

小説・マンガ・アニメにおける言葉による表現の特徴 ーマルチモダリティの観点からー

宮内 ちひろ

近年、若者の読書率の低下が指摘される一方で、従来の小説のように文字のみでの表現にとどまらない、マンガやアニメのようなメディアが登場している。これらのポピュラーカルチャーについては国の保護・振興の対象となったり、表現の豊かさから教育分野で利用されたりする動向が見られ、メディアの社会への浸透と若者が接触するメディアの変化が窺える。研究分野においては、社会記号論やマルチモダリティの概念を踏まえ、日本語のビジュアル性に注目したポピュラーカルチャーの研究の必要性が指摘されている。また、英語圏の言語教育の研究者を中心とするニューロンドングループ（New London Group）は1996年に共同で発表した論考のなかで、メディアが多様化した現代において、マルチモーダルな表現が登場、普及していることを指摘したうえで、多様なモードの解釈や表現をする力を育成するマルチリテラシー教育の必要性を主張している。

本研究では、先行研究における「文字とは言語的な記号と視覚的な記号が融合した記号体である」という指摘を踏まえつつ、日本のポピュラーカルチャーにおける言葉の表現に関わるモードの使われ方を、実際の調査を通して明らかにすることを目的としている。小説、マンガ、アニメの3つの種類のメディアにおける調査を踏まえ、表現される内容との相関を考慮しつつ、各メディアのモード的な特徴について比較と考察を試みている。

研究方法としては、(1) 3つの種類のメディアで使用された言葉を文字データ化し、それを対象として、文章、語彙、文字、文章記号について計量的な調査を実施し、各メディアに見られる特徴を検討した。さらに、(2) 吹き出しや文字の太さ、色など、言葉に関係する視覚的な表現について計量的な調査を実施し、それぞれの記号によって表現される内容との相関を考慮しつつ、各メディアの表現の特徴について検討した。最後に、これらの調査結果を踏まえて、小説、マンガ、アニメの3つの種類のメディアのモード的な特徴について比較と考察を試みた。

本研究では、小説、マンガ、アニメの間には言葉による表現において顕著な差異があることが、計量的な調査に基づいて実証的に指摘される。小説の言語的モードによる表現は、マンガでは絵、吹き出しの形象、文字の太さなどの視覚的な表現に、アニメでは映像や音声などの視覚的、聴覚的なモードを使用した表現にと置換がなされている。それぞれのメディアにおける言葉の差異については、文字数や語彙数などの数量的なものばかりでなく、表現に使用されるモードの差異があることが指摘できる。マルチモードにかかわるリテラシー育成の必要性が示唆される。

(指導教員 原 淳之)