

# ジェンダーフリーの時代の特撮ヒーロー／ヒロイン像

若松孝司

## The Image of the Hero/Heroine in the Age of Gender Equality

WAKAMATSU Takashi

### 序

2004年に内閣府の男女共同参画推進本部は、男女共同参画社会実現のための「国内行動計画」を提出した。そこには、「男女共同参画を推進し多様な選択を可能にする教育・学習の充実」を目指し、「男女の固定的な性別役割分担意識を是正し、人権意識に基づいた男女平等観の形成を促進するため、家庭、学校、地域など社会のあらゆる分野において、男女平等を推進する教育・学習の充実を図る。」ことが、施策の基本的方向と定められている<sup>1</sup>。

このように、男女共同参画社会実現のためには、子どもたちに性別役割分業意識を持たせないような教育における工夫が必要である。実際に学校教育においては、これまでに男女共学の推進はもとより、男女混合名簿の導入や家庭科教育の男子必修化など「ジェンダーフリー」と呼ばれる教育施策が採用されてきた。2000年以降、一部でこうしたジェンダーフリー教育に対するバッシングが行われた時期があったが、教育現場においてはおおむね男女共同参画をめざす条件が整えられていると考えてよいだろう。しかし、子どもの生活の大半は、実際のところは学校よりも家庭の占める比率が高い。チャイルド・リサーチ・ネットの調査<sup>2</sup>によると、1日に3時間くらいテレビを視聴している子どもの割合は27.8%、4時間くらいでは32.4%にのぼるといふ。テレビ番組が子どもたちのジェンダー意識に及ぼす影響は無視できないものがあるといえよう。

そこで本稿では、子どもたちが視聴する（影響を受ける）テレビ番組のなかから、特撮ヒーロー／ヒロイン番組について、そこでの女性の描かれ方を見ることによって、ジェンダー的観点からテレビの特撮番組のあり方を考えることを目的とする。

### 1. 男女共同参画とジェンダーフリー

#### 1-1 男女共同参画

日本政府は1992年6月に「生活大国五か年計画」を策定し、そこで男女共同参画型社会の形成を目指した。さらに1994年8月に内閣総理大臣は当時あらたに設立した男女共同参画審議会に「男女が均等に政治的、経済的、社会的及び文化的利益を享受することができ、かつ、共に責任を担うべき男女共同参画社会の形成に向けて、21世紀を展望した総合的ビジョンについて」諮問を行い、1999年に「男女共同参画社会基本法」が公布・施行された。

ここで示された男女共同参画社会とは、「男女が、社会の対等な構成員として、自らの意思によって社会のあらゆる分野における活動に参画する機会が確保され、もって男女が均等に政治的、経済的、社会的及び文化的利益を享受することができ、かつ、共に責任を担うべき社会」（男女共同参画基本法第二条）であると定義されている。そして、その目指すところは、「日本国憲法にうたわれている個人の尊重、男女平等の理念の実現を前提に、男女が、自らの選択により、性別にかかわらず各々の個性を生かしつつ、社会の様々な分野に対等なパートナーとして参画することを通じて、未来に向けて、豊かで活力ある社会を築くこと」であるという。（男女共同参画審議会答申、2004年10月）

この男女共同参画社会基本法は13条において、政府が男女共同参画社会の形成の促進に関する施策の総合的かつ計画的な推進を図るため、男女共同参画基本計画を策定すること、そして第9条で地方公共団体の責務として、男女共同参画社会の形成の促進に関し、国の施策に準じた施策及びその他のその地方公共団体の区域の特性に応じた施策を策定し、及び実施することを定めている。

これをもとに愛知県が定めた「あいち男女共同参画プラン21（改訂版）」（平成18年改定）は、重点目標を5項目提示し、それぞれに基本的課題と施策の方向を定めている。本稿で扱う「特撮」の主たる視聴者である子どもに関しては、重点目標Ⅰのなかに基本的課題3として「男女共同参画を推進する教育・学習の充実」を定め、以下のように「現状と課題」をとらえている。

「学校教育においては、児童・生徒の発達段階に応じ、個人の尊厳、男女平等に関する教育の充実に努めるとともに、校長を始め教職員に対して、男女共同参画の必要性の理解を深め、「社会的性別（ジェンダー）の視点」を定着させるための研修を定期的実施することが必要です。また、1日のうちの多くの時間を過ごす学校生活において、子どもたちに無意識のうちに男性優位の考え方を生じさせない取組や、一人ひとりの個性を尊重し、その能力を引き出し伸ばしていくことができる教育の推進が必要です。

さらに、学校教育のあらゆる場を通じて、男女共同参画に関する学習の推進を図ることが必要です。とりわけ、中学校の技術・家庭科や高等学校の家庭科では、男女が協力して家庭生活を営み生活人として自立できるよう、衣食住や消費生活などに関する実践的・体験的な学習を通じて、新しい時代に生きる人間形成を目標とした教育を行っており、引き続き進めていく必要があります。」

（愛知県男女共同参画計画「あいち男女共同参画プラン21  
～個性が輝く社会をめざして～（改定版）」平成18年10月 p.14）

この男女共同参画をめざす動きは、後にワーク・ライフ・バランスという新たな形で目指

されることとなる。このワーク・ライフ・バランスには経済社会の活力向上や競争力の強化といった視点がよくあらわれている<sup>3</sup>が、男女共同参画と同様、人々の多様性を前提として人生における選択の幅を広げることを目指すことを目標として掲げているため、いずれにおいても、子どもの成長過程における男女共同参画的観点の導入が必要であることには疑いはない。

## 1-2 ジェンダーフリー

前節で述べたように、政府や地方自治体といった公権力主導で進められた男女共同参画(ワーク・ライフ・バランス)であるが、その一方で従来のフェミニズム論者たちの運動を継承し、教育をはじめとする草の根に近いところの運動として展開されてきたのがいわゆる「ジェンダーフリー」と呼ばれる取り組みである。

