

《 論 説 》

エッセイ漫画のマルチモダリティ：
言語情報のビジュアル化と「間ジャンル性」

成岡 恵子

1. 序論

本論は「エッセイ漫画」と呼ばれる作品を、メイナード（2008）の「マルチジャンル・ディスコース」の概念を参考に分析し、ビジュアル記号とバーバル記号の交差・融合を示すことで、従来の漫画ともエッセイとも異なるマルチモーダルなディスコースになっていることを明らかにする。本研究では、エッセイ漫画の代表的な作品『ダーリンは外国人』（2002年、小栗左多里作、以降『ダーリン』と省略）を分析対象とし、言語情報がどのように書きことばとして表現（ビジュアル化）されているか、という点に注目した分析を行う。そして、書きことばではあるが多様な表現方法がなされていること、その多様な表現方法からバーバル情報以外にメタのレベルで伝えるものを探り、更にそれがエッセイ漫画というジャンルの中でどのような役割を果たすかを考察する。

「エッセイ漫画」または「コミックエッセイ」と呼ばれる書籍はここ数年、書店でも専門のコーナーを設けられるほど人気がある。文字通り、エッセイを漫画仕立てで描いた本であるが、今回データとして扱う『ダーリン』のように「異文化理解」をテーマとするもののほかに、語学、ダイエット関連や節約方法、子育てや一人旅、うつ病治療など非常にさまざまな題材の作品が出版されている。本研究では、なぜこのような書籍が人気があるのか、魅力のある作品となるのかをマルチモーダルなディスコースとして分析することから考えていきたい。

マルチモダリティ分析という、ジェスチャーや視線などのインターアクションの中でのノンバーバルな側面の研究が主であるが、書かれたものにおいてもマルチモーダルな分析が可能である。近年のインターネットや携帯電話の発達で、電子メール、携帯メール、インターネット上のチャットなどで使われることばの研究も進んでおり、フォントや絵文字の機能やデザイン性も、現代のコミュニケーションにおいては大きな役割を果たしていることが明らかとなっている。そこで、従来の紙媒体で表現される作品の中で、さまざまなフォントや手書きなどの表現方法が使用された作品を分析し、そのマルチモダリティ現象を見ることによって、ことばの表現の多層性や画など他のビジュアル記号との関係を探っていきたい。

2. マルチモダリティ分析とエッセイ漫画

エッセイ漫画とは、文字通り「エッセイ」を「漫画」で描いたものである。従来の「ジャンル」という意味であっても、エッセイと漫画の二つのジャンルが交差する「マルチジャンル」と呼べることができるであろう。しかしメイナード（2008）は『マルチジャンル談話論』の中で「ジャンル」をより広い枠組みで次のように定義している：「意味を創造する人間行為に典型的に観察できる一定の表現様式によって支えられたある種の談話のタイプ」（2008：2）。メイナードのいう「表現様式」とは、語彙、文法、談話構造、表現のパターンやスタイル、広くはビジュアルも含む（2008：2）としている。つまり、「エッセイ」や「漫画」といった分類を示す「ジャンル」よりもさらに細かく、ディスコースの中で言語情報および非言語情報の表現方法のことを「ジャンル」と呼んでいる。

更にメイナード（2008）は、異なるジャンルが遭遇することで生じる意味や効果を「間ジャンル性」と呼び、ディスコースのマルチジャンル現象を分析するに当たり重要な概念としている。複数のジャンルを駆使し、複数の声を用いて共通の情報を表現することで、次のような効果が見られるとしている：

- (1) 異なる世界が導入され、変化に富むディスコースとなる、
- (2) 異なるジャン

ルを交差させることで生じるサプライズ効果が出る、(3) 一つのジャンルでは表現しにくいものを相互協力を通して意図する意味が効果的に創造される、(4) ジャンルを操作することで創造性が発揮される、(5) 複数のジャンルを混合することによって複数の主体、もしくは主体の複数の側面を表現することができる (メイナード 2008 : 23-24)。メイナード (2008) では、ポスター広告、テレビドラマ、歌 (歌手のパフォーマンスを含む) などさまざまなディスコースがマルチジャンルの現象を示していること、そしてその間ジャンル性をもたらすさまざまな効果を示している⁽¹⁾。

本論では、メイナード (2008) を参考に、エッセイ漫画の代表作である『ダーリンは外国人』のマルチモダリティ分析を試みる。特に作品の中で言語情報がどのようにビジュアル化されているかに注目し、書きことばの表現方法とその役割、また画との関連性を見ることによって、作中でみられるマルチモーダルな現象を捉えてみたい。そしてこの作品からはどのような間ジャンル性が生じているのかを考察したい。

van Leeuwen (2004) はマルチモーダル分析の必要性を述べる中で、書きことばの表現方法を分析対象とすることの意義を次のように述べている : 「言語を文字化する際のフォントの選択や自筆の文字の形が情報を伝えることができる。コミュニケーションを刻みつけたジャンルとして見れば、文字自体も分析の対象となり、マルチモーダルなアプローチが必要になる」 (2004 : 14)。そこで本研究では、『ダーリン』の中で表出される書きことばを、出てくる位置 (吹出し内か外か)、タイプされた文字がどのようなフォントを使用しているか、または手書きで書かれた文字か、によって分類することで、書きことばに注目したマルチモダリティ分析を試みる。

(1) 本論ではメイナード (2008) のマルチジャンル・ディスコース分析の方法を参考に分析と考察を行うが、より一般的な「マルチモーダル」もしくは「マルチモダリティ」という用語を使用する。

3. 先行研究

本節では漫画に関する先行研究を扱う。エッセイを言語分析のデータとして使用することはあるとしても、一つのジャンルとして分析した研究は著者が調べた限りでは見つからないからである。一方、漫画というジャンルに関する研究は非常に多岐に渡っている。主な研究としては次のようなものがある：

