

日本で人気のアニメについて

猪口 真理恵 岩田 志帆
中村学園大学短期大学部幼児保育学科

概要

アニメは1963年のテレビアニメ放送開始以来、昔も今も変わらず幅広い年齢層から愛され続けており、私達の生活と密接な関係にあると共に、今日では世界中で受け入れられる日本の代表的な文化となっている。その理由としては、アニメは単に見て楽しむだけのものではなく、子ども達に多くの夢や希望を与え、生涯に渡り文化や伝統の継承といった大切なことを伝えているからである。しかしながら、アニメが発展するに連れて暴力的な内容を含む作品の増加、視力低下、肥満等、様々な問題が懸念されるようになっている。更に、近年では少年による暴力事件とアニメ番組との因果関係が指摘される等、大きな社会問題の一つと考えられるようになっている。このような様々な影響を与えるアニメについて、少子化時代を迎えた現在、私達は社会全体としてアニメについて理解しておくべきではないだろうか。そこで、本研究では人気高いアニメの作者の生い立ちや作品に込めた思いを紹介していくと同時に、アニメの及ぼす効果や悪影響について考察していくことにする。

1 章 日本で人気のキャラクター

日本には世界にも誇るメジャーなアニメが多くあり、昔から子ども達に愛されている作品も多く存在する。しかし、作品が注目される反面、多くのアニメが映像化されたことにより、私たちはその作者のことはあまり知らないのではないだろうか。それぞれの時代と共に愛されてきたアニメには作者が作品に込めた時代背景を根幹とする思いが込められているはずであり、そこで、この章では日本で人気のアニメの作者や生い立ちを紹介していく。

1.1 節 日本のアニメについて

日本で生まれた子どもに人気のキャラクターとして代表的なものに、アンパンマン・ドラえもん・サザエさんなど多くのものがある。以下では特にこの3つのアニメについて解説していくことにする。

アンパンマンの作者、やなせたかしは1919年2月6日に高知県で産まれた。東京高等工芸学校図案科（現千葉大学工学部デザイン学科）を卒業して、1941年には日中戦争に徴兵され出兵している。高校の先輩である横山隆一や手塚治虫から影響を受け、アンパンマンの他にも「手のひらを太陽に」の作詞やTBS「明石家さんちゃんねる」のオープニングアニメとキャラクターデザインを手がける等、アニメの他にも多くのジャンルで活躍している。アンパンマン誕生のきっかけは、作者が戦争を経験していることが影響している。戦地において亡くなる人を多く見た作者は「人間にとって一番辛いのは飢えること」であり、「ぼくにとっての正義はひもじい人を助けること」という考えから顔がアンパンで出来たヒーロー、アンパンマンが誕生した。

ドラえもんの作者、藤子・F・不二雄（本名は藤本弘）は1933年12月1日に富山県で産まれた。富山県立高岡工芸高等学校電気科を卒業して、小学生時代からの友人であった安孫子素雄（藤子不二雄A）と共に藤子不二雄としてコンビを組み作品を発表した。二人の代表作でもある「オバケのQ太郎」が大ヒットして「ギャグ漫画の藤子不二雄」として広く認知されるようになるが、絵柄が変わったこと等の理由により1987年にコンビを正式に解消した。その後、藤子・F・不二雄が単独で執筆し代表作ともなった「ドラえもん」の他にも「パーマン」、「キテレツ大百科」等

の作品は大ヒットとなったことはよく知られている。ドラえもん誕生のきっかけは、新連載の構想が浮かばないまま締め切りとなり、「わしゃ、破滅じゃー」と叫びながら階段を駆け下り、娘の起き上がりこぼしにつまずいた瞬間、「ドラネコと起き上がりこぼし」というアイディアが結びついたことによると本人は語っている。また、「ダメな人間を機械で助ける」という内容も自分に重ね合わせてこの時に思いついたのである。

サザエさんの作者、長谷川町子は1920年1月30日に佐賀県で生まれた。高校2年生までを福岡で過ごし、父の死をきっかけに東京に転居して高校在学中から昭和期に漫画家、落語作家として活躍した田河水泡に師事し「狸のお面」で漫画家デビューする。サザエさんの他に「いじわるばあさん」、「エプロンばあさん」の代表作がある。当初、サザエさんは1946年に「夕刊フクニチ」に掲載された4コマ漫画であった。連載を打ち切ったり、掲載紙を変更したりしながらも連載は1974年まで続き、その作品数は6477作に及んでいる。また、1948年に映画化されたことをきっかけに、1969年よりアニメ化され、現在に至るまで放送される等、国民的アニメとなっている。

