
2016年度 岐阜経済大学

学内ゼミナール大会 参加論文

ゼミ名 岸ゼミナール B

テーマ スポーツマンガでアスリートの心理は変わるのか？
～年代別の差異と最も影響のある作品～

参加者 吉澤幸利 石川弘鷹 友松祐輝 永田元気 中村優也 四ツ谷孝紘 和田博雄

目次

1. はじめに
 2. 方法
 - (1) 対象者と調査時期
 - (2) 調査内容
 - (3) 統計処理
 3. 結果と考察
 - (1) アスリートのスポーツマンガ読書の実態
 - (2) DIPCA による心理的影響の比較
 4. まとめ
 5. 引用・参考文献
- 資料

要約

本研究は、中学生から大学生まで計 187 名の現役アスリートを対象として、スポーツマンガがどのような心理的影響を及ぼすかをその実態とともに検討した。スポーツマンガ読書経験の有無、繰り返し読むかの有無について質問した。次にスポーツマンガ読書による心理的影響を把握するため心理的技能能力診断検査 (DIPCA) を実施した。その結果、中学生はスポーツマンガから最も影響を受けていると考えられ、チームワークを大切に、予測や判断力に優れていると考えられる。高校生は、自己コントロール能力や集中力が高く、精神を落ち着かせるためにマンガを読む傾向があり、大学生は競技へのイメージをつかみ予測や判断力が優れていることがわかった。

1. はじめに

日本のマンガの年間の売り上げは約 5000 億円と言われている。その中で、スポーツマンガだけに限定したとしてもかなりの売り上げを誇っている。日本はマンガ・アニメ・ゲームを始め、世界でも有数の娯楽大国である。中でもスポーツマンガをきっかけにしてスポーツブームが巻き起こった例がいくつもある。

スポーツマンガは、日本を代表する文化と言っても過言ではないほど、世の中に浸透し、愛されている。世界でも日本のスポーツマンガを愛読している人はたくさんいる。そこでスポーツマンガがアスリートに与える影響とはどのようなものか興味が湧き、研究を始めた。

まず、スポーツマンガの影響は次の3つに分けられると考えられる。「社会的影響」「教育的影響」「心理的影響」の3つである。スポーツマンガの社会的影響として、スポーツ人口の増加が挙げられ、そのプロセスとしては、あるスポーツマンガの読者が増加している。そしてそのスポーツの知名度が上がり、興味を持つ人が増えることにより、そのスポーツ競技者の増加に繋がる。また、子どもにおいては、マンガで見たものを取り入れた遊びから始まり、そして競技へと結びついていくという過程も多くあると思われる。

更に、山内 (2014) によれば、マンガからスタートした作品の人気度が高くなるにつれ、ドラマ化や映画化、実写化され多くのメディアに露出することになる。そして、多くの人が目にする機会が増えるため、社会的影響が大きくなり、1つのスポーツブームに発展する。

次に、スポーツマンガはどのような教育的影響があるのか。山手 (2008) によれば、スポーツマンガは、その競技の持つ魅力を伝える役割を果たしているのはもちろんのこと、スポーツを通して得られる仲間の大切さや、礼儀の重さ・努力の大切さ・勝利の嬉しさ・敗北の悔しさを教育できるものである。スポーツマンガは子どもを教育し、競技を発展させられる可能性を持つ。それは世界に誇れる文化であるマンガによる、日本独自のスポーツの発展形式・教育形式といえる。

そして、加奈川 (2012) の研究をもとに、スポーツマンガの心理的な影響について考えた。まず、スポーツマンガに限らず、マンガを読んだ後どんな気持ちになるだろうか？やる気が満ち溢れてきたり、何かをしたくなったり、全くの無心なのか。結果的にマンガを読み終わった後に何も残らない、といったケースはあるかもしれないが、最初から意味もなくマンガを手にし、読み始めることはあまりないと考える。ほとんどが、マンガ読書後に何らかの変化を求めているのではないか。

さらに坂入・宮本 (2009) によるとマンガを読む動機は、自己形成志向・他者交流・気分転換の3つが関わっている。特に多いのが気分転換であり、マンガ読書から自己の成長を促すようなポジティブな影響を受けていることを明らかにしている。つまり、マンガを読むことで、負の気分から前向きな気分へと変換する、ストレス対処のためにマンガを活用することがわかる。

