

Japan Society for Studies in Cartoons and Comics

日本マンガ学会 第20回研究発表大会

オンライン

Zoom オンライン会議室を利用した
ライブ配信のかたちで研究発表を実施します。
また、総会を同じく Zoom オンライン会議室を
利用したかたちで開催する予定です。
※総会へは会員のみ参加できます。

2021年

7月3日(土)

13:10 - 15:50

online

7月4日(日)

13:10 - 15:50

日本マンガ学会 第20回研究発表大会 (オンライン) 要旨集

2021年7月3日(土)

7月4日(日)

「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について、様々な研究分野の視点から考察している会員へと発表の場を提供することを通じ、マンガ研究の深化・拡大を支援する学術団体です。

新型コロナウイルスをめぐる依然として厳しい社会状況のなかで、引き続き会員の研究成果発表および議論・交流の場を維持していくべく、今年度は研究発表大会をオンライン開催のかたちで実施いたします。聴衆としての参加については会員だけでなく、一般の方も歓迎いたします。

マンガの研究とその動向とに関心を持つかたのご参加を、心よりお待ちしております。

日本マンガ学会第20回研究発表大会実行委員会

jsscc.conference2021@gmail.com

7月3日(土)

第1会場

[13:10 - 13:40]

1-1 ジェンダー化されたジャンルを覆す——少年マンガにおける歌舞伎女形

アントニョノカ・オルガ [関西学院大学]

[13:50 - 14:20]

1-2 少年バトル系マンガにおけるヒーロー像の話体観点からの分析

池澤明子 [筑紫女学園大学]

[14:20 - 14:40] 20 分間休憩

[14:40 - 15:10]

1-3 磯野タマ——『サザエさん』に見るペット描写

秦美香子 [花園大学]

[15:20 - 15:50]

1-4 自己表現ツールとしてのマンガの機能と可能性——SNS におけるアマチュアの制作者によるエッセイマンガを中心に

竹内美帆 [筑紫女学園大学]

第2会場

[13:10 - 13:40]

2-1 トルコにおける漫画の歴史的変遷と今日的動向に関する考察——教育における漫画の可能性に着目して

チャクル・ムラット [関西外国語大学]

[13:50 - 14:20]

2-2 「ユーモア」と「コミック」——アメリカ初期コミック・ストリップにおける笑い

鶴田裕貴 [東京大学]

[14:20 - 14:40] 20 分間休憩

[14:40 - 15:10]

2-3 田河水泡「人造人間」におけるキャラクターの2つの自律性——人工的身体の「内面」と「暴走」

陰山涼 [東京大学]

[15:20 - 15:50]

2-4 1930年代の子ども漫画における「科学幻想(サイエンスフィクション)」と「機械的な身体(ロボット)」——『少年倶楽部』を中心に

孫旻喬 [名古屋大学]

7月4日（日）

第1会場

[13:10 - 13:40]

1-1 歴史科系学習マンガにおける「改訂」

イトウユウ [京都精華大学]

瀧下彩子 [公益財団法人東洋文庫、歴史学習マンガ家]

山中千恵 [京都産業大学]

[13:50 - 14:20]

1-2 『マドモアゼル・モーツァルト』に描かれたモーツァルト像——音楽学および伝記研究の観点から

山田亜希子 [ウィーン国立音楽大学]

[14:20 - 14:40] 20 分間休憩

[14:40 - 15:10]

1-3 マングの読み時間から読み手のワーキングメモリを推定する

和田裕一 [東北大学]

三浦知志 [尚絅大学]

窪俊一 [東北大学]

[15:20 - 15:50]

1-4 マングにおける「背後霊装置」——認知的共感がもたらす普遍的な面白さ

大津留香織 [台南應用科技大学]

第2会場

[13:10 - 13:40]

2-1 タテ読みマンガのコマ割り形式の変化

李信暎 [京都精華大学]

[13:50 - 14:20]

2-2 「視差漫画」におけるビジュアルナラティブとしての可能性の考察——メディアの視点から

杜若飛 [京都工芸繊維大学]

[14:20 - 14:40] 20 分間休憩

[14:40 - 15:10]

2-3 マングにおける球体表現の効果とグローバル空間——ワンピースの地球儀、積極的な球体表現が生み出す「ひとつなぎ」の効果

森山高至 [無所属]

