

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¹

Reading process of *Manga* (comic): How do fan-artists read Manga?

原田 悦子[†], 荒井 はつね[‡]
Etsuko T. HARADA, Hatsune ARAI

[†]筑波大学人間系, [‡]筑波大学人間学群心理学類
University of Tsukuba
etharada@human.tsukuba.ac.jp

概要

人はどのように漫画を読むのか、そのプロセスを明らかにしていくための一つの方法として、「異なる目的のために異なる読み方をしている」個々の読者間での比較がある。本研究はその一例として、二次創作経験者とそうではない一般読者との間で、読み過程の比較検討を行った。その結果、漫画に対する読みの量的な相違、ならびにその結果としての記憶成績の相違等が示された。また読み過程における発話内容の分析から、そこで行われている読み過程について、考察を行った。

キーワード: 漫画の読み(reading process of Manga/ comic), 熟達者(expert), 発話思考法(thinking aloud method), 追求者-満足者尺度

1. はじめに

漫画は絵とテキストの複合モダリティであり、その読解には高次の認知処理が関与している。またその読解過程には個人差もあると考えられ(和田, 2020), 特に吉田(2014)が述べるように漫画に対する態度が、読む行動に大きな影響を与えている可能性は大きい。またそうした個人差を明らかにすることで、本来、人が漫画を読む際に行いうる「読む過程」についてより広い視野からとらえ、あらたな読み・理解過程モデルを構築していく入り口となりうる。

そこで本研究では、漫画に対し強い肯定的な態度を有し、漫画等の原作作品から二次的な世界構築を行う二次創作者に着目し、二次創作経験の関与が漫画読解過程にどのような影響を与えているのかを、探索的に検討した。また一般的に二次創作者の行動特性から、追求者の態度が強い可能性が考えられることから、対照群である一般読者群において追求者と満足者の2群を設けて3群間の比較を行った。

2. 予備調査

二次創作者はいわゆる「腐女子」と呼ばれることに代表されるように、女性の割合が多い(相田, 2004)。そのため、本研究では調査対象者を女性に限定し、女性大学生を対象に予備調査を行った。

予備調査は、スノーボールサンプリング方式により調査を依頼した若年成人女性 94 名を対象として、Google フォームを用いた個別自記入形式で実施した。漫画に対する追求者の態度の測定は、磯部ら(2008)による日本語版後悔—追求尺度の追求尺度のみを用い、対象物を漫画に関連する内容に変更して、質問を構成した。

二次創作経験者であると回答した 25 名、非二次創作経験者と回答した 69 名について、追求者尺度得点を比較したところ、磯部ら(2008)の日本語版後悔—追求尺度における追求 1 (情報取得行動) および追及 2 (情報精査行動) のいずれにおいても、二次創作経験の有無による違いは見られなかった ($t_{(92)}=1.56, p=.122$; $t_{(92)}=0.29, p=.773$)。そこで、非二次創作経験者についてのみ、追及 1 および追及 2 における両得点が平均値より高かった人を追求者群、どちらも低かった人を満足者群として群分けを行い、二次創作者群に加えた 3 群について実験を行った。

併せて情報を収集した使用題材に関する接触経験に関する情報、すなわち人気漫画 16 作品に対する認知度および理解度、二次創作経験者による 16 作品への二次創作経験の有無を勘案し、本実験では「ナルト-NARUTO-」(岸本斉史, 集英社: 雑誌連載は 1999~2014 年) を使用することとした。

¹ 本研究は、荒井はつねの 2020 年度筑波大学人間学群心理学類卒業研究「漫画読解過程の分析 — 二次創作経験の違いを通して —」として提出されたものに基づいている。

3. 方法

参加者と2つの実験方法

予備調査の結果から、二次創作者9名、非二次創作者14名（内、追求者7名、満足者7名）に参加を依頼した。実験は新型コロナウイルス感染状況により、対面（実験1）あるいは遠隔会議システム（zoom）を利用：実験2）を利用して行われたが、両実験での実施に本質的な、大きな差異は見られなかったため、本報告では二つの実験をまとめた形で結果を報告する。具体的には、対面による実験1では、二次創作群6名、非二次創作群追求者3名、満足者5名、遠隔実験による実験2では、二次創作群3名、非二次創作群追求者4名、満足者2名が実験に参加した。

