

令和6年度 宇都宮大学共同教育学部 社会分野卒業論文
ディズニーヲタクコミュニティ内のマイナー至高主義の要因と
それがコミュニティ内に及ぼす影響

宇都宮大学共同教育学部学校教育教員養成課程
人文社会系 社会分野
211144U 前原伊織

指導教員 小原一馬教授

目次

第1章 序論.....	1
第1節 問題提起と研究目的.....	1
第1項 背景と問題提起.....	1
第2項 研究目的と意義.....	1
第2節 ディズニー作品の概要と人気の理由.....	3
第1項 ディズニー作品の概要.....	3
第2項 ディズニー作品の人気の理由.....	6
第3節 ディズニー作品の分類.....	8
第4節 研究方法と仮説.....	11
第2章 ディズニー作品の歴史とその特徴.....	13
第1節 ディズニー作品の歴史的分類.....	13
第2節 メジャー作品とマイナー作品の特徴.....	14
第1項 「ディズニーらしさ」とは.....	14
第2項 メジャー作品とマイナー作品の特徴.....	17
第3項 メジャー作品の特徴.....	17
第4項 マイナー作品の特徴.....	20
第3章 ディズニーヲタクの心理と行動.....	23
第1節 コミュニティ内のヲタク同士の相互関係.....	23
第2節 マイナー作品への関心.....	25
第1項 マイナー作品に対する一般的な関心.....	25
第2項 マイナー作品に対するヲタクの関心.....	27
第3項 マイナー作品への関心の表出化.....	29
第4章 マイナー作品の魅力とコミュニティ形成.....	31
第1節 作品の多様性.....	31
第2節 コミュニティ内でのマイナー作品の位置づけ.....	32
第1項 マイナー作品の価値の上昇.....	32
第3項 コミュニティ内部で起こる同一化と差異化.....	34
第5章 マイナー作品を好む者の特徴に関する分析.....	35
第1節 アンケート分析.....	35
第2節 ディズニーヲタクとマイナー作品の関係性の考察.....	59
終章 結論.....	63
参考文献・サイト.....	66
参考資料.....	67
アンケート調査項目.....	67

第1章 序論

第1節 問題提起と研究目的

第1項 背景と問題提起

2023年9月、ディズニー100周年を記念して、日本テレビで放送されている金曜ロードショーシネマクラブにおいて『金曜ロードショーで见たいディズニー長編アニメーション映画』と題し、ディズニー長編アニメーション全61作品(「ストレンジ・ワールド(2022)」までの作品)から、視聴者が金曜ロードショーで见たい作品を募集した。その結果、放映が決定された作品は①「ミラベルと魔法だらけの家(2021)」②「ノートルダムの鐘(1996)」③「プリンセスと魔法のキス(2010)」④「ズートピア(2016)」であった。また、2024年5月末に東京ディズニーリゾートにおいて、あるキャラクターのグッズが発売され、同時に販売開始した他グッズに大きな差をつけて完売した。それは映画「ティンカー・ベル(2008)」に登場するチーズというネズミのキャラクターであった。これは同映画内にて主人公ティンカー・ベルを中心とするものづくり妖精たちのお手伝いをするいわゆる脇役のキャラクターである。さらには、そもそもこの映画が「ピーター・パン(1953)」内で主人公ピーター・パンの手助けをする脇役的存在のティンカー・ベルを主人公にしたスピンオフ的作品である上に制作スタジオも異なるため、他のディズニー作品に比べて知名度が低い傾向にある。

以上の事例のようにディズニーを好む人々の中では、メジャーとマイナーで分けたときに、マイナーと言われるような作品やキャラクターがヲタクたちの好みにおいて大きな比重を占める場合が多い。私はこの現象に対して常に疑問を抱いていた。なぜディズニーヲタクの間ではマイナー作品やマイナーキャラクターの方が好まれる、もしくは至高とされることが多いのか。この現象は昨今のヲタクたちの間で顕著にみられるようになったような気もしている。かつてはそれほど見られなかったこの現象が、今になってよく見られるようになったことにも疑問を呈している。私はその現象の裏にはディズニーヲタクコミュニティ内において「マイナー作品を好む者＝真のディズニーヲタク」という構図が形成されているのではないかという考えに至った。そこで、私は本研究において「マイナー作品を好む者＝真のディズニーヲタク」の構図の形成に関わる要素を先行研究や文献、アンケート調査で明らかにしていきたいと考えた。

第2項 研究目的と意義

本研究の目的は、ディズニーヲタクコミュニティにおいてマイナー至高の構図が形成される理由や動機を、ヲタク自身の性格や普段の文化資本の消費行動を基に分析し、考察することである。ディズニー作品は、世界中で愛されている有名なアニメーションや映画が多い

一方で、その中でもあまり知られていないマイナーな作品がある。私はこうしたマイナー作品に特に強い関心を示すヲタクが、コミュニティ内で「真のディズニーヲタク」と見なされることが多いという現象に着目した。

まずメジャー作品とマイナー作品の特徴を述べるための「ディズニーらしさ」とは何かを明らかにして、各特徴と人気の理由を探る。その上でその中のマイナー作品を好む者にはどのような性質があるのかをアンケート調査や文献を基に考察し、「マイナー作品を好む者＝真のディズニーヲタク」という構図がなぜ成立するのかを明らかにするために、ディズニーヲタクおよびファンを対象に実施したアンケートからファンやヲタク自身の性格特性や日常生活における文化資本の消費行動を分析する。これにより、どのような性格や行動パターンを持つ人が、マイナー作品に引き寄せられるのかを明らかにする。また、こうした消費行動がどのようにしてコミュニティ内でのステータスや認知に影響を与えるのかを考察する。次に、マイナー作品がディズニーヲタクコミュニティ内で果たす役割についても調査する。先行研究やディズニーヲタクおよびファンを対象に実施したアンケート結果をもとに、マイナー作品がどのようにしてコミュニティ内の象徴闘争において優位性を持つのかを検証する。特に、マイナー作品がどのようにしてコミュニティ内でのアイデンティティ形成や他者との差別化に寄与しているのかに焦点を当てる。

本研究は、ディズニーヲタクコミュニティにおける象徴闘争や文化資本の役割を明らかにすることで、オタク文化の理解を深めることに寄与する。ディズニーのような世界的なブランドにおいて、マイナー作品が果たす独自の役割や価値を評価することは、ヲタクおよびファンコミュニティがどのように成り立っていて、どのように変化していくのかを理解する理解するために重要であると考えている。このコミュニティは多様な背景や関心を持つ人々が集まり、それぞれの好みや価値観を共有する場として成り立っている。このコミュニティ内での象徴闘争は、メンバー間のステータスや影響力を決定する重要な要素となっている。本研究により、マイナー作品がコミュニティ内でどのようにして価値を持ち、どのようにして象徴的な役割を果たすのかを明らかにすることで、ファン文化全体の理解を深めることができる。さらに、本研究は文化研究やメディア研究の分野においても新たな知見を提供することを目指している。ディズニーのような大規模なメディアフランチャイズにおけるマイナー作品の位置づけや、ファンの消費行動がどのようにして形成されるのかを探ることで、広範な文化現象の理解に寄与する。また、アンケート調査を通じて得られたデータは、実証的な研究の基盤となる情報を提供し、将来的な研究においても活用可能である。本研究は、ディズニーヲタクコミュニティの多様性と複雑性を理解するための一助となり、同様のコミュニティを持つ他のファン文化の研究にも応用できると期待できる。

なお、今現在、社会では「オタク」と「ヲタク」のどちらの表記も見られており、あまり差異を気にして用いられていない。本研究においても、この2つの表記の違いには触れずに、一貫として「ヲタク」表記を用いることとする。

第2節 ディズニー作品の概要と人気の理由

第1項 ディズニー作品の概要

ディズニー作品というものは多くの人が視聴経験のある映画ジャンルであるだろう。ディズニーに詳しくないという人でも少なくとも1作品は見たことがあるということも多い。大人になってからは好んで観ることはないが、子どもの頃に何らかの作品をBGM的に観ていたという者も少なくはないだろう。一方で大人になってからも最新の作品を公開初日に観に行く者もいれば、自分の生まれるずっと前の作品まで遡って観る者もいる。そのように幅広く知られ好まれているのは子ども向けの作品から大人向けの作品まで様々であるディズニー作品の特徴が影響しているのかもしれない。

ディズニー作品において最も古い作品は長編アニメーションで言えばウォルト・ディズニー・カンパニーが手掛けた「白雪姫」(1937)である。同社が手掛けた短編作品で言えば、「アリス・コメディーズ」(1923-1927)というアニメーション短編シリーズの一部であり、特に有名なのは「Alice's Wonderland」というお話である。その他、全世界にその名が知れ渡っているミッキーマウス主演の最古の作品は「蒸気船ウィリー」(1928)であり、この作品はディズニー社の最初のヒット作となった。

1901年にシカゴで生まれたウォルト・ディズニーは同地域で美術を学んでいた。そこで1920年にはラウル・アニメーションと呼ばれる短編アニメーションの製作を開始し、1923年には兄のロイとウォルト・ディズニー・カンパニーを設立、短編アニメーションシリーズ「アリス・コメディーズ」を製作した。その後、1928年には「蒸気船ウィリー」が公開。ミッキーの初登場作で、音声付きアニメーションの先駆けとなった。1937年には初の長編アニメーション映画「白雪姫」が公開になり、公開から数年間で約8百万ドルの興行収入を上げた。これは当時の映画としては驚異的な数字であり、アカデミー賞特別賞の受賞も果たした。1940年にはクラシック音楽とアニメーションを融合させるという新たな音楽アニメーション形式を試みた「ファンタジア」を公開したが、約2.6百万ドルの興行収入であり、当時の制作費が約2.3百万ドルだったため、初期の収益はそれほど大きくはなかった。1950年になると「シンデレラ」を公開し、再び大ヒット。初公開時、アメリカでの興行収入は約8百万ドルに達した。更に1964年にはアニメーションと実写を融合した「メリーポピンズ」を公開し、公開初年度に約4千万ドルの興行収入を上げた。1967年公開の「ジャングル・ブック」まで制作に関与していたとされるウォルトは、その公開を待たずして1966年に肺がんにより死去した。彼の手掛けた作品および彼の遺志を継ぐ者が作った作品をディズニー作品と称するのであれば、長編アニメーション作品は2024年10月時点で62作品(公開予定作品を含むと66作品)、ピクサー作品は28作品(公開予定作品を含むと32作品)、「メリーポピンズ」のような実写とアニメーションの融合作品は13作品ある。その他、「フランケンウィニー」(2012)のような製作は他社だが配給はディズニーの長編アニメーション映画が13作品、ウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオ及びその前身であるラフ・オグラム・フィルムにより制作された短編アニメーションは670作品にも及ぶ。ディズニー

作品が多くの人にとって視聴経験がある作品であることはこの作品数からも推測が出来る。

1 ウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオの長編アニメーション作品一覧(2024年7月まで)

作品名	
白雪姫 (1937)	ライオン・キング (1994)
ピノキオ (1940)	ポカホンタス (1995)
ファンタジア (1940)	ノートルダムの鐘 (1996)
ダンボ (1941)	ヘラクレス (1997)
バンビ (1942)	ムーラン (1998)
ラテン・アメリカの旅 (1942)	ターザン (1999)
三人の騎士 (1944)	ファンタジア/2000 (2000)
メイク・マイン・ミュージック (1946)	ダイナソー (2000)
ファン・アンド・ファンシー・フリー (1947)	ラマになった王様 (2000)
メロディ・タイム (1948)	アトランティス/失われた王国 (2001)
イカボードとトード氏 (1949)	リロ&スティッチ (2002)
シンデレラ (1950)	トレジャー・プラネット (2002)
ふしぎの国のアリス (1951)	ブラザー・ベア (2003)
ピーター・パン (1953)	ホーム・オン・ザ・レンジ (2004)

わんわん物語 (1955)	チキン・リトル (2005)
眠れる森の美女 (1959)	ルイスと未来泥棒 (2007)
101匹わんちゃん (1961)	ボルト (2008)
王様の剣 (1963)	プリンセスと魔法のキス (2009)
ジャングル・ブック (1967)	塔の上のラプンツェル (2010)
おしゃれキャット (1970)	くまのプーさん(2011)
ロビン・フッド (1973)	シュガー・ラッシュ (2012)
くまのプーさん/完全保存版(1977)	アナと雪の女王 (2013)
ビアンカの大冒険 (1977)	ベイマックス (2014)
きつねと猟犬 (1981)	ズートピア (2016)
コルドロン (1985)	モアナと伝説の海 (2016)
オリビアちゃんの大冒険 (1988)	シュガーラッシュ：オンライン (2018)
オリバー/ニューヨーク子猫ものがたり (1988)	アナと雪の女王 2 (2019)
リトル・マーメイド (1989)	ラーヤと龍の王国 (2021)
ビアンカの大冒険～ゴールデン・イーグルを救え！ (1990)	ミラベルと魔法だらけの家 (2021)
美女と野獣 (1991)	ストレンジ・ワールド (2022)
アラジン (1992)	ウィッシュ (2023)

2 ピクサー・アニメーション・スタジオの作品一覧(2024 年 7 月まで)

作品名	
トイ・ストーリー (1995)	インサイド・ヘッド (2015)
バグズ・ライフ (1998)	アーロと少年 (2015)
トイ・ストーリー2 (1999)	ファインディング・ドリー (2016)
モンスターズ・インク (2001)	カーズ/クロスロード (2017)
ファインディング・ニモ (2003)	リメンバーミー (2017)
Mr.インクレディブル (2004)	インクレディブル・ファミリー (2018)
カーズ (2006)	トイ・ストーリー4 (2019)
レミーのおいしいレストラン (2007)	2 分の 1 の魔法 (2020)
WALL-E/ウォーリー (2008)	ソウルフル・ワールド (2020)
カールじいさんの空飛ぶ家 (2009)	あの夏のルカ (2021)
トイ・ストーリー3 (2010)	私ときどきレッサーパンダ (2022)
カーズ 2 (2011)	バズ・ライトイヤー (2022)
メリダとおそろしの森 (2012)	マイ・エレメント (2023)
モンスターズ・ユニバーシティ (2013)	

第 2 項 ディズニー作品の人気の理由

そのようなディズニー作品が未だに人気を博しているのには時代と共に進化し続ける姿勢がウォルト・ディズニー・カンパニーにはあるからである。昨今においてもディズニー作品の進化はとどまらない。1995 年には CG を用いた 3D アニメーションに特化したピクサー・アニメーション・スタジオと共同し、「トイ・ストーリー」を制作し、世界初のフル CG アニメーション映画としてアニメーション業界に革命をもたらした。その後同様に共同制作を続けていたが、2006 年 1 月にウォルト・ディズニー・カンパニーはピクサー・アニメーション・スタジオを買収した。また、ウォルト・ディズニー・カンパニーは 2009 年にはマーベル・エンターテインメント、2012 年にはルーカス・フィルムを買収し、「アイアンマン」(2008)などマーベル・コミックから出版されたマンガに登場するヒーローたちのヒーロー作品や「スター・ウォーズ」(1977)から続く「スター・ウォーズ」シリーズや「レイダース/失われたアーク」(1981)から続く「インディ・ジョーンズ」シリーズなども広い意味でディズニー作品に含まれる。このようにウォルト・ディズニー・カンパニーは手書きアニメーションから 3DCG アニメーション、実写や SF 作品などにも手を広げ、全ての人を魅了する作品を常に世に出している。その上、2019 年には有料ストリーミングサービスで

ある「ディズニー+(ディズニープラス)」を開始し、ディズニー作品やピクサー作品、MARVEL 作品はもちろん、邦画や韓流ドラマなどの配信にも力を入れている。このサービスのおかげで多くのディズニーファン・ヲタクや子どもたちも昔のディズニー作品から最新作まで家のテレビやスマートフォンなどで視聴できるようになった。前述したマーベル・エンターテインメントの買収により、同じ架空世界である MCU で活躍するヒーローたちの物語である「アベンジャーズ」シリーズを制作し、世界中で大ヒットを記録している。更にルーカス・フィルム買収による「スター・ウォーズ」シリーズの新たなエピソードやスピンオフ作品などの制作にも力を入れている。幅広いジャンルやカテゴリに力を入れ進化するだけでなく、ウォルト・ディズニー・カンパニーの持つ技術も進歩している。「101 匹わんちゃん」(1961)ではゼロックス法と呼ばれる技法でアニメーション制作にかかる時間とコストの削減を可能とした。既に触れているが、「トイ・ストーリー」(1995)では CG アニメーションを全編で使用し、新たなアニメーション作品を作り上げた。近年ではプリンセスシリーズでも「塔の上のラプンツェル」(2010)を筆頭に 3D アニメーションが主流となっている。このように常に新たな手法で新たな物語を作っていくことで、視聴者の心をつかんでいるのではないだろうか。

新ジャンルの開拓や技術革新の他にも、ディズニー作品そのものが持つ魅力も人気の理由の一つである。まず、ディズニー作品の扱うテーマが普遍的であり、時代や文化を超えて多くの人々に共感を引き起こすことの出来る場所である。夢や希望、友情や愛といったテーマは誰もが共感できるものであり、ディズニー作品はこれらを直接的または間接的に描いている。例えば「ライオン・キング」(1994)ではライオンのシンバの成長と葛藤を描いており、一見人間の自分達には関係のない話に見える。しかし、そのシンバの姿から責任感や成長の重要性を学ぶことが出来る。更にシンバの父であるムファサの愛情を感じられる場面も多く、大人から子どもまで共感できる物語となっている。「アナと雪の女王」(2013)では「ありのまま」をキーワードに自身の魔法を解放したエルサからは自己受容、エルサのかけた魔法を解くために奮闘するアナからは他者受容の大切さを学ぶことが出来る。加えてエルサとアナの姉妹愛だけでなく、エルサが作り出した雪だるまのオラフがアナに教える真実の愛にも心を打たれる人が多く存在した。これらのような物語の中に潜むメッセージは観客に深い感動を与え、彼らの記憶に長く残ることになる。そのような効果を活用して、ディズニーは物語の中で社会的な問題を取り上げることもある。「ズートピア」(2016)では様々な動物たちが共に生きることが可能な高度な文明社会であるズートピアにおける種族の違いによる偏見や差別を題材とし、多様性や共生の重要性を描いている。「ストレンジ・ワールド/もうひとつの世界」(2022)ではところどころにマイノリティのキャラクター(ex)主人公の息子であるイーサンがゲイ)が登場したり、ジェンダーに関するステレオタイプに切り込んだ描写があったりする。そもそもの物語の主軸となるテーマも自然との共存である。主人公たちの住む国のエネルギー源である植物が枯れたことからそれが有限か無限かを考えるところから始まり、そのような SDGs 的な視点で自然との付き合い方を考えることのできるような内容となっている。このような社会的問題にも積極的に取り組む姿勢を

全面的に出すことで、ディズニー作品に更に深みを持たせ、教育的側面も持たせることが可能となっている。近年においては文化の多様性にも触れることが多い。「モアナと伝説の海」(2016)ではポリネシア文化が描かれ、「リメンバー・ミー」(2017)ではメキシコの伝統的な祝祭「死者の日」がテーマとなっている。これにより他国の文化への理解と尊重が促進され、自身の文化を再確認することも出来る。ディズニーは様々な文化的背景を持つキャラクターやストーリーを通じて、多様性の重要性を訴えている。

上記のようにディズニー作品はウォルト・ディズニー・カンパニーの新規ジャンル参入や技術革新、作品の持つ普遍的なテーマや魅力的なキャラクター、社会的影響や文化的影響など多岐にわたる理由から人気コンテンツであり続けている。これらの要素が組み合わさることで、ディズニー作品は多くの人の心をつかみ、愛され続けているのである。

第3節 ディズニー作品の分類

本研究では 2024 年までに映画館で上映またはディズニープラスで公開・配信されているウォルト・ディズニー・アニメーション作品とピクサー作品合わせて 89 作品を対象に進めていく。なお、2024 年 8 月 1 日公開(同年 11 月 27 日ディズニー+配信開始)の「インサイド・ヘッド 2」は研究のためのアンケート開始よりも後に公開されたため、本研究に用いる作品一覧には含まれていない。第 1 項でも既述したが、多くのものに知られているディズニー作品にもメジャーな作品とマイナーな作品が存在する。これからのアンケート分析等に用いるためにも、ここでは研究に用いる 89 作品を「超メジャー作品」「メジャー作品」「準マイナー作品」「マイナー作品」「超マイナー作品」の 5 つの区分に分類する。これ以降、この調査において、「マイナー作品」という場合、「準マイナー作品」「マイナー作品」「超マイナー作品」を合わせたものとする。この分類は、各作品の公開当時の全世界における興行収入および後に説明する 133 人に回答をいただいたアンケートでの作品視聴歴(以下の表においては視聴歴を持つ者の数を「視聴者数」とする)の回答データを用いて実施した。公開当時の興行収入については公開時の物価を考慮して現在の物価に合わせた。¹上記の要素すべてをランキング化し、それぞれを点数化した。その上で各作品に点数を付け、それを基に分類をした。興行収入が不明の場合は無条件に 1 点とした。基準は以下の通りである。

¹ FEDERAL RESERVE BANK of MINNEAPOLIS(<https://www.minneapolisfed.org/about-us/monetary-policy/inflation-calculator/consumer-price-index-1913->)を参考に物価調整を行った。

3 4 区分の分類基準

超メジャー作品 ex) 「アナと雪の女王(2013)」 (総合点数 89 点)	総合点数が 100 点以上の作品
メジャー作品 ex) 「リメンバー・ミー」 (2017) (総合点数 69 点)	総合点数が 80 点以上 100 点未満の作品
準マイナー作品 ex) 「Mr.インクレディブル」 (2004) (総合点数 59 点)	総合点数が 60 点以上 80 点未満の作品
マイナー作品 ex) 「バンビ」 (1942) (総合点数 39 点)	総合点数が 30 点以上 60 点未満の作品
超マイナー作品 ex) 「アトランティス/失われた王国」 (2001) (総合点数 19 点)	総合点数が 30 点未満の作品

超メジャー作品	
白雪姫 (1937)	トイ・ストーリー3 (2010)
シンデレラ (1950)	塔の上のラプンツェル (2010)
リトル・マーメイド (1989)	アナと雪の女王 (2013)
美女と野獣 (1991)	ベイマックス (2014)
アラジン (1992)	インサイド・ヘッド (2015)
ライオン・キング (1994)	ズートピア (2016)
トイ・ストーリー (1995)	ファインディング・ドリー (2016)
トイ・ストーリー2 (1999)	リメンバーミー (2017)
モンスターズ・インク (2001)	インクレディブル・ファミリー (2018)
ファインディング・ニモ (2003)	アナと雪の女王 2 (2019)
カールじいさんの空飛ぶ家 (2009)	トイ・ストーリー4 (2019)

メジャー作品	
ピノキオ (1940)	レミーのおいしいレストラン (2007)
ファンタジア (1940)	カーズ 2 (2011)
ピーター・パン (1953)	シュガー・ラッシュ (2012)
ターザン (1999)	モンスターズ・ユニバーシティ (2013)
カーズ (2006)	モアナと伝説の海 (2016)

