2020 年 日本マンガ学会オンライン研究発表会
プログラム・発表要旨集

2020 年 7 月 4 日(土)・7 月 5 日(日)

ZOOM

「日本マンガ学会」は、わたしたちがふだん楽しんでいるマンガを、様々な研究分野の視点から考察する、アカデミックな団体です。
今年は、年に一度の大会を開くことが適いませんでした。そのかわりに、会員が日ごろの研究成果を発表する機会として、オンライン研究発表会を開催することにいたしました。

研究発表１日目　７月４日(土)

Room 1

[13:10 - 13:40]

1-1　マンガ作品と舞台翻案の比較――『銀牙――流れ星　銀』を事例として

秦美香子[花園大学]

[13:50 - 14:20]

1-2　モンスター理論からみた少年マンガの「鬼」――「約束のネバーランド」「鬼滅の刃」を事例として

井島ワッシュバーン　パトリック[熊本大学大学院社会文化科学教育部]

[14:20 - 14:40　20 分間休憩]

[14:40 - 16:10　ラウンドテーブル]

1-3　BL を研究するということ――『BL の教科書』から考える

守如子[関西大学] ／ 堀あきこ[関西大学] ／ 西原麻里[愛知学泉大学] ／ 石川優[大阪市立大学] ／ 藤本由香里[明治大学]

Room 2

[13:10 - 13:40]

2-1　LL マンガを用いた「旧優生保護法一時金支給法」のパンフレットの制作

藤澤和子[新潟リハビリテーション大学大学院リハビリテーション研究科]／えのき　ろうちょう[実用漫画家]

[13:50 - 14:20]

2-2　マンガ読者から見る「かわいいキャラクター」の全体像――質問紙調査法を中心に

李穎超[京都精華大学大学院マンガ研究科]

[14:20 - 14:40　20 分間休憩]

[14:40 - 16:10　ラウンドテーブル]

2-3　「医療マンガ」ジャンル研究とは？――「医療マンガ史」製作をめぐる現状と課題

中垣恒太郎[専修大学] ／ たちばないさぎ[漫画家] ／ 小林翔[一般] ／ 落合隆志[日本グラフィック・メディスン協会]

研究発表　２日目　７月５日(日)

Room 1

[13:10 - 13:40]

1-1　手塚治虫「罪と罰」(1953 年)における表現様式の相克――原作からの変更を考える

森下達[創価大学]

[13:50 - 14:20]

1-2　マンガのコマ割りと掲載メディアの物質性――小島剛夕の初期作品を中心に

カーロヴィチュ・ダルマ[横手市増田まんが美術館]

[14:30 – 15:00]

1-3　コマを単位とするストーリーマンガの数的解体――購買数上位ストーリーマンガ作品群におけるコマ数の変動パターン

谷岡曜子[神戸芸術工科大学大学院芸術工学研究科]

[15:00 – 15:20　20 分間休憩]

[15:20 – 15:50]

1-4　マンガ版「まなざしから心を読む」テスト開発の試み

和田裕一[東北大学] ／ 三橋勇太[東北大学情報科学研究科] ／ 三浦知志[尚絅大学] ／窪俊一[東北大学]

[16:00 – 16:30]

1-5　「ページ」はいかに解体したか――「条漫」のマンガ表現論と、「コマ」に付帯する諸概念の検討

楊煥雅[学習院大学人文科学研究科] ／ 伊藤剛[東京工芸大学]

[16:40 – 17:40　ラウンドテーブル]

1-6　トキワ荘マンガミュージアム開設を巡って――トキワ荘マンガ文化を活用した自治体と地元地域の協働

小室裕一[立教大学]

／小出幹雄[としま南長崎トキワ荘協働プロジェクト協議会] ／ 小椋瑞穂[豊島区総務部]

Room 2

[13:10 - 13:40]

2-1　コミックを活用したデザインマンホールの研究――路上を演出するコミック景観

早野慎吾[都留文科大学] ／董然[東京工科大学]

[13:50 - 14:20]

2-2　学習者が創造するストーリーマンガの文法――表現の本質を読解するための国語科授業デザイン

山田範子[金沢星稜大学女子短期大学部]

[14:30 – 15:00]

2-3　国語科教育におけるマンガ教材の選定基準に関する一考察――「娯楽性に内在する学びの発見」という視座から

岸圭介[早稲田大学大学院教育学研究科]

[15:00 – 15:20　20 分間休憩]

