

アニメに見るスポーツ・ジェンダー・部活動

—『けいおん!』と『Free!』の比較考察—

A study of representations of sports, gender, and club activities in animated media:
A comparative consideration of “K-ON!” and “Free!”

SHIMOMURA, Mitsutoshi

霜村光寿

図書館学課程非常勤講師

抄録：

戦後日本において、スポーツの普及は学校教育での運動部活動に負うところが大きいですが、近年では部活動が抱える問題が顕在化し、そこには現代社会が抱えるスポーツ、ジェンダーの問題の縮図的構造も垣間見える。本稿は、テレビ放映されたアニメーション作品を題材に、スポーツ、ジェンダー、部活動に対して持たれているイメージを比較分析、析出することで、現代社会における課題解決のための手がかりを提供するものである。

Abstract:

School sports club activities have played an important role in the dissemination of sports in postwar Japan. However, the issues associated with club activities have become evident in recent years, and they give us a glimpse of the epitome of problems that modern society has. This paper provides clues to solve the problems in the current society by comparing and analyzing images of sports, gender, and club activities themed on televised animation works.

キーワード：日本のアニメ作品、スポーツ社会学、ジェンダー論、部活動、カルチュラル・スタディーズ、男性性

Keywords : Japanese animation works, sports sociology, gender studies, club activities, cultural studies, masculinity

はじめに

近年のわが国におけるスポーツに関する話題で、もっともホットなものは2020年東京オリンピック・パラリンピックの開催であろう¹。これを契機としてスポーツやそれを取り巻く環境が注目され、なかには悪いニュースとして報じられるものも少なくない²。しかしながら、これまで問題とならなかった事柄が顕在化してきているのは良い傾向であるといえる³。

スポーツで古くて新しい問題としては、勝利至上主義などが挙げられるが〔井上ほか、2012:142-143〕、それらの問題も含め、わが国におけるスポーツの幅広い普及に対して、学校教育における運動部活動が果たしてきた役割はかなり大きいと考えられる。オリンピック等トップアスリートは言うに及ばず、われわれ一般人でも子どもや自身が部活動に所属し、何某かの経験・体験をした人は多いであろう。近年、さまざまな角度から運動部活動の動向が注目されて、運動部活動に関する研究も優れたものが蓄積され始めている⁴。筆者は教員の勤務形態および地域スポーツの発展という側面から興味を持っているが、その点は他日に期すとして、この部活動が特にスポーツとの関係でどのように認識されているかを確認することは、さまざまな問題の解決にも有用である。

さて、近年の部活動問題は主にスポーツ関連の部活動（運動部活動、以下「運動部」と略）のいわゆるブラックな実態にスポットライトが当てられる傾向にあるが、周知の通り部活動（以下「部活」）には文化系部活動（以下「文化部」）も存在する⁵。また、部活の問題を見ていくと、実はジェンダー問題とも深く結びついていることは近年の研究でも少なからず言及されている⁶。学校教育における部活は一見、男女平等のように見えるかもしれないが、21世紀に入り、世界的潮流がジェンダーフリーに向かっているのに対し、現代日本はこのことに関し後れを取っており、そうした社会を再生産する装置として「大人社会」の縮図である学校が影響を及ぼしていることが考えられる。文化部も含めた広義の部活を考えた場合、「運動部は男子向き、文化部は女子向き」といったイメージが散見される可能性はあり得る。これを可視化できれば、「かくれたカリキュラム」〔木村ほか、2013:24-25〕の存在を一部立証したといえることができるはずである。

そこで本稿では、近年日本でテレビ放映されたアニメーション作品（以下「アニメ作品」もしくは「アニメ」）を題材として、部活がどのように描かれているかの比較分析を行う。現在、日本のアニメ作品が世界的に日本文化として広く認識されていることは筆者が言うまでもないことであろう。筆者自身は「アニメ文化」に造詣が深いわけではないが、1990年頃までの「アニメ・マンガは子どもが見るもの」といったイメージはもはや大きく変容し、2000年代以降、若年層のみならず20代以上のアニメ視聴の趣味も広く一般的に認知されるようになったとみている⁷。そう考えると、アニメ作品そのものもすべてが決して一部のマニアが視聴すれば良いという考え方で制作されているとは考えにくく⁸、広く一般の人々を視聴対象とした場合、アニメの内容も比較的日本社会での「一般的な生活」（「メジャー」な認識）が描かれる傾向にあるはずである。であれば、アニメ作品を題材とした研究も社会分析に有用である。

このような観点から、本稿では分析対象のアニメ作品として『けいおん!』と『Free!』を取

り上げる。概要については後述するが、前者は女子高校生の軽音楽部、後者は男子高校生の水泳部の「日常」を切り取った内容となっており、比較分析に有効な題材を多く含んでいる。本稿はこの2作品を分析・考察することにより、スポーツ、ジェンダー、部活の抱える問題の根底にある「無意識」的認識を析出し、現代の日本社会における課題解決のための手がかりを提供することを目的とする。

なお、本文中アニメ関係者などの名前については敬称を略した。

1. 課題設定

1.1. 分析の視角

ここでもう少し掘り下げて分析の視角を提示し、課題の設定を行いたい。本稿における最終的な目的は、アニメ2作品を題材に、スポーツ、ジェンダー、部活の無意識的イメージを析出することにあるが、その手法としては社会学的視点が有用であると考えられる。また、他にもアニメ作品を深く分析する方法としては、文学作品の分析手法を用いる方法などが考えられよう⁹。しかしながら、筆者の元々の専門は歴史学であるため、文学的手法や本格的な社会学的な分析を行うことはやや困難である¹⁰。