準マイナー作品	
眠れる森の美女 (1959)	Mr.インクレディブル (2004)
ジャングル・ブック (1967)	チキン・リトル (2005)
ポカホンタス (1995)	WALL-E/ウォーリー (2008)
ノートルダムの鐘 (1996)	プリンセスと魔法のキス (2009)
ヘラクレス (1997)	メリダとおそろしの森 (2012)
バグズ・ライフ (1998)	シュガーラッシュ：オンライン (2018)
ムーラン (1998)	マイ・エレメント (2023)
リロ&スティッチ (2002)	

マイナー作品	
ふしぎの国のアリス (1951)	ルイスと未来泥棒 (2007)
わんわん物語 (1955)	ボルト (2008)
101匹わんちゃん (1961)	くまのプーさん(2011)
おしゃれキャット (1970)	アーロと少年 (2015)
くまのプーさん/完全保存版(1977)	カーズ/クロスロード (2017)
ダイナソー (2000)	2分の1の魔法 (2020)
ファンタジア/2000 (2000)	ソウルフル・ワールド (2020)
ラマになった王様 (2000)	ミラベルと魔法だらけの家 (2021)
アトランティス/失われた王国 (2001)	バズ・ライトイヤー (2022)
トレジャー・プラネット (2002)	ウィッシュ (2023)
ブラザー・ベア (2003)	

超マイナー作品	
ダンボ (1941)	きつねと猟犬 (1981)
バンビ (1942)	コルドロン (1985)
ラテン・アメリカの旅 (1942)	オリバー/ニューヨーク子猫ものがたり (1988)
三人の騎士 (1944)	オリビアちゃんの大冒険 (1988)
メイク・マイン・ミュージック (1946)	ビアンカの大冒険〜ゴールデン・イーグルを救え! (1990)
ファン・アンド・ファンシー・フリー (1947)	ホーム・オン・ザ・レンジ (2004)
メロディ・タイム (1948)	ラーヤと龍の王国 (2021)
イカボードとトード氏 (1949)	あの夏のルカ (2021)
王様の剣 (1963)	私ときどきレッサーパンダ (2022)
ロビン・フッド (1973)	ストレンジ・ワールド (2022)
ビアンカの大冒険 (1977)	

第4節 研究方法と仮説

本研究では、ディズニーファンコミュニティに関連する先行研究や文献を分析した。特に、ファン文化、象徴闘争、文化資本の理論に関する主要な研究を検討した。これらの先行研究により、ファンコミュニティ内でのマイナー作品の位置づけやその象徴的な意味についての理解を深めることを目指した。

本研究ではディズニーヲタクおよびファン 132 人を対象に実施したオンラインアンケートを活用する。アンケートは Google フォームを用いて 5 ちゃんねる掲示板・X(旧:Twitter)・Instagram・LINE のオープンチャットにて実施した。アンケート実施期間は 2024 年 7 月～12 月であり、各 SNS やサイトにて投稿文や Instagram であればストーリー機能、オープンチャットではそのチャットの管理人に協力をしていただいた。研究における倫理的な配慮として、参加者には研究の目的と方法を説明し、参加に同意した者のみに回答をいただいた。アンケートは匿名での実施となっており、参加者のプライバシーを保護している。実施したアンケートに関しては巻末資料に掲載している。回答者のデータとしては以下通りである。

図 1 回答者年齢

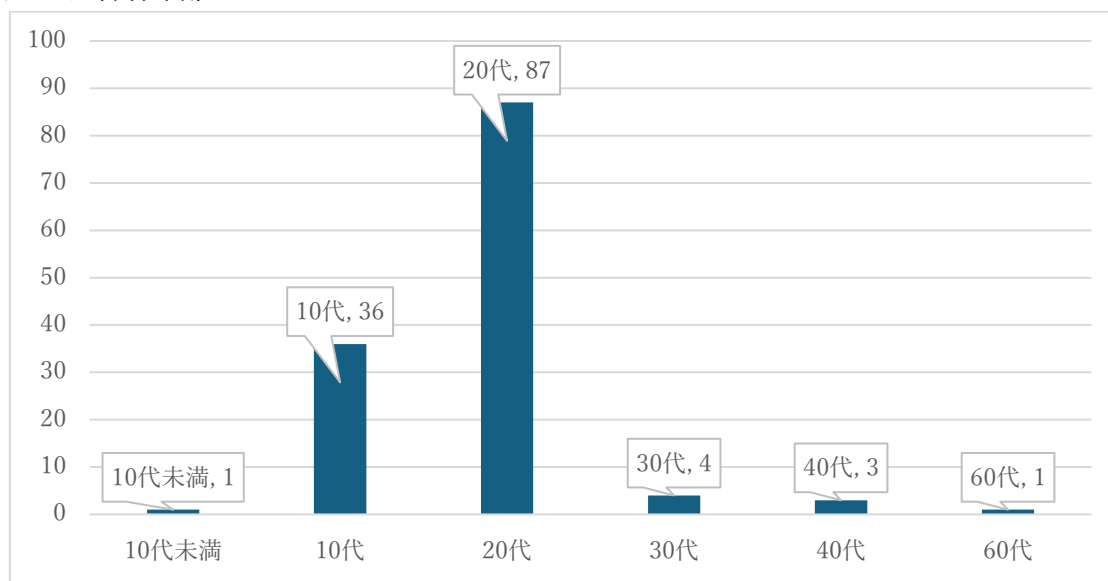
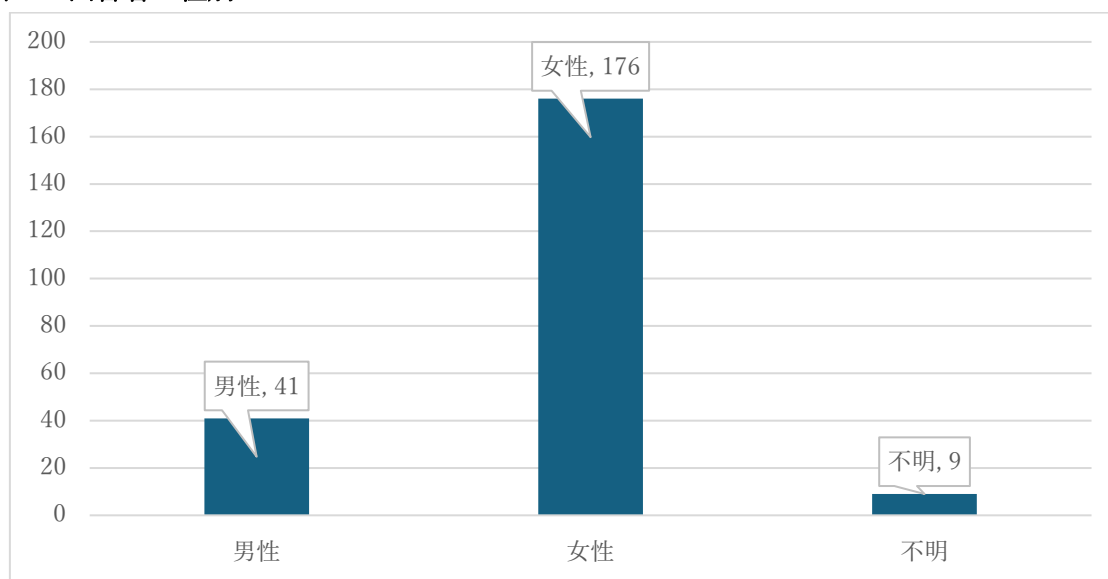


図 2 回答者の性別



また、このアンケートを作るにあたって以下の仮説を立てた。

問題：マイナー作品がディズニーヲタクコミュニティ内で至高とされるのはなぜか。

仮説(1) 「マイナー作品が好き＝真のディズニーヲタク」の構図がマイナー作品の価値を上げているのではないか。

仮説(2) マイナー作品そのものの特徴に惹かれているヲタクが多いのではないか。

仮説(3) マイナー作品を至高とすることでそれを知っている・好きであることが一種のステータスとして活用できると考えているのではないか。

また仮説(1)と(3)をもとにマイナー作品をステータス的に活用しているマイナーが好きなヲタクおよび真のディズニーヲタクと称されるようなヲタクについて以下の仮説を立てた。

仮説(4) マイナー作品が好きなヲタクは同担拒否の傾向にあるのではないかな。

仮説(5) マイナー作品が好きなヲタクは競争心が高く目立ちたいというような感情を強く持っているのではないかな。

仮説(6) 真のディズニーヲタクはディズニー映画の視聴数が多く、ヲタク歴も長いのではないかな。

仮説(7) 真のディズニーヲタクは普段からの文化資本の消費も頻繁であるのではないかな。

第2章 ディズニー作品の歴史とその特徴

第1節 ディズニー作品の歴史的分類

本研究で用いた全 62 作品のウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオの制作したディズニー作品は年代とその時代による特徴から以下の 6 つに分類できる。

- (1) 黄金期〈golden era〉 1937 年～1949 年(「白雪姫」～「イカボードとトード氏」)
ディズニーの生みの親であるウォルト・ディズニーが政策に深くかかわっている時代の作品。
- (2) シルバーエイジ 1950 年～1967 年(「シンデレラ」～「ジャングル・ブック」)
第二次世界大戦後の復興期の作品。
- (3) ブロンズエイジ 1970 年～1988 年(「おしゃれキャット」～「オリバー/ニューヨーク子猫ものがたり」)
1966 年にウォルト・ディズニーが死去し、その後の動物が主人公の可愛いキャラクターを主人公とした作品。第一次暗黒期ともいわれている(正確には「きつねと猟犬」(1981)以降を第一次暗黒期と呼ぶ)。
- (4) ディズニー・ルネサンス 1989 年～1999 年(「リトル・マーメイド」～「ターザン」)
「リトル・マーメイド」(1989)を皮切りに「美女と野獣」(1991)、「アラジン」(1992)、「ライオン・キング」(1994)などのヒット作が立て続けに生まれ、黄金期が再来した時代の作品。
- (5) ポストルネサンス〈The experience era〉 1999 年～2008 年(「ファンタジア 2000」～「ボルト」)
ルネサンス期以降の作品。具体的なヒット作は「リロ&スティッチ」(2002)。第二次暗黒期ともいわれている。
- (6) 第三次黄金期〈The revival era〉 2009 年～現代(「プリンセスと魔法のキス」～「ウィッシュ」)
3DCG アニメーションにシフトチェンジし、作風が変化。2010 年以降の作品は特に「第三次黄金期」の作品。

第2節 メジャー作品とマイナー作品の特徴

第1項 「ディズニーらしさ」とは

ここでは前節に記した各時代の特徴等を踏まえて、メジャー作品とマイナー作品の各特徴を見ていく。その前にそれらの特徴を記述するためのキーワードとして多用する「ディズニーらしさ」について、ディズニー作品の歴史から定義していく。そのために各時代の作品をいくつかピックアップしてその共通項をまとめていく。

この6分類において、私たちの持つディズニー作品へのステレオタイプを最も顕著に表しているのは、黄金期からディズニー・ルネサンスの時期の作品ではないだろうか。特にディズニープリンセス作品において考えれば、比較的わかりやすい。(1)～(4)の分類内で公開された作品に登場するプリンセスは結婚が最後のゴールになることすべてが丸く収まるという単純な発想によるハッピーエンドを迎える。例えば、(1)黄金期：「白雪姫」(1937)や(2)シルバー・エイジ：「シンデレラ」(1950)、(4)ディズニー・ルネサンス：「リトル・マーメイド」(1989)である。これらのような物語が多くの人々の意識に支持されてきたと李および高橋は(ディズニー映画のプリンセス物語に関する考察』(2011)において述べている。また、同論文内ではプリンセスもプリンスも容姿端麗で、外見至上主義を助長しかねないという意見もあったということ、さらにはプリンスの訪れおよび彼らとの恋愛や結婚を夢見るプリンセスの心やその姿は子どもたちにとって夢を抱かせる存在であったことについても記述している。

一方、(5)ポストルネサンスおよび(6)第3次黄金期におけるプリンセス作品の多くはプリンスが登場しなかったり(「モアナと伝説の海」(2016)・「ラーヤと龍の王国」(2021))、主人公の恋愛描写はあっても男性側がプリンスでは無かったり(「アナと雪の女王」(2013)・「塔の上のラプンツェル」(2010))、プリンセスが自ら道を切り開いていったり(「アナと雪の女王」(2013)・「ラーヤと龍の王国」(2021))といったかつての定番ラブストーリーであったディズニープリンセスとはかけ離れたものになっている。このような流れがあったからこそ、ピクサー・アニメーション・スタジオも従来のプリンセス像とは異なるプリンスが登場せず、プリンセスが弓矢を武器に自らが戦うような「メリダとおそろしの森」(2012)を制作したのかもしれない。このような従来のプリンセス像と昨今のプリンセス像の違いについてはウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオも他作品の中で触れている。「シュガー・ラッシュ：オンライン」(2018)では同作公開当時までのディズニープリンセスが全員集合し、主人公のラルフおよびヴァネロペと共にインターネット世界に充満してしまったウイルスを撃退していく。従来のプリンセス像からは想像のつかない白雪姫やシンデレラの戦闘モードへの切り替えはSNS等でも話題になった。同作で迷い込んできたヴァネロペがプリンセスかどうかを尋ねるためにプリンセスたちは次のように問いかけた。

「一番大事な質問。男の人がいなければなーんにも出来ない女の子だとみんなに思われている？」

これに対してそうだと答えたヴァネロペを全員が本物のプリンセスだと認める。プリンセス像に対するステレオタイプがこのセリフからも読み取れるだろう。プリンセス作品においてのみ考えれば、ディズニープリンセス作品において私たちの感じる「ディズニーらしさ」とは恋愛に重きを置いた、プリンスありきのプリンセス作品という点ではないだろうか。

次にプリンセスに限らない「ディズニーらしさ」も考えていく。それは以下の3つの要素が関係していると考ええる。

- A) 男性ありきの女性キャラが出てくる
- B) 古典的作品の引用的表現がある
- C) 現実的ではない
- D) テーマが夢や希望、愛である
- E) キャラクターやストーリーが単純

以上の要素について1つずつ説明していく。

(A)については既述したような古典的なプリンセス像をもとに要素として挙げた。「シュガー・ラッシュ：オンライン」(2018)でのヴァネロペの台詞に表れているような像を持つキャラクター、特にプリンセスはディズニー黄金期やルネサンス期を支えた作品であり、「ディズニーらしさ」を表現する一つの要素としても捉えることはできる。

(B)はグリム童話やアンデルセン童話などの童話や古典小説など古典的作品が原作となっているかどうかである。これもディズニー・プリンセス作品が特にわかりやすく、「白雪姫」(1937)は同タイトルのグリム童話、「アナと雪の女王」(2013)はアンデルセン童話「雪の女王」が原作となっており、完全なディズニーオリジナルの作品ではない。ディズニーの物語にはいかにも物語らしい物語が多い。それには物語らしさを表すような昔ながらの童話や古典小説が原作にあるからではないか。

(C)については物語の舞台やテーマを鑑みるとわかりやすい。ディズニーが描く世界観は多種多様である。ぬいぐるみが動く世界観や動物が話している世界観、魔法が充満する世界観。どれも現実とは多かれ少なかれ離れている。そこには原作が童話であるということを考えると、おとぎ話と呼ばれるような内容になっているのは納得がいく。再度プリンセス作品寄りの話になってしまうが、彼らの恋愛模様も考えてみればかなり非現実的である。それもいくつかの作品でウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオ自身が伝えている。例えば、「アナと雪の女王」(2013)で主人公アナと隣国のサザンアイランドのハンス王子が交際1日で婚約したことに氷職人のクリストフは疑問を抱く。これまでのプリンセスたちの恋愛模様を考えれば、ディズニー作品としては特に違和感がないはずであるのに、クリストフはそれに苦言を呈するのである。彼は私たち現実世界の考えに寄り添って発言をしてくれたのかもしれない。また、ウォルト・ディズニー・カンパニーの配給作品であるが、長編アニメーション作品ではないため今回は除外したアニメと実写の融合作品である「魔法にかけられて」(2007)でも同様のシーンがある。おとぎ話の世界から現実世界に迷い込んでしまった主人公ジゼルもおとぎ話の世界のエドワード王子と出会って1日で婚約し、次に日には結婚式を挙げる。それを聞いた現実世界の住人であるロバートは普通なら何回もデートを

重ねて何年も付き合った上で結婚をするのだとジゼルを諭す。作品に限らず世界各国のディズニーパークに目を向けてみても、多くの人々がディズニーに対して現実的ではないというイメージを持っているというのにも見当がつく。東京ディズニーリゾートを「夢の国」と称して休日に普段のうっ憤を晴らすためにパークへ行く人や、仕事終わりの息抜きにパークに行く人など、多く的人是なからず現実世界から逃避したいという気持ちを持ってパークに入園する。それを可能とするのはディズニーというコンテンツの中に非現実的な要素が含まれているからではないか。そのように考えると、ディズニー作品に限って言っても、現実世界の人間の価値観や生活模様からは考えられないような舞台やテーマ、キャラクターの言動があることは「ディズニーらしさ」の1つの要素であると思える。

(D)についてもわかりやすい。「シンデレラ」(1950)ではシンデレラは諦めなければ夢は叶うと歌い、「ピノキオ」(1940)ではジミニ・クリケットは輝く星に願いを書けばいつか夢がかなうと歌う。また、創設者のウォルト・ディズニーも夢を大切にしていたことが以下のような彼の発言からも読み取れる。

If you can dream it, you can do it.

All our dreams can come true, if we have the courage to pursue them. I only hope that we don't lose sight of one thing—that it was all started by a mouse.

ウォルトの作り出したもしくは彼の遺志を継ぐ作品である(1)～(4)の時代区分におけるディズニー作品の中心には夢を求め続けるキャラクターやその大切さを教えるストーリー展開がある。加えて、愛をテーマにした作品も多く、恋愛が物語の軸にある作品も多い。

(E)についてもキャラクターの外見やストーリー上の対立構造に目を向けてみるとわかりやすい。まず外見に関してはプリンセスやプリンスなど主人公的なポジションにいるキャラクターなら容姿端麗に、ヴィランズなら醜く描かれているのは想像がつかだろう。動物を主人公とした作品でも、悪役キャラはキツネやオオカミ、ハイエナなど私たちの持つ動物の種類に向けてのステレオタイプを鑑みた設定になっている。ディズニー作品が子どもから大人まで楽しめるように作られていることを考えれば、視覚的に分かりやすいキャラクター設定が行われているのは納得である。加えて、ストーリー展開も起承転結がしっかりしていて、良くも悪くもハッピーエンドになることが予想できるようなものである。更には善悪の対立構造も既述の視覚的なわかりやすさを基に明確に描かれるため、ストーリー展開の理解もしやすい。また、どのディズニー作品にも何かしらの教訓がメッセージとして埋め込まれている。しかし、(1)～(4)までのディズニー作品はそのメッセージがあくまでスパイスとして隠されているだけである。作品の中心は魅力的な物語とキャラクター、その展開の中で見ている者が自ら学びを得る。子どもの時に見るのであれば、学びではなく娯楽としても見る事が出来るのである。そのように良い意味で何も考えずに見ても、しっかりストーリーが入ってきてそれなりの学びも得られる、そのような単純さも「ディズニーらしさ」を形づくる1つの要素である。

第2項 メジャー作品とマイナー作品の特徴

第1章にて述べたように、多くの作品を生み出してきたとはいえ、すべてが大ヒットしたとは言えないのが現実である。670作品すべてを視聴したことのある者もかなり少ないに違いない。「白雪姫」(1937)から始まる長編アニメーション作品でも、興行収入が制作費に対して大きく下回ってしまったり、評価が分かれてしまったり、ディズニーのアイコンとして広く知られていなかったり、同時期に公開された他の大ヒット作に埋もれてしまったりした作品も多く存在する。例えば、「トレジャー・プラネット」(2002)である。同作品は当時のアニメーション映画としては異例な約1億円の製作費をかけて作られたにも関わらず、世界興行収入は約3000万円にとどまった。手書きとCGを融合させた新たな手法での製作により費用が膨らんだにも関わらず、運悪く「ハリー・ポッターと秘密の部屋」と公開時期が重なってしまい、興行的には失敗に終わった。その他にも新型コロナウイルスの流行により、映画館での公開ができずにディズニープラスのみでの配信になってしまったがゆえに、認知度も興行収入も波に乘れずに終わってしまった作品もある。

記述のような理由で惜しくも本論でもマイナー作品と定義されている作品もあるが、それ以前になるべくしてマイナーになった作品、その一方でなるべくしてメジャーになった作品もあるはずである。メジャー作品とマイナー作品の特徴をそれぞれ簡潔に示すのであれば、「ディズニーらしさ」の有無である。前節で定義した「ディズニーらしさ」の要素を多く持つ作品の多くはメジャー作品に区分される。また、逆に「ディズニーらしさ」の要素をあまり多く持たない作品の多くはマイナー作品に区分されると言える。それらを基に、メジャー作品とマイナー作品からそれぞれ3作品取り出して、特徴を見ていこうと思う。

第3項 メジャー作品の特徴

ここで取り上げるメジャー作品は「超メジャー作品」から「シンデレラ」(1950)、「アナと雪の女王」(2013)、「メジャー作品」から「カーズ」(2006)とする。これらを選んだのは前節での説明の際に多く使われていないことに加え、新旧プリンセス作品およびピクサー作品の広いジャンルから特徴を見るためである。

(1) 「シンデレラ」(1950)

要素A：男性ありきの女性キャラが存在するか否か

ー判断：存在する

理由：シンデレラの目的は王子様と結婚することであり、それがゴールである。

要素B：古典的作品の引用表現があるか

ー判断：ある。

理由：・ペロー童話集の中にある物語「サンドリオン」

・グリム童話集の中にある「アシェンプテル」

要素 C：現実的か否か

—判断：非現実的

理由：かぼちゃの馬車や魔法のドレス、魔法のガラスの靴など、現実世界ではあり得ない魔法の要素が多く含まれている。

要素 D：夢や希望、愛がテーマか否か

—判断：夢や希望がテーマである。

理由：・シンデレラの物語の中心テーマは、困難な状況からも夢や希望を持ちつづけることの重要性を描いている。
・プリンス・チャームングとの間の愛が描かれている。

要素 E：キャラクター設定やストーリー展開が単純

—判断：単純である

理由：・ストーリーの起承転結が分かりやすい。
・キャラクターの善悪が明確である。
・善行が報われる流れが分かりやすい。

(2) 「アナと雪の女王」(2013)

要素 A：男性ありきの女性キャラが存在するか否か

—判断：存在すると言えなくもない。

理由：・アナは運命の人との恋を夢見てハンス王子と恋に落ちる。
・アナはエルサのもとに行くときに、氷職人であるクリストフに頼る。
・物語全体を通して、アナもエルサも比較的自立はしている。

要素 B：古典的作品の引用表現があるか

—判断：ある

理由：アンデルセン童話「雪の女王」

要素 C：現実的か否か

—判断：非現実的

理由：・エルサは魔法を所持している。
・アナはハンス王子と1日で婚約をする。
・雪だるまのオラフが喋って動く。

要素 D：夢や希望、愛がテーマか否か

—判断：夢や希望がテーマである。

理由：・姉妹愛がテーマの中心である。

・アナが姉との絆を取り戻し、王国を救うことを目標にしている。

要素 E：キャラクター設定やストーリー展開が単純

ー判断：比較的単純である。

理由：・物語の基本構造は、姉妹の愛と困難に立ち向かう冒険を中心としており、エルサとアナの関係が物語の核となっている。家族や愛の力をテーマにした誰でもわかりやすい作品である。

