

幼年期における憧れのテレビキャラクターになりたい という願いと実在性の認識

富田 昌平

Research on children's desire to become TV characters and their recognition of reality

Shohei TOMITA

要 旨

本研究では、幼年期におけるテレビキャラクターになりたいという願いと実在性の認識について、2つの研究をもとに検討した。研究1では、短期大学生235名を対象に回想的な質問紙調査を行った。その結果、幼年期に最もなりたいたいという願いを持たれているテレビキャラクターは超自然的な能力を持つ空想上の人型キャラクターであり、会いたい・会える存在として捉えられているキャラクターは空想上の非人型キャラクターであった。それらは、アイテムの取得や呪文の使用、異世界からの使い、現地への訪問、特別な出自、自己の変容、見かけの変化、技術革新などがあればなれると考えられていた。そのキャラクターが実在するという認識は、実際にテレビを通して知覚できることや未知の世界、同種の生物、アイテム、証拠などが存在すること、詳細な状況設定や個人の願望・感覚及び軽信的傾向などを根拠として形成されており、それらに基づく実在性の認識は6歳から9歳の間に急速に失われることが示された。研究2では、保育園年長児22名を対象に個別インタビューを行った。その結果、研究1とは異なり、好きなキャラクターには空想上の非人型キャラクターや現実キャラクターが多く挙げられ、なりたいたい・なれるという発言も研究1と比べて少なかった。他方、会いたい・会えるという発言は多く見られ、キャラクターの実在性を疑っているわけではないようであった。これらは、幼年期にテレビキャラクターに憧れ、それになりたいと願うことの意味と実在性の認識、及び自己の発達との関連を中心に考察された。

キーワード：テレビキャラクター、憧れ、願い、実在性、自己の発達、幼年期

問題と目的

テレビの中に登場するキャラクターに憧れ、自分も同じようになりたいと願い、その役になりきって遊び、いつか条件さえ整えば自分もなれるのではないか、会えるのではないかと信じながら幼年期を過ごしてきたという人は、恐らく数多く存在するに違いない。実際、保育園や幼稚園で子どもたちの遊びを観察すると、それになれると本気で信じているかのように、その役になりきって遊ぶ子どもの姿をしばしば目にする。本研究では、こうした幼年期におけるテレビキャラクターになりたいという願いと実在性の認識に焦点を当てる。

テレビの歴史を振り返ると、日本でNHKによるテレビの本放送が始まったのは1953年のことである。テレビが放送されるようになると、子どもたちはすぐにテ

レビの中の驚異的な力を持ったキャラクターに憧れ、夢中になるようになる。初期には『赤胴鈴之助』(1957)や『月光仮面』(1958)、テレビアニメが始まると『鉄腕アトム』(1963)、『鉄人28号』(1963)、『魔法使いサリー』(1966)、『ウルトラマン』(1966)、『巨人の星』(1968)、『ひみつのアッコちゃん』(1969)などが子どもたちの間で人気を集めた。70年代に入ると、『マジンガーZ』(1972)、『仮面ライダー』(1971)、『秘密戦隊ゴレンジャー』(1975)、『機動戦士ガンダム』(1979)、『ドラえもん』(1979)などが子どもたちを魅了し、80年代から90年代には、『ドラゴンボール』(1986)や『それいけ!アンパンマン』(1988)、『ちびまる子ちゃん』(1990)、『クレヨンしんちゃん』(1992)、『美少女戦士セーラームーン』(1992)、『ポケットモンスター』(1997)などが大ヒットを記録した。

このような憧れのテレビキャラクターについて、子どもはそれをどのように認識しているのだろうか。発達心理学におけるこれまでの研究では、テレビの世界と現実との関係についての認識とテレビキャラクターの実在性についての認識という主に2つの分野から研究が進められてきた。

まず、テレビの世界と現実との関係については、従来の研究では、子どもは4歳頃までに、テレビの世界と現実とを区別できるようになることが示されている(伊藤・村野井・吉田・篠田, 1984; Jaglom & Gardner, 1980; 村野井・杉原, 1984; 無藤, 1987)。例えば、1, 2歳頃の子どもは、テレビの中の人から自分の顔は見えているし、自分の声も聞こえていると認識しており、テレビの中の人からの声かけに対しても、うなずいたり、指さしをしたり、動きを真似したりなど、あたかも相互に交渉可能であると捉えているかのような反応を示す。しかし、3歳頃になると少しずつ変化が見られ始め、4歳頃になると先述のような認識はほとんどなくなり、テレビの中の人からの声かけに対しても直接的に反応するのではなく、そばにいる人を見たり、話しかけたりするようになることが示されている。また、ニュースや天気予防などの番組を除いて、テレビの中の出来事の多くは現実には起こっていることではないと明確に否定する姿も見られるようになるという。

しかし、これらの研究は、子どもの親への質問紙調査やインタビュー、子どもの行動の自然観察に基づくものであり、子どもの認識を真に反映しているかどうかは明確でなかった。そこで木村・加藤(2006)は、先述のような方法ではなく実験的な方法によって、テレビの世界と現実との関係についての子どもの認識を検討した。具体的には、テレビの中に紙人形を映し出し、そばにいる女性(または扇風機)が風を吹きかけたら紙人形は倒れると思うか、あるいは逆に、テレビの中に女性(または扇風機)を映し出し、それらが風を吹きかけたらそばにある紙人形は倒れると思うかを尋ねた。その結果、4, 5歳児の多くは紙人形が倒れるだろうと予測し、6歳児でも4つの質問全てに正答した者は3分の1程度に過ぎず、倒れると予測した子どもたちは、その多くが実際に倒れない様子を見て驚いたり戸惑ったりする様子を見せたことを報告している。

以上のように、テレビの世界と現実との関係についての子どもの認識は、従来考えられてきたように4歳頃になると両者の区別ができるようになるという単純なものではなく、少なくとも6歳頃まではテレビの世界と現実との境界の不安定な状態が続くことが明らかにされている。

次に、テレビキャラクターの実在性の認識については、スーパーマン(Sharon & Woolley, 2004)、バットマ

ン(Skolnick & Bloom, 2006)、ミッキーマウス(Morison & Gardner, 1978)、スポンジボブ(Li, Boguszewski, & Lillard, 2015)、フリントストーン(Downs, 1990)、ボブとはたらくブーブーズ(Bunce & Harris, 2014)など、テレビキャラクターを取り上げた研究はいくつかあるものの、多くは空想と現実との区別の認識能力を調べる際に、他のいくつかの伝統的な空想上の存在(サンタクロース、魔女、妖精、ドラゴンなど)と併せて、空想(fantasy, pretend)か現実(real)かの分類を求めるものであり、4歳児であっても60~90%程度がすでにそれらは空想上のものに過ぎないことを認識しているという結果が示されている。

しかし、これらの研究では、テレビキャラクターが多くの子どもたちにとって憧れの存在であり、自分もそうなりたいと願う対象であるという視点を欠いており、そうした個人的な思いを持つキャラクターに対して、子どもが容易く「実在しない」と判断することに関しては疑問が残る。例えば、森(1994)は4~6歳児を対象に「大人になったら何になりたい?」と尋ね、実際になれると思うかを尋ねた。その結果、6歳児になるとテレビキャラクターなど現実になり得ない夢を自発的に挙げる子どもは大きく減少するものの、他児の話として「大人になったらセーラームーン(またはダイレンジャー)になりたいと思っている子どもがいるけど、なれると思う?」と尋ねたところ、6歳児でも40%以上がなれると回答したことを明らかにしている。また、富田(2002)は、4, 6, 8歳児を対象に、セーラームーンとオーレンジャーについて「会ったことがあるか?」「会えると思うか?」と尋ねたところ、実在を明確に否定しなかった者が6歳児でも65%以上いたことを報告している。アンパンマンとウルトラマンについて同様の質問を行った中根(2003)でも、6歳児で実在することを前提として回答している様子の者が40~50%いたことを報告している。

