

絵本における特徴画像の分析

原田隆史(慶應義塾大学文学部)

E-mail: ushi@slis.keio.ac.jp

平野ゆかり(共同印刷株式会社)

1. 絵本とは

絵本とは、「絵(視覚表現)」と「詞(言語表現)」という異なる二つの要素が互いに調和結合した「本(書籍)」という形態を持つ表現メディアである¹⁾。日本においては、1970年代半ばから絵本が独自のジャンルとして考えられるようになっており、作者の思想や考えを伝達するメディアとしてだけでなく、触って楽しむ、音や匂いを楽しむ、創造の世界を広げるなどメッセージの受け手が主体的に楽しめるものとして発展してきている²⁾。

絵本は、対象年齢別に分けるやり方、乗り物絵本や動物絵本など扱うテーマで分けるやり方、内容の形式で分けるやり方など様々な分類がなされる。特に、内容からの分類を行う場合には知識絵本と物語絵本の二種類に大別することができる。

従来から絵本を対象として、どのような絵本が子どもの教育にとって望ましいのかに注目した研究が多く行われている。また、ある特定の絵本に関する論評や解説といった類の研究も数多い。近年では、絵本のデータベースに関する研究や、絵本の絵を絵画的に分析する研究など、数はまだ多くないが絵本研究も広がりを見せてきている。

2. 絵本の検索と現状

過去に読んだ絵本の探索など、子どもだけでなく大人においても絵本を探すことは珍しくない情報行動である。絵本を利用しようとする場合、多くの人がインターネット上のオンライン書店や図書館のOPACを利用すると考えられるが、特にオンライン書店においては、検索結果として表紙画像が見られるものが増えてきている。検索結果の一覧に絵を利用することは、大量の資料が示される中で絵本を選択するのに大いに役立つと考えられる。

このように表紙画像は、絵本に限らず図

書の内容を示すものとして重要視されてきた。しかし、一般の図書と異なり絵が重要な構成要素である絵本においても、表紙画像を図書の代表画像として用いることが妥当であるかどうかについて実験的に明らかにした研究はない。

現在、多くの検索システムに掲載されている表紙画像は、絵本の内容を的確に表している絵なのだろうか。表紙画像というのは人の印象に残りやすい絵なのだろうか。これらを明らかにするための基礎研究として、本研究では絵本における特徴画像の抽出実験を行う。

3. 絵本における特徴画像の分析手法

3.1 調査対象

絵本を内容の形式から分類した時、絵本の中でも物語絵本は知識絵本よりも数が豊富で、検索の際に出力される件数も知識絵本よりも多い。本研究では物語絵本 23 冊を対象として特徴画像を抽出し、その特徴画像に共通する要素を分析する。

調査対象とする 23 冊の絵本は、種類、数が共に豊富なクマの絵本とし、絵本ナビで検索した結果から無作為に抽出した 30 冊のうち、入手可能であり、クマが主要キャラクターである絵本を用いた。23 冊の絵本の、1 冊あたりの絵の枚数の平均は 21 枚であった。

3.2 調査方法

被験者である中学生以上の男女計 38 人に、調査対象とする絵本を読んでもらい、内容を表す絵と印象に残る絵とをそれぞれ選んでもらった。これは、絵本を探す場合にはストーリーの流れから探す場合とテーマから探す場合という両方が考えられ、内容やストーリーの流れから探す場合には印象に残っている絵の情報、また、概念・テーマから探す場合にも、伝えたい概念や雰囲気伝えるという意味で印象に残る絵が

手かかりとなると考えたためである。

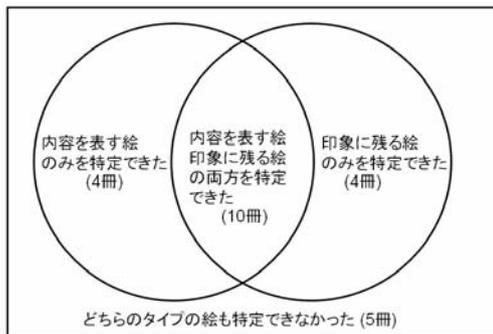
被験者が絵本を読む前に回答用紙を渡し、読み終わった後に印象に残った絵と絵本の内容を一番表している絵を1枚ずつ選び理由を添えて記入するように指示した。さらに、物語絵本では内容を表すのに複数枚の絵が必要となる場合もあるため、内容を表すのに複数枚を利用する場合に最低限必要な絵を選び記入してもらった。

なお、選択対象とする絵は、ページ単位で分け、特に見開きとして捉えられるものとした。また、左右が対比関係にありセットとして考えられるページ以外は1ページごとを絵の単位とした。さらに、該当する絵がない場合には「なし」と答えてもらい、候補となる絵が複数存在する場合には第2候補まで選ぶよう指示した。

