

思春期における自立の支えとなるもの

——マンガ・アニメ・ゲーム等にハマるといふ観点から ——

枝井 栄利子*・守屋 英子**

(2014年9月16日受理)

A Support of Psychological Independence in Adolescents:
Devotion to Manga, Anime and Video Games

Eriko EDAI and Eiko MORIYA

キーワード: 思春期, アニメ, マンガ, ゲーム

本研究は、思春期における自立の支えとなるもののひとつとして、アニメ、マンガ、ゲーム等にハマるといふ現象が存在することを明らかにすることを目的とし、中学、高校の頃、それらにハマっていた経験のある大学生男性2名、女性3名の計5名を対象に、半構造化面接調査を実施した。得られたデータに対し、M-GTAの方法による質的分析を行い、マンガ、アニメ、ゲーム等にハマることは思春期における自立の支えとなっているのか、どのような理由・機能があるのかを検討した。作品に親的存在を超える、人の汚い側面を引き受けていくなどの思春期的取り組みのテーマがあり、自分を重ねることで自分作りをする為の内的作業を手助けしていたと考えられた。また、共通の趣味を持つ友人を作るきっかけとなり、様々な活動に広がることもあり、安心できる居場所としての機能や、自分なりの価値観の形成を促進する側面があり、親からの分離を促進するものとなっていたと考えられた。また、当時ハマっていたことは現在の自分にとって必要な経験であったと感じられており、当時感じていたことが自分の根底にあると感じられていた。中学、高校にマンガ、アニメ、ゲーム等にハマることは、思春期を乗り越え、自立する為に、内側や外側から支える大切なものを得ていたことが明らかになった。

問題と目的

臨床場面でも日常でもマンガやゲーム、アニメについて語る中学生、高校生を見ることは少なくない。西村(2004)、高見(2004)、森定(2008)は事例研究でクライアントが語るアニメ、マンガ、ゲームから、事例理解の象徴的な示唆を得ていた。笹倉(2009)は心理療法において、クライアントが漫画やアニメをについて語ることは、同一性や主体の不確かさを抱えるクライアントが

*医療法人南山会 **茨城大学教育学研究科

自分について語り、それらを新たに再構築していくのを助ける働きをすることを示唆している。

Bros (1962) は、思春期・青年期を「第二の分離個体化」と呼び、親から心理的に離れ、自立し、個を確立し、内在化された幼児対象からの独立を目指す時期であるとしている。そのような思春期は親離れや自己の確立など多くの課題を求められる不安定な時期でもある。

思春期という不安定な時期を支えるものとして居場所(居心地の良い場所)が挙げられる。渡辺・小高(2006)が高校生に理想の居場所イメージを描かせたところ、「趣味やキャラクター」を描画した者は少なくなかったという結果が得られた。原田(2006)では青年期の自己確立や自己形成を支えるものとして、親子関係や友人関係などの重要な他者以外に、思想や宗教性など非人格化された自己対象や、演劇などの活動、趣味、動物などがもたらす自己対象体験が見いだされた。しかし自立を支えるものとして、それまでの親子関係や友人、その他重要な他者という人間関係などが検討されていることが多いが、その人がその時期、またはそれまでの人生において没頭していた趣味などを取り上げて調べた研究はほとんどないと原田(2006)は述べている。

思春期の課題である親からの分離、アイデンティティの構築を助けるものとして、思春期に何か没頭できる趣味を持つことが考えられる。筆者は中でもマンガ、アニメ、ゲームに注目した。マンガ、アニメ、ゲームなどは、親からは否定的評価をされるにもかかわらず、中学生、高校生が夢中になることが多いものである。マンガ、アニメ、ゲーム等は既存の産物であるが、その中で自分の心の課題にぴったりくるストーリーをメディアの中から見つけ、それに自分を重ねることができる。また、中学生、高校生にとっては、それらを媒介とし、友人関係を築く人も少なくはない。

思春期に、マンガ、アニメ、ゲームなどに「ハマる」と表現される程没頭することが、思春期の課題に取り組む支えとして、どのような機能を持つかを明らかにしたい。

対象と方法

1. 対象

大学生、大学院生、男性2名、女性3名の計5名を対象とした。面接協力者の募集は筆者の知人に研究の主旨を説明し、協力を求めた。対象者を知人の大学生、大学院生とした理由は、①直接中学生、高校生にインタビューを行う場合、彼らは正に思春期課題の渦中にある為、現在感じていることを言語化することが難しい可能性があること、②中学、高校の時にアニメや漫画、ゲームなどに没頭したことが、思春期の混乱を乗り越え、自分を作る助けになっていたかを考えるためには、その年代を過ぎていて振り替えることができる必要があること、③中学、高校の頃、マンガ、アニメ、ゲームにハマっていたことを初対面の人に話すことに抵抗を感じ、表面的なことで面接が終わる可能性があること、④当時の親子関係、友人関係を問う為、当時のネガティブな感情を思い起こす場合があるため、面接後のフォローも必要に応じて可能な状況が望ましい。以上のことから、対象者を上記に絞った。

2. 調査期間

2009年7月から12月である。

3. データの収集手順

回想を促し、面接の材料とする為、調査者が準備したフェイスシートに中学、高校それぞれの時期にハマっていたこと・自分がそれにハマっていたことに対する親の反応・当時の親からの干渉度やそれに対する順守度などについて記述してもらった。

面接形式は半構造化面接とし、中学生、高校生でハマっていたことを自由に話してもらいながら、以下の質問を行った。

①ハマっていた対象、②対象に出会ったきっかけ、③ハマっていた時の気持ち、④ハマったことによる認知や思考の変化、⑤ハマった対象を通しての友人関係、⑥親との関係、⑦ハマった対象に今でも関わっているか、⑧ハマっていたことと今の自分との関わり、を中学・高校のそれぞれの時期に分けて聞き取りを行った。

インタビュー1回あたりの時間は1時間から2時間であった。インタビュー内容は、逐語録作成の為、ICレコーダーを用いて、録音した。また、5名の協力者のうち、聞きたいことを補足する為、3名に後日再インタビューを行った。内訳として、1名は3度、2名は2度インタビューを行った。

