

個人差要因および マンガ作品内の表現が マンガに対する認識・行動に与える影響

1草野颯太・2上市秀雄
(1株式会社CTIリード・2筑波大学)

全スライド18枚

1

背景

- **マンガ作品に対する印象**はマンガビジネスにとって意義が大きい
 - 「この作品は面白い」「登場人物に好感が持てる」
という評価は「**続きを読む**」という行動へつながる(草野・上市,2020)
 - 近年マンガは雑誌で作品を読まれることが減り、
アプリなどで読まれるようになっており(飯田,2018)、
「初めの1話は無料」という形態の多いマンガアプリビジネスにおいて
1話読んだ後に「**続きを読みたい**」と思ってもらうことは不可欠

→1話分マンガを読んだ後の
作品に対する認識(面白さの評価や登場人物への印象)は
その作品をより多くの人に受け入れてもらい、
消費行動(続きを読むという行動意図)につなげる上で重要

→何がマンガ作品に対する認識に影響を与えるか？

全スライド18枚

2

先行研究：表現がコマの認識に与える影響

- 内容が共通でもその内容の表現の仕方によって認識が変わることが指摘されている

- **カケアミ**：マンガの背景における陰影表現の一種(井上(編),1995)
 - 濃度の濃い背景は恐れや悲しみなどの不快感情と結びついている(岸本ら,1997)

- **コマ割**：コマのサイズや位置の割り振り
 - コマのサイズを大きくすることでそのコマの内容を強調(夏目,1995)



→表現によってコマの認識が変わる

全スライド18枚

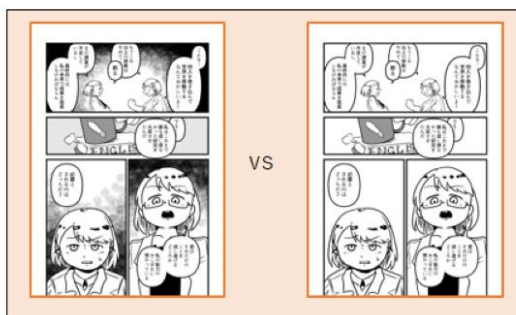
3

先行研究の問題点

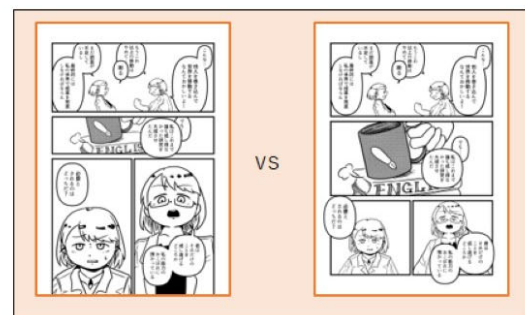
先行研究は、一部のコマ・一部のページのみでの比較から表現の影響を論じており、作品全体の比較はされていない。

→1ページのマンガにおいてはカケアミによってその内容にネガティブな印象をもたせたり、コマの大きさに偏りを設けることでその内容を強く印象づけたりすることは予想できる

