

マンガキャラクターの誇張表情の分析 The Facial Expression Effect of a Manga Character

湯浅将英

(東京電機大学 情報環境学部)

E-mail: yuasa@sie.dendai.ac.jp

1 はじめに

本稿では、感情をより面白く伝えているマンガキャラクターの誇張表情の分類を試みを述べる。本研究は、マンガの表情分類を基にし、脳計測実験などを用いて客観的に誇張表現の効果や仕組みを解明することが目標である。

2 抽象顔の分類

新聞での政治家の風刺画や似顔絵、日常的に読まれているマンガは、描き手が顔の一部のパーツを拡大や縮小、省略などを行うことで、見る人を楽しませる。さらに近年、顔文字や顔アイコンなどの新しい抽象顔表現も登場し、メールやチャットで多くの人に用いられている。このように、顔文字や顔アイコン、マンガや似顔絵など、抽象化あるいは誇張された顔と感情表現は日常で巧みに用いられている。そして、この表現の有効性や効果を fMRI 計測から探る試みもある [1]。

しかしながら、抽象顔をさらに客観的に調べるためには、多種類の顔を特定の評価基準や着目点を定めて分類する必要がある。なお、著者らはこれまでに、使用頻度の高さから複数の顔文字を選んだり、また、ユーザに創作してもらった複数の顔アイコンを友好性と覚醒度の評価基準から選び出したりすることで脳計測を進めてきた [1]。

本研究では、顔文字と顔アイコンからさらに、マンガの顔の分類を進める。今回は、マンガにおいて感情を誇張した顔に着目する(図1参照)。ここで誇張とは、顔のいくつかのパーツを省略したり、特定のパーツを拡大縮小したり、さらに特別な線や記号表現を加えることで感情を豊かに表現しているものである。躍動感を生み出し、ストーリーを盛り上げるなど、マンガの面白さを生み出す重要な役割を持つと考えられる。よって、見る人に感情的な効果を強く与えると推測され、脳計測実験の刺激にも用いられると考える。

3 分類方法

少年マンガ、大人/主婦向けマンガなどと比較し、誇張表現が非常に多い少女マンガから顔を取り出し分類する。人気の高い少女マンガ雑誌二誌(2008年4月号)を用い、著者を含めない作業者二名により図1のような表現の顔を複数選び出した。選んだ顔はスキャンし、なるべく背景を取り除き、拡大縮小により顔の大きさが三センチ四方程度になる「顔カード」を約400枚作成した。実験協力者四名に、顔カードを自由に分類してもらった。

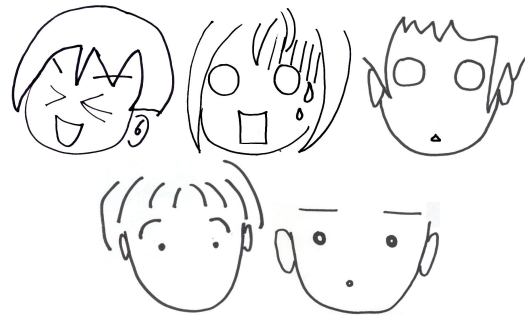


図1: 分類の描画例(上左から「喜ぶ」「驚く」「啞然とする」、下は「何も考えていない(2例)」)

4 分類結果と考察

結果では、多く分類された順に「1:楽しむ、喜ぶ」「2:驚く、啞然とする」「3:照れる、恥ずかしがる」「4:怒る」「5:不明、よくわからない」「6:何も考えていない」「7:悲しむ、落胆」、他に、あきれ、得意げ、見下す、怖がる等が分類された(図1の例を参照)。先行研究[1]と同様、楽しい、悲しい、怒る、驚くなどの基本感情が分類された。これらの基本感情の誇張表現の多くは、実際の人の表情の動きの特徴(目や眉毛、口の動き)とは全く異なり、見る人に「喜ぶ」「悲しむ」などの感情を強く与えると思われ、脳計測実験によりその効果を測れると考えられる。しかしながら、微妙な気持ちを示すと思われる「何も考えていない」や「啞然とする」など、従来の友好性と覚醒性を基にした表情分類[1]と対応しにくい表現も数多くみられ、新しい因子や分類方法の考案が必要である。

5 まとめ

マンガキャラクターの持つ誇張表現の効果を調べるため、マンガ雑誌の顔を分類を試みた。さらに、マンガの感情表現である「漫符」[2]との考察や過去のマンガの感情表現との比較を進める。

参考文献

- [1] 湯浅, 斎藤他: 創作した抽象顔アイコンを見たときの脳活動, 電気学会 MBE 研究会 (2007).
- [2] 宝島社: マンガの読み方 (別冊宝島 EX) (1995).