

# 「造形的な見方・考え方」の理解に資する「個性」の研究

## ーメディアに登場するキャラクターを手掛かりとしてー

A Study of “Individuality” Contribution to the Understanding of “Formative Ways of Seeing and Thinking” : Analysis of “Individuality” That Appears in the Media

内 田 裕 子\*  
UCHIDA Yûko

【キーワード】個性 キャラクター 性格 感情 造形的な見方・考え方

### 1. はじめに

感性の重要性が言われて久しい。大学の学部や研究分野においては「感性」を冠する名称が増え、1986年からは「感性工学」<sup>1)</sup>は「感性という価値の発見と活用によって、社会に資することを目的とする学問」<sup>2)</sup>とされる等、人文系に限らず感性の意味を認める研究が行われている。また1970年に感性工学の前身となる「情緒工学」という言葉を用いて研究を始めた長町三生〔1936-〕<sup>3)</sup>は「物質文明の次に必ず心の満足を求める情緒時代が到来する予測をたて」<sup>4)</sup>たとされる。

現在、検索エンジンを提供する企業等が集めるビッグデータ、即ち、人々がスマートフォンやタブレット等のデバイスの使用を通して収集するデータの集積が耳目を集めているのも「プロダクトやサービスを通して得られる感動や共感を感性価値」<sup>5)</sup>と捉え、感性の有意性が世間で広く認知される様になったためである。実際、NII 学術情報ナビゲータで論文を検索すると「感性価値」を冠する論文が200件程度現れる他、2008年に発行された学会誌の「感性工学」及び「日本経営工学会」では「感性価値創造」の特集が組まれていたが、この特集は、経済産業省が「作り手の感性に由来するこだわりやスピリットが、ものやサービスに息づき生活者に語り始め〔略〕生活者の感性に訴え、感動、共感、共鳴を得たとき、それは特別の経済価値を生み出していく」と捉え「2008年度から3ヶ年を『感性価値創造イヤー』として位置付け、感性価値創造イニシアティブを定着させていく施策を重点的に展開し」ていたことに由来する<sup>6)</sup>。

上記の通り、感性に価値があるとする考えは浸透する一方で、感性の捉え方は、未だ次の様な状況にあり、それは造形・美術教育の現状でもある。

「ものをつくるときに重要なのは感性である」とよくいわれるが、そもそも感性とは何かということを実際に問うときに来ていると思う。どちら

かという日本人は、漠然としたイメージだけで“感性”という言葉が大事にしすぎているのではないかとされている。何だかよくわからなく「ふわっと漠然としている感性」という言葉だけを包み込んで祀ってしまっている部分があるという。そういう意味では、まさにいま、感性価値創造のメカニズムを真剣に議論するときにさしかかっていると思う。<sup>7)</sup>

現行の2016年改訂版学習指導要領において、造形・美術教育で育成する資質・能力の中核とされる「造形的な見方・考え方」は、知性だけでは捉えられない対象や事象を、身体を通して知性と感性を融合させながら捉える方法とされる。そのため「造形的な見方・考え方」を指導する教員にとって、感性を理解することは必須条件であるが、感性の言葉が、図画工作科と美術科の両方の学習指導要領で教科の目標の中に記された2008〔平成20〕年の改訂時ですら、感性の解釈は一定ではなく、その時の、感性を働きであり能力であると捉える解釈は現在も続き、未だ、感性の明確な定義は無い状況にある。

そこで本研究では、感性の理解のために、感性自体ではなく、感性が反映される「個性」を理解する方法を検討するため、教員を目指す大学生の「個性」の理解の程度及び実態を明らかにすることを目的にした。そのため本研究は、教員養成課程に所属する大学生に協力を請い、次の表1に示す6種類の調査内容を実施し、その結果を分析し考察する方法を採る。

【表1 調査内容】

番号	調査内容	調査協力者数
1	他者に紹介したいキャラクター〔登場人物〕の「個性」	127
2	〔調査1で回答された〕全キャラクターに対する認知度	68
3	個性に関する「性格」の理解度	55
4	個性に関する「感情」の理解度	55
5	〔2グループにおける〕全キャラクターの「性格」判断	8
6	〔調査5の結果である〕2種類のキャラクターの「性格」判断を比較した「感想」	8

\* 埼玉大学教育学部芸術講座

## 2. 研究の動機

感性を理解するために「個性」に着目した主な理由は「理論的なものの見方が案外、時代とともに変わりやすいことは、たとえば諸学問、思想、文学、芸術などの理論や学説の歴史を見ればわかるが」「人々の感性、ものの感じ方を変えることは難しい。その上、そのような感性が人々の意識や理論を根底から支えているのである」<sup>8)</sup>、「外界からの(物理的)刺激が感覚作用をとおして受容されることで経験主体のうちに生じた知覚的クオリアを、自己がそれをどのように受け取っているか、その感受様態を自己反省的内観を通して意識化する仕方感性が感受する」<sup>9)</sup>等とされる通り、個人の美的趣味[taste]の礎とされる感性は、個性の差異を成す要素と考えられることにある。

これ迄「個性」に関する授業<sup>10)</sup>としては、次の2種類の内容を行って来た。1つは、2013年に出版された「中学生までに読んでおきたい哲学」[全8巻]をテキストに、そこに収められた{愛のうらおもて[19編]、悪のしくみ[18編]、うその楽しみ[19編]、おろか者たち[21編]、自然のちから[18編]、死をみつめて[18編]、人間をみがく[21編]、はじける知恵[19編]}<sup>11)</sup>の中から、90分の1回の授業毎に、教員が選んだ各巻の2編を通して、テーマを巡りグループで討議する授業、もう1つは、原作は漫画で、テレビ及び映画ではアニメーションとして発表された『銀河鉄道999』<sup>12)</sup>を資料として、学生個々人が、列車が停車する各星で展開される物語を吟味して、その結果に基づき各自で新たな星を創出し、更にその星で展開される物語を創作する授業であった。