・善悪の対立も描かれるが、ハンス王子が悪役であるという展開であり、これまでの悪役の描写を考えると多少わかりにくい。

(3) 「カーズ」(2006)

要素 A：男性ありきの女性キャラが存在するか否か

ー判断：存在すると言えなくもない。

理由：・サリー・カレラというキャラクターは主人公ライトニング・マックイーンと恋愛関係にはなる。しかしそれと同時にラジエーター・スプリングスの弁護士として町の再建に尽力しており、独立した個性や目的を持って描かれている。

要素 B：古典的作品の引用表現があるか

ー判断：ない。

理由：ピクサー作品は原作を持たない完全オリジナル作品ばかりである。

要素 C：現実的か否か

ー判断：非現実的である。

理由：・車に人格があり、喋る。

・自分の意思で動いている。

・作品の世界に車しかおらず、人間がいない。

要素 D：夢や希望、愛がテーマか否か

ー判断：夢や希望がテーマである。

理由：・ライトニング・マックイーンがレースでの勝利を目指している。

・ライトニング・マックイーンは自己中心的な若いレーサーであったが、友情の大切さを学び、真の成功を見つけるという成長の物語である。

要素 E：キャラクター設定やストーリー展開が単純か否か

ー判断：単純である。

- 理由：・基本的なプロットはライトニング・マックィーンが挫折と学びを経て成長するというストーリーである。
- ・善悪の対立等はないが、社会の色や装飾により、各キャラクターの性格はわかりやすく描写されている。

上の作品たちが前節で定義した「ディズニーらしさ」をどれくらい持っているのかを検証したところ、特に要素 D に関しては共通していることが分かる。また、要素 B に関してはピクサー作品である「カーズ」(2006)には原作はないが、他 2 作品には原作が存在し、ディズニーオリジナル作品ではなかった。また、要素 C に関しても、部分的には現実的な作品もあるが、比較的非現実的な(特に魔法の有無など)内容や設定になっていることが分かる。これらのことから、メジャーと称される作品には「ディズニーらしさ」を構成する要素が強く出ていえる。

それに加えて、宣伝の力やキャスティング、音楽によりメジャー作品になり得た作品もある。「アナと雪の女王」(2013)が最もその例にも近い。この作品はキャラクターの持つ魔法や非現実的な内容などは従来のディズニープリンセスに通ずるものがある。しかしながら、悪役が悪役らしくないという点や、プリンスがプリンセスと結ばれるわけではないという点、プリンセスだけでなく女王が出ている点などを見るとそれまでの作品の持つ「ディズニーらしさ」の少ない作品であるのかもしれない。それでも日本における歴代映画興行収入ランキングでは第 4 位、世界では第 22 位に位置するほどの人気を博し、超大ヒット作になったのにはその音楽の力などの他の要素が絡み合っている。特に日本では豪華俳優陣によりキャラクターに声が与えられ、その歌声は当時も今も語り継がれている。このようにメジャー作品は「ディズニーらしさ」の要素の他に、影響を与える要素も関係していることもある。

第 4 項 マイナー作品の特徴

次にマイナー作品の特徴については「準マイナー作品」に分類された「プリンセスと魔法のキス」(2009)、「超マイナー作品」の「私ときどきレッサーパンダ」(2022)、「きつねと猟犬」(1981)に着目して考える。これらの作品にある「ディズニーらしさ」の強弱を前項同様に見ていく。

(1) 「プリンセスと魔法のキス」(2009)

要素 A：男性ありきの女性キャラが存在するか否か

ー判断：存在しない

理由：・ティアナは結婚よりも仕事や夢を優先している。

・親友のシャーロットは結婚を夢見ているが、友情を優先する側面がある。

要素 B：古典的作品の引用表現があるか

ー判断：ある

- 理由：・アメリカの作家 E.D.ベーカー氏による子供向け小説「カエルになったお姫様」
・グリム童話「かえるの王さま」

要素 C：現実的か否か

ー判断：現実的要素の中に非現実的な要素がある

- 理由：・男女間の社会進出の難しさの差が描かれている。
・悪役のドクター・ファシリエが魔法を使う。
・物語の最も大きな出来事が主人公ティアナとプリンスのナヴィーンが蛙に変えられてしまうことである。
・多様な人種が存在している。
・舞台が実在するニューオーリンズ州である。

要素 D：夢や希望、愛がテーマか否か

ー判断：夢や希望がテーマである。

- 理由：・ティアナはレストランを開く夢を追いかけている。
・夢を持つだけでなく、その夢を叶うためにはどうすれば良いか、夢を叶えたその先はどうするのかまで考えさせられる内容である。
・ナヴィーン王子との愛だけでなく、家族愛や友情も描かれる。

要素 E：キャラクター設定やストーリー展開が単純かどうか

ー判断：比較的複雑である

- 理由：・現実的な内容と非現実的な内容が入り混じっている。
・魔法や友情、恋愛に自己実現など様々なテーマが絡み合っている。
・男女差別や人種差別などを匂わせる要素が多く見られる。

(2) 「私ときどきレッサーパンダ」(2022)

要素 A：男性ありきの女性キャラが存在するか否か

ー判断：存在しない

- 理由：・男性キャラに依存するような女性キャラクターいない。
・そもそも主要キャラクターが女性キャラクターばかり。

要素 B：古典的作品の引用表現があるか

ー判断：ない。

- 理由：ピクサー作品はオリジナル作品ばかりである。

要素 C：現実的か否か

―判断：現実的要素の中に非現実的な要素がある

- 理由：・主人公のメイ・リーがレッサーパンダに変身する。
- ・現代のアイドルに対するヲタ活や推し活が描かれている。
 - ・多様な人種のキャラクターがいる。
 - ・主人公の容姿が比較的普通である。
 - ・親の過干渉や対立など、現代の毒親的描写がある。

要素 D：夢や希望、愛がテーマ

―判断：夢や希望もテーマであるが、自己成長や自己受容に重きが置かれている。

- 理由：・メイが自分の感情や変化を受け入れ、自分自身の成長と自己実現を追求する過程が描かれている。
- ・家族の絆や理解がテーマとなっており、困難を乗り越えて絆を深める姿勢が描かれている。
 - ・メイの友人たちが彼女を支え、一緒に困難に立ち向かう姿が描かれており、友情の大切さが描かれている。

要素 E：キャラクター設定やストーリー展開が単純か否か

―判断：比較的複雑である。

- 理由：・メイの成長に親との葛藤や友人との関係性など様々な要素が絡み合っている。

(3) 「きつねと猟犬」(1981)

要素 A：男性ありきの女性キャラが存在するか否か

―判断：一部存在する

- 理由：・そもそも主要キャラクターに女性キャラが少ない。
- ・きつねのトッドを飼っている女性のウィドウ・ツイードはコッパーの飼い主である男性のエイモス・スレイドに対して強気な態度をとっている。
 - ・トッドが森で出会うメスキつねのヴィクシーは自立しているものの、トッドへ依存している場面もみられる。

要素 B：古典的作品の引用表現があるか

―判断：童話や古典小説ではないが、原作はある。

- 理由：ダニエル・P・マニックス「きつねと猟犬」

要素 C：現実的か否か

―判断：部分的に現実的である。

- 理由：・きつねのトッドと猟犬のコッパーをはじめとする動物たちが言葉を話す場面が

大部分を占めている。

- ・人間との生活の様子は現実的であり、動物たちの役割も現実に沿ったものである。

要素 D：夢や希望、愛がテーマ

一判断：部分的に夢や希望がテーマであるが、大枠は友情と別れがテーマ。

- 理由：
- ・親友だった 2 人がそれぞれの役割を持つことで、敵対関係になってしまうことによる困難が描かれている。
 - ・ラストで 2 人は別れに近い終わり方をする。
 - ・トッドと飼い主の間にある愛情が描かれている。

要素 E：キャラクター設定やストーリー展開が単純か否か

一判断：比較的複雑である。

- 理由：
- ・トッドとコッパーの友情や、それぞれが異なる環境で育つことによる葛藤が描かれている。
 - ・友情の形成、成長、対立、そして最終的な和解という複数の段階を経る物語が複雑に展開されている。
 - ・トッドの孤独感やコッパーの使命感など、キャラクターたちの内面の葛藤が描かれている。

上の 3 作品については、テーマがより善悪の対立や救出劇のような単純なものではないこと、それに加えて現実的な要素が比重として大きいことが分かる。また、マイナー作品は「コルドロン」(1985)や「ノートルダムの鐘」(1996)、「きつねと猟犬」(1981)など比較的作品全体の雰囲気や暗かったり、悲観的であったり、ハッピーエンドなのかバッドエンドなのか両論ある終わり方になっていたりする。しかし、知名度は低い、古典的作品を基にした作品であるものも多く、物語らしさは感じられる。マイナー作品の特徴として「ディズニーらしさ」の一部を共有してはいるものの、一部が異なるがために「ディズニーらしさ」を感じにくい作品なのではないか。

第3章 ディズニーヲタクの心理と行動

第1節 コミュニティ内のヲタク同士の相互関係

「ヲタクコミュニティは本当にサンクチュアリなのか」において、ヲタクコミュニティは三つの要因からヲタクにとってのよりどころとは言えないのではないかとされている。それらは(1)他者排除(2)同担拒否(3)マウンティングである。どれも他者と自己を離したいという欲求から起こるものであり、コミュニティ形成の妨げになるものばかりである。(1)他者排除はライトファンやにわかファンに対して高圧的な態度をとるいわゆる古参の行動である。

(2)同担拒否とは同じアイドルやキャラクターを推している同志を嫌う行動のことである。
(3)マウンティングとはコンテンツへの熱量をそれを推している歴や消費量を用いて他者に対して自己の優位を示す行動である。このマウンティングは他者にマウントをとることで、自己の価値観を正当化するという働きも持つ。どの行動もそのコンテンツへの愛ゆえの行動であるとするならば、コンテンツの深い消費は自身と他者を隔てる境界線を高く設定することになり得るのかもしれない。

それらの行動を行う際に、ジャニーズヲタクや漫画・アニメヲタクは顕示的消費を行う。キャラクターへの愛情を可視化した無限回収²と呼ばれる行為がその例である。ディズニーヲタク内でも同様の消費の仕方が見られるが、それよりも顕著なのが作品の消費である。ディズニーヲタクというのは非常に広義的な言葉である。ディズニーヲタクの中にはキャラクターヲタクやショー・パレードのヲタク、最近はマンホールやトラッシュカンのヲタクまでいる。しかし、その広義的なディズニーヲタクの中で少なくとも共通して履修しているのはディズニー作品である。作品を見ないとキャラクターを知らないし、そのキャラクターの出ているショーやパレードも好きになれない。マンホールやトラッシュカンはバググラウンドストーリーヲタクを兼ねることが多いが、それも作品の世界観などを理解していないと楽しめない場合が多い。どのディズニーヲタクにも共通するものとしてディズニー作品を捉えるのであれば、ディズニー作品の消費は顕示的ニーズを満たすことが出来ると言える。消費量が増えれば、当然マイナー作品に触れる機会も出てくる。つまり、ディズニー作品を大量に消費することはマイナー作品まで触れているということに繋がり、ディズニー作品を量的にも質的にも消費しているという外的な評価が得られる可能性がでてくる。マイナー作品を知っているということがディズニー作品の顕示的消費を直接的にはなく間接的にオブラートに包んで伝えることが出来るのである。

また、ディズニーヲタクコミュニティへの参入障壁の低さによりコミュニティ内の上下の差の広いこともマイナー作品を知っていることが利点として働く理由である。ディズニーヲタクが広義的に使える言葉であることに加え、多くの人にとって親しみのあるコンテンツであることからディズニーヲタクと名乗りやすいと考えられる。参入障壁が低いコミュニティでは参加者が広がりを持ち、象徴闘争(マウンティング)が発生する。³象徴闘争とは、社会的なグループや個人が、自らの価値観、アイデンティティ、地位を表現し、強化するために行う非物質的な競争や闘争のことを指す。⁴本論における象徴闘争とはディズニーに関する知識や趣味を持つ人々が自分の持つテイストや価値観を他者と比較して差別化や優越化を図ることである。名乗りやすい称号であるがゆえに上位層と下位層の幅が広く、どちらにも属していないような中間層は自身の地位を確立させるためにもディズニーヲタクコミュニティ内で下位層および同じ中間層のヲタクと自分を差別化し、上位層に同調しデ

² 原田曜平, 2015

³ 岡澤康浩, 2017

⁴ Bourdieu, 1979

ィズニー作品をより多く深く理解していることを示すことが必要になってくる。象徴闘争において上位層に入るためおよび同調するための要素として、作品の消費量が多いこと、それに伴ってマイナー作品まで履修済みであるということが非常に役に立つのではないか。

第2節 マイナー作品への関心

第1項 マイナー作品に対する一般的な関心

ディズニー作品というものが多くの人にとって親しみのあるものであるのは言うまでもない。しかし、マイナー作品に関してはどうか。以下はおすすめディズニー作品ランキングもしくはディズニー作品の人気ランキングを載せている3つのサイトを基に順位に点数を付けて各作品に合計点を出し、集計して上位20位を再度ランキングにしたものである。ランキング作成の際に参考にしたランキングサイトは以下の3つであり、各ランキングの集計方法や対象者等も以下に記載した通りである。作品には長編アニメーション作品以外にも実写映画や長編アニメーション作品の続編もランクインしているが、これらは排除し、本研究で使っている89作品のみに絞った。また、得点の算出は以下の通りに行った。

A：[ディズニー映画おすすめランキング【人気アニメ50作品】](#)

調査方法：株式会社CMサイトがインターネットリサーチした＜ディズニー映画おすすめランキング＞のアンケート結果を集計。

※有効回答者数：10～50代の男女（性別回答しないを含む）5,528名／調査日：2024年6月7日

B：[【人気投票 1～81 位】歴代ディズニー映画人気ランキング！おすすめのディズニーアニメ映画作品は？ | みんなのランキング](#)

対象：上記サイトの閲覧者 投票参加者数：5,339 投票数：21,988

C：[【2025年最新】ディズニー映画の人気おすすめランキング30選【一番面白い映画はどれ？】 | セレクト - goo ランキング](#)

Amazon・楽天・Yahoo!ショッピングなどECサイトの売れ筋ランキング(2024年08月30日)やレビューをもとに作成

1. 標準化

各ランキングの最大順位に基づいて標準化を行う。具体的には、30位までのランキングの場合、各順位を30で割り、80位までのランキングの場合、各順位を80で割る。これにより、すべての順位が0から1の範囲に収まる。

2. 点数の計算

標準化された順位に基づいて点数を計算する。例えば、標準化された順位に 100 を掛けることで、0 から 100 の範囲の点数を得ることができる。

Ex) 「アナと雪の女王」(2013)は A のサイトでは 1 位だが、B のサイトでは 10 位である。

A のサイトのランキングにおける点数

$$=(1-1/28) \times 100 = 96.42857143 \text{ 点}$$

B のサイトのランキングにおける点数

$$=(1-10/61) \times 100 = 83.60655738 \text{ 点}$$

この方法を用いることで、異なる長さのランキングを統一的に点数化し、比較することが可能となる。

3. 2 で計算した各サイトにおける点数を合計し、作品ごとに総合点数を出す。総合点数は整数にするために小数第一位を四捨五入した。

Ex) 「アナと雪の女王」(2013) $96.42857143(A) + 83.60655738(B) + 96.42857143(C) \div 3 \approx 92$

4 おすすめランキングを再集計したランキング

順位	作品名	分類	点数
1	アナと雪の女王	超メジャー	278
2	アラジン	超メジャー	272
3	トイ・ストーリー	超メジャー	263
4	リメンバー・ミー	メジャー	263
5	美女と野獣	超メジャー	258
6	モンスターズ・インク	超メジャー	234
7	ライオン・キング	超メジャー	230
8	ズートピア	超メジャー	226
9	ベイマックス	超メジャー	210
10	ファインディング・ニモ	超メジャー	194
11	塔の上のラプンツェル	超メジャー	178
12	カーズ	メジャー	174
13	リトル・マーメイド	超メジャー	171
14	Mr.インクレディブル	準マイナー	160
15	シンデレラ	超メジャー	159
16	くまのプーさん	準マイナー	157
17	シュガー・ラッシュ	メジャー	157
18	レミーのおいしいレストラン	超メジャー	153
19	眠れる森の美女	メジャー	151
20	ピーター・パン	超メジャー	141

このランキングにおいても多く名を連ねているのはメジャー作品と呼ばれる作品である。ヲタクだけを対象とせずに幅広い層を対象にしているため、このような結果になったと考えられる。また、「マイナー作品」や「超マイナー作品」こそランクインしなかったが、「準マイナー作品」はいくつかランクインしている。「Mr.インクレディブル」(2004)とくまのプーさんである。これらがランクインした理由としては以下の2つが考えられる。

1 つはマイナー作品であることは関係なく好きであるという可能性があるということである。好きなディズニー作品は子どもの頃から見ていたり、何かのきっかけで触れたことがあったりすることで選ばれる可能性がある。「超マイナー作品」を除くマイナー作品についてはヲタクやファン以外の目にも入る機会はメジャー作品には劣れどある。そのため、ヲタクでもファンでもなくても、マイナー作品に分類される作品を好きになることをあり得るのである。もう 1 つは東京ディズニーリゾートで目にする機会の多いキャラクターの作品であることである。くまのプーさんは東京ディズニーランドに「プーさんのハニーハント」という超人気アトラクションが 2000 年から存在している。それに加えてパレードやショーの出演も多く、近年ではイースター期間のパレード(「イースター・ワンダーランド」: 2010～2012)や周年パレード(「ドリーミング・アップ」: 2018～2023)にも出演している。更にグリーティングも盛んに行っており、高頻度で目にしやすい。また、「Mr.インクレディブル」(2004)に出てくるキャラクターたちもパレードやショーの出演が多く、近年では周年パレード(「ハーモニー・イン・カラー」: 2023～現在も実施中)や東京ディズニーシーの冬のイベント「ピクサー・プレイタイム」の際のショー(「ピクサー・プレイタイム・パルズ」: 2018～2020)にも出演している。更にこちらもグリーティングも実施されているため、高頻度で会うことが出来る。本国と異なり、日本のディズニー人気はディズニーパークありきであると考えられている。⁵本国はパークよりも先にディズニー作品が知名度を上げていたが、日本はパークが出来てから作品への関心が高まったようである。そのような傾向が未だに見られ、パーク内で比較的よく見るキャラクターの作品は本研究においてマイナー作品に分類される作品であっても一般人(ヲタクでもファンでもない人)の目に触れ、彼らの心をつかんでいるのではないか。それにより、キャラクターだけでなく作品を観てほしいと思う層が生まれ、このランキングにもランクインしているのではないだろうか。

第2項 マイナー作品に対するヲタクの関心

現代のポップカルチャーにおいて、ヲタクと呼ばれる熱心なファン層は、メジャー作品だけでなくマイナー作品にも強い関心を示すことが多い。この現象は、単なる趣味の範囲を超え、社会的・心理的な要因に基づいていると考えられる。ここではディズニー作品に限らず、ヲタクがマイナー作品に惹かれる理由について考えていく。

⁵ 新井克弥、『メインカルチャーとしての米ディズニーランド～南カリフォルニアへのインタビューを通して』、関東学院大学人文学会 紀要 第 142 号, 2020, 59 項

まず、ヲタクがマイナー作品に惹かれる理由の一つとして、独自性と個性の追求が挙げられる。マイナー作品は一般的にメジャー作品よりも独自性が高く、個性的なストーリーやキャラクターが多い。これにより、ヲタクは他の人とは違った特別な体験を求めることができる。また、それらは一般的に受容されない場合も多い。そのような作品を好むということは個性になり得る。若者は特に個性を求められている。⁶古参になりたいというヲタクは増えつつあるにもその風潮を表している。古参とは世に出て間もないコンテンツを世に出て比較的すぐに追いかけているヲタクのことを言う。例えば、例えば邦ロックバンドが流行った時期には SNS 等で「古参になりたいので知名度は低いけれど良いバンド教えてください」というような投稿をする者が増えたことがある。なぜ人は古参になりたがるのか。そこには現代において求められている理想像の変化にあるのではないか。現代は「個性的であれ」時代であると言われている。⁷「ナンバーワンでなくオンリーワン」という歌詞のある SMAP の「世界に一つだけの花」がヒットした背景にもその風潮が関係しているのかもしれない。そのような時代では若者はヲタクに憧れを抱くという。ヲタクというのは何かに精通しているというステータスであり、個性となり得る。個性を尊重する社会は裏返せば無個性が尊重されない社会である(無個性も個性と言えば解決はするのだろうが)。無個性であることは自己の存在が尊重されないことにもつながり得る。そのため、若者は無個性であることへの不安解消と個性の獲得を求めてオタクに憧れ、ヲタクになる。しかし、実際ヲタクになるだけで個性を得られるかと言えば、何とも言えない。特にディズニーヲタクに関して言えば特に微妙である。ディズニーヲタクというのは他のヲタクを名乗るよりも名乗りやすい傾向にあると私は考えている。多くの人が 1 度は触れたことがあるコンテンツであり、それに加えてディズニーコンテンツの幅が広い。映画が好きな者も、キャラクターが好きな者も、パークが好きな者も、全員ディズニーヲタクと名乗れるのである。このように趣味全体においての個別性が低いものは、その内部でのコミットメントの濃淡が見受けられる。⁸そのため、ディズニーヲタクと名乗って個性を得られたと思っても、そのコミュニティ内では無個性に近いものとして扱われる可能性があるということである。その内部での自身の個性を出すためにマイナー作品の視聴およびそれを好きだということは有用なのである。

さらに、深い理解と探求心もヲタクがマイナー作品に惹かれる理由の一つであるのではないか。マイナー作品はメジャー作品に比べて豆知識などの情報が少ないため、ヲタクは自ら調査し、深く理解することが求められる。この探求心が満たされることで、より一層作品に対する愛着が深まるのである。メジャー作品はテーマが「ディズニーらしさ」を持っており、ディズニー作品を数多く見てきたヲタクにとっては理解が容易い。しかし、マイナー作品は「ディズニーらしさ」が少ないため、普段は容易く理解できるはずのディズニー作品の

⁶ 稲田, 2022, 139 項

⁷ 稲田豊史, 『映画を早送りで見ると人々 ファスト映画・ネタバレコンテンツ消費の現在形』, 光文社新書, 2022, 133 項

⁸ 北田暁大, 2017

理解に苦しむタイミングもある。それらがヲタクがマイナー作品に関心を抱く理由になり得るのではないか。それを通じて自身の知識を向上させたり感性を豊かにさせたりするという自己向上のためのマイナー作品の活用方法に関心を抱いている可能性もある。

最後に、一部のヲタクは、メインストリームへの反発心からマイナー作品に惹かれることがある可能性がある。これにより、自分自身のアイデンティティを確立し、他者との差別化を図ることができる。既述した通り、ヲタクは個性を得るためにマイナー作品を使う可能性がある。メジャー作品が一般的にも多くのヲタクからも広く受け入れられる一方で、マイナー作品を支持することで、自分の独自性を強調することができ、自身の個性を確立できる。

