

平成 30 年 6 月 27 日現在

機関番号：34424

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2014～2017

課題番号：26381238

研究課題名(和文) アニメのゲーム化による物語構造と受容反応の分析に基づくリテラシー教授の実証的研究

研究課題名(英文) A study of literacy teaching based on the analysis of the narrative structures and readers' responses towards the animated stories related to RPG games

研究代表者

畠山 兆子 (hatakeyama, choko)

梅花女子大学・心理こども学部・教授

研究者番号：50172911

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 3,200,000円

研究成果の概要(和文)：2017年度の内閣府の調査によると、小中高生の7割以上がネットゲームをしており、比率は年々高まっているという。厚生労働省研究班の12年度の推計によると、ネット依存症の疑いがある中高生は全国に約52万人に上る。子どもを夢中にさせるゲームがもつ魅力を、物語の面から明かにしようとしたのが本研究の目的であった。そのため、ゲームを描いた超人気TVアニメを検討材料に取り上げた。「ポケットモンスター」「遊戯王」「カードファイト!!ヴァンガード」「ソードアート・オンライン」である。また、ゲームそのものが持つ物語については、「ファイナルファンタジ-」シリーズの検討を行った。

研究成果の概要(英文)：According to the Cabinet Office survey(2017), over 70% of children and teenagers have enjoyed some online games and the rate of the players has been increasing annually. The 2012 estimate number of the secondary school students suffered from some possible online addiction, researched by the study group in Ministry of Health, Labour and Welfare, was approximately 520,000 in Japan. The aim of this study focuses on why and how the narrative of the online game has drawn such attentions from Japanese children and teenagers. Our study approach has two aspects: one is to analyze the specific features of some popular televised animations; such as Pocket Monsters, Yu-gi-oh, Cardfight! Vanguard, and Sword Art Online, and another is to consider the narrative of Final Fantasy, one of the popular online games, with a small sized survey of children's responses towards the typical story structure in a primary school in Osaka.

研究分野：日本児童文学 児童文化

キーワード：ゲーム MMORPG 物語構造 TVアニメ マルチモーダル

科学研究費助成金基盤研究 (C)
(No.26381238)「アニメのゲーム化による物語構造と受容反応の分析に基づくリテラシー教授の実証的研究 (代表 畠山兆子)
研究成果報告書

1. 研究開始当初の背景

子どもの日常的物語環境は、文字、画像、音楽、異なるモードが組み合わさったマルチモーダルなテキストを通して物語を享受するようになって久しい。Gunther Kress(2003)は、書くこととイメージを描くことは明確に異なるアフォーダンスを有するとし、イメージによる意味構成は、空間的な構図の中に異なる要素が同次元的に位置づけられ、そのレイアウトの論理が明確であると述べる。ここでいうモードは、Kress のことばを借りると「意味生成において、社会的に形成され、文化的に与えられた記号論的な情報の総体である。イメージ、文章、レイアウト、音楽、ジェスチャー、動画、サウンドトラック、3D言語などが、プレゼンテーションやコミュニケーションにおいて用いられるモードの事例」(Kress,G.*Multimodality*.Routledge.2010p.80)である。

現代の子どもの物語需要は、マルチモーダルな環境のありようをぬきにしては考えにくい。学校の国語科の授業ではぐくむリテラシーと学校外でのマルチモーダル・リテラシーの関わりを明らかにし、国語科のリテラシーとして、それらを体系的に教授プログラムに組み込む必要があるのは明らかである。

本研究は、こうした子どもの広義の言語環境とそこに働くリテラシー、とりわけ、物語リテラシー(物語という表現形態の特性に沿った理解表現力を仮に物語リテラシーとする)の学習指導を考えるにあたり、マルチモーダル・テキストである動画に対する受容のありようを、子どもの反応調査とその分析・

検討を通してとらえることを意図していた。

研究開始当初のこのような背景は、ますます必要性を増している。

2. 研究の目的

本研究では、「ポケットモンスター」後に著しい傾向の見られるアニメーションのゲーム化に着目し、その物語構造としての基本特徴と視聴者反応を調査・分析した。アニメーションという「見る物語」の文法にゲーム性がいかに反映されているか。いわゆるアニメのゲーム化という実態をテキストの構造分析を通して明らかにしようとした。それによって映像としての自律した物語文法および言語芸術としての自律した児童文学の語りのあり様とを比較することができ、今日の子どもの物語環境の内実と、物語を享受する枠組み自体の変質の有無とその内実の一端を明らかにしようとするものであった。

こうした子どもの広義の言語環境とそこで働くリテラシー、とりわけ、物語リテラシーの学習指導を考えるにあたり、マルチモーダル・テキストである動画に対する受容のありようを、子どもの反応調査とその分析・検討を通してとらえようとするものであった。

3. 研究の方法

本研究では、マルチモーダルテキストの中でもゲームを取り上げた。ただし、ゲームソフトそのものではなく、ゲームからアニメ化したテレビ番組を対象としている。アニメーションという「見る物語」の文法にゲーム性がいかに反映されているか。いわゆるアニメのゲーム化という実態をテキストの構造分析を通して明らかにした。それによって、映像として自律した物語文法および言語芸術として自律したあり様と比較検討することにした。

受け手の期待を誘引し、能動的に参加さ

せる装置として、ゲーム化されたアニメ番組にどのような物語を期待するのか。物語文脈で解説するゲームガイドブックのような、メタ・フィクション的物語構造を、アニメ番組に見出し、〈物語〉として享受するのではないか。このような仮説のもとに、テキストの構造分析と受け手の反応調査を通して実証的なあり様を明らかにしようとした。

4. 研究成果

研究対象の番組は、ゲームを取り上げた「ポケットモンスター」(1997年放送開始～現在)、「遊・戯・王」(1998年放送開始)、「カードファイト!!ヴァンガード」(2011年放送開始)を、当初から取り上げる予定をしており、分担して構造分析を実施した。

検討した番組の原作ゲーム、番組、ゲームの取り上げ方で整理すると以下のようになる。

1 登場人物が、ゲームソフトに設定された物語のなかで活躍する番組

- ・原作ゲーム「ポケットモンスター」任天堂「ゲームボーイ」用ゲームフリーク制作、データトレンドゲーム 1996年2月発売
- ・番組「ポケットモンスター」1997年4月1日～テレビ東京系全国六局ネットで放映

2 登場人物が、物語のなかでカードゲームをおこなう番組

- (1)原作マンガ 高橋和希「遊・戯・王」(「週刊少年ジャンプ」1996年6月～2004年3月)
- ・ゲーム「遊・戯・王」コナミオフィシャルカードゲーム 1999年2月4日発売
- ・番組「遊・戯・王」1998年4月～1998年10月 テレビ朝日系放映
- ・番組「遊・戯・王」2000年4月～2004

年9月 テレビ東京系放映

(2)原作ゲーム ブシロード、伊藤彰
「カードファイター!!ヴァンガード」
ブシロード 2011年1月発売

・番組「カードファイター!!ヴァンガード」2011年1月8日～ テレビ東京系等放映

1は、架空世界で物語が展開するが、2は、登場人物がカードゲームを行うことで、現実世界がゲーム世界に接続されて物語が展開するものである。番組のなかで、遊び方やカードの種類、新発売カードの紹介がなされ、商品の紹介それ自体が番組の内容に直結している。1も2もゲーム体験者にとっては、ゲームをより楽しむためにイメージを広げる物語として、未体験者にはゲームをしたいと感じるように制作されていた。これらの番組は、原作の知名度を消費者に継続的に浸透させるメディアミックス商戦として展開され、その結果関連商品の収益が見込まれた。

ここまでに検討した作品は、視聴者の年齢設定が比較的低いもので、子どもの視聴を意識した時間帯(夕刻からゴールデンタイムまで)に放映されたものである。

ところが、2000年代に入り、いわゆる「深夜アニメ」と言われる、年齢が高い視聴者を狙った番組が登場してきた。そこにも、物語世界がゲームと深く関わる超人気番組が現れた。その1つに、オンラインゲームの世界を舞台に描いた、川原礫著、ライトノベル『ソードアート・オンライン1インクラッド』を原作とする、TVアニメ「ソードアート・オンライン」(2012年7月7日～12月22日 第1期全25話放映)があった。この番組は、第12回東京アニメアワードにおいて、テレビ部門優秀作品賞と個人部門原作賞を受賞した。

そこで、先に取り上げた「ポケットモンスター」などの番組を視聴して育った、大

学生から大人までを熱中させた深夜アニメの人気番組「ソードアート・オンライン」（2012年放送開始）を加えて4作品を研究の検討対象とした。

そこでまず、TVアニメ「ソードアート・オンライン」の原作が、MMORPG（大規模多人数同時参加型オンラインゲーム）をどの様なものと考え、その世界を描いているかを明かにした。そのうえでアニメ番組の物語に、ゲームの物語がどのように影響し描かれるのかを検討し、人気を博したTVアニメの物語を解明する大きな手掛かりを得た。

さらに、ゲーム自体がもつ物語の研究の必要性から、超人気ゲーム、RPG「ファイナルファンタジーシリーズ」の物語を研究することで、ゲームそのものもつ物語を明らかにした。

「ポケットモンスター」の物語は、商品としてのゲームの物語を裏切らないで、ゲームをしたくなるように構成されていた。冒頭ゲームのプレイヤーの誰のポケモンとも重ならない物語が展開する。ポケモン同士のバトルの要素は、主人公とポケモンの友情により補完されて、バトル物語としてよりも友情物語の色合いを濃くしていた。詳細は、畠山兆子「アニメ化されたゲームの物語世界 『ポケットモンスター』の場合」を参照されたい。

年齢の高いMMORPG愛好者を視聴者に持つTVアニメ「ソードアート・オンライン」の場合は、原作者がゲーマーでもあり、ゲームとの友好的関係が模索されていた。伝承文学の英雄譚を下敷きにした物語には、魔物を倒し、妻を娶るイニシエーションを経た主人公の成長が描かれていた。この番組の人気には、無意識的にはゲームとの良好な関係を築きたいと願う、視聴者の想いが感じられた。詳細は、畠山兆子「ライトノベルに描かれたMMORPG 川原礫

「ソードアート・オンライン」の場合」と畠山兆子「TVアニメに描かれたライトノベルに描かれたゲーム世界 「ソードアート・オンライン」の場合」を参照されたい。

RPG「ファイナルファンタジーシリーズ」の物語にも、伝承文学の英雄譚を見ることができた。番組においても、ゲームにおいても、人気を博する作品には、普遍的な物語構造を見ることができた。

平成27年には、当初予定した動画の構造分析をもとに、大学生の「ポケットモンスター」視聴体験の有無によるサンプル調査を実施し、インタビューによる反応分析（PAC分析法の援用による）を行った。このサンプル調査の結果を参考に、平成28年度には、小学校において授業をとまなう調査を実施する計画であったが、協力校、協力者の様々な事情により、義務教育校での調査が困難であることが判明し、予定を変更せざるを得ない事態となった。

さらに、大学生の視聴体験調査を実施したことにより、実施者のゲームに対する理解の不十分さも明らかとなり、基礎的なゲーム理解から考え直すことになった。

当初の目的の一つであった、ゲームを取り上げたアニメ番組のテキスト分析は、一応の成果を上げることができたが、それらを踏まえたもう一つの研究目的であった受容反応の研究は、現時点では成果を上げられていない。ただし、研究成果報告書の発行を予定しており、サンプル調査、ならびに大学生に行った調査のクライスター分析（担当 松山）を収録する予定でいる。

5. 主な発表論文等
（研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線）

・畠山兆子「アニメ化されたゲームの物語世界 『ポケットモンスター』の場合」
「国語教育研究誌」第29号 大阪教育

大学国語教育研究室 2015 68 - 80

- ・羽田 潤「アニメ化されたゲームの物語世界 展開型メディアミックスとしての『遊・戯・王』」 「国語教育研究誌」第29号 大阪教育大学国語教育研究室 2015 42 - 54
- ・松山雅子「アニメ化されたゲームの物語世界—『カードファイト!!ヴァンガード』を手掛かりとして」 「国語教育研究誌」第29号 大阪教育大学国語教育研究室 2015 55 - 67
- ・畠山兆子「ライトノベルに描かれたMMORPG 川原礫「ソードアート・オンライン」の場合」 「国語教育研究誌」第30号 大阪教育大学国語教育研究室 2017 1 - 17
- ・畠山兆子「TV アニメに描かれたライトノベルのゲーム世界 「ソードアート・オンライン」の場合」 「梅花児童文学」第26号 梅花女子大学大学院 2018 1 - 16
- ・羽田 潤「コンピューターゲームゲームの物語研究」 「国語教育研究誌」第30号 大阪教育大学国語教育研究室 2017 18 - 52

〔雑誌論文〕(計 6件)

〔学会発表〕(計 3件)

〔図書〕(計 0件)

〔産業財産権〕

出願状況(計 0件)

名称：
発明者：
権利者：
種類：
番号：
出願年：
国内外の別：

取得状況(計 0件)

名称：
発明者：

権利者：
種類：
番号：
取得年：
国内外の別：

〔その他〕
ホームページ等

6. 研究組織

(1) 研究代表者

畠山兆子 (hatakeyama cyoko)

梅花女子大学・心理こども学部・教授

研究者番号：50172911

(2) 研究分担者

松山雅子 (matuyama masako)

大阪教育大学・教育学部・教授

研究者番号：50173927

羽田 潤 (hada jyn)

兵庫教育大学・学校教育研究科・准教授

研究者番号：90509788

(3) 研究協力者

()