
東北芸術工科大学 紀要

BULLETIN OF TOHOKU UNIVERSITY OF ART AND DESIGN

第33号 2026年3月

ゲーム的世界とウェブ小説

— 悪役令嬢ものを中心として —

The Game World and Web Novels

: Focusing on Villainous Noble Daughter Stories

玉井 建也 | TAMAI Tatsuya

ゲーム的世界とウェブ小説 — 悪役令嬢ものを中心として —

The Game World and Web Novels
: Focusing on Villainous Noble Daughter Stories

玉井 建也 | TAMAI Tatsuya

Villainous heiress stories are a subgenre of isekai fiction, so they share the overarching characteristics of isekai works. However, while many isekai stories inherit the worldview of RPGs and tend to visualize characters' abilities as numerical values, villainous heiress stories—based on otome games—unfold within the game systems of visual novels. Consequently, the individual abilities of characters aren't visualized; instead, actions are chosen to avoid a ruinous ending.

Isekai stories clearly show numerical changes because the protagonist's abilities are visualized, allowing growth itself to be grasped. In contrast, villainous heiress stories do not clearly show significant ability improvements, nor do they depict changes like the protagonist's status, honor, wealth, or abilities rising.

What villainous heiress stories depict are human relationships. Because the villainous heiress strives to avoid doom flags and doom endings, she avoids the romantic relationships typically pursued in otome games, instead forming friendships centered around the protagonist. And the protagonist, who should have been the villain, resolves the conflict between good and evil, creating a story where no clear villain exists.

Keywords:

ゲーム 異世界 悪役令嬢 ウェブ小説 ネット小説

Game, Isekai, Villainous Noble Daughter, Web Novel, Net Novel

1. はじめに

ウェブ上で小説を発表することができるプラットフォームが登場し、サイト内にて人気を博した作品は出版社により書籍化される。こうした一連の流れにより成立した小説がウェブ小説（ネット小説）もしくはサイト「小説家になろう」の名を冠して「なろう小説」と称される。もちろん「小説家になろう」だけではなく数多くのサイトが乱立しており、またコミカライズ、アニメ化やゲーム化、映画化などのメディアミックスにより多様な文化を形成しているといえる。

ウェブ小説の成立様式について、玉井（2018）、團（2021）、山中（2021）といった研究がある。また、ウェブ小説のメディアによる変容については、伏瀬氏による『転生したらスライムだった件』（伏瀬2014）を事例として解き明かす研究（玉井2020）も行われている。そのようななかウェブ小説で多く描かれている異世界に焦点を当てられるようになり（勝俣2021、谷川2022）、異世界で描かれるファンタジー要素とゲーム的世界観の問題（エスカンド2022）やマルチバースの視点（三宅2023）と多様なアプローチがみられる。そして異世界ものが隆盛するなかで、サブジャンルでありながら一大ジャンルを形成しているのが悪役令嬢ものであり（谷川2022）、描かれる内容も多種多様となっている（高瀬2021・2023・2024）。

そもそも異世界ものは「1:主人公が死亡して生まれ変わる、魔術などによって召喚される、現実と異世界を行き来する方法を発見するなど、何らかの形で中世風のファンタジー的異世界に舞台が移る。2:異世界に移った後でも、移行前の記憶や知識、現代世界の能力やモノなどを引き継いでいる。あるいは、異世界に移るときなどに、特筆すべき

能力・財産・身分・容姿などを得る。3:「2」を活用して、異世界に住む人々(の一部)に有用・稀有な人物として認められ、その世界で活躍する。「2」ゆえ、能力獲得のために努力せずに済むか、努力が効率よく実を結ぶか、努力の過程をものともしない状態にある。4:「1～3」の結果、主人公は強い信頼で結び付いた卓抜な仲間を持つか、支えを得ることができ、異世界の人々(の一部)にちやほやされる、または生きがいを感じる」という4つの要素から構成されている(谷川2022:159)。この大枠のなかで物語が作られていくことになるが、多くの作品が登場してくると他作品との差異化のために違う側面を求めるようになっていく。そこで登場してきたのが悪役令嬢ものである。

悪役令嬢自体は乙女ゲームに登場し、自身(もしくは家)が持つ権力や権威、地位、財産、容姿などを背景に主人公(ヒロイン)と対立し、主人公自身の恋路を邪魔しようと干渉してくる。しかし主人公や攻略対象によって反撃され、最後は破滅にたどり着いてしまう存在とされている。ウェブ小説の悪役令嬢ものはゲームとは違い悪役令嬢が主人公として描かれる。物語としてはある日、転生以前の記憶を取り戻し、自身がゲームのなかの悪役令嬢であることを自覚し、破滅へと至らないよう行動をし、ゲームの展開とは別の流れへと持っていくのが大まかな話の構成になる。基本的な枠組みは既述の異世界ものと大きな違いは存在しない。しかしながら、異世界もののテンプレートという大枠を外さずに他作品と差異化に取り組む傾向にあるウェブ小説では、主人公が悪役であり、迫りくる破滅をいかにして回避するかという点において差異化に成功していると言えよう。

