

日本マンガ学会 第 24 回大会
研究発表 要旨集

2025 年 6 月 28 日（土）

於 米子市文化ホール

日本マンガ学会第 24 回大会実行委員会（研究発表）
jsscc.conference@gmail.com

目次

第1会場 [1F メインホール]

[13:00 - 13:30]

- 1-1 予備役大尉・野良犬黒吉の再出征は何時？ 一のらくろと「田河水包」の「昭和19年」
永島 広紀 [九州大学韓国研究センター教授]

[13:40 - 14:10]

- 1-2 昭和期児童漫画における冒険表現と社会的背景 ―『冒険ダン吉』の内容分析を中心とした―考察
阿地拉・阿ト杜外力（アディラ アブドゥワイリ）[総合研究大学院大学先端学術院先端学術専攻国際日本研究コース（国際日本文化研究センター）研究生]

[14:20 - 14:50]

- 1-3 児童漫画家としての瀬尾太郎（光世）の活動について ―1950年代における漫画とアニメーションの交錯
萩原 由加里 [帝京大学文学部]

[15:00 - 15:30]

- 1-4 さいとう・たかをの初期劇画と同時代の描画表現 ―1950年代の漫画・浮世絵系挿絵・絵物語
松浦 昇 [東京藝術大学大学院映像研究科ゲスト講師]

[15:40 - 16:10]

- 1-5 ニセ鬼太郎と初期鬼太郎変遷史 ―竹内寛行再評価の試み
ナワ カツフミ [一般]

[16:20 - 16:50]

- 1-6 水木しげるによる戦争マンガのナラティブとその変容 ―水木しげるが戦争体験を語るまで
坂本 茜 [水木しげる記念館]

第2会場 [1F イベントホール]

[13:00 - 13:30]

- 2-1 BLにみるライフキャリアの表象 ―ライフコースと発達課題の視点
井島 由佳 [大東文化大学社会学部社会学科専任講師]

[13:40 - 14:10]

- 2-2 「棄てられた」人々の表象（ブラジル移民、「勝ち組」「負け組」、中高年女性労働者 ―『その女、ジルバ』について

植田 タイス マリエ [筑波大学大学院人文社会ビジネス科学学術院人文社会科学
群人文学学位プログラム・文学サブプログラム博士後期課程 2 年]

[14:20 - 14:50]

2-3 少女マンガにおける老いの表象 ―1980～90 年代の作品を中心に

杉山 直子 [日本女子大学国際文化学部国際文化学科]

[15:00 - 15:30]

2-4 フィクションを照らし出すエッセイ 一大島弓子のマンガ実践における反照性の役割

石岡 良治 [早稲田大学文化構想学部]

[15:40 - 16:10]

2-5 志村貴子『青い花』論 ―ゼロ年代〈百合〉表象と少女小説との交差

郭 如梅 [北海道大学大学院文学院人文学専攻表現文化論講座映像・現代文化論研究室
博士後期課程 3 年]

[16:20 - 16:50]

2-6 世代を超えて読み継がれるための考察 ―松本かつぢ「? (なぞ) のクローバー」復刊
を事例に

川口 貴弘 [宝塚大学東京メディア芸術学部]

第 3 会場 [1F 展示室]

[13:00 - 13:30]

3-1 同人制作物即売会の空間にかかわる調査手法の検討

深川 和純 [独立研究者]

[13:40 - 14:10]

3-2 「絵を描かない」マンガ制作経験の可能性 ―「球ちゃんマンガ」の試み

伊藤 剛 [東京工芸大学芸術学部マンガ学科教授]

[14:20 - 14:50]

3-3 鑑賞から体験へ。マンガ表現を用いた展示方法の可能性。―京都精華大学キャラクタ
ーデザインコースの卒業制作展指導を事例に

小川 剛 [京都精華大学マンガ学部キャラクターデザインコース]

[15:00 - 15:30]

3-4 子ども向け自己啓発系学習マンガの〈学び〉とは

山中 千恵 [京都産業大学現代社会学部]

[15:40 - 16:10]

3-5 マンガを用いた日本語学習の可能性

江澤 実紀 [東京外国語大学大学院総合国際学研究所博士後期課程 1 年]
早野 慎吾 [都留文科大学大学院文学研究科]

かまた きみこ [マンガ家]

[16:20 - 16:50]

3-6 マンガを活用した伝統文化教育の教材作成 ―『KATANA』を例として

早野 慎吾 [都留文科大学大学院文学研究科]

かまた きみこ [マンガ家]

第4会場 [2F 研修室1]

[13:00 - 13:30]

4-1 マンガリズム ―マンガのコマワリ効果の可視化手法の提案

迎山 和司 [公立はこだて未来大学システム情報科学部]

[13:40 - 14:10]

4-2 視覚障害者向けマンガ音読支援システムの構築 ―ノンプログラマによる AI 技術の応用と実践

新井 浩 [金城大学短期大学部美術学科]

[14:20 - 14:50]

4-3 生成 AI は少女マンガの三角関係の恋愛を評価できる ―生成 AI が作成した恋愛進展チェックシートを用いる恋愛進展の評価

岡崎 秀晃 [湘南工科大学情報学科]

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]

[15:00 - 15:30]

4-4 マンガの語り方の変遷 ―マンガにおける文字表現の分析

松下 茉由 [学習院大学大学院人文科学研究科身体表象文化学専攻修士2年]

[15:40 - 16:10]

4-5 ストーリーマンガにおける文字と絵の関係性についての研究 ―描き文字の生み出す時間効果の考察

馬 敏慧 [神戸芸術工科大学大学院芸術工学研究科]

[16:20 - 16:50]

4-6 デジタル漫画の表現における解放された奥行き次元

杜 若飛 [京都工芸繊維大学大学院デザイン学研究科博士後期課程]

第5会場 [2F 研修室2]

[13:00 - 13:30]

5-1 馬がうまいとはどういうことか ―19世紀後半における馬の表象と風刺画家カラン・

ダッシュ

石野 慶一郎 [東京大学大学院総合文化研究科超域文化科学専攻博士 3 年]

[13:40 - 14:10]

5-2 アンドレ・フランカンとモブシーン ―「詰め込まれた」コマの魅力

太田 未々 [早稲田大学大学院文学研究科博士課程 2 年]

[14:20 - 14:50]

5-3 批判から出版界の中核へ ―フランスにおける日本のマンガへの批判的言説とフランス出版社の対応

豊永 真美 [昭和女子大学現代ビジネス研究所研究員]

[15:00 - 15:30]

5-4 風刺漫画における第三者による「間に合わせ」と当事者性のありかへの一考 ―近代化過程のトルコの場合及び現代の例から見る描く側と描かれる側

横田 吉昭 [FECO (世界漫画家連盟)]

