

「ポケットモンスター」が小学生に好まれる理由の心理学的考察 — 好きなキャラクターに関する質問紙調査から —

宮嶋 由布

はじめに

現代、多くのキャラクターがマンガやアニメに登場し、様々な商品として我々の日常生活に浸透している。子どもはマンガやアニメを見るだけでなく、キャラクターになりきって遊んだり、絵を描いたり、関連商品を所持することが多い。彼らは特に、人間とは異なる外見や能力を持つキャラクターを好むことが多い。たとえば光線を出したり、空を飛んだり、変身する能力を持つものが挙げられる。数多いキャラクターの中でも、「ポケットモンスター」（以下、ポケモン）は近年多くの子どもに好まれている。ポケモンはなぜ、多くの子どもに好まれているのだろうか。

I 問題・目的

1. メディアに登場するポケモン

ポケモンは、森や洞窟、人間が住む場所などいたるところに生息すると設定されたモンスターの総称である。ゲームでは、主人公の子どもが冒険をしながら、遭遇するポケモンと手持ちのポケモンとを戦わせ、それらを捕まえ、集め、育てていく。ゲームの主な目的は、ポケモンをパートナーとしてポケモン同士のバトルを行う「ポケモントレーナー」の頂点を目指すとともに、多くのポケモンを捕まえて図鑑の完成を目指すことである（佐川ら、2003）。ポケモンは、1996年に携帯ゲーム機用ソフトに登場して以来、マンガ、アニメ、カードゲーム化され、国内外での売り上げ総額は約3.5兆円に上る（2010年3月現在 公式発表より）。このためビジネス分野で取り上げられることが多い。一方、ポケモンを好む子どもの側について中心的に論じた文献は少ない。しかし、ポケモンが子どもに好まれる理由には、願望や欲求、ストレスなど子どもの側の要因が関連していると考えられる。ポケモンを好むのは子ども達であり、子どもの視点に注目することが重要だろう。そこではじめに、現代日本でモンスターをモチーフとしたキャラクターのうち子どもに人気のあるものを整理し、ポケモンの位置づけを行う。その後、ポケモンの性質について、さらに子どもにとってポケモンが持つ影響についてまとめることとする。

2. モンスターの脅威性

そもそもモンスターは、以下のように定義されている。①並外れたあるいは非自然的な何か、

驚異、不思議なもの、②正常なタイプから一部あるいは多数の部分が逸脱している動植物、③部分的に獣と人間の形をもつ、あるいは2種類以上の動物の形態要素を合成した想像上の動物、④非人間的で残酷、邪悪な人間、⑤巨大な動物 (Simpson & Weiner, 1989)。以上から、モンスターの主な特徴は自然界や人間的な規範からの「逸脱性」であり、それは姿や大きさ、道徳性といった点で表わされる。荒俣 (2007) によると、モンスターは“正体不明の生物や物体、とりわけ醜悪・不快・恐怖などの念を抱かせる存在の総称”に用いられる。モンスターはもともと、伝説の存在や実在すると考えられていたものであった。一般的に知られているものとしては、ドラゴンやキメラ、吸血鬼、狼男、フランケンシュタインが挙げられる。すべてが、人間のコントロールを超えた脅威的な存在であり、人間に害を及ぼすものとしてつくられている。

現代では多くのモンスターが創られ、マスメディアを通じて消費されている。日本では第二次世界大戦後に特撮映画『ゴジラ』(1954)が放映された。太古の眠りから覚まされた巨大怪獣ゴジラは海底から上陸し、高温放射線を吐いて都心を荒れ狂い、人間に滅ぼされる。以後の怪獣はゴジラをモデルとしたものが多く、怪獣が子ども達の人気を呼ぶきっかけになった (品田, 2005)。

1960年代にはテレビシリーズ『ウルトラ Q』『ウルトラマン』(1966)が放映された。秩序や理性的なコントロールから逸脱し強いパワーを持つ巨大怪獣は、宇宙や地底から出現し超常現象を引き起こしたり変身ヒーローに倒される。多くの多様な怪獣が毎週茶の間に登場し、子どもの日常に普及した (品田, 2005)。1970年代にはテレビシリーズ『仮面ライダー』(1971)が放映された。これは地球征服を企む怪人達を変身ヒーローが倒す作品である。菓子についていたヒーローや怪人の写真カードの収集が流行し、子どもは身近に好きなキャラクターを置けるようになった。これらの怪獣、怪人はそれぞれ怪獣 (人) ブームにつながった (バンダイキャラクター研究所, 2000)。

1980年代には家庭据え置きゲーム機 (ファミコン) 用ソフト『ドラゴンクエスト』(1986)、『ファイナル・ファンタジー』(1987)が発売され、続編が次々と発売された。これらは子どもがゲームの主人公となり、大量のモンスターを倒し力をレベルアップさせていく作品である。以上のように、マスメディアに登場するモンスターは、映画の大スクリーンからテレビ、カード、携帯ゲームへの縮小というメディアの変化を通し、子どもにとって身近な存在になった。しかしそれらは従来通り、人間と敵対し、最終的にヒーローに退治される存在として描かれることが多かった。

