

マンガの表現形態に関する研究

—縦スクロールマンガの展開—

今井 一 気

1 はじめに

1-1 研究の背景と現状

マンガは歴史の流れとともに姿を変えてきた。それは先人たちが思考や実験を繰り返した結果だと言える。石ノ森章太郎（1987：p.3；1992：p.5）は、漫画の呼び名は時代とともに変わりうるものだと述べている。本稿では石ノ森を始め数々のマンガ家が工夫を凝らし発展させてきた近代的なものとして「マンガ」という表記を用いる。

マンガが形を変えてきた重大な要因の一つにメディアの変化が挙げられる。例えば漫画雑誌が広まるにつれ、マンガを描く・読むという体験は見開き単位で行われるようになった。特にストーリーマンガにおいて、コマ割りが見開き単位で展開されることで新しいマンガ表現は生まれ、雑誌連載や単行本で定着した。

2010年代になると、電子書籍やWEBマンガサービスが台頭するようになった。2017年には電子版コミックスの売り上げが紙のコミックスの売り上げを初めて上回った¹⁾。2018年11月現在でApp Store内のiOS向けのマンガアプリは確認できるだけで100件を超える。

そしてスマートフォンで読むのに適したマンガの形として縦スクロール形式が登場した。縦スクロール形式のマンガはWEBTOONと呼ばれるものとして韓国で生まれた。WEBTOONとは、電子メディア向けに開発されたWEBマンガサービスである。2005年に初めてNAVER WEBTOONが設立され、その後韓国を中心に複数のサービスが立ち上がった。NAVER WEBTOONは2014年からLINE WEBTOONと名前を変え、世界的に展開している。日本ではXOY（2018年よりLINEマンガと順次統合が進行中）として知られている。

* 社会科学総合学術院 沼田真一非常勤講師の指導の下に作成された。

1-2 研究の目的

本稿の目的はマンガにおける縦スクロール形式の特徴をコマ割りの観点から分析することである。縦スクロール形式の分類を行うことで特徴を明らかにする。さらにその特徴から縦スクロール形式と親和性が高いとされる心理描写との関連を考察する。この目的に至る過程は後述する。

本稿ではマンガ特有の表現方法を分析する表現論を展開する。表現論とは、メディアやストーリー内容ではなくマンガ表現の固有性を分析する手法のことで、夏目房之介がとった立場である。夏目(1995:p.16)は「マンガが表現として最低限成り立つ要素として僕が当時考えたのは、〈描線〉と〈コマ〉である。」と主張している。この主張を検討し、本稿ではコマ割りに着目した議論を展開する。

2 既存研究

マンガが成立する要素として〈描線〉と〈コマ〉があるという主張について検討をする。

まず〈描線〉についてだが、本稿では描線はマンガ固有の表現として重要な要素ではないという立場をとる。WEBマンガ市場ではすでに作画もデジタルで行われることが多く、フルカラー作品が大半を占めている。そのため色での表現が多く、かえって描線は単純化している。背景も人物も写真あるいは3Dモデルをトレースしたようなものが多く、夏目の言う内面性を支えるような求心的な描線は発見しづらい。したがって本稿においてマンガ表現としての描線は重要ではない。

次に〈コマ〉について考える。本稿ではコマをマンガ表現の本質と考える。マンガ家・マンガ講師として活動するかとうひろしはイラストにコマを付けたものがマンガであると語る。例えば図1を見てもらいたい。

〈a〉は砂時計が3つ並んだ絵である。しかし〈b〉のようにコマとなるフレームを付けることで1つの砂時計の砂が落ちていく様子が表現される。コマによる時間経過がストーリーを生み出し、マンガになるという主張である。

例外もある。例えば青徒惣良の『シーザノケ』(図2)にはコマがない。しかしマンガとして成立している。コマという形を取らずとも、絵自体にコマのフレーム機能を含ませているからである。

つまりマンガが成立するためには、コマによるフレームの機能が重要であり、そしてコマ割りされた複数のイメージから生じる時間経過が必要である。そこでコマ割りをマンガ表現の重要な要素とし、縦スクロール形式の分析を進める。