[15:40 - 16:10]

5-5 1990 年代台湾における日本漫画文化研究の展開と影響

川田 健 [慶應義塾大学総合政策学部非常勤講師]

[16:20 - 16:50]

5-6 初掲載時の誌面において三国志マンガはどう紹介されたか

清岡 美津夫 [NPO 三国志フォーラム]

発表要旨

第1会場 [1F メインホール]

予備役大尉・野良犬黒吉の再出征は何時？

—のらくろと「田河水包」の「昭和19年」

永島 広紀 [九州大学韓国研究センター教授]

キーワード：出版統制、情報局情報官、新聞「戦時版」

昭和戦前期から戦後期にかけて活躍した漫画家である田河水泡（高見澤仲太郎）の名はあまりにも有名であり、また、その代表作である「のらくろ」とともに不朽のものであると言って過言はない。さて、昭和6（1931）年から『少年倶楽部』に連載され、当世における絶大な人気を誇るとともに単行本も次々に版を重ね、戦後のリバイバルブームも含み戦前期を代表するベストセラー作品である「のらくろ」であるが、1941年秋をもって「執筆を禁止」され、再開するのは戦後の1946（昭和21）年春を待たなければいけなかった…、というのは田河のライフストーリーにおける言わば「正史」である。各種の年譜もおしなべてそうになっている。しかし、のらくろ「断筆」後の田河が「水包」のペンネームを用いるとともに1944（昭和19）年3月1日から同年10月31日までの実に8カ月間にわたって「のらくろ」を新聞連載していた事実を、報告者は連載物の現物とともに確認するに至っている。本報告は、まずはその書誌的な情報の概略を整理するとともに、田河がなぜ、この時期に当該の媒体を用いて「筆を折って」いたはずの「のらくろ」を連載していたかについて検証的な考察を行うものである。

(NAGASHIMA Hiroki)

[目次に戻る](#)

昭和期児童漫画における冒険表現と社会的背景

—『冒険ダン吉』の内容分析を中心とした一考察

阿地拉・阿ト杜外力（アディラ アブドゥワイリ）[総合研究大学院大学先端学術院]

先端学術専攻国際日本研究コース（国際日本文化研究センター）研究生]

キーワード：冒険ダン吉、戦前期、児童漫画

本研究は、昭和8年から昭和14年にかけて『少年倶楽部』に連載された漫画「冒険ダン吉」を対象に、作品の物語構造やキャラクター設定、作品世界に投影された時代背景について考察を試みるものである。特に、作品で描かれる冒険やギャグの要素が、当時の社会状況や国の方針とどのように結びついていたのか、また子ども向けの娯楽として親しまれる一方で、そうした背景が作品にどのように表現されていたのかを読み解くことを目的とする。連載初期には、異国の島々を舞台とした活発な冒険が多く描かれているが、物語の進行に伴い、次第にある種の秩序形成や「文明化」といったテーマが強調されるようになる。本稿では、これらの主題が、どのような時代的背景のもとに成立したのかを、具体的な作品内容を通じて分析し、戦前期における児童漫画の社会的機能について検討する。その結果、「冒険ダン吉」は単なる娯楽作品にとどまらず、当時の価値観形成にも一定の影響を与え得る作品であった可能性を明らかにしていく。

(ADILA ABUDUWAILI)

[目次に戻る](#)

児童漫画家としての瀬尾太郎（光世）の活動について

—1950年代における漫画とアニメーションの交錯

萩原 由加里 [帝京大学文学部]

キーワード：瀬尾太郎（光世）、児童漫画、東京児童漫画会

戦時中にプロパガンダ・アニメーションの『桃太郎の海鷲』（1943）や『桃太郎 海の神兵』（1945）を制作した瀬尾光世は、1950年代以降になると瀬尾太郎というペンネームを用いて、絵本や児童向け雑誌を始めとする出版業界で活動している。しかし、先行研究においては、出版業界に転身して以降の足跡はあまり注目されてこなかった。また、先行研究では戦後の瀬尾の肩書については、童画家や挿絵画家と紹介されることも多いが、実は児童雑誌を中心に漫画作品も手掛けている。

発表者はアニメーション制作者としての瀬尾光世について研究してきたが、その関係から瀬尾の遺族とコンタクトをとる機会があり、その際、瀬尾太郎名義で活動していた際の原画が複数、残されていることが判明した。また、手塚治虫を始めとする漫画家と交流があったとの遺族の証言から、漫画史に関する資料を調査した結果、瀬尾太郎が東京児童漫画会に所属しており、同時代の漫画家とも交流があったことが裏付けられた。

本発表では、これまでのアニメーション史を中心とした先行研究では見落とされてきた

漫画家としての瀬尾太郎の活動について、瀬尾太郎の遺品と、同時代の漫画家の資料をもとに明らかにしていく。

(HAGIHARA Yukari)

[目次に戻る](#)

さいとう・たかをの初期劇画と同時代の描画表現

—1950 年代の漫画・浮世絵系挿絵・絵物語

松浦 昇 [東京藝術大学大学院映像研究科ゲスト講師]

キーワード：劇画、挿絵、絵物語、さいとう・たかを

本発表では、劇画黎明期にあたる 1950 年代の貸本・少年雑誌における漫画・挿絵の一次資料調査と文献調査を行い、劇画独自の描画技法の発生を調査・分析する。

1959 年の「劇画工房」以降、それまでの手塚治虫風の子供漫画から、大人を対象にした漫画表現が試みられるようになったことは広く知られている。元々劇画は描画技法を指すものではなかったが、さいとう・たかを筆頭に白土三平、池上遼一等のリアリティを重視する絵柄が、手塚との違いを明確に示すものになっていった。

こうした劇画独自の描画技法がどこから影響を受けて始まったのかを探るのが、本発表の目的である。さいとう・たかをを、描画表現上の影響に挿絵画家中一弥の名前を挙げており、特に「一本の線で描くような絵」に大きな影響を受けたと述べる。中一弥に繋がる浮世系挿絵の流れは考察しておく必要があるだろう。また 1950 年代は少年雑誌において挿絵・絵物語・漫画が混在した時代であり、1950 年代末には絵物語が漫画の形式に接近していくなど、複雑な状況が観察される。さいとう・たかをが劇画黎明期の描画表現の代表的な人物ではあるが、その表現がどのように誕生していったのかを研究することは、現在の大人向けストーリー漫画のルーツを考える上で重要な材料を提供すると思われる。

(MATSUURA Noboru)

[目次に戻る](#)

