

物語における「泣けるシーン」への評価と 想起される感情についての質問紙調査

福元 隆希・石川 一稀・斎藤 勇璃・中村 祥吾・大場 有紗・村井 源

(公立はこだて未来大学 システム情報科学研究科)

概要: 本研究では「泣ける」と一般的に評価されている作品において、ユーザーの涙を促す可能性が存在するシーンとユーザーの評価に着目した。該当シーンにおいて涙が促されるのか。加えて、涙が促された場合にはどのような感情が想起されるのかについて質問紙調査を実施した。調査の結果、シーンにおいて表現されている内容によって、涙を促していると判断するユーザーの数が異なることが判明した。さらに、「泣ける」と評価される物語が取り扱うジャンルやテーマによって、涙を促されたシーンに想起される感情に差が存在する可能性が示唆された。

キーワード: 物語論, 構造分析, 感性

Questionnaire survey on emotions evoked by "crying scenes" in stories

Takaki Fukumoto / Kazuki Ishikawa / Yuri Saito / Syogo Nakamura / Arisa Oba/ Hajime Murai (Graduate School of System Information Sciences, Future University Hakodate)

Abstract: In this study, scenes that have the potential to bring users to tears and their evaluations were focused on in works that are generally regarded as "tearful" works. A questionnaire survey to find out whether tears are prompted in the relevant scene and what kind of emotion is evoked when tears are evoked was conducted. The results of the survey revealed that the number of users who judged that a scene prompted tears differed depending on the content expressed in the scene. Furthermore, it was suggested that there may be differences in the emotions evoked in scenes that prompted tears, depending on the genre or theme of the story that was evaluated as "tearful".

Keywords: Narratology, Structural Analysis, Sensibility

1. まえがき

涙が出るほどの感動を与える作品を「泣ける」と形容する場合がある。『タイタニック』や『ハルマゲドン』といった多くの人から「泣ける」と評価される作品[1]の国内興行収入が100億円を超えるなど、「泣ける」と評価される物語作品は社会的な影響が大きく産業的にも着目されている。

したがって、物語と感情における関係性の科学的な理解、自動生成などの応用のためにも「泣ける」と評価される物語作品の特徴を分析することは重要だと考えられる。

また近年、物語研究では、物語機能[2]の考え方を利用することで、様々なジャンルの物語作品について構造分析を実施し特徴を抽出した事例[3,4]が存在する。しかし、「泣ける」と評価される物語作品について構造分析を実施した研究例はほとんど見受けられなかった。

このため筆者らは「泣ける」と評価される物語において涙を促す可能性のあるシーンについて、物語内の登場人物に起きた出来事や内容を基に分類し、構造的な特徴の抽出を実施した[5,6]。しかし、涙を促す可能性のあるシーンの抽出は一

名の分析者の判断に基づいており、客観性を担保するためには第三者による評価も行う必要がある。また、どのようなシーンが「泣ける」と感じるかなどに関する詳細や個人差は明らかになっていない。

本研究では、分析者によって抽出された涙を促す可能性のあるシーンの客観性の担保や「泣ける」と多くの人が判断するシーンの特徴の抽出、また、「泣ける」と判断されたシーンにおいてユーザーが想起された感情の客観的な評価を目的とする。加えて、先行研究[6]における物語構造分析の選定基準を満たす5作品から一般的な涙を促す可能性のあるシーンにおける描写内容についての傾向抽出を試みた。さらに、物語作品と構造分析の結果、そして涙を促す可能性のあるシーンの関係について特徴抽出を試みる。

また、本研究ではweb投票[7]により多くの人から「泣ける」と判断された物語作品を「泣ける物語作品」と表し、分析者が「泣ける物語作品」によって涙を流した、もしくは、目が潤むという生理的な状態になったシーンを涙を促す可能性のあるシーンとして「泣けるシーン」と表記する。

2. 分析対象

「泣けるシーン」の評価を行う上では被験者が該当シーンを閲覧しかつ記憶している必要がある。そこで『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』、『夏目友人帳』、『終末なにしてますか？忙しいですか？救ってもらっていいですか？』、『NARUTO』、『ONE PIECE』の5つの構造分析対象作品の中から知名度や対象作品を原作としたアニメーション作品の放映時期などを考慮した。結果として、『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』と『ONE PIECE』の2作品を質問紙調査における分析対象とした。質問紙調査における分析対象の作品名と考慮した事由、web投票におけるランキングの順位[7]をまとめたものが表1である。

また、物語構造分析と特徴の抽出には前述の5つの「泣ける物語作品」を対象とした。

表1. アンケートの対象とした作品

作品名	特徴	投票のランキング[7]
ヴァイオレット・エヴァーガーデン	2020年に映画興行収 21 億円[8]	1 位
ONE PIECE	総発行部数 5 億 1000 万部[9]	29 位

