

『2.5次元』におけるキャラクターと演者を受容することについての検討

阿部研究室 16L1073F 常田隼成

1. はじめに

『2.5次元』という言葉が舞台やライブなどの場面でよく使われるようになった。『2.5次元舞台』、『2.5次元ミュージカル』などというように使われている。『2.5次元』において、キャラクターを演じることで虚構であるキャラクターが存在しているように感じることは重要であり、作り手もキャラクターの記号から読み取れる内面に近い演者を選んでいる。本研究では、推定する性格を内面と考え、作り手が受け取らせたいキャラクターの性格と演者で本当に近いものになっているのか、近くない場合でも、受容する者が推定する性格とは近くなるのかを検討した。

2. 分析 1

2.1. 目的

キャラクター顔特徴を用いて、性格を推測するときに、演者と比較するために人間と同じ性格推定手法を使うことを考えた。その推定が原作、つまり作り手が受け取らせたい性格を正しく推定できているのか、ということ調べた。

2.2. 方法

手続き： ゲーム「アイドルマスターシンデレラガールズ」のキャラクター2名の3Dモデルを用いて(character1、character2)、顔画像の特徴からエゴグラムを出した。出したエゴグラムの性格パターンを分類し、キャラクターの性格特性とした。分類したものと、株式会社KADOKAWAから発行されている『アイドルマスター全アイドル名鑑 2005-2016』やゲーム内のセリフ、TVアニメのオフィシャルサイトのキャラクター紹介を使って、分析で出した性格特性と比較した。

2.3. 結果と考察

character1のパターンを分析したところ、NP低位型が最も当てはまった。

Character2のパターンを分析したところN型Iが当てはまった。

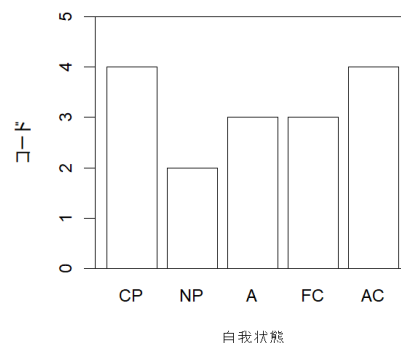


図1. 性格パターンを分析するためにCharacter1の自我状態の得点を5段階にコード化したもの

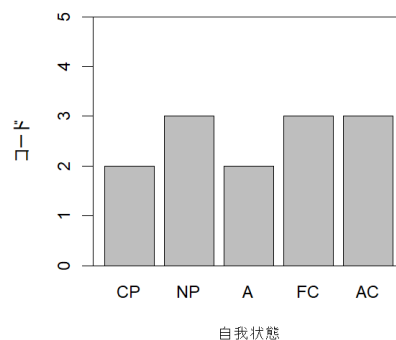


図2. 性格パターンを分析するためにCharacter2の自我状態の得点を5段階にコード化したもの

Character1 の紹介では、「孤高でとっつきにくい」、「口数が少なくぶっきらぼう」といったことからクールで近寄りやすい性格を受け取らせたい性格として考えると考えられ、NP 低位型は、冷静である、淡泊であるといった性格パターンなので、他人に近寄りやすい性格を顔から推定出来ているといえた。

Character2 の紹介では、「とにかくゴロゴロ寝たり」、「だらだらするのが好き」といったことから、面倒くさがり不真面目ということを受け取らせたい性格として考えられるが、N 型 I は人に優しく世話焼きで他人に尽くす性格パターンであり、不真面目、面倒という印象であれば CP と AC が低くなるはずである。そのため、Character2 では意図通りの性格を推定できていなかった。

3. 分析 2

3.1. 目的

分析 1 にてキャラクターの顔画像からの性格推定を行ったので、同じ方法で、性格推定を演者に行い、作り手が受け取らせたい性格と分析 1 の推定と比較することを検討した。

3.2. 方法

手続き：分析 1 で用いたキャラクターの声優 2 名の顔画像を用いて (face1、face2)、のエゴグラムを出した。エゴグラムから優位型、低位型、混合型に分類し、キャラクターの性格特性とした。