大塚ら(2013)は論稿「WEBコミックにおける新たな文法形式の研究～映画的手法の組

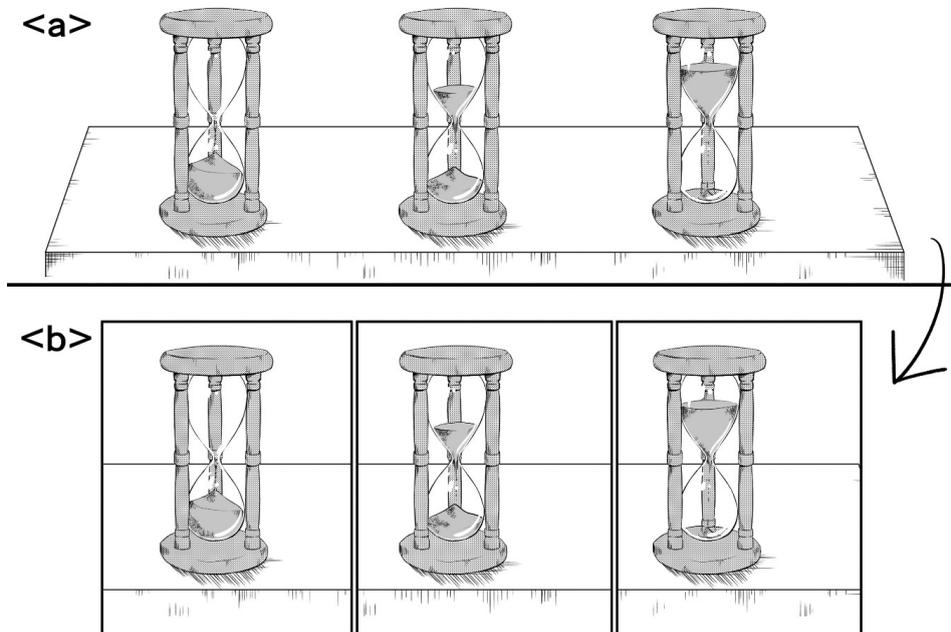


図1 砂時計コマなし (a) とあり (b)

図は筆者による

み替えと『伝統』の更新〜で、縦スクロール形式の実験作を発表している。この実験作ではエイゼンシュテイン的なモンタージュを基本とした「映画的手法」をいかに援用するかということを検証している。しかしコマ割りは4コママンガの延長のようになっており、縦スクロールの特徴を活かしきれていない。実際に縦スクロールマンガ市場にはコマを単に縦に並べた作品も見られ、コマ割りの観点ではかえって単調になってしまっている。よって単調なものとそうでないものを分ける特徴とは何かを考え、分類を行うことが本稿の1つ目の目的として挙げられた。

また、同論稿では縦スクロール形式について次のように書かれている。

’10年、大塚・山本・本多が取材した自主ゼミにおいて、縦スクロール型表現の可能性について検証した時点では、『上→下』への画面の進行が、モノログを中心とする心理描写と親和性が高く、その点で内面性の描写に特化している、少女マンガ的表現に向いているのではという仮説が立てられていた。

しかし論稿内では仮説が立てられた理由が詳しく記述されていない。したがって縦スクロールと心理描写の関連を明らかにすることを本稿の2つ目の目的とした。



図2 コマのないマンガ

青徒惣良 (2018) 『シーザノケ』 episode 2, p. 9
<http://mangayell.com/user/11/455> (アクセス 2018/11/24)

3 研究方法

本稿はスマートフォン向けアプリ「LINE マンガ」で公開されている縦スクロール形式のマンガを抽出し、縦スクロール形式固有の表現を分析することで縦スクロール形式のマンガを分類する。「LINE マンガ」を採用したのは、韓国の LINE WEBTOON を日本で引き継いでいることが理由である。2018年11月時点でアプリ内の連載マンガは1200件を超え、その中で「WEBTOON」のタグがつけられた作品は138件存在する²⁾。さらにその中で縦スクロール形式の作品は135件である。この135件の作品について各1～3話³⁾を閲覧し、縦スクロール形式の分類を行い、各型の特徴を発見することを目指す。

また、本アプリで連載中のT.Jun (2014)による『外見至上主義』は韓国発の代表的な縦スクロールマンガであり、日本で紙媒体の単行本も出版されている。さらに日本で著名な東村アキコも本アプリで縦スクロールマンガの連載を持っており、同様に単行本化されている。この2作品では縦スクロール形式と単行本化されたものの比較も行い、分析を進める。

