薔薇聖斗事件』とも呼ばれる。この事件で、小学生二人が死亡し、三人が重軽傷を負った。警察の捜査を錯乱させるために、偽の犯人の人物像を作り出させるように、

“さあゲームの始まりです

愚鈍な警察諸君

ボクを止めてみたまえ

ボクは殺しが愉快でたまらない

人の死が見たくて見たくてしょうがない

汚い野菜共には死の制裁を

積年の大怨に流血の裁きを

SHOOLL KILL

学校殺死の酒鬼薔薇 “

という犯行声明を書いたカードを殺害した生徒の身体の一部の中に置いた。また、この犯行声明がメディアで取り上げられるときに、間違えて読み上げられると、強い抗議の文章を新聞社に送り付けた。

この事件での表現物の犯罪への影響として考えられるのは、この上記の犯行声明である。「積年の大怨に流血の裁きを」の部分は、宮下あきら『瑪羅門の家族（注二八）3巻』の中に出で来るタイトル「積年の大怨に灼熱の裁きを!!」を真似たものだと、逮捕後に犯人は発言している。『瑪羅門の家族』は多少今の漫画とくらべると残虐なシーンが多いものの、悪者を倒すヒーローを描いた漫画であり、事件には直接関わりがあるようには思えない。犯行声明の一部に真似された三巻「積年の大怨に灼熱の裁きを!!」の巻

の回も主人公の仲間となる人物が悪者と悪者の根源となった人物を倒し、困っている人を助けるという内容であった。この漫画が犯行に直接関わったわけではなさそうである。また、精神鑑定では少年に完全な責任能力はあるが、成人のパーソナリティ障害に相当する行為障害（注二九）があると診断された。

【『沙粧妙子 - 最後の事件 -』と事件の関係性】

『沙粧妙子 - 最後の事件 -』（注三〇）が犯人となった少年に影響を与えたという噂が出回っている。作品自体は獵奇殺人犯を追う女性刑事を描いた連続ドラマである。なぜこのドラマが事件と関わりがあると言われたのか。理由は二つある。一つ目は事件が起こった時期に放送していた事、二つ目は再放送が遅かった事である。この二つの理由からインターネットなどで憶測を呼んだ。少年がドラマを観ていたのかは資料が足りないのでわからないが、ドラマの再放送が遅くなった理由にこの事件やそのころに起こったバスジャックを理由に殺人などの表現の自粛に則ったのだと考える。逆にこの事件が表現物に影響を与えている。事件後は断頭やそれに類する映像を含んでいる作品が姿を消していく。例えば、ドラマ『銀狼怪奇ファイル 二つの頭脳を持つ少年』（注三一）は第一話「二つの頭脳を持つ少年 恐怖！ 学園に首なしライダーの悲しい正体」と第二話「生き返る死体!? 暴かれた首なしライダーの悲しい正体」が未放送、ドラマ『エコエコアザラク』（注三二）はテレビ東京版が第十八話「包囲」まで打ち切りに、『金曜日のエンタテイメント 怖い女シリーズ ふたりのアリス』（注三三）も放送中止になった。

以上より、「神戸連続児童殺傷事件」では表現物が直接関わってはいないと判断する。少年の行動障害の要因とされる「社会的要因」に少年が犯行までに観てきた表現物の影響がある可能性は否定できないが、直接事件のきっかけとなったものではなく、この事件では表現物は無関係とは言い切れないが、影響は少ない。むしろ、事件が表現物に大きな影響を与えていたのだ。

3. 幼少時代に表現物は不要なのか

私自身がメディアを通してみた事件、「秋葉原無差別殺傷事件」を取り上げる。この事件は二〇〇八年に東京都秋葉原の通称「スクランブル交差点」で起こった殺人事件である。この事件の犯人となった加藤智大がレンタルした二トントラックで五人をはね、三人が死亡、二人が負傷した。さらに、その後、サバイバルナイフで十二人を刺し、内四人が死亡した。

“弟の手記によると、加害者の家庭では、加害者が高校二年生になるまで、テレビは「まんが日本昔ばなし」と「ドラえもん」しか見ることができなかつた。ゲームも土曜日に一時間のみとされており、ほとんど同世代の子どもたちが見る、流行りのテレビ番組やゲームを知らないまま育つた。子どもたちもそれが普通と思い、親の指示に従つていた。テレビのスイッチが入っていることはほとんどなく、ニュース番組すら見たことがなかつたとのことだ。（『「誰でもよかつた殺人』が起こる理由』四六頁より）”

さらに、小学生の頃から絵や作文も細かく両親に「悪影響だから」という理由で自殺、殺人、誘拐、戦争といった情報を親によって遮断されてしまう。

“人殺しはしてはいけないこと。ゲームはいけないこと。（中略）成績が下がるといふいけないことをしているが、どうにもならず、自責の念が芽生える。いけない自分になつてしまい両親に申し訳ないと思う。ゲームはいけないことと思っていたが、一人暮らしを始めてみて、そのような規範をもつてるのは自分だけであることに気づく。多少ならばやってもいいのかもしれないという思いになる。（『「誰でもよかつた殺人』が起こる理由』五四頁より）”

子どもの頃から親に植えつけられていた「いけないこと」の価値観や規範は両親の手元から離れ、周りの人間を見てみると「いいのかもしれない」という考え方へ変化する。幼い頃から親に決められた世界にいた子どもは「いいこと」と「いけないこと」の線引きが自分でできなくなっている。きっぱりと親が線引きをし、子どもに判断させる機会を与えなかつたからだ。

親から与えられた知識としての「いいこと」と「いけないこと」の認識は自分自身で判断した「いいこと」と「いけないこと」の認識にはどうしても勝てない。失敗して得た「いけないこと」の経験こそが判断材料になりうるのだ。親の手元から離れると子どもの頃に受けた親からの情報操作は脆く崩れ去る。加害者は短期大学に入学し、親元から離れた加藤は初めて親の管理下から離れて完全に自由になる。実家で親の監視化で暮らしていた時に女子生徒からの年賀状は見せしめとして冷蔵庫に貼られた程禁止されていた「男女交際」は気づくと周りの皆がしていることに気づく。いけないことではない

ことに気づく。男女交際はいけないことではなくて、いいのかもしれない。男女交際がいいのなら、他のことのいいのかもしれない。親に「いけないこと」とされていたものは「いいこと」なのかもしれない。だから、殺人もいいのかもしれない。加害者はそう行き着いたのではないのか。

4. 表現物が犯罪を助長した

『ギフト』は、一九九七年四月十六日から六月二五日までフジテレビ系列で放送されたテレビドラマである。主演はSMAPの木村拓哉である。代議士・岸和田は、横領した51億円と共に失踪した。横領の共謀者である奈緒美は、岸和田の部屋に残されたクローゼットの中から、血まみれ記憶喪失の主人公の青年を発見する。三年後、青年は奈緒美的元で様々な「ギフト」の配達を請け負う「届け屋」として働く。青年は様々な人と出会い、記憶を取り戻していく物語。

一九九八年一月二八日に栃木県の中学校で男子生徒が女性教諭をナイフで刺殺する。さらに、同年二月二日に東京都で中学生の少年がナイフを振りかざし、警察官から拳銃を奪おうとする。二つの事件で少年達が犯行に使用したのはいづれもバタフライナイフであった。女性教諭を刺殺した少年は取り調べでテレビドラマ『ギフト』の主人公がナイフを使いこなす姿に憧れ、影響されたと供述した。この事件に対しては実際に本人から「影響された」という言葉が出たのでこの事件は残念ながら表現物が影響したと認めざるをえない。

第三章 「レーティングシステムと制限」

1. レーティングとは

レーティングとは対象の物事に対して基準に基づき等級分けや数値化を行うことである。

実際に表現物が犯罪に影響することもある。第二章でも述べた通りに、表現物が犯罪に何かしら影響を与えたものも存在する。この影響については表現物を創る側に対しての責任だけではなく、表現物を見る側にも責任があると考える。しかし、子どもに責任を負わせるのは困難である。そこで、できたのが年齢によって見られる表現物と見られない表現物を分類する方法、レーティングである。また、この範囲づけは困難なものとなる。第二章で述べたように、子どもの頃に「悪いものだから」と言って完全に情報を排除すると自分自身で善悪の判断がつかない大人に成長してしまう。なので、適度に与えて、適度に制限する必要性がある。その範囲づけについて考えるために、この章ではレーティングシステムの中でも、ゲームに対するレーティングシステムについて取り上げ、日本だけでなく外国のレーティングシステムやゲームに対する国民の意識について白鳥令編『ゲームの社会的受容の研究 世界各国におけるレーティングの実際(東海大学出版会)』を使って考えていく。

2. 海外のゲームの考え方とレーティングシステム

【フランス】

フランス国民にとって、テレビゲームは「生活の一部」、「ただの遊びの一つ」という見方が強い。そもそも、フランスではテレビゲームは子どもに悪影響を与えないと考えられているらしい。

フランスではゲームの規制は売り手側だけにあり、買う側には制限がない。さらに、売り手側にも法的な効力はなく、自主規制のみである。フランスには法的効力のあるレーティングは存在していないのだ。政府としての規制はパッケージと使用上の注意に「てんかん発作」に対する警告表示のみ。フランスでは痙攣して気を失う「てんかん発作」が睡眠不足や体調不良の時に起こりやすいために、ゲームのしすぎが「てんかん発作」に関わりがあると考えられている。自主規制としてのレーティングシステムとしては「万人向け、十二歳未満不適、成人向け(十六歳未満不適)、十八歳未満禁止」という区分になっている。区分のつけ方は簡素で速さが求められるので、出版会社の責任でイ

ンターネットでの「はい」か「いいえ」で答えられる質問に回答するだけでどの区分に分類されるのかが自動的に決まる。分類する項目は三つである。①暴力行為(身体的、精神的)に関して、②性的描写に関して、③普遍的価値に関して(特に、人種差別や人間の尊厳の侵害への危険性について)の三点である。さらに、分類に不満がある場合には異議申し立てをすることが可能となっている。

【スペイン】

スペインでも日本と同様に国内で青年による犯罪が起こるとゲーム批判はマスメディアの格好の餌食となる。スペインの社会問題の一つにテロリズムの存在がある。なので、テロリストに対しての表現の規制は厳しいものとなるゲームがテロリズムを誘発しないか、ゲームがテロリストに新しいアイディアを与えていないか厳しくチェックされる。上記で述べたフランスのインターネットでできる簡易でスピーディーな分類に対して、スペインの分類は ADESE(ゲーム業界団体のスペイン・エンターテインメント・ソフトウェア制作および販売業者協会)によって詳細に明記されている。年齢区分は「万人向け、十三歳未満禁止、十六歳未満禁止、十八歳未満禁止」となっている。

【ドイツ】

ドイツでは青年保護のためにゲームを規制しようとする動きが活発であるようだ。ゲームに対して否定的な考えを持つ理由には保守的な社会文化が存在する。つまり、ドイツは日本に社会的文化が近いということである。

ドイツでレーティングシステムは娯楽ソフトウェア自主規制機関(以下 USK)が請け負っている。年齢区分は年齢制限なし、六歳以上に適切、十二歳以上に適切、十六歳以上に適切、十八歳以下には不適切と分けられている。審査は USK から独立して存在するスタッフが請け負う。レーティング作業をする時には法律に則って判断される。①ドイツ基本法の「表現の自由」、②刑法の「憲法違反の組織のシンボルの使用」、「民衆の煽動」、「暴力の賞賛、人種に対する憎悪の挑発」、「ポルノグラフ的な文章の配布」、③青少年に有害な文章の配布に関する法律「リストへの出版物の掲載」、「配布の禁止」、「販売店以外への配布禁止」、「宣伝の制限」、「著しく青少年に有害な文章」、「職務に基づくリスト掲載」、④公共空間における青少年保護のための法律「ビデオカセットおよび映像搬送体」、⑤情報・通信サービス法「青少年に有害な文章の配布に関する法律からの転用」で判断される。また、USK は自主規制だけではなく、広報活動にも重きを置いている。

