

〈国際マンガ研究 1〉

世界のコミックスとコミックスの世界
グローバルなマンガ研究の可能性を開くために

ジャクリーヌ・ベルント 編

京都精華大学国際マンガ研究センター

■ 目次 ■

序文——文化横断的コミックス研究をめざして……ジャクリヌ・ベルント	1
第1部 マンガ／コミックス研究の検討	15
1 グローバル化時代における、国際的マンガ研究への挑戦 ……………ティエリ・グルンステン／野田謙介 訳	17
2 コミックスの文化的認知と学術研究の関係について ——基調講演へのコメントにかえて……………森田直子	29
3 絵・言葉・コマ——マンガとBD、コミックスの共通性と差異について ……………夏目房之介	39
4 「マンガ」という自明性——ガラパゴス島に棲む日本のマンガ言説 ……………小田切 博	53
5 SF 研究からみたマンガ／コミックス研究 ——ジャンル、トランスメディア、トランスナショナリズム……鈴木 繁	69
6 グローバルな規模でコミックスを研究すること ……………パスカル・ルフェーブル／杉本章吾 訳	85
第2部 マンガ／コミックスにおける作者と読者	97
7 「マンガを描くこと」をマンガ家たちはいかに描いたのか ——マンガ生産行為の真正性に関する言説としての「マンガ家マンガ」 ……………雑賀忠宏	99
8 美学のフィールドワーク——コミックスの社会的正統性をめぐって ……………トーマス・ベッカー／雑賀忠宏 訳	109
9 同人誌研究に見出せるマンガ研究の可能性……………ネラ・ノッパ	125
10 反映／投影論から生産的フォーラムとしてのジャンルへ ——ヤオイ考察からの提言……………溝口彰子	141
11 「男」が「少女マンガ」を読むということ……………伊藤公男	165
12 フランスの少女向け媒体における BD……………猪俣紀子	173

13	理想的な現代女性を描く——李惠珍と『十三點漫畫』	185
	……………黄少儀 (ウェンディ・ウォン) / 吉原ゆかり 訳	
第3部 歴史的記憶のメディアとしてのマンガ／コミックス 195		
14	シンガポールとマレーシアのコミック	197
	……………チェンジュ・リム / 中垣恒太郎 訳	
15	戦場の彼方に位置づく戦争コミック	
	——アンネ・フランクのコミックにおけるトランスナショナルな表象をめぐって	
	……………ケース・リベンス / 竹内美帆 訳	213
16	「はだしのゲン」と「原爆文学」	
	——原爆体験の再記憶化をめぐって……………川口隆行	229
17	情動はいかに作動するか	
	——「はだしのゲン」における視覚のポリティクス……………加治屋健司	241
18	マンガ爆弾——「はだしのゲン」の行間	
	……………トマス・ラマール / 大崎晴美 訳	259
あとがき——『「はだしのゲン」のリメイク版を海外で刊行する」ことの意図と方法		
	……………吉村和真	313

序文

——文化横断的コミックス／マンガ研究をめざして

ジャクリーヌ・ベルント

コミックス／マンガ¹にも影響を及ぼすグローバル化は、文化横断的な研究を求めつつある。このような研究をめざす際、研究者同士はお互いの特殊性を意識することが必要なだけでなく、共通点を確認することも必要である。文化を横断する議論を進めるための一つの契機は、日本で表現論と呼ばれる、コミックスの「言語」に関する形式論である。これは鈴木繁が本書での論文において示している通りである。しかしそれだけでなく、もう一つの契機は、読者層の性別、文化的正当性、規制問題、歴史的認識などを含む、世界中で共有される近代性の諸側面に求めることができる。例えば、アメリカのコミック・ブックとグラフィック・ノベル、フランスのバンド・デシネ、漫画と漫画^{マンガ}、南米のヒストリエタ、オランダのベールドヴェルハーレン、そして同人誌などに共通する特徴の一つとして、「^{ナショナル}国籍」から逃れる傾向が挙げられる。つまり、コミックスは、近年に限らず、ナショナルなレベルをトランスカルチャーとして上回ったり、サブカルチャーとして下回ったりしてきたのである。

サブカルチャーの面から述べてみよう。コミックスはその歴史において、読者層が厚いメディアである新聞から、主にサブカルチャー系の共同体に活動の場を移したといえる。「コミックス」という言葉(またはそれに相当する諸用語)

1 以下では日本の特性を強調しない限り、「コミックス」を総称として使う。

は、現在に至るまで、公的機関、知識人や学術的会議よりは、男性のオタクと思春期の少女、専門店やファン同士の話し合いを連想させる。しかし、コミックスは、サブカルチャー（下位文化）であると同時に、トランスカルチャー（超域文化）への傾向も示している。例えば、日本のマンガは、その歴史において、欧州のカリカチュアやアメリカのコマ漫画に対しても目を向けていなかったら、今日の成功を成し遂げられなかっただろう。また、アメリカの新聞漫画や後年のスーパーヒーロー・コミックスは根本的に移民たちのメディアだったが、1950 / 60年代にはフランスとベルギーのバンド・デシネに近代化の刺激を与えた。さらに、ドイツのコミックス市場は、輸入された作品に依存しているという点において、異文化間交流の場であることを再検討することもできよう。

しかし、コミックス自体の「国籍」から逃れる動きとは対照的に、研究を含むコミックスの言説は、その対象を国籍化してしまう傾向が顕著である。国ごとの特殊性を主張することは、一方では自国のコミックスの文化的市民権を高める努力、また他方では国際市場でのシェアをめぐる競争との関係において確かに有益である。ただし、近年、事情がもっと複雑になってきている。例えば、韓国の出版社はマンガを欧米で販売するに当たって、どこまで日本マンガのブームに乗るか、あるいは日本マンガと一線を画するかを検討している。また、日本マンガが世界でブームになったのは、エキゾチックでありながら、親しみ易くもあり、特に欧米において異文化の魅力を感じさせると同時に、文化横断的な読みもできるという特質のためである。しかしながら、日本国内では、日本のマンガ・スタイルで描かれてないものは、文化横断的に、つまり「コミックス」として読まれるチャンスが非常に少ない。1970年代以降、日本国内の市場は、日本のマンガ読者がコミックスを読むための文化横断的リテラシーを失わせるくらい独自の発展をしてきたからでもある。本書では小田切博が日米の比較を通して示すように、マンガの評論家および研究者は、この傾向を後押しした。しかし、ナショナルライゼーションは日本に限った話ではなく、視点を変えると、この細分化は、世界中のコミックス研究自体を特徴づけるものである。それを論じるパスカル・ルフェーブルは、コミックスそのものを、出版メディアやジャンル、あるいは表現スタイルに固執せず論じている専門書がほとんどないということを指摘している。このことから、超域文化的なコミック

ス研究が不可能なのではないかと結論せざるを得ないかもしれない。とはいえ、コミックス研究の専門書の翻訳版は、翻訳されていない作品を具体例としてその論考を展開する場合、受容されにくいことも事実だろう。2009年に和訳が出版されたティエリ・グルンステン著『マンガのシステム』（フランス語初出1999年）はその一例である。日本の読者に馴染みのない作品が論じられているが、理論的思考のお陰で、相互に異なるコミックス文化の橋渡しが可能になる。

グルンstenは、2009年12月に京都国際マンガミュージアムで開催された第1回国際学術会議にキーノート・スピーカーとして招聘された²。2006年11月にオープンしたこのミュージアムは、京都市、土地と建物のオーナーである龍池自治連合会、さらに日本において大学のレベルでマンガ家を育てる伝統が最も長い京都精華大学といった三者のパートナーシップによって実現された施設である。そして、京都精華大学の国際マンガ研究センターは、このミュージアムの研究部門であり、上記の会議において、マンガ研究は「国際」的であるべきという信念のもと、海外の作家を紹介したりコミックス関係の情報を収集したりするだけでなく、学術研究を展開する形でも「国際化」を果たそうとした。本書は、主にこの会議の報告に基づいて発表者が加筆等をした論考から構成され、単なる会議報告書を超える論集としてまとめられたものであるが、その出発点である2009年12月の会議についてごく簡単にまとめる必要があるだろう。

3日間に亘って開催された本会議は、いわゆる新世代ワークショップから始まった。博士課程在籍および博士課程修了の若手研究者は、日本語が母語であるか否かにかかわらず、日本語でそれぞれの研究分野の視点からコミックス研究の現状を批判的に論じた。そのときの全6報告者のうちの4



2 <http://www.kyotomm.jp/event/study/isc01.php> (最終確認2010年9月10日)



人による発表が本書に含まれている。

新世代ワークショップの後に行われたティエリ・グルンステンの基調講演によって、会議が本格的に始まった。グルンステンは、フランスのコミックス文化における多様性に焦点を当てる一方、将来性のある革新的な表現を生み出すためには「自文化」の遺産を重視すべきであると強調した。

また、コミックスだけでなく、その環境をつくっている知的な言説の相違をも考慮する必要性を指摘した。特にフランスと米国との相違に言及したが、日本語が理解できないとほとんど知ることができない日本のマンガ論にもこの問題が当てはまることが明らかになった。

グルンステンに対するコメントは、日本のマンガ研究において、特にロドルフ・テプフェール論によって評価されている、フランス文学者兼メディア研究者の森田直子が行った。この発表をもとにした論考は本書に掲載されているが、本書の序文になり得るほど、いくつかの中心的な問題を提示している。例えば、日本においてさえもマンガの市民権が必ずしも全面的に得られていないということを確認しただけでなく、歴史的な変化を追求しながら、作品論をコンテクスト分析と絡み合わせることで、つまり、文学研究に由来する創作法や批評・鑑賞法を、社会科学的アプローチにも結びつける重要性を明らかにしたのである。本論集および会議のタイトルに登場する「コミックス」という英語を自明で普遍的なものとして使用することに疑問を呈している森田は、比較文化、つまりインターカルチャーの研究を進めている。このインターカルチャー志向は、一見、普遍的と思われる文化が「トランスカルチャー」の名において支配的になってしまうという恐れに裏づけられていると思われる。例えば「アート」と「自律」、「作者性」など、元来、近代ヨーロッパが生み出した概念を、無自覚に非歴史的な形で欧米以外の作品や二次創作物に当てはめてしまうことに対する恐れであろう。それと関連する同人誌の研究状況は、ネラ・ノッパの論文に取り上げられている。

近年のグローバル化に対する関心が果たして異文化を理解することにつなが

るのか、という疑問も森田の論考から窺える。実際、会議では、「異質」な要素を自分自身の枠組みに当てはめてしまう傾向が見えなくなかったが、むしろそれとは正反対の論考の方が目立った。例えば本書の夏目房之介による論考は、各国で異なる読書・研究の伝統がいかに出会えるかをめぐって相当な交流が行われたことを感じさせるだろう。この交流の延長線上に、一体どのような作品について専門家が「コミックス・リテラシー」を欠いてしまうか、つまり、それぞれの嗜好とブラインド・スポットを分析することで文化横断的な研究を進めることが可能だろうかという意見も会議で挙がっていた。また、日本国内の事情に詳しくない外国人が出席したことによって、日本人同士の間で自らの研究分野について新たな視点から意見交換を行うような場面もあった。しかし、他者の発言を求めず自分の意見のみを発信するような独断的な発言が存在したことも認めざるを得ない。それは普通の学会として例外ではないが、今回の会議においては、異文化交流の努力だけでなく、非権威主義的なコミュニケーション・ツールであるはずのコミックスという対象の精神をも切り崩してしまう危険性を孕んでいた。

さて、近年、マンガを研究資料とする若手研究者が増えつつある。日本におけるこの傾向は特に社会学と文化研究、ジェンダー・スタディーズやメディア論において顕著である。狭義のマンガ研究に限らず多様な視点からのコミックス論を進めるために、2009年12月の会議は三つのセッションおよび一つのワークショップから構成されていた。第1のセッションでは、日米において学術的な注目を集めているコミックスの性別ジャンル、特に女性とマンガに焦点を当てた。司会は、今まで主に英語で少女マンガ研究の成果を発表してきた大城房美が担当し、コミックス作家兼コレクターのトリナ・ロビンスによって最初の発表がなされた。ロビンスは、会議の開催当時ミュージアムで開催されていた彼女の企画による「コミックスを描く女性たち アメリカの女性コミックアーティストたちの100年」展を背景に、「女の子がコミックスに何を求めるのか」



について自分の経験をもとに報告した。次に、中国製の漫画が国際的な注目を集めつつある現在、見逃されやすい香港漫画、なかでも少女漫画についての紹介を^{ウエンディ・ウォン}黄少儀が行った。彼女の発表は日本社会における少女マンガの役割を振り返る伊藤公雄の発表と、主に女性たちのサブカルチャーであるヤオイを論じる溝口彰子の論考とともに本書に収録されている。

第2のセッションでは、コミックスが女の子や女性に対して果たす役割から、コミックス研究自体に視点を移し、特に文化横断的研究を妨げるような言説をいかに乗り越えられるかについて論じた。パスカル・ルフェブルと夏目房之介、そして小田切博による問題提起は、彼らの発表の自己批判的な側面もあつてか、本会議においてもっとも活発な議論を呼び起こすことができた。

第3のセッションは、「マンガと社会」というタイトルの下で、今日の日本のマンガ研究ではあまり対象とならないコミックスの政治的な側面と、その論考を支える社会科学的方法^{リム・チェンジュ}を検討した。林増如は、シンガポールとマレーシアというアジアにおける全く異なる二つのケースを紹介し、他の発表では触れられていなかったカートゥーンにまで言及することによって、今回のコミックス論の範囲を広げた。また、芸術社会学者のトーマス・ベッカーは、ブルデューによる「場」をめぐる理論を手がかりに、美学と社会学をいかに絡み合わせるかについての問題提起を行った。本書に論文が含まれるこの2人のほか、韓国文化を専門とする山中千恵による報告もあつた。彼女はこの会議において、台湾における日本マンガの普及を世代論的に論じ、ライフ・ヒストリーにおけるメディア消費を、アンケート調査の成果に沿った形で考察した。



会議の最後に、世界中で翻訳版が出版され、さまざまな関心と呼んでいるため交流を行う機会が得やすい「はだしのゲン」をめぐるワークショップを企画した。これまでの類似企画と違って今回のワークショップは、このマンガが諸文化、

つまりさまざまな言語圏やコミックス文化の文脈においていかに受容されてきたかに重点を置かず、むしろ「はだしのゲン」を具体例に、コミックス研究の可能性を検討したのである。その際、ジャンル特有の約束事を考慮に入れながらも、固定した読みを疑問視することを通して、公的記憶、特に日本を戦争の被害者とみなす言説と関連した「はだしのゲン」のポテンシャルを追究した。このワークショップでは、本会議において数少ない作品論からの発表もあつた。マンガ表現論などのコミックス研究における「形式主義」に対して批判的である研究者は（本書において例えば鈴木繁の論文にこのスタンスが窺える）、個々の作品の分析に終始しないで読書行為やその諸コンテクストを研究すべきであることを求めている。しかし、本書でも確認できるように、少なくとも日本のマンガ研究においては作品論が支配的であり、十分行われているとは決して言えないだろう。例えば、夏目房之介、雑賀忠宏、溝口彰子などの論考には、具体的な作品のタイトルが登場し、その表現とモチーフ、物語内容へのアプローチはあるが、本書に限っていうと作品そのものではなく、意味づけと感情移入、あるいはジャンルといった広義の問題を論じるために例として取り上げられたと言ってもよいだろう。それとは対照的に、加治屋健司とトマス・ラマールは、作品分析の対象となるマンガ作品と、マンガに限定されない政治的な問題（例えば、歴史的暴力に対していかに対抗するかなど）についても新しい視点をいかにもたらすことができるかを示している。例えば、ラマールの作品論も「形式主義」に対して批判的ではあるが、しかし、個々の作品を丁寧に読むことを、読者やジャンルを調査することと置き換えるより、マンガ特有の政治的批判力を明らかにするために、主にマンガ・リテラシーと構造、意味づけに固執してしまつてよいのかという問いを發しつつ、形式がもたらす意味を追求している。付け加えれば、ノッパがその論考で同人誌マンガのいわゆる「コンテンツ分析」を求めていることも、作品論の役割との関係から注目に値するだろう。

本書では、コンテクスト分析に関する論考が^{テキスト}作品分析に比べ圧倒的に多い。同様に、歴史的問題が、ノッパとケース・リベンスによるインターネットについての言及を除いて、将来的な問題よりも優先的に取り扱われている。そのほか、マンガ産業については全く触れていないわけではないが、例えば雑賀の論文のように、経済学ではなく文化社会学の視点から捉えたものもある。また、

社会学といっても、主にアンケート調査を拠り所とするような社会学ではない。さらに、2009年12月の会議は「芸術の街」である京都で開催されたにもかかわらず、「芸術としてのコミックス」という視点は関心を引きそうではなかったと思われるため、芸術学や映画研究などからの問題提起を視野に入れなかった。こういった面もあるが、本書の存在意義は、コミックスのすべての側面を網羅するのではなく、むしろ方法論の中心的な問題を照らし出し、また、諸文化を対比して論ずるより、横断して考察することにある。この意図を認めていただけると編者として大変嬉しい。

日本国際交流基金と東京ドイツ文化センター、また大城房美が代表となっている「女性MANGA研究」の科学研究費による支援で、ドイツのマンガ家クリスティーナ・プラカを含む9人のゲストを海外から招聘することができた。これらの招聘には予算や制度の関係から恣意的な側面もあることは言うまでもないだろう。しかし、開催者側のネットワークは、南米と東欧、またアラビアなどの研究者の参加を得られるほどにまで達していないことも認めざるを得ない。地理的あるいは地域的な意味での文化のほかにも、もう一つの問題があった。会議の報告者や本書への寄稿者は、特定の「学術」観に偏っているかのように見えるかもしれない、という問題である。ここでいう「学術」とは理論的思考と方法論的自覚、さまざまな言説の理解、そしてそれによってコミックスの諸文化および既存の学問分野の両方を横断する能力を指している。ところで、このような「学術」はコミックス研究に関していうと、日本を含むアジアではそれほど一般的ではない。根本的に近代ヨーロッパで形成されたこの「学術」は、現在、北米の大学やその独特な制度に強く規定されていると言っても過言ではないだろう。北米式の学術会議は日本でも開催され、日本のポップカルチャー、なかでもマンガやそれと関連するファン文化がその対象となりつつある³。「国際化」の名のもとでしばしば英語のみで開かれるこれらの会議は、一般的な日本人のマンガ研究者が参加するのではなく、むしろ米国の大学院を卒業した若手日本人研究者を含む、米国の大学制度と縁のある研究者および学生・留学生を対象としている場合が多い。事実、日本国内でマンガ研究の代表と見なされ

3 例えば、2010年に第14回大会が開催された日本アジア研究学会に加え、テンブル大学日本校サマー・スクールと関係している近年の諸シンポジウムが挙げられる。

ている人々が報告者に含まれていないことがある⁴。日本のマンガ研究は、日本マンガ学会（2001年発足）が存在しているにもかかわらず、「文化横断」の面でも「学術」の面でもいまだに未熟だという現状を反映してのものなのだろうか。

確かに、日本におけるマンガ研究は、マンガ収集家と評論家の活動にその主な起源をもつ。そのうちの何人かが現在、大学教授になってはいる⁵。ところが、長年、「在野」で行われてきたマンガ研究は、二つの極端な傾向をみせている。一方では、伝統的なアカデミズムを過大評価することであり、もう一方で制度内の学術を過小評価することである。1970年代以降、文化的エリートがマンガをその一般の読者から奪い取り、「異質」な目的のために利用する恐れから、人文系研究や知識人の言説に対する深い懐疑が存続している。例えば、ベッカーはこれに類似した姿勢をヨーロッパのコミックス作家に見出し、こういった姿勢を研究者が認識するよう求めている。また、小田切は、現在の日本で支配的である海外コミックスに対する無視をまさにこの姿勢に還元する。小田切の論考は、大人向けの社会批判的カートゥーンよりも元来子供向けだったストーリーマンガがマンガの主流と見なされるようになったことで、マンガが言説的にナショナライズされてきた事実を指摘しているが、「文化的エリート」に対する嫌忌が、似た者同士からなる自らのコミュニティではなく、一般社会を対象に活動する評論家に向けられたこと、また、この嫌忌が、1990年代以降、マンガ市場やマンガ業界に対する無批判性をともなってきたことに触れていない。

一方では、学界とは疎遠だった「在野」のマンガ研究において、批判的理論や政治的文脈ではなく、実証的歴史研究や構造主義系の記号論などに重点を置くような「学術」観が主流をなしてきた。それは、例えば、日本マンガ学会が毎年開催する大会の際にも明らかになっている。また、マンガを主な研究対象としない研究者に、本会議のような共同研究のための協力を得ることは難しい

4 本書での夏目房之介と小田切博、また、国際マンガ研究センター共催第2回国際学術会議での報告者である藤本由香里と伊藤剛などである。2010年秋にケルンの日本文化会館で開かれる第2回国際学術会議のプログラムについては次の（英語のみの）サイトを参照。<http://imrc.jp/conference/>（最終確認2010年9月10日）

5 森田の論文によると、この現象は日本社会においてマンガの地位が完全に確立されているということを示しているのではなく、むしろ日本の大学制度における近年のポピュリズムと関連しているのである。

理由でもある。そういった状況にもかかわらず、2009年12月の会議に協力していただいた方々、特に本書にも寄稿された社会学者の伊藤公雄と日本近代文学研究者の川口隆行、芸術学者の加治屋健司、さらに、会議当時、最後のワークショップの司会者であったメディア研究者の福間良明にお礼を申し上げる。付け加えれば、日本人の会議報告者および本書寄稿者の過半数が、母語の日本語に加え少なくとも一つの外国語を使うことができ、また、自らの研究領域とマンガ研究の両方において専門知識があることを記しておきたい。

つい最近まで、日本におけるマンガ研究は、日本国内のマンガのみに固執し、しかもマンガという新しい対象をもって既存の学問分野を揺るがそうとしたことはなかった。それとは対照的に、本会議では文化横断的な意味での学術研究、つまり、文化的背景も言説的視点も異なるコミックス研究者同士の批判的な相互関係を築くことを志したのである。マンガに対するスタンスは、例えば、国籍と世代、つまり、手塚治虫のストーリーマンガなどの古典的作品、あるいは近年の同人誌やOELマンガ⁶を主な対象とするかによって大きく異なる。しかし、コミックスの場合、国籍と世代に限定されず多様性がある。例えば、本会議には学者や研究者、評論家と翻訳者、学芸員とさまざまな分野の大学院生が参加した。これは、学術会議としてきわめて例外的ではあるが、言語的な面でも学問的な面でもかなりの工夫が求められる。理論に裏づけられた論考と歴史的記述、どちらかといえば評論に近いもの、そして個人的な経験報告もあるなど、寄稿の形式がさまざまである本書からも読み取れるだろう。バイリンガルである本書を翻訳・編集する過程において、これらの寄稿から、同時に日本人と日本人でない読者を対象とする難しさを痛感した⁷。近年、日本語以外で書かれたマンガ論も多く出版されているが、そのうち、特定の知識を単に紹介することに限った内容であればわざわざ和訳する必要はないと思われるが、本書に集められた論考などは、英語版の読者にも日本語版の読者にも刺激を与えるポテンシャルがあると自負している。

2009年12月の会議とは異なり、本書の論考は3部に再構成した。第1部は、

知名度の高いコミックス研究者であるグルンステンと夏目、さらに小田切とルフェーブルの寄稿からなり、コミックス研究自体に焦点を当てている。彼らと同様に森田も主に異文化間の関係^{インターカルチャー}を考慮に入れているのに対し、鈴木は、日本のSFジャンルにおけるメディア横断的な動向や、海外でよく「ジャンル」と見なされる日本マンガの越境的普及に文化横断的な傾向を見出している。ここでの「ジャンル」論は個々の作品に対して読者が求めるものを追求することを促すが、コミックスのすべてがジャンルものであるかという問題をも提起しているかもしれない。

第2部は、雑賀とベッカー、そしてノッパによる「作者性」をめぐる言説の検討から始まるが、読書とジェンダーをめぐる諸問題へと重点を移す。制作と受容という二つの側面は、ノッパと溝口が示すように、ファンの世界において重なり合うのである。また、猪俣紀子は、少女向けコミックスがフランスでも存在していたにもかかわらず、その存在自体が忘れられてしまった原因を探り、それを雑誌という独特な出版形態のあり方に見出している。ここでは間接的に日本の少女マンガの成長が国民文化ではなくメディア史に還元されることが述べられている。現在、フランスの女性読者は、必ずしもコミックスにおいて女性限定の領域を求めていることを指摘することによって、少女コミックスの発達史および現状の再検討を促す論考である。少女コミックスが、1960年代以降、香港の近代化にいかに関わり、また、現在どのような役割を果たしているかが、黄少儀によって紹介されている。その際、具体例として選ばれるのは、最も人気の高い女性キャラクターであり、かつ、現在、日本から輸入されている多数の少女マンガではなく、唯一の少女向け香港漫画として読み続けられている作品である。黄少儀と同様に、「歴史と記憶」をテーマとする第3部の最初の論者である林増如は、日本マンガの輸入やマンガ・スタイルのグローバルな普及を、社会やコミックスのローカルな歴史との関係から問題視している。この歴史に取り組むためには、マンガよりも自国のオルタナティブ・コミックスがふさわしいということを示唆している林に対し、リベンスはアンネ・フランクについてのコミックスを分析した結果、コミックス自体が「歴史のないメディア」なのではないかという疑問を提起した。会議におけるリベンスの報告は、戦争コミックスに対する姿勢の変化を追求しただけでなく、史実がポピュ

6 Original English Manga、はじめから英語で描かれたマンガ。小田切博、黄少儀、そして林増如によって触れられているが、本書においては十分とはいえず、今後の課題である。

7 この序文が英語から和訳されたことから明らかであろう。

ラーなアイコンへと移り変わり、メディア横断的な動きを見せるという近年の動向に言及することによって、「はだしのゲン」を再検討するワークショップへの序説のような役割を果たした。

本書の最後の三つの論考は、正面から「はだしのゲン」を取り上げ、ジャンルの高いこの少年マンガの独特な批判力を、その情動的効果を端緒として照らし出している。川口は、原爆文学というジャンルとの比較から、表現において決して複雑とは言えない「はだしのゲン」が、実は思想的単純化に抵抗していることを示す。加治屋は、「はだしのゲン」の情動や身体、さらに社会に対する効果、換言すれば、その行動を引き起こすようないわゆるパフォーマンス力を中心に据え、作品分析の際、狭義の表象内容だけでなくこの力にこそ注目するような論考を行っている。読み取りやすい個々の意味という観点よりも、マンガ、特に少年マンガというさまざまな「力」が交錯するメディアという観点から「はだしのゲン」を理解するという加治屋のスタンスはラマルの論文で理論的に展開される。マンガ論は、歴史学などの権威の優位を認め、歴史描写に関する「はだしのゲン」の短所を弁解してきたのに対し、ラマルは、「マンガを信頼する」ことを薦めている。これはコミックス研究におけるパラダイム・シフトに他ならない。学術性を保証するかのような既存の方法論を無批判的にコミックスに適応するのではなく、コミックスという新しい対象をもってアカデミズムを揺るがしながら、既存の学問分野が捉えることのできないような新たな文化の研究へのシフトだと思われる。コミックス研究に独特なポテンシャルがあるとすれば、それは短所とされてきたコミックスの側面こそその長所と見なす努力にある。「コミックスを信頼する」この視点は、文化横断的な問題にも当てはめる必要がある。その際、ローカルなものとして認識されるコミックスだけでなく、越境的で雑種的なマンガにもローカルな文化とつながる可能性を見出すことができるだろう。

国際マンガ研究センターを代表して、2009年12月の会議に参加した方々および本書に協力した方々にお礼を申し上げる。私費でわざわざ京都までお越しいただき、暖房が十分ではなかったマンガミュージアムのホールで3日間に亘ってきわめて活発な討論に参加されたことに加え、本書のために当時の報

告を根気よく書き直してくださった方々に特に感謝する。多大な支援をくださった団体と個人および上記のすべての協力者、さらに京都国際マンガミュージアムの皆様に感謝の意



を表したい。さらに、通訳と翻訳、そして本書の編集に協力してくださった方々、特に工藤陽子と杉本＝バウエンス・ジェシカ、キャシー・セル、顔暁暉、ザック・ウッド、野田謙介、杉本章吾、パトリック・W・ガルバレス、三宅俊夫、吉原ゆかり、中垣恒太郎、竹内美帆、レナト・リベラ、須川亜紀子、椎名ゆかりに深謝する。

予測した以上の時間と労力がかかった本書ではあるが、それによって会議で始まった議論がこの先続くなれば、その時間と労力が決して無駄ではなかったと思いたい。

2010年9月15日 京都にて

注記：

- * 日本マンガ学会編の機関誌の執筆要領に従い、本書におけるマンガの作品名は「～」、所収先の書籍、あるいは連載されている雑誌名は『～』と表記する。
- * 写真はすべて京都精華大学国際マンガ研究センター提供。

第1部 マンガ(表現)論

1

グローバル化時代における、国際的マンガ研究への挑戦

ティエリ・グルンステン

野田謙介 訳

住んでいる場所によって、マンガ研究がどれほど国際的であるかは異なってくるだろう。

なぜならば、外国の作品にふれる機会が世界の地域ごとに、さらにはそれぞれの国ごとに異なるからである。この点において私の住む国フランスはとても恵まれていると言える。

第一に、ヨーロッパ地域においてフランスは最もマンガ市場が活発であることが挙げられる。そのためフランスは多くの外国人作家を引きつけてきた。彼らにとってフランスはまるで黄金郷エルドラドのようなもので、作品ははじめからフランスで出版されることを念頭に描かれていた。たとえばかつてのユーゴ・プラット (Hugo Pratt)、より最近ではチリ人シナリオライターのアレクサンドル・ホドロフスキー (Alexandro Jodorowsky)、アルゼンチン人作家のホセ・ムニョス (José Muñoz) と彼の仲間であるイタリア人のロレンツォ・マトッティ (Lorenzo Mattotti) などが、その代表として挙げられる。

しかしながらさらに重要なのは、北アメリカやアジアで描かれた作品がすぐに、しかも大量に翻訳されているという点である。国際的なシーンに登場した才能ある作家ならば、大小あわせて 256 もあるフランス語の出版社のうちいずれかが翻訳しようとするだろう。

しかしフランス市場は初めから開かれていたわけではない。それは徐々に開放されていったのである。1990 年代のはじめまで、アジアの作品はほとんど知られていなかった。他の西洋諸国でも事情は同じである。フランスにおいて

この15年でアジアのマンガの重要度は徐々に増していき、いまや新しく発売されるタイトルの40%を占めるまでになった。日本のマンガ、そしてそれよりも数は少ないが韓国のマンガ（マンファ）や中国のマンガ（マンホア）も含めると、1年で1400タイトルが翻訳されている¹。英語のマンガはだいたい300タイトルで、これは全体の8%にあたる。そのほかの翻訳本は主にヨーロッパの諸外国からのもので、とりわけイタリア、スペイン、オランダからのものが多くを占めている。つまり、フランスで出版されるマンガのうち、じつに半分が外国の作品なのである（2008年度は総新刊点数3592点のうち1856点）。

ご存知のように、アメリカの市場も日本の市場もこのように開かれてはいない。そのため国際的な観点からマンガを研究しようとする研究者にとって、それぞれの国の言語で外国作品をあまり多くの読めないことが最初の問題として立ちだかるのである。

いま述べたようなフランス市場の状況は別の帰結をもたらしている。それぞれの国のマンガ文化がそれ自身のなかに異質なものを含みだしたとき、国ごとの違いを研究することは非常に困難なこととなるのである。

実際、20年前ならばフランスの「バンド・デシネ」を、なにかしら容易に見分けがつけられるものとして語ることに意味があったかもしれない。しかしながら今日ではもはや意味をなさなくなっている。大雑把に言えば、現在フランスで人気のあるマンガは四つのタイプに分けられるであろう。（1）『タンタン』や『スピルー』の伝統を今でも受け継いでいる古典的なシリーズ物。（2）もっとページ数が多く版型の小さい、そして文学的であることを目指しそれぞれが独立している、つまりシリーズ物ではない「グラフィック・ノベル」。（3）日本のマンガ。これは翻訳で読まれることもあれば、ファンのなかには日本語で読む人もいる。（4）最後に、アメリカの「コミックブック」。これはフランス語でも英語でも読まれている。このような四つの市場では、それぞれ読者が

異なり（しかしながらそれらが重なることがあるのか、たとえば日本のマンガの読者がグラフィック・ノベルにも興味をもつかどうかについては、いまだ正確な社会学的調査はおこなわれていない²）それぞれ四つの「マンガ文化」があると言える。

これらの文化は、いくつものレベルで異なっている。

(A) 性別による読者区分。フランスでは、アメリカのコミックブックはおもに男性によって読まれている。それに比べれば、グラフィック・ノベルは女性によっても読まれるようだ。その一方で日本のマンガは子供、少女、少年、女性、青年…、などに分けられる。このような区別は西洋のマンガ、あるいはフランス＝ベルギーの古典的なマンガにはないものである。

(B) おもな販売場所。日本のマンガはおもに専門店で売られている。グラフィック・ノベルは一般書店で、コミックブックは新聞・雑誌販売店で売られている。

(C) グッズや関連商品の種類。アメリカのコミックブックはハリウッドで映画化され、ショップにはフィギュアやトレーディング・カードがあふれている。日本のマンガにはポスターやアート・ブックがつきものだ。フランス＝ベルギーのマンガで人気のあるヒーローは、CD、洋服、手帳などさまざまな製品に用いられる。その一方でグラフィック・ノベルはマーチャンダイズの対象にならない。

(D) 文化的な正統性のレベル。グラフィック・ノベルは批評家の受けがよく、賞をとる。その一方で日本のマンガとアメリカのコミックはエンターテインメント業界の商品としてあつかわれ、ときに批判の対象となる。このような批判においては、教育者やインテリたちが数十年前にマンガ全体を批判したときと同じ言葉がもちだされる。

これらの異なったマンガ文化はフランスという一つの国のなかで隣あわせに存在するのだが、外国人の目からすると見えにくいかもしれない。彼らはフランスの市場を同質的な一つのものとして見たがる。つまり、自国のマンガ文化

1 2008年度の統計。出典はジル・ラティエ (Gilles Ratier) が漫画批評家・ジャーナリスト協会 (Association of Comics Critics and Journalists) のために行った調査。フランスの市場における日本マンガのインパクトについては Bouissou 2006 を参照のこと。ヨーロッパにおける日本のポップ・カルチャー受容についてのさらなる一般研究については、Pellitteri 2008 を参照。

2 パリ・ボンビドゥーセンターの「公共情報図書館 (Bibliothèque public d'information)」部門は、フランスにおける日本マンガ読者について、2010年から大規模な調査に着手した。

と対立させることができるような「フランスのマンガ文化」の特徴を取り出そうとするのである。

ここでマンガの文化的な正統性という問題がいかに複雑かということについてお話ししよう。なぜならこのような文化的な承認なしにマンガの研究は発展しないからである。私は先ほど「黄金郷^{エルドラド}」という言葉を使った。たしかにフランスは世界のなかでも、最もマンガが真剣にとらえられ、文化シーンのなかに組み込まれ、(唯一ではないにせよ)賞賛される国のひとつである。しかしながら実際のところ、マンガがどれほど文化的な承認を受けているかというのはとても難しい問題である(私はこの問題のために本を一冊書いた(Groensteen 2006))。それは評価する基準によって変わってくる。今のところフランスにはアングレームの美術館一つしかマンガの美術館がない。ところが日本ではいくつもの美術館がある。京都国際マンガミュージアムだけでなく、ほかにも手塚治虫や、北沢楽天、横山隆一、長谷川町子など、偉大な作家に捧げられた美術館がいくつもあるが、フランスでは一人の作家に捧げられた美術館は存在しない(ベルギーでは、2009年にタンタンの生みの親であるエルジェの記念ミュージアムが遺族の手によってオープンした)。

