

研究論文

読み手にとって“マンガらしさ”とは何か

吉 田 佐治子*

Criterion of the Quality of MANGA for the Reader

Sachiko YOSHIDA

【要 約】

読み手が何をもって「マンガである」と判断するのか、その基準の一端を示すことを目的として、大学生 191 名を対象に、呈示された画像について“マンガらしさ”を評定する課題、“マンガらしさ”の基準について問う課題、マンガの関わり方に関する質問からなる調査を行った。呈示する画像は、1 コマのもの、2 コマのもの、4 コマのものを用意し、複数のコマの画像については、その並び方の連続性を操作した。“マンガらしさ”の評定を分析した結果、複数のコマで構成された画像の方がより“マンガらしい”と判断され、複数コマの画像では、元々連続していた画像のほうがランダムに並べられた画像よりもより“マンガらしい”と判断された。“マンガらしさ”の基準についての記述では、「つながりがみえる」ことが最も多かった。以上のことから、読み手が“マンガ”であるか否かを判断する際の基準には、複数の画像で構成されていること、その画像間のつながりがみえることの2点が大きな影響を与えていると考えられる。

* 摂南大学

はじめに

我々は、いつか未知の惑星に「マンガ」や「映画」を発見することがありうるだろうか？
いつの日か、人類が他の知的生命体と接触したり、あるいはその遺物を発見したりした
とき、そこに「マンガ」や「映画」と呼ぶほかないようなものを見つける可能性はある
だろうか？

これは、三輪（2014）の問いである。この問いに答えることは、「マンガとは何か？」「映画
とは何か？」という問いに答えることでもあるだろう。

「マンガとは何か？」すなわち、マンガの定義についてはさまざまに論じられている。その
うちのいくつかをあげてみる。

呉（1986）は、マンガを「コマを構成単位とする物語進行のある絵」と定義している。さら
に「現示性と線条性が複合した一連の絵」、すなわち、マンガの1つ1つのコマの中では現示性
が、コマとコマとのつながりにおいては線条性がみられ、さらに、1つのコマは、現示性と
ともに線条性をも担っているという。なお、ここでいう現示性とは対象を一望の下に見渡すこ
とができ、その内容を全体的に把握することができる性質をさし、線条性とは対象の部分をつな
ぎ合わせながら、全体を1つの流れとして把握することである。マクラウド（1998）は、「意
図的に連続的に並置された絵画的なイメージやその他の画像」と定義する。これは、アイズナ
ー（1990）の「連続的芸術」を出発点とし、他のメディアとの違いを明確にしながらか修正す
るという作業から生まれたものである。例えば、「並置」ということばは、アニメーションや映画
との比較によって付け加えられた。グルンステン（2009）は、「マンガという対象について有効
な定義をつくることは難しい」としながらも「図像的連帯性」をマンガの中心的要素としてい
る。ここで「連帯している」というのは、イメージが連なりながら、①分離されていること、
②目の前で共存しているという事実そのものによって、造形的かつ意味論的な効果が追加さ
れていること、の2つの特徴を示していることである。また、グルンステン（2009）は、マン
ガを「システム」としてとらえている。以上、呉（1986）、マクラウド（1998）、グルンステン
（2009）の定義では、いずれも「画像」がマンガの“本質”であると考えられている。また、
そこに何らかの「物語」があるという点でも共通している。一方で、呉（1986）では、いわゆ
る1コママンガもマンガに含められているのに対し、マクラウド（1998）、グルンステン（2009）
では複数の画像があってはじめてマンガとされている。