4. データの分析方法

1) 修正版グラウンデッド・セオリー・アプローチについて

データ分析は木下（2003）によって開発された、修正版グラウンデッド・セオリー・アプローチ（M-GTA（Modified Grounded Theory Approach））を用いて行った。グラウンデッド・セオリーとは、データに基づいた（grounded on data）理論である。つまり、外側から出来合いの理論や概念枠組みをトップダウンで押しつけるのではなく、データとの対話の中からボトムアップ的に作り上げられた、現象理解のための枠組みである。それによって生み出された理論は、否定されることも完成することもない、プロセスとしての理論である。

M-GTA は人間を対象にある“うごき”を説明する理論を生成する方法である為、ヒューマンサービスなどのプロセス的特性を持つ研究に適しているとされる。それが現場で応用されることによって検証でき、さらに現場で実践され、必要な修正がなされることによって、より活用可能な理論として成り立つことが可能となる（木下、2007）。

本研究はマンガ、アニメ、ゲーム等に“ハマる”という現象、及び、それに伴った友人関係や親子関係、及び自分自身の心の動きを見ていくことを目的とするため、M-GTA による分析が適していると考えた。

2) データ分析の手順

データの分析は修正版 M-GTA に基づき、まずインタビュー全体を逐語に起こしたものを熟読した上で、「マンガ、アニメ、ゲームにハマるとはどういうことで、どんな意味を持っていたか」「ハマることから得られるものは、どのように思春期の課題を取り組む支えとなるのか」ということに着目し、一つの具体例（バリエーション）を挙げる。そしてそれに類似する具体例をも説明できると考えられる、「概念」「定義」を名付け、分析ワークシートを作成した。そして、他の類似例をデータから探し、ワークシートのバリエーションに追加記入していく。その際、具体例が豊富に出てこなければ、その概念は有効ではないと判断した。同時並行で、新たな別の概念があれば、同様にワークシートを作成する。また、ワークシートには、理論的メモを作り、概念検討の際に考えたことや、恣意的にならないように概念の対極例を記入することとした。

分析で生成した概念と他の概念との関係を個々の概念ごとに検討し、関係図として作成し、プロ

セスとして図式化したモデル図を作成した。この図を作る為に、バリエーション同士、概念同士、カテゴリー同士、の比較検討を随時行いながら（継続的比較分析）、それぞれの概念やカテゴリーの完成度や関係性を高めていく作業を行った。その際に、類似概念や対極概念の可能性について検討し、分析する側の解釈が実際のデータに存在しているのかについて、データに立ち返り、確認する作業も併せて行った（理論的サンプリング）。

3) 概念生成の例示

本研究で行った概念の生成過程について、以下に例示する。

ハマっていた作品について語ってもらう中で、「(自分の世界がゲームの中の世界だと気付いた主人公が、ゲームの会社に) 乗りこんでいって、で、そういうのを操作しているのを壊して、完全に切り離すっていうか、ゲームをしている人達の世界と自分達が住んでいる世界が繋がってるんですが、その繋がりをなくして、これはこれでいけるようにするって」という語りがあった。筆者は“自分をコントロールする創造主への造反、自分として生きていく”と解釈した。そこで“自分を支配する存在や強い親的存在などを超えたいという思い”と定義し、他のバリエーションも包括しうる概念名を考え概念名を<親的存在を超える>とした。

結果と考察

M-GTA による分析によって、生成された概念数は 57、中カテゴリー数は 15、大カテゴリー数は 4 であった。それらを基に生成された概念関係図を図 1, 2 に示す（図 1 と図 2 は左右に繋がっている）。次に M-GTA で得られた分析結果を文章化したストーリーラインを以下に示す。ストーリーラインとは、分析結果を確認する為に、生成した概念とカテゴリーだけを用いて、結果を簡潔に文章化したものである。文中で概念は<>、中カテゴリーは【】、大カテゴリーは{}として記した。また、文中の「」はインタビューデータからの引用である。

1. ストーリーライン

マンガ、アニメ、ゲームという{ハマる対象の内容、魅力、理由}としては、まず、作品に<恋愛、性的要素>、<親的存在を超える>、<人間の汚い側面も引き受けていく>という【思春期的取り組み】と思われる内容があり、自分の投影対象となりうるところに魅力を感じている。<傍にいてくれる存在><身近な人からの情愛の大切さ>という【絆を感じる】といった思春期では距離を取る現実の親に代わる存在や、情を感じる恋人、仲間、パートナーへの憧れなどを感じている。<物語を変化させる力がある>、<キャラに特別な何かがある>、<冒険をし、姫や世界を救う>、<人は立ち直れる>、<戦いたい>、<強くしていき、敵を倒し、報酬を得る>という【自分を重ねる】ことで、自分は凄い存在であるという誇大感や自分がいることで物語が進んでいく自己効力感が生まれている。そして<ずっとその世界が続いて欲しい>、<ファンタジーの世界に浸る>という要素もある。