齋藤 (2003) によれば、スラムダンクは多少のフィクションはあるものの、話の展開に無理がなく、常にリアリティが大切にされているスポーツマンガであると指摘している。運動神経抜群の主人公が初めに行ったのは、ひたすらドリブルなどの基礎練習である。この漫画のクライマックスで使われた技も基本的なジャンプシュートであり、2万回の反復

練習により技を習得している。2 万という明確な数を目標とすることで、計画的な練習ができ、モチベーションを保つ目的がある。このリアリティがより読者の心に影響を与えている。

これまでスポーツマンガの可能性について、先行研究を参考にしながら探ってきた。そこで本研究は、アスリートを対象としてスポーツマンガ読書の実態を調査し、どのような心理的影響をもたらすのかを検討することである。

2. 方法

(1) 対象者と調査期間

対象者は、中学生 77 名、高校生 71 名、大学生 39 名、計 187 名の現役アスリートであった。調査期間は、平成 28 年 7 月～9 月に行った。対象者には個別で配布し、後日回収した。

(2) 調査内容

スポーツマンガ読者経験の有無、作品数、読書時間、一番影響を受けたスポーツマンガ、感情の変化、影響を受けた年齢、繰り返し読むかの有無、好きな登場人物、好きなセリフ、名言について質問した。

次にスポーツマンガ読書による心理的影響を把握するため心理的技能能力診断検査 (DIPCA : Diagnostic Inventory of Psychological-Competitive Ability for Athletes) を実施した。DIPCA とは、徳永と橋本 (2000) によって開発されたアスリートの精神力を心理的競技能力として測定するものである。「競技意欲」「精神の安定・集中」「自信」「作戦能力」「協調性」の 5 因子から構成されている。この調査は、アスリートの現在の状態を調べるものであるが、今回はマンガからの影響を調べるために、文末を「～である」「～ができる」といった表現を「～になった」「～できるようになった」に修正して使用した。

(3) 分析方法

最も影響を受けたスポーツマンガを繰り返し読んでアスリートを継続群、そうでないアスリートを非継続群に分類して、DIPCA の 5 つの因子得点を t 検定により比較した。統計的有意水準は、5 % 未満とした。

3. 結果と考察

(1) アスリートのスポーツマンガ読書の実態

各年代におけるスポーツマンガを継続して読む継続群と継続しては読まない非継続群の人数と割合を表-1 に示す。

表-1 各年代の継続群と非継続群の人数

	中学生	高校生	大学生	計
継続群	33 (42.8%)	35 (49.2%)	21 (53.8%)	89
非継続群	44 (57.1%)	36 (50.7%)	18 (46.1%)	98
計	77	71	39	187

中学生は、スポーツマンガを繰り返し読む継続群の割合が 42.8%、高校生は 49.2%、大学生は 53.8% となった。年代が進むにつれて、スポーツマンガを繰り返し読むアスリート

が多くなる傾向が認められる。

次に、各年代のアスリートが最も影響を受けた作品の件数を表-2に示す。

表-2 各年代の最も影響を受けた作品

中学生		高校生		大学生	
ハイキュー！！	16	メジャー	10	メジャー	12
イナズマイレブン	11	ダイヤのA	7	スラムダンク	10
キャプテン翼	7	あひるの空	7	ガンバ！Fly high	4
スラムダンク	7	スラムダンク	6	アイシールド21	2
黒子のバスケ	6	イナズマイレブン	6	弱虫ペダル	2
メジャー	5	クロカン	6	ダイヤのA	2
あひるの空	5	キャプテン翼	6	ハイキュー！！	2
DAYS	4	黒子のバスケ	5	その他	5
エリアの騎士	4	DAYS	4	計	39
アイシールド21	2	ハイキュー！！	3		
弱虫ペダル	2	エリアの騎士	3		
ダイヤのA	2	テニスの王子様	2		
その他	6	アオアシ	2		
計	77	その他	4		
		計	71		

