

共感チャネルのマルチモーダル性が映像評価と心理状態に与える影響

佐治 真理恵[†] 阪田 真己子[†]

同志社大学文化情報学部[†]

1. はじめに

テレビで、画面端のワイプに笑顔や泣き顔が映し出されることや、驚き声や笑い声が挿入されることがある。これらは、視聴者の感情的な共感を誘発したり論理情報の理解を促進する「共感チャネル」（岡本，2004）としての機能を果たしている。

山本，渡辺（2006）は、講義ビデオを視聴する際にバーチャルな聞き役を付加することによって、論理情報の理解促進に貢献することを明らかにした。また，Raymond, F. (1974) は，ラフトラック（バラエティ番組などで視聴者に笑ってほしい場面で，テレビ内で意図的に作られる音声）が人の笑いを増幅させる効果があることを示した。前者は視覚的な共感チャネル，後者は聴覚的な共感チャネルが，理解の促進や共感の誘発をもたらすことを確かめたものである。このように，これまで視覚や聴覚といった個々のモダリティに関する共感チャネルの有効性については確かめられてきたが，視覚的共感チャネルと聴覚的共感チャネルのいずれが視聴者の共感を誘発するのかという点については言及されてこなかった。

そこで本研究では，視覚的共感チャネルとしての「ワイプ」と聴覚的共感チャネルとしての「ラフトラック」が，映像評価や視聴者の心理状態にいかなる影響を与えるのかを明らかにすることを目的とする。

2. 方法

2.1 実験参加者

実験参加者は同志社大学在学の学生 69 名を対象とした。内訳は，男性 28 名，女性 41 名，平均年齢は 20.5±1.6 歳であった。

2.2 実験材料

実験では，共感チャネルの刺激として「お笑い映像」を用いた。吉本興業所属のプロのお笑いコンビ（芸歴 16 年，キングオブコント 2017 優

勝，2019 年 M-1 グランプリ 2 位）K のコントと漫才の映像を素材として用いた。なお，本映像は 2018 年 9 月に実験用に無観客の中で収録したコント，漫才映像を用いた。

実験の呈示刺激として用いるため，漫才とコントの長さを 2 分 30 秒でそろえてトリミングした。そこに男性 1 名と女性 1 名の表情（「笑顔」もしくは「無表情」）が交互（30 秒ごと）に表示されるよう画面右上にワイプを挿入した。また，ラフトラックについては，2018 年 9 月に撮影した同一コンビによる「観客あり」条件の実験映像において観客が笑い声を発した箇所を同定し，笑い声の程度も勘案して，5 種類のラフトラック（PIXTA の音声素材「34021366」「34020774」「34020770」「34020810」「34020797」）を使用）を挿入した。これらを用いて視覚的共感チャネルとしてのワイプ（笑顔／無表情／なし）と聴覚的共感チャネルとしてのラフトラック（あり／なし）を組み合わせた計 6 種類の呈示刺激を作成した（表 1 参照）。

表 1 呈示刺激

視覚的共感チャネル ワイプ	聴覚的共感チャネル ラフトラック	
	あり	なし
笑顔	笑顔/LT*あり	笑顔/LTなし
無表情	無表情/LTあり	無表情/LTなし
なし	ワイプなし/LTあり	ワイプなし/LTなし

*LT:ラフトラック

実験は，Microsoft Form を用いてオンライン上で行った。練習動画（コンビ K の YouTube 動画を使用），コント，漫才の順に刺激を呈示し，各動画呈示後に，「面白さ評定（3 項目）」「快・覚醒評定（余語，1991）」「多面的感情状態尺度（寺崎・岸本・古賀，1991）」に記入を求めた。練習動画をベースラインとして，コント，漫才に対する相対評価を分析に用いるため，コント，漫才に対する評定と練習動画の差分を算出した。

3. 結果

コント・漫才動画視聴後の評定値（練習動画

Effect of multimodal empathy channels on video evaluation and emotional state

[†] Faculty of Culture and Information Science, Doshisha University

からの差分)を従属変数, 視覚(笑顔/無表情/なし)と聴覚(笑い声あり/なし)を独立変数とした参加者間計画による2元配置分散分析を行った. 本稿では有意差が認められたもののみ記載する.

3.1 面白さ評定

分析の結果, 漫才の「面白さ」の評定に対して, 視覚の主効果が認められた ($F(2, 63) = 3.729, p = .029$). 多重比較の結果, 「笑顔」と「無表情」の間で有意差が認められた ($p = .046$). これにより, 笑い声があるかないかに関わらず, 笑顔のワイプが入ることで面白さが増加することがわかった. また, 無表情のワイプを挿入, もしくはワイプがない場合には, たとえラフトラックが挿入されたとしても, 面白さが低下することがわかった (図1参照).

