

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

木村至聖

Neoliberal Norms Represented in Girls' Anime: An Analysis of the TV Anime “Pretty Cure” (or “Precure”) Series

KIMURA Shisei

Abstract: In 2004 the Japanese TV anime “Pretty Cure” (or “Precure”) series started with *Futari wa Pretty Cure*, a tale of school girls whose magical transformations to battle against evil forces, becoming the legendary warriors. There are currently fourteen TV anime series in the franchise, spanning over 600 episodes to date. By analyzing the TV series, this paper will consider what kind of social norms are expected to internalize and follow for infant girls in today's Japanese society.

Key Words: Pretty Cure (or Precure), social norms, neoliberalism

要旨: 2004年、少女が不思議な力で伝説の戦士に変身し、悪と戦う物語、『ふたりはプリキュア』から、テレビアニメ『プリキュア』シリーズが開始した。現在までに14作のテレビアニメシリーズ、600話以上が放送されている。本稿は、この『プリキュア』シリーズを分析することを通して、現代の日本社会が女兒にいかなる社会的規範を身につけることを期待しているかを明らかにすることを目的としている。

キーワード: プリキュア, 社会的規範, 新自由主義

1 はじめに——なぜ女兒向けテレビアニメに注目するのか

2014年9月、ある菓子のテレビCMがリリースされた。その15秒ほどの短い映像では、仕事と思われる若い女性（神田沙也加）が一人、寂しげな雰囲気無人のエレベーターに乗り込んでくるや、往年の人気アニメ『美少女戦士セーラームーン』の主題歌¹⁾を口ずさみ、商品の菓子を口にするというものである。『美少女戦士セーラームーン』は1992年にテレビアニメ化され、足かけ5年間にわたる人気シリーズとなったが、ここで歌われている『乙女のポリシー』はそのなかでも特に人気の高いものである。実際に歌われるのはサビの一部、「なりたいものになるよね／ガンバルひとがいいよね／涙もたまにあるよね」の部分だけだが、子どもの頃の憧れと現在の境遇、CMで描かれているその双方が、多くの女性の共感を呼んだことは想像に難くない。

編集者でライターの新田豊史は、2015年現在に30歳前後で、ちょうどこの『セーラームーン』を観て育っていた女性たちを「セーラームーン世代」と規定し、この世代にとっては「女性が最前線で働くこと」は当たり前

1) 正確には、『美少女戦士セーラームーン R』のエンディング主題歌『乙女のポリシー』である。

で、「男性」と張り合わなければならないといった気負いが無いことを指摘している(稲田 2015)。この世代が仕事や消費など社会の様々な側面で「活躍」するようになったことは、労働環境の整備、マーケティングなどの視点からみてもいまや無視できないものだろう。

子ども向けのアニメというと、一般に「純粋無垢」な子どもへの直接刺激的な影響ばかりが目されがちである。だがこうして 20 年以上前に観ていたアニメ作品に現在の大人が勇気づけられることからわかるように、それは気づかない間に、将来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もみることができるだろう。

本稿では、こうした視点から、現代の子ども向けアニメ、とりわけ「女兒向け」とジェンダー的に特化されたアニメ番組の一つとしての『プリキュア』シリーズ(後述)について考察する。時代につれ移ろう社会からの要請によって変容する「少女」表象については、今田(2007)による少女雑誌の分析を通じた研究や、またそうした研究を映像メディアに表象される「少女」像の分析へと応用した須川(2013)の研究などがある。本稿もまた、これらの研究と同様の問題関心を持つものである。

もっとも、ここで扱う『プリキュア』シリーズは対象年齢が比較的低い(就学前の)「女兒」向けであることもあり、その「少女」像にこめられた社会的規範の解釈については、視聴者本人としての子どもだけでなく、保護者の評価なども本来であれば視野に入れた分析を行なうべきだろう。だがここでは、紙幅の関係もあるため、対象を作品そのもの、およびその背後にあるスタッフの語りに絞って分析を行なう。今日、とりわけ組織的・商業的に制作される(子ども向け)アニメーションの場合、作り手は自らの表現の可能性に挑戦しつつも、スポンサーや保護者といった主体の求める既存の社会的規範と交渉することなしには、作品を作ることはできない。だからこそ、2000 年代以降十数年にわたり『プリキュア』という新しい女兒向けアニメの「型」を模索してきたスタッフの語りは、現代(日本)社会が少女(女兒)に求める社会的規範や、それをめぐる内的葛藤としても読むことができるはずである。

2 日本の女兒向けテレビアニメは何を描いてきたか

2.1 日本のテレビアニメにおける「魔法少女」の登場

そもそも、東映動画²⁾が「日本初の少女向けテレビアニメ」として制作したのが、『魔法使いサリー』(1966~68 年)である³⁾。この番組は 2 年にわたって放送され、その後続番組としては『ひみつのアッコちゃん』(1969~70 年)がやはり 2 年にわたって放送された。この 2 作は少女漫画誌である『りぼん』にも連載されていたが、続く『魔法のマコちゃん』(1970~71 年)は初のアニメオリジナル作品であり、それ以後も NET 系列の月曜 19 時~19 時半の枠では東映動画制作の少女向けテレビアニメが連続的に放送された。そしてそのほとんどは『キャンディ・キャンディ』(1976~79 年)⁴⁾のような例外を除き、「サリー」や「アッコ」に連なるような、いわゆる「魔法少女もの」作品であった⁵⁾。

メディアとジェンダー研究の須川亜紀子は、こうした日本のアニメーションに登場する「魔法少女」について、「西洋」表象と結びつけられた高い社会的ステータスやファッションブルで洗練されたセンスを、日本の「少女」がもたらすイメージと巧妙に混合させ、新しい女性のロールモデルとして「構築」されたもの、と位置づけている(須川 2013: 63-4)。そのうえで、須川はテキスト分析とオーディエンス分析を組み合わせながら、『魔法使い

2) 1948 年に設立された日本動画株式会社(後の日動映画)にルーツを持ち、1956 年に東映が日動映画を買収して発足した。

3) これ以前には、1950 年に『白雪姫』(米公開 1937 年)、1952 年に『シンデレラ』(同 1950 年)、1960 年に『眠れる森の美女』(同 1959 年)などのディズニーアニメ映画が公開されており(カッコ内はアメリカでの公開年)、こうしたクラシックなプリンセスものに当時の女兒たちが影響を受けた可能性はある。なお、こうした作品については、若桑みどりが『お姫様とジェンダー』で批判的に論じている(若桑 2003)。

