



Title	アニメのポジティブな影響の心理的機序の探究とその意義ー基礎と臨床の観点からー
Author(s)	薮田, 拓哉
Citation	大阪大学, 2026, 博士論文
Version Type	
URL	https://hdl.handle.net/11094/105385
rights	
Note	やむを得ない事由があると学位審査研究科が承認したため、全文に代えてその内容の要約を公開しています。全文のご利用をご希望の場合は、大阪大学の博士論文についてをご参照ください。

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

論文内容の要旨

氏 名 (藪 田 拓 哉)

論文題名

アニメのポジティブな影響の心理的機序の探究とその意義
—基礎と臨床の観点から—

論文内容の要旨

本博士論文では定性的研究、定量的研究からなる5つの研究を通じて、基礎研究と臨床実践の観点からアニメのポジティブな影響の心理的機序の解明を目指した。まずは、研究1から研究3を通じてアニメの媒体特性に関する主観的認識、アニメ視聴による心理的体験と影響、体験生起に関わる諸要因についての知見の蓄積を行った。そして、アニメ視聴のポジティブな影響のうち、「癒し」に焦点を当て、その心理的機序を定性的に明らかにした。

【第1章】アニメの臨床的活用の可能性

本章では、臨床実践の現状、研究の動向からアニメならびにアニメの心理学研究に秘めている社会的／臨床的価値とその意義を検討した。

まず、臨床実践では従来の対面による言語面接に対し、遠隔心理支援など技術を駆使した支援のニーズが高まっている。一方で、以前からゲームやSNSなど日常生活に身近なメディアを用いた心理支援も一定の治療成果を上げている。さらに基礎研究においても、メディア利用によるポジティブな効果に関心が向けられるようにもなってきた。

そのような背景もあり、本論では、身近なメディアのうちアニメに注目した。アニメは現代社会において国内外で幅広い世代に享受されている。アニメに影響を受けて行動が生起されたり、癒されたり、心の支えになったなど心の健康に寄与するとうかがえる報告が日常で散見する。つまり、アニメがポジティブな影響を及ぼす事例があり、アニメが心の健康に寄与する身近なメディアになる可能性がうかがえる。したがって、臨床実践やアニメを享受する現代社会の現状からもアニメのポジティブな影響の探究は社会的な価値と臨床実践を視野に入れた臨床的な価値があると考えられた。さらに、心理支援での活用や実装も含めたアニメの発展可能性もうかがえた。

【第2章】アニメの心理学研究の動向と課題

本章では、アニメの心理学研究の学術的意義を検討するため、臨床心理学と臨床心理学に関連する心理学における研究の動向を概観し、アニメのポジティブな影響に関する研究の現状と課題を整理した。まず、臨床心理学の現状として、深層心理学に基づく心理分析が中心であることや、臨床実践でのアニメの語りやアニメを利用した心理支援の実装に関心が向けられてきたことが挙げられた。一方で、解釈や考察に偏重し、実証的な検証が乏しいことやアニメのポジティブな影響の原理よりも臨床実践でのアニメの活用に焦点が当てられていることが課題となっていた。

次に、臨床心理学に関連する心理学の現状として知覚・認知心理学を中心にアニメを直接的な研究対象とする実証的な研究がなされてきたことや、物語没入などアニメを享受する人々の心理に関連するような現象に対しては盛んに探究されていることが挙げられた。一方で、アニメのポジティブな影響に焦点を当て、アニメに関するデータに基づいて検討された基礎研究は乏しい現状がうかがえた。

【第3章】アニメのポジティブな影響に関する基礎研究1；アニメの媒体特性に対する受け手の主観的認識（研究1）

アニメの有用性について、その媒体特性に基づく考察や実証的な研究を基に検討されてきたが、受け手から得たデータに基づいて検討されていない現状があった。そこで、研究1では、アニメの媒体特性に対する受け手の主観的認識を探索的に明らかにした。大学生、大学院生71名を対象に質問紙調査を行い、KJ法により分析した。その結果、【創造性】、【生き生きとしたキャラクター】、【芸術性】、【馴染みやすさ】、【享受しやすさ】、【総合芸術性による効果】、【多様な体験の生起】という7個の大テーマが要素として抽出された。芸術性や動き、音声などアニメの表現形式に関する媒体特性やフィクション性などによって生じる効果がうかがえた。

