

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
ライブ配信の研究発表を実施します。
また、総会も Zoom オンライン会議室を
利用して開催する予定です。

※総会へは会員のみ参加できます。

「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。

※大会シンポジウムについては2021年秋ごろの開催を企画して
います。詳細が決まり次第、別途告知いたします。

お問い合わせ先

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

2021年

7月3日(土)

13:10 - 15:50

online

7月4日(日)

13:10 - 15:50

参加方法 (事前申し込み必須)

参加申し込み用のウェブページへ以下のURLまたは
QRコードからアクセスして手続きしてください。

▶ 参加申し込みはこちらから

<https://jsscc-conference2021.peatix.com>

参加申込期限：7/2まで



参加申し込み手続きを完了されたかたには、後日、
研究発表が行われる Zoom 会議室へアクセスする
ためのリンクが通知されます。当日はこのリンク
からご参加ください。

参加費のお支払い方法等、詳細は参加申し込み用
のウェブページでご確認ください。

参加費

会員：無料
一般：1000円

その他、参加にあたってのガイドラ
イン等については、日本マンガ学会
ウェブサイトでの研究発表大会に
関するお知らせをご参照ください。



日本マンガ学会 第20回研究発表大会 HP
https://www.jsscc.net/convention/2021_online

1 日目

7 月 3 日 (土) 13:10 - 15:50

第 1 会場

第 2 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]

13 : 10
▼
13 : 40

トルコにおける漫画の歴史の変遷と
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]

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]

13 : 50
▼
14 : 20

「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]

20 分休憩

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]

14 : 40
▼
15 : 10

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]

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]

15 : 20
▼
15 : 50

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]

2 日目

7 月 4 日 (日) 13:10 - 15:50

第 1 会場

第 2 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]
▶ 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 : 10
▼
13 : 40

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]

『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]

13 : 50
▼
14 : 20

「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]

20 分休憩

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]
▶ 三浦知志 [尚綱大学]
▶ 窪 俊一 [東北大学]

13 : 40
▼
15 : 10

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]

マンガにおける「背後霊装置」
認知的共感をもたらす普遍的な面白さ
▶ 大津留香織 [台南応用科技大学]

15 : 20
▼
15 : 50

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]

16 : 10
▼
17 : 10

日本マンガ学会 総会 (予定) ※総会への参加資格は会員のみとなります。