中学生においては、ハイキュー、イナズマイレブン、スラムダンク、キャプテン翼が上位を占め、高校生においては、ダイヤのA、メジャー、あひるの空、大学生においては、メジャー、スラムダンクが上位に占めた。年代別に影響を受けたマンガについて、イナズマイレブン、キャプテン翼、DAYS、エリアの騎士などサッカーの作品が多い。その他にスラムダンク、あひるの空、黒子のバスケのバスケットボールマンガ3作品ずつ、ダイヤのA、メジャーの野球マンガ2作品が上位に入ったという結果となった。

中学生は、アニメ化されているマンガを読むアスリートが多いようである。現在はスマートフォンでアニメを視聴することができるため、アニメ作品が身近なものとなっていると考えられる。そしてスポーツマンガは、高校を舞台にしているケースが多い。そのせいもあり全国大会や甲子園といった、高校生が共感しやすい内容となっている。学校生活の部活動だけでなく恋愛や人間関係、勉強や思春期の葛藤といった内容に共感を得ていると考えられる。一方大学生では、比較的古い作品が多くあがっているため、初期に読んだマンガを継続して読み現在も印象に残っているものと考えられる。年代で共通しているのは、イナズマイレブンが中学生と高校生で、メジャーが高校生と大学生で多くのアスリートに読まれている。その中でも1996年に連載終了したスラムダンクが各年代の上位に入っていることは、根強い人気と影響力を物語っていると考えられる。

(2) DIPCAによる心理的影響の比較

中学生における継続群と非継続群の比較を表-3、図-1に示す。DIPCA 5因子得点を2群間でt検定を用いて比較した結果、「競技意欲」「自信」「作戦能力」「協調性」において、5%水準で有意差が認められた。「精神の安定・集中」を除いた4因子で継続群が高いことを示している。つまり、スポーツマンガを繰り返し読む中学生アスリートは、勝ちたいと

いう気持ちが強く、忍耐力や闘争心があり、実力発揮への自信を持ち、予測や判断力にすぐれ、チームワークを大切にする傾向があると言える。中学生は、マンガを読むことで勇気やエネルギーをもらっている人が多く、名セリフやスポーツに関する関心から一番影響があったと考えられる。

表-2 中学生の継続群と非継続群の比較

因子	継続群 N=33	非継続群 N=44	t値
競技意欲	54.5±12.7	49.0±10.9	2.02*
精神の安定・集中	36.1±7.4	36.3±6.5	-0.2
自信	25.2±5.5	22.0±4.6	2.7*
作戦能力	24.7±6.0	22.0±5.8	2.0*
協調性	13.5±3.0	11.8±3.1	2.3*

(*P<0.05)

