鑑賞者の認知欲求と物語の複雑さが「ネタバレ」の効果に与える影響

Influence of readers cognitive needs and narrative complexity on the effect of “spoilers”

橋倉 英佑, 田中 吉史
Eisuke Hashikura, Yoshifumi Tanaka

金沢工業大学
Kanazawa Institute of Technology
c6500986@st.kanazawa-it.ac.jp

概要

This study investigated the impact of need for cognition and narrative complexity on spoiler effects. In an online experiment, 359 participants read a synopsis of a novel either with or without spoilers and then rated the work. The results indicated that participants with a high need for cognition perceived spoilers as a burden, as this foreknowledge frustrated their ability to satisfy their narrative curiosity. In contrast, participants with a low need for cognition found spoilers helpful, reporting that they enhanced comprehension and reduced the perceived burden of reading. These findings suggest that the influence of need for cognition on spoiler effects is closely linked to an individual's motivation to engage with the narrative

キーワード：spoilers, need, narrative complexity

1. はじめに

ネタバレとは、物語の重要部分や結末等を予め知ってしまう、または、知らされてしまうことである。SNS等で、意図せず求めていない情報を目にすることがある。SNS の特性上、履歴等から表示される情報は興味関心のある情報が多くなり、意図せずネタバレを目にしてしまう可能性がある。そのため、ネタバレに関する情報を知った上でコンテンツに触れる機会が増えていると考えられる。

ネタバレは、物語全体の面白さが減少する可能性があると考えられ、ネタバレを防止する工夫が検討されている。例えば、中村・川連(2014)は旧 Twitter におけるスポーツに関するネタバレを防ぐシステムの開発を行っている。その一方で、ネタバレの必ずしも否定的ではない側面を指摘する研究もある。例えば、牧他(2017)は、ネタバレを受けた直後は面白さが減少しているが、読み進めることで面白く感じていることや、面白いと感じる場面が複数ある作品はネタバレの影響を受けにくく、面白いと感じる場所が一か所のみである作品は、ネタバレの影響を受けやすい可能性があると述べている。また Daniel & Katz(2019)は、ネタバレにより面白さを損なわれる結果が見られたが、ネタバレの与える影響は、様々な要因から影響を受けるため、普遍的ではないと述べている。更に、Rosenbaum & Johnson(2016)はネタバレの影響には個人差があり、認知欲求が高いほどネタバレを嫌う傾向があると述べている。認知欲求とは、個人が物事に関して抱く、知りたい、理解したいなどの興味に関する欲求である。認知欲求が高い場合、情報を求める欲求が高く、単純な物語では欲求を満たせないため、複雑な物語を好むのではないかと考えられる。認知欲求が低い場合は、情報を求める欲求が低いため、複雑な物語を避け、単純な物語を好むのではないかと考えられる。よって、認知欲求の高低により、単純、複雑な小説の評価が変化するのではないかと考えた。また、作品によるネタバレの効果の違い（牧他, 2017）は、物語を構成する要素の複雑さが関係していると考えられる。更に、Rosenbaum & Johnson(2016)の研究より、ネタバレの影響は鑑賞者の認知欲求の高低によって効果が異なるとされている。よって、認知欲求の高低により、単純、複雑な物語を読む際に、ネタバレを受けた場合の物語の評価は変化するのではないかと考えた。

これらのことから、認知欲求が高い場合は、複雑な物語を好み、ネタバレを嫌うため、ネタバレによってネガティブな影響を受けやすく、認知欲求が低い場合は、複雑な物語を嫌い、ネタバレを好むため、ネタバレによってポジティブな影響を受けやすいのではないかと予測した。そこで、読者の認知欲求の高低、物語の複雑さとネタバレの有無がどのように物語の面白さの評価に影響を与えるのかを検証する。

2. 方法

実験計画 3 要因、各 2 水準混合計画で行う。要因は、「鑑賞者の認知欲求(高・低)」、「ネタバレ(有・無) (以上、参加者間要因)」、「物語の複雑さ(複雑・単純)」(参加者内要因)であった。