3. ポケモン ―「持つ」ことのできるモンスター

1996年に携帯ゲーム機用ソフトとして発売されたのが、『ポケットモンスター 赤・緑』である。ポケモンのゲームの中心テーマは、子どもが主人公となり、旅の途中でポケモンと遭遇したときに、手持ちのポケモンを使役して対戦させたり、捕獲、収集、育成、交換することである (佐川ら, 2003)。以下、ポケモンの特徴を佐川ら (2003)を参考にまとめる。①種類が多く世界に遍在する (400種以上で個体数はさらに莫大で、森や洞窟、人間が住む場所などいたるところに生息する)、②特殊能力を持つ (炎、水などの「タイプ」に分類されており、戦闘で「わざ」という能力を使う)、③「モンスターボール」という手のひらサイズのボールに

入る（子どもはそれでポケモンを捕獲し、携帯できる。畠山・久保（2000）は、ポケモン発売以降類似のゲームが作られたが、モンスターをボールのような小さな容器に格納するアイデアのオリジナルはポケモンであると述べている）、④共に生きる（ポケモンは子どもにとって、遊んだり力を合わせて戦ったり、育てたりしながら一緒に暮らす、大切な生活のパートナーである）。このように、従来のモンスターが人間にとって脅威的で制御不可能な存在であるのに対し、ポケモンは人間に親和的で、子どもが持ち運んでコントロールできるという特徴を持つ。

4. 子どもにとってポケモンが持つ影響

メディアの変遷やモチーフに注目することにより、歴史的な位置づけからポケモンの性質について整理したものを上記に示した。次に、子どもにとってポケモンが持つ影響について、キャラクターの性質に注目してまとめる。キャラクターの性質について中心的に論じたものは少ないが、宮嶋（2009）は、多様性や可変性といったキャラクター表現の特徴を指摘したうえで、一番好きおよび一番嫌いなキャラクターについて小学生に尋ねた調査事例を検討し、キャラクターの異質なモチーフや能力が子どもの感情、意志、理想像に影響を与えていると論じている。また家島（2006）は、理想・生き方に影響を受けた人物に関して大学生に調査した結果、キャラクターが多くみられたと報告し、自己形成への影響について論じている。森定（2001）は、キャラクターは思春期において慰める機能をもつと指摘し、“想像上の友達”（想像している子どもにとっては実在しているかのように感じられる内的人格像）のひとつとして扱っている。その他に、アニメ・マンガ作品とキャラクターの分析を通して、前思春期（山中，2002）や思春期（岩宮，2003；西村，2004a）の心性について考察したものや、事例の理解を深めているものが見られる（西村，2004b）。このように、キャラクターは自己形成における目標、子どもの同伴者や同一化の対象として位置づけられる場合が多い。キャラクターはもともと特定の世界観や物語を背景に持ち、いくつかの性質や性格を内面的・外見的に誇張したものである。臨床心理学では、キャラクターの性質はそれを好む子どもの理想や感情、心理的問題が反映されたものとして、事例理解に活かされているといえる。

ポケモンはそもそもキャラクターの一種である。臨床心理学の分野では、事例研究でポケモンに関する言及が散見される。たとえば森（2001）は、男児の事例で面接室へのお気に入りのポケモンの持参、描画を通し、不安や怒りが表現されたと述べている。森は、強さと愛らしさを併せ持つピカチュウ（ポケモンの中心的キャラクター）に男児が同一化することで、男らしさと甘えが葛藤なく自由に表出されるようになったと解釈している。また村上（2007）は、ポケモンについて話をしたり絵を描いていた女子が、苦しくて悲しいときに彼女オリジナルのポケモン「ジー」を創ったと述べている。女子は「ジー」について、ピカチュウが怒りや悲しみによって変形してできたものであり、「可愛がれば変わっていく。飼ってみたい。」と話した。またポケモンがだっこされる絵を描いて甘えたい気持ちを表現したという。両者とも、ポケモンを子どもの感情の表出やコントロールの媒体と解釈し、事例理解に活かしている。また中沢（1997）は、子どもはゲームを通じて無意識的な衝動の表れであるポケモンに接していると述べている。

以上のように、ポケモンは子どもの自己形成や感情表現の媒体となっていると考えられる。

前述の、ポケモンの人間に対する親和性、愛らしさという要素や、子どもが持つ、可愛がる、飼うことができるという要素は、従来のモンスターにはない特徴ではないだろうか。一方、ポケモンについて子どもの視点から調査した心理学的研究は見当たらない。そこで本研究では、ポケモンを強く好む子どもの視点に注目することにより、小学生がポケモンを好む理由について検討することを目的とする。そのために、小学生を対象に一番好きなキャラクターについて調査を行い、そこで得られたデータについてポケモンに注目して分析を行う。

Ⅱ 方 法

1. 調査方法

事例研究や作品分析などキャラクターに言及した研究の多くは、大人側の推測や解釈が主であり、さらに数量的に分析できるものではない。キャラクターに関する子どもの主観的体験の一般的傾向を明らかにするためには、子どもから直接回答を得る調査が必要であると考え、本研究では集団質問紙調査を行うこととした。

2. 調査手続き

対象児：A 小学校の1～6年生 416名（男子 222名，女子 194名，6～12歳）

調査期間・調査場所：2006年8～9月，A 小学校の各学級の教室

手続き：学級担任が、調査内容と回答方法を児童に説明し、質問紙を配布した。次に、「キャラクター」という言葉について説明を行い、児童が回答を記入した後、質問紙を回収した。キャラクターの説明は、「「テレビやえいがのアニメ、マンガのほん、ゲームなどにでてくるひと、どうぶつ、いきもの」のことをいいます」とした。質問紙では、好きなキャラクターがいる子どもにだけ、自分が一番好きなキャラクターについて、名前、好きなところ（以下、「好きな理由」）を自由記述式で回答してもらった。