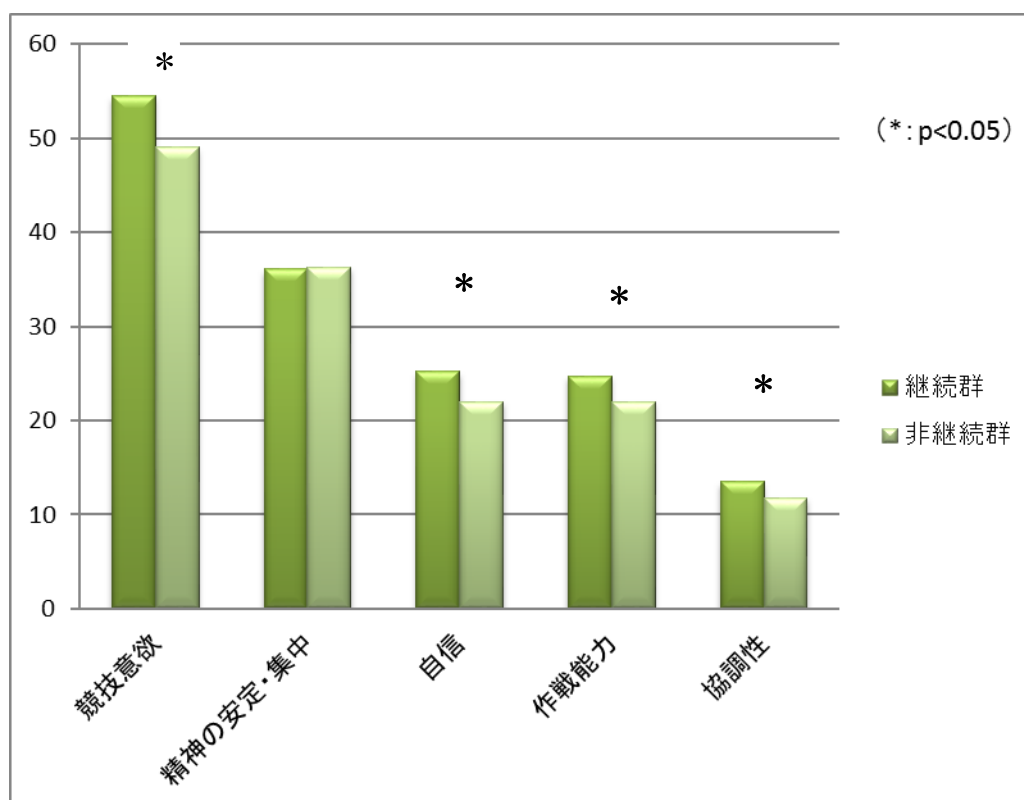


図-1 中学生の継続群と非継続群の比較

次に高校生における継続群と非継続群の比較を表-4、図-2に示す。DIPCA 5因子得点を2群間でt検定を用いて比較した結果、「競技意欲」と「精神の安定・集中」の2因子において、5%水準で有意差が認められた。2因子とも継続群が高いことを示している。中学生と異なるのは「精神の安定・集中」の因子において有意差が認められた。つまり、スポーツマンガを繰り返し読む高校生アスリートは、勝ちたいという気持ちが強く、忍耐力

や闘争心があり、自己コントロール能力や集中力が高いという傾向があると言える。高校生は競技に対する自信や協調性は元から高く、スポーツマンガから影響を受けなかったと考えられる。

表-4 高校生の継続群と非継続群の比較

因子	継続群 N=35	非継続群 N=36	t値
競技意欲	52.3±10.6	45.1±10.3	2.91*
精神の安定・集中	40.7±7.4	36.5±8.3	2.32*
自信	25.8±3.8	24.9±4.4	1.08
作戦能力	25.6±3.9	24.9±4.1	0.76
協調性	13.1±2.6	12.2±2.6	1.55*

(*p<0.05)

