

## アニメ「プリキュア」シリーズにおけるケアに関する価値観の変容

井村 夏希\*・小玉 亮子\*\*

### Transformation of values regarding care in *Precure* anime series

Natsuki IMURA・Ryoko KODAMA

#### Abstract

This paper analyzes how values of care have changed in the Japanese animated television program *Precure*, which has been running from 2004 to the present. The analysis divides the series into three periods and applies content analysis to clarify, from the perspective of care, how the heroines, fairies, and enemies have changed. In the first period, the image of heroines was constructed as individuals who care for the fairies and fight the world's enemies. In the second period, the object of care was expanded to include all of society, and the heroines began to fight for the object of their care, even at a cost to themselves. In the third period, however, excessive care is denied and the heroines fight for themselves. It is clear that the story has changed to one that emphasizes cooperation in the heroines' fight in this period, and at the same time acknowledges the different ways of others.

**Keywords:** Care, animation, *Precure*, Gender

#### 1 はじめに

2021年10月、アメリカの出版社DCコミックスが、漫画『スーパーマン』の最新作で主人公がバイセクシャルになることを発表した。国際カミングアウトデーに合わせて報じられた世界的ヒーローのカミングアウトに対してファンから賛否の声が上がる中、作家のトム・テイラー氏は「現代のスーパーマンはどうあるべきかあれこれ考えた」また、「ここ数年で大きな変化が起きている。10年前や5年前には、こうしたことはもっと難しかっただろう。」と語った（BBC ニュース 2021/10/12）。このニュースからわかることは、ヒーローという架空の存在が現実世界の人々に与えるインパクトの大きさ、そしてヒーローが時代の変化を背負いながら自身も変化し続けているということであろう。このように、娯楽作品に時代ごとの価値観が反映されるケースは枚挙にいとまがない。その中でも、子ども向けとして作られた作品にこの傾向は顕著である。というのも、木村至聖が指摘するように、子ども向けアニメは大人になって生きていくために必要な社会的規範や倫理を子どもに提示し、社会化していく装置としてみることができる（木村 2018）。つまり子ども向けアニメの中のヒーロー達は、時代の規範や倫理をその存在を以って子どもに提示しているのだ。

---

キーワード： ケア、アニメーション、プリキュア、ジェンダー

\* お茶の水女子大学文教育学部人間社会科学科 2021年度卒業生

\*\* お茶の水女子大学基幹研究院人間科学系 教授

では、日本の子ども向けアニメにおけるヒーローはどのような価値観を背負っているのでしょうか。今日の日本で放映されている「ヒーロー」もの作品として子ども達が連想するのは『アンパンマン』、『仮面ライダーシリーズ』、『スーパー戦隊シリーズ』、さらに『僕のヒーローアカデミア』等、多岐に渡るであろう。しかし、女性のヒーローとしては、揺るぎない立ち位置を築きつつある唯一の存在がある。それが『プリキュア』である。いわゆる変身ヒロイン・戦闘美少女アニメ『プリキュアシリーズ』は2004年から2022年まで19年間放送されており、女兒向けアニメとしては異例のロングランを続けている。

このプリキュアシリーズについては、セーラームーンと比較して研究論文が少ないことが指摘されている(石井 2019)。少ないとはいえ、先行研究には、「女兒向けアニメ」という括りの中で、セーラームーン等の他作品と共にプリキュアシリーズが扱われた分析(須川 2013)や、プリキュアシリーズの中の特定の一作品について扱った分析(登丸 2019)、プリキュアシリーズ全体に関する分析(植田・磯部 2020、崎田 2018、木村 2018)などがある。これらの分析から注目されることとしては、例えば、須川の研究(2013)において、変身は「自己」を表現し肯定する場として機能していたということや、女性の団結は肯定的に表現されており、また「母親的」ケアと思いやりを女性キャラクターと父親キャラクターの両方に関係させていたということが明らかになっている。登丸(2019)は、プリキュアシリーズにおいて描かれる男性像に変化が見られる一方で、依然としてケアやマザーリングは女性の役割として強固に存在していることを指摘している。また、木村(2018)は、女兒アニメにおける「戦い」を「労働」に結びつけ、「戦い」という領域に女子を本格的に参入させたプリキュアシリーズは女兒たちの多様な「夢」を応援し「努力」を勧めることで新自由主義社会に適合的な社会的規範を内面化させ「社会化」する装置であるという指摘をしている。

本研究では以上の先行研究から指摘されてきた、プリキュアシリーズの特徴の一つである「ケアの要素」に着目したい。木村が、プリキュアの特徴として、第一に中学生の女の子がプリキュアに変身して敵と戦うこと、第二に変身ための不思議な力を与える妖精のような存在がパートナーになっていることを挙げ、特に、妖精のような存在には「お世話(ケア)」の要素が付随している場合が多く、「少女」向けのジェンダー規範の表れとして見ることもできると論じていることは注目される。