3. 手法

『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』と『ONE PIECE』において分析者が「泣けるシーン」とであると判定したシーンの中からアニメーション化されていないシーンを除き、それぞれの「泣けるシーン」にタグ付けされている「涙を促す手法[5]」の重複が少ないように10シーンをランダムに選出した。その後、選出されたシーンに関する質問紙調査を行った。

アンケートは『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』、『ONE PIECE』の少なくとも片方を閲覧済みのユーザーを被験者とし、Google フォームを利用して2022年7月20日から2022年8月20日に実施した。

被験者は選出された10シーンについて該当シーンを見て涙を流した場合は「泣けた」、目が潤むといった涙は流していないがその予兆となる生理現象が起きた場合には「泣きそうになった」、該当シーンを見ても涙を流す予兆が起きなかった場合は「泣けなかった」、該当シーンを見たことがない、もしくは、わからない場合には「知らない（覚えていない）」を選ぶ。さらに、「泣けた」もしくは「泣きそうになった」と回答した場合にはそのシーンによって想起された感情を回答す

るように指示した。なお、感情については複数回答可である。想起された感情についてはエクマンの基本感情[10]に加えて、分析者が「泣けるシーン」によって想起された感情について集計し確認された数が多かった上位5項目を追加した。追加された感情は「安堵」、「不安」、「つらい」、「切ない」、「悔しい」の5つである。想起された感情が提示されている11項目以外にもある場合には自由記述欄に回答させた。

物語構造分析には様々なジャンルの物語作品の分析に利用されている物語機能のカテゴリ[11]を利用した。

質問紙調査における「泣けるシーン」の被験者への提示内容を図1に示す。また、「涙を促す手法」の一覧について表2に示す。

概要：

海賊に憧れるが悪魔の実によって泳げなくなった少年、ルフィ。ある日、仲がよい海賊シャンクスを馬鹿にされたことで山賊ヒグマに喧嘩を売るルフィ。ピンチのルフィをシャンクスが助けに来たが、追い詰められたヒグマによってルフィは海に放り出されてしまう。ルフィが泳げずに溺れそうなとき、突如現れた巨大な海洋生物。ヒグマは巨大な海王生物に食べられ、今度はルフィに巨大な口が迫るシーンより。

本編：

シャンクス「失せろ」
（恐れをなして逃げていく巨大な海洋生物）
シャンクス「恩にきるよルフィ マキノさんから全部聞いたぞ」
ルフィ「ひっく…!! えぐ…」
シャンクス「おれ達のために戦ってくれてたんだってな」
シャンクス「おい泣くな 男だろ？」
ルフィ「…だってよ…!! ジャングズ…!! ……!! 腕が!!!」
（左腕が食いちぎられているシャンクス）
シャンクス「安いもんだ 腕の一本ぐらい…無事でよかった」

引用：集英社/ONE PIECE 巻一 第1話

図1. 質問紙調査における「泣けるシーン」の提示例

4. 結果

『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』では26件の回答、『ONE PIECE』では50件の回答が得られた。表3, 4は『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』と『ONE PIECE』の回答につい

てシーンごとに「泣けた」、「泣きそうになった」、「泣けなかった」、「知らない」、未回答の 5 項目でまとめたものである。

表 2. 泣けるシーンにおける「涙を促す手法」一覧[5]

大カテゴリ	小カテゴリ
辛苦	迫害,恐怖,日常崩壊,自責
難行	愛情による責任,自己犠牲
安堵	困難からの解放,感謝と後悔,再会
夢_正	実現,決意,肯定(夢)
夢_負	否定(夢),葛藤,諦める
絆_正	キズナ,和解,更新,想いの継承,愛情,肯定(絆)
絆_負	絆の断裂,否定(絆),自己否定,再会不可
努力_正	報われる,肯定(努力),成長
努力_負	報われない,否定(努力)
別離	予感,夢のため,死亡

表 3. 『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』における「泣けるシーン」に対する回答

シーン	泣けた	泣きそうになった	泣けなかった	知らない	未回答
シーン 1 (絆_負・否定, 辛苦・自責)	1	10	8	5	2
シーン 2 (安堵・困難からの解放)	13	6	6	1	0
シーン 3 (辛苦・自責)	11	5	9	0	1
シーン 4 (絆_正・愛情)	17	4	4	1	0
シーン 5 (安堵・感謝と後悔)	10	4	8	4	0
シーン 6 (絆_負・否定)	2	6	14	4	0
シーン 7 (辛苦・自責)	2	5	16	2	1
シーン 8 (難行・自己犠牲)	6	9	10	0	1
シーン 9 (夢_負・葛藤, 絆_正・愛情)	7	6	10	2	1
シーン 10 (絆_正・愛情)	4	6	7	9	0

