

日本マンガ学会 第23回大会 研究発表 要旨集

2024年6月22日(土)・23日(日)

於 京都精華大学・京都国際マンガミュージアム

日本マンガ学会第23回大会実行委員会

jsscc.conference2021@gmail.com

6月22日(土)

第1会場 [京都精華大学 黎明館 L-101 教室]

[13:00 - 13:30]

1-1 伝統文化のコミカライズと教育——かまたきみこ『KATANA』を例に

○早野 慎吾 [都留文科大学文学部]

かまたきみこ [マンガ家]

[13:40 - 14:10]

1-2 樺島勝一と『日刊アサヒグラフ』の書字方向システム・紙面配置

細馬 宏通 [早稲田大学文学学術院]

[14:20 - 14:50]

1-3 新関健之助と飛行機——戦前・戦中期の子供マンガにおける空間表現の立体化

陰山涼 [東京大学大学院]

[15:00 - 15:30]

1-4 抗争するカリカチュア——風刺画家カラン・ダッシュュについて

石野 慶一郎 [東京大学大学院]

[15:40 - 16:10]

1-5 風刺画とナショナリズム——パレスチナ人風刺画家ナージー・アル=アリーの風刺画に見る表象の変遷 1983年~1987年

濱中 麻梨菜 [東京大学大学院]

第2会場 [京都精華大学 黎明館 L-102 教室]

[13:00 - 13:30]

2-1 時と場と共同体から見る「世界マンガ」、その枠組みの構築に向けて

桑原 真子 [熊本大学大学院]

[13:40 - 14:10]

2-2 「ムーミン一家」とは誰なのか——翻案および翻訳による家族関係の変化に注目して

秦 美香子 [花園大学]

[14:20 - 14:50]

2-3 雑誌『D・COMICS』から見る2000年代前半のタイにおける翻訳マンガ出版の状況

トジラカーン・マシマ [尚絅大学]

[15:00 - 15:30]

2-4 「陽春白雪」と「下里巴人」の連環画——連環画の大衆性

焦 凡 [中国河北美院]

[15:40 - 16:10]

2-5 新時代の「花木蘭」はどのように描かれるのか？——改革解放後の中国の女性向けストーリーマン

[ガにおける「男装する女性」の表現について](#)

孫 旻喬 [北京第二外国語大学]

第3会場 [京都精華大学 黎明館 L-103 教室]

[13:00 - 13:30]

[3-1 ハーレクインコミックスの基礎的研究](#)

原田 知佳 [熊本大学大学院]

[13:40 - 14:10]

[3-2 女性は涙が出る——少女マンガにおけるジェンダーステレオタイプの指標としての泣くシーン](#)

アディルバエワ・ミレーナ [京都精華大学大学院]

[14:20 - 14:50]

[3-3 女が国家を裏切る時——萩尾望都「トーマの心臓」の分析](#)

田村 かおる [オレゴン大学大学院]

[15:00 - 15:30]

[3-4 少女マンガにおけるギャップ表現について](#)

清田 汐里 [崇城大学大学院]

[15:40 - 16:10]

[3-5 腐男子が伝えたいBLと商業BLについての一考察——腐男子作家のインタビューを通して](#)

井島 由佳 [大東文化大学]

第4会場 [京都精華大学 黎明館 L-001 教室]

[13:00 - 13:30]

[4-1 少年マンガに学ぶ、「自らの人生を切り拓いていく」ためのパターン・ランゲージ](#)

○太田 深月 [慶應義塾大学大学院]

井庭 崇 [慶應義塾大学大学院]

[13:40 - 14:10]

[4-2 少年マンガにおける女の暴力表象について——初期の週刊少年ジャンプを事例として](#)

岡崎 優衣 [大阪公立大学大学院]

[14:20 - 14:50]

[4-3 藤子・F・不二雄作品における住建築に関する描写について](#)

西山 壮洋 [崇城大学大学院]

[15:00 - 15:30]

[4-4 被災地におけるマンガの効果——被災地の避難空間におけるマンガキャラクター揭示支援の心理的効果について](#)

森山 高至 [マンガで被災地応援委員会]

[15:40 - 16:10]

[4-5 NTR マンガにおける「不可能性」の表現](#)

森田 百秋 [京都精華大学大学院]

[16:20 - 16:50]

[4-6 『アドルフに告ぐ』制作の舞台裏と作品世界](#)

田浦 紀子 [一般]

第5会場 [京都精華大学 黎明館 L-002 教室]

[13:00 - 13:30]

[5-1 日本における広告マンガの分類法の提案](#)

道崎 紗子 [崇城大学大学院]

[13:40 - 14:10]

[5-2 実用マンガ制作の教育的効果——地域連携としての『中山久蔵物語』プロジェクトを具体例に](#)

○竹内 美帆 [星槎道都大学]

三上いずみ [星槎道都大学]

[14:20 - 14:50]

[5-3 画像生成AIのMidjourneyを活用したマンガ教材作成——マンガの創作経験の無い教員による創作](#)

川田 明彦 [京都情報大学院大学]

[15:00 - 15:30]

[5-4 ストーリーからコマ構成へ——情報整理を通してコマ割をメソッド化する](#)

菅野 博之 [神戸芸術工科大学]

[15:40 - 16:10]

[5-5 制作者が携わる視覚障害者へのマンガの提供フローの構築](#)

森 董 [京都精華大学大学院]

[16:20 - 16:50]

[5-6 仏教を題材にマンガを描くことの難しさについての一考察——親鸞浄土教の視点を中心に](#)

近藤 義行 [龍谷大学大学院]

第6会場 [京都精華大学 黎明館 L-201 教室]

[13:00 - 13:30]

[6-1 デジタル漫画史における表現の普遍性研究](#)

杜 若飛 [京都工芸繊維大学大学院]

[13:40 - 14:10]

[6-2 ウェブトゥーンからページ漫画へのオノマトペの変化](#)

李 信瑛 [京都精華大学大学院]

[14:20 - 14:50]

[6-3 マンガ肉筆原稿の再販可能な高精細デジタルアーカイブ](#)

belne [開志専門職大学]

[15:00 - 15:30]

[6-4 美術館におけるマンガ展の変遷に関する考察——原画とホワイトキューブの関係から](#)

戸田 康太 [京都精華大学]

[15:40 - 16:10]

[6-5 漫画家の活動記録の保存と利用——豊島区トキワ荘マンガミュージアム所蔵永田竹丸資料を中心に](#)

蓮沼 素子 [大仙市アーカイブズ]

[16:20 - 16:50]

[6-6 日本マンガ史における初期スクリーントーンの一考察——永田竹丸資料を使って](#)

川島 丈尚 [トキワ荘マンガミュージアム]

6月23日(日)

ポスター発表会場 [京都国際マンガミュージアム 1階多目的映像ホール]

[13:30 - 14:20]

[7-1 マンガの自動音訳システムに有効な読み上げ手法の基礎調査](#)

高橋 孝平 [早稲田大学大学院]

[7-2 タイにおけるこれまでの日本のマンガ・アニメの研究課題](#)

アサダーユット・チューシー [チュラロンコン大学]

発表要旨

6月22日(土) 第1会場 [京都精華大学 黎明館 L-101 教室]

伝統文化のコミカライズと教育

—かまたきみこ『KATANA』を例に—

○早野 慎吾 [都留文科大学 文学部]

かまたきみこ [マンガ家]

