

映像作品におけるポリティカル・コレクトネス

—性的マイノリティのリプレゼンテーション—

紺野朱里

目次

はじめに

1. ポリティカル・コレクトネスとは
 - 1.1 ポリティカル・コレクトネスの定義
 - 1.2 ポリティカル・コレクトネスの歴史的背景
 - 1.2.1 アメリカでの概念成立と変遷
 - 1.2.2 日本での受容と課題
 - 1.3 リプレゼンテーションの必要性

2. 映像作品における PC の実例分析
 - 2.1 マーベル作品『エターナルズ』
 - 2.1.1 作品概要
 - 2.1.2 性的マイノリティ表象の分析
 - 2.1.3 「反ポリコレ」勢力に対する制作側の対応
 - 2.2 ディズニー作品『ストレンジ・ワールド/もうひとつの世界』
 - 2.2.1 作品概要
 - 2.2.2 性的マイノリティ表象の分析
 - 2.2.3 「トークン・マイノリティ」と自然な描写のはざま
 - 2.3 アニメーション作品『ハズビン・ホテルへようこそ』
 - 2.3.1 作品概要
 - 2.3.2 性的マイノリティ表象の分析
 - 2.3.3 肯定的な描写と作り手の矛盾

3. 性的マイノリティのリプレゼンテーションのために
 - 3.1 映像作品におけるポリティカル・コレクトネスが抱える課題
 - 3.2 課題の解決策
 - 3.2.1 「反ポリコレ」への対応力
 - 3.2.2 「望ましい」表現の追求
 - 3.2.3 現実でのポリティカル・コレクトネスの実践
 - 3.3 ポリティカル・コレクトネスと向き合い続ける意義

おわりに

参考文献・引用文献

はじめに

私がかねてより映画やアニメ、マンガや舞台などに興味があり、多くのメディア作品に触れてきた。そしてこれまでの人生の中で、創作物が人の考え方や生き方に与える影響力を実感してきた。大学ではメディア学以外にも、差別問題、特に性的マイノリティについて関心を持ち学んだ。学びが深まるに従って、映像作品を鑑賞した際にそこで描かれるマイノリティの姿が印象に残るようになり、昨年のゼミでは、「マンガにおける性的マイノリティの表象の変遷」というテーマで自由研究を行なった。この研究を通して、マンガという特定のジャンルではあるが、性的マイノリティを取り上げる作品、特に性的マイノリティを肯定的に描く作品が実際に大きく増えていることを知った。しかしインターネット上では近年、マイノリティの肯定的な表象を「ポリティカル・コレクトネス」という言葉を用いて批判する様子が多々見られる。多様な人々を表現する作品の増加とともに、SNS 上ではそれを肯定的に捉える意見と批判する意見の間の論争が目につくようになった。この議論では、メディア作品は単なる「フィクション」として捉えられている場合が多く、創作物と実際の社会に存在する差別とを接続する考え方はあまり見られない。この点に注目し、かねてから影響力の高さを実感していたメディア作品の中でも特に映像作品に関して、性的マイノリティを表現することで社会構造として実在する差別を解消に向かわせることはできないかという問題意識を抱いた。これについて学術的に検討したいと考え、今回の題目を決めた。

本論文は、映像作品が性的マイノリティに対する差別解消の力となるために、映像作品の制作者はポリティカル・コレクトネスについてどのように向き合うべきなのかを問題とする。文献研究や実例となる作品の視聴を通じて、この問題について検討する。

まず第 1 章ではポリティカル・コレクトネスという言葉の定義と成立を確認し、これがメディア表象において必要とされる根拠を示す。第 2 章ではポリティカル・コレクトネスに基づいた映像作品の実例を取り上げ、その分析を通してメディア表象におけるポリティカル・コレクトネスの現状と問題点を探る。そして第 3 章では実例から見えた問題点をまとめ、解消するための策を講じた上で、PC に基づいた映像作品が差別解消に寄与するためにはどうあるべきかをまとめる。

1. ポリティカル・コレクトネスとは

本章では、そもそもポリティカル・コレクトネス（以下、PC と略す）はどのように定義付けられるのか、またその歴史を確認する。加えて、PC がメディア表象において必要とされる根拠を示し、本論文の PC に対する立場を明らかにする。

1. 1 ポリティカル・コレクトネスの定義

PC は使われる文脈や時代によって指し示すものに揺れがあるため、はっきりと定義づけ

ることは難しい。直訳すると「政治的な正しさ」であるが、PC は今や政治の領域だけで使われる言葉ではないため、これでは不十分だろう。そこで本論文では、ハン(2022: 186)による「社会的な望ましさ」を PC の定義としたい。PC という概念が含む曖昧さは、正しさという絶対的なものでは表せないものであり、その望ましさを決める基準となるのは、人々の総体である社会に他ならない。刻一刻と変化する社会と同様に、その時によって変化する概念として、PC を捉える。

また同じくハン(2022: 186)は、PC は二つの領域に分かれると説明している。1つ目は、法律で禁止されるヘイトスピーチほどは差別的ではないものの、マイノリティに対する偏見を生む可能性がある表現を抑制する基準となる規範だ。これをハンは「ネガティブなベクトルの PC」と呼んだ。もう1つは、「かつては意識されることの少なかった多様性やマイノリティ属性の特定ニーズへの配慮を心がけ、ひいては特定の属性への偏見や既存の固定観念を打破することで表現の豊かさに挑戦するオルタナティブな表現に内包された倫理や価値観」、つまり「ポジティブなベクトルの PC」である。本章2節では主に PC の「ネガティブなベクトル」を確認し、3節では「ポジティブなベクトルの PC」が持つ可能性について論じる。

1. 2 ポリティカル・コレクトネスの歴史的背景

本節では、PC という概念がどのように成立してきたのか、また日本で受容されているかを確認する。

1. 2. 1 アメリカでの概念成立と変遷

PC が概念として成立し用語として使われるようになったのは、1970年代のアメリカである。フェミニズムや公民権運動のような左派の間で使われ始めた(綿野 2019: 34)。しかしここでの PC という言葉は、共産党や前衛的な左翼に対する皮肉や自嘲を意味するものであった。フェミニズムや公民権運動は、共産主義を目指す古い左翼に対し批判的であり、それをアイロニックに表現する際に PC という言葉が使われたのである(綿野 2019: 37)。この用法は、PC が成立した 1970年代から 1990年代まで使用されていた。

そこから現代と似た意味で PC が用いられるようになったのは、保守派がリベラルを批判する文脈で PC を使用し始めてからである。きっかけは 1990年 10月のニューヨーク・タイムズ紙に「政治的正しさという覇権の高まり」というタイトルのコラムが掲載されたことだった(清水 2022: 38-39)。この記事は、アフーマティブ・アクションや差別、同性愛を大学で学ぶ動きが高まっていることについて、PC を用いて説明している。またこの動きに賛成する立場と同時に、PC が大学の学問に圧力を与える可能性を論じ反対する人々も取り上げている¹。さらに 1991年 5月、ミシガン大学の卒業式で行われた講演でのジョージ・H・W・ブッシュ大統領の発言も、PC に関する議論が広まる要因となった。彼は「ポリテ

¹ “IDEAS&TRNDS: The Rising Hegemony of the Politically Correct,” Oct. 28, 1990, The New York Times, <https://www.nytimes.com/1990/10/28/weekinreview/ideas-trends-the-rising-hegemony-of-the-politically-correct.html> (2024年 11月 18日最終閲覧)

ィカル・コレクトネスが言論の自由の脅威となり、市民のあいだに不寛容を生んでいる」(綿野 2019: 39)と述べ、PC を批判した。しかし当時の共和党政権が HIV・AIDS の流行下でゲイコミュニティを差別的に扱うといった、政権による差別問題は演説には取り上げられなかった。むしろ人々を抑圧しているのは、PC に基づいて差別を批判する「不寛容」な人たちだとされたのである。そして保守派は「自分たちこそが『ポリティカル・コレクトネス』なる強権的な弾圧から思想・言論の自由を守って闘う非抑圧者だ、と主張することに成功した」(清水 2022: 42)。つまり PC は左派が古い左翼に対する皮肉として使う言葉から、保守派が反差別的なリベラルの価値観を攻撃するために用いる言葉となった。

