

LLブックセミナー

# マンガの読みやすさを どう使うべきか。

マンガを構築する者からの提言。マンガであれば読みやすい訳ではない。

# マンガの有用性とは

- いろいろな分野からマンガを使いたいとの希望がある
- 情報伝達しやすい 子供にもわかる 染み込みやすく理解しやすい 強く印象づける
- なぜそうなのか？ マンガなら全てがそうか？
- 「単純明快なマンガなら」？
- それはどういう風なものか、イメージできるか？
- 「セリフが簡単で」「キャラがシンプルで」「コマ割りが複雑でない」「動きも激しくない、淡々とした」...etc.
- でも「キャラに同調できる」「集中して読める」「内容をしっかり把握できる」ものが望ましい

★かなり都合の良い要求だと思う...

# 常に学生に教えてきた鉄則

- 誰に読ませる作品かは、送り手側が決める
- 読む相手の年齢層、性別、載せる雑誌の傾向、ターゲット読者層の傾向
- ふわっとした設定では網にかかる魚が少ない
- ターゲットを確実に決めてこそ、送り出すマンガの形が決まる
- 面白がってくれる読者をイメージ出来ないと、面白いものを創れない
- 昔はそれを雑誌が決めて、漫画家に要求したが、今は？
- 読者も編集者も漫画家も、皆が口を開けて餌を待っている状態では？
- 「伝える」意志を持って制作をせよ。読んでもらいたければ。

# 略してまとめて伝えることがマンガの本命

多すぎる情報を整理して必要最低限を伝える

- わかりやすさのポイント1→画像情報が簡潔（キャラ化、線数が少ない）
- わかりやすさのポイント2→マンガ言語（行動・状況を漫符で表現）による共有
- わかりやすさのポイント3→結論への到達が速い 繰り返し説明する
  
- 疑問1→略されることでわからなくなることは何か
- 疑問2→マンガ言語の共有は誰にでも可能なのか（共有には何が必要？）
- 疑問3→結論への到達が充分であるかについて、何を基準に判定するのか