キーワード：伝統文化、コミカライズ、日本刀、伝統文化教育、マンガ活用

本発表では、伝統文化(伝統工芸)のひとつである日本刀をテーマとした『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ている実例を報告する。作者のかまたは、本作品制作のために刀匠や研師、鞆師だけでなく、日本刀の鍛錬に使用する炭を生産する製炭職人など日本刀に係わる様々な職人に取材しており、そのことで日本刀製作のリアルな過程を作品に取り込むことに成功している。そのため本作品の読者には、日本刀そのものだけでなく日本刀製作に関心を持つ者も多い。さらに、かまたは「お刀鑑賞会」「鍛刀道場での炭切体験」などを実施することで、伝統工芸技術保持者への世間的関心を高めている。

かまたの KADOKAWA での担当編集者であった及川史朗は『エヴァンゲリオンと日本刀展』『戦国無双と日本刀展』などを日本刀匠会と共同プロデュースし、若者へ日本刀文化の関心を広げた。衰退傾向にある伝統文化は、まずその存在を知ってもらい、身近に感じてもらうことが重要であると言われている。伝統文化のコミカライズや取材を活用したイベントは、多方面で伝統文化の発展に貢献でき、また学校教育に活用することで、伝統文化やマンガの担い手を生み出すきっかけをつくりことができると考えられる。

(HAYANO Shingo | KAMATA Kimiko)

[目次に戻る](#)

樺島勝一と『日刊アサヒグラフ』の書字方向システム・紙面配置

細馬 宏通 [早稲田大学 文学学術院]

キーワード：書字方向、吹きだし、大正期、親爺教育、正チャンの冒険

現代の日本のマンガの多くは、右縦書きのフキダシを用い、右から左、上から下にコマを配置させているため、書字システムとコマ配置との方向が異なっている。日本のマンガにおける横方向のコマ配置への志向性はいつごろから生じ、そこではどのような表現が試みられていたのか。本発表では、『日刊アサヒグラフ』に連載された6コママンガ『漫画桃太郎』(仮称)を題材にこの問題を考える。『漫画桃太郎』は、毎回イヌ・サル・キジによる会話が右縦書きのフキダシによって交わされ、コマ配置は右から左に進む3コマの2段組であり、各コマの絵は横方向に進むコマ配置を活かし有機的に描かれている。サインから作画は樺島勝一であると判明している。本発表では『日刊アサヒグラフ』の紙面段組と、『漫画桃太郎』および同紙の掲載作品である『親爺教育』『正チャンのぼうけん』『漫助の社会改造』との関係を分析

し、『漫画桃太郎』『正チャンのぼうけん』が新聞の記事本文のレイアウトに組み込まれる形で配置されていたこと、作者がその配置を活かす形で右から左へと展開する短い物語を描いていたことを明らかにし、大正期の漫画の書字システム変遷史を捉え直す。

(HOSOMA Hiromichi)

[目次に戻る](#)

新関健之助と飛行機

—戦前・戦中期の子供マンガにおける空間表現の立体化—

陰山 涼 [東京大学大学院 総合文化研究科 博士3年]

キーワード：新関健之助、飛行機、中村書店、『チビ連隊長』、『空の中隊』

「戦前のマンガは構図が平面的である」という説は一般に根強い。しかし、この種の主張は多くの場合「のらくろ」を中心とする田河水泡の作品を例とすることで成立しており、広く戦前のマンガを踏まえてその妥当性が検討されてきたとは言い難い。本発表は、1930年代半ばから40年代初頭にかけて中村書店から刊行された新関健之助によるマンガ作品を取り上げ、戦前の子供マンガにおける立体的な空間表現の試みを明らかにする。

新関健之助は、大城のぼる・謝花凡太郎とともに、1933年から1943年にかけて中村書店から刊行された「ナカムラ・マンガ・ライブラリー」(1933-1939)「ナカムラ絵叢書」(1939-1943)シリーズを支えたマンガ家として知られる。本発表では、新関の仕事の中でも特に飛行機の描写が豊富な『チビ連隊長』(1934)と『空の中隊』(1943)を中心的に取り上げ、飛行機というモチーフに注目しながら、その運動や空間の表現について分析していく。

新関はしばしば実在の軍用機をモデルとした飛行機を描いており、その運動表現にも大きな関心を寄せていたように見受けられる。これらの表現の分析を通して、戦争に沸く当時の日本社会において子供マンガにとっても人気のモチーフだったと考えられる戦闘機を描くなかで、マンガの画面における立体的な空間表現が試みられていった過程が浮かび上がってくるに違いない。

(KAGEYAMA Ryo)

[目次に戻る](#)

抗争するカリカチュア

—風刺画家カラン・ダッシュュについて—

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]

キーワード：フランス、風刺画、ドレフュス事件

フランスで活躍したロシア出身の風刺画家カラン・ダッシュュ (Caran d' Ache, 1858-1909年) について、日本ではまだ広く知られていないこの画家の紹介を兼ねつつ、とりわけ同氏が刊行していた反ドレフュス派の風刺画専門ジャーナル『*Psst...!*』の風刺画を分析する。カラン・ダッシュュと言えば、フラ

ンスの歴史ある新聞『ル・フィガロ (*Le Figaro*)』に掲載された、ドレフュス事件の話題で食卓が二分される風刺画が有名であると、かろうじて言えるが、その実、反ドレフュス派の新聞を運営していたということ自体、十分にスキャンダラスではあろう。当然ながら侮蔑的なその風刺画は、しかしそれについて分析してゆくと、豊かな「キャラクター」や何重にも折り重なったハイコンテクストな風刺技法によって、ほのかに異なる側面を垣間見させる。数々の新聞雑誌との関わりは言うに及ばず、『ル・シャノワール (*Le Chat noir*)』にも寄稿していたという歴史的事実もふまえ、この重要な風刺画家をマンガ史に位置づけるためにも、まずは部分的な仕事の評価から試みたい。

(ISHINO Keiichiro)

[目次に戻る](#)

風刺画とナショナリズム

—パレスチナ人風刺画家ナージー・アル＝アリーの風刺画に見る表象の変遷 1983年～1987年—

濱中 麻梨菜 [東京大学大学院 総合文化研究科 地域文化研究専攻 博士課程1年]

キーワード：新聞風刺画、政治漫画、パレスチナ

パレスチナにおいて風刺画は、1948年のイスラエル建国が引き起こしたパレスチナ人の故郷喪失、すなわちナクバ (al-Nakba: 大災厄) を契機とする風刺画家の誕生によって展開し、政治や社会情勢を批判するのみならず、パレスチナ人のアイデンティティ構築にも重要な役割を果たしてきた。特に、パレスチナにおいて風刺画が重要な表現媒体の一つとなるきっかけを作ったのがナージー・アル＝アリー (Nājī al-‘Alī: 1936–1987) である。彼によって創り出されたキャラクターの「ハンダラ」(Ḥandhala) はパレスチナ人の抵抗とナショナリズムを表すシンボルとなっている。もちろんアル＝アリー以外にもパレスチナ人風刺画家は存在する。だがアル＝アリーがパレスチナおよびアラブ世界において持った影響力、そしてハンダラの人気というのは他に類を見ないほど大きなものであり、パレスチナの大衆文化の形成に貢献をした先駆的かつ重要な例であると言える。では、なぜアル＝アリーはパレスチナ社会に対してそれほど影響力のある風刺画家になったのだろうか。本発表では、特に1980年代——結果的に暗殺されることになるまでに激しい批判を展開した時期——のアル＝アリーの風刺画に注目し、当時のパレスチナをめぐる情勢を参照しつつ、その理由について検討する。