4) 水木杏子原作、いがらしゆみこ作画による日本の少女漫画作品をアニメ化したもの。それまでの 10 年来続いてきた「魔法少女」とは異なり、20 世紀初頭のアメリカ・イギリスを舞台に、孤児の少女キャンディが、厳しい運命に翻弄されながらも持ち前の明るい性格で乗り越え、成長していく物語である。物語のなかでは、キャンディを陰から支える「丘の上の王子さま」が登場することから、この作品はある種の「プリンセスもの」の変奏といえるだろう。

5) たとえば他に、『魔法使いチャッピー』(1972 年)、『魔法っ子メグちゃん』(1974~75 年)、『花の子ルンルン』(1979~80 年)、『魔法少女ララベル』(1980~81 年)などである。

サリー』や『秘密のアッコちゃん』などの代表的「魔法少女もの」アニメが、ヘゲモニックな社会規範といかにせめぎ合うのかを明らかにしている。具体的には、こうした作品は1970年前後に浸透し始めたウーマンリブと依然強力な家長制的思想のせめぎ合いを背景として、フェミニニティを拒絶するのではなくむしろそれを利用して家長制的権力を転覆するなど、交渉的・折衷的戦略をとっていたことが指摘されている（須川2013）。

だが1980年代に入ると、「魔法少女もの」の人気は低迷するようになり、NET系列の月曜19時～19時半の枠自体も『ハロー！サンディベル』（1981～82年）の時間帯移動にともない東映動画のものではなくなった⁶⁾。一方、この時期、東映動画以外では、葦プロダクション制作の『魔法のプリンセス ミンキーモモ』（1982～83年）やスタジオぴえろ制作の『魔法の天使クリィミーマミ』などがテレビで放送された⁷⁾が、「少女向けテレビアニメ」の「本家本元」というべき東映動画としては、「昔と違い強くなった現代の女の子たちにとって、魔法があこがれの存在ではなくなった」（たるかす1993: 112）という時代診断を下して模索の時代に入っていた。

そして1980年代末には、『ひみつのアッコちゃん』（第2作）（1988～89年）、『魔法使いサリー』（第2作）（1989～91年）が、第1作を視聴していた世代が親になるタイミングで制作・放送されたが、少女向けのテレビアニメのジャンルとして「魔法少女もの」を復権させるには至らなかった。

2.2 『プリキュア』前史 (1) ——『美少女戦士セーラームーン』

1990年代に入り、少女向けテレビアニメ番組に新風を吹き込んだのが、『美少女戦士セーラームーン』シリーズであった。『美少女戦士セーラームーン』（以下『セーラームーン』）は、少女漫画誌『なかよし』に連載された武内直子原作の作品であるが、ほぼ同時にアニメ放送もスタートしており、漫画とアニメが同時展開したいいわゆるメディアミックス作品である。テレビアニメは東映動画が制作し、1992年から1997年にかけて5タイトル⁸⁾、通算200話が放送された。

本作の主人公は、東京に住む「普通の」中学2年生、月野うさぎである（以後、作品のタイトルが進むにつれて学年が上がり、最終的には高校1年生になる）。このうさぎが人間の言葉を話す黒猫ルナと出会ったことがきっかけで「セーラームーン」に「変身」し、街を襲う敵と「戦う」ことになる。そもそも、主人公の女子が「不思議な力」で「変身」して毎回発生する問題を解決するという枠組みは従来の「魔法少女もの」と似ていなくもないが、「戦う」という要素は従来の作品群とは一線を画すものであった。さらに、途中から主人公と同様の力を持ち、「変身」する仲間が徐々に増え、第1作時点で最終的に5人のチームを形成するようになる点も、従来自らの「不思議な力」と孤独に向き合ってきた魔法少女たちと大きく異なる点であった。

原作とアニメでは設定など細部が異なるが、「変身」と「戦い」という要素と、物語の大きな流れは共通している。だがテレビアニメの特徴としては、毎回30分で1エピソードが完結し、（関連商品を販売するスポンサーの意向のためか）そのなかで必ず1回以上「変身」をするため、主人公たちの日常生活がたびたび「敵」によって脅かされ、それに対して「変身」して「戦う」というパターンが繰り返されたことが挙げられる⁹⁾。そのフォーマットは、まさに東映（「東映動画」ではない）が「少年」向けに制作していた戦隊ヒーローものの特撮番組と同じものであった。

ただし、こうした『セーラームーン』が「少年」向け作品と同一化してしまったのかという点と決してそうではなかった。タイトルにも「(美)少女」という冠がついているだけでなく、「メイクアップ」の掛け声で「セーラームーン」風のコスチュームに変身することや、敵と倒すことを「浄化」ということ、戦うための不思議な力を与えてくれるがそれ自体には戦闘力のないかわいらしいパートナー（魔法少女における「妖精」や「動物」、本作では黒猫のルナ）、（ときどき）助けてくれる「王子様」的存在、などの「少女」的要素は健在であった。すなわち、「セーラームーン」は少年たちと同じように戦うのではなく、あくまで「少女」のまま、敵と戦ったのである¹⁰⁾。

6) 後番組はシンエイ動画制作の『ドラえもん』（1979～2005年）であり、移動先のテレビ朝日系列の金曜19時半～20時の枠も、後番組は東映制作ではあるが「男児」向けの特撮テレビ番組『宇宙刑事ギャバン』（1982～83年）になってしまった。

7) 須川（2013）はこれらの作品についても分析し、消費社会の発達によるニューファミリーの出現、女性の有償労働への意欲の高まりと現実との摩擦といった背景が作品内に葛藤としてあらわれていることを指摘している。

8) それぞれ『美少女戦士セーラームーン』、『美少女戦士セーラームーン R』、『美少女戦士セーラームーン S』、『美少女戦士セーラームーン SuperS』、『美少女戦士セーラームーン セーラースターズ』である。

9) この毎回登場し、倒される「敵」のほとんどは漫画版には登場しない、アニメオリジナルのキャラクターであった。

10) それゆえ、既存のジェンダー規範を温存したままであるという批判、あるいは積極的に評価できるものではないという

2.3 『プリキュア』前史 (2) ——『おジャ魔女どれみ』

この比較的長期にわたる『美少女戦士セーラームーン』シリーズが 1997 年 2 月に放送終了し、次にシリーズものとして定着した少女向けアニメが『おジャ魔女どれみ』シリーズ (以下『どれみ』) である。東映アニメーション (1998 年に東映動画より商号変更) 制作によるオリジナル作品¹¹⁾で、1999 年から 2002 年にかけて 4 タイトル¹²⁾、通算 201 話が放送された。

