

## 絵本の絵を分析する

— マルチモーダル・リテラシー教材開発のための枠組み紹介と検証 —

*Analyzing Pictures in Picturebooks*

— Introduction and Examination of a Theoretical Framework for Multimodal Literacy Textbooks —

早川 知江 *Chie Hayakawa*

(芸術学部)

### 0. はじめに

近年、マルチモーダル・テキスト (multimodal text)、すなわち、画像と言語、映像と音楽など、複数の意味媒体を組み合わせたテキストが巷に溢れ、それらに接したり、利用したり、あるいは自ら生み出す機会はますます増えている。テレビ、ゲーム、インターネット、漫画、映画、画像と音声を用いたプレゼンテーションなど、例を挙げればきりがなし。それらの意味を正しく読み取り、使いこなす力、すなわちマルチモーダル・リテラシーは、社会人として不可欠なものとなってきている。それに伴い、そのリテラシーを育成するための教材や理論もますます必要性が高まっている。

本稿は、マルチモーダル・テキストの代表である絵本 (絵と文の組み合わせ) を対象とし、どのような絵がどのような意味を表すかを明示的に示す教材の開発を目指し、そのための理論枠組みの紹介と検証を行う。その出発点として、既に Painter, et al. (2013) という絵本の優れた分析枠組みがあり、これが Systemic Functional Linguistic (以下 SFL) という、言語と画像を同じ枠組みで語る文法理論の中で、現在最も包括的な絵本研究となっている。本稿は、この枠組みを紹介するとともに、実際の絵本分析に当てはめてみることで、その有用性を検証するものである。

Painter, et al. (2013) は、もともと新聞紙面のレイアウトなどから発展した画像研究である Kress and Leeuwen (1996) の研究を、絵本に応用したものである。Kress and Leeuwen が1つ1つの画像を個別に分析するシステムを提案しているのに対し、Painter, et al. の最大の特徴は、そのシステムを、絵と絵の間の関係を分析できるように改良したことである。絵本は当然、複数の絵がストーリー展開に沿って順に提示されるため、絵本の絵のはたらきを正確に捉えようとすれば、絵の間の変化やつながりを説明することが不可欠だからである。

Painter, et al. は、絵が表す「意味」を3種類に分け (内容を表す観念構成的意味、人間関係を表す対人的意味、情報としての組織立てを表すテキスト形成的意味)、それぞれの意味領域に属する選択肢 (どのような線・色・形を用い、それらをどのように組み合わせ配置するか) をシステム (= 選択と、各選択肢の下位選択から成る、一連の選択の連

続)の形にまとめている。本稿もその構成に従い、以下の3節で3つの意味領域を順に見ていく。各節では、各意味領域に属する選択システムを紹介した後、1冊の絵本を、そのシステムを用いて分析する。Painter, et al. の枠組みを用いることで、絵の意味や効果を明確に語りうることを分析を通して示すと同時に、そのシステムでは分析できない意味もあること、システムをさらに拡充するとしたらどのような改良が必要かを指摘する。これらの分析を通して、現在提案されている枠組を紹介することと、分析枠組自体のさらなる発展に寄与するのが本稿の目的である。

## 1. Painter, et al. の研究の概要

絵本は、子どもの生活と教育にとって非常に重要である。子どもを楽しませるのはもちろん、後に出会う文学や学校教育への準備段階を提供する。これから子どもが出会う世界や社会の価値やイデオロギーを伝えることで、子どもを社会化する役目ももつ。そしてそのために、文 (verbal text) はもちろんのこと、絵 (visual text) も大きな役割を果たす。こうした役割を果たすために、絵がどう機能するかを明らかにする手段が必要である。

この目的のため、Painter, et al. (2013) は Multimodal Discourse Analysis (以下 MDA) の枠組みを利用している。MDA はもともと、言語の文法を、意味を生み出す選択システムの体系とみなす SFL の枠組みで発展してきた。MDA は SFL の考えを、他の意味手段、例えば音、動き、空間、映画にも応用し、それらの「文法」を明らかにし、記述しようとする。また、それら複数の意味手段の相互関係から生み出される意味 (intermodal meaning) を、さまざまなジャンルで分析する。

Painter, et al. は、これまでの MDA 研究 (特に画像の文法に関する研究) を絵本の分析用に改良した。SFL の枠組みによる画像の文法としてもっとも包括的な、Kress and Leeuwen (1996, 2006) を基本として使い、この研究を発展させることで、絵本の絵に関わるさまざまな選択が、どのような意味をつくりだすかを明らかにし、絵本の絵の理解とその記述を向上させることを目指した。

Painter, et al. が使う枠組みは、Kress and Leeuwen と基本的に同じである。すなわち、絵にも言語と同じ3つのメタ機能があることと、文法を、意味を生み出す選択システムの体系として捉えることの2点が共通している。この2点は、両者の研究全体を貫く重要なコンセプトのため、順に説明する。

3つのメタ機能とは、言語が生み出す意味を大きく3種類に分け、それらの意味を生み出す機能を指している。「誰が・いつ・どこで・何をしたか」といういわゆる「内容」を生み出す機能 (観念構成的機能または ideational metafunction)、話者の間の人間関係や役割、話者の感情や態度などを表す機能 (対人的機能または interpersonal metafunction)、そして情報を互いに、あるいはコンテキストに対して適切に位置づけ組織する機能 (テキスト形成的機能または textual metafunction) の3種類である。言語も、それ以外の意味

モード——例えば画像——も、この3つの機能は共通してもっている。しかしそれは、言語にある文法カテゴリーが、必ずしも他の意味モードにも当てはまるということではない。

選択システムの体系とは、意味の可能性を連続した選択の形にまとめたもので、例えば言語の場合、「叙法」のシステム（対人的メタ機能に属する）がある。これは、今から発する発話が、平叙法（indicative）なのか命令法（imperative）なのか、平叙法の場合はさらに疑問法（interrogative）なのか叙述法（declarative）なのかを選択するシステムである。それぞれの選択には、それを具現する形式がある。例えば英語の場合、平叙法は「主語（Subject）と定性（Finite）を用いる」ことで具現され、命令法はそれらを用いないことで具現される。さらに叙述法なら「主語-定性」順に並び（例：He is...）、疑問法なら「定性-主語」の順に並ぶ（例 Is he...?）。

