

音声による印象変化研究

～アニメキャラクター音声の有無による印象調査を通じて～

秋山世梨奈

第1章 調査研究の概要

1.1 調査研究の目的と背景

人が人を認識し、判断する場合、その人の何に注目をするのだろうか。もちろん最も先に思いつくものは見た目、つまりは容姿であろう。次に重要視されるものを考えた時、私はその人の「声」に意識が向いた。

普段当たり前のように使用している音声は、人間にとって最も効率がよく、多くの場面で使用するコミュニケーション手段である。内田（内田、2002）は、話者の性格印象は、音声の発話速度に影響を受けるとしている。一言の高低差や大小、イントネーションなど些細な部分の微妙な変化で、相手への印象が変わることもあるのだ。意識せず発していることの多い音声であるが、相手の印象に大きな影響を与えていると考えられる。

人は無意識のうちに音声というものを使いこなしている。音声を発信する側も受け取る側も様々な場面で音声の影響を受けているのだ。例えばこのような経験はないだろうか。表情や態度には一切表してはいなくても、発せられた一言で、今の相手の感情が分かってしまった。または、電話の応対や人前に立つ時、いつもと声が違うと感じた、ということ。同じ言葉であっても、それをどのように発するか、ボリューム・ピッチ・速さ・強弱・イントネーション・滑舌などをどう使い分けるかで、その言葉の意味は大きく変わる。音声ひとつで喜怒哀楽を表現することは、私たちにとってたやすいことであろう。そして自分をどう見せたいかで音声の使い方も知らず知らずのうちに変えているのだ。

さらに、川井と望月（川井&望月、2013）は、音声は他者のパーソナリティの推定に影響を与えており、音声の特徴も他者の印象を形成する上で重要な情報として処理している、としている。もちろんその他、容姿や話の内容なども加味されていることはあるが、音声は人の印象に影響を与えていることは確かである。

アニメ視聴者（特に深夜放送アニメ視聴者）は「オタク」と呼ばれ、忌み嫌われていた時代も存在する。しかし、今や日本アニメは、サブカルチャーとして広く知れ渡り、受け入れられ始めている。コアなファンだけが楽しむ娯楽というものだけではなく、いわゆる一般人の人でも気軽に楽しめる作品が増えている。さらに

アニメは、テレビ放送される映像コンテンツのみには留まらず、関連グッズやイベント、他の業界とのコラボレーション企画など、様々な展開を行うことで、多くの社会現象を引き起こしている。

アニメに登場するキャラクターは静止画だ。しかし、その静止画を何百枚何千枚重ねることでキャラクターは動きを得て、音声を付けることで感情を手に入れ、物語が進み始める。キャラクターは、身長体重や趣味、生い立ちやおおまかな性格など、基礎となる設定を持ち、描かれる。そこにどのような音声を付けるかは重要である。アニメキャラクターの音声を決めるには、何百人をもオーディションし、キャラクターに合う、たった一人を選ぶのだ。大変な作業ではあるが、それだけキャラクター音声が、重要視されているということだ。つまり、アニメキャラクターは音声による印象形成を意識的に行っていると考えられる。

アニメキャラクターに音声を付ける場合、そのキャラクターをどう見せたいか、そのキャラクターの性格や背景、雰囲気までも考えた上で、キャラクターに相応しいと思われる音声を、意識的に付けている。その証拠に、ある人物が数種類のキャラクターに声を当てていても、アニメ作品が異なっていれば、違うキャラクターとして認識されている。もちろん先程も記したとおり、見た目や内容にも影響力はあるだろう。しかし、自身の声というものを仕事として扱っている人たちが存在し、その人たちが、キャラクターの声を、見せたい印象によって、使い分けている。そして、彼らによる声によるキャラクターごとの印象形成ができているからこそ、音声というものに対し需要が生まれている、ということを考えてだけでも、音声というものが人へと与える影響力は存在している。

音声を使用することが当たり前で、深く音声について気にかけていない私たちのような音声よりも、音声にこだわりを持って作り上げられているアニメキャラクターを使用し調査することで、より音声に向き合った結果が得られると考えられる。そこで、アニメキャラクターの容姿（画像のみ）と、キャラクターの音声を聞かせた時での、各キャラクター印象について調査をした。

第2章 調査研究の方法

(1) 調査研究の経緯

5～7月	調査テーマ討論・文献調査
10～11月	第1回 調査実施・回収・集計報告（予備調査）
12月	第2回 調査実施・回収・単純集計報告（本調査）
1～2月	報告書作成

(2) 調査の概要

i. 予備調査

a. 調査の意図

大学生を対象に、アニメの好感度や2014年秋アニメ56作品の視聴状況を調査する。対象のアニメ作品は民間放送の中から選んだ。

b. 調査対象者

文教大学湘南キャンパス学生
2014年度秋学期 火曜日2時限目
「メディア社会学」受講生

c. 調査方法

業時間内に自記式による集合調査

d. 主な質問項目

- ・アニメの好意度
- ・視聴しているアニメ
- ・アニメ・声優関連のイベント参加について

e. 有効回答数

121

ii. 本調査

予備調査の集計結果より、視聴者数が同じ7人であり、かつ物語のメインとなるキャラクターの音声を担当している声優の男女比が等しくなるよう、アニメを2つ、キャラクターを各5人ずつ選んだ。今回は、初めてこれらのキャラクターの声を聞く人を対象とするため、使用アニメの選考には、予備調査での視聴者数があまり多くないことを条件とした。さらに、使用するアニメやキャラクターに関心を持ってもらえる可能性を考慮し、視聴者があまりにも少ないものは除外した。

選んだアニメ、キャラクター、使用した画像は図2-2-iiの通りである。

「甘城ブリリアントパーク」は潰れかけ閉園寸前のテーマパークである甘城ブリリアントパークの再建を託された、頭脳明晰で運動神経抜群のナルシスト高校生である可児江西也と、パークのキャストたちが、閉園阻止のために様々な努力を行う日々が描かれている。著者：賀東招二、イラスト：なかじまゆか、出版：富士見ファンタジア文庫のライトノベルが原作である。

●放送情報

全13話 TBS 放送日 2014年10月6日～2014年12月25日

「曇天に笑う」明治11年まさに近代日本の大きな幕開けの時代。変わりゆく日本、新政府に不満を持つ犯罪者は多かった。過激になる犯罪者は増え、監獄は囚人で埋まり脱獄は後を絶たない。そこで政府は日本最大の湖琵琶湖の真ん中に巨木の監獄、日本最大の「獄門処」を作った。ここの橋渡しを行なっているのは曇神社の曇家三兄弟である。さらに、300年に1度この地に蘇り人の器に宿るといわれている呪大蛇。人々に災いをもたらすとされている大蛇の影響からか、滋賀の空は曇天であった。大蛇の器をめぐる、曇天三兄弟と右大臣直属部隊「豺」、滅びたと噂されたはずの忍集団「風魔」が動き始める。著者：唐々煙、発行：マッグガーデンの漫画が原作である。



●放送情報

全 12 話 日本テレビ放送日 2014 年 10 月 3 日～2014 年 12 月 19 日

以下それぞれのキャラクターを A1~B5 と記す。

a. 調査の目的

大学生を対象に、キャラクターの音声に視点を当て、音声によるキャラクターの印象変化について調査する。

b. 調査対象者

文教大学湘南キャンパス学生
2014 年度秋学期 火曜日 2 時限目
「メディア社会学」受講生

c. 調査方法

スクリーンを使用した実験調査
授業時間内にマークシート、アンケート用紙を使用した、自記式による集合調査

調査方法の詳細

- ① まず、アニメのタイトルのみを見た状態で、教室前のスクリーンに表示した 6 つの設問*1 に 4 段階*2 で回答してもらい*3、アニメについての印象調査を行う。
- ② 次に、①で調査したアニメのキャラクターの画像 (図 2-2-ii) を教室前のスクリーンにひとりずつ表示し、見た状態で、キャラクターの印象について、画像とともに表示した 9 つの設問*4 に、4 段階*2 で回答してもらう。
- ③ 次に、②で調査したキャラクターの音声*5 を聴いて もらい、キャラクターの印象について教室前のスクリーンに表示した 11 の設問*6 に、4 段階で回答してもらう。なお設問 1~9 は②と同様である。
- ④ 最後にアニメや声、自身についての調査を調査票にて行う。