(1) どういう視点から画が描かれているかや漫画に登場する瞳や手の持つ役割といった画に関するもの、(2) コマの分け方や物語の時間の表現などの構成に関するもの、そして言語表現に関するものとしては、(3) オノマトペ（擬音語・擬態語）の使用に関するもの、(4) 登場人物の話すことばのスタイルに関するもの、などがある（竹内 2005）。

特に漫画に登場するオノマトペの研究では、その表現方法が手書きで画の中に入り込んでいる場合が多く、バーバルとビジュアル情報の融合の観点から論じられている（布施 2004、沼田 1989）。例えば、漫画では擬音語・擬態語を画の中に描きこむ「描き文字」と呼ばれるものを使用してさまざまな音や状態を、その音や状態のイメージを表現しつつ描かれている。長谷（2000）は、この「描き文字」の機能を利用して、ショックを受ける場面で「ガン」といったように、登場人物の心理状況を表現することが見られ、この擬音から変化した「音喩」とでも言うべき表現が、現在では多様な記号として漫画の中に描きこまれているとしている（2000：73）。また沼田（1989）は、擬音語・擬態語などの表記が縦書きのみでなく横書きや斜めに書かれることもあることや、字体が自由であることを指摘している。

しかしながら、漫画研究の中でオノマトペ以外の言語表現、特に言語情報が漫画の中でどのように表出されているかに関する研究は少ない。例外として、Unser-Schutz（2010, 2011）は少女マンガと少年マンガという従来の「ストーリー漫画」を分析対象とし、現代人気のある漫画の中での言語の役割に焦点を当てた研究をしている。そして、ストーリー漫画でしばしば手書きの文字が登場することに注目し、手書きの果たす役割を論じている。Unser-Schutz（2010,

2011) はマンガの中で出てくる言語情報である「テキスト」を次の八項目に分類した: (1) セリフ (lines)、(2) 心の声 (thoughts)、(3) ナレーション (narration)、(4) 吹出し外 (背景の) セリフや心の声 (background lines/thoughts)、(5) 吹出し外 (背景の) コメント (comments)、(6) オノマトペ (onomatopoeia)、(7) 背景内文字 (background text)、(8) タイトル (titles)。そして八項目で使用された文字数をカウントし、少女マンガと少年マンガの二つのジャンルでの比較も行っている。これらのカテゴリーの中で、(1)、(2)、(3)、(8) はタイプされた文字、(4) と(5) は手書きの文字、(6) と(7) は画の中に組み込まれて書かれている文字が使用されている。その中でも手書きの文字が使用されている(4)「吹出し外(背景の)セリフや心の声」と(5)「吹出し外(背景の)コメント」の二項目は、少女・少年マンガの両ジャンルにおいて割合は低いが、少女マンガでは調査した四作品すべてに表れているのに対し、少年マンガでは非常に頻度が低く、全く現れない作品もあるといった相違点を指摘している。そしてその違いを、作者と読者の近さ、手書きの持つ温かみや親しみやすさから、少女マンガの特徴と共に考察している。

また、Allen and Ingulsrud (2008) は、漫画の読み手が作品のどの場所に目をやって読んでいるのかをペンで追ってもらうことによって調べる実験をした。その結果、文字(テキスト)の種類によって読み方を変えるなど区別していることが分かった。つまり、セリフが書かれた部分(吹出し内)には目が行くものの、それ以外のナレーションや手書きの部分には目をやらず、飛ばしている読み手が多かった。実際にフォローアップインタビューにおいてははっきりと「ナレーションと手書きの部分は飛ばして読む」と述べる読み手もいるほどであった。このことから、同じ書かれたことばであっても、読み手がテキストの種類の違いを認識し、それによって注意深く読んだり飛ばして読んだりしていることが明らかであり、テキストをどの位置に、どのようなビジュアル化の方法で表現されているのが重要であることが分かる。

以上、漫画に関する先行研究を示したが、エッセイ漫画というジャンルをデータとしたり、エッセイ漫画に限った分析を行った研究はこれまでなされて

いない。そこで本研究は、新しい「エッセイ漫画」というジャンルの特徴を明らかにするため、漫画の先行研究を参考に分析・考察を進めていく。

4. 分析

本節では『ダーリンは外国人』の中に見られる言語表現をビジュアル化の方法により分類し、各カテゴリーで表現されている言語情報が作品（ディスコース）の中でどのような役割を果たしているのかを観察する。また、それぞれのカテゴリーで使用された文字数及び全体の文字数に対する割合を示すことで量的な分析を行う。そして、従来の「ストーリー漫画」の先行研究との比較から、エッセイ漫画における言語表現のビジュアル化の特徴を明らかにする。

前節で述べたように、漫画に関する先行研究において書きことばに注目した研究は、ほとんどが擬音語・擬態語に限られ、言語情報の字体について議論された研究はない。そこで本研究ではまずフォントの種類や手書き文字の使い分けにどのような特徴や傾向があるのかを調べる⁽²⁾。対象作品の中で言語情報が作品のどこに、またどのような字体で表現されているかにより次の七種類のビジュアル化カテゴリーに分類した：(1) 吹出し内明朝体、(2) 吹出し内手書き、(3) 吹出し内ゴシック体、(4) 吹出し外ゴシック体、(5) 吹出し外手書き、(6) 吹出し外強調、(7) 吹出し外明朝体。この分類は先述の Unser-Schutz (2010, 2011) を参考にしたが、本研究では言語情報のビジュアル化の方法によって分類するため、「セリフ」「ナレーション」といった言語情報のディスコースにおける機能ではなく、どの位置に、またどのようにビジュアル化されているか、という基準から分類した。以下に七つの分類の文字がディスコースの中で果たす役割について詳しく見ていく。

