

電子書籍時代における漫画のあり方に関する一考察

齊藤克幸*

はじめに

日本における漫画は、戦後の戦災復興から高度経済成長を経てバブル経済に至るまで質量ともに飛躍的に発達した。漫画雑誌は幼年・少年少女向けから青年・成人向けまで男性・女性向けとそれぞれ幅広く展開され、描かれる内容も凡そ人間生活のあらゆる事象・職業を網羅し娯楽から学習・解説さらに表現性（芸術性）の高い作品まで多種多様に存在する。バブル崩壊後の長引く不景気や少子化によって、一時期のような隆盛は影を潜めたものの、未だ出版業界にとって漫画が重要な位置を占めているのは間違いないだろう。

しかしこれほど発展した漫画であるが、その制作方法は基本的に草創期から大きく変化しておらず、紙とペンとインク（戦後スクリーントーンが加わるが）という古典的で簡単な画材によってのみ描かれてきた。漫画は漫画家個人またはアシスタントと呼ばれる少数のスタッフによって、まさに家内制手工業のようにローテクによって生産されてきたのだ。そして漫画は出版社によって漫画雑誌や単行本の形に印刷製本されて流通し書店で販売されて初めて読者の手に届き読まれてきた。

そもそも紙と印刷技術の発明によって人類が生み出した印刷出版文化は、印刷・製紙技術の発達によって高速で安価に大量生産が可能になり、20世紀に入るとメディアとしての価値が大きく高まり、新聞・雑誌はテレビ・ラジオとともに四大マスメディアと呼ばれるほど一大産業として成長した。しかし20世紀終盤から21世紀に入り、いよいよインターネットが社会に普及し電子書籍やiPad・スマートフォンなどのタブレット型端末の流行、また世界同時不況の影響などによって新聞・雑誌などの発行部数が激減し、新聞社や出版社は厳しい経営を迫られる時代となってきた。印刷出版をメディア（媒体）としての側面だけから捉えると、どうしても情報の早さ・量・多様性・動画や音声が表示できることなどの面から決してインターネットに適わない。既に欧米では新聞社の身売りなどのニュース

が珍しくない時代になってきている。かつて民衆運動は、地下でビラを印刷しそれをばらまくことによって告発し主張し支持を広げようとしたが、現代ではそれがツイッターやフェイスブックにとって変わられたのだ。まるで印刷出版という方法が、遂に終焉を迎えようとしているかのようである。ならばそれと共に成長してきた漫画もまた決して無関係ではいられないだろう。「紙に印刷」ではなく「ディスプレイ」によって見る（読む）という事実面に直面した漫画。戦後半世紀以上変わらなかった漫画が、その事実によって、いよいよその表現方法を変化させざるを得なくなってきている。以下にその具体的な例を上げ検証してみる。

具体例1 「ドラえもんチャンネル」

「ドラえもんチャンネル」は、小学館及び藤子プロが制作し運営・公開しているWEBサイトである。その中の「コミックチャンネル」では、いくつかのドラえもんの漫画を無料で見る（読む）ことができる。ここで公開されている漫画は、基本的には原作を大きく改変しないようにしてあるが、「ディスプレイによって漫画を見る（読む）」ことの特徴を利用し、紙に印刷する方法では決してできない独特の方法で漫画を見せる（読ませる）工夫をしており、漫画の新しい可能



図1 「ドラえもんチャンネル」
<http://dora-world.com/top.html>

* 比治山大学短期大学部美術科

性を探るという意味において大変興味深い。「ドラえもんチャンネル」では以下のような表現上の工夫がなされている。

1：効果音がつけられている

言うまでもなく紙に印刷された漫画からは音声は出ない。だからこそ漫画家は吹き出しや描き文字によって様々な工夫し表現してきたわけだが、ディスプレイにはスピーカーがついており音声を出すことが可能である。ならば当然のこと漫画に音声をつけてみようという試みがあっても不思議ではない。ただしこの作品ではセリフは音声化しておらず、効果音だけを用いている。効果音は、例えば木が成長するシーンでは、描き文字が「ムクムク」であっても効果音は「ムクムク」ではなく別の、もっと単純なチャイムのような音がつけられている。これは音がもの言うことを避け、漫画本来の存在意義を失わせないようにしようとする配慮であろう。