*1、: q1. 面白そうだ、 q2. オタク的だ、 q3. 難しそうだ、
q4. 暴力的だ、 q5. 興味深い、 q6. とっつきにくい

*2、: 「1. 思わない」「2. あまり思わない」
「3. 思う」「4. そう思う」

*3: 回答方法はマークシート

*4: q1. 親しみやすい、 q2. 賢そう、 q3. 強そう、
q4. オタク的だ、 q5. かっこいい、 q6. かわいい、
q7. 上品、 q8. 感情的、 q9. このキャラクターが好きだ

*5: 使用した音声音源は、参考資料 p34 のスクリプトを参照

*6: q10. この声はキャラクターにあっている、 q11. 命が吹き込まれた

d. 仮説

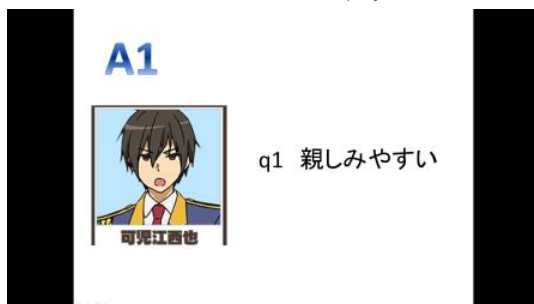
- ・画像のみのキャラクター印象と音声を聞いた後のキャラクター印象は変化がある
- ・キャラクター印象に大きな影響を与えているものは音声である
- ・音声を相手の判断基準に使用している人は多い

f. 有効票数

回収数 112

今回の調査では、回答にひとつでも不備がある場合、調査票として使用不可であるとした。112 の調査票をエディティングした結果、有効票 94、無効票 18 であった。

スクリーン



第3章 調査研究の成果

3.1 アニメや声に関する印象

単純集計の結果より、今回の調査被験者は、全体の約61%を女性が占めていた。被験者の約76%はアニメを「とても好き」「好き」と回答している。アニメの視聴頻度は「2～3日に1度」が約26%と全体の1/4ではあったが、「月に1度」約18%から「毎日」約11%と振幅は大きかった。さらに、「声優」をアニメ視聴において重要視するものは、約4%とあまり多くはなかった。自身の声に関しては、被験者の約90%が「あまり好きではない」「嫌い」と回答している。また、原作のある作品がアニメ化する際、キャラクターの音声自身が自身の想像と異なる、と感じたことがある被験者は約89%と非常に多かった。

3.2 音声の重要度

はじめに、音声に対する認識を把握するために、相手を判断する際の音声の重要度に関するデータを示す。

音声は相手を判断する要素になるかを図3-2-1に、音声のみで相手に好意を抱くことがあるかを図3-2-2に示す。

「音声は相手を判断する要素になる」が約62%いるのに対し、「音声のみで相手に好意を抱くことがある」は約46%と、少なかった。「音声のみで相手に好意を抱くことが全くない」が約18%であることより、音声は相手を判断する要素になることはあっても、音声のみで相手に好意を抱くわけではない。

さらに、声による相手への好意度とアニメの好意度を図3-2-3に示す。

アニメが「とても好き・好き」な人のグループと「あまり好きではない・嫌い」な人のグループで分けた。アニメ好きグループと好きではないグループごとに「音声のみで相手に好意を抱くことがあるか」について違いがあるか検討した結果、優位な差が見られた(カイ二乗値=9.186、自由度 df=3、*)。アニメがとても好き・好きグループの方がより音声だけで相手に好意を抱くことがあるといえる。

3.3 キャラクター別、音声による印象変化

次に、キャラクターごとの、音声が与える印象への影響を把握するために、印象についての設問の平均値に関するデータを示す。なお、結果を見比べるために、有意差が見られた設問の多いA1, A5, B1と、有意差が見られた設問の少ないB4のみを示す。

キャラクターごと、設問 q1 から q9 において、図 2-2-ii のみを見た状態での平均値と、音声を聞いた後の平均値を比較し、t 検定を行った。

図3-2-1
音声は相手を判断する要素になるか(n=94)

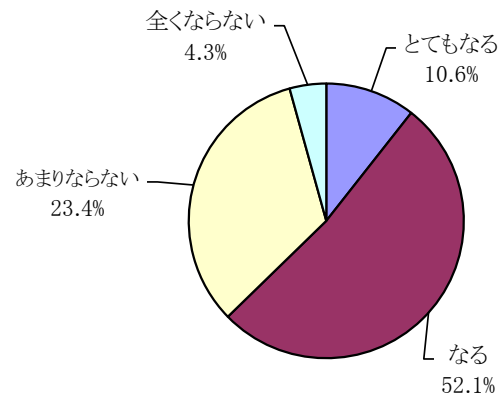


図3-2-2
音声のみで相手に好意を抱くことがあるか(n=94)

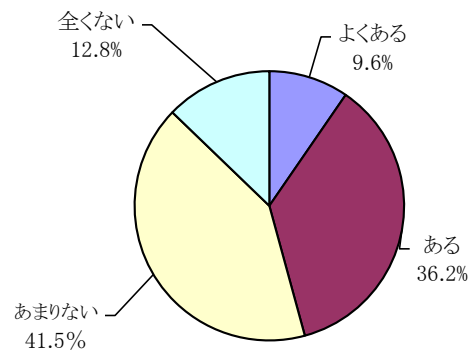
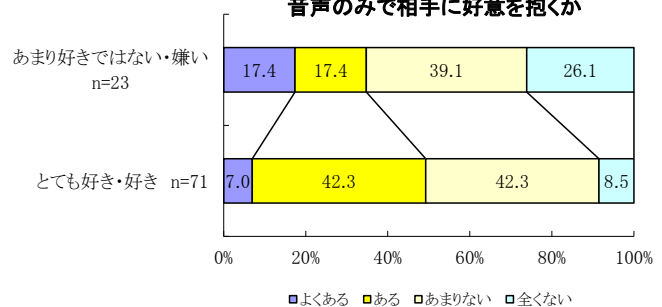


図3-2-3 アニメの好意度別
音声のみで相手に好意を抱くか



回答は「1. 思わない」「2. あまり思わない」「3. 思う」「4. そう思う」の4段階である。

有意差は * : $0.01 < p \leq 0.05$
 ** : $0.001 < p \leq 0.01$ 、
 *** : $0.0001 < p \leq 0.001$ 、
 **** : $p \leq 0.0001$ と表す。

なお、キャラクターの印象では確実に音声を聞いていない状態の印象と音声を聞いての印象を比べるため、各アニメ視聴者を除外している。

(1) A1 について、音声を聞く前の画像のみ図 2-2-ii (以下: 音声なし) と、音声を聞いた後 (以下: 音声あり) での、印象比較を図 3-3-1 に示す。音声なしと音声ありで有意差が認められ、最も顕著な差が見られた項目は、「q1. 親しみやすい」「q3. 強そう」「q4. オタク的」「q6. かわいい」「q8. 感情的」であった。つまり A1 においては、音声を聞くことにより、キャラクターに対する印象に変化がみられた。ただし「q9. このキャラクターが好きだ」では音声なし 1.88、音声あり 1.93 と差はみられなかった。A1 は、好意度以外のすべての設問で有意差がみられたため、音声なしと音声ありでは、印象に大きな差があるといえる。また、A1 は、見た目による印象も、音声による印象も、あまり好意的だとは思われなかった。もしくは、音声に好意的な面が表現できていない、といえる。

