

マンガ・アニメのキャラクターの顔認知に関する研究

太田, 碧 / OTA, Midori

(発行年 / Year)

2024-03-24

(学位授与番号 / Degree Number)

32675甲第590号

(学位授与年月日 / Date of Granted)

2024-03-24

(学位名 / Degree Name)

博士(心理学)

(学位授与機関 / Degree Grantor)

法政大学 (Hosei University)

(URL)

<https://doi.org/10.15002/00030503>

博士学位論文
論文内容の要旨および審査結果の要旨

氏名	太田 碧
学位の種類	博士（心理学）
学位記番号	第 847 号
学位授与の日付	2024 年 3 月 24 日
学位授与の要件	本学学位規則第 5 条第 1 項(1)該当者(甲)
論文審査委員	主査 教授 越智 啓太 副査 講師 竹島 康博 副査(学外)大阪大学准教授 綿村 英一郎

マンガ・アニメのキャラクターの顔認知に関する研究

1. はじめに

太田碧氏提出学位請求論文「マンガ・アニメのキャラクターの顔認知に関する研究」は、本研究の主要な論考を構成する実証的研究が、日本顔学会の学術雑誌である「日本顔学会誌」に掲載されている。また、本論文に関連した研究成果は、日本心理学会、日本社会心理学会、コンテンツ文化史学会 The 31th International Congress of Psychology などにおいて発表されている。また、研究内容の一部は、本学の「法政大学大学院紀要（人文科学・社会科学系）」にも掲載されている。これらの各研究を、学位請求論文の目的にふさわしく全体としての統一性を構築し、論述の一貫性を確保するために加筆修正したのが本博士学位請求論文である。

2. 論文の構成

第1章 リアルの顔とキャラの顔

- 第1節 キャラクターの顔は「顔」なのか
- 第2節 線画やキャラクター顔を用いた研究
- 第3節 顔の印象と魅力について
- 第4節 オタク
- 第5節 リアル顔とキャラ顔のあいだ
- 第6節 顔の順応効果
- 第7節 人種間効果
- 第8節 倒立効果
- 第9節 多次元顔空間モデルとキャラ顔

多次元顔空間モデルのキャラ顔への適用

- 第10節 本研究について

第2章 女性の漫画顔と実写顔における相貌特徴と印象の関係（研究1）

- 第1節 目的

第2節 方法

第3節 結果

第4節 考察

第3章 マンガ・アニメ・キャラクターに関するオタク尺度の作成（研究2）

第1節 目的

第2節 方法

第3節 結果

第4節 考察

第4章 女性キャラクター顔における順応効果の検討（研究3）

第1節 問題

第2節 方法

第3節 結果

第4節 考察

第5章 男女アニメキャラクター平均顔の魅力と印象の関係（研究4）

第1節 目的

第2節 方法

第3節 結果

第4節 考察

第6章 女性キャラクター顔における倒立効果の検討（研究5）

第1節 問題

第2節 方法

第3節 結果

第4節 考察

第7章 総合考察

第1節 得られた知見のまとめ

第2節 限界点と今後の課題

引用文献

付録

謝辞

3. 本研究の目的

社会心理学、認知心理学においてはここ20年ほど、顔の認知に関する研究が盛んに行われている。これらの研究によって、人間の顔に対しては、ほかの物体と異なる特殊でより精密な認知処理が行われていることがわかってきた。ところで、われわれはマンガやアニメーションなどにおいてもキャラクターを見てそれが誰であるか個人同定できたり、その表情を読み取ったりすることが出来る。われわれはこれを無意識的に自然に行っているように思われるが、実際のところ、マンガやキャラクターの顔刺激は実際の人間の顔刺激とかなり異なった刺激である。このような刺激に対して、実際の顔と同様な、個人同定や表情認知ができるのは考えてみると不思議である。そこで、本研究では、マンガやアニメーションにおけるキャラクターの顔の認知過程に焦点を当て、それが実際の顔認知過程とどのように異なっているか、また、同様のプロセスなのかについて

て実験的に検討してみることにしたものである。マンガやアニメーションの顔の認知についての研究は、世界的に見てもほとんど存在せず、この問題を取り上げたことや実験、研究成果のいずれも、オリジナリティーのあるものである。また、本研究は、より実用的な研究の応用も射程に入れている。具体的には、キャラクター制作やマンガ・アニメの実写化におけるキャスティングへの応用可能性などである。これに関しても類似する先行研究はほとんどなく、オリジナリティーの高い試みであると考えられる。

