

## マンガの絵の左右が持つ意味 — 『テニスの王子様』 を事例として —

国際日本学研究科 国際日本学専攻

ポップカルチャー研究領域

4910122001 井上知香

### 論文要旨

#### 1. 研究の目的

泉信行の先行研究<sup>1</sup>で、日本のマンガは右から左に読み進めるため、マンガの画面の中で右から左に進むように描かれる絵は視線の流れに沿うので速い・鋭いという印象を受け、左から右へ進むような絵は遅い・鈍いなどの印象を受けると述べられている。泉による先行研究では主にバトルマンガを例として、主人公の立ち位置や攻撃方向などに注目し、絵の進行方向がもたらす効果について論じられていた。

筆者はこの論を初めて聞いたときに興味を持ったので、手近にあったスポーツマンガ作品を、絵の向きに注目しながら読み進めてみた。予想では、選んだスポーツマンガはいずれも常に激しく戦っていたので、敵であれ味方であれ、紙面上を左に向かって進む絵が中心になるか、主人公の動きの向きが左向きが圧倒的に多いかのどちらかだろうと考えていた。しかし、絵が右に向かって進んでいるのか左に向かって進んでいるのか数を数えながら読んでみたところ、少なくとも数の上では、そういうわかりやすい結果は表れてこないことがわかった。だが、それにもかかわらず先行研究で述べられていることがやはり「なんとなくそれらしい」と感じられた。この「なんとなくそれらしい」と感じた理由を明らかにすることができないかと思ったのが、本論文での調査を行った動機である。

バトルマンガは先行研究で既に詳しく論じられていたので、最初に予備調査を行った対象でもあり、バトル同様に動きの激しいスポーツマンガでは絵の左右がどのように描き分けられているのかを調査し、絵の進行方向はいったい何によって左右されているのかを明らかにしたい。

対象にスポーツマンガを選んだのにはもう一つ理由がある。スポーツには得点があり、優勢劣勢がはっきりと数字で示されることが一つ。だが一方で、実際のスポーツを観戦し

---

<sup>1</sup>泉信行『ページをめくる冒険——読み方から見え方まで——』（2010、p.87）

ていればわかることだが、観客が、そして選手たちが感じる優勢・劣勢の感覚は、必ずしも得点と常に一致しているわけではない。たとえば、得点では負けていても、追いついている時には、選手・観客ともに「攻め」の感覚を持っているだろう。スポーツマンガにおける、優勢・劣勢のこうした差異に注目することで、マンガにおける左右の描き分けが具体的にはどうなされているのか、泉が指摘しているのとは別の法則性はないのか、ということ詳しく分析する手がかりになるのではないかと考えた。

本論文ではマンガの絵の進行方向について述べてゆくにあたり、泉信行の先行研究に倣い、右から左へ向かう動きを「順流」、左から右への動きを「逆流」と呼んでゆく。

## 2. 本論文の各章の内容と、そこで明らかになったこと

先行研究で述べられている通り、勢いを持たせたい絵は左に向かうように描かれる傾向があると言えるであろうこと、読者に感情移入をさせたい主人公の心情と絵の向きにも関係が見られるであろうことを、作品の広範囲にわたる具体的な分析によって確認したい。その上で、「マンガの絵の左右の向きは物語展開の中で具体的にどうコントロールされているのか」を明らかにし、そこで新たに発見できる法則がないかどうか探っていきたい。

マンガ全般についてすべてを明らかにするというのは不可能であるので、本論文ではひとつの作品について事例研究をおこなう。

第Ⅱ章では、調査方法の説明と、順流や逆流がどのように使い分けられているのかを確認する。調査対象としてスポーツマンガの中でも『テニスの王子様』を選んだのは、人気作であることと、テニスは敵味方のコートが決まっており、方向が判断しやすいためである。ここでまず、調査範囲における順流と逆流の比率の全体像の把握を行った後、一試合を例として、場面ごとに順を追って順流と逆流の使われ方を説明し、順流と逆流をどうカウントしていったかの具体的な判断基準を示していく。

先行研究によれば、主人公は順位置、順流の動きが基本で、敵は逆位置、逆流の動きが基本ということだ。だが筆者が調査した結果、『テニスの王子様』の調査範囲の全球数における順流・逆流の割合は敵も味方も順流がやや多めで、その割合はほぼ同じだった。総計だけで言えば、敵と味方の順流・逆流に明らかな差は見られないが、シーン毎に分析すると、試合展開の中では、敵・味方のボールの順流逆流には意味があることがうかがえ、一試合を例にとって序盤、中盤、終盤の試合展開と打球の方向の比を見比べ、試合内容と打球の向きには関係があることが確認できた。

第Ⅲ章では、試合展開を、主人公側から見た、優勢、対等、劣勢の3つに分類して各場面でのボールの進行方向について考察する。まずは主人公たちの試合スコアで分類し、続いて主人公たちの心情ごとに優勢、対等、劣勢の分類を行い、スコアと心情では動きの順