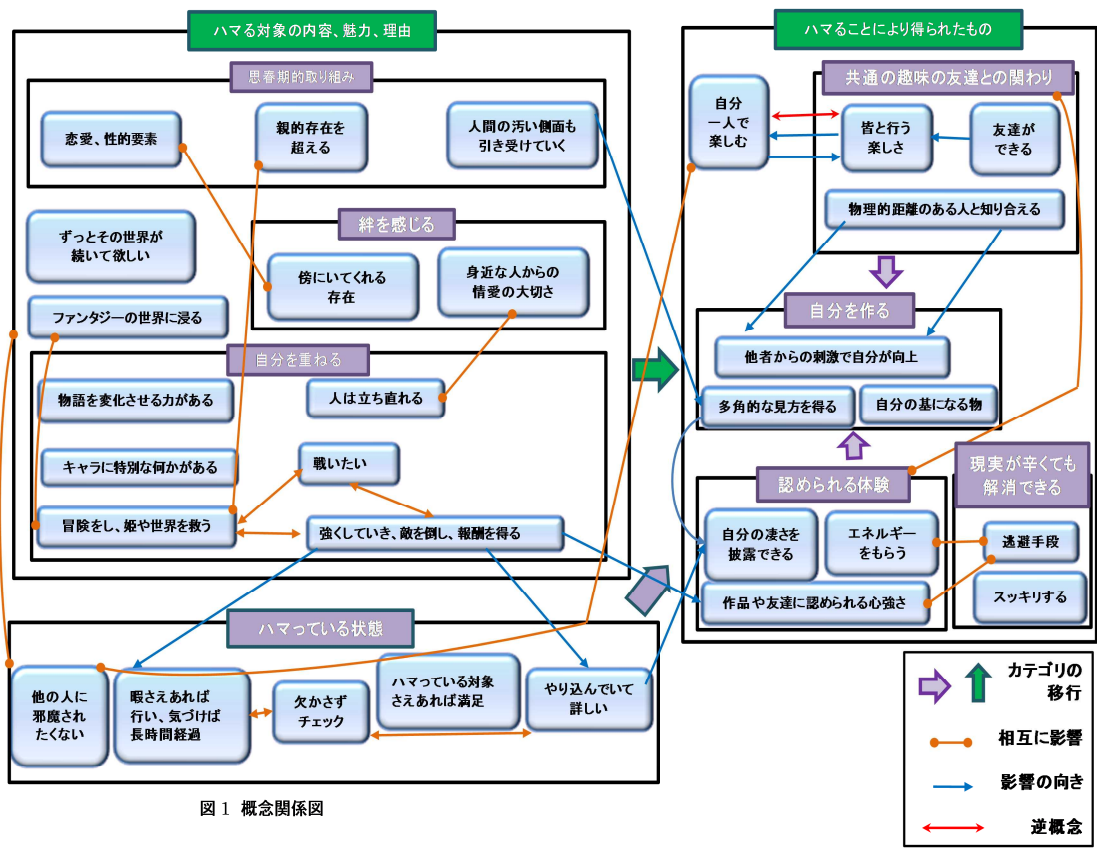


図1 概念関係図

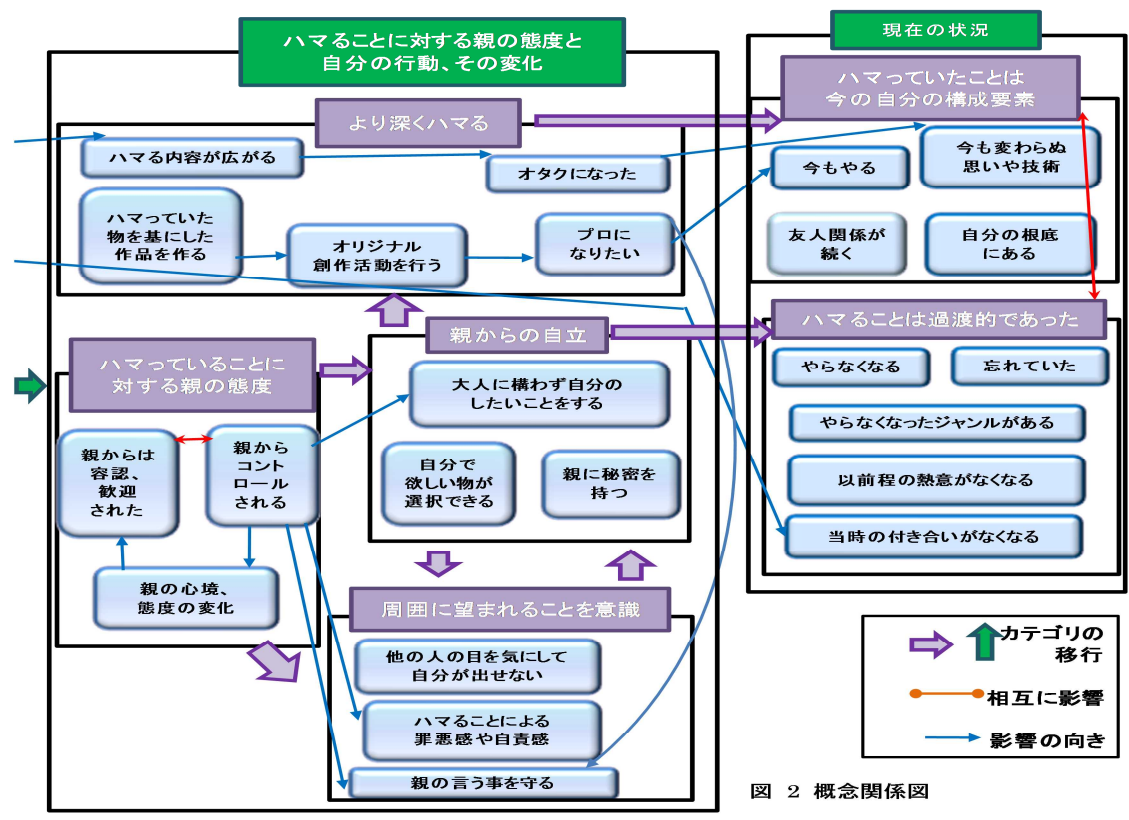


図2 概念関係図

さらに、その対象にハマることで、〈やり込んでいて詳しい〉、〈暇さえあれば行い、気づけば長時間経過〉、〈欠かさずチェック〉、〈ハマっている対象さえあれば満足〉という【ハマっている状態】になる。

また、そうやってハマることを土台にして、{ハマることによって得られたもの}がある。〈友達ができる〉、〈皆と行う楽しさ〉を味わう、〈物理的距離のある人と知り合える〉といった【共通の趣味を持つ友達との関わり】が得られている。また友達とではなく、〈自分一人で楽しむ〉という、ハマるものがあることで一人でも安心して楽しむことができるという状態も見受けられる。また〈自分の凄さを披露できる〉、〈エネルギーをもらう〉、〈作品や友達に認められる心強さ〉という【認められる体験】をしている。〈他者からの刺激で自分が向上〉すること、〈多角的な見方を得る〉こと、〈自分の基になる〉という思春期の課題である【自分を作る】ことに役立っている。さらに、〈逃避手段〉、〈スッキリする〉といった【現実が辛くても解消できる】ことは、疾風怒濤と呼ばれる思春期の激動において、自分のどうしようもできなさや〈いらだち〉に対し、向き合い続けることはしんどく、何かハマることは、それを和らげたり、一時的に目を逸らす手段となっている。

