

科学研究費助成事業 研究成果報告書

平成 27 年 6 月 25 日現在

機関番号：64302

研究種目：基盤研究(C)

研究期間：2011～2014

課題番号：23611049

研究課題名(和文)WEBコミックの国際標準規格の研究

研究課題名(英文)A Study of International Standards for Webcomics

研究代表者

大塚 英志(OTSUKA, EIJI)

国際日本文化研究センター・研究部・教授

研究者番号：20441355

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 4,300,000円

研究成果の概要(和文)：近代を通じて雑誌など紙のメディアで発達して来たまんが表現がインターネット上に移動したとき、コマの配列やつながり方を中心とする「まんがの文法」は、いかに新しい環境下で変化すべきか、その新しい国際標準のあり方を仮説と実作の反復によって検証し、いわゆる「リミテッドアニメ」に近い形式が相応しい、と結論した。「リミテッドアニメ」とは、静止画をレイヤーとして重ねたカットをモンタージュして行く手法でまんがにおける映画的手法と一体であり、Webコミックの将来形は「リミテッドアニメ」であるという結論を得た。また、調査過程で文化間のまんが文法をふまえたまんが創作教育の教授法についても成果が出た。

研究成果の概要(英文)：Through modern, comic came developed in media of paper and magazines. We studied how to change "grammar of manga" on the Internet. As a result, it has led to the conclusion that it is "limited animation" format.

We also obtained the results of the Education Act of manga creation in cross-cultural.

研究分野：まんが表現

 キーワード：Webコミック 映画的手法 リミテッドアニメ レイヤー モンタージュ まんがの文法 まんが表現史
まんがの描き方

1. 研究開始当初の背景

2010年、「電子書籍元年」と当時呼ばれた時代背景の中で、一般メディアでは、電子書籍の可能性やその市場が楽観的希望をもって語られる状況に対し、出版界側の現実的対応は全く不備であった。その象徴が、2011年11月12—14日、角川書店(当時)を中心とする、日本でコミック出版を手掛ける10社からなる「コミック十社会」によって開催された「電子書籍・コミックサミット in 秋葉原」である。電子端末機器や電子書籍の自動販売機などのインフラの展示、市場拡大への期待などが熱心に語られたが、電子メディアにまんが表現が移行していく時、まんが表現がいかに変化していくべきなのかについては、問題意識は業界全体で希薄であった。開催の3ヶ月前、当時、代表研究者が在籍していた神戸芸術工科大学まんが表現学科の学部のゼミに十社会の幹事会社である角川書店からこのサミット用にコミックの電子書籍化に於けるサンプル作りが依頼されたことが本研究の発端だが、その際、痛感したのは、紙媒体を中心とする出版社にとって電子書籍への移行は好ましくない事態であるということであった。コミック出版に於いてもweb上でのコミック表現の変化という議論は、編集者・作家個人の水準で盛んである一方、それが出版界のビジネスモデルとしては検討されないというのが実状であった。それが学部学生へのサンプル作品の制作依頼(そのアイデアの提案も丸投げであった)という出版業界側の準備不足を露呈するような対応に現われていた。

その時点で韓国では、webトゥーンと呼ばれる、縦スクロール型まんが表現への変化を始めていて、プラットフォームで無料公開、閲覧数によって作り手にペイがなされる方式を含め、「紙媒体」から表現も収益モデルも離脱を始めていたのとは対照的であった。

しかし2012年の東北での震災は、ソー

シャルメディアの有効性やデマの拡散などの議論を生む一方で、電子書籍問題を先送りする空気を作った印象がある。その一方で「紙のまんが」の市場の縮小傾向は進行中であつた。

しかしこれは正確には、「まんが雑誌」市場の縮小であつた。「紙のまんが」に於いてコミックスと呼ばれる単行本市場は安定的であり、電子コミックはむしろ「コミックス」(単行本)市場を拡大していることは11年の時点で明解だつた。

このようなコミック雑誌の急激な衰退からは、大正後期から昭和初頭、雑誌というメディアの中で成立し、戦後は「まんが」に特化した月刊誌、週刊誌の中で「雑誌」というメディアを常に「環境」としつつ、その表現法を特化させてきた時代の「終わり」が予見された。しかしその一方でコミックスの売り上げの安定は、「紙」という形式からまんが表現を十全には離脱させられないでいる、という足枷にもなっていた。

出版界全体も「紙のまんが」を前提とする組織、ビジネスモデル、問屋、書店を含む流通システムとして巨大化しているため、電子書籍への移行に伴う表現の変容にバイアスをかけている。つまり、まんが出版の劇的な環境変化と裏腹に、コミック業界内にコミック表現のwebへの表現の最適化という考え方が成立しにくい、という事情が顕在化していた。