以上から、テレビキャラクターを単純に空想か現実かで分類するよう求める場合と、「なりたい」「なれる」あるいは「会ったことがある」「会える」など、子どもの身近な現実の文脈の中でその経験や可能性を問う場合とでは、同じように実在性の認識を問うものであったとしても、子どもから引き出される反応は異なることが考えられる。前者では、テレビキャラクターに対する子どもの個人的な憧れや願いは完全に脇に寄せられているのに対して、後者では、それらを脇に寄せずに含み込んだ状態で反応を引き出している点に違いがあると言えよう。つまり、子どもがテレビキャラクターを自分の身近な生活や自分自身の能力・特性へと引き寄せながら回答している点に違いを見出すことができる。それはテレビキャラクターを客観的に空想か現

実かで判断しようとしている時とは異なる態度である。

そこで本研究では、憧れのテレビキャラクターになりたいという子どもの願いに焦点を当てながら、それらに対する実在性の認識がどのようなものであり、発達のどのように変化するのかを検討することを目的とする。具体的には、2つの研究で検討する。研究1では、まず実態を把握するために、大学生を対象とした回想報告による研究を行う。大学生に幼年期を回想させ、好きだったテレビ番組とテレビキャラクターについて報告してもらい、その報告されたテレビキャラクターに基づいて、幼年期のなりたいたいという願いや出会いの可能性、存在やアイテムの実在性の認識について尋ねることとする。従来の研究では、将来の夢について尋ねた研究(森,1994; 富田,2004)を除いて、子どもは事前に設定されたテレビキャラクターについて質問されており、ゆえに憧れや願いなど個人的な思いが引き出されてこなかった。本研究では、回答者自身にとって思い入れの強いテレビキャラクターについて質問していくことで、この問題を解消する。調査を通して、幼年期におけるテレビキャラクターになりたいという願いと実在性の認識に関する発達的な見取り図を示すことを目的とする。また、研究2では、保育園年長児を対象に、彼らが好きなテレビキャラクターとそれになりたいという願いや実在性の認識について探り、研究1の結果との比較を行う。

研究1

方法

被調査者： 山口県内の短期大学生 235名(女性 230名, 男性 5名; 18歳~24歳)を対象とした。

手続きと質問内容： 大学の授業中に質問紙を配布し、その場で記述するように求めて回収した。質問内容は以下の通りであった。質問1:「子どもの頃に好きだったアニメまたは特撮の番組名とそのキャラクター名を教えてください」(自由記述)。質問2:「子どもの頃、そのキャラクターが実際に存在すると思っていましたか?」(はい/いいえ)。質問2a:「(はい)と答えた者のみ」「そう思ったのはなぜですか?」(自由記述)。質問3:「自分もそのキャラクターになれる、またはなりたいたいと思っていましたか?」(はい/いいえ)。質問3a:「(はい)と答えた者のみ」「どうすればなれると思っていましたか?」(自由記述)。質問4:「そのキャラクターに実際に会うことができるとしていましたか?」(はい/いいえ)。質問4a:「(はい)と答えた者のみ」「それはどんなとき、どのようにしたら会うことができるとしていましたか?」(自分に危険が迫っているとき/何か困っているとき/キャラクターの名前

を呼んだとき/そのキャラクターの住んでいるところに行けば会える/その他)。質問5:「そのアニメまたは特撮の中で使用されているアイテム等は実際に存在すると思っていましたか?」(はい/いいえ)。質問5a:「(はい)と答えた者のみ」「それはどのようなアイテムですか?」(変身することができるアイテム/敵を倒すことができるアイテム/魔法を使うことができるアイテム/便利なアイテム/その他)。質問6:(質問2で「はい)と答えた者のみ)「そのキャラクターが実際には存在しないと思い始めたのはいつ頃ですか?」(年少児/年中児/年長児/小学1・2年/小学3・4年/小学5・6年/その他)。質問7:「Aさんは、アンパンマンが大好きで、テレビでよくアンパンマンを見ていました。ある日、近所のあるデパートでアンパンマンショーがあるということで、Aさんはそれをとても楽しみにしてデパートへ見に行きました。しかし、そこに現れたアンパンマンは、空を飛ぶことはおろか、顔を交換することもなく、ショーは終わってしまいました。その時の疑問がAさんの心の中に残り、それがきっかけで『実際にはアンパンマンは存在しないのではないだろうか…』と思うようになりました。このように、『そのキャラクターは本当にいるのだろうか?』と疑問に思うきっかけとなったエピソードがあれば教えてください」(自由記述)。

なお、質問中の「子どもの頃」の年齢範囲については、調査実施時に被調査者から質問があり、「10歳頃まで」と説明した。

実施時期： 2002年6月。

結果

結果は、幼年期に好きだったテレビキャラクター、なりたいたいという願い、出会いの可能性、存在の実在性、アイテムの実在性、実在しないと思い始めた時期、実在性に疑念を持ち始めたエピソードという順に示す。

幼年期に好きだったテレビキャラクター： 幼年期に好きだったテレビ番組とキャラクター(質問1)については、235名中217名(92%)が何らかの回答を示した。そのうち5名は1つではなく複数の番組やキャラクターを回答したため除外し、最終的に212名(90%)を分析の対象とした。なお、18名(8%)は該当する番組・キャラクターがない、あるいは覚えていないため、回答をしなかった。

回答されたキャラクターは、①空想一人型キャラクター(超自然的な能力を発揮する、人間の姿かたちをしたキャラクター)、②空想非人型キャラクター(超自然的な能力を発揮する、人間以外の姿かたちをしたキャラクター)、③現実キャラクター(現実的な能力を発揮する、人間の姿かたちをしたキャラクター)の3つ

Table 1 幼年期に好きだったと回想報告された主なテレビキャラクター

| 空想一人型 | | 空想非人型 | | 現実 | |
|---------------|----|----------------|----|----------------|---|
| ひみつのアッコちゃん | 27 | アンパンマン | 24 | あんみつ姫 | 7 |
| 魔法使いサリー | 23 | ドラえもん | 14 | ちびまる子ちゃん | 6 |
| セーラーMoon | 17 | キティちゃん | 6 | ハイジ | 4 |
| 孫悟空 (ドラゴンボール) | 16 | ぼろり (にこにこぶん) | 4 | 冴羽僚 (シティーハンター) | 1 |
| パーマン | 3 | トトロ | 4 | 上杉勝也 (タッチ) | 1 |
| 仮面ライダー | 3 | ジェリー (トムとジェリー) | 4 | 上杉達也 (タッチ) | 1 |
| セーラーヴィーナス | 3 | しょくぱんまん | 4 | 猪熊柔 (YAWARA) | 1 |
| セーラージュピター | 3 | パイキンマン | 2 | キテレツ | 1 |

