

漫画読書過程におけるキャラクター理解 に関する一考察

An Examination of Character Understanding in the Manga Reading Process

長山 明日香[†], 元木 環[‡]
Asuka Nagayama, Tamaki Motoki

[†] 公立はこだて未来大学大学院, [‡] 公立はこだて未来大学
[†] Graduate School of Future University Hakodate, [‡] Future University Hakodate
g2126058@fun.ac.jp

概要

本研究は、著者自身の漫画読書過程におけるキャラクター理解の形成・更新プロセスと思考特徴を検討した。読書中の思考のリアルタイム記述を分析した結果、物語展開によらずキャラクターを注視し、既有知識を参照しながら理解を深化させる傾向が確認された。また、漫画の注視箇所はマンガ文法と合致しており、思考は読み手の「鑑賞」と描き手の「観察」の視点が併存していた。これは創作可能なレベルまで当該キャラクターを理解したいという思考が読書動機となることを示唆している。

キーワード: キャラクター理解 (Grasp the Character), 物語読解 (Narrative Reading), 一人称研究 (First Person Research)

1. 背景と動機

アニメや漫画・ゲームといったメディア作品の楽しみ方には、ストーリー、キャラクター、世界観など複数の軸が存在する。

筆者には、作品中、あるいは作品外の情報からあるキャラクターに関する知識を得たことで、そのキャラクター像に変化が生じた経験がある。特に、あるキャラクターに関する理解が変化した後に再度作品に触れると、同一の行動や発言に対する解釈が更新されたという経験は、作品への関心をストーリー中心ではなく特定のキャラクター中心へと移行する契機となった。このような筆者自身の経験から、キャラクターへの理解を深める過程に関心を持った。

2. 目的

本研究の目的は、著者自身の漫画の読書体験を対象に、通読時に取得した記述の分析を通して、読書過程においてキャラクターへの理解がどのように形成・更新されていくのかを検討し、その過程における著者の思考の特徴を明らかにすることである。

3. 関連研究

小説などテキストの通読における読書経験を対象とした物語読解過程の枠組みを提示した研究として、小山内(2017)の「物語没入-読解モデル」が挙げられる。小山内(2017)は、物語を「単一あるいは複数の登場人物が関わる出来事が、継続的に、かつ因果関係が明示あるいは暗示された形で記述されている文章」と定義したうえで、物語への没入を、相互に関連する複数の下位概念からなる複合的かつ多次元的な体験であると捉えている。

本研究が対象とするキャラクター理解の形成・更新過程は、読書における物語世界への没入状態で進行すると考えられるため、同モデルにおける「共感」「感情移入」といった概念を、著者の読解過程における主観的経験を整理・分析するための視点として援用する。

一方、漫画の読解過程には読み手の経験や属性が影響を及ぼすことが示唆されている。原田・荒井(2021)は、二次創作経験者と創作経験のない一般読者との間で読み過程を比較検討し、二次創作経験者は、漫画をより主体的かつ構成的に読んでいると考察した。

本研究は、創作経験を有する著者自身のキャラクター中心の読書過程を対象とするものであり、こうした読み手の「創作経験」という属性が漫画の読解過程におけるキャラクター理解に及ぼす影響についても、同知見を踏まえて考察を行う。

4. 研究対象の選定とデータの取得

現在、漫画をキャラクター中心に読む読者は、作品に関して SNS の話題や、インターネット上にある作品紹介、試し読みなどを通じて事前情報を得たうえで、作品や登場キャラクターについて興味を抱き、読書を開始していると考えられる。著者自身も通常、この方法で作

品を選択することから、本研究における漫画の選定は、通常の読書開始時と同様に、著者が未読であること、コンテンツ内の特定のキャラクターへの興味を抱いているが、読書開始時には当該キャラクターに対する理解および好意が未形成であり、かつ理解の深化が行われていないキャラクターが含まれるコンテンツである作品を、著者がキャラクターへの理解を形成・更新していく過程の研究対象に適したコンテンツとキャラクターとして選定した。