ジェンダー (gender) の語源はラテン語のgenus (産む、種族、起源) であり、「生まれついでの種類」という意味から転じて、性別のことを指すことばとして用いられた。しかし、性別のとらえ方が身体や精神、社会、法、文学、芸術など多くの分野での「知の歪み」につながっているという認識が広まるにつれて、単なる「性別」を表わすのではなく、人間の知的活動の視点や知的活動の所産である知識が持つ視点の歪みを認識対象とする概念へと変化していった。こうして1970年代から80年代にかけてフェミニズムに関わる人々によってジェンダー概念が紹介されることとなり<sup>4</sup>、現在では「生物学的性別」と区別される「社会的・文化的・心理学的」性別を意味する概念として、使用されることがおこなわれている。「ジェンダーフリー」(gender-free) は、こうしたジェンダー概念をもとにして議論された社会的文化的性差からの自由を目指す考え方であり、社会的文化的性差であるジェンダーにとらわれず、個々人それぞれが自分らしく個人としての資質に基づいて果たすべき役割を自己決定出来るようにしようという考え方、運動である。

このようにジェンダーフリーという考え方には、男女共同参画は男性・女性それぞれの個性、適性を発揮することをめざした運動という基本的な立場の設定がある。このため、個人の生き方(価値観・人間形成)に関わるという点で、学校教育を舞台に展開される、あるいは政府や地方公共団体による啓発活動において言及されるという傾向が強い。社会の中で文化の維持や再生産機能を担う機関として作られている学校は、当然男女の役割関係やそれにともなう価値観をも子どもに伝達する役割を担っていると考えられているからである。そのため、1995年に当時の東京女性財団<sup>5</sup>が作成したパンフレットおよびプロジェクト報告書(深谷ほか 1995)においても、ジェンダーの問題に気づくこと、自分の中にあるジェンダーバイアスを発見すること、自分の中のジェンダーバイアスを修正しようとする動機を持つこと、ジェンダーバイアスの修正に向けて、教室での指導技術を工夫する糸口を作ることの4点を教育のプログラムにおいて必要なこととして挙げている。

これをうけて学校教育で実際に行われているジェンダーフリー教育には、制度面での改革と評価面での改革という2つの側面がある。制度面においては、男子の家庭科必修化、男女を根拠とした衣服・教材の区別縮減、男女とも「さん」付けへの統一、男女混合名簿の導入などといった「隠れたカリキュラム」の是正をするというものを具体的な事例として挙げる事ができる。他方、評価面においては、性差に捉われず個々の個性に基づいた評価・進路指導を行うことが目指され、ジェンダーに関するステレオタイプによるバイアス（偏見）を解消する試みがなされた。具体的には、生活指導や進路指導の場面において不必要な性差別の導入を行わないこと、固定的な役割分担を定めないこと（常に男子が学級委員、女子が副委員、書記等と固定化をしない、運動部のマネージャーを女子のみに限定しない）などが挙げられる。

### 1-3 社会教育の重要性

このようなジェンダーフリーを目指す試みに対しては、一時期保守派を中心とした激しいバッシングが展開されたものの、政府・地方自治体とフェミニズムのいずれの立場からも、子どもの成長過程における意識づけの重要性が否定されることはなかった。しかも、これらが行われる場合は学校教育だけではない。先述の「あいち男女共同参画プラン21」においても、男女共同参画を推進する教育・学習は学校教育にとどまらず、家庭や地域といった社会教育の場も重要であるとして、以下のようにその必要性を論じている<sup>6</sup>。

「社会教育においては、男女が生涯を通じて、男女共同参画の視点を高める学習機会の提供や、家庭教育の支援、家庭・地域生活における男女共同参画への理解の浸透を推進することが重要です。また、これらの教育に携わる者が男女共同参画の理念を理解するよう、意識啓発に努めることも必要です。」

（愛知県男女共同参画計画「あいち男女共同参画プラン21  
～個性が輝く社会をめざして～（改定版）」 平成18年10月 p.14）

「序」で述べたように、子どもの生活の大半は、実際のところは学校よりも家庭の占める比率が高い。しかも、テレビの視聴時間は、一般の成人や就学期の児童・生徒に比べて多くなる傾向にあり、テレビ番組が子どもたちのジェンダー意識に及ぼす影響は無視できない。そこで、次節以降では子どもが主に視聴するテレビ番組に注目して、ジェンダー的視点からの分析を加えることとしたい。

## 2. スーパー戦隊シリーズとは

### 2-1 「戦隊」の特徴

子どもがジェンダー意識（ジェンダー・アイデンティティ）を形成する過程において、テレビとりわけ子ども向けの番組が及ぼす影響を過小評価することはできない。本稿では、子ども向け番組の代表として、1975年に放送が開始され、本稿執筆時にもまだそのシリーズが続いて放映されている「スーパー戦隊」シリーズを取り上げる。

このシリーズは1975年の「秘密戦隊ゴレンジャー」に始まり、2008年（現在）の「炎神戦隊ゴーオンジャー」に至るまで全32シリーズが、ほぼ中断することなく製作されている日本の特撮テレビドラマシリーズである<sup>7</sup>。その基本的な設定は、色分けされた複数の「戦士」が、敵組織から送り込まれた刺客とチームプレーで戦い、撃退するというものである<sup>8</sup>。毎回、新たな敵が登場するという設定は、おなじく長期にわたって同一シリーズが継続して製作されている「仮面ライダー」および「ウルトラマン」シリーズと、チームを組むことによって協力して敵を撃退するというストーリーは、ふるくは「仮面の忍者 赤影」や「科学忍者隊ガッチャマン」、「サイボーグ009」といった（主に）男の子向けのヒーローものと共通している。また、もう1つの共通する設定は、次節で検討する「ヒロイン」の存在である。チームに所属する「ヒーロー」と「ヒロイン」たちにより、はっきりとした役割分担がなされていることが、ほぼすべての作品に共通する設定となっている。