[15:20 - 15:50]

2-4 企業記録の管理と利活用——ウォルト・ディズニー社と手塚プロダクションを事例として

蓮沼素子 [大仙市アーカイブス]

発表要旨

7月3日（土）第1会場

ジェンダー化されたジャンルを覆す

少年マンガにおける歌舞伎女形

アントニョノカ・オルガ〔関西学院大学国際学部〕

キーワード：マンガジャンル、ジェンダー、マンガリテラシー、女形、歌舞伎

マンガ研究者の東、ベルント、ラマールなどによれば、マンガは参加的なメディアである。読者は、魅力的なキャラクターにあふれた物語における創造的な矛盾を再解釈することにより、イマジネーションが掻き立てられ、新たなコンテンツ、二次創作、コスプレなどの形で作品を再創造する。

近年では、日本の伝統文化を扱うマンガに関する興味が高まったことにより、歌舞伎などの物語設定がよく見られるようになってきた。例えば、ひらかわあやの「国崎出雲の事情」(週刊少年サンデー 2010-2014)、たなか亜紀夫の「かぶく者」(モーニング 2008-2011)といったアニメやドラマなどの作品が見られる。加えて、「NARUTO」や「ONE PIECE」といった人気作品のメディアミックスの一部として、歌舞伎の形で舞台化されるといった事例もある。

歌舞伎をテーマにしたマンガでは、ジェンダー横断的なキャラクターや異性装のシナリオが多く見られる。このようなシナリオを描くため、歌舞伎マンガでは、少女マンガや女性マンガの約束事が用いられる傾向がある。そこでは、パロディーからオマージュまでの様々な形式が見られる。

上記の「国崎出雲の事情」に見られる事例を手掛かりとして、パロディー的な女性マンガの約束事の利用を分析し、それらが女性読者層や男性読者層に与える影響を研究する。パロディーの事例を念頭に置き、テーマやスタイル、約束事の変化によって作品の需要が変化するのかを分析するとともに、その可能性と限界を探る。

(ANTONONOKA Olga)

[目次に戻る](#)

少年バトル系マンガにおけるヒーロー像の話体観点からの分析

池澤明子〔筑紫女学園大学〕

キーワード：ヒーロー像、話体（Speech style）、タメ語、敬語、ウチ／ソト

本研究は、少年バトル系マンガにおける代表的なヒーロー像の分析を、社会言語学の話体(Speech style)の観点から行うものである。少年バトル系マンガには、遅くとも 1990 年代には定着していた主流のヒーロー像があり、彼らは場面や相手によらず常にタメ語（特に男ことばの常体）を使用する。代表例は、うずまきナルト（岸本斉史『NARUTO—ナルト—』集英社 1999-2014）である。このヒーロー像はジャンルを超え、ドラマの主人公や芸能人、歴史上の人物にも見られ、プロトタイプと言える。一方、2010

年前後より異なるヒーロー像が散見されるようになり、『鬼滅の刃』（吾峠呼世晴、集英社 2016-2020）の大ヒットで決定的となった。竈門炭治郎に代表される新規参入型ヒーローは、場面や相手によって話体を使い分け、敬語も適切に使用する。

人間関係の構築と人格の表現、わきまえという話体の機能（Ide 1989）の観点から分析すると、両者の話体のちがいは、キャラクターの造形や配置、ストーリーの構造、結末、テーマ、メッセージなど、作品の主要素と密接に結びついている。さらに、それらは社会背景をも反映したものと考えられる。新規参入型ヒーローは、2010 年代以降の読者の実感に寄り添って登場したのではないか。

(IKEZAWA Akiko)

[目次に戻る](#)

磯野タマ

『サザエさん』に見るペット描写

秦 美香子 [花園大学文学部]

キーワード：ペットの表象、作品分析、現代日本社会の動物観

本報告では、新聞各紙がペットブームについて言及するようになる 1960 年代後半よりも前の時代に、マンガの中でペットがどのように描かれてきたかを分析する。とくに注目するのは、長谷川町子『サザエさん』（朝日新聞社）である。