ニセ鬼太郎と初期鬼太郎変遷史

—竹内寛行再評価の試み

ナワ カツフミ [一般]

キーワード：水木しげる、竹内寛行、ゲゲゲの鬼太郎、

墓場鬼太郎、貸本漫画、兎月書房

現在の日本で知らない人の少ない「鬼太郎」というキャラクターだが、定着に至るまでは様々な紆余曲折があった。その最大のものが、貸本漫画『墓場鬼太郎』3巻発行後、水木しげると発行元の兎月書房との間にトラブルが発生。喧嘩別れしてしまったことだろう。

決裂後、水木しげるは三洋社で『鬼太郎夜話』として『墓場鬼太郎』の続きを描き、兎月書房は紙芝居作家の竹内寛行に『墓場鬼太郎』の4巻以降を描かせた。つまり『墓場鬼太郎』3巻の続きが、異なる出版社で同時に進行するという異常な事態となったのである。

この竹内寛行版の『墓場鬼太郎』は貸本業界の衰退と共に姿を消し、水木しげるの「鬼太郎」が定着すると共に、その存在を知るのは濃いマニアくらいになってしまった。竹内寛行版『墓場鬼太郎』への批評は、一定の評価はされつつも総じて手厳しい。特に水木版との比較においては竹内版が劣っているのみならず、両者は完全に別物且つ無関係であり、まして水木版の鬼太郎への影響などは一顧だにされていないのが現状である。

そこで、竹内版『墓場鬼太郎』と水木版との特徴を比較し、更に『鬼太郎夜話』とその周辺の水木作品と併せて時系列で整理し、その内容を分析することで水木しげるが竹内版『墓場鬼太郎』をどう意識し、どう影響されたかのかを考察。竹内寛行の再評価を試みた。

(NAWA Katsufumi)

[目次に戻る](#)

水木しげるによる戦争マンガのナラティブとその変容

ー水木しげるが戦争体験を語るまで

坂本茜 [水木しげる記念館]

キーワード：水木しげる、『総員玉砕せよ!』、戦争体験、戦記マンガ

本発表は水木しげる『総員玉砕せよ!』（講談社、1973年）発表に至るまでの、水木による戦争体験の語りの変遷について、彼の動向と社会情勢から検討するものである。戦場の不条理を克明に描き出した本作は、日本国内外から高く評価されており、戦争体験を持つマンガ家としての水木しげるのイメージを確立させた。

水木は、貸本マンガ家としてデビューした1958年から、当時の戦記ブームに合わせ、兵士たちが華々しく活躍する英雄譚的な戦記マンガを手掛けていた。他方で後年、貸本の戦記

マンガでは自身の体験に基づく敗戦を描けなかったと回顧しており、1970 年代になって戦争体験の作品化を実現したという経緯がある。水木はいかにして、戦争体験の作品化を実現するに至ったのか。本発表では、この問いへの解答を模索すべく、1950 年代から 1970 年代までの水木の動向と、当時の戦記マンガおよび戦争体験者を取り巻く情勢について検討する。

(SAKAMOTO Akane)

[目次に戻る](#)

第 2 会場 [1F イベントホール]

BL にみるライフキャリアの表象

ーライフコースと発達課題の視点

井島 由佳 [大東文化大学社会学部社会学科専任講師]

キーワード：BL、ライフキャリア、変容、LGBTQ+

発達心理学やキャリア心理学には、個人のライフキャリアを展望する「ライフコース（ライフステージ）」や人間が発達しアイデンティティを確立していくために必要な発達課題という視点がある。1990 年代に女性のキャリアに注目がされた際、＜現代女性のライフコースの木＞（岡村, 1994）が考案され、女性には特有のキャリア選択があることから、女性がライフキャリアを検討していくツールとなった。

発達課題は、生得的な性別に左右され Erikson やその他の理論家によって発達心理学の中で示されていた。近年は、LGBTQ+に肯定的な注目がされており、かつての女性同様にそのライフキャリアとライフコースは模索されている。

本研究では、BL に描かれるゲイを中心とした LGBTQ+のライフキャリアをライフコースと Erikson の心理社会的危機（発達課題）の視点から検討し、BL の写実性と LGBTQ+の理解深化のツールとしての役割について考察していく。

結果、近年の BL は現実生活に対する写実性の高い表現がされ、ライフキャリアの表象として、ライフコースと発達課題の視点は LGBTQ+の理解深化のツールとしての一助を担えるといえる。当然に、どの作品もそのようであるとはいえるものではないが、LGBTQ+の人々におけるライフキャリアのポジティブ面とネガティブ面について BL を通して理解を促していくことは可能であると考察できた。

(IJIMA Yuka)

[目次に戻る](#)

「棄てられた」人々の表象（ブラジル移民、 「勝ち組」「負け組」、中高年女性労働者）

—『その女、ジルバ』について

植田 タイス マリエ [筑波大学大学院人文社会ビジネス科学学術院]

人文社会科学研究群人文学学位プログラム・文学サブプログラム博士後期課程2年]

キーワード：漫画、移民、女性、ブラジル日系人、表象

2025年は、日本ブラジル友好交流が結ばれて130周年にあたる。しかし、このような長期にわたる関係にもかかわらず、日本のポップカルチャー（マンガやアニメを含む）において、日本からブラジルへの移民を描いた作品やその研究はまだ少ない。本発表では、有馬しのぶによる漫画作品『その女、ジルバ』（2011-2018）について論じる。

この作品では、バー「Old Jack & Rose」を敗戦期に起業した女性と、物語現在時点(21世紀初頭)でそのバーで働く40代女性が描かれている。日本の敗戦と降伏を認める人々と、日本の勝利をひたすら信じる人々との対立（「勝ち組」「負け組」）という、ブラジル日系社会における歴史的な出来事と、戦後日本への帰還を経験した前者のライフストーリーが、生前の前者を知る人たちを通して再表象される。

社会の主流から排除され周辺化され「棄てられた」ひとびとを描く本作品（戦前日本からブラジルへの移民を余儀なくさせた農業労働者貧困問題、日系ブラジル人共同体内部の対立、戦後帰還者に対する差別、現代における中高年女性労働者に対する差別）は、漫画によるライフストーリー再表象という技法を通じて、社会的・政治的問題に迫る作品である。

(UETA Tais Marie)

[目次に戻る](#)

少女マンガにおける老いの表象

—1980~90年代の作品を中心に

杉山直子 [日本女子大学国際文化学部国際文化学科]

