

「コマ」への情報付与による電子コミックの感性共有手法の検討

山西 良典^{†,a} 杉原 健一郎[‡] 井上 林太郎^{‡‡} 松下 光範^{‡‡‡,b}

[†]立命館大学情報理工学部 [‡]関西大学大学院総合情報学研究科

^{‡‡}関西大学総合情報学部

a) ryama@media.ritsumeai.ac.jp b) mat@res.kutc.kansai-u.ac.jp

概要 本稿では、ユーザが電子コミックの「コマ」に情報を付与することで感性共有を図るソーシャルネットワークサービス「コマコミュ」を提案する。コマコミュの利用価値はユーザ同士の感性共有であるソーシャルリーディングにとどまらず、情報が付与されたコマの分析から「印象深いコマの抽出」や「トランスメディア時のコマへの重み付け」などの感性を基軸としたコミック工学研究のプラットフォームとなる可能性が考えられる。本稿では、コマコミュの基本構想およびその応用エンタテインメントの可能性について述べる。

キーワード コミック工学, 感性共有, ソーシャルリーディング, アノテーション

1 はじめに

日本の漫画やアニメーション作品は、今や重要な日本の輸出産業の1つとして認知されるほどになった。近年では、電子デバイス上で閲覧する漫画（電子コミック）が登場したことで、これまでの書籍に比べて更に円滑でグローバルな漫画の流通が期待されている。電子コミックの更なる普及のためには、購読者が得るエンタテインメント性の向上と共に、作者や出版社側の利潤増加も視野に入れた「電子コミックならではの付加価値」の提供が必要と考える。

本稿では、漫画のコマへ情報を付与することで電子コミックに対する感性を共有するソーシャルリーディングサービス「コマコミュ：コマで繋がるコミュニティ」について検討する。ソーシャルリーディングとは、他者と意見や感想などの感性を共有することで読書体験を豊かにすることを目的とした読書の一形態である。コマコミュでは、漫画を構成するコマへの情報付与により直感的な感性共有を実現し、漫画に特化したソーシャルリーディング支援を目指す。また、コマに付与された情報を用いることで二次的なエンタテインメントの創作支援やコマ単位での評判分析などの、作者や出版社にとっても有益なサービス提供を目指す。

2 「コマコミュ：コマで繋がるコミュニティ」

標準的な電子デバイスではインターネットへの接続機能が搭載されており、他ユーザの意見を容易に取得することが可能である。コマコミュでは、漫画の「コマ」にユーザが情報を付与することで漫画ソーシャルリーディングを支援し、ユーザ同士の漫画に対する感性共有を実現する。このとき、ソーシャルリーディング時の読者状態を定義し、それぞれの状態に応じたインタフェースを

提供する。

2.1 コマへの情報付与

落合らは、ユーザの感性と感性の起因要素が紐ついたデータベースを目指して、漫画コマ内の台詞やキャラクターなどの構成要素へアノテーションを付与するソーシャルリーディングシステムを提案している [1]。しかし、漫画に対する感性は単体のオブジェクトのみならずコマ内の様々なオブジェクトが複雑に作用しあった文脈のうえで生起するものと考えられる。また、各オブジェクト毎のアノテーションの表示は可読性を低下させ、漫画がもつエンタテインメント性の本質を欠くと考える。

そこで、本稿で提案するコマコミュでは、アノテーション単位をコマとすることで、漫画に特化したソーシャルリーディング支援を目指す。コマは漫画の文脈を構成する最小単位であり、コマへのアノテーションによって感性共有と可読性の両面からユーザビリティの高いソーシャルリーディングシステムの実現が期待される。

2.2 ソーシャルリーディングでの読者状態遷移

ソーシャルリーディング時の読者は、「単純読者」「ソーシャルリーダ」「評価者」の3つの状態を遷移すると考える。単純読者状態では、他者の意見などは参照せず一人で読書をすすめることで、作品そのものを楽しむ。ソーシャルリーダ状態では同じ作品に対する他読者の感想や意見を参照することで読書体験の向上を図る。そして、評価者として自分自身の感想や意見を他読者に発信する。コマコミュでは、漫画ソーシャルリーディング時のそれぞれの読者状態に応じたインタフェースを用意することで、シームレスな情報付与、感性共有を図る。

