

ピクサーから学ぶアイデンティティ

P



X

A

R

ANIMATION STUDIOS

今回は...

参考

『トイストーリー4』

:公開 2019/6/21

:制作 ピクサーアニメーションスタジオ,ウォルトディズニーピクチャーズ



(前作からの持ち主だったアンディが大学生になった頃の話)

アンディはボニーという女の子にウッディたちを譲る

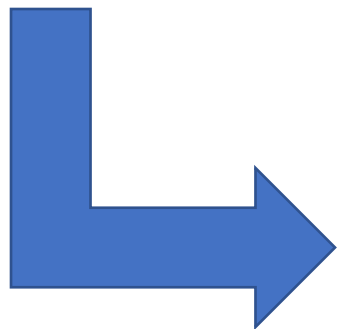
※その際、ボー・ピープは（ボニーではなく）ある知人の男性に譲られてしまう。

ボニー

- 幼稚園生になったばかり
- 内気であまり馴染めない



それを見かねたウッディはボニー
におもちゃを作らせようとする。



フォーキー誕生

フォークー

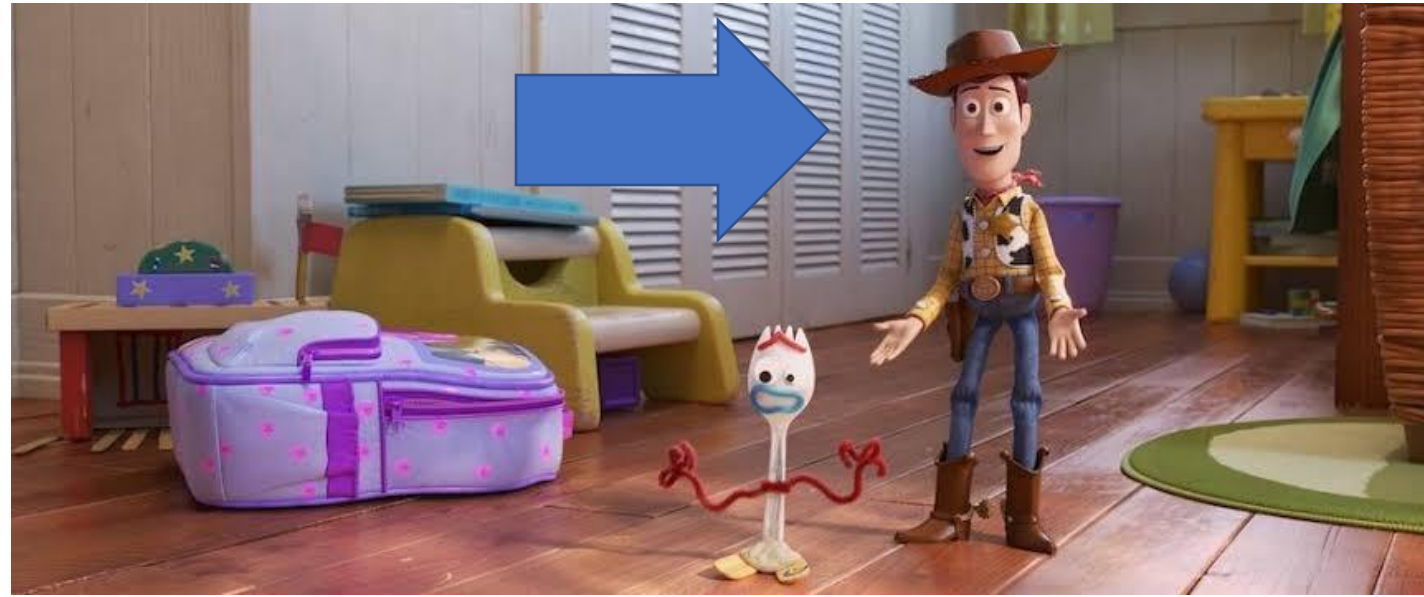
- ゴミ箱の中にあったものでできている
- 自分をゴミだと思っている。
- おもちゃとしての自分を受け入れない。



※しかし“ゴミ“に対し劣等性を抱いているような心理描写は見られない

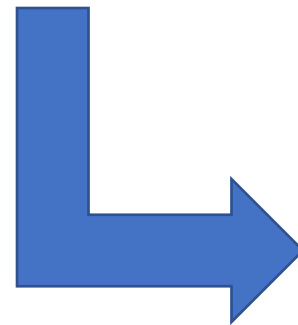
ウツディ

啓蒙するように



- (ゴミでできているけど) **君はおもちゃだ**、とフォークーに言う。
- 「おもちゃはこうあるべきだ」というようなことを言う。

しかし



僕はおもちゃ
じゃない

スプーンだ



フォーキーは環境を受け入れず逃走

ウッディに捕まり、啓蒙される。



ウッディがアンディに対して未練を持っているという描写がしばらく続く。



あるアンティーク店の近くを通るが、ウッディはそこに**ボー・ピープ**の電気スタンドがあることを知った。その店に入るが**ボー**本人は居なかった。



色々あってフォーキーとはぐれてしまう。
(フォーキーは悪いやつに監禁される。)



