

子どもマンガ週刊誌の内容分析

山下 恒男*・岸本 伸子**・石井 裕一*

（1986年9月27日受理）

A Content Analysis of Boys' and Girls' Comic Weeklies

Tsuneo YAMASHITA*, Nobuko KISHIMOTO** and Yuichi ISHII*

（Received September 27, 1986）

問 題

子ども向けの週刊誌『少年マガジン』、『少年サンデー』が創刊されたのは、今から30年近く前の1959年であるが、その後、『マーガレット』、『少女フレンド』、『少年キング』が何れも1963年に創刊され、子ども週刊誌時代が到来したといわれた。¹⁾

これらの少年・少女週刊誌は、初期の頃からマンガ中心のものであったが、現在では巻頭のグラビア・ページと巻末の雑記事を除くと、すべてがマンガだけと言ってよく、マンガ週刊誌という言い方も自然なものとなっている。

そして、少年・少女向けのマンガ週刊誌は、その巨大な発行部数を維持しつつ、日常的なメディアとして機能してきている。

子どもマンガの内容について、山下恒男（1968）は数量的分析を試みている。²⁾ ここでは、1967年3月19日発行の『少年サンデー』、『少年マガジン』、『少年キング』掲載の32編のマンガが取り上げられている。分析の指標として、コマ数、セリフ数や漢字数などの量的指標と、ジャンルやユーモアの有無などの質的指標、計21を用い、林の数量化Ⅲ類モデルにより分析をしている。その結果、Verbal-Motionという主として表現形式に関する要因と、Romantic-Realisticという主として表現内容に関する要因を見いだした。そして、この2要因の組合せでマンガ作品を分類しているが、それは通説的に言われている分類を支持するものであった。

その後、川浦康至（1975）は、山下の手法を踏襲しつつ、「マンガの表現上の構造をスタイル分析的アプローチで把握」しようとした。³⁾ 彼の研究の特色は、時間的要因を中心に考察していることである。川浦は、1949年から75年までの28年間に発表されたマンガ77作品を対象とし、マンガの視覚的特性と言語的特性計28項目を因子分析した。その結果、「主題に関する因子」、「描画法に関する因子」、「動きに関する因子」の3因子を抽出した。これらの3因子について、77作品の因子得

* 茨城大学教育学部進路指導研究室

** 日本情報サービスK. K.

点を算出し、作品分類を試みているが、経験的なそれとの間に一応の対応が見られた、としている。

また、大城亘武（1979）は、マンガの表現特性として、①描画と、②表言の二側面を取り上げ、25指標を用いて、少年・少女マンガ誌、それぞれ5誌から抽出した202サンプルについて、記述的な統計分析を行った。⁴⁾ 因子分析の結果、「一般因子」、「無発話因子」、「動き因子」、「クローズ・アップ因子」、「表言因子」の5因子を抽出している。

マンガの数量的分析を試みたこれら一連の研究について、磯貝芳郎（1980）は、「こういう分析はその手続きの煩雑さに比べて得るところは少ないかもしれない。前に挙げたようなユニークな解説に比べれば、結果は常識的といえるかもしれない。」と述べている。⁵⁾ しかし、磯貝もこのような研究の意義を否定しているのではなく、「こういう資料の蓄積と前に挙げたようなすぐれた洞察による分析が車の両輪のように並行して進められなければならない。」としている。

ところで、子どもマンガの変化は激しく急である。山下の研究当時とはもとより、川浦、大城の研究当時と比べても、ここ数年の子どもマンガには新しい傾向がみられるようになっている。すなわち、時代劇が減少し、オートバイやゴルフ、その他の趣味や職業を扱ったものが増加している。そして、暴力や残酷なシーンが以前にも増して氾濫している。同棲や結婚生活なども描かれ、セックスシーンにも大胆なものが増えている。しかし、その一方で、少年マンガと少女マンガの特徴の違いは依然として存在しているようである。⁶⁾