悪役令嬢ものが単に悪役令嬢を描くだけではなく、聖女や追放ものなど多様な内容になっている点(高瀬2021・2023・2024)は確かにその通りである。しかし既述のようにウェブ小説は大枠の基本路線を外さずに、そのなかでの異同を追求していく傾向にあるため、悪役令嬢ものが多様化しているのは当然ともいえる。では悪役令嬢ものはどのような特徴を有しているのだろうか。一大ジャンルを形成する状況を見るに、悪役令嬢ものを検討するのは一時の流行を追うだけではなく、異世界ものを含めたウェブ小説が形成する文化を総体としてとらえなおす一助へと通ずる。

そのために本稿では山口悟氏の『乙女ゲームの破滅フラグしかない悪役令嬢に転生してしまった…』(山口2015a)を中心に上げる。山口悟氏の『乙女ゲームの破滅フラグしかない悪役令嬢に転生してしまった…』は「小

説家になろう」で2014年から2015年にかけて連載され、2015年から一迅社文庫アイリスという女性向けレーベルで書籍化されている(2025年9月現在、15巻刊行)。ファンからは「はめフラ」と呼ばれるこの作品は、2017年からはコミカライズが行われ(2025年9月現在、12巻刊行)、スピンオフ漫画『乙女ゲームの破滅フラグしかない悪役令嬢に転生してしまった… 絶体絶命!破滅寸前編』も2019年から2021年に連載された。また2020年にアニメ1期、2021年にアニメ2期、2023年には映画が公開されている。内容としては乙女ゲーム『FORTUNE・LOVER』に登場する悪役令嬢カタリナ・クラエスに転生したことに、ある日突然気付いた主人公は前世の記憶を頼りに自分自身の破滅エンドを回避しようとする物語である。なお本稿で取り上げるのは原作小説の2巻までの範囲であるが、ウェブサイト「小説家になろう」で連載されていた箇所が2巻までであり、『FORTUNE・LOVER』のクリアまでが描かれている。3巻以降は文庫書き下ろしとして刊行されているが、ストーリーとしては連続性を持っている。

「はめフラ」は悪役令嬢を最初に取り上げた作品ではないが、コミカライズやアニメ化、映画化とメディアミックスが行われたことで、悪役令嬢ものに対する社会的な認知度を上げた作品と言える。この作品を取り上げることで、ジャンル草創期から続く作品でありつつ、広がりのある影響力を持つことからジャンルの総体を捉えることにつながる。

2. ゲーム的世界であることの意義

異世界ものではファンタジー要素がデータベース化され消費されており、直接的にファンタジー要素を描くのではなく主人公の設定から成立し、現代社会を照射するために存在しているとエスカンド氏は述べている(エスカンド2022)。その点では特に異論はない。エルフやドワーフなど人間以外の種族が登場しても、原典ともいえる作品が直接参照されるわけではなく、日本のファンタジー文化のなかで消費されてきたイメージが描かれている。このこと自体は異世界ものの専売特許というわけではなく、ゲームやアニメ、マンガなど多くの媒体で描かれている形態になる。しかし異世界ものではファンタジー要素が描かれるだけではなく、ゲーム的世界がより強調されている。

多くの異世界ものでは主人公は自身の能力やスキルを

把握することができる。例えば遠野九重氏の『異世界で手に入れた生産スキルは最強だったようです。～創造&器用のWチートで無双する～』では主人公は「さっきまで電車に乗っていたはずなのに、いったい何が起こったんだろう?／首を傾げていると、いきなり目の前に半透明のパネルが現れた。／ゲームに出てくるメッセージウィンドウみたいなもので、そこには文章が表示されていた。／あなたはこれより異世界に召喚されます。以下の選択肢から、希望する役割を選んでください」(遠野2019:12・13)と急に異世界に召喚されることになり、さらにはゲームのメッセージウィンドウに書かれている指示で新しい役割と能力を得ることになる。そして召喚された先では「周囲を見回していると、いきなり、予想外のものが見えに浮かんだ。／まるでRPGのようなステータスウィンドウだ。／そこには俺の名前や年齢、性別、種族、レベル、HP、MP、スキルなどが書かれている」(遠野2019:15)と自らの能力が可視化されたステータスウィンドウをいきなり把握していることになる。

