

コミックの読書進度によるネタバレの影響度調査

Influence of spoiler depending on reading progress of comic

牧良樹^{1*} 中村聡史¹

Yoshiki Maki¹, Satoshi Nakamura¹

¹ 明治大学
¹ Meiji University

Abstract: Leavitt et al [3] studied on the influence of spoilers on story content and clarified that spoilers did not spoil novel content. However, they did not take care of readers' interest. In this work, we focused on the digital comics and control the readers' interest by changing the progress of comic reading in order to clarify the influence of spoilers.

1 はじめに

小説やコミック，ドラマなどのストーリーコンテンツは昔ながらに親しまれてきたコンテンツであり，その中でもコミックは，描かれている物語に絵やセリフを通して読者がその世界に入り込むことにより，読者が興奮や感動，笑いなどを得ることが可能なものである．コミックの市場規模は大きく，2013年の時点で日本のコミック市場は年間 4000 億円近くある [5]．

コミックの読者にとって問題となるのがネタバレである．ネタバレとは，「主人公が勝つ」や「登場人物が死ぬ」などのように，そのコンテンツを楽しみにしているひとがそれに触れてしまうことにより，本来コンテンツから得られる興奮や感動などの体験を奪い去ってしまうものである．こうしたネタバレを回避，防止可能とする手法の研究には様々なものがあり，中村らは Twitter 上でのコミュニケーションを妨げることなくネタバレツイートを回避する方法 [1] を，岩井らはレビュー文からあらすじ部分を除去する手法 [2] を提案している．

こうしたネタバレを問題視する研究に対し，Leavitt ら [3] は，小説のネタバレ情報を提示することによって小説が読みやすくなり，コンテンツをよりポジティブに楽しむことができるという結果を示している．これは，今まで考えられてきたネタバレが

読者や視聴者にとって嫌なものであるという考え方を否定している．しかし，Leavitt らの研究対象は小説限定であり，またそのコンテンツに対する興味度合いが考慮されていない．コンテンツに対する興味度合いは，そのコンテンツが好きかどうかといったことに依存すると考えられるが，それ以外にもそのコンテンツに触れた度合いにも依存すると考えられる．ここで，読者のそのコンテンツに対する興味度合いの推定や制御は容易ではないが，その読者がどの程度そのストーリーコンテンツを読み進めたかというコンテンツに触れた度合いは，そのコンテンツに対する興味度合いと相関があると考えられる．つまり，ネタバレタイミングが，読書を進めていった後になればなるほど，興味度合いが増し，ネタバレの影響が大きくなることが考えられる．こうした点は Leavitt らの研究では明らかにされていないため，我々はコミックに注目し，読書進行度の違いがネタバレの影響度に変化を与えるのではないかという仮説を立て，実験により明らかにする．

2 実験

ここでは，ネタバレの選定方法について検討を行うとともに，そのネタバレを予備調査により決定し，コミックの読書進行度の違いがネタバレの影響度に変化を与えるのかの実験，および結果の検証を行う．また，ここで用意したコミックは，スポーツとラブストーリーの 2 ジャンルのそれぞれ 2 作品ずつ合計 4 作品である．それぞれ巻数は 4-6 巻までとした．なお，ここで設定したジャンルは，電子書籍を扱うコミックシーモア [4] のサイトの中から，多くの作品

* 連絡先：明治大学総合数理学部先端メディアサイエンス学科

〒164-8525 東京都中野区中野 4-21-1

明治大学中野キャンパス

E-mail: tekkanomaki01@gmail.com

があり、たくさんの人に読まれていると考えられるものを選んだ。

2.1 コミックにおけるネタバレ

コミックについてネタバレされるシチュエーションは、そのコミックの一部を見てしまった、ツイートを見た、レビューなどの文章でみたなど多様である。そこで我々はネタバレを他者が同様に設定可能なものとするため、ネタバレをコミック作品中の見開き1ページとした。これは、複数人の読者によってネタバレであると考えられる見開きページを選定してもらう。多数決で決定できるという点もあるものの、実際にネタバレに出会うシチュエーションとして、他者がコミックを開いてみているところに遭遇してしまうという点を考慮したためである。

ネタバレを選定してもらうため、前述の作品を読んだ経験のある大学生5人に依頼し、ネタバレと考えられる見開きページを3つずつ順位付けしてもらった。その中から最も高い順位で多く選ばれた見開きページをネタバレとして扱うことで実験を行なった。

なお、選定された見開きページはといった感じであり、全員が同じ見開きページを3位以内で提示しており、誰もがネタバレであると感じる見開きページは一致することが分かった。

2.2 実験

予備調査後、読書進行度の違いによってネタバレの影響度が変化するのか実験を行なった。実験に用いるコミック作品は予備調査で用いた作品と同様のものであり、ネタバレは予備調査で特定したネタバレを用いた。実験協力者はそれぞれの作品を読んだ経験のない大学生7人であり、コミックがメディアミックスされたアニメや映画などの内容を知っている場合は、対象から外した。

読書進行度によってネタバレの影響度をそれぞれ測るために、コミックを巻数によって3つのパートに分け実験を行なった。また、1作品につき実験協力者をネタバレの提案するタイミング毎に4つのグループに分けた。グループ毎のネタバレを行うタイミングと、アンケートタイミングを図1に示す。なお、グループ4はネタバレを行っていない。

