

# 共感力がレジリエンスに与える影響 ～オタク自認者とオタク非自認者に着目して～

山田 智之\*

(令和2年8月31日受付；令和2年11月30日受理)

## 要 旨

本研究はオタク自認者と非オタク自認者に着目し、共感力がレジリエンスに与える影響について明らかにすることを目的に行われた。その結果、オタク自認者はネットにおける共感力がレジリエンス（援助要請因子）に負の影響を与えていた。また、オタク自認（ニュートラル）の者は、現実の共感力がレジリエンス（問題解決展望因子、自己決定因子、相談者存在因子、援助要請因子）に正の影響を与えていた。また、非オタク自認者においては現実の共感力がレジリエンス（自己決定因子）に正および負の影響を与え、また、ネットにおける共感力がレジリエンス（楽観性因子、問題解決展望因子）に正の影響を与えていた。このようにオタク自認者は非オタク自認者やオタク自認（ニュートラル）の者とは異なる結果を示し、共感力はオタク自認者のレジリエンスの向上に影響を与えないことが明らかになった。

## KEY WORDS

オタク自認 非オタク自認 共感力 レジリエンス

## 1 問 題

1975年に700名の参加で始まったコミックマーケットは、開催日数や会場を変えながら参加者数を増加させ、2007年8月のコミックマーケット72<sup>1</sup>以降は連続して500,000人を超えるようになる。そして、2019年8月のコミックマーケット96から4日間の開催になり、730,000人と参加数が急増、続く2019年12月のコミックマーケット97では750,000人と過去最高の参加者数を記録する（有限会社コミケット, 2011）。コミックマーケットの参加者たちに対する蔑称であった「オタク」という言葉は、この間にその意味と印象、そのカテゴリーが大きく変化した。

現代用語の基礎知識1990（自由国民社, 1990）によれば、「オタク」という名称が登場したのは、月刊誌「漫画ブリッコ」1983年6月号に掲載された「おたくの研究 街には『おたく』がいっぱい」（中森, 1983）であり、その内容はオタクを蔑視するものであった。

オタクに対するステレオタイプを、決定的にネガティブなものとして印象づけた出来事として、1988～89年、埼玉と東京で幼女4人が犠牲になった連続幼女誘拐殺人事件（広域重要指定117号）があげられる（菊池, 2000）。菊池（2000）は、犯人として宮崎勤被告（1997年4月14日東京地裁で死刑判決、2008年6月17日に東京拘置所で死刑執行）が逮捕された直後に、6千本におよぶビデオテープと大量のマンガ本が積み上げられた彼の自室の様子が繰り返し報道され、「自分の殻に閉じこもってビデオやマンガに投入し、社会性を身につけることができず、大人の異性と人間関係を結ぶことも困難だった『おたく』青年が、フィクションと現実の区別がつかなくなって猟奇的な幼女連続殺人に走った」という安易な分析がメディアを席巻することとなったことを指摘している。

一方、1990年代になると「オタク」をポジティブなものとして再評価しようとする動きも見られるようになる（山田, 2020）。例えば、1992年12月19日に全国東映系で公開されたアクションコメディ映画「7人のおたく」は、略奪された赤ん坊を取り戻そうとあらゆる分野のオタクが協力して奇想天外な作戦を開始、赤ん坊を母親の元に送り届けるといったもので、オタクを特異な者として扱ってはいるものの蔑視する傾向は薄れてくる（山田, 2020）。しかし、竹熊（2000）が、オウム真理教はオタク文化やサブカルチャーの要素を多分に含んでいたと指摘していることからわかるように、1994年6月27日の松本サリン事件、1995年3月20日の地下鉄サリン事件がおきると、オタクへのネガティブな印象が再燃する。

1991年3月にバブル経済が崩壊すると、日本企業の収益は大きく低下し景気が後退する。しかし、1991年8月以降のコミックマーケットの参加者数は200,000人を超え、その後の景気後退期の中でも参加者数は伸び続け、その購買力は揺るがないものがあった。そして、「オタク」市場が経済的に注目されるようになる。このことについて、菊池

\*学校教育学系

(2000)は、90年代初頭以降「おたく」は単なる差別語ではなく「こだわりを持った消費者」という経済的要因から再評価される動きが一般社会に出てきたことを指摘している。

そして、1995年にウィンドウズ95が発売されると一般家庭にインターネットが普及するようになり、1999年に電子掲示板「2ちゃんねる」が開設され、2006年に動画共有サービス「ニコニコ動画」が誕生する等、情報通信技術の発達によりコミュニケーションの在り方が大きく変化し、オタクを取り巻く環境も急速に変化する(山田, 2020)。