しかし、これらの授業で用いた資料は、教員が用意したため、大学生が関心を寄せる「個性」[キャラクター]が分からないという点に加え{(1)小学生が、将来なりたいものに漫画やアニメーションのキャラクターを挙げたり、人物画の制作においてキャラクターを描きたがったりする程、キャラクターに馴染んでいること、(2)現代は、小学生は元より社会人にも、キャラクターを表した縫い包みやフィギュアを収集したり、キャラクターが付いた根付やキーホルダーを使用したりする人が多数在り、年齢を問わず、各種メディアに登場するキャラクターが、人々に受け入れられ、人々に影響を与えていること}を鑑み、本研究を構想した。

## 3. 調査 [方法・内容・結果]

本章では、表1に掲げた各調査について、順に調査の{方法、内容、結果}を述べる。

資料1には、調査1で、調査協力者に依頼した課題内容を記す。調査1の調査協力者は、2020年度後期及び2021年度前期の教員養成課程の大学生〔以下「20年協力者」及び「21年協力者」と記す〕127人〔回答率96%〕であり、調査1の回答として提出されたファイル形式は、画像ファイルや文書ファイルの他、スライドや動画迄あり、更に、キャラクターの画像には手描きも多数見られ、殆どの紹介文に、キャラクターが登場する物語の概要

が記されていた。なお課題の実施期間は3日とした。

### 【資料1 調査1の課題内容〔要約〕】

小説・漫画・アニメ・ゲーム等の各種メディアに登場するキャラクターの中から、他者に紹介したい1人(但し、人物に限定しない)を選び、そのキャラクターの「個性」を紹介する。紹介の方法や紹介する内容は、適宜選択のこと。

調査1で得られた結果を表2に示す。但し、表2では、行毎に「キャラクター名」を記し、キャラクター名の右隣に「出典」を挙げ、更に「紹介数」は2列に分け「20」と「21」の各列には「20年協力者」と「21年協力者」の数を記す。「合計」にはそのキャラクター名の回答数の合計を記し、右端の「人数」には、同一出典中に挙げられたキャラクターの総数を記す。なお表2の作成では、予め関連する出典に因むキャラクターをまとめて「合計」の降順に並べ〔その際は最多の「合計」を用いて〕98種類の全キャラクターを「合計」の降順に並べた。但し「合計」が同数の場合は「20年協力者」数を優先し、更に「20年協力者」数が同数の場合は「人数」を優先した。

【表2 調査1の結果】

No.	キャラクター名	出典	紹介数		合計	人数
			20	21		
1	江戸川 コナン	名探偵コナン	3	3	6	3
2	毛利 小五郎	名探偵コナン	0	1	1	
3	灰原 哀	名探偵コナン	0	1	1	
4	ドラえもん	ドラえもん	1	4	5	3
5	野比 のび太	ドラえもん	0	2	2	
6	小池さん	ドラえもん, オバQ等	0	1	1	
7	しんちゃん	クレヨンしんちゃん	0	3	3	2
8	上尾 ますみ	クレヨンしんちゃん	0	1	1	
9	日向 翔陽	ハイキュー!!	2	1	3	3
10	西谷 タ	ハイキュー!!	1	0	1	
11	影山 飛雄	ハイキュー!!	1	0	1	2
12	アンパンマン	アンパンマン	2	1	3	
13	ばいきんまん	アンパンマン	1	0	1	
14	さくら ももこ	ちびまる子ちゃん	2	1	3	1
15	ベル	美女と野獣	1	2	3	
16	スティッチ	リロ&スティッチ	0	2	2	10
17	ミニーマウス	ディズニーアニメ	1	0	1	
18	ミッキーマウス	ディズニーアニメ	0	1	1	
19	アリエル	リトル・マーメイド	1	0	1	
20	ジェームズ・P・サリバン	モンスターズ・インク	1	0	1	
21	ロツツォ	トイ・ストーリー	1	0	1	
22	ウッディ・プライド	トイ・ストーリー	0	1	1	
23	バズ・ライトイヤー	トイ・ストーリー	0	1	1	
24	アリス	不思議の国のアリス	0	1	1	
25	おさるのジョージ	おさるのジョージ	2	0	2	
26	ミッフィー	ブルーナ	2	0	2	1
27	ガチャピン	ひらけ!ポンキッキ	2	0	2	1
28	うずまきナルト	NARUTO -ナルト-	1	1	2	1
29	墨村 良守	結界師	1	1	2	1
30	沢村 栄純	ダイヤのA	1	1	2	1
31	緑谷 出久	僕のヒーローアカデミア	0	2	2	3
32	轟 焦凍	僕のヒーローアカデミア	0	1	1	
33	麗日 お茶子	僕のヒーローアカデミア	0	1	1	
34	比企谷 八幡	やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。	0	2	2	1
35	キキ	リトルツインスターズ	1	0	1	3
36	ポチャッコ	ポチャッコ	0	1	1	
37	キティ・ホワイト	ハローキティ	0	1	1	
38	1号〜7号(7人)	Umbrella Academy	1	0	1	8
39	クラウス・ハーグリーブス	Umbrella Academy	1	0	1	
40	竈門 炭治郎	鬼滅の刃	1	0	1	2
41	胡蝶 しのぶ	鬼滅の刃	0	1	1	