ただし、閲覧にはスマートフォンを使用する。したがって以下の文章中における「画面」とはスマートフォンの画面を意味する。

4 結果と考察

4-1 分類

135件の縦スクロール形式マンガを閲覧した結果、①ページ型、②4コマ型、③分離型の3つに分類できた。ただしこの分類や各型の特徴は必ずしも全てに当てはまるものではなく、あくまで画面を構成する基本単位とコマ割りに着目した際の傾向としてのものである。順に言及していく。

①ページ型

作品例：〔theterm〕⁴⁾『Teen Mom』、〔くも子〕『星空リバーシブル』、〔Ju Homin〕『神と一緒に』

この型の最大の特徴は、画面を構成する基本単位が「ページ」だということである。つまり画面はページ単位でコマ割りされており、多くは「1ページ」が画面にキリよく収まるようになっている。必ずしも綺麗にページ単位で区切れるとは限らないが、各ページやコマの間の幅を縦方向に調整すればそのままページ形式にも移行できる作品が分類される。

画面に表示されるコマは他の型に比べて多い。言い換えれば各コマは小さくなりがちで



図3 ページ型

図は筆者による

ある。また、コマやフキダシが真横に複数配置されていることが多く、視線の横移動が縦スクロールの停滞を起こす。

②4 コマ型

作品例：〔ただまひろ〕『KろきKんたろう』、〔高橋まひろ〕『くまたろう』、〔強い太陽〕『柿本くんはかわいいっ！』

4コマ型とは、文字通り4コママンガのようなコマ展開で進む形式である。ページ型の基本単位が「ページ」であるならば、4コマ型の基本単位は「コマ」である。ここではコマ枠の有無によらず、1つのフレームに収まる絵・文字・記号のかたまりを「コマ」と呼ぶ。各話の上部にタイトルが付せられる点や、ほとんど全てのコマの横幅が一定である点に、従来の4コママンガの特徴を見ることができる。

縦スクロール形式には縦方向の長さ制限がないため、縦に長い変形コマが使われることもある。そして重要なのは、縦方向の無制限性によって、コマとコマの間にも空間を作れる点である。空間を作ることでその空間に文字を加えたりフキダシをコマの外にはみ出させることが可能になっている。例えば〔サンハ〕『君と僕』ではフキダシの突出が大きく、後述の分離型にも共通する特徴を持っている。ここから、縦スクロールマンガ市場において初期に現れた4コマ型が徐々に分離型になっていったのではないかと推測される。

コマの数は4である必要はなく、上記の特徴を持つコマ、すなわち縦方向に区切ることのできるフレームの連続で縦スクロール展開していくことが4コマ型の条件である。

図4



図4 4コマ型

図は筆者による

③分離型

作品例：〔ナ〕『九尾の狐とキケンな同居』、〔Osd〕『奇々怪々』、〔yaongyi〕『女神降臨』

分離型は縦スクロールに最も適応を進めた形式と言える。他に比べて作品数が最も多い。分離型の最も重要な特徴はコマ同士あるいはコマから絵・文字等の分離が進んでいる点である。縦方向に広い空間を贅沢に使い、余白を多めにとりながら絵や文字、あるいはそれらを含んだコマを配置している。この型の基本単位を表すならばコマよりもさらに細かい、「記号内容」ということになる。

分離型は他の2つの型に比べて余白が圧倒的に多い。この余白は作品の雰囲気表現するのにも用いられ、例えばホラージャンルや回想シーンでは黒で塗り潰される。また、余白が多いことに加え、絵・文字・コマ・漫符等がそれぞれ分離し、独立している。特に画面を文字が占めることが多い。画面いっぱいに人物のフルショットが描かれることもあり、全体として大胆な画面構成となっている。

このことは単行本化された作品を見ることでよりはっきりと理解することができる。縦スクロール形式ではコマから分離していたフキダシ・文字は、単行本化に併せてコマに詰められている。なお、〔T.Jun〕『外見至上主義』と〔東村アキコ〕『偽装不倫』の2作品で、フキダシ（心の声を表す、通称「ユニフラ」を含む）の大きさ・形状・位置を調べたところ、ほぼ全てに変更があった。このことから縦スクロール形式ではフキダシの位置が見開き形式とは全く別の文法で配置されていることが理解できる。

