

論文

大学生のマンガを読む行動と マンガから影響を受けたことの一考察

井島 由佳

本稿の目的は、現代における「マンガからの影響」について、マンガを読む機会が比較的が多いと考えられる大学生を対象とし、マンガを読む行動に媒体の変化があるのかについて検討し、且つ、マンガから受ける影響について一考することであった。

本稿では、2つの調査を行った。1つ目は、マンガを読む行動についてWEB上でアンケートを行った。2つ目は、マンガから受けた影響について、好きなマンガと人生や生活に影響を受けたことを記述してもらう調査を行った。

その結果、マンガを読む学生は多く（82%）、その中でコミック版を購入して読む学生は多数を占め（80%）、電子書籍マンガを購入する学生は少なく（17%）、マンガは収集する意味を持つ学生が多数を占めた（83%）。このことから、学生の多くはマンガを読む媒体に変化はない結果となった。

そして、マンガから人生や生活に影響を受けことについては、記述内容をKJ法によりカテゴリー分類を行った。その結果、自己実現・負の側面への理解・人間関係・情動・きっかけ・学び・その他の7つのカテゴリーに分類された。これらは、自己実現に関わる行動や態度、人間関係を大切にすること、物事のきっかけや学びにつながっていることが示された。その全てがポジティブな影響を現しており、マンガは生きることに良い影響を与えていることが示唆された。

キーワード：電子書籍マンガ、マンガから受ける影響、少年マンガ、自己実現

1. はじめに

近年、マンガは子どもだけのものではなく、大人にも広く読まれているものであり、既に2012年に行った「マンガに関するアンケート」（gooリサーチ結果）では、15歳～44歳の約80%がマンガを読んでいるという結果が出ている（NTTレゾナント株式会社, 2012）。夏目（2006）は、大人がマンガを読む行為に関して、ほとんどの読者は息抜きや気休めで読む大衆娯楽の感覚と同時に、「読んでいるうちに無意識に軸足を『気休め』から『本気』に移して、感動したり、影響を受けたり、励まされたり、人生を考えたりしてしまうのである。むしろ、そうでなければ面白くなくなってしまうのが、1970年前後から以降のマンガなのであった」と指摘している。マンガは、人生に影響を与える一助となっ

ていると言っても過言ではない。そして、マンガは日本のポップカルチャーとして、経済産業省から始まったクール・ジャパン戦略の内容に含まれていることが現在の状況である¹⁾。また、マンガを対象とした学術的な研究は増加傾向にあり、日本マンガ学会や日本アニメーション学会が設立されていることから、マンガの評論や論考以外にも、マンガを読む行動やマンガからの学びに関する研究に関心が持たれていると考えられる。

しかし、マンガは過去に「子どもへの悪影響を与える」という議論が行われており、非行に及ぼす影響や活字離れ、教育上に良くない表現（低俗・残酷・破廉恥など）が挙げられており、子どもへのネガティブな影響について論じられていた（家島，2007）。1970年代あたりまでは、マンガの影響についてポジティブな影響はほとんど論じられていなかったが、近年は教育にマンガを利用することの研究や、認知心理学的な観点からマンガを読むことの表現形式に焦点を当てた研究なども行われている。社会学的な研究では、マンガやアニメの歴史や流通、マンガを取り巻く現象について多くの研究結果が示されている。特に、マンガから受けるポジティブな影響について、家島（2006）はWEB上のソーシャルネットワーキング（SNS）の「大切なことはマンガから教わった」というコミュニティの参加者の書き込みを分析したり、玉田（2010）は大学生がマンガ読みの習慣とマンガから何を学んだかについての質問を行い回答の分析を行ったりしている。

公益社団法人全国出版協会・出版科学研究所に発表によると、2017年のマンガ市場の規模は推計4330億円（紙2583億円、電子1747億円）であり（東洋経済ONLINE, 2018）、マンガは出版業界の大きな売上高を占めている。しかし、コミックスの電子版売り上げが1711億円となり、紙のコミックスの売り上げ1666億円を上回るという結果となり、マンガを読む行動は紙から電子書籍に移行しつつあると言える。

マンガやアニメに触れる機会が複数の媒体で増加している現代においても、マンガから受けるポジティブな影響は多くあると推測できる。そこで、本研究の目的は、現代における「マンガからの影響」について、マンガを読む機会が比較的に多いと考えられる大学生を対象とし、マンガを読む行動に媒体の変化があるのかについて検討し、且つ、マンガから受ける影響について一考する。

2. 方法

2-1 マンガを読む行動について

調査対象者 心理学関連の授業（2科目）を履修している大学1・2年生92名（男性54名、女性38名）であった。尚、二重に回答している者は、指定した科目での回答を採用した。

調査内容 「マンガを読む行動」についてのアンケート項目は以下の通りである。

1. あなたは通常行動としてマンガを読みますか？
2. マンガを読むとき、どの媒体をよく利用しますか？頻度の高いものを1つ選んでください。
①月刊マンガ雑誌 ②週刊マンガ雑誌 ③コミック版書籍 ④電子書籍マンガ ⑤その他（記入）
3. あなたは普段、週刊マンガ雑誌・月刊マンガ雑誌（ジャンプやマガジン等）を購入して読みますか？
4. あなたは普段、コミック版のマンガを購入して読みますか？