他方, コント動画の面白さに対しては, 主効果, 交互作用ともに認められなかったことから, ワイプやラフトラックは影響しないことがわかった.

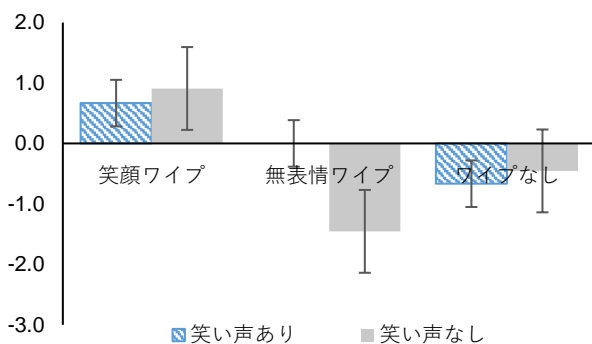


図1 聴覚チャンネルと視覚チャンネルが漫才の「面白さ」に与える影響

3.2 多面的感情状態尺度

多面的感情状態尺度の「驚愕」の感情状態において, コント, 漫才ともに, 視覚と聴覚の交互作用が認められた (コント: $F(2, 63) = 4.921, p = .010$) (漫才: $F(2, 63) = 6.083, p = .004$). 単純主効果検定を行ったところ, コント, 漫才ともに, 「笑顔」もしくは「無表情」のワイプがある状態ではラフトラックの有無によって差はないが, ワイプがない状態ではラフトラックがないときよりもあるときの方が「驚愕」感情が低下することがわかった (コント: $p = .008$) (漫才: $p = .002$). このことから視覚的な共感チャンネルとしてのワイプがない状況では, 聴覚的な共感チャンネルであるラフトラックがあることで「驚愕」感情が低下することがわかった (図2参照).

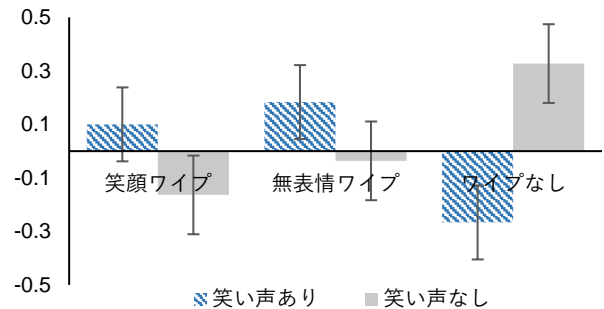


図2 聴覚チャンネルと視覚チャンネルが漫才視聴者の「驚愕」感情に与える影響

4. 考察とまとめ

笑い声の有無に関わらず, 笑顔のワイプが入ることで面白く感じ, 無表情のワイプやワイプがなければ面白くなく感じる事がわかった. これは, 面白さの評価が, 聴覚的共感チャンネルに依存せず, 視覚的共感チャンネルのみに依存していたことを示すものである. 感情の読み取りに際し, 情動認知における視聴覚の相互規定性において視覚情報が優先されるという「視覚優位性」(渡辺ら, 2004)を支持するものと考えられる. 本研究では, 映像に対する「面白さ」の認知ではあるものの, 第三者の「笑顔」が面白さを誘発すると共に, 「無表情」は第三者の表情情報が付加されていない場合と同等にネガティブに影響する点は非常に興味深い.

ワイプがない場合, 笑い声があると「驚愕」感情が減少し, 笑い声なしの状態では「驚愕」感情が増加することがわかった. 多面的感情状態尺度の「驚愕」の感情は否定的な感情状態に関する尺度である(寺崎ら, 1991). 漫才やコントという人を笑わせる映像を視聴している中で, 共感する対象がないという状態に否定的な感情が喚起したと考えられる.

従来の研究では, 別世界への感情移入の仕掛けとして視覚と聴覚それぞれ共感チャンネルの影響について示されてきたが, それぞれのモダリティが掛け合わさったマルチモーダルな共感チャンネルの影響について実証できた点は意義深い.

参考文献

- 岡本雅史, ユーザ・インボルブメントに注目した自然なシステム—ユーザ間コミュニケーション環境のデザインに向けて, 平成15年度科研究費研究成果報告書(研究課題番号:13GS0003), pp.181-188, 2004
- 寺崎正治・岸本陽一・古賀愛人, 多面的感情状態尺度の作成, 心理学研究 62巻, No.6, pp350-356, 1991
- 渡辺桃子・望月登志子, 表情認知における視聴覚情報の相互規定性, 感情心理学研究, Vol.11, No.2, pp.53-64, 2004
- 余語真夫, 感情の自己調整行動—心理状態に及ぼす顔面表出行動の影響について—, 同志社心理, 38, pp49-59, 1991

本研究は科学研究費(17KT0143)の補助により実施した.