

# 負の感情を用いたキャラクターデザイン

古川啓斗

指導教員 小出昌二

拓殖大学 工学部 デザイン学科 視覚デザイン研究室

キャラクターは視聴者のコミュニケーションを図ったり共感させたりする。その特性上負の感情からは敬遠されてしまっている。感情の輪という Plutchik 氏の感情研究を指標にし、恐れ・悲しみ・嫌悪・怒りという 4 つの負の感情を調査することにし、感情から読み取ることのできる行動パターン・色・性格からキャラクターをデザインするためのプロセスとしてフローチャートの制作とフローチャートを使用したキャラクターのデザインを行なった。

キーワード：キャラクター、感情、性格

## 1. 研究の背景と目的

キャラクターとは小説・映画・演劇・漫画・などの登場人物、その役柄であり映像やコマ割り上の仮想空間で躍動する想像上の人物や擬人化された動植物の事である。

キャラクターは視聴者がキャラクターを自らの境遇などと重ねて見る為、人と同じような性格や背景が求められ、現実味があり読者や視聴者とのコミュニケーションが図れることや共感が得られるものでなければならない。しかし、見栄えの良いキャラクターを作ろうとするあまり人の持つネガティブな性格や負の感情をその性質上から敬遠されてしまう傾向にある。キャラクターにとって負の感情、いわゆる欠点はキャラクターの背景を示す為には無くてはならないものである。

よって本研究は負の感情を用いたキャラクター制作の方法の構築を目的とし、その方法を用いてキャラクターを制作する。

## 2. 研究方法

負の感情の種類や程度、それらを引き起こす性格・性格から発現される行動は何かの調査を行う。

感情をキャラクターに視覚的に反映させるかのプロセスを示したフローチャートの作成を行う。

フローチャートを用いキャラクターのデザインを行う。

## 3. これまでの成果

Plutchik 氏による感情研究によると人間の基

本的な感情は 8 つの感情で表現できるとし、円環構造で表現している”感情の輪”を提唱した(1)。円は感情間の類似性を表し、円錐の垂直方向と色の濃淡で感情の強度を表している。(図 1) (2)「山内と中野 (2012)」より引用。

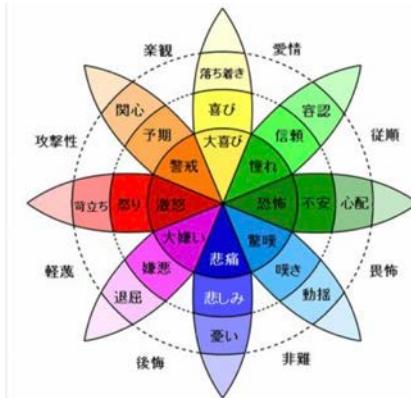


図 1 感情の輪「山内と中野 (2012)」

さらに、Plutchik 氏はこの 8 つの感情を行動に関連づけて考察した (表 1) (3)「大森 (2017)」より引用。感情から予測される基本行動パターンからキャラクターの一部や所有物などをだと考えられる。例えば怒りの感情からの行動パターンである「噛む、殴る」からは牙や凶器などの喚起ができる。

表 1 行動パターン「大森 (2017)」

刺激	推論による認知	感情	行動	結果	対象
脅威	「危険だ」	恐れ(fear,terror)	逃げる	保護	対極
敵対	「敵だ」	怒り(anger)	噛む、殴る	破壊	対極
伴侶にならうなもの	「我がものだ」	喜び(joy,ecstasy)	求愛する、結婚する	生殖	対極
かけがえのない者の喪失	「もがめだ」	悲しみ(sadness,grief)	再開を求めて泣く	復元	対極
仲間	「友達だ」	信頼(acceptance,trust)	毛並みする、分け合う	友好関係	対極
恐ろしい対象	「毒だ」	嫌悪(disgust,loathing)	離れる、押しのける	排出	対極
新たな領域	「あそこにはいるのは何?」	予期(anticipation)	調べる、整理する	調査	対極
予期しない対象	「これは何?」	驚き(suprise)	立ち止まる、注意する	適応	対極

