

**日本マンガ学会 第 22 回大会**  
**研究発表 要旨集**

**2023 年 7 月 1 日 (土)**

**於 相模女子大学**

**日本マンガ学会第 22 回大会実行委員会 (研究発表)**  
**[jsscc.conference2021@gmail.com](mailto:jsscc.conference2021@gmail.com)**

# 7月1日(土)

## **第1会場** [相模女子大学 11号館 1127教室]

[13:00 - 13:30]

1-1 吹きだし分析のコミュニケーション論的アプローチ——共同注意過程としてのマンガ読書

細馬 宏通 [早稲田大学]

[13:40 - 14:10]

1-2 ボーイズラブ(BL)マンガ表紙におけるキャラクター「声」の感情表現の機能

アズラン ノル サキファ アイシャ [龍谷大学大学院]

[14:20 - 14:50]

1-3 食マンガにおける味の表現の歴史的変遷に関する研究——1970年代から80年代まで食マンガにおける味の表現要素の変化を中心に

リュウシントウ [京都精華大学大学院]

[15:00 - 15:30]

1-4 『週刊少年ジャンプ』におけるキャラクターの死の描写について

城垣内 庸子 [一般]

[15:40 - 16:10]

1-5 2000年代～2010年代のマンガ経験の分析に向けて——自由記述式による探索的調査から

池上 賢 [拓殖大学]

## **第2会場** [相模女子大学 11号館 1126教室]

[13:00 - 13:30]

2-1 アルジェリアにおける日本式「マンガ」創作の意義——市民的共感と越境性の創出

青柳 悦子 [筑波大学]

[13:40 - 14:10]

2-2 慣例化したバージョン違い—日本マンガにおける連載形式と作品の二重性

コピローワ オーリガ [東北大学]

[14:20 - 14:50]

2-3 単行本とは何か—フランスにおける日本マンガの出版形態

ブヴァール ジュリアン [リヨン第3大学]

[15:00 - 15:30]

2-4 ローカライゼーションの観点から見た韓国コミックスの受容の変遷

カーロヴィチュ ダルマ [横手市増田まんが美術館]

[15:40 - 16:10]

2-5 2023年は「日本マンガ100年」なのか？——マンガの「起源」を再考する

陰山 涼 [東京大学大学院]

## 第3会場 [相模女子大学 11号館 1125教室]

[13:00 - 13:30]

3-1 マンガを描いたことがない人や絵が苦手な人でも、マンガによる自己表現ができるワークショップの実践と考察——技能実習生のアンケートと作品から読み取れること

大西 起子 [京都精華大学大学院]

[13:40 - 14:10]

3-2 視覚障害者に向けたマンガの提供フローの構築に関する研究

森 董 [京都精華大学大学院]

[14:20 - 14:50]

3-3 「三国志演義」翻案マンガにおける「明光甲」後考

清岡 美津夫 [NPO 三国志フォーラム]

[15:00 - 15:30]

3-4 戦争を題材とするカートゥーンは戦争を風刺し得たか——ウクライナ戦争に関する作品群と歴史の展開をもとに考える

横田 吉昭 [FECO : 世界漫画家連盟]

[15:40 - 16:10]

3-5 少女マンガのカップルの恋愛：いつまでも一緒にいられるカップルとは——カップルの相互作用の数学モデル化のための基礎データを用いた定性・定量的考察

岡崎 秀晃 [湘南工科大学]

武部 未慧 [湘南工科大学附属図書館]

大隅 仁美 [湘南工科大学附属図書館]

## 第4会場 [相模女子大学 11号館 1124教室] ※オンラインでの発表

[13:00 - 13:30]

4-1 コマの連続性から出現する物語要素の分析法の提案——手塚治虫作品と「ぱいどん」の比較例

大津留 香織 [台南応用科技大學]

[13:40 - 14:10]

4-2 ウェブトゥーンからページの漫画演出の変化

李 信暎 [京都精華大学大学院]

[14:20 - 14:50]

4-3 電子書籍におけるマンガの読まれ方と画面の表示方式に関する研究

和田 裕一 [東北大学]

[15:00 - 15:30]

4-4 2000年代前後の中国の月刊少女漫画雑誌『卡通王(カートンオー)』におけるジェンダー表現——

中国漫画で「ジェンダー規範の越境」はいかに描かれているのか

孫 旻喬 [北京第二外国語学院]

**7月2日(日)**

**ポスター発表会場** [相模女子大学 3号館 314教室前] ※オンライン配信はなし

[12:30 - 14:00]

5-1 マンガにおける男性の乳首表象——BLマンガと格闘マンガの比較分析

高橋 孝平 [早稲田大学大学院]