さらに象徴的なのは、隣国のベルギーやドイツと異なり、フランスではもう何年も大学でマンガが教えられていない。ピエール・フルノー＝ドリュエル(Pierre Fresnault-Deruelle)を別にすれば、名の知られた専門家は、つまりこの20年ほどのあいだマンガについて書きつけてきてその著作が世間に認められている人々は——ここではとりわけブノワ・ペータース(Benoît Peeters)、アリー・モルガン(Harry Morgan)、ティエリ・スモルドラン(Thierry Smolderen)や私自身のことを念頭においている——アカデミックな世界の外で働いてきた。彼らのうち大学に職をえているものは一人もなく、我々はアカデミックという制度の外側で研究しているのである。

このような個人研究者という身分には経済上の不安定さがつきまとう。しかしながらより独創的な研究の可能性、あるいは既存の理論的フレームやイデオロギー的な前提にあまりとらわれずにすむという利点もある。先ほどふれた人々、そして私自身も、このメディアを深く研究し、しかもそこから常に離れ

ずにオリジナルな考えを発展させてきた。ある既存の理論をマンガに当てはめてみようとしたわけではない。結局のところ、我々は制度の外側にいたことによって自由を得、ある意味異端者となったのである。ヘゲモニー的な研究の枠組みに対して自分たちの周辺性を認識させられてきたのであるが、それはフランスにおいてのみならず、アカデミックな世界すべてに対して言えることでもある。

なぜフランスの大学がマンガ芸術にほとんど興味をもたなかったのか。その理由を説明することは容易ではない。私自身、異常だと思っているからである。しかしながら、おそらくはその説明の一部をアカデミックな研究の組織のされかたに求めることができるであろう。つまりどのような学問分野がどれほど発展してきたのか、ということだ。この点についても国によって状況が違うことは認識されていないかもしれない。たとえばアングロ＝サクソン系の国で数十年前から大きなひろがりを見せている「カルチュラル・スタディーズ」という分野はフランスではまだ完全に成立しているとは言えない。いまだに周辺的な分野なのである³。フランスでは1960年代に構造主義が勝利してからというもの、メディアに対する記号論的アプローチのほうに重点がおかれたままだ。日本においてこれら二つの大きな研究の流れがどのように考えられ、受け入れられているかは知らないが、すくなくともアングロ＝サクソン系のアカデミックなマンガについての言説と、フランス系のもののあいだにはあきらかな違いがある。それぞれの知の伝統とアカデミックの最先端が異なるのだ。実のところ、英語で発表されるアカデミックな論文が世界中でヘゲモニーをにぎってからというもの、フランスは国際的に文化的例外となってしまった。

合衆国で重要だとみなされている別の分野でフランスの大学ではほとんど存在しないものとして、「ジェンダー・スタディーズ」がある。この状況を説明するために個人的な経験をお話ししよう。シカゴの研究者、アマンダ・マクド

3 マットラルとヌヴェーはその著書のなかで(Mattelart and Neveu 2002: 75)、フランスを「意固地な生徒」と呼んだ。「アカデミックなシステムにおいて、『カルチュラル・スタディーズ』が受け入れられる可能性は低いように思われる。すでにそのシステム内では文化的現象を分析する別の方法が発展してきたからであり、制度化された社会科学が相手とする研究対象には、もはやこの越境的研究が入り込む余地が残されていないからである。」

ナルド (Amanda MacDonald) が私の書いた本、*Bande dessinée mode d'emploi* (Groensteen 2008)について長い書評を書いた。この書評はイギリスのリバプール大学出版局から出された *European Comic Art*, vol. 1, # 2 に載せられている。記事は「マンガ的男性中心主義との共犯」を告発するところから始まる。彼女によれば「この本は、マンガにおいてありありと読み取れるジェンダーの問題をあつかっていない。作者の性別すら考慮に入れていない」。しかしながら、この批判は私には理解できないものであった。なぜならばこの本ではマンガを記号的あるいは美学的な観点からあつかっていて、社会学的な理論をこころみようと、内容の分析を行なおうともしないからである。アマンド・マクドナルドにとっては、ジェンダーはつねにリストの先頭にくるべき問題で、アングロ＝サクソン系のアカデミックな世界ではそういった思い込みがあまりにはげしいため、ジェンダーをあつかわないマンガ研究など想像もできないのであろう⁴。

この論考のはじめに、外国の作品にふれる機会や翻訳の少なさといった、いくつかの国における問題点について触れた。もちろん全てではないにせよ、他のどこよりも海外の作品にふれる機会にめぐまれた国に住んでいれば、研究者にとって大きな利点となる。しかしながらこの利点には方法論上の対価も要求される。つぎつぎと出版され、あふれかえる作品を目の前にして、研究者は選択することを余儀なくされ、多くの作品、作家を見て見ぬふりしなければならないのだ。もはやすべてに精通した専門家であろうとすることは不可能になってしまった。世界中で出版されるマンガの数が多すぎるのだ。普通の人間がこのメディアの変遷すべてに目をくばり、すべての傾向、流派、ジャンルを研究することなどできないのである。この限界は単純に人間の能力の限界であり、使える時間の問題である。

選びとることは参照する資料を制限することになる。当然のことながらその資料がどれくらい代表的なものでありえるか、そしてその限界はどこなのか、

それが問題となるだろう。もし研究内容が限定されていれば、あるいは研究が選ばれた資料にしか関係しないならば、このような問いに答えることは簡単だ。たとえばスーパーヒーロー・コミックのスーパーパワーの感覚についてや、自伝的マンガにおける子供時代の思い出について、あるいは現代のグラフィック・ノベルにおける白黒の美学についてなどがありえるだろう。しかしながら、もしもマンガの一般理論を打ち立てようとする、あるいは「マンガ芸術」や全体としての「マンガという現象」をあつかおうとすると、資料選択の問題は複雑なものとなるだろう。かつてのフランス人研究者のなかには、真面目な顔をしてスーパーヒーローもののコミックブックは本当のマンガではないと否定する人たちがいた。ほかにも、マンガは叙事詩／アドベンチャーでなければならず、ギャグマンガはメディアの本質的な定義とは関係がなく、むしろ風刺画の伝統につらなるものだと書いた人もいた⁵。もちろん彼らは全員日本のマンガを無邪気に無視している。今日ではこのような排除はもはや考えられない。

しかし、さまざまな形をとり、媒体を変えていく（新聞掲載マンガ、コミックブック、「アルバム（単行本）」、文庫版、そしてこれからはパソコンや携帯の画面上でも）この表現形式をいかにして同じものとして、あるいは十分に同質なものとしてあつかえるのだろうか。どのようにすれば同じ分析の枠組みを、大量に生産され気晴らしのため大衆に提供される作品と、少数数の実験的、前衛的、オルタナティブな作品との両方に適用できるのだろうか。そして最後に、限られた数の例を深く研究して得られた理論がさまざまな文化地域の大きく隔たった作品すべてに適用可能なことを、どのようにして確かめるというのか。

『マンガのシステム』で理論的提案を行ったさい、私はこの最後の問題と立ち向かうことになった。この本は1999年にフランスで出版され (Groensteen 1999)、2007年にはミシシッピ大学出版局から英語版 (Groensteen 2007) が、そして2009年11月、青土社から日本語版が出た (グルンステン 2009)。私の知るかぎり、ヨーロッパの研究者によって書かれたマンガ研究書として唯一この本が三ヶ国で出版されている。それを誇りに思うと同時に、不安も抱くので

4 フランスの出版社のなかで女性アーティストの占める割合がもっとも大きく、マンガ市場の女性化を推し進めているのが私の会社であることを考えれば、この批判はすくなくとも私には当てはまらないだろう。私はまた、女性作家による優れた作品に賞を毎年授与しているアルテミシア委員会 (Artemisia July) の審査員でもある。

5 ここで念頭においているのは、1960年代初頭に出されていたフランス初の研究誌 *Giff-Wiff* における、ピエール・クーブリー (Pierre Couperie) とフランシス・ラカッサン (Francis Lacassin) の意見。

ある。

英訳はすでにいくつかの用語上の問題点をあきらかにしている。そのうちの一つを例として挙げれば、アメリカでは伝統的に「デイリー・ストリップ（新聞の四コマ漫画）」と「サンデー・ページ（日曜別刷新聞マンガ）」を二つの異なる形式として対比させる。ところがフランスでは「ストリップ」という言葉によって、いくつかのコマで形成された横長の帯（ストリップ）を指す。つまり、一般的なページ構成において、ページは三つあるいは四つのストリップが重ねられていることになる。このときそれぞれのコマはストリップを形成する下位単位となり、ストリップはページを形成する下位単位となる。私がこの言葉を使うときはいつもこの意味においてであるが、この言葉が英語から借りてきたものであるために、アメリカの読者にとっては混乱の種となっているようである。

私が2010年に出版した本（Vaughn-James et Groensteen 2010）でも、同じような問題がたちあがった。この本はレ・ザンプレション・ヌーヴェルから出版されたが、テーマは「マンガにおけるパロディ」である。アングロ＝サクソン系の世界では、この言葉が指す範囲はフランスにおけるよりもよほど広いようである。リンダ・ハッチオンの『パロディの理論』（Hutcheon 1985/2000）を読めば、彼女がパロディと呼ぶものと我々が間テキスト性と呼ぶものあいだには、はっきりとした区別が設けられていないことがわかるであろう。どのような手法であれ、ある作品を制作する際に以前に存在した作品を参照すれば、ハッチオンはその結び付きにパロディの現象を認める。彼女によればボルヘス、ロブ＝グリエ、ナボコフは「探偵小説の構造のパロディ」を用いていることになる。ところがフランス語圏の読者にとってパロディの概念は風刺の概念と切り離せない。それは以前に存在した作品のイミテーションであり、風刺的にあるいはコミカルに変形させたものだからである。そうである以上、もし私のこの本が英語に訳されることがあれば、パロディという言葉が訳語としてそのまま使うとかならず誤解が生じるであろう。フランス語におけるパロディの英訳としては、「ランプーン（Lampoon）」という言葉がおそらくもっとも近いと思われる。

日本でも『マンガのシステム』を読む場合、訳語と批評的受容において、かならず同じような用語的、概念的な問題と出会うであろう。しかしながら私にそれは分からない。書評などを通して推し量るしかない——もちろん誰かが私のために親切にも訳してくれればだが。

もう一つ別の不安要素として、本の中で引用した図版例の問題がある。その点数は多くはなく、引用されているのはほんの10ページほどのマンガで、フランス、ベルギー、スイス、スペイン、アルゼンチン、アメリカの作品である。それらはあらかじめ資料として集められたものではなく、考察の途上で取り上げられた理論上の問題をわかりやすく説明できる例が選ばれている。ここに日本のマンガが含まれていない理由は二つある。一つには、引用され分析されたページはどのような意味合いにおいてもマンガ芸術の多様性を示そうとしたものではないからだ。二つめの理由は、この本を執筆しているとき（1994～96）、フランス市場における日本マンガの存在はまだ周辺的なものだったからである。ここに選ばれた例が日本の読者にとって自国のマンガ文化から見れば見慣れないもの、風変わりなものであろうことは十分に想像できる。「第九芸術（マンガ）」の普遍的土台について考えようとする潜在的な読者がそれによって遠ざけられないことを願うばかりである。

この本を書いていたときに私が目指したのは、^{ツールボックス}「工具箱」を提供することであった。誰もが用いることができ、個々の作品をより明確に深く理解することができるような「工具箱」である。マンガという^{ランガージュ}伝達活動を構成する要素すべてを論理的、体系的に記述することがこの本においては重要であった。この箇所をあまりに丁寧に論じすぎて、まるでそれを記述すること自体が私の意図であるかのような印象をあたえてしまったかもしれない。しかしながら、それは私にとって出発点にしかなさないのだ。私が本当に興味をもっているのは、そのあとにつづく理論的仮説であり、それはコマ割り（デクパーチュ）とページ構成（ミ・ザン・パーチュ）という行いに関わるもので、それらが相互的に決定される方法である。そして隣接あるいは離れたコマのなかに散りばめられた要素をもとに読者が意味を組み立てる、その認知の過程なのである。

同じような問題に日本の研究者たちがどのように取り組み、その成果がどれほど私のものと似ているのか、あるいは異なっているのか、まったくわからな

い。日本マンガはフランスの市場で人気をえたが、その興味が日本マンガについて日本人が書いた書物にまでひろがることはなかった。我々はあなたがた日本人がどのように日本の作品を記述し分析しているのか、どのような方向を向いているのか、知らないのである。アカデミックな研究は一つも翻訳されておらず、もしもどこかの大学出版局が率先して、重要な著作の一部分や論文を集めて英訳したアンソロジーを編んでくれれば、日本のマンガ論の状況を垣間見ることができるであろう。それは我々のこれからの交流にとって貴重な土台となるはずだ。

そのモデルとして、ミシシッピ大学出版局から出された *A Comics Studies Reader* (Heer and Worcester 2009) が挙げられる。その裏表紙にはこう書かれている。「形式、技法、歴史、マンガの重要性について、最良の研究者たちが描きだした見取り図」。寄稿者は30名にのぼり、私自身もそこに含まれる光栄にあずかった。しかしながら日本から参加しているのは、筑紫女学園大学の大城房美さんだけである。

西洋のマンガは日本のマンガとどれほど離れているのだろう。それぞれの特異性は、マンガの統一理論を確立する夢を見ることを許してくれるのだろうか。それともそれぞれに異なった理論を確立し、特別な概念を作り上げる必要がでてくるのだろうか。この問いはまだ開かれたままだ。多くの人間が何年もかけて解かなければならない問いであろう。世界中で日本のマンガが大量に流通している現在の歴史的状況においては（日本マンガという、新しい世界規模ポップ・カルチャーが熱狂をひきおこしていると言う人もいる）、比較研究を進展させることがなによりも必要とされているのだ。我々は「比較文学」をモデルとした「比較漫画」を待ちのぞんでいる。そしてこの新しい分野が国際的な交流を呼び、さらに推し進めていくことを私は信じてやまない。

ここでこの新しい分野の根本について述べるつもりはないが、今年のはじめにスウェーデンのコンフェランス会場で、友人のイギリス人研究者ポール・グラベット (Paul Gravett) から聞いた刺激的な言葉を皆さんと共有したいと思う。彼はこう言った。「西洋のマンガでは、読者は次に起こったことを読みとろうとします。ところが日本のマンガでは、読者は今起こっていることを読んでいくのです」。別の言葉で言い換えれば、日本のマンガで用いられている物語の

手法と過程は、読者にアクションの中にまきこまれているような感覚をあたえるものであり、西洋のマンガでは、読者と物語のあいだにある距離をもった関係が生みだされるのだ。

待ちのぞまれている比較漫画のはじまりを告げるものとして、私が2001年にアングレームのミュージアムから出版した *International Cartoon Museum Guide* (Groensteen 2001) を紹介しておこう。この本には世界中からマンガや風刺画を専門とする26の機関が集められているだけでなく、巻末に100以上のマンガ分野の専門用語が日本語もふくめた九ヶ国語対照表のかたちで載っている。

私が教えている「ヨーロッパ・イメージ高等学院 (École européenne de l'image)」もアングレームにあるが、昨年博士課程の学生向けに「アジアのマンガ観察所」が立ち上げられた。ニコラ・フィネ (Nicolas Finet) が日本の視覚的物語の歴史について講義をし、韓国人のワン・ギョン・チョン教授 (Wan Kyung-sung) が特別にソウルから来られて、ワークショップが開かれている。

我々ひとりひとりが、それぞれの住まう場所で研究者同士の交流を促進する必要性を感じ、共通の理想を追い求めたならば、その成果は実りゆたかなものとなるだろう。

マンガには長い歴史がある。それは映画の発明よりも古い。

「マンガの歴史」にもまた歴史がある。以前よりも過去のことが多く知られているため、あるいは今日ではさまざまな文化領域が考慮に入れられるため、さらにはこのメディアそのものがおこなった新しい挑戦のために、今日の我々はもはや先駆者たちが描きだした歴史とおなじものを書くことはないだろう。

最後に、「マンガの理論」にも独自の歴史がある。多くの人がこのメディアの重要な発明者 (1830年ごろ) として認めているロドルフ・テプフェール (Rodolphe Töpffer) は、同時に最初の理論家でもあった。彼が書いたテキストは我々のもとに残されている。その根源的な本能は我々に強く訴えかけてくるもので、今日でも有効なように思われる。しかしながら100年後、大学がこの問題に興味をもちはじめたとき、時代は記号論＝構造論まっさかりであった。そのために理論的前提がすこしずれてしまった。それから50年たった今日、

グローバル化した文化というあたらしい文脈でもう一度マンガを考えなおすのは、我々の役割なのである。

参考文献

- Bouissou, Jean-Marc (2006): Japan's Growing Cultural Power : Manga in France. In: *Reading Manga: Local and Global Perceptions of Japanese Comics*, eds. Berndt, Jaqueline and Richter, Steffi, Leipzig: Leipziger Universitätsverlag, pp. 149-165.
- Groensteen, Thierry, ed. (2001): *International Cartoon Museum Guide*, Angoulême: Centre national de la Bande dessinée et de l'Image.
- Groensteen, Thierry (2006): *Un objet culturel non identifié* [An Unidentified Cultural Object], Angoulême: L'An 2.
- Groensteen, Thierry (2008): *Bande dessinée mode d'emploi*, Les Impressions nouvelles.
- Groensteen, Thierry (1999): *Système de la bande dessinée*, Presses Universitaires de France - PUF.
- Groensteen, Thierry (2007): *The System of Comics*, Univ Pr of Mississippi (ティエリ・グルンステン、野田謙介訳『マンガのシステム——コマはなぜ物語になるのか』青土社、2009年)
- Heer, Jeet and Worcester, Kent (2009): *A Comics Studies Reader*, Jackson: University Press of Mississippi.
- Hutcheon, Linda (1985/2000): *A Theory of Parody: The Teachings of Twentieth-Century Art Forms*, University of Illinois Press (リンダ・ハッチオン、辻麻子訳『パロディの理論』未来社、1993年)
- Mattelart, Armand and Neveu, Érik (2003): *Introduction aux Cultural Studies* [Introduction to Cultural Studies], Paris: La Découverte.
- Morgan, Harry (2003): *Principes des littératures dessinées* [Principles of Drawn Literatures], Angoulême: L'An 2.
- Pellitteri, Marco (2008): *Il Drago e la Saetta. Modelli, Strategie e identità dell'immaginario giapponese*, Latina: Tunué.
- Vaughn-James, Martin et Groensteen, Thierry (2010): *La Cage suivi de La construction de la cage*, Impressions nouvelles.

2

コミックスの文化的認知と学術研究の関係について ——基調講演へのコメントにかえて*

森田直子

1 本稿の位置づけ

本稿は、「第一回国際学術会議 世界のコミックスとコミックスの世界」において筆者が行った基調講演へのコメントのうち、とくにコミックス**の文化的認知という指標と学術研究との関係について論点を絞り、グルンステン氏の講演内容のほか、その著作『未確認文化物体』（2006）の内容にも言及しながら大幅に書き換えを施したものである。

2 「未確認文化物体」としてのコミックス

グルンステン氏は、コミックスの学術研究が発展する条件として「コミックスが文化的に認知されていること」を挙げている。そして氏は、フランスにおいては今もコミックス全般（あるいはフランス語圏のBD）が文化としてのステータスを確立したとはいえないと考える。たとえば、フランスでは現在のところ作者個人を顕彰する記念館がなく、また大学にもコミックスを扱う講座が存在しない。これらはいずれも日本では存在していることから、グルンステン氏は日本でのコミックスの認知度がかなり高いのではないかと示唆している。ただし、文化事業全般に対する国家助成金の多寡、社会における大学の役割の

*本稿は2008～10年度科学研究補助金（課題番号：20520105）に基づく研究成果の一部である。

**日本のマンガ、英語圏のコミックス、フランス語圏のBDなどの総称として「マンガ」という用語を採用する論考も多いと思われるが、本稿ではさしあたり国際会議の名称にならって「コミックス」という用語を用いることとする。

違いなど、コミックスの地位を測るための基本的条件が国によって異なっているので、日本におけるマンガのほうがフランスにおける BD よりも文化的地位が高いとは一概には判断できないだろう。

BD・コミックス批評雑誌『レ・カイエ・ド・ラ・バンデシネ』(*Les Cahiers de la bande dessinée*)および『第九芸術』(*Neuvième Art*)の編集や、アングレームにあるフランス国立 BD 研究センターの運営に長年携わり、フランスにおける BD およびコミックスの地位向上に全力を傾けてきたグルンステン氏にとって、コミックスの文化的認知は最重要課題であり、この問題について氏は上述の著作一冊を充てて詳細に検討している。同書において氏は、コミックスがフランスにおいてまだ自律した芸術・文化として認識されているとはいえない理由を分析している。

筆者にとっては、「コミックスが自律した芸術として認められるべきだ」という前提そのものが、グルンステン氏の職業的経歴やフランス社会における芸術の位置づけに由来する面が大きいと思われたが、会議でのコメントにおいてこの前提自体を問題にする余裕はなかった。しかし、グルンステン氏に対して公正を期すために付け加えれば、フランスにおいて BD、ひいてはコミックスというものの文化的位置づけがいかに形成されてきたかを提示する『未確認文化物体』の論旨はきわめて説得的で興味深い。氏の基調講演は、「グローバル化時代における国際的マンガ(コミックス)研究への挑戦」と題されていたが、氏の発言のほとんどは、根底のところではコミックスの文化的地位の問題とかわりあっている。本稿では、『未確認文化物体』の要点に触れつつ、コミックスを国際的に論じるための条件を文化的地位という観点から検討したい。

3 名称の問題

本国際会議のタイトル「世界のコミックスとコミックスの世界」においては、日本のマンガ、英語圏のコミックス、フランス語圏の BD などの総称として「コミックス」という用語が用いられている。総称としての「コミックス」の選択は、各国研究者の国際的な合意を得たものというよりは、国際語としての英語の地位を反映した便宜的なものというべきだろう。論文における「コミックス」の使用について、このような前置きをしなければならぬのはコミックス研究・

批評に特有の障害であり、用語法の早急な整備が望まれる。しかしながら、それぞれの文化圏で用いられてきた呼称(漫画、comics、bandes dessinée 他)がそれぞれの歴史と意味範囲を備えているだけに、これはなかなか厄介な課題である。

グルンステン氏は、“comics”という名称のせいでユーモアを本質とするメディアであるとの誤解を与えがちだった英語圏コミックスの事情や、“bandes dessinées”が定着するまでに時間を要したうえ、“BD”(ベデ)というやや子どもっぽい略称の普及によってマイナスイメージを背負ってきたフランスのコミックス事情を紹介し、こうした名称をめぐる事情が、長期にわたってコミックスが低い文化的地位に甘んじてきたことと無縁ではないとしている(Groensteen 2006: 21-22)。アメリカで1970年代以降、あえて「グラフィック・ノベル」を名乗った作品が現れたことにもそれは表れている¹。

こうした社会的受容を含めて、各国における名称はそれぞれ固有の意味範囲を持っている。日本語の「漫画」は、今日では「ストーリー・マンガ」の意味で用いられることが多いが、広義には1コマの諷刺ものや数コマのカートゥーンも含むこともあり、両者は文脈によって使い分けられている。出版部数の上ではストーリー・マンガの存在感が圧倒的であるとはいえ、「漫画の精神は本来、『遊び』と『諷刺』の要素から成っている」という清水勲の言葉は、現在においても有効性を失っていないと思われる(清水1991: iii)。それに対して、“bandes dessinées”はいわゆる新聞諷刺漫画の類を含んでいない²。「漫画」が“bandes dessinées”や“comics”に完全に対応する訳語とはなりえないという点は、今さらいうまでもないが国際的な研究において注意すべき点であろう。

さらに、「文学/literature」や「芸術/art」などと同様、名称そのものの出現する時期、または現行の意味での用法が始まる時期と、その名称でくくられるメディア・制作(物)の出現の時期とのあいだのずれは無視できない。「漫画」という言葉そのものの歴史は古いが、現在使われるような意味で「漫画」

1 “graphic novel”という用語の初出は1964年だが、コミックス作家が自作に適用したのは1978年のウィル・アイズナーの『神との契約』(Will Eisner, *A Contract with God*)が最初である(Groensteen 2006: 5)。

2 グルンステン『マンガのシステム』において、原文の《dessin de presse》(直訳すれば「新聞の挿絵」)は、野田謙介氏の訳において正当にも「新聞風刺マンガ」となっている(Groensteen 1999: 91、グルンステン 2009: 306)。

という名称が用いられるようになるのは明治末期から昭和の初めである（清水 1991: 15-28）。これに対して“comics”“bandes dessinées”は、新たに出現したメディアに対してあとから作り出された新造語である³。学術研究の対象とするにあたっては、それぞれの名称を持った各国の「コミックス」が自律した分野としてどのように成立したかについて認識を共有することが基本的な条件となろう。残念ながら、グルンステン氏の言及する「国際的な語彙対照ガイド」をいまだ参照する機会に恵まれていないが、各国におけるコミックスを名称と実質の双方から規定するような、名称の成立事情とコミックスの諸形式の発展史とを関連させた『世界のコミックス史』が将来書かれることを期待したい。

4 歴史を記述する、歴史を知る

前節で述べた名称の問題は、その名称が指し示しているものの正体、すなわちコミックスの定義ともかかわっている。グルンステン氏が、『マンガのシステム』においてコミックスの定義不可能性を話題にしていることにも表れているように（Groensteen 1999: 14-21、グルンステン 2009: 31-42）、定義する人の立場やものの見方によって、コミックスの定義は大きく変わってくる。フランスに関して言えば、コミックスあるいはBDの始まりをエジプトのフレスコ画、ラスコーの壁画やバイユーのタペストリーに見る姿勢は、1960年代後半以降のコミックス愛好家たちによる積極的な認知促進運動のなかで、コミックスというメディアを権威づけ、自国または世界の（正統的な）美術史のなかに位置づける意思の表れとみなすことができる（Groensteen 2006: 99-110）。同様のことは、アメリカとフランスで1996年に繰り広げられたコミックスの起源をめぐる論争についても言えるだろう。

ひとつの文化的活動の過去を記録し、前史を含めた歴史を跡付けようとする営みは、学問対象としての成立の一過程をなす。歴史研究の充実やコミックス史の編纂に加え、より多くの重要作品へのアクセスを可能にする復刻版や翻訳の刊行なども、その一環として位置づけられる。しかしながら、コミックスの

3 “comics”は1900年ごろ、“funnies”の同義語として出現。“bandes dessinées”は、1930年代の終わりに登場したが、定着したのは1950年代の終わりであった（Gaumer et Moliterni 2001: 50, 183）。

歴史研究においては、論者のコミックス観に応じて特定の媒体（書物、あるいは逆に新聞雑誌）のみを対象とする歴史記述が行われたり、形式上のある特徴（フキダシ、物語形式、固定したキャラクター等）が優遇されたり、と固定的・恣意的な歴史観が永続することが多く、対話を可能にする共通認識の確立が遅れている（Groensteen 2006: 124-125）⁴。グルンステン氏が2000年末から2001年初頭にかけてフランス国立図書館で行った展覧会「ヨーロッパ・コミックスの巨匠たち」⁵は、地理的・歴史的区切りとしては新しい「ヨーロッパ・コミックス」という切り口によるもので、原画と印刷ページを併用する展示方法や、作品に対する学際的アプローチを導入した意欲的な企画であったが、「どちらかといえば不成功」に終わったという。グルンステン氏はその理由として、一般にコミックスの受容者がコミックスの過去に無関心であり、また「ヨーロッパ」が共有する文化としてのコミックスという認識が不在であることを挙げている（Groensteen 2006: 164-166）。

グルンステン氏は、基調講演において「比較文学」にモデルを求めた「比較コミック学」を提唱しているが、各国のコミックス研究の対比研究を可能にする基盤として、影響史や翻訳・翻案史研究の蓄積は重要になるだろう。たとえば、アメリカ以外のコミックスの歴史において、アメリカン・コミックスのもたらした影響は無視できない要素である。翻案作品を通してのコミックスの形式・内容面での影響だけでなく、アメリカ大衆文化のもたらす魅惑と怖れ、それに続くコミックス排斥論は、各国コミックス史の重要な局面となっている。

現在ではコミックスのグローバル化が進み、それが各国コミックスの影響史を塗り替えている。グルンステン氏の紹介にあったように、フランスの出版市場は国外のコミックスに大きく開かれており、日本における翻訳コミックスの少なさは対照的である。アメリカン・コミックスが各国に大量に移入した時代には、アメリカ文化に対する興味が前提にあったと思われるのに対し、現在における文化のグローバル化が果たして海外文化への関心にどれくらい基づい

4 また、三浦知志は学位論文「ウィンザー・マッケイのマンガ作品に関する研究—『レアビット狂の夢』とマンガ言説の問題」（東北大学、2010年）第3章において、コミックス史における「レアビット狂の夢」の扱われ方を例として、この問題を取り上げている。

5 Groensteen 2000はこの展覧会のカタログである。

ているのかは疑問である。「文化的無臭性」(岩淵 2001: 27-33)⁶によって国境を渡る作品のスタイルと、どこのもとも知らずに受容するという読み方との関係は、コミックスの世界史におけるあらたな局面を示している。

なお、コミックスの関連用語の整理と歴史研究の充実の必要について論じてきたが、さらに学問そのものの着実な進展のために、すべてのコミックス研究の著作が他の研究分野と同様、引用文献の出典を示す形式を取るように望みたい。筆者の意図は、コミックスを学問対象とすることでその「格」を上げようとするところにはない。ただこれまでに、コミックスについて論じた興味深い著作が、引用文献の出典を示していないために追証が不可能となり、議論を引き継げなくて残念な思いをした経験は一度ならずある。以上、2節にわたる筆者の主張は、各国の研究者や批評家たちが、コミックスという興味深い対象について共通の語彙を使い、議論の由来を明示し、建設的に議論を進めていくことを可能にするためのものである。

5 コミックスと子ども

グルンステン氏は、フランスにおいてコミックスの文化的認知を妨げる「五つの不利な条件」の一つに、それがもとは子供向けの読み物であったことを挙げている (Groensteen 2006: 32-47)。フランスの場合、BDの前史にあたるテプフェールやドレなど19世紀の絵物語は主に大人向けであった。ところが20世紀初頭より子ども向けの雑誌が主な掲載媒体となり、1960年代の「ピロット」「アラキリ」など大人向けBD専門誌が登場するまで、約70年のあいだ「大人向けBD」空白の時代がくる。子どもを主たる読み手とすることで、BDは厳しい検閲の対象となり、1949年7月16日の「子ども向け読み物に関する法令」が敷かれるが、この法は現在まで大人向けBDにも適用され続けている (Groensteen 2006: 15)。さらに、子ども向けという特質のため、BDはなかなかまともな批評の対象とならなかった⁷。BD論といえばもっぱら教育者によって

6 ここでは、日本の文化商品の海外進出戦略のありかたを示す概念として用いられている。
7 グルンステン氏によれば、BDに関する理論的著作は、テプフェールの『観相学試論』(Rodolphe Töpffer, *Essai de physiognomie*, 1845)以降、バルテレミ・アマングアル『ワンピフの小さな世界』(Barthélemy Amengual, *Le Petit Monde de Pif le chien*, 1955)まで出ていない (Groensteen 2006: 11)。

独占され、しかも1960年代までは宗教上の理由、アメリカ大衆文化への警戒、活字本離れへの警戒などからBD掲載雑誌を悪書扱いするものがほとんどだった。

1970年のアントワーン・ルーの著作『BDは教育にいいかもしれない』(Antoine Roux, *La bande dessinée peut être éducative*)は、BDを通して字の読み方が学べる、すなわちBDが識字運動に貢献しうるとの主張を表明したもので、教育者の言説に変化が見られるきっかけとなった。このころBDが教育者によってもポジティブにとらえられ始めたことが読み取れる一方で、読者を選ばないBDの「読みやすさ」こそは、このメディアが幼稚さ、芸術的凡庸さと結び付けられてきた原因となっている (Groensteen 2006: 38-45)。フランスに限ったことではないが、長いあいだ子ども向けのメディアであったコミックスが読者を成人にまで広げたことについて、コミックスが「大人向けのものとして生まれ変わった」と評価する見方以外に、「コミックスは元来子ども向けである、だからコミックスを読む大人は幼稚である」というコミックス読者批判も生まれ、コミックスの文化的認知を促進しようとする側にとって「幼稚性」のレッテルは大きな障害となってきた。ただ、あるメディアと子どもとの結びつきがそのメディアの社会的位置づけにもたらした影響を論じるには、各国文化における「子ども観」の違いにも配慮する必要があるだろう。

各国におけるコミックス産業が玩具や日用品などの派生商品の展開を通して収益を得ている事実もまた、コミックスと年少者(保護者の購買力を介しての)との結びつきの証左たりうる一要素である。グルンステン氏は、派生商品化というマーケティング戦略によって、娯楽性の強いコミックス作品ばかりが社会における存在感を増し、バランスのとれたコミックス観が損なわれることを懸念している (Groensteen 2006: 71-73)。しかしながら、派生商品の収益や知名度が原作のそれを上回るような事態を、現在コミックスが置かれた状況を示す指標として正面からとらえるアプローチも必要だろう (小田切 2010: 22-61, Bouissou 2006)。

「読みやすさ」を特徴とするコミュニケーション・ツールとしてのコミックス、あるいはビジネス・産業としてのコミックスという観点は、作品そのものを鑑賞し評価するという観点を排除しがちである。一方、コミックス研究は、基本

的には文学や美術史学など、個々の作品への評価を基本とする分野をモデルとして発展してきた。社会学や経済学などの分野でコミックスが題材として扱われることはあっても、専門分野としてのコミックス研究においては、創作法や批評・鑑賞法の確立が主たる目的とされてきたのはそのためだろう。しかし、今後の国際的なコミックス研究において、社会科学的アプローチの果たす役割はますます大きくなっていくと思われる。

6 権威としての大学と学会

フランスでは1960年代からSFや推理小説などと並んでコミックスの文化的正統性を主張する知識人・文化人の動きが見られ、ソルボンヌ大学には1971年にフランシス・ラカサン (Francis Lacassin) を教授に擁するコミックス理論の講座が誕生した。しかし、その後の講座再編によって同講座は廃止され、現在ではアニメーション映画の講座に取って代わられている (Groensteen 2006: 121)。大学にコミックスの講座が作られることは、フランスにおいてはコミックスが正統的な学問の対象として認知されたことを意味するが、日本においてそれはむしろ「大学の役割の変容」として捉えられるようである。フランスでは、コミックスの創作を教える美術系の学校は「大学」の名を持たないため、「大学でコミックスを教える」といえばただちに人文系の教育におけるコミックス理論の教育を指す。この点、創作系の大学を多く擁する日本とは事情が異なっている。また、私立大学が少なく、国立大学の学費が年にせいぜい数万円相当というフランスに比べ、日本の大学は学生の授業料からの収入に大きく依存しているため、学生をひきつける教育内容としてコミックス（とりわけ創作）が注目されるという事実がある。こうした事情の違いはあるものの、日仏両国の大学におけるコミックス「理論」の教育はいまだに発展途上にあるといえる。

ところで、コミックスが長いあいだ非正統文化としての地位に甘んじてきたことにより、コミックスにかかわる人々、特に作家たちのあいだには、かえってコミックスが学問の対象とされることに対する警戒感、違和感が見られる点も無視できない。グルンステン氏がモリス (Morris) やブルテシェール (Claire Bretécher)、スピーゲルマン (Art Spiegelman) など具体的な作家名を挙げつ

つ述べるように、抽象的な知的空論に対する警戒と反感、周縁性を脱して正統文化に組み入れられることで自由を失い、かつ長年の読者を失う恐れなどを表明する声が作家サイドから聞かれることがある (Groensteen 2006: 128-129)。グルンステン氏は、これらの態度にいくぶんの「ポーズ」を見出しつつも、「コミックスの一番の当事者たちが劣等性コンプレックスから完全には解放されていないことが、コミックスが文化的認知に至らない理由ではないかと結論づけたい」と述べている (Groensteen 2006: 129)。