2：コマの中の一部が動画（アニメーション）になっている

例えばドラえもんがタケコプターで飛んでいるシーンでは、アニメーションによって実際に（遠方から徐々に近づいて大きく変化したり、コマの左右を移動したり、またタケコプターは回転しながら）動いている。登場人物の口がパクパクし腕や足や顔が動くなどしている。一つのコマの中に時間的経過がある場合は、はじめ背景だけの画面に、時間差をつけて順に登場人物を表したりしている。つまり「動画」を描く必要が無い範囲の、ごく単純な動きがつけてある。そもそも漫画とアニメーションには決して超えられない違いが存在するが、「ディスプレイ」がその壁を破壊し



図2 「コミックチャンネル」内から「変身ビスケット」
<http://dora-world.com/comic/comic0306.html>

たのだ。

それでもこの作品が漫画として存立しているのは、基本的には原作に忠実なコマ割がなされているからである。コマ割の概念を無くし、一つのコマ（フレーム）の中で次々と場面を変化させていく方法も可能であったはずであるが、敢えてそこまで踏み込んでいない。このサイトの趣旨は、あくまでも漫画の立ち読みなのだ。

しかしそれでも「動き」を加えたということは、紙に印刷された漫画には存在し得なかった「リアルタイム」をコマの中に導入したことになる。もともと漫画の一コマの中には緩急自在・長短様々な時空間が描かれている。読者が漫画を読む（見る）ためには、実際にそのコマ内のセリフなどの文字を読み、絵を鑑賞し、そのコマ内に描かれている事象を理解する「リアルタイム」が必要だが、読者は、そのコマ内に描かれている事象を、ほんの瞬間にも数分にも数日にも数年にも感じることができる。また読者は一つのコマを、時にはセリフさえ全部読まずに読み飛ばす場合がある一方、時には十数秒間じっくりと眺めるなど、読み手の自由な読み方によって緩急つけながら読んで（見て）いる。しかしこのサイトのように、実際に絵を動かしてしまうと、最低でも現実的な動くためのリアルタイムが必要になり、サイト鑑賞者は、そのリアルタイムに付き合わされることを強制され、ほんの数秒でさえ煩わしく感じさせる場合がある。

3：コマは最初空白になっている

図2のように、コマは最初空白になっており、コマずつ順番に絵が現れる。見る（読む）べきコマは薄いグレーで点滅して読者を誘導し、マウスでクリックすることによって画像が現れる。また見る（読む）べき順番を飛ばしたコマをクリックしても絵は現れないように工夫されている。

紙に印刷された漫画は、当然のことながら全てのコマが最初から全部、印刷されている。日本語はやはり縦書きの方が読みやすく、そのため日本の雑誌の多くは右綴じ右開きで本文が縦書きとなっている。従って漫画のセリフも縦書きで、コマは右から左、上から下へと読み進むように描かれてきた。この「コマを読む順番のルール」は主に戦前から戦後を通じ、多数の漫画が描かれ様々に試みられることによって自然的に取斂されていったものと思われるが（コマに読む順番＝番号がふってあった時代もある）、そういった「漫画読みルール」を漫画家は意識しながらコマ割りを考え、読者にオチやクライマックスの場面（コマ）を先

に読ませないような工夫をしながら描いている。しかしディスプレイによって漫画を見せる方法ならば、一コマずつ順に画面に現れるようにするのは容易である。しかし次のコマを見る（読む）ために一々クリックしなければならぬのは面倒であり、もっと早く次のコマに移動したくとも、現在のコマの音声や動きが完了するまで、移動できなくしてあり、スピーディーさに欠ける。また、始めから全部のコマが見えていることは欠点でもあるが、漠然と誌面全体を眺めると、全体としての、エネルギー感であったりファンタジックであったりするようなムードを感じることができ、読者はそれを受け止めながら一コマずつ読み進めていく側面があると思われるが、そういった全体的な気分の盛り上げ感が無く、どこか白けた機械的な雰囲気陥ってしまうように思われる。

