

感動想起のメカニズムに基づく副次的感情体験の誘発の試み Attempt to induce Secondary Emotional Experience based on the Mechanism to Recollect Emotion

重富 あおい[†]
Aoi Shigetomi

飯田 栄治[†]
Eiji Iida

1. はじめに

近年、アニメやゲームにおいて、背景等にリアリティを有するコンテンツが増加している。それらのコンテンツで得た感動を現実世界にて再び、元の感動に付随した感情体験を求める現象（聖地巡礼など）、すなわち、コンテンツの感動体験後にユーザーが起こす行動を、認知科学的に分析し、それを誘発するメカニズムを考えることで、コンテンツの想起回数の向上及び個人に対するブームの再燃を目標とした新しい制作方針を提案するものである。

2. 感動とは

「感動」の語義は“深く物に感じて心を動かすこと”である。また、「感動」の古語の「感ける（カマける）」では、“感ずる、感動する、心が動く”とある（広辞苑,第六版,2008）。感動について研究を行っている戸梶(1998)は、感動とは人にとって強い共感を呼ぶ場面、または画期的で稀な場面において生起し、心の奥底に響く強烈な情動であると述べており、明確に定義することは難しいと言える。

3. 副次的感情体験について

映画の舞台に行くことで“喜び”を感じる、アニメのグッズを買うことで“満足”する、ゲームの音楽を聴いて感動の記憶を思い出す、アニメやゲームなどの感動によって、現実世界にて体感可能となる感情体験がある。本稿では、この“元の感動体験に付随して生起する感情”を『副次的感情』と定義し、それを持つ体験を『副次的感情体験』と呼ぶこととする。

3.1 感情と副次的感情

副次的感情については、図1を参照されたい。図-1はジブリ映画「思い出のマーニー」に登場する“マーニーの家”を学生が描いたものである。単に絵を見て感じる感情と、映画の内容を知っている状態でこの絵を見て感じる感情の違いは、マーニーを想起することによってそれに準じた感情、すなわち“懐かしさ”や“切なさ”なども伴って感じられる可能性がある点である。

3.2 コンテンツの想起との関連性

プリキュアに憧れた子供たちの中には、自分もプリキュアのようにになりたいという欲求を持つ子もいるだろう。この欲求こそ、消費者が副次的感情を得るために行動し得るトリガーであると言える。

グッズによって変身した女の子たちは、自分が憧れの存在になれて“嬉しい”という副次的感情を生起することができる。また、大人になってから昔買ってもらったプリキュアのドレスを見て“懐かしさ”を感じたり、自分の子供が同様にプリキュアを楽しむ様子を見て“親近感”を抱く



図1 「マーニーの家」/芸術学部2年 鬼頭 絵理(画)

ことなどもこれにあたり、時が経ってもそのコンテンツによる感動を想起できると考えられる。

以上のことから、副次的感情体験は記憶がある限り体験可能であり、コンテンツの想起と再燃に関わりを持つことが示唆される。筆者は、この体験を誘発するギミックを意図的に作り出すことで、断続的であるコンテンツ想起回数の増加を目指したいと考えた。

3.3 副次的感情体験の特徴と問題点

聖地巡礼は、背景のモデルとなった地域を“自分で探し出して”、“実際に訪れる”ことから始まる(岡本,2009)。また、上述したプリキュアの例と同様の副次的感情体験を得るためには、グッズを買ってもらえるよう、“欲しいという意思を伝える”必要があるだろう。

これらのことから、ユーザーが自主的に行動しなければ副次的感情体験をすることは難しいと予想される。

4. 実験

以上のような背景から、本研究では副次的感情体験によるコンテンツの想起に着目し、実験を行った。

4.1 目的

副次的感情体験を目指した行動は、コンテンツに強く感動しなければ困難であることを明確にする。更に、自主的行動に至らないユーザーに対し、偶然起り得る記憶想起によって副次的感情体験が可能か、検証を行う。

また、音楽は記憶の想起を促進する(Eich & Metcalfe)ことから、関連音楽による副次的感情生起と感動度合の相関性についても調査する。

4.2 方法

実験参加者：

大学生 52 名を実験参加者とした。

手続き：

実験参加者に映画「思い出のマーニー」を視聴させた。これは、感動の尺度を基準とした統計調査を行うため、度合の分布に極端な差が出ないように、マニアックでない、大衆向けのジブリ映画に注目したものである。