日本においても、権威への警戒心はマンガにかかわる人々のあいだには一般に見られるものである。2001年に日本マンガ学会が設立された当時、マンガがアカデミズムと制度的に結びつくことには賛否両論があった。芸術・文化の1ジャンルを対象とした学会すべてにいえることだが、学会設立は第一に、基礎的なデータや一次文献（作品そのもの）の集積、先行研究の蓄積・整理をふまえた建設的な研究・交流の便宜を図ることを目的にしている。マンガ学会が専門の学会誌を持ち、年次の全国大会が注目を集めることで、学問分野としてのマンガ研究の認知度は確実に高まっている。

しかしながら、この学会の独自性は、マンガがもともと権威とは遠いものだという認識そのものを軸にしている点である。これはマンガに限らずポピュラーカルチャーすべてにある程度共通しているが、マンガの場合、歴史的に新聞諷刺の伝統との連続性をもっている点で、反権威のメディアとしての位置づけが可能である。国家が文化政策の一環としてマンガなどのポピュラーカルチャーの振興を促進しようとする点について、一般に警戒感がかかり見られることについても、権威と距離を置くことに本質的な価値を認めるからだと思われる。

日本マンガ学会は、マンガとアカデミズムとを「縁遠いものにしてきた価値観や認識の枠組みそのものを、根本的に問い直す」（設立趣意書より）ことを目的としており、その意味でコミックスの学術化、コミックス研究の制度化は、そのままコミックスの発展に寄与するというより、自己の特性を否定する危険をかかえつつ進むという、きわめてスリリングな道を選択したことの結果といえる。本稿では、コミックスの文化的認知獲得などとくにクリアしているように見える現代の日本において、学術研究の基盤を整えていくための条件を

検討していくと、常に安定していたわけではないコミックスの文化的地位という問題がアクチュアルな意味を持ち続けていることを示したつもりである。コミックスおよびコミックス研究は、今日までの認知獲得の歴史を記憶にとどめつつ、アカデミズムや権威との危険な関係を今後も養分としていくべきだろう。

参考文献

- Bouissou, Jean-Marie (2006): Japan's Growing Cultural Power: The Example of Manga in France, In: *Reading Manga: Local and Global Perceptions of Japanese Comics*, eds. Jacqueline Berndt and Steffi Richter, Leipzig: Leipziger Universitätsverlag, pp. 149-165.
- Gaumer, Patrick et Moliterni, Claude (2001): *Dictionnaire mondial de la Bande dessinée*, Paris: Larousse.
- Groensteen, Thierry (1999): *Système de la bande dessinée*, Paris: Presses Universitaires de France. (ティエリ・グルンステン、野田謙介訳『マンガのシステム コマはなぜ物語になるのか』青土社、2009年)
- Groensteen, Thierry (dir.) (2000): *Maîtres de la bande dessinée européenne*, Paris: BN/Seuil.
- Groensteen, Thierry (2006): *un objet culturel non identifié*, Angoulême: éditions de l'An 2.
- 岩渕功一『トランスナショナル・ジャパン アジアをつなぐポピュラー文化』岩波書店、2001年
- 小田切博『キャラクターとは何か』ちくま新書、2010年
- 清水勲『漫画の歴史』岩波新書、1991年

3

絵・言葉・コマ

——マンガとBD、コミックスの共通性と差異について

夏目房之介

はじめに

この小論文は、京都で行われたマンガ、BD、コミックスを巡る国際シンポジウムでの、15分ほどの私の発表¹をもとに書き起こしたものである。同発表で私は、いくつかマンガの具体例をあげながら、近代メディアとしてのマンガが獲得したコマの構成に焦点をあて、コマと絵・言葉の織りなす表現の中に、BDやコミックスとも共通する構造を提示しようと試みた。この論文では、その試みにいたる前提として考えた諸点を加筆し、私自身がマンガについて考えてきたマンガの表現構造に関する分析を折り合わせ、かつ今後議論になるかもしれないコマの構造についての捉え方の、欧米と日本との差異に言及し、できればそれらを成り立たせる知的文脈の違いについて示唆してみたい。

1 近代メディアとしてのマンガ——コマ機能の重要性

古代の壁画や宗教画、東西の伝統絵画に見られる絵と文字を組み合わせた諸表現の長く広汎な歴史の中で、ここで議論されるべき対象は、とくに新聞や雑誌を通して発展してきた、大衆向けの大量複製媒体としてのメディアであろう。後者は19～20世紀の産業発展と流通整備、大衆メディアの成立を基礎条件に

1 2009年12月18～20日「世界のコミックスとコミックスの世界 グローバルなマンガ研究の可能性を開くために」、セクション6「グローバル化における越境とマンガ研究」での夏目発表「マンガ、BD、コミックを語り合うための共通言語の試み」

して成立した。その点で日本の連続コマ・マンガ（以下マンガ）、欧州のBD、米国のコミックスは、同様の社会的基礎の上に、深い影響関係をもちつつ確立、発展した、世界史的な共通性をもった文化現象である。したがって、これらの表現様式には、ある共通の特徴が必然的に生じることとなった。印刷メディアの物質的特性に規定された、複数のページとコマの展開による、絵と文字を混合させた説話機能である²。

私自身は90年代に、マンガ表現の基礎的な三要素「絵、言葉、コマ」の相互関係を解析することでマンガ表現の構造を解説することを主張した（夏目1992、夏目・竹熊1995）。この三要素が、どのように相互に関係して説話を生み出すのか。その解析によって、映画、文学など他ジャンルと異なるマンガ表現の特質を見出すことができるのではないかと考えたのである。

とりわけ重要に思えたのは、それ自体は映画映像のように運動しない、絵と文字の混合した単位を、複数のコマとページにわたって連続させることで生じる、様々な時間化の機能であった。その表現様式は、絵と文字の混合をひとつのコマとして表現する諷刺戯画や、文章による説話に絵を織り合わせた日本の江戸期黄表紙（部分的にページを区切るコマ的な分割表現を含む）³、12世紀日本の絵巻物に見られるコマを伴わない絵と文による長編説話などとも異なる。相対的により近い時間を、場面や視覚的距離感の転換によってコマ分節し、映画の文法に近い時間表現の効果をもたらしている。おそらく20世紀に発展した映画の説話法と、同時期のマンガ、BD、コミックスのページ・コマ機能を介した説話法は、互いに影響しながら展開したのだろう⁴。この相互影響は、大衆の映画を含む視覚体験の蓄積と、彼らの視覚的リテラシーの発展を介して成り

2 この大雑把な捉え方に対し、たとえば当初自筆のBDとして描かれたロドルフ・テプフェール（Rodolphe Töpffer）の作品『ヴィユ・ボア氏』はどうか、と問うことも可能だろう。テプフェール作品には、コマの近代的な機能と思われる種類の時間分節が実現されており、また彼の作品が印刷によって流通し近代BDの基礎となった可能性も重要である。同作品の成立には、ヨーロッパにおける視覚文化の大きな変化が背景として考えられる。この点は日本ではまだ研究が不十分であり、今後の研究を待つ必要がある。本論文では、とりあえずマンガ、BD、コミックスの特徴を、多くの大衆に共有される複製メディアと考え、それが現在の我々のもつ同種メディアを規定していると見なしておく。18～19世紀西欧の視覚文化の変容については「高山2007」など参照。

3 日本の江戸期に大衆的な読み物冊子として広く読まれた木版複製印刷によるメディア。ページごとに多くの木版印刷文字があり、それに対応した絵が組み込まれている。江戸期のこうしたメディアとマンガの関係については以下を参照。シュテファン・ケーン2002、夏目2004年、所収。

4 映画の娯楽産業としての歴史の初期に、アニメーション・フィルムが、印刷されたカートゥーンと映画の相互影響に果たした役割は重要だと思われる。

立ちえたものと考えられる。

また大衆娯楽メディアとしての発展にとって重要なのは、洋の東西を通じて人気のある登場人物の成立であった。連続するコマは、様々な運動や表情をもった登場人物を、同じ人物として読者の意識に与える。それぞれ異なる画像として各コマに登場する人物の統一された像の持つ時間を通して、読者は出来事や人生を感じ取る。また、その出来事や人生を、ある場面として規定する風景や構造物、人物の感情や雰囲気をもたらす独特な諸記号⁵が、読者に豊かな時間性を感じさせる。これらは読者に、まるでその場にいるかのような臨場感をもたらす。コマ構成と絵、文字が複合して、読者のうちにマンガ独特の時間を生成し、説話の中に入ってゆく没入感の条件となる。

ただし絵自体に感じられる時間性は、映画で受容される直接的な同時性の時間とは異なり、絵や線自体が持つ空間を、読者の脳が自然に時間化して感じる想像上の時間である。たとえばボールを投げたときに描かれる動線は、現実には見えない想像上の線として描かれる。それが湾曲するか直線的であるかによって、読者はそのボールの速度の違いを自然に感受する。コマが不連続の連続としてもたらず時間性とも、文字が本来持っている時間性とも質的に異なる。それら異なる時間性が総合され、読者の中で生きた人物や場面として想像されるレベルでは、映画のシークエンスが織りなす人物や説話の想像上の時間性と同様のレベルの臨場感になりうるだろう。

いわば、映画や小説と似た説話機能を獲得するために、マンガ、BD、コミックスにおいては、コマによる絵・文字単位の統御と総合が必要であった。ティエリ・グルンステンは『マンガのシステム コマはなぜ物語になるのか』の中で、この機能について「ストリップ、作品ページ、見開きページ、そして単行本は、入れ子状になっている複数コマ枠、だんだんと大きくなってその前のものを包みこんでいく増殖するシステムである」（グルンステン2009:281）と書いている。彼の提起する、個々のコマを時空座標として文脈的に読み解かれる説話の生成システムは、マンガ、BD、コミックスに共通するページ・コマ機能の重要さを的確に捉えている。

5 たとえば爆発の勢いをあらわす動線や煙、焦りなどをあらわす汗、気づきをあらわす線分群など。これらは「夏目・竹熊1995」で「形喩」という範疇を設け分析した。

2 コマの機能に関する具体例による分析

(1) コマの時間分節とページの一瞥性

図1は手塚治虫『火の鳥 宇宙編』⁶より、宇宙の彼方で事故に会い、乗組員が各自小さな個人用救難カプセルに乗って宇宙を漂う場面である。航行中は交代で冷凍され、一人ずつ母船の操縦管理を任されるが、緊急事態で冷凍が解けてみると操縦担当の男がミイラになっていた。母船脱出後、ミイラになった男を含めた複数のカプセル同士で、その謎を巡って会話しながら漂流している。カプセル内で寝ているだけの人物たちは、顔の描写とセリフのみの小さなコマで配置され、それらのカプセルが宇宙空間に漂う光景が同じページに並列される。この物語冒頭は、こうした宇宙空間と個々の人物を大小のコマの対比で見せながら、回想場面を含めて30ページ以上続く。



図1 手塚治虫『火の鳥9 宇宙編・生命編』角川文庫、1992年（初出 1969年）、62頁

6 この項、シンポジウムでの発表では大友克洋の例を用いたが、カラー作品のため白黒印刷では見にくく、手塚作品にさしかえた。

7 「夏目・竹熊 1995」では、コマの間の隙間を「間白」とよんでいる。

マンガの「読み」方向に従い、読者は右から左へ視線を動かし、話を追う。右側縦に並んだ小さなコマは、それ以前のコマ群を受け止め包含するように配された宇宙空間の大きなコマに、管のような隙間で間白⁷を貫いて連結されている。この連結によって、巨大な空間と悠遠な時間に対比された卑小な人間の会話のカットバックは、左の大コマとはほぼ同時の時間に含みこまれる。読者は、広大な宇宙の時空の只中に浮かぶ人間の孤独を、これらのコマを同時に眺めることで感じ取るように仕組まれる。

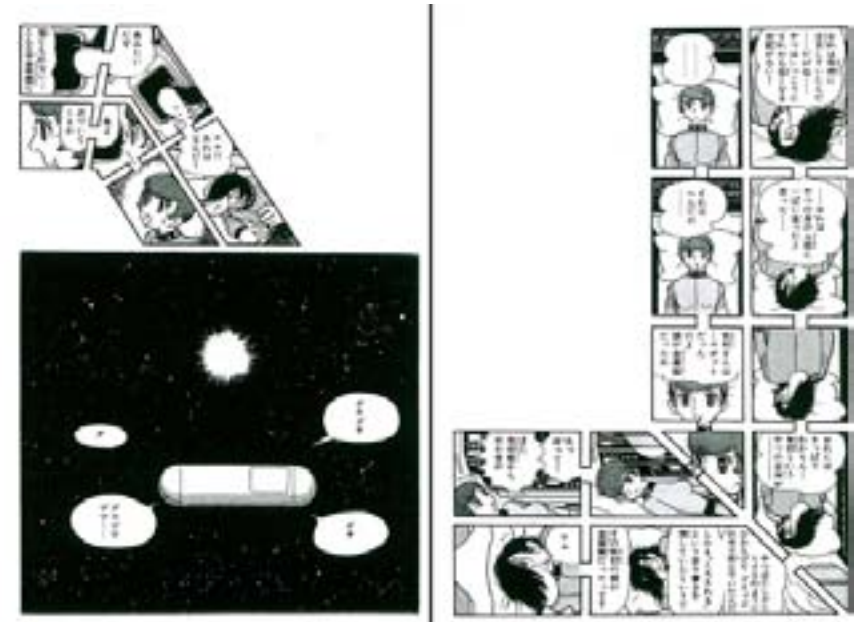


図2 手塚治虫『火の鳥9 宇宙編・生命編』角川文庫、1992年（初出 1969年）、76～77頁

個々の人物のアップによる対話や回想は、人物への感情移入を誘うが、それは即座に宇宙的な時空の大きさに対比され、不思議な浮遊感と時間を感じる。重要なのは、広大無辺な宇宙と個々の人間を同時に、かつ別々の時間として、多層的に受容させる複数コマ～ページの一瞥性である。この一瞥性は、十数ページ後の図2で見開き大に拡大され、大胆な余白が、大きな時空と個々の人間の対比をさらに強調する。コマを追ってページをめくる行為がミステリーを読む時間に転化し、マンガの中へと読者を没入させる。

時間分節と一瞥性とを同居させるこうした表現は、印刷媒体の紙面という限界を利用して工夫された。映画や小説など他メディアと比べて特異に発達した表現様式と考えられる。また、ここで例示したような規模の大きく異なる時空の比較表現は、複数のページを必要とする。多量のページを要する、一定以上に複雑な物語の中で効果を発揮するものであろう⁸。

8 この漂流部分は月刊誌「COM」1969年3～5月号にわたって連載された。白黒中心の廉価でページ数の多い雑誌として発展した日本型長編マンガの中で可能になった、多くのページとコマ、余白をふんだんに使う表現のひ

(2) コマによる人物の同一性コードと、その逆転

マンガは、同じ特徴を持った人物を複数のコマに異なった絵で配置し、登場人物の同一性を保証し、彼の運動する時間を感じさせる。セリフは人物の話す意味の時間を作る。これらは、複数コマにわたって飛び飛びに描かれても同一性を保ち、説話の重要な経糸となる。この同一性を保証するのは、いうまでもなくコマとページの繋辞的連続性である。

しかし、ひとコマに描かれた絵としての人物は、ある意味でただ一回描かれた線の集合で、そのコマにしか存在していない。これを他のコマの人物と結びつけ同一と認めるのは、異なった他の絵に同一な記号を（部分的にせよ）見出したり、絵として同一と思えない人物の場合でも説話の文脈から同一だと見なしたりするからだ。つまり、マンガ的な「約束事」を形成する文脈的な「読み」によっている。

この文脈的「読み」は、コマとページが次々に繰り返りこんでゆく読者の想像上の時間の中で成立する。個々のコマはつねに同じ場面、同じドラマ、同じ説話の中の一時空として、そのつど認識しなおされ続ける。一つのコマに描かれた人物は同時に別々の時空の人物をつねに参照し続ける。四方田犬彦は『漫画原論』の中で、マンガに描かれた「顔」が持つ、ある種の矛盾を次のように表現した。

「二度と同じ顔が描かれることはない。

同一の顔を際限なく描き続けることができる。」(四方田 1994: 186)

前者はいまだコード化されない次元では正しく、ひとたび人格として統合されコード化されれば後者の法則が貫かれる。このコードが厳密に守られるからこそ、マンガにおいて多くの変装や忍者の分身の術⁹が可能になると四方田は書いている。

図3は、海外向けに左から右方向読みの作品として発表された福山庸治『SCHIZOPHRENIA』より、タイムマシンを発明した人物が、それぞれ異なる時

とつといえる。

9 四方田も言及している白土三平の忍者マンガなどでは、1950年代から同一人物の顔が同一場面に多く登場する「分身の術」が描かれた。ひとつは高速で動き、残像を利用した術で、1コマ内に複数の同一人物があらわれる。もう一つは異なる人物の変装によるもので、同じコマや異なるコマにあらわれ、説話の合理性を逸脱する「謎」として描かれる。前者は、一連の動作を1コマ内で見せる異時同図表現と見かけ上似ている。

間から、同じ場所にやってくる混乱を描いた場面。この例では、人物の同一性というマンガのコードを逆手にとって、本来別々のコマに配されるべき人物を同じコマに描き込んで意外性をもたらす。タイムマシンという発想がはらむ同じ時空に同一人物が存在してしまうパラドックスは、ここでは人物の同一性を保証するマンガ的コードの侵犯というナンセンスになる。読者は、自分自身をいくぶんか登場人物に移入しているが、その対象が同一コマに複数描きこまれたことで奇妙な分裂と統合の印象を与えられる。作品の次ページにある図4では、同



図3 福山庸治『SCHIZOPHRENIA』『MANGA』METRO SCOPE Co.Ltd、1983年、73頁



図4 福山庸治『SCHIZOPHRENIA』75頁

じ人物たちが重なりあって集合してしまう。同一性と差異のコードがさらに混乱させられ、読者の統合感覚にゆさぶりをかける。マンガのコードとその侵犯は、マンガ表現が潜在的に持つ多声的な構造をあらわにし、きわめて現代的な、神経症的にも思える「笑い」を実現する。

ここで描かれた複数の同一人物は、いわば複数コマに配されるべき絵を、1コマの一瞥性に押し込んだもので、マンガのコマが持つ絵の複数性を逆転させて成立する。文脈的な「読み」のコードをひとコマに逆流させる表現ともいえる。ページとコマが実現した独特な説話のコードは、その逸脱によってきわめてマンガ的な表現を達成したのである。



図5 かわぐちかいじ『沈黙の艦隊』講談社文庫5巻、1998年（初出連載1988～96年）、420-421頁

(3) コマによって統合される絵と言葉・視線のシステム

図5は、潜水艦を使ったアクション・マンガ、かわぐちかいじ「沈黙の艦隊」の見開き場面。まず右ページで爆発の効果線と爆音、衝撃を受けた潜水艦、艦内の乗組員のアップがたたみかけるように描かれる。潜水艦の状況がページ上段の多くの面積を占め、艦内人物の衝撃が、小さなコマのストリップで描かれる。上段2コマが、下段3コマを押しつぶすような重い印象で描かれ、人物たちを状況が包含する。読者は、ページのコマ構成によって圧縮された閉塞空間を感じ、右ページ最後のコマで人物が叫ぶ「魚雷が 距離100メートルで爆発しました」という言葉で状況の意味を確認する。

このセリフは、左ページの「艦のバランスを崩すな!!」という艦内指令の叫びにつながる。読者は、この見開きでは指令者を見ることができない。が、左ページに描かれた、爆発で傾く潜水艦に指令のセリフが重なることで、まる

で潜水艦自身がセリフを発しているかのように無意識に感じる。人物たちを含む潜水艦を、一種の集約的な人格のように感じるのだ。事実、この作品内で潜水艦や戦闘艦船は、登場人物、とりわけ艦長の意志を体現するある種の集約的な人格のように見える。この仕組みは、潜水艦を中心にした海面下での戦闘に、人物同士の戦いのような臨場感を持たせるための、マンガ的詐術となる。

また右ページ下段の人物コマで感じた圧縮感は、いきなり1ページ大に拡大された左画面で開放感にかわる。これが娯楽アクション・マンガとしての、読者にとっての視覚的快感にもなる。このコマ分節を映像のカットバックにたとえるなら、同じ効果を映像的にも演出できるだろう。が、大小のコマ分節と構成を見開きにわたって瞬時に目にできる一瞥性が、映像とは異なる効果をもたらす。この場面では、左右ページのセリフの連続性が人間と潜水艦という異質な対象をつなぎ、潜水艦を人間化された存在として受容させる。いわば人物の同一性コードの、潜水艦への敷衍である。

人間は、映像や画像を認知するとき、自然に人間、とりわけその「顔」に視線を集中させる傾向が強い。顔の中では「目」「口」、人体では「手」、次に「足」である（「ソルソ 1997」など）。マンガでも同様で、あえて目立つように描かれた人体部分と、人体の次に注目される文字（セリフやナレーション、独白、そしてオノマトペ）を、絵の構図と組み合わせることで、独特の視線運動のコードを形成する。ときに効率的に、ときに曖昧にもたらせられるマンガ上での読者の視線運動は、見開き紙面上の「読み」の方向に規定され、文字と絵（場合によって余白）の様々な視覚要素を結び付け、構成する。

連続したコマとページは、そうした視線運動を形成させるシステムとなる。視線は、人物や、潜水艦のような主要な構造物を、様々なレベルの言葉とつなげ、読者の脳内に出来事の落差を生み、さらに大きな説話の時間にまとめなおしてゆく。また、読者の中にできた説話の時間は個々の絵や言葉にそのつど新たな意味を見出し、複雑な想像力の編み物を織り上げてゆく。絵と言葉は、コマによって統合され、逐次個々の場面を刷新し続ける。

こうして絵と言葉は、コマとページのシステムを介して相互作用をおこし、マンガ的な説話表現を成り立たせる。いくつかのマンガ作品を例に述べた、以上のような説話機能は、本質的にはBD、コミックスにも共通するだろう。表

現様式の特徴は、これらの諸現象を国際的に議論しあう場合、多くの共通項を提供してくれるだろう。

3 マンガとBD、コミックスの差異

それでは、マンガとBD、コミックスのあいだに見られる差異とは何だろうか。もちろん、我々は多くの例をあげることができる。掲載される媒体や市場の大きさ、多様さをのぞき、話を表現様式に限っても同様だ。日本、香港、台湾など、右から左に読むページの開き方向、縦の文字列を活用する東アジアのマンガと、逆方向に読み、横の文字列を主流とするBD、コミックスの差異。その要素がもたらすかもしれない、コマ構成と視線運動の微妙な差異。単行本のページ数の違い。白黒主流のマンガと、色彩表現を豊かに含むBD、コミックスとの差異などなど。これらも今後議論される課題だろうと思われる。

しかし、より重要と思われるのは、そのことを物語る言葉の問題であろう。つまり、それぞれの地域で発達した批評的分析言語の、各地域における歴史的條件、言説空間の違いがもたらす差異の問題である。

たとえば、日本の戦後マンガでは、女性によって描かれ、おもに女性読者が読む「少女マンガ」、女性向けマンガという特異な分野が大きな意味をもってきた。男性向けマンガではあらわれなかった特異な表現が、とりわけ70年代以降のマンガシーンにおいて高い評価を受け、また多大な影響を他のジャンルのマンガにも与えてきた。

少ない私の知見の限りでいえば、かつて米国にもガールズ・コミックスという分野があり、フランスにも少女向けのBDが存在した。が、いずれも男性作家が圧倒的であり、かつ1950～60年代に衰退している。女性作家・読者を中心に発達した日本の女性向けマンガは、世界的に見ても特異な存在であったように見える。現在でも日本には多くの女性作家が活躍し、厚い女性読者層が存在している。

日本では、「マンガ世代」とよばれた戦後ベビーブーマーに属する者たちの批評対象として、70年代に大きくクローズアップされたのが「少女マンガ」であった。彼らは、マンガの持つ表現可能性の未来を「少女マンガ」に認め、以来、批評言説において同分野は重要で特異な位置を占めてきた。また、その



図6 岩館真理子『遠い星をかぞえて』集英社、1987年、78～79頁

後「少女マンガ」を読んで成長した世代の女性たちから、自らの人生に大きな影響を同ジャンルから得たと語る人々が生まれている¹⁰。

図6に「少女マンガ」の例をあげる。岩館真理子の1986年連載作品「遠い星をかぞえて」の一部だ。おそらく白黒で発展したために可能となっただろう大胆な白い余白の活用。紙面の中でコマは斜めにかしぎ、コマ枠を失い、コマ同士が重なる。コマ構成が一般に持つ、絵を閉じて配置する規範力が緩められている。背景描写のない白い余白の中に浮いたように描かれる人物や、吹き出しに囲まれない文字は、独特の浮遊感をもたらす。ここでは、登場人物のやるせない気分に応じて、コマの持つ時間分節機能がやや背後に退き、描き込みを

10 代表的な著作として「藤本 1998」がある。

嫌った背景が現実感を奪っている。『沈黙の艦隊』(図5)のような稠密な印象と対照的に、読者の「読み」が肩すかしされ、よるべなく視線がさまようような仕組みになっている。絵の簡素さとは逆に、読者は深くこの場面に沈潜する。

コマ構成による統合は、マンガにおいて基本的な規範であり、説話の時間性を保証するシステムである。が、多くの少女マンガでは往々にしてコマ枠は余白や人物や文字に侵犯され、画像が多層的に重なって見える。この現象を「少女マンガ」のコマにおけるレイヤー構造として解析したのが夏目他『マンガの読み方』であり、その論を批判的に推し進めたのが伊藤剛『テヅカ・イズ・デッド ひらかれたマンガ表現論へ』であった。伊藤は、本来紙面の限界とコマとのどちらがフレームかは不明であり(伊藤は「フレームの不確定性」とよぶ)、そこにこそマンガ表現の特質があるとす。男性向けマンガは、映画的な技法に範をとり、コマに映画フレームと同等の役割を与えて演出法を発達させた。それに対し「少女マンガ」のとった戦略を伊藤は「フレームの不確定性という、まさに本来の意味での『マンガ的』な特性を劇画／青年マンガのようには強く抑圧しなかった」¹¹と表現する。

引用した論の妥当性をここで議論するつもりはない。注目すべきは、これらの論が日本のマンガ分析言語として共有されていることである。そうした言説空間から生まれるマンガ論の枠組みが、「少女マンガ」を固有の領域として持たないBD、コミックスのマンガ論と出会うとき、何がおこるか。

2009年末に来日したティエリ・グルンステンは、明治大学主催のシンポジウム¹²で伊藤剛から「少女マンガ」表現の特異性について尋ねられたが、彼はそこに表現のシステムとして格別の特異性を認めなかった。彼のBD論に充分回収可能な表現特性に見えたようだ。彼の属する言説空間からすれば自然な応答だったろう。彼は、今後「少女マンガ」についても分析してみると約したが(その成果には大いに期待したい)、ここには批評分析言語が属する歴史的條件、言説空間の差異が横たわっているように思われた。

11 伊藤 2005: 228. 引用文中の「劇画」は、1950～70年代の日本マンガの青年化過程であらわれた、よりリアルで過剰な表現を求めた一群の表現傾向にあてられた呼称。ときにBDやコミックスのことをそう呼んだので、用語上混乱することがある。

12 明治大学国際日本学部特別シンポジウム「ヴィジュアル・カルチャーと漫画の文法——ティエリ・グルンステンを迎えて」2009年12月23日、後援・国際交流基金。

米国コミックスに詳しい小田切博は、日本のマンガ論がマンガを自国で完結したものとしてのみ扱い、海外の例と比較しないまま日本マンガに固有な表現として主張することの危険性を指摘している。小田切は『戦争はいかに「マンガ」を変えるか アメリカンコミックスの変貌』の中でこう書いている。

「日本のマンガ評論は日本マンガの特異性を少女マンガに代表されるモノローグの多様^{ママ}、内面心理の描写に求めることが多いが、じつはアメリカのスーパーヒーローコミックスでもモノローグは多用されている。[米国コミックスが]モノローグの処理やコマ割りといった技術面で内面描写の技法を深めてき歴史を持つことを、少なくとも日本のマンガ研究者は知っておいたほうがよい。」(小田切 2007: 233-234) * []引用者

「少女まんが」が世界的にも特異な表現なのか、どの程度特異なのかは、じつはまだ具体的に比較検証されてはいないというべきだろう。この点だけとつても、我々はいったん自分の属する歴史と言説空間を相対化し、互いに外部の観点を導入してみる必要がある。互いの知見を交換し、慎重な手続きをへてお互いの言説の成り立ちを問わねばならない。

今後、マンガ、BD、コミックスを巡って国際的な交流と議論が行われ、互いの言語をどのようにすり合わせるかという課題に直面したとき、こうした差異に関する観点はぜひとも必要なものだと考える。我々は、共通すると同時に異なっている。この当たり前のことを、議論可能性としてどれほど意識化できるかが問われるだろう。

参考文献

- 伊藤剛『テヅカ・イズ・デッド ひらかれたマンガ表現論へ』NTT出版、2005年
 小田切博『戦争はいかに「マンガ」を変えるか アメリカンコミックスの変貌』NTT出版、2007年
 グルンステン、ティエリ『マンガのシステム コマはなぜ物語になるのか』青土社、2009年
 ケーン、シュテファン「江戸文学からみた現代マンガの源流——合巻『鬼児島名譽仇討』を例に」、ジャクリーヌ・ベルント編『マン美研 マンガの美/学的な次元への接近』醍醐書房、2002年
 ソルソ、ロバート・L、鈴木光太郎・小林哲生訳『脳は絵をどのように理解するか——絵画の認知科学』新曜社、1997年
 高山宏『近代文化史入門 超英文学講義』講談社、2007年
 夏目房之介『手塚治虫はどこにいる』筑摩書房、1992年

夏目房之介「黄表紙をマンガから見る」『マンガの深読み、大人読み』イースト・プレス、2004年

夏目房之介・竹熊健太郎編著『マンガの読み方』宝島社、1995年

藤本由香里『私の居場所はどこにあるの？ 少女マンガが映す心のかたち』学陽書房、1998年

四方田犬彦『漫画原論』筑摩書房、1994年

4

「マンガ」という自明性 ——ガラパゴス島に棲む日本のマンガ言説

小田切博

1 アメリカの日本マンガ

現在、欧米での「マンガ」は、「Comics」の1ジャンル、もしくはそれに関する話題、またはコミック・ビジネス上のトピックのひとつとして語られるものになっている。

たとえば米『New York Times』紙の2010年3月12日付けの「Arts Beat」というコーナーでは、マーク・ミラー (Mark Millar) とジョン・ロミータ Jr. (John Romita Jr.) コンビによる映画化された話題作『Kick-Ass』¹ やテレビドラマ『Buffy the Vampire Slayer (バフィー～恋する十字架～)』のコミカライズ² などと並んで、久保帯人『BLEACH』³ がその週のコミック単行本ベストセラーリスト1位の作品として名を連ねているのを見ることができる。

この『New York Times』(以下、NYTと略す)のベストセラーリストはその分類のされ方が興味深い。

NYTのリストにおけるコミック単行本にあたる「Graphic Books」カテゴリはそのフォーマット別に三つに分けられており、先の記事で挙げられている『Kick-Ass』は2010年3月第2週におけるハードカバー (HARDCOVER GRAPHIC

1 Marvel Comicsのクリエイターオリジナル作品レーベル「ICON」から2008年に発売されたシリーズの単行本。
2 Joss Whedon原作、Jane Espenson脚本、Georges Jeanty作画、Dark Horse Comics、2007年～。正確にはテレビシリーズ終了後の物語を描いたコミックスオリジナルの続編。
3 英語版はViz Mediaより2004年から刊行。

BOOKS) 部門、『Buffy the Vampire Slayer』はペーパーバック (PAPERBACK GRAPHIC BOOKS) 部門のそれぞれ1位である。以上の2項目は純粋にブックフォーマットの違いであり、きわめてわかりやすいものだが、残りのひとつ、『BLEACH』が1位にカウントされている分類項目はじつはマンガ (MANGA) 部門というものだ。

このリストの構成を見て「日本マンガは新聞のベストセラーリストに独立した項目を持つほどの人気がある」といった主張を導き出すのはたやすい。しかし、現実にはこのリストの構成は必ずしもそのような現実を意味してはいない。

無論日本マンガがアメリカ市場に一定の規模をもって根付いていなければこのような現実が生じ得ないのは確かだが、ここでいう「マンガ」はじつは「日本マンガのことではない」のである。

そのことは5位にアメリカオリジナルの『Dark Hunters』⁴が含まれていることを見ればわかる。カテゴリの基準が明示されていないので断言はできないが、実際にはここでいう「マンガ」は、おそらく日本でいう「新書版単行本」部門として設けられたカテゴリーではないかと思われる。

アメリカにおけるコミックス単行本はコミックブックのサイズに合わせたA4版サイズのもものが中心であり、「Digest」や「Tankobon」などと呼ばれる新書版単行本は日本マンガの翻訳によって普及した比較的新しい形態である。もちろん絵柄の問題が勘案されている可能性はあるが、リストの性格から見てここではそれが日本マンガであるからではなく、ブックフォーマット上の区分のひとつとして「新書版単行本」が「マンガ」としてひと括りにされている可能性が高い。

逆に現在のアメリカでは、日本マンガの翻訳であっても大判のハードカバーもしくはソフトカバーで出版された場合、意識的に「マンガ」ではなく「グラフィックノベル」と謳っている場合がある。

たとえばヴァーティカル (Vertical) 社が出版している『ブッダ』をはじめとする手塚治虫作品⁵は大判ハードカバーで出版され、カタログなどでは「グ

ラフィックノベル」として宣伝されている。日本に先行してカナダの出版社ドローン&クォーターリー (Drawn & Quarterly) から英訳版が出版された辰巳ヨシヒロ『劇画漂流』などでもこれと同様の戦略がとられている。

つまり、アメリカにおける「マンガ」という言葉はすでに「日本のマンガ」を意味するとは限らず、実際に日本マンガであったとしてもそのために「マンガ」といわれるとは限らない、用法上はそういう言葉になっている。

欧米において「マンガ」という言葉が使われるようになったことで、その言葉によってある特定のスタイル(ここではそれがどのようなものかは問わない)の絵柄やナラティブがそこから想起されるようになった面はあるが、そのような表現様式の部分で「日本マンガ」的な「非日本産マンガ」もすでにアメリカでも珍しいものではない。

先駆的な例としては80年代から日本マンガの模倣的なスタイルで作品を描き続けているベン・ダン (Ben Dunn) のインディーコミックス出版社アンタラクティックプレス (Antarctic Press) や日本のSF作家、高千穂遥の小説『ダーティペア』のキャラクターを使ったオリジナルコミックスを描いていたアダム・ウォーレン (Adam Warren)、アダム・ヒューズ (Adam Hughes) ら日本人マンガ家からの影響を受けたアーティスト集団「ガイジンスタジオ (Gaijin Studio)」の作家たちなどがいたし、90年代にはカプコンのビデオゲーム『ストリートファイター』シリーズやタカラの玩具『トランスフォーマーズ』シリーズなどのコミカライズを手がけるクリエイター集団ウドン (UDON) に代表される日本マンガの影響を強く受けた東アジア圏の作家たちのアメリカ進出もあった。

さらに00年代の『ポケットモンスター』のブーム以降は、『スターウォーズ』などのアメリカ産エンターテインメントと『ドラゴンボール』などの日本製アニメ、マンガから区別なく影響を受けた「マンガ世代」とでもいうべき作家たちが登場している。『美少女戦士セーラームーン』マンガ版の英訳出版で急成長したトーキョーポップ (TOKYOPOP) 社などの新興出版社から続々とデビュー