すべてのシーンにおいて「泣けた」、もしくは、「泣きそうになった」という回答が得られた。『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』において最も「泣けた」という評価を得たのは「シーン 4 (絆_正・愛情)」であり「泣けた」と回答したのは 26 人の被験者のうち 17 人、「泣きそうになった」と答えた被験者を含めると 21 人、割合に表すと 81%であった。一方、最も「泣けた」という回答が少なかったのは「シーン 1 (絆_負・否定, 辛苦・自責)」の 1 人であり、「泣けた」、「泣きそうになった」という回答の総数が最も少なかったのは「シーン 7 (辛苦・自責)」で 7 人あった。

表 4. 『ONE PIECE』における「泣けるシーン」に対する回答

シーン	泣けた	泣きそうになった	泣けなかった	知らない	未回答
シーン 1 (辛苦・日常崩壊, 難行・自己犠牲)	2	12	28	1	7
シーン 2 (難行・自己犠牲)	4	17	22	2	5
シーン 3 (絆_負・再会不可)	4	9	29	4	4
シーン 4 (夢_正・決意)	10	7	26	0	7
シーン 5 (絆_正・更新, 安堵・感謝と後悔)	25	15	8	1	1
シーン 6 (絆_正・愛情, 難行・自己犠牲)	12	20	12	3	3
シーン 7 (努力_負・報われない)	8	18	15	4	5
シーン 8 (努力_正・肯定, 絆_正・和解)	21	11	11	1	6
シーン 9 (安堵・困難からの解放)	9	16	20	2	3
シーン 10 (別離・夢のため)	2	16	26	0	6

『ONE PIECE』において最も「泣けた」という評価を得たのは「シーン 5 (絆_正・更新, 安堵・感謝と後悔)」であり「泣けた」と回答したのは 50 人の被験者のうち 25 人、「泣きそうになった」と答えた被験者を含めると 40 人、割

合では80%であった。一方、最も「泣けた」という回答が少なかったのは「シーン1（辛苦・日常崩壊、難行・自己犠牲）」と「シーン10（別離・夢のため）」の2人であり、「泣けた」、「泣きそうになった」という回答の総数が最も少なかったのは「シーン3（絆_負・再会不可）」の13人であった。

質問紙調査において「泣けた」もしくは「泣きそうになった」と答えた被験者が各シーンに想起されたという感情についてまとめたものが表5、

6である。質問紙調査において『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』と『ONE PIECE』の両作品で選出された多くの「泣けるシーン」が「悲しみ」や「つらい」、「切ない」といった感情を想起していると読み取れる。一方で「嫌悪」や「恐怖」の感情が想起される回数は全体的に少なくなっている。また、「喜び」、「悔しい」といった感情は「泣けるシーン」によって想起される場合とされない場合が存在する。

表5. 『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』の「泣けるシーン」に想起されたと回答された感情

	回答数	喜び	悲しみ	驚き	嫌悪	怒り	恐怖	安堵	不安	つらい	切ない	悔しい
シーン1（絆_負・否定、辛苦・自責）	11	0	3	1	0	0	0	0	0	4	3	5
シーン2（安堵・困難からの解放）	19	5	7	0	0	0	0	1	0	4	14	2
シーン3（辛苦・自責）	16	0	12	0	1	1	0	0	2	11	12	4
シーン4（絆_正・愛情）	21	7	7	0	0	0	0	1	0	4	16	1
シーン5（安堵・感謝と後悔）	14	0	10	0	0	0	1	0	1	8	5	3
シーン6（絆_負・否定）	8	0	3	0	1	2	0	0	0	5	3	0
シーン7（辛苦・自責）	8	0	2	0	0	0	0	0	0	2	2	2
シーン8（難行・自己犠牲）	15	0	9	2	0	0	1	0	5	10	7	7
シーン9（夢_負・葛藤、絆_正・愛情）	13	8	3	0	0	0	0	2	1	1	9	0
シーン10（絆_正・愛情）	10	4	0	1	0	0	0	1	0	3	5	0

表6. 『ONE PIECE』の「泣けるシーン」に想起されたと回答された感情

	回答数	喜び	悲しみ	驚き	嫌悪	怒り	恐怖	安堵	不安	つらい	切ない	悔しい
シーン1（辛苦・日常崩壊、難行・自己犠牲）	14	0	2	6	0	0	1	0	0	3	4	1
シーン2（難行・自己犠牲）	21	0	3	2	1	3	2	0	1	3	6	6
シーン3（絆_負・再会不可）	13	0	7	1	0	0	0	0	1	7	10	2
シーン4（夢_正・決意）	17	5	2	2	0	0	0	4	1	2	2	5
シーン5（絆_正・更新、安堵・感謝と後悔）	40	9	5	2	0	0	0	2	1	3	16	0
シーン6（絆_正・愛情、難行・自己犠牲）	32	0	10	7	1	2	2	0	1	9	13	6
シーン7（努力_負・報われない）	26	2	7	1	3	8	1	3	4	10	8	8
シーン8（努力_正・肯定、絆_正・和解）	32	10	8	3	5	8	2	10	0	9	8	10
シーン9（安堵・困難からの解放）	25	5	3	2	0	6	0	7	0	7	2	3
シーン10（別離・夢のため）	18	10	1	2	0	0	0	8	0	3	3	0

