

3.2.1 縦スクロールでのコマ展開

2012年に神戸芸術工科大学の菅野博之、大塚英志などは共同研究で、「日本マンガの右から左へのコマ進行との整合性を考えた時、一つの可能性として横スクロール型が仮説できると考え、その表現方法の設計を行った」¹⁷⁴。そして、菅野たちは「縦スクロールは少女まんがなど心理表現の描写、横スクロールは少年まんが的な『動き』に向いている」という結論を導き出した¹⁷⁵。

また、実験的な横スクロールマンガでは、「画面をほぼ上下に分割した中心に、作中の作画の印象的なポイントを結んで成立する『視線誘導の軸線』」が見出される。(中略)この視座導線は『信貴山縁起』においても存在する¹⁷⁶ということが指摘される。したがって、「コマという枠線を放棄してもコマ概念そのものは維持できると考えることが可能である。(中略)『絵巻』の技法の多くは横スクロール形式に援用可能」であるということを提示している¹⁷⁷。

2013年、神戸芸術工科大学の本多マークアントニー、大塚英志などによる共同研究で、「紙媒体で成立した手法の中心的部分が、WEBへの置き換えが可能であることが確認された。その結果、『横スクロール形式』よりも『縦スクロール形式』の方が映画的手法の移植に向いているという仮説が新たに得られた」¹⁷⁸。つまり、スクロールマンガの研究は、縦スクロールマンガへと移っていったのである。

本研究はこれらの先行研究を踏まえながら、紙マンガの文法が新しい掲載メディアへ置き換えられていることに注目する。その際、「映画的手法の移植」の可能性よりも、縦スクロールマンガでは、見開きという紙マンガの構成単位に代わるものは何かを中心に検討していく。現在、日本の縦スクロールマンガの代表的アプリ「comico」について、玉川博章は以下のように述べている。

紙での出版ではなくスマートフォン配信を主体としたサービスでは、縦長の画像にコマを割り、それを上から下にスクロールし閲覧する形式を採用して

173. 2015年9月18日が放送された番組「浦沢直樹の漫勉」を参照。

174. 菅野他(2012)

175. 菅野他(2012)

176. 菅野他(2012)

177. 菅野他(2012)

178. 本多他(2013)



図 3-27



図 3-28



図 3-29

図 3-26

いる。(中略)縦長の画像上に、紙上で進化してきた緩急をつけ重層的なコマ割りを展開している。紙では長方形の見開きやページを前提としたコマ割りをしてきたが、縦スクロールマンガでは視線の流れを縦長に連続させるようにコマ割りが一変している¹⁷⁹。

つまり、ページをめくる代わりに、スクリーンを滑らせることによって、見開きという構成単位は変わっていく。本研究では、スマートフォンのスクリーンを構成単位にするかどうかによって、縦スクロールマンガにおけるコマ構成を2種類に分けている。

一つには、画面スクリーンは紙マンガの見開きのような構成単位として扱われる。まず、「ReLIFE」第1話【図3-21】のように、2段のコマがスマートフォンの画面に収まることで描かれている¹⁸⁰。他に、【図3-21】の2、3コマ目のように、右から左へ横に並べた構成も見受けられる。

また、玉川博章によると、「読者が見る画面（フレーム）の上下は再生端末の画面の上下端で切り取られる。(中略)明確にコマ線で区切らずとも、画面の上下端によって切られるため、前後の場面と分節がなされるのである」¹⁸¹。つまり、スクリーンの上部と下部は、本でいうところの天と地として見なすことができるのである。例えば、「坊っちゃんとメイド」22話【図3-22~25】のように、画面をスクロールすることによって、スクリーンに入るコマの組み合わせも変わっていく。

ここで注目すべきなのは、見開きは必然的に物語を分節するという点である。つまり、ページをめくることで、読者の読み行為が中断される。その一方で、スクリーンは見開きに相当する分節機能がなく、画面を簡単に動かせていく。そのため、故に、読者の読み行為を連続させる引きゴマの必要性も低くなっていく。

さらに、「剣の王国」【図3-26】のように、コマ間の間白が大きく配置された場合、読者に対し、コマずつ読み進めていくという読みが保証されている。つまり、一つのコマを読む時、できるだけ他のコマを読まないように構成されているのである【図3-27~29】。

次に、縦スクロールマンガにおける二つ目のコマ構成の場合、見開き形式に相当する構成単位は存在

しない。コマは1話単位の中で流され、縦スクロールの特徴が活用される独特な表現がよく見られる。

第一に、従来の見開き形式は読者の目前に一番大きなものとして現れるが、縦スクロールマンガでは、大きさより、縦の高さのほうを工夫する余地があるのである。例えば、「つくもつくつくつくつくも」の42話では、スマートフォンのスクリーンで表示される高さより長い絵が多用されている【図3-30】。コマを読み進めていく際、次のコマはスクリーンの下端によって分割されていることが多い【図3-31~33】。これは、作家はスクリーンの比率を念頭に置かず、コマを構成している可能性が高いことを示唆していると言えるだろう。

第二に、「ぼくらのじかん。」36話【図3-34、35】のように、それぞれのコマ自体はスマートフォンの画面に収まっているが、コマとコマの組み合わせはスクリーンの高さより長く延ばされ、読者の視線を誘導する。また、「明けのトバリ」28話【図3-36】のように、同様の構図による変化で読者を注目させ、いくつかの均一のコマを連続して並べるパターンもよくある。このようなコマ展開は、紙マンガでもよく見られる。しかし、縦スクロールマンガの場合、3段以上のコマがスクリーンに入ることが難しいため、同時に読むことができず、スクロールで進めるようになる【図3-37、38】。

以下では、縦スクロールから誕生してきた新たなコマ展開をまとめていく。

第一に、従来の複雑な視線誘導の代わりに、比較的にシンプルなS型で視線を誘導し、「複数の『連続したコマがどう見えるのか』を考えて構図を決めているのです」¹⁸²。また、セリフもS型で配置し、「長いセリフはいくつかに分け、ジグザグに配置して、絵を見せながら読ませます」¹⁸³。

第二に、「正面の絵は流れを止めるので、大事な場面に使います」¹⁸⁴。つまり、正面の絵は一部見せゴマの役割を果たすことができる。また、「キメのセリフは画面の中心に配置して読者の目を止めます」¹⁸⁵。縦スクロールマンガでは、読者に注目してほしいものを、スクリーンの中央に据えていることが分かる。

第三に、間白の長さを使い分けることによって、リズムをコントロールできるという利便性がある¹⁸⁶。

179. 玉川 (2015:67-68)

180. comico 編集部 (2015:57)

181. 玉川 (2015:68)

182. comico 編集部 (2015:57)

183. comico 編集部 (2015:58)

184. comico 編集部 (2015:57)

185. comico 編集部 (2015:58)



図 3-30



図 3-31



図 3-32



図 3-33



図 3-34

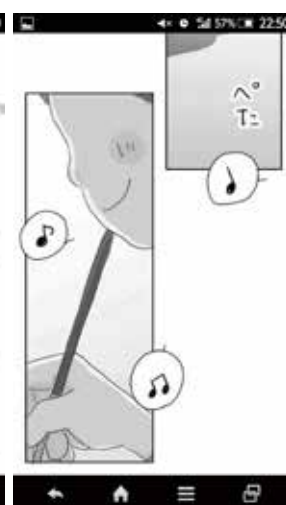


図 3-35



図 3-36



図 3-37



図 3-38



図 3-39

例えば、『ReLIFE』第1話【図3-39】を見れば、長い間白でスピードを緩ませる。これにより読者は、キャラクターがここで長考しているという描写がリアルなものとして体験できる。従来のコマ構成では、コマの大小と形を変えることによって得られる圧縮と開放の効果が、リズムをコントロールする方法の一つとして知られている。しかし、縦スクロールマンガの場合、コマの大小と形の変化には制限が生じるため、従来のマンガでは可能な、この圧縮と開放の効果は成り立ちにくい。もちろん原則的に、縦は無限に長いので、小さいコマと長い縦コマの構成の仕方によっては、ある程度リズムをコントロールすることも可能である。

第四に、画面をスクロールして読むマンガが、ページをめくることによって、あるいはクリックすることによって読むマンガとまったく異なる点は、1話単位の中で、次のコマを読もうとした場合、必ず前のコマを読んでしまうことである。見開き単位で構成されるマンガのように、コマやページを飛ばすことは不可能なのである。この線的な読み方から見ると、前述した雑誌に掲載されるマンガではよく使われている見開きで注目を引く技術が使えなくなる。また、デジタルマンガでは、特定の作品に直接アクセスできるようになるため、雑誌のように、比較的に目立つ見開きで注目を引いて競争相手に勝つ必要もなくなる。