そこで本稿では、取り上げるアニメを文学作品として読み込むのではなく、あくまでもパッケージとして、構成や形式、制作者の意図といった部分から作品の構造を読み解く。そこから、現代における課題の析出につなげることとする。

1.2. 両作品の概要

まず、両作品の概要について触れておきたい。本稿はアニメーション作品そのものの分析を目的としてはいないことと、取り上げる作品に関する評論は多く存在するので、詳細はそれらを参照していただくこととし、ごく簡単に概要を示すこととする。

『けいおん!』は、かきふらいによる4コマ漫画が原作で、ひらさわゆい平沢唯、あきやまみお秋山澪、たいなかりつ田井中律、こと琴吹紘、なかのあずさ中野梓の5人の女子高校生が所属する軽音楽部での日常風景を描いた作品である。テレビアニメの放送は、第1期(『けいおん!』)が2009年4月から7月までの1クール、第2期(『けいおん!!』)が2010年4月から9月までの2クール、TBS系列で放送され、後に劇場版作品も公開された¹¹。監督の山田尚子をはじめ、スタッフに女性が多い。

『Free!』は、おおじこうじ『ハイ☆スピード!』を原案としたアニメで、ななせはるか七瀬遙、たちばなまこと橘真琴、まつおかりん松岡凜、はづきなぎさ葉月渚、りゅうがさきれい竜ヶ崎怜の5人の男子高校生を中心とした水泳部での日常風景を描いた作品である。テレビでの放映は、第1期(『Free!』)がTOKYO-MX(東京メトロポリタンテレビジョン)などで2013年7月から9月までの1クール放映され、以降、第2期(『Free!-Eternal Summer-』)、第3期のほか、劇場版の公開など、現在も続いているシリーズである¹²。第1期、第2期は内海紘子が監督を務めた¹³。そして、両作品とも制作は京都アニメーション(以下「京アニ」)である。

次に、両作品の全体のあらすじを簡単に述べておきたい。まず『けいおん!』であるが、主人公たちが高校(女子校)に入学して軽音楽部に集うところから始まる。アルバイトでお金を貯めて楽器を購入し、合宿や普段の部での活動などを通して絆を深め、最終的にはライブを行うに至る。主眼は、彼女たちの部活を中心とした日常を描いた作品である。

『Free!』は、小学生時代に同じスイミングクラブに通っていた3人(遙、真琴、渚)と凜が高校生となり再会するが、別の高校に通う凜の態度は冷淡だった。3人は通う高校で水泳部を創設、凜も自身の高校で水泳部に入部、それぞれ大会を目指して練習を重ねるその日常が描かれ、最終的には大会でのシーンがクライマックスとなる。

両作品に共通する大きな特徴としては、いずれも「日常系」といわれるジャンルに属するものであることが挙げられる。基本的に映像作品にはいくつかのセオリーがあり、そのうち脚本(シナリオ)は作品の骨格といえるもので、例えば文学作品における「起承転結」のような、いわばドラマチックな展開が期待されることが一般的である。そのような概念を打ち破り、2010年代に一世を風靡したのが「日常系(空気系)」ジャンルのアニメであった。ストーリーそのものが皆無ではアニメ作品自体が成立しないが、それまで一般的であったドラマ展開を取って排除するような形で、「ゆるく」日常生活を描くことを主眼とすることは、そうした内容の作品を期待した層が多かったという潜在的受容にマッチし、爆発的なヒットを遂げることとなった[キネマ旬報映画総合研究所, 2011]。

今回本稿における分析対象を選ぶにあたり、両作品に関して「日常系」であること自体は選出の理由とはしていない。選出にあたっては積極的な理由として、部活動をメインテーマとしていること、ジェンダー的側面が比較的前面に出てきていることが挙げられ、それにより両作品を取り上げた。「日常系」については結果的にそうなったのではあるが、一方で両者の共通項であることにより比較の「軸」とすることが可能であり、対比しやすいというメリットがある。消極的な理由とはいうことができよう。

当該作品とアニメ研究との関係でいえば、両作品を検討対象としたものは少なからずあるが¹⁴、本稿における視点による研究は管見の限りまだない¹⁵。このことから、本稿において両作品を、スポーツ、ジェンダー、部活の視点で分析、比較を行うことは意義があると考える。

なお、本稿で検討するにあたり視聴した映像には、『Free!』はブルーレイディスク化された製品¹⁶を、『けいおん!』は2019年度第1クールの再放送¹⁷を利用した。

2. 作品の分析

2.1. 共通点

それでは作品を分析してみたい。ここでは便宜的に共通点、相違点と分けているが、すべてが厳密に二分できるわけではなく、後述するとおり実際には共通点であり相違点であるという、いわばコインの表裏のような関係にある。それぞれについていえることを記す。

まず、アニメ全体の共通点として挙げられるのは、前述の通り「日常系」というアニメジャン

ルに分類されることである。いずれも高校生の日常生活を切り取った作品となっている。テーマとしては部活で、その中で文化祭であったり、競技大会であったりというイベントはあるものの、それらは大枠での部活動の枠を出るものではなく、両作品に共通している。