2010 年以降、PC という言葉の攻撃性は増していく。それが顕著に表れたのは、2016 年のアメリカ大統領選挙で当選したトランプ氏の言動である。彼は PC に反対する姿勢を堂々と示し、あえて差別的に振る舞い支持を得た(ハン 2022: 196)。彼が大々的に PC という言葉を用いたことにより、この知名度は市民に広まった。またトランプ氏の影響があるかは定かではないが、選挙戦前後のアメリカ国民の間で「PC 疲れ」と表される考え方が広がっていたことが分かっている。これは差別に対抗するような社会構造の変革を「やりすぎ」だと捉える考え方のことである。例えば 2015 年 10 月にフェアリー・ディキンソン大学が行った調査では、68%のアメリカ人が PC に対して社会の中の「大きな問題」だと考えていると明らかになった²。さらに NPR/PBS NewsHour/Marist poll が 2018 年の 11 月 28 日から 12 月 4 日まで行った調査によると、「アメリカで今以上に PC が進むことに賛成か反対か」を問う質問について、賛成と答えたのは 36%だったのに対し、反対と答えたのは 52%だった³。アメリカ国民の中で、これ以上マイノリティに気を配ることに對し不満が高まっていたことが伺える。トランプ氏は PC を攻撃的な文脈で用いることで、国民の中に生まれていた「PC 疲れ」を刺激し、選挙の勝利に繋げたと考えられる。そして PC は保守派に限らず広く一般的な言葉となり、反差別運動に対する「やりすぎ」の感情と共にリベラルを攻撃する文脈で使われるようになった。

以上、PC がどのように概念として成立し、その意味が変化したかを確認した。1970 年代の成立から 1990 年代までは、左派が共産党や前衛的な左翼に対して皮肉や自嘲をする際に使う言葉であった。しかし 1990 年代以降、保守派が反差別的なリベラルの価値観を攻撃するために用いるようになり、2010 年代からは市民の間でも過剰な反差別運動への批判の文脈で使われるようになった。

1. 2. 2 日本での受容と課題

前項ではアメリカでの PC について確認した。ここでは日本における PC の動きを見ていく。1990 年代のアメリカにおける PC 運動は、当時の日本でも論じられた。その中には、

² “Political Correctness in the era of Trump,” Cambridge Scholars Publishing, <https://www.cambridgescholars.com/resources/pdfs/978-1-5275-2077-6-sample.pdf> (2024 年 11 月 18 日最終閲覧)

³ “FXAMPCFO1. NPR/PBS NewsHour/Marist Poll National Tables November 28th through December 4th, 2018,” Marist Poll, http://maristpoll.marist.edu/wp-content/uploads/2018/12/NPR_PBS-NewsHour_Marist-Poll_USA-NOS-and-Tables_Civility_1812051719.pdf#page=3 (2024 年 11 月 18 日最終閲覧)

PC が進むアメリカの状況を危機感と共に伝えるものや、社会について考える道具として PC を検討する必要性を論じるものなどがあった(三本松・関井 1994: 95-96)。しかし日本において PC は記者や学者の間で議論される段階に留まっており、一般的には認知されていなかった。

PC が日本で一般に流通し始めたのは 2010 年代である⁴。この頃、差別を助長すると見なされた表現に対する批判が高まり、その表現が訂正される事象が見られるようになった。これを暴力的な事案だとしてインターネット上で非難した人々が、「ポリコレ棒」という言葉を用いて批判することがあった。彼らは「反差別意識の高い人々が表現を叩く道具として PC を振り翳している」と揶揄したのである。論争の対象となったのは、表現の中でも特に映画やテレビ番組などの映像作品であり、これらの反差別的な表象を批判する文脈で PC は用いられた。日本での PC の用法には 2 点特徴がある。1 点目は、PC を「表現の自由」に対立する概念として捉えていることである。1990 年代のアメリカの保守派による主張のように、表現を抑圧する存在として PC が存在しているのだ。ネットを中心とした保守勢力は、この点を取り立てて反発を示している。これは SNS 上だけに留まらず、メディアや学問でもそのような受け止め方が見られた。例えば 2016 年に成立したヘイトスピーチ解消法を巡っては、問題の焦点が差別や権力構造というよりも、表現や言葉のレベルに限られてしまった (ハン 2022: 209)。論じる人間の立場が学術的なものであるか、そうでないかに関係なく、PC は表現の自由に対置した概念となっている。2 点目の特徴は、PC が「不快」という感情に起因した問題として捉えられていることである。つまり、PC は「マイノリティを傷つけないため」の思いやりとして理解されている場合があるのだ (清水ほか編 2022: 176-179)。これにより、PC に賛成する側、反対する側双方が感情論で議論することとなり、その先にある社会構造や権利の保障といった問題は見えてこない。

このように、PC は日本において 2010 年代以降インターネットを中心に広まり、反差別的な映像作品の表現を批判する形で用いられてきた。

1.3 リプリゼンテーションの必要性

2 節では PC という概念の成立と変遷について、アメリカと日本に分けて確認した。いずれにおいても、PC は差別に反対する動きや表現に対する批判的な文脈で使われていることが分かった。しかしここには、1 節で述べた「ネガティブなベクトルの PC」しか含まれていない。「社会的な望ましさ」を目指すことでより豊かな表現を実現するという、PC の「ポジティブなベクトル」についての議論は、歴史的に十分なされていないのだ。この側面を検討し PC をポジティブに捉え直すことは、差別に対抗する力としての PC の価値を見出すことにつながると考えられる。本節では「リプリゼンテーション」という概念を用いて PC をポジティブに再定義したのち、これが社会的に重要な役割を果たすと考えられる理由について、研究結果をもとに論じる。

⁴ 「ポリティカル・コレクトネス——社会的属性の描き方における『社会的な望ましさ』」2021 年 5 月 1 日 Yahoo! Japan ニュース
<https://news.yahoo.co.jp/expert/articles/64f880f06236e831dc78704a8d0e03cf511e1132>
(2024 年 11 月 19 日最終閲覧)

まず PC と関連した概念、「リプレゼンテーション」について確認する。「リプレゼンテーション」とは、「映画やテレビなどのメディア表現において、社会を構成する人々の多様性を正しく反映させ、マイノリティが公正に描かれることを目指そうとすること」である⁵。当初は主に人種による表象の不平等に関して言われる言葉であったが、現在では障害やジェンダー・セクシュアリティ等の領域もカバーするようになった。この言葉を用いると、メディア表現における PC は、『社会的な望ましさ』を求めるリプレゼンテーション」と言い換えることができる。本論文では歴史的に反差別的な動きや表現を批判する言葉として使われてきた PC を、「メディア表象において必要な『社会的な望ましさ』を目指すリプレゼンテーション」として再定義する。従って、以降 PC と述べた際は『社会的な望ましさ』を求めるリプレゼンテーション」という意味で使用する。

リプレゼンテーションがもたらす作用について、鈴木（2021）は 2 点挙げている。1 つ目は同じマイノリティ属性の観客がエンパワーされること、2 つ目はマイノリティの社会認識を広める効果である。マイノリティ、マジョリティ双方に対して、リプレゼンテーションは効果を発揮するのだ。特に前者は当事者がその役を演じることで効果が高まるとされており（鈴木 2021: 223）、リプレゼンテーションの持つ力を高めるには、当事者の存在が不可欠である。

実際にリプレゼンテーションの重要性と効果を明らかにした研究は数多く行われている。ここではアメリカの非営利団体が発行した、人種的マイノリティの子供を対象としたレポートを取り上げる（Onnie, Dana, Michael, Alanna 2021）。これは今までなされてきた多くの研究をまとめながら、多様なリプレゼンテーションが、それを視聴したマイノリティ、マジョリティの双方にとって良い効果をもたらすことを明らかにした研究である。そしてこの結果は上で述べた鈴木（2021）による 2 つの効果と重なる内容を示している。それぞれの効果を明らかにした実験について、順に述べる。1 つ目は、マイノリティの子供が自分と同じ人種のリプレゼンテーションを見た際に、自尊心が向上することを明らかにした実験である。「自分と似ている」と感じられる人物が肯定的に表現されると、子供たちは自己の認識もポジティブに影響されるのだ。例えば黒人の女子小学生は黒人の表象をテレビで見ることで、自分の幸福感や外見に関する感情などの自己概念を向上させることが分かった⁶。「有色人種の若者にとって自分の民族や人種のグループが好意的に描かれたテレビ番組を見ることは、自己認識や自分が属する民族や人種のグループへの見方にポジティブな影響を与える」（Onnie, Dana, Michael, Alanna 2021: 1）のである。2 つ目は、マジョリティのマイノリティに対する多角的な理解の促進を明らかにした実験である。多様な表象に取り組んでいることが知られている『SESAME STREET』に触れた 10,000 人以上の子供たちを対象とした研究によると、彼らのマイノリティに対するポジティブな態度を観測するこ

