

日本マンガ学会 第 21 回大会
研究発表 要旨集

2022 年 6 月 18 日 (土)

日本マンガ学会第 21 回研究発表大会実行委員会
jsscc.conference2021@gmail.com

6月18日(土)

第1会場 [秋田ふるさと村 ドーム劇場第②ブース]

[13:45 - 14:15]

1-1 新聞メディアの中のストーリーマンガ——その形式とコマ構成

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]

1-2 家庭環境によって生じる学習環境の格差をテーマにしたストーリーマンガの制作

道崎紗子 [崇城大学大学院]

[15:15 - 15:45]

1-3 作者・キャラクター・読者の三者関係が持つ二つの側面

——同一性の観点から再考するキャラクター論

足立加勇 [立教大学]

第2会場 [秋田ふるさと村 ドーム劇場第③ブース]

[13:45 - 14:15]

2-1 マングの読まれ方と読者が持ちうる集団性——『風の谷のナウシカ』の読者から考える

手嶋彩世子 [同志社大学大学院]

[14:30 - 15:00]

2-2 マンガ読者共同体と「遺志の継承」

——この史代「夕凧の街 桜の国」(2004年)への批判とそれに対する応答

森下達 [創価大学]

[15:15 - 15:45]

2-3 「ムフ♡」の魔法——あだち充作品における内面描写とラブコメ的無害化の手法

トジラカーン・マシマ [一般]

[16:00 - 16:30]

2-4 聖書の時代の男の子——イエロー・キッドの原型性について

鶴田裕貴 [東京大学大学院]

第3会場 [秋田県立近代美術館 研修室]

[13:45 - 14:15]

3-1 マンガにおける「自己」表象の両義性——「語る主体」/「描かれる客体」の葛藤とその馴致

雑賀忠宏 [開志専門職大学]

[14:30 - 15:00] ※オンライン発表

3-2 日本のマンガに登場する「人魚」のジェンダー表現

——「美しい女性人魚」と「醜い男性半魚人」をめぐる

井島ワッシュバーン パトリック [崇城大学]

[15:15 - 15:45] ※オンライン発表

3-3 『漫友(まんゆう)・少年 Super』とその時代——2000年代の中国マンガ専門誌の表現分析

孫旻喬 [北京第二外国語学院]

[16:00 - 16:30] ※オンライン発表

3-4 BLマンガの男性キャラクターの身体描写にみる「男」同士をめぐるファンタジー

張瑋容 [同志社女子大学]

第4会場 [秋田県立近代美術館 会議室]

[13:45 - 14:15] ※オンライン発表

4-1 宍戸左行『スピード太郎』におけるテクノロジーとマルチスピードの表現論

蔭山涼 [東京大学大学院]

[14:30 - 15:00] ※オンライン発表

2-2 翻案による作品テーマの創出——『デスノート』に注目して

秦美香子 [花園大学]

[15:15 - 15:45] ※オンライン発表

2-3 グルメマンガ雑誌の読書体験による食の記憶の喚起について——『思い出食堂』を対象に

劉晋涛 [京都精華大学大学院]

発表要旨

第1会場 [秋田ふるさと村 ドーム劇場第②ブース]

新聞メディアの中のストーリーマンガ

——その形式とコマ構成——

カロヴィチュ・ダルマ [横手市増田まんが美術館]

キーワード：新聞、メディア、コマ割り、コマ構成、原画

新聞は主に風刺やギャグ、エッセイなどの1コマ、4コママンガを掲載する媒体として知られているが、特にマンガの人気上昇が続いていた1950～80年代には様々な新聞においてストーリーマンガが掲載されていた。新聞の紙面上でマンガに対して異なるフォーマットのスペースが与えられるため、形式面で雑誌において一般的なコマや段割りを使用している作品や、与えられたスペースを一つのキャンバスとして扱う作品、コマを実験的に並べている作品など多様な表現形式が見られる。そのため、それらの作品の単行本化の際フォーマットやコマ割りに関して様々な方法が確認できるが、通常とは異なるコマ割りの雑誌／コミックス形式に合わせてコマを再構成した作品は少ない。本発表では1960年代から1980年代にかけて『サンケイ新聞』や『読売新聞』、子供新聞などで掲載されたストーリーマンガの形式とコマ構成、また、その単行本化を考察する。そして、複数の新聞掲載ストーリーマンガとの比較を通して、小島剛夕の1971～72年に『報知新聞』で掲載された、後に雑誌フォーマットに合わせてコマが再構成された「忘八武士道」の形式や掲載方法の視点からの特異性について考察を行う。