実験参加者　日本語話者を対象とし、Yahoo クラウドソーシングのモニター計 359 名が実験に参加した（ネタバレ有条件：男性 132、女性 34、不明 2、平均年齢 50.47 歳、ネタバレ無条件：男性 153、女性 37、不明 1、平均年齢 47.46 歳）。

刺激　佐藤他(2010)は物語の展開パターンから、物語の構成要素を定義している。展開パターンとは「物語を構成する出来事の種類」（佐藤他、2010, p. 124）である。この構成要素が多くなるほど、物語の展開が増え、複雑な小説となり、少ないほど展開が減り、単純な小説となると定義した。Chat GPT で生成したものに第 1 著者が手を入れ、物語を作成した。

単純な物語(2117 文字)は物語を構成する要素を少なくするように作成した。あらすじは、ネタバレ有、無両条件とも 84 文字であった。

複雑な物語(2116 文字)は物語を構成する要素を多くするように作成した。あらすじは、ネタバレ有が 115 文字、ネタバレ無 113 文字であった。

尺度　認知欲求を測定するため、神山・藤原(1990)の認知欲求尺度を用いた。この尺度は 15 項目の 7 件法(1：全く当てはまらない〜7：非常に当てはまる)で回答するものであった。例：課題について必要以上に考えてしまう、新しい考え方を学ぶことにはあまり興味がない、など)。

手続き　本実験はオンライン上で行った。Qualtrics を用いて、刺激の呈示と回答の収集を行った。インフォームドコンセント後、最初に、認知欲求尺度に回答してもらい、続いて、あらすじを呈示した。あらすじを読み終わった後に、どちらかの小説本体を呈示し、その後小説に関する質問項目(Table1)に 7 件法(1：全く当てはまらない〜7：非常に当てはまる)で回答してもらい、最後にその小説の一番面白いと思った部分を自由記述してもらった。その後、もう一方の小説のあらすじを呈示し、同様の手順で評価を行ってもらった。小説の呈示順はカウンターバランスを取った。

表 1　作品の評価項目

	評価項目
1	同一作者の他作品を読みたいと思ったか。
2	話の結末は面白いと感じたか。
3	話を読むことに負担を感じたか。
4	小説の内容は複雑と感じたか。
5	小説の内容は単純と感じたか。
6	小説の長さは適切に感じたか。
7	小説の内容を理解できたと感じたか。
8	小説の展開は意外性があると感じたか。
9	小説は面白いと感じたか。
10	小説内で一番面白いと感じた部分について記述してください。

3.　結果

ネタバレ有条件、無条件を合わせて、認知欲求尺度の得点の中央値（61 点）を基に、認知欲求高群と認知欲求低群に分けた。ネタバレ有条件の認知欲求高群は 91 名、低群は 77 名、ネタバレ無条件の認知欲求高群は 98 名、低群 93 名であった。

小説の内容の複雑さ(質問 4)、単純さ(質問 5)について、分散分析の結果、物語の複雑さで主効果(複雑＞単純)が($F(1, 355) = 133.80, p < .001, \eta_p^2 = .27$)、単純さで主効果(複雑＜単純)が($F(1, 355) = 134.90, p < .001, \eta_p^2 = .28$) が有意であった。このことから、物語の複雑さは適切に操作できたことが確認された。

負担感(質問 3)、理解度(質問 7)の回答の平均値（Figure 1~2）について、ネタバレ有無、認知欲求高低、小説の複雑さを要因とし、質問項目ごとに 3 要因混合分散分析を行った。以下、認知欲求との関連のあった項目についての結果を示す。

負担感

負担感(質問 3)に関する分散分析の結果、主効果に関して、負担感は認知欲求高群の方が高く($F(1, 355) = 17.47, p < .001, \eta_p^2 = .05$)、複雑な物語の方が高かった(複雑＞単純)($F(1, 355) = 25.03, p < .001, \eta_p^2 = .07$)。