Table 2 テレビキャラクターになりたいという願い, 出会いの可能性, 存在の実在性, アイテムの実在性に関する各質問に対する回答

| | | 空想一人型 | 空想非人型 | 現実 | 合計 |
|------------------|-----|---------|---------|---------|----------|
| | | N | 101 | 85 | 26 |
| そのキャラクターになりたいと | はい | 64 (63) | 15 (18) | 7 (27) | 86 (41) |
| 思っていたか? | いいえ | 37 (37) | 70 (82) | 19 (73) | 126 (59) |
| そのキャラクターに実際に会えると | はい | 29 (29) | 42 (49) | 6 (23) | 77 (36) |
| 思っていたか? | いいえ | 72 (71) | 43 (51) | 20 (77) | 135 (64) |
| そのキャラクターは実在すると | はい | 44 (44) | 39 (46) | 10 (38) | 93 (44) |
| 思っていたか? | いいえ | 57 (56) | 46 (54) | 16 (62) | 119 (56) |
| そのキャラクターが持つアイテムは | はい | 66 (65) | 37 (44) | 6 (23) | 109 (51) |
| 実在すると思っていたか? | いいえ | 35 (35) | 48 (56) | 20 (77) | 103 (49) |

に大きく分けられた。なお、これ以外にも現実一人型キャラクター、すなわち現実の動物をキャラクターとして描くケース (例えば、『フランダースの犬』に登場する犬のパトラッシュ、『エースをねらえ』に登場する猫のゴエモン) も考えられるが、本研究ではそれらの回答は得られず、仮に動物のキャラクターが回答された場合でも、人間の言葉を話したり (例えば、『じゃりん子チエ』に登場する猫の小鉄), 超自然的な能力を示したり (例えば、『トムとジェリー』に登場するねずみのジェリー) するものであったため、これらは空想一人型キャラクターに分類された。Table 1 は、幼年期に好きだったと回想報告された主なテレビキャラクターを示したものである。

空想一人型キャラクターを回答した者は 101 名 (48%) であり、全部で 23 のキャラクターが挙げられた。今回の調査協力者の大部分が女性であったこともあり、上位 3 つはいずれも女の子に人気のスーパーヒロインであり、仮面ライダーやウルトラマン、スーパー戦隊ものなど、男の子に人気のスーパーヒーローはほとんど選ばれなかった。その他には、ウルトラマン、エスパー魔美、らんま (『らんま 1/2』)、キン肉マン、聖闘士星矢、ケンシロウ (『北斗の拳』) などが挙げられた。空想非人型キャラクターを回答した者は 85 名 (40%) であり、全部で 26 のキャラクターが挙げられた。その他には、ガチャピン、ムック (ともに『ポンキッキーズ』)、じゃじゃまる、ぴっころ (ともに『にこに

こぷん』)、ムーミン、スヌーピーなどが挙げられた。現実キャラクターを回答した者は 26 名 (12%) であり、全部で 13 のキャラクターが挙げられた。

なりたいたいという願い： 幼年期に好きだったキャラクターになりたいと思っていたかどうか (質問 3) については、キャラクターの種類によって違いが見られた。Table 2 は、幼年期に好きだったキャラクターになりたいという願い, 出会いの可能性, 存在の実在性, アイテムの実在性に関する各質問への回答結果を示したものである。キャラクターの種類による回答の違いについて 3 (種類) × 2 (はい, いいえ) の χ^2 検定を行ったところ、有意差が確認された ($\chi^2(2) = 42.30, p < .01$)。空想一人型キャラクター (63%) は、空想非人型キャラクター (18%) と比べて、なりたいたいという願いを持つ対象と見なされていることが示された。

どうしたらなれると思っていたか (質問 3a) については、「なりたいたいと思っていた」と回答した 86 名のうち、49 名 (57%) が何らかの理由を記述した。得られた記述は、①アイテムの取得、②呪文の使用、③異世界からの使い、④現地への訪問、⑤特別な出自、⑥自己の変容、⑦見かけの変化、⑧技術革新、⑨その他の 9 つのカテゴリーに分けられた。Table 3 は各カテゴリーの言及内容や具体例及び件数を示したものである。なお、1 つの記述が複数のカテゴリーにまたがるケースが多く見られたため、カテゴリーへの分類は排他的ではない。最も多く見られた記述は「アイテムの取得」であ

幼年期における憧れのテレビキャラクターになりたいという願いと実在性の認識

Table 3 キャラクターになりたいという願いを実現させる方法

| カテゴリ | 言及された内容 | 具体例 | 件数 |
|----------|-------------------------------------|---|----|
| アイテムの取得 | 変身に必要なアイテムを取得すれば。 | 「コンパクトがあれば変身できと思っていた。テクマクマヤコン!!」 「キャラクターが持っているアイテムを手に入れたら」 「あのステッキと箒があれば」 | 19 |
| 呪文の使用 | 変身に必要な呪文を唱えれば。 | 「アイテムを持って魔法の呪文を唱えようとなる」 「何か呪文みたいなものを言えばなれると思った」 「鏡を持って呪文を唱えたら変身!!」 | 5 |
| 異世界からの使い | 異世界からの使いが自分の元に来れば、あるいは、そばにいれば。 | 「(セーラムーンに登場する猫の) ルナが来たならなれると思っていた」 「ドラえもんがいれば」 「ジャムおじさんがいれば」 | 5 |
| 現地への訪問 | 現地に自分自身が訪問すれば。 | 「魔法の国に行けたら」 「自分がそのテレビの世界に行ったらなれる」 「同じような状況になればなれる」 | 3 |
| 特別な出自 | 隠された自分の特別な出自が判明すれば。 | 「親が魔法使いだったらなれる」 「自分の前世はきっとどこかのお姫様で、いつか喋る猫が現れると思っていた」 | 2 |
| 自己の変容 | 自分自身が成長して大きくなれば、あるいは、相応しい自己変革を遂げれば。 | 「大きくなったら自然に魔法が使えるようになる」 「大人になれば、アイテムをもらえてなれると思っていた」 「修行」 「強くなったら」 | 10 |
| 見かけの変化 | 自分自身の見かけをなりたいものに似せれば。 | 「サリーちゃんになれば」 「(みなしご) ハッチの格好をする」 | 2 |
| 技術革新 | 現代よりも技術の進んだ時代になれば。 | 「未来になればなれると思っていた」 「未来になれば」 | 2 |
| その他 | 上記8つのカテゴリのいずれにも含まれないもの。 | 「空を飛んだら」 「人間であるクリリンが空を飛んだから」 「どこかにいるかもと思っていたから」 | 7 |

注：カッコ内は筆者による補足。

Table 4 キャラクターに実際に会う方法

| | 空想一人型 | 空想非人型 | 現実 | 合計 |
|------------|---------|---------|--------|---------|
| | 29 | 42 | 6 | 77 |
| 住んでいる場所に行く | 13 (45) | 23 (55) | 4 (67) | 40 (52) |
| 名前を呼んだ時 | 3 (10) | 5 (12) | 0 (0) | 8 (10) |
| 困っている時 | 1 (3) | 6 (14) | 1 (17) | 8 (10) |
| 危険が迫っている時 | 5 (17) | 1 (2) | 1 (17) | 7 (9) |
| その他 | 7 (24) | 4 (10) | 0 (0) | 11 (14) |
| 無回答 | 0 (0) | 3 (7) | 0 (0) | 3 (4) |

り、次いで「自己の変容」「呪文の使用」「異世界からの使い」の順であった。ただし、「自己の変容」に言及した場合でも、「成長したら魔法が使えるようになる」「変身に必要なアイテムが手に入る」など、単独で実現可能になるとは必ずしも捉えられておらず、「呪文の使用」もしばしば「アイテムの取得」とセットであった。