ク』などの作品が同一フォーマットで出版されている。

4 興味深いことに、このシリーズは『Lords of Avalon』という別作品が Comics としてマーヴルコミックスから発売されている (Robin Furth 脚色、Tommy Ohtsuka 作画、2009年)。こちらの作品のアーティストのトミー大塚はアメリカでの仕事が多いが日本人マンガ家である。

5 2006年に刊行が開始された英訳『BUDDHA』をはじめ、『きりひと讃歌』『アポロの歌』『MW』『ブラックジャック』

したこうした新世代作家たちは、そのすべてが成功しているとはいえないが、先のNYTのベストセラーリストに登場するシェリリン・ケニオン (Sherrilyn Kenyon) のファンタジー小説のコミカライズである『Dark Hunters』などメディアミックス的な動きの中からヒットを生み出す例が出てきているし、オリジナル作品でもブライアン・リー・オマリー (Bryan Lee O'Malley) の『Scott Pilgrim』の映画化が決定するなど確実に北米のコミックス産業の中で独自の地位を築きつつある。

こうしたマンガ世代の作家や読者にとってもすでに「マンガ」は必ずしも日本マンガのことだけを意味していない⁶。このまま表現のハイブリット化が進んでいけばマンガという言葉自体の求心力は徐々に薄れ、現在想起されるような「マンガ」の絵柄やコマ割りは今後作家にとっては技法やスタイルにおける選択肢のひとつになっていくだろう。

2 異文化としてのマンガ

以上のようにアメリカ、カナダの北米圏に限定しても日本マンガの受容と流通は、「北米圏におけるマンガ全体」という意味での「Comics」の領域の一部になっている。この点はフランスなどヨーロッパ各国も同様だろうが、異文化としての「マンガ」の流入とその受容の過程においては、「マンガ」とその国に元からあるマンガ (コミックス、バンドデシネ) の差異と共通点が意識され、議論の対象となる。

英語圏においては、先に挙げたような日本マンガの影響を受けた実作者だけではなく、フレデリック・ショット (Frederik L. Schodt) の『MANGA! The World of Japanese Comics』(Schodt 1986)、『Dreamland Japan Writings on Modern Manga (ニッポンマンガ論：日本マンガにはまったアメリカ人の熱血マンガ論)』(Schodt 1996) などの先駆的な日本マンガ論や2004年に『WATCHING ANIME, READING MANGA: 25Years of Essays and Reviews』(Patten 2004) としてまとめられたフレッド・パッテン (Fred Patten) による『Animerica』などのミニマガジンでの紹介記事、エッセイといったかたち

で80年代から「語られる対象としての日本マンガ」はすでに意識されていた。アカデミックな領域でもショットやパットンが紹介活動をはじめた70年代末から80年代初めごろには、国際的なマンガ研究誌『International Journal of Comic Art』の主催者であるジョン・レント (John A. Lent) や『World Encyclopedia of Comics and Cartoons』(Horn, 1998) の編者モーリス・ホーン (Maurice Horn) らが「研究対象としての日本マンガ」を見出している。

90年代以降はコミックスブーム⁷によってコミックス全般への一般的な関心が高くなったこともあってマンガが論じられる機会も多くなり、00年代のマンガブームによって「マンガ」関連の出版物は爆発的に増加した。

そこには「マンガ」と「Comics」の差異と同質性については、じゅうぶんとはいえないまでもすでに議論は存在していたのだ。

3 日本における海外マンガ認識

しかし、日本国内ではこの点についてまったく状況が異なっている。日本において現在「マンガ」とはほぼ日本マンガのことのみを意味し、海外のそれは日本においては「マンガ」とは考えられていないといつてよい。

また、現在の日本のマンガ言説においては雑誌や新聞における簡単なブックレビューや紹介記事から批評、研究にいたるまで、「マンガ」とはある特定の形式を持ったメディア、表現様式、ウィル・アイズナー (Will Eisner) やスコット・マクラウド (Scott McCloud) のいう「シーケンシャル・アート (Sequential Art)」(Eisner 1985, McCloud, 1993) のようなもの、より狭義には週刊や月刊で発行されるマンガ雑誌に連載されているようなストーリーマンガを意味する、ことが自明の前提とされている。

最初の「海外のマンガがマンガとは考えられていない」という点に関しては、まず日本のマンガ市場は国際的に見て異常なほど規模が大きく、国内で生産されるマンガ作品自体があまりにも大量に存在するため、海外のマンガの流通量そのものが絶対的に少ない、という事実を指摘できる。

流通量の少なさは「海外のマンガ」というもの全般に対しての認識の希薄さ

6 逆に Svetlana Chmakova, *DRAMACOV* Vol.2 (TOKYOPOP, 2006) の劇中で描かれているように「日本マンガこそマンガである」と主張する原理主義的なマニア層も存在する。

7 この現象についての詳細については、拙著「小田切 2007」を参照されたい。

に直結する事象であり、読者レベルではこの事実を根拠にして「日本では海外のマンガは売れない＝海外のマンガは質が低い」といった短絡的な主張がなされることもある。

だが、この点について本当に奇妙なことは現在「海外のマンガ」については実際には「売れて」いるにもかかわらずそれが「マンガ」だとは見なされていない例が多数見受けられる、という点にある。

この日本のマンガ市場の奇妙さを表すもっとも象徴的な例はチャールズ・シュルツ (Charles Schulz) 『Peanuts』、エルジェ (Hergé) 『Tintin』という英語圏、フランス語圏における代表的な古典マンガ作品の日本国内での流通の仕方だ。

シュルツの『Peanuts』は劇中に登場するビーグル犬、スヌーピーのキャラクターがあまりにも有名であるため、原題が『Peanuts』であることすらあまり知られておらず、主にグッズやぬいぐるみなどのマーチャンダイジングによってその知名度を保っている。ただ、マンガ作品の翻訳が存在しないかといえば、じつは現在でも文庫や大判の単行本のかたちで複数の日本語訳単行本が流通している⁸。ただ、それらはマンガとして議論の対象とされることはほとんどなく、書店の店頭でもコミックスのコーナーには置かれておらず、海外文学や人生指南書などと同じ棚に配されていたりする。

エルジェの『Tintin』については扱われ方の違いがより明瞭であり、「タンタンの冒険」としてシリーズ全作が福音館書店より翻訳刊行されているにもかかわらず、このシリーズは流通レベルでは一貫して「絵本」として売られており、こちらがマンガとして語られることは滅多にない。

こうした例はじつはこれまでも無数に存在しており、90年代には日本でのアメリカ産アクションフィギュアのブームを背景にしてトッド・マクファーレン (Tod McFarlane) の『SPAWN』やジム・リー (Jim Lee) 作画期の『X-Men』⁹などが数万部を売り上げていたことがあったし、最近もマルジャン・サトラピ

(Marjane Satrapi) 『Persepolis』やアラン・ムーア (Alan Moore) とエディ・キャンベル (Eddie Campbell) の『From Hell』などが海外の文芸作品翻訳全体から見ても特筆すべきロングセラーになっているが、これらの現実には批評家や研究者を含め、日本におけるマンガ言説からはほぼ無視されている。

たとえば日本では現在年末に雑誌などでその年に出版された「マンガの年次ベスト」を選出することが定番化しており、ムックといわれるペーパーバックのかたちで「その年出版されたマンガの年次ガイドブック」が複数の出版社から毎年刊行されている¹⁰のだが、これらの翻訳作品がその年次ベストにリストアップされることはほとんどなく、それらのガイドブックには「海外のマンガ」を扱う視座自体が事実上存在していない。

つまり、翻訳の有無やその流通量の多寡以前に「日本のマンガ以外のことは自分たちには無関係なものである」という態度が現在の日本におけるマンガを巡る言説の実態であり、私見では海外の研究者やジャーナリストにまず理解してもらわねばならないのはこのような現実の存在だと思う。

アメリカでは仏語圏の作品の翻訳もそれなりの量がこれまで出版されてきたし、それらを対象にした研究も多数存在している (Beaty 2007, McKinney (ed.) 2008 など)。仏語圏の研究者たちが「BDはAmerican Comicsとは違う」と語る時にも、その背後では実際の読書体験に基づいた二者の差異と同質性の検討がなされているはずだ。

しかし、ほとんどの日本人にとっては、アメリカのものであれフランスのものであれ、それらは一律に「海外のマンガ」でしかない。そこではまず実際の読書体験の有無にかかわらず「海外のマンガ」は「日本マンガとは違うもの、関係ないもの」だという価値判断がまったく無根拠におこなわれてしまっている。そして、この前提の無根拠さは日本国内では批評家や研究者にすらほとんど自覚されていない。

日本人にとって「マンガ」はあまりにも自明なものであり、それがなにを意味するかはほとんど疑われないが、その枠内で思考し続ける限り、国際的な議

8 講談社+α文庫版の選集『スヌーピーのめんどくさい生活』(1995年～)や角川書店の『SNOOPY』(2002年～)など。

9 コミックブックとしては主に80年代末から90年代後半までにMarvel Comicsより刊行されたもの。小学館ブロッグでの翻訳は1994年から。

10 『このマンガがすごい!』(宝島社)、『このマンガを読め!』(フリースタイル)など。

論など成り立ちようが無いのではないか。

4 海外マンガへの視座

もともと、これは現在の日本におけるマンガ言説に関するものであり、じつはかつての日本におけるマンガ論では「海外のマンガ」が相応に意識され読まれたうえで議論がなされていた。

1970年に出版された『現代マンガの思想』（石子 1970）のなかで美術評論家の石子順造は「カーズーン」と「連続コママンガ」という言葉を使っているが、これはアメリカにおける「Cartoon」と「Comic Strip」の訳語だと思われる。

石子は同書の中でアメリカにおけるコミックス研究の先駆的な仕事のひとつコールドトン・ウォー（Coulton Wough）『The Comics』（Wough 1947）を引いて同書の冒頭部分でアメリカのコミック史について語ってもおり、彼がアメリカにおける同時代のコミックスとその研究を参照、意識した上で議論を展開しているのはあきらかである。同様に彼と同世代の日本におけるマンガ論者、鶴見俊輔（鶴見 1973）や尾崎秀樹（尾崎 1972）、佐藤忠男（佐藤 1973）、草森紳一（草森 1967）といった論者たちが60年代末から70年代前半にかけて著したマンガ論の著作は、それぞれなんらかのかたちで海外のマンガをモデルとして日本でのマンガのあり方を論じていた。

『現代マンガの思想』に先行して1967年に出版された『マンガ芸術論 現代日本人のセンスとユーモアの功罪』（石子 1967）のまえがきで、石子はむしろ自身のマンガ論に先行する伊藤逸平（伊藤 1954）や須山計一（須山 1954）らのマンガ論が「外国マンガの紹介」に偏っていることに対して不満の意を表明しており、彼ら以前の日本におけるマンガに対する議論が海外のマンガと日本のそれを関連付けておこなわれてきたことがそこからはっきりとわかる。

つまり、問題はなぜ石子、鶴見らの時点では存在していた「外国マンガ」に対する視座が現在では失われてしまっているのか、という点にある。

5 ふたつのマンガ観

マンガ研究者の竹内オサムは1987年に出版されたマンガ論のアンソロジー

『マンガ批評宣言』に収録された「マンガ批評の現在——新しき科学主義への綱渡り」（竹内 1987）という論考のなかで、戦後日本におけるマンガ批評を昭和30年代（1955～64年）、40年代（1965～74年）、50年代（1975～84年）の三期に分類した。

このテキストにおいて、竹内は昭和30年代までのマンガ批評は児童文学者や教育者を中心とした理想主義的な児童文学に対する商業主義的なマンガを批判する「教導的態度」のものだったとし、彼らの持つ「〈マンガ＝低俗〉という枠組み」のなかでの批評を否定的に語っている。

「マンガ批評の現在」においてこうした昭和30年代までの批評家たちのあとに登場し40年代の批評家として位置づけられているのが先に挙げた石子、鶴見らの世代の論者たちである。竹内は『鉄腕アトム』にはじまるテレビアニメとの連動でマンガ人気が高まり、若年労働者向けの貸本劇画¹¹の隆盛によってより年長の読者もつかんだ日本マンガの発展期であるこの時期にマンガについて盛んに発言していた彼らを「それぞれその本来の分野では名の知れた、批評家、研究者」、「インテリ」だと位置づけている。

『マンガ批評宣言』出版の前年1986年に出された呉智英『現代マンガの全体像』（呉 1986）で呉はこの世代の論者たちの議論を「大衆文化論としてのマンガ論」と表現しているが、竹内もまたこれを「大衆文化」といった「それぞれの本来の分野」での用語を使い「既存科学の検討例として」マンガを語ろうとした批評だとし、30年代までの論者同様そこには「素直な読者の読みが見えてこない」と批判的に見ている。

つまり、昭和40年代までのマンガ批評は、マンガ読者としての視線を軽視した外部からの分析だ、という理解がそこでは示されている。

そして、これら先行世代の外部からの批評に対して子ども時代からマンガを読み続けてきた「マンガ世代の批評」が竹内自身を含めた米沢嘉博（米沢 1980）、村上知彦（村上 1979）、橋本治（橋本 1981 / 1979）といった50年代に登場したマンガ批評の語り手たちである、というのがこの論考で示されてい

¹¹ 書店売りではなく貸し本屋向けに制作されたオリジナル作品、またはアンソロジー形式のマンガ単行本。貸し本屋は70年代まで多く存在していた形態の書店で、主にブルーカラーの労働者向けに娯楽読み物を提供した。現在海外で評価が高い水木しげるや辰巳ヨシヒロは貸本向けに多くのオリジナル作品を描いた作家である。

るこの時点までの日本におけるマンガ言説史の整理である。

この竹内が提示した図式はこれ以降に発表された夏目房之介『マンガ学への挑戦——進化する批評地図』(夏目 2004)、小山昌宏『戦後「日本マンガ」論争史』(小山 2007) など最近出版されたマンガ言説史を論じた著作にも引き継がれている日本におけるマンガ批評、研究ではほぼ公式化しているといつてよい見方だが、実際にいま改めて石子や鶴見らのテキストを読んでみると、この竹内の描いた図式にはいくつかの点で疑問を抱かざるを得ない。

たしかに美術評論家の石子、大衆文化全般の研究者である鶴見、大衆文学の研究者である尾崎、映画評論家の佐藤らはマンガについて論考を発表した時点でそれなりに名の知れた批評家、研究者であったが、竹内の指摘とは異なり、彼らの著作を読んでまず感じられるのは彼らの読者としての好悪の表明の率直さである。石子の劇画に対する熱い思い入れにしる、鶴見の「私はサザエさんが好きだ」という明快な言明にしる、彼らのマンガに対する読者としての趣味性の提示は直截且つ明快であり、むしろ米沢や村上らの過剰な思い入れの込められた当時のテキスト群のほうが、作品そのもののあり方と論者の視点をはっきり切り分けられておらず、そこから彼らの「素直な読者の読み」を読み解くことのほうがはるかに難しい。

この竹内の評価は実際にはテキストそのものの分析からなされたものではなく、幼少期から手塚治虫以降の戦後マンガを読んで育った第二次大戦後のベビーブーム以降に生れた論者たちが抱く石子らの持つ「古いマンガ観」への反発に由来するものではないのか。

そしてこの新旧のマンガ観の対立こそが、石子以前の世代と竹内以降の世代のマンガ論のあいだの決定的な断絶なのではないかと思える。

6 マンガ概念の異同

日本語での「マンガ」、英語の「Comics」フランス語の「Bande dessinée」は同一の表現様式、メディアを指す言葉だと考えられているが、それぞれの言葉としての指示対象はまったく異なっている。

「マンガ」は「マンガ絵」といういわれ方に象徴されるように「ある特定の絵柄、

絵の描き方」を意味する言葉である、対して英語の「Comics」は「喜劇」の意味であり、コンテンツの内容を指すものだ。フランス語の「Bande Dessinée」は英語の「Comic Strip」の仏語訳だといわれ、「描かれた帯」、つまり「複数のコマを持つマンガ(シーケンシャルアート)」の表現様式を意味している。

このうちマンガというメディアの一般的な呼称としてもっとも不可解に思えるのは英語の「Comics」だろう。なぜ「喜劇」を意味する「Comic」がシーケンシャルアートの呼称であるのかは簡単には納得しづらい。実際に『Buck Rogers』や『Tarzan』などのストーリーものの新聞マンガは英語では「Comic Strip」ではなく「Adventure Strip」と呼ばれており、普通に考えれば「複数のコマを持つマンガ」という意味は「布切れ」という意味の単語であり、おそらくコマに対する形容として選択されたであろう「Strip」のほうに存在すると思われる。しかし、実際には英語でのマンガというメディア全般を意味する言葉は「Comics」なのだ。

実際にアメリカでのこの言葉と内容の齟齬についてはかなり以前から議論の対象になってきたようだが、日本語の「マンガ」という言葉もこの点ではかなり厄介である。

「マンガ」は絵柄を示す言葉だが、「マンガ的」といった形容詞的な用法に象徴されるように「Comics」同様実際の用法としては「滑稽な」といったニュアンスを含んでいる。日本の近代マンガの出発点が江戸末期にイギリス人によって創刊された『The Japan Punch』の一コママンガをモデルにした「ポンチ絵」だったことを考えればこのこと自体は不思議ではない。「滑稽な絵」という意味を持つ「マンガ」という言葉は本来「シーケンシャルアート」という表現様式と等号で結ばれるような言葉ではないのだ。日本での近代的なマンガの出発点ははっきりと諷刺やユーモアを目的にした一枚モノの「一コママンガ(カートゥーン)」だった。

もともと「一コママンガ」こそが「マンガ」だったのである。

7 「おとなまんが」の排除

このことは、たとえば草森紳一の1967年に出版された最初の著作『マンガ考 僕たち自身の中の間抜けの研究』を読むとよくわかる。この本の中で草森

が理想としている「マンガ」とは、あきらかに手塚以降のストーリーマンガではなく、『New Yorker』や『Playboy』といったアメリカ雑誌に掲載されている「カートゥーン」を範とした洒落な「絵とアイデアを基調としたマンガ」である。

じつは草森や石子らの世代まではこうした一枚モノの「カートゥーン」こそが「おとなまんが」であり、劇画を含むストーリーマンガは「子どもまんが」であるという暗黙の前提が存在していた¹²。

この「おとなまんが／子どもまんが」という区別は現在は日本においてもほぼ死語に近い用法ため理解しがたいだろうが、すでにシリアスなストーリーマンガが少年誌や青年誌の誌上の主流を担うようになっていた70年代においてもこうした感覚は社会的な共通認識として生き残っていた。

そして、これは欧米のマンガをモデルにする当時の感覚ではさほどおかしなことでもなかったのである。草森が理想とするスタインベルグ (Steinberg) やジェームス・サーバー (James Thurber) といった『New Yorker』などの一流の文芸誌に作品を発表しているカートゥーニストは、アメリカでも非常にシリアスな評価を受けているアーティストであり、当時依然としてアメリカ社会の中でのコミックブックが子ども向けの読み物でしかなかったことを考えれば、実際に描かれた作品を見ずに欧米を基準にしたマンガ観だけで判断する限り「カートゥーン＝大人向け」「ストーリーマンガ＝子ども向け」という図式は妥当なものだった。

もちろん現在の目から見れば「カートゥーン」と「ストーリーマンガ」の違いは表現様式の差であって内容の違いではないのだが、おそらく「おとなまんが／子どもまんが」という図式を自明視する当時のマンガ観では「シリアスなストーリーマンガ」というものの存在をうまく位置づけることが困難だったのだろう。実際、石子らの議論はこの点に関しては記述が混乱していてわかりづらい。

12 この点は、戦後ストーリーマンガの先導者であった手塚治虫自身が自身の出版社である虫プロダクションで出版していた雑誌『COM』1967年3月号に寄せた「マンガ賞の審査をして……」という文章のなかで、はっきり言明している (手塚 1967)。

しかし、こうした状況に対して竹内のいう「昭和50年代のマンガ批評」の論者たちが無意識にとった戦略は「おとなまんが／子どもまんが」という図式を覆して表現様式と内容にはっきりした区別を与えることではなかった。彼らは「マンガ」概念から当時の「おとなまんが」だったカートゥーンを排除し、「子どもまんが」の延長上にあるものだけで「マンガ」という概念を捉えなおそうとしたのである。

この点で1989年に出版された村上知彦と竹内オサムとの共編によって出された全五巻のアンソロジー『マンガ批評大系』(註:平凡社刊)は象徴的なものだ。それまでのマンガ言説を集成したこのシリーズに収録されたテキストのほとんどは手塚以降のストーリーマンガとその前身である戦前の子どもマンガに関するものであり、その編集方針自体が彼らの世代による「新しいマンガ観」をわかりやすく象徴している。

このように考えるとカートゥーンからの流れにあるものとして「マンガ」を捉える石子や草森たちと手塚以降のストーリーマンガこそが「マンガ」であるという前提に立つ80年代以降の論者たちの間では「マンガ」という言葉の指し示す対象領域がまったく異なっていることになる。じつは70年代後半から80年代前半にかけての日本におけるマンガ言説の最大の変質はこの「おとなまんが」としてのカートゥーンの排除にあるのだと思う。

そして、問題にすべきなのはこのような認識の齟齬が同じ「マンガ」という言葉で括られることによってまったく自覚されていない点である。

先に述べたように竹内の議論では昭和30年代のマンガ論は教育者や児童文学者からの(主に批判的な)アプローチとしてまとめられているが、それらは主として「子どもまんが」に対する議論であって、そこでは石子や草森によって直接意識されていた「カートゥーン」の実作者である須山計一や風刺マンガ専門誌『VAN』の編集者であった伊藤逸平による「外国マンガ」の紹介の存在はなかったことにされてしまっている。

そこではすでに言説史が歪められているのである。

また、ここから現在の日本における「海外のマンガ」を無関係なものとして見る態度の萌芽を見ることもたやすいが、現時点ではそう判断するのは拙速だろうと思う。ただ、ひとつだけはっきりいえるのは、私たちが現在「マンガ」

というものに関して持っている感覚、理解を自明視すべきではない、ということだ。

異文化である海外のマンガはもちろん、私たちは過去の自分たちのマンガ観すらさほどキチンと理解しているとはいえない。

そのことをこそ私たちははっきり自覚すべきである。

参考文献

- Beaty, Bart (2007): *Unpopular Culture*, University of Tronto Press.
- Campbell, Eddie and Moore, Alan (1999): *From Hell*, Marietta: Top Shelf Productions. (日本語訳はみすず書房より 2009 年刊行)
- Campos, Claudio (Art) and Kenyon, Sherrilyn (Story) (2009): *Dark Hunters*, New York: St. Martin's Griffin.
- Eisner, Will (1985): *Comics & Sequential Art*, Poorhouse Press.
- Gustine, George Gene (2010): *Graphic Books Best Sellers: Manga Making News*, <http://artsbeat.blogs.nytimes.com/2010/03/12/graphic-books-best-sellers-manga-making-news/>, last access 2010/7/4
- Horn, Maurice (1998): *World Encyclopedia of Comics and Cartoons*, Chelsea House Publications.
- McCloud, Scott (1993): *Understanding Comics*, Kitchen Sink Press.
- McFarlane, Todd (1992): *Spawn*, Berkeley: Image Comics. (日本語訳はメディアワークスより 1996 年から刊行)
- McKinney, Mark (ed.) (2008): *History and Politics in French-Language Comics and Graphic Novels*, University Press of Mississippi.
- New York Times (2010): *Graphic Books Best Sellers List*, <http://www.nytimes.com/2010/03/21/books/bestseller/bestgraphicbooks.html>, last access 2010/7/4
- O'Malley, Bryan Le (2004): *Scott Pilgrim*, Portland: Oni Press Weekly.
- Patten, Fred (2004): *WATCHING ANIME, READING MANGA: 25Years of Essays and Reviews*, Stone Btidge Press.
- Satrapa, Marjane (2000): *Persepolis*, Paris: L'Association. (日本語訳はバジリコより 2005 年刊行)
- Schodt, Frederik L. (1986): *MANGA! MANGA! The World of Japanese Comics*, Kodansha America.
- Schodt, Frederik L. (1996): *Dreamland Japan Writings on Modern Manga*, Stone Btidge Press. (フレデリック・L・ショット『ニッポンマンガ論：日本マンガにはまったアメリカ人の熱血マンガ論』マール社、1998 年)
- Waugh, Coulton (1991): *The Comics*, University Press of Mississippi. (原本は 1947 年に Mcmillan から出版)
- 石子順造『マンガ芸術論——現代日本人のセンスとユーモアの功罪』富士書院、1967 年
- 石子順造『現代マンガの思想』太平出版社、1970 年

- 伊藤逸平『世界の漫画』ダヴィット社、1954 年
- 尾崎秀樹『現代漫画の原点——笑い言語へのアタック』講談社、1972 年
- 小田切博『戦争はいかに「マンガ」を変えるか：アメリカンコミックスの変貌』NTT 出版、2007 年
- 草森紳一『マンガ考——僕たち自身の中の間抜けの探究』コダマプレス、1967 年
- 呉智英『現代マンガの全体像』情報センター出版局、1986 年（増補版、史輝出版、1990 年）
- 小山昌宏『戦後「日本マンガ」論争史』現代書館、2007 年
- 佐藤忠男『日本の漫画』評論社、1973 年
- 須山計一『あふれ・にっぽん——世界の漫画』アソカ書房刊、1954 年
- 竹内オサム「マンガ批評の現在——新しき科学主義への綱渡り」、米沢嘉博編『マンガ批評宣言』亜紀書房、1987 年、67-83 頁
- 鶴見俊輔『漫画の戦後思想』文藝春秋、1973 年
- 手塚治虫「マンガ賞の審査をして……」『COM』1967 年 3 月号、184-185 頁
- 夏目房之介『マンガ学への挑戦——進化する批評地図』NTT 出版、2004 年
- 橋本治『花咲く乙女たちのキンピラゴボウ』北宋社、前編 1981 年、後編 1979 年
- 村上知彦『黄昏通信 同時代まんがのために』ブロンズ新社、1979 年
- 村上知彦・竹内オサム『マンガ批評大系』平凡社、1989 年
- 米沢嘉博『戦後少女マンガ史』新評社、1980 年
- 米沢嘉博『マンガ批評宣言』亜紀書房、1987 年

5

SF 研究からみたマンガ／コミックス研究 ——ジャンル、トランスメディア、トランスナショナリズム

鈴木 繁

序文

この論文は 2009 年 12 月に京都で行われた「第 1 回国際学術会議——世界のコミックスとコミックスの世界」における発表原稿を基に、マンガ研究の方法論について「日本国内におけるマンガ研究」に対する方法論的問題やアプローチに関して「問題提起的なもの」という問いかけに応答するかたちで書かれたものである¹。この会議は「それぞれの国や地域のマンガ／コミックス文化にしばられない形での議論が可能であるか」を中心的な問いかけとして開催された²。こうした問題系を気に留めつつ、この論文では、まず近年の北米英語圏におけるコミックス研究の発展を素描し、同時に日本において日本語で書かれたマンガ研究と比較参照する。その際に 90 年代コミックス批評に登場した、フォルマリスト形式主義的または記号論的・構造主義的な研究を評価・検討し、その功績と問題点を指摘する。次に、大衆文学とされるサイエンス・フィクション (SF) の研究と、その一部でもあるジャンル・スタディーズを参照しながら、日本のコミックスがトランスナショナルな流通のなかで、「ジャンル」としても機能している姿を浮き彫りにし、その過程で、コミックス／マンガの国際的な対話を

1 論文の草稿に対して有益なコメントや示唆をいただいたジャクリヌ・ベルント氏、加治屋健司氏、大城房美氏、中垣恒太郎氏、小坂エリコ氏、古田綾子氏に感謝する。また、ジョセフ・ウィテック氏 (Joseph Witek) とパスカル・ルフェーブル (Pascal Lefèvre) 氏とは本論のトピックについて度重なる Eメールの交換によって建設的な対話ができた。両者にもここで感謝したい。

2 この会議のウェブサイトを参照。http://www.kyotomm.jp/event/study/isc01.php, last access 2010/7/1

可能にする学問的・方法論的手続きのひとつを示そうと思う。

1 フォルマリスト 形式主義的アプローチを越えて

ここ十数年ほどの間で北米におけるコミックス研究は学問分野として整備されつつある。とはいえ、方法論やアプローチの多様性や重複、そして（否定的にも肯定的にも）語彙の矛盾などがあり、現状としてははまだ「初期段階」（“nascent” stage）にある（Fischer and Hatfield 2009, 2010）。もちろん、それ以前にも、コミックス（またはマンガ）に関する研究は存在したが、主に学問制度の外部から生み出されてきた。例えば、アメリカにおいてはウィル・アイズナー（Will Eisner）、スコット・マクラウド（Scott McCloud）といったコミック・アーティストたち、また日本のマンガ研究としてはフレドリック・ショット（Frederik L. Schodt）など在外の人々による意欲的な研究が行われてきた。なかでも、日本で『マンガ学』という題名で翻訳されている1993年に出版されたマクラウドの『Understanding Comics』（McCloud 1993）は、他の領域から学者や研究者たちをコミックスの世界に呼び込むことに成功したと言える。2年後の1995年には、多くの北米の英語圏の学者や研究者たちによって、コミックスを学問として研究する「国際コミックス・アート・フォーラム」（the International Comics Art Forum, ICAF）が設立され、1999年には『the International Journal of Comic Art (IJOCA)』が発刊され、また『Image Text』や『Image [&] Narrative』といったオンライン・ジャーナルも研究成果の発表の場として意欲的に活動をしてきた。アニメ、マンガ、ファン・アートに関する論文を集めたミネソタ大学出版局の学術ジャーナル『Mechademia』も2006年から発刊され、また2009年出版の『A Comics Studies Reader』（Heeter and Worcester 2009）は、ここ近年の成果のひとつの結実であり、今後のコミックス・スタディーズの基盤を提供する本であろう。2009年の近代文学言語学会（Modern Language Association, MLA）では「コミックスとグラフィック・ナラティブ」（Comics and Graphic Narrative）のディスカッション・グループが認可され、2011年の学会ではこのグループによる初のパネル・セッションが複数企画されている。

時を同じくして、北米の高等教育における教育の現場でもコミックスを使っ

た授業は増加している。コミックスは大学という学問制度内における「教科書」として使われるようになっており、『Maus: A Survivor's Tale（マウス）』、『Persepolis（ペルセポリス）』、『Jimmy Corrigan, the Smartest Kid on Earth（世界一賢い子供、ジミー・コリガン）』、『American Born Chinese』、『Fun Home: A Family Tragicomic』などシリアスなテーマを扱ったコミックス（グラフィック・ノベル）は、伝統的なアメリカン・コミックスとともに定番の、そしてしばしば「聖典化された」教科書になりつつある（Heer and Worcester 2009: xi）。コミックスが使われる授業は、文学、アメリカン・スタディーズ、エスニック・スタディーズ、芸術、ジャーナリズム、ときに映画学やライティングのコースなど多分野にわたっており、それぞれの学問分野の方法論や関心からコミックスに注目が集まっている。

こうした北米における学問としてのコミックス研究の展開と並行して、日本でもマンガに関する知的な探求や批評は存在してきた³。なかでも90年代以降のマンガ批評言説は、現在のマンガ研究の基礎を作り上げたとも言えるだろう。石子順造や他の評論家たちによる先駆的な研究があるとしても、四方田彦の『漫画原論』（四方田 1994）、夏目房之介、竹内オサムらの著作は「表現論」という批評言説をマンガ研究の中心的なものとして打ち立てた⁴。彼らのアプローチは『漫画原論』の言葉にあるように「漫画に固有の表象システム」（四方田 1994: 17）を分析することであり、「漫画を漫画たらしめている内的法則の検討」（四方田 1994: 15）を目指していた。ほぼ同時期に、夏目房之介は、それ以前の時代的なイデオロギーや社会の中心的な価値を反映している、彼がいうところの「反映論」に抗い、マンガというメディアの独自の構成要素に注目し、形式、構造、意味作用、そして機能を分析的に記述する語彙体系を提供し、同時に実践することで日本国内におけるマンガ批評を豊かにし、有益な成果を上げてきた（夏目 1992、夏目・竹熊 1995）。こうして言語メディアや映像メディアとも異なるマンガのしくみのユニークさを訴える「表現論」の言説は、それ以前の作家ごとの主題や個性を語る作家論から分岐し、漫画を社会的・歴史的

3 日本国内における批評史的な流れや様々なアプローチに関しては、「夏目・竹内 2009」に詳しく解説されている。英語による日本マンガ批評史の流れは、「Berndt 2008」を参照のこと。

4 それ以前にも石子順造をはじめとして美術史家や批評家たちによる「マンガ表現」に関する批評的な関心は存在したとも言えるが、90年代の「マンガ表現論」は、現在に及ぶ影響力も含め非常に独創的な研究であった。

な現象としてのみ取り扱う姿勢をも避け、マンガの「自律性」とマンガを言語作用として扱う記号論的・構造主義的な分析を90年代のマンガ批評言説に浮上させた。2005年に出版された伊藤剛の『テズカ・イズ・デッド』は、こうした先駆者たちの研究を踏まえた上でさらにマンガ表現の可能性を追求し、拡張している⁵。

こうした日本のマンガ学の文脈で語られている「表現論」は、北米または英語圏では形式主義的または記号論的アプローチとして知られるものに近い⁶。形式主義とは、文学・芸術批評の分野で使用される方法論であり、テキストに内在する特徴——例えば、文学で言えば、韻律や比喻表現、文法、構文を分析し、解釈するアプローチであり、批評史的には新批評主義と深い関わりがある。新批評主義の批評家たちは、それまでの作家や芸術家の個人的な才能を「天才」として崇めるロマン主義的批評や、作品が生み出された歴史的な文脈や社会状況から説明するのではなく、文学テキスト（特に詩）の自律性を訴え、その微細な言語分析を通して客観的な評価することを目指した。90年代の日本のマンガ批評的言説空間で起きた「反映論」から「表現論」へという動きは、マクラウドが「形式と内容」を分断し、論じた形式主義と同時発生的だったのは興味深い⁷。もちろん、日本の場合には、1989年の手塚治虫の死をきっかけとしたマンガの表現に対する再評価の流れが背後にあったのは言うまでもない。

一見すると、形式主義的、または記号論的・構造種のアプローチは異なる国や文化を越えた対話を可能にするように思える。というのも、言語・文化が異なれどもそこに表現されている部分は「科学的に」分解・分析可能であり、同様に表現されている形象や空間の機能やそれらの背後にある内在的な関係性や

5 ただし、日本国内において「マンガ表現論」として包括されている批評的アプローチは、必ずしも形式分析だけではなく、使用されるペンや紙といった物質的な側面や、それらとの関係性から成る身体的な関わり合いへの関心も同時に存在してきた。特に近年の夏目房之介の著作群（例えば、『マンガ学への挑戦』など）は、彼の多様な関心からくるアプローチの柔軟さ、自らの方法論に対する反省的な視点と発展的な展開、そして他の学問分野との積極的な対話への意思に貫かれており、一口では説明できるものではない。同様に、通常、フォルマリズムとして認識されているマクラウドもマーシャル・マクルーハンメディア理論やゲシュタルト心理学などを応用し、狭い意味でのフォルマリズムを展開していたのではないことは明記しておく。

6 四方田大彦は『漫画原論』の「文庫本のためのあとがき」において、記号論的・構造論的な手法を展開したことを述べ、その「共時的な」手法を利用したことを述べている（四方田 1999: 388-389）。

7 北米のアカデミズムにおけるコミックスに対する関心は、単にアイズナーやマクラウドの影響だけでなく、人文科学系における視覚的なイメージストに対する新たな関心があり、W. J. T. ミッチェル（W. J. T. Mitchell）が言うところの「pictorial turn（画像論的転回）」に対する学術的な興味の高まりもあった。

構造を明らかにすることを目指しているからだ。実際、コミックスを言語記号と同様の機能を持つとみなす学者ニール・コーン（Neil Cohn）はマクラウドや夏目房之介の著作に触れながら、戦後日本のマンガに支配的になった表現的特徴を「日本の視覚言語」（“Japanese Visual Language”）として、伝統的なアメリカのコミックスと伝統的な日本の戦後マンガを統計的にそして認知科学的に比較検討している（Cohn 2010: 187-191）⁸。