⁵ PRIDE JAPAN 「リプレゼンテーションとは」

https://www.outjapan.co.jp/pride_japan/column/2029.html
(2024 年 11 月 22 日最終閲覧)

⁶ Carolyn A. Stroman, 1986, “Television Viewing and Self-Concept among Black Children,” *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 30(1): 87-93
<https://www.tandfonline.com/doi/epdf/10.1080/08838158609386610?needAccess=true>
(2024 年 11 月 22 日最終閲覧)

とができた⁷。つまり、マイノリティの表象に意識的な映像作品は、差別的な見方を解消する方策になり得るのだ。多様なリプレゼンテーションは、マイノリティに対するステレオタイプな理解からの脱却の手助けとなる。

以上の研究により、リプレゼンテーションはそれを受け取ったマイノリティ、マジョリティの双方にポジティブな効果をもたらすことが分かった。今回扱った研究は「人種」と「子供」という領域で行われていたが、より広い対象に理論を適用することもできるだろう。「自分と似ている」という感情は人種的マイノリティに限ったものではないため、そのように感じたマイノリティの誰もがエンパワーされるはずだ。また人種とは異なり大人になってからマイノリティ性を自覚するケースもあるセクシュアリティの領域の場合は、特に大人であっても自尊心に関する影響を大きく受ける。つまり「性的マイノリティ」と「大人」の領域に対しても、リプレゼンテーションには同等の効果が推測できる。マイノリティに対して肯定的で公正な表現がなされた映像作品は、差別に対抗する力として価値を見出すことができるのだ。本論文は、そのような作品の制作をポジティブに捉え、それが差別解消につながるためにあるべき姿を考えていく。

2. 映像作品における PC の実例分析

前章では、アメリカと日本における PC の歴史的な用法を確認した後、それをポジティブに再定義した。本章では、『『社会的な望ましさ』を求めるリプレゼンテーション』が追求され、マイノリティが肯定的に描かれた映像作品を具体的に取り上げる。特にマイノリティの中でも、本論文が焦点を当てる性的マイノリティが描かれた映像作品3つを取り上げ、それぞれの表象の特徴と、どのような課題や問題点があったのかを分析する。実例分析を通してメディア表象における PC の現状について探っていく。

2. 1 マーベル作品『エターナルズ』

2. 1. 1 作品概要

最初に取り上げる実例は、マーベル・スタジオ制作の実写映画、『エターナルズ』である。この作品は1976年にジャック・カービーが描いた『The Eternals』、またそれを元にしてニール・ゲイマンとジョン・ロミタ・ジュニアが描いた『Eternals』というコミックを原作として、2021年に公開された映画だ⁸。マーベル・シネマティック・ユニバースの中に位置付けられ、『アベンジャーズ/エンドゲーム』の後の世界を描く物語である。監督は『ノマドランド』でアカデミー賞を受賞したクロエ・ジャオが務めており、美しい風景や情緒的な描写が特徴的である。内容としては、不死の存在であるエターナルズたちが、時に衝突し

⁷ Marie-Louise Mares, Zhongdang Pan, 2013, “Effects of Sesame Street: A meta-analysis of children’s learning in 15 countries,” *Journal of Applied Developmental Psychology*, 34: 140-151 <https://x.gd/c9mok> (2024年11月22日最終閲覧)

⁸ 『エターナルズの裏側』 Disney +, 2022

ながらも数千年に渡って地球を守るというものである。エターナルズのチームには、マーベルで初めてとなる同性愛者のヒーローだけでなく、聴覚障害者やアジア系、黒人など多様な人物が登場し、話題となった作品だ⁹。

2. 1. 2 性的マイノリティ表象の分析

本項では『エターナルズ』の中で性的マイノリティがどのように表象されているかを見ていく。まずこの作品に登場する性的マイノリティの人物について確認する。それはエターナルズの一員のファストスというゲイ男性である。彼は想像したものを何でも作り出す能力を持ち、その力で人類の科学技術の発展を支えてきた。しかしその技術を利用して人間が戦争を始め、原爆によって広島が一面廃墟と化してしまったのを見て、人類には守る価値がないと失望してしまった。だがその後夫となる男性と出会い、また息子という家族も得たことで、人間への愛を取り戻した人物である。

ファストスのセクシュアリティが観客に明かされるのは、彼が自宅で家族と過ごす様子が描かれたシーンだ。他のメンバーたちがエターナルズを再結集させるため、シカゴにあるファストスの自宅を訪れると、彼は息子と夫と遊んでいるところだった。彼は家族と共に過ごすことに喜びを感じており、エターナルズには復帰しない考えだった。しかしファストスがエターナルズのメンバーと言い合うのを聞いていた彼の夫は、息子の成長をこれからも見続けるために地球を守ってほしいとファストスに伝える。そう言われたことで、彼はエターナルズへの復帰を決意する。ファストスは息子を眠りにつかせ、夫と別れのキスをしてから旅立つのだった。この一連のシーンの中で、ファストスが同性カップルであることは取り立てて問題にされていない。エターナルズのメンバーたちは、彼の家族について特に言及せず、その存在を当たり前を受け入れている。またファストスと夫の関係性の描写については、性別を意識した表現というよりも、互いを思い合うパートナーとしての自然な描写がされている。

このように、本作において性的マイノリティであることはその人物のアイデンティティとして丁寧に描写されている。その要因に、製作者・出演者がリプレゼンテーションに意識的であることが挙げられる。例えば本作のプロデューサーはインタビューにおいて、「私たちは観客がスクリーンに反映されることを望んでいる。(中略)観客の中でも特に(性的マイノリティの)子どもたちが初めて自分自身をスクリーンで見る機会になってほしい」と述べている¹⁰。またエターナルズの一員で聴覚障害者の人物を演じたローレン・リドロフは、ドキュメンタリーの中で「映画は私たちの社会を映す鏡だと思う。だから私たちに似た人が映画の中になかったら、社会にもいないことになってしまう」と語った⁸。今作に関わった多くの人物がリプレゼンテーションの重要性とその描写の持つ意味に鋭敏な感覚を持って

⁹ VOGUE JAPAN 「マーベル初の LGBTQ ヒーローを巡り、アンチコメントが殺到。映画『エターナルズ』は正当な評価を得られるのか？」 2021年11月11日
<https://www.vogue.co.jp/change/article/them-eternals-lgbtq-hero#:~:text=そのエターナル族の一員,ベン・ストス役を担う> (2024年12月2日最終閲覧)

¹⁰ “Eternals Producer on Approach to Diversity and LGBTQ+ Representation,” October 26, 2021, COMICBOOK, <https://comicbook.com/marvel/news/eternals-producer-diversity-lgbtq-representation-phastos-mcu/> (2024年12月2日最終閲覧)

いるのだ。それは今作にマイノリティ当事者が関わっていることから読み取れる。ファストトスの夫を演じたのは、ゲイであることを公表している俳優のハーズ・スレイマンだ¹¹。また先ほど名前をあげたローレン・ロドリフも、自身が聴覚障害者であり、役としてもそのように演じている¹²。リプレゼンテーションが当事者に対してどのようにエンパワーするかを製作者はしっかりと認識し、それを最大化するために、意図的に当事者を役に起用しているのだ。ただ表面的に多様なキャラクターを描くのではなく、当事者の観客へのメッセージとしてマイノリティをリプレゼンテーションしているのである。

2. 1. 3 「反ポリコレ」勢力に対する制作側の対応

『エターナルズ』はゲイ男性のキャラクターを肯定的にリプレゼンテーションした作品であることを見てきたが、観客がこれを評価したとは必ずしも言えない。むしろ批判が集まった作品であった。制作側がこれにどう対応したかを見ることで、PCに基づく作品と「反ポリコレ」勢力との間に巻き起こる可能性がある問題点とその解決策を探る。