(2) A5 について、音声ありと音声なしでの印象を図 3-3-2 に示す。音声なしと音声ありで有意差が認められ、最も顕著な差が見られたのは「q1. 親しみやすい」「q6. かわいい」「q7. 上品」であった。つまり A5 においては、音声を聞くことによりキャラクターに対する印象に、変化がみられた。ただし「q2. 賢そう」では音声なし 1.85、音声あり 1.69 とあまり差はみられなかった。A5 は、賢さ以外すべての項目で、有意差がみられたため、A5 の印象形成において、音声の影響はあるといえる。A5 は、見た目による印象も、音声による印象も、賢いとはあまり思われなかった。もしくは、音声では賢さを表現できていない、といえる。

図3-3-1 A1の音声あり音声なし別キャラクター印象平均値

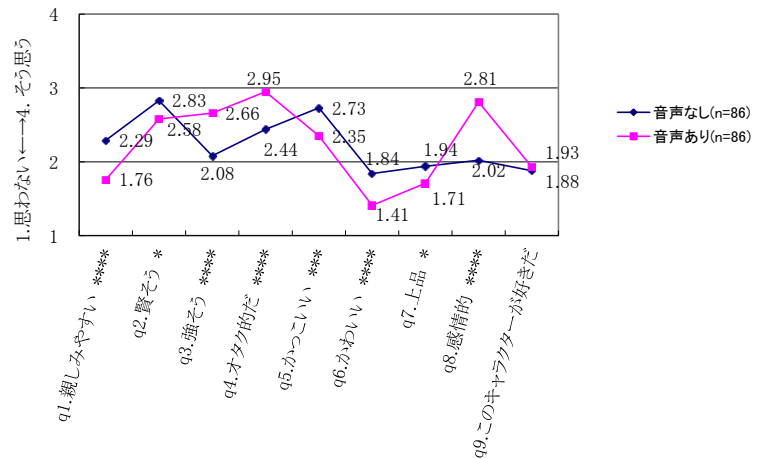


図3-3-2 A5の音声あり音声なし別キャラクター印象平均値

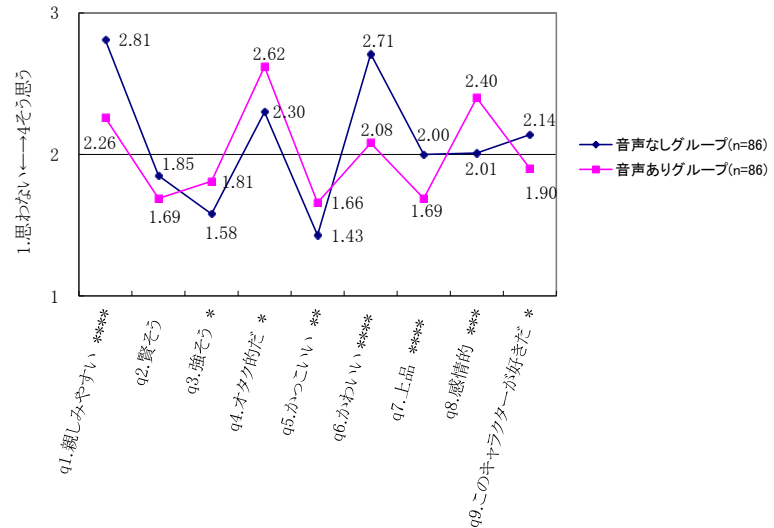
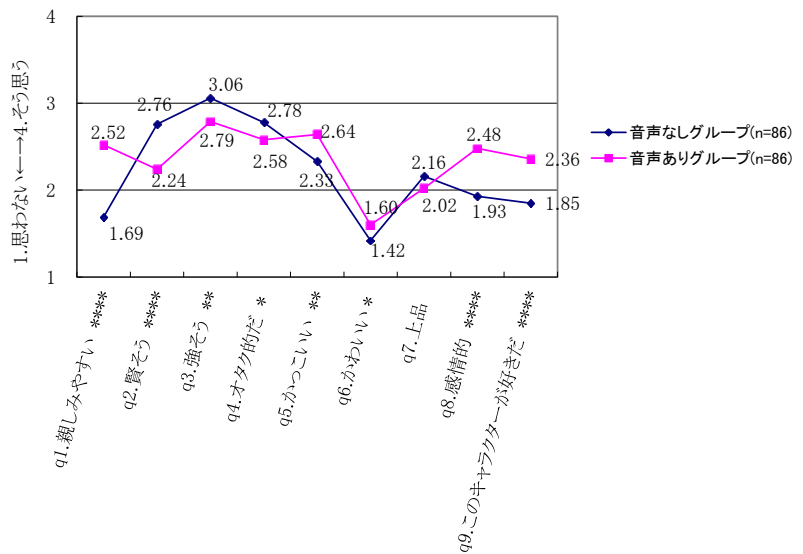
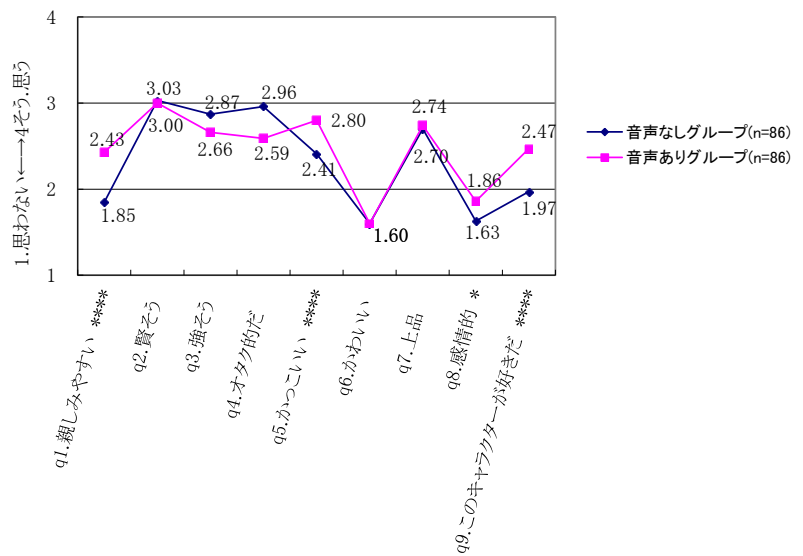


