

「ページ」はいかにして解体したか

楊焮雅・伊藤剛

学習院大学身体表象文化学専攻研究生・マンガ学科

How the “page” was dissolved?

YANG Xinya, ITO Go

Graduate Course In Cultural Studies On Corporeal And Visual Representation research student, Department of Manga

(Received October 30, 2020 ; Accepted December 9, 2020)

キーワード：マンガ表現論、縦スクロールマンガ、コマ、ページ、

Abstract

With the advent and widespread of web-based manga, expressions that differ from traditional paper-based manga have often been observed. "Vertical scrolling manga", which readers scroll vertically, is at the core of such new formats of expressions. Here, we argue the following two terms to use. One is "条漫" (in Japanese: jōman, in Chinese :Tiaoman), which is generally used for vertical scrolling manga in Chinese, and another is "頁漫" (in Japanese: pejiman, in Chinese :Yeman), traditional paper-based manga.

Also in this paper, we reexamine the concept of pages, which is usually defined by the physical conditions of paper media. Therefore, in reading a certain panel of manga, when the series of panels that the readers have to read to understand the one in question match the frame of upper level that is consists of panels in eyeshot, we newly define the frame as a page. This redefinition of the page concept provides an understanding of the essential difference between “jōman” and “pejiman”.

1. はじめに

ウェブを媒体とするマンガの登場と普及により、従来から紙を媒体としてきたマンガとは異なった表現形式がみられるようになった。読者が縦にスクロールして読むことを基本とする「縦スクロールマンガ」が、そうした新しい形式の中核にある。筆者らは、縦スクロールマンガを中国語での一般的な表記を用いて「条漫」と呼び、従来からの紙媒体でのページを基調とするマンガを「頁漫」と呼ぶことを提唱する。また、ページという概念は紙媒体においてはメディアの物理的条件により規定されていたが、本論ではその再検討も行った。そこで、あるコマの読みにおいて、予備的に先のコマが処理される範囲を考え、その範囲が複数のコマから構成されるひとまとまりの上位フレームと一致するとき、これを新しいページ概念とした。このページ概念の再定義により、条漫と頁漫の本質的な差異の理解がもたらされるものと考えている。

本論文の目的は、条漫の独自の表現システムを明確にし、新しいフレームを提示する一方で、条漫でも適用

できるページ概念を再定義することによって、条漫を従来の頁漫表現システムとリンクさせようとするものである。既存のマンガ分析の枠組みを拡張しようとしている。

また、ウェブ媒体で読まれるマンガの形式は、縦に長いファイルをスクロールして読むことに特化したもののみならず、横にスワイプして読むものなど、とくに近年の中国で多様な展開をみせている。本論でモデル的に提示を試みたページ概念は、主に中国の若い世代による新しい展開の観察に基づいたものであり、今後も新しい表示形式・表現方法が出現するであろうことも見据えたものである。またマンガの「読み」行動についての視線追尾実験などの実証的な研究に資することを期待するものである。

2. 研究における「条漫」と「頁漫」の概念

「条漫」「頁漫」は、中国語の呼称でそれぞれ「条形マンガ(長形マンガ)」と「分页マンガ(ページ読みマンガ)」の略称である。前者は発祥の地とされる韓国で「WEBTOON」と呼ばれ、日本語では「縦スクロールマ

ンガ」とも呼ばれる。ウェブを媒体とするマンガの一形態として知られている。後者は紙の本や雑誌を媒体とするマンガの表現形式として従来から「伝統的な」マンガとして認知されてきたものである。ウェブを媒体とするマンガの表現形式には、こと近年多様なものがみられ、呼称もさまざまである。そこで本論では、まず「条漫」およびその比較対象とされる「頁漫」の概念を明確にしておく必要がある。

それに先立ち、まず「マンガ」なる概念について、スコット・マクラウド（1998）の「意図的に連続性をもって並置された絵やその他のイメージ」¹⁾という定義を参照しておく。ティエリ・グルンステン（2009）は「図像的連帯性（ソリダリティ・イコニック）」²⁾と呼んでいるが、「条漫」「頁漫」ともに、この定義の範疇でとらえることができる。

しかし、これらの定義は、特定の表現形式について議論するにはいささか広すぎる。そのため、本論ではこれまでのマンガ表現理論を踏まえ、「条漫」「頁漫」を物語マンガの異なる表現形式とする前提としたうえで議論を行う。

図1に、同じ作品の頁漫版と条漫版が表現と読み方における違いを示す。右の条漫版は、いわゆる韓国式のWEBTOONで最も一般的な様式、「スマホにフィットしたコマの大きさと縦スクロール操作にすることで、スマホでのマンガの読みやすさが大きく向上し」³⁾たものとされる。このように、「条漫」とは、スマートフォンというデバイスで読むのに最適化したマンガ表現であると考えられている。

「条漫」は、一端が固定され、他端がスクロールで伸びていく長い画像のようにみえる。デジタルデータであるため、条漫には、原理的に長さの制限がない。PC、タ

ブレット、スマホなどの端末でマンガを読む際、読者はスクリーン上の表示をなんらかの方法でスライドさせる。従来の紙媒体の「ページをめくる」マンガとは「次をみる」方法がまったく異なり、そのことが読書体験に違いをもたらしている。

こうした紙媒体からウェブへの変化について、陳芷明（2017）は「ページめくり」から「上下にスワイプする読書モード」⁴⁾、秦祚瀛（2015）が「水平方向の読み方から垂直方向に変更」⁵⁾とするが、どちらの記述も、現状を正確に表すものではない。

まず、中国のマンガウェブサイトやアプリでは、縦スクロールと、従来の紙媒体の頁漫の読みの方向とを切り替えることができる。そして、横方向に読み進めるウェブマンガもあり、数は比較的少ないものの、無視できないものとなっている。ただし、現在のところ、多くの横開きマンガがアプリやウェブサイトに掲載される際には、縦長の画像ファイルのままでアップロードされるのがほとんどであり、冒頭に「横向きに回転させてください」というプロンプトが表示される。こうした措置の存在は、条漫の読みやすさがデバイスの形状との関連づけられていることを示唆している。

では、紙媒体で発表された頁漫をウェブに移植し、ページを縦に再配置し、スクロールして読ませた場合、それは条漫と呼ばれるのだろうか。逆に、条漫の縦長のファイルが、スクロールの必要がないような大きな画面に一望できる形で表示された場合、それを特殊なサイズの頁漫と見なすことはできるだろうか。紙媒体の物理的な制約によって生じるページによる固定サイズの区切りは、いわば鋳造の型のようなもので、頁漫の表現では、たとえ物理的な制限のないウェブ上でも消せない痕跡である。