第五に、上から下へスクロールで進むことが確保されるため、リアルな落下が表現できる。例えば「spectrum」82話のように、キャラクターが高く跳んだ後、上から下へと踏む効果はより激しいのである¹⁸⁷。

第六に、読者は手でスクロールすることを活用し、移動を新しく表現することがある。例えば、「失格人間ハイジ」37話において、「窓には回想の絵が映され、コマを割るかわりに車両をつないだように画面構成で描かれます」¹⁸⁸。車両の動きと時間の流れは、読者の指で画面をスクロールされることによってリアルに前進していく。また、キャラクターとともに動きながら、思い出をどんどん想起していくことも実感できるだろう。

3.2.2 縦スクロールマンガの単行本化

「comico」に掲載された縦スクロールマンガを単行本化する場合、見開き形式が再び構成単位になる。玉川博章によると、「その際には、長い縦のままで発売するのではなく、見開きの紙面に適合するように、つまり従来のマンガのコマ割り様式に合わせて修正されて発行されている。（中略）既存のマンガの視線誘導に従ったものになっている」¹⁸⁹。「comico」編集部の小室稔樹は、「アプリで読んだ人も『単行本では、どう変わっているんだろう？』と楽しむことが出来ます」¹⁹⁰と述べている。

以下では『ReLIFE』の単行本第1巻を中心として、縦スクロールマンガの単行本化仕方を分析していく。第一に、縦スクロールマンガは、「上から下へ直線的に読むので、コマの読み順を迷うことはない」¹⁹¹。だが、見開き形式で再構成すれば、読者を次のコマに誘導するため、コマとセリフの位置を調整する必要が生じてくる。例えば、『ReLIFE』単行本第1巻13ページ【図3-40】のように、ページをめくらせるため、縦で進むコマ展開【図3-41】は左下へと階段状に配置されている。

しかし、うまく調整できなかった場合もある。例えば、『ReLIFE』単行本第1巻3ページの3コマ目【図3-42】のように、連載バージョン【図3-21】のコマは縦から横コマに調整されるが、絵の右側に情報があるため、吹き出しの位置は変わらなかった。結果、4コマ目ではなく、3コマ目の吹き出しは6コマ目に誘導するようになってしまったのである。

他にも視線誘導を考えずに、コマが再構成された例もある。例えば、「傷だらけの悪魔」第1話を見れば、縦スクロールで読む場合【図3-43】には、迷わず次のコマに進めることができる。しかし、単行本【図3-44】で読む場合、次はどのコマを読めば良いのか分からなくなってしまう。紙マンガの読み習慣について十分に考慮されなかったため、コマは見開き単位のうちに収まるだけである。これでは、最終的に非常に読みにくくなってしまうのも当然である。

第二に、前述したように、いくつかの同構図のコマを縦に並べる手法がある。また、他にも縦で展開することで意味を成す表現がよく見られる。このよ

186. comico 編集部 (2015:8)

187. comico 編集部 (2015:197)

188. comico 編集部 (2015:61)

189. 玉川 (2015:68)

190. 「アプリで読めばすべて無料、それでも単行本が売れ

る理由。マンガアプリ「comico」に聞く、スマホ時代のマンガコンテンツ。」<http://appmarketinglabo.net/comico/> を参照。

191. comico 編集部 (2015:10)



図 3-40



図 3-41



図 3-42



図 3-44



図 3-46



図 3-47



図 3-49



図 3-50



図 3-51



図 3-52



うな表現は紙マンガにもあるが、縦スクロールマンガが再構成される際、前後のコマの配置を考える上で、縦の構造が保留できない場合がある。例えば、『ReLIFE』単行本第1巻15ページ【図3-45】において、3コマ目と4コマ目のように、縦スクロールで読まれる構造【図3-46】が破壊されている¹⁹²。

一方、縦でのコマ展開が保たれているマンガもある。例えば、『ピアシェーヴォレ！ ~piacevole~』単行本第1巻13ページ【図3-47】を見れば、最後の2コマは、連載バージョン【図3-48】のように縦のままで見ることができる。単行本第1巻3ページにおいても縦の構成は完全に再現されている¹⁹³。

第三に、コマの流れの中で、見せコマと引きコマに相当するコマを探し出して見開き形式で構成されることが確認できる。例えば、【図3-49】が示しているように、『ReLIFE』の単行本第1巻ではこの見開きの最後のコマは引きコマとして認識され、ページをめくった後、【図3-50】の1コマ目は見せコマとして見ることができる¹⁹⁴。しかし、紙マンガにおいて、見せコマはページの中で最大のコマとして描かれているケースがほとんどである。縦スクロールマンガの場合、コマの大小差はそもそも小さい。そのため、『ReLIFE』単行本第1巻154ページ¹⁹⁵のように、拡大されすぎて画像が粗くなってしまうこともある。

他に、【図3-40】のように、紙マンガらしくするため、断ち切りコマを作ったケースも確認できる。

第四に、縦スクロールマンガの単行本には見開き表現を確認することができる。調べた限り、『5evils』の単行本第1巻には描き下ろしの見開き表現【図3-51】が存在する。また、『咲くは江戸にもその素質』の単行本第1巻では、余ったコマを無理やり見開き表現【図3-52】にしている。これら二つの例を見れば、縦スクロールマンガにおいて実現できない見開き表現を、単行本という場で補おうとしているのが見て取れる。

第五に、スクリーンの高さより長い絵について、『いつでもイヅル荘』単行本第1巻【図3-53】の処理は注目に値する。連載バージョンの第1話【図3-54】の冒頭のシーンを単行本化する時、一部を区切って横長のコマに変更する以外、長コマのほとん

どはその形を保たれており、右から左へと縦で読むように構成されている。

一方、中国で一番有名な縦スクロールマンガアプリ「快看漫画」に掲載されている作品の中で最も人気がある作品『整形ゲーム』の単行本の第1巻を見れば、以下のような違いが生じてくる。

第一に、ほとんどB6判の日本マンガの単行本に対し、『整形ゲーム』の判型は更に大きなA5判¹⁹⁶である。拡大された見せコマに相当する絵は、判型を大きくしたことでさらに粗く見えてしまう。

第二に、コマの形は比較的均一に見られる【図3-55】。一つの理由として、そもそも原作では、コマの形やサイズの大小はほとんど同じものが多用されている【図3-56】ことが挙げられる。もう一つの理由として、判型が大きいため、コマを拡大すれば、画像が粗くなる危険性が生じるということである。また、コマを縮小して、1行3コマにすることは少ない。結果、画像が粗くならないための限界の解像度で、1行2コマの配置するケースがほとんどである。第三に、『ReLIFE』のように、見せコマと引きコマに相当するコマがある程度配置されているが、断ち切りコマや見開き表現は見られなかった。この点から、日本のマンガ単行本ほど、紙マンガにおける見開きにこだわっていない可能性が考えられる。

したがって、縦スクロールマンガを単行本化する場合、紙マンガと同じような読みを読者に提供しようとするれば、膨大な再構成作業が必要になってくる。時々、描き下ろしコマやページも必要となってくる。また、原作マンガにおけるコマ構成は、二つのメディアでもスムーズに読めるかどうかといった問題が関わってくる。

例えば、単行本化の際、コマが均一にならないように、連載時からコマの大きさをできるだけ分ける。また少なくとも、単行本サイズの二分の一まで拡大されても綺麗に見えるような解像度にする。しかし、縦スクロールによる読みの新しさを活用すればするほど、その内容を単行本化するのは難しくなってしまう。前述した縦スクロールでしか成立しない表現を志向したマンガは、ほとんどの作品がまだ単行本化されていないのは偶然ではない。このような表現を他のメディアで再現する時、従来の見開き単位で

192. 「Web マンガにおける視点移動とコマ割、そして単行本化について」 <http://spankpunk.exblog.jp/18269695> を参照。

193. comico 編集部 (2015:67)

194. comico 編集部 (2015:11、13)

195. 夜宵草 (2014:154)

196. 現在販売している他のスクロールマンガ単行本を見ると、A5判より小さい判型はほとんどない。



図 3-51



図 3-52



図 3-57



図 3-58



図 3-59



図 3-60



図 3-53



図 3-56

図 3-55



図 3-54



図 3-61



図 3-62



図 3-63

構成される単行本以外の選択肢を探し出す必要があると考えられる。

3.2.3 縦スクロールで分解される見開き

上記のように、縦スクロールマンガは単行本化によって、異なるメディアで読まれていく。一方、紙マンガも縦スクロールマンガという形式で読まれる可能性が生じる。以下では、中国マンガアプリにおける分解される見開き表現を中心に、縦スクロールマンガでは、紙マンガの見開きはどのように見られているかについて検討していこう。