図3-3-3 B1の音声あり音声なし別キャラクター印象平均値



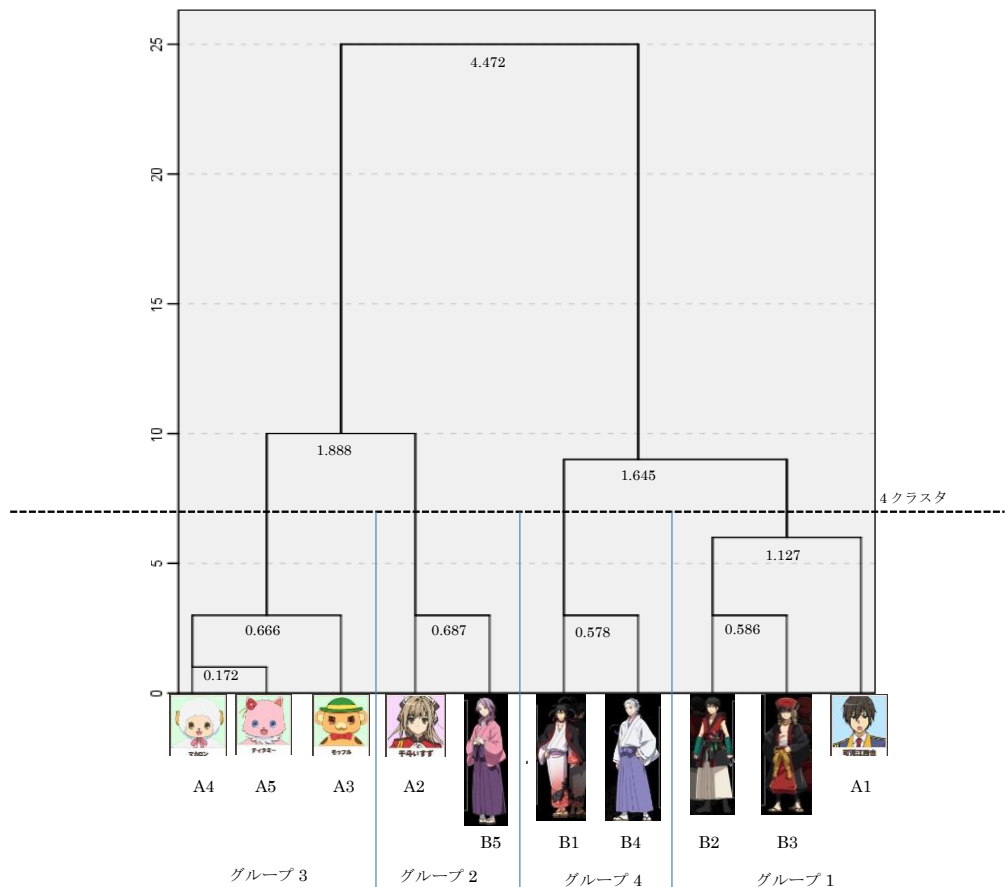
(3) B1について、音声ありと音声なしでの印象を図3-3-3に示す。音声なしと音声ありで有意差が認められ、最も顕著な差が見られたのは「q1. 親しみやすい」「q2. 賢そう」「q8. 感情的」「q9. このキャラクターが好きだ」であった。つまりB1においては、音声を聞くことによりキャラクターに対する印象に変化がみられた。ただし「q7. 上品」では音声なし2.16、音声あり2.02とあまり差はみられなかった。B1は、上品さ以外すべての項目で有意差がみられたため、B1の印象形成において、音声の影響はあるといえる。上品さについては、見た目による印象も、音声による印象もあまり上品ではなかった。もしくは、音声では上品さが表現できていない、といえる。

図3-3-4 B4の音声あり音声なし別キャラクター印象平均値



(4) B4について、音声ありと音声なしでの印象を図3-3-4に示す。音声なしと音声ありで有意差が認められ、有意差が見られないものは「q2. 賢そう」「q3. 強そう」「q4. オタク的だ」「q6. かわいい」「q7. 上品」であった。つまりB4に対するこれらのイメージは、見た目による印象と、音声による印象が同じである、または、音声からこれらの印象は、感じ取れないといえる。

図3-4-1



3.4 印象変化における要因

次に、音声を聞く前の画像のみ図 2-2-ii での印象調査を用いて、キャラクターを類似した印象により分類した。音声の有無による、印象変化の影響を把握するために、分類したグループ別、音声の有無とキャラクター印象に関するデータを示す。

(1) 類似する印象項目による、グループ分け

音声なし図 2-2-ii のみを見た状態での、キャラクターの印象に関する、9つの設問を使用し、クラスタ分析によるキャラクターイメージのセグメンテーションを行った。(平方ユークリッド距離によるグループ間平均連結方による階層クラスタ分析) 結果は図 3-4-1 に示すと

おりであり、第4クラスタまでで分類を行った。クラスタが示すのは「キャラクター」の見た目における印象の共通性である。

つまり、提示した画像の見た目のみでの印象が類似しているキャラクター同士をまとめたものである。

グループ 1: A1, B2, B3 グループ 2: A2, B5
 グループ 3: A3, A4, A5 グループ 4: B1, B4
 であり、する。

グループ 1: 上品ではないオタク的グループ
 グループ 2: 弱そうでかわいいグループ
 グループ 3: 親しみやすいグループ
 グループ 4: 親しみにくく賢そうグループ
 と定義する。

(2) グループ別印象変化要因

クラスタ分析により、音声なし状態のキャラクターを4つのグループに分けた。キャラクターの印象に関する設問ひとつひとつを、音声なしと音声ありの場合で、4つのグループを比較する。そうすることで、各グループにおける印象変化が、音声による影響であるか、グループ(見た目)による影響であるか、が分かると考えられる。

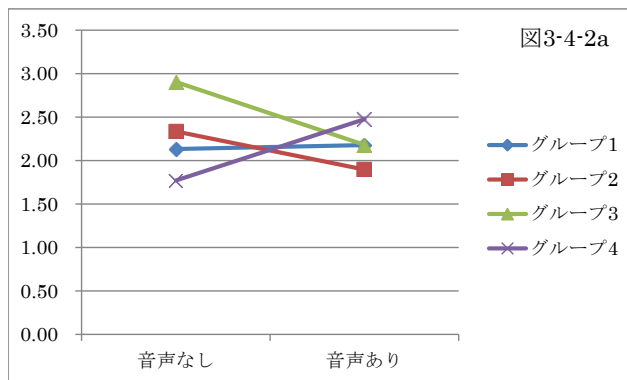
グループにおけるキャラクターの印象の違いを検討するため、「グループ1~グループ4」「音声の有無」を独立変数に、「q1. 親しみやすい~q9. このキャラクター

が好きだ」までの9設問を従属変数とした二元配置分散分析を行った。これを図 3-4-2a~図 3-4-2i に示す。

(a) 「q1. 親しみやすさ」を従属変数とした場合

結果は図 3-4-2a に示す。

音声効果による有意確率はなかったため、「親しみやすさ」に影響を与えているものは、音声の効果だけではない、と考えられる。グループ(見た目)効果は5%水準で有意なため、見た目は「親しみやすさ」に影響を与えている、といえる。さらに、交互作用は1%水準で有意差が認められたため、音声の有無と見た目の差が合わさった時、「親しみやすさ」は影響を受けやすいことが分かる。つまり、「親しみやすさ」は見た目によっては、音声の影響を受けやすいということである。



平均値	音声なし	音声あり
グループ 1	2.13	2.18
グループ 2	2.34	1.90
グループ 3	2.90	2.18
グループ 4	1.77	2.48

	F 値	自由度	有意差
音声効果	1.15	1	NS
外見効果	5.18	3	*
交互作用	10.08	3	***

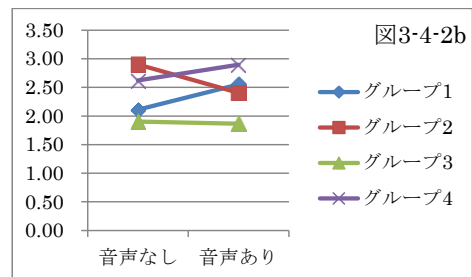
有意差は NS : 0.05<p、* : 0.01<p≤0.05、** : 0.001<p≤0.01、*** : 0.0001<p≤0.001、**** : p≤0.0001 と表す。

例えばグループ 2、グループ 3 は音声加わること、「親しみやすさ」が減少し、見た目だけでは、「親しみにくく賢そう」だと感じられていたグループ 4 は、音声加わること、「親しみやすさ」が増した。

(b) 「q2. 賢さ」を従属変数とした場合

結果は図 3-4-2b に示す。

音声効果による有意確率なかったため、「賢さ」に影響を与えているものは、音声の効果だけではない、と考えられる。グループ(見た目)



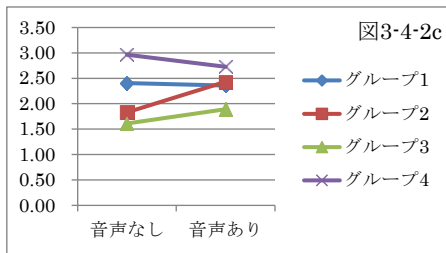
平均値	音声なし	音声あり
グループ 1	2.55	2.11
グループ 2	2.41	2.90
グループ 3	1.87	1.90
グループ 4	2.90	2.62

	F 値	自由度	有意差
音声効果	0.11	1	NS
外見効果	8.07	3	**
交互作用	2.02	3	NS

目)効果は1%水準で有意なため、見た目は「賢さ」に大きく影響を与えている、といえる。交互作用の有意差はなかったため、音声の有無と外見差が合わさった時でも、「賢さ」に影響を与えているとはいえない。つまり、「賢さ」は見た目による影響を受けやすいということである。見た目において、「弱そうでかわいい」とされたグループ2は、「賢さ」は減少した。