彭冰潔（2014）は、条漫にはページ概念すら存在しないとし、「いわゆる「1ページ」は、描画ソフトウェアまたは掲載プラットフォームで画像が到達できる最大の長さである」⁶⁾と指摘している。彭の結論からは、条漫と頁漫の根本的な違いは、形式的な仕様が統一されているかどうかに求められる。

そこで、本論では、一般に中国語で呼びならわされている用語から離れ、操作概念として「条漫」を「ウェブで配信されタブレットやスマートフォンなどのデジタルデバイスで読まれることを前提とし、単一方向・主に縦方向にスクロールして読むことに特化したマンガ表現形式」と定義する。それに対し、「頁漫」を「本や雑誌など紙媒体で出版されることを前提とし、ページによる区切りが媒体の形態によって統一されているマンガ表現形式」と定義する。

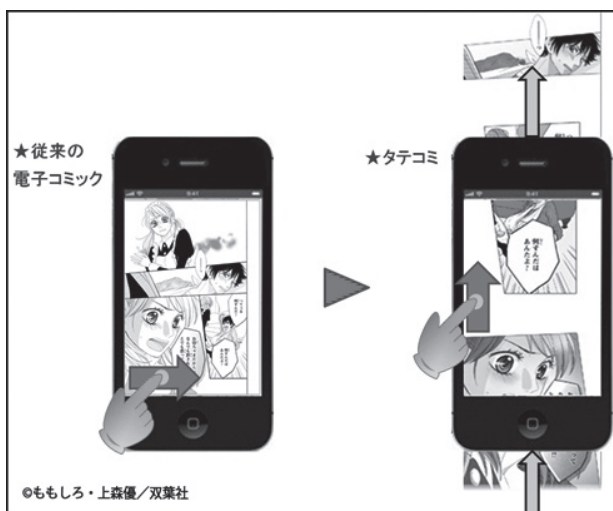


図1 スマホに特化したコミックサービス「タテコミ」

3. 条漫をどうとらえるか

中国の研究者は、紙媒体をメディアとした「頁漫」を、インターネットの普及に伴って出現・発展した「条漫」と比較して、「伝統的なマンガ」という言葉で言い表すことが多い。だが、この「伝統的」という言い方は正確とはいえない。これは「条漫は頁漫の後に出現した」という一般的な認識を反映するものである。ここで、条漫の出現はマンガが紙からウェブへの媒体の変化に適応した結果であり、マンガの「拡張」と見なされるものなのか、ウェブ上での表現が紙媒体のマンガに近いものを選択したのかということが検討される。

Oran猪(2020)は、韓国で最初に出現し流行するようになった条漫(WEBTOON)が、スマートフォンでの読書体験を容易にすべく誕生したマンガ表現形式であるという誤解があるとする⁷⁾。WEBTOONが誕生したのは2000年ごろであり、この時代にはスマートフォンはまだ登場していない。

1990年代以降、韓国のマンガ出版市場の売上は大幅に減少し、成長が停滞した⁸⁾。一方、韓国は1990年代後半から国家政策として「通信回線のブロードバンド化」を推進し、「高速回線を前提にしたウェブサイト」を作りやすい環境を整備してきた⁹⁾。ウェブマンガの爆発的な人気の基礎が築かれたのである。

頁漫が新しい媒体に適応して進化したものとして条漫をとらえる考え方には、おおむねアップロード習慣起源説と四コママンガ起源説の二つがある。

アップロード習慣起源説は、条漫は、マンガがウェブメディアで読まれるようになった初期の時代に、韓国で、ひとつのマンガを構成する複数のページを、上下方向に並べ、一枚の長大な縦長の画像ファイルにアレンジしてアップロードした習慣から生まれたものといわれている。これは、ファイルの表示に時間がかかる当時の通信環境に由来するもので、読者が先にダウンロードしてからファイルを表示させるための工夫である。反面、この見解は、マンガを構成する要素を統合する単位としてのページの役割を強調するものである。

これに対して、四コママンガ起源説は、現在の中国でより一般的に受け入れられているものである。四コママンガから、現在のコマわりマンガの形式に移行する過程について、Oran猪(2020)は「4コママンガは、6コママンガや8コママンガなど多コママンガに進化したことがあり、これらはすべてきれいに配置されたスクロール状のマンガ形式である」¹⁰⁾と述べている。その後、ウェブメディア上の画像の長さが無制限に長くすることができるため、創作者は、マンガコンテンツが増えるとコマ

の数を増やし、コマのサイズを変更し始め、徐々に現在の形式に発展してきたという¹¹⁾。

Oran猪(2020)が概略図(図2)と類似性がある。しかし、この見方には問題がある。紙媒体の4コママンガが、ページをめくって読む「本」という形でまとめられていない場合、それを条漫と見なしてよいだろうか? ここで私たちは頁漫における「ページ」の概念自体が、ある時点で成立し発展してきたものであることをみなければならぬ。本や雑誌など複数ページを用いた物語マンガの登場以前に、1コマ、4コマ、6コマなど異なるコミック・ストリップ形式のコママンガは世界中の新聞や雑誌で広く見られていた。このようなマンガは、掲載ページの一部しか占めないことが多く、これらは、今ではおなじみの「ページ」を重要な単位として構成される頁漫の形式とは異なっている。ここからは、ページという概念から離れて条漫をとらえる第二の論点が引き出される。

マクラウド(2000)は、理念的なものとして「マンガ」を見出し、ページは「マンガ」にとって本質的なものではなく、「印刷技術による人工的な制約条件にすぎない」¹²⁾と見なしていた。

また、デジタルメディアによって、その制約条件から自由な「マンガ」の多様な形態——すなわち「限界のないキャンバス」¹³⁾が開かれる。マクラウドはそう予測したのである。

マクラウドがこのように予測したこの時期には、条漫はまだネット上で普及していなかった。ここでのウェブマンガの可能性についての想定は、単一方向に静的に画像を並べる条漫よりも、より多様なものが想定されており、特にインタラクティブ的なものが含まれている。

しかしマクラウドのこのような考え方のもとでは、条

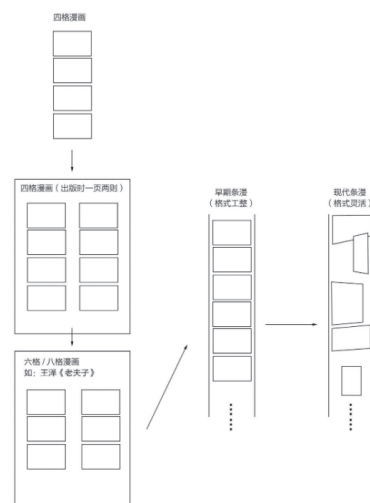


図2 条漫のコマわり変遷の概略図

漫もインタラクシオンマンガもその他の種類のウェブマンガも、本質的には連続的な並置画像としての理念的な存在であり、形式的な特徴を有していない。一方、条漫は、ネットメディアのサイズに制限がないという特性から生まれたものである。

