

コミックにおけるオノマトペの効果的な 「不」使用方法についての考察

杉田 莉子^{†,a} 小松 孝徳^{†,b} 中村 聡史[†]

[†] 明治大学総合数理学部先端メディアサイエンス学
科

a) riko.sugita.2000@gmail.com, b) tkomat@meiji.ac.jp

概要 臨場感にあふれ繊細な表現を可能とするオノマトペは、コミック作品においても効果的な表現の一技法として積極的に使用されており、その効果について多くの考察がなされている。本稿ではそのようなオノマトペがあえて使用されていない箇所に着目し、その不使用方法がもたらす意味および効果について考察した。その結果、オノマトペを使用しないことによって、使用されている箇所との差異を強調することとなり、むしろ物語における重要な箇所ではオノマトペが使用されていないケースの方が多いたことが明らかとなった。

キーワード オノマトペ, コミック作品, コマの大きさ, 身体の拡大, 繊細な描写, 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」[2]と説明されるなど、我々の日常生活のあらゆる場面において幅広く使われていることは言うまでもない。そして日本人にとって最も手軽で人気のあるエンタテインメントとしての地位を確立している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といえよう。

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いる。例えば夏目[3]は、コミック作品におけるオノマトペの表現可能性と造形性の高さに着目し、その可能性について議論した。さらに井澤[4]は、コミック作品におけるオノマトペの表現力についての調査を行い、「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

重要性を指摘した。

しかしながら、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。

このような現状を踏まえると、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とも考えられる。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」があえて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 関連研究

コミック工学の文脈にてオノマトペに着目した研究は、「オノマトペの表現可能性をコミック作品に適用する技術の提案」「コミック作品中におけるオノマトペの意味や効果の解析および考察」という二種類の研究に大別することができる。

前者に相当する「技術の提案」の研究例として、橋本ら[7]は、コミック作品中のコマ画像からオノマトペを抽出

し、その抽出されたオノマトペに映像効果を付与する手法を提案した。松下ら[8]は、電子コミックのためのオノマトペの動的な表現方法の確立を目指し、ユーザがコミック作品中のオノマトペに対して「動き」を付与できるツールを提案した。また佐藤ら[9]は、電子コミック作成時に手書き文字のオノマトペに対して手軽にアニメーションを付与できるツールを提案した。

また、後者に相当する「解析および考察」の研究例として、内山[5]は、コミック作品の構成要素であるセリフ中のオノマトペに対して言語処理の手法を適用してその特徴を分析することで、それらから得られる情報や今後の方向性について考察した。また平[6]は、「動き」を視点としてオノマトペの利用法について着目することで、それらのオノマトペは動きの効果を高めるための効果音としての用途ではなく、「動き」そのものを表現するツールであると報告した。夏目[3]は、コミック作品におけるオノマトペの表現可能性と造形性は想像以上に大きいものであると主張し、読者の「読み」の視線運動をも左右するだけの単なる言語記号にはとどまらない効果を生んでいると報告した。

これら「オノマトペの表現可能性をコミック作品に適用する技術の提案」「コミック作品中におけるオノマトペの意味と効果の解析および考察」という先行研究では、コミック作品中のオノマトペ自体に注目しているため、本研究のようにオノマトペがあえて使用されていない箇所に焦点をあててその不使用の意味を考察するという研究アプローチは非常に新規性が高いといえる。

3 調査

3.1 調査対象および方法

本調査では、オノマトペが多く使われていると考えられるスポーツを題材とした日本のコミック作品を調査対象とした。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』、バスケットボールが題材の『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巻目を調査対象とした。具体的にはこれらの作品の中から、オノマトペが使用されていない箇所を抽出し、それら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。なお本稿においては、吹き出しの外または吹き出しの中であるが登場人物のセリフとして表現されていないオノマトペを調査対象とした(例。「ぼやぼやするな!」というセリフは対象外だが、「ぼやぼや」と表現された吹き出しは対象)。なお、対象となる7作品の最初の100ページにおける総コマ数、オノマトペ登場コマ数と総オノマトペ数を表1に示す。この

表より、『灼熱カバディ』、『ハイキュー!!』においてはオノマトペが登場するコマの割合はそれぞれ約50%、39%と比較的高い割合を示しているものの、それ以外の作品は20~25%であることが明らかとなった。

表1 対象7作品の最初の100ページにおける総コマ数、オノマトペ登場コマ数および総オノマトペ数

作品名	総コマ数	オノマトペ登場コマ数	総オノマトペ数
アオアシ	505	107	159
さよなら私のクラマー	402	93	144
DAYS	431	148	214
あひるの空	427	158	232
灼熱カバディ	467	216	271
ハイキュー!!	609	231	396
はねバド!	417	128	195

