

# マンガのことば——マンガ表現論

諸岡知徳

## The Voices in MANGA

MOROOKA Tomonori

**Abstract :** MANGA is the most famous Japanese culture now. The studies of MANGA are various ways in recent years, and the studies are forwarded as noting the images in the MANGA works. But I think the studies about the voices and the sounds used in the MANGA works are few. The characters in the works speak in their voices and act with the various sounds. In the representation of MANGA, if the images are the necessary condition, the voices and the sounds are the sufficient condition. Studying the voices and the sounds assists understanding the representation of MANGA. In this report, I take the voices and the sounds in the MANGA works, and I classify them into two categories, the utterance and the internal speech. The utterance is the uttered voices by the characters in the MANGA work's world. The internal speech is the unuttered voices. Moreover it's classified into three categories, the thoughts of the characters, the narration by the characters and the narration by narrator. In my report, I try to analyze the representation of MANGA by these categories in the MANGA works.

### 1. ことばの諸相

まず、【図1】を見てほしい。さくらももこの「ちびまる子ちゃん」の一場面である<sup>1)</sup>。「ちびまる子ちゃん」は1960年代後半の静岡を舞台に小学生ちびまる子ちゃんとその家族、友人などの日常を描いた物語であり、シンプルな図像とコミカルなストーリーテリングによって人気を博したマンガだ。例に挙げたエピソードは、まる子の両親が大げんかの末、離婚すると言い張るところから始まる。まる子は母親と、姉は父親とともに生活することになるが、まる子が大泣きし、父母も仲直りをするようになる。

このページには多くのことばが記されている。しかもこれらのことばはさまざまな位相にあり、読者はその位相の違いを読み分けつつ、ストーリーをたどっていくことになる。これらのことばを簡単に分類してみることにする。まず、一番わかりやすいのは登場人物の発話である。主に吹き出しとよばれる囲い線によって囲われた、これらのことばは登場人物によって話さ

れたことばだ。次に目につくのが囲い線をもたないことばたちであり、映画でいわゆるボイスオーバーとよばれることばたちだ。これらのボイスオーバーは3種類に区別することができる。まず、左ページ6コマ目にある「こんなもの／ために……／わたし達の／涙って一体…」である。これは、このコマのなかに描かれたまる子と姉の心の声、内言語である。次に、右ページ3,5コマ目、左ページ1コマ目「ました」という語尾の文章である。これらは前記の内言語とは微妙に違う。これらは、後にまる子がこの事件を述懐して語っているものといえる。これらを登場人物による語りと名づけておく。最後に、左8コマ目にある「そのころ」以下のことばである。ここに記されているのはまる子が知ることのできなかつた情報であり、このことばの主はまる子とは少し離れた位置にいると考えられる。つまり、ここで語っているの登場人物に対して第三者の存在である。それを語り手と名づけた。最後のコマにあるのは語り手による語りだ。こうした語り手の存在は「ちびまる子ちゃん」というマンガを特徴づけている。



図1 さくらもこ「ちびまる子ちゃん」©さくらプロダクション

マンガを読むとき、まず注目されるのは図像であろう。視覚表現であるマンガが図像なしで成立することがないのは事実である。そうした点で図像に注目することは当然といえば当然だ。しかし、マンガとは図像とことばとの複合的な表現であることもまた事実だ。ことばなしでもマンガは成立するかもしれないが、マンガに表現のひろがりを与える意味でことばも重要な役割を担っている。いわば、図像がマンガにとって必要条件だとすれば、ことばは十分条件なのだといえよう。重層的に重ねあわされたさまざまなことばを、読者が読み解いていくのである。

### 2. マンガのなかの吹き出し

マンガ表現において登場人物の発話は吹き出しによって明示されることが多い。発話を主に曲線で囲む吹き出しというマンガ表現のコードについては改めて説明する必要はないだろう。読者は吹き出しと登場人物とを関連づけ、誰が何を発話したのかを確定する。コマを基準として考える場合、登場人物の発話はさらに、オンの声とオフの声との2種類に分類することが可能だ<sup>2)</sup>。オンの声とは発話した登場人物の身体がコマのなかに描かれているもの、オフの声はそうでないもの、といえる。これらの声の発話主体は、前後のコマやページのなかで特定されることになる。まず、【図2】羽海野チカの「ハチミツとクローバー」を見