菊池(2000)は、このことについて「オタク」特有の文化領域とされていたアニメやゲーム産業が活発化し、日本発の文化として海外で高い評価を受けたことの影響があって「オタク」のポジティブな面が再評価される動きも多く見られるようになってきたと述べている。そして、2007年に創設された「日本国際漫画賞」などに代表されるポップカルチャーの文化外交、2011年の内閣府知的財産戦略本部による「クールジャパン推進に関するアクションプラン」など、近年では「オタク」は独自の価値観を持った新しい文化の担い手として捉えられるようになった。一方で、中森(1983)の「おたくの研究」に代表されるようなオタクを蔑視する傾向も存在する。このことについて、菊池(2000)は、オタクについてのステレオタイプは、「差別語としての負のステレオタイプ」と「知のエリートとしてのステレオタイプ」の2つの面が存在していることを指摘している。

ところで、野村総合研究所(2005)も指摘しているように、一般家庭へのインターネットの普及によって、地縁や人縁といった結びつきやコミックマーケットなどのイベント等で、個別に自己の文化領域を追求していた「オタク」が、地理的・時間的制約を越えてつながり、コミュニケーションをとれるようになったことは、オタクの活動を活発化させると同時に、蔑視されていた状況を乗り越えられるレジリエンスを獲得したのではないかと推測される。そこで、本研究では、オタク自認者と非自認者に着目し、共感力がレジリエンスに与える影響について明らかにする。

尚、「オタク」については「おたく」「ヲタク」など表記もあるが、本稿では引用部分以外は「オタク」に統一する。

## 2 方法

### (1) 調査対象と調査方法

関東甲信越の大学生・大学院生を対象に2019年8月～2020年12月の間にREAS(リアルタイム評価システム)を活用したWEBによる集合調査を実施し379名から回答を得た。具体的には、授業の前後に調査票を配布し、個人の所有するスマートホンやPC等を用いて調査を実施した。このうちすべての項目に回答のあった327名(男子学生:187名,女子学生:140名)を分析対象とした(有効回答率:86.3%)。調査対象者の属性は表1に示す通りであり、「所属大学の学部・学科系統」においては社会科学系統と教育系統の分布が多い傾向はあるものの理学系統,人文科学系統の学部・学科系統に分布が見られた。また、「出身地」においては、関東1(東京都),関東2(埼玉県・千葉県・神奈川県),関東3(茨城県・栃木県・群馬県),甲信越(長野県・山梨県・新潟県),東海(愛知県・岐阜県・静岡県),北陸(富山県・石川県・福井県)地域の分布が若干多い傾向はあるものの、すべての地域に分布しており、概ね十分なサンプルの代表性が確保された。

表1 調査対象者の属性

		度数	%			度数	%
学校段階	大学生	267	81.7	大学等の所在地	東北(青森県・岩手県・宮城県・秋田県・山形県・福島県)	1	0.3
	専修学校生(専門課程)	4	1.2		関東1(東京都)	95	29.1
	大学院生(修士課程)	52	15.9		関東2(埼玉県・千葉県・神奈川県)	3	0.9
	大学院生(博士課程)	2	0.6		関東3(茨城県・栃木県・群馬県)	1	0.3
	社会人 大学院生(修士課程)	2	0.6		甲信越(長野県・山梨県・新潟県)	147	45.0
	合計	327	100.0		北陸(富山県・石川県・福井県)	73	22.3
学部・学科系統	人文科学系統	15	4.6		東海(愛知県・岐阜県・静岡県)	7	2.1
	社会科学系統	102	31.2		合計	327	100.0
	理学系統	49	15.0	出身地	北海道	2	0.6
	工学系統	2	0.6		東北(青森県・岩手県・宮城県・秋田県・山形県・福島県)	16	4.9
	医療・保健系統	1	0.3		関東1(東京都)	34	10.4
	家政系統	4	1.2		関東2(埼玉県・千葉県・神奈川県)	38	11.6
	教育系統	143	43.7		関東3(茨城県・栃木県・群馬県)	33	10.1
	芸術系統	10	3.1		甲信越(長野県・山梨県・新潟県)	75	22.9
	総合学際系統	1	0.3		北陸(富山県・石川県・福井県)	57	17.4
		合計	327		100.0	東海(愛知県・岐阜県・静岡県)	42
性別	男性	187	57.2		近畿1(大阪府)	3	0.9
	女性	140	42.8		近畿2(京都府・滋賀県・兵庫県・奈良県・和歌山県・三重県)	14	4.3
年齢	10歳代	85	26.0	中国(鳥取県・島根県・岡山県・広島県・山口県)	3	0.9	
	20歳代	240	73.4	四国(徳島県・香川県・愛媛県・高知県)	3	0.9	
	30歳代	2	0.6	九州(福岡県・佐賀県・長崎県・熊本県・大分県・宮崎県・鹿児島県)	5	1.5	
		合計	327	100.0	沖縄(沖縄県)	2	0.6
					合計	327	100.0

