

# マンガのナラトロジーとハイパーコミックへの応用

## Narratology of Manga and Application to Hyper-comic

遠藤 泰弘\*<sup>1</sup>  
Endo Yasuhiro

小方 孝\*<sup>2</sup>  
Ogata Takashi

\*<sup>1</sup> 山梨大学大学院工学研究科  
Graduate school of Engineering,  
Yamanashi University

\*<sup>2</sup> 山梨大学大学院医学工学総合研究部  
Department of Medicine and Engineering, Graduate School,  
Yamanashi University

In this paper, we introduce a method to develop Hyper-comic system we've proposed as a new form of Manga and as experiment of literal theory. First, we analyze the rhetoric of Manga from the analysis of actual comics and classify rhetorical types. Next, in order to apply it to Hyper-comic, we exploit the structure of layers into the Koma system.

### 1. 序論

筆者らは、これまでにコンピュータを使った新しいマンガの作品形態としてハイパーコミックシステムを提案してきた[遠藤 2003][Endo 2002].

ハイパーコミックは、受容理論の実践の場として議論されてきたハイパーテキスト小説に用いられるリンクに、物語言語論において Genette の体系化した諸言説技法[Genette 1972]を援用したコマのネットワークで構成される。これは、拡張文学理論[小方 2001]やハイパーテキスト型文学作品の作成理論を、システムの実装とその受容実験やテキスト分析により議論する実験的な試みである[小方 2002].

本稿では、システムに採用する言説技法のより広範囲化を目指して行ったマンガテキスト分析と、そこで得たマンガの言説技法の分類と考察、そのハイパーコミックへの応用方法を検討する。

### 2. ハイパーコミックにおける各言説技法の実装

#### 2.1 固定リンクと自動編集について

これまで各言説技法の実装は、次の2種類の方法によって行っていた。共に、コマ間の関係を制御する機能である。

**固定リンク:** リンク先が固定されているもの

**自動編集:** 入力を受けシステムがコマを再配列するもの  
読者は、この2種類の方法の組み合わせにより時間順序、持続、叙法などの操作をしながらハイパーテキストフィールド上で移動可能である。しかし、この2種類の方法だけでは実装できない言説技法があり、その解決法がこれまでの課題となっていた。

#### 2.2 レイヤー合成について

言説技法をコマ間の移動ではなく、コマ内の要素の組み合わせで実現する方法として、コマのレイヤー構造化を行う。

1つのコマは図1に示すように、いくつかの透明な重ねシート(レイヤー)の組み合わせで成り立つとする。各レイヤーは、入力毎に表示非表示を操作でき、表示すべきレイヤーを重ねることによって特定の言説技法に対応したコマを作る。レイヤーの種類には、出来事、語り手の言及、登場人物の思考などを容易にする。外観的な出来事は1コマにおける基盤であり、レイヤー合成が修辞合成であって内容合成ではないため不変である。

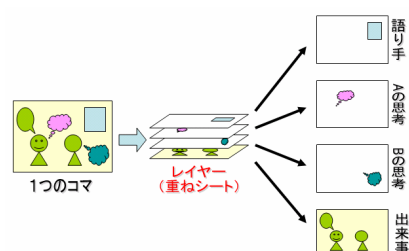


図1 レイヤー構造のイメージ

レイヤーの組み合わせを変える事により、叙法であるパースペクティブの言説技法を実現できる。図2は、内的焦点化(誰かに成り代わるように語る、内面などが語れる)、外的焦点化(出来事の外面を語る)、焦点化ゼロなどの例である。語り手の説明やコメントなどの非表示で距離の技法の一部も同様に実現できる。

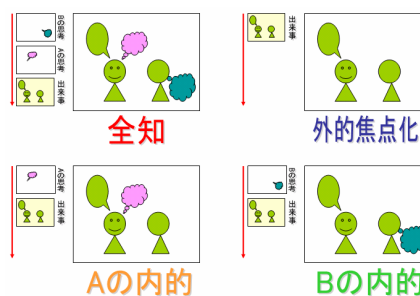


図2 レイヤーの組み合わせの例(パースペクティブ)

### 3. マンガの修辞分析とその応用方法

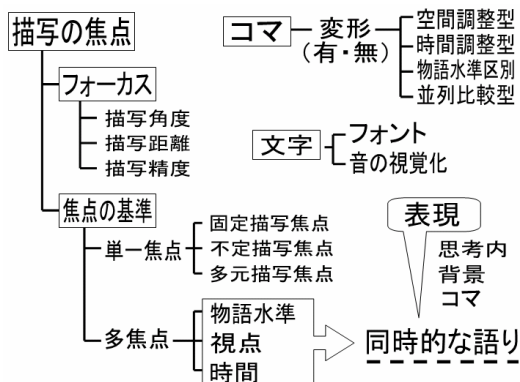
実際のマンガ『めぞん一刻』[高橋 1992]およそ 3500 ページの中から 100 以上の特殊な場面を抜選し、使用されている言説技法の分析・分類を行った。方法として、各場面の言説を Genette の物語言語技法の体系に当てはめつつ比較を行い、その範疇外に区別できるものをマンガの言説として考察した。

#### 3.1 マンガ修辞の分類

表1に分類結果を示す。小説には見られない言説技法として何をどのように描写するかというカメラワークの役目を操作する1つの範疇「描写の焦点」が分類できる。さらに、アングルとピントの役割をフォーカス、描写する対象の特定を焦点の基準として細分化した。特に今回の分析では、複数の焦点対象を様々な表現で同時的に語る技法が非常に多く見られ、サンプルの大

