

アニメ・漫画の影響

高橋 彩 橋本 沙希

中村学園大学短期大学部幼児保育学科

概要

アニメや漫画は私達にとって常に身近な存在であると共に、現代の日本では文化とも言える存在となっている。しかし、これらに描かれている暴力シーンや性描写は年々激しさを増しており、「命の感覚」や「性に対するモラル」が希薄化することでイジメや性犯罪等が増加することが懸念されていることも事実である。例として、少年が子どもの首を切り落とすといった凶悪犯罪や幼児に対する性犯罪等、子どもや若者が被害者/加害者となる事件が近年相次いで発生していることが大きな社会問題となっているが、このような犯罪はアニメや漫画の影響を受けている事は少なくはないのである。勿論、アニメや漫画は悪影響ばかりではなく、子どもの想像力を促進させ、人を思いやる気持ちや人を信じることの大切さ、そして、夢や希望を与えること等の良い影響が多いことは言うまでもないことである。実際、保育現場ではアニメや漫画が保育の教材や道具として利用されており、子どもの豊かな感受性を育む事に役立てられている。また、世界の最先端技術となっている日本のロボット工学の多くの研究者の目的は心優しいロボット「鉄腕アトム」の開発であり、子どもの頃に受けた影響は日本の将来を左右するといっても過言ではないのである。

このように、アニメや漫画の影響は賛否両論であるが、どちらも未来を担う子ども達に関わることであり、社会全体で考える事が必要なのである。そこで、本研究ではアニメや漫画が人々に、特に子ども達に与える影響について詳しく解説していくことにする。

1章 アニメ・漫画の歴史

アニメや漫画は私たちの生活の中に多く存在している。テレビをつけるとアニメを気軽に見ることができ、本屋にも漫画が多く並んでいる。また、日本のアニメ・漫画は現在外国人からも受け入れられ、世界各国に広まっている現状である。そこで、この章では日本と外国のアニメ・漫画の歴史について述べていくことにする。

1.1 節 日本のアニメ・漫画の歴史

第2次世界大戦への戦争が始まる直前の1930年代、漫画といえば新聞の連載がほとんどであった。この頃、子ども向け漫画雑誌としては「少年倶楽部」などが創刊されており、その中でも最も人気を呼んでいたのが田河水泡氏の「のらくろ」という作品であった。1937年、日中戦争が勃発して1941年にはアメリカとの開戦を迎えると「のらくろ」などの子ども漫画は子ども向けの戦意高揚の宣伝に使われるようになった。この頃、同じく子ども向けの戦意高揚として海軍省で日本初の長編アニメ「桃太郎の海鷲」が作られた。戦意高揚の作品であっても「子どもたちに夢を与え、励ましたい」という思いで平和への思いが込められた場面が随所に盛り込まれていた。

1945年、日本はポツダム宣言を受諾して敗戦を迎えた。そして、アメリカを中心とする連合国最高指令本部（GHQ）の統制下に入ると、GHQによる徹底的な報道規制が始まり、戦意高揚に使われた「のらくろ」や「桃太郎の海鷲」などの漫画や書籍は回収されて廃棄処分された。

戦争中の思想統制の反動もあり、若者のいろんな情報を手に入れたい、確信したいという欲求が戦後一気に花開き、戦争に負け、暗く希望が無かった時代、漫画に明るい未来を求めて次々と

漫画家が現れた。戦後の高度経済成長期前後にはテレビアニメの原作としての漫画、または、テレビアニメを連載した漫画が増え、そういった中で今現在、子ども向け漫画雑誌「少年ジャンプ」等の人気作品はその大半がテレビアニメ化されているといった状況となっている。