ドイツ国民に対して、娯楽ソフトウェアと双方向メディアの使用時に発生する青少年に与えられる危険性を説明し、情報を提供している。

【アメリカ合衆国】

アメリカ合衆国は年間四万人が銃によって亡くなる。つまり、一日に約四〇〇人が銃殺されているのだ。したがって、アメリカ合衆国と日本の暴力に対する危機感の度合いが大きく異なってくる。

“今日、ゲームにかかわる現象は、大きな社会問題となっており、政府関連機関でもゲームを取り巻く問題に大きな関心を寄せている。ここでは、それらの中でも特に目立った活動を行っている連邦取引委員会、教育省、議会を取り上げる。これら三機関は、それぞれ独自の立場からゲームの問題に関心を寄せているが、ゲームの暴力的表現が子供どのような影響を与えるかについては、いずれの機関も共通して関心を持っている。（『ゲームの社会的受容の研究 世界各国におけるレーティングの実際』一〇〇頁）”

また、アルコールやタバコへの感覚も日本と大きく異なる。それは、日本で製作されたゲームがアメリカ版になるときに顕著に表れる。喫煙や飲酒の場面がよく修正、削除されるのだ。

アメリカ合衆国でもフランスと同様にレーティングシステムに法的効力はない。アメリカ合衆国でレーティングシステムを運営しているのが双方向デジタルソフトウェア協会(以下 IDSA)である。IDSA はパソコン・ビデオゲームのソフトウェア制作販売会社の業界団体であり、一九九四年四月にレーティングシステムの導入を目的として設立された。そして、同年九月に ISDA によってレーティング実施期間であるエンターテインメント・ソフトウェア・レーティング機構(以下 ESRS)が設立された。審査を行うのは特別なトレーニングを受けた一五〇人のスタッフである。審査員にはゲーム業界のつながりのない人であり、審査はランダムで選ばれた三人の審査員が行う。また、会長職もゲーム業界に直接関わりのない人が就いており、公平な審査が行われていると判断する。さらに、レーティングシステムの認知度は高い。

“ファラス (Steven Fallas) の調査によると、子供にゲームのコンソール機を買い

与えている親の中で、レーティングシステムが必要であると考えているのは八十九パーセントにのぼるのに対して、ESRB のレーティングシステムについてよく知っているのは三四パーセントにすぎない。ただし、幼い子供を持つ親は、ESRB レーティングシステムをよく知っており、またよく利用する。(『ゲームの社会的受容の研究 世界各国におけるレーティングの実際』一一二頁)"

年齢の区分は「三歳以上、六歳以上、十三歳以上、十七歳以上、十八歳以上」となっている。アメリカ合衆国では州によって成人年齢が異なる(注三四)のに対して、この年齢区分は統一しているようである。ESRB のレーティングシステムで規制対象となる項目は①血液や肉体を切断するような表現、②ギャンブル、③言葉づかい、④性描写、⑤暴力、⑥薬物使用、⑦アルコール、⑧タバコとなっている。しかし、二〇一一年四月になって ESRB は一部ゲームのレーティング方法を変更した。審査すべき物の増加のために ESRB では対応することができなくなったようだ。審査していたものが、一部市制作者による申告によって判断されるようになったのだ。

【イギリス】

イギリスでは主にメディアが凶悪犯罪にゲームの影響があると主張する。しかし、イギリスのグラスゴー大学によるとゲームやテレビを観る時間と子どもへの悪影響はなんら関係のないものとして発表された。あるイギリスの議員は悪影響があると主張するなどと、様々な意見があるようだ。

イギリスでは法的効力のあるレーティング実施機関、英国フィルム審査機構(以下 BBFC)とゲーム販売、汎欧州ゲーム情報(以下 PEGI)が混在していた。BBFC の年齢区分は十二歳以上、十五歳以上、十八歳以上の三区分である。①人間の性行動、または性行動を連想させる暴力や抑圧の行為、②人間や動物の切断や虐待またはそれらに対するその他の粗悪な暴力、③人間の生殖器官または放尿や排泄行為、④犯罪に利用されると思われる技術の四つが BBFC によって法律の規制対象になる。しかし、対象となるゲームは全体の約五パーセントであり、また、十二歳の少女が十八歳以上の指定を受けているゲームを購入しようとしても七店中四店が何の質問もなく販売したという調査もある。PEGI はゲームだけではなく、映画、ビデオ、DVD も規制の対象となる。イギリス、オーストリア、デンマークなど三〇カ国が採用しており、ヨーロッパ諸国の大半が PEGI のレーティングシステムを適用している。年齢区分は三歳以上、七歳以上、十二歳以上、

十六歳以上、十八歳以上と五つに分かれている。審査項目は①恋愛、②性描写、③暴力、④恐怖、⑤犯罪、⑥ギャンブル、⑦言葉づかい、⑧性差別、⑨反社会的表現の九つである。これまでフランス、スペイン、アメリカ合衆国のレーティングシステムについて取り上げてきたが、審査項目に「恋愛」の表現が含まれているのはこの PEGI によるレーティングシステムだけである。ここで言う「恋愛」の表現は異性愛だけではなく、同性愛、近親愛も含まれる。「性描写」の表現の規制については疑問を持たないが、「恋愛」の表現に対する規制は私には疑問が残る。後にイギリスのレーティングシステムは法的効力のある BBFC を廃止し、自主的な PEGI のレーティングシステムに統一された。

【韓国】

次に日本に近い国、韓国においてのゲームへの考え方、レーティングシステムについて考える。

これまで書いた国では現在、法的効力のあるレーティングシステムは存在しなかったが、この韓国では法的かつ絶対的な拘束力を持つレーティングシステムが存在する。公的倫理審査委員会、ゲーム物等級委員会(以下 GRB)が設置されている。年齢区分は全年齢、十二歳未満、十五歳未満、十八歳未満の四つに分かれている。審査項目は①制表現、②暴力表現、③犯罪・反社会的行為、④言葉づかい(スラング)、⑤賭博の五つであったものが、二〇〇七年四月にさらに⑥恐怖・ホラー・脅迫、⑦アルコール・たばこ・麻薬の二項目追加された。また、韓国ではゲーム中毒になる人が増加し、その対策に追われている。二〇一一年三月にはゲームに夢中になった夫婦が生後三ヶ月の娘が餓死する事件が起こった。同年十二月には十二時間ゲームを続けていた十九歳の青年が突然死亡した。これらより、韓国ではゲームに対して否定的な意見が強まっている。十六歳未満の青少年には午前〇時から六時までの六時間、オンラインゲームの利用を禁止するという「シャットダウン制」という制度まで作られている。二〇一五年から日本でもはじまる「マイナンバー制度」(※)のように韓国でも「住民登録番号」という制度があり、この登録情報を元に十六歳未満のアクセスを規制している。しかし、年齢に達していなくても、自身の親の番号を不正に使用しているという問題も起こっている。韓国は急速に情報化社会が発展した。一九九九年に韓国で発表された「サイバー・コリアニー」(注三六)によるものであった。政府のゲーム規制に反発した小学生が政府サイトに攻撃を仕掛け、警察に摘発された。韓国のレーティングシステムは国民から完全に同意が得られていなく、反発も多いようだ。

【日本】

日本では犯罪とゲームの関係が深いと考えている人も多い。青少年の犯罪が起こると、メディアはこぞってゲームの影響について取り上げる。

“総務省青年対策本部は、平成十年度に、「青少年とテレビゲームに係る暴力性に係る調査研究」を実施している。この調査においては、テレビの暴力シーンや格闘ゲームに接することと、青少年の暴力行為との間に明確な因果関係こそ認められないものの、なんらかの関連性があると指摘している。（『ゲームの社会的受容の研究 世界各国におけるレーティングの実際』一七六頁）”

日本では特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントトレーディング機構(以下CERO)と一般社団法人コンピュータソフトウェア倫理機構(以下EOCS)が存在する。EOCSは主にアダルトゲームを対象に審査を行っている。審査方法は「事前有料審査」と「自主審査」があり、多くは「自主審査」で済まされている。EOCSに法的効力はない。年齢区分は全年齢対象、十二歳以上推奨、十五歳以上推奨、十八歳未満販売禁止。主な規制は十八歳未満の登場人物表現への規制である。年齢が十八歳以上という設定であっても、「ランドセル」、「園児服」が関わる表現は禁止されている。CEROにも法的効力はない。CEROでは年齢区分は全年齢、十二歳以上、十五歳以上、十七歳以上、十八歳以上ののみ対象の五つに分かれている。禁止表現は三つである。①人種・信条・性別・職業・宗教・境遇・心身的条件・生活状態などによる不当な差別的表現、②老人・幼児・身体障害者・精神障害者等の社会的に弱者に当たる人への不当な差別的表現、③個人・法人及び団体をみだりに誹謗・中傷し、その名誉、尊厳を害する表現である。この三つは家庭用ゲームソフトに用いてはいけないとされている。審査項目は①性表現系、②暴力表現系、③反社会的行為表現系、④言語・思想関連表現系の四つである。詳しく書くと、①性表現系にはキス、抱擁、下着の露出、性行為、裸体、性的なものを想起させる表現、不倫、排泄、性風俗業、水着・コスチューム。②暴力表現系は出血描写、身体の分離・欠損描写、死体描写、殺傷、恐怖、対戦格闘・ケンカ描写。③反社会的行為表現系は犯罪描写、麻薬等薬物、虐待、非合法な飲酒及び喫煙、非合法なギャンブル、近親姦・性犯罪等、売春・買春、自殺・自傷、人身売買等。④言語・思想関連表現系は言語・思想関連の不適切な描写が含まれる。

年齢区分の分け方は表現が直截的か間接的か、肯定的であるか否定的であるか、一般人からみて嫌悪感を抱かないか、反社会的でないかで判断する。審査員は、広く一般から募集した、二十才代から六十才代までの様々な職業の男女で構成されていて、事前にCEROによるトレーニングを受けている。

3. 日本のレーティングのあり方・問題

外国のレーティングシステムと比べて日本のレーティングシステムの内容が劣っているとは考えられない。これまで取り上げた各国のレーティングシステムを比べると、一番理想的なのがドイツのレーティングシステムである。ドイツは日本と似ている。保守的な社会文化を持っており、憲法もまたドイツのワイマール憲法を参考に作られている歴史もある。しかし、私が一つ引っかかった点は日本のレーティングシステム、ドイツのレーティングシステムに法的効力がない点である。法的効力がないということは自主的なシステムということになり、法で裁くことは難しいことになる。また、レーティングシステムが正しく運用されていたとしても、購入者側に問題があるようだ。インターネットが発達した現代では年齢区分に入っていない人でも簡単に購入することができるのだ。また、店頭でも年齢に達していないても購入できるケースも多いようだ。レーティングシステムの認知度もまだ低い。子ども達を守るシステムであるのにも関わらず、子ども達に浸透していない。小学生になるまでやなってからも継続してレーティングシステムについて教育していく必要がある。また、ゲームを制作する側だけではなく、ゲームを直接販売する側(店員)に対してもレーティングシステムの重要性について学ぶための機会を設けるべきである。