「造形的な見方・考え方」の理解に資する「個性」の研究

42	ティガー	くまのプーさん	1	0	1	2
43	プー	くまのプーさん	0	1	1	
44	モンキー・D・ルフィ	ONE PIECE	1	0	1	2
45	青キジ(クザン)	ONE PIECE	0	1	1	
46	リヴァイ兵長	進撃の巨人	1	0	1	2
47	エレン・イェーガー	進撃の巨人	0	1	1	
48	赤木 剛憲	スラムダンク	1	0	1	2
49	桜木 花道	スラムダンク	0	1	1	
50	虎杖 悠仁	呪術廻戦	0	1	1	2
51	狗卷 棘	呪術廻戦	0	1	1	
52	ルーナ・ラブグッド	ハリー・ポッター	0	1	1	2
53	ハーマイオニー・グレンジャー	ハリー・ポッター	0	1	1	
54	アシタカ	もののけ姫	0	1	1	2
55	こだま	もののけ姫	0	1	1	
56	スパイク	PEANUTS	1	0	1	1
57	ウルトラマン	ウルトラマン	1	0	1	1
58	ダイス(船長)	未来少年コナン	1	0	1	1
59	カベリート	カベリート(プチプチ・アニメ)	1	0	1	1
60	岸辺 露伴	ジョジョの奇妙な冒険	1	0	1	1
61	石神 哲哉	容疑者Xの献身	1	0	1	1
62	ASH LYNX	BANANA FISH	1	0	1	1
63	アンタークチサイト	宝石の国	1	0	1	1
64	水本 公史郎	宇宙を駆けるよだか	1	0	1	1
65	黒沼 爽子	君に届け	1	0	1	1
66	クラウド・ストライフ	ファイナルファンタジーVII	1	0	1	1
67	星空 凛	ラブライブ!	1	0	1	1
68	コバトン	埼玉県マスコット	1	0	1	1
69	ぷっぷる	YAMAHA 音楽教室キャラクター	1	0	1	1
70	猫田さん	猫田びより	1	0	1	1
71	ムーミン一家	ムーミン	0	1	1	7
72	殺せんせー	暗殺教室	0	1	1	1
73	ダレン・シャン	ダレン・シャン	0	1	1	1
74	スポンジ・ボブ	スポンジ・ボブ	0	1	1	1
75	駆逐艦 響	艦隊これくしょん	0	1	1	1
76	レゴシ	ビースターズ	0	1	1	1
77	舞子 集	ニセコイ	0	1	1	1
78	鬼灯	鬼灯の冷徹	0	1	1	1
79	矢口 八虎	ブルーピリオド	0	1	1	1
80	ソフィア	モンスターハンター4	0	1	1	1
81	花葉 雛菊	春夏秋冬代行者	0	1	1	1
82	ハミィ	スイートプリキュア♪	0	1	1	1
83	ヴァイオレット・エヴァーガーデン	ヴァイオレット・エヴァーガーデン	0	1	1	1
84	佐藤(サミュエル・T・オーウェン)	亜人	0	1	1	1
85	更木 剣八	BLEACH	0	1	1	1
86	スコット・ラング	アベンジャーズ	0	1	1	1
87	天久 鷹央	天久鷹央の推理カルテ	0	1	1	1
88	田中	田中くんはいつもけたるげ	0	1	1	1
89	花園 千秋	あひるの空	0	1	1	1
90	神楽	銀魂	0	1	1	1
91	嬴政	キングダム	0	1	1	1
92	柄本 つくし	DAYS	0	1	1	1
93	モリンフェン	遊☆戯☆王	0	1	1	1
94	金木 研	東京喰種	0	1	1	1
95	相原 琴子	イタズラなKiss	0	1	1	1
96	ふっかちゃん	深谷市マスコット	0	1	1	1
97	お文具さん	Twitter 投稿イラスト	0	1	1	1
98	むすび	あはれ!名作くん	0	1	1	1

調査2では、表2の〔右側4列の〕集計部分を除いた一覧表を「21年協力者」の68人に提示し、各キャラクターを知っているか否かを尋ねた。その結果を表3に示す。但し、表3には「知っている」と答えた数が「60人以上」〔88%以上〕と「1人」〔1%〕の、認知度が異なる2種類のキャラクター群を太線で区切って、上下に掲げる。また、表3の「No.」は表2の「No.」に対応する。

図画工作科や美術科は〔個性の伸長を目指す、人間の

感情や思考を表現し鑑賞する〕教科であるため、これらの教科を指導する教員にとって、個性を裏付ける「性格」及び性格を成す要素である「感情」を理解することは肝要である。そこから調査3及び調査4では、個性を理解する手段となる多様な〔性格、感情〕について、調査協力者が〔①自身が経験したり他者が経験したのを見聞きしたりしたことの有無、②詳しく知りたいと思うか否かの当否〕を回答する調査を行った。

【表3 調査2の結果】

No.	キャラクター名	回答
1	江戸川 コナン	68
4	ドラえもん	68
7	しんちゃん	68
12	アンパンマン	68
13	ばいきんまん	68
14	さくら ももこ	68
18	ミッキーマウス	68
5	野比 のび太	67
16	スティッチ	67
17	ミニーマウス	67
25	おさるのジョージ	67
37	キティ・ホワイト	67
2	毛利 小五郎	66
43	プー	66
44	モンキー・D・ルフィ	65
24	アリス	64
23	バズ・ライトイヤー	64
26	ミッフィー	63
19	アリエル	62
22	ウッディ・ブライド	62
74	スポンジ・ボブ	62
42	ティガー	61
71	ムーミン一家	60
57	ウルトラマン	60
27	ガチャピン	60
80	ソフィア	1
81	花葉 雛菊	1
87	天久 鷹央	1
70	猫田さん	1