従来の研究においては、マンガの表現形式は表現内容と密接な関係があることが確められているが、表現内容については客観的な把握が困難なこともあって、分析指標として取り上げられることが少ない。しかし、マンガの変化を的確にとらえるためにも、内容的な面にウェイトを置いた研究も必要と思われる。

以上の点をふまえて、本研究においては、基本的には山下の手法にもとづき、①表現内容を分析する質的指標にウェイトを置いた要因分析を行い、②最近の子どもマンガ週刊誌の傾向、特に、そのジャンル、主人公の諸特性、暴力や性描写について把握し、これらの検討を通じて、③少年誌と少女誌の比較、を行ってみたい。

方 法

1. 分析対象

1982年8月に発行された、少年又は少女向けのマンガ週刊誌とした。⁷⁾ したがって、月2回発行の『少年キング』、『少年ビッグコミック』、『少女フレンド』、『少女コミック』、『花とゆめ』などは、除外された。

その結果、分析の対象として、『少年ジャンプ』、『少年チャンピオン』、『少年マガジン』、『少年サンデー』、『週刊マーガレット』の5誌が選ばれた。このうち、『週刊マーガレット』以外の4誌は少年向けのものである。

これらの週刊誌掲載のマンガ作品は表1の通りであるが、それぞれの作品数は、『少年ジャンプ』17、『少年チャンピオン』16、『少年マガジン』14、『少年サンデー』16、『週刊マーガレット』9で、計72である。

表1 作品リスト

(少年ジャンプ)		37	あいつとララバイ	楠 みちはる	
1	キャッツ・アイ	北条 司	38	がんファイト	渡辺 さだよし
2	キックオフ	ちば 拓	39	異能戦士	小林 よしのり
3	ストップ!!ひばり君!	江口 寿史	40	光の小次郎	水島 新司
4	風魔の小次郎	車田 正美	41	コータローまかりとおる	蛭田 達也
5	やぶれかぶれ	本宮 ひろ志	42	おれは恋のキューピット	
6	キャプテン翼	高橋 陽一		まこと犬	川 三番地
7	キン肉マン	ゆでたまご	43	忍者がなんじゃ!!	サトウ・ユウ
8	Dr. スランプ	鳥山 明	44	釣りキチ三平	矢口 高雄
9	翔と大地	高橋 よしひろ	45	ガ克蘭八年組	しもさか 保
10	ハイスクール!奇面組	新沢 基栄	46	This is 大介	永井 豪
11	コブラ	寺沢 武一	47	悪役ブルース	峰岸 とおる
12	ブラック・エンジェルス	平松 伸二	(少年サンデー)		
13	激!!極虎一家	宮下 あきら	48	タッチ	あだち 充
14	JUN	森下 ひろみ	49	うる星やつら	高橋 留美子
15	野武がゆく	門馬 もとき	50	火の玉ボーイ	石渡 治
16	こちら葛飾区亀有公園前 派出所	秋本 治	51	ダッシュ勝平	六田 登
17	ウイニング・ショット	小谷 憲一	52	六三四の剣	村上 もとか
(少年チャンピオン)			53	はしれ走	みや たけし
18	プラレス3四郎	神谷 みのる	54	ただいま授業中!	岡崎 つぐお
19	ダントツ	水島 新司	55	なんか妖かい!?	里見 桂
20	正平記	柳沢 みきお	56	GU-GUガンモ	細野 不二彦
21	気分はブルービー	佐藤 宏之	57	さよなら三角	原 秀則
22	熱笑!!花沢高校	どおくまん	58	男大空	池上 遼一
23	ぶるうピーター	小山田 いく	59	プロレススーパースター 烈伝	原田 久仁信
24	ええじゃない課	山上 たつひこ	60	おれはナマズ者	はしもとみつお
25	750ライダー	石井 いさみ	61	ピントぴったし!	石田 まさよし
26	らんぼう	内崎 まさとし	62	トライトライ	内山 まもる
27	プライム・ローズ	手塚 治虫	63	ふたり鷹	新谷 かおる
28	あんどろトリオ	内山 亜紀	(週刊マーガレット)		
29	THEシャドウ	石川 森彦	64	リゾート	佐山 玲子
30	はじめが肝一	穂村 まりお	65	飛翔伝説	ひたか 良
31	リミット, 112	斉藤 たかし	66	首領にチェック・イン	湯沢 直子
32	出撃!くじら丸	富士鷹 なすび	67	真夏のヒーロー	森川 タマミ
33	ぼくたちの大砲	あすな ひろし	68	笑って!殿下	星野 めみ
(少年マガジン)			69	愛さずにはいられない	よし まさこ
34	The♡かぼちゃワイン	三浦 みつる	70	闇からの呼び声	柿崎 普美
35	あした天気になあれ	ちば てつや	71	おいら空丸	青沼 貴子
36	胸さわぎの放課後	村生 ミオ	72	想い出ごっこ	深沢 かすみ

