

児童・青年期におけるマンガ読書行動の規定因と心理的影響の検討

—自己形成契機に着目して—

A Study of Motivation and Positive Influences of Reading Comics
in Childhood and Adolescence

児童学研究科 児童学専攻 1000-080615 坂入 笑美

問題と目的

近年、我が国の青少年のマンガ読書率は年々増加傾向にある。毎日新聞社(2008)が行った「第 61 回読書世論調査」によると、青少年のマンガ読書率は一般読書と比較してもこれを上回っていた。同じく、毎日新聞社(2008)が、全国学校図書協議会の協力を得て行った「第 53 回学校読書調査」では、青少年が普段読んでいる雑誌の上位に、部活動に必要なスポーツ雑誌や、ゲーム雑誌を抑えてマンガ雑誌が入っており、青少年の 6 割以上がマンガ(単行本)を購入していたとが、示されている。このように、多くの青少年にマンガが読まれているが、従来から、マンガ読書が青少年に与える影響としてネガティブな側面が強調されてきた。しかし、最近では、マンガ読書が自己形成の契機となりえたり、自己を支える援助資源になるなど、ポジティブな影響が示唆されてきている。ただし、いずれも推測の域にあり、実証的に検討した研究はほとんどない。

そこで、本研究は、青少年を対象に、彼らのマンガ読書行動の規定因、及び、マンガから受けるポジティブな影響を実証的に明らかにすることを目的とする。その上で、青少年がマンガを読むことの意義や青少年の自己形成や社会適応を促す有効なツールとしてマンガを活用していくための可能性を追求していく。

なお、本研究では、マンガを「マンガ独自の形式(絵、セリフ、コマ)で表現された物語」と定義し、学習マンガや四コママンガなどを除いた、いわゆる「ストーリーマンガ」に焦点を当て検討する。

予備的検討

本調査のための予備的検討として 2 つの予備調査を実施した。

予備調査Ⅰでは、マンガから受けたポジティブな影響の様相を探るとともに、今後の調査で使用する尺度作成のための資料を得ることを目的に、大学生 66 名(男子 21 名、女子 45 名)を対象に、マンガ読書行動(マンガを読み始めた年齢、現在のマンガ読書状況、マンガを選ぶ際に重視する点)、好きなマンガ作品(作品名、好きな理由、読み返しをするか)、好きなマンガ作品から実生活や生き方に影響を受けたかについての質問紙調査を実施した。

その結果、7 割以上の大学生がマンガを読んでいること、好きなマンガ作品から 6 割以上の大学生が、前向きな姿勢になれた、始めたことをやり通すことができたなどのポジティブな影響を受けていることが明らかになった。

予備調査Ⅱでは、予備調査Ⅰから得られたデータと先行研究を基に、マンガ読書行動に関する項目、及び、マンガ読書動機尺度、マンガから受ける影響尺度を作成し、それらによって大学生のマンガ読書行動の特徴の把握を試みるとともに、各尺度の因子構造と信頼性の確認を行った。

女子大学生 128 名を対象に、マンガ読書行動(マンガ読書経験、読書量・時間、購入の有無、時間の使い方)、マンガ読書動機、一番好きなマンガ作品、マンガ読書から受ける影響についての質問紙調査を実施した。

その結果、好きな作品や登場人物に求めるものなど、女子大生のマンガ読書行動の特徴を詳細に把握することができた。また、マンガ読書動機尺度では、「マンガから良い影響を受けたい」などの、自己の洞察や成長を志向した「自己形成志向」因子、「気分転換になるから」などの、マンガを通して感情や気分の調整を志向した「気分転換」因子、「友達との共通の話題が得られるから」などの、マンガを共通の話題として他者との交流を図ることを志向した「他者交流」因子の 3 因子が見出され、それに基づき、3 つの下位尺度を構成した。影響尺度は、1 因子尺度として構成された。

調査Ⅰ

予備調査Ⅰ、Ⅱの結果から、相当数の大学生がマンガを読み、マンガから自己形成にかかわるポジティブな影響を受けていること、また、大きく 3 つの側面からなる動機に基づいて今なお、マンガを読み続けていることが示唆された。そこで、調査Ⅰでは、こうした実態について、発達の様相も交えて検討した。小学校 5 年生～大学 1 年生 747 名(男子 360 名、女子 383 名、不明 4 名)を対象に、マンガとの関わり方(マンガ読書経験やマンガ読書行動の特徴)、マンガ読書行動の動機、マンガから受けるポジティブな影響についての質問

紙調査を実施した。

その結果、学年・性別にかかわらず7割以上の青少年が現在もマンガを読んでいた。また、マンガ読書動機については3つの因子ともに、全体的な傾向として性差はなく、小学校高学年から中学1年にかけて高まり、中学校以降は一定あるいは徐々に高まるようであった。「自己形成志向」では、小学校高学年と中学1年、中学2年と中学3年、高校2年と大学1年の間に変化し、特に高まる傾向にあった。これらの時期のライフイベントである進学などの進路選択がきっかけとなり、自己に対する考えが深くなったことが影響していると考えられた。「他者交流」では、小学校高学年のみが、他の学年に比べ有意に低かった。児童期では、他者を意識してマンガを読むのではなく、自分の興味・関心を優先してマンガを読むためと考えられた。「気分転換」では、小学校高学年が中学1年、高校2年、大学1年よりも有意に低かったものの、自己形成志向、他者交流に比べ評定値自体が高い水準にあり、マンガ読書動機には、どの学年においても気分転換が強く関わっていると考えられた。