2. 研究の目的

上記のような時代背景及び出版業界の事情を踏まえ、学術研究としてwebコミックの研究を行うべきは、「仮説モデルとしてのwebまんが文法の提示」であると考える。

まんが市場内でコミックス(単行本)市場が維持されているため、webコミックも「コミックス」(紙媒体)での収益がビジネスモデルとなり、それ故「紙の本」という形

式が規定してきた表現からの離脱についての試みが現実として難しいという事情があった。こういった日本市場の現状というバイアスを除外して、webという環境に於いて、日本まんが表現の表現方法のうち、何がどのようにしてweb上に移行し、何を捨て、何を新たに獲得すべきかについて、仮説をたて実作を作ることによってその文法の変化について検証し、Webコミックの文法を提示することを本研究の目的とした。

ビジネス的要因を排除することで、「web上の環境」という要因に限定し、まんが表現の変化の可能性を測ることは「研究」に於いてこそ可能である。ビジネス的要因とは短期的なトレンドであったり、あくまでも出版業界内の事情であり、それを排除して仮説を立てることは有効である。

また、まんがのweb化は否応なく、まんが表現のグローバル化と連動していく。それ故に、日本まんがの現在の表現のうち、どの部分がグローバル化、国際化に耐え得るのか、を検証することも目的の重要部分であり、これはまんが表現の国際化という、より本質的な問題を表現方法の問題から解決していくことになる。

3. 研究の方法

研究は3つの方法でなされた。

(1)まんが表現史の歴史的な検証。

単に作品の解析でなく、まんが表現の成立に影響を与えた創作上の言説、他メディアの表現方法論、及び、表現理論に注目した。具体的には映画などの理論書、及びまんが入門書を対象とした。まんが表現の現在の過程が形成される15年戦争下及びその前史としての大正末期の新興芸術運動期に始まり、戦後、トキワ荘グループの表現法としての「映画的手法」が普遍化するきっかけとしての石森章太郎『マンガ家入門』（1965年）前後までのまんが入門書及び映画の理論書を

分析の対象とした。

(2)まんが表現方法の異文化間の「翻訳」についての実証的研究。

海外版に於ける海外版まんがに於いて日本のオリジナルがいかにか修正されたかを検証し、政治的要因（アジア圏に於ける「日本」表象の修正など）を除くと、コマの構図、入れ換えなど、まんが文法上の齟齬によって修正の理由が生じることが確認できていた。それを踏まえ、文化間に生じる、まんが文法上のディスコミュニケーションの確認として、ワークショップ形式で、同一シナリオでまんがの「絵コンテ」を各地域で描かせて具体的に検証していくという方法を採用した。

(3)webの特性を踏まえ、理論的に考え得るwebへの最適化のモデルを考察し、実際に作品を作り、そこで成立したまんがの文法上の特性を検証する。

つまり「仮説」を「実作」で検証する方法である。これが本研究の最も特徴的な部分である。

4. 研究成果

まんが表現史上の検証としては、特に戦時下の「映画」をめぐる言説が手塚治虫の戦後のまんがを語る言説のポキャブラリーとして採用されていることを踏まえ、「映画的手法」の「映画的」が「モンタージュ」と同義として戦時下に使用されていたことを既に確認していた。その「映画的」モンタージュが戦時下から、手塚及び戦後まんが（劇画及びトキワ荘グループ）に展開していく過程を再検証した。そして、手塚の「映画的手法」によるまんがは、戦時下、デザイン、アニメーション、写真、詩、小説など多様なメディアで起きた表現のモンタージュ化（「カット」とみなした最小単位の「構成」「モンタージュ」）の延長として捉えるべき現象だと結論した。

また、各地域でのワークショップに於いて、

キャラクター表現という作画上の技術は伝わり易く、また各地域の創作志願者の関心も高いが、むしろ理解の困難さは一つのコマを「映画の1カット」とみなす考え方と、その上で成立した手法についての体系的な理解であることが確認でき(図1)、この点について本研究の関心は広がっていった。この部分の研究は文化間の「文法」の偏差、ディスコミュニケーションの測定という基礎調査としての当初の目的から、海外での教育啓蒙に耐え得る、文化間の差異を踏まえた上での「日本まんが表現の入門書」の構築へと発展した。その一端は学術論文でなく、インターネット配信「世界まんが塾」(2014年2月~2015年3月)などによって社会還元するとともに、海外向けまんが入門書を現在編集途中で、2016年刊行(カドカワ刊)を予定する。

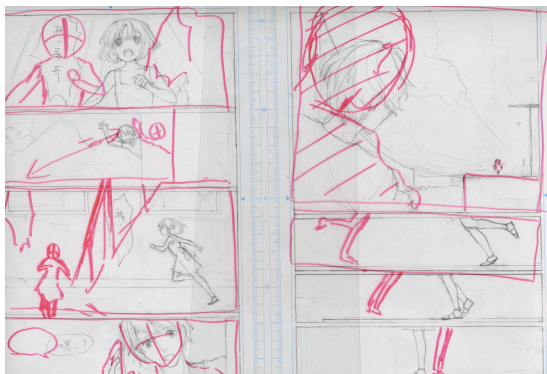


図1 海外ワークショップにおける見開き絵コンテの集成(中島千晴)

また、これら2つの歴史とフィールドを踏まえた検証から、web上での日本まんが表現の最適化実験は、映画的手法(モンタージュ)と、それに関連して成立した手法であるという方針を立てた。