見開き表現の見せ方は、大まかに六つに分けられる。第一に、見開き表現をそのまま載せる。前述したように、中国のマンガアプリで読まれるページマンガの見開き表現はスクロールマンガにも影響を与えている。言うまでもなく、縦スクロールマンガにおいて一番動いているように見えるコマは、スクリーンの高さを活用したコマであり、いわゆる上から下へと読み進めていく縦ゴマである。しかし、紙マンガとページマンガには横構図のコマが多い。特に中国のウェブマンガでは横ゴマが多用されている。例えば、「快看漫画」に連載していた「鉄鷗」第12話のこの見開き表現【図3-57】を見てみると、左右の動きをそのまま載せれば、狭い空間の中で動けなくなる。つまり、もともとウェブで連載する場合、一番目立つはずのコマは目立たなくなってしまう。

第二に、見開き表現を2枚に分け、画面左二分の一から縦スクロールし、画面右二分の一に移すようになる。この手法は、見開き表現の中央部に重要な情報が描かれていない場合によく使われ、日本のマンガアプリで読まれるページマンガを連想させる。なお、前述したように、日本のアプリにおいても見開き表現は2枚に分けられている例が多い。しかし、日本のアプリでは、読み方向にそって右から左へと読むことができるため、左右の位置関係は変わらない。それに比べて中国のアプリでは、見開き表現の2枚は左右の関係から上下の関係へとになってしまう。例えば、「快看漫画」に連載されている「鳳求凰」第10話【図3-58、59】において、もともと左下のキャラクターは右上のキャラクター【図3-60】を見ているが、再構成された後、左のコマは右のコマの上になるため、雰囲気が変わっている。

一方、上記の問題は以下に記した方法で解決できるものと思われる。

見開き表現の三つ目の見せ方は、見開き表現を縦にすることである。例えば、「快看漫画」に連載されている「鉄鷗」第1話の見開き表現【図3-61】にされ、

携帯を横に回すことで読み進める。そして、文字も横になっている。また、「可酷米漫画」に連載されていた「侍霊演武」【図3-62】のように、絵を横にして、文章だけを縦にする対処も見られる。この読み方は、前述した『デッドデッドデーモンズデデデデストラクション』において縦にされる見開きを想起させる。もともとの掲載メディアの物質的な可能性を広げる意図が見受けられる。横では展開しにくい表現にも、展開される可能性がある。

第四に、コマによる再構成をする。この方法では、見開き表現のみならず、紙マンガを縦スクロールマンガにする際、コマの形、コマ間の関係、コマ大小の比率、上下の間白の広さ、吹き出しの位置などのあらゆるものが再構成される。また、この方法を使えば、同一のマンガを複数のアプリで掲載する時、異なる構成が確認できる。例えば、【図3-63】が示しているように「快看漫画」と「漫漫」に同時に連載されている「鳳求凰」の見開き表現を見てみよう。ウェブでの連載と比べ、両者とも左上から右下への読み方向にそってコマを再構成している。最上段のコマは、上から下を見下ろしている女性のクローズアップである。次の絵では両者とも左の一部を消し、中央部分だけを縦のスクリーンに合わせて留めておく。最後に、上を見上げている男性のクローズアップが置かれる。両者とも冒頭の2コマを拡大しているが、「快看漫画」の連載におけるオノマトベがコマ内から右の空白に移るようになる。また、最後のコマの形を台形から長方形にし、前のコマと重ねている。一方、「漫漫」の連載では、オノマトベが消されている。また、最後のコマの形は変更せず、そのまま載せられている。

もう一つの例を見てみよう。アプリによっては、コマ構成の形が変わるという例である。「快看漫画」【図3-64】と「漫漫」【図3-65】で同時に連載されている「烈火青春」の見開き表現は、ウェブ連載【図3-66】では台形だったコマの形が長方形に変更された。異なるのは、「快看漫画」ではコマがS型に再構成され、一方、「漫漫」の方では直線的な配置で再構成されているという点である。また「快看漫画」では、1コマ目の内語はコマの外に移り、横書きから縦書きへと変わっている。3コマ目の上内語は、2コマ目の隣に縦書きに変更されておかれる。3コマ目の下内語は、上に移動した。一方、「漫漫」での連載版では、セリフは変わっていない。前述したように、S型の構成により、スクリーンの中央に据えられているコマは一部見せゴマの役割を果たしている。このように縦スクロールでコマを再構成する



図 3-64



図 3-65



図 3-66



図 3-67



図 3-68



図 3-69



図 3-70



図 3-71



図 3-72



図 3-73



図 3-74



図 3-75

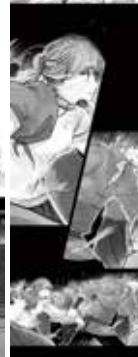


図 3-76



図 4-1

時、S型の配置は、中央部に置くコマを注目させる方法として、効果的だろう。

ところで、「快看漫画」に連載されている「烈火青春」第1話（上）は【図3-67】のように、三段ぶちぬきスタイル画【図3-68】独立させたことがある。他の重層的なコマを、単独的に並べたものもよく見られる。

第五に、絵による再構成をする。これは、コマを再構成することに対し、コマに描かれた内容に応じて絵を再構成する方法である。例えば、「快看漫画」の「鉄鷲」第9話ではウェブ連載の見開き表現【図3-69】の左右が消され、携帯の画面でも見やすい縦構図【図3-70】に変更されている。また、「土星玩具店」第1話では、見開き表現【図3-71】を縦スクロールマンガ【図3-72】にする際、背景を先に配置することでストーリーが展開される場を読者に提示し、その後、登場人物を見せる手法を採っている。さらに、「可酷米漫画」に連載されている「侍霊演武」第49話【図3-73】では、縦スクロールにおける上から下への読みに適応するため、絵【図3-74】の角度が調整されている。前述した左右の動きも、この方法によってある程度、上下の動きになる可能性がある。

第六に、「快看漫画」に連載されている「南烟齋筆録」第6話【図3-75、76】を例として見てみよう。先に、キャラクターの行動によって一つの見開き表現が分解され、見開き下二分の一の全体を載せる。これで、ズームアウトのような効果を生み出す方法である。全体を載せることによって、横での動きが展開できなくなるといった問題が、ある程度解決される。また、見開きが分解されても全体が見えるようになる方法である。

しかし、これまで紹介してきた見せ方では、再現できない紙マンガの表現もある。例えば、前述した「ノドへの落ち込み効果」によるメリットとデメリットはどちらも表現できなくなってしまう。前に挙げた『鋼の錬金術師』の例をもう一度見てみよう。【図1-19】が示しているように、立体的なノドによる効果は平面的なものになってしまう。

したがって、中国のマンガアプリを用いた場合、紙マンガで見開き表現を読んだ時と比べ、その効果は

大きく変わることになる。その上、もともとの見開きの役割もほぼなくなってしまう。見開き表現の見せ方は、見開きを保つというより、むしろ、見開きのデメリットを解消するための作業であろう。

第3章についてまとめると、日本のページマンガは主に紙の本による読書体験を再現しているが、見開き意識が強いため、新しい見開き表現が成立しにくい。一方、見開き意識が弱い中国では、ページマンガを見開き単位で掲載することは稀である。ページの過半数は単独で掲載されるので、突然登場する見開き表現がさらに目立つようになる。これにより、見開き表現の役割の一部を、より効果的なものにすることが可能になる。

また、縦スクロールマンガでは、従来の見開き単位でのコマ構成は崩れてしまう。時間を明確に分節する単位が存在しないため、見開きに代わるものが見当たらない。日本では、縦スクロールマンガは単行本化される際、その内容を再び見開き単位でのコマ構成へと戻していく。『ReLIFE』の100万部を超える単行本の売れ行き¹⁹⁷を見れば、この方法は読者に受け入れられているのではなかろうか。一方、中国マンガアプリでは、見開きを分解して縦スクロールマンガにしたものがよく見られる。日中のマンガ表現を比較してみると、それぞれのメディア特有のルールに従ってコマ構成が変わっても、読者に受容されることに変わりはないと考えられる。

結論

本研究は、マンガ表現論の先行研究を踏まえつつ、メディア論を手掛かりに、メディウムとメディアを区別することによって、異なるメディアに掲載されるマンガの見開きに焦点を当てて日中マンガを比較しながら、見開きの役割について分析したものである。その結果、見開きはマンガに不可欠なものではないという結論に至った。