てみよう<sup>3)</sup>。

「ハチミツとクローバー」は美術大学に通う竹本裕太、真山巧、森田忍、花本はぐみ、山田あゆみらの学生生活や恋愛模様を描いた物語である。それぞれの登場人物が将来の生き方や恋愛に悩む姿が描かれている。左ページ1コマ目には竹本とその頭部に吹き出し（「あでも／マヨネーズ誰か／持ってます？／切らしちゃってて」）が描かれている。これはオンの声である。それに対し、同じコマに「マヨネーズ？／竹本お前／コロケに／まで／マヨネーズ／つけんの？」という吹き出しがある。右ページのアパートの図から竹本とは異なった登場人物の発話と推測できるため、これはオフの声なのだといえる。

同様に、左4コマ目でも竹本の「それが…／森田先パイが「みんなで喰え」／って」というオンの声と、真山の「あ／森田先パイ／帰ってきてる」というオフの声とが確認できる。前述のように、オフの声は前後のコマやページ全体との関わりによって誰の声なのか確定することになる。前後のコマを往還しつつ、読者は人物配置などを読み解いていく。それによって物語世界の空間のひろがりまでも想像されるのである。

また、吹き出しは図像表現としても重要だ。吹き出しを構成する囲み線の太さ、形など、さまざまであり、そのバリエーションは無数にある。ここでは、そのバリエーションの豊富さもさることながら、その機能について重視したい。吹き出しとは単に発話だけを



図2 羽海野チカ「ハチミツとクローバー」

示すものではない。吹き出しのなか書きこまれた文字情報がシニフィエとして物語の進展を意味すると同時に、吹き出しそのものもシニフィアンとして機能する。吹き出しによって音声言語は図像化され、紙面に固定される。いわば、吹き出しは時間を空間化するものだといえる。読者は発話によってもたらされる時間の経過と図像のなかで停止された瞬間とを矛盾なく読みこむことが可能になる。こうした読みを可能にすることがマンガ表現の大きな特徴なのだといえる。また、図像化された吹き出しは、キャラクターや背景などに対して付随的な存在ではあるが、ときに読者の視線を誘導する機能をもつ場合もある。

【図3】CLAMPの「xxxHOLiC」の一場面を見てみたい<sup>4)</sup>。「xxxHOLiC」は不可思議な力をもった女性・壱原侑子とあやかしが見えてしまう高校生・四月一日（わたぬき）君尋とが繰り広げる奇妙な物語である。【図3】右1コマ目には学生服を着た四月一日と、背中を向けている侑子とが描かれている。1コマ目を確認した読者は3コマ目にクローズアップで描かれているものが侑子の持っているキセルと指先だと認識できる。それゆえ、1,3コマ目の吹き出しは侑子のオンの声だといえる。これらと違って、2コマ目には侑子の身体は描かれず、吹き出しの囲み線も二重になっており、オフの声であることが示されている。また、図像表現についても触れておくと、右ページの吹き出しは

右上から左下へと視線を誘導するように配置されている。それに対して、キセルから立ち上る煙が四月一日のまわりを取り巻きつつ、ページの下から上へと、まるで吹き出しの順番に逆流するように描かれることで、右ページ全体で読者の視線の流れを停滞させ、この場面の謎めいた雰囲気をも高めることに成功している。

加えてここでは、読者の視線と登場人物の視線とを同一化させる試みも見られる。視線の同一化はマンガ表現では頻繁に使用される方法だが、オン／オフの使用はその効果を増幅させる。再度【図3】を参照すると、右1コマ目で四月一日と侑子の2ショットを描き、2コマ目で四月一日の身体が中央に描かれる。1コマ目と関連させて考えれば、2コマ目は侑子の視線がとらえた図像であり、さらに侑子の視線と読者の視線とが重ね合わされる。そこにオフの声がかぶせられていく。その声を発したであろう侑子の身体は、その視線の一致とあいまって読者に強く印象づけられることになるのである。こうした同一化の試みは全編で行われるのではなく、接近と隔離を繰り返すことで、読者と物語世界との遠近感を混乱させ、それによって読者を物語世界に誘うのだといえる。

