
日米のアニメーションに描かれた対人葛藤状況の比較：⁽¹⁾ 「ちびまる子ちゃん」と「ザ・シンプソンズ」の内容分析

上 瀬 由美子 (立正大学)
田 中 実 (株式会社田井屋)

Interpersonal conflict situations portrayed in Japanese and American animation: A content analysis of *Chibi Maruko-chan* and *The Simpsons*

Yumiko KAMISE (*Rissho University*)
Minori TANAKA (*TAIYA Co.*)

Abstract

We analyzed cultural differences between Japanese and American TV animation, focusing on interpersonal conflict. We selected two popular TV shows: *Chibi Maruko-chan* and *The Simpsons*. We identified 330 interpersonal conflict situations in 15 stories from *Chibi Maruko-chan* and 334 situations in 13 stories from *The Simpsons*. We classified the issues, management strategies, and management results in each situation and analyzed the differences between the two. We found the following differences. (1) Regarding issues, miscommunication and disagreement in interests were more familiar in Japanese animation. Meanwhile, disagreements in opinion or habits and physical harm or unease were more familiar in American animation. (2) For conflict management strategies, the avoidance strategy was more familiar in Japanese animation while the obliging strategy was more prevalent in American animation. (3) With regard to conflict management results, the interpersonal conflict situations were inclined to end in an advantage over competitors in American animations. These results show that the substance of cultural scripts portrayed in TV animation partially matched that of previous findings concerning cultural differences in interpersonal conflicts.

Key words : cultural differences, cultural scripts, conflict management strategies

問 題

対人葛藤のあり方には、文化差があることが知られている。本研究は、日本とアメリカのテレビ・アニメーションに焦点をあて、物語の中に対人葛藤の文化差がどのように反映されているのか分析することを目的とした。題材として、それぞれの国で広く知られている「ちびまる子ちゃん」と「ザ・シンプソンズ」をとりあげた。作品の中で描かれた対人葛藤場面の内容（葛藤争点、処理方略、処理結果）を分類し、数量的指標を用いて両国間の差を検討した。

対人葛藤と文化差

対人葛藤 (interpersonal conflict) とは「個人の行動、感情、思考の過程が、他者によって妨害されている状態」(Kelly, 1987; 加藤, 2003) のことである。対人葛藤のあり方は文化によって異なることが知られており、近年は社会のグローバル化を背景に、葛藤にどう対処し解決

しているのかという対人葛藤の処理方略について関心が高まっている。⁽²⁾

対人葛藤に関連してみられる文化差のひとつは、葛藤争点に関するものである。葛藤争点とは、個人が対人関係において葛藤として知覚する経験、すなわち葛藤の原因となる事象である。大淵・小嶋 (1998) は葛藤争点を以下の7つに分類している。(1)個人的攻撃・軽視、(2)活動の妨害、(3)関係ルールの違反、(4)意見・慣習の不一致、(5)意思疎通の不足、(6)利害の対立、(7)身体的危害・生理的不快。彼らは、日米の大学生に質問紙調査を実施し、日本人学生は意思疎通の不足を葛藤として最もよく知覚し、アメリカ人学生は個人的攻撃・軽視を最も頻繁に経験していることを明らかにした。また、意見・慣習の不一致については、日本人学生よりアメリカ人学生のほうが多く経験していることを示した。

葛藤処理方略の文化差についても数多く研究がなされている。このうち、方略の類型に関する代表的研究に Rahim & Bonoma (1979) がある。彼らは自己志向性 (行

為者自身の関心事を満たす程度)と他者志向性(葛藤相手の関心事を満たす程度)の2つの次元で対人葛藤対処を整理し、処理方略のスタイルとして(1)統合(integrating)、(2)支配(dominating)、(3)回避(avoiding)、(4)服従・譲歩(obliging)、(5)妥協(compromising)の5つを提出した。加藤(2003)は日本の大学生を対象にした調査を行い、葛藤の対処に、Rahim & Bonoma(1979)と同様の構造がみられることを示している。さらに加藤(2003)は、5つの方略がそれぞれ用いられやすい程度を測定する尺度を作成している。こういった葛藤処理方略における文化差を検討したものとして、Ohbuchi, Fukushima, & Tedeschi(1999)がある。彼らは日米の学生に質問紙調査を行い、用いられやすい処理方略を調査した。その結果、アメリカでは、自分の要求実現を優先し、相手を従わせようとする処理方略が最もよく用いられることを示した。一方日本では、葛藤の顕在化を避け何事もなかったように振る舞う回避方略が最も典型的な方略であることを示した。また、Ohbuchi, Sato, & Tedeschi(1999)でも、日本人は回避方略を好み、アメリカ人は主張方略を好むことが指摘されている。

対人葛藤のあり方や葛藤処理方略に文化差が生じる背景について、兪(2016)は対人葛藤の処理方略に関するこれまでの文化差研究を概観している。この論考ではTriandis(1988)が強調した“個人主義と集団主義”の分類枠組みをふまえ、集団主義文化では他者志向性の強い方略が選択され、個人主義文化では自己志向性の強い方略が選択されると結論づけている。

