

# コマ間内語の「位置」 －羽海野チカ『ハチミツとクローバー』第61話の分析

On the Position of Internal Speech between flames  
- Through an analysis of Umino Chica's *Honey and Cover*, chapter.61

小池 隆太

KOIKE Ryuta

キーワード：コマ間内語、語り、物語、メタ物語、マンガ

## 1 はじめに<sup>1</sup>

羽海野チカが作品で用いる「コマ間内語」について、小池 2020ではその起源と、とくに『ハチミツとクローバー』における位置づけに着目して考察を行った。なぜ羽海野チカの「コマ間内語」に着目するのか。それは、羽海野チカの作品における「コマ間内語」を分析することによって、マンガ表現における「語り」の様態やその位相を明らかにすることができるからである。「コマ間内語」は特異な表現に思えるが、マンガにおける「語り」と「声」のあり方を端的な形で我々に示すものである。

小池 2020においては、「コマ間内語」を分析することで、マンガにおける「語り」が静態的な構造ではなく、動態的な生成の作用として考察されるべきものであることを示した。とくにコマ間内語が、「語りの生成」において独特の「距離」「俯瞰性」、ならびに超越論的性質を有しており、これらの性質を「視覚的フレーム」に対する「物語論的フレーム」への変換の結果として捉えることによって、物語内容が提示される認識上の位置としての「語りの生成点」が存在していることを論じた。

すなわち、羽海野チカの「コマ間内語」は、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で、「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し、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」を生成する。「コマ間内語」は、視覚的フレームの「重層的なレイヤー構造」の中で認識されるものではなく、物語論的フレームの枠組みからその「語りの生成」を把握されるべきものである。

続いて小池 2021においては、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、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、ならびにその「語り」との関係性について考察した。マンガの特性は、「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り、「語りの生成」は「視点」や「人称」によって語りの位置が措定される以前に行われる。その最たる例が「コマ間内語」であるが、実のところ、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。私たちがマンガにおける「語り」と見做しているものは、「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」されたもののことである。

さらに小池 2022では、マンガにおける「語り」が作中人物と読者との間の「距離」の制御によって生成されることを論じた。ここまでの研究で論じてきた「視覚的フレーム」と「物語論的フレーム」という

<sup>1</sup> 本研究はJSPS科研費 [19K00539] 「画像研究／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。この第1節では、序論として今日に至るまでの研究の軌跡を本論文の主題である「コマ間内語」の問題に即して簡潔に示しておく。

二つのフレームが、パースの記号学における「直接的対象／解釈項」と「力動的対象／解釈項」にそれぞれ対応させて考えることが可能であること、そして、マンガが、視覚的な記号の集合体による「ミメシス」としての視覚的フレームにおいて認識された上で、それらを意味論的に統合する物語行為である「ディエゲシス」としての物語論的フレームから読み取られ得るものであることを示した。「物語論的フレーム」とは、視覚的に「見えている」ものについて、仮想されたそのコマの「内部」を実体的なものとして読者が「見る」ための概念ではなく（これは「視覚的フレーム」となる）、作中人物と読者との間にどのような「距離」が、どのような規定作用において生成されるのかを思考するための概念であり、視覚的フレームにおいて与えられているものを力動的に統合することで、視覚的フレームを物語論的な「距離」として読み替える記号学的枠組みである。

マンガにおける「語り」は、その力動的解釈項に基づいて読者が視覚的フレームを物語論的フレームへと「変換」し、「語りの生成点」を措定することで生成されるものであって、ここでの「距離」の概念は、読者が「ミメシス」としての視覚的フレームをどのように「見る」か、すなわち作中人物と読者との「距離」がどのように制御されているかを示すものにほかならない。作中人物と読者との同一化における「距離」ともいえる。

本論文は、ここまでのこれらの研究の知見に立って、小池 2020ではじめて議論した「コマ間内語」について再び考察を加えるものである。先の研究では詳らかにしてこなかった、「コマ間内語」における「語り」の様態について、とくに「コマ間内語」における物語論的な意味での「距離」の問題から論じてみたい。具体的には、羽海野チカのマンガ作品『ハチミツとクローバー』ならびにそのTVアニメ化作品の分析によって、「コマ間内語」における作中人物と読者との「距離」の制御と、その「位置」について検討し、マンガにおける「語り」とその生成に関する考究を深めたい。

