

第1回 バンダイ・キャラクター
研究者育成支援スカラーシップ
研究報告書

研究題目：幼児によるキャラクター受容と理解に関する研究

研究者：広島大学大学院教育学研究科

助教授

湯澤 正通

【本研究の目的】

子ども・養育者・キャラクターの 3 者の観点から、子どもによるキャラクターの受容と理解との関連を明らかにする(図 1)。

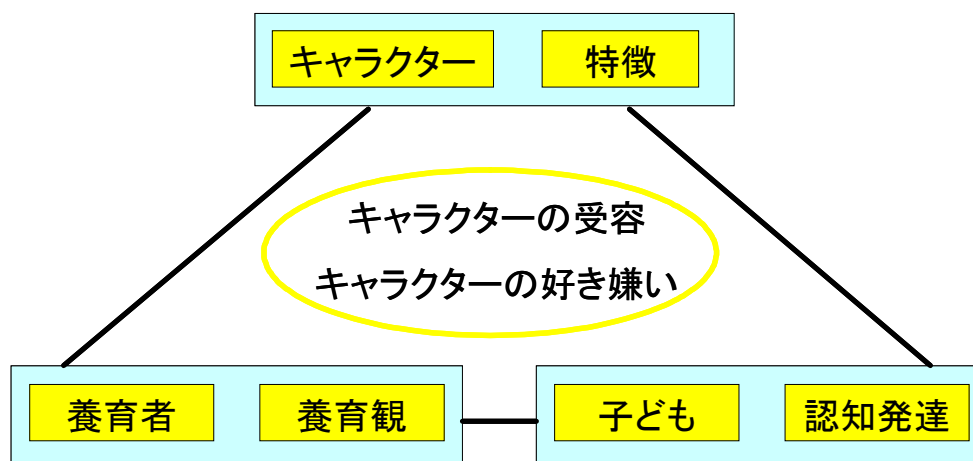


図 1 本研究の概念図

＝具体的な視点＝

- (1) **幼児によるキャラクターの選好を、性役割認識の発達の観点ならびにキャラクターの特性の認識についての観点から検討する。**
 - 子どものキャラクターの好き嫌いって、年齢で違うの？
 - 子どもが思い抱くキャラクターの特性と、キャラクターの好き嫌いって関係あるの？
 - 子どもは、キャラクターについて、男の子用だとか、女の子用だとか区別して、それが、自分の性と同じかどうかで、キャラクターを好きになったり、嫌いになったりしているの？
- (2) **保護者におけるキャラクター選好・キャラクター商品の買い与えの程度が、子どもの性や年齢によって違いが見られるかどうかを検討する。**
 - 親は、子どもの性や年齢によって、好ましいキャラクターを選んでいるの？
 - 親は、子どもの性や年齢によって、買い与えるキャラクターを変えるの？
- (3) **幼児によるキャラクターの選好に及ぼす諸要因 — 保護者からの影響はあるのか？**
 - 子どものキャラクターの好き嫌いには、保護者のキャラクター受容（親がキャラクターを好ましいと思う気持ちとキャラクターの購買）が影響しているの？

【方法】

参加者 東広島市内の2ヶ所の保育園の年少クラス男児13名、女児7名、年中クラス男児20名、女児18名、年長クラス男児19名、女子14名、合計91名。ならびに保護者に質問紙を配布し、83名から回答を得た。

材料 ウルトラマンコスモス・仮面ライダーアギト・ガオレッド・どれみ・セーラームーン・キティ・アンパンマン・バーバパパ・ドラえもん・ヤバイバ・バイキンマン・オヤジード(図2)

図2 本調査で取りあげたキャラクター(全12キャラクター)

手続

《幼児用調査》:

1対1の面接法により、次の課題を行った(具体的には、一つ一つのキャラクターの絵を提示しながら、以下のような質問内容を尋ねた)。

課題A:各キャラクターの好き嫌いの評定(とても好き2点、少し好き1点、好きじゃない0点)。

課題B:各キャラクターについての知識の評定(特徴を説明できる:3点、名前を言える:2点、見たことがある:1点、知らない0点)。

課題C:性役割の認識(キャラクターを男児のキャラクターか、女児のキャラクターか、男児と女児のキャラクターか、いずれかに分類)。

課題D:キャラクターの特性の認識(とても優しい:2点、少し優しい1点、優しくない0点)。

《保護者用調査》:

質問紙調査法により、以下の点を質問した(具体的には、質問紙に一つ一つのキャラクターの絵を提示し、以下の質問について、それぞれのキャラクターごとに答えてもらった)。

質問1:自分の子どもにとっての各キャラクターの好ましさ(好ましくない1点~好ましい5点)。

質問2:各キャラクターの買い与えの程度(キャラクター商品をまったく持っていない1点~たくさん持っている5点)。

【結果】

《幼児用調査》

子どものキャラクターの好き嫌いの構造を明らかにするために、子どものキャラクターの好き嫌いの評点をもとに、バリマックス回転を用いた、因子分析を行った結果、以下の4つの因子が抽出された（表1）。

表1 因子分析の結果(バリマックス回転後の因子負荷量行列)

		F1	F2	F3	F4
Boy Character BC	ウルトラマンコスモス	.798	-.049	.022	-.067
	仮面ライダーアギト	.795	.038	-.173	.073
	ガオレッド	.687	-.107	.162	.025
Girl Character GC	おじゃ魔女どれみ	.018	.852	.078	-.001
	セーラムーン	.046	.751	-.160	-.171
	キティ	-.332	.679	.089	.244
Evil Character EC	バイキンマン	.001	.238	.755	-.050
	ヤバイバ	.260	-.336	.692	-.098
	オヤジデ	-.204	-.041	.821	.321
Neutral Character NC	バーバパパ	.168	-.100	.108	.780
	ドラえもん	-.034	.127	-.357	.676
	アンパンマン	-.051	.000	.085	.412

その結果、男児用キャラクター（BC）として、ウルトラマンコスモス・仮面ライダーアギト・ガオレッド、女児用キャラクター（GC）として、どれみ・セーラムーン・キティ、中性的キャラクター（NC）として、アンパンマン・バーバパパ・ドラえもん、悪役キャラクター（EC）として、ヤバイバ・バイキンマン・オヤジデが抽出された。このように、12のキャラクターは、4つのタイプのキャラクターに分類された。したがって、今後、4つの分類（BC, GC, NC, EC）をもとに、分析を行う。

子ども用課題A, B, Dは、キャラクターの種類ごとに3事例の平均評定値を算出し、また課題Cは、3事例が男児（女児, 男児と女児）のキャラクターに分類された頻度を求めた（表2~7）

各課題（課題A～課題D）における平均評定値をもとに、性別×学年×キャラクターの種類の分散分析を行った。

各キャラクターについての好き嫌いの評定（表2）に関して、性別とキャラクターの種類の交互作用が有意であった。下位検定を行った結果、男児の場合、BC > NC > GC = EC、女児の場合、GC = NC > BC > ECの順で好き嫌いの評定値が異なっていた。性別によるキャラクターの好みの分化は、すでに年少児で見られることが明らかとなった。

各キャラクターについての知識の評定（表3）に関して、性別とキャラクターの種類の交互作用が有意であった。下位検定を行った結果、男児の場合、BC = NC > GC = EC、女児の場合、NC > GC = BC > ECの順で知識の量に違いが見られた。男児・女児ともに自分と同じ性カテゴリーのキャラクターについてよく知っていた。

男児キャラクターへの分類の頻度と、女児キャラクターへの分類の頻度（表4~5）に関して、いずれも学年とキャラクターの種類の交互作用が有意になった。年齢が上がるにつれてキャラクターを各特性カテゴリーに分類できた。

各キャラクターを優しいとみなした評定（表7）に関して、性別とキャラクター、学年とキャラクターの交互作用が有意であった。下位検定を行った結果、女児は女児・両性向けキャラクターを優しいとしたが、男児にはそのような傾向は見られなかった。

表2 好き嫌いの平均評定値

	BC	GC	NC	EC
年少	1.62	1.23	1.36	1.08
男児 年中	1.73	0.92	1.40	0.53
年長	1.72	0.82	1.56	0.79
年少	1.33	1.52	1.43	1.10
女児 年中	1.15	1.59	1.43	0.59
年長	0.98	1.52	1.36	0.50