アンケートでは作品の面白さについて5段階のリッカート尺度(最高:2,最低:-2)で回答してもらうとともに、どの点を面白いと感じたのかを自由記述で回答してもらった。

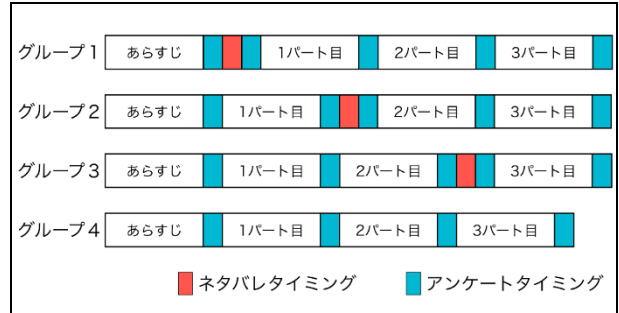


図1:ネタバレとアンケートのタイミング

2.3 実験結果

最終的な面白さがグループ毎に変化するのかわかるために、3パート目終了後にとったアンケート結果を図2,3に示す。図2から、スポーツにおいてはネタバレなしのグループで値が最も高くなっており、ネタバレのタイミングが後になっていくグループほど値が低くなっていることがわかる。一方、図3のラブストーリーにおいてはネタバレなしのグループとあらすじ後にネタバレをされたグループで値が低く、読み進めた後にネタバレされたグループでは値が高くなっていたことがわかる。

3パート目終了後にとった自由記述のアンケート結果をジャンル毎に比較すると、スポーツに関しては、ネタバレなしのグループは物語の全体的な流れに言及していたのに対して、ネタバレありのグループでは、キャラの成長についての言及が多かった。一方、ラブストーリーでは、ネタバレなしのグループはネタバレに指定していたヒロインがイケメンヒーローに思いを打ち明けた後の二人のコミュニケーションについて言及していた。一方、ネタバレありのグループは、ネタバレなしのグループが楽しんでいた部分の他に、どのような過程で思いを打ち明けるのかという部分にも言及していた。

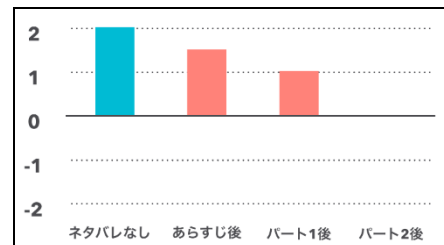


図2:スポーツジャンルにおける面白さ

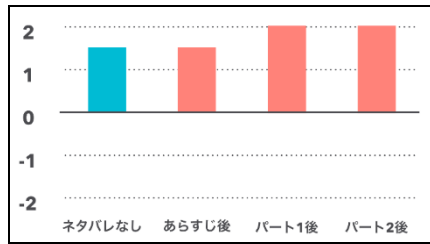


図3：ラブストーリージャンルにおける面白さ

3 考察

実験結果から、スポーツにおいては、ネタバレされずにコミックを読むと、キャラの成長や勝負の結果などを全体的に楽しめるが、ネタバレをされるとキャラの成長だけに注目してしまい、勝敗などを楽しめなくなる傾向があると考えられる。しかし、ラブストーリーにおいては、ネタバレされずにコミックを読むと告白後の二人のコミュニケーションのみに注目して楽しみを感じ、ネタバレをされると告白後の二人のコミュニケーションに加え、告白に至る過程を楽しむことが出来ると考えられる。

このことから、スポーツにおいてはネタバレをされない方がコミック全体をより楽しめるが、ラブストーリーにおいてはネタバレをされた方がコミック全体を楽しめることがわかる。

4 まとめと今後の課題

本研究では、コミックにおけるネタバレを見開き1ページに限定することで特定し、その結果を用いてコミックの読書進行度の違いがネタバレの影響にどのような変化を与えるのかを、実験により検証した。また、2つのジャンルを用意することでジャンルによる影響についての調査も行った。その結果、スポーツにおいては、ネタバレはマイナスの方向に働くが、ラブストーリーにおいては、ネタバレはプラスの方向に働く傾向があることが明らかになった。

今後は、実験協力者の数を増やし実験を行なっていくことで、より正確な結果や考察を行なっていく予定である。また、今後はジャンルごとの作品数を増やしていくとともに、ほかのジャンルについても検討を進めていく予定である。

謝辞

本研究の一部は、JST CREST, JST ACCEL の支援を受けたものである。

参考文献

- [1] 中村聡史, 小松高德: スポーツ勝敗にまつわるネタバレ防止手法: 情報曖昧化の可能性, 情報処理学会論文誌 54(4), pp.1402-1412(2013)
- [2] 岩井秀成, 池田郁, 土方嘉徳, 西田正吾: レビュー文を対象としたあらすじ分類手法の提案, 電子情報通信学会論文誌 D, J96-D, No.5, pp.1222-1234 (2013).
- [3] Leavitt, J. D. and Christenfeld, N. J. S: Story Spoilers Don't Spoil Stories, Psychological Science Aug. 2011.
- [4] コミックシーモア: <http://www.cmoa.jp/genre/top/>
- [5] 公益社団法人全国出版協会: <http://www.ajpea.or.jp/statistics/>