しかしながら、マンガというメディアに表現された絵や文字、テキストそのものに特定の意味や機能が存在するというのは、やや還元的な言説であることも事実である。というのもマンガとは社会的な存在であり、その点で同時に多様な読みを可能にするテキストとしても存在する⁹。そのテキストとしての意味生成には読者やオーディエンスの存在が不可欠であり、読者自身は——そして作者自身も——常にそれぞれ異なる歴史的、社会的、イデオロギー的な主体的位置と共同体内部に置かれており、コミックスの意味生成と機能的側面はそれらにも依存している。コミックスの描線やフキダシ、コマの形象や構造といった要素そのものに、内的で自律的な機能を見出していく点で、形式主義的アプローチには問題があるだろう。例えば、マクラウドの『マンガ学』で提示される、「読者の同一化」の問題がある。マクラウドは「アイコンニックな表現」（ cartoons 的デフォルメ）を施された登場人物の身体や顔は、リアリスティックな背景描写と対照的に描かれることで、読者が自らを登場人物と同一化するという仮説を提唱している。マクラウドはこの「日本的だ」（McCloud 1993: 43）だとする抽象化されたシンプルな表現形象によって読者は登場人物そのものになる（McCloud 1993: 36）とまで言う。確かに、この仮説はメインストリームのマンガを読み慣れた者には「直感的に正しい」ように感じられるかもしれ

8 コーンは、「マンガの登場人物たちのお決まりの大きな目や、豊かにふくれた髪、小さな口、そして尖った細いあご」（コーン 2010:188）といった特徴を「日本的」とした上で統計分析しているが、私には問題を含むものに思われる。というのも、そうした戦後マンガに支配的なスタイルは、手塚のマンガ・スタイルとディズニースのそれとの共通点が容易に指摘できるように、近代と戦後をとおして構築された、日本とそれ以外の文化との、文化的混交の産物だからである。コーン自身、直後にマンガ・スタイルは「時とともに変化する」（コーン 2010: 180）と認めるように、形式的特徴と機能は歴史的に依存するものである。

9 当然ながら、このことは、ある読者がいかようにもテキストを自由にそして多様に読み＝作り出すことができるということの意味しない。読者（そして作者）自身が、コミックスと交渉のなかで参照される歴史的に構築されたコードや習慣、イデオロギーによっても多分に縛られており、読者とともに作者も、テキストとしてのコミックスの超越的な「起源」ではない。

ない。しかしながら、こうした機能や効果が「記号的表現そのもの」に存在するというマクラウドの主張にはやや留保が必要であろう。コミックス研究家のイーサン・フロム (Ethan Frome) は、マクラウドの同一化理論について批判した論文のなかで、この用語の意味を慎重に吟味しつつ、同一化とは単に読者の「自己が登場人物に融合・溶解してしまうのではなく」(Frome 1999: 86)、読者自身のアイデンティティが拡張し、「意識的にまたは無意識的に、登場人物の生をまるで自らのように気にかける」(Frome 1999: 86) ことであると指摘している。それは単に描写された図像や表現の機能だけではなく、物語、文化的価値のシステムや慣習など社会的・歴史的なマンガ外部のマトリクスと無関係ではない。もしマンガというメディアが言語と同様に「記号的な機能」を持つとしたら、その記号表現と記号内容とのつながりは「恣意的」であり、唯一、慣習^{コンベンション}という「約束事」のみがそのつながりを可能にしている。だとするならば、そのつながりを可能にする「約束事」そのものの歴史性を吟味・検討する必要がある。言語を成り立たせる「恣意性」も時間性・歴史性に投げ込まれている限りにおいて、つねに流動的であり、同時にマンガというメディアは生産・流通・消費されるごとに、記号と概念の間のつながりを裏切ったり、強化したり、または再編成していくものでもあるからだ。

また、マンガ研究家の野田謙介によれば、90年代に日本、アメリカ、フランスで登場した代表的なコミックス/マンガ/バンド・デシネ研究は、各理論家たちにとって、それぞれのモデルとなる代表的な「アーティスト」が存在したのであり、彼らのコミックスが形式・機能分析の対象として利用された¹⁰。この点で90年代に登場した表現論、または形式主義、記号論・構造種的アプローチ^{デスクリプティブ}を利用した一連の批評的著作は、説明的というよりも規定的であり、また規範的でもあった。日本のマンガ言説で言えば、「表現論」的アプローチを採用する理論家たちは手塚治虫や戦後のメインストリームの作家たちの作品を主に扱い、しばしばその作り手である作者自身の「職人的な手腕」を称揚する傾向にあった。ここでは、作家性や歴史性を振り払う形式主義的志向とはうらは

らに、再びロマン主義的に超越的な作者が呼び戻されているのである。ジャクリヌ・ベルントが言うように、マンガ表現論は「『マンガにしかできない表現』を追求しながら、無意識のうちに、近代主義的芸術観とその自律志向を継承した」(Berndt 2008: 19-20) と言える。

また、マンガ内に「表現された」文字テキスト、絵、コマの構造分析をして、それらの意味作用を分析していく手法は、身体を持つ読者とマンガが出会い、文化的な交渉する「現場」^{サイト}に対する関心を減じてしまいがちである。同時に、その態度はイデオロギー、文化に備わる政治性や権力に対する分析や応答を切り離してしまうかもしれない。メディア・スタディーズ研究者である瓜生吉則による「マンガを語ることの〈現在〉」という、マンガ表現論に対する批判的な論文において、マンガ表現論以前の批評家である石子順造を再参照するのは偶然ではない。石子自身の関心は常に「メディアの機能や性格と不可分」(石子 1994: 9) な関係にあるコミックス (マンガ) 表現にあったのであり、瓜生の言葉でいえば、「マンガが描かれ——読まれる『場』の考察作業を通じて〈マンガを媒介項としたコミュニケーションのあり方〉を浮かび上がらせていくこと」(瓜生 2000: 131) だった¹¹。石子が繰り返し強調する現場——例えば、新聞や雑誌、書籍といった異なるメディアや貸本屋という場所——と、こうしたメディアを通してどのような文化政治的交渉が行われているか、という問いは、もし、現在の日本におけるマンガ批評が「マンガに対する非政治的なアプローチが支配的である」(Berndt 2008: 305) とすれば、もう一度、思い出されてよいだろう。

とはいえ、公平を期して言えば、批評史的には、日米における90年代の表現論または形式主義の台頭は、マンガそれ自身を映像や言語メディアとは異なる「独自の形式をもつメディア」として、「芸術」として、または「学問の対象」として正統化していくために必要な手続きであったのかもしれない。加えて、ある種の方法論的なアプローチとは、他の方法論的なそれを意図的に取捨することで、可能になることもある。90年代に日米で登場したコミックス研究は、多く歴史性 (または「通時的研究」) を振り払うことで、その研究方法論を確

10 野田謙介「日・仏・米マンガ理論の比較可能性について」(第1回国際学術会議「世界のコミックスとコミックスの世界—グローバルなマンガ研究の可能性を開くために」、2009年12月18日)、於:京都精華大学国際マンガ研究センター

11 瓜生吉則の批判に対する夏目房之介の応答は、「夏目 2003」や「夏目 2004」を参照。

立したのであり、この点でティエリ・グルンステン (Thierry Groensteen) が『The System of Comics』において歴史的なアプローチを封じ込めているのと同様の方法論的な手続きをしたと言える¹²。

2 サイエンス・フィクション研究から見えてくること

この問題をさらに考えるために、日本のサイエンス・フィクション (SF) と、SF 研究を例にとって述べることにしたい。日本の SF 界でよく言及される次の言葉は、SF がジャンルとして確立・発展していく歴史的な様子を惑星開拓になぞらえたものである——「漫画星雲の手塚治虫星系の近くに SF 惑星が発見され、星新一宇宙船船長が偵察、矢野徹教官が柴野拓美教官とともに入植者を養成、それで光瀬龍パイロットが着陸、福島正美技師が測量して青写真を作成、いちやく小松左京ブルドーザーが整地して、そこに眉村卓貨物列車が資材を運び、石川喬司新聞発刊、半村良酒場開店、筒井康隆スポーツカーが走り……」(小松 2006: 98-99)。このように、日本の戦後の大衆文化の領域において、マンガと SF 小説の発展には非常に親密な相関関係があり、手塚治虫らマンガ家と SF 作家たちは、編集者、作家クラブ、SF 大会 (ファンとの集い) などを通じて深い交流があった。戦後 SF の巨人小松左京は、「モリ・ミノル」という名前で京都大学の学生時代に漫画を刊行しており、また小松左京とともに日本戦後 SF の「御三家」と並び称される筒井康隆は幼い頃に『漫画少年』に投稿していたことがよく知られている (小松 2002、筒井 2004)。戦後において日本 SF が確固たるジャンルを確立する前史として、これらの SF 作家・マンガ家たちは戦前の「科学空想小説」や冒険小説の熱心な読者たちであり、雑誌メディアを通して同様の SF な想像力を育てていた。この点で、米沢嘉博はその著作『戦後 SF マンガ史』(米沢 2008) において「押川春浪、海野十三と続く戦前の SF 冒険小説から、(戦後における) 日本の SF 作家達の登場時までの 15 年間に埋めるのは、やはり、手塚治虫と SF マンガなのだ」(米沢 2008: 14) と述べているのは象徴的だ。もし米沢の言うことが正しければ、戦後 SF

のジャンル形成の過程には、SF 的な想像力や SF 的なヴィジョンが異なるメディアを越えて連続性を得たということになる¹³。

加えて、戦後における日本 SF の発展は歴史的・社会的文脈と無関係ではない。終戦直後において、SF マンガ (または SF の絵物語) がポピュラーになった背景には、敗戦後の日本がおかれた社会的・経済的・政治的な理由がある。まずもってエンターテインメントが乏しい時代において貸本/マンガが物質的に制作され、手に入れやすい、身近なメディアであったということ。また占領期において、封建的な価値観を代表すると考えられた「時代もの」や柔道や剣道といった武道を描いた大衆文化が、検閲のために避けられたこと。米沢嘉博は『世界平和と民主主義』を説きながら同時に冒険的ジャンルでいられるのは SF でしかなかったかもしれない (米沢 2008: 54) と述べている¹⁴。単に優れた作家や作品の質だけでなく、こうした歴史的・政治的な状況における制約が、戦後の SF 日本の表現を可能にしたのであり、戦後の大衆文化において SF とファンタジーのふたつのジャンルが突出したものになる原因のひとつでもあった。このことは、日本の戦後 SF の研究をするに際し、雑誌やコミックス、そして書籍といった個々のメディアのみの研究や、歴史性を考慮にいれない研究は、自ずからその方法論的な限界を抱え込むことを示唆している。

通常、SF とはいわゆるジャンル・フィクションと呼ばれ、ジャンルとは「テーマやスタイルにまつわる作品の特性を基準として作品を分類するカテゴリー」として認識されている。しかし、「マンガの定義」と同様、この定義は分類学的なジレンマにつねに晒されている。簡単にいえば、誰もが納得のいく、純粋な「マンガの定義」や純粋な「文学ジャンル」などは存在せず、常に異なるジャンルとの重複があり、その境界は曖昧であり、またいかなる定義的陳述に対しても常に反証できる例が存在する。こうした一般的な概念に対して、アメリカの SF 作家であり批評家でもあるサミュエル・ディレイニー (Samuel R. Delany) は、ジャンルというのは文学テキストに対する「リーディング・プロトコル」(“reading protocol”)、つまり「読みの手続き」(Delany 1994:

12 グルンステンはその著書の序文において、「この本において、コミックスは言語として考慮される。つまり、歴史的、社会的、経済的な現象としてではなく (もちろん、コミックスはそうした現象でもあるが)、ここでは独特な意味生産のメカニズムの総体として扱われる」と宣言している (グルンステン 2007: 2)。

13 ここで付け加えておくべきは、戦後におけるアメリカとヨーロッパの SF の多量な消費も日本戦後 SF の土台形成に重要な役割を担っていることである。

14 フレドリック・ショットも「戦後直後において、SF マンガ、ターザンの物語、アメリカの西部劇が特に人気があった」理由を、GHQ の検閲下にあった日本の歴史的・政治的状況に求めている (Schodt 2007: 32)。

176) であるとし、次のように説明する¹⁵。例えば、詩を読む時には、経験のある読者は意味よりも韻律やリズムに注意を払い、ドラマを読む時には登場人物たちの葛藤や軋轢を読むのであり、そしてSFを読む時には、描かれている世界がいかにか我々の世界と異なっているかを意識的に読むといった「異なる読み方」を用意する (Delany 1994: 176)。すなわち、それぞれのジャンル・フィクションの読者は、そのジャンルが要求する約束事に意識的であり、それを利用することで、テキストの意味生産に参加する。ディレイニー自身が使っている例を上げれば、「彼女の世界が爆発した」という文章は、リアリズム文学の読者にとっては、これは感情的に混乱した比喩的表現として読まれることが多いが、SFを読み慣れた読者にとっては文字通りの意味の可能性——女性が世界を所有しており、その世界が爆発した——と読める可能性を常にその余白に秘めている (Delany 1994: 177)。言い換えれば、ジャンルとは、その内容やテーマによって規定されるのではなく、読者にある読み方を許す行為的な機能が存在し、読者に「期待の地平」を作り出すということである。また、文学研究者であるナンシー・エレン・バティーによれば、ディレイニーにとってジャンルとは「作者、読者、編集者、イラストレーター、そしてコレクターたちが互いに影響しあう共同体」(Batty 2003: 19) である、と言う。というのも、ジャンルとはコミュニティによってジャンルの「読みの手続き」は共有され、維持されており、同時にそれは後につづく作家たちによって改変されていくものでもあるからだ。

このディレイニーが概念化しているジャンルとは、その文化の参加者たち(マンガ家、読者、編集者、評論家、イラストレーター、コレクターたちなど)によって、共有され、維持され、そして、交渉されている「読みの手続き」を用意する点で、日本のマンガ/コミックスにも当てはまる。ここでいうジャンルとは、参加者たちがマンガ/コミックスというメディアに触れる際に利用する、コード、構造、そして期待の複合的な総体である。一方で、マンガやコミックス内部のジャンル——例えば、サイエンス・フィクション、ファンタジー、ホラー、

スポーツ、スーパーヒーローもの、など——は別のプロトコルとして、それぞれが自律性を持ちながらも、重なり合いつつ部分的な集合を形作っている。後者は相対的に認識でき、そのように市場に流れている場合が多いが、ディレイニーの言うジャンルの概念は、私たちがマンガ/コミックスを読む際に利用している、自然化され、ゆえにしばしば透明な「フィルター」の存在に気づかせてくれる。「マンガが読める」または「マンガがわかる」とは、それ時点までに歴史的に蓄積された読みの手続き^{リーディング・プロトコル}を十分に共有していることを意味する。このことは、マンガというメディアが、マンガを理解できる非常に高度なリテラシーをもった主体を構築し、そしてその主体を更新し続けていることを意味する。そしてマンガが共有されている現実は、マンガ自体がマンガというメディアを通してある社会的な共同体を構成しているとも言える。先程、言及した「直感的に正しい」というのは、マンガというメディアが歴史を通して作り上げてきた約束事をすでに共有し、それらを自然化(自明化)した主体からの反応であり、この反応は文化的約束事を共有しない国内外の異なる文化共同体——それはしばしば国境だけでなく、ジェンダー、民族、階級、年齢、世代、そして趣味といった社会・文化的な範疇によっても分断されている——においては自明ではない¹⁶。

3 トランスナショナルな流通のなかで

このことは国家や文化のボーダーを越境し、異なる文化において受容されているマンガの現在形を研究するにはさらに考慮に入れる必要がある。現在、日本政府や主要メディアによって声高に繰り返されているアニメやマンガに代表される大衆文化の海外での受容は、「ジャパン・クール」という名とともに「ソフト・パワー」として機能しているとされ、またそのように議論され、「日本らしさ」や「日本性」といった問題系ともに語られることが多い¹⁷。しかし、海外における受容形態、消費形態は決して一面的なものではない。海外——特

16 例えば、目をつぶった人物が鼻から風船のようなものを出している表現を「眠っている」と理解すること、または鼻血を出している若い男性の表現を「性的に興奮している」と読むこと。こうした戦後日本のマンガにおいて支配的になった表現は、必ずしもその外部においては同様に理解されない可能性がある。

17 この点に関しては、ジャクリヌ・ベルントが日本語で書かれた研究を挙げ、同様の指摘をしているが(ベルント 2010)、英語による研究も同様の状況を示している。「Iwabuchi 2002」などがその代表的な例。

に北米——においては、あくまで^{サブカルチャー}下位文化として位置を占めている。日本国内で喧伝されているほどには、主流化は起きておらず、あくまで、周辺化された文化として、またニッチ産業として成り立っているのが現状だ。また、こうした下位文化内部においても、不均衡で多種多様な構成員から成る読者層や世代が存在することも忘れてはならないだろう。特に北米の若者たちにとって、日本発のマンガやアニメに惹かれる理由のひとつは、それらが各国のメインストリームの文化とは大きく異なったスタイルや価値体系を提供するオルターナティブな文化だからでもある。そうした周辺への志向は、彼らにとって、中心化され規範化された文化に対する逃避や拒否、または抵抗の手段とも成り得ている¹⁸。

また日本においてメディアとして捉えられているマンガは、北米では大きなコミックス文化のひとつの「ジャンル」として振舞っていることも事実である。例えば、マンガに隣接するメディアである日本アニメがそうだが、アメリカのレンタルDVDのコーナーには、ドラマ、サイエンス・フィクション、ホラーと並んで、「アニメ (ANIME)」と書かれている。2009年に『God of Comics: Osamu Tezuka and the Creation of Post-World War II Manga (マンガの神様——手塚治虫と第二次世界大戦後のマンガ創造)』を出版したナツ・オノダ＝パワー (Nastu Onoda Power) は、アメリカにおける日本マンガの受容形態とその歴史性を指摘し、英語で描かれた「MANGA」という用語は「ある特定のジャンルと絵的スタイルと登場人物たちのデザイン」(Power 2009: 6) に結びついた「ストーリーマンガのひとつのジャンル」(Power 2009: 11) として扱われている状況を指摘している。このように日本のマンガは、グローバルな文脈では、往々にしてより大きなカテゴリーであるコミックスのひとつのジャンルとして機能しているのであり、先のディレイニーの言う意味でのジャンルの機能——読者と共同体を作り出す機能——を果たしている。

では、こうした状況を踏まえた上で、「国際的な対話」を可能にする研究方法があり得るのだろうか。この問いに対する応答は複数存在するが、ここで

はひとつだけ具体的な方法論を紹介したい。それは前掲『A Comics Studies Reader』(Heeter and Worcester 2009) に書き下ろされた、アメリカのコミックス研究家ジョセフ・ウィテック (Joseph Witek) による、「The Arrow and the Grid (矢印とコマ)」と題された論文である。この論文において、彼はパスカル・ルフェーブル (Pascal Lefèvre) が呼ぶところの「historicized formalism (歴史化された形式主義)」という手法を実践している¹⁹。形式主義的アプローチが還元的に「コミックス性」という内的属性にその機能を求めるのに対し、ウィテックはコミックスの読み方と物語生成の方法が読者によって自然化されていく過程を歴史化している。20世紀初頭のコミック・ストリップのコマにつけられた番号に触れ、現在では自明なものとなっている左から右、上から下という読み方の方向が規範化していく歴史的過程を示すとともに、コマとコマをつなぐ矢印がコマのサイズや位置によって登場したり、しなかったりするというコミックス内部の関係性についても分析を試みている。最終的にウィテックはこの形式的な機能を歴史化する方法で、「西洋のコミックス読者が作り上げられ」ていく過程を明らかにし、これらの装置自体が「作者と読者が同様に歩んできた道筋」(Witek 2009: 155) を示している、と述べる。言い換えれば、その都度、維持され、更新され、また革新される表現・手法を通して、作者と読者が対話することで、コミックス自身が、高度なりテラシーを有する読者と共同体を作り出してきた、ということである。

この歴史化された形式主義と呼ばれる方法は、形式主義的または記号論・構造主義的アプローチと、歴史的・イデオロギー研究を、互いに排他的なものではなく、むしろ相互補完的な方法として見直す契機を含んでいる。意味生産作用としてのテキストとは、その語り方を生み出している社会・制度・歴史と不可分であり、テキストとしてのコミックスを分析する際には、コミックスの表現や形式自体の成り立ちを、コミックス内部にとどまることなく、メディアの歴史、制度、社会的位置、隣接するメディア、そして読者との関係性において

19 この「歴史化された形式主義」という方法論はウィテック、ならびにルフェーブルとのEメールのやりとりのなかで学んだ。ルフェーブルは『European Comic Art』に収められている自らの論文「The Conquest of Space: Evolution of Panel Arrangements and Page Lay Outs in Early Comics」の中でこの方法論を用いている、と述べている。また、この方法論は映画理論家のデイヴィッド・ボードウェルによる映画分析からヒントを得たとのこと。Joseph Witek. "Re: Your MLA Presentation." Email to the author. January, 25th, 2010. / Pascal Lefèvre "Re: Koyoto manga conference (last Dec)". Email to the author. April, 13th, 2010.

18 スーザン・ネイピアの「Napier 2007」を参照。特に、アメリカの若いファンへのインタビューをもとにした部分は、日本のマンガやアニメといった大衆文化が、アメリカのオーディエンスたちのなかでオルターナティブな社会的・心理的な空間を作り出していることを浮き彫りにしている。

分析することの重要性を意味する。この方法は異なる文化圏から産出されるコミックスに対して、一方で、形式・表現の内的構造についての記述を可能にするとともに、もう一方でその形式や表現が生み出されてきた社会・文化的状況にも注意を向けことができる方法でもあるだろう。

結論——マンガの文化政治学

コミックスが単に消費される商品、あるいはエンターテインメントとしてだけ存在するのではなく、ひとつのメディアであり、コミュニケーション手段であり、大衆文化の一部だとするならば、それは言語と同様に歴史的・社会的な存在である。確かにマンガ／コミックスの「自律的構造」を追求する形式主義的、記号論・構造主義的アプローチは、その分析のための語彙を豊かにし、コミックス研究を確立するのに多くの貢献をしたことは疑いえない。しかし、その方法論は、歴史的な文脈や文化的特性、また越境したマンガという文化テキストの可変性、そして文化と権力の絡み合いに関する問題系を回避してしまったのも事実であろう。コミックス（マンガ）とは、学術的な対象としてだけ存在するのではなく、人々が日々の生活のなかで経験する一部であり、こうした体験は常に文化、歴史、（決して一元的ではなく矛盾に満ちた）イデオロギー、そして権力と無関係ではない。ネオ・グラムシ的な視点から大衆文化を捉えるグレイム・ターナー (Graeme Turner) は次のように言う。

ポピュラー・カルチャー
「大衆文化とは日常生活の構築プロセスが分析される場である。サイト日々の生活が形成プロセスを考察することは、単にその過程や実践を理解しようとする学術的な企てをのみを指すのではなく、それは政治的なものでもある。というのも、日常生活の形態を作り上げている権力関係を吟味することは、その構築の利害関係の輪郭を明らかにする試みでもあるからだ。(Turner 2002: 5)」

この文化政治学的な視点は、コミックス／マンガがその出自を離れ、多様な読者と出会い、読まれ (= 描かれ)、それぞれ異なる文脈において読者と共同体を作り上げているグローバルな状況において、研究活動として国際的な対話を求める際には、考慮に入れてもよいだろう。したがって、マンガのメディアとしての「自律性」を再び、読者、歴史 (性)、イデオロギー、共同体といっ

た複数の「関係性」から語り直すこと、そしてコミックス (マンガ) それ自身が、読者や共同体を作り出していく可能性を含んだ「場」——文化的、経済的、政治的な複数の力が互いに競い合い、調停され、交渉し合う「場」とみなすこと。こうしたコミックスに備わる文化政治学を解きほぐすことは、私たちにとって責任を伴う社会的な行為なのではないだろうか。

参考文献

- Batty, Nancy Ellen (2003): 'Caught by A Genre' Nalo Hopkinson's Dilemma, In: *The Canon of Commonwealth Literature: Essays in Criticism*, ed. Alan Lindsey McLeod, New Delhi: Sterling Publishers.
- Berndt, Jaqueline (2008): Considering Manga Discourse: Location, Ambiguity, Historicity, In: *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*, ed. Mark W. MacWilliams Armonk, New York: M.E. Sharpe.
- Cohn, Neil (2010): Japanese Visual Language, In: *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, ed. Toni Johnson-Woods, New York: Continuum Books.
- Delany, Samuel (1980): Generic Protocols, In: *The Technological Imagination: Theories and Fictions*, eds. Teresa De Lauretis et al., Madison, WI: Coda Press.
- Delany, Samuel (1994): The Politics of Paraliterary Criticism, In: *Silent Interviews: On Language, Race, Sex, Science Fiction, and Some Comics*, Hanover, NH: Wesleyan University Press.
- Eisner, Will (1985): *Comics & Sequential Art*, Tamarc, FL: Poorhouse Press.
- Fischer, Craig and Charles Hatfield (2009): The State of Comics Studies and What to Do About It, In: *Thought Balloonists*, September 09, 2009. <http://www.thoughtballoonists.com/2009/09/the-state-of-comics-studies.html>, last access 2010/7/4
- Frome, Ethan (1999): Identification in Comics, In: *The Comics Journal*, 211, pp. 82-86.
- Groensteen, Thierry (2007): *The System of Comics*, Jackson: University Press of Mississippi.
- Heeter, Jeet and Kent, Worcester eds. (2009): Introduction, In: *A Comics Studies Reader*, eds. Jeet Heeter and Worcester Kent, Jackson: University of Mississippi Press.
- Iwabuchi, Koichi (2002): *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*, In: Durham, NC: Duke University Press.
- McCloud, Scott (1993): *Understanding Comics: The Invisible Art*, New York: Harper Perennial.
- Mitchell, W.J.T. (1994): *Picture Theory*, Chicago: The University of Chicago Press.

- Napier, Susan (2007): *From Impressionism to Anime: Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West*, New York: Palgrave Macmillan.
- Nye, Joseph. S. Jr. (2004): *Soft Power: The Means To Success In World Politics*, New York: Public Affairs.
- Power, Onoda Natsu (2009): *God of Comics: Osamu Tezuka and the Creation of Post World War II Manga*, Jackson: The University Press of Mississippi.
- Schodt, Frederik L. (2007): *The Astro Boy Essays: Osamu Tezuka, Mighty Atom, and the Manga/Anime Revolution*, Berkeley, CA: Stone Bridge Press.
- Turner, Graeme (2002): Introduction, In: *British Cultural Studies*, New York: Routledge.
- Witek, Joseph (2009): The Arrow and the Grid, In: *A Comics Studies Reader*, eds. Jeet Heeter and Worcester Kent, Jackson: University of Mississippi Press.
- 石子順造『戦後マンガ史ノート』〈精選復刻 紀伊国屋新書〉、紀伊国屋書店、1994年
- 伊藤剛『テズカ・イズ・デッド ひらかれたマンガ表現論へ』NTT出版、2005年
- 瓜生吉則「マンガを語ることの〈現在〉」、吉見俊哉編『メディア・スタディーズ』せりか書房、2000年、128-139頁
- 小松左京「体験としての漫画史」『幻の小松左京 モリ・ミノル 漫画全集——解説編』小学館、2002年
- 小松左京『SF魂』〈新潮新書〉、新潮社、2006年
- ジャクリヌ・ベルント「グローバル化するマンガ——その種類と感性文化」、大城房美・一木順・本浜秀彦編『マンガは越境する!』世界思想社、2010年、19-39頁
- 筒井康隆「自作解説 メイキング・オブ・筒井康隆全漫画」『筒井康隆漫画全集』実業之日本社、2004年、151-189頁
- 夏目房之介・竹熊健太郎他『マンガの読み方』宝島社、1995年
- 夏目房之介『手塚治虫はどこにいる』筑摩書房、1992年
- 夏目房之介「マンガ表現論の『限界』をめぐる」、ジャクリヌ・ベルント編『マン美研——美/学的な次元への接近』醍醐書房、2003年
- 夏目房之介『マンガ学への挑戦』NTT出版、2004年
- 夏目房之介・竹内オサム編著『マンガ学入門』ミネルヴァ書房、2009年
- 米沢嘉博『戦後SF漫画史』ちくま文庫、2008年
- 四方田犬彦『漫画原論』筑摩書房、1994年／『漫画原論』〈ちくま学芸文庫〉、筑摩書房、1999年

6

グローバルな規模でコミックスを研究すること

パスカル・ルフェーブル

杉本章吾 訳

歴史的にみても地域的にみても、コミックスというメディアは、製作や流通や消費、形式やテーマにおいて非常にバラエティに富んでいるように見える。国際的な規模で共同製作や外部委託が行われる映画と違い、コミックスの製作はいまだその大部分が国内に留まる事業である¹。日本や合衆国、フランスやベルギーといった国々は、その国に適合したコミックスを育ててきた。しかし、生産されたコミックは、その国々の内部においても多様で雑多である。たとえば、合衆国の出版社や批評家、読者のあいだでは、一般的にコミックスは様々なカテゴリーに分類されている。新聞に掲載されるコミックストリップ（あるいはファニーズ）、シリーズもののコミックブック（今日ではスーパーヒーローものがそれを代表している）、書き下ろしの読みきりであるグラフィック・ノベル、そして、翻訳された日本のマンガなどがそれにあたる。そのうえ、各々のジャンルは歴史的にも相当な変化があり、個々のジャンルはその人気にかなりの変動がある。一例を挙げれば、ロマンス・コミックは1950年にはコミックブックの総出版数の4分の1を占めていたが（Goulart 1991: 172, Robbins 1999: 54）、今日ではほとんど存在していない。それゆえ、各々の出版形態

1 例外的にトランスナショナルなコミック製作が行われた例としては、アメリカ人のスタン・リーがストーリーを、フランス人のメビウス（Moebius）が作画を担当したコミックブック『Silver Surfer（シルバー・サーファァー）』（1988年）や、メビウスがストーリー、日本人の谷口ジローが作画を担当した『Ikaru（イカル）』（2000年）などが挙げられる。また、コミックスの領域できわめて重要なトランスナショナルな創作を手掛けている唯一の企業は、間違いなくディズニーである。ディズニーは様々なヨーロッパ限定のコミックスを製作している。ディズニーには、オランダ、イタリア、ドイツ、フランス出身のアーティストが存在し、彼らはディズニー的なコミックスや、ディズニー・キャラクターを各々の国民文化に適するように翻案したコミックスを制作している。

(Lefèvre 2000) は、その国や地域の状況のみならず、その歴史的文脈をも考慮しなければならない。そのうえ、コミックスの作者はひとつのタイプのコミック²のみに従事することが多く、出版社はしばしば、ひとつの出版形態のみに特化している。たとえば、スタン・リー(Stan Lee)のような作家はつねにコミックブック産業のなかで仕事をし、キング・フィーチャーズ (King Features) のような出版シンジケートはコミックストリップに特化している。また、ファンタグラフィックス (Fantagraphics) のようなオルタナティブ系の出版社は、グラフィック・ノベルに特化している。この生産者側に見られるコミックスの分離は、受容者側にも影響を与えている。各々の出版形式の異なるコミックスは、つねに異なった文化空間を占め、異なった読者に向けて供給されつづけるのである (Duncan and Smith 2009: 6-7)。一般的にいて、読者は様々なタイプのコミックスを買ったり、読んだりすることを好まず、特定のタイプのコミックスのみを好む (Smeets 2009: 75)。それと同様、大部分の批評家やコミックス研究者も、それぞれ特定のタイプのコミックスを論じるのみである。なぜなら、コミックスというメディアの一般的性質を取り扱うか、様々なタイプのコミックスや各国のコミックスの伝統を比較しているコミックスの二次文献は、ごく少数にすぎないからである。コミックス専門家と呼ばれる人でさえも、コミックス全体のごく一部しか熟知していないのが現状である³。

コミックス・メディアに関してより均整のとれたヴィジョンを形成するため

に、私たちは比較研究をより必要としている。しかし、それにはいくつかの障害もある。なぜなら、まず、すべての人間は、特定の文化と言語のなかで育つゆえに、他の文化を学び、言語を理解するには多大な努力が必要だからである。また、他の国で生産されたコミックスに関して知見を得るのに、利用できる翻訳もいまだ十分でない。たとえば、戦前の日本のマンガは、他の言語にほとんど訳されてはいない。日本語を理解し、日本マンガに特別な興味を抱くヨーロッパ人やアメリカ人を除けば、これらの戦前のマンガは、日本の外ではほとんど知られていない。ただし、アメリカやヨーロッパで書かれたマンガについての二次文献のなかで、若干ながら言及したものはある (Schodt 1983, Groensteen 1991, Gravett 2004, Koyama-Richard 2007)。いずれにせよ、すべてのコミックスが他の言語に翻訳されたとしても、グローバルな規模で出版されるコミックスは、たったひとりの人間が読み解き、研究するにはあまりにも膨大であろう。したがってこのような状況を解決するには、様々な国の研究者による国際的な共同研究が必要である。たとえば、筆者は、アメリカのコミックス百科事典に3000語で「ヨーロッパのコミックス」という大きなテーマについて書くことになった。そこで筆者は、六つの異なるヨーロッパ言語で書かれた一次文献、二次文献を参照するだけでなく、その第1稿を異なる国に住むヨーロッパの仲間に送った (Lefèvre 2010)。フランス、ポルトガル、イタリア、ドイツ、イギリス、オランダ、ポーランド、スロベニアに居住する、これらのコミックス専門家たちの意見や提案のおかげで、原稿は質の高い、よりバランスの取れたものとなった。基礎的なコンセプトや枠組は筆者自身が作り出したものであったが、こうして出来上がった原稿を、たったひとりの人間が書き上げることは不可能であったろう。実際、一人の人間がヨーロッパの多様な国々で生産されたすべてのコミックスを完璧に論じることは不可能である。しかし、共同研究のグループであれば、疑いなくこの問題を克服することができる。少なくとも、彼らがこのような共同研究に協力的であれば、問題は克服できる。しかし、つねにこのような協力関係が成り立つわけではないし、実状として、このような国際的な協力はいまだとても希である。もちろん、国際的な論文集は数多くあるが、一般的にそれらの論文集は強い協力関係や交流のもとに編纂されるわけではない。しかし、国際的な比較研究を行うことは、自らの

2 本論文において、「コミック (ス)」という語は、あらゆる国で製作された、複数の描画を継起的に配列した表現を包含する一般的な概念として用いている。そのなかには、英語圏のコミックストリップ、コミックブック、グラフィック・ノベルだけでなく、バンドデシネ (bande dessinée)、マンガ、フメッティ (fumetti)、イストリエッタ (historietta)、ビルダーボーゲン (Bilderbogen)、テベオス (tebeos)、ベールトヴェルハーレン (beeldverhalen)、マンファ (manwha) なども含まれる。

3 このことは、コミックス専門家による、ある国際的な調査にも非常にはっきりと現れている。この調査は、ポルトガルでの2004年度アマドラー・コミック・フェスティバルが主催し、20世紀の100 (人) のもっとも重要なコミックスとコミック・アーティストをリストアップするというものであった。コミックスの内訳は、アメリカ合衆国が50、フランスが19、ベルギーが10、英国が6、アルゼンチンが5、イタリアが4、スペインが3、そして日本が3である。日本がこの数十年の間、もっともコミックス生産数の多い国であることを鑑みれば、ここで選出された数は明らかに低い。この結果は、いかにして調査が実施されたのか、その内実を知られば幾分か説明がつく。すなわち、この評議会には、北アメリカ (18) とフランス (19) という、二大コミックス文化圏の代表者たちの意向が強く反映されていたのである。それに、イタリア (7)、ブラジル (6)、スペイン (5)、ベルギー (4)、英国 (4)、アルゼンチン (2)、ノルウェー (2) が続き、さらに、カナダ、ドイツ、ハンガリー、スイス、フィンランド、日本、スウェーデン、インド、シンガポールから、1名ずつ選ばれている。評議会への参加者にアジア人は3名しか含まれておらず、そのなかで日本人は1名のみである。それゆえ、調査に参加したコミックス専門家たちのあいだで、マンガが高い地位にはなかったことは明らかである (Lefèvre 2006)。