さらにいえば、左ページ5,6コマ目でもオン／オフの声が効果的に使われている。この2つのコマにまたがる吹き出し（「アナタには／願いが／あるでしょ



図3 CLAMP「xxxHOLiC」©CLAMP/講談社

う?」は5コマ目ではオンの声、6コマ目ではオフの声となる。実際には少し距離をおいて対面しているはずの侑子と四月一日との心理的な接近と両者の緊張感が2人のクロースアップを通して表現されるとともに、吹き出しによっても示されるのである。吹き出しは、ただ単に発話された内容を示すだけでなく、記号として表現上においてさまざまな効果をもたらすものでもある。ことばを視覚化し、図像表現に転化するものがマンガ表現の大きな特徴だ。それは吹き出しだけではなく、さらに登場人物の内面までも想起させるものになる。

### 3. ボイスオーバーの諸相

マンガのなかのことばには発話以外にも囲い線によって囲まれるものがある。【図4】を参照しよう<sup>6</sup>。【図4】ひぐちアサの「おおきく振りかぶって」は驚異的なコントロールをもつものの、まったく自信もてない投手・三橋とそのチームメイトを中心に、高校球児たちの奮闘を描いた野球マンガだ。右ページでは三橋と捕手・阿部の会話が通常の吹き出しを使って描かれている。左ページ1,2コマ目には囲み線のなかに三橋の心の声、内言語が書きこまれる。この内言語を示す吹き出しについても通常の吹き出しと同様、マンガの読者には説明を要しないだろう。さらに、3コマ目では四角い枠によって三橋の内言語が囲まれている。内言語は読者に登場人物の心理を開示するものな

のである。

内言語は、物語世界のなかにいる登場人物と結びついて、登場人物の心理、思考を補足的に説明するものだ。こうしたことばは、物語世界の内部にありながらも、その世界のなかでは表白されてはいない。内言語は物語世界の内部から外部へとしみ出してきたことばである。そのため、登場人物と読者を結びつけるように作用する。読者は内言語を読むことによって、その登場人物に感情移入し、共感することが容易になるのである。内言語が吹き出しに似た囲い線をもつ場合、読者の意識は特定の登場人物の内面へと集約される。それは登場人物の性格や物語上の役割を際立たせることになる。逆にそうでない場合、内言語は特定の登場人物に占有されるのではなく、読者にもひろく共有されることになる。【図4】の左2コマ目から3コマ目への三橋の内言語の変化は、前章で見た同一化の試みとオフの声との相乗効果にも似ている。3コマ目の図像は三橋の視界がとらえたものであり、そこに内言語が重ねられることで、読者と登場人物の同一化が図られるのである。

内言語にはさらに囲み線をもたず、コマのなかに開放されているものも多数存在する。【図5】「ハチミツとクローバー」では、はぐみと竹本、真山が初めて出会う場面が描かれる<sup>6</sup>。この場面では竹本がはぐみに一目惚れしたことに気づいた真山の内言語がストーリーの軸になっており、不器用なまでに一途な竹本と冷静に周囲を見ている真山とのキャラクターの違いが暗





図6 安野モヨコ「働きマン」©安野モヨコ/講談社



図7 枢やな「黒執事」

【図6】安野モヨコの「働きマン」も、こうした内言語が効果的に使用されている例として挙げられる<sup>7)</sup>。ここで示したほとんどすべてのコマには松方弘子の内言語が記述されている。「働きマン」は雑誌編集者・松方とその周囲の人間を描く。本音と建て前、仕事と恋愛、個人と個人など、現代社会のさまざまな場面を描き出すため、登場人物たちの内言語が使用されるのだ。【図6】では記事を書くという行為のプロセスが、松方の思考とともに可視化されているのであ

