

SEGA × 関大総情
マンガサイエンスプロジェクト



漫画への局所的な感性アノテーション： 心の動きを捉えるために

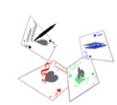


山西 良典¹, 黒澤 裕之^{2,3}, 福田 翔太^{2,3},
吉岡 篤志^{2,3}, 野坂 智司², 福田 翔²,
松下 光範¹

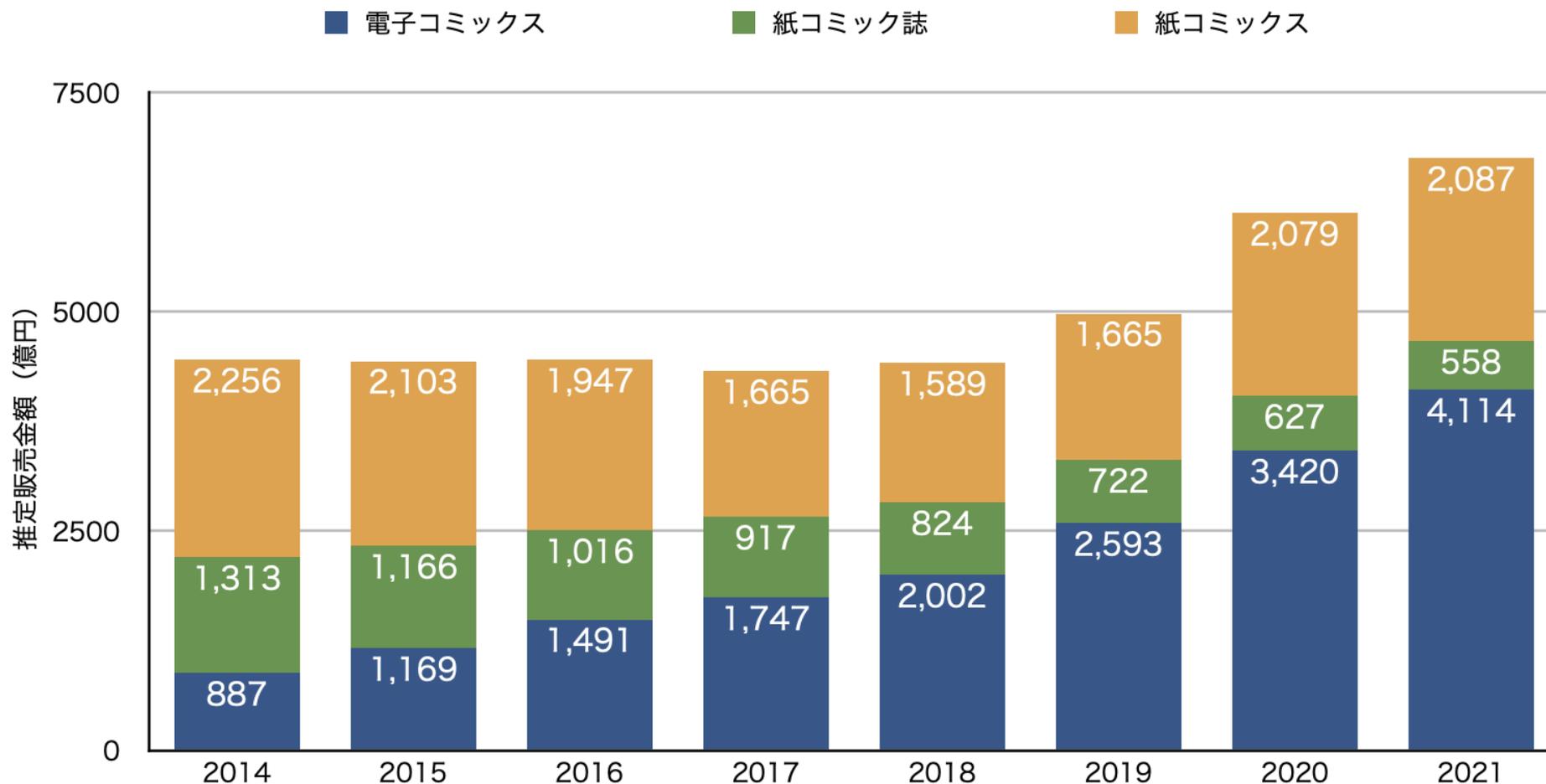
¹ 関西大学 ² 株式会社SEGA ³ 株式会社SEGA XD

JSPS科研費24K15255：

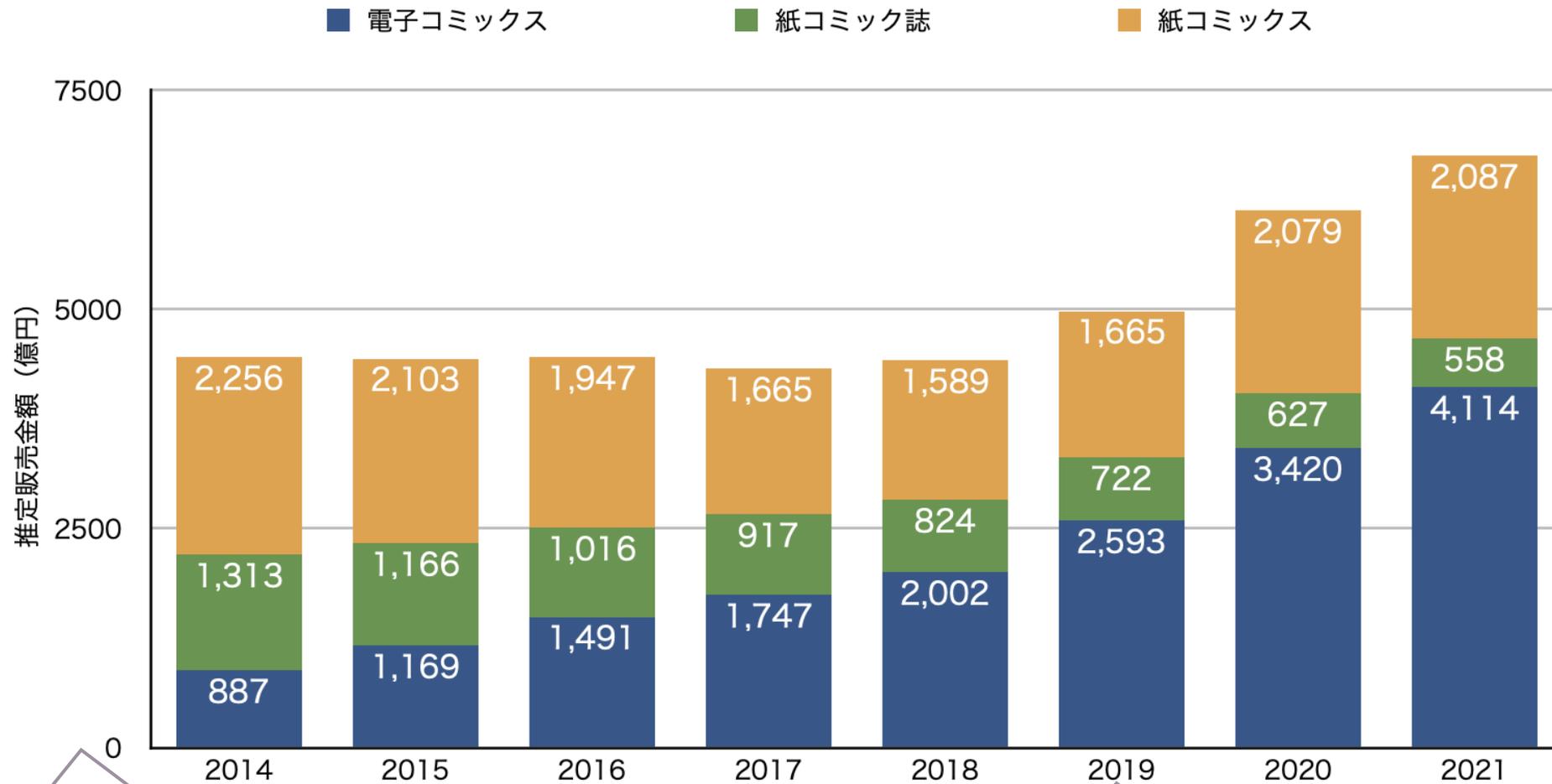
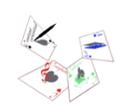
感性的漫画検索のための推し語りを情報源とした作品間文脈の獲得