出会の可能性： キャラクターに実際に会えると思っていたかどうか（質問4）については、Table 2の2段目に示すように、キャラクターの種類によって違いが見られた。3（種類）×2（はい、いいえ）の χ^2 検定を行ったところ、有意差が確認され（ $\chi^2(2)=10.79$, $p<.01$ ）、空想一人型キャラクター（49%）は、空想一人型キャラクター（29%）と比べて、実際に会える身近な対象と見なされていることが示された。

実際に会えると思っていたと回答した者に対しての

み、どうしたら会えると思っていたか（質問4a）について5つの選択肢（その他を含む）の中から選択するよう求めたところ、Table 4に示すように、「住んでいる場所に行く」が最も多く、次いで「困っている時」「名前を呼んだ時」「危険が迫っている時」の順であった。キャラクターの種類で比較すると、「危険が迫っている時」は空想一人型キャラクターでやや多く、「困っている時」は空想非人型キャラクターがやや多かった。「その他」には、①テレビの世界への訪問（例；「テレビの中に入ったら会える」）。②イベントへの参加（例；「デパートなどにイベントで来たときに会えると思っていた」）。③ふとした瞬間（例；「普通に生活していたらいつか会える」「ふとした瞬間に会えると思っていた」）。④環境条件の整備（例；「窓を開けて寝たら」）。⑤自己の変容（例；「のび太みたいにいじめられっ子で、

Table 5 キャラクターが実在すると信じた理由

| カテゴリー | 言及された内容 | 具体例 | 件数 |
|----------|---|--|----|
| テレビによる知覚 | テレビに実際に映っているから、あるいは、それを実際に見ることができるから。 | 「テレビの中が現実だから」「テレビに映っていたから」「自分の目で見えているから」 | 6 |
| 未知の世界の存在 | 自分の未知の世界では非現実的な出来事も起こりうる可能性があると考えられるから。 | 「どこかにそんな世界があってもおかしくないと思ったから」「どこかにいそうだと思っていたから」 | 5 |
| 同種の生物の存在 | 現実の世界にも同じアイデンティティを持つものが存在するから。 | 「実在する動物だから」「見た目は人間だから」 | 3 |
| アイテムの存在 | 非現実的な出来事でも特別なアイテムがあれば叶う可能性が考えられるから。 | 「コンパクトがあればできたと思った」「テクマクマヤコンが！！」 | 2 |
| 証拠の存在 | 関連する証拠を目にしたから。 | 「アンパンマンのショーを見に行ったから」「(アンパンマンのパンが)パン屋で作られているから」 | 2 |
| 詳細な状況設定 | 状況設定が詳細で具体的であったから。 | 「(キャラクターの)性格がそれぞれあるから」 | 1 |
| 個人的願望・感覚 | 個人的に強く願っていたから、あるいは、現実でありそうだと感じられたから。 | 「いて欲しいと思っていたから」「自分もなりたいたいと思っていたから」「現実でありそうな話だったから」 | 8 |
| 軽信的傾向 | 魔法を信じていたから、または疑うことを知らなかったから。 | 「純粋に魔法を信じていたから」「子どもの頃は疑うことを知らなかったから」 | 3 |
| その他 | 上記8つのカテゴリーのいずれにも含まれないもの。 | 「面白いから」「人気者だから」「何となく信じていたから」 | 6 |

注：カッコ内は筆者による補足。

Table 6 実在すると思っていたキャラクターのアイテム

| | 空想一人型 | 空想非人型 | 現実 | 合計 |
|------------|---------|--------|--------|---------|
| | 66 | 37 | 6 | 109 |
| 変身できるアイテム | 28 (42) | 6 (16) | 0 (0) | 34 (31) |
| 魔法を使えるアイテム | 19 (29) | 3 (8) | 1 (17) | 23 (21) |
| 便利なアイテム | 3 (5) | 9 (24) | 1 (17) | 13 (12) |
| 敵を倒せるアイテム | 4 (6) | 4 (11) | 2 (33) | 10 (9) |
| その他 | 4 (6) | 9 (24) | 1 (17) | 14 (13) |
| 無回答 | 8 (12) | 6 (16) | 1 (17) | 15 (14) |

何をやってもダメな子になったら会えると思っていた」)などが挙げられた。

存在の実在性： キャラクターが実在すると思っていたかどうか(質問2)については、Table 2の3段目に示すように、キャラクターの種類に関係なく、実在すると思っていたと回答した者の割合は40%前後であり、実在しないと思っていたと回答した者の割合はおおよそ60%であった。キャラクターの種類による回答の違いについて検討するために、3(種類)×2(はい、いいえ)の χ^2 検定を行ったが、有意差は見られなかった($\chi^2(2)=0.45, ns$)。

実在すると思っていた理由(質問2a)については、「実在すると思っていた」と回答した93名のうち、35名(38%)が何らかの理由を記述した。得られた記述は、①テレビによる知覚、②未知の世界の存在、③同種の

生物の存在、④アイテムの存在、⑤証拠の存在、⑥詳細な状況設定、⑦個人的願望・感覚、⑧軽信的傾向、⑨その他という9つのカテゴリーに分けられた。Table 5は各カテゴリーの言及内容や具体例及び件数を示したものである。なお、1つの記述が複数のカテゴリーにまたがるケースが多く見られたため、カテゴリーへの分類は排他的ではない。最も多く見られた記述は、「個人的願望・感覚」であり、次いで「テレビによる知覚」「未知の世界の存在」「同種の生物の存在」「軽信的傾向」の順であった。

アイテムの実在性： キャラクターが持つアイテムは実在すると思っていたかどうか(質問5)については、Table 2の4段目に示すように、キャラクターの種類によって違いが見られた。3(の種類)×2(はい、いいえ)の χ^2 検定を行ったところ、有意差が示され(χ^2

(2)=18.32, $p<.01$), 空想一人型キャラクター (65%) は現実キャラクター (23%) よりもアイテムの実在性が支持されていることが示された。

アイテムが実在すると思っていたと回答した者に対してのみ、どのようなアイテムが実在すると思っていたかについて 5 つの選択肢 (その他を含む) の中から選択するよう求めたところ、Table 6 に示すように、「変身できるアイテム」が最も多く、次いで「魔法を使えるアイテム」「便利なアイテム」「敵を倒せるアイテム」の順であった。キャラクターの種類で比較すると、「変身できるアイテム」「魔法を使えるアイテム」は空想一人型キャラクターで多く、「便利なアイテム」は空想一人型キャラクターが多かった。「その他」には、①空を飛ぶアイテム (例:「空が飛べるマント」「空が飛べるようになる粉」「筋斗雲」)。②体力が回復するアイテム (例:「仙豆」)。③守ってくれるアイテム (例:「お札」) が挙げられた。

実在しないと思い始めた時期: キャラクターが実在しないと思い始めたのはいつ頃か (質問 6) については、最も多かった回答は小学 1・2 年頃 (42%) であり、次いで小学 3・4 年頃 (24%)、年長児頃 (11%)、小学 5・6 年頃 (10%) であった。Figure 1 は、年少児以前まで信じていた者の割合を 100% と想定したうえで、そこから実在しないと気づいた者の割合を順に減算していくことで、実在すると信じていた者の割合の発達の推移を图示したものである。Figure 1 から、空想一人型と空想一人型のキャラクターでは、実在性の信念がほぼ同様に推移しており、ともに小学 1・2 年頃に大きく減退していることが分かる。他方、その推移は現実キャラクターのみ異なっており、現実キャラクターは空想キャラクターよりも、その実在性がより長く信じられていることが示された。ただし、これらはあくまで

も子どもの頃に実在すると信じていたと回答した者に限った発達の推移であり、およそ 60% の者が最初から実在すると信じていなかったと回答したことに、注意が必要である。