る。松方が悩みながら自分なりの解決策を見つけていく過程を内言語によってたどることで、読者は松方に共感することができるのだ。

内言語と対照的なのが語り手による語りであろう。語り手は登場人物と正反対に、物語世界の外部にいる超越的な存在である。そうした語り手について、【図7】枢やなの「黒執事」を参照する<sup>8)</sup>。「黒執事」は英国名門貴族のシエル・ファントムハイヴとその有能ながら謎めいた執事セバスチャン・ミカエリスとを中心

に展開していく。語り手の第一の機能は、物語世界全体を鳥瞰するような立場から物語の設定や状況、登場人物などの説明や解説を行うことである。1コマ目「首都から少し離れ」以下の語りはそれに該当する。物語の説明者、解説者としての語り手の存在は多くのマンガにおいても共通だ。

また、基本的に語り手は物語のなかで図像化される

ことはない。語り手はその透明さを利して読者と物語の世界との距離を縮める役割をも担う。「黒執事」の場合、その舞台は英国のとある地方の屋敷であり、おそらくそれは読者のいる現実の世界からは遠く隔った場所であろう。「一杯の紅茶から始まる」という語りは、両者の距離を消失させ、屋敷の内に読者を誘っていく招待状になっているのである。

「ハチミツとクローバー」、森田がはぐみに初めて会った場面【図8】にも語り手による語りがある<sup>9)</sup>。森田もはぐみに一目惚れするが、その直後の森田の不可解な行動の理由に登場人物の誰も気がつかない。だが、「誰ひとりとして／気付くものは／いなかったとさ☆」と語る全知の語り手がここにはいる。物語の世界に寄り添いながら、すべてを知っている語り手。たとえば「ハチミツとクローバー」全編にわたって現れる、こうした語り手は読者をリードしたり、オチをつけたりする役割を担っている。さらにいえば、語り手の語りがときとして登場人物の内言語と対立状態に置かれることもある。

【図9】は自らの進路に悩んでいた竹本が旅先で修復士の仕事を手伝ううちにそれが自分の天職だと考えるようになる場面である<sup>10)</sup>。竹本の「家政夫さん／なのかも／しれない!!」という内言語に対し、語り手は「おいコラ／ちょっと待て!？」と竹本の暴走を制止する。漫才でつつこみとよばれるような手法を語り



図8 羽海野チカ「ハチミツとクローバー」



図9 羽海野チカ「ハチミツとクローバー」

手がここで演じているようにも思われる。こうした語りと内言語の対立は、ギャグマンガなどでもよく使用される方法である。語り手すらも制御できない物語世界の自律性が演出されることで、物語のはちゃめちゃぶりが強調されることになるのである。こうした方法では内言語と語りとの位相の差を読者が読みこむことが前提とされている。ことばがもつ位相の差がマンガの表現に複雑な奥行きを与えるのである。

#### 4. 融解するボイスオーバー

語りには語り手によるものと、登場人物によるものがある。語り手が一貫して物語世界の外部に位置し続けるのに対し、登場人物が物語世界から外部に出て語るという形になる。まずは、【図10】矢沢あいの「NANA」の1場面注目してみよう<sup>11)</sup>。

「NANA」は上京する電車のなかで偶然知り合った小松奈々(通称ハチ)と大崎ナナとの2人の友情と、2人をめぐるバンドのメンバーたちとのさまざまな人間模様を描いた物語である。【図10】の左ページにはハチのボイスオーバー、ナナへの語りかけが記される。これが登場人物による語りだと判断できる。これらの登場人物による語りは一見すると内言語と紛らわしい。いずれも登場人物を発信源とすることばだからだ。映画技術などでもこうしたことばはボイスオーバ

ーとして1つにまとめて考えられる。語りと内言語との違いはその登場人物の置かれている場の違いにある。内言語が物語世界の内部から外部に透けて出てきたものであるに対し、語りの場はあくまでも物語世界の外部にある。「NANA」の場合も、「思い返す」や「あの頃」、「今とは違う未来」ということばから、ハチが語っている語りの場と物語世界とのずれが明示される。ハチのナナへの語りかけは物語世界の時間とは違う、どこかから事後的に行われているのだといえよう。

