

令和 5 年 6 月 30 日現在

機関番号：94409

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2019～2022

課題番号：19K00539

研究課題名(和文) 図像研究/物語研究の統合アプローチによるマンガメディア特性の解明

研究課題名(英文) Elucidating the Characteristics of Manga Media by the Integrative Approach of Iconography and Narratology

研究代表者

小山 昌宏 (Koyama, Masahiro)

有限会社自然医科学研究所(実証システム国際研究センター)・実証システム国際研究センター・研究員

研究者番号：00644494

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 3,300,000円

研究成果の概要(和文)：本研究は物語マンガのメディア成立条件について、図像表現面、物語研究両面から追究することにより、マンガ「表現論」と「物語論」の統合の後、マンガメディアの機能解明をおこなうことを目的とした。

その研究過程は、まずコマ割り論の深化、次に表現論と物語論を接続する方法、さらに描画態である物語マンガが読まれるための機動因の究明、最後に最終的に物語マンガがメディアとして成立する条件の明白化の順を踏んだ。結果として、あらたな描画の生態とコマ割りとの関係性、表現論と物語論の接続方法としての生態論の意義、描画態と言語態の「中間語」である「内語」の役割が明白化され、各観点によるマンガメディアの解明が進んだ。

研究成果の学術的意義や社会的意義

本研究は、日本のポップカルチャーにおいて中心的役割を担うマンガのメディア特性について考究した。それはかつて低俗、幼稚、教育の敵とされたマンガが「世界」のマンガとして認知されるに至った要因を、テキストそのもののなかに探り明らかにするものである。

それは、ただ日本マンガの世界市場拡大、価値ある文化として認められた現状を再確認するだけのものではなく、物語マンガが読者に読まれ続けてゆくための潜在力、すなわちメディアとしての「自己生成性」と読者の「自己修習性」の親和性、適用性を明らかにするものであった。その解明は広くマンガ文化を根底から支える基礎となり、マンガの社会的役割の認識深化につながるものである。

研究成果の概要(英文)：In this study, we aimed to elucidate the function of manga media by combining the theories of manga expressions and narration through an investigation of the conditions for the establishment of narrative manga media from the perspectives of iconography and narratology.

We proceeded in four stages. First, we studied the development of panel layouts. Next, we examined techniques for linking together expressions and narration. Then, we explored motives for reading narrative manga that are basically drawings. Lastly, we sought to identify the conditions under which narrative manga has become established as a media. As a result, we have shed new light on manga media from various perspectives. That is, we identified a new relationship between drawing styles and panel layouts, defined the significance of drawing styles as a technique for linking expressions and narration, and clarified the role of the intermediate language between drawings and speech, referred to as inner language.

研究分野：情報学

キーワード：comics iconography narratology semiotics morphology ecological psychology mereology media studies

科研費による研究は、研究者の自覚と責任において実施するものです。そのため、研究の実施や研究成果の公表等については、国の要請等に基づくものではなく、その研究成果に関する見解や責任は、研究者個人に帰属します。

1. 研究開始当初の背景

従来のマンガ研究のアプローチは歴史研究、キャラクター研究、表現研究が中心であった。特にマンガテキストの機能にかかわる表現研究は、古くは主に石子順造により切り開かれ、四方田犬彦『漫画原論』(筑摩書房:1994)、竹内オサム『マンガ表現学入門』(筑摩書房:2005)、伊藤剛『テツカ・イズ・デット』(NTT出版:2005)など複数の研究者により、その基礎がつけられた。その内容は、マンガ表現にみられる「映画的手法」と「記号表現」の評価を軸に組み立てられたマンガ表象=読解研究であった。泉信行『漫画をめぐる冒険(上)』(2008)以降は、鈴木雅雄編『マンガを「見る」という体験 フレーム、キャラクター、モダン・アート』(水声社:2014)、鈴木雅雄+中田健太郎編『マンガ視覚文化論 見る、聞く、語る』(水声社:2017)などが刊行された。その特徴は、テキストはただ存在しているのではなく、読者がマンガのコマ/フレーム、キャラクターなどを動的に把握することによりはじめて、物語のなかの多様な時間、運動、言説が表れ、テキストの魅力が引き出されるという点が共通している。

