

目次

第1章	研究関心と本稿の構成	
1-1	研究関心	2
1-2	本稿の構成	3
第2章	理論の検討	
2-1	既存研究の検討	4
2-2	既存研究の問題点と研究課題	7
第3章	調査と方法	
3-1	調査方法と詳細	8
3-2	分析方法	8
第4章	分析結果	
4-1	分析1の分析結果	9
4-2	分析2の分析結果	20
4-3	分析3の分析結果	25
第5章	考察	
5-1	分析1の分析結果に関する考察	28
5-2	分析2の分析結果に関する考察	28
5-3	分析3の分析結果に関する考察	29
第6章	結論と含意	
6-1	結論	30
6-2	含意	30
6-2-1	理論的含意	30
6-2-2	実践的含意	30
6-3	本稿の課題	31

第1章 研究関心と本稿の構成

1-1 研究関心

1920年にアメリカ合衆国で女性参政権が獲得されたのを皮切りに女性の社会進出は進んできた。二度の大戦中には「女性は家庭を守るもの」という考え方が提唱されたが、1964年に雇用平等法である「公民権法第七編」が制定され、1972年に「雇用機会平等法」に改定された。この法律は性差別だけでなく、人種、宗教、出身国など全ての差別を対象としている。わが国でも、1986年に「男女雇用機会均等法」が制定され、社会における男女の立場は法的に同等のものとなった。しかし、現実社会では性別による機会の不平等が残されている。例えば、2014年の労働力人口総数に占める女性の割合はわが国で42.9%であるが、そのうち半数以上が非正規の職員、従業員である。これは男性の21.8%と比べるとかなり高い数字である。男女の賃金格差は正社員であっても74.8%ある。日本の女性管理職の割合は11.1%とかなり低く、アメリカでは管理職の46.9%が女性であるものの、中間管理職で留まっている場合が多い。いまだに重役を担うのは男性が中心なのだ。2000年に女性初の上院議員となり、2016年の大統領選では女性初の大統領を目指したヒラリー・クリントン氏や、2016年に女性初の東京都知事として当選した小池百合子氏など近年女性の活躍が目立っている。しかし、上記のデータから彼女達の事例は特殊なものであると言える。

また、近年キャリアデザインというものが考えられるようになり、金井（2001）によると、「キャリアとは節目の時だけは絶対に強く意識してデザインすべきもの」（21頁）という考え方が提唱され始めている。人生とは馬車の轍や旅のようなものであるが、岐路にさしかかった時だけは、自身の長期的な生き方や働き方に対して最善な道を自らで選ぶべきというのが金井の主張である。キャリアに関する先行研究は、生涯に渡る個人の発達に焦点を持つものや、キャリアを形成する個人の社会階層を問題とするものなど、統一見解のないままそれぞれの認識論的、哲学的、方法論的伝統において研究が進められてきた。日本でも、例えば加藤（2004）のように代表的なキャリアの理論を分類する研究も行われているが、金井も述べているように先行研究の考え方は主として働く男性を念頭に置いたものである。女性には結婚、出産などのライフイベントが発生するだけでなく、専業主婦としての生き方など、キャリアの可能性は男性以上に広い。その意味で、男性を念頭に置いて先行研究の枠組みから、そのまま女性の生き方に関するインプリケーションを導き出すことはできないのである。

つまり、女性の活躍がうたわれつつもまだ完全にはそれが実現していない今、一部の特殊な事例研究から一般的な女性に対するインプリケーションを引き出すことも、また男性を前提とした先行研究からそれを引き出すことも、難しいという現実がある。

そこで本研究では、女性のキャリアデザインについてこれらとは違った独自の見解から再考し、様々な生き方、シチュエーションに合ったキャリアデザインモデルを提示し、生

き方の選択を促したい。そこで具体的に、本研究が分析を行うのは、ディズニー映画である。ディズニー映画には女性主人公の作品が 11 作品あり、1937 年作から 2013 年作まで年代的に幅広く展開されている。ディズニー映画は大衆映画であり、主人公である 12 名は国、性格、人種、身分などは様々であるが、彼女達はその時代における一般的理想の女性像を投影していると言われている。そこで、ヒラリー氏や小池氏のようなスーパーウーマンでない場合でも、女性として社会で生きていくキャリアデザインのお手本として、彼女たちを用いることにした。もちろん、映画の世界であるので彼女達は現状とは異なる環境に存在していること、特殊な力を持つことなどはキャリアデザイン概念から廃し、あくまで一人の女性の「生き方の決断」について注目したい。

1-2 本稿の構成

本研究は、全部で 6 章から構成されている。第 2 章ではキャリアデザインについて現段階で述べられている 3 つのメタファーと 6 つの理論を紹介する。第 3 章では本研究の調査方法について詳しく述べ、第 4 章では分析結果について、それぞれの映画の主人公たちのキャリアはどのメタファーに当てはまるか、また新たなモデルが見つかった場合にはその内容について詳しく記述する。それに基づいて、第 5 章では考察、第 6 章では結論という形でまとめ、本研究の限界、および今後の課題を述べる形式になっている。

第2章 理論の検討

2-1 既存研究の検討

加藤(2004)は代表的なキャリア理論を3つのメタファーから検討した(11頁-54頁)。社会を構成するパーツとしての個人が、自分にぴったりのいわば「天職」をみつけるというジグソーパズルとしてのメタファー、決められた段階を一つずつ上っていくという階段としてのメタファー、複数の組織や職種を経験しながらキャリアを形成するという旅としてのメタファーである。ここでは3つのメタファーを1つずつ紹介する。

2-1-1 ジグソーパズルとしてのキャリア

1つ目はジグソーパズルとしてのキャリア(①)である。これらは適合の発想をキャリアに持ち込んだ研究群である。あらかじめ決められた形の穴に対して、それに適した形のパーツ(個人)をうまくはめ込むことによって高い成果が生み出せるという視点である。ここで、パズルの穴とは、社会に存在する様々な職業に要求される能力や個人特性を、そしてパーツとは、個々人が持ち合わせている能力や個人特性を指す。これらがうまく合致すること、個人の視点から見れば、自らの能力や個人特性に合った職業なり組織を見つけることが、キャリアにおいて重要な目的だというわけである。ここでの前提は穴の形ははっきりしており、安定していること、それと同時にパーツの形もはっきりしており安定していることである。社会を構成する各部品がそれぞれの機能を発揮し、より上位の目標達成に貢献する時のみに存在しうる、という機能主義的な世界観をその背後に持っている。ジグソーパズルのように形や役割のはっきりとした自己があり、その自己にふさわしい職業に就くことが重要であるという考えである。このメタファーには2つの理論が存在する。

1つ目が社会構造決定理論(①-1)であり、個人が埋め込まれている社会構造によって個人のキャリアが決定されるという理論である。属している社会構造によって、個人が受ける教育や一般的な経験は規定され、これらによって個人の人格、能力が形づけられる。個人が人格や能力に応じた職業を選択すると同時に社会構造は社会における分業を規定し、職業の数や質を規定する。これらが適合することによって職業が選択され、キャリアが形成されるというものである(Blau, et, al, 1956)。

2つ目は個人特性適合モデル(①-2)である。特定の職業分野において特定の心理特性を持った人間が顕著であることを前提として、個人の心理特性に基づいて適職を判断する、あるいはキャリア形成上の成果を予見する研究群である。Holland(1985a, 1997)は個人の人格特性と環境特性を6つの基本的なタイプへと分類し、特定の人格特性を持つ個人は同じ特性を示す環境へと引き寄せられ適合するとした。ここでの彼の主張は3つある。第1に、環境との高度の適合を実現した個人は、より低く適合している個人と比較した場合、より職務に動機づけられ、より満足し、自ら環境を変えることは少ない。第2に、適合し

ていない個人は、支配的な環境によって、より適合するように変化する方向に影響される。第3に、人格の確立した、特徴的な個人は、そうでない個人と比較した場合、不適合の状態に置かれた場合には環境を変化させようとする、というものである。

2-1-2 階段としてのキャリア

2つ目のメタファーは階段としてのキャリア(②)である。個人の生涯にわたる職業生活の連鎖としてのキャリアを、階段を上昇するメタファーとして捉える研究群である。ここでのキャリアは、複数の段階からなるモデルとして提示され、個人はその段階を1つずつ上昇していくとされる。この中にも2つの理論が存在する。

最初に、生涯発達アプローチ(②-1)というものである。人間の発達とは成人すると同時に終わるのではなく、生涯を通じた経験行為を通じ、段階を踏んで継続的に行われるという理論である。ここでは、ライフサイクルという観点が用いられた。人生は区別のはっきりした一連の段階を経て発展するという前提と、個人・文化などによって無数のバリエーションが存在するものの万人に共通の一定のパターンがあるという前提が、この観点では意識されている。