漫画どうやって読んでますか？



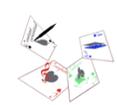
出典：公益社団法人全国出版協会・出版科学研究所



2013
「コミック工学」初出

IEICE HCG
コミック工学研究会

デジタル > 紙媒体
な年に研究会設立



スマホの利点：他者とのコミュニケーション

• 「推し活」の利用で漫画の要約ができるかも？

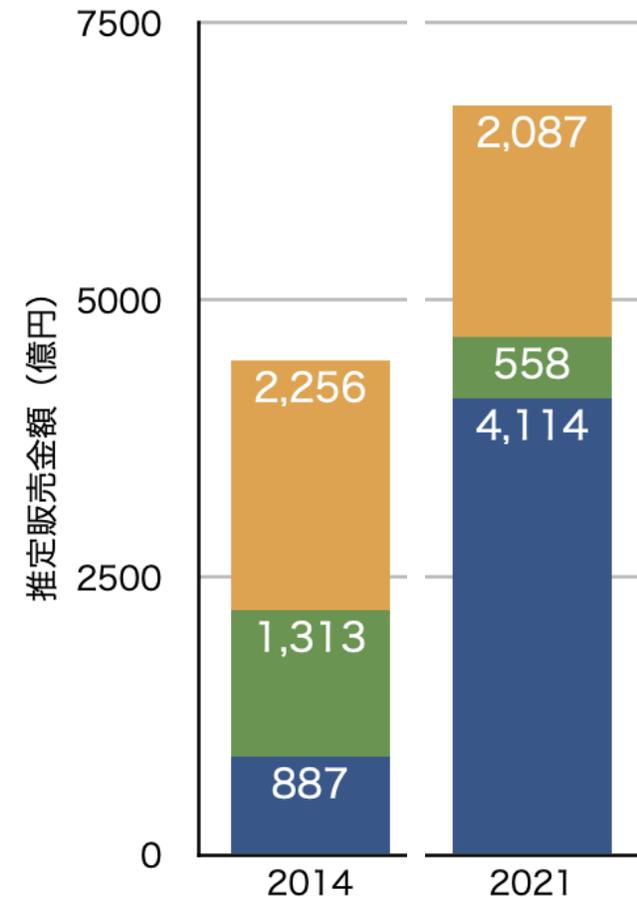
- 山西良典，杉原健一郎，井上林太郎，松下光範：
ソーシャルデータを用いたコミックからの感性的ハイライト
の抽出，日本感性工学会論文誌，14(1)，pp.155-162，2015