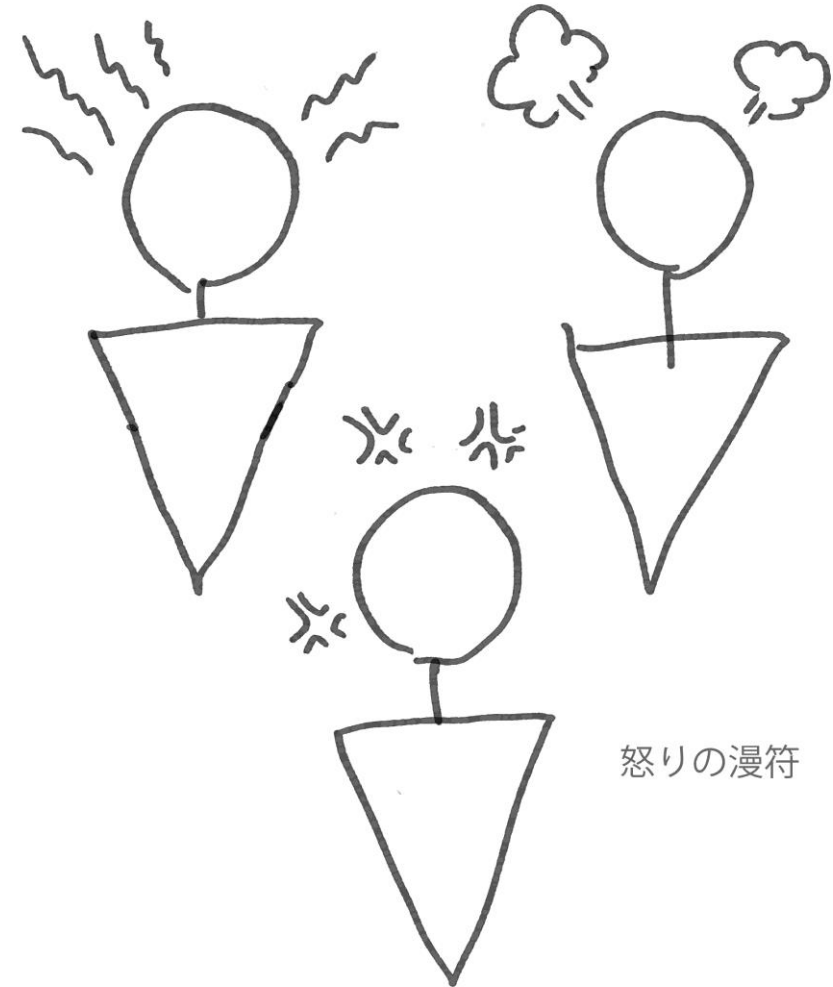
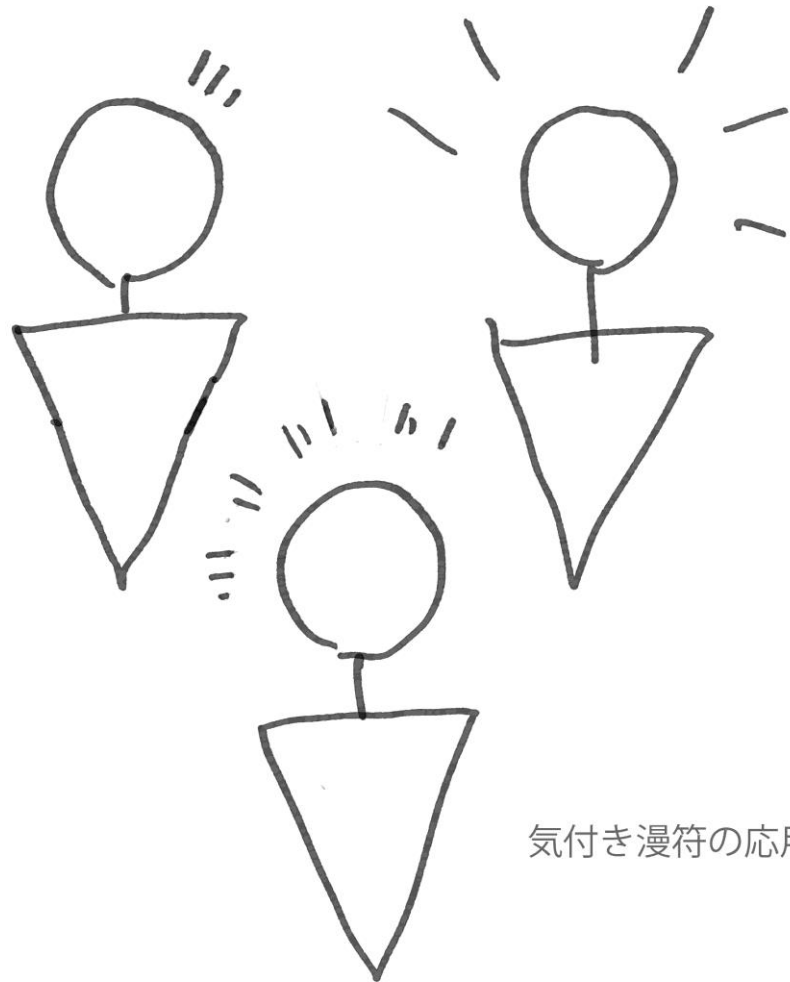
マンガに多くを求めすぎないこと。一助にするつもりで使用するべき

# わかりやすさと引き換えに失うもの

- 主人公への同化によって自分の問題になるが失敗すると自分の問題にならない
- 同化させすぎて極端に信じさせる？ キャラが目立って気を取られる？
- 漫符による表現に慣れていないと誤解を生じる→絶対の効力を持つものではない
- 端的な結論に導かれ、それだけを正しい結論であると信じ込む危険はないか
  