以上の研究を参考に恐れ・悲しみ・嫌悪・怒りの4つを調査する事にした。

4つの感情の意味と類語を調査した。言い回しや意味合いによって表す感情の強度に差があることが分かった(表2)(4)「大野と浜西(1981)」より引用。

表2 感情の意味と類語「大野と浜西(1981)」

感情	意味	類語
恐れ	自分の生命・名譽・考え方などが失われると思う際に起こる強烈な情動反応であり、危險や苦痛を警告する信号刺激によって生じる子房反応。	怖がる・怯える・ひるむ・ビクつく・怖じける ・怖気・恐怖・恐怖心・恐怖感・恐怖感 ・懼る・恐怖・恐怖感・恐怖感・恐怖感
悲しみ	自己の無力・弱さ・はかなさについての感情	悲う・嘆く・むじる・悲しき・哀傷・悲傷・悲傷 ・感傷・感嘆・感嘆詞・感嘆句・感嘆
嫌悪	憎み嫌うこと	嫌う・毛嫌い・人見知り・憎む・嫌たがる ・嫌がる・嫌気・嫌忌・忌避・嫌きる・厭う・嫌厭 ・嫌味・嫌悪・嫌棄・嫌悪感・嫌悪感・嫌悪感 ・虫唾が走る・耳に耕班ができる・嫌悪感を買う
怒り	诉求が許されない時に生じ、妨げとなっている対象に攻撃的な感情が高まり、我慢できなくなつて、一時に発散する状態。	腹がたつ・気に触る・癪・小腹がたつ・腹巻 ・虫の居所が悪い・憤怒・憤怒・憤怒・憤怒・憤怒 ・余計・警笛・憤怒・憤怒・憤怒・憤怒・憤怒

感情は主に人の持つ性格から発現するものであることが分かり、性格から人の行動・思考のパターンやある程度の好みや身に着けたがるものを見出しが分かった(4)。

色にはそれぞれを象徴する意味があり、例えば赤であれば情熱・闘争などの意味があり、“感情の輪”も色彩心理に基づいて色の区分けがされている事が分かる。色からは人によって様々なイメージやキーワードを喚起することができ、キャラクターのイメージ構築に繋がると考えた。

以上の調査を行いキャラクター制作のための方法をフローチャートにして作成を行った(図3)。フローチャートから作業を行い負の感情からキャラクターの全体像を導き出した(図3)。

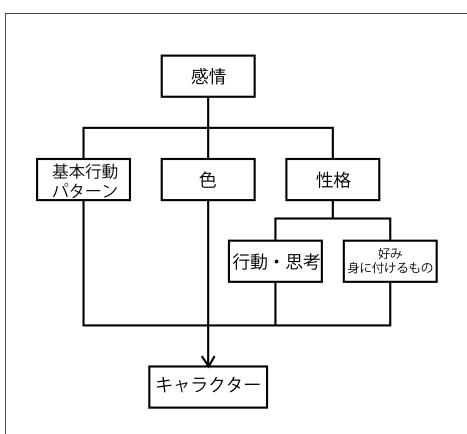


図2 制作したフローチャート

怒りを例にフローチャートを使用しキャラクターのラフ案を制作した(図3)

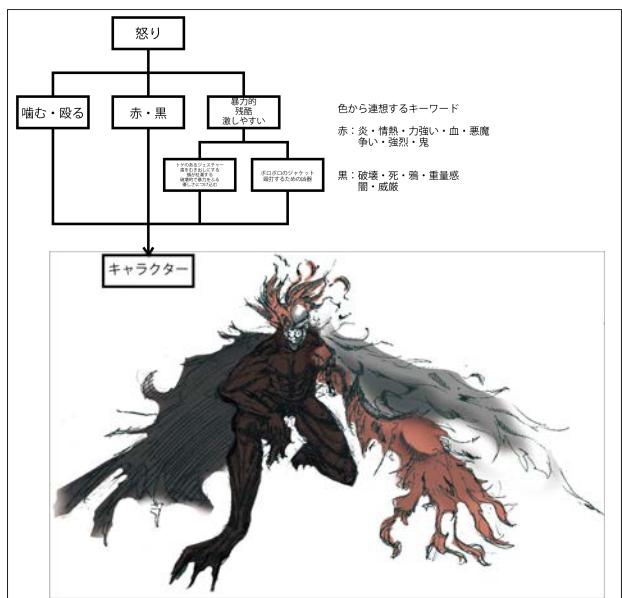


図3 怒りを例に作成したキャラクターラフ案

フローチャートを使用し恐れ・悲しみ・嫌悪・怒りの感情から4つのキャラクターを制作した。

#### 4. 結論

負の感情からキャラクターをデザインするプロセスを構築することができた。負の感情は敬遠するべきものではなく、取り入れることで正の感情から作られたキャラクターとは差別化を図ることができるという結論に至ったため本研究の目的は十分達成できたと考えられる。

#### 引用・参考文献

- (1) *Approaches To Emotion* Klaus R. Scherer, Paul Ekman Psychology Press 2014 P448
- (2) 山内崇資 中野有紀子 2012 Twitterの感情解析に基づくTV番組シーン探索システム P.1-P.4
- (3) 大森文子 2017 喜びと悲しみのメタファーをめぐって 言語文化共同研究プロジェクト P.19-P.28
- (4) 類語新辞典 大野晋 浜西正人 1981 角川書店 P932
- (5) 性格類語辞典ネガティブ編 アンジェラ・アッカーマン ベッカ・パグリッシュ 2016 フィルムアート社 P270
- (6) 感情類語辞典 アンジェラ・アッカーマン ベッカ・パグリッシュ 2015 フィルムアート社 P179