その過程で、まず、①縦スクロール(韓国webトゥーン型)、②横スクロール、の二つのスクロール形式を検討した。

縦スクロールに於いては、①コマの中心を縦断する中心線上に常に何かのオブジェを置き、中心線を意識させることで縦スクロールに於いてコマからコマへの視線移動がスムーズになる②手前から奥へのオブジェの

移動をイメージさせる構図が有効である③コマの幅によってカットの時間、切り換えを演出させることが有効である、という縦スクロールに於ける「映画的手法」の有効性や応用可能性を確認した。webトゥーンに於いてはコマの構図の短純化が見られるが、それは「webに於ける方法の最適化」が充分行われていないからである、と結論付けられる。

横スクロールに於いては、絵巻物の異時同図法、オブジェの配置による画面切り換え、画面の上下の中心よりやや下の「中心線」を軸とする構図(図2)など、絵巻の伝統技法とレイヤーの重ね合わせによって奥行を表現する手法が有効だと確認した。



図2 横スクロール形式における中心線の存在

そして、歴史的研究から、「映画的」な戦後まんがは「モンタージュ論」の雑誌、媒体への最適化である結論を得ていたので、「web環境下での映画的手法の最適化」を最終的な仮説モデルとした。webにページ概念がないので、「頁」内にコマを複数配置し2頁(見開き)単位で描かれる、従来の紙のまんがの手法は捨て去り、「静止画のモンタージュ」に特化した。その際、カットとカットのモンタージュに加え、カット内のレイヤー間のモンタージュにも注目し、積極的に採用した。

その結果、成立したのは、手塚治虫が『鉄腕アトム』のTVアニメーション化に於いて採用した、「リミテッドアニメ」に酷似したものとなった。このことは手塚の「リミテッドアニメ」が従来言われてきたTVアニメのローコスト化の手段でなく、「映画的」手法のTVメディアへの最適化ではないのか、という視点の成立の余地を可能にしたとも考える。

また、静止画のモンタージュやレイヤーの

美学は、近年、Thomas LAMARRE「The Anime Machine: A Media Theory of Animation」(2009年)に於いて、北米のアニメーション研究が日本の現在のアニメーションの中に見出した特性と図らずも一致している。LAMARREの思想史的映画的研究と、本研究の仮説と実作実験のアプローチという研究が最終的に一致を得たことは、まんが・アニメーション研究に於ける「仮説と実作」研究の可能性を示し得たと考える。

尚、実作に於いてはアニメーター・山路亮輔に仮説を基に作品制作を依頼した。

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3件)

①大塚英志・山路亮輔「『映画的手法』のWEB最適化の実験とリミテッド・アニメ」、『TOBIO Critiques #1』、太田出版、2015年5月、4頁～37頁、査読無

②大塚英志「神戸芸術工科大学まんが教育7年間の総括——ぼくたちはまんがを教える大学で何を研究したか——」、『TOBIO Critiques #0』、太田出版、2014年3月、4頁～47頁、査読無

③大塚英志「『鉄扇公主』と『海の神兵』——東アジアまんが・アニメーション研究に向けて——」、『TOBIO Critiques #0』、太田出版、2014年3月、82頁～95頁、査読無

[学会発表] (計0件)

[図書] (計1件)

大塚英志『メディアミックス化する日本』、2014年10月、イースト・プレス 総頁数350

[産業財産権]

○出願状況 (計0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0件)

名称：
発明者：
権利者：
種類：
番号：
出願年月日：
取得年月日：
国内外の別：

[その他]

報告書を含む冊子『TOBIO Critiques #1』は以下でPDFがシェアされる。

https://drive.google.com/file/d/0B6iMn03_LIBRUnFGek9KUG93S1E/view?pli=1

また、アジア圏で共有するため北京日学センターHPで閲覧できるようにした。

<http://www.jpfbj.cn/newsR26.asp>

6. 研究組織

(1) 研究代表者

大塚 英志 (OTSUKA, Eiji)

国際日本文化研究センター・研究部・教授
研究者番号：20441355

(2) 研究分担者

本多 マークアンソニー

(HONDA, Mark Anthony)

神戸芸術工科大学・先端芸術学部・助手
研究者番号：70594373

山本 忠宏 (YAMAMOTO, Tadahiro)

神戸芸術工科大学・先端芸術学部・助教
研究者番号：60441375

中島 千晴 (NAKASHIMA, Tiharu)

神戸芸術工科大学・先端芸術学部・助手
研究者番号：00594376

尹 性喆 (YUN, Sonchoru)

神戸芸術工科大学・芸術工学研究科・助手
研究者番号：20642292

泉 政文 (IZUMI, Masafumi)

神戸芸術工科大学・先端芸術学部・助教
研究者番号：20441363

菅野 博之 (KANNO, Hiroyuki)

神戸芸術工科大学・先端芸術学部・准教授
研究者番号：60549666

杉本 真理子 (SUGIMOTO, Mariko)

神戸芸術工科大学・先端芸術学部・講師
研究者番号：50319901