調査3で用いた「性格」の一覧表には『性格類語辞典 ネガティブ編』<sup>13)</sup>を参考に104種類の言葉を挙げたが、「ネガティブ」な性格を表す言葉を並べた理由は次の2点にある。その1点は、近年SNSを中心に〔陽キャラ、陰キャラ〕なる言葉が使用され<sup>14)</sup>、中学生が「この世には2つのグループがあります。『陰』と『陽』です。簡単に説明すると『陰キャ』と『陽キャ』です。その2つのグループのイメージに縛られることなく、自分の好きな様に自由に生きて行きたいという思いが私たちにはあります」<sup>15)</sup>と述べる等「陰キャラ」を強く意識する傾向が見られること、もう1点は、医学分野では「痛みを助長する要因としては、身体機能的要因と精神的要因が影響しており、痛みの経験による過度な想起やネガティブな心理傾向によるトラウマ的思考が挙げられる」<sup>16)</sup>とされ、心理学分野では「ネガティブな思考に対する信念や対処法方略を捉えることは、治療や介入の方法を考える際にも有効な手がかりを与えるものと期待できる」<sup>17)</sup>とされる通り、治療のために、ネガティブな心理的傾向に着目した研究が行われていることである。

他方、調査4で用いた「感情」の一覧表には『感情類語辞典』<sup>18)</sup>を手掛かりに127種類の言葉を挙げた。小説家に向けて編まれた本書の筆者は「感情がなければ、キャラクターの人生の旅路もつかみどころがない」と言い、更に「キャラクターが直面する数々の試練を疑似体験すれば、自分の人生にも役立つかもしれない」<sup>19)</sup>と述べる通り、本書には、感情に関わる〔意味、外的なシグナル、内的な感覚、精神的な反応、一時的に強くまたは長期的に表われる反応、隠れた感情を表わすサイン、この感情を想起させる動詞〕の他〔発展形、後退形〕となる感情の言葉が示され、各感情が多面的に捉えられる構成となっている。

【表4 調査3の結果】

No.	性格	回答①	No.	性格	回答②
39	自己中心的	55	7	依存症	26
53	心配性	55	21	完璧主義	26
4	いい加減	54	34	吝嗇	25
5	意地っ張り	53	82	物質主義	25
8	いたずら好き	53	39	自己中心的	23
23	気分屋	52	96	妄想症	23
54	せっかち	52	22	偽善的	22
74	引っ込み思案	52	3	攘り上手	21
6	意地悪	51	52	神経質	21
13	噂好き	51	103	我儘	21
20	頑固	51	27	狂信的	19
41	知ったかぶり	51	45	支配的	19
14	大袈裟	50	51	神経過敏	19
97	優柔不断	50	53	心配性	19
104	忘れっぽい	50	70	反社会的	19
18	がさつ	49	95	迷信深い	19
24	気まぐれ	49	29	強迫観念が強い	18
52	神経質	49	30	口煩い	18
66	生意気	49	46	自滅的	18
15	臆病	48	19	寡黙	17
27	狂信的	18	25	生真面目	5
95	迷信深い	16	57	知性が低い	5
70	反社会的	14	80	不正直	5
47	邪悪	13	83	不真面目	5
82	物質主義	10	32	くだい	4

【表5 調査4の結果】

No.	感情	回答①	No.	感情	回答②
105	不安	55	1	愛情	31
1	愛情	54	88	シャーデンフロイデ	30
16	驚き	54	94	ネグレクト	26
42	緊張	54	124	旅行熱	26
57	好奇心	54	66	自己憐憫	25
58	肯定	54	116	むら気	23
71	嫉妬	54	102	ヒステリー	22
91	同情	54	110	フラストレーション	21
10	いらだち	53	127	狼狽	21
25	悲しみ	53	74	自暴自棄	19
28	感動	53	45	屈服	18
32	期待	53	65	自己嫌悪	18
37	共感	53	70	自尊心	18
50	決意	53	87	多幸福感	18
56	後悔	53	126	劣等感	18
60	興奮	53	81	崇拜	17
78	称赞	53	9	畏敬	16
80	心配	53	24	葛藤	16
98	恥	53	86	戦慄	16
121	喜び	53	117	無力感	16
127	狼狽	26	80	心配	4
94	ネグレクト	25	108	不本意	4
86	戦慄	21	43	苦痛	3
66	自己憐憫	20	77	衝撃	3
124	旅行熱	20	51	懸念	2

調査3及び調査4の結果は、表4及び表5に示し、いずれの表においても、左側の「回答①」には「①自身が経験したり他者が経験したのを見聞きしたりしたことの有無」の質問に対して「有」と答えた数を挙げ、右側の「回答②」には「②詳しく知りたいと思うか否かの当否」の質問に対して「当」と答えた数を挙げた。更に、表4及び表5では、回答数が〔多い順に20位迄、少ない順に5位迄〕の両群を共に降順に並べ、更に両群を上方と下方に太線で区切って示した。但し、調査3及び調査4の協力者は55人であり、また、表4及び表5に記す「No.」は、各調査用紙の一覧表で、個々の「性格」若しくは「感情」に振った「No.」に対応する。

【表6 調査5の結果】

順位	言葉	順位	言葉
1	努力家	8	責任感が強い
2	陽気	9	冷静
3	他人想い	10	天才
4	正義感が強い	11	勇敢
5	悪戯好き	12	負けず嫌い
6	元気	13	素直
7	好奇心旺盛	14	頑固