次に、組織における役割の変化とキャリア(②-2)である。組織において形成されるキャリアにより焦点を置いたモデルである。組織を3次元的にとらえ、組織内における役割の変化を伴いながら、次の段階に移行していくのである。生涯発達アプローチとは対照的に、職業や個人によって差異がかなりあることを前提としており、各段階の問題点や課題はより具体的な形で示されている。

2-1-3 旅としてのキャリア

最後のメタファーは旅としてのキャリア(③)である。ここでのキャリアとはあらかじめ決められたルートを、あらかじめ想定された目標地点に向けて進むというものではない。ここでの組織はピラミッドではなく、丘や谷のある大きな地形に点在する野营地であり、キャリアは階段ではなく、野营地の中を通ったり、野营地の間を行き来したりする旅や道筋の物語というメタファーでとらえられるという、よりダイナミックなキャリア形成を扱うモデルである。旅のメタファーにも2種類ある。

バウンダリレス・キャリア(③-1)が1つ目である。組織あるいは産業の境界線を越える、あるいは境界そのものを感じさせないようなキャリア・モデルの台頭に依拠して提唱されてきたコンセプトである。このコンセプトには、それまでの階層上の組織構造を上昇するという前提としたモデルから、より広い社会的空間にキャリア形成の場を広げているという特徴がある。Arthur and Rousseau (1996)によると、バウンダリレス・キャリアには6つの意味合いがあるが、ここでは2つを紹介する。第1に、伝統的なキャリア形成上の機会を、個人的、あるいは家族にまつわる理由によって個人が拒否するような現象として見られるキャリアである。第2に、個人が自分の置かれている構造的制約にもか

かわらず、自分の将来をバウンダリレス、すなわち解放されたものとして認識するときのキャリアである。これらは伝統的な組織に依存する形でのキャリアとは対照的なものである。Ellig and Thatchenkery (1996) は伝統的なキャリアとバウンダリレス・キャリアの特長を整理し、バウンダリレス・キャリアにはより自由に自分自身を定義し、働き方を決定するという人間モデルが表れているとした。また、Hall (1976) はプロティアン・キャリアを提唱し、組織ではなく、個人が自分自身のキャリア・マネジメントを実践するというプロセスであり、教育、調律、複数の組織における職務、職業分野の変更など、個人の多様な経験から成り立つものであるとしている。

2つ目はトランジション論 (③ - 2) である。Mitchell, Levin, and Krumboltz (1999) は、キャリアにおいて重要なのは、あらかじめ決められた目標に向かってステップを1つずつ進んでいくことではなく、むしろ偶発性を積極的に起こすような行動特性であると主張し、計画された偶発の概念を提唱した。それは個人のキャリアにおいて大きな影響力を持つのは偶発的な出来事であり、それらにどのように対処したのかが大きな意味を持っているという主張である。ここでは個人が予期せぬ事態や転機(トランジション)に対応する2つのモデルを紹介する。1つ目は Bridges (1980) のトランジションモデルで、個人はトランジションに直面した時、「終焉→中立圏→始まり」という3つのフェーズに分けることができる対応をするというものである。このモデルの最大の特徴は「終焉」のフェーズがその始まりを構成しているという逆説的な構造を持っているという点にある。転機において個人が終焉にうまく対応できていないことから数々の問題は発生しているという。その問題とは、離脱、アイデンティティの喪失、覚醒、方向感覚の喪失である。転機において重要であるのは、新しいことに適応することだけではなく、特定の時期が適切に終了することであることを示唆している。2つ目は、Nicholson and West (1988) が提唱したトランジション・サイクルモデルである。キャリア上の転機には区別することのできる「準備→境遇→適応→安定→準備→境遇…」といった複数のフェーズが循環を形成するモデルにおいて表現されるとしている。2つのモデルは、予定調和的なキャリア形成ではなく、環境の変化や個人の環境への働きかけによる転機の発生と、それへの対処という形でのキャリア形成を捉えようとするものである。

これら3つのメタファーによって加藤はキャリア理論をカテゴライズしている。本研究では、ディズニー映画の分析において、これらのメタファーを使用していく。以下の表1に、3つのメタファーと6つの理論を記号化したものを示す。

表 1：3つのメタファーと6つの理論の記号化

ジグソーパズル	①
社会構造決定理論	①-1
個人特性適合モデル	①-2
階段	②
生涯発達アプローチ	②-1
組織における役割の変化	②-2
旅	③
バウンダリレス・キャリア	③-1
トランジション論	③-2

2-2 既存研究の課題と研究課題

前述のとおり、既存研究はキャリアデザインの考え方の大きな指標となったものの、あくまで男性の職業生活を中心に考えられたものである。金井は、自らが述べるキャリア論は大企業でホワイトカラーとして勤務しているミドル男性に偏っている自覚があると述べている。そんな中、女性の社会進出は進み、女性活躍推進社会の中で活躍への手助けをしている企業は多い。しかし、それらも今まで男性が果たしていた役割を一部女性にも与えるというものであり、男性中心目線であるということに変わらない。女性は男性の真似や、男性の後釜としての役割を果たすのではなく、女性なりに自らの人生をつかみ取るべきだ。出産や結婚などのライフイベントの多さや、その人生の可能性の広さから、キャリアデザインをするのにも様々な苦労があると思う。そこで、既存研究ではまかないきれしていない女性のキャリアデザインに関する指標を明らかにしたい。ここで、キャリアデザインの、デザインとはどうものなのか。本研究では、人生の節目では「決断」が必要であるとし、「決断する」ことでキャリアデザインは行われると考えた。

そこで本研究では、「女性はどのような決断によってキャリアをデザインしているか」について調査する。その際に上記で述べた「3つのメタファーと6つの理論は女性の決断のメカニズムに該当するのか」、また、該当しない場合から、「女性のキャリアデザインにおける新たな指標とは何か」、これらの問いについて明らかにしていく。

第3章 調査と方法

3-1 調査方法の詳細

冒頭で述べたように、本研究では、ディズニー映画の分析によって上記の研究課題に応えることを目指す。具体的には、女性12名が主人公であるディズニー映画作品、11作品を筆者自身が鑑賞することで、主人公達の生き方の決断を見つけ出し、女性のキャリアデザインモデルを掲示したい。

ここでまず、現実の女性へのインタビューやアンケートではなく、映画の中の女性に注目したのかについて説明する。現実の女性で活躍している方は小池氏やヒラリー・クリントン氏などのスーパーウーマンであることが多い。企業の中でも活躍されている方はいるが、それらの方々はいまだにごく少数であること、彼女たちの生き方は特殊なものであることから彼女達へのインタビューやアンケートは困難であると考えた。そこで、多種多様な国籍、身分を持つディズニー映画の主人公に注目することとした。彼女達は特殊な身分や力を持つこともあるが、ディズニー映画は大衆映画であることから、一般女性への共感を求めて作られているはずである。そこで、一般女性にも共通する行動や決断を行っていると考え、採用することとした。

さらに、なぜ映画の中でもディズニー映画を選択したかについて説明する。女性を主人公とする作品が多いこと、また、大衆映画として共感を元にしたものであることが挙げられる。さらに、彼女達が様々な状況下に陥った際に、各々の異なる性格に基づき決断を行っている点が見受けられたからである。

また、ディズニー映画の鑑賞に加え、2章で紹介した加藤一郎氏が著した『語りとしてのキャリア - メタファーを通じたキャリアの構成 - 』によるメタファーと理論を元に調査を実施した。詳細は参考文献の欄に記すことにする。

ここで、本研究では研究課題に加えて調査課題というものを用意する。本研究で指標として用いるディズニー映画であるが、研究課題を解き明かす前に彼女たちの生き方を知らなければならない。よって調査課題「ディズニー映画の女性主人公達はどのような生き方を決断しているか」を明らかにする。

3-2 分析方法

本研究で用いるディズニー映画の主人公が作品内において意思決定をする場面、主人公の境遇が変化した場面に注目をし、その時点での行動と感情、全体的な生き方について調査する(分析1)。分析1で挙げられた行動と考え方について、2章で紹介した既存のメタファーと理論に該当するか調査を行う(分析2)。分析2で該当しなかったものについて、新たなキャリアデザインの指標を模索する(分析3)。

第4章 分析結果

4-1 分析1の結果

主人公12名のキャリアデザインについて以下の3つの観点からまとめる。
各作品のあらすじはそれぞれの冒頭に記す。

- ①主人公が自身の生き方に関わる意思決定を行った場合の行動と感情
- ②主人公が他者や環境変化によって境遇が変化した場合における行動と感情
- ③主人公の全体的な生き方

