

要旨

・時代ごとの作品の特徴

- ① 昭和作品では男性キャラが強く活発な男らしさを反映したかのようなキャラクターデザインであり、女性キャラはスカートを履いている、また体のラインを強調する服を着ているなど性差が大きかった。男性はMSに乗って戦う、女性は子守をするなど役職が固定化されている印象があった。
- ② 平成作品からは中性的なデザインや、気の弱い男性キャラが登場する、女性の艦長やMSパイロットが登場するなど役職の固定化が崩れていった。
- ③ 令和作品では初である女性主人公が登場し話題となった。その後の2作品でも女性主人公が続投されている。また、主人公とヒロインの女性キャラが同性カップルになる描写もあり、LGBTQ 的な描写が見られる。服装も男女でデザインに差のない制服を着ているなどジェンダーフリーに配慮した描写が見られる。

・多様化のメリット、デメリット

- ① メリットに新規視聴者層の獲得がある。平成作品から増えた中性的な男性キャラはそれまでの主な視聴者であった男性だけでなく、多くの女性人気を獲得することに成功した。令和作品では初の女性主人公と同性愛描写があるという話題性で、新規視聴者を獲得していた。また、LGBTQ や障害者も登場し、多方面へと配慮されている所も良い点である。
- ② デメリットに人気の低下を招く可能性がある。大手エンタメ会社ディズニーでは近年過度なポリコレ表現により、1部の国での公開停止や、原作との設定の違いによる原作ファンからの不人気などが見られた。多様化が悪影響を及ぼす可能性もある。ガンダムのようなリアルな設定を売りにしているアニメでは、女性兵士が軍に多く所属しているのは不自然といったように作品の特色を薄める可能性もある。

・まとめ

上記のように多様化には新規視聴者獲得などのメリットがあるが、過度な多様化による人気の低下や、作品の特色を失う可能性もある。そういった事態を避けるためにも多様性的な表現はどのくらいの程度にとどめるかという線引きが重要になってくるのではないだろうか。

本研究では調査対象を1つのアニメシリーズ、ジャンルに絞っていたため、アニメシリーズや違うジャンルのアニメ、またガンダムシリーズのような男性を主なターゲットにしたアニメのみでなく、女性を主なターゲットにした作品では、多様化が違った変化をもたらしている可能性がある。より信頼性のある結果を得るためには幅広いシリーズやジャンルのアニメに対して調査を行い、比較をすることが必要だろう。