国で生産されるコミックスをより明確に位置付けることにもなる。なぜなら、ヴァリエーションや相違がわかりやすくなるのみならず、様々な国で生産されるコミックスの間の類似性もまた浮き彫りになるからである。そして、最後に、このような比較を通して、コミックスというメディアに対するより均整の取れた考えもまた得られるであろう。

その手始めに、本論文は、コミックスを比較する際に有用なモデルを提案するものである。コミックスというメディアは美学的、主題的側面のみならず、経済的、社会的な側面も持ち合わせている。こうしたコミックスの多面性を理解することはきわめて重要であり、コミックスは三つの相互補完的な観点から研究されなければならない。すなわち、まず第一に制度的な側面から、いかにしてコミックスが生産され、消費されているのかを考察する。次に、コミックスのもつ形式的な特徴に焦点を当て、形式面から比較する。最後に、ジャンルやテーマ、キャラクターなどの類似性に光を当てることで、内容面から分析する。

まず制度的な面では、いかにしてコミックスが生産され、消費されるのかという点において、多くの類似点が国を越えて認められる。たとえば、世界中に共通することであるが、コミックスに関するクリエイティブな作業は、一般的に、非常に限られた数の人間によって行なわれる。映画や演劇とは対照的に、コミックを作り出す作業は、少数のチームか、ときには、たったひとりのアーティストによって遂行することが可能である。ただし、コミックスをつくる作業が本質的に参加人数の少ないクリエイティブな作業であるといっても、作者は自らの欲するままに作品を作り出すわけではない。彼らはある程度、読者層や、雇用主である出版社の望みを考慮する。シリーズ化したコミックスの方向性をコントロールする編集者システムは、アメリカのコミックブック産業 (Rogers 2006: 511) や日本のマンガ産業 (Kinsella 2000: 55-61) ではうまく確立されている。書き下ろしのケースを除き、コミックス・アーティストは一般的に、コミックスを発行する出版形態に縛られている (Lefèvre 2000)。出版形態によって、形式やテーマに制約が設けられるだけでなく、そのコミックスが配置される文化空間もまたひそかに決定されるのである。しかし、われわれは、こうした出版形態によってコミックスが完全に規定されると考える必

要もない。なぜなら、各々の制約のなかで、膨大なヴァリエーションもまた存在しうるからである。ともあれ、新聞紙の愉快的なコミックストリップを作るのか、スーパーヒーローもののコミックブックのシリーズを作るのか、はたまた、すべてを自分でこなす書き下ろしを作るのかによって、非常に異なったタイプの読者がターゲットとして想定され、異なる作品が生みだされるのである。

コミックスが流通する経路へと視点を移すと、この点においても多くの類似点と、いくつかの、しかし重要な相違点が認められる。1990年代後半にインターネットが普及する以前には、全国的、さらには国際的な規模でコミックスを出版・流通させるにはいくつかの大規模な組織が必要とされ、主に2種類の方法が存在した。一つは、日刊紙や定期刊行誌の一部としてコミックスを掲載するというものである (それは新聞スタンドやドラッグストアで販売され、定期購読物として直接郵送されていた)。二つ目は、コミックスだけを独立した商品として生産するというものであり (トレードペーパーバック、アルバムや単行本など)、それらは主に一般書店や専門店で売られていた。第一のタイプは様々な国において非常に似通っており、たとえば、新聞紙に掲載された、同じタイプの短い (数コマで構成された) ギャグ・ストリップを私たちは世界中で見つけることができる。それに対して、単行本として編纂された、第二のタイプのコミックスは、その版型やヴィジュアル面において非常にバラエティに富んでいる。たとえば、フランス語圏では、ハードカバーで、48ページフルカラーのコミックスが主流の形態であるが、日本ではポケットサイズのソフトカバー形式で、200ページほどの単行本が主流の出版形態となっている (そしてその多くは白黒である)。しかし生産面においてこのような重要な差異があるにもかかわらず、様々な国で生産されるコミックスには重要な共通の特徴がある。すなわち、シリーズものが重要である点において、各国のコミックスは共通しているのである。小説や映画の世界と異なり、一つの完結した作品としてよりも、続きものとみなす考え方が、コミックスでは優勢なのである。合衆国やフランスなどいくつかの国では、ここ2、30年のあいだに書き下ろしの出版数が増加してきているかもしれないが、それがコミックス全体のごく少数であることに変わりはない (*The Comics Chronicles* 2010, Ratier 2009)。

実を言えば、この二つ以外にもう一つ、コミックスの流通経路がある。それは、

コミックス専門誌である。コミックス専門誌には、主に複数の連載コミックスが掲載されている。これらの雑誌は、新聞スタンドで売られたり、定期購読物として直接郵送されたりする。20世紀なかばには、これがコミックスを出版するもっとも一般的な方法であった。たとえば、合衆国にはコミックブックが、ヨーロッパや日本には様々なコミックス専門誌があった（ヨーロッパには有名なタイトルとして、『*Tintin* (タンタン)』や『*Spirou* (スピルー)』、『*Pilote* (ピロット)』が、日本には『週刊少年サンデー』や『週刊少年ジャンプ』がある)。しかし、今日の状況はそれとはかなり異なっている。ヨーロッパでは、出版され続けるコミックス誌は非常に少数になっており、合衆国では、コミックブックはニッチな生産物となっている (Rogers 1997)。その一方で、日本では、マンガ雑誌はいまでもとても根強い力をもっている。ただし、日本のようないくつかの国を除いて、コミックスを生産しているほとんどの国では、市場はすでに定期刊行誌から単行本へと出版形態が移行しているか、その途上である。

また、コミックスの生産形態や流通手段に加え、コミックス研究は社会においてコミックスの果たす役割もまた考えなければならない。民主化や発展の遅れた国では、コミックスは教育の、あるいはプロパガンダの道具としてより利用されている (Douglas and Malti-Douglas 1994, Lent 2006)。しかし、先進国において、コミックスの95%以上は、娯楽ビジネスのためのものである——ただし、それはこうした産業化されたコミックスに、プロパガンダや教育的効果があることを必ずしも否定するものではない。また、ベルギーやフランスのような少数の国では、創作活動に助成金を出し、韓国や日本のような国では、自国のコミックスが国際的に流通するために政府が積極的に働きかけている。しかし、全般的にみれば、コミックス出版は、その大部分がいまだ資本主義企業のもとでなされている。このことは、シリーズものの売り上げが利益にならなくなった場合、出版社はすすんで出版をやめることを意味している。現在、コミックスの出版は、もはや野心に富む企業を、それだけで満足させるものではない。キャラクター商品や、(映画やアニメ、ゲームへの)メディアミックスが、利益を最大限あげるために、よりいっそう重要になってきているのである。また、コミックスに関する産業として、とても独特なビジネスの存在する国もある。たとえば、コミックスを貸し出す制度は日本(貸本)や韓国

(Manhwabang) に存在するが、ヨーロッパやアメリカには適していなかった——ただし、ブックカフェは1990年代にトレンドになったが。

コミックスの流通経路と関連することであるが、いかにしてコミックスが消費されるのかを研究することも価値あるものである。そこから、いかなる読者像が浮かび上がるのか。そして、彼らは何を動機にコミックスを消費し、いかなる意味をコミックスから読み取るのか。コミックス生産は、送り手から受け手へという一方向的なコミュニケーションであったことは一度もなかったが、先の10年でこうした読者と生産者の相互作用は、より直接的で緊密なものとなった。ファンジン、既存のキャラクターを用いる同人誌、ブログ、コンベンション、コスプレ、ネット上でのコミュニティなどを考えれば、それはすぐに理解できるであろう。

19世紀の初期コミックスは大人に向けて描かれたものであったが、20世紀に入ると、コミックスはその大半が子供向けのもののみなされるようになった。より大人向けの作品が生産され、シリアスな芸術的評価をこのメディアが受けるようになったのは、20世紀後半に入ってからにすぎない。コミックス批評の最初の波が訪れたあと、1970年代頃にはコミックスはより一般的に受け入れられるようになった。1990年代に入ってから、政府によってコミックスの文化的役割が認知され始めた。コミックスのキャラクターが印刷された切手ブーム、自国のコミックスを国際的に流通することを援助する動き、高名なアーティストのための公式的な賞の設立、コミックス・ミュージアムの建設(たとえば、ブリュッセル、アングレーム、フローニンゲン、京都など)、大学での専門学部の設立などに、それは典型的に見出される。こうした現象は、合衆国やヨーロッパ諸国、いくつかの東アジアの国々(韓国や日本)において、同時多発的に起こったものである。もちろん、国々の間にはつねに相違もみられるが、全体としてはきわめて似通った発展が国際的に見出される。たとえば、テレビ放送が開始される前、コミックスを読むことは、コミックスが生産されるすべての国において子供の主要な娯楽であった。しかし、テレビの普及に対して、各々の国のコミックビジネスは異なった対応をみせていった。たとえば、日本では、1960年代にマンガとアニメは商業的に強く結びつき、協力関係を築いていった (Kinsella 2000)。こうした結びつきは、他の国ではあま

り類を見ないものである。ヨーロッパでは週刊・月刊で発行されるコミックスは20世紀後半には読者を失ったが、日本では1994年までマンガ雑誌の売り上げは成長していった(Kinsella 2000: 40-43)。ヨーロッパではアルバム市場が1970年代より活性化し、アメリカ合衆国ではいわゆるグラフィック・ノベルが1980年代には販売されていった。そして、1990年代からは、日本マンガがアメリカやヨーロッパのコミックス市場に参入し始めたが、アメリカやヨーロッパのコミックスはほとんど日本語に訳されてはいない。

様々な国の生産状況や読書習慣を比較したこの第一の側面を要約すると、制度的な面において、すでに比較はとても価値があるものである。なぜなら、単に制度的な類似性や、その似通った発展の仕方がわかるだけでなく、コミックスのタイプや各々の国の生産状況に、非常にはっきりとした差異やヴァリエーションがあることも明らかとなったからである。

コミックスは、特定の出版形態によってそれが占める文化空間を決定されるが、いくつかの形式的な特徴もまた出版形態によって枠づけられる。たとえば、コマ割りやページのレイアウト、場面をいかに表現するか、文字テキストと視覚的要素をどのように結合するか、短いギャグものや、長編ストーリーマンガをいかにして構成するか、などがそれに当たる。それゆえ、比較コミックス研究の第二の位相は、形式面の分析である。個々の出版形態は、規範をともなった美学的なシステムをもっている。それは、コミックスの個々の作り手に、許容された範囲において選択肢を与える(Lefèvre 2000, Lefèvre and Meesters 2008, Hebert & Lefèvre 2008)。今日の出版形態、たとえば、デイリーストリップ、日曜欄、コミックブック、ヨーロッパのアルバム、雑誌などには、それぞれ固有の約束事がある。それは出版やコマ割りだけでなく、描画スタイルや物語構造にも関わっている。一例として、コミックストリップやコママンガの美学システムを組上にあげてみよう。今日では、新聞紙や週刊誌に掲載されたコミックストリップは、非常に限定されたコマ数(たいてい三つや四つ)から構成されている。これらのコマは、横向き(合衆国やヨーロッパ)か、縦向き(日本)に配列される。日本では同一の横長のコマが四つ並べられるが、アメリカやヨーロッパのギャグ・コミックスでは、横長ないし、正方形のコマが用いられている。実際、数々のアメリカやヨーロッパ、アジアの創作者たちは(「Peanuts(ピーナツ

ツ)」、「Ferd'nand(フェルナンド)」、「サザエさん」など)同形のコマを用いて創作を行っている。また、コマを2列(2コマ)に配することや、4コマを垂直的に配置することも可能である。なかには、「Calvin and Hobbes(カルビンとホブス)」のビル・ワターソン(Bill Waterson)や、「Old Master Q(老夫子)」のアルフォンス・ウォン(Alfonse Wong)のように、四つの同一形のコマを非常に頻繁に用いながら、それを厳守するわけでもない作家もいる。全体的に見ると、現在、新聞紙に掲載されたコミックストリップというカテゴリーには、二つの大きなグループがある。一つは、より多数を占めるギャグコミック、もう一つは、続きものの物語である。各々のタイプを特徴づける中核にあるのは、そのスタイルやテーマである。たとえば、ギャグコミックは、均質で地味であるが、戯画的ではっきりした描線、簡素な背景などによってたいいてい特徴付けられる。さらに、それは限られた登場人物によって構成される長期連載という特徴をも有している。しかし、そもそも新聞紙に掲載されるコミックスとして理解されていた、1列に配されたギャグコミックは、タイプの異なる定期刊行物に発表されることもある。たとえば、日本の「4コママンガ」(文字通り4コマのギャグコミック)には、あずまきよひこ作の「あずまんが大王」(1999～2002年)のように月刊少年雑誌『月刊コミック電撃大王』に掲載されたものもある。また、新聞紙に掲載される現在のほとんどすべてのコミックストリップは、登場人物の会話をフキダシに収めることが通例となっている。物語構造に関していえば、ギャグコミックの場合、笑いの種が始めのコマに用意され、オチが最後のコマに来るようになっている。続きものの物語の場合、個々のエピソードは、進展する物語の一部分であり、たいいていの場合、エピソードの最後のコマは続きが気になるように演出される。それゆえ、読者は次のエピソードを読みたく思い、掲載紙の日刊紙や週刊紙を再び購入するのである。このような形式面の分析は、他のタイプのコミックスにも同様に適用することができるであろう。

国際的な比較コミックス研究の3番目の位相は、内容分析である。たとえば、どの程度似通ったタイプの主人公や敵対者が登場するのかを分析する、物語に好まれる地域や時代を考究する、どのようなテーマが他のそれより取り上げられる機会が多いのかを明らかにするなど、内容面における分析は非常に実りが

ある。「キャラ」が日本の特定のコミックスにのみ見出される典型的な特徴であるのか（伊藤 2005）、それとも、その痕跡が他の国の伝統にも見出せるのか解明しようとすることもできるであろう。また、特定のジャンルにおける国際的な類似と差異を調べることもできる。たとえば、愉快な家族コミックのようなジャンルは、きわめて普遍的なものである。そのなかで非常に有名なタイトルを挙げれば、合衆国の「Bring Up Father（おやじ教育）」や「Blondie（ブロンディ）」、メキシコの「La Familia Burrón（バロン一家）」、日本の「サザエさん」、イギリスの「Andy Cap（アンディ・キャップ）」などが挙げられる。いかなる面がこれらのコミックスすべてに共通し、どの程度、互いに相違があるのかを明らかにすることは、興味深い研究となるであろう。また、このような比較は、他の多くの広く普及したジャンル、たとえば、愉快な動物ものや、いたずら好きな子供を描いたコミックにおいても可能であろう。

最後に結論として、コミックス・メディアを理論的にも、歴史的にもよりよく理解するためには、トランスナショナルな比較研究がより一層必要であることを再度強調しておきたい。ただし、筆者は様々な国で生産されるコミックスの類似性を探ることが重要であることを強調してきたが、それは、具体性を消去し、構造へと還元する古典的な構造主義的アプローチを採用することを意味するものではない。なぜなら、類似性のみならず、個々のヴァリエーションや歴史的なコンテキストも考慮しなければならないからである。とりわけ、歴史的な視座から、いかにしてあるジャンルやスタイルが国から国へと移動するのか、そして、どのようなヴァリエーションがグローバルな発展のなかで生みだされていったのかを知ることは、興味深い研究となるであろう。この種の国際的な比較研究のためには、国を越えて研究者集団が密接に連携をとらなければならない。そして、今後は、オリジナルの原稿研究や実証的な数量調査もまた実施されていかなければならないであろう。この二つの領域は、コミック研究のなかでは、いまだ脆弱で十分に発展していない。なぜなら、非常に限定された範囲のコミックスを主観的に精読することが、この分野ではいまだに一般的な研究のあり方だからである⁴。いずれにせよ、コミックスを歴史化し、国家の

境界を越えて文脈化していくことは、コミックス史という狭い意味においても、より広い社会—政治的な意味においても、筆者にとってはもっとも重要であるように思える。

私たち自身についてよりよく学ぶためにも、境界を越えていかなければならない！

参考文献

- Douglas, Allen and Malti-Douglas, Fedwa (1994): *Arab Comic Strips: Politics of an Emerging Mass Culture*, Indiana University Press.
- Duncan, Randy and Smith, Matthew J. (2009): *The Power of Comics: History, Form & Culture*, Continuum.
- Goulart, Ron (1991): *Over 50 Years of American Comic Books*, Mallard Press.
- Gravett, Paul (2004): *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*, Laurence King.
- Groensteen, Thierry (1991): *L'univers des mangas*, Casterman.
- Kinsella, Sharon (2000): *Adult manga: Culture & Power in Contemporary Japanese Society*, Curzon Press.
- Koyama-Richard, Brigitte (2007): *Mile ans de manga*, Flammarion.
- Lefèvre, Pascal (2000): The Importance of Being 'Published', A Comparative Study of Different Comics Formats, *Comics & Culture*, eds. Anne Magnussen and Hans-Christian Christiansen, Museum Tusulanum at the University of Copenhagen, pp. 91-105.
- Lefèvre, Pascal (2006): Overlooked by comic experts: The artistic potential of manga as revealed by a close reading of Nananan Kiriko's *Kuchizuke*, *Mitteldeutsche Studien zu Ostasien*, vol. 11, pp. 177-190.
- Lefèvre, Pascal and Meesters, Gert (2008): Aperçu général de la bande dessinée francophone actuelle [An overview of French language comics today], *Relief*, vol.2 no.3, pp. 290-308 (<http://www.revue-relief.org/index.php/relief>, last access 2010/1/26).
- Lefèvre, Pascal (2010): European Comics, *Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels*, ed. Keith Booker, Greenwood Pub Group, pp. 185-192.
- Lent, John A. (2006): The Richness of African Cartooning, *International Journal of Comic Art*, vol.8 no.1, pp. 71-109.
- Ratier, Gilles (2009): *Bilan 2009*, (<http://www.acbd.fr/bilan-2009.html>, last access 2010/1/26).
- Robbins, Trina (1999): *From Girls to Grrrlz: A History of Women's Comics From Teens to Zines*, Chronicle Books.
- Rogers, Mark C. (1997): *Beyond Bang! Pow! Zap!: Genre and the Evolution of the*

ら、将来についてとても明るい展望を持つこともできるが、私たちはその結果がどうであったか判断する最初の出版をまだ待たなければならない。

4 しかし、物事が変わってきている兆候もある。ヨーロッパの2007年度カルチャープログラム委員会は、映画やコミックや連載小説を通してヨーロッパ文化の大衆的な基層を研究する計画に研究助成を行った。このことが

- American Comic Book Industry*, University of Michigan.
- Rogers, Mark C. (2006): Understanding Production: The Stylistic Impact of Artisan and Industrial Methods, *International Journal for Comic Art*, vol.8 no.1, pp. 509-517.
- Schodt, Frederik L. (1983): *Manga! Manga!: The world of Japanese comics*, Kodansha International.
- Smeets, Sofie (2009): Het belang van manga en anime in Vlaanderen en Nederland [The Importance of manga and anime in Flanders and the Netherlands], Master thesis Katholieke Universiteit Leuven, Faculty of Social Sciences.
- The Comics Chronicles* (2010): <http://www.comichron.com/>, last access 2010/1/26.
- 伊藤剛『テツカ・イズ・デッド ひらかれたマンガ表現論へ』NTT出版、2005年
- グザヴィエ・エペール、パスカル・ルフェーヴル、野田謙介訳「日本マンガにおける『演出』と『フレーミング』——様々な視覚的物語手法の分析 (長谷川、手塚、ちば、小島、高橋、すえのぶ)」『ユリイカ』2008年6月号(第40巻7号)、234-247頁

第2部 マンガの社会科学的研究

——プロとファンによる制作、読者論

「マンガを描くこと」をマンガ家たちはいかに描いたのか ——マンガ生産行為の真正性に関する言説としての「マンガ家マンガ」

雑賀忠宏

1 「マンガを描くということ」を描くマンガの隆盛

2009年の日本のマンガに関するメディア上の言説においては、「マンガ家」を物語の主演として描いたり、あるいはマンガ産業を物語の舞台に選んだりした作品の流行が大きくとりあげられることとなった。しばしば「マンガ家マンガ」などと呼ばれるこうした作品の盛り上がりは、2005年末から年刊で発行されている、批評家らの投票によるマンガのランキング誌『このマンガがすごい!』の2010年度版（このマンガがすごい! 編集部編 2009）において、男性向けマンガ部門として、1位に大場つぐみ原作・小畑健作画による「バクマン」、3位に小林まこと「青春少年マガジン 1978～1983」がノミネートされているという事実からもうかがうことができよう¹。

この二つの作品は、一方は完全なフィクションというかたちをとり、もう一方は作者自身の回想録という色合いを持つという点で異なるものの、どちらも日本のマンガ市場において広く読まれている少年向け週刊誌上で掲載されていた（『週刊少年ジャンプ』と『週刊少年マガジン』）という点で共通している。つまり、こうした「マンガ家マンガ」は限られた読者層——マンガ（あるいはマンガ史）について深い知識を持ち、そこに描かれているマンガ家像のモデルを推測したり、描かれ方について一言言申したりする熱心な読者——だけでな

1 この2作以外にも、辰巳ヨシヒロの回顧録的作品「劇画漂流」や、トキワ荘伝説のBL的流用であるやまだないと「ピアティテュード」など、「マンガ家」を作品のモチーフとして選んだ作品が書中で言及されている。

く、より広い、習慣的に娯楽としてマンガを消費しているような大衆的読者層にも受け入れられているということを示している。

大塚英志は、1980年代末にエッセイの中で、受け手が「業界」＝「送り手側の内部事情」に通じた上で裏話的、あるいは「楽屋落ち」的作品を楽しむような「業界」マンガの成立（大塚 1988: 87-91）を指摘している。大塚は、「マンガ家」や「編集者」といった人々がマンガ作品をはじめとしてメディアの表舞台へと出てくるようになり、やがてこうした文化商品＝マンガをとりまく人々自体が商品化していくありさまを「業界の時代」と言い表した。この「業界の時代」化の中で、「消費者たちは業界内部の人々と情報や価値観、幻想をも共有」（大塚 1988: 74）するようになる。この流れを、商品化された関係者たちによってメディア上で再演され、消費者によって共有・消費されるシミュラクル化した生産空間の出現として、ボードリヤールの消費社会論の中に位置づけることもできるだろう。大塚は『週刊少年ジャンプ』の成功を、発行部数や読者アンケートによる連載作品の管理など、雑誌の作られ方、ひいてはマンガ生産を運営している「システム」そのものを読者へと開示し、商品化したことによるものと分析している（大塚 1988: 10-11）。

『このマンガがすごい！ 2010』が示唆する「バクマン。」の人気の理由も、大塚の議論と近い位置にある。同誌によれば、こうしたマンガは読者にとってある種の擬似的な「社会見学」として受け取られているのだという（このマンガがすごい！編集部編 2009: 8-9）。作中でさかんに描かれる、マンガ雑誌（まさに大塚が論じた『週刊少年ジャンプ』が舞台となっている）の内幕や編集会議の様子、実名で言及される「ジャンプ」のマンガ家やマンガ作品、編集者たちは、「社会見学」の本物らしさを支えている。「バクマン。」をはじめとする「マンガ家マンガ」は、マンガの文化産業化という流れのただなかにおいて、メディアを通じて育まれてきた、文化の生産のありかたをめぐる想像力の現れであり、その商品化として見ることができよう。

しかしながら、『このマンガがすごい！ 2010』に掲載されたコメントのなかで、「バクマン。」の作者たちや担当編集者は、マンガ生産をめぐる描写が「あくまでフィクション」であるとして、読者にそのまま信じこまないようにと述べている（このマンガがすごい！編集部編 2009: 5-7）。一方では実際のマン

ガ産業との連続性をほのめかすことによってその本物らしさを装いながらも、もう一方ではそれを否定し、あくまで作り上げられた商品であることを強調するというこの矛盾した身振りは、「マンガ家マンガ」がオリジナルを持たないコピーとして完成されたシミュラクルへと回収しきれない側面を示している。言ってみれば、「マンガ家マンガ」とは、単なるシミュラクル的商品ではなく、マンガ生産、ひいては「マンガ家」という存在の真正性をめぐって様々な要素が分類され結びつけられていく「節合」の過程の表出なのでもあり、それゆえ、実在と表象、フィクションとノンフィクションをめぐる曖昧な態度が生じるのではないか。以下、本稿ではこうした問題について考察していきたい。

2 自伝的要素によって構成された「模範的行為者」としての「マンガ家」

ポピュラー音楽研究者のジェイソン・トインビー（Jason Toynbee）は、なぜ音楽ジャーナリズムにおいてポピュラー・ミュージシャンの人生にまつわる言説（インタビューや私生活の記録、伝記など）が横溢しているのかについて、ミュージシャンが様々な価値を投影される「模範的行為者 exemplary agent」という役割を人々から期待されているからではないか、と示唆した（トインビー 2004: 14）。「模範的行為者」としてのポップ・ミュージシャンは、素晴らしい作品を創り出す非凡な創造者や、下位文化的な共同体の声を代表する人物、資本と市場の専制に抵抗する民衆的な英雄など、様々な価値と結びついた模範的な役割を期待されている。こうした、模範的なロールモデルとしてのミュージシャンというものについての重層的な期待が、「ミュージシャンとはこうあるべきだ」という、作者たることの規範的条件としての「作者性 authorship」にまつわる言説を喚起する。こうした言説群は、実在するミュージシャンたちの音楽的实践や人生へと絶えず投げかけられ、その作者性の真正性が追求められるのである。

トインビーが論じるような、「アーティスト」や「クリエイター」と呼ばれる人々への「模範的行為者」役割の要求は、ポピュラー音楽のみならず、そのほかの文化ジャンルへも敷衍することができると思われる²。そして、マンガ文

2 たとえば、ハワード・S・ベッカー（Howard S. Becker）は、彼が「芸術界 art world」として概念化した文化生産のための協働のネットワークにおいて、そのネットワークの存在意義を保証するにふさわしい態度や能力

化あるいはコミックス文化においては、「模範的行為者」役割の期待に、自伝的要素を通じて構築された真正な「作家」としての自己の描写のなかで応答しようとするマンガ家やコミック作家たちの試みがしばしば見出せる。その一例として、バート・ビーティ (Bart Beaty) が指摘している、ヨーロッパのグラフィック・ノベルにおける自伝的要素の流行が挙げられる (Beaty 2009)。ビーティによれば、近年のヨーロッパにおける独立系出版社の作品において、コミックブックの生産についての語りを、その真正性の中核をなすシニフィアンとして描く作家たちが登場しているという。ティエリ・グルンステン (Thierry Groensteen) の「職業生活の年代記的記述、コミックスの内部における、〈目に見える全て〉の作者のしるし」という言葉を引きつつ、そこへ表現の焦点を合わせようという潮流がバンド・デシネにおいて見いだせるとするビーティは、その具体的な例として、ダヴィッド・B (David B.) の「L'Ascension du Haut Mal (大発作)」を挙げている (Beaty 2009: 233)。この作品の中では、子供時代の断片的な記憶の数々と、家族の物語、そしてコミック作家としての「ダヴィッド・B」の来歴と成長が組み合わされて描かれているのである。

ダヴィッド・Bに先駆けた試みを、われわれはアート・スピーゲルマン (Art Spiegelman) のよく知られた作品、「Maus (マウス)」の中にも見出すことができる。アメリカのアンダーグラウンド／オルタナティブ・コミックスの中で立ち上がってきた、日常的な生活や自伝的要素を作品の素材として扱う試みのひとつの到達点であるこの作品では、ホロコーストの記憶と並行して語られるスピーゲルマンとその父を中心とした家族関係のみならず、痛ましい記憶やプライベートな逸話などの素材を用いて作品を描くことについて苦悩する「作家」としてのスピーゲルマン自身が登場する³。さらに、スピーゲルマンが過去に描いた作品が、家族の物語に関わるものとしてあらためて位置づけられ、作中作として取り込まれてもいる。ここで行われているのは、スピーゲルマンの「作家」としてのキャリアの自己解釈と、再構築である。

ビーティは、ヨーロッパのグラフィック・ノベルにおける自伝的要素の流行の理由を、次のように推測している。すなわち、70年代頃の絵画や写真、映画といったジャンルにおける自伝的要素の流行を背景としながら、90年代以降の若いコミック作家たちが、一方では自らの「作者性」の正統性を保証してくれるものとして、そしてもう一方では周縁的な文化領域における表現活動を援護し、表現における「個人の声 personal voice」を与えてくれるものとして、自伝的要素を採用するようになったのである (Beaty 2009: 229)。換言すれば、作品の中へと織り込まれて表象される自伝的要素は、単に作品の幅を広げる一素材にとどまるものではなく、「作家」として作品を生み出していく活動を正統化し、維持していくことにも関わっているのだ⁴。

3 「マンガ家マンガ」における「職業としてのマンガ家」

ここで留意しておきたいのは、「模範的行為者」役割への期待とその承認というプロセスは、名声のような象徴的報酬の分配と関わっている点である。したがって、大衆ではなく小規模な共同体の内部へと向けられて作品が生産され、経済的報酬よりも象徴的報酬が重要視されるような、「限定生産の市場」(ブルデュー 1995, 1996) という性質をもつ場であるほど、生産者が「模範的行為者」役割を体現することへの期待は大きい。上で述べてきたようなアメリカン・コミックスやヨーロピアン・コミックスの例も、多くは「限定生産の市場」に属するものであった。

それでは、とりわけ大衆市場の影響力が強いと思われる、日本マンガの場合はどうなのであろうか。四方田犬彦は、マンガ作品における作者表象について論じるなかで、つげ義春と永島慎二という2人のマンガ家による作品を、自伝的要素を用いたマンガ作品の代表的な例としてとりあげている (四方田 1999: 268-271)。この両者の作品は、四方田が指摘するように、「真の漫画はいかにあるべきか」という困難な問いをめぐって、若き日の彼らが情熱を傾けたという

を示すよう、「芸術家」たちが他の「界」の参与者たちから求められていることを指摘している。[Becker 1982]を参照。

3 スピーゲルマン 1994: 41-47を参照。ここでのスピーゲルマンは、それまでの擬人化されたネズミではなく、ネズミの仮面を被った人間として描かれることで、表象としても、作中の物語を構成する「登場人物」とは異なるレベル——自己言及された「作者」——にあることを明示されている。

4 小田切博によれば、9.11テロの衝撃は、メインストリームまで含めたアメリカン・コミックスの作家たちに、表現行為そのものへの幻滅をもたらしたという。この衝撃に対処するために作家たちが描いた、事件そのものや、それにまつわる自らの経験と心情を題材としたチャリティーコミックスのような作品群を、小田切は「癒しとしてのコミックス」と呼んでいる。「小田切 2007」を参照。こうした作家たちの反応を、「模範的行為者」役割への懐疑と喪失の経験、そして再発見と再構築として見ることもできるだろう。

物語」(四方田 1999: 268-270) が中心になっている。

しかし、60年代に発表された永島の「漫画家残酷物語」のような作品では、理想的なマンガ作品についての観念的な論議を交わす、「芸術家」的な青年マンガ家たちの姿が様々なかたちで描かれるのに対して、つげが70年代以降に発表する、「義男の青春」や「ある無名作家」のような短編では、マンガ家という生活の苦しさや、観念的で浮世離れした芸術論への懐疑と醒めた態度が強調される。そして、四方田はつげや永島によって描かれてきたような自伝的マンガ作品の今日的な例として、岡崎京子のアシスタント時代を回顧した80年代の短編作品「まんが家物語」をとりあげ、次のように言う。「ここには永島の世代がかくも熱中した観念的な漫画談義もなければ、つげの説くリアリティな生活臭もない。ただのちに岡崎の文体を決定づけることになったGペンの使用という技法の起源の物語だけが、慎ましげに、しかもユーモアを忘れずに、まさにGペンを用いて物語られている」(四方田 1999: 272)。

夏目房之介は、日本マンガの中で描かれてきた「マンガ家」像それ自体の、戦前から今日までにいたる歴史の変遷についての検討を行っている⁵。夏目の議論を大まかにまとめるならば、60年代を境としたマンガ生産の急速な産業化と規模の拡大⁶につれて、手塚治虫のベレー帽を被った自画像に象徴されるような、「絵描き」あるいは「芸術家」としての個人の自律性や自己完結性を特徴としたマンガ家像が、プロダクション制の導入や原作と作画の分業のような制作体制の複数化を反映した、産業組織内で協働する専門職的マンガ家像へとゆるやかに推移していく流れとして見ることができる。

永島慎二、つげ義春、そして岡崎京子の自伝的作品の性格の違いもまた、こうした変化を反映している。そして、「マンガ家であること」の真正性を支える根拠としての、「模範的行為者」役割の自伝的表象という点からすると、観念的な理想の実現を目指す芸術的態度の描写(永島の作品では、喫茶店で議論を交わすボヘミアン的な青年たちが盛んに描かれる)から、技術や道具といった即物的要素と結びつけられた、職業的生活の実践の描写(仕事場における作品

5 夏目房之介「マンガにおけるマンガ家像」(2009年7月31日、花園大学での集中講義)。当日使用されたレジュメについては、<http://blogs.itmedia.co.jp/natsume/2009/08/post-dc4b.html>を参照(last access 2010/8/1)。

6 日本マンガ産業の歴史的な変化については、中野 2004を参照。

制作作業の物語)へと移り変わっていることがわかる。技術や職業的規範の習得を通じて職業的生活における課題を解決していくことにより、「プロフェッショナルとしてのマンガ家」という模範的な役割が体现されるのである。

そうした「マンガ家マンガ」の極端な例として、相原コージと竹熊健太郎による「サルでも描けるまんが教室」が挙げられよう。2人の主人公がコンビを組んでマンガ家を目指すこの作品では、そうした「プロフェッショナルとしてのマンガ家」に求められる技術や職業的な心構えそれ自体がパロディの対象となっている。おそらくこの作品の作者たちがパロディの対象として念頭に置いているであろう、藤子不二雄の「まんが道」と比べてみると、起源としての手塚マンガとの出会いや東京での生活など、自伝的要素を盛り込み、マンガ家となった個人の時間的・空間的な遍歴へと焦点を当てる「まんが道」に対し、「サルでも描けるまんが教室」における技術や職業生活を構成する微細な事柄への関心と、時間的・空間的遍歴の欠如は明らかである(主人公たちは自分の下宿からほとんど移動せず、その過去も語られない)。

そして、これほど極端な作品でなくとも、先に触れた「バクマン。」のような「マンガ家マンガ」作品の多くでは、締切や打ち合わせ、雑誌上の人気の推移といった職業生活を彩る出来事が、マンガ家となった個人の来歴と起源の掘り下げよりも強調される。こうしたマンガにおいては、マンガ家の「模範的行為者」役割をめぐる人々の想像力は、文化産業内の専門職的諸要素によって再節合されているのであり、これがマンガ生産そのものの商品化としてある「マンガ家マンガ」のありかたを特徴付けているのである。

4 「マンガ家マンガ」における人格化された形象としての「マンガ家」

これまで、マンガ家に期待される「模範的行為者」役割が、「マンガ家マンガ」における自伝的・職業的要素との関係の上でどのように節合され、表象されるのかについて論じてきた。ここで留意しておきたいのは、トインビーが示す、個々の文化生産者に課せられる模範的行為者役割を構成する諸条件は、個々の生産者や作品に先立ってある、(下位)文化的な共同体のなかで共有された価値として措定されていることである。