1.2 節 日本で人気の世界のキャラクター

子どもに人気のキャラクターで世界的に有名なものにディズニーキャラクターがある。ディズニーキャラクターの代表ともいえるミッキーマウスを知らない人はおそらくいないであろう。そこで、以下ではミッキーマウスの生みの親であるウォルト・ディズニーについて解説していくことにする。

ウォルト・ディズニーは1901年12月5日にアメリカ合衆国・イリノイ州シカゴで生まれた。少年時代から絵を描くことやアートそのものに大変興味があり、7歳の時には自分の描いた小さなスケッチを近所の人たちに売っていたこともあった。青年期を迎えたウォルトは地元のマッキンリー高校に通いながら、アカデミー・オブ・ファインアーツ夜間部で絵を学ぶ生活を送り、学校では学級新聞の漫画欄を担当してその才能の近隣を見せていた。その後、第一次世界大戦を経て広告会社の同僚であるアブアイワークスとアニメ映画会社設立するが倒産、再起を図ったウォルトは映画産業の本場ハリウッドへと移住した。ハリウッドでは兄のロイ・ディズニーと共に「アリスの不思議の国」シリーズの続編商品を販売する会社「ディズニー・ブラザーズ社」を興した。ハリウッドでの43年以上にわたる活動の間、48のアカデミー賞、7つのエミー賞をはじめ数多くの賞を獲得した。そして、「白雪姫」、「ダンボ」、「ファンタジア」といった長編漫画映画を制作、漫画を立派な娯楽として世に定着させることになったのである。

1955年、ウォルトはカリフォルニア州アナハイムに自らの名前を冠したテーマパーク「ディズニーランド」を開設した。これが現在まで続くディズニー社の多面的な経営の基盤となったことは言うまでもない。ウォルトはディズニーランドのオープン時のスピーチの中で、「私はディズニーランドが人々に幸福を与える場所、大人も子どもも、共に生命の驚異や冒険を体験し、楽しい思い出を作ってもらえる様な場所であってほしいと願っています。」と宣言した。その「誰もが楽しめる」というファミリーエンターテインメントの理念は、今でも各ディズニーのパークで受け継がれている。一方で、ウォルト・ディズニーの「哲学」としての人種差別、性差別思想を内包した人工的で画一的な「テーマパーク的グローバリゼーション」は、侮蔑と批判を込めた「ディズニー化」の社会学用語を生み、ディズニー社の企業規模の拡大と共に各方面から国際的な批判の対象となっている。

ミッキーマウスの誕生のきっかけはディズニー社が配給手数料のトラブルにより、引き抜き仕事を仕掛けられ、倒産寸前に追い込まれたことから始まる。再建に取り掛かる際、ウォルトはそれまで自社キャラクターであったうさぎのオズワルドに代わる新たな自社キャラクターを必要とした。そこで、ウォルトはそれまでライバルとして登場させていたねずみを主役に抜擢することを決定して、作品監督を委ねられたアイ

ワークスがアレンジを加え、かくして世に知られるミッキーマウスが誕生したのである。ミッキーマウスの登場第一作はサイレント映画として作られたが、第二作「蒸気船ウィリー」で効果音や声を吹き込んで世界初のトーキー映画の短編アニメとしての製作が行われた。尚、この時のミッキーの声優はウォルト本人が演じている。

1965年、ウォルトはアメリカの都市生活の質を問題視して、アメリカ産業の創造性を世界に知らしめる為に未来の実験モデル社会（エプコット）をデザインした。そして、1971年10月にエプコットの地、ディズニーランド、ホテル等を取り入れたウォルト・ディズニー・ワールド・リゾートをフロリダ州に開園した。しかし、自ら生み出した計画の実現を目にすることなく、1966年12月15日、他界したのである。

2章 日本のアニメが人気の理由

前章で紹介したように、日本には子どもから大人まで世代を問わず愛されているアニメが数多くのあり、1963年のテレビアニメ放送開始以来、アニメと私たちの日常は切っても切れない関係にある。このようにアニメが非常に身近な存在となっている現代において、廃ることなく愛され続けるアニメには人気の理由があるはずである。そこで、この章では保育現場や家庭、それぞれの場面におけるアニメの効果について考察しながら、日本のアニメが人気の具体的な理由について考えていくことにする。