『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』ではほとんど想起されていない「驚き」や「怒り」,「安堵」が『ONE PIECE』ではシーンによっては想起されている。

図2は5つの「泣ける物語作品」の「泣けるシーン」における「涙を促す手法」の出現回数である。「辛苦」,「絆_正」,「絆_負」の3項目は全体を通して頻出しているが,「夢_負」,「努力_負」といった項目は他の項目と比較してあまり見受けられないという結果が得られた。

5つの「泣ける物語作品」の「泣けるシーン」における「涙を促す手法」と物語機能の出現回数についてまとめたものが図3である。「泣けるシ

ーン」において「発覚」,「意思」,「関係変化_人間関係」,「災難」の4つの物語機能の出現頻度が他の物語機能に比べて高い。また,それぞれの物語機能において同時出現する「涙を促す手法」の割合が異なっている。

図3において出現頻度が高い「発覚」,「意思」の物語機能について作品ごとに「涙を促す手法」についてまとめた(図4, 5)。「発覚」における分析対象作品毎の「涙を促す手法」の出現回数では「夏目友人帳」の「絆_負」出現頻度が高かった。一方,「意思」では出現頻度にあまり違いは見られなかった。

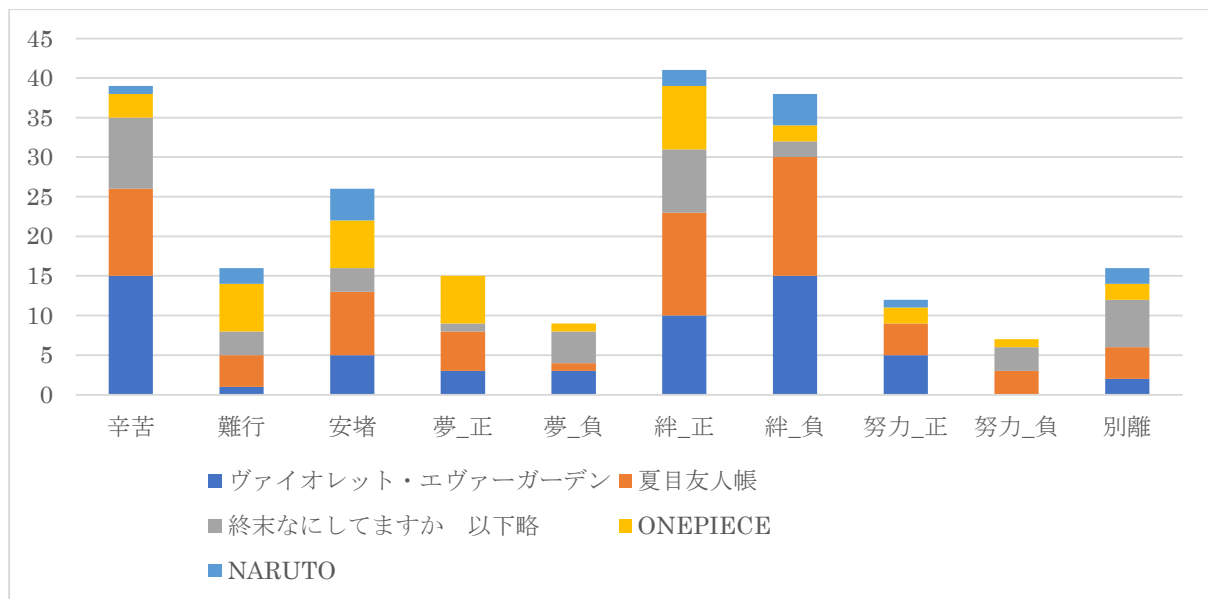


図2. 5つの「泣ける物語作品」における「涙を促す手法」の出現回数

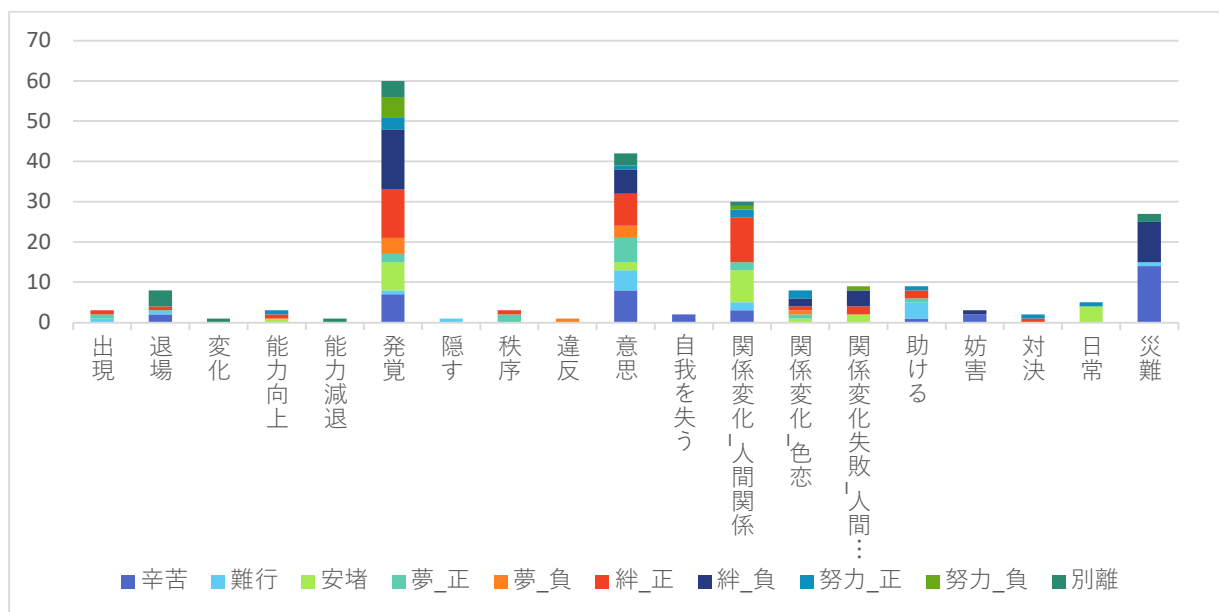


図3. 5作品の「泣けるシーン」における物語構造分析と「涙を促す手法」の関係

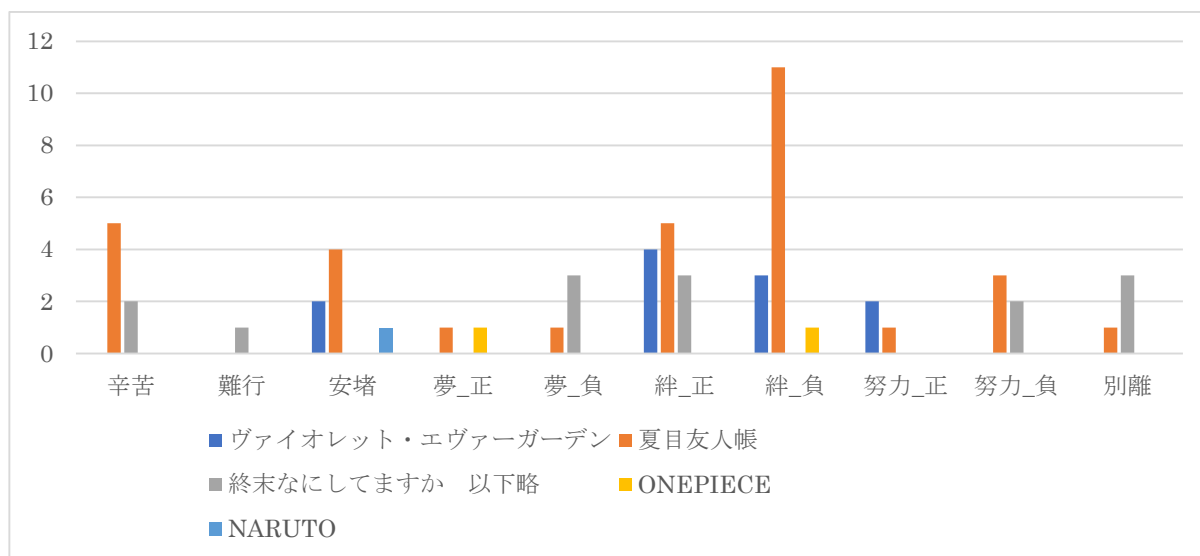


図 4. 物語機能「発覚」における構造分析対象作品の「涙を促す手法」の出現頻度

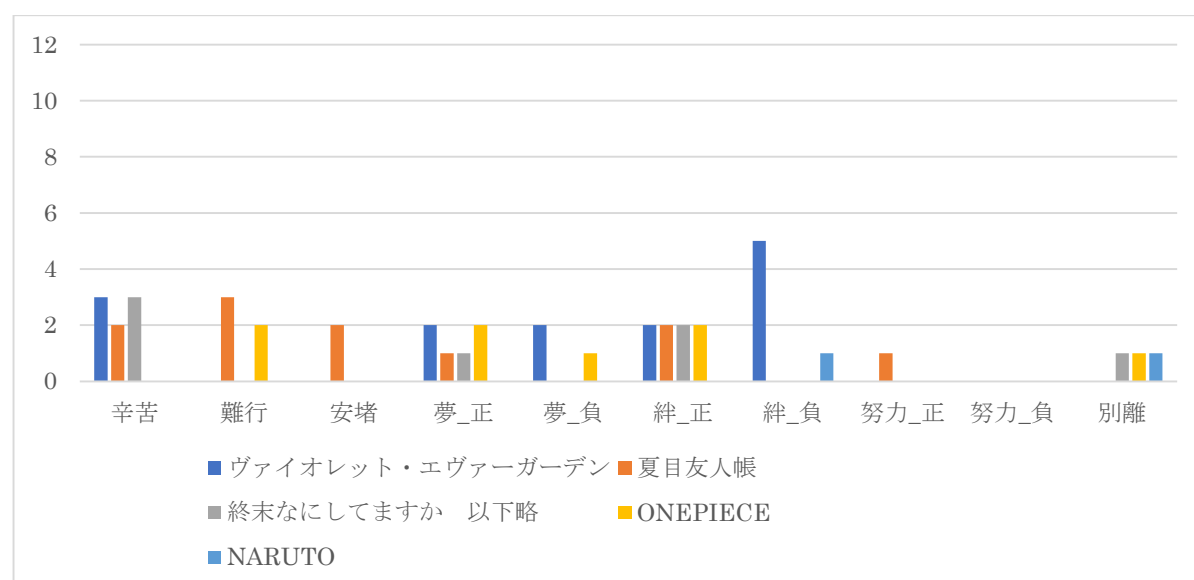