それに対して、ジャン＝リュック・ナンシー(Jean-Luc Nancy)とフェデリ

コ・フェラーリ (Federico Ferrari) によってなされた議論 (ナンシー&フェラーリ 2009) は、個々の作品を出発点として、「模範的行為者」役割の条件を構成する諸要素が立ち上がってくる契機を捉えようとしている。ナンシーとフェラーリは、ロラン・バルトによってなされた「作者の死」の宣告を踏まえつつ、作品に先立ってある実在の個人から「作者」を概念的に分節化することで、作者-作品関係を新たに捉え直そうとする。バルトが批判したような「作者」概念とは、作品に先立ってあり、作品の特徴を支配する人称的起源としての存在であった。逆に、ナンシーとフェラーリは、「作者」を作品の意味が帯びる固有性や特徴から演繹される、それらを現実化している働き自体を指し示す非人称的な観念として位置づける。それはしばしば「創造力」と呼ばれるようなものの形象である。

しかしながら、「作品」の意味が帯びる固有性＝「作者」は、読み手によるその認識過程において、「性格」という明白なイメージへの帰属という契機をしばしば触発する。ナンシーとフェラーリによれば、実在の個人である制作者に由来する「作者の肖像」(具体的なポートレートから断片的な伝記的要素まで)とは、意味が「性格」という明白なイメージへと帰属させられていく際の、媒介者の役割を果たしている。つまり、「作者の肖像」は、作品の固有な意味から見出されてしかるべき「性格」を、制作者に由来する人格的・身体的なイメージである「顔」へと固定化する役割を果たしているのである。人々は、人称的な形象としての「作者の肖像」のなかに、非人称的な観念としての「作者」＝「創造力」の再現前を見たいという作者性をめぐる欲望——「こうした作品を創り出すのは、それにふさわしいこのような人物であるべきだ」——を絶え間なく投影するのだ。

そして、おそらく「マンガ家マンガ」の重要な側面は、このタイプのマンガが「作品」の内部において、「マンガ家」というキャラクター＝形象を、「作者の肖像」として自ら生み出していることにある。「マンガ家マンガ」には「模範的行為者」役割への期待が描き手によって表象される契機だけでなく、作品から喚起されるイメージをある人格へと固定化したいという読み手の欲望を、描かれたキャラクターとしてのマンガ家という擬似的な人格の形象によって集約し、描き手をも含めた社会関係へと投影していくという契機が潜んでいるの

だ。あたかも、手塚治虫が自らの自画像にかぶせたベレー帽が、のちの手塚作品を読んで育ったマンガ家たちの自己意識を縛ったように。

大塚英志によれば、つげ義春による、自己の私生活を写真や文章によって断片的に商品化するという試みと、マンガ原作者梶原一騎の作品における、自分自身を登場させ物語を「実話」として語るという語りの構造は、ともに作品と実在の個人との境界を攪乱し、作品から喚起されたイメージとしての「作者の肖像」を自分の生活において再演したいという欲望を秘めている点で共通していた (大塚 1988: 236-240)。とりわけ、自伝的な「私小説マンガ」の描き手として名声を博したつげ義春は、作品から読者によって喚起され、作中の自己の分身的キャラクターを通じて固定化された作者性を、自らの実存においてかき受けて処理するかということについて、巧みな手腕を示したといえるだろう。

また、島本和彦の「マンガ家マンガ」作品である「吼えろペン」は、この問題についてのさらに興味深い事例を提供してくれる。「^{ほのおもゆる}炎尾燃」という架空のマンガ家を主人公に据え、「熱血もの」の大ききで熱狂的な筆致のパロディとして描かれるこの作品のストーリーの根幹をなすのは、やはりマンガ家としての職業生活に訪れる様々な課題と危機の克服である。とりわけ、「炎尾燃」が問題解決のために振るう破天荒な手腕と、彼が語る冗談めいた職業的規範についての警句が、その面白さの大きな要素を占めている。

この作品も、やはり作中人物である「炎尾燃」が、読者によって、現実のマンガ家である島本和彦自身としばしば重ね合わせられる傾向にある。ただし、そこで「炎尾燃」という形象を通じて島本和彦の中に見出されようとしているのは、自伝的な諸要素の痕跡ではなく、マンガ家という職業生活上の困難や課題を処理していく際の破天荒な手腕や職業的規範の痕跡である。そして、島本自身、「炎尾燃」の中に読者が見出したこうした作者性を引き受け、実在する個人としての自己の振る舞いへとつなげていくという戦略を意識的にとっているようである。さらに注目すべきは、10代の若者たちにあこがれの職業へのなりかたを紹介するウェブサイト「13歳のハローワーク」において、マンガ家になるための参考文献として、マンガ家の自伝やインタビュー集に混じって

「吼えろペン」が挙げられているという事実だ⁷。ここでは、読者たちが「炎尾燃」へと固定化した作者性のイメージが、今度は「模範的行為者」役割の一言説として読者の側へ回帰してくるという事態が起こっているのである。

あらためてマンガ作品を眺めたとき、我々はあらゆるところに形象としての「マンガ家の肖像」を見出すことができる。作品の内部だけでなく、単行本の見返しやあとがき、カバー裏、マンガ雑誌の目次へと氾濫しているこれらの「作者」形象によって断片的に喚起される、人格化された作者性のイメージは、「マンガ家マンガ」として現れるマンガ生産をめぐる想像力において、「模範的行為者」としての「マンガ家」像とともにその輪郭を形作っているのである。

参考文献

- Beaty, Bart (2009), *Autobiography as Authenticity*, In: Jeet Heer and Kent Worcester eds., *A Comics Studies Reader*, University Press of Mississippi, pp. 226-235.
- Becker, Howard S. (1982), *Art Worlds*, University of California Press.
- 大塚英志『システムと儀式』本の雑誌社、1988年
- 小田切博『戦争はいかに「マンガ」を変えるか——アメリカンコミックスの変貌』NTT出版、2007年
- このマンガがすごい！編集部編『このマンガがすごい！ 2010』宝島社、2009年
- ジェイソン・トインビー、安田昌弘訳『ポピュラー音楽をつくる——ミュージシャン・創造性・制度』みすず書房、2004年
- ピエール・ブルデュー、石井洋二郎訳『芸術の規則Ⅰ』藤原書店、1995年
- ピエール・ブルデュー、石井洋二郎訳『芸術の規則Ⅱ』藤原書店、1996年
- 中野晴行『マンガ産業論』筑摩書房、2004年
- ジャン＝リュック・ナンシー&フェデリコ・フェラーリ、林好雄訳『作者の図像学』ちくま学芸文庫、2009年
- 四方田犬彦『漫画原論』ちくま学芸文庫、1999年（筑摩書房、1994年）

7 「13歳のハローワーク」公式サイトにおける「漫画家」の項目を参照。http://www.13hw.com/job/02_02_03.html, last access 2010/8/1

8

美学のフィールドワーク ——コミックスの社会的正統性をめぐって

トーマス・ベッカー

雑賀忠宏 訳

美学的分析をも含んだコミックスの社会学は、伝統的なコミックス研究からは逸脱したものである。コミックスの社会学は通常、流通と循環、それに加えて読者市場の分析に限られている。端的に言えば、コミックスの社会的機能の分析であって、コミックスの美学の分析ではないということだ。この広く浸透しているコミックスの社会学についての理解は、コミックスの美学によっても追認されている。たとえば、モーリス・ホーン (Maurice Horn) は『World Encyclopedia of Comics (コミックス百科事典)』(Horn 1999: 55) のまえがきで、単純なコミックスの社会学を打ち破るために、コミックスの美学についての理解を育てることが肝要だと書いている。確かに、文化的財についての静態的な読者像が溢れかえっている社会学的分析は、美学についての限られた理解を示すものである。

あらゆる文化生産の場には、場全体へと強い影響を与える、美学的な点で独特な位置というものを出し創出する可能性が存在している。その影響は量的・静態的な方法だけで理解されるべきではない (Bourdieu 1979: 16)。このような視点からすれば、文化生産の社会学には、統計的手法と歴史的手法を組み合わせ、作家や流通に関わる人々、批評家たちへのインタビューを用いた質的調査もまた必要なのだといえよう。この独特な位置というものも相対的なものであって、つまるところ他の位置と社会的に関係づけられたものなのだから、社会的なやりかたでそれを客観化できるような方法論が要求されるのである。

ミシェル・フーコー (Michel Foucault) とピエール・ブルデュー (Pierre Bourdieu) が共に指摘するように、戦略と闘争は文化的財に内在している側面である (Bourdieu 1994: 63-65)。しかし、フーコーの権力論においては言説の自律性は存在しないのに対して、ブルデューは文化生産における自律性が戦略と闘争の産物であるとの立場をとる。ブルデューに従うならば、「場」とは言説からなる意味論的な場ではなく、象徴に関する戦略からなる意味論的場である (Bourdieu 1996: 185-186, 313-321)。ブルデューの「場の社会学」は、美的な創造を根本的に「社会的なもの」として理解することを示唆する。このことは、芸術作品の受容だけでなく、生産そのものがすでに「社会的な闘争」によって決定されているのだということの意味している。あらゆる芸術作品は、同じ場に存在するその他の芸術作品群との関係性の上で決まる戦略のあらわれなのである。しかし、これらの戦略はその位置のとりかたにおいて、完全に自由な性質を持つわけではなく、むしろ、特定の可能性の範疇で歴史的に決定されているものである。たとえば、アート・スピーゲルマン (Art Spiegelman) のような作家がウォルト・ディズニーのスタジオで仕事を得るなどということはあるそうにもない。なぜなら、コミックスの場における両者の位置はあまりにも異なっているからである。

場におけるあらゆる位置は、他の位置との関係性の上で、象徴資本の分配のありかたによって特徴づけられている。実際、各々の場において、ある行為者が他人よりも多くの文化資本を所有していたなら、位置をめぐる闘争の中で切り札を切ることができるだろう。このことは、場における権力はピラミッド状に構成されているわけではないため、誰も完全に支配されることはないということを示している。経済資本の極 (図1) では、行為者は文化資本の量に応じて位置を保持している。文化資本の極では、行為者は経済資本の量に応じて位置を保持している。言うまでもなく、この2つの極の間にはグラデーションが広がっている。他の位置に対する近接性や距離は、場におけるある位置を高めたり保持したりしようとする戦略にとって、所与となる状況をもたらすような構造をかたちづくる (Bourdieu 1994: 69-72)。あらゆる位置は、他の象徴資本の構造や分配のありかたと関連している、ある象徴資本の分配構造として捉えられる必要がある。このような資本の分配構造が明らかになれば、研究者は

象徴形式の、つまりはその美学について、こうした位置群の相同性を調査することができる。

大衆向けの市場では、利益の追求が全てを支配する。小規模な限定生産の市場では、革新の追求こそが重要である。それゆえ、この極を「象徴的な」市場と呼ぶことができるだろう。1980年代に、アート・スピーゲルマンがその前衛的な雑誌『Raw (ロウ)』にアメ

リカや日本、ヨーロッパのコミック・アーティストたちを呼び集めた際、ジェリー・モリアーティ (Jerry Moriarity) は以下のような経験をしている。

「アート(・スピーゲルマン)は、制作費用ぶんの他には儲からなかったから、私たちは皆タダ働きだった。(中略) 重要なのはお金やキャリアじゃなく、可能なかぎりベストな方法で出版した作品を見て欲しいという欲求だったんだ」 (Kartapoulos 2005, internet)

このような言明が示唆しているのは、2つの異なった市場の存在であり、それはコミックス生産の場において経済資本と文化資本との対立する2つの極が存在していることをも意味している。しかし、インタビューにおけるこうした



図1 権力場および社会空間内における文化生産の場 (ブルデュー/石井訳『芸術の規則』藤原書店、1996年、199頁より転載)

言明は、インタビューを受けている人物自身の戦略にもまた由来している。インタビューアから認められるために、インタビューを受けている人物が自分をあたかも象徴市場の極の側にいるかのように見せかけるということも、十分にありうる。インタビュー対象者の言明を客観化するためには、限定生産の市場における社会集団の存在とあわせて、販売数も考慮に入れるしかない。スピーゲルマンの『ロウ』は明らかにそうした社会集団の編成を促進した。この雑誌は世界規模の前衛的クリエイター市場において、アーティストたちの相互認知を引き起こしたのである。

20世紀前半を通じて、この2つの市場の間には明確な区別が存在しなかった。だが、文化的自律性へ、あるいは利益へと向かっていく位置の存在を見分けることはできる。とりわけ特記すべきなのは、経済的価値と象徴的価値との間の敵対関係に基づいて変化していく、位置同士の「関係」である。ウィンザー・マッケイ (Winsor McCay) の「*Little Nemo* (リトル・ニモ)」とジョージ・ヘリマン (George Herriman) の「*Krazy Kat* (クレイジー・キャット)」は美学的側面において革新的なコミックスであると評価されているが、60年代以前の作家たちの多くがそうであったように、この両者は一方ではシンジケートにも依存していたのであった。したがって、ヘリマンもマッケイも、象徴市場の典型例というよりもむしろ、個別の事例であるとみなすべきであろう。それとは対照的に、ロバート・クラム (Robert Crumb) の雑誌『*Zap* (ザップ)』(この雑誌は限定生産へと向かうコミックス生産の最初の段階とみなすことができる)へ1960年代に寄稿していたコミックス作家、ロバート・ウィリアムズ (Robert Williams) は次のように回想している。

『ザップ』の作家たちとの出会いは、私と同じような経験をしてきた人々と出くわすという、私の人生にとって初めての出来事だった。彼らは作品を描いても美術学校ではその立場を全く認められなかったんだ (Williams: internet)

彼の言葉は、アメリカのアンダーグラウンド・コミックスにおけるネットワークの特徴が、自分たちが大衆市場からも、そして正統な制度からも隔たっ

ているとその成員同士が認知している社会集団であったということを裏付けている。

位置を究明するためには、販売数を知ることも助けとなる。たとえば、アート・スピーゲルマンの前衛誌『ロウ』の印刷部数は、たった5000部であった。この雑誌はスーパーヒーローの美学を拒絶する象徴市場、限定生産に属するものである。だが、小規模の循環が常に質の高さを示すものではないし、逆に大衆市場での流通が質の低さを示すものでもない。言い換えれば、アメリカだけで50万部を売り上げた『*MAUS* (マウス)』の成功は、その質の低さを証明するものではない。しかしながら、成功は文化資本と経済資本との差異を否定するものではない。なぜならアーティストの位置取りは、ハビトゥスに関連したダイナミックなプロセスとして捉える必要があるからだ。それならば、我々は作者のキャリアの軌跡を説明に組み入れる必要があるだろう。象徴資本 (図1における垂直方向の軸)の蓄積がハビトゥスの通時的な軸を形作るのであり、つまりは場における個人のキャリアの特定のコースを形作るのだということを忘れてはいけない。たとえば、アート・スピーゲルマンが『ロウ』誌上で『マウス』を掲載しはじめたのは1980年だったが、この作品が成功したのは1987年よりもあとであった。象徴市場では、即座に成功をおさめることはまれである。ウィル・アイズナー (Will Eisner) の「*A Contract With God* (神との契約)」は長い間大衆向けの市場からは無視されてきた。この作品は、最初は独立系の出版社から刊行され、その20年後にようやく大手出版社から刊行されたのだ。

諸戦略のダイナミズムを考慮することなく、そのために誤解してしまったのが、フランスのジャーナリスト、ディディエ・パサモニク (Didier Pasamonik) の事例である。彼は、大衆向け市場の枠組みを超えていけるようなコミックスはありえないと示唆した (Pasamonik 2008: 13-19)。その例としてパサモニクは、オルタナティブ系の出版社であるラソシアシオン社 (L'Association) から出版されながらも大衆向けの市場で驚くべき成功を収めていた、マルジャン・サトラピ (Marjane Satrapi) の有名な作品「*Persepolis* (ペルセポリス)」を挙げた。パサモニクは(その情報源を示すことはなしに)、「ペルセポリス」があまりに大衆向けの作品に見えるため、編集部は満場一致でこの作品を拒絶したと論じた。この議論の中で、彼はコミックスは常に大衆向け

市場と結びついているという主張を展開しようとしていた。彼に従うならば、「ペルセポリス」に対する編集者の拒絶は、コミックスの内在的な価値に対する拒否反応であり、ラソシアシオン社の出版しているその他のコミックスが全て利益を生み出してはいないという事実を鑑みると、誤った戦略であるということになる。つまり、ほんとうのコミックスとは結局のところ、エンターテインメントのメディアとしてのみ機能するものだということである。これは、パサモニクが記述しようとしている編集者の位置に投影された、パサモニク自身の趣味である。私は何人かの編集者とのインタビューのなかで、編集委員会は全員一致でサトラピの作品を受け入れたという話を聞いた。成功という結果のみに注目し、それをもたらしたダイナミックな戦略を無視したため、パサモニクは2つの市場の間の違いを見過ごしてしまったのだ。

インタビューを文書資料と組み合わせることで、コミックスの場とその作家たち両方の「二重」の歴史を再構成することができる。そうしなければ、革新を生み出した諸戦略は理解できないままだ。特定の資本がいかに蓄積されていくのかということは、静態的な位置だけを示すものではなく、キャリアの「ダイナミックな軌道」を示すものなのである。ある個人が場に参入したのはいつなのか、そして彼／彼女はどれくらいの期間そこで活動しているのか、場に参入する以前は何をしていたのか、そうしたことを問わなければならない。彼／彼女の活動は特定の場だけのものなのか、それとも副次的なものなのだろうか？ どのような種類の戦略が、現在の位置へと到達することを可能にしたり、あるいは妨げたりしたのだろうか？ こうした問いによって、他の位置や時機との関係のうえで、職業化のダイナミクスを理解することができるようになる。

ハビトゥスの理論に関するよくある誤りは、場における位置がハビトゥスを完全に規定していると考えてしまうことである (Bourdieu 1984b: 211)。ハビトゥスは複数の要素からなるシステムであり、場における位置は、ある時期における性向の諸要素をいくつか判別するための高い蓋然性しか提供しない。欠けている要素があるかもしれないし、また、他の場では見いだせないような、とても独特な要素が存在していることもある。ハビトゥスとは、慣習でもなければ、完全に決定された構造でもないのである。そう捉えなければ、ハビトゥ

スという概念はナンセンスなものとなるだろう。ブルデューはこの概念を、個人に先立つものとしてある構造の内部において、革新がいかんして可能となるのかということをもより明確に理解するために作りだした。生成的なものであるハビトゥスは位置によって決定されていると同時に、新たなやりかたで位置を再決定する。ひとたびこの立場に立てば、システム論と行為論の間の対立は過去のものとなる。

ラソシアシオン社を誤解したジャーナリストとして先述したパサモニクの事例は、作家について考察するだけでは不十分なのだということを示している。他者のハビトゥスを解釈している研究者自身のハビトゥスと趣味もまた、社会的用語を用いた説明の中に組み入れられなければならない。われわれは単純に位置を解釈し理解することはできないのである。そうではなくて、他者の解釈を解釈すること、アンソニー・ギデンズが「二重の解釈学」と名付けたようなやりかたが位置の理解には求められる。しかしながら、二重の解釈学は無制限の構成主義を許容するわけではない。インタビューには、インタビューする側のハビトゥスをインタビューされる側のハビトゥスへと投影してしまうリスクが常にある。ただ、予断があらゆる解釈の前提条件となっているために、投影を避けることができないのは言うまでもない。できるのは、ハビトゥス間の差異を動態的な方法で客観化することである。ブルデューが要求しているのは、参与観察だけでなく、「客観化された」参与なのだ。つまり、フィールド・リサーチでは、研究者は調査対象としている人物の位置との関わりの上で、自分自身の位置に自覚的でなければならない。他者を調査する際に用いたのと同様の方法論を、自分自身にも適用しなければならないのである (Bourdieu 1984a: 69)。精神分析家のように、社会学者は自分自身を対象化し、自分の位置とハビトゥスが、インタビューされている人物のハビトゥスに対する投影のみならずともなっていることを理解しなければならない。

このことは、コミックスを美的側面「と」社会的側面の両面で理解しようとする際の主要な困難へとわれわれを導くことになる。この困難は、一方では教育や学問と結びついている社会的地位の違いに由来し、もう一方では、コミックスの生産に関係しているものである。近代国民国家では、制度化された教育の長期にわたる力によって作り上げられた正統性のヒエラルキーからは逃れる

ことはできない (Bourdieu 1979: 21-31)。たとえば、文化の中でもっとも高位に位置している文学や演劇は、その特有の美的経験について、なんら正統化を必要としない (Bourdieu 1979: 367-381)。こうした正統な芸術様式は、教育的・学術的な議論からポピュラー・アートを除外する傾向がある。芸術生産においてより少ない正統性しか持たないということは、学術的な聖別から恩恵を得ることがまったくできないということを示している。しかしながら、このことが、そうした芸術様式を親しみやすいものになっていることも確かである。

コミックスは（産業として生産されるような、他の文化的財と同様に）直接的な快楽を提供する。ファンたちはコミックスを楽しむのに、コミックスの「歴史」や、その制作に用いられている特別な技術について熟知しておく必要はない。対照的に、芸術に関わる制度の内側でまじめに取り組もうと考える人々には、芸術史的知識を身に付けていることが期待される。もはや歴史となっているその長い伝統ゆえに、正統な芸術は「非正統的な」芸術の歴史がどのように記述されるかを左右することができる。たとえば、歴史研究に基づいた最初のコミックスの展覧会がフランスで1960年代に開催されたときには、その展示方法は同時代のポップアートから根本的な影響を受けていた。つまり、コマ単体とその文脈である語りの連続性から切り離されて、大きな一枚絵のサイズに引き延ばされていたのだ (Martin and Mercier 2005: 90)。どうやら、正統な芸術とポピュラー・アートとのあいだの象徴的側面での類似性は、後者の美学に関する誤解を生み出す傾向があるようだ。より正統でない芸術の独自の価値について判断を誤らせるような、「高尚芸術」と呼ばれる誤った認識を生み出すのである。そのため、「非正統的な」芸術は、その歴史について公に知らしめるために争うのみならず、歴史を構築する自分なりのやりかたについても争う必要がある。それゆえ、正統性の異なる水準のあいだの差異は、規範的な判断や実践を決定する客観的な構造となっているといえる。コミック作家の中には、学者の正統的地位を恐れるがために、あるいは象徴的・経済的資本の蓄積には全く結びつかない、純粋に学術的なインタビューにはなんら関心が持てないために、学術的なフィールド・リサーチとは一切関わりを持たないようにしようとする人物もいる。たとえば、フランスのインディペンデント・コミックスではもっともよく知られている作家の一人であるルイス・トロンハイム

(Lewis Trondheim) は私に対して、自分がインタビューにぴったりの代表的人物とはとても思えないので、インタビューは辞退したいと返事をしてきたのである。

しかし、コミック作家たちの控えめな態度が正当化されることもある。知識人たちが自分たちの正統的な学問の場において、より正統でない芸術を卓越化 (distinction) のために用いることは、けっしてまれなことではない。より正統でない象徴形式についての知識は、アカデミズムから自らを差別化するための手段を提供する。実際、これはコミックを引用したポップ・アーティストたちが最初に用いた「美的」戦略である。彼らは芸術界のなかで支配的な位置から自分たちを差別化するために、より正統でない芸術を利用したのだ。民衆的な趣味を趣味の良いものとして強調することによって、場におけるエリート的位置の持っていた良い趣味こそが悪趣味なのだと彼らは宣言したのだった。こうすることで、彼らは学界の慣習的なシステムを乗り越えつつも、それでも依然として権力の場の内部にはとどまることのできるような、新たな前衛となることを主張したのである。

こうした純粋に美的な戦略は、なぜアーティストたちがポピュラーな美学に関心を持つのかということについての、客観化されたアプローチを含んでいない。芸術生産はその実践それ自体を客観化する必要がない。これは実践それ自体の客観化が必須である学術研究とは異なっている点である。こうした自覚とともに、調査における研究計画は美的戦略によって混乱することとなる。民族誌的研究では、自分の調査地で他者性に直面した研究者の感じる恐怖という問題がよくとりあげられる。しかし、自らの社会のなかでより正統でない芸術に直面することは、それとは逆の危険性を含んでいる。自分の場のアカデミックな一般的理解から自らを卓越化するために、こうした様式の他者性を誇張してしまうのだ。こうした混乱はポストモダンの言説のうちに、とりわけ前衛的な位置が待ち望まれている場合によく見いだすことができる。たとえば、後期のロラン・バルトやジャック・デリダは、新たな理論的前衛の預言者となるために、芸術と芸術理論との間の差異を取り払うことを主張していたのである。

コミックスについての記号論でよく知られているスコット・マクラウド (Scott McCloud) は、そうしたポストモダンのあやまちに関する格好の例を提

供してくれる。彼の『*Understanding Comics* (マンガ学)』では、クロード・モネの絵のように正統的な芸術と、コミックスの両方に適用できるとされているシステムが提示されている (McCloud 1993: 45-57)。このことは、「マウス」のような前衛的コミックを、ミッキー・マウスのようなメインストリームのコミックとほとんど同じ位置に置く結果となっている (McCloud 1993: 56)。マクラウド自身、そのおかしさについてはよくわかっている。なぜなら、マクラウドもよく知っているように、子供向けのコミックスとアメリカのアンダーグラウンド・コミックスとは全く異なるものであるからだ。コミックスと19世紀の油彩画との間にある正統性の違いを無視することによって、コミックス生産における前衛というものが持っている独自の価値は説明されないままになってしまうのである。記号論はコミックスに重みを与えるために、しばしばコミックスをシステムとして取り扱う。分析のなかで論理的なシステムを追い求めれば追い求めるほど、より正統的な学問制度となりやすい。格付けと定義、そして正統性をめぐる戦略的闘争を無視することで、記号論はコミックスを歴史的展開の欠けた単なるシステムとして容易に扱えるようにするのである。

しかし、インタビューには「二重の解釈学」に関わる別の問題もある。あらゆる自伝的な語りは、人生を首尾一貫した視点から見たいという思いのあらわれである。もし作家が家族から受けた影響について問われたならば、彼は答えようとするまさにその契機において、首尾一貫した自伝を再構築するであろう (Bourdieu 1994: 81-89)。たとえば、高名なピアニストであるホルヴィッツは、まだ幼い子供の頃にバイオリンを壊したことがあると主張していた。それはおそらく実際にあったことなのだろうが、しかし、彼はインタビューの中でこの話を、幼少期から今までにいたる芸術家人生の連続性を正当化するために持ち出したのであった。これはまさに「創造されざる創造者」の幻想と呼ぶにふさわしいものである (Bourdieu 1996: 186)。しかし、インタビューの中でこうした幻想を客観化するのには完全に間違っている。なぜなら、ハビトゥスとは世界というものの内面的な理解なのであって、インタビューの対象に彼自身のハビトゥスの性向について直接問いたすことがインタビューの目的ではないからだ。インタビューを終えたあとでのみ、インタビューする者はこうした幻想を打ち砕くようにすべきである。

縦軸は象徴資本の共時的な蓄積状況を示す軸であり (図1)、ここにはキャリアの展開を後押ししたような家族のつてや、それ以外の人々との接触も含めなければならない。場のなかに、家族から世話されたつてはあったのだろうか？ブルデューはこうした文化資本の再生産を、それが一見再生産に見えず、それゆえ「創造されざる創造者」の幻想を強めるものであるために、「社会的相続 (social heritage)」と呼んでいる (Bourdieu 1984a: 75)。家族内での象徴資本の移動は親密なコミュニケーション行為のように見える。学校では、こうして蓄積された資本は生来の才能としてたいてい理解される。しかし、より正統的でない芸術において、こうした社会的な相続を目にすることは極めてまれである。また、社会的相続の不在は、ポピュラー文化の特筆すべき民主的要素である。

今日のコミックス作家たちの伝記、すくなくともフランスにおけるインディペンデント系コミックス作家たちの現在の世代には、それとわかる社会的相続の要素が存在する。フランスの作家であるダヴィッド・ベー (David B.) は、自分の両親がグラフィック・アーティストだったと述べている。彼が自分のキャリアに対するあらゆる直接的影響を否定したとしても、両親は彼にグラフィック・スクールでの芸術家のなりかたについて、なんらかの情報を与えたに違いないだろう。学校以前の段階における文化資本の再生産は、正統的な芸術の場合と比べて、ここでは異なる役割を演じている。つまり、正統性のヒエラルキーに抵抗する作家としての自信を増大させるのである。

より低い正統性の場合は、たとえば歴史についての特別な知識が必要とされないために、よりアクセスしやすい。しかし、このアクセスのしやすさは、大多数の人々にとっては、初めのうちは極めて少ない収入しか得られないというリスクを内包している。制度的な支援がごくわずかしかない場において、必要となる特別な知識を蓄積していくための主要な方法は、自分の社会的なつてを作り出し、他の行為者がいかに生計を立てているのかを観察することである。こうした学習が擬似的な制度となる。制度化の欠如のために、より正統的ではない場における作家たちは、文化資本だけでなく社会資本のために働くことを余儀なくされる。結果として、芸術生産以外の日常生活の時間は、あらゆる作家にとって極めて少ないものとなり、ときには特に親しい人脈を作ることなどと

うていできなくなることもある。社会資本ほどうつろいやすいものはない。社会資本はとでもリスクな資本であり、報いられない可能性が常にあるために、いわば高レートインフレのなかにある資本なのである。インタビューのなかでも、キャリア形成に関する時期と伝記的要素は特別な注目に値する。一般的な原則としては、伝記の「法則」ではなく、場において見いだすことのできる「戦略」を探すべきなのである。

ふたつの市場の差異化が、いかに美的戦略を決定づけるのだろうか？ ここではいくつかの短い事例を提示するのみに留めておきたい。自律性とは、たんに自由を意味しているわけではない。コミックスの場における自律性の極は、経済的需要の影響力に対してある程度歯止めをかけることができるが、同時に象徴的な強制力をもたらす。場のなかで生きるということは、象徴生産を通じて他者から自らを差別化することである。それゆえ、あらゆる新しい前衛の世代は、自らを大衆市場からだけでなく、以前の前衛世代からも差別化することを強いられる。

1960年代に、アメリカン・コミックスにおける前衛の最初期世代の代表的人物であるロバート・クラムがそのショッキングなカートゥーンで大衆市場を攻撃していたのに対して、第2世代の代表であるアート・スピーゲルマンは、1980年代以降の自分のコミックス作品のなかでそうした攻撃を拒否した。スピーゲルマンは、語りの構造に焦点を合わせたクラムの主観的な共感性を避け、「マウス」のために「冷静な記述 (cool description)」を再発明した。図像を用いた語りに関して彼が達成したこの「冷静な作家性」のプログラムは、まさに「再」発明であると言うことができる。なぜなら、これこそギュスターヴ・フローベールが社会小説を「発明」して以来、近代的な物語の特徴とされてきたものであるからだ（小説に挿絵を加えることを拒絶していたという点で、フローベールはスピーゲルマンとは一線を画すとしても）。第3世代の代表であるクリス・ウェア (Chris Ware) は、スピーゲルマンから自分を差別化するために、「明快な描線 (ligne claire)」スタイルの色合いを冷静な記述に付け加えた。スピーゲルマンが生物学的な年齢としてはウェアの世代に属するとしても、彼の象徴的な意味での年齢は彼の位置に準じたものであり、場におけるその美学的影響は明らかに異なっている。

私がラソシアシオン社のある作家に、コミックスは文学とアートのどちらなのかと尋ねたところ、彼はこう答えた。「文学だ。記号でできているからね」。この答えをそのまま表面的に受け取るのではなく、むしろ、場における彼の美的戦略がもたらした効果とみなすべきである。一般的に言えば、この答えは明らかに間違っている。イメージもまた記号となるからだ。しかし、場のなかである戦略を推し進める位置にいる作家という立場から見ると、「読む」コミックを意図的に目指すインディペンデント的な生産を肯定しようとする意向として、この回答を理解できる。これは以前の前衛世代、とりわけコミックスの視覚的側面や映画との間テキスト性を称揚したような、『*Métal Hurlant* (メタル・ユルラン)』誌のメビウス (Moebius) やエンキ・ビラル (Enki Bilal)、そしてそのほかの作家たちに対する差別化なのだ。

しかし、先述したような回答は、より詳細に検討してみると、第二の戦略的次元をも明らかにしている。1970年代以来、正統な文学に関する主な美学的理論を言説に関する諸理論が占めてきたことに目を向ければ、この作家の回答は明らかにコミックスの地位を正統な文学の域にまで高めようとする試みでもある。同時に、この回答はフランスにおける新たな前衛の美学を示している。ラソシアシオン社のコミックスは、それがあたかも文字で書かれた本のテキスト以外のなにもものでもないかのように、白黒で印刷されている。これは、戦略が文化的財の意味をいかに構成するかの事例として見ることもできる。記号論的分析はコミックスを理解するための新しい手法であるが、動的なやりかたでその美学を理解することはできない。そうするためには、正統性をめぐる社会的戦略と歴史的闘争の分析が必要となるのである。

1960年代以降、すくなくともアメリカとフランスにおいて、象徴市場には3世代のコミック作家たちが存在する。彼らはコミックス生産に関する知識を途切れることなく再生産している。この発展は、当然ながら、専門的な批評家や、アメリカにおける『*The Comics Journal* (コミックス・ジャーナル)』誌やフランスの『*Cahiers des Bandes Dessinées* (カイエ・デ・バンド・デシネ)』誌のような雑誌、そしてジョージ・ヘリマンの「クレイジー・カット」を最初に再版したフランスのフューロポリス社 (Futuropolis) のような出版社を伴っている。このような再版は、コミックスの場の歴史を認識できるかたちで

創り出すためには肝要なことである。象徴生産の場が自律的になればなるほど、場の歴史に精通していない人々を閉め出すことができるようになる。このことが、克服されるべきもうひとつの社会的困難を最終的に導くことになる。

アメリカとフランスでは、上述したようなコミック生産に関する二つの市場の間の明確な区分は、1960年代まで存在していなかった。20世紀の前半を通じて、インディペンデント・コミックスのパイオニアたちに関する知識は、もっぱらクチコミを通じてのみ流通していた。しかしながら、象徴市場が興隆してきた1960年代に、そうした知識は再発見されることになった。そして70年代には、インディペンデント・コミックスの名作に関する歴史感覚を批評家たちが作り上げた。たとえばアート・スピーゲルマンにとって、リオネル・ファイニンガー (Lionel Feininger) の作品のような20世紀初期の優れたコミックスは、今日のインディペンデント・コミックスの基礎を形作ったものであった。より詳細に論じようとするれば、スピーゲルマンの視点は、場の歴史からコミックスの複雑な言語を構成する要素を拾い集めようとする美的戦略として記述できるだろう。しかし、ここでもう一度、われわれは学術研究と美的戦略とを分けて考えなければならない。あるアーティストの、場の歴史に対する美学的な参照は、研究者の説明とは違うものである必要がある。社会学的な視座から言えば、20世紀の初めから終わりまでを通じて連綿と続く名作コミックスの系譜というものは存在しない。しかしながら、場の社会学は、大衆市場のためのコミックス生産という社会的状況から抜け出すために20世紀の名作コミックスたちの連続性を構築するという、スピーゲルマンがとったような戦略を跡づけることができる。社会学的な客観化を欠いた記号論的分析は記号的な類似性にしか着目しないため、名作コミックスのパイオニアたちと現在のインディペンデント・コミックスの作家たちとのあいだに連続性を見いだしてしまう。しかし、コミックスを「動的な」場として理解するためには、象徴形式を構成している要素としての社会的諸戦略を考慮に入れることが不可欠である。正統性をめぐる闘争と自律化のプロセスを構成している要素として解釈するならば、こうした諸戦略に目を向けず、しりぞけてしまうようなことはなくなる。むしろ、こうした諸戦略を真の美的実践として対象化し、真剣に取り組む必要が出てくるのである。

参考文献

- Bourdieu, Pierre (1979): *La distinction: Critique sociale du jugement*, Paris: Éditions de Minuit. (ピエール・ブルデュー、石井洋二郎訳『ディスタングション——社会的判断力批判 I・II』藤原書店、1990年)
- Bourdieu, Pierre (1984a): Comment libérer les intellectuels libres?, In: *Questions de Sociologie*, Paris: Éditions de Minuit, pp. 67-78. (ピエール・ブルデュー、水島和則訳「どうやって『自由な知識人』を解放するか」、田原音和監訳『社会学の社会学』藤原書店、1991年、85-99頁)
- Bourdieu, Pierre (1984b): Mais qui a crée les créateurs?, In: *Questions de Sociologie*, Paris: Éditions de Minuit, pp. 207-221. (ピエール・ブルデュー、安田尚訳「それにしても、誰が『創造者』を創造したのか」、田原音和監訳『社会学の社会学』藤原書店、1991年、265-283頁)
- Bourdieu, Pierre (1994): *Raisons pratiques: Sur la théorie de l'action*, Paris: Seuil. (ピエール・ブルデュー、加藤晴久ほか訳『実践理性——行動の理論について』藤原書店、2007年)
- Bourdieu, Pierre (1996): *The Rules of Art: The Genesis and Structure of the Literary Field*, Stanford University Press. (ピエール・ブルデュー、石井洋二郎訳『芸術の規則 I・II』藤原書店、1995・1996年)
- Horn, Maurice (1999): *The World Encyclopedia of Comics*, Philadelphia: Chelsea House.
- Kartapoulos, Bill (2005): A RAW History, “The Magazine,” In: *Indy Magazine*, Winter. http://64.23.98.142/indy/winter_2005/raw_02/index.html, last access 2007/10/22.
- Martin, Jean-Philippe and Mercier, Jean-Pierre (2005): Scénographie de la bande dessinée dans les musées et les expositions, In: *art press: Bandes D' auteurs*, 26, pp. 90-101.
- McCloud, Scott (1993): *Understanding Comics: The Invisible Art*, New York: Harper Collins. (スコット・マクラウド、岡田斗司夫監訳『マンガ学——マンガによるマンガのためのマンガ理論』美術出版社、1998年)
- Pasamonik, Didier (2008): *Critique de la bande dessinée pure: Chroniques narquoise: 2005-2007*, Paris: Berg International.
- Williams, Robert (2004): Underground(s), In: *Image Text: Interdisciplinary Comics Studies*, Vol. 1, No. 1. http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1_1/williams/, last access 2009/01/05.