[15:20 – 15:50]

2-4　マンガの専門家養成を目的としない共修授業で大学生は何を学ぶか

小林由子[北海道大学]

[16:00 – 16:30]

2-5　マンガ表現と展示方法の可能性

小川剛[崇城大学]

[16:40 – 17:10]

2-6　学習漫画のドラマトゥルク

瀧下彩子[公益財団法人東洋文庫、歴史学習漫画家] ／ 山中千恵[京都産業大学] ／ イトウユウ[京都精華大学]

発表要旨

7 月 4 日(土) Room 1

マンガ作品と舞台翻案の比較

『銀牙――流れ星　銀』を事例として

秦美香子[花園大学]

キーワード：マンガの翻案、アダプテーション研究、創造的な解釈

アダプテーション研究のひとつの意義は、原作のエッセンスをいかに保持しているかという点から翻案をとらえるのではなく、原作も翻案も先行する作品に対する創造的な解釈であると位置付け直し、原作（オリジナルの作品）を脱中心化した点にある。しかし、創造的に作品を解釈するとはどういうことかについては、より多くの議論が必要である。

本研究では、長編連載マンガが舞台表現に翻案される際の創造的な解釈とはどういうものかを考察する。具体的には、『銀牙――流れ星　銀』（高橋よしひろ、1983～1987 年初出、集英社）と、これを翻案した 2019 年公演の舞台「銀牙――流れ星　銀　絆編」（脚本・演出：丸尾丸一郎、振付：辻本知彦、ネルケプランニング）のエピソードやキャラクターを比較した。

原作は、強敵である赤カブトを倒すという物語の骨子が、大きくは人間と犬の絆の物語（忠犬の物語）として語られていた。そこに、銀の成長物語が重ね合わされる構図になっていた。それに対して舞台版は、戦いに向けた組織化と銀の精神的な成長という側面に主眼が置かれていた。それは、内面の言葉や一人称的な視点によって読者を特定のキャラクターに感情移入させるマンガ表現の仕掛けが、客席からの固定的な視点によって場面の状況全体を把握させる舞台表現の仕掛けに移し替えられることによって必然的に起こった「創造的」解釈であると考えられる。

(HATA, Mikako)

目次に戻る

モンスター理論からみた少年マンガの「鬼」

「約束のネバーランド」「鬼滅の刃」を事例として

井島ワッシュバーン　パトリック[熊本大学大学院社会文化科学教育部]

キーワード：鬼、モンスター理論、現代文化論、少年マンガ

本研究では、『週刊少年ジャンプ』で連載中の「鬼滅の刃」と「約束のネバーランド」という二つの人気コミックシリーズに対して、「モンスター理論」と呼ばれるフレームワークを応用することで、作品における鬼の表現の意味を探求する。モンスター理論は、ジェフリー・ジェロム・コーエンによるモンスター学科の基礎となった研究であり、様々な現代文化論を通して創造的な作品に登場するモンスターの存在の意味を明らかにするための理論で

ある。過去の応用では、社会的に「正常」と「異常」を区別する指標としてモンスターが役立つことが証明された。しかし、このような応用は主に文学および映画のみを対象としている。本研究では、コミックがモンスター理論の応用に適していることを明らかにする。また、両作で鬼が繊細に表現されていることから、社会が「他者」に対して抱く心理や、社会から見た「人間」のあり方の表現などについて理解が深まることにも期待する。

(IJIMA-WASHBURN, Patrick)

目次に戻る

ラウンドテーブル　BL を研究するということ

『BL の教科書』から考える

司会者・発表者：守如子[関西大学]
○発表者：堀あきこ[関西大学]
発表者：西原麻里[愛知学泉大学]
発表者：石川優[大阪市立大学]
コメンテーター：藤本由香里[明治大学]
キーワード：BL（ボーイズラブ）、ジャンル研究、メディア研究、ディシプリン、方法論

BL（ボーイズラブ）という男性同士の親密な関係や恋愛、性愛をテーマとした女性向けジャンルを対象とする研究は 90 年代にはじまり、国際的な研究も増え、学術的関心の拡がりと深まりを持つものとなっている。現在、日本における BL 研究は社会学や文学研究といった視点から、メディア研究、歴史研究、ジェンダー／セクシュアリティ研究、ファン文化研究などが盛んに行われている。しかし、様々な領域で研究が進んでいる一方、調査方法やデータの収集と処理、どのような学問的枠組みから分析を行うか、といった課題を感じる研究者も多いと思われる。BL のメディア展開は多岐にわたっており、そのどの部分を取り上げるかという研究対象の限定や、研究対象にふさわしいディシプリンや研究手法の選択を行わなければならないためである。