本作の主人公は、『セーラームーン』のうさぎより低年齢化し、小学 3 年生の春風どれみである (ここでもやはり作品のタイトルが進むにつれて学年が上がり、最終的には小学 6 年生になる)。幼いころから魔女にあこがれていたどれみは、ある日偶然訪れた「マキハタヤマリカの魔法堂」という店で、主人のマジョリカが魔女であることを見破る。魔女の世界では、正体を見破られてはならないというルールがあるため、マジョリカはペナルティを受けてカエルの姿になってしまう。どれみはその責任をとらされるかたちで、マジョリカを元の姿に戻すために「魔女見習い」となって修行を始めることになるのである。物語のなかでは節目ごとに「進級試験」があり、どれみはそのつど課せられる試練を乗り越えて成長していくのだが、毎回の物語のフォーマットは、どれみの小学生としての日常生活のなかで何かしら問題が発生し、それに対して魔法の力を使いながら対処していくというものである (もっとも、ときに魔法は状況をよりややこしくしてしまうこともあり、必ずしも最終的な解決手段にはなっていない)。

「魔法」という要素の回帰でありながら、『どれみ』が『セーラームーン』と多くの共通点として持っていることのひとつが、同じ力を持つ仲間が存在である。第 1 作の序盤では「魔女見習い」はどれみを入れて 3 人だったが、最終的には 6 人になる。この多様な個性を持つキャラクターたちが問題に協力して対処したり、ときに衝突したりしながら成長していく様式は、まさに『セーラームーン』で一つの完成形をみた女子 (だけ) のチームものの系譜を引くものであるといえる。また一方で、大きな違いも挙げられる。それは、「戦う」という要素がなくなったことである。基本的に、物語のなかで起こる問題の多くは現実社会でもみられるようなものであり、明確な「敵」の意図によるものではないため、その対処が「戦い」というかたちをとらなくなったのである。

だがこの「戦い」の代わりにある非常に興味深い特徴として挙げられるのは、「労働」という要素である。どれみたち魔女見習いが魔法を使うためには、「魔法玉」というある種の通貨が必要であり、それは魔女界の間屋から買わなければならない。そのためにどれみたちは、「マキハタヤマリカの魔法堂」改め「MAHO 堂」で手作りの雑貨などを販売してお金を稼ぐことになる (親や学校に対しては「ボランティア」(!) と説明している)¹³⁾。さらに、第 2 作ではこれに「子育て」が加わる。たしかに、しばしば子どもはわかりやすい仕事イメージとして「お店屋さん」や「赤ちゃんのお世話」に憧れ、「ごっこ遊び」をすることもあるかもしれないが、そうした要素によって、「魔法」という力を購入するために (「ボランティア」という名目の) 見えない「労働」(シャドウワーク!) をしているという事実は見えにくい構造にされているのである。

3 分析の視点

3.1 先行研究からの示唆

ここでみた『セーラームーン』および『どれみ』を、須川亜紀子はポストフェミニズムの文脈に位置づけている。そして、しばしばヘゲモニックなジェンダー役割分業を再生産、強化させるものとして批判もされてきたフェミニニティや母性の強調については、それが (とりわけ女性同士の) コミュニティ形成と拡大に貢献するという肯定的な側面があることを指摘している¹⁴⁾ (須川 2013: 160)。しかし、『どれみ』における「労働」という要素

↘ 評価も存在する。たとえば斎藤 (1997)、早川 (2016)。

11) 原作は「東堂いづみ」となっているが、これは著作権管理のための東映アニメーションの共同ペンネームである。ちなみに本稿で分析する『プリキュア』シリーズもこの「東堂いづみ」原作である。

12) それぞれ『おジャ魔女どれみ』、『おジャ魔女どれみ#』、『も〜っと! おジャ魔女どれみ』、『おジャ魔女どれみドッカ〜ン!』である。

13) もっとも、第 2 作以降では「魔法玉」よりも価値の大きい「魔法の実」や「魔法の素」が登場するが、いずれも自分たちで作るか、購入するかしなければならぬ。そのために、主人公たちが働く「MAHO 堂」も第 2 作では花屋、第 3 作ではお菓子屋などに変遷する。

14) とはいえ、同じく須川はオーディエンス研究によって、こうしたテキストに書きこまれた母性や女性の役割分業を、実

を補助線とすると、『セーラームーン』における「戦い」という要素についてもまた別の意味が見えてくる。すなわち、それもやはり「労働」を意味するものといえるのではないだろうか。

『セーラームーン』の放送開始に先立つこと7年、1985年に「雇用の分野における男女の均等な機会及び待遇の確保等に関する法律」（いわゆる男女雇用機会均等法）が制定され、翌年施行された。これにより、企業は採用や昇進、職種の変更などで男女を平等に扱うことが「努力義務」とされ、さらに1997年には法改正でこの「努力義務」が「禁止規定」となった。こうしたことを背景として、大学・短大進学率では1989年には女子が男子に追いつき¹⁵⁾、1993～98年の間には「結婚して子どもが生まれても、できるだけ職業をもち続けたほうがよい」と考える人が「結婚して子どもができるまでは職業をもっていたほうがよい」と考える人を超えた¹⁶⁾。戦後、男性が中心的役割を担うと考えられてきた「労働」の世界に女性が進出し、男性と平等な立場で競争し、活躍できるように（建前上）なったことは、『セーラームーン』において基本的に女子だけのチームが「戦い」に参加することと重ね合わせることはできるだろう。そして『どれみ』においてその「戦い」は明確に「労働」というかたちをとるようになったのである。

だがこうしたなかでも、女性をめぐる労働の状況は男性に比べて厳しいものであることに変わりはない。いわゆる「ガラスの天井」というように、制度上は女性の就業・昇進への障壁は取り除かれたようにみえても、実際には様々な社会的制約が女性の管理職率を低いままでとどめ続けているし、先に述べた女性の労働力率におけるいわゆる「M字カーブ」もいまだに消え去ってはいない。2012年12月に成立した第二次安倍内閣は女性活躍担当大臣を置き、2015年には「女性の職業生活における活躍の推進に関する法律」（女性活躍推進法）を公布・施行したが、国税庁・民間給与実態統計調査（平成27年）によれば、平均給与は男性521万に対して女性276万（正規社員でみても男性539万に対して女性367万）と厳しい格差が歴然と存在している（国税庁2017）。