# 発表要旨

**7月1日(土) 第1会場** [相模女子大学 11号館 1127教室]

## 吹きだし分析のコミュニケーション論的アプローチ

### —共同注意過程としてのマンガ読書メディアの中のストーリーマンガ—

細馬 宏通 [早稲田大学 文学学術院]

キーワード：吹きだし、コマ、共同注意、コミュニケーション、新宝島

マンガのフキダシ分析では、従来、その形状に注目して機能を分類を行うものが多かった。これに対し、本論では、マンガの読書体験を、作者と読者が登場人物を介して行う共同注意の過程と考え、作者が読者の注意をナビゲートする方法として、フキダシと同じコマにテキスト（別のフキダシ、説明書きなど）によって注意対象が明示されているかどうか、フキダシと同じコマに絵によって注意対象が描かれているかどうかの二点に注目し、フキダシを分類する分析を提案した。『スピード太郎』『汽車旅行』『新宝島』の3作品について、この方法で比較した結果、とくに『新宝島』で、テキストや絵から注意対象を隠す手法が顕著であった。この結果をもとに、従来、映画のアナロジーによって表現されてきた『新宝島』の特徴を、フキダシとコマの技法の観点から論じ直す。

(HOSOMA Hiromichi)

[目次に戻る](#)

## ボーイズラブ(BL)マンガ表紙におけるキャラクター「声」の感情表現の機能

アズラン ノル サキファ アイシャ [龍谷大学大学院 国際学研究科 博士後期課程2年]

キーワード：商業 BL マンガ、キャラクター、内言、社会記号論、コミュニケーション戦略

ボーイズラブ (BL) マンガの作り手は表紙をセールスポイントにしており、マンガ読者は「表紙買い」を行う傾向にある。表紙の中にはキャラクターが読者に話しかけているような描写があり、感情的で共感しやすいといった事例もある。BL 研究において、キャラクターは<攻め><受け>という役割によって視覚的コードで分類されていることが多いが、言語的感情表現のコミュニケーションの可能性が見落とされている。そこで本発表は、BL マンガ表紙の分析を社会記号論の観点から行うものである。分析はちるちる BL アワード 2021・2022 においてランキングに入った作品の表紙にあるモノログ型のタイトルから見つけた感情表現を対象とする。その後、モノログ型のタイトルが視覚的要素に与える影響についても検証する。その結果、表紙の機能に合わせて、感情的態度(Affect)の分類とその言語化や BL キャラクターの役割の関係性が示された。本研究は表紙にてキャラクターの役割が言葉の関連について取り上げて、BL マンガの商業的背景に関する言説に新たな視点を加えることができる。

\*本発表で使う「モノログ型のタイトル」という概念の定義：キャラクターの声や発話を使用したタイトルを示す。例えば「息ができないのは君のせい」「何でもいいから消えてくれ」などのタイトルは、

キャラクターが独り言のように見えたり、誰かにあるメッセージを伝えているように見えるものである。

(AZLAN Nur Saqifah Aisyah)

[目次に戻る](#)

## 食マンガにおける味の表現の歴史の変遷に関する研究

### —1970年代から80年代まで食マンガにおける味の表現要素の変化を中心に—

リュウシントウ [京都精華大学大学院 マンガ研究科 博士後期課程]

キーワード：食マンガの歴史、食マンガ、味の表現の変遷、マンガ表現

現代の日本において、食マンガは流行ではなくすでに定着しており、幅広い世代に愛読されている。その歴史は1970年代に遡るが、当時のストーリーは主に食を作る側が主人公で、例えば、プロの料理人がコンクールに出場して腕を競うなど、成長過程を中心に描いていた。その後、数多くの食マンガ作品が出版され、食マンガは着実に人気ジャンルの一つに成長した。今日では、さまざまなマンガ雑誌で食マンガが掲載され、その汎用性と多様性を示している。

本研究は、1970年代から80年代までに出版された食マンガを歴史的視点からアプローチし、食マンガにおける味の表現の発展・変化について考察するものである。考察結果を概括すると、食マンガの創成期となる70年代には、料理描写、リアクション、心象風景などの味の表現が工夫されたが、これらの表現はなかなか定着しなかった。だが、食マンガの成長期となる80年代に、美味しさの表現に新たな手法が模索され、料理の断面描写や液体の透明感の演出、料理絵の緻密化が行われ、特に共感覚表現、食の原産地、製造法に関する情報の説明、オノマトペなどの言葉による味の表現の手法が発達した。

こうした考察結果から、1970年代から80年代にかけて、食マンガにおける味の表現の主流は「絵」から「言葉」へ移行し、表現要素の関係が逆転する傾向を確認できた。

(LIU Jintao)

[目次に戻る](#)