本ラウンドテーブルでは、2020 年 7 月中旬刊行予定の『BL の教科書』（有斐閣）を参照し、マンガ研究の視座から、そこで採られた学問的枠組みや分析方法などを検討する。これまでの BL 研究でなされてきた議論を整理し、具体的な研究方法やその成果について事例を挙げて報告する。そのうえで、フロアとのセッショントークを行い、議論を深める。さらなる BL 研究の発展のために、今後の研究ではどのような課題が見込まれるのか、フロアとともに探求する機会としたい。なお、本ラウンドテーブルでは、BL という語を男性同士の親密な関係性を描くジャンルを指す総称として用い、そのほかの名称（例えば、少年愛、JUNE、やおいなど）は特定の時代の作品、あるいはサブジャンルを指す語として用いることとする。

(MORI, Naoko | HORI, Akiko | NISHIHARA, Mari | ISHIKAWA, Yu | FUJIMOTO, Yukari)

目次に戻る

7 月 4 日(土) Room 2

LL マンガを用いた「旧優生保護法一時金支給法」のパンフレットの制作

藤澤和子[新潟リハビリテーション大学大学院リハビリテーション研究科]
えのき ろうちょう[実用漫画家]
キーワード：LL マンガ、知的障害者、旧優生保護法一時金支給法、パンフレット

2019 年 4 月に成立した「旧優生保護法一時金支給法」は、長年にわたり不妊手術を国家により強制されてきた人たちが、謝罪と救済を受けるための法律である。本研究では、主な被害者である知的障害者自身に法律の成立と内容と具体的な手続きが理解され周知されることを目的として、LL マンガを用いたわかりやすいパンフレットを制作した。現在も不妊手術を受けたことを知らない人や記憶があいまいな人がいるため、誰がどのようなことをされたのかという基本的な情報を具体的な事例で示す必要がある。その表現媒体として、ストーリーを絵で表現できるマンガが有効だと考えた。情報の受け手が知的障害者であるため、わかりやすいマンガ表現で描く LL マンガの手法を用い、当事者にマンガの理解度を調査した結果を作品に反映させて、情報を正しく伝えることができる LL マンガを目指した。

完成したマンガのわかりやすさの評価を 45 名に実施した結果、70%の人が「わかりやすい」と回答した。LL マンガガイドラインをベースにして知的障害者の理解度を反映させる制作方法の重要性と、LL マンガの社会的な有用性が考察された。

(FUJISAWA, Kazuko | ENOKI, Rocho)

目次に戻る

マンガ読者から見る「かわいいキャラクター」の全体像

質問紙調査法を中心に

李穎超[京都精華大学大学院マンガ研究科]
キーワード：かわいい、キャラクター、質問紙調査法

現在、「かわいい」は人々の生活の中に溢れている。「かわいい」という言葉の使用率の高まりとともに、キャラクターグッズ、ぬいぐるみ、ファッションなどの「かわいい」ものも増加している。このような環境の中に、人々の「かわいい」への欲求が増加し、社会現象までになっている。

様々な「かわいい」がある中で、本研究は現代日本のストーリーマンガに登場する人間型「かわいいキャラクター」に注目し、「かわいいキャラクター」の特徴と性質を解明し、実作者に役立つ理論の探索を目的とする。なお、本研究では、多数の人がメディアなどを通じて「かわいい」と認識しているキャラクターを「かわいいキャラクター」と定義する。

本研究は、マンガ読者を対象に、質問紙調査法を用いて、キャラクターを「顔」「髪型」「頭身」「性格」の4要素に分解し、各要素における最もかわいいと感じられるパーツについて調査・分析したものである。本研究では、回答者が選択した最もかわいいと感じられるパーツを組み合わせ、全体読者から見る「かわいいキャラクター」

を作成した。また、男女別と年代別の比較やそれぞれの回答数が最も低い要素を組み合わせた全体読者から見る「かわいさが少ないキャラクター像」、全体読者が「かわいいキャラクター」を好む理由についても分析・考察した。本発表ではこの実験の過程、および結果について述べる。

(LI, Yingchao)

