

論文要旨

学位論文題目:キャラクターは母親の子どもへの接し方に影響を与えるか

-M-GTAによるキャラクター活用に関する分析-

氏名:堀井 香奈子

1. 研究の背景

1996年頃のハローキティの爆発的ブーム、2007年のゆるキャラブーム、2016年のポケモンGOの世界的流行など、日本では断続的にキャラクターコンテンツが流行しており、様々な機器の普及に伴い、キャラクターと生活者の接点は増加している。キャラクターを展開する企業は、クロスメディア戦略を採り、特定のコンテンツを様々な媒体で展開するようになったため、スマートフォン・コミック・TVアニメ・ゲーム機器・日用品など多様な媒体にキャラクターが登場するようになった。さらに、日本では子どもだけでなく大人にもキャラクターが日常的なものであり、企業がトップダウンでコンテンツを企画するだけでなく、消費者の二次創作なども含め有機的に展開されていくという特徴があり、これは世界的に類を見ないという(Steinberg 2015)。

コンテンツとは、法律上は「人間の創造的活動により生み出されるもののうち、教養又は娯楽の範囲に属するもの」(コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律 第一章第二条)と定義され、一般的には、コンテンツはメディアに載せて伝えられる情報の中身と捉えられることが多い。そして、キャラクターとは、一般的にはマンガやアニメなどのコンテンツに登場する図像として描かれた登場人物(小田切 2010)を指し、マンガ研究などでは①同一性が判断できる外見、②名前がある、③最低限の属性がある、④世界観の中で繰り返し使われ認知されているものと便宜的に定義されている(大塚 2017)。キャラクターはコンテンツの一部であり、さらに複数の媒体にまたがって展開されるコンテンツを結びつける役割をキャラクターが担っている(Steinberg 2015; 東 2001)ことが指摘されている。

日本におけるキャラクターがこれほどまでに注目され、重要な役割を担っているにも関わらず、キャラクターを対象とした研究は潤沢とは言えない。よって、キャラクターと密に接点を持つ近年のライフスタイルを考慮した研究を行うことは意義があると考えられる。

2. 研究の目的

1980年代には東京ディズニーランドの開園、ファミコン(テレビゲーム機器)の発売、ジブリ

映画の公開など現在も根強い人気のあるキャラクターコンテンツが登場し、この頃に幼少期を過ごした世代が今親世代となっている。そして、現代の子どもたちは、未就学のうちから絵本やスマートフォンなどを通じて多くのキャラクターと接点を持っている。本研究では、このような時代背景を踏まえ、幼少期からキャラクターに触れて育った親世代が、育児にどのようにキャラクターを用いているのか、その現状を調査する。そして、子どもの日用品やメディア視聴の管理を行う主体である母親が、どのようにして育児にキャラクターを活用するようになっていくか、また子どもの接し方にどのような変化が生じるのかを明らかにすることを本研究の目的とする。

3. 結果・考察

本研究では、未就学児の母親を対象としたインタビュー調査を行った。調査対象となった母親は30代で高学歴・高所得傾向であった。インタビューで取得したデータに対し、修正版グラウンデッド・セオリー・アプローチによる分析を行った結果、母親が育児にキャラクターを活用する一連のプロセスが明らかになった。

母親は、子どもの意思が芽生える前の段階では、自分の幼少期の経験に基づき、キャラクターへの抵抗を感じたり、母親自身の趣向を持ったりしながら、育児のイメージを醸成していた。子どもがキャラクターを愛好するようになると、母親にとっての便益が生じ、さらに子どもの変化・成長を目にして、母親自身の喜びを感じるようになった。そしてキャラクターを活用するという育児の方針に自信が持てるようになると、より子どもの興味を理解しよう、さらには将来発生するであろう子どもの友人関係をも理解していこうという姿勢を見せるようになった。

4. 結論

上記の分析結果について検討し、キャラクターは母親による育児を支える文化的・社会関係的資源と捉えることができ、時代に応じてキャラクターが新たな育児資源となったのではないかと考えた。そして、育児資源としてのキャラクターは、母親の子どもへの接し方に影響を与え、子どもへの接し方はより子どもを理解し尊重する方向へと変化した。こうした子どもへの接し方に変化が生じる背景として、①子どもの変化・成長が目に見える形で存在し、母親にとっての便益が得られたことにより、母親自身が喜びを感じたことと、②母親自身が喜びを感じ、自らの育児の方針に自信を持つと子どもをより理解しようとしたことが挙げられた。

日用品を買い与えるのはあくまでも母親か大人の親族で、そこに子どもの意思はほとんど

介在していない、しかし、母親がキャラクターを与えるという行為は、選定して与えるという一方
向のプロセスではなく、子どもの変化・成長を経て母親の意識が変化していくという複合的な
意思決定の伴うプロセスであったことも本研究の重要な結論である。