(HAMANAKA Marina)

[目次に戻る](#)

6月22日(土) 第2会場 [京都精華大学黎明館 L-102 教室]

時と場と共同体から見る「世界マンガ」、その枠組みの構築に向けて

桑原 真子 [熊本大学大学院 社会文化科学教育部 文化学専攻 博士前期課程1年]

キーワード：世界文学、マンガの翻訳、海外受容論

加速度的なグローバル化の進展に伴い、「世界文学」という言葉がよく使われるようになった。日本マンガのグローバルな広がりを理解するため、野田謙介は「世界文学」という概念がすでに存在していたにもかかわらず、わざわざ「世界マンガ」という新しい概念を提出した。なぜ「世界文学」のなかにマンガが包摂されることを想定していないのか、包摂されないのであれば「世界マンガ」はどのような立場をとるのか。近年盛り上がりを見せる世界文学論の主要な論者といえるデイヴィッド・ダムロッシュ、沼野充義、秋草俊一郎らの論考を用いて考察を進めたい。また、マンガの「正典性」についても、「世界文学」において正典がどう位置付けられているかを確認し、椎名ゆかりなど、実際に「世界マンガ」という概念を用いた論考を参考にして「世界マンガ」にいかに応用できるかを検討する。また本発表では「世界文学」という概念を取り上げるために、ワールドワイドに流通する作品に対して俯瞰的な視点が要請されるが、ひとまず試験的に日本マンガの翻訳やその海外受容を焦点に当てて考察を進めていく。

(KUWAHARA Mako)

[目次に戻る](#)

「ムーミン一家」とは誰なのか

— 翻案および翻訳による家族関係の変化に注目して —

秦 美香子 [花園大学 文学部]

キーワード：翻案、現地化 (localisation)、作品のポジショニング

本報告では、トーベ・ヤンソンが生み出した「ムーミン」シリーズの描く家族像に注目し、とくに、主人公ムーミントロールと血縁関係のないスニフやミィ、ミムラといったキャラクターが、漫画や児童文学では「ムーミン一家」に含まれるのに対し、日本語版公式サイトや日本版テレビアニメーションのなかでは「一家」から除外されていることを確認する。また、翻案によってキャラクターの関係性が変化していることを、「ムーミン」シリーズが日本の社会の中でノスタルジーを持って受容される物語であるという先行研究の議論を参照しながら考察する。「ムーミン」の事例に注目することによって、本報告では、翻訳や翻案がおこなわれる際、セリフやあらすじだけでなく規範もまた語り直しの対象になること、またそれが、単に翻訳・翻案先の文化にとって規範的なふるまいや関係性に変更されるということではなく、その作品が翻訳・翻案先の文化のなかで取るポジショニングによって変更されるものでもあることを論じる。本報告の目的は、漫画などの作品の翻訳・翻案について議論する際に、作品が受容される社会のあり方に目を向けることの意義について検討することである。

(HATA Mikako)

[目次に戻る](#)

雑誌『D・COMICS』から見る 2000年代前半のタイにおける翻訳マンガ出版の状況

トジラカーン マシマ [尚綱大学 現代文化学部]

キーワード：東南アジア、海外における日本マンガ、雑誌、海賊版、2000年代

2000年代初頭はタイのマンガ出版業界にとっての過渡期と位置付けられる。1994年の著作権法改正に伴い、それまで日本マンガの海賊版を手掛けていた中小出版社の多くが廃業に追い込まれ、正規の版權を取得できた会社だけが生き残った。1990年代半ば以降、Siam inter Comics社（サイアムインターコミックス社）やVibulkij社（ヴィブンキッチ社）などの元海賊版出版社に加えて、それまで日本マンガの翻訳出版には携わっていなかった新聞社のNation社（ネイション社）などが新たに参入してきた。その結果 2000年代は海賊版時代とは異なる版權時代ならではの出版文化が形成されはじめた時期であった。正規版の単行本はもちろん、版權を取得した作品で構成される雑誌も広く読まれるようになった。

本発表では、熊本大学文学部附属国際マンガ学教育研究センターに所蔵されているタイのマンガ雑誌『D・COMICS』をひとつの具体的な事例として分析し、どのような編集方針で日本のマンガがタイの読者に向けて提供されていたかを可能な範囲で明らかにする。さらに『D・COMICS』の出版元であるSiam inter Comics社の2000年代の動向と照らし合わせることで、タイにおけるマンガ市場の変化の中でこの事例をどのように位置づけるべきかを考える。

(TOJIRAKARN MASHIMA)

[目次に戻る](#)

「陽春白雪」と「下里巴人」の連環画

—連環画の大衆性—

焦 凡 [中国河北美院 漫画コース]

キーワード：民国連環画、新連環画、大衆性

特有の視覚表現の発生は決して無根無葉ではなく、異なる地域文化によって多様な表現形式が生まれます。各国は独自の視覚文化を持っており、日本にはマンガ、アメリカにはコミック、ヨーロッパにはグラフィックノベル、中国には連環画があります。私が子供であった80年代から90年代ごろに、連環画は絵本やマンガに近い読み物として広く読まれていましたが、いつの間にか出版数が急激に減少しました。そこで、私は連環画の衰退の原因を探求しました。その結果、その原因は外的要因と内的要因の両方が影響していると言えます。また、連環画はかつて大衆の視覚的な読み物であり、独自の制作環境、出版文化、芸術評論などがその盛衰に影響を与えたことを無視すべきではありません。今回の発表では、「雅」と「俗」の観点から連環画のもう一つの側面を考察します。

(JIAO Fan)

[目次に戻る](#)

新時代の「花木蘭」はどのように描かれるのか？

—改革解放後の中国の女性向けストーリーマンガにおける「男装する女性」の表現について—

孫 旻喬 [北京第二外国語大学 日本語学部 漫画文創コース]

キーワード：ストーリーマンガ、中国、異性装

改革解放後、中国の漫画表現は日本の影響を受けて大きく変容し、日本の少女マンガも中国に多く紹介された。少女漫画は若い女性を主な読者とし、女性自身の主体性を伝える表現であると指摘されているが、改革解放以前の中国大陸では、「少女」の概念も「女性向け」の表現もほとんどなかった。

中国の女性たちは改革解放の開始とともに初めて、「女性」としての自己を語ることができるようになったが、ストーリーマンガはその「自己表現」の手段となった。中国の若い女性たちはストーリーマンガを通じて、彼女ら独自の感覚、欲望、価値観をどのように表現したのか。本発表はこのような疑問に答えるために、『卡通王』と『科幻画報漫友可愛100』という2冊の女性向けのストーリーマンガ専門雑誌に注目する。

これらの雑誌では、男性の服を着る女性キャラクターが多く登場する。男装する女性のイメージは中国の伝統文化でもよく見られ、「花木蘭」がその代表的な例である。しかし、中国の若い女性たちが「男装をする」ことを描く際、その表現手法と目的は、従来の「花木蘭」テキストとは異なっている。

本発表では、『卡通王』と『科幻画報 漫友可愛 100』における男装する女性の表現を分析し、改革解放後の中国の若い女性たちのジェンダーアイデンティティとセクシュアリティに対する想像を明らかにし、時代背景や中国の性別制度を参照しながら、その独自性を分析する。

(SUN Minqiao)

[目次に戻る](#)

6月22日(土) 第3会場 [京都精華大学黎明館 L-103 教室]