## (2) 調査内容

調査票はオタク自認に対する問いかけ「あなたは何らかの『オタク』ですか（「オタクだと思う」～「オタクだと思わない」の5件法）。オタクのイメージ（「ポジティブなイメージ」「ニュートラルなイメージ」「ネガティブなイメージ」の3件法）。」について回答を求めた。オタクのイメージについては、シングルアイテムであり、細かな点を捉えにくい側面もあることから、「あなたは『オタク』とはどういう人だと思いますか。」という問いについて、文書で回答を促した。さらに、簡易版現実共感力尺度（上東・坂部・山崎，2016）（APPENDIX.1参照）、ネット共感力尺度（上東・坂部・山崎，2016）（APPENDIX.2参照）、レジリエンス尺度を独自に作成するための28項目について回答を求めた。

## 3 結果

### (1) オタク自認とオタクに対するイメージ

オタク自認について、図1に示すように「オタクだと思う」（以降「オタク自認者」と表記）は90名（27.5%）、「どちらかといえばオタクだと思う」（以降「オタク弱自認者」と表記）は77名（23.5%）、「どちらでもない」は41名（12.5%）、「どちらかといえばオタクだとは思わない」（以降「非オタク弱自認者」と表記）は44名（13.5%）、「オタクだと思わない」（以降「オタク非自認者」と表記）は75名（22.9%）であった。「オタク弱自認者」「どちらともいえない」「非オタク弱自認者」を合わせて、「ニュートラル」162名（49.5%）とした（図1）。また、オタクに対するイメージは、ポジティブが86名（26.3%）、ネガティブが62名（19.0%）、ニュートラルが179名（54.7%）であった（図2）。

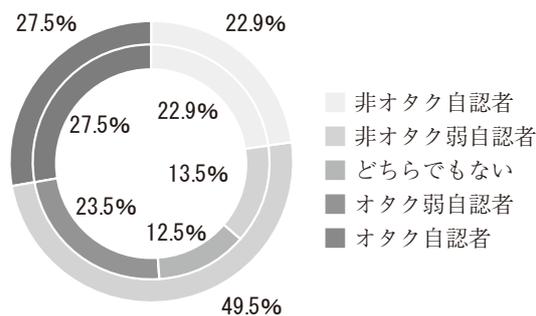


図1 オタク自認の割合

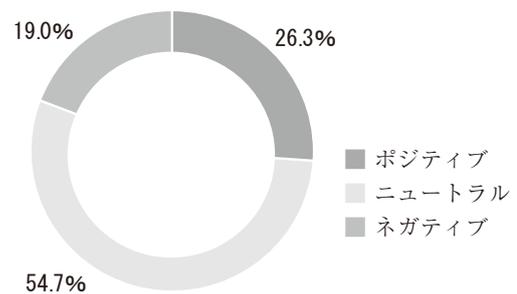


図2 オタクに対するイメージ

### (2) 自由記述「あなたは『オタク』とはどういう人だと思いますか」

自由記述による調査で行われた「あなたは『オタク』とはどういう人だと思いますか」について、AIテキストマイニングツールによるワードクラウドを作成した。ワードクラウドの作成にあたっては、テキストの中から特徴づける単語を抽出するために、Tf-Idf (Term Frequency- Inverse Document Frequency) 法によって算出された、文書中に含まれる単語の重要度を評価するスコア (Tf-Idf値) を用いた。Tf (Term Frequency) とは、文章中の単語の出現頻度のことであり、Idf (Inverse Document Frequency) とは、文章中の単語の逆文書頻度のことである。スコアの高かった語は、表2に示す通りであり、名詞では「熱中」「ひとつ」「オタク」「アニメ」といった語の出現頻度とスコアが高かった。また、動詞では、「思う」「持つ」「極める」といった語の出現頻度とスコアが高かった。また、形容詞では、「詳しい」といった語の出現頻度とスコアが高かった。