結論 「表現物が人間に与える影響」

幼い頃にアニメなどを観て真似をした経験が大多数の人にはあるだろう。幼い男の子はアニメや特撮のヒーローに憧れ、ヒーローごっこをする。幼い女の子は可愛いアニメなどでヒロインを観て、そのヒロインの真似をする。このように、表現物が絶対に人間に影響を与えていないとは言えないのだ。しかし、表現物を「悪いもの」としてしまって、取り上げてしまうということには私は反対である。第二章で書いたように子どもから情報を全て取り上げるのはいかがなものだと考える。一定の情報を与え、その情報の中で自分自身で善悪の判断ができるようにならなければいけない。

表現物の危険性については完全に否定することはできない。第二章で述べたように犯罪を起こした本人が名言した事例もあるからだ。しかし、表現物は悪影響ばかりを与えるわけではない。今年有名になったテニスプレイヤーの錦織圭選手は『テニスの王子様』(注三七)に憧れて、それを糧に練習に励んでいたらしい。また、表現物は伝統を受け継ぎにも良い役割を果たしている。アニメ『ちはやふる』(注三八)で一躍有名になった競技かるた(注三九)は「全日本かるた協会」では競技人口は一〇〇万人とされているが、かるた会に所属し継続的に「競技かるた」活動を行っている者はこれよりもはるかに少ない。正会員となる必要がないD級以下の者・有段者であるが正会員登録していない者などを含めて一万人から二万人程度と考えられる。そんなかるたの競技人口がアニメ『ちはやふる』の放送後から急激に増えている。かるた展を開いて『ちはやふる』関連のグッズを置くと人が集まる。表現物には悪い影響だけではなく、良い影響も多いのだ。したがって、表現物の手綱をどう握るかが人間に課せられた問題であるのだ。それは読む人の気持ちになって読み、考え、読みなおしをし、他人に助言を求め、改良を加えていけば悪い影響を完全に撲滅することは困難であっても、最小限にとどめることができると私は考える。

【注釈】

(一) 『NARUTO -ナルト-』

岸本斉史による日本の漫画作品。『週刊少年ジャンプ』(集英社)にて一九九九年四三号から二〇一四年五〇号まで連載された。全七百話。主人公と仲間の友情、裏切りと復讐、師弟や家族の絆が中心として描かれ、諸国の忍とのド派手な戦いが繰り広げられるバトルアクション作品である。

(二) 『図書館戦争』

原作は有川浩の小説である。ハードカバーは電撃の単行本、文庫本は角川より発行されている。小説、漫画、アニメ、映画になっている。あらすじは表現を規制する法「メディア良化法」が支配する世界の中で主人公はそれに対抗する図書隊に入隊し、戦う物語である。

(三) 『華氏四五一度』

ベイ・ブラッドベリによって書かれたSF小説である。本の所持や読書を禁じられた世界の人間模様である。

(四) 『千と千尋の神隠し』

スタジオジブリの長編アニメーション映画。監督は宮崎駿。二〇〇一年七月二十日に日本公開。引っ越し途中に家族でたまたま見つけた門をくぐった世界で主人公が生きるためにお湯屋で働き、元の世界に戻る話。

(五) 『宴のあと』

あらすじは元外務大臣野口雄賢（有田八郎）が東京都知事に立候補し、妻で料亭「雪後庵」経営者の福沢かづ（畔上（あぜがみ）輝（てる）井（い））の尽力も虚しく、妻が「雪後庵（般若庵）」を担保にいれてまで資金を作ろうとした選挙違反や投票前日に「危篤」というビラをまかれたりするなどの妨害を受け惨敗する。選挙後、野口雄賢は妻と離婚し、妻は再び料亭「雪後庵」を再開する。

(六) 『石に泳ぐ魚』

柳美里の処女作。一九九四年九月に月刊誌『新潮』に掲載された作者自身を主人公とする私小説である。劇作家の主人公、梁秀香は家族の崩壊、劇団からの孤立や強い孤独を感じていた。韓国に次の演劇の打ち合わせに行った時に朴里花に出会う。仲介者の男の裏切り、作品への侮辱、繰り返す堕胎、友人の宗教団体への入団等に振り回される主人公を描く。

(七) 「私小説」

作者経験したことを元に書いた小説である。

(八) アニメ『どろろ 第二五話 妖怪土坊主』

手塚治虫の漫画が原作。一九六九年四月六日から同年九月二八日までフジテレビ系列で放送された。父親が自分の出世のために息子の体を四八匹の妖怪に分け与えた。その息子が四八匹の妖怪を倒して、自身の体を取り戻す物語。第二五話では十年間も座り続ける乞食に出会い、その乞食に取り憑いていた妖怪を退治する話である。

(九) アニメ『学校の怪談』

原作は常光徹『学校の怪談』である。一九九九年十月三日から二〇〇〇年三月十九日までフジテレビ系列局で放送されたホラーアニメ。

(一〇) 「口唇口蓋裂障害」

目に見える部位の奇形の中で、日本では口腔と顎に発生する先天性の形態異常には、口唇裂や口蓋裂が多くみられる。さらに顔の一部も裂けている斜顔裂、横顔裂、耳や指の形態異常を合併した症候群もみられる。また、舌にも様々な異常がみられる。

(一一) 「おたく」

「オタク」と書かれることが多い。一九八〇年代半ばから使われるようになった言葉。特定の趣味に詳しく、没頭している人。多くはアニメ、ゲーム、漫画等に没頭している人を言う。

(一二) 『宇宙戦艦ヤマト』

一九七四年に讀賣テレビ、日本テレビで放送されたテレビアニメである。後に、一九七七年に映画化された。

(一三) 『タイガーマスク』

梶原一騎原作、辻なおき作画のプロレス漫画、テレビアニメ。

(一四) 『いなかつペ大将』

川崎のぼる原作の漫画。一九六九年から小学館の学年別学習雑誌にて掲載される。後に、テレビアニメ化、映画化されている。

(一五) 『ゲゲゲの鬼太郎』

水木しげる原作の漫画。後に、アニメ化されている。鬼の主人公が妖怪と戦う物語。

(一六) 『魔法使いサリー』

原作は横山光輝による漫画である。雑誌『りぼん』にて掲載された。後に、アニメ化し、大ヒットした。

(一七) 『ウルトラマン』

一九六六年から一九六七年にTBS系列のテレビで放送された特撮。主人公がウルトラマンに変身し、怪獣や宇宙人と戦う物語。

(一八)『仮面ライダー』

一九七一年から一九七三年に毎日放送で放送された特撮。

(一九)『秘密戦隊ゴレンジャー』

一九七五年から一九七七年まで現在のテレビ朝日系列にて放送された特撮。

(二〇)『太陽にはえろ!』

東宝テレビ部が制作した刑事ドラマ。

(二一)『隠密剣士』

一九六二年から一九六五年にTBS系列で放送された時代劇。後に映画化される。

(二二)『コメットさん』

TBS系列で放送された特撮ドラマ。主人公の名前は週刊『マーガレット』にて掲載されていた漫画の魔法使いの名前が由来である。

(二三)『女王陛下の○○七』

イギリスのピーター・ハント監督によって作成されたアクション映画。

(二四)『松田聖子』

国民的アイドル松田聖子。

(二五)『ピンクレディーのすべて』

ピンクレディーのVHS。

(二六)『後藤久美子は』

後藤久美子のVHS。後藤久美子は日本の女優である。現在は活動を休止している。

(二七)『ギニーピッグ2 血肉の華』

夜間に帰宅する女性を狙って拉致し、実況しながら生きたまま解体していくというスマッシュ・フィルム仕立てではあるが、被害者は苦痛を快楽に感じる薬で意識混濁しているという設定で、もがき苦しんだり悲鳴をあげたりすることなく、横たわったまま淡々と解体され、最後にはバラバラになった死体片がプランターなどに装飾されて終わる。

(二八)『瑪羅門の家族』

一九九二年から一九九三年に週刊少年ジャンプ(集英社)にて宮下あきらによって連載された漫画である。聖なる力である「チャクラ」を使い、法では裁けない悪を裁く事を家業とする瑪羅門の一族の物語である。

(二九) 「行為障害」

小児の精神病。わがままで他人とうまく付き合うことができず、罪悪感が欠落しており、他人の感情や幸せに無関心である。他人の行動を脅しであると間違って捉えて、攻撃的に反応する。動物に対して残酷だったりすることもある。要因としては個人、家庭、社会文化的要因がある。

(三〇) 『沙粧妙子 - 最後の事件 -』

一九九五年七月十二日から九月二十日までフジテレビ系列で放送された刑事ドラマ。

(三一) 『銀狼怪奇ファイル 二つの頭脳を持つ少年』

日本テレビで一九九六年一月十三日から三月十六日まで放送されたドラマ。主演は堂本光一である。事故にあった主人公の脳に「銀狼」と名乗る IQ 二二〇の天才の人格が現れる。心やさしい主人公と冷徹な「銀狼」が学校で起きる殺人事件を解決していく。

(三二) 『エコエコアザラク』

テレビ東京で一九九七年二月一日から五月三日まで放送されたドラマ。黒魔術を使う魔女、黒井ミサを主人公とし、人の心の闇を描いたドラマ。テレビ東京版は打ち切りになってしまい、一九九七年十月二日から一九九年四月一日までテレビ大阪にて放送された。

(三三) 『金曜日のエンタテイメント 怖い女シリーズ ふたりのアリス』

一九九七年八月にフジテレビで放送される予定だったドラマ。

(三四) 「アメリカ合衆国では州によって成人年齢が異なる」

成人年齢を十八歳としているのが四五州とワシントンD.C.である。十九歳としているのが二州、二一歳としているのが三州である。

(三五) 「マイナンバー制度」

複数の機関に存在する個人の情報を同一人の情報であるということの確認を行うための社会基盤（インフラ）であり、「社会保障・税制度の効率性・透明性の確保」と「国民にとって利便性の高い公平・公正な社会の実現」に向けて、国民全員に一意の個人番号を割り当てる制度。

(三六) 「サイバー・コリアニー」

一九九九年三月に発表された韓国の知識基盤情報社会に向けてのビジョン。二〇〇二年に終了した。

(三七) 『テニスの王子様』

原作は許斐剛の漫画である。一九九九年から二〇〇八年まで週刊少年ジャンプにて掲

載された。二〇〇九年からは『新テニスの王子様』に名前を変えジャンプスクエアにて掲載されている。漫画だけではなく、小説、アニメ、ラジオ、映画、ミュージカル等にもなっている大人気作品である。特に、ミュージカルはファンに「テニミュ」と呼ばれ、若手役者を育てるのに良い場となっている。かの有名な城田優もテニミュ経験者である。

(三八) 『ちはやふる』

原作は末次由紀の漫画である。二〇〇七年から講談社コミックスピーラブに掲載されている。あらすじは主人公「千早」が高校に入学し、かるた部を作り、全国の強豪校と戦う話。二〇一一年には日本テレビによってアニメ化された。

