

「マンガの体験、メディアの体験」第1回

マンガとスクリーン

主催：早稲田大学総合人文科学研究センター研究部門「イメージ文化史」

日時：2018年10月26日（金） 17:00～19:30

場所：早稲田大学戸山キャンパス36号館6階682教室

発表者：中田健太郎（日本大学他非常勤講師）

「マンガのなかのスクリーン、スクリーンのなかのマンガ」

ドミニク・チェン（本学准教授）

「マンガと読者の相互行為（インタラクション）を考える」

早稲田大学総合人文科学研究センター研究部門「イメージ文化史」では、今年度から来年度にかけて継続的にマンガのワークショップを開催することとなった。本企画はさまざまな視覚メディアとの対比のなかで、マンガを読む／見るという体験の意味を考えることを目的とするものである。第1回目は、20世紀文学・美術の研究者であるとともにマンガ評論家として大活躍中の中田健太郎氏と、インターネット文化の研究で最前線を走り続ける情報学研究者ドミニク・チェン氏にご発表いただいた。

はじめに中田氏は、マンガの主戦場が、電子書籍やスマートフォンなどのスクリーン上へ移行してきた現状を説明した。『マンガ雑誌は死んだ。で、どうなるの?』（飯田一史著、星海社新書、2018年）の論旨を踏まえながら言うことには、電子版コミックスの売り上げが紙媒体を上回った現代において重要なのは、その事実よりも、各種マンガアプリの影響力の大きさと流通経路の多様化である。独自の機能（他社の新作を載せる、売るといったストア機能、書き手を応援したりグッズ売買をするコミュニティ機能、広告機能など）を持ったアプリのマネタイズのなかで、マンガ市場の基本的なモデルであった単行本やその電子版が組み込まれていく過程において、書き手がアプリに掲載するようなマンガを描くようになる。そしてマンガというメディア自体の在り方が変わってくるだろう、というのが本企画の前提となる問題意識だ。

このようなポスト・メディア的条件下において、つまり「紙を離れてなおマンガについて考えるにはどうすれば良いか」という問いに対して、中田氏は様々な作品と研究を挙げて現状を報告した。紙面と読者の間での触知的コミュニケーションであったはずのマンガ体験に対して、タッチ・スクロールすることによって特殊効果・音響・次のコマが現れてくるようなWebマンガは、何か画面の奥で機械が私たちに働きかけているような感覚を引き起こすものでもあり、この点でコマの余白や背景などが問題にならず、コマとコマの関係性が希薄であるような体験である。これを危惧しつつ、中田氏は伊藤剛氏の「フレームの不確定性」の考え方を援用した。紙でマンガを

読むとき、そこには紙面という大枠からコマという小さな単位の間で揺れ動く、認識のフレームが存在した。フレームとは映画で言えば、上映されるスクリーンでもあり、同時にカメラによって切り取られたショット、そして認識の主体でもある。この点においてマンガの面白さとは、コマによって切り取られた瞬間が、連続しつつ並置され、ある世界を構築しながら認識のフレームを広げていくダイナミズムであり、そのような時空間と認識の、つまりコマとフレームの緊張関係であるとするならば、デジタルなマンガ体験は、認識の大枠としてのスクリーンに対するフレームの関係性を当初から失っており、緊張関係を生み出したり認識可能な世界を広げたりせずに、むしろキャラクターを切り取ったコマの連続によって世界を寸断する方向に向かうことがあるのではないか。このように中田氏は、スクリーン上のマンガを語るためのフレームという単位的重要性を示唆し、発表を結んだ。

続いてチェン氏は、著作権に関わる NPO 活動を通して自身が取り組んできた、作者・利用者間の倫理的態度の問題、そしてインタラクションの観点からマンガを考えることはできないか、と提唱する。ここでいうインタラクションは、単に書き手と読み手が相互に影響を与える関係にあるというだけではなく、マンガを扱うメディアや流通経路の特性によって、書き手と読み手のお互いに対する立ち現れ方や存在感、そして意識が変わってくることをも指している。例えば、NHK E テレのドキュメンタリー番組「浦沢直樹の漫勉」を見てしまった者の書き手に対するマンガ・リテラシーは高くなるし、作品を見る目の解像度というのも上がってくる。さらに「ニコニコ静画」や中国で人気の Web マンガサイトである「有妖気」「QQ 動漫」などは、閲覧ページ上に読者のコメントが直接反映され、読者のフィードバックがもはやコンテンツの一部になっており、書き手・読み手間のメタ・コミュニケーションは独特の形で加速しているように思われる。また、マンガを読むデバイスについても問題になる。かつて Amazon 社が販売していた「Fire Phone」はフロントカメラが 5 つも搭載されており、チェン氏はこれにより視線追跡や顔表情認識が可能になるはずだったと予測する。これらや「kindle」アプリで既に導入されていたハイライト機能を合わせれば、世界中の読者がマンガのどの箇所注視し、どこで瞳孔が開き、感情が生起し、面白いと思ったかを定量的に計測することができたし、これがマンガの描き方にどう影響するのかを想像するのは楽しいことだ。しかし一方で、これはあらゆる情報が知らぬ間に徴収されているようなディストピア的状况でもあり、情報を正しく運用するという倫理が問題になる。さらに、単純に読者が趣向するキャラクターやその造形の組み合わせを考えたりすることなどは、AI の方がよほど得意であるはずで、これによって書き手の創作プロセスの自律性がどこまで失われてしまうのか、ということなども考えなければならない問題である。

次にチェン氏は、紙媒体と電子媒体での読書経験の質の差異についての様々な研究を紹介した。学習効果に関する限りでは、両者の溝は慣れや時間の経過が解決するのではないかという研究も報告されている。ハイブリッドなマンガ体験に身を投じる私たちは、メディア形式によって摂取・表現する情報は異なるという前提に立ちつつ、依然としてマンガを取り巻くコミュニケーションの特性を比較検討する必要がある。ここで再び重要になる観点は、読者の意識の能動性をリスペクトした制作を、いかに倫理的に考えるかであり、今後はその指標を考えるべきだとして、チェン氏は発表を結んだ。

最後に会場からの質疑応答と発表者のトークセッションを経て、盛況のうちに終了した。

(記録：林北斗)