そして何より、ポストフェミニズム期においては、反動的なジェンダーバッシングも激化し、女性たち自身も運動としてのフェミニズムから距離をとるようなことが起こってきている。そこで検討に入れるべきは、やはり1980年代以降の新自由主義とフェミニズムの変容だろう。河野真太郎は「第二波フェミニズムの政治目標から「集団的な社会変革」を取り除き、「個人の立身出世」を代入すれば、ポストフェミニズム状況ができあがる」と表現している（河野2017: 26）。同じく河野によれば、男女雇用機会均等法は「確かにフェミニズムの成果」だったが、それは「個人としての女性たちがメリトクラティックな競争をするための「環境」と化した」（河野2017: 26）のである。だがこうした状況下での競争やアイデンティティの選択は、ごく一部の「勝ち組」を輝かせることで、現実にはもっとありふれた苦役としての労働や貧困を隠蔽してしまうという問題点が指摘されている。

かつては男子によって独占され、あるいはそうでないにせよそこで周縁的な役割にとどめられていた「戦い」という領域に女子を本格的に参入させた『セーラームーン』が、（少なくとも建前上は）「男女共同参画」が達成された現代社会で「労働」する女性に重ね合わせられ、「女性の社会進出」のシンボルとしてしばしば称揚されるなか、こうした女性の社会＝市場競争への参入が女性同士の分断（「勝ち組」/「負け組」）ももたらすと指摘した河野の指摘は鋭い。だが同時に、先の須川が指摘したように、『セーラームーン』のような「戦い」がテーマとなる作品においても、フェミニニティが女性同士の絆を形づくるのに貢献しているということもまた見落とすことはできない。

3.2 本稿の分析枠組み

ここから考えることができるのは、女兒向け作品の中で描かれる少女の理想像（「変身」後の姿）から、そこに編み込まれた社会的規範を読み取る際にも、その時代ごとの生産体制・経済体制（労働を規定するもの）、フェミニズム運動のかかげてきた理想としての社会的目標、それを葛藤関係にある「現実的な」社会的目標といったものを関連づけて解釈・評価する必要があるということである。本稿もそうした分析視点に立ち、以上の点について表1のように整理してみた。

ㄨ 際の少女視聴者たちはそのまま受容していないことも明らかにしている（須川2013: 226）。

15) 文部科学省学校基本調査（文部科学省2017）の「年次統計」「進学率（昭和23年～）」を参照した。これによると、1989年時には、男子の大学・短大進学率は35.8%、女子は36.8%となった。ちなみに2016年現在では男子56.6%、女子57.1%となっている。

16) 第9回NHK日本人の意識調査（NHK放送文化研究所2013）による。

表 1 社会経済的背景とフェミニズム／少女の理想像の関係

生産体制	経済体制	フェミニズム	現実的目標	少女の理想像
マニファクチュア	自由主義	第一波 (参政権要求など)	(結婚による) 階級上昇	プリンセス (クラシック)
フォーディズム	福祉国家	第二波 (働く権利の要求など)	(専業) 主婦	魔法少女
ポストフォーディズム	新自由主義	ポストフェミニズム	働く女性 (「勝ち組」)	戦う少女 (ガールヒーロー)

簡単に補足をすれば、それぞれの時代における生産体制と経済体制は互いに補完的な関係にあり、その時代ごとに女性たちの置かれる状況、フェミニズムのかかげる目標も水準が異なってくる。第一波では主に参政権・市民権の要求が中心であり、実際にその運動によって獲得された成果が次の時代を形づくっていくのだが、それが達成されるまでの間、多くの女性にとっての現実的な目標は、結婚による階級上昇であった。それはまさに、王子によって見出されることによって不幸な境遇から脱する「シンデレラ」や、王子に救われることによって本来の「姫」としての立場を回復する「白雪姫」などのクラシックなプリンセス物語というかたちで、少女たちには理想化されてきたものである。

第二波フェミニズムの時代になると、女性の市民権獲得はおおむね表面的には前進するが、そのなかで「見えない」差別が問題化されるようになる。男性が稼ぎ手となる家族を単位とした生活の保障をめざした福祉国家が隠蔽してきた、女性が家庭の外で賃労働をする権利などがたとえばそれにあたる。そうした時代において、多くの女性は現実的には(専業)主婦になることが「幸せ」の一つのかたちであると信じることで、何とか折り合いをつけてきたのである。こうしたなかで、「魔法少女」というのは、いわば結婚前の「未成熟」な少女に少しだけ背伸びをさせつつ、母性愛や利他主義など将来の「主婦」予備軍として都合のよい規範を身につけさせるために、いわば社会的に作り出された理想像だったのではないだろうか。

そのうえで、『セーラームーン』や『どれみ』をポストフェミニズム期の女兒向けアニメと位置づけるのであれば、そこで描かれる社会的規範とその困難は、ポストフェミニズムの課題としてみるができるだろう。すなわち、「女性」として「働く」＝「戦う」ことの称揚と、そこに生じる葛藤や困難である。2000年代に入り、それは女兒向けアニメのなかでいかに描かれているのか。『セーラームーン』『どれみ』以降の作品を対象にして考えていきたい。

3.3 『プリキュア』とは

そこで注目するのが、2004年に放送されたABCテレビの日曜朝8時半のアニメ番組『ふたりはプリキュア』から続く東映アニメーションのオリジナル作品である『プリキュア』シリーズである。「バンダイこどもアンケート」によると、3～5歳の女兒の人気キャラクターとしては12年連続の第1位となっていることから、とくに就学前の女兒向け作品とは絶大な人気を誇っていることがわかる(バンダイ2017)。だが、一口に「プリキュア」といっても、実は基本的に1年ごとに作品の舞台設定が変わり、登場キャラクターもほぼ毎回総入れ替えされている¹⁷⁾。

にもかかわらず、『プリキュア』シリーズのアイデンティティが保たれているのは、いくつかの共通の特徴である。第一に、中学生の女の子¹⁸⁾がプリキュアに「変身」して「敵」と「戦う」ことである。「変身」のためには作品ごとにモチーフのあるアイテム(携帯電話、腕時計、コンパクトなど)が存在する。「敵」と「戦う」という要素は『セーラームーン』シリーズを継承したものといえるが、それ以上に素手による格闘が主体の戦い方であることが特筆に値する。その点ではより「少年」向けの要素が強化されているようでもあるが、「変身」後の戦闘服であるコスチュームは必ずしも「戦い」に向けたものとは限らず、近年ではドレスのようなデザインであることもあり、あくまで「少女」向けの要素を担保しているようにみえる。

17) ただし、第1作『ふたりはプリキュア』と第2作『ふたりはプリキュア Max Heart』、第4作『Yes! プリキュア 5』と第5作『Yes! プリキュア 5 GoGo!』は続編ものである。