【表7 調査6の結果】

答	感想【要約】
a	どのキャラクターもどこかに人の良さを感じられる。気難しい性格でも優しさが垣間見えたり、厳しくて仲間思いだったり、垣間見える人の部分的な性格に印象付けられている気がした。所謂弱みや悪い所が無く、陽気で、元気で、明るくて、優しく、…と一般に言う良い部分だけのキャラクターは余り無く、どこか翳があったり少しだらしない部分があったりと、意外な一面が垣間見える方が好印象で印象が残るのではないと思う。完璧な人間が居る様に、キャラクターにも或る種の間らしさやリアリティが、印象を残す鍵になるのかもしれないと感じた。
b	「明るい」や「好奇心旺盛」や「優しい・善い人」等、ポジティブな面が多く出て来た。また知っているキャラクターや好きなキャラクターに対しては良い性格しか浮かばない傾向があると感じた。主人公や善い人ポジションのキャラクターにネガティブな面を探すのは難しいと感じた。
c	キャラクターの個性はそのまま作品の人気に繋がるため、人気のあるキャラクターには明確な特徴がなければならぬと考える。そのため、良く知られるキャラクターについては多くの言葉が挙げられると予想したが、両グループ共に殆ど同じ言葉が挙がり、1つのキャラクターに挙げられた言葉の数もほぼ同じであったことに驚いた。私自身、キャラクターの特徴は掴んでいる筈なのに、いざ性格を挙げようとするとき直ぐには出て来ず、そこから、性格を言葉で表すというのは難しいと感じた。
d	有名なキャラクターは個性豊かである点が多かった反面、性格を言葉で表すのは難しいと感じた。「元気」「優しい」等の言葉はどのキャラクターにも当てはまり易いが、個性を的確に表す言葉選びは中々出来なかった。今後は小説や漫画をより楽しむため、キャラクターの性格分析を行い、性格から言動を予想しながら読んで行こうと思う。
e	グループ内で話し合いをしている時は、キャラクターの性格を言語化することは難しいと感じたが、2グループの討議結果を見たらキャラクターの性格は分かり易いのではないかと感じた。また性格に対する認識は一定で、性格に応じた言動について共通認識があるのだろうかと考えた。更に他者の性格について話す時は〔家族から、会社の部下から〕等、両者の関係に応じて見える言動が違うため、性格の捉え方が変わるが、漫画等に登場するキャラクターの性格が誰から見ても一定であるのは、キャラクターにとって観者や読者は第三者であることが理由で、キャラクターの言動を見る視点が余りズレないためであると考えた。大勢で「こんな性格の人を創作してみる」という課題を行うと、共通する性格が現れるのだろうかと思った。
f	キャラクターの性格は、形容する言葉は異なっているが、2グループとも凡そ共通したイメージを抱いていた。

調査5では、調査2で使用したキャラクターの一覧表を用いて「各キャラクターの性格を表す言葉を挙げる〔複数可〕」課題について、8人の調査協力者が4人ずつ2グループに分かれて討議し、討議の結果、判断した性格を回答した。但し、調査5の協力者は、調査1及び調査2の協力者とは異なり「21年協力者」と同学年ではあるが、「21年協力者」とは異なる8人であり、彼らは調査3及び調査4の同じ課題を各自で行った後で調査5に参加し、更に、調査6では再び各自で、調査5の結果である2グループの「性格」の判断結果を見比べて感想を回答した。

表6には、調査5で回答された性格を表す言葉の一部を回答数の降順に掲げる。但し「順位7」迄は左段に「順位8」以降は右段に挙げた。更に表7には、調査6の回答である各人の「感想」の中から6種類の要約を記す。

#### 4. 調査結果の分析

本章では、前章に記した調査1～調査6について、表2～表7を手掛かりに分析した結果を記す。

##### (1) 調査1・調査2〔表2・表3〕の分析

表2に掲載したキャラクターを選んだ、調査1の協力者は、表3に示す調査2の協力者とは異なり「20年協力者」を半数程度含むが、調査2では、1人のみが知っていると回答したキャラクター以外において、1学年の違いは殆ど見られなかった。これらは、表3に掲載した、1人のみが知っていると回答したキャラクターは全て「21年協力者」が紹介したキャラクターであること、「20年協力者」の1人だけが紹介したキャラクターを「21年協力者」が知っていると回答したことの2点が裏付ける。また、調査2で、協力者68人全員が「知っている」と回答した〔江戸川コナン、ドラえもん、しんちゃん、アンパンマン、ばいきんまん、さくらももこ、ミッキーマウス〕は全て物語の主人公であり、更に、1人だけ「知らない」と回答し、他の67人は知っていると回答した〔野比のび太、スティッチ、ミニーマウス、おさるのジョージ、キティ・ホワイト〕も、良く知られる物語の主人公か主人公級のキャラクターであった。

##### (2) 調査3の結果〔表4〕分析

調査協力者全員が「回答①」で「有」と回答した「性格」は〔自己中心的、心配性〕であり、反対に「有」の回答が最も少なかったのは「物質主義」であったが、それさえ10人〔18%〕が「有」と回答していた。また、調査協力者の半数の28人〔51%〕以上が「有」と回答した性格は88種類〔85%〕あるが、全員が「無」と回答した性格は皆無であった。次に「回答①」と「回答②」を比較すると、「回答①」で多数が「有」と回答した性格の多くは、「回答②」で「当」と回答される数が少なく、両者には反比例の関係が見られたが、これに反して、全員が「回答①」で「有」と回答した性格であるにも拘らず、「回答②」でも多数が「当」と回答したのが「自

己中心的」であった。また「回答②」の回答は分散しており、一覧表に掲げられた性格のいずれに関しても、詳しく知りたいと思う傾向が見られた。

##### (3) 調査4の結果〔表5〕分析

調査協力者全員が「回答①」で「有」と回答した感情は「不安」であり、反対に「有」の回答が最も少なかったのは「旅行熱」であった。但し、その「旅行熱」でさえ、20人〔36%〕が「有」と回答していた。また、調査協力者の半数の28人〔51%〕以上が「有」と回答した感情は119種類〔94%〕で、全員が「無」と回答した感情は皆無であった。次に「回答①」と「回答②」を比較すると、「回答①」で多数が「有」と回答した感情の多くは、「回答②」で「当」と回答された数が少なく、両者には反比例の関係が見られたが、これに反して「愛情」は、「回答①」で1人を除く54人が「有」と回答した感情であるにも拘らず、多くが「回答②」で「当」と回答していた。また「回答②」の回答は分散しており、一覧表に掲げられた感情のいずれに関しても、詳しく知りたいと思う傾向が見られた。

##### (4) 調査5・調査6の結果〔表6・表7〕分析

調査5の目的は、調査協力者が他者に紹介したいキャラクターが有する性格の傾向を見ることであったが、調査の結果から、その傾向とは、表6に挙げた〔努力家、陽気、他人思い、正義感が強い〕等であった。