目次に戻る

ラウンドテーブル「医療マンガ」ジャンル研究とは？

「医療マンガ史」製作をめぐる現状と課題

司会・発表者：中垣恒太郎[専修大学]
発表者：たちばな いさぎ[漫画家]
発表者：小林翔[一般]
ディスカッサント：落合隆志[日本グラフィック・メディスン協会]
キーワード：医療マンガ、グラフィック・メディスン、マンガジャンル論、医療人文学、グラフィック・ドキュメンタリー

英語圏で提唱された「グラフィック・メディスン」は、医療分野にコミックス（マンガ）の手法を導入する研究領域であり、医療人文学とも連携し、医療従事者と人文系研究者、表現者とを繋ぐ交流活動の場を構築することを目指すものである。米国の研究書『グラフィック・メディスン・マニフェスト』（2015）が日本でも翻訳刊行（北大路書房、2019）されるなど、日本のマンガ文化の土壌および医療を取り巻く環境の中でどのように応用できるかについても注目が集められている。こうした動向を参照しながら、本ラウンドテーブルは進行中である「医療マンガ史」製作の試みについて現状と課題を展望する。

「グラフィック・メディスン」はマンガをコミュニケーションのツールとして用いる点に特色があることからも、実作者の視点からの報告と討議を通じて「医療マンガ」の特色と課題を探る。報告者のたちばないさぎ氏は、「晴れ　ときどき　末期がん」（2017）など、ドキュメンタリーの手法による医療マンガ作品を複数手がけている。「医療マンガ」ジャンルにおいては、ストーリーマンガ、闘病エッセイマンガ、解説マンガに加え、近年「グラフィック・ドキュメンタリー」として注目される領域も含めて手法や視点、目的も多岐にわたる。

日本での「グラフィック・メディスン」受容においても多様な関心が現れている。マンガ研究の観点からこの動向に対し、どのような反応を示すことができるかを共に考えてみたい。

(NAKAGAKI, Kotaro｜TACHIBANA, Isagi｜KOBAYASHI, Sho｜OCHIAI, Takashi)

目次に戻る

7 月 5 日(日) Room 1

手塚治虫「罪と罰」(1953 年)における表現様式の相克

原作からの変更を考える

森下達[創価大学]

キーワード:手塚治虫、マンガ表現論、「キャラ/キャラクター」、漫景、「映画的様式」

手塚治虫の最後の赤本作品となった「罪と罰」(1953 年)は、ドストエフスキーが 1866 年に発表した同名文学作品をマンガ化したものだが、ラストの展開は原作を大きく改変している。手塚版では、街が大混乱に陥るさなか、群集の中で自身の犯した罪を告白したラスコルニコフがどこへともなく去っていき、はっきりした結末を示さないまま幕を閉じるのである。結末を宙吊りにしているといっていいこのラスト・シーンによって、本作はいかなる物語的内実を獲得し得たのか。マンガ表現論の立場から分析を行うことで疑問に答えるのが、本発表の目的である。

初期の手塚作品には見開きのモブシーン、すなわち「漫景」を多く見出すことができる。「罪と罰」のラストの告白シーンもそのひとつである。これについては、従来、モブの中での絶叫が描かれることで、ラスコルニコフへの読者の感情移入が揺さぶられると評価されてきた。しかし、この場面は、漫景ではあるものの、描写上、ラスコルニコフには特権的な地位が与えられ、モブからはあくまで区別されてもいる。彼が最終的に、画面の奥に向かって風景の中をひとり去って行く展開は、むしろ、非映画的な漫景を退けて映画的様式を押し出しつつ、キャラクター図像が「人格を持った身体の表象」である道を確保するものだといえる。この点で「罪と罰」は、少年マンガにおける映画的様式の優位を決定づけた作品といえるのではないか。

(MORISHITA, Hiroshi)

目次に戻る

マンガのコマ割りと掲載メディアの物質性

小島剛夕の初期作品を中心に

カーロヴィチュ・ダルマ[横手市増田まんが美術館]

キーワード:メディア、物質性、コマ割り、原画

マンガ表現は現在まで様々な観点から研究され、その複雑なシステム、特にコマ割りについては多方面から分析されてきた。ページや見開きの構成に重点が置かれてきたが、近年、デジタルマンガや紙マンガと異なる形式を持つ縦スクロール・ウェブトゥーンの登場によって、掲載メディアの物質性への注目が高まりつつある。1970 年代に現在のマンガ出版制度の基礎が成立してから現在のデジタル時代まで、同一の作品が異なるメディアで掲載されていてもその形式がほとんど変化しなかったが、60 年代には貸本や雑誌などメディアが異なる場合、それに合うマンガ表現の形式を採用することが一般的で、特にコマ割りは各掲載メディアの形式に合わせて制作されていた。60 年代の貸本における代表的作家の一人である小島剛夕はしばしば同じ作品を異なるメディア