4. 研究の概要と評価

本論文は、7章構成であり第1章では、本論文の問題設定と先行研究のレビュー、続く第2章から第6章では5つの実証的な研究とその考察、第7章はそれらの研究を総合した上での考察が行われている。

まず、第1章において人間の顔認知についての研究について先行研究をレビューするとともに、本研究で対象とするキャラクターというもののについての定義を試みている。顔についての認知心理学的研究、社会心理学的な研究については莫大な研究蓄積がある中、本レビュー部分においては顔認知に関連する重要な研究を適切に抽出し、それをキャラクターの顔認知研究に結びつける形でまとめている。

第2章は、最初の実証的研究について述べられている。この章では、マンガのキャラクター顔と実際の顔（以下、実際の顔刺激のことをリアル顔とする）について顔を構成する各部位の測定データと評定実験によって得られた印象評定値の関係が分析されている。実験刺激としては、マンガの女性キャラクターとそのマンガを実写化した作品で演じた俳優の顔を比較対象の刺激として用いている。分析の結果、キャラクター顔はリアル顔よりも印象と有意な相関のある相貌特徴が多く、描画の生物・物理的制約のなさや自由度の高さ、ステレオタイプを利用した相貌特徴の強調が使われていることが示された。相貌特徴と印象の関係はリアル顔、キャラクター顔で一部共通していたものの、強さの印象に関連する特徴はリアル顔では縦に大きな目、キャラ顔は横に大きな目であるなどの違いが見られた。特にキャラ顔では幼形特徴が魅力と有意な正の相関を示し、誇張して描かれたキャラ顔の相貌特徴は幼形的描写によって魅力を高めていることが示された。

第3章では、マンガやアニメーションを見る側に焦点を当てた研究が行われた。これは、マンガやアニメーションという表現形態は、いろいろな場所で使われているものの、それに非常に親しんでいる人々（オタクと呼ばれることが多い）とそれほどでもないものがあり、この親しみの度合いがキャラクター認知に影響を与えている可能性があるからである。そのため、この親しみの度合いについて測定し、何らかの形で統制することが必要となってくる。ところが、アニメやアニメーションへの関心の持ち方や接触の形態は多様であり、その程度を測定する尺度はあまり作られていなかった。そこで本章では、ファン尺度を参考に、対象をマンガ・アニメ・キャラクターに分け、それぞれのオタク尺度が作成された。マンガオタク・アニメオタク尺度は、消費・行動・感情に、キャラオタク尺度は消費、恋愛・外見に分類することができた。

第4章では、第3章で作成したオタク尺度を用いて、マンガ・アニメのキャラクター顔に対する認知、とくにその魅力度の認知がこれらの刺激に対する親近性によって影響を受けるかが検討された。具体的には、刺激がファミリーである場合、順応効果が生じ、より、キャラクター的表現である（現実離れした大きさの）大きい目や小さい口のキャラ顔を魅力的と感じるようになるのか、またリアル顔に対してもキャラ顔の基準で評価されるようになり大きい目と小さい口を正常で魅力的と感じるよ

うになるのかについて検討された。その結果、キャラ顔に順応するとオタク度に関係なく口の小さいキャラ顔を魅力的であると評価したが、リアル顔の評価は変わらなかった。キャラ顔への順応の効果は同じキャラ顔に対して生じるのみで、マンガやアニメを見続けても現実の顔認知には影響がないことが示された。またマンガやアニメとの接触頻度が低い方がキャラ顔による影響を受けやすい可能性も示唆された。

第5章では、研究4が報告されている。リアル顔の魅力判断においてはいわゆる平均顔効果、つまり、いろいろな顔を重ね合わせた顔刺激がもっとも魅力的に感じられることがわかっている。また、顔の認知モデルについても基本的にはこの平均顔効果を元に作られている。アニメ、キャラクター顔の認知について検討していくためには、この平均顔効果がこれらの刺激でも同様に生じるのかどうかを検討することが必要になってくる。そこで、この研究では、男女主人公アニメキャラクターの顔を刺激として重ね合わせる画像の数の増加と知覚される魅力度の関係について分析された。その結果、女性キャラを32枚合成した平均顔は合成していない個々の顔より魅力的な傾向にあったが、合成枚数の増加による魅力の増加や主役らしさの低下はみられず、平均化による効果はリアル顔とは一部異なることが示された。また、本研究では、「主役らしさ」の認知についても検討された。マンガ・アニメのキャラクターでは、主役と脇役では、キャラクターの顔が異なっているというのはよく指摘されることである。そこで、平均化によって示差性がなくなり主役らしさが低下するのとも同時に検討した。分析の結果、男女キャラ共に主役度の高い顔は脇役度が低く、顔の何らかの要因から主役らしさと脇役らしさを判断していると考えられることは明らかになった。

第6章では、研究5が報告されている。研究5も引き続いてリアル顔の認知とアニメキャラクター顔の認知の異動点について明らかにする研究が行われている。研究5で用いられたのは、倒立効果である。これは、顔を認知する場合、写真が正立だと容易だが、倒立だと困難になる現象である。顔以外のものではこの効果は生じにくい。もちろん、この効果は、リアル顔に特有の認知特性だと考えられている。研究5では、この倒立効果が、キャラ顔でも生じるのかを、女性のリアル顔とキャラ顔を刺激とし、継時的呈示される2つの顔が同一かを判断する同一性判断課題によって検討した。その結果、キャラ顔においても倒立効果は見られたが、リアル顔よりも小さい効果であった。また、顔でなくとも見慣れた対象であれば倒立効果は生じるとされるが、オタク度の高さによってキャラ顔の倒立効果に差はなかった。

第7章では、以上の研究を通じて、キャラクター顔認知のメカニズムはリアル顔認知のメカニズムとどこが同じで、どこが異なるのかについて検討され、総合的に考察された。キャラ顔がリアル顔と異なった認知パターンを示す場合、それは、キャラ顔がリアル顔に比べて、より極端な特徴で構成されていることが主な原因であることがわかった。とくに強調された幼形の相貌特徴が大きな影響を与えていた。またキャラ顔への接触がリアル顔の評価に大きな影響を与えないとはいえず、キャラ顔は顔として知覚されるが、リアル顔と同様の方略が常に用いられるのではないことが示された。最後に、これらの結果を多次元顔空間モデルにあてはめると、リアル顔が中心として布置される空間に、顔ではあるが別のグループとして布置されるのがキャラ顔であることが示唆された。

5. 本研究の総合評価

以下、本研究について法政大学大学院人文科学研究科心理学専攻における論文評価基準に従って評価する。

（１）タイトルの適切さ

本研究タイトル「マンガ・アニメのキャラクターの顔認知に関する研究」は、本研究で取り上げている主題や結論から考えてやや広すぎると思われる。より焦点を絞ったタイトルであった方が望ましかった。

（２）問題の適切さ

本研究は、マンガ・アニメのキャラクターの顔認知という従来取り上げられることがほとんどなかった領域について研究したものであり、極めてオリジナリティーが高いものであるといえる。この分野についての最初の実証的な研究の試みとして高く評価できる。ただし、マンガ・アニメのキャラクターの顔認知を明らかにするという目標はやや大きすぎ、実際本論文で説明されているわけではない。しかし、論文を構成する個々の実証的研究のテーマは適切であり、興味深いものである。

（３）研究方法の適切さ

本論文は、顔の印象と相貌特徴との関連を調べる調査、オタクと呼ばれる特性を測るための尺度を開発するための調査、そして顔に関する３つの現象を検討するための実験と非常に多岐にわたる研究手法を用いている。研究１はリアル顔についての先行研究に基づいてそれを適切にマンガ・アニメのキャラクター顔に適用しているという点は評価できる。しかし、実験材料の選定などについてはまだ工夫の余地があると思われる。研究２は尺度構成の基本的な研究方法に則って適切に行われている。しかし、「オタク」概念自体、明確に定義するのが困難でかつ論争的なものであることから、常に研究の限界と範囲を理解して尺度を使用すべきであろう。研究３～５についてはそれぞれ、顔認知における順応効果、平均顔効果、倒立効果についてリアル顔についての研究方法論を適切にマンガ・アニメのキャラクター顔に適用している。この点、実際に実験を組み立てる上ではとくに材料の作成において大きな困難があったと思われるが、太田氏は自ら、イラストや作画技術を身につけてこれを作成しており、この点は大変評価できる。