2. 分析指標

分析指標として、作品の表現様式に関するもの、作品の全体的特徴に関するもの、それに主人公の特性についてのもの等、計21（総カテゴリー数69）を選んだ（表2参照）。これらの指標は量的に測定されるものだけでなく、質的なものも多く含んでいる。以下、各指標について説明する。

- (1) 雑誌名 ～ 5誌。
- (2) ページ数 ～ ページの絶対数の多少により3段階に分類。
- (3) コマ数 ～ 総コマ数をページ数で除したものを3段階に分類。
- (4) セリフ・擬音・ネームの無いコマ数 ～ 絵のみよりなるコマ数をページ数で除したものを3段階に分類。
- (5) 擬音のあるコマ数 ～ 擬音と絵よりなるコマ数をページ数で除したものを3段階に分類。

表2 分析指標（カテゴリー）

(1) 雑誌名	19 中位	38 スポーツ・ライダー	57 非現実的
1 少年ジャンプ	20 少ない	—	(17) 絵のセクシーさ
2 少年チャンピオン	(7) ネームのあるコマ数	39 アウトロー	58 非常にセクシー
3 少年マガジン	21 多い	40 その他	59 ややセクシー
4 少年サンデー	22 中位	(12) 年齢	60 セクシーさなし
5 週刊マーガレット	23 少ない	41 0～10代	(18) 下着・裸体のシーン
(2) ページ数	(8) ジャンル	42 20代以上	61 ある
6 多い	24 スポーツ・根性	43 不明	62 ない
7 中位	25 SF・伝奇	(13) 性別	(19) 愛情・性的表現のシーン
8 少ない	26 ギャグ	44 男（オス）	63 ある
(3) コマ数	27 青春・学園青春	45 女	64 ない
9 多い	28 アクション・ミステリー	(14) 主人公の目標	(20) 暴力シーン
10 中位	29 職業・趣味	46 愛情の獲得	65 多い
11 少ない	(9) 場所	47 技術・技能を伸す	66 少ない
(4) セリフ・擬音・ネームの無いコマ数	30 日本・日本と外国	48 悪を倒す	67 ない
12 多い	31 欧米	49 勝利	(21) 女性が泣くシーン
13 中位	32 宇宙・架空	50 その他	68 ある
14 少ない	(10) ユーモア	(15) 主人公の能力	69 ない
(5) 擬音のあるコマ数	33 強い	51 体力	
15 多い	34 ややあり	52 技術	
16 中位	35 全くなし	53 性・性格・意志	
17 少ない	(11) 主人公の職業	54 超能力	
(6) セリフのあるコマ数	36 学生	(16) 物語の現実性	
18 多い	37 日常的職業	55 現実的	
		56 やや非現実的	

