

創作キャラクターの最小反直観性と人気度

—MCI 理論を用いた「ポケットモンスター」の分析—

○越水麻央¹・須山巨基¹・村上寧音¹・中分遥^{1,2}

(¹安田女子大学心理学部ビジネス心理学科,²北陸先端科学技術大学院大学)

目的

直観的な理解・期待に反する超自然的な概念やキャラクターは、世界中の民間伝承や宗教的テキストに記載されている (Berezkin, 2021; Thompson, 1955; Uther, 2004)。例えば、瞬間移動をする能力を持った人間 (物理学的な法則の違反)、身体が石でできている動物 (生物学的な法則の違反)、他者の思考や感情を直接読み取る能力を持った人間 (心理学的な性質の違反) などがこれに当てはまる。Boyer (2003) は、こうした直観的な理解や期待に反する超自然的な存在や概念は多様だが、共通する特徴があることを主張した。その特徴は、我々の直観に最小限に違反する性質である。この主張は MCI 理論 (最小反直観理論; Minimally-counter intuitive theory) として知られている。

では、実際に文化の中で登場する存在は果たして直観に最小限に違反するのだろうか。この問いを検証するために、実際のテキスト資料の定量的な分析が行われており、世界の民話や (Barrett et al., 2009) 日本の妖怪 (Nakawake et al., 2024) などが分析されている。その結果、評定された事物の多くは1つか2つの反直観的な要素を含むことが示された。これは世界に不思議な存在が数多く残されているのは、我々の持つ認知的な性質によるものであることを示している。

では、MCI 理論は、現代に創作されたキャラクターにおいても適用可能なのか。本研究では、本邦の代表的な現代のキャラクターとして「ポケットモンスター (初代ポケモン)」に着目し、各キャラクターがどの程度直観に違反する性質を持つのかを検討する。特に初代ポケモンは発売日が1996年であり、今日まで親しまれている。現在においても、最小限に直観の違反をした初代ポケモンのキャラクターはなお魅力的であるとされ、実際に行われた人気投票でも上位に入るのか。この問いを検証する。

方法

資料: ポケットモンスター赤青緑黄 (初代ポケモン) に収録されている計151匹をコード化の対象とした。ゲーム内に登場する「ポケモンずかん」

の内容は文章量が少なかったため、外部のサービスであるポケモン Wiki を各ポケモンの説明文として使用した。この際、Wiki の各ポケモンの概要データのみをコーディングした。

手続き: Barrett (2008) の手法を用いて各ポケモンの直観に違反する個数を数えた。ここで反直観とは、例えば「メタモン」はジェルであるのに生命を持ち、意志に基づき自身の細胞組織を組み替えてどんなポケモンにも無機物にも変身する能力を持っている。これは「固体・物質」には想定されていない性質 (生物性) を持つので反直観的であると、反直観数を1とする。

人気度は、2020年に映画のプロモーションとして実施された「ポケモン・オブ・ザ・イヤー」の順位を使用した。初代ポケモンを含む890種を対象とした投票企画で、2月5日から14日の期間、世界8言語で同時に行われ、延べ660万票以上が投票された人気投票である。

結果

コーディングを行った151匹のポケモンのうち、62匹 (41.1%) は直観的で、残りは直観的でない (58.9%) とされた。反直観的なポケモンのうち、大多数は MCI (反直観スコアが1ないし2) であった (91%)。

次に100位以内のポケモンにおける MCI の比率が、101以下と比較し有意に異なっているのかカイ二乗検定によって検討した。その結果 MCI であるポケモンは人気投票の100位以内に有意に偏っていた ($\chi^2(1)=5.23, p<.022$)。

考察

Barrett (2008) の手法に従い、ポケモンのキャラクターを評定し、日本の現代のキャラクターも他の地域で見られるような直観に最小限に違反する性質を持っているのか検討した。その結果、人気投票で上位に入るキャラクターは MCI であるという結果が得られた。この結果は、MCI 理論に基づきポケモンの人気度を理解することが可能であり、現代のキャラクターの人気に認知的なバイアスが影響を与えていることを示唆するものである。