

# 研究助成 研究成果報告書（HP掲載用）

研究課題名：食品の質を評価するスコアを用いた、スポーツアニメ登場食品の評価  
大阪樟蔭女子大学 中村萌香

## 【研究要旨】（研究要旨を200～300文字程度でご記入ください。）

アスリートにとって身近なコンテンツであるスポーツアニメを対象に、そこに登場する食品にはどのような特徴があるのか、食品の総合的な質を評価できるスコアを用いて明らかにすることを目的とし、日本で視聴可能なスポーツアニメを分析した。

海外の子ども向けアニメには、菓子類や嗜好飲料類が多く登場するという報告がある一方で、日本のスポーツアニメには、野菜類や穀類が多く登場していることが明らかになった。最もよく登場していた野菜類の食品の質は、他の食品群と比較して最も高く、質の高い食品が頻繁に登場することから、スポーツアニメの栄養教育教材としての活用可能性が示唆された。

## 【研究目的】

本研究では、日本で視聴されているスポーツアニメ作品の食関連シーンには、どのような種類・質の食品が登場するのかを明らかにすることを目的とした。さらに、アニメ作品に登場するキャラクターのポジティブな言動に関連する食品の特徴や、作品が題材としている競技種目によって、登場する食品の特徴が異なるのかどうかにも着目し、栄養教育教材になり得る作品やシーンの特徴をとらえることを目指した。

## 【研究方法】

アニメ配信サイトdアニメにおいて、「スポーツ／競技」ジャンルとして扱われている作品のうち、2020～2022年の3年間に制作された20作品（306エピソード）を対象とした。これらの作品を2名が独立して視聴し、キャラクターが調理、摂取等で食品に関わっていたり、食品が強調して映されていたりする、食関連シーンの抽出を行った。続いて抽出された食関連シーンの、日本食品標準成分表2020年版（八訂）（食品成分表）に基づく食品番号、食品名、食品に関わったキャラクターの感情をコーディングし、食品成分表の成分値をもとに、食品の質スコアであるNutrient-Rich Foods Index（NRF）9.3を算出した。

キャラクターの感情で分類した3グループ（ポジティブ・ネガティブ・ニュートラル）間、および作品が題材としている競技で分類した2グループ（球技系競技・審美系競技）間で、食品群別の延べ登場食品数を比較した。同様にこれらのグループ間で、NRF9.3得点を比較した。さらに、競技の違いによって各感情と関連する食品の質が異なるかどうかを検討した。

## 【研究結果】

20 作品（306 エピソード）には、延べ 6,639 食品が登場し、NRF9.3 の得点中央値（第 1 四分位数，第 3 四分位数）は 494.7（260.0，761.1）点であった。最もよく登場したのは野菜類（全体の 22.1%）、次いで穀類（11.2%）、肉類（9.4%）、調味料・香辛料類（8.3%）であり、これらの食品群の NRF9.3 得点は順に、855.1 点、207.2 点、354.7 点、441.6 点であった。

食品群別の延べ登場食品数について、キャラクターの感情で分類した 3 グループ間の比較では、乳類や菓子類に対してポジティブな感情を示す割合がやや高かった。また、作品が題材としている競技で分類した 2 グループ間の比較では、藻類や魚介類で、球技系での登場割合が低く、審美系での登場割合が高くなっていた。また NRF9.3 得点について、感情間の比較では、野菜類および果実類において、感情ごとの得点に有意な差がみられた。一方競技間の比較では、食品全体の得点が、審美系競技において有意に高い（ $p<0.001$ ）ことが明らかになった。また審美系競技では、登場する食品の全体的な質が高い一方で、キャラクターがネガティブな感情を示す食品の質も高い（ $p<0.001$ ）ことが示された。

## 【考察】

海外の子ども向けアニメ作品を対象に、食関連シーンの分析を行った先行研究はいくつか報告されているが、最もよく登場したのはいずれの研究においても菓子類であった（Korri JL., *Food, Culture & Society*, 2008, Tzoutzou M, et al., *Public Health Nutr.*, 2019）。一方本研究では菓子類の登場割合は 4.5% であり、野菜類、穀類、肉類といった食品群が、登場割合の上位を占めていた。他の食品群と比較して最も質の高い野菜類が頻繁に登場することから、日本のスポーツアニメは、栄養教育教材として活用できる可能性が示唆された。

作品の特徴による比較では、球技系競技を題材とした作品よりも、審美系競技を題材とした作品で、登場する食品の質が高いことが明らかになった。しかしながら、審美系競技作品で登場している質の高い食品は、キャラクターのネガティブな感情と関連している可能性が示唆された。

## 【結論】

日本で視聴されているスポーツアニメ作品の食関連シーンには、他の食品群と比較して質の高い野菜類が最もよく登場しており、栄養教育教材としての有用性が示唆された。

シーンの特徴（食品に関わったキャラクターの感情）や、作品の特徴（作品が題材としている競技）によって、登場する食品の種類と質に違いがあったものの、栄養教育教材として、より効果的なシーンや作品の特徴を特定するためには、さらなる研究が必要である。