

## アイコンの解説

- 👁️ 目（視覚、絵柄、視点など）
- 👂 耳（聴覚、オノマトペなど）
- 👋 手（触覚、物質的モノとしてのマンガ）
- 🕒 時計（作中の時間、読書の速度、歴史的時間など）
- 📖 本（物語論、読み方）
- 🏢 ビル（出版／社、生産、流通）
- 🖋️ ペン（作者）
- 🗣️ マンガ表現

- \* そのマンガは、どのような読み方を読者に促しているか。🏢🖋️📖
- \* そのマンガを読むとき、早いスピードで読んだか、それともゆっくり読んだか。その「読み」のスピードはマンガの中の何に注目させ、何を軽視させたか。🕒
- \* そのマンガの文や画は、登場人物の性格や物語を、読者が簡単に理解できるように作用しているか。つまり、「努力」せずに読めるか。🖋️👁️
- \* そのマンガは、読者に感情移入を要求しているか。🖋️
- \* そのマンガは読み捨て、つまり「消費・消耗」されることを意図しているか。または、「今」を超えて残るような普遍的な作品と思われるか。🕒  
🏢🖋️
- \* そのマンガのタイトルは、読書以前と読書以後、どのような役割を果たしているか。📖
- \* そのマンガの表紙は、どのような情報やイメージを提示しているか。それらは、中身について何を期待させるか。そして、時代・社会・文化とどのような関係を示しているか。👁️📖🏢
- \* そのマンガは、読みはじめたところでわきあがる期待（ストーリーの展開や結末に対する期待）を最終的に満たしたか。📖
- \* （作者が何を言いたいかというより）作品は何を言おうとしているか。もしも、メッセージのような意味内容が見当たれば、それは一義的に見える

- か、または多義的で曖昧なものに見えるか。📖
- \* そのマンガに何回も登場する文や画のモチーフから、物語全体と必然的につながる意味を読み取ることができるか。📖
  - \* もしもメッセージのような意味内容が見当たらなければ、何を魅力と感じながら最後まで読んでしまったのだろうか。📖
  - \* 読みながら、キャラクター・ストーリー内容・ストーリー展開の方法・画など、何に最も注目したか。🗨️
  - \* そのマンガの読み方は、読書の時間（昼間、深夜）と場所（電車の中、自宅）、さらに読者の状態（心理的、物理的）によってどのように変わるのだろうか。🕒🗨️📖
  - \* そのマンガは何巻も続く長編か、それとも短編か。📖
  - \* そのマンガの物語は一話完結の形で構成されているのか、それともある事件を発端として物語が展開していき、結末を迎える長編なのか。📖
  - \* 一話完結式の数巻長編の場合、どのような要素が「読み続けるように」読者を引き付けるのか。📖
  - \* そのマンガはいつの時代、どの場所を描いているのか。外的世界の他に登場人物の内的世界も舞台となっているか。📖
  - \* その描写は「リアル」な効果ををねらっているか、または、徹底した別世界（ファンタジー）であるか。それは一体何から判断できるか。📖🗨️
  - \* 物語全体を「真面目に」捉えるように勧められているか。🗨️
  - \* そのマンガには原作があるか。原作がある場合、そのマンガのために書かれた原作でなければ、もととなった物語（例：小説）とそのマンガはどこがどう違うのか。そしてそれはなぜなのか。📖
  - \* 既存の物語のマンガ化であるならば、その物語についての予備知識がある場合とない場合では、読み方がどのように変わるか。あるいは予備知識があっても、マンガとして全く新しい物語のように読めるか。📖
  - \* そのマンガの中にはどれくらいの長さの時間が描かれているか。その時間は流れているか、それとも止まっているか。そして、物語の時間が一つの軸に沿って直線的に進行していくか、それとも、フラッシュバックや先取