これら葛藤および処理方略の文化差は、幼児や児童にもみられることが明らかになっている。たとえば、Zahn-Waxler et al.(1996)はアメリカ人と日本人の幼児(48ヶ月から70ヶ月)にいくつかの葛藤場面を示して、それぞれの場面で自分だったらどう感じるか、どう行動するかを、予め用意された選択肢の中からひとつ選ぶように求めた。分析の結果、アメリカ人の子どもは日本人の子どもより、複数の場面を通して怒りを示しやすく、攻撃的な行動や言葉を用いやすかった。対人葛藤場面でアメリカの子供は肯定的・否定的な行動両方を日本の子供より起こすことが示され、複雑な解決方略が形づくられていると論考されている。またMaruyama et al.(2015)は、日本・中国・韓国の3～4歳および5～6歳の子供に物語の続きを作る課題を行なった。物語の内容を分析したところ、日本の3歳児は他2国よりも、資源不足場面で妥協や統合方略を用いやすかった。

文化的スクリプトとしての対人葛藤

葛藤処理方略の文化差が形成されていくプロセスには、様々な要因がかかわっている。丸山(2018)は、親の養育態度、保育園・幼稚園・学校などの施設での教育、文

化的な背景(教科書・学校行事・カリキュラム・テレビの教育番組)、子どもたちの相互の影響などがあると指摘している。これら様々な要因が文化差形成にかかわる際に、共通して使用される素材が、絵本や童話、歌、テレビ番組や映画などの日常的に触れる文化的な創作物である。子どもはこれらを通じ、自らが所属する社会における文化のパターンを学習していく。東(1997)は、この文化のパターンを「文化的スクリプト」とよび、社会や文化の中で規定される、規範・思考様式・大人のもつ発達期待といった文化の中に存在するパターンと説明している。文化的スクリプトは物語の構成や生成の枠組みに存在すると同時に、学校での教育方法・家庭でのしつけや、対人コミュニケーションにも存在する。東(1997)は、子どもに対するしつけ方略はアメリカでは権威やルールに訴えて子どもをコントロールする一方、日本では因果関係や人の気持ちによる説明によって、子どもを理由づけて説得する傾向が多いと論考している。

さらに、文化的スクリプトは、メディアの内容にも存在することが明らかとなっている。日米の教科書比較研究ではストーリーのテーマに違いが見られ、日本では温かい人間関係を扱ったテーマが多く、アメリカでは自我の確立や自立心を扱ったテーマが多いと論考されている(今井, 1990)。また日英の教科書比較研究(塘・真島・野本, 1998)においては、イギリスの教科書ではプライマリーコントロールに対応する対処行動が優勢であり、日本の教科書は、セカンダリーコントロールに対応する行動が優勢であると分析されている⁽³⁾。また、児童書の比較研究では、日本の主人公は周囲の状況や他者の言動を受け入れる傾向が多く見られ、アメリカの主人公は周囲の状況や他者に影響を及ぼす傾向が見られると示されている(風間・唐澤, 2007)。

本研究が焦点をあてる対人葛藤状況についても、文化スクリプトの文脈から研究が行われている。例えば神尾・高橋(2012)は、日米それぞれで製作された「小公女」の映像作品を分析した。その結果、日本作品では自分を抑えて対立を顕在化させない回避方略が多くとられ、アメリカ作品では自分の要求実現を優先して相手を従わせようとする解決方略が多く採用されていたと論考している。また小嶋(2011a b)でも、日本国内で親しまれている絵本や、日本昔話に描かれた対人葛藤について内容分析が行なわれている。

本研究の目的

本研究では、対人葛藤のあり方や葛藤処理方略の文化差形成に影響を与えるものとして文化的スクリプトに焦点をあてる。中でも、子ども向けの作品に対人葛藤がどのように異なって描かれているのかに注目する。これまで行われた文化的スクリプトの文化差研究でも、対人葛

藤を扱ったものは存在しているが、質的分析が中心であり、量的な指標を用いて文化差を確認した研究は十分でない。

分析対象についても、教科書や児童書などの書籍や、映画などの映像に限定したものはあっても、現在多くの子どもが日常的に接していると考えられるアニメーションに着目した研究は少ない。日本社会において、小学生以下の子どもがテレビ・ビデオ視聴をしている割合は95%で、そのうち95%が2歳までに視聴を開始している（マクミル、2004）。日本放送協会の幼児視聴率調査では、過去5年間で幼児によく見られている番組の上位10番組のうち、少ない年でも4番組、多い年では7番組がアニメーションであった（安楽、2013；渡辺、2014；吉藤、2015；星、2016；星・渡辺、2017）。このように、アニメーションは、子どもが日常生活で頻繁に接する文化的メディアのひとつであるといえる。また、テレビ番組でのアニメーションは、視聴率や人気によって番組が評価されるため、シリーズ継続のためには、大衆に受け入れられやすい内容であることが必要となる（神尾・高橋、2012）。これらの点から、メディアの中でもテレビ・アニメーションには、文化的スクリプトが大きく影響を与えているものと推察される。

以上をふまえ、本研究では、子ども向けアニメーションの中に描かれた、葛藤争点、葛藤処理方略について分類する内容分析を行い、これまでの対人葛藤に関する文化差の知見を、数量的な指標を用いて確認することを目的とする。この目的に沿い、本研究では日本で制作されたアニメーションと、アメリカで制作されたアニメーションの比較を行う。日本とアメリカのアニメーションを対象としたのは、従前の比較文化研究において、日本は集団主義的文化でアメリカは個人主義的文化という、それぞれ異なった文化に含まれるものと位置づけられ（Triandis (1988))、関連の日米比較の研究結果をふまえた論考が行いやすいと考えたためである。