マンガが、まずは「絵」であるということはその通りであろう。しかし、（特に日本の）マン
ガの読み手としては、「ことば」もマンガにとって重要な要素であると思われる。斎藤（1995）
は、「マンガに最低限必要なものは、絵とコマである」とした上で、「物語を推進する重要な要
素に『言葉』がある」とし、「マンガは絵・コマと言葉から成り立っている」と述べる。そして、
絵とコマとことばとの関係を「協同」「相互浸透的」と表現している。マンガにおいては、基本
的に絵で物語を物語る。そのため、ことばで物語を進めようとする「説明的なセリフ」など
と揶揄されたりもする。それでも、ことばは絵を補ったり時には裏切ったりしながら、物語の

世界をより豊かなものにするための役割を担っているのではないだろうか。

さて、冒頭の問いに戻る。ここまでみてきたマンガの定義は、マンガの形式、「意味を生み出す独特な仕組みの総体」(グルンステン, 2009)を問題にしている。こうした立場からすれば、この問いに対する答は「ある」となるであろう。グルンステン(2009)は、上記のようにマンガを定義するにあたって、「もし、かつてこのメディアの歴史上あらわれたすべてのものについてだけでなく、いまだ実現されてはいないが理論上可能な多くの作品にも当てはまるような定義の基礎づけを行ないたいのであれば」と述べている。このように考えるとき、我々が未知の惑星の上に“マンガ(らしきもの)”を見出すのはあり得ることであろう。

一方で、この問いを發した三輪(2014)自身は、「否」と答えている。三輪は、「どこかの地点で各対象の特殊性を振り切り、扱う対象が共有しているものを見出さなければならない」とし、その基準として、「形式の共有か、歴史の共有か」をあげ、後者の立場をとる。すなわち、三輪(2014)では、マンガの基準を『近代』という歴史性の共有におく。したがって、歴史を共有しない「未知の惑星」に發見したものは、“マンガ”ではないのである。三輪がマンガを「歴史の共有」という点から考えるのは、我々がマンガを読むとき「慣習」を用いているからである。「マンガが持つ記号としての性質は、『コマ』や『線』そのものにあらかじめ備わっているわけではなく、読み手が培ってきた『慣習』との相互関係の中で生じる」(三輪, 2014)のである。また、慣習は、『読み手』が受容の局面で形成するものであると同時に、『描き手』によるテキスト上の実践の局面においても形成されるもの」(三輪, 2014)である。だから、慣習は変化する。吉田(2016)では、いわゆるマンガ的表現に関して、「暗黙の了解」が時代とともに変化していること、同時代の読み手の間においても読み取る意味が一致しているものと一致していないものがあることが示されたが、これも「慣習」ということばでいいかえることができるだろう。また、慣習はマンガ・リテラシーとも関係する。

ここで「読み手」の存在がクローズアップされる。特に複数の絵からなるマンガの場合、その絵と絵とを結びつけ、そこに意味を見出すのは読み手である。コマとコマとの間を、夏目(1995)は「間白」と名付けたが、マンガを読む際に必須なのは、この間白を読むことなのである。マクラウド(1998)はこれを「補完」で説明し、読者と作者との協力によって物語が進行すると述べる。グルンステン(2009)においても、「マンガの本質とは、ほのめかし、なのである」とされ、「読者の側に期待されている積極的な協力関係」に注意を払っている。村上(1989)は、どのように解釈し、どのような意味を見つけるかは読者の自由であると論じ、石子(1970)によれば、マンガがわかるかわからないか、おもしろいかおもしろくないかは、コマとコマとをつなぐことができるかできないかにより、「連続マンガの面白さの活性は、肉眼では見えない」のだという。つまり、マンガは、読み手が参加することによって、はじめてマンガとして完成するのだ。

マンガにとって読み手が重要な“要素”であるとするならば、ある表現がマンガであるかマンガでないかを決めるのは読み手であるといえる。読み手が「マンガである」と認識するならばマンガとして読むであろうし、「マンガではない」と認識するならば、別の読み方をするであろう。そして、ほとんどの場合、読み手はその対象がマンガか否かの判断を下せるのである。