3.3. 結果と考察

face1 の性格パターンは逆 N 型 I となった。face2 の性格パターンは CP 低位型となった。

キャラクターの自己紹介から見た性格に近いのは NP 低位であり、face1 の性格パターンである逆 N 型 I とは異なっていた。これは分析 1 で出した性格パターンとも異なっていた。CP 低位型の性格パターンとなったが、AC が高いこと、平坦型 II のパターンにも近いことから、受け取らせたい性格とは一致しなかった。分析 2 出出したものとも異なっていた。

4. 実験 1

4.1. 目的

顔特徴以外の髪色や、髪型といった記号を補うため、知っている人、知らない人で違いがでるのかを考えるために、質問紙を用いて、実験を行った。

4.2. 方法

参加者：19～23 歳の大学生男女 11 名が参加した (キャラクターを知っている 3 名 (見たことがある 1 名)、キャラクターを知らない 7 名、未回答 1 名)。

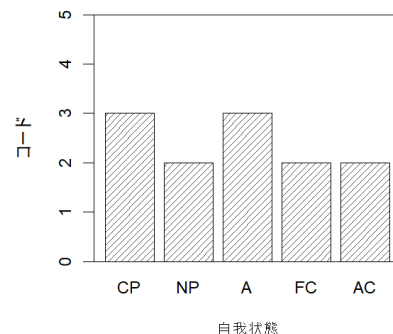


図 3. 性格パターンを分析するために face1 の自我状態の得点を 5 段階にコード化したもの

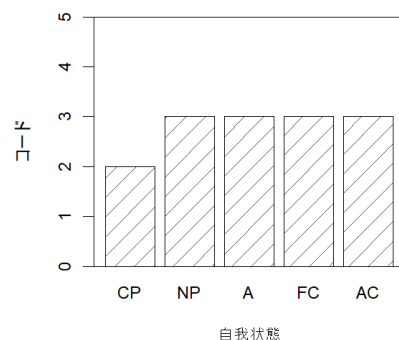


図 4. 性格パターンを分析するために face2 の自我状態の得点を 5 段階にコード化したもの

装置：新版 TEG II 質問紙+アンケート(実験に用いられた作品を知っているかなど)、キャラクターの顔画像(髪などを含む)を印刷した紙(Character1, Character2 とした)

手続き：キャラクターの顔画像を印刷した紙を見てもらいながら、質問紙に答えてもらい、質問紙から求めた得点を使い、パターンを分類し、被験者が読み取ったキャラクターの性格特性を求めた。

被験者の質問紙の結果から作ったエゴグラムのパターンを分析 1 や、公式サイトなどの原作のキャラ紹介と比較した。

4.3.結果と考察

Character1 では、FC 低位型のパターンに当てはまるが多かった。知っている(見たことがある)と答えた人は、総じて FC 低位型のパターンが見られた。知っている人は見た目の情報だけでなく、別の情報を性格の推定に利用していることが示唆された。

Character2 では N 型 I のパターンに当てはまるが多かった。N 型 I のパターンが一番多いということは、CP 低位、AC 低位という作り手の受け取らせたい内面(性格)を推測させる記号ではないといえる。

表 1. 実験 1 の質問紙から作り出したエゴグラムに当てはまりのよい、性格パターンを被験者ごと表にしたもの

被験者	Character1			Character2			アンケート回答
	優位型	低位型	混合型	優位型	低位型	混合型	
A	A優位型	FC低位型	×	FC優位型	×	△平坦型	
B	CP優位型	×	△P優位型	△FC優位型	△AC低位型	M型	
C	×	FC低位型	△W型	×	CP低位型	N型 I	見たことがある
D	△CP優位型	△A低位型	U型	×	A低位型	N型 I	
E	NP優位型	FC低位型	×	×	×	M型	知ってる
F	CP優位型	NP低位型	×	NP優位型	△AC低位型	×	
G	A優位型	NP低位型	×	NP優位型	×	×	
H	平坦型中	×	×	△NP優位型	×	N型 I	未回答
I	×	FC低位型	△W型、平坦型	×	×	N型 I	
J	△NP優位型	△FC低位型	N型 II	A優位型	CP低位型	×	
K	×	FC低位型	P優位型	×	×	台形型 1	知ってる