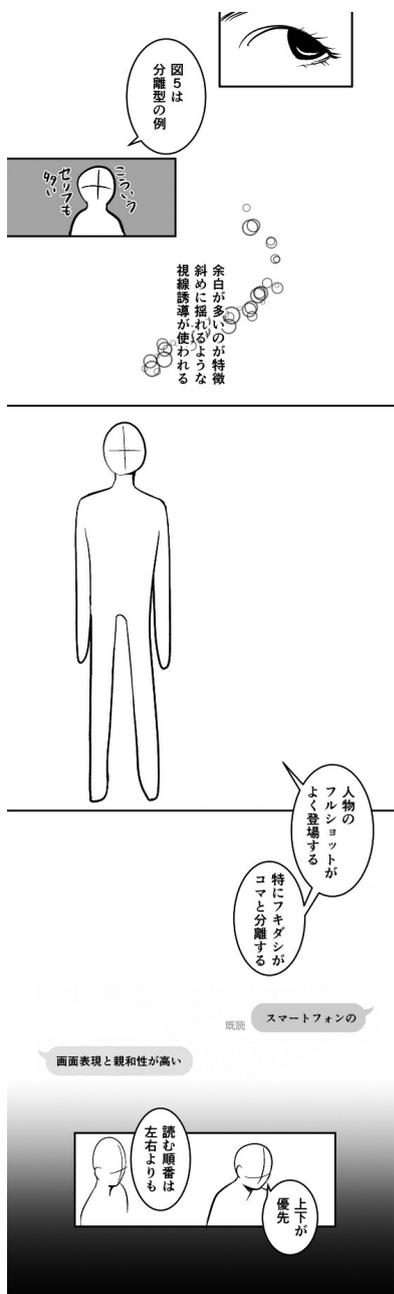


図5 分離型

図は筆者による

視線誘導においても固有の特徴が見られた。単純な縦方向ではなく、斜めに揺れるような視線誘導が基本である。フキダシや目を引く絵、時には少女マンガに多用される記号が、斜めに連続するように配置されている。これによってページ型のように縦スクロールの停滞は起こらず、かつ横方向にも変化をつけられる。視線誘導が有効に働いているということは、作者にとって次に見せたい内容を読者にわからせることが容易だということである。

このことは読む順番の間違いを減らすことにも役立っている。図5の最下部のコマを見てほしい。このコマだけを見れば多くの日本人は右のフキダシから読むだろう。しかしそれは図5のマンガにおいては間違った順番となる。上から順に読み、斜めの視線誘導に従えば左のフキダシから読むことができる。このことは国際展開するマンガにとって非常に重要である。なぜなら日本ではマンガの読み方は右→左という順番が定着しているが、韓国を含んだ海外では逆である場合が往々としてあるからである。実際に和訳された連載マンガの中には言葉の翻訳と同時に左右の翻訳も行われている作品もある。その場合右利きのキャラクターは日本では左利きになってしまう。

総括するならば、分離型は絵や文字などの記号内容がそれぞれ分離・独立し、スクロールすると画面の下から正しい順番で現れる形式であるといえる。

4-2 分離型と心理描写

各型の特徴分析から、特に分離型において

心理描写と親和性が高いといえることが明らかになった。その親和性の高さは、後述するように、分離型が読者をマンガに集中させ、共感を誘いやすいことが理由である。少女マンガが心理描写を行う大きな目標のひとつに読者の共感がある。つまり共感を誘いやすい分離型は、心理描写と親和性が高いという考え方である。分離型が共感を誘いやすい理由は、大きく分けて2つある。

第1に、記号内容が順番に現れることである。従来、複数のコマが一覧できるマンガが一般的だった。しかし分離型ではひとつひとつの絵や文章が見えなかった場所からスクロールによって画面内に順番に現れる。見開き形式のマンガではページの最後に次のページをめくりたくなるようなコマを置く技法があるが、スクロールが読者によって行われる分離型においてはほぼ全てがそれに当たると言ってよいだろう。一覧できないことで、かえって読者が能動的に効果の高い順番で読むことができる。このことが作者の意図した通りに心理描写を読者に伝え、共感を誘うことに役立っている。