アニメ全体としてみた場合、キャラクター構成にも類似点が見いだせる。基本的に両作品とも、主要な登場人物が4人（もしくは4+1で5人）となっている。『けいおん!』では、桜が丘女子高校に田井中律、秋山澪が廃部寸前の軽音楽部存続のために琴吹紬と平沢唯を勧誘し、軽音部の活動が始まる。『Free!』の主要キャラクターは5人で、幼なじみで岩鷲高校に通う七瀬遙、橘真琴、葉月渚が小学生の頃に通っていたスイミングクラブの取り壊しをきっかけに、同じく幼なじみの松岡凜に再会し、それをきっかけに渚が発案し岩鷲高校で水泳部を創部する。なお、『Free!』ではこのメンバーに、陸上経験者の竜ヶ崎怜を勧誘し怜が入部するので、岩鷲高校水泳部の男子メンバーは4人となる。また、遙、真琴、渚を核とし、これに小学生時代のメンバーである凜を加えて4人とすることもでき、いずれにしても、全体としては4+1で5人となる。『けいおん!』は前半は4人だが、後半になって新1年生の新入部員として中野梓を迎えられることで5人となっていることを踏まえると、キャラクター構成は類似しているといって差し支えないだろう。なお、それぞれ部活動の顧問の教諭として、『けいおん!』では山中さわ子が、『Free!』では天方美帆が登場しており（いずれも女性）、これも共通点といえる。

さて、すでに述べたことではあるが、大枠での共通点としてやはり強調されるのは、部活をテーマとしている点である。部活をテーマとしているアニメ作品は過去にもさまざまなものがあるが、ここでは同じ制作会社の作品であり¹⁸、前述のような共通性が認められることから、同じ「部活モノ」でも比較的類似性を指摘することができる。

話題が若干前後するが、共通点の最後に挙げておきたいのが、登場人物としての「大人」である。基本的に主人公（高校生）たちの家族として親が描かれることがない。これは『けいおん!』も『Free!』も共通している。また、登場する「大人」の子ども（主人公）たちへの「関わり方」という点でも、基本的には両作品で共通していると考えられる。この点で、差異があると思われる部分については、次節で触れたい。

以上、簡単に両作品の共通点を挙げた。このように、両者には共通点も多く見られるが、ハッキリとした相違点や、一見共通のように見える相違点もある。それを次節で確認する。

2.2. 相違点

それでは次に、相違点をいくつか指摘しておきたい。

まず、両者の共通点としてあげた部活であるが、部活を細分化して考えるとそこには相違点がある。それは、運動部であるか文化部であるか、という点である。『Free!』は水泳部での活動を描いているので運動部、『けいおん!』は軽音楽部なので文化部に分類される。もっとも、その内容がどの程度「運動部らしい」か、「文化部らしい」かはまた別の問題として存在するが、ひとまず部活動の下位分類として、両者には運動部と文化部という差異が認められることは間違いない。

次に、ジェンダー的視点での差異がある。いうまでもなく、最も単純なところでは主人公たちの性別が異なるところにある。『けいおん!』では5人の主人公たちはすべて女性であり、『Free!』の5人の主人公たちはすべて男性と、決定的に対照的な部分である。なお、細かいことをいうと『Free!』では別の高校の水泳部メンバーである松岡凜の妹である江が岩鷲高校水泳部の女子マネージャーとして存在していることも指摘できるが、この点については後述としたい。

この『Free!』の江の存在とも関係するものとしては、両作品に共通して異性がほとんど登場しないという点も挙げられる。『けいおん!』では、見事なまでに主要キャラクターは全員女性である。一方、『Free!』は顧問の天方美帆とマネージャーの江という例外はあるが、それ以外はほぼ女性キャラクターの登場はない。この点は共通していると見てよいだろう。

そして、登場する「大人」について。「登場しない」大人としては親などの家族の姿（影も?）が見えないという点は共通点として前述したが、登場する大人については若干の差異が見られる。『けいおん!』で登場する大人は、基本的には顧問の先生である山中さわ子程度しか見られない。これに対し『Free!』では顧問の天方美帆以外に、主人公たちが小学生の頃に通っていたスイミングスクールのコーチである笹部吾朗が登場している。顧問の教員がどちらも比較的若い女性であるのに対し、笹部は男性で顧問の教員よりは年輩風に描かれていることも特徴的である。

なお、本稿における視点からは離れるが、時間軸として見ると両作品には若干の違いがある。『Free!』は1クールを通して1年の中での出来事として描かれているが、『けいおん!』は1クールで2年分が描かれている。細かくいえば、『けいおん!』では第1話から第6話までが唯たちが1年生の時の物語であり、第7話から第12話までが2年生の時の話となっている。したがって、下級生である中野梓の登場は第7話からである。

以上、相違点について指摘した。ここでの指摘は、前述の共通点に比して少ないように思われるかもしれない。しかしながら、実は非常に重要なテーマを含んでおり、その詳細について次節で考察を行うこととする。