本研究の仮説 上記の目的に沿い、本研究では以下の2つの仮説を設定した。

仮説1：対人葛藤場面の葛藤争点として、日本では意思疎通の不足、アメリカでは個人的攻撃・軽視および意見・慣習の不一致が多く描かれる。

大淵・小嶋（1998）の葛藤争点の分類および比較文化研究では、日本人は意思疎通の不足を葛藤として最もよく知覚しており、一方アメリカ人は個人的攻撃・軽視を最もよく知覚し、また意見・慣習の不一致を日本人よりも多く知覚していた。この研究結果に基づき、日本のアニメーションでは意思疎通の不足が対人葛藤として多く描かれる一方、アメリカのアニメーションでは個人的攻撃・軽視および意見・慣習の不一致が対人葛藤として多く描かれると予測

した。

仮説2：葛藤場面の葛藤処理方略として、日本では回避および服従、アメリカでは支配が多く用いられる。

対人葛藤の比較文化研究（Ohbuchi, Fukushima, & Tedeschi, 1999；Ohbuchi, Sato, & Tedeschi, 1999；兪, 2016）では、日本では回避方略や、他者志向性の強い方略といった葛藤処理方略が多く用いられることが示されている。これは、Rahim & Bonoma (1979) の回避スタイルおよび服従スタイルに相当すると考えられる。一方、アメリカでは対決方略、主張方略、自己志向性の強い方略といった葛藤処理方略が多く用いられることが示されている（Ohbuchi, Fukushima, & Tedeschi, 1999；Ohbuchi, Sato, & Tedeschi, 1999；兪, 2016）。これは、Rahim & Bonoma (1979) の支配スタイルに相当すると考えられる。このことから、日本のアニメーションでは葛藤場面において、回避および服従が葛藤処理方略として多く用いられる一方、アメリカのアニメーションでは支配が葛藤処理方略として多く用いられると予測した。

分析対象と分析項目

分析対象とする日米のアニメーションの選択に際して、それぞれの国で親しまれている大衆向けのテレビ番組であること、登場人物が人間であるアニメーションであること、現実にかかる対人葛藤場面が類似しやすくなることを留意した。その結果、日本のアニメーションは、2017年6月27日時点で、視聴率調査を行っているビデオリサーチにおいて視聴率が高く、アニメーション資料が入手可能であった「ちびまる子ちゃん」を分析対象とした。アメリカのアニメーションは、2017年6月27日時点で、RankerのThe Best Kids Cartoons of All Timeにおいてランキングが高く、日本において吹き替え版のアニメーション資料が入手可能であった「ザ・シンプソンズ (The Simpsons)」を分析対象とした。

また、葛藤の描き方に文化差がみられるかを比較するために、まず両番組の中から葛藤場面を抽出し、各場面の内容について、(1)葛藤争点、(2)葛藤処理方略、(3)処理結果、の3点を分類した。このうち葛藤争点については、仮説1を検証するために設定した。葛藤処理方略については仮説2を検証するために設定した。また本研究の分析対象は物語という構造をもったものであり、葛藤当事者にとって葛藤処理がどのような結果で終わったのかについても、スクリプトを理解する上で重要と考え、処理結果を第3の分類点として加えた。

方法

分析材料

表1は本研究で分析を行った作品の一覧である。分析

した話数は、「ちびまる子ちゃん」が15話、「ザ・シンプソンズ」が13話である。なお、両アニメーションとも1話あたり23分で構成されていた。

表1 分析を行った日米のアニメーション作品

製作国	作品	巻数	エピソード	初放送年	発売年
日本	ちびまる子ちゃん	「おじいちゃんにお歳暮を」の巻	「たこ焼きを作ろう」の巻 「おじいちゃんにお歳暮を」の巻 「青春って何だろう」の巻 「めざせ、丸尾賞!!」の巻 「まる子教会へ通う」の巻	1995	2010
		「まる子 きもだめしに出かける」の巻	「まる子 きもだめしに出かける」の巻 「掃除係の役割」の巻 「まる子の長電話にみんな迷惑する」の巻 「まる子 シイタケの栽培をする」の巻 「まる子 文化祭へ行く」の巻	1995	2010
		「お姉ちゃんの誕生パーティー」の巻	「おっちょこちょいのかよちゃん」の巻 「おひなさまを飾ろう」の巻 「お姉ちゃんの誕生パーティー」の巻 「春の小川へ行こう」の巻 「こたつを片付けよう」の巻	1996	2010
アメリカ	ザ・シンプソンズ (The Simpsons)	vol 1	「シンプソン家のクリスマス」	1989	
			「バートは天才?」	1990	2005
			「ヒーロー誕生」	1990	2005
		vol 2	「ホームーの大決心」		
			「バートン将軍」		
			「リサのブルース」	1990	2005
vol 3	「ホームー自然に帰る」	1990	2005		
	「忘れられた英雄」				
	「恋におちて」	1990	2005		

分析手続き

対人葛藤場面の抽出 本研究では、「葛藤当事者が不快な表情や困った表情を見せたとき、反抗したときといった、葛藤当事者が葛藤相手の言動を葛藤として捉えたとき（葛藤当事者の反応があったとき）に、何らかの葛藤処理方略がとられた場合」を、対人葛藤場面とした。また、抽出する場面は、葛藤当事者と葛藤相手が対面状態にあり、葛藤当事者に対して葛藤相手が1名である状況に限定した。例えば、本研究においては、電話越しの会話や、夢・妄想・回想の出来事、ゲーム内のアバターを介した行動などは除いた。葛藤内容の区切りは、個人の一連の言動から、別の個人の言動に移るまでとした。その際にカテゴリーの異なる葛藤争点があった場合は、別の葛藤として数えた。