3. 調査結果の分析方法

はじめに、好きなキャラクターのいる子どもの人数を調べた。次に、子どもについて学年を低学年（1，2年）・中学年（3，4年）・高学年（5，6年）に分け、性別と学年を組み合わせた6群を設けたうえで、群ごとに各キャラクターを選んだ子どもの人数を調べた。次に、挙げられたキャラクターをポケモン（「ピカチュウ」、「ピカチュウ以外のポケモン」、「ぼけもん」と、ポケモン以外に分けた（ポケモンはモンスターの総称であり、ポケモンのアニメに登場する主人公のパートナーである「ピカチュウ」を始め、様々なモンスターがそこに包含されている。以下、ピカチュウなどを包含するモンスターの総称をポケモンとし、子どもが「ポケモン」としか回答せず、個別の名前が不明なものをひらがなの「ぼけもん」と表記する）。ポケモンを挙げた子どもの人数について性および学年による差異を調べるために、Fisher の直接法による検定を行った。

好きな理由については、筆者が回答を整理し、類似のものをまとめてカテゴリを作成し、その内容を表すのに適当と思われる名前をつけた。その際、キャラクターの属性やイメージ、人

間にとって持つ役割に言及している文献を参考にした（バンダイキャラクター研究所，2000；山田，2000 など）。次に、筆者と大学院生（臨床心理学専攻）との2名がデータの25%について独立に評定を行い、すべてのカテゴリについて言及の有無を調べた。一人の児童の回答が複数のカテゴリにあてはまる場合は、それぞれのカテゴリに一カウントを行った。評定者間の一致率は89%だった。評定が不一致の項目については協議の上で決定し、残りのデータは筆者が評定した。なお、子どもの年齢は、低学年6～8歳（平均6.7歳）、中学年8～10歳（平均9.0歳）、高学年10～12歳（平均11.0歳）であった。人数は、低学年男子63、同女子66、中学年男子65、同女子54、高学年男子70、同女子56であった。

好きな理由の分析カテゴリ：好きな理由について回答を整理した結果、2つの大カテゴリ《キャラクターの属性》および《子どもの体験》と、《その他》を設けた（表1参照。大カテゴリ《子どもの体験》の1つ目の下位カテゴリ【子どもの印象】については図2に示す）。《キャラクターの属性》は、「キャラクターそのものにもともと備わっている性質」であり、キャラクターの【能力】【外見】などの下位カテゴリからなる。《子どもの体験》は、「キャラクターの属性に対する子どもの主観的体験」であり、【子どもの印象】（かっこいい、かわいいなど子どもがキャラクターに対して抱いた印象）、【子どもの内的体験】（活力を得られる、リラックスできるなど）、【子ども自身との関連づけ】（キャラクターが自分と似ているなど）から構成された。

Ⅲ 結 果

1. 好きなキャラクターの内容

一番好きなキャラクターの名前を挙げた374名（89.9%）を分析対象とした。好きなキャラクターがいない、無回答、作品名を答えた子どもは除外し、集団ヒーローなどキャラクターの総称を答えた子どもは分析対象とした。好きなキャラクターがいた子どもの割合については、性別・学年で有意差はみられなかった。

男子、特に低・中学年は主人公を助けるモンスターなどの非人間的パートナーを好んでいた（例：ピカチュウ、ドラえもん）。高学年ではヒーローを挙げる子どもが増え（低学年：23.8%，中：23.1%，高：34.3%）、戦ったり困難を乗り越えるヒーローやギャグマンガの主人公を好んでいた（例：孫悟空、しんのすけ）。女子は、動物マスコットを好む子どもが多く（例：シナモン、くまのプーさん）、ヒロインを挙げる子どもは学年が上がるにつれ減っていた（低学年：22.7%，中：16.7%，高：3.6%）。男女ともに低学年は変身ものを好んでいた。

キャラクターの登場作品として最も多かったのは『ポケットモンスター』だった（計84名（22.5%））。キャラクターのうちピカチュウを挙げる子どもが最も多く（30名）、ピカチュウ以外のポケモン（29名）については18種類のポケモンが挙げられていた。ほけもんも多かった（22名）。なお2名が、ポケモンのアニメの主人公である少年「サトシ」を挙げていた。

次に、性・学年ごとにそれぞれのキャラクターを挙げた人数を図1に示す。男子は女子に比べ、ポケモン（ピカチュウ、ピカチュウ以外のポケモン、ほけもん）を好む子どもが有意に多かった（いずれも $p < .01$ ）。男子では、低・中学年の半数近くがポケモンを好んでいた。学年を比較したところ、低学年でほけもんが、中学年でピカチュウ以外のポケモンが他学年より有

意に多かった（いずれも $p < .01$ ）。なお、ピカチュウは学年を通して好まれており、有意差はみられなかった。女子では、ポケモンを好む子どもが全体的に少なく、学年間の有意差はみられなかった。