また、グループによるキャラクターの性格の判断に対して、調査協力者が抱いた感想を表7で見ると、概ね共通する解釈として〔人の良さが感じられる、意外な一面のある人間らしさを持つ、ポジティブ、複雑で豊かな個性を持つ〕等が見られたが、その一方で〔キャラクターの性格は分かり易い、キャラクターの性格を同じ言葉で表現しても内実が同じかどうかは不明、個性を的確に表す言葉選びは中々出来ない〕や〔主人公や善い人ポジションのキャラクターにネガティブな面を探すのは難しい、どこか翳があったり少しだけらしい部分があったり意外な一面が垣間見える方が好印象〕等、異なる解釈も見られた。なお、こうした異なる解釈が示された理由は、感想を求めた調査6を、調査5の4人ずつの2グループで討議を行った後に実施したことにより、調査協力者が、調査5の討議の最中、自身と他者とは言葉の定義が異なっていると感じたり、同じキャラクターに対して異なる性格であると感じたりしたためと考えられた。

更に、感想の中には、キャラクターの性格の捉え方と、実際に自身が出会う他者の性格の捉え方では、対象がリアルかヴァーチャルかという相違が原因となり、両者では対象を見る視点が異なるために、例えば、実際に対面する〔リアルな〕人物の性格については、その人物との関係に基づく〔立場による〕バイアスが掛かり、対象を厳密に客観的に捉えるのは難しいという趣旨の記載もあった。

## 5. 分析結果の考察

前章の分析の結果分かったのは、学生が{(1)性格や感情については概ね経験していること、(2)性格も感情も全般的に知りたいと思っていること、(3)経験しているにも拘らず詳しく知りたいと思っているのは性格の「自己中心的」と感情の「愛情」であること}の3点であった。更に、学生が他者に紹介したい個性を持つキャラクターの性格については、ネガティブな面は持ってはいても、ポジティブな性格を前面に出し、自己中心的では無い性格であると感じていることが分かった。以上の分析結果に基づき、本章では{キャラクター、性格、感情}に分けて考察する。

### (1) キャラクター

今回の調査で明らかになった点の1つは、複数の学生が紹介したキャラクターは、いずれもテレビに登場するキャラクターであったことであるが、加えて、81[83%]のキャラクターの紹介者が1人だけであったことから、大学生が予想以上に多様な漫画やアニメーションを見ていることも分かった。更に、この背景には{(1)現在の大学生の成長期には、教育の観点においても漫画やアニメーションを禁忌とする思潮が下火になっていたこと、(2)毎年膨大な数の作品[キャラクター]が誕生していること、(3)インターネット上での動画共有サービスが普及し、デバイスさえあれば、サイバー空間にアップロードされた古今東西の番組が自由に視聴出来ること}等の大学生の生育環境や生活環境の影響が考えられた。このことは、1学年の違いでは、知っている番組やキャラクターに大きな違いが見られなかったが、紹介するキャラクターは、同学年でも大きく異なる点からも推測された。

こうした、現代の人間を取り巻く環境は、人々が関わるメディアが主に雑誌やテレビ等だけであった時代に比べて「ドラえもん」や「アンパンマン」の様に長く親しまれるキャラクターが生まれ難い状況を作る一方、SNSの普及により短期間に一世を風靡するキャラクターが生まれ易い状況を作りもする。この状況の変化が、人々の性格や感性与える影響については検討の余地があるが、その実、影響は元より、キャラクターが持つ魅力の解明すら難しく、それは、短期間で忘れられるキャラクターやヒットしないキャラクターが予測出来ないことに通じる。但し、その解明に幾らかでも資すると考えられるのが、人々が憧れるキャラクターの性格であり、その点については、今回の調査から一定の傾向があることが確認出来た。また「一世を風靡する」情報の伝播の仕方についても、新製品普及モデルとされる「Bassモデル」<sup>20)</sup>や、新しく提案される「社会における人々1人1人の関心の動きを記述する動力学を提示してそれを解くという物理学の方法を用いて」「人々の興味・関心の動きを記述する方程式を仮定し、それから様々な社会現象にたいする社会の評価を数量的に把握するヒット現象の数理モデル」<sup>21)</sup>等により明らかに出来るとされ

ることから、こうした数理モデルを活用して、キャラクターの性格の伝播の仕方や、キャラクターの性格が人々の行動に齎す変化を時間の経過と共に明らかに出来る可能性も考えられる。

更に「自己中心的」や「愛情」について、多くの学生が、経験していると答える一方で詳しく知りたいとも答えたことから、感情を示す各言葉の概念を、内包は元より外延について迄、十分に理解しているとは考え難いことが分かった。従って、この点を明らかにするため、大学生各人が、性格や感情を表す言葉の意味をどの程度理解しているかを尋ねる調査が必要であるが、仮に、この調査により、理解が不十分であることが明らかになった場合は、造形・美術教育に関わる教員養成課程において、性格や感情を知るためのワークショップ等の機会を用意することが俄に必要となる。

### (2) 性格

表6に掲げた以外にも、キャラクターの性格には{掴み所が無い、寡黙、天然、達観、潑刺、呑気、博識・聡明、辛辣、サイコパス、子どもっぽい、行動力がある、優しい、一途、能天気、諦めが悪い、あざとい、熱血}等が挙げられたが、これらの中で、調査3で用いたネガティブな性格の一覧表に挙げられていた言葉は「頑固」だけであり、その他は一覧表に無い言葉であった。但し、「頑固」以外の言葉が全てポジティブな性格を示す言葉であるかと言えば、必ずしもそうではなく{寡黙、天然、呑気、博識・聡明}等は、ポジティブとネガティブの2種類の分類には馴染まない性格である。なお、こうした性格の傾向に関しては、パーソナリティ心理学や文学会等で研究が進むと考えられるが、そうした中から、例えば「特性(trait)に基づく理論を展開している研究者達(シーモア・チャットマン、シュロミス・リモン=キーナン、ユーリ・マーゴリン)の見解」や、それを修正し「認知言語学や社会言語学」「語学的なテキスト分析、いわゆる文体論」を援用し、更に「どのような『語り手』から得られる」情報かという点を踏まえて構築された「登場人物(character)の理論的モデル」即ち「登場人物特性理論(the trait-based theory of character)」<sup>22)</sup>等の登場人物の性格分析に関する研究が、性格の理解に関する調査の、手掛かりに出来ると考えられる。