(c)「q3.強さ」を従属変数とした場合
結果

は図3-4-2cに示す。音声効果による有意確率はなかったため、「強さ」に影響を与えているものは、音声の効果だけではない、と考えられる。グループ



平均値	音声なし	音声あり
グループ1	2.41	2.36
グループ2	1.83	2.43
グループ3	1.61	1.89
グループ4	2.97	2.73

	F値	自由度	有意差
音声効果	1.54	1	NS
外見効果	15.10	3	****
交互作用	2.16	3	NS

(見た目)効果は1%水準で有意なため、見た目は「強さ」に大きく影響を与えている、といえる。交互作用の有意差はなかったため、音声の有無と外見の差が合わさった時でも、「強さ」に影響はあまりないといえる。見た目において、「弱そうでかわいい」と感じられたグループ2と、「親しみやすい」と感じられたグループ3では、音声の有無により、「強さ」が増加した。

(d)「q4.オタク的だ」を従属変数とした場合

結果は図3-4-2dに示す。

音声効果も、グループ(見た目)効果も、相互作用も、有意差はなかった。したがって、「オタク的」な印象は、音声や見た目などにより、影響を受けることは低いことが分かる。また、どのグループにおいても、平均値が高かったため、アニメキャラクターという物自体が、「オタク的」だと感じられていると考えられる。

(e)「q5.かっこよさ」を従属変数とした場合

結果は図3-4-2eに示す。

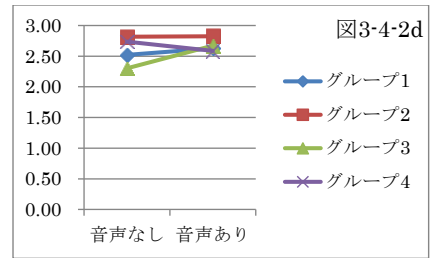
音声効果は5%水準で有意なため、音声は、「かっこよさ」に影響を与えている、といえる。さらに、グループ(見た目)効果は1%水準で有意なため、見た目も「かっこよさ」に大きく影響を与えている、といえる。相互作用は有意差が認められなかったため、音声の有無と外見の差が合わさった時は、「かっこよさ」に影響

を与えていないことが分かる。「上品ではないオタク的」だと感じられた、グループ1のみ音声を聞く前後での変化は、殆ど見られなかった。他の3グループは、すべて「かっこよさ」が増していた。つまり、「かっこよさ」は音声効果により、増す傾向にある、といえる。

(f)「q6.かわいさ」を従属変数とした場合

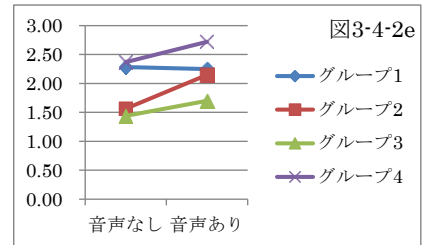
結果は図3-4-2fに示す。

音声効果は5%水準で有意なため、音声は、「かわいさ」に影響を与えている、といえる。さらに、グループ(見た目)効果は1%水準で有意なため、見た目も「かわいさ」に大きく影響を与えて



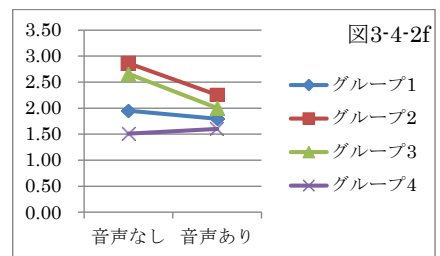
平均値	音声なし	音声あり
グループ1	2.52	2.63
グループ2	2.82	2.83
グループ3	2.30	2.67
グループ4	2.74	2.59

	F値	自由度	有意差
音声効果	0.90	1	NS
外見効果	2.55	3	NS
交互作用	1.58	3	NS



平均値	音声なし	音声あり
グループ1	2.28	2.25
グループ2	1.57	2.15
グループ3	1.44	1.70
グループ4	2.37	2.72

	F値	自由度	有意差
音声効果	7.02	1	*
外見効果	16.31	3	****
交互作用	1.42	3	NS



平均値	音声なし	音声あり
グループ1	1.95	1.80
グループ2	2.87	2.26
グループ3	2.66	2.00
グループ4	1.51	1.60

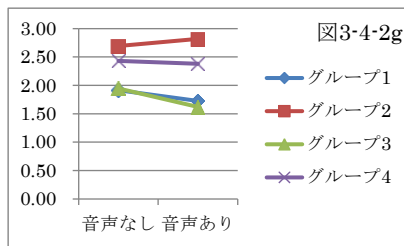
	F値	自由度	有意差
音声効果	7.91	1	*
外見効果	13.21	3	****
交互作用	2.29	3	NS

いる、といえる。相互作用は有意差が認められなかったため、音声の有無と外見の差が合わさった時は、「かわいさ」に影響を与えていないことが分かる。「親しみにくく賢そう」と感じられた、グループ4のみ、音声を聞いた後に、少し「かわいさ」が増した。他の3グループは全て、音声を聞いた後に、「かわいさ」は減少している。つまり、「かわいさ」は音声効果によって、減少する傾向にあるといえる。

(g) 「q7. 上品さ」を従属変数とした場合

結果は図3-4-2gに示す。

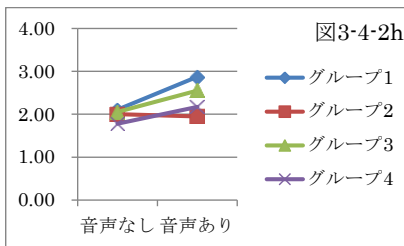
音声効果による有意確率はなかったため、「上品さ」は音声の効果だけではない、といえる。グループ（見た目）効果は1%水準で有意なため、見た目は「上品さ」に大きな影響を与えているといえる。相互作用も有意差が認められなかったため、音声の有無と



平均値	音声なし	音声あり
グループ1	1.91	1.73
グループ2	2.70	2.82
グループ3	1.95	1.62
グループ4	2.43	2.38

	F 値	自由度	有意差
音声効果	1.11	1	NS
外見効果	20.30	3	****
交互作用	0.86	3	NS

外見の差が合わさった時は、「上品さ」に影響を与えないことが分かる。「弱そうでかわいい」と感じられた、グループ2は、音声を聞く前段階で、最も「上品さ」が高かった。かつ、音声を聞いた後、「上品さ」は増している。他の3グループにおいては、音声を聞いた後、「上品さ」は減少している。つまり、「上品さ」は外見効果が大きく影響し、見た目「弱そうでかわいい」キャラクターは、より「上品」に感じられるということである。



平均値	音声なし	音声あり
グループ1	2.11	2.87
グループ2	2.00	1.95
グループ3	2.05	2.55
グループ4	1.78	2.17

	F 値	自由度	有意差
音声効果	14.79	1	**
外見効果	6.10	3	**
交互作用	2.60	3	NS

(h) 「q8. 感情的さ」を従属変数とした場合

結果は図3-4-2hに示す。

音声効果は1%水準で有意

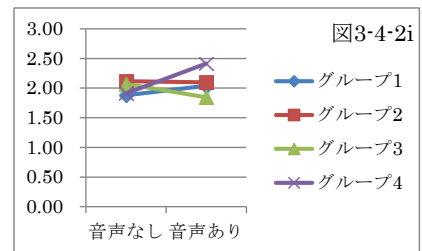
なため、音声は「感情的さ」に影響を与えている、といえる。また、グループ（見た目）効果は1%水準で有意なため、見た目も「感情的さ」に影響を与えている、といえる。相互作用には有意差が認められなかったため、音声の有無と外見の差が合わさった時は、「感情的さ」に影響を与えないことが分かる。グループ2以外は、音声を聞いた後に、「感情的さ」が増している。つまり、「感情的さ」は音声を聞いた後に増す傾向があるといえる。