それに対し小山昌宏は『マンガ研究 13 講』(水声社:2016)で“表現論”マンガ表現論の「歴史」とその展望」を執筆し、マンガ表現論のポイントを示し、その歴史的形成の意義を確認することにより、「表現論」の評価をおこなった。また小池隆太(米沢女子短期大学)は前著において「マンガにおける物語論の可能性とその限界」を著述し、その時点におけるマンガ表現論の達成点を踏まえ、グレアム、ジュネットをはじめとする文学研究における物語論を援用し、マンガにおける援用の枠組み(実際)を示した。さらに高橋明彦(金沢美術工芸大学)は『煤図かざお論』(青弓社:2015)にて、メッツの映画研究の手法からマンガの時間継起分析を行い、マクラウドの映像論、アリストテレスの存在論に依拠し、マンガの始原となる点、線による二次元空間形成とあわせ、分析をおこなうことによりマンガの基礎テキスト特性について詳述した。

本研究はこれらの研究、すなわち従来のマンガ表現論の枠組みの再検討とその乗り越え、新しいマンガテキスト研究の指標となる物語論の導入、両者の統合により、マンガメディアにおける表象、解読、読解にいたるその機能を解明し、あらためて優れた情報の柔軟性、汎用性、包摂性を有するマンガテキストの構造を詳らかにすることにより、それは最終的にマンガメディア特性の解明を試みるものである。

2. 研究の目的

本研究の独自性は2点ある。一つはマンガテキストの成立条件の鮮明化であり、もう一つはそれを前提とするマンガメディアの原理性の解明である。研究視座として、あらたに物語構造論と物語表層研究(ナラトロジー)を導入し、マンガを視覚的テキストのコマ(空間性)/フレームの連続(時間性)により成立するメディアとする従来の表現論の再考を試みる。それは画像の連関が生み出す意味作用(物語)と物語そのものが前提として有する「人称」「語り」と「視点」を、物語構造そのものが生み出す意味作用において統合し、テキストとしてのマンガが、単純な視覚的断片を寄せ集めた構築物ではなく、物語(語り)に応じて鷹揚に変化するそのテキスト原理特性を明らかにするものとなる。それは視聴覚特性(描画/画像の二重性+描画/記号の二重性+外語/内語の二重性)の輻輳性(三重性)の解明をとおして、その機能と構造を証明するものとなる。これが本研究の創造性の目指すところである。

3. 研究の方法

では、本研究の方法と手段はどのように目論まれるのだろうか。以下3点に示す。

それは第一にマンガ表現形式の解明とその課題、第二にマンガ物語形式の解明とその課題、第三にはマンガ表現形式とマンガ物語形式の融合、その過程をとおした統合とその課題、がそれぞれである。第一の課題は主として高橋が担当した。第二の課題は主に小池が担当し、第三の課題は主に小山が担当した。それは高橋の表現論の再検討を通し、小池の物語論研究との接合、小山の形態論的マンガ研究から生態論的マンガ研究への方法的転回をもって統合する方法が用いられた。いわば、表現論研究のあらたな転換(上向)と物語論研究のあらたな視座(下向)を通して、生態論研究の方法的試みがなされる研究枠組みが育まれた。

4. 研究成果

それでは、以上の研究概要から、最後に個別研究担当者のこの4年間にわたる総括をおこなう、合同研究の到達点と評価をおこなう。まず高橋の研究内容である。

高橋の研究テーマは、マンガ表現論の再検討・再構築にあった。既に刊行した『煤図かざお論』(2015年、青弓社)で考察したように、マンガ描線について、アリストテレス哲学に由来する形相(エイダス)と質料(フュレー)および現実態(エネルギー)と可能態(デュナミス)という概念・用語を援用して考察し、さらにコマ割りについて、継起性と並存性という二側面からこれを捉えるなど、マンガ表現の特性を考察してきた。本研究は、これらをさらに他の諸芸術形式との対比の中で造形芸術の本質的問題として原理的に深め、小山・小池が論究する生態論、物語論へ架橋することが課題であった。