(三九) 「競技かるた」

小倉百人一首を使って社団法人全日本かるた協会が定めたルールに基づいて行う競技である。

【参考・引用文献等】

- 『Daily Mail Russian teen leaps from apartment block after seeing his favourite Japanese cartoon character die on television』
<http://nlab.itmedia.co.jp/nl/articles/1211/02/news129.html> (二〇一四年十一月三十日閲覧)
- 『NAVERまとめ 知っておくと面白い。千と千尋の神隠しの都市伝説。』
<http://matome.naver.jp/odai/2136010869162014101> (二〇一四年十一月二九日閲覧)
- 『都市伝説屋 「千と千尋の神隠し」の設定は風俗嬢』
<http://toshi-densetsu.com/anime/120630.html> (二〇一四年十一月二九日閲覧)
- 『表現の自由とプライバシー 憲法・民法・訴訟実務の総合的研究』
田島康彦・山野目章夫・右崎正博編著 日本評論社 二〇〇六年四月二五日発行
- 『表現のクリミット』
藤野寛・齋藤純一編 ナカニシヤ出版 二〇〇五年六月二十日発行
- 『やさしく引ける判例総覧 表現の自由・著作権・名誉毀損』
大高利夫発行 日外アソシエーツ 一九九三年五月二五日発行
- 『放送禁止映像大全』
天野ミチヒロ著 三才ブックス 二〇〇五年十月十五日発行
- 『「宮崎勤事件 冤罪説」を検証する』
<http://std2g.web.fc2.com/shiryou/list.html> (二〇一四年十一月二九日閲覧)
- 『石に泳ぐ魚』
柳美里著 新潮社 二〇〇二年十月三十日発行
- 『公益社団法人 日本口腔外科学会』
http://www.jsoms.or.jp/public/kouku_geka/setumei_senten.html (二〇一四年十二月八日閲覧)
- 『「誰でもよかつた殺人」が起こる理由』
加納寛子著 日本標準 二〇〇八年十二月二十日発行
- 『アキバ通り魔事件をどう読むか!?』
梨本敬法編 洋泉社 二〇〇八年八月二九日発行
- 『映画倫理委員会』
<http://www.eirin.jp/> (二〇一四年十一月二九日閲覧)
- 『ゲームの社会的受容の研究 世界各国におけるレーティングの実際』

白鳥令編 東海大学出版会 二〇〇三年七月二十日発行

- 『テレビゲームとレーティングの社会的受容に関する調査報告書』

特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーティング機構(CERO) 発行

マイクロマガジン社 二〇〇八年八月五日発行

- 『AFPBB News 米コロラド州の高校銃乱射事件、被害生徒が死亡』

<http://www.afpbb.com/articles/-/3005489> (二〇一四年十二月十三日閲覧)

- 『主要国の各種法定年齢 選挙権年齢・成人年齢引下げの経緯を中心に』

国立国会図書館調査及び立法考査局 二〇〇八年十二月一日発行

<http://www.ndl.go.jp/jp/diet/publication/document/2008/200806.pdf> (二〇一四年十二月十三日閲覧)

- 『GameBusiness.jp ESRB、一部ゲームのレーティング方法を発売元に申告制に変更』

<http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=3548> (二〇一四年十二月十三日閲覧)

- 『INSIDE ゲームは子どもの情緒や行動に悪影響を与えない—英国の大学が調査

<http://www.inside-games.jp/article/2013/11/19/72114.html> (二〇一四年十二月十三日閲覧)

- 『JETRO ゲームに関わる年齢規制システム(PEGI)関連機関情報(EU)』

http://www.jetro.go.jp/world/europe/fr/contents/data/200908_03.pdf (二〇一四年十二月十三日閲覧)

- 『JETRO 韓国における青少年保護のためのインターネット規制の運用』

http://www.jetro.go.jp/jfile/report/07000913/kr_youth_internet.pdf (二〇一四年十二月十三日閲覧)

- 『IT book』

<http://www.itbook.co.jp/mynumber/introduction/> (二〇一四年十二月十三日閲覧)

- 『ゲーム物等級委員会』

<http://www.grb.or.kr/> (二〇一四年十二月十三日閲覧)

- 『IT media ニュース 小学生が政府サイト DDoS 攻撃 韓国・ゲーム規制に反発』

<http://www.itmedia.co.jp/news/articles/1203/07/news048.html> (二〇一四年十二月十三日閲覧)

- 『日本経済新聞 「ゲーム中毒」対策を迫られた韓国ゲーム業界の試練』

<http://www.nikkei.com/article/DGXZZ036509890V11C11A1000000/> (二〇一四年十二月十三日閲覧)

- 『EOCS 一般社団法人コンピュータソフトウェア倫理機構』
<http://sofurin.org/> (二〇一四年十二月十三日閲覧)
- 『CERO 特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントトレーディング機構』
<http://www.cero.gr.jp/> (二〇一四年十二月十三日閲覧)
- 『NEWS LOUNGE 錦織圭選手「テニスの王子様」許斐剛氏からのイラストに笑み！「いろんなショットはできない(笑)』
<http://newslounge.net/archives/153702> (二〇一四年十二月十三日閲覧)

平成二十六年度卒業制作

沙代と歩む

金麗加



目 次

序章

第一章 母

第二章 父

第三章 私

第四章 妹

エピローグ

引用出典・参考文献

写真提供

※注 この小説はノンフィクションですが、登場人物の名前や地名などは
実際とは異なります。

序章

四月二日。

妹が生まれた日である。この日が私の運命を変えたきっかけなのかもしれない。

「はあ。どうしよう、全然進まない」

リビングで卒業制作を前に苦悩し机に突っ伏していた私の隣に、いつの間にか沙代がいた。私の瞳をぼんやりと見つめてくる。一人の女の子。

「黒目が気になると思ってたから」

そう言って無垢な笑みで人と接している。そう、とても近い距離で。横に振り向いた時、私の右耳から髪が前に垂れた。彼女はすかさずそれを直そうと髪を右耳にかける。

「ありがとう、沙代」

「どういたしまして」

沙代はそう言うと台所へ向かう。最近は洗い物や洗濯物を自分からできるようになった。気が付いたら家事をやってくれている。それがお小遣い目的だとしても、こちらとしてはすごく助かっている。

「クリーニング、乾燥機行きたいな」

「なんでや」

父は椅子に座って新聞を広げながら、相変わらずのしかめっ面で聞く。

「洗濯物、乾燥させたいから」

そう答え無表情になりつつも私から離れ、洗い物を始める沙代。食べ物を食べている時と楽しいことをしている時の顔とはまるで別人みたいだな、と思う。機械のように淡々と物事をこなしている。すると彼女は洗い物をしていた手を止め、レバー式の蛇口をぼんっと下に倒して水を止めた。

「お母さんは仕事」

不安そうにあたりを見渡す沙代。

「そうやで。お母さんは仕事や」

「忙しいな、仕事で。仕事中でできない。明日からも仕事だから電話でき

ないんだ。電話できないの」

妹は土曜日と日曜日、祝日以外は学校だ。最近では友人関係で悩むことが多いようで、私と母は沙代の話を「うんうん」と聞いている。

父は日曜日以外、朝早くから夜遅くまで仕事。毎日、口癖のように「仕事が終わらない。でも仕事があることはいいことやで」と言う。

私は週に五日間アルバイトをし、他の曜日は授業で実質休みはない。しかし午前中は特に予定がないので、寝てばかりいる。生活がすっかり昼夜逆転した私の辞書に、早寝早起きという言葉はなくなっていた。

母は水曜日以外は夕方まで仕事だ。たまに体調が優れない時はお昼に帰って来ていることもある。

午前一一時半。

父は休みだが、母は今日仕事で家にはいない。母以外はのんびりと家で過ごしている。そんな家とは逆に、外では車が忙しく走り続けている。

私たち家族は忙しい。なかなか最近は家族全員で集まって過ごす時間はない。だから昨日の夜も沙代は「お父さんお母さん仕事。寂しいね」と悲しそうに呟いていたのだった。そんな沙代の手をペロペロとなめるのは、アンディという小さなミニチュアダックスフンド。彼は家族の安らぎとなっており、毎日家中を元気よく跳ねまわっている。

そんな家族の中での日常生活。一般的でいて、ごく普通の家庭のようにも見える。

深夜の一時半。

私はアルバイトを終え眠たそうな重いまぶたを必死に開けながら、寝室となる和室で未だ真っ白である卒業制作にとりかかるために眠気と葛藤していた。

ふと隣で静かに眠っている妹のことをぼんやりと考える。ああ変わったなー、と。昔は全然笑わなかったのに、今ではちょっとしたことでもすぐ笑う。ずいぶんと明るい子になったと思いながら彼女の穏やかな寝顔を眺め、筆記用具とファイルを机の上に置く。しかし困ったことに、卒業制作のテーマが何も思いつかない。

とりあえず、候補のアイデアでも出してみるか。

私はシャーペンに手を伸ばし、カチカチと芯を出した。その時だった。突然、がばっと妹が起きだした。ひどく驚いた私に構わず、とことこと歩いていく。

リビングへのドアが開く。

「お父さん、何食べてるの？」

台所で父がこっそりと食べていた、インスタントラーメンを嗅ぎ付けたようだ。しまったと言わんばかりの顔をしている父の姿を見つけるなり、沙代はにやにやした。

「食べるか」

父は彼女のためにもう一膳、お箸を用意しようと立ち上がった。

「ううん、欲しい！　けど、痩せるために我慢する」

そう言って首を横に振りながら、沙代はまたとことこと寝室へと歩き戻ってきた。私はこの子にはかなわないと笑った。それと同時にはっとした。

そうだ、沙代を卒業制作に書こう、と。

第一章 母

沙代、二才。

子育て支援センターの親子教室に参加。

沙代、三才。

一二月に初めてクリスマスツリーを見て「キレー」という言葉を発したと、保育所の先生から聞く。

沙代、四才。

保育所を週に一度休ませ、幼児教室に通う。

沙代、六才。

四才からピアノを始めて二年、五才からダンスを始めて一年が経過。そしてこの年から塾に通って八ヶ月かつ、乗馬を始めて一一か月。

そんな記録を辿ってみると、過去の母の苦労が思い出される。母は沙代の悩みを主に自分一人で抱えてきた。きっと責任感と罪悪感を感じていたのだと思う。

何かをさせて、ちょっとでも新しい変化を期待していた。でもそれがすべて上手くいったとは限らなかった。泣くことの方が多かったかもしれない。

それでも。

「無駄なことなんてない」

母は信じた。沙代の希望を。そのおかげか今、沙代はすくすくと成長している。

でも、私は知っている。

まるで心の中に岩石があるみたい、と過去に母が呟いていたことも。

「母さん何見てるの」

午後一〇時半。

お風呂上がりでほかほかの沙代が、階段からひょっこりと顔を出す。

「ん？ 沙代ちゃんの記録だよ」

「そっか」

「そうよー。沙代ちゃんがおっきくなつたなーと思って」
ばたんとその記録簿は閉じられる。

「さ、明日学校よ。早く寝なさい」

「はーい」

短い廊下でそう会話した後、沙代と母は寝室へ行き布団へダイブする。
そこには、私がいた。

「ぐえっ」

情けない声が出る。先ほど見えた、あの微笑ましい光景は何だったので
あろうか。

私の上にはかけ布団があり、それがさらに重みとして私に襲いかかる。
沙代と母はそれをわかっていながら、軽く体重をかける。

「重いんやけど。母さん、沙代、おりてくれん？」

「いややんなー、沙代」

「なー」

母と沙代は特に似ている。二人はいつもいっしょにいる。

そして構うのは、ちょこっとめんどくさい。

「早く寝るって話じゃないん？ もう一時やで」

なんとか話題を変えて上から退いてもらおうと必死で模索する。ちょっと
苦しい。

「忘れてた、早く寝ないと。こんなことしている場合じやないね」

ころころと布団から転がり、私の上から退く。沙代もそれに続いた。

二人とも布団に潜り込む。父は仕事の疲れのせいか、まったく起きない。

私はがばっと起き上がり、首をぐるぐると軽く回す。

「じゃあ、おやすみなさい」

「おやすみー」

私が起こされた意味あったん……

唐突に起こされ迷惑している私に構わず、電気を消す。

午前八時。

母が携帯にセットしていたアラームが鳴り響く。沙代が不機嫌そうにアラームを止める。私はうっすらと目を開ける。まだ八時じやん、と思いな

がら沙代の肩をぽんぽんと軽く叩く。

母はすっと起き、いつもと変わらぬ様子で台所へ向かった。そして沙代のためにせつせとお弁当を作る。フライパンにいるふわんとした卵焼きと、ジュウジュウと鳴るワインナーの良い匂いが漂ってくる。