表3 知識の評定の平均値

	BC	GC	NC	EC
年少	2.31	1.28	2.14	1.51
男児 年中	2.42	1.87	2.33	1.80
年長	2.75	2.12	2.49	2.14
年少	1.62	2.00	2.29	1.43
女児 年中	2.24	2.31	2.41	1.93
年長	2.19	2.33	2.55	1.86

表4 男児キャラクターへの分類頻度

	BC	GC	NC	EC
年少	2.23	0.54	1.85	1.85
男児 年中	2.68	0.05	1.74	2.32
年長	2.74	0.05	1.53	1.84
年少	2.29	0.29	1.29	2.00
女児 年中	2.61	0.11	1.33	2.39
年長	2.86	0.00	1.29	2.21

表5 女児キャラクターへの分類頻度

	BC	GC	NC	EC
年少	0.31	1.85	0.77	0.62
男児 年中	0.16	2.53	0.58	0.42
年長	0.00	2.63	0.26	0.32
年少	0.14	2.14	1.14	0.57
女児 年中	0.00	2.83	0.78	0.22
年長	0.00	3.00	0.21	0.07

表6 男女キャラクターへの分類頻度

	BC	GC	NC	EC
年少	0.38	0.54	0.31	0.54
男児 年中	0.11	0.42	0.68	0.26
年長	0.26	0.32	1.16	0.79
年少	0.57	0.57	0.57	0.43
女児 年中	0.39	0.06	0.83	0.33
年長	0.14	0.00	1.50	0.71

表7 優しさの平均評定値

	BC	GC	NC	EC
年少	1.54	1.36	1.36	0.82
男児 年中	1.61	1.39	1.34	0.46
年長	1.86	1.60	1.67	0.54
年少	1.33	1.71	1.86	0.81
女児 年中	1.46	1.70	1.57	0.30
年長	1.52	1.79	1.74	0.31

各キャラクターを優しいとみなした評定と、各キャラクターの好き嫌いの評定との関連を明らかにするために、学年ならびに性別ごとに、相関係数を求めた（表2と表7のデータの比較）。その結果、年少児の場合、キャラクターに関する優しさの認識がキャラクター選好の程度と関連していた（表8）。一方、性別ごとに、その相関を求めた場合、男児の場合、キャラクターの好き嫌いとキャラクターの優しさの認識について高い相関は見られなかったが、女児の場合、男性キャラクター・悪役キャラクターについては、高い相関がみられた（各、 $r = 0.46, 0.49$ $P < 0.1$ ）。つまり、各キャラクターの優しさについての認識は、年少児のキャラクター選好、そして、女児の場合は特に、異なる性のキャラクターならびに悪役キャラクターの選好に影響していた。

表8 各キャラクターに対する選好の程度とキャラクターの特性の認識との関連

	コスモス	仮面ライダーアギト	ガオレッド	おじゃ魔じょドレミ	セーラームーン	キティ
年少	<u>.54</u>	-0.4	<u>.47</u>	<u>.67</u>	-.12	.20
年中	.09	.20	.22	.07	.03	.15
年長	.38	.29	.25	.30	.29	.13
	アンパンマン	バーバパパ	ドラえもん	ヤバイバ	バイキンマン	オヤジデー
年少	.24	-.01	.29	<u>.66</u>	<u>.51</u>	.63
年中	.45	.34	-.00	-.09	-.01	.13
年長	.07	.25	.13	.16	.34	.09

男児（女児）のキャラクターとされた事例とそれ以外に分類し（性カテゴリー認識）、好き嫌いの平均について、性別×学年と組み合わせて、分散分析を行った（表2と表4,5データの比較）。その結果、男児・女児キャラクターいずれも、性別と性カテゴリー認識の交互作用が有意であった（図3,4）。下位検定の結果、男女ともに、自分と同じ性であるとみなしたカテゴリーのキャラクターをより好んだ。つまり、性カテゴリーの認識はキャラクターの好みと関連していることが明らかとなった。