本研究は、このケアの要素に注目して、これが、同シリーズにおいてどのように変化してきたのか、「守るべきもの/救うべきもの」の表象の変化とその変化の意味を明らかにすることを目的とする。

## 2 分析の対象と方法

### 2.1 研究方法

本稿では、2004年から2020年1月までに放送されたプリキュアシリーズ全17作品を3つの時代区分にわけて、シリーズ内における変化を分析していく(表1)。この区分は、番組を企画する役割を担う各作品の東映アニメーションプロデューサーの交代(加藤 2012: 71)に基づいて設定した。プリキュアは、東映、ADK、朝日放送の各プロデューサーの共同で作品が作られているが、その中で、プリキュアの父とよばれるのが、プリキュア製作における初代東映アニメーションプロデューサーだった鷲尾天である。そこで、本稿では、その後の展開をみるために東映アニメーションプロデューサーに注目した。

時代区分としては、鷲尾天がプロデューサーを務めていた時期を第I期、プロデューサーが交代した2009年から2014年の期間を第II期、シリーズ史上初めて東映アニメーションに女性プロデューサーが投入された2015年から2020年までの時期を第III期とする。また、第I期はプリキュアを生み出していくという点で「プリキュア像の構築」の時代、第II期は今までと違う新しいプリキュア像が模索された点で「プリキュア像の模索」の時代、第III期は毎年各作品に「プリンセス」、「魔法使い」、「パティシエ」など具体的に明確なモチーフが設定されるようになったことから(Febri 特別号 2018: 116)、第III期の時代は「モチーフの付与」の時代とする。

表1 プリキュアシリーズにおける東映アニメーションプロデューサーの変化

時代区分	放送開始年	作品名	東映アニメーションプロデューサー
I:プリキュア像の構築	2004	ふたりはプリキュア	鷲尾天
	2005	ふたりはプリキュア Max Heart	鷲尾天
	2006	ふたりはプリキュア Splash Star	鷲尾天
	2007	Yes!プリキュア5	鷲尾天
	2008	Yes!プリキュア5GoGo!	鷲尾天
II:プリキュア像の模索	2009	フレッシュプリキュア!	梅澤淳稔
	2010	ハートキャッチプリキュア!	梅澤淳稔
	2011	スイートプリキュア♪	梅澤淳稔
	2012	スマイルプリキュア!	梅澤淳稔、長谷川昌也
	2013	ドキドキ!プリキュア	柴田宏明
	2014	ハピネスチャージプリキュア!	柴田宏明
III:モチーフの付与	2015	Go!プリンセスプリキュア	柴田宏明(~23話)、神木優(24話~)
	2016	魔法つかいプリキュア!	内藤圭祐
	2017	キラキラ☆プリキュアアラモード	神木優
	2018	HUGっと!プリキュア	内藤圭祐
	2019	スター☆トゥインクルプリキュア	柳川あかり
	2020	ヒーリングっど♥プリキュア	村瀬亜季

出典：プリキュアシリーズ公式HP および、各作品のスタッフクレジットを元に筆者（井村）が作成。

主に扱う資料はプリキュアシリーズとして2004年～2020年にテレビ放送されていたアニメ本編の全放送内容である。全てを視聴し、ケアに関する必要な情報を文字に書き起こした。あわせて、公式ムック本『プリキュアびあ』や、プリキュア関係者25名へのインタビューを綴った『プリキュア シンドローム!』をはじめとする文献における同シリーズに携わったスタッフの語りから分析を行う。

### 3 第I期 目の前の他者のためのケア

#### 3.1 プリキュアシリーズにおける戦い

プリキュアシリーズの特徴は「戦い」にある。同シリーズは「アクション要素を盛り込んだ女兒向け作品」（Febri 特別号 2018: 115）というコンセプトのもとに作り出されており、また、木村の論文においても、プリキュアシリーズのアイデンティティとして「中学生の女の子がプリキュアに『変身』して敵と『戦う』こと」を第一に挙げられていて、同シリーズにおけるヒロインは明確な意志を以って戦闘に臨んでいるということが指摘されている（木村 2018）。実際に「Yes! プリキュア 5」の第5話では、メインキャラクターである水無月かれんが、敵によって窮地に追い込まれた他のプリキュアを見ながら、「結局は私がやらなきゃダメみたい」という義務感から変身しようとしたところ、失敗に終わっている。続く第6話では「本当に心からプリキュアになりたいと願わなければプリキュアにはなれない」と妖精から説明され、彼女が「みんなの力になりたい」と自分の意志を持って心から願ったとき初めてプリキュアに変身する<sup>1)</sup>。つまり、プリキュアの資格は自分自身の意志であり、彼女たちが戦い続けるところには、必ず自分自身で見出した動機があるということになる。