4：吹き出しの中のセリフが、喋っている順に画面に現れ、描き文字は、効果音とともに画面に現れる
3と同様、順番に見せる（読ませる）工夫である。

5：カラー化してある

漫画のカラー化は雑誌連載の中でも巻頭などで以前から行われており珍しいことではないが、このサイトでは全ページがカラー化されている。また原作ではスクリーントーンが使用されていたであろう部分もカラー化してある。そもそも漫画が、モノクロ表現がほとんどであるのは漫画家の手間と印刷出版のコスト（当初は技術）の問題が大きかったのだが、同時に紙にペンとインクで描かれたモノクロ表現が、まるでドローイングのように美しいことも事実である。読者は無意識にそれを鑑賞しているはずである。

6：画面上の登場人物以外の背景を少しぼかしてある

背景をほんの少しぼかすことによって、登場人物を際立たせている。これはフォトショップなどのCG系ソフトを使用したデジタル処理によって可能な加工である。紙にペンとインクで描かれた原稿をディスプレイで見せる（読ませる）ために必要な加工の過程で可能となった。背景と登場人物を別々のレイヤー（セル）に分けて描くという考え方は、アニメーションの世界では古くから行われてきたが、漫画の世界では、書き損じた部分の修正のために行われた切り貼りのような方法は別として、意図的に背景と登場人物さらに吹き出しまでを別々のレイヤーに描くという考え方は無かった。これは基本的にはパソコンによって絵を描くCG時代に入って初めて可能になった方法であり考

え方である。

「ドラえもん」の読者は、主に小学生であると思われる。そのためこのサイトでは、原作の味いを殺さない範囲で、サイト閲覧者を飽きさせない工夫を様々に凝らしている。それはにぎやかで楽しい雰囲気をつくることには成功しているが、出来上がったものが、旧来の漫画とは異なる何かであることは間違いない。紙に印刷する漫画には様々な制約がある。その制約を一気に取り払ったのがCGとディスプレイだが、そのために漫画というものの定義が大きく揺れ動いている。音声が出せるなら吹き出しやセリフ・描き文字は無くても構わないはずだし、動かない不自由な絵の漫画より、アニメーションの方が優れているのではないかと、という短絡的な議論になってしまう。

現在では、このように漫画を無料で見ることができるとWEBサイトも少なくなく、大手出版社から個人サイトまで様々に存在する。次に最大手である集英社の取り組みを見てみる。集英社の漫画に関するWEBサイトもいくつか存在し、一部または全部を無料で見る（読む）ことができる。

具体例2 「VOICE+COMIC VOMIC ヴォミック」

「VOICE+COMIC VOMIC ヴォミック」は集英社が制作し運営・公開しているWEBサイトである。ここでは無料でいくつかの漫画を見る（読む）ことができるのだが、独特の方法で漫画を見せる工夫をしており、漫画とは何かを考えさせる好例となっている。

1：声優によるアフレコがつけてある

このサイトのタイトルが「VOICE+COMIC VOMIC ヴォミック」となっているとおり、全部のセリフに声優によるアフレコがつけてある。これは漫画



図3 「VOICE + COMIC VOMIC ヴォミック」

<http://vomic.shueisha.co.jp/index.html>

としては極めてアグレッシブな試みである。表示される画面の中の漫画は、特に加工することなく原作をそのまま利用している。従って吹き出しとセリフ及び描き文字はそのまま入っているが、声優がこれを感情を込めて読んでくれるため、サイト閲覧者はセリフを読む必要がない。声優の読むセリフ（声）はとても早口にしてある。特に長文（長セリフ）は早回しによって、まるで壊れたテープレコーダーのような奇妙な音声である。しかしこのことは、普段、読者が漫画のセリフを心の中で読み進む速度に、現実の音声（セリフ）の速度を出来るだけ合わせようとしたことによるもので、むしろそうしなければ、ひどく緩慢な印象を与えてしまうだろう。同様のことは、コンピュータゲームの世界でも行われており、実際、奇妙なことであるが、上述した理由により致し方ないのだろう。本サイトでは、ギャグ漫画の場合などボケとツッコミの掛け合いのタイミングも絶妙で、丁度、現代漫才のスピード感を彷彿とさせる。逆に言うならば、漫画の中のセリフや描き文字は現実とは異なる特別な空間・時間を持っているということになる。