## 『週刊少年ジャンプ』におけるキャラクターの死の描写について

城垣内 庸子 [一般]

キーワード：週刊少年ジャンプ、キャラクターの死、少年マンガ、マンガの歴史

本研究では『週刊少年ジャンプ』について、創刊の1968年7月から2021年12月の間に掲載された作品内において、キャラクターの死の表現について量的変遷、質的変遷を検討する。同誌の月はじめに発売された号を調査対象としてピックアップし、その号の中で死の場面が描かれた作品の数と、全体の作品数に対する割合を数的データとしてまとめた。死の描写を数えていく基準として、(1) 作品内でセリフやナレーションにて「死んだ」「絶命した」「亡くなった」と死んだことがわかる文章が表記された場合。

(2) キャラクターの攻撃や災害、事故などにより、作品内のリアリティにおいてキャラクターの身体の状態が生きているのが難しいと判断できる場合。(3) 遺影や仏壇など過去に死んだことが表現されている場

合の 3 点に注目して調査を行った。この結果、その数量的傾向から 1968 年から 1973 年の第 1 期、1974 年から 1981 年の第 2 期、1982 年から 1990 年の第 3 期、1991 年から 1997 年の第 4 期、1998 年から 2008 年の第 5 期、2009 年から 2017 年の第 6 期、2018 年から 2021 年の第 7 期、以上の 7 時期に分けることができた。さらに、7 つの時期ごとにキャラクターの死の表現において、強調される部分に変化していることが確認できた。

(SHIROGAUCHI Yoko)

[目次に戻る](#)

## 2000 年代～2010 年代のマンガ経験の分析に向けて

### —自由記述式による探索的調査から—

池上 賢 [拓殖大学 政経学部 法律政治学科]

キーワード：マンガ読者、オーディエンス、自由記述調査、2000 年代、2010 年代

2000 年代以降もマンガは発展を遂げており、様々な変化が起きている。本報告では、その点を踏まえて、現代におけるマンガ経験の様相について、予備的な調査としてマンガにたいして一定の接触頻度持つ人々に対する自由記述式の WEB アンケート調査を実施した。

調査は 2023 年に調査会社に委託して、行われた。対象は、紙媒体のマンガ市場が最大であった 1990 年代を思春期から青年期に経験しており相対的にマンガとの接触が期待される 1976 年～1985 年生まれ、および比較対象として 1996 年～2005 年生まれの男女各 75 名、合計 300 名である。調査では、各種コミュニケーション行動が重要度や、最もよく利用するマンガ媒体などについて質問を行った上で、2000 年代 2010 年代それぞれにおける「マンガに関わる印象深い経験」、「2000 年代と 2010 年代で比較して変化したと思うこと」の 3 点を自由記述式で質問した。

分析の結果、選択式の質問の回答からはジェンダーや年代による生活環境の違いがマンガとの関係に影響する可能性が示唆された。また自由記述式の質問の回答では、電子化に伴うマンガとのかかわり方の変化に言及する記述が多くみられた。本調査の結果からは、2000 年代以降のマンガと人々の関わりについて明らかにするためには、世代・ジェンダーにより異なる生活環境などの影響と電子化による変化に注目すべきことが示唆された。

(IKEGAMI Satoru)

[目次に戻る](#)

## **7月1日(土) 第2会場 [相模女子大学 11号館 1126教室]**

### **アルジェリアにおける日本式「マンガ」創作の意義**

#### **—市民的共感と越境性の創出—**

青柳 悦子 [筑波大学 人文社会系]

キーワード：アルジェリア、日本式マンガ、市民社会、ジェンダー問題、多言語地域

北アフリカの国アルジェリアで日本様式の「マンガ」を創作する活動が展開されている。アルジェリア人自身を描くものとして 2007 年頃から始まった、そしてほかの中東・アラブ諸国では類例の見当たらないこの表現活動は、どのような社会的・文化的な意義と可能性を有しているだろうか。

本発表では、まず、フランスからの独立(1962年)以来のアルジェリアにおけるコミック文化の歴史を概観し、フランス文化とアラブ文化さらに世界的な伝播力をもつアメリカ文化の影響下において、独自の創作活動が展開されていたことに着目する。この過程で、アルジェリアの出版・流通がかかえる重大な困難や、文化活動をめぐる厳しい情勢についても確認する。

そのうえで、新機軸の文化的潮流として 2000 年代に登場する「マンガ」創作の背景と特徴について分析する。背景として、この運動を担う 20-30 歳代の人々が経験してきた複雑な社会事情を捉えたうえで、創作の特徴を、具体的に作品を検討しながら、市民的共感を醸成しようとする作り手たちの強い意欲と、みずからの社会に柔軟さをもたらそうとする開かれた感性(および危機意識)にみる。とりわけ、現実社会では揺るがすことが困難なジェンダー間の壁が、この文化空間においては様々なかたちで壊乱され、その越境が一定の範囲で現働化されていることを分析的に論じるとともに、この運動のかかえる種々の限界についても指摘する。

