

意識的なネタバレは作品の面白さを損なうのか？

短編小説を用いた実験的研究

○上市秀雄¹・丸子さくら^{2, #}

(¹筑波大学システム情報系・²株式会社セルム)

キーワード：ネタバレ、機会費用、面白さ

Do intentional spoilers detract from the enjoyment of novels?

An experimental study using short stories

Hideo UEICHI¹ and Sakura MARUKO^{2, #}

(¹ Faculty of Engineering, Information and Systems, University of Tsukuba, ² CELM Inc.)

Key Words: Spoiler, Opportunity cost, Enjoyment

世の中には無数の物語作品であふれている。しかし全作品を読む時間はない。“この作品を読んだのは時間の無駄だった。あっちを選べばよかった”という選択後悔（上市, 2022）や機会費用（他の選択肢から得られたであろう利益）を少なくするために、あらすじやレビューだけでなく、時にはネタバレを含むレビューを読んでから、実際に読んで楽しむ作品を選択することもあるため、ネタバレは必ずしも作品の面白さを損なうわけではない。先行研究においても、ネタバレは“面白さを減少させる（Rosenbaum & Johnson, 2016）”、“面白さは変わらない（Brookes et al., 2024）”という両方の意見がある。

また、複数作品から一つを選ぶ場合、選択後悔や機会費用を少なくしたいという意識が働き、面白さ等を判断するために、ネタバレが選ばれやすくなるかもしれない。加えて、特定の作品を読む場合よりも、いくつかの作品から一つを選んで読むような場合のほうが、選ぶと思っている作品に対する期待（面白さ等）や読後の評価等が高いかもしれない。

よって本研究では以下の仮説を検証する。

仮説 1: 意識的にネタバレ選好ができる状況においては、ネタバレ選好は作品評価に影響しない。

仮説 2-1: 機会費用あり（3 作品から 1 つを選択）の方が、機会費用なしよりも、ネタバレありレビューが選ばれやすい。

仮説 2-2: 機会費用ありの方が、機会費用なしよりも、予測評価（面白さ）や読後評価が高い。

方 法

実験手順 参加者をランダムにシナリオ A, B に割り当てた。

シナリオ A（機会費用なし） 3 作品の中からランダムに提示された 1 つの作のあらすじを読み、その内容を短文でまとめた。そして作品に関する質問（予測評価：この作品は面白そう、退屈そう、読んでみたい等 5 段階）に回答した後、文章（あらすじのみ、ネタバレなしレビュー、ネタバレありレビュー）を読むかどうかの選択（ネタバレ選好）をした。

シナリオ B（機会費用あり） 3 作品の中から 1 つの作品が提示され、その作品のあらすじを読み、内容を短文でまとめた。そしてその作品に関する質問（予測評価：面白そう、退屈そう、人に薦めたい）に回答した後、レビュー文章を読むかどうかの選択（ネタバレ選好）をした。同様のことを残りの 2 作品についても行った。3 作品全てに対して上記が完了した後、参加者は実際に読む作品を 1 つ選択（作品選択）し、選択時の迷いの程度について回答した。

そして、シナリオ A, B 参加者ともに、選択した作品を約 8 分間で読み、内容を短文でまとめた後、作品の面白さ等の評価（結果評価：面白かった、退屈だった、人に薦めたい（予測評価と同じ）、読後評価（満足、後悔、没入感等）をした。

作品の選定基準 青空文庫に掲載、過去 10 年(2012-2022 年)にランキングに入っていない 4000 字程度（7~10 分で読了）の作品の中から、守の家（伊藤左千夫作：作品 1）、勝負事（菊池寛作：作品 2）、恋（渡辺温作：作品 3）を選定。いずれも登場人物が少なく、彼らに注意が向けられやすい構成である。

あらすじ・レビュー文章の作成基準 あらすじは、起承転結のうち、起承転を含む内容とし、概要を理解できるように構成した。文字数は 166 文字から 199 文字。主要な登場人物を紹介するとともに、ジャンル（例：ラブストーリー）を明確に示した。ネタバレなしのレビューは起承転を含み、読者に作品の魅力を伝える内容とした。ネタバレありのレビューは起承転に加えて結末部分を含めたものとし、最終文のみ異なるよう調整した。レビュー文章の文字数は 100 文字程度を基準とし、参加者にポジティブな印象を与えるよう配慮した。

実験手続き Google form を使用。有効回答者 41 名（男性 16 名、女性 25 名）。2024 年 10 月~11 月頃実施。

結 果

3 作品の面白さ等に有意差はなかったため、以下の分析では 3 作品を区別しなかった。

仮説 1：ネタバレ選好と作品の面白さ等との関連性

ネタバレ選好（あらすじのみ、ネタバレなしレビュー、ネタバレありレビュー）を独立変数、作品に対する面白さ、退屈さ、他者へ進める（当該作品を読んだ後と読む前の予想との差分）や、読後の評価（満足、後悔、没入感、その他）を従属変数にして分散分析を行った。その結果、有意差はなかった。これらのことから、意識的なネタバレは面白さ等を変化させないといえる（Brookes et al., 2024 の結果を支持）。

仮説 2-1：機会費用とネタバレ選好との関連性

機会費用とネタバレ選好に関して χ^2 検定を行った。その結果、有意な関連性は認められず、仮説は支持されなかった。

仮説 2-2：機会費用と予測評価、読後評価との関連性

予測評価、読後評価を従属変数にして t 検定を行った。その結果、予測評価の面白さ（なし<あり）は有意、人に薦めたい（なし<あり）は有意傾向、読後評価は有意でなかった。

考 察

ネタバレは、Brookes et al., (2024) の結果と同様、面白さ等に影響しなかった。その原因は、自由意思でネタバレを選択できる場合、ネタバレすることに心構えができるので、ネタバレを受容しやすくなるためと考えられる。加えて、物語作品の面白さは、結末や結末までの道筋が分からずに物語が展開される不確実性（Zillmann, 1983; Zillmann et al., 1975）にあるが、ネタバレによって物語のわかりやすさ（処理流暢性; Reber et al., 2004）も増加する。それらが、ネタバレによる面白さ等の低下を相殺させていると考えられる。

機会費用については、選択肢が 3 つと少なかった。多数の選択肢（サブスク等）がある場合、ネタバレ選好に影響する可能性は高い。機会費用ありは、3 作品を比較し、気に入った作品を選択できるため、予測評価は高くなると考えられる。

今後、データ数や選択肢を増やして再検証する必要もある。

引用文献

上市秀雄 (2022). 後悔を活かす心理学. 中公新書

Brookes, S., Rosenbaum, J., & Ellithorpe, M. (2024). Spoilers as Self-Protection. *International Journal of Communication*, 18, 1745-1765.