実在性に疑念を持ち始めたエピソード: キャラクターの実在性に疑念を持つようになったきっかけ (質問 7) については、32 名分のエピソードが得られた。主なエピソードには、①扮装物に対する気づき (7 名、「ショーを見に行き、舞台袖で着替えているのを見たことがある」「やっぱりデパートとかのショーを見に行った時、『テレビと違う』と思った時。目が違うとか、大きさが違うとか」など)、②演出・舞台裏に対する気づき (4 名、「テレビでゴジラをしていた。舞台裏の様子が出て、ゴジラの着ぐるみの中から人が出てきた。しかも、本物だと思っていた町もちっちゃい模型だった。ウルトラマンも、怪獣も偽物だと思った」「アニメで声をやっている人が、他のアニメでやっていた時。または、途中で声が変わってしまった時」など)、③アイテムの効力への失望 (6 名、「ひみつのアッコちゃんアイテムを買ったけど、呪文を唱えても変身出来なかった」「コンパクトを買って、『テクマクマヤコン』と言っても変身できなかった。ショック…」など)、④ニュース報道の欠如 (1 名、「小学校高学年の時にふと、現実に行ったらニュースになるはずだと思った」)、⑤救世主到来の欠如 (1 名、「すごいピンチに陥った時、心の中でドラえもんを呼んでも助けにきてくれなかった」) などが得られた。

考察

子どもの頃に好きだったテレビキャラクターについては、大部分が空想キャラクターを回答した。このことは幼年期において驚異的で超自然的な能力を持つ空

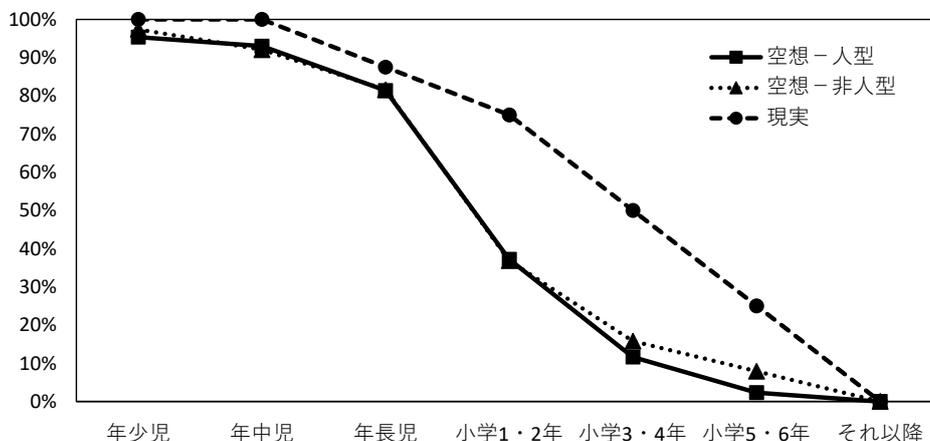


Figure 1 実在すると信じていた者の割合の発達の推移

想キャラクターに対する憧れが強いことを示している。一方で、この結果は子ども向けテレビ番組の主人公の多くが空想キャラクターであることを反映したものだとも言える。子どもにとって、それらは憧れの対象となりやすい環境にあるのだ。

キャラクターになりたいという願いが最も多く見られたのは、空想一人型キャラクターであった。空想一人型キャラクターの大部分は変身能力を持ち、その力によって通常ではできないような楽しい経験をしたり、難しい問題を解決したり、恐ろしい敵を倒したりするという特徴を持っていた。そして、その変身はキャラクターが持つアイテムによって支えられており、変身できるアイテムの実在性はとりわけ強く信じられていた。子どもに限らず、人は誰しも今の自分とは異なる誰かになって、より楽しく素敵な人生を疑似体験してみたいという願いを持っている。空想一人型キャラクターへの強い憧れやアイテムへの信頼は、子どもなりの変身願望を表すものであると言えよう。

なりたいという願いを実現させる方法としては、「アイテムの取得」が最も多く見られた。これはキャラクターの住む異世界が実在することを前提とした、いわば魔術的な考えであり、「呪文の使用」や「異世界からの使い」「現地への訪問」「特別な出自」も同様である。とりわけ、「異世界からの使い」や「特別な出自」からは、自らがどこにでもいる普通の子どもではない「選ばれし者」になることへの憧れがうかがえた。他方、「自己の変容」「見かけの変化」「技術革新」は、それらと比べるとより現実的な考えであると言える。

なりたい存在として最も考えられていたのは空想一人型キャラクターであったが、実際に会える・会いたい存在として最も考えられていたのは空想一人型キャラクターであった。テレビの中で空想一人型キャラクターはしばしば異世界に遺伝的なルーツを持つ者、あるいは異世界から特別な力を授けられた者、あるいは科学者によって特別な力を持つ存在へと改造された者として描かれ、その異世界との関係性（敵対関係も含めて）が描かれることが多いのに対して、空想一人型キャラクターはそのようなルーツや力の授けられ方をしたとしても、異世界との関係性はあまり描かれず、日常の現実世界の範囲内で物語が展開することが多いように思われる。そうした描かれる世界の違いが、空想一人型キャラクターを会える可能性の比較的高い、身近な存在にさせていたのかもしれない。

キャラクターの実在性の認識に関しては、種類による違いは見られず、全体のおよそ40%が実在すると思っていたと回答し、残り60%がそう思っていなかったと回答した。実在すると信じた理由としては、「個人的願望・感覚」が最も多く見られたが、これらは単に「い

てほしい」「なりたい」「ありそうだ」と思ったからというものであり、明確な理由とは言えなかった。「その他」の中には「何となく」という回答もいくつか見られ、回答率が38%と低かったことも合わせて考えると、幼年期に実在性を信じる根拠を明確に持っていた者は少ないと言える。それでも何人かは信じる根拠を述べることができ、その場合、現にそれがテレビに映し出されていることや、自分の知らない世界はまだたくさんあること、キャラクターと同種の生物が現に存在していること、キャラクターショーなどで実物を目にしたことがあること、キャラクターが持つアイテムを（恐らく商品として）目にしたことがあることなどを理由として挙げた。

キャラクターが実在しないと思い始めた時期に関しては、小学1・2年生頃が40%以上と最も高く、その前後の時期を含めた年長児から小学3・4年生までの範囲が全体で77%と非常に高いことが示された。この時期に子どもは急激にテレビキャラクターの実在性を信じなくなるのがうかがえる。また、空想キャラクターと現実キャラクターでは実在性信念の発達の推移が異なっていたことも興味深い点である。現実キャラクターの方が空想キャラクターよりも長く信じられた背景には、理由の説明に見られたように、それらは自分と同様に特別な力を持たない普通の人間であり、自分の知らない遠い世界のどこかにはそうした人たちも存在しており、テレビはそうした遠くに存在する人々を映し出し伝えてくれるものなのだ、と考えたことが関係していると考えられる。

空想キャラクターの場合も同様に、それらは自分の知らない遠いどこかに存在し、テレビはそれを映し出しているという考えは働くものの、そのキャラクターが持つ超自然的な能力についてはそれだけでは説明できない。当初は魔法の力に対する強い信念や、そのキャラクターに対する強い憧れや願いを持つことによって棚上げにされていた疑念が、加齢と経験による客観的・論理的思考力や批判的精神の進展により次第に争点化され、やがては信じなくなっていったという発達のプロセスが、ここでは浮かび上がる。この6歳から9歳頃までという時期は、先行研究（e.g., Blair, McKee, & Jernigan, 1980; Prentice, Manosevitz, & Hubbs, 1978; Shtulman & Yoo, 2015; 富田, 2004, 2014）でも実在性信念の過渡期として示されており、本調査結果はそれを繰り返すものであると言えよう。