例えば…



カケアミのある方(左)がより暗くネガティブな印象がある

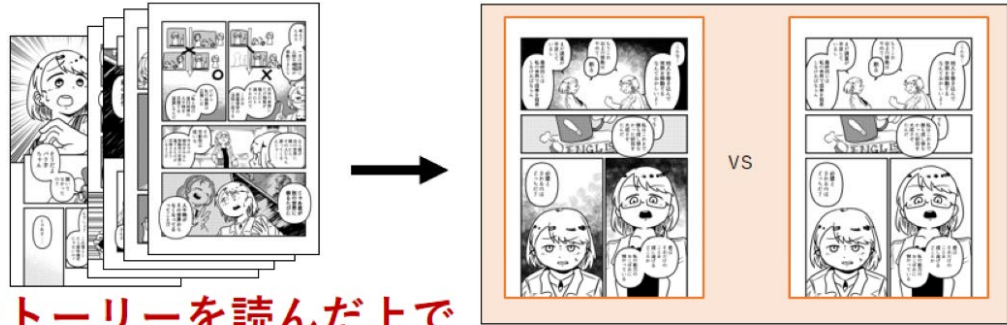


コマの大きさに偏りのある方(左)がより内容が強く印象に残る

全スライド18枚

4

先行研究の問題点



では、**ある程度ストーリーを読んだ上で最後の表現のみを変えた場合**はどうか？

→ 1 ページのマンガと異なりストーリーやキャラクターを読者が知っているため表現が与える印象にも違いがあるかもしれない。

→ 本研究では**内容が共通の1話分のマンガ作品で表現のみを変えることで、作品全体への認識・行動が変わるのか**を明らかにする。

全スライド18枚

5

先行研究：個人差要因

- また、個人差要因、特に**作品を読む姿勢**によっても表現から受ける印象が変わる可能性がある

例えば…・ストーリーに関心が強い人は内容に注視し表現は気にしないかもしれない

- マンガから何かを学び取ろうとする人は表現にも注目するかもしれない

『物語理解に伴う主観的体験を測定する尺度 (LRQ-J)』

(小山内・岡田,2011)を本研究では参考にする

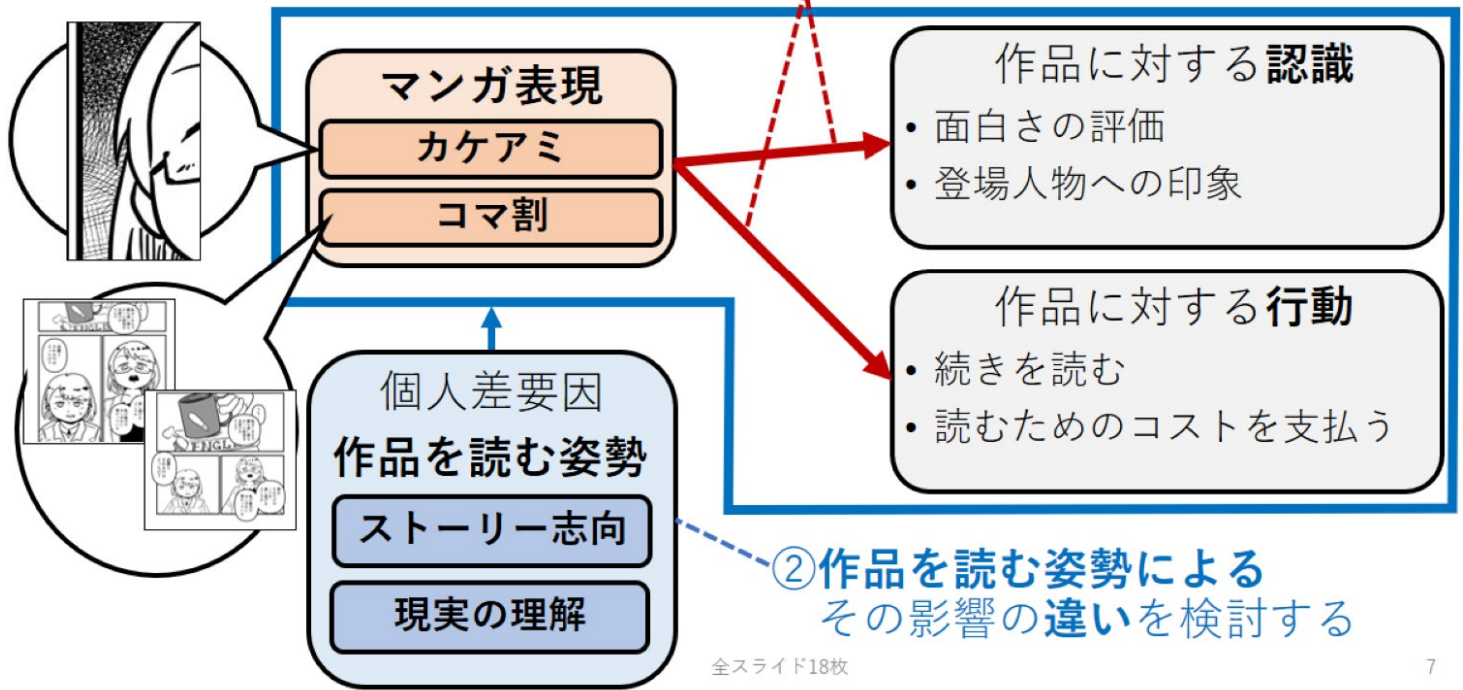
- 文学作品を読む際に意識することの個人差を測定するために主に詩や小説の研究において用いられている尺度
- 下位尺度「**ストーリー志向**」
 - **ストーリーに対する関心の度合い**
(例：「私が一番好きな小説のタイプは、ストーリーが面白いと思えるものだ」)
- 下位尺度「**現実の理解**」
 - 作品を通して**教訓を得たり他者の価値観を学ぼうとする姿勢**
(例：「文学は、自分のとは異なる人生を理解するのに役立つと思う」)