こうしたシステムは文法だけでなく、「ジャンル」「意味」「音声」などさまざまな階層に存在し、それぞれ上位の階層の選択を、下位の階層の選択が具現する。例えば、「意味」の層には「発話役割」の選択システムがあるが、このシステムの選択肢である「人に行為を要求する」という発話役割は、「文法」階層では命令法という選択が具現し、「人に情報を要求する」という発話役割は、文法的には疑問法が具現する。基本、絵も同様のシステム体系を成していると考えられ、どのような意味の選択を、どのような絵の文法が具現するかを明らかにする必要がある。そのため、Painter, et al. の各章は、それぞれのメタ機能に属するシステムを提案し、その実例を示し、かつシステムからの選択がどのような効果（意味）を生んでいるかを詳細に論じている。

既に述べたように、Painter, et al. (2013) は Kress and Leeuwen (1996, 2006) を基にして、そこで提案されている画像分析システムを、絵本分析のために発展させている。最大の違いは、Kress and Leeuwen が単独の絵・画像を扱っていたのに対し、Painter, et al. は絵本を分析対象とするため、絵と絵のつながりを捉えられるようにしたことである。分析の単位は相変わらず一枚一枚の絵だが、それらの間の連続性に留意している。

本稿の以下の各節は、Painter, et al. の章立てに従い、第2節で絵の対人的な機能、第3節で観念構成的な機能、第4節でテキスト形成的な機能を扱う。それぞれの節をさらに2部に分け、前半で Painter, et al. の提案した選択システムを紹介する。後半では、その選択システムを用いて実際の絵本分析を行い、現在のシステムで明らかにできない部分があるか、そのためにはシステムをどう拡充するべきかを提案する。なお、分析絵本としては、全体を通して下記を用いる：

なかえ よしを作、上野紀子 絵、『ねずみくんのチョッキ』ポプラ社、1974年、ISBN：9784591004654

分析絵本のあらすじは、ねずみくんが、おかあさんに編んでもらった赤いチョッキをほ

かの動物に貸しているうちに、チョッキがどんどん伸びていってしまうというシンプルな物語である。新しい動物が登場するたびに繰り返されるやりとりと、ねずみくんと動物のユーモラスな表情が子どもたちに大人気の絵本である。1974年の出版以来読み継がれるロングセラーで、『りんごがたべたいねずみくん』『ねみちゃんとねずみくん』などの続編が次々と生み出された。この作品を分析に選んだ理由は、色数を抑えた（白黒と赤・緑しか用いられていない）シンプルな絵柄でありながら、画像的にさまざまな工夫を凝らして効果を生み出しているためである。その効果や意味が、現在提案されているシステムでどのように説明できるか、また、説明できない部分はどこかを検証するのにふさわしいと考えた。

## 2. 対人的メタ機能

### 2.1. Painter, et al. のシステム

この節では、読者が絵本の登場人物との間に人間関係を築くために絵がどのように機能するか、具体的には、読者が登場人物に親近感を抱いたり、その観点を共有したりするのはどのような仕組みによるかをみる。こうした人間関係をつくりだすシステムとして、Kress and Leeuwen (1996) は、SOCIAL DISTANCE、ATTITUDE (INVOLVEMENT と POWER)、CONTACT、MODALITY という4つのシステムを既に提案している（本稿では、SFLの慣例に従い、選択システムの名称は小型大文字で示す。以下もすべて同様）。

SOCIAL DISTANCE とは、読者と登場人物の心的距離を表すシステムで、ショットの近さで具現される。読者と登場人物が物理的に近くにいることを表すクローズアップは、同時に心理的な近さを表し、逆にロングショットは心理的な距離や隔たりを表す。

INVOLVEMENT と POWER はどちらも登場人物を捉えるアングルで具現される。INVOLVEMENT は読者と登場人物の関与の度合いを、正面～斜め～背を向けているというアングルの差で表す。登場人物が読者に対し正面を向いていれば、読者と関わり合いをもとうとしている姿勢の表れだが、背を向けていれば関与を拒んでいると見なすことができる。POWER は読者と登場人物のどちらが相手に対し影響力があるかを、仰角～水平～俯角というアングルの差で表す。読者が登場人物を仰ぎ見るように描かれていれば、登場人物が読者に対し何らかの力をもっていることを表し、逆に読者が登場人物を見下ろすアングルで描かれていれば、登場人物は、読者に対し力や影響力を持たない弱い立場として構築される。

CONTACT と MODALITY については、絵本に応用するためにはさらに拡充が必要なため、Painter, et al. はこれらを発展させたシステムを提案した。すなわち、この2つのシステムを合わせてさらに細分し、FOCALISATION、AFFECT、PATHOS、AMBIENCE、GRADUATION の5つのシステムに分けた。このうち、最初の3つは登場人物の性質に関わるシステム、AMBIENCE は背景の性質に関わるシステム、GRADUATION は Martin and White

(2003)による appraisal の研究から用いた用語で、さまざまな対人的意味を強めるシステムである。以下で、この5つのシステムを順に見る。

FOCALISATION は、「観点・視点」に関わるシステムである。このシステムでは、読者と登場人物の間に接触があるかどうかのシステム（仮に「接触システム」と呼ぶ）と、読者に登場人物の立場を疑似体験させる仕組みがあるかどうかのシステム（仮に「疑似体験システム」と呼ぶ）が同時にはたらく。

まず接触システムについては、登場人物が読者に視線を向けているように描かれている場合、登場人物と読者の間には何らかの接触、つまり意思の疎通がある。そうでなければ、ただの観察であり、読者は物語を傍観する立場に置かれる。また、真正面から読者を見据えるだけでなく、顔は逸らして横目で見るという選択肢もある。この場合、登場人物は、読者に何かを誘いかける、いたずらっぽい、または誘惑的なものとして構築される。