寝起きの沙代は機嫌が悪い。ぱっと見ただけですぐわかる。

「沙代、朝やで、学校やで、起きや！」

母が沙代の布団をめくる。ついでに私の布団もめくられそうになったが、私はジタバタと必死に抵抗した。

「あーもうイライラする」

そう言いながらも沙代はむくりと起き上がり、クローゼットから制服を引っ張り出す。バタバタと忙しく駆ける二つの足音を聞くと、私は安心してもう一度目を閉じた。

午後一時。

だらだらしている私が起きる時間が来る。布団からのっそりと起き上がって、また布団へ倒れこむとちょうどそこへメールが飛んできた。

「起きや」

母からである。

やなこった、と思いながらまた寝ようすると今度はラインが飛んできただ。

「起きろよ」

彼氏からである。

私、今数秒の間に二回も「起き」って言われた……起きれない自分が情けなくて、これはもう起きるしかあるまいと布団を蹴飛ばし、急いで顔を洗いに洗面所へ向かった。

顔を洗って鏡を見た。沙代は大丈夫かな、と心配になる。

沙代は、私とよく似ている。昔から人付き合いが下手で、よくいろんな子と揉めてきた私の過去がある。そんな私の過去と妹の現在は同じ状況であり、今頃どうすればいいのか戸惑っていることだろう。

私はもう一度顔を念入りにぱしゃぱしゃと洗った。気合いを入れるために少し強めに髪をくくる。

「バイト行かなきや」

電車に乗ってバイト先のスーパーマーケットに向かう。バイトは行くまでめんどくさと思うが、到着するととたんにやる気が出る。

「いらっしゃいませー」

愛想笑いをしつつ、少し高い声を出す。優しく微笑む人、ガミガミと怒鳴る人、無表情の人、どんな人にも丁寧に優しく接客する。人にいつ、どう見られているかわからないから、こういった場所で私は少し嘘の自分を模る。

でも正直すぎる沙代にはそれができない。だからと言って、上手いこと嘘をつくようになれとは言えないなあ、と思いながら飲料のダンボールを運ぶ。

午後九時。

「お疲れ様でした」

バイトがようやく終わり、お店の前で解散するとアイフォンの電源を付ける。

黒っぽいコートが薄暗がりにとけ、白い顔だけがその景色の中で浮いている。

着信が一〇件とラインが一五件、入っていることを確認した。しかしそれは嬉しい連絡ではないことを私は知っていた。

思わずため息をつく。

着信にライン、どちらも母からの連絡だった。歩きながら連絡先から母という文字を呼び出し、タッチする。

「もしもし、母さん」

「麗、もう私しんどい」

「どうしたん」

母は声を荒げた。いつもより辛そうだ。

「沙代な」

「うん」

「今日もまた仕事、中断した」

「……またか」

沙代は学校で嫌なことがあって家に帰ると、母に必ず電話する。

話すことは悪いことではない。しかし、母もずっと暇ではない。毎日ほとんどの仕事だ。

だから沙代には、家に帰ってから直接話し、とずっと私から言い聞かせをしてきた。

ところがその癖はなおらない。なおらないどころか、最近では「数学が嫌だ」と些細なことでさえも嫌がって泣き出し、通話することもあるようだ。

沙代に泣かれては母も心配で、しかし今やっている仕事を放り出すわけにもいかない。母は沙代と仕事に挟まれ、ストレスが溜まっていた。

「すぐ帰る。帰ったら話聞くから」

通話を切り、急いで電車に飛び乗る。昼間あれだけいた乗客が、夜ではもうほとんどいない。

放出駅から全速力でダッシュし、家を目指す。

流れる外の暗い景色が、私をどこまでも追いかけた。

静かな自分の家が見えてきた。

「ただいま」

扉を勢いよく開ける。

玄関には悲しそうな母がいた。

「おかえり。麗、私どうしたらいい? 最近ずっと仕事中、沙代から電話があつて……」

母は俯いてそう言った。顔色はなく、目の下には黒いクマができていた。心なしか少し痩せたように見える。

母の手を取り、階段をのぼる。

「母さんはとりあえず寝よう。ちょっと沙代と話してくるから」

「ん、わかった、寝てる」

寝室へ移動する母を見とどけると、私は沙代を呼んだ。

沙代はリビングで机の上に色鉛筆を置き、塗り絵をしていた。夢中になっているようだった。

「沙代聞いて」

「今忙しい」

「聞いて」

黙っている。塗り絵の手を止めない。目を合わせようとともしない。

私は少し怒った。

「沙代！」

「はい」

沙代の手が止まった。しょんぼりとした顔で、ようやくこっちを向いてくれた。

私はあくまで優しく、沙代に語りかけた。

「あんな、お母さんしんどいねんて。なんでやと思う？」

「お母さんしんどくさせてる」

沙代は私の言葉を反復する。

「そうやな、誰が？」

「私」

「うん。この前も言ったけどな、電話したらあかんねん」

「なんで？」

「お母さん昼、どこ行ってる？」

もうこのやり取りを何回したのだろう。

「仕事。お母さん仕事」

「そうやな。その仕事の邪魔していい？」

「えっと」

「じゃあ、たとえば沙代ちゃんが学校で楽しく過ごしてるとしよう」

「うん」

「お姉ちゃんもずっと一緒にそこおっていい？ 一緒に沙代の友達と喋ったり勉強して邪魔していい？」

「嫌だ。来ないで」

沙代が首を横に振った。

「そうなるでしょ？」

「うん」

「それと同じ」

何かの理由がわからない時は、沙代の経験に置き換えてあげないといけない。例えを出してあげなければならない。

そして、話をした後は理解したかどうかの確認をしなければならない。

「じゃあ、お母さんに電話、しないであげてくれる？」

「メールは？」

「メールはいいで。でもいっぱい送ったらあかん」

「わかってるわかってる」

沙代が塗り絵を片付け始めた。私はそれを見て、あることを思いついた。

「沙代、それ貸して」

「どうぞ」

色鉛筆を借り、不要なチラシの裏に絵を描く。

「これが沙代な、それから、これがお母さん」

「うん」

二人の人間と二つの携帯の絵を描く。メール、電話、母、沙代、といった言葉も並べる。

「電話したらお母さんしんどくなります。メールは少しならいいです。でもいっぱい送ったら……」

沙代は絵に矢印をひく私の言葉を遮り、自分で答えを出した。

「お母さんしんどくなる」

「そうそう。えらいな、賢いな。お母さんと話す時は、家帰って話そうな」

「うん」

沙代の頭を撫でてあげた。沙代は嬉しそうに小さく笑った。

私も沙代に笑い返した。

そして時計を見て、沙代の手をきゅっと握る。

「賢い沙代ちゃん。そろそろ寝ないけんね。お布団入っといで」

「はーい」

沙代はそう返事をすると寝室まで走っていく。後から、お母さんごめんね、と寝室から声が聞こえた。

私はそれを聞いて早く寝るため、そして早く卒業制作に取り掛かるために、軽い足取りでお風呂場へと向かった。

第二章 父

「麗と沙代が生まれて、嬉しかったんや。雲の上を歩くような気持ちになつてな。感動したわ」

この言葉はもう、何回聞いたかわからないぐらい聞いた。

午後一一時。

父は私によく、私と沙代の話をする。

「はいはい。お父さんその話もう耳たこやから。お父さんって親ばかやんな」

「ええやんけ、別に」

私はくすくす笑いながら、カレーのルーを鍋に入れる。バイトが終わって家に帰り、父の好きなカレーを作っている最中だ。沙代と母はもうぐっすり寝ている。そんな時間に私と父はときどき二人だけで話している。

話題のだいたいは私と沙代の話だ。

父は私と沙代が大好きらしい。

「ところで麗。どこ行ってたんや。帰り遅いし、電話かけてもでーへんしで、心配したわ」

「今日はバイトやってん、電話は受けれんわ」

「そうか」

父はテレビに目線を変えつつ、ビールをごくりと飲む。

私はその様子を見て、今度あのメーカーのビールを一ケース買ってきてあげようかな、と思った。

「お疲れ様」

「お父さんもお疲れ様」

鍋をそのままにして冷蔵庫を開け、珈琲を飲む。無糖ではないが、苦い。

「沙代は？」

「さつき寝たで。今日は早く寝た方やと思う」

「そうか」

カレーをぐるぐるとかき混ぜに戻る。ぐつぐつと、ただひたすらに煮る。

本当は父に聞きたいことがあった。それは、最近の状況だ。
父は明らかに疲れている。最近の顔のしわが休んでいないことを証明している。

「お父さん」

私は鍋の火を止め、父のそばに寄った。

「なんや？」

父は不思議そうにこちらを見ている。

出かかった言葉は最後まで出なかった。だから、ごまかした。

「ごめん、忘れた」

「なんや。ぼけてきたんか」

「うるさい」

冗談まじりに話しながら台所へ戻り、カレーをまたぐるぐるとかき混ぜた。今の自分のもどかしい思いもいつしょに。

父は本当に働き者だな、と思う。朝早くに家を出て、夜遅くまで会社に残って、疲れた顔で家に帰ってくる。まる一日会社にいるみたいだ。

幼い頃に質問したこんな記憶がある。

「なんでそこまでして、仕事がんばるの」

その時、父は微笑んでこう答えた。

「娘のためやからや。そのためにお父さんは頑張って仕事して、お母さんは頑張って家事をする。な？」

「うちと沙代、そんな大事？」

「大事やで。当たり前やがな、お前らが俺を変えてくれたんやで。ありがとう」

私の父は私たちのために、仕事に一生懸命だった。

しかし、いくらなんでも頑張りすぎじゃないかとたまに心配になる。たまに休日を出勤に変えたりして一週間のうちに休みがない時もある。そのぐらい父は忙しいようだ。

しかしそんな中でも、私たち姉妹の学校行事は必ずと言っていいほど来てくれた。

「父さん、うちお風呂入る」

「はいはい」

あ、ちょっと待ってくれ、と、父が見ていたテレビを急に消した。

「麗、父さん明日休みやねん。麗と沙代は？」

珍しくそう言ってきた。

「うちも沙代もちょうど休みやで。明日いっしょに過ごす？」

「ええな、そうしよう。お父さんもう眠いから寝るわな」

父は寝室で布団を敷き、寝る体勢に入った。

「うん、わかった。おやすみ」

「おやすみ」

お風呂に入ったら、少しリラックスができた。のぼせそうなところで、湯船から出る。身体を拭いてさつき作ったカレーの鍋に目をやった。カレーが少なくなっている。

いつの間に食べたんだろう、お風呂入ってた間にかな。

台所の片付けをして、私は枕に顔をうずめた。父との休日。久しぶりに三人でゆっくりいられる、と思った。

午後三時。

大型のショッピングセンターに来た。ある程度、必要な買い物は終わつた。

食品売り場から移動する。上の階にあがると、目の前にゲームセンターがあった。

一目散に走る沙代。全力疾走だ。

「沙代、待ってや！」

大急ぎで追いかけると、沙代は自分の貯金で太鼓の達人というゲームをしていた。

私と父はそれを見守っていた。疲れたので座るところを探していると、ちょうど近くにベンチがあった。父と座ることにした。

「あの子、あんな足早かったっけ」

「なあ。あんな早いと思ってなかつたわ。成長したなあ」

「そもそもさ、何かに執着してそこに自分から行くっていうのも今思うとびっくりやんな」

「昔やつたら、そんなことなかつたやろうな」

「たしかに」

思い出話が口からぼろぼろとこぼれていく。

「麗、覚えてるか」

「ん？」

近くのベンチで座つてると父は大きく伸びをした。

「ペンギンの問題、っていう漫画があつてな」

「ああ、コロコロコミックのあれね」

一時期大流行したギャグ漫画だ。沙代はあの漫画のネタが好きで、ネタをやってはいろんな人を笑わせていたような気もする。

父は隣にあった自動販売機でオレンジジュースを買うと、私にくれた。

「そのカードホルダーを探し回つていろんなお店二〇店舗くらい行つたんやけどなくて。ないと言うか、売り切れでな。でもどうしても沙代が欲しがつてたから、なんとしても探そうと決めてたんや」