(AOYAGI Etsuko)

[目次に戻る](#)

### **慣例化したバージョン違い**

#### **—日本マンガにおける連載形式と作品の二重性—**

コピローワ オーリガ [東北大学大学院 文学研究科]

キーワード：マンガ雑誌、単行本、本文批評、ファン研究、バージョン違い

本発表では日本マンガ市場を特徴づける二段階の連載・発行形式とそれに由来する作品の二重性について考察する。現在の商業的マンガ作品は雑誌版と単行本の、二つのバージョンが一時的に共存していることが一般的である。単行本は雑誌版に様々な改変を重ねられ「完成品」あるいは「完全版」に等しいものと見なされているのに対して、雑誌版は「中間資料」と「完成品」の間に置かれており、非常に曖昧な位置づけを有している。この二段階の発表形式が読者による作品の解釈や消費パターン、あるいはテキストの有様そのものに与える影響が少なくないと考えられる。しかし、このシステムは日本において



あまりにも自明視されているためか、マンガ産業論において取り上げられてきたものの、その他の観点から考察されてこなかった。

本発表ではまず 4 つのマンガ作品を対象に系統的な比較分析を行い、雑誌版の単行本化における形式と内容についての変更の幅とその効果を考察する。次にこの 20 年の間に活性化してきたマンガのデジタル化が、従来の雑誌版と単行本という作品の二重性に関する伝統的な捉え方をいかに変化させていくかについて考察する。最後にマンガ作品のバージョン違いを研究者の観点から再評価し、それと様々な研究分野との関連性、バージョン違いを視野に入れた研究の意義と可能性を論考する。

(KOPYLOVA Olga)

[目次に戻る](#)

## 単行本とは何か

### —フランスにおける日本マンガの出版形態—

ブヴァール ジュリアン [リヨン第3大学 日本学学科]

キーワード：メディア、フランス、単行本、「モノ」

フランスにおける日本マンガの市場が、日本に次ぐ世界で最も重要な市場の一つであることは、今日よく知られている。この日本マンガの輸入の歴史は今やよく知られているが、多くの場合、1980年代以降の日本アニメの放送と、その後書店に並んだこれらのシリーズの原作マンガとの連続性に焦点が当てられてきた。しかし、フランスで活況を呈するマンガ市場は、フォーマットの多様化、特に高価で豪華なエディションに重点を置いて、これはフランスにおける「マンガ」、そしてコミックという媒体の認識についても多くを語っていると見える。

本発表の目的は、フランスにおけるマンガ出版分野の最新動向を報告し、これらの特殊性を、より広い文脈、つまり出版物、特にバンドデシネ市場の文脈に位置づけることによって考察することである。つまり、フランスで販売されている「単行本」は、第一にオリジナル版を可能な限り忠実に再現すること、第二にオリジナル版から離れ、日本では見たこともないような出版形態を考案し、その地域の特殊な需要を満たすという、ふたつの異なるアプローチの結果であることがわかるだろう。本発表ではその点を明らかにしたい。

(BOUVARD Julien)

[目次に戻る](#)

## ローカライゼーションの観点から見た韓国コミックスの受容の変遷

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：韓国コミックス、出版、出版形態、ローカライゼーション、翻訳

2000～2010年代前半にかけて、日本では主に韓国ドラマの関連で様々な韓国コミックス(マンファ)が出版された。しかし、その多くは刊行が数巻で中断され、後にマンファの翻訳が全体的に中止されたこ

とから、日本人読者の人気を集められなかったことがうかがえる。しかし近年、日本において韓国の縦スクロール形式のウェブトゥーンが人気を集め、多くの作品が書籍化し、当時のマンガ出版より成功していると言える状況がある。本発表では日本でのマンガ出版とウェブトゥーンの書籍化を、日本での出版、作品の初出時期や出版社、レーベル、ローカライゼーションなどの観点から比較し、韓国コミックスの日本での受容の変化を探っていく。ローカライゼーションにおいて、翻訳学の二つの概念である、文化的差異を保つ異質化を意味する「foreignization」と、異質性を最小限に抑える受容化を意味する「domestication」を、韓国作品のテキストの翻訳だけでなく、書籍の形態や表現形式などにも適応する。また、異文化のコミックスのローカライゼーションに関して、日本と韓国と同様、日本とは読み方向や書字方向が異なるアメリカでの日本マンガ出版の事例を参考に考察する。

(KALOVICS, Dalma)

[目次に戻る](#)