『エターナルズ』に向けられた批判・反発の動きは大きく分けて2つあった、1つ目は、映画が公開される前にも関わらず、同性愛を嫌悪する人々がレビューサイトに低評価を付け、悪意あるコメントを載せたことである。ゲイ男性がヒーローとして登場することに対し、ホモファビアを抱えた人々がネット上で荒らし行為を行ったのだ。こうした人々は「レビュー・ボマー」と呼ばれており、著名なスタジオが制作した作品で性的マイノリティ表象があるものに対して発生しやすい集団である。IMDb という映画サイトには本作の公開前から理不尽なコメントが集まったため、同サイトはそれらを削除した上で映画公開前までコメントの投稿ができないように対策をとった¹³。このようなネット上の批判に対し、『エターナルズ』の製作陣は泰然たる態度をとった。プロデューサーであるビクトリア・アロンソは、「批判者がいるのは普通のことで問題ではない」と語った上で、多様性の表現は政治的な「ゲーム」ではないと指摘した。そして自分たちには世界中の支持に応えるため、多様な表現をする責任があると力強く主張した¹⁴。理不尽な評価を下す人々に対して批判で返すのでも無視をするのでもなく、制作の意図や考えを提示するという対応は優れていると言える。

11 フロントロウ「MCU『エターナルズ』が上映禁止、俳優が『政府に対して敬意を一切持っていない』と表明」2021年11月8日 https://front-row.jp/_ct/17494419 (2024年12月2日最終閲覧)

12 THE RIVER「『エターナルズ』MCU初、聴覚障害者のヒーローが意味するもの — 俳優ローレン・リドロフ、アンジェリーナ・ジョリーのサポートを語る」2021年9月21日 https://theriver.jp/eternals-first-deaf-hero/#google_vignette (2024年12月2日最終閲覧)

13 VOGUE JAPAN「マーベル初のLGBTQヒーローを巡り、アンチコメントが殺到。映画『エターナルズ』は正当な評価を得られるのか？」2021年11月11日 <https://www.vogue.co.jp/change/article/them-eternals-lgbtq-hero#:~:text=そのエターナル族の一員,ベン・ストス役を担う> (2024年12月2日最終閲覧)

14 “Eternals Producer Responds to LGBTQ Representation Criticism,” November 15, 2021, Screen Rant, <https://screenrant.com/eternals-lgbtq-representation-criticism-producer-response/> (2024年12月2日最終閲覧)

『エターナルズ』の性的マイノリティの表象に対して起こった反発の2点目は、中東各国での上映禁止である。前項で述べたように、この映画にはゲイカップルのキスシーンが含まれている。中東諸国では同性愛が法律で禁止されているため、検閲の結果同性のキスシーンは上映してはいけないと判断が下されたのだ。配給元であるディズニーはこのシーンの編集とカットの要請を受けたが、従わないことを決断した。その結果サウジアラビア、カタール、クウェートで上映されないことになったのだ¹⁵。興行収入を上げるために多くの国で上映するという選択肢もあったはずだが、制作側は作品の内容の保持を優先し誠意のある対応をとった。制作側が性的マイノリティの姿がはっきりと肯定的に表象される意味を自覚していたからこそその対応だと言える。

以上『エターナルズ』に向けられた「反ポリコレ」的な動きとそれに対する制作側の対応を見てきた。『エターナルズ』の製作陣は、ネット上の理不尽な批判や興行的な不利益によって、性的マイノリティの表象を変更することなく、毅然とした態度を取った。性的マイノリティを肯定的に描いた作品に批判や反発が起きた場合、制作側には作品を作った意図や目的を、興行的な視点によって曲げることなく対応することが求められるだろう。

2.2 ディズニー作品『ストレンジ・ワールド/もうひとつの世界』

2.2.1 作品概要

次に取り上げる事例はディズニー・アニメーション作品、『ストレンジ・ワールド/もうひとつの世界』である。この作品は2022年に公開された映画であり、監督は『ベイマックス』を手がけたドン・ホールが務めている。公式サイトで「壮大な冒険と、かけがえのない家族の絆を描く、アクション・アドベンチャー」¹⁶と紹介されているように、この作品は親子3代が冒険を通じて、それぞれの軋轢を乗り越える様子を描いている。また生物多様性や環境保全もテーマとしており、現代社会を批判するような内容となっている。本作で注目すべき点は、ディズニーの歴史上初めてゲイであることをオープンにした人物がメインキャラクターとなっていることだ¹⁷。この点において本作は関心を集めた。

2.2.2 性的マイノリティ表象の分析

本項では『ストレンジ・ワールド/もうひとつの世界』に見られる性的マイノリティの描写を確認する。今作の性的マイノリティ表象の特徴として、当たり前のものとして理解されている、という点がある。性的マイノリティに対する差別は存在せず、自然に受け止められ

¹⁵ シネマカフェ 『『エターナルズ』がサウジアラビア、カタール、クウェート3か国で上映禁止に』 2021年11月5日 <https://www.cinemacafe.net/article/2021/11/05/75619.html> (2024年12月2日最終閲覧)

¹⁶ Disney 「ストレンジ・ワールド/もうひとつの世界」
<https://www.disney.co.jp/movie/strange-world> (2024年12月2日最終閲覧)

¹⁷ ウォルト・ディズニー・ジャパン株式会社 「ディズニープラスで今すぐ観られる作品たち——LGBTQIA+をコンテンツから学ぶ」 2023年6月9日
https://www.disney.co.jp/corporate/news/2023/20230608_01 (2024年12月3日最終閲覧)

る世界が描かれているのだ。具体的なシーン分析を通して、この特徴について詳しく見ていく。

今作で性的マイノリティとして描かれているキャラクターは、親子3代の中で孫にあたるイーサンである。彼は友達のディアズという少年に恋をしている、ゲイのキャラクターである。前項で述べたように、イーサンはディズニーの歴史の中で初めてオープンにゲイを表明するキャラクターとなった。彼のマイノリティ性が描かれるシーンは、大きく分けて3つある。1つ目は彼の家を仲間たちが訪れる場面である。ディアズとイーサンは自然に近い距離で接するが、それに対し他の仲間たちは「同性なのに」といった視線は向けず、親密な仲として自然に見守る。またディアズはイーサンが実家の農家よりも冒険家に向いていると、彼の本質を見抜く。2人の中で、相手の精神性を理解した深い関わりが描かれている。さらに、息子の仲間が訪れていると聞きつけた父がディアズとイーサンに話しかけに行くシーンでは、息子の相手が同性だからといって特別視することは一切なく、ただ息子が気になっている相手にちょっかいをかける父親として描写されている。この一連のシーンにおいて、同性が好きであることの特異性はどのキャラクターにも全く意識されてない。ただ「普通の」ティーンズの恋愛として描かれているのが特徴的である。

2つ目は、冒険に出たイーサンが、祖父であるイエーガーと初めて会ったシーンである。孫と初対面したイエーガーはイーサンについてよく知るため、さまざまな質問を投げかける。その中で「帰りを待つ恋人は？」と尋ねられたイーサンは、恥ずかしそうな素振りを見せる。イエーガーは孫に好きな人がいると感付き、「誰だ？」と尋ねる。このセリフで印象的なのは、英語での言い回しが”Who is she?”ではなく”Who is it?”になっている点である。好意を向ける相手のジェンダーを決めつけない表現がされているのだ。本作の舞台となっている架空の国での、多様なセクシュアリティへの理解の浸透が窺える。この質問に対しイーサンは、恋人ではないが気になる人として「ディアズ、彼の名前」と答える。ディアズのことを好きだが、緊張してうまく思いを伝えられないと悩みを語る孫に対して、イエーガーは相手の気を引く策として「命の危険を感じるような状況にそいつを追い込み、救ってやる」と彼らしい豪胆なアドバイスをする。このシーンは1つ目に挙げたシーンとは違って、イーサンがゲイであることを初めて知った人物の反応が描かれているが、ここでもゲイである事実は取り立てられず、当然のように受け止められている。さらに老人と言える年齢のイエーガーが、孫がゲイである事実に対し特別な反応を見せないという、現実社会では中々想像しにくい描写がされているのも特徴的だ。ここから、この国では昔から多様なセクシュアリティに対する理解が進んでいることが読み取れる。

3つ目は映画のラスト付近、冒険の旅が終わり、イーサンと仲間達が集まって作業をしているシーンである。作業の中、イーサンはディアズを見つけ肩を抱き寄せて寄り添いながら、にこやかに景色を眺める。セリフのないシーンだが、二人の寄り添う姿からは「ただの気になる相手」からの関係性の発展が想像できる。

これら3つのシーンが、『ストレンジ・ワールド/もうひとつの世界』における性的マイノリティの描写である。作品を通して、ゲイであることはイーサンを形作る要素の一つとなっているが、それが強調されているわけではなかった。彼がセクシュアリティについて説明を求められたり、カミングアウトをしたりといったシーンは描かれず、もはやそういうことが必要ない世界が作られた。ゲイであることは当たり前のこととして受け止められ、自然な