間で使いまわし（例えば貸本マンガと雑誌など）、その際、新しい掲載メディアの形式に合わせて作品を作り直していた。本発表では 60 年代のマンガにおいて掲載メディアの物質性によってそのコマ割りがどのように変化していたかを、小島剛夕の初期作品の原画を通して追求し、マンガ表現と掲載メディアの物質性の関係性を検討していく。

（KALOVICS, Dalma）

目次に戻る

コマを単位とするストーリーマンガの数的解体

購買数上位ストーリーマンガ作品群におけるコマ数の変動パターン

谷岡曜子[神戸芸術工科大学大学院芸術工学研究科]

キーワード：ストーリーマンガ、コマ数、計数、演出

ストーリーマンガにおいて、1 ページのコマ数は演出と構成の要の一つである。本研究は、2017 年 2～7 月期オリコン販売数上位のストーリーマンガ作品群の上位 20 作品のうち、4コママンガ作品と重複を除く 74 作品を調査対象として、1 話目の冒頭から末尾までのページに配されたコマ数の変化を分析する。作品群はページ数が不揃いであるので、シド・フィールドの3幕構成論、手塚治虫が提唱し、藤子・F・不二雄がストーリーマンガに適応可能だとする起承転結を参考に、それぞれの作品の1話目を4つの区間に区切り、区間①～④とする。コマ数を区間ごとに平均し線グラフにすると、区間に②と③において、区間①と④よりもコマ数が多くなる山型を描く。また区間 1～4 のコマ数の変動パターンを制作し、実際の作品がそのどれに当て嵌まるのかを導き出した。これにより、どのような変動パターンがより多く使用され、どのようなパターンが使用されにくいのかがわかった。また冒頭のページにおいた定点と末尾のページにおいた定点において、1 ページあたりの平均コマ数は、作品全体の平均のコマ数よりも少ない。この結果は少なくとも調査対象となった作品群の1話目において、コマ数が作家によって意図的に調整され、演出と構成に利用されており、より多用されるパターンが存在することを証明する。

（TANIOKA, Yoko）

目次に戻る

マンガ版「まなざしから心を読む」テスト開発の試み

和田裕一[東北大学]
三橋勇太[東北大学情報科学研究科]
三浦知志[尚絅大学]
窪俊一[東北大学]

キーワード：マンガ、「まなざしから心を読む」テスト、自閉スペクトラム症傾向

「まなざしから心を読む」テスト（Reading the Mind in the Eyes Test：RMET）は、自閉スペクトラム症傾向を測定するために開発された認知テストの一つであり、人物の目の領域を写した写真からその人物の感情状態

を推定する正確さを指標としている。本研究は、マンガに描かれるまなざしを刺激素材として用いた同種のテストを開発し（マンガ版 RMET）、自閉スペクトラム症傾向との関連を調べた。その際、比較のために従来の写真による RMET もあわせて実施した。実験の結果、マンガ版 RMET の得点と、質問紙で測定された自閉スペクトラム症傾向得点（AQ 得点）との間には弱い相関が認められ、この相関の強さは従来の RMET 得点と同程度であった。また AQ 得点を目的とした重回帰分析の結果、RMET とマンガ版 RMET はそれぞれ独立して ASD 傾向に対する予測力をもつことが示された。これらの知見は、RMET の刺激素材としてマンガに描かれるまなざしが利用できる可能性を示唆するものである。

(WADA, Yuichi | MITSUHASHI, Yuta | MIURA, Kazushi | KUBO, Shunichi)

目次に戻る

「ページ」はいかに解体したか

「条漫」のマンガ表現論と、「コマ」に付帯する諸概念の検討

楊煦雅[学習院大学人文科学研究科]
伊藤剛[東京工芸大学]

キーワード：縦スクロールマンガ（条漫）、ページ読みマンガ（頁漫）、物語マンガ、マンガ表現論、メディア

従来の「マンガ表現論」が、紙媒体のページ読みマンガ（以下、「頁漫」）を前提としてきたことを指摘し、近年のウェブを媒体とする縦スクロールマンガ（以下、「条漫」）における表現論の可能性と、新しい分析概念について検討した。