図 5. 物語機能「意思」における構造分析対象作品の「涙を促す手法」の出現頻度

5. 考察

質問紙調査によって分析者が抽出した「泣けるシーン」のなかで本研究の調査のために選出された 20 シーンすべてにおいて「泣けた」もしくは「泣きそうになった」という回答が得られた。すなわち、ある「泣ける物語作品」において分析者が「泣けるシーン」とであると判断したシーンは、他のユーザーにとっても「泣けるシーン」である可能性が高いと考えられる。したがって、物語構造において「泣けるシーン」と判断されるシーンには不特定多数に涙を促している要因が存在すること示唆していると推察される。

しかし、「泣けるシーン」に対する「泣けた」、「泣きそうになった」、「泣けなかった」という 3 項目の回答はシーンごとに大きく異なっていた。

「泣けた」という回答だけで半数以上を、「泣きそうになった」という回答を含めると 8 割を超えるシーンが存在する一方で、「泣けた」という回答は 1 割以下であり、「泣きそうになった」という回答を合わせても 3 割程度というシーンも存在する。この結果は、ユーザーが特定のシーンに対して「泣ける」と感じる条件に個人差があることを示していると推察できる。さらに「泣けた」と「泣きそうになった」含めた回答が 8 割を超えたシーンにおける「涙を促す手法」が『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』では、「絆_正・愛情」、『ONE PIECE』では「絆_正・更新、安堵・感謝と後悔」となっていた。また、「涙を促す手法」の中で「絆_正」とタグ付けされている 3 つのシーンのうち 2 つのシーンで半数以上が「泣けた」もしくは「泣きそうになった」と回答している。