実験後、被験者が第1候補として選んだ絵に2点、第2候補として選んだ絵に1点という得点を付与して集計した。本研究においては特徴画像を多くの人々が共通して選択した1～2枚の画像にとらえ、当該絵本全体に対して付与された得点合計の(1)30%以上が1枚の絵に集中している、(2)60%以上がそれぞれ10%以上の得点である2枚の絵に集中している、という2つの条件のいずれかに該当する場合に特徴画像が抽出できたと判断した。

4. 特性された絵の分析

内容を表す絵を特定できた絵本は、23冊の中で14冊(61%)、印象的に残る絵を特定できた絵本も23冊中の14冊(61%)であった。



第1図 特徴的な絵を特定できた冊数

第1図に、内容を表す絵を特定できた絵本と印象に残る絵を特定できた絵本の関係を示す。

また、これらの絵を抽出した理由について記述してもらったところ、最も重視した点として指摘された項目は第1表の通りであった。

第1表 特徴ある絵を抽出する理由

項目	内容を表す絵	印象に残る絵
ストーリー	50%	38%
キャラクター	35%	39%
タイトル	8%	0%
構図	4%	11%
色	1%	7%
その他	2%	4%

4.1 内容を表す絵

内容を表す絵を特定できた14冊の中から選ばれた絵の総数は21枚であった。この21枚が、ストーリー展開上のどの位置にある絵であったかを第2表に示す。

第2表 内容を表す絵のストーリー構成上の位置

項目	該当する絵
表紙類	1(5%)
起	2(10%)
承	2(10%)
転	8(38%)
結	8(38%)

第2表に示すように、ストーリー構成上の起承転結のうち、転と結が合わせて全体の4分の3以上を占める結果となった。

次に、絵の中に描かれるキャラクターの種類、大きさ、向きなどを第3表に示す。

第3表 内容を表す絵におけるキャラクター

項目	該当する絵	
主要キャラクターが揃っている	18(86%)	
主要キャラクターの登場・出会いシーン	6(29%)	
大きさ	大	17(81%)
	中	4(19%)
	小	0(0%)
向き	前	2(10%)
	横	19(90%)
感情	10(48%)	

第3表に示すように、物語の主要キャラクターが絵の中に揃っている絵が内容を表す絵全体の86%に達し、更にキャラクターが大きく描かれている割合も80%を超えていることがわかる。逆に、キャラクター

が小さく描かれた絵は1枚も選ばれていない。内容を表す絵として主要キャラクターの存在が極めて重要であることを示すものといえよう。

描かれるキャラクターの向きについては、横を向いている絵が選択された絵の9割を占めている。これについては、特に物語内に主要キャラクターが複数存在する場合に、内容を表す絵としては読者の方を向いた正面の絵よりも、キャラクター同士の関係が見て取れる横向きの絵の方が選ばれる可能性が高いのではないかと考えられる。

さらに、内容を表す特徴画像が特定できない絵本が9冊について内容を分析したところ、以下の特徴を持つことが明らかとなった。

- 1) ナンセンス絵本の要素を持つもの
何を言いたいのかテーマがはっきりしないような、ナンセンス絵本の要素を持った絵本
- 2) タイトルとテーマの軸が異なるもの
タイトルの示す象徴的な出来事と、絵本の内容を表すと考えられるテーマや結末との間にずれがある絵本
- 3) 1)2)両方の要素を持つもの

ただし、これらの内容を表す絵が特定できない絵本についても、複数枚でならば内容を表せるという意見を述べる被験者も多く、複数枚の絵を組み合わせることで始めて内容を示すことができるというタイプの絵本が存在していることをうかがわせる。

4.2 印象に残る絵

印象に残る絵を特定できた14冊の中から選ばれた絵の数は19枚であった。

第4表 印象に残る絵のストーリー構成上の位置

項目	該当する絵
表紙類	0(0%)
起	2(11%)
承	7(37%)
転	9(47%)
結	1(5%)

この19枚の絵について内容を表す絵と同様の調査項目について分析を行った。特定された19枚をストーリー展開上のどの位置にある絵であったかを第4表に示す。

第4表に見られるように、印象に残る絵は内容を表す絵の場合とは異なり、起承転結のうち承と転が合わせて84%の割合を占め、特に転に位置する絵が全体の半数近くに上ることがわかる。

また、起承転結それぞれの項目内の位置について見てみると、選ばれた絵は場面間の境目に位置するものが多かった。すなわち、起と承の境目に位置するものが2枚(11%)、承と転の境目に位置するものが8枚(42%)、転と結の境目に位置するものが1枚(5%)と全体の6割近くを占めた。さらに、中表紙などの表紙類から物語の起に入る部分(2枚/11%)も場面転換の一種だと捉えると、場面転換点に位置する絵は全体の7割近くに及ぶ。このことから、場面の転換点に印象に残る要素となる可能性が高いことが伺える。特に、転に切り替わるクライマックスシーンが一番多いことが特徴的であり、内容を表す絵の選択に際して結末部が重視される結果であったのとは大きく異なっている。