しかし、ウェブをメディアとする条漫、または他の種類のウェブマンガは、本当に「限界のないキャンバス」を体現するものだろうか？ マクラウドの主張には概念的な可能性のあるものの、まだ疑問の余地がある¹⁴⁾。デジタルメディアにも、それぞれの制約条件が存在しているからである。

このように、掲載媒体から離れた抽象的な概念としてのマンガを見出したことにより、逆説的に、表現がそれぞれの媒体の特性によって規定されていることが見えてくる。

本論では、現在の意味での条漫の発展過程を詳細に追うことはしないが、確実なことは、何もないところから生まれる表現形式は存在しないということである。少なくとも、既存の形式に適応した新興の表現であり、そして発展の過程の中で絶えず更新と分解を繰り返し、それによって形成された、独立した表現形式とみなすことはできるだろう。

条漫についてなされる「絵の全体的な質が低い」といった、本質的ではない問題への非難はさておき、現時点での条漫の問題は、長い時間のもと形成された表現システムに基づく成熟・洗練をもつ頁漫に比した、発展の不十分さに由来すると思われる。しかし、媒体などの要因による制約は、やはりその表現自体の限界でもある。

4. 頁漫と条漫の「読み」における差異

マンガが本や雑誌など「ページをめくる」媒体に掲載される以上「ページによる区切りなし」というのは原理的に不可能である。つまり、条漫として発表されたマンガが印刷物に編集され、出版される場合は、頁漫と見なすことができる。しかし、条漫を本の形式で出版する際、印刷物の形式に適応するのが難しいことは、ネットの条漫業界が直面している重要な課題であると考えられている。

中国では、「コマ割り」の構造がほとんど整えられていない、あるいは乱暴に整えられた、条漫の単行本がまま見られる。乱雑な組版はしばしば違和感を抱かせ、読む順序に乱れを生じさせる。こうした問題を避けるため、韓国資本のcomicoを代表とする日本のプラットフォームでは、書籍化の際に傘下の条漫作品を細密にコマを再構築し、スマートフォン向けの「縦スクロール」の状態から紙で読みやすい形に再編するのが一般的である。そ

の際、しばしば作者の加筆が必要となる。

日本国内で『RE:LIFE』（作者：夜宵草、発表年：2014）の単行本が売り上げで成功した事例について、小室稔樹（2015）はアプリ版と単行本版で異なった読みの体験や楽しさがもたらされたことが大きな要因の一つと指摘している¹⁵⁾。しかし、この成功は普遍的なものとはいえない。実際、書籍化された条漫では、縦読みの特性が発揮できなくなるため、ウェブサイトやアプリで読んだ読者にとってはかえって魅力が損なわれてしまう可能性があると思われる。これに対して、杉山由紀子（2019）は「単行本はファンアイテムを作っていることに近い。かかったコストを回収できれば良いという考え方だ」¹⁶⁾と指摘する。

掲載メディアのちがいが、読者の「読み」に変化をもたらすことは言うまでもないだろう。そこで、筆者らは、同一作品を用いて条漫版と頁漫版を比較し、さらにこの二つの表現形式について、掲載媒体とマンガの表現の関係の検討を行った。

筆者のうち楊は、東京工芸大学芸術学研究科博士前期課程の修了作品としてストーリーマンガ『ORIGIN（オリジン）』（2020）を、実際に作成した。掲載媒体の差異と「読み」の効果の関係をとらえることを「描く側」から試みたのである¹⁷⁾。

まず頁漫（図3～5）として製作し、その中で適当と思われる一部を使って条漫に再編集するという手法を用いた。ここで同じマンガを異なる形式を意識して「描く」という過程から見えてくるものを記録し、観察対象とすることが重要だと考えたのである。制作の当初、頁漫・条漫のどちらにも展開可能なコマわりを作成する目論みであったが、実際に手掛けてみると、頁漫・条漫のどちらともつかない抽象的な形式のものを模索することになり、事実上不可能であった。また、同一のシナリオを「ネーム」を起こしたとしても、どのようなコマ展開・コマ構成を用いるかにより、読者に与える効果は異なり、いわゆる「物語」には差異が生じる。そのため、同一のシナリオを頁漫・条漫の双方に展開しても、形式の差異をみることにしない。よって、完成された頁漫の原稿を元に、自らを自作の読者として経験した「読み」をもとに、あらためて条漫にアダプテーションする方法を採用するに至った。

一方、『ORIGIN』に先行して『マリタとマリタ』（2018）という作品の制作では「コマを一つずつ描き、条漫・頁漫それぞれに編集する」やり方でマンガの転換実験を行った（図6）。その際、頁漫の形式に基づいた「ネーム」を制作する段階で、複雑なコマわりを出来るだけ抑えることを意識せざるを得なかった。結果、単純なプロット



図3 『ORIGIN (オリジン)』(2020) p.17 (右) (読み順右から左)



図4 『ORIGIN (オリジン)』(2020) p.18 (左) (読み順右から左)



図5 『ORIGIN (オリジン)』(2020) p.19 (読み順右から左)



図6 『マリタとマリタ』 マンガのコマわり転換実験



図7 『ORIGIN (オリジン)』(2020) 条漫版コマ⑬～⑮ (左) (読み順右から左へ)

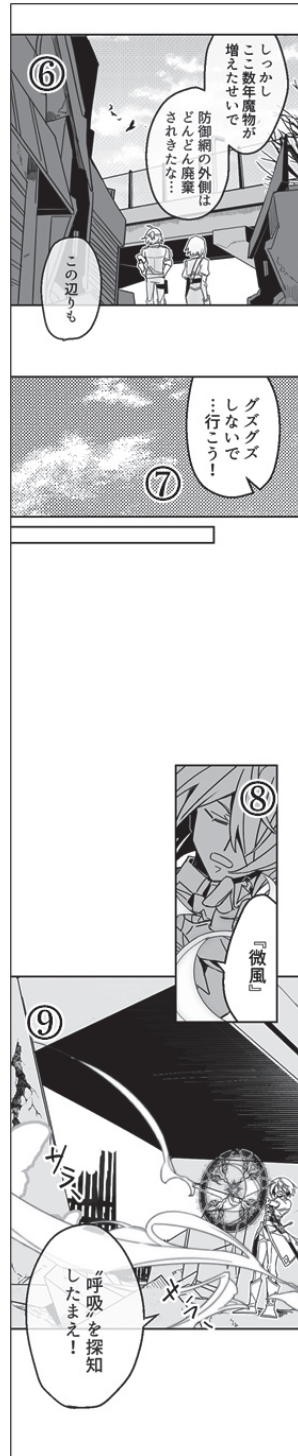


図8 『ORIGIN (オリジン)』(2020) 条漫版コマ⑬～⑮ (右) (読み順右から左へ)

