

「声」イメージがマンガの物語構造に与える影響について

Effects of Voice Images on the Narrative Structure of Comics

小池 隆太

KOIKE Ryuta

〈要旨〉

本研究は、マンガにおける視覚的フレームと物語論的フレームとの差異を詳らかにするものである。具体的には、マンガにおいて記述されている言語的メッセージのひとつである「声」に着目し、その「内語」「発語」「外語」というメディア上の特性に鑑みながら、視覚イメージとしての「声」が聴覚イメージとして変換される「再聴覚化」の概念、ならびにこの「再聴覚化」と物語構造との関係性について考察するものである。

マンガメディアの特性は、「内語」や「発語」を「再聴覚化」することによって、可変的に「語り」を生成できることにある。従来のナラトロジーのマンガ研究への援用においては、「視点」や「人称」によって語りの位置を措定する方法論が一般的であったが、マンガメディアにおいては、図像と言語的メッセージの併置というそのメディアの特性において、「視点」「人称」以前の可変的な語りの生成という特質があることを理解する必要がある。マンガにおける「語り」において、その「語り」を生成しているものが「発語」であるか「内語」であるかは問題ではない。「声」イメージが「再聴覚化」されることによって生成された物語論的フレームにおいて「前景化」されたものを私たちはマンガにおける「語り」と見做しているのである。

キーワード：マンガ 声 内語 語り 物語

1 はじめに¹

小池 2020では、羽海野チカ『ハチミツとクローバー』における「コマ間内語」の分析を通して、マンガにおける「語り」の動態性について示し、マンガにおける言語的メッセージについて叙述の観点からその「語り生成性」を議論した。羽海野チカが作品で常用する「コマ間内語」は、物語世界の視覚的フレームとは分離された「コマ間」という場所に表出されることによって、「語りの生成点」を物語世界や作中人物を俯瞰的に眺める位置へとずらす作用を有しており、視覚的フレームの構造とは必ずしも一致しない「物語論的フレーム」において「語り」を生成していることを示した。同時に、従来の「重層的なレイヤー構造」の中で認識されるものであるとされてきた「コマ内内語」にしても、実際には視覚的フレームではなく、物語論的フレームの枠組みからその「語りの生成」が把握されるべきものではないかという課題が示された。

本論考ではいくつかのマンガ作品から例示しながら、視覚的フレームと物語論的フレームとの差異を詳らかにしつつ、小池 2016において提示した「語りの生成」「語り生成性」の概念について、マンガにおいて記述されている言語的メッセージのひとつ：「声」に着目し、視覚イメージとしての「声」が聴覚イメージとして変換される「再聴覚化」の概念、ならびにこの「再聴覚化」と物語構造との関係について議論

¹ 本研究はJSPS科研費 [19K00539] 「図像研究／物語研究の統合アプローチによるマンガメディア特性の解明」の助成を受けたものである。

を深めたい。

2 咲坂伊緒『アオハライド』における2つの内語

基本的に、マンガは言語的メッセージを絵画と組み合わせることで成立しているメディアであり、マンガにおける「声」は先ず視覚イメージとして与えられる。このことは、その「声」が、キャラクターの物語世界内で実際に発話した「声」（笹本 1996に依拠して、以下「発語」とする）であろうと、キャラクターの心の中の「声」（同じく以下「内語」とする）であろうと、あるいは物語世界内の特定のキャラクターとは結び付けられていない無人称的な、一般的には「作者」によるナレーションないしは注解の類いとして捉えられがちな語りの「声」（物語世界内での「内語」に相対するものとして、本論考では以下「外語」と表記する。これは物語世界内における「現在」の時空の外部にある「声」を指す）であろうと、さらにはキャラクターの「声」にとどまらず、物語世界内で生起する「音」として示される擬音語・擬態語（以下「オノマトペ」と総称する）であろうと、すべて視覚化された言語的メッセージとして提示されているということを意味している。

