

マンガ内の装飾文字「描き文字」を介した 情報伝達に影響する要因の特定に向けて Toward Identifying factors which Affect Communication with ‘Kakimoji’, Decorated Words in Comics.

宮本 真希[†], 日高 昇平[†]
Maki Miyamoto, Shohei Hidaka

[†]北陸先端科学技術大学院大学
Japan Advanced Institute of Science and Technology
mymt.makiron@jaist.ac.jp

概要

近年、マンガはその高い情報伝達性から、情報伝達的手段としても利用されている。マンガは、言語情報と視覚情報の両方を併存させる独特の表現形式によって製作される。マンガの構成要素の中でも、装飾文字「描き文字」は、その特徴を顕著に有している。本研究では、描き文字が付加された場面の情報伝達性にかかわる要因を実験的に検討することで、マンガの高情報伝達性を実現する要因を明らかにすることを旨とする。

キーワード: マンガ, 描き文字, オノマトペ, 文字装飾, 情報伝達

1. マンガメディアについて

マンガは娯楽の読み物と楽しめるだけでなく、近年では教育や広報といった人に情報を伝えることが必要な場面においても広く活用されている。これは、マンガが多くの人にとって読みやすく、特に言語情報と視覚情報の両方を伝えたい状況において、情報伝達性に優れたメディアであるためと推測される。マンガは、テキストと図の両方を巧みに組み合わせることによって作られる複合的なメディアである。マンガが情報伝達性に優れたメディアである要因のひとつは、このように言語情報と視覚情報を併せ持つという特殊な表現方法にあると考えられる。

マンガは、対象物が物理的に動かない静的なメディアの一種である。マンガと同じ静的なメディアには、小説や絵画などがあるが、それらを情報伝達の効率という観点から見ると、次のような短所が存在する。言語情報(文字)のみで構成される小説は、読者が場面の状況を把握するために、多くの文字を読む必要があり、内容が伝わるまでに時間がかかってしまう。また、視覚情報(絵)のみで構成される絵画は、鑑賞者がどこに注目して、どのように解釈するかが、鑑賞者自身に委ねられているため、特定の情報を効率よく伝えづらい。それらの短所に対して、マンガには、多くが絵で示されるために、読者は多くの文字を読むことなく、短時

間で情報が得られる、セリフのつながりやコマの配置などで読者の視線誘導が容易にできるといった長所がある。マンガと同じく言語情報(音声)と視覚情報(画像)の両方で構成される動的なメディアの例として映画がある。映画には、マンガと同様に効率よく情報が伝えられ、特に連続的な動きを途切れることなく伝えられるという長所がある。しかし、映画の製作には莫大なコスト(費用, 時間)がかかるという短所もあり、低コストで制作できるマンガと比較すると、容易に利用できるメディアとはいえない。

2. 研究目的

低コストで制作可能なマンガメディアが、他の類似メディアと比べて高い情報伝達性を持つ要因は明らかではない。本研究では言語情報と視覚情報を併存させるというマンガ独自の特徴が、高い情報伝達性に影響していると予想し、マンガを構成する要素の一つである「描き文字(音喩(夏目, 1999))」に着目する。描き文字とは、マンガに臨場感を与えることを目的に、マンガ内に手描きで描かれる装飾文字のことを指す。描き文字は、場面の情景や音を表すテキスト(言語情報)と、その文字装飾(視覚情報)で構成されることから、マンガを構成する要素の中でも、顕著に言語情報と視覚情報を有している要素の一つであるといえる。そこで、本研究では描き文字の情報伝達性の高さにかかわる要因を実験的に明らかにすることを目的とする。これにより、マンガの高情報伝達性の要因の一部が明らかになると予想される。

3. 方法

本研究における情報伝達とは、特にマンガ作者が特定の内容を、描き文字が付与されたマンガのいち場面を介してマンガ読者に伝えることとし、作者が伝えた

かった内容とそのマンガ場面を介して読者が受け取った内容が一致した場合を情報伝達の成功として定義する。本研究では、描き文字とそれが指す内容との間には対応付けのルールが存在し、マンガ作者とマンガ読者はそれらを互いに共有しているために情報伝達が成功していると予想し、描き文字入りの場面による情報伝達の成功のしやすさは、描き文字に含まれるテキストを構成する言語音と、描き文字の装飾特性および文字の配置や配列により影響されると仮説を立てた。この仮説は、言語音が特定の印象を喚起する、またはそのような対応関係が体系的に存在するという音象仮説(浜野, 2014; Imai et al., 2015)と、フォントの特性が特定の印象を喚起するといった仮説(石原・熊坂, 2002)、画面内の文字の配置が視聴者に与える印象に影響するという仮説(福永他, 2014)に基づくものである。