なお、調査5の結果においては、両グループで異なる性格が挙げられたキャラクターがあった上、男性と女性とで性格の捉え方が異なるキャラクターも見られた。例えば『不思議の国のアリス』の「アリス」を、女性は「我儘」と見るが、男性は「潑刺」と見て、『ドラえもん』の「野比のび太」を、女性は「怠け者」と捉え、男性は「元気」と捉えて、『スラムダンク』の「桜木花道」を「天才肌」と男性が言うのに対して、女性は「見栄っ張り」と言う、といった具合である。性に対する捉え方が複雑化する今日、性差を視点に回答を分析するのは難しい課題であるが、仮に、教員の性

別が理由で、児童生徒の性格や感情の理解を誤り、その結果、何らかの弊害が生じる懸念があるとしたら、この点の検討は必要と考える。

### (3) 感情

上記の通り「愛情」に関しては、54人〔98%〕が経験していると回答したにも拘らず、更に詳しく知りたいと回答した学生が31人〔56%〕あったのに対して、全員が経験をしていると回答した「不安」については、更に詳しく知りたいと回答したのは11人〔20%〕であった。このことから2つの仮説、即ち{(1)「不安」の種類は少ないこと、(2)「不安」に関しては学生が多種類の内容を既に経験していること}が考えられた。或いは3つ目の仮説として、感情が「喜怒哀楽」や「喜怒哀楽怨」の「五情」、{喜怒哀憂悲恐驚、喜怒哀懼愛悪欲、喜怒哀楽愛悪欲}等の「七情」に分けられるとされることに基づき、感情は上位と下位の概念に分けられ、「愛情」は上記の4～7種類に属す上位概念、「不安」は「哀」や「怨」、場合によっては「喜」に包摂される下位概念と捉えられることも考えられた。上位概念であれば、下位概念よりも、その内包も外延も抽象的で複雑になると考えられるためである。但し、この点の解明には、学生の、感情を示す各言葉の定義の捉え方を調査する必要がある<sup>23)</sup>。

一覧表に示した「感情」の中、57種類〔45%〕は、90%以上の学生が経験したことのある感情であり、同じく90%以上の学生が経験したことがあると回答した「性格」の15種類〔14%〕よりも数が多かった点から{(1)性格は感情にのみ基づくものではないこと、(2)他者の性格については然程意識をせずに暮らしていること、(3)他者の性格の理解は難しいこと}等の仮説が考えられた。但し、学生が、経験したことがあると捉えている感情の理解については、各言葉の定義と同様、その理解の正否の検証が必要であると考えられた。

個々の性格と感情について、更に知りたいと回答した人数の平均値は{性格:11人〔20%〕、感情:13人〔24%〕}であり、経験をしたと回答した人数の平均値である{性格:38人〔69%〕、感情:46人〔84%〕}に比べて値が少ない。この結果から、学生は、性格についての経験は感情よりも少ないが、感情よりも理解はしていると感じており、一方の感情については、性格よりも経験はしているが、性格よりも更に知りたいと感じていると捉えられた。しかし、実際の所、他者との性格の違いに基づく悩みを抱える学生はあり、学生自身は性格について理解していると思っけていても、理解が不十分である可能性は否めない。そのため、学生が、予想した程、性格や感情について詳しく知ろうと思っけていないと回答した理由を、今後、調べる必要があると思われた。

### 6. おわりに

嘗て、図画工作編や美術編の学習指導要領において「情緒の安定」を、小学校から高等学校迄一貫して指導の主眼にしていた時代があったが、現在の図画工作編及び美術編の学習指導要領では「情緒の安定」の文言は消え〔保育所保育指針、幼保連携型認定こども園教育・保育要領、幼稚園教育要領〕や「特別支援学校学習指導要領」等に出現するのみとなった。しかし、嘗ては「情緒の安定」について、高等学校の学習指導要領では「情緒の過度の緊張を和らげるために、美的情操を発展させる」<sup>24)</sup>と記され、このことに関連し、当時は、中学生は「造形活動が情緒の安定に役だつこと」の理解をし、高校生は〔美術理論、工芸概論〕といった、所謂〔美学、美術史〕に関する内容を通して美的情操を身に付けて情緒の安定を図ろうとしていたが、この様に「情緒」の捉え方が変われば、その指導も変わるため、感情やそれを反映した性格については、その指導のためにまず、各々の言葉を手掛かりに概念を理解する必要がある、本論でも言及した通り、語義に関する理解を含めて、今後は研究を進める必要がある。