しかし、マンガにおけるこの「視覚化された言語的メッセージ」は、単純に「文字」あるいは視覚的な「記号」としてのみ捉えられるものではない。フキダシの形状や有無、コマ内での布置、文字・記号そのものの形状によって、私たちはその「視覚化された言語的メッセージ」をどのような「声」「音」「様態」として認識するかを統御されている。「発語」「内語」「外語」「オノマトペ」は、等しく文字として読まれるものでありながら、その情報としての水準が異なるものとして受け取られる。マンガにおける「視覚化された言語的メッセージ」は、視覚イメージとしての描かれ方の違いというマンガの内的法則にしたがって区分されている²。

図1は咲坂伊緒『アオハライド』からの引用である（第1巻、5頁）。ここには複数の内語と発語、オノマトペを見ることができる。1コマ目では「男子って苦手 中学になって益々」という内語と、「イヤだなー」という内語が並立している。ここでフキダシに収められていないタイプの内語を内語1、もう一つのフキダシ内の内語を内語2とする。内語1は、コマ内で三人称視点からクローズアップになっている主人公・双葉によるもので、物語全体を通して現出するものである。主人公のパースペクティブからこの物語が語られていることを示すと同時に、基本的には物語世界内における現在時の主人公の心の中の声／思考が記述されて

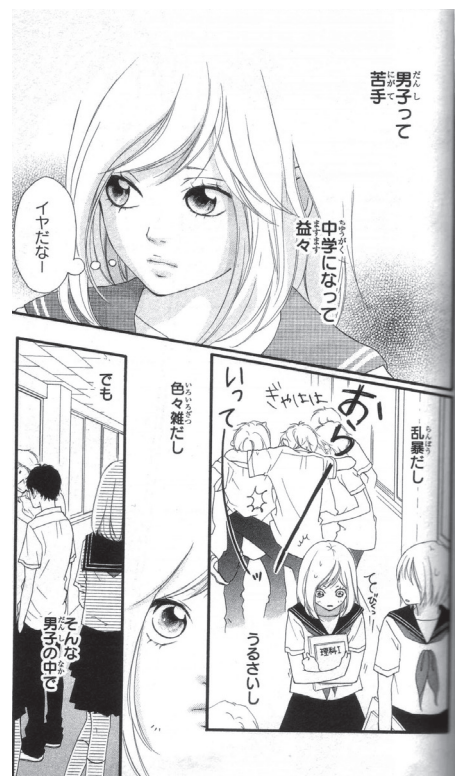


図 1

² この「内語」「発語」「外語」「オノマトペ」の区分については、現状においてはあくまでもマンガメディアの物語論的特性に基づくものであって、言語学的な観点からすればきわめて「雑な」区分と言わざるを得ないようにみえる。とくに、物語世界内でのキャラクターの心の「声」である「内語」に対して、物語世界内における「現在」の時空の外部にある「声」を「外語」としたことについては、用語の使用上、言語学／心理学における「内言 inner speech」と「外言 outer speech」との紛らわしさを指摘する向きもあると思われる。

ここで「内語」と「外語」を区別し、かつ「語りの「声」とせず「外語」という表現を用いるのは、まず、行為としての「語り」そのものとイメージとしての「声」を分離すること、そして、「語り」を「内語」によるものと「外語」によるものとに区分することが、マンガメディアの特性に適用と考えてのことである。用語上の問題ではあるが、「内語」（笹本 1996では internal speech の語を英語訳にあてている）に対する「外語」は必ずしも speech ではない場合があり、この点に関しては今後の検討ならびに修正を要すると思われる。

いる。この内語1は、視覚的フレームとしては（1コマ目を「重層的なレイヤー構造」として認識する場合には）、絵に対して上位のレイヤーにある、俯瞰的かつ客観化をともなった、主人公の内面の声を示していると同時に、物語の導入としてのナレーションの機能を果たしている。この頁だけでは分からないが、この内語1はナレーション的な機能を有してはいるものの、コマ内の現在の時空に「リアルタイム」に対応するものであり、その点において外部的な語りとしての「外語」の位相にはない。この内語1は、時に内語のみのフレームとして呈されていることもあるが原則的な機能は同じである。