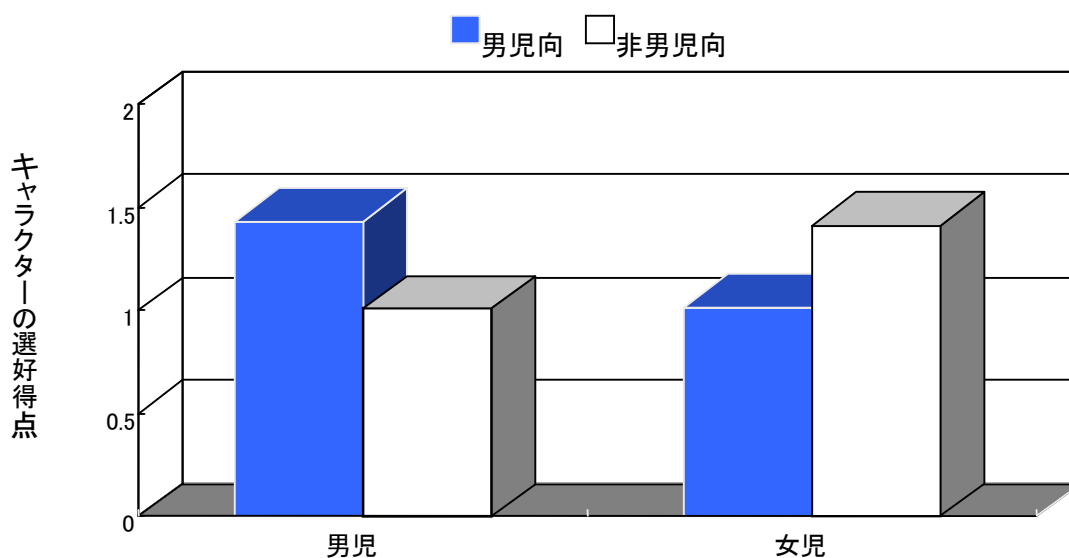


図3 男児向きキャラクターと性別ごとのキャラクター

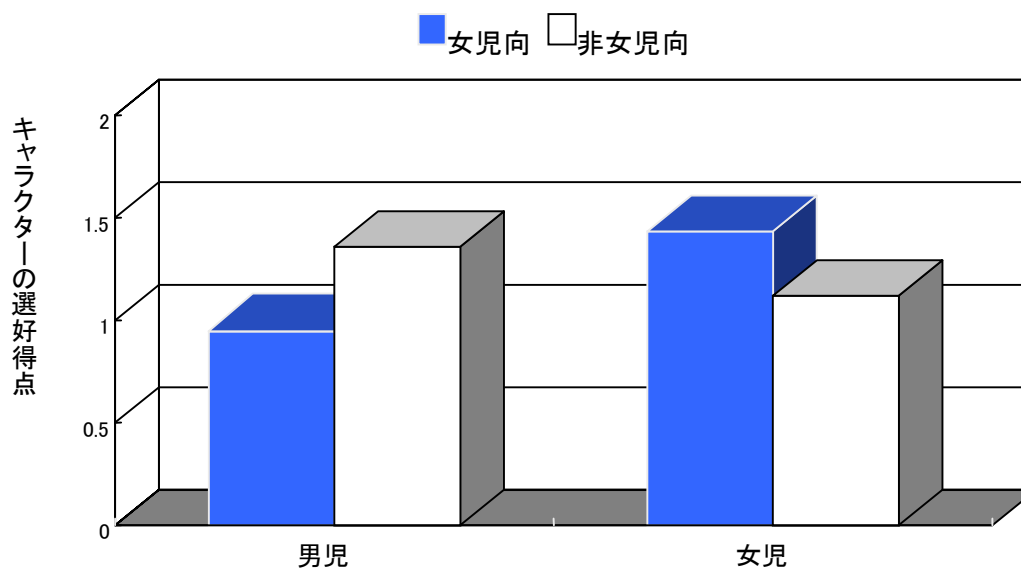


図4 女児向きキャラクターと性別ごとのキャラクター

《保護者用調査》

質問1, 2は, キャラクターの種類ごとに3事例の平均評定値を算出した。

キャラクターについての好ましさ評定(表9)に関して, 子どもの性別×学年の分散分析を行った結果, 主効果ならびに交互作用は見られなかった。保護者によるキャラクターの好ましさの評定は, 子どもの性別や学年と関連が見られなかった。

