

コミック読者のネタバレ遭遇タイミングによる興味度合い変化

Influence of Comic Spoilers Depending on the Reading Progress

牧良樹^{*1}
Yoshiki Maki

中村聡史^{*1}
Satoshi Nakamura

^{*1} 明治大学総合数理学部 先端メディアサイエンス学科

Department of Frontier Media Science, School of Interdisciplinary Mathematical Sciences, Meiji University

Previous studies suggested that spoilers might increase the fun of the novel. However, it is hard to say that the problem of spoilers has been sufficiently studied. Therefore, we focus on the comic contents and consider the influence of comic spoilers depending on the reading progress. In this work, we selected eight comic contents and investigated the spoilers' influence by changing the spoiling timing for readers. As a result, we revealed that the fun was reduced when readers read a comic up to two-thirds.

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、昔ながらに楽しまれてきたコンテンツである。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。日本におけるコミックの人気は高く、コミック雑誌の中で一番の発行部数を誇る週刊少年ジャンプは、年間 800 万部発行されており[日本雑誌協会 16]、日本のコミック市場は 2013 年の時点で年間 4000 億円近い規模になっている[全国出版協会 17]。また、毎年夏冬に行われるコミックマーケットでは、1 回の開催で参加者が 53 万人、消費額は 120 億円に上る[コミックマーケット準備会 16][コミックマーケット準備会・コンテンツ研究チーム 11]。このことから、コミックが日本において人気のあるコンテンツであることがわかる。さらに、コミックは世界的にも注目されており政府が世界に発信するコンテンツのひとつとして注目している[経済産業省 11]。また、情報科学の分野でもコミックは注目されており、様々な研究が行われている[松下 13][松下 13]。このように、コミックは人気コンテンツであり、情報分野でも注目されているが、コミックコンテンツで頻繁に扱われる問題としてネタバレが挙げられる。

ネタバレとは、「主人公が勝つ」や「登場人物が死ぬ」といった、コンテンツを楽しみにしている人がその部分を読んだり、観賞したりする前に触れてしまうことで、本来コンテンツから得られたはずの興奮や感動などを低下させる要因になってしまうものである。そのため、ネタバレはコンテンツが持っている面白さを 100% 楽しみたい読者や視聴者には忌み嫌われるものであると考えられてきた。しかし、ネタバレの読者への影響についてはあまり調査されていない。小説を対象とした研究では、Leavitt ら[Leavitt 11]は、ネタバレの読者への影響を調査している。また、Levine ら[Levine 16]は、ネタバレタイミングの変化による影響の変化について研究しているが、対象コンテンツが小説であり、コミックについては言及されていない。コミックでは、Hassoun[Hassoun 13]がコミックのコマ割りによるネタバレの影響について調査をしている。しかし、Hassoun の研究ではコミックの 1 ページ内のネタバレに

対して研究しているものであり、物語全体のネタバレの影響については研究されていない。

そこで、本研究ではネタバレのタイミングを分けて実験を行うことでネタバレのコミック読者に対する影響とその要因を明らかにする。

ここで、ネタバレの影響はコミック読者の読書進行度に応じて変化することが考えられる。これは、コミック読者はコンテンツを読み進めていくことで物語の面白さに気づき興味度合いが増すからである。そこで、コミック読者の読書進行度を分けることによってネタバレの影響度変化を調査する。

2. ネットバレ定義実験

コミックにおけるネタバレとは作品内のどの場面であり、どのような内容なのかはあまり研究されていない。田島ら[田島 16]は、アニメの作品におけるネタバレと捉えられやすい場面を明らかにしているが、対象コンテンツがアニメであるため、コミックには適用できない。そこで、コミックにおけるネタバレの選定方法について検討を行うとともに、実験時に提示するネタバレを予備調査により決定する。

2.1 ネットバレ定義

実験を行う際のネタバレの提示方法は重要な要素である。しかし、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り、ネタバレとなるツイートやレビューなどの文章で見てしまったり、他の人が話しているものを偶然に聞いてしまったりと多様である。ここで、口頭によるネタバレやレビューなどの文章によるネタバレは、話し方や文章の書き方によって多種多様になってしまうため、再実験が困難であり、実験を行った際のネタバレの影響にブレが発生することが考えられる。そこで我々は、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い、多数決でネタバレを決定することでブレを少なくできる点を考慮したためである。

2.2 実験内容

用意したコミックのジャンル、作品名、実験で対象とする巻数を表 1 に示す。なお、選定したジャンルは、電子書籍を扱うコミックシーモア[コミックシーモア 17]のサイトの中から、多くの作品があり、たくさんの人に読まれていると考えられるものを選定した。