キーワード：老人、視点、リアリズム、女性

少女マンガは媒体、読者、そして作家も若い女性が中心のジャンルとして、少女や若い女性が中心人物であることが多く、したがって中年以上の年齢の女性には読者にも作者にも関心を持たれる対象ではなく、重要な人物として登場しないと考えられがちである。しかし1980年代から90年代には、老女が主人公の少女マンガが発表され、多くの読者を獲得し、評価されていた。今回の発表では、その中で冨塚真弓『オレンジペコの青子さん』(1982)松苗あけみ『カトレアな女達』(1988-91)と『女たちの都』(1992-94)宮脇明子『黄昏舞踏倶楽部』(1996-98)を取り上げて、その特徴をストーリーだけでなく、老女のビジュアルな描かれ方に着目して論じる。これらの作品では、ステロタイプから逸脱して積極的に自由にふるまう老女が肯定的に描かれているが、それがマンガ、特に少女マンガというジャンルのどのような特徴を利用しているか、またどのようなメッセージを読者に伝えているかについて分析する。

(SUGIYAMA Naoko)

[目次に戻る](#)

フィクションを照らし出すエッセイ

―大島弓子のマンガ実践における反照性の役割

石岡良治 [早稲田大学文化構想学部]

キーワード：大島弓子、少女マンガ、エッセイマンガ、反照性、パラテキスト

本発表では、大島弓子(1947-)の作家活動において、従来「エッセイマンガ」として捉えられてきた作品群を多角的に再検討する。大島の非フィクション作品は、書籍の挿絵、マンガ雑誌における近況報告や自画像、読者投稿作品へのイラスト寄稿、各種雑誌の創刊号などへの寄稿を含め、様々な形態と機能を持つ。

これらの作品群に通底するのは、作家の創作活動やフィクション作品を「照らし出す」機能である。「照らし出す」と「反照する」ことは、大島弓子の創作において相互に結びついている。フィクション作品に登場するキャラクターの自己言及的表現と、エッセイマンガにおける作家の自己省察は、創作全体を貫く反照性の異なる表れとして理解できる。

本発表では特に、①1960年代末から70年代にかけての少女マンガ誌における読者とのコミュニケーション、②70年代後半から80年代の様々なメディアにおけるクライアントワーク、③90年代以降の猫を主題としたエッセイマンガに焦点を当て、大島弓子のマンガ表現における「反照的(リフレクティブ)」な実践を検証する。これにより、「拡張されたエ

ッセイ」としての大島作品の多様な機能を明らかにし、フィクションとエッセイの相互関係性について新たな視座を提示する。

(ISHIOKA Yoshiharu)

[目次に戻る](#)

志村貴子『青い花』論

一ゼロ年代〈百合〉表象と少女小説との交差

郭 如梅 [北海道大学大学院文学院人文学専攻表現文化論講座]

映像・現代文化論研究室博士後期課程 3 年]

キーワード：百合、レズビアン、セクシュアリティ、少女小説、志村貴子

本発表は志村貴子『青い花』を研究対象として、専門誌『百合姉妹』及び『コミック百合姫』において形成されたゼロ年代〈百合〉表象の文脈から、少女小説のセクシュアリティの問題系が如何にマンガ表現と交差するのかを考察する。

『青い花』に関する先行研究では主にレズビアン表象、〈百合〉と少女小説、マンガ表現論といった三つの観点から論じられた。しかし、一九七〇年代からゼロ年代への少女マンガにおけるレズビアン表象の変容、性表現の有無をめぐる〈百合〉表象の定義問題、〈百合〉表象のメディア横断などの検討すべき問題が残る。『青い花』はレズビアン表象やマンガ表現論から評価されたものの、〈百合〉表象における位置付けや少女小説との関連性についての研究はまだ手薄である。

そこで、レズビアン・セクシュアリティの可視化と家父長制における異性愛女性の主体性の問題、女同士の連帯の困難さといった『花物語』や『乙女の港』などの戦前期の少女小説と〈百合〉表象をけん引した『マリア様がみてる』に示された三つの問題系を分析の軸とする。そして、レズビアン・セクシュアリティを模索する主人公の万城目ふみと奥平あきら、王子様の定型から解放される杉本恭己、家父長制と葛藤する井汲京子といった四人のキャラクターについて考察を加える。こうして、少女小説がどのように少女マンガを経由してゼロ年代の〈百合〉表象に織り込まれてるのかを考察する。

(GUO Ru-mei)

[目次に戻る](#)

世代を超えて読み継がれるための考察

ー松本かつち「? (なぞ) のクローバー」復刊を事例に

川口 貴弘 [宝塚大学東京メディア芸術学部]

キーワード：松本かつち、復刊漫画、温故創新

漫画の初版本や原著は貴重であるため、古書市場では高額で取引されることが多く、新たな読者が気軽に手に取ることは難しい。その結果、作品に触れる機会が限られてしまう。一方、復刊漫画本は比較的安価で入手可能であり、名作を次世代に伝える有効な手段となり得る。さらに、復刊を通じて新しい読者層を獲得する可能性がある点も注目すべきである。

近年、デジタル漫画の躍進は目覚ましいが、紙の本には独自の価値がある。装丁カバーや本文の紙の質感、本のサイズなど、読書体験そのものを原著に近い形で再現できるだけでなく、手元に残ることで長期的な保存も可能となる。紙の本は単なる情報媒体ではなく、文化的・歴史的な価値を含み、さらに原著に関わった当時の人々の体験をも含んだアーカイブとしての役割を果たし得ると考える。

また、名作とされる作品が世代を超えて読み継がれるためには、復刊の促進だけでなく、読者にその価値を伝える活動も重要となる。本研究では、松本かつち「? (なぞ) のクローバー」復刊を事例に、名作を後世へ伝えていくための具体的な方法を考察する。

(KAWAGUCHI Takahiro)

[目次に戻る](#)

第 3 会場 [1F 展示室]

同人制作物即売会の空間にかかわる調査手法の検討

深川 和純 [独立研究者]

キーワード：同人、即売会、地理、空間

同人制作物即売会の空間は、日本におけるマンガを中心とする同人文化の意義を評価するうえで重要な検討項目である。しかし、調査手法に関する議論はあまりみられない。本発表では、発表者が実施した各種調査や入手したデータを題材に、これら空間把握に資する情報源の特長と懸念点を検討する。今日の参加者を対象とした複合的なフィールドワークやアンケートは調査設計の柔軟性に強みがあるものの、サンプルの少なさや、玉川 (2011) の指摘する回収率の低さに弱点がある。カタログほか一次史資料は、情報の確からしさという

強みを現状活かしきれていない。これは、史資料の残存可能性や史資料ごとの情報の質的なばらつきが原因である。二次史資料の統計的な活用については深川（2023）などに実践例がある。これらは概要の把握には向くが、単体でなんらかの結論を導き出すことが難しい。目標とする空間把握に向けては、二次史資料で得られた示唆を土台とする、調査地域を限定した、集中的なフィールドワークや一次史資料の収集分析が求められる。