(KALOVICS, Dalma)

家庭環境によって生じる学習環境の格差をテーマにした ストーリーマンガの制作

道崎紗子 [崇城大学大学院 芸術研究科デザイン専攻]

キーワード：教育格差、ストーリーマンガ、情報伝達ツール

近年、マンガの文法を用いた表現はさまざまな分野で活用されている。広告や参考書など生活のあらゆる場面で目にするようになった。学習マンガのように教育を目的とした作品や、現代の社会問題をテーマとした作品も多い。このようにマンガは情報伝達ツールとしての側面も持っている。

現在、新型コロナウイルス感染症や学校における教育改革の影響による教育格差の広がりが問題視されている。

そこで筆者は、マンガを用いることで読者に現代の社会問題を伝え、関心をもたせることが可能なのではないかと考えた。本研究では普段からマンガに親しみをもち学生を対象に、家庭環境によって生じる学習環境の格差をテーマにしたストーリーマンガの制作を行う。

学生を対象にした社会の出来事に対する関心度の調査や、本研究で制作するストーリーマンガを用いた検証を行うことで、読者に教育格差の問題に関心を持ってもらうために必要なマンガ的表現の手法や

工夫、わかりやすい情報の提示方法を考察していく。

(MICHIZAKI, Taeko)

作者・キャラクター・読者の三者関係が持つ二つの側面

——同一性の観点から再考するキャラクター論——

足立 加勇 [立教大学等非常勤講師]

キーワード：消費者、キャラクターデザイン、メディアミックス、ファン活動、キャラ／キャラクター論

キャラクターが何であるかを定義することは難しいが、キャラクターが成立する瞬間がどういう瞬間であるのかについては、ある程度まで指定することができる。それは、作品に登場する様々な図像が、ある一人の存在を描いたと読者に認識された瞬間である。つまり、キャラクターの成立、不成立を決定するのは読者なのである。一般的には、キャラクターは作者に作られる物であり、作者は読者にキャラクターを与える創造者、と考えられている。しかし、読者の認識によってキャラクターが成立するという状況においては、キャラクターは消費者集団がコンテキストとして共有するイメージである。そして、作者はそのイメージを具体化してコンテキストを強化する役割を担う者となる。この二つのキャラクター観と作者観は同時に成立し得るものであり、作者・キャラクター・読者の関係は二面性を持つものといえる。

本報告は、各種作品を分析することによってこの二面性の実態と、その実態がマンガ研究にどのように反映されているかを考察するものである。

(ADACHI, Kayu)

第2会場 [秋田ふるさと村 ドーム劇場第③ブース]

マンガの読まれ方と読者が持ちうる集団性

——『風の谷のナウシカ』の読者から考える——

手嶋彩世子 [同志社大学大学院 グローバルスタディーズ研究科博士後期課程]

キーワード：読者の経験、解釈共同体、遂行性

本発表では、マンガ読者の経験、及び読者が持ちうる集団性について考察する。

マンガについての読者の語りには、二つの特徴を見つけ出すことができる。一つは、互いに影響し合い、参照項となることによって現れる、重なりあいをもっている部分。これを「読みの定型化」と呼ぶことにする。もう一つは、読者自身によってテキストに意味が付与される部分。その意味付与には、読んだ経験や読者自身の情動が深くかかわっている。そうしたテキストには遂行的とも言える、一回性の意味が生じる事になる。これを「読みの増殖」と呼ぶことにする。

本発表が取り上げるのは宮崎駿によるマンガ『風の谷のナウシカ』（以下『ナウシカ』）をめぐる読みの記述である。1980年代から90年代前半にかけて連載されたこの作品は現在に至るまで多くの人に読まれ、問題提起や批判のメッセージとして批評や分析の対象とされてきた。その論点は、核、植民地支配、環境問題、ジェンダー規範の問題など多岐にわたる。本発表では『ナウシカ』に対する読者の記述がなさ