ワードクラウドは図3に示す通りであり、スコアの値が高いほど文字サイズを大きく図示し、名詞を青色、動詞を赤色、形容詞を緑色で示した。



された小塩・中谷・金子・長峰（2002）の精神的回復力尺度や中学生を対象に作成された石毛・無藤（2005）のレジリエンス尺度などがある。小塩他（2002）の精神的回復力尺度は、「新規性追求」「感情調整」「肯定的な未来志向」の3つの下位尺度からなる尺度であり、石毛・無藤（2005）のレジリエンス尺度は「自己志向性」「楽観性」「関係志向性」の3つの下位尺度からなる尺度である。

他方、本研究の調査対象者が、オタク自認または非自認する大学生であり、これに該当する10名（オタク自認者5名。オタク非自認者5名）の事前のインタビュー調査等から、小塩他（2002）及び石毛・無藤（2005）の双方の下位尺度が存在することが推測された。このことから、これらの先行研究を参考に独自にレジリエンス尺度を作成することとした。調査項目の作成にあたっては、オタクを自認する大学生・大学院生3名、オタクを非自認する大学生・大学院生3名と心理学を専門とする研究者1名の協力を得て28項目の質問項目を作成した。

レジリエンス尺度を作成するために、独自に作成した28項目の質問のデータを用いて最尤法バリマックス回転による探索的因子分析をおこなった。まず、固有値 $\geq 1.0$ を基準として因子分析をおこなったところ6因子構造が得られた。このうち因子負荷量が.40未満の項目と、2つの因子に渡って因子負荷量が.40を超えている項目、因子項目が2項目以下の因子の項目については、説明力が不十分であることからこれを除去することにした。そして、残りの15項目について、固有値 $\geq 1.0$ を基準とした最尤法バリマックス回転による探索的因子分析をおこなったところ5因子構造が得られた（表3）。各因子の $\alpha$ 係数は、第1因子（ $\alpha=.931$ ）、第2因子（ $\alpha=.903$ ）、第3因子（ $\alpha=.814$ ）、第4因子（ $\alpha=.751$ ）、第5因子（ $\alpha=.743$ ）であり、概ね十分な信頼性が確認された。さらに、各因子の各項目を観測変数とし、各因子を潜在変数とした仮説的モデルを作成した結果、モデルの適合度は $NFI=.945$ 、 $CFI=.970$ 、 $RMSEA=.059$ となり、すべての項目の標準化係数に有意な値が得られ、5因子構造は統計的に妥当であるとみなすことができた。以上のことから、見いだされた15項目をレジリエンス尺度とし、各項目の内容から第1因子を相談者因子、第2因子を援助要請因子、第3因子を問題解決展望因子、第4因子を自己決定因子、第5因子を楽観性因子と命名し、これをレジリエンス尺度の下位尺度とした。

表3 レジリエンス尺度の因子分析結果

項目	第1因子	第2因子	第3因子	第4因子	第5因子	共通性
相談者因子 $\alpha=.929$						
困った時に、話をきいてくれる人がいる。	.878	.271	.078	.137	.059	.872
困った時に、相談相手になってくれる人がいる。	.877	.299	.100	.126	.043	.886
困った時に、助けてくれる人がいる。	.769	.265	.122	.149	.027	.699
援助要請因子 $\alpha=.908$						
困難な状況に直面したときは、人に相談をする。	.269	.916	.070	.055	.069	-.045
困難な状況に直面したときは、人に話をきいてもらう。	.242	.853	.080	.049	.067	-.060
困難な状況に直面したときは、人に助けを求める。	.216	.738	.034	.070	.067	-.049
問題解決展望因子 $\alpha=.823$						
いかに困難な状況でも乗り越えることができると思う。	.120	.040	.820	.188	.146	.745
いかに困難な状況でも何とかなると思う。	.075	.014	.749	.022	.224	.618
いかに困難な状況でも解決策はあると思う。	.055	.126	.717	.100	.014	.543
自己決定因子 $\alpha=.748$						
自分のことは自分で決める。	.213	-.015	.084	.772	.156	.673
他人の意見に流されない。	.023	-.053	.006	.701	.193	.532
自分の意見に責任をもっている。	.122	.116	.230	.629	-.026	.477
楽観性因子 $\alpha=.711$						
自分はくよくよと悩まないタイプだ。	-.027	-.019	.101	.105	.853	.751
自分は楽観的に物事を考えるタイプだ。	.094	.107	.148	.011	.671	.492
自分は柔軟に物事を考えるタイプだ。	.024	.039	.076	.266	.449	.280
因子寄与率	16.089	15.984	12.604	11.125	10.188	