(1) 吹出し内明朝体：漫画では一般的に吹出し内に書かれる登場人物のセリフ（発話文）は明朝体が使用されている。明朝体は正式な印象やきちんとした印象を持ち、また読みやすいという特徴がある（高柳 2005）。このような特徴

(2) 漫画におけるフォントの使用についてはより全体的な観察が必要であり、また歴史的な変遷を見る必要があるが、今後の課題としたい。

のため、本来セリフが主となり構成される漫画においては、セリフをビジュアル化する際のフォントとして明朝体選ばれたと考えられる。エッセイ漫画においても同じ傾向が見られ、『ダーリン』でも吹出し内に出てくる文字の多くは明朝体が使用されている。『ダーリン』において吹出し内明朝体で表される言語情報がディスコース内で果たす役割を見てみると、登場人物同士のやり取りのセリフに限らず、登場人物が読者に向けて述べた説明や意見、読者への投げかけ表現もあった（図1）。

（2）吹出し内手書き：『ダーリン』では吹出し内に手書きで書かれているものも多く見られた。これは明朝体で書かれたセリフの隣（左隅）に手書きで書かれているものが多いが（図1「すばらしい!!」「漫画家も」「期待します」、図2



図1 『ダーリンは外国人』 55頁



図2 『ダーリンは外国人』 125頁



図3 『ダーリンは外国人』47頁

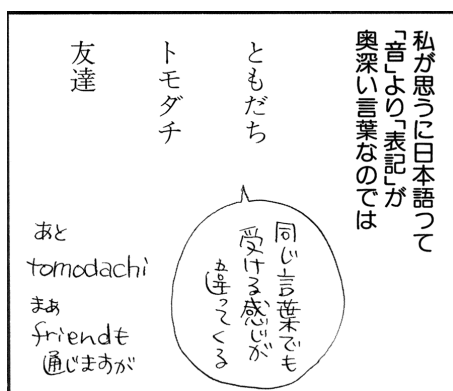


図4 『ダーリンは外国人』94頁

「しゃべってるでしょ」、図3「よくできた子でねえー」、吹出し内にすべて手書きで書かれた場合も見られた（図2「急いでるんだけど…」、図3「嫁の話はええって」）。後者の場合には図2の例のように丸吹き出しの中に書かれる心の声であることが多かった。吹出し内に明朝体のセリフと共に書かれた場合には、吹出しの枠に沿うように、斜めに書かれているものも多く見られ、すべてが手書きの場合には横書きのものも見られた。この吹出し内手書きは、登場人物のセリフであっても補足的なコメントや、話の流れの中で重要ではないが面白い

セリフであることが多い。また詳しい説明を登場人物に語らせる方法で書かれている場合や、説明を追加する際に使用される場合も見られた（図4）。

ストーリー漫画の手書き部分に注目した Unser-Schutz（2010, 2011）では、少年マンガには手書き文字はほとんど出ないが、少女マンガでは多少みられるとされている。後に詳しく述べるが、この少女マンガと比較してもエッセイ漫画における手書き文字は多く使用されていた。

(3) 吹出し内ゴシック体：漫画の吹出し内でタイプされた文字を見ると、一般的に明朝体以外のフォントが使用される場合には、大きな声のセリフや、セリフの中でも特に強調したい部分にゴシック体の太字が使用される例がよく見られる。特徴的な話し方、例えばぶりっ子な口調をしている際にゴシック体の太字を使用している例（『アンナさんのおまめ』など）や、人物が怖がっている様子や驚いた様子を表現する際に、古印体（印鑑に使われるような文字、ミステリアスな雰囲気が出る）のフォントを使う例もある（『金田一少年の事件簿』など）。このように、フォントを変えて言語情報のビジュアル化の表現方法を変化させることで、どのように発せられたセリフなのかを読者に伝えることが可能となる。『ダーリン』において吹出し内に使用されたタイプ文字はほとんどが明朝体であったが、ゴシック体で書かれたセリフもあり、主に丸吹き出しの



図5 『ダーリンは外国人』147頁



図6 『ダーリンは外国人』43頁

中で心の声を表す際に使用されていた（図5）。吹出し内の明朝体がセリフを示し、ゴシック体が心の声を表現するというのはストーリー漫画においても同じ傾向である。明朝体が正式な印象を持つのに対し、ゴシック体は身近なイメージがあるが（高柳 2005）、心の声をゴシック体で表現し読者に聞かせることで、読者に登場人物をより身近に感じてもらい、登場人物と共感してもらう狙いがあるのかもしれない。その他『ダーリン』では、電話口の相手のセリフ（図6）、テレビの中の人物のセリフや、回想内でのセリフを表現するためにゴシック体のフォントを使うことで声の違いを表しているものも見られた。

（4）吹出し外ゴシック体：吹出し外の文字は、タイプされた文字ではゴシック体を使用されることがほとんどである。これは漫画一般に言えることである。コマの中に直接書かれる場合もあるが、四角い枠の中に書かれる場合もあり、これは漫画や作者によって異なる。エッセイ漫画のジャンル内でも、今回見た『ダーリン』は枠なしで直接コマの中に書かれているが、同じ異文化を話題にした『トルコで私も考えた』や『インド夫婦茶碗』では四角い枠を設けてその中に書かれていた。状況説明などのナレーション以外にも、作者の意見や読者への投げかけ表現もなされている。