ものとして肯定的にリプレゼンテーションされている。

2. 2. 3 「トークン・マイノリティ」と自然な描写のはざま

前項で述べたように、本作ではゲイであることが非常に自然に受け止められる世界が描かれている。同性に恋愛感情を抱くことに対する特別性は全くなく、それが「マイノリティ」として捉えられてもいないように窺える。しかしこれは現実と乖離した表現とも言い換えられる。現代社会では確実に性的マイノリティへの差別が存在しており、何の疑問もなしに受け入れられる存在ではない。この点において、本作は批判を集めた。ディズニー作品にゲイのキャラクターを登場させることに対する、いわゆる「反ポリコレ」的な批判も存在したが、その一方で「性的マイノリティを表象すること自体は良いが、それなら困難を乗り越える様子やゲイである意味を深掘りするべきだ」、「性的マイノリティの人物である必要がなく、ノイズになっている」といった、PCの不十分さを指摘するコメントが映画評価サイトに散見された¹⁸。またアメリカにおいても、「ゲイの人物の登場は進歩的だが、その表現は控えめに感じる」と批判された¹⁹。このような批判は、「トークン・マイノリティ」という言葉で表現されることがある。本項ではまず「トークン・マイノリティ」の意味を確認した上で、『ストレンジ・ワールド/もうひとつの世界』に適用される可能性を検討する。

はじめに「トークン・マイノリティ」という概念について確認する。英和・和英対訳データベースの英辞郎 on the web によると、「組織のメンバーや、物語の登場人物などについて『マイノリティー（少数民族など）の人も含めておいた方がイメージが良くなる・含めておかないと差別的と批判され面倒なことになる』という打算によって、そこに含まれている人。」と定義付けられている²⁰。また今中（2018: 215）は「トークンマイノリティは『お飾りのマイノリティ』とも言われ」、「（組織の）メンバーにマイノリティ（社会的少数者）の人も含めておけばイメージが良くなるという打算であり、まさにバランスを取るために形ばかりに入れるマイノリティのことだといえる」と論じた。特に映像作品に関しては、マイノリティ性についての苦悩や葛藤が描かれず、その人物がマイノリティである「意味」が見えにくい場合に、「お飾りだ」としてトークンマイノリティと指摘されることがある。表面的な描写によって、差別の実態や当事者が抱いている感情が覆い隠されてしまうことを危惧する考え方である。マイノリティを形だけ表象した場合、現実に存在する差別構造を覆い隠すことになってしまうという指摘は実際にされており、竹沢（2009: 17）は人種的マイノリティと多文化主義について述べた文章において、表象されるマイノリティの「お飾り（トークン）」的な登用は、根源的な差別構造を覆い隠す、と述べている。

次に『ストレンジ・ワールド/もうひとつの世界』に向けられたトークン・マイノリティ

¹⁸ Filmarks 「ストレンジ・ワールド/もうひとつの世界」

<https://filmarks.com/movies/103941>（2024年12月5日最終閲覧）

¹⁹ “‘Strange World’ Review: Disney Animation Goes Retro in an Unfunny and Overcomplicated Adventure,” November 21, 2022, IndieWire

<https://www.indiewire.com/criticism/movies/strange-world-review-1234784576/>（2024年12月5日最終閲覧）

²⁰ 英辞郎「token minority とは」<https://eow.alc.co.jp/search?q=token+minority>（2024年12月5日最終閲覧）

との指摘を見ていく。ディズニーに関する情報を集めた世界最大のサイト ITM は本作の批評記事において、「ゲイの登場人物というインクルーシブな表現は賞賛に値する」とした上で「ゲイキャラクターを登場させたこと自体が目的になっており、これはまさにトークン・マイノリティというお決まりに過ぎない」と指摘した²¹。PC に真っ向から反対するというよりはむしろ、PC が不十分であるという視点からの指摘である。1 項で述べたとおり、本作はディズニーの歴史上初めてオープンに性的マイノリティの人物が登場した映画である。したがって性的マイノリティを登場させることが目的化しているという側面も否認ないだろう。その点で本作の性的マイノリティの表象はトークン・マイノリティだといえる。

ただ本作に対する批評には、差別や苦悩に直面しそれを乗り越える様子を描かずに、一人の人間として自然に性的マイノリティの人物を描写する点を評価する見方も多くあった。例えばスペインの新聞社は、本作が性的指向を家族の葛藤として描かず、ゲイであることを自然に表現していることについて、「歴史的な一歩だ」と評価している²²。またアメリカのエンターテインメント評論誌は、性的指向がそのまま事実として受け止められ、家族に受け入れられるための争いが描かれていないことで、イーサンは「作られたキャラクターとしての平凡さから解放されている」と表現した²³。

性的マイノリティを登場させる場合、カミングアウトなどの性的マイノリティ特有の描写をしなければいけないというわけではない。むしろそれは「マイノリティは苦悩するものだ」というステレオタイプに基づいており、またこの考えを再生産する恐れもある。そのキャラクターがマイノリティである意味や必要性がはっきりと見えないことは、ポジティブに作用するとも考えられるのだ。このような考え方とトークン・マイノリティとのほざまに關しては、3 章 2 節 2 項にて詳しく検討する。

ここまでトークン・マイノリティという切り口から『ストレンジ・ワールド/もうひとつの世界』を見てきた。本作での性的マイノリティの描写は、自然な描き方をポジティブに捉える見方も存在したものの、お飾りの存在「トークン・マイノリティ」として消費されているのではないかという批判があった。そしてこの批判は 1 節で取り上げたような「反ポリコレ」的な立場からではなく、むしろ PC を適切に進めるために PC の不十分を指摘する立場から発されたものであった。

²¹ “Disney’s Biggest Flop Has Forever Changed Its Animation,” December 20, 2022, ITM <https://insidethemagic.net/2022/12/strange-world-has-forever-changed-disney-animation-zg1mmb/> (2024 年 12 月 5 日最終閲覧)

²² “‘Strange World’: Disney finally features a gay couple as protagonists,” November 29, 2022, El País <https://english.elpais.com/culture/2022-11-29/strange-world-disney-finally-features-a-gay-couple-as-protagonists.html> (2024 年 12 月 5 日最終閲覧)

²³ “‘Strange World’ Review: Jake Gyllenhaal and Gabrielle Union Lead Voice Cast in Disney Charmer,” November 21, 2022, The Hollywood Reporter <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-reviews/strange-world-jake-gyllenhaal-gabrielle-union-disney-1235265887/> (2024 年 12 月 5 日最終閲覧)

2. 3 アニメーション作品『ハズビン・ホテルへようこそ』

2. 3. 1 作品概要

最後に取り上げる事例はアニメーション作品『ハズビン・ホテルへようこそ』である。これはヴィヴィアン・メドラーノというクリエイターが原案から監督まで手がけた、全8話のカートゥーンミュージカル作品だ。地獄に住む罪人を天国に送るために更生のホテルを建設し、奮闘するキャラクターたちが描かれている。2024年1月からAmazon Prime Videoにて配信されているが、始まりはYouTubeにアップロードされた30分のパイロット版だった。メドラーノは寄付を受けながら、自主制作でこれを完成させた。2019年10月末にパイロット版がアップロードされると瞬く間に人気を集め、現時点(2024年12月11日)で再生回数は1.1億回を記録している。これが評判となり制作スタジオやAmazonの責任者の耳に入ったことで、パイロット版の続きの物語が展開されることになった²⁴。配信が始まると世界中で話題を呼ぶ人気作となった。本作の特徴は、ビビットな色彩のカートゥーン調のビジュアルと、暴力や性的描写など刺激の強い世界観、そして虐げられた者の間の連帯を描くメッセージ性である。

2. 3. 2 性的マイノリティ表象の分析

本項では『ハズビン・ホテルへようこそ』に見られる性的マイノリティの表象を確認する。この作品には性的マイノリティの人物が多く登場している。主人公のチャーリーはバイセクシュアルで、レズビアンのヴァギーと恋人関係にある。上級悪魔としてホテル建設を支援したアラスターはアロマンティック・アセクシュアルである。また他にも、ゲイやパンセクシュアルのキャラクターたちも登場する²⁵。このように人数の多さだけでなく、性的マイノリティの広いスペクトラムが表象されているのが特徴的である。また本作はマイノリティ性をキャラクターの一部として自然に描いており、ステレオタイプな表現にならないよう配慮がなされている。従って本作ではマイノリティを描いたリプレゼンテーションを多数見ることができるのだが、その中でも印象的な2つのシーンを具体的に取り上げる。