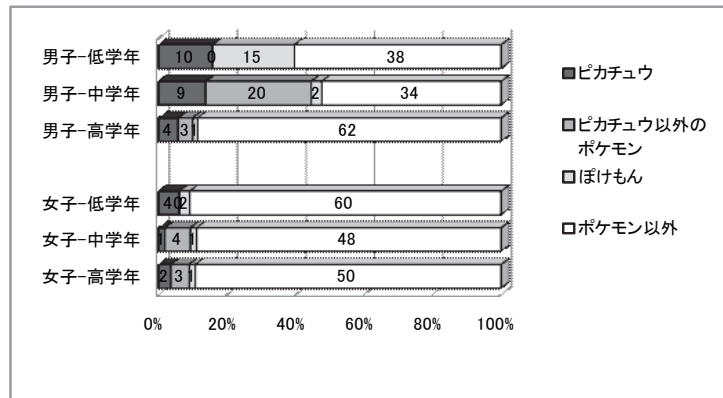


図1. 好きなキャラクターの内訳（人数）

2. ポケモンを好きな理由

キャラクターを好きな理由について、結果を表1に示し、言及数の多かった【子どもの印象】カテゴリの結果を図2に示す。男子は学年間で似通った傾向を示し、[強い] [かっこいい] が15～30人弱と多く、他のほぼすべての印象は5人以下だった（図2-1～2-3）。女子も学年間で似通っていた。図2-4～2-6を見ても明瞭に表れているように、[かわいい] が40人前後と多く、他の印象は5人前後だった。

男子では、好きな理由として《キャラクターの属性》のうち[戦闘的な特殊能力]（男子20%/女子4%）、《子どもの体験》のうち[強い]（男子31%/女子6%）、[かっこいい]（男子32%/女子9%）を挙げる子どもが多かった。一方女子では、好きな理由として《キャラクターの属性》のうち[体やその一部・色]（男子7%/女子22%）を挙げ、《子どもの体験》のうち[かわいい]（男子5%/女子69%）を挙げる子どもが多かった。次に、ポケモンを好きな理由について性別ごとに結果を示す。

1) 男子がポケモンを好きな理由

男子の結果について、全体的に言及数の多かった【子どもの印象】を中心に示す。まず、低・中学年において、ポケモンを好きな理由として[強い] [かっこいい] を挙げる人が多かった（図2-1, 2-2）。ポケモンの内容は、低学年ではぼけもん とピカチュウが半々だった。中学年では、神や幻と呼ばれる伝説的なポケモンと「進化」の最終形のポケモン（ドラゴンをモチーフにしたものや空を飛ぶもの、硬い外見をしたもの）が約7割、ピカチュウが約3割だった（ポケモンには、戦いや交換を通して幼い姿から「進化」し、より強くなる性質がある）。回答例は以下の通りである（回答例中の低・中・高は、回答者が低・中・高学年であることを示す）。「技がかっこいいからすごいです（低）」、「技が強いから。見ためがかっこいいから。（中）」。

高学年では、ポケモン以外のキャラクター（孫悟空やルフィといったヒーローやその仲間など、主役や脇役の若い男性キャラクター）を好きな理由として、[強い][カッコいい]という印象を挙げる人が多かった（図 2-3）。

次に、【子どもの印象】の下位カテゴリのうち[すごい]、[おもしろい・楽しい]についてみると、低学年でポケモンを好きな理由として挙げる人が多かった（図 2-1）。回答例は「力がすごいから、電気だから」、「技がすごいから」である。これに対し、中・高学年はキャラクターを好きな理由として[すごい]を挙げる子どもが少なかった（図 2-2, 2-3）。また高学年はポケモン以外のキャラクターを好きな理由として[おもしろい・楽しい]を挙げる人が多く、それらはギャグやコメディの要素を持つキャラクターに言及されていた（ドラえもん、ルフィ、しんのすけ）。

3つ目に、【子どもの印象】の下位カテゴリ[かわいい]は低・中学年でのみみられ、ポケモンを好きな理由として挙げられていた（図 2-1, 2-2）。ポケモンの内容は主にピカチュウだった。回答例は以下の通りである。「かわいい笑うところ（低）」、「声がかわいいからです（中）」。「強いしかわいい」というように、かわいさを強さやかっこよさと併せて答える子どももみられた。

2) 女子がポケモンを好きな理由

女子は、学年を通してポケモンを好きな理由として[かわいい]を挙げる人が多かった（図 2-4～2-6）。ポケモンの内容は、ピカチュウや進化前のポケモンだった。回答例は以下の通りである。「すごくかわいい（低）」、「小さくて、顔がかわいいから、好きです（中）」、「かわいい、しっぽの形、目（高）」。「かわいい」は、ポケモン以外のキャラクターを好きな理由として挙げられることも多く、その内容は主に動物マスコットだった（シナモン、スティッチ、マリーちゃん、プーさんなど）。低学年では変身ヒロインもみられた。かわいい点として挙げられていたのは、ポケモンでは顔、目、鳴き声、しっぽの形、動物マスコットでは顔、目、声、リボンをつけている、スカートをはいている、体がまるい、動作などだった。

次に、[強い][カッコいい]についてみると、低・中学年でポケモンを好きな理由として挙げている子どもがいた（図 2-4, 2-5）。ポケモンの内容は、ピカチュウや進化前のポケモンだった。「かわいい」と併せて答えている子どももみられた。回答例は以下の通りである。「かっこいくてかわいいから（低）」、「キュートで強いし私がテレビを見てると感心したり悲しくなったり勇気がわいてくるから（低）」、「水のふうしゃをすることが、カッコいい。しゃべるところがかわいい。（中）」。