## 2 コマ間内語の「距離」

まず考えなければならないのは、コマ間内語は「語り」の生成においてどのような「距離」にあるのかということである。一つの仮説として提示され得るものとしては、コマ間内語は最も読者に近い「語りの生成点」において「前景化」された「声」のイメージを視覚的フレームにおいて表現したものだという考え方である<sup>2</sup>。作中人物の「声」イメージを、これ以上「近く」なることが物理的に困難な「位置」において呈しているものが「コマ間内語」である、ということになるが、こうした論じ方自体が、「視覚的フレーム」に依拠した議論の立て方であるという点にも留意しなければならない。

むしろ、本論文で議論しなければならないのは、「コマ間内語」は本当に「コマ間」に「ある」と言っ てよいのかという問題である。「コマ間内語」は、羽海野チカがその代表作である『ハチミツとクローバー』（集英社、2000年～2006年）や『3月のライオン』（白泉社、2007年～連載中）において用いている表現技法で<sup>3</sup>、基本的には、焦点化されている作中人物の「内語」を黒塗りされたコマ間に白文字・横書きで記述することで、作中人物の内面描写を行ない、散文詩的な叙情を生み出す表現として機能している。

コマ間内語においては、見た目上、コマとコマの間のスペース（間白）の中に言葉（作中で実際に発語されてはいない、作中人物の内面の言葉：「内語」）が書かれており、コマ内のフキダシのように形式的に作中人物との対応関係は明示されていない。あくまでも書かれた内語の内容と、その場面に至るまでのストーリーの内容、焦点化されている作中人物との関連性を読み取って、読者はその内語の主体を措定する必要がある。

<sup>2</sup> この一文を十全に理解するには、小池 2016・小池 2019・小池 2020・小池 2021・小池 2022を順に参照する必要があると思われる。とくに後半3点の議論を踏まえた上で本論文は執筆されている。

<sup>3</sup> 羽海野チカ作品におけるコマ間内語の初出は、商業出版物において確認した範囲では「小説JUNE」118号（2000年4月発行）に掲載された短編『冬のキリン』となる。詳細は小池 2020、p.80を参照のこと



原則的に、読者の読みにおいて、その時点で焦点化されている作中人物、あるいは（竹内オサムの同一化技法に即して）パースペクティヴを読者と共有している作中人物の内面が、コマ間内語として表出することになる。コマ間内語を読みながら、読者は作中人物の内語を言葉として自ら反芻することになる。このことによって、私たちは「コマ間内語」がもっとも読者に対して「前景化」された、「語り」の「位置」を占めるもの、極端に言えば、作中人物と同一化した読者が自らの内面に作中人物としての「語りの生成点」を措定するものであると見做すのである。

「コマ間内語」は、その内語の主体となる作中人物が、読者と一人称的に同一化することによって、竹内オサムの同一化技法に即して言えば「身体消失型」の同一化技法<sup>4</sup>によって、読者に近い距離で「語りの生成点」を生み出す手法であるといえなくもないが、同一化技法と決定的に異なっているのは、「コマ間内語」が用いられているのは竹内の議論が前提としているような「主観ショット」としての「コマ」ではなく、多くの場合、作中人物自身を含むようなページの全体だということである。

小池 2022で述べたように、マンガにおける「語り」が作中人物と読者との間の「距離」の制御によって生成されることを前提とするのであれば、「コマ間内語」は、作中人物自身が自らを「俯瞰的に」眺めるような視点に立ちながら、自分自身を含めた物語の一場面をメタ物語的に「語る」ような「距離」を生成し、作中人物自身が自分自身の姿を俯瞰的にとらえる「物語論的フレーム」に「語りの生成点」を措定させる。作中人物自身が、その位置を作中の自分からずらして（＝「距離」をとり）、作中で「物語論的フレーム」を生成しているのであって（したがって、コマ間内語それ自体の「語り」の主体は視覚的フレームには現れない）、読者はその「物語論的フレーム」の「語り」の構造を「コマ間内語」という「視覚的フレーム」として見ているのである。

