

マンガ作者の表現技法と作品の類似度判定

林 沙輝

本研究の目的は、マンガ作者のクセの定量化と、定量的な指標に基づくマンガの類似度の判定である。マンガの描き方のクセが定量的に判断できれば、似ている度合いや順序付けが可能になる。さらには、著作権問題や真贋判定に利用できる。また、上手いと言われる作者の技法を明らかにし、マンガ作成の教育に応用できる。

本研究によって、本当に似ているのか、意識的に似せているのかを判断できる作者のクセが見出せた。クセとして、視線誘導とセリフの使い方が有効な指標であると判明した。

これまでに出版されているマンガで、似ていると言われている作品は多く存在するが、類似性を判断する根拠が曖昧である。マンガを構成する要素は、「絵」「文字」「記号」「擬音語・擬態語（オノマトペ）」など多数あるため、具体的にどの要素が似ていると判断する要因になのが不明である。同様に、マンガ作者のクセ、特に定量的なクセは明らかになっていない。マンガの場合、文章と絵という二つの要素が統合されているため、文章と絵を同時に扱えるクセの計量方法が必要である。

まず視線誘導を可視化し、1 視線の始点と終点の対象を人物絵、セリフ、記号などの要素で分類し、似ている作品ごとと、作者ごとで分析した。また、視線の流れが水平であるか、対角線であるか、連続線であるかも分析した。その結果、作者特有の視線移動のパターンが明らかになった。一方、似ている作品群に共通する視線移動のパターンは存在するが、作者が意図的に使用している様子は見られなかった。従って無意識的なクセであり、マンガ作者および作品の判定基準として利用可能である。次に、セリフ分析を行った。それぞれ 1 話分のセリフを書き出し、各品詞の割合、1 セリフの中にある文字数・1 改行の文字数・改行数の平均を分析した。また、改行前の文字の割合も調査した。文章において書き手のクセとしてみられていたものは、マンガのセリフにおいてもクセであることが明らかになった。また、マンガはフキダシの枠が存在するため、文字数はある程度限られているが、作品ごとに文字数の違いが存在した。そして、マンガの要素であるコマ数、セリフ数、オノマトペ数、集中線数を作品ごとに抽出した。オノマトペ数と集中線数は、作者ではなくマンガのジャンルごとに違いが出るのがわかった。また、セリフ数については、内省セリフの使用頻度が似ているとされる作品群で同程度だったが、ジャンルに依存する可能性がある。

今回の研究では、分析したマンガ作家の数が四人ではあるが、作者ごとに視線誘導の仕方やセリフの付け方、マンガ特有の記号の使い方にクセが出るのが判明した。そしてこれらマンガ作者特有のクセは、マンガ作品の類似度を判断する 1 要素として妥当であることが明らかになった。

(指導教員 真栄城 哲也)