1つ目は、チャーリーが父親にカミングアウトする場面である。完成したハズビンホテルに父親を招いた際、チャーリーは恋人であるヴァギーを初めて紹介する。チャーリーのパートナーが女性であるのを見て、父親は「女が好きなのか？パパと同じだな」と笑顔で言い放つ。そして力強くヴァギーを抱きしめるのだ。ここではカミングアウトに対する親の反応が、非常に明るいトーンで描かれている。父親は少しも面食らったような様子を見せず、素直に娘の恋人に会えたことを喜んでいるように見える。そして「自分と同じだ」という言葉

²⁴ “‘Hazbin Hotel’ Is a Childhood Dream Streamed Out to the World,” January 22, 2024, The New York Times <https://www.nytimes.com/2024/01/22/arts/television/hazbin-hotel-amazon.html?ref=oembed> (2024年12月5日最終閲覧)

²⁵ “The ‘Bad’ Representation of Queer Characters in Hazbin Hotel Is Actually Perfect,” April 12, 2024, Medium <https://medium.com/@hanrahan8976/the-bad-representation-of-queer-characters-in-hazbin-hotel-is-actually-perfect-3512d4cb17a9> (2024年12月6日最終閲覧)

で、強い受容の姿勢を表明している。このシーンは、カミングアウトに対してポジティブなイメージを人々に与える力を有している。2つ目はアラスターとチャーリーが、アラスターと仲の良い上級悪魔のロージーを訪ねる場面である。ロージーは久しぶりに再会したアラスターが若く美しいチャーリーを連れてくるのを見て「(チャーリーは) あなたには若すぎるんじゃない?」と言う。だがすぐに冗談だと訂正し、「あなたは隠れたエースだもの」と続ける。「エース」とは、アセクシュアルの綴りの頭をとった「Ace」のことである。これに対しアラスターは「それで?」と返答する。この部分は英語版では“A what now?”となっている。つまりこの返答は「何それ?」と聞き返すニュアンスだと分かる。アラスターはAceが何を意味するかを理解できていないのだ。性的マイノリティに関する知識に乏しく、アセクシュアルが何を意味するかわからない視聴者は、おそらくアラスターと同じ反応になるだろう。Aro/Aceについて知っている人と知らない人がいる、わかる人にはわかるという状況が物語の中でも、それを視聴する人々の間でも展開されているのだ。現実社会を反映した興味深いリプレゼンテーションだと言える。またここには、マイノリティの中のマイノリティとも言われるアセクシュアルを取り上げ、表象に加えることで社会的な理解を促す意図も読み取れる。

以上、『ハズビン・ホテルへようこそ』に見られる多数の性的マイノリティ表象の中から、2つのシーンを取り上げた。本作は見えにくいとされているスペクトラムの性的マイノリティまで広く登場人物にされており、またそれらをエンパワーするような肯定的な描写がなされていると分かった。

2. 3. 3 肯定的な描写と作り手の矛盾

前項で見たように、『ハズビン・ホテルへようこそ』は性的マイノリティを偏見なく、肯定的に描いた作品であり、「社会的に望ましいリプレゼンテーション」をしていると言える。しかし本作の原案・監督を務めるメドラーノには、トランスジェンダー差別をしているという旨の告発が複数なされている。

メドラーノのトランスヘイトに関する告発をまとめた”Evidence of Transphobia by Vivienne Medrano/Vivziepop”という文書によると²⁶、友人であり仕事仲間であったトランス男性に対して、著作権などの問題で対立するようになってから、わざと自認とは違う性別で取り扱うミスジェンダリングを行っていたようだ。またメドラーノが設立し『ハズビン・ホテルへようこそ』を制作したアニメーション会社 SpindleHorse でも、トランスジェンダーの社員に対してミスジェンダリングが繰り返され、差別的な表現が使われていた。これらは主に X (旧 Twitter) や Tumblr といった SNS 上で発されているため、事実であるかは不確実性が残る。しかし複数の人間が告発していることや、加工の跡が見えない画像の証拠を考慮すると、真実であると一定程度は信用することができる。これらの告発が事実であれば、メドラーノの会社は性的マイノリティに肯定的な作品を制作しておきながら、実際にはトランス差別的な社内環境を作っていたということになる。作品のリプレゼンテーシ

²⁶ ”Evidence of Transphobia by Vivienne Medrano/Vivziepop,” September 3, 2023 <https://docs.google.com/document/d/1sDWKNoqLLL3svx4NGOeJbg0eidZqNdw7YddezYIBc-g/edit?tab=t.0> (2024年12月6日最終閲覧)

ョンからは、性的マイノリティに対する偏見のない見方を広げようとする反差別的な姿勢を読み取ることができたが、それは上部だけの表明だったのだ。作品が伝えるメッセージと実際に製作者がとる行動の不一致という問題は、作品自体の説得力も貶めてしまう重大な事案である。

以上のように本項では、性的マイノリティをポジティブに描いた『ハズビン・ホテルへようこそ』という作品の制作者・制作会社が、トランスジェンダーに対して差別的な言動を取っていた可能性があることを確認した。

3. 性的マイノリティのリプレゼンテーションのために

前章では、PCに基づいて性的マイノリティを描いた作品を3つ取り上げ、その表象の特徴と巻き起こった問題を取り上げた。本章ではまずそれらの問題点をまとめ、解消するための策を講じた上で、PCに基づいた映像作品が差別解消に寄与するためにどうあるべきかを探る。

3.1 映像作品におけるポリティカル・コレクトネスが抱える課題

本節では2章で分析した作品に見られた問題点を改めて確認し、次節以降の解決策立案へと繋げていく。まず1節で取り上げた『エターナルズ』では、多様な性の表現を批判的に捉える「反ポリコレ」勢力による抵抗があった。作品の評価サイトに不当に低評価を付ける「レビュー・ボマー」が発生したり、検閲で性的マイノリティに関する特定のシーンを削除するように要請されたりした。本作の制作者たちはこのような反発に折れることはなかったが、彼らの要求に従った場合、性的マイノリティの表象が損なわれ、差別と排除に加担することになってしまう。また作品の評価が不当に下げられたり、公開が禁止されたりすることで、作品が届くべき人たちに届かなくなってしまうという問題もある。

次に2節で挙げた『ストレンジ・ワールド/もうひとつの世界』では、性的マイノリティのキャラクターが制作者の打算で登場している、つまり「トークン・マイノリティ」であるとの批判を受けた。多様な表現をすること自体が目的化し、性的マイノリティがただのお飾りの存在として消費されてしまうのは問題である。また性的マイノリティの描写が当たり障りない「きれいごと」となってしまうと、えてして差別の実状を覆い隠すことになり、差別問題を深めてしまう危険性がある。

最後に3節で扱った『ハズビン・ホテルへようこそ』では、作品のPC的な表現に製作者の言動が伴っていないという問題があった。制作者がトランスジェンダーに対して差別的な言動を取っていると告発があり、性的マイノリティに偏見のない世界を描いた作品内容とギャップが見られた。この事例は性的マイノリティを肯定的にリプレゼンテーションした作品の作り手であっても、ヘイト的な考えを持った人が存在する場合があることを示している。これは反差別的な姿勢は表面的に装えば良いものだという印象を社会に与え得る、重大な問題である。

以上3点が本論文で検討する問題点である。これらの問題が発生すると、PCに基づいた作品を制作したとしても、むしろマイノリティに対する差別の促進に繋がってしまう。PCがマイノリティに対する差別解消に資するためには、それぞれの問題点を解決することが必要である。

3. 2 課題の解決策

ここでは、前節で確認した3つの問題点に対して、それぞれ解消するための策を提案し、映像作品におけるPCがマイノリティの差別解消に寄与するためのあり方を検討する。

3. 2. 1 「反ポリコレ」への対応力

本項では、前節で挙げた1つ目の問題点、「反ポリコレ」勢力による抵抗について、その対策を検討する。PCに基づいた表現を否定する勢力の問題は、作品に不当な低評価を下す「レビュー・ボマー」と、検閲や政治的権力による特定のシーンの削除要請の2つに分けられる。これら「反ポリコレ」的な動きが横行すると、作品が本来伝えたいメッセージが損なわれたり、届くべき人々に届かなかつたりという問題が生じてしまう。そこで、制作側が取るべき対応策を提案する。

まず「レビュー・ボマー」への対応についてである。制作側に求められる姿勢は、状況を静観せず「マイノリティに対する差別は許されない」という立場を明確に表明することだ。不当なレビューが溢れる状況を放置してしまえば、人々から作品を見る意欲を削いでしまう。これはリプリーゼンテーションが届くべき人から、それを視聴する機会を奪うことに繋がる。さらに悪意あるレビューが作品の売り上げ減少に影響を与えれば、近年の多様な表象についての進展が逆戻りする恐れがあると指摘するメディアもある²⁷。また制作者は状況を静観しないと選択するだけでなく、どのような考えのもと性的マイノリティを表象したかを明らかにすることも重要である。これにより、制作者が悪意あるレビューに屈していないという事実を社会に対してアピールすることができる。また不当なレビューが性的マイノリティ当事者にもたらす否定的感情を軽減する効果も期待できる。もちろん作品が低い評価を受ける理由が、その完成度に起因する場合もあるだろう。しかしマイノリティの表象を取り入れたから面白くない、とするのは明らかに不当な批判である。多様な表現が作品本来の品質を損なうわけではないのだ。制作側は、「レビュー・ボマー」の行為を許容せず、多様な表現は反差別社会のために必要な要素であることを強く主張するべきである。

次に性的マイノリティに関するシーンの削除・変更を要求する政治的権力に対して取るべき対応を考える。制作側は決してこの要求に応えることなく、作品の内容を維持する道を探るべきだ。もし検閲に従い、問題とされたシーンを削除・変更すれば、社会にマイノリティの表象を打ち出すことができないだけでなく、そのリプリーゼンテーションは権力に屈する程度のメッセージ性しか含んでいないと暗に示すこととなってしまう。性的マイノリティの表象が公権力によって打ち消されてしまえば、それ自身が「公権力が性的マイノリティ

²⁷ “What is review bombing—and why does it need to stop?” October 19, 2022, Vogue Singapore <https://vogue.sg/review-bombing-opinion/> (2024年12月10日最終閲覧)

の存在を否定する」表象として捉えられ、当事者を中心とした社会全体に、非常にネガティブな作用をもたらす可能性がある。制作側は検閲に対し、断固として従わない姿勢が求められる。ただその場合でも、上映禁止を素直に受け入れるだけでは対応としては不十分だ。性的マイノリティに対する反発が強い地域ほど、そこに暮らす当事者は困難な状況に置かれている可能性が高く、本来はそういった地域にこそリプレゼンテーションが必要だからである。作品内容を損なうことと天秤にかけて、公開中止が選択されるのは仕方のないことかもしれない。しかしそれでもなお、できる限り内容を保った上で作品を公開する道を探る努力はなされるべきである。作品はその内容だけでなく、どのような経緯で世間に発表されるかも含めて社会に影響を与える。従って、制作側が公権力に対して妥協せず、ラディカルな姿勢をとってこそ、差別解消に働きかける作品となり得る。

本節では「レビュー・ボマー」と公権力による検閲という2つの側面から、「反ポリコレ」勢力への対応策を検討した。前者に対しては、制作側が反差別の立場を明らかにした上で、不当な評価には毅然とした対応を取ることが必要である。後者に対しては、作品の内容を最大限維持する方法を探りながら、公権力に屈しない姿勢を示すことが重要だ。「反ポリコレ」勢力へこうした対応がなされれば、差別的な圧力を逆手に取り、むしろ反差別的な運動へと転換し、社会的な意義を生むことができるだろう。

3. 2. 2 「望ましい」表現の追求

ここでは前節で見た2つ目の問題点について、解決策を検討する。性的マイノリティがお飾りの存在、つまり「トークン・マイノリティ」として登場し、その苦悩や深い心情が描かれることなく形ばかりに扱われている、とする問題である。確かにマイノリティ性が不可視化されてしまうのは望ましくないことだ。だが見方によっては、マイノリティ性がその人唯一のアイデンティティになっていない点で、ポジティブな表象だと捉えることもできる。2章2節3項で事例を分析した際に述べたように、同じ作品であっても視聴者によって「トークン」と考えるかそうでないか、受け取り方はさまざまであった。本項ではこの相反する議論を「トークン・マイノリティ」とは逆の視点を持つ「存在の剥片化」という概念を取り上げて整理した上で、制作者が「社会的に望ましい」表現を考え尽くすことが策たり得ると提起する。

まず、「存在の剥片化」という概念を用いて議論を整理する。これは竹田が提唱した概念であり、「個人の一部のアイデンティティのみが強調されてしまう現象」(2024: 44)を意味する。例えばカミングアウトでは、当事者の性的マイノリティというアイデンティティが強調して伝えられるため、他の側面が相対的に注目されなくなり、存在の剥片化につながってしまう。竹田は「マイノリティのアイデンティティ以外に、登場人物がそもそもどのような性格なのか、どのような部屋に住み、どのような日常を過ごしているのかといった全人格的な描写」によって存在の剥片化に対抗できると述べている(2024: 45)。すなわち、性的マイノリティとしての側面を前提としつつ、それが唯一の定義とならないように多角的に描写することで、キャラクターは「性的マイノリティ」ではなく「1人の人間」として観客に受け止められるのだ。これは、人物がマイノリティとして登場することに意味を求める「トークン・マイノリティ」という批判とは異なった視点を持つ考え方である。「トークン」との批判を避けようとするれば、性的マイノリティとしての悩みやそれを克服する描写が求め

られる一方、それではマイノリティ性が強調され「存在の剥片化」に繋がってしまう。これら 2 つの概念は完全に対立するものではないが、どちらにも当てはまらないように表象することは制作側にとって非常に難しいだろう。

では制作者はどちらの考え方に基づいて作品を作るか選択しなければならないのかというと、必ずしもそうではない。これらは元から定義が曖昧である上に、「トークン・マイノリティ」と「存在の剥片化」の間の線引きは人によって異なる。また観客がどう捉えるかは制作側の預かり知らぬところであり、そこにコミットすることはできない。制作者が関与できる領域は、作品を創造する段階だけである。つまり制作側としてできることは、描こうとしている性的マイノリティの姿が「社会的に望ましい」かどうか徹底的に考え抜くことだ。「トークン・マイノリティ」や「存在の剥片化」といった概念は、性的マイノリティ当事者を害する表象を防ぐために、PC の延長線上に存在している。従ってこれらは制作段階において、作り手が「社会的に望ましい」表象を考える際の指標として有用性を発揮するだろう。また制作者が「社会的望ましさ」を考えた際に、それらの概念が自然と思考に含められる場合もあるはずだ。もちろん考え抜かれた作品であっても、公開後に「トークン・マイノリティ」もしくは「存在の剥片化」として観客から批判される可能性はある。しかし制作者が真摯にそのシーンに応じた「社会的に望ましい」表現を考え抜いた末の表象であれば、観客によって肯定的なリプレゼンテーションとして受け取られる可能性も高まる。

映像作品が性的マイノリティに対する差別解消に寄与するためには、制作側には「トークン」にならないように表象するという狭い視野ではなく、そのシーンやキャラクターが置かれた状況に応じて「社会的な望ましさ」を追求することが求められる。制作者には、こうした姿勢を貫き、より意義のある作品を生み出す責務があるはずだ。

3. 2. 3 現実でのポリティカル・コレクトネスの実践

ここでは前節における 3 つ目の問題点、作中での PC 的な表現と制作者の言動の不一致について考える。この対策は、制作者が現実社会において PC を実践することに他ないだろう。性的マイノリティを作品内でポジティブに描くのであれば、上辺だけ性的マイノリティにフレンドリーであるように装うのではなく、実際に行動に移すことが必要だ。映像作品は現実世界とは異なるが、マイノリティを取り上げることは現状何らかの政治的・社会的メッセージを含んでおり、また視聴者にそう読み取られる行為である。それを単なるフィクションの域で考えることは、あまりにも差別に無頓着な態度である。リプレゼンテーションが持つ力は強大であるからこそ、作品の作り手はその権力性に意識的であるべきであり、作品は自分たちが現実でマイノリティに対してどのように振る舞っているかと密接に関わる事柄であることを意識する必要がある。制作側が取り組むべき具体策としては、制作現場で働く性的マイノリティに対するサポートを整備したり、作品作りの場に当事者を積極的に登用したり、性的マイノリティをエンパワーする活動に日頃から企業として関わったりなどの例が挙げられる。