なお、[すごい]、[おもしろい・楽しい]というカテゴリについては、いずれの学年においてもポケモンを好きな理由として言及されていなかった（図 2-4～2-6）。[おもしろい・楽しい]は、動物マスコットやヒロイン、男性の脇役キャラクターなど、ポケモン以外のキャラクターを好きな理由として挙げられており、それらの顔や体、行動について言及されていた。また中・高学年では、性格がおもしろいという回答が散見された。

表1. ポケモンおよびポケモン以外のキャラクターを好きな理由

人数	低学年		男子 中学年		高学年		低学年		女子 中学年		高学年	
	63		65		70		66		54		56	
	ポケ	ポケ以外	ポケ	ポケ以外	ポケ	ポケ以外	ポケ	ポケ以外	ポケ	ポケ以外	ポケ	ポケ以外
《キャラクターの属性》	11	25	22	38	8	50	1	38	8	57	11	49
【能力】	3	16	13	15	3	17	0	8	4	6	2	7
戦闘的な特殊能力	2	5	11	10	1	11	0	1	3	0	1	2
非戦闘的な特殊能力	1	11	2	5	2	5	0	7	1	6	1	3
能力が低い	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	2
【活力】	0	2	0	2	0	6	0	1	0	3	0	7
活力が高い	0	2	0	2	0	6	0	0	0	2	0	2
活力が低い	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	5
【おとなっぽさ】(成熟性)	0	1	0	3	0	3	0	0	0	1	0	2
おとなっぽい	0	0	0	1	0	2	0	0	0	1	0	1
子どもっぽい	0	1	0	2	0	1	0	0	0	0	0	1
【性格】(例：二重人格)	0	0	0	0	0	1	0	0	0	3	0	4
【外見】	1	0	4	3	4	6	0	10	1	19	6	14
体やその一部・色	1	0	2	2	3	5	0	10	1	16	4	7
体型・大きさ	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	6
【装飾品・持ち物】	0	2	0	5	0	2	0	4	0	8	1	0
戦闘的な装飾品	0	0	0	4	0	2	0	0	0	0	0	0
・持ち物												
非戦闘的な装飾品	0	2	0	1	0	0	0	4	0	8	1	0
・持ち物												
【行動】	5	4	0	6	0	11	0	7	3	6	0	5
戦闘・攻撃的	4	3	0	2	0	3	0	1	2	2	0	1
反戦闘・攻撃的	1	0	0	4	0	4	0	4	1	3	0	3
他者の援助	0	1	0	0	0	4	0	2	0	1	0	1
【声・鳴き声】	0	0	3	3	1	2	1	1	0	1	1	5
【感触】	0	0	0	0	0	1	0	2	0	1	0	4
【素材・モチーフ】	2	0	2	1	0	0	0	3	0	8	1	1
非人間的な素材	2	0	2	1	0	0	0	2	0	8	1	1
人間的な素材	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
【役割】(例：ヒーロー)	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0
【その他の特長】	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
《子どもの体験》	26	27	36	33	1	53	10	63	6	55	6	59
【子どもの印象】	26	25	35	31	1	50	8	59	6	51	6	52
【子どもの内的体験】	0	1	0	0	0	2	2	2	0	1	0	4
活力を得られる	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1
リラックスできる	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	2
その他の内面的変化	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1
【子ども自身との関連づけ】	0	1	1	2	0	1	0	2	0	3	0	3
(例：似ている)												
《その他》	2	4	1	2	4	8	1	8	0	8	1	2
【全部／好き】	0	0	1	0	1	1	0	0	0	2	0	1
【ない】	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
【無回答】	1	1	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0
【分類不可能な回答】	1	3	0	1	3	5	1	8	0	6	1	1