- (6) セリフのあるコマ数 ～ セリフと絵よりなるコマ数をページ数で除したものを3段階に分類。
- (7) ネームのあるコマ数 ～ ネームすなわち説明文のあるコマ数をページ数で除したものを3段階に分類。
- (8) ジャンル ～ 6つのジャンルに分類した。このうち、「職業・趣味」は、「釣りキチ三平」やカメラ好きの少年を主人公にした「ピントぴったし」などである。
- (9) 場所 ～ 日本を舞台にした作品（日本と外国の2カ国以上にわたるものも含める）、アメリカ・ヨーロッパを舞台にした作品、宇宙あるいは架空の土地を舞台にした作品、に分類。
- (10) ユーモア ～ ギャグが中心となったもの、多少あるもの、まったくないシリアスなもの、の3つに分類。
- (11) 主人公の職業 ～ 4種に分類し、「その他」を加えて5つのカテゴリーを設けた。「学生」は小学生なども含む。「日常的職業」とは、警察官、公務員、教師などである。
- (12) 年齢 ～ 主人公の年齢を、10代までと20代以上に分類した。ただし、「キン肉マン」や「Dr. スランプ」のような場合は「不明」とした。
- (13) 性別 ～ 主人公の性別。ただし、主人公が動物の場合もあるので、「男・オス」のカテゴリーを設けた。
- (14) 主人公の目標 ～ 「その他」を含めて5つのカテゴリーに分類した。「勝利」というのは試合などでそれを指し、「悪を倒す」とは区別した。「その他」はギャグ・マンガなどはっきりしないものも含んでいる。
- (15) 主人公の能力 ～ いかなる能力が強調されているかを4種に分類した。「性・性格・意志」は、主人公のパーソナリティ、女らしさ、男らしさなどである。
- (16) 物語の現実性 ～ 3段階に分類。「やや非現実的」には、実際にはあり得ないようなものも含めている。
- (17) 絵のセクシーさ ～ 女性らしい身体の線やセクシーさを強調した程度を3段階に分類した。ただし、絵の拙劣さからあまりセクシーさを感じられないものは、その点を多少考慮した。
- (18) 下着・裸体のシーン ～ 女性の下着及び水着姿、裸体のシーンを「ある」、「ない」に分類。
- (19) 愛情・性的表現のシーン ～ 手をつなぐようなシーンから、キスやセックスを暗示する場面などが「ある」か「ない」か。
- (20) 暴力シーン ～ 暴力シーンの多少を3段階に分類した。なお、プロレス等の試合でのものは暴力とはしなかった（ただし、反則は含める）。
- (21) 女性が泣くシーン ～ 女性が泣くシーンが「ある」、「ない」に分類した。

3. 分析手続き

前記の72作品の全部について、21の分析指標を用い、調査・評定した。まず、量的指標であるが、あらかじめ定めた基準に従ってカウントし、その後で、各作品の総ページ数で除し、1ページ当りの数を求めた。次に、各指標ごとに頻数分布をとり、各カテゴリーの頻数に極端な差が出ないように考慮しつつ、cut-off-pointを決定し、各カテゴリーに分類した。

質的指標については、著者たち3人によって独立に判断がなされ、一致しない点については協議のうえ調整した。

なお、作品の内容を判断・評定する際に、原則として、今回取り上げた週だけに限って判断したが、不明確なものについては他の号の内容も参考にした。

すべての調査・評定が完了した時点で、21指標の全69カテゴリーについて、作品ごとに該当するものは1、該当しないものは0を記入したデータ表を作成した。

結 果

集計され、整理されたデータについて、林の数量化理論Ⅲ類による要因分析を行い、各固有値とカテゴリー得点、サンプル得点をそれぞれ求めた。

1. 分析指標（カテゴリー得点）について

固有値が0.1以上の6要因について、カテゴリー得点の内容を検討したが、3要因について解釈が可能であった（表3参照）。

まず、第1要因であるが、表3から、ジャンルは「ギャグ」、「宇宙・架空」であって、「ユーモア強」であるということ、主人公の職業が「日常的職業」で、「女」で「年齢不明」であり、「愛