その達成は、三人著として用意している原稿「マンガ表現原論のための14章」(およそ6万字程度)に見ることができる。以下、主な論点を摘出する。

描線の二側面:アリストテレス由来のエネルギー/デュナミス概念によるマンガ表現論へ

のアプローチ。マンガ体制（表現・読解）における基礎単位としての描線の二側面。

コマの二側面：コマにも同様の二側面があり、それが継起性／並存性である。

コマの継起性：S・マクラウドのコマ接続分類の詳細な検討。

映画におけるC・メッツの大連辞分類の詳細な検討。

ショットの不確定性：コマにおける連続かつ非連続というパラドクス。マクラウドのコマ接続分類を、メッツの大連辞分類と対比させ、その違いをマンガと映画との違いとして取り出す。

すなわち自動的な映画の連続性に対する、マンガにおける断続的な連続性の実現。

コマ交差同定の規準：断続的なコマ接続において、いかにして二つの図像は同一物と認識されるのか、これを「コマ交差同定の規準」と名付け、それを継起性の本源として原理的に考察する。

マンガにおける接続と断絶：マンガは断続的な形式で連続(接続)を実現している。この意味、あるいはこれに可能にしている原理を、客観主義的文法・コード論でも、主観主義的想像力でもないものとして考察する。

絵画における並存性と異時同図：絵画史におけるレオナルド、ボッティチェリ、エジプト壁画を含めたE・H・ゴンブリッチの説を参照し、日本の絵巻物も含み、物語絵画における異時同図法の本質について考察する。

コマの並存性について：その並存性(一望性)をデュナミス(物質性、非形式性)として、石森章太郎、楳図かずおの実作品を対比例にあげて考察する。

継起性と並存性をめぐる諸メディアの特性：継起性と並存性を連辞と連合に置きかえ、さらに言語以外に絵画、写真、映画、音楽と対比させ、マンガのコマによる継起(連辞)と並存(連合)を論じる。くわえて人間の身体的限界を超えた表現のあり方として、マンガ(および映画)を捉える。

視線誘導論について：視線誘導とは並存的メディア(構図)に継起性(時間)をもたらずテクニクである。バラバラでも繋がっているという断続性について、これを「視線誘導」の観点から原理的に考える。ポイントは、竹内オサムの指摘に由来する視野の拡大と縮小である。

マンガ表現論の構造：マンガ表現の基本要素(描線)から出発して、その二面性の変転的生成／崩壊により、記号論、描線論、コマ割り論を位置づける。H・ベルクソンの二元論に基づく物質と観念の往還的關係を造形芸術の本質的特徴として捉える。

イメージとテキスト：エネルギーとデュナミス、あるいは観念と物質。これらの二元論は西田幾多郎『善の研究』が示唆する「走る馬」と「馬が走る」との対比を通して、イメージ(図像)とテキスト(言語)の問題へと収斂させることができる。「走る馬」は記述(description)であり、「馬が走る」は叙述(narration)であるが、架橋されるべき物語論とは、叙述のみならず記述をも含むものであり、かつその記述はさらに言語的体制をも超えるものである。すなわち「走る馬」と言語化される以前の質料性であり(対象の非言語的提示)形相と質料の対比以前の根源的な運動に由来するものである。このことを楳図『別世界』および高野文子『黄色い本』を例として、描線の「場」として指摘した。