このような描き方は遠野氏が特別なわけではなく、多くの作品で共有されているものである(玉井2020)。手法はそれぞれではあるが、何かしらの存在から召喚・転生の際に能力を受け取り、詳細の情報はRPGで表示されるステータスウィンドウと同様のもの確認することになる。異世界ものの多くで疑似的な中世ヨーロッパ世界を舞台とした剣と魔法のファンタジーが描かれ、モンスターなどの敵と戦っていくため、同様の内容であり先んじて流行しているRPGの情報出し方がフォーマットとして共有されていることになる。この点は作者側の共有だけでなく、読者も含めた共有となり、RPGで描かれている様相が既知のものとして描かれることになる。

ただし乙女ゲームは違う。乙女ゲームは「プレイヤーが女性主人公となり、攻略対象である男性キャラクターと恋に落ちる」ゲームとされている(小出・尾鼻2018:69)。そして乙女ゲーム草創期である1990年代から2000年代初頭では「選択肢で恋愛対象の好感度を上げていくこと、そして主人公の能力を上げていかなくては良いエンドには辿り着かないシステムが多い」(小出・尾鼻2018:69・70)作品が中心であったが、2007年以降は「選択肢の選び方により恋愛対象が変化するゲーム(=ノベルゲーム形式)が増加」(小出・尾鼻2018:70)している。「初期の「女性向けゲーム」は、「男性向けゲーム」の性別を逆転したものが多かった。しかし、「乙女ゲーム」は次第にキャラクター重視のゲー

ムタイトル(ゲームシステム)となり、声優やキャラクターの性格、キャラクターの容姿を重視したもの」(小出・尾鼻2018:70)へと転換している。

ノベルゲームの特徴は「1:物語を読み、途中で提示される選択肢からキャラクターの行動を選ぶことで、物語が枝分かれするマルチシナリオ。2:フル画面サイズのCG(場所を示す背景CGや特定シーンのCG)。3:キャラクターの立ち絵。4:CGの上、もしくは画面下のウィンドウに表示される文章。5:キャラクターの心情や物語の展開に合わせたBGMや効果音。6:画面エフェクト」(七邊2006:70)の六点とされている。複数のパラメータを見ながら主人公の能力を上げていくわけではなく、物語内の選択肢でストーリー展開が分岐していく形式と言える。またキャラクターの立ち絵が多く、キャラクター中心で物語を進めるという点でも合致している。

つまり乙女ゲームの初期段階ではゲームシステムは既存の男性向けゲームに依拠していたが、次第にキャラクターを重視してノベルゲーム形式へと変化していったことになる。例として挙げたような遠野氏が描くステータスウィンドウによる情報の見せ方という手法は、特にRPGでは主流ではあるが、乙女ゲームでは次第に使われなくなったものと言える。では悪役令嬢ものではどのように描かれているのだろうか。

「はめフラ」では主人公のカタリナ・クラエスが異世界転生前の記憶を思い出したあと、「私はついに、今世のこの世界が前世で死んだ日の朝までプレイしていた乙女ゲーム『FORTUNE・LOVER』の世界であると確信することになった。／しかし、認めたからといってカタリナ・クラエスの破滅エンドを受け入れた訳ではない。正直、国外に追放されるのも、もちろん殺されるなんて御免被る。ただでさえ、前世も途中退場だったのだから、今世は寿命を全うして、老後には猫を膝に乗せてのんびりしたいのだ!／なので、破滅エンドを回避するために作戦会議を決行することとした」(山口2015a:24・25)と述懐している。これ以降、彼女はゲームの破滅エンドを回避するために尽力していくことになるが、そこで取り組むのは殺される破滅エンドを迎えたとき迎撃するための剣術を学ぶこと、国外追放される破滅エンドのとき生き抜くのに必要な魔力を磨くために、唯一使える土魔法を磨くことを目的として土いじり(野菜作り)に取り組むことである。そして両方ともに彼女自身が能力値を可視化して、戦略的に自身の能力を上げていくわけではない。魔力に関し

ては、後に土いじりをするのが土魔法の能力を上げるわけではないと判明しても続けている。

カタリナが警戒しているのは「……………第二の破滅フラグがやってきた～～～!!／私のご機嫌気分は一気に吹っ飛んでしまった。／くるかも、いつかはくるのだろうと思っていたが、意外と早かった。／いや、早すぎるよ。まだ、あなたについては作戦とか立ててないのに!／キース・クラエス。カタリナの義理の弟にして、言わずと知れた攻略対象の一人。お色気担当のチャラ男」(山口2015a:43)のように破滅フラグでもある。フラグとは大まかには物語の一定の展開に進むために必要な伏線や予兆のことを意味する。ここでの義理の弟の登場という破滅フラグは、カタリナが破滅エンドへと至る展開になるための予兆ということになる。しかしここでも対策方法は「では、今回の破滅フラグ回避の方法はキース・クラエスを思う存分に可愛がるということによろしいですか」(山口2015a:49)とカタリナの脳内会議で結論が出されたように大雑把なものでしかなく、やはり具体的な能力値の変化を求めるものではない。

