

マンガ読解におけるコミュニティ内で共有されたリテラシー（2）

——キャラクター・物語を構築するリテラシーと技術——

○立教大学 足立加勇
立教大学 池上賢

1 目的

この報告の目的は、池上賢の発表『マンガ読解におけるコミュニティ内で共有されたリテラシー（1）：マンガ読者は「何を」「どのように」読み取っているのか？』で提示された、「マンガ読解においては、社会的文脈の中で読者によって共有されている知識を用いて、読者はマンガを読んでいる」という指摘から発生する、「読者が保有する知識とはいかなるものであるのか？」という疑問に応えることにある。池上のインタビューデータは、読者の作品理解が、具体的には、キャラクターを理解を通して行われること、また、読者は外見的な特徴だけで、そのキャラクターが持つ様々な性質を推測し、その理解に役立っていることを示している。よって、本報告は、外見的特徴とキャラクターの持つ性質が、どのような形で対応しているのかを示すものとなるであろう。

2 方法

そこで、データとして、キャラクターの製作技術を解説するマンガ・アニメ・ゲームの技法書、そして、キャラクターを巡る評論をとりあげる。前者の分析は、キャラクターの製作技術を通して、マンガ読者が持っているキャラクターのリテラシーの体系を明らかにする。そして、後者は、人々が、その体系をどう理解しているかを考えるための手掛かりとなる。これらの技法書、評論は、近年、急激に増加している。キャラクターの問題自体は、マンガ・アニメの黎明期から存在するにも関わらず、これらの技法書、評論が近年になって増加した理由を考えることは、マンガ読解のための知識が社会的文脈においてどのように形成されるのかを明らかにする上で大きな手掛かりとなるであろう。

3 結果

分析の結果、近年の技法書、評論の増加は、70年代後半から90年代にかけての、マンガ・アニメ・ゲームの社会的位置づけの変化に伴うものであることが明らかになった。80年代、90年代のアニメブームは、キャラクター文化の消費者を高年齢層に押し広げると同時に、消費者集団をその趣味嗜好によって細分化した。その細分化は、キャラクター理解のためのリテラシーに、集団ごとに共有できない部分が発生するという形で顕在化する。この非共有部分の顕在化が、キャラクターについて語ることの必要性を生み出したのである。

4 結論

以上から、現在では、マンガ読解のための知識・リテラシーは、マンガ読者全体ではなく、消費者集団内で共有されるものとなったといえる。そのリテラシーの共有は、時には、集団の紐帯、団結の根拠となるのである。

文献

足立加勇, 2015, 『日本のマンガ・アニメにおける「戦い」の表象』（博士論文）, <http://glim-re.glim.gakushuin.ac.jp/handle/10959/3642> にて閲覧可能.

東浩紀, 2001, 『動物化するポストモダン オタクから見た日本社会』講談社.

伊藤剛, 2005, 『テヅカ・イズ・デッド——ひらかれたマンガ表現論へ』NTT出版.

吉本たいまつ, 2005 「「ときめき喚起イラスト」の現在」『アイマスク』31号, 蒼天社.