にならざるを得なくなった。頁漫・条漫の双方に適用可能な「ネーム」では、複雑なプロットや重層的な描写が困難となることが経験された。これらの経験は、既にあるなんらかの表現形式を採ることなしに、抽象的に物語を発想・構成することはできないことをまざまざと示すものと考えられる。

一般的な条漫・頁漫の変換について、初期のウェブ「条漫」作家は「創作時に書籍化を意識していないため、連結したコマ割りも多く再構成の苦勞が偲ばれる書籍化も見られた」と泉信行(2019)は指摘する¹⁸⁾。近年では、書籍化やローカライズの編集効率を高めるため、ウェブ上の「条漫」は「コマ同士に十分な余白を取ったコマ割り」と「絵(コマ)」と「文字(フキダシや擬音)」を別レイヤーで作画することが一般的となっている¹⁹⁾。

『ORIGIN』制作の実践でも、「条漫」版の再編集を容易にするために、コマやフキダシ、擬音のほか、一部のキャラ図像、背景などの要素をそれぞれ別レイヤーで別個に作成した。

これらの分割可能な要素は、図6に示した一つずつ描いたコマと同じように、マクラウド(2020)のいう「連続画像」²⁰⁾であり、比較的マンガの本質的なものと見なすことができる。一方、条漫に再構成する過程では、従来からのマンガ表現の分析概念をそのまま適応するには限界があることが明確となった。後述するように、分析概念が「ページ」の存在を暗黙に前提としているためである。

『ORIGIN』の二つのバージョンの「読み」の明らかな違いについて、具体的に記すことにする。

たとえば図3～4のコマ⑥、コマ⑨を代表とする「横長のコマ」が、条漫版(図7)では横方向の幅の制限を受けて切り出され、隣接するコマとの面積の落差による「視線の圧縮・開放」²¹⁾の効果を再現できないという問題がまずある。

次に、コマ⑬、⑭、⑮とコマ⑰、⑱の組み合わせで行った、コマの重層(図4～5)による時間的な同時性の表現も再現し難い。この頁漫でのコマの重層による効果は、時間の継起性と並行した同時性の強調にある。読者は、コマ⑬に置かれた主人公のまなざしに同一化したうえで、コマ⑭へと視線を動かし、表情の変化を読みとる。と同時に、⑬と⑭の間から「こちらを」つまり主人公と同一化した読者を——みている副主人公のまなざしをみる。このようにして、二人の登場人物のまなざしの交錯から、心理的な関係性が示唆されるのである。

また、コマ⑰、⑱で二人のまなざしが同じ水平位置にあるような表現も、条漫版ではではほとんどできない。

また、頁漫では、読者が一望できるページ全体の範囲は決まっているが、条漫では、読者が一望できる内容は、使用されるデバイスの画面サイズによって変化し、描き手が決めることはできない(図8)。そして、条漫版では、頁漫版のページ内のストリップによるコマの「改行」²²⁾、あるいは「めくり」による区切りはすべて一様に縦長のつながりになり、ページをめくることによる効果は失われる。ページからページへの区切りをまたいだコマ⑮～⑯の遷移は、スクロールによって、より連続したものとなる。

コマの重層とは、コマにコマが重ねられているように見えるコマ構成のことであるが、ページ〈に〉コマをどう配置するかに関わるものである。通常、コマとコマは間白で隔てられ、複数のコマ枠とその間の間白の総和がページ(正確には外コマ枠)を構成する。その際、コマと間白は、コマ|間白|コマという整然とした配置をとり、あるページ(外コマ枠)の幅は、コマの幅と間白の幅の総和と一致する。一方、コマの重層とは、あるコマを図とすると、別のコマが地となる関係である。そこで、たとえば先のコマ⑬と⑭の「あいだ」は、コマ⑮の一部であると同時に、コマ⑬、⑭にとっての間白となる。このように、コマの重層による効果は、コマとページの階層秩序的な関係の一時的な攪乱と関係する。

以上の問題によって「条漫」において、ページの水準に相当する「コマ」の上位のフレームとなる概念的単位を見出す必要があって、従来からの「コマ」に付帯する概念の再検討をもたらすこととなる。

5. 条漫のフレーム

では、「ページ」の概念を失った「条漫」の構造はどう理解されるべきだろうか。絵とコマの上位にページ相当の機能を担う単位は存在するのか。本論では、条漫の表現システムを理解することを目標に、従来の頁漫による表現の枠組みから検討していく。

頁漫の表現システムについて、伊藤剛(2017)は「多段階フレームモデル」を提示している。マンガに存在する複数のフレーム(線で囲まれた領域)を、互いに位置関係と抽象的概念上の上下関係を同時に持つ「階層」と定め、上位から下位に向かって順に「紙面」「コマ」「顔」「瞳」「ひかり」²³⁾とした。ここでの要点は、コマの上位にも下位にもフレームが存在し、その相互の作用がマンガを形づくり、「読み」に対して力を及ぼしている点である。

このモデルでは、「紙面」は「コマ」の上位で存在する唯一の階層とされている。「紙面」は「本」という形態を取るマンガの「ページ」とほぼ同義である。頁漫の

「紙面/ページ」というフレームには、物理的な意味での「ページによる区切り」と、抽象的な概念としては、その下位の「コマ」などの構成要素をまとめてあげているひとまとまりの単位²⁴⁾としての二つの意味があると考えられる。

この考え方にならない、ここで仮に条漫においてコマの上位にあるフレームと思われるものを以下に列挙してみる。

- a. スクロールで表示される、一つながりの縦長の画像ファイル。
- b. スマートフォンなどデバイスの物理的な画面。
- c. 読者がデバイスでその都度表示させることのできる範囲。
- d. 読者が、読みの感覚のなかで想定する「区切り」と「区切り」の間。

条漫の全体の範囲を代表するフレームaは、一つながりの縦長の画像ファイルであり、内部に頁漫のように物理的なページによる区切りを持たないが、スマートフォンなどデバイスの物理的なスクリーンのフレームbによる「一覧される範囲」はある。条漫が読まれる際、通常この二つの横幅は同一だが、長さは必ずしも一致しない。