見開き単位で読み進められる日本の紙マンガは、

197.「単行本100万部突破記念！ReLIFE読者イラスト大公開」<http://www.comico.jp/articleList.nhn?titleNo=14554>を参照。

198. 島田（2015:92）

199.「Webマンガにおける視点移動とコマ割、そして単行本化について」<http://spankpunk.exblog.jp/18269695>を参照。

200.「最新スマホ121機種徹底比較」<http://www.smartphone-guide.net/comparison/>を参照。

201. 蔡（2016）を参照。

202. 夏目房之介「中国旅行7」http://blogs.itmedia.co.jp/natsume/2016/07/post_4135.htmlを参照。

203. 加部（2015）

204. 吉村（2015）

見開きでコマ構成されているが、見開きでない構成もあり得る。また見開き単位のないデジタルマンガの場合、見開きという構成単位そのものを変える必要があるだろう。島田は『「1画面につき1コマ」というスタイルにならざるをえない。』（中略）スマホの画面は現状の紙のコミックスの平均的な1コマと比べて小さいわけではありません¹⁹⁸と述べているが、この見解についてはすべてに同意することができない。

まず、前述したように、スマートフォンのスクリーンを超えるコマとコマ展開がよく見られる。また、デバイスの大小による構成は、本質的に本による見開き単位での構成とは変わらない。紙マンガが見開き単位で構成される前提は、読者がほぼ同じフォーマットでマンガを読むということである。例えば、『ジャンプ』で「銀魂」を読む時、読者全員は同じ大小の「銀魂」を読んでいる。しかし、この前提条件は、少なくとも現在のデジタルデバイスに適應していない。なぜなら、読者全員は同様のサイズのパソコンやスマートフォンを持っているわけではないからである¹⁹⁹。

さらに言えば、デバイスはテクノロジーによって、刻々と変化するものである。実は、2016年7月から2017年1月に発売されているスマートフォン²⁰⁰を見れば、5.0インチ以上のサイズは全体の約86%を占め、5.5インチ以上のサイズは全体の約30%を占めている。サイズが5.5インチ以上のスクリーンでコマを滑らせることは、小さいスクリーンより難しい²⁰¹。つまり、現在のスマートフォンで読みやすいとされる縦スクロールによる読み方は、テクノロジーの変化によって、いつまで存続するかも分からない。また、5.5インチは中国の「1誌面4頁型」雑誌において1ページ分のマンガのサイズに相当する【図4-1】。そのため、スマートフォンで、ページ単位ずつでマンガを読むことはますます便利になっていく。この点を鑑みても、縦スクロールマンガがこれからのスマートフォンに最適なマンガとは限らないことがうかがえる。したがって、マンガを描く時、機種の大小を構成単位とする思考自体を再検討する必要があるのではないだろうか。

もう一つの側面から見れば、第2章と第3章では、異なるメディアで同じ作品を読む場合、コマ構成と読み方が変わっても、読者に受容され続けるという事実を確認した。つまり、形式が固定された見開きより、四方田の言う「視線の秩序を定める」ものは何かについて検討する必要があるであろう。

本研究では、具体例として挙げているマンガが多すぎて、どれにでも軽く触れているが、一つも深く論じなかった。そのため、本研究は今後の研究者た

ちが議論できるような素材を提供する一助にすぎないかもしれない。

具体的には、次の課題が残されている。本研究では、歴史的な探求は日本に限っているが、中国マンガにとっても歴史的な探求は重要だと思われる。例えば、1993年以前の中国漫画²⁰²と連環画には触れなかったし、特に、連環画における日本マンガのコマの再構成²⁰³についての分析を行っていない。また、本研究においては、「1誌面4頁型」雑誌を中国マンガの代表とした。しかし、中国は地域によってマンガに対する受容が異なるため、それぞれのフォーマットがどれほど普及しているかを調べる必要がある。さらに、バックナンバーのマンガ誌が入手しにくいため、雑誌史をめぐる調査が不充分である。

第3章では、以下の問題点に気付いたが、まだ調査できていない。まず、作家の視点から検討していない。見開き単位で描きたくないために、デジタルマンガを選ぶ作家²⁰⁴についても視野に入れる必要があるだろう。また、本研究では主にAndroidシステムのスマートフォンを中心に分析したが、iOSなどのシステムとKINDLEの読み体験には触れていない。最近（2017年）、日本独自のマンガモデルKINDLEが現れ、宣伝になる一つの機能は「見開きフルスクリーンビュー」ということである。それについて、もっと調べる必要があると思われる。

以上のような課題はあるが、本論文が掲載メディアとマンガ表現の相互関係を追究するための資料として、わずかにでも貢献できれば幸いである。

表1 2013-2015年中国漫画作家印税ランキング

2013年				2014年				2015年			
作家	印税 (万円)	印税 (万円)		作家	印税 (万円)	印税 (万円)		作家	印税 (万円)	印税 (万円)	
周洪濱	35,460	2300	「1 誌面 4 頁型」	周洪濱	19,183	1245	「1 誌面 4 頁型」	阿桂	10,788	700	「1 誌面 4 頁型」
朱斌	18,501	1200	「1 誌面 4 頁型」	劉小寒	8,936	580	「1 誌面 4 頁型」	周洪濱	10,480	680	「1 誌面 4 頁型」
穆逢春	11,871	770	「1 誌面 4 頁型」	穆逢春	8,628	560	「1 誌面 4 頁型」	任翔	10,018	650	「1 誌面 4 頁型」
几米	5,704	370	絵本	幾案島	7,704	500	「1 誌面 4 頁型」	劉小寒	9,170	595	「1 誌面 4 頁型」
阿桂	5,550	360	「1 誌面 4 頁型」	朱斌	7,396	480	「1 誌面 4 頁型」	朱斌	6,163	400	「1 誌面 4 頁型」
劉小寒	5,396	350	「1 誌面 4 頁型」	於小堯	6,240	405	「1 誌面 4 頁型」	幾案島	3,853	250	「1 誌面 4 頁型」
米二	4,085	265	「1 誌面 4 頁型」	几米	6,163	400	絵本	几米	3,081	200	絵本
夏達	3,546	230	「1 誌面 1 頁型」	任翔	5,855	380	「1 誌面 4 頁型」	於小堯	3,081	200	「1 誌面 4 頁型」
幾案島	3,314	215	「1 誌面 4 頁型」	阿桂	5,701	370	「1 誌面 4 頁型」	白茶	2,311	150	エッセイ漫画
韓露	3,237	210	「1 誌面 1 頁型」	米二	5,392	350	「1 誌面 4 頁型」	偉大のアニー	1,926	125	スクロールマンガ
顏開	2,621	170	「1 誌面 4 頁型」	helle	3,389	220	「1 誌面 4 頁型」	顏開	1,849	120	「1 誌面 4 頁型」
王鵬	1,773	115	「1 誌面 4 頁型」	顏開	3,081	200	「1 誌面 4 頁型」	Hans	1,773	115	絵本
十九番	1,695	110	「1 誌面 4 頁型」	丁一隸	2,311	150	エッセイ漫画	魔王S	1,695	110	「1 誌面 4 頁型」
Hans	1,618	105	絵本	Hans	1,849	120	絵本	夏達	1,618	105	「1 誌面 1 頁型」
北巷	1,541	100	「1 誌面 4 頁型」	葛存引刀	1,695	110	絵本	白鴿	1,541	100	ページマンガ

出典： 吳懷堯「2013年第九屆作家富豪榜子榜 漫画作家富豪榜」、『華西都市報』、2013年12月5日。
吳懷堯「2014年第九屆作家富豪榜 漫画作家榜」、『華西都市報』、2014年12月17日。
大星文化「第十屆作家榜・全民閱讀版 漫画作家榜」、『華西都市報』、2016年3月25日。

より筆者作成

表3 中国マンガアプリの読み方（最終確認：2016年8月30日）

	縦スクロール		横の縦スクロール	横スクロール	局部拡大できる
	クリックして段を移す	クリックしてページを移す	クリックして段を移す	クリックしてページを移す	
好漫画	✓	✓	✓	✓	✓
知音漫客	✓	✓	✓	✓	
漫画行+	✓		✓	✓	✓
咪咕動漫	✓		✓	横でスクロールできず クリックしてページを移す	✓
愛動漫	✓		✓	✓	✓
テンセント動漫	✓	✓	✓	✓	✓
网易漫画	✓		✓	✓	✓
微漫画	✓	✓	✓	✓	✓
有妖气	✓		✓	✓	✓
n次元			✓	✓	✓
有趣島	✓		✓	場合によるページずつ縦でスクロール可	✓
布卡漫画	✓		✓	2種類ある	✓
漫画島	✓	✓	✓	✓	✓
大角虫	✓		✓	✓	✓
可米動漫	✓	✓	✓	✓	
漫漫	✓				
快看漫画	✓				