18) 作品によって若干異なるが、『セーラームーン』初登場時の主人公と同じく、中学2年生である場合が多い。

第二に、「変身」のための「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である。こうした存在は、いわゆる「魔法少女もの」でも大抵登場するが、それ自体は戦闘力を持たないばかりか、「敵」に狙われていたり、場合によっては乳幼児のように「お世話（ケア）」が必要な存在であったりすることも多い。こうしたケアの要素は、『セーラームーン』『どれみ』にもみられた、「少女」向けのジェンダー規範の表れとしてみることでもできるだろう。

ここにすでに、「戦い」と「ケア」という、旧来のジェンダー規範でいえば「男性的」「女性的」要素が拮抗してきていることがみてとれるだろう。だが『プリキュア』シリーズのより大きな特徴は、次の第三の点である。すなわち、『セーラームーン』『どれみ』同様に、「変身」できる仲間が2人以上登場することである。すでに触れた通り、これは東映が「少年」向けの特撮番組であるスーパー戦隊シリーズで構築した、チームもののフォーマットを「少女」向けに移植したものだが、『プリキュア』シリーズにおいてそれは、より積極的に「個性」「多様性」を規範化するために重要な要素となっている。とりわけ、スーパー戦隊シリーズでは、かつては5人中女子のメンバーは1人であり（「紅一点」）、後年2人であることがあってもその違いは活発／控え目のような相対的な差異でしかなく、いわば女子の「個性」は「女子であること」でしか表現されてこなかった（斎藤1997）。それが「女子のみ」のチームである『セーラームーン』や『プリキュア』の場合、ようやく女子の「個性」「多様性」が表現されるようになってきたといえるのである。

では実際に、こうした特徴をもつ『プリキュア』という作品のなかで、いかなる規範がいかなる比重で描かれ、14年にわたるシリーズの歴史のなかでいかに調整されてきたのか、次節ではスタッフによる語り¹⁹⁾を通して分析してみたい。

4 規範をめぐる葛藤——スタッフの発言の分析から

すでに述べた通り、『プリキュア』シリーズは同一タイトルを冠しながらも、ほぼ毎年ごとに登場キャラクターおよび舞台設定を一新していることにはすでに触れたが、そればかりではなく、スタッフの側でも、プロデューサーが何度か交代しており、演出監督や脚本家を統括するシリーズ構成担当者も頻繁に交代している。こうした体制のなかで、『プリキュア』シリーズのアイデンティティはいかに保たれているのだろうか。そこには、単純に伝統を維持するだけでなく、同時に新しい要素を持ち込もうとしたり、あるいは伝統そのものの再解釈をしたりすることが起こっていると考えられる。以下では、スタッフの語りを通してそれを考えてみたい。

4.1 伝統の創出——「女の子もの」アクションの模索

後のシリーズ化の礎を築いた第1作『ふたりはプリキュア』の企画は、「女の子ものでアクションをやりたい」（鷲尾天 P, A 84）というプロデューサーの思いから始まった。ここからもわかるように、『プリキュア』のアイデンティティは何とんでもアクションなのである。だがそうはいっても、それを「女の子もの」でやるというのは大きな挑戦だった。

「日常生活をしていきなり変身して戦う」という作品は、男の子向けとしては珍しくないですね。でもその女の子版をつくるのは、やはりハードルが高いんですよ。関係者から「いまの女の子に受ける要素」や「女の子ものの作品に定番の要素」を入れたほうがいいという意見が出てくるし、確かにターゲットやマーケットの理屈ではそうなんでしょう。でも、「おもしろいかどうか」という点では微妙に違ってきます。（西尾大介 SD, A 88）

19) これについては市販の書籍などにスタッフのインタビューとして掲載されている。以下の語りの引用はそれらを利用したものであり、発言の後の（ ）内の人名は発言者、A～Hの記号は出典となる書籍（参考文献参照）、数字はページ数を示している。なお、発言者の名前の後にはその作品担当時の役職を示す本稿独自の略号（P（プロデューサー）、SD（シリーズディレクター）、CD（キャラクターデザイン）、SC（シリーズ構成））を付記している。ちなみに『プリキュア』シリーズについてはABC、ADK、東映アニメーションの3社からプロデューサーが出ているが、本稿では作品の方向性を決めるにあたって関与の度合いの高い東映アニメーションのプロデューサーに注目している。SDはアニメ制作現場の統括、SCは各話を担当する複数の脚本家を統括する役職である。

つまりスタッフは、「ターゲットやマーケットの理屈」という定石を、実際に作り上げた作品の「おもしろさ」で突破しようとしたのである。ここに『プリキュア』という作品の黎明期の勢いを感じることができる。しかし、それは単純に「男の子向け」と同じことを「女の子向け」でやることを意味していたわけではなかった。

例えば、敵に女の子がお腹を殴られて崩れ込むような描写はよくないと思うんですね。頭部への攻撃も同じです。だから相手の攻撃を受けるときは、かならず防御の姿勢を取るようにしました。あとはスカートの中は見せないとか。そういうところにはかなり気をつけています。(稲上晃 CD, A 89-90)

このように、あくまで「女の子のもの」としての枠組みをいかにして維持するかは注意されていたのである。そしてアクションの表現はもちろんのこと、作品内でのアクションの比重も検討し直された。たとえば演出監督が交代した第 3 作目においては以下のように語られている。

前作から……変化させた点は、アクションシーンで精霊の力による光の粒子を身にまとうことにして攻防の衝撃をやわらげるようにしたことです。パンチやキックが直に当たらないようにしたんです。(小村敏明 SD, A 93)

もちろんアクションは大切だから表現するけど、「もう少しキャラクターの日常や優しさを前面に出せないかな?」と考えました。『世界名作劇場』みたいな、家族を中心にした温かい話がやりたかったんです。(小村敏明 SD, A 92)

4.2 伝統の再発見——個性・多様性の相互承認

このように、「女の子のアクション」という新しいジャンルを開拓していった『プリキュア』だが、第 3 作においては同時期に放送されていた他の女兒向け作品にも押されて勢いは後退し、シリーズは存続の危機に直面した。そこで打開策として考案されたのが、「ふたりは」の冠のつく「バディもの」から「チームもの」への移行であった。

やっぱり「ふたり」で息詰まったというのがあったんですね。……ならばコンビではなくてチームでやってみよう。そこが一番大きな理由です。(鷲尾天 P, G 108)