表3 カテゴリー・スコア

第 I 要 因		第 II 要 因		第 III 要 因	
37. 日常的職業	2.4894	54. 超能力	3.0685	39. アウトロー	4.5812
26. ギャグ	2.2007	39. アウトロー	2.9893	28. アクション・ミステリー	3.6335
43. 年齢不明	2.1664	28. アクション・ミステリー	2.4720	25. SF・伝奇	3.3868
32. 宇宙・架空	1.9500	26. ギャグ	2.3815	32. 宇宙・架空	3.3625
33. ユーモア強	1.8396	43. 年齢不明	2.3239	48. 悪を倒す	3.1671
45. 女	1.6923	48. 悪を倒す	2.2779	65. 暴力多し	3.1148
46. 愛情	1.6672	32. 宇宙・架空	2.1606	45. 女	2.4899
8. ページ数	1.6230	57. 非現実的	2.1467	58. セクシーさ大	2.0791
5. マーガレット	1.5914	56. やや非現実的	2.0104	42. 20代以上	1.8773
.		40. その他（職業）	1.8968	51. 体 力	1.6975
.		42. 20代以上	1.8416	.	
.		.		.	
47. 技術を伸す	-1.7886	.		.	
49. 勝 利	-1.8940	.		54. 超能力	-1.9571
24. スポーツ・根性	-2.2515	5. マーガレット	-1.9719	33. ユーモア強	-1.9843
51. 体 力	-2.8351	27. 青春・学園青春	-2.0954	8. ページ数少	-2.2435
38. スポーツ・ライダー	-3.4550	46. 愛情の獲得	-2.1290	26. ギャグ	-2.6531

情の獲得」が目標、ということがわかる。一方、その対極は、ジャンルが「スポーツ・根性」もので、主人公の職業が「スポーツ・ライダー」、目標が「勝利」、技術・技能を伸ばす、能力が「体力」となっている。

この要因は、「マーガレット」が正の高得点であることから「女性性－男性性」と深い関連があると思われるが、ここでは「非闘争的－闘争的」と命名した。

次に、第2要因であるが、正の負荷が高いのは、ジャンルで「アクション・ミステリー」、「ギャグ」、「宇宙・架空」であり、主人公の能力が「超能力」、職業は「アウトロー」で、「年齢不明」で、「悪を倒す」ことが目標となっていて、「非現実」なものである。

一方、負の負荷が高いのは、ジャンルは「青春・学園青春」、主人公の目標が「愛情の獲得」、掲載誌は「マーガレット」、といったものである。

この要因については、「非日常的－日常的」と命名した。

最後に、第3要因であるが、正の負荷が高いのは、主人公の職業が「アウトロー」でジャンルは「アクション・ミステリー」、「SF・伝奇」、場所は「宇宙・架空」で、目標は「悪を倒す」ことで「暴力シーン」が多い、等である。主人公が「女」で「20代以上」、「セクシーさ大」ということも注目される。つまり、いわゆる“アクション”のイメージである。

これに対し、負の負荷が高いのは、ジャンルは「ギャグ」で「ユーモア強」、「ページ数」少なく、「超能力」を用いる、ということで、非現実的なギャグマンガの世界を示している。

したがって、この要因には「アクション－ギャグ」と命名することができよう。

2. 作品（サンプル得点）について

さて、カテゴリー（分析指標）についてみいだされた要因に対応するサンプル（作品）得点はどうかであろうか。

まず、第1要因（非闘争的－闘争的）についてみる（表4参照）。正の負荷の高い作品はユーモア性の高いギャグマンガである。この中で『マーガレット』掲載作品は「首領にチェックイン」しかないが、同誌の他の作品も1例を除いたすべてが正の負荷を持っている。

また、負の負荷の高い作品は、主人公が男性で、現在子どもに人気のある「キャプテン翼」、「六三四の剣」を含んでいる。

次に、第2要因（非日常的－日常的）であるが、人気マンガ「Dr. スランプ」をはじめ、「らんぼう」、「コブラ」など、ほとんど非日常的な世界を扱った作品である。

一方、その対極にあるのは、「愛情」や「青春」に関係のある学園マンガで、『マーガレット』掲載作品が目につく。

最後に、第3要因（アクション－ギャグ）であるが、一方に「ブラック・エンジェルズ」、「コブラ」、「キャッツ・アイ」など、都会的に洗練されたロマンティック・アクションの作品があり、その対極に「らんぼう」、「GUGUガンモ」、「Dr. スランプ」のような非現実的なギャグマンガがある。