出典：筆者作成

表2 日本マンガアプリの読み方（最終確認：2016年12月3日）

	縦スクロール	横スクロール	局部拡大できる	横で見開きを読む
少年ジャンプ		✓	✓	✓
マンガワン		✓（横の横スクロールあり、 各ページ縦スクロール可）	✓	
マガボケ		✓	✓	
マンガリーフ		✓	✓	
PIXIVコミック	✓			
マンガボックス		✓	✓	✓
GANMA		✓	✓	✓
LINEマンガ	✓（横の縦スクロールあり）	✓	✓	
マンガ図書館Z		✓	✓	✓
漫画読破		✓（横の横スクロールあり）	✓	
COMICO	✓			
コミックシーモア		✓	✓	
まんが王国		✓	✓	✓
漫画全巻ドットコム	✓（選べられる）	✓（選べられる）	✓	✓（選べられる）
マンガgacha		✓	✓	✓
レジンコミックス	✓			
animateBookstore		✓		
ニコニコマンガ	✓		✓	✓（見開きの場合横で移す）
マンガBANG		✓	✓	✓（横ではなく縮小で読める）

出典：筆者作成

参照資料

説明

参照資料は参考文献、URL、テレビ番組、音響資料、その他、マンガ作品のように分けて記する。

異なるメディアに掲載されるマンガ作品において、異なる著者名が記入されることがあるため、出版物がある場合、出版物の著者名を基準として、著者名「他名：出版物以外のメディアに記入される名前」のように記する。出版物がない場合、初出の名前を基準として、初出の名前「他名：他メディアに記入される名前」のように記する。ウェブサイトあるいは携帯アプリに掲載される作品名は「」に用いる。また、掲載メディアとしてのサイト名とアプリ名も「」に用いる。

参考文献

石岡良治『視覚文化「超」講義』フィルムアート社、2014年。
 泉信行・イズミノウユキ『マンガをめぐる冒険(下)』ピアノ・ファイア・パブリッシング、2008年。
 一般財団法人デジタルコンテンツ協会編『デジタルコンテンツは白書 2016』一般財団法人デジタルコンテンツ協会、2016年。
 伊藤剛『テヅカ・イズ・デッド』NTT出版、2005年。
 郭立「初期中国マンガ雑誌『画書大王』『少年漫画』における「少女マンガの表現」のはじまり」明治大学ポップカルチャー研究領域修士論文、2014年、未公開。
 Kálovics, Dalma. The missing link of shōjo manga history : the changes in 60s shōjo manga as seen through the magazine Shūkan Margare, 『京都精華大学紀要』49号、2016年、pp.5~22。
 菅野博之『漫画のスキーママンガのツボがここにある!』美術出版社、2004年。
 菅野博之・大塚英志・泉政文・山本忠宏・本多マークアントニー・大内克哉『『信貴山縁起』と横スクロール形式のまんが表現について』『神戸芸術工科大学紀要「芸術工学 2012」』2012年、頁数なし。
 金孝源『日本と韓国におけるマンガ産業の比較論：新たなマンガビジネス構築に向けて』京都精華大学大学院芸術研究科芸術専攻博士論文、2015年、pp.39~55 第三章。
 グルンステン、ティエリ『マンガのシステム コマはなぜ物語になるのか』青土社、2009年。
 小池一夫『キャラクターはこう動かす!』小池書院、2000年。
 小池一夫『キャラクターはこう活かす!』小池書院、2001年。
 呉懷堯「2013年第九屆作家富豪榜子榜 漫画作家富豪榜」『華西都市報』、2013年12月5日。
 呉懷堯「2014年第九屆作家富豪榜 漫画作家富豪榜」『華西都市報』、2014年12月17日。
 呉心怡「我国動漫期刊成長之路与《漫友》經營策略探析」『中国出版』、2009年9月下と10月下合併号、pp.54~57。
 comico 編集部『デジタル漫画のテクニック』エムディエヌコーポレーション、2015年。

コミッカーズ編集部『マンガストーリー 3 ステップ集中講座』美術出版社、2009。
 小山昌宏「マンガのデジタル化がもたらす「メディア変容」に関する覚書—電子コミックの普及は「マンガ」に何をもたらすのか?」『ピランジ』36号、2015年、pp.78~87。
 斉藤克幸「電子書籍時代における漫画のあり方に関する一考察」『比治山大学短期大学部紀要』45号、2014年、pp.103~111。
 佐々木果『まんが史の基礎問題：ホガース、テブフェルから手塚治虫へ』デイエムビ、2012年。
 しのだようこ「初期コミックスの見開きの扱いについて」『ピランジ』22号、2008年、pp.27~34。
 島田一志・編集部編『マンガの現在地!：生態系から考える「新しい」マンガの形』フィルムアート社、2015年。
 清水勲『漫画の歴史』岩波書店、1991年。
 菅本順一『マンガの創り方 ストーリー篇』グラフィック社、1997。
 すがやみつる『マンガで億万長者になろう!』有楽出版社、1984年。
 鈴木雅雄「瞬間は存在しない——マンガの時間への問い」『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年、pp.57~86。
 蠅漫画原創部『蠅漫画美研社——漫画の構図、コマ割りと背景』黒龍江美術出版社、2014年。
 大星文化「第十屆作家榜・全民閱讀節 漫画作家榜」『華西都市報』、2016年3月25日。
 田河水泡・高見沢潤子『田河水泡一のらくろ一代記』日本図書センター、2010年。
 竹内オサム「手塚治虫『ジャングル大帝』の推敲過程—雑誌連載と単行本の比較からみる初期長編漫画の諸相—」『マンガ研究』vol.22、2016年、pp.34~57。
 竹宮恵子『竹宮恵子のマンガ教室』筑摩書房、2001年。
 玉川博章「出版における書物の物質性をめぐって：電子書籍・装丁」『マス・コミュニケーション研究』87号、2015年、pp.59~76。
 著者不明『画書大王』1993年第1号。
 著者不明『画書大王』1993年第3号。
 陳維東『中国マンガ史』現代出版社、2015年。
 陳曦子「マンガ創作の歴史的発展と特徴—中国大陸・香港・台湾を中心に—」『ピランジ』33号、2014年、pp.52~55。
 陳曦子「中国のマンガ雑誌に関する考察—「画王」の誕生と廃刊—」『ピランジ』37号、2016年、pp.48~52。
 手塚治虫『名作オープニング大全：マアチャンの日記帳から火の鳥まで』エニックス、1998年。
 長谷邦夫『漫画の構造学!：マンガ・まんが・漫画・劇画・万画・コミック・ボンチ絵「分析ノート」』インデックス出版、2000年。
 中野晴行『マンガ産業論』筑摩書房、2004年。
 中野晴行『マンガ進化論：コンテンツビジネスはマンガから生まれる!』ブルースインターアクションズ、2009年。

夏目房之介・竹熊健太郎他『マンガの読み方』宝島社、1995a年。

夏目房之介『手塚治虫の冒険：戦後マンガの神々』筑摩書房、1995b年。

彭之壁「中国の少女マンガ『学園 GOD!』における日本的な表現技法とは何か」明治大学ポップカルチャー研究領域修士論文、2013年、未公開。

堀川嘉一編『2016年版出版指標 年報』出版科学研究所、2016年。

本多マークアントニー・泉政文・山本忠宏・大塚英志・橋本英治「WEB コミックにおける新たな文法形式の研究」『神戸芸術工科大学紀要「芸術工学 2013」』、2013年、頁数なし。
松本零士・日高敏『漫画大博物館』小学館クリエイティブ、2004年。

マンガ技法研究会『マンガの描き方ービギナーからのマンガ・パワーアップ計画〈第3巻〉応用・実践篇』グラフィック社、1996年。

三輪健太郎『マンガと映画』NTT出版、2014年。

村田雄介『ヘタッピマンガ研究所 R』集英社、2011年。

山猫有限会社『マンガのしくみ』ワークスコーポレーション、2006年。

山森宙史「コミックス」という出版メディアの生成」『マス・コミュニケーション研究』82号、2013年、pp.153~172。
四方田犬彦『漫画原論』筑摩書房、1994年。

盧斌・鄭玉明・牛興偵『中国動漫産業発展報告書 2015』社会科学出版社、2015年。

URL (引用の順番で並ぶ)

夏目房之介「松本かつち『?のクローバー』」、<http://blogs.itmedia.co.jp/natsume/2013/07/post-8edb.html> (最終確認: 2016年11月12日)

一般社団法人 日本雑誌協会、<http://www.j-magazine.or.jp/index.html> (最終確認: 2016年4月28日)

「web 漫画のコマ割りこそが漫画の最新型なのか? 視線誘導のアレコレ」、<http://hakamad.xyz/2015/09/06/post-720/> (2016年12月28日最終確認)

「『国漫当自强』第4期:4 拼1 彩漫会成为中国漫画的主流吗?」、<http://comic.qq.com/zt2012/guoman004/index.htm> (最終確認: 2016年11月12日)

「問于国内連載漫画雑誌★4 拼1 侮辱門★事件」、http://blog.sina.com.cn/s/blog_4fdee0280100ue0l.html (最終確認: 2016年11月12日)

「微訪談実録: 人気少女漫画家 CHRY—— 我的征途是星之軌跡」、<http://www.comicfans.net/Article/event/2011/08/16/16382524600.html> (最終確認: 2016年11月12日)

すぱんく the はにー「Web マンガにおける視点移動とコマ割、そして単行本化について」、<http://spankpunk.exblog.jp/18269695> (2016年12月28日最終確認)

泉信之「带状のコマ」、<https://twitter.com/izumino/status/225274459072901120> (2017年1月4日最終確認)

大熊八甲「『ワンパンマン』大ヒットの舞台裏「となりのヤングジャンプ」を直撃」、http://otapol.jp/2013/10/post-72_entry.html (2016年12月28日最終確認)

「アプリで読めばすべて無料、それでも単行本が売れる理由。マンガアプリ「comico」に聞く、スマホ時代のマンガコンテンツ。」、<http://appmarketinglabo.net/comico/> (2016年12月28日最終確認)

「単行本100万部突破記念! ReLIFE 読者イラスト大公開」、<http://www.comico.jp/articleList.nhn?titleNo=14554> (最終確認: 2016年12月29日)

「最新スマホ121機種徹底比較」<http://www.smartphone-guide.net/comparison/> を参照

夏目房之介「中国旅行7」http://blogs.itmedia.co.jp/natsume/2016/07/post_4135.html (最終確認: 2016年12月30日)

テレビ番組

「浦沢直樹の漫勉シリーズ1 浅野いにお」2015年9月18日11:00から放送 NHK 番組、<http://www.nhk.or.jp/manben/asano/> (最終確認: 2016年12月27日)

「浦沢直樹の漫勉シリーズ2 五十嵐大介」2016年3月17日11:00から放送 NHK 番組、<http://www.nhk.or.jp/manben/igarashi/> (最終確認: 2016年12月27日)

音響資料

葉佳桐「知漫: 你所不知道的国産漫画行業」2016年8月26日21:00 知乎 Live、<https://www.zhihu.com/lives/749637425281667072> (最終確認: 2016年12月27日)

その他

應矢泰紀、京都国際マンガミュージアムで開かれた京都精華大学マンガ研究科修士中間報告会でのコメント、2016年7月16日。

加部勇一郎、京都国際マンガミュージアムで開かれた学術シンポジウム「〈連環画〉、そのさまざまな顔〜他ジャンルとの接点をさぐる〜」での報告、2015年5月30日。

蔡雨森、京都精華大学、私信、2016年12月2日。

三河かおり、メールインタビュー、2016年11月7日。

吉村和真、京都精華大学マンガ研究科「マンガ研究2」のゼミでの発言、2015年11月19日。

マンガ作品

阿久井真「ゼクレアトル」裏サンディ」第1話、http://urasunday.com/thecreator/comic/001_001.html (最終確認 2016年12月26日)

阿久井真『ゼクレアトル』単行本第1巻、小学館、2012年。
浅野いにお『デッドデッドデーモンズデデデデストラクション』単行本第4巻、小学館、2016年。

荒川弘『鋼の錬金術師』単行本第1巻、スクウェア・エニックス、2002年。

A-soul 楊浩「威鳴神闘」『神漫』2014年9月上号、

pp.20~57。
空木かける「ミイラの飼い方」『comico』第1、35話（最終確認2016年11月28日）
LAS91214「鉄鷲」『微漫画』第1、3.1、5.4、6.1、7.2、8.1、8.6話、<http://manhua.weibo.com/c/64603>（最終確認2016年12月27日）
LAS91214「他名：微漫画全集」『鉄鷲』『快看漫画』第1、3、8、9、12、14、21話（最終確認2016年12月25日）
王庸声・譚曉春「蟠桃会」『画書大王』1994年第16号、pp.2~6。
大城のぼる「愉快な探検隊」『少年小説大系別巻3 少年漫画傑作集（一）』三一書房、1993年。
大和田秀樹『ムダツモ無き改革』単行本第6巻、竹書房、2011年。
岡本一平「女百面相映畫小説」『一平全集』第12巻、大空社、1990年。
尾田栄一郎「ONE PIECE」『週刊少年ジャンプ』2016年15号、pp.79~95。
殻小殺・左小翎「南烟齋筆録」『有妖氣』第2、3話、<http://www.u17.com/comic/31871.html>（最終確認2016年12月27日）
殻小殺・左小翎「南烟齋筆録」『快看漫画』第6話（最終確認2016年12月25日）
殻小殺・左小翎「南烟齋筆録」『漫漫』第3.3話（最終確認2016年12月25日）
夏達「長歌行」『ウルトラジャンプ』2016a年3月号、pp.569~598。
夏達「長歌行」『漫友』2016b年3月上号、pp.87~116。
岸本斉史「NARUTO—ナルト—」『ジャンププラス』第1話（最終確認2016年12月26日）。
岸本斉史「NARUTO—ナルト—」単行本第1巻、集英社、2000年。
北大路みみ「On the way to Living Dead」『comico』第1、88話（最終確認2016年11月28日）
北巷「土星玩具店」『テンセント動漫』第2話、<http://ac.qq.com/Comic/comicInfo/id/527494>（最終確認2016年12月27日）
北巷「土星玩具店」『快看漫画』第1話（最終確認2016年12月25日）
北巷「土星玩具店」『漫漫』第2話（最終確認2016年12月25日）
客心「天使図書館」『漫友』2011年2月中号、pp.19~25。
許辰「鎮魂街」『有妖氣』第3、9、10、11、13、16、18、19、23、27、87話、<http://www.u17.com/comic/3166.html>（最終確認2016年12月25日）
金丘『整形ゲーム』単行本第1巻、長江文芸出版社、2016年。
金丘「整形ゲーム」『快看漫画』（最終確認2016年12月27日）
CLAMP『X』単行本第1巻、角川書店、1992年。
CLAMP『X』『画書大王』1994年第24号、pp.57~60。
CLAMP『ツバサ』単行本、第20巻、講談社、2007年。

車田正美『雷鳴のZAIJ』単行本全1巻、集英社、1993年。
車田正美「雷鳴のZAIJ」『画書大王』1994年第19号、pp.48~41。
くろせ「ももくり」『comico』第1、3、39話（最終確認2016年11月28日）
硯七--「血族伝説」『微漫画』第2.1、7（下）、10（上）話、<http://manhua.weibo.com/c/34381>（最終確認2016年12月27日）
硯七--「他名：微漫画全集」『血族伝説』『快看漫画』第2、14、19話（最終確認2016年12月25日）
胡偉「長安督武司」『科幻画報漫画秀』2010年10月下旬号、pp.54~59。
胡偉『長安督武司』第3巻、新世紀出版社、2012年。
黒暗王朝「永恒之銃」『微漫画』第1話、<http://manhua.weibo.com/c/50311>（最終確認2016年12月27日）
黒暗王朝「他名：微漫画全集」『永恒之銃』『快看漫画』第8話（最終確認2016年12月25日）
極楽鳥「烈火青春」『好漫画』2015年1号、pp.23~29。
極楽鳥『烈火青春』単行本第1巻、長江少年儿童出版社、2015年。
極楽鳥「他名：好漫画」『烈火青春』『動漫之家』第1話、<http://www.dmzj.com/info/liehuoqingchun.html>（最終確認2017年1月3日）
極楽鳥「他名：極楽鳥・好漫画」『烈火青春』『布卡漫画』第1話（最終確認2016年12月25日）
極楽鳥「他名：元氣工場」『烈火青春』『快看漫画』第1（上）、2（上、下）、4（下）話（最終確認2016年12月25日）
極楽鳥「他名：元氣工場」『烈火青春』『漫漫』第1、2、3、4、8話（最終確認2016年12月25日）
後藤ゆきお・牧野和子「ほくろ天使」『リリカ』1979年3月号、pp.43~74。
小雲「匿龍密語」『漫友』2010年9月中号、pp.35~45。
コモンクロッド「5evils」『comico』第1、61話（最終確認2016年11月28日）
コモンクロッド『5evils』単行本第1巻、双葉社、2016年。
西造/世叛「遠くの日には青く」『comico』第1、39話（最終確認2016年11月28日）
サクラギンガ「みかどとまつり」『comico』第1、44話（最終確認2016年11月28日）
沙嶋カタナ「咲くは江戸にもその素質」『comico』第1、2、11話（最終確認2016年11月28日）
沙嶋カタナ「咲くは江戸にもその素質」単行本第1巻、KADOKAWA/エンターブレイン、2015年。
篠塚ひろむ「プリプリちいちゃん!!」『ちゃお』2016年3月号、pp.71~93。
周智延「天使は人間の世界にいる」『中国卡通』2016年4月上号、pp.36~41。
徐璐「藍翅」『漫友』2016年3月上号、pp.9~32。
徐璐「他名：徐璐 AKO」『藍翅』『有妖氣』<http://www.u17.com/comic/68109.html>（最終確認2016年12月27日）
白土三平『忍者武芸帳影丸伝』第2巻、小学館、1976年。