2.1 節 情操教育的側面におけるキャラクターの効果

日本のアニメが人気の理由として、感情や情緒を育み、創造的で個性的な心の働きを豊かにする為の教育、および、道徳的な意識や価値観を養うといった情操教育的面があることが挙げられる。アンパンマンを代表とする幼児に人気の高いキャラクター等を主人公にすることで、幼児でも分かり易いストーリーの中に社会のルールやモラル等をわかりやすく織り交ぜて、子どもの精神的発育に資するような友情や思いやり、他人への配慮といった感情や感性を涵養するような「しつけ効果」をねらった作品が多くみられ、幼年層に親しみやすい、擬人化された動物や物が登場する作品が多い。その理由としては、子どもの想像力や集中力を育むことが挙げられるが、それだけではなく、絵本や紙芝居を通して言葉を獲得したり、社会性を身につけることができるからである。また、保育現場でキャラクターを使うことにより様々な良い効果が挙げられる。例えば、子どもが好き嫌いをした場合、保育者が「これを食べたらアンパンマンみたいに強くなれるよ。」と声掛けをすると、子どもはその言葉に促され、嫌いなものを食べるようになる事がある。更に「トントントントンひげじいさん」という有名な手遊びがあるが、その「ひげじいさん」の部分を「ドラえもん」等のアニメのキャラクターに変えて行くと、子ども達はよく知っているキャラクターに親近感を抱き、手遊びをより一層楽しめるようになる事もある。このように、様々な場面でキャラクターを使う事により、子ども達のやる気や興味を引き出す事が出来るのである。

2.2 節 家庭での保育におけるキャラクターの効果

家庭では親や祖父母が子どもに誕生日やクリスマスのプレゼントとしてアニメのキャラクターグッズを贈ることが多々あるが、その理由としては「子どもが喜ぶから、子どものおねだりに根負けして」といった意見が大半を占めており、子どもが夢中になるアニメキャラクターが次々と変わりゆく中、キャラクターグッズの中でも流行り廃りがあるシリーズものよりも、「アンパンマン」や「ディズニー」、「ハローキティ」といった親子共に愛される定番のキャラクターが支持さ

れているのが現状である。また、人気のあるアニメキャラクターはおむつやおまる、哺乳瓶といった育児用品としても多く使われている。その他にもキャラクターものの衣類や寝具、食器、歯ブラシ等があり、家庭においてアニメキャラクターはとても身近なものとして親しまれている。

アニメグッズの効果として、子どもの基本的な生活習慣を身につける際に役立つことが挙げられる。生活のあらゆる面にキャラクターを用いることで、食事や排泄、着替え等といった子どもが嫌がる生活習慣もキャラクターによって興味を持ち、子どもは進んで楽しく行うことができるのである。更に、近年日本では少子化による子ども一人にかかる期待と費用の増加やゆとり教育に対する危機感とその解決法としての先取り教育、受験準備の低年齢化といった要因から超早期教育や幼児・就学前教育といった種類の「早期教育」を積極的に導入する家庭が増加しているが、そこにもキャラクターの効果を覗うことができる。例えば、「早期教育」の教材として積み木やパズルといった様々な知育玩具があるが、「アンパンマン」等のキャラクターを取り入れたものの人気が高く、幼児用知育教材においても有名な教材には「ディズニー」や「ドラえもん」、「しまじろう」といった子どもたちに人気のキャラクターが登場している。

このような「早期教育」の教材としてのキャラクターの効果として、親しみのあるキャラクターと共に学ぶことで子どもの興味を引きやる気につなげることが挙げられている。また、教材によっては学習の進行と共にキャラクターが進化したり、子どもの発達段階に合わせて成長したりと学習意欲を高める様々な工夫がされており、子どもが自発的、継続的に学習すること、および、集中力を高めるといった効果も期待されている。その他にも家庭ではアニメを見る機会が多くなる為、アニメを通して社会性や情緒を育むことや夢を持つことを学べる等の可能性があると考えられている。また、家庭でも絵本や紙芝居を取り入れることにより、前節で述べたような想像力を育むことや言葉を獲得するといった効果も挙げられている。特に、家庭における読み聞かせは、親と子が触れ合いながら楽しい時間を共有することにより、親子の絆をより一層深めていく効果があり、家庭においても子どもの読や教育等、様々な場面においてアニメキャラクターの効果は大きいものと考えられるのである。