以上から、プリキュアシリーズにおける戦闘はヒロイン達自らが意義を見出した上で行われているとい

えるのであるが、さらに、ここで注目されるのは、戦闘におけるヒロインにとっての「守り救うべき対象は何か」についてである。同作におけるケアの在り方を明らかにするためには、ヒロインは戦闘を通して何を守り救おうとしているのかについて明らかにする必要がある。そこで、以降では時代区分ごとにプリキュアシリーズの戦闘における守り救うべき対象の変化について焦点を当てる。

### 3.2 妖精を守るために戦う

前節でプリキュアが持つ意志の重要性について語るインタビューを挙げたが、実際にはシリーズ第1弾である「ふたりはプリキュア」の第1話では、主人公たちはプリキュアへ変身するに足る特別な動機を自分で見出したとは言い難い。同話でのヒロイン二人は、自分たちと違う世界に住む妖精と偶然出会うや否や敵が突然に出現したことで、妖精たちに促されるまま伝説の戦士・プリキュアに変身させられる。その後、同作第3話においてプリキュアという存在の説明として妖精・メップルが「僕たちをドツクゾーン（敵組織）の奴らから守ってほしいメゴ。それが光の園に伝わる伝説の戦士プリキュアの使命だメゴ。」と語る。つまり第1作のプリキュアは、妖精によって変身させられ、妖精を守るために戦っている。プリキュアの使命＝妖精を守ること、と明示されているのである。

鷲尾天がプロデューサーを担った第I期のプリキュアは、「妖精のために戦う」という側面が大きい。舞台や登場人物が一新された第3作目「ふたりはプリキュア Splash Star」においてもプリキュアの使命は「滅びの国ダークフォール（敵組織）から、7つの泉と世界樹（妖精が住む王国に存在する）を守るため」と説明されており、ここでもプリキュアが守る対象は妖精（と妖精の住む世界）である。続くシリーズ第4作「Yes!プリキュア5」においても、主人公は敵組織によって滅ぼされた妖精・ココの祖国を元に戻すことを彼女自身の夢としている。このように第I期では、プリキュアが妖精の世界にコミットメントする存在であることがわかる。

### 3.3 妖精と敵それぞれの立ち位置

第I期における戦闘とは、「妖精」のために「敵」を倒すことである。ここで注目したいのは、「妖精」と「敵」、それぞれの立ち位置が対極にあるということである。妖精の特徴は、非力で守るべき善なる存在として描かれていることにある。同シリーズにおける妖精はファンタジーの世界から現実世界にやってきて平凡な少女であるヒロインがプリキュアに変身するきっかけを提供する存在であるが、妖精自身は戦闘能力をほとんど持たない。プリキュアに力を与えて戦闘に導き、彼女らの強さを引き立てることが主な役割である。そのため、小動物を模した小さく愛らしいキャラクターデザインであったり、乳幼児のような「お世話（ケア）」を必要としたりと、「守るべき対象」として描かれている。

一方で、第I期の敵キャラクターは撃退すべき絶対悪として徹底的に描かれている。シリーズ開始時の敵対勢力は「ふたりはプリキュア」と「ふたりはプリキュア Max Heart」においては「闇」、「ふたりはプリキュア Splash Star」では「滅び」とわかりやすい悪の概念を掲げており、同情の余地のない恐ろしい存在として徹底的に描写されている。さらに、敵は闇の世界からやって来た生来の悪であるゆえに、ヒロインがそれらを撃退し消滅させることが正当化されている。その後プリキュアたちは数多の敵と戦い、「ふたりはプリキュア」、「ふたりはプリキュア Max Heart」、「ふたりはプリキュア Splash Star」全てにおいて、プリキュアが敵対勢力の幹部および黒幕を消滅させることで平和な世界が訪れるというストーリーとなる。ここで見えるヒロインと敵の関わりの在り方は「勧善懲悪」と形容できるだろう。

ここで着目すべき点は、敵対勢力の黒幕が最後に消滅していることである。ここには鷲尾プロデューサーの考えが大いに反映されていると思われる。鷲尾のインタビューからは敵キャラ＝理不尽という価値観が見られ、「敵キャラを理解したら敵キャラじゃなくなるか」というと、そこはアクションである以上、やっぱり敵キャラは気持ちよく倒して欲しい」（加藤 2012:129）と述べていることから、敵はプリキュアにとって、戦闘ヒロインとして「倒す」対象であることが重要視されているように見える。

以上のように、第Ⅰ期の作品には善と悪がはっきりと二元化された勧善懲悪の価値観が反映されており、善として妖精とプリキュアが、悪としては敵対勢力が、対立した存在となっている。そうした世界観の中で、ケアの要素は主にヒロインから妖精に向けられるものといえる。妖精とプリキュアは「善」という同じ立ち位置に属しているという意味でヒロインにとって同質の存在である。そして、妖精は、困っていて、虐げられていて、しかしそんな理不尽に抗う術がないか弱い存在である。つまり、プリキュアシリーズ開始初期に描かれたケアは「自分の属する社会において困っている目の前の他者のために貢献すべきである」と捉えられるのではないだろうか。