城谷間問「第3 艦橋より」『comico』第1、3 話（最終確認 2016 年 11 月 28 日）

白猫・左小権「侍霊演武」『i 尚漫』第5、7、9、13、14、17 話、<http://comic.ishangman.com/comic/2432.html>（最終確認 2016 年 12 月 27 日）

白猫・左小権「他名：白猫」『侍霊演武』『可酷米漫画』第12、18、26、35、40、49 話（最終確認 2016 年 12 月 25 日）

suzuki そして……「地血忌譚」『comico』第1、3、10 話（最終確認 2016 年 11 月 28 日）

澄川ボルボックス「傷だらけの悪魔」『comico』第1、58 話（最終確認 2016 年 11 月 28 日）

澄川ボルボックス『傷だらけの悪魔』単行本第1 巻、双葉社、2015 年。

ZCloud『拜見女皇陛下』単行本第5 巻、上海人民美術出版社、2013 年。

ZCloud「拜見女皇陛下」『有妖氣』第31、73、96 話、<http://www.u17.com/comic/190.html>（最終確認 2016 年 12 月 25 日）

セイ「バステル家族」『comico』第1、51 話（最終確認 2016 年 11 月 28 日）

第年秒「殺し屋ドミノ」『週刊少年ジャンプ』2016 年 2 号、pp.169~213。

大芒果「傾我一生一世恋」『颯漫楽画』2016 年 3 月号、pp.10~14。

高橋陽一『キャプテン翼』単行本第1 巻、集英社、1982 年。

高橋陽一『キャプテン翼』単行本第2 巻、集英社、1982 年。

高橋陽一『キャプテン翼』ワイド版第1 巻、集英社、1993 年。

高橋陽一「キャプテン翼」『週刊少年ジャンプ』1981 年 20 号、pp.63~8。

高橋陽一「キャプテン翼」『週刊少年ジャンプ』1981 年 21 号、pp.85~104。

高橋陽一「キャプテン翼」『画書大王』1993a 年 第2 号、pp.37~52。

高橋陽一「キャプテン翼」『画書大王』1993b 年 第3 号、pp.39~53。

高橋陽一「キャプテン翼」『画書大王』1993c 年 第5 号、pp.25~41。

高屋奈月「フルーツバスケット」『花とゆめ』2003a 年 9 月号、pp.79~108。

高屋奈月「フルーツバスケット」『花とゆめ』2003b 年 10 月号、pp.47~76。

高屋奈月『フルーツバスケット』単行本第13 巻、白泉社、2003 年。

宝井理人「花のみぞ知る」『网易漫画』第1 話、<http://manhua.163.com/source/4691101525810123860>（最終確認 2017 年 1 月 2 日）

宝井理人「花のみぞ知る」『快看漫画』第1 話（最終確認 2016 年 12 月 25 日）

田河水泡『のらくろ上等兵』講談社、1969 年。

田中宏明「奇キ怪カイ」『comico』第1、23 話（最終確認 2016 年 11 月 28 日）

チョモランマ服部「今週のかなでさん」『comico』第1、83 話（最終確認 2016 年 11 月 28 日）

附田祐斗・佐伯俊「食戟のソーマ」『週刊少年ジャンプ』2016 年 15 号、pp.185~203。

手塚治虫『ジャングル大帝』第1 集、学童社、1951 年。

手塚治虫『ジャングル大帝上』小学館、1997 年。

天蚕土豆・周洪漢・任翔「斗破蒼穹」『知音漫客』2016 年第14 号、pp.24~34。

飛世「坊っちゃんメイド」『comico』第1、22 話（最終確認 2016 年 11 月 28 日）

とよのきつね。「いつでもイヅル荘」『comico』第1、8 話（最終確認 2016 年 11 月 28 日）

とよのきつね。『いつでもイヅル荘』単行本第1 巻、泰文堂、2015 年。

Nab_At「ピアシェーヴォレ！~piacevole~」『comico』第0.6、1、3 話（最終確認 2016 年 11 月 28 日）

Nab_At「他名：Nab_At/ 渡辺敦子」『ピアシェーヴォレ！~piacevole~』単行本第1 巻、泰文堂、2015 年。

にしださとこ「ぼくらのじかん。」『comico』第1、36 話（最終確認 2016 年 11 月 28 日）

二斯特洛夫斯基「白鶴三絶」『微漫画』第1.4 話、<http://manhua.weibo.com/c/64509>（最終確認 2016 年 12 月 27 日）

二斯特洛夫斯基「他名：微漫画全集」『白鶴三絶』『快看漫画』第4 話（最終確認 2016 年 12 月 25 日）

野中かをる「失格人間ハイジ」『comico』第1、37、83 話（最終確認 2016 年 11 月 28 日）

白驍「4.9 × 4.9」単行本第3 巻、黒竜江美術出版社、2010a 年。

白驍「4.9 × 4.9」『科幻画報漫画秀』2010b 年 10 月下号、pp.18~21。

はるか陽「乙女的シンドローム」『comico』第1、6 話（最終確認 2016 年 11 月 28 日）

Buddy「渡霊」『漫画会』2014 年 9 月号、pp.13~20。

ビョン「菜の花ボーイズ」『comico』第1、28 話（最終確認 2016 年 11 月 28 日）

藤子不二雄「トキワ荘物語」『トキワ荘青春物語』蝸牛社、1987 年、pp.291~306。

ほんま譲「空想自治区」『comico』第1、41 話（最終確認 2016 年 11 月 28 日）

猫君・咕嚕咪・天衣有風『鳳求凰』単行本第1 巻、百花洲文芸出版社、2015 年。

猫君・咕嚕咪・天衣有風「他名：鳳求凰微漫画」『鳳求凰』『微漫画』第1、2、5（上）話、<http://manhua.weibo.com/c/61087>（最終確認 2016 年 12 月 27 日）

猫君・咕嚕咪・天衣有風「他名：微漫画全集」『鳳求凰』『快看漫画』第1、2、4、10 話（最終確認 2016 年 12 月 25 日）

猫君・咕嚕咪・天衣有風「他名：微漫画」『鳳求凰』『漫漫』第1、3、5、6、13 話（最終確認 2016 年 12 月 25 日）

猫君・咕嚕咪・天衣有風「他名：微漫画」『鳳求凰』『布卡漫画』第1 話（最終確認 2016 年 12 月 25 日）

桃田百合若「メゾンドワカ」『comico』第1、50 話（最終

確認 2016 年 11 月 28 日)
百千ドリ「明けのトバリ」[comico] 第 1、28 話 (最終確認 2016 年 11 月 28 日)
もやし 125「つくもつくつくつくも」[comico] 第 1、42 話 (最終確認 2016 年 11 月 28 日)
山石のひ [spectrum] [comico] 第 1、82 話 (最終確認 2016 年 11 月 28 日)
夜宵草「ReLIFE」[comico] 第 1、2、45、72、75 話 (最終確認 2016 年 11 月 28 日)
夜宵草『ReLIFE』単行本第 1 巻、泰文堂、2014 年。
夜宵草『ReLIFE』単行本第 5 巻、泰文堂、2016 年。
柚子ゆ「らぶコネクタ! -Love Connector-」[comico] 第 1、12 話 (最終確認 2016 年 11 月 28 日)
ユウビ「さーたん」[comico] 第 1、73 話 (最終確認 2016 年 11 月 28 日)
yoruhashi「剣の王国」[comico] 第 1、69 話 (最終確認 2016 年 11 月 28 日)
りょく「和おん!」[comico] 第 1、67 話 (最終確認 2016 年 11 月 28 日)
ONE・村田雄介「ワンパンマン」「となりのヤングジャンプ」第 15、18 話、<http://www.tonarinoj.jp/manga/onepanman/> (最終確認 2016 年 12 月 26 日)。
ONE・村田雄介『ワンパンマン』単行本第 2 巻、集英社、2012 年。