Note 1：因子抽出法：最尤法 回転法：Kaiser の正規化を伴うバリマックス法

Note 2： $NFI=.945$ 、 $CFI=.970$ 、 $RMSEA=.059$

## (5) 記述統計量

本研究で調査を行った簡易版現実共感力尺度（上東・坂部・山崎，2016）（現実認知的共感力，現実情動的共感力，現実共感動機）及び、ネット共感力尺度（上東・坂部・山崎，2016）（ネット認知的共感力，ネット情動的共感力，ネット共感動機），本研究で作成したレジリエンス尺度（相談者因子，援助要請因子，問題解決展望因子，自己

決定因子、楽観性因子) についての各尺度得点の最小値, 最大値, 平均値, 標準偏差, 歪度, 尖度は表4に示す通りであった。また, 簡易版現実共感力尺度(上東・坂部・山崎, 2016)の現実認知的共感力, レジリエンス尺度の相談者因子について, 天井効果が観察されたが本調査がWEBによる集合調査という時間的制約のあるストレス状況下での調査の実施であったことを考慮し, 今後の分析結果を注意深くみることを条件に全ての因子を分析に使用することとした。

#### (6) 現実共感力及び, ネット共感力がレジリエンスに与える影響

次に現実共感力及び, ネット共感力がレジリエンスに与える影響について検討するために, オタク自認者 ( $n=90$ , 27.5%) とニュートラル ( $n=142$ , 49.5%), 非オタク自認者 ( $n=75$ , 22.9%) ごとに, 現実共感力及びネット共感力を独立変数, レジリエンスの5つの下位尺度を従属変数とする強制投入法による重回帰分析をおこなった。

その結果, オタク自認者においては, 援助要請因子が ( $F(6, 83)=2.342$ ,  $p<.05$ ) 分散分析  $F$  値により有意であった。このうち, ネット認知的共感力が援助要請因子に負の影響を与えていた ( $\beta=-.261$ ,  $p<.05$ )。

また, ニュートラルにおいては, 相談者因子 ( $F(6, 155)=4.674$ ,  $p<.001$ ), 援助要請因子 ( $F(6, 155)=4.214$ ,  $p<.01$ ), 問題解決展望因子 ( $F(6, 155)=3.447$ ,  $p<.01$ ), 自己決定因子 ( $F(6, 155)=3.255$ ,  $p<.01$ ), 楽観性因子 ( $F(6, 155)=2.184$ ,  $p<.05$ ) が分散分析  $F$  値により有意であった。このうち, 現実認知的共感力が問題解決展望因子 ( $\beta=.220$ ,  $p<.05$ ) と自己決定因子 ( $\beta=.256$ ,  $p<.01$ ) に正の影響を与え, 現実共感動機が相談者存在因子 ( $\beta=.305$ ,  $p<.01$ ) と援助要請因子 ( $\beta=.206$ ,  $p<.05$ ) に正の影響を与えていた。

また, 非オタク自認者においては, 相談者因子 ( $F(6, 68)=3.956$ ,  $p<.01$ ), 問題解決展望因子 ( $F(6, 68)=5.100$ ,  $p<.001$ ), 自己決定因子 ( $F(6, 68)=3.654$ ,  $p<.01$ ), 楽観性因子 ( $F(6, 68)=5.012$ ,  $p<.001$ ) が分散分析  $F$  値により有意であった。このうち, 現実認知的共感力が自己決定因子 ( $\beta=.628$ ,  $p<.001$ ) に正の影響を与え, 現実共感動機が自己決定因子 ( $\beta=-.376$ ,  $p<.01$ ) に負の影響を与え, ネット認知的共感力が楽観性因子 ( $\beta=.364$ ,  $p<.01$ ) に正の影響を与え, ネット共感動機が問題解決展望因子 ( $\beta=.304$ ,  $p<.05$ ) に正の影響を与えていた(表5)。

表4 記述統計量

	度数	最小値	最大値	平均値	標準偏差	歪度	尖度
簡易版の現実共感力							
現実認知的共感力	327	3	15	11.572	2.673	-.910	.866
現実情動的共感力	327	3	15	7.355	3.244	.721	-.177
現実共感動機	327	3	15	12.832	2.273	-1.526	3.443
ネット共感力							
ネット認知的共感力	327	3	15	8.691	3.254	-.065	-.787
ネット情動的共感力	327	3	15	8.792	3.365	.320	-.710
ネット共感動機	327	3	15	10.823	2.981	-.607	-.118
レジリエンス							
相談者因子	327	3	15	12.875	2.583	-1.489	2.376
援助要請因子	327	3	15	11.312	3.189	-.822	.047
問題解決展望因子	327	3	15	11.547	2.746	-.785	.255
自己決定因子	327	3	15	10.924	2.692	-.399	-.260
楽観性因子	327	3	15	9.291	3.100	.020	-.832