3. 考察—それぞれの視点から、どのようなイメージとして捉えられているか—

ここで問題意識について今一度確認をしておきたい。アニメ作品の分析にどのような意味があるか、という点についてである。アニメ作品を単なる娯楽と位置づけるのはたやすい。しかし世界的に「ジャパニメーション」とも呼ばれ、現代日本におけるコンテンツ産業の重要な位置を占めると認識されていることからわかるように、巨大な消費の一部を形成しているということは、アニメは大衆の支持を得ているがゆえに商品として成立しているといえる。特に、大衆に支持されているという前提に立てば、多くの人にある程度自明のものとして受け入れられる内容である必要がある。良くも悪くも「ステレオタイプ」なイメージが描かれるであろうことは想像に難くない。その意味でも、アニメ作品の分析には一定の意義があるといえる。

さて、本論の分析自体からはやや離れるが、ここで少し『けいおん!』および『Free!』を中心とした、京アニ作品におけるディテールについて触れておきたい。京アニ作品はロケハン（ロ

ケーションハンティング)をはじめとして、細かい描写の作風で高い評価を得ている。そうした作風は、京アニ作品が多数の視聴者の支持を得ることに大きく貢献していると考えられる。

『けいおん!』でそのような描写が顕著に見られるのは、オープニング映像においてである。オープニング主題歌「Cagayake!GIRLS」はキャラクターが演奏している設定になっており、そのため実際の楽曲と演奏シーンがシンクロしている。それ自体は珍しいことではないが、キャラクターが演奏している手元の映る場面では、キャラクターの手数(運指。演奏する際の指遣いのこと)と音数(音符)が実際に演奏されている音と合致しており、非常にクオリティが高い¹⁹。

また『Free!』では、競技大会の描かれ方が秀逸である。例えば、実際の競泳の大会では飛び込み時に独特なかけ声等が行われるが、アニメ作品中でもそれがしっかりと書き込まれており(第7話ほか)、実際に水泳競技を知る者にとっても違和感のない作りになっていると考えられる。

3.1. 『けいおん!』から見えること―「文化部＝女性的」の表象―

本題へ戻ろう。ここでは『けいおん!』におけるジェンダーおよび部活の描かれ方を見る。本稿全体の関心はスポーツ、ジェンダー、部活がどのように描かれているかというところにあるが、その点でいうと『けいおん!』は運動部ではないので、スポーツに関する視点がないともいえる。『けいおん!』という作品自体はそうであるかもしれないが、それはどういうことを考えることには意義があろう。

というのも、ここで運動部ではなく文化部としての軽音楽部が題材として描かれていることに、重要な意味があるのである。『Free!』の分析で後述するが、スポーツの中で、競技となってくると、いわゆる勝敗の問題(究極のところでは勝利至上主義)を招来する。この「勝ち負け」(「競争性」とでも言おうか)は、現在でも男性性(「男性的」)をイメージさせることが容易である。

仮に、女子高校生が複数人主人公で部活をテーマとしたアニメを作るとして、その部活が運動部であるとすると、少なからずこの「競争性」を想起させる。『けいおん!』が具体的にどのような視聴者層を想定していたかについて筆者は調査するに至らなかったが、比較的従来型のアニメ視聴者層としての男性がマーケットの対象であることは想像に難くない。男性視聴者層が女性の競争シーンを求めているかどうか、という点は少なからずマーケティングに必要な視点であると推測される。このように考えると、部員同士で(さらにいえば、作品全体に出てくる誰とも)争うことがない、というのは非常に重要なテーマとなってくるのであり、そこに『けいおん!』が文化部であることの意義が見出されるのである²⁰。

以上は主にスポーツという視点から逆照射した形ですでにジェンダーについて一定程度触れた分析といえるが、もう一步踏み込んでジェンダーについて考えてみたい。前節で指摘したとおり、両作品とも異性が極端に登場しない構成となっているが、『けいおん!』では男性がほぼ排除されている。これも前述の、想定される男性視聴者層へ向けたものであると考えられる。

アニメの視聴における楽しみ方の一つとして、自身の「推し」のキャラクターを「嫁」と表現することがある。そこに恋愛的感情の有無自体はあまり大きな問題とはならないと考えられる

が、最低限「愛着」はあると想定される。そうした場合でも、なるべくなら自分のものであって欲しいという思いがあるとすれば、作中でのキャラクターの恋愛はないほうが望ましいであろう。制作スタッフは「萌え」ではなく、女子高生の青春を描くことに主眼を置いていたようだが[まんがタイムきらら, 2010:66-69], いわゆる「水着回」があるなど男性視聴者層への働きかけもみられる(もっとも、それは女性視聴者層などに嫌悪されない程度に抑えられている)。

また、制作側の意図とは異なるようであるが、筆者が視聴した感覚としては、あまり「苦労」が前面に出ない描かれ方になっていると考える。例えば、作品にはあまり練習シーンが描かれていない。もちろんこれは、作中に練習シーンをひたすら書き込んだところでドラマとして成立しないという問題があるためと推測されるのではあるが、それを差し引いても少ないと思われる(練習シーンをドラマ化することは可能であろう)²¹。「苦労」という意味では、楽器の購入のためにアルバイトをする、という描写もそうである。アルバイトのシーンが描かれているのはリアルさの追求という側面があったようだが[まんがタイムきらら, 2010:67], 主人公たちが就いたアルバイトも交通量調査というやや珍しいものであるところも、非常に絶妙な選択であったといえる。練習シーンやアルバイトの描写が少ないというのは、主人公たちが苦労している姿をあまり視聴者が見たいと感じていないということが無意識に制作者側は感じとっていた可能性は考え得る。