しかし、本研究では大学生による幼年期の回想報告を分析対象としたため、実際に今まさに幼年期を生きている子どもがテレビキャラクターをどのように認識しているかについては改めて検討する必要がある。特に研究1では、10歳頃までの期間のうちどの時点で

好きになったテレビキャラクターなのかを尋ねていなかったため、「実在しないと思っていた」という60%がいつの時点の割合を示しているのかが明確でなかった。実在性の認識の劇的な変化が6歳から9歳の間に訪れることを考えると、少なくとも幼児期の段階での認識については改めて確認しておく必要がある。そこで研究2では、保育園年長児(5~6歳児)を対象に、好きなテレビキャラクターについて尋ね、それになりたいという願いや出会いの可能性についてどのような考えを持っているかを探ることとする。

研究2

方法

被調査者： 山口県内の保育園の年長児22名(女児11名, 男児11名, 平均年齢6歳1か月, 年齢範囲5歳6か月~6歳7か月)を対象とした。

手続きと質問内容： 保育園内の静かな一室で個別にインタビューを行った。質問内容は以下の通りである。質問1:「好きなテレビ番組は何か? また, その中で好きなキャラクターは何か?」。質問2:「そのキャラクターにこれまでに実際に会ったことはある?」。質問2A:「(会ったことがある)場合」「どこで会った?」。質問2B:「(会ったことがない)場合」「そのキャラクターに会いたいと思う?」。質問2C:「(会いたい)場合」「どうやったら会えると思う?」。質問2D:「(会いたくない)場合」「どうして会いたくないと思う?」。質問3:「そのキャラクターになりたいと思う?」。質問3A:「(なりたくない)場合」「どうしてなりたくないと思う?」。質問3B:「(なりたい)場合」「なれることができると思う?」。質問3C:「(なれる)場合」「どうやったらなれると思う?」。質問3D:「(なれない)場合」「どうしてなれないと思う?」。

実施時期： 2002年12月。

結果

好きなテレビキャラクター： 好きなテレビ番組名とキャラクター名(質問1)について尋ね, 得られた回

答を研究1と同様に分類したところ, ①空想一人型キャラクターが5名(23%), ②空想非人型キャラクターが10名(45%), ③現実キャラクターが7名(32%)であった。空想一人型キャラクターには, ハリケンジャー, おジャ魔女どれみ, セーラームーン, 仮面ライダー龍騎が含まれ, 空想非人型キャラクターには, ドラえもん, ピカチュウ(『ポケットモンスター』), アンパンマン, とっとこハム太郎, 現実キャラクターには, クレヨンしんちゃん, 『ベイブレード』の主人公の少年, 『クラッシュギア』の主人公の少年が含まれた。全体的には, 研究1と同様に, 多くの子ども(68%)が超自然的な能力を発揮する空想キャラクターを好きなキャラクターとして挙げた。

なりたいという願い： キャラクターになりたいか, またなれると思うか(質問3)を尋ねたところ, 回答は①なりたい-なれる, ②なりたい-なれない, ③なりたくない, ④わからないの4つに分けられた。Table7の上段はその回答結果を示したものである。

なりたいと回答した者は予想よりも少なく, 22名中6名(27%)のみで, 14名(73%)がなりたくないと回答した。なりたいと回答した6名に, なれると思うかを尋ねたところ, 2名がなれると回答し, その理由として1名が「道具があれば」と述べ, もう1名は理由を説明できなかった。なれないと回答した4名では, 1名が「おもちゃ(変身アイテム)が使えないから」と述べ, 残り3名は理由を説明できなかった。また, なりたくないと回答した14名に, その理由を尋ねたところ, 半数の7名が何らかの理由を述べることができ, 2名は「怪獣が怖いから」, 2名は「もうすでに1人いるから(クラッシュギアの主人公の少年など)」, 1名は「おもちゃ(ベイブレード)を持っていないから」, 1名は「(キャラクターではなく)保育園の先生になりたいから」, 1名は「めんどくさいから」と述べた。残りの7名は理由を説明できなかった。キャラクター間で比較すると, なりたいという回答は研究1と同様に空想一人型キャラクターでわずかではあるが多く(5名中3名), 空想非人型キャラクター(10名中3名)と現実キャラクター(7名中0名)では少なかった。

Table 7 キャラクターになりたいという願いと出会いの可能性に関する各質問に対する回答

| | | 空想一人型 空想非人型 現実 | | | 合計 |
|-----------------------------------|-----------|----------------|--------|--------|---------|
| | | N | 5 | 10 | 7 |
| そのキャラクターになりたいか? なれると思うか? | なりたい-なれる | 1 (20) | 1 (10) | 0 (0) | 2 (9) |
| | なりたい-なれない | 2 (40) | 2 (20) | 0 (0) | 4 (18) |
| | なりたくない | 2 (20) | 6 (60) | 6 (86) | 14 (64) |
| | わからない | 0 (0) | 1 (10) | 1 (14) | 2 (9) |
| そのキャラクターに会ったことが あるか? 会いたいと思うか? | ある | 2 (40) | 1 (10) | 0 (0) | 3 (14) |
| | ない-会いたい | 3 (60) | 8 (80) | 4 (57) | 15 (68) |
| | ない-会いたくない | 0 (0) | 1 (10) | 3 (43) | 4 (18) |

出会いの可能性：キャラクターに会ったことがあるか、また会ったことがあるとしたら会いたいと思うか（質問2）を尋ねたところ、回答は①ある、②ないー会いたい、③ないー会いたくないの3つに分けられた。Table 7の下段はその回答結果を示したものである。

会ったことがあると回答した者は22名中3名(14%)のみで、どこで会ったかという質問には、すべてがイベントやショーなどの名前を挙げた。会ったことがないと回答した19名のうち15名が会いたいと回答し、どうしたら会えると思うかという質問に対しては、15名のうち5名が何らかの方法を述べることができ、3名は「そのキャラクターがいる場所に行けば」、1名は「魔法を使えば」、1名は「自分が登場人物の一員になったら」と述べた。残りの10名は方法を述べるができなかった。会いたくないと回答した4名に、その理由を尋ねたところ、1名は「偽物だから」と述べ、1名は「会いたいものがないから」、残り2名は理由を説明できなかった。キャラクター間で比較すると、会いたいという回答は研究1と同様に空想ー非人型キャラクターで多く(9名中8名)、子どもはそれを実際に会える身近な対象と感じていることがうかがえる。

考察

好きなキャラクターについては、研究1の結果と比べると、空想ー非人型キャラクターの割合は同程度(研究1=40%/研究2=45%)であったものの、空想ー人型キャラクターの割合はより少なく(48%/23%)、現実キャラクターの割合はより多かった(12%/32%)。この結果の差異については、2つの可能性が考えられる。1つは、研究1は児童期も含めた結果であり、幼児期に限った場合には、空想ー人型キャラクターへの好みはやや少ないという可能性である。特に空想ー非人型キャラクターは子どもにとって身近で親しみのあるキャラクターであるため、より低年齢で人気があるとしてもおかしくはない。もう1つは、研究1と研究2の被調査者には10年以上の年齢差があり、この間に特に現実キャラクターを主人公に据えた子ども向けテレビ番組が増えた可能性である。90年代後半にCG技術が飛躍的に発展したことを考えれば、この可能性も十分に考えられる。しかし、本研究ではこれらの可能性を検証するデータを持たないため、考察はここまでにとどめることとする。