ハーレクインコミックスの基礎的研究

原田 知佳 [熊本大学大学院 社会文化科学教育部 文化学専攻 博士前期課程 2年]

キーワード：ハーレクインコミックス、女性向けコミック、大衆マンガ、レディースコミック

ハーレクインコミックスとは、海外発ロマン小説「ハーレクイン」のコミカライズ作品の名称である。男女の出会いから結婚というハッピーエンドを迎えるまでを描くハーレクイン作品は、成年女性を主な読者層として長らく親しまれてきた。日本でのみ行われてきたハーレクイン小説のコミカライズは、1998年から現在まで続く。これまで、ハーレクインコミックスはレディースコミックの一種として稀に取り上げられる以上には、マンガ研究において扱われてこなかった。「レディースコミック」という語の指す範囲や読者層はかなり広く、雑誌の種類、サブジャンルとして含まれるものも多数存在する。このように範囲の不明瞭なレディースコミックに比べ、「ハーレクイン」と名の付いたマンガ作品はその範囲が明確である。すなわち、「ハーレクイン」コミックスの内実の調査が、より広範な対象（レディースコミックや少女マンガ、TL）への発展的な問いの前提を作っていくことになる。

本研究では、ハーレクインコミックスの成立過程を中心に、ハーレクインコミックの現状、後続誌・作家構成などについても取り上げる。基礎的調査の出発点は、ハーレクインコミックスの発表媒体である雑誌出版の経緯を明らかにすることであった。まず、出版経緯について表にまとめ、付随して調査すべき内容を検討しながらその結果を加えていく。

(HARADA Tomoka)

[目次に戻る](#)

女性は涙が出る

—少女マンガにおけるジェンダーステレオタイプの指標としての泣くシーン—

アディルバエワ ミレーナ [京都精華大学大学院 人文学研究科 1年]

キーワード：少女マンガ、ジェンダー、90年代漫画、ゼロ年代漫画

少女向け作品を含め、マンガは若者の考え方に影響を与える。マンガにおける考えも読者に影響を与え、ジェンダー表象を形成するといえる。しかし、マンガにおけるパターンはジェンダーステレオタイプと関係もある。女性が涙をよく流すことはそのステレオタイプの一つである。しかし、社会の変化に連れて、少女マンガも変化しているのだろうか。人気になったマンガの女性登場人物（主人公）を分析すると、時間の経過とともに泣くシーンは減少していくのだろうか。本研究では30年間以内（1993年から現在まで）に発行された少女マンガを分析する。

(ADILBAEVA MILENA)

[目次に戻る](#)

女が国家を裏切る時

—萩尾望都「トーマの心臓」の分析—

田村 かおる [オレゴン大学 (University of Oregon, Eugene, the USA) 大学院 博士課程 4 年生]

キーワード：萩尾望都、トーマの心臓、少女漫画、フェミニズム、ナショナリズム

柄谷行人は「近代日本文学の起源」(1980)の中で、近代文学成立のキーポイントを、風景や児童、そして内面の発見などと述べた(1)。大塚英志は「教養としてのマンガ・アニメ」(2001)の中で、萩尾望都の「内面」描写の革新性を分析し、それを「近代文学」の起源と並べて評した(2)。1970年代初頭日本では少女マンガルネッサンスという、カルチュラル・レボリューションが起こっていた。そのレボリューションを牽引したのが萩尾望都である。この発表は萩尾の代表作と言われる「トーマの心臓」の分析である。この発表は二部に分かれる。第一部では、萩尾の育った社会と家庭環境の分析、そしてそれがいかに萩尾に影響したかを、萩尾の外側の世界として研究する。そして第二部では、第一部を下地として、萩尾の内側の世界と「トーマの心臓」を、精神分析医ロナルド・フェアバーンの対象関係論を使って分析する。

(1) 柄谷 行人『日本近代文学の起源』講談社、1980年。

(2) 大塚英志・ササキバラゴウ『教養としての〈まんが・アニメ〉』講談社、2001年、pp.60-66。

[この発表は、セントルイス・ワシントン大学に2019年に提出した修士論文を元に行っています。英文は下記からダウンロードできます。 https://openscholarship.wustl.edu/art_sci_etds/1747/]

(TAMURA Kaoru)

[目次に戻る](#)

少女マンガにおけるギャップ表現について

清田 汐里 [崇城大学大学院 芸術研究科デザイン専攻 1年]

キーワード：少女マンガ、ギャップ、キャラクター

マンガ作品において魅力的なキャラクターは欠かせない要素の一つである。そのキャラクターを魅力的に描写する手法の一つとして少女マンガにおけるギャップ表現に着目した。

既存の少女マンガについて、使用されているギャップ表現を調査、分析する。ギャップ表現の効果や目的など分類して、どのギャップ表現が効果的に受け入れられているのかを考察する。現在どのようなギャップ表現が魅力的であるのかを明らかにすることにより、今後新たなギャップ表現制作するきっかけになり得るのではないかと考えている。

少女マンガの読者層である、高校生へ事前アンケート調査を行った。アンケートでは、ギャップ表現に対する認知調査と魅力を感じているギャップ表現やマンガ作品、キャラクターについて尋ねた。そこで寄せられた少女マンガ作品の分析を行った。また、ギャップは心理学的観点から見てどのような関連性があるのかを調査を行った。上記の分析や調査から、ギャップ効果をまとめて分類することにより、現在

どのようなギャップ表現が読者に受け入れられているのかを考察する。

(KIYOTA Shiori)

[目次に戻る](#)

腐男子が伝えたい BL と商業 BL についての一考察

—腐男子作家のインタビューを通して—

井島 由佳 [大東文化大学 社会学部]

キーワード：腐男子、BL 小説、商業 BL、J. GARDEN、語り

本発表では、書く（描く）側の腐男子は、どのような意識を持って発表活動を行っているのか、読み手と同様の意向があるのかを検討することを目的とする。BL 専門同人誌即売会で作家活動をしている方々を中心にインタビューを行い、その結果を発表する。

方法は、同人誌即売会で作家活動をしている 3 名（2 名は兼業作家、1 名は商業作家）と、青年マンガの商業マンガ家 1 名にインタビューを行い、その内容をナラティブ的に分析と考察を行った。

腐男子は腐女子とは異なる視点で BL を見て考えており、読む目的も書く（描く）目的も異なるという。彼等が BL 小説を書こうと思ったのは、後続する若いゲイの人たちを応援したい気持ち、辛いことばかりではなく、楽しいことや「こうだったらいいな」と好感の持てる考えを持ってもらいたいことが根本にある。そして、自身の思いや考えを「形」にして表現することで昇華する要素もあることが示唆された。結論として、商業 BL はマンガも小説も「女性のもの」であり、リアリティに欠けるものとして認識していることが多いことが、改めて示された。だからこそ、腐男子が BL を書くことに意義があることを示唆している。

また、商業 BL というエンターテインメントは、LGBTQ+ に対して好意的に受けとけるきっかけにはなるだろうが、現実的な変化への影響は少なく、実際には法的・制度的な変化が必要と認識していた。

(IJIMA Yuka)

[目次に戻る](#)

6月22日(土) 第4会場 [京都精華大学黎明館 L-001 教室]

少年マンガに学ぶ、「自らの人生を切り拓いていく」ための パターン・ランゲージ

○太田 深月 [慶應義塾大学大学院 政策・メディア研究科 博士前期課程2年]

井庭崇 [慶應義塾大学 総合政策学部]