そして、何より本作品は「日常系」であることが強く意識されていると思われる。主人公たちは部活の中で、学園祭ライブという目的に向かって努力はするが、それ自体が目的という風には感じられない。特に、主人公たちがどのような目的で部活を行っているかを考える必要がある。一般に、軽音楽部の活動方法はさまざまあると考えられる。本作品の主人公たちのような活動を行っている部活もあるであろうが、実際にはこの他にも、軽音楽のコンテストを目指したり[宮入, 2015], なかにはプロデビューを目指したりする者もいる。後者のような活動を描くことも可能であろうが、コンテストとなると「競う」という要素が出てくる。そうすると、文化部ながらきわめてスポーツ的であり、同時にこれは男性的でもある。「女子高校生の青春ドラマ」を描くのに、スポーツも題材にはなり得るが、「競う」ことは女性的でない、女性主人公の日常系にはそぐわない、というイメージが制作者にも視聴者にも共有されている可能性を指摘することができよう。そのような表象として、本作品から「文化部=女性的」という図式の無意識化を読み取れると考える。

3.2. 『Free!』から見えること—ミソジニーもホモフォビアもない「男の絆」—

それでは本稿最後に、『Free!』から見えるスポーツ、ジェンダー、部活の表象を分析することとする。『Free!』では、部活としての水泳部が描かれている。その詳細についてはこれから述べるが、ひとまず大きくくりとしての水泳部をどのように捉えるかを考察する。

水泳も広義には水上競技としてさまざまな種目を含むが、ここではある種オーソドックスな競泳が描かれている。競泳はいうまでもなく泳ぐことを競うものであるから、「競争」の要素が含まれる。その時点で、スポーツの中でも競技スポーツであり、勝敗が絡むこととなる。これまで

の分析の視点で、ジェンダー要素としては「男性的」ということができる。

ただし、ここで注意しておかなければならないのは、競う相手、「誰と競うか」ということである。部活に限らず、チームスポーツで母数が多い場合、試合に出場する選手が限られる。そのため、いわゆるレギュラー争いが発生し、同じチーム内での競争が発生する。運動部をテーマとしたアニメ作品で、そうした非常にリアルな描写を書き込むものもあるが、本作品は同じ部内での競争が発生しない。この点は『けいおん!』も同様であるが、『Free!』では水泳部を創設し、全部員数がギリギリ団体戦を組める人数という点も非常に絶妙なバランスをもって作品が構成されているといえる。4ないし5人という人数は、部で同じポジションを争わなくて済む人数ということになる（もっとも、現実の世界では全部のポジションに希望者がばらけることは少ないと考えられるが）。日常系の要素として、この、同じ部内など同性の部員同士が争わないということが重要である。

『Free!』は作品自体が全体的に、女性視聴者をターゲットとして想定されていると考えられる。『けいおん!』は男性視聴者も視野に入れつつ、制作スタッフに女性が多いことから、女性視聴者にも好まれる作品作りが心がけられていたと考えられる。逆に、『Free!』は「女性目線」が作品作りに積極的に取り入れられていると考えられる〔石岡, 2019:125-126〕²²。

各性の支持を得るには、女性が嫌悪する条件、とりわけ女性の身体の過度な露出や露骨な性的表現は避けられる傾向にある。一方、女性の支持を得るにあたって、男性の身体の露出を増やした場合、それを男性が嫌悪するかというと、嫌悪することもあるとは考えられるが、嫌悪する以前にその対象（作品）自体に男性が関心を持たない、ということが考えられる。この作品は男性の露出が多いということを事前に表明してしまえば、それを好まない男性はそもそもその作品を見ることはせず、一方でそれを好む人が視聴するという選別が行われ、作品そのものが低俗なものとして糾弾される可能性はあまり高くないと考えられる。このことから、男女という軸でジェンダーを考えた場合、両者は非対称であるといえることができる。

本題へ戻る。異性との関係でいえば、『Free!』は『けいおん!』と異なり、主人公たちは男性であるが、女性キャラクターも大人も若干登場する。しかしながら、これら女性や大人のキャラクターはきわめて中性的な位置付けとなっていることも見逃せない。

女性のキャラクターとしては、顧問の天方美帆とマネージャーの江が挙げられる。両者はいずれも、教員（年長者）とマネージャー（後輩）と、主人公たちと年齢が異なることにより、対等な関係となっていない。これは、主人公たちが恋愛感情を抱く対象となることを回避させる効果を持っていると考えられる。天方はかなり中性化された存在で、ストーリー上重要な役割は果たすが、それはあくまでも主人公たちのサポートに徹している。また、江は「筋肉フェチ」という設定になっており、これはいわば女性視聴者の視点を代弁しているといえる。なお、異性ではないが、小学生時代のスイミングスクールのコーチである笹部は、登場人物の中ではおそらく最も年長者であり、主人公たちの親の年代までとはいかないとしても、先輩というよりは「頼れる兄貴」といった立ち位置になっている。以上のように、恋愛要素が極力排除されている点も、女性視聴者層がそれぞれのキャラクターを「押し」やすい構造となるのに一役買っていると考えら