一方、【図2】でも、登場人物の語り導入として使用されている。右1, 2, 3コマ目「6畳プラス/台所3畳/フロなし/大学まで/徒歩10分」、「築26年/家賃3万8千円」、「音はつつ抜け/全部屋学生/朝日が眩しい/東向き」という語りは、物語の舞台を住人の視線から紹介するものだ。そして、左1コマ目で竹本のバストショットに語りかけが重ねられ、「ビックリ」しているのが竹本であることが明示される。そして次コマ「大学2年/18歳」で竹本が語りの主であることがはっきりする。こうした一連の図像とことばとの関連から、これらのことばが竹本の語りだということがひとまずは明確になる。

だが、左1コマ目「でも-今は全て日常」という語りは、竹本の顔のすぐ隣に配置され、ここだけを見れば竹本の内言語と判断できなくもない。コマのなかの



図10 矢沢あい「NANA」

「今」とはどの時間のことを指すのか。登場人物による語りがいつ、どこから行われるのか。先ほどの「NANA」の場合もハチがどこから語っているのかははっきりしない。図像とことばとによって重層的な表現が可能なマンガにおいて、物語世界の「今」を確定するのは容易ではない。それは図像によって決定される時間と、ことばが置かれている時間とが齟齬を来す場合があるからだ。【図2】とは反対の例、【図11】空知英秋の「銀魂」の1場面も参照しておこう<sup>12)</sup>。

「銀魂」は万事屋を名乗る侍・坂田銀時とその仲間たちが繰り広げるギャグあり、シリアスなエピソードありのマンガである。【図11】左2コマ目の「父上」という呼びかけは同じ図像のなかに描かれている新八の内言語である。3コマ目には銀時のクローズアップが描かれ、新八の視線と読者の視線とが同一化される。ここに「この男」以下、新八の内言語が重ねられ、同一化の効果が内言語の使用によって増幅される。しかし、4コマ目で銀時を追いかける新八の後ろ姿が描かれると、視線の同一化が棄却される。同時に新八の内言語も図像とのずれが生じ、語りのようにも読める。図像とことばの時間のずれが語りと内言語との境界を曖昧にしているのである。そもそも語りという考え方は内言語とのずれを前提としている。語りとは図像のなかの現在とは違った場所から語られるもの

であるからだ。しかし、登場人物による語りの場合、物語のなかでの登場人物の場所と語りが行われている場所とのずれが不分明となり、内言語と語りとが限りなく近接するのである。

ここで重要なのは、語りか内言語かを正確に分類することではない。むしろ、両者が不分明なまま融解する点こそがマンガ表現の独自性なのだといえる。1つのページに単数あるいは複数のコマが配置され、コマがそれぞれに異なる、もしくは同一の時間をもっている。そのなかに流れる時間も一定ではない。さらに、ページのなかに記されることばはコマの時間と重ね合わされ、また、ずらされていく。きわめて不均一な時間が重層していくのである。ここに読者が介入する余地がある。読むという行為を抜きにしてマンガの表現が成立しないのは、マンガのなかの時間や空間が多義性を帯びているからである。

少し長くなるが、【図12】「ハチミツとクローバー」を参照したい<sup>13)</sup>。ここでは、竹本を中心にしたシーケンスと森田と山田の登場するシーケンスとが交互に描かれている。このうち、竹本の内言語が複数のコマにわたって記されている。【図12-3】左1コマ目に注目しよう。この図像に描かれているのは山田だが、同一のコマ内に記された「10月の／風が／冷たくて」以下のボイスオーバーは、【図12-4】から考えれ



図11 空知英秋「銀魂」



図 12-1 羽海野チカ「ハチミツとクローバー」



図 12-2 羽海野チカ「ハチミツとクローバー」

ば、竹本の内言語と判断できる。しかし、シークエンスの切り替わりがはっきりとしないため、読者は【図12-3】左2、3コマ目でのボイスオーバーの主が曖昧なまま物語を読み進めなければならない。最後のコマでようやく竹本がそれらのことばの主だと知ることになる。

ただ、この内言語は単に竹本の心の声というだけではない。竹本の内言語は、森田の優しさに感謝する山田の心情を包括するかたちで語りのようにも使用されているのだ。いわば、竹本の内言語は竹本という個人の登場人物だけに還元されるのではなく、山田の思いと共鳴しながら物語の世界全体を覆っていく効果があ