実験材料 本実験では、参加者は発話思考を行いながら、漫画1篇を読むため、ナルト-NARUTO-311話「あだ名」（見開き8ページ）をタブレットもしくは画面上で読めるよう、準備した。ページ送り、ページ戻りはアイコンのクリックにより自由に実施できるように設定した。また本篇の前には、主要な登場人物の紹介ページを0ページ目として提示した。

手続き 遠隔会議システムを利用した実験においては、実験者もオンライン上で参加するライブ方式での形で個別に行われた。対面実験も個別に実施された。

参加者は発話思考の教示・練習を行ったのち、漫画1篇をタブレットコンピュータ（実験1）もしくは遠隔通信システムの画面上（実験2）で読むよう求められた。まず、課題1として、「普段のペースで漫画を読むよう」求め、ページを戻ることにも可能であった。続いて課題2では、1ページごとに発話する内容がなくなるまで「読みながら考えたことについて全て発話するよう」求められた。課題2終了後、課題に関する質問紙調査および再生課題（タイトル、内容に関する自由再生）・再認課題（セリフ、コマについて8問、旧項目50%）を実施した。

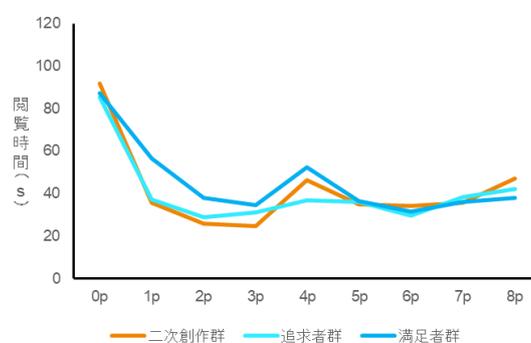
実験はおよそ1時間で終了した。

4. 結果

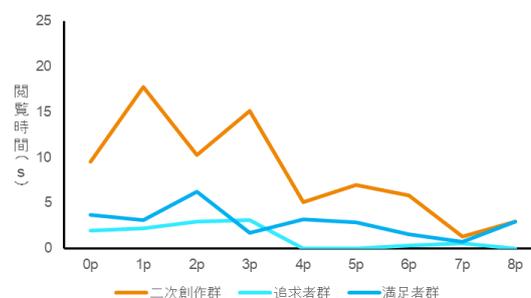
実験後の質問紙調査から、使用題材に対する知識の有無、面白さやわかりやすさ、課題遂行の難しさ等の評価については、群間の有意な差は見られなかった。発話困難度については、課題2において対面実験群がweb実験群よりも発話を難しく感じた傾向が見られた（ $U=37.0, p=.092$ ）。実験者が同一空間に存在することによる影響が関与しているものと考えられた。

実験後の再生課題では、タイトルの正答率には明確な差はなかった（二次創作群.44, 追求者群.86, 満足者群.29）ものの、内容に関する自由記述の長さ（文節数）は、二次創作群が満足者群よりも多かった（二次創作群 65.33, 追求者群 51.71, 満足者群 23.86 :

$H_2=6.79, p=.034$ ）。また再認課題では、コマならびに台詞各8問への正答数を比較したところ、コマ再認数においてのみ群間差が有意であり、二次創作群が満足者群よりも高かった（二次創作群 8.00, 追求者群 7.57, 満足者群 7.29 : $H_2=6.59, p=.037$ ）。いずれも、非二次創作・追求者群も同様の方向性を示したが、二次創作群は視覚的情報の記憶および全体の内容に関する記憶がよい可能性が示され、その原因として、漫画読解の過程との関係性が考えられた。



a) 課題1における初見閲覧時間 (s)



b) 課題1における見返し閲覧時間 (s)

図1 課題1におけるページ閲覧時間

そこで、次に参加者の読み行動を録画したビデオを用いて分析を行った（分析にはE-LANを利用）。まずページごとの閲覧時間として、ページ移動ごとのタグを付与し、各ページについて、初見時、見返し時、それらの合計（総閲覧時間）の時間を分析対象としたところ、ページ毎の総閲覧時間および初見閲覧時間（図1(a)）では、ページごとの相違が有意であったものの、群間の有意な差は見られなかった。これに対し、課題1のペー