① マンガ作品を「頁漫」「条漫」双方の形式で制作することを通した、形式の差異と「読み」の効果の関係についての表現論的考察。
② 従来の「マンガ表現論」の「条漫」への具体的適用の限界と、拡張可能性の検討。
③ 「コマ」を包含する上位のフレームとなる概念の検討と、スマホなどのデバイスを前提とした「キャンバス」「ガメン」なる新概念の提示。
④ 「条漫」における「ページ」という単位の解体への着目と、「ストリップ」「間白」といった「コマ」に付帯する概念の再検討。

「キャンバス」「ガメン」は、ともに、条漫では「ページの区切り」が無効となっていることから導かれた概念である。複数のコマが並ぶ仮想的な平面を「キャンバス」と呼ぶと同時に、対概念として、スマホなどのデバイスの画面を通じて「条漫」が読まれる際の抽象的なフレームを、デバイスの物理的な画面とは区別して「ガメン」と呼ぶ。

頁漫の「コマ」がページに規定され、条漫の「コマ」が「キャンバス」「ガメン」それぞれに規定されていることが、双方の形式の「読み」の差異の要因であると考えられる。以上のような論理的な考察から、コマに付帯する概念の再検討と行った。

(YANG, Xinya | ITO, Go)

目次に戻る

トキワ荘マンガミュージアム開設を巡って

トキワ荘マンガ文化を活用した自治体と地元地域の協働

司会者：小室裕一[立教大学]
小出幹雄[としま南長崎トキワ荘協働プロジェクト協議会]
小椋瑞穂[豊島区総務部]
キーワード：トキワ荘マンガミュージアム、消滅可能性都市、 公民協働 、文化創造都市、 ふるさと納税

このマンガミュージアムは、トキワ荘文化及びマンガ・アニメ文化を発信し、地域文化の発展、観光振興に寄与する施設である。2020 年、トキワ荘を再現した「トキワ荘マンガミュージアム」が、消滅可能性都市と指摘された人口 30 万人弱の豊島区の公共施設として開館する。先行する公立・民営のマンガミュージアムと比較しその特徴を明らかにしたうえ、自治体が福祉、教育、街づくり等多くの施策の中から文化を取り上げ、その中のマンガ文化に焦点をあて、財源を投じミュージアム設置に至る要因は何か、その時代背景・プロセスを分析する。

その過程では、設置者である豊島区（首長・議会・担当部課・外郭団体）、マンガ家・出版社・著作権管理者、地域団体（商店街・町会・協議会等）、大学・学識経験者、区内外の応援者等が参画している。区、地元協議会、応援者である NPO の 3 者による議論を軸に、設立に至る要因と相互関係に着目し、合意プロセスを分析する。

企画展、モニュメント、お休み処、イベント、広報、調査、案内板、南長崎マンガランド事業、東アジア文化都市プログラムといったステップにより、点から線、エリア、全区へと展開し、財源問題にも応えていく「協働」を実証する。トキワ荘で大切にされた「絆」をもとに、ミュージアムを拠点として、自治体と地域の連携、そして全国のマンガで地域づくりを目指す団体との交流のプラットフォームとして応えられるようそのあり方に論及する。

(KOMURO, Yuichi | KOIDE, Mikio | OGURA, Mizuho)

目次に戻る

7 月 5 日(日) Room 2

コミックを活用したデザインマンホールの研究

路上を演出するコミック景観

〇早野慎吾[都留文科大学]
董然[東京工科大学]
キーワード：デザインマンホール、コミック景観、言語景観、観光資源

路面の言語景観(公共空間の言語活動)には、道路交通の表示だけでなく、喫煙禁止区域の表示や道路名の表示などがある。マンホールカバーも「汚水」「雨水」などの用途表示や自治体名、またシンボルマークなどを表示しており、言語景観の一要素であるが、目立つ存在ではなく研究対象にされなかった。しかし、近年、ご当地マンホールやデザインマンホールと呼ばれる人目を引くデザイン性の高いマンホールカバーが設置されて、自治体の宣伝などに活用されるようになってきた。デザインマンホールは、従来の蓋としての機能にコミック景観(公共空間でのコミック活動)、モニュメント、オブジェとしての機能が新たに付加され、社会的にも注目されるようになった。マンホールカバーは 1990 年頃からマンホーラーと呼ばれるマニアの間では話題になっており、マスメディアでもしばしば話題にされるたが、一般の人には浸透していなかった。しかし、デザインマンホールの出現で、一般の人からも注目されるようになり、各地でデザインマンホールを巡るラリー形式のイベントなどが盛んに行われるようになった。観光資源として活用されたのである。本稿では、東京都の例を中心に、コミックを使用したデザインマンホールの価値や意義について観光資源という観点から考察する。