一方、1コマ目では同時にフキダシに入った「イヤだなー」という内語2を認めることができる。この内語2は同じく主人公・双葉によるもので、やはり物語全体を通して現出しているものであるが、内語1とは異なり、直接的な心の中の「声」、音声としては発話していない「独り言」を示している。俯瞰性・客観性（時に自己客観化や回顧が含まれている）を大まかな特性とする内語1に対して、直接的な心の「声」の表出である内語2は、同じ内語であっても異なる性質を有している。『アオハライド』全編を通して必ずしも明確に区別されているわけではないが、内語1は俯瞰性・客観性を有する語りとして、内語2は場面場面での主人公の内面の「声」を表出するものとしてそれぞれ機能している。時に内語1と内語2は相互補完的に、互いの内容を引き継ぐ形で、ナレーションの語りを主人公の内面の「声」に、あるいは反対に、内面の「声」をナレーションの語りにそれぞれ接合させてもいる（図2。第1巻46頁）。

笹本 1996においては、「内語」は作中人物の内面の「声」として、「語り」の認識上の位置を決定する主要因であり、「内語」によって作中人物への読者の同化が行われるものとされている。この見解自体に異論はないが、『アオハライド』の例に見受けられるように、同一のコマ内・頁内で複数のタイプの「内語」が並存可能であることについてはどのように考えるべきであろうか。少なくとも、「内語」を単純に「内語」として一律にとらえることはできないだろう。マンガというメディアムにおいては、複数の内語を共存させることが可能であり、さらには複数の「話法」や「時制」を同一平面上で展開させることが可能であるという認識に立つ必要がある。

図1についてさらに指摘すべき点を挙げておく。2コマ目、廊下でふざけている男子生徒たちが主人公の背後に描かれており、彼らの「声」として、「おらー」「ぎゃはは」「いってーッ」という言語的メッセージが記述されている。これらはフキダシで括られてはならず、特定の作中人物とは紐づけられてはいない。絵を解釈すれば、左側の男子生徒に膝蹴りを食らわしている中央の男子生徒が「おらー」、蹴られている左の男子生徒が「いってーッ」、周囲の男子生徒の誰かに「ぎゃはは」が対応していることが見て取れるが、全員顔は描かれておらず、あくまでも主人公の学校生活における「背景」としての扱いであることが見て取れる。この場合の「おらー」「ぎゃはは」「いってーッ」という「声」は、物語世界においては「発語」と解釈されるものではあり、かつ視覚的フレームにおいては、伸ばし棒の様態から「オノマトペ」としても認識されうるものではあるが、物語論的フレームにおいて誰かの「声」として解釈されるものとはなっていない。視覚化された言語的メッセージであることは間違いないが、限りなく「背景」に近いものであり、いわば「再聴覚化」されることによって生成される「聴覚的背景」といえる。どのように呼び習わすかはともかく、重要なのは、「視覚化された言語的メッセージ」が「再聴覚化」されることによって生成されるものは、単純に「声」や「音」として表出されているのではなく、視覚的フレームから物語論的フレームへと移行することによってはじめて存立する、「声」イメージであったり、「聴覚



図2

的背景」であったりするということである。視覚的フレームにおける「声」、物語世界内の「声」、物語論的フレームにおける「声」は必ずしも等しく同じ様態を指し示すものではない。