こうして、『セーラームーン』のときにあった「チーム」の要素が復活し、キャラクターの多様性が前景化することになった。だが考えてみれば、第 1 作のときからすでに、「正反対のふたり」が戦いを通じて認め合い、理解し合っていくという個性を踏まえた友情の物語が『プリキュア』のテーマとしては存在した。第 1 作『ふたりはプリキュア』においては、一年間の物語を通じて「プリキュア」は「ふたり」だけだったが、その二人は、「スポーツ万能でボーイッシュな雰囲気。勉強は嫌い。正義感が強いが無鉄砲」な美墨なぎさと、「頭脳明晰で常にクラスではトップの成績でクラス委員を務める。しっかりものに見えるが、実は天然ボケの一面も」ある雪城ほのかという²⁰⁾、いわば「正反対」の性格である。二人は、「プリキュア」になるというきっかけがなければ、おそらく友達になることさえなかっただろうことが、学校内で二人が視線も合わせずすれ違う第 1 話冒頭のカットなどでも示唆されている。実際、二人は「プリキュア」になった後もしばらく「美墨さん」「雪城さん」と苗字で呼び合うような距離感なのだが、やがて本音をぶつけ合う大ゲンカを経て、唯一無二のパートナーとなっていくのである。

このように、多様な女子による個性の相互承認というテーマは、実は第 1 作においてすでに描かれていたものであり、第 4 作の『Yes! プリキュア 5』以降、多人数化していく「プリキュア」作品のなかで、あくまでそれは「再発見」されたにすぎないのである。

20) 東映アニメーション『ふたりはプリキュア』公式サイトでの登場人物紹介より (東映アニメーション 2013)。

4.3 保護者の目の意識——演出と物語

第6作『フレッシュプリキュア』では初めてプロデューサーが交代し、「これまでの5年のプリキュアの伝統を守りつつ、一新する」ということが求められた（梅澤淳稔 P, A 86）。そのために、「女の子が好きなことは全部盛り込む」という方針がとられたが、いくつかの要素は保護者からの拒否反応にさらされた。

（水着やシャワーシーンについて）実は大ブーイングでした。「コクる」「彼氏」というセリフも評判が悪かったです。中学生だから、必然性があるから、大丈夫というわけじゃない。両親が観せたくない作品になっ
ては『プリキュア』じゃない、と痛感しました。（梅澤淳稔 P, A 87）

こうして保護者が子どもに安心して薦めることができるような内容・表現の規制が心がけられた結果、たとえば水着シーンは作品中にすっかり登場しなくなった（登場人物たちが海に出かけるエピソードが毎年のように描かれるにもかかわらず）。同様の規制は恋愛要素についても働いた。

小さい子向けの作品だから、そこ（恋愛要素）はどうしようかと……。だからあんまり行きすぎないところで、小さい子が観て不自然じゃないようにバランスを取りたいなと思ってやってみました。（小村敏明 SD, G 111）

この「不自然じゃないように」というのは、子ども自身がそう感じるというよりは、保護者の目線でのことを指すと考えられる。だがその後のシリーズの展開をみていくと、そこには、マーケットや保護者の求めるものと、作り手が表現したいこと、伝えたいこととの葛藤が垣間見える。

『プリキュア』シリーズは、女兒アニメの概念に捉われないものとして始まったにもかかわらず、長くやっているうちに『プリキュア』のほうが、“女兒アニメのスタンダード”と見なされるようになっていて、いつしかその内容に道徳的な側面まで期待されるようになりました。それはとてもありがたいし、名誉なことでもあるんですが、それに委縮して、これまで無意識にすごく表現の幅を狭めていたことがありました。（田中仁 SC, E 78）

またこうした保護者の目と作り手の表現したいものとの葛藤は、演出面だけでなく、物語の大枠においても生じてくる。それはたとえば、物語の奥行きを複雑化する試みとしてあらわれた。

『プリキュア』は幼い女の子向けの作品ですが、彼女たちはチャンネル権を持っていない。両親が納得して初めて、女の子は『プリキュア』が観られるんです。ならば壮大なストーリーで、両親を惹きつけようと考えました。（梅澤淳稔 P, A 87）

このことは、たとえば、「価値観によって、敵にも味方にもなる」（成田良美 SC, H 107）、「敵にもそれぞれの思う幸せがある」（梅澤淳稔 P, B 94）といったように、敵と味方、善悪の軸を単純化しないという傾向にもあらわれた。しかしそれは、同時に作り手の側に葛藤をもたらすものでもあった。

絶対悪という存在があれば倒して終わりでスカッとできますが、相手の正義と自分の正義は違うんだと悩み始めると話が進まなくなってしまうし。でも実際の世の中はそんなに単純な話ではないし。……このような話の作り方はもう限界かなと思っています。（長峯達也 SD, D 77-78）

4.4 「愛」から「夢」へ——「自分のために戦う」という原点回帰

こうした「単純な話」を超えて、「敵にも事情がある」という達観を得させるためには、主人公にそれだけの器量の大きさをもたせる必要が出てくる。すなわち博愛主義的な性格が主人公に要求されるのである。こうした要

素は、ちょうど『プリキュア』シリーズが 10 周年を迎える頃に一つの完成をみる。第 9 作『ドキドキ！プリキュア』の主人公キュアハートの名乗り台詞は「みなぎる愛！キュアハート！愛を無くした悲しい〇〇（敵のことを指す）さん、このキュアハートがあなたのドキドキ取り戻してみせる！」である。また、第 10 作『ハピネスチャージプリキュア！』の主人公キュアラブリーの名乗り台詞は「世界に広がるビッグな愛！キュアラブリー！」である。ここでの「愛」は、もはや守るべき対象だけでなく、敵をも包み込む「ビッグな愛」なのである。

しかしながら、こうした博愛主義も、「人助けはいいことだけど、それと自分の幸せとのつじつまを、どうやって合わせるのか」（長峯達也 SD, D 78）という難しい問題に直面した。このことは、たとえば先述の『ハピネスチャージプリキュア！』においても、スタッフの葛藤を読み取ることができる。

歴代のプリキュアたちが当たり前のように自分を犠牲にしても地球を救うという話が多かったのも、そうではない主人公にしたかった。みんなの幸せが私の幸せ、みんなの笑顔が私の笑顔というのは本当なのかというのを投げかけたかったんです。リアルな中学生の女の子を考えると、もっと利己的なところに思いはあるのではないかと。（成田良美 SC, D 80）

