

キャラクターの外見と動作が見る人の印象に与える影響の考察

[東北公益文科大学] ジュニアドクター鳥海塾広瀬研究室 VR・メタバース班 後藤美咲

1. 背景

近年、ご当地キャラクター（ゆるキャラ）を活用した地域活性化やPRが盛ん[1]

幅広い年代にアプローチできるインパクトが強い
知名度が上がらない
認知されず、活かしきれない[2]

課題

見る人の印象に残る、狙い通りのイメージを持ってもらえるキャラクターとは？

2. 目的

キャラクターがもつ要素（見た目、動作など）が見る人に与える印象の一般化を目指す
要素の中でも「キャラクターの動作」に着目
「特定の動作をキャラクターに持たせたとき、
キャラクターの外見は印象にどのような影響を及ぼすのか」
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目的

3. 仮説

- 先行研究[3]によると、実在するキャラクターにおいて外見のみの場合と動画（動いている状態）で印象が変化する場合がある
 - 「ねば〜る君」[4]や「ちいたん☆」[5]など外見と着ぐるみの動作との激しいギャップによってキャラクターが世間に認知、評価されている事例がある
- 外見と動作の印象のギャップが大きい小さいかは最終的な印象を決定する要因のひとつなのではないか

4. 手法・使用ツール

表 1: 使用ツール

3D モデリング アニメーション 作成	Blender3.0.1
アンケート集計	Google Forms

サンプルのキャラクターとアニメーション（動き）を作成
↓
印象についてアンケートで因子分析
↓
結果の比較、考察

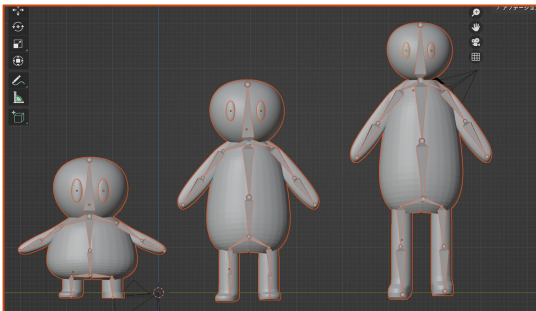
因子分析に用いる形容詞群は先行研究[3][6]を参考にする

5. キャラクターについて

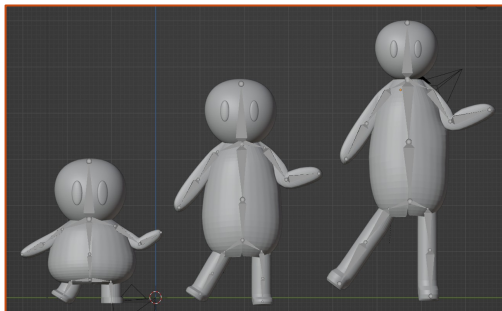
キャラクターの外見のパターンについて

実際のキャラクターの外見は多様であり、特に頭身（頭と体の比率）によって外見の印象は大きく変わる[画像2, 3]
→ 本研究でサンプルとして作成するだけシンプルなキャラクターでも、外見の差異として頭身の違いを持たせる

1~2頭身 / 3~4頭身 / 5~6頭身の3種類を作成した これらに全く同じ動作（アニメーション作成時に設定を統一したもの）をさせる
手足の長さや全身に対するそれぞれのパーツの比率が異なる → 動作を追加したときの印象が異なるのではないかと（外見が動作の印象に影響する）



画像4 作成したモデル



画像5 同じポーズでの比較



画像2 [7] 画像3 [8]
それぞれ実際のご当地キャラクター

6. アンケート調査について

設問について

- 動きのない状態でモデルの外見から動作を予想するとどのようになるか
- 形容詞対 20 組について、それぞれのキャラクターで 5 段階評価（因子分析を行うためにある程度の数が必要だが、回答にかかる時間を考えて 20 とした）

結果の予想

- 頭身の低いキャラクターは粗い動きを、高いキャラクターは細かい動きをするように予想される
- 手足が長い分、同じ動きでも頭身の高いキャラクターのほうが動作する範囲が広いことが結果に影響する

今後高校のメール配信でアンケートを実施、人数は 50 人以上を目標としている

7. 今後の展望

アンケートの実施と考察を行い、結果をもとに今回とは異なる要素で外見に差異を持たせたキャラクターでも検証を進める
現在は自作のサンプルを使用しているが、実在のキャラクターについても調査したい

8. 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] 公益財団法人 東京市町村自治調査会. ご当地キャラクターの活用に関する調査研究アンケート調査結果 報告書 https://www.tama-100.or.jp/cmsfiles/contents/0000000/466/anke-to.pdf(参照 2024-10-9)
- [3] 藤崎 由真, 井上 博行. 地域プロモーションのためのご当地キャラクターの印象空間分析 https://www.jstage.jst.go.jp/article/fss/33/0/33_283/_pdf/-char/ja(参照 2025-11-10)
- [4] 北村 美和子, 黒川 智司, 石井 裕, 渡辺 富夫. CG キャラクターを用いた多様なうなぎ動作に対する印象評価 https://www.jstage.jst.go.jp/article/his/24/4/24_249/_pdf/-char/ja(参照 2025-11-10)
- [5] カワウチらいたん. OFFICIAL WEB SITE. https://chitatan.love/(参照 2025-11-10)
- [6] ねば〜る君公式ホームページ. https://nebaanukun.info/(参照 2025-11-10)
- [7] 岡崎市. 岡崎市ホームページ. https://www.city.okazaki.lg.jp/300/303/p019499.html(参照 2025-6-3)
- [8] 彦根市. ホームページ. https://www.city.hikone.lg.jp/kakuka/kanko_bunka/5/3/4_1/21928.html(参照 2025-6-3)
- [9] 越川 雄子. 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)
- [10] 石原 美希. 「ゆるキャラ」成功の秘訣要因分析～4つの「ゆるキャラ」を事例として～ https://www.kochi-tech.ac.jp/library/ron/pdf/2013/03/14/a1140399.pdf(参照 2023-8-21)

本研究は東北公益文科大学ジュニアドクター鳥海塾リサーチ制度の支援を受けています