キャラクターの買い与えの程度に関して(表10), 子どもの性別×学年の分散分析を行った結果, BCならびにGCについて性の主効果, また, NCについて学年の主効果がみられた。下位検定を行った結果, 男児には男児向けキャラクター, 女児には女児向けキャラクターを与え, 中性キャラクターは, 年少児ならびに年中児に多く与えていることが明らかとなった。

表9 保護者のキャラクターの好ましさの平均評定値

各キャラクター		BC	GC	NC	EC
子どもの性・学年					
男児	年少	2.9	3.3	3.8	3.1
	年中	3.5	3.3	3.8	3.2
	年長	2.9	2.9	3.5	2.7
女児	年少	2.9	3.6	3.9	3.1
	年中	3.1	4.0	4.2	2.8
	年長	2.9	3.3	3.5	2.7

表10 保護者のキャラクターの買い与えの平均評定値

各キャラクター		BC	GC	NC	EC
子どもの性・学年					
男児	年少	1.8	1.4	1.9	1.2
	年中	2.2	1.8	2.8	1.5
	年長	1.8	1.2	1.8	1.1
女児	年少	1.3	2.3	2.1	1.1
	年中	1.1	2.7	2.2	1.4
	年長	1.0	2.3	1.5	0.9

《保護者用調査と幼児用調査との比較》

保護者によるキャラクターの好ましさの評定, キャラクターの買い与えの程度と, 子どものキャラクター選好, ならびにキャラクターについての知識との関連について, 各質問間の相関係数を求めることにより, 検討した。その結果, 女児向けキャラクターに対する保護者の好ましさ評定と子どもの女児向けキャラクターについての知識の程度, 男児向けキャラクター(女児向けキャラクター)の買い与えの程度と子どもの男児向けキャラクター(女児向けキャラクター)についての知識の程度に関連が見られた(表11)。しかし, 保護者によるキャラクターの好ましさ評定と, 子どものキャラクター選好との間に, 関連は見られなかった(表11)。また, 保護者によるキャラクターの好ましさ評定ならびに買い与えの程度と, 子どものキャラクターについての特性の理解については関連が見られなかった。