また、読者がデバイスでその都度表示させることのできる範囲のフレームcは、デバイスによって形や大きさが異なるので、物理的な画面とは別に考えられる。

このように条漫においては、「描く側」と「読む側」が注視するコマの上位フレームにはズレが生じる。

頁漫における「ページ」に最も該当すると予想されるのは、a～dのうちのdであろう。読者が条漫を「読み」のなかで想起するフレームとして、横幅はacと同一だが、長さはそのときどきで一定していない。しかし、dは動的であり、かつ抽象的な概念であるため、これを形式的にとらえることは難しい。一方、a～cには、頁漫には直接的に相当する単位がなく、頁漫のページとは部分的にしか一致していない、ある種のズレも生じる。

そこで、この四つのフレームのうち、aとcにまず着目し、仮にaを「キャンバス」、cを「ガメン」と呼ぶことにして、条漫におけるフレームの階層秩序について検討する。

「描く側」の視点から見れば、「キャンバス」というフレームが存在している。「キャンバス」という語は、デ

デジタル作画での画像フォルダーの単位に由来しているが、ここでは条漫の複数のコマが並ぶ仮想的な平面とみなすことができ、制作する際の画像ファイルの大きさと一致している。

「紙面」のフレームに比べると、「キャンバス」という概念はもともと目に見える区切りと抽象的な構成単位の二重の意味を持っている。ただし、デジタル機器で作成・掲載されるため、実体が存在しない。ゆえに、ここでは「キャンバス」をサイズデータを持つ仮想平面とみなし、概念的にはその抽象性を強調することとなる。

「キャンバス」の長さは作品・作家により一定しないが、「描く側」が画像全体を一望して、そのなかでの絵やコマ、フキダシ等の配置を統合して考え、全体の構成が作られる単位であることは強調しておく。ときには極端に長いファイルである場合もあるが、あくまでも一つの画像ファイルを一つの「キャンバス」として考える。

「キャンバス」はスクロール方式で読む読者が一望できる範囲を越える。また、そこに配列される絵やコマなどの量や密度は、作品や作者によって異なる。したがって、単に頁漫の中のページや見開きに相当するのではなく、条漫に特有の単位と見なすべきである。

条漫がウェブに掲載される際には、作者が設定した「キャンバス」は、掲載サイトやアプリのアップロードルールによって複数マージや二次カットが行われる可能性があり、「読む側」は、その状態のものをみることに

「ページ」はいかにして解体したか

かない。つまり「描く側」が設定した「キャンバス」を全体的に認識することは難しい。その範囲をおぼろげに想定することしかできない。また「描く側」も「キャンバス」全体を「見て」構成を行うが、そのとき「読んで」いるわけではない。このように「キャンバス」はただマンガを描くのではなく、条漫を描く描き手の意識から導かれた概念ということができる。

しかし図9に示すように、条漫のネーム制作に際しては、スマートフォンのスクリーンサイズに合わせた枠と「キャンバス」は独立したものと見える。この方法において、「描く側」の作者はただキャンバスにおいて構図しているだけでなく、スマートフォンを使用する「読む側」が見られる効果もある程度考えている。

逆に「読む側」から見れば、条漫を読む際に、デバイスの物理的な画面で枠どられた抽象的なフレームがある。さしあたりこのフレームをカタカナの「ガメン」と呼ぶことにする。「ガメン」は読者がスクロール中の任意の瞬間に、一度に見ることのできる範囲であり、読者はスクロール行為によって、その窓のような「ガメン」を通して「キャンバス」上に配列された「コマ」を覗き込む。デバイスによってアスペクト比が変わるので、物理的なスクリーンとは概念的に分離しているが、条漫がスマートフォンなどの縦置きデバイスにフルスクリーンで表示される多くの場合は、「ガメン」のフレームと

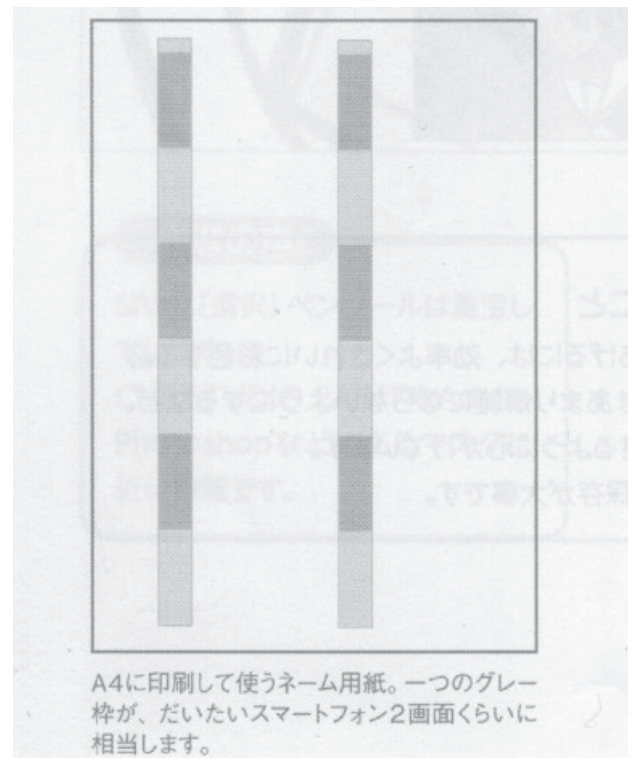
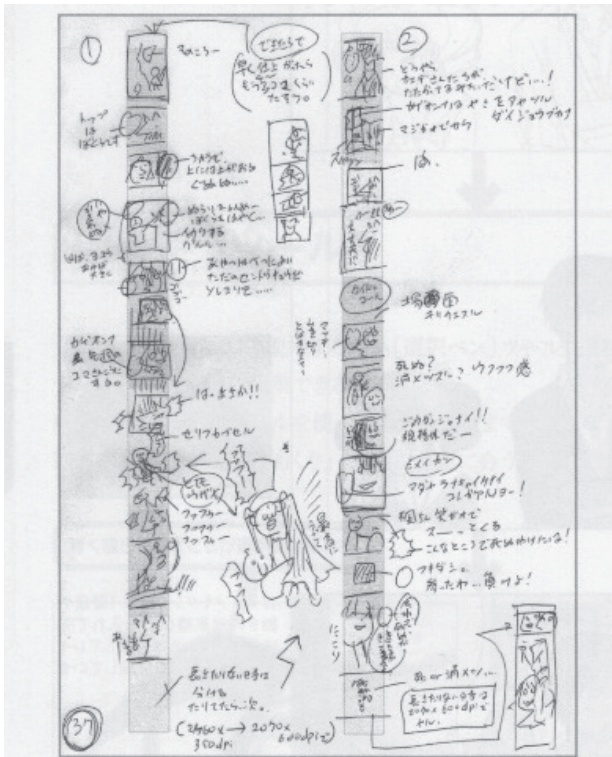


