

平成 30 年 6 月 25 日現在

機関番号：32685

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2015～2017

課題番号：15K02191

研究課題名(和文) 認知言語学の応用によるマンガ表現理論と教育活用法の基礎研究

研究課題名(英文) Basic research on manga representation theory and educational application method by application of cognitive linguistics

研究代表者

佐々木 果 (Sasaki, Minoru)

明星大学・デザイン学部・教授

研究者番号：90441360

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 3,700,000円

研究成果の概要(和文)：本研究の目的は、マンガ表現の成り立ちを分析・研究し、マンガの実制作指導とマンガ研究の両方に活かすことである。特色としては、認知言語学の知見がマンガの分析にも重要であることを示し、さらに物語論と関連づけることで、現代マンガを理論的に分析するための一定の枠組みを提示した。また、それらの研究の土台となる歴史資料の発掘を進め、ストーリーマンガの成立期である1820～1930年代の資料の所蔵状況を国内各施設で調査した。それらの収蔵データは今年度以降に発表・公開する予定である。

研究成果の概要(英文)：The purpose of this research is to analyze the system of manga and to make use of both manga teaching and manga research. The characteristics of this research are as follows. We also showed that knowledge of cognitive linguistics is also important for manga analysis, and studied manga in relation to the theory of narratives. As a result, we built a framework to analyze contemporary comics theoretically. Also, we proceeded to uncover historical materials for their research. I surveyed the stock situation of the data of the 1820 - 1930 's, the period of the formation of the story manga, at each domestic facility. These collection data will be announced and released after this fiscal year.

研究分野：マンガ

キーワード：マンガ 認知言語学 物語論

1. 研究開始当初の背景

(1) マンガというメディアは、テキストとイメージをコマやページで統合する、視覚的な表現形式である。近年はマンガ家を養成する教育機関が増加し続けている一方で、その表現行為や認知の理論が十分研究されてきたわけではない。多くの教育現場では、マンガ家や編集者などが経験やノウハウを生かしたカリキュラムを組み立て、創作者の養成にあたってきた。今後、さらなる発展を目指すためには、マンガの理論的な分析と、その教育活用法への応用が求められている。

(2) 研究代表者の佐々木は、1985年から現在までマンガ編集者として創作の現場に立ち、多数のマンガ家とともに共同作業をしてきた。1998年からはマンガ創作の教育者として専門学校や大学の教鞭をとり、現在にいたるまで学生の指導を行なっている。そのような活動を通じて、より理論的な教育法の必要性を痛感した結果、マンガの歴史的な調査と表現の理論的な分析を並行して進めてきた。マンガ研究の基本図書『マンガの執筆や編集・発行を行なうとともに』(2010年)からは学習院大学大学院にて、マンガの理論的・歴史的研究の指導も行なっている。そのような経緯の中で、広く人文学や認知科学などの成果を応用することの意義に気づき、多角的な研究を行なってきた。特に認知言語学、中でも語用論や認知意味論などのアプローチがマンガ表現の分析に有効であると考え、注目してきた。今回その研究を本格的に進め、現代に至るマンガの歴史的な調査・分析を行ない、今後に向けて応用性のある研究成果を明らかにしたいと考えた。

2. 研究の目的

(1) 本研究の目的は、認知言語学(特に語用論や認知意味論)の応用によって、マンガの表現のシステムのあり方を広く分析し、その理論的な成果をマンガ創作者の教育現場に生かす方法を検討することにある。

(2) 上記の研究遂行のためには、研究対象としてのマンガを歴史的に調査・分析・検証して、一定の観点を提示することが欠かせないため、その作業を通じて今後のマンガ研究に必要な問題設定と史観を提示することをも企図している。

3. 研究の方法

(1) 本来は言語に関する問題である語用論や認知意味論を、イメージとテキストの複合物であるマンガに応用することの意義や問題点をさまざまな角度から検討し、明らかにする。

(2) 研究対象とする「マンガ」とは、そもそも何であるかを検討する。本研究では、マンガの中でも特に「ストーリーマンガ」に注目し、その表現形式の分析において重要な論点は何であるかを、(1)の見地から明らかにする。