2：画面が一コマずつ表示される

上記「ドラえもんチャンネル」では、あくまでも漫画本来のコマ割りを維持していた。また同じ集英社の他サイトでも、多くの場合は過去に描かれた漫画作品をスキャナーでスキャンしたものを、PDFなどに画像化し、一ページ毎あるいは左右見開き毎に表示する方法を採っているが、ここではあたくも読者が漫画を読み進めていく目線を再現するかのように、テンポ良く、一コマずつ表示されていく。しかも各コマを単純に順番に表示させるのではなく、コマの部分から全体、右半分から左に移動させたり、一つのコマをさらに複数に区別して表示させるなど、様々に緩急をつけて表示している。これもまた読者の漫画を読んでいく時の目線の移動を意識したもので、小気味良い印象を与えることに成功している。これもまた漫画としては極めてアグレッシブな試みである。

漫画のコマ割りを解体してしまう試みは、やはりディスプレイで漫画を見せる（読ませる）ことを考えたとき、誰もが考える自然な発想である。漫画のコマはアニメーションや映画のフレームに近い存在であるからだ。しかし漫画のコマは、全て同一の長方形ではなく様々な形をしているし、独特の時空間が表現されている。そういう意味においては、ディスプレイや動画表示ソフトのフレームとは、どうしても相容れない部分がある。

3：セリフを音声化したことによって、リアルタイムが必要となっている

原作の長さにも左右される事だが、セリフがどんなに早回ししてあろうとも、一話を最後まで見るために10分前後かかってしまう。これは読者が普通に漫画を読む速度に比べると、かなり遅いと言わざるを得ず、場合によってはサイト閲覧者に退屈を感じさせるだろう。

4：静止画の連続だが動画再生ソフトを使用して閲覧する方法を採っている

音声としてのセリフが入っているため、静止画の連続ではあるが動画扱いの格好となっている。そのためサイト閲覧者が一々クリックして次の画面に進む必要がないが、閲覧することの主導権が閲覧者に与えられず、再生される画面に任せることになる。このサイトでは原画は一切加工しておらず徹底的に見せ方を工夫している。漫画を読むという読者の仕事を動画再生ソフトに任せてしまった。そういう意味では、これは動きの無いアニメーションと定義できるかもしれない。

具体例3 「となりのヤングジャンプ」

「となりのヤングジャンプ」は集英社が制作し運営・公開しているWEBサイトである。ここでは無料でいくつかの漫画を読むことができるのだが、中でも「ワンパンマンONE PUNCHI-MAN」という作品に注目してみたい。なお「ワンパンマンONE PUNCHI-MAN」には漫画家ONEによって描かれた原作「ワンパンマン」があり、「となりのヤングジャンプ」で閲覧できるのは、これを漫画家村田雄介がリメイクした作品である。（注1）



図4 「となりのヤングジャンプ」

<http://tonarinoyj.jp>

1：コマや文字が比較的大きく見やすい

大コマが多くその連続も多いこと、さらに吹き出し内のセリフの文字も大きめであることから、サイト閲覧者の読み進み、ページをめくる（クリックする）スピード感に合っており、物語の展開の早さから一種の心地良さを感じさせる。しかも図5のような連続的なシーンなどによって、まるで映画のコマ落としのような効果を表現し、素早くクリックして次々と場面を展開していくと、まるで中央の登場人物の周りを回転しているように見せることができる。サイト閲覧者は繰り返しクリックして、この立体感を楽しむことができる。

