

MANGA と ANIME におけるジェンダー表象の変容と ティーンオーディエンスの国際比較調査

須川亜紀子（関西外国語大学専任講師）

ジューン・マデレイ（ニューブルズウィック大学専任講師）

1. 目的

2000 年初頭から、日本のマンガとアニメは欧米、アジアに大きな市場を獲得した。特に年代、ジェンダー別対象の作品（少年、少女マンガ、少年向け、少女向けアニメ）は、それまでのグラフィックノベルやアニメ番組では多様化されていなかった海外のティーンヒーロー、ヒロイン像に新たなモデルを提示した。本研究は、翻訳された日本の MANGA、ANIME におけるヒーロー、ヒロインを中心としたジェンダー表象の内容分析と、10 代～20 代の海外オーディエンスの受容を質的調査（インタビューの言説分析）を通じて、日本発信のヒーロー、ヒロイン像と、海外オーディエンスのジェンダー意識の変化との関係を析出することを目的としている。これまで須川は 2007～08 年に女兒向け日本アニメのジェンダー表象分析と日本の女性オーディエンス調査を、マデレイは 2009 年に日本 MANGA の 10 代のカナダ人アメリカ人オーディエンス調査を実施した。その結果の比較考察から日米加におけるオーディエンスのジェンダー表象の受容に明らかな相違が確認されている。しかしこれらの研究には、調査対象、調査時期、調査方法の相違があるため、容易な比較分析は不可能であった。今回は、対象国、時期、調査方法を統一することで、より正確な分析の実現を目指している。本研究によって、日本発信のジェンダー表象と、海外のジェンダー、セクシュアリティなどの規範との相互作用のメカニズムが明らかにされ、グローバル社会におけるメディアの機能と政治学の解明に貢献できると思われる。

2. 研究方法

【調査対象国】アメリカ（ロサンゼルス）とシンガポール（市内中心部）

対象国の選択理由は主に次の三点である。①申請者はシンガポールで、マデレイはアメリカです。すでに 2011 年に予備調査（アンケート）を実施しており、オーディエンスサンプルが確保できているため、調査が実施可能なこと。②MANGA, ANIME に関する大規模なイベントが開催されており、③レイティング機能が厳しいシンガポール（Media Development Authority）と、日本文化が比較的浸透しているアメリカのロサンゼルスで調査することで、ジェンダー、セクシュアリティに関する表現の標準を認識、比較できる。その上で 10-20 代オーディエンスがインターネットなどの媒体から(違法)コンテンツを見ることが多いことから、ジェンダーやセクシュアリティ規範への態度が析出しやすいため。

【調査内容】

① 2005年～2010年までのMANGA出版、ANIMEDVD売り上げ数の中から、少年、少女向け作品を抽出し、売上傾向を調査する。

② ジェンダー表象分析

予備調査アンケート結果から人気上位3作品のジェンダー表象を分析する。コードブックを作成し、作品におけるメインキャラクターの男女数、ジェンダー役割、外観（衣服、装飾品、造形）、ジェンダー、セクシュアリティに関連する用語の内容と使用頻度などをコード化して行う。マンガ、アニメ作品内容をひとつのコンテンツと捉え、原則としてアニメ作品を調査対象とする。なぜなら予備調査で、回答者が作品への最初のアクセスはANIMEと回答し、MANGAとANIMEを同一内容(コンテンツ)として認識しているからである。

③ 質的調査（オーディエンスのインタビューの言説分析）

1. 予備アンケートで同意をえたインタビュー参加者を各地8～10名（男女各4～5名）選定し、2時間程度のインタビューを2人で行い、デジタルICレコーダーに録音する。共通質問はオープン質問を基本にし、10問ほど用意する。

2. インタビューテープを起し、ジェンダー表象分析で用いたコードブックと同じコードを使用して、コード表を作成する。

3. コード表で得たデータの言説を分析する。

3. 2013年3月までに完了した調査概要（中間報告）

1) 2012年4月から調査対象国（アメリカ、シンガポール）向けのオンライン・アンケート作成、公示し、2013年3月末までに約120件のデータが得られた。特にアニメ情報のサイトでは、アメリカ最大とされる、Anime News Networkで本調査が取り上げられ、オンライン記事として公表されたことが調査の拡大に広がった。（詳細は

<http://www.animenewsnetwork.com/press-release/2012-11-09/japanese-and-canadian-researchers-embark-on-cross-cultural-project-on-anime-viewers-and-manga-readers>>)

2) 2012年11月、須川は、シンガポールで10代の若者（女性6名、男性3名）9名にインタビュー調査を行った。ジェンダー表象とその利用を中心に、言説分析を行った。

3) 2005年～2011年間の北米におけるマンガ、アニメの売り上げデータを入手し、全体の傾向を得ることができた。ファンサブやスキャンレーションと呼ばれる、オンラインでの違法ダウンロードの浸透で、とくに北米ではマンガの売り上げは激減し、アニメ放映もテレビからオンライン上に移行するなどの変化が起きている。それによって、金銭的に余裕のない若者でも、多様なアニメ、マンガを無料で入手でき、その結果アニメ、マンガの浸透率が急激に高まった。しかし、マンガ、アニメ産業には大きな打撃となり、北米、シン

ガポールでは、会社倒産、閉鎖、市場縮小を余儀なくされている。これは、長期的に日本のマンガ、アニメ産業への大きな悪影響になっているため、マンガ、アニメ文化の衰退へとつながる恐れがある。この問題は、ある程度予想していたものの、その深刻度が明確化したという結果となった。以下の図表を参考にされたい。

2 ANIMEとMANGA産業の動向

① 北米におけるMANGAジャンル別出版

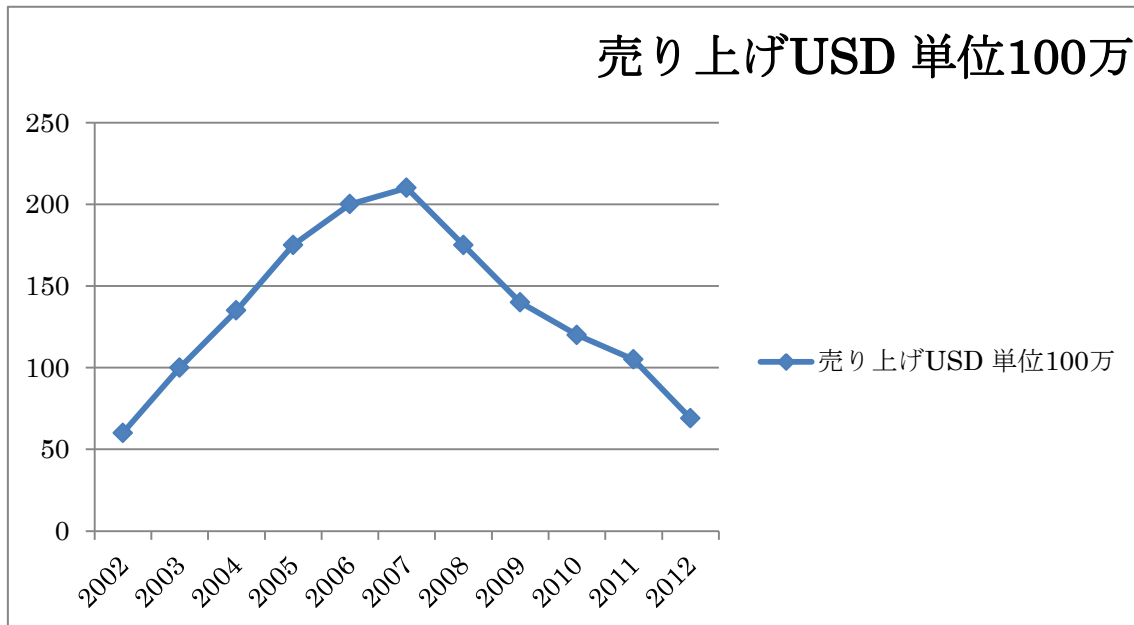
(出典ICv2, 2012)



北米における MANGA 出版減少の主要因

- 大型書店ボーダーズの閉鎖 (20-40%マンガ売り上げをカバー)
- それに連動するトウキョウ・ポップのマンガ出版停止、ヴィズメディアの大量解雇。
- 2000 年半ばまでの売り上げ→マンガ=ニッチ市場→女性読者
- 2000 年半ばまでの MANGA 女性読者・ファンクラブやイベント不参加、循環に無関心。
- 地上波テレビから ANIME 放映減少。
- 違法ダウンロード (スキャンレーション) の増加。

などがあげられる。出版数減少に沿って、2007 年をピークに、徐々に売上高も減少している。



一方、アニメ DVD の売り上げ減少も見られる。主要因としては、

- 2005 年から売り上げ数の集計停止（マンガ売り上げの減少）
- 違法ダウンロード→地上波放映撤退、独自ストリーミングサイト
例：VIZMedia（無料）、Netflix（7.99USD/月）、Crunchyroll.com（7 USD/月）

などがあげられる。違法ダウンロード、ストリーミング（ファンサブ）により、DVD の売り上げは大打撃をうけている。

一方、シンガポールでも事情は類似している。

- 厳しいメディアコントロール→テレビ、ラジオ民放なし
- マンガ、アニメの出版、放映規制

←MDA（Media Development Authority）←保護者の意見、投書により、すぐに出版中止、放映中止の権限が与えられており、出版社やテレビ局もその指示を受け入れなければならない。

- チャンギ出版（日本のマンガ英語翻訳）→経営難。

*ただし、郵送による出版物・DVD の入手は（中身チェック受けない限り）可能であるため、熱心なファンは日本などから個人輸入をしている。

4) オーディエンス調査の詳細は、以下の図表を参考にされたい。

4 オーディエンスの反応

①オンライン調査の回答者比率

(2013年5月現在)

国名	回答者数	割合
アメリカ	96	47.76
カナダ	43	21.39
シンガポール	37	18.41
フィリピン	5	2.49
その他	26	12.94
総計	207	100

② ジェンダー、年齢別

ジェンダー	割合
男性	63.45
女性	34.26
その他	2.28

年齢別	女性% (N)	男性% (N)	総計% (N)
18以下	21.09 (27)	15.13 (36)	17.21 (63)
19以上	78.91 (101)	84.87(202)	82.8 (303)
30代	11.72 (15)	12.61 (30)	12.3 (45)
40代以上	3.91 (5)	3.36 (8)	3.55 (13)

5) 2013年3月末までに得られたこれらのテキスト表象に関する調査結果は、次の三点である。

- ① 海外で人気があるのは「日本的」な要素を含む作品だという、しばしば言及される仮定は、調査対象国では証明されなかった。
- ② 海外では、ラブロマンスは男女とも好意的にとらない、というしばしば言及され

る仮定は、調査対象国では証明されなかった。

③ 調査対象国の若者は、ジェンダーの多様性を重視し、女性性と男性性を両方持ち合わせるキャラクターに高い関心を示している。これは男女とも同じ傾向にある。

【詳細】

① 調査対象国では、好きなアニメ、マンガ作品として、男女総合では、『鋼の錬金術師』『ワンピース』『クラナド』が上位を占めたが、人気のあると思われた『ナルト』はマンガ媒体での人気はあるものの、アニメにおいては、上位に入っていない。また『ブリーチ』はアニメ、マンガとも上位に入っていない。「日本的」なアイコン（忍者、侍）に人気が集まるという、しばしば言及される想定を覆す結果であった。

② ラブロマンスに関しては、興味深い結果が得られた。男女とも、ラブロマンス自体は拒否せず、むしろ『クラナド』のような学園ラブロマンスを上位に挙げている。しかし、従来のラブロマンスのように、女性が好きな男性からの告白（承認）によって終わるような物語ではなく、男女が同じ立場にたち、自律した自己を確立したうえでの恋愛成就を扱っているところに、関心を持っていることが判明した。

③ ボーイッシュでアクティブな女性キャラクターに、女性が憧れるという傾向は、世界中にみられるが、ここでは男性も、伝統的な女性性よりも、男性性を兼ね備えた女性キャラクターを好む傾向があることがわかった。しかし、男性性を脅かすほどの強い女性には、男女とも敬遠する傾向にあった。

4. 2013年6月以降の研究課題

1) ロサンゼルスでのインタビューを行い、ジェンダー表象に関する理解の詳細を問う。

2) 男性性、女性性の両方をバランスよく持っているキャラクターに対する理解をより詳細に分析し、オーディエンスがどのようにそれを消費・利用しているかを調査する。たとえば、同人誌活動、コスプレ、イベント参加などのファン活動として、どのように表象を消費、利用しているのか。また、学園、社会生活において、その表象に影響を受けた行動をとっているのか、などにも焦点を当て、さらなる調査を試みる。これによって、調査対象国では得られないジェンダー表象は、実際の若者オーディエンスの思想や行動に、どのように現象しているかを探ることができる。さらに、その現象を分析することによって、日本のアニメ、マンガというメディア、若者オーディエンス、そして社会との関係性を照射することができるであろう。

以上、本報告書は中間報告であり、調査は2013年現在継続中である。今後、最終調査報告は、論文や国内外の学会発表の場で、発表する予定である。