

マンガ・アニメの及ぼす影響に関する心理学的研究

○野村卓志・春日由美

(山口大学教育学部)

研究の目的

マンガ・アニメは日本の代表的な文化の1つとして、多くの人々を楽しませている。これらを楽しむ人々の中には、作品を鑑賞することで様々な影響を受けている人も少なくない。白石 (2023) では、マンガ読書行動は「時間を過ごす手段」や「モード変容」を志向して喚起され、マンガ読書経験を有する者のほとんどは、そこからポジティブな効果を得ていることが示された。また、藪田・佐々木 (2021) は、アニメを見て気持ちや考えに影響した、心を動かされた体験を情動的体験、気分的体験、認知的体験に大別した。このように、マンガやアニメからポジティブな効果が見られることは示されている。本研究では、質問紙調査を用いてマンガ・アニメの及ぼす影響を明らかにすることを目的とする。

方法

協力者 大学生、大学院生 20 名であった。年齢の範囲は 18~24 歳で、年齢平均は 20.5 ($SD=2.27$) 歳であった。

質問紙 Google Forms を用いて作成した質問紙では、①属性 (年齢, 性別), ②マンガ・アニメの重要度 (鑑賞頻度, 好感度, かける金額), ③好きなジャンル, ④今まで、マンガ・アニメ作品に触れて感情や行動などに影響を受けた経験はあるか、を尋ねた。④で「ある」と答えた協力者には、⑤影響を受けた作品名, ⑥影響を受けた時期, ⑦鑑賞したきっかけ, ⑧影響を受けた部分, ⑨影響の内容, ⑩影響を受けた理由を尋ねた。なお、⑤の質問では最大 3 作品まで回答可能にし、複数回答した場合は、それ以降の質問でそれぞれについて回答するよう求めた。

結果・考察

マンガ・アニメの重要度 ②で、週に 1 時間以上鑑賞すると回答した人は 70%、5 件法で「好き」「とても好き」と回答した人は 85%、1 年で 1 万円以上使うと回答した人は 25%であった。よって、マンガ・アニメを好む人は多いが、使用金額などは人により、好みの度合いは様々であると考えられる。

分析 ④で「ある」と答えた 16 名を対象に、⑦から⑩への回答それぞれについて KJ 法 (川喜多, 1967) を援用して分類した。まず第 1 著者が回答を内容ごとに分け、カードを作成した。その後第 2 著者と、同学科の学部生を加えた 3 人で回答を小カテゴリー(以下 〈 〉) で表記) にグループ編成し、それらを大カテゴリー(以下 【 】 で表記) に分類した。⑦のみ、3 段階に分類できた部分があったため中カテゴリー(以下 「 」 で表記) を加えた。

作品を鑑賞したきっかけ 【主体的】(「好奇心」(〈興味〉〈題材〉〈他の媒体〉), 「好み」(〈好みのジャンル〉〈作者〉), 「暇」(〈暇〉)), 【環境からの選択】(〈有名〉〈環境〉), 【他者からの勧め】【記憶なし】に分類された。よって、作品との出会いは自分自身や周囲の環境をきっかけにすると考えられる。

影響を受けた部分 【場面の一部】(〈言葉〉〈限定的なシーン〉〈複数のシーン〉), 【登場人物】(〈1 人の登場人物〉〈複数の登場人物〉), 【コンセプト】(〈描き方〉〈テーマ〉), 【自身との関わり】に分類された。よって、作品の様々な要素や自身との関わりから影響を受けると考えられる。

影響の内容 【対作品】(〈作品に伴う感情の変化〉〈作品への接近〉〈表現の評価〉), 【現実の自分】(〈行動〉〈考え方〉) に分類された。よって、作品そのものへの感情と、自身を省みる影響があると考えられる。また、影響には心理面と行動面のものが見られた。

影響を受けた理由 【作品の要因】(〈登場人物の生き方〉〈魅力〉〈憧れ〉〈作品自体〉), 【現実の要因】(〈新しい考え方〉〈自分との共通点〉〈当時の境遇〉) に分類された。よって、作品から直接の影響を受ける場合や、当時の自分の状況に関連した影響を受ける場合があると考えられる。

謝辞

分析にご協力いただいた植野詠土様、調査にご協力いただいた皆様に深く感謝申し上げます。