シリーズの代表である「秘密戦隊ゴレンジャー」を例にとると、「赤」はリーダーであり、激情家という設定がなされている。この設定は2008年に放映された「炎神戦隊ゴーオンジャー」までほぼ一貫した性格設定となっている。そして「青」はクール、ときにキザな配役であり、リーダーをサポートする役割であることが多い。「黄」はコミカルでかつ配慮の行き届いたまとめ役、「緑」は最年少で少し頼りないチームのマスコット役というのが多くのシリーズで共通する役割である。シリーズ途中で「ヒロイン」が2人という設定が生じるときは、「黄」が女性の一人のイメージカラーとして使用されることが多い。そして、「ピンク」は例外なくヒロインのイメージカラーとして用いられている。

複数のヒーロー／ヒロインが登場する作品においては当然のことであるが、同じくシリーズを長期にわたって継続している「仮面ライダー」「ウルトラマン」シリーズが、基本的には単独で敵を撃退する<sup>9</sup>のとは異なり、「スーパー戦隊」シリーズはヒロインによる「女性」的役割の描写など、登場人物の性格が明確に描かれ、その性格付けがシリーズを超えて継続的に使用されていることが、シリーズを安定したものにするのに大きな役割を果たしているものとおもわれる。

表1 「スーパー戦隊」シリーズ一覧

番組名	放送日	開始当初メンバー数	内女性	イメージカラー	ヒロイン性格設定1	ヒロイン性格設定2	備考
1 秘密戦隊ゴレンジャー	1975年4月5日 - 1977年3月26日	5	1	ピンク	武器開発と爆発物処理を得意とする紅一点。		
2 ジャッカー電撃隊	1977年4月2日 - 1977年12月24日	3(4)	1	ピンク	変装術に長け、空手も得意。		
3 バトルフィーバーJ	1979年2月3日 - 1980年1月26日	5	1	白(ピンク)	アクティブな性格で隊のムードメーカー。		巨大ロボットが登場。
4 電子戦隊デンジマン	1980年2月2日 - 1981年1月31日	5	1	ピンク	活発で明らかな才色兼備。		SFブームでストーリーはSF色が強く打ち出された。
5 太陽戦隊サンバルカン	1981年2月7日 - 1982年1月30日	3	0	-			女性不在。戦隊シリーズ初の複数のメカが合体して完成するロボット。
6 大戦隊ゴーグルファイブ	1982年2月6日 - 1983年1月29日	5	1	ピンク	笑顔を絶やさない優しさと、強い精神力を兼ね備えている。		アクションのモチーフは新体操。
7 科学戦隊ダイナマン	1983年2月6日 - 1984年1月28日	5	1	ピンク	コミュニケーション研究の専門家を手話もできる。		アニメテイストの導入。
8 超電子バイオマン	1984年2月4日 - 1985年1月26日	5	2	イエロー・ピンク	気が強く負けず嫌いな。	お嬢様風のルックスにおっとりとした性格。	女性が二人。物語と設定におとぎ話の要素を盛り込む。
9 電撃戦隊チェンジマン	1985年2月2日 - 1986年2月22日	5	2	ホワイト・ピンク	敵や状況を冷静に分析、確かな作戦を立てる参谋格。	おしゃべり、かつ天真爛漫な性格。	青春ドラマやスガ根ドラマとも通じる設定。
10 超新星フラッシュマン	1986年3月1日 - 1987年2月21日	5	2	イエロー・ピンク	演出感が高いコスチューム、運動力、分析力に優れたメンバー。	勝気な男勝りな戦士。	モチーフは「中国残留日本人孤児」。
11 光戦隊マスクマン	1987年2月28日 - 1988年2月20日	5	2	イエロー・ピンク	洞察力や推理力も鋭い、男勝りな性格。	強い精神力や責任感を持つ男力家の反面、量産品扱いでイタズラ好き。	スーパー戦隊版『ロミオとジュリエット』。
12 超獣戦隊ライブマン	1988年2月27日 - 1989年2月18日	3(5)	1	青	冷静かつしっかり者であり、まとめ役。		「競争主義と学歴社会への警鐘」ともいえるテーマ。
13 高速戦隊ターボレンジャー	1989年2月25日 - 1990年2月23日	5	1	ピンク	高校バトン部でも花形のような存在。		モチーフには当時のミニ四駆ブームを反映して「自動車」が採用。
14 地球戦隊ファイブマン	1990年3月2日 - 1991年2月8日	5	2	レッド・イエロー	メンバーの母親代わり、冷静な判断力。	子どもっぽい面が多く、料理や掃除といった家事は全く出来ない。	教育現場における諸問題をクローズアップ。
15 鳥人戦隊ジェットマン	1991年2月15日 - 1992年2月14日	5	2	白・青	お嬢様で名門財閥の一人娘。世間知らずの我流派。	ちよっと短気で御転婆だが結構世話好きな性格。	「戦うトレンディドラマ」「男女混合チームの中での恋愛模様」。
16 恐竜戦隊ジュウレンジャー	1992年2月21日 - 1993年2月12日	5(6)	1	ピンク	常にメンバーを気遣い、リーダーを盛り立てるまとめ役。		恐竜がメインテーマ。
17 五星戦隊ダイレンジャー	1993年2月19日 - 1994年2月11日	5(6)	1	ピンク	5人のなかで最も気力が強い。		モチーフは気功と中国的な要素としての聖獣。
18 忍者戦隊カクレンジャー	1994年2月18日 - 1995年2月24日	5(6)	1	ホワイト	男勝りで勝気。一方で仲間への慈愛も深い。		敵怪人が日本古来の妖怪たちであるなど和風テイスト。
19 超力戦隊オーレンジャー	1995年3月3日 - 1996年2月23日	5(6)	2	イエロー・ピンク	自信過剰で男勝り。ファッションにはうるさい。	ちやっかり屋だが情にはもろい。	モチーフには「古代文明」。
20 激走戦隊カーレンジャー	1996年3月1日 - 1997年2月7日	5	2	イエロー・ピンク	負けん気の強い19歳で、メカニック担当者。	乙女チックで甘えん坊。怒らせると怖い。極度の方向音痴。	レクリエーション・ピークル(RV)やミニ四駆の要素が取り入れられている。
21 電磁戦隊メガレンジャー	1997年2月14日 - 1998年2月15日	5	2	イエロー・ピンク	成績優秀でスポーツ全般が得意。サブリーダー。	マスコット的な存在で、明るく元気でちよっと甘えん坊なおちよちよ。	背景にインターネットや携帯電話、パソコン、衛星放送などの存在。
22 星獣戦隊ギンガマン	1998年2月22日 - 1999年2月14日	5(6)	1	ピンク	花の戦士。		ファンタジー系。大自然より与えられた力を武器に戦うと設定。
23 救急戦隊ゴーゴーファイブ	1999年2月21日 - 2000年2月6日	5	1	ピンク	赤っ子ながらしっかり者で、兄連のまとめ役。		阪神大震災等の影響で、消防士など市民の安全を守る職業がモチーフ。
24 未来戦隊タイムレンジャー	2000年2月13日 - 2001年2月11日	5	1	ピンク	実質的リーダー。		千年紀の変わり目に当たる2000年の戦隊で時間をテーマ。
25 百獣戦隊ガオレンジャー	2001年2月18日 - 2002年2月10日	5(6)	1	ホワイト	礼儀正しくしっかりしている。		環境汚染・生態系の異常・人間関係の疲弊化という設定。
26 忍風戦隊ハリケンジャー	2002年2月17日 - 2003年2月9日	3(5)	1	ブルー	演歌歌手として営業しながらジャカンジャと戦う。		モチーフは「忍者」。
27 爆竜戦隊アバレンジャー	2003年2月16日 - 2004年2月8日	3(5)	1	イエロー	元アイドル歌手。趣味はメカいじり。		「恐竜」をモチーフ。
28 特捜戦隊デカレンジャー	2004年2月15日 - 2005年2月6日	5	2	レッド・イエロー	小柄で明るく元気かつ純粋な性格。	超能力(サイコメトリー能力)を持つエスパー捜査官。	刑事ドラマを意識した造り。
29 魔法戦隊マジレンジャー	2005年2月13日 - 2006年2月12日	5	2	ブルー・ピンク	大らかで、真面目な性格。母代わり。	自由奔放な性格で、天然ボケなムードメーカー。	ハリウッド・シリーズのヒットにより、モチーフは魔法使い。
30 轟轟戦隊ボウケンジャー	2006年2月19日 - 2007年2月11日	5(6)	2	イエロー・ピンク	メンバーで1番の怪力。予知能力をもつ。	真面目過ぎるほど真面目な性格。	「冒険」「トレジャーハンティング」をモチーフ。敵を倒すことを相模目的としない。
31 獣拳戦隊ゲキレンジャー	2007年2月18日 - 2008年2月10日	3(5)	1	イエロー	曲がったことを嫌うストレートで男勝りな性格。		モチーフは中国武術と動物。
32 炎神戦隊ゴーオンジャー	2008年2月17日 - 2009年2月(予定)	5(7)	1(2)	イエロー・ブルー	パティシエール志望で、製菓学校に通っていた少女。	好奇心旺盛で、気になることに対しては徹かめずにはられない。	モチーフはエコロジー。