同人誌研究に見出せるマンガ研究の可能性

ネラ・ノツパ

二次創作物とは、著作権法に保護されている原作のキャラクターや設定を引用して創作した作品のことであり、世界中のファンによって同人誌、ファン小説、イラスト、キャラクターのテーマソング、つまり同人音楽などの形で多数創作されている。本稿では、ファンによるマンガ（つまりいわゆる同人誌¹）を中心に論じていくこととする。その際、現代のマンガ研究における同人誌の位置を明らかにし、さらに同人誌研究がマンガ研究にいかに関与できるかということを追求する。

1 現代のマンガ研究における同人誌研究の位置

日本における最大の同人誌即売会であるコミックマーケットには2007年12月に35万サークル²、50万人以上のファンが参加した（COMIKET 2008: 4）³。マンガ市場の規模が4500億円⁴と推定された2007年、同人誌市場は553億円（矢野経済研究所 2008）にもなったと言われている。この数字はネット上で公開されている作品やコピー本など、無料で流通している同人誌がこの市場規模に

1 二次創作ではないテキストが載っているアマチュア雑誌も「同人誌」と呼ばれる。ファンによって作られた同人誌にはマンガやイラストなど様々な二次創作物が掲載されている。本稿では「同人誌」を「原作に基づいて創作された漫画同人誌」という広い意味で使用する。

2 一人の作者からなる「個人サークル」も存在する。

3 以下に2007年のオタク市場のデータが発表されるため、ここでコミックマーケット73（2007年12月に行われたコミックマーケット）の参加者数を利用する（COMIKET 2008: 4）。

4 出版科学研究所「コミック販売額（取次ルート）」より、『2008オタク産業白書』（メディアクリエイト2007）によると概算は270億円になるようだ。また、INTERNET Watchの記事には、「2007年のオタク市場規模は1866億円、ライトオタク増加により市場拡大」とある（<http://internet.watch.impress.co.jp/cda/news/2007/12/19/17936.html>, last access 2010/6/20）。

含まれていないにもかかわらず、アマチュア作品がマンガ市場の大部分を占めており、マンガ文化の中でも重要な役割を担っていることが分かるだろう。

日本国内外を問わず、同人誌のコンテンツ分析は、商業誌のそれと比べて少なく、非常に稀である⁵。英語圏において同人誌がたまに研究テーマとして取り上げられることがあるが、同人誌自体ではなく、それをめぐる法的問題に焦点を当てる場合⁶が多く、研究成果がマンガ研究とはおよそほど遠い経済学や法学などの分野において発表される傾向が強い。

当然ながら日本語での同人誌研究は、その資料へのアクセスのしやすさもあり、比較的多い。日本のマンガ研究者は著作権法の問題からファンによるその創作をめぐる権利にいたるまで、同人誌を意識している人が割合にいる（米沢 2001: 6, 9）。中でも、同人誌文化と密接に結びついているヤオイやボーイズラブなどをめぐる読者論において同人誌という分野を考慮に入れる場合が多い。さらに、伊藤剛の『テヅカ・イズ・デッド』が示すように、近年のファン活動を無視する伝統的なマンガ論に対する批判が、日本マンガ研究の中から登場してきたことも注目に値する（伊藤 2005）。

しかし、日本においてさえも同人誌を総合的に研究した専門書がなく、また学術的な論文も少ない⁷。ほとんどの同人誌研究はコミケットなどの即売会をテーマとし、オタクや腐女子（Galbraith 2009）の心理と行動様式、さらにその経済活動に集中している⁸。それに対して、ファンによる創作物のコンテンツが大ざっぱな形でしか触れられていない。ちなみに、ファン・コミュニティについての研究が多いものの、ファンが創作した作品のコンテンツ分析がまだ比較的少ないという点（Hellekson en Busse 2006: 27）では、欧米におけるファ

5 同人誌の物語形式におけるキャラクターの役割と大切さは最近英語圏研究に検討されることになった（Galbraith 2009）。

6 二つ以上の段落で同人誌を話題としている英語圏の学術論文 16 冊のうち、5 冊は著作権に関するテーマしか語られていない。残りの 10 冊における論考においては、ほとんどが「ヤオイ」の説明に終始し、同人誌のコンテンツの分析については詳しく書かれていない。「英語圏同人誌に関する論文のリスト」を参照（Noppe 2010）。このリストはよく更新されるため、既述の数字は変わる可能性がある。このリストには日本語で書かれた論文の英語訳は含まれていない。

7 2010 年 4 月 14 日に CiNii 論文データベース・サービスで「同人誌」を検索したところ、983 件のアイテムが見つかった（CiNii 2010）。しかし、そのほとんどが漫画同人誌ではなく、オリジナルが文芸等の同人誌について書かれた論文とみられる。河島によるとアマチュア作品の軽視は漫画学だけではなく、他の学術的な分野にも見られる傾向である（Kawashima 2010: 6）。

8 日本では、ファン・コミュニティの経済活動に関する一般書（たとえばマーケティングなどについて）が多数刊行されている。

ン研究もほぼ同じである。

同人誌のコンテンツ研究が十分になされていないため、日本語が分からないマンガ研究者は法的な面で危うい立場にある同人誌については聞いたことがあるかもしれないが、それ以外は知識がない。この研究不足は、同人誌が商業誌とは全く別のもので、「マンガ」として研究する必要がそれほどないという誤解を招いてしまう。いずれにせよ、現時点で、同人誌研究は日本国内外を問わず、いまだに断片的で、マンガ市場における同人誌の大きな役割に相応しいとは言えない。

本稿では研究者の態度に影響を及ぼしたり、実際の同人誌研究を妨げたりする二つの概念を論考してみたい。つまり「著作権法」に加え、価値のある文学作品を生み出す孤立した個人としての「著作者」といった概念である。著作権法と著作者の概念がマンガ研究に与える影響を調べることによって、同人誌研究に不足している部分が説明できると思われる。少なくとも、著作権法と著作者の概念について考えることによって、同人誌がマンガ研究に如何なる可能性をもたらすかを明確にすることができるだろう。

同人誌研究との関係で著作権法と著作者を考察するにあたり、英語圏におけるファン文化についての研究成果を踏まえて行きたい。英語圏の学界に登場しつつある新分野としてのファン研究、特にその方法論的枠組みからは同人誌研究のための刺激を得られる。そのうえ、主に英語圏のファンを対象としている英語圏のファン研究は英語圏のマンガ研究における同人誌の位置づけについても示唆するものがある。

2 同人誌の法的位置——法律と噛み合わない新文化状況

同人誌の法的立場は、アマチュア・マンガに関して最も研究されている側面である。商業誌との決定的な差をなす同人誌の違法性の問題は、同人誌に対する態度を根本的に左右し、同人誌研究にも重大な影響を与える。同人誌研究の（不足の）理由を解明するに当たって、著作権問題から始めなければならないだろう。

文学におけるアマチュア作品の立場（文学作品としての同人誌の位置づけ）を明確に述べるにあたって、まず著作権の歴史を簡単に述べる必要がある。

1710年英国で制定されたいわゆる「アン法」は世界で最初の著作権法とされている。アン法の制定は、個人の著作者ではなく、印刷・流通業者の要求によって成立したものであった。アン法とその後に制定された世界各国の著作権法の目的は、本の制作・売買で生計を立てる側の権利と、これらの文化的産物を創作に再利用する読者のニーズの間を調停することにあった⁹。

明治維新以後、著作権法が日本にも導入された。19世紀後半以来、日本の著作権法は徐々に変化し続けているが、現代までの変化として特に目立つのは著作権法に保護される媒体の種類が増加したこと、そして著作権の存続期間が徐々に延長されてきたことである。現在日本の著作権法は、同人誌の原作となる媒体（マンガ、アニメ、ゲームなど）のほとんどを著作者の死後50年間まで保護している。また、映画の場合は著作権の存続期間が70年間となっている。現在の日本の著作権法の目的は世界各国の著作権法と同様「文化の発展に寄与すること」（著作権情報センター）にある。

現代の発達した技術のために、メディア会社（書籍、雑誌、テレビなどの制作会社）は主な収入源である著作物・コンテンツの流通状況をますます管理・把握できなくなっている（Bardzell 2006, 12; Lessig 2004）。非常に高度になったソフトとインターネットのおかげで、誰でもどの媒体でも比較的簡単にデジタル化できるような時代になっている（Hughes e. a. 2007: 4）。しかし、これは著作権の歴史上、初めて発生した現象ではない。コピー機やビデオテープレコーダが一般的になった時など、著作権法は新しいテクノロジーに幾度となく挑戦されてきた。しかし、創作活動の邪魔にならない（文化の促進という目的を果たす）ことができるように著作権法はその都度新しいテクノロジーに合わせて修正されてきた。

それに対して法学者のローレンス・レッシング（Lawrence Lessig）やレベッカ・タッシュネット（Rebecca Tushnet）は（Lessig 2004; Tushnet 1996）、現代の著作権法が技術の発展の可能性に合わせて変化しておらず、むしろますます時代に逆行していると述べている。新しいテクノロジーの影響に対抗するため、メディア会社は消費者の権利を制限しようとし、消費者によるコンテンツの流

9 18世紀に著作権法の発展にかかわった人物や組織の動機は、本稿で述べた状況よりもかなり複雑であった（Rose 2003）。

通と再使用を厳しく管理しようとする傾向にある¹⁰。その結果として、現代の著作権法は著作権所有者と消費者の間を調停しつつ創作活動を後押しする道具ではなく、メディア会社の収益を守るための道具になってしまった。

著作権法に保護されている著作物・コンテンツをアマチュアが再使用・流用することは、日本国内外においてますます禁止される傾向にあるが、それは、アマチュアの共同体による創作活動が文化生産の重要な形態として登場しつつある事実とは矛盾に見えるものがある。例えば、商業誌の市場が経済的に低下して行くのに対して、同人誌の市場は増加している¹¹。こうして、法的には微妙な立場に置かれているファン作品が盛んに創作されていることは驚くべきではないだろう。法律と、この法律が管理するテクノロジー先端技術によって築かれた現実世界が全く相反するものとなってしまった（Tushnet 1996: 651; Kawashima 2010: 1）。

3 同人誌の法的位置——著作権法関連問題に由来する同人誌研究への障害

同人誌のようなファン作品は確かに著作権を侵害していることがあるが、後述するように日本においては著作権所有者がそれをほとんど黙認する一方（Noda 2008: 15）、サークルも同人誌の違法性を認識しており、同人誌即売会の主催者側は著作権所有者からクレームをつけられないように売買用の同人誌をチェックし、明らかに「単なる書き写し」と認められるものを会場から排除している。しかし、レッシングによると、同人誌のほとんどが「単なる書き写し」ではなく、「二次的著作物」という、日本の著作権法におけるカテゴリーにあたるものであると言う¹²。

著作権法による同人誌への対応は、世間がどのような印象を持っているかということを通して、いろいろな面で同人誌研究にも影響を及ぼしている¹³。日

10 その一例として「模倣品・海賊版拡散防止条約（ACTA）」という国際条約に関する交渉がある。日本はACTAの主要な参加国である。「経済産業省」による交渉内容が開示されていないため、交渉中の国々の姿勢が分りにくいが、ある情報によると、日本は知的財産権法を非常に厳しくする政策を進めらしい（丸園）。

11 『「オタク市場」に関する調査結果 2008』によると、同人誌の市場価値が2007年は2006年よりも13.5%増加したそう（矢野経済研究所 2008）。

12 日本の著作権法において「二次的著作物」というのは、「著作物を翻訳し、編曲し、若しくは変形し、又は脚色し、映画化し、その他翻案することにより創作した著作物」として定義されるものである（日本著作権法2条11項）。「二次的著作物」についての項は著作権法の第二章に記述されている。

13 著作権法が同人誌研究だけでなく、マンガ研究全体にも制限をもたらしてしまう。著作権問題が同人誌研

本語を理解しない研究者が同人誌を研究することはほとんど不可能であろう。同人誌の合法的な翻訳出版が難しいうえ、ネット上に流通している同人誌のスキャンレーション（ファンによる翻訳）は断片にすぎなくて学術研究に相応しい資料にならないからである。

日本語が堪能な研究者でも同人誌関係の研究資料を手に入れる際に障壁に直面することがよくある。日本のメディア会社は通常、同人誌の創作活動を暗黙に了解してはいるが、著作権所有者と同人誌の発行者との間ではときどきトラブルが起きている¹⁴ため、同人誌の創作者は自分たちだけではなく、同人誌界全体を法的危険にさらすことを恐れている。同人誌サークルや即売会の主催者は、外部者に注目されないように努力しているため¹⁵、同人誌の流通を慎重に管理している。その結果、日本の同人誌の即売会や同人ショップにアクセスできない研究者にとっては同人誌を手に入れることがきわめて困難となっている。

ようやく同人誌を手に入れた研究者にもまだ試練が待ち受けている。知的所有権に関する国際条約に加盟しているほとんどの国々において著作権を侵害している媒体の輸出と輸入を禁じているため、日本から同人誌を持ち帰ることは犯罪行為とみなされるのである¹⁶。特に、同人誌を持ち込んだ国で原作となるマンガの翻訳がすでに出版されている場合には問題となり得る。

著作権法が引き起こす問題は法的な部分だけに限らない。著作権法の問題性に関する認識がとぼしいこと自体も同人誌研究に大きな影響を与えうる。マンガ研究者としては、著作権法のみに基づいて、同人誌マンガと「正規」のマンガとを区別することには十分な学術的論拠がない。法的な区別はあるが、前述の通り、現代の著作権が時代遅れであり、文化発展に寄与する道具として位置

究において大きく扱われることが特に多いが、商業誌のマンガを引用図版として研究書等に掲載することの困難さも例に上げられる (Noda 2008: 15、米沢 2001: 5)。

14 例えば、「ポケモン同人誌事件」(Noda 2008: 16、米沢 2001: 8)、「ドラえもん同人誌事件」(ComiPress 2007)、または「ハリボタ同人誌事件」(司)のような、あまり知られていない事件(司)がある。

15 例えば、多くのサークルがウェブサイトのアドレスを検索サービスから隠したりしているが、同人誌の中にはアドレスが載っているものもある。そのほか、同人誌をオークションサイトに出したり、または同人誌の文化と関わっていない人にみせたりしないように読者を警告したりするなどの対処をしている。

16 同人誌が著作権侵害をしていなくても、コンテンツのほうが無断と判断されるとされる恐れもある。特にキャラクターが未成年に見える場合、児童ポルノを禁じている国々へそれらを持ち込むことは大変危険である。例えば、2010年2月にアメリカ人のクリストファー・ハンドレイ (Christopher Handley) が PROTECT Act 法「US CODE」によって児童ポルノを持ち込んだため有罪との判決がなされた (io9)。

づけされていない (Lessig 2004)。

よく考えてみれば、著作権法が同人誌研究を阻害しているということは、研究者が資料として使用できるものがますます制限されてしまう、もっと一般的な傾向を表している (Woodmansee; Jaszi 1995: 775)。この傾向について問題意識を強めることは学者にとって有益¹⁷であるだけでなく、道義的責任でもあるかもしれない。英語学者であり法学者のマーサー・ウッドマンシー (Martha Woodmansee) と法学者のピーター・ジャシ (Peter Jaszi) は、著作権法の問題がますます深刻になってしまっているのは、半ば学界の責任でもあると述べている。現在に至るまで学者と教育者、さらに学生の執筆活動を統制する諸法規やその根拠となった「所有」の概念をもともと進めたのは学界でもあったが故に、現代の著作権法の危うい進展に異議を唱えることは学界の責任である (Woodmansee; Jaszi 1995: 772, 782)。

次の章では作品における著作者の「知的所有権」という概念の原点とその概念が同人誌研究に与える影響とについて考えてみたい。

4 同人誌における作者の問題——個人の著作者という概念と女性の創作について

同人誌が法的な理由で問題にされるが、同人誌の制作方法と同人誌を制作するファン著作者自身が問題にされることもある。「プロ」の著作者と「アマチュア」の著作者との区別は簡単なように思われるが、この区別は、著作者に関する紋切り概念であり、文学論によってすでに疑問視されているにもかかわらず、その他の分野に強い影響を持ち続けている。プロとは単独で創作し、法律によって保護され、独創的な作品を創る者と認識されている。対照的に、アマチュアは他のアマチュアとともに私的領域で消費される法的に微妙な立場にある二次創作物を創る者である¹⁸。社会における作者の評判が作品の評価に大きな影響

17 前述の同人誌研究への障害は学術研究における自由の原則を害するが、著作権法に直接対抗するのは学者にとってかなり危険な行為である。しかし、著作権法の発展と学界や出版界への影響について情報を集めたり、ファン活動の合法化をサポートしたりすることは大切であろう。

18 「オリジナル」や「二次的」という言葉に作品の評価が含まれている。「オリジナル」として評価される作品は新しく、質の高い出版物とされている。それに対して、二次的創作物は独創的な作品を創作する才能がない作者が作った「コピー」作品と思われている。「二次的」という概念は作品を区別するのに不相当であることを忘れてはいけない。どの創作的な作品にも「二次的」な要素が含まれている。ある二次的な作品の作り方が合法的で、ある二次的な作品の作り方が著作権侵害にされる。

を与えることがある。熱狂的なファンの共同体、例えば、病的で非社会的で場合によっては危険と思われたオタクへの非難をかわすのは比較的簡単であるが、「アマチュア」と「プロ」の区別はそれより根深く微妙であるため、以下でさらに幅広く考察してみたい。

文学をめぐる著作権法史を専門としているウッドマンシーによると、独創的な文学を執筆する「プロ」の著作者という概念は18世紀になって発展した。文学で生計を立てようとした著作者が多くの読者に向けて本を出版し始め、作品の法的保護を求めた。そのため、著作者が「作品の唯一の責任者」として認められるように、著作者という新しい概念を生み出していった (Woodmansee 1984: 426)。このロマン派によって定義された著作者という新しい概念は、それ以前の「書き手」と随分異なっていた。つまり、「書き手」は自身が執筆した言葉を(テーブルや椅子と同様に)「所有する」者と思われていなかったうえ、独創的なアイデアを考えだす「天才」としても見られていなかった。

ところで、この近代的「著作者」という概念は著作権法と同時に発達してきたものである。18・19世紀に文学理論と法学理論が手を組み、著作者という新しい概念に合わせた著作権法を作った。それに対して、20世紀後半になると、文学理論における著作者(を相対化する)概念と、著作権法の発展は相反するものとなった¹⁹。

故に、文学理論における著作者という概念が変化していったにもかかわらず、ほとんどの学会においてロマン派による著作者観が相変わらず一番有効であると考えられている。普段文学理論の分野と関わっていない学者は、学術的なコンテンツを如何に扱ったり流通させたりするかに関して、著作権法に基づく著作者の概念に従っている。現代の著作権法が「独りの著作者」という概念を肥大化したため、共同制作のようなますます重要になっている制作方法における「著作者」が軽視されてしまった。例えば、日本の著作権法は作品に対して「人格的」「財産的」な権利を「独りの著作者」に与えているのである(著作権情報センター)。

¹⁹ ウッドマンシーとジャシによると、法学理論と文学理論が断絶してから、文学理論の法律への影響が希薄になっていったようである。その結果、構造主義とポスト構造主義における著作者という概念への批判は現代の著作権法に全く影響を与えていない (Woodmansee; Jaszi 1995: 771)。

「独りの著作者」という概念は同人誌の作者の評価だけでなく、さまざまな形で同人誌研究にも影響を与えてしまう。その例として、同人誌における作者の過半数が女性であることに加え、同人誌を特徴づける共同制作活動を挙げ、それらについて述べてみたい。

18世紀以降の「著作者」の発展は根本的にジェンダー化されていた。ファン文化研究者のクリスティーナ・ブッセ (Kristina Busse) によると、「独りの著作者」という概念が後押しをした18世紀には、

「(省略) 女性のアートの創り方はいくつかのところで『間違っている』と思われた。女性のアートの創作は生計を立てるためではなく、また公的領域に向かって発表されたものでもなかったのも、著作者の独創的な才能よりも職人芸とアマチュア性が重要視・強調された(アマチュアによる職人芸にすぎないとみなされた)。女性による作品の思想的な文脈は男性の著作者が、自身の文章を所有し販売するためにとっていた美学的なモデルとは正反対であった。そのため、女性の作品を無視する必要があった。」(Busse 2010)

ジェンダーと文学理論家の水田宗子が『*Translation and Gender*』(Mizuta 2006)において、日本でもロマン派の独創的な創作と著作者という概念は男性的な職業を前提に発展したと述べている (Mizuta 2006: 162)。マンガ同人誌の著作者の多くは女性であるので、このジェンダーの問題に注目すべきである (Orbaugh 2009: 175)。女性の文学作品はかつてはよく非規範的で社会性に欠け、たわいのないことしかテーマにしないものとして軽視されてきた (Saito 2006: 181)。日本文学の古典には女性によって書かれた作品は割合多くあるが、最近の女性の読書傾向についての研究によると、女性による文学作品はまだ軽視されている (Hartley; Aoyama 2009: 2, 25)。マンガ研究の例としては、(ヤオイをめぐる同人誌と密接に結びついている) ボイーズラブ読者である「腐女子」を病的と見なす現象を挙げられるだろう。

前述の通り、現代のファン作品が軽視されるものとなっている「独りの著作者」という概念は学術的な議論に基づいてのものではなく、経済的な収益をあげるために組み立てられた概念である。しかし、この著作者という概念が多くの分野において常識として認識されるようになった。現在、同人誌という主に

女性によって制作される媒体が「著作者がアマチュアである」というだけで問題にされてしまっている。著作者という概念の歴史をよく調査し、いまだに同人誌マンガが軽視されることにジェンダーが影響している可能性を考慮すべきだと思う。

5 同人誌における「著作者」と共同制作活動の意義

ジェンダーについて論じると、著作者という概念が同人誌の評価に影響を与えていることに突き当たる。女性の文学活動はよく「共同的」とであるとと言われる。『*Girl reading girl in Japan*』(Hartley and Aoyama, 2009)の前書きで、日本文学研究者の青山ともことバーバラ・ハートレイ (Barbara Hartley) が以下のように述べている。

「(本書は) 現代の日本人女性にはグループで読書する傾向があることを示している。本書への投稿者がくりかえし指摘するように、女子は、グループで読書することでテキストの快楽を高めながら、日常生活の実際的な問題を考える機会も与えられている。」(Hartley; Aoyama 2009: 5)

「独りの著作者」という概念のもとにあるのは、自分自身の創作力のおかげで独創的なアイデアを生み出すことができる理想的な作者のイメージである。この作者の役割は読者にテキストの正しい解釈を示すこと、または解釈を限定することだと言われる (Bardzell 2006: 16)。しかしながら、日本においても欧米の国々においても著作物・コンテンツの共同制作活動が「独りの著作者」による制作活動に迫る勢いで盛んになりつつあるようだ。ファンのリミックス文化を進化させる新しいテクノロジーが共同制作活動をも同時に深化させていく (Hughes e. a. 2007: 25)。したがって、ファンのリミックス文化がほとんどオンライン・ハイパーテキストによって進化し、ハイパーテキストの特徴的な相互関連性は独りの作者によって管理される直線的な物語形式を超えたともいえる (Hayles 2001: 21)。

批評家の東浩紀はオタク文化のポストモダン的な要素を分析して、ファンの著作物・コンテンツの消費と同人誌の制作活動において伝統的な著作者の概念が大切とされていないと述べる (Azuma 2009: 88)。オタク文化研究者のゴールブレイス (Patrick Galbraith) によると、東による男性のオタクの動機づ

けは腐女子にも当てはまると述べている (Galbraith 2009)。共同制作活動の有効性が最もはっきり見えるところはファン文化においてかもしれない。日本と欧米のファン研究者によると、ファン文化における共同文化制作とともにファンと一緒に読書をすることは一般的によくあることだそうだ。例えば、同人誌はよく2人以上の作者からなるサークルによって制作されている。出来上がった同人誌はオンラインや即売会で流通されるため、読者と作者の交流が容易であり、ある原作への興味やその原作をもとにして作られた登場人物のコードを読者の全員が理解することで、コミュニティが形成されていく。一つの作品のファンによって創作されたことを表す「同人」、その言葉それ自体がファンの制作活動の共同性を表わしている。「同人誌」というのは同じ目的や趣味を持った者によって、同じ目的や趣味を持った者のために作られた雑誌のことである。

このような同人誌の例を見ると、共同制作によって創作された作品をマンガ研究においてもっと重要視するべきではないかと思われる。ファン作品の制作活動だけではなく、ファンの活動のほとんどが「共同」作業であることに特徴がある。オンライン掲示板、ブログ、ジャーナリングサイト、メーリングリスト、スキャンレーションとファンサブの制作、イベントへの参加などが例として挙げられる。

マンガ文化の中で「共同」作業と言えるのはファン活動だけではない。商業誌であるマンガ雑誌は通常1人で創作活動をしているマンガ家の作品を発表しているが、その背後でアシスタントのチームがマンガ家をサポートしていることが多い。また、編集者はマンガのストーリーと絵に大きな影響を与えるが、読者によるマンガ家への提案や要望などが作品に影響を及ぼすこともよくある。マンガ研究において「独りの著作者」という概念は、マンガ文化におけるその概念の重大さと全く一致しないのではないかと思われる (Woodmansee; Jaszi 1995: 769)。

6 結論——マンガ研究の肝要性を目指して

作者の権利が読者の権利より大事にされ、著作権法の原則が当たり前とされている法的な枠組みは、技術革新が文化の制作活動に大きな変化を起こしつ

つある現在、明らかに現代の文化的財産の制作活動に適合していない。同人誌の場合でも、70年代の同人誌ブームはコピー技術の革新のおかげで成り立っていた（西村 2002: 25）ように、現代の印刷、そしてソフトとハードウェアの技術革新が同人誌の制作活動を大きく変えている。現在、多くの同人誌が直接ウェブ上で発行され、印刷物として発行された雑誌の場合にはサークルのメンバーのほとんどがインターネットを通じて対話している（Hartley en Aoyama 2009: 175）。

本稿では、ファン文化のポストモダン的な社会における明確な役割と同人誌のファンによる文化的特徴について簡単に述べることはできなかった。エーコ（Umberto Eco）が60年代に論じたように（Eco 1989: 13）、科学の発展と技術革新が消費者のメディアの扱い方と解釈を大きく変える力をもっている。現代の日本のオタク文化の文脈で東がそれを証明したように、腐女子とオタクはこの消費者の進化において先駆者だと言われている（東 2009:25）。このグループがマンガや他の創作物の原作を消費しながら新たな作品を制作するという現象をもっと徹底的に研究することは、学問的にも意義のあることであろう。

合法的に出版されていない作品を研究対象から除外した結果が、社会的にあまり注目されない状況を作り出しているのかもしれない。少数派、あるいは権利を有していない作者によって制作された作品は、特異的で一般読者にとって面白くないものと思われる。そのため、作品を出版社によって発行してもらえない可能性が比較的低い場合は同人誌のような媒体でしか自費出版できないことが多い。また、ジェンダーが同人誌の評価に与える影響についても短く述べた。作者のセクシュアリティや人種を調査すれば、同様な問題点が新たに見つかる可能性がある。マンガ研究においてこのような問題を避けるのは社会的に無責任と言えるだろう。同人誌を例として議論を始めれば今後効果的な対話ができるかもしれない。

著作権法と著作権という概念は現代的で進んだ概念と思われる。著作権情報センターによると「著作権に対する理解と保護の度合いは、その国の文化のバロメーターといわれています」とある（著作権情報センター）。多くの法学者・経済学者・メディア学者がこのような厳しい著作権の規定に反対を唱えるようになった。現代の著作権法はむしろ時代遅れで、テクノロジーのおかげ

で盛んになった現代の文化制作活動に全くそぐわないため、創作的な文化の発展と学術研究に影響を及ぼす恐れがあるとこれらの学者は述べている。レッシグや他の法学者は、これ以上著作権法を厳しくすると表現の自由の原則を害するのではと恐れている（Lessig 2004）。経済学者のヒュージュ（Jerald Hughes）などは、文化的財産を盛んにデジタル化または簡単にデジタル化することは、時代遅れの著作権を行使することによって経済の発展を阻害するかもしれないと述べている（Hughes e. a. 2007: 21）。また、文化政策研究の視点から、文化の発展を進めるためには政府が法律をファン活動の現状に合わせる必要があると河島は述べている（Kawashima 2010: 4）。ファン作品には法的保護が必要と論ずる英語圏のファン学者も多く（Noda 2008: 20; Kawashima 2010: 19; Organisation for Transformative Works）、ファン作品の売買を合法化すべきだと言う学者までいる（De Kosnik 2009: 124）。

主に経済的な理由により創られた枠組みの中でアマチュア・マンガの研究を続けることは学術的によくないだけではない。研究者が無批判に時代遅れの概念を使い続けることによって、社会において増えつつある人文科学に対する軽視（つまり、有用性がもはやないという見解）を補強してしまう。マンガ研究はこの人文科学の一分野であるが、従来の著作者概念を相対化しない限り、その研究対象であるマンガの消費者が受容しているマンガ文化とますます離れていってしまうかもしれない。マンガ読者には若くて、新しいテクノロジーを上手に扱える人が多い。その読者の多くがオンラインのファン活動に参加しており、法的規制とテクノロジーの可能性との大きなズレを実感している。マンガは何十年ものあいだ、学術的研究に値する研究対象ではないとみなされてきた。ファン活動とファンによって制作されたマンガも同じような境遇にあるが、マンガ研究としては同じ不当な扱いを再び繰り返すことが避けられるかもしれない。まさにそうすることによってマンガ研究の「現代性」を主張することができるだろう。同人誌や他のファン創作を研究することは、日本国内外におけるマンガの消費に大きな影響を与える技術や経済の新動向を照らし出す可能性を開いてくれる。

謝意

ジャクリーヌ・ベルント様、クリスティーナ・ブッセ様、ハンス・コッペンズ様、オルガ・アントノワカ様に益するコメント又は書類をいただき、心よりお礼申し上げます。

参考文献

- Azuma, Hiroki (2009), *Otaku: Japan's Database Animals*, English, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Bardzell, Jeffrey (2006), Creativity in amateur multimedia: Popular culture, critical theory, and HCI, *Human Technology* 3, no. 1, pp. 12-33.
- Busse, Kristina (2010), Affect and the individual fan, Umea, Umea University. ComiPress. The Truth Behind Shogakukan's Agressiveness Toward Doraemon Doujinshi? <http://comipress.com/news/2007/07/29/2393>, last access 2010/6/24
- De Kosnik, Abigail (2009), Should Fan Fiction Be Free? In: *Cinema Journal* 48, no. 4, pp. 118-124.
- Eco, Umberto (1989), *The open work*, Harvard University Press.
- Galbraith, Patrick (2009), Moe and the Potential of Fantasy in Post-Millennial Japan, *electronic journal of contemporary japanese studies*, <http://www.japanesestudies.org.uk/articles/2009/Galbraith.html>, last access 2010/6/24
- Hartley, Barbara and Aoyama, Tomoko (2009), *Girl reading girl in Japan*, Routledge.
- Hayles, Katherine (2001), The transformation of narrative and the materiality of hypertext, *Narrative* 9, no. 1, pp. 21-39.
- Hellekson, Karen and Busse, Kristina (2006), *Fan fiction and fan communities in the age of the Internet: new essays*, McFarland.
- Hughes, Jerald ; Lang, Karl ; Clemons, Eric K. and Kauffman, Robert J. (2007), *A unified interdisciplinary theory of open source culture and entertainment*, SSRN Working Paper.
- io9, Manga Collection Ruled "Child Pornography" By US Court, <http://io9.com/5272107/manga-collection-ruled-child-pornography-by-us-court>, last access 2010/6/24
- Jenkins, Henry (2008), *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, Revised. NYU Press.
- Kawashima, Nobuko (2010), The Rise of 'User Creativity' : Web 2.0 and a New Challenge for Copyright Law and Cultural Policy, *International Journal of Cultural Policy* (forthcoming).
- Lessig, Lawrence (2004), Free culture: How big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity, <http://download.nowis.com/index.cmf?phile=FreeCulture.html&tipe=text/html>, last access 2010/6/24
- Ministry of Economy, Trade and Industry (経済産業省), "Anti-Counterfeiting Trade Agreement (ACTA)", <http://www.meti.go.jp/english/policy/economy/chizai/acta.html>, last access 2010/6/24
- Mizuta, Noriko (2006), Translation and Gender: Trans/gender/lation, In: *Woman critiqued*, University of Hawaii Press, pp. 159-166.
- Noda, Nathaniel T. (2008), When Holding On Means Letting Go: Why Fair Use Should Extend to Fan-Based Activities.
- Noppe, Nele, List of English-language academic publications on dōjinshi, http://www.diigo.com/user/nele_noppe/doinshi_english_academic, last access 2010/6/24
- Orbaugh, Sharalyn (2009), Girls Reading Harry Potter, Girls Writing Desire: Amateur Manga and Shōjo Reading Practices, In: *Girl reading girl in Japan*, pp. 174-186.
- Organisation for Transformative Works, What We Believe - Organization for Transformative Works, <http://transformativeworks.org/about/believe>, last access 2010/6/24
- Rose, Mark (2003), Nine-Tenths of the Law: The English Copyright Debates and the Rhetoric of the Public Domain, *Law and Contemporary Problems*, pp. 75-88.
- Saito, Minako (2006), Yoshimoto Banana and Girl Culture, In: *Woman critiqued*, University of Hawaii Press, pp.167-184.
- Tushnet, Rebecca (1996), Legal Fictions: Copyright, Fan Fiction, and a New Common Law, *Loy. LA Ent. LJ* 17, pp. 651-686.
- US CODE. US CODE: Title 18, § 1466A. Obscene visual representations of the sexual abