

漫画の背景がもたらす感情効果に関する研究

藤原直樹

漫画はなぜ人々の心を動かすのか。この命題を明らかにする為、漫画のこういった要素が人々の心を動かしているのかについて調べる。本研究において、漫画とは、コマ割りのある絵と、文字を用いて物語を表現するものと定義する。本研究では、漫画における絵の背景表現に焦点を当てた。漫画の背景表現は、読者の感情に影響をおよぼしているとされており、漫画において多用されている。しかし、漫画の背景表現は、本当に読者の感情に影響を与えているのか。背景表現が読者の感情に影響を与えていた場合、具体的にどのような背景表現がどのような感情を引き起こすのか。漫画の背景技法についての先行研究とした岸本・小高・井上（1997）がある。この先行研究では、まず40枚の背景パターンを漫画雑誌から直接収集し、2つの実験を行った。1つ目は、背景パターンについてのSD法による評価実験、2つ目は、各背景パターンが、どのような感情を表した背景なのかを評定してもらう実験である。2つの実験から、淡い画面は快、濃い画面は不快というように、背景と、印象、感情との間には対応関係がある事が見出された。しかし、この先行研究では大きな問題点が3つある。漫画雑誌から背景パターンを直接収集したという点、先行研究で使用された背景イラストに人物が描かれていない点、各背景パターンをどのような感情を表しているのかしか特定されておらず、各背景パターンに対し、どのような感情を感じたかについて調べていない点である。本研究ではこれらの問題を改善した質問紙実験を行った。質問紙には、人物の性別や表情を統制し、怒り、喜び、悲しみ、恐れ、驚きを表すイラストを自作し、用いた。各感情で4枚ずつ、計20枚用い、各イラストに対してどう感じたかという質問を行った。本調査では、各イラスト群に対して意図されている感情が引き起こされることが示された。よって、背景表現は読者の感情に影響を与えることができると言える。また、先行研究と本研究の結果を比較すると、本研究の方がより詳細に、イラストに対する感情を特定できたといえる。今後の課題としては、背景表現が与える読者の感情への影響の強さは、意図して変えることができるのかを探ることである。また、背景表現だけでなく、コマ割り、構図、視線誘導、オノマトペなど、数多くの漫画の要素が、読者にどのような影響を与えているのかを探ることで、漫画が人々の心理に影響を与える要因を明らかにしていきたい。