（5）吹出し外手書き：漫画では吹出し外にも手書きで書かれた文字が見られる。これは Unser-Schutz（2011）も指摘しているように、少女マンガと少年マンガというジャンルに分けた場合、前者には時折見られるが後者ではほとんど使用されていないという傾向がある。今回分析した『ダーリン』では頻繁に使用されていた。ゴシック体で書かれた言語情報よりも詳しい状況説明や補足説明をする際に使用されることが多いが（図2、4）、オノマトペ（図2「アハハハハ」、図3「オホホ」）や、メインではない登場人物のセリフ（図3「やめてくださいーお義母さん…」）も手書きで吹出し外に書かれていた。作中のタイプ文字は全て縦書きに書かれているが、手書き文字は横書きに書かれているものもあり、特に吹出し外の手書き文字にこの傾向が顕著に見られた（図4、6）。また縦書きに書かれた場合でも、少し斜めに書かれている場合が多かった（図2、3）。

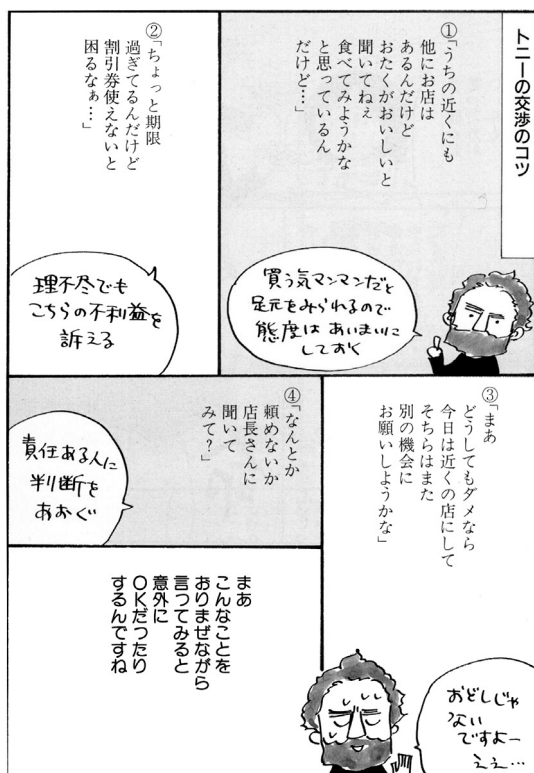


図7 『ダーリンは外国人』33頁

(6) 吹出し外強調：漫画の吹出し外には「描き文字」と言われるような擬音語・擬態語を画の中に描くように書かれた言語情報が使われるが、『ダーリン』では筆で書かれたような強調文字が頻繁に使用されており、これらを「吹き出し外強調」に分類した。『ダーリン』ではオノマトペ（心理状況を表す音喩も含む）や、オチとなるセリフや説明（図3）、状況説明の際に使用され、また大きな声や強い口調で述べたセリフ（図2）にも使われていた⁽³⁾。

(7) 吹き出し外明朝体：『ダーリン』では吹き出し外に明朝体が使用されている場

(3) 強調文字を毛筆のような手書き文字で書く傾向は『ダーリンは外国人』の作者小栗左多里の別の作品にも見られる。

合もあった。これは長く具体的な説明や（図7の①～④）、フォントを変えることで説明が見やすくなる効果を狙っていると考えられるものもあった（図4「ともだち トモダチ 友達」）。

以上に述べた七つのビジュアル化カテゴリー別文字情報のディスコースにおける役割を表にしたのが表1である。

表1 『ダーリンは外国人』におけるビジュアル化カテゴリーの文字情報の役割

（1）吹出し内明朝体	登場人物のセリフ（登場人物同士のやり取り、読者に向けた解説、読者への投げかけ表現）
（2）吹出し内手書き	登場人物のセリフ（補足的なコメント、話の流れの中では重要ではないが面白いセリフ）、登場人物の心の声、詳しい説明
（3）吹出し内ゴシック体	登場人物の心の声（丸吹き出し内）、電話口の相手の声、テレビの中の人物や回想内のセリフ
（4）吹出し外ゴシック体	状況説明などのナレーション、作者の意見、読者への投げかけ
（5）吹出し外手書き	詳しい状況説明などのナレーション、補足説明、オノマトペ、登場人物のセリフ（主要以外の登場人物の場合が多い）
（6）吹出し外手書き強調	オノマトペ、オチとなるセリフや状況説明、大きな声や強い口調で述べたセリフ
（7）吹出し外明朝体	具体的な例示、詳しい（専門的な）解説

上記七つのカテゴリーの文字数をカウントし、全体の文字数に占める割合を出した結果が表2である。エッセイ漫画の特徴を明らかにするために、表2の結果をストーリー漫画を対象とした先行研究の結果と比較する。表3は Unser-Schutz (2011) の結果を簡略化したものである。

表2と3を比較した結果、次のような特徴が明らかとなった：1）エッセイ漫画における吹出し外の文字の割合が高い、2）エッセイ漫画における手書き文字の割合が高い。以下にこの二つの結果を具体的に見ていく。

まず、第一の吹出し外の文字の割合が高い点について考えていく。ストーリー漫画を分析した Unser-Schutz (2011) では、吹出し外に書かれた「ナレー

表2 『ダーリンは外国人』におけるカテゴリー別文字数と全体に対する割合⁽⁴⁾

	吹出し内 明朝体	吹出し内 手書き	吹出し内 ゴシック体	吹出し外 ゴシック体	吹出し外 手書き	吹出し外 手書き強調	吹出し外 明朝体	合計
文字数	9,756	1,160	207	6,898	4,801	528	343	23,693
割合	41.18%	4.90%	0.87%	29.11%	20.26%	2.23%	1.45%	100.00%

表3 ストーリー漫画におけるカテゴリー別文字数と全体に対する割合 (Unser-Schutz 2011: 177より)⁽⁵⁾

	セリフ (タイプ)	心の声 (タイプ)	ナレーション (タイプ)	吹出し外の セリフと心 の声 (手書き)	吹出し外の コメント (手書き)	オノマトペ (手書き、 描き文字)	背景内の 文字 (画の部)	タイトル (タイプ)	合計
文字数	414,110	81,067	12,260	20,255	2,253	27,434	19,909	1,973	579,261
割合	71.49%	13.99%	2.12%	3.50%	0.39%	4.74%	3.44%	0.34%	100.00%