悪役令嬢ものは異世界ものの基本フォーマットを踏襲しつつも、前提として描かれるゲームの世界がRPGではなく、乙女ゲームになる。そのためRPGのように詳細なパラメータが可視化されていくわけではなく、物語内における選択肢による変化というノベルゲームのゲームシステムに依拠したものになっている。読者だけではなく主人公自身も把握している今後の展開がフラグとして可視化され、それをいかに回避するのが物語の醍醐味の一つとなっている。

3. 悪役令嬢ものは成長譚なのか。

既述のように悪役令嬢ものの主人公は破滅フラグ、破滅エンドを回避しようとして尽力するのが基本的な行動原理である。しかし、それは乙女ゲームという枠組みにおける問題であって、個別具体的な物語において主人公が執るべき行動はまた違ってくる。

谷川嘉浩氏は異世界ものと19世紀後半のアメリカの「ワーキングガール」のあいだで流行した大衆小説との相似性を指摘している(谷川2022)。そこにおいては「最終的には遺産が転がり込んだり、上流階級の男性に見初められたりするといった都合のいい展開を含んでいた」(谷川2022:155)とし、「同じことが異世界ものにも恐らく当ては

まる。異世界というファンタジーを通して初めて、資産・優位性・能力・豊かな人間関係など(中略)を得られるということは、現代日本社会においてそうしたものにアクセスできないと多くの人が感じていることの証左なのだろう」(谷川2022:155・156)と異世界ものとの共通性を述べている。

この点は必ずしもアメリカだけで起こっている出来事ではなく、19世紀後半のドイツではビルドゥングスロマン(教養小説)と呼ばれる成長物語が書かれている。青春期においてさまざまな困難に出会い、乗り越えることで人格の成熟を見せるという成長物語で、最終的に主人公はより上位の階層や集団へと所属することになる(林2002)。このような物語は日本においても近代文学に見られたが、社会制度の変容とともにNHKで放送されている「連続テレビ小説」などで描かれるようになっていった(竹内2019)。

では「はめフラ」ではカタリナは最終的にどう変化しているであろうか。現在進行形で未完の作品ではあるが、最初に記憶を取り戻した段階でカタリナが記した『「前世でのゲームの記憶を書き出した帳」』(山口2015a:45)には、元のゲーム『FORTUNE・LOVER』で主人公(カタリナは『はめフラ』の主人公であって、『FORTUNE・LOVER』の主人公ではない)が出会う攻略対象とそれによるカタリナの結果(破滅エンド)を列挙している。そこで書かれている内容がすべて回避され、カタリナがひとまずの安寧を手に入れるのが2巻のラストになる。

「え～と。これは……………この状況は……………おそらく……………皆お友達の友情エンド?／友情エンド、それは別名ノーマルエンド。主人公が、どの攻略対象とも結ばれず、皆いいお友達で終わる。恋愛ゲームとしては、誰とも恋ができなかったという、ある意味バッドな終わり／マリアがなぜか、私に例の結ばれた攻略対象に使う台詞を言うてくるなど、前世で私がやった友情エンドと違う所もあるが……………それでも、この皆で楽しそうな様子は……………確かに前世のゲームで見た友情エンドによく似ていた」(山口2015b:271)とゲームの主人公は誰も攻略することができず、カタリナは破滅エンドを迎えることなく終了している。ここに至るまでカタリナは攻略対象だけではなくゲームに登場する女性キャラクターとのコミュニケーションを行い、ほぼ無自覚にそして天真爛漫に破滅フラグを回避し続けていき、ゲーム上のラストは「友情エンド」と自認する終わり方を迎えている。その過程で人間関係の変化という意味では彼女なりの成長をしていると言えようが、彼女自身の立場はまったく変化をしていない。

作品のスタート段階でのカタリナはクラエス公爵の一人娘であり、王国の第三王子ジオルド・ステアートと婚約したばかりであった。そして「友情エンド」を迎えたときは国外追放を受けることはなく、カタリナをめぐる状況はまったく変わっていない。もちろん破滅フラグを回避し、破滅エンドを迎えないということは現状維持ではあるので、当然の状況かもしれない。しかし、階層を駆け上がるのではなく、階層上位の人に見初められるわけでもなく(というより最初から階層上位にいて、階層上位の人に見初められている)、カタリナ自身の状況はそのままである。

