

キャラクターの動作と見る人に与える印象における関連の考察

酒田市立第三中学校 後藤美咲

背景

近年、ご当地キャラクター（いわゆる「ゆるキャラ」など）のキャラクターが地域活性化に活用されている。

しかし、キャラクターの知名度が低いなどの失敗例もある。

そこで、キャラクターが持つ要素（見た目、動きなど）が見る人に与える印象を一般化することができればそういった失敗を減らし、より効果的にキャラクターを活用できると考えた。

本研究ではご当地キャラクターなどを活用するうえで、キャラクターにつく動きと見る人に与える印象がどのように関連しているのかを調べる。

動きがつく例：映像によってPRをする場合などについて検証した。

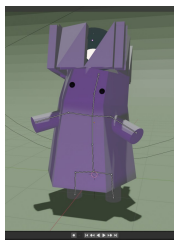
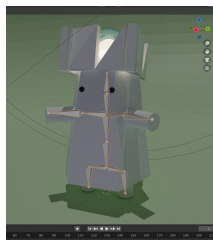
手法・使用ツール

- 自作の3Dモデルに、アニメーションを追加
 - 音を追加
 - アンケート作成 (Google フォームを使用)
 - アンケート実施、考察
-
- Blender
→ 無料で3Dモデル作成やアニメーション作成、のできるソフトウェア。これを使用し、モデル作成とアニメーションの追加を行う。

作成したもの

3Dモデルにボーンを設定、アニメーション(仮)を作成した

本研究で作成した3Dモデル モチーフは山形県にある旧酒田灯台



まとめ

- ボーンの設定やアニメーションの作成に時間がかかっている
→ 技術を身につけることで他の場面（作品）にも応用できるため、作業効率の向上を目指す
- アンケートで使用する際にスムーズに動作するよう、なるべく軽量なものにする

目的

様々な場で活用されるキャラクターのPRをより効果的なものにする。

仮説・検証方法

〈仮説1〉

- 静止画のキャラクターに比べて、動いているキャラクターは「ジャンプしていたキャラクター」「回っていたキャラクター」のように、動きと一緒に印象に残るから覚えてもらいやすいのでは
- ↳ アニメーションを見せた後に「どんな特徴があるキャラクターだったと思うか?」のような質問をする
アニメーションについての記述があれば印象の情報量が多くなっていて、動きを覚えてもらえているということ

〈仮説2〉

- ただ「かわいいキャラクター」という設定だけでなく既存キャラクターのアニメーション作品のような「かわいい動き」がつくことでそのキャラクターのアピールしたいポイントを強調できるのでは
- ↳ 動く前の静止画とアニメーションのセットを複数用意してそれぞれ「どのくらいかわいい(かっこいい、おもしろい)と思ったか」を段階評価で調べる→アニメーションの方がその値が上がっているのでは

キャラクターによる偏りを防ぐため、本研究で作成した3種類のキャラクターにそれぞれアニメーションを追加し、アンケートで使用する。

上記の仮説が検証できたら、その結果をもとに「どのような動きがどのような印象を与えるのか」の一般化を目指す。

展望

レンダリングをし、実際にアンケートに使用する作品として仕上げる。
アンケートを作成し、学校の同級生を対象に実施する。

参考文献

- [1]高橋 輝子,「ご当地キャラクターを活用した地域活性化～千葉県マスコットキャラクター「チーバくん」を事例として」(https://www.jstage.jst.go.jp/article/pras/1/1/1_47/_pdf/-char/ja「参照 2023-8-21」)
- [2]越川靖子,「キャラクターとブランドに関する一考察—地域振興とゆるキャラ発展のために—」(<https://shohoku.repo.nii.ac.jp/records/766>「参照 2023-8-21」)
- [3]石原実希,「ゆるキャラ」成功の秘訣要因分析～4つの「ゆるキャラ」を実例として～」(<https://www.kochi-tech.ac.jp/library/ron/pdf/2013/03/14/a1140399.pdf>「参照 2023-8-21」)