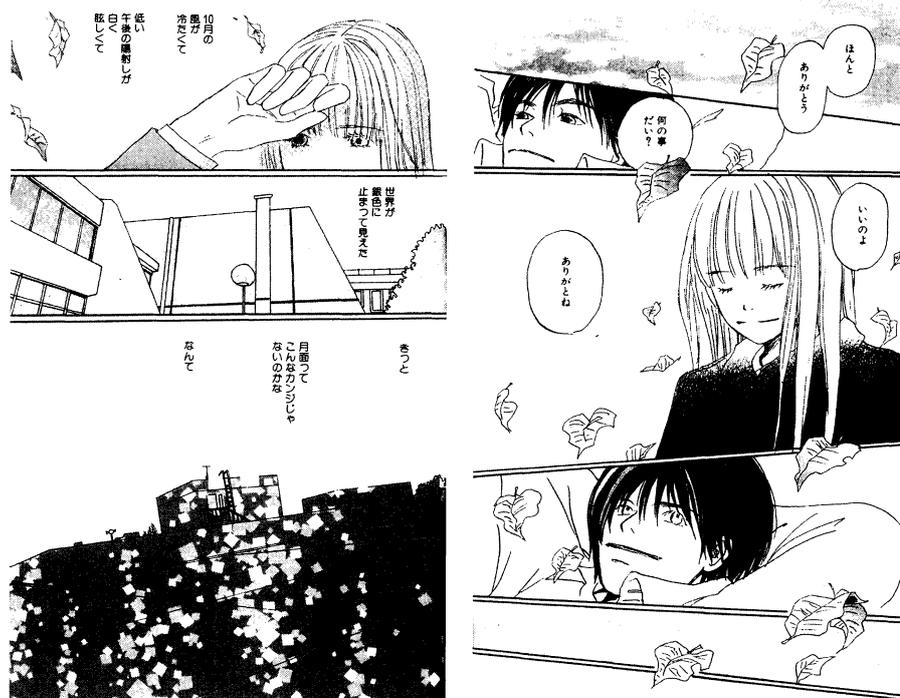


図 12-3 羽海野チカ「ハチミツとクローバー」



図 12-4 羽海野チカ「ハチミツとクローバー」

るのだといえる。そうした心の声の共鳴はマンガのなかのことは活字化されることで可能になる。音声と違い、活字化されたことは誰のものか、特定することが難しい。それゆえ、同じ場面のアニメ版では竹本の声に一元化されてしまうのに対し、マンガでは竹本だけではなく、さまざまな声の響きとして読者によ

て想像されることが可能になる。マンガのなかにはそうした多層的なことは融解が可能なのである。

### 5. マンガの表現とことは

語りと内言語の融解。語り手となる登場人物が置かれている位相の曖昧さが、その融解の原因になっているのである。それはマンガでの語りに対する意識がすべからく低いということではない。もちろんテキストの強度がないものも多くあるにはあるが、それだけをもってマンガの表現が表現として劣位にあることを意味しない。図像とことはとの複合的な表現としてのマンガ。その表現は単に図像の読解のみにとどまらない。ときに図像に規定されるかたちでことはが存在し、また、ことはが図像を意味づける。さまざまな表現のかたちがマンガの表現をより幅広く、より豊かなものにしていくのだといえよう。

ここで多層的な表現の例を1つ見ておこう。【図13】は「ハチミツとクローバー」、竹本が自身の無力さに苛まれて自転車に乗って行くあてもないまま旅に出るという場面である<sup>14)</sup>。ここではコマのなかに縦書きで記されたボイスオーバーと、コマとコマの間に白抜き横書きで記されたボイスオーバーとが並置される。これらが竹本の内言語なのか、語りなのか、正確に判別することは難しい。自分の無力感の再認識と、