5. 通常コミック版のマンガを購入する場合は、新品と中古のどちらですか？

①新品を購入 ②中古品を購入

6. あなたは普段、コミック版のマンガをレンタルして（マンガ喫茶等含む）読みますか？

7. あなたは普段、電子書籍のマンガを購入して（巻・話）読みますか？

8. あなたは普段、電子書籍のマンガの無料版（無料チケット・時間で回復する等）を読みますか？
（購入はしないが無料は読む）

9. あなたはマンガを「集める」（自分の手元に持っておく、書棚に並べる等）という行動をとりますか？

10. あなたが普段マンガを読む場所はどこですか？一番多いものを1つ選んでください。

①家や自分の部屋で読む ②通学や通勤途中の電車やバスの中で読む ③ 大学に居るときに構内で読む ④アルバイト先で休憩時間などに読む ⑤マンガ喫茶やインターネットカフェ（マンガ所蔵店）などで読む ⑥喫茶店やファミリーレストランなどに入って読む ⑦その他（記入）

11. 一番好きなマンガは何ですか？タイトルを記入してください。（どのようなものでも可）

調査手続 前述の調査対象者が受講する授業において、学内ポータルサイト内に設置されている授業に関するシステムに、アンケートを設置したことを案内し、協力できる有志を募った。回答期間は、2019年12月10日～2019年12月23日までとし、期間内に回答のあった学生が92名であった。尚、2科目の両方を受講している学生は重複回答者として削除した。

結果と考察 「あなたは通常行動としてマンガを読みますか？」については、「はい」か「いいえ」で回答を求め、「いいえ」を選択した学生は、以後の回答をしなくても良いとした。「はい」と回答した学生は75名、「いいえ」と回答した学生は17名であった。マンガを通常行動として読んでいる学生は82%であった（図1）。ただし、「いいえ」回答の17名は、アンケートの最後の質問である、「一番好きなマンガは何ですか？タイトルを記入してください」に全員の記載があった。本アンケートでは、マンガを読む学生は推測通りに多い結果となった。

次に、「マンガを読むとき、どの媒体をよく利用しますか？」については、頻度の一番高いものを選択することとしたところ、月刊マンガ雑誌1名、週刊マンガ雑誌11名、コミック版書籍42名、電子書籍マンガ20名、その他（レンタル）1名であり、コミック版で読んでいる学生が56%であり、電子書籍マンガをよく読む学生は27%であった（図2）。近年は電子書籍マンガを購入することが増加傾向にあり、紙（コミック版）が減少していたが、本結果では読む頻度の高いマンガ媒体は紙が優勢であった。出版動向と同様に、月刊や週刊のマンガ雑誌は少ない傾向であった。

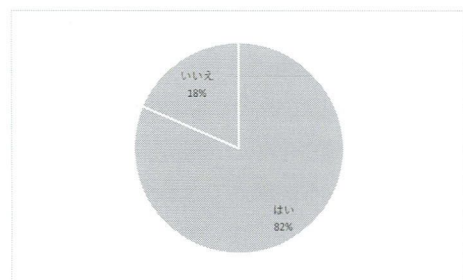


図1 通常行動としてマンガを読むか否か

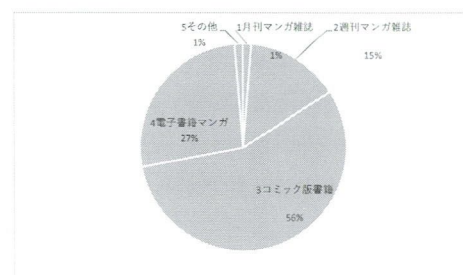


図2 マンガを読む媒体

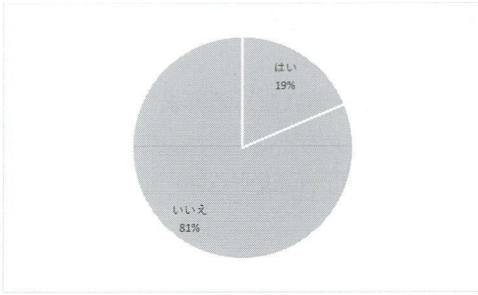


図3 マンガ雑誌購入の有無

次に、「あなたは普段、週刊マンガ雑誌・月刊マンガ雑誌（ジャンプやマガジン等）を購入して読みますか？」については、購入を意味する「はい」が14名、「いいえ」は61名であり、81%の学生が雑誌でのマンガを読まないことが示された（図3）。

次に、「あなたは普段、コミック版のマンガを購入して読みますか？」については、「はい」60名であり、「いいえ」は15名であった。マンガを読む学生のうち、80%がコミック版で読んでいるという結果であった（図5）。現在では、発売日を待つ月刊誌や週刊誌のマンガを、1話ずつ読むのではなく、コミック版を手にとり、まとめて読むと言える。