また、以下に記す葛藤場面の内容分類に先立ち、場面ごとに「葛藤当事者」と「葛藤相手」を明確化する作業

を行なった。葛藤当事者は、一般的に設定されている主人公に限らず、「物語において対人葛藤を知覚し、その葛藤に対し葛藤方略をとる人物」を対象とした。一方、葛藤相手は「葛藤当事者が葛藤を抱える人物」とした。

葛藤争点 葛藤争点については、大淵・小嶋（1998）の分類を参考に、個人的攻撃・軽視、活動の妨害、関係ルールの違反、意見・慣習の不一致、意思疎通の不足、利害の対立、身体的危害・生理的不快の7カテゴリーに振り分けた。以下が葛藤争点の7カテゴリーの分類基準と具体例である。

- (1)個人的攻撃・軽視：侮辱、批判、差別、軽視など非好意的な扱いを受ける
 (例) 相手に侮辱される／相手に無礼に扱われる／相手に否定的な評価をされる／力関係において相手が上位の場合、勝手に物事を決められる
- (2)活動の妨害：相手から活動を制限される

- (例) 相手に私の計画が実行できないよう邪魔される／相手に私の自由やプライバシーを制限される／相手に不当な(理不尽な)要求をされる
- (3)関係ルールの違反：相手に人間関係上のルールを違反される
- (例) 相手に約束を破られる、期待や信頼を裏切られる／相手にルールやマナーに反することをされる／相手に利用される
- (4)意見・慣習の不一致：相手と意見や慣習が異なり、対立する
- (例) 日常の決まりについて対立する／日常の出来事や勉学上の問題で意見が対立する／相手と家庭的背景や慣習が異なっている
- (5)意思疎通の不足：相手とのミス・コミュニケーション
- (例) 相手とうまくコミュニケーションがとれない／コミュニケーション不十分で誤解が生じる／反応に困る質問をされる
- (6)利害の対立：相手と利害関係で対立する
- (例) 相手が私の要求に応じない／相手と金銭的な問題で対立する
- (7)身体的危害・生理的不快：相手から身体的危害、生理的不快を受ける
- (例) 殴られる、蹴られるなど暴力を受ける／怖がらせられる、驚かされる／自分のものを盗まれる、奪われる(物理的・経済的損失)

葛藤処理方略 葛藤処理方略については、まず、Rahim & Bonoma (1979) の2次元5スタイルモデルおよび加藤 (2003) の対人葛藤方略スタイル尺度を参考に、統合、回避、妥協、服従、支配の5カテゴリーを設定し、各葛藤場面で用いられた処理方略の分類を試みた。しかし分類の途中で、この5カテゴリーに含めにくい場面が複数みられることがわかったため、本研究で新たな方略カテゴリーとして、「不服」と「第三者介入」を設定し、最終的にこの7カテゴリーを用いて分類した。ここで「不服」は、支配方略の中でも、相手を非難するだけで自己正当化が見られない処理方略である。また「第三者介入」は、葛藤当事者が葛藤処理方略をとる前に、第三者によってなんらかの方略措置がとられたケースである。なお、葛藤処理方略で、行動と精神の不一致(例：本当は嫌だが、相手の要望に応える行動をする)が見られた場合でも、分類は行動に基づいて行った(上記の例の場合は、服従に含まれる)。以下が葛藤処理方略の7カテゴリーの分類基準と具体例である。

- (1)統合：葛藤当事者と葛藤相手の両者が受け入れられるように交渉し、問題を解決する
- (例) 最良の結果が得られるように、両者の考えを理解する／両者共に満足するような結論を見つ

け出そうとする／両者の目的を支持する

- (2)回避：相手との直接的な葛藤を避けようとする
- (例) 対立を防ごうとする／できる限り口論にならないようにする／相手との衝突を避けようとする／話をごまかす／困った顔、嫌そうな顔、ショックを受けるなどの表情
- (3)妥協：葛藤当事者と葛藤相手の両者が相互に要求や意見を譲歩し合い、お互いに受け入れられる結果を得ようとする
- (例) 両者の意見の間を取ろうとする／お互いの意見を水に流すよう主張する／代替案などを求める
- (4)服従：葛藤相手の要求や意見に服従する
- (例) 相手の要求に従う／相手の望みどおりにする／相手の目的に沿うようにする
- (5)支配：葛藤相手の利益を犠牲にしても、葛藤当事者の要求や意見を通そうとする
- (例) 自分の意見、立場を押し通そうとする／自分に有利な結果を得ようとする(自分の立場が有利になる嘘をつくなど)／自分の意見を押し通すために、様々な手段を使う／睨むなどの表情
- (6)不服：相手に不満を持つが、相手を非難するだけで自己正当化が見られない
- (例) 相手を非難する／文句を言う、ケチをつける／口を尖らせるなどの表情
- (7)第三者介入：第三者が二者間の対人葛藤に介入し、問題解決のため方略措置をとる
- (例) 第三者によってフォロー、援助される／第三者が問題を解決する