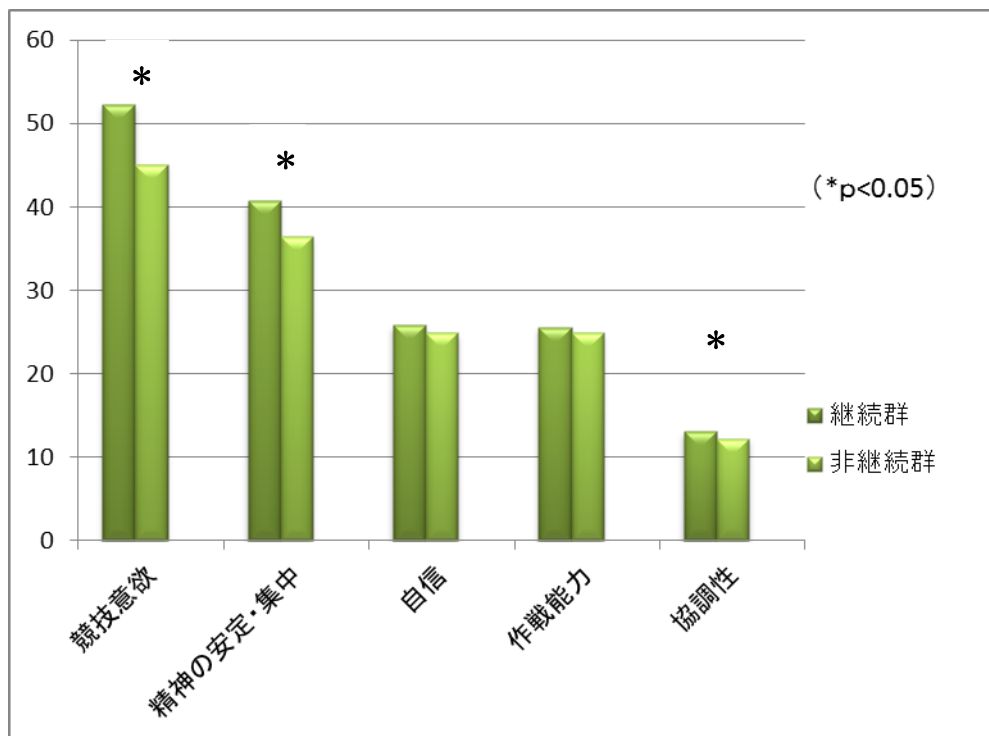


図-2 高校生の継続群と非継続群の比較

次に大学生における継続群と非継続群の比較を表-5、図-3に示す。DIPCA 5 因子得点を2群間でt検定を用いて比較した結果、「競技意欲」「自信」「作戦能力」の3因子において、5%水準で有意差が認められた。3因子とも、継続群が高いことを示している。つまり、スポーツマンガを繰り返し読む大学生アスリートは、勝ちたいという気持ちが強く、忍耐力や闘争心があり、実力発揮への自信を持ち、予測や判断力に優れている傾向がある。大学生は、自分の自由な時間が使えるため、同じマンガを繰り返し読むことが多いと考えられ、マンガ本来の伝えたいことや競技のイメージを戦術的に理解している。そのためスポーツマンガを繰り返し読む大学生アスリートは、競技意欲を高めたり、一つの娯楽として活用していると考えられる。

表-5 大学生の継続群と非継続群の比較

因子	継続群 N=21	非継続群 N=18	t値
競技意欲	54.7±12.6	42.8±11.0	3.34*
精神の安定・集中	38.8±7.4	44.7±10.6	-1.99
自信	24.5±5.1	20.3±5.3	2.44*
作戦能力	23.4±5.3	18.9±5.6	2.49*
協調性	12.8±3.5	10.8±2.9	1.83*

(*P<0.05)