## 2023 年は「日本マンガ 100 年」なのか？

### —マンガの「起源」を再考する—

陰山 涼 [東京大学大学院 総合文化研究科 博士課程 3 年]

キーワード：歴史、『アサヒグラフ』、「正チャンの冒険」、「親爺教育」、アイケ・エクスナ

マンガの歴史を考える際、その「起源」の問題は絶えず議論の的となってきた。日本マンガについては、手塚治虫起源説を筆頭に、北沢楽天や葛飾北斎、さらには中世の鳥獣戯画まで、様々な起源が設定されてきた。世界のマンガ（コミックス／BD）史を見ても、19 世紀の「イエロー・キッド」やロドルフ・テプフェールを起源とするもの、18 世紀の画家ホガースの連続版画に遡るものなど、様々な歴史観が存在する。

一方、現在の日本マンガの直接的な「起源」を、今から 100 年前の 1923 年に求める議論も注目される。その根拠となるのが、『アサヒグラフ』に連載された 2 つの作品、「正チャンの冒険」と「親爺教育」である。前者は、モダンな作風や新聞連載という形式、高いキャラクター人気といった点で、先駆的な作品として注目されてきた。後者はアメリカの新聞マンガの翻訳版であるが、とりわけ日本マンガ史研究者である Eike Exner の近刊「Comics and the Origins of Manga」において、その重要性が強調されている。

本発表では、様々なマンガの「起源」説と、それが依拠するマンガ観を確認したうえで、「1923 年起源説」の有効性を検討する。この見方は、日本マンガ史を 20 世紀日本における近代化の問題として捉える際に、とりわけ有用な枠組みだと考えられる。1923 年を起点とすることで、マンガ的表現を西洋近代の文化として受容しながら、次第に日本的なものとして読み替えていった歴史として、マンガ史を捉え直すことができるはずだ。

(KAGEYAMA Ryo)

[目次に戻る](#)

## **7月1日(土) 第3会場 [相模女子大学 11号館 1125教室]**

### **マンガを描いたことがない人や絵が苦手な人でも、 マンガによる自己表現ができるワークショップの実践と考察**

#### **一技能実習生のアンケートと作品から読み取れること一**

大西 起子 [京都精華大学大学院 マンガ理論研究科 2年]

キーワード：ワークショップ、技能実習生、絵が苦手な人でも描けるマンガ、  
マンガを描いたことがない人でも描けるマンガ、日本文化の発信

日本のマンガは世界的に有名である。しかし描いたことがない人も多い。海外の人の中には『経験はないが、描く機会があるなら一度体験してみようか』と考える成人は確実にいると思われる。

描いたことがない人や絵が苦手な人でも漫画における記号表現の使い方を適切に知ること、自己表現を楽しむことができると考える。その目的に沿ったワークショップを設計し、定期的実践している。

現在対象者は主に東南アジアからの実習生である。2023年3月現在で5回行い、総数79名に「日本へきてうれしかったこと・驚いたこと」というテーマでコママンガを描いてもらい、事前事後のアンケートを実施した。

アンケートからは、t検定によるワークショップの有効性が確認された。種々の項目間の相関関係も検証中であるが、「描くのが簡単か難しいか」と「マンガを描きたいか」についてはまだわからない点がある。

アンケートの「マンガについて思うこと」の自由記述からは、マンガの影響力が読み取れた。

作品からは、テーマに沿ってトピックを描く表現が多くみられ、起承転結や時間的系列にこだわらない傾向が見られた。また、時系列・吹き出しの配置等に参加者のオリジナルな表現が見られる作品もあった。さらに作品中の題材から実習生にとっての日本像の特徴や実習生の思いが読み取れた。

作業所での実施も行い、ワークショップの新たな可能性と課題も見え始めてきた。今後も実践と検証を続けていきたい。

(ONISHI Tatsuko)

[目次に戻る](#)

### **視覚障害者に向けたマンガの提供フローの構築に関する研究**

森 董 [京都精華大学大学院 博士後期課程 マンガ研究科理論専攻 1年]

キーワード：視覚障害者、マンガ音訳、マンガ点訳、提供フロー、インタビュー

マンガは視覚メディアとして、世の中に溢れている。日本では手軽に入手でき、多くの人が消費しているが、視覚に障害がある者にとってはその限りでない。現在行われている視覚障害者へのマンガの提供

の仕方を見直し、より迅速により多くのマンガを視覚障害者に届けることを目的に、マンガの提供フローを構築する。書籍の提供に関わるステイクホルダーへのインタビューより、マンガの点訳・音訳が進まない原因は、マンガを正確に伝えることができる訳し方がわからないこと、訳すことができても時間がかかり人員を割くことができないことだと明らかになった。よって、マンガの訳し方の方針を定める、もしくは、訳すのではなく新たな商品として制作することにより解決できるのではないかと考え、3つのフローを考案した。しかし、出版社やマンガ家は利益を生み出さなければフローに組み込むのは難しく、無償で提供するのであれば著作権や同一性保持権を侵害しないよう訳す必要があり、実際に提供するにあたり生じる問題により適当なフローを構築することができなかった。