キーワード：少年マンガ、キャラクター、マインドセット、内面的葛藤、パターン・ランゲージ

少年マンガは、成長や努力をテーマとすることが多く、激しいバトルシーンや勢いのある力強い描写が特徴的な人気ジャンルとして知られている。しかし近年、少年マンガはその特徴を残しながらも、近代的な自己の内面的葛藤を描写する表現としても評価を受けており、人々の深い共感や勇気、そして人生における気づきを与えるものとして、現実生きる私たちの感情や人生観に訴えかける。

特に物語のキャラクターたちは、虚構の存在であると前提されているにも関わらず、その姿勢や言動にリアリティを感じさせ、読み手が自らの生き方を学ぶ対象にもなっている。キャラクターたちの生き様は、現実世界と虚構世界という境界を超え、より普遍的に共有可能な人生における知として、開く価値があるのではないだろうか。

そこで、本研究では、少年マンガの登場人物が直面している逆境を切り抜けたり、葛藤を乗り越えたりする際の心理描写や行動に着目し、実践に潜む経験則を抽出・記述し、明らかにするパターン・ランゲージという方法論を用いた。本発表では、自らの人生を切り拓いていくために重要なヒントとして抽出されたいくつかのパターンを紹介する。

(OTA Mizuki | IBA Takashi)

[目次に戻る](#)

少年マンガにおける女の暴力表象について

—初期の週刊少年ジャンプを事例として—

岡崎 優衣 [大阪公立大学大学院 現代システム科学研究科 博士後期課程1年]

キーワード：少年マンガ、暴力、ジェンダー

一般的には、「男性＝暴力をふるう側、女性＝暴力をふるわれる側」と想定されることが多い。ゆえに、「暴力をふるわれるはず」の女が暴力をふるうという点で、「女の暴力」はおのずと「越境性」をもつ。本研究では、男性中心主義的な媒体といえる少年マンガにおいて、「女の暴力」がどのようにあらわれているか、『ハレンチ学園』と『ど根性ガエル』を対象に検討した。方法としては、個別のエピソードについての質的な分析と、誰が・誰に・どのような暴力をふるったのか回数を数えあげた。

その結果、「女の暴力」にはおおきくわけて二種類あることがわかった。「秩序」をこわすカーニヴァル的な「女の暴力」と、「秩序」を維持する側として機能する「女の暴力」である。ここでは、「秩序」はジェンダー的・道徳的な価値観を指す。作中における具体的な描写としては、前者は女性の登場人物が男性

の登場人物に武力で勝利すること、後者は「名誉男性」化した女性の暴力や、母・女性教師のゲンコツ、悪ふざけをした男子への女子の報復などである。ただし、前者のカーニヴァル的な「女の暴力」が発動したさいには、その女性を露出度の高い服装にする、恋をさせる、母親役割をほのめかす、「じつは弱かった」と種明かしをするなど、当該女性を「女性らしさ」の側へ引き戻す操作がなされていた。

(OKAZAKI Yui)

[目次に戻る](#)

藤子・F・不二雄作品における住建築に関する描写について

西山 壮洋 [崇城大学大学院 芸術研究科デザイン専攻 1年]

キーワード：藤子・F・不二雄、住建築、背景表現

藤子・F・不二雄は日本マンガを代表する人物である。日本のみならず世界でも絶大な人気を誇る『ドラえもん』をはじめ、藤子が生み出した数々の作品は現在も読み継がれおり、マンガ研究においても重要な位置づけにある。そして、それらの作品の魅力は藤子のマンガ家としてのたしかな手腕によるものであることに疑いの余地はない。そこで、マンガ研究としてその表現の工夫について作品を通して読み解きたいと考え、長きにわたり親しまれ続ける藤子作品の魅力を支えるマンガ表現を、稿者が学部で専攻していた「建築」の要素を取り入れながら新たな視点から分析・考察する。特に、建築的要素を主要キャラクターの住む家を中心とした住建築が作中にどのような描かれ方をして作品にどのような影響を与えているかという視点につなげ、それをマンガ背景の表現に注目し、それらの表現を分類・傾向などを調査し、まとめる。また、本研究は藤子作品の表現について分析・考察し、藤子作品を読み解く際の視点開拓の一助となることを期待するものである。

(NISHIYAMA Takehiro)

[目次に戻る](#)

被災地におけるマンガの効果

—被災地の避難空間におけるマンガキャラクター掲示支援の心理的効果について—

森山 高至 [マンガで被災地応援委員会]

キーワード：災害、避難住宅、インスタントハウス

令和6年1月1日、石川県の能登半島を襲った大地震は気象庁発表マグニチュード7.6、最大震度は石川県輪島市門前町で震度7、内陸部で起こる地震とすれば大規模なもので、津波、土砂災害、火災、液状化現象なども発生。地震による家屋の倒壊が相次ぎ、交通網も寸断されるなど、奥能登地域を中心に北陸地方の各地で甚大な被害が発生した。災害発生直後に名古屋工業大学北川啓介教授発案の、インスタントハウスが輪島市内の避難所に設置された。災害発生から3か月を経て今なお多くの方々が生活されているインスタントハウスにマンガを掲示することで支援や癒しの効果があればと有志数名とマンガキャラクターを印刷したシートの添付をおこなった。災害時の避難所生活の中でマンガが人々に心理的支援

や癒しの効果を与えることを検証する。

(MORIYAMA Takashi)

[目次に戻る](#)

NTR マンガにおける「不可能性」の表現

森田 百秋 [京都精華大学大学院 マンガ研究科 博士後期課程1年]

キーワード：エロマンガ、NTR、寝取られ、ジャンル研究、美少女ゲーム

本研究は、伊藤剛が『テヅカ・イズ・デッド』にて提示したジャンル論を継承して、その理論を発展させることを目的とする。その対象として「寝取られ(Ne/To/Rare)」の略語から独特の意味に変化した「NTR (エヌ・ティ・アール)」と呼ばれるエロマンガのジャンルを取り上げ、その文化的コンテクストに着目しながら 2020 年頃のデジタル同人作品からつけ義春「必殺するめ固め」(1979)まで同じ基準をもって評価が可能だと示すことで方法論を確立する。

「NTR」という言葉が誕生したのは 2000 年代初頭であり、その背景には美少女ゲーム (エロゲ) において「寝取られる」な作品が増加していた事情がある。そして、1990 年代～2000 年代にオタク層に共有されていた視覚体験こそが美少女ゲームである。オタク層には、性的対象としてのヒロインを「攻略」できない主人公の「不可能性」と、同じく傍観者の立場であるプレイヤーとしての自身の「不可能性」を重ねることで、性的興奮が喚起されるという感覚が美少女ゲームを通して、同時代のコンテクストとして共有されていたのである。

マンガ作品についても、美少女ゲームと同じ消費者層である美少女コミックの読者に「不可能性」の感覚が共有されている。本研究ではこの美少女ゲーム的な感覚に着目し、メディア状況の変化と共に 1980 年代～2020 年頃のエロマンガ、さらに「必殺するめ固め」を分析した。NTR マンガは主人公を「見ることにできない」存在にする手法を基準に評価が可能である。

(MORITA Momotoki)

[目次に戻る](#)

『アドルフに告ぐ』制作の舞台裏と作品世界

田浦 紀子 [一般]