ところで、中学生、高校生がマンガ、アニメ、ゲーム等にハマっている時、【ハマっていることに対する親の態度】が否応なく絡んでくる。ハマる対象や親の価値観によって、親の反対を受けずに〈親からは容認、歓迎される〉こともある。一方でまず、ハマる対象や時間の使い方について、〈親からコントロールされる〉が、中学生から高校生へと時間が経過すると、〈親の心境、態度の変化〉があり、〈親からは容認、歓迎される〉と変化していくことが見られる。

そのような親からコントロールされることや、クラスメイトなどの周囲の人のことが気になる(特に思春期では、過剰な程周りの自分への評価が気になるものである)と、【周囲に望まれることを意識】し、〈他の人の目を気にして自分が出せない〉状態になったり、〈ハマることによる罪悪感や自責感〉を感じたり、〈親の言う事を守る〉行動を取る。これは程度により現在も持続する人もいるが、〈大人に構わず自分のしたいことをする〉、〈自分で欲しい物が選択できる〉、〈親に秘密を持つ〉といった【親からの自立】を遂げる人もいる。

さて、彼らがハマっていることに傾倒し、【より深くハマる】と、〈ハマる内容が広がる〉ことで〈オタクになった〉と感じている。また彼らは〈ハマっていた物を基にした作品を作る〉ようになり、さらに〈オリジナル創作活動を行う〉ことによって〈プロになりたい〉と夢を持つことがある。

ここまで挙げたことは中学生、高校生の頃のことであるが、彼らが大学生、大学院生という{現在の状況}になると、当時ハマっていたことに関しては、〈やらなくなる〉、〈やらなくなったジャンルがある〉、〈以前程の熱意がなくなる〉、〈忘れていた〉、〈当時の付き合いがなくなる〉など【ハマることは過渡的であった】という人達がいる。思春期という激動の時代を生ききったことで、自分を守る為にハマっていたことをもはやする必要がなくなったのである。だが、〈今もやる〉、〈今も変わらぬ思いや技術〉などハマっていたことが現在も継続していて、〈友人関係が続く〉、ハマっていたことで得ていたものが〈自分の根底にある〉など、【ハマっていたことは今の自分の構成要素】となっているところがある。

2. 各カテゴリーと概念の説明と考察

1) {ハマる対象の内容, 魅力, 理由}

この大カテゴリーは、以下の①～③の中カテゴリーとその他の2つの概念から構成される。

①【思春期の取り組み】

【思春期の取り組み】は<恋愛, 性的要素>, <親的存在を超える>, <人間の汚い側面も引き受けていく>の3つの概念で構成される。

<恋愛, 性的要素>は、恋愛要素があると、より熱が入ったり、性的描写に初めて触れて驚いたりすることである。ハマっている作品で登場人物の恋愛に触れることで、ドキドキしたり、じれったくなったり、二人の恋が上手くいって欲しいと願ったりと、心が動いていく。思春期という異性を気にする年代において、疑似的に恋愛を体験することができる。

そんなふうに分を愛し<傍にいてくれる存在>に憧れていく（この概念は後に記載）。また、性的な描写の作品に触れることは思春期という身体の変化、性的なことへの関心の高まりに対しての刺激となったり、知識を吸収していくツールともなる。身体の変化や異性存在を受け入れる助けになっていると考えられる。

<親的存在を超える>とは、自分を支配する存在や強い親的存在を超えたいという思いである。親的存在を超える為に努力したり、倒したり、取り入れたりすることによって、成長していく主人公に同一化していると考えられる。思春期は親からの自立意識が高まり、親への反抗を示したり、今まで当たり前だと思っていた価値観に疑問を感じる時期である。河合（1983）は思春期を超えるには、親離れをする手段として、内的な親殺しが行われると述べている。主人公に自分を投影することで、内的な親殺しを疑似的に体験していく側面があると考えられる。

<人間の汚い側面も引き受けていく>とは、主人公が人は良い面ばかりではなく、汚い面があったり、人によって様々な事情があることを知り、ショックを受けることもあるが、それを受け入れていくという部分に魅力を感じることである。思春期は今まで絶対的に正しいと思っていた大人が、実はいつも正しくはない、矛盾していることがある、と気がつく時期である。初めはそれが許せず嫌悪感を抱いたり、反発や<いらだち>を感じるが、成長に伴って、次第に悪い所も含めての大人を受け入れることができるようになる。それと同時に本人にとっても、自分の中にある悪や汚い部分（＝シャドウ（影））を取り入れる作業を行う。感情移入した登場人物が体験すること、考えていることに触れることで、疑似的な体験を通して、思春期的な課題に取り組む側面がある。このようにハマった対象の持つテーマは性的関心、恋愛、親からの自立、多様な見方、価値観などの取り入れに関するものであり、このような思春期における主人公に自分を重ね、惹かれていると示唆される。

②【絆を感じる】

<傍にいてくれる存在>とは、主人公のことを思い、傍にいてくれる存在に憧れることである。自分のことを思い、愛してくれる人がいることへの憧れであり、先に挙げた<恋愛, 性的要素>に発展することもある。また、語りでは、傍にいてくれる存在として、使用人や飼い犬といった、自分に従属する存在を指していることがあった。無条件に自分のことを思い、仕えてくれること、自分の支配下にあることは、現実での自分の思い通りになることばかりではない自己愛の傷つきや、親は万能ではないことへの気づきに対する癒しとなっていると思われる。

<身近な人の情愛の大切さ>は、作品に家族愛、きょうだい愛、友情などの絆という生きる上での幸せが描かれていて、それがあれば、どんな困難も乗り越えられると感じるというものである。思春期は本当の家族、親に反発したり、距離を取る傾向にある。今まで自分の傍にいた親から離れることによる不安を【絆を感じる】ことで、解消することにも繋がっていると考えられる。

③【自分を重ねる】

<物語を変化させる力がある>とは、主人公の存在で、状況や登場人物の心情に変化が起こることである。自分がいることで、物語が進み、状況や他のキャラの心境の変化を引き起こすこととなり、自己効力感を感じていると考えられる。主人公に自分を重ね合わせて、自分も自分自身の人生の主人公なのだと思うことに繋がってくると示唆される。