エネルギーとデュナミス(目と手)からマンガの諸力へ：エネルギーとデュナミスは生成と崩壊を往還的に反復する可変態である。ここまでの考察をG・ドゥルーズ『感性の論理学』による形相／質料論の三展開、すなわち形相と質料、表現と質料、素材と諸力という三段階を原理的かつ具体的なマンガ作品を通して考察する。ドゥルーズは形相と質料の二元論を造形芸術における目(視覚)と手(触覚)の働きに連関させ、見ることと触れることとの関係において美術史的に捉え直している。すなわち、目と手とが相互一体的に共同する古代ギリシア彫刻の触覚的なもの(タクティル)、目と手とが分離し、手が目に従属するピサンチン美術または抽象絵画の指状的なもの(デジタル)、目が手に従属するゴシック美術またはアクションペインティングの手動的なもの(マニュアル)、手と目とが分離しつつも内的な関係を持つ中庸の力学(F・ベーコン)である触感的なもの(ハプテック)の四態である。つまり形相と質料の生成／崩壊と呼んできたものを、美術史的ないくつかのモードに置きかえて理解することができるわけだが、この四態を戦後マンガ史に指摘することができるだろう。タクティルとは、純然たる理想的な語りであるが、デジタルは記述の優先、マニュアルは物語の優先、そしてハプテックは語りと提示(記述)とが解離した語りであるが、そこにおいてこそ、素材と諸力が現われる。図様とコマ(継起性と並存性)、ことば(ナレーション、セリフ、擬音)といったマンガの諸要素のそれぞれに、この二元論的生成／崩壊が、そして形相と質料の緊密な結合から、表現へ、さらには諸力への分離が果たされる。造形芸術のこの必然的な展開を、マンガもまた自身の条件として生きていることを本研究は明らかにした。

次に小山はG・ギブソンの生態心理学に依拠した情報生態論の見地から、物語マンガをまず「絵・画」としてとらえ直すことにより、表現論／記号論／キャラクター論的枠組みから捉えられてきた物語マンガのテキスト研究を「描画態」にまでいったん差し戻し、メディアとしての漫画が有する可能性を再発見することから取り組んだ。その枠組は、キャラクターを指標とする記号的表現論として展開されてきた形態論的な研究視座を生態論的に読み替えることであった。まずそれは物語マンガのテキストを「描画態」「言語態」からなるものと想定し、その機能がキャラクターに紐づけられた場合は「行為態」と仮設することから始められた。

それはマンガ読解が「描画態」「言語態」の両者からなる「絵画態」、それを統制する「コマ割

り」からなる「編成態」を読み解くプロセスであることを前提に進められた。以下はその主要な論点である。

物語マンガのテキスト研究の前提として、まずテキストは読解・解釈され、鑑賞される対象であり、読者側の一連の認知行為に基づくことが前提である。それは視覚認知と聴覚捕捉からなる統覚的機能によりもたらされる。

その過程は、視覚的フレームと物語論的フレームからなる。前者はインクの点、線、面を有する視覚態であるマンガを、描線、輪郭、記号の総体である形態として映画・映像になぞらえて、主に静止、運動、持続を価値軸として扱ってきた。それに対し、ここではそれを描線ではなく描画、輪郭ではなく編成、記号ではなく物質（紙面総体）からなる形象として絵画・画像になぞらえ、その静態、動態、生態を主軸に据えて分析をおこなった。

すなわち、それはマンガのテキスト分析を形態論から生態論へと転換することにより、形式的なテキスト研究から、実態的な内容分析を試みるものであった。その概念構成はすでに示した描画態、言語態からなる絵画態、そしてトマス・アクィナスのメレオロジーを援用して考察をなしたコマ割により統制される紙面の編成態分析からなる。

次に後者、物語論的フレームである。ここでは登場人物自身の視点と「語りのズレ」による読者の物語への想像的介入、語り（ナレーション）の影響が読者の印象に影響をもたらす結果、生まれる「語りの多様性」、キャラクターの能動性、受動性分析によらないシーンの「中動性」の出現が読者に与える「語りの無人称性」の効果について、視覚論的フレームと照合することにより、テキスト分析をテキスト読解、すなわち、認知、認識、鑑賞過程へと導いた。