※ポケは、ポケモンの略

宮嶋：「ポケットモンスター」が小学生に好まれる理由の心理学的考察

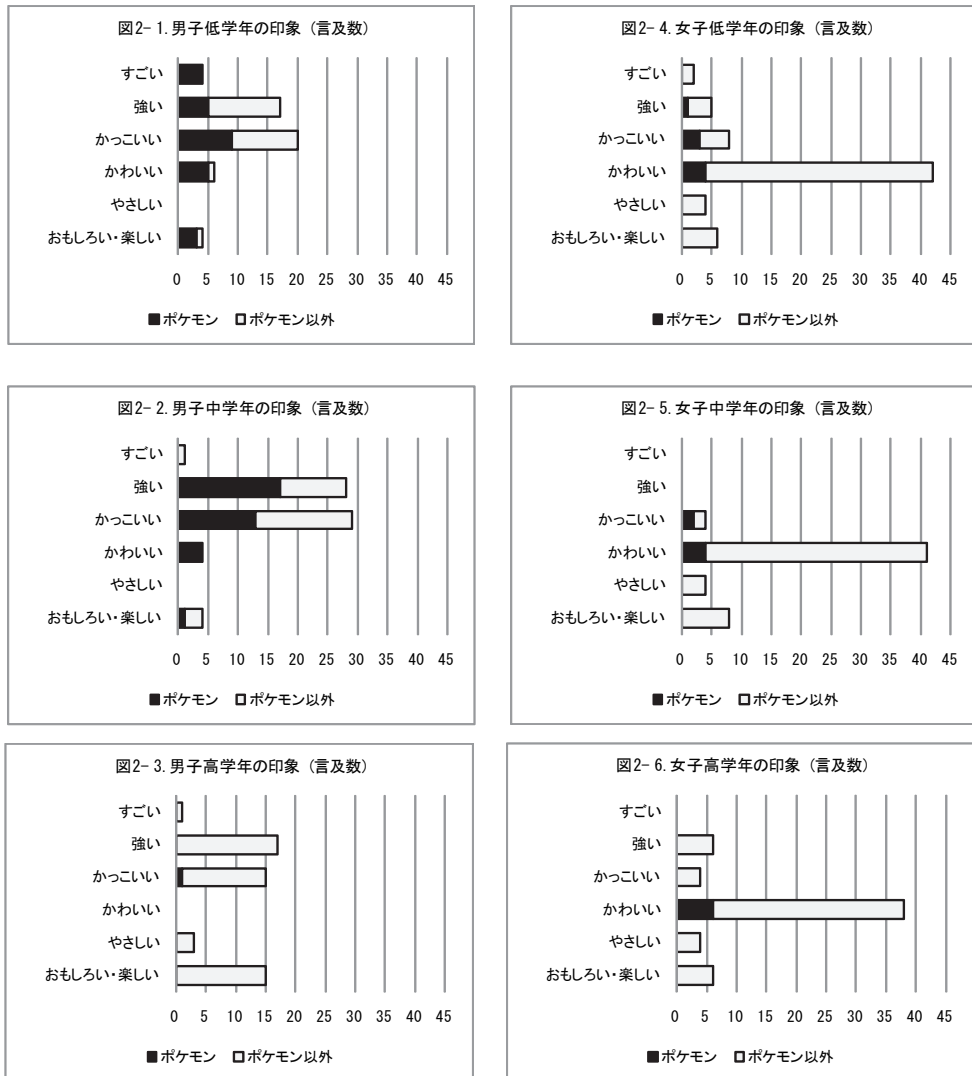


図2. 子どもの印象

Ⅳ 考 察

ポケモンは特に低・中学年男子に好まれていた。一方、ポケモンのアニメの主人公への言及は少なかったことから、子どもは主人公よりも、そのパートナーであるポケモンの性質やそれらとの関わりに関心があるといえるだろう。以下、小学生がポケモンを好む理由について性別および学年を比較しながら、考察を行う。

1) 性差について

男子は女子よりも、ポケモンを好むものが多く、理由として「強い」「カッコいい」が多かった。多様な攻撃力を持つ一方、子どもが一旦捕獲したら自分の好きなように使役できるポケモンは、力を持つキャラクターとして好まれ、男子の願望や攻撃性を満足させていると考えられる。男子はもともと強い力を好む傾向があると言われている。湯浅（1990）は男性に対する社会の役割期待として、力の強さ、攻撃性、自己主張の強さを、女性への役割期待として、かわいらしい、おしゃれ、従順、依存的であることを挙げている。さらに Barry ら（1957）は女子への役割期待について、年少者に対する養護的態度を挙げている。また間宮（1989）は、男子は直接的な身体的攻撃に出る傾性を持っており、女子が同調、融合的であるのに対し、対立的で競争的な性格を持っていると述べている。以上から、男子が強い力を持つキャラクターを好む背景には、自分がそのような力を得たいという生得的、社会的な欲求や攻撃性があると考えられる。

一方女子では、ポケモンを挙げた子どもが少なかった。多くが動物マスコットを好み、キャラクターを好きな理由として「かわいい」を挙げる子どもが多かった。四方田（2006）によると、「かわいい」とは幼く弱いもの、他者の庇護を必要とするもの、親近感を覚え感情的に同一化できるものに対する気持ちである。さらに四方田（2006）は、女子にとってのかわいさは周囲による評価や自己認識とつながる一方、男子にとっては理想像に抵触するために忌避される面があると述べている。また、女子は力が弱く、協調性が高いものを愛着の対象として好む傾向もあるのではないだろうか。一方ポケモンは、力を持ち戦闘を行う生物であり、手持ちにするためには捕獲する必要がある。逃げてしまうこともあるなど関係が動的である。女子はより協調的なものとの固定的で親密な関係を好み、強い力を持つものを所有、操作したいという欲求が低いことが、ポケモンを好む人が少なかった理由として考えられる。

小嶋・森下（2004）によると、社会による扱いの違い、子ども同士の相互作用、性役割理解の深まりと関連し、児童期には性役割の獲得が一段と進展するとされている。このように、性的役割の獲得が進む小学生にとって、ポケモンは特に男子の価値観を補強するものとなっていると考えられる。次に各性別の学年比較を行い、ポケモンが好まれる独自の特徴について考察を深めたい。

2) 男子における学年差

低・中学年では、強さやカッコよさを理由に一番好きなキャラクターとしてポケモンを挙げる子どもが多かった。もともとポケモンの力は体系化されており、ゴジラやウルトラ怪獣のような巨大怪獣が持つ破壊性や脅威性が取り除かれ、子どもが所有したり操作できるものである。一方、低・中学年は、自立を促される時期にあり、関心が外界に向き、より強くなりたいという上昇志向、競争意識が活発になると考えられる。ポケモンは子ども達が容易に力を手に入れることのできる手段として好まれ、子ども達は衝動を発散できるだけでなく、操作する側に立つことで有能感も経験することができるだろう。一方、高学年男子は好きなキャラクターとしてポケモンを好む人が少なく、逆に若い男性キャラクターを強い、カッコいいものとして好んでいた。ポケモンの物語では、戦い方はシステム化されており、成長するのは主人公ではなく