連絡先: 牧良樹, 明治大学総合数理学部先端メディアサイエンス学科, 東京都中野区中野 4 丁目 21-1, 03-5343-8334, ev30675@meiji.ac.jp

巻数は最小で1~2巻、最大で1~6巻までとした。巻数にブレがあるのは、今回用意したコミックが完結する巻数が大きく違ったり、未完結のものが含まれたりしていたことより、著者が1つのストーリーの終わりであり、区切りの良いところで区切ったためである。

またアンケートでは、ネタバレを選定してもらうため、表1の作品を読んだ経験のある大学生4人に依頼し、ネタバレと考えられる見開きページを3つずつ選定し1~3位に順位付けをしてもらった。

表1 使用作品名

ジャンル	作品名	巻数
バトル	幽☆遊☆白書	1~4巻
	All You Need Is Kill	1~2巻
スポーツ	ピンポン	1~5巻
	GIANT KILLING	1~5巻
サスペンス	予告犯	1~3巻
	魍魎の匣	1~5巻
ラブストーリー	ReReハロ	1~6巻
	赤髪の白雪姫	1~4巻

2.3 実験結果

今回、ネタバレを見開き1ページで選んでもらったため、スポーツジャンルのゴールシーンやラブストーリージャンルの告白シーンのような複数のページで1つの内容を描写されているものでは、実験協力者によって選んだページが異なっていた。そこで、今回は同じ内容の異なるページを1つにまとめ、考察を行う。選出割合が高かった各ページの、1~3位それぞれの選出割合を表2に示す。1~3位それぞれの選出割合では、スポーツ2作品と、「All You Need Is Kill」及び「ReReハロ」では1位の選出割合が75%以上のページが1つずつ存在した。「幽☆遊☆白書」及び「赤髪の白雪姫」では、1位の選出割合が同率だったページが2つ存在した。また2,3位の選出割合でも同率だった。「予告犯」では1位の選出割合が50%で少ないものの、他のページよりも多く選ばれていたページが存在していた。「魍魎の匣」では、1位に選ばれたページが一致することなく、全ての実験協力者が別々のページを1位にしていた。しかし、2位の選出割合で1つのページが75%で選出されていた。

2.4 考察

実験結果から、スポーツジャンルの作品は1位の選出割合が高いことから、1つのページをネタバレとして特定することができ

ていることがわかる。これは、スポーツジャンルでは最終的な結果がネタバレとして捉えられやすいことで、そのシーンが描画されているページがネタバレとして捉えられたからだと考えられる。実際に選ばれたシーンでも、主人公たちの順位が描画されたシーンや、試合の最終スコアが示されたシーンが選出されていた。また、バトルジャンルとラブストーリージャンルでは、それぞれ1位の選出割合が高い作品と2つのページが同率の作品があった。しかし、2つのページが同率だった作品のネタバレ内容はどちらもあまり変化がなかった。1位の選出割合は、バトルジャンルではバトルの結果が、ラブストーリージャンルではヒロインの恋の行方がネタバレとして捉えられやすく、そのシーンが選ばれたからだと考えられる。実際に選ばれたページを見ると、バトルの結果や、ヒロインとイケメン男子が付き合うシーンがネタバレとして選出されていた。2つのページが同率だった作品でも、同様のシーンが選ばれていたが、複数ページに渡って描画されていたため、票が割れてしまっていた。ここから、スポーツやバトル、ラブストーリーのジャンルにおいてはネタバレとして捉えられるシーンに傾向があることがわかった。

一方、サスペンスジャンルにおいてはどちらの作品も1位の選出割合は低かった。ここから、サスペンスジャンルでは人によってネタバレと感じるページに差があることがわかった。これは、サスペンスジャンルには、多くの謎があり、それらはいくつかのページで解決されるものであるため、実験協力者の謎への興味度合いによってそれぞれの解決ページが選ばれたことが理由として考えられる。しかし、2位の選出割合によって、ネタバレとして捉えられやすいページの特定ができた。この結果を用いてネタバレ影響実験を行う。

3. ネットバレ影響実験

本章では、読書進行度の違いによってネタバレの影響度に変化するのか実験を行なった。また、ネタバレの影響度変化の要因について考察を行うために、様々な要素についてのアンケートを行なった。