3 並立する「声」イメージ

複数の「語り」の並立については、小池 2009で一度論じているが、ここではこの論考での議論を「語りの生成」「再聴覚化」の概念を踏まえて発展的に検討する。

図3は羽海野チカ『3月のライオン』からの引用である（第2巻、見開き174～175頁）。主人公・桐山零（眼鏡の青年。対局の勝者）と対局相手・安井六段の二人のプロ棋士が、対局後に対局中の指し手の善し悪しを吟味し合う感想戦を行なっている場面である。この場面は、第21話の冒頭であり、投げやりにならぬ敗北について、おそらくはそれまでの桐山の言葉を要約して、「君は「オレが途中で投げた」って言いたいんだろ？」と言い切る安井六段の発語からはじまっている。桐山が自らの言葉でそう言ったわけではない「オレ [=安井六段] が途中で投げた」という安井六段の発語は、むしろ逆に桐山の心の中の「声」を代弁するものとして、すなわち「発語内の内語」としての機能を果たしている。それが実際に桐山の心の中の「声」であったかどうかはここでは問題ではなく、この安井六段の発語によって、桐山が「オレ [=安井六段] が途中で投げた」ということを無意識的に述べていたことが示されることが要点である。

ここでコマ間内語として「安井さんとの対局は 夕方を前にあっけなく 終わりをむかえた」という桐山の内語が過去時制によって示されることで、コマ内の感想戦や対局中の描写が、桐山による述懐の場面としてむしろ「後景化」されても見えることに気がつくだろう。続くコマ間内語「- 独り言のように呟き続ける 安井さんのため息にかすかに混ざる アルコールの匂いが 僕の胸をざわつかせた」は、形式的にはやはり過去時制の内語であるが、このコマ間内語による語りに対局時の主人公

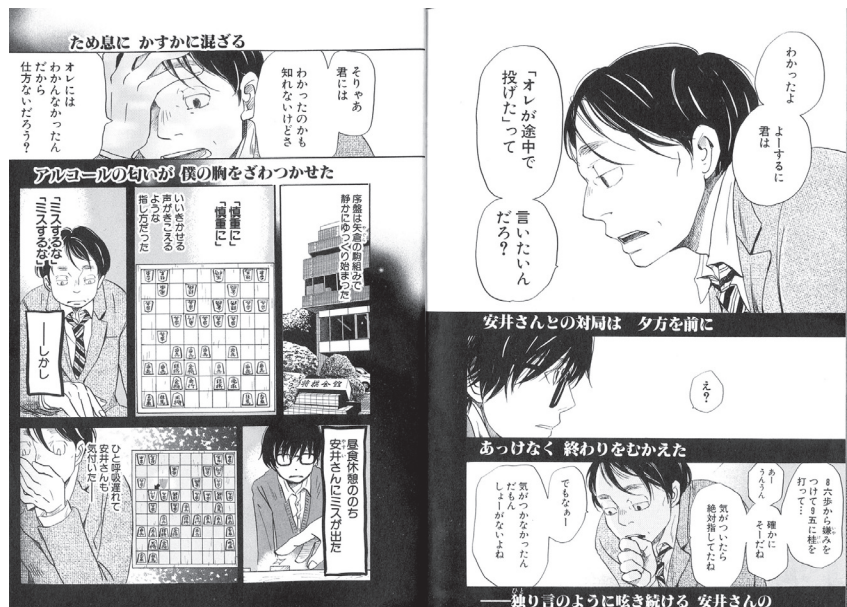


図3

の感覚と感情をパースペクティブに含ませることによって、続く桐山のコマ内内語へと接合されている。

図3における安井六段の発語は、物語世界内における発語として「声」イメージを形成しているにもかかわらず、そして視覚的フレームにおける「声」であるにもかかわらず、物語論的フレームにおける「声」イメージ、すなわち桐山によるコマ間内語とコマ内内語の「声」による「語りの生成」においては、「背景」として扱われるものとなっている。それは、並立する「声」イメージの「再聴覚化」において最も前景に置かれる（読者に「聞こえている」）「声」が、桐山のコマ間内語だからである。