2：ページ数の決まりや制限が無い

本作品は、一話のページ数が、少ないときに9ペー

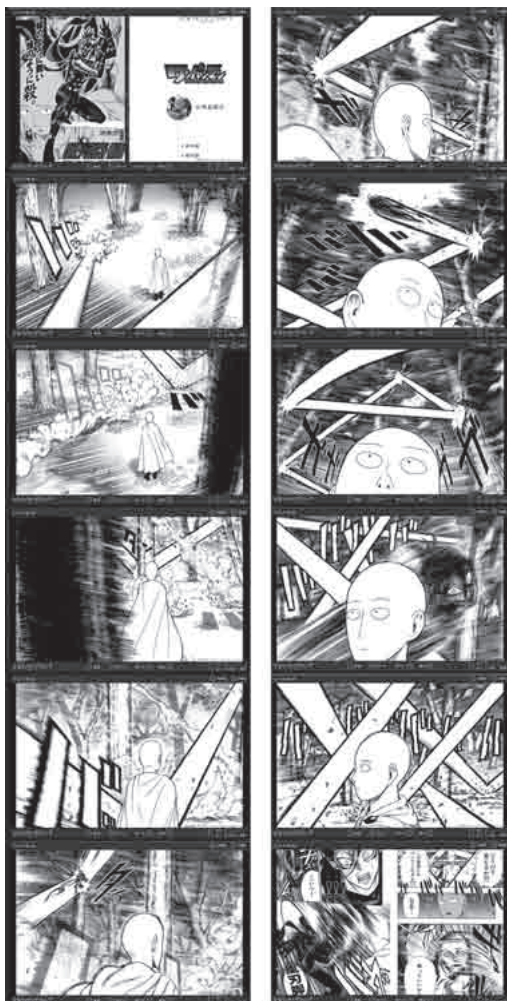


図5 「ワンパンマン ONE PUNCHI - MAN 15 撃目」【趣味と仕事】

<http://tonarinoyj.jp/manga/onepanman/15/>

ジ、多い時で50ページを超える場合があり一定しておらず、飽くまでも物語の都合によってページ数が増減している。これはWEBサイトの自由さによるもので、あらかじめページ数が設定されている雑誌連載では不可能だ。実は図6のように、原作「ワンパンマン」では3ページで描かれていたシーケンスが、図5「ワンパンマンONE PUNCHI-MAN」では、なんと22ページも費やされて表現されている。しかも左右見開きの大コマという、通常、雑誌などに掲載される漫画の場合、本当のクライマックスの時のみにしか用いられないであろう贅沢なページの使い方を、一気に10場面連続という驚異的な方法を用いている。これはページ数に制限がないからこそ可能なことであるが、漫画家が締め切りに追われるような作画から、ある程度解放されていることも一つの要因である。

「ワンパンマンONE PUNCHI-MAN」は、WEBサイト「となりのヤングジャンプ」に隔週連載が建前であるが、しばしば予定されていた更新日に更新されず遅れている。これは作者の多忙や、作画の完成度に対する高い意識が中途半端な状態での発表を許さないことなどが理由として考えられるが、そのようなこと（遅れ）をWEBサイト「となりのヤングジャンプ」が、ある程度、認めていると思われる点が重要である。ここにも印刷製本や流通という問題から解放されているWEBの自由さが伺える。なお「ワンパンマンONE PUNCHI-MAN」は単行本化され販売されている。

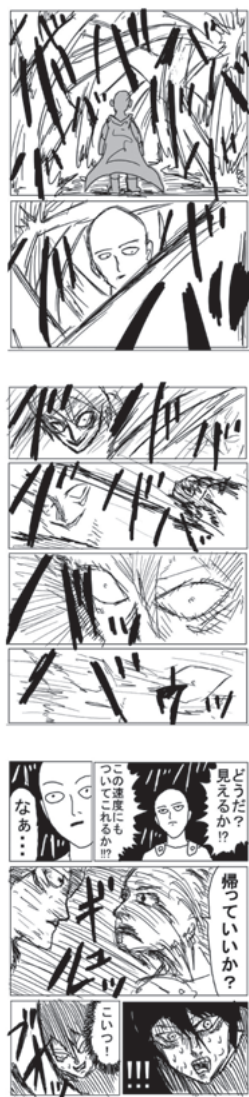


図6 「ワンパンマン 十五撃目」

<http://galaxyheavyblow.web.fc2.com/15.html>

最後に竹熊健太郎氏が編集長となり運営している漫画公開サイト「電腦マヴォ」に注目してみる。「電腦マヴォ」では、若手からプロ・ベテランまで様々な作者による漫画やアニメーションが無料公開されているが、大衆向けと言うよりは、マニアなどスレたファン向けの作品が多い。その中でひさうちみちお氏の作品「パースペクティブキッド」を、印刷されたものと比較してみる。