この時、読者はメタ物語的視点の位置にいる（このメタ物語的「視点」の「位置」というものが、物語論的にしか与えられないことに留意

しなければならない）作中人物と、メタ物語的に見られている（作中人物によって物語論的に見られている）作中人物自身の「距離」が、まず「コマ間内語」という技法によって生成されていることを認識した上で、読者自身の「位置」ともいえるメタ物語的視点の位置（にいるであろう作中人物）に「語りの生成点」を措



図 1

<sup>4</sup> 竹内 2005、p.91



定するのである。

### 3 『ハチミツとクローバー』 第61話の「コマ間内語」

以下、「コマ間内語」の具体的な例から論じる。

図1は羽海野チカ『ハチミツとクローバー』第60話〔chapter.60〕からの引用である<sup>5</sup>。この場面は第60話のラスト、事故で右腕を負傷した花本はぐみを病院から連れ出した森田忍が、自分のアジトにはぐみを連れ込み、再起不能かもしれないが以前と同じように絵が描けるようになるまで治療とリハビリに励むと言うはぐみを抱きしめて、「描かなくていい」「一緒にいらればがいい」と自らの想いを告げる場面、『ハチミツとクローバー』のクライマックスの一シーンである。

ここでは、はぐみと森田の互いの姿と発語が、花本先生と竹本祐太、そしてクローバー（シロツメクサ）のカット挿入とともに描かれる。ここにはコマ間内語は用いられておらず、はぐみと森田が三人称的に描写されている。

一方、図2は『ハチミツとクローバー』第61話〔chapter.61〕からの引用である<sup>6</sup>。この第61話冒頭部の場面は、前話（第60話。chapter.60）からの続きであり、図1で示した森田がはぐみを抱きしめた場面を引き継ぐ形になっているが、描写の様態は全く異なっている。

1コマ目から3コマ目、「何かを残さなきゃ生きてるイミがないなんて」「そんなバカな話あるもんか」「生きててくれればいい」「一緒にいらればいい」「オレはもう それだけでいい」というのは全て前話での森田の発語の内容であるが、これらの言葉は、ここでは前話のような実線によるフキダシには収められておらず、黒い背景にややぼんやりと浮き上がって見えるような白い楕円の中に書かれている。これらは、はぐみの内面において前話から反芻的に響いている森田の「声」であって、その場（はぐみと森田が

いる部屋）において聞こえているであろう森田の実際の声ではない。すなわち、森田の「声」イメージと解されるべきものであり、はぐみの内面における聴覚イメージを読者に視覚的に提示しているものである。