次に、「通常コミック版のマンガを購入する場合は、新品と中古のどちらですか？」について、コミック版を読む学生のうち、新品で購入する学生が56名、中古品で購入する学生が4名であった。コミック版を読む学生の93%が新品を購入していた（図6）。古本が購入できる販売店はWEB上も含めて増えているが、マンガの購入においては、新品を購入していた。

次に、「あなたは普段、コミック版のマンガをレンタルして（マンガ喫茶等含む）読みますか？」については、「はい」が6名で「いいえ」が66名、無回答が1名であり回答者の89%がマンガのレンタルは行っていない結果となった（図7）。コミック版を購入する学生が80%であったことから、マンガは自分で購入する行動であると言える。

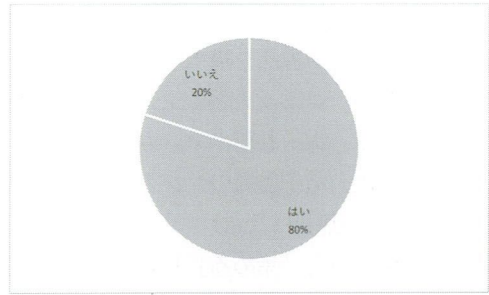


図4 コミック版購入の有無

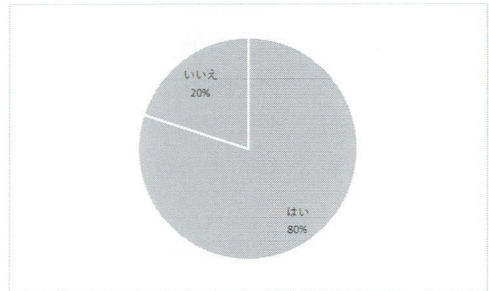


図5 コミック版購入の有無

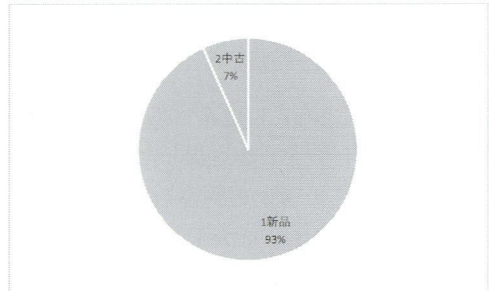


図6 コミック版購入の状態

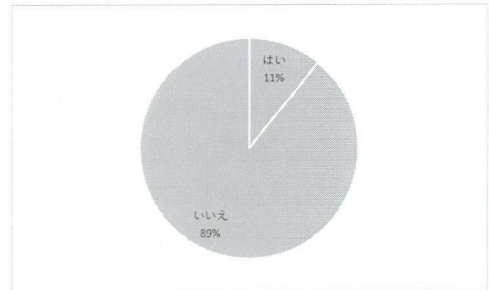


図7 マンガをレンタルするかの有無

次に、「あなたは普段、電子書籍のマンガを購入して（巻・話）読みますか？」については、「はい」が13名、「いいえ」が62名であり、電子書籍のマンガは購入しない学生が83%であった（図8）。

次に、これに関連する質問として、「あなたは普段、電子書籍のマンガの無料版（無料チケット・時間で回復する等）を読みますか？」については、「はい」61名、「いいえ」14名であり、81%が電子書籍マンガの無料話は読む行動をとっていた（図9）。通常、マンガを読む行動を行う学生は、電子書籍マンガは、購入はしないが無料であれば読むことがわかった。

次に、「あなたはマンガを「集める」（自分の手元に持っておく、書棚に並べる等）という行動をとりますか？」について、「はい」が62名であり、「いいえ」が13名で、83%が「マンガを集める」行動をとっていた（図10）。コミック版の購入は80%であったが、書棚に並べて収集や保存する行為をとる学生が若干増加したことから、現在は購入する行動を通常行動としないが、以前に購入したマンガは保存していると推測できる。

次に、「あなたが普段マンガを読む場所はどこですか？」について、一番多いものを1つ選ぶ形で質問を行ったが、WEB上の文章配置がわかりにくかったこともあり、質問を誤って認識した学生が多くみられた。マンガを読むときに、一番多い場所を選択してもらうことであったが、複数を選択する学生がいたことから、本問は参考資料とする。選択肢としては、①家や自分の部屋で読む ②通学や通勤途中の電車やバスの中で読む ③大学に居るときに構内で読む ④アルバイト先で休憩時間などに読む ⑤マンガ喫茶やインターネットカフェ（マンガ所蔵店）などで読む ⑥喫茶店やファミリーレストランなどに入って読む ⑦その他（記入）であった。複数を選択した学生を含む73名の学生が、「家や自分の部屋で読む」を選択していた。ただし、複数選択を行った学生の「一番多い場所」が家や自分の部屋とは限らないため本問は参考資料とした。

最後に、「一番好きなマンガは何ですか？」の質問であるが、これはタイトルを記入してもらう形であった。これには、普段の行動としてマンガを読まないという回答した学生も記載を行っており、89名が