(3) 上記の(2)を踏まえて、具体的な研究対象として「ストーリーマンガの成立期」の作品に注目する。それらを分析することで得られる知見から、マンガの研究のための基礎概念を抽出し、明らかにする。

(4) 以上で得られた研究成果を、マンガ教育に活用するための方法を検討する。

(5) 今後のメディアの変化、特にWebを中心としたデジタル化において生じる問題について検討し、この研究の知見を応用することにより、今後のマンガ教育の問題点と、進むべき方向性を明らかにする。

4. 研究成果

(1) まずは、認知言語学の知見をマンガ研究に応用すること自体について、是非や問題点も含めて検討を行なった。そもそもこのようなアプローチをとるに至った理由は、マンガ研究自体がまだ年の浅い分野であり、研究成果の蓄積も少ない一方で、マンガに応用できる多くの知見がすでに他の研究分野で進んでおり、学際的な姿勢で応用することが期待されていると判断したからである。そこで、マンガを広い意味での「発話行為」ととらえ、認知言語学を手がかりとしながら、広くプラグマティズムの見地からイメージの修辞論を歴史的に検討することとした。

マンガと言語の関わりについては、以下の2点から検討されるべきである。マンガの中における言語(文字)言語としてのマンガ。前者については、言語学の知見を直接的に応用することができる面が比較的多い(ただし多くの問題点もある)。については、言語の問題設定とマンガの問題設定を慎重に区別しながら、記号や認知という根本的な問題設定についての共通性を踏まえて検討を進めた。

(2) 上記を踏まえて、マンガ研究の立場から言語学を検討した結果、認知意味論や語用論などの知見をマンガ表現の検討に用いることは、上記の両方において十分有用であると判断した。特に、ウィルソンとスペルベルによる関連性理論の考え方は、マンガ研究のアプローチにきわめて参考になると考えた。しかし問題はそれにとどまらなかった。特にの論点においては、そもそも言語における「修辞」という問題について、マンガのあり方を検討すべきだということが明らかになった。マンガは一定の物語内容や諷刺などの意味を意図的に伝えようとすることが多い点で、一般的な絵画や写真などの視覚文化とは異なるところがある。では、意味を表わす「修辞」という機能は、マンガではどのような仕組みになっているのか? それを検討するために、記号論的なアプローチに取り組むだけではなく、そもそもの「言語の譬喩性」にも目を向ける必要が生じた。そのため文学批評理論、中でもド・マンやデリダらの議論も参照しながら、修辞性という問題について広く検討を進めた。

(3) 以上の研究を進めた結果、現代マンガの根底に存在する「物語」という問題を避けて通れないことが明らかになった。現代マンガの修辭的な機能は、たとえば明治時代の「漫画」と比較すると、かなり異なっている。コマやページ、フキダシや効果線など、すでに同じような形式的要素は存在するものの、現在の目には大変「貧弱」なものに映る。では、なぜ現代ではマンガの修辭を支える記号がこのように「豊か」になったのか。歴史的に見ると、そこに「物語」という問題が浮上してくる。1コマ形式を中心にして主に諷刺などの役割をジャーナリズムの中で担ってきた「漫画」が、ある時期から「物語」を表現する娯楽メディアとして市場に広まる中で、その修辭的機能を拡張していったことが、歴史的に見て取れる。もともと caricature や cartoon の訳語として明治時代に用いられるようになった「漫画」は、絵や文字などを自由な形で用いており、形式的に定義可能ではなかった。そのことは、当時の漫画技法書や漫画家の言説などを確認すると明らかである。「漫画」はあくまでも諷刺やジャーナリズムといった、メディアにおける役割や社会的な位置づけとして分類されてきた。現代において形式的に検討可能になったのは、ストーリーマンガやコマ割りマンガなどの流行によって、いわゆる「マンガ的記号」と呼ばれるものが多用されるようになり、マンガの形式化がコンヴェンショナルに進み、「豊か」な修辭性を獲得したためではないかと考えられる。つまり、「物語がマンガの修辭性を要請する」のである。本研究は、このような判断に立って、物語という観点からマンガ史の掘り起こし作業を進めた。