第3項 マイナー作品への関心の表出化

序章でも軽く触れたが、マイナー作品への関心が顕著に見られた一例として、ディズニー100周年を記念して実施された金曜ロードシネマクラブは2023年9月に「金曜ロードショーでみたいディズニー長編アニメーション映画」という企画を挙げる。この企画は視聴者に放送を望むディズニー作品を3作品投票させると言うものであった。その投票企画の結果多数の票が入り放送が決定したのは「ミラベルと魔法だらけの家」「ノートルダムの鐘」「プリンセスと魔法のキス」「ズートピア」の4作品であった。そもそも視聴者投票のリクエスト企画はディズニー作品においては行われてこなかったため、最近になってからの変化であるとは確信を持っては言えないが、この4作品が選ばれたことはファンやヲタクではない一般の視聴者からすればかなりの衝撃であったと思われる。「ズートピア」に関しては知名度と人気度は高いことに加え、本論でも「超メジャー作品」に分類されているため、一般受けする作品と言える。しかし、他3作品は本論でも「準マイナー作品」「マイナー作品」に分類されるマイナー作品である。放送作品が決定した際にも「知らない」という声が多く挙がっていたが、ヲタクが選んだのであれば間違いのないと言った声も多くあった。マイナー作品を「見たい」、もしくはおすすしたいと感じるヲタクが多いということがこの企画の結果からは見てとれる。加えて、その結果マイナー作品への関心がヲタクのみならずヲタク以外の一般人にも及んでいる可能性を示唆している。また、ヲタクが選んだという肩書のあるこれらの作品にヲタクだからこそ知っているしおすすめできると言った意味が含まれていると言われても納得はいく。

この企画において選ばれた作品のようなヲタクに選ばれる隠れた名作というに値するマイナー作品に共通する特徴がある。それは私たちの持つディズニー作品へのステレオタイプを覆すような作品であるということである。「ノートルダムの鐘」はディズニーらしさの少ない作品というには申し分ない作品である。原作がヴィクトル・ユーゴーの「ノートルダム・ド・パリ」であり、古典小説を基にした作品であると考えれば、「ディズニーらしさ」を感じる要素になり得るが、この内容はダークな要素で溢れている。原作の内容では子どもに受けないと、ダークな要素を薄めてこの作品を制作した。しかしながら、そこまでしてもあふれ出るダークさは当時の子どもたちには受け入れがたかったのではないだろうか。この作品で最も残酷な描かれ方をしているのは主人公カジモドである。彼は醜い見た目から

社会に受け入れられない。さらに育ての親であるフロロー判事にはカジモド自身がモンスターであると洗脳され、不安定な精神状態にさせられてしまう。そんなカジモドに現実を見せ、彼と共にジプシーのエスメラルダは平等を求めてフロロー判事に反旗を翻すと言った差別をテーマにした物語である。この物語はフロロー判事の死でハッピーエンドのように思われるが、エスメラルダが自身を助けてくれたカジモドではなく、フィーバスという最愛の人と結ばれてしまうという点から見ると従来のディズニー作品ではありえない展開ではないだろうか。「プリンセスと魔法のキス」は黒人女性が主役の話であり、直接的には描かれていないが人種差別を匂わせるような描写もいくつかある。加えて、自分の店を営んだという夢を持っていたり、プリンスであるナヴィーンに対して強気な態度をとっていたりする従来のプリンセス(正しくはプリンセスになる以前の話だが)には見られない主人公ティアナの姿勢はそれまでのディズニープリンセス作品におけるステレオタイプを覆すものである。「ミラベルと魔法だらけの家」は主人公ミラベルをはじめとする登場キャラクターの作画と設定が従来とかなり違うのが特徴である。ミラベルはくせ毛の普通体系の有色人種の女の子である。眼鏡もかけており、ギフトと呼ばれる魔法を一人一人が持っているマドリガル家の一員なのに、一人だけ魔法を持っていない。もちろん王子様の存在もない。プリンセス作品ではないため、王子様の有無に関しては問題は無いが、すべてが完璧であると作中で何度も紹介のあるミラベルの姉のイサベラさえ容姿端麗と 100 人中 100 人がいえるかと言えば、言いにくいビジュアルである。容姿端麗なキャラクターが出てくるのが常套句であるディズニー作品において、ここまで良い意味で一般的・普遍的なキャラクターが登場したのは非常に画期的なことである。従来までのディズニーらしさを払拭したような作品は有名なディズニー作品つまりディズニー作品に対するステレオタイプに合致する作品のみを見てきた人々には程遠い存在になり、ヲタクにしか認知されないマイナー作品に認定されるのではないかな。しかし、SNS や今回取り上げた企画など、ヲタクたちが意見を自由に発言したり、その発言が反映されたりするような機会が増えると、そのマイナー作品がヲタク界隈の中だけでなく、世の中でも徐々に主流化していくこともあるのではないかな。

パーク内でのグッズやエンターテイメントでの作品の取り上げられ方も変化してきている。東京ディズニーリゾート 40 周年のアニバーサリーパレードである「ディズニー・ハーモニー・イン・カラー」では古くから知られ愛され続けている白雪姫やシンデレラ、眠れる森の美女のオーロラ姫や美女と野獣のベルなどが主要キャラクターとしては紹介されず、徒歩でパレードルートを歩いている。その一方でメリダとおそろしの森のメリダやポカホンタスといった知名度の低いプリンセスたちが主要キャラとして名を連ねるようになった。(知名度が低いというのは主観的な判断にはなってしまうが、テレビ番組のロケを行っている芸能人や私が実際にパレードを見ているときの周りのゲストたちの口からメリダやポカホンタスの名前が出てこないこと、「あの人誰？」という声も多く聞いたことがあることなどからそのような判断をしている)。グッズの展開や売り上げもかなり変わってきている。かつてはメジャーな作品であってもその作品の中のメジャーなキャラクターがグッズ化されそれが売れることが多かったような気がする。しかし、昨今はマイナーなキャラクターの

グッズを販売することが増え、それに加えてそのようなグッズほど売れるようになっていく。マイナー作品は商業的な成功が無かったりその知名度の低さが考慮されたりして、メディア露出や市場への露出が少ない。そのため、熱狂的なヲタクやファンのみが熱心に支持しているような状態が続いていた。しかし、昨今ではマイナー作品がある種のアイコン的役割を持ち、ヲタクたちの積極的な資本の消費を促しているのではないか。

第4章 マイナー作品の魅力とコミュニティ形成

第1節 作品の多様性

様々な章・節で何度も記述している通り、ディズニー作品は内容、キャラクター、テーマ、使用技術など多くの側面から見て多様である。黄金期(「白雪姫」～「イカボードとトード氏」)の作品群は更に 1937 年～1941 年の golden era と 1942 年～1949 年の wartime era(package film era)に分けられる。前者においては初の長編アニメーション「白雪姫」(1937)に勢いづけられ、手書きの長編アニメーションが次々と生み出された。後者においては第二次世界大戦の到来により、多くのアニメーターが徴兵され、長編一本のアニメーション作品を制作できなかった。そのため、短編をいくつも組み合わせた長編作品の制作で手一杯であった。また、枢軸国に対するアメリカと南米の結びつきを強化するために作られたプロパガンダ映画である「ラテン・アメリカの旅」(1942)や「三人の騎士」(1944)が制作され、戦争の影響を多大に受けたアメリカ軍向けの作品が多くつくられた。1950 年～1967 年のシルバーエイジの作品群はファンタジー要素を存分に盛り込んだ内容になり、ストーリーだけでなく歌や音楽にも力を入れ始めた。1970 年～1988 年のブロンズエイジの作品群は指揮官であるウォルトがなくなり、更に当初からウォルトの右腕としてアニメーション映画制作に携わってきたナイン・オールド・メンと呼ばれるアニメーターたち(Frank Thomas, Ollie Johnston, John Lounsbery, Marc Davis, Ward Kimball, Woolie Reitherman, Les Clark, Eric Larson, Milt Kahl)が死去したり引退したりと、ウォルト・ディズニー・カンパニーから去っていったことで、彼らの志が残る古い作品と新たなアニメーターたちによる新世代の作品の間の過渡期であった。また、この時代からアニメーション作品だけでなく実写作品やテレビ作品にも力を入れ始め、幅広い制作活動を行う一方で、製作予算は低く、手書きのアニメーション作品の作画はそれまでの作品の作画を再利用することで制作された。この時代はナイン・オールド・メンが去るタイミングとなった「きつねと猟犬」(1981)を境に暗黒期に入る。ウォルトの生前のアイディアが底を尽きたことで、0 から作品を作ることとなった。クリエイター同士の衝突などにより公開日が遅れたりスタッフが離職したりすることも多く、目立ったヒット作も見られなかった。興行収入で予算の半分以上も回収することが出来ず、キャラクターもストーリーも暗くなり、悪役の恐ろしさも増した。しかし、作品に芸術的な価値がないというわけではなく、新たな技法を用いて初期の頃のあたたかな色合いを出すことが可能になった。その暗黒期を乗り越えるきっかけとなった「リトル・マーメイド」(1989)を皮切りに 1999 年までディズニー・ルネサンスの時代が到来する。「美女と野獣」(1991)、「アラジン」(1992)、「ライオン・キング」(1994)などのヒット作が立て続けに生ま

れ、黄金期が再来した。この時代から登場キャラクターたちは自身の気持ちを歌で表現するという物語の形が生まれ、声優に有名な俳優や女優を起用する試みもされた。さらに「美女と野獣」(1991)は第64回アカデミー賞で世界で初めて作品賞にノミネートされたアニメーション作品となった。この時期の作品で使われている音楽はアラン・メンケンによるものであり、現代の人々の心もつかんでいる。1999年～2008年はポストルネサンス(もしくは実験時代)と呼ばれ、新世代の視聴者のための新しいディズニー作品を制作した。アニメーターはCGの技術をこれでもかというほど使い、様々な時代や様々な場所への冒険を試みた。しかし、そのような新たな試みが必ずしも成功するとは言えず、「ラマになった王様」(2000)は当時もっとも収益の低い映画の一つとなり、「トレジャー・プラネット」(2002)は1980年代以来初めて赤字を出した映画となった。この時代は第2次暗黒期ともいわれるが、そのような時代でも「アトランティス/失われた帝国」(2001)はおとぎ話に偏ったディズニー作品では異例のSFを題材とした作品で、この傾向はこの先のディズニー作品にも見られる。最後に2009年から現代にかけての作品群の第三次黄金期である。これは別名再帰時代ともいわれ、ディズニー作品の原点回帰と言われている。ピクサーを買収したことによるCGの活用をするとともに、ファンタジー要素をふんだんに盛り込んだ内容やミュージカル映画としての要素を全て復活させた。新たな要素と言えば、テーマが単なるロマンチックな愛の探求にとどまらず、主人公やその他キャラクターの自己発見や内面との対話にまで広がっている点である。悪役でさえも内面が事細かに描かれたり、ただの悪役にとどまらないひねくれた悪役も登場したりするようになった。

今現在まででウォルト・ディズニー・カンパニーはウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオによる長編アニメーションだけでなく、ピクサー作品やマーベル作品、スター・ウォーズなど、かつてのウォルト・ディズニー・カンパニーの作品からは想像もつかなかったようなテーマまで手を広げている。ディズニー作品とひとくくりにしても、中身は多種多様な夢と希望で詰まっているのである。

第2節 コミュニティ内でのマイナー作品の位置づけ

第1項 マイナー作品の価値の上昇

マイナー作品の価値が高くなったことにはニーチェのルサンチマンの考え方が少なからず関係していると考えられる。ルサンチマンとは弱者の価値が強者の価値の優位に反発して、弱者の価値を正当化しようとする極端な価値観の逆転を起こす要因となる心情のことである。⁹例えばある者(強者)が自由に行動していて、自分(弱者)はそれが出来ないとする。その時に弱者は自由に行動することは利己的な行動であるというように、自己の状態への不満を直視せず、それを強者への非難に変える。それによって、自由に行動が出来ない自分の状態を自己犠牲だとか謙虚だとかと言って正当化するのである。他者からの評価や認知

⁹ 竹田青嗣、『現代思想の冒険』、ちくま学芸文庫、1992、156項

度を強弱の基準とするのであれば、強者はメジャー作品を好むオタクであり、弱者はマイナー作品を好むオタクであるというように置き換えられる。メジャー作品を好む者たちをディズニーらしいディズニー作品しか好めないいわゆるにわかつ的なものであると考え、マイナー作品を好んでいる自分たちをディズニーらしくない作品も好める真のディズニー好きであるとしてきた者が多くいる可能性がある。このようなルサンチマンを持つ者がコミュニティの中で力を持ったり、多数派になったりすることで価値観が逆転した状態が起こってしまったのではないか。

しかし、そのルサンチマンを乗り越えた者もいる可能性はある。他者の評価を気にせず自己の価値を自分で創造し、自分の人生を自分で決定していく超人と呼ばれる者たちである。彼らを本研究の内容に当てはめるとすれば、メジャー作品を好む者を見下したり非難したりすることなく、他者と比較して自身の価値を向上させようとししない者のことである。つまり自分の好みの価値を気にせずただ自分の好みを追求していくことに身をささげているということである。

顕示的消費ニーズでは価格が高いほど需要が高まるというヴェブレン効果と言う現象がある。この現象下では消費されるものの本質は問われない。ステータスとしてその対象物がマークされれば、その本質への理解はされずとも、その対象物の消費は進んでいく。つまり、マイナー作品が素晴らしい、マイナー作品を見ていればディズニーヲタクであるという風にマイナー作品の価値が高いものとして広まれば、それに「ディズニーらしさ」がなくともステータスとして独り歩きしてしまう可能性があるのである。ステータスとしてどのように確立していくかについては近年最も影響しているのは SNS でのヲタクたちの発言およびインフルエンサーやタレントの発言である。ディズニー好きを公言しているタレントは多数いるが、その中でも昨今は風間俊介さんのイメージが強い。彼の発言はディズニーヲタクコミュニティ内でかなり話題になる。彼があるテレビ番組で東京ディズニーシーにあるプロメテウス火山の溶岩を「パホイホイ溶岩」と紹介したことで、ヲタク内でも一部の一般人にもその名が知れたこともある。また、彼がパーク内のトラッシュカンヲタクであることを表明したことで、トラッシュカンに興味を持った者も少なくないだろう。ここ最近の彼の発言で最も影響力があったのは朝の情報番組等で「イカボードとトード氏」(1949)を紹介したことである。彼のおかげで同作品の知名度は上がり、それに加えて価値も付随したと言える。実際私も彼の紹介があるまで同作のことは知らなかった。日本版の「ディズニー公式」X アカウントでもこれまでで同作品についての投稿をしているのは 2019 年のディズニーデラックスと呼ばれるディズニープラスの前身的サイトでの配信開始のお知らせの時だけであった。また、基本的に人気作品は 5 年刻みに公開〇周年という投稿をするのだが、同作品については「ディズニープラス公式」X アカウントにおいて 2024 年のアメリカ公開 75 周年の 1 回のみしかされていない。それまでされてこなかったにも関わらず、2024 年に投稿をしたという点から見ても、風間俊介さんの発言により同作が注目されていたとみても良いのではないか。このように発言力を持つ人物がマイナー作品を紹介したりそれに関する何かを発信したりすることで、マイナー作品がよりヲタクなら知っていたいものになり、その価

値が増すのではないか。

さらにヲタクコミュニティにおいてヲタク同士の相互作用が必須である。ヲタク同士の情報交換や交流を通して、自分の持っている情報を共有したり、他者からの情報を吸収したりする。これは対面だけでなく、SNS を通じても行われる。SNS では交流というよりも情報交換が多く行われている。この情報交換や交流を通して、ヲタクの存在価値が決まることがある。¹⁰そこで他のヲタクに有益な情報を発信した情報提供者には発信した情報の価値の高さと同じくらいの価値が付随する。自身の存在価値を確立するもしくは高めるために、いかにレア情報を発信できるかが重要になってくる。¹¹情報提供能力の高い者は自身の情報発信を通して、自分の占める優位を確認し、その情報力で情報量の少ないヲタクを愛所することもある。¹²そこで使われるのもマイナー作品であるかもしれない。マイナー作品はその特性からその作品に関する知識がまだ世に広まっていない。そのため、そのような知識を発信している者はヲタクとしての地位がどうコミュニティ内の他のヲタクにより高められる。

第3項 コミュニティ内部で起こる同一化と差異化

ジンメルは流行を「同一化」と「差異化」という2つの動因から説明した。流行はある集団が特定のスタイルや行動を取り入れることで一体感を得る「同一化」の側面と、他者との差別化を図る「差異化」の側面を持つ。また、流行の構造について以下のようにも述べられている。

人間が社会集団の中で他人を意識しながら生活する際にとくに顕著に人々の行動を規定するのは「誇示と同調」の心理であるとしている。自分にとって自信のある事柄については、人はしばしば他人に先駆けて革新を試み、その結果を他人に誇示しようとする。誇示は単に優越感の満足のために行われることもあるが、誇示することによって他人の同調を誘導し、その結果社会的承認を獲得したいという心理が働くこともある。一方、自信のない事柄については人は厭々他人に同調することによって社会的一体感を得ようとする。この心理は、確信が集団のかなりの部分に行き渡った時に、それに乗り遅れまいとして発動する。このプロセスにおいて、ある者が先がけとなって作り出した新たな事柄がメディアやマスコミに取り上げられると、それに追随する者にとっては一種の権威付けの作用が生じ、同調の心理的強制力が増大する。

(「流行の発生機構について」株式会社電通 マーケティング局研究部 巽健 一)

¹⁰ 廣瀬涼, 2020

¹¹ 廣瀬涼, 2020

¹² Hui-chein Pang, 2010

このような構造はマイナー作品の関心が広がっていく様子に当てはめることが出来るのではないか。

リースマンは「孤独な群衆」の中で、社会の人々の動きは伝統指向型→内部指向型→他人指向型の順に変化していたとしている。伝統指向型は行動の際にその基準とするものが伝統であるということである。これは中世ヨーロッパやポピ・インディアンなどの社会を生きる人々の社会的性格を示している。日常生活の中でエチケットや儀礼、日常的慣習、宗教などが重視されていて、家族や血縁関係への依存度が高いのが特徴である。そこからルネサンスと宗教改革と共に内部指向型の社会的性格に変化した。生活の中で人々の選択は広がり、伝統に頼らずとも生きていけるようになった。教育の進歩に伴い、親の教育や学校の誕生によって正しい価値観とされるものを刷られるようになる。そこで刷り込まれた価値観をもとに自身の判断によって行動していくようになったのが内部指向型の社会的性格である。戦後のアメリカの社会に現れてきたのが他人指向型という社会的性格である。この性格を持つ人々は自分以外の他者の期待や好みに敏感で、個人の行動を他者の価値観や評価、期待や好みで決定する。この話を踏まえると今の世の中は恐らく他人指向型の社会と言える。他者の価値観や評価、期待や好みに基づいて、自身の行動を決めていくということは、他者の考えや趣味に敏感に反応し、それに順応していくということである。前項で述べたような情報発信力の強い人間の発言を基に大多数がその流れに乗っていく様子に敏感に反応し、どうにかして自身をそこに溶け込ませるような人間も増えてきているのではないか。その結果生まれてくるのが「にわか」と呼ばれる流行りに載ってそのコンテンツを好きになるというようなヲタクである。これは同一化や同調と同じ行動である。マイナー作品の関心度が高まるにつれて、その関心の波に乗っていきこうとする同調や同一化の傾向が出てくる。それにより、大多数の人間がそのマイナー作品に関心を持っているように見え、マイナー作品の価値が上がっていくことにも綱がると言えやしないだろうか。

また、一方で差異化がマイナー作品の価値を挙げている可能性も見逃せない。自分が自信を持っていることについては自身の知識等を誇示し、流行を先取りしようとする。メジャー作品が主流な世の中において、自分のマイナー作品への知識量や消費量に自信を持っている者は主流からの逸脱を図る。ジンメルの変異化の考え方に基づけば、主流のメジャーなトレンドが支配的になると、一部の人は自己を差別化するために意図的にマイナーな選択を好むようになる。これにより、彼らは独自性を表現し、他者と差別化することができるのである。また、マイナーな選択肢を好むことで、個人は自身の個性や価値観を強調し、他者との差異を明確にでき、自己実現や自己表現の一環として機能させることも出来るのである。そのように他者との差異化のための物として使われていく中で、同調したい勢がそこに加わり、マイナー作品の認知度や関心度が上がっていくと言っても良い。

第5章 マイナー作品を好む者の特徴に関する分析

第1節 アンケート分析

まずアンケート項目②(1)「以下にあるディズニー映画作品で視聴したことのあるものをす

べて選択してください。(視聴した場所・年などは関係ありません。)」において、選択してもらった作品を因子分析し、視聴した作品を特徴ごとに分けた因子を 5 つ抽出した。なお共通性において 0.1 以下の値はなかった。

表 5 視聴作品の回答を基に作成した因子のパターン行列

	1	2	3	4	5
ビアンカの大冒険	0.876	-0.021	0.013	0.01	-0.013
王様の剣	0.838	-0.014	-0.095	0.088	-0.087
きつねと猟犬	0.836	-0.115	-0.085	0.097	-0.026
オリビアちゃんの大冒険	0.823	-0.05	0.033	0.043	-0.019
ラテン・アメリカの旅	0.814	-0.113	-0.055	0.073	-0.015
イカボードとトード氏	0.755	-0.076	-0.106	0.082	-0.034
ビアンカの大冒険～ゴールデン・イーグルを救え！	0.743	-0.01	-0.043	0.045	-0.058
メロディ・タイム	0.74	-0.003	-0.086	0.034	-0.049
コルドロン	0.728	-0.143	-0.079	0.056	0.097
アトランティス/失われた王国	0.714	0.02	0.102	0.005	-0.019
ブラザー・ベア	0.7	0.085	0.088	-0.021	-0.083
ホーム・オン・ザ・レンジ	0.692	-0.023	-0.11	0.06	-0.154
ラマになった王様	0.69	0.187	-0.115	-0.003	0.03
ルイスと未来泥棒	0.617	0.175	-0.038	0.029	0.037
オリバー/ニューヨーク子猫ものがたり	0.616	-0.021	0.229	0.014	-0.063
ロビン・フッド	0.601	-0.038	0.267	-0.094	0.022
トレジャー・プラネット	0.583	0.157	0.002	-0.02	0.05
ダイナソー	0.577	0.159	-0.091	0.061	-0.146
メイク・マイン・ミュージック	0.536	-0.259	0.04	0.096	-0.019
ファン・アンド・ファンシー・フリー	0.508	-0.063	0.027	0.041	-0.113
三人の騎士	0.311	0.216	0.289	-0.099	-0.001
カーズ	-0.233	0.836	0.081	-0.052	-0.039
カーズ 2	-0.123	0.753	0.075	-0.024	-0.053
モンスターズ・ユニバーシティ	-0.096	0.706	0.116	0.081	-0.068
カールじいさんの空飛ぶ家	-0.006	0.705	-0.267	0.251	0.043
Mr.インクレディブル	-0.097	0.645	0.174	0.044	-0.059
カーズ/クロスロード	0.141	0.626	-0.08	-0.081	0.028
インクレディブル・ファミリー	0.067	0.624	0.088	0.054	-0.075
インサイド・ヘッド	-0.098	0.604	-0.008	0.199	0.086