(i) 「q9. キャラクターの好意度」

を従属変数とした場合

結果は図3-4-2iに示す。

音声効果による有意確率はなかったため、「キャラクターへの好意度」は音声の効果だけではない、といえる。さらに、グループ（見た目）効果による有意確率もなかったため、「キャラクターへの好意度」は見た目の効果だけでもない、といえる。相互作用は1%水準で有意差が認められたため、音声の有無と外見の差が合わさった時、「キャラクターへの好意度」は影響を受けやすいことが分かる。例えば、「親しみにくく賢そう」と感じられる、グループ4のようなキャラクターは、音声加わることで、「キャラクターへの好意度」はプラスに変化した。



平均値	音声なし	音声あり
グループ1	1.88	2.04
グループ2	2.12	2.10
グループ3	2.07	1.84
グループ4	1.91	2.42

	F 値	自由度	有意差
音声効果	2.86	1	NS
外見効果	2.79	3	NS
交互作用	6.12	3	**

(a)~(i)の結果より、見た目印象が、「上品ではないオタク的」と感じられた、グループ1は、音声の有無で「賢さ」「感情的さ」に変化が見られた。ちなみに、どちらの印象も、音声加わることで、プラスへと変化していた。

見た目印象が、「弱そうでかわいい」と感じられた、グループ2は、音声の有無で「親しみやすさ」「賢さ」「強さ」「かっこよさ」「かわいさ」に変化が見られた。ちなみに、音声加わることで、「強さ」「かっこよさ」はプラスに、「親しみやすさ」「賢さ」「かわいさ」はマイナスへと変化していた。

見た目印象が、「親しみやすい」と感じられた、グル

ープ3は、音声の有無で「親しみやすさ」「強さ」「オタク的さ」「かっこよさ」「かわいさ」「上品さ」「感情的さ」に変化が見られた。ちなみに、音声加わることで、「強さ」「オタク的さ」「かっこよさ」「感情的さ」はプラスに、「親しみやすさ」「かわいさ」「上品さ」はマイナスへと変化していた。

見た目印象が、「親しみにくく賢そう」と感じられた、グループ4は、音声の有無で「親しみやすさ」「賢さ」「強さ」「オタク的さ」「かっこよさ」「感情的さ」「キャラクターへの好意度」に変化が見られた。ちなみに、音声加わることで、「親しみやすさ」「賢さ」「かっこよさ」「感情的さ」「キャラクターへの好意度」はプラスに、「強さ」「オタク的さ」はマイナスへと変化していた。

グループの違いにより、音声加わることで変化する印象には違いがある。「親しみやすさ」や「強さ」は多くのグループで変化が出やすかった。

3.5 音声とキャラクター

キャラクターそれぞれの音声、各キャラクターとの関係を把握するために、見た目印象により分けたグループと「q10. この声はキャラクターにあっている」「q11. 命が吹き込まれた」に関するデータを示す。

キャラクターそれぞれの音声を聞いた後のみ質問した「q10. この声はキャラクターにあっている」「q11. 命が吹き込まれた」において、平均値のt検定を行った。グループにおける音声とキャラクターの感じ方を検討するため、「グループ1～グループ4」を独立変数に、「q10. この声はキャラクターにあっている」「q11. 命が吹き込まれた」の平均値を従属変数とした一元配置分散分析を行った。この結果より、キャラクターの「声」がどのように感じられているかがわかると考えられる。回答は「1. 思わない」「2. あまり思わない」「3. 思う」「4. そう思う」の4段階である。

(1)「q10. この声はキャラクターにあっている」の場合

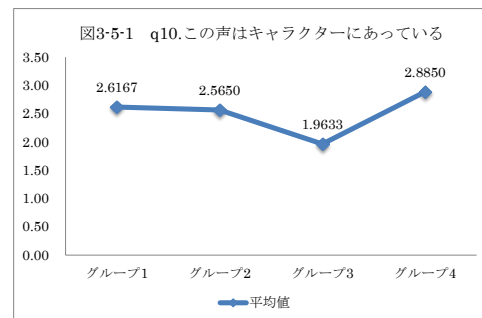
結果を図3-5-1に示す。

グループによる、キャラクター音声の合致度は1%水準で有意なため、グループ（見た目）印象は、キャラクター音声合致度に影響を与えている、といえる。

最もキャラクター音声合致度が高く感じられたのは、グループ4であり、最も低かったものはグループ3である。

見た目印象が、「親しみやすい」と感じられたグループ3は、人物ではなくマスコットキャラクターであった。現実のテーマパークの表の顔として見かけるような、ゆっくりと柔らかい音声のマスコットキャラクターとは異なり、アニメ上の彼らの音声には、力強さや気だるさが、場面ごと表現されている。そのため、外

見印象は、「親しみやすい現実世界のマスコットキャラクター」のような印象を持たれたが、その想像と彼らの音声合わなかったため、合致度が低かったと考えられる。

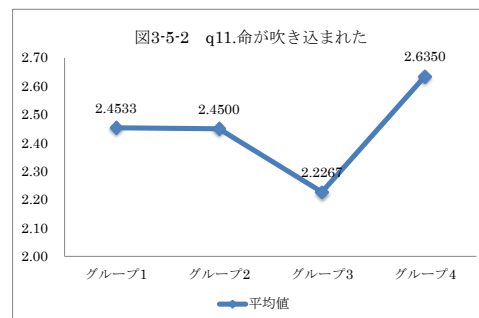


	平均値
グループ1	2.62
グループ2	2.56
グループ3	1.96
グループ4	1.89

	F値	自由度	有意差
グループ間	27.04	3	***

(2)「q11. 命が吹き込まれた」の場合

結果を図3-5-2に示す。



	平均値
グループ1	2.45
グループ2	2.45
グループ3	2.23
グループ4	2.64

	F値	自由度	有意差
グループ間	3.87	3	NS

グループによる、音声キャラクターに命を吹き込んでいるか、について、有意確率はなかった。したがって、命の吹きこまれにおいては、グループ（見た目）による影響だけだとはいえない。グループ別にみると、グループ4が最も命が吹き込まれたと感じられやすかった。反対にグループ3は、命が吹き込まれた、とあまり感じられなかった。さらに（1）より、グループ4は外見と音声の合致度が最も高く、グループ3は外見と音声の合致度が最も低かった。つまり、キャラクターの見た目と命が吹き込まれたと感じるかは、互いに大きく影響していると考えられる。

第4章 まとめと今後の課題

今回の調査で、音声キャラクターの印象に少なからず影響を与えている、ということがわかった。

アニメ自体の視聴は少ないものの、アニメを好意的にとらえている人は多かった。「音声」というものを、相手の認識や好意度など、様々な判断基準として使用している人は多かったが、自身の声をあまり好意的に感じている人は少なかった。

音声の有無による印象変化について、例えば「親しみやすさ」はどのキャラクターにおいても、音声の有無で有意差が見られた。つまり、どのような見た目の人であっても、「親しみやすさ」は音声により変化しやすいといえる。キャラクターによっては「親しみやすさ」が下がったもの、上がったものがあるように、相手に与える「親しみやすさ」は、音声によって良くも悪くもできる。

次いで全体的に有意差が多かったものは「強そう」「カッコいい」「感情的」であった。これらにおいても、見た目にかかわらず相手に与える印象は、音声によって変化してくると考えられる。

キャラクターの音声を聞く前の画像のみ図 2-2-ii での、キャラクター印象調査結果から分類したグループを使用し、音声の有無とキャラクターごとの印象変化をみていくと、「音声」というもののみが影響を与えているという結果ではなかった。しかし、グループごと、音声を聞いたことにより印象が良い方へと変化するか、悪い方へと変化するかは、違いがある。つまり、見た目と音声と共に作用することで、相手に与える印象に変化をもたらしている、といえる。今後は、音声のみの印象調査をすることで、純粹に音声だけが、印象変化にどれだけの影響力を持っているのかも、調査してみたい。