図版一覧 (印刷物はマンガ作品一覧のとおり)

図 1-1 松本 (2004:10)、初出: 田河 (1969:18~19)
図 1-2 大城 (1993:16~17)
図 1-3 大城 (1993:18~19)
図 1-4 夏目「松本かつち『?のクローバー』」、初出:「?のクローバー」『少女の友』昭和 9 年 4 月号付録 pp6~7。
図 1-5 白土 (1976:254~255)
図 1-6 CLAMP (2007:146~147)
図 1-7『ディザインズ』『浦沢直樹の漫勉シリーズ 2 五十嵐大介』番組 (スクリーンショット)
図 1-8 手塚 (1951:58~59)
図 1-9 手塚 (1951:60~61)
図 1-10 手塚 (1997:102~103)
図 1-11 尾田 (2016:80~81)
図 1-12 附田他 (2016:198~199)
図 1-13 附田他 (2016:200~201)
図 1-14 附田他 (2016:202~203)
図 1-15 高橋 (1982:76~77)
図 1-16 篠塚 (2016:72~73)
図 1-17 高屋 (2003:38~39)
図 1-18 高屋 (2003:68~69)
図 1-19 荒川 (2002:52~53)
図 1-20 荒川 (2002:32~33)
図 2-1 高橋 (1993b:41)
図 2-2 高橋 (1993c:26~27)

図 2-3 高橋 (1993a:43~44)
図 2-4 車田 (1994:50~51)
図 2-5 王他 (1994:6)
図 2-6 中国マンガ雑誌における見開き表現の比率 (2014 年 9 月現在)
図 2-7 中国マンガ雑誌における見開き表現の比率 (2016 年 3 月現在)
図 2-8 日本マンガ雑誌における見開き表現の比率 (2016 年 3 月現在)
図 2-9 掲載メディアによる中国マンガ家分布 (2016 年 3 月現在)
図 2-10 小雲 (2010:36)
図 2-11 夏 (2016a:577~578)
図 2-12 夏 (2016b:96~97)
図 2-13 胡 (2010:57)
図 2-14 周 (2016:38)
図 2-15 天蚕土豆他 (2016:24~25)
図 2-16 楊 (2014:22)
図 2-17 Buddy (2014:19)
図 2-18 大芒果 (2016:14)
図 3-1、2 岸本斉史「NARUTO—ナルト—」[ジャンププラス] 第 1 話 pp.2~3 (横スクロール)
図 3-3 岸本斉史「NARUTO—ナルト—」[ジャンププラス] 第 1 話 pp.2~3 (横での見開き表現)
図 3-4 ONE・村田雄介「ワンパンマン」「となりのヤングジャンプ」第 18 話 p10
図 3-5 阿久井真「ゼクレアトル」裏サンディ 第 1 話
図 3-6 阿久 (2012:14~15)
図 3-7 ONE・村田雄介 (2012:170~171)
図 3-8 極楽鳥「烈火青春」[布卡漫画] 第 1 話 (縦スクロール)
図 3-9 極楽鳥「烈火青春」[布卡漫画] 第 1 話 (横の縦スクロール)
図 3-10 極楽鳥「烈火青春」[布卡漫画] 第 1 話 (横スクロール)
図 3-11 ZCloud「拜見女皇陛下」[有妖気] 第 96 話 p3
図 3-12 ZCloud「拜見女皇陛下」[有妖気] 第 96 話 p4
図 3-13 許辰「鎮魂街」[有妖気] 第 87 話 p5
図 3-14 ZCloud「拜見女皇陛下」[有妖気] 第 31 話 p15
図 3-15 ZCloud (2013:16~17)
図 3-16 猫君他 (2015:52~53)
図 3-17 猫君他 (2015:54~55)
図 3-18 猫君他「鳳求凰」[微漫画] 第 2 話 (下) p4
図 3-19 大和田 (2011:172~197)
図 3-20 浅野 (2016:28~29)
図 3-21 夜宵草「ReLIFE」[comico] 第 1 話 (2 段コマ)
図 3-22~25 飛世「坊っちゃんとメイド」[comico] 第 22 話
図 3-26~29 yoruhashi「剣の王国」[comico] 第 1 話
図 3-30~33 もやし 125「つくもつくつくつくも」[comico] 42 話
図 3-34~35 にしださとこ「ぼくらのじかん。」[comico] 第 36 話
図 3-36~38 百千ドリ「明けのトバリ」[comico] 28 話
図 3-39 夜宵草「ReLIFE」[comico] 第 1 話 (長い間白)

図 3-40 夜宵草 (2014:12~13)
図 3-41 夜宵草「ReLIFE」 「comico」 第 2 話 (視線誘導)
図 3-42 夜宵草 (2014:3)
図 3-43 澄川ボルボックス「傷だらけの悪魔」 「comico」 第 1 話
図 3-44 澄川ボルボックス (2015:8~9)
図 3-45 夜宵草 (2014:15)
図 3-46 夜宵草「ReLIFE」 「comico」 第 2 話 (縦構造)
図 3-47 Nab_At (2015:12~13)
図 3-48 Nab_At「ピアシェーヴォレ! ~piacevole~」 「comico」 第 3 話
図 3-49 夜宵草 (2014:24~25)
図 3-50 夜宵草 (2014:26~27)
図 3-51 コモンクロッド (2016:4~5)
図 3-52 沙嶋カタナ (2015:12~13)
図 3-53 とよのきつね。(2015:4~5)
図 3-54 とよのきつね。「いつでもイヅル荘」 「comico」 第 1 話
図 3-55 金 (2016:13)
図 3-56 金丘「整形ゲーム」 「快看漫画」 第 1 話
図 3-57 LAS91214「鉄鷲」 「快看漫画」 第 12 話
図 3-58、59 猫君他「鳳求凰」 「快看漫画」 第 10 話
図 3-60 猫君他「鳳求凰」 「微漫画」 第 5 (上) 話
図 3-61 LAS91214「鉄鷲」 「快看漫画」 第 1 話
図 3-62 白猫「侍霊演武」 「可酷米漫画」 第 40 話
図 3-63 猫君他「鳳求凰」 「快看漫画」 第 4 話・「漫漫」 第 5 話・「微漫画」 第 2 話 (上)
図 3-64 極楽鳥「烈火青春」 「快看漫画」 第 1 話
図 3-65 極楽鳥「烈火青春」 「漫漫」 第 1 話
図 3-66 極楽鳥「烈火青春」 「動漫之家」 第 1 話 p6
図 3-67 極楽鳥「烈火青春」 「快看漫画」 第 1 話 (上)
図 3-68 極楽鳥「烈火青春」 「動漫之家」 第 1 話 p2
図 3-69 LAS91214「鉄鷲」 「微漫画」 第 6.1 集 p3
図 3-70 LAS91214「鉄鷲」 「快看漫画」 第 9 話
図 3-71 北巷「土星玩具店」 「テンセント動漫」 第 2.2 話 p1
図 3-72 北巷「土星玩具店」 「快看漫画」 第 1 話
図 3-73 白猫「侍霊演武」 「可酷米漫画」 第 49 話
図 3-74 白猫・左小権「侍霊演武」 「i 尚漫」 第 17 章下 pp.22~23
図 3-75 殻小殺他「南烟齋筆録」 「快看漫画」 第 6 話
図 3-76 殻小殺他「南烟齋筆録」 「有妖氣」 第 3 話 p18
図 4-1 極楽鳥「烈火青春」 『好漫画』 2015 年 1 号、pp.24~25、「烈火青春」 「布卡漫画」 第 1 話

謝辞

京都精華大学のジャクリーヌ・ベルント教授に論文の完成に向けての終始熱心なご指導を頂きましたことを、心より厚く御礼申し上げます。同大学の吉村和真教授、菅谷充教授、姜竣教授、三河かおり准教授には、内容に対するご助言を頂いたことに深く感謝いたします。

また、論文の日本語チェックを頂いた半田真有子氏と呂萌氏、鈴木翠氏には、心より感謝の意を表します。日常の議論を通じて多くの知識や示唆を頂きましたダルマ・カーロヴィチュ氏、小林翔氏、蔡雨森氏、楊碩琦氏、譚韵秋氏、佐和那々緒氏をはじめとする京都精華大学マンガ研究科の各位には、改めて感謝致します。

※本論文は、京都精華大学大学院マンガ研究科に提出された 2016 年度博士前期課程学位論文を、一部改稿したものである。