残る 1 シーンでは「泣けた」、「泣きそうになった」という回答が 4 割程度であるが、該当シーンを「知らない」という回答が 3 割以上存在するため「知らない」という回答を除くと「泣けなかった」という回答を「泣けた」、「泣きそうになった」という回答を超える状態となる。したがって、人間関係が強く結ばれているような様子を描写することでより多くの人が「泣ける」と感じる可能性がある。一方で、「泣ける」と「泣きそうになった」という回答の割合が小さかったシーンは『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』では「絆_負・否定」や「辛苦・自責」、『ONE PIECE』では「辛苦・日常崩壊、難行・自己犠牲」や「絆_負・再会不可」であった。したがって、登場人物の苦痛や人間関係から発生する問題を描写する場合限定的なユーザーの涙を促す可能性が存在する。人間が生理的な涙ではなく、情動の涙を流すとき脳内の共感を司る部分が活発化する[12]ことから、シーンの内容に共感できるかどうかという点が「泣けるシーン」を判断する際に重要な要因の 1 つである可能性が高い。「泣けるシーン」における内容の差が「泣ける」と判断する人数の差に影響を及ぼしていると考えられる。

また、図 2 から「涙を促す手法」の中で「絆_正」、「絆_負」、「辛苦」の 3 つの出現頻度が比較的高い。3 項目の中でユーザーから「泣ける」と判断されやすいものは「絆_正」であると考えられる。しかし、物語の中では「絆_正」の「泣けるシーン」が描写される前に「絆_負」や「辛苦」といった内容の「泣けるシーン」が描写されることがある。1 つの話の序盤や中盤に「絆_負」や「辛苦」といった内容が存在することで終盤に描写される「絆_正」などの「泣けるシーン」が多くの人に「泣ける」と判定される可能性も考えられる。したがって、「絆_負」や「辛苦」といった出現頻度は高いが一部の人のみに「泣ける」と判断されるシーンも他の「泣けるシーン」に影響を与えていると考察できる。