したがって、「アクション－ギャグ」という命名は妥当なものと思われる。

表4 サンプル・スコア

第 I 要因	第 II 要因	第 III 要因
42. おれは恋のキューピット まこと犬 1.5659	8. Dr. スランプ 2.1355	12. ブラック・エンジェルズ 2.7363
66. 首領にチェックイン 1.5299	26. らんぼう 1.7911	11. コブラ 2.7343
27. プライム・ローズ 1.5054	29. THE シャドウ 1.5943	27. プライム・ローズ 2.2380
28. あんどうトリオ 1.5004	56. GU-GU ガンモ 1.5734	70. 闇からの呼び声 2.1021
23. ぶるうピーター 1.4539	12. ブラック・エンジェルズ 1.5446	1. キャッツ・アイ 1.8866
24. ええじゃない課 1.3540	11. コブラ 1.5250	45. ガクラン八年組 1.7956
30. はじめが肝一 1.3346	13. 激!!極虎一家 1.5212	13. 激!!極虎一家 1.4509
.	32. 出撃!くじら丸 1.3769	65. 飛翔伝説 1.2626
.	.	.
.	.	.
45. ガクラン八年組 -1.3232	.	.
52. 六三四の剣 -1.4420	2. キックオフ -1.3446	43. 忍者がなんじゃ!! -1.2678
53. はしれ走 -1.5264	48. タッチ -1.3496	10. ハイスクール!奇面組 -1.3370
6. キャプテン翼 -1.5277	69. 愛さずにはいられない -1.4278	3. ストップ!!ひばりくん -1.4365
40. 光の小次郎 -1.5955	36. 胸さわぎの放課後 -1.5874	8. Dr. スランプ -1.5217
59. プロレススーパー スター烈伝 -1.9949	68. 笑って!殿下 -1.9052	56. GU-GU ガンモ -1.9282
47. 悪役ブルース -2.0637	72. 想い出ごっこ -2.0065	26. らんぼう -2.0545

3. その他

(1) ジャンルについて

今回取り上げたマンガのジャンルを週刊誌別に分類したのが表5である。これをみると、「学園・青春」ものが最も多いことがわかる。特に、『マーガレット』では全体の半分強の作品がこのジャンルである。また、「スポーツ・根性」ものも健在であるが、『マーガレット』では逆に1作品しかない。「ギャグ」マンガは『サンデー』、『マーガレット』を除く3誌で大きなウエイトを示している。いわゆる忍者もの等の時代劇は減少しており、ここでは「伝奇」に含まれて生き残っているが、その内容も過去と現在にまたがっているような超常的なものである。

「職業・趣味」は予想したほどはなく、全体で6作品であった。『少年サンデー』では、「おれはナマズ者」、「ピントびったし!」、「ふたり鷹」の3作品が掲載されているが、これらは、釣り、カメラ、バイクなどがそれぞれ扱われている。また、この他に有名な「釣りキチ三平」が、「趣味」のマンガとしてある。

(2) 主人公の特性

主人公の特性として、職業・年齢・性別を週刊誌別にみたのが表6である。

まず、「職業」であるが「学生」が圧倒的に多い。この「学生」は小学生を含んでいるが、中・高生が多くなっている。「その他」の職業は、非現実的なもの、はっきりしないものが多い。一方で、「日常的職業」の少ないことが注目される。なお、「職業」については掲載誌の違いはあまりみら

れず、『ジャンプ』の「アウトロー」が目につくくらいである。

年齢は、10代までが圧倒的に多い。特に『マーガレット』はそうである。「不明」というのは、「Dr. スランプ」のアラレちゃん等、ギャグ・マンガに多いようである。

表5 ジャンル

ジャンル 雑誌名	スポーツ	SF・ 伝奇	ギャグ	青春	アクション	職業・ 趣味	計
ジャンプ	4	2	4	3	3	1	17
チャンピオン	2	1	4	6	2	1	16
マガジン	4	0	3	5	1	1	14
サンデー	5	2	1	4	1	3	16
マーガレット	1	2	1	5	0	0	9
計	16	7	13	23	7	6	72
(%)	(22.2)	(9.6)	(18.1)	(31.9)	(9.7)	(8.3)	(100)

