

スポーツコミック作品における オノマトペの効果的「不」使用方法の考察 Considering Meanings and Effects of Frames without Onomatopoeias in Japanese Sports Comics

小松 孝徳, 杉田 莉子, 中村 聡史
Takanori Komatsu, Riko Sugita, and Satoshi Nakamura

明治大学総合数理学部
School of Interdisciplinary Mathematical Sciences, Meiji University
tkomat@meiji.ac.jp

概要

擬音語, 擬態語, 擬声語などの総称であるオノマトペは, 一般的な語彙と比較すると臨場感にあふれ, 繊細な表現を可能としており, コミック作品においても頻繁に使用されている. 本研究では, そのようなコミック作品においてオノマトペが使用されていないコマに着目し, その意味とその効果について考察を行った. その結果, コミック作品における重要な場面では, むしろオノマトペが使用されていないという傾向を把握することができた.

キーワード: コミック, オノマトペ, BGM

1. はじめに

オノマトペ (Onomatopoeias) とは, 「擬音語」「擬態語」「擬声語」「擬情語」などの総称のことである. オノマトペは物体の音の響きやその状態などを感覚的に表現したものであるため, 一般語彙と比較すると臨場感にあふれ, 繊細な表現を可能としている[1]. このようなオノマトペについて田嶋[2]は, 「ある音や状態を簡潔にそして具体的に表現することのできるこのオノマトペは, テレビ, ラジオ, 新聞, 本, 雑誌などのいたるところで目に耳にすることができる」と説明するなど, 我々の日常生活のあらゆる場面においてオノマトペは幅広く使われていることは言うまでもない. またコミック作品においても, 効果的な表現の一手法としてオノマトペが多用されている. コミック作品中で使用されるオノマトペの意義や効果については, 言語学やメディア評論など多くの文脈にて様々な考察がなされており, 例えば井澤[3]は, 「小説と比べ情報量が圧倒的に不足してしまいがちな漫画にとって, 一語に複数の意味や状況, 背景などを集約することができるオノマトペのもたらす効果は大きい」と, コミック作品におけるオノマトペの重要性を指摘している. しかしながら, 当然コミック作品におけるすべてのコマでオノマトペが使用されているわけではない. 例えば, 著者らの調査

では, オノマトペが多用されていると知られているスポーツコミック作品の一つである『ハイキュー』の単行本一巻の全てのコマにおけるオノマトペの不使用割合を調査したところ, 1191 コマ中 770 コマ (約 64.7%) にてオノマトペが使用されていなかったことが確認された. この事実を踏まえると, コミック作品においては「あえてオノマトペを使わない」という表現技法も存在しているのではないかと著者らは考えた. そこで本稿では, コミック作品において「効果的な表現技法であるオノマトペ」が使用されていない箇所を網羅的に探索する調査を行うことで, その不使用方法がもたらす意味及び効果についての考察を行った.

2. オノマトペ不使用箇所の特徴

本稿では, スポーツを題材とした日本のコミック作品, 具体的には, サッカーが題材の『アオアシ』, 『さよなら私のクラマー』, 『DAYS』, バasketボールが題材の『あひるの空』, カバディが題材の『灼熱カバディ』, バレーボールが題材の『ハイキュー』, バドミントンが題材の『はねバド!』の 7 作品のそれぞれ単行本 1 巻目の最初の 100 ページを調査対象とした. そしてこれらの作品の中から, オノマトペが使用されていないコマを抽出し, それらのコマにどのような外見的特徴があり, どのような内容を表現していたのかを網羅的に探索した.

その結果, オノマトペの使用されていないコマの多くにおいて, 以下のような三種類の外見特徴があることが観察された. その一種類目は, 「登場人物の身体のパーツを拡大して描写されているコマ」である (図 1). 具体的には, スポーツ中に使用している手足や登場人物の目を大きく描くことで, スポーツにおける特定の身体動作に焦点を当てているコマである. 二種類目は, 「サイズ自体の大きいコマ」である (図 2 および 3).