表5 現実共感力, ネット共感力がレジリエンスに及ぼす影響 (オタク自認者~非自認者)

独立変数	従属変数		レジリエンス									
	相談者因子		援助要請因子		問題解決展望因子		自己決定因子		楽観性因子			
オタク自認者 n=90	分散分析	F	p	F	p	F	p	F	p	F	p	
		1.141	n.s.	2.342	*	.743	n.s.	1.447	n.s.	2.018	n.s.	
	R <sup>2</sup>	.076		.145		.051		.095		.127		
独立変数	β	p	β	p	β	p	β	p	β	p		
ネット認知的共感力	.085	n.s.	-.261	*	.128	n.s.	.108	n.s.	-.025	n.s.		
ニュートラル n=162	分散分析	F	p	F	p	F	p	F	p	F	p	
		4.674	***	4.214	**	3.447	**	3.255	**	2.184	*	
	R <sup>2</sup>	.153		.140		.118		.112		.078		
独立変数	β	p	β	p	β	p	β	p	β	p		
現実認知的共感力	.015	n.s.	.054	n.s.	.220	*	.256	**	.063	n.s.		
現実共感動機	.305	**	.206	*	.087	n.s.	.136	n.s.	-.033	n.s.		
非オタク自認者 n=75	分散分析	F	p	F	p	F	p	F	p	F	p	
		3.956	**	1.046	n.s.	5.100	***	3.654	**	5.012	***	
	R <sup>2</sup>	.259		.084		.310		.244		.307		
独立変数	β	p	β	p	β	p	β	p	β	p		
現実認知的共感力	.231	n.s.	-.126	n.s.	.186	n.s.	.628	***	.114	n.s.		
現実共感動機	.230	n.s.	.087	n.s.	.256	n.s.	-.376	**	-.034	n.s.		
ネット認知的共感力	-.009	n.s.	.256	n.s.	-.089	n.s.	-.017	n.s.	.364	**		
ネット共感動機	-.105	n.s.	.075	n.s.	.304	*	-.230	n.s.	.111	n.s.		

Notes. \* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$

## 4 考察

### (1) オタク自認とオタクに対するイメージ

本研究の結果, オタク自認について「オタク自認者」「オタク弱自認者」を合わせたオタク自認者は全体の51.0%と約半数を占めており, このうち「オタク自認者」は27.5%となっていた。また, オタクに対するイメージは, ポジティブが86名(26.3%), ネガティブが62名(19.0%)とポジティブなイメージをもつ者がネガティブなイメージをもつ者を上回っており, 蔑視から生まれたオタクというものの印象は現代では大きく変化してきていると考えられる。

このことについては, 自由記述による調査「あなたは『オタク』とはどういう人だと思いますか」のワードクラウド及び回答の記述をみると, 「何かに熱中している人」「何かひとつのものに熱中して極めている人」「サブカルチャーに熱中する人」「ものごとに対して熱意をもって取り組むことのできる人」「職業などのしがらみに関係なく, 何かひとつのことに熱中して, それを発展させて展開できる人」「あるひとつの事に対して深く興味を持って学んだり, 好きになって, はまっている人」「専門的知識を持っている人」「天才的な能力・集中力を持つ人間」「豊富な知識を持っていたり, 多くの費用や時間をかけて究めようとする人」「好きなことを極めている人」といったものであり, オタクについて蔑視というより, 「独自の価値観を持った新しい文化の担い手」「知のエリートとしてのステレオタイプ(菊池, 2000)」と捉えていることから推測できる。

他方, 本研究が大学生・大学院生といった若い世代を調査対象としていることから, オタクが蔑視される存在であったことをイメージすることが出来ない世代であることも影響をしていることが考えられる。今後は, 蔑視される存在であったことをイメージできる世代を含めた調査を行う必要があると考える。

### (2) 現実共感力及び, ネット共感力がレジリエンスに与える影響

オタク自認者は, インターネットという環境下において, 相手の感情や気持ちに共感する力である「ネット認知的共感力」が人に助けを求めることにつながる「援助要請因子」を低下させる影響を与えていた。他方, 認知的共感力以外のネット情動的共感力, ネット共感動機は, レジリエンスの下位因子に全く影響を与えていなかったことから, インターネットの普及によって今まで個別に自己の文化領域を追求していた「オタク」たちがつながり, ネット共感力を高め, 蔑視された状況を乗り越えられるレジリエンスを獲得したという仮説は, 支持されなかった。このような