(4) マンガ史の掘り起こしは、以下のような経過をたどった。主に明治時代以降の「漫画」において「コマ割り」と「物語」の観点から重要と思われる作品や潮流などの調査と検討した。さまざまな雑誌や新聞を調べると同時に、従来の研究で調査が手薄だった「明治ポンチ本」と呼ばれる描きおろし単行本に特に着目し、国内の収蔵状況について基礎調査活動を行なった。明治時代の「漫画」は海外からの影響がきわめて大きく、特に「コマ割り」と「物語」についてはヨーロッパとアメリカの「輸入文化」といっても差し支えないほどであったため、カリカチュアやカートゥーンの歴史の基礎研究を行なった。その結果、従来のマンガ研究では重要視されていた18世紀以降のイギリスの風刺版画や雑誌文化や、19世紀フランスの諷刺雑誌文化のみならず、スイスのテプフェール以降の単行本を中心にしたストーリーマンガの成立史が重要であると判断し、その史観からの検討を進めて、修辭性の検討材料を歴史的に収集した。以上の基礎調査の結果、ストーリーマンガ成立史の重要期として1820～1940年代を扱うことが必要であると判断し、具体的な研究対象を絞り込んでいった。

(5) 「物語」という問題については、連携研究者の夏目房之介や研究協力者の野田謙介とワークショップを企画し、2015年11月に文学研究者を招いて検討を行なった。現在の文学における物語理論を検討するとともに、イメージとテキストの混合物であるマンガというメディアにいかにか、それらがいかに応用可能なのか討議を行なった。その内容はWebサイト「Mstudies」で公開されている。

(6) 以上のようなアプローチを通じて、歴史と理論の双方を参照した結果、大きく2つの論点が浮上した。物語(ストーリー)マンガにおける「感覚-運動 図式」の意義。マンガにおける文字や記号の副詞的機能。本研究はこの2点から具体的にマンガ作品を検討し、マンガの制作や研究への道筋を探った。

は視覚的に物語を表現するための代表的な枠組みであり、現代的にはベルクソンの議論を出発点としているが、それを踏まえたジル・ドゥルーズの映画史分析を参照しながら、マンガにおける運動イメージの成り立ちを映画とは異なる面から検討した。視覚的に物語を表現する(演劇、映画など)場合の基本的要素である「人物(キャラクター)」と「状況」は、マンガの場合にいかにか表現として組織されるのか。つまり、いかにか修辭的な形式として用いられるのか。この点を分析し、その成果をマンガ制作の教育への活用や、マンガ研究への直接的な寄与となるよう、研究を進めた。それは具体的には「マンガという物語行為において人物の描写はいかに記号として組織されるか」という問題設定において進められ、結果的に焦点があたったのが、マンガにおける文字や記号の副詞的機能の問題である。その概要について以下に述べる。

(7) 人間の「感覚-運動 図式」の3つの局面(知覚・情動・行動)のうち、直接的に絵に描きやすいのは行動である。ならば、マンガにおいて行動はいかにして描かれるのか。また、知覚されるべき状況(ありさまや現象など)はいかにして描かれるのか。マンガはそれらのものを、いかなるシステムで叙述して意味を伝えるのか。言語の場合は、主語や述語などによって文を構成して叙述する。マンガの場合、もしナレーションに頼らないのであれば、絵やせりふやそれらの配置を通じて、叙述していることになる。言語において、行動やありさまや現象を表わすのは、主に述語の役割であり、品詞としては動詞や形容詞、形容動詞、助動詞などが用いられる。これらはナレーションという言語表現を用いれば容易に表わせるが、絵では問題が多い。たとえば形容詞や形容動詞などの役割を単純に絵で置き換えるのは不可能に近い。修飾語的な表現は、マンガの慣用的な記号を用いるのが現代では一般的である。動詞については、他動詞はともかく自動詞の表現はかなり難しい。これらの点は、大学生を対象としたワ

ークショップで検証を行なった。他に、態(ヴォイス)や時制なども、文字を使わずに確定的に表現するのは困難である。その他、接続語や活用形などの修辭的な意味の数々は、文字が使えないとほぼ不可能であることが確認できた。これらの点で有効に用いられているのが、オノマトベ的な文字や、マンガ的な記号の数々である。それらは、絵では表現しにくい述語的な意味(特に動詞)を表わすために、言語でいえば副詞的に用いられていると考えられる。このような観点から、オノマトベ的な文字や記号に加えて、せりふの機能の分析を、史料を通じて進めた。