キーワード：手塚治虫、少年時代、戦争、実地検証、文藝春秋

手塚治虫の後年の代表作『アドルフに告ぐ』は、神戸、大阪、宝塚など手塚が少年時代に慣れ親しんだ街が主な舞台となった作品である。主人公の二人のアドルフは、手塚治虫と同じ 1928 年生まれに設定されており、手塚自身の体験に基づいた反戦メッセージが色濃く表れた作品である。一般週刊誌に連載のため、シリアスな大河もので大人向けの内容を意識し、資料に基づいて戦時中の歴史的な背景が克明に描かれている。作中「山本通二丁目のクラブ・コンコルディア」「加納町から市役所の方へ」等、町名が具体的に記述されており、それゆえに現実の神戸の場所とのリンクをさせやすい。

筆者は神戸三宮駅周辺、北野異人館、元町商店街、諏訪山、新港突堤など作品の舞台となった神戸の街を訪れ、新旧神戸の写真と漫画に描かれた風景との実地検証を行った。また、作品のベースとなった『一億人の昭和史』や『日本地理体系』などの資料を持ち込み、制作当時の手塚のアシスタントに取材。単行本と参考資料を読み比べながら、比較検証。自身が描いたコマはどこかといった分析を行った。また文藝春秋で『アドルフに告ぐ』の担当編集者から聞き取り取材を行った。手塚治虫の総決算ともいえる『アドルフに告ぐ』の制作の舞台裏と作品世界について紐解きたい。

(TAURA Noriko)

[目次に戻る](#)

6月22日(土) 第5会場 [京都精華大学黎明館 L-002 教室]

日本における広告マンガの分類法の提案

道崎 紗子 [崇城大学大学院 芸術研究科 博士課程芸術学専攻 2年]

キーワード：広告マンガ、分類法、情報メディア

日本においてマンガは、娯楽としてだけではなく、社会への告知の手段としても活用されてきた。そのような広告マンガの表現方法や、訴求内容、活用される媒体はさまざまである。マンガを用いることで情報を分かりやすく伝達するという点では、新聞やテレビ、ラジオといった情報メディアの一つとしてマンガを捉えることが可能であると考えられる。本研究では、ヘンリー A. ラスキー(Henry A. Laskey)と エレン デイ(Ellen Day)、メルビン R. クラスク(Melvin R. Crask)が提唱した、コマーシャルの主な訴求内容に着目して分類を行うテレビコマーシャルの分類法を元に、広告マンガの分類を試みることで、広告マンガの特徴を明らかにするとともに広告マンガに特化した分類法の提案を行う。結果的に、ラスキーら(1989)の分類法に含まれる、「比較」、「USP」、「先取り」、「誇張」、「普通—情報的」、「使用者イメージ」、「ブランドイメージ」、「使用シーン」、「普通—変換的」に、それらに当てはまらない「誘導」、「ユーモア」、「啓発」、「エッセイ」を加えた広告マンガの分類法を作成した。

(MICHIZAKI Taeko)

[目次に戻る](#)

実用マンガ制作の教育的効果

—地域連携としての『中山久蔵物語』プロジェクトを具体例に—

○竹内 美帆 [星槎道都大学 美術学部 デザイン学科]

三上いずみ [星槎道都大学 美術学部 デザイン学科]

キーワード：実用マンガ、マンガ教育、大学教育、歴史マンガ、機能マンガ

本発表では、大学におけるマンガ教育の現場において、地方自治体などとの実用マンガの共同制作が学生にとってどのような教育的効果をもたらすかについて考察する。具体例として、星槎道都大学美術学部デザイン学科が北広島市教育委員会と共同で制作を行った、「ふるさとゆかりの偉人マンガの制作と活用事業」(B&G 財団主催)におけるマンガ制作(原作：ミカミイズミ、作画：堀内さくら『マンガふるさとの偉人 100万石の志 中山久蔵物語』北広島市教育委員会、2024年3月発行)を取り上げる。大学の正規カリキュラム外の時間を活用して実施された本プロジェクトの制作に携わった学生(メイン作画1名、アシスタント6名)に対し、アンケート調査と質的インタビュー調査を実施した。参加の前後でのマンガ制作に対する意識の変化、大学の授業との連続性、マンガというものに対する理解度など、複数の視点から考察する。本調査によって、実用マンガ制作の教育的意義や、実用マンガ制作を教育の場に生かす際の課題についても明らかにする。

(TAKEUCHI Miho | MIKAMI Izumi)

[目次に戻る](#)

画像生成 AI の Midjourney を活用したマンガ教材作成

—マンガの創作経験の無い教員による創作—

川田 明彦 [京都情報大学院大学 応用情報技術研究科ウェブビジネス技術専攻 2年生]

キーワード：マンガ、教材、画像生成、AI

マンガの多様性の一つに、マンガの教材としての活用がある。現在、書店に出向くと、学習マンガのコーナーが設けられ、子供から大人向けまで様々な学習マンガが見受けられる。文章だけの教材よりも、マンガ教材の方がより学習効果が高く、記憶の定着率も良いという研究結果もある。一方、学校の教育現場をみると、教科書への掲載や、副教材としての教育現場での活用は限定的である。その理由としては、教員のマンガへの理解、適切な教材の不在、著作権問題などが挙げられる。この問題解決のひとつとして、教員自らがマンガを制作する方法が考えられる。マンガの創作は、専門性を有し一般には難しいが、今日の生成AIの技術を活用すれば可能となる。本論文では、画像生成AIの一つである、Midjourneyを使い、実際にマンガ教材生成の可能性を模索するものである。本研究を通じ、学校教育へのマンガ教材の活用の可能性を見出し、教育およびマンガ文化の発展に寄与することを目標とする。

(KAWATA Akihiko)

[目次に戻る](#)

ストーリーからコマ構成へ

—情報整理を通してコマ割をメソッド化する—

菅野 博之 [神戸芸術工科大学 メディア芸術学科]

キーワード：コマ割り、まんが教育、まんが表現論

「コマ割り（ネーム）」という言葉の定義は曖昧である。ストーリーの制作の後に特段の説明もなくコマ割りという段階に進むという記載が多く、「コマ展開—コマ割り—コマ構成」(1)と段階を踏む構造を持たせる記載はまだ少ない。この曖昧なコマ割りの構造を、情報整理という観点から整理して、初学者でもステップ・バイ・ステップでコマ割り（ネーム）を制作できるようメソッドとしてまとめた。

情報整理は、①シナリオからプロット、②プロットからコマ絵、③コマ絵に優先順位をつけ面積の大小を整理する、④コマ絵以外の情報の整理、⑤全体を優先順位に基づいて配置を行う、の5段階のステップで行われる。

「赤ずきんちゃん」を使用した1~2pの試作と、個人の体験を8p程度のまんがとしてこのメソッドを使って制作を行う事で、初学者が陥りがちな、コマ割りが進まないや、絵とセリフの適切な選択と配置が難しいという問題への対処が可能である。

(1) かとうひろし「@シン・マンガのマンガ/マンガ表現研究編「コマ表現」を根本的に考えてみる」、2020年、https://note.com/mangakato/n/n32c07add743d?magazine_key=m148972c0feal

[目次に戻る](#)

制作者が携わる視覚障害者へのマンガの提供フローの構築

森 董 [京都精華大学大学院 マンガ研究科 博士後期課程2年]

キーワード：読書バリアフリー、アクセシビリティ、視覚障害者、提供方法、提供フロー

マンガ以外の視覚的芸術では視覚障害者へのアクセシビリティが徐々に整備されている。マンガもクローズドな環境でアクセシビリティが整備されているが、アクセスできるマンガの数は少なく十分でない。