結果となった理由として、ネットを通じた認知的共感力が高くなると、直接の対面を伴わないネット上であっても相手の気持ち察知することができるようになることから、援助要請の必要性を感じなくなるのではないかと考えられる。また、本研究が大学生・大学院生といった若い世代を調査対象としていることから、生まれた時からインターネットという環境がある社会で育ったことや、オタクが蔑視される存在であった時代を認識していないことも影響を与えていると考えられる。すなわち、オタク自認者であっても蔑視という状況を乗り越えるレジリエンスを獲得する必要性を感じていない事が考えられ、今後さらに研究を深める必要があると考える。

ニュートラルの者においては、現実場面で相手の感情や気持ちに共感する力である「現実認知的共感力」が、何とかなるという意識につながる「問題解決展望因子」、自分のことは自分で決めるという意識につながる「自己決定因子」を向上させる影響を与えていた。また、現実場面で相手の気持ちを理解しようという力である「現実共感動機」が、相談相手になってくれる人の存在につながる「相談者因子」と人に助けを求めることにつながる「援助要請因子」を向上させる影響を与えていた。このような結果となった理由として、他者への共感する力が高くなることによって、他者の経験を共有することで、思考の視野が広がり「問題解決展望因子」「自己決定因子」「相談者因子」「援助要請因子」を向上させる影響を与えるのではないかと考えられる。しかし、本研究では十分な調査を行っていなかったため「他者の経験を共有すること」「思考の視野が広がること」との関係については明らかにすることができなかつたため、今後さらに研究を深める必要がある。

非オタク非自認者においては、現実場面で相手の感情や気持ちに共感する力である「現実認知的共感力」が、自分のことは自分で決めるという意識につながる「自己決定因子」を向上させる影響を与えていた。他方、現実場面で相手の気持ちを理解しようという力である「現実共感動機」が、「自己決定因子」を低下させる影響を与えていた。このような結果となった理由として、共感と理解は、「自己決定因子」においては、異なる影響を与えることが考えられる。例えば、「理解をしても共感できないこと」「共感できなくても理解できること」といったことはよくあることであるが、相手の感情や気持ちに共感する力である「現実認知的共感力」と、相手の気持ちを理解しようという力である「現実共感動機」が、現実場面であるが故に大きく異なるのではないかと考えられる。

また、非オタク非自認者においては、インターネットという環境下において、相手の感情や気持ちに共感する力である「ネット認知的共感力」が、柔軟で楽観的に物事を考える「楽観性因子」と何とかなるという意識につながる「問題解決展望因子」を向上させる影響を与えていた。このような結果となった理由として、インターネットという環境下において、他者への共感する力が高くなることによって、他者の経験を共有することで、思考の視野が広がり「楽観性因子」「問題解決展望因子」を向上させる影響を与えるのではないかと考えられる。しかし、本研究では十分な調査を行っていなかったため「他者の経験を共有すること」「思考の視野が広がること」との関係については明らかにすることができなかつたため、今後さらに研究を深める必要がある。

このようにオタク自認者、ニュートラル、非オタク自認者によって、現実共感力、ネット共感力がレジリエンスに対して異なる影響を与えていた。その中でもオタク自認者のレジリエンスの向上については、人との共感関係のみが影響を与えたものではないことが考えられ、今後さらに研究を進め、他の要因との関係を明らかにする必要がある。

### (3) 本研究の成果と今後の課題

本研究において、現実場面とインターネット場面における共感力がレジリエンスに与える影響を明らかにできたことは、これからの社会を生き抜く力を検討する上で一定の成果をあげることができたと考えられる。特に「相談者因子」「援助要請因子」「問題解決展望因子」「楽観性因子」「自己決定因子」を下位尺度とするレジリエンス尺度を作成できたことは、今後の研究を進める上でも有効なものと考えられる。

しかしながら、レジリエンスの向上については、人との共感関係のみが影響を与えたものではないことが考えられ「他者の経験を共有すること」「思考の視野が広がること」などの他の要因との関係を含め、今後さらに研究を進める必要がある。

## 引用文献

- Friborg, O., Hijemdal, O., Rosenvinge, J. H. & Martinussen, M. (2003). A new rating scale for adult resilience : what are the central protective resources behind healthy adjustment? *International Journal of Methods in Psychiatric Research*, 12, 65-76.
- 石毛みどり・無藤隆 (2005). 中学生における精神的健康とレジリエンスおよびソーシャル・サポートとの関連 - 受験期の学