「泣けるシーン」において想起される感情は常に複数個出現しており、また個人差も見受けられる。これは「泣ける」という評価が複雑な感情状態から析出されるということを示していると推察できる。

質問紙調査から「悲しみ」や「つらい」、「切ない」という感情は多くの「泣けるシーン」において想起される頻度が高く「泣ける」という評価と強く関係していると考えられる。一方で、想起される頻度が少ない「嫌悪」と「恐怖」という感情は「泣ける」という評価とはあまり関係しない感情であると推察される。また、「喜び」や「悔しい」という感情はタグ付けされている「涙を促す手法」によって想起されるかどうか異なるため人間が「泣ける」と感じる状態には様々な種類があると考えられる。また、「驚き」や「怒り」、「安堵」といった感情は『ONE PIECE』ではたび

たび見受けられたが、『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』ではほとんど見受けられなかった。これは各物語作品におけるテーマや設定の違いが現れたと考えられる。『ONE PIECE』では敵との戦いが物語の主軸になるといった点で「泣けるシーン」に想起される感情の違いに影響を及ぼしたと推測できる。

物語構造分析の結果から、「泣けるシーン」は「発覚」や「意思」、「関係変化_人間関係」、「災難」という 4 つの物語機能と同時に出現しやすいと考えられる。「発覚」の「泣けるシーン」では隠されていた情報が開示されることで涙を促すパターンが見受けられた。開示される情報の内容によって「悲しみ」や「喜び」という異なる種類の感情を想起する「泣けるシーン」を描写することが可能であると考えられる。「意思」の「泣けるシーン」では登場人物が決意を新たにすることで涙を誘うこともあれば、叶うことがない願いを懇願することで涙を誘うようなパターンも見られた。登場人物たちの心の強さや弱さを描写することでユーザーの共感を得ている可能性が考えられる。「関係変化_人間関係」においては質問紙調査における結果の考察と同様に、人間関係が強く結ばれているような様子を描写することでより多くの人が「泣ける」と感じる可能性があると考えられる。「災難」の「泣けるシーン」では登場人物につらい出来事が発生することで涙を誘うパターンが多く見受けられた。つらい出来事に遭遇する登場人物たちへの共感によってユーザーの涙を促していると推察される。

物語機能「発覚」における物語構造分析対象の 5 作品の「涙を促す手法」では、「夏目友人帳」が複数の項目において出現頻度が高かった。その中でも、「夏目友人帳」の「絆_負」の出現回数は 12 回とその他のすべての作品における「涙を促す手法」の出現回数が 5 回以下だったため特徴的だと言える。この結果には「夏目友人帳」という作品のテーマと物語の展開手法が関わっている可能性がある。「夏目友人帳」は妖怪という人ならざるものと人との関わりを物語のテーマとしており、物語の展開手法は主人公のもとを訪れた妖怪や人の困りごとを解決し、また新たな登場人物と出会うという方針を取っている。「発覚」によって妖怪や人の事情を開示することによって涙を促していると考えられる。加えて、妖怪という一緒にはいられない存在との関わるを描写しているために「絆_負」の出現頻度が高いと考察できる。「発覚」における「涙を促す手法」では『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』も「絆_正」などの出現回数が『夏目友人帳』に次いで多くなっているが、主人公が依頼人のもとへ手紙等の代筆をするために会いに行き、依頼が終わると新しい依頼人のもとへ移動するという物語の展開手法を取っており「夏目友人帳」と近い要素が見受けられる。一方で、「発覚」において『ONE

PIECE』や『NARUTO』の「泣けるシーン」はほとんど出現していない。物語機能「意思」における物語構造分析対象の5作品の「泣けるシーン」では、「発覚」の「泣けるシーン」とは異なり「涙を促す手法」の出現回数は5作品すべてで同程度となっている。したがって、「発覚」と「意思」における各作品の「涙を促す手法」の傾向から、物語が扱うテーマと物語の展開手法が「泣けるシーン」における物語機能と「涙を促す手法」に影響を与えるという可能性が推測される。