本稿は、読み手が何をもって「マンガである」と判断するのか、その基準の一端を示すことを目的とする。

方 法

1. 調査参加者

大学生 191 名

2. 材料

調査に用いた画像は、文字がない絵のみのものとし、ストーリーマンガから連続した4コマを抜き出したもの、ストーリーマンガからランダムにコマを抜き出したもの（1作品から4コマ）、2コマ続きのものから作成した。これらの絵柄は、写実的なもの、デフォルメされたもの、動物を擬人化したものなどを用いた。

3. 手続き

調査用紙は、10個の画像について“マンガらしさ”を4段階で評定する課題と、“マンガらしさ”の基準について記述する課題、マンガとのかかわり方に関する質問から構成されている。

“マンガらしさ”評定課題には、材料のコマを1コマずつ切り離し、改めて組み合わせたものを用いた。10個のうち4個は1コマのみ、4個は2コマ、2個は4コマからなっている。2コマのものうちの2個、4コマのものうちの1個は元々連続していたもの、残りの2コマのものうちの2個、4コマのものうちの1個は元々連続していないものとした。また、コマをつなげる場合には、コマの大きさをほぼ揃えた。使用するコマやコマの順序などを換え、6種類の調査用紙を作成した。

マンガとのかかわり方に関する質問は、①マンガは好きか、②マンガをいつ頃から読んでいるか、③現在マンガをどれくらい読んでいるか(雑誌と単行本)、④よく読むマンガのジャンル、⑤よく読むマンガ雑誌、⑥特に印象に残っている、あるいは好きなマンガ、⑦好きなマンガ家、⑧マンガに対する思い入れ、であった。

調査は無記名で実施した。調査者による一斉教示の後、回答は個別に行われた。回答時間はおよそ20分であった。

結 果

1. “マンガらしさ”の評定

コマ数ごとの“マンガらしさ”の評定を表1に示す。また、複数コマからなる材料について、元々のコマが連続していた(連続)／連続していなかった(非連続)と“マンガらしさ”の評定を表2に示す。

評定対象である画像を構成するコマ数によって評定に偏りがあるか χ^2 検定を行ったところ、偏りは有意であった($\chi^2(6)=70.33, p<.01$)。残差分析の結果、有意に多かったのは2コマ画像と4コマ画像の「マンガである」、1コマ画像の「マンガでない」、有意に少なかったのは1コマ画像の「マンガである」、2コマ画像と4コマ画像の「マンガでない」であった。また、

表1 コマ数と“マンガらしさ”評定値

	1コマ		2コマ		4コマ	
	(人)	(%)	(人)	(%)	(人)	(%)
1 (マンガである)	214	28.0	310	40.58	160	41.88
2 (どちらかといえばマンガである)	158	20.68	157	20.55	77	20.16
3 (どちらかといえばマンガではない)	147	19.24	160	20.94	88	23.0
4 (マンガではない)	245	32.07	137	17.93	57	14.92
平均 (標準偏差)	2.55 (1.20)		2.16 (1.14)		2.11 (1.11)	

表2 コマの連続/非連続と“マンガらしさ”評定値

	2コマ				4コマ			
	連続		非連続		連続		非連続	
	(人)	(%)	(人)	(%)	(人)	(%)	(人)	(%)
1 (マンガである)	178	46.6	132	34.55	104	54.45	56	29.32
2 (どちらかといえばマンガである)	70	18.32	87	22.77	36	18.85	41	21.47
3 (どちらかといえばマンガではない)	72	18.85	88	23.04	33	17.28	55	28.8
4 (マンガではない)	62	16.23	75	19.63	18	9.424	39	20.42
平均 (標準偏差)	2.05 (1.14)		2.28 (1.13)		1.82 (1.03)		2.40 (1.11)	

コマ数ごとの平均評定値に差があるか分散分析を行ったところ、差は有意であった ($F(2,380)=27.64, p<.01$)。多重比較の結果、1コマ画像が、2コマ画像・4コマ画像よりも評定値が高かった。