実際に企業としてこうした活動に取り組む企業がある。ウォルト・ディズニー・カンパニーは自分たちの物語に欠かせないものとして「人々の多様性」を挙げ、属性による差別のない社内環境づくりや、性的マイノリティを支援する特定 NPO 法人にグッズの利益を寄付す

る活動などを行なっている²⁸。また Netflix はより良いエンターテインメントを生み出すためにインクルーシブな労働環境を整えると同時に、ワークショップを行いマイノリティに対する理解を深めたスタッフを制作に起用するなどの取り組みを行なっている²⁹。これら 2 社のような大企業ではなくても、性的マイノリティを表象する制作者ならば、現実でも彼らをサポートする責任が生じる。またこのような取り組みは内実を伴わないお題目とならないよう、継続して注力する必要がある。これにより作品の説得力が担保され、映像作品が差別解消に向かう後押しとなるはずだ。

また実際に演じる俳優に当事者を起用することも重要である。2 章 1 節 2 項で述べたように、『エターナルズ』のゲイ男性の 1 人は、当事者の俳優が演じていた。これがリブリーゼンテーションを見た当事者に対して良い効果を発揮するのは、先に述べた通りだ。表舞台上の性的マイノリティが活躍する姿は、企業内部の雇用環境以上に、当事者に印象的なメッセージを与え得る。

性的マイノリティについての映像表現を行う企業は、作品として目につきやすい部分はもちろん、そうではない内部環境においても、また社会全体に対しても、当事者を実際に支援する必要がある。

3. 3 ポリティカル・コレクトネスと向き合い続ける意義

前節では、映像作品における PC が性的マイノリティの差別解消に寄与することを妨げる問題に合わせ、3 つの策を提示した。「反ポリコレ」勢力に対する毅然とした対応力、「社会的に望ましい」表現を追求する姿勢、そして現実社会における PC の実践である。だがこれらの解決策を実行するのは簡単なことではないだろう。それぞれ一朝一夕でできることではなく、制作側にとっては多重な負荷がかかる事柄だ。またもしこれらに真摯に取り組んだとしても、「反ポリコレ」勢力、もしくは PC の不十分を指摘する人々から、作品や制作の姿勢に対して批判を受けることは大いに考えられる。負荷がかかる上に批判も受けるとなれば、制作側は PC を用いない作品の方がビジネスとしては良いと判断するかもしれない。

しかしそれでも、製作に携わる人々は作品を世に出す以上、「より良い表現」を考える責任があるはずだ。社会に与える影響をより良くしようと考えるならば、PC から逃げるべきではない。1 章で見たように、PC の定義は曖昧で、絶対的な正しさは存在しない。完璧がないからこそ、マイノリティを描くことには裏表、良い面も悪い面も生まれる。それは当然のこととして受け止め、時には問題が巻き起こるかもしれないが、マイノリティを描き続けることが重要なのではないだろうか。この考え方がベースとなった上で、前節で挙げた策は効果的に働くだらう。

曖昧な PC という概念に向き合い、その要素を含んだ作品を作り続けることで、性的マイ

²⁸ ウォルト・ディズニー・ジャパン株式会社「reimagine tomorrow」

<https://www.disney.co.jp/corporate/social-responsibility/reimaginetomorrow> (12 月 10 日最終閲覧)

²⁹ Netflix「Netflix に根付くインクルージョン：第 1 弾レポート」

<https://about.netflix.com/ja/news/netflix-inclusion-report-2021> (12 月 10 日最終閲覧)

ノリティの多様なリプレゼンテーションが生まれ、現実に存在する性的マイノリティが一人ひとり多様な存在であると観客にも伝わる。これこそが差別解消に向かう力となるはずだ。映像作品において、PCは考え続けられ、描かれ続けるべきものだと言える。

おわりに

本論文では、事例分析を通して映像作品におけるPCの実状を探る中で、性的マイノリティの差別解消に映像作品が寄与するためには、制作者がPCに基づいた作品を描き続けることが重要だと結論付けた。しかし今回論を進めるにあたって、事例として分析できたのはアメリカで制作された作品だけであった。日本やアジア圏で制作された作品を含めることができなかつたため、より広い作品群からのPCの分析は課題として残されている。また本論文は性的マイノリティだけでなく、その他の属性のマイノリティに対する差別解消に適応できる部分もあると思われるが、それを論じることはできなかつた。広く差別と映像作品との関係について、今後も考え続けていきたい。さらに当然ではあるが、映像作品によって人々の意識に変化が生まれたとしても、実際の社会構造が変わらなければ差別は解消されない。映像作品におけるPCに加え、社会構造の変革も同時に求められる課題であり、取り組まれる必要がある。

参考・引用参考文献

- 今中博之, 2018, 『社会を希望で満たす働きかた ソーシャルデザインという仕事』朝日新聞出版
- ヴィヴィアン・メドラーノ監督, 2024, 『ハズビン・ホテルへようこそ』Amazon Studios (Amazon Prime Video)
- クロエ・ジャオ監督, 2021, 『エターナルズ』マーベル・スタジオ (Disney +)
- 清水晶子, 2022, 「クィア・ポリティクスとポリティカルコレクトネス」ハン・ヒョント
ン・飯野由里子編著『ポリティカル・コレクトネスからどこへ』有斐閣
- 清水晶子・ハン・ヒョント
ン・飯野由里子, 2022, 「マジョリティ性をどのように考えるか」『ポリティカル・コレクトネスからどこへ』有斐閣
- ジャック・ハルバースタム, 2024, 『失敗のクィアアート』岩波出版
- ジョン・ストーリー, 2023, 『ポップ・カルチャー批評の理論 現代思想とカルチュ
ラル・スタディーズ』小島遊書房
- 鈴木みのり, 2021, 「わたしのためではない物語に親しむ ―マイノリティ、ジェン
ダー、テレビドラマと社会空間のあいだから」青弓社編集部編著『「テレビは見ない」と
いうけれど エンタメコンテンツをフェミニズム・ジェンダーから読む』青弓社
- 三本松政之・関井友子, 1994, 「ポリティカル・コレクトネス論争に関する研究ノート」
『人間科学研究』文教大学人間科学部
<https://bunkyo.repo.nii.ac.jp/record/991/files/BKK0000938.pdf>
- 竹沢泰子, 2009, 『人種の表象と社会的リアリティ』岩波書店
- 竹田恵子, 2024, 「レズビアン存在の剥片化に抗して：『作りたい女と食べたい女』を読
む」稲垣健志編著『ゆさぶるカルチュラル・スタディーズ』北樹出版
- 田中東子・山本敦久・安藤丈将, 2017, 『出来事から学ぶカルチュラル・スタディーズ』
ナカニシヤ出版
- ドン・ホール監督, クイ・グエン共同監督, 2022, 『ストレンジ・ワールド/もうひとつの
世界』ディズニー・アニメーション・スタジオ (Disney +)
- ハン・ヒョント
ン, 2022, 「『社会的な望ましさ』をめぐるコミュニケーションとしての
PC ―レイシズム・多文化主義とその周辺から考える」清水晶子・飯野由里子編著
『ポリティカル・コレクトネスからどこへ』有斐閣
- 藤森かよこ, 2004, 『クィア批評』世織書房
- 村上さつき, 2024, 「ヴィヴィアン・メドラーノ (Vivziepop) によるトランス差別の証拠」
[https://docs.google.com/document/d/13Y1u5-wGkV-8lbuukMmbrP-
qZVvlpcpyuvOQLRX30oY/edit?tab=t.0#heading=h.11rcdacawhz7](https://docs.google.com/document/d/13Y1u5-wGkV-8lbuukMmbrP-qZVvlpcpyuvOQLRX30oY/edit?tab=t.0#heading=h.11rcdacawhz7) ((2024年12月6
日最終閲覧)
- 村山敏勝, 2022, 『(見えない) 欲望へ向けて ―クィア批評との対話』筑摩書房
- 綿野恵太, 2019, 『「差別はいけない」とみんないうけれど。』平凡社
- Onnie Rogers, Dana Mastro, Michael B. Robb, Alanna Peebles, 2021, “The Inclusion

Imperative: Why Media Representation Matters for Kids' Ethnic-Racial Development," Common Sense,
https://www.commonensemedia.org/sites/default/files/research/report/2021-inclusion-imperative-report_final-release_for-web.pdf