全スライド18枚

6

目的

① 共通の設定及びストーリーのマンガを読んだ上で最後の表現が認識・行動に与える影響を検討する



② 作品を読む姿勢によるその影響の違いを検討する

全スライド18枚

7

方法



- 1話分のオリジナルのストーリーマンガ(全17ページ)を作成
 - 1~16ページは共通
 - 最後の17ページ目のコマのみカケアミの有無およびコマ割の偏りの有無から4種類に分岐

全スライド18枚

		コマ割	
		偏りあり	偏りなし
カケアミ	あり		
	なし		

8

方法

- あらすじ：
重要な試験を控えた主人公は別世界から来た自分(以下「敵対者」)に助けをもらうが、彼女は这个世界に来るために主人公の友人を犠牲にしており、主人公と敵対者は対立する。



- 最後のページは敵対者が主人公を非難するシーン(敵対者が中心的な場面)

全スライド18枚

9

方法

- カケアミ・コマ割の表現を変えた2×2=4種のマンガ、うちランダムに1つを提示し、google formアンケートで評価
- 調査対象者：学生・社会人23名(男性7名、女性16名)

質問項目

- 作品に対する**認識**について
 - 面白さの評価
 - 登場人物の魅力度
- 作品に対する**行動**について
 - 続きを読みたいかどうか
 - どれだけ広告を見てもよいか(読むためのコストを支払う)

個人差要因

• 作品を読む姿勢

(LRQ-Jを参考に)

• 「ストーリー志向」

例「私が一番好きなマンガのタイプは、ストーリーが面白いと思えるものである」

• 「現実の理解」

例「マンガは、自分とは異なる人生を理解するのに役立つと思う」

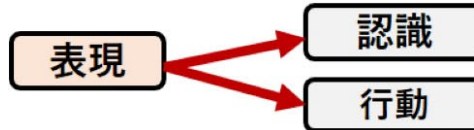
↑ 表現の異なる4種のマンガ間でこの評価値に違いがあるか？

↑ 作品を読む姿勢による違いは？

全スライド18枚

10

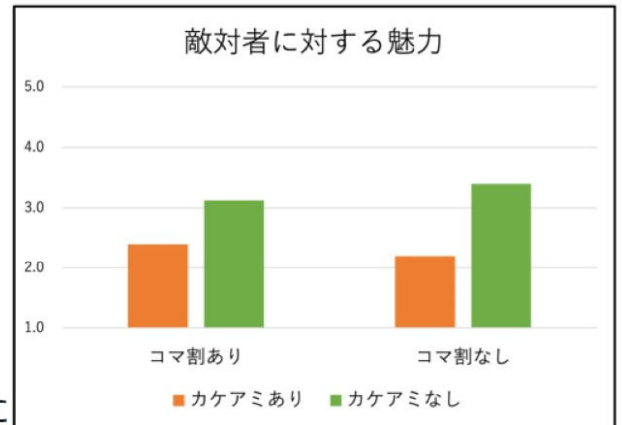
結果と考察①



- カケアミ・コマ割がそれぞれ認識・行動に与える効果を見るため
カケアミ・コマ割の有無について分散分析

- 「敵対者に対する魅力」についてカケアミの主効果が見られた
- その他の項目では主効果・交互作用見られず

→ 平均値 (右図) から、
カケアミを使うことで敵対者に対する好感度が低く評価されたことが示された

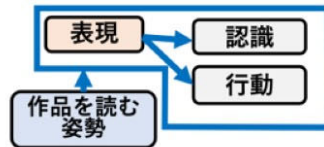


- それまでの1~16ページは表現含め全て共通であることから
→ **設定やストーリーが同じでも最終ページの表現を変えるだけで登場人物に対する印象が変わると考えられる**

全スライド18枚

11

結果と考察②



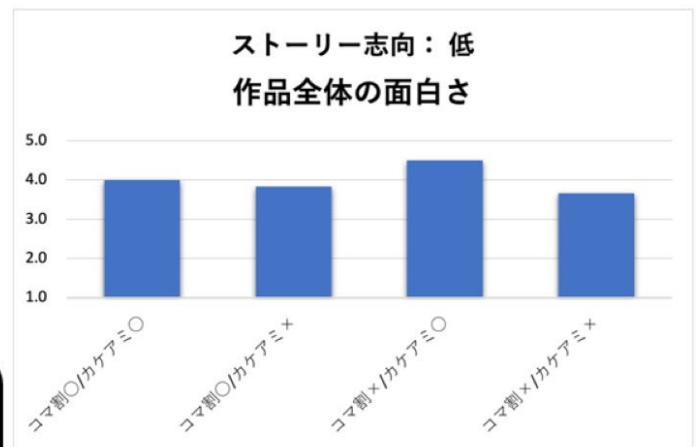
- 作品を読む姿勢によって表現の効果にどのような違いが見られるかをみるため、「ストーリー志向」「現実への理解」の得点の高低で群分けし、それぞれ別々にノンパラメトリック分析(クラスカル=ウォリス検定)を行った。