今回の調査では、見た目や音声印象の異なると考えられるキャラクターを使用したのが、大きな差が出なかったのは、調査方法にも問題があっただろう。単調な質問を繰り返すことで、回答者の感じ方が曖昧になってしまうことや、最後まで集中して取り組んでもらうには、ある程度限界があると感じた。回答者にあまり負担をかけず、より深く印象調査を行える方法を検討する必要があるだろう。また、音声として使用した、キャラクターの台詞であるが、なるべく言葉に印象影響が出ないものを選んだつもりではあったが、その台詞を使用しているシーン、例えば、戦闘シーンや日常の一コマ、など偏りがなかったとは言い切れない（スクリプト p34 を参照）。音声を使用する調査の場合、台詞の内容にも留意して選択するべきであろう。さらにキャラクター選択について、「同じ人が音声を当てているが、別作品のキャラクター」を使用し、今回のような調査をさらに行えば、どのような音声をつけた時、相手に自分の理想とする印象を与えることが出来るか、なども調査できるであろう。

普段何気なく、当たり前のもので使用している「声」音声というものが、人々の印象形成の要因となっていることが調査より分かった。音声によって自分自身の印象をより良くすることもできれば、悪くすることもできる。音声による印象は、目で見て判断することができないからこそ、さらにいろいろな観点から見つめることが可能となる。「良い声」と言われるものには、どのような要素が含まれているのか、音声の高低差は、どのように印象変化に影響を与えているのか、など音声の重要さや大切さについて、より一層興味がわき、私はさらに音声の魅力に心惹かれてしまった。私たちには、「音声」というとても素晴らしい機能が備わっている。使い次第で音声の価値は変化する。今まで以上に意識し感じながら、音声と向き合っていきたい。

参考文献

- ・アン・カーブ (2008 年) 『「声」の秘密』 草思社
 - ・内田照久 (2002 年) 「音声の発話速度が話者の性格印象に与える影響」
 - ・川井麻里子, 望月聡 (2013 年) 「対人印象形成における声的魅力とパーソナリティとの関連」
 - ・「甘城ブリリアントパーク公式ホームページ | TBS テレビ」
 - ・「ウィキペディア」 「ja.wikipedia.org/wiki/曇天に笑う」 「ja.wikipedia.org/wiki/甘城ブリリアントパーク」
- 2015 年 2 月 3 日閲覧
- ・「TV アニメ「曇天に笑う」公式サイト」
「<http://www.dontenniwarau.com/>」 2015 年 2 月 3 日閲覧
 - 「https://www.jstage.jst.go.jp/article/jjpsy1926/73/2/73_2_131/_pdf」 2015 年 2 月 3 日閲覧
 - 「<http://www.psych.or.jp/meeting/proceedings/77/contents/pdf/2PM-049.pdf> - search='%E5%A3%B0%E3%81%8C%E4%B8%8E%E3%81%88%E3%82%8B%E5%AF%BE%E4%BA%BA%E9%AD%85%E5%8A%9B'」 2015 年 2 月 9 日閲覧
 - 「<http://www.tbs.co.jp/anime/amaburi/index-j.htm>」 2015 年 2 月 3 日閲覧

音声音源

A1

「まったく、呆れた連中だな。哀れっぽくため息をつくなら、やることをやってからにしろ」

「自己紹介がまだだったな。可児江西也だ」

「俺は25万人の客を呼ぶ。お前らの神が出した神託を、この俺が叶えてやる」

「お前らの客はバカだって言っただろ。連中は本気で怒った。客をバカにされて怒るのは、自分の仕事に真剣だということだ。それならまだ希望はある」

A2

「唐突だけど、可児江西也くん、次の日曜日、私と遊園地に行かない」

「魔法の国、メーブルランドから来たマスコットたちが住んでいる、夢いっぱいメルヘンエリア」

「愛と喜びに満ち溢れた世界へ、心あられるファンシートレインに乗って、出発よ」

「甘ブリの看板マスコットでもあるわ。彼が作るお菓子を食べて、夢と希望が広がるの」

A3

「小僧、何をしに来たふもっ」

「何も知らずにやってくるゲストを追い返してしまふなんて、そんな失礼なことは許さないふもっ」

「うるさい、昨日今日来たばかりの知情の奴に、このパークの何がわかるふもっ」

「お客様は神様ふもっ。だけど、たとえ神様でも、触れてはならないものがあるふもっ」

A4

「おーモッフル、先に始めてたろん」

「タカミちゃん、生2つ追加だろん」

「まずはお手並み拝見だろん。神託で選ばれた彼がまず何をするか、楽しみだろん」

「何すんじゃコラ」

「僕はそこで番張ってたんだろん。まあ途中で退学になったけど。ちょっと他校と揉めちゃってね。学校側にバレて退学ろん」

「やばいろん」

「やめるろん」

「はあ、やっちゃったろん」

A5

「今どき、飲コミュニケーションなんて流行らないみ〜」

「タカミちゃんのおしりも追加だみ〜」

「ララパッチのお守りがあるから大丈夫だみ〜。これがあれば僕らのこと誰も気にしないみ〜」

「む一、僕ももっと自由に行きたいみ〜」

「やる気かみ〜」

「ほんとだみ〜。もうやんなるくらいな一んにもなかったみ〜」

B1

「お兄様に勝とうなんざ、百兆年早いわ」

「ぶわっはっはっはっはっはっはっは一、朝飯前だな、晩飯前だけど」

「なんでもねえよ、なっ空丸。落ち着け、大丈夫、もう大丈夫だ」

「泣いて、叫んで、強がって、誇れ、己が生き様を」

B2

「曇神社、曇家次男、空丸、参る」

「兄貴、暇なら手合わせしてくれよ」

「俺の誇りに触るな」

「結局、一人じゃ何もできなかった。すげえ惨めな気分だ」

「ふざけんな、何一人で終わらせようとしてんだ、兄貴を必要としてるのは、俺らだけじゃないんだぞ」

B3

「天兄強いっス、天才っス、カニ頭っス」

「天兄に埋まってろって云われたから」

「天兄のこと悪く言うのは、許さないっス」

「オイラにも稽古つけて欲しいっス」

「空兄すごいっス、天兄みたいっス」

「三男、宙太郎」

「天兄」

B4

「俺は曇家の居候だから、お茶くらいいつでも淹れるよ」

「少しは空丸に休むように、声かけてあげたら」

「稽古もいいけど、怪我はしないでくれよ」

「きっと、親代わりになろうとしてるんだよ、空丸と宙太郎を危険な目に合わせないように」

「困ったなあ、やっぱりお前の弟だよ、天火」

B5

「この先は剣の通じぬ戦。比良裏殿は下がっててくださいませ」

「私はお役目の為に使われた者、安倍の式神、人では無いのです。貴方様の父君に使える、鬼に御座います」

「封印式発動します。印」

「それも今日で終わりだ。お役目を終えた今、私に存在理由は無い。もう逢う事も無いだろう」

アニメに関する調査

情報学部広報学科「社会調査Ⅲ」 秋山世梨奈

「社会調査Ⅲ」の授業のための調査です。ご協力をお願いします。

問1 アニメについてどう感じていますか。(1つに○)

- | | | | |
|----------|-------|--------------|-------|
| 1. とても好き | 2. 好き | 3. あまり好きではない | 4. 嫌い |
|----------|-------|--------------|-------|

問2 2014年秋アニメで観ているものはありますか。(当てはまるもの全てに○) (人)