1. 「白雪姫」(1937) から白雪姫

白雪姫はある城に住む美しい王女であった。白雪姫の継母である女王は恐ろしい魔女で白雪姫を下働きのように扱っていた。女王がいつものように魔法の鏡に「この世で一番美しいのは誰？」と尋ねると、鏡は「白雪姫」だと答えてしまう。女王は手下の狩人に白雪姫を殺すことを命令するが、哀れに思った狩人は彼女を逃がし女王を欺く。王女の思惑を知り恐れた白雪姫は、王女の脅威から逃げ、森に入るが、7人の小人の住む家にたどり着き、小人達と楽しい一夜を過ごす。翌朝、小人達が仕事に出た後、老婆に化けた女王が小人の家にやってきて白雪姫に毒リンゴを食べさせ、彼女を殺してしまう。小人たちは白雪姫をガラスの棺に安置し、悲しみに暮れていた。時は流れ、以前白雪姫に一目惚れしていた王子が白雪姫の姿を見つけ出す。王子が口づけを交わすと死んだはずの白雪姫が息を吹き返す。王子と姫は王国に戻り、末永く幸せに暮らすのであった。

①意思決定時の行動と感情

- ・なし

②境遇変化における行動と感情

- ・継母に命を狙われていること知った場面
行動…逃げる
感情…「きっと何もかもうまくいく」

③全体的な生き方

自ら決断し意思決定する場面が少なく受動的である。姫である主人公は最終的に王子と結婚し、元々いた階層通りの生き方をすることになる。

2. 「シンデレラ」(1950) からシンデレラ

美しく優しい娘であるシンデレラは立派な屋敷に住んでいたが、継母と義姉2人に召使いのように扱われていた。しかし、彼女はきっと幸せがやってくる、いつか夢は叶うと信じ、明るく前向きに生きていた。そんなある日、プリンス王子の帰国祝いを兼ねた舞

踏会が開かれることになり、彼女の家にも招待状が届く。国に住む全て娘が対象であるためシンデレラは自分にも参加権利があると主張する。継母は全ての仕事を終えたら参加を許可することにする。シンデレラは仲間の動物達が作ってくれたドレスを着て舞踏会に向かおうとするが、姉達の妨害に遭い、ドレスを着ることができなくなってしまう。悲しみに打ちひしがれるシンデレラのもとに魔法の妖精が現れ、彼女に馬車やドレス、ガラスの靴を与える。シンデレラは舞踏会に参加し、その美しい姿に魅せられた王子とダンスし、素敵な時間を過ごす。魔法は12時までの約束であったため、時間になると逃げるように帰るシンデレラであったが、ガラスの靴を片方落としてしまう。王子はその靴を手掛かりに彼女を探すことを決意し、国中の女性たちに靴を履かせることにする。シンデレラの家にも王子の使いが訪れるが、またも継母の妨害に遭い、シンデレラは閉じ込められていた。仲間達の協力によって脱出に成功し、ガラスの靴がぴったり合ったシンデレラは城に迎え入れられ、王子と結婚し幸せに暮らした。

①意思決定時の行動と感情

- ・舞踏会が行われることを知った場面

行動…継母に舞踏会に行く権利があることを主張

舞踏会に行くために言いつけられた仕事をこなす

感情…舞踏会には夢をかなえてくれる相手がいる

- ・ガラスの靴を試す場面

行動…自分にもガラスの靴を試す権利があると主張

②境遇変化における行動と感情

- ・継母と姉によって舞踏会に行くことができなくなった場面

行動…絶望し行くことをあきらめる

感情…「信じられるものは何もない」

- ・魔法の妖精によってドレスと馬車が用意され舞踏会に行くことが可能になった場面

感情…「夢みたい」「夢はかなう」

- ・ガラスの靴を試すことができないように継母から閉じ込められた場面

行動…出してほしいと懇願する

③全体的な生き方

自らの目標のために努力をし、そのための主張もしっかりとしている。しかし、全場面においてシンデレラの運命を救ったのは動物や魔法使いの手助けである。最終的に王子と結婚し、元の身分は名家の娘であったので、上の階層に行くことができた例である。

3. 「眠りの森の美女」(1959) よりオーロラ

ある国に待望の王女オーロラが誕生し、国中の人々がお祝いに訪れる中、3人の妖精も贈り物を授ける。美しさ、歌の才能が授けられたところで、魔女のマレフィセントが現れ

「16歳の誕生日の日没までに糸車で指をさして死ぬ」という呪いをかけてしまう。3人目の妖精が「死ぬのではなく眠るだけで、運命の相手からのキスにより目覚める」と魔法をかけ、妖精はオーロラを魔女から匿い16歳まで育てることにする。時は流れ、15歳最後の日、オーロラは森でフィリップ王子と出会い恋に落ち、夜に再会を約束して別れる。オーロラは自分が王女であること、すでに結婚相手は決められていることを聞かされ、森での彼に二度と会えないと知ると、悲しみとショックのあまり泣き崩れる。城に戻ったオーロラだが、マレフィセントの魔法により糸車に触れ、眠りに落ちてしまう。マレフィセントはフィリップ王子を拉致し国中全てを手中に収めていた。妖精たちは王子を救い出し、剣と盾を授け、王子はマレフィセントを倒す。フィリップのキスでオーロラにかかっていた魔法が解け、2人は結婚して幸せに暮らした。

①意思決定時の行動と感情

- ・森で王子と出会い恋に落ちた場面
行動…自分の家に王子を誘う

②境遇変化における行動と感情

- ・姫であるということを伝えられ、城に帰る場面
行動…自分の運命を嘆き、泣く
- ・生まれた時から王子との結婚を決められていた場面
行動…運命を受け入れ、結婚（運よく王子が恋をした相手であった）

③全体的な生き方

基本的に自ら意思決定や行動を起こす場面は少なく、主人公は守られるべき存在である要素が強い。眠らされてしまう場面が長く、状況を脱したのは王子と妖精である。結末は王子と結婚し決められた運命に従っている。

4. 「リトルマーメイド」(1989) からアリエル

人魚姫のアリエルは地上の世界に憧れており、秘密の場所に人間世界の品物を集め、眺めながら思いを馳せていた。アリエルは海上を航海していた船に同乗していたエリック王子に一目惚れをする。嵐に襲われた船から遭難した王子を助け、王子も命を救ってくれた女の子のことが忘れられなくなる。人間世界への憧れを抱くアリエルに目を付けた海の魔女アースラは「美声と引き換えに3日間だけ人間にし、その間に王子とキスをすることができれば永遠に人間でいることができる」という条件を提示し、条件をクリアしなかった場合はアリエルの身柄はアースラのものになるという契約を交わす。人間になったアリエルはエリックと共に人間世界を堪能する。3日目の朝、アースラの魔法によってエリックは操られ、アースラが化けた女性との結婚を決めてしまう。悲しみに打ちひしがれるアリエルであったが、魚達と協力し、エリックを正気に戻すことができた。しかし日没を迎えてしまいアースラが海の力を全て手に入れてしまう。アリエルはエリ

ックとの協力によってアースラを倒すが人魚に戻ってしまう。見かねた父親が再び人間にアリエルを変え、2人は結婚し幸せに暮らした。

①意思決定時の行動と感情

- ・アースラの誘いを受ける場面

行動…自分の願いをかなえるため自らアースラに会いに行く

感情…わからずやの父親への反抗、人間になってエリックと再会したい

②境遇変化における行動と感情

- ・人間世界で生活する場面

行動…何事にも興味を示す

感情…初めてのものへの興味と好奇心

- ・アースラの魔法によって王子と引き裂かれてしまう場面

行動…絶望し、諦める

- ・父親がアリエルの想いを理解してくれたことによって人間になることができた場面

感情…父親に感謝し素直に喜ぶ

③全体的な生き方

危険と言われている人間に積極的に近づくなど、能動的な行動が目立つ。「人間の世界に行きたい」という願いのために声を失い、家族とはもう会うことができないというリスクを犯す。ピンチの場面でも仲間や王子の助けもあったものの、主人公も戦いに参戦している。最終的に父親の理解を得、夢であった人間世界に入り王子と結婚し、今までとは異なる生活を送ることになる。

