

	ト ジ ャ カ ヒ
氏 名	DU RUOFEI
学位(専攻分野)	博 士 (学 術)
学 位 記 番 号	博 1 1 9 2 号
学 位 授 与 の 日 付	令和 7 年 3 月 21 日
学 位 授 与 の 要 件	学位規則第 4 条第 1 項該当
研 究 科 ・ 専 攻	工芸科学研究科 デザイン学専攻
学 位 論 文 題 目	デジタル漫画はなぜ面白いのか：メディア考古学によるアトラクションの成因分析
審 査 委 員	(主査)教授 中野 仁人 教授 平芳 幸浩 准教授 西村 雅信 准教授 山本 史

論文内容の要旨

デジタル漫画の売上は急速に増加しており、印刷漫画を上回る成長を見せている。特に、スマートフォンの普及と漫画アプリの発展がこの現象を促進している。2014 年以降、印刷漫画の売上は減少傾向にあり、2019 年にはデジタル漫画の売上が初めて印刷漫画を上回り、2022 年には印刷漫画の二倍に達している。デジタル漫画は、読者の注意を引くための新しい技術や表現方法を取り入れており、とくに縦スクロール漫画がその代表例として挙げられ、デジタル漫画市場の主流となっている。スマートフォンの普及により、読者は簡単に漫画を読む楽しみを得られるようになり、視覚的な表現やインタラクティブな要素を取り入れることで、読者の注意を引きつけている。

本研究は、デジタル漫画におけるアトラクションの成因を探求し、メディア技術の影響を考察するものである。アトラクションは、漫画表現の重要な要素として位置づけられており、メディアの現代化と関連している。漫画表現のアトラクションとは物質的なメディアの操作に由来するものであり、その表現の研究には、まず「表現のメディア」を研究する必要がある。

本論文は、7 章から構成され、各章でデジタル漫画の表現技術やアトラクションの成因を分析している。特に、メディア考古学を用いた方法論が重要な役割を果たしている。

第 1 章ではデジタル漫画の売上とアトラクションの重要性を紹介している。漫画は視覚的な図像を用いてストーリーを語るビジュアルナラティブの一形態であり、抽象性と連續性がその特徴である。これらの特徴は、漫画表現の独自性を形成し、漫画の発展に寄与してきた。漫画は視覚的図像と文字を組み合わせてストーリーを伝え、抽象性は記号の意味を簡略化し、誇張的な表現を求める。連續性は、抽象的な図像が文中の単語のように意味を持ち、ストーリーを語る。デジタル化が進む中で、漫画表現は多様化し、新たな表現形式が登場した。特に、デジタルメディアの特性が重要であり、デジタル漫画はエディット性とヴァーチャル性を持ち、表現の多様化を促進する。デジタルメディアのエディット性は多様な表現形式と融合可能である。一方、ヴァーチャル性により、読者の「見る」行為が強化され、縦スクロール漫画が市場の主

流となり、一般読者に広く受け入れられるようになった。ヴァーチャル性は無限のキャンバスを提供し、視覚的な表現要素を展開している。

第2章では漫画表現研究の系譜と限界を整理している。漫画のアトラクション技法は、読者の注意を引きつけることを目指して進化してきた。初期の風刺画からストーリー漫画、デジタル漫画に至るまで、アトラクション技法は一貫して存在しているものである。印刷漫画におけるアトラクション技法は「ページ」とめぐりのリズムによって期待や驚きを生み出す。初期漫画は風刺画や風俗画を通じてスペクタクルを表現し、ストーリー漫画はモンタージュ技法と視線誘導技法を用いて、読者の感情を登場人物に移入させる。そしてデジタル漫画では「ピクセル」とスクロール・レイヤー・インタラクションなどの新しい表現が、読者を絶えず広がる画面や操作に没入させることができる。

第3章ではメディア考古学の方法論を考察する。これまでのテクスト中心主義は、漫画表現の研究においてメディアの影響を軽視し、表現の歴史的变化を見落としてきた。しかし本論文で採用するメディア考古学は、テクスト中心主義を超え、メディアの影響を考察するための新たなアプローチを提供することができる。すなわちデジタル漫画は、ページからピクセルへの変遷を通じて、表現装置の進化を示す。デジタルメディアは、視覚情報の管理技術を向上させ、漫画の表現装置は、マクロとミクロの視覚情報を精密に制御できるようになる。