ジェラルド・ジュネットの理論を中心としたナラトロジーの観点からこの場面の語りの審級について論じるのであれば、主人公である桐山の、コマ間内語からコマ内内語に移行する「語り」の審級が、作者による描写という「語り」の審級によって、あくまでも桐山の主観による述懐として語られていることになる。しかし、ここでひとつひとつのコマや語りの視点／パースペクティブを分析し、焦点化の様態について考察するような方法論は、マンガにおける「語り」の動態性や可変性を議論する上では大きな意味を有していないように思われる。もちろん、いわゆる「マンガ表現論」の立場から、視点や人称／同一化の問題系

に関して考察するのであれば、ナラトロジーの方法論や視点に関する議論は有意義に機能することは間違いない。しかし、私たちがここで議論しようとしているのは、視覚や視線・視点、あるいは視覚に基づくパースペクティブを特権化することで成立している「表現（論）」の問題ではなく、こうした視覚的フレームから物語論的フレームへの移行を踏まえた上での、「声」の「再聴覚化」による「語りの生成」の問題であることに留意しなければならない。

複数の「語り」、複数の「内語」の並立をどのように「読む」かによって、「語り」の様態は異なったものになり得る。極端に言えば、読者によって異なるものとなり得るようにも思われる。しかし、どの「声」に「語り」を仮託させるかについては、最終的には作者がどのような「声」イメージを「語りの生成」の根底に置こうとするかに大きく左右されるはずである。羽海野チカ『3月のライオン』においては、コマ間内語における「声」が「語りの生成」に寄与するものとして機能している。すなわち、コマ間内語という、言語的メッセージとしてのみ与えられた「内語」の「声」は、その「再聴覚化」において読む者に最も「近い」位置に与えられることで、視覚・視点・視線としてはどこにも与えられていない「語り」の位置、「語りの生成」の水準を物語論的フレームとしてのみ獲得することになるのである。

このことを別の言い方で述べるならば、「視覚化された言語的メッセージ」が「再聴覚化」されることによって形成された「声」イメージが、物語論的な水準での「語り」の「声」として、読者と「同一化」されているとすることができるだろう。「同一化」といえば竹内オサムによる分析理論が思い起こされるが、竹内の「視点」論や「同一化技法」の理論における〈視点の語り手〉という概念は、読者の内的意識としての「視覚意識」を知覚や認知の作用としての「視覚」とは別種のものとして考えたところに要点があると思われる（小池2019でもこの点についてはふれておいた）。とはいえ、この「視点」論や「同一化技法」に関する議論もやはり視覚的フレームに依拠した議論である。

マンガにおける「語り」を「ミメシス」「ディエゲシス」の両概念に依拠してとらえようとしていることのある種の弊害が垣間見えるともいえる。マンガ表現における「語り」の問題は、視覚的フレームだけではなく、「声」イメージの「再聴覚化」という側面からも考察するべき要素があるのではないか、ということが本論考の要諦である。「声」ではなく、「声」イメージ、と表記しているのは、それが物語世界内における「声」ではなく、かつ視覚的フレームにおいて（マンガの表現として）与えられている「声」でもなく、それらの「声」が物語論的フレームに移行したのちに、「語り」の認識上の位置を決定するものとして読者に読まれ得る「声」の聴覚的なイメージとして考察されるべき対象だからである。

4 接合される「声」イメージ

この点について別の例を挙げる。図4は井上雄彦『バガボンド』からの引用である（第7巻、見開き、頁記載無し）。この見開き頁は4つのコマによって構成されているが、この場面における物語の本筋（ここでは主人公・武蔵のいる時空の軸という程度の意味で「本筋」と述べている）は、修行を積んだ宮本武蔵と宝蔵院流槍術二代目胤舜とが山中で再戦する場面であり、下段中央のコマがそれである。その右側のコマは武蔵と胤舜の戦いを見守る胤栄（胤舜の師匠）と阿巖（宝蔵院門下）であり、下段左側のコマは若き日の出来事を述懐する柳生宗厳とおつう（武蔵の幼馴染）となる。上段のコマは、柳生宗厳と胤栄がそれぞれ互いの口から述懐している、若き日に共通の師である上泉伊勢守秀綱に挑んで敗れ、教を乞うている場面である。いずれも作中にその「語り」の「聴き手」が存在しており（胤栄は阿巖に、柳生宗厳はおつうに、それぞれ同じ出来事を語っている）、上段のコマが単なる回想の場面ではないということに留意しておきたい。