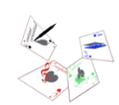
• アタリとハズレ

- 漫画は **もっとスマホで読まれる** ようになる：**アタリ**

- **PDFの閲覧以上の楽しみ方** が生まれる：**ハズレ**

- 現状の漫画アプリはやはり，PDF閲覧と変わらない
- 他者とのコミュニケーションはエピソードの後ろのコメント欄だけ





デジタルだからこそその楽しみ方： 読者は漫画に「情報」を付加できるか？

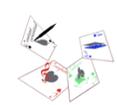
漫画読書でのインタラクション

- 感想を述べる
- 自分なりのあらすじを考える
- スタンプとかのリアクション

機能がないからできない

VS

そもそも不可能



データセット構築の概要

Manga 109-sから
13作品15巻を対象作品

アノテータ8名

- 1巻あたり3名がアノテート
- EPごとにアノテート

アノテーション数：414

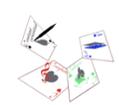
トピック

あらすじ
100字以内，～な物語で統一

一言コメント

サムネイル画像

ID	著者	作品名	EP数
1	新居 さとし	あくはむ 1	19
2	国樹 由香	エブリデイおさかなちゃん	20
3	記伊 孝	犯罪交渉人 峰岸英太郎 1	7
4	山田 雨月	春一番の吹く頃	5
5	桜野 みねね	ヒーリング・プラネット	8
6		ひなぎく見参！一本桜花町編 1	4
7	ダイナミック 太郎	ランスロットフルスロットル	9
8	赤松 健	ラブひな 1	6
9		ラブひな 14	7
10	正木 秀尚	MAD STONE 2	10
11	竹谷 州史	PLANET7 2	8
12	比古地 朔弥	ライジングガール！～人見絹枝物語～	6
13	猪熊 しのぶ	サラダデイズ 1	6
14		サラダデイズ 18	10
15	トオジョオ ミホ	東洋綺談	11
			138



表層的な分析と観察

読者あらすじの平均文字数：35.24

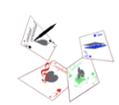
- 100文字以内の指示だが，長くなることはない

一言コメントの平均文字数：15.85

- 多くの漫画アプリのコメントと同程度

キャラクターをベースに物語を説明

- あらすじでは，「主人公」の行動を説明
- 一言コメントでは「主人公」への感想



あらすじと一言コメントの違い

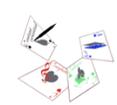
異なる作品に頻出する動詞と形容詞

- あらすじは動詞が多い
 - **登場人物の行動**が重要
- 一言コメントは**状態表現**
 - 読み手の解釈

「しまう」と「すぎる」

- 「～ってしまう」のように物語の流れを**第三者的に紹介**するあらすじ
- 「～すぎる」という「若者言葉」が顕著

あらすじ	一言コメント
<u>しまう</u>	てる
行く	<u>すぎる</u>
くる	いい
戦う	わかる
買う	強い
いく	くる
知る	良い
来る	かわいい
出る	出る
救う	思う
現れる	すごい



読者の心は漫画の広告を変えるか？

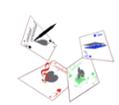
読者あらすじは，漫画のあらすじを変えるかも

- 読者ごとの異なる観点でのあらすじ
- 読者のカテゴリ分類
- 読者の性質に向けたあらすじ提供

サラダデイズ Vol.1 Ep.3の読者あらすじ

主体の違い

ユーザID	トピック	あらすじ(100字以内)	一言コメント
0001	ナンパ	<u>男慣れしていない，ナンパ嫌いな妙が，ナンパしてきた裕司</u> と打ち解ける物語	単純だあ
0003	ナンパ	<u>海に来てナンパに明け暮れる裕司とそれを見ていた潔癖な女の子妙</u> の物語	妙ちゃん…！！！！最後の何！？



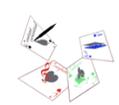
読者の心は漫画も変えるか？

整理された読者のフィードバック

- 作者は反映させられる？
 - 読者の期待を上回る物語
 - 人気キャラクターの活躍
- 読者が編集者な漫画の誕生？
 - 初音ミク：誰もがプロデューサーになれる音楽制作

フィードバックの方法の検討

- 誹謗中傷への対応
- ネタバレへの対応



プロジェクトは始まったばかり

読者参加型の漫画鑑賞のデザイン

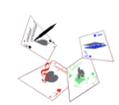
- データセットの分析からの読者の視点の特徴化
- 実用化に向けたプロトタイピング

漫画の整理整頓

- これまでにない漫画の検索・推薦

漫画家支援

- 読者フィードバック
の参照・活用



まとめ

漫画のエピソードごとの読者アノテーション

- トピック
- あらすじ
- 一言コメント

漫画の広告や制作への「読者の心」の活用

- デジタル漫画だからこそそのインタラクションデザイン
- 問題点の整理と検討

SEGA × 関大総情
マンガサイエンスプロジェクト