5. 「美女と野獣」(1991) からベル

我儘で傲慢であったため魔女に醜い野獣の姿に変えられた王子が、森の奥の城に暮らしていた。王子は人を愛し愛されるという真実の愛を見つけなければその呪いを解くことはできなかった。とある町に住むベルは、自分の夢見がちな性分を風変わりと思える町の人々、町一番のハンサムで人気者だが乱暴で下品なうぬぼれ屋であるガストンの求婚に辟易していた。そんなある日、ベルは父親が出かけたきり帰ってこないことを心配し探しに出かけ、森の城の中で野獣に捕らえられた父親を発見する。恐ろしい野獣の姿におびえるベルであったが、父親の身代わりを提案し、野獣と共に暮らすことを決意する。当初は言い合いをしていた2人であったがベルは野獣の心の中に潜む優しさに気づき、お互いに心を通わせるようになる。しかし父親が病気であることを知り狼狽したベルを、野獣は開放することにする。町ではガストンらが危険な野獣を倒しに行こうと軍を作っていた。止めるベルであったが逆に閉じ込められてしまう。仲間の助けで何とか脱出したベルは城に向かうが野獣は傷を負い倒れていた。ベルは野獣に駆け寄り涙を流しながら

ら愛の告白をする。この告白で、野獣は元の王子の姿に戻り、2人は結ばれ、末永く幸せに暮らすのであった。

①意思決定時の行動と感情

- ・ガストンからプロポーズを受ける場面
行動…断る
感情…「あんな凶暴な人の妻なんて嫌、死んでも結婚しない」
- ・父親が野獣に捕まってしまった場面
行動…父親の身代わりを申し出る
感情…野獣の姿におびえるが城で生きていくことを決意
父親に二度と会えないことを悲しむ
自由がなくなったことを嘆く

②境遇変化における行動と感情

- ・野獣によって城に永遠にいることを命じられる場面
行動…野獣におびえながらも口答えをするなど強く生きる
- ・ガストンらに閉じ込められる場面
行動…なんとかして脱出しようとする
感情…野獣に危険を伝えなければならないという危機感

③全体的な生き方

ガストンや野獣などの一般的に恐ろしいと言われる存在にも自分の主張をしっかりとしている。最初は犠牲心から始めた野獣との暮らしであったが日々の平凡な暮らしに終わりを告げ、特殊な環境で生活するうちに主人公の居場所となっている。主人公の決意によって運命が変わり、主人公の感情の変化によって野獣を救うことができた点から、主人公が異なる環境に対応し変化したことが重要であったことが分かる。

6. 「アラジン」(1992) からジャスミン

ジャスミンは砂漠の王国アグラバーの王女であった。王子との結婚が法律で決められており、見合いを強要される毎日に辟易していた。宮殿の外に出たいと願い、ひそかに宮殿を抜け出す。市場でのピンチを貧しくも清らかな心を持った青年アラジンに救ってもらったが、アラジンは王女誘拐の罪で捕らえられてしまう。国務大臣のジャファーにアラジンは死んだと聞かされ、悲しみに暮れるジャスミンであったが、アラジンは生きており、ジャファーに魔法のランプを取りに行かされていた。ハプニングから魔法のランプの妖精ジーニーの主人となったアラジンはアリ王子へと変身し、再び宮殿に向かい、ジャスミンに求婚した。魔法の絨毯での旅により2人は心を通わせるが、ジャファーにランプを奪われ、ジャファーは国の支配者、世界一の魔法使いになり、ジャスミンは奴隷

にされてしまう。アラジンとジャスミンは協力し、ジャファーをランプの中に閉じ込めることに成功した。王はジャスミンとアラジンとの結婚を認め、2人は幸せに暮らす。

①意思決定時の行動と感情

- ・見合いを強要される場面
行動…見合いを断り、王子を侮辱
感情…「無理な結婚はいや」
- ・宮殿の外に出たいと願う場面
行動…宮殿を抜け出し下町へ

②境遇変化における行動と感情

- ・ジャファーにアラジンは死んだと伝えられる場面
行動…ジャファーに怒りをあらわにする
感情…悲しみと怒り
- ・ジャファーの魔力により奴隷にされる場面
行動…対抗しアラジンを助ける

③全体的な生き方

ジャスミンは誰に対しても勝気で思ったことは主張するが、その主張は現状の生活や周囲への不満が多い。アラジンとの出会いによって物語は進み、最終的に彼らは結婚をすることになるが、ジャスミン自身の生活や生き方に変化は見られない。

7. 「ポカホンタス」(1995) からポカホンタス

舞台は17世紀初頭のアメリカである。ポカホンタスはインディアンのポウハタン族の娘で旺盛な好奇心と豊かな知性に恵まれた女性であった。ある日、英国人がポカホンタスたちの住む島に航海で辿り着き、金を求めて開拓を始めた。ポカホンタスは彼らに興味を持ち、様子をうかがっていた。そこに英国人の中で英雄とされていたジョン・スミスが現れる。2人は通じるはずのない言葉を心で理解し、互いの名を告げ、運命の出会いに一瞬にして恋に落ちた。しかし、部族の英雄ココアムは2人の逢瀬に怒りを覚え、ジョンに襲いかかる。するとその現場を目撃した英国人の仲間がココアムを撃ち殺してしまう。部族の仲間にジョンは捕らえられ、このことを引き金にインディアンと金を狙う英国人の対立は激しくなり、戦いが始まってしまう。そんな中、ポカホンタスの父がジョンを殺そうとするが、ポカホンタスはジョンの前に立ちはだかり、彼を護る。父親は娘の行動とその意味するところの本質に理解を示し、ジョンを開放する。戦いは終結したかと思われたが、欲深い英国人の長官がポカホンタスの父親を撃とうとする。彼をかばったジョンがけがを負い、帰国を余儀なくされてしまう。ジョンはポカホンタスにイギリス行きを誘うが、彼女は生まれ育った地に残ることを選ぶ。2人は離れ離れとなり物語の幕は閉じる。

①意思決定時の行動と感情

- ・ジョンにイギリス行きを誘われる場面
行動…ジョンと別れ、村に残ることを決意

②境遇変化における行動と感情

- ・英国人が村にやってくる場面
行動…英国人であるジョンに近づく
感情…好奇心と興味
- ・仲間のココアムが死んでしまい、ジョンと引き裂かれる場面
行動…自らを責める
感情…ジョンに会ってはいけながりたい
「全て自分が引き起こしたこと」
- ・英国人と原住民の戦いが始まる場面
行動…戦いを止めに行く
勇気と理解を持って皆を説得

③全体的な生き方

英国人の来訪によってポカホンタスの運命は変化するが、彼女自身が興味と好奇心を持って積極的に動き、村の仲間やジョンなど、様々なものを護るために行動している。最終的にジョンと別れる道を選ぶ珍しい例であるが、一連の出来事によって、「村を護る」という決意を新たに持った彼女の成長が見られる。

8. 「ムーラン」(1998) からムーラン

古代中国を舞台としており、主人公のムーランは名家の一人娘であった。北方騎馬民族フン族の侵攻により、国中に各家男子一人の徴兵令が下ったが、ムーランの家は病を患った父親しかいなかった。父親想いのムーランは父親の代わりに、男装し従軍する。訓練で失敗も多く、仲間達の意地悪もあったが、努力によって力をつけ、周囲の仲間達もムーランに一目置くようになる。そんな中、ムーランは司令官シャン隊長に淡い憧れを抱いていた。フン族との戦いでムーランの活躍により勝利を収めるが、ムーランは女であることが発覚し、軍を追放されてしまう。立ち去るムーランであったがフン族の残党が都に向かったことを知り、彼女も都に向かう。ムーランは仲間と協力し、再びフン族との戦いで勝利を収め、皇帝に女性でありながら勇敢に戦ったことを認められる。帰郷したムーランは父親に誇りと愛情を持って迎え入れられ、シャン隊長と結ばれることになる。

①意思決定時の行動と感情

- ・父親に徴兵令がきた場面

行動…父親の代わりに男として軍隊に入る

感情…家族（父親）を護りたい

②境遇変化における行動と感情

- ・ 軍隊に入り訓練を受ける場面

行動…人一倍努力し皆に認めてもらう

- ・ 敵軍との戦いの場面

行動…恐れずに戦い、仲間を助ける

- ・ 女であることが知られてしまい、反逆罪で追い出される

行動…立ち去る

③全体的な生き方

家族を護りたいという思いで軍隊に入った主人公であるが、訓練で努力をすることで皆から認められ、国を救うことに成功する。主人公の生活は、女性であるがゆえに花嫁修業をさせられていたものから、ありのままの自分をさらけ出すことができる環境に変化している。