注1) 放送日は東京のキー局が基幹となっている。

注2) 「当初開始メンバー数」とは放送開始時の主役メンバーの人数。( )内は追加メンバーを含む全員の数。

注3) イメージカラーの左側がヒロイン生活設定1であり、右側は設定2を指す。

【出典】 筆者作成

## 2-2 「戦隊」とその歴史

本稿の主題である「ヒロイン」分析に移る前に、「スーパー戦隊」シリーズの歴史と時代性を考えてみたい。

1975年に始まった「秘密戦隊ゴレンジャー」以降、32作におよぶ歴史の中で、先述の基本設定を引き継ぎながらも、本シリーズはそのときどきの時代を反映したストーリー、物語設定を展開している。

1980年に放映された「電子戦隊デンジマン」は、1978年の「スターウォーズ」公開以来のSF映画ブームに乗り、「異次元宇宙に潜む別世界の人類」を敵とするなどストーリーにSF的要素をふんだんに盛り込んだものとなっていた。1986年に放映された「超新星フラッシュマン」は、当時世間の注目を集めていた中国残留日本人孤児をモチーフに、祖国や家族と切り離されて暮らさなければならなかった少年少女の悲哀を描いていた。昭和最後のシリーズとなった「超獣戦隊ライブマン」（1988年）は第2次ベビーブーム世代の受験競争激化や80年代の新自由主義政策へのシフトを背景に、競争主義と学歴社会への警鐘がコンセプトとなっていた。

平成バブルの時代に放映された「鳥人戦隊ジェットマン」（1991年）は、「戦うトレンドドラマ」をテーマに、メンバーが時には反目し、時には恋心に芽生えながら戦うさまを描いた。これは少子化とそれに伴う低視聴率傾向を打開しようとして、従来よりも高い年齢層を狙ったものだとも言われている。このほかにも、1996年の「激走戦隊カーレンジャー」では、当時流行していたRV車やミニ四駆がモチーフの「メカ」が登場したり、2000年（ミレニアム）には時間をテーマにした「未来戦隊タイムレンジャー」、21世紀に入り地球環境問題に注目が集まると、環境汚染や生態系の異常を設定に盛り込んだ「百獣戦隊ガオレンジャー」（2001年）、ハリーポッターが流行した2005年には魔法使いをモチーフに「魔法戦隊マジレンジャー」が放映された。本稿執筆中の2008年には「炎神戦隊ゴーオンジャー」が環境汚染を目的とする敵と戦っている<sup>10</sup>。