(MORI Sumire)

[目次に戻る](#)

## 「三国志演義」翻案マンガにおける「明光甲」後考

清岡 美津夫 [NPO 三国志フォーラム]

キーワード：中国歴史マンガ、中国鎧甲、翻案

日本における「三国志演義」翻案マンガを年代順に追い、それらで描かれる「明光甲」と呼ばれる鎧甲に着目した。「明光甲」は仏教の神像の鎧などに描写されるもので日本で馴染みのあるデザインであり、1982年から1984年までTV放送の人形操演番組「人形劇三国志」で採用された影響により、翻案マンガにおいて曹操など特定の人物の鎧甲として描写され、1990年代、2000年代と位階の高い人物が着用する鎧甲として描写される傾向にあった。それと同時期において反対に、秦始皇帝の兵馬俑など考古資料由来の多くの小札を編綴した鎧甲デザインは「人形劇三国志」の影響により劉備など特定の人物着用の鎧甲描写を経て兵卒などの位階の低い人物が着用する鎧甲として描写される傾向にあった。それ以降、「明光甲」自体の描写が安定せず、ビデオゲーム作品に採用された鎧甲デザインなどからの影響もあって「明光甲」の特徴が消える傾向にあった。逆に小札編綴のデザインは2008年の映画「レッドクリフ」に採用されたこともあり、リアル志向の作品や学習まんがなどの主流となり、位階の高低は肩鎧の有無などで表現されるようになった。総じて「明光甲」が翻案マンガ内にあった役割を失いつつある。

(KIYOOKA Mitsuo)

[目次に戻る](#)

## 戦争を題材とするカートゥーンは戦争を風刺し得たか

### —ウクライナ戦争に関する作品群と歴史の展開をもとに考える—

横田 吉昭 [FECO：世界漫画家連盟]

キーワード：戦争、風刺、道化、当事者性、カートゥーン

昨年惹起したウクライナへのロシアの侵攻は、世界のカートゥニストに多大な題材を提供し多くの作品が描かれた。カートゥーンは問題を相対化する機能を持つが、リアルタイムで報道されたため、カート

ウーンの持つ表現力と傍観者的な限界をも照らし出しているように思われる。そもそも「戦争」という巨大かつあまりにも多くのものを含む事象をカートゥーンは風刺しうるのだろうか。まず「戦争」を批判すべき「悪」とするその非日常性と一般的な「平和」概念による作品は、映像でも伝えられる現場の惨禍に対処しえたのだろうか。プーチンと言う特異とも言える権力者は格好の批判対象となり得るが、プロパガンダのような道化的な戯画化と対立関係の表現にとどまる場合もある。そこにはカートゥニストの批評性が問われている。その一方でメディア上には戦争に巻き込まれた人々の声があり、ウクライナのカートゥニスト自身もそうであったという、ともすれば傍観者的な批評に傾きがちなカートゥーンの流れとは異なる、当事者性を持つ風刺が現れたことに注意したい。

FECO JAPAN（世界漫画家連盟日本支部）は昨年ウクライナのカートゥニストを含めた世界のウクライナ戦争に関する作品を集め、展覧会を開いた。以上のような問題を滅殺の日本のものを含んだ歴史上の作品と比較しながら紹介しながら、考えてみたい。

(YOKOTA Yoshiaki)

[目次に戻る](#)

## 少女マンガのカップルの恋愛：いつまでも一緒にいられるカップルとは —カップルの相互作用の数学モデル化のための基礎データを用いた定性・定量的考察—

岡崎 秀晃 [湘南工科大学]

武部 未慧 [湘南工科大学附属図書館]

大隅 仁美 [湘南工科大学附属図書館]

キーワード：少女マンガ、恋愛、カップルの幸福度・親密度、数学モデル化のための基礎データ

本研究では、夫と妻の発言のモード：愛情を含む発言には+4、嫌悪感-3、Physical contact のモード：情熱的キス+4、 離れる-4 などにプラスとマイナスのスコアを付けその採点結果からその後の夫婦関係を予測する方法を(i)幸せなカップルになる過程：「天使なんかじゃない」の冴島翠と須藤晃、幸福なカップルの維持の模索：(ii)「初×婚」の倉下初と鮫上紺、(iii)「青春ヘビーローテーション」の小坂奈緒と榛名圭司を対象に適用して、各カップルの言動と振る舞いから、基礎データを求め、リアルな人のカップルの幸福度を高める知見を得ることを目的とする。調査方法は、(i)、(ii)、(iii)の作品の初期、中期、後期部分からカップルだけの会話と振る舞いのシーンに注目し動画ファイルを作成し、The Simple Video Coder を用いて、ヒロインとその恋人の発言と Physical contact のモードに対して、スコアを付けて解析を行う。

