

子どもの自己イメージがキャラクター選好に及ぼす影響

—グッドイナフ人物画知能検査と性格検査からの検討—

13015PCM 吉田 知世

問題と目的

就学前期の子どもたちは、ごっこ遊びに熱中している。小山(2002)は、ことばの生産性というに関して、象徴遊びが豊かになるには、現実経験の豊かさが関係しているとした。また、子どもの象徴遊びの発達には、他者認識など様々な子どもの発達が反映され、遊びのパートナーとの関係の中で他者理解や自己感を形成し、創造性と想像性を育むとした。よって子どもは、ごく早い時期から自己の経験を言語によってとらえるという世界の中におかれている。子どもの自己イメージ・自己概念の形成は、他者の視線に大きく規定されるものである。一般的に、自己の能力を客観的に評価できるようになるのは、8~9歳頃とされており、この頃にバランスのとれた自己理解が発達するとされている(榎本, 2009; 中間, 2014)。しかし、発達には個人差があるため、自己イメージがまだ不確かであったり、自己イメージを持っていても、言語発達がまだ発達段階にあるため、自分の言葉で説明することが難しく、非言語的なものを用いての方が自己を表現しやすい子どももいると考えられる。ところで、家島(2007)は、マンガに関する研究が臨床心理学においてクライアントの自己を理解する上で重要な手掛かりとなると考えている。西村(2004)や高見(2004)では、漫画を通して、クライアントが自己の内面にある語りえないものを語ろうとする例が挙げられおり、笹倉(2010)は、漫画やアニメと自らを関係づけて語ることによって内省を深めていることを示唆した。さらに、岡本(2002)は、キャラクターに自己イメージや体験を投影することで、自己の体験を語りやすくしているのではないかと考えている。以上のことより、言語発達がまだ未熟で、自己というものが確立されていない子どもたちは、自己という言葉で説明しにくい

ものを身近なキャラクターに同一視して、自己を表現しているのではないだろうか。しかし、子どもの自己イメージとアニメ・漫画のキャラクターとの関係についての研究はほとんどされていない。そこで本研究では、グッドイナフ人物画知能検査と小学生用5因子性格検査を使用して、現代の子どものキャラクター選好とその子どもの自己イメージとの関係を検討する。

方法

1. 対象児

普通学級に在籍する4~6年生。4年生男子38名、女子33名、5年生男子33名、女子35名、6年生男子36名、女子31名を対象とした。

2. 手続き

担任の協力を得て、グッドイナフ人物画知能検査、小学生用5因子性格検査、宮島(2011)を参考に作成した好きなキャラクターに関する質問紙を実施した。

研究 I

1. 目的

グッドイナフ人物画を用いて現代の子どもの知能と人物画の特徴を検討する。また、同時に好きなキャラクターに関する調査を行い、現代の子どものキャラクター選好の傾向を検討する。

2. 結果と考察

グッドイナフ人物画知能検査では、学年が上がるにつれて知能指数が低下し、全体的にも低い値を示していることが分かった(図1)。

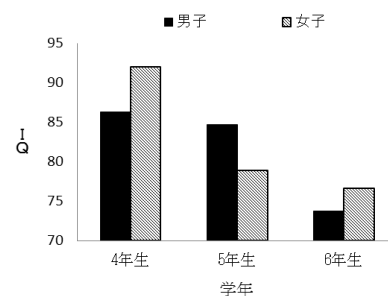


図1 性別における各学年のIQの平均値

幼児を対象とした郷間他(2010)、川越他(2011)でも同じような結果がみられており、知能指数が低く示されるのは、すでに幼児期からみられるものと考えられる。その要因として、現代の子どもとキャラクターとの関係が考えられる。“キャラクター”という存在が一般化された現代では、大人も漫画やアニメのキャラクターのような人物画をよしとし、子どももそれが普通になってしまっている現実があるのではないか。それがあたりまえになっている今日、小林(1977)のグッドイナフ人物画知能検査の判断基準は、現代の子どもの“人物画”には適しておらず、他の発達検査や知能検査等も用い、その妥当性を再検討する必要があると思われる。

キャラクター選好では、男女共に約半数が主人公を好きなキャラクターとしてあげていた。主人公は、子ども達の目に触れる機会が多いため、親近感が湧きやすいのではないかと考えられる。また、好きな理由として“かわいい”といったような子ども達の主観的な印象をあげられることが多く、イメージや印象でキャラクターを選好していることが分かった。さらに、男女共に同性のキャラクターを選好しており、同性の方が親近感が持てたり、同一視しやすいと考えられる。5年生では、少年作品の主人公を選ぶ児童が多くみられ、6年生になると好きなキャラクターなしという回答が多くみられるようになった。漫画・アニメから、より現実世界に近いものへ移行する際、つまりキャラクター選好から現実的なものや他の対象へ移行する際の一種の区切りであると考えられる。IQ群別では、中群以上で、マスコットやサブキャラクターが多く選ばれており、それらは、キャラクター設定が明白ではないため、自分自身の考えやファンタジーを抱きやすいのではないかと考えられる。それが、キャラクター選好の理由として、主観的な印象をあげている点に大きく関わってきている可能性は否めない。

研究Ⅱ

1. 目的

小学生用5因子検査と選好されたキャラクターとの関係を検討する。また、研究Ⅰで、選好

されたキャラクターに類似した人物画が描出された例がいくつあったため、該当事例を小学生用5因子性格検査を用いて詳細に検討していく。

2. 結果と考察

性格検査とキャラクター選好の著しい関係性は認められず、“〇〇系の作品が好きだから△△という性格”といったような、“ステレオタイプ”的な関係はないと考えられる。児童がどのような眼でそのキャラクターを見て選好しているのかは、平均的な値で出すのは難しく、個別に検討していく必要がある。そこで、研究Ⅰでキャラクターの姿に似た人物画が描出された事例について詳細な検討を行った。その結果、各児童の性格と選好されたキャラクターの性格の類似性と関係性が見えてきた。キャラクターのようになりたいという憧れの気持ちが、人物画に描出されたと考えられる。また、それは個々の能力に関わらず、誰にでも起こり得る可能性があると考えられる。小学生の場合、アニメや漫画のキャラクターというものが一般化されてきている現代社会において、より同一視しやすい対象なのではないだろうか。

総合考察

子ども達は主観的印象でキャラクターを選好しており、自分の性格と類似したり、憧れるキャラクターを選んでいることが分かった。また、グッドイナフ人物画知能検査では、近年全体的に知能指数が低い値を示しており、グッドイナフ人物画知能検査の妥当性を再検証する必要があると思われる。ストレス社会における現代の子ども達にとって、キャラクターはなくてはならない存在であり、特に心に問題を抱えている子ども達にとっては、頼れる、安心できる存在としてなりたっている。また、臨床現場においても、子どもの見ているものや感じているものを知る手掛りとなったり、共感できるものとして機能するだろう。本研究は、子どもとキャラクターとの関連の検討の始まりにすぎない。今後キャラクターと子ども達の関連を検討することは、子どもの心理を理解するのみならず、日本全体が抱える問題の理解や、世界規模での新しい発見に繋がるかもしれない。