れる。

ジェンダーとスポーツの関係を考えた場合、もう一つ触れておきたいのがホモソーシャルについてである。男らしさとスポーツの価値が結びついた場合、ミソジニー（女性蔑視）とホモフォビア（同性愛嫌悪）によってホモソーシャル（男同士の非性的な連帯）が維持されるというのは、すでにこれまでの研究により蓄積されている〔飯田ほか、2018:167〕。当然ながら、女性が受容者であれば、文学等の作品で女性が蔑視されるような内容のものに対して不快感を示すであろう。現実の男性スポーツ集団には、まだミソジニーとホモフォビアによって維持されるホモソーシャルな関係が根強く残っていると考えられる。しかしながら、本作品中にはミソジニーとホモフォビアはまったくない。一方で、ホモソーシャルな関係は若干垣間見えるが、それ自体が前面に出ているわけではない。この描かれ方は、特に女性視聴者にとって「居心地の良い」空間を創出していると考えられる。

部活という視点で見ると、作中では水泳部を創部しており、顧問も水泳の競技経験がないという点も重要である。実際の部活でもそういった事例はいくつか想定されるが、新しく部を創設するにあたり、生徒から働きかけがなされ、専門でない教員が顧問に就くことで、生徒が主体性をもって部活の運営を推進する姿が描かれている。ここ数年問題になっているように、日本の学校の運動部では未だにいわゆる「スポ根」的運営がまだ多い。本作品で描かれた部活運営の在り方は、実際には長い歴史のある部に应用するのは難しいかもしれないが、現代日本におけるスポーツの抱える問題を解決するにあたり、選手の主体性など、多くの示唆を与えてくれるように思われる。

最後に、スポーツという視点から。すでに述べたように、アニメの作風という側面から見ると、本作品は「日常系」にカテゴライズされる。しかしながら、その日常の「度合い」は『けいおん!』とはいささか異なると考え得る。

例えば、練習風景の描かれている量が『けいおん!』に比べ『Free!』は多いといえる（第4話など）。これは、スポーツそのものが練習に基づいているという一般的な認識の上に立つものであることと、練習シーンにある程度ドラマ性を持たせるだけの工夫が制作時になされているためと考えられる。

そして、本作品は「日常系」に分類されるものの、日常性よりストーリー性を重視しているといえる。われわれが生活する「日常」は淡々としているようでいて、実際には「事実は小説よりも奇なり」ともいえるドラマ性がある。テレビドラマなどは実生活ではあり得ないような、現実離れたものが通常ではあるものの、ドラマ性のない日常もまた実際には非現実的である。そうしてみると本作品中では、創部後練習を行い大会に出場するという、運動部における一般的なイベントは一通り描かれている。中でも、本作品では海での練習時に事件が起こるなど、非常にドラマ性の強い内容の回もある（第5～6話）。

加えて本作品では、「マイルドな競争」が描かれ、作品全体としては最終話の競技会がクライマックスになるように1クールを順序立てて構成されていることが、『けいおん!』とは大きな違いである。「競争」が描かれることでやや男性性が協調される一方、細かく見てみると本作品

で描かれる「競争」は他人を蹴落とすような競争ではなく²³、「克己」とでもいうべく、競争相手は自分自身といった描かれ方がなされており、最終的には仲間との絆が強化されるという構造になっているといえる。スポーツを描いているが、それは題材としての側面が少なからず存在し、実際にはややジェンダー的な、「男の絆」という物語に回収されていると見ることもできる。と同時に、現実社会ではスポーツ世界においてミソジニーとホモフォビアを介在させることで「男の絆」の強化につながる部分が多いところを、それらが無い「男の絆」を描いている部分は、理想的でありながら、実現可能性のある「やさしさ」として制作陣が希望を託しているとも受け取れる作品になっているのである。

おわりに—多様性：「ゆるい」部活という可能性—

以上、本稿では『けいおん!』と『Free!』を題材に、スポーツ、ジェンダー、部活に関する考察を行った。まとめとして、ここから指摘できる現代的な課題の解決可能性について述べておきたい。

両作品から分析された、スポーツ、ジェンダー、部活の一般的なイメージとしては次のようなものになろう。それぞれ三者すべてに関係するものとしては、「文化部=女性的」「運動部=男性的」というイメージはまだ少なからず根強く定着していると考えられる。それは、スポーツを狭義に競うものとして定義すると、「競争」が「男性性」と強く結びついていることの表れであるといえる。

本稿で取り上げた作品のうち、スポーツを題材としているのは『Free!』であるが、一方でこの作品は、比較的「競争」の要素が弱められている。現実世界と比して考えたとき、同じ運動部内で部員同士の競争が弱まる環境になるには、部員数が少ないことがいざいざ現実的である。その意味で『Free!』は非常にリアルに描かれているといえるが、それでいてスポーツにおいて競争的要素を弱めるというのは興味深い。このことは、勝利至上主義に対してある意味、挑戦的であろう。もちろん、スポーツを行う上で特にそれが競技であれば、勝利を目指すことは至って自然である。しかしながら、現在の特に日本のスポーツ界で起こるさまざまな問題のかなり根本的なものとして、この勝利至上主義の弊害がかなり大きいと考えられる²⁴。そうした場合、『Free!』に描かれた、一般の「競争」とは異なるかたちは、われわれに多くのことを示唆しているのではないだろうか²⁵。

そして、両作品の分析を通して最も重要なことは、両作品とも部活は学校生活にあって当たり前、自明のものとして描かれているのである。これは、「日常系」の題材として部活が取り上げられていることから、無意識的に受容されているイメージであると考えられる。これは、戦後日本の学校風景として非常に一般的なものとして、多くの人々にとってほとんど違和感のないものであるといえるであろう。