『サザエさん』のペット描写に注目したところ、1957 年頃を境に犬や猫の描写が変化していることがわかった。『サザエさん』では連載初期から、黒白猫の「タマ」や白猫の「ミー公」など、家族に可愛がられる猫の姿が描かれている。一方、家の外に生きる野良猫・捨て猫が尊重される様子はあまりなく、また犬を路上の風景として描く場面もしばしば見られる。ところが 1950 年代後半以降は、犬も猫も明確に「ペット」、つまり家で飼育し愛情を注ぐ対象として、あるいは疑人化された存在として描かれるようになり、捨て猫や野良は不可視化されていく。『サザエさん』のペット描写からは、日本社会の中で犬や猫が家族化されていくというよりも、人間社会の外に犬や猫の生が存在し得なくなるという変化が確認できる。

(HATA Mikako)

[目次に戻る](#)

自己表現ツールとしてのマンガの機能と可能性

SNS におけるアマチュアの制作者によるエッセイマンガを中心に

竹内美帆 [筑紫女学園大学]

キーワード：エッセイマンガ、自己表現、感性論、SNS マンガ

近年、スマートフォンを含むデジタルデバイスの普及と SNS（ソーシャル・ネットワーキング・サービス）の飛躍的な発展により、職業マンガ家だけではなくアマチュアの制作者や一般人が容易にマンガ

を制作し発表できるようになった。

本発表では、SNS 上で見られるアマチュアの描き手によるマンガの中でも特にエッセイマンガに焦点をあて、その表現や発表形式、読者の読み方やそこで行われているコミュニケーションのあり方などに着目し、マンガ発表の場としてのそれぞれの SNS のメディア的な特性を考慮しながら、自己表現ツールとして、従来の大手出版社が発行するストーリーマンガとどのように異なる機能や効果があるかについて考察する。

そうした視点から、これまで業界中心的なマンガ観からも、半職業（セミプロ）マンガ家が中心となる同人誌文化の視点からも視野外に置かれがちであった「カジュアルなマンガ作者・読者」（非マンガファン）を含めたマンガ制作・受容のありようを感性論や芸術活動論的な視点から捉えることで、マンガと社会とのつながり、すなわちマンガの社会的役割を新たな視点から描き出す可能性を提示することを課題とする。

(TAKEUCHI Miho)

[目次に戻る](#)

7月3日（土） 第2会場

トルコにおける漫画の歴史的変遷と今日的動向に関する考察

教育における漫画の可能性に着目して

チャクル・ムラット [関西外国語大学]

キーワード：トルコ、漫画、アニメ、学習、歴史

本研究の目的は、教育における漫画の可能性に着目して、トルコにおける漫画の歴史的な変遷を検討し、今日的な動向からその位置づけと意義を明らかにすることである。トルコでは漫画が 100 年以上の歴史を持っている。その間第 1 次世界大戦、独立戦争そして共和国宣言を経て、新しい国づくりと国民の西欧的な新生活に慣れていく過程で漫画は啓発機能や情報提供機能により国民の教育に重要な役割を果たしてきた。1980 年代以降はデジタル化の発展と共に、娯楽として漫画やアニメが普及した。2000 年以降は西欧や日本の漫画の読者層が広がりを見せており、また学術的な分野においても学校における漫画での学習の可能性についての研究が 2010 年以降著しく増えてきている。漫画は教育者や学習者にとって教授学習の新たなスタイルとして効果的なツールであることが認識されて、学校教育の中に位置づけられると共にその教育効果において大きな意義を持つことが理解されてきた。

(Cakir MURAT)

[目次に戻る](#)

「ユーモア」と「コミック」

アメリカ初期コミック・ストリップにおける笑い

鶴田裕貴〔東京大学大学院総合文化研究科〕

キーワード：コミック・ストリップ、ユーモア、日曜付録、アメリカ合衆国

本発表では、20 世紀転換期のアメリカにおけるコミック・ストリップに関する言説の分析を通して、当時のコミック・ストリップにとって「ユーモア (humor)」という概念がどのような役割を果たし、また「コミック (comic)」とはどのような関係にあったのか論じる。

現在コミック・ストリップ (comic strip) と呼ばれているものが新聞日曜付録のコンテンツとして成立したのは 19 世紀末のことである。コミック・ストリップはやがては必ずしも喜劇的ではなくなっていくが、初期においては笑いとは不可分に結びついていた。