本研究では、マンガ以外の視覚的芸術の視覚障害者への提供方法とテキストデータの提供方法を調査した。調査より、マンガ制作者が携わる視覚障害者へのマンガの提供フローを構築することが目的である。

調査を通じて視覚障害者が楽しめるコンテンツを制作するには、視覚障害者が監修として制作に携わっていること、アクセシビリティの知識を持った専門家が制作に関わっていること、コンテンツ制作者と専門家と視覚障害者当事者が共同してガイドを制作することが重要であると分析した。

また出版社へのテキストデータ提供についてのアンケートより、提供に際して障害者手帳などの提示は必要ないこと、著者と特別な契約を交わしていないこと、テキストデータのみ購入できる出版社は少ないことが明らかとなった。

以上の調査結果より、出版社が依頼を受け、印刷会社に発注し、印刷会社主体でマンガ家や視覚障害者、ボランティアと共同してガイドを制作するフローを構築した。しかし、本フローは人員不足と制作費の調達が課題となることが予想される。今後の展望として、本フローの実現可能性を検証したい。

(MORI Sumire)

[目次に戻る](#)

仏教を題材にマンガを描くことの難しさについての一考察

—親鸞浄土教の視点を中心に—

近藤 義行 [龍谷大学大学院 文学研究科 真宗学専攻 博士後期課程2年生]

キーワード：仏教、親鸞、浄土教、三木清、仏教マンガ

発表者は、仏教学の中でも真宗学（親鸞の思想を研究対象とし、その内容を明らかにしていく学問）の研究している。また、浄土真宗本願寺派の僧侶として宗教教育的な関心から、仏教をテーマにしたマンガを描いてきた（例えば『ヤンキーと住職』（KADOKAWA、2023年）。その経験の中で、門徒（浄土真宗の信徒のこと）として仏教を題材にマンガを描くからこそその難しさがあることを感じた。仏教者として求道するからこそ立ち現れる、執筆上の問題性や留意しなければならない点がある。そうした難しさは、実は教義の内容そのものに起因していると考えられる。執筆をある意味で一旦躊躇させるようなはたらきにこそ、

親鸞浄土教（親鸞の思想と、親鸞から展開した浄土の教え）の教義においては大切なものであるという見方もできる。以上のような経験の中で考えたことを、学問的に検証したい。

本発表では、あくまで親鸞浄土教のみを対象として検討する。本発表では、親鸞の遺した言葉と、真宗の歴史の中で語られてきた先人の言葉を読むことで、どのような思想から、仏教を題材にマンガを描くことの難しさが立ち現れるのかを検討する。親鸞の思想を検討すると、人間には煩悩を材料として法を聞くことが起こると説かれる部分がある。一方で人間が名利心のまま生きることを諫める矛盾した構造がある。その矛盾が一つ手掛かりとなると考える。

(KONDO Yoshiyuki)

[目次に戻る](#)

6月22日(土) 第6会場 [京都精華大学黎明館 L-201 教室]

デジタル漫画史における表現の普遍性研究

杜 若飛 [京都工芸繊維大学大学院 デザイン学研究科 3年生]

キーワード：漫画表現史、メディア考古学、物質性、マスク、量子化

デジタル漫画の歴史研究は、地域や時代の複雑さによって既存の歴史事件から普遍的な特徴を導き出すことが困難である。

この普遍性の問題を解決するため、本研究はメディア考古学の方法を通じて、物質メディアがテキストに与える制約に改めて注目する。まずは、フレームの表象をつくるマスク装置により、様々な漫画における共通のレイヤー構造を分析する。次に、デジタル化の三つの段階（標本化、量子化、符号化）で、マスクにおける二進数の要素を探求し、量子化の基準を論じた。最終的には、洞窟壁画から印刷漫画、そしてデジタル漫画へのレイヤー構造の分析を通じて、マスクがテキストを制限する系譜をまとめ、マスクが漫画メディアの変遷過程でどのように徐々に量子化されてきたかを論じた。

このメディア技術の視点に基づき、本研究は世界各地の異なる時代におけるデジタル漫画に共通する歴史を明らかにした。洞窟壁画から印刷漫画、そしてデジタル漫画へと、漫画メディア史において「ページ」と「ピクセル」という二つの重要な人造メディアが誕生した。両方は情報を制御するマスクとして機能し、情報のマクロとミクロのレベルで二度の量子化を実施し、人造メディアによる情報制御が徐々に深まっていることを示している。

(DU Ruofei)

[目次に戻る](#)

ウェブトゥーンからページ漫画へのオノマトペの変化

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

ウェブトゥーンの普及に伴い、ページ形式からウェブトゥーンの縦読みへの変換において、様々な演出方法が定着するようになった。韓国において、ウェブトゥーン市場の拡大は、逆にウェブトゥーン形式の漫画から単行本を出版するという流れも生み出したが、ウェブトゥーンから単行本へ再編集する演出については、まだ研究が進んでいないのが現状である。

今回は、漫画の視覚表現の一つである「オノマトペ」に焦点を当て、ウェブトゥーンからページ漫画に再編集される過程の変化を考察した結果、オノマトペは単純にウェブトゥーン内での表現方法がそのまま移行されるのではなく、単行本の読み方向である横方向にその形が変化することが分かった。方向の変化の他にも、編集による削除や追加、またオノマトペが切られた状態などが見られるなど、単行本の読みに合わせて形が変わることが分かった。

漫画におけるオノマトペの役割は、単に音声や動作を文字で表現するだけでなく、コマやその場面の雰

囲気を読者に伝える漫画の重要な視覚表現と言える。

本研究は、ウェブトゥーンが持つ独特な演出を最大限再現するために必要不可欠であり、また漫画演出の新たな表現方法を提示することにも繋がるものである。

(LEE Sin Young)

[目次に戻る](#)

マンガ肉筆原稿の再版可能な高精細デジタルアーカイブ

belne [開志専門職大学 アニメ・マンガ学部]

キーワード：アナログマンガ原稿、マンガ原稿アーカイブ、デジタルアーカイブ、マンガ原稿デジタル保存

既存、既作のアナログマンガ原稿の保存、アーカイブ化については多くの研究、実践が成されている。主なものに、京都国際マンガミュージアムの「原画ダッシュ」や横手市増田まんが美術館の原画保存プロジェクトがある。

一方で、こうした原画保存の取組については原画そのものの保存が中心となっており、マンガが原画をもとに印刷・複製され、広く人々に読まれるものであるという、マンガの「物語芸術」としての側面について、保存した原画の利活用という点から十分にフォローできているかというところに課題が残る。

そこで本報告では、印刷会社の高精細スキャナとオペレーターの技術を使つての「刷版（印刷原板）」として、原画をデジタルアーカイブ化し保存・利活用していく可能性を探った。

印刷会社へ依頼し、実際に45年前のマンガ原稿をスキャニングし、製版データを作成、印刷冊子として再現した。その結果をもとに、家庭用のスキャナでの取り込みとの違いや、トーンのモアレ回避方法、原稿の瑕疵・汚れの修復方法など、原画をもとに冊子として復刊可能なデータを通じた、個人による「読むことが可能なマンガ原画保存」としての可能性や課題について報告する。

有名作家・人気作品は出版社により原稿が再版可能なデジタル保存がされている中、作家自身が自分の原稿原画を処分するという局面もある昨今。この作家個人が利用可能なデジタルアーカイブの潜在的な可能性は大きいと思われる。

(belne)