次に疑似体験システムについては、読者が自分の視点で物語を見る選択肢と、視点を有した登場人物 (focalized character) の立場で物語を疑似体験するように描く選択肢がある。登場人物の視点を疑似体験させるには、様々な手法がある。ひとつは、特定の登場人物の体を、その登場人物から見える部分だけ描くという手法である。例えば、画面にアイスクリームとそれを差し出す手、それを受け取る子どもたちだけが描かれた場合、読者は自然にアイスクリームを差し出している登場人物の立場を味わうことができる。ふたつめは、人物の影を、画面手前（読者が実際にいる位置）から奥に向かって落ちるように描くことである。その人物自体が描かれない場合、読者は自然に、その影を落としている人物と自分を重ね合わせて絵を見ることになる。こうした FOCALISATION に工夫した絵を通して、子どもは「他人の視点でものごとを見る」訓練をすると考えられる。

次に、AFFECT と PATHOS のシステムを見てみる。これらはいずれも、読者が登場人物とどう関わり合うかを示すシステムである。AFFECT とは、登場人物の感情そのもののシステムで、ここでは図式化しないが、登場人物の表情やポーズで具現される。

登場人物との心的な関わり合いに重要な要素として、PATHOS のシステム、すなわち登場人物の感情を表す方法のシステムがあり、絵が簡略的 (minimal) か細密 (realistic) かという選択肢がある。Kress & Leeuwen (1996) はこれをモダリティのシステム、すなわち情報の信憑性に関わるシステムの一部と捉えた。しかし Painter, et al. は、これを登場人物の感情を表す手段とみなす。簡略的な描写（極端に言うと、人間の頭を円で表し、目を点で表すような描き方）は、感情を枠に嵌めて分類し、幸不幸のみを図式化・様式化して表す。この場合の感情は象徴的なものとして示され、読者は登場人物に感情移入することなく、離れたところから観察する。もう少し写実的な、典型的 (generic) な描写の仕方は、登場人物の「観察する」「行動する」「集中する」などの行動的な感情を表すことができ、読者は登場人物の役割に同一化できる。細密な描写の仕方は、すべての微妙で抑

制的な感情も表すことができ、その感情表現はより曖昧で定義しにくいものとなる。この場合、登場人物を「タイプ」ではなく「個人」として捉えるため、読者はその「個人」に対して同調したり、批判したりと感情で対応し、その中で、自分以外の個人とどう関わるかを学ぶ。戯画や超リアルリズムの手法は、ここまでの3つの選択肢とは異なり、登場人物に共感を抱かせない描写のしかたである。

次に AMBIENCE とは、色調で絵本全体のムードや雰囲気を表すシステムである。絵本というのは、よく読む前に、「見た目」で何となく全体の効果や意図が分かるものだが、その最大の要因は色である。絵本に特化したシステムとしてまとめると、色が使われる場合、VIBRANCY (明度や彩度のシステム)、WARMTH (暖色・寒色の選択システム)、FAMILIARITY (色が現実的かどうかのシステム) がある。彩度が低い絵は退屈さなどを表す。彩度が高い絵は、生き生きとした楽しさを表す。暖色・寒色の区別は、物理的または抽象的温度を表す。色数が多い絵は、普段私たちが目にする光景に近い日常性を表し、色数を意図的に制限するのは非日常性、あるいは内向きな心理状態を表す (具体的には、夢や思い出など)。時間的に現実から離れる (すなわち歴史的場面を描く) という下位選択肢もあり、これはセピア色で過去を表す選択肢である。

AMBIENCE は通常、背景の色遣いで伝えられるが、登場人物の色でも表せる。背景と描かれる中心物の AMBIENCE が異なる場合もある。これを対照的な差し色 (contrastive splash) といい (例えば、薄暗い背景のところどころに明るい灯が描かれるなど)、この差し色で絵本全体のバランスをとったり、ストーリー展開を暗示するメッセージを込めたりする。また、一枚の絵が分断されて、AMBIENCE の異なる場面が同時に描かれる場合もある (例えば、暖かく明るい室内と、それを覗いている登場人物の置かれた寒くて暗い屋外を一枚の絵に描くなど)。そもそも色を用いないという選択肢、つまり白黒のみで描くという選択肢もある。こうした絵は、感情的な反応を呼び起こさないため、読者に、より観念構成的な内容に注目させ、観察を促す効果がある (典型的には探し絵など)。

最後に GRADUATION とは、言語の場合、意味の強調のシステムだが、絵の場合、他の対人的意味と協力して、それを強調するシステムのことである。例えば「悪い」ことがたくさん、あるいは大きく描かれると、「より悪い」という意味が生まれる。強調するには、数の多さで表す (number)、物どうしの相対的大きさで表す (mass/amount)、ページに対する大きさで表す (extent)、という選択肢がある。例えば、主人公にとって恐ろしい (=悪い) 怪物が、たくさん描かれる、あるいは大きく描かれると、その恐ろしさが強調される。

まとめると、絵本の対人的機能とは、登場人物の感情や、登場人物どうしとの関係、そして読者の登場人物やストーリー全体への向き合い方 (そのためには自分なりの観点をもったり、感情をはたらかせなくてはならない) を構築する機能である。この機能に資するために、ここまで見てきたたくさんのシステムが同時にはたらく。そのため、短い絵本で

あっても多くの意味を生み出し、効果的にはたらく。

## 2.2. 『ねずみくんのチョッキ』分析

ここからは、Painter, et al. が提案する対人的システムからの選択によって、分析絵本が、意図した効果や意味をどのように生み出しているかを見ていく。SOCIAL DISTANCE の選択から見ると、この作品は全体にロングショットで描かれ、登場する動物は全て全身が画面の中に収められている。これは対人的な効果を狙ってというよりは、むしろ観念構成的に動物どうしの大きさを比較しやすくするためと考えられる。すなわち、動物たちは全ページで同じ縮尺を保って全身が描かれているため、ねずみくと、その他の動物たちの相対的な大きさの違いがわかりやすい。このことが、大きな動物にチョッキを貸したことでだんだんチョッキが伸びていってしまうという、ストーリーの鍵になっている。

INVOLVEMENT と POWER の観点から見ると、この作品は全体を通して、水平なアングルで、登場人物がみな読者の方を向いて登場する。このことから、動物たちは、読者を「対等な関係」とみなし、自分たちから読者に関わりを求めて（＝チョッキを自慢して見せるため）登場する。

FOCALISATION の観点から見ると、動物たちのうち、登場人物と視線を合わせるのは、主人公のねずみくんが最初に登場するときだけである。文によって書かれたせりふも「おかあさんが あんで くれた ほくの チョッキ ぴったり にあうでしょう」とあり、「にあうでしょう」と同意を求めることで、読者に関わりを求めている。それ以外の動物は、前述の通り、チョッキを着た自分を自慢するために読者に正対しているが、実際には真正面というよりわずかに右を向き、視線も読者を見ているわけではなく、どこか斜め右前の空間を見ている。これらの動物は、読者と一対一で向き合っているというよりは、さながら大勢の観客を前にした舞台上の人物のように、自分を見せてはいるがコンタクトをとろうとしているわけではなく、読者に対し一方的な観察を促している。

PATHOS のシステムからすると、絵は事物を典型化する描き方で、「ネズミ」「アヒル」「サル」という動物の種類が一目でわかるように特徴を捉えて描かれている。しかしそれほど細密な描き方ではなく、登場人物は、「笑い」「自慢」「驚き」などの典型的な感情のみを表す。このため読者は、登場人物に感情移入するというよりは、動物たちが自慢げにチョッキを着て、そのためねずみくんのチョッキがだんだん伸びていく様子を、面白がって見る観客の立場に置かれる。

最後に GRADUATION の選択としては、「ページに対する大きさ」の選択肢が選ばれ、ねずみくんがページに対して非常に小さく描かれるのに対し、最後に登場する象は、それこそ余白にはみ出すように大きく描かれ、「チョッキが伸びる」というねずみくんにとっての災難の度合いを強調している。

ここまで、Painter, et al. の提案したシステムによって、分析テキストの絵に関わる選

択とその意味がうまく説明できることを見た。しかしもちろん、このシステムが絵本にまつわるすべての意味をカバーしているとは限らない。ここからは、絵が明らかに何らかの効果をあげているのに、Painter, et al. のシステムではそれを記述できない点を指摘する。対人的には、AMBIENCE のシステムに関わる部分である。

AMBIENCE 的には、この絵本は全体に白黒鉛筆画で、ねずみくんのチョッキのみ赤い色が着けられている。これは、テキスト形成的にチョッキを目立たせ、チョッキが伸びて形が変わっても、その同一性を保つためと考えられる。もう1つの使用色はややくすんだ緑色で、これが絵の余白および文のページの背景として一貫して用いられている。対人的に、この白黒・赤・緑という配色はリアルな色調ではなく (=実際の風景は、白黒と赤・緑だけではない)、物語全体を、生々しい現実として提示するよりも、戯画・お伽話的に提示する機能を果たしている。システムに改善があるとすれば、白黒のコントラストの強さをシステムに組み込むことだろう。というのは、絵の具のベタ塗りのようにコントラストの強い白黒画が、洒落ている・シック・冷たい・無機質のような意味を生み出すのに対し、鉛筆のように柔らかな線で描かれた白黒画は、より、柔らかく・優しい・暖かいという印象を与え、AMBIENCE 的に与える意味が異なってくるためである。

こうした選択を付け加えると、図1に示したような Painter, et al. のシステムは、図2のように改善できるだろう (SFL の枠組みによるシステムの記述のしかた、記号の決まりについては、Halliday and Matthiessen (1999: 41-46) を参照のこと)。

図2においては、defused (色を用いない) 選択肢の後に、2つのシステムが同時にはたらくようにした。片方は LIGHTING のシステムで、光や影を表して絵を劇的に見せるか

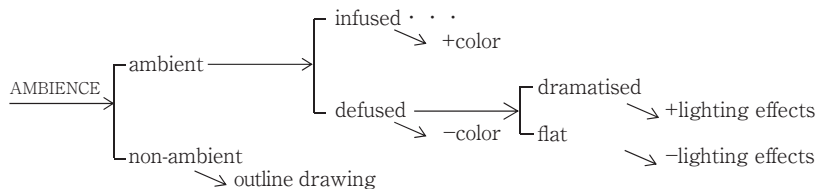


図1 Painter, et al. (2013: 36 Figure 2.18を簡略化) の AMBIENCE システム

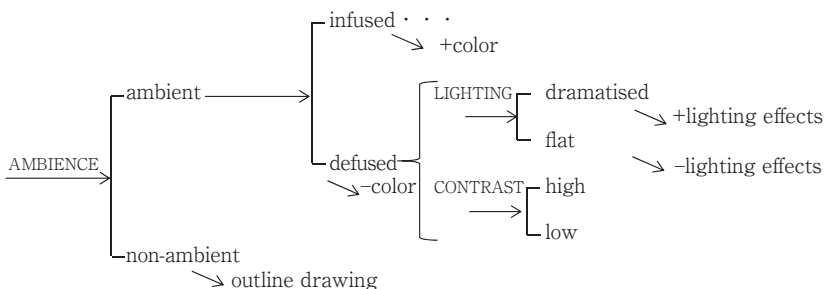


図2 AMBIENCE のシステム改訂版



どうかの選択である。同時に、CONTRASTのシステムを付け加え、白黒の差をはっきりと強いコントラスト (high) で描くか、グラデーションを用いて柔らかく弱いコントラスト (low) で描くか選択できることを示した。『ねずみくんのチョコッキ』の最終ページの選択は、ambient: defused: flat&low となる。

### 3. 観念構成的メタ機能

#### 3.1. Painter et al. のシステム

この節では、絵本の絵が「できごとの内容」を表すための選択システムを見る。子どもに最初に与えられる本がたいい絵本であるのは、絵はことばよりも実物に近く、理解しやすいためである。しかし、絵もことばと同様、解釈するには一定の記号的決まりを知る必要がある。例えば、1つの見開きに「同じ人」が複数描かれていたら、本当に同じ人間が複数人いるということではなく、一連の連続した動作を表していると解釈しなければならない。これは現実の見え方とはまったく違う（現実には、1つの場面に同じ人が何人もるように見えたりはしない）。このように、絵は一種の記号であり、子どもはこの「読み方」を、絵本を通して身につけるのである。