この点はほかの悪役令嬢ものも同様で、上山道郎氏の『悪役令嬢転生おじさん』(上山2020)は作者が「ちょっと仕事をセーブしつつ、母の介護をし続けなきゃいけない、個人的にはだいぶつらい状況だったんですね。／その時に読んだ「悪役令嬢もの」の漫画、特に『はめフラ』に、ものすごく救われたんです」⁽¹⁾と述べるように、「はめフラ」の影響下にある作品ではある。この物語は公爵家の令嬢であるグレイス・オーヴェルヌが主人公ではあるが、異世界転生した52歳の屯田林憲三郎が彼女の体に入り込んでいる。そして屯田林の娘がプレイしていた乙女ゲームの世界だと気づくも、ゲーム内容を精緻に覚えているわけではないので、フラグ回避を目指すわけではなく悪役令嬢として生きていくことになる。しかし初発から「王子ルート最初のフラグ」(上山2020:31)が起りそうになるもゲームの主人公にグレイスが声をかけることで、無自覚的にゲームの主人公の視線を自身に向けさせることになり、本来ゲームの主人公が王子と会話し関係性が成立する(つまりグレイスが破滅するフラグが成立する)ことが回避されている。そしてこちらの物語でもグレイスの身分や地位が大きく変化することはない。物語が王立魔法学園に入学するところから始まるため、学園内でのさまざまな出来事には巻き込まれるし、学年を代表しての活動も行われる。それでも彼女自身の地位・身分は変わらない。

しかし悪役令嬢が登場する物語は多様である。春の日より氏の『乙女ゲームのヒロインで最強サバイバル』(春の日:2021)は主人公のアーリシアはある日、自身をゲームの主人公であると知り、そこから脱却して生きていこうと冒険者になる物語である。孤児院で自分を殺そうとした相手から自身の運命を把握したがゆえに「このくだらない町から抜け出した。／私は『乙女ゲーム』を拒絶する。／私は、一人でも生き抜いてやる」(春の日:2021:17)と乙女ゲームの枠

組みからの脱却を求めている。その後、冒険者になるために町を抜け、森で一人で過ごしつつ、スキルと魔法を覚えようと苦慮する。そこで出会う先輩冒険者に魔法や狩りの方法、スキルについて学びつつ、自身の能力についても教えられる。彼からもらった鑑定水晶を利用して、自分自身を見ると「▼アーリシア 種族:人族♀／【魔力値:8／13】【体力値:21／26】／【筋力:3】【耐久:4】【敏捷:5】【器用:5】／【総合戦闘力:21】」(春の日2021:45)と表示されるのがわかる。この作品は初発の段階では乙女ゲームではあるが、その枠組みからすぐに主人公が脱却し、RPGの枠組みのなかで生きていくことになる。そのため主人公自身の身分も冒険者ギルドへの登録を済ませると冒険者になり、その後はメイドになり、エルフの弟子になり、暗殺ギルドに入り……と変化を重ねていくし、彼女自身も多くのスキルを手に入れ、使える魔法も増えていく。

乙女ゲームをベースとした悪役令嬢ものは、破滅フラグを回避するために主人公自身が立ち回ることが中心になるが、破滅エンドから逃れたとしても自身の身分・地位などには変化が見られない。この点では悪役令嬢ものは成長譚とは言い難く、新しい身分や地位、財産、能力などを得ていく一般的な異世界ものとは一線を画していると言える。RPGのシステムをベースとし、主人公たちの能力を数値化し可視化している一般的な異世界ものは、その能力値を上げることが指標となっていく、結果として主人公自身が大きく変化していくことになる。対して悪役令嬢ものは乙女ゲームをベースとしているため、数値化された能力を見せるわけではなく、当座の目標としては破滅エンドの回避になる。

4. 悪役令嬢は何を描く。

悪役令嬢ものは一般的な異世界もののような主人公の成長譚を描いているわけではない。では一体何を描いているのであろうか。もちろん既述のように悪役令嬢であるがゆえに、遠い未来に確実にやってくる破滅エンドを回避しようとするのは当然の行動である。

その「はめフラ」の悪役令嬢である主人公カタリナについて、アニメの監督である井上圭介氏は「主人公が強い特殊能力を持つてゐるわけでもなく、誰もおとしめることなく、ナチュラルにみんなを救っていくのは新鮮でした」、「(作品の魅力は)突っ走っていくカタリナの気持ちよさと、それに引

張られていく周りのキャラクター達です」⁽²⁾と述べている。同様のことをアニメでカタリナの声を担当している内田真礼氏も述べており、「カタリナは誰とでも同じテンションで接することができる子なんです。年齢、性別、身分などあらゆることを気にせず、分け隔てなく素のまま接することができるからこそ、誰とでも友情を育めるのではないかと思います」、「良くも悪くも「空気を読まない」ところもポイントです。普通は「これ以上踏み込んだら相手に失礼かも」と思うようなことでも、それが相手のためになることなら気にせずグイグイ行けてしまう。どこまでもハイパーポジティブで真っ直ぐな心の持ち主だから、相手の心の壁をどんどん突破していく」⁽³⁾と総括している。