これにより、物語マンガの鑑賞は、視覚表現に対する読者の感覚、知覚、認知、認識からなる読解過程と、物語表現に対する読者の観念、想像、印象、表象からなる解釈過程が分離、統合されつつ融合されていることを明らかにした。

こうしたマンガテキスト分析の統合過程にかかせない基礎となる絵（描画態）と文字（言語態）の関係については『マンガ探求 13 講』第 3 章「物語マンガの文字と描画はいかにして読解にかかわるのか」にて明らかにしている。要点を整理すれば、物語マンガのテキストは、完全に文字（言語）と描画（画像）に分離しているのではなく、文字は手描きになることで描画性（視覚性）を獲得するだけでなく、フォント、オノマトペの可視性は、読者の聴覚的認知にも影響を及ぼしていることがわかる。これはマンガテキストが視覚テキストでありながら、文字が聴覚的変換をなすことから生じるそのテキスト属性によっている。

～ を踏まえて、テキスト読解は視覚表現の知覚、認知、認識を通して、物語表現に対する解釈、すなわち表象、想像、観念を生み出していることがわかる。読者は視覚表現と物語表現からなる一連の「描写表現」読解について、記憶に基づく統一的イメージ（観念）と対象から発する瞬間的イメージ（想像）を織りなしながら、読解行為に基づく解釈、すなわち対象への直観的イメージ（印象）と対象への持続的・可変的イメージ（表象）を想起している。

こうして読解過程から解釈過程においては物語媒介項が必要とされる。それが生態論的解釈項と記号論的解釈項である。前者は形態論的なゲシュタルト認知を足がかりに、R・クラウドが示した A 地-図関係を「生体」、B フレーム（図）を「静態」、C 図（知覚）-非地（自我）を「動態」、D 非図（抽象）-非地（自我）/非図（抽象）-地（無意識）を「生態」に読み替えられたものである。それは形態論に読み替えれば、A はゲシュタルト認知、B は輪郭と形態、C は図の変化、D は抽象性に刺激される自我/無意識に到達する抽象性に当たる。後者（記号論的解釈項）はパースによる情動的解釈項（描画そのものからの印象）、力動的解釈項（描画対象から得られる統覚的認知）、論理的解釈項（解釈内容に関連する観念）である。例えば「血まみれな鳩」は各々順に「恐怖」「身体の震え」「戦争のはじまり」を意味するものとなる。

このように、広義の読解過程（読解・解釈・鑑賞）は、描画による 2 つの物語媒介項を必要とする。物語マンガのテキスト分析は、表現のみならず、読解・解釈過程のプロセスと照合されなければならない。さすれば、テキストを生態論的に再解釈すれば、それらは主体としてのキャラクターを軸とする「いる」（存在）、「ある」（状況内存在）が「なす」（能動性）「なされる」（受動性）関係にあるだけでなく、キャラクターの主体性が状況により宙づりに「なる」（中動性）くわえて状況に対応できず、自分自身の意識、行為が空白化された状態に「ある」（中動性）すなわち中動態を生み出していることになる。

「いる」「なす」からなるキャラクターの主体性は、その「主体場」が安定している「内態」における内的意識・無意識からなり、これが同一化的視点による共感をうむ。しかし一方で、「ある」「なる」は、語りの効果も手強い「客体場」がキャラクターの不安定、不確定からなる外的意識・無意識による、誰のものでもない「意識」を生み出す。

日本文化の言語的特徴として、主語をつかわなくとも通ずるその外態性を鑑みると、主体性が間主観的場のなかに共感的磁場として強く生みだされる傾向が見受けられる。したがって読者は時には客観的視点を取得しにくい傾向に見舞われる。しかし、だからこそ、手塚治虫の『火の鳥』のような物語装置としての「神の視点」、先に拙著『宮崎駿マンガ論』にて明らかにした物語場面における中動性の課題が再クローズアップされてくるのである。