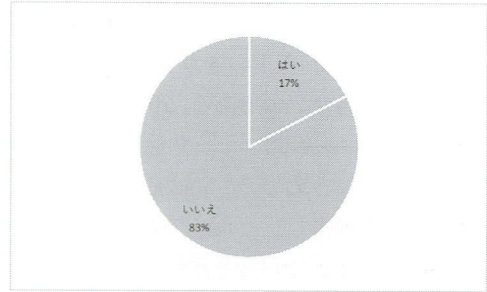


図8 電子書籍マンガの購入の有無

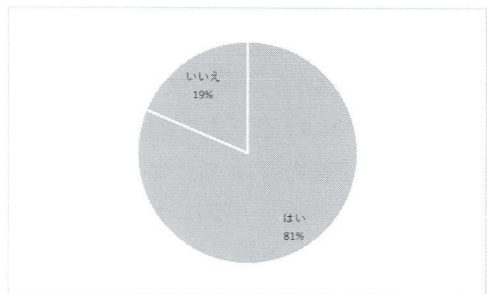


図9 電子書籍マンガ無料版の購読

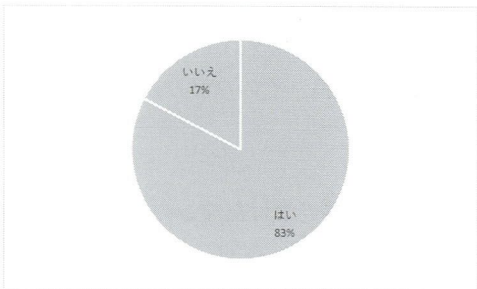


図10 マンガ収集の有無

表1 好きなマンガ

鬼滅の刃	9	君に届け	2
HUNTER×HUNTER	5	黒子のバスケ	2
ハイキュー!!	4	進撃の巨人	2
ONE PIECE	4	NARUTO	2
ジョジョの奇妙な冒険	3	FAIRY TAIL	2
スラムダンク	3	僕のヒーローアカデミア	2
約束のネバーランド	3	マギ	2

回答していた。多くの学生が1人1冊のタイトルを記載した。複数名の回答があったマンガタイトルは14作品であり、表1の通りであった。9名が選択した「鬼滅の刃」は、週刊少年ジャンプに現在も掲載されているマンガである。2019年4月からはアニメ化され、2019年11月28日オリコンニュースでは、『オリコン年間コミックランキング 2019』の『作品別』では、吾峠呼世晴（ごとうげよはる）の『鬼滅の刃（きめつのやいば）』が、期間内売上1205.8万部を記録し、シリーズ初TOP10入りにして初の1位を獲得した（ORICON NEWS, 2019）と発表された作品であり、アニメ化が拍車をかけて売上高が伸びた作品であると言われている。複数票をとった14作品のうち、9作品が週刊少年ジャンプに掲載されていた作品であった²⁾。その9作品ともアニメ化がされており、週刊少年ジャンプ掲載マンガの中で発行部数の多い作品が読まれていた。尚、その他の5作品もアニメ化及び映画化（実写化含む）がされている作品であった。メディアミックスされた作品は、有名であり手にとる機会が多いと推察できる。本アンケートは「好きなマンガ」は何かと質問を行い、回答してもらったものであった。「好きなマンガ」と「人生に影響を受けたマンガ」が同様であるのか、検討する必要がある。

本アンケート結果において、今回の対象者である大学生1-2年生92名の中では、マンガを通常行動として読む学生は多く（82%）、その中でコミック版を購入して読む学生は多数を占め（80%）、マンガの購入はほとんどが新品であり（93%）、電子書籍マンガを購入する学生は少なく（17%）、無料であれば電子書籍マンガを読む学生は多くおり（81%）、マンガは収集する意味を持つ学生が多数を占めた（83%）。このことから、近年電子書籍マンガの販売高が紙を上回ったとされていたが、学生の多くは印刷物の単行本を購入して収集することが多いと考えられる結果となった。また、好きなマンガはアニメ化または映画化されているものが多く、流行のマンガは好みとして挙がってくる傾向があると考えられる。今後は、その「好み」であることの内容と理由を詳細に分析することも必要であると思われる。

2-2 人生に影響を受けたマンガについて

調査対象者 心理学関連の授業（2科目）を履修している大学1・2年生156名のうち、2科目履修しており、二重に回答していない学生であり、本調査のもとする回答を行った学生96名（男性59名、女性37名）であった。

調査内容 「①好きなマンガ」とそのマンガから「②影響を受けたこと」の回答を求めた。①作品名と、②影響を受けたことの内容を記載する形で記述を行った。

調査手続 授業時（1回）に、質問を示して指定の用紙に回答を記述する形とし、授業終了後に回収をした。記載時には、「人生や生活に影響を及ぼしたものを書いてください」と口答で示した。その際に、マンガを読まない学生がいることから、その学生たちはサブカルチャー全般で回答を求めたが、本調査の内容に含まないこととした。

結果と考察 好きなマンガとそこから影響を受けたものが記載されて、複数のマンガを記載した学生のもの除き、1つのマンガ、そのマンガから受けた影響を記載しているものを採用した。その結果、好きなマンガは55作品が挙げられ、複数名が記載した作品は15作品であった（図11）。「ONE PIECE」