ション」「吹出し外のセリフと心の声」「吹出し外のコメント」「オノマトペ」(「背景内の文字」と「タイトル」は除く)の四つの分類の合計は10.75%である。それに対してエッセイ漫画の『ダーリン』では「吹出し外ゴシック体」のみを見ても29.11%と三倍近い割合となっており、その他の吹出し外のカテゴリーである「吹出し外手書き」「吹出し外手書き強調」「吹出し外明朝体」との合計は53.05%と全体の半分以上にも及ぶ。

それでは、なぜエッセイ漫画ではこのように吹出し外に書かれる文字が多くなるのかを考えていく。従来の漫画のように吹出し内を「セリフ」、吹出し外を「ナレーション」と考えると、エッセイ漫画ではセリフよりもナレーションが多いということになる。これはエッセイ漫画の特徴、つまり、フィクションのストーリーではなくエッセイであることが要因であると考えることができる。従来の漫画は、登場人物にセリフを語らせることでストーリーが進行していく。それに対して、エッセイ漫画とは作者の実体験を漫画の形で語ったものである。そしてその体験から浮き彫りにされること(『ダーリン』では日本文化やアメリカ文化、日本人やアメリカ人の考え方や行動様式、日本語や英語の特徴などの文化的側面)を、読者に伝えるという性質がある。このような性質のため、体験談を描くにあたっても細かい説明が必要となり、状況説明のようなナレーションが中心となって話が進んでいくのである。これが吹出し外の文字が多くなる理由と考えられる⁽⁶⁾。

(4) 該当するのは21エピソード、計127頁である。それぞれのエピソードの間にある四コマ漫画の形式のもの、及び文章のみのコラムは対象外とした。また各エピソードごとのタイトルも対象外とした。

(5) 表3はUnser-Schutz(2011:177)を簡略化したものである。Unser-Schutz(2011)の分類は英語で表記されているが、本研究のデータと比較しやすいように日本語に直した。また、表2と比較しやすいように、カテゴリーの順番も並べ替えて示している。分類の英語の表記は順に“Lines,” “Thoughts,” “Narration,” “Background lines/thoughts,” “Comments,” “Onomatopoeia,” “Background text,” “Titles”である。「背景内の文字“Background text”」とは画の中に現れる看板の文字などのことである。最後の二つの項目「背景内の文字」及び「タイトル」は、表2との比較において対象外としている。

(6) 甲斐(1989)は、既成の言語作品の漫画化や、歴史・科学ものなどの解説漫画にはナレーションが長くなる傾向があることを指摘している(1989:37)。

更に、それぞれの分類で記される文字情報の役割(表1)を見ると、従来のストーリー漫画のように必ずしも「吹出し内」が登場人物のセリフを示し「吹出し外」がナレーションを示すのではないことが分かる。吹出し内でも登場人物のセリフとして状況説明や解説がなされている場面が多く見られる(図1)。また、セリフとナレーションがはっきり分かれている場合もあれば(図8「と言われたこともある」がナレーション)、ナレーションをセリフに入れてつなげている場合も見られた(図9「ポーカフェイスが一番だね」は吹出し外ゴシック体で書かれたナレーションの続き)。先述のように、ストーリー漫画では物語は吹出し内のセリフ、つまり登場人物に語らせることによって進行していくが、『ダーリン』のようにさまざまなエピソードを紹介する中で文化的要素を読者に伝えるためには細かい説明が必要となる場面も多く、それらをすべて登場人物のセリフのやり取りで表現することは困難である。そこで説明を、後に見るようにタイプされた文字と手書きといった多様なビジュアル化で多層化しながら詳しく記述することにより、効果的に読者に伝えることが可能となっている。

エッセイ漫画ではセリフとナレーションの区別がはっきりしていないことを



図8 『ダーリンは外国人』54頁

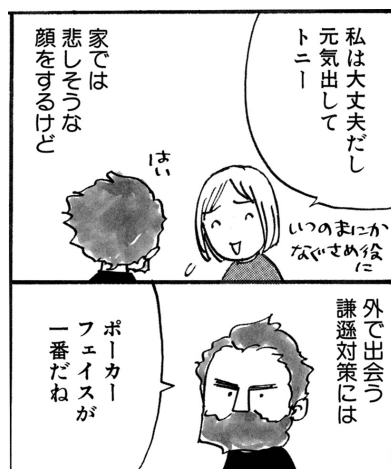


図9 『ダーリンは外国人』49頁

見たが、セリフの持つ役割もストーリー漫画とエッセイ漫画では異なると言える。セリフによってストーリーが進行する従来の漫画とは異なり、『ダーリン』ではセリフは状況説明を分かりやすくするための単なる一つの手段として使われていると考えられる。メイナード（2008）はエッセイなどの文章の中で会話のような表現を入れるレトリックがしばしばみられることを指摘し、それを「会話修飾文」と呼んでいる。そして、文章という書きことばのジャンルの中に生きた会話を挿入することで、単なる語りや説明の中にも生き生きとした効果が期待できるとしている（2008：83）。エッセイ漫画とはこの会話修飾文の機能をさらに複雑に使用したものと考えられる。つまり、エッセイという書きことばの中に会話（登場人物のセリフ）を挿入しているわけであるが、それを画を用いて人物に語らせることにより、エッセイがさらに生き生きと表現されているのである。このように状況説明をナレーターの視点からだけでなく、異なるビジュアル化の表現方法を取り、登場人物に語らせることにより、複数の声（視点）から多層化して示すことができ、より分かりやすく読みやすい、そして面白い読み物となっていると考えることができる⁽⁷⁾。