半を占めたため、この同時的な語りの実装を行った。なお得られた言説の詳細や他文化との比較に関する議論は他稿に譲る。

表1 マンガの言説技法の分類



### 3.2 同時的な語りとその実装

同時的な語りは、コマとコマ、またはその内容を重ね合わせて複数のコマ(内容)を同時的に語るという手法である。図3はその代表的例であり、左側はある人物とその人物の思考内という異なった物語水準にある事象を同時的に語ったもので表現のタイプは思考内型、右側はある事象を様々な人物に焦点を当てて同時的に語ったもので表現のタイプはコマ型である。

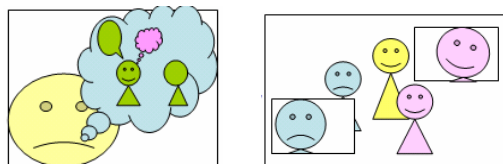


図3 同時的な語りの例

実装は、基準でないコマを1つのレイヤーとして考え合成を行う。図4は異なった物語水準の同時的な語りの例である。

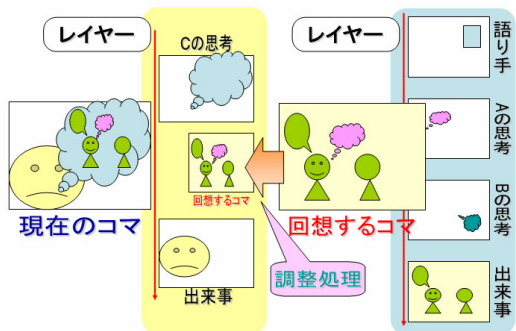


図4 同時的な語りの実現のイメージ

### 3.3 各機能別に実現できる言説技法の一覧

表2は、言説操作の実装方法である固定リンク、自動編集、レイヤー合成がそれぞれどのような言説技法に対応しているかを一覧にまとめたものである。この表から、各言説技法の特徴や扱い方の相違を帰納的に見て取る事ができる。固定リンク・自動編集は読みの経路を決定し、レイヤー合成は1コマの表示法を決定するという事から、各言説が読みの経路を移動する時に行われるものなのか、1つのビジョンの中で行われるものなのかを区別でき、他のシステムにおいて諸言説技法を実装する際に方法論として応用できるだろう。時間順序のように固定リンク・自動編集の双方を使うという特徴を持つ技法もあれば、距離のようにレイヤー合成にしか依存していないものもある。

表2 各機能の対応する言説技法一覧

固定リンク	時間	時間順序(先説法,後説法) 持続(情景法,休止法) 頻度(単起法,反復法,括復法)
	叙法	描写の焦点(焦点の基準)
	態	語りの水準(水準の越境)
自動編集	時間	時間順序(先説法,後説法) 持続(要約法,省略法) 頻度(単起法,反復法,括復法) コマ(時・空間調整 無表記)
	叙法	パースペクティブ(固定焦点化) 描写の焦点(描写角度,描写距離,描写精度)
	態	語りの水準(水準の越境)
レイヤー合成	時間	頻度(単起法,括復法)
	叙法	パースペクティブ(内的・外的焦点化,焦点化ゼロ) 距離(語りの手の介入の有無) 描写の焦点(フォーカス・描写精度, 同時的な語り(物語水準,時間,事象,焦点)) コマ-変形(水準区別,時空間調整,並列比較) 文字(フォント,音の視覚化)
	態	語りの時間(後置的,前置的,同時的,挿入的)

### 4. まとめと考察

以前は固定リンクと自動編集によりコマ間の移行を変える事だけで言説技法を実現していたが、レイヤー合成によって新たに1つのコマ上で言説技法を切りかえることが可能になり、未実装だった態の技法(語りの時間や語りの水準)、距離の一部の技法、同時的な語りなどのマンガ修辭分析の結果で得られたものが実装できた。これは、リンクで実現できる技法×レイヤー合成で実現できる技法という、より多くの言説の組み合わせを実現できる事を意味する。また、各機能が実現できる言説を整理したことで、物語言説論における各言説技法の役割や特性、実装方法に関しての考察や、他システムへの応用を検討できる。さらに、マンガ独自の言説を区別した事で、小説にはない物語言説技法の可能性を示し、物語言説論の体系を拡張する展望を示した。本稿ではその一部分を紹介し実装を示したが、今後もシステムの開発と平行して議論をしていく。

### 参考文献

[遠藤 2003] 遠藤泰弘, 小方孝: ハイパーコミックの方式の考察—第1ステップ—, 川村洋次・浜田秀・村上晴美 編: 文学と認知・コンピュータ 16—社会が作る物語—, 日本認知科学会テクニカルレポート 03-No.45, 10-32, 2003.

[Endo 2002] Endo, Y., Ogata, T.: Hyper-comic system as representation field of narrative discourse, Proceeding of the 17th Congress of International Association of Empirical Aesthetics, 555-558, 2002.

[Genette 1972] Genette, G.: Discours du recit in Figures III, Editions du Seuil, 1972. (花輪光・和泉涼一 訳: 物語のデイスクリール-方法論の試み, 水声社, 1985.)

[小方 2001] 小方孝: 拡張文学理論—概念, 方法, 試行—, 認知科学 vol.8, No.4, 405-416, 2001.

[小方 2002] 小方孝, 遠藤泰弘, 柏原仁美: 拡張文学理論とハイパーテキスト型物語—2つのシステムを素材として—, 日本認知科学会第19会大会発表論文集, 134-135, 2002.

[高橋 1992] 高橋留美子: 特製ワイド版・めぞん一刻, 第1-10集, 小学館, 1992.