(とにかくウッディはフォーキーをおもちゃとしてボニーの元に帰したい。)

色々あって**ボ**ーとばったり再会し、
フォーキーを助けようと説得する。



フォーキー救助成功

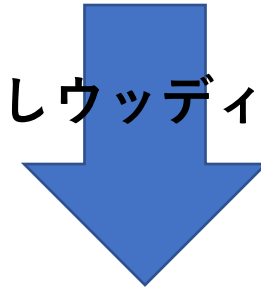


“フォーキー救助成功”について



- 一貫してフォーキーに**自身のおもちゃ像**を説く。
- アンディに気に入られていた過去を何度も思い出す。

しかしウッディ自身は



- **ボーと共に旅へ出た。**

①フォーキーの心理

自分は“ごみ”である、という自分の出自に強く縛られている。

→他者から見れば、明らかな“おもちゃ”であるが、それに気がつかない。他者から見た自分というものは、あまり関係がない。

ディスカッショントピックとして…

このような経験はわたしたちにも

例) フォーキーのように、国、年齢、性別などの属性で、自分の行動を制限してしまったことはないだろうか？

②ウッディのアイデンティティの獲得

- アンディとの経験をきっかけにして、自分は“おもちゃ”であるという、自分の獲得したキャラクターに縛られてしまっている。
“おもちゃ”でなければ、自分でないという自意識。
→ボー・ピープのおかげで、“おもちゃ”でない自分という存在を認めることができた。

ディスカッショントピックとして…

例) ウッディのように、勉強ができる、スポーツができるなどのキャラクターが、環境の変化とともに奪われて、自分を見失ってしまったことはないだろうか？



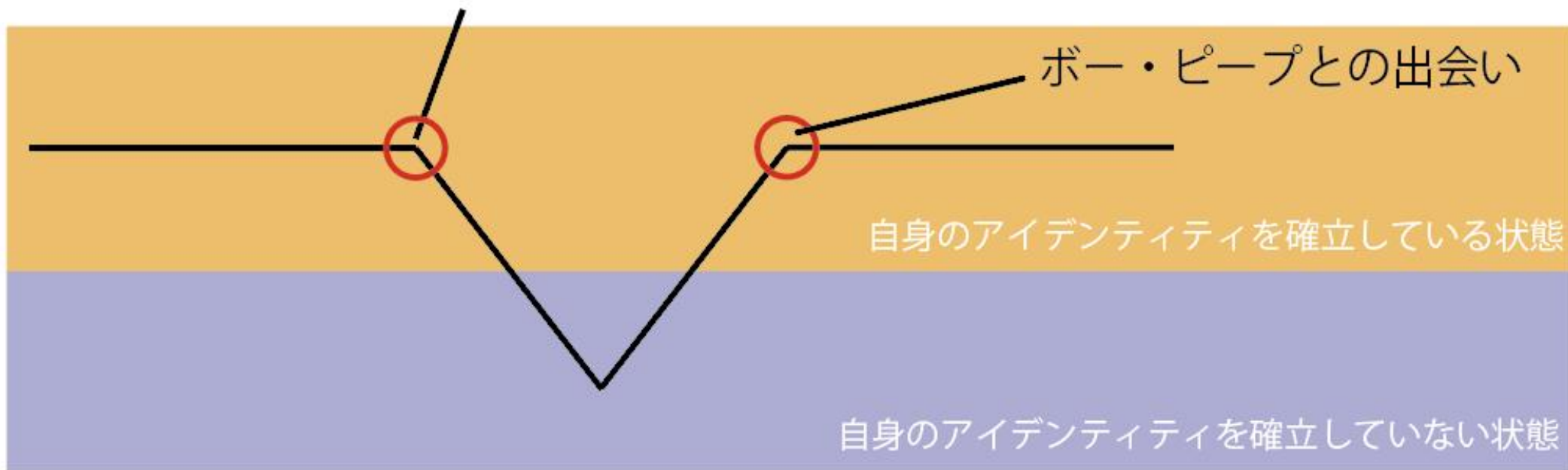
持ち主に遊んでもらえなくなってしまった

ボー・ピープとの出会い

自身のアイデンティティを確立している状態

自身のアイデンティティを確立していない状態

時間



また、そこから発展して...

ウッディは、“おもちゃ”ではない自分を見つけることで、自身の在り方を見出すことにつながった。

別のパターンとして、自分の属性、キャラクターの定義を新しく解釈することによって、自分を取り戻すという可能性もあったのでは...？

→ウッディであれば、誰かに遊ばれなくても“おもちゃ”であっていいという肯定の仕方もあったはず。

ディスカッショントピックとして...

このような経験はわたしたちにも

例) 塾講師でのアルバイトの話

おわり