ジ見返し時間においては群間差が有意であり(図1(b): $F(1,19)=5.93, p=.025, \eta_p^2=0.24$), 二次創作群は, 漫画を読む際に多くの見返し行動を行うことが示された。

なお, 初見時には, いずれの群も, 登場人物紹介の p.0 については長い時間をかけていること, また次に一度の場面転換(p.4)後に, 主要登場人物の3名が会する場面の p.4 の閲覧時間が長くなっていること, また二次創作群の見返し時には, 場面変換が起こっている p.1, p.3 への見返しが長く生じている点も興味深い。

次にそうしたページ閲覧時にどのような思考の展開が見られたのかを明らかにするため, 発話データを書き起こし, カテゴリ分類を試みた上で, 各カテゴリの発話数を検討した。

まず, 全発話数は二次創作群が非二次創作者の追求者群および満足者群よりも多く発話しており(図2; 発話数は対数変換後, 統計的な検討を行った; $F_{(2,20)}=4.52, p=.024, \eta_p^2=0.31$), また課題2の発話は課題1の発話よりも多かった ($F_{(1,20)}=35.10, p < .001, \eta_p^2=0.64$).

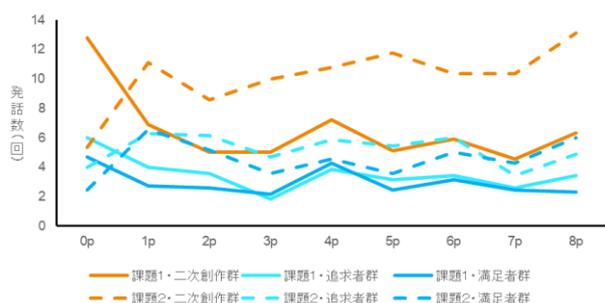


図2 各課題・群別における発話数

さらにページの主効果が有意であり ($F(8, 160)=2.89, p=.005, \eta_p^2=0.13$), 課題×ページの交互作用においても有意差が見られた ($F(8, 160)=11.58, p<.001, \eta_p^2=0.37$). ここでも, 課題1での p.0, p.4, また課題2での p.1 の発話の多さが印象的であった。

次に一発話ごとに内容について, 漫画の構成要素カテゴリを, 阿部(2020)を基に作成 (Table1) し, 加えて独自の発話機能カテゴリとして Table2 を設定し, 分析を試みた。以下, 特に参加者群間の差が大きく観られたカテゴリを取り上げる。

構成要素カテゴリでは, 漫画のもたらす意味に関する「内容確認」(図3)および「風景からの状況推測」(図4), 「キャラクターデザイン」(図5)において二次創作群が多く発話していた (内容確認, $F(2, 20)=3.17, p=.064, \eta_p^2=0.24$; 風景からの状況推測, $F(2, 20)=4.24, p=.029, \eta_p^2=0.30$; キャラクターデザイン, $F(2, 20)=5.10,$

$p=.016, \eta_p^2=0.34$). いずれも課題ならびにページ数との交互作用もみられ, 題材の内容ならびに当初の読みなのか, 精査をする読み込みなのかによって異なるものの, 特に二次創作者において, が漫画を読む際に重要とする, あるいは求める情報がこうしたカテゴリにあることが示唆されたと考えられる。

次に, また読み手の主観評価の要素を示す発話についても, いずれのカテゴリにおいても二次創作群の発話が多いことが示された (図6; 感情種類と参加者群の2 要因分散分析における参加者群の主効果,