レミーのおいしいレストラン	-0.043	0.603	0.111	0.072	-0.074
トイ・ストーリー4	-0.013	0.588	-0.026	0.242	-0.109
ファインディング・ドリー	0.015	0.576	-0.041	0.174	0.059
WALL-E/ウォーリー	0.098	0.572	0.021	-0.104	0.159
トイ・ストーリー3	-0.011	0.543	-0.184	0.406	-0.101
メリダとおそろしの森	0.006	0.531	0.253	-0.055	0.001
あの夏のルカ	0.271	0.513	-0.092	-0.111	0.174
マイ・エレメント	0.109	0.512	0.056	-0.133	0.291
バグズ・ライフ	0.114	0.511	0.25	-0.032	-0.111
シュガー・ラッシュ	-0.08	0.498	0.09	0.271	0.029
トイ・ストーリー	-0.088	0.476	-0.114	0.37	-0.072
バズ・ライトイヤー	0.213	0.456	-0.029	0.083	-0.052
トイ・ストーリー2	-0.079	0.444	-0.082	0.383	-0.149
ソウルフル・ワールド	0.381	0.441	0.006	-0.1	0.099
私ときどきレッサーパンダ	0.193	0.414	0.169	-0.191	0.128
2分の1の魔法	0.324	0.407	-0.064	-0.055	0.223
ダンボ	0.149	0.394	0.169	-0.001	-0.027
チキン・リトル	0.253	0.39	0.074	0.028	-0.061
シュガー・ラッシュ：オンライン	-0.044	0.382	0.272	0.118	0.085
ボルト	0.287	0.364	0.041	-0.051	0.05
アールと少年	0.213	0.344	0.266	-0.142	0.07
眠れる森の美女	-0.111	-0.095	0.826	0.188	-0.051
おしゃれキャット	0.003	0.091	0.734	-0.073	-0.162
わんわん物語	0.014	0.074	0.72	0.041	-0.122
白雪姫	-0.085	-0.15	0.718	0.108	-0.054
ジャングル・ブック	0.164	0.117	0.639	-0.109	-0.04
ピノキオ	-0.052	0.069	0.582	0.139	0.023
ふしぎの国のアリス	-0.154	0.077	0.58	0.308	-0.028
ポカホンタス	0.28	-0.045	0.564	-0.011	0.043
101匹わんちゃん	-0.14	0.252	0.554	-0.008	-0.074
ピーター・パン	-0.137	0.043	0.551	0.341	0.074
ファンタジア	0.24	-0.044	0.55	-0.035	0.064
ムーラン	0.125	0.11	0.52	-0.021	0.137
ファンタジア/2000	0.316	-0.01	0.519	-0.062	-0.05
くまのプーさん/完全保存版	0.142	0.005	0.497	0.125	-0.066
シンデレラ	-0.092	-0.018	0.485	0.365	-0.08

バンビ	0.317	-0.137	0.483	0.016	0.058
くまのプーさん	-0.116	0.184	0.472	-0.022	-0.022
ターザン	0.002	0.33	0.451	-0.081	0.013
リトル・マーメイド	-0.042	-0.115	0.429	0.42	0.101
ヘラクレス	0.231	0.058	0.423	0.036	0.114
リロ&スティッチ	-0.112	0.314	0.388	-0.026	-0.177
ノートルダムの鐘	0.09	0.234	0.385	0.03	0.088
モアナと伝説の海	-0.005	0.049	0.345	0.329	0.125
プリンセスと魔法のキス	0.047	0.253	0.277	0.069	0.149
アナと雪の女王	0.209	-0.061	-0.101	0.845	0.02
ズートピア	0.106	-0.063	0.138	0.776	0.034
アラジン	0.06	-0.035	0.158	0.737	0.017
塔の上のラプンツェル	0.116	-0.086	0.046	0.725	0.089
美女と野獣	0.05	-0.139	0.239	0.621	0.02
ベイマックス	0.164	0.058	-0.028	0.598	0.044
ファインディング・ニモ	-0.027	0.412	-0.051	0.572	-0.003
モンスターズ・インク	0.001	0.488	-0.159	0.549	-0.1
リメンバーミー	0.075	0.214	0.051	0.437	0.166
ライオン・キング	-0.017	0.169	0.256	0.378	0.044
ウィッシュ	-0.128	-0.166	-0.043	0.068	0.88
ミラベルと魔法だらけの家	-0.078	0.044	-0.15	0.073	0.772
アナと雪の女王 2	-0.121	-0.212	-0.085	0.289	0.749
ラーヤと龍の王国	0.015	0.101	-0.039	-0.078	0.65
ストレンジ・ワールド	-0.142	0.226	-0.026	-0.118	0.578

因子抽出法: 最尤法

回転法: Kaiser の正規化を伴うプロマックス法

a 8 回の反復で回転が収束しました。

表 6 表 5 の因子相関行列

因子	1	2	3	4	5
1	1	0.576	0.594	0.035	0.247
2	0.576	1	0.669	0.358	0.345
3	0.594	0.669	1	0.357	0.348
4	0.035	0.358	0.357	1	0.179
5	0.247	0.345	0.348	0.179	1

因子抽出法: 最尤法

回転法: Kaiser の正規化を伴うプロマックス法

表 5 で分けた各因子の特徴は以下の通りである。

因子 1：マイナーな作品を見ているグループ

―作品の 5 分類でも「準マイナー作品」「マイナー作品」「超マイナー作品」に分類された作品を観ている者のグループである。

因子 2：ピクサーらしい作品を見ているグループ

―ピクサー・アニメーション・スタジオによる作品を観ている者のグループである。ピクサー作品の他にも「シュガー・ラッシュ」(2012)などの 3 DCG アニメーション作品もこの因子に名を連ねている。これはピクサー作品を多く手掛けたジョン・ラセターが総指揮を務めたことに加え、ゲームの中の世界という現実の中に非現実を落とし込んだような内容であったためであると考えられる。そのため、この因子はピクサーらしい作品を観ている者のグループとした。

因子 3：古典的な作品を見ているグループ

―この因子には黄金期～ディズニー・ルネサンスの時期の作品が名を連ねており、比較的古い作品であることが読み取れるため、古典的な作品を観ている者のグループとした。

因子 4：メジャーな作品を見ているグループ

―5 分類でも「超メジャー作品」や「メジャー作品」に区分される作品が多くあるのがこの因子である。

因子 5：新しい作品を見ているグループ

―2020 年以降に公開された比較的新しい作品が入っている因子である。

表 6 の因子行間列を見ると、これらの因子間には大体相関があることが分かる。たくさん見ている人は、どの種類のものも見ているし、見ていない人は見ていないということである。しかし、その中で唯一相関が見られないのはマイナーな作品を見ているグループとメジャーな作品を見ているグループの間である。これはメジャーな作品を多く見ているとしてもマイナーな作品を見ているとは限らないということを表している。その一方で、メジャーな作品と古典的な作品とメジャー作品とピクサー作品の間には相関がある。これについては、前者はメジャーな作品は「ディズニーらしさ」を持つ作品が多く、そのステレオタイプを生み出したのが古典的な作品に影響を受けたり、それらの「ディズニーらしさ」を受け継いだりしている作品が多いからであると言える。また、後者はメジャーな作品の中にピクサー作品が多く含まれていることが関係していると言える。本研究の分類でもメジャー作品に分類された作品の約 1/3 を占めており、ピクサー作品をよく見る者がメジャー作品をよ

く見ているということになり得るのも想像がつく。加えて、強い正の相関が出たのはピクサー作品と古典的な作品およびピクサー作品とマイナー作品の間である。古典的な作品を観ているディズニーヲタクにとっても、マイナーな作品が好きなディズニーヲタクにとっても、ピクサー作品は主流作品として捉えられていることが推測できる。ピクサー作品はウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオ製作作品とは異なる作画や物語構成をしていることが多いが、それでも多くのディズニーヲタクにとっては視聴経験のある作品であるのであろう。既述のように、「超メジャー作品」に区分された作品の中のピクサー作品の数を考えると、ピクサー作品の持つ知名度はウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオ製作作品と比べても劣らない。そのため、ピクサー作品はウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオ製作作品とは異なる部分が多くても、ディズニーヲタクたちに広く視聴されていると言える。

次に以下の質問の回答を上因子を基に分析する。

アンケート項目Ⅲ(2)「次に皆さまの好きなディズニー作品についてお伺いします。以下にあるディズニー映画で好きな作品を **3 つ選択**してください。以下のリストにない場合はその他を選択し、回答を入力してください。」

この質問に対する回答は 1 人 3 つまでとしており、視聴歴を問う質問に対する回答よりも作品ごとの回答数が少ないため、SPSS による因子分析が上手くいかなかった。そのため、作品の視聴歴の因子を抽出した際の因子負荷の数値を用いて、各作品に各因子の点数を付けて、回答者一人一人に因子ごとの点数を付けた。この方法を用いることで、よりその因子の特徴に近い作品を好む者ほどその因子の点数が高く出るようになる。それにより、5 つの因子に沿って 5 つの変数を出した。

変数 1 はマイナー作品の要素を持つ作品を好むグループの変数となっている。変数 2 は「カーズ」シリーズや「トイ・ストーリー」シリーズを始めとするピクサー作品の要素を持つ作品を好むグループの変数となっている。変数 3 は「眠れる森の美女」(1959)や「白雪姫」(1937)などのディズニー初期の作品やディズニー・ルネサンス期の作品を好む比較的古典的な作品を好むグループの変数となっている。変数 4 は全世界で大ヒットを記録した「アナと雪の女王」(2013)や不朽の名作「アラジン」(1992)など、5 区分でも「超メジャー」や「メジャー作品(一般的なメジャー作品)」に分けられるような比較的よく知られている作品を好むグループの変数となっている。変数 5 は「ウィッシュ」(2023)や「ミラベルと魔法だらけの家」(2021)など比較的新しい作品を好むグループの変数となっている。これらの変数が互いに、または回答者の性格等にどのように関係するかを分析していく。

はじめに上で紹介した 5 つの変数同士の相関を分析していく。以下の結果において、有意な相関が出たのは以下の通りである。

好きなディズニー作品を 3 つ選ぶとなった時に、

(ア) マイナーな作品を選ぶ人は他にピクサーらしい作品を選ぶ傾向が低い。

- (イ) マイナーな作品を選ぶ人は他に古典的な作品を選ぶ傾向が低い。
 (ウ) ピクサーらしい作品を選ぶ人は他に古典的な作品を選ぶ傾向が低い。
 (エ) ピクサーらしい作品を選ぶ人は他にメジャーな作品を選ぶ傾向が低い。
 (オ) ピクサーらしい作品を選ぶ人は他に新しい作品を選ぶ傾向が低い。
 (カ) 古典的な作品を選ぶ人は他にマイナー作品を選ぶ傾向が低い。
 (キ) 古典的な作品を選ぶ人は他にピクサー作品を選ぶ傾向が低い。
 (ク) 古典的な作品を選ぶ人は他に新しい作品を選ぶ傾向が低い。

表 7

	マイナー好き	ピクサー好き	古典好き	メジャー好き	新作好き
マイナー好き	1	-.245**	-.222*	-0.011	0.164
ピクサー好き	-.245**	1	-.322**	-.552**	-.207*
古典好き	-.222*	-.322**	1	-.213*	-.352**
メジャー好き	-0.011	-.552**	-.213*	1	0.137
新作好き	0.164	-.207*	-.352**	0.137	1

** 相関係数は 1% 水準で有意（両側）です。

* 相関係数は 5% 水準で有意（両側）です。

そもそも好きな作品を 3 つだけ選んでもらっているため、表 7 において各因子同士に負の相関が見られるのは当然のことである。マイナー作品は社会問題に切り込んだ作品が多い。また、ディズニーらしくないとも言える夢や希望を大々的に語ることのない作品やシンデレラストーリーのような単純でわかりやすい物語ではないことが多い。そのため、(イ)のような相関が見られることは理解が出来る。一方で、ピクサー作品はウォルト・ディズニー・スタジオの作品と同様に夢や希望を語り、おもちゃが動いたり家が風船で飛んだり車が意思を持ってレースに挑んだり、子どもにも大人にも刺さるような現実的的な世界の中で起こる非現実的で単純明快なキャラクター設定やストーリーになっている。また、古典的な作品は今のディズニー作品に対するイメージを形づくっているような作品が多く、最もディズニーらしい作品になっている。しかし、それでもディズニーヲタク全体的にみても、ピクサー作品を主流と捉えている傾向にあることが視聴歴に関する変数間の相関からわかっている。それにも関わらず、(ア)の相関が出るのは、主流と思われつつもピクサー作品の持つウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオ製作作品とは異なる一面による好みの違いがあるからではないだろうか。ピクサー作品はウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオの作品と異なる技法(CG を用いるなど)での映画制作がされてきた。加えて、完全オリジナルな作品であるため、「ディズニーらしさ」を感じさせるような要素にもあるような古典的作品が原作にあることもない。また、ピクサー作品には魔法などのファンタジー要素をそこまで多く盛り込まない。既述したが、ピクサー作品は現実の世界で起こる非現実

的な出来事を描く。ピクサー・アニメーション・スタジオおよびウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオにおいて長年指揮官を務めてきたジョン・アラン・ラセターはピクサー映画について次のように語っている。

ディズニーのアニメ作品は、物語もキャラクターも主題歌もディズニーランドの世界にしっかりと当てはまる。ファンタジーランド、トゥモローランド、などみんなディズニーランドの世界。バズやウッディなど、一部ディズニーランドにじっくりくるものもあるが、ピクサー作品の全てがそういうわけではない。ピクサーは反骨精神にあふれている。(『魔法の映画はこうして生まれる/ジョン・ラセターとディズニー・アニメーション (2015)』)

ピクサー作品は夢を叶えることの大切さや希望を持つことのすばらしさはもちろんだが、それに加えて社会や個人の考える何らかの問題をテーマにした作品が多い。例えば、「トイ・ストーリー」シリーズはおもちゃの目線から、「ファインディング・ニモ」(2003)や「ファインディング・ドリー」(2016)は海の生き物たちの目線から人間の恐ろしさや環境問題を描いている。ピクサー作品はある事柄についての問題提起を行いながらも、現実的な非現実の出来事を描くことで、観客自身に問題について考えさせたり、その問題を観客に訴えかけたりしているのである。そのため、ピクサー作品もウォルト・ディズニー・スタジオの作品と比べるとある意味ディズニーらしくない作品であるため、(ウ)(エ)のようにウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオ製作作品よりもピクサー作品を好むヲタクやファンが多く存在していると考えられる。また、2020年以降に公開・配信された比較的新しいディズニー作品はウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオの作品よりもピクサー・アニメーション・スタジオの作品の方が多い(ウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオの作品は4作品、ピクサー・アニメーション・スタジオの作品は6作品)。それにも関わらず、ピクサー作品を好む人が新しい作品を好む傾向が低いのは2つ理由があると考えられる。1つ目はコロナ禍での公開・配信だったため、さほど話題にもならずピクサーを好む人たちの中でも話題にならなかったがゆえに、好きと言えるほどの熱量を持つヲタクやファンが少ないのではないかとということである。これはウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオの作品にも共通して言えることであるが、コロナ禍での公開や配信になってしまったことかなり影響が大きいのではないだろうか。2つ目はピクサー作品のポリコレ問題である。ピクサー作品の抱く現実の中の非現実というテーマは変わっていないにもかかわらず、ジョン・アラン・ラセターの退社により作品の質は落ちたと言われている。その上で更に作品の不評を読んでいるのがいきすぎたポリコレ(ポリティカルコレクトネス)であり、現代では、人種や宗教、性別や見た目などにおいて差別や偏見を含まない中立的な表現を用いることに使われる言葉である。それが顕著に見られたのはディズニー作品を実写化するにあたってのキャスティング問題であった。それに対して、ウォルト・ディズニー・

カンパニーは 2023 年の DealBook Summit 2023 においてポリコレに偏りすぎた作品ばかりを提供していたと発言している。もちろん、近年のピクサー作品にも同様のことがいる。「トイ・ストーリー 4」(2019)では人気キャラクターであるボー・ピープの人格改造である。それまではパニエの入ったスカートを履いた聡明でかわいらしい羊飼いの人形だったボーが同作では男に頼らない自立した強い女性として、スカートはパンツスタイルに変わり、杖は武器として重宝されるものへと変わった。また、かつてのピクサー作品には人間が多く登場する物語は少なかったが、近年では人間が主役であったり、主人公の脇を固めるキャラクターが人間もしくは人間の形をした何かであったりということが増えたように思える。そのような流れから、キャラクターの人種が多種多様となりそれをしっかり描き出す作品が増えた。そのようなことからポリコレ臭のする作品を好まない、もしくはハマらない人が増え、(オ)のような結果が出たのではないだろうか。(カ)~(ク)に関しても、同じように分析できる。古典的な作品を好む人は初期の作品のもつディズニーらしさを求めている。そのような人たちに社会問題に切り込んだマイナーな作品やピクサー作品、ポリコレ臭のする新しい作品は好まれにくいのは明白である。特に古典的な作品の多くはディズニープリンセス映画である。女性の自立を謳う際によく使われるように白雪姫やシンデレラのようなかつてのプリンセスとエルサやラーヤといった今のプリンセスはかなり性格や言動が異なるうえに、そもそも近年新規のディズニープリンセスは登場していない。このようなことから(カ)~(ク)のような相関が見られるのではないか。

次に、各変数同士の多くの間に逆相関が見られているのにも関わらず、「新作好き」と「マイナー好き」および「新作好き」と「メジャー好き」の間の相関が正であることに着目したい。これは比較的新しい作品には興行的に成功してメジャー作品となる場合と失敗してマイナー作品になる場合がそれぞれ存在するからであると考えられる。比較的新しい作品で成功を取めている作品としては「アナと雪の女王 2」(2019)や「リメンバ・ミー」(2017)が挙げられる。これらは大ヒット作の続編であることなどその作品そのものの話題性も関係しているが、それと共に 2019 コロナ禍前で劇場公開がされている作品であることも関係しているはずである。それを裏付ける根拠として、「ラーヤと龍の王国」(2021)や「ストレンジ・ワールド」(2022)などがコロナ禍を経て配信中心の公開になったことで興行的には失敗に終わっているがある。特に前者の作品については映画館での上映はされたものの、それと同時に配信を開始したために興行的には成功と言える結果を出せなかった。それに加えて、全国 241 館(Filmmarks より)での上映で数的にはかなり大規模な上映になったにもかかわらず、大手シネコンチェーンである TOHO シネマズや MOVIX 系列での上映が一切なかったことも関係している。コロナ禍での外出自粛で配信コンテンツの需要が高まったとはいえ、ディズニープラスはディズニー作品が主な配信サイトであり、多くのディズニー作品を見るために加入しないとコスパが悪い。そのため、ディズニー作品をふらっと見に来るような人々を含む大多数の目に触れることなく、上映が終わってしまい、興行的にも知名度的にも失敗に終わってしまった。後者の作品については、こちらは大手シネコンで上映はされたものの、公開 1 か月後には配信が始まった。こちらに関しては世界的に観ると、その内容が

ポリコレに過度に配慮したものであったことを理由に 20 か国で劇場公開が見送られ、ウクライナ侵攻により公開中止になったロシア以外の国々では最終的には既述の理由で公開中止に至った。日本では無事に上映はされたもののそこまで話題になることもなかった。ディズニープラスでの配信が始まった当時は 2022 年の最終週から 2023 年の最初の 2 週間においてディズニープラスのサイト内で世界で最も視聴された映画となったが、やはりこれもディズニー映画をふらっと見に来る人々を含む一般的な大多数の目には触れなかったことで、こちらも「ラーヤと龍の王国」(2022)と同じような結果となった。興行的な成功や失敗が関係しているという考察に加え、単に新作とメジャーしか見ていないという可能性と、新作しか見ていないのにマイナー作品を好きだと言って粋がっている可能性も考えられる。新作が好きな人は単に年齢が若くて、昔の作品を観ておらず、話題作と呼ばれるような作品を多く見ているのではないか。そうであれば、「メジャー好き」と「新作好き」の間に正の相関が見られるのには納得がいく。メジャー作品はヲタクでなくても目にする機会が多い。そのため、メジャー作品及び新作を好む者はヲタクコミュニティに参入したばかりのいわば新規的存在の可能性が高い。また、そのような新規ヲタクが匿名性の高いアンケートであるがゆえに、マイナー作品を選び、背伸びをしている可能性もある。

これらの理由から、「新作好き」と「マイナー好き」および「新作好き」と「メジャー好き」の間には正の相関が見られると考えられる。

表 8

	明るい⇔暗い	好きなエンド ハッピー⇔バッド	単純⇔複雑	現実的⇔非現実的
マイナー好き	-0.019	-0.031	-0.027	-0.01
ピクサー好き	-0.075	-0.031	0.056	0.108
古典好き	0.084	0.107	-0.029	0.049
メジャー好き	-0.088	-.172*	-0.136	-0.104
新作好き	0.118	-0.167	0.03	-0.059

次に作品の好みの因子とディズニー映画に限らない映画の好みについての相関を分析する。この表 8 において有意な結果が出ているのは「メジャー好き」と「エンド」である。後者についてはアンケート項目 5(4)①において「どちらの作品のエンドが好きですか？—ハッピーエンドより 1 2 3 4 バッドエンドより」の回答である。ここではハッピーエンドを好むほど値は低く、バッドエンドを好むほど値が大きくなる。有意な結果がでたこの相関に関しては、メジャーな作品のエンドが基本的にハッピーエンドであることが関係している。ディズニー作品は原作があるものもあるが、その原作を改変してまでハッピーエンドに物語を向かわせる。4 区分で「超メジャー作品」や「一般的なメジャー作品」に区分された作品は特に誰が見てもハッピーエンドと言える作品が多い。一方で「マイナー作品」

に分類された「ポカホンタス」(1995)については従来のプリンセスストーリーから考えれば、最終的に異人種の二人は結ばれずに離れ離れになってしまうという点でハッピーエンドとは言えないエンドになっている。同様の理由で「ノートルダムの鐘」(1996)もハッピーエンドとは言えない。そのように考えると、メジャーな作品を好む人がハッピーエンドを好むのには納得がいく。

表 9

	マイナー好き	ピクサー好き	古典好き	メジャー好き	新作好き
ヲタク度	.182*	-0.075	-0.025	-0.05	0.126
歴	.203*	-0.141	0.045	0.022	-0.117

**．相関係数は 1% 水準で有意（両側）です。

*．相関係数は 5% 水準で有意（両側）です。

表 9 では作品の好みの因子と自認ヲタク度・歴を聞いたアンケート項目の相関である。ここからはマイナー作品を好む人は他の作品を好む人に比べて自認ヲタク度が高く、ディズニーヲタク歴も長いことが分かる。1937 年から始まる長編アニメーションの歴史を見れば、ヲタク歴が長ければ長いほど、人よりもたくさんの作品に目を通すことが可能になるのは当然である。加えて、そのように歴が長い人は自然とヲタク自認度も高くなるのも納得がいく。視聴する作品が増えることで、マイナーな作品にも触れることができ、その良さに気づくということであろうか。