が10名、次いで「ハイキュー！！」が7名、「NARUTO」と「約束のネバーランド」が同数4名での上位3位となり、全てが週刊少年ジャンプに現在も掲載されているマンガであった。好きなマンガで人生に影響を受けたマンガは、全体の48%が週刊少年ジャンプに掲載または掲載されていたマンガであった。また、この15作品は、全てがアニメ化・映画化がされており、発行部数も多いものであった。

先の15作品以外は、1人1冊でタイトルが書かれたものであつ

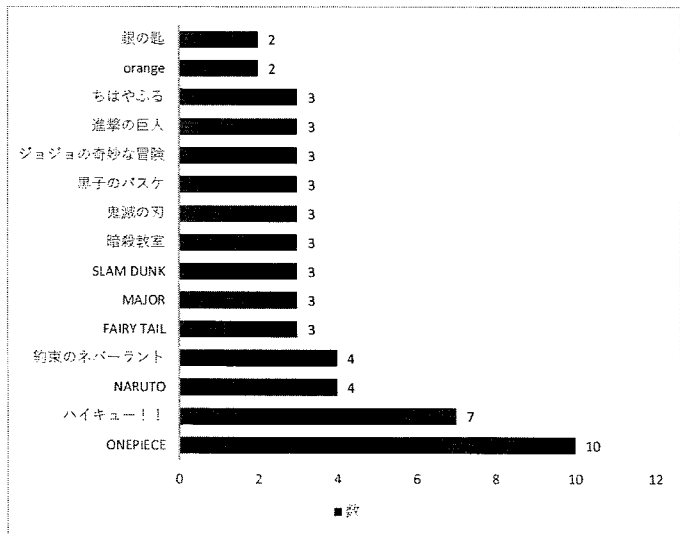


図11 複数人が挙げた好きなマンガ

表2 マンガから影響を受けたこと

カテゴリー	下位カテゴリー	回答例
自己実現 (68)	諦めない (10)	諦めない気持ちの大切さ
	信念 (7)	それぞれの人物にまつく信念があり
	行動 (5)	言葉通りに行動する姿
	目標 (5)	目標を持って
	夢 (を叶える) (5)	自分の夢をしっかり持って
	困難・壁を越える (11)	壁も破って、困難と直接戦うこと / 自分も何か壁にぶつかったときにもっと頑張ろうと思うようになった
	人生・決断・選択 (8)	選択を迫られるときの主人公の選択 / 選い上がっていく成り上りの人生
1	努力・一生懸命 (10)	努力を惜しまない / 能力を最大限に発揮できるように一生懸命取り組むこと
	チャレンジ (3)	新しいことに貪欲にチャレンジする
	成長 (2)	部活で沢山の成長をすることができたことを思い出した
負の側面への理解 (6)	生と死 (2)	人には避けることのできない死があって
	正しいことが良いとは限らない (2)	正しい思いや考えが世界をよくするとはいかぎらない
	反面教師 (2)	反面教師のような感じで影響を受け
人間関係 (36)	人(家族・友達・恋人)を大切にすること (16)	自分に関わる全ての人を大切にしようと思った / 仲間の大切さ、仲間を借りる心、仲間を思いやる気持ちを感じ
	チーム・協力 (6)	チームの協力が多く見られ影響をかなり与えられた
	人間関係構築・コミュニケーション (10)	人は人との関係の中で大切なものが生まれることに影響を受けた / 周りの空気をよむことで本当の自分がでせなくなってしまおうのが共感
	助ける(助け合う)心 (3)	人を無条件に助ける心
2	恋愛関係 (2)	自分もこんな恋がしたいと思った
	恋は難しい・切ない (3)	恋は難しく、切ないもの
	熱意 (2)	熱意
4	部活に対するモチベーション (2)	モチベーションが落ちている時に読むと、またやる気が出た
	スポーツの偉大さ (1)	スポーツの偉大さ
	きっかけ (10)	この作品の影響で運動に凄く興味を持つようになり
5	スポーツのきっかけ (6)	ギターをはじめようと思った / 歴史に興味をもった
	興味・趣味のきっかけ (4)	野球そのものを学ぶことができた / 相場の技や戦略が沢山あることを知り
6	学び (11)	百人一首を覚えるきっかけになり / 明治の歴史も学べて
	勉強につながる・学んだ (6)	
7	その他 (8)	中二病になりました
	他者との違いを知った (3)	世の中には様々なマイノリティがあることを知り、LGBTについての考えが変わりました / 登場人物の描写などから自分以外の視点を知られるのが良い点
	ストーリーのおもしろさ (3)	1話だけで伏線が沢山あり、後々回収されたときに、また前に戻り見直す作業がおもしろい

た。複数名が挙げたマンガの15作品の中で、「ONE PIECE」、「ハイキュー!!」、「NARUTO」、「約束のネバーランド」、「FAIRY TAIL」、「SLAM DUNK」、「鬼滅の刃」、「黒子のバスケ」、「ジョジョの奇妙な冒険」、「進撃の巨人」の10作品は、前段の調査で行った「好きなマンガ」の上位14作品にも挙がっていた。それぞれの順位や人数は異なるが、「好きなマンガ」は、「人生に影響を受けた」マンガと重なると考えられる。