「できごと」を、過程 (Process) (動き)、参与要素 (Participant) (動きに関わる人・もの)、状況要素 (Circumstance) (動きの行われる状況) の3つに分けて解釈構築するのは、言語も絵も同じと考えられる。絵はこの3つをどう表しているのか。概略的には、絵の中の線で囲われた形体、すなわち「かたまり (mass)」が参与要素を表す。それ以外の背景が状況要素であり、過程は動きを表す斜めのベクトルで表される。ここから、絵によるこれらの表し方を順に詳しく見ていく。

参与要素とは、登場人物のアイデンティティや属性（すなわち年齢、階級、民族性、社会的役割や家族の中の位置付け）の総体であり、登場人物の外見で表される。絵本はたいい導入部の動きのない絵 (conceptual image) でこれらの属性を紹介する。属性はシンボリックに表されることもあり（例：登場人物の影を動物の形にすることで、人と動物の同列さを象徴するなど）、絵本の意味やメッセージは、ストーリー展開以外の部分でも表されることを、子どもは絵本を通して学ぶ。動きのない絵では登場人物の姿形に注目していくが、属性は、動きのある絵 (narrative image) 中の登場人物の姿形・服装でさりげなく示されることもある。

参与要素に関わる選択のシステムとしては、MANIFESTATION と APPEARANCE、CHARACTER RELATION がある。MANIFESTATION とは、登場人物の存在を示す方法の選択で、全体（ただし顔が含まれていれば全体とみなす）を描くか、体の一部のみを描くかの選択肢がある。絵本中に描かれる人物どうしが「同じ人」だと示す手段は、見た目（同じ顔、同じ髪型、同じ服）がすべてである。全身を描かずに、体の一部のみで「同じ人」だと示す手法は、言語でいうと代名詞に近い。また、全体が現れてから体の一部を示

すことでその存在を追わせるだけでなく、先に体の部分が登場して、後から全体が示される場合（言語でいうと後方照応（cataphoric reference）に近い）もある。

APPEARANCE とは、同じ登場人物が次に登場するまでの「間」の選択で、連続する絵にすぐ続けて同じ人物が描かれる場合もあれば、だいたいの間を置いてから再登場する場合もある。この、特定の登場人物の不在が物語に大きな意味をもってくる作品もある（例えば、小さな主人公が「家から逃げ出して冒険した」という作品の場合、たとえその冒険が空想であっても、その間、両親は絵に登場しない）。

また、再登場するときに扱い方が変わる場合もある。すなわち、中心的に描かれていた人物が、次には背景の一部として描かれたり、あるいは背景の一部に小さく描き込まれていたものが、次のシーンでは全身を大きく描かれたりするなど。例えば、途中まで「登場人物」として主人公と対等に話したり行動していた動物が、最後のページで子供部屋の背景のぬいぐるみになっていたら、その意味は、これまでのストーリーは子どもの夢や想像で、自分のぬいぐるみを空想で擬人化していたということである。こうした登場人物の変化を追うことで、背景などの重要でなさそうな部分にも注意する訓練になる。

再登場の際に、登場人物の見た目が変化することもある（ただし「同一人物」と分かる範囲で）。こうした変化は、絵本においては、大抵登場人物の立場や性質の変化を表している。例えば、ピーターラビットは服を着ているときにはより「人間らしく」、着ていないときにはより「動物らしく」描かれている。いっそ登場人物が「変身」するときもあるが（人間が豚になるなど）、それは絵本においては、大抵メタフォリカルな意味を担っており、変わった姿をメタファーとして読み取る訓練にもなる。

CHARACTER RELATION は、登場人物どうしの関係を示す選択肢である。絵は言語よりも複数のものどうしの比較がしやすいという性質があり、そのため、広告に「使用前 / 使用后」の写真が多用されたりする。複数の登場人物が均等に並べられると、「同じ種類のもの」という意味が生じ、比較を促すことになる。その際、身につけているもの、全体の形・ポーズなどが比較の対象になる。例えば、父と娘を描いた絵の次に、同じ構図でゴリラと娘を描いた絵がくれば、ゴリラは当然、この作品の中で父の役割を担うと読者に解釈される。

過程（Process）はできごとの中核であり、行動（Action）、発言（Verbal）、心理：認知（Mental: cognition）、心理：知覚（Mental: perception）などに分類される。絵本のほとんどは動きを表した絵であり、なんらかのできごとや行為を表している。そうした「動き」はベクトルで表されるのが普通で、たとえば「走っている」という行動は走行方向を表すベクトルで、「見ている」という心理：知覚は視線の向かうベクトルで表現される。1つの絵が1つの過程を表すとは限らず、行動と知覚は、それがどの過程を表した絵であろうと、ほとんどすべての絵で同時に起こっている。また、必ずしもベクトルがなくても、人物のポーズなど、現実世界との類推によって過程は表せる。

個々の絵の過程の表し方については、すでに Kress and Leeuwen で詳しく扱われている。絵本を扱うさい特に注目したいのは、むしろ、連続した絵の間の関係である。言語ならば、接続詞や投射のシステムによって節間の関係を明示することができるが、絵の場合、2つの連続する絵を見比べて、その間の関係を読者が推測しなければならない。

通常、同じ登場人物が出てくる連続する絵は、連続する時間帯を描いたものと捉えられる。それに対し、異なる登場人物が出てくる連続する絵は、同じ時間帯の別の場面を描いたものと捉えられる。連続する絵の間の関係として、通常の推測が満たされる場合 (+fulfilled) と、満たされない場合 (-fulfilled) の選択も重要である。通常の推測が満たされるとは、ある行為の結果として、普通はこうなるという予想が当たる場合である（釘を打つ人の絵があったら、次の絵では釘が壁に打ち込まれている）。通常の推測が満たされないとは、意外な結果が起こる場合である（釘を打つ人の絵があり、次の絵では自分の指を打ってしまう）。また、その両方の場合について、2つの絵の間に因果関係がある場合 (+cause) と、ない場合 (-cause) がある。絵の間に因果関係を読み取るには、ある程度の訓練や知識が要る。例えば、妖精が杖を振り上げている絵の次に、杖の先の物体が変身した絵があったら、通常その間には「妖精が魔法の力を使うことによって物体を変身させた」という因果関係を見るのが普通であるが、そのためには、妖精とは何か、杖はどんな形状をしていて、どんな働きをするかなどの知識が必要である。