「ストーリー志向」

…ストーリーに対する関心

- 高い群では差が見られず、**低い群で「作品全体の面白さ」について4種の表現に対する評価値に差が生じていることが認められた**($K=9.00, p<0.05$)
- どの表現が効果を与えているのかを明らかにするため多重比較を行ったが有意な結果は得られなかった

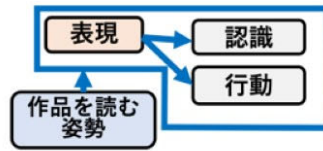
→ 統計的な裏付けはないが、平均値 (右図) から、**ストーリーへの関心が低い人はカケアミまたはコマ割の表現を用いることでより期待感を感じる傾向がみられる**



全スライド18枚

12

結果と考察②



・「現実の理解」

…作品を通して教訓を得ようとする傾向

- 低い群では差が見られず、**高い群で「作品全体の面白さ」と「今後ストーリーが面白くなる期待」について4種の表現に対する評価値に差が生じていることが認められた** (各々 $K=8.56, p<0.05$ 、 $K=8.28, p<0.05$)
- 多重比較を行ったが有意な結果は得られなかった

→統計的な裏付けはないが、**平均値** (右図) から、**マンガから何かを学ぼうとする人はカケアミとコマ割を併用することでより面白さや期待感を感じる傾向がみられる**

全スライド18枚



13

まとめ

- 1話分のストーリーマンガにおいて**最終ページの表現が認識・行動に与える影響、個人差要因によるその違いを検討**

- ① **カケアミという陰影表現を使うことによってそのコマで中心的な登場人物の魅力(≒好感度)が下がる**
- ② **作品を読む際の傾向によっても表現が認識に与える影響は異なる**
 - **ストーリーへの関心が低い人やマンガから学ぶ姿勢の強い人はカケアミがありコマにメリハリがあるとより面白さや期待感を感じる可能性が示唆された**

→ **最終ページの表現方法を変えることによってそこまでの内容が同一にも関わらず登場人物の印象が変わる**
 • 作品を読む傾向によっては面白さ・期待感も変化する

→この結果の活用例として、マンガ作品の制作において敵役など読者からの好感を持たせたくない登場人物がいるとき、最後に陰影表現を用いるだけでも好感度を下げられることなどが考えられる

全スライド18枚

14

今後の課題

• 他の条件での検討をすること

- 他の箇所で表現を変えてみると？
 - 今回は最後のページのみ変えたが、最初のページ、中盤などではどうか
- 別の内容では？
 - 別の表現方法、別のジャンル(恋愛、スポーツ、学園、…)ではどうか
 - 短めのマンガ、より長いマンガや複数話など、様々なページ数での検討も必要と考えられる。

• より多くのデータを元に再検討すること

- 個人差要因による違いについて更に詳細に分析する必要がある
- 普段マンガをあまり読まない人も含め結果を一般化する
 - 今回の調査対象者はマンガに対して高い関心を持っている人が多いと考えられる

参考文献

- 草野颯太, & 上市秀雄. (2021). マンガ作品の選好に影響を与える要因の調査~ マンガ制作経験者を対象として~. 日本心理学会大会発表論文集, PC-060.
- 飯田一史. (2018). マンガ雑誌は死んだ。で、どうなるの？ マンガアプリ以降のマンガビジネス大転換時代. 星海社.
- 井上学(編). (1995). 別冊宝島EX マンガの読み方. 宝島社.
- 岸本留美子, 小高直樹, & 井上誠喜. (1997). 2-9 漫画における感情表現と背景パターン. 映像情報メディア学会冬季大会講演予稿集 1997, 75.
- 夏目房之介. (1997). マンガはなぜ面白いのかーその表現と文法. 日本放送出版協会.
- 小山内秀和, & 岡田斉. (2011). 物語理解に伴う主観的体験を測定する尺度 (LRQ-J) の作成. 心理学研究, 82(2), 167-174.

付録

・調査に向け作成したマンガ作品



全スライド18枚

付録

・調査に向け作成したマンガ作品



17(コマ割あり/カケアミあり)

17(コマ割あり/カケアミなし)

17(コマ割なし/カケアミあり)

17(コマ割なし/カケアミなし)

全スライド18枚