3 章 アニメが子どもに及ぼす悪影響

日本のアニメは子どもの読や教育等の効果があることから、保育現場や家庭といった様々な場面において受け入れられており、私たちとアニメは非常に密接な関係にあることは事実であるが、その一方で多くの問題を抱えていることも事実である。そこで、この章ではアニメが子どもに及ぼす悪影響を精神的・身体的な面から考察していくことにする。

3.1 節 精神的悪影響

アニメが及ぼす子どもへの悪影響について、例えば1章で紹介したドラえもんやアンパンマンを例に挙げると、ドラえもんでは「ジャイアン」が「のびた」を暴言や暴力でいじめるシーン、そして、それをドラえもんの道具を使って仕返すするというシーンがある。これは、友達に暴言を吐いたり暴力を振るう事、それを仕返す事を子ども達が間違った理解をしてしまい、いじめが増強するのではないかという意見も挙げられている。実際、1982年の総理府青少年対策本部による『青少年の暴力に関する調査研究』によると、学校の教師に対して「暴力をふるったことがある」や「暴力をふるうことを考えたことがある」と答えた子どもは、「暴力を考えたことの無い」と答えた子どもに比べて毎日のテレビ視聴時間が著しく長かった。しかも、暴力を考えたり実行した子どもの中には、「暴力を振るう者を英雄化して賛美するような番組が好きだ」と答えた子どもが大勢いたのである。テレビを見る時間が長くなっても、NHKの「おかあさんといっしょ」や「サザエさん」のような長寿番組なら心の健康・発達に対する問題はそれほど深刻でないかも

しれないが、これらの番組は子どもが見る番組の中では極少数派に属しているのが現状である。

保護者からの意見としては、子どもに見せたくないアニメとして「クレヨンしんちゃん」が日本PTA全国協議会の調査のアンケートで毎年上位に入っていることが分かった。その理由として、主人公の言葉使いを真似させたくない、やたらとお尻を出したり、母親を呼び捨てにする態度等が好ましくないという意見が多いからである。映画化されている「クレヨンしんちゃん」では感動的なもの、実写化されたものもあるが、保護者からは上のような理由から厳しい意見も多いのが現状である。その他には、民放の幼児向けのアニメ番組は殆どすべてが「どぎつく、スリリングで暴力的」であり、クライマックスでは戦いや暴力が必ず鮮烈に描写され、また、「仮面ライダー」や「戦隊シリーズ」は実写であり、人殺し等の残酷なシーンが多いことから「現実とドラマとの区別の分からない子ども達には見せたくない、喧嘩がエスカレートしてしまう」といった意見があり、子どもに与える悪影響が心配されている。

最後に乳児に対するアニメの影響について考えることにする。乳児向けのアニメは様々な色や音を使った単純な作品が多く、単独のアニメ作品ではなく、テレビ番組の中で放送されているものが多い傾向にある。しかし、乳児期は母親と愛着関係を形成する大切な時期であり、この時期にアニメばかりを見せていると親子の関わりが減ってしまい、愛着関係を形成出来なくなってしまう危険性がある。また、乳児だけでなく例えば母親自身が母乳を与える際にテレビを観ながら与えると、母乳を飲んでいる子どもは母親と目が合うことが無くなり、関わろうという意思が無くなってしまう。すなわち、乳児期は特に親と一緒に行動する場面が多く、親が何気なく見ている映画やテレビも一緒に観ている場合が多い為、その内容が乳児にふさわしいものでなくてもその情報を取り入れてしまうのである。よって、乳児期からアニメを観覧し過ぎると、現実世界の中の直接顔を合わせての空間と時間の中で作られる親子の絆（人間の絆）の形成が障害される危険性があり、結果として自分の気持ちを伝える言葉やほかの人の気持ちを感じる力の発達が障害され、人間として生きるために必要な力が育たないと考えられている。

3.2 節 身体的悪影響

身体的な影響の代表として、アニメの見過ぎや暗い部屋でテレビに近づいてアニメを観ることによる視力低下の問題が挙げられる。例えば、1997年12月16日にテレビ東京及び系列局で放送されたテレビアニメ「ポケットモンスター」の視聴者が光過敏性発作等を引き起こして病院に搬送された事件である。その原因として、ストロボ等の激しい点滅を25か所に渡って1秒間以上連続して使用したことで、得に番組後半はこれらが連続して使用された映像を上のような環境で観ていた子ども達が体調不良を訴え、発作性症状、眼・視覚系症状等の症状を引き起こしたのである。その他にも、映画や家庭テレビ等で3Dが話題となっているが、迫力がある映像が楽しめる一方、子どもの眼への負担が懸念されていることも事実である。子どもは両目の幅が5センチ程度と大人より狭く、その為、映像の飛び出し感と奥行き感の両方をより強く感じるのであるが、子どもは気分が悪くなくても言葉で違和感を伝えられなかったり、映像の珍しさから長時間見続けたりするのである。