最後に、こうした研究過程は、さらなる言語態と行為態からなるキャラクターとシーン表現を「メタファー」「メトニミー」表現として、また言語態の感性認知研究として「オノマトペ」表現を物語読解研究に組み込んでいく必要がある。それは絵画態による物語マンガを編成態読解の枠組みとして考える際に必要な視座になる。残された課題としては物語マンガにおけ

る言語の問題がある。それについては「話し言葉」と「書き言葉」、「話された言葉」と「書かれた言葉」、「言語の比喩」と「描画の比喩」の課題として、先に高橋があげた「三人著」において展開する予定である。これにより生態論によるアプローチは物語論へと橋渡しされる。

最後に小池は物語論(ナラトロジー)のアプローチから本研究に取り組んだ。視覚的フレームと物語論的フレームが読者においてどのような視点から置き換えられているのかを物語論の枠組みで説明しようとするとき、ジェラルド・ジュネットらによって確立された、旧来の小説の分析を前提としたナラトロジーの諸概念をそのまま適用させることは、マンガにおいては齟齬がある。高橋・小山の研究に依拠しつつ、物語マンガの構造を生じせしめている要素をメディアとしての漫画の特質に即して記述するために、小池の研究では、ジュネットが提示した「距離」と「パースペクティブ」の概念に着目し、その概念をマンガメディアの特質に即して応用させることでマンガにおける「語り」の生成のメカニズムを示した。その主要な論点は以下の通りである。

ジュネットが物語の情報を制御する要因として挙げた「距離」の概念に着目し、マンガにおいてどのように「語り」とそれに伴う「視点」を生成されているかを分析すると、マンガにおける語りの生成が、キャラクターと読者との「距離」の制御に由来することがわかる。

具体的には、つげ義春『ねじ式』の分析を行い、「物語論的フレーム」を措定することで「語り」の生成のメカニズムを提示した。

「マンガ表現」研究では、絵画形態・言語形態における記号特性に着目されてきたが、マンガ本来の語りの生成は、キャラクターと読者との「距離」の制御に由来している。

マンガにおける語りの生成とその主要因である「距離」の概念について、絵画を動的に扱う画像表象であるアートアニメーションや、近年ネットを中心に展開されているマンガ/イラストと短編アニメーションとの融合的な作品群をマンガと比較、対照すると、マンガにおける「語り」や「視点」の様態にマンガメディアならではの特性があることがわかる。

具体的には、羽海野チカ『ハチミツとクローバー』における「コマ間内語」に着目し、先行研究の批判的検討と作品分析を行った。この分析において、「語りの位置」が「内語」によって制御されていることが明らかにされた。

アニメにおける「語り」がメディアムに内在する声や文字によって示されるのに対し、マンガメディアにおいては、「内語」や「発話」を「再聴覚化」することによって、可変的に「語り」が生成されている。

マンガ特有の「語り」と「読み」は、定まった「構造」として与えられるものではなく、図像分析における「視点」「パースペクティブ」との関係から導かれる、「生成」のプロセスである。マンガにおいて視覚イメージとして読者に呈される「語り」=「声」の容態に着目すると、マンガにおける「語り」がメディアムを外在的に読み取る視点において生成される、という仮説の提示がなされる。

マンガにおいて記述されている言語的メッセージのひとつである「声」は、「内語」「発話」「外語」というメディアム上の特性に鑑みて論じられるべきものである。視覚イメージが聴覚イメージとして変換される「再聴覚化」の概念は、物語構造との関係性において考察する必要がある。

これまでの研究で論じてきた「視覚的フレーム」と「物語論的フレーム」という二つのフレームは、パースの記号学における「直接的対象/解釈項」と「力動的対象/解釈項」にそれぞれ対応させて考えることが可能である。

マンガにおける「語り」は、その力動的解釈項に基づいて読者が視覚的フレームを物語論的フレームへと「変換」し、「語りの生成点」を措定することで生成されるものである。

マンガは小説やアニメなどのメディアとは異なり、作り手が絵画的方法を用いることによって「ミメシス」(視覚的フレーム)を成立させると同時に、その「ミメシス」に「ディエゲシス」(物語論的フレーム)を付与させることで二つの「距離」を同時に扱うことができる表現形式である。