ポケモンである。また、戦うのはポケモンという点で主人公は依存的であると同時に、人間に所有され使役されるという点でポケモンもまた依存的な面を持つ。高学年男子は、このようなキャラクターや決まりきった戦いのパターンをもつストーリーよりもむしろ、自分の弱さに直面したり傷つきながら成長する自立的な男性像やその成長物語を好んでいると考えられる。

次に低学年では、「すごい」「おもしろい・楽しい」の大半をポケモンが占めていた。まず「すごい」という印象については、ポケモンの力や強さが迫力を持って、あるいは超越的なものとして感じられているのではないだろうか。また、「おもしろい・楽しい」については、コミュニケーションを取ることができ、捕まえたり育てたり、戦わせることができるといったポケモンの性質によって好奇心が刺激され、ポケモンが楽しみの対象となっているのではないだろうか。特に低学年は幼児期の延長線上にあって空想性が高いため、これらの性質に刺激を受けやすい面があると推測される。これに対し、中・高学年は「すごい」への言及自体が少なかった。これは、現実認識が高まりキャラクターに圧倒されることが減るためだと考えられる。また、高学年でキャラクターを好きな理由として「おもしろい・楽しい」を挙げる子どもが多かった。これは、ギャグなどの要素を娯楽の対象として楽しむ子どもが増えるためかもしれない。また、低・中学年の持つ攻撃性が、直接的ではなく社会的に認められる抑えられた形で表現されるようになっているためである可能性もある。この点については本研究のデータだけでは明らかにできず、さらなる調査が必要である。

3つ目に、高学年ではかわいさへの言及がない一方、低・中学年ではかわいさへの言及の大半をポケモンが占めていた。四方田（2006）によると、「かわいい」は弱く幼いものを愛おしく思う気持ちである。幼児期の延長線上にある低・中学年にとって、強い力を持ちつつペットや赤ちゃんのように自分に懐かせたり育てることのできるポケモンは、甘えや愛着を表しやすい対象であると考えられる。ポケモンに言及した事例研究には、子どもが“甘え”の感情を表した例がみられる。たとえば森（2001）の事例では、男児が強さと愛らしさを併せ持つピカチュウに同一化したことについて、男らしさと甘えを葛藤なく自由に表出するようになったと解釈している。しかし、本来男子にとってかわいさは、社会的に認められた男らしさに反するものであり、成長するに従って忌避され表明しにくいものとなっていく。懐く、育てられるというポケモンの性質は、低・中学年に好まれる大きな要素となっていると考えられる。

3) 女子における学年差

女子では、ポケモンに対する好みに学年差がみられず、全体的にポケモンを挙げる子どもが少なかった。キャラクターを好きな理由として、全体的に「かわいい」を挙げる子どもが多く、動物マスコットを好む人が大半だった。ポケモンのかわいい点としては顔や目、鳴き声やしっぽといった動物に特有な要素を挙げていた。このことから、女子はポケモンの顔立ちやペットのような要素に惹かれていると考えられる。ポケモンはモチーフが動物的なものである点で動物マスコットと似ており、中には幼い姿をしたものや人間に懐くものもいる。このような要素に愛着を喚起されているのではないだろうか。一方、動物マスコットのかわいい点としては、顔や目の他にリボンやスカートなど女子的な装飾品を身につけていることが挙げられていた。これらはポケモンにはない性質であり、女子が親近感を覚える要因のひとつとなっているとい

えるだろう。

次に、低・中学年ではポケモンを好きな理由としてかわいさと併せて強さやかっこよさを挙げている子どもがいたのに対し、高学年ではかわいさだけが挙げられていた。ポケモンは愛らしい外見や声、しぐさのものも多く、マスコットと共通する面がある一方、戦闘力や攻撃力を持つ。幼児期の延長線上にあり、外的適応のための力を必要とする低・中学年の一部の女子には、このような力が好まれるのではないだろうか。これに対し、動物マスコットを好む女子は、強い力を持って積極的に行動するのではなく、安定した関係を持てる存在をより好んでいるのだと考えられる。

なお、いずれの学年においてもポケモンを好む理由として「すごい」「おもしろい・楽しい」を挙げる子どもがいなかった。この要因として、かわいさと感じるキャラクターを好む傾向が女子に強いことや、女子はポケモンの設定に対して内面的な刺激を感じにくいことが考えられる。

おわりに

本研究では、質問紙調査によって小学生の体験を調べることにより、小学生がポケモンを好む理由について検討を行った。その結果、子どもは異なる属性を持ち種類も非常に多いポケモンの中から、自分の好みのものを選んでいることが分かった。その選択の際には、男子は好きな理由としてポケモンの特殊能力やかっこよさ、強さを、女子はかわいさを多く挙げていた。ポケモンは幼児形や成体、愛らしさを強調したものや強さを強調したものなど、種類が多様である。このため、子どもが自身の願望や感情に合ったものを選び取ることが可能になるといえる。ポケモンは特に、男子の低・中学年に強い力を持つものとして好まれていた。これらの子ども達にとってポケモンは、日常生活において困難な状況を乗り越えたり、力を身につけたり、空想的な願望を満たすうえで利用されていると考えられる。さらに、強い攻撃力のみならず、かわいさも併せ持っていることが好まれる要因であることが分かった。ポケモンには、子どもの攻撃性だけでなく甘えの感情を担うことで、子どもの依存と自立を支える面があると考えられる。

ポケモンは現代マスメディアの変遷と密接に関係している。本研究で得られた知見が、臨床場面と同時にマスメディアの浸透した現代における子どもの内的世界について検討するうえでの一助になれば幸いである。なお、本論では子どもから直接回答を得るという方法を用いたが、この方法の限界として子どもの言語化能力の限界がある。この点を改善するため、またより詳細なデータを収集するためには、本論で得られた結果に基づいて質問項目を設定し、選択式の質問紙調査を行うといった方法が必要だろう。今後の課題としては、子どもに否定的な感情を喚起するキャラクターやモンスターをモチーフとした他のキャラクターについて調べたり、モンスターの別の表れ方すなわちヒーローや敵キャラクターの外見・内面的な表現について検討を行うことにより、子どもにとってのキャラクターの影響についてより多面的なアプローチを行いたい。

謝辞

はじめに、調査にご協力いただいた児童の皆さんにお礼を申し上げます。その他、調査にご協力いただいた小学校の教職員の方々や、データの評定にご協力いただいた方に感謝します。

文献

- 荒俣宏. (2007). 怪物. 下中直人 (編). 世界大百科事典 (改訂新版). 平凡社.
- バンダイキャラクター研究所. (2000). バンダイキャラクター研究所 時代レポート Vol.1「キャラクターに癒しを求める現代人」「第1回キャラクターと癒し調査」結果報告書.
- Barry, H., III, Bacon, M.K., & Child, I. L.. (1957). A cross-cultural survey of some sex differences in socialization. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 55, 327-332.
- 畠山けんじ・久保雅一. (2000). ポケモン・ストーリー. 日経 BP 社.
- 家島明彦. (2006). 理想・生き方に影響を与えた人物モデル. 京都大学大学院教育学研究科紀要, 52, 280-293.
- 岩宮恵子. (2003). 異能性・異質性の自覚と思春期体験: 漫画「ヒカルの碁」からの考察. 島根大学教育学部心理臨床・教育相談室紀要, 1, 25-32.
- 小嶋秀夫・森下正康. (2004). 児童心理学への招待 [改訂版] 一学童期の発達と生活一. サイエンス社.
- 間宮武. (1989). 男の子・女の子の性差心理. 児童心理, 43 (15), 1-11.
- 宮嶋由布. (2009). キャラクターにみる心と身体. 伊藤良子・大山泰宏・角野善宏 (編). 京大臨床シリーズ 9 心理臨床関係における身体. 創元社. pp. 166-173.
- 森定美也子. (2001). 思春期における慰める存在: 移行対象の観点から. 心理臨床学研究, 19 (5), 535-541.
- 森さち子. (2001). 怪獣恐怖の子どもの発達とその転移の変遷を支えた治療者のかかわり (その2) —エディプス葛藤から超自我との内的な葛藤へ—. 精神分析研究, 45 (2), 152-163.
- 村上嘉津子. (2007). 箱庭と夢と描画、第三の視座 —集団不適応の中学生在が自らを表現し現実を解するまで. 岡田康伸・皆藤章・田中康裕 (編), 京大臨床シリーズ 4 箱庭療法の事例と展開 創元社. pp. 186-200.
- 中沢新一. (1997). ポケットの中の野生. 岩波書店.
- 西村則昭. (2004a). アニメと思春期のころ. 創元社.
- 西村則昭. (2004b). 少女漫画『天使禁猟区』と思春期女子の心理臨床. 心理臨床学研究, 22 (2), 105-116.
- 佐川博明編. (2003). ポケモン ルビー・サファイア ワールド大百科. エンターブレイン.
- Simpson, J. A., & Weiner, E. S. C., (Eds.). (1989). *The Oxford English Dictionary: Volume. 4* (2nd ed.). Clarendon Press・Oxford. pp. 1036-1037.
- 品田冬樹. (2005). ずっと怪獣が好きだった. 岩波書店.
- 山田徹. (2000). キャラクタービジネス 「かわいい」が生み出す巨大市場. PHP 研究所.
- 山中康裕. (2002). ハリーと千尋時代の子どもたち. 朝日出版社.
- 四方田犬彦. (2006). かわいい論. 筑摩書房.
- 湯浅隆子. (1990). 性役割. 武藤隆・高橋恵子・田島信元 (編). 発達心理学入門Ⅱ 青年・成人・老人. 東京大学出版会.

(臨床心理実践学講座 博士後期課程3回生)

(受稿2010年9月6日、改稿2010年11月26日、受理2010年12月9日)

A Psychological Study on the Reasons why Elementary School Children Like “Pocket Monster” : From the Questionnaire on Children’s Most Favorite Characters

MIYAJIMA Yufu

This study examines the reasons why many elementary school children love “Pocket Monster” (Pokemon). Pokemon is a sum of monster characters and is the most popular character among children these days. Children can get these monsters and put them into small balls in the Pokemon game. They can acquire, collect, and grow them in the game. In the study, elementary school children completed a questionnaire asking them to identify their favorite characters and to write the reasons they liked them. The data were analyzed by focusing on those who liked Pokemon, and the differences depending on sex and age were analyzed. As a result, many children selected their favorite characters from a large number of Pokemon characters according to their traits and special abilities or the children’s impressions about Pokemon, such as “cool”, “strong” and “cute.” Especially, many boys in lower and middle grades liked Pokemon because the characters have strong power. Moreover, Pokemon was liked by children because the characters are not only strong, but also cute. These results show that Pokemon can support children’s dependence and independence by relating to their aggressiveness and tendency to be dependent.