3.2 オノマトペの不使用箇所の特徴

オノマトペの不使用箇所を網羅的に探索した結果、ある特定の外見的特徴を持つ三種類のコマにおいてオノマトペが「使用されていない」ケースが多く観察された(図1~3)。

その一種類目は、「登場人物の身体の一部を拡大して描写されているコマ」である。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注目を当てているようなコマである。二種類目は、「サイズ自体の大きいコマ」である。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ある。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。具体的には、こ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で表現しているようなコマである。



図1 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2 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 ©古館春一「ハイキュー!!」



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」

表2 対象7作品の最初の100ページにおける「身体拡大描写」「サイズ拡大」「繊細な描写」のうちオノマトペが使用されていないコマ数と総コマ数
(使用されていないコマ/総コマ数)

作品名	身体拡張	サイズ大	繊細表現
アオアシ	108/120 (90.0%)	72/84 (85.7%)	62/65 (95.4%)
さよなら私のクラマー	102/126 (81.0%)	82/112 (73.2%)	85/109 (78.0%)
DAYS	105/141 (74.5%)	66/111 (59.5%)	53/73 (72.6%)
あひるの空	112/147 (76.2%)	67/110 (60.9%)	57/77 (74.0%)
灼熱カバディ	65/95 (71.6%)	42/97 (43.3%)	21/41 (51.3%)
ハイキュー!!	103/135 (76.3%)	62/95 (65.3%)	22/41 (53.7%)
はねバト!	77/99 (77.8%)	78/104 (75.0%)	25/26 (96.2%)

表2に上記の三種類の外見的特徴を持つコマの総数と、それらのコマのうちオノマトペが使用されていないコマ数を示す。なお、「サイズの大きいコマ」は、ページの1/3以上を占めているコマを対象とした。これらより、オノマトペが多用されている『灼熱カバディ』、『ハイキュー!!』といった作品においては、オノマトペが使用されていないコマの割合はそれほど高くないものの、これら以外の作品においては、上記の外見的特徴を持つコマのほとんどにおいてオノマトペが使用されていないことがわかる。

上記のような外見的特徴を持ち、かつオノマトペが使用されていないコマは、以下のような具体的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4~6)。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。



図4 登場人物の回想場面 ©濱田浩輔「はねバト!」



図5 登場人物が語り掛ける場面 ©古館春一「ハイキュー!!」



図 6 観戦している登場人物のナレーション場面
©濱田浩輔「はねバド！」



図 9 新しいサッカーチームと会うために訪れた建物に圧倒される場面 ©小林勇吾「アオアシ」

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 7~9)。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 10~12)。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ことも考えられたが、そのような効果的な表現であるオノマトペをあえて使用しないことで、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確認された。



図 7 新たな仲間である「風間君」を思う友情を示す場面
©安田剛士「DAYS」



図 10 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 8 試合に負け相手チームの人物に課題を指摘された場面 ©古舘春一「ハイキュー!!」



図 11 登場人物が初めてシュートを決める瞬間
©安田剛士「DAYS」

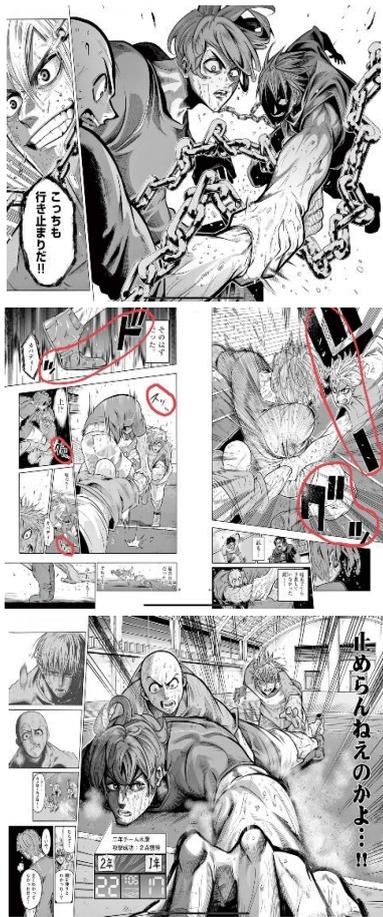


図 15 対比が顕著に表れている連続したページの例3
©武蔵野創「灼熱カバディ」

4 おわりに

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。その理由としては、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るため、結果として重要な場面でこのような表現技法が観察されていたことが示唆された。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、丁寧に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。よって、定性的な調査の域を出ていないため、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。