研究対象として選定したコンテンツおよびキャラクターは、葦原大介(2013-)による漫画『ワールドトリガー』(以降、漫画)、および、主人公ではないが主要な人物として登場する「迅悠一」である。

漫画の読解過程の思考に関するデータの取得には、漫画を1ページもしくは見開き2ページずつ読むごとに、印象や感情、疑問点や考察など生じた思考をリアルタイムに記述した。結果、1巻1話から4巻27話の読書過程に発生した思考の記述を取得した。これらの記述を巻・話別に記述量を整理したところ読書ページ数には比例しておらず、本記述は、読書中に発生した思考量に応じたデータであると考えられる(表1)。

表1 話数ごとのページ数と思考記述量・行数

巻・話	文字数	行数	ページ数
1巻1話	2723	118	55
1巻2話	2371	105	25
1巻3話	7064	233	26
1巻4話	3591	145	20
1巻5話	4773	188	20
1巻6話	4248	189	20
1巻7話	3096	149	19
2巻8話	2042	112	21
2巻9話	4774	244	22
2巻10話	5783	335	20
2巻11話	6250	331	20
2巻12話	1939	113	22
2巻13話	1871	95	20
2巻14話	2333	88	20
2巻15話	1596	136	20
2巻16話	2428	129	19
3巻17話	2235	137	23
3巻18話	1976	126	20
3巻19話	2780	189	20

3巻20話	1985	134	22
3巻21話	2200	142	20
3巻22話	2604	175	19
3巻23話	1882	130	20
3巻24話	3525	231	20
3巻25話	4487	269	19
4巻26話	6369	329	20
4巻27話	4975	236	13

5. 分析

まず、取得した全記述に対し、作成の年月日、時刻情報を追記し、巻と話、ページ数の情報をそれぞれの記述ごとにわかるよう追加し、テキストファイルにエクスポートした。ファイルは巻ごとに独立したファイルとし、同一ページ内での話題転換とページの切り替わりに伴う話題転換が判別できるような改行、区分を行った。

次に、読書体験の時間的な過程を把握するため、一度に続けて読書を行った範囲(連続して記録が取られている部分)がわかるようデータを整理した。

さらに第一著者に、第二著者と対象コンテンツの通読者であるゼミメンバーが、記述内容について対話的に省察し、どのコマの何を見て言及した記述であるか情報を追記した。

これらの記述データから、まず、キャラクター中心の読書の特徴を示すと考えられる記述とその分析を述べる。下記は、「迅悠一」が一巻冒頭に数コマ登場した以降、初めてまとまって登場する見開きページについての記述の抜粋である。

2巻9話 p.46-47

もう待って迅悠一

一コマずつ見る余裕なんてない

迅悠一

特に好きなのは6コマ目の横顔

口角下がってんのマジでいい

(84行を中略)

てか比較的線が細い？がっしりしてるより好きだから助かるけどびっくり

いや技術ありすぎて鍛えなくていいのか

てかトリガーで身体強化されるのか、そうだったニヤって顔いいな

楽しそう

眉の形ちょっと珍しい

鼻高そう(物理)

喉仏~~~~~!!!!!!

男の子だ！！！！！！！！

てか街やべえことになってんじゃない

今気づいたわ

えーもうこのページで終わってもいい満足
ずっと味がする

隊服ポケット多くて機能性高そうだね

(17行を後略)