- 業場面に着目して－ 教育心理学研究, 53, 356-367.
- 菊池聡 (2000). 「おたく」ステレオタイプと社会的スキルに関する分析 信州大学人文科学論集 人間情報学科編, 34, 63-78.
- 竹熊健太郎 (1995). 私とハルマゲドン－おたく宗教としてのオウム真理教, 太田出版
- 中森明夫 (1983). 『おたく』の研究① 街には『おたく』がいっぱい, 漫画ブリッコ6月号, 200-201.
- 野村総合研究所 (2005). オタク市場の研究 東洋経済新報社
- 小塩真司・中谷素之・金子一史・長峰伸治 (2002). ネガティブな出来事からの立ち直りを導く心理的特性－精神的回復力尺度の作成－ カウンセリング研究, 35, 57-65.
- 上東伸洋・坂部創一・山崎秀夫 (2016). SNS 交流と共感力との関係性 環境情報科学学術研究論文集, 30, 273-278.
- 山田智之 (2020). オタクの職業観に関わる研究 上越教育大学研究紀要, 39(2), 407-416.
- 有限会社コミケット (2011). コミックマーケット年表 [Last updated : 2020年3月2日]  
<https://www.comiket.co.jp/archives/Chronology.html> (2020年8月23日)
- 自由国民社 (1990). 現代用語の基礎知識1990 自由国民社
- Wagnild, G. M. & Young, H. M. (1993). Development and psychometric evaluation of the resilience scale. *Journal of Nursing Measurement, 1*, 165-178.

#### APPENDIX.1 簡易版の現実共感力尺度 (上東・坂部・山崎, 2016)

##### 現実認知的共感力

- ・人の気持ちに敏感である方だ
- ・相手が何をしてほしいかが察知できる方だ
- ・相手の様子やしぐさから、相手の感情や気持ちを読み取れる方だ

##### 現実情動的共感力

- ・気持ちが沈んでいる人を見ても、自分はどう感じるということもない\*
- ・周りで問題が発生していても、自分に直接関係しなければ気にしない\*
- ・周りの人たちが悩んだり苦しんだりしていても気にならない\*

##### 現実共感動機

- ・人々の気持ちを理解しようと心がけている
- ・人付き合いでは相手の気持ちをよく考えるようにしている
- ・他者の態度や表情に気を付けるようにしている

(\*は、逆転項目)

#### APPENDIX.2 ネット共感力尺度 (上東・坂部・山崎, 2016)

##### ネット認知的共感力

- ・ネット上で相手の感情や気持ちを読み取れる方だ
- ・ネット上で相手の感情の変化に敏感である方だ
- ・ネット上 (パソコン, スマフォやタブレット) でのやり取りで、相手が何をしてほしいのかが察知できる方だ

##### ネット情動的共感力

- ・ネット上で不幸な出来事の記事や投稿があっても、自分に直接関係しなければ気にしない\*
- ・ネット上で気持ちが沈んでいる投稿を見ても自分はどう感じるということもない\*
- ・ネット上でまわりの人たちが悩んだり苦しんでいる投稿があっても気にならない\*

##### ネット共感動機

- ・ネット上で相手の気持ちを理解しようと心がけている
- ・ネット上で相手の気持ちをよく考えるようにしている
- ・ネット上で他人の投稿やコメントに気を付けるようにしている

(\*は、逆転項目)

---

<sup>1</sup> コミックマーケットでは開催されるたびに「コミックマーケット〇〇」と呼び、〇〇に回数を入れる。

## Effects of Empathy on Resilience: Focusing on Whether or Not People Identify as Otaku

Tomoyuki YAMADA \*

### ABSTRACT

The effects of empathy on resilience were investigated by focusing on people who may or may not identify as otaku. The results showed that the online empathy of people who identify as otaku (self-identified otaku) negatively affected the help-seeking factor of resilience. Conversely, real-world empathy among self-identified otaku projected a neutral image of otaku and positively affected the following resilience factors: problem-solving and perspective, self-determination, having a consultant, and help-seeking. Moreover, real-world empathy among people who do not identify as otaku (non-self-identified otaku) positively affected the self-determination factor of resilience, and their empathy on the Internet also positively affected the optimism and problem-solving factors of resilience. The results for self-identified otaku were different from those of non-self-identified otaku or neutral self-identified otaku. It was concluded that empathy does not increase the resilience of self-identified otaku.

**Keywords:** Otaku self-identifiers, Otaku non-self-identifiers, empathy, resilience