表 10

	視聴数 超メジャー	視聴数 メジャー	視聴数 準マイナー	視聴数 マイナー	視聴数 超マイナー	視聴作品 数
ヲタク度	.516**	.494**	.530**	.518**	.370**	.570**
歴	.331**	.360**	.432**	.416**	.347**	.445**

**．相関係数は 1% 水準で有意（両側）です。

*．相関係数は 5% 水準で有意（両側）です。

表 10 は作品の好みではなく、回答者 1 人 1 人のディズニー作品の視聴作品数を分類ごとに数えたものと自認ヲタク度・歴の相関を見たものである。ここではすべてにおいて正の相関が出た。視聴作品数が多いほど、自認ヲタク度や歴が高くなり長くなるのはやはり明確に読み取れる。この中で自認ヲタク度との相関が最も高く出たのは「準マイナー作品」の視聴数であった。また、歴の長さも同様の結果が出た。これは「準マイナー作品」以外をたくさ

ん観ることに比べ、「準マイナー作品」をたくさん観ることはよりディズニーヲタクらしさを保障し、長いディズニーヲタク歴を裏付けることになるのではないか。

表 11

	読書頻度/月	映画視聴頻度/月	歴
ヲタク度	0.062	.223*	.491**

** 相関係数は 1% 水準で有意（両側）です。

* 相関係数は 5% 水準で有意（両側）です。

表 11 において、自認ヲタク度の高さと歴、さらに文化資本の消費頻度において高い相関を出すのを見てみると、自認ヲタク度と 1 ヶ月の映画視聴頻度、および自認ヲタク度と歴との間に相関が見られた。ディズニーヲタク歴が長いほど、自認ヲタク度は高くなり、映画視聴頻度が多くなるほど、自認ヲタク度は高くなるということが分かった。ヲタク歴が長いほど、自認ヲタク度が高くなるということはヲタク歴がヲタク度を示すための一つの指数になるということである。

表 12

	視聴作品数
歴	.445**

** 相関係数は 1% 水準で有意（両側）です。

* 相関係数は 5% 水準で有意（両側）です。

表 12 に示しているように、歴と視聴作品総数においても、正の相関が見られ、ヲタク歴の長い者ほど、視聴した作品の数は多くなる傾向にあることが分かった。ディズニーの歴史の古さやその作品数の多さからしても、歴が長ければ長いほど、視聴経験が多くなるのは当然である。

表 13

	読書頻度/月	映画視聴頻度/月
内向性	-0.133	0.012
自己肯定感	0.066	0.042
競争心	-0.15	-0.08
向上心	0.041	-0.052
同担拒否	-0.047	-.254**
歴	-0.046	0.115

**．相関係数は 1% 水準で有意（両側）です。

*．相関係数は 5% 水準で有意（両側）です。

次に回答者の性格と文化資本の消費頻度の相関を見たものが表 13 である。ここで用いている性格因子はアンケート項目 [6]「最後にあなた自身について伺います。」における回答を基に作成したものである。同担拒否についてはアンケート項目 [4]「次に皆さまの好きなディズニーキャラクターについて伺います。」において尋ねた「(1)あなたの好きなディズニーキャラクターを 1 人挙げてください。」を基に「(4)(1)で答えたキャラクターを好きな他人が現れたら、あなたはどのように思いますか?(とてもうれしい 1 2 3 4 非常に嫌だ)」で答えていただいたものを使っている。また、文化資本の消費頻度についてはアンケート項目 [5]「次にディズニー作品に限らず、皆さまの好みについて伺います。」において尋ねた「(5)どれくらいの頻度で本を読みますか?」「(6)どれくらいの頻度で映画を見ますか?」の回答を使用している。

アンケートの同担拒否と映画視聴頻度の間に負の相関が見られた。つまり、同担拒否の傾向にあるほど映画視聴頻度が低いということである。映画視聴頻度についてはディズニー作品に限らない映画の視聴頻度を尋ねたが、少なからずディズニー映画を常にどのくらい見るかにも関係していると考えられる。その中で、映画視聴頻度の低さと同担拒否の傾向が関係しているというのは、普段映画を文化資本として消費しない者ほど、同じものを好む他者を敬遠する傾向にあるということを示している。この結果についての考察は 2 つ考えられる。1 つは文化資本の消費頻度の少なさをコンプレックス的に感じており、その反動で同じものを好む他者を嫌がるのではないだろうかというものである。もう 1 つは自分の好きな特定の映画のみを視聴しているため、その映画への愛着が増幅し、その結果他者がそれを好むことに嫌悪感を抱いているのではないかというものである。どちらにせよ、映画を普段から視聴しない傾向にあるという時点で映画を観ることにそこまで興味がないと言っても過言ではないと思われる。そのため、普段から映画を観ることに興味がない人は同担拒否の傾向にあると言い換えても良いかもしれない。そう考えると、同担拒否の傾向を持つヲタクたちは映画ではなく、何に対して関心を持つのだろうか。同担拒否の傾向をはかるために自分の好きなキャラクターを好きだと言う人がいたらどう思うかというアンケート項目を使用したことを鑑みると、同担拒否の傾向にあるヲタクは映画そのものよりもその映画のキャラクターへの関心が強いと考えることも出来そうである。

表 14

	マイナー好き	ピクサー好き	古典好き	メジャー好き	新作好き
視聴数：超メジャー	0.13	-0.02	-0.06	0.09	0.15
視聴数：メジャー	0.13	.180*	-0.04	-0.10	-0.03
視聴数：準マイナー	.215*	0.16	-0.02	-.200*	-0.08
視聴数：マイナー	.199*	0.09	0.01	-.220*	-0.08
視聴数：超マイナー	.300**	-0.01	0.01	-0.16	-0.12
視聴数：マイナー計	.249**	0.11	0.00	-.213*	-0.10

**．相関係数は 1% 水準で有意（両側）です。

*．相関係数は 5% 水準で有意（両側）です。

表 14 は第 1 章で分類した 5 区分を基に 132 人それぞれが視聴したことのある作品を分類し、合計を出したものと作品の好みの因子との相関を見たものである。ここでは「準マイナー作品」「マイナー作品」「超マイナー作品」の視聴数とマイナーの特徴を持つ作品を好む因子との間に正の相関が出た。また、その一方で「準マイナー作品」と「マイナー作品」の視聴数においてメジャー作品の特徴を持つ因子との間に負の相関が見られた。これはつまり、「準マイナー作品」または「マイナー作品」を多く見ている者ほど、メジャーらしい作品を好まないということである。この結果から考えられることは 2 つある。「準マイナー作品」や「マイナー作品」を多く視聴している人はメジャー作品が色濃く持つ「ディズニーらしさ」がそこまで好みではないのではないかということである。それゆえ、好きな作品を 3 つ選ぶとなった時にメジャー作品を選びにくい傾向にあるのかもしれない。もう 1 つはそもそもマイナー作品を多く観ている者はメジャー作品も視聴はしている傾向にはあるが、表 6 での結果を見ると、相関がほぼ 0 に近いことから、そもそもマイナー作品しか見ていない可能性があるということである。回答者の視聴している主な作品マイナー作品であれば、好きな作品の回答がメジャー作品ではなくなるのは当然のことである。ここで興味深いのは「超マイナー作品」をよく見る者についてはその傾向についての相関がより小さいという点である。ここからマイナー作品の中でも「準マイナー作品」「マイナー作品」と「超マイナー作品」の間の違いが見えてくる。前者 2 つは視聴歴が好きな作品に関連性がある可能性があり、ヲタクたちは好きな作品を問われたときに、メジャー作品を差し置いてまで「準マイナー作品」「マイナー作品」を選ぶのかもしれない。一方で「超マイナー作品」においても多く視聴している層は視聴歴が好きに直結するわけではなく、多くの作品を視聴してきたうえで、マイナー・メジャー関係なく好きなものを選んでいくのかもしれない。そう考えると、マイナー作品の中でも「準マイナー作品」と「マイナー作品」はディズニーヲタクコミ

ユニティにおいては「超マイナー作品」とは異なる位置づけがされているのかもしれない。

表 15

	視聴数 超メジャー	視聴数 メジャー	視聴数 準マイナー	視聴数 マイナー	視聴数 超マイナー	視聴作品 総数
好きなエンド ハッピー⇔バッド	0.101	0.136	0.126	0.108	0.068	0.126
明るい⇔暗い	.206*	0.133	.174*	.191*	0.157	.202*
現実的⇔非現実的	-0.008	-0.039	-0.062	-0.02	-0.045	-0.044
単純⇔複雑	-0.107	-0.103	-0.088	-0.078	-0.017	-0.093

**. 相関係数は 1% 水準で有意（両側）です。

*. 相関係数は 5% 水準で有意（両側）です。

マイナー作品を観ている者はマイナー作品の持つ特異性に惹かれている可能性をみるために、表 15 のように普段好んで消費する映画や本の特徴と視聴数の間の相関を見た。ここからはマイナー作品を観ている人ほどマイナー作品の特徴らしきもの間には見られないような相関は見られなかった。マイナー作品の雰囲気として暗い雰囲気を持つ者は多いが、それでも暗い作品を好む者ほど超メジャー作品をたくさん見ているという結果がマイナー作品視聴数との間の相関よりも強い相関で出ている。ここからは視聴作品総数と映画の持つ特徴の間の相関から、視聴作品数が多い者は暗い作品にも抵抗がないが、視聴作品少ない者は明るい作品ばかりを好むということが分かった。つまり、暗い作品も抵抗なく視聴できる者は自ずと視聴作品数が多くなるということである。

次に性格因子と各作品の視聴数や好みの間の関係性を見ていく。まずは、そのために用いた性格因子についての説明を行う(表 16 および 17)。

まずアンケートの回答を基に 3 つの因子を抽出したものが表 16 である。この 3 つの因子にはそれぞれの特徴から内向性・競争心・自己肯定感と名付けた。内向性は他者との関わりを好まず、外向性も低い性格因子である。競争心は自身の地位を高くしておきたいという気持ち強い上に、自信と異なる意見や考えを受け入れることができない性格因子である。最後の自己肯定感は自分の今の状況に満足しており、好意的である性格因子である。

表 16

	因子		
	内向性	競争心	自己肯定感
㉑他人との間に壁を作りがちだ。	0.744		0.328
⑥他人と仲良くなるのに時間がかかる。	0.736	-0.157	0.255
①すぐに友だちを作ることが出来る。	-0.683	0.216	
⑮生きていて窮屈に感じることもある。	0.634	0.215	
⑬自分が嫌いだ。	0.606	0.176	
⑭自分のやりたいことが分からない。	0.594	0.112	
⑩自分のことを好きだと言える。	-0.592		0.330
⑫はじめて会う人と話すことは楽しい。	-0.561	0.139	0.251
㉔自分は目立たないタイプである。	0.537	-0.406	0.204
㉒細かいことでくよくよしてしまう。	0.524	0.261	
⑯勝負において、自分が勝てないとわかると逃げ出したくなる。	0.516	0.217	0.143
⑱失敗や挫折をあまり引きずらない。	-0.501	-0.265	0.133
⑪自分は自分と割り切れる。	-0.448	-0.184	0.396
⑳イライラして相手に怒ってしまうことがある。	0.420	0.365	
㉕めんどうなこと後回しにしがちだ。	0.370		
⑰やりたいことやゴールは明確に持っている。	-0.363	0.105	0.360
⑤他人からの評価を気にしがちだ。	0.346		
⑦他人の意見や価値観を受け入れられない。	0.329	0.310	0.279
⑨新しいものを取り入れるよりも、これまでの	0.289	-0.140	0.204

伝統やルーティーンは守っていききたいと思う。			
②⑥八つ当たりはしない。	-0.242	-0.235	0.125
②⑦何事も 1 番になりたいと思う。	-0.127	0.691	0.274
③⑩自分が 1 番でなくても気にしない。		-0.677	
②③自分は集団の中心的立場にいると思う。	-0.412	0.517	
④④自分と異なる考えと出会っても、受け入れることができる。	-0.234	-0.352	0.126
②②誰もしないことをしてみたいと思う。	-0.218	0.248	0.201
②⑧自分の好きなことが出来ていると思う。	-0.442	-0.150	0.504
②⑨自分のセンスに自信がある。	-0.281	0.119	0.348
①⑨ニュースや新聞などの話題を見るのが好きだ。			0.305
③③映画や本を楽しむときに何も考えない方だ。	-0.117		0.279
③⑪旅行に行く時に綿密に計画をたてたい。			0.220
⑧⑧物語の背景を考えることが好きだ。			0.192

因子抽出法: 最尤法

a. 3 個の因子が抽出されました。5 回の反復が必要です。

加えて、4つの因子を抽出した者が下の表 17 である。3つの時と同様に 1つ目の因子や 3つ目の因子では内向的な性格因子や自己受容度の高い性格因子が抽出された。その一方で新たに 2つ目の因子の向上心と柔軟性が抽出できた。向上心は 3つ因子を抽出した際に競争心と名付けた因子と似ているが、競争心と違って他者に対して矢印が向いているような質問項目がなく、自身の地位に関する質問項目のみであったため、これは向上心と名付けることにした。柔軟性は新しい考えや意見を柔軟に受け入れることができるような性格因子であった。

表 17

	因子			
	内向性	向上心	自己肯定感	柔軟性
⑥他人と仲良くなるのに時間がかかる。	0.756	-0.178	0.264	-0.183
②①他人との間に壁を作りがちだ。	0.746		0.315	
①①すぐに友だちを作ることが出来る。	-0.708	0.249		0.284
①⑤生きていて窮屈に感じることもある。	0.628	0.229		0.147
①⑬自分が嫌いだ。	0.602	0.181		0.170
①⑩自分のことを好きだと言える。	-0.584		0.350	
①⑭自分のやりたいことが分からない。	0.581	0.117		0.199
①⑫はじめて会う人と話すことは楽しい。	-0.574	0.187	0.283	0.333
①②④自分は目立たないタイプである。	0.534	-0.393	0.197	
①②②細かいことでくよくよしてしまう。	0.532	0.309		0.439
①①⑥勝負において、自分が勝てないとわかると逃げ出したいくなる。	0.510	0.244	0.122	0.214
①①⑧失敗や挫折をあまり引きずらない。	-0.504	-0.278	0.153	-0.144
①①⑪自分は自分と割り切れる。	-0.437	-0.186	0.415	-0.139
①①②⑩イライラして相手に怒ってしまうことがある。	0.423	0.356		-0.223
①①②⑤めんどうなこと後回しにしがち	0.366			

だ。				
⑨新しいものを取り入れるよりも、これまでの伝統やルーティーンは守っていききたいと思う。	0.289	-0.116	0.196	
②⑥八つ当たりはしない。	-0.241	-0.224	0.133	0.237
②⑦何事も1番になりたいと思う。	-0.114	0.683	0.253	-0.189
③⑩自分が1番でなくても気にしない。		-0.656		0.187
②③自分は集団の中心的立場にいると思う。	-0.411	0.514		
②誰もしないことをしてみたいと思う。	-0.221	0.266	0.203	
②⑧自分の好きなことが出来ていると思う。	-0.433	-0.129	0.509	
①⑦やりたいことやゴールは明確に持っている。	-0.351	0.114	0.355	
②⑨自分のセンスに自信がある。	-0.271	0.130	0.350	
①⑨ニュースや新聞などの話題を見るのが好きだ。			0.304	0.147
③映画や本を楽しむときに何も考えない方だ。	-0.114		0.278	
③⑩旅行に行く時に綿密に計画をたてたい。			0.208	
⑦他人の意見や価値観を受け入れられない。	0.344	0.309	0.285	-0.409
④自分と異なる考えと出会っても、受け入れることが	-0.247	-0.348	0.145	0.376

出来る。				
⑤他人からの評価を気にしがちだ。	0.344	0.134		0.369
⑧物語の背景を考えることが好きだ。			0.197	0.305

因子抽出法: 最尤法

a. 4 個の因子が抽出されました。5 回の反復が必要です。

表 18

	競争心	向上心	同担拒否
視聴数：総作品	-0.117	.173*	-.233**
視聴数：準マイナー	-0.066	.214*	-.192*
視聴数：マイナー	-0.082	0.132	-.191*
視聴数：超マイナー	-.224**	0.042	-.175*
視聴数：マイナー計	-0.116	0.162	-.203*

**．相関係数は 1% 水準で有意（両側）です。

*．相関係数は 5% 水準で有意（両側）です。

表 18 は各分類の作品の視聴数と性格因子および同担拒否の間の相関である。競争心の性格因子は「他人の意見や価値観を受け入れられない」「何事も 1 番になりたいと思う」が含まれており、この傾向が強い者は、対他者において自身の地位を高めたいと思う者であると解釈した。また、向上心の性格因子の中には競争心の中から「他人の意見や価値観を受け入れられない」が抜けた因子であり、この傾向が強い者は対自己における自身の地位を確立させるための向上心を持っている者と解釈した。ここでは正の相関が見られたのは総視聴作品数と向上心、「準マイナー作品」の視聴数と向上心であった。「準マイナー作品」は知る人ぞ知る名作と呼ばれるような作品が多い。金曜ロードショーの視聴者投票企画で選ばれた 4 作品のうちその半分の 2 作品がこの区分に入っていることからそのように考えられる。そのような作品を観ている者ほど向上心が高くなるというのは、ディズニーヲタクになるためにディズニーをより深く知りたい、もっとたくさん見たいと思ったときに最も手っ取り早くディズニーヲタクの称号を得られるのがこの「準マイナー作品」であるのかもしれない。

また、総作品視聴数および他マイナー作品の視聴数すべてにおいて同担拒否との負の相関が見られた。加えて、「超マイナー作品」の視聴数と競争心の間にも負の相関が見られた。「超マイナー作品」をたくさん見ている者は他者と自分の距離を離そうとする競争心を持っていない傾向にあり、様々な意見や考えを柔軟に捉えることのできる傾向にあるということであると考えられる。この結果から「準マイナー作品」が手っ取り早くディズニーヲタクになれるステータスとして使われている可能性が考えられる。個性すぎる個性は、個性と

して機能しないと言われている。¹³そのため、ディズニーヲタクという称号を得るうえで「超マイナー作品」をステータスとして使うことは考えられていないのかもしれない。それゆえ、ステータスとして使えるのは「準マイナー作品」あたりなのではないか。ここから先は準マイナーと超マイナーは意味合いが異なるものであると考えた方が良くと考え、その2つの比較を中心に分析を進めていく。

表 19

	視聴数： 超メジャー	視聴数： メジャー	視聴数： 準マイナー	視聴数： マイナー	視聴数： 超マイナー
①すぐに友だちを作ることが出来る。	.182*	.193*	.212*	0.162	0.116
⑥他人と仲良くなるのに時間がかかる。	-.217*	-.238**	-.230**	-0.142	-0.16
⑫はじめて会う人と話すことは楽しい。	.184*	.174*	.230**	0.16	.181*

更に性格因子ではなく、アンケートに直接用いた質問項目と各分類視聴作品数との間の相関を見てみた(表 19)。ここからはディズニーヲタクの社交性の高さが読み取れる。日本のディズニーヲタクの多くがパークを拠点に活動していることを考えると、社交性の高いコミュニティであることは納得がいく。日本のディズニーパークの雰囲気を想像してもらうとわかりやすいであろう。あの場に行くと大人も子どもも初対面でも手を振り合うほど社交的になる。また、ヲタク同士は1人でパークに入園しながらも、ヲタク同士で待ち合わせをし、共にショーやパレードを待ったり、アトラクションに並んだりもする。これらのことからディズニーヲタクコミュニティはディズニー作品をたくさん観ている者、つまりヲタク度が高い者ほどより外向的で社交的であることが分かる。

表 20

	視聴数： 超メジャー	視聴数： メジャー	視聴数： 準マイナー	視聴数： マイナー	視聴数： 超マイナー
②④自分が目立たないタイプである。	-0.129	-.200*	-.240**	-.221*	-0.147
②誰もしないことをしてみた	0.087	0.146	.180*	0.149	0.152

¹³ 稲田豊史、『映画を早送りで見ると人々 ファスト映画・ネタバレコンテンツ消費の現在形』, 光文社新書, 2022, 136 項

いと思う。					
⑨新しいものを取り入れるよりも、これまでの伝統やルーティーンは守っていききたいと思う。	-0.131	-0.159	-.200*	-.212*	-.189*
⑤他人からの評価を気にしがちだ。	-0.101	-0.106	-0.16	-.177*	-.230**
⑪自分は自分と割り切れる。	0.143	0.125	0.14	0.113	.180*
⑯勝負において、自分が勝てないとわかると逃げ出したくなる。	-0.051	-0.122	-0.169	-.198*	-.270**
③⑩自分が1番でなくても気にしない。	0.098	0.031	0.007	0.051	0.166

また、表 20 は競争心や向上心の性格因子に入っていた質問項目と各分類視聴作品数との間の相関を見たものである。ここからは「準マイナー作品」をたくさん視聴している者が他者とは異なる自分を見せたいという考えを持っている可能性が読み取れる。「準マイナー作品」を見ている者ほど自分に自信があり、誰もしないことをしてみたいと思っていることから、そのように考えられる。一方で「超マイナー作品」視聴数においては他者の評価を気にせず、我が道を行くタイプであることが読み取れる。

表 21

	視聴数： 超メジャー	視聴数： メジャー	視聴数： 準マイナー	視聴数： マイナー	視聴数： 超マイナー
⑳自分の好きなことが出来ていると思う。	0.139	0.142	.180*	0.157	0.111
㉑自分のセンスに自信がある。	0.116	.230**	.194*	0.133	.191*
⑮生きていて窮屈に感じることもある。	-0.13	-0.087	-0.143	-0.136	-.182*

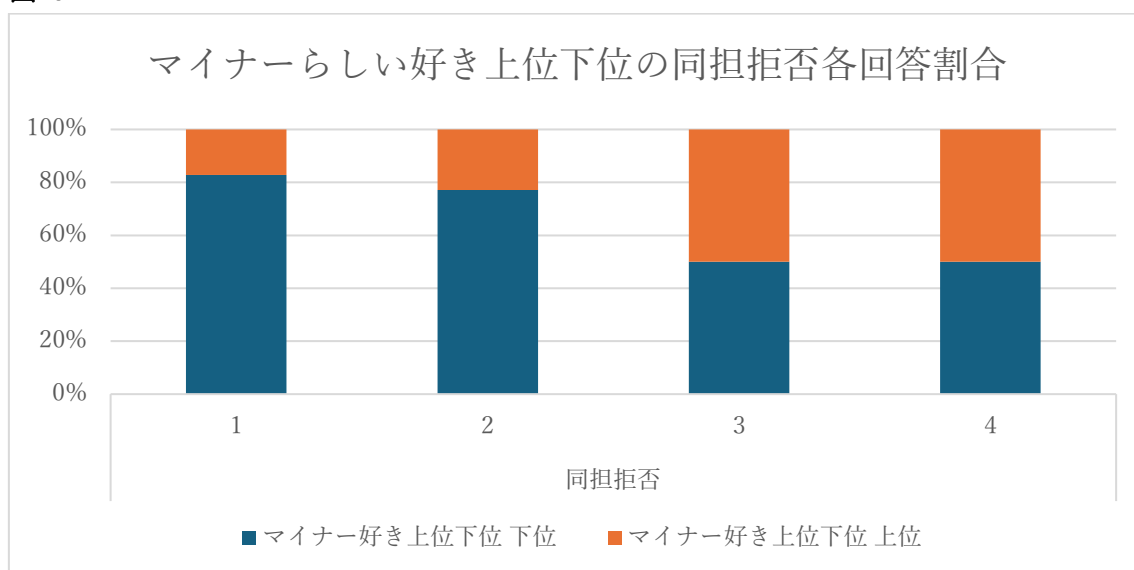
表 21 からは「準マイナー作品」を観ている者と「超マイナー作品」を観ている者の、上には挙げていないその他の特徴が読みとれる。前者は自分のしていることへの自信が強く、後者は人生において窮屈さを感じにくい傾向にあることが分かった。後者については、すでに分析した表において、我が道を行くタイプである傾向に強いことが分かっているため、他者の目などを気にすることなく、生きることができるからであろう。前者については、向上心が高く自身の地位を高く保てたいという意識があるにもかかわらず、このような結