性別については、全体としては圧倒的に男が多いが、それは少年週刊誌についていえることで、『マーガレット』の場合は逆に女が多くなっている。

次に、表7は主人公の「目標」と強調される「能力」をみたものである。ギャグ・マンガのようにストーリー性の稀薄なものは、必然的に目標も「その他」(不明)が多くなる。「愛情」の獲得が目標となっているものは、主人公の「性格」が強調される傾向があり、スポーツの試合などでの「勝利」を目指すものは、「技術」が強調される傾向がある。

表6 主人公の特性 (職業・年齢・性別)

雑誌名	カテゴリー					10代以下	20代以上	不明	男	女
	学生	日常的 職業	スポーツ ライダー	アウト ロー	その他					
ジャンプ	8	1	0	4	4	10	5	2	14	3
チャンピオン	8	1	1	0	6	10	3	3	14	2
マガジン	10	0	2	0	2	11	2	1	14	0
サンデー	11	1	1	0	3	12	3	1	15	1
マーガレット	6	0	0	0	3	7	0	2	3	6
計	43	3	4	4	18	50	13	9	60	12

表7 主人公の特性 (目標・能力)

雑誌名	カテゴリー					体力	技術	性格等	超能力
	愛情	技術	悪を倒す	勝利	その他				
ジャンプ	2	0	5	2	8	2	7	7	1
チャンピオン	3	2	2	3	6	1	5	9	1
マガジン	4	1	3	3	3	2	5	6	1
サンデー	3	1	2	8	2	2	8	4	2
マーガレット	5	0	0	2	2	0	1	7	1
計	17	4	12	18	21	7	26	33	6

「性格」は、狭義の「能力」ではないが、青春マンガでは人間関係が問題となるので、必然的にこれが焦点となる。また、少女誌の『マーガレット』では「性格」が非常に多くなっている。

(3) 性・暴力描写

性・暴力描写等についてみたのが表8である。「水着・裸体シーン」がある作品は、20(27.8%)である。女性の水着姿が相当あったが、これは分析対象の雑誌が夏の8月発刊のものであるということとも関係していよう。しかし、少女向けの『マーガレット』には1作品と少いことからみても、「男性向け」雑誌の特色といってよいだろう。また、女子の着替えの時の下着姿などもかなり目についた。

また、「愛情・性的表現」があるものは23(31.9%)作品であった。この数を多いとみるか、少いとみるかは意見のわかれるところであろうが、作品によっては、明らかに性的アピールを意図していると思われるものもある。内容的にみると、性的行為についてはキスぐらいまでであり、中には、夢の中でのキス・シーン（「750ライダー」）のようなものもある。多くは愛情のたかまりの中での性的行為であるが、その一方で、痴漢行為やのぞきのようなものもみられた。

「暴力」については、多少とも描かれているのは47作品(65.3%)にのぼり、特に、「ブラック・エンジェルズ」、「熱笑!!花沢高校」、「ガクラン八年組」などの作品ではかなりどぎつく描かれている。なお、「らんぼう」のようなギャグ・マンガにおいても「暴力」がかなりウエイトをしめているのは注目される。

「女性が泣くシーン」は、20例(27.8%)にあり、『マーガレット』が相対的に多かったが、他の少年誌にも共通にみられた。

ただし、必ずしも悲しみや喜びの涙だけではなく、怒りの涙などかなり多様になっていると思われる。また、「男性が泣くシーン」は今回は分析の対象としなかったが、それは、事前の調査で少数例しかなかったためである。

表8 性的・暴力的シーン

カテゴリー 雑誌名	水着・裸体 シーンあり	愛情・性的 表現あり	暴力シーン		泣くシーン あり
			多	い 少 ない	
ジャンプ	6	4	1	13	3
チャンピオン	4	7	4	9	4
マガジン	4	2	2	5	2
サンデー	5	4	0	8	5
マーガレット	1	6	3	2	6
計	20	23	10	37	20