同じく笑いに関係する語である「ユーモア」もまた、日曜付録やその周辺に頻出していた。当時の日曜付録を糾弾する言説においては、コンテンツが「ユーモア」を欠いていることがしばしば批判の根拠となっていた。「ユーモア」を欠いたものを見て笑う人は社会的に劣っているとされ、コミック・ストリップの読者とはまさしくそうした人々であるとされた。一方で、むしろそうした低さをコンテンツの民主的な性格の証として擁護する者もいた。

こうしたことから、当時のコミック・ストリップにおける「ユーモア」と「コミック」とは、洗練された笑いとはそうでない笑いとの上下関係に対応した語であったと考えられる。同時に、コンテンツが「コミック」を標榜することが反権威主義的な含意を有していたことも示唆される。

(TSURUTA Yuki)

[目次に戻る](#)

田河水泡「人造人間」におけるキャラクターの 2 つの自律性

人工的身体の「内面」と「暴走」

陰山 涼〔東京大学大学院総合文化研究科〕

キーワード：キャラクター、ロボット、田河水泡、「人造人間」、『アトム の 命 題』

大塚英志『アトム の 命 題』(徳間書店、2003 年)以来、マンガにおけるロボットキャラクターをめぐる議論は、主にキャラクターの「内面」性に注目してきた。本発表は、ロボットを主題とした連続コママンガとして最初期のものとされる田河水泡「人造人間」(1929-31)を通して、人工的身体によって表現されるキャラクター性のあり方を再検討するものである。

本作は、1920 年代における機械やロボットへの世界的な関心の高まり、とりわけ、機械的なものや身体 の 機 械 化 へ の 関 心 を 強 く 示 して いた 新 興 の な 美 術 運 動 と ア メ リ カ 的 な ス ラ ッ プ ス テ ィ ッ ク 映 画 の 影 響 の もと、いち早く人造人間＝ロボットをキャラクターとして描いた。そこに現れた人造人間たちは、「心 (内面)」を持った人間的な存在への接近と、機械としての「暴走」的な運動という、一見して相反するような性格を併せ持つことで、そのコミカルなキャラクター性を実現していた。

「人造人間」をめぐる以上のような理解は、第一に、人工的な身体による「内面」の表現という、大塚が「戦後まんが」と強く結びつけた問題を、戦前からの連続性のなかで捉え直す必要性を示している。同時に、これまで注目されてこなかったロボットの「暴走」的な側面が、人間的な「内面」描写とは異なる方法で、ロボットのキャラクターとしての自律性の印象を高めていたことが明らかとなった。

(KAGEYAMA Ryo)

[目次に戻る](#)

1930年代の子ども漫画における「^{サイエンスフィクション}科学幻想」と「^{ロボット}機械的な身体」

『少年倶楽部』を中心に

孫 旻喬 [名古屋大学大学院人文学研究科]

キーワード：子ども漫画、SF、ロボット、身体表現

第一次世界大戦以降の日本では、科学は「富国強兵」の手段として国の支援を受け、素早く発展していた。高等教育における各種の科学研究は展開し、子どもの科学精神の育成も重要視された。学校教育の補助として、『子供の科学』のような大衆科学雑誌が創刊し、『少年倶楽部』をはじめとする子ども向けの総合雑誌においても、最新科学知識を紹介する記事と口絵、科学幻想を表現する科学小説、そして科学的要素が含まれる子ども漫画などの「科学もの」は数多く掲載された。

「科学もの」は子どもたちに「科学」に触れる機会を提供したと同時に、日本の SF (Science Fiction) 創作の土台を作り上げたが、特にロボットという科学発明は「科学もの」の「常連客」であった。

日本人によるロボット漫画は、田河水泡が戦前に創作した『人造人間』(1928)まで遡り、最も有名なロボット作品は手塚治虫が戦後に創作した『鉄腕アトム』(1951)と言えるが、1930年代のロボットを描く子ども漫画は、ロボット表現の「戦前」と「戦後」を繋げる一環であると考えられる。本発表は1930年代の『少年倶楽部』に掲載された漫画や戦時中の中村書店の単行本漫画を主な分析例とし、これらの作品に登場したロボットの身体像を分析し、その特徴を明らかにする。