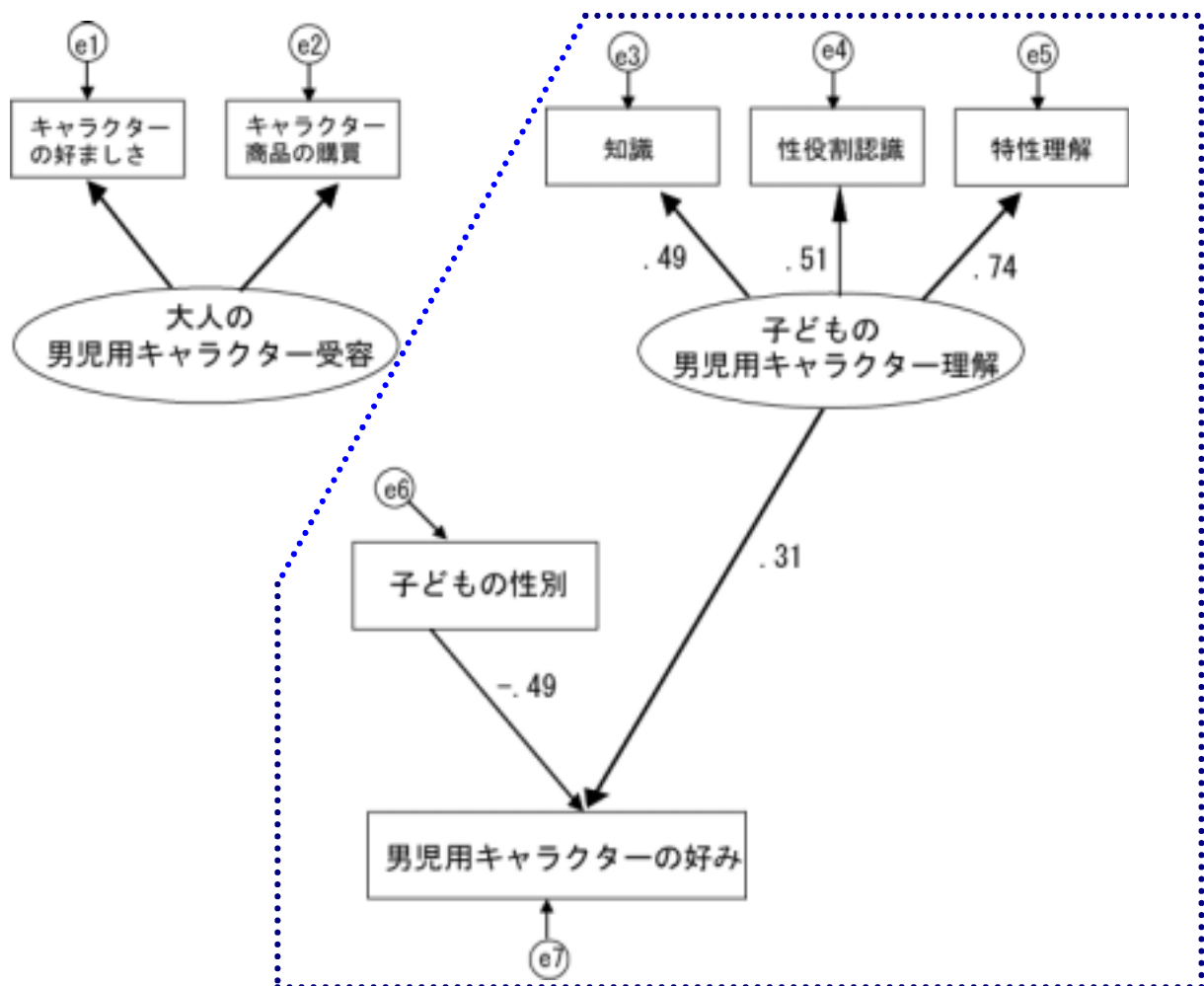
表11 保護者のキャラクターについての評価と子どもの選好および知識との関連

		子どものキャラクター選好				子どものキャラクターに関する知識の程度			
		BC	GC	NC	EC	BC	GC	NC	EC
(保護者) キャラクターの好ましさ	BC	0.16	0.10	0.00	0.02	0.13	-0.07	0.06	0.03
	GC	-0.09	0.17	-0.06	-0.15	-0.16	0.27**	0.07	-0.06
	NC	-0.21	0.11	-0.03	-0.17	-0.19	0.01	-0.02	0.17
	EC	0.09	0.00	0.02	-0.02	0.09	-0.01	0.12	0.04
買い与えの程度	BC	0.22	-0.18	0.00	0.13	0.36**	-0.27**	-0.04	0.18
	GC	-0.22	0.16	0.06	0.10	-0.27**	0.26**	0.11	-0.01
	NC	-0.29**	-0.12	0.03	-0.02	-0.02	-0.06	0.13	0.10
	EC	-0.08	-0.06	0.10	0.08	0.01	-0.05	0.12	0.11