また、ネタバレ有無と認知欲求の高低の交互作用($F(1, 355) = 5.65, p = 0.02, \eta_p^2 = .02$)が有意だった。負担感はネタバレ無条件では認知欲求低群の方が高かった($F(1, 355) = 22.06, p < .001, \eta_p^2 = .10$)。また認知欲求高群ではネタバレ無条件の方が高い傾向がみられた ($F(1, 355) = 2.98, p = 0.09, \eta_p^2 = .02$)。

理解度

理解度(質問 7)に関する分析の結果、主効果に関して、理解度は認知欲求高群の方が高く($F(1, 355) = 7.99, p = 0.01, \eta_p^2 = .02$)、単純な物語の方が高かった $F(1, 355) = 94.79, p < .001, \eta_p^2 = .21$)。

また、ネタバレ有無と物語の単純・複雑の交互作用($F(1, 355) = 3.96, p = 0.05, \eta_p^2 = .01$) が有意だった。単純主効果検定の結果、理解度はネタバレ無条件では単純な物語の方が高く ($F(1, 355) = 61.12, p < .001, \eta_p^2 = .24$)、ネタバレ有条件でも単純な物語の方が高かった。 ($F(1, 355) = 36.70, p < .001, \eta_p^2 = .18$) 。

他作品への興味

他作品への興味(質問 1)に関する分析の結果、主効果に関して、他作品への興味は認知欲求高群の方が高かった($F(1, 355) = 3.45, p = .10, \eta_p^2 = .01$)。

複雑さ

複雑さ(質問 4)に関する分析の結果、主効果に関して、認知欲求低群の方が小説を複雑であると感じていた($F(1, 355) = 2.97$, $p = .10$, $\eta_p^2 = .01$)。

小説の長さの適切さ

小説の長さの適切さ(質問 6)に関する分析の結果、主効果に関して、単純な小説の方が適切と捉えられていた($F(1, 355) = 17.45$, $p < .001$, $\eta_p^2 = .05$)。

意外性

意外性(質問 8) に関する分析の結果、主効果に関して、複雑な小説の方が意外性の評価が高かった。($F(1, 355) = 44.57$, $p < .001$, $\eta_p^2 = .11$)。

小説の面白さ

小説の面白さ(質問 9)ではネタバレ有無×認知欲求の高低×物語の単純・複雑の交互作用に有意傾向がみられた($F(1, 355) = 2.73$, $p = 0.1$, $\eta_p^2 = .01$)。単純主効果検定の結果、複雑な小説においては、ネタバレ有の方が面白いと評価されていた ($F(1, 355) = 3.36$, $p = 0.07$, $\eta_p^2 = .01$)。認知欲求高群においてネタバレの有無×物語の交互作用に有意傾向がみられた($F(1, 187) = 3.70$, $p = 0.06$, $\eta_p^2 = .02$)。単純・単純主効果検定の結果、ネタバレ無の場合、単純な小説の評価が高くなり、ネタバレ有の場合、複雑な小説の評価が高くなった。($F(1, 97) = 3.71$, $p = 0.06$, $\eta_p^2 = .04$)。

結末の面白さ

結末の面白さ(質問 2)ではネタバレの有無、物語の単純/複雑、認知欲求の高低およびそれらの交互作用効果はすべて有意ではなかった。

図 1 物語を読む負担感の平均評定値と標準誤差

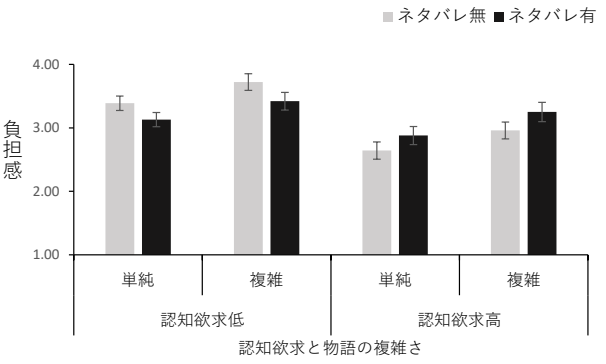
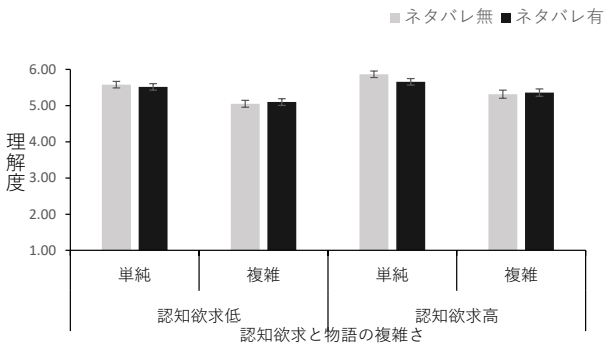


