

## 状況モデルを用いたアニメーションのおもしろさに関する研究 －「カードファイト!!ヴァンガード」の新旧シリーズの比較－

小寺 紗代

テレビアニメ「カードファイト!!ヴァンガード」には旧シリーズと新シリーズがあり、新シリーズを視聴した時に旧シリーズと比較しておもしろくないと感じた。そこで、本研究では同じ内容の2つのアニメーションを視聴した時になぜおもしろさの違いがあるのかを明らかにすることを目的とした。

おもしろさの諸理論には、物語などのテキストと自身が持っている知識との関係から発生する「認知的なおもしろさ」や、感情などの直接的な反応の高まりによって発生する「感情的なおもしろさ」、「笑いのおもしろさ」などがある。おもしろさの違いを研究するには、客観的にそれを評価する必要があることから、登場人物の同一性、空間性、時間性、因果性、意図性という5つの次元要素からなる状況モデルを用いて評価できると考えられる「認知的なおもしろさ」を取り上げて検討することとした。状況モデルでは、それらの要素が多く変わる方が状況モデルの再構築が多く必要となり、認知的なおもしろさが発生すると考える。そこで、状況モデルの構成要素を数え上げてその違いについてt検定を行うことにより、2つのアニメーションのおもしろさに違いがあるかどうかを調査した。

内容的に対応している話を10話ずつ計20話選出して対象とし、まず比較的数字の多い空間性と時間性について調査した。検定の結果、変化の数に有意差はなかったが、中学生編においては、有意ではないが旧シリーズの方が新シリーズよりも変化の数が多い傾向にあった。この傾向は、自分が感じたおもしろさの相違と合致する結果となった。

次に空間性、時間性の調査で比較的大きな差があった中学生編の新旧シリーズの対となる2話、計4話を対象とし因果性、意図性について調査した。その結果も同様に有意差はなかった。しかし、因果性と意図性の合計については、有意ではないが旧シリーズの方が新シリーズよりも比較的多い傾向があり、自分が感じたおもしろさの相違と合致する結果となった。

このことから、シリーズの前半にある認知的おもしろさの違いが、新シリーズを視聴した時に感じたおもしろさの違いの原因の一つとして考えられる。

おもしろさの原因には、他にも「感情的なおもしろさ」、「笑いのおもしろさ」があり、それらについても今後検討していく必要がある。

(指導教員 中山伸一)