1.2 節 外国のアニメ・漫画の歴史

外国のアニメとして、まず1つ目に「グリム童話」が挙げられる。グリム童話はヤーコプ・ルートヴィヒ・カール・グリムとヴィルヘルム・カール・グリムのグリム兄弟によって編集された童話集であり、いくつもの話が集まって一冊の本になっている。この童話集はドイツ語圏では聖書に次ぐベストセラーであり、ドイツ語圏に限らず、童話集としては世界で最も親しまれているもので、日本でも広く親しまれてきた。その代表作として「赤ずきん」「白雪姫」「ヘンゼルとグレーテル」「灰かぶり」等があるが、これらの物語は多くの人が一度は聞いたことのあるハッピーエンドで終わる話でなく、元々の物語は残酷なものが多く、現在までに少しずつ改訂されてきたのである。

2つ目にアメリカのアニメが挙げられる。アメリカン・アニメーションの黄金時代と言え、1928年音声付きカートゥーン映画の登場に始まり、劇場用短編アニメーションがテレビ用アニメーションに緩やかに敗退を始めた1960年代まで続いた一期間である。ミッキーマウス、ドナルドダック、ポパイ、トムとジェリー等の世界的に有名キャラクターはこの期間に生みだされたのである。ミッキーマウスを生みだしたウォルト・ディズニーは1928年に記録的な売り上げを達成した短編アニメーション「蒸気船ウィリー」を公開し、続いて、1937年に史上初の総天然色長編アニメーション映画「白雪姫」を公開した。この長編映画は2年間に及ぶディズニー・スタジオの努力の結晶であり、「白雪姫」は全世界で莫大な興行収入を上げ、さらには芸術形式としてのアニメーションの発展を示すこととなった。アメリカのアニメとしては、ディズニーの他にもアメコミ（アメリカン・コミックス）と呼ばれるアメリカの漫画作品が多く存在している。アメリカにおけるコミック・ブックは19世紀後半の新聞紙上に掲載された初期のコミック・ストリップ（コマ漫画）から発展をしてきた。そして、1938年に「スーパーマン」が登場した。この「スーパーマン」がアメリカン・コミック界に与えた衝撃はあまりにも大きく、その後の2年間で殆どのアメリカン・コミック出版社がスーパーヒーロー物のシリーズを発表することとなり、その結果、スーパーマンは世界で最も有名なキャラクターのひとつとなったのである。このようにして、アメリカ人に受け入れられたスーパーヒーロー物の作品は「スーパーマン」をはじめとして「バットマン」「X-MEN」「スパイダーマン」等、多くの作品が漫画に留まらず実写化及び映画化されている現状となっている。

1.3 節 アニメ輸出国日本

アジア諸国に概ね共通して言えることは、日本の漫画本からコピーしたものを編集したいわゆる海賊版がかつては盛んに制作され、それによって日本の漫画を受け入れる市場は開拓されてきたということである。特に、韓国では日本の文化的表現物の輸入を政府が厳しく規制していたが、既に1950年代から日本の漫画の海賊版が読まれていた。更に、今現在韓国では日本で出た漫画の単行本の海賊版が早いものでは大体1カ月遅れで出版されることがある。アニメにおいては、1960年代半ば以降急激な高度経済成長によりアジア各国に新たに形成された中間層にテレビが普及されて以来、主にテレビ番組として広がり、1980年代になってからビデオデッキも普及するようになると、日本で放送されたものをコピーした海賊版としても出回るようになった。

アメリカで日本のアニメが放送されたのは1963年の「鉄腕アトム」が最初であり、放送に合わせて手塚治虫の漫画も出版され、「鉄腕アトム」は現在までに30カ国以上で放送された。また、漫画においてはアメリカの漫画ファンや漫画作家達が米国伝統のスーパーヒーロものに飽きて、