## 4 第Ⅱ期 社会全体のためのケア

### 4.1 守るべき対象の拡大

第Ⅰ期において敵は妖精や妖精の所有物を狙って襲来していたが、第Ⅱ期では敵が一般人に対する無差別な攻撃を行うようになり、プリキュアが一般人を守る「みんなのヒーロー」となる。また、戦闘に一般人が巻き込まれたことと同時に、戦いのスケールが拡大した。第Ⅰ期では、プリキュア・妖精・敵の三者のみが存在するクローズドな空間が戦闘の舞台になることが主であったのに対し、第Ⅱ期ではプリキュアの戦闘が一般人を巻き込むようなスケールの大きいものへと変化した。第Ⅱ期の「ハピネスチャージプリキュア!」では、プリキュアは世界各地に存在していて、世界的に認知されている少女たちの憧れの存在として描かれている。ここからも、プリキュアの活動範囲が拡大していることがわかる。また、プリキュアの使命についても、第Ⅱ期では「世界を救わなきゃならない」、「この世界を守って欲しい」と、スケールの大きな救済を任されており、「みんなのために」戦うことがプリキュアの使命になっている。

さらに、戦闘において感情に焦点が当てられている点も注目される。第Ⅰ期各作品の戦闘シーンにおいては敵もしくは敵幹部の力により生まれたモンスターと肉弾戦を繰り返していたが、第Ⅱ期では「人の感情」がモンスター化するというパターンが頻発する。この形が初めてとられた「ハートキャッチプリキュア!」を始めとして、誰しもが持つ自分勝手な心が「ジコチュー」というモンスターになる「ドキドキ!プリキュア」や、身体に閉じ込めた人間の不幸を元に暴れる「サイアーク」が登場する「ハピネスチャージプリキュア!」など人間の負の感情がモンスター化する作品が第Ⅱ期には多い。救済意識の対象が妖精というファンタジーから、人の心というより現実味のあるものになったのも第Ⅱ期の特徴である。

また、このリアル路線は戦闘自体の扱い方にも現れており、第Ⅱ期ではプリキュアの戦いを現実味のあるものとして伝えようという工夫がなされている。プリキュアシリーズの戦闘シーンでは、敵対勢力の暴動によって器物や建物が破壊されることが少なくない。そうした場合、第Ⅰ期では、担当プロデューサーである鷲尾が「ビルとかが壊れていても、戦いが終われば必ずもとに戻ります。『悪い要素が取り払われればもとのものだよ』ということですね」（加藤 2012: 129）と述べているように「戦いが終われば必ず元に戻す」というモットーがあった。しかし第Ⅱ期の「フレッシュプリキュア!」では破壊された物は元に戻さないという全く正反対な措置が取られているのである。これについては「フレッシュプリキュア!」のシリーズディレクターである志水淳児が「すぐに建物が直ると、夢の中で戦ったような印象があるという意見があったんですよ。現実には戦っている緊張感を出すためにも、建物を壊すことになりました。」（プリキュアぴあ 2011:102）と説明している。

ここからもわかるように、第Ⅱ期では感情に焦点が当てられ、現実と地続きの戦闘を描写することでプリキュアによる戦闘を視聴者が現実にも重ねられるようにする試みが行われており、ヒロインが戦う理由もよりリアルなものとして感じられるようになっている。この時期のプリキュアは現実の社会全体を救っており、救済の対象はより広く、より現実に即したものになったと言える。

## 4.2 救済・浄化の対象としての敵

第II期において拡大してきた救済意識は、敵対勢力にも及ぶようになる。プリキュア像の構築期である第I期ではヒロインが痛快に敵をやっつけておりその様子は撃退と形容するにふさわしかったのに対して、第II期では敵をやっつける行為を「浄化」と呼び、ヒロインが敵を救済するケースが大変多くなっている。その顕著な例が「ハートキャッチプリキュア!」である。当作第40話では敵幹部の一人であるサソリーナがプリキュアに浄化される過程が詳細に描かれている。物語の中でサソリーナはプリキュアからの攻撃を受け続けて徐々に人格が変わっていく。物思いに耽りながらため息を吐くことが多くなり同僚達の前で「ねえ、私たちこのままでいいのかしら」と自分たちの悪行に疑問を呈したサソリーナは、仲間である敵幹部に「おそらくプリキュアの聖なる力を浴びすぎて邪悪さが薄れてしまったんだよ」、「もう彼女には戦う気力がありません」と説明されている。すなわち、プリキュアの攻撃に浄化の作用があるとされる。40話の終盤では力を使い果たしたサソリーナは消滅したように見えるが、直後に場面が切り替わり、山奥の療養所で目を覚ましたサソリーナと思われる女性が「長い間、悪い夢を見ていた気がする」と呟いて動物を慈しむ姿が描かれている。この「浄化」と「救済」は第II期の多数の敵キャラクターに施される措置であり、第I期と比して殉職する敵幹部は極端に少ない。