果が出ているということは、彼らの意識としては無理にその地位を目指しているわけではないということである可能性がある。

表 22

マイナー好き上位下位 と 同担拒否 のクロス表						
度数						
		同担拒否				合計
		1	2	3	4	
マイナー好き上位下位	下位	77	27	1	1	106
	上位	16	8	1	1	26
合計		93	35	2	2	132

図 3



マイナーらしい作品を好む得点が高い者と低い者の間で同担拒否をするか否かにおいてする寄りの回答だった者たちがどれほどいるかについて、以上のようなクロス表を用いて調べた。マイナーらしい作品を好む因子が 0.3 以上のものとそれ未満のもので上位下位を分けた。同担拒否の傾向にあるのは 4 または 3 を選択したものである。得点の高い者のうち同担拒否の傾向にあったのは 2 人であった。人数こそ少ないが、全回答者の中で同担拒否の傾向がある回答をしたのは 4 人のみであり、割合で考えればそのうちの 50% がマイナーらしい作品を好む者の中にいたことになる。数少ない同担拒否の傾向にあるものがマイナーらしい作品を好む者に半数見られたのは信頼度には欠ける可能性は高いが、マイナーらしい作品を好む者の中に同担拒否の傾向を持つ者もいる可能性は 0 ではないとは言えるの

ではないだろうか。

表 23

映画のどのようなところに魅力を感じるか	マイナー好き下位層	マイナー好き上位層	総数
ストーリー	60	7	67
テーマ	14	2	16
音楽	7	2	9
絵・映像	8	1	9
共感できるキャラクター	12	7	19
憧れられるキャラクター	5	7	12
総計	106	26	132

表 23 は映画のどのようなところに魅力を感じるかという質問への回答がマイナーらしい作品を好きな上位下位でそれぞれどれほどいるかを見たものである。ここでは「憧れられるキャラクター」に魅力を感じる者の数のみ、上位層が下位層を上回っていた。また、マイナー好き上位層の中で考えると、ストーリーと同じくらいキャラクターに対して魅力を感じる者もいることが分かる。それを踏まえて、マイナー好き上位層がどのようなキャラクターが好きなのかを見たのが下の表である。

表 24

	ヴィランズ(悪役)	主人公	脇役 ：その他	脇役 ：主人公の仲間・友人	脇役 ：主人公の恋人 パートナー
ストーリー		4	1	2	
テーマ	1	1			
音楽		2			
絵・映像		1			
共感できるキャラクター		6			1
憧れられるキャラクター		6	1		
総計	1	20	2	2	1

「憧れられるキャラクター」または「共感できるキャラクター」に魅力を感じる者たちは主人公の立場のキャラクターに惹かれる傾向にあることが分かった。また、マイナーらしい作品が好きで主人公の立場のキャラクターが好きな者たちの中で最も多い映画に感じる魅力は「憧れられるキャラクター」または「共感できるキャラクター」であることもわかった。

表 25

	ヴィランズ(悪役)	主人公 (ヒーロー・ヒロイン)	脇役 ：その他	脇役 ：主人公の仲間・友人	脇役 ：主人公の恋人・パートナー
ストーリー	6	38	3	8	5
テーマ		9		3	2
音楽	1	6			
絵・映像	1	2		4	1
共感できるキャラクター		8	1	3	
憧れられるキャラクター		5			
総計	8	68	4	18	8

上はマイナー好き下位層で上位層同様に分布を見たものである。ここでも「憧れられるキャラクター」または「共感できるキャラクター」に惹かれる者は主人公の立場のキャラクターを好きである傾向にあることが分かった。また、「憧れられるキャラクター」または「共感できるキャラクター」に魅力を感じる者で脇役を好む者も上位層とは異なり、4人いることが分かった。加えて、マイナーらしい作品をそれほど好まず、主人公の立場のキャラクターが好きな者たちの中で最も多い映画に感じる魅力は「ストーリー」であることが分かった。

これらの表から、マイナーらしい作品を好む上位層の者はその作品のキャラクターに魅力を持つ傾向にある可能性があることが示唆された。マイナー作品の主人公は比較的親近感の湧きやすい外見をしていることが多い。その一方で、物語の現実味をぼやかすために見た目は一般的でも言動が突拍子もない者もいる。メジャー作品にも言えることだが、キャラクターの特性はメジャーやマイナーに関係なく多様である。そのため、キャラクターに対して感じるものが共感と憧れのどちらかに分かれるのは当然である。また、主人公を好む下位層の者の中ではキャラクターよりもストーリーに魅力を感じる者が多い。メジャー作品の主人公はそちらかと言えば理想を具現化したようなキャラクターが多い。そのキャラクターに憧れるのはもちろん、その心情や葛藤に共感をする者も少なくはない。しかし、そのキャラクターの活躍を中心にした物語がメインであることが多いため、マイナー作品をそこまで好まないが、主人公を好む者はキャラクターよりもストーリーに魅力を感じる人が多いのではないかと推察される。加えて、この下位層においては上位層にはいなかった「共感できるキャラクター」または「憧れられるキャラクター」に魅力を感じ、脇役を好む者がいた。これは主人公がスーパーマン的なポジションであることが多いメジャー作品においては脇役が親近感のある外見や言動をしていることが多いことが関係しているのではないかと推察される。

第2節 ディズニーヲタクとマイナー作品の関係性の考察

ここでは第1章で立てた仮説を基に、ディズニーヲタクにとってのマイナー作品の役割

を考察していく。

仮説(1)「マイナー作品が好き＝真のディズニーヲタク」の構図がマイナー作品の価値を上げているのではないかに関する考察は以下の通りである。そもそも好きな作品では他の項目との意味のある相関が見られにくかった。アンケートの形式にもよるが、好きな作品よりも視聴作品数の方がヲタクとしての自信や歴を表すことができた。そのような事実があるために、この構図がヲタク内にあるかの可能性はある。真のディズニーヲタクを「超マイナー作品」まで観ている者であるとすれば、彼らは他人からの評価を気にすることなく、好きなものを観ているだけの我が道を行くタイプであると考えられる。自分は自分と割り切れるため、他者と比較してヲタク度を気にしたり、コミュニティ内での立ち位置も気にしたりもしない。そのため、生きていても窮屈に感じることがない。それを裏付けるものの1つとして、彼らの主観的なヲタク度も必ずしも高いとは限らなかったことがある。このような超人的な真のディズニーヲタクがマイナー作品を観ているため、それによってマイナー作品全体の価値が上がっている可能性は示唆できる。しかし、その構図があったとしても、真のディズニーヲタクになりたくて「超マイナー作品」をこぞって見ているかと言われればそうではなく、「超マイナー作品」を観ているような真のディズニーヲタクにはディズニーヲタクコミュニティにおける影響力があるわけではなかった。むしろ、ディズニーヲタクコミュニティにおいては「超マイナー作品」よりも「準マイナー作品」を視聴しているかどうかがヲタクかどうかの基準として使われているのではないかという推測がたてられた。「準マイナー作品」を観ている者は「超マイナー作品」を観ている者と比べて自身のヲタク度を高く評価しており、自分に自信がある。それは「準マイナー作品」がヲタクであれば押さえておきたい作品となっているからであると考えられる。作品のマイナー度が増していけば増していくほど、その作品のコミュニティ内での知名度は下がる。自身にディズニーヲタクの称号を付加するには、ある程度コミュニティ内での知名度がある同じヲタクに認められ得る作品を観ている必要があるのである。それゆえに、マイナー作品の中でも「準マイナー作品」に属するような作品にヲタクとしては見ておきたい知る人ぞ知る名作という価値が付随するのではないか。しかし更に興味深いのは彼ら本人の意識としては無理してヲタクになろうと頑張っているという意識はなく、他者と競争しているという意識もないのである。それに関わらず、他人と違うことはしたい、勝ち負けではなくて違いを見せたい、個性的な自分を見せたいという気持ちは強く出ているのである。ここにはもしかすると、近年のヲタクになるまでのプロセスの逆転が世に浸透しており、それが普遍的なプロセスとなっていることが関係しているのかもしれない。これらのことから、「マイナー作品が好き＝真のディズニーヲタク」の構図は確かに存在するのかもしれない。しかし、それよりも、「準マイナー作品」を視聴している者＝ディズニーヲタク」の構図の方が顕著にみられるのかもしれない。

仮説(6) 真のディズニーヲタクはディズニー映画の視聴数が多く、ヲタク歴も長いのではないか・仮説(7) 真のディズニーヲタクは普段からの文化資本の消費も頻繁であるのではないかに関する考察である。

今回のアンケート調査により、ヲタク歴が長い者ほどマイナーな作品を好む傾向にあった。また、ヲタク歴が長い者ほど視聴作品総数も多い傾向にあった。マイナー作品の多くは暗黒期と呼ばれる時代の作品が多い。例えばブロンズエイジの中でも「きつねと猟犬」(1981)以降の第1次暗黒期やポストルネサンス期の第2次暗黒期である。これら暗黒期の作品を観ているということはそれらが上映されているときに映画館に観に行ったか、課金をしてまでそれらの作品をレンタルショップや配信サイトで観たりした可能性が高い。マイナーな作品を好む者は普段からの映画視聴頻度も高い傾向にあることもわかっている。ヲタクである歴が長いことがのちにマイナー作品と呼ばれる作品に触れる機会を増やすことになるのは理解しやすい。また、マイナー作品は「ディズニーらしさ」を共有しつつも一部が異なる場合が多い。「ディズニーらしさ」を感じる事が難しい場合も多々あるだろう。しかし、ディズニー作品の視聴数がそもそも多く、「ディズニーらしさ」を理解しているような者にとっては、マイナー作品から少なからず感じられる「ディズニーらしさ」を感じ取ることも容易いであろう。マイナー作品を好むという行為が真のディズニーヲタクであることに繋がるというのは、マイナー作品を好むことの裏にある視聴作品数の多さや「ディズニーらしさ」を知っているからこそそのマイナー作品から微かに香る「ディズニーらしさ」を嗅ぎ取る能力の所持などが関係していると言えるのではないか。

仮説(2) マイナー作品そのものの特徴に惹かれているヲタクが多いのではないかについて次のような考察を立てた。マイナー作品は「ディズニーらしさ」を感じにくい作品である。この要素の中でも、メジャー作品に比べて舞台設定やキャラクター設定が現実的であることやテーマが夢や希望ではあるものの、それ以外のテーマも絡み合っていることなどがマイナー作品をマイナー作品たるものにする特徴であると考えられるだろう。かつてはプリンスとプリンセスの結婚ばかりが描かれてきたディズニー・プリンセス作品が結婚をゴールに描かれなくなっていることにも初婚年齢が上がってきていたり、独身人口が増えてきたりする世の中においては非常に現実的で、共感しやすい。これまで夢物語を描きただけだったディズニー作品に嫌悪感を抱いていた人でも見やすい作品になっている可能性すらある。また、容姿端麗なキャラクターではなく、どこか親しみやすいような見た目のキャラクターを起用したり、主人公が完璧な性格ではなくどこか抜けている性格だったりすることも物語全体に現実味を与えている。物語の舞台も実在する国やそれをモチーフにしている国であり、情景的にも親しみやすさを持てる。物語の複雑さに惹かれる者も多いに違いない。ここ数年、日本のドラマには特にドラマ「あなたの番です」(2019)以降、考察系ドラマが増えてきている。それと共に小説や漫画でも最後の最後に読者を裏切るような作品が話題になるような現象も起きている。それらの考察などをSNSに「#(ドラマ名)考察」などで投稿する者も少なくない。複雑な物語をもつドラマは様々な物語が同時進行しているのを相互的に関連させながら見たり、俳優陣の細やかな演技から登場人物の企み等を想像したりしなくては理解が出来ないものも多い。しかし、考えることが好きであったり、普段からそのような物語に慣れていたりするものであれば、複雑な物語に好意的な視線を向ける者も少なくない。もちろん、全員がそのような作品を好むわけでないが、既述の通り、一部の人

間にとっては魅力的に見える可能性もある。また、「ディズニーらしさ」の感じにくさからくる魅力以外にも、マイナー作品が教訓的なテーマを持っているのも一部の人には魅力を感じる要素かもしれない。マイナー作品はメジャー作品に比べて現代社会の持つ問題や事象をわかりやすく扱っている。男女差別や人種差別、環境問題などを物語の中心に添えたり、ところどころに匂わせたりしている。そもそもそのような教訓的な物語を好む者にとっては、自身の学びの糧になるという理由からマイナー作品が好まれやすいのかもしれない。逆に教訓が見え見えな作品を好まない者もいるため、全員が全員そのような作品を好むわけではないが、こちらも一部の人間にとっては魅力的に見える可能性がある。

仮説(3) マイナー作品を至高とすることでそれを知っている・好きであることが一種のステータスとして活用できると考えているのではないかについては次のような考察を立てた。「マイナー作品が好き＝真のディズニーヲタク」の構図が出来上がっているがために、マイナー作品の価値が上がり、それに伴いマイナー作品自体がステータスとして用いられるようになったのではないか。彼らに憧れて個性を得たいがために真のディズニーヲタクを模倣する自身の地位が決まっていないうヲタクたちが、真のディズニーヲタクを模倣して自身の地位を上げようとしている可能性がある。このヲタクは上には同調するが、自分よりも下を見下す傾向にあるのではないか。これは準マイナー作品と向上心の相関において、正の相関が見られたことから推測が出来る。ディズニーヲタクコミュニティは参入障壁が低いいため、上下に広がりを持つ。そのため、どちらにも属せていないような中間層は自身の地位を定めるためにもマイナー作品を活用するが、マイナーすぎる作品だとヲタクの中でも知っている人がそもそも少なく、個性を表現するステータスとしては活用しにくい。そのため、ヲタクの中では名が知られている、知る人ぞ知る名作のような作品を使って、ディズニーヲタクを自称するコミュニティ下位層よりも優位に立とうとしているのではないか。その際に、SNSでの発言などでマウンティング行為を行うことで自身の地位を確立したいものが多いのではないか。日本のディズニー人気はパークありきのものであると考えれば、ディズニーヲタクへの入り口はパークであることが多い。これにより、「情報の過剰と意味の希薄」が起これ、日本のディズニーヲタクたちは情報収集がメインでそこにある背景や意味、ストーリーには無関心なヲタクばかりであると新井(2020)は述べている。これはつまり、情報は追いたいけど中身に関心はないということであり、自分が持っている情報を表に出して誇示することを目的としているということである。これと同様に、その作品の持つ魅力を理解しているか否かは別として、その作品の情報を上位層の言うように発信し、下位層と自分の間に距離を開けようとしているのではないか。ここではマイナーが好きだから真のディズニーヲタクと認められていたのに、真のディズニーヲタクになりたいからマイナー作品を好きになるというプロセスと結果の逆転が起きているように思える。仮説(5) マイナー作品が好きなヲタクは競争心が強く目立ちたいというような感情を強く持っているのではないかについての考察も仮説(3)と同様に考えられる。競争心に関する相関については、マイナーな作品が好きな者や各マイナー作品視聴数とみてみたが、どれも負の相関となり、有意となる負の相関になったのは「視聴数：超マイナー作品」のみであった。今回のアンケートの回

答者の中でマイナーな作品を好む者たちの中には對他者の競争心を持つ傾向は見られなかった。しかし、同担拒否と競争心には高い相関があることから、同担拒否の傾向を持つヲタク歴が短く、まだコミュニティに参入して間もないヲタクでマイナー作品を好む者はもしかすると對他者への競争心が強く、目立ちたいというような感情を所持している可能性もあると考えられる。

仮説(4) マイナー作品が好きなヲタクは同担拒否の傾向にあるのではないかについての考察は次の通りである。マイナー作品を好むヲタク全体において同担拒否の傾向は見られなかった。むしろ、負の相関が見られたくらいである。さらには超メジャー作品をよく視聴する者については、他者への競争心がないことすら分かった。今回のアンケート調査の回答者の中のマイナー作品を好むヲタクたちは真のディズニーヲタクと呼ばれる立場の人が多かったのかもしれない。一方で、興味深い結果も出ている。132人の回答の中で同担拒否の傾向が強い回答をしたのは4人しかいなかったのだが、そのうちの2人つまり半数がマイナーな作品が好きな因子得点が高い者のグループにいたのである。同担拒否の傾向ありの回答がそもそも少なかったため、これは有意ではないのだが、可能性がある程度に取り扱うことはできるのではないだろうか。しかもこのマイナーな作品を好み、同担拒否の傾向にある2人はどちらもヲタク歴が2年以下であった。可能性の話としてであれば、数少ない同担拒否の傾向が強い人はヲタク歴が短く、まだコミュニティに参入して間もないヲタクでマイナー作品を好む者である可能性が高い。

終章 結論

各仮説と考察から、ディズニーヲタクコミュニティ内のマイナー至高主義の要因には「マイナー好き＝真のディズニーヲタク」の構図が成立していることよりも「準マイナー作品」を視聴している者＝ディズニーヲタクであるという構図が関係しているということが推測できた。そもそも好きかどうかよりも視聴数の方がヲタクの行動や性格との相関が見やすく、そちらの方がそれらを示すための指標としては信ぴょう性が高かった。それを踏まえて、各分類作品視聴数で「準マイナー作品」はマイナー作品の中でも「ヲタクにとってのメジャー作品」的な位置づけになる可能性があることが分かった。ヲタクであれば押さえておくべき視聴すれば個性として主張できるような作品を観ていれば、ディズニーヲタクという個性を得られると考えている者が多いのかもしれない。そのような者たちは真のディズニーヲタクになることを目指しているわけではなく、あくまでも自分自身にディズニーヲタクの称号を付けたいがために、もしくは参入障壁の低いディズニーヲタクコミュニティにおいてにわかと言われないようにするために、「超マイナー作品」までは視聴せずとも、「準マイナー作品」は視聴しておこうと考えているのかもしれない。もちろん、ほとんど知られていないような超マイナー作品をせっせと観ているような真のディズニーヲタク的な存在も少なからず存在はしている。しかし、彼らは自身がヲタクであるかどうかや、他者と比較してどう評価されているかについては気にしないため、マイナー作品もメジャー作品も区別せずに視聴しているのである。前者は誰もしないようなことがしたい傾向が高く、よ

り自分の個性を高めようとし、自分に自信を持っている傾向にある。一方後者は自身の趣味のコミュニティ内での地位や勝ち負けを気にすることなく、ただひたすらに自分の好きなことをしているだけである傾向にある。マイナー好きもしくは視聴している層とひとくくりに言っても、その中には「ヲタクにとってのメジャー作品」であるならば押さえておこうとする者と、そのような考えはなくただ観たいから観ている者の 2 パターン存在している可能性が示唆された。

また、そのように「準マイナー作品」がディズニーヲタクという個性を表出するための基準として使われているのであれば、ディズニーヲタク内でのマイナー至高主義は正しく言えば準マイナー至高主義と言えるのかもしれない。マイナー作品の中でもマイナーすぎる作品はヲタクコミュニティ内でも知名度が低く、ステータス的には使えない。そのため、ディズニーヲタクコミュニティ内ではマイナー作品の中でも知る人ぞ知るといようなヲタクだからこそ知っている作品を視聴していることがステータスであり、それを至高としているのかもしれない。

もちろん、「超マイナー作品」の知名度がタレントやインフルエンサー、SNS 等での発信力が高い者たちによって、「準マイナー作品」に分類されるようになるまで上がっていく可能性もある。情報に敏感なディズニーヲタクたちはその変化に即座に反応し、対応していくようになるのであろう。この流れが続いていくと、もしかすると「準マイナー作品」つまりヲタクならば押さえておきたい作品の数が増えていき、今は入りやすいコミュニティであるディズニーヲタクコミュニティの参入障壁が高くなり、安易に「ディズニー好き」と言えなくなる日も来るかもしれない。

研究内で新たに分かった興味深いこともあった。それはピクサー作品の持つ特異性である。ウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオ製作作品とピクサー作品の間には制作スタジオの違いから生まれる相違点があるにも関わらず、ディズニーヲタクコミュニティ内ではウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオ製作作品と区別して視聴されたり好まれたりしていないことが推測できた。これに関しては 20 代の回答者が多かったことで、彼らは子どもの頃からピクサーがディズニーであるという認識で育ってきたため、そこに嫌悪感を抱いたり、ウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオ製作作品と区別したりするようなことは無いのかもしれない。

本研究における課題は次の通りである。まず、最もアンケート回答に協力的だったのが LINE のオープンチャットであり、今回のアンケートの回答者が 20 代に偏ってしまったため、より長くディズニーヲタクを続けているような年代のヲタクのデータが得られなかった。より幅広い年代の回答を得られれば、真のディズニーヲタクの定義がより明確になったかもしれない。加えて、今回はディズニー作品に着目しての調査であったが、研究中にマイナー作品が好きなヲタクの中にはキャラクターに関心を持つ者が多いことが分かった。キャラクターはグッズ化されやすく、更には視覚的な他者への誇示がしやすい。作品だけでなく好みのキャラクターでの研究をすれば、マイナー作品の誇示的消費をグッズや推しキャラという側面でみることが出来た可能性がある。

また、本研究の中ではコミュニティ内でディズニーヲタク同士が排除を試みているような傾向は見られなかった。しかし、私自身が同コミュニティに参入している中で、排除的な言動を行うヲタクは多いように感じている。例えば、今 X(旧:Twitter)ではにわかバウンドコードに関する喧騒が話題になっている。バウンドコードというのは普段着を用いて、キャラクターに寄せたコーディネートのことであるが、ある一定のヲタクたちは作品を視聴していないのにバウンドコードでディズニーパークに足を踏み入れるゲストを良く思っていないようである。ディズニーヲタクコミュニティは他のコミュニティと異なり、ヲタクたちの行動範囲に非ヲタクたちも存在している。ヲタクたちのにわかバウンドコードに対しての批判的な態度を見ると、もしかするとディズニーヲタクは非ヲタクとの差異化を図っている可能性も少なからず考えられるのではないか。今回はコミュニティ内に対してのみの調査になってしまったが、コミュニティ外に対するヲタクの意識等も調査したら、もしかすると上で可能性を示唆したような事象を裏付ける結果が出たかもしれない。