次に、回答された55作品、96名の「影響を受けた」と書かれた文章をKJ法に基づく分類を行った。その結果は表2の通りである。マンガから影響を受けたことは、自己実現・負の側面への理解・人間関係・情動・きっかけ・学び・その他の7カテゴリーに分類された。表内の()に示される数字は、件数を示した。

第1カテゴリーの自己実現は一番多く68件であった。下位カテゴリーには、諦めない10件、信念7件、行動5件、目標5件、夢(を叶える)5件、困難・壁を越える11件、人生・決断・選択8件、努力・一生懸命10件、チャレンジ3件、成長2件に分類することができた。第2カテゴリーの負の側面への理解は6件で、下位カテゴリーには、生と死2件、正しいことが良いとは限らない2件、反面教師2件に分類することができた。第3カテゴリーの人間関係は、二番目に多く36件であった。下位カテゴリーは、人(家族・友達・恋人)を大切にする・人(家族・友達・恋人)の大切さ16件、チーム・協力6件、人間関係構築・コミュニケーション10件、助ける(助け合う)心3件、恋愛関係2件であった。第4カテゴリーの情動は8件で、下位カテゴリーには、恋は難しい・切ない3件、熱意2件、部活に対するモチベーション2件、スポーツの偉大さ1件であった。第5カテゴリーのきっかけは10件で、下位カテゴリーは、スポーツのきっかけ6件、興味・趣味のきっかけ4件であった。第6カテゴリーの学びは11件で三番目に多いものであった。下位カテゴリーは、スポーツを学んだ5件、勉強につながる・学んだ6件であった。第7カテゴリーのその他は8件で、第6カテゴリーまでのどのカテゴリーにも当てはまらないものをその他とした。下位カテゴリーとして、中2病になった2件、他者との違い(マイノリティ)2件、ストーリーのおもしろさ3件であった。

本調査の中では、大学生は実に多くのことをマンガから影響を受けていることが読み取れる。第1カテゴリーの自己実現では、マンガのキャラクターの思考や行動を通して、困難なことに打ち勝つことや壁を乗り越えて達成させたり、自分の弱さに打ち勝つ姿を投影したり、物事を諦めずに一生懸命に努力することは人生の選択や決断に重要であることが、自分の行動に影響を与えたと示していた。ここでの自己実現は、Carl Rogers が示した自己実現傾向の意味である、「人生を前に動かす力」(池見、峰山、高地、蓮沢、永井、2001)に近く、人生をよりよくしていくためには、信念をもった行動や、夢を叶えるために困難な状況を打開していくことが大切であるとマンガを通して気付いた様子が伺える。また、第3カテゴリーの人間関係においては、特にマンガのキャラクターが家族や友人、恋人などを大切に思い、大切にするための行動を起こしていることに感銘し、影響を受けたことが示されていた。併せて、マンガのキャラクターの取るコミュニケーションから、言動や表情、対応の仕方に影響を受け、自分もそのようにありたいという主旨が示されていた。概ね、ポジティブな影響があることが示されていたが、興味深いものは第2カテゴリーの負の側面への理解である。ストーリーやキャラクターがとる行動において、死は免れない事実であることを感じたり、世の中は正しいことを全面に出すことだけが良いことではないことを感じたりしており、自身の経験も通して人には負の部分があることを理解し、自分の今後に活かしていきたい主旨が示されていた。一見、ネガティブな影

響かと思われるものであるが、本調査での回答では、そのネガティブさを糧にして、よりよくしていきたいというポジティブな影響であったことを示していた。負の側面とは異なるが、第7カテゴリーのその他で下位カテゴリーとなった、他者との違いを知った（マイノリティ）も同様のポジティブさを持っている。マンガを読むことで、LGBTのことを知り、世の中には自分の周囲とは異なる人々がいることを理解し、また、キャラクターたちの言動や行動を通して、自分とは異なる考え方があることを観察できたことが良かったという主旨が示されていた。内容は異なるが、第2カテゴリーのネガティブな部分から、自分の今後の行動に対してポジティブな影響を及ぼしていたことと同様であった。

そして、第5カテゴリーのきっかけや第6カテゴリーの学びでは、スポーツマンガや食や歴史に関するマンガから、部活などのスポーツや趣味などを始めるきっかけとなっていたり、何かを学ぶことにつながっていたりと、ポジティブな影響が現われていた。