コミック作品中には、様々なサイズのコマが割り振られているが、通常と比べてサイズの大きいコマではオノマトペが使われていないことが多く観察された。そして三種類目は、「繊細で丁寧な描写が施されているコマ」である(図3)。具体的には、図2と図3のような丁寧な描写をコマ内で表現することで、その状況を言語ではなく画自体で表現しているようなコマである。



図1 サイズの大きいコマに拡大された身体のパーツが描かれている ©古舘春一「ハイキュー!!」



図2 サイズが大きいコマに人物の身体動作が繊細に描かれている ©日向武史「あひるの空」



図3 サイズが大きいコマに繊細な描写がされている ©安田剛士「DAYS」

では、このような外見的特徴のコマでは、具体的にどのような内容が表現されていたのであろうか。探索の結果、以下のような三種類の内容を表現していたケースが多く観察された。一種類目は、「登場人物の回想・語り、物語の説明、ナレーションなどの場面」であり、題材としているスポーツのルールを読者に説明したり、登場人物の過去の思い出やトラウマなどを思い出したりと、物語の状況を読者に対して一方的に提供している状況である(図4)。このような状況においては、第三者が客観的に状況を説明することが一般的なため、登場人物の心情などが反映されることは無く、オノマトペが使われないことは自然であると思われる。二種類目は、「登場人物の心情の変化が多い場面」であり、喜びや絶望、新たな決意など登場人物の心情の変化が激しい場面である(図5)。スポーツを題材とした作品という文脈では、新しいライバルや仲間と出会う場面とその予兆を表す場面、これらの登場人物との友情を表す場面、さらにはスポーツと向き合って課題を発見した場面などが相当する。心情の変化を表現する手法としては、オノマトペのうち擬情語などが有効な手法であると思われるが、あえてそのような表現が使用されていないことは非常に興味深い。そして三種類目が、「物語において重要な場面」であり、スポーツにおいては、点数が入る瞬間、相手の攻撃を防ぐ瞬間、逆転の決定打となる攻撃をする瞬間などの場面である(図6)。これらのコマは物語において重要なシーンであるため、表現力豊かなオノマトペが多用されるとも考えられたが、そのような効果的な表現であるオノマトペを使用しないことで、そのコマの画にのみ読者の注目が集まるような効果があることが示唆された。



図4 登場人物の回想場面 ©濱田浩輔「はねバド!」



図 5 試合に負け相手チームの人物に課題を指摘された場面 ©古館春一 「ハイキュー!!」



図 6 試合の中で決定的な点数を入れる瞬間 ©濱田浩輔 「はねバド!」

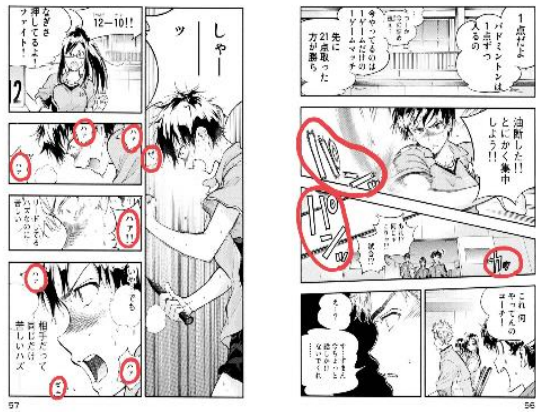
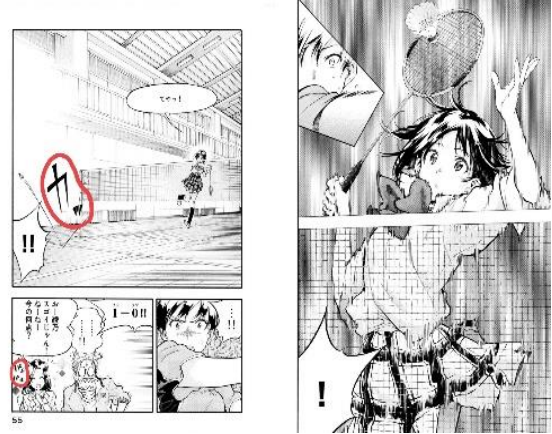


