5U-10

アニメーションの影響力の分析に関する研究
－物語構造分析の応用の一事例として－

土肥千永子† 福島知子† 有井嘉奈子† 大津有加† 高田明典†
フェリス女学院大学文学部†

１．はじめに

アニメや特撮などのいわゆる「子供向け番組」は、私たちの心に多大な影響を与えている。それらは、私たちの心の奥底に深く入り込み、何らかの価値を形成する要素となっている。さらには、「人気を博しているアニメ・特撮」は、子供の心を映す鏡でもある。多くの子供が熱狂して見るのは、そのアニメが子供の「何らかの欲求不満の代理充足」もしくは、「薬」になっているからである。

一方で、文化は世代間で伝播される。私たちの文化は、それを伝承する方法として、言語や民話や神話を利用してきた。大衆媒体（マスコミ）が登場するまでのかなり長い間、この「言語・民話・神話」による文化の伝承は非常に効率的に行われていた。すべての「伝承」は、「長老」や「親」などという「文化の伝承者であることを自ら任じ自覚する者たち」によってのみ行われ、そこに他者が介入する余地はなかった。しかしながら現代においては、そのような「文化の伝承」「価値の伝承」の役割の多くが、テレビに代表されるマスコミに担われるようになっている。

「物語」がどのように価値の伝達に影響するかに関しての重要な示唆を与えてくれるのがバンデュラ（Bandura,A）の観察学習理論である。「学習者自らが実際に何らかの行動を実行し、報酬を得ることによって成立する」ものばかりが「学習」ではない。バンデュラは、「学習者が自ら行動するのではなく」、単に「行動している他者を観察した経験」によっても学習が成立することを示し、そのメカニズムについて詳細に検討した。これを「観察学習」と呼ぶ。観察学習においては、観察する者と、観察される対象が存在し、前者が後者の「行動」を模倣する。この「模倣」のことを特に「モデリング」と呼ぶ場合がある。もちろん「モデリング」は、単なる「模倣」ではなく、観察者によって抽象化された行動となる。

バンデュラの観察学習理論は、その後、エイブルソン（Abelson,R.P.）によって「認知的スクリプト理論」として定式化され、今日ではヒューズマン（Huesmann,L.R.）によって「情報処理スクリプト理論」としても展開されている。「認知的スクリプト」とは、ある人間の行動パターンとして形成された「台本」のことを指す。子供は、他者の行動やマスメディアなどから「行動パターン（スクリプト）」を学習し、無意識的に脳内でリハーサルすることによってそのスクリプトは強化される。認知的スクリプトに含まれている何らかの事象や困難に遭遇すると、子供は半ば自動的にそのスクリプトとして記された「行動」をとることになる。この行動パターンは、実際に実行されて「叱られたり」「失敗したり」すると減衰するが、実際に実行されない場合には、減衰の機会が訪れずに、子供の心の内部に残存することになる。ヒューズマンは、この「認知的スクリプト」の理論を発展させ、若年者が暴力番組の視聴することによる影響に関して詳細な検討を加えている（Huesmann & Miller, 1994)。その内容に関しては本書の範囲を逸脱するので、ここで検討することはしないが、バンデュラによる社会的学習理論の枠組みに加えて、「視聴者による符号化・象徴化」がどのように行われるかが重要な意味を持つとしている。これは、バンデュラ自身も、社会的学習理論の枠内で指摘していたことであるが、ヒューズマンにおいては、「複数のスクリプト（物語）」の間の相互関係によって「解釈」が決定され、「そのスクリプト（バンデュラの用語ではモデル）」が「効果を持つか否か」の判断が為されると指摘されている。

幼い時に夢中になって見たアニメに登場するキャラクターやコスチューム、道具などは視聴者に対して少なからぬ影響を与えていることが推測される。たとえば児童

A Methodological Studies of Effect of TV Animation for Children
:An Application of Structuralism Analysis
DOHI Chieko, FUKUSHIMA Tomoko, ARII Kanako, OHTSU Yuka, TAKADA Akinori
†Faculty of Letters, Ferris University