第2に、心理を表す記号内容の大きさである。分離型において、しばしば文字が独立し、画面を占めることは前述した。この事実は大塚らの研究の通り、縦方向の画面進行とモノログの相性の良さを示している。さらに、絵についても同様で、しばしば文字から独立し人物のカットが画面いっぱいに描かれる。したがって分離型では人物の心理を表す文章も人物自体も、まるでスマートフォンの画面そのものをコマにしているかのように大きくまっすぐに描かれる。ページ型では「記号内容→コマ→ページ→画面→読者」と4つの段階を踏んで記号内容が読者に届いているのに対し、分離型は「記号内容→画面→読者」という2段階で済んでいる。要するに記号内容と読者の距離を縮めることを可能にしているのである。

4-3 分離型における〈身体性〉と〈内面性〉の考察

前項ではコマ割りに着目し、縦スクロール形式の分離型において共感を誘いやすい仕組みを述べ、心理描写との親和性を示した。しかし分析の過程で副次的に別の視点でも縦スクロール形式と内面性の描写の親和性を発見することができたため、ここではその発見を考察し述べる。

まず、2015年に亡くなった水木しげるが「日本漫画家名鑑500」編集委員会(1992:p.9)の会員として「マンガの未来」と題し寄せたコメントを見てもらいたい。

マンガの未来はストーリー漫画一色になり、いわゆるカッーンと称するものは、文学でいうと俳句みたいなものになる(今でもそうだが)。そして、ストーリー漫画は二つに分かれる。絵を中心にした見せる感じのものと、ストーリーを中心に面白がらせるものに分かれる。

更に見せる漫画は、巨大なコマを用いる絵だけのものと、従来のマンガ風なもの

に分かれるだろう。いずれにしても、漫画が将来どのように化けるかは、生きてみないと分からないのは残念な話ですネ。

縦スクロール形式、特に分離型は「巨大なコマを用いる絵だけのもの」に近いと理解できる。分離型が絵を見せるマンガであることは、あるテーマにおいて重要な意味を持つ。それは「外見（容姿）」である。外見を写實的にテーマにするからには、それを表現できる程度の絵が必要になってくる。今回の調査対象にも、韓国発の人気マンガで〔T.Jun〕『外見至上主義』、〔yaongyi〕『女神降臨』、〔メンギ〕『私は整形美人』など、外見に関わるテーマの作品がいくつかある。

外見、つまり〈身体〉の表現が生まれれば、自ずと〈内面〉の表現も生まれる。大塚英志（2003, 2012）は日本マンガのキャラクターが〈記号性〉〈身体性〉〈内面性〉の3つの特徴を有しているとした上で、日本マンガ史の中で「リアルな肉体の発見」と同時に「内面の発見」がなされてきたとしている。非写實的、言い換えれば記号的に、外見をテーマにすることも可能ではあるが、写實的な外見を描いて初めて写實的な内面が描かれる。

したがって絵をよく見せることに向いている縦スクロールマンガは、同時にリアルな内面を描くのにも向いており、特に韓国において「外見」というテーマでそれが発揮されたのである。

5 結論

本稿ではコマ割りの観点から、縦スクロール形式の特徴を分析した。縦スクロール形式はWEBに適応したマンガ、WEBTOONとして韓国で生まれたもののひとつであり、本稿の研究対象はWEBTOONの発祥かつ代表的なNAVER WEBTOONの日本版と言えるLINEマンガの連載作品に絞った。135件の縦スクロール形式作品を分析したところ、縦スクロール形式は①ページ型、②4コマ型、③分離型の3つに分類できることがわかった。その中でも記号内容の分離が進んだ分離型において縦スクロール形式への適応が見られた。また、分離型ではマンガの記号内容が直接読者に届くことから共感を誘いやすく、心理描写と親和性が高いことが明らかになった。さらに、分離型の写實的な「外見（容姿）」描写と、心理描写の関係性があることも明らかになった。

2018年現在では日本で縦スクロール形式が普及したとは言い難い。読者の声は容易に投稿できるWEBマンガだからこそ「縦スクロールは読みづらい」という声もよく見られる。しかしながら、縦スクロール形式がマンガ表現において多くの新しい特徴を持っていることは明らかである。その分析を日本のこれまでのマンガ研究を踏まえて行った場合どうなるかという疑問が本論文の出発点であるが、研究課題も多く存在する。