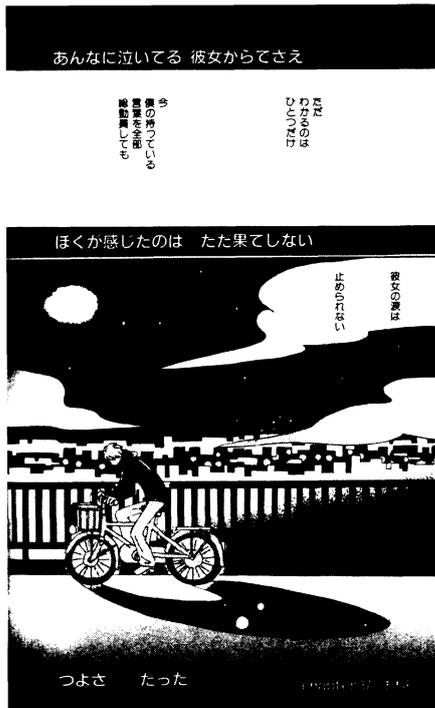


図13 羽海野チカ「ハチミツとクローバー」

はぐみの強さの認識がボイスオーバーのかたちでページのなかに縦横に重ねられ、竹本の千々に乱れる心理状態を描き出している。それらのことばたちは、背中を丸めて小さくなってうなだれながら、自転車に乗っている竹本の図像に焦点を結び、竹本の鬱屈した感情をより際立たせてもいる。ここにはマンガならではの心理描写のかたちがあるのである。

加えていえば、ボイスオーバーの融解については、連載というマンガの発表形式による影響をも想定できるだろう。すべてのマンガが連載形式をとるわけではないが、日本のマンガが主に月刊誌、週刊誌とともに歴史を刻んできたことを考えたとき、その形式によってもたらされた影響は大きいといえる。連載形式では読者はもちろん、作者自身にすら物語の結末がわからないことがある。登場人物の置かれる立場は物語の進展とともに、すなわち連載が進むに連れて変動し、誰がいつ、どこにいるのかも曖昧になる。また、語り手もその場その場で限定された視野をもつことを余儀なくされる。このような場合、登場人物が物語の世界か

ら漠然と離れていることを設定できても、どれくらい離れているのか、どこにいるのかは決定できない。このとき、登場人物のことばは必然的に宙づりの状態に置かれることになる。内言語や語りの境界は曖昧になり、両者の融解が起こるのである。

もちろんこれだけでボイスオーバーの融解が説明できるわけではない。しかしながら、ただ1つ確かなのは、マンガの表現としてのことばについてまだまだ研究の余地があるということだろう。マンガの世界は広大なのだ。

#### 注

- 1) さくらももこ『ちびまる子ちゃん』1991, 集英社／引用は文庫版『ちびまる子ちゃん』4 (2003, 集英社) p.42-3
- 2) オンの声, オフの声の用語及び概念は映画におけるそれを応用して使っている。
- 3) 羽海野チカ『ハチミツとクローバー』1 2002, 集英社 p.4-5
- 4) CLAMP『xxxHOLiC』1 2003, 講談社 p.36-7
- 5) ひぐちアサ『おおきく振りかぶって』9 2007, 講談社 p.190-1
- 6) 羽海野チカ『ハチミツとクローバー』1 2002, 集英社 p.18-9
- 7) 安野モヨコ『働きマン』1 2004, 講談社 p.56-7
- 8) 板やな『黒執事』1 2007, スクウェア・エニックス p.4
- 9) 羽海野チカ『ハチミツとクローバー』1 2002, 集英社 p.22
- 10) 羽海野チカ『ハチミツとクローバー』7 2005, 集英社 p.58-9
- 11) 矢沢あい『NANA』4 2001, 集英社 p.94-5
- 12) 空知英秋『銀魂』1 2004, 集英社 p.59
- 13) 羽海野チカ『ハチミツとクローバー』3 2003, 集英社 p.25-30
- 14) 羽海野チカ『ハチミツとクローバー』6 2004, 集英社 p.86

本稿は多数の図像なくして成立しえなかった。これらの図像の使用・掲載に関し、快く使用を許諾していただいた関係者各位、殊に講談社、さくらプロダクション、集英社、スクウェア・エニックス（50音順、敬称略）各社担当者の方々には大変お世話になり、感謝の念にたえない。改めて、厚く御礼申し上げたい。