- 送り手側が気を使うべきことを**最初に**洗い出さなくてはならない

# 漫符の応用と多様さ→

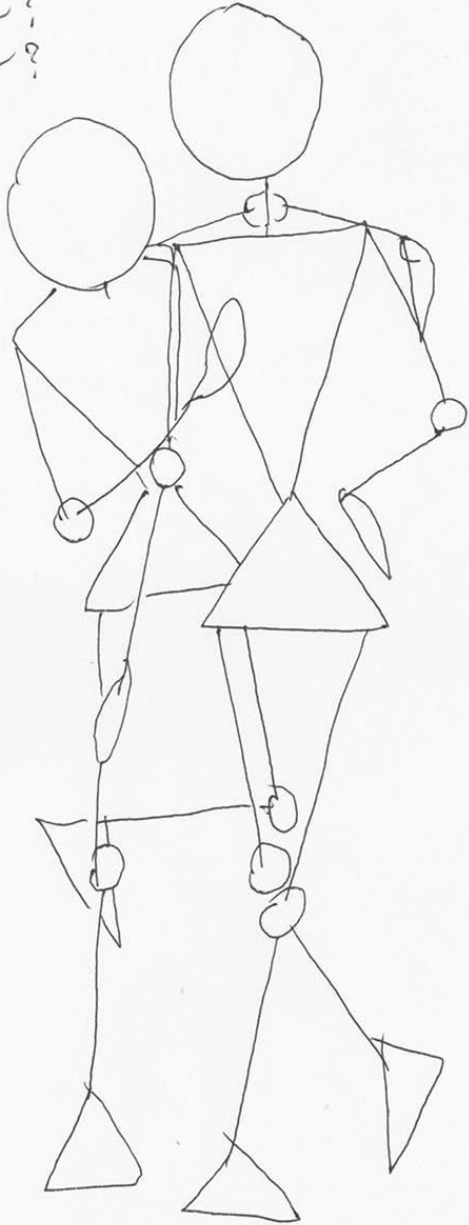
広範囲のニュアンスをカバーするために



人物の「からみ」もOK。

男性どうし?  
女性どうし?

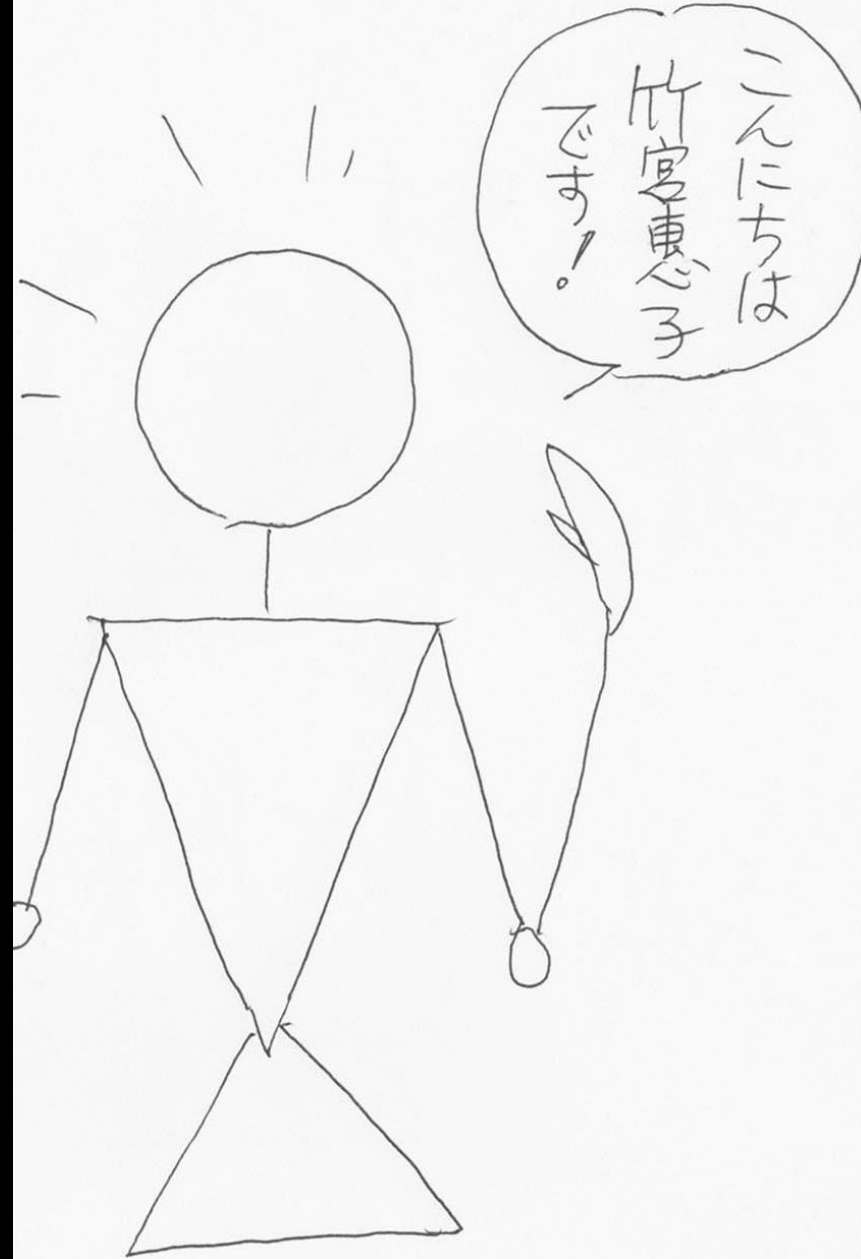
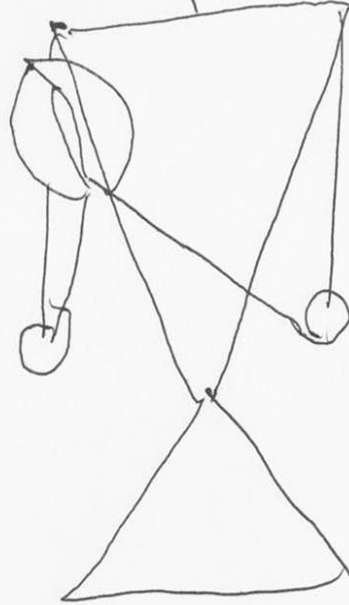
男女なら?