もっと異なったスタイルの作品を探し求めるようになり、1988年に出版された大友克洋氏の「AKIRA」が最大のヒットとなった。ヨーロッパではイタリアやフランス、スペインで日本のアニメの放送が始まり人気を得るのは1970年代からであるが、漫画が出版されてはっきりとした人気を得たのは1990年代に入ってからである。比較的早くから日本のアニメが受容されたイタリアとフランスで最初に日本のアニメが大人気を得たのは、1978年に放送された「UFOロボ グレンダイザー」である。また、イギリスでは放送局の数が圧倒的に少ないことと、英語圏である為に日本のアニメが地上波で放送されることはほとんどなかった。その為、1990年代になりやっと日本のアニメが広がって始めたのである。

しかしながら、これらの日本アニメや漫画の進出に対して、明確な拒否反応を示した国もいくつかあった。その大きな理由は古くから日本でも行われた批判と同じように暴力的で性的な表現を含むというものだったからである。そして、そのことに国によっては過敏に反応し、かなり大きな内容の変更が行われた場合もあった。その一方で、1999年には新たな転機があり、前年から放送されていた「ポケットモンスター」が全米を初めとして世界各地で大成功を収めた。そこから特に日本のアニメ作品への注目が更に高まり、その後欧米圏ではドラゴンボールなどの格闘系、そして、女の子向けの美少女戦士セーラームーン等、ヨーロッパのアニメの80%以上は日本製となり、アジアでは「クレヨンしんちゃん」や「ちびまるこちゃん」が徐々に人気を集めてきた。更に、多くの国々に共通して言えることは、「ドラゴンボール」「遊戯王」「ポケットモンスター」「カートカードキャプターさくら」「デジモン」「美少女戦士セーラームーン」が人気であることである。つまり、アニメや漫画は国境など関係なく、人気のあるものが共通しているのである。

2章 心理的影響と効果

前章で述べたようにアニメや漫画は人々の生活の中に広く浸透している。しかしながら、教育上において子どもにあまり良くない等の心理的悪影響や視聴しすぎることによって目が悪くなる等の身体的悪影響が懸念されていることも事実である。勿論、これらの懸念の背景には情報化社会の中で一方的に与えられる情報に対する正確性や公共性への疑問、また、「しつけ」の文化が希薄化・形骸化している現代社会での大人の責任放棄があることを忘れてはならない。これらについての詳細は次章に譲ることにするが、一方で、アニメや漫画が子ども達に悪影響のみを与えているのであればその存在意義はあるはずもなく、そこで、この章ではアニメや漫画が子ども達に与える良い心理影響について述べていくことにする。

2.1節 アニメ・漫画が与える心理的影響と効果

アニメや漫画が子どもに与える良い心理影響として、初めに挙げられることは、「そのキャラクターのようになりたい」という夢を持ったり、「そのキャラクターのように強くなりたい」という憧れを持つことである。このような夢や憧れから子どもたちはアニメのキャラクターグッズを持っていることがあり、それはアニメが子どもたちに夢や希望等の良い心理影響を与えているということを示している。また、サッカー選手の川口能活氏や小野信二氏等の日本代表経験者を筆頭に、1971年から1974年までのベビーブームに生まれた世代と言われるポスト団塊ジュニアには『キャプテン翼』の影響でサッカーを始めた」という選手が多い。そして、この作品の影響は日本だけに留まらずに世界中に及んでおり、同年代の世界的名選手の中にもファンが多く、例えば、元フランス代表のダビド・トレゼゲやスペイン代表のフェルナンド・トーレスらは短編的にコメントを寄せる等、また、ブラジル出身でACミランに所属しているロナウジーニョや元フランス代表のジネディーヌ・ジダン等も同作品のファンであることを公言している。

3～6歳児向けの作品では、幼児に人気の高いキャラクター等を主人公にして、幼児でも分かり

やすいストーリーの中に社会のルールやモラル等を織り交ぜて「しつけ効果」を狙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くなっている。例えば、「それゆけ！アンパンマン」や「しましまとらのしまじろう」がその代表例である。また、男児向け特撮や一部の女子向けアニメもこのジャンルのアニメと同様の効果を織り交ぜられている。