9. 「プリンセスと魔法のキス」(2009) からティアナ

1920年代のアメリカ・ニューオリンズに住むティアナは、裕福ではないが愛情が溢れる家庭で幸せに育った。亡き父の夢であったレストラン開業を実現するため、朝から晩まで忙しく働いていた。ある日、彼女の前にしゃべるカエルが現れ、自分はナヴィーン王子で、キスをして人間に戻してほしいと頼む。人間に戻ったらレストラン資金を払う約束をしたため、ティアナはカエルにキスをするが、王子は元に戻らず、ティアナまでもカエルの姿になってしまう。森の中に住む魔女が魔法を解く力を持つと情報を得た2人は、魔女のもとを目指すことにする。2人は共に旅をするうちに惹かれるようになる。魔女から王子が真夜中になる前にプリンセスとキスすることで魔法は解けるという助言を受け、街に住むプリンセスの元を目指す。あと一歩のところまで時間が来てしまい、人間に戻れなくなってしまった。運命を受け入れ、2人でカエルとして生きていくことを決意したが、王子と結婚したことでプリンセスとなったティアナと王子がキスをすると2人は人間に戻ることができ、共にレストラン開業の夢を叶え、幸せに暮らす。

①意思決定時の行動と感情

- ・ 自分のレストランを夢見る場面

行動…毎日働き、遊ぶことを我慢しお金を貯める

感情…本気で頑張れば何でもできる

夢の実現まであと少し

「もうすぐ苦しい日々も終わる」

- ・ 王子に助けを求められる場面

行動…レストラン資金を得るため王子を助ける

- ・カエルから人間に戻れなくなってしまう場面

行動…カエルのまま生きていくことを決意

感情…自分にとって必要なものに気づき運命を受け入れる

②境遇変化における行動と感情

- ・ティアナもカエルに変えられてしまった場面

行動…人間に戻るために魔女に会いに行く

カエルであることに徐々に適合していく

③全体的な生き方

自分の夢のために努力していた主人公であったが、思うようにいっていなかった。カエルに変えられてしまうという一見悪いハプニングによって王子への愛、2人で協力する大切さに気づき、夢を叶えることができた。

10. 「塔の上のラプンツェル」(2010) からラプンツェル

ある国に魔法の力を髪の毛に持つ女の子が姫として生まれ、ラプンツェルと名付けられた。彼女の髪の毛は永遠の若さを与えることができたため、老婆のゴートルは赤子のうちに誘拐し、人はずれた塔の中で自分の子供としてラプンツェルを育て、魔法の力を独占していた。国の人々は姫がいなくなったことを悲しみ、彼女の誕生日に毎年たくさんの灯火を空に飛ばした。18歳になったラプンツェルは塔の中の生活に飽き飽きしており、毎年自分の誕生日に現れる光を見たいと願っていた。ゴートルに反対され、塔の中に隔離されるが、そんな時ティアラ泥棒のユージーンがラプンツェルの前に現れる。ひよんなことからティアラを手に入れたラプンツェルはティアラを返す代わりに自分を外の世界に連れ出し、光を見せてほしいと交渉する。交渉の末、2人は外の世界に出かけることになり、旅を重ねることでお互いに惹かれていく。ラプンツェルが逃げ出したことに気づいたゴートルは彼女を連れ戻すが、ラプンツェルは自分が消えた姫であることに気づき、ゴートルから逃げようとする。助けに来たユージーンであったが、逆に人質に取られてしまう。ラプンツェルは自分が言いなりとなる代わりにユージーンを助けることを要求するが、ユージーンの奇策でゴートルを倒し、彼女は姫として国に戻り、ユージーンと共に幸せに暮らす。

①意思決定時の行動と感情

- ・ユージーンと交渉する場面

行動…自分の願いを叶えるためにユージーンに交渉を持ちかける

感情…母親を裏切る罪悪感、外の世界に生まれて初めて出る好奇心

- ・自分が姫であり、母親が魔女であることを知る場面

行動…母親に対抗し、逃げようとする

②境遇変化における行動と感情

- ・ 外の世界で生活する場面

行動…周囲を説得、戦いに参戦など積極的になる

感情…初めてのものに対する不安と好奇心

- ・ ユージーンが人質に取られる場面

行動…彼を助けるように懇願、言いなりになることを決意

感情…犠牲心、ユージーンを護りたい

③全体的な生き方

主人公が夢を叶えるために新たな環境に踏み出したことによって自らの運命を変えることになる。18年間塔の中に閉じ込められていたが、自分の本当の居場所を知り、積極的な行動をしたことで、姫として城での生活を送ることができるようになる。

11. 「アナと雪の女王」(2014) からアナ

主人公は、王女姉妹のエルサ、アナで、長女のエルサは触れたものを凍らせ、雪や氷や自由に出し操れる不思議な能力を持っていた。しかし、幼少期にエルサは能力によって妹のアナにけがを負わせてしまい、能力への恐怖からアナとも距離を取り、部屋に閉じこもり城の門を閉め、能力を制御しようとする。2人の両親は事故で亡くなり、エルサは王女として国を統治しなければいけなくなり、即位する戴冠式で城の門を開け、パーティーを開くことになる。他国の王族も城に訪れ、アナはパーティーで出会ったハンス王子と恋に落ち、結婚を約束する。姉であるエルサに婚約の報告をするが、エルサはハンスを信用できず猛反対をする。喧嘩になったアナとエルサだが、怒りでエルサは能力を抑え切れず、国中を凍らせてしまう。エルサは国を逃げ出し、人知れない山の中で、1人生きていくことを決意する。アナはハンス王子に国を任し、道中で出会った山男のクリストフと共にエルサを連れ戻しに行くが、エルサに追い返されてしまう。エルサの能力の攻撃に当たってしまったアナはけがを負い、罪悪感にさいなまれたエルサはハンス王子率いる国の兵士達に捕まり、牢屋に入れられる。ハンス王子は王国を乗っ取ろうと考えており、エルサを殺そうとするが、それを知ったアナはエルサをかばい、自らが氷で固まってしまう。そんなアナの姿を見たエルサは悲しみ、涙したところ、姉妹愛によって魔法は解け、アナも王国も元の姿に戻ることができた。力を制御できるようになったエルサは王国に戻り、城の門は開かれたまま、2人は幸せに暮らす。

①意思決定時の行動と感情

- ・ ハンス王子と出会う場面

行動…ハンス王子のプロポーズを受ける

感情…運命の人であることを確信

- ・ エルサが逃亡する場面

行動…エルサを1人で探しに行く

②境遇変化における行動と感情

- ・戴冠式によって城の門が開かれる場面
感情…久しぶりの外の世界との触れ合いに喜ぶ
- ・エルサを連れ戻そうとするが追い返される場面
行動…エルサを連れて帰ろうと説得
感情…エルサに拒絶されひどく傷つく
- ・エルサが殺されそうになる場面
行動…エルサをかばう
感情…エルサを護りたい

③全体的な生き方

アナは姉の想いや姉に護られていたことに気づき、2人の関係を修復するがそれ以外の成長はほとんどない。城の門が開かれるようになり生活は変化するがアナの変化によるものではなくエルサ変化によるものである。

12. 「アナと雪の女王」(2014) からエルサ

あらすじは11と同一のため省略する。

①意思決定時の行動と感情

- ・幼い頃にアナを能力のせいで傷つけてしまう場面
行動…力を制御するために他の人と関わらないことを決意
感情…アナを護りたい、他の人を傷つけない
- ・自らの能力を制御できず逃走する場面
行動…自分の国から逃げ、1人で生きていくことを決意
感情…「これでいいの、自分を好きになって」「ありのままに」
- ・アナが国に戻ることを説得に来る場面
行動…アナを追い返す
感情…国を破壊してしまったことに混乱

②境遇変化における行動と感情

- ・アナが結婚を言い出す場面
行動…結婚に反対、力を制御できなくなる
- ・国の兵士達がエルサを捕えに来る場面
行動…兵士達に攻撃
感情…恐怖から我を忘れる
- ・アナが死んでしまったと知らされる場面
感情…絶望と自責の念に駆られる

③全体的な生き方

妹を護りたいという思いから1人で抱え込み、他との関わりを遮断していた主人公であるが、力の暴走をきっかけに妹や魔法の力と向き合うようになる。周囲へ協力を求めることやありのままの自分をさらけ出すことで今までの環境を改善することができ、生活は向上したといえる。

分析1のまとめ

分析1では主人公の意思決定場面、境遇変化場面に着目し、行動と感情を抽出することで彼女達の生き方の決断のモデルを見ることができた。また、主人公がどのように物語の冒頭と結末で生活を変化させたかに注目し、全体的な生き方を調査した。結果、主人公達は様々な異なる状況下において決断を迫られ、その決断の種類により彼女達の生き方にはパターンがあることが発見された。そこで、主人公達の決断を3つに分類し、それらによって彼女達がどのように生活を変化させたかを検討した。決断は「目標のために生きるという決断」「主人公の意思と無関係な状況変化に流される（ほぼ無決断）」「環境変化に正面から挑むという決断」の3つである。この分類により、主人公達は結末で「夢・目標を達成」「生活変化なし」「主人公の著しい成長」の3種類の結果に落ち着くことがわかった。以上の内容を表2に記す。