参考文献

玉川博章「サブカルチャーにおける量的および質的調査方法の検討 コミックマーケットにおける調査を事例に」『コンテンツ文化史研究』コンテンツ文化史学会、5号、2011、pp.79-92

深川和純「地理的観点からうかがう成立期同人制作物即売会史の論点 1960年代から1980年代初頭における創作ジャンルマンガ同人サークルと同人制作物即売会の空間分布を手掛かりに」『マンガ研究』日本マンガ学会、29号、2023、pp.132-148

(FUKAGAWA Izumi)

[目次に戻る](#)

「絵を描かない」マンガ制作経験の可能性

—「球ちゃんマンガ」の試み

伊藤 剛 [東京工芸大学芸術学部マンガ学科教授]

キーワード：マンガ教育、マンガ表現論、コマ

マンガ教育の導入などの場で「マンガを制作する」体験を可能とする簡便な方法を模索し、2013年ごろから実践してきた。その報告を行う。一回50分程度、数名から数十名程度の参加者つまり教室で実施が可能であることと、「絵を描かせない」ことを与件とする方法を確立したもので、「球ちゃんマンガ」と名付けた。具体的には、コマ枠を印刷した紙を参加者に配布、円の中に楕円を二つ配した図形を描き込ませた後回収、再配布し、別の参加者が図形を描き込んだ用紙にフキダシと言葉、漫符を描き込ませるというものである。

「球ちゃんマンガ」については、鈴木雅雄・中田健太郎編「マンガ視覚文化論」（水声社、2017）所収の『多段階フレーム試論——目のひかりからコマへ』で触れているが、「球ちゃんマンガ」で用いる図形やコマ枠の設計上の具体的な要点や、実際に行った経験から導かれたノウハウには言及していない。本報告は、今後重要さを増すであろう中等教育でのマンガ教育実践に資することを期待するものである。

(ITO Go)

[目次に戻る](#)

鑑賞から体験へ。マンガ表現を用いた展示方法の可能性。

—京都精華大学キャラクターデザインコースの卒業制作展指導を事例に

小川 剛 [京都精華大学マンガ学部キャラクターデザインコース]

キーワード：マンガ、キャラクターデザイン、教育、展示

本来、展示はマンガ表現（＝ストーリーマンガ、アニメ、ゲーム、キャラクターイラストなど）を発表するメディアとして相性が良いとは言い難い。印刷が前提のストーリーマンガは読むものであり、アニメは視聴、ゲームはプレイするものである。しかしマンガ表現を展示公開する機会は増えている。大型美術館での大規模展。画業を振り返る回顧展。ギャラリー・百貨店の販促展。見本市催事場でのブース出展、即売会などあらゆる規模、種類の展示が各地で開催されている。

また、教育に視点を移すと、実技系教育機関においてマンガ表現を教育するということは、制作指導のみならず、卒業制作展をゴールにする関係上「展示」指導することもセットで行われている。

マンガの学芸員である筆者は、これまで培ってきた展示ノウハウを活かし、卒業制作展指導を通して「マンガ表現をどのように展示すれば効果的なのか」を実験、模索し続けている。

本発表では現在所属する京都精華大学マンガ学部キャラクターデザインコースでの卒業制作展指導を事例に展示方法とその可能性について考察。作者のモチベーションを「ギャラリー平面絵画型」「世界観・インスタレーション型」「デモ試遊・ブース出展型」「即売会型」の4つの軸で類型化する試みの中、作品鑑賞から空間的体験や交流体験にも価値を見出し、広がりを見せていることがわかった。

(OGAWA Tsuyoshi)

[目次に戻る](#)

子ども向け自己啓発系学習マンガの〈学び〉とは

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、自己啓発書、子ども、学び

近年、子ども向け学習マンガシリーズ（児童むけ書籍として出版される学習マンガ）は新

たな展開を迎えている。韓国発の学習マンガである科学学習マンガ『サバイバルシ』シリーズが 2008 年から、KADOKAWA から、「マンガとしての面白さを追求する」ことを念頭に制作された角川まんが学習シリーズ『日本の歴史』が 2015 年から刊行開始されたことを契機に、日本における学習マンガのエンターテインメント化が加速している。と同時に、理科、社会（歴史）、国語、といった教科教育と関連づけられつつ発展してきた学習マンガのジャンルが拡大し、それとともにマガジンハウスや JTB パブリッシングなど、これまで学習マンガシリーズを出してこなかった出版社の参入や、旺文社などのシリーズ参入も見られるようになった。

こうした新たな動きの中、「お金の使い方」や「時間の使い方」など、サラリーマン向け自己啓発書籍で人気を集めてきたライフハック的テーマを取り扱う学習マンガシリーズが登場し、人気をあつめるようになった。本発表では、学習マンガ単行本シリーズに登場したこの新たな〈道徳〉ジャンルに注目し、これらが子どもの学びの内容を、国民・国家における社会規範を旨とするものから、新自由主義的な価値観を中心とするものへと転換させつつあることを指摘する。

(YAMANAKA Chie)

[目次に戻る](#)

マンガを用いた日本語学習の可能性

江澤 実紀 [東京外国語大学大学院総合国際学研究所博士後期課程 1 年]

早野 慎吾 [都留文科大学大学院文学研究科]

かまた きみこ [マンガ家]

キーワード：マンガ活用、日本語教育、伝統文化、日本刀

筆者ら立川日本語・日本語教育研究所の研究チームは、年々増加する外国人児童生徒の生活支援及び日本語支援を 2004 年度から実施してきた。そして、外国人児童生徒支援のための教材作成や研究を継続的に行なってきた。本発表は、その一環である。外国人児童生徒が興味をもちやすいマンガを活用し、中上級レベルの文法を導入する方法を探ることを目的とする。マンガは視覚的情報が豊富であり、小学生においても理解しやすいテキストである。しかし、砕けた表現や教育の場では使われない表現が多く含まれているという課題があり、それを解決するための教材作成を本研究では行なう。今回テキストとして利用する『KATANA』は、伝統文化と歴史を同時に扱った作品であり、日本文化と日本語を同時に学習することができるテキストである。日本語の学習においては、受け身や使役構文など、日

常で頻繁に使われるが理解しにくい文法を、マンガの視覚情報と組み合わせることで、学習効果の向上が期待できる。

(EZAWA Minori | HAYANO Shingo | KAMATA Kimiko)

[目次に戻る](#)

マンガを活用した伝統文化教育の教材作成

— 『KATANA』を例として

早野 慎吾 [都留文科大学大学院文学研究科]