残念ながらディスプレイで見ると、ひさうちみちお本来の描線の美しさが表現できていないことが明らかである。特に「パースペクティブキッド」シリーズの描写の繊細さは顕著なはずで、スクリーントーンをほとんど使用せず、ロットリングという製図用品によって限界まで細く描かれた線の集積が見所の一つで、これによって「幻のようにはかなく危うい」世界観が表現されていたはずだ。しかしディスプレイの画面解像度ではそれが表現しきれず、線は3倍くらいの太さになってしまっている。

紙の質感と印刷インクの黒が生み出す味わいに拘るのは単なるノスタルジーだろうか。意味を伝達するだけならディスプレイで十分だし、上述したように紙に印刷する表現方法ではできないことが可能となった。しかし紙に印刷という方法の不自由さが、逆に生み出した表現性もあるのではないだろうか。

印刷出版の制約が生んだ漫画表現

紙に印刷するという方法によって最終的に表現する漫画は、数多くの制約の上に成立している。その制約が、しかし様々な表現上の工夫・方法を生み出すきっかけとなってきた。

1：コマ割りしてあること

我々は、漫画がコマ割りによって表現されていることを当たり前のように思っている。漫画は大なり小なり、物語の連続を見せていく表現である。物語は、一コマだけの絵で全てを表現するわけにはいかないから自然に連続したコマの絵で表現しようとする。それは紙に印刷されたものが、ディスプレイのように消えたり現れたりを自在に変化させることが不可能であるからだ。コマ割りは必要によって生まれた方法だが、やがてコマの大小や変形によって抑揚が表現され、一つのコマの中に時間の流れがあったり、その時間を意識した表現がさらに工夫されるなどしてきた。漫画のコマには、アニメーションのフレームとは異なる時空間が存在する。

2：セリフと吹き出し・描き文字が入っていること

漫画はコマの中に絵が描かれる。漫画にとって、絵の魅力が重要であることは言うまでもないだろう。だが漫画は、事もあろうにその絵を吹き出しや描き文字などによって大きく塞いでしまっている。それは紙に印刷されたものが、ディスプレイのように音声を出すことが不可能であるからだ。絵を鑑賞するという建前からすれば、絵が絵以外の余分なもので遮られないことが理想であるはずだが、漫画のほとんどのコマには、セリフの入った吹き出しがあり、これが絵を覆い隠している。だが読者は、この吹き出しや描き文字があることで漫画に不満を抱くことは無いだろう。漫画とはそういうものであり、絵と吹き出しや描き文字を一体のものに見なしているからだ。フランスのBDやアメコミなどで、コマの下部にセリフ（またはト書き）を入れ、絵そのものを覆い隠すことがないように工夫している場合もあるが、かえって読みにくかった



図7 「電腦マヴォ」

<http://mavo.takekuma.jp>



図8 「ひさうちみちお傑作選 パースペクティブキッド 男爵の執意のおこり」

<http://mavo.takekuma.jp/pcviewer.php?id=113>

り、漫画全体のリズムやスピード感を阻害している場合もある。描き文字も最初は妥協の産物だったかもしれない。だが現在では、描き文字は完全に絵の一部であり表現の一部と化している。

3：モノクロ線画であること

様々な方法で着色しカラー化された漫画も珍しくはないが、ほとんどの漫画はモノクロで線画とスクリーントーンなどのグレートーンとスミベタによって表現されている。これは漫画制作が上述した通り、ひどく手間のかかる作業であることと、印刷のコストの問題があるからだ。しかしそもそも漫画には、版画とリわけエッチング版画に近い魅力があり、読者にとって漫画は、描かれた（印刷された）描線そのものの美しさを鑑賞するという側面がある。版画も印刷も英語に訳せばPRINTである。