[†] 金沢学院大学 美術文化学部

視聴後、実験者は実験内容について説明し、質問紙の評定に記入させて実験を終了した。

質問項目：

設問のいずれにも、5段階評価(全く…ない～かなり…ある/する)を定め、記入してもらった。

- 【設問 1】 実験参加者の映画に対する感動度合を知るため、「映画にどれぐらい感動したか」を評定させた。
- 【設問 2】 副次的感情体験への積極性を「今後自分は、聖地巡礼やファンアートの作成を実際に行うと思うか」を評定させた。
- 【設問 3】 自主的行動による記憶想起と偶然的な記憶想起、それらによる副次的感情の生起が、それぞれどの程度発生するか調査し、検討することが目的である。

以下のA～Cの3状況を想定し、それぞれについて(1),(2)に関するアンケート調査をおこなった。

- 状況 A：舞台となった場所(聖地)”を状況
 状況 B：偶然遭遇することが比較的容易な事象を組み合わせた環境”を状況
 状況 C：挿入曲が聴こえているとき

- (1)映画の内容を思い出すか
 (2)思い出すことで心が動くか

なお、今回は、Aのシーンとして、マーニーの家のモデルとされる塩沢湖(長野県)の写真を用いた。Bのシーンとして人気(ひとけ)の少ない湖、又は湿地にボートがある写真を用いた。Cのシーンとして、画像なしで挿入歌を聞いてもらった。

4.3 結果と考察

今回は設問 1 とその設問との相関に注目した。以下のような結果であった。

表 1 感動度合と各項目の相関性

設問 2	0.78	
設問 3	(1)映画の内容を思い出すか	(2)思い出すことで心が動くか
状況 A	0.185	0.524
状況 B	0.165	0.515
状況 C	0.521	0.668

表 2 各項目の評定平均値

設問 2	A(1)	A(2)	B(1)	B(2)	C(1)	C(2)
2.00	4.08	2.81	2.65	2.04	3.65	2.96

上記表より、コンテンツに感動した人ほど、聖地巡礼等の衝動が強いことが分かる。(設問 1 と設問 2 の相関)表 2 より、コンテンツに感動したからと言って、大多数の人が聖地巡礼等の行動を起こすとは限らない。

従って、偶然的な記憶想起による副次的感情の生起をより高い水準で引き出すために、「何が記憶想起・副次的感

情生起の要因になっているのか」を調査することが今後の課題である。

5. おわりに

実験から、偶然起こり得る記憶想起によって、自主的行動に至らない人でも副次的感情体験が可能であることが示された。そこで、日常生活を送りながら身近で起こる、あらゆる事象によって副次的感情体験ができれば、“知る人ぞ知る”楽しい社会づくりが出来ると考えた。

そういった環境づくりを目指すべく、2つの仮説を述べたい。

- (1) 作品の舞台を身近な場所や共感可能な状況に限定することで、環境とコンテンツの印象付けができ、コンテンツ想起が期待できるのではないか。
- (2) 音楽への関連付けを意識したものづくりで、副次的感情体験を誘発することができるのではないか。

小林,岩永,生和(2002)は、アニメで使用された曲を主に使用した実験で、「懐かしさ」を喚起する音楽は、単に聴いた事がある音楽よりも自伝的記憶を想起しやすく、感情反応へ強く影響を及ぼすことを示した。本研究からも、音楽は副次的感情の生起について有効であることが分かっている。

しかし、音楽による副次的感情体験は、聖地巡礼と同様に、「関連音楽を再生する、又は聴きに行く」という自主的行動を行う必要がある。これらは聖地巡礼やグッズの購入よりは敷居が低いため行動を起こしやすく、外出先で音楽が流れることもあるが、ここで、コンテンツ自体に「音楽を聴く」という行為自体を盛り込めないかと考えた。

コンテンツのジャンルが狭く限定されてしまうため検討が必要だが、副次的感情体験に遭遇できる環境づくりを目指し、今後も研究を行う予定である。

謝辞

ご指導、ご助言を頂きました、金沢学院大学 文学部 前川治子准教授、研究にご協力頂きました美術文化学部 非常勤講師 末松智先生、芸術学部 2年生 鬼頭絵理さん、感謝いたします。

参考文献

- [1] 戸梶 亜紀彦, “感動に関する基礎研究(2)”, 日本発達心理学会 第9回大会発表論文集, 30 (1998).
- [2] 岡本 健, “アニメを動機とした旅行行動の実態に関する研究: アニメ聖地巡礼研究および調査の整理を通して”, 観光・余暇関係諸学会共同大会学術論文集, 43-50(2009).
- [3] Eich, E., Metcalfe, J., “Mood dependent memory for internal versus external events.”, *Journal of Experimental Psychology : Learning, Memory, and Cognition*, Vol.15, No.3, 443-455 (1989).
- [4] 小林 麻美, 岩永 誠, 生和 秀敏, “音楽の「懐かしさ」と感情反応・自伝的記憶の想起との関連”, 広島大学総合科学部紀要 IV 理系編, Vol.28, p21-p28(2002).