このようなマイナー至高主義の広がりやディズニーヲタクコミュニティでしか起こらないものではないはずである。他のジャンルのコミュニティでも同様の流れが起こっているのかどうか、もし起こっていないコミュニティがあれば何の違いがあるのか等を考えてくことで、よりディズニーヲタクコミュニティでのマイナー至高主義の独自性や共通性を観ることが出来るのではないだろうか。

参考文献・サイト

- 小原一馬・川田航輝. (2021). ガンダムファンの象徴闘争と文化資本の再生産—融和と排除の二つの戦略とその性差—. 宇都宮大学共同教育学部教育実践紀要(8),131-145.
- Hui-chein Pang. (2010). ファン・コミュニティにおけるヒエラルキーの考察—台湾におけるジャニーズファンを例に—. 東京大学大学院情報学環紀要(78),165-179.
- 新井克弥. (2020). メインカルチャーとしての米ディズニーランド〜南カリフォルニアへのインタビューを通して. 関東学院大学人文学会紀要(142),39-62.
- 片岡栄美. (2023). 若者たちの趣味判断と趣味の差異空間—AGC 趣味、アイドル趣味、ヒップホップ趣味および正統趣味の関係性—. 駒澤社会学研究(61),33-58.
- 李修京・高橋里美. (2010). ディズニー映画のプリンセス物語に関する考察. 東京学芸大学紀要 人文社会科学系 I (62),87-122
- 岡澤康弘. (2017). テイストはなぜ社会学の問題になるのか. 北田暁大,『社会にとって趣味とは何か』河出書房新社,30-43.
- 北田暁大. (2017). 社会にとって「テイスト」とは何か. 北田暁大,『社会にとって趣味とは何か』河出書房新社,45-127.
- 井上俊. (2009). 誇示的消費. 井上俊・伊藤公雄編,『社会学ベーシックス6 メディア・情報・消費社会』世界思想社,159-168
- 竹田青嗣. (1992). ニーチェー反形而上学とニヒリズムの克服. 竹田青嗣,『現代思想の冒険』ちくま学芸文庫,155-167
- 稲田豊史. (2022). 失敗したくない人たち—個性の呪縛と「タイパ」至上主義. 稲田豊史,『映画を早送りで見ると人々 ファスト映画・ネタバレコンテンツ消費の現在形』光文社新書,121-180
- 廣瀬涼. (2020). 若者のオタク化に対する警鐘—若者の考える「オタ活」とオタクコミュニティの現実. 基礎研 REPORT(冊子版) 12 月号
- 廣瀬涼. (2022). オタクのコミュニティは本当にオタクにとってのサンクチュアリー（保護区）なのか。—利己主義と排他主義が生むオタクのコミュニティの実態. 基礎研レポート. (2022)
- BFI (2021) 『The many merry eras of Disney』
<https://www.bfi.org.uk/features/manymerry-eras-disney>(2021 年 2 月 18 日)
- The Numbers (1997-2025) <https://the-numbers.com/>
- Box Office Mojo by IMDbPro (1999-2025)
<https://www.bfi.org.uk/features/many-merry-eras-disney>

参考資料

アンケート調査項目

① まず、皆さんについてお伺いします。

(1)年齢をお答えください。

☐10代未満

☐10代

☐20代

☐30代

☐40代

☐50代

☐60代

☐その他

(2)性別をお答えください。

☐男性

☐女性

☐答えたくない

(3)自分はどれくらいディズニーヲタクであると思いますか？1～5で当てはまる数字をお選びください。

自分はディズニーヲタクとはいえない 1 2 3 4 5 自分はディズニーヲタクといえる

(4)ディズニーヲタク歴はどのくらいですか？大体の年数を含む選択肢をお選びください。

☐10年以上

☐8年～10年程度

☐6年～8年程度

☐4年～6年程度

☐2年～4年程度

☐2年以下

② 次に皆さんのディズニー作品の視聴歴についてお伺いします。

(1)以下にあるディズニー映画作品で視聴したことのあるものをすべて選択してください。
(視聴した場所・年などは関係ありません。)

参考：ディズニー長編アニメーション映画 62 作品一覧。人気のディズニー映画を楽しもう | Disney+（ディズニープラス）公式

ディズニーピクサー映画全 29 作品一覧！大ヒット映画から 2023 年最新映画、今後公開

予定作品まで！（castel.jp）

- ☐白雪姫
- ☐ピノキオ
- ☐ファンタジア
- ☐ダンボ
- ☐バンビ
- ☐ラテン・アメリカの旅
- ☐三人の騎士
- ☐メイク・マイン・ミュージック
- ☐ファン・アンド・ファンシー・フリー
- ☐メロディ・タイム
- ☐イカボードとトード氏
- ☐シンデレラ
- ☐ふしぎの国のアリス
- ☐ピーター・パン
- ☐わんわん物語
- ☐眠れる森の美女
- ☐101匹わんちゃん
- ☐王様の剣
- ☐ジャングル・ブック
- ☐おしゃれキャット
- ☐ロビン・フッド
- ☐くまのプーさん/完全保存版(1977)
- ☐ビアンカの大冒険
- ☐きつねと猟犬
- ☐コルドロン
- ☐オリビアちゃんの大冒険
- ☐オリバー/ニューヨーク子猫ものがたり
- ☐リトル・マーメイド
- ☐ビアンカの大冒険～ゴールデン・イーグルを救え！
- ☐美女と野獣
- ☐アラジン
- ☐ライオンキング
- ☐ポカホンタス
- ☐ノートルダムの鐘
- ☐ヘラクレス

- ☐ ムーラン
- ☐ ターザン
- ☐ ファンタジア/2000
- ☐ ダイナソー
- ☐ ラマになった王様
- ☐ アトランティス/失われた王国
- ☐ リロ&スティッチ
- ☐ トレジャー・プラネット
- ☐ ブラザー・ベア
- ☐ ホーム・オン・ザ・レンジ/にぎやか農場を救え！
- ☐ チキン・リトル
- ☐ ルイスと未来泥棒
- ☐ ボルト
- ☐ プリンセスと魔法のキス
- ☐ 塔の上のラプンツェル
- ☐ くまのプーさん(2011)
- ☐ シュガー・ラッシュ
- ☐ アナと雪の女王
- ☐ ベイマックス
- ☐ ズートピア
- ☐ モアナと伝説の海
- ☐ シュガーラッシュ：オンライン
- ☐ アナと雪の女王 2
- ☐ ラーヤと龍の王国
- ☐ ミラベルと魔法だらけの家
- ☐ ストレンジ・ワールド
- ☐ ウィッシュ
- ☐ トイ・ストーリー
- ☐ バグズ・ライフ
- ☐ トイ・ストーリー 2
- ☐ モンスターズ・インク
- ☐ ファインディング・ニモ
- ☐ Mr.インクレディブル
- ☐ カーズ
- ☐ レミーのおいしいレストラン
- ☐ WALL-E/ウォーリー
- ☐ カールじいさんと空飛ぶ家

- ☐ トイ・ストーリー 3
- ☐ カーズ 2
- ☐ メリダとおそろしの森
- ☐ モンスターズ・ユニバーシティ
- ☐ インサイド・ヘッド
- ☐ アーロと少年
- ☐ ファインディング・ドリー
- ☐ カーズ/クロスロード
- ☐ リメンバーミー
- ☐ インクレディブル・ファミリー
- ☐ トイ・ストーリー 4
- ☐ 2分の1の魔法
- ☐ ソウルフル・ワールド
- ☐ あの夏のルカ
- ☐ 私ときどきレッサーパンダ
- ☐ バズ・ライトイヤー
- ☐ マイ・エレメント

③ 次に皆さまの好きなディズニー作品についてお伺いします。

以下にあるディズニー映画で好きな作品を 3 つ選択してください。以下のリストにない場合はその他を選択し、回答を入力してください。

参考：ディズニー長編アニメーション映画 62 作品一覧。人気のディズニー映画を楽しもう | Disney+（ディズニープラス）公式

- ☐ 白雪姫
- ☐ ピノキオ
- ☐ ファンタジア
- ☐ ダンボ
- ☐ バンビ
- ☐ ラテン・アメリカの旅
- ☐ 三人の騎士
- ☐ メイク・マイン・ミュージック
- ☐ ファン・アンド・ファンシー・フリー
- ☐ メロディ・タイム
- ☐ イカボードとトード氏
- ☐ シンデレラ
- ☐ ふしぎの国のアリス
- ☐ ピーター・パン

- ☐ わんわん物語
- ☐ 眠れる森の美女
- ☐ 101匹わんちゃん
- ☐ 王様の剣
- ☐ ジャングル・ブック
- ☐ おしゃれキャット
- ☐ ロビン・フッド
- ☐ くまのプーさん/完全保存版(1977)
- ☐ ビアンカの大冒険
- ☐ きつねと猟犬
- ☐ コルドロン
- ☐ オリビアちゃんの大冒険
- ☐ オリバー/ニューヨーク子猫ものがたり
- ☐ リトル・マーメイド
- ☐ ビアンカの大冒険～ゴールデン・イーグルを救え！
- ☐ 美女と野獣
- ☐ アラジン
- ☐ ライオンキング
- ☐ ポカホンタス
- ☐ ノートルダムの鐘
- ☐ ヘラクレス
- ☐ ムーラン
- ☐ ターザン
- ☐ ファンタジア/2000
- ☐ ダイナソー
- ☐ ラマになった王様
- ☐ アトランティス/失われた王国
- ☐ リロ&スティッチ
- ☐ トレジャー・ブラネット
- ☐ ブラザー・ベア
- ☐ ホーム・オン・ザ・レンジ/にぎやか農場を救え！
- ☐ チキン・リトル
- ☐ ルイスと未来泥棒
- ☐ ボルト
- ☐ プリンセスと魔法のキス
- ☐ 塔の上のラプンツェル
- ☐ くまのプーさん(2011)

- ☐ シュガー・ラッシュ
- ☐ アナと雪の女王
- ☐ ベイマックス
- ☐ ズートピア
- ☐ モアナと伝説の海
- ☐ シュガーラッシュ：オンライン
- ☐ アナと雪の女王 2
- ☐ ラーヤと龍の王国
- ☐ ミラベルと魔法だらけの家
- ☐ ストレンジ・ワールド
- ☐ ウィッシュ
- ☐ トイ・ストーリー
- ☐ バグズ・ライフ
- ☐ トイ・ストーリー 2
- ☐ モンスターズ・インク
- ☐ ファインディング・ニモ
- ☐ Mr.インクレディブル
- ☐ カーズ
- ☐ レミーのおいしいレストラン
- ☐ WALL-E/ウォーリー
- ☐ カールじいさんと空飛ぶ家
- ☐ トイ・ストーリー 3
- ☐ カーズ 2
- ☐ メリダとおそろしの森
- ☐ モンスターズ・ユニバーシティ
- ☐ インサイド・ヘッド
- ☐ アーロと少年
- ☐ ファインディング・ドリー
- ☐ カーズ/クロスロード
- ☐ リメンバーミー
- ☐ インクレディブル・ファミリー
- ☐ トイ・ストーリー 4
- ☐ 2 分の 1 の魔法
- ☐ ソウルフル・ワールド
- ☐ あの夏のルカ
- ☐ 私ときどきレッサーパンダ
- ☐ バズ・ライトイヤー

☐ マイ・エレメント

☐ その他

④ 次に皆さまの好きなディズニーキャラクターについてお伺いします。

(1) あなたの好きなディズニーキャラクターを1人挙げてください。

(2) (1)で答えたキャラクターの性別をお答えください。

☐ 女性

☐ 男性

☐ その他(性別不明)

(3) そのキャラクターの作品内の立ち位置は次のうちどれですか？選択肢の中に適するものが無い場合はその他に記述をお願いいたします。

☐ 主人公(ヒーロー・ヒロイン)

☐ ヴィランズ(悪役)

☐ 脇役：主人公の仲間・友人

☐ 脇役：主人公の恋人・パートナー

☐ 脇役：その他

☐ その他:

(4) (1)で答えたキャラクターを好きな他人が現れたら、あなたはどのように思いますか？

とてもうれしい 1 2 3 4 非常に嫌だ

⑤ 次にディズニー作品に限らず、皆さまの好みについてお伺いします。

(1) 最近見てよかったと思う作品(ディズニー作品以外)を教えてください。複数回答◎。

※特になければ「なし」と入力してください。

(2) あなたはその作品のどんなところに魅力を感じますか？(なしを選んだ方は特に好きな映画などに置き換えて考えるようお願いいたします。)

☐ 共感できるキャラクター

☐ 憧れられるキャラクター

☐ テーマ

☐ ストーリー

☐ 絵・映像

☐ 音楽

(3) あなたはどのような映画を見たいと思いますか？

- ☐自分が高められる映画
- ☐新しい知識を得られる映画
- ☐現実逃避できる映画
- ☐感情移入が出来る映画
- ☐スリル・ドキドキを味わえる映画
- ☐気持ちが安らぐ映画
- ☐キュンキュンする映画
- ☐文学性のある映画

(4)下の二択ならどちらを好みますか？

①どちらの作品のエンドが好きですか？

ハッピーエンドより 1 2 3 4 バッドエンドより

②どちらの作品内容が好きですか？

現実的 1 2 3 4 非現実的

③どちらの作品内容が好きですか？

明るい 1 2 3 4 暗い

④どちらの作品内容が好きですか？

単純 1 2 3 4 複雑

(5)どれくらいの頻度で本を読みますか？

☐週に1冊程度

☐月に1冊程度

☐月に2冊程度

☐月に3冊以上

☐あまり本は読まない

(6)どれくらいの頻度で映画を見ますか？ex)月に2本くらい

※ほとんど見ない場合は「0」と記入してください。

⑥最後にあなた自身についてお伺いします。

①すぐに友だちを作ることが出来る。

全く当てはまらない 1 2 3 4 とても当てはまる

②誰もしないことをしてみたいと思う。

全く当てはまらない 1 2 3 4 とても当てはまる

③映画や本を楽しむときに何も考えない方だ。*

全く当てはまらない 1 2 3 4 とても当てはまる

④自分と異なる考えと出会っても、受け入れることが出来る。*

全く当てはまらない 1 2 3 4 とても当てはまる

⑤他人からの評価を気にしがちだ。*

全く当てはまらない 1 2 3 4 とても当てはまる

⑥他人と仲良くなるのに時間がかかる。*

全く当てはまらない 1 2 3 4 とても当てはまる

⑦他人の意見や価値観を受け入れられない。

全く当てはまらない 1 2 3 4 とても当てはまる

⑧物語の背景を考えることが好きだ。

全く当てはまらない 1 2 3 4 とても当てはまる

⑨新しいものを取り入れるよりも、これまでの伝統やルーティーンは守っていききたいと思う。*

全く当てはまらない 1 2 3 4 とても当てはまる

⑩自分のことを好きだと言える。

全く当てはまらない 1 2 3 4 とても当てはまる

⑪自分は自分と割り切れる。*

全く当てはまらない 1 2 3 4 とても当てはまる

⑫はじめて会う人と話すことは楽しい。

全く当てはまらない 1 2 3 4 とても当てはまる

⑬自分が嫌いだ。

全く当てはまらない 1 2 3 4 とても当てはまる

⑭自分のやりたいことが分からない。

全く当てはまらない 1 2 3 4 とても当てはまる

⑮生きていて窮屈に感じることもある。

全く当てはまらない 1 2 3 4 とても当てはまる

⑯勝負において、自分が勝てないとわかると逃げ出したくなる。

全く当てはまらない 1 2 3 4 とても当てはまる

⑰やりたいことやゴールは明確に持っている。

全く当てはまらない 1 2 3 4 とても当てはまる

⑱失敗や挫折をあまり引きずらない。

全く当てはまらない 1 2 3 4 とても当てはまる

⑲ニュースや新聞などの話題を見るのが好きだ。

全く当てはまらない 1 2 3 4 とても当てはまる

⑳イライラして相手に怒ってしまうことがある。

全く当てはまらない 1 2 3 4 とても当てはまる

㉑他人との間に壁を作りがちだ。

全く当てはまらない 1 2 3 4 とても当てはまる

㉒細かいことでくよくよしてしまう。

全く当てはまらない 1 2 3 4 とても当てはまる

②③自分は集団の中心的立場にいると思う。

全く当てはまらない 1 2 3 4 とても当てはまる

②④自分は目立たないタイプである。

全く当てはまらない 1 2 3 4 とても当てはまる

②⑤めんどろなこと後回しにしがちだ。

全く当てはまらない 1 2 3 4 とても当てはまる

②⑥八つ当たりはしない。

全く当てはまらない 1 2 3 4 とても当てはまる

②⑦何事も1番になりたいと思う。

全く当てはまらない 1 2 3 4 とても当てはまる

②⑧自分の好きなことが出来ていると思う。

全く当てはまらない 1 2 3 4 とても当てはまる

②⑨自分のセンスに自信がある。

全く当てはまらない 1 2 3 4 とても当てはまる

③⑩自分が1番でなくても気にしない。

全く当てはまらない 1 2 3 4 とても当てはまる

③⑪旅行に行く時に綿密に計画をたてたい。

全く当てはまらない 1 2 3 4 とても当てはまる

i 2024 年の物価に換算した作品ごとに当時の興行収入およびアンケート調査により得られた視聴者数に各順位を基に得点を付けた者が以下のリストである(得点の高い順に並んでいる)。2024 年の物価指数は 314.4 であり、それを基に以下の計算式で当時の物価を基にした興行収入を現在の物価に調整した。

$$314.4(2024 \text{ 年の物価指数})/\text{作品の公開年の物価指数} \times \text{公開当時の興行収入}$$

作品名	公開当時の 興行収入(米ドル)	得点①	視聴数 (人)	得点②	総合点
アナと雪の女王 2 (2019)	1782903667	80	121	57	137
アナと雪の女王 (2013)	1728258530	79	121	57	136
トイ・ストーリー3 (2010)	1538080122	76	111	51	127
ズートピア (2016)	1341157295	72	115	54	126
ファインディング・ニモ (2003)	1488299506	75	111	51	126
ライオン・キング (1994)	1635761595	78	103	48	126
アラジン (1992)	1210092659	70	117	55	125
白雪姫 (1937)	1454030199	74	102	47	121
美女と野獣 (1991)	1015682819	64	119	56	120
シンデレラ (1950)	1108879668	68	108	50	118
モンスターズ・インク (2001)	1029247781	65	113	52	117
塔の上のラプンツェル (2010)	853096414	57	121	57	114
トイ・ストーリー2 (1999)	938590400	60	114	53	113
カールじいさんの空飛ぶ家 (2009)	1077459913	67	101	46	113
インサイド・ヘッド (2015)	1137691785	69	94	42	111
トイ・ストーリー4 (2019)	1319809386	71	91	40	111
ベイマックス (2014)	873768775	58	113	52	110
トイ・ストーリー (1995)	813719571	54	117	55	109
リメンバーミー (2017)	1035278019	66	98	43	109
ファインディング・ドリー (2016)	1347427865	73	78	34	107
インクレディブル・ファミリー (2018)	1552592593	77	65	30	107

リトル・マーメイド (1989)	694722581	47	114	53	100
モアナと伝説の海 (2016)	842763755	55	99	44	99
レミーのおいしいレストラン (2007)	945971129	61	84	36	97
モンスターズ・ユニバーシティ (2013)	1003326783	63	78	34	97
ピノキオ (1940)	875302401	59	86	37	96
カーズ (2006)	720473720	50	86	37	87
ピーター・パン (1953)	478163921	36	104	49	85
ターザン (1999)	845807370	56	64	29	85
カーズ 2 (2011)	782648258	53	68	31	84
シュガー・ラッシュ (2012)	645263482	43	90	39	82
ファンタジア (1940)	962288571	62	47	20	82
シュガーラッシュ：オンライン (2018)	662761663	45	74	33	78
メリダとおそろしの森 (2012)	740040996	51	61	27	78
WALL-E/ウォーリー (2008)	761265438	52	58	26	78
リロ&スティッチ (2002)	477356982	35	92	41	76
ノートルダムの鐘 (1996)	651921828	44	64	29	73
バグズ・ライフ (1998)	700666167	48	54	23	71
ポカホンタス (1995)	713959847	49	48	21	70
眠れる森の美女 (1959)	392782558	29	87	38	67
Mr.インクレディブル (2004)	434401271	32	80	35	67
ジャングル・ブック (1967)	694137290	46	48	21	67
ムーラン (1998)	586983361	41	57	25	66
チキン・リトル (2005)	506183738	40	50	22	62
ヘラクレス (1997)	495032303	38	54	23	61
マイ・エレメント (2023)	497774289	39	50	22	61
プリンセスと魔法のキス (2009)	391418128	28	70	32	60
わんわん物語 (1955)	426540345	30	64	29	59
カーズ/クロスロード (2017)	492483877	37	50	22	59
101匹わんちゃん (1961)	147210702	14	84	36	50
アーロと少年 (2015)	440700809	33	33	17	50
ボルト (2008)	452660056	34	32	16	50

ダイナソー (2000)	638700797	42	18	8	50
バズ・ライトイヤー (2022)	243211999	22	58	26	48
ふしぎの国のアリス (1951)	不明	1	100	45	46
ミラベルと魔法だらけの家 (2021)	297910523	25	34	18	43
ブラザー・ベア (2003)	427853629	31	21	10	41
ウィッシュ (2023)	262254400	24	32	16	40
アトランティス/失われた王国 (2001)	330295263	27	26	12	39
2分の1の魔法 (2020)	172433438	19	39	19	38
くまのプーさん(2011)	69717996	8	64	29	37
おしゃれキャット (1970)	145855670	13	55	24	37
ファンタジア/2000 (2000)	165917333	18	34	18	36
ルイスと未来泥棒 (2007)	256817684	23	28	13	36
ラマになった王様 (2000)	309848894	26	21	10	36
ソウルフル・ワールド (2020)	148093437	15	32	16	31
トレジャー・プラネット (2002)	191502831	20	23	11	31
くまのプーさん/完全保存版 (1977)	不明	1	65	30	31
ダンボ (1941)	不明	1	62	28	29
オリバー/ニューヨーク子猫も のがたり (1988)	141597083	12	29	15	27
バンビ (1942)	57865031	3	50	22	25
ビアンカの大冒険 (1977)	150455446	16	18	8	24
ラーヤと龍の王国 (2021)	151309968	17	15	6	23
あの夏のルカ (2021)	59254275	4	34	18	22
ホーム・オン・ザ・レンジ (2004)	241929988	21	5	1	22
私ときどきレッサーパンダ (2022)	23117178	2	32	16	18
王様の剣 (1963)	123294118	10	17	7	17
きつねと猟犬 (1981)	138003960	11	15	6	17
三人の騎士 (1944)	不明	1	32	16	17
オリビアちゃんの大冒険 (1988)	67336332	7	19	9	16

ロビン・フッド (1973)	不明	1	28	14	15
ストレンジ・ワールド (2022)	79079753	9	10	3	12
ビアンカの大冒険～ゴールデン・イーグルを救え！ (1990)	67189375	6	12	4	10
コルドロン (1985)	62204134	5	10	3	8
イカボードとトード氏 (1949)	不明	1	13	5	6
ラテン・アメリカの旅 (1942)	不明	1	11	4	5
メロディ・タイム (1948)	不明	1	9	2	3
ファン・アンド・ファンシー・フリー (1947)	不明	1	5	1	2
メイク・マイン・ミュージック (1946)	不明	1	5	1	2