- りなどの形で、過去・現在・未来の間を移動しているか。ⒶⒷ
- \*連続するコマは、時間の連続を描写しているか。ⒶⒷⒸ
- \*1ページの中でのコマの構成は、物語を追うためにどのような作用をもたらしているか。またそのコマの構成は、画面の中で視覚的にどのような印象をもたらしているか。ⒸⒹ
- \*そのコマは誰の視点から見た光景を描いているか（例：主人公か、その他のキャラクターか、それともマンガに登場しない第三者か）。そして、アングルとその移り変わりは視点にどのように関わっているか。ⒸⒷ
- \*登場人物の顔はどのように読者の視線と感情移入を導いているか。ⒸⒷ
- \*マンガのコマに現れる人物の視線はどこを向いているか。そして、それによって人物同士の関係と、人物と読者との関係がどのように作られているか。ⒸⒷ
- \*そのマンガの物語は誰の視点から語られているか。ⒸⒷ
- \*そのマンガの物語展開において、語り手の存在が感じられるか（俯瞰する全知全能の語り手か、一人の人物か、キャラクターとして登場する「作者」か）。ⒸⒷ
- \*マンガはとりわけ視覚に訴えるメディアだが、分析対象のマンガでは何が可視で、何が不可視であるか。そして、もし不可視な部分を「読みとる」ことができたのなら、「読みとれた」のはなぜなのか。ⒸⒹⒺⒻⒼ
- \*マンガの中で登場人物の感情・内面は、画と言葉でどのように表現されているか。一見して「装飾的」と思われる画は、どのような役割を果たすか。ⒸⒷ
- \*そのマンガには動線・効果線がどれほどあり、どのように使用されているか。それは、そのマンガの制作時代と意図された読者層などについて何を物語っているか。ⒸⒹⒺ
- \*そのマンガはどのような線で描かれているか。ペンタッチに抑揚があるか、それとも均一な線なのか。そしてその線はマンガにどのような印象を与えているか。ⒸⒹ
- \*そのマンガの物語や画において他の表現・芸術ジャンルとの関係が見える

- か（文学／長篇小説の構成、いわゆる映画的手法、特定の美術様式の採用、写真、音楽、ファッションなど）。㊦
- \*他のメディア（映画、小説など）と比べて、そのマンガをマンガらしいものとして成り立たせているのはどのような要素なのか。㊦
  - \*マンガの特徴である「画と文」の量の比率はどれくらいか。そしてその比率はどのような作用を作品全体にもたらしているか。㊦㊧
  - \*画が描写している出来事を理解するために、そのマンガの吹き出し内外の文を本当に読む必要があるか。㊦㊧㊨
  - \*そのマンガにおける言葉はどれほど「画」として働いており、画はどれほど「言語」（記号）として働いているか。㊦㊨
  - \*そのマンガの言葉は読者の年齢層を規定しているか（例えば文中のルビなどによって）。また、そのマンガにおける言葉はどれほど音読に向いているような口語か、あるいはどれほど静読にふさわしい（「文学的」な）書き言葉であるか。㊧㊨
  - \*そのマンガの中で擬態や擬音、そして辞書に見当たらないような音喩はどれほどあるか。その描かれ方は読者にどのような印象を与え、そのマンガの制作時代や意図された読者層などについて何をほのめかしているか。㊧㊦㊧㊨㊩
  - \*視覚的に物語るマンガは、読者の聴覚、触覚、嗅覚、味覚にどのように訴えかけているか。例えば、触覚と嗅覚を掻き立てることによって、登場人物の痛みを共感したり、彼／彼女たちの身体的感触に接近したりすることが可能になるが、それはこのマンガを読む上でどのような効果をもたらすか。㊦㊧㊨㊩
  - \*マンガを手にとってページをめくり、紙に触れるという行為とその感触は、読書行為にどのような効果をもたらしているか。㊨㊩
  - \*自分が研究の中で言及するマンガは単行本か、それとも雑誌に連載中のものなのか。雑誌に連載されずに最初から単行本として企画されたマンガであるか。㊩
  - \*そのマンガが単行本ならば、雑誌連載をまとめたものか。初出はいつ、ど