「うん」

「そしたらな、よう知らん大阪の店の地下で定価で売つてた。高かつたけどな、そりやあもう喜んで持つて帰つたわ。沙代も喜んでくれて嬉しかつてん」

「おお、頑張つたんやな。よかつたよかつた」

当の本人はまだ、のんきにゲームをしている。

「でもな」

「え」

「二週間後にはほつたらかし」

父は苦笑いしながら沙代に近付いて話をする。沙代は怒つている。

「邪魔しないで」

目は本気だ。しばらくは邪魔をしない方がいいのかかもしれない。

私も苦笑いしながら荷物を持って、沙代のそばに行つた。

沙代は飽き性だ。熱中したと思ひきや、いつの間にか冷めている。いつかこのゲームも、あのカードホルダーのように飽きてしまうのだろうか。

いつか、家族と出かけることにも飽きてしまうのだろうか。

そんな時が来ないことを願った。

「そろそろ帰ろうか」

「うん」

「帰ろう。お腹すいた」

「沙代、さっきたこ焼き食べたとこやろ」

「えー、知らん知らん知らん」

「何が知らんやねん」

三人で笑いながら手をつないだ。

夕日に向かって歩き、電車に乗る。一番後ろの車両に乗り込んだ。

午後五時半。

「疲れたね」

「疲れたなあ」

沙代はちょっと出かけるだけでも疲れちゃうから、もう今から寝るだろ
うな、と予想したその時だった。

「うう、ううううう」

沙代が泣き出した。

「えっ！」

「どうしたんや、沙代」

戸惑う。

車内で人という人が振り返り、私たち家族を見る。今日一日で今までに嫌だったことや辛かったことは、何一つなかったはずだ。思い当たる節がない。いきなり泣くなんてよほど悲しいことがあったに違いない。それなのに理由が見当たらない。

どうした、という問い合わせに沙代は答えない。

答えられない。

私と父はしばらく沙代をなだめることに必死だった。

「えっえっえっ」

「よしよし、大丈夫やで。大丈夫」

父がハンカチを沙代に渡す。沙代はハンカチを目に押し当てながら泣き続ける。

ふと思い当たることがあり、沙代に聞いてみた。

「沙代、もしかして。車両違うのが嫌なんか」

「えっ」

父が目を見開いた。

「沙代、そうなんか？」

沙代は小さくこくりとうなずいた。

「移動しよう」

父が沙代を支えながら早歩きをする。沙代は俯いたままだ。

私は沙代がこけないよう気をつけながら静かに後ろを歩いた。

車両連結部の扉がばたんと閉まる。沙代を椅子に座らせた。もう既に落ち着いており、小さく笑っている。父も沙代の横に座ると、目の前で立っている私に疑問を投げかけた。

「麗、なんでわかったんや」

私は沙代を見た。

「この子な、いつももっと前の車両に乗ってんねん。女性専用車両か、その近くの車両。今日沙代が泣くような酷いこととかはなかったはずやから、それかなって」

父は私からそう聞くと悲しそうに笑った。

「そうか、それは知らんかったわ」

家族でも一歩違う景色を見たら知らないことがあるとわかる。また、特定の人を思う気持ちはみんながみんな同じ、とは限らない。

電車を降りるとオレンジと黒が混ざった、日が暮れかけているような薄暗い空が広がっていた。

「早く家に帰ろう」

寒さに震えながら、早足で帰った。

温かくて安心できる我が家のかかりが、いつものように私たちを待っていた。

第三章 私

午前一一時。

私が起きた時もう既に妹は起きていた。相変わらずの早起きだ。リビングでお皿になみなみと真っ白な豆乳を注ぎ、さくさくと音を立てながら色とりどりのフルーツグラノーラをかき混ぜ、食べている。窓から陽射しが射し込んでいて、床には四角い日だまりができている。眩しい。

「おはよう沙代」

「おはたん」

沙代はちらっとこっちを見て返事をし、またすぐグラノーラに視線を戻す。

おはたんってなんだ、また友達やアニメから変な言葉を学んできたな、と呆れながらあくびをしつつ私は着替える。今日は母も父も仕事でいない。沙代も私もまたま休みがかぶり、まつたり過ごそうと決めていたのだ。前から沙代の気晴らしに付き合いたかったのだが、バイトのせいでなかなか時間がとれなかった。しかし今日、とうとう休みが重なったのだ。沙代の好きなところに連れて行ってあげよう、とずっとそう思っていた。

「顔洗ってくる」

私が着替えてリビングに顔を出した時には沙代はもう、洗面所へと消えていた。私は朝ご飯を食べようと食パンを用意し、少し焦げ付いたトーストを食べた。溶けたマーガリンがほどよくパンになじみ、一口食べるとさくっとほどよい音を出した。

朝食を食べた後は沙代の後を追い、洗面所で顔を洗う。二人とも「私が使う」「いいや、私が」というように、笑いながら洗面所の争奪戦をしていた。くしを持ち、髪をとかしている沙代に私は確認した。

「鍵持った？ ICOCAは？」

沙代はくしを置き、カバンの持ち物を机に出した。そこから本とICOCAとゲームが出てきた。沙代は出てきた物を一つひとつカバンに戻していく。

「ICOCAあるある。あ、鍵忘れちゃった」

だだだだっと、急いで階段を駆け上がっていく。

沙代はよく忘れ物をする。だからこうして確認をしてあげなければならない。

「持った持った」

私が玄関で靴を履いていると、沙代が持ってきた鍵を見せてきた。

「よしよし。それじゃあ行こか！　あ、今日はちょっと寒いから温かくしゃいや。これ着ていき」

「いや、これ着る」

沙代が用意した上着は黒く薄いものだった。私はこれでは風邪をひくと思い、少し厚手のピンクの上着を用意した。実は不思議と沙代にはピンク色の服が似合い、私が着るのとは違ってとても可愛いらしく見えるのだ。

「沙代ちゃん、これ着た方があったかい？」

私の差し出すピンクの上着を全力で戻そうとする沙代。

「今日絶対寒くなるって。ほら着てみ」

「いやや！」

沙代は着るものにすごくこだわる。最近は同じ服ばかり着ているようにも思える。洗濯はしているから不潔ではないけれど、乾いた瞬間それを着ようとする。そんなに気に入っているのだろうか。

しかし仮にも私は沙代の姉。譲れない時は譲れない。ましてや、後で沙代が絶対に私に「寒い！」と言って駄々をこねる光景が目に見えているこの状況を、放っておくわけにはいかない。

「やっぱり出かけるのやめようか」

私は残念そうにうつむいた。もちろん出かけるのをやめるというのは嘘だ。

「なんで？」

「沙代ちゃんが風邪ひくから」

「えー」

嫌だと言わんばかりに首を横に振る沙代の額には、しわがよっていた。

「じゃあ、お姉ちゃんの言うこと聞いてくれる？」

「はーい。風邪も流行ってきてるし」

しぶしぶ、沙代はピンクの上着を着て玄関を出た。こうでもしないと、沙代は絶対に言うことを聞いてくれない。いつの間にか時間は進み、時計は一二時半を指していた。

最寄り駅の^{はなでんえき}放出駅まで歩く。

「ちょっとお嬢さん。重いんやけど」

笑い交じりにそう言った。歩いていると沙代が腕を組んでくる。腕を組まれるのは嫌ではないが、なかなかに重い。沙代はそれを見て満足げだった。

「うふふ」

駅に着き、電車を待っていると知らないおばあさんに声をかけられた。

「こんにちは」

「こ、こんにちは」

戸惑いつつも、挨拶をする。

「姉妹なの？」

「はい」

「仲良いのね」

にこにこしながらそう言われた。沙代はそれを聞いてか、嬉しそうに私の左腕をぎゅうっと掴んだ。

「恥ずかしがり屋さんだから！」

そうおばあさんに言いながら、今来た電車の違う車両に私をぐいぐいと押していく。私はおばあさんに小さくお辞儀をして、沙代に引っ張られていった。

電車が目的地の駅で止まる。大勢の人たちがぞろぞろと降りる。

「お姉ちゃんこのチョコレート本当においしいんだ」

チョコレートを口に運んだ沙代が顔を綻ばせる。

住道駅から歩きながら、私と沙代は駅前でついさっき買ったチョコレートを食べている。口の中ではきつと音を立ててチョコレートが割れると、ほんのりとした苦みが口の中で広がった。

このチョコ、こんなに苦かったっけ。

沙代の笑顔を見ているときどき過去の沙代……ではなく、主に過去の私を思い出す。胸の奥がチクチクして穴が開いていくのを感じる時がある。

私が沙代と向き合う。今当たり前のようにそばにいる沙代。小学生まではきっと、私は意地悪だっただろう。ただ、ただ妹に無関心だった。

「麗、遊ぼう」

「おにごっこしようぜ」

いとこや友達が、私だけを遊びにさそう。

「いいよ、何して遊ぶ？」

誘いに返事をしていると、決まって母の声が聞こえてくる。

「ちょっと待って。沙代も連れていってあげてよー」

いつも誰かと遊ぶ時は母が沙代を私の隣にいさせる。

「えーなんでなん……」

「いいから遊んであげて、早く。沙代が可哀想でしょう」

私はがっかりした。沙代が来ることが嫌で嫌で仕方がなかった。何も言わないし何もしない子をどうやって遊びの輪に入れたらいいの、とずっと思っていた。仲間に入れたとしても何も変わらないし、楽しくない。

しかも沙代は自分の興味があるものができると、それに惹かれて勝手にどこかへ行ってしまう。私たちは自分たちの考えた遊びを中断しなければならず、そばにいてあげなければならなかつた。友達やいとこもそんな状況に嫌気が差していたのが嫌でも私にはわかつた。

でも、沙代も寂しかつただろうと思う。

たとえその時、何も考えずぼーっとしていたとしても私は姉妹だから今となってはよくわかる。沙代はきっと誰かと関わる方法を知らなかつたのだ。誰かと話す方法がわからなかつただけなのだろう、と。私がその時からもっといろいろ教えてあげればよかったと、後悔している。

沙代もそうなのだが、私も人付き合いが下手だ。やはり最初は自分のことしか眼中にない。その自分のことしか眼中にないまま、他人へと働きかける。なりふり構わず他人に突撃するようなものだ。するとどうだろう。当たり前だが、無視されるか喧嘩になるかの二択にしかならない。