子どもに集団生活のマナーや人間関係を築くことを伝えることは簡単なことではない。しかし、子ども達でも分かるアニメ、漫画、絵本、紙芝居等を通じて楽しく伝えることができるならば、子ども達の情緒や想像力を促進させる為に大きな心理影響や効果を期待できる。例として、古くから知られているイソップ童話が挙げられる。イソップ童話には「しつけ効果」や「考える力」を狙った作品がみられ、多くの動物が登場することから子ども達に分かりやすく、また、親しみやすいものとなっている。それと同時に話の中に含まれている教訓が集団生活を送る上で大切となる人間関係に深く関わっており、それに子ども達自身が気づくことで実際に生かすことができ、また、深く考えさせられる話として様々な角度から物を見る能力を身につけることができる第一歩になるのである。つまり、子ども達にとって主人公に憧れるような話が多いイソップ童話では、物語の面白さだけでなく、人を思いやる気持ちや人を信じることの大切さ、そして、夢を与えることができるのである。

2.2 節 テレビ番組が与える心理影響と効果

良い心理影響として2つ目に挙げられることは、「テレビ」を通して様々な情報を得ることが出来る点である。テレビは子どもの成長にとって悪影響だという意見が多いが、良い点もある。

1 つ目は、絵本と同じようにお話の世界を楽しめる点である。テレビでも絵本と同様に創造の世界を広げることが出来たり、面白さを感じる事が出来ることに加えて、テレビには音声があり、音による刺激も感じる事が出来る。例を挙げると、NHK 教育テレビでは「子ども人形劇」が放送されており、子どもの豊かな感性や創造力が育つようにという狙いがある。この「子ども人形劇」では昔の名作や現代の優れた創作童話が放送され、気軽にお話を楽しむことが出来るのである。

2 つ目は、数や言葉等の習得を促すことが出来る点である。数や言葉を教える時に子ども達の好きなキャラクターや番組を通して楽しく学ぶことが出来るように「おかあさんといっしょ」や「えいごであそぼ」、「にほんごであそぼ」等の番組が放送されている。教えるという形ではなく、遊びの中に取り入れることにより自然に数や言葉に触れ合うことが出来る環境となっているのである。

3 つ目は、動物や昆虫、人体や植物、宇宙や地球等、自然や科学に関する知識や興味を広げることが出来る点である。自然と縁遠くなってきたと言われる最近の子ども達は見たこともない動物や昆虫、また、名前がわからない植物等が沢山ある。よって、テレビを通して見たこともないものを知り、興味関心を持ち、生き物の生態をじっくり観察していくことで自然の不思議や命の輝きを感じる事が出来るのである。

4 つ目に、行った事の無い外国のことや様々な人の暮らし、そして、ニュースを子ども達なりに知り、理解することが出来る点である。これは、テレビを通して興味を持ち、知らないことを知ろうと思うことで子どもが現実世界に対する目を育てることに役立つのである。

このように、テレビを見ることは一般的に言われているように悪い影響ばかりではなく、ある意味においては核家族化や身近な自然の減少といった子育て環境の変化を補う役割を担っているといえるのではないだろうか。勿論、保育は人と人の触れ合いであることは言うまでもなく、よって、家庭や保育現場において、テレビやキャラクター等を保育の中に上手に取り入れていくことが重要となっていくのである。

3章 心理的「悪」影響と効果

前章で述べたように、アニメや漫画によって夢や憧れを抱くきっかけとなったり、テレビを通して様々な生活知識を身につけることが出来る等、あらゆる面において良い心理影響と効果が挙げられる。しかしながら、物事には両面があり、良い心理影響と同じ分だけの悪い心理影響が存在するのではないだろうか。そこで、この章ではアニメ・漫画が与える悪影響について、心理的・身体的影響だけではなく、凶悪犯罪にまでも至る例や少女漫画の実態について様々な視点から述べていくことにする。

