

科目ナンバリングコード	MdmZ245201	授業科目名	マンガ演出論2		
担当教員名	宇島 葉				
履修可能開始学年	2年	単位数	2.0単位	授業区分	週間授業
開講年度	2026年度	開講学期	2026年度3Q、2026年度4Q	開講曜日・講時	水曜6限
主要授業科目			クオーター開講科目	セメスター開講科目	

科目分類	ストーリーマンガ・ 新世代マンガコース 専門科目（選択）	抽選科目		教室	
授業形態種別	講義	授業実施形態	対面授業		
相関するDP(カリキュラム年度2017-2020)					
相関するDP(カリキュラム年度2021-)	DP-1 知識と理解	DP-2 創造的思考と考察	DP-3 技術と表現	DP-4 他者理解と協働	DP-5 社会への関心と行動

科目ナンバリングの説明ページへのリンク	https://www.kyoto-seika.ac.jp/campuslife/class/numbering.html	ディプロマポリシー（DP）の説明ページへのリンク	https://www.kyoto-seika.ac.jp/campuslife/class/matrix.html
---------------------	---	--------------------------	---

サブタイトル
マンガに登場する「テキスト」の意義、演出効果を見つめなおす。
授業の目的・到達目標
(1)SNSでのマンガ演出Webtoonでのマンガ演出について、その十分な知識を持ち様々な手法と効果を説明できる。 (2)Web媒体でのマンガ表現における演出手法について、多面的・多角的な視点からの評論と考察ができ、それを体系的に説明することができる。 (3)演出手法の歴史的変遷についての知識を持ち、その手法と効果を説明できる。
授業の概要
マンガにおける「テキスト（文字・言語・記号）」の役割に注目し、タイトル、セリフ、モノローグ、オノマトペ、書体、配置、時代や媒体ごとのコマ構成との関係などを分析する。物語理解や感情喚起、リズム形成において、視覚要素と不可分に機能するテキスト演出を理論と事例から体系的に学ぶ。 現実における日本語とマンガにおける日本語、それぞれの用法の相違点と共通点を見つけ出し、自身の作品制作や読書体験に還元するための言語感覚を獲得する。
実務経験／実践的教育
マンガ家としての実務経験を有する教員がその経験を活かし担当する授業科目です。【実務経験／実践的教育】
授業計画
第1回 導入：マンガにおける「テキスト」とは何か 第2回 ネーミング 現実とフィクションを比較する 第3回 オノマトペ 先行事例の収集 第4回 オノマトペ 作画の実践 第5回 写植表現 フォント、テンポ 第6回 いいセリフとは? 第7回 ゲスト講義 限られた字数でいいテキストを書く 第8回 作品のタイトル 第9回 人称・役割語 口調による人物描写 第10回 ゲスト講義 惹きつけるあらすじを作る 第11回 視線誘導とテキスト 第12回 間（ま） テキストを使わない表現 第13回 別のメディアと比較する 第14回 ふりかえり 自作を推敲する
授業外学習の指示（予習・復習・課題等）

単位制度の趣旨に則り、次に示す授業外学習(自学自習)時間が必要です。 【1単位につき週あたりに必要な自学自習時間】 クオーター科目：講義・演習 4.時間、外国語・実習 2.5時間／セメスター科目：講義・演習 2.25時間、外国語・実習 週1.25時間 ※2単位科目の場合は上記を二倍、3単位科目は三倍し

てください。また、演習科目はカリキュラム年度によって授業時間と自学自習時間の配分が異なりますので、シラバスや科目担当者の授業内での指示に従ってください。この科目では授業外学習として、以下の内容に取り組んでください。

この科目では、週あたりに4.5時間の授業外学習が必要です。以下の内容に取り組んでください。

- ・日本語で出版されたマンガ作品を、なるべく多く読んでください。意味を知らない語があれば都度調べること。

評価方法・評価基準

授業参加度(30%) 授業中に出題する課題(70%)

課題の回答が生成AIおよび自動翻訳ソフトに著しく依存しているとみなされる場合、減点の対象となります。

履修条件・留意点及び受講生に対する要望

- ・自作のマンガ作品が必要な課題があります。専攻しているコースの授業で過去に制作した作品を使用してください。
- ・授業中にQRコードとGoogleフォームを使用します。QRコードを読みめる機器を毎週持参してください。
- ・期末の筆記試験は実施しません。

購入必須テキスト

参考文献・作品等

参考WEBサイト（サイト名・URL）