<キャラに特別な何かがある>とは、魔法を使える、お姫様である、運動が上手い、物怖じしないなど、自分にはないものを持つキャラに憧れを抱くことである。さらに、そのキャラに近づこうとして、コスプレをしたり、そのキャラと同じスポーツを始める人もいる。これは、自分が特別な存在であると思いたい思春期心性に訴えかけるものがあるからではないかと考えられる。さらに特別な能力や才能があるわけではない自分を受け入れていくというプロセスは思春期の大切なテーマである。岩宮（2009）はどんなに憧れても手に入らない力があることに打ちのめされて、理不尽な思いを自分で抱え、自分の分をわきまえていくことは、大人になるために大切なプロセスであるという。

<冒険をし、姫や世界を救う>とは、主人公が世界の危機を救ったり、ヒロインを守ったり、冒険していくことに魅力を感じることである。自分と同世代のキャラクターが世界を救ったり、ヒロインを守るという重大な使命を帯び、冒険していく英雄譚は誇大な自己が生き生きとできる世界である。そんなヒーローストーリーに大事な要素でもある<戦いたい>は、戦って敵を倒すという快感や自分や大切な存在を守る為に戦うことである。思春期の不確かな自分を確かめたり、自分の思いを守ったり、情緒不安定でコントロールできない心的エネルギーの発散の場となったりしていることが示唆される。

そして主人公を<強くしていき、敵を倒し、報酬を貰う>ということにも魅力を感じている。報酬としてアイテムや装備を集めることは、思春期において、社会的な場面に応じて付ける様々な仮面を自分で模索したり、自分の証を残そうとすることにも繋がっていく。自分とは何か、自分の力、自分の強さをゲームの中で視覚的に感じることで自分を確かめていると考えられる。

④その他；<その世界がずっと続いて欲しい><ファンタジーの世界に浸る>

<その世界がずっと続いて欲しい>という概念は、自分の好きな作品は終わらずにずっと続いて欲しいという思いである。好きな作品の主人公のストーリーが終わっても、子ども世代の話（主人公の血が続く）が始まり、その中に親となった主人公が登場する（思春期を乗り越えて成長した主人公に会える）と嬉しくなることを語る人がいた。また、自らそのキャラクターや世界観を基に二次創作を行う人もいた。それは自分の大切にしている存在が自らの中に生き続けともに成長していくことに繋がるものであろう。

<ファンタジーの世界に浸る>という概念は、現実で体験できないような不思議な世界観で、予想外のことが起きる作品に触れることで、自分が疑似的にその世界を体験することである。岩宮（2003）は、思春期という心身ともに大きな変化を体験することで、それまでの状態の象徴的な「死」

を迎えるといい、この「死」のイメージ体験は、この世の理を超えた異界の体験に繋がっていく為に、思春期は異界に親和性が高くなるという。思春期では自分を模索していて、自分が不確かになる状態で、現実という世界、現実の自分の確かさとは何なのかを意識的、無意識的に考えることがあると思われる。{ハマる対象の内容、魅力、理由}を見ていくと、思春期という疾風怒涛の時代を乗り越え、自分作りをしていく為の内的な作業を手助けするような内容が多く見られた。

2) 【ハマっている状態】

【ハマっている状態】という中カテゴリが抽出された。日常語として定着している「ハマる」という状態について、今回の協力者が語ったことからデータに即して明らかになったことについて考えていきたい。

まず、<他の人に邪魔されたくない>という概念は、周りが見えないくらい没頭している時は、誰にも邪魔されず、自分一人で作品の世界浸っていたいということである。思春期的な内的な作業をする時は一人の世界に籠り、蛹のように内閉することで、内で育っていく物を見守ることが大切であると山中（1978）は述べている。「ハマる」ことで一人の世界で内的作業を行う状況を作り出している側面があると考えられる。

<暇さえあれば行い、気づけば長時間経過>という概念は、毎日のように、暇さえあればハマっていることをして、いつの間にか長時間が経っている状態のことである。<欠かさずチェック>という概念は、続きが気になる作品をワクワクして待ち、雑誌などで欠かさずチェックすることである。<ハマっている対象さえあれば満足>するということは、ハマっていることがあれば満足で、それ以外のことはどうでも良いと思える程、傾倒していることである。他のことに興味が薄れ、生活の中で大きなウェイトを占めることである。<やり込んでいて詳しい>は、何度もそれを繰り返して行って、詳しいということである。その詳しさを自慢することでの優越感を味わうことができるという語りもあった。

このようにハマることで、ハマっている世界に集中して、外の世界から離れ、一種の守られた世界が作られている。その守られた世界で楽しさを感じたり、仲間関係で盛り上がったり、優越感を味わったりしながら、その世界に浸っている。思春期に必要な「居場所」となっていると考えられる。

3) {ハマることにより得られたもの}

この大カテゴリは以下の①～④の中カテゴリで構成される。

①【共通の趣味を持つ友達との関わり】

ハマっている物を通して<友達ができる>という概念が生成された。ハマっていたことからの繋がりは自発的なもので、自分が獲得したように感じる。友達と一緒にハマっているものの楽しさを味わうのが良いという<皆で行う楽しさ>という概念も生成された。作品の内容について話し合ったり、一緒にハマっていることを行うなど、自分だけでハマっていた物を楽しむだけでなく、友達と一緒にすることが楽しい。友達と一緒に達成感や楽しさを味わうのが良い。インターネットや文通をし、<物理的距離のある人と知り合える>という概念も生成されている。インターネットや文通雑誌を通して、普通の日常生活では出会わない人と会うことである。

このように、【共通の趣味を持つ友達との関わり】は、ハマっている物を媒介にし、自己を表現したり、友達とコミュニケーションを取る機会を作っていく。巖谷（1996）は、思春期、青年期では、

自分の中へ他者のパーソナリティ特性や集団特性を取り入れることで自我機能を発達させたり、自己表象や社会・文化体系における自己意識（帰属意識）を高めるという同一化を行うとする。このように何かにハマるといことが、チャムシップの関係の形成の手助けをしていると考えられる。思春期に何かにハマることで【共通の趣味を持つ友達との関わり】がつけられることは、親から離れるという思春期の課題に寄与していると考えられる。