黒幕についても同様に、プリキュアによる「浄化」や「救済」で物語が帰着するケースがほとんどである。例えば「スイートプリキュア♪」での黒幕ノイズは、プリキュアによる攻撃で消滅した後に小鳥の姿に転生しており、ヒロイン達に受け入れられて平和な暮らしを送っている。さらに「ハピネスチャージプリキュア!」での黒幕レッドは自身の敗北を認めた上で改心して自分の星へと帰還している。このように、黒幕が改心することでプリキュアと敵が和解して、ヒロインによって敵の存在が受け入れられるというストーリーは、第II期の大きな特徴である。

以上のように、第II期では、プリキュアが敵の浄化や救済を請け負うようになっている。ヒロインにとっての守り救うべき対象には敵さえも含まれるようになった。ヒロインの戦う理由が「みんな」となったこの時点で、ケアの対象は敵をも含めた「より大きな社会」と言えるだろう。

## 4.3 頼れるサポーターとしての妖精

救済の対象が拡大するにつれてヒロインの負担は重くなっていくが、まるでそれを軽減するかのようになり、妖精キャラクターは「守られる存在」から「頼れるサポーター」へと徐々に変化していく。第I期に比べて妖精キャラクターがパーソナリティの面で成熟した頼れる存在として描かれることが増加する。

まず、妖精のパーソナリティの変化を見ていくにあたって、公式HPにおけるキャラクター紹介を参照したい。第I期にあたる作品で、公式HPにおいて性格にまつわる表記がなされている妖精キャラクターは「ふたりはプリキュア Max Heart」の妖精ルルの「おっとりしていてちょっぴり泣き虫」のみと著しく少なく、またここから見られるルルの性格描写は「頼れる」とは言い難いものである。しかし第II期からはキャラクター紹介に各キャラクターの性格が説明されることが増えており、特に「ドキドキ!プリキュア」では「熱い心を持った頑張り屋さん」（シャルル）、「しっかり者」（ラケル）と公式ホームページに明記されているように、妖精が頼れる存在として描かれているケースが散見できる。続く「ハピネスチャージプリキュア!」では妖精リボンが「ひめ（ヒロイン）よりしっかり者」と説明されており、ヒロインよりも成熟した存在であることが強調されている。もちろん、「ハートキャッチプリキュア!」の妖精ポプリや「ドキドキ!プリキュア!」のアイちゃんなど、赤ちゃんとして描かれているキャラクターも複数存在するが、前者は「守りの力は強い」、後者は「空を飛ぶことができ、いくつかの不思議な超能力を使う」といった特別な力が与えられており、赤ちゃんとはいえど非力な存在には止まらない<sup>2</sup>。

妖精キャラクターの成熟が見られるのはパーソナリティ面だけではない。戦闘シーンでも、第I期ではヒロインに力を与える（＝戦闘の役割を全て委ねる）ことが主な妖精の役割であったが、第II期ではプリキュアが持たない特別な能力を活用してプリキュアを導く役割を担う妖精キャラクターが増加した。

その例が「ハートキャッチプリキュア!」の妖精コッペである。彼はシリーズ初の直接戦闘に参加する妖精であり、しかも時にヒロインであるプリキュア達を凌駕する戦闘力を持つ男性キャラクターである。作中では間抜けな表情が特徴的でゆるキャラ的な立ち位置であるが、人間の美男子に変身することが出来て、プリキュアがピンチの時に颯爽と現れて彼女達を助ける。コッペのように、第II期では戦闘面においてプリキュアをサポートする存在が確実に増えている。

以上のように、第I期でケアの対象であった妖精は頼れるサポーターへと変化している。ヒロインの救済意識の拡大に伴って妖精へのケアの必要性が薄まった分、そのケアの要素は敵を含めた「みんな」に移り変わっている。ここから、プリキュアシリーズにおけるケアの価値観は「自分と異なる存在をも含めた全ての他者のために貢献すべきである」と、スケールの大きなものへと変化していると言えるだろう。

## 5 第III期 自己実現のためのケア

### 5.1 「みんなのヒーロー」からの脱却

前章で述べたように第II期においてはプリキュアの救済意識のスケールが拡大していき「みんなのヒーロー」路線が確立していったが、ここで第III期の2番目の作品である「魔法つかいプリキュア!」のシリーズディレクターを務めた三塚雅人のインタビューを紹介したい。