(HAYANO, Shingo | DONG, Ran)

目次に戻る

学習者が創造するストーリーマンガの文法

表現の本質を読解するための国語科授業デザイン

山田範子[金沢星稜大学女子短期大学部]
キーワード：ストーリーマンガ、国語科教育、マンガの文法、読解力

本発表では、ストーリーマンガを読解する授業において、学習者が創造したマンガの文法について報告する。また、学習者がマンガの文法を創造するときに働いたと考えられる思考力とマンガ表現学との接点を探り、ストーリーマンガを用いた新しい国語科授業のデザインを紹介する。

ストーリーマンガを読解目的で扱った既存研究の指導過程の一つに、マンガの文法に注目するタイプがある。そのタイプはすべてマンガを読み解く視点を指導者から学習者に与えていると考えられる。これからの国語科教育では「書かれていないこと」を「書いてあること」から想像する読解力を向上させる必要がある。マンガを読み解く視点を学習者に与え、表現の意図を想像しやすくする既存の指導過程は国語科教育にある程度関連付けることができる。しかし、多くの読者はマンガの文法を意識せずに読み進めることから、マンガを読み解く視点

を与えない方が、より学習者の想像力を刺激できて国語科教育に有効であると考えられる。

そこで、発表者は、制約のない状態で赤坂アカ『かぐや様は告らせたい』を扱い、学習者が作者の表現の意図を超越したマンガ表現を読解することをねらった。その結果、「動静の対比」「彩色の明暗」「コマの切り裂き」といったストーリーマンガの文法が明らかになった。また、マンガ表現の本質を読解する国語科授業によって、コマとコマの飛躍を想像する読解力が向上する可能性が示唆された。

(YAMADA, Noriko)

目次に戻る

国語科教育におけるマンガ教材の選定基準に関する一考察

「娯楽性に内在する学びの発見」という視座から

岸圭介[早稲田大学大学院教育学研究科]

キーワード：国語科教育、児童文化、マンガ教材、選定基準、娯楽性

1990 年代以降、国語科教育ではマンガを読解教材として用いる授業実践が行われてきた。マンガ教材の選定基準として、国語科の教科特性からも「『読解力の育成』が可能かどうか」という観点が主な傾向として存在する。本研究ではマンガ教材活用の可能性を模索することをねらって、国語科教育における「マンガ教材の新たな選定基準の観点」を明示することを目的とした。そのため、二つの視座から先行研究を整理した。第一に、国語科教育におけるマンガ教材の授業実践を手がかりに、教師の教材観を吟味しながらその特質を明示した。第二に、「学校教育と児童文化との相関性」に関する理論を援用しながら、「教室でマンガを読むこと」の社会的・文化的意義を明らかにした。最終的に得られた知見を整理するために「4 象限マトリクス」を用いて「マンガ教材選定基準のポジショニングマップ」を作成した。その結果、学校外の文化との接続の観点から、学習者の生活に密着をした身近にあるマンガの教材化が必要となることが明確になった。同時にマンガ教材の選定基準として、これまでは排除されがちであった「娯楽性」という観点を重要視する方向性が示された。「娯楽性」の中に学びの要素を見つける国語科授業の手立てによって、学校外での日常的なマンガの読み方も変化が生じることが期待される。これはマンガ教材活用の新たな可能性を示唆している。

(KISHI, Keisuke)

目次に戻る

マンガの専門家養成を目的としない共修授業で大学生は何を学ぶか

小林由子[北海道大学]

キーワード：マンガを使った教育、共修授業、学習効果、非専門家養成

本発表は、マンガの専門家養成を目的としない、日本の大学でのマンガをトピックとした日本人学生と留学生の共修授業において学習者が何を学ぶのかについて、シラバスと学習者のプロダクトから明らかにし、マンガの専門家養成を目的としない大学教育および異文化間教育における「マンガを使った教育」の可能性を検討する