絵の間の関係として、言語と同じように投射 (projection) の選択肢もある。ただし、発言内容の投射 (projection of speech) は、絵のみでは正確に発言内容を表せないため、吹き出しの中に文字を併記することになる（吹き出しの中に絵を描くという選択肢もあるが、この場合、絵は内容を表し、発言そのものは表していない）。思考内容の投射 (projection of thought) は絵のみでも行える。吹き出しの中に思考内容を表した絵を描くこともあるが、そもそも吹き出しを使用しなくても投射は行える。前節に見た FOCALIZATION の選択によって、登場人物が見ているものや考えていることを、登場人物の視点で読者に見せることができるからである。その場合、AMBIENCE の工夫などによって、どちらが現実の絵でどちらが空想の絵か、わかるようになっていることが多い。

状況要素 (Circumstance) は、できごとの起こるさまざまな状況や背景である。絵本の分析で重要なのは、背景がそもそも、ある場合、ない場合、必要な部分だけ描かれる場合の選択である。背景のない本は、登場人物の表情や心理に注目させたり、登場人物を特定の状況に置かず普遍的な意味合いをもたせたりする。背景を一部だけ描く本は、登場人物の「行動」に必要な背景だけが現れる傾向があり（座るときにだけ椅子が描かれるなど）、その動きや行動に注目させる場合が多い。

また、背景が変化する場合 (change context) と変化しない場合 (maintain context) の選択もある。背景が変化するのは、もちろん場所の移動を表す。家から出たり戻ったり、遠くに（空想上であっても）冒険に出かけたりすれば、当然それにつれて背景は変化

する。同じ背景の中でも、視点を変化 (new perspective) させて、カメラが横に移動したり、上下に移動したり、別のアングルから見たり、ズームインやズームアウトする場合もある。Painter, et al. は、場所の移動の中で、「家からの移動」を1つのカテゴリとして設けている。なぜなら、これは絵本の分析に特化したシステムだからである。絵本においては、家は安全であると同時にさまざまな決まり事や制約のある「居場所」の典型で、子どもたちが、そこから離れて冒険をしたり、逆に危険な場所から帰り着くことが重要な要素になっている作品が多い。

### 3.2. 『ねずみくんのチョッキ』分析

分析テキストにおいて、最も顕著な観念構成的選択は、全ページを通して背景が描かれないことである。これは、Painter, et al. が指摘する通り、登場人物を特定の状況に置かず、普遍的な意味合いをもたせるための選択である。すなわち、物語が「いつどこで」起こったかは重要ではなく、「こんなことって (いつでも誰にでも) あるよね」という普遍的なユーモアを伝える作品となっている。

参与要素に関する選択としては、異なる登場人物が代わる代わる登場するが、これらが「同じ瞬間の別の動物の様子」ではなく、「別の動物が順に登場する過程の連続」であると解釈できるのは、必ず同じ動物が3ページ続けて描かれるからである。すなわち、チョッキを着ているねずみくんのところにアヒルが近づき、チョッキを貸してくれとねだる。次にアヒルのみが描かれ、「すこしきつい」チョッキを着てみせる。次にそのアヒルのところに次の動物が近づき、チョッキを貸してくれとねだる。この繰り返しと、「同じ参与要素が現れる連続した絵は、時間的に連鎖した絵とみなされる」という原理により、ページを追うごとに時間が進んでいることをうまく読者に伝えている。また、参与要素の APPEARANCE に関する選択も重要で、動物が代わる代わるチョッキを着ている間、ねずみくんは画面上に登場しない。アヒルがチョッキを着た後、次にねずみくんが現れるのは、象がチョッキを伸び伸びにしまったシーンである。この間の「ねずみくんの不在」が、変わり果てた自分のチョッキを見たときのねずみくんの驚きを説明し、物語に効果を添えている。

また、物語を楽しむのに欠かせないのがチョッキの MANIFESTATION である。前節でも述べたように、色数を抑えたこの作品で、チョッキにだけ目立つ赤色が使われているのは、いかに伸びて形や大きさが変わろうと、それが同じチョッキであると読者が追跡 (track) することを可能にするためである。最後に象が (お詫びのために) チョッキをブランコにしてねずみくンを遊ばせてあげるシーンも、この色遣いの工夫がなければ、読者はチョッキとブランコが同じものだと気づかないだろう。

以上のように、この絵本は、観念構成的な選択肢をうまく用いることで、物語をわかりやすく、かつ効果的にしていることが明らかになった。

## 4. テキスト形成的メタ機能

### 4.1. Painter et al. のシステム

幼い子どもは、絵の非常に細かい部分には目を止めるが、まだ絵を「全体」として見ていない。この節では、絵の観念構成的な意味と対人的な意味を統合して一定の単位の中で組み立て、また、その単位を超えて絵本全体へと一貫して組織立てる方法を見る。こうした機能を果たすため、言語には、代名詞や句読法、主題-題述関係や新情報-旧情報構造など、さまざまな資源がある。それに相当する機能を絵で果たすのは、レイアウト、すなわちページやその中の構成要素の配置である。このレイアウトには、INTERMODAL INTEGRATION、FRAMING、FOCUS といったシステムがある。

まず INTERMODAL INTEGRATION を見てみる。絵の分析の単位をフォーカス・グループ (focus group) (「ひとかたまり」と認識される、描画物の集まり) と呼ぶが、複数の要素が同じグループに入るか入らないかは、枠 (frame) の使用によって明らかにされる。絵本の場合、見開き紙面の物理的な境界線が最大の枠であるが、実際にはその内部にいくつかの枠がつけられる。その枠によって、絵本の絵と文を区切るか区切らないかが、まずレイアウトの大きな選択肢である。この区別のシステムが INTERMODAL INTEGRATION である。このシステムの最も大きな区別は、絵を文と分けて書く (complementary) か、文を絵の中に書くか (integrated) である。