3.1 実験内容

実験に用いた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、ネタバレには予備調査で選定したページを利用した。一意にネタバレが決まらなかった作品は、著者が1位の選出割合が高いものの中から選択した。また、実験協力者はそれぞれの作品を読んだことのない大学生(19~23歳、男性25名、女性3名)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

表2 ネットバレ有力ページと選出割合

ジャンル	作品	ネタバレ有力ページ	選出割合(1位)	選出割合(2位)	選出割合(3位)	
バトル	幽☆遊☆白書	P.129~130[4巻]	50%	25%	0%	
		P.97~100[4巻]	50%	25%	0%	
	All You Need Is Kill	P.175~178[2巻]	75%	25%	0%	
スポーツ	ピンポン	P.193~194[5巻]	75%	0%	0%	
	GIANT KILLING	P.209~210[5巻]	75%	0%	0%	
サスペンス	魍魎の匣	予告犯	P.183~184[3巻]	50%	0%	0%
			P.159~164[5巻]	25%	75%	0%
			P.85~88[5巻]	25%	25%	0%
			P.35~36[5巻]	25%	0%	25%
		P.93~94[5巻]	25%	0%	0%	
ラブストーリー	ReReハロ	P.87~88[6巻]	100%	0%	0%	
	赤髪の白雪姫	P.83~84[4巻]	50%	0%	0%	
		P.71~72[4巻]	50%	0%	0%	

どのストーリー展開を知っている場合は、対象から外した。実験に用いる作品は、ネタバレ定義実験で用いたものと同様のものを使用し、1作品につき12人に協力してもらったことで、合計読書数は96回となる。コミックは、iPad Pro内のKindleアプリに入っている作品を横向きにしながらか読んでもらった。また、ネタバレとした見開きページはiPad Proでスクリーンキャプチャしたものそれぞれのネタバレタイミングになった時に提示した。アンケート項目は、面白さと面白い面白そうな部分(自由記述)である。面白さは、5段階のリッカート尺度で測った。面白い面白そうな部分は、実験協力者によって大きく差が発生すると考えたため、自由記述で測っている。

3.2 ネットバレ・アンケートタイミング

読書進行度によってネタバレの影響度を測るために、コミックを巻数によって3つのパートに分けて実験を行なった。3パートに分けるために、3で巻数を割り切れる場合では、それぞれのパートに等しい巻数を割り当てた。3で巻数を割って1余る場合ではパート2の巻数を他のパートより1つ増やした。2余る場合では、パート1とパート2を1つずつ増やした。全2巻のものに関しては巻数で分けることができなかつたため話数で分けた。

1作品につき実験協力者を、ネタバレを提示するタイミング毎に4つのグループに分けた。実験協力者の人数は1作品内のグループ毎にそれぞれ2人とした。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。グループ1では、あらすじを読んでもらった後にネタバレとなる見開きページを提示し、アンケートを行う。その後、各パートの終わりにアンケートに答えてもらっている。グループ2,3についてはネタバレタイミングを変化させたグループであり、グループ4についてはネタバレを行っていない。

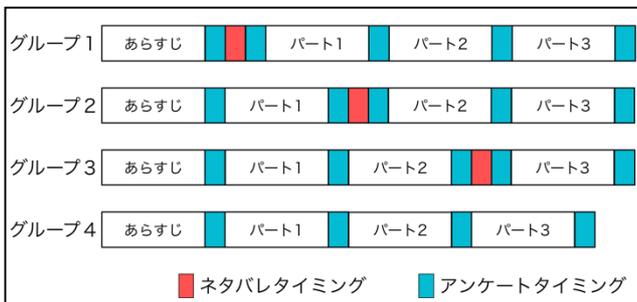


図1 ネットバレとアンケートのタイミング

3.3 実験結果

ネタバレタイミング毎の面白さの値の推移グラフを図2に示す。ここから、どのネタバレタイミングでも面白さの値は増加傾向にある。また、どのネタバレされたグループでも、ネタバレ直後は値が下がっていることがわかる。さらに、パート2後にネタバレされたグループでは面白さの値が低くなった。

全体のパート3後の面白さ項目もアンケートをネタバレタイミング別に分けた結果を図3に示す。図3より、パート2後で値が最小となったが、有意差は見られなかつた。そこで、作品毎に結果を分けることでそれぞれの作品の傾向をみる。

作品毎の、パート3後の面白さの項目のネタバレタイミング別の結果(青)と、面白い面白そうな部分の自由記述に記述された場面数(オレンジ)を図4に示す。ここで、ネタバレなしグループを「N」、あらすじ後にネタバレされるグループを「0」、パート1後、パート2後にネタバレされるグループをそれぞれ「1」、「2」と示す。