上段のコマは、若き日の柳生宗厳と胤栄が上泉伊勢守秀綱と手合わせするという挿話の一コマである。ここでフキダシの「教えて下さい…!!」は、その直前の頁から、柳生宗厳と胤栄の両方の発語であることがうかがえる。かつ、ここに至るまでの「語り」の担い手は胤栄であって、上段のコマは胤栄から阿巖に向けて語られた物語内物語であり、下段右側のコマはそれまでの「語り」の「声」の主体とその「聴き手」

を同時に示している。

対する下段左側のコマは、ここからの「語り」の「声」の主体となる柳生宗厳が、「聴き手」であるおつうに向かって「あの頃のわしは修羅の世界に生きとった」と語り、ここまでの胤栄の「声」による「語り」を柳生宗厳の「声」が引き継ぐ形になっている。そして、下段中央のコマはこの柳生宗厳の「語り」と同時に行われている、武蔵と胤舜との対峙を描いており、「ザザ…」 「ザ…」 というオノマトペによってある一定の時間の持続があることが示されている。

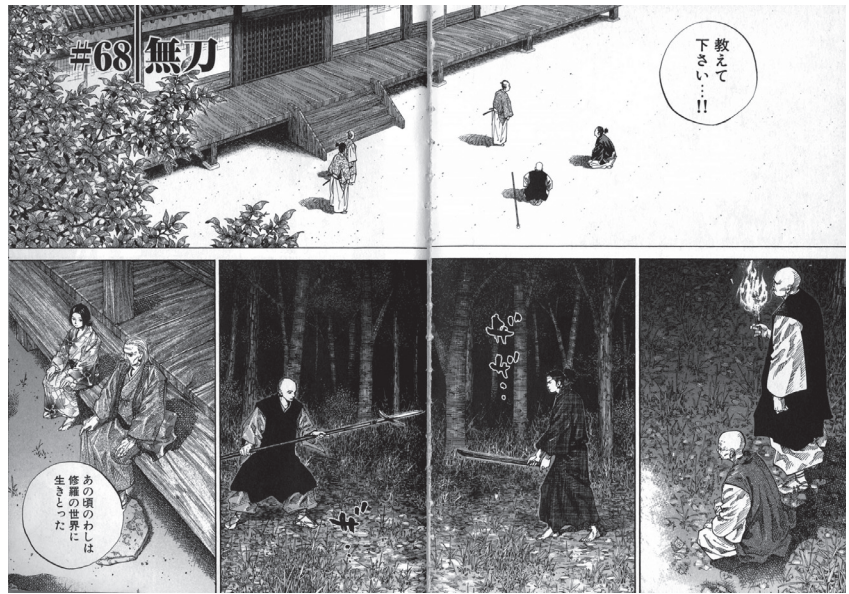


図4

この図4で行われていることを「語りの生成」「再聴覚化」の概念からとらえ直してみると、若き日の柳生宗厳と胤栄の挿話が物語論的フレームにおいては同じ「語り」の水準にあることが理解できる。ナラトロジーの観点からすれば、異なる二人の「語り手」が、同一の挿話をそれぞれの「語り」によって、異なる場所で異なる「聴き手」に向けて語っていることになるが、物語論的フレームの観点からとらえると、「語り」の認識上の位置を決定するものとして読者に読まれ得る柳生宗厳と胤栄の「声」は、そうした物語世界における二つの「声」、視覚的イメージによる二つの「声」としてではなく、同一の「語りの生成点」において柳生宗厳と胤栄がそれぞれの「声」で一つの連続して継起する「声」イメージを生成していることになる。