この図2では同時に、4コマ目において森田に抱きしめられているはぐみが焦点化されること、かつコマ間内語によっては

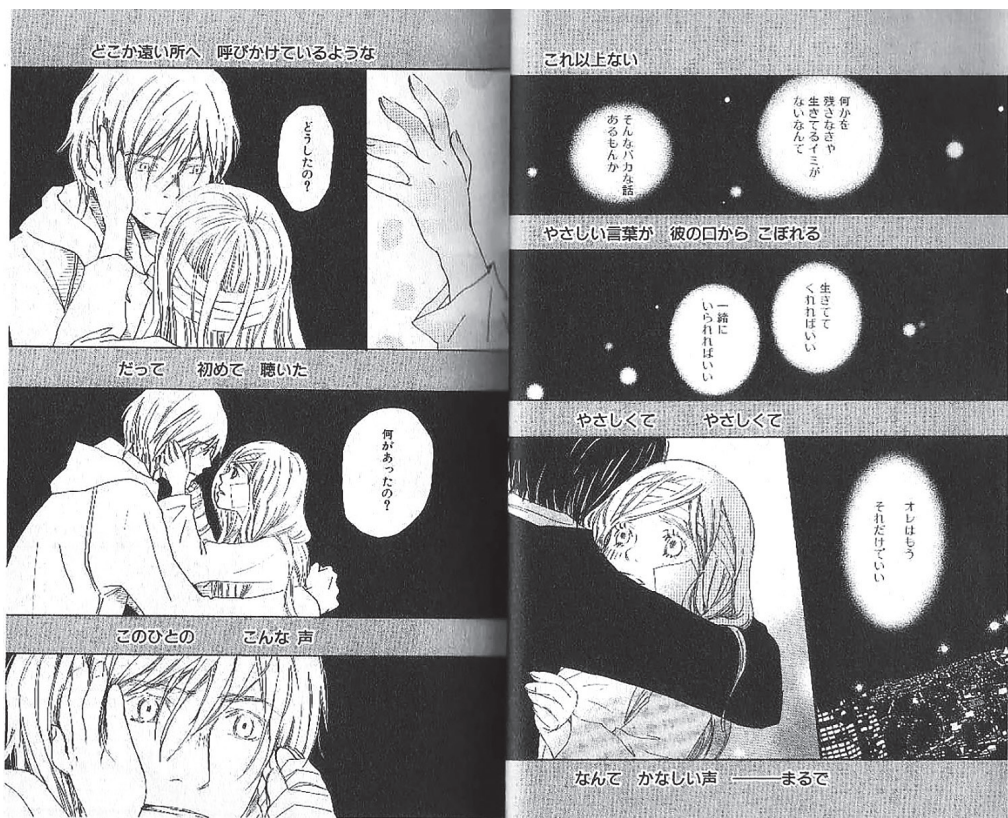


図2

<sup>5</sup> 羽海野チカ『ハチミツとクローバー』第9巻、集英社、2006年、pp.168-169

<sup>6</sup> 羽海野チカ『ハチミツとクローバー』第10巻、集英社、2006年、pp.4-5

ぐみの内語が見開き全体にわたって呈示されることによって、同じ場面の続きであるにもかかわらず、図1とは異なり、「語り」の生成が行われている。

マンガメディアの特性として、「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りと以前述べた<sup>7</sup>。小説の分析においては「視点」や「人称」によって語りの位置を指定する方法論が一般的であるが、マンガにおいては、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しなければならない。

図2においては、コマ間内語が用いられることによって、自分自身の様態（ここでは、森田から「やさしい言葉」を受けて、抱きしめられる自分自身）を語る作中人物＝はぐみが、「語りの生成点」として指定される。「語る」はぐみと、コマの中にいるはぐみは、物語内容的には、かつ視覚的フレーム上では同一人物であるが、物語論的フレームにおいては分離した存在であると考えなければならない。「語る」はぐみは、「コマ間内語」によって、読者に「語りの生成点」としてのみ与えられた存在であって、視覚的フレームには存在していないのである。

#### 4 TVアニメ版『ハチミツとクローバー』第10話の分析

ここで、この図1・図2にあたる箇所がTVアニメではどのように表現されていたかについて触れておきたい。マンガ版『ハチミツとクローバー』第60話・第61話に該当しているのは、アニメ版『ハチミツとクローバーⅡ』（第2期、フジテレビ系列 2006年放送）第10話〔chapter.10〕となる。TVアニメ版においてはコマ間内語は当然ながら用いることはできないため、図2においてコマ間内語が用いられている箇所は、はぐみの声によるナレーションとなっている。以下TVアニメ版の同場面について、はぐみと森田の所作とそのセリフを書き起こした（DVD:17分30秒～18分40秒。CV. 森田忍:うえだゆうじ、花本はぐみ:工藤晴香）。「」で括っているのはマンガ版において「発語」として書かれているもの、〈〉で括っているのはマンガ版において〈コマ間内語〉として書かれているものである。ただし、マンガ版には存在しないセリフの後ろには※を付けている：

森田 「いいよ」  
 (森田、はぐみの両肩に手をかける)  
 (はぐみ「あっ」※)  
 森田 「もう描くな 描かなくていい」  
 (はぐみ、やや顔を上げ、眼を見開く。「ああ」※)  
 森田 「何かを残さなきゃ生きてるイミがないなんて」  
     「そんなバカな話あるもんか」  
     「生きててくれればいい」  
     「一緒にいらればいい」  
     「オレはもう それだけでいい」  
 (森田、はぐみを抱きしめる)  
 はぐみ 〈これ以上ない〉  
     〈やさしい言葉が 彼の口から こぼれる〉  
     〈やさしくて〉  
     〈やさしくてなんてかなしい声 まるで〉

<sup>7</sup> 小池 2021、p.37

〈どこか遠い所へ呼びかけているような〉  
 (はぐみ、森田の腕の中からいったん身を離す)  
 「どうしたの？」  
 (はぐみ、森田の両頬を両手で包むように持つ)  
 〈だって 初めて聴いた〉  
 「何があったの？」  
 〈このひとの こんな声〉  
 「聴かせて」※  
 (森田、もう一度はぐみを抱きしめる)