お母さんに  
おこられる



……先生に  
ウンついちゃっ  
たー



こんにちは  
竹宮恵心子  
です!

# シンプルに表現してもこれだけの差

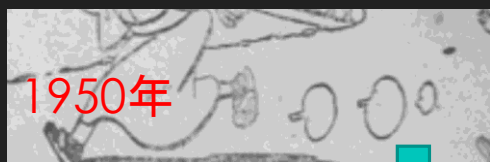
- これに表情がつき、動作がつき、シチュエーションがつけば、天文学的な数の多様性が現れる
- それらを全て理解し、概ね正しく情報を受け取るには受け取る側のリテラシーが重要
- **読者層リテラシーと表現者のレベル合わせは必要不可欠**
- **特別な「読みやすさ」を必要とする読者には、どの程度リテラシーがあるのか**
- 読者のリテラシーに合わせた「読みやすさ」を構築することこそが大事
- マンガ作品の「ヒット」を作る重要要素でもあるが、LLブックとしてマンガを使用する場合はどんなレベルで作るのかをしっかりと決めないといけない



# 今も発展途上で変化し続けるマンガ

- 1950～2000年のマンガを「マンガ言語調査」して見えたもの
- 時代と共に変化&増加&枝分かれしていく表現言語（言語に等しい変容をする）
- 子供（小学生）だけが読者だった頃、教育上の監督（教育委員会？PTA？）も厳しく、漢字の使い方にも自主規制があった
- 「丁寧なしゃべり方をする悪人」は上記による結果
- 読者の大多数が理解しづらいのでスピード感を優先する動作やコマ運びは避けられた
- 場面転換も急激には行わず、きちんと時間経過をたどる
- 今、現在はどうか？

# マンガ言語調査から



1950年にすでにあった表現



- 「走る」のテーマで1950年台の変化を調査
- 「土煙が立つ漫符」から、表現はスピード優先の表現へと変化する
- 「走る」の意を表すためのメインストリームであった漫符は漫符ではなくなっていく
- 表現の誕生によって「合図」が消える
- 「合図」は共有理解のために必要だったもの
- 読者にとってどちらが理解しやすいか？
  
- 60年になると「土煙」は消え始め、影とスピード線のみに変化する



③-12「とんだ仕返し」  
 ますこ・かつみ『少女ロマンス』6号(1951)p.26.jpg

コマノンブル付き。  
 ひらがな。擬音語。縦書き。  
 飲み物を飲む音のオノマトペ。太めの黒い線で描かれている。

かなりオリジナリティのある創作的音喩。「ゴクリゴクリと飲む」がもとの文章表現。「ドクリドクリ」と聞こえない訳でもない。この頃から音喩にも創作性があったということを示している。