ことを目的とする。

対象とした実践では「学習者がより深く広くマンガを楽しむことができる」ことを目標とし、マンガの分類・多様化・歴史・技法・ドラマなど他メディアとの比較を主とした授業を行った。学習者は、受講前のアンケートでは、ほぼ全員がマンガが好きであると回答し自分の好きなマンガの感想を述べることができたが、知っているマンガの範囲はごく狭く感想も表面的であることが多かった。しかし、受講後は、自分の知らなかったマンガへの興味の広がり、マンガを足場としたセクシャリティ・社会状況などへの関心の広がり、自分の好きなマンガの分析の深まりなど、授業前にはなかった変化が見られた。

「マンガを使った教育」研究にはマンガという表現手段での情報伝達に関するものが多いが、マンガはより広い世界への足場となりうる。「マンガを使った学習」とはどのようなものか、マンガについての学習によって何ができるか、マンガを使った学習にはどのような可能性があるか、どのようなシラバスが可能かの検討が今後の課題である。

(KOBAYASHI, Yoshiko)

目次に戻る

マンガ表現と展示方法の可能性

小川　剛[崇城大学]

キーワード：マンガ、デザイン、教育、展示

崇城大学デザイン学科マンガ表現コースでは、マンガ表現（マンガ・イラストレーション・アニメーション・ゲーム等、エンターテインメントに用いられる視覚表現）を制作の目的にするのではなく、情報を発信する手段として捉えて指導している。また、マンガ表現とデザインを組み合わせた制作を積極的に実践し、表現が多岐にわたる時代に呼応するように、マンガ表現の可能性を追求している。マンガ表現はつまり、他者へ伝える事ありきの表現である。

さらにマンガの学芸員である筆者は、これまで培ってきた展示のノウハウを、マンガ表現の展示を考える事を通して、人材育成に活用できないかと考えた。

本発表では、マンガ表現コース所属学生が卒業研究で制作した成果物を事例に、マンガ表現の可能性について模索した取り組みを紹介する。さらに、卒業制作展での・展示方法・効果を実例で示し考察する。

マンガ表現の卒業制作は、ともすれば、学生の制作モチベーションが絵を描くまでで完結してしまうこともある。しかし、成果物をいかに見栄え良く見せるか、という展示方法のアプローチを加えることで、ほとんどの学生が自身の成果物を多角的に見つめ直す機会になり、展覧会は他者へ伝わったという充実感や達成感が得られる場となった。

(OGAWA, Tsuyoshi)

目次に戻る

学習漫画のドラマトゥルク

瀧下彩子[公益財団法人東洋文庫、歴史学習漫画家]
山中千恵[京都産業大学]
イトウユウ[京都精華大学]
キーワード：学習漫画、監修者、ドラマトゥルク、日中戦争

日本において独自の発達をとげた学習漫画は、その性質上、作品の製作に監修者が密接に関与することが指摘できる。そこには、発行者の方針、監修者の漫画に対する理解度、漫画家の自らの作家性に対する執着の度合いといった、様々な行動要素が存在し、完成作品のあり方を決定付ける。漫画製作においては、舞台芸術のような役職としての「ドラマトゥルク-Dramaturg-」は存在せず、その役割を、編集・監修、場合によっては漫画家本人までもが分担することが普通である。

一方中国では、1920 年代に日本の漫画から多大な影響を受けて都市文化としての漫画が成長を見せた。やがて、1937 年に日中戦争が勃発すると、都市の漫画家は同人的な抗日漫画製作へと移行し、戦争の長期化にともなって、大衆に戦時生活やゲリラ戦の方法を指導するためのある種の学習漫画が発達していく。

本報告では、これらの中国の戦時学習漫画製作のあり方を検討し、現代の学習漫画製作との比較を試みつつ、学習漫画における製作の諸相を考察する。

(TAKISHITA, Saeko | YAMANAKA, Chie | ITO, Yu)

2020 年　日本マンガ学会オンライン研究発表会
2020 年 7 月 4 日（土）・5 日（日）
ZOOM
主催　日本マンガ学会

2020 年　日本マンガ学会オンライン研究発表会プログラム・発表要旨集

2020 年 6 月 6 日　発行
編集・発行　2020 年日本マンガ学会オンライン研究発表会実行委員会

[研究発表会実行委員会]
委員長：藤本 由香里
委員：猪俣　紀子、岩下　朋世、岡部　拓哉、ロン・スチュワート、竹宮　惠子、西原　麻里、〇秦　美香子、〇堀　あきこ、森下　達、ヤマダ　トモコ、〇山中　千恵（五十音順、〇は研究発表会プログラム・要旨集担当）