一方、マンガから受けるポジティブな影響の結果は、マンガ読書動機と類似したパターンであり、性差はなく、学年差のみがみられ、小学校高学年と中学2年が他の学年に比べ有意に低かった。小学校高学年が低かった理由としては、マンガの内容を自己の出来事や考えと関連づけて読まれていないことが影響していると考えられた。また、中学2年においては、思春期に起こる第二次反抗期の特徴である、反発、個別性の主張が影響して自己に関連づけることができなかつたと考えられた。全体的な傾向として、学年が進むにつれ、マンガ読書から受ける影響が高まること、大学1年生がもっとも強く影響をうけていることから、自身の様々な経験が多いほどマンガ読書から受ける影響は強いと考えられた。

マンガ読書行動の動機としては、自己形成志向、他者交流、気分転換の3つのうち、特に、気分転換が強く関与していたこと、そして、マンガ読書によって、自己の成長を促すポジティブな影響を強く受けるためには、自身の経験が豊富であるほうが影響を受けやすいことが明らかとなった。

調査Ⅱ

調査Ⅰの結果に基づき、調査Ⅱでは、対象を大学生に絞って、マンガ読書行動の規定因としての気分転換、及び、マンガ読書から受けるポジティブな影響の実相を詳細に検討し

た。

大学生 362 名(男子 209 名、女子 153 名)を対象に、気分によるマンガ読書行動の喚起と読後の変化、一番影響を受けたマンガ作品(作品名、ジャンル、影響を受けた年齢、作品の読み返し)、影響内容についての質問紙調査を実施した。

その結果、気分によって、マンガ読書行動を喚起させる強さが異なり、「無気力」がマンガ読書行動を最も強く動機づけることが明らかになった。また、読後の気分の変容としては、4 割の人が負の気分が「良くなる」、「一時的に忘れられる」と回答しており、マンガ読書によって、負の気分の緩和や変容を行っている者の存在を確認することができた。また、各気分の際に読みたくなるマンガのジャンルについては、男女で違いがあった。男子では、すべての気分の上位 3 つに「バトル」が入っていた。一方、女子では「恋愛」であった。このことから、大学生は、気分によって読むマンガのジャンルを変えていないことが明らかになった。しかし、同じジャンルであっても、同一の作品が様々な気分の変容をもたらすとは考えにくく、個々の作品の内容分析が課題となった。

一方、マンガ読書から受ける影響については、自伝的記憶の方向付け機能の分析枠組みを援用して分析した結果、物事を始めるきっかけである「出発点」、態度や価値観について影響を与える「アンカー」、態度やライフコースを変更するきっかけである「転換点」、行動や判断を決める際に役立つ「類推」など、自己形成の契機となりうる影響を大学生は、マンガ読書から受けていた。また、「一番影響を受けたマンガ」から特に影響を受けた時期は、男女ともに 13 歳頃であったが、上記の各影響の具体的記述をみると、クラブ活動、進路・勉強、人間関係、自己などに関連した記述が多くみられ、同時期の子どものニーズと重なることが明らかになった。

「一番影響を受けたマンガ」の分析にあたって、マンガ作品の新たな分類枠組みを考案し、次の 4 つのタイプを設定した。登場人物の行動、及び、場面設定が現実性の高い作品である「現実的作品」、場面設定は現実性が高いが、登場人物の行動が非現実的である作品、及び、場面設定が非現実的であるが、登場人物の行動が現実的である「近現実的作品」、場面設定、登場人物の行動の双方が非現実的である「非現実的作品」、場面設定、登場人物の行動が現実的とも、非現実的ともとれる「中間的作品」の 4 タイプである。その結果、大学生の多くは、現実的作品から影響を受けていたが、3 割の学生は、非現実的作品から影響を受けていた。登場人物の行動、場面ともに、我々が経験する可能性はまずない非現実的作品から、自己形成に関わる影響を受ける理由として、客観的には、場面や登場人物の

振る舞いは、非現実的であるかもしれないが、主観的には、登場人物の性格や役割などに自己を重ねられるようなリアリティを感じているためと考えられた。この点がマンガ独自の影響であり、多くの青少年がマンガに夢中になる要因であると推測された。

総合考察

一連の調査を通して、青少年にとってマンガ読書とは、生活に密接に関わるものであり、マンガ読書を行う動機には、自己成長志向、他者交流、気分転換が存在し、その中でも気分転換の側面が強く作用し、マンガ読書によって気分転換が図られていることが明らかになった。また、マンガから受ける影響については、有害な影響ばかりが指摘されがちであったが、青少年は、マンガ読書から、興味・関心事の選択肢の広がり、モチベーションの維持、自己、他者への考え方の変容など自己形成の契機となるポジティブな影響を受けていることを実証的に明らかにすることができた。以上のことから、マンガが青少年の社会適応を促す援助ツールになり得る可能性は十分あることが明らかになった。