TVアニメ版第10話の内容は、大まかにマンガ版の第60話・第61話を合わせたものとなっている。マンガ版の第60話のラスト(図1)から第61話の冒頭部(図2)への移行でみられる、前話の森田の発語をはぐみにおける森田の「声」イメージで反復する描写は存在せず、完全に省かれている。セリフをマンガ版で書かれている通りに区切って読むと、おそらく間延びして聞こえるため、マンガ版では離して書かれているセリフも間を空けず続けて読まれている箇所がある。

ポイントとなるのは、マンガ版においてははぐみによる「コマ間内語」として描かれている箇所の扱いである。書かれた言葉が用いられるマンガとは異なり、アニメの場合には原則的に登場人物のセリフは声優の声によって「話される」必要がある。マンガ版においては、図2において示されているように：

- (1)はぐみによる発語(背景とは実線で区分されているフキダシの中の言葉：「何があったの?」「どうしたの?」)
- (2)はぐみによる内語(コマ間内語：「これ以上ない～このひとの こんな声」)
- (3)はぐみの内面において反芻されている森田の「声」イメージ(背景からぼんやりと浮き上がって見える楕円の中の言葉：「何かを残さなきゃ生きてるイミがないなんて～オレはもう それだけでいい」)

の3つの言葉が、視覚的に区分されて描かれている。一方、TVアニメ版においては、(1)のはぐみによる発語は、画面内のはぐみとリップシンクするように声優によって発語されており、(2)のはぐみによる内語は、画面内とは無関係に、やはりはぐみの声優によって発語されているが、(1)と(2)では、視聴している私たちにおいて声の与えられる位置は大きく異なっているのが聴き取れる。すなわち、(1)の発語は相対的に小音量かつ遠い位置において話されているように収録されているのに対して、(2)の内語はささやくような声であるがより大きな音量で、かつ近い位置において話されているように収録されている。そして、(3)のはぐみの内面における森田の「声」イメージは存在してはいるが、マンガ版第60話のラスト(図1)における森田の発語によって置き換えられている。

マンガ版においては、内面において反芻された森田の「声」イメージを受ける形で、はぐみの内面がコマ間内語によって語られているのに対して、TVアニメ版においては森田の発語をそのまま受ける形で、はぐみが自身の内語にあたるものを直接的にナレーションによって語ることになっている。

このことは、単純にTVアニメ版第10話がマンガ版の第60話・第61話をつなげる形で作られたことによるものということ、あるいは、マンガ版の第61話が前話のラストを一部反復する形で描かれているものということ、というような形式的な要因のみで合理づけすることはできず、むしろマンガとアニメという2つのメディア、2つの表現手法における「語り」の生成が異なっていることに由来していると理解される。

アニメにおいては、(キャプションなどを用いるのでない限り)「語り」はすべて声優による「声」として現出されるものである。基本的には「声」は重ね合わされることはなく、一度に与えられる「声」は1つのみに限定される。もちろん、アニメにおいても複数の「声」を同時多発的に現出させることによって、



例えば「群衆の声」や「精神的な声」などを、いわゆるポリフォニーのような様態で表現することは可能であるが、あくまでも通常とは異なる事態を演出したり、あるいは実験的な手法を用いたりされる場合に限定される。したがって、『ハチミツとクローバー』TVアニメ版第10話における森田の「発語＝声」とはぐみの「内語＝声」は、マンガ版第61話冒頭部（図2）のように多層的に（同時に）声優によって語られることはない。森田とはぐみの「語り」のパートはわかりやすく、聴こえるように、分離する形で呈される。

このことは、実際はマンガにおいても同様である。マンガの表現は、基本的には図像と文字をページとコマにおいて併置させることによって成立しており、その併置された複数の図像や文字（＝「声」「音」「擬態語」など）はページを繰るたびに読者に一度に呈示されるものである。読者はページ（あるいはコマ／見開き）に描かれているものを一望のもとに見ることになるわけだが、読みそのものは文字がある場合その文字の読みにも依存している。