ここで、ネタバレなしグループと比較して、ネタバレされたグループの方が面白さの値が低くなった作品と、高くなった作品がそれぞれ4作品ずつ存在した。そこで、ネタバレなしグループよりもネタバレされたグループの方が、値が高くなった作品を図4上に、低くなった作品を図4下に示す。

ここから、ネタバレなしグループが最も値が高くなった作品では、「幽☆遊☆白書」以外の作品でネタバレなしグループの場面数が1場面しかない。さらに、ネタバレされたグループでは面白さの値が減少する毎に場面数が増加している。しかし、「幽☆遊☆白書」では、面白さの値が減少する毎に場面数も減少している。また、ネタバレなしグループよりもネタバレされたグループの方が面白さの値が高くなった作品では、ネタバレなしグループの場面数は2場面以上存在していることがわかつた。

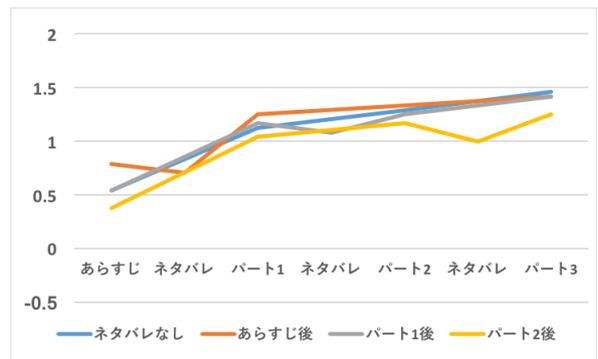


図2 面白さ推移

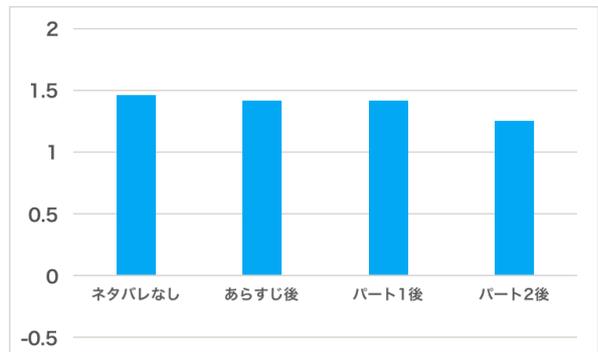


図3 パート3後の面白さ比較

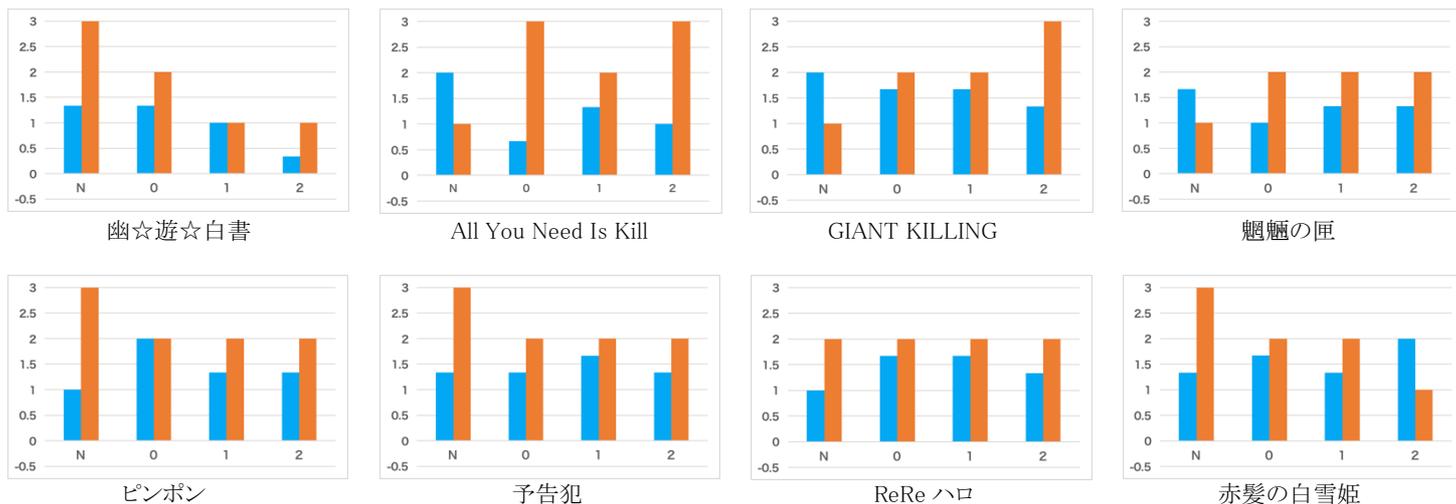


図4 作品毎の面白さの値と場面数

3.4 考察

実験結果より、推移グラフから、全てのグループで値が上昇している。ここから、例えネタバレされたとしても、作品を読み進めることで作品を面白く感じることができるようになることがわかった。しかし、ネタバレ直後には面白さの値が減少していることから、コミック読者はネタバレされた瞬間はコミックが面白くなくなると考えていることもわかった。