コミック工学においては、コミックの要約生成やコンテンツの理解などの研究において、「重要なシーンの抽出」技術について熱心に研究されている。例えば久行ら[10]は、コミックのコマとコマに含まれるオブジェクトに関するメタデータモデルを定義して漫画の内容に則した機械学習に寄るシーン抽出を実現している。野中ら[11]は、コミックのコマを自動検出する GT-Scan を開発した。株式会社フォーモアは「ミズハノメ」[12]というコミックのコマ切り出しツールを開発しホームページで紹介しているさらに平岡ら[13]は、コマの大きさコマ間のリンクを用いてコマの重要度を推定し、今泉ら[14]は活躍する登場人物集合の変化によるシーン分割手法を提案している。本調査で得られた「オノマトペの不使用箇所こそシーンにおいて重要な箇所である」という知見は、上記の「重要なシーンの抽出」という技術の構築における一指標として利用価値の高い知見だと著者らは考えている。

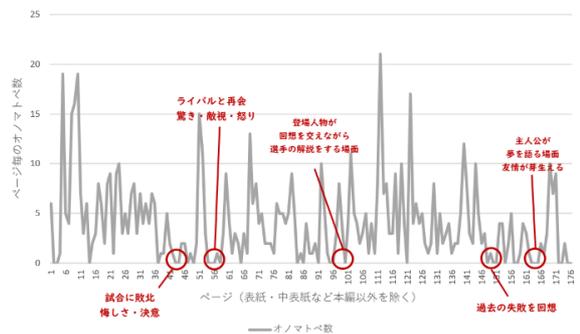


図 16 『ハイキュー!!』第一巻におけるページごとのオノマトペ数の関係

例えば、『ハイキュー!!』第一巻における、ページごとのオノマトペ使用数をプロットしたのが図 16 である。この図において、オノマトペ数が 0 となっている箇所での具体的なストーリーの内容を追記したのが赤字部分であるが、試合の敗北や登場人物が夢を語る部分など、ストー

リーにおける重要なシーンを示していることが示唆される。よって、これら先行研究の技術と本調査で得られた知見とを融合することで、新たなシーン抽出手法が提案できるとも期待できよう。

参考文献

- [1] 金田一晴彦:日本語, 岩波書店, 1988.
- [2] 田嶋香織:オノマトペ(擬音語擬態語)について, 関西外国語退学留学生別科日本語教育論集 16 号, pp. 193-205, 2006.
- [3] 夏目房之介:マンガにおけるオノマトペ, 篠原和子, 宇野良子(編著):オノマトペ研究の射程—近づく音と意味, ひつじ書房, pp. 217-241, 2013.
- [4] 井澤小枝子: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, 2018.
- [5] 内山清子:漫画の台詞やオノマトペにおける言語的特徴分析, Vol. 48, No. 1, pp. 63-68, 2014.
- [6] 平弥悠紀:「動き」を表す漫画のオノマトペ —「歩く・走る」を例として—, 同志社大学日本語・日本文化研究, No. 17, pp. 19-37, 2020.
- [7] 橋本直樹, 澤野弘明, 佐藤貴明, 鈴木裕利, 堀田政二:漫画のコマ画像からの手書きオノマトペの抽出とその映像効果付与手法の提案, 第 80 回全国大会公園論文集, No. 1, pp. 177-178, 2018.
- [8] 松下光範, 今岡夏海:ディジタルコミック制作のための動的な音喩表現生成システム, 2011 年度人工知能学会全国大会, 2011.
- [9] 佐藤剣太, 中村聡史, 鈴木正明:電子コミックの表現を豊かにする手書き文字アニメーション生成手法, 2016 年度人工知能学会全国大会, 2016.
- [10] 久行智恵, 三原鉄也, 水森光晴, 杉本重雄:機械学習によるシーン抽出のためのマンガのメタデータ提供システム, 2017 年度人工知能学会全国大会, 2017.
- [11] 野中俊一郎, 沢野哲也, 羽田典久:コミックスキャン画像からの自動コマ検出を可能とする画像処理技術「GT-Scan」の開発, 富士フイルム研究報告, No. 57, pp.46-49, 2012.
- [12] 株式会社フーモア, ”ミズハノメ”, <https://whomor.com/blog/1542>, 参照 2022 年 2 月 14 日.
- [13] 平岡誉史, 山西良典, 西原陽子:コミックのコマ間のリンク関係によるコマの重要度推定についての一検証, 第 32 回人工知能学会全国大会, 2018.
- [14] 今泉港大, 山西良典, 西原陽子, 小沢高広:活躍する登場人物集合の変化に着目した漫画のシーン分割手法の検討, 第 5 回コミック工学研究会, pp. 48 - 54, 2021.