そんな記憶を思い返しながらお店に入る。自動製氷機からコップへ、ガ

ラガラと乱暴に氷が落ちていく。

沙代が私のジュースを入れてくれているようだった。

「お姉ちゃん、どうしたん？」

「ううん、なんもないよ。ジュースありがとう」

今日は沙代とカラオケに来た。最近元気がない沙代のために、少しでも楽しんで欲しくて沙代の行きたい場所にした。

「ごゆっくりどうぞ！」

店員さんにそう言われジュースがこぼれないよう気をつけながら、部屋に移動する。沙代は変身ヒロインもののアニメが大好きで、その中でもプリキュアの曲を歌っている。なかなか有名らしく、今では三十七人ものヒロインがいるらしい。

さっそく選曲が決まったようだ。沙代はタッチパネル式のリモコンを手に取ると、うきうきしながら曲名を入力する。それを見て私は昔と違って随分便利になったな、と思う。

「プリティ～」

ふざけてマイクを持ち、妹の歌っている曲を歌おうとするとマイクをもぎ取られた。

「一緒に歌ったら、駄目！」

沙代は一緒に歌われるのがそれほど嫌だったのか、私のマイクは一メートルほど遠い場所に置かれた。マイクを取りにいくのがだるい。一部屋にマイクは二つあるのだから早く返して欲しいと思いつつ、沙代の脇腹を軽くつつく。

沙代はにやにやしながら脇腹をつつき返してくる。

「ちょっとー、マイク返してよー」

「いやーだよー」

手を伸ばす私見て、沙代はくすくすと笑った。

私は姉妹で過ごすのは楽しいと思っている。こうやってじやれて冗談を言える関係になるなんて夢にも思ってなかった。今すごく嬉しい。

でも、沙代は。

「沙代」

「ん？」

「私とおつて、楽しいか？」

沙代は本当に私といて楽しんでいてくれているのだろうか。ときどき、不安になる。

「楽しいよ」

心配している私をよそに、けろっとした顔で答える沙代。しばらく私をじいっと見つめた後、また歌い始めた。私は安心して微笑んだ。

まったく、この子には驚かされてばかりだ。

午後五時を過ぎても、町はまだ明るい。

第四章 妹

沙代へ。

今私はあなたに向かって、パソコンで手紙を書いています。今まで手書きの手紙はあげたことがあるでしょうから、たまにはこんな手紙を読んでみるのも新鮮で良いのではないですか。ただ、今はまだこれを読んだり理解したりすることは難しいかもしれませんね。

ところでそんなあなたに一つ、どうしても聞きたいことがあります。

あなたは何になりたいですか？ 随分前に話していたアイドルや花屋さんでしょうか。そういえばこの前、パン屋さんになりたいとも言っていましたね。それとも、新しい夢を見つけましたか。何になりたいにせよ、私は応援しています。あなたの未来のためなら、なんだって協力しますよ。

しかし、私はあなたの未来が不安で不安でたまりません。なぜなら、あなたは少し特殊な人だからです。これから嫌なことがたくさん待っているでしょう。知りたくなかつたこともたくさん出てくるでしょう。悲しいことや辛いこと、悩むことにたくさん出会うでしょう。もしかすると他の人よりも少しだけ多く、それを経験してしまうかもしれません。

もちろん、不安だけじゃないです。不安だけではなく期待もあって、あなたは将来自立して仕事にも就いて、立派に生きていけるとお姉ちゃんは信じています。それに、楽しいことや嬉しいことにも、たくさん会えると思いますよ。でも、今のあなたはお母さんがいないと動けなくなっています。お母さんにまだ少し、甘えている部分がありますね。

確かに、あなたのことをずっと支えてきたのはお母さんです。あなたのことを一番近くで見てきたのも、お母さんです。あなたの気持ちを理解し、あなたを最も知っているのもお母さんです。しかし、そのお母さんだけにわがままを言って負担をかけるのは、違うのではないか。

もっと私を頼って下さい。頼ってくれないのはなんでなのでしょう。それはきっと私に、過去の罰が当たっているからだと思います。私が今、頼られていない理由はなんとなくわかっています。それでも、やはり寂しい

です。少しのことでも私に相談をして欲しいのです。お父さんも同じ気持ちだと思います。

お父さんは最悪、最後は人様に迷惑をかけないようにあなたと田舎で暮らし自給自足して、生きる喜び・働く喜びをあなたに教えてあげたいと考えています。お母さんはあなたが自立して生活するにはどうすればいいのかを常に考えています。私はあなたがいろんな人とコミュニケーションがとれるような方法を考えています。お母さんと私とお父さん、それぞれがあなたに対し、考えていること感じていることはきっとバラバラでしょう。でも、沙代と思う気持ちは誰にも負けていないと思います。あなたは大切な家族ですから。

あなたが将来これを読む機会があるかもしれませんので、今のあなたがどんな子か書いておきます。

今のあなたの良いところは元気で優しいところです。私が落ち込んだ時、泣いた時はいつも「お姉ちゃん大丈夫?」「しんどかったね、お疲れ様」と声をかけてくれます。私が嬉しかった時や楽しい時は「お姉ちゃん何があったの?」「うらやましい」と声をかけてくれます。私の喜怒哀楽に答えてくれるのがあなたです。知らない間に隣にいるのがあなたです。私はそんなあなたによく癒されました。

さらにななたは誰かと買い物に行く際「これお姉ちゃんの分」と私の分まで何か買ってってくれることもありましたね。大好きなキャラクターを描いて、手紙をくれることもありました。そういう繊細なところも好きです。

それから眩しいひまわりのような笑顔も、あなたの良いところです。あなたの笑顔には、何度も救われました。親ばかならぬ姉ばかと言われるかもしれません、正直に言って可愛くて素敵なお顔をあなたは持っています。

しかし、そんなあなたにも悪いところはあります。一番困っていることはあなたが金切声を上げて、何かを叫ぶことです。イライラしたり、不快な思いをしていたり、納得していないという気持ちはわかります。どうしようもない状況に陥ったり、怒られたりすると嫌ですよね。ストレスになりますよね。でも叫ばれると、周囲もイライラしてしまいますから、一旦

深呼吸でもして落ち着いて話せるようになってくれたらいいなと、お姉ちゃんは願っています。

そして、もう一つ。最近物を無くしすぎていませんか？ ゲーム、鍵、傘、ICOCAなど、これまでにいろんなものを無くしてきてますね。見つかったものもありますが、無くした物の方が多いはずですよ。これは私とお母さんとお父さんも沙代と一緒に気をつけないといけないことは思っていますが、沙代ちゃんももう少し自覚をして下さい。名前を書こうとしたり持ち物チェックリストを作ったり、貴重品を持ち歩いたりして下さい。そうそう、無くした後の対策もできるとさらに良いですね。交番に行ったり、落とした付近の道を辿ったりすることも大切です。無論、人間完璧ではありませんから、悪いところはこれから直していくべきだと思いますよ。そのお手伝いは喜んでします。それに、お姉ちゃんにも悪いところはありますからね。

ところでお姉ちゃんは大学生活の最後の課題として、卒業制作というものを作成しているわけなのですが、あなたをその小説の主役にしました。なぜならそれは、あなたのことを少しでも多くの人に知ってもらいたいと思ったからです。あなたに、もっと自分のことを知って欲しいと思ったからです。自分が主役だなんて夢にも思ってないでしょう。実はそれは小説だけではありません。あなたは常に主人公です。

沙代、という一人の人間の人生の主人公です。それを忘れてはいけません。あなたは好きに生きればいいのです。自由にしていいのです。やりたいことをすればいいのですよ。それはわがままとは違いますが、目標のようなものです。言葉で伝えるのは難しいので理解できなくても構いませんが、簡単に言えば自分にとってプラスになるようなことを一つひとつ、成し遂げていけばいいということなのです。自分にできることをちょっとずつ、増やしていって下さい。他の人と比べてどうしよう、と焦らなくていいですよ。自分のペースでやれることをしっかりやるのです。

それと実は、今書いている小説の中の第四章という大きなお話の枠。そこで本当はあなたのことやあなたに関する出来事をもっと書こうと考えていました。そのためにどう書こうか、どう伝えようか、どう理解しても

らおうか、必死で悩みました。でもやめました。なぜなら、私が伝えたいことはそのようにしてしまうと、まとめきれないことがわかつたからです。沙代と一緒に過ごした出来事すべてを、この卒業制作で書き尽すことはできません。量が膨大で、結局何が言いたいのかわからない文章になりそうだったからです。だからこうして、ここにあなたへの手紙としてまとめてしまおうと、ついさっき思いつきました。

もし将来あなたが読んだとすれば私のことを少しでもわかつてもらえるでしょうし、他の人が読んだとすればどれだけ私が沙代を思っていたのかわかつてもらえるはずです。

あなたは「これは『何』？」という『What』の質問が答えられたとしても「『なんで』こうなったの？」という『Why』の質問には上手く答えられませんね。今後は理由・原因が話せるよう練習していきましょう。それがわかると、今書いているお姉ちゃんの文章も、きっとわかつてくるでしょう。

沙代、あなたが生まれててくれたおかげでいろんなことを学べました。特に学べたのはあなたの成長とあなたへの接し方です。よく自分のことを自主的に話せるようになりましたね。昔黙っていた時には本当に、どうなることかと思いましたよ。

幼い頃ショッピングセンターであなたが黙っていなくなったりした時、お店の人に放送をしてもらつてもあなたは見つからず、私とお母さんは肝を冷やして一時間必死で探していました。あなたが試着室の鏡に興味を持って立ち止まついてくれたおかげで無事発見できましたが、その鏡があの場所になかったら、あなたはどこに行っていたでしょうか。考るだけでこわくなります。こんなことも覚えているでしょうか。私はよく覚えています。良いことも悪いことも全部ひっくるめて、あなたとの大切な思い出ですかね。

あなたがこうして成長できたのはきっと主に、お母さんとあなたの努力のおかげですね。よく頑張りました。もちろん、私とお父さんもお母さんに負けず沙代のそばにいて沙代が良い人生を送れるよう、努力しようと思っていますよ。明るく優しい子に育ってくれて、お姉ちゃんはとても嬉しく思います。

いです。

沙代は世界でたった一人の大切な私の妹です。沙代に会えてよかったです。

大好きです。

生まれてきてくれて、ありがとう。

エピローグ

いつから私は沙代に興味を持ったのだろうか。それはきっと、彼女が私を「お姉ちゃん」と呼んだあの時からであろう。

一三年前、私は沙代があまり好きではなかった。なぜならいつも黙っており物静かだったからである。それどころか人と目を合わそうとしなかつた上、自分から話そうとしなかった。だから私は彼女と遊ぶことはしなかつたし、誰かと遊ぶ時は常に「あっち行って」などと、ひどいことばかり言っていた。私の親は妹が生まれてから、当たり前だが私より彼女の面倒を見るようになった。私はそれからますます沙代を好きではなくなり嫉妬していった。何の病気なのかも知らず苦しみも知らず、ただ「なんで沙代ばっかり」という思いしかなかったのである。私は寂しかったのかもしれない。

しかし本当はもっと彼女のことを考えるべきだった。父と母の気持ちを汲むべきだったのである。そうすればもっと優しくできたのかもしれない。私は冷たかった。あまりにも冷たすぎた。沙代には謝っても謝り切れない。だからこそ沙代への記憶をどこかに残そうと考えたのである。そして今に至る。

あなたは今、障がいを持つ人をどのように思っているだろうか。

嫌だと思っているだろうか。気の毒にと思っているだろうか。それとも変だと思っているだろうか。どう思っているにせよ、そう思うには何かしらの理由があるはずである。その中では正直、こわいと思っている人が大半ではないだろうか。