かまた きみこ [マンガ家]

キーワード：コミカライズ、伝統文化教育、学校教育、日本刀文化

早野・かまた(2024)では、伝統文化のひとつである日本刀をテーマとしたマンガ作品『KATANA』(かまたきみこ)を例として、伝統文化のコミカライズが伝統文化の発展に貢献し得る実態を分析した。そして、日本刀文化のコミカライズは、その文化の世間的関心を高め、読者に刀職人を身近に感じさせる効果があることを報告した。作者のかまたは、刀匠、研師、鞘師、製炭職人など、日本刀製作にかかわる様々な職人に対して詳細な取材を実施しており、それを作品内で忠実に再現している。本作品におけるその取材実績が、学校教育でも使用できる教材作成を可能にしている。学校教育における教材においては、本作を知らない児童生徒に、どのように関心を持たせ、内容を理解させるかが課題となる。本作では、各巻末のあとがきにおいて、刀職人への取材過程がコミカライズされている。そのあとがきは、作者が取材対象を解説する内容で、本作を知らない児童生徒にも対応可能である。そのため、あとがきを応用して教科書教材の副読本(教科書内容を補完する情報提供をする資料)を作成することも可能である。マンガは、さまざまな種類の学校での教材化が可能である。

(HAYANO Shingo | KAMATA Kimiko)

[目次に戻る](#)

第4会場 [2F 研修室1]

マンガリズム

—マンガのコマワリ効果の可視化手法の提案

迎山 和司 [公立はこだて未来大学システム情報科学部]

キーワード：マンガ、コマワリ、リズム

マンガのコマワリは、時間経過や物語の抑揚を生み出す重要な表現手法である。本研究では、コマの面積と時間を分析し、それらを可視化することでマンガのリズム（マンガリズム）を明確にし、作品ごとの特徴を比較可能にする手法を提案する。

分析対象は、コマの面積・読む順序・フキダシの有無・時間・連結コマである。時間測定には映画字幕の基準（1 秒 4 文字）を参考にした。コマは矩形で表し、時間と面積に応じて変形し、フキダシの有無で色分けした。

提案手法を「のらくろ軍曹」「ブラック・ジャック」「古見さんは、コミュ症です。」に適用したところ、作品ごとのリズムの違いが明確になった。「のらくろ軍曹」はコマの変化が少なく、フキダシが多い。「ブラック・ジャック」はメクリを強調し、リズムを作っている。「古見さんは、コミュ症です。」はコマ数が少なく、絵で物語を伝えている。

今後の課題として、フキダシのないコマの時間測定の自動化や、構図・アングルを考慮した色分けの拡張が挙げられる。本研究が、マンガ研究における新たな分析手法を提供できれば幸いである。

(MUKAIYAMA Kazushi)

[目次に戻る](#)

視覚障害者向けマンガ音読支援システムの構築

ーノンプログラマによる AI 技術の応用と実践

新井 浩 [金城大学短期大学部美術学科]

キーワード：マンガ、視覚障害、自動音訳システム、セリフ抽出、生成 AI

本研究は、視覚障害者がマンガ作品にアクセスするための新たなアプローチとして、AI 技術を活用した音読支援システムの構築を試みたものである。従来の音訳は、情報を漏れなく正確に伝えることを重視するため、詳細な情景描写が増えて再生時間が長くなり、結果として、マンガにおける「テンポの良い、軽快な読書体験」とは異なる読み心地を生む要因となっていた。そこで本研究では、Chat GPT を用いたセリフ抽出の際、マンガ本来のリズムや感覚を損なわないよう配慮した文字情報の選定を行った。また、Microsoft Excel による中間編集と、VOICEVOX による音声合成を組み合わせる過程においては、Python および複数

のアプリケーションの連携作業を生成系 AI の支援を受けながら実装した。これにより、専門的なプログラミング知識がなくとも、複数のツールを活用した支援システムの構築が可能であることが示された。本システムを通して、健常者と視覚障害者の読解体験の差異、およびマンガの内容を効果的に伝える情報提示の在り方について実験と考察を行い、その有効性と今後の展望を示す。

(ARAI Hiroshi)

[目次に戻る](#)

生成 AI は少女マンガの三角関係の恋愛を評価できる

ー生成 AI が作成した恋愛進展チェックシートを用いる恋愛進展の評価

岡崎 秀晃 [湘南工科大学情報学科]

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、矢沢あい、天使なんかじゃない、恋愛進展の評価、

生成 AI、ChatGPT4o

生成 AI にマンガの登場人物の関係性が理解できるのかを検証するため、本研究では矢沢あいの代表作『天使なんかじゃない』を題材とし、冴島翠×須藤晃、冴島翠×中川ケンの恋愛進展に着目して分析を行った。独自に作成した「恋愛進展チェックシート」を用い、各シーンに含まれる視覚・言語情報を入力として生成 AI(ChatGPT-4o)に評価を行わせた。プロンプト設計には Chain of Thought(思考連鎖)と Information Retrieval(情報検索)の考え方を応用し、AI が段階的に情報を処理できるよう工夫した。

その結果、少女マンガに描かれるカップルの恋愛進展を、AI が評価可能であることが示された。また、ヒロイン・恋人・別の男性による三角関係においても、関係性の変化を AI が捉える可能性が確認された。さらに、AI による評価はマンガに限らず、現実の人間関係の分析にも応用できる可能性を持つと考えられる。生成 AI を用いた恋愛関係性の評価は、人間関係の理解支援や創作支援など多方面での応用が期待される。

(OKAZAKI Hideaki | TAKEBE Misato | OSUMI Hitomi)

[目次に戻る](#)

マンガの語り方の変遷

ーマンガにおける文字表現の分析

松下 茉由 [学習院大学大学院人文科学研究科身体表象文化学専攻修士 2 年]

キーワード：呈示者（マンガの語り手）、物語操作、文字表現、フキダシ、オノマトペ

マンガとは、絵と文字という異質な存在が混じりあって、物語といった内容を読者に「語る」メディアである。戦後から現代にかけて、マンガの語り方はある程度定型化していった。だからこそ、吉本隆明（1984）や大塚英志（1994）が、「24 年組」とよばれる少女マンガ家たちの作品を、「多層化した言語の位相」という言葉を用いて評価したように、定型を逸脱した例外的な語り方が評価されてきたのだった。しかし、このような議論は、あくまで戦後のマンガを中心に構築されており、戦前のマンガの語り方には目を向けていない。よって本発表では、戦後以降のマンガが語りの形式を統一していったのに対し、戦前のマンガでは様々な語り方が併存していたと考え、戦前のマンガにおける語りの手法を分析する。とくに、フキダシや画中字といった異なる文字表現の併置のされ方に着目する。研究対象としては、明治期の『団団珍聞』や『上等ポンチ』、大正期の『時事漫画』、昭和戦前期の『読売サンデー漫画』、および松本かつぢの作品などを取り上げる。これらの分析を通して、文字表現を中心としたマンガの語り方の変遷を明らかにする。以上を踏まえてさいごに、「フキダシは声であり、オノマトペは音である」といった、現代のマンガにおける、定型化された語りの理解を問いなおす。そして、そうした問題を考えるには、「マンガのナラトロジー」という新たな理論的枠組みが要請されることを示す。