主だったものだけを見てきたが、未就学の子どもを対象とした作品にしては、「時事問題」への反応が良いといえないだろうか。シリーズ32作という数の多さから考えれば、同じテーマ・コンセプトでシリーズを続けていくことが不可能であることは容易に理解できる。したがって長期シリーズでは当然のこととは言えるが、子どもを対象とした番組でこれほど時事的な内容を含むシリーズは、他に例を見ない。おなじ「男の子」向けのシリーズである「仮面ライダー」においても、特定の敵（正義）をもたない「仮面ライダー龍騎」（2002年）や「史上最弱のライダー」の「仮面ライダー電王」（2007年）、「乙女系男子（オトメン）」を主役に据えた「仮面ライダーキバ」（2008年）など、その時代性を反映した作品を放映しているものの、「スーパー戦隊」シリーズほどトレンドを明確にあらわしているとはいえない。また、「女の子」向けの「プリキュア」シリーズには時代を感じさせるような設定やエピソード

ードは見られない。むしろ時代を離れたタカラヅカ歌劇団の舞台のような、現実の社会とはかけ離れた設定が多い。それゆえに「スーパー戦隊」シリーズについては、視聴者である子どもたちに及ぼす影響を看過することができないのだ。

### 3. 特撮の中の女性

#### 3-1 雛形としてのゴレンジャー

「スーパー戦隊」シリーズの特徴として挙げられるのが「ヒロイン」の存在である。シリーズ第1弾の「秘密戦隊ゴレンジャー」から、一度の例外を除いてすべてのシリーズに必ず1人、あるいは2人の女性キャラクターが戦隊をかたちづくるメンバーとして出演している。その「ゴレンジャー」において女性は「モモレンジャー」として紅一点、父がスイス人で母が日本人というハーフのお嬢様、設定年齢は18歳、武器開発と爆発物処理を得意とするという設定がなされている<sup>11</sup>。さらに、「モモレンジャー」が扱う武器として、「ピアス爆弾」「モモミラー」「モモカード」が与えられ、「ピアス爆弾」については、着ぐるみのマスクについているピアスはずし、「いいわね? いくわよ!」の合図とともに敵に向かって投げつけるものとなっていた。

当然のことながら、武器の開発と爆破物処理が担当であれば、戦闘そのものにおいては主役とはなりえない。使用する武器の数も「赤」と「黄」が6種類なのに対し、「青」は5種類、そして「桃」と「緑」は3種類のみである。「ヒロイン」は、「ヒーロー」に対する真の意味での「ヒロイン」ではなく、あくまで戦闘補助要員として頭脳を駆使してメンバーたちをサポートするという役割を担わされていたのだ。

この「ゴレンジャー」という5人組の組織においては、先述のように〔赤〕リーダー、〔青〕ライバル、〔黄〕まとめ役、〔緑〕マスコット役という図式が描かれていた。その中で、〔ピンク〕は女性の役割、つまり他のメンバーをいたわることで場に華やいだ雰囲気をもたらし、体力で劣る分は爆発物の専門家という頭脳を駆使して作戦面で仲間をサポートするという役割を担わされたのであり、そのような「優しさ・賢さ」による貢献を果たすことによって初めて対等の立場にいることを許されたとも言い得る。こうした状況を齊藤<sup>12</sup>は『紅一点論』のなかで、「たくさんの男性と少しの女性」(p.7)「『職場の花』としての紅の戦士」(p.48)と呼んで、こうした社会観がアニメや伝記といったメディアによって植えつけられていくことを論じている。

「ゴレンジャー」に続くシリーズにおいてヒロイン(女性)が2人登場する場合には、この「優しさ」と「賢さ」とをそれぞれが分け持つことが多く見られた。次節では、この役割分担の表れを、現在にまで至る「スーパー戦隊」シリーズ全体を概観することによって検討していきたい。



### 3-2 ゴレンジャーからゴーオンジャーまで

#### (1) 「紅一点」原則の変更

複数の男性の中での「紅一点」というスタイルは、「太陽戦隊サンバルカン」でヒロインが不在となるという例外をはさんで、シリーズ第7作目の「科学戦隊ダイナマン」まで続いた。しかし、シリーズ第8作目の「超戦士バイオマン」において2人の女性「ヒロイン」が登場し、「紅一点」原則は破られる。

「バイオマン」が放映された1984-1985年は、日本の女性運動の歴史にとって大きな意味のあるときであった。1979年に国連総会で採択された「女子に対するあらゆる形態の差別の撤廃に関する条約」（通称「女子差別撤廃条約」）が日本において効力を発生したのは1985年7月25日であった。さらに、この条約発効を受けて「勤労婦人福祉法」が改正され、「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女子労働者の福祉の増進に関する法律」（通称「男女雇用機会均等法」）が制定されたのも1985年であった。

これ以降、5人あるいは3人といたるメンバー構成の中でしばしば「紅二点」が見られることになる。「バイオマン」から現在の「ゴーオンジャー」までの25作品のうち、2人のヒロインが設定されたのは12作品あった。ただ、ストーリー展開中にメンバーが増員される場合は、基本的に男性メンバーが追加され、ヒロインが追加メンバーとなることは2008年の「ゴーオンジャー」での「ゴーオンシルバー」登場まで見られなかった。