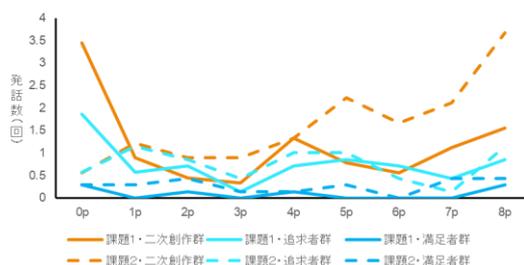


図3 各課題・群別における内容確認の発話回数

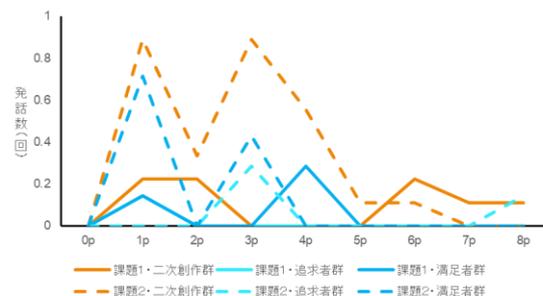


図4 各課題・群別における風景からの状況推測の発話回数

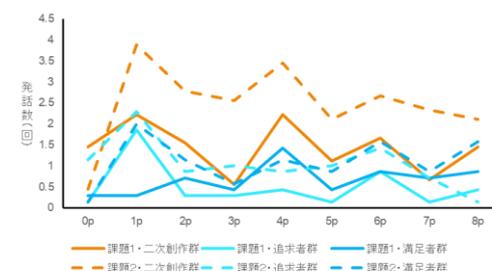


図5 各課題・群別におけるキャラクターデザインの発話回数

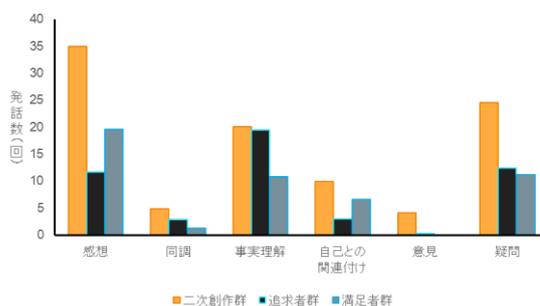


図6 各課題・群別における主観評価の発話回数

$F(2, 20)=4.41$, $p=.026$, $\eta_p^2=0.31$). 構成要素カテゴリに関する理解過程が多く生じているばかりでなく、それらに対する読み手自身の評価が多く表明されていることが示されたと言えよう。主観評価の種類の主効果も有意であり ($F(2, 65, 52.99)=14.76$, $p<.001$, $\eta_p^2=0.42$), 多重比較の結果, 感想, 疑問, 事実理解の発話が多く発せられていた。二次創作者群については自己との関連付けについての発話も多く見られた。

加えて, 読み手自身の表出方法に関する機能的発話として, 「感嘆詞」(図7), 「キャラクター話しかけ」(図8)において, 二次創作群が他の2群より多く発話していた(感嘆詞, $F(2, 20)=3.78$, $p=.041$, $\eta_p^2=0.27$; 話しかけ, $F(2, 20)=5.48$, $p=.013$, $\eta_p^2=0.35$)。また感嘆詞については, 課題1においてはページごとの発話回数が異なるが, 課題2ではページによる変化は少なくなるといふ交互作用もみられた ($F(8, 160)=2.08$, $p=.040$, $\eta_p^2=0.09$)。



図7 各課題・群別におけるキャラクター話しかけの発話回数

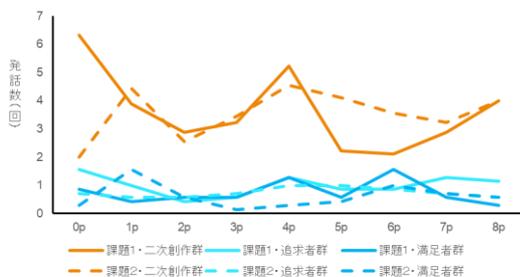


図8 各課題・群別における感嘆詞の発話回数

5. 総合考察

本研究では, 3つのグループの実験参加者における発話思考をしながらの漫画の読み過程に関する結果から, 特に二次創作者の漫画の読みにおける特徴として以下が考えられた。

1) 二次創作者は, 全体に時間をかけて漫画を読み, 図柄や内容についての記憶が詳細に記録されていた。これは一般的な漫画読者であり, 追求者である参加者

よりもその特性が強いことが示された。

2) 読み方の特徴として, 課題1, すなわち「通常のペースの読み方」において, 前のページに戻って見る「見返し」が多かった。

3) 全体として, 漫画を読みながらの「理解過程での発話」が多く, また作品やキャラクターへの理解を深堀りする発話が多いことが示された。加えて, 自分の意見や考えを頻度高く述べること, また感嘆詞や直接に作中のキャラクターに話しかけ・呼びかけをするなど, 物語に対しての主体的に理解をし, またより対等な立場, あるいは内部に入り込んだ立場からの発話が, 二次創作をしない2群と比較して強いことが示された。