これは、2巻 p.46-47 について記述で、迅悠一とおぼしき耳周辺のカット (3 コマ目)、通信機を使用していることを示すバストショットかつ右半身中心のカット (4 コマ目)、おでこから口元や耳などの横顔のカット (6 コマ目)、廃墟の中に倒したと思われる敵の上に乗る形でしゃがむ全身カット (7 コマ目) と、通信をしているバストショット (8 コマ目) の合計 5 カットに対する思考である。p.46-47 では、7 コマ目の背景と 2, 4 コマ目に、街が戦闘後に廃墟になった状況が描かれており、前ページは戦闘の始まる前が描かれているため p.46-47 では、時間が経過していること、戦闘に区切りがついたことが示されているが、著者の記述は、120 行中、98 行目まで全て迅悠一についての思考であり、99 行目に「てか街やべえことになってんじゃない 今気づいたわ」と物語の展開への思考が出現している。このような思考内容別の分量と順序は、キャラクター中心に物語を読む読書の特徴の一つを示していると考えられる。

さらに p.46-47 ページの記述から抜粋を二つ挙げる。

2巻9話 p.46

(前略)

この通信機？耳塞いでない？

画角の問題かな耳を塞がないイヤホンの付け方かも

だって戦闘時に耳塞ぐのかなり危ないでしょ

この人場合は別かもしれないけど

(後略)

2巻9話 p.47

(前略)

実はちょっと知っちゃってるけど、「おまえは」の発言、その他の人に言及がないこと、周りに人がいないことなどからチームではなく単騎なのうっすらわかるよな

(後略)

これらは、記述が行われている時点の読書では得られない情報に基づく思考であり、読書前に原作以外の情報を得たうえで読書していること、また、それらの情報や知識、認識と、読書時の漫画からの情報をキャラクターの理解に結びつけていると考えられる。これも、キ

ャラクター中心の読書の特徴といえる。

なお、この見開きページは、「迅悠一」がほぼ初出であり、具体的に迅悠一の髪型、目や口、表情、手や爪など身体的特徴、服装・装備の描写、表情や強さの描写に言及する記述が初めて出現する。迅悠一以外にも効果線や背景の描写などについて言及されており、記述量がそれまでよりも増大している。この見開きページと連続している 2 巻 10 話 p.50-51 で言及した具体的箇所を抽出し、分類したところ、次の 5 種に分類できた。

1. 身体的特徴・装備品：形状などの見た目にあたる部分、目線や着方、持ち方、使い方、などの描写にあたる部分
2. 行動：動作や行為などの描写
3. 文字：セリフ、ト書、プロフィール説明文といった作中の文字情報、漫画の欄外に設けられているコラム的な文字情報
4. 背景：キャラクター以外の背景描写
5. 漫画的表現：コマの使われ方、エフェクト、スクリーントーン、効果線、漫符、デフォルメの仕方といった漫画特有の表現や記号

次に、キャラクターに対する理解の深化が起こっていることを示唆する記述とその分析を述べる。前述した 2 巻 9 話 p.46-47 と 10 話 p.50-51 はキャラクター理解が進んでいない状態の読書であるのに対し、その後の 3 巻 22 話 p.128 では、次のような記述が出現する。

3巻18話 p.46

迅さん任せになっちゃうよな

未来は見えて、この中で一番大人、ボーダーのこともよく知ってる、頼りやすい人柄

責任と負担が押し寄せてくる……

苦にしないのか顔に出ないだけか

この人本当にわからん……

顎に手あて舌なめずり迅さん……よき……

横顔好きだあああ

ちょっと幼く見える？

この一瞬(もしや会議後、会議中から??)でいろいろ考えてくれたのか……

おそらく未来を見た上で「一番」って言ったんだろうな

判断、辛いよなあ……

いやどうなんだろう特に気にするほどのことでもないのか……？

3巻22話 p.128

右からノーマル、緊張感、緊張感なし
いやこの組み合わせでよかったかもな
三雲くんと烏丸さんは安心

空閑くんと小南さんか、って気はするけどまあ大丈夫でしょう(こっちの話)
 あれたしかに
 お、後ろ髪段になってる
 全員のをそれぞれチラ見するとかでもいいのに
 1人に入るとS級だから偏りそうだし
 そもそも黒トリガーだしな
 いやこの「やることがある」は何か先に起こるトラブルの解決に1人で向かうってことだな…
本当にこの人はさあ……
 ゆるっと顔でさあ…も～～～……
 右手親指折り敬礼ね
 ビシッじゃないよとか音ついたの初めてでは