<皆で行う楽しさ>とは対局にあるように思われる<自分一人で楽しむ>という概念も生成された。自分一人で楽しみ、その作品の世界に浸ることで、ゲームキャラクターを強くしたり、満足感を得たりしているようであった。そして好きな作品に浸った後に、「漫画とか小説が好きっていう気持ちは人に話すとさらに増える」とあるように、<皆とやる楽しさ>というそれを友達と共有する段階に移行するのではないかと考えた。また、新たに好きな作品ができれば、<自分一人で楽しむ>に戻ったり、それを友人と共有する<皆で行う楽しさ>を行ったり来たりを繰り返すことが見られていた。

②【自分を作る】

友達が自分より高い技術を持っていて、自分もそれに対抗して、練習し、上手くなるという<他者からの刺激で自分が向上>という概念が生成された。友達の持つ技術に憧れたり、友達より上手になりたいという思いが生じ、ライバルと切磋琢磨することで、自分も技術が上がっていく。技術が上がることが、自分の自信に繋がったり、また、この時の技術（イラストを書くなど）が現在も健在であり、将来への資本となっていることも語られていた。

人には色々な立場があり、一つの正しい見方だけでなく、色々な見方があることを知るとい<多角的な見方を得る>という概念が生成された。「みんながみんな登場人物幸せになって終わるって言うのは出来過ぎだなんて思うようになりました。それから。ちょっとこう斜めに見ることを学んだっていか。学びたいとは思わないんですけど。色々な方面から見れるようになったとか」など、自分が今まで見てきたことが、一面的な物の見方であり、色々な人がいて、色々な事情があることを受け入れていくという語りが見られた。これは前述した【思春期的取り組み】の<人間の汚い部分も引き受ける>という概念とも繋がっていて、人間の汚い部分も引き受けられる作品に触れ、自分の中に取り入れることで、自身も多角的な見方ができるようになっていくことを表している。

今まで知らなかった知識や思想に触れることにより、自分を作っていく糧となるなど、今後の自分のあり方に影響する作品に出会っているとい<自分の基になる>という概念も生成された。今まで知らなかった知識、思想を知り、それを取り入れたり、捨てたりする、自分を作っていく過程である。また自分の基となるような、今後こういうことをしたいという思いを抱かせるような作品との出会いにより、その作品を「人生のバイブル」と称す語りもあった。

【自分を作る】というカテゴリーは、思春期の発達課題である「自分とは何か」「自分は何をしようとしたのか」という自分のアイデンティティを作っていくことと関連が深い概念であると考えられる。中学・高校時代は自分について考え始める時期である。自分に対する意識が高くなって、自分自身や周囲に過敏になり、情緒不安定になったりすることもある。アニメ、マンガ、ゲームにハマることは、そんな自分を支えたり、時には刺激を与えたりしながら、自分の内的なものがゆくりと育っていくことを保証する守りとなっていると考えられよう。

③【認められる体験】

<自分の凄さを披露できる>という概念は、ハマっている物について、友達より優れた知識や技術を披露して、優越感に浸るという内容である。勉強では勝てないので、アニメ、マンガ、ゲームなら勝てるという代償の適応規制を使うことで、健康的に自己愛を満たしている語りも見られた。

<エネルギーをもらう>という概念は、作品に励まされて自分が頑張っていけたり、ハマることが心の拠り所としての役割を果たし、エネルギーをもらっていること現すものである。「そういうのに熱中して、心の拠り所っていうとちょっと変な感じするんですけど、漫画とかゲームの世界に甘えるって感じが今ちょっとありますね」などの発言があった。アニメやマンガ、ゲームにハマることが親からの分離を和らげる役割を担う部分があると考えられる。

作品や仲間に自分の考えを肯定される心地になることを述べた<作品や友達に認められる心強さ>という概念も生成された。作品に自分の思いが投影されたり、仲間に自分の考えを肯定され、こう思うのは自分一人ではないと肯定されることで、自分らしい自分を出せる心強さを感じる事が述べられていた。思春期は自分への問いかけが起こり、自分は認めてもらえるような自分ではないのでは、という不安が高くなる時期であり、その時期に何かハマることで、【認められる体験】がされることに意味がある。

④【現実が辛くても解消できる】

何かハマることで一時期の快楽を得たり、嫌なことがあった時の逃避手段としてハマったものを利用することがある<逃避手段>という概念が生成された。思春期は疾風怒涛の時代で、この時期には、先生や親、何もかもにむかつきを感じる情緒不安定さ<いらだち>がある。そのような時は対処として、離れた方が良くこともある。そんな時に気晴らし、逃避手段という方法が取れるという精神的健康さに繋がる概念である。

作品を味わったり、仲間といると、とても居心地の良さを感じる<スッキリする>という概念も生成された。「そんな何回読んでも泣けるような、自分の中で泣ける漫画だったんで。結構なんか泣きたい時はそれ読めばスッキリする。」という発言のように、読むことで発散、カタルシス効果があるようであった。また友達といっても同様に楽しくて居心地が良いと感じる語りも見られた。このように何かハマることが、思春期の時期に【現実が辛くても解消できる】力を与えていると考えられる。

4) {ハマっていることに対する親の態度と自分の行動, その変化}

この大カテゴリーは以下の①～④の中カテゴリーで構成される。

①【ハマっていることに対する親の態度】

親から自分がハマっていることを止められたり、心配されたり、怒られたりしていた<親からコントロールされる>という概念が生成された。特に中学生の頃はその干渉が強い傾向にあった。親からのそんな反応に対して、反発する人もいれば、飄々と流す人、親がそう思うのは当たり前だと受け取る、など様々であった。親が口を出してきて、時に友人と親の間で板挟みになることもあり、辛さを感じる人もいた。

<親からコントロールされる>はしばらくすると<親の心境、態度の変化>に移行していた。高校生になると親の心境の変化があった為か、規制が緩くなったことである。親が子どもの年齢・成長に合わせて、親のコントロールの程度を変えていっていると思われる。落合・佐藤(1996)が提唱

した親子関係からみた心理的離乳の過程における「親が外界にある危険から子どもを守ろうとする親子関係」から「親が子と手を切る」関係に移行したといえる。＜親の心境、態度の変化＞が生じることによって、＜親からは容認、歓迎される＞ようになってくる。