複数のコマからなる材料について、それを構成するコマが元々連続していたものなのか、そうではないのかによって、評定に差があるか検討した。まず2コマ画像について、連続/非連続によって評定に偏りがあるか χ^2 検定を行ったところ、偏りは有意であった ($\chi^2(3)=11.50, p<.01$)。残差分析の結果、有意に多かったのは連続した画像の「マンガである」、有意に少なかったのは非連続画像の「マンガである」であった。また、平均評定値に差があるかt検定を行ったところ、差は有意であった ($t(190)=-2.49, p<.05$)。同様に4コマ画像について、 χ^2 検定を行ったところ、偏りは有意であった ($\chi^2(3)=27.962, p<.01$)。残差分析の結果、有意に多かったのは連続した画像の「マンガである」、非連続画像の「どちらかといえばマンガではない」「マンガではない」、有意に少なかったのは連続画像の「どちらかといえばマンガではない」「マンガではない」、非連続画像の「マンガである」であった。また、平均評定値に差があるかt検定を行ったところ、差は有意であった ($t(190)=-6.3, p<.01$)。さらに、コマ数(2

吉田 佐治子：読み手にとって“マンガらしさ”とは何か

表3 “マンガらしさ”基準の記述例

物語性
<ul style="list-style-type: none">・ストーリーが見えてくるものは、マンガになれる。・前後でつながっているかどうか・1コマだけの場合はそのコマの前の場面をイメージし、複数ある場面はストーリー性を基準にしています・話の続きや、つながりが見えるもの・一連の流れがあるかどうか・物語がある
関連性
<ul style="list-style-type: none">・関連性・絵が2枚以上あるときは前後のつながりがあるかどうか・前後のコマのつながり
次の展開
<ul style="list-style-type: none">・1つの絵から次に発展しそうなものや続くもの・続きがあるように感じたらマンガ・書かれている絵から次のエピソードや描写が浮かぶか浮かばないか
絵
<ul style="list-style-type: none">・絵の種類・絵のわかりやすさ・絵のタッチ・絵の雰囲気 やわらかい感じか、絵画か・抽象的でない絵やリアルでない絵・絵の感じ、絵以外に何か効果線のようなものがあるかどうか。
絵の関連性
<ul style="list-style-type: none">・絵の関連性・絵にストーリー性がある・次のコマの絵との関連性
色
<ul style="list-style-type: none">・色の多さ(白黒でも)
コマ
<ul style="list-style-type: none">・2コマ以上あるかないか・コマ分け・コマがある
言葉と絵
<ul style="list-style-type: none">・言葉と絵で作られているもの
現示性
<ul style="list-style-type: none">・ぱっと見て意味が伝わるかどうか
セリフ・吹き出し・文字
<ul style="list-style-type: none">・セリフがあるかないかはかなり影響があると思う。・吹き出しがある・文字の有無
アニメーション・動き
<ul style="list-style-type: none">・アニメーションであるかないか・動きがある
リアリティ
<ul style="list-style-type: none">・リアリティ・現実的ではない
経験・直感
<ul style="list-style-type: none">・自分が読んだことのあるマンガと照らし合わせて、雰囲気が似てるかどうか・自分が思い込んでいるマンガの絵らしさ

表4 雑誌・単行本の読書量(吉田,2014)

		単行本					人(%)
		0冊	1~4冊	5~8冊	9~12冊	13冊以上	
雑誌	0冊	26 ** (14.0)	28 (15.1)	5 + (2.7)	2 (1.1)	2 * (1.1)	
	1~4冊	17 * (9.1)	53 (28.5)	18 (9.7)	6 (3.2)	8 (4.3)	
	5~8冊	0 * (0.0)	4 (2.2)	4 + (2.2)	1 (0.5)	4 * (2.2)	
	9~12冊	0 (0.0)	1 (0.5)	0 (0.0)	0 (0.0)	2 ** (1.1)	
	13冊以上	0 (0.0)	1 (0.5)	0 (0.0)	0 (0.0)	4 ** (2.2)	

