

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>

法政大学審査学位論文の要約

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

第1章

本論文の目的は、マンガやアニメのキャラクターの顔（キャラ顔）の認知や魅力について検討することである。人間の顔（リアル顔）と形状は大きく異なるキャラ顔だが、顔として認識されている。しかしこれまでキャラ顔そのものに注目しリアル顔と比較した研究は少なく、リアル顔とキャラ顔の相貌特徴や認知の違い、キャラ顔特有の魅力や印象、観察者側の要因によるキャラ顔認知についてなどは明らかでない。

描画された顔は、2つの目と1つの鼻のような位置に物体が描画されていれば「顔らしい」と感じられる。そのような刺激に対するERPやfMRIによる脳部位の活動はリアル顔と同様の反応が見られ（Churches et al., 2009 ; Akdeniz et al., 2018）、また、これまでもマンガやアニメ調の顔は発達、表情、相貌特徴などに関する多くの心理学実験で用いられている。このように、描画されたキャラ顔も顔として認識されていると考えられる。

そして人間の顔から性格特性を推測し魅力を判断するように、キャラ顔にも相貌特徴と性格特性や魅力との一定した関係が示されている（林, 1978 ; 遠藤・横田, 2001）。しかしリアル顔とは異なり、作者の意図をもって性格特性や魅力が表現され、それゆえ整った形状の顔と誇張された相貌特徴をもつキャラ顔は顔であるとはいえ、リアル顔と同様の印象や、平均顔に対する魅力があり、認知がなされるかは明らかではない。

観察者側の持っているキャラ顔の情報が顔認知に影響を及ぼす可能性もある。最初に提示した顔刺激が後続の顔の認知に影響を及ぼすという顔の順応効果においては、大きな目で描かれたアニメーションのキャラ顔を見続けた後では、それ以前よりも大きな目を好むようになる（Chen et al., 2010）。また、他人種の顔よりも見慣れた白人種の顔の認知が優れているという顔の人種間効果がある。見慣れた顔という対象が上下逆さになってしまうだけで正確に認知できなくなるという顔の倒立効果もある。このように、ある種の顔を見続け、見慣れることによる効果があるのであれば、キャラ顔を見る機会の多い人、特にオタクと呼ばれるマンガやアニメに親しむ人々とそうでない人では、キャラ顔を含めた顔の認知に違いがみられる可能性がある。

本研究では、大学生・大学院生を対象として、これまで顔研究において使用されてきた研究手法を用い、キャラ顔にも応用可能であるか、リアル顔とは異なる特徴を持つが目・口の配置によって顔として認識されるキャラ顔の印象や魅力、認知のされ方について

の調査や実験において、リアル顔とは異なる結果が得られるのかを検討した。またそれらの結果を多次元顔空間モデルで解釈することによって、リアル顔とキャラ顔の類似度やキャラ顔の特性を示し、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トイングへの利用可能性を呈示する。

第2章

研究1では、マンガの女性キャラクターとその実写化作品で演じた俳優の顔を刺激として用い、リアル顔とキャラ顔の各相貌特徴を計測し、印象との関係を検討した。キャラ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多様さ、ステレオタイプを利用した相貌特徴の強調が示された。相貌特徴と印象の関係は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による魅力を表すことが示された。

第3章

研究2では、キャラ顔を認知する側の要因としてのオタク度を整理した。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を作成した。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、オタクの対象との関わり方は一様ではないことが示された。

第4章

研究3では、順応効果により大きい目・小さい口のキャラ顔を見続けると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、オタク度によってそれらに違いがあるのかを、女性キャラクター顔を用いて検討した。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

研究4では、リアル顔において確認される平均顔の魅力と、平均顔の合成に用いる画像の枚数増加による魅力の増加がキャラ顔においても確認されるかを、男女主人公アニメキャラクターの顔を刺激として検討した。また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のかも同時に検討した。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。男性キャラ平均顔には魅力度・主役度・脇役度に差がみられず、男女主人公でキャラ顔の性質が異なることが示唆された。また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。

第6章

研究5では、リアル顔に特有とされる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、経時呈示される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。倒立顔の同一性判断の感度はリアル顔とキャラ顔で差がみられなかったが、正立顔の感度はキャラ顔の方が低く、キャラ顔の認知はリアル顔と同一でないことが示された。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

以上の研究を通じて、主に女性キャラを対象として、リアル顔とキャラ顔の認知に違いがあるのかを検討した。

リアル顔と比較したキャラ顔の形状は、目の比率が大きく鼻・口・中顔面の比率は小さい、幼形特徴が強調されていた。加えて顔ごとの相貌特徴の大きさのばらつきも大きく、顔から推測される性格特性との関連も多い、表現の制約が少ないゆえの誇張された顔であった。

このようなキャラ顔の生物・物理的制約のなさは、主に目の描画とそれによる印象の違いに影響を与えていた。また魅力に関してはリアル顔のように特に合成に用いた画像枚数の多い平均顔が魅力的であるとはいえず、また幼形特徴のみが魅力と関連していた。

キャラ顔を見慣れることの効果については、順応効果においてキャラ顔を見ることによるキャラ顔への評価の変化は見られたが、リアル顔への大きな影響はあるとはいえなかった。しかし倒立効果の実験では、キャラの正立顔において同一性の検出感度はリアル顔よりも低く、キャラ顔はリアル顔よりは見慣れていないものであることが示唆された。

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された。これらのリアル顔とキャラ顔の距離や布置の方向性を用い、例えばよりキャラ顔と類似度の高いリアル顔を選定することが可能になるだろう。