三塚 近年の『プリキュア』シリーズは、普通の女の子たちが困っている妖精のためであったり、人々を苦しめる敵に対して「戦わなきゃ」と立ち向かったりする「ヒーローモノ」としての側面に寄り続けた感がある。でも僕自身は『プリキュア』は必ずしもそれ“だけ”に縛られたものではない、ときにはもっと自分自身寄りの感情のストレートな表現として変身し、目の前の障害とぶつかり合うという形があっただけではないかと考えました。結果としては、世界を救う事に繋がるけど、プリキュアが使命感に突き動かされるという話の作り方以外のアプローチを探ってみたいと思っていました。

(『魔法つかいプリキュア! オフィシャルコンプリートブック』, 2017: 82)

三塚は、第II期においてみられた「ヒーローもの」として主人公たちに与えられた使命の過剰さを指摘し、「自分のために戦う」という原初に立ち返ったヒロイン像へのアプローチを試みている。ここにみられるように、第III期の特徴は「自分自身がどう在りたいのか」にフォーカスが当てられている点にある。

第III期は前章で「モチーフの付与」の時代と位置付けたが、それぞれの作品のモチーフとその作品の主人公がなりたて姿は概ね一致する。例えば第III期の1作目である「Go!プリンセスプリキュア」はタイトルの通りプリンセスがモチーフであり、同時に主人公の夢はプリンセスである。そのほかスイーツをモチーフにした「キラキラ☆プリキュアアラモード」の主人公は将来的にパティシエに、宇宙をモチーフにした「スター☆トゥインクルプリキュア」の主人公は最終話で宇宙飛行士になる。このようにヒロイン自身が「なりたて姿」を持っており、その方向性と一致するモチーフを掲げるプリキュアに変身して戦うことで自己実現を追求するのが第III期のプリキュアの特徴である。第II期のような「みんなのため」という救済意識から脱却し、「自分のために」に戦闘を繰り広げていると言える。

### 5.2 多様性の象徴としての敵

ヒロインと敵との関係については、第II期では、敵は対話もしくは浄化すれば理解し合うことができ、プリキュアの働きかけによって悪行から足を洗って改心できる(=救済できる)ものとして描かれた。第III期でもこれを引継ぎプリキュアが敵キャラクターを救済するケースは十分にみられるが、これに当てはまらず、敵とヒロインが相互不理解のままに物語が結末を迎えるパターンが敢えて描かれるようになったことが注目される。この相互不理解は、最終盤でプリキュアと黒幕が戦う場面に多くみられる。

第Ⅲ期の1作目「Go!プリンセスプリキュア」では第50話における敵のクローズとプリキュアの最終決闘がこれに該当する。クローズは物語序盤から登場していた敵幹部であるが、一度滅んだ後に復活を遂げ、最終話でボスとしてプリキュア達の前に突如現れる。本来はプリキュア4人全員が力を合わせて敵を倒すところであるが、本作では主人公であるキュアフローラが一对一の対話を試みて単身でクローズに近づく。その後、クローズとキュアフローラは戦闘を繰り返しながら以下のような会話を繰り返す。

クローズ「何度でも絶望させてやる、お前が諦めるまで。夢がある限り絶望は消えない、永遠にな。」(中略)

キュアフローラ「そう、絶望は消せない。絶望はどこにでもある。今までずっと、辛いことはたくさんあった。でも、それを無かったことになって出来ない。ううん、なくしたくない(中略)夢も絶望も、その両方が私を育ててくれた(中略)。楽しいことと辛いことは背中合わせ。でも、だから、今の私がいる!(中略)苦しいこと、悲しいこと、全部ひっくるめて夢ってことなのかな。」

クローズ「黙れ!」(憤慨してパンチを繰り返す)(キュアフローラが攻撃を跳ね返すと同時にクローズの胸に触れ、その瞬間に周囲が明るいピンク色の雰囲気包まれる)

キュアフローラ「絶望は、消えない!」

クローズ「そうだ、これからも現れ続けるぜ。」

キュアフローラ「乗り越えていくよ、時々負けちゃうことだってあるけど、何度でも前を向ける。だって、私たちには...」

クローズ「夢があるから...?」

キュアフローラ(微笑んで肯定する)「夢だって消せないよ。絶望がある限り、夢だって輝き続ける。いつまでも。」

クローズ「強く優しく美しく...か。」(ため息をつく)「やめだ、お前の相手は。これ以上やってらんねえぜ。消えてやるよ、今はな、あばよ、またな。」(自分の意志で空に昇っていき、姿を消す)<sup>3</sup>

