

## 子供向け娯楽制作物の訴求構造の分析

田澤佑妃<sup>†</sup> 大木智世<sup>†</sup> 福島知子<sup>†</sup> 高田明典<sup>†</sup>

フェリス女学院大学文学部<sup>†</sup>

### 1. はじめに

現代において神話・民話が語られることは過去に比べて圧倒的に少なくなった。しかしそれは、神話や民話はその役割を終えたのではなく、「神話」の形態が変化したことを示していると考えられる。つまり「神話」に代わって、「テレビ番組」「映画」「小説」が文化現象の中心を構成するようになり、それらがかつて神話や民話を持っていた「価値の伝達」の機能を代替している。そのような作品種類の代表格が、「テレビアニメ」や「特撮番組」などの子供向け映像娯楽作品である。

映像娯楽作品の訴求構造を分析する手法のうちで、もっとも効果的であり、またある程度の妥当性を保持していると考えられるのは、物語構造分析である。しかしながらその分析手法は完全には確立されているとは言えない状況が続いている。

テレビアニメや特撮番組は、子どもを中心に支持される「物語」の一つである。同時に、視聴する子どもの心に大きな影響を与えている。中でも、人気を博しているアニメや特撮は、子どもの心を映す鏡でもある。

これは、テレビ番組が幼児に強い影響を与えるメディアであるためである。テレビ番組は文字を知らなくても楽しむことが出来、特に行動範囲が狭い就学前児童には、家庭の次に参考になる「社会」となる。就学後には「小学校」という新たなフィールドが増えるが、やはり影響を強く受ける「社会」であることに変わりない。

そして人間は、生活する中で、様々な「不安」や「欲求不満」状態に遭遇し、その「欲求不満」を何らかの形で解消する。その解消方法の一つが、「テレビ番組を見る」という行為である。テレビ番組は視聴率を得るために、「視聴者に対して訴求力がある番組」を作成し、放映している。そして、視聴率の取れない番組は無くなり、

人気のある番組が存続していく。子ども向けに放映されるテレビアニメや特撮番組でも同様のことが言える。

この訴求力を生み出すのは、テレビアニメの設定やストーリー等の表面的な部分ではなく、その表面的な部分によって視聴者の内部に引き起こされる心的なイメージ、つまり「深層構造」である。

この「深層構造」において、視聴者が現実社会で行動が困難であったり、欠けていると感じている事柄等が解消される要素を扱うことにより、視聴者は、「欲求不満の代理充足」を行うことができる。この隠された「深層構造」があつて初めて、番組の訴求力に繋がる。さらに、このような擬似的な欲求不満の解消は、暗喩として隠蔽されてなければならない。つまり人間は、欲求をそのまま充足することを嫌う傾向にある。隠蔽しているからこそ、擬似的な欲求不満の解消が行えると考えられる。

子どもは「社会」で生活する中で、様々な「不安」や「欲求不満」に遭遇する。その「欲求不満」を何らかの形で解消するが、生活する限り、解消された「欲求不満」はすぐに満たされ、再び「解消」することを求める。多くの子どもがテレビアニメや特撮番組に熱狂する、ということは、それらの作品が児童の「何らかの欲求不満の代理充足」となっているからである。つまり、子どもの支持を集める人気のテレビアニメや特撮番組における深層構造は、児童が困難と感じている、もしくは欲求不満だと感じている要素であると言える。

本研究においては、上記の観点に鑑み、主として就学時期前後の児童が好んで視聴するテレビ番組を題材として、分析によって抽出された訴求構造が就学前後時期の児童の心的構造と相同性を有するか否かを検討した。それによって端的に分析手法の妥当性が担保されるものではないと考えるが、そのような比較検討を通して手法の妥当性の確認を行うとともに、分析手法の精緻化のための一段階とすることが可能であると考えられる。

### 2. 方法および手続き

#### 2.1. 分析対象

本研究においては、主として就学前時期の女児が主たる

An Structuralism's Analysis on Attraction of Entertainment

TAZAWA Yui, OHKI Tomoyo, FUKUSHIMA Tomoko, TAKADA Akinori

<sup>†</sup>Faculty of Letters, Ferris University

対象視聴者層であると考えられる以下の9作品を分析対象とした。

- 「おじゃ魔女どれみ」
- 「ふたりはプリキュア」
- 「ミルモでポン」
- 「とっとこハム太郎」
- 「ぴちぴちピッチ」
- 「ふたご星のふたご姫」
- 「おねがいマイメロディ」
- 「超 GALS!寿蘭」
- 「Cosmic Baton Girl コメットさん」

このうち、の2作品は、「視聴者の人気をとることができなかったもの」の例として分析対象とした。一般的に、視聴率の高い作品は、1期（一般的には13回）を越えて放映が続く場合が多いが、これら2作品は1期のみで終了したものであり、人気をとることができなかったものと考えられることによる。

## 2.2. 分析手法の概要

### 2.2.1. 典型ストーリーの抽出

連続ものの映像作品（主としてテレビ番組など）において「毎回繰り返されるストーリーの骨子」を抽出する。

### 2.2.2. シーケンス分析

作品のストーリーの流れ（シーケンス）を抽出する。

### 2.2.3. 話素の抽出

後の分析で必要となる「要素（話素）」を抽出する。話素は、登場人物および対象によって構成される「機能」である。

### 2.2.4. 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。同時に、この段階でそれらが示している「暗喩」についても検討する。

### 2.2.5. シーン分析

特徴的なシーンに含まれる映像としての比喩表現などに関して分析し、その比喩の内容を抽出する。

### 2.2.6. 暗喩の同定と元型分析

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。

## 2.2.7. 深層ストーリーの同定

前項の暗喩の同定をもとに、それらを組み立てて「深層におけるストーリー構造」を同定する。このとき、そのストーリーに含まれる認知的スクリプトの特定を試みる。

## 3. 結果および考察

分析対象とした9作品の訴求構造を構成する要素は様々であるものの、多くの作品で「力を発揮すること力を持たないこと」という対立軸を抽出することができた。また、人気を取ることができた作品とそうでない作品との差異に関しては、以下のことを指摘しうる。

(1)人気をとった作品においては、いくつかの異なる分析結果の間で同じ構造を抽出できる場合が多かったが、人気をとれなかった作品においては、そのような「構造の重なり」を見ることができなかった。

(2)人気をとった作品においては、対立軸を明確に抽出することができる場合が多かったが、人気をとれなかった作品においては、対立関係の一方が消失していることが多く、明確な対立軸を抽出することができない場合が多かった。

(3)人気をとった作品においては、シリーズを通して主人公の行動が一貫した属性のもとに分類される場合が多かったが、人気をとれなかった作品においては、そのような行動属性の一貫性が一部で破綻していた。

### 【参考文献】

- Bandura, A. *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall. 1977
- Bandura, A. *Social cognitive theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall. 1989
- Huesmann, L. R. & Miller, L. *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. 1994
- 高田明典 アニメの醒めない魔法 PHP 研究所, 1995
- 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』小学館 1996