とくにこの『ハピネスチャージプリキュア！』は久しぶりに主人公をめぐる「恋愛」を描いたことで、こうした博愛主義と「自分の幸せ」の葛藤を表面化させることになった。主人公の愛乃めぐみの仲間として、戦闘力は高くないがいつも精神的にめぐみたちをサポートしてくれる幼馴染の男子・誠司と、地球の神様を名乗るどこか頼りない成人男性であるブルーが登場する。めぐみは物語の途中からブルーに恋愛感情を持つようになるが、誠司はそのめぐみの気持ちに向き合おうとしないブルーを責める。だが実はブルーには、めぐみたち以前に存在した「プリキュア」に同じように恋愛感情を持たれたものの、それを受け止めることができずに傷つけてしまった過去があったのである。そしてその過去のプリキュアこそ、めぐみたちが現在戦っている敵の首領であるクイーンミラージュであるということが、物語のなかで明かされるのである。

主人公のめぐみは最終的には仲間の精神的支えでその葛藤を乗り越えるが、物語・人間関係は子ども向けにしては非常に錯綜したものになっていった。こうした状況への反省が、近年の作品では再びあらわれるようになってきている。

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てもいいのではないかと考えました。（三塚雅人 SD, F 82）

ここに『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あるように、「自分のために戦う」という要素は、実はもともと『プリキュア』にあったもう一つの伝統であったのだという解釈が、ここではあらためてなされているのである。具体的には、それは初期作品について以下のように述べられていることが該当する。

『プリキュア』は誰かのために戦うヒロインではありません。『プリキュア』はいつも自分の意志で戦うヒロインなんです。自分のために抗うことが、結果としてみんなのためにもなる。人のために自己犠牲や大義名分で戦うヒロインじゃないんです。……自分の意志こそが『プリキュア』で一番大事なものだということもりで描きました。（西尾大介 SD, A 91）

つまり、もっと自分の感情に素直であることの帰結として敵と戦うことが、物語が複雑化しすぎ、子ども離れた器量の大きい人間であることが主人公に求められたことへの反省として提起されたといえるだろう。

4.5 「夢」の追求の果て——自己決定と承認の共同体

こうした「自分のため」という思想は、恋愛以外では具体的には「夢」の追求という規範としてあらわれ、それはすでにみた個性・多様性の重視という要素と非常に相性のよいものであった。初期においては、初めて「ふたりは」の冠を外してプリキュアを5人登場させた『Yes! プリキュア5』が、5人がそれぞれ「夢」(目標)を持っているという設定であり、それはオープニング主題歌においても「大きくなったら何になりたい? 両手にいっぱい全部やりたい」という歌詞で表現されていた。

また、「夢」という要素は、「大多数の人はやはり努力しないと夢は叶えられない」(成田良美 SC, G 105)という認識にあらわれるように、同時に「努力」の必要性を喚起することになる。『Yes! プリキュア5』と並んで「夢」をテーマにした作品である『Go! プリンセスプリキュア』では、下町育ちの主人公・春野はるかが全寮制の名門校(共学)である「ノーブル学園」に入学し、「プリンセス」になることを目指して日々「努力」する様子を描いている(その一環としてなぜか毎朝「ジョギング」をしたりしている)。

しかしここでまた、「夢」へ向かっての「努力」も『プリキュア』シリーズ特有の困難に直面することになる。『Go! プリンセスプリキュア』第38話では、敵幹部の一人「クローズ」が主人公はるかたちの通う学園に生徒の一人として潜入し、あろうことかはるかたちの「夢」を応援する。ある日、中学生ながらモデルとしても活躍する天ノ川きらは「南の島で撮影」、大企業の社長令嬢である海藤みなみは母の代わりに父の「パーティー」に出席することになる。この二人もまた「プリキュア」であり、敵との戦いが激しさを増すなか、仲間と離れてそれぞれの活動をするのを躊躇するのだが、当のはるかは二人の活動がそれぞれの「夢」につながるものだと考えて背中を押す。その後敵のクローズは思惑通りに他の仲間たちもはるかから引き離したうえで正体を現し、はるかに対して「夢を大事にすればするほど、お前は独りぼっちになる」「夢はお前達をバラバラにする」といってプリキュアに変身したはるかを戦闘でも追い詰めるのである。さらには、はるかが「プリンセスになりたい」という「夢」を持つきっかけになった「カナタ王子」²¹⁾が、戦いで傷つくはるかを見て、「もう頑張らなくていい」「君はプリンセスになんてなるな!」と叫んだことで、はるかは一時プリキュアに変身する力を失ってしまうのである。

個人が「自分のために」目標とする「夢」は多様であり、尊重されるべきものである。『プリキュア』シリーズの主人公はその規範を体現するため、自分自身も「夢」を追求して「努力」する。だがそのことは、ともすると少女たちの共同体を解体させかねない。このエピソードは、今日の新自由主義社会で自己実現を目指し努力をする女性たちが、いつの間にか共同体から切り離され、個人として競争社会に追い込まれる現実と奇妙に重なり合う。

それでは、作品世界で主人公はこうした困難、葛藤をいかに乗り越えたのだろうか。先のエピソードに続く第39話で、はるかは「あれ? 私なんでプリンセスになりたいんだっけ?」と自問自答し、その理由が「キラキラ、かわいいから」といった極めて単純なものだったことを思い出してショックを受ける。だが続く幼少期の記憶のなかで、彼女の両親が「プリンセスか。またかわった夢を持ちちゃったもんだ」(父)、「いいじゃない。それではるかが元気に育ってくれるなら、どんな夢だって」(母)と会話する場面、少し大きくなったはるかが「プリンセスみたいな素敵なお友達」になるために現在通う私立学校への入学を両親に頼み込んでいる場面、そして入学後、仲間たちと出会ってプリキュアになる場面などが走馬灯のように描かれる。そこに駆け付けたカナタに対して、はるかは「私ね、夢があったからここまで来られた。皆とも出会えた。夢をなくすなんて、諦めるなんてできない。たとえカナタに「やめろ」って言われても、私はプリンセスを目指すよ」と言って、勝手に一人で立ち直るのである。

あくまで女兒向けに作られた作品に描かれていることを、現実の社会に敷衍するのは安直にすぎるかもしれない。しかしここに紹介したエピソードには、スポンサーや保護者といった社会の要請する社会的規範を受け止めつつ、様々な葛藤や試行錯誤を経て女兒向けコンテンツを制作してきた作り手なりの「答え」が描かれているのではないだろうか。

そもそも、本作品のテーマでもある「プリンセス」とは、婚姻あるいは血縁によって王族の一員となった女性

21) カナタは「王子」ではあるが、はるかが「プリンセス」になりたいというのはこのカナタと結婚することを意味していない。それどころか、はるかにとっては恋愛対象としてさえ描かれていないようにみえる。