処理結果 葛藤当事者がなんらかの葛藤処理方略をとった際、どのような結果が描かれていたかについて、「当事者優位結果描写の有無」と「相手優位結果の有無」のカテゴリーを設定した。ここで、当事者優位結果とは、葛藤当事者の主張・要望がわずかでも通った場合など、葛藤当事者の対人葛藤が解決された結果とした。相手優位結果とは、葛藤相手の主張・要望がわずかでも通った場合や、葛藤当事者の主張・要望が葛藤相手によって拒否された場合など、葛藤当事者の対人葛藤が解決されなかった結果とした。葛藤当事者及び葛藤相手両者の意見が反映された場合は、当事者優位解決と相手優位解決のどちらもカウントし、葛藤が解決されていない場合や葛藤処理方略に対しての結果が不明な場合はどちらにもカウントしなかった。⁽⁴⁾

以下が方略結果の3カテゴリーの分類基準と具体例である。

- (1)当事者優位解決：葛藤当事者の対人葛藤が解決された結果
- (例) 自分の意見が肯定される／自分の要求が受

- け入れられる
- (2)相手優位解決：葛藤当事者の対人葛藤が解決されなかった結果
- (例) 相手が自分の意見、要求を受け入れない／相手の要求を受け入れる

分類の手順

分類は以下の手順で行った。まず「ちびまる子ちゃん」全話のうち5話を抜き出し、第1著者と第2著者がそれらを別々に視聴し、対人葛藤場面の抽出と、描写のカテゴリー化を行なった。分類が不一致だった部分について協議し、明確な分類がなされるよう基準を細かく再定義した。見直した基準にもとに第2著者が残りの話を視聴し、対象となる葛藤エピソードを抜き出すとともに、各葛藤場面について、葛藤争点、葛藤処理方略、処理結果のカテゴリー分類を行った。最後に第1著者が、第2著者の抜き出した葛藤エピソードをもとに分類が基準に沿っ

てなされていることを確認した。

結果

「ちびまる子ちゃん」(15話)から抽出された対人葛藤場面数は330個であった。「ザ・シンプソンズ」(13話)から抽出された対人葛藤場面数は334個であった。

葛藤争点

葛藤場面ごとに、描かれた葛藤争点を7つのカテゴリーに分類し、その割合に国別の差がみられるか検討した(表2)。カイ二乗検定の結果、1%水準で有意な差が見られた。残差分析を行なったところ、「ちびまる子ちゃん」では意思疎通の不足および利害の対立が対人葛藤として描かれることが多かった。また「ザ・シンプソンズ」では、意見・慣習の不一致および身体的危害・生理的不快が対人葛藤として描かれることが多かった。

表2 製作国別にみた葛藤争点

		個人的攻撃・軽視	活動の妨害	関係ルールの違反	意見・慣習の不一致
日本	<i>n</i>	106	43	62	6
	%	32.1	13.0	18.8	1.8↓
アメリカ	<i>n</i>	121	49	73	16
	%	36.2	14.7	21.9	4.8↑

		意思疎通の不足	利害の対立	身体的危害・生理的不快
日本	<i>n</i>	59	39	15
	%	17.9↑	11.8↑	4.5↓
アメリカ	<i>n</i>	20	12	43
	%	6.0↓	3.6↓	12.9↑

$\chi^2(6) = 53.867 p < .01$

残差分析の結果、5%水準で有意に高かったものに↑、低かったものに↓をつけた

葛藤処理方略

葛藤場面ごとに使われた対処方略がどのようなものであったのか、7つのカテゴリーに分類し、その割合に国別の差がみられるか検討した(表3)。カイ二乗検定の結果、1%水準で有意な差が見られた。残差分析を行なっ

たところ、「ちびまる子ちゃん」では葛藤処理方略として回避が用いられることが多かった。また「ザ・シンプソンズ」では、葛藤処理方略として支配が用いられることが多かった。

表3 製作国別にみた葛藤方略

		統合	回避	妥協	服従	支配	不服	第三者介入
日本	<i>n</i>	1	88	4	40	142	49	6
	%	0.3	26.7↑	1.2	12.1	43.0↓	14.8	1.8
アメリカ	<i>n</i>	1	44	5	53	190	38	3
	%	0.3	13.2↓	1.5	15.9	56.9↑	11.4	0.9

$\chi^2(6) = 25.902 p < .01$

残差分析の結果、5%水準で有意に高かったものに↑、低かったものに↓をつけた

処理結果

葛藤場面ごとに、対処の結果が当事者優位な形で描かれていたか否かに大別し、その割合に国による差がみられるかカイ二乗検定を行った（表4）。その結果、有意差はみられなかった。

表4 製作国別にみた当事者優位解決の有無

		当事者優位解決なし	当事者優位解決あり
日本	<i>n</i>	269	61
	%	81.5	18.5
アメリカ	<i>n</i>	256	78
	%	76.6	23.4

$\chi^2(1) = 2.377$ *n.s.*

同様に、対処の結果が相手優位な形で描かれていた割合が国によって異なるかカイ二乗検定を行った（表5）。その結果、1%水準で有意な差が見られた。残差分析を行ったところ、「ちびまる子ちゃん」では相手優位解決の結果となることが多く、「ザ・シンプソンズ」では相手優位解決の結果となることが少ないことが示された。

表5 製作国別にみた相手優位解決の有無

		相手優位解決なし	相手優位解決あり
日本	<i>n</i>	120	210
	%	81.5↓	63.6↑
アメリカ	<i>n</i>	156	178
	%	46.7↑	53.3↓

