

発表者報告：

この発表では、まず、フキダシを読むときに読者が知らず知らずのうちにとっている規則について考察した。ここでいう「規則」とは、何かのマニュアルやルールブックに書いてあって、審判によってそのつど正誤が判断されるような規則ではなく、読者が読書を実践を通して徐々に明らかにしていく規則、そこから逸脱しオプションを実践することによってあとから見だされていくような規則であり、いわばエスノメソドロジ的なゲームの規則 (Liberman 2013) である。

【フキダシの規則】

わたしたちが自明なものとして用いている規則として「フキダシの帰属」に関するもの、「フキダシの順序」に関するものがある。

フキダシは登場人物のどれかに帰属すると期待される。読者はその帰属先を、フキダシに添えられた「シッポ」の方向や向き、あるいはフキダシと登場人物との近接性によって推測しようとする。逆に、この推測がうまくいかないときに、読者は画面内を探索し始め、そのことで、フキダシと人物との新たな関係を構築しようとする。

一方、フキダシの順序は、フキダシ枠の配置、すなわちフキダシの上下左右に関する配置、フキダシどうしの近接性、フキダシどうしの重なりによって影響を受ける。

1. 上下左右：日本のマンガ読者はおおよそ、コマやフキダシを右から左、上から下へと読み進める。ただし、コマの順序においては、右→左が上→下に優先しやすいのに対し、フキダシではしばしば上→下が右→左に優先する。これは、次に述べるように、フキダシの順序が近接性に影響されること、および、コマが縦長のページに属するのに対しフキダシが横長のコマに属しやすいことと関係しているかもしれない。
2. 近接するフキダシどうしは連鎖して読まれやすい。近接しているフキダシどうしもまた、右→左、上→下の順に読まれやすい。
3. フキダシ間の重なりは、右→左、上→下をより連鎖的に強調する形で用いられやすい。田河水泡をはじめ、順位の早いフキダシを上重ねる作家は多い。一方、順位の遅いフキダシを前のフキダシを重ねた場

合は、発話のオーバーラップを示すように見える。

以上のフキダシ枠に基づく順序規則は、大正～昭和初期のマンガの中ではしばしば機能しないし、現代のマンガでも上記の規則に当てはまらないものがある。しかし、規則の機能が破綻しているからといって読者は読書を止めるわけではない。フキダシの順序を決めるオプションとして、フキダシ内容の持つ連鎖構造、フキダシを含むコマの配置、画風などがある。わたしたちは、これらフキダシ順序にかかわる要素どうしに矛盾を感じる時、いつもと異なるやり方でフキダシを探索し始め、適切な順序をそのつど探りあてていく。こうしたオプションは、コマからコマへと過ぎていく passage 読書のスピードを阻む一方で、探索しコマに滞留する（佐々木2012）よるこびとなることもある。

近代読者が享受しているようなマンガのフキダシは、昔から同じ形、同じ機能を持っていたわけではない。Smolderen(2000)は『マンガの起源』の中で、19世紀末まで風刺画を中心に用いられていた、ことばを囲んだ領域を「ラベル」と呼び、バルーンと区別した。ラベルの特徴は判読 decipher を要することにある。ラベルは、単独ではその意味内容を理解するのが難しく、コマ内外の他のテキストや人物たちの独特の身振り（エンブレム）と照応することによって初めて理解できる。判読作業に多くの時間を費やすラベルに比べて、現在の「バルーン」は、基本的に他のテキストを参照せずとも読むことができ、読者はフキダシからフキダシへ、コマからコマへと短時間で移動することができる。Smolderenによれば、このような「バルーン」は、アウトコールト『イエローキッド』が蓄音機を紹介するコミックストリップ以降に表れた。バルーンのいまひとつの特徴は、ことばが一コマに滞留する謎解きから離れて、まさに音声として放たれているように感じられる点にある。Smolderenは、アウトコールトが蓄音機という機械を扱うマンガでこのバルーンを登場させたことに注目し（アウトコールトはエジソン社のイラストレーターでもあった）、アウトコールト以降、マンガ読者はオーディオとヴィジュアルが一体化した「視聴覚的舞台 audio visual stage」を得たのだ、とする。

Smolderenの歴史観に対して、本発表では、19c. 以前のさまざまなフキダシの中に「発話順序」を明確に持つことでコマ内の視線移動を可能にしている例や「音声的表現」の例がいくつもあることを指摘した。また、イエローキッド自体にも、テキストのバルーン的使用について、Smolderenが記述していない細部があることを示した

上で、Smolderenの「バルーン / ラベル」という二分法に批判的に検討を加えた。

【認知のふくらみ】

発表の後半では、マクラウド(1994)が指摘した「読者はフキダシをたどりながら、一つのコマに埋め込まれた複数の時間を瞬間へと圧縮 tangling up している」という指摘、および、鈴木(2014)が『よつばと』の例を挙げて指摘した「(マンガのコマにおいて)瞬間は存在しない」という問題を扱った。わたしたちの短いことばのやりとりには、意識されにくい緻密な動作のやりとりがあることを実例で示した上で、マクラウドの示した方向とは逆に、読者がフキダシの規則を用いながら、フキダシのことばをたどることによって前後の動作や時間を拡張し、コマに圧縮された時間を「ふくらましていく」過程を記述した。

Lieberman, Kenneth (2013) More studies in ethnomethodology. State University of New York Press, Albany pp.300

McCloud, S (1994) Understanding comics: the invisible art. William Morrow Paperbacks, pp.224

佐々木果 (2012) まんが史の基礎問題 -ホガース、テプフェールから手塚治虫へ オフィスヘリア pp.110.

Smolderen, Thierry (2009) Naissances de la bande dessinée; De William Hogarth à Winsor McCay. Bruxelles : Les Impressions Nouvelles, 2009, pp. 144. / Beaty, B & Nguyen, N (trans.) The Origins of Comics; From William Hogarth to Winsor McCay. University Press of Mississippi, 168pp.

鈴木雅雄 (編) (2014) 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 pp. 261