しかしながら、学校に部活があるということははたして「当たり前」のことなのであろうか。近年各方面で指摘されるとおり、部活は課外活動であって、建前上は必須のものではない。そう

したところはここ数年、「ブラック」な部活が少なからず問題となっているなか、基本に戻って「まず必要なか」という議論も行われてしかるべきであろう。

筆者自身は、学校教育は今一度部活を手放してもよいのではないかと考えている。詳細はまた別稿に譲るが、これはどちらかといえば極論で少数派である。しかし、現在の部活（のみならず学校教育現場）が極限に来ている緊急性を鑑みると、極論も考える余地はあろう。ここまですぐにできないとしても、その手前の段階は少なからず考える必要がある。

そこで有効と思われるのが、「ゆるい」部活の可能性である。本稿で取り上げた両作品は「日常系」ということもあり、よい意味で非常に「ゆるい」部活が展開されている。もちろん、厳しい部活もそれを生徒が求めるのであれば設置されていてもよいであろう（もっとも、体罰などはどうあっても許されない）。一方で、「ゆるい」部活を求めている生徒がいれば、それも選択肢として提供されていてもよいように思われるのである（こちら、なければ生徒からの自発的な創部などもあってよい）。

本稿では『けいおん!』と『Free!』のみしか取り上げることはできなかったが、この他にも部活やスポーツを描いた作品は少なくなく²⁶、作品によってはそれらからジェンダーの問題も析出できるものもありそうである。それらの作品からも多くのことを読み取ることができると考えられるが、他の作品の分析については今後の課題としたい。

【注】

- 1 本稿脱稿時点ではラグビーワールドカップ2019が日本で開催されており、日本代表がベスト8まで進出したこともあり、相当の盛り上がりを見た。
- 2 例えば、2018年には日本大学アメリカンフットボール部の悪質タックル問題、日本ボクシング連盟のガバナンス問題などが世間の耳目を集めた。
- 3 平成という時代は、例えばセクシャルハラスメントや差別などの問題が社会的には注目されたが、社会全体として解決するにはまだ遠い状況ではある。こうした論調は、たとえば津田大介「意識の溝 構造から変えよ」(『朝日新聞』2019年4月25日朝刊、15面)、山下知子「父2人母1人 広がる家族の形」(同、2019年4月29日朝刊、27面)など。特に後者の山下記者の記事は、小見出しを「理解進んだ平成 なお残る偏見」としているところは、現代を鋭く描写しているものといえる。
- 4 特に、中澤篤史による研究が注目される。なお、アニメではないが、[中澤、2019]は部活を題材としたコミック作品について触れている。
- 5 文化部における「ブラック」の可能性については、[霜村、2016]で若干指摘した。本稿では深入りしない。が、そうした状況については、[宮入、2015]における軽音楽部の分析からも読み取れる。
- 6 例えば、男子運動部における女子マネージャーの存在について歴史的に検討した[高井、2005]など。
- 7 コミケ(コミックマーケット)に関する記事が大手紙面上で見られるようになるなどは、その一例といえよう。
- 8 現在、日本のアニメーション制作において、制作委員会方式が採られることも多いが、スポンサーが付くことには変わらないため、視聴率が人気の指標の大きな要因となることには違いないといえる。
- 9 例えば、[野村、2016]などはそうした視点からの分析である。
- 10 なお、社会学全般については[森岡、2010]を参照した。
- 11 『けいおん!』の概要については、作品の視聴のほか[まんがタイムきらら、2010]を参照した。
- 12 『Free!』の各シリーズの経過については、[Febri編集部、2019:5]を参照。また、『Free!』の概要は、作品の視聴の他[ポニーキャニオン、2013]を参照した。
- 13 なお内海は、TVシリーズではないが2011年公開の『映画けいおん!』で演出の一部を担っていた。
- 14 [野村、2016:53-94]では「居場所」をキーワードに両作品を分析している。
- 15 女性視聴者を意識した作品作りとしての『Free!』については、[石岡、2019]に若干の言及がある。
- 16 ポニーキャニオン発売、型番PCXE-50281~6。
- 17 TBSテレビにて、2019年4月5日より6月28日まで放映。