図2で示したマンガ版第61話冒頭部は、その意味で第60話ラストとは決定的に異なっている。第60話ラストにおいては、森田の発語がそのまま「読み」として与えられるのに対し、第61話冒頭部においては、その前話の森田の発語は「声」イメージとして与えられ、「語り」の主体は、その「声」イメージに対する、はぐみの内語へと移行する。コマ間内語が森田の「声」イメージに対して前景化されることによって、読者とはぐみとの距離が近いものとなるのである。

TVアニメ版における森田の「発語＝声」とはぐみの「内語＝声」のあり方は、その意味では、第60話ラストから第61話冒頭部に至る、マンガの「最大公約数的な読み」を反映したものとみることができる。TVアニメ版の参照部分の後半、はぐみの「語り」：

〈どこか遠い所へ呼びかけているような〉  
「どうしたの？」  
〈だって 初めて聴いた〉  
「何があったの？」  
〈このひとの こんな声〉

の順序は、コマ間・コマ内の区分を無視してページの上から下へとシーケンシャルに読み進めている形である。この「読み」の順序が「正当」であるかどうかは別にして（というより、「読み」の順序を一意的には定められないところにコマ間内語の特性があるのだが）、TVアニメ版で採られた方法は、声優の「声」の聴こえる位置や様態をコントロールすることによって、マンガ版における「多層的な語り」をなるべく原作に近い形で表現しようとしたものだといえるだろう<sup>8</sup>。

## 5 「コマ間内語」の「位置」

TVアニメ版と比較すると、マンガにおける「コマ間内語」が、視覚的フレームにおいて物語論的フレームを提示するという二重の構造的性を有していることがうかがえる。アニメにおいては、「発語」「内語」「声イメージ」が原則的にすべて「音声」として与えられるべきものであり、「語り」は最初から構造として与えられるものとなっている。一方、マンガにおいては、それらをどのような聴覚イメージで与えるかは視覚的方法によって分けけて表現されており、視覚的フレームにおける言葉を「再聴覚化」という変換の過程が不可避となるため、必然的にそこに「語り」の生成という要素が加味される。

<sup>8</sup> ストーリー上の異同として興味深いのは、マンガ版には存在していない、はぐみの「聴かせて」というセリフがこの場面の最後に付け加えられていることである。意図は不明だが、森田の「やさしい声」というはぐみの内語に込められた感情を強調するような響きにも感じられる。

では、「コマ間」に言葉が書かれるということには、そもそもどのような機能的要素があるのだろうか。あるいは、コマ間内語は本当に「コマ間」に「ある」といってよいのだろうか。「コマ」をめぐるグルンステンの議論を援用しつつ、本論文をまとめておきたい。

グルンステンはコマ枠 *cadre* の機能を次の六つに分類している (Groensteen 1999: 49-68 [邦訳 81-111]、訳語は邦訳書 (野田謙介訳) によるもの) :

- (1)閉じる機能 *la fonction de cloture*
- (2)分離する機能 *la fonction séparatrice*
- (3)リズムをもたらす機能 *la fonction rythmique*
- (4)構造化する機能 *la fonction structurante*
- (5)表現する機能 *la fonction expressive*
- (6)読ませる機能 *la fonction lecturale*

グルンステンによれば、これらコマ枠の機能は「コマの中身」と「読者の知覚的、認知的な過程に影響を及ぼす」ものであり、読みを補助するものとして特徴付けられる。(1)閉じる機能と(2)分離する機能は、一つの同じ機能の裏返しになっており、コマを閉じ、コマにある一つの形を与えることで、コマを認知的に分離し、テキストの理解を容易にするものである。(3)リズムをもたらす機能は、区切られたコマ枠を連続させることでリズムを生み出す機能とされ、(4)構造化する機能は、シーケンス的な／物語的なひと続きのものとして複数のコマ枠を「あらかじめ方向が決められた枠」として読者に提示するものである。そして、(5)表現する機能は、例えばフラッシュバックや夢のシーケンスなど、コマ枠の輪郭を描く線の様態によって、コマの「使用法」を示すものである。最後に、(6)読ませる機能とは、「読むべき何かがあることを知らせる印 *l'indice d'un quelque-chose-à-lire*」であり、コマ枠によって隔離されることによって、そこに読まれるべき何かが存在していることを示すものである。