3.1 節 アニメ・漫画が与える心理的悪影響

アニメ・漫画が与える心理的悪影響についてまず初めに、暴力的なシーンや発言等が多数あり、子ども達が真似をしてしまうという点である。前述したように、漫画やアニメのキャラクターに強い憧れを抱く子どもは多いが、その憧れが逆に悪影響となる場合もある。例として、「ワンピース」では刀が頭に刺さろうと、鉄のバットで頭の骨を砕かれようと、真剣でめった斬りにされようと、巨人に踏みつぶされようと、主人公は決して死なず、また、「ポケモン」では動物虐待等が挙げられる。勿論、争うことは悲しいこと、人を傷つけることは自分を傷つけること、守る為の戦いで傷つける為の戦いではない等、漫画を通して作者が伝えたい意図は多々あることも理解できるが、それ以上に年々漫画やアニメの暴力シーンや格闘ゲームは激しさを増しており、どんなに暴力を奮っても人間や動物は死なない等、生き物の命の感覚が希薄化してきていることの方が大きな問題となっている。その結果として、興味本位で真似をすることが増え、イジメ等が増加することが懸念されている。

3.2 節 アニメ・漫画から影響を受けた凶悪犯罪

日本の未成年の凶悪犯罪が起こる背景として、「アニメや漫画」の存在が少なからず関わっているとされ、特に影響を与えている週刊アニメ雑誌に出てくるような連載作品には、命を軽視するような絵が描かれていたり、未成年にはとても不適切な表現の言葉ややり取りが交わされる等、凶悪犯罪の温床になりかねないとの意見もある。生活の中にアニメや漫画が毎日のように関わっている現代では、子ども達がアニメや漫画から受ける影響は良い面でも悪い面でも共に大きなものとなってきている。中には、アニメや漫画の影響が犯罪へと繋がる事件も起きており、例を挙げると宮崎勤元死刑囚の「東京・埼玉連続幼女誘拐殺人事件」や「酒鬼薔薇聖斗事件」等がある。しかし、例にも挙げたような犯罪において、同じアニメや漫画を見た子ども達が全員犯罪を犯してしまうのかと考えると、アニメや漫画の影響は人それぞれ違うと捉えることが出来るのではないだろうか。

3.3 節 アニメ・漫画が与える身体的悪影響

アニメ・漫画が与える身体的悪影響として、初めに挙げられる事は目が悪くなる事である。テレビでアニメを視聴すると画面を長く見続ける為、普通に集中するよりも更に視神経や水晶体をコントロールする筋肉を過度に疲労させてしまう。また、瞬きの回数が減る事でドライアイにもなりやすく、疲れ目や充血、神経の酷使による頭痛等様々な症状が現れる。事例として、1997年にテレビ東京系列で放送された「ポケットモンスター」を視聴した人が全国で700人以上発作を起こして救急車で運ばれる事態となった。但し、この数には自家用車で病院に行った人数は含まれていない為、実際にどのくらいの人々が影響を受けたかは定かではないが、日本中で大きな社会問題になった出来事として記憶に新しいであろう。この事件については、テレビ画面から強い光の点滅等が有り、ある種の光によって脳が興奮して発作を起こした事が原因として考えられて

いる。次に、アニメや漫画を同じ姿勢で見続ける為、猫背になり骨盤や背骨が歪んでしまう事である。長時間一定の姿勢を続けることで肩や腰に負担がかかり、体の様々な部位が無理をしてしまう。それだけではなく、座り続けると体を動かさない為骨や筋肉も衰え、また、人が必要とするビタミン等には日光に当たることで生成される栄養等もある為、肥満や糖尿病等の運動不足から起こる病気になりやすいと言われている。その為、アニメや漫画は様々な良い心理影響が挙げられる反面、身体的には悪い影響がいくつも挙げられる事を忘れてはいけないのである。