分けて書く場合、さらに、画面を上下に分けるか左右に分けるか、三分割のサンドイッチ構造にするか、などの選択肢がある。さらに上下の場合、文と絵とどちらが上に、左右の場合、どちらが左にくるかという選択がある。Kress and Leeuwen は、左右の位置関係について、左が旧情報 (Given) で右が新情報 (New)、上下の位置関係について、上が理想 (Ideal) で下が現実 (Real) という意味を生み出すとしているが、絵本についてはこの点はまだ十分確かめられていない。また、サンドイッチ構造の場合、Kress and Leeuwen は新聞のレイアウトを分析する中で、真ん中の要素が左右の要素をつなぐはたらきをすると主張したが、絵本ではむしろ、語りの段階 (stage) の切れ目を示すはたらきが大きいとしている。すなわち、文が見開きの左右に分けられて、真ん中に絵が挟まれている場合、左の文と右の文の間には、物語の内容上、あるいはジャンルの段階上の切れ目があり、絵がその切れ目を示しているという。

文を絵の中に書く場合、セリフや思考・音などを吹き出しの中に投射させて書く場合 (projected) と、吹き出しを伴わずに書く場合 (expanded) の選択肢がある。Expanded はさらに、文を絵の一部として書く (instated) かブロックで囲む (reinstated) か、絵の一部として書く場合、余白の上に書く (co-located) か、完全に絵の一部として書く (subsumed) か、ブロックで囲む場合も、ブロックが絵の一部として機能している (experientially rationalised) か、ブロックに (白以外の) 色がついている (ambienced) かなどのさまざまな選択肢がある。ただし、これらの選択が何を意味するか、どのように

機能するかは、まだ明らかになっていない。

レイアウトの別のシステムとして、FRAMINGのシステムがある。これは、絵の周りに、見開きの紙面という物理的な境界以外の余白を描くかどうかである。絵の周囲に余白があると、絵は余白との境界線によって囲われることになる。余白がないと、読者と絵の世界の間には文字どおり境界がなく、登場人物は自由に動き回ることができ、読者は物語の世界に入り込みやすい。余白がある場合、読者と絵の世界は分断されることになる。余白に関するシステムの中で重要なのは、登場人物が余白にはみ出しているかどうかの選択である。余白にはみ出して描くというのは、その登場人物のエネルギーや存在感を際立たせる効果がある。

最後に、FOCUSのシステムを見てみる。これは、絵の中にモノをどのように配置するか、何を目立つように置くかの選択である。まず、フォーカス・グループ内に中心がある構造か、ない構造かが区別できる。中心がない場合、物は縦横に規則的に並べられたり、あるいはまったくランダムにちりばめられたりする。中心がある場合、その中心に1つだけモノを配したり、中心を囲むようにモノを配したり、あるいは中心を逆に空白として残したりする。中心に1つだけモノがある場合、当然そのモノだけに読者の注目を集中させる効果がある。中心が余白として空いていると、「拠り所」のない不安定さが表されたり、あるいは、中心となるべき主人公以外のモノに注目させるなどの効果が生まれる。中心の周りに複数のモノが配される場合、そのモノ同士のバランスがとれている場合とアンバランスの場合があり、それぞれに物語上の効果をもつ（バランスが取れているモノどうしは「対等」であることが示されたり、アンバランスな構図は、不安定さや、その不安定さから逃れるためにページをめくる行為を促したりする）。鏡像関係は、映し出されている登場人物のアイデンティティーや自尊心などが問われている場合に用いられる。

#### 4.2. 『ねずみくんのチョコッキ』分析

分析テキストにおいて最も顕著な、そしてテキスト形成的な意味に大きく関与していると考えられるのは、FRAMINGのシステムからの選択である。『ねずみくんのチョコッキ』全体を通して、常に、見開きの左側のページに文が、右側のページに絵が置かれるが、絵は常に余白に囲まれ、その余白と左ページの本文の地は、連続して同じ色（くすんだ緑色）で塗られている。この緑色の余白でできた枠は、物語世界を読者の現実世界から切り離し、動物たちが代わるがわる登場する「舞台」を形成している。動物たちは常に、その舞台（＝絵）の下部中央に立ち、背景の描かれぬ絵の中で（前節参照）、読者の注目を一身に集めることになる。この、真ん中（実際には画面下中央）にしかモノを配置しないレイアウトはFOCUSシステム的に重要で、中心物以外にモノを置かないことで、ともしれば背景に埋もれがちな小さなねずみくみを、小さいながらも目立つ主役として登場させることに成功している（モノを目立たせるには大きく描く選択肢もあるが、2.2節で述べた

通り、この作品はすべての動物を同じ縮尺で描くことで徐々に大きな動物にチョコキが受け渡されていくことを表しているため、ねずみくんを大きく描くことはできない。

また、その枠に対する登場人物の大きさも重要で、徐々に大きくなっていく動物たちの最後に登場する象は、ついに枠をはみ出す形で描かれる（作品27ページ目）。これは、2.2節に書いたように、象の大きさと、それによってチョコキがどれほど伸びたかを強調するだけでなく、小さなチョコキを無理やり身体に合わせようとする象のエネルギー、その行動の勢いも描いていると考えられる。

ここまで、Painter, et al. が提案したシステムを用いることで、『ねずみくんのチョコキ』のテキスト形成的な意味や効果が、明示的に説明できることを見た。逆に、そのシステムにはまだ組み込まれていない選択が、効果をあげているシーンを見る。それは、絵本全体の締めくくりにおける、FRAMINGに関わる選択である。

最終ページ直前の31ページ目は、唯一、登場人物（主人公であるねずみくん）を画面の周縁に配置している。ねずみくんは、象が着て伸び伸びになってしまったチョコキを引きずって、画面右下隅をすくすく歩いている。先述のように、緑色の余白で囲まれた画面を「舞台」と見立てるなら、ねずみくんはまさにそのソデから退場していくところである。この「退場」によってお話が終わったように思わせておいて、ページをめくると最後に、象が、伸びたチョコキをブランコがわりにしてねずみくんを遊ばせてあげるシーンが登場する。このページは、余白が非常に大きく、絵がこれまでのページの1/4ほどのサイズになっている。この大きさの変化により、このページはこれまでのストーリーとは異なる、一種の「おまけ」であることが示される。つまり、「舞台」で正式に演じられる物語の後日談を、特別に覗き見させてもらったような面白さが醸し出される。このように、「余白に対する絵の大きさ」というのも、テキスト形成的には重要な選択で、それを「全編を通して変えない」「変える」という選択肢のほかに、「変える」場合には「絵を大きくする」「小さくする」などの下位選択が続くだろう。