ここからグルンステンは、まず「分離する機能」「リズムをもたらす機能」「読ませる機能」の三つの機能が、マンガの図像的連帯性 *solidarité iconique* という性質から直接導かれる機能であるとし、残りの「閉じる機能」「構造化する機能」「表現する機能」は、マンガのコマ枠以外の枠、図像的表象のカテゴリーすべてにあてはまるものとしている。グルンステンは、さらに中間空間としてのストリップ *strip* (間白をはさんで水平に配列された帯状のコマの並び)、そして追加空間としてのフキダシ *bulle*<sup>9</sup> について論じていくことで、マンガの空間＝場所のシステムの性質について議論を進めている。本論文において議論している羽海野チカの「コマ間内語」に類するような表現技法については、Groensteen 1999 においてはとくに言及されていないが、これらの知見を分析の一助とす



図 3

<sup>9</sup> 邦訳書においては「吹きだし」と表記されているが、これまでの拙論との用語の整合性から本論文においては「フキダシ」と表記する。



ることは可能である。

コマ間内語がコマ間に書かれているのは、そこに「読まれるべき何かがある」ことを示している。そして、コマ間内語がその場所に書かれていることにそれ以上の意味はない。というよりも、ページにおいてコマ間の他にそれを書くべき場所が存在していないということ、別の言い方をすれば、閉じられておらず、構造化されてもいない、コマ枠やフキダシや作中人物との位置関係によって規定「されることがない」ことこそが、コマ間内語を特徴づけるものである。

図3は『ハチミツとクローバー』第62話〔chapter.62〕からの引用である。病院のベッドで、はぐみがいつも自分に手を差し伸べてくれた修司（花本先生）との過去の記憶を夢の中で思い出しながら、修司への想いを言語化する場面である。ここでのコマ間内語は、夢の中でののはぐみの内語と解することも可能であるが、4コマ目で目覚めた時点でははぐみの内面の描写とはなっておらず、時間的にも場所的にもどことも対応していない。人称としてははぐみの内語であることは間違いようがなく、物語を俯瞰するような「語り」ではあるが、図2で見られたようにこの場面を自ら「距離」をとってメタ物語的に眺めているということとは異なり、時間的にも無規定で、コマ内の事象を構造化する関係にもなっていない。にもかかわらず、私たちはこのコマ間内語からはぐみの「語り」を生成し、それがコマ内のはぐみとは異なる時空の存在による「語り」としての「距離」から物語を「読む」（あるいは「読まされる」）。

もちろん、それでもグルンステンのいう「図像的連帯性」において、コマ間内語は視覚的フレームにおいて呈されるものである。しかし、「コマ間内語」をめぐる議論が私たちに示すのは、私たちのマンガの「読み」が、「語りの生成」と不可分のものであって、その「語り」は視覚的フレームから物語論的フレームへの変換においてのみ現出するものだけということである。この意味において、コマ間内語はコマ間に「ある」のではなく、コマ間の無限定性を利用することによって「語り」の「距離」を制御する、メタ物語的位置にこそ「ある」といえることになる。「コマ間内語」という表現手法が示しているものは、視覚的フレームにおいて書かれている場所と、物語論的フレームにおける「位置」との差異そのものである。このズレこそが「語り」性とも呼ぶべきものであるが、この点に関しては、記号学の諸知見を踏まえた上で、あらためて論じることになるだろう。

### 【引用文献・主要参考文献】

- ・羽海野チカ『ハチミツとクローバー』第9巻、集英社、2006年
- ・羽海野チカ『ハチミツとクローバー』第10巻、集英社、2006年
- ・Groensteen, Thierry, *Système de la bande dessinée*, Presses Universitaires de France, 1999（邦訳：ティエリ・グルンステン『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、2009年）
- ・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 一つは義春『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『ハチミツとクローバー』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
- ・小池隆太「「声」イメージがマンガの物語構造に与える影響について」、『山形県立米沢女子短期大学紀要』第57号、2021年、pp.31-38
- ・小池隆太「マンガにおける「語り」の生成」、小山昌宏・玉川博章・小池隆太編著『マンガ探求13講』第4章、水声社、2022年、pp.107-134
- ・竹内オサム『マンガ表現学入門』筑摩書房、2005年
- ・[DVD]『ハチミツとクローバーII』Vol.4、監督：長井龍雪、角川エンタテインメント、2007年