(Minqiao SUN)

[目次に戻る](#)

7月4日（日）第1会場

歴史科系学習マンガにおける「改訂」

イトウユウ [京都精華大学マンガ学部]

瀧下彩子 [公益財団法人東洋文庫、歴史学習マンガ家]

山中千恵 [京都産業大学現代社会学部]

キーワード：学習マンガ、歴史記述、マンガ制作

日本において独自の発達を遂げた「学習マンガ」は、近年、学校教科の学習補助ツールとしての効果が改めて注目されている。学習マンガは、教科に対応した形でサブジャンルが存在するが、中でも「歴史科系学習マンガ」は、2010年代以降、学研や角川書店、集英社や講談社が、相次いでシリーズを刊行し、活況を呈している。

発表者はこれまでも、近年出版されたこうした学習マンガが、それまでのものと、特にマンガ表現上どのように異なっているのかを分析してきたが、今回は、歴史科系学習マンガにおける「改訂」に注目する。

ここでは、「学研まんが NEW 日本の歴史」シリーズを取り上げる。同シリーズは、同社の旧「日本の歴史」シリーズから約20年ぶりの2012年、全面的に作り直された上で刊行された。こうした学習マンガシリーズの刷新は、歴史学の学説が日進月歩であるにもかかわらず、通常この程度のペースで行われてきた。ところが、この「NEW 日本の歴史」は、10年も経っていない2021年に、マイナーチェンジを果たしている。

そのこと自体、現在が“学習マンガ戦国時代”であることを示しているが、本発表では、2012年版と2021年版の内容を比較し、その変更点について分析する。比較するにあたっては、同シリーズのマンガ制作の一部を担ったマンガ家、および、複数の出版社における「日本の歴史」シリーズに携わった編集者へのインタビューも参考にする。

(ITO Yu | TAKISHITA Saeko | YAMANAKA Chie)

[目次に戻る](#)

『マドモアゼル・モーツァルト』に描かれたモーツァルト像

音楽学および伝記研究の観点から

山田亜希子 [ウィーン国立音楽大学音楽学研究所]

キーワード：偉人マンガ、ジェンダー、文化翻訳、伝記研究、音楽学

本研究プロジェクトでは講談社刊行の雑誌『コミック・モーニング』に1989年から1990年まで連載された福山庸治（*1950）のマンガ『マドモアゼル・モーツァルト』を研究対象としている。この作品は実在したオーストリアの作曲家ヴォルフガング・アマデウス・モーツァルト（Wolfgang Amadeus Mozart, 1756-1791）の伝記をもとに創作されているが、主人公となる作曲家モーツァルトが男性ではなく女性として描かれている点で注目に値する。しかしこのコンセプトは英雄化されたモーツァルト像に慣れ親

しんでいるヨーロッパの人々にとって至極受け入れ難いものとなっている。本研究ではこの作品において作曲家モーツァルト像がどのように描かれているのかをジェンダー、伝記研究(Biographie-Forschung)、文化翻訳(Kulturelle Übersetzung)の観点から分析し、なぜこの性別越境がヨーロッパ人にとって理解し難いのかを考察する。

(YAMADA Akiko)

[目次に戻る](#)

マンガの読み時間から読み手のワーキングメモリを推定する

和田裕一 [東北大学大学院情報科学研究科]

三浦知志 [尚絅大学現代文化学部]

窪 俊一 [東北大学大学院情報科学研究科]