こうした選択を付け加えると、図3に示したPainter, et al. のシステムは、図4のように改善できる。

図4においては、bound（余白がある）の選択肢の後、同時にはたらく複数のシステムに、さらにRATIOのシステムを付け加えた。これは、余白と絵の比率のシステムで、それを、絵本を通して変えない（unchanged）か、ページによって変える（changed）かの選択ができる。ページによって変える場合、さらに、絵の比率を小さくする（shrink）か、大きくする（expand）かの選択ができることを示した。『ねずみくんのチョコキ』の最終ページの選択は、bound: changed: shrinkとなる。

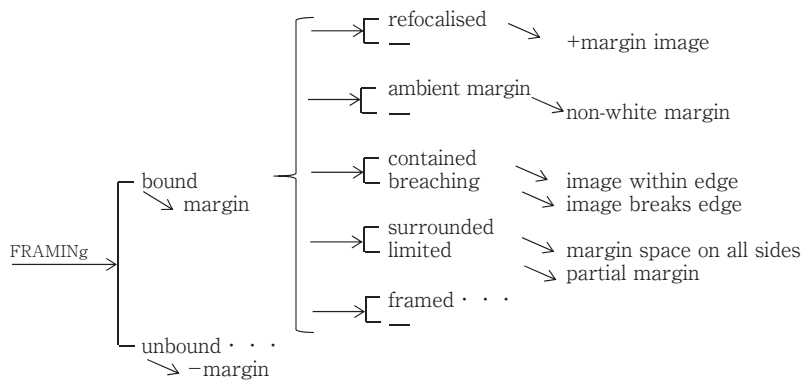


図3 Painter, et al. (2013: 103 Figure 4.16を簡略化) のFRAMING システム

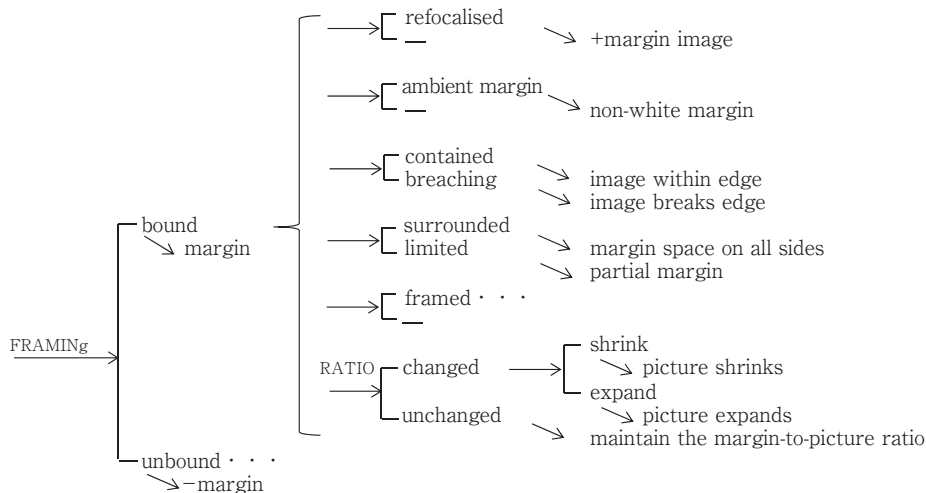


図4 FRAMING のシステム改訂版

### 5. おわりに

以上、3 節にわたって、Painter, et al. (2013) の提案したシステムが、実際の絵本を分析するのにいかに有効かを検証した。一般的に「絵本論」は数多く存在するが、一冊一冊の絵本に対する解説から離れて、「絵本」という形式全体に当てはめることができ、その効果を生み出す仕組みを明らかにするシステムが確立されたことは非常に画期的で、これによって、絵本の絵を描く際にはどんな選択肢があるのか、ほかの選択肢ではなく、その特定の選択肢を選んだのはどのような意図か、またそれによりどのような効果が生み出されるかを語るできるようになった。

ただし今回の分析で、このシステムでもまだ扱っていない選択肢が存在すること、その選択によっても重要な意味が生み出されることを見た。今回、『ねずみくんのチョコッキ』という一冊の絵本を分析しただけでも、対人的メタ機能の AMBIENCE システム中に、白黒



のコントラストの強弱という選択システム（CONTRAST）を、テキスト形成的メタ機能のFRAMINGシステム中に、余白と絵の大きさの比率という選択システム（RATIO）を組み込む必要があることが明らかになった。重要なのは、それらのシステムは、単に「選択の余地がある」だけでなく、そこからの選択によって、物語の効果や意味に影響を与えているということである。

このように、システムの枠組みが提案されたら、実際のテキスト分析の結果によってさらに拡充させていくことで、より有用な、より絵の効果を正確に語るシステムをつくることができるだろう。本稿の分析によって、MDAの発展に寄与できれば幸いである。

### 参考文献

- Halliday, M. A. K and Christian M. I. M. Matthiessen. (1999) *Construing Experience through Meaning*. New York/London: Cassell.
- Kress, Gunther. (1997) *Before Writing: Rethinking the Paths to Literacy*. London: Routledge.
- Kress, Gunther and Theo van Leeuwen. (1996) *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. London: Routledge.
- Kress, Gunther and Theo van Leeuwen. (2006) *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. 2nd ed. London: Routledge.
- Kress, Gunther and Theo van Leeuwen. (1998) Front pages: (the critical) analysis of newspaper layout. In Allan Bell and Peter Garrett (eds.) *Approaches to Media Discourse* 186-219. London: Blackwell.
- Martin, J. R. and David Rose. (2003) *Working with Discourse: Meaning beyond the Clause*. London/New York: Continuum.
- Nikolajeva, Maria and Carole Scott. (2001) *How Picturebooks Work*. New York: Routledge.
- Painter, Clair, J. R. Martin and Len Unsworth. (2013) Organizing Visual Meaning: framing and balance in Picture-Book Images. In Shoshana Dreyfus, Susan Hood and Maree Stenglin (eds.) *Semiotic Margins: Meaning in Multimodalities* 125-143. London/New York: Continuum.
- Painter, Clair, J. R. Martin and Len Unsworth. (2013) *Reading Visual Narrative: Image Analysis of Children's Picture Books*. Sheffield/Bristol: Equinox.