マンガにおける「距離」の概念は、読者が視覚的フレームをどのように「見る」か、すなわち作中人物と読者との「距離」が、どのように生成/制御されているかを示すものに他ならない。我々が「語り」と呼ぶものは、この「距離」の生成/制御に由来するものであり、マンガにおいてメディア特有の性質を有している。

以上、3名による研究成果はマンガテキスト研究を表現論的視座のみからでは捉えきれない、内在的な読解にかかわるあらたな視点を物語的メディア機能のうちに発展させたものである。それはテキスト表現の再検討(高橋)表現論から物語論の方法論的架橋(小山)、高橋、小山の成果を物語論的研究として受け継ぐ(小池)ことによる3名のリレーによる成果である。これにより、物語マンガのテキスト表現、読解、解釈、鑑賞にいたる枠組があらたに定礎され、物語マンガのテキスト研究が、表現論的フレームから物語論的フレームに橋渡しされるその枠組が基礎づけられることになった。4年間の研究成果は、集大成として別途三人著にて体系的に著わす予定である。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計18件（うち査読付論文 5件 / うち国際共著 0件 / うちオープンアクセス 0件）

1. 著者名 小山昌宏	4. 巻 -
2. 論文標題 anime/animation概念における原形質性の再考察 - アニメーションにおけるanima概念は有効でありうるか？	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 日本記号学会編『アニメの人間 インデックスからアニメーションへ』	6. 最初と最後の頁 -
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -
1. 著者名 小池隆太	4. 巻 57
2. 論文標題 「声」イメージがマンガの物語構造に与える影響について」	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 山形県立米沢女子短期大学紀要	6. 最初と最後の頁 31-38
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -
1. 著者名 高橋明彦	4. 巻 12
2. 論文標題 偽計と緩束（アンチ）セカイ系として榎図かずお『わたしは真悟』を（ゆるく）読む	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 サブカルポップマガジンまぐま PB12	6. 最初と最後の頁 82-101
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -
1. 著者名 小山昌宏	4. 巻 13
2. 論文標題 書評：片寄みつぐ『戦後漫画思想史』	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 サブカルポップマガジンまぐま PB13	6. 最初と最後の頁 9-10
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 小山昌宏	4. 巻 13
2. 論文標題 書評：高橋明彦『楳図かずお論 マンガ表現と想像力の恐怖』	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 サブカルポップマガジンまぐま PB13	6. 最初と最後の頁 21-22
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 小池隆太	4. 巻 13
2. 論文標題 書評：石岡良治『「超」批評 視覚文化×マンガ』	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 サブカルポップマガジンまぐま PB13	6. 最初と最後の頁 6-6
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 小池隆太	4. 巻 13
2. 論文標題 書評：ジャクリーヌ・ベルント編『マン美研』	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 サブカルポップマガジンまぐま PB13	6. 最初と最後の頁 13-13
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 小池隆太	4. 巻 13
2. 論文標題 書評：溝口彰子『BL進化論』	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 サブカルポップマガジンまぐま PB13	6. 最初と最後の頁 29-29
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 高橋明彦	4. 巻 13
2. 論文標題 書評：成瀬正祐『護美之山』『護美之峯』『護美之園』	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 サブカルポップマガジンまぐま PB13	6. 最初と最後の頁 23-24
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 小山昌宏	4. 巻 46
2. 論文標題 マンガメディアにおける形態学的描線論から生態学的描画論への転換に関する考察(前) - 「マンガ原論」から「基礎マンガ学」への絵画論的基礎の試み	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 ピランジ	6. 最初と最後の頁 106-117
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 小山昌宏	4. 巻 47
2. 論文標題 マンガメディアにおける形態学的描線論から生態学的描画論への転換に関する考察(後) - 「マンガ原論」から「基礎マンガ学」への絵画論的基礎の試み	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 ピランジ	6. 最初と最後の頁 122-139
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 小山昌宏	4. 巻 21
2. 論文標題 高畑勲におけるユートピア表現とディストピア表象の意義：「ヒルダ」と「かくや」、二人の少女にみるヒロイン像の相克	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 アニメーション研究	6. 最初と最後の頁 73-80
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 小山昌宏	4. 巻 27
2. 論文標題 書評 / 足立加勇 『日本のマンガ・アニメにおける「戦い」の表象』現代書館、2019年	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 マンガ研究	6. 最初と最後の頁 141-145
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 小池隆太	4. 巻 56
2. 論文標題 羽海野チカ 『ハチミツとクローバー』におけるコマ間内語	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 山形県立米沢女子短期大学紀要	6. 最初と最後の頁 79-87
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 高橋明彦	4. 巻 65
2. 論文標題 へびと椋図神学 椋図かずお 『へび少女』の源流と支流	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 金沢美術工芸大学紀要	6. 最初と最後の頁 132-144
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 小山昌宏	4. 巻 43
2. 論文標題 マンガにおける「表現」と「読解」の接合可能性についての覚書	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 ピランジ	6. 最初と最後の頁 80 - 91
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 小池隆太	4. 巻 55
2. 論文標題 マンガにおける「語り」の生成について - つげ義春『ねじ式』における物語論的フレーム	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 山形県立米沢女子短期大学紀要	6. 最初と最後の頁 85 - 91
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 小山昌宏	4. 巻 44
2. 論文標題 大今良時『不滅のあなたへ』 - 変身が織りなす世界創造と救済の物語	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 ピラジ	6. 最初と最後の頁 15 - 21
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