本調査の参考となる玉田（2010）の研究では、「マンガから学んだこと」を記述したものをKJ法で分類している。その結果カテゴリーは、①自己実現、②知識、③情動、④人間関係、⑤ネガティブ、⑥全て、⑦その他であり、自己実現・情動・人間関係の3つが本調査と同様の結果となっている。このときに読まれていたマンガがどのようなものであったかは不明であるが、一番多く件数が挙げられたカテゴリーは本調査と同じ自己実現であった。また、家島（2006）は、SNSのコミュニティサイトにおいて、マンガから受けた影響に関する書き込みを収集し、KJ法において分類を行っている。その結果、①恋愛、②友情、③努力、④人生、⑤知識の主要なテーマに分類され、情動的側面に対する影響と、認知的側面に対する影響があったことを指摘した。本調査での回答でも記述において、家島（2006）が指摘したところの情動的側面である「自分も友達を大切にしようと思った」「自分も壁を越えて頑張りたい」などがあり、また、認知的側面である「目標を持った行動」「自分とは異なる考えを知った」などが見られた。そして、家島が集約した5つのテーマに類似する下位カテゴリーが分類された。これらのことから、マンガから受ける影響は、情動的側面と認知的側面を併せ持ち、人生を歩むにあたっての重要なテーマである、自分の行動を後押しするもの、人間関係を良好にするものなどであることが示唆される。

本調査結果で挙げられたマンガでは、48%が週刊少年ジャンプ掲載マンガであり、次に週刊少年マガジン・週刊少年サンデーが6.6%で、少年マンガが半数以上を占めていた。週刊少年ジャンプの雑誌コンセプトは、読者アンケートで多数記載されたものから選ばれており、「友情」「努力」「勝利」を三大テーマとして、連載するマンガにはどれか1つでも入っていることが現在の条件である³⁾。これらのコンセプトを考えると、読んでいるマンガには、自己実現や人間関係を強調する内容が示されていることが伺える。当然にストーリーに優れ、キャラクターが光っていなければ、売れるマンガにはなっていないと推測できるが、これらのコンセプトで描かれるからこそ、読者である学生は興味を抱き、好みとして挙げられ、その内容に影響を受けると考えられる。好きなマンガで影響を受けたと回答されたマンガにおいて、複数名が挙げた15作品中13作品が少年マンガであった。そして、本調査で回答された「影響を受けた好きなマンガ」を掲載誌毎に分類すると、ブログからコミック化された1件を除き28誌となった。内訳は少年・男性向けが19誌、少女・女性向けが9誌であり、66%が少年・男性向けマンガであった。回答では、多くの女性も少年・男性向け雑誌に掲載されているマンガを好みとして影響を受けたと挙げており、少年向けマンガ雑誌のコンセプトは女性も好むものと考えられる。

本調査結果では、今回の対象者である大学生1-2年生96名の中で、好きなマンガであり影響を受け

たマンガは少年マンガが半数以上（66%）を示し、マンガから影響を受けたことは、自己実現・負の側面への理解・人間関係・情動・きっかけ・学び・その他の7カテゴリーとなった。7つのカテゴリーは、全てポジティブな影響を示しており、マンガを通して人生を肯定的に進ませる考えを持つ傾向があったことが示唆された。

今後は、直接的に影響を受けた詳細な行動や、なぜマンガであるのかという理由、好きなマンガを手にとるとききっかけは何であったのか、少年・男性向けマンガと少女・女性向けマンガにおいて影響を受けることに大きな違いがあるのかについて検討していく必要があると考えられる。

3. 総合的考察

本稿の2つの調査から、好きなマンガと影響を受けたマンガには大きな差は見られず、重なる結果となった。好きなマンガに影響を受け、故に好みとして挙がっていると考えられる。2-1. で検討の必要性を述べた「好み」であることの内容と理由については、2-2. マンガから受けた影響の結果をもって理解されたと考えられる。

また、大学生の多くはマンガを読み、借りることは少なく、電子書籍マンガよりもコミック版を購入する傾向にあり、収集する行動をとっていた。本稿の目的の1つである、マンガを読む行動に媒体の変化があるのかに関しては、媒体に変化はなかったことが示された。電子書籍マンガの売上高は年々上がっているが、大学生は対象外である可能性が示唆された。寧ろ、無料であるものは読んでいる傾向にあり、購入に至っていなかったことから、価値が異なるのではないかと推測される。今後、コミック版・電子書籍マンガの購入層と、コミック版と電子書籍マンガに対するイメージや価値について詳細に検討する必要があると考えられる。

そして、マンガから人生や生活に影響を受けたとされる内容は多く、自己実現に関わる行動や態度、人間関係を大切にすること、物事のきっかけや学びにつながっていることが示された。その全てがポジティブな影響を表しており、マンガは生きることに良い影響を与えていることが示唆された。

挙げられたマンガの多くはメディアミックスされており、発行部数の多いものであることから、目に触れる機会の多いものと推察できる。本稿の2つの調査では、メディアミックスされているものに触れているか否かを厳密には質問してはいなかった。今後は、メディアミックスがどのように心理的に影響し、人生に影響を受けたとされる内容にどの程度関わっているのかを検討する必要があると考えられる。

併せて、本稿の調査で挙げたマンガの多くは少年マンガであった。調査対象者の約60%は男性であったことから、挙げられたマンガの多くが少年マンガであったことは否めない。今後は、女性の対象者を増やし、同様の結果となるのかを検討する必要がある。さらに、人生や生活にマンガが影響を及ぼしたとされる詳細な行動についても調査を行い、マンガであることの原因と、好きなマンガをどのようにして読むことになったのかについて検討していく必要がある。

