

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan representasi nilai *omoiyari* dalam film *Belle: Ryuu to Sobakasu no Hime* karya Mamoru Hosoda. Di era digital, remaja menghadapi tantangan dalam membangun empati meski intens berinteraksi secara virtual. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teori representasi Fiske serta konsep budaya *omoiyari* menurut Lebra. Data diperoleh melalui observasi dan dokumentasi terhadap adegan dan dialog dalam film, kemudian dianalisis berdasarkan enam bentuk *omoiyari*: memelihara konsensus, pengoptimalan kenyamanan lawan bicara, kerentanan perasaan, efek gema sosial, komunikasi intuitif, dan rasa bersalah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 16 temuan, bentuk *omoiyari* yang paling dominan adalah kerentanan perasaan dan pengoptimalan kenyamanan lawan bicara. Kerentanan perasaan tercermin dalam empati Suzu terhadap trauma yang dialami Ryuu, yang direspons dengan kelembutan dan tanpa penilaian. Sementara itu, pengoptimalan kenyamanan tampak dalam usaha Suzu membangun komunikasi yang aman dan penuh pengertian di dunia nyata maupun virtual.

Kata Kunci: belle, film animasi, john fiske, *omoiyari*, representasi,



ABSTRACT

This study aims to identify and describe the representation of *omoiyari* values in the film *Belle: Ryuu to Sobakasu no Hime* directed by Mamoru Hosoda. In the digital era, teenagers face challenges in developing empathy despite engaging in frequent virtual interactions. This research employs a descriptive qualitative approach using Fiske's theory of representation and the cultural concept of *omoiyari* as defined by Lebra. Data were collected through observation and documentation of scenes and dialogues in the film, and then analyzed based on six forms of *omoiyari*: maintaining consensus, optimizing the comfort of the interlocutor, emotional vulnerability, social echo effect, intuitive communication, and sense of guilt. The findings show that among the 16 identified instances, the most dominant forms of *omoiyari* are emotional vulnerability and optimizing the comfort of the interlocutor. Emotional vulnerability is reflected in Suzu's empathy toward Ryuu's trauma, which she responds to with gentleness and without judgment. Meanwhile, the optimization of comfort is evident in Suzu's efforts to build safe and understanding communication in both real and virtual spaces.

Keywords: animated film, belle, john fiske, *omoiyari*, representation



要旨

本研究は、細田守監督の映画『ベル：竜とそばかすの姫』における思いやり（*omoiyari*）の価値の表象を明らかにし、記述することを目的としている。デジタル時代において、若者たちは頻繁にバーチャルで交流しているにもかかわらず、共感を育むことに困難を抱えている。本研究では、フィスクの表象理論と、レブラによる日本文化における *omoiyari* の概念を用いた記述的質的アプローチを採用した。データは映画のシーンやセリフの観察と記録を通じて収集され、思いやりの6つの形態（合意の維持、相手の快適さの最適化、感情的な脆弱性、社会的反響効果、直感的なコミュニケーション、罪悪感）に基づいて分析された。研究の結果、16の事例の中で最も顕著だったのは、「感情的な脆弱性」と「相手の快適さの最適化」であることが明らかになった。感情的な脆弱性は、鈴がリュウのトラウマに共感し、優しさと非判断的な態度で応じる姿に表れている。一方で、相手の快適さの最適化は、現実世界と仮想空間の両方で、鈴が安全で理解あるコミュニケーションを築こうとする努力に見られる。

キーワード：思いやり、表象、ジョン・フィスク、Belle、日本文化、アニメ映画