二人が語るカタリナ像は概ね一致していて、「カタリナには特殊能力はないが、分け隔てなく他者と接することができる」、「ブレーキを踏まずに他者とコミュニケーションをとるため、自然と友情が生まれ、周囲が彼女に引っ張られていく」という点が特徴的と言える。既述のようにカタリナ自身が「友情エンド」と呼んでいるように、本来のゲームの主人公にとっての攻略対象たち全員がカタリナを中心として集まっている。攻略対象たちとゲームの主人公自身はカタリナの言動、そして行動により抱えていた悩みが解消されたことで、カタリナを慕うようになり、彼女と行動を共にするようになる。

この「はめフラ」で描かれているのは主人公であるカタリナ自身の成長物語ではなく、彼女によるコミュニケーションと人間関係形成の物語である。ベースとなっているのが乙女ゲームであり、女性である主人公が異性愛であれば恋愛対象となる男性を攻略するのがゲームの目的である。この枠組みのなかで悪役令嬢に対して運命づけられた破滅エンドを回避するためにカタリナは行動をしている。それにより恋愛関係を成就するのがゲームの目的であったのに対し、カタリナの一連の行動により恋愛関係すら回避され友情が浮上してくることになる。

この点については必ずしも恋愛がすべて友情に変換されていったわけではない。「私には、気になる男性はいません。私が気になるのも、お慕いしているのも、ずっと傍にいたいと思うのも、カタリナ様なのです」／そう言ったマリアは、私の両手を取り握った。／「ですから、これからもずっとカタリナ様の傍にいらしてください」／それは、どこかで聞いたことのある台詞だった。／ああ、そうだ。この台詞は主人公が結ばれた攻略対象に最後に言うものだ(略)でも、なぜそれを私に言ったのだろうか……状況がわからずに……混

乱している」と(山口2015b:269)とゲームの主人公であるマリアがカタリナに述べているシーンからもわかるように、マリアはカタリナに対して友情以上の感情を抱えており、なおかつカタリナ自身はその感情に気づいていない。

この点は映画で声優を務めた小野賢章氏が「カタリナはこの世界の元となる乙女ゲーム『FORTUNE LOVER』の記憶があるがゆえに、それぞれのキャラクターの事情も知っている訳じゃないですか。彼女としては自身の破滅フラグを回避するための無自覚な行動かもしれませんが、各キャラクターたちからしたら、「なんで自分のことをこんなに分かってくれるの!?!」「ここまで一生懸命になってくれるなんて」って、勘違いしちゃいますよね。そりゃみんなカタリナを好きになっちゃいますよ」⁽⁴⁾と指摘するように、恋愛関係ではなく友情が構築されているようにカタリナ自身には見えているが(そして演じている内田氏も同様に友情という言葉を使っているが)、周囲の登場人物たちはそう見ていない。

カタリナと婚約をしているジオルドがカタリナだけを誘ってハイキングに行こうとしているシーンでは、突然、カタリナの義理の弟であるキースが乱入してくる。そこで「「わかったわ。キース。仲間外れが嫌なんでしょうがないわね。じゃあ、あなたも一緒に行きましょうか」／「……まったく、全然、わかってないみたいだけど……僕も一緒をお願いしますね、ジオルド様」／「……せっかく隙をついて、ここまで連れ出したのに……本当に君の執念深さにはびっくりですよキース」」(山口2015b:130)という会話が3人のあいだでなされたが、婚約者であり王子でもあるジオルドであっても友人関係の前では平等であり、お互いにけん制し合いながら恋愛関係への進展を阻止していることがわかる。前世の記憶にある乙女ゲーム情報を駆使してカタリナ自身は「友情エンド」へとたどり着いていると思込んでいるわけだが、登場人物たちは単純に恋愛感情を隠して友人として存在しているわけではなく、彼らは互いにけん制し合って、カタリナに対する特別な感情を本人に伝えないようにしているため恋愛関係にまではなかなか進展しない(もちろんカタリナの鈍感さも加味されている)。

恋愛・性愛・結婚が一直線につながるロマンティックラブ・イデオロギーが崩壊しつつある現在において(谷本2021)、それでもなお屈強に恋愛と結婚が結びついていると捉えられている(高橋2024)。乙女ゲームの構造は本来はロマンティックラブ・イデオロギーを促進させるために機能するように受け止めることができるが、「はめフラ」ではカタリ

ナ自身がそれを直視しない態度を取り続けている。カタリナは悪役令嬢の破滅エンド回避のために尽力していたが、それは同時に恋愛関係をも回避することにつながっているとも言える。