図9 「アイデアをネームに記していく」『いつでもイヅル荘』（とよのきつね。)

デバイスのディスプレイの大きさは同じで、座標上重層している。

ひとつの条漫における最大のフレーム「キャンバス」の上を、「ガメン」は読者のスクロールのよって連続的に動き、動的に「区切り」を作っていると考えられる。読者はスクロールをすることでしか「ガメン」外の「先」のコマを見ることはできない。「ガメン」は、クリエイターが行う「キャンバス」上のコマわりに影響を与え、読者が行う「キャンバス」への認識も制限している。

頁漫では、「読む側」と「描く側」の認識が向き合うのは同一の「紙面／ページ」のフレームである。一方、条漫では、ここまで見てきたように「描く側」と「読む側」のズレが必然的に生じる。ゆえに「読む側」から「描く側」の認識を想像し、またそれが一致することを暗黙の了解とする「マンガ表現論」の枠組みは、条漫では限定的にしか使えないことが予想される。

6. ページ概念の再検討

条漫を頁漫と対比してとらえるとき、それぞれの「読み」を包含して考える必要が生じる。その意味で条漫の登場は、私たちが従来から「ページ」と呼びならわしてきた概念の再検討を要請する。頁漫においてページの存在はほぼ自明であり、あらためてその意味を問う機会は得られてこなかった。

またここまで、条漫と頁漫をお互いに重なることのない概念として扱ってきたが、条漫のなかにも、一般的にページと見なされる領域を含むものがみられる。また、ウェブ媒体で読まれるマンガがすべて縦スクロールを基調にするわけではなく、多様な形態がある。そこで、ウェブ媒体と紙媒体のマンガに共通する、新しいページ概念に向けた再検討が必要になる。

その再検討は、コマの側から試みられる。コマは単独ではコマになりえない。コマとコマの並置があり、さらにその「あいだ」が存在することでコマとなるのである。一方、条漫では、コマとコマの「あいだ」が間白とみなされるか、そうではないかが一義的に決められない場合が少なくない。たとえば、とくに韓国スタイルのWEBTOONにみられるような、コマとコマを縦方向に大きく離して配置するような場合、「あいだ」を間白と呼ぶことは困難である。ガメンの長さを超えてコマが配置されることがあるためだ。

ここで、間白とは何かという問いがあらためて立つ。コマとコマの「あいだ」というだけでは十分ではなく、その「あいだ」を挟んで次のコマが目に入っていることが間白の必要条件となる。そうではない場合、コマの周

囲の「余白」との区別がなくなるためである。また別の水準では、頁漫の間白は「コマ→コマ間」のものと、「ストリップ→ストリップ間」のものに大別される。ストリップとは、複数のコマからなる、ページより下位の「コマの連合した単位」²⁵⁾である。一般に、あるページの左右の端（ないしは上下の端）を両端とする。

この間白の区別は、読み方向のちがいによって明確に示される。ストリップ→ストリップ間の読み方向（正確に言えば、あるストリップの最後のコマから、次のストリップの最初のコマへの読み方向）は、斜め下に向かうものだが、ベクトル的に垂直方向と水平方向に分解し、その水平成分だけをみれば、コマ→コマ間の読み方向と逆行することが見てとれる（図10）。

ストリップは複数のコマと、その間の間白によって構成される。そしてページは、複数のストリップと、その間の間白によって構成される。通常、ストリップの幅とページの幅は一致する。ストリップとページは、お互いに規定しあう関係にある。

読み方向は、コマならコマ、ストリップならストリップといったフレームの単位同士の「あいだ」になんらかの「区切り」が存在することで生じる。一方、ストリップの区切りが存在し、それがコマとコマの区切りとは別の水準のものであることは、ストリップ自身を構成する

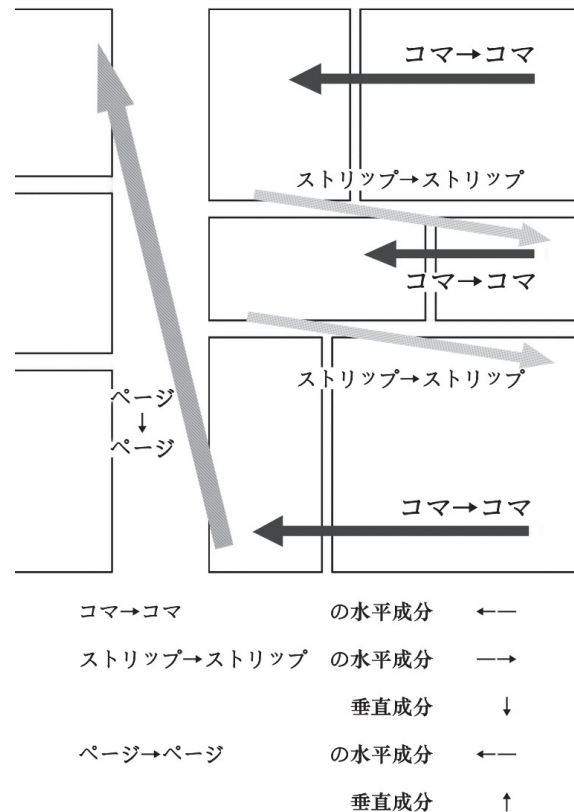


図10 頁漫の読み方向

下位フレームすなわちコマ間の読み方向と逆行する成分によって示される。

スコット・マクラウドは、本や雑誌など紙媒体のマンガにおけるコマ→コマ、ストリップ→ストリップの読み方向は、本や雑誌などで文章を読む際の「視線の動き」の慣習によるという²⁶⁾。これは、本や雑誌の紙面における「段組み」を考えればわかりやすい。

一方、人間が文章を読む際、文の「先」にある文字情報が周辺視野でとらえられ、予備的な処理をされることが分かっている。

「実際に視線がとまっているところの単語を深く処理すると同時に、その周辺にあるもの、特に英語の文章であれば右側のほうに先の情報がありますから、周辺視野の右側にあるものについても、深い処理ではないけれども予備的な処理を進めている。」

「簡単な語であれば、その前の単語を見ているときに予備処理だけで認知過程が済んでしまう。」

「停留は難しい単語から難しい単語へと進むことになります。」²⁷⁾

「先」の情報の周辺視野による予備的な処理が行われることで、場所によって「停留」と「スキップ」の双方があることは、マンガの「読み」においても、実験的に確かめられている。これら視線追尾実験では、多数の被験者にマンガ（さしあたり本論で参照した実験は、いずれも頁漫を用いている）の紙面を見せ、それぞれが視線を向けた先のポイントを記録、統計的に処理を行い、「読み」の実際を明らかにしている。その際視線の「停留」と「サッカード」つまり速い動きによるスキップが指標とされる²⁸⁾。