** P<0.5

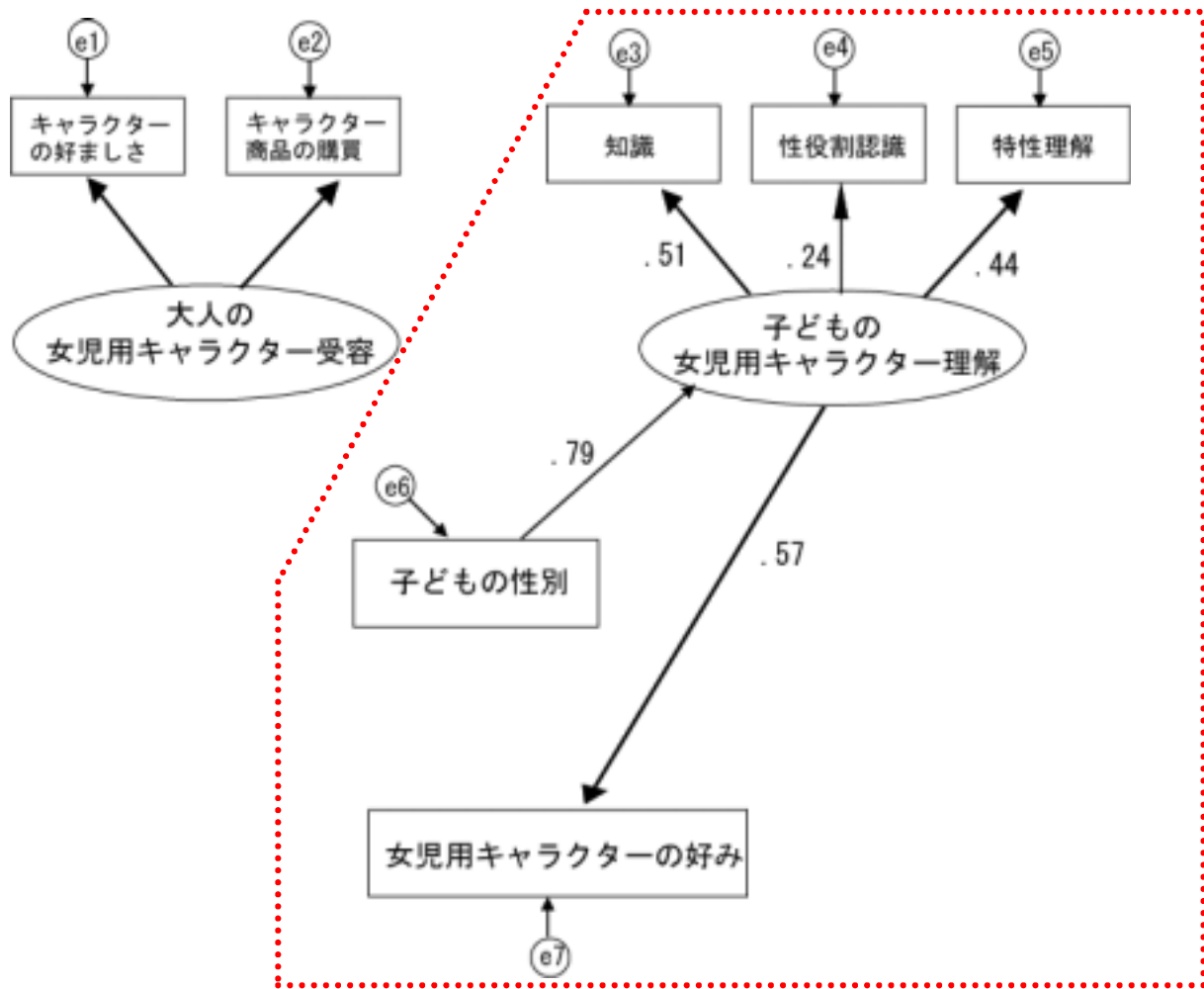
《子どものキャラクターの好み影響を及ぼす諸要因》

共分散構造分析を用いて、各キャラクター（男児用キャラクター、女児用キャラクター、中性キャラクター）に対する子どもの選好に及ぼす要因が影響を及ぼしているのかという点を検討した。その結果、男児用キャラクターならびに、女児用キャラクターの選好について、大人のキャラクター受容からの（統計的に意味のある）影響は見られなかった（図5,6）。 男児用キャラクターについては、子どもの性別と、子どものキャラクター認識からの影響が見られた。 一方、女児用キャラクターについては、子どもの性別が子どものキャラクター認識に影響を及ぼし、それが女児用キャラクターの選好に影響を及ぼしていた。 この違いは、男児用キャラクターの選好には、子どもの性からの直接的な影響が見られるが、女児用キャラクターの場合、まず、子どもの性に応じたキャラクター理解が発達し、その後、その理解の発達にそってキャラクター選好が影響を受けることを意味している。なお、中性キャラクターについては、説明されうるモデルが検出されなかった。



GFI : .950
 AFGI : .850
 RMR : .038

図5 男児用キャラクターの選好におけるパスダイアグラム



GFI : .929
 AFGI : .788
 RMR : .039

図 6 女兒用キャラクターの選好におけるパスダイアグラム

【まとめ】

本研究は、子ども・養育者・キャラクターの3者の観点から、子どもによるキャラクターの受容と理解との関連を明らかにすることを目的とした。以下に、目的にそって、いかなる点が明らかになったかについてまとめたい。

(1) 幼児によるキャラクターの選好における、性役割認識ならびにキャラクターの特性の認識の影響

年少児(3歳)ですでに、男児の場合は、男児キャラクター、女児の場合は女児キャラクターを好むなどの、キャラクター選好が確認された()。それらは、各学年を通して男児・女児ともに同じ性カテゴリーのキャラクターについてよく知っている(知識量が多い)こと()とも符号する。

では、キャラクター選好と、キャラクターに対する性役割について、どのような発達的な関連性があるのだろうか。実際、子どもは、年齢が上がるにつれてキャラクターを各特性カテゴリーに分類できるなどの発達差が確認された。そして、男女ともに、自分と同じ性であるとみなしたカテゴリーのキャラクターをより好んだことから、性カテゴリーの認識は、もともとあったキャラクターの好みを一層強化していると考えられる()。

一方、キャラクターの特性認識について、女児は女児・両性向けキャラクターを優しいとしたが、男児にはそのような傾向は見られなかった()そして、各キャラクターの優しさについての認識は、年少児のキャラクター選好、そして、女児の場合は特に、異なる性のキャラクターならびに悪役キャラクターの選好に影響しており、キャラクターの優しいといった特性認識がキャラクター選好には、年齢および性により異なる影響を及ぼしていた()

(2) 保護者によるキャラクターの好ましき・商品の買い与えの程度と子どもの性と年齢との関連

保護者は男児には男児向けキャラクター、女児には女児向けキャラクターを与え、中性キャラクターは、年少児ならびに年中児に多く与えていることが明らかとなったが()、保護者によるキャラクターの好ましきの評定と子どもの性別や学年は、関連が見られなかった()。

(4) 幼児によるキャラクターの選好に及ぼす諸要因 — 保護者からの影響はあるのか？

保護者によるキャラクターの好ましき評定，キャラクターの買い与えの程度と，子どものキャラクター選好，ならびにキャラクターについての知識との関連を検討した結果，女兒向けキャラクターに対する保護者の好ましき評定とその子どもの女兒向けキャラクターについての知識の程度，男児向けキャラクター（女兒向けキャラクター）の買い与えの程度と子どもの男児向けキャラクター（女兒向けキャラクター）についての知識の程度に関連が見られたものの（家庭にたくさんあるキャラクターについて子どもはよく知っている），保護者によるキャラクターの好ましき評定と，子どものキャラクター選好との間に関連は見られなかった。また，保護者によるキャラクターの好ましき評定ならびに買い与えの程度と，子どものキャラクターについての特性の理解についても関連は見られなかった（ ）。

また，共分散構造分析の結果からも，このことは確認された。分析の結果，大人のキャラクター受容（キャラクターの好ましきと購買）と，子どものキャラクター選好に因果的な関連が見られないことが明らかとなった（ ）。むしろ，子どものキャラクター選好に影響を及ぼしているものは，子どもの性と子どものキャラクター認識であった。男児用キャラクターの場合，子どもの性別が，キャラクターの認識と同様，キャラクター選好に直接的に影響していたが，女兒用キャラクターの場合は，子どもの性は，まず，キャラクターの認識に影響を及ぼし，それがキャラクター選好に影響を及ぼすといった関係であった。

（ 1 ）では，子どものキャラクター選好に及ぼす要因として，子どもの性役割認識ならびにキャラクターの特性認識の観点に着目し検討を行った。そして，そこに強い関連性を見出した。他方，（ 2 ）と（ 3 ）の結果から，保護者側の要因は，子どもの性や年齢に応じてキャラクターを買い与えるということ以外，子どものキャラクター選好に直接的に影響していないことが分かった。子ども達は，自らの性やキャラクターについての自身の認識によって，主体的にキャラクターを選好していると考えられる。