次に、第二の特徴である手書き文字の割合が高いという点を見ていく。Unser-Schutz（2011）では、従来のストーリー漫画における手書きの部分の分類（「吹出し外のセリフと心の声」と「吹出し外のコメント」）の文字数と全体に対する割合が出されているが、この結果と比較すると今回見たエッセイ漫画の作品ではかなり手書きの割合が高いことが分かる。Unser-Schutz（2011）では手書きで書かれた部分である「吹出し外のセリフと心の声」と「吹出し外のコメント」はそれぞれ3.50%と0.39%である。両者を足しても3.89%である。Unser-Schutz（2011）の結果では、少年マンガよりも少女マンガの方が手書きの割合が高く出ているが、その少女マンガに限った結果を見ても「吹出し外のセリフと心の声」と「吹出し外のコメント」の割合は6.83%と0.74%で、合計7.57で

（7） ナレーターの視点から述べられているのか、それとも登場人物の視点から述べられているのかという違いは、ビジュアル化の方法からのみではなく、言語情報の文法要素（文末表現や時制など）からも認識できる。

ある。それに対し、『ダーリン』では吹出し内の手書き文字が4.90%、吹出し外の手書き文字が20.26%であり、両者を足すと25.16%になる。『ダーリン』の場合、書かれた文字情報のうち、四分の一が手書きで書かれていることになる。

この手書き部分が多い特徴についても、先に見た吹出し外の文字が多いという特徴の理由と重ねて考えることができる。手書きでどのような内容の情報が書かれているかを見ると、「吹出し内手書き」はセリフであっても補足的なコメントや、話の流れの中で重要ではないものの面白いセリフであったり、状況の詳しい説明をする際にも使われている。また「吹出し外手書き」は、詳しい状況説明や、主要以外の登場人物のセリフなどの時に使われている。これも、エッセイ漫画の性質として作者の実体験を載せているため、またその体験から異文化理解を読者に促すことを目的とするため、より詳しい説明や解説が必要となることからきていると考えられる。例えば、図10では、主人公のセリフの下に手書き文字で同じような内容のことを言い換えているが、それにより作者の言いたい内容が読者により分かりやすく伝わっている。

更に、エッセイ漫画では作者の実体験を紹介するに留まらず、作者のさまざまな意見も述べられており、それらが手書きで書かれていることが多い。タイプされた文字が正式な印象を持つのに対し、軽いイメージを持つ手書きを用いてビジュアル化することで、インフォーマルな意見というイメージを持って意見することができる。また、手書きで書くことにより、作者という人物が浮か



図10 『ダーリンは外国人』 53頁

び上がり（“authorship” Mealing 2003）効果的に意見を主張することが可能となる。例えば、図1では事実を主人公のセリフの形で明朝体で記し（「川崎市では…」）、それに対する意見を一言手書きで加えている（「すばらしい!!」）。更に、主人公のセリフとして作者の意見が明朝体で示され（「『外国人』って…」）、その後に手書き文字で一言「期待します」と加えている。この「期待します」という部分はタイプ文字よりも大きな手書き文字で書かれているため、作者の強い主張であることが伝わってくる。

Unser-Schutz（2011）では手書きの部分はストーリーに直接関係しないものであり、読み飛ばしてもいい部分、また補足的なものであり、ジョークやメモのようなものとし、“secondary nature” のものであると述べている。また、Allen and Ingulsrud（2008）の研究では、手書きで書かれた部分やナレーションの部分は飛ばして読む読者が多いという結果が出ている。なるほどストーリー漫画に出てくる手書き文字は、小さく、また細いタッチで書かれていることがしばしばである。それに対し、『ダーリン』の場合、手書きの文字はタイプの文字の大きさと同じ位の大きさと書かれている場合が多く、また「吹出し内手書



図11 少女漫画における手書き文字の例（NANA 第2巻 135頁）

き」の分類の説明で述べたように、吹出し内がすべて手書きで書かれている場合もある。図11は Unser-Schutz（2011）で例示された「吹出し外のコメント」の例であるが（図下の「←デートなので着がえた」）、ストーリー漫画ではこのように小さな細い手書き文字が使われるのに対し、『ダーリン』ではこれまで見てきたようにタイプされた文字と大きさが変わらない手書き文字が多い。Unser-Schutz（2011）の述べるように、手書きのところを飛ばしてもほとんどの部分では話の内容が分からなくなるほどではないが、ストーリー漫画に比べて手書きで書かれている文字が大きく使用頻度も多いため、飛ばして読まれることは少ないと考えられる。それでも、手書きで書くことによってインフォーマルな印象や“secondary nature”であるというイメージが出ることは否定できず、補足的なコメントや作者の意見を述べる際に効果的に使用されている。

以上、各カテゴリーの文字情報の役割と、カテゴリー別に使用された文字の割合をみることで、エッセイ漫画の特徴を見てきた。第一の特徴としては、吹出し外の文字の使用が多いことで、これはエッセイ漫画の扱う内容が架空のストーリーではなく、作者の実体験に基づくエピソードであり、そこから読者に異文化理解といった要素を促すものであるために、より詳細な情報を提示する必要があることが要因であることを示した。更に、もう一つの特徴である、手書き文字の使用が多い点に関しても同様に、作者の実体験を基にした話であるために、細かい描写を手書きという異なるビジュアル化の表現方法で示すことで、タイプ文字の羅列された文章のみのエッセイとは異なる、読み進めやすいものとなっていることを述べた。また、作者のさまざまな意見や主張を述べる場合にも、タイプ文字だけでなく手書きで表現することで、作者という人物が浮かび上がり、読者に効果的に訴えることができているを見た。

5. 考察：エッセイ漫画における「間ジャンル性」

本節では、『ダーリンは外国人』を対象とした前節の分析結果を「間ジャンル性」（メイナード 2008）の概念を用いて、エッセイ漫画の作品が（1）内容、（2）言語情報のビジュアル化の方法、（3）言語情報の役割、（4）（エッセイ漫画に