<p>アイカツ!(2)/愛・天地無用(0)/暁のヨナ(9)/アカメが斬る!(10)</p> <p>甘城ブリリアントパーク(7)/異能バトルは日常系のなかで(5)/失われた未来を求めて(4)</p> <p>オオカミ少女と黒王子(16)/俺、ツインテールになります。(4)/オレン家のフロ事情(7)</p> <p>怪盗ジョーカー(4)/カリメロ(0)/ガールフレンド(仮)(4)/牙狼<GARO>・炎の刻印(1)</p> <p>ガンダムGのレコンギスタ(5)/ガンダムビルドファイターズトライ(5)/寄生獣(28)</p> <p>繰繰れ! コックリさん(18)/グリザイアの果実(5)/クロスアンジュ 天使と竜の輪舞(4)</p> <p>PSYCHO-PASS サイコパス 2(16)/四月は君の嘘(15)/白銀の意思 アルジェヴォルン(0)</p> <p>SHIRO BAKO(4)/神撃のバハムート GENESIS(2)/selector spread WIXOSS(3)</p> <p>ソードアート・オンラインⅡ(13)/天体のメソッド(3)/大図書館の羊飼い(3)/ダイヤのA(12)</p> <p>旦那が何を言っているかわからない件(1)/TERRA FORMARS(10)/デンキ街の本屋さん(6)</p> <p>トライブクルクル(0)/トリニティセブン(3)/ドラゴンボール改(15)/曇天に笑う(7)</p> <p>七つの大罪(22)/なりヒロ www(1)/Hi☆sCoo!セハガール(0)</p> <p>バディ・コンプレックス完結編・あの空に帰るまで(3)/バックンワールド(0)</p> <p>棺姫のチャイカ AVENGING BATTLE(5)/美少女戦士セーラームーン Crystal(6)</p> <p>Fate/ stay night(13)/プリパラ(3)/Bonjour♪恋味パティスリー(1)/毎度! 浦安鉄筋家族(2)</p> <p>まじっく快斗 1412(11)/マジンボーン(1)/魔弾の王と戦姫(5)/蟲師 続章(8)</p> <p>ヤマノススメ セカンドシーズン(4)結城友奈は勇者である(1)/妖怪ウォッチ(11)</p> <p>弱虫ペダル GRANDE ROAD(22)/ワールドトリガー(6)</p>
--

問3 アニメ・声優関連のイベントに参加したことがありますか。(1つに○)

- | | |
|-------|-------|
| 1. ある | 2. ない |
|-------|-------|

→(イベント名 :)

11月10日(月)4時限目にアニメに関するフォーカスグループインタビューを行いたいと思います。

このアンケートにお答えいただいた方の中から数名に後日連絡をいたします。どうしてもご参加できない場合はこちらに一言ご記入下さい。 →

調査は以上です。ご協力ありがとうございました。

学籍番号

名前

「社会調査Ⅱ」の授業のための調査です。無記名ですので車庫には書かさない。

情報学部応用学科 3年 秋山世梨奈

【甘城フリントパーク】

視聴している はいいいえ		n=88	
85	915		
そう思う 思う あまり 思わない			
d1	0347	0174	0349
d2	0349	0430	0186
d3	081	0221	0395
d4	023	047	0302
d5	058	0105	0314
d6	0267	0326	0302
d7	058	0326	0465
d8	0233	0465	0198
d9	058	0279	0349
d10	0163	0302	0349
d11	0174	0500	0209
d12	035	0174	0384
d13	023	0209	0453
d14	023	0256	0442
d15	023	0186	0442
d16	0116	0291	0360
d17	093	0326	0291
d18	023	0256	0279
d19	084	0384	0151
d20	035	093	0349
d21	0337	0430	0128
d22	047	0360	0419
d23	047	0233	0442
d24	081	0267	0302

【曇天に笑う】

視聴している はいいいえ		n=88	
85	915		
そう思う 思う あまり 思わない			
d1	0302	0372	0221
d2	070	0256	0314
d3	093	0128	0244
d4	0140	0256	0384
d5	070	058	0267
d6	0163	0326	0198
d7	058	070	0384
d8	0116	0267	0337
d9	070	0209	0360
d10	035	0151	0314
d11	093	047	0267
d12	035	0174	0395
d13	0151	0244	0349
d14	012	035	0198
d15	026	0326	0395
d16	070	0291	0349
d17	035	0233	0360
d18	081	0267	0302
d19	0256	0430	0186
d20	035	0174	0395
d21	035	093	0291
d22	0174	0209	0360
d23	023	047	0267
d24	093	047	0267
d25	023	0163	0198
d26	035	0244	0407
d27	070	0360	0384
d28	081	0291	0314

次のページに続きます。

音声をお願いしますので、ここで一度ストップしてください

視聴している はいいいえ		n=88	
85	915		
そう思う 思う あまり 思わない			
d1	035	093	0465
d2	074	0395	0267
d3	0198	0419	0233
d4	0372	0302	0233
d5	0186	0256	0279
d6	035	058	0186
d7	058	081	0372
d8	0326	0291	0256
d9	081	0209	0267
d10	0221	0419	0174
d11	0140	0337	0198
d12	023	0128	0407
d13	0302	0395	0186
d14	0105	0337	0279
d15	0453	0267	0186
d16	070	0256	0291
d17	0151	0256	0395
d18	0233	0442	0198
d19	035	093	0395
d20	081	0209	0314
d21	0128	0384	0326
d22	0116	0326	0314
d23	047	0174	0430
d24	0105	0267	0337
d25	070	0267	0302
d26	0314	0279	0140
d27	047	0116	0326
d28	047	0174	0267
d29	012	058	0395
d30	0267	0395	0186
d31	012	0105	0360
d32	058	0244	0256
d33	093	0302	0337
d34	093	0302	0337

次のページに続きます。

声に関する調査

2014.12

情報学部広報学科 3年 秋山世梨奈

「社会調査Ⅲ」の授業のための調査です。無記名ですので率直にお答えください。

問1 アニメは好きですか。(1つに○) n=94

1. とても好き 22.3 2. 好き 53.2 3. あまり好きではない 23.4 4. 嫌い 1.1

問2 アニメをどれくらい視聴していますか。(1つに○) n=94

1. 毎日 10.6 2. 2~3日に1度 5.5 3. 4~5日に1度 8.5 4. 週に1度 11.7
5. 2~3週間に1度 8.5 6. 月に一度 18.1 7. 全く見ない 17.0

問3 アニメを視聴する際に最も重要視することは。(1つに○) n=94

1. ストーリー 77.7 2. 監督 0.0 3. 制作会社 2.1 4. キャラクター 13.8
5. 声優 4.3 6. 音楽 2.1

問4 自分の声が好きですか。(1つに○) n=94

1. とても好き 1.1 2. 好き 8.5 3. あまり好きではない 62.7 4. 嫌い 27.7

問5 あなたにとって声は相手を判断する要素になりますか。(1つに○) n=94

1. とてもなる 10.6 2. なる 52.1 3. あまりならない 33.0 4. 全くならない 4.3

問6 声のみで相手に好意を抱くことはありますか。(1つに○) n=94

1. よくある 9.6 2. ある 36.2 3. あまりない 41.5 4. 全くない 12.8

問7 声が人の印象を変えられると思いますか。(1つに○) n=94

1. とても思う 34.0 2. 思う 55.3 3. あまり思わない 7.4 4. 思わない 3.2

問8 声がキャラクターのイメージを決めていると思いますか。(1つに○) n=94

1. とても思う 37.2 2. 思う 56.4 3. あまり思わない 6.4 4. 思わない 0.0

問9 アニメ化の際、キャラクターの声が自身の想像していたものと異なると感じたことはありますか。

(1つに○) n=94

1. よくある 30.9 2. ある 58.5 3. あまりない 5.3 4. 全くない 5.3

問10 洋画吹き替えの際、キャストの声が自身の想像していたものと異なると感じたことはありますか。

(1つに○) n=94

1. よくある 24.5 2. ある 40.4 3. あまりない 25.5 4. 全くない 9.6

あなた自身についてお聞きします。

F1. あなたの性別(1つに○) n=94

1. 男 39.4 2. 女 60.6

調査は以上です。

ご協力ありがとうございました。