$\chi^2(1) = 7.311$ $p < .01$

残差分析の結果、5%水準で有意に高かったものに↑、低かったものに↓をつけた

考察

本研究では、日米アニメーションにおいて描かれる葛藤場面について、葛藤争点、葛藤処理方略、処理結果の描写を比較し、これまでの対人葛藤の文化差研究の知見を数量的な指標を用いて確認することを目的とした。

葛藤争点描写の文化差

本研究では、仮説1として「対人葛藤場面の葛藤争点として、日本では意思疎通の不足、アメリカでは個人的攻撃・軽視および意見・慣習の不一致が多く描かれる」を設定した。

分析の結果、日本のアニメーション「ちびまる子ちゃん」では、意思疎通の不足および利害の対立が対人葛藤として描かれることが多く、アメリカのアニメーション「ザ・シンプソンズ」では、意見・慣習の不一致および身体的危害・生理的不快が対人葛藤として描かれることが多かった。

日本のアニメーションで意思疎通の不足が対人葛藤として描かれることが多い一方、アメリカのアニメーションは、意見・慣習の不一致が対人葛藤として描かれることが多い点は仮説に一致していた。一方、個人的攻撃・軽視については、予想した差は示されなかったため、仮説1は部分的に支持される形となった。対人葛藤に関する両文化の差が既存研究に沿った形で部分的に示されたことから、子ども向けのアニメーションにおいても両国の文化スクリプトが内容に反映された形で含まれていることが示唆されたものと考えられる。

葛藤争点の個人的攻撃・軽視において、日米で文化差が見られなかった原因として、分析対象の違いが反映した可能性が考えられる。大淵・小嶋（1998）が行った葛藤争点の研究における調査対象者は日米の大学生であった。また大淵・小嶋（1998）の調査結果の中では、アメリカ人学生が多く経験した個人的攻撃・軽視は、親密でない関係において知覚されることが多いことが示されていた。本研究で取り扱った子ども向けアニメーションでは、主たるキャラクターは子どもでもあり、さらに登場するキャラクター同士の関係についても他人であることは稀で、葛藤は親密な関係で生じたものが中心であった。アニメーションが対象とする年齢の設定、あるいは葛藤当事者と葛藤相手の関係性が葛藤争点に影響をおよぼした可能性がある。

また、日本のアニメーション「ちびまる子ちゃん」では、利害の対立が対人葛藤として描かれることが多く、葛藤当事者の要求が受け入れられない場面が多く見られた。特に多かったのが、主人公さくらもこ（まる子）が母親に何かをねだるが、母親はそれを拒否し、主人公の要求を一蹴するというパターンだった。ただし、このような物語の展開は本作品の特徴であるともいえる。本研究では分析対象とした日本のアニメーションを、「ちびまる子ちゃん」の一作品のみとしたので、日本で製作された他のアニメーション作品でも、利害の対立が顕著に描かれているかを確認する必要がある。

葛藤処理方略描写の文化差

本研究では、仮説2として「葛藤場面の葛藤処理方略として、日本では回避および服従、アメリカでは支配が多く用いられる」を設定した。分析の結果、日本のアニメーション「ちびまる子ちゃん」は、葛藤処理方略として回避が用いられることが多く、アメリカのアニメーション「ザ・シンプソンズ」では、葛藤処理方略として支配が用いられることが多かった。さらに処理結果についてみると、日本のアニメーションではアメリカのものに比べ相手優位で葛藤場面が終わることが多かった。日本作品では回避方略が用いられる場面が多かったが、結果として相手が優勢になったまま葛藤処理を終えるスクリプト

ト構造になりやすいことがわかる。服従方略については両国で差が見られなかったが、全体としては日本では回避方略や他者志向性の強い方略といった葛藤処理方略が多く用いられやすいという、従前の対人葛藤の文化差研究 (Ohbuchi, Fukushima, & Tedeschi, 1999; Ohbuchi, Sato, & Tedeschi, 1999; 兪, 2016)、あるいはメディアにおける文化的スクリプトの文化差研究と一貫した知見が示されている。

なお、服従方略は日本で多いと予測されていたが、「ちびまる子ちゃん」では服従方略はほとんど使われなかった。この理由として、日本のアニメーションにある文化的スクリプトが、対人葛藤処理方略として他者を配慮することより、まず葛藤を避ける構造になっているため服従方略そのものが使用されず、結果としてアメリカと差がみられなかった可能性がある。

ただし、描写される対処方略の傾向についても、分析対象となった2つのアニメーションの作品の特徴が影響していると考えられる。服従方略に差がみられなかったことについても、登場人物や物語構造の特徴、登場人物の年齢やターゲットとなる視聴者の年齢等の差異が影響している可能性がある。

本研究の問題と課題

本研究では「ちびまる子ちゃん」と「ザ・シンプソンズ」を日本とアメリカのアニメーションの例として取り上げ、その中で描かれる葛藤場面を分析した。描かれた葛藤争点、処理方略、処理結果の割合が日米で異なるか、数量的分析を行った結果、日米アニメーション間には差がみられ、その差のあり方は対人葛藤における既存研究の結果と部分的に一致することが示された。このことから、対人葛藤における日米の文化的スクリプトは、アニメーションにも存在しており、アニメーションに頻繁に接する子どもにとってそれが文化的スクリプトを獲得する道具の一つとして機能しているものと考えられる。