本論では、視線追尾実験の具体的な検討には深入りせず、そこで「停留」と「サッカード」によって構成される「ひとまとまりの領域」の存在を浮かび上がらせていることに着目する。頁漫のページを固定して被験者に見せている以上、この有限の領域の存在は暗黙の前提である。それが前提とされうることから、あるコマの「読み」において、そのコマから先方にあるコマのうち、その時点で予備的に処理されうる範囲の起点と終点が「読み」の都度決められていると解釈する。その有限な範囲を〈ページ〉として再定義するのである。

あるコマが「読める」とは「先」のコマにある情報の処理が予備的に行われていることを意味する。この予備的な処理には、次の二点の条件が必要となる。

1. あるコマが「読まれる」時点で、「先」のコマが、

少なくとも周辺視野に入っていること。

2. あるコマが「読まれる」時点で、視野にとらえられたコマのうち、どのコマが読み方向の「先」にある、すなわち「あるコマ」との関連づけにおいて「これから読むべき位置」にあるコマであるかという判断が可能であること。

二点目は、慣習的な「読み方向」の規則を読者が知っていることをある程度の条件とするが、マンガの「読み方向」とは、読者が慣習的にすでに知っている方向に向けて、次へ、前へと読み進めるというよりも、周辺視野にとらえられた情報の予備的な処理によって、重要だろうと判断された方向へ引き寄せられると考えることができる。そこでは、読み方向の慣習は、どのコマが読み順の「先」に位置するか判断に用いられるに留まる（これらのことは、マンガの技法として「視線誘導」という語が用いられ、また読み方向を妨げないようにフキダシの文字やキャラ図像を配置するよう教えられることから示唆される）。

いま読んでいるコマと関連づけられる「先」のコマ、これから注意を向けるべきコマが置かれるであろう領域だと認識される範囲が〈ページ〉なのである。一般的な本や雑誌に掲載されたマンガの場合、この〈ページ〉は、実際の本の物理的なページと概ね一致する。

一方、たとえば本論の第3章で記した新聞掲載の四コママンガを例にとってみればわかりやすいが、その新聞のページ全体は、マンガにとっての〈ページ〉にはならない。記事の見出しや写真などに、いかに重要な情報があり、周辺視野でとらえられていたとしても、それはマンガの読みとは関連しない。四コマの最初のコマをみたとき、それと関連づけられるべき「先の」領域かどうか判断されるのである。

こうした、あるコマの「読み」において、そのコマとの関連づけられるべきコマが置かれる領域かそうではないかは、なんらかの「区切り」の存在によって示される。頁漫においては、本や雑誌が綴じられている「のど」はそれに相当する。

「のど」による〈ページ〉と〈ページ〉の「区切り」をはさんで「見開き」が存在する。そのような場合、見開きの「次の〈ページ〉」に属するコマも、周辺視野にとらえられているだろうが、それはコマからコマへと読み進める方向づけには寄与せず、ページからページへの読みを方向づけるに留まる。見開き内の〈ページ〉と〈ページ〉の区切りは、ストリップと同様、読み方向の逆行（この場合は下から上へという垂直成分）によって示される（図10）。ここで、見開き内の〈ページ〉から〈ページ〉

の区切りと、見開きから見開きへの、めくりによる区切りは形式的に区別される。また、見開き内に区切りが生じていない場合には、見開き自体が〈ページ〉として扱われる。

7. 〈ページ〉概念の条漫への適用

前章が述べている通り、再定義された〈ページ〉の概念を条漫に適用することをもって本論文の結論とする。

紙媒体で発表されたマンガが、スクリーン上で縦スクロールして読まれるものも少なくない。本論第四章の作例『ORIGIN』もそうした事例に近いものとみることができ、そこにはかつての紙媒体のページが存在する。その際、見開き→見開きの〈ページ〉の区切り（めくりで示される）と、ページ→ページの〈ページ〉の区切り（読み方向の垂直方向の逆行で示される）の差異は、条漫ではみられなくなり、〈ページ〉→〈ページ〉の区切りは、コマ→コマの読み方向との水平方向の逆行で〈のみ〉示されるようになる。

ここまで、できるだけ「ページを含む条漫」の具体的な事例に言及することなく進めてきた。それは、事例の具体的に図示により「何がページとみなされる条件となるのか」について、たとえばコマの配置や、間白・余白の幅などといった、まさに目にみえる特徴とページとみなされるかどうかの判断基準との対応に関心が向かうことを避ける意図からである。そのため、まず本や雑誌のマンガを「読む」という行為において、ページと呼びならわされてきた単位がどのように機能しているのかという側面から、モデルとしての定義を試みたのである。

第4章（図7～8）で示したとおり、〈ページ〉はストリップと本質的な差異を持たない。このことは、〈ページ〉を持つ条漫において一般的なことと考えられる²⁹⁾。

その理由は、以下の三つに求められる。

1. 区切りを示す読み方向の逆行がいずれも水平方向のものであり、ストリップの区切りであるか、ページの区切りであるかを明確に示す指標がないこと。
2. 読者が任意に行う動的な縦スクロールにより、そのときどきで一望できる範囲が変化すること。
3. ストリップとストリップの「あいだ」の幅が一定しないこと。

三項目は、「あいだ」が他のものより広い場合は〈ページ〉の区切りとみなされやすいといった傾向はあるが、その「あいだ」の幅の差異は相対的なものであり、一意的な条件にはなりえない。

頁漫では、ストリップというフレームは、かならずページの下位、コマの上位に位置し、〈ページ〉／ストリップ／コマのフレームの階層構造は一定である。他方、条漫では、複数のストリップからなる〈ページ〉が見いだされる場合、それはストリップの上位フレームとなるが、そもそも〈ページ〉とストリップの区別を明確につけられない以上、上位／下位の階層も曖昧にしか存在しない。

つまり、条漫における「ページの解体」とは、頁漫では自然であったストリップ／〈ページ〉フレーム間の秩序だった階層の解体なのである。条漫において、いかなる場合でもコマの上位に位置するフレームは、原理的に、コマそれ自体によって構成されるものではない、質的に異なる「ガメン」である。第四章でみた、頁漫で重層的なコマ構成によってもたらされる効果が条漫においては困難である理由もここに求められる。つまり、ページが解体し、〈ページ〉として再び見いだされた以上、より重要なものとして見えてきたのが、ストリップの地位なのである。