おわりに

いかにインターネットが発達し、電子書籍やiPadなどのタブレット型端末が流行しようとも、印刷出版そのものが一切無くなってしまふことは考えにくい。しかしインターネットや電子書籍なら流通の問題から解放され、その部分にかかるコストが一切不要となること、また情報の早さ・量・多様性・動画や音声が表示できることなどからも、新聞や雑誌がいつまでも紙媒体のままではいられないはずはない。さらに誰でもが自由に情報や作品を発表することができる自由さは圧倒的である。ONEの成功は象徴的であり、絵が描けなくとも漫画家になれることを証明してみせた。インターネットや電子書籍の発達が、ますます漫画の可能性を広げるだろう。ディスプレイの改良も進み、より高精

細で眩しさも無く質感さえ表現でき、本や雑誌のように左右に折り畳むことが可能で、もっと軽量で安価になるだろう。小説家が、原稿用紙に万年筆からワープロやパソコンにシフトしたように、漫画家も紙とペンとインクから漫画制作パソコン用ソフトに移り変わっていくだろう。「紙からディスプレイ」このことが漫画を岐路に立たせているのだ。

注：1「ワンパンマンONE PUNCHI-MAN」は、漫画家ONEによって描かれた原作があり、これもWEB上で公開されている。ONEは全ての原稿をパソコンのみで制作していると思われるが、その技術は、従来の漫画家のイメージからすれば、かなり稚拙と言える。ただし物語に魅力があることで多くのサイト閲覧者から支持を受け、集英社「となりのヤングジャンプ」編集長の目に留まったことで、村田雄介がリメイクした経緯がある。村田の作画は、基本的には原作に忠実であるが（原作にはないストーリーも一部ある）、原作が1ページずつを縦スクロールで読ませる方法を取っているのに対し、リメイク版では左右にページをめくる方式である。また見開きを積極的に用い、WEBならではの見せる工夫をしている。また稚拙な原作に対して村田の緻密な絵柄が加わることによって、物語に説得力が生まれている。

ONEによる原作「ワンパンマン」は、当初、新都社（ニート社）と呼ばれるWEBサイト上に構築された漫画サイトに連載されていた。このサイトは、誰でもログインすれば自由に自作漫画を公開することができる。サイト上のいくつかのページには、「少年ビップ」、「週刊ヤングビップ」、「別冊少女きほん」など漫画の傾向ごとに区別されたページがある。このサイト上の漫画のほとんどは、商業誌には決して掲載さ



図9 WEBサイト「ワンパンマン」

<http://galaxyheavyblow.web.fc2.com/index.html>



図10「WEB漫画とWEB小説の新都社」

<http://neetsha.jp>

齊藤克幸

れることはないような稚拙な絵のものがほとんどで、ONEの原作もまた例外ではなかった。現在ONEは自分のWEBサイトで連載を継続している。したがって原作はリメイク版よりも物語が進んでいる。なおONEは小学館が制作し運営・公開しているWEBサイト「裏サンデー」という漫画サイトにも「モブサイコ」という作品を連載している。

引用

小学館「ドラえもんチャンネル」
<http://dora-world.com/top.html>

集英社「VOICE+COMIC VOMIC ヴォミック」

<http://vomic.shueisha.co.jp/index.html>

集英社「となりのヤングジャンプ」

<http://tonarinoj.jp>

Webサイト「ワンパンマン」

<http://galaxyheavyblow.web.fc2.com/index.html>

新都社「WEB漫画とWEB小説の新都社」

<http://neetsha.jp>

竹熊健太郎「電腦マヴォ」

<http://mavo.takekuma.jp>

(受理 平成25年10月1日)

Abstract

A Study about the state of the comics in the digital book age

Katsuyuki SAITO*

For many years, comics have been drawn in pen and ink and paper. For a long time, comic has been read by the print media. But now, digital book and the Internet has developed greatly, comics, has become not be well remain for now. I have discussed the way of new comics.

(Received October 1, 2013)

*Department of Fine Arts