この対話の中で着目したいのは、キュアフローラがクローズの思想を決して否定していないことである。むしろキュアフローラは「絶望は消えない」というクローズの主張を肯定して、その上で絶望を乗り越えて夢を持ち続けることを決心している。そこに敵を改心させようという意志は見られず、実際、クローズは自分の主張を最後まで曲げることなく、プリキュアを相手にすることをやめるもいつかまた現れると宣言してその場を去っているのだ。ヒロインと敵キャラクターが最後まで分かり合うことも和解することもなく、という結末がここに描かれている。この敵対勢力のキャラクターが改心しないパターンは、「魔法つかいプリキュア!」や「ヒーリングっど♥プリキュア」に顕著であり、第Ⅰ期のように生来の悪として消滅していくキャラクターが多数登場する。また、クローズのように黒幕的存在が自身の主張を保ったままに行方をくらすというパターンも第Ⅲ期では散見され、第Ⅰ期のように消滅するでもなく、第Ⅱ期のように救済されヒロイン達に受け入れられるでもなく、「姿を消してヒロイン達から離れて過ごす」という結末が新たに取入れられているのが第Ⅲ期における敵の立ち位置の特徴と言えるだろう。

第Ⅱ期で、対話の末に敵が改心してヒロイン達と和解しているところに特徴があるとするなら、第Ⅲ期は「相互不理解の肯定」が注目すべき点となるだろう。ヒロインと敵が対話をしても敵が改心せずヒロイン達と安易に和解もしない。第Ⅲ期では、敵には敵独自の思想や生き方があるということが描かれており、広義の多様性、すなわち、異質な他者の他者性が尊重されているのである。

### 5.3 プリキュアの背負う役目からの解放

第Ⅰ期で見られたような改心しない敵、和解しない結末が再び描かれるようになった背景には、第Ⅱ期でプリキュアに「救済」という役目を過度に背負わせてしまったことに対する制作陣の反省が窺える<sup>4</sup>。

近年の「プリキュア」では、敵と和解して彼らを救済する結末が続いてきていたと思うんです。それは本当にいいことだと思っています。

ただ、時にそれが、今の世にはびこる女の子への社会的圧力や扱い等と合体すると、それは女の子たちを追い詰めてしまうことはあるかもしれない、と。

無意識に「女の子だから優しくしなきゃいけない」という強要にすり替わって、悪いヤツにつけ込まれて酷い目にあったりしないかしらと。

もちろん和解や救済はすばらしいことだと思うんです。でもそれにこだわるあまり、自分の心が死んでしまっただけでは元も子もないのでは……。 (『Animage (アニメージュ)』2021: 70)

ここでは、第Ⅱ期の救済・和解路線においてヒロイン達に自己犠牲や博愛主義が求められてしまっていることが語られている。第Ⅱ期のプリキュアは「みんなのため」を戦う理由とし、さらに「敵のため」に浄化・救済も委ねられている。ここに過度の自己犠牲があったことに対する反省として、第Ⅲ期では「自分のため」に戦うヒロイン像が描かれていると考えられる。

## 6 おわりに

以上、18年間にわたるプリキュアシリーズを三期にわけて、ケアの価値観がどのように変化してきたのかについてみてきた。第Ⅰ期においてケアの要素は主にヒロインから妖精に向けられ、作品には善と悪がはっきりと二元化された勧善懲悪の価値観が反映されており、善として妖精とプリキュアが、悪としては敵対勢力が、相入れない形で存在していた。続く、第Ⅱ期では、守り救うべき存在がより拡大し、ヒロインの戦う理由が「みんな」となり、その救済の対象には敵さえも含まれるようになった。作品内では、感情が焦点化され、善と悪の境界線は容易に往来できるものとして描かれるようになり、善に属する妖精・プリキュアは敵(悪)をも善に導くことができるとされた。この時点で、ケアの対象は敵までも含めた「より大きな社会」と言える。プリキュアには誰かを見捨てることを許されていない。ここから、プリキュアシリーズにおけるケアの価値観は「自分と異なる存在をも含めた全ての他者のために貢献すべきである」と変化した。第Ⅲ期では、スケールが大きくなりすぎたケアの価値規範が自己犠牲を強要するものであり、シリーズ開始当初に目指された自分の意志のために戦うヒロイン像から乖離するとして見直された。ここでは、ケアの対象として重きを置かれているのが「自分」、つまりヒロイン自身となった。妖精は戦闘力を持つようになり、ただケアを必要とするだけの存在ではなくなり、敵についても変化した。ヒロインにとって、許せないものや理解できないものはそのままいい。無理に和解や救済をする必要はない。誰かのためではなく、自分のために戦う。他者へのケアも、自分のために行う。そこにはもはや善悪という物差しはなく、ヒロインはもちろん敵と妖精も、ただ「自分はどうかしたいのか」を元を選択が委ねられている。