なぜか。それは障がい者と身近に接してきた私でさえ、今もまだ戸惑いを隠せないことが多く、過去にこわいと感じてきたからだ。しかし、最近ではそういう人を見てもこわいとは思わなくなつた。

電車内で「あああああ」と叫びながら走っていく人。すれ違いざまに同じことを繰り返し多くの人に話す人。ツツツツと独り言を言い、きょろきょろとあたりを見渡す人。そわそわして落ち着きのない人。誰かと話して

いるはずなのに、相手と目を合わそうとしない人。最初は驚愕させられるが、ふと冷静になって考える。

「この人たちとはきっと普通ではないのだ」と。

そういう人はなんとなく雰囲気からわかると思う。違和感を持つ。身体的な障がい者ならば見た目でわかる。しかし精神的な障がい者が実際何の障がいなのかは、見た目ではわからない。それがただそれ違うだけの関係なら、知らなくてもいいかもしれない。放っておけばいいのかもしれない。でも私は知って欲しいと思う。障がいを持つ人を。少しでもいい。興味を持ってもらいたいという気持ちが心の奥底で湧き上がっているのである。たとえそれが誰にも届かない思いかもしれないとしても、私はこの思いを死ぬまで持ち続けたいと思う。

自閉症。発達障がい。生涯にわたる障がい。死ぬまで治らない病気。沙代が生まれなければ気付くことはできなかったもの。沙代が三才八か月の時、病院で診断された障がい。その障がいが彼女の中で存在していることを私たち家族が初めて理解した時はショックで、でも認めたくはなかった。恐かったのである。障がいという壁をこれから沙代が越えていかねばならないと知ったその瞬間、大きく真っ暗な絶望という闇が家族に覆いかぶさったのである。

「この子はもう話すことはできないのか」

家族全員がそう思っていた。いや、正しくは思い込んでいたと言った方が良いだろう。しかし先ほどの各章の話でわかることだが沙代はそんな家族の絶望の闇を吹き飛ばし、癒す風のように著しく成長してくれた。彼女は家族に希望をくれた存在だったのである。彼女は何も知らないわけではない。思うことることはできるが、自分から上手く言葉を紡ぎ出すことが苦手なだけである。だから何も考えない、何もできないというわけではないのである。

実は私はそんな沙代にとても感謝している。なぜなら彼女が自閉症でなければ、私はおそらく障がいの人の気持ちがわからず、彼らに対し恐怖心しか抱かなかつたのかもしれないからだ。私自身自ら、何かできることはないかとは考えない人間になっていたのかもしれない。私のその

こわいという思い込みを最初に教えてくれたのは、やはり沙代である。私の思い込みを大きく教えてくれたように、今度は私が障がいを知らない人への思い込みを変えようと思った次第である。

その目的に加え個人的に今までの家族の日常の振り返りという意味もこめて、私はノンフィクション小説を書くことに決めた。いつか将来、沙代とこの卒業制作を読んで彼女自身の障がいについて話せる機会があるのかもしれない。思考が変わらずとも批判的な意見があろうとも、多くの人に読んでもらい少しでも影響を与えることができれば嬉しい。

次の文章は実際に自閉症を患っている方が書かれたものである。

“もしも、僕が定型発達なら、今よりもっと、明るく優しい性格だったのではないかと、考えことがあります。定型発達とは、いわゆる「普通」の人々のことです。

僕は、二十二歳の自閉症者です。人と会話することができません。

僕の口から出る言葉は、奇声や雄叫び、意味のないひとりごとです。普段している「こだわり行動」や跳びはねる姿からは、僕がこんな文章を書くとは、誰にも想像できないでしょう。

みんなから見れば、自閉症の言動は謎だらけで、奇妙にさえ感じるかもしれません。この社会の中に、僕の居場所はないのです。まるで、広い海の中に浮かんでいる小舟のように、この世界を漂っています。

特に困っているのは、本当の自分をわかってもらえないことです。

では、わかってもらえさえすればいいのでしょうか。

新しい知識の習得は、人の好奇心を満たし、生きる意欲につながります。けれども、いいことばかりではないと思います。知ることと、行動することは、別の問題だからです。

たとえば「自閉症を理解してください」と言われても、多くの方は戸惑われるような気がします。自閉症が何かわからないというよ

り、その人たちにどうしてあげたいのか、自分の心が見えないからでしょう。

啓発活動をしている人は、障害の理解を広めれば、誰もが暮らしやすい社会がつくれると考えています。しかし、人の心は複雑にでています。理解できたから、協力するとは限りません。正しさがいつも、世の中を動かすわけではないのです。

いろいろな矛盾も含め、多くの人たちの意思でこの社会は成り立っています。

それでも、自閉症を知ってもらうことで生きやすくなると思うのは、僕を見るみんなのまなざしが、変わってくるからです。』（東田直樹『跳びはねる思考　会話のできない自閉症の僕が考えていること』）

私もこのように、人々のまなざしを変えたいと思っている。

そして私はこれからも自閉症の沙代と歩んでいくわけだが、ここでわかってもらいたいことがある。それは身近にいた私でさえ彼女の障がいに興味を持ったのはここ最近だということと、私は今沙代が大好きだということである。中学生の頃は、できるだろうか、と悩むようなことが多かったが、今では断言できる。

沙代は少しずつやればできるのだ、と。

日常で幾度となく苦しみ泣きながらも、自分の可能性を証明してきたのである。彼女は確かに主体的ではなく受動的な反応・行動ばかりだが、これからも少しずつ変わりつつ成長してくれることを期待している。私はそのためにできるだけ沙代の話を聞き、ゆっくりと気長に彼女を見ていきたいと考えているのである。

ところが、私がどうしても不安を隠しきれないことが一つある。沙代の将来についてである。

普通の人だったら幼児期→学童期→思春期→成人後と、豊かな人生サイ

クルを送るであろう。しかし彼女はどうだろうか。立ちはだかる困難はきっと普通の人より多くあったはずだ。これからもそうだと思う。

なぜなら彼女はたとえ間違ったことをしていても、どこが間違っているのかどこが悪いのか理解するまでに時間がかかるからである。具体的な説明をするだけでは一回で理解できない。繰り返し、根気よく説明したことを確認してあげなければならないのである。そこで沙代のことをよく知らない人は何度か間違えると「また同じことを言わせるの」とイライラしてしまい、ついきつく言ってしまう。

そこから人間関係が崩れ、彼女が自分でできることが少なくなり将来生きていくことに欠かせない仕事ができなくなるのではないかと、私は不安を抱いているのである。また、沙代にできる仕事がそもそも存在するのだろうかとも悩んでいる。将来への疑問をすべてひっくるめて、彼女の将来については真剣に考えていきたい。それが、私と沙代の今後の課題である。

私はできるだけ沙代が自立し、最低限一人でも生活ができるよう支援していきたい。しかしその支援にも限界がある。そうなると周りの人の協力も必要になってくる。だからこそ、私は周りの人にも彼女の障がいを少しでも知って欲しいと思っているのである。今絶対に関わることのない人でもいざれ彼女や、彼女のような子と関わる機会がもしかしたらあるかもしれないのだ。

自閉症がどのような障がいなのか深く知ってもらうためと、そういった子や人とどのようにして付き合っていけばいいのかを考えてもらうため私は小説を書いてきた。何度も言うが自閉症について改めて考えてもらう良いきっかけになればと、私は思うのである。また私がこの小説を書くことによって、改めて沙代の障がいについて広く知ることができ、彼女との関わり方を見直すことができた。昔意地悪してしまった分、今後は少しでも優しく接していきたい。

家族の付き合い方は思った以上に難しい。他人よりは簡単だが、身近すぎて見えてこないもの見えてくるものがある。自閉症の妹と付き合うのはもっと難しい。こだわりがあり、かつあまり人の気持ちを自主的に考えることが難しく機械的な行動をとり、感情の起伏が激しい子である。

そんな沙代に今必要なことは人付き合いを学ぶことである。彼女が主に関わっているのは正直家族と、たまにしか会わない数人の同い年の友達だけである。これから学校を卒業し就職をしたその先で、たくさんの幅広い年齢層の人と話をしてもらいたいのだ。もっと多くのことを学び成長し働いてもらい、いずれは結婚をして普通の人と変わらない人生を送ってもらいたいと、私はそう望んでいる。

もうすぐ沙代は一七歳になる。最近は友達に影響されておしゃれに目覚めたようだ。昔と違って明るくなり今自分の言いたいことを言えるようになった上、喜怒哀楽が素直に出せるようになってきた。少し我が儘で言葉遣いが汚いことがたまにキズだが、成人するころにはマナーを知り、落ち着いているだろうと思う。今の彼女のマイブームは人やキャラの真似することと、嘘をつくことだ。

「お姉ちゃんきらい。うそそ、好きやで！」

そんな沙代を私は死ぬまで見守っていきたい。

引用出典・参考文献

- ◆ 東田直樹・上畠久美子『跳びはねる思考 会話のできない自閉症の僕が考えていること』
株式会社イースト・プレス(二〇一四年九月九日)
- ◆ 小原瑞穂『ぼく、このままでいい?』
祥伝社(二〇〇一年一二月一五日)
- ◆ 熊谷高幸『自閉症 私とあなたが成り立つまで』
株式会社ミネルヴァ書房(二〇〇六年一月一五日)
- ◆ 石井哲夫『自閉症の心を育てる 【第2版】その理解と教育』
株式会社明石書店(二〇〇二年一一月二〇日)
- ◆ 佐々木正美『自閉症のすべてがわかる本』
株式会社講談社(二〇〇六年六月一〇日)
- ◆ 森造美『家族の見える場所』「かわいい娘」「笑えよな」「後出しジャンケン」
株式会社双葉社(二〇一四年一一月一六日)
- ◆ 朝井リョウ『星やどりの声』
株式会社KADOKAWA(二〇一四年六月二五日)

写真提供

- ◆ 『Photo-Pot』「夏の太陽」
<http://photo-pot.com/?p=926>(閲覧日: 二〇一五年二月二日)



それぞれの 編集後記



昔から興味があり、読書のジャンルも叙述トリックに偏っていました。また、乙一氏の本も大好きなので、その二つを掛け合わせたような論文を書く有意義な時間を過ごすことができました。(A・I)



これまで自分が住んでいる土地やその歴史について、ほとんど知りませんでした。研究の中で様々な発見があり、岸和田をよりよく知れたことを嬉しく思います。(C子)



大阪府が舞台の小説を読む、と決めて小説を読むのは初めてのことでした。小説を読んだ後は実際に小説に出てきた場所に行くことをお勧めします。(C・S)



文芸学部としては適切でないかもしれません、書きたいことを書きました。
(西田 美季)



卒業論文のテーマに自分の好きなものを選んで良かったと思いました。書くのは大変でしたが楽しかったです。(B子)



論文、小説と学生最後に有意義な挑戦をさせてもらいました。二作品とも楽しんで頂けたら幸いです。(大津 寛希)



まずは、知ってもらうことから。どんな子でも何かが、そして誰かが働きかければ、きっと成長できるという希望があることを伝えていきたいです。
(金 麗加)



周りのたくさんの人たちのおかげで完成させることができました！ アンケートの部分には一番力を入れたので、色んな人に読んでいただけると嬉しいです。(おが子)



書いているうちに自分自身の将来のことも考えるようになりました。多くの方に読んでいただけると幸いです。(W・M)



表現することは自由です。しかし、表現物は凶器にもなり得る事を知れるいい機会になりました。(A子)