(MATSUSHITA Mayu)

[目次に戻る](#)

ストーリーマンガにおける文字と絵の関係性についての研究

ー描き文字の生み出す時間効果の考察

馬 敏慧 [神戸芸術工科大学大学院芸術工学研究科]

キーワード：オノマトペ、書き文字、時間効果

東アジア圏で広く使われている漢字を中心とした文字体系は、図像性において他言語と比類なき特性を持っている。本研究では、マンガの手描き文字が物語の時間表現に与える影響を、技法の歴史変化と読者の認知データから分析する。

従来の研究では、文字の図像的活用法はグラフィックデザインやオノマトペ表現で論じられてきたが、本研究では「連続性」というマンガ独特の特性に着目し、ストーリーマンガ内の文字表現を研究する。戦前マンガから近年代の作品まで分析し、手描き文字の形・配列が時間感覚に与える影響を体系化する。アンケート調査により収集した読者の知覚データとの比較を経て、文字の形と配列が時間表現に与える作用を明らかにする。

従来のマンガ研究がコマ割りや絵コンテを中心に時間表現を分析するものに対し、本研究は文字自体が時間を表現できる要素であることを提示する。最終的に、文字を単なる情報伝達手段だけではなく、新たな表現法の可能性を開発することを目指す。

(MA Minhui)

[目次に戻る](#)

デジタル漫画の表現における解放された奥行き次元

杜 若飛 [京都工芸繊維大学大学院デザイン学研究科博士後期課程]

キーワード：デジタル漫画、奥行き次元、マスク、フレーム、メディア考古学

従来の印刷漫画では視覚要素が紙面に並置されるため、漫画表現は水平次元に限定されていた。デジタル化後も、この表現方法は縦スクロールを採用したウェブトゥーンにおいて使われ続けている。しかし、『Phallaina』と『Zoomquilt』などの作品は、画面のスクワイプやズームを通じて奥行き次元のアニメーション効果を実現し、新たな視覚体験を提供している。本研究は、これら二作品の奥行き表現に着目し、デジタル漫画の独自性を明らかにすることを目的とする。具体的にはメディア考古学の視座から 19 世紀の視覚装置であるムービング・パノラマ (Moving Panorama) とピープショー・ボックス (Peepshow Box) を考察した。その結果、印刷メディアで表現が抑圧されていた少女漫画の奥行き次元は、デジタルメディアの無限に広がるヴァーチャル空間によって解放されており、『Phallaina』の視差効果や『Zoomquilt』の無限ズームなどを通じて再活性化されていることを示した。本研究により、デジタル漫画における解放された奥行き次元こそが、従来の漫画表現と区別される重要な特徴であることを明らかにした。

(DU Ruofei)

[目次に戻る](#)

第 5 会場 [2F 研修室 2]

馬がうまいとはどういうことか

—19 世紀後半における馬の表象と風刺画家カラン・ダッシュ

石野 慶一郎 [東京大学大学院総合文化研究科超域文化科学専攻博士 3 年]

キーワード：馬、風刺画、表象文化論

馬がうまいとはどういうことか？ 一見して単なる洒落のように思える問いに、しかし真剣に向き合ってみたい。

そのために本発表が取り扱うのは、19 世紀後半にフランスで活躍した風刺画家カラン・ダッシュ（Caran d’Ache, 1858-1909）である。カラン・ダッシュは、現在も刊行が続くフランスの大手新聞紙『ル・フィガロ』に専用の風刺画欄を設けられるほど著名な画家であった。

彼が描く風刺画のジャンルは多岐にわたるが、わけても目立つのは、軍隊に関する風刺画である。この軍隊に関する風刺画のなかに、ほかならぬ馬が——それも非常に美しい馬が——描かれることが多く、本発表の関心は、いったいどうして、カラン・ダッシュがこれほどまでに馬をうまく描くことができたのか、ということにある。

たとえばここに、エドワード・マイブリッジの馬の連続写真の影響を見てとることができだろうか。あるいは「写実的な」描写ということなら、当時の解剖学的資料の影響を見ることもできるかもしれない。

ただし、カラン・ダッシュが描いたのはそうした「写実的な」馬だけではない。暴れ馬や半擬人化した馬のような、いわば「コミカルな」馬も描いている。とすればこのとき、「コミカルな」馬がうまいとはどういうことか。

美術史や文化史など、広い知見に頼りつつ、馬がうまいとはどういうことか、検討したい。

(ISHINO Keiichiro)

[目次に戻る](#)

アンドレ・フランカンとモブシーン

—「詰め込まれた」コマの魅力

太田 未々 [早稲田大学大学院文学研究科博士課程 2 年]

キーワード：バンド・デシネ、アンドレ・フランカン、モブシーン

戦後ベルギーの代表的なバンド・デシネ作家であるアンドレ・フランカンは、柔軟な描線を

もって生き生きと動き回る魅力的なキャラクター達を描き、彼の作品はフランスやベルギーで今なお愛読され続けている。そんな彼の特徴及び魅力の一つとして挙げられるのが、非常に細かな描き込みをして作り上げられた視覚情報に満ちた画面であり、そうした細部描写が活かされたコマの代表例としてモブシーンが挙げられる。本研究は「最も小さく描く作家」と自認するフランカンのモブシーンに注目してコマ分析を行い、モブシーンがどのように機能しているかを考察してゆくものである。連載ものの『スピルーとファンタジオ』、読み切りギャグの『ガストン・ラガフ』の二つのシリーズの作品からモブシーンを引いて、前者では横アングルの持つ効果や役割の群衆と呼べるような塊としての群衆の機能などについて考察し、後者では動物のモブシーンを例に1ページもしくは半ページという規模の中でどのようにモブシーンが用いられているかという点について考察した。人や物が密集しているモブシーンはその中に常に複数性を含んでおり、それはコマの中を眺める読者がそこに散りばめられた小さな物語を発見しながら読んでゆく楽しみを与えてくれるものであり、そうした物語や時間の流れを構築しながら読むという読者に開かれたものでもある。本研究はそうしたモブシーン分析の方法構築を目指すものである。