#### (2) イメージカラーと性格設定

シリーズ開始時は「ピンク」一色であったヒロインのイメージカラーは、2人目のヒロインの登場によって変化を余儀なくされた。

「ピンク」以外で初めての登場となった「超電子バイオマン」の「イエローフォー（初代）<sup>13)</sup>」は、気が強くて負けず嫌いという設定となり、「ピンク」（役名「ピンクファイブ」）のお嬢様風のルックスにおっとりとした性格という設定とは対照的に描かれた。これ以降の「スーパー戦隊」シリーズにおけるヒロインのイメージカラーと性格付けは、おおむねこの「バイオマン」の用いた区分を踏襲することになる。

「バイオマン」以降のヒロインが2人の場合の「ピンク」と「それ以外の色」の性格は、【チェンジマン】「おしゃべり、かつ天真爛漫な性格」⇔「綿密な計画を立てる参謀格（ホワイト）」、【フラッシュマン】「勝気で男勝りな戦士」⇔「洞察力、分析力に優れる（イエロー）」、【マスクマン】「意地っ張りイタズラ好きな性格」⇔「洞察力・推理力が強く、男勝りな性格（イエロー）」、【ファイブマン】「メンバーの母親代わり、冷静な判断力」⇔「子どもっぽい面が多い（イエロー）」、【オーレンジャー】「ちゃっかり屋だが、情にもろい」⇔「自信過剰で男勝り（イエロー）」、【カーレンジャー】「乙女チックで甘えん坊」⇔「メカニック担当（イエロー）」、【メガレンジャー】「マスコットの存在」⇔「サブリーダー（イエロー）」、【デカレンジャー】「小柄で明るく純粋」⇔「サイコメトリー

能力を持つ(イエロー)」、【マジレンジャー】「自由奔放で、天然ボケ」⇔「おおらかで真面目な性格(ブルー)」、【ボウケンジャー】「真面目」⇔「メンバーの怪力」、【ゴーオンジャー】「パティシエール志望(イエロー)」⇔「好奇心旺盛(シルバー)」と、以上のような設定となっている。

このように、一部に異なる部分も見られるが、おおよそ「スーパー戦隊」シリーズにおけるヒロインは「ピンク」と「イエロー」に分けられ、「ピンク」に「やさしさ」や「かわいらしさ<sup>14)</sup>」が、「イエロー」には女性的な「真面目さ」や「繊細さ」が割り当てられるという傾向にある。

また、ヒロインの基本配色は「ピンク」と「イエロー」であるが、「ホワイト」をイメージカラーとするヒロインが「バトルフィーバー」「ジェットマン」「カクレンジャー」「ガオレンジャー」で、「ブルー」をイメージカラーとするヒロインが「ライブマン」「ジェットマン」「ハリケンジャー」「マジレンジャー」で登場している。これらの性格設定については上述した「イエロー」に準じた「冷静」「まとめ役」といったものとなっている。ヒロインの量的拡大についてはここ20年以上にわたって変更される様子は伺えないが、女性のヒロインの中に「優しさ・賢さ」だけを求める傾向は、徐々にではあるが薄れて来ていると考えてよいだろう。

さらに注目すべき点として、「未来戦隊タイムレンジャー」(2000年)の「タイムピンク」の果たした役割が挙げられる。「タイムレンジャー」の主役は「タイムレッド」となっているが、「タイムピンク」は戦闘力が高く、冷静な判断力を持ち周りを引っ張る意識も強いという設定であった。すなわち、性格も強気でクールな美女として描かれた「タイムピンク」が実質的なリーダーの役割を果たしていたのである。シリーズ32作のなかで、リーダーとして認められる働きを見せたのは、これただ1つである。

ここでもうひとつの「スーパー戦隊」シリーズとしての「パワーレンジャー」シリーズについて触れておきたい。

パワーレンジャー(Power Rangers)とは、「スーパー戦隊」シリーズを国外向けにした特撮テレビドラマシリーズであり、戦闘シーンについては日本の「スーパー戦隊」シリーズの映像を流用しながら、ドラマシーンはアメリカやニュージーランドで撮影した映像を用いて作成された(表2参照)。この映像化においては初期メンバーの性別・人種などが可能な限り均等になるよう配慮され、日本の「スーパー戦隊」シリーズで初期メンバー5人中女性が1人の場合、追加キャラクターが女性に置き換えられるといったように修正がなされることが多い。そのため、日本の「恐竜戦隊ジュウレンジャー」をベースに作成された1993年の「マイティ・モーフイン・パワーレンジャー シーズン1」では6人のメンバーのうち女性が2人と、日本とは異なった構成になっている。こうした修正はその後のシリーズにおいても踏襲されている。イメージカラーについては日本と同様、「ピンク」「イエロー」「ホワイト」がほとんどを占めている<sup>15)</sup>。