乙女ゲームでの乙女には両義性があり、一つは「攻略対象である男性キャラクターに好きになってもらう「受け手」要素を持つ主人公としての「乙女」」であり、もう一つはプレイヤーとして主体的な「乙女」である。プレイヤーである「乙女」はどのような意味かという「主人公を動かすプレイヤーは攻略対象キャラクターを選び、そのキャラクターに愛されるためにゲームを進め、必要があれば選択したり、ミニゲームをして好感度を上げる。そのような意味において主人公としては「受け手」であっても、プレイヤーとしては「攻め手」(小出2020)とされている。その意味ではカタリナはプレイヤーとしての行動をし続けたがゆえに、主体的にそして無意識的に恋愛関係を友情へと変換し続けていたと言えよう。もちろん現在進行形の物語であり、カタリナの記憶にある攻略を終えたあとは登場人物たちがカタリナへの少しだけ積極的なアプローチを始めているために今後の展開はわからない。

「友情エンド」は1対1の恋愛関係とは違い、登場人物全員との関係性を築くことで成立する。ゲーム内の「友情エンド」とは違って、登場人物たちが互いにけん制しながらカタリナへのアプローチを抑え込んでいる状況であれども、そしてカタリナが異様に鈍感で周囲の気持ちに気づいていない状況であれども、全員の悩みが解消され、皆がカタリナのほうを向いているのは確かである。それによりゲームの主人公と悪役令嬢というわかりやすい善悪の対立軸が解消され、明確な悪役が存在しない物語になっている。この点について先述のアニメ監督の井上氏は「最初に読んだ時の感想は、優しい物語だなと思いました」⁽⁵⁾とまとめているように、カタリナが活動していくと明確な悪が解消されていき、「優しい物語」へと帰結している。このように「はめフラ」には明確な悪が解消され、存在しないようになり、カタリナを中心とした人間関係を重視しているわけだが、これは「はめフラ」だけではなくディズニー映画もまた同様の傾向が見られる(工藤2023、川村2025)。カタリナが導くのは単なる善悪の解消だけではなく、それぞれの登場人物の自己を見つめなおす作業へとつながっているのだ。

5. おわりに

悪役令嬢ものは異世界もののサブジャンルではあるため、異世界もの大枠としての特徴は有している。しかしながら異世界ものの多くがRPGの世界観を引き継いでおり、特にステータスウィンドウなどを使うことにより登場人物の能力値を可視化する傾向にある。それに対して乙女ゲームをベースにしている悪役令嬢ものは、ノベルゲームのゲームシステムのなかで描かれていく。それにより登場人物たちの個々の能力が可視化されるわけではなく、破滅フラグを阻止して、破滅エンドを回避するための行動が選ばれていく。

異世界ものは主人公の能力が可視化されているがゆえに、数値の変化がわかりやすく明示され、成長そのものを把握することができる。それに対して悪役令嬢ものは個別の能力が把握できるわけではなく、その点を伸ばしていくわけではない。さらには主人公自身の地位、名誉、財産、能力などが上昇するという変化を示すわけでもない。

悪役令嬢ものが描いているのは人間関係である。乙女ゲームはキャラクターを重視しており、登場人物たちと恋愛関係になろうと攻略していく形式である点が背景として存在している。しかし悪役令嬢ものは、破滅フラグと破滅エンドを回避しようと尽力するがゆえに、元々は構築しようとしていた恋愛関係をも回避し、主人公を中心とした友人関係へとつながっている。その点は受け身であった乙女ゲームの主人公の姿勢ではなく、プレイヤーとして主体的に絡んでいく姿勢から破滅エンド回避のための具体的な行動が選択され、友情エンドへと至っている。そして悪役であったはずの主人公は、善悪の対立を解消させ、友人関係を構築することで明確な悪は存在しない物語になっている。

以上のようにみてきたが、悪役令嬢ものは異世界ものとの親和性と同時に独自性を有している。異世界ものは共有されている大枠のなかで他作品との差異化を図るために異同を常に追い求めるものである。その一つの帰結であった悪役令嬢ものではあるが、今現在は悪役令嬢もの枠組みのなかで異同が追求されている。異世界ものだけではなく、多くのウェブ小説においてゲーム的世界が背景として存在しているのかどうかは今後も検討しないといけない。また敵を倒す、能力値を上げていくという明確な成長と目的が存在するRPG的な世界観では、主人公に立ちはだかる悪を描きやすいが、それ以外のジャンルにおいて実態としての悪が存在しているのかも検討すべき課題である。