図 2 小説の内容理解度の平均評定値と標準誤差



4. 考察

本研究では、認知欲求が高い場合は、複雑な物語を好み、ネタバレを嫌うため、ネタバレによってネガティブな影響を受けやすく、認知欲求が低い場合は、複雑な物語を嫌い、ネタバレを好むため、ネタバレによってポジティブな影響を受けやすいのではないかと予測し実験を行った。

認知欲求低群では、負担感(質問 3)では、ネタバレ有の場合、負担感が軽減されていた。更に、理解度(質問 7)では、ネタバレ有の複雑な小説の場合理解度が上昇していた。このようになった理由として、ネタバレによって物語の理解が高まったことにより負担感が軽減されたのではないかと考えられる。よって、認知欲求低群ではおおむね仮説が支持された。

一方、認知欲求高群では、理解度に関しては、低群と同様に、単純な小説の方が高かったものの、負担感に関してはネタバレ有の場合、小説の種類を問わずに増加していた。このようになった理由として、結末を知った状態で小説を読むため、認知欲求を満たせず、小説を読むことに対する動機づけが低下し、負担感が上昇した可能性が挙げられる。

以上の結果から本研究の仮説はおおむね支持されたと考えられる。ただし、認知欲求の高低によって、ネタバレから受ける影響は異なっていた。作品の面白さ、作品を読む負担感の増減のネタバレによる影響は特に認知欲求の高低によって結果が分かれていた。認知欲求がネタバレの効果に与える影響は、作品を読もうとする意欲の増減に関連しているのではないかと考えられる。

ただし、物語を読むことのどこに負担感を感じたかが今回の設問の仕方では明らかではない。例えば、認知欲求高群は、ネタバレに対して別の意図を感じ、通常時

よりも深い読解を行った結果負担感が増加した可能性も考えられる。その他にも、認知欲求高群は、ネタバレによって展開を知ってしまった物語を読む事に負担感を感じ、低群は単純に読むことに対しての疲れを負担感と捉えている可能性も考えられ、今回の結果のみでは、「負担感」の多義性を捉えることは難しい。今後の展望として、負担感についてより詳細な質問や分析を行うことで、本研究で得られた結果の考察を深めていきたい。

文　献

Daniel, T. A. & Katz, J. S. (2019). Spoilers affect the enjoyment of television episodes but not short stories. *Psychology Reports*,*122(5)*. 1794-1807.

神山 貴弥・藤原 武弘(1990). 認知欲求尺度に関する基礎的研究 社会心理学研究,*6*, 184-192.

牧 良樹・白鳥 裕士・佐藤 剣太・中村 聡史(2017). 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の変化 人工知能学会全国大会論文集,*31*, 3H2OS04b3.

中村 聡史・川連 一将(2014). スポーツのネタバレを防止するTwitterクライアントの開発と諸検討 webインテリジェンスとインタラクション研究会予稿集,*4*, 39-40.

Rosenbaum, J.E. & Johnson, B.K. (2016). Who’s afraid of spoilers? Need for cognition, need for affect, and narrative selection and enjoyment. *Psychology of Popular Media Culture,5(3)*, 273-289.

佐藤 知恵・村井 源・徃住 彰文(2010). 星新一ショートショート文学の物語パターン抽出 情報知識学会誌,*20*, 123-128.