

ストーリーアニメ理解過程に影響する要因の検討

梶井直親 (法政大学)

問題と目的

梶井 (2012a, 2012b) は, アニメ理解に関わる状況的次元について検討を行った。その結果, アニメのジャンルによって, 影響を及ぼす状況的次元が異なることが示唆された。具体的には, ストーリー作品 (梶井, 2012a) は時間次元が, ギャグ作品 (梶井, 2012b) は, 因果次元が有意であった。しかし, 梶井 (2012a) の材料は, 全体で 1 つの話であり, なおかつ完結していなかった。一方, 梶井 (2012b) の材料は, 3 分前後の短い話が續いていた。そのため, 物語の構成が結果に影響した可能性が考えられる。本研究では, 全体で 1 つの話であり, なおかつ完結しているストーリー作品を用いて, 梶井 (2012a, 2012b) と同様の検討を行う。

方 法

参加者 日本語を母国語とする大学生, 大学院生 36 名 (男性 18 名, 女性 18 名)。年齢は 24 歳 11 か月から 19 歳 0 か月で, 平均年齢は 20 歳 8 か月であった。

手続き 映像はカットごとに区切った。1 つのカットの映像刺激の再生が止まった後, スペースキーを押すことで, 次のカットの映像刺激が再生されるようにした。映像刺激が止まってからスペースキーを押すまでの時間を, 反応時間として計測した。この時間が長い場合, 状況モデルが更新されると考えられる。参加者には, 1 つのカットの映像刺激の再生が止まった時, 続きが見たいと思ったらスペースキーを押すように教示した。

材料分析 映像刺激は「昭和物語」を使用した。刺激の長さは 18 分 48 秒であり, カット数は 193 カットであった。状況的次元は Zwaan et al. (1995) の 5 次元全てを採用した。変化の有無の判定は第 3 者と個別で行い, 判定が食い違った箇所は合議で判定を決定した。また, 状況的次元以外に反応時間に影響しそうな変数として, カッ

トの長さ, カットの系列位置, BGM の開始, BGM の終了を補助変数として加えた。以上の説明変数のうち, カットの長さ, カットの系列位置以外の変数は全て 1,0 でコード化した。

結 果

反応時間を従属変数とし, 状況的次元の変化と補助

変数を独立変数とした重回帰分析を行った。その結果を Table 1 に示した。共線性の問題はなかった。重回帰式は有意であった ($F(9,183)=7.028$, $p<.001$)。説明変数のうち, 系列位置, BGM の終了のみが有意であった。

考 察

梶井 (2012a) の結果とは異なり, 状況的次元は反応時間に有意な影響を与えていなかった。これは, 実験で使用了物語では, カット間で大きく時間が経過したり, 前の時間に戻ったりすることが少なかった。そのため, 参加者が物語を「1 日のできごとだ」と捉えていた可能性が考えられる。一方, 系列位置と BGM の終了は梶井 (2012a, 2012b) と同じく有意であった。つまり, アニメ理解には BGM が, ジャンルを問わず, 影響していることが示された。

引用文献

- 梶井直親 (2012a). 日本認知心理学会第 10 回大会発表論文集, 45.
 梶井直親 (2012b). 日本心理学会第 76 回大会発表論文集, 840.

Table 1 昭和物語における
反応時間の重回帰分析

変数	β	n
時間	.029	20
空間	.023	37
登場人物	.053	67
目標	.030	127
因果関係	-.089	32
長さ	.086	
系列位置	-.399	***
BGM 開始	.016	14
BGM 終了	.270	14 ***
R^2	.220	

†.05< p <.10 * p <.05 ** p <.01
 *** p <.001