【第4章】アニメのポジティブな影響に関する基礎研究2：アニメ視聴による心理的体験と影響の構造化（研究2）

アニメ視聴による多様な心理的体験の報告は散見されるが、人々はアニメを視聴することでどのような体験をし、

影響を受けているのかについての実態を心理学の研究手法を用いて明らかにされていない。したがって、アニメの心理的体験とその影響を質的に整理していく研究2-1と量的にその因子構造を探索していく研究2-2を行った。まず、研究2-1では、大学生、大学院生58名を対象に質問紙調査を行い、KJ法により分析した。その結果、心理的体験では【気持ちの高揚】、【気晴らし】、【共感的反応】、【現実への還元・関連】、【作品の構成要素に対して抱く魅力】の5個の大テーマが要素として抽出された。そして、影響では【ポジティブな気持ちへの自己変容】、【自身のあり方の模索、変化】、【作品への関与と作品を越えた活動】の3個の大テーマが要素として抽出された。そして、研究2-2では、量的分析の結果、心理的体験は「内省と気づき」、「感銘」、「リラクセーション」、「共感」という4因子構造が採用された。そして、影響は「自己理解と自己成長」、「回復」、「日常生活への取り入れ」、「作品への関心の高まりと余韻」、「アニメ関連行動」の5因子構造が採用された。人々はアニメ視聴により快楽的な体験のみならず、より深い水準の臨床的な体験を経験していることが示唆された。

【第5章】アニメのポジティブな影響に関する基礎研究3；アニメ視聴による心理的体験の生起要因（研究3）

アニメの心理的体験の生起に関わる要因については包括的に把握されておらず、その多様性もうかがえる。そこで、研究3では、アニメの心理的体験の生起に関わる作品要因と視聴者要因、阻害要因を網羅的に把握することを目的とし、体験生起に関わる要因の多様性をとらえていった。大学生、大学院生54名を対象に質問紙調査を行い、要因ごとにKJ法により分析した。その結果、作品要因では【キャラクターの生き様】、【作品の様式】の2個の大テーマが要素として抽出された。そして、視聴者要因では【視聴者特性】、【作品に対する視聴者の態度】、【視聴者の欲求と探求】、【日常における心身の負担】の4個の大テーマが要素として抽出された。さらに、阻害要因では【視聴者の嗜好性】、【視聴中の不満感】、【作品との距離感】の3個の大テーマが要素として抽出された。そして、生起要因には視聴前から駆動する先行要因と視聴時に駆動する同時要因として機能するものがあることがうかがえた。また、視聴者要因や阻害要因からは受け手の心理的状态や欲求、価値観などが反映されていることがうかがえた。

【第6章】アニメが「癒し」をもたらす心理的プロセス（研究4）

研究4では、アニメが「癒し」をもたらす心理的プロセスを明らかにし、その多様性や複雑性をとらえることを目的とした。アニメに「癒された」経験のある20代4名に3度にわたる半構造化面接を行い、複線径路等至性モデリングにより分析を行った。その結果、【癒し】として【現実を忘れられた実感】、【すっきりし、心穏やかになる】、【勇気・元気をもらう】の3つが抽出され、アニメが【癒し】をもたらす心理的プロセスの全体像を明示することができた。そして、アニメは特別感や安心感、親近感や一体感を感じられる場として機能し、【映像の流れに身を任せ】、アニメに移入していくことが【癒し】の基盤になることが示唆された。また、アニメを受動的に体感的に享受していく【癒し】から能動性をより発揮しながら物語やキャラクターを通じて自身の内省を深めていく【癒し】など【癒し】の心理的プロセスや特徴に質的な違いが見られた。

【第7章】総合考察

本論では、これまで感想や実感で留まっていたアニメのポジティブな影響について、その実態と心理的機序をデータに基づいて包括的に整理し、その多様性や複雑性を把握することができた。そして、アニメの享受の際、「アニメの表現形式を享受する次元」と「物語内容を享受する次元」が駆動することがうかがえた。また、アニメ、物語、受け手の複雑な相互作用の存在がうかがえた。それらの解明がアニメの本質的な効果を明らかにする上で重要になることが示唆された。また、「第2の現実」として、現実とは異なる別世界にある居場所としての機能も想定された。そして、そのような非現実的で特殊な空間で内的作業を行うことで生じる効果が示唆された。さらに、視聴後にも及ぶ「アニメの現実への関与」も見受けられた。