例えば、本稿でも最後に触れた大塚による〈身体性〉と〈内面性〉論の検討や、本稿で

はあえて避けた夏目の描線表現との関連はより多層的な研究が必要であろう。また、かつて風刺画のような1~2コマの漫画ではコマの外にあった文章が、人物の動きを表現する線やフキダシのような漫符となってコマの中に収まっていった流れを見れば、縦スクロール分離型において逆のような現象が起こっていることがわかる。

このようにこれまでのマンガ研究の蓄積を、新しく誕生した縦スクロール形式にも適応させ、さらに研究を進める必要がある。筆者は、本論文がマンガ研究者のみならずマンガ家やマンガ読者の中で、縦スクロール形式を考えマンガ表現を発展させるためのたたき台のような役割を果たすことを期待している。

謝辞

本研究を進めるにあたり重要な示唆をいただいたかとうひろし氏、および作品の掲載許可をいただいた青徒惣良氏に特別な感謝を記す。

注

- 1) 詳細は次の文献を参照。全国出版協会『2017年のコミック市場規模発表』<https://www.ajpea.or.jp/information/20180226/index.html> (アクセス 2018/11/05)
- 2) LINE Corporation 開発アプリ「LINE マンガ」: LINE WEBTOON の作品 https://manga.line.me/search_product/publisher_list?publisher_id=Z0000013&referer=periodic (アクセス 2018/12/7)
- 3) プロローグがある作品についてはプロローグを含めて4話分。
- 4) マンガの作者名は特徴的な名前が多いため、可読性を高めるため〔 〕を使用する。

参考文献

- 青徒惣良 (2018) 『シーザノケ』 episode 2, p. 9 <http://mangayell.com/user/11/455> (アクセス 2018/11/24)
- 石井亮登・森田ひろみ (2013) 「縦スクロール表示された文章の快適な読み速度と眼球運動」『情報処理学会論文誌 54 (6)』
- 石ノ森章太郎 (1998) 『石ノ森章太郎のマンガ家入門』 秋田書店
- 大塚英志 (2003) 『アトム の命題』 徳間書店
- 大塚英志・ひらりん (2012) 『まんがでわかるまんがの歴史』 NTT 出版
- 大塚英志・菅野博之・泉政文・山本忠宏・本多マークアントニー・大内克哉 (2012) 「『信貴山縁起』と横スクロール形式のまんが表現について『WEB コミックの国際標準規格の研究』より」『神戸芸術工科大学紀要「芸術工学 2012」(共同研究)』
- 大塚英志・本多マークアントニー・泉政文・山本忠宏・橋本英治 (2013) 「WEB コミックにおける新たな文法形式の研究～映画的手法の組み替えと『伝統』の更新～」『神戸芸術工科大学紀要「芸術工学 2013」(共同研究)』
- 大塚英志・山本忠宏・石井岳龍・橋本英治・泉政文 (2012) 「まんがにおける映画的手法の比較研究『龍神沼』と『アンラッキーヤングメン』」『神戸芸術工科大学紀要「芸術工学 2012」(共同研究)』
- かとうひろし (2008) 『初心者のためのマンガの描き方ガイド マンガのマンガ』 銀杏社
- 高橋秀明・吉田佐治子 (2004) 「ヒューマン・インタフェースとしてのマンガ: 眼球運動測定による検討を中心に」『放送大学研究報告 43』
- 夏目房之介 (1995) 『手塚治虫はどこにいる』 ちくま文庫
- 「日本漫画家名鑑 500」編集委員会 (1992) 『日本漫画家名鑑 500』 アクア・プランニング

- 橋本英治・山本忠宏・泉政文・尹性喆・蔡錦佳、大塚英志（編著）（2012）『まんがはいかにして映画になろうとしたか—映画的手法の研究』NTT出版
- 東村アキコ（2018）『偽装不倫』1巻 文藝春秋
- 三輪健太郎（2014）『マンガと映画：コマと時間の理論』NTT出版
- T.Jun（2018）『外見至上主義』1巻 KADOKAWA