れてきた現場として、『ナウシカ』連載雑誌、研究・批評の場、さらに大学内での講義レポートという3つの場所（状況）を据える。

それらの記述から、「定型化」される読みだけでなく、「増殖」し読むたびに揺らぐような意味にも注目し、読む行為が持つ遂行性と、読みの場における具体的あるいは想像的な集団性についても考えようとする。

(TESHIMA, Sayoko)

マンガ読者共同体と「遺志の継承」

——この史代「夕凧の街 桜の国」(2004年)への批判とそれに対する応答——

森下 達 [創価大学 文学部人間学科]

キーワード：「遺志の継承」、この史代、読者共同体、歴史修正主義

戦争の記憶の継承をめぐる研究では、近年、特攻を扱ったコンテンツに関して、論理的な水準での作品への批判と、その作品に感銘を覚えた人びととのあいだでディスコミュニケーションが生じる事態に焦点が当てられている。新時代の原爆マンガとしても高い評価を受けたこの史代「夕凧の街 桜の国」(2004年)とその受容を題材に、この種のディスコミュニケーションを問題にするのが本発表である。

原爆文学研究者である川口隆行は、本作では現実に存在した朝鮮半島出身の被爆者の姿が消去されており、「被爆都市の記憶の横領」に繋がりがかねないとの懸念を示した。こののファン掲示板等では、これを含む川口の主張が批判的に取り上げられたほか、対抗的な作品読解として、登場人物のひとりを在日朝鮮人と見なす「読み」が提出されることも起こった。もっとも、こうしたファンの営みでは、川口の批判の文脈が脱落させられ、「朝鮮人が描かれている／描かれていない」という事実性の問題にすり替えられてもいた。いわば、対抗する他者の言葉をくじくこと自体が目的化していたのである。読者共同体の閉鎖性が外部の他者への攻撃に転化しようとする端緒を、ここに見出すこともできるだろう。この種の事態には、現代のメディア環境下にて、「作品の創造者」としての作者の存在が重視されなくなり、ユーザー間で共有される文脈の重要性が増していることが関係していると考えられる。

(MORISHITA, Hiroshi)

「ムフ♡」の魔法

——あだち充作品における内面描写とラブコメ的無害化の手法——

トジラカーン・マシマ [一般]

キーワード：少女マンガ、少年マンガ、内面描写、あだち充、ラブコメ

少女マンガにおける性的な表現は、1980年代以降の『少女コミック』など小学館の少女マンガ各誌が積極的に取り入れていたことが知られている。この先駆者のひとりがあだち充である。不適切とされてきた性的な要素が娯楽コンテンツとみなされるようになる上で、性に付きまとうマイナスイメージを軽減し、安心して楽しめるコンテンツとして位置づけなおすことが重要なプロセスである。この過程におい

て、あだち充作品の定番である「ムフ♡」がきわめて大きな役割を果たしている。自室でエロ本を眺める時も、風呂場で女性と対面する時も、男性キャラクターの表情は一見普段の笑顔と大して変わらないように見える。コマ割りや感情記号によって、男性キャラクターの内側に揺れ動く「何か」の存在が示されるが、表情からははっきり読み取れないどころか、平時とほとんど変わらない。マンガ的な記号をうまく使うことにより、男性キャラクターの性的な欲望がほどよく無害化され、ラブコメの道具立てになりえたのである。本発表ではあだち充の作品を辿ることにより、この「ムフ♡」の手法がどのように成立したか、そして、あだち充の絵柄や物語展開とどのようにして男性性欲の無害化を可能にしたかを具体的に検討する。

(TOJIRAKARN, MASHIMA)

聖書の時代の男の子

——イエロー・キッドの原型性について——

鶴田 裕貴 [東京大学大学院総合文化研究科 超域文化科学専攻表象文化論 博士課程]

キーワード：コミック・ストリップ、イエロー・キッド、移民、商品性

『イエロー・キッド』(Yellow Kid)は、神話解体が進みつつも、今なおアメリカのコミックス史において重要な地位を占めている。同作で中心的な役割を果たすキャラクター、イエロー・キッド(以下キッド)は、作品内在的に解釈すればアイルランド系として描かれているものの、中国系として解釈されることもあった。こうした解釈多様性の背景に何があったのかを明らかにするのが本発表の狙いである。