質問紙調査より、多くのユーザーが「絆_正」という登場人物の強い関係性を描くシーンを「泣ける」と判断する可能性が示唆された。そこで、各作品の構造分析の結果と照らし合わせると「絆_正」という「涙を促す手法」は「発覚」や「意思」、「関係変化_人間関係」という3つの物語機能と同時に出現しやすい一方で、「災難」の物語機能とは同時に出現していない。さらに、「発覚」と「意思」の物語機能における作品毎の「涙を促す手法」の出現頻度では、「発覚」における「絆_正」の項目に『ONE PIECE』が含まれていない。また、「意思」における「絆_正」の項目では『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』と『ONE PIECE』を含む4作品がそれぞれ2回という出現頻度で構成している。したがって、「泣けるシーン」は作品によって「涙を促す手法」と物語機能の組み合わせが作品のテーマや「涙を促す手法」と物語機能の関係性、といった様々な要因で異なって提示されている。一方で、「絆_正」と「安堵」の二つの「涙を促す手法」と「関係変化_人間関係」という物語機能の組み合わせはすべての作品で見受けられるため、多くのユーザーの涙を促しやすい組み合わせになっていると考えられる。

6. 結論と今後の展望

本研究では、ユーザーが「泣ける物語作品」における涙を促す可能性があるシーンをどのように評価しているのか質問紙によって調査を実施した。調査の結果、ユーザー間において「泣ける」と感じるシーンは共通であることが多いが、シーンの内容によって「泣ける」と判定するユーザーの数に違いがあること、そして、「泣けるシーン」に想起される感情が異なることが判明した。また、「泣けるシーン」に想起される感情は物語のテーマや設定から影響を受ける可能性を示唆した。

「泣ける」という評価に関係する感情の種類の詳細を明らかにした。

対象とした「泣ける物語作品」における物語構造分析では「泣けるシーン」が持つ傾向と物語作品のテーマや話の展開手法が物語の内容に影響を与える可能性を示唆した。

今後の展望として、構造分析を実施することで「泣ける物語作品」のより汎用的な特徴の抽出を目指す。さらに、「泣けるシーン」同士における

影響や「泣けるシーン」に必要な要因について調査する必要があると考える。また、「泣けるシーン」に対して質問紙調査の実施を継続し「泣ける」という評価と感情との関わりを明確にしていくことも今後の課題である。

参考文献

- [1] 株式会社 HANABISHI, “泣ける映画ランキング！感動・号泣必須の名作映画は？”, <https://ranking.net/rankings/best-make-us-cry-movies>, (参照 2022-01-10).
- [2] Propp, Vladimir (著), 北岡誠司(訳), 福田美智代(訳). “昔話の形態学”. 水声社. 1987.
- [3] Junya Iwasaki, Shuuhei Toyosawa, Kazuki Ishikawa, et al, Cross-genre Plot Analysis of Detective and Horror Genres. JADH Annual Conference 2021, Proceedings of JADH Annual Conference 2021, JADH, pp.106-110.
- [4] Yuuri Saito, Takumi Yoshida, Takaki Fukumoto, et al, Basic Plot Structure in the Adventure and Battle Genres, Proceedings of JADH Annual Conference 2021, 2021, pp. 97-100.
- [5] 大場 有紗, 大田 翔貴, 福元 隆希 他. 没入感に着目したクエストシナリオ・音響効果・キャラクターを総合的に自動生成するゲームシステムの構築, The 35th Annual Conference of the Japanese Society for Artificial Intelligence, 2021, 3D1-OS-12a-02.
- [6] 福元 隆希, 白鳥 孝幸, 豊澤 修平 他, 物語構造分析に基づく「泣ける」と評価される物語の分類とパターン抽出, 人工知能学会全国大会, 1H5-OS-17b-02, 2022.
- [7] 株式会社 HANABISHI, “泣ける感動アニメ人気ランキング！みんながおすすめする名作は？”, <https://ranking.net/rankings/best-touched-animes> (参照 2022-10-13).
- [8] 株式会社 KADOKAWA, “『劇場版 ヴァイオレット・エヴァーガーデン』の興行収入が21億円を突破。約145万人を動員”, <https://www.famitsu.com/news/202101/15212898.html> (参照 2022-10-17).
- [9] 株式会社集英社, “連載25周年を迎えた『ONE PIECE』。集英社を代表する巨大作品を支えるのは…”, <https://www.shueisha.co.jp/pickup/9269/#:~:text=%E5%B9%B4%E4%BB%A3%E3%80%81%E6%80%A7%E5%88%A5%E5%95%8F%E3%82%8F%E3%81%9A%E6%84%9B%E3%81%95,%E7%99%BA%E8%A1%A8%E3%81%97%E3%81%9F%E3%80%8EONE%20PIECE%E3%80%8F%E3%80%82> (参照 2022-10-17).
- [10] Ekman, Paul. Expression and the nature of emotion. Approaches to emotion, 1984, pp.319-344.
- [11] Hajime Murai, Shuuhei Toyosawa, Takaki Fukumoto, et al. Dataset Construction for Cross-genre Plot Structure Extraction, Proceedings of JADH Annual Conference 2021, 2021, pp. 93-96.
- [12] 有田秀穂: 涙とストレス緩和, 日本薬理学雑誌, 2007, Vol.129, No.2, pp.99-103.