表2 「パワーレンジャー」シリーズ一覧

	作品名(邦訳)	英題	構成メンバー数	内女性	放送年	流用元の作品
1	マイティ・モーフイン・パワーレンジャー シーズン1	Mighty Morphin Power Rangers 1st season	6	2	1993年	恐竜戦隊ジュウレンジャー
2	マイティ・モーフイン・パワーレンジャー シーズン2	Mighty Morphin Power Rangers 2nd season	6	2	1994年	恐竜戦隊ジュウレンジャー 五星戦隊ダイレンジャー
3	マイティ・モーフイン・パワーレンジャー シーズン3	Mighty Morphin Power Rangers 3rd season	5	1	1995年	恐竜戦隊ジュウレンジャー 五星戦隊ダイレンジャー 忍者戦隊カクレンジャー
4	パワーレンジャー・ジオ	Power Rangers Zeo	6	2	1996年	超力戦隊オーレンジャー
5	パワーレンジャー・ターボ	Power Rangers Turbo	6	2	1997年	激走戦隊カーレンジャー
6	パワーレンジャー・イン・スペース	Power Rangers in Space	6	2	1998年	電磁戦隊メガレンジャー
7	パワーレンジャー・ロスト・ギャラクシー	Power Rangers Lost Galaxy	6	2	1999年	星獣戦隊ギンガマン
8	パワーレンジャー・ライトスピード・レスキュー	Power Rangers Lightspeed Rescue	6	2	2000年	救急戦隊ゴーゴーファイブ
9	パワーレンジャー・タイムフォース	Power Rangers Time Force	6	2	2001年	未来戦隊タイムレンジャー
10	パワーレンジャー・ワイルドフォース	Power Rangers Wild Force	6	2	2002年	百獣戦隊ガオレンジャー
11	パワーレンジャー・ニンジャストーム	Power Rangers Ninja Storm	3	1	2003年	忍風戦隊ハリケンジャー
12	パワーレンジャー・ダイノサンダー	Power Rangers Dino Thunder	5	1	2004年	爆竜戦隊アバレンジャー
13	パワーレンジャー・S.P.D. (Space Patrol Delta)	Power Rangers S.P.D. (Space Patrol Delta)	7	2	2005年	特捜戦隊デカレンジャー
14	パワーレンジャー・ミスティックフォース	Power Rangers Mystic Force	6	2	2006年	魔法戦隊マジレンジャー
15	パワーレンジャー・オペレーション・オーバードライブ	Power Rangers Operation Overdrive	6	2	2007年	轟轟戦隊ボウケンジャー
16	パワーレンジャー・ジャングルフューリー	Power Rangers Jungle Fury	5	1	2008年	獣拳戦隊ゲキレンジャー

【出典】 筆者作成

### 3-3 仮面ライダーシリーズにおける女性との比較

ここで「戦隊」シリーズと同様に人気シリーズである「仮面ライダー」シリーズにおける女性の位置づけについて確認しておこう。

1971年に放映が始まった初代「仮面ライダー」から2008年の「仮面ライダーキバ」に至るまで、ただ一人の例外<sup>16</sup>を除いて「変身」をして敵を撃退する役を担ったのはすべて男性ヒーローである。したがって、女性は「ヒロイン」としては描かれず、初代「仮面ライダー」から「仮面ライダーBLACK RX」（以上、昭和シリーズ）、平成仮面ライダーシリーズの「仮面ライダークウガ」（2000年）までは、仮面ライダーの正体を知らないまま、人間体である主人公の知人あるいは理解者という立場でしか描かれていない。平成仮面ライダーでは「仮面ライダーアギト」で仮面ライダーシステム開発の担当者という形で女性が描かれて以降、登場人物が仮面ライダーであることを理解したうえでの協力者やアドバイザーとして女性が作品に登場するようになった。

「仮面ライダー」シリーズで注目すべきは、女性出演者よりむしろ、仮面ライダー本人の描かれ方であろう。平成仮面ライダーでは、シリーズ開始当初こそ初代仮面ライダーと同様、望まずして「変身」する能力を身につけながらも正義や平和を守るために戦うというスタイルが維持されたが、第3作目の「仮面ライダー龍騎」では戦いの目的は正義や平和ではなく、仮面ライダー同士の望みをかなえるための生き残りゲームとして描かれていた。そこでの主人公たる仮面ライダーはかつての自信を持って戦う戦士ではなく、戦いに意味を見出せずもがき苦しむ存在として描かれていた。この非「正義」の戦いというコンセプトは次シリーズ「仮面ライダー555」にも引き継がれている。さらに、平成仮面ライダーシリーズ8作目の「仮面ライダー電王」では主人公が「史上最弱のライダー」と紹介され、指南役たるヒロインに指示を受けながら敵を撃退するという設定がなされて、シリーズ9作目の「仮面ライダーキバ」には「乙女系男子（オトメン）」が主役に抜擢されてナイーブで引き篋もりがちな主人公をヒロインが叱咤激励するという場面が描かれている。

このように、「スーパー戦隊」シリーズが社会における女性の進出という現状をダイレクトに反映しているのに対し、現在の「仮面ライダー」はいまだ社会の主役であり続けようとする男性を、女性が追い詰め、叱咤するという社会の現実を巧みに反映したものであるといえよう。

#### おわりに

子どもにとって、テレビや映画で活躍をするヒーローやヒロインは憧れの的であり、その言動を逐一真似て自らもヒーローやヒロインになろうとする。こうした子どもの頃の経験が、成長した後で具体的にどのようなかたちで思考や行動にあらわれるのかは、心理学や教育学の専門家の分析に任せたい。昨今、メディアリテラシーが議論され、ジェンダーフリーをめ

ざす教育が展開されているのは、その因果関係が明確に肯定されたからだと思われる。本稿の前半における男女共同参画およびジェンダーフリーについての議論は、その確認である。

その上で改めて「スーパー戦隊」シリーズにおける女性のヒロインの描かれ方を思い返すと、敏感に社会の動きを反映した作品作りをしていると思われるものの、ヒロインの性格設定やチーム内での役割分担といった基本的な図式は大きな変化を示しているとは言いがたい。たしかに、ヒロインの人数はシリーズ開始直後の「紅一点」状態から複数のヒロインが登場するようになったり、女性に「優しさ・賢さ」だけを要求するものからチームの「まとめ役」や「タイムレンジャー」の「タイムピンク」のように実質的なリーダーの役割を果たすヒロインが登場したりするなど、ジェンダー的視点からは評価できる点も見られる。しかし、とくに「ピンク」に見られる女性的役割の強調、また「ピンク」と「イエロー」間に見られる「男性的視点による期待される女性像」の明確化といった要素を認めざるを得ない。

このように考えると、「スーパー戦隊」シリーズは、基本的に子どもの成長過程において性別役割分業の認識を強化する役割を果たしているということが出来る。現在、「親」は子どもにとって手本（モデル）ではなくなっているという。従来であれば父親や母親から学んでいた「男の子・女の子としての役割」を、子どもたちがテレビの中のヒーローやヒロインを通して学んでいるという現状を認識することが必要だろう。