特徴的な)画、という複数の異なるレベルにおいて、温かみや身近さ、親しみやすさといったイメージを効果的に読者に伝えていることを考察していく。

メイナード(2008)はディスコースの中でバーバル情報およびビジュアル情報の表現方法が異なるもの(メイナード(2008)では「ジャンル」と呼ぶ)が遭遇することで生じる意味や効果のことを「間ジャンル性」と呼び、複数のジャンルを駆使し複数の声を用いて共通の情報を表現することで、次のような効果が見られるとしている：(1)異なる世界が導入され、変化に富むディスコースとなる、(2)異なるジャンルを交差させることで生じるサプライズ効果が出る、(3)一つのジャンルでは表現しにくいものを相互協力を通して意図する意味が効果的に創造される、(4)ジャンルを操作することで創造性が発揮される、(5)複数のジャンルを混合することによって複数の主体、もしくは主体の複数の側面を表現することができる(メイナード2008：23-24)。以下にエッセイ漫画の四つのレベルによるマルチジャンル分析の結果、これらの効果が出ていることを考察していく。

第一のエッセイ漫画の「内容」はこれまで述べてきたように、作者自身が主人公となり、作者の体験談や体験して思ったことなどを通して、あるテーマ(今回対象とした『ダーリン』では日本やアメリカの文化的側面)についての理解を読者に促す、もしくは再認識させるものである。ストーリー漫画にも作中に作者が登場する場面があり、それを竹内(2005)は「媒介者」と呼んでいる。特徴としては(1)漫画の単行本であれば出だしや終わりに登場する、(2)作者本人がコミカルなふるまいをする、(3)物語の語り手としての役割を担う、をあげている。作者や作者とおぼしき人物を登場させることにより、作者と読者の距離を縮めることになり、その漫画がより身近なものになるとしている。更に竹内(2005)は「マンガの作者とおぼしき媒介者の登場は、マンガというメディアが自らをパロディの対象としてしまうほどに柔軟な装置であり、なにより読者と作者の垣根が低いメディアであったためではないかと思える。」(2005：46)とも述べている。

このように読者と作者の距離を縮めるような「媒介者」が、単なる一登場人
(339)

物ではなく、主人公となっているのが『ダーリン』をはじめとするエッセイ漫画の特徴である。ストーリーと読者を媒介する役割を果たすので「媒介者」と呼んでいるが、その媒介者が主人公であるため、読者にとって内容（実体験のエピソード）全体が身近なものと感じられるようになっている。また、普段は漫画の裏側にいる作者が前面にでることで、作者の新たな一面が読者に伝わるとも言える。

次に言語情報のビジュアル化の方法についてであるが、これは第四節の分析で見た通りである。一つ目の大きな特徴として、手書き文字が多く使われていることがあげられるが、手書き文字には、親しみやすさ、柔らかさや温かさといったイメージがあり（高柳 2005）、明朝体やゴシック体のようなタイプされた文字では表現できない意味が表現される。また、手書きで書くことによってその書き手、つまり作者の存在（“authorship”）が強く暗示されることになり（Mealing 2003）、先述の「媒介者」と同様に、作者と読者の距離が近くなり、読者が作者のことをより身近に感じることになる。更に、エッセイ漫画の中で手書きが横書きや斜めに書かれている例が見られたが、横書きや斜めに書かれた文字にも、縦書きの持つ正式でかしこまった印象とは異なり、よりカジュアルで身近なイメージが表現されている。

『ダーリン』で使用された言語情報のディスコースにおける役割についても観察したが、その結果から、状況説明がさまざまなビジュアル化の表現方法によって多層化され、詳細まで示されていることを指摘した。異なるフォントや手書き文字を使用し、情報を多層化して詳しく示すことにより、作者の体験したことや意見が読み手にとって分かりやすく示され、それにより読者が理解・共感しやすい話になっていると考えられる。また、セリフのやり取りでストーリーが進行する従来の漫画とは異なり、『ダーリン』ではセリフとナレーションの垣根が低く、登場人物のセリフとしてナレーションが行われる場面もしばしばみられた。文章のみのエッセイにも「会話修飾文」（メイナード 2008）と呼ばれる会話を挿入することによって、生き生きした文章になることが指摘されているが、エッセイ漫画においてはエッセイを漫画というスタイルで描

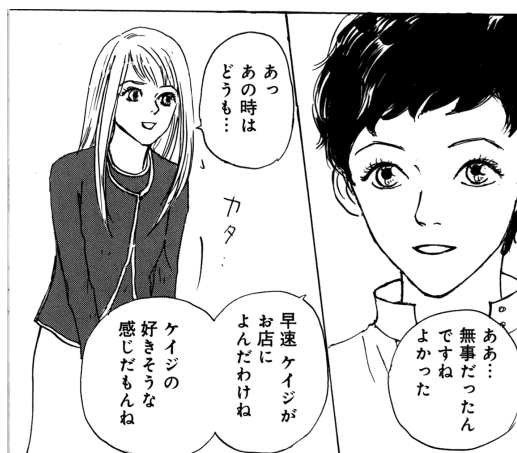


図14 『カナヤコ』（小栗左多里作）113頁

者のストーリー漫画の作品（『カナヤコ』2004年）の一部であるが（人物は主人公と副主人公の一人）、このようにストーリー漫画においては、少女マンガによく見られる目が大きくキラキラしたような画で人物が描かれている。『インド夫婦茶碗』と『トルコで私も考えた』の作者のストーリー漫画の作品を見ても同様のことが言える。エッセイ漫画では主人公が作者自身であるため、その人物を少女マンガのような目がキラキラした人物として描くよりも、シンプルでコミカルに描く方が心地よいのかもしれない。同じように、竹内（2005）で例示された「媒介者」として登場する作者と思しき人物も、シンプルでコミカルなタッチで描かれたものが多い。エッセイ漫画の中でシンプルでコミカルに描かれた登場人物は、読者に身近な感覚を与え、読者はより共感しやすくなると考えられる。