また、記憶の神経メカニズムに関する研究の進展により「人間同様、『サルが実際の顔より漫画の顔に強く反応するのは、漫画ではおのおのの特徴が誇張されているからである』」<sup>25)</sup>と認められる様になったことは、キャラクターが、その造形的な特徴により、キャラクターの持つ性格や感情を人々に想起させ易く、馴染みのあるキャラクターの性格や感情が、人々に影響を与える可能性を示すものと考えられる。加えて、脳の「情動システムは、ポジティブな情動とネガティブな情動の両方を統制する扁桃核、情動作用を実行し感じさせる視床下部、情動の評価を強化するドーパミン調整システムから成る」<sup>26)</sup>ことや、従来画家が行って来た「イメージをフォルム、線、色、光に還元する抽象芸術は、トップダウン処理、そしてそれゆえ情動、想像力、創造性により強く依存している」<sup>27)</sup>ことや、デ・クーニング〔Willem de Kooning, 1904-1997〕が「他者には抽象的なフォルムである様に見える様式で描くことが多かった理由は、具象的要素の還元によって、怒り、傷み、愛情などの情動的な要素や、空間に関する観念などの概念的な要素を絵に組み込むことができたからである」<sup>28)</sup>といった研究の成果は、キャラクターが、人々の感性に及ぼす可能性を具体的に示すとも考える。以上のことから、今後は、キャラクターの造形に関わる形や色及びイメージの観点も含めて、本研究で明らかになった点の調査を進め、更に、人々の感性の理解に資する方法の検討を進める予定である。

【註】

- 1) 次の論文には「マツダの山本社長（当時）が最初に使用した」とあり、続いて「感性工学」の複数の定義が記されている〔長沢伸也「感性工学の基礎と現状」『日本ファジー学会誌』10(4), 1998, p. 651〕。
- 2) 「学会案内」日本感性工学会ホームページ, <<https://www.jske.org/abouts>>.
- 3) 長町氏は「以前は“情緒工学”という名称で呼び、約20年間これについて研究してきたが、数年前にこれを“感性工学”と名称変更したところ、内外から大変な関心をもたれ、毎週のように訪問客を受け入れている」とも述べている。〔長町三生「特別セッション：ファジィ理論と人間工学『感性工学とファジィ理論』『人間工学』28(Supplement), 1992, p. 32.〕
- 4) 長沢伸也「感性工学の基礎と現状」『日本ファジー学会誌』10(4), 1998, p. 651.
- 5) 長田典子「AI・ビッグデータによる感性価値創造(1)」センサイト・プロジェクト, 2020年7月7日, <<http://sensait.jp/12809/>>.
- 6) 経済産業省「感性価値創造活動の推進」, <[https://www.meti.go.jp/policy/mono\\_info\\_service/mono/creative/kansei.html](https://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/mono/creative/kansei.html)>.
- 7) 椎塚久雄「感性価値創造」『知能と情報』21(2), 2009, p. 165.
- 8) 中村雄二郎『感性の覚醒』岩波書店, 1975, p. 274.
- 9) 美学会編『美学の事典』丸善出版, 2020, p. 101.
- 10) 1種の授業につき半期間〔90分×15回〕行った。
- 11) 「中学生までに読んでおきたい哲学」紹介サイト, <<http://www.asunaroshobo.co.jp/home/series/tetsugaku/>>.
- 12) 松本零士〔1938-〕が1977年から1981年に発表したSF漫画。
- 13) アッカーマン、パグリッシ〔著〕・滝本杏奈〔訳〕『性格類語辞典 ネガティブ編』フィルムアート社, 2016.
- 14) 「陰キャラとは？ 14個の特徴&陽キャラとの違い」『マイナビウーマン』2021年4月16日作成, <<https://woman.mynavi.jp/article/210416-30/>>.
- 15) 中学1年生の「総合的な学習の時間」と美術科の合科学習におけるグループ発表原稿〔2021年3月〕.
- 16) 大山桃他「変形性膝関節症患者における、下肢機能や変形レベルと疼痛認識との関連性：Pain Catastrophizing Scaleを用いて」『第49回日本理学療法学会大会抄録集』2014.
- 17) 山田尚子「ネガティブな思考へのメタ認知及びそのコントロール方略：性格特性、認知的失敗との関係」『日本心理学会大会発表論文集』70, 2006.
- 18) アッカーマン、パグリッシ〔著〕・滝本杏奈、新田享子〔訳〕『感情類語辞典』フィルムアート社, 2015.
- 19) 前掲18, p. 10.
- 20) Bassモデル若しくは「Bass diffusion model」とは、1969年にFrank Bass〔1926-2006〕が発表した「情報を知っている人から知らない人へ順次情報が伝わって

いくモデル」。〔石井晃・太田奨「ヒット現象の数理：映画からAKB総選挙まで」『応用数理』25(2), 2015, p. 50.〕

- 21) 前掲20, pp. 50-51.
- 22) 堀川史子, *A Theory of Character, and a Study of the Heroines of Tess of the d'Urbervilles and Jude the Obscure (Abstract)*, 1999, p.15, <<https://repository.kulib.kyoto-u.ac.jp/dspace/bitstream/2433/182230/1/ybunk00120.pdf>>.
- 23) 「自己実現」に関わる〔自己愛、自尊心、自己肯定感、自己承認〕の語義と各言葉の関係を調査した際に、「自己愛」の語義が〔自分を愛すること・愛していること、自分を擁護する愛（自分最優先）、自分への愛の程度（行き過ぎると自己陶醉となる自分への承認）〕等、学生により分かれた。〔内田裕子「美術教育に求められる児童生徒の『自己実現』のための指導法の研究」『美術教育学研究』52, 2020, p. 58.〕
- 24) 文部省『中学校・高等学校 学習指導要領 図画工作編（試案）昭和26年（1951）改訂版』1952, <<https://erid.nier.go.jp/files/COFS/s26jhc/index.htm>>.
- 25) カンデル〔著〕・高橋洋〔訳〕『なぜ脳はアートがわかるのか：現代美術史から学ぶ脳科学入門』青土社, 2019, pp. 45-47.
- 26) 前掲25, p. 52.
- 27) 前掲25, pp. 76-77.
- 28) 前掲25, p. 114.

【謝辞】

研究の一部はJSPS 科研費 21K02430 の助成を受けたものである。

【附記】

- ・本文中に使用する丸括弧は引用文であり、筆者が挿入する際は亀甲括弧を使用し、同種の内容を複数並列する際は波括弧を用いる。
- ・全てのURLの最終閲覧日は、2021年9月23日である。