のことであり、従来おとぎ話などのなかでは、「王子様」に助けてもらおう受動的な存在として描かれてきたものである。それはフェミニズムの文脈では批判の対象になってきたものであり、自ら「戦う」『プリキュア』シリーズの主人公とはまさに対極にありそうな存在である。だがそれが本作品ではもはや、「キラキラ、かわいい」という要素だけを残して、全くの別なものへと再解釈されている。つまりここでの「プリンセス」とは、「王子」に「やめる」と言われても、「自分のために」「戦い」に身を投じる能動的自己決定の主体なのである。

加えて重要なのが、こうした自己決定を他者と認め合う共同体である。たしかに「夢」は多様であり、各々がそれに向かって「努力」することはときとして個人を孤独な競争社会の「戦い」に追い込む。現実には展開する社会経済的状況（新自由主義の時代）を生きる限りは、そうした孤独な「戦い」はもはや避けることはできないと言っていいだろう。こうしたなかで、作中に描かれる「処方箋」は結局、「自分で決めた」「夢」を互いに尊重し合う他者との絆・共同体（の再発見）なのだといえる。たとえ「夢」は違って、それがどんなに拙いものであっても、それを認めて背中を押してくれる家族や仲間との連帯が、孤独な個人を支える共同体として発見されるのである。

5 おわりに——新自由主義の時代を生きるということ

以上みてきたように、かつては男子によって主導されていた「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』（またその先駆けとしての『セーラームーン』）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」する装置としての役割を果たしているといえそうである。それは、女性の「活躍」の促進という名目で、女性が活躍「できる」というより「させられる」現代社会の写し鏡にもなっているのではないだろうか。そのなかでは、「活躍したくない」女性は排除・批判の対象となり、「活躍したい」女性も「活躍しているかどうか」を相対的に評価され、結局際限のない「活躍」を求められることになるのである。

スポンサーや保護者などの様々な要請を受けながら、女兒向けのテレビアニメ番組として作られている『プリキュア』シリーズは、そもそも社会改革的な志向を持つ媒体たりえるものではないかもしれない。しかしながら、そのなかでも作り手たちがこれでよいのかと葛藤し、表現の可能性を模索してきたなかで、現代社会を生き抜くためのヒントが作品のなかに描かれてきたともいえるのではないだろうか。

たとえば、最後にエピソードを紹介した『Go! プリンセスプリキュア』のシリーズ構成を担当した田中仁氏の以下の発言は非常に興味深いものである。

この先、生きるのがともつらくなるときや、夢や希望なんて考えている余裕がなくなるときだってやってくるかもしれない。……だったらせめて、誇り高く、気高く生きてほしい。自分をしっかり持って生きていけば、楽しいことだってたくさん見えてくる。そうすれば世の中案外悪いものではないんじゃないかと、そんなふうに僕は思うんです。……つらいことはあるけど、でもちゃんと周りを観れば一緒に頑張れる仲間だってたくさんいる。(田中仁 SC, E 79)

「自分をしっかり持」ち、「誇り高く、気高く生き」ること、と理想主義的な言葉が並ぶが、それとともに「ちゃんと周りを観れば一緒に頑張れる仲間だってたくさんいる」と付け加えている。「夢」を追う競争のなかでもとすれば個人へと分解してしまう現代社会において、互いの「夢」を認め合い、挫折すれば励まし合うそんな連帯の可能性が、ここでは示唆されているのではないだろうか。

参考文献

- バンダイ, 2017, 「バンダイこどもアンケート「お客様の好きなキャラクターは何ですか?」」『株式会社バンダイホームページ』(http://www.bandai.co.jp/kodomo/search_cara.html, 2017. 10. 28 閲覧).
- 早川洋行, 206, 「ジェンダーの知識社会学——人気マンガかあみた日本社会」『名古屋学院大学論集 社会科学篇』53(2): 65-88.
- 今田絵里香, 2007, 『「少女」の社会史』勁草書房.

- 稲田豊史, 2015, 『セーラーMoon世代の社会論』すばる舎.
- 国税庁, 2016, 「平成27年分 民間給与実態統計調査 調査結果報告」『国税庁ホームページ』(<https://www.nta.go.jp/kohyo/tokei/kokuzeicho/minkan2015/minkan.htm>, 2017.10.28 閲覧).
- 河野真太郎, 2017, 『戦う姫, 働く少女』堀之内出版.
- 文部科学省, 2017, 「学校基本調査」『文部科学省ホームページ』(http://www.mext.go.jp/b_menu/toukei/chousa01/kihon/1267995.htm, 2017.10.28 閲覧).
- NHK 放送文化研究所, 2013, 「第9回「日本人の意識」調査(2013)結果の概要」『NHK 放送文化研究所ホームページ』(<https://www.nhk.or.jp/bunken/summary/yoron/social/pdf/140520.pdf>, 2017. 10. 28 閲覧).
- 斎藤美奈子, 1997, 『紅一点論——アニメ・特撮・伝記のヒロイン像』ビレッジセンター出版局.
- 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.
- たるかす, 1993, 『魔女っ子アニメ大全集 東映動画篇』バンダイ.
- 東映アニメーション, 2013, 「登場人物紹介」『ふたりはプリキュア 公式サイト』(http://www.toei-anim.co.jp/tv/f_precure/, 2017. 10. 28 閲覧).
- 若桑みどり, 2003, 『お姫様とジェンダー——アニメで学ぶ男と女のジェンダー学入門』ちくま書房.

なお、制作スタッフの語りについては以下の資料から引用した(冒頭に略号をふっている)

- A 『プリキュアぴあ』(2011年, ぴあ)
- B 『スマイルプリキュア! コンプリートファンブック』(2013年, 学研マーケティング)
- C 『ドキドキ!プリキュア オフィシャルコンプリートブック』(2014年, 学研プラス)
- D 『ハピネスチャージプリキュア! オフィシャルコンプリートブック』(2015年, 学研プラス)
- E 『Go! プリンセスプリキュア オフィシャルコンプリートブック』(2016年, 学研プラス)
- F 『魔法使いプリキュア! オフィシャルコンプリートブック』(2017年, 学研プラス)
- G 『Yes! プリキュア5 Blu-ray BOX Vol.2』付属作品解説ブックレット(2013年, マーベラス AQL)
- H 『Yes! プリキュア5 GoGo! Blu-ray BOX Vol.2』付属作品解説ブックレット(2015年, マーベラス)