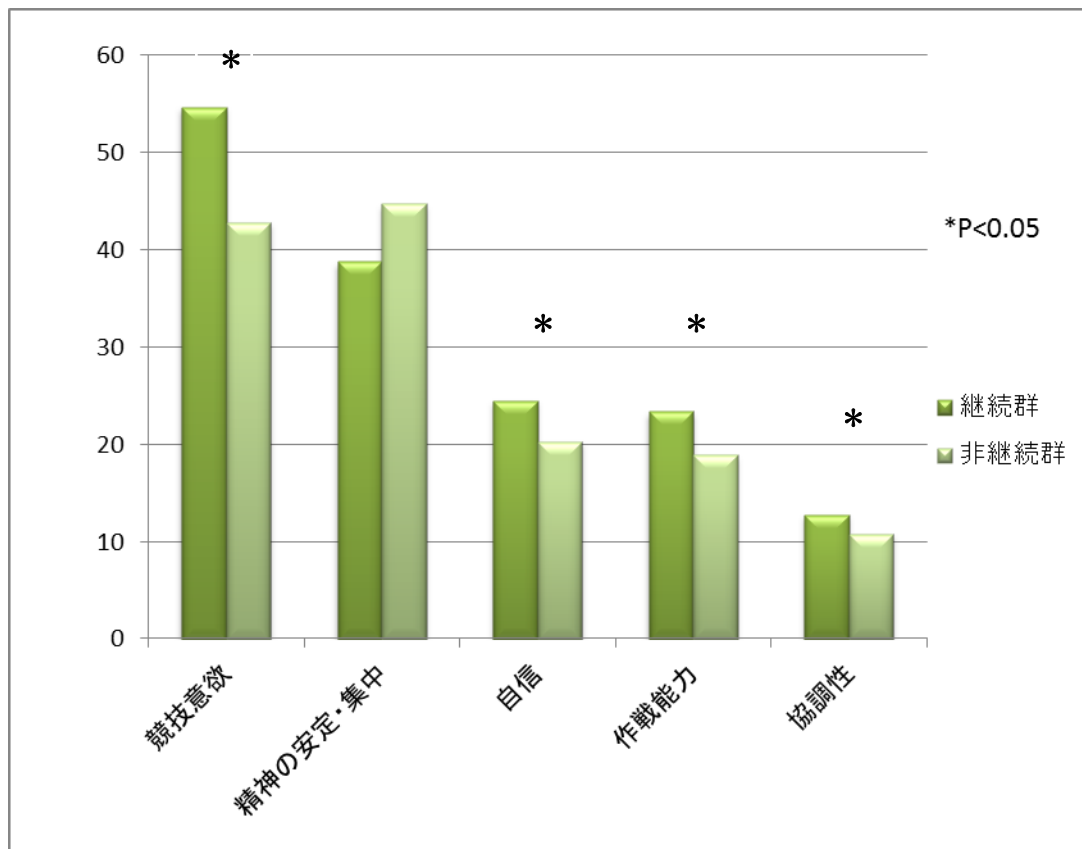


図-3 大学生の継続群と非継続群の比較

4. まとめ

スポーツマンガはアスリートに、心理的な影響を与えていることが明らかになった。全ての年代において、競技意欲はスポーツマンガを繰り返し読むアスリートが多いという結果となった。競技意欲とはつまり、スポーツに取り組む姿勢を意味し、日々の練習において、楽しいことや辛いことに主体的に取り組む、競技に積極的に取り組むエネルギーをスポーツマンガから得ていると考えられる。その他の5因子においても心理的な影響を与えていると考えられる。

今回の調査にご協力頂きました方々に深く感謝申し上げます。

引用・参考文献

家島明彦（2007）心理学におけるマンガに関する研究の概要と展望、京都大学大学院教育学研究科紀要 53：166－180

石井照久他（2011）ジェンダーからみたマンガ—秋大性の視点から、秋田大学教養基礎教育研究年報 18 1－12

加奈川孝則（2012）スポーツマンガが消費者にもたらす影響、2011年度 びわこ成蹊スポーツ大学

URL, file:///C:/Users/tomo/AppData/Local/Microsoft/Windows/INetCache/IE/Q3QCPDDG/232%20加奈川.pdf

齋藤孝（2003）スポーツマンガの身体 文藝春秋

坂入笑美・宮本友宏（2010）青年期におけるマンガ読書の効果 1、日本教育心理学会総会発表論文集 P52

坂入笑美・宮本友宏（2010）青年期におけるマンガ読書の効果 2、日本教育心理学会総会発表論文集 P52

辻秀一（2000）スラムダンク勝利学 集英社

山内ありさ（2014）スポーツマンガが子どもに与える影響について—スポーツマンガの変遷に着目して—

山手渉（2008）スポーツマンガの教育的意義に関する研究—1980年代以降の作品を中心に— 早稲田大学スポーツ科学部卒論集 2007年度

URL, <https://www.waseda.jp/fsps/sps/news/2007/12/25/509/>

資料

スポーツ漫画についての調査

岐阜経済大学 経営学部 スポーツ経営学科
岸ゼミ：四津谷、中村、吉澤、永田、和田、石川、友松

調査の目的

この調査は、スポーツ漫画がアスリートにどのような影響を与えるのかを調査するものです。
この調査の結果はゼミナール大会の資料としてのみ使用され、統計的に処理されますので、あなたの個人情報が公表されることはありません。ご協力をお願いします。

年齢： _____ (学年) / _____ (歳)

性別：(男・女)

競技種目： _____

競技年数： _____ 年

活動状況：一週間約 _____ 回 / 一度の練習時間約 _____ 時間

設問1)

1. これまでに最も影響を受けたスポーツ漫画の作品名を1つ以上挙げて下さい。

(①位

②位

③位

2. 上記①の漫画を読んだのは何歳の時でしたか？ (_____ 歳)

3. 上記①の漫画を繰り返し読みましたか？ (_____)

4. 上記①の漫画の好きな登場人物を挙げて下さい。
(_____)

5. 上記①の漫画の好きな台詞・名言があれば挙げて下さい。
(_____)

設問2)

設問1でのあなたが最も影響を受けたスポーツ漫画を読んで、どんな影響を受けましたか？以下の項目について、どれだけ影響を受けたかを選択肢の中から1つ選び、その番号に○をつけて下さい。