期に「ベルサイユの薔薇」を視聴していた世代の女性の一部は、後に「ジュリアナ東京」などのクラブで「羽扇を振り回しながら踊る」ことになった。それは、視聴者がそれらの主人公に対して「自己投影」することによって形成されると考えられるが、その影響は、衣装の模倣のみならず、行動の模倣にも及んでいる可能性がある。

本研究においては、映像系娯楽作品のうち特に「少女向けアニメ」を対象として構造分析を施し、上記のような仮説のもと、「高い視聴率を博した映像作品」によって示唆される「構造」について検討した。また、あわせて「アニメ」への「物語構造分析」の手法の適用可能性に関して検討した。

２．方法および手続き

２．１．分析対象

分析対象に選定した作品は「ひみつのアッコちゃん」「魔法使いサリー」「魔法天使クリィミーマミ」「美少女戦士セーラームーン」の魔法少女アニメーション４つであった。テレビ放映された年代が異なる作品を分析することで、アニメーションの構造と特徴的なコスチュームや道具の変遷を追った。段階的に分析した上でアニメ内の衣装・道具などが数年後のファッションの流行に影響を与えた可能性について検証した。

２．２．分析手法の概要

本研究においては、プロップ、グレマスによって構築された「物語構造分析」の手法をアニメに適用し、その後、「認知的スクリプト」の抽出を試みた。分析手順を以下に記述する。

①典型ストーリーの抽出

連続ものであるアニメにおいて、まず欠かすことのできない作業は、毎回繰り返されるストーリーのパターンを抽出することである。今回の分析においては、簡便のために、いくつかのストーリーを視聴して、分析者が抽象化するという方法をとった。

②シーケンス分析

番組の流れ（シーケンス）を分析する。シーケンス分析としては、クロード・ブレモンによる方法を採用した。

③話素の抽出

この後の分析で必要となる「要素（話素）」を抽出する。話素とは、登場人物や対象によって構成される「機能」のことである。

④行為項分析／機能分析

登場人物・対象・機能のそれぞれについて、「関係」（対立・相同・矛盾・共変）を抽出する。

⑤シーン分析

特徴的なシーンを、絵画分析の手法を用いて分析する。本研究においては、特に「変身シーン」に着目した。

⑥暗喩の同定

ストーリー構造の分析をもとに、「暗喩」を同定する。

また、シーン分析の分析結果をもとに、それらに「元型分析」を施す。

⑦認知的スクリプトの抽出

前項までの行為項分析やシーン分析によって抽出された要素を組みたてて「認知的スクリプト」として抽出する。

⑧世代影響の考察

抽出された認知的スクリプトをもとに、対象とされた視聴者層が成長した時点での「ファッションの傾向」などと照らし合わせ、それらの認知的スクリプトがどのように行動に影響していたかの同定を試みた。

３．結果および考察

本研究の分析においては、いくつかの細かな「流行現象」に関しては、今回分析対象としたアニメの影響を推測しうるものがあったものの、世代影響として「全体的なファッションの傾向」として認められるほどの包括的かつ顕著な現象を同定するまでには至らなかった。認知的スクリプトや物語構造が大きな影響を有する場合、それがどのような要素を有しているのかについてのさらなる方法論的な研究が必要とされる。

【参考文献】

Bandura, A. (1977). *Social learning theory.* Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Bandura, A. (1989). *Social cognitive theory.* Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Huesmann, L. R. & Miller, L. (1994). *Long term effects of repeated exposure to media violence in childhood.* In Huesmann (Ed.), Aggressive Behavior: Current Perspective (pp. 153-186). New York: Plenum Press.

高田明典、「アニメの醒めない魔法」、1995、PHP 研究所

高田明典、「子ども向けテレビ番組の深層構造」、斉藤茂男（編著）『子どもの世間』、1996、小学館