- 18 京アニ作品で他に部活を扱ったものに『響け！ユーフォニアム』があり、こちらも本来分析すべきであるが、本稿の視点での分析にはなじまないと判断し、別稿に譲る。
- 19 なお楽曲についても、いわゆる「ヘタウマ」でいかにも高校生が作りそうな、難易度があまり高くないコード使い、コード進行、歌詞などを「狙って」制作しているとみられる。楽曲のクオリティの高さは、筆者など音楽愛好者にとっても興味深いと思わせる質を維持しているが、この点については他日を期したい。劇中に登場する楽器（実在する）の売れ行きが好調となったり [キネマ旬報映画総合研究所, 2011:21]、実社会へ与えた影響も少なくない。また、例えば第2話において、アンプのボリュームを絞らずにシールド（接続ケーブル）のプラグを抜く描写などは、バンド経験者にとっては「あるある」であり、作品制作にあたっては音楽への造詣が深いといえる。こうした点について、制作側は音楽描写には力を入れないが、音楽そのものには力を入れる、というスタンスを取っていたようである [まんがタイムきらら, 2010:71]。
- 20 なお、実際の軽音楽部は体育会系に近いものもあることも看過できないが [宮入, 2015]、この点も他日を期したい。
- 21 もっとも、監督の山田は第8話「新歓！」に唯が家で練習するシーンを挿入したことについて「何も練習していないと思われがちだったので(笑)」と述べている [まんがタイムきらら, 2010:97]。
- 22 フェミニズムの文脈で、男性による「女性の商品化」はよく指摘されるところではあるが、その逆となる「男性の商品化」についてはまだ語られることは少ない。男性学の視点から「女性の商品化」を検討した最近のものとして、[高峰, 2019] がある。
- 23 本稿とは異なる視点での分析ではあるが、野村は『Free!』の主人公たちを「競わないスイマー」と指摘している [野村, 2016:71-76]。
- 24 注2に例示した日本大学アメリカンフットボール部の悪質タックル問題などは、まさにその最たるものであると考えられる。
- 25 2010年代に入り、日本のスポーツ界でも上意下達ではなく、自ら考える選手や伴走者的指導者といった新しいアスリート像が浸透し始めてるように思われる。2019年におけるラグビー日本代表などは、選手、指導者、スタッフそれぞれが個々に考え、自らの責任を淡々と果たしていくことの組み合わせによるチーム力であったといえよう。
- 26 部活として捉えるとやや異色ではあるが、同じ京アニ作品として古典部という部活を舞台にした『氷菓』や、フィギュアスケートを題材とした『ユーリ!!! on ICE』なども非常に興味深い作品である。

【参考文献】

- 飯田貴子ほか編著, 2018, 『よくわかるスポーツとジェンダー』, ミネルヴァ書房。
- 石岡良治, 2019, 『現代アニメ「超」講義』, PLANETS。
- 伊藤公雄, 2019, 「変容する現代スポーツと男性性」, 『スポーツ社会学研究』27(2), 5-15。
- 井上雄彦, 2001, 『リアル』1, 集英社。
- 井上俊ほか編著, 2012, 『よくわかるスポーツ文化論』, ミネルヴァ書房。
- 岡田桂, 2019, 「スポーツにおけるマスキュリニティのグローバルな再配置」, 『スポーツ社会学研究』27(2), 29-48。
- 加藤秀一, 2017, 『はじめてのジェンダー論』, 有斐閣。
- キネマ旬報映画総合研究所編, 2011, 『“日常系アニメ”ヒットの法則』, キネマ旬報社。
- 木村涼子ほか編著, 2013, 『よくわかるジェンダー・スタディーズ』, ミネルヴァ書房。
- 小山昌宏ほか編著, 2013, 『アニメ研究入門』, 現代書館。
- 佐藤賢二, 2014, 『論文の書き方』, 弘文堂。
- 霜村光寿, 2016, 「「趣味」から見た生涯学習」, 『日本大学文理学部人文科学研究所研究紀要』(91), 105-116。
- 須川亜紀子ほか編著, 2019, 『アニメーション文化55のキーワード』, ミネルヴァ書房。
- 高井昌史, 2005, 『女子マナー・ジェンダーの誕生とメディア』, ミネルヴァ書房。
- 高峰修編著, 2010, 『スポーツ教養入門』, 岩波書店。
- 高峰修, 2019, 「男性学からみたスポーツをめぐる「女性の商品化」問題」, 『スポーツ社会学研究』27(2), 17-27。
- 竹内オサムほか編著, 2016, 『マンガ文化55のキーワード』, ミネルヴァ書房。
- 中澤篤史, 2014, 『運動部活動の戦後と現在』, 青弓社。
- 中澤篤史, 2017, 『そろそろ、部活のこれからを話しませんか』, 大月書店。
- 中澤篤史ほか, 2019, 『「ハッピーな部活」のつくり方』, 岩波書店。
- 野村幸一郎, 2016, 『京アニを読む』, 新典社。
- 羽田野慶子, 2004, 「身体的な男性優位」神話はなぜ維持されるのか」, 『教育社会学研究』(75), 105-125。
- Febri 編集部編, 2019, 『Febri』55, 一迅社。
- ポニーキャニオン編, 2013, 『TVアニメ『Free!』公式ファンブック』, ポニーキャニオン。
- まんがタイムきらら編, 2010, 『「けいおん!」テレビアニメ公式ガイドブック』, 芳文社。
- 宮入恭平, 歌川光一, 2014, 「青少年期の音楽経験とその後」, 『cmc』(70), 15-18。
- 宮入恭平編著, 2015, 『発表会文化論』, 青弓社。
- 森岡清志, 2010, 『社会学入門』, 放送大学教育振興会。
- 山田奨治編著, 2017, 『マンガ・アニメで論文・レポートを書く』, ミネルヴァ書房。
- 禰美智章, 2017, 「「空気系」と物語」, 『立命館文学』(652), 1216-1227。

付記：本稿脱稿後、片岡栄美『趣味の社会学』（青弓社、2019）および歌川光一『女子のたしなみと近代』（勁草書房、2019）に接した。いずれも、ジェンダーと趣味の関係について興味深い示唆がなされている。

付記：本稿執筆中の2019年7月18日、京都市伏見区の京都アニメーション第1スタジオで放火事件が発生した。犠牲となった方々のご冥福をお祈りするとともに、負傷された京都アニメーション関係者の皆さまが一日も早く回復されることをご祈念申し上げたい。