+p<.10 *p<.05 **p<.01

表5 マンガ読書量と“マンガらしさ”評定値

		単行本				
		0冊	1~4冊	5~8冊	9~12冊	13冊以上
雑誌	0冊	2.34 (0.39)	2.24 (0.49)	2.54 (0.43)	1.90 (0.30)	2.65 (0.75)
	1~4冊	2.23 (0.51)	2.30 (0.58)	2.48 (0.53)	2.45 (0.46)	2.21 (0.52)
	5~8冊	-	2.13 (0.33)	2.25 (0.34)	3.70 (-)	2.45 (0.32)
	9~12冊	-	1.80 (-)	-	-	1.90 (0.60)
	13冊以上	-	2.50 (-)	-	-	1.70 (0.31)

()内はSD

コマ・4コマ)と連続/非連続による2要因分散分析を行ったところ、コマ数の主効果は有意ではなかった ($F(1,190)=0.63, ns$) が、連続/非連続の主効果と交互作用は有意であった ($F(1,190)=34.07, p<.01$; $F(1,190)=8.62, p<.01$)。多重比較の結果、連続したコマにおけるコマ数、2コマ画像における連続/非連続、4コマ画像における連続/非連続において単純主効果が有意であった ($F(1,190)=6.44, p<.05$; $F(1,190)=6.18, p<.05$; $F(1,190)=8.62, p<.01$) が、非連続なコマにおけるコマ数の単純主効果は有意ではなかった ($F(1,190)=40.21, p<.01$)。

2. “マンガらしさ”の基準

“マンガらしさ”の基準については、73名から合計88件の記述があった。記述内容を分類したところ、「物語性」25件、「関連性」5件、「次の展開」4件、「絵」31件、「絵の関連性」5件、「色」1件、「コマ」5件、「言葉と絵」1件、「現示性」1件、「セリフ・吹き出し・文字」8件、「アニメーション」4件、「リアリティ」2件、「経験・直感」3件となった。各分類の具体例を表3に示す。

3. マンガとのかかわり方と“マンガらしさ”判断

マンガとのかかわり方に関する質問のうち、「現在マンガをどれくらい読んでいるか(雑誌と単行本)」に対する回答と“マンガらしさ”の判断を検討した。なお、マンガとのかかわり方全体については、吉田(2014)で報告している。

1ヶ月に読むマンガの量について、雑誌と単行本の両方に回答があった186名の結果を表4

吉田 佐治子：読み手にとって“マンガらしさ”とは何か

表6 マンガ読書量と“マンガらしさ”の基準

雑誌 単行本 (人数)	0冊 (13名)	1~4冊 (6名)	5~8冊 (1名)	9~12冊 (1名)	13冊以上 (1名)
記述内容	物語性 4件 関連性 2件 次の展開 1件 絵 5件 コマ 2件 セリフ・吹き出し・文字 2件 アニメーション・動き 1件 経験・直感 1件	物語性 4件 絵 4件 絵の関連性 1件 色 1件 アニメーション・動き 1件	絵の関連性 1件	アニメーション・動き 1件	絵 1件
雑誌 単行本 (人数)	0冊 (6名)	1~4冊 (18名)	5~8冊 (5名)	9~12冊 (2名)	13冊以上 (5名)
記述内容	物語性 1件 次の展開 1件 絵 2件 セリフ・吹き出し・文字 1件 アニメーション・動き 1件 経験・直感 1件	物語性 5件 次の展開 1件 絵 10件 絵の関連性 1件 現示性 1件 アニメーション・動き 1件 リアリティ 1件	物語性 3件 絵 2件 セリフ・吹き出し・文字 2件	関連性 1件 絵の関連性 1件	物語性 2件 関連性 1件 絵 2件 コマ 1件
雑誌 単行本 (人数)	0冊 (0名)	1~4冊 (1名)	5~8冊 (3名)	9~12冊 (1名)	13冊以上 (3名)
記述内容		物語性 1件 絵 1件	物語性 2件 次の展開 1件	物語性 1件 コマ 1件	物語性 1件 関連性 1件 絵 1件 言葉と絵 1件
雑誌 単行本 (人数)	0冊 (0名)	1~4冊 (1名)	5~8冊 (0名)	9~12冊 (0名)	13冊以上 (2名)
記述内容		リアリティ 1件			絵 2件 コマ 1件 セリフ・吹き出し・文字 1件
雑誌 単行本 (人数)	0冊 (0名)	1~4冊 (0名)	5~8冊 (0名)	9~12冊 (0名)	13冊以上 (2名)
記述内容					絵 1件