迅悠一は、3巻18話p.46の時点では物語の中心的なキャラクターとして頻出しており、第一著者の「この人本当にわからん……」という記述は、第一著者が、迅悠一の身体的特徴や、物語中の立ち位置などについて一定の理解を得ているという自己認識がゆえに、まだ迅悠一の分からないことがある、という新たな認識が起こった状態を示していると考えられる。

さらに、3巻22話p.128の記述には、「本当にこの人はさあ……」とあり、迅悠一がとる行動を想像できるまで、第一著者のキャラクターへの一定の理解が進んでいる状態を示していると考えられる。

6. 考察

これらの分析についての考察を述べる。

まず、記述には、キャラクターの外見や振る舞いに関する言及が先行し、その後にストーリー展開や場面理解についての言及が現れる例が確認された。このような思考の分量と順序から、著者が物語全体を均等に追うのではなく、キャラクターを中心的な関心対象として物語を読解していることが示唆された。

次に、記述の中には、記述が行われている時点の読書のみからは得られない情報に基づく思考が含まれていることが確認された。著者は読書前にSNSなどを通じて原作以外の情報を得ており、限られた描写からキャラクターの特性や能力を推測する際に、既有知識が補助的な役割を果たしていた可能性がある。このことから、著者の読書体験が、すでに保持していた知識や期待と結びつき進行していたことが示唆された。

さらに、記述は漫画の物語の進行順やコマ順に沿っておらず、キャラクターに向けられた思考が優先されていることが確認された。言及の対象として見られている具体的な箇所は、身体的特徴・装備品、行動、文

字、背景、漫画的表現という5種に分類できる。日本漫画研究序説(日下, 2001)では、日本のマンガ文法をコマとせりふ、線、形喩、一般記号からの転用、その他の5つに分類しており、著者の記述の言及対象は、この文法と合致している。なお、これらの箇所を見て起こった思考は、物語の展開を追う読みと、描写の意味や表現の意図を解釈しようとする読みの2視点に分類できる。すなわち、作品を受動的に味わう読者としての「鑑賞」の視点と、描写や表現の意図を読み取ろうとする(二次創作などの)描き手・作り手としての「観察」の視点が併存、重複していると考えられ、これらの視点が相互に補完し合うことで、キャラクター理解が深化した可能性が示唆された。

7. 結論

本研究では、著者自身の漫画読書過程におけるキャラクター理解の形成・更新とその思考の特徴を検討した。分析の結果、著者の読書過程では、物語の展開や場面理解を超えてキャラクターを注視する傾向や、既有知識を参照した推測が行われていることが示唆された。

また、読解過程には読者としての「鑑賞」と、描き手としての「観察」という2つの視点が併存しており、いずれの視点においても注視された箇所は日本のマンガ文法とも合致していた。このことは、創作経験を持つ読み手における特定のキャラクターへの理解の形成・更新には、「創作可能なレベルにまでキャラクターを深く理解したい」という視点と思考の特徴が見られ、それが漫画読書という行為自体を駆動する重要な動機となっていることを示唆している。

文献

- 葦原 大介(2013-). ワールドトリガー 集英社
 原田 悦子・荒井 はつね(2021). 漫画読解過程の分析: 二次創作者はどのように漫画を読んでいるのか 日本認知科学会第38回大会: 認知科学のDX (デジタルトランスフォーメーション) オンライン
 日下 翠(2001). 日本漫画研究序説 韓日言語文化研究, 2(1), 83-98.
 小山内 秀和 (2017). 物語世界への没入体験: 読解過程における位置づけとその機能 京都大学学術出版会