強いて問題点を指摘すれば、まず、コミュニケーションの観点から見れば、マンガ・アニメのキャラクターの図柄をストーリーと切り離して独立で論じられるかという問題がある。そもそも、キャラクターは何らかのコンテキストの中で生み出されるはずだからである。今後の研究に期待したい。つぎに、高接触群として、オタク群をもちいているが、これが本研究程度のオタクではなく、もっとコミットメントが強いオタクを分析すべきだったのではないかという点である。認知的な処理にバイアスが係るという意味では本実験の尺度で測定できるような相対的なオタク度の高さでは、これだけマンガ・アニメのキャラクターが世間にあふれている状況では、明確な違いが生じない可能性が大きいと思われる。

（４）データ分析方法の適切さ

データ分析については奇をてらわず、正攻法で的確な分析を行っており、また、多変量解析や、関数フィッティングや信号検出理論に基づく指標を算出するなど比較的高度な分析も適切に行っている。調査や尺度開発に利用した項目や対象者の選定、フィッティング関数の選択や指標の報告などいくつか粗はあるものの、それぞれよく調べて自分なりに理由をもって使用した点は評価できる。加えて、事前登録といった近年心理学分野で精力的に行われている研究結果の再現性を高める取り組みを意識している点は、博士論文として大きく評価できる。論文内における統計的な分析やその結果についての記述も概ね適切である。

（５）図表表現の完成度の高さ

多くの図表が、基本的な形式、効果的な表現、明瞭さの点で適切に構成されている。とくに自作の

材料の作成については類似研究と比べて、かなり完成度の高いものとなっている。

(6) 考察における文献の検討と問題との対応

本研究では、当初の目的がマンガ・アニメのキャラクター顔の認知過程を明らかにするという大きなものだったのに対して、結論としてはその認知過程のモデルを呈示するには至らず、リアル顔とマンガ・アニメのキャラクター顔の認知の違いについていくつかの現象を報告したにとどまっている。この点、考察としてはまだ不十分な部分も少なく残っている。ただし、そもそもの目標が非常に大きなものだった以上、限られた期間で博士論文として十分な結果は得られたものと判断した。今後、引き続いての研究を期待するところである。

(7) 論文の独創性

本研究は、テーマの設定、研究の方法論などオリジナリティーが高く、その点がこの論文のもっとも高い評価ポイントである。

(8) 全体構成の論理性、明快さ

研究のテーマは一貫しているものの、目的が若干大きすぎ、また、研究当初（研究1の段階）では、研究スキルも必ずしも十分でなかったために、とくに研究1の位置づけについては十分でない点も見られた。また、マンガ・アニメのキャラクターを見慣れている被験者（いわゆるオタク）についての位置づけもやや不明確なものとなってしまっている。しかし、研究1の印象と実測値の関係の分析、研究3～5については目的のために論理的に一貫した計画の元に構成されており、評価できるものとなっている。

(9) 文章表現の明快さ、わかりやすさ、段落構成の適切さ

本研究では、「キャラクター」や「オタク」など学術用語でないものを扱っており、また、定義が困難なものも少なくなかったにもかかわらず、さまざまな観点から検討した上で、学術研究として十分な水準でこれら用語を定義し、論じている部分は評価できる。文章表現もこの種の問題を扱う場合にありがちな口語的で大衆的な表現に流れず、冷静で学術的な態度を崩していないところも評価できる。

(10) 誤字・脱字・表現の不統一

提出論文においては、誤字脱字、表現の不統一は極めて少なく、表現の明快さとともに十分な推敲の後が見られ、評価できる。

6. 最終試験の成績

本学学位規則により、最終試験として2023年12月16日に公開の場で口頭試問を行った。太田氏からは論文内容に関して適切な説明が行われ、審査小委員会委員および出席者の質問に対しても的確な回答がなされた。その結果、審査小委員会は最終試験の結果を合格と判断した。

7. 結論

以上により審査小委員会は、太田碧氏提出学位請求論文「マンガ・アニメのキャラクターの顔認知に関する研究」を博士論文審査基準に照らし合わせて、優れた業績であると評価し、太田碧氏を博士（心理学）の学位を授与される資格を有するものであるとの結論に達した。

以 上