図1にコマコミュの読者状態毎のインタフェース案を示す。コマコミュはユーザに対してソーシャルリーディングに参加していることを意識させ、評価者状態に自然と遷移するようなシステムデザインである必要がある



図1 「コマコミュ」での各読者状態毎のインタフェース案

ため、ユーザ初期状態はソーシャルリーダとする。ソーシャルリーダ状態では、各コマの「Positive 評価数」「代表的コメント」「各コマでの評価者状態遷移数」などのメタ的な情報が呈示される。これらの情報は、漫画ページのコマ枠外に常時表示されるものとする。コマ枠外には、雑誌では編集社からのお知らせや、コメント、広告などが掲載されているが、電子コミックでは有効活用されていない。コマ枠外への情報呈示は、既存の雑誌上の掲載方法と親和性が高いため、違和感のない情報呈示手段であると考えられる。コメント非表示ボタンをクリックまたはタップすることで、ユーザは単純読者状態用のソーシャル情報が付与されていない漫画を楽しむことができる。また、自分自身の意見や感想を付与する評価者状態へは、ソーシャルリーダ状態で任意のコマをクリックまたはタップすることで遷移する。評価者状態では、自分自身のコメントを付与するだけでなく、他読者の全てのコメントの閲覧や、既に他読者によって投稿されたコメントに対する評価などが可能となる。

3 コマコミュから期待される二次的エンタテインメント

コマコミュの利用価値はユーザ同士の感性共有であるソーシャルリーディングにとどまらない。ソーシャルネットワークサービス上のコメントを利用した二次的エンタテインメントシステムとして、ニコニコ動画上のコメントから動画上で各キャラクターの活躍度を数値グラフ化するものがある [2]。同様に、コマコミュでも情報が付与されたコマを分析することで、読者にとって印象深いコマの抽出や、各キャラクターが活躍するシーンの抽出などの二次的なエンタテインメント作品の創作支援が可能となる。様々な漫画作品における印象深いセリフ

や描写がまとめられた二次書籍が販売されている¹ことから、漫画の二次的エンタテインメント作品には高いニーズがあると考えられる。

描写やストーリーの流れ、コマ割りなどに関する評判は、作者へのコマ単位でのフィードバックのみならず、アマチュア漫画家のための教育資源にもなる。また、アニメや実写映画化などへのトランスメディア時に大衆的な意見に基づいたコマの重み付けが可能となり、読者の意見を取り入れたインタラクティブなエンタテインメント作品の創作支援にも繋がると考える。

4 おわりに

本研究では、電子コミックのコマへ情報を付与するソーシャルリーディングサービス「コマコミュ」の構想を提案すると共に、漫画作品に対する感性共有から見える二次的エンタテインメントの可能性について論じた。今後は、動画とテキストの融合という革新的アイデアで動画閲覧形態の可能性を広げたニコニコ動画のように、電子コミックの新しい可能性を開くコミック工学研究 [3] のプラットフォームを目指してコマコミュの実装・構築を行なっていく。

謝辞

インタフェース案では、佐藤秀峰氏の「ブラックジャックによるしく」をサンプルとして利用させて頂いた。

参考文献

- [1] 落合香織, 三原鉄也, 永森光晴, 杉本重雄: マンガ Path 式を利用したソーシャル Web 上におけるデジタルマンガのアノテーション共有, FIT2012, pp. 327-330, 2012.
- [2] 佃洗撰: 登場人物の役割推定に基づく動画探索システムの開発, 情報処理推進機構事業成果報告書, 2010.
- [3] 福田美沙紀, 白水菜々重, 松下光範: コミックを対象とした質問応答技術のための基礎検討, ことば工学研究会資料, Vol.SIG-LSE-C003, pp. 57-62, 2012.

¹例えば、荒木飛呂彦: ジョジョの奇妙な名言集 part1~3 (集英社, 2012) など