キャラクターになりたいという願いについては、年長児の多くは「なりたくない」と回答し、「なりたい」と回答した場合でも、多くが「なれないと思う」と回答した。「なりたいーなれる」回答も9%に過ぎず、これは研究1の「なりたいと思っていた」回答の41%と比較しても少なかった。他方、キャラクターとの出会い

の可能性については、86%が「会ったことがない」と回答したものの、会いたいと思うかと尋ねられると68%が「会いたい」と回答した。また、この質問への応答においてキャラクターの存在性を直接的に否定した者は1名のみであった。このことから、本研究におけるなりたい発言の少なさは、彼らがすでにそれらのキャラクターを存在しないものとして見なしているからというよりも、実際になることに対して困難さを感じていたり、実現させるための具体的な方法をイメージできなかったり、なることによってキャラクターと同様の役割をこなすことに対して不安を感じていたりなど、存在性の認識とは別の理由でなりたいという願いが少なかったことが考えられる。また、なりたい憧れの存在として捉えられやすい空想ー人型キャラクターを挙げた者が研究1と比較して少なかったことも影響したと考えられる。

総合考察

本研究では、幼年期におけるテレビキャラクターになりたいという願いと存在性の認識について、2つの研究をもとに検討した。

研究1では、短期大学生235名を対象に、幼年期に好きだったテレビキャラクターについて尋ね、当時のそのキャラクターになりたいという願いや存在性の認識について回想的な質問紙調査を行った。その結果、幼年期に最もなりたいという願いを持たれているテレビキャラクターは超自然的な能力を持つ空想上の人型キャラクターであり、最も会いたい・会える存在として捉えられているキャラクターは空想上の非人型キャラクターであることが示された。そのキャラクターになるための方法としては、アイテムの取得や呪文の使用、異世界からの使い、現地への訪問、特別な出自など魔術的な考えと、自己の変容、見かけの変化、技術革新など現実的な考えとが見出された。存在性の認識については、キャラクターの種類による違いは見られなかったものの、存在すると考えられていた場合、実際にテレビを通して知覚できることや自分にとって未知の世界が存在すると考えること、同種の生物、アイテム、証拠などが自分の身近な生活において存在すること、キャラクターをめぐる詳細な状況設定や子ども自身の願望・感覚及び軽信的傾向などが理由として見出された。回答者のおよそ40%が幼年期にそのキャラクターは「存在すると思っていた」と回答し、その信念は6歳から9歳の間に急速に失われることが示された。

研究2では、保育園年長児22名を対象に、現在好きなテレビキャラクターについて尋ね、そのキャラクターになりたいという願いや存在性の認識について個別

インタビューを行った。その結果、研究1とは異なり、好きなキャラクターには空想上の非人型キャラクターや現実キャラクターが多く挙げられ、そのキャラクターになりたい・なれるという発言も研究1と比べて少なかった。他方、会いたい・会えるという発言は多く見られ、なりたいという願いの少なさはキャラクターの実在性への疑念によるものではないことがうかがえた。

以下では、これら2つの研究の結果をふまえ、幼年期にテレビキャラクターに憧れ、それになりたいと願うことの意味と実在性の認識、及び自己の発達との関連を中心に考察する。

子どもにとっての憧れの意味について、河崎(1997)は次のように述べている。「その子のかげがえのなさを表すものは、一方ではその子が何に憧れ(たのか)何に夢中になっている(た)のかということであり、他方は誰にどんなふうになさえられている(た)のかということのように思います。保育や教育というのは、あらん限りの力で子どもたちにそれらを豊かに保障してやることのように思います。真実を伝えるということよりも、真実に憧れ、真実を熱望する子どもにすることです。技や力を与えることよりも、それに憧れ熱中できるようにすることです」(p.21)。何かと出会い、それに憧れ、夢中になって取り組むことの意味と、そうした経験を大人が子どもに対して豊かに保障することの大切さが伝わる言葉である。一方で次のようにも述べている。「たくさんの人々がまわりで生きいきと生きていることが子どもには大事だと思います。テレビや漫画のスーパーヒーローは確かに憧れの的ですが、しかしどこかそれは疎遠なのです」(p.21-22)。子どもの身近な生活の様々な局面においてリアルなものがどんどんやせ細り、失われていることへの懸念を表明していると言えるが、テレビや漫画などで出会うリアルでないものが子どもにとって全く空虚なものであるかと言えば、そうではないであろう。特に生まれた頃から家庭の中にごく普通にテレビがあり、それを通して子どもの憧れや夢中をかき立てるような様々なテレビキャラクターとの出会いを当然のように経験してきた世代にとっては、テレビキャラクターといえども、それが彼らにとって実在すると感じられるのであれば、時としてリアルな憧れの対象となりうるのではなからうか。

漫画家のさくらももこ(1998)は、テレビではないものの、ある絵本作品との衝撃的な出会いについて次のように述べている。「イメージというものは、自力でそんなに広がるものではない。空想のなかだけでもいい夢みたいと思っても、自力では、夢すら貧乏くさくなりがちな私にとって、この本はイメージの泉となった」(p.10)。身近なところで出会うリアルなものには憧れの対象として限界があり、それを補って

イメージーションを与えてくれるのがファンタジー(空想)なのである。そうした意味で、テレビキャラクターが子どもの憧れとそうなりたいという願いの充足において果たす役割は決して小さくないと思われる。

本研究では、調査に協力してくれた大学生のほとんどが幼年期に好きなテレビキャラクターを持ち、それが特に空想上の人型キャラクターである場合には、63%がなりたいという願いを持っていたことが分かった。実在すると信じていた者が44%に過ぎなかったことを考えると、実在すると信じることはなりたいという願いを持つうえで重要であるには違いないが、必ずしも全てではないことがうかがえる。なりたいという願いを実現させる方法として、特に印象的であったのは、「異世界からの使い」や「特別な出自」に見られるような、自分がただの平凡な子どもではない、もしかしたら特別な「選ばれし人間」なのではないかという考えについての報告である。別の回想報告の機会において、ある女子学生は次のような幼年期のエピソードを記してくれた。

「昔から、世界を救うスーパーヒロインや選ばれし存在というものにすごく憧れがあり、テレビで見てもまねをしていた。(中略)こういった物語の主人公は、何か取り得があるとか、特別な才能があるとかではない、ある意味で『平凡な』子が急に『特別な』存在となる。それにすごく憧れがあり、そうなれることに希望を持っていた。今は全く音沙汰ないけれど、私もいつかは誰かに選ばれるのではないかと。誰かから魔法の力を授けられるのではないかと。そんなことはある訳ないと分かってはいるけれど、頭の片隅には依然としてその夢があり、完璧には希望を捨てられずにいた。(中略)ある日突然、不思議なかわいいう妖精が私のところにやって来て、『一緒に世界を救ってほしい』とか、『○○集めを手伝ってほしい』とか言ってくれるのではないかと思っていた」。

どこにでもいる平凡な子どもが突如として特別な救世主となるというファンタジーは、時に子どもに勇気と希望を与えてくれるに違いない。また別の女子学生は次のようなエピソードを記してくれた。

「小さい頃は、ビー玉や毛布やぬいぐるみなどをよく集めていました。その中でも『きれいな石』が宝物でした。丸くてつるつるした石をひとつ拾って、大切に持っていた記憶があります。なぜ持っていたかという、子どもの頃からアニメが好きでよく見ていました。その中でも宮崎駿監督の『天空の城ラピュタ』が大好きでした。アニメの中に不思議な力を持つ石が出てきて、たぶんその石をまねて持っていたのだと思います。