ストリップの存在、すなわちストリップ→ストリップの区切りが、コマ→コマの読み方向との逆行で示され、その逆行が水平成分であることから、ストリップはコマの水平方向の並置を基調とする。またその幅は、スクリーンの幅と多くの場合一致させられている。

条漫の登場と普及により、私たちの関心は、縦スクロールすなわち垂直方向の「読み」へと向けられてきた。しかし読み方向の「逆行」を区切りの指標とする〈ページ〉の再検討により、水平方向の「読み」の重要さがあらためて浮かび上がるのである。

註

- 1) スコット・マクラウド、椎名ゆかり：訳 小田切博：監修『マンガ学』復刊ドットコム、2020、p.17
- 2) ティエリ・グルンステン、野田謙介訳『マンガのシステム』青土社、2009、p.21～p.30
- 3) ねとらぼ「スマホマンガは「縦に読む」時代に！マンガを縦にコマ割りし直したスマホ向けサービス「タテコミ」登場 - PR」、2016
<https://nlab.itmedia.co.jp/nl/articles/1608/09/news015.html> (2020年10月30日閲覧)
- 4) 陳芷明「浅談新媒体環境对条漫创作的影响研究」、『门窗 Doors & Windows』建筑材料工业技术监督研究中心、03期、2017、p.209
- 5) 秦祚瀛「条漫：屏幕上的マンガ新形態」、『美術教育研究 Art Education Research』時代出版伝媒股份有限公司、05期、2015、p.91
- 6) 彭冰潔「网络マンガの新视觉形態研究」、『芸術与设计（理論） Art and Design』証券日報社、11期、2014、p.79
- 7) Oran 猪『条漫分鏡草図本』（当当网デジタル版）人民邮电出版社、2020、p.9

- <http://e.dangdang.com/pc/reader/index.html?id=1901223611>
(2020年10月30日閲覧)
- 8) 申鈺善「韓国网络マンガ“WebToon”の現状と発展趨勢」、『当代電影 Contemporary Cinema』中国電影芸術研究中心、07期、2016、p.173
 - 9) 泉信行「縦スクロールコミックの表現に見る「分断」と「統合」マンバ、2019
https://manba.co.jp/manba_magazines/8435 (閲覧日 2020年10月30日)
 - 10) Oran 猪、前掲書、p.27-28
 - 11) Oran 猪、前掲書、p. 28
 - 12) McCloud Scott, REINVENTING COMICS、William Morrow Paperbacks、2000、p.222
 - 13) McCloud Scott、前掲書、p.223
 - 14) HEEKYOUNG CHO「The Webtoon: A New Form for Graphic Narrative」THE COMICS JOURNAL、2016
<http://www.tcj.com/the-webtoon-a-new-form-for-graphic-narrative/> (2020年10月30日閲覧)
 - 15) アプリマーケティング研究所「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。」2015
<https://appmarketinglabo.net/comico/> (2020年10月30日閲覧)
 - 16) 47NEWS「マンガは横読み？縦読み？韓国発「読まれ方」が覇権握るか」YAHOO！JAPAN ニュース、2020
<https://news.yahoo.co.jp/articles/bdcccdd08173dfcaeee8f05ef92376b7a7cfba13c?page=5> (2020年10月30日閲覧)
 - 17) 楊焮雅「マンガにおける「ページ読み（頁漫）／縦スクロール読み（条漫）」表現の対比研究と、作品制作による表現の模索と検討」東京工芸大学修士前期副論文、2020
 - 18) 泉信行、前掲サイト
 - 19) 泉信行、前掲サイト
 - 20) スコット・マクラウド、前掲書、p.17
 - 21) 夏目房之介「コマの基本原則を読み解く 読者の心理を誘導するコマ割りというマジック」、夏目房之介、竹熊健太郎『マンガの読み方』宝島社、1995、p.172
 - 22) グルンステン、前掲書、p.114
 - 23) 伊藤剛「多段階フレームモデル」、『マンガ視覚文化論：見る、聞く、語る』水声社、2017、p.293
 - 24) グルンステン、前掲書、p.171
 - 25) グルンステン、前掲書、p.67
 - 26) McCloud Scott、前掲書、p.223
 - 27) 大森貴秀『マンガの読みにおける眼球運動測定、エビデンスベーストによる図書館情報学の確立第7回ワークショップ「眼球運動がもたらすエビデンス」議事録』2008
http://old.jslis.jp/eba/workshop/7/event080112_4.html (2020年10月30日閲覧)
 - 28) 大森貴秀、前掲議事録。
ほか視線追尾実験における「停留」と「サッカード」については、以下の論文を参照。Christophe Rigaud, et al. “Semi-automatic Text and Graphics Extraction of Manga Using Eye Tracking Information”, 2016 12th IAPR Workshop on Document Analysis Systems (DAS), IEEE, 2016
 - 29) 紙幅の関係などの理由から図版の引用は割愛したが、近年の中国・韓国・日本のウェブマンガにはまみられる。個人がSNSで発表するもののほか、商業的なサイトでもみられる。一例として、GOLO ZHAO『毒コーラ殺人事件（毒可乐杀人事件）』（2017）をあげておく。

https://www.weibo.com/1307796713/F5PdGvHjD?filter=hot&root_comment_id=0&type=comment#_rnd1603982826467

図版一覧

- 図1. ねとらぼ「スマホマンガは「縦に読む」時代に！ マンガを縦にコマ割りし直した
スマホ向けサービス「タテコミ」登場 - PR」、2016
<https://nlab.itmedia.co.jp/nl/articles/1608/09/news015.html>
(閲覧日 2020年10月30日)
- 図2. Oran 猪『条漫分鏡草図本』（当当网デジタル版）人民邮电出版社、2020、p9
<http://e.dangdang.com/pc/reader/index.html?id=1901223611>
(閲覧日 2020年10月30日)
- 図3. 楊焮雅『ORIGIN（オリジン）』（2020）東京工芸大学博士課程前期修了制作、頁漫版p.17
- 図4. 楊焮雅、前掲作品、頁漫版p.18
- 図5. 楊焮雅、前掲作品、頁漫版p.19
- 図6. 楊焮雅『マリタとマリタ』（2018）東京工芸大学研究生期間製作
- 図7. 楊焮雅、前掲作品、条漫版（部分）、コマ⑥～⑨
- 図8. 楊焮雅、前掲作品、条漫版（部分）、コマ⑬～⑱
- 図9. 「アイデアをネームに記していく」『いつでもイヅル荘』（とよのきつね。）comico 編集部『デジタルマンガのテクニック—comico スタイルを学ぼう—』エムディエヌコーポレーション、2015、p.126
- 図10. 頁漫の読み方向（伊藤剛作成）