また、作品全体におけるネタバレタイミング毎のパート3後の面白さの値では、結果が出なかった。しかし、作品毎に見ると、作品によって、ネタバレをされない方が面白くなる作品とネタバレをされた方が面白くなる作品があることがわかった。

ネタバレなしグループが面白さの値が最も高くなった作品では、実験協力者それぞれが面白いと感じた場面は一致していた。しかし、ネタバレされたグループの面白さの値が高くなった作品では、実験協力者それぞれが面白いと感じた場面が異なった。ここから、作品の面白さが1つに定まることができる作品ではネタバレが作品の面白さを減少させるが、読む人によって面白いと感じる場面が違う作品では、ネタバレによる影響が少なく、逆にネタバレによって作品が面白くなる可能性があることがわかった。これは、面白い場面が1つに定まる作品ではその場面がネタバレによって面白くなくなってしまうことで作品全体の面白さが減少してしまう。しかし、面白い場面が読者によって異なる作品ではネタバレによって1つの場面が面白くなくなったとしても他に面白いと感じられる場面があることによって作品自体の面白さに変化がなく、逆に伏線として捉えることでより面白くなったと考えられる。この反応は、コミックを2回目以降に読む際に感じる面白さに似ていることが考えられ、ネタバレによって初見で読む際の楽しさを奪われた可能性も考えられる。

4. まとめ

本研究では、コミックにおける読書進行度によるネタバレタイミングの変化がネタバレの影響度にどう作用するのかを実際の読書実験により検証した。その結果、ネタバレを受けた直後は面白さがなくなるが、作品を読み続けることによって面白く感じられることがわかった。さらに、読者が面白いと思う箇所が一致する場合、ネタバレをされると面白さが減少することがわかった。また、読者それぞれによって面白いと思う箇所が異なる場合では、ネタバレにあまり影響がないこともわかった。今後は、作品を絞り実験人数を増やすことによってより正確な値を出していく。

謝辞

本研究の一部は、JST ACCEL, 明治大学重点研究 A の支援を受けたものである。

参考文献

- [日本雑誌協会 16] 一般社団法人日本雑誌協会: 印刷部数公表, 2016.
- [全国出版協会 17] 公益社団法人全国出版協会: 日本の出版統計, 出版科学研究所, 2017.
- [コミックマーケット準備会 16] コミックマーケット準備会: コミックマーケット 90 アフターレポート, 2016.
- [コミックマーケット準備会・コンテンツ研究チーム 11] コミックマーケット準備会・コンテンツ研究チーム: コミックマーケット 35 周年調査・調査報告, 2011.
- [経済産業省 11] 経済産業省: クールジャパン官民有識者会議提言, 商務情報政策局生活文化創造産業課, 2011.
- [松下 13] 松下光範: コミック工学の可能性, 第 2 回ウェブインテリジェンスとインタラクション研究会, 2013
- [松下 13] 松下光範: コミック工学のこれまでとこれから, 人工知能学会インタラクティブ情報アクセスと可視化マイニング研究会, 2013.
- [Leavitt 11] Leavitt. J. D, Christenfeld. N. J. S: Story Spoilers Don't Spoil Stories, Psychological Science, 2011.
- [Levine 16] Levine. William. H, Betzner. Michelle, Kevin S : The Effect of Spoilers on the Enjoyment of Short Stories, Journal of Discourse Processes, 2016.
- [Hassoun 13] Hassoun. D: Sequential outliers. The role of spoilers? Need for cognition, need for affect, and narrative selection and enjoyment. Psychology of Popular Media Culture, 2016.
- [田島 16] 田島一樹, 中村聡史: ストーリーコンテンツに対するネタバレの基礎調査とその判定手法の検討. 研究報告グループウェアとネットワークサービス, 2015.
- [コミックシーモア 17] コミックシーモア: ジャンル一覧, 2017.