<sup>1</sup> 内閣府男女共同参画局HP (<http://www.gender.go.jp/koudou/part2-10.html>) より。

<sup>2</sup> 「子ども学」研究所、チャイルド・リサーチ・ネットHPによる。  
([http://www.crn.or.jp/cgi-bin/LIBRARY/disp\\_mokuji.pl?&sassi=M2&vol=1-2](http://www.crn.or.jp/cgi-bin/LIBRARY/disp_mokuji.pl?&sassi=M2&vol=1-2))

<sup>3</sup> 内閣府（生活統括官；共生社会政策担当）ホームページ  
URL <http://www8.cao.go.jp/wlb/towa/index.html>

<sup>4</sup> 日本の女性学に階級、人種、民族と同様に有効な分析概念として使用される契機となったのは一九八九年 NWE C（独立法人国立女性教育会館）で開催された国際シンポジウムでのデルフィのジェンダーに関する以下の発言が契機となっている。これ以降、一九九〇年代半ばごろから女性学に替わってジェンダー論やジェンダー研究という言葉・名称・概念が頻繁に使われ始める。（船橋 2007）

<sup>5</sup> 東京女性財団は、2001年4月に「東京ウィメンズプラザ」として東京都の直営となった。

<sup>6</sup> なお、社会教育における施策の方向については以下のように指摘されている。  
「社会教育などにおける男女共同参画に関する教育・学習の推進」

- ・ 乳幼児期の教育を担う家庭において、男女が相互の人格を尊重し、相手の立場を理解し、助け合えるような子どもの人間形成が図られるよう、家庭教育に関する学習機会の提供や啓発を進めます。
- ・ 仕事を持っているため、家庭教育を学習する機会に接することの少ない親に対して、企業が行う家庭教育の研修を支援します。
- ・ 地域において、男女共同参画について学習する講座を性別を問わず広く開催し、さらに充実していきます。また、地域における意識改革の担い手となる人材を育成するための事業にも取り組んでいきます。
- ・ あらゆる世代の男女が生涯にわたってその能力を高めることのできる学習の場を、男女共同参画の視点を取り入れながら提供していきます。
- ・ 男女共同参画に関する教育の推進に向けて、様々な機会を通して家庭・地域に広げた働きかけをします。
- ・ 男女が共に自立の意識を育み、互いに尊重しあう教育の実現のため、教育指導者に対する研修の一層の充実を図ります。

<sup>7</sup> 「DVD スーパー戦隊シリーズDVD ソフトガイド」による。  
<http://www.toei-video.co.jp/DVD/sp21/supersentai.html>

<sup>8</sup> シリーズ当初は、5人あるいは3人の主役たちが「変身」をして「敵」を撃退するだけであったが、シリーズ3作目の「バトルフィーバーJ」以降は戦闘用巨大ロボットが番組終盤に登場するというパターンで

番組が制作されるようになる。

<sup>9</sup> いわゆる「平成ライダー」シリーズにおいては、複数の「仮面ライダー」が登場することが常態となっているが、敵との戦闘行為自体は単独で行われることが多い。

<sup>10</sup> 地球温暖化をテーマにしたストーリーが展開されたり、敵が巨大化する際には「産業革命」を唱えるなど、エコロジーを意識したつくりになっている。

<sup>11</sup> 「スーパー戦隊百科」には、「かがくがとくいな やさしいおねえさん」という紹介がなされている。

<http://www.super-sentai.net/sentai/goranger.html>

<sup>12</sup> 斉藤美奈子『紅一点論』ちくま文庫 2001年

<sup>13</sup> 「バイオマン」の「イエローフォー」はスーパー戦隊シリーズ中の女性戦士の中では唯一殉職した戦士とされている。「イエローフォー（2代目）」は当初のバイオマンメンバー選抜の際に漏れた人材からの登用となった。その性格設定は「バレエも得意で運動神経は抜群。」

<sup>14</sup> ここでの「かわいらしさ」とは、いわゆる男性目線における「かわいらしさ」であり、単なる子どもっぽさではなく「天然ボケ」のような、低次元の存在という描かれ方がされている。

<sup>15</sup> パワーレンジャーのオフィシャルサイトを参照した。URLは以下の通り。

Power Rangers Official Site <http://disney.go.com/powerrangers/index.html>

<sup>16</sup> 唯一の「女性」仮面ライダーは、「仮面ライダー555（ファイズ）」に登場した「仮面ライダーデルタ」（第39話、阿部里奈役）である。ただし、女性の「変身」はこの放送回においてのみであり、この回以外の「仮面ライダーデルタ」は男性によって演じられた。

### 【参考文献】

愛知県(2006)『あいち男女共同参画プラン21改訂版 個性が輝く社会をめざして』

岩佐陽一(2008)『昭和特撮大全 蘇る伝説のヒーローたち』三オックス

上野千鶴子・宮台真司・斎藤環・小谷真理編著(2006)

『バックラッシュ! なぜジェンダーフリーは叩かれたのか?』双風舎

押山美知子(2007)『少女マンガジェンダー表象論

〈男装の少女〉の造形とアイデンティティ』彩流社

斉藤美奈子(2001)『紅一点論 アニメ・特撮・伝記のヒロイン像』ちくま文庫

チームケイティーズ編(2008)『TEAM! チーム男子を語ろう朝まで!』太田出版

諸橋泰樹(2002)『ジェンダーの語られ方、メディアのつくられ方』現代書館

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』

ちくま新書 415

若桑みどり・加藤秀一・皆川満寿美・赤石千衣子編著(2006)

『「ジェンダー」の危機を超える! 徹底討論!バックラッシュ』青弓社ライブラリー 45

『HERO VISION』vol.1-29(2000-2008)朝日ソノラマ・朝日新聞社

『HERO energy』vol.1 2008年8月 ローカス

『ユリイカ 総特集 腐女子マンガ体系』2007年 Vol.39-7