考 察

数量化モデルⅢ類による要因分析の結果、「非闘争的-闘争的」、「非日常的-日常的」、「アクションギャグ」の3要因が得られた。これら3要因と、山下の先行研究で得られた要因との関係を見てみると、「アクションギャグ」は山下の「Verbal-Motion」に、「非日常的-日常的」はRomantic-Realisticにそれぞれ対応すると思われる。

また、「非闘争的-闘争的」は新しくみいだされた要因である。今回の分析では、すでに見たように掲載誌に関連した性差が顕著に認められたが、この要因は、性差を最も弁別するものであった。

「女性性-男性性」という命名も考えられたが、現在の性役割を固定化する危険性があるので、あえて避けた。

3要因に関していえば、「コマ数」や「擬音のあるコマ数」等の表現様式に関する量的指標はあまりはっきりした傾向を示してはいない。それに対して、特に、「ジャンル」、「主人公の職業」、「目標」、「能力」はかなり重要な指標となっている。本研究では、はじめから表現内容に重点をおいて指標を決定したためと思われる。表現内容に関する質的な特性は、主観的な評定に頼らざるを得ないため、避けられる傾向もあるようであるが、内容に一步踏み込んで深く考察するためにもさらに取り上げる必要があると思われる。評定上困難であったのは、ほとんどの作品が連載であるため、そのうちの一週分のみを分析することが妥当であるかという疑問を生じさせる場合もあったということである。

次に、最近の子どもマンガの傾向であるが、はじめに予想したような結果がほぼみだされたといえる。西部劇は1作品もなく、時代劇も少なくなっている。そのかわりに、趣味とも職業ともスポーツともつかない世界を扱ったマンガが増えているように思われる。また、一方でスポーツ・根性ものも健在であり、社会的なルールを無視するアウトローの活躍する作品も目についた。

「包丁人味平」や「建師ケン作」のような“職業マンガ”が登場した時、今後はこのような路線が定着するかとも思われたが、今回見た限りではむしろ後退しているように思われる。やはり、マンガの大きな魅力の一つが、日常的制約から自由であることであるためであろうか。

性的描写や暴力の表現は予想したほど、ドギつくはなかった。もちろん、1960年代のそれに比べれば雲泥の差であるが、今回取りあげた作品が1982年のものであり、考察時点（1986）における状況から見ているためであろう。今後、性・暴力に限定して川浦のような時代的变化を追う研究も意義があると思われる。

週刊誌の違いであるが、少年誌間でもかなりみられた。しかし、少女向けの『マーガレット』と他の少年向け週刊誌との違いが特に顕著であった。マンガの発表メディアに関していえば、明らかに性差が存在するといえる。このような傾向が、読み手の要求をどの程度反映しているかの検討は、今後の問題である。⁸⁾

注

- 1) 現在最も発行部数の多いといわれる『少年ジャンプ』は1968年の創刊であり、また、『少年チャンピオン』はその翌年の1969年創刊である。
- 2) 山下恒男「漫画と子どもの笑い」『児童心理』22巻5号、1968年、99-106頁。
- 3) 川浦康至「マス・メディアとしてのマンガの表現構造」『年報社会心理学』18号、1977年、171-185頁。
- 4) 大城亘武「漫画の表現形式 — 漫画認知の機制に関する基礎的研究、1 —」『読書科学』90号、1979年、105-114頁。
- 5) 磯貝芳郎「マンガの社会心理学」『青年心理』19号、1980年、18-29頁。
- 6) 少女マンガについては、犬養智子「男が知らない少女コミックスの世界」『別冊宝島⑥女と男』、1977年、122-131頁、における考察が興味深い。

- 7) 『少年ジャンプ』8月30日号, 『少年マガジン』, 『少年サンデー』9月1日号, 『少年チャンピオン』, 『週刊マーガレット』9月3日号。
- 8) 子どもマンガの内容分析と, 子どもへの面接調査を行ったものに, 岸本伸子『職業ステレオタイプの形成要因と女性差別 — 子どもマンガの内容分析と面接実験を中心として』(茨城大学教育学部卒業論文, 1983)がある。