3.4 節 少女漫画が与える悪影響

少女漫画について考えると、少年漫画に比べ性描写が多く描かれている。元々、児童ポルノ法案（児童買春、児童ポルノに係る行為等の処罰及び児童の保護等に関する法案）の第一条では「この法律は、児童に対する性的搾取及び性的虐待が児童の権利を著しく侵害することの重大性にかんがみ、あわせて児童の権利の擁護に関する国際的な動向を踏まえ、児童買春、児童ポルノに係る行為等を処罰するとともに、これらの行為等により心身に有害な影響を受けた児童の保護のための措置等を定めることにより、児童の権利を擁護することを目的とする。」と定められている。しかし、少女漫画では性的描写の自主規制が少年漫画に比べ、規制の度合いが緩く、その規制緩和の動きが低年齢化してきている。

少年漫画を好んで読む女性が多く、少年漫画人気が続いていることから、少女漫画の売り上げは伸び悩んでいる。そこで、少女漫画は基本的に人気のある恋愛モノを主流として、少年漫画よりも性的描写が多く過激なものも出版されている現状である。成人向けの漫画は売り場を分ける等の対策をして、はっきりの差別化が図られており、子ども達には読むことができないようになっているが、それに比べると少女漫画は過激なシーンがあったとしても、本屋では普通の漫画と同じように棚に並んでおり、子ども達でも自由に読むことも出来る環境にある。このような少女漫画を子ども達が読むことに対して、反対する親が多いことも事実であり、例えば、茨城県では一部の少女漫画を有害図書に指定された。更に、2007年には日本PTA全国協議会による「子どもとメディアに関する意識調査」の中で、「子どもに読ませたくない雑誌」に少女漫画が第一位に選ばれた。

少女漫画の怖いところは、少年漫画のように「現実には有り得ないファンタジー」であると受け取ることが出来ない点である。「明日、自分の身に起こっても不思議ではない事」を中心に書かれてものが多く、読者が漫画の内容を現実として受け止めてしまう傾向にある。また、親が以前よりも口うるさくないこともあり、子ども達が性に関する情報に触れる機会が増え、過激な表現に対しても抵抗が少なくなっている現状ではある。但し、性に関して「成熟していない子どもには読ませるべきでない」と判断する大人も多くいることも事実である。

このように少女漫画は子ども達の性に関する興味・関心をかき立てる為、出版社の自主規制の見直し等、これまでよりも大人が配慮をすることが大切になってくるのである。

まとめ

これまで述べてきたように、日本のアニメや漫画は戦後のGHQによる報道規制をされた時代もあったが、若い漫画家達の手によって現在に至るまで受け継がれてきた。そして、日本も含めて外国においても多くの人々に夢や希望を与え、沢山の作品が作られている。また、それらは子ども達に夢や希望を与えるだけでなく、身近なマナーや人間関係を学ぶ場となる等、子どもが成長する中で大きな役を担っていることも事実である。しかし、近年ではアニメや漫画の影響を受けた若者による凶悪殺人事件や身体的・精神的悪影響を及ぼすといったことが懸念されていることも忘れてはならない。但し、その全てがアニメや漫画が原因となっているのではない。何故なら

ば、同じアニメや漫画を見た子どもでも皆が同じ影響が出るわけではなく、そこには個人の成長してきた環境が大きく関わってからである。しかし、最も子どもの成長に影響を与える子育てに矛先が向かぬように、または、既に向けられているその矛先から逃げる為に親は子どもへの悪影響の原因をアニメや漫画に押し付けているのではないだろうか。確かに、アニメや漫画にも問題のある作品が存在していることは事実であるが、自分達が子どもの頃にアニメや漫画を読んで多くの夢や希望を抱いたように、そして、その経験を後悔していないのであれば、子ども達が成長していく上でどのようにアニメや漫画と関わっていくべきかを考え続けることが必要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っておりますが、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