上記の他にも、最近ではアニメを長時間観ていると運動量が減り、その結果として肥満になると言われている。また、運動しながらお菓子を食べることはないが、テレビを観ながらお菓子を食べることは多々あり、そのことも肥満の原因になっている。更に、アニメを観ているだけではどうしても受動的になってしまい、言葉の発達が遅れる原因となることが懸念されている。加えて、アニメの中には性的場面を含んでいるものがあり、その年齢に見合った情報以上のものを取り入れてしまう恐れもある。

このように、テレビ自体、現代のエネルギー大量社会にのみ成り立っている不自然な文明の利器であって、有史以来、現代社会以外に存在したことの無いものである。よって、長時間利用することでいわゆる生物として生きていく為に必要な生身の感覚が失われ易いのである。

まとめ

アニメの作者が育った環境はそれぞれに異なっているが、子どもの頃の経験や何気ない日常の中からアニメを生み出して世に送り出している。そして、その生み出されたアニメ達は時代を超えて多くの人々に夢や希望を与えており、ドラマ化・映画化されてテーマパーク化されたアニメも数多く存在している。このようにアニメが時代を問わず愛されている理由としては、社会のルールやモラルを分かりやすく織り交ぜることで楽しみながら躰効果を期待できる事、また、アニメを日常に取り入れることで子どものやる気や興味を引き出す事、更には、絵本や紙芝居を子育てに取り入れることで親子の絆をより一層深める事等、アニメには様々な効果が期待されているからである。しかしながら、アニメには子どもにふさわしくない場面を含んだものもあり、子どもが暴力的になる事やけんかがエスカレートする事に繋がる等の危険性を秘めていることも事実である。すなわち、アニメの効果や悪影響を大人がしっかりと理解して、子どもが正しくアニメを楽しめるような環境作りをすることが私たち大人の今後の課題であり、それがアニメ文化を後世に変わらず伝えていく懸け橋に繋げていく為に重要なことなのではないだろうか。

おわりに

この論文は中村学園大学短期大学部 幼児保育学科 橋本弘治研究室において2008年から2011年に作成した卒業研究論文です。当研究室では卒業研究論文集を「幼児保育」と中村学園の学園祖 中村ハル先生の遺訓「努力の上に花が咲く」を組み合わせ「中村学園大学短期大学部「幼花」論文集」（以下、「幼花」論文集と記す。）と名付けております。但し、これは中村学園大学短期大学部としての正規の発行物ではありません。「幼花」論文集は当研究室にて作成した卒業研究論文の論文集です。

卒業研究論文は2008年より当研究室のホームページにて概要のみを公開しておりました。また、「幼花」論文集は卒業生への配布を目的として、基本的には非公開を前提として、パスワード保護により当研究室のホームページよりリンクしておりました。但し、個別にお問い合わせを頂いた教育・研究機関の関係者にはご理解頂いた上でお渡ししております。

この度、2018年8月現在においてパスワード保護が何らかの理由で解除され、「幼花」論文集が一般公開されている事実を確認いたしました。この事実に関しまして、ホームページを公開する者として管理不行き届きがありましたことを心よりお詫び申し上げます。

これまでリンク元である当研究室のホームページより論文へアクセスされた方はご理解された上でご覧いただいていると思いますが、それ以外の経路により直接論文へアクセスされた方には誤解を生じる論文集の名称であることから、この度、この文面を「幼花」論文集のすべてに追記することにいたしました。また、これまで卒業生への配布と総合演習（卒業研究）発表会での使用を前提としておりましたので、著作権表示として「中村学園大学短期大学部」と表記しておりましたが、「お問い合わせ先」と変更しております。尚、「幼花」論文集の詳細についてはリンク元である当研究室のホームページをご覧ください。

<http://www.nakamura-u.ac.jp/~hashimot/members/members.html>

「幼花」論文集は保育・幼児教育を中心として、保育者を目指す学生が真摯に取り組んだ卒業研究の成果集です。当研究室としましては、この「幼花」論文集が教育・研究をはじめとして、子ども達を取り巻く環境改善の一助となることを希望しております。

上記をご理解の上、本文をご覧くださいますようお願いいたします。

2018年8月8日
中村学園大学短期大学部
幼児保育学科 橋本弘治