結論

1. 少女マンガの作品中のカップルの幸福度を定量的に推定できる可能性を示した。
2. カップルの幸福度が高い場合の会話と振る舞いをリアルな人たちの幸福度を高めるテキストとして、また、低い場合のカップルの会話と振る舞いをリアルな人の彼氏・彼女の関係構築のためのテキストとして活用できる可能性を見出した。

(OKAZAKI Hideaki | TAKEBE Misato | OSUMI Hitomi)

[目次に戻る](#)

## **7月1日(土) 第4会場 [相模女子大学 11号館 1124教室]**

[ オンライン発表 ]

### **コマの連続性から出現する物語要素の分析法の提案**

#### **一手塚治虫作品と「ぱいどん」の比較例一**

大津留 香織 [ 台南應用科技大學 設計學院漫畫系 ]

キーワード：記号、人類学、文脈、欺き

これまでマンガはある種の記号や言語に近いものとして捉えられてきたが、日本において記号論や言語学的に分析された研究は多くない。マンガをことばに類する研究対象として考える際に生じる問題は、図像と文字のふたつの表現方法を用いるマンガを、どのように分析できるのかにある。

本分析では現代ストーリーマンガのコマの連続性に注目し、1コマごとに図像と文字を「意味するもの (signifié)」と「意味されるもの (signifiant)」に分類し、短期的なヨコの意味と、コマを隔てた(長期的・文脈的な)タテの意味とを把握する。この分析方法を「コマのヨコ・タテ分析 (The Panel's Horizontal / Vertical Analysis)」とする。ここでは、手塚治虫作品と TEZUKA2020 制作作品「ぱいどん」とを比較分析し、その有効性を検討する。結果として、ヨコの意味では目立った相違が出現しないものの、タテの意味においては意図的な嘘やすれ違い、いわば「欺き」の表現について異なるということがわかった。

今回の分析で見られたタテ意味から出現する「欺き」要素は、読者の個人的・主観的な思い込みから独立して確認できるという点でより普遍的な要素といえ、そのような普遍性の高い要素をとらえた物語を、記号を駆使して表現したことが手塚マンガの物語上の“らしさ”を構成している。

(OTSURU Kaori)

[目次に戻る](#)

[ オンライン発表 ]

### **ウェブトゥーンからページの漫画演出の変化**

李 信暎 [ 京都精華大学大学院 マンガ専攻 ]

キーワード：ウェブトゥーン、漫画演出

ウェブトゥーンは、2000年の初めに日常生活を描いたマンガなどから始まり、現在はPCのウェブブラウザやモバイルの専用アプリケーションで読むことができるマンガを総称する言葉である。現在、ウェブトゥーンは多くのプラットフォームから提供されており、韓国ではマンガを楽しむための最も一般的な形式となっている。

ウェブトゥーンがマンガを読むための新しい形として韓国社会に根を下ろし10年以上が経過した今、ウェブトゥーンはオンラインで読むだけに止まらず、人気の高い作品は単行本として出版され、読者の

手に届くようになった。韓国コンテンツ振興院の「2022 マンガ・ウェブトゥーン利用者実態調査報告書」によると、ウェブトゥーンのオフライン単行本の購買経験者は、2020年は22.6%、2021年は23.1%、2022年には29.0%と増加傾向にあることが分かる。このように、ウェブトゥーンからの単行本化は韓国のマンガ業界において通例化されつつある。

しかし、ウェブトゥーンから紙媒体の出版物への転換は、そもそも横読みのページ形式からウェブトゥーン用に変化させた縦読み形式のコマ割りなどの演出を、再びページ形式に戻すことになる。つまり、縦読みから横読みにマンガの演出形式を変更しなければならないということである。

本研究では、縦読みのウェブトゥーンからページ形式の出版物への転換において、ウェブトゥーンのもつ縦読みの演出がどのように変わるかを考察する。

(LEE SinYoung)

[目次に戻る](#)

[ オンライン発表 ]

## 電子書籍におけるマンガの読まれ方と画面の表示方式に関する研究

和田 裕一 [東北大学大学院 情報科学研究科]