流逆流の比にどのような差異があるのかを確認する。

調査の結果、スコア別と心情別に表を見たときの差異に注目すると、スコアとボールの順流・逆流との間に関係を見出すことは難しかったが、主人公側の心情別に打球の方向の比をみると、心情が優勢な時は主人公側の打球に順流が多く、心情が劣勢な時は主人公側の順流率が、心情優勢時よりも25%以上下がるという差が認められるようになった。

第IV章では前章を受け、スコア別の分類と心情別の分類の差異がどこから生まれてくるのかという要因を明らかにする。主人公たちのスコアと心情に差異が発生している場面について、場面ごとに例示し、試合展開との関係を明確にしながら順流と逆流の使い分けについて確認、考察する。

スコアが劣勢、対等なのにもかかわらず心情が優勢になれるのは、相手を圧倒する秘策があるときだ。調査の結果、そういった状況の時は順流の打球の比率が高い。一方でスコアが優勢、対等なのにもかかわらず心情が劣勢になってしまうのは、敵が逆転への糸口をつかんで攻め込んできている時だ。そういう状況下では、そもそも主人公側がボールを打つ描写が少ないし、打っても逆流ばかりであることが観察された。この「スコアと心情の差異から生まれるドラマを劇的に描く」というのがスポーツをマンガにするということであり、ボールの飛ぶ方向というのもその表現の一つとして活用されているのである。

第V章は同じことを敵について調査し、論じる。

調査の結果、敵の順流、逆流の比率は、試合の優勢・劣勢や情動的な優勢・劣勢に左右されず安定しており、主人公側が情動的に優勢であるか劣勢であるかの表現は、敵が打つ向きと主人公側が打つ向きの合わせ技ではなく、主に「主人公側が打つ球が順流であるか逆流であるか」によって表わされていることが確認された。

第VI章では、心情別に分類した表を、さらに左右のどちらのページに描かれているのかに着目してページ別に分類し、主人公たちの心情の表れ方が、左右のページで有意な差がないかどうかという考察を行った。

その結果、『テニスの王子様』は、ただ主人公が優勢の時には順流を使うというだけではなく、とくに逆転劇を見せる際に右ページで順流を多く使うことでそのドラマを見せていることがわかった。つまり、少なくとも『テニスの王子様』については、順流・逆流の原理をただ単純に使っているのではなく、とくに、スコアの優勢・劣勢と心情の優勢・劣勢に差があり、追い上げのドラマを演出するときに集中して、主人公側の順流の攻撃を右ページで効果的に見せる、という演出が使われていることが調査により明らかになった。これは、実際の試合観戦において、特定のチームを応援している時の試合の見え方の感情的な印象をマンガの中で作りだし、読者の感情を巻き込んでいく演出だと言える。日本のマ

マンガは読者の感情を巻き込んでいく演出に特徴があるとされるが、ボールの順流・逆流の描き分けも、客観的な試合の情勢よりは、主人公側の感情に寄り添うようになされていると言えそうであった。

第Ⅶ章では、Ⅵ章までの『テニスの王子様』の調査で明らかになったことを参考にしながら、ほかの球技や少女マンガでは順流と逆流などの絵の向きがどのように用いられているのかを確認し、ほかの作品を紐解くきっかけとする。

この章では補足として『ちはやふる』『アイシールド 21』の一部分を調査した。その結果、『ちはやふる』はページの外へとかるたを飛ばすことが勢いを見せることにつながっていた。『アイシールド 21』は動きの方向を「主人公は順流・敵方は逆流」の原理に忠実に徹底して統一しており、そのことがわかりやすさにつながっていた。ただこの場合も、敵が決定的な決め技を使う時だけは、敵であっても順流の表現をとっていた。これも情動的な演出が重視された例と言えるかもしれない。それぞれの作家がそれぞれのスポーツをどう描くか、ということと、順流・逆流の演出をその中でどう使うかは、作家によって意識的に選択されており、その作品で何を見せたいかによって順流・逆流の原理をどう使うかに作家性があらわれるということが、この補足の調査から見てきたのであった。

以上、本論文では『テニスの王子様』において順流、逆流がどのように使い分けられているのかということをも明らかにした。そのことは、今後他の作品での事例研究を重ねて、マンガにおける絵の左右が持つ意味を明らかにしてゆく足掛かりとして意義があるものとなるだろう。この観察をベースに、他国のマンガとの比較を行っていけば、日本マンガの一つの特徴が表れてくる可能性もあると考える。

### 3.おわりに

今回の調査では『テニスの王子様』という作品で順流、逆流がどのように使い分けられているのかという事例調査をした。主人公側の心情が優勢な際に打球の向きに関してどのようなことが起こっているのかという問いに対しては、かなりの場面で調査をすることができた。

今後調査する課題としては、他作品における心情表現との関わりや海外作品との比較などがあげられる。それらの分析例を積み上げることで、日本マンガにおける順流・逆流の演出について明らかになることが期待される。

以上