同作の作者のひとり、リチャード・F・アウトコールト(Richard F. Outcault)は、あるエッセイでイエロー・キッドを類型的なスラムの子どもであるとする一方で、キッドは「聖書の時代」(Bible times)まで遡る存在であるとも言っている。こうした重ね合わせの背景には一種の優生学的な発想があった。スラムの子どもは非白人であるという進化論的な意味と、子どもであるという発生論的な意味の二つ(が混同されたもの)において、人類が普遍的に共有している原始的な要素の表象とされた。

アウトコールトの言葉が示唆しているのは、具体的な出自以前にキッドにはさまざまなアイデンティティへと分化しうるものが最初からあったということだ。それゆえにキッドのアイデンティティは一つのものに帰着させられない重層的なものとなった。このことは、コミックスのキャラクターの図像学的な側面のみならず、商品としての側面においても重要な意味がある。

(TSURUTA, Yuki)

第3会場 [秋田県立近代美術館 研修室]

マンガにおける「自己」表象の両義性

——「語る主体」/「描かれる客体」の葛藤とその馴致——

雑賀 忠宏 [開志専門職大学 アニメ・マンガ学部]

キーワード：自己表象、エッセイマンガ、自伝コミックス、キャラクター

エッセイマンガジャンルの拡大に伴い、個人が自己をめぐる生の経験を断片的に表象する手段として、描き手のプロとアマチュアとを問わず、マンガという表現形式は大きな位置を占めるようになってきている。

一方、自伝的コミックスをめぐる議論においては、コミックスという表現形態で自己の経験を描くことがどのような特徴を帯びるのか、という問題が大きな論点となってきた。そのなかではとりわけ、「コミックス（／マンガ）として描かれた自己」における、「語る主体としての自己」と「描かれる客体としての自己」との齟齬・葛藤の契機が議論の焦点のひとつとなっている。

本報告では、こうしたコミックス研究における自己表象をめぐる先行議論を踏まえた上で、卯月妙子『人間仮免中』（卯月 2012）および吾妻ひでお『失踪日記2 アル中病棟』（吾妻 2013）の2作品を中心にとりあげながら、自己の経験（とくに傷病にまつわる経験）を語ろうとするマンガ作品における「マンガ的」な自己表象を、先行する議論枠組みからどのように捉えることができるのかについて検討する。そして、両作品において見られる自己像のありようが、従来の議論における「語る主体」/「描かれる客体」の分離が生み出す再帰的葛藤へ向き合いつつ、一方ではそれを「キャラクター」的な自己表象の枠組みのなかで馴致し解消するという、コミックス／マンガ的な自己表象の持つ両義性を指し示していることを指摘する。

(SAIKA, Tadahiro)

[オンライン発表]

日本のマンガに登場する「人魚」のジェンダー表現

——「美しい女性人魚」と「醜い男性半魚人」をめぐる——

井島ワッシュバーン パトリック [崇城大学 非常勤講師]

キーワード：人魚、モンスター理論、間テクスト性、高橋留美子、吉富昭仁

本発表では、これまで日本のマンガ作品中に人魚が描かれた時にどのようなジェンダー表現がとられてきたか、その変遷の過程を明らかにしたうえで、人魚イメージの変化の持つ意味について、ジュリア・クリステヴァの「間テクスト性1」概念、ジェフリー・ジェローム・コーエンの「モンスター理論2」などの理論的枠組みを通じて考察する。マンガで人魚を描いた重要な作家として、日本のマンガ作品における人魚イメージに大きな影響を与えた手塚治虫（「マンガにおけるジェンダーに沿った描写の差異の出現」）、「人魚シリーズ」で怪物的な身体を持つ独自性の強い人魚を描いた高橋留美子（「怪物的形態におけ

るジェンダー障壁の緩み)、「スクール人魚」で複雑で現代的なモンスターとしての人魚を描いた吉富昭仁(「近年の人魚描写における、形態のさらなる複雑化」)らの作品の分析を中心として、人間と魚のハイブリッド生物である人魚のジェンダー描写(特に「美しい女性人魚」と「醜い男性半魚人」の描写の違い)が意味するものを明らかにする。