[目次に戻る](#)

美術館におけるマンガ展の変遷に関する考察

—原画とホワイトキューブの関係から—

戸田 康太 [京都精華大学 メディア表現学部]

キーワード：マンガ展、ホワイトキューブ、真正性、メディアの物質性

本発表では、日本の美術館におけるマンガ展の変遷を、原画に対する意識の変化とともに位置付ける試みである。マンガ展における原画の出展はほぼ必ずと言っていいほどなされているものであるが、原画に対する意識はこれまで常に一定だったわけではないと考えられる。そのことを展覧会の図録や、新聞

における展覧会評記事などから読み解くとともに、美術館の空間の変遷と重ね合わせて検証することで、マンガ展が美術館という空間とどのような関係を結ぼうとしてきたのかを浮かび上がらせる。その際「ホワイトキューブ」という近代の美術館空間の主流となった概念を軸として検討するとともに、ベンヤミンによる「礼拝的価値」「展示的価値」を補助線として参照することで、美術としての「真正性」とマンガ原画の価値観を探求する。特に、現代のマンガ展が原画メディアの物質性に着目していることに焦点をあわせ、いわゆる「聖地巡礼」的な観光的消費行動との類似性を見出すことで、従来とは異なる真正性が感受されていることの可能性を検討する。

(TODA Kota)

[目次に戻る](#)

漫画家の活動記録の保存と活用

—豊島区立トキワ荘マンガミュージアム所蔵永田竹丸資料を中心に—

蓮沼 素子 [大仙市アーカイブズ]

キーワード：記録管理、アーカイブズ、漫画家の諸活動、まんが関連施設

日本のまんが関連施設では、原画・刊本の保存は進んでいるが、それ以外の漫画家の活動記録の保存・活用の事例は少ないのが現状である。本報告では、残された記録から漫画家の諸活動を分析し、それらの活動から発生する記録の関係性やそれぞれの記録の性質、現在及び将来的な活用方法を検討することで、漫画家の諸活動の記録を保存・活用する意義を明らかにする。

豊島区立トキワ荘マンガミュージアム所蔵「永田竹丸資料」の事例を中心に、漫画家の諸活動に関わる記録を分析すると、創作活動の記録、漫画家としてのルーツとなる記録、創作活動から派生する多様な活動記録があり、個々の活動自体はそれぞれ独立したものであるが、永田竹丸の漫画家としての活動全体を見通した場合には、相互に影響しながら漫画家としての活動を形成していったと考えられる。

残された記録から見えてきた多様なまんが活動から生み出される記録は、現役の漫画家にとっては自身の活動を明らかにし、問題に直面した際には証拠書類として自己を守る有効な手段となる。一方で、一定期間が経過したあとに、これらの蓄積された記録をまんが関連施設で保存・活用できるようにすることは、個々の作家の活動を振り返り日本漫画の歴史を跡付ける、あるいは別の創作活動の参照とするためのアーカイブズとして新たな価値が付加されると言える。

(HASUNUMA Motoko)

[目次に戻る](#)

日本マンガ史における初期スクリーントーンの一考察

—永田竹丸資料を使って—

川島 丈尚 [トキワ荘マンガミュージアム]

キーワード：永田竹丸、トキワ荘、新漫画党、スクリーントーン

スクリーントーンは、背景や風景、キャラクターの服や髪など様々な方法で用いられており、マンガ家にとって欠かすことの出来ない画材だといえる。その種類は、600種と膨大にある（『スクリーントーン百科』1996年）。

トキワ荘の通り組の1人でもあり、新漫画党の一員でもあった永田竹丸（1934～2022）は、日本のマンガ家で初めてスクリーントーンを使用した人物とされている。本報告では、トキワ荘マンガミュージアムの資料である永田竹丸資料を使用して、主に初期作品のスクリーントーンの使用方法を検討していくものである。

これまで、永田竹丸がスクリーントーンについて文献やインタビューなど様々な媒体で言及している。実際にはじめてトーンを使用したのは、昭和29年（1954）頃だとされている。しかし、その作品や掲載誌については具体的に明かされていない。今回、永田竹丸の原画を分析することでその実態を明らかにしたい。さらに、日本におけるスクリーントーンの普及から永田竹丸とトキワ荘住民とのエピソードなども紹介していくこととする。

[\(KAWASHIMA Takehisa\)](#)

[目次に戻る](#)

6月23日（日）ポスター発表 [京都国際マンガミュージアム1階多目的ホール]

[ポスター発表]

マンガの自動音訳システムに有効な読み上げ手法の基礎調査

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

これまで視覚障害者の読書支援には点字や音訳などが用いられてきた。近年、電子書籍の普及にともない、スマートフォン等に搭載されている自動読み上げ機能の利用者が増加傾向にある。一方でデータ化されていない書籍は、その多くがボランティアによって音声化されてきたため、新たな要望があっても迅速に対応することが難しい。

本研究の目的は、視覚障害者支援のための自動音訳システム構築のための基礎調査である。特に図像が多く音訳の手間がかかるマンガ音訳に取り組む。セリフ等をデータ化し自動読み上げする際に必要な要素について、アンケートをとり従来の音訳データと比較した。

(ARAI Hiroshi)

[目次に戻る](#)

[ポスター発表]

タイにおけるこれまでの日本のマンガ・アニメの研究課題

アサダーユット チューシー [チュラロンコン大学文学部]

キーワード：日本のマンガ・アニメ、研究課題、タイ、タイ語訳版

タイでは、1965年に日本のテレビアニメとともに、タイ語訳版のマンガの出版が始まった。それ以来、タイの社会は日本のマンガ・アニメに馴染んできた。しかし、それから50年が経過したが、日本語の学習現場においては、マンガ・アニメを日本文化の産物として学ぶことはあまりなかった。近年、日本のマンガ・アニメが大学の授業として設けられ始めた。どのように日本のマンガ・アニメの研究課題を設計し、タイの社会に合わせるべきかを知るため、これまでタイではどのように日本のマンガ・アニメが研究対象とされてきたかを調べる必要がある。本研究では、1980年代から2024年までの日本のマンガ・アニメについての論文を集め、研究課題の種類を分類し、特徴を調べた。57本の研究論文を調査した結果、タイの学術界では、2000年までの間に、日本のマンガ・アニメが外国の商品として捉えられ、タイの子供たちの文化として受け入れられた一方、その価値に疑問を呈する論文も少しずつ出てきたことがわかった。特に90年代の終わり頃の論文では、少年漫画の性的・暴力的な問題が挙げられ、タイ人の子供に適切ではないものと評価される方向にあった。2000年代に入り、マンガ・アニメが人気沸騰したことにより、共存の方向に変わり、どのように利用できるかという教育学的な研究が出た。一方、LGBTQのコンテンツがあるBL系のマンガが流行り、再び子供への悪影響を与えるものとして注目を集める論文が見られたが、2010年頃からはこの問題が解消された。

[目次に戻る](#)

日本マンガ学会 第23回大会 研究発表
2024年6月22日(土)・23日(日)
主催 日本マンガ学会

日本マンガ学会 第23回大会 研究発表 発表要旨集
2024年6月14日 発行
編集・発行 日本マンガ学会第23回大会実行委員会(研究発表担当)

お問い合わせ先
日本マンガ学会事務局
〒860-8555
熊本県熊本市中央区黒髪2-40-1
熊本大学文学部附属 国際マンガ学教育研究センター内
FAX 050-3488-4082
メールアドレス mangagakkai@gmail.com