

# 漫画の登場人物に対する感情評価における 背景情報の影響

○金叡珍・竹元帆奈美・萬梨緒・中嶋智史  
(広島修道大学健康科学部)

## 目的

顔の表情認知に関連する先行研究では、日本人は西洋人に比べて画像内の中心人物に対する表情の評価において、周囲にいる人々の表情の情報が背景として影響しやすいことが知られている (Masuda et al. 2008)。また同じ表情の顔写真 (嫌悪, 恐れ, 幸福) であっても, 異なる情動的な背景を呈示した場合, 表情の認知が変わることが報告されている (Righart & de Gelder, 2008)。このように背景情報は顔の表情認知に重要な役割を果たしているが, 漫画については不明である。高橋 (2009) は漫画の背景描写のそれぞれの意味や歴史について記載している。しかし, 漫画の登場人物と背景との関係性についての客観的なデータを測定しているわけではない。そこで, 本研究では, 2つの異なる場面について描写した漫画を作成し, 漫画の登場人物に対する感情評価が背景情報によって影響されるのかを検討した。

## 方法

**実験計画** 3 (背景の種類: 中性, 快, 不快) × 10 (評価する感情の種類) の 2 要因参加者内計画で実施した。

**実験参加者** 大学生 100 人が参加し, そのうち有効回答を得た 92 人 (男性 50 名, 女性 42 名, 平均年齢 18.50 歳,  $SD = 2.00$ ) を分析対象とした。

**刺激** 1 ページからなる漫画を 2 種類用意した。1 種類目は「病気」を題材とした漫画, 2 種類目は「給食」を題材とした漫画である。どちらも 5 コマで構成された漫画であり, 1~4 コマ目までは背景はなく, 5 コマ目に 3 つの異なる背景を使用した。使用した背景は, 背景のない中性背景, ポジティブな印象を与える快背景, ネガティブな印象を与える不快背景である。したがって参加者には 6 つの漫画を読ませた。読む順序は参加者間でカウンターバランスをとった。ただし, 常に快・不快の前に中性背景の漫画を呈示した。

**手続き** 参加者にそれぞれの漫画を読んでもらった後, 最後の 1 コマの登場人物の感情をどのようにとらえたか, 感情を表す表現 10 個につい

て 7 件法で回答させた。

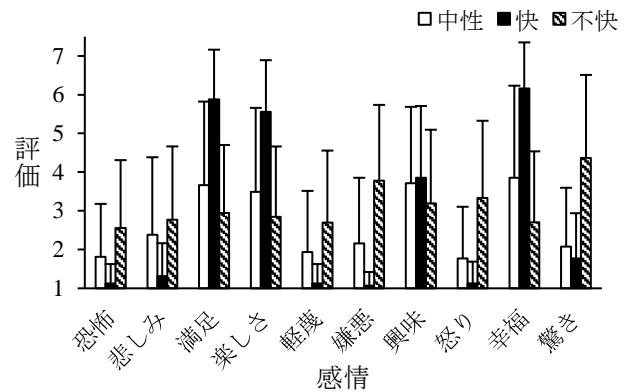


Figure 1. 給食シーンにおける背景ごとの各感情についての評価。

**分析** それぞれのシーンにおいて, 背景ごとに感情評価の値の平均値と標準偏差を算出した。92 名のデータを用いて 3 (背景) × 10 (感情の種類) の 2 要因 ANOVA を実施した。

## 結果と考察

病気シーンでは背景 × 感情の交互作用が有意であり ( $F(18, 1638) = 56.4, p < .001$ ), 下位検定より, 全ての感情で背景間に有意差がみられた。快感情, 不快感情ともに不快背景の効果が大きく, 快感情では不快背景の値は他の背景より低く, 不快感情では他の背景より高かった。一方で中性背景と快背景には「驚き」を除き有意差がみられなかった。給食シーンにおいても背景 × 感情の交互作用が有意であり ( $F(18, 1638) = 55.82, p < .001$ ), 下位検定より, 全ての感情で背景間に有意差がみられた (Figure 1)。快感情では快背景, 不快感情では不快背景が他の背景よりも評価が高かった。

本研究から, 漫画の背景描写が登場人物の感情の読み取りに影響を与えることが示された。また, どちらの場面でも快背景よりも不快背景の方が感情評価への影響が明瞭であることが分かった。さらに, 背景の種類や場面によって抱く感情の程度が変わることが分かった。こうした背景描写を利用することで事業の PR 等において, 読者の感情を動かすような PR ができる可能性がある。