に示す。雑誌を読む量と単行本を読む量との相関係数は $r=0.469$ であり、中程度の相関があった (吉田, 2014)。

マンガを読む量による“マンガらしさ”評定値の平均を表5に示す。マンガを読む量によって平均評定値に差があるかクラスカル・ウォリス検定を行ったところ、差は有意ではなかった ($S=18.11$, ns)。

“マンガらしさ”の基準について記述のあった73名のうち、雑誌と単行本の両方に回答があったのは71名であった。マンガを読む量と“マンガらしさ”の基準とを表6に示す。

考 察

“マンガらしさ”の評定において、複数のコマであるか否かによって差があった。すなわち、複数のコマの方が、より“マンガらしい”と判断された。複数のコマの場合は、そのコマ数による差はなかった。複数コマからなる画像について、構成するコマが元々連続していたものか否かによって評定に差があり、元々連続していたものの方がより“マンガらしい”と判断された。この差は、2コマ画像より4コマ画像の方が大きかった。

“マンガらしさ”の基準としては、「物語性」「関連性」「次の展開」「絵の関連性」といった、大きくくくれば「つながりがある」ことをあげている記述が全体の半数近くに上った。次いで、「絵」「色」といった「絵の描かれ方」が多い。「コマ」や「ことば」に言及しているものも約15%をしめている。

また、現在読んでいるマンガの量は、“マンガらしさ”の評定に関係があるとはいえなかった。以上の結果から、まず、読み手が「マンガ」であるか否かを判断する際、複数のコマから

構成されているか否かによっている部分が多いといえる。“マンガらしさ”の基準においても、「2コマ以上である」という回答が複数あった。これは、マクラウド(1998)の「並置」、グルンステン(2009)の「連帯」という定義に通ずるが、いわゆる1コママンガをも射程に入れた呉(1986)の定義とは異なる。このような読み手は、いわゆる1コママンガをマンガとはとらえていない可能性があるが、現在の日本で「マンガ」といえば、一般的にストーリーマンガを指すということも背景として考えられる。

複数のコマで構成されている材料におけるコマの数と“マンガらしさ”評定について、コマ数そのものは、「“マンガ”であるか否か」の判断に影響を与えない。しかし、元々連続していた画像についてみると、4コマ画像の方がより“マンガらしい”との判断がなされている。同じコマ数の画像の中で比較すると、連続した画像の方が連続していなかった画像よりもより“マンガらしい”。また、4段階評定の回答者数をみると、2コマ画像非連続、4コマ画像非連続の「マンガではない」よりも、1コマ画像の「マンガではない」の方が多い。「どちらかといえばマンガではない」を加えても同じである。こうしたことから、読み手にとっての“マンガらしさ”に大きな影響を与えるのは、「複数のコマがある」ということであるといえる。元々つながるように並べられていたコマであるならば、そのコマの数は多い方がより“マンガ”であるとみなされるが、これは、コマが多い方が、より「つながりがある」ことがわかりやすいからであろう。さらに、元々連続していなかったものを用いた複数コマ画像のほうが、1コマ画像よりも、より“マンガらしい”と判断されていることから、読み手は、複数の画像が並べられているとき、それが元々のつながりをもたないランダムに並べられたものであったとしても、そこにつながりを読んでしまうと考えられる。“マンガらしさ”基準で、直接「コマ」に言及した回答は多くはなかったが、上で大きくくくった「つながりがある」という分類の多くは、こうした判断によるものである可能性がある。ならば、「つながりがある」は「つながりがみえる／読める」といいかえた方がよいかも知れない。それでは、「つながりがみえる／読める」、つまり、読み手が「つなげることができる」のはどのような場合であろうか。今後の検討課題としたい。