キーワード：電子コミック、読み方向、スクロール

電子書籍におけるマンガの表示方式には、紙媒体のマンガ紙面の1ページもしくは見開きページをスキャンした画像を断続的に表示する方式（以下、静止画提示方式）や、画像を水平方向に並べてスクロールさせて読ませる方式（以下、水平スクロール方式）、スクリーンサイズが小さいスマートフォン向けに一コマずつを垂直方向に並べた画像をスクロール提示する方式（以下、垂直スクロール方式）などがある。垂直スクロール方式では、マンガのページレイアウトの特徴の一つであるコマ割りが再現できないことやページの境界が曖昧なことなどから、そこでのマンガの読まれ方は紙媒体のレイアウトに準ずる静止画提示方式とは異なる性質をもつことが考えられる。そこで本研究では、電子書籍上でマンガを読む際の静止画提示方式と垂直スクロール方式といった表示形式の違いに着目し、読み時間や視線移動の特徴がどのように異なるかについて検討した。また、大学生を対象とした電子書籍上でのマンガの読みに関する実態調査を行い、読書頻度や静止画提示方式と垂直スクロール方式のどちらを好むかに関して検討した結果もあわせて報告する。

(WADA Yuichi)

[目次に戻る](#)

[ オンライン発表 ]

## 2000年代前後の中国の月刊少女漫画雑誌『<sup>カートンオー</sup>卡通王』におけるジェンダー表現

—中国漫画で「ジェンダー規範の越境」はいかに描かれているのか—

孫 旻喬 [北京第二外国語学院 日本語学部 漫画文創コース]

## キーワード：中国漫画、少女漫画、ジェンダー

『卡通王（カートンオー）』は1993年に創刊した中国の月刊漫画雑誌である。2008年までに発行され続けた本誌は、90年代の漫画雑誌の代表的な存在であった『漫書大王』と共に、中国の漫画業界で重要な位置を占めていた。本誌に掲載された連載作品の多くは、日本のストーリーマンガ、特に少女漫画の影響を強く受けており、また、1996年前後からは『卡通王』の編集方針が徐々に「少女漫画専門誌」に転換したことが確認されている。

日本の少女漫画において、性別・ジェンダー・セクシュアリティに関する固有の認識を破る表現がしばしば見られる（例えば、異性装、同性愛関係など）。少女漫画におけるジェンダー規範の越境表現とその文法は、多くの研究者によって分析されている。

一方、『卡通王』に掲載された作品の多くは「日本風」の少女漫画であるが、これらの連載作品でも伝統的なジェンダー規範の越境表現が多く描かれている。『女船王』、『俏青天』、『宦娘』などの作品は、日本の少女漫画の文法を援用しながら、伝統的なジェンダー規範を批判しており、時には挑発的な態度も示している。これらの作品において、日本の少女漫画の文法に対する模倣は明らかであるが、同時に、中国漫画ならではの独自性も同時に読み取ることができる。

本発表は、『卡通王』に登場した漫画作品を分析例とし、当時の中国の創作者が、いかに舶来品である少女漫画の文法を利用して、ジェンダー規範の越境を表現したのかを明らかにするものである。

(SUN Minqiao)

[目次に戻る](#)



# 7月2日（日）ポスター発表会場 [相模女子大学 3号館 314教室前]

[ポスター発表]

## マンガにおける男性の乳首表象 —BLマンガと格闘マンガの比較分析—

高橋 孝平 [早稲田大学大学院 人間科学研究科 人間科学専攻 修士2年]

キーワード：身体表象、男性性研究、BLマンガ、格闘マンガ

男性性研究の重要性が増しているなか、その中心に位置する男性学は当事者の悩みを起点とした実践的な学問という側面が強く、男性性に関する表象を分析するような男性性研究は相対的に遅れをとっている。さらにマンガ研究においては①ジェンダーの視点からの研究は少女マンガやBLマンガの研究に圧倒的に偏っており、②身体表象についての研究は圧倒的に女性に偏っているという課題がある。

そこで本発表では、男性規範から逸脱した器官として男性の乳首に着目し、性的な身体が描かれるジャンルであるBLマンガと、闘いに適した男性身体が描かれるジャンルである格闘マンガにおいて、それぞれどのように描かれてきたのかを比較分析する。それぞれのジャンルで年代ごとの代表的な作品を取り上げ、男性の乳首表象の歴史の概観を示す。

本発表を男性性研究の俎上に載せるため、得られた結果を男性性研究の重要トピックの一つである「自己の身体に対する嫌悪」の問題と紐付けて議論を行う。

(TAKAHASHI Kohei)

[目次に戻る](#)

日本マンガ学会 第22回大会 研究発表

2023年7月1日(土)・2日(日)

主催 日本マンガ学会

日本マンガ学会 第22回大会 研究発表 発表要旨集

2023年6月28日 発行

編集・発行 日本マンガ学会第22回大会実行委員会（研究発表担当）