文献註

- (1) 上山道郎『悪役令嬢転生おじさん』1巻、少年画報社、2020年
- (2) エスカンド・ジェシ「異世界ものにおけるゲーム的世界の考察 テキストに見られる現代日本社会批判を巡って」『人文×社会』7号、2022年
- (3) 勝俣涼「『異世界もの』の「教室」—なろう系・キャラ・ゲーム」『武蔵野美術大学研究紀要』51巻1号、2021年
- (4) 川村明日香「物語構造における「脱対立」のメカニズム 悪役不在のディズニー映画を例に」『言語文化共同研究プロジェクト2024』2025年
- (5) 工藤さくら「時代の変化の中で彼女たちは何と戦うのか 『リトル・マーメイド』と『モアナと伝説の海』を比較して」『和洋女子大学英文学会誌』58号、2023年
- (6) 小出治都子・尾鼻崇「『乙女ゲーム』の歴史的研究 キャラクター分析を中心に」『大阪樟蔭女子大学研究紀要』8号、2018年
- (7) 小出治都子「曖昧な『乙女』たち 乙女ゲームにおける両義性」『ユリイカ』52巻11号、2020年
- (8) 高瀬真理子「ライトノベルにおける物語の技法(一)—悪役令嬢の現実—」『歌子』29号、2021年
- (9) 高瀬真理子「ライトノベルにおける物語の技法(二)—悪役令嬢の対するもの—」『歌子』31号、2023年
- (10) 高瀬真理子「ライトノベルにおける物語の技法(三)—悪役令嬢の多様性—」『歌子』32号、2024年
- (11) 高橋幸「近代社会における恋愛の社会的機能」(高橋幸・永田夏来編『恋愛社会学 多様化する親密な関係に接近する』ナカニシヤ出版、2024年)
- (12) 竹内里欧「成長なき時代の『成長物語』 NHK『連続テレビ小説』にみる」『教育・社会・文化 研究紀要』20号、2019年
- (13) 谷川嘉浩「コンテンツの内と外は不可分に 異世界系ウェブ小説と『透明な言葉』の時代」『中央公論』136巻2号、2022年
- (14) 谷本奈穂「ロマンティックラブ・イデオロギーというゾンビ」『現代思想』49巻10号、2021年
- (15) 玉井建也「物語・ゲーム・ライトノベル—ウェブ小説と物語論の関係—」『東北芸術工科大学紀要』25号、2018年
- (16) 玉井建也「ウェブ小説に見る物語構造と虚構性—『転生したらスライムだった件』を事例として—」『東北芸術工科大学紀要』27号、2020年
- (17) 團康晃「可視化される読者共同体 オンライン小説投稿サイトにおける感想欄の相互行為分析」(秋谷直矩・團康晃・松井広志『楽しみの技法 趣味実践の社会学』ナカニシヤ出版、2021年)
- (18) 遠野九重『異世界で手に入れた生産スキルは最強だったようです。～創造&器用のWチートで無双する～』第1巻、KADOKAWA、2019年
- (19) 林久博「ドイツ教養小説について」『名古屋大学人文科学研究』31号、2002年
- (20) 春の日びより『乙女ゲームのヒロインで最強サバイバル』TOブックス、2021年
- (21) 七邊信重「文化創造の条件—2つのゲーム「場」の文化生産論的考察から—」『早稲田大学院文学研究科紀要』第

51巻、2006年

- (22) 伏瀬「転生したらスライムだった件」第1巻、マイクロマガジン社、2014年
- (23) 三宅陽一郎「異世界転生とマルチバースと未来のコンテンツ」『ゲンロン』15号、2023年
- (24) 山口悟『乙女ゲームの破滅フラグしかない悪役令嬢に転生してしまった…』1巻、一迅社、2015年(山口2015a)
- (25) 山口悟『乙女ゲームの破滅フラグしかない悪役令嬢に転生してしまった…』2巻、一迅社、2015年(山口2015b)
- (26) 山中智省「小説投稿サイトがひらいた読書・創作・コミュニケーション」(松井広志・岡本健編『ソーシャルメディア・スタディーズ』北樹出版、2021年)

註

- (1) 「『認知症の母の介護でつらい時期、救ってくれたのは『悪役令嬢』でした』—おじさん×悪役令嬢で話題のアニメ『悪役令嬢転生おじさん』。原作者・上山道郎インタビュー」 <https://ddnavi.com/article/1246775/a/2/> 最終閲覧日:2025年9月8日
- (2) 「春アニメ『乙女ゲームの破滅フラグしかない悪役令嬢に転生してしまった…』井上圭介監督が魅力的に感じた『はめふら』のやさしい物語 | 連続メールインタビュー企画 第2弾」 <https://www.animatetimes.com/news/details.php?id=1589855834> 最終閲覧日:2025年9月8日
- (3) 「はめふらX カタリナ役・内田真礼インタビュー」 <https://february.jp/topics/hamehurax/> 最終閲覧日:2025年9月8日
- (4) 「劇場版『はめふら』とにかくすべてがパワーアップ!? 内田真礼&小野賢章のオフィシャルインタビュー到着」 <https://animeanime.jp/article/2023/12/07/81703.html> 最終閲覧日:2025年9月9日
- (5) 「春アニメ『乙女ゲームの破滅フラグしかない悪役令嬢に転生してしまった…』井上圭介監督が魅力的に感じた『はめふら』のやさしい物語 | 連続メールインタビュー企画 第2弾」 <https://www.animatetimes.com/news/details.php?id=1589855834> 最終閲覧日:2025年9月8日