ただし本研究はいくつかの課題を残している。まず方法論上の問題である。もっとも検討しなくてはならない点は、分析対象選出の妥当性である。本研究ではちびまる子ちゃんとザ・シンプソンズを、それぞれの国で広く知られており、子どもを中心に多くの人々に視聴されていることから、代表的アニメーションとして選出した。両作品は、主人公の家族を軸に物語が展開するなど設定に類似点があったが、場所や設定上の違いが、描かれた葛藤場面の性質に影響を与えていた可能性がある。このため本研究で示された両国の差が文化によるものかと言いつけることはできない。加えて本研究が用いた「ザ・シンプソンズ」のDVDは日本で販売されたものであり、日本販売の際に日本の文化スクリプトに合うエピソードが選択された可能性がある。また日本語吹き替え版が原

作のものと表現がどの程度異なっているのかも比較検討されていない。今後は、分析対象とするアニメーション作品の種類を増やし多様な素材を分析していくとともに、原作に近い素材を扱う工夫も必要と考える。

第2に、分類手続きである。本研究では葛藤争点や処理方略の分類を主として第2著者がひとりで行なっている。今後の研究では、分類を複数名で行い一致率を算出するなど、分類結果の信頼性を高める手続きが必要である。

第3に、葛藤分類の基準や枠組みに関する問題である。葛藤方略の分類について、本研究では既存の対人葛藤方略の5分類に独自に不服と第三者介入を追加して分析を行なっている。追加した2つのカテゴリーについては、結果として日米差が見られなかったが、このカテゴリーの妥当性および葛藤処理方略の中で当該カテゴリーがどのように位置づけられるかについては、改めて詳細に検討していく必要がある。また、本稿では詳細な分析結果は示していないが、葛藤当事者と葛藤相手の関係性によっても、葛藤争点および葛藤方略が日米で異なる可能性が示唆されている。たとえば、権利の侵害場面では、日本では友人の場合も他人の場合も、権利の主張が多く用いられた一方、アメリカでは友人の場合には身体的攻撃および第三者介入と感情的反応が、他人の場合には身体的攻撃・第三者介入・感情的反応・服従が多く用いられている傾向がうかがわれた。これらの違いについて量的な指標や統計的検定は行なっていないが、登場する葛藤当事者と葛藤相手の関係性によっても葛藤争点および葛藤方略が日米で異なる可能性がある。今後は、登場キャラクターの種類やキャラクター同士の関係性によっても文化差が発生するかを確認することが求められる。

引用文献

- 安楽裕里子 (2013). 幼児のテレビ視聴と録画番組・DVDの利用状況～2013年6月「幼児視聴率調査」から～〈<https://www.nhk.or.jp/bunken/summary/yoron/rating/019.html>〉(2020年1月20日)
- 東洋 (1997). 日本人の道德意識——道德スクリプトの日米比較 柏木恵子・北山 忍・東洋 (編) 文化心理学——理論と実証 東京大学出版会 pp.88-108.
- 濱家徳子・氏家達夫・島 義弘 (2012). 葛藤処理方略の文化差の発生過程：日中韓米における大学生の葛藤処理方略 日本教育心理学会第54回総会日本教育心理学会総会発表論文集, p.256.
- 星 暁子 (2016). 幼児のテレビ視聴と録画番組・DVDの利用状況～2016年6月「幼児視聴率調査」から～〈https://www.nhk.or.jp/bunken/research/yoron/20161101_6.html〉(2020年1月20日)
- 星 暁子・渡辺洋子 (2017). 幼児のテレビ視聴と録画番組