キーワード：読み時間、ワーキングメモリ、個人差、機械学習

マンガの読解には読み手のワーキングメモリ (WM) が関与することが報告されている。一方、WM には個人差が存在することが知られている。これらを踏まえると、WM 容量の大小がマンガの読みに影響する可能性が考えられる。そこで本研究では、マンガの読み時間と WM との関連について検討することを目的とした。実験では 248 名の実験参加者に 20 ページ 96 コマからなるマンガを読んでもらい、1 コマ毎の読み時間を計測した。また、参加者は 3 種の WM 課題に参加した。そこでの成績からリーディングスパン、シンメトリースパン、オペレーションスパンの 3 種の WM 得点を算出し、高・中・低の 3 群に分類した。分析では、機械学習を用いてマンガの読み時間から読み手の WM 得点のレベルの推定 (3 クラス分類) を試みた。その結果、オペレーションスパン得点の正解率は約 60% であり、チャンスレベル (33%) を大きく超える推定精度が得られた。この結果は、マンガの読み時間が読み手の WM の一側面と関連することを示唆する。一方、リーディングスパンとシンメトリースパンの正解率はほぼチャンスレベルと変わらなかった。今回の分析ではコマ毎の読み時間のみを特徴量として用い、異なる分類器での精度比較等も行っていないため、今後はコマ毎の読み時間以外の有効な特徴量の模索や複数の分類器を用いたモデル比較などを行うことで、分類精度のさらなる向上を図ることが必要である。

(WADA Yuichi | MIURA Kazushi | KUBO Shunichi)

[目次に戻る](#)

マンガにおける「背後霊装置」

認知的共感がもたらす普遍的な面白さ

大津留香織 [台南應用科技大学デザイン学部]

キーワード：人類学、進化心理学、心の理論、認知的共感、Empathy

本研究は、他者の内面を推測し、視点を獲得するための人間の認識の枠組みとしての「共感」の能力を漫画の比較分析に用い、マンガ作品のおもしろさを明らかにしようとするものである。人類学者のダ

ンバーによれば、複数人が「共感」し合うことで認識が入れ子構造となる「心の理論」を形成できることは、人間が物語的芸術作品を理解し楽しむために必要な能力である。読者を「共感」させることはすなわち読者の意識を物語世界にとめおき、夢中にさせることを意味するといえる。

本発表では、漫画における認知的共感の影響を明らかにするため、漫画家小畑健が作画を担当したいくつかの作品のうち、作品内に現れる「心の理論」形成のための設定を比較的多用していることを指摘し、「心の理論」の形成と出版部数をはじめとしたデータとの相関性を指摘する。小畑作品で多用される「背後霊のような存在」が、読者の「認知的共感」を働かせ「心の理論」を形成するものとなっており、そのような場合にはコアな漫画読者でなくとも面白さを感じる要素を備えることになる。このような設定は日本のマンガにおいてはもはや構文化しており、本件発表ではそれに「背後霊装置」と名付ける。SNS等で公開された漫画における「背後霊装置」の多用も指摘し、近年のジャンルの多様化を乗り越えるような、漫画の普遍的な面白さについて明らかにするための研究の一助としたい。

(OTSURU Kaori)

[目次に戻る](#)

7月4日（日）第2会場

タテ読みマンガのコマ割り形式の変化

李 信暎 [京都精華大学大学院]

キーワード：タテ読みマンガ、マンガ構成

本発表ではインターネットの発達において、変化していくマンガの形式の一面として、ページマンガとタテ読みマンガの構成形式の変化について考える。

タテ読みマンガは右側から左側に視線を誘導してページをめくる形式から離れ、読者の視線を右から左でなく、上から下に移動するウェブ環境に合わせたマンガ形式だ。

タテ読みマンガの形式と特徴を分析するために、「comico」の代表的作品と言える『ReLIFE』を見てみよう。

『ReLIFE』の初期と後期のコマ割り形式の変化を見ることと共に、この相違点の結果を基礎として、ページマンガとタテ読みマンガの構成要素やタテ読みマンガが持つ構成的な特徴を調べてみる。

このような研究の結果、大きく分けて2つの相違点を考えられる。

第一に拡散性と限界性に伴う構成と効果の方向の違いだ。タテ読みマンガの場合、その拡散性の限界がページマンガとは違い横にある。だから、タテ読みマンガの構成と効果の方向は縦に動くと言える。

第二に時間の流れを現わす効果からの違いだ。『ReLIFE』の219話に使われた上から下に建物を見せる演出は、空間を表現すると同時に、時間の流れも表現してくれる。読者はスクロールをする動作で時間の流れを感じる。これはページマンガが時間の流れをコマとの間隔で表現することとは確実に違う形態を持つことがわかる。

(LEE SinYoung)

[目次に戻る](#)

「視差漫画」におけるビジュアルナラティブとしての可能性の考察

メディアの視点から

杜 若飛 [京都工芸繊維大学大学院工芸科学研究科]