(IJIMA-WASHBURN, Patrick)

[オンライン発表]

『^{まんゆう}漫友・少年 Super』とその時代

——2000年代の中国マンガ専門誌の表現分析——

孫 旻喬 [北京第二外国語学院 日本語学部 漫画文創専門]

キーワード：中国マンガ、少年マンガ、マンガ雑誌

改革開放以降、日本のアニメとマンガは中国に紹介され、中国ではストーリーマンガ専門誌及び各国(主に日本)のマンガ・アニメ情報を紹介する雑誌は多く登場した。1997年に、『漫友』はマンガ・アニメ情報誌として創刊した。本誌はマンガ・アニメ情報の紹介だけでなく、国産ストーリーマンガの連載、マンガ賞の主権、新人マンガ家の育成などの事業を積極的に推進し、2000年代前後において、国内屈指のマンガ・アニメ総合雑誌に成長した。

2008年に、『漫友』雑誌社は『漫友・少年 Super』という月刊漫画専門誌を刊行し始めた。「少年マンガ専門誌」として創刊された本誌では、若いマンガ家の「少年マンガ」作品は多く連載されていた。

改革開放以降の中国のマンガ・アニメ表現は日本の作品に強く影響されたが、『少年 S』の作品にもこのような影響がハッキリ見られる。一方、創作環境、作者の目的、読者層は日本と異なるため、本誌の作品には「中国オリジナル」(中国語：国創)ならではの一面も見られる。本発表は『少年 S』を分析対象とし、2000年代の中国の「少年マンガ」を紹介し、当時の雑誌連載ストーリーマンガと日本のマンガ作品との異同を明らかにする。

(SUN, Minqiao)

[オンライン発表]

BLマンガの男性キャラクターの身体描写にみる

「男」同士をめぐるファンタジー

張 瑋容 [同志社女子大学 現代社会部社会システム学科]

キーワード：ジェンダー表象、クィア・リーディング、フェミニズム、女性の欲望、BLファンタジー

BLというジャンルが90年代に確立して以来、近年はさらに実写ドラマや映画の増加により、BLをめぐるファンダムがさらに広がりつつある。「男」「同士」の関係性をめぐるファンタジーはBLの核心となるにも関わらず、これまでのBL研究において「関係性」に議論が集中しており、男性キャラクターそのもの(特にその身体)への女性の欲望や「妄想」に関する学術的な分析はまだ十分とは言い難い。そこで、

本研究はBLの男性キャラクターの身体描写に焦点を当て、BLファンタジーにおいて身体の持つ意味を、フェミニズムの議論を用いて紐解くことを目的とする。

まず、BLのキャラクターの身体に関する先行研究（西原 2013 ほか）やBLマンガ家のインタビューの検討を踏まえ、ジュディス・バトラーの『問題＝物質となる身体』（竹村・越智ほか訳 2021）の議論に基づき、身体の持つ意味を論じる。次に、男性キャラクターの身体描写を考察するにあたり、『このBLがやばい！』（宙出版、2008～2021年度版）、及びBLマンガ・小説の総合レビューサイト「ちるちる」（<https://www.chil-chil.net>）にランクインされた作品を取り上げ、攻めと受けの身体的特徴を分析する。

上記の考察を通じて、攻めと受けの身体を規定するジェンダー規範の統制力とその不安定性、及びそうした身体を通して具現化されるジェンダー規範の統制力との交渉・闘争をめぐって議論を展開していく。本研究の議論をBL実写ドラマなどの分析に応用することも期待できよう。

(CHANG, Wei-Jung)

第4会場 [秋田県立近代美術館 会議室]

[オンライン発表]

宍戸左行『スピード太郎』におけるテクノロジーとマルチスピードの表現論

陰山 涼 [東京大学大学院 総合文化研究科 超域文化科学専攻表象文化論 博士課程]