(OTA Mimi)

[目次に戻る](#)

批判から出版界の中核へ

ーフランスにおける日本のマンガへの批判的言説とフランス出版社の対応

豊永 真美 [昭和女子大学現代ビジネス研究所研究員]

キーワード：フランスのマンガ、批判、出版社

フランスでは1980年代から90年代にかけて地上波放送局で日本のアニメが大量に放送され、出版物としての「マンガ」も翻訳されるようになった。と同時に、日本マンガへの批判が起こった。批判の中心は未成年にふさわしくないというものである。1996年にはマンガ『Angel』（遊人作・仏出版社はトンカム）が内務省のアレテ（執行決定）により未成年への販売が禁止された。

政府や知識人の批判を受け、フランスのマンガ出版社は、社会的批判を浴びないよう、慎重にマーケティングを進めていった。特に、2000年代に入り、マンガを多く出版するようになった出版グループのメディア・パルティシパシオン（マンガの出版ブランドはKANA）は、もともとカトリック系の出版社であることもあり、保護者の対話に力を入れ、マンガを社会に根付かせるような活動を、マンガ出版拡大と同時にやっていった。

一方、2004年に設立した出版社キューン（Ki-oon）は独立系出版社で、設立者が低所得

層の多く住む郊外の移民であるということから、マンガ出版の枠を超えて、フランス社会が応援すべき企業として成長をしていった。

立場の異なる 2 社が日本マンガ批判の鎮静に果たした役割を分析し紹介する。

(TOYONAGA Mami)

[目次に戻る](#)

風刺漫画における第三者による「間に合わせ」と 当事者性のありかへの一考

一近代化過程のトルコの場合及び現代の例から見る描く側と描かれる側

横田 吉昭 [FECO (世界漫画家連盟)]

キーワード：風刺漫画、対象化、庶民、当事者性、権力性

「風刺漫画は庶民が権力を批判するもので社会や政治が不安定な時ほど盛んになる」という言説が正しいとすれば描き手はその「庶民」の代弁者と見なされるだろう。一方では、メディアから他を対象化するという一種の権力性を持つとも言える。それは非対称性を持つ作業でもある。このような非対称性は近代以降の人文科学の中で「研究対象」の見方の問題となる部分であり、文化人類学においては文明から非文明を観察するという本質性を持つ権力的な博物学から、当事者を相対性に見る参与的な研究へと移ってきた。しかし以前当事者を対象化した観察と言う非対称性に関する議論がある。

当事者性を重んじる風刺漫画の場合、「社会や政治が乱れる」という、十分な情報リテラシー以前に描きやすい「間に合わせ」の批評が現れるように思われる。描かれる側となる権力者などは庶民とは本来非対称な関係であるが、複雑さを増す政治社会状況の中で風刺漫画は当事者として主体となるはずの庶民の代弁者として十分機能するのだろうか。

権力者の批判以外の場合当事者性を描き手は共有できるのだろうか。市井の庶民が多く描かれながらも政治的バイアスが強くかかっていた近代化過程におけるトルコの例と、政治が複雑化し社会状況における価値観が多様化する現代の他地域の例を参照し、それらの問題を一考する。

(YOKOTA Yoshiaki)

[目次に戻る](#)

1990 年代台湾における日本漫画文化研究の展開と影響

川田 健 [慶應義塾大学総合政策学部非常勤講師]

キーワード：台湾、文化越境、ACG、研究史

日本漫画・アニメ文化（日本 ACG 文化）の台湾における受容過程を検討することは、その文化的意義を理解する上で重要である。本発表では、台湾における日本 ACG 研究の黎明期である 1990 年代に焦点を当て、当時の研究者の日本 ACG 文化に対する認識の特徴を明らかにする。先行研究では主に李衣雲を分析対象としてきたが、本発表ではこれまで十分に検討されてこなかった同時期の他の研究を中心に、当時の若手研究者の問題意識と社会背景の関連性を考察する。

2000 年代以降同人文化論や作品論が研究の主流となるが、それは李衣雲の先駆的業績が大きく寄与している。一方、1990 年代後半の研究動向は、日本大衆文化ブームとそれへの警戒感が交錯する社会状況を反映し、社会への影響が主要テーマに選ばれた。具体的には、(1)フィールドワークと定量調査に基づく青少年への影響分析、(2)フェミニズム視点からの批判的作品解釈、(3)経済・文化的側面からの日本漫画脅威論の三つの主要な研究潮流が見られた。

これらの研究は後の台湾 ACG 研究の発展に重要な役割を果たした。特に学校やファンコミュニティを対象とした実証的研究手法は、後の質的調査の基礎を築き、日本文化脅威論への批判的検討は、受容者の主体性を重視するローカライズ研究の発展を促した。このように 1990 年代の研究成果は、2000 年代以降の台湾 ACG 研究の基盤形成に大きく貢献したと言える。

(KAWADA Takeru)

[目次に戻る](#)

初掲載時の誌面において三国志マンガはどう紹介されたか

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、マンガ雑誌、アオリ

中国の歴史書『三国志』もしくは小説『三国志演義』を題材とした「三国志マンガ」について 1953 年から 2024 年までの雑誌よりそれらの次号予告、雑誌表紙、作品コマ外、作品扉ページ、目次などに現れる編集部作成の文字情報、いわゆるアオリについて分析した。1950 年代は学年誌であるためか具体的人名があるものの、以降、「英雄・豪傑」などと抽象化されやすくなる。ただし前述小説の序盤の主役である劉備以外が該当作品の主役である

場合は具体的な説明アオリとなる。作品内容について以降、アオリに中国歴史関連以外、「大河」「ロマン」が付きやすくなる。つまり三国志マンガについてそれ固有ではないものの「英雄・豪傑」が登場する大河ロマン、といった共通認識が浮き彫りになる。1980年代以降、作品名に「三国志」が付かないとアオリに「三国志」が入るようになり、またSFなど他ジャンルの要素がある作品であると従来の「三国志」イメージと差別化する「かつてなき」「新感覚」「超」などの単語がアオリに付く。これは1980年代のNHK放送「人形劇三国志」、マンガの横山光輝「三国志」連載などの影響により、「三国志」のイメージは固定化されアオリに反映されたのであろう。

(KIYOOKA Mitsuo)

[目次に戻る](#)

日本マンガ学会 第24回大会 研究発表
2025年6月28日(土)
主催 日本マンガ学会

日本マンガ学会 第24回大会 研究発表 発表要旨集 2025年6月3日 発行 編集・発行 日本マンガ学会第24回大会実行委員会(研究発表担当)