ならびに、本稿の調査方法においてWEBを利用したが、質問の表示の仕方に不備があったことから、一部回答が明確に得られなかったものがあつた。今後にWEBを用いた調査を行う場合は、表示方法に注意を払い、回答者の意思が最大限に発揮できるように努める必要がある。

謝辞 本稿の2つの調査に協力してくれた多くの学生に感謝申し上げる次第である。

<注>

- 1) クール・ジャパン戦略は、「クールジャパン (CJ) とは、世界から『クール (かっこいい)』と捉えられる (その可能性のあるものを含む) 日本の『魅力』である」(知的財産戦略本部, 2019) と示されている。政府は、2010年に経済産業省に「クール・ジャパン海外戦略室」を設置し、海外に向けて日本の魅力発信、日本のブランド力を高める事業を行っている。マンガはアニメと同様に日本の魅力を伝えるプロダクトの1つと考えられている。
- 2) 9作品のうち、「ジョジョの奇妙な冒険」(荒木飛呂彦作)は、シリーズであり週刊少年ジャンプには、1987年1・2号 - 2004年47号まで掲載されており、現在はウルトラジャンプに移行している。
- 3) 週刊少年ジャンプの四代目編集長であった後藤広喜は、その著書である『『少年ジャンプ』黄金のキセキ』(2018)で、三大テーマである「友情」「努力」「勝利」は後付けであったことを示している。もともとはマンガ作りのコンセプトはなかったところ、読者アンケートの設問で「大切だと思う言葉」や「うれしいと思う言葉」などを尋ねた結果、いつの時代も上位に来るのがこの3つであったことから、読者が求めるこれらを入れることで「売れる」のではないかということを見込み、現在の編集方針に至ったことを記している。

<参考文献>

- 後藤広喜, 2018, 『『少年ジャンプ』黄金のキセキ』ホーム社
- 宮原浩二郎・荻野昌弘 (編), 2001, 「マンガの社会学」世界思想社
- 玉田圭作, 2010, 「教育とマンガに関する研究の全体像：既存の研究と最近の動向から」『哲学』123 : 207-228.
- 吉田佐治子, 2013, 「教材としてのマンガ」『摂南大学教育学研究』9 : 25-34.

<引用文献>

- 家島明彦, 2007, 「心理学におけるマンガに関する研究の概観と展望」『京都大学大学院教育学研究科紀要』53 : 166-180.
- 家島明彦, 2006, 「人がマンガから受ける影響についての探索的検討：インターネット上のコミュニティにおける書き込みの分析」『日本社会心理学会第47回大会発表論文集』: 194-195.
- 飯田一史, 2018, 「コミックスの『累計部数』は時代遅れの指標だ マンガアプリがマンガの売り方を激変させた」東洋経済 ONLINE, <https://toyokeizai.net/articles/-/235001> 2020年1月5日閲覧
- 池見陽・峰山幸子・高地知子・蓮沢典子・永井知子, 2001, 「カール・ロジャーズの心理療法論再考：著作 Client-Centered Therapy に見る観察事実と概念」『神戸女学院大学論集』48 (2) : 185-205.
- 内閣府知的財産戦略本部, 2019, 「クールジャパン戦略」, 1-3.
- 夏目房之介, 2006, 「マンガに人生を学んで何が悪い？」ランダムハウス講談社, 8-9.
- NTT レゾナント株式会社, 2012, 『『マンガに関するアンケート』に関する調査結果』
<https://research.nttcoms.com/database/data/001447/> 2020年1月5日閲覧
- ORICON NEWS 2019年11月28日 4:00, <https://www.oricon.co.jp/news/2149737/full/> 2020年1月5日閲覧
- 玉田圭作, 2010, 「大学生がマンガから学んだことの探索的検討」『日本教育心理学会総会発表論文集』50 : 704.

Examination of the Manga Reading Behavior of University Students and the Influence of Manga

IJIMA, Yuka

This paper aims to examine whether there has been a change in media used for reading manga, looking at the manga reading behavior of university students, who are considered to have comparatively more opportunities to read manga, and to consider the influence that manga have on students today.

Two surveys were conducted for this paper. The first was an online survey about manga reading behavior, and the second was a survey about the influence of the reader's favorite manga on his/her life or lifestyle.

The results showed that many of the students read manga (82%), with the large majority of those students purchasing and reading physical comics (80%), a small number purchasing E-book versions of manga (17%), and collecting manga had meaning for most of the students (83%). The findings showed that the media for reading manga was unchanged for most students.

The descriptions of students for whom manga were considered have an influence on their lives and lifestyles were then categorized using the KJ method. Based on the findings, the description contents were sorted into the following seven categories: self-realization; understanding of negative aspects of life; human relationships; emotions; motivations; learning; and others. These are shown to be connected to behaviors and attitudes related to self-realization, placing importance on human relationships, and motivations and learning in relation to various aspects of life. All of these categories show a positive influence, which suggests that manga have a beneficial influence on the lives of readers.

Key words : e-book manga, influence of manga, young adult manga, self-realization