＜親からは容認、歓迎される＞とは、小説にハマっていた場合は奨励されていたなど、親から見てもハマっている対象が望ましい物ならば歓迎したり、度を越えなければ良いと、容認されていたことである。また、テスト前は止められるが、それ以外なら容認するなどの条件付きの容認をしていたり、上のきょうだい先にハマっていて親に耐性がついていたから容認するなども見られた。

②【周囲に望まれることを意識】

異性や、自分の趣味を共有できない人の目を気にして、＜他の人の目を気にして自分が出せない＞という概念が生成された。アニメやマンガ、ゲームにハマっていること、自分はオタクだということ、それを隠そうとする（世間、それに親しくない友人からひかれるのではないかと、思う）ことであり、思春期の他者の目や評価がとても気になる時期の表れである。

＜ハマることによる罪悪感や自責感＞とは、ハマることにより、周りに迷惑をかけたり、すべきことを疎かにして、罪悪感や自責感を感じていることである。深夜アニメを見る為に徹夜して学校で居眠りをしたなど、ハマっていることで、社会的に望まれることをしないことや、また、誰かに迷惑をかけることが気になっている状態である。マンガ、ゲーム、アニメにハマることは、時間やお金の消費に繋がることも見られた。

また、ハマることに対する親の意見を守っていたという＜親の言う事を守る＞という概念も生成された。「一時間したらゲーム10分してもいい」など、＜親からコントロールされた＞ことを守っているという語りがあった。それはハマっていることをする為なら対価を厭わないことでもあり、それをする為にエネルギーを費やすことができているということでもある。また、自分でしたいことはあるが、親の意見と違っていたので、それができなかったという人もいて、＜親からコントロールされる＞ことをはね返すことが困難な人も存在した。

③【親からの自立】

＜大人に構わず自分のしたいことをする＞とは、大人の言う事に囚われず、自分で考え、自分のしたいことをするという事である。＜親からコントロールされる＞ことはある程度守るが、自分のしたいことをして、そのしたいことをする為に、親を誤魔化したり、隠れて行ったりすることもあるという内容である。それは誰かに強制されるのではなく、自分からしたいことを選択している状態である。反抗対象を見返そうと努力したり、時に大人の評価を絶対的なものとせず、自分で考えることができることでもある。

行動範囲の広がりや自分で自由に使える金銭が増えたことで、選択の範囲が増えたという＜自分で欲しい物が選択できる＞という概念が生成された。「私はこの世にマンガは少女マンガはなかよしとリボンとチャオしかないと考えていたんですけど、高校に入ったらその書店にマーガレットとか花夢とか少コミとか置いてあるのをみて」など、新しいジャンルの発見で新しい世界が広がったり、高校が電車通学になったなど行動範囲の広がりにより、外界への興味が広がったことが語られていた。今までは親が与えた、許した物に触れてきたが、年齢が上がるにつれ、自分で選択できるようになったことで、親からの分離の第一歩となっているようであった。

ハマっていることをしている時は、親に見られたくないので、隠れて行ったり、共有できる友達

と一緒に時だけ行う、〈親に秘密を持つ〉という概念も生成された。親とはできないことでも、チャムシップの関係だから分かち合えるようになる。これは親に秘密を持つという思春期の心性をよく表しているといえよう。

【親からの自立】とは、心理的離乳という思春期の発達課題の表れである。「好きなことに対してだと、親の考えとか、親の意思、っていうのに、なんか、逆らってまでちょっとやってみたくなる部分で言うのは、多分にあると思うんで、そういったきっかけには、親とぶつかるきっかけ、ぶつかったり、親から離れていくきっかけになったりはすると、思います」など、【ハマることにより得られたもの】を土台として、【親からの分離】をしていく。

④【より深くハマる】

あるハマった物から派生し、別の物にハマっていく〈ハマる内容が広がる〉という概念が生成された。サークルを立ちあげたり、ハマっていた作品の世界で行われていること（スポーツ、囲碁等）をしたり、ゲームの音楽を勉強の時に聞いたり、インターネットでハマっていることについて深く調べたり、サイトを作ったりと、ハマったことから派生して、様々な活動を行っている。また、ハマっていることに関する仲間と繋がりがたくて、自分と共通点のある人を探し、ネットで不特定多数に声を掛けることも見られた。

ハマっていた作品を鑑賞するだけでなく、自ら創作をすることを始める〈ハマっていた物を基にした作品を作る〉という概念が生成された。ハマっていた作品を基にして、イラストを書いたり、物語を作る二次創作をしたり、コスプレ、アフレコをするという語りが得られた。このような行動はハマっていた作品の世界を外に持ち出し、自分の一部としたり、より自分のストーリーに合った形にしていくことに繋がる。

一方、ハマった作品に感化され、自分から設定やキャラクターを考え、ストーリーを作るといった、〈オリジナル創作活動を行う〉という概念も生成された。自分の技術を高める為にマンガの絵を模写したり、上手な友達に教わったり、様々な文章の表現方法を読んだりという努力をしている。オリジナル作品に自分の分身が入り、物語を紡いだり、また自身を顧みて本当の自分を考えたり、誇大的になったりする語りが見られた。「自分は何ものか」という思春期的課題を内的に行うことに役立っていると考えられる側面もある。

このように上記を通して、小説家や声優などになりたい、と思うようになる〈プロになりたい〉という概念が生成された。小説家や声優などハマっていたことに関する仕事がしたくて、そのための活動することである。だが、親に「声優になった人みんなが成功できるわけじゃないし、なんかそんな博打な職業をすぐにやるんじゃないって、大学行ってからでもいいんじゃないって言われて」という語りもあり、親に反対され〈親にコントロールされる〉ことも多いようである。

5) {現在の状態}

この大カテゴリーは以下の2つの中カテゴリーで構成される。

①【ハマることは過渡的であった】

〈やらなくなる〉と言う概念は、中学、高校の頃ハマっていたことは、熱意がなくなったり、諦めて、今はやらなくなってしまうということである。労力がかかること、抵抗を感じることもあるという語りが見られる。〈やらなくなったジャンルがある〉という概念は、ハマっていたこと（ゲーム、マンガ等）自体は続けているが、時間がかかる RPG ジャンルのゲームはやらないな