次に、絵の中に描かれるキャラクターに関する調査結果を第5表に示す。

第5表 印象に残る絵におけるキャラクター

項目	該当する絵	
主要キャラクターが描っている	12(63%)	
主要キャラクターの登場・出会いシーン	8(42%)	
大きさ	大	13(68%)
	中	3(16%)
	小	2(11%)
向き	前	9(47%)
	横	9(47%)
感情	13(68%)	

第5表に見られるように、印象に残る絵の場合には、主要キャラクターの存在や大きさの影響が内容を表す絵ほどには重要ではないことが伺える。たとえば、キャラクターが小さい絵も2枚が抽出されている。また、19枚のうち1枚はキャラクターがいないページ、別の1枚はキャラクターの影がメインとなっている絵であった。

特定された絵について、さらに詳しく見てみると、選択された絵に共通して色使いの変化がありキャラクターの感情が強く表れている絵が多かった。すなわち、絵の印象に関してはキャラクターのサイズだけではなく、色や形状なども人に強い印象を残

す。また、キャラクターの向きに関しても正面(読者側にキャラクターが顔を向けている)ものが選ばれる傾向が高かった。この結果は、第1表に示すように構図、色づかい、その他(絵のまわりに擬音を表す文字が白抜きで表示されていたなど)が印象に残る絵を特定する場合には重視されていることから裏付けられる。

これらは、キャラクターに感情移入して絵本を読む場合も多いことから、キャラクターを客体視してとらえる絵だけではなく、キャラクター自身の感情が変化することを示す絵も強く印象に残ることを示しているのではないかと考えられる。

さらに、印象に残る絵を選べない9冊の絵本について分析を行ったところ、得点が高い絵(20%以上の得点を集めた絵)は1枚もなく、印象に残る絵がないと判断できる絵本が3冊存在していた。また、残りの6冊は印象に残る絵がある程度集中するものの、その数が3枚以上に分散するものであった。

4.3 内容を表す絵と印象に残る絵

印象に残る絵は内容を表す絵と一致するかどうかについて検討を行ったところ、印象に残る絵と内容を表す絵が1枚でも一致した絵本は4冊で、23冊中の17%であり、両方のタイプの絵を特定することができた10冊だけを母数としても40%にすぎなかった。また、前節までで述べてきたように、印象に残る絵と内容を表す絵の選択基準や注目するポイントには大きな差異が見られている。この結果は、印象に残る絵と内容を表す絵は別の基準でとらえられており一致しないことを示しているといえよう。

4.4 表紙絵と内容を表す絵・印象に残る絵との関係

一般に言われる、「表紙絵が絵本を代表する特徴画像である」という点に関しても分析を行った。

本研究においては、絵本の本文中の絵と同時に表紙絵についても提示し、表紙絵からも選択してよいという指示を出した上で実験を行っている。しかし、内容を表す絵として表紙が選ばれたのは1冊(全体の4%、内容を表す絵を抽出できた14冊中の7%)に

すぎない。また、印象に残る絵として表紙が選ばれた絵本は1冊もなかった。

この結果は、従来言われてきた「話の中で一番強調したいクライマックス場面が表紙絵になりやすい」「表紙絵は、その絵本を手にとって見たくなるような工夫がされている」といった従来の記述²⁾とは必ずしも一致しない。

5. 絵本検索と特徴画像

本研究では、絵本探索における二つのタイプの検索の高度化の基礎研究などを目的として、物語絵本における内容を表す絵と印象に残る絵という2種類の特徴画像を特定する調査を行い分析した。分析の結果、以下を明らかにすることができた。

- 1) 内容を表す絵は、物語の構成上の起承転結でいう転・結の部分に多い。また、主要キャラクターが絵の中に揃っている絵が選ばれる傾向が高い
- 2) 印象に残る絵は起承転結の物語の構成の中の承・転に位置し、キャラクターの感情や色使い、場面などが変化した部分に描かれる絵が多い。
- 3) 内容を表すと判断された絵と、印象に残る絵とは、同じ絵本であっても必ずしも一致しない。
- 4) 従来絵本を代表すると考えられてきた表紙画像は、必ずしも絵本の特徴画像であるとは限らない
- 5) 複数枚の絵を用いてひとつのテーマを表現する絵本などでは、一枚で内容を表しにくい複数枚の絵で表すことができるものもある

今後、より多くの図書を対象に調査を行うことで大量の絵本の中から絵本を選択するための手法の開発などが期待される。

6. 引用文献

- 1) 鳥越信. はじめて学ぶ日本の絵本史 3. 京都, ミネルヴァ書房, 2002, 412p, (シリーズ日本の文学史, 4).
- 2) 棚橋美代子, 阿部紀子, 林美千代. 絵本論: この豊かな世界. 大阪, 創元社, 2005, p. 157.