③-13「OH! I AM SORRY!」  
 東村尚治『少女ロマンス』6号(1951)p.39.jpg

コマノンブル付き。  
 カタカナ。擬音語。縦書き。  
 左: 服をはたいている音のオノマトペ。太めの黒い線で表現されている。

「バタバタ」とは大きめの布をばたつかせる様を表現した音喩。「パタパタ」ならもっと小さいものか。



⑤-08「リリーちゃん」  
ツヅキ敏三『少女ロマンス』5号  
(1951)p.1.jpg

コマノンブル付き。  
叫んでいる登場人物は片手を口元にお  
いている。  
目と口は少し開けている。  
多少トゲトゲした形の吹き出しが使わ  
れており、しっぽは閉じていない。  
セリフ: ヤーホー(活字)

吹き出しのしっぽの先はカットされてい  
るような形。叫んでいる場合も普通の場  
合も同じ。大声を出している、という意味  
の放射状の線。尻尾の先がスクエアな  
描き手は結構いたと思われる。最終的  
には声が出た先を指し示すため、尖っ  
ていったのでは。|

吹き出しのしっぽが閉じていないこと  
は、大声の場合に放射状の線を描い  
ていたことと関係があるかもしれな  
い。セリフはコマの中に収めるのが通  
常の中、大声で叫ぶ場合は吹き出し  
形状を変え、枠からはみ出すなどの  
工夫をしている。



⑤-04「おもちとお魚」  
岩田ひろまさ『少女ロマ  
ンス』1号(1951)p.39.jpg

コマノンブル付き。  
登場人物は両手をあげており、口を小  
さく開けている。  
多少トゲトゲとした形の吹き出しが使わ  
れている。  
セリフ: あっ! ドロボーネコッ! (活字)

この描き手は基本の吹き出しが多角  
形であるため、叫ぶ場合の吹き出し  
形状がトゲ型に変化したと思われる。

マンガ全体としてはま  
だ破裂型までには至  
らない。



⑤-10「ファラオの墓」  
竹宮恵子『週刊少女コミック』41号  
(1974)p.55.jpg

右側の登場人物は、目と口を大きく開けて叫んでいる。  
頭の周りを囲むように汗が描かれており、横にはトゲトゲの吹き出しが使われている。  
セリフ:わーっ(手書き)

破裂型+描き文字+背景に効果。流動線も使用。

劇的シーンの大ゴマ使用。



⑤-01「一番…おみなえしくん!!」すなこ育子『週刊少女コミック』43号(1976)p.183.jpg

叫んでいる人物の顔がクローズアップされており、周りには集中線が入っている。人物は眉間にしわを寄せ、目と口を大きく開けており、口の中には骸骨のようなものが小さく描かれている。  
トゲトゲの吹き出しが入っており、中には手書きで「わ～」と書かれている。文字の一部はコマからはみ出ている。

破裂型+描き文字+背景に効果。

ごく初期から破裂型にしっぽはなかった。叫び声が常に特別であるが故に、その必要があまりなかった？



⑤-14「青の天使たち」  
柿崎普美『週刊少女マーガ  
レット』13号(1984)p.116.jpg

登場人物は上から落ちながら叫んでお  
り、周りには浄化線が使われている。  
オノマトペ:きゃあああ

描き文字+背景に効果。スピード線は描  
かれていないが落ちていく様がじゅうぶん  
表現されている。空間そのものを動かす  
劇画的な描写と言える。

動線・スピード線が通常だった頃  
からすると新鮮な描き方。



⑤-07「あっぷっぷ」  
亜月裕『週刊少女マーガレッ  
ト』19号(1987)p.111.jpg

コマの中心に大きく「きゃー」とオノマトペが  
入っており、その周りにはガラス破片のよう  
な形をしたコマが複数描かれている。  
オノマトペの周りにはスクリーントーンでと  
げとげとした表現がされている。

叫び声そのものの文字演出。このページの  
主役はこの文字であり、その演出に伝えたい  
ことを含ませる。具体的ではない、抽象  
的な意味を持たせている。

読者の読み取りに大きく期待する  
ような描き方。