(8)ここまでの研究によって、前述の2つの問題設定(マンガの中における言語(文字)言語としてのマンガ)は、単純に切り分けることが不可能であり、密接に結びついていることが確認された。特に前者の重要性が明らかになった。マンガの中で文字はきわめて大きな役割を担っていることが確認された結果、前者の研究をより詳細に進めないと、後者について論じることは難しいと考えられる。本研究の開始時点では、後者の研究前進を重視していたが、当面は言語そのものに着目した研究の蓄積がさらに必要であることを痛感した。特に、「主体」という問題が重要であることが明らかになった。自動詞・他動詞や、態などの検討を通じて、認知言語学に通じる「主体」という論点が、改めて問題になった結果、「マンガの修辭における主体という問題」「マンガの物語論における主体という問題」を、マンガの「読み」の問題としても検討する必要性が浮上した。この点については、たとえば英語と日本語における「主体」の相違点などを参照しながら、アメリカのコミックスやフランスのバンド・デシネと日本のマンガの「主体」の相違としても検討する視野が開けるのであり、基礎研究の継続の必要を強く感じた。

(9)ここまでの研究成果を、マンガ制作の教育プログラムに活かすために、ワークショップを実施して、マンガ制作を学ぶ大学生に課題として取り組んでもらった。具体的には、言語表現とマンガ表現の相違に問題点を絞って問題設定を行ない、教材を作成した。言語における動詞や形容詞などを、どのようにマンガで表現するかトレーニング教材や、小説として書かれた文章をマンガにアレンジするという作業を通じて、マンガ表現の特徴をそれぞれに考えてもらうプログラムを実行し、マンガ表現の基礎力を高める教育過程としての検討を進めた。また、これらの過程で明らかになったものを、デジタル時代・ネット時代のマンガ表現にいかにか転用可能なか、あるいは別のものとして考え直す必要があるのか、検証のための基本データとして収集を行なった。現在急激に進んでいるコミック出版の電子化は、プラットフォームのあり方も含めてまだ試行錯誤が続いている面が強いいため、それらの動向を見据えながら、

マンガ表現の潜在力を引き出すための基礎研究をさらに進めていきたいと考える。

5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

〔雑誌論文〕(計0件)

〔学会発表〕(計4件)

佐々木果「テプフェールにおける文字と絵のモンタージュについて」、テプフェール研究会「ストーリーマンガの父」学習院大学、2017年2月27日

佐々木果「漫画の成立における欧米の影響と日本語の問題」、日文研共同研究「投企する古典性 視覚/大衆/現代」国際日本文化研究センター、2017年1月21日

佐々木果「マンガとナラトロジー」、マンガ研究フォーラム「マンガのナラトロジー」学習院大学、2015年11月14日

佐々木果「フキダシの流行と「語り」の問題 1920~30年代の日欧米」、ワークショップ「マンガ、あるいは「見る」ことの近代」早稲田大学、2015年7月25日

〔図書〕(計1件)

鈴木雅雄・中田健太郎・編、佐々木果 他、水声社、『マンガ視覚文化論 見る、聞く、語る』、2017、pp.209 - 229

〔産業財産権〕

出願状況(計 件)

名称：
発明者：
権利者：
種類：
番号：
出願年月日：
国内外の別：

取得状況(計 件)

名称：
発明者：
権利者：
種類：
番号：
取得年月日：
国内外の別：

〔その他〕

ホームページ等
<http://mstudies.org/>

6. 研究組織

(1)研究代表者

佐々木 果(SASAKI, Minoru)

明星大学・デザイン学部・教授
研究者番号：90441360

(2)研究分担者
()

研究者番号：

(3)連携研究者
夏目房之介 (NATSUME,
Fusanosuke)
学習院大学・文学部・教授
研究者番号：70351301

(4)研究協力者
野田謙介 (NODA Kensuke)
三輪健太郎 (MIWA Kentarou)