のような媒体であったか（例：マンガ誌の出版社、読者層、ジャンル、発行部数、創刊／休刊）。㊦

\* そのマンガを特定のジャンルに分類できるか。㊦

\* 雑誌連載・単行本・文庫版といったそれぞれの出版形態は、サイズや紙質などによって読書にどのような印象を与えているか。㊦㊧㊨㊩

\* そのマンガには異なるバージョンがあるか（雑誌初出、単行本、改訂版など）。㊦㊧

\* 装丁や紙質、印刷方法はその時代的、文化的位置づけとどのように関係しているか。㊧㊨㊩㊦㊧

\* そのマンガはどのような技法で制作され、どのような技術で印刷され、どのように流通しているか。㊦㊧

\* 印刷されたマンガをその原画と比べることができるなら、何がみえてくるか。㊦㊧

\* そのマンガが昔の作品ならば、今読んでみて時代のギャップを感じるか。もしそうなら、なぜなのか。㊧

\* そのマンガが出版当時どのように受け止められたか（当時の一般読者、評論家、研究者、賞、検閲／規制）。また、マンガ史において言及され、特別な地位を占めているか。㊧

\* そのマンガは制作時点の他のマンガ作品やマンガ文化全般とどのような関係にあるか。㊧

\* そのマンガは誰が創作したのか。その作者（マンガ家、原作者）の知名度は、読書以前に読者にどのような印象を与えるか。㊧

\* その作者の写真や似顔絵があるか。あるならば作者はそれらにはどのように現れているか。㊧

\* そのマンガはその作者の作品暦／活動暦の中でどのように位置づけられるか。㊧㊧

\* 作者自身による発言（作品の意図や意味、創作過程において受けた影響、人間関係などについて）は、作品自体とどのような関係にあるか。㊧

\* 作品を読んで作者の意図や自己表現がどれほど見えてくるか。㊧

\* 作者が読者に対してどのようなスタンスを取っているかが見えてくるか。



\* 作品自体から、作者が連載全体にわたって細部に至るまで決定権を持って自分の意図を実現したように見えるか。それとも、編集者や連載雑誌が求めるもの、作者自身が成し遂げられない意図のために妥協を強いられているように感じられるか。🔍📖🔍

\* そのマンガ自体が読者に促す読みと自分の実際の読みを他人の読みと比べた場合、どのような共通点と相違点が出てくるか。そして、比較対象となる読みは（感想であれ、評論であれ、研究であれ）、どのようなコンテクストにおいて誰によって、誰に向かって発表されたか。📖

◆上記のチェックリストに適用された理論に関しては、例えば、以下の文献を参照のこと。（刊行順）

ウォルフガング・イーザー（轡田取訳）『行為としての読書——美的作用の理論』（岩波現代選書68）、岩波書店、1982年

ジェイムズ・モナコ（岩本憲見他訳）『映画の教科書——どのように映画を読むか』フィルムアート社、1983年

ジェラルド・ジェネット（花輪光、和泉涼一訳）『物語のディスクール——方法論の試み』水声社、1985年

ジェラルド・ジェネット（和泉涼一、神郡悦子訳）『物語の詩学——続・物語のディスクール』水声社、1985年

フランツ・K・シュタンツェル（前田彰一訳）『物語の構造——〈語り〉の理論とテキスト分析』岩波書店、1989年

マルシア・ポイントン（木下哲夫訳）『はじめての美術史——ロンドン発、学生着』スカイドア、1995年

ジョン・A・ウォーカー／サラ・チャップリン（岸文和他共訳）『ヴィジュアル・カルチャー入門——美術史を超えるための方法論』晃洋書房、2001年

マン美研——マンガの美／学的な次元への接近

---

2002年12月20日 初版第1刷発行

編者 ジャクリーヌ・ベルント

発行者 原田平作

発行所 醍醐書房

〒601-1316 京都市伏見区醍醐古道町20-2

TEL (075)575-3515/FAX (075)575-3525

振替 00950-9-142338

印刷 創栄図書印刷

---

© Jaqueline Berndt, 2002

Printed in Japan

ISBN4-925185-15-2