キーワード：テクノロジー、乗り物、宍戸左行、『スピード太郎』

宍戸左行によるマンガ作品「スピード・太郎」は1930年から1934年にかけて読売新聞の付録に連載され、1935年には『スピード太郎』の題で連載をまとめた単行本が出版された。これまで、その「映画的」とされるコマ割りや構図が論じられてきた一方、本作最大の特徴であるスピーディな運動の表現自体は十分に検討されてこなかった。本発表は、乗り物を中心とするテクノロジーに注目しながら本作の紙面を分析することで、いかにして日本のマンガにスピーディな運動の描写がもたらされ、どのように表現されたのかを検討する。

『スピード太郎』の物語展開は、様々なテクノロジーによって牽引された。当時最新の科学技術への関心の背景には、1907年から1916年頃にかけてアメリカで暮らしたという宍戸の経験に加え、1920年代以降の日本におけるこれらの技術の普及があったと考えられる。

本作はテクノロジーの描写を通して、速さの異なる複数のイメージが交錯する場として紙面を構成していった。そこでは第一に、コマ展開のなかでのイメージ同士の相対的な位置関係の変化によって、それぞれのスピード感が表現された。同時に、限られた紙面のなかに複数の要素が並行的に描かれることで物語の密度が増し、スピーディな展開が可能となった。このようなマルチスピード的な紙面構成による運動表現こそ、戦後のマンガにもつながる『スピード太郎』の特徴であった。

(KAGEYAMA, Ryo)

[オンライン発表]

翻案による作品テーマの創出

——『デスノート』に注目して——

秦 美香子 [花園大学文学部]

キーワード：動機という言葉、マンガのミュージカルへの翻案、メディアとしてのマンガの特徴

『デスノート』の主人公、月／キラは、デスノートを用いて多くの犯罪者を殺す。その動機は、最初に「退屈だったから…」(第1巻29)というセリフで示され、続いて作品全体を通して「新世界」「理想」「神」などの言葉で繰り返し語られる。これらの、動機をめぐるさまざまな言葉は、セリフの登場順、コマの面積、コマの中に描かれる描線によって、意味の軽重がつけられている。それでも、動機は主として言葉で語られるものであるから、漫画が他メディアに翻案される際にも翻案可能なものと想定できる。

しかし『デスノート』ミュージカルでは、「退屈」などの動機は後景に退けられ、「(歪んだ)正義」が前景に押し出されている。その結果、デスノートが月に始めさせる殺人ゲームはどう展開するか、そのゲームは他の登場人物によってどのように阻止されるか、といった点よりも、月／キラの正義感がどう暴走していくか、という問題に作品の焦点は置かれる。

翻案がこのように主人公の動機の軽重を変更したのは、主人公のキャラクターに対する誤解ではなく、翻案先のメディアの要請によるものではなかったかという点について、本報告では議論する。

(HATA, Mikako)

[オンライン発表]

グルメマンガ雑誌の読書体験による食の記憶の喚起について

——『思い出食堂』を対象に——

劉 晋涛 [京都精華大学大学院マンガ研究科博士課程]

キーワード：グルメマンガ雑誌、『思い出食堂』、食の記憶、ノスタルジア

「昔ながらの味」、「母親の手作り料理」など、食べ物の記憶はしばしばノスタルジアと結びついている。ノスタルジア (nostalgia) は、ギリシャ語の nostos(帰郷)と algia(苦痛)から発生した言語で、語意として懐旧の念、郷愁を意味し、記憶を昇華・浄化する作用を持っている。たとえそれがごく普通で、質素な食事体験であっても、その記憶がノスタルジーというフィルターに掛けられ、ネガティブな要素は取り除かれ、理想的で、ポジティブな要素が残される。

食の記憶は、味覚や嗅覚などの五感への刺激だけではなく、マンガを読む体験でも喚起され、ノスタルジアを感じることがある。本研究は、日本のコンビニエンス・ストアで販売されているグルメマンガ雑誌『思い出食堂』を対象に、マンガを読む体験が食の記憶を導くメカニズムについて分析し、『思い出食堂』が食べ物の記憶の再現やノスタルジアを誘発するメディアであることを明らかにした。

(LIU, Jintao)

日本マンガ学会 第 21 回大会 研究発表要旨集

2022 年 6 月 5 日 発行

編集・発行 日本マンガ学会第 21 回大会実行委員会（研究発表担当）