ど、やらなくなったジャンルがあるということである。時間がかかることと、自分のすべきこと、との時間の配分という、現実的な検討能力と欲求をコントロールする力がついたり、親や大人への反抗という時期を過ぎ、戦うというテーマの作品に熱意がなくなったりする。さらに、据え置き機からポータブルゲームへ移行する人もおり、じっくり腰を据えてゲームの世界に浸るというより、暇つぶしに行くことへと移行している。

ハマっていたこと自体は続けているが、以前程の熱意はないという、＜以前程の熱意がなくなる＞という概念が生成された。思春期に強く求めていたものが、現在では自分のテーマに合わなくなり、ある程度に落ち着くという心境の変化がある。さらに以前はインターネットで不特定多数の人に語りかけていたが、現在はきょうだいや友人などの身近な人へと移行している語りも見られた。

＜忘れていた＞とは、当時はハマっていたが、ハマっていたことを忘れていて、面接をする中で思い出したということである。協力者はすっかり忘れていたことに驚いていた。＜当時の付き合いがなくなる＞とは、ハマっていた時に一緒にそれを楽しんでいた友人と疎遠になることである。「定期的に会って競うっていうか競い合う友だちがいなくて、格ゲーはやらないですね」と、ハマっていたことをしなくなることで、友達が疎遠になることは相互に影響しあっている。また、インターネットや文通といった直接会う友人ではない人とは、関係が切れやすいことも語られた。

このように、中学、高校時代にハマっていたことは、今はやらなくなったり、熱意がなくなったり、当時の付き合いが切れてしまうことがある。思春期という時代を乗り越えるためには必要だったハマるといことが、思春期を乗り越えた為、もう必要がなくなったといえよう。

②【ハマっていたことは今の自分の構成要素】

＜今もやる＞と言う概念は中学、高校の頃、ハマっていたことを今でもやっているということである。また、一人で行えることは続けているが、皆とすることは会えなくなるとやらなくなっているという語りもみられた。

＜今も変わらぬ思いや技術＞とは、当時の思いや技術を今も持っているということであり、面接の場で当時描いていたイラストを再現してくれた協力者もいる程であった。また、当時の趣味、嗜好、気持ちを変わずに持ち続けているという語りもあった。また「私は小説も書くことも好きなんですけど、それをもしうまくいけば何歳になってもいいから投稿して、公募に、それがうまくいけばいいと思う」と現在も夢を叶えたいと願う人もいた。

＜友人関係が続く＞とは、ハマっていた当時、それを一緒に楽しんでいた友人との付き合いが今も続いているということである。普段は会えなくてもイベントの場で会えて活動をしていることもある。また、ハマっていることが媒介としてなくても、友人として地元で集まったりもする。つまり、当時の＜共通の趣味の友人関係＞は今後も続く一生物の財産になり得ることである。

当時ハマっていたことは必要な経験であり、それがなければ今の自分はいない＜自分の根底にある＞という概念が生成された。ハマっていたことにより得ていた友人関係や作品への思い、行っていた活動などが自分の糧となっていて、時に今も続いていることもあるなど、とても大切な体験であったと感じているということである。ハマっていたことは自分を作る上での土台となり、今も自分の根底にあることであり、それまでの過程は大切な自分が辿ってきた自分作りの道筋であったと示唆される。

今後の課題

本研究は M-GTA で分析を行った。M-GTA によって生み出された理論は、否定されることも完成することもない、プロセスとしての理論であり（木下，2003），本研究によって得られた知見はすべてを網羅することはできない。よって，本研究が現場に返され，実践されたり，本研究を土台として新たな研究が行われることで，より洗練された概念が作り上げられることとなるのである。

本研究の問題点としては，第一に，大学生，大学院生を面接協力者としたことである。一定以上の知的能力があり，大学入学という課題を成し遂げた群であり，データの偏りがあることが挙げられる。第二に，筆者の知人を協力者としたことから，ハマったことがきっかけで仲間ができた人を抽出していたことが挙げられる。

このような点からも，心理臨床場面で課題となる，ひきこもっていて，アニメ・マンガを見たり，ゲームをしているばかりという群に対しては，本研究結果だけでは網羅しきれないと考えられる。対象者を引きこもり経験者にひろげたり，より個別の事例研究を積み重ねていくことが求められる。

引用文献

- Bros, P.1962.On Adolescence : A Psychoanalytic Interpretation. 野沢栄司（訳）.1971.『青年期の精神医学』（誠信書房）
- 原田和典.2006.「青年期における自己対象関係による支えについての実証的研究—半構造化面接による人生のふりかえりから—」『青年心理学研究』18, 19-40.
- 袈岩秀章.1997.「思春期・青年期における同一化と独自化—第二の分離個体化からの分析—」『日本女子大学紀要家政部』44, 129-133.
- 岩宮恵子.2003「思春期における“からだ”」『臨床心理学』3（1），13-19.
- 岩宮恵子.2009.『フツーの子の思春期—心理療法の現場から—』（岩波書店）
- 河合隼雄.1983.『大人になることのむずかしさ—青年期の問題』（岩波書店）
- 木下康仁.2003.『グラウンデッド・セオリー・アプローチの実践』（弘文堂）
- 木下康仁.2007.『ライブ講義 M-GTA 実践的質的研究法修正版グラウンデッド・セオリー・アプローチのすべて』（弘文堂）
- 森定美也子.2008.「発達障害を抱える学生との説明—ファンタジーの世界と現実世界をつなぐ心理教育的アプローチ—」『日本心理臨床学会第27回大会発表論文集』88.
- 西村則昭.2004.「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』22（2），105-116.
- 笹倉尚子.2010.「漫画やアニメについて他者に語るプロセス」『心理臨床学研究』28(1), 16-27.
- 高見友里.2004.「クライアントの「内なる火」に関する一考察—漫画「烈火の炎」から—」『島根大学教育学部心理臨床・教育相談室紀要』2, 23-35.
- 渡辺弥生・小高佐友理.2006.「高校生における「居場所」としての学校の認知について」『法政大学文学部紀要』53, 1-15.
- 山中康裕.1978.『少年期の心』（中公新書）