本筋と並行してなされているこの挿話の「語り」は、主人公ではない作中人物の「発語」によってなされている。視覚的フレームとしては、4つのコマは表現的には等しいものとして描かれているが、二つの「発語」：上段のコマの「教えて下さい…!!」と、下段左側のコマの「あの頃のわしは修羅の世界に生きとった」は、「声」イメージとしては全く異なる位相に属するものである。というのも、私たちは、この4つのコマを表現的には等価にみえる視覚的フレームとしてとらえてはならず、むしろ4つのコマがそれぞれ異なる「語り」の審級を有する物語論的フレームとして「語りの生成」を行なっていることを理解しているからである。

「語り」終わった「声」イメージ（下段右側。物語内現在時の胤栄・阿厳）と、「語り」始める「声」イメージ（下段左側。物語内現在時の柳生宗厳・おつう）という、連続的に継起する「声」イメージによって、1つの物語内物語（上段。過去時の胤栄・柳生宗厳、ならびに上泉伊勢守秀綱）は、その「語り」の審級を維持されるものとなっている。ここでの発語「教えて下さい…!!」は、その審級の水準において読まれ得る「過去時」の「声」イメージとして提示される。この「声」イメージは、一見したところマンガにおける「発語」として示されるものでありながら、実際には胤栄ならびに柳生宗厳の述懐における「声」であり、両者の「語り」の「聴き手」である阿厳にもおつうにも直接呈示されることのない、胤栄・柳生宗厳の共通の挿話において読者にのみ示される「声」イメージとして「再聴覚化」される。

そして、「オノマトペ」のみが聴こえる物語内現在時の「持続」のイメージ（下段中央。武蔵・胤舜）は、視覚的フレームとしても物語世界内においても、下段右側コマの胤栄・阿厳と同じ時空内にあるものとして理解されると同時に、物語論的フレームにおいては、挿話と並行するものとしても理解される。物語における過去と現在それぞれの武者の立会いが、物語構造上「過去に行われた」ものと、「未来に行われる」ものとして、照応関係にあるものと読まれるのである。互いに異なる「語り」の審級で展開されている2

つの立会いが、読者の位相においては「2つの」物語論的フレームにおいて並立しているのである。

ここで「2つの」と強調したが、視覚的フレームに依拠して解釈するのであれば、ここには「3つの」「語り」の審級が存在していることになるはずである。すなわち、「胤栄による語り(=ディエゲーシス)」と「柳生宗厳による語り(=ディエゲーシス)」と「作者による語り(=ミメーシス)」の3つである。ところが、「胤栄による語り」と「柳生宗厳による語り」の2つの語りは読者の位相においては、1つの語りとして読まれ得るものとなっている。これは両者の「語り」の内容が同一の出来事(若き日の柳生宗厳と胤栄が上泉伊勢守秀綱と手合わせするという挿話)を語っているからではなく、柳生宗厳と胤栄がそれぞれの「声」で、同一の「語りの生成点」から一つの連続して継起する「声」イメージを生成しているからである。読者は、胤栄と柳生宗厳による「発語」の「声」イメージをその「再聴覚化」において、物語論的フレーム上では挿話に対する「外語」として把握し、視覚的フレームとしては多元的に語られた、同一の「語り」を生成しているものと理解する。

5 まとめ：「再聴覚化」による前景化と同一化

「語り」という行為においては、その「語り」を生成しているものが、「発語」であるか「内語」であるかは問題ではない。端的に言えば、「声」イメージが「再聴覚化」されることによって生成された物語論的フレームにおいて「前景化」されたものを私たちはマンガにおける「語り」と見做しているのである³。