以上述べたことをまとめたものが表4であるが、エッセイ漫画の代表作『ダーリン』のディスコースをマルチモーダルに観察すると、四つの異なるレベルで類似した効果が出ており、すべてが読者にとって親しみやすさ、身近さ、分かりやすさを出すような“reader-friendly”なディスコースになっていることが分かる。

表4 『ダーリン』における異なるジャンルと「間ジャンル性」の効果

◆内容	
主人公が作者自身 作者の体験談	→ 身近さ、親しみを感じる
◆言語情報のビジュアル化	
手書きが多い 横書きもある	→ 親しみ、温かみを感じる
◆言語情報の役割	
状況説明が多層化 セリフとナレーションが入り組む構造	→ 分かりやすい → 生き生きとした表現
◆画	
シンプルでコミカルな画	→ 親しみを感じる

エッセイ漫画とは、読者にとって身近に感じられる作者の体験やその感想を題材にしている。そのような情報を「親しみやすい」「温かみのある」というイメージを持つ手書き（高柳 2005）を多用したり、時には横書きで表現している。そして、場面や状況をさまざまなビジュアル化の表現方法を使用して詳細まで分かりやすく説明し、作者の意見も散りばめて共感を促すような内容になっている。更に、エッセイ漫画では多くの場合に著者が主人公であるが、人物の画がシンプルでコミカルなタッチで描かれているため、親しみやすいイメージが表現される。このような点から、メイナード（2008）の言う、「間ジャンル性」のもたらす効果を狙った作品となっていると言える。つまり、バーバルとビジュアルの情報が融合し合い、親しみやすさ、身近さ、分かりやすさといった意味を相乗効果を上げながら読者に伝える、マルチモーダルなディスコースになっているのである。

6. 結論

本研究は「エッセイ漫画」と呼ばれるジャンルの代表作『ダーリンは外国人』を分析対象としたマルチモーダル分析を行い、作品の中でビジュアル記号とバーバル記号の交差や融合を見ていくことを目的とした。特に書かれた言語情報に焦点を当て、作品のどの位置にどのようなビジュアル化がされているの

かを調べた結果、吹出し外に現れる文字数が多いこと、また手書きで書かれた文字数が従来のストーリー漫画に比べて多いことが分かった。それらの要因を、エッセイ漫画の性質、つまり作者自身が登場人物となり実際に体験したことを基にした内容であることと関係することを見た。考察においては、「内容」「言語情報のビジュアル化」「言語情報の役割」「画」という作中の四つのレベルにおいて身近さ、親しみやすさ、分かりやすさといった、類似した効果が表出されており、複数のレベルにおいてそれらが遭遇することでより効果的な情報伝達となっていることを見た。

本論ではストーリー漫画を従来の「漫画」とひとくくりにしたが、実際には漫画にもさまざまな種類やジャンルがある。漫画と呼ばれるものの中でのジャンルにおける違いに関してもさらに詳しく見ていく必要があると考える。また、今回は限られた対象の中での分析であったが、そのほかの異文化理解を題材とするエッセイ漫画（『トルコで私も考えた』『インド夫婦茶碗』など）にも類似した傾向が見られた。今後は異なる題材を扱ったエッセイ漫画にも分析対象を広げ、さらにこのエッセイ漫画という新しいジャンルのマルチモダリティ分析を発展させていきたい。

参考文献

- Allen, K. & Ingulsrud, J. (2008). Strategies used by children when reading manga. 『神田外語大学紀要』 第20号, 23-41.
- 布施英利 (2004). 『マンガを解剖する』 筑摩書房.
- 甲斐睦郎 (1989). 「マンガのことは一問題提起」 『日本語学』 第8号, 33-38頁.
- メイナード・泉子・K. (2008). 『マルチジャンル談話論』 くろしお出版.
- Mealing, S. (2003). Value-added text: Where graphic design meets paralinguistics. *Visible Language*, 1, 45-58.
- 長谷邦夫 (2000). 『漫画の構造学!』 インデックス出版.
- 沼田善子 (1989). 「表記論として見たマンガのことは」 『日本語学』 第8号, 53-59頁.
- 高柳ヤヨイ (2005). 『文字のデザインを読む。』 ソシム.

竹内オサム (2005). 『マンガ表現学入門』 筑摩書房.

Unser-Schutz, G. (2010). Exploring the role of language in manga: Text types, their usages and their distributions. *The International Journal of Comic Art*, 2/3, 25-43.

Unser-Schutz, G. (2011). Language as the visual: Exploring the intersection of linguistic and visual language in manga. *Image & Narrative*, 12-1, 167-188.

van Leeuwen, T. (2004). Ten reasons why linguists should pay attention to visual communication. In P. LeVine & R. Scollon (Eds.), *Discourse and Technology: Multimodal Discourse analysis* (pp. 7-19). Washington, D.C.: Georgetown University Press.

使用データ

天樹征丸・金成陽三郎・さとうふみや (1998). 『金田一少年の事件簿 Case 2 銀幕の殺人鬼』 講談社.

流水りんこ (2002). 『インド夫婦茶碗』 ぶんか社.

小栗左多里 (2002). 『ダーリンは外国人』 メディアファクトリー.

小栗左多里 (2004). 『カナヤコ』 メディアファクトリー.

鈴木由美子 (2003). 『アンナさんのおまめ1』 講談社.

高橋由佳里 (1996). 『トルコで私も考えた1』 集英社.

矢沢あい (2000). 『NANA2』 集英社.

—なるおか けいこ・講師—