第4章から第6章にかけては、アトラクションの成因を「表現装置」、「労働装置」、「没入装置」の観点からの分析を進める。そして、第7章では、自らのデジタル漫画『アマと漁』の制作を通じて、奥行きのインタラクションが読者の没入感に与える影響を探る。アンケートによる検証と全体の結論をまとめ、アトラクションの再定義を行っている。すなわちデジタル漫画のアトラクションは、テクスト、メディア、読者の社会的立場に起因し、読者の身体的知覚は、漫画の没入体験に深く関わる。読者は物語の登場人物に同化し、感情を追体験し、遠近法を用いた表現が視覚的な没入感を生む。デジタル漫画が読者を惹きつける理由を、漫画表現の物質性、社会性、身体性の三つの側面から探求している。これにより、デジタル漫画の魅力は単なる内容の面白さにとどまらず、歴史的な技術や制度、身体の関係性に根ざしていることが明らかになる。

このように本論文は、デジタル漫画のアトラクションを多角的に分析し、従来の漫画研究とは異なる新たな視点を提供している。特に、メディア考古学を用いて、漫画表現の歴史的背景や技術的側面を再評価し、漫画表現研究をメディア考古学の文脈に位置づける試みが行われ、スコット・マクラウドのテキスト中心主義を批判し、漫画史を表現メディアの研究として再考するものである。

論文審査の結果の要旨

本論文は、デジタル漫画のアトラクションに着目し、メディア考古学の手法を取り入れながら現代の漫画の可能性、方向性について検証を進めたものである。以下のように評価すべき点がある。

第一に、デジタル漫画のアトラクションの成因をメディア考古学の視点から分析することにより、従来の漫画表現研究がテクスト中心主義に偏っていたのに対し、メディアの物質性や社会的背景、身体的知覚を統合的に考察している。

第二に、デジタル漫画のアトラクションを「表現装置」「労働装置」「没入装置」という三つの軸から分析している。この多角的なアプローチにより、デジタル漫画が読者の注意を引きつけるメカニズムを詳細に解明している。

第三に、デジタル漫画が単なる視覚的なテクストではなく、読者の社会的背景や身体的知覚が漫画表現に与える影響を考慮している。

第四に、デジタル漫画のアトラクションが、従来の印刷漫画の表現技法と連続していることを示すことにより、デジタル技術が漫画表現に与える影響を歴史的な文脈で読解しようとしている。

このように、本論文はデジタル漫画のアトラクションの成因を多角的かつ実証的に解明し、従来の研究に新たな視点を提供している。綿密な資料の収集、分析と、制作の実践を通じて分析を進めるという手法は評価に値する研究である。理論的、歴史的、造形的に広範囲にわたる慎重かつ緻密な調査作業を踏まえて、独自の視点からの分析、考察を開いたもので、博士学位論文として十分評価に足るものである。なお、本論文の一部は、いずれも以下の査読付の論文としてすでに公表されている。

- ① 杜若飛, 「新印象派作品中離散性表現の成因探析」『芸術科技』浙江省文化広電和旅行庁, 第37卷9期, pp35-40, 2024
- ② 杜若飛, 杜潤曦, 「数字漫画中媒介融合現象的視覚成因研究」北京中外視覚芸術院, 首届視覚芸術与人文学科国際研討会, pp135-140, 2024
- ③ 杜若飛, 「条漫是由頁漫發展而来的嗎?—条漫閱讀中身體勞働的考古」, 『漫画研究』北京漫画学会, 第3卷, pp134-148, 2024
- ④ 杜若飛, 「縦スクロール漫画はなぜ没入するのか—マルチモーダルの視点における読書行動の分析」, 『東方美術』東方学術研究センター, 第5卷, pp52-57, 2025,
- ⑤ Ruofei Du and Nakano Yoshito, Moving masks: An Archaeology of Depth Visual Experience in Digital Comics, Confia2024, VOL. 11, pp. 84-95, 2024