ここで留意したいのが「自分のため」というコンセプトが、プリキュア誕生にあったことである。そもそもプリキュアシリーズは、少女へのエンパワメントを意図して作られた。強く独立したたくましい女性像をプリキュアとするためには、第Ⅰ期のようなその強さを引き立てるような弱者を助ける描写や、第Ⅱ期のような社会という大きな枠組みを救うスケールの大きさも必要とされた。しかしそうして女の子のヒーローを築きあげていく中で女の子が自分を犠牲に戦ってしまうことになり、もともとの「自分のため」という要素が置き去りにされてしまうというジレンマが生じたのではないだろうか。

未だに、ケア＝女性がするものという固定観念は強く、実際に保育士や看護師といった職業にあたる者は女性が圧倒的に多い。そんなステレオタイプを否定するかのよう「女の子だって暴りたい」というコンセプトから生まれたはずのプリキュアが、過剰なケアを背負わなければいけなかったという事実はきわ

めて重要である。女性の社会進出の過程で、自分が持つ能力を示すためにかえって従来求められてきた女性の役割が必要とされるということは、現実の社会にも当てはまるのではないだろうか。現在のプリキュアシリーズはジレンマを乗り越え、過剰なケアを否定して「自分のため」に戦うヒロイン像にたどり着いた。弱者であった妖精はヒロインにとって共に戦う存在となり、敵対勢力はヒロインにとって救済や和解を必ずしも求められる存在ではなくなった。ここから見出せる協働の必要性や異質な他者の他者性をみとめるという考え方は、我々の生きる社会においても女性に課せられたケアの重荷を下ろし、全ての人が自分らしく生きられる社会の実現への一助となるのではないだろうか。

附記：本論文は、井村夏希「プリキュアシリーズにおける「ケア」にまつわる価値観の変化について—「ヒロイン」「妖精」「敵」の三者に注目して—」（2021年度お茶の水女子大学卒業論文）を再構成したもので、資料収集・分析は井村によるもので、小玉は全体のスーパーバイズを担当した。

- 
- <sup>1</sup> 以下、番組についての分析は筆者（井村）が視聴し、書き起こしたアニメ本編の放送内容から引用である。
- <sup>2</sup> 妖精のキャラクターについては、プリキュアシリーズの総合サイト「プリキュア・ガーデン」HPにリンクされている各番組サイト（「ふたりはプリキュア」「ふたりはプリキュア Max Heart」「ふたりはプリキュア Splash Star」「ドキドキ!プリキュア」「ハピネスチャージプリキュア!」「ハートキャッチプリキュア!」「ドキドキ!プリキュア」）の公式HPのキャラクター紹介から筆者（井村）が抜粋した。
- <sup>3</sup> 2015年放送「プリンセスプリキュア」第50話から筆者（井村）が書き起こした。なお、場面を理解できるようにするため、登場人物の行動等について、会話のあとに（ ）内に補足説明を加えた。
- <sup>4</sup> 以下は、「ヒーリングっど♥プリキュア」のシリーズ構成担当者である香村純子の発言。

#### 参考文献

- 『Animage（アニメージュ）』,2021年03月号,徳間書店。
- BBC NEWS JAPAN,2021/10/12,「「スーパーマン」はバイセクシュアル 米出版社が最新号について発表」（2021/12/11 取得,<https://www.bbc.com/japanese/58880233>).
- 『FEBRI 特別号プリキュア 15周年アニバーサリーブック』,2018,一迅社。
- 石井研士,2019,「戦闘美少女と魔法:「セーラームーン」と「プリキュア」に見る魔法の意味」,『國學院大學大学院紀要:文学研究科』,第50輯:1-22。
- 加藤レイズナ,2012,『プリキュア シンドローム!〈プリキュア5〉の魂を生んだ25人』幻冬舎。
- 木村至聖,2018,「女兒向けアニメにみる新自由主義時代の社会的規範:『プリキュア』シリーズを手がかりに」,『甲南女子大学研究紀要.人間科学編』,54:167-179。
- NHK,2019/9/14「全プリキュア大投票」(2021/12/11 取得, <https://www.nhk.or.jp/anime/precure/index.html>).
- 登丸あすか,2019,「子ども向けアニメ番組におけるジェンダー規範の揺らぎ:『HUGっと!プリキュア』の男性像をもとに」,『文京学院大学人間学部研究紀要』,20:63-69。
- 『プリキュアびあ2011』,2011,びあ株式会社。
- 崎田臯月,2018,「『プリキュア』に見る髪色とキャラクターの特徴の関連性」,金沢大学人間社会学域経済学類社会言語学演習編『論文集』,13:65-80。
- 須川亜紀子,2013,『少女と魔法 ガールヒーローはいかに受容されたのか』NTT出版。
- 「プリキュアガーデン」HP。(2022/05/04 取得, <https://www.toei-anime.co.jp/ptr/precure/>).
- 『魔法つかいプリキュア! オフィシャルコンプリートブック』,2017,学研プラス。
- 植田康孝・磯部珠緒,2020,「人工知能を用いた「プリキュア」分析」『江戸川大学紀要』30:407-418。