本研究では、特定の内容を伝えるために描き文字入りの場面を作成する作者群と、作者群が作成した場面を見て作者群が伝えたかった内容を推測する読者群を作り、作者群が伝えたかった内容がどの程度読者群に伝わるのかを実験し、描き文字のどのような要素がその伝わりやすさに影響するのかを分析する。実験では、まず伝達する内容として実験者が描き文字が含まれない基準絵に対して、特定の状態を表すような条件(対になる形容詞を用いて多次元に表現)を作者群に呈示する。作者群は与えられた条件を元に描き文字入りの場面を作成する。描き文字は複数の特徴を組み合わせ、与えられた条件を表すのに最も適していると思われるものを作者群に作成させる。描き文字の特徴は、既存のマンガに使用されている描き文字を調査することで代表的な特徴を抽出し、作者群がそれらを自由に組み合わせることができる環境を作成する。次に描き文字を含まない基準絵と作成された描き文字入りの場면을読者群に呈示し、読者群にそれぞれの場面から受ける印象を対になる形容詞のスケールを用いて多次元で評価させる。読者群が評価した基準絵と描き文字入りの場面の評価の差が出れば、作者群によって描き文字が付与されたことで場面印象が変化すると推測できる。また、ここで、実験者が作者群に呈示した条件と同じもしくは類似した評価を読者群ができていれば、内容は伝達することができたとする。図1に実験の流れを示す。

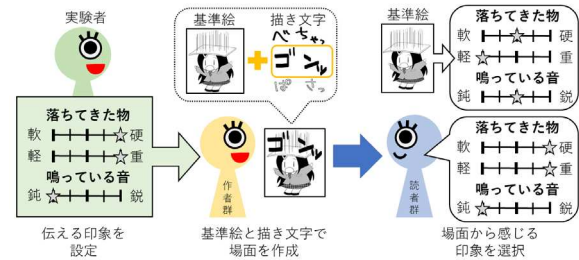


図1: 想定される実験の流れ

本大会での発表内容は、実験者が作成した描き文字入りの場면을読者群に呈示し、読者群にその内容を推測させるという予備実験の結果を報告する。予備実験は、実験計画の検討を主な目的として探索的に行う。予備実験で、実験者が読者群に呈示する場面は、既存マンガを元に作成する。また、作成する描き文字の視覚特徴は、先行研究(宮本, 1990)で取り上げられた描き文字の特徴および既存マンガから抽出される代表的な描き文字の特徴(例えば、文字の大きさ、文字の色、文字の輪郭など)を考慮する。描き文字の言語特徴として、場面の印象の違いがより明確に現れることが予想されるコロコロ/ゴロゴロといった対照的な内容を表せるテキストのみを予備実験では使用する予定である。

謝辞

本研究は科研費基盤研究B(一般)JP23H0369, JST さきがけJPMJPR20C9の助成を受けて行われた。

文献

- [1] Imai, M., Miyazaki, M., Yeung, H. H., Hidaka, S., Kantartzis, K., Okada, H., & Kita, S. (2015). Sound symbolism facilitates word learning in 14-month-olds, *PLoS One* 10(2), e0116494
- [2] 石原次郎, & 熊坂亮 (2002) フォントの違いによるイメージの伝達効果, *独語独文学研究年報* 29, 25-40
- [3] 夏目房之介 (1999) *マンガの力: 成熟する戦後マンガ*, 晶文社
- [4] 浜野祥子 (2014). *日本語のオノマトペ-音象徴と構造-*, くろしお出版
- [5] 福永聖子, 片山徹也 & 庄山茂子 (2014) 異なるフォントと配置のテロップを用いた和食の料理工程画面の印象評価, *人間と生活環境* 21(1), 25-34
- [6] 宮本友弘 (1990) マンガ読解における「描き文字」の効果, *読書科学* 34(2), 68-75