表2：主人公達の全体的な生き方に関する分類

	目標のために生きる	状況変化に流される	環境変化に正面から挑む
白雪姫		元の階層通りの生活	
シンデレラ	召使い→王子と結婚		
オーロラ		定められた運命に従う	
アリエル	海の世界→人間世界		
ベル			平凡な生活→自分の居場所
ジャスミン		女王のまま	
ポカホンタス			村を護るという決意を新たに
ムーラン			花嫁修業→軍隊で活躍
ティアナ			働き詰めの毎日→夢を叶える
ラプンツェル	隔離生活→城で姫として生活		
アナ		ほとんど以前と同質の生活	
エルサ			1人で閉じこもる→本来の姿を見せる
	夢・目標を達成	生活に変化なし	主人公の著しい成長

表2より、ディズニー映画の主人公達の生き方にはモデルケースがあり、彼女達が人生の節目での決断をどのパターンで行うかによって生活が変化することがわかった。分析2では、彼女達の行動や考え方が既存のメタファーと理論に該当するかを検討したい。

4-2 分析2の結果

ここでは、分析1で調査した主人達の行動と考え方が第2章で紹介した3つのメタファーと6つの理論(表1)のどれに該当するかを調査する。それぞれのメタファーは、表1を参照に記号化したものを用いる。

1.白雪姫

継母から逃げる	生き方
該当なし	①-1

白雪姫の生き方は最終的に王子と結婚し、元々いた階層通りの生活をしていることから、あらかじめ決められた形の穴に将来を当てはめた例である。王子との結婚は安定感のあるものであり、属している社会構造によってキャリアを決定しており、社会構造決定理論が当てはまる。

2.シンデレラ

舞踏会が行われる	舞踏会を諦める	魔法使いの出現	ガラスの靴を試す	閉じ込められる	生き方
②-1	②-1	②-1	②-1	該当なし	②-1

シンデレラが王子との結婚を目標としていたとすると、舞踏会へ行くこと、ガラスの靴を履くことは全て夢を叶えるために必要な段階であったということができ、階段としてのキャリアの生涯発達アプローチを採用する。

3.オーロラ

王子との恋	城に帰る	王子との結婚	生き方
該当なし	①-1	①-1	①-1

オーロラの生き方は生まれた時から決められていた結婚相手を受け入れ、その運命に抗うことなく従っている。よって、ジグソーパズルとしてのキャリアの社会構造決定理論が該当する。

4.アリエル

アースラからの誘い	人間世界での生活	アースラによる妨害	再び人間へ	生き方
②-1、③-1	①-2	該当なし	該当なし	③-1

アリエルは人間世界に行きたいという目標の元、その願いを実現した点において、階段としてのキャリアを積んだといえる。しかし、全体的な生き方には海の世界から人間世界へ移行するという伝統的な構造から逸脱している点から、旅としてのキャリアのバウンダリレス・キャリアが採用される。そんな中、人間界での生活では生き生きした表情を見せており、人間界の生活に心理的特性が適合していたということができ、ジグソーパズルとしてのキャリアの側面も含んでいる。

5.ベル

ガストンからのプロポーズ	父親が野獣に捕まる	野獣による軟禁	ガストンらによる監禁	生き方
③-1	③-2	②-2	該当なし	③-2

ベルは以前とは全く異なる環境に身を置くことから旅のキャリアの要素が強い。野獣との出会いは父親の遭難という偶発的なものである点から、転機とみなし、全体的な生き方にはトランジション論が当てはまる。野獣の城での生活は、以前とは異なる組織に所属することになったものの、野獣に対する考えや行動に変化が見られ、組織の中で立場を変えたと言えるため、階段としてのキャリアの組織における役割の変化とキャリアを当てはめた。

6.ジャスミン

見合いの無理強い	宮殿から抜け出す	アラジンが死んだと誤解	ジャファーの奴隷に	生き方
③-1	③-1	該当なし	該当なし	①-1

ジャスミンは下町の世界に憧れ、城を抜け出すこともあり、その点では旅としてのキャリアのバウンダリレス・キャリアが当てはまる。しかし、結局は王女であることに変わりなく宮殿での暮らしを続けていることから、全体的な生き方としてはジグソーパズルとしてのキャリアの社会構造決定理論を採用する。

7.ポカホンタス

英国人の来訪	ココアムの死	英国人と原住民の争い	ジョンとの別れ	生き方
③-2	該当なし	②-2	②-2	②-2

ポカホンタスは英国人の来訪という転機によって自らの村の中での役割を変化させた点から、旅としてのキャリアのトランジション論と、階段としてのキャリアの組織における役割の変化とキャリアの理論が当てはまる。彼女は村にとって重要な存在になったという要素が強い点から、全体的な生き方には後者の理論を採用する。

8.ムーラン

父親の代わりに軍隊へ	軍隊での訓練	敵軍との戦い	女であることによる追放	生き方
③-1	①-2、②-1、②-2	②-1	該当なし	①-2

ムーランは父親を護りたいという犠牲心に基づいて軍隊に入るが、組織構造を逸脱している点から旅としてのキャリアのバウンダリレス・キャリアが当てはまる。軍隊の訓練で鍛錬を重ね成長し周囲から認められたことは、心理的特性が適合したこと、段階的な成長、組織内での役割の変化の3つの理論を含んでいると言える。よってジグソーパズル、階段のメタファーの両方が当てはまる。彼女の生活を変化させたのは、軍隊という環境が心理的特性に適合した点が高い要素であると考え、全体的な生き方にはジグソーパズルとしてのキャリアの個人特性適合モデルを当てはめる。

9.ティアナ

自分の店を夢見る	カエルの王子とキス	ティアナもカエルに	人間に戻る機会を失う	生き方
②-1	②-1	②-2	②-2、③-2	③-2

ティアナには明確な夢があり、そのために努力している点、カエルの王子とキスすることも夢を叶える手段であったと考えられる点から、階段としてのキャリアが該当する。さらにカエルになるというハプニングは転機だと考えられる。カエルとして暮らしていくことになり、最初は1人で全てを片付けようとするが、周囲と協力する必要性を学び役割を変化させ、最終的にはカエルとして生きていくことを決意する点から組織における役割の変化とキャリアの理論を当てはめる。その中で、カエルになるという転機が彼女の生き方を大きく変化させたと考えられるため、全体的な生き方には旅としてのキャリアのトランジション論が該当する。

10.ラプンツェル

ユージーンと交渉	外の世界での生活	自分と母親の正体を知る	ユージーンが人質に	生き方
②-1	③-1	③-2	③-2	③-1

ラプンツェルは自分の願いを叶えるためユージーンとの交渉を行ったことから、階段としてのキャリアが当てはまる。外の世界の生活ではより広い空間にキャリア形成の場を広げているため、バウンダリレス・キャリアの要素がみられる。自分が姫であり母親が魔女であることを知った場面、ユージーンが人質に取られてしまった場面では、転機が訪れ、今までとは異なり勇気や犠牲心を伴った行動を行っている。その中でも彼女の運命を大きく変えたのは、今までとは異なる世界に踏み出したことであるため、旅としてのキャリアのバウンダリレス・キャリアを採用する。

11.アナ

王子との出会い	戴冠式による開門	姉の逃亡	姉に追い返される	姉の危機	生き方
①-1	③-2	③-2	③-2	③-2	①-1

アナの生き方はほとんど転機によるもので、他者による環境変化によって自らの行動を変えている。最終的に一国の姫としての生活を続けており階級通りの生活をしていることから全体的な生き方には、ジグソーパズルとしてのキャリアの社会構造決定理論が当てはまる。

12.エルサ

幼少期の事件	妹が結婚を言い出す	力の暴走	妹を追い返す	兵士達に追われる	妹の死を誤解	生き方
①-1	③-1、③-2	③-2	③-2	③-2	該当なし	①-2

エルサは幼い頃の事件を経て王女である自分は国と妹を護らなければならないと誓う。このことから社会的構造を護ろうとしたと考え、階段としてのキャリアが当てはまる。しか

し力の暴走による転機が訪れ、アナや兵士達が連れ戻そうとした時も「自分一人の世界で自由に生きていくこと」を決意している。この点からトランジション論が該当する。最終的に自分のありのままをさらけ出し城の門を開門しておくことを決めた点から心理的特性をさらけ出せる環境に転ずることができた。この点から全体的な生き方にはジグソーパズルとしてのキャリアの個人特性適合モデルを採用する。