キーワード：デジタル漫画、視差スクロール(parallax scrolling)、漫画表現論、ビジュアルナラティブ

本発表は日本の紙漫画がデジタル化しているトレンドにおいて、「視差漫画」(※)というデジタル漫画の語り方を分析、検証した。紙漫画のビジュアルナラティブが「視差漫画」に受け継がれていく方法と、デジタル漫画のビジュアルナラティブとしての「視差スクロール効果」そのものの機能を発揮する方法の探求を中心としたものである。さらにメディアの視点で紙漫画のアナログ表現の活用と、視差スクロール効果の潜在的表現可能性を作品制作で検証した。

結果として、メディア変化の視点から言うと、紙表現をデジタルメディアに応用する際に、印刷物による読書習慣はデジタル時代と変わらないため、紙漫画で発展した視線誘導の方法の一部はまだ役割を果たしている。しかし「視差漫画」には読者に動的に働きかけるインタフェースのため、紙面の視線誘導方法と異なる。また、「視差漫画」のインタラクションに付けられる運動効果はコマ内部の各要素と各コマの関係を動かすことができ、視覚的な運動効果で活かした語り方が有効であることが明らかになった。

(※視差漫画[Parallax Comics]というのはデジタルメディアに複数の移動スピードが違うレイヤーにより、ずれる効果が生まれ、奥行き感と立体感を強める表現形式である)

(DU Ruofei)

[目次に戻る](#)

マンガにおける球体表現の効果とグローバル空間

ワンピースの地球儀、積極的な球体表現が生み出す「ひとつなぎ」の効果

森山高至 [無所属]

キーワード：尾田栄一郎、地球、建築、雪

グローバルという言葉は単純に無限定な「広い世界」を表すのではない。グローバルの語源のグローブは球体という意味であり、我々の住む世界が宇宙空間に浮かぶ球体という認識から生まれた近年の新しい限定的な世界観である。しかしながら、古代から我々人類は世界をひとつの球体として想像してきた歴史がある。新しくて古いこの世界球体概念は、マンガの世界観の構築においても多大な影響を与えているといえるであろう。同時に、そのような定義を元に描かれた世界や、大陸や都市とはどのような効果をもたらすものか、その問いを尾田栄一郎のマンガ作品「ONE PIECE」を通じて検証する。

(MORIYAMA Takashi)

[目次に戻る](#)

企業記録の管理と利活用

ウォルト・ディズニー社と手塚プロダクションを事例として

蓮沼素子〔大仙市アーカイブス〕

キーワード：企業記録、アーカイブズ、企業アイデンティティ、社内業務、創作活動

海外においてまんが関連企業はなぜアーカイブズを設置しているのだろうか。本発表では、このような問題関心から、ウォルト・ディズニー社と手塚プロダクションを事例として、企業記録の保存と活用の現状を比較することで、まんが関連企業において記録を管理し利活用する意義を明らかにする。

日本において、手塚プロダクションのように資料室を持っている企業は珍しく、プロダクションの出版活動に重要な役割を担っている。しかし、ウォルト・ディズニー社のように、海外企業において企業記録を管理するためにアーカイブズを設置する目的は、企業財産としての記録を利活用することで企業価値を高め、新たな事業を展開することにあり、そのための情報を提供し、新たな活動を支援することがアーカイブズの重要な役割である。

日本のまんが関連企業に当てはめてみると、まんが活動から生み出された記録は企業の主要製品の原資であり、その財産としての記録が持つ情報価値を最大限に利活用し、新たな企業活動を生み出すことは、企業アイデンティティを構築することにつながる。無論、すべての日本のまんがプロダクションに当てはまるわけではないが、手塚プロダクションのような大きな企業では、企業全体のさまざまな記録を企業財産として利活用することで企業価値を高め、企業文化を醸成することが、企業活動を持続させ企業利益を担保することにつながる。

(HASUNUMA Motoko)

[目次に戻る](#)

日本マンガ学会 第20回研究発表大会(オンライン)

2021年7月3日(土)・4日(日)

主催 日本マンガ学会

日本マンガ学会 第20回研究発表大会(オンライン)プログラム・発表要旨集

2021年6月23日 発行

編集・発行 日本マンガ学会研究発表大会実行委員会