

アニメにおける思春期の登場人物の受容

小島 あずさ

日本のアニメは『鉄腕アトム』を発端として、海外のアニメーションとは異なる発展を遂げた。文化研究者であるネイピア (Susan Jolliffe Napier, 1955-) は日本のアニメの特徴として複雑なストーリー性、多様なジャンル、青年層のアニメ視聴といったことを指摘している。アニメ市場も成長を続けており、10 から 19 歳の若者の約半数がアニメを視聴している。こうした状況から、政府も世界に日本の魅力を発信することで経済成長を目指すクールジャパン戦略、コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律、文化芸術基本法等の法令によって、アニメ産業の振興を図っている。

若者がアニメを視聴することによって受ける影響については、他者が行動する様子を観察する観察経験により、その反応パターンを学習し、その反応パターンの背景にある価値基準や規範をも習得しているとされるバンデュラ (Albert Bandura, 1925-2021) の社会的学習理論を踏まえることができる。また、従来の研究では、思春期のアニメ視聴者について、アニメの登場人物と自分自身との同一化が行われているという指摘がなされている。以上から、本研究では、視聴者はどのように登場人物を受容しているのかを明らかにすることを目的とする。アニメと思春期の関係について扱った研究は臨床経験から思春期とアニメ視聴の関連を考察したものがある。しかし、これらの先行研究は研究者自身のカウンセリング経験やアンケート調査から思春期の若者とアニメとの関係性を分析したものであり、アニメの登場キャラクターをどのように受け止めているかについてレビューから実証的に明らかにした研究は見当たらなかった。

本研究では、アニメ視聴者の反応をレビューの記述から分析する。1 つ目の調査として、レビューに対しコーディングの方法を使って、視聴者が登場人物を見るときに着眼点の傾向を明らかにする。2 つ目の調査では、レビューに対し KH Coder を使用して形態素解析を行い、使用された形容詞に着目することでアニメ視聴者の思春期の登場人物に対する反応の推定を試みている。

本研究の結果、登場人物の対人関係にアニメ視聴者の意識が向けられていること、物語の中心となる人物の感情におもに意識が向けられていることが示された。従来の研究では、登場人物の行動に意識が向けられ、その点を起点とした登場人物とアニメ視聴者の同一化が指摘されていたが、アニメ視聴者は登場人物の行動よりも、対人関係および感情に意識を向けていることが示された。その差異を踏まえつつ、発達によりアニメ視聴者が意識を向ける部分の変化、レビューを書くという行動について理解するための更なる研究の必要を指摘している。

(指導教員 原 淳之)