以上が 12 名の行動と考え方に該当するメタファーと理論である。次に、彼女達の生き方の決断における共通点を調査する。意思決定時、境遇変化時の行動と考え方に当てはまるメタファーと理論には○、全体的な生き方に当てはまるメタファーと理論は◎をつけて以下の表 3 に示す。

表 3：主人公の行動と考え方、生き方のメタファーと理論

	①-1	①-2	②-1	②-2	③-1	③-2
白雪姫	◎					
シンデレラ			◎			
オーロラ	◎					
アリエル		○	○		◎	
ベル				○	○	◎
ジャスミン	◎				○	
ポカホンタス				◎		○
ムーラン		◎	○	○	○	
ティアナ			○	○		◎
ラプンツェル			○		◎	○
アナ	◎					○
エルサ	○	◎			○	○

表 3 から 12 名を 6 グループに分類する。

① - 1 グループ…白雪姫、オーロラ、ジャスミン、アナ

① - 2 グループ…ムーラン、エルサ

② - 1 グループ…シンデレラ

② - 2 グループ…ポカホンタス

③ - 1 グループ…アリエル、ラプンツェル

③ - 2 グループ…ベル、ティアナ

それぞれのグループの特徴を以下に述べる。

まず、① - 1 グループは彼女たちの社会階級や身分、構図が当初と変化していないことが特徴的である。彼女達は様々な出来事に遭遇し、配偶者や周囲の環境に多少の変化はあったものの、定められた運命に従った生活を送っている。① - 2 グループは心理的特性のあった環境に出会えることができたことが運命を変えた点の特徴である。自分らしさを出すことのできる環境で生活することが運命を変え、ありのままの姿をさらけ出せるように成

長している。次に② - 1 グループのシンデレラである。他の主人公も作中で② - 1 の階段としてのキャリアが用いられる行動を行っていたが、彼女が他と決定的に異なるのは物語を通し、一貫して王子との結婚を夢見、そのための主張や行動を行っている点である。数々の段階を踏み、夢を叶えた。② - 2 グループのポカホンタスは物語の中で新たな出会いを通じ、危機を乗り越えることで元々いた組織の中で役割を重要なものへと変化させた。③ - 1 グループの特徴は彼女達が憧れていた新しい世界に自ら飛び込んだことで運命と生活を変えることができた点である。最後に、③ - 2 グループであるベルとティアナである。彼女たちの共通点は2つある。1つ目は、他の主人公達と異なり身分がやや低めであることである。2つ目は、彼女たちは転機が訪れなければそのままの生活を送っていたであろうということである。転機によって今までの生活に終わりを告げ、新たな環境に踏み入る勇気を得たのである。

分析2のまとめ

分析2では分析1で示した行動と考え方、生き方が既存のメタファーと理論に当てはまるかどうかを検討した。結果、彼女達の行動と考え方、生き方は既存のメタファーに当てはまるものが多かった。また、状況によって様々なメタファーを使用している主人公が多く見受けられた。さらに、「主人公の全体的な生き方」に重点を置き、そこで使用したメタファーに注目し、彼女達を分析1より細かく分類し特徴を述べた。しかし、彼女達の行動と考え方には既存のメタファーに当てはまらないものがいくつか存在した。それらについて分析3で検討したい。

4 - 3 分析3の結果

分析2で既存のメタファーと理論に該当しなかった場面に注目し、そこでの彼女達の行動から新たなキャリアデザインモデルの指標を模索する。それらの場面とそこでの彼女たちの行動（感情）を以下の表4に示す。

表 4：既存のメタファーに該当しなかった主人公の行動

主人公	状況と行動(感情)	
白雪姫	継母に追われる	
	→逃げる	
シンデレラ	閉じ込められる	
	→出してほしいと懇願	
オーロラ	王子との恋	
	→家に王子を誘う	
アリエル	アースラによる妨害	再び人間へ
	→絶望し、諦める	→父親に感謝し素直に喜ぶ
ベル	ガストンらに閉じ込められる	
	→脱出を試みる	
ジャスミン	アラジンが死んだと誤解	ジャファーの奴隷に
	→ジャファーに怒り(悲しみと怒り)	→対抗し、アラジンを手助け
ポカホンタス	ココアムの死	
	→自らを責める(ジョンへの想いに葛藤)	
ムーラン	女であることによる追放	
	→立ち去る	
ティアナ	なし	
ラプンツェル	なし	
アナ	なし	
エルサ	妹が死んだと誤解	
	→絶望と自責の念	

表 4 から分かるように、これらの場面は主人公が物語の中で危機に陥った場面が多い。彼女達はこれらの危機に対し、逃げる、絶望する、諦めるなど消極的な行動をとっていることが多い。そこで、どのように危機を乗り越えたのかを調査すると、「周囲の協力」、あるいは「自らの力」によるものであることがわかった。主人公達の危機における解決方法の種類を以下の表 5 に示す。さらに危機を乗り越える際に彼女達の多くが「誰かを護りたい」という心情を持っていることが分かった。表 5 にはこの心情の有無についても記載する。ここでオーロラが王子に恋をする場面とアリエルのクライマックスである「再び人間へ」の場面は、危機的状況ではないという理由から省略することとする。

表 5：主人公の危機における解決方法の種類と心情

		周囲の協力	自らの力	「誰かを護りたい」
白雪姫	継母に追われ、逃げる →小人たちの家に避難する	○	×	×
シンデレラ	継母に閉じ込められ絶望する →動物たちの協力により脱出に成功	○	×	×
アリエル	アースラによる妨害に会い、絶望し諦める →仲間達の協力によってアースラの正体を暴く	○	△	○
ベル	ガストンらに監禁され脱出を試みる →仲間の協力により脱出に成功	○	△	○
ジャスミン	アラジンが死んだと誤解し絶望する →ジャファーに強気な態度をとる ジャファーの奴隷に →アラジンの手助けをしジャファーを撃退	×	△	△
ポカホンタス	ココアムの死に自責の念 →自身を見つめ直し進むべき道を見つける	△	○	○
ムーラン	軍隊から追放され立ち去る →仲間への危険を察知し助けに戻る	△	○	○

表 5 から、危機の場面では大半の主人公が周囲からの協力を得ることで解決に至っていることが分かる。また、ポカホンタスやムーランのように自分の力で解決方法を模索し乗り越える主人公もいることが分かる。さらに、ほとんどの主人公の危機を脱出しようとする原動力となっているのは「誰かを護りたい」という強い思いであることが分かる。

分析 3 のまとめ

分析 3 では主人公の行動と考え方の中で既存のメタファーと理論に該当しなかったものに注目し、調査した。該当しなかった場面は、主人公達が危機的状況に陥っている場面が多いことがわかった。さらに、彼女達はこれらの状況において「周囲の協力」、あるいは「自らの力」によって解決していることを発見した。危機的状況において原動力となっているのは「誰かを護りたい」という心情が働いている場合が多いことも見受けられた。

第5章 考察

5-1 分析1の結果に関する考察

分析1ではディズニー映画11作品における主人公12名の意思決定時、境遇変化時における行動と感情に注目し、彼女達の生き方の決断について調査した。それらを踏まえ、彼女達の生活の変化に注目した全体的な生き方をまとめた。この結果から、彼女達の生きる時代、身分は異なったとしても、少なからず決断を迫られるということがわかった。さらに、その決断の種類によって彼女達の生活は変化し、運命を変えるものもいることを発見した。これは金井が述べていた、「節目の時だけは絶対に強く意識してデザインすべきものがキャリアだ」という主張と合致すると言える。また、白雪姫とオーロラを除く10名の主人公達には自らの夢や願いのために積極的な行動や主張をする場面が必ずあることから、彼女たちの生き方の共通点として「芯の強さ」が見受けられる。これは「リトルマーメイド」のアリエル以降、1989年以降では、アメリカ、日本共に男女平等に関する法律が整備されており、女性の社会進出が進む中で理想の女性像として持つておくべき素質なのではないかと考察する