(中略)親に何回も捨てられそうになりました。子どもの頃、その石を持っているだけでとてもワクワクし

ていました。『もしかしたら不思議な力があるかもしれない!』と思い、大事に持っていました。幼稚園に行くときもカバンに入れたり、いつもきれいに洗ったりしていました。今も持っています。すごく懐かしいです。あの石は、私にワクワクする気持ちを教えてくれたような気がします。あの石が自分を支えてくれたかどうかは分かりませんが、寂しいときや悲しいとき、あの石を見るとその寂しさが少し忘れられたのではないかと思います」。

何の変哲もない平凡な石も、ファンタジーのフィルターを通すと特別な石のように見えてくる。その石を持っているだけで、自分は特別な存在なんだと思いきや、ワクワクし、勇気がもらえる気がする。現実にはそのようなことは起こり得るはずもなく、ファンタジーに過ぎないのだとわかるようになると、つまり、それまで見ていた夢や魔法がある日突然解けてしまうと、それは何でもない普通の石へとなりさがり、それまで信じていたことの反動により、大きな失望や悔しさがもしかすると訪れるかもしれない。しかし、それも多くの場合は一時的なものであり、そのネガティブな感情の大きさも大人が思うほど大きなものではないという結果 (Anderson & Prentice, 1994) もある。また、そのようにファンタジーとリアルを区別してはじめて、改めてそれをエンターテイメントとして楽しめるようになるという結果 (富田, 2009) もある。そのように考えると、それが実在するかしないか、実在すると信じるかどうかは、それほど重要なことではないと思われる。それに憧れ、なりたいと願い、夢中になって遊び込むことそのものの方が、ずっと重要なのだ。その豊かな経験が自己の前向きな成長を後押ししてくれるに違いない。

今後の研究に向けての課題としては、以下のことが挙げられる。第1に、本研究では大学生による回想報告の調査を行ったが、報告した学生のほとんどは女性であった。空想の友達に関する研究でも、女兒と男児では憧れとして思い描く対象が異なることが示されており (Harter & Chao, 1992)、今後は男性の調査結果もより多く採集する必要がある。第2に、本研究では、なりたいという願いを実現させる方法や実在すると思っていた理由についても併せて自由記述で回答を求めたが、無回答の者が多く見られ、その内容を十分に探ることができなかった。今後は幼年期にテレビキャラクターをめぐって考えたり思い描いたりしたことにより焦点を当て、分厚い報告を採集し分析する必要がある。第3に、本研究では大学生と保育園年長児という15歳ほど年齢の離れた対象でデータを集めたが、それぞれに好きなテレビキャラクターの分野が異なっていた。子どもが憧れるテレビキャラクターの内容も描かれ方も、時代によって変化することが予想されるた

め、今後は世代ごとにデータを集めて比較することも必要であろう。

文 献

- Anderson, C. J., & Prentice, N.M. (1994). Encounter with reality: children's reactions on discovering the Santa Claus myth. *Child Psychiatry and Human Development*, **25**(2), 67-84.
- Blair, J. R., McKee, J. S., & Jernigan, L. F. (1980). Children's belief in Santa Claus, Easter Bunny, and Tooth Fairy. *Psychological Reports*, **46**, 691-694.
- Bunce, L., & Harris, P. L. (2014). Is it real? The development of judgments about authenticity and ontological status. *Cognitive Development*, **32**, 110-119.
- Downs, A. C. (1990). Children's judgements of televised events: The real versus pretend distinction. *Perceptual and Motor Skills*, **70**, 779-782.
- Harter, S., & Chao, C. (1992). The Role of Competence in Children's Creation of Imaginary Friends. *Merrill-Palmer Quarterly*, **38**, 350-363.
- 伊藤玲子・村野井均・吉田倫幸・篠田伸夫. (1984). テレビからの働きかけに対する乳幼児の反応とそばにいる人間の役割. *日本教育心理学会第26回総会発表論文集*, 98-99.
- Jaglom, L. M. & Gardner, H. (1980). The preschool television viewer as anthropologist. In H. Kelly & H. Gardner (Eds.), *Viewing children through television. New Direction for Child Development*, No. 13. Jossey-Bass.
- 河崎道夫. (1997). 発達を見る目を豊かに: 憧れとささえをはぐくむ保育. 東京: ひとなる書房.
- 木村美奈子・加藤義信. (2006). 幼児のビデオ映像理解の発達: 子どもは映像の表象性をどのように認識するか? *発達心理学研究*, **17**, 126-137.
- Li, H., Boguszewski, K., & Lillard, A. S. (2015). Can that really happen? Children's knowledge about the reality status of fantastical events in television. *Journal of Experimental Child Psychology*, **139**, 99-114.
- Morison, P., & Gardner, H. (1978). Dragons and dinosaurs: The child's capacity to differentiate fantasy from reality. *Child Development*, **49**, 642-648.
- 森加代子. (1994). 幼児にとっての「大人になる」という現実. *奈良女子大学人間文化研究科年報*, **10**, 31-39.
- 村野井均・杉原一昭. (1984). テレビに映った人間像に対する乳幼児の反応の特徴: 視聴距離と虚構認識を中心に. *筑波大学心理学研究*, **6**, 49-56.
- 無藤隆(編著). (1987). *テレビと子どもの発達*. 東京: 東京大学出版.

- 中根絵美. (2003). TV キャラクターの実在性に対する幼児の認識. *京都国際社会福祉センター紀要「発達・療育研究」*, **19**, 25-39.
- Prentice, N. M., Manosevitz, M., & Hubbs, L. (1978). Imaginary figures of early childhood: Santa Claus, Easter Bunny, and the Tooth Fairy. *American Journal of Orthopsychiatry*, **48**, 618-628.
- さくらももこ. (1998). *憧れのまほうつかい*. 東京: 新潮社.
- Skolnick, D., & Bloom, P. (2006). What does Batman think about Sponge Bob? Children's understanding of the fantasy/fantasy distinction. *Cognition*, **101(1)**, b9-b18.
- Sharon, T., & Woolley, J. D. (2004). Do monsters dream? Young children's understanding of the fantasy/reality distinction. *British Journal of Developmental Psychology*, **22**, 293-310.
- Shtulman, A., & Yoo, R. I. (2015). Children's understanding of physical possibility constrains their belief in Santa Claus. *Cognitive Development*, **34**, 51-62.
- 富田昌平. (2002). 実在か非実在か: 空想の存在に対する幼児・児童の認識. *発達心理学研究*, **13(2)**, 122-135.
- 富田昌平. (2004). 幼児期における「将来の夢」と空想/現実の区別認識. *幼年教育研究年報*, **26**, 105-113.
- 富田昌平. (2009). 幼児期における不思議を楽しむ心の発達: 手品に対する反応の分析から. *発達心理学研究*, **20(1)**, 86-95.
- 富田昌平. (2014). 子どもはなぜサンタクロースを信じ、やがて信じなくなるのか?: 大学生による回想報告をもとに. *三重大学教育学部研究紀要(教育科学)*, **65**, 161-170.

付 記

本論文は、山口芸術短期大学保育学科の授業「こども総合研究」において筆者の指導のもと、佐伯百合子・永田裕美・野田めぐみ・文岡朋子（2002年度卒業）によって行われた調査の一部をまとめたものである。本論文の執筆にあたり、令和2年度科学研究費補助金・基盤研究(C)（課題番号:20K03364）の助成を受けた。調査にご協力いただいた学生の皆さん、保育園の先生方及び幼児の皆さんに深く感謝申し上げます。