図3の『3月のライオン』の例に即して言えば、主人公・桐山のコマ間内語は「再聴覚化」されることによって、視覚的フレームとして与えられているコマ内の事象に対する「外語」として前景化されており、読者は桐山の「声」イメージに「同一化」してこのページを読むことになる。また、図1・2の『アオハライド』の例に即して言えば、2種類の「内語」は「再聴覚化」されることによって、主人公・双葉の物語内現在時の内面の「声」と、俯瞰性・客観性をもつ語りの「声」とを区分しながら、同一平面上で共存させることで同一化を成立させている。

マンガメディアの特性は、「内語」や「発語」を「再聴覚化」することによって、可変的に「語り」を生成できることにある。従来のナラトロジーのマンガ研究への援用においては、「視点」や「人称」によって語りの位置を措定する方法論が一般的であったが、マンガメディアにおいては、図像と言語的メッセージの併置というそのメディウムの特性において、「視点」「人称」以前の可変的な語りの生成という特質があることを理解しなければならない。

本論考では、マンガにおける視覚的フレームと物語論的フレームとの差異を具体的なマンガ作品からの例によって示しながら、マンガにおける視覚イメージとしての「声」が、聴覚イメージとして変換される「再聴覚化」の概念、ならびにこの「再聴覚化」と物語構造との関係性について考察した。今後の課題としては、本論考に示した「再聴覚化」の概念や「同一化」をめぐる問題について、ナラトロジーのみならず、言語学や心理学、さらには情報学におけるマンガメディアの諸研究を参照しつつ、それらとの理論的接合を試みたい。

【引用文献・主要参考文献】

- ・伊藤剛「多段階フレーム試論」、『マンガ視覚文化論 見る、聞く、語る』、鈴木雅雄・中田健太郎編、水声社、2017年、pp.293-334
- ・井上雄彦『バガボンド』既刊37巻、講談社、1999～2014年
- ・羽海野チカ『3月のライオン』既刊16巻、白泉社、2007～2021年

³ 例えば、福本伸行『賭博黙示録カイジ』シリーズにおける「ザワ…ザワ…」という群衆のどよめきの擬音や、山本直樹『レッド』における番号(登場人物の死の順番がタグ付けされている)は、物語論的フレームにおいて「前景化」されることによって「語り」を生成している。

- ・小池隆太「マンガにおける態=声」、『サブカル・ポップマガジン まぐま Vol.17 マンガの不文律』、STUDIO ZERO、2009年、pp.82-87
- ・小池隆太「マンガにおける物語論の可能性とその限界」、『マンガ研究13講』、小山昌宏・玉川博章・小池隆太編、水声社、2016年、pp.235-264
- ・小池隆太「マンガにおける「語り」の生成について 一つげ義春『ねじ式』における物語論的フレーム」、『山形県立米沢女子短期大学紀要』第55号、2019年、pp.85-92
- ・小池隆太「羽海野チカ『ハチミツとクロバー』におけるコマ間内語」、『山形県立米沢女子短期大学紀要』第56号、2020年、pp.79-87
- ・咲坂伊緒『アオハライド』全13巻、集英社、2011～2015年
- ・笹本純「マンガの語りにおける視点とその決定因としての内語」、『記号学研究16 多文化主義の記号論』、日本記号学会編、東海大学出版会、1996年、pp.161-180 [現在は入手困難のため、ジャクリューヌ・バルント編『マン美研 -マンガの美/学的な次元への接近』（醍醐書房、2002年）所収の同論文を参照されたい]
- ・笹本純「少女マンガにおける「重層的な語り」 - 紡木たくの作品を例として」、『マンガ研究』vol.1、日本マンガ学会編、2002年、pp.121-125
- ・ジュネット、ジェラルド『物語のディスクール - 方法論の試み』、花輪光・和泉涼一訳、水声社、1985年 [原著1980年]
- ・竹内オサム『マンガ表現学入門』筑摩書房、2005年
- ・福本伸行『賭博黙示録カイジ』全13巻、講談社、1996～1999年
- ・山本直樹『レッド』全8巻、講談社、2007～2014年
- ・四方田犬彦『漫画原論』ちくま学芸文庫、1999年