本論の限界として、これらの研究はアニメのポジティブな影響の心理的機序の解明に向けた萌芽的研究であるため、原理・現象の解明のためにさらなる基礎研究が求められること、客観性と一般化の問題、既存の心理学の理論や概念との関連の検討の必要性が挙げられた。

論文審査の結果の要旨及び担当者

氏 名 (藪 田 拓 哉)			
論文審査担当者	(職)		
	氏 名		
	主 査	教授	佐々木 淳
	副 査	教授	野村 晴夫
	副 査	准教授	管生 聖子
	副 査	学外委員	横田 正夫(日本大学芸術学部/大学院非常勤講師)
論文審査の結果の要旨 本博士論文では5つの定性的・定量的基礎研究と臨床実践の観点からアニメのポジティブな影響の心理的機序の解明を目指したものである。つまり、アニメの媒体特性に関する主観的認識、アニメ視聴による心理的体験と影響、体験生起に関わる諸要因についての知見の蓄積を行い、また、アニメ視聴のポジティブな影響のうち、「癒し」に焦点を当て、その心理的機序を定性的に明らかにした研究である。 研究1では、アニメの媒体特性に対する受け手の主観的認識を探索的に明らかにした。大学生、大学院生71名を対象に質問紙調査を行った結果、【創造性】、【生き生きとしたキャラクター】、【芸術性】、【馴染みやすさ】、【享受しやすさ】、【総合芸術性による効果】、【多様な体験の生起】という7大テーマが抽出された。 研究2では、アニメ視聴による体験と影響について質的・量的に明らかにすることを目的とした。研究2-1では、大学生、大学院生58名を対象に質問紙調査を行い、KJ法により分析した結果、心理的体験では【気持ちの高揚】、【気晴らし】、【共感的反応】、【現実への還元・関連】、【作品の構成要素に対して抱く魅力】の5個の大テーマが、そして、影響性では【ポジティブな気持ちへの自己変容】、【自身のあり方の模索、変化】、【作品への関与と作品を越えた活動】の3大テーマが抽出された。研究2-2では、心理的体験は「内省と気づき」、「感銘」、「リラクセーション」、「共感」という4因子が、影響は「自己理解と自己成長」、「回復」、「日常生活への取り入れ」、「作品への関心の高まりと余韻」、「アニメ関連行動」の5因子構造が採用された。 研究3では、大学生、大学院生54名を対象に質問紙調査を行い、作品要因では【キャラクターの生き様】、【作品の様式】の2大テーマが、視聴者要因では【視聴者特性】、【作品に対する視聴者の態度】、【視聴者の欲求と探求】、【日常における心身の負担】の4大テーマが抽出された。さらに、阻害要因では【視聴者の嗜好性】、【視聴中の不満感】、【作品との距離感】の3大テーマが抽出された。 研究4は、アニメが「癒し」をもたらす心理的プロセスとその多様性や複雑性をとらえることを目的として、20代4名に対して3度にわたって半構造化面接を行った。複線径路等至性モデリングによる分析の結果、【癒し】では【現実を忘れられた実感】、【すっきりし、心穏やかになる】、【勇気・元気をもらう】の3つが抽出され、アニメが【癒し】をもたらす心理的プロセスの全体像を明示することができた。アニメは特別感や安心感、親近感や一体感を感じられる場として機能し、【映像の流れに身を任せ】、その没入体験が【癒し】の基盤であることが示唆された。 本博士論文は、これまで感想や実感で留まっていたアニメのポジティブな影響について、実態と心理的機序をデータに基づいて包括的に整理し、その多様性や複雑性を把握することができた点で斬新かつ意義深いものであると考えられた。また、定性的研究、定量的研究を使いこなして重要な知見を提供している点も申請者の力量を感じさせるものであった。 以上より、本論文は、博士(人間科学)の学位授与にふさわしいと判断された。			