〔学会発表〕 計2件 (うち招待講演 1件 / うち国際学会 0件)

1. 発表者名 小山昌宏
2. 発表標題 ゼミナール教育における「知識運用 (思考力 : 執筆力) 向上」実践の取り組み 第16回全国大会 (2013年) 報告以後のFD教育実践の評価と課題
3. 学会等名 社会文化学会
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 小山昌宏
2. 発表標題 アニメとアニメ - アニメーション映像におけるアニメ的経験なるもの
3. 学会等名 日本記号学会 (招待講演)
4. 発表年 2019年

〔図書〕 計6件

1. 著者名 日本記号学会（小山・小池共著）	4. 発行年 2022年
2. 出版社 新曜社	5. 総ページ数 162
3. 書名 アニメの人間 インデックスからアニメ ションへ	

1. 著者名 小池隆太（共著）	4. 発行年 2020年
2. 出版社 ナカニシヤ出版	5. 総ページ数 258
3. 書名 岡本健・田島悠編 メディア・コンテンツ・スタディーズー分析・考察・創造のための方法論	

1. 著者名 小山昌宏（共著）	4. 発行年 2019年
2. 出版社 ミネルヴァ書房	5. 総ページ数 243
3. 書名 アニメーション文化55のキーワード	

1. 著者名 小山昌宏（共著）	4. 発行年 2020年
2. 出版社 晃洋書房	5. 総ページ数 144
3. 書名 学生と市民のための社会文化研究ハンドブック	

1. 著者名 小山昌宏 (編著)	4. 発行年 2020年
2. 出版社 蒼天社 (汎工房)	5. 総ページ数 104
3. 書名 アニメのメディア・ポリティクス	

1. 著者名 高橋明彦 (共著)	4. 発行年 2019年
2. 出版社 玄光社	5. 総ページ数 191
3. 書名 楳図かずお 美少女コレクション	

〔産業財産権〕

〔その他〕

-

6. 研究組織

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
研究分担者	高橋 明彦 (Takahashi Akihiko) (00264573)	金沢美術工芸大学・美術工芸学部・教授 (23301)	
研究分担者	小池 隆太 (Koike Ryuta) (00351734)	山形県立米沢女子短期大学・その他部局等・教授 (41501)	

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
研究協力者	山口 芳香 (Yamaguchi Yoshiko)		検討文献に関する情報収集をいただいた

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8. 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関
---------	---------