

# 人文学部卒業研究

青年の心理・コミュニケーションの前進

題 目 『ラブライブ!』シリーズを通じて

---

指導教授 小川 順子

印

---

提出年月日 2018年 12月 13日

---

学籍番号 HI15019

---

氏 名 北川 翔登

---

お願い

本卒業研究は、著作権の関係上、指導教員または執筆者本人の許可を得たうえでの閲覧のみを許可し、複写およびPDF等によるデータの受け渡し等は、一切禁止する。

万が一、禁止が破られトラブルが発生した場合、本卒業研究の関係者は一切の責任を負わない。

何卒ご了承ください。

青年の心理とコミュニケーションの前進  
～『ラブライブ!』シリーズを通して～

要旨

本論の目的は 2010 年から現在までプロジェクト進行が成されているアニメコンテンツ『ラブライブ!』シリーズ 2 作品（『ラブライブ!』・『ラブライブ! サンシャイン!!』）で描かれる主人公たちの行動・心理描写を分析し、その描写がファンに対してどのような影響を与えているかを考察するものである。当コンテンツは「スクールアイドル」という活動をもとに高校という限りある青春を駆け抜けていくという作品である。これまで当コンテンツを主題にした研究には、2010 年代に社会現象を巻き起こしたアニメーション作品の一つとして扱い、なぜその作品が社会現象を巻き起こすに至ったのかという観点に着手したものがあつた。しかし詳細な映像分析を通してアニメーションで描かれる若者の行動・心理描写を追求したものは少ない。また、いずれの研究を読む場合、2 シリーズの作品を全て網羅したうえで読むことが第一前提となる場合が多い。そこで本論では、2 シリーズをそれぞれ行動・心理に焦点を絞って物語を追っていき、作品本編を視聴していなくても差し障りのない程度にあらすじを含めて分析・考察を試みた。

本論の構成は以下の通りである。まず第 1 シリーズ作品である『ラブライブ!』で主人公高坂穂乃果をリーダーとして活躍するスクールアイドルグループ「μ's」の活動記録を放送第 1 期、第 2 期、劇場版の 3 部でまとめた。μ's の誕生からメンバーの成長、そして μ's の終わりが描かれる中で、様々な困難や苦渋の選択を強いられたときどう切り抜ければよいか、その答えはすべて彼女たちの物語の中にあつた。次いで第 2 シリーズ作品である『ラブライブ! サンシャイン!!』では、主人公高海千歌をリーダーとして活躍するグループ「Aqours」の活動記録を放送第 1 期、第 2 期の 2 部でまとめた。1 シリーズ目から数年後、スクールアイドルが繁栄する中生まれた 1 つのグループに何度も襲う残酷な現実には抗い、これまで千歌が追い求めてきた「輝き」とは、大切な仲間と積み重ねた時間そのものだった。第 4 章では、アンケート調査を材料にファンがこの作品に影響を受けた結果どのような変化が起こったのかを分析した。様々な意見のもと、身の回りの仲間や同じ価値観を分かち合える同志が必要になるといった、仲間意識が強くなったことが最も挙げられた。

結論として、2 作品は共通して青春という限りある時間の中において、仲間同士で目的や対峙した困難を同じ歩幅・目線で切り抜けるという物語の構成となっている。その姿がファンにとって、日々の時間や仲間の大切さに改めて気付かされるきっかけとなった。

キーワード

『ラブライブ!』 仲間との絆 価値観の共有 現実への抵抗 時間の輝き

## 目次

I. はじめに.....	1
1.1 研究目的.....	1
1.2 研究方法.....	2
II 『ラブライブ!』.....	3
2.1 第1期 負けを認めて始まった物語.....	3
2.1.1 壊された日常.....	3
2.1.2 心の底にある欲求と向き合う.....	5
2.1.3 目標達成≠物語の完結.....	8
2.2 第2期 難題に立ち向かう力.....	9
2.2.1 尊敬からライバルへ.....	9
2.2.2 繰り返される日々の研鑽.....	10
2.2.3 彼女たちに迫る現実の足音.....	11
2.3 劇場版 何のために歌うのか.....	12
2.3.1 見慣れぬ環境に飛び込む勇氣.....	12
2.3.2 求められることの苦しさ.....	13
2.3.3 辿り着いたμ'sの終着点.....	15
III 『ラブライブ! サンシャイン!!』.....	17
3.1 第1期 0から始まった物語.....	17
3.1.1 青い海で始まった航海.....	17
3.1.2 仲間との誓い「0から1へ」.....	20
3.2 第2期 「輝き」とは何か.....	22
3.2.1 「足掻く」とはどういうことか.....	22
3.2.2 青い海で見つけた宝物.....	25
IV 両コンテンツが現実にとぼした影響.....	28
4.1 アンケート調査の分析.....	28
4.2 記述式アンケートの分析.....	32
4.3 ファンの界限における今後の展開への意識.....	34
V まとめ.....	36
参考文献.....	37
画像出典.....	38
付録.....	i