- (1) ほとんど影響していない (2) あまり影響していない
(3) どちらでもない (4) やや影響している
(5) かなり影響している

1. 苦しい場面でも我慢強く試合ができた (1・2・3・4・5)
2. 大試合になればなるほど闘志がわいた (1・2・3・4・5)
3. 自分の可能性へ挑戦する気持ちで試合ができた (1・2・3・4・5)
4. 試合前には「絶対負けられない」と思った (1・2・3・4・5)
5. 試合になると自分をコントロール(管理)できた (1・2・3・4・5)
6. 勝敗を気にしすぎて緊張したか (1・2・3・4・5)
7. 落ちついたプレイ(動き)ができなくなった (1・2・3・4・5)
8. プレッシャーのもとでも実力を発揮できる自信がついた (1・2・3・4・5)
9. ここという時に、思いきりのよいプレイ(試合)ができた (1・2・3・4・5)
10. 作戦はうまく的中した (1・2・3・4・5)
11. 判断力がすぐれた (1・2・3・4・5)
12. チームワークを大切にするようになった (1・2・3・4・5)
13. 忍耐力を発揮できるようになった (1・2・3・4・5)
14. 試合になると闘争心がわいてきた (1・2・3・4・5)
15. 「自分のために頑張るのだ」という気持ちで試合をするようになった (1・2・3・4・5)
16. 試合前には「絶対勝ちたい」と思うようになった (1・2・3・4・5)
17. 緊張していつものプレイ(動き)ができなくなった (1・2・3・4・5)
18. 試合になると精神的に動揺(どうよう)するようになった (1・2・3・4・5)
19. 冷静(れいせい)さを失うことがあった (1・2・3・4・5)
20. 自分の能力に自信をもてるようになった (1・2・3・4・5)
21. 試合で決断力が増した (1・2・3・4・5)
22. 作戦をすばやくきりかえることができた (1・2・3・4・5)
23. 試合の流れをすばやく判断できるようになった (1・2・3・4・5)
24. チームの仲間やパートナーと励ましあって試合をできるようになった (1・2・3・4・5)
25. ねばり強い試合ができるようになった (1・2・3・4・5)
26. 相手が強いほど闘争心がわくようになった (1・2・3・4・5)
27. 自分なりの目標をもって試合をするようになった (1・2・3・4・5)
28. 試合で負けると必要以上にくやしがるようになった (1・2・3・4・5)
29. 気持ちの切りかえが遅くなった (1・2・3・4・5)
30. 試合前になると不安になることがあった (1・2・3・4・5)

31. 試合になると観衆のことが気になって集中できないことがあった (1・2・3・4・5)
32. 自分の目標を達成できる自信が付いた (1・2・3・4・5)
33. 失敗を恐れずに決断できるようになった (1・2・3・4・5)
34. 勝つためにあらゆる作戦を考えるようになった (1・2・3・4・5)
35. 大切なところで的確に判断できるようになった (1・2・3・4・5)
36. 私には団結心があると思えるようになった (1・2・3・4・5)
37. 身体的な苦痛や疲労には耐えることができるようになった (1・2・3・4・5)
38. 大切な試合になると精神的に燃えてくるようになった (1・2・3・4・5)
39. 自分なりの「やる気」がわいた (1・2・3・4・5)
40. 試合内容より勝つことを大事にするようになった (1・2・3・4・5)
41. 顔が強張る(こわばる)、手足が震えるようになった (1・2・3・4・5)
42. 試合になるとプレッシャーを感じるようになった (1・2・3・4・5)
43. 勝敗のことが気になって集中できない (1・2・3・4・5)
44. どんな場合でも自分のプレイ(試合)ができる自信が付いた (1・2・3・4・5)
45. 苦しい場面でもすばやく決断できるようになった (1・2・3・4・5)
46. 予測がうまく当たるようになった (1・2・3・4・5)
47. 苦しい場面でも冷静(れいせい)な判断ができるようになった (1・2・3・4・5)
48. チームの仲間やパートナーとうまく協力してプレイ(試合)できるようになった (1・2・3・4・5)

調査は以上です。ご協力ありがとうございました。