- 組・DVDの利用状況～2017年6月「幼児視聴率調査」から～〈https://www.nhk.or.jp/bunken/research/yoron/20171001_8.html〉(2020年1月20日)
- 今井康夫(1990). アメリカ人と日本人——教科書が語る「強い個人」と「優しい一員」 創流出版.
- 神尾京子・高橋 晃(2012). 日米の映像作品における『小公女』——葛藤処理場面の分析 武蔵野大学教職研究センター紀要, 1, 13-25.
- 加藤 司(2003). 大学生の対人葛藤処理方略スタイルとパーソナリティ、精神的健康との関連性について 社会心理学研究, 18, 78-88.
- 風間みどり・唐澤真弓(2007). 子どもの本にみる文化的スクリプト——児童書の日米比較研究 発達研究, 21, 19-27.
- Kelley, H. H. (1987). Toward a taxonomy of interpersonal conflict process. In O. Stuart & S. Spacapan (Eds.), *Interpersonal Process* (pp.122-147). New York: Sage.
- 小嶋かおり(2011a). 絵本に見られる対人葛藤と心の理論による物語理解 新潟青陵大学短期大学部研究報告, 41, 163-173.
- 小嶋かおり(2011b). 日本の昔話と対人葛藤 文化, 74, 130-118.
- マクロミル(2004). 子供のテレビ・ビデオ視聴に関するアンケート 〈http://www.macromill.com/r_data/20040623media/〉(2020年1月20日)
- 丸山宏樹(2018). 葛藤処理方略の発達と文化差：文化から個と関係性を眺める
- 氏家達夫(監修) 個と関係性の発達心理学 (pp.86-101) 北大路書房
- Maruyama, H., Ujiie, T., Takai, J., Takahama, Y., Sakagami, H., Shibayama, M., Shibayama, M., Fukumoto, M., Ninomiya, K., Park, H., Feng, X., Takatsuji, C., Hirose, M., Kudo, R., Shima, Y., Nakayama, R., Hamaie, N., Zhang, F., & Moriizumi, S. (2015). Cultural difference in conflict management strategies of children and its development: Comparing 3-and 5-year-olds across China, Japan, and Korea. *Early Education and Development*, 26, 1210-1233.
- Ohbuchi, K. I., Fukushima, O., & Tedeschi, J. T. (1999). Cultural values in conflict management: Goal orientation, goal attainment, and tactical decision. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 30, 51-71.
- 大淵憲一・小嶋かおり(1998). 対人葛藤の原因と対人関係：比較文化的分析 文化, 61, 66-80.
- Ohbuchi, K. I., Sato, S., & Tedeschi, J. T. (1999). Nationality, individualism-collectivism, and power distance in conflict management. *Tohoku Psychologica Folia*, 58, 36-49.
- Rahim, A., & Bonoma, T. V. (1979). Managing organizational conflict: A model for diagnosis and intervention. *Psychological Reports*, 55, 1323-1344.
- Ranker (2017). The Best Kids Cartoons of All Time. 〈<http://www.ranker.com/list/best-kids-cartoons/ranker-tv>〉(2017年6月27日)
- Rothbaum, F., Weisz, J. R., & Snyder, S. S. (1982). Changing the world and changing the self: A two-process model of perceived control. *Journal of Personality and Social Psychology*, 42, 5-37.
- 田中 実(2017). 日米のアニメーションにおける対人葛藤状況の比較 平成29年度立正大学卒業論文.
- 塘利枝子・真島真理・野本智子(1998). 日英の国語教科書にみる対人的対処行動——内容分析的検討 教育心理学研究, 46, 95-105.
- Triandis, H. C. (1988). Collectivism vs. individualism: A reconceptualization of a basic concept in cross-cultural social psychology. In G. K. Verma & C. Bagley (Eds.), *Cross-Cultural Studies of Personality, Attitudes and Cognition* (pp.60-95). London: MacMillan.
- ビデオリサーチ(2017). 週間高世帯視聴率番組10 VOL.24/2017年6月5日(月)～6月11日(日) 〈<https://www.videor.co.jp/tvrating/2017/06/1967.html>〉(2020年1月20日)
- 渡辺洋子(2014). 幼児のテレビ視聴と録画番組・DVDの利用状況～2014年6月「幼児視聴率調査」から～ 〈<https://www.nhk.or.jp/bunken/summary/yoron/rating/020.html>〉(2020年1月20日)
- Weisz, J. R., Rothbaum, F. M., & Blackburn, T. C. (1984). Standing out and standing in: The psychology of control in America and Japan. *American psychologist*, 39, 955-969.
- 吉藤昌代(2015). 幼児のテレビ視聴と録画番組・DVDの利用状況～2015年6月「幼児視聴率調査」から～ 〈https://www.nhk.or.jp/bunken/research/yoron/20151001_8.html〉(2020年1月20日)
- 兪 幃蘭(2016). 対人葛藤に関する研究動向と課題 東北大学大学院教育学研究科研究年報, 64, 105-120.
- Zahn-Waxler, C., Friedman, R. J., Cole, P. M., Mizuta, I., & Hiruma, N. (1996). Japanese and United States preschool children's responses to conflict and distress. *Child Development*, 67, 2462-2477.

注

- 1) 本稿は第2著者の卒業論文(田中 実(2017)「日米のアニメーションにおける対人葛藤状況の比較 平成29年度立正大学卒業論文」)の一部を、第1著者が再構

成したものである。

- 2) 対人葛藤の処理方略は、解決方略あるいは対処方略という用語が使われる場合も多いが、本研究では葛藤処理方略で統一した。
- 3) 塘ら (1998) は、プライマリーコントロールを「自分と対立する他者や環境といった自分の外の世界を操作することによって、外的刺激に対処する方法」、セカ

ンダリーコントロールを「自分側の考え方を変化させることによって、他者の考えや環境に対処する方法」と説明している。

- 4) 田中 (2017) では、三者が介入することで葛藤が解決・終了した場面の分類も試みているが本稿では省略した。

要 約

本研究では、日本とアメリカのテレビ・アニメーションの中に描かれる対人葛藤の文化差を分析した。広く知られているテレビ・アニメーションとして、日本から「ちびまる子ちゃん」、アメリカから「ザ・シンプソンズ」に注目した。両番組の中から、ちびまる子ちゃんについては15話の中から330個の対人葛藤場面を、ザ・シンプソンズについては13話の中から334個の対人葛藤場面を抽出した。それぞれの場面の葛藤争点、葛藤処理方略、処理結果を分類し、両国間で差を検討した。その結果、主な差異は以下の通りであった。(1)葛藤争点：日本では意思疎通不足と利害対立が多く、アメリカでは意見・慣習の不一致および身体的危害・生理的不快が描かれる割合が高かった。(2)葛藤処理方略：日本では回避が多く、アメリカでは支配が用いられやすかった。(3)葛藤処理結果：日本ではアメリカと比較して相手優位の解決になることが多かった。これらの結果は、テレビ・アニメーションに描かれた文化的スクリプトの内容が、従前の対人葛藤の文化差の知見と一致していることを示している。

キーワード：文化差、文化的スクリプト、葛藤処理方略