図 7 対比が顕著に表れている連続したページの例 ©濱田浩輔 「はねバド!」

3. 考察および今後の展望

また、本調査を進めていくうえで興味深かったのが、「オノマトペの不使用箇所の前には、オノマトペが多く使われているコマが存在する」という傾向が確認されたことである(図7)。これまで多用されてきたオノマトペが突然使用されなくなると、これまでの物語の流れが寸断されるかのごとく、オノマトペ不使用箇所が差分として強調される。そして、それらオノマトペの不使用箇所は、コマのサイズが大きく、登場人物の身体が拡大され、繊細で丁寧な描写がなされるなど、通常のコマと比べてそのコマの画力が非常に高い状態となっている。それゆえに、物語の重要なシーンにおいて、あえてオノマトペを使用しないという表現技法が効果的に利用されていると考えられた。言語と画の両方のモダリティにて情報を表現することができるコミック作品であるからこそ、どのような情報を言語で伝え、どのような情報を画で伝えるのか、その使用方法および切り替え方法自体が重要な表現技法となっていることが示唆された。

本稿ではスポーツを題材としたコミック作品に対するオノマトペの不使用箇所に対する網羅的な探索調査によって、オノマトペが効果的に使われていないコマの意味についての考察を行った。その結果、作品における重要な場面においては、オノマトペがあまり使用されていないという傾向を把握することができた。その理由として、通常のコマにおいては言語で物語の情報を伝えているが、それを画による情報の伝達に切り替えることで通常コマとの対比が強調され、結果として重要な場面でこのような表現技法が使用されていると考えられた。またこれらのオノマトペ不使用箇所は登場人物の身体が拡大され、丁寧で繊細な描写が多いことも確認されたため、画のみで状況を表現することが作者によって意図され、その結果として言語表現であるオノマトペの使用が抑制されていたとも考えられた。その効果は、映像作品における背景音楽(BGM)の役割に準えることができるのではと著者らは考えている。BGMによって物語が伝えたいニュアンスやイメージをより豊かに表現できる一方、あえてBGMを抑えた

り使用したりしないことで、映像そのものに着目を促すことができると考えられる。このような「オノマトペ=BGM」という着眼点は、コミック作品の流れを理解する上で重要な知見の一つになると期待される。

本調査は、著者の一名がコミック作品の中からオノマトペの不使用箇所を手動で確認していくという手順によって実施された。そのため、定性的な調査の域を出ておらず、定量的な解析がなされていないのが現状である。将来的には、これらのオノマトペの使用箇所および不使用箇所の自動抽出技術の構築や、抽出したコマの意味についてのアノテーション方法を確立するなど、定量的解析に向けた環境づくりが必要になると考えられる。具体的には、コミックに関するデータベース MANGA109[4]およびオノマトペのアノテーションデータベース COO[5]の活用を検討している。

文献

- [1] 金田一晴彦 (1998). 日本語, 岩波書店
- [2] 田嶋香織 (2006). オノマトペ (擬音語擬態語) について, 関西外国語大学留学生別科日本語教育論集 16 号, pp. 193 - 205.
- [3] 井澤小枝子(2018). 漫画におけるオノマトペの表現力, 東京女子大学言語文化研究会, pp. 41 - 47.
- [4] Kiyoharu Aizawa, Azuma Fujimoto, Atsushi Otsubo, Toru Ogawa, Yusuke Matsui, Koki Tsubota and Hikaru Ikuta (2020). Building a Manga Dataset “Manga109” with Annotations for Multimedia Applications, IEEE MultiMedia2020, vol.27(2), 8-18.
- [5] Jeonghun Baek, Yusuke Matsui and Kiyoharu Aizawa (2022). COO: Comic Onomatopoeia Dataset for Recognizing Arbitrary or Truncated Texts, In Proceedings of the European Conference on Computer Vision (ECCV).