5. 実験 2

5.1. 目的

作り手が受け取らせたい性格と演者の性格推定を比較すること、実験 1 で得た性格の比較を検討した。

5.2. 方法

参加者：19～21 歳の大学生男女 14 名が参加した(演者を知っている 2 名)。

装置：新版 TEG II 質問紙+アンケート(実験に用いられた作品を知っているかなど)、宣材写真を印刷した紙 (face1 と face2 とした。face1 が Character1 の演者で、face2 が Character2 の演者である)

手続き： 宣材写真を印刷した紙を見てもらいながら、質問紙に答えてもらい、質問紙から求めた得点を使い、パターンを分類し、被験者が読み取った人物の性格パターンを求めた。質問紙で求めたパターンについて、実験 1 で出たパターンと比較するとともに、公式サイトなどのキャラクター紹介などとも比較を行った。

5.3. 結果と考察

今回の実験では疑問尺度(どちらでもないと答えた数)32 をこえた 1 人の結果は表から取り除いた。

face1 では、優位型のパターンについて考えると、A 優位型が多く見られた。混合型ははっきりとパターンが出ないことがほとんどだった。演者を知っている人は、A 優位型の傾向が見られたが、1 人は得点に差がなく、A 優位型になったのが、知っていることが原因であるとは言いづらい結果だった。

Character2 は、平坦型 II のパターンが一番多いパターンになり、続いて、AC 優位型、CP 低位型が多いパターンとなった。今回は全体としてどちらでもいいとこたえる人が多く、妥当性尺度の平均が約 27 点になった。

図 2. 実験 2 の質問紙から作り出したエゴグラムに当てはまりのよい、性格パターンを被験者ごと表にしたもの

被験者	face1			face2			アンケート
	優位型	低位型	混合型	優位型	低位型	混合型	
A	A優位型	FC低位型	×	×	×	平坦型 II	
B	CP優位型	×	△P優位型	×	×	P優位型	
C	×	FC低位型	×	×	CP低位型	△平坦型 II	
D	△CP優位型	×	U型 I	×	×	平坦型 II	
E	A優位型	×	×	AC優位型	×	×	
F	△CP優位型	△NP低位型	△逆N型 I, II	△A優位型	△FC低位型	×	
G	A優位型	×	△W型	×	△CP低位型	平坦型 II	演者知ってる
H	×	NP低位型	△W型	AC優位型	CP低位型	×	
I	CP優位型	AC低位型	×	×	CP低位型	平坦型 II	
J	疑問尺度が32点以上超えたので判断を保留						
K	A優位型	AC低位型	×	×	NP低位型	×	
L	×	AC低位型	×	△A優位型	△FC低位型	×	
M	△A優位型	△AC低位型	△平坦型	×	×	N型 I	演者知ってる
N	×	FC低位型	△平坦型	CP優位型	×	×	

6. 総合考察

今回の実験では、キャラクター自体も作り手の受け取らせたい性格とは違う性格を推定されることが多く、演者についてもキャラクターに近い性格をもっているかという優位な結果は得られなかった。

エゴグラムを用いた性格分析によって、ある程度傾向や、記号(身体)として適切であるという結果は出た。しかし、パターンの分析だと細かい点数の差違まで見ることが出来ず、正確に把握出来たとは言えない。定量的な分析が必要

実験 1, 2 から、キャラクターを知っている人は、見た目の情報だけで性格をとらえているわけでも、製作者側が用意したキャラクター紹介に従っているわけでもなく、キャラクターの物語など別の文脈ですでに推測した性格を自分の中で持っている可能性があることが示唆された。