これらの結果から, 漫画読解過程において二次創作経験は, 漫画をより主体的に, 構成的に読んでおり, 作品やキャラクターに対する感情表現, 親密性の表現などから「作品内部に入り込む」文字通りの没入感をもって読み進めている様子が示されたと考えられる。

ただし, こうした個人差の表れはページによっても大きく異なっている。すなわち, こうした読みの相違は(当然のことながら)漫画作品の「そのページに何が描かれているのか」に大きく依存しており, どういった要素に対してこれらの反応の異なりが生じているのかをさらに明らかにしていく必要があることも示された。さらなる分析のためには, 作品側の分析手法の取り込みあるいは構築が必要であり, 漫画の成立の理解を深めつつ, それを取り込んでいく過程としての多様な人の読み過程を明らかにしていく可能性が示唆されたと言えよう。

文献

- [1] 相田美穂. (2005). コミックマーケットの現在: サブカルチャーに関する一考察. 広島修大論集. 人文編, 45(2), 149-201.
- [2] 阿部和樹 (2020). 漫画におけるセリフと発話者の対応付け手法の研究, 明治大学大学院 先端数理科学研究科 修士論文 (工学) .
- [3] 磯部綾美, 久富哲兵, 松井豊, 宇井美代子, 高橋尚也, 大庭剛司, 竹村和久.(2008). 意思決定における“日本版後悔・追求者尺度”作成の試み. 心理学研究, 79(5), 453-458.
- [4] 吉田佐治子. (2014). 大学生はどのようにマンガを読んでいるのか. 摂南大学教育学研究, (10), 17-26.
- [5] 和田裕一. (2020). マンガ読解時の眼球運動の個人差. 一般社団法人 電子情報通信学会, 11-16.

Table 1 発話内容カテゴリ：漫画構成要素によるカテゴリ化

構成	要素	例	
テキスト	内容確認	「別に何も」。ふふ、顔引きつってる、顔引きつってるよお。	
	内容からの状況推測	「画集でも……」ふーん、絵に興味があるのかなあ。	
背景	風景	後ろに「肉」って書いてあるのが気になる。	
	風景からの状況推測	(図書館の様子を見て) 忍者だけど現代のかなあ、それともちょっと昔の話のかな	
キャラクター	キャラクターデザイン	顔	てか二重線の線すごいな。二重なのかこれ、眉毛もう一本、みたい。
		身体的特徴	サイの方がちょっと身長高いよね～高いのか？高いよね。
		服装	皆服に自分の家紋とか入ってる
		口調	いやーやっぱカカシ先生のこの口調はね、やっぱいいですよねぇ。
		行動	「より良い人間関係の築き方の本」/気づいた、ここで気づいた
		名前	サクラちゃんの苗字そのままなんだ
		表情	二人ともびっくりした感じの顔。
	キャラクターパーソナリティ	感情推測	いい笑顔。笑顔で。自覚ない、気づいてないのかな。
		思考推測	会話に混ぜてもらっていいかな、って言っていいよ！って言われると思ってたのかな
		性格推測	なんかコミュニケーション、山積みになってるなあ。真面目な子なのかな。
		行動目的推測	人に歩み寄ろうとしてるんだもんね。チームメイトと仲良くなろうとしてるのかな。
		基本情報推測	普通のキャラデザなのかな
	漫画的表現	フォント	「パカ」とかが強調されてる。進化系みたいな時のフォント使ってる。
		漫画的効果	なに、なにに、集中線が。
視点の位置		うわ上から、上から見てる。	
コマの配置		ふふ、大きいコマで(描かれてる)。	
作品全体	情報推測	でもサクラは最終、サスケと結婚するんだっけ	

Table2 発話カテゴリ：発話の機能的分類

構成	要素	例
主観評価	感想	酷いな/可愛い
	同調	まあナルトも考えるよなー
	事実理解	コミュニケーションって言葉があるんだ
	自己との関連付け	なんか全然誰もわかんないからあれだけど
	意見	ブスじゃないと思うけどね
	疑問	ある意味？って何だろう
名前の呼び方	呼び捨て	ナルト、サスケ
	さん	ヤマトさん
	くん・ちゃん	サイくん、サクラちゃん
	その他	カカシ先生、綱手様、ヤマト先生
モード	キャラクター話しかけ	いやーでもね、わかってもらえて良かったですね。/サスケ、お前は誰が好きなんだ？
その他	感嘆詞	ふふ、あー。