その他、“マンガらしさ”の基準として多かったのは「絵の描かれ方」に関するものである。単に「絵」があるというだけではなく、その絵の「質」についての言及が多い。三輪(2014)はE T(2011)を引きながら、“マンガ”に用いられるイメージは「写真等ではなく絵画でなければならない」と述べているが、読み手にとっては、より“マンガらしい”絵があるということであろう。本稿では、材料として用いた画像の「質」について分析することができなかったが、「絵の描かれ方」について検討することも、今後の課題である。また、呉(1986)や斎藤(1995)の定義そのものといえるような回答もあり、読み手が“マンガ”の構成要素を意識していることの現れととらえることができる。さらに、「経験・直感」という回答は、三輪(2014)の「慣習」を思い起こさせる。読み手は、自分がこれまで出会ってきたマンガやマンガではないものから、自分なりの“マンガらしさ”の基準を作り上げる。そしてその、「自分なりの」基準は、他の読み手、さらには描き手と共通している部分が多いといえるだろう。

おわりに

改めて、冒頭の問いを考えてみる。読み手にとって、この問いの答は「ある。ただし、」となるであろう。そして、その「ただし、」の後には、「複数の画像があり、そこに何らかのつながりがみえるなら」と続くであろう。さらに、「画像の質によっては、“マンガ”とみなされない」が加わるかもしれない。

“マンガらしさ”の基準として、ある読み手は次のように回答している。「ストーリーが見えてくるものは、マンガになれる」(傍点筆者)。

引用文献

Eisner, W. 1990 Comics & Sequential Art, expanded edition, Tamarac:Poorhouse Press.

E T 2011 絵物語と漫画の違い-1950年代の少女雑誌 ビランジ 28号

呉智英 1986 現代マンガの全体像 情報センター出版局(増補版(1990)) 史輝出版, 文庫版(1997) 双葉社)

グルンステン 2009 マンガのシステム-コマはなぜ物語になるのか- 野田謙介(訳) 青土社

石子順造 1970 現代マンガの思想 太平出版社 (竹内オサム・村上知彦(編))

1989 マンガ批評大系3 描く・読む・売る 平凡社所収 「マンガ表現の論理と構造」)

マクラウド 1998 マンガ学-マンガによるマンガのためのマンガ理論- 岡田斗志夫(監訳) 美術出版社

三輪健太郎 2014 マンガと映画-コマと時間の理論 NTT出版

村上知彦 1989 情報誌的世界のなりたち 思想の科学社

夏目房之介 1997 マンガはなぜ面白いのか その表現と文法 日本放送出版協会

夏目房之介 1995 「間白」という主張する無-コマの隙間には「時間」が詰まっている!- 別冊宝島 EX マンガの読み方 宝島社

斎藤宣彦 1995 マンガの構造モデル-マンガ表現の体系を図解する試み- 別冊宝島 EX マンガの読み方 宝島社

吉田佐治子 2014 大学生はどのようにマンガを読んでいるのか 摂南大学教育学研究 第10号

吉田佐治子 2016 マンガを読むには何が必要か 摂南大学教育学研究 第12号