5-2 分析2の結果に関する考察

分析2では、分析1の結果をもとに主人公達の行動と考え方は加藤が提示する3つのメタファーと6つの理論に該当するかどうかを調査した。この結果、主人公たちの行動と考え方は3つのメタファーと6つの理論に当てはまり、この理論をもとに分類することができると分かった。このことから、女性にも男性と同じようにメタファーを使用してキャリアデザインをすることは有効であるということが出来る。また、1人の主人公でも状況によって様々なメタファーや理論を用いていることが明らかになった。このことから、人生の中で生き方の決断は数々あり、その際、1つのメタファーや理論に限定せず参考にし、時相応のメタファーを用い、キャリアをデザインすべきであると考察できる。さらに、それぞれのメタファーと理論ごとに分類したグループは特徴を持った生き方があると分かった。そこで彼女達の生き方を再定義し、新たな女性のための生き方のモデルとして用いたい。まず、自らの生まれた環境を受け入れ、その社会的構造に従う生き方を「与えられたキャリア」とする。次に、自分らしさを最も表現することのできる環境に身を置く生き方は「ありのままのキャリア」である。自身の目標のために段階を踏み成長していく生き方を「階段としてのキャリア」、ある組織の中で役割を変化させていくことで成長する生き方を「役割変化キャリア」とする。さらにこれまでと異なる社会構造や環境に身を置き自分を磨く生き方を「開拓型キャリア」、周囲からの偶発的な転機によって人生が変わる生き方を「偶

発的キャリア」と定義する。これらはどれが正しいというのではなく、各々の個性によって選び取り、多様な組み合わせによって生き方をデザインするものである。

5-3 分析3の結果に関する考察

分析3では既存メタファーに当てはまらなかった主人公の行動と考え方を調査した。それらの行動は消極的なものが多かったが、その状況を脱するために彼女たちは周囲の協力を獲得することや、自分自身を見つめ直す機会を得ることで、「周囲の協力」あるいは「自らの力」によって解決に及んでいることが分かった。さらに、これらの解決への原動力には「大切な人を護りたい」という思いがあることが分かった。「女性は守られるべきもの」という常識を覆し、女性も男性と同じように家族や恋人、国など大切な何かを護る力があると示唆している。このことから次のことが言える。これまで、キャリアは節目では絶対にデザインすべきであり、3つのメタファーと6つの理論を用いるとデザインの役に立つことを提唱してきた。しかし、女性がキャリアをデザインする際に気を付けなければならないことが2点ある。1点目は結論を急ぎすぎないことである。物語の中での危機は主人公達を足踏みさせるものである。そのように、実際のキャリアデザインにおいても節目では足を休め、「周囲への相談、自分自身の見直し」が必要である。2点目は自分にとって「大切なこと」は何かということは見失わないよう注意することだ。キャリアデザインの際にはこの2点を意識すべきだと考察できる。

第6章 結論と含意

6-1 結論

女性は人生の節目で決断することによってキャリアをデザインしている。彼女達の決断は3種類に分類することができ、その種類によって生活に変化をもたらしているのだ。これらの決断の元となった行動や考え方には、男性と同じように加藤の3つのメタファーと6つの理論を用いることができる。個人はキャリアデザインの際、同じメタファーを常に使うわけではなく、各々の状況によってメタファーの使い分けが必要である。女性の生き方の特徴から、6つの生き方のモデルが再定義された。さらに、女性のキャリアデザインにおける新たな指標として、人生の節目においてキャリアをデザイン際には踏みとどまり、自分にとって大切なこと、人生における軸について再考する時間が必要であると導き出せる。以上のことから、女性にとって人生の節目で決断を行うことは重要であり、男性と同じように生き方を自由に選択するチャンスがあることがわかる。女性は同一のキャリアを描くのではなく、自身の個性や特徴によって6つのモデルを指標にすることができる。また、女性も周囲の協力を得ることができ、自らの力で乗り越えることのできる強さがある。女性は男性と同じ、またはそれ以上に「大切なものを護る」という意識が強く、家族や恋人、国を護ることができるのである。これらの点を意識し、キャリアデザインをすべきだ。

6-2 含意

6-2-1 理論的含意

本研究は女性のキャリアデザインモデルを提示した点において、既存研究を補充している。男性中心に考えられたメタファーと理論をディズニー映画の主人公である多種多様な女性の生き様に当てはめた点が本研究の新しさと面白さである。

6-2-2 実践的含意

女性のキャリアデザインモデルを再定義し、キャリアデザインの新たな指標を示すことができた。様々な状況下の女性が人生の決断の際に参考にすることを期待する。最後に、本研究から導かれた女性のキャリアデザインモデルの再定義を記す。

「与えられたキャリア」…定められた運命に従って生きていくキャリアである。家族や育った環境の影響によって職業や生き方を決める場合が多い。

「ありのままのキャリア」…個人の性格や価値観に合った生き方をするキャリア。特技や趣味を生かした仕事に従事する場合や、転職を重ね天職を見つける場合がある。

「階段としてのキャリア」…人生における目標に向かって段階を経ることで成長し、目標を達成するキャリアである。明確な目標を持っている場合に用いられる。

「役割変化キャリア」…どのような組織に所属したとしても、その中での役割を変化させることで成長していくキャリアである。このことで、組織にとって重要な役割となる場合が多い。

「開拓型キャリア」…全く異なる環境に自ら飛び込み自分を磨くキャリアである。このキャリアでは挑戦心や好奇心から新たな環境に飛び込み、成功を収める場合が多い。

「偶発的キャリア」…周囲による環境変化に正面から向き合うことで成長するキャリアである。訪れる転機に対し、すべてに真剣に取り組むことが重要であり、突然の異動などに対しても真摯に対応するモデルである。

上記のモデルは人生の節目において、女性が個性や状況にあったモデルを意識し、キャリアをデザインする際に用いられる。その際に、周囲の意見を聞くこと、自分の力を信じることは重要であり、さらに自身の人生における軸を意識することが必要である。

以上のことから、本研究では、女性も男性と同じようにキャリアをデザインするために決断すべきであることが発見され、女性にも自らキャリアを選び取る権利があることを主張したことで男性と同じ土俵で生きる女性を後押しできると考えている。

6-3 本研究の課題

本研究はディズニー映画の主人公 12 名を女性の生き方のモデルとして使用した。冒頭でも述べた通り、彼女たちは物語の中の人物であり実在していない。また、身分や国が特殊であるため現代の女性とは乖離している部分が多少ある。今後の研究においては、彼女達と現代の女性の類似点を示した上で研究を進めるべきであると考えている。

参考文献

- ・加藤一郎 (2004) , 『語りとしてのキャリア - メタファーを通じたキャリアの構成 - 』, 白桃書房。
- ・金井壽宏 (2001) , 『働く人のためのキャリアデザイン』 PHP 新書。
- ・平野敏政、平井一麥 (2010) 「女性を巡る社会的環境の歴史的展開 - 女性史年表の記載項目から - 」『帝京社会学』第 23 号、1 - 45 頁。
- ・内閣府男女共同参画局 (2011) 「諸外国における専門職への女性の参画に関する調査 - スウェーデン、韓国、スペイン、アメリカ合衆国」 185 頁、190-191 頁
- ・厚生労働省 (2014) 「平成 26 年度版 働く女性の実情」 1 頁、 14 - 15 頁、25 頁
- ・ Arthur, M.B., and D. M. Rousseau(1996), "The Boundaryless Career as a New Employment Principle," in M. B. Arthur and D. M. Rousseau eds., *The Boundaryless Career: A New Employment Principle for a New Organizational Era*, Oxford University Press, pp. 3-20.
- ・ Blau, P. M., J. W. Gustad, R. Jessor, H.S. Parnes, and R. C. Wilcock(1956), "Occupational Choice: A conceptual Framework," *Industrial and Labor Relations Review*, Vol.9: pp. 531-543.
- ・ Bridges, W.(1980), *Transitions*, Addison-Wesley. (倉光修・小林哲郎訳『トランジション - 人生の転機 - 』創元社, 1994)。
- ・ Ellig, J., and T. J. Thatchenkery(1996), "Sivism, Discovery, and Boundaryless Careers : An Austrian Perspective," in M. B. Arthur and D. M. Rousseau eds., *The Boundaryless Career: A New Employment Principle for a New Organizational Era*, Oxford University Press, pp. 171-186.
- ・ Hall, D. T. (1976), *Careers in Organizations*, Goodyear Publishing.
- ・ Holland, J. L. (1985a), *Making Vocational Choices: A Theory of Careers*, "nd ed., Prentice-Hall. (渡辺三枝子・松本純平・館暁夫訳『職上選択の理論』社団法人雇用問題研究会, 1990)。
- ・ Mitchell, K. E., A. S. Levin, and J. D. Krumboltz (1999), "Planned happenstance: Constructing Unexpected Career Opportunities," *Journal of Counseling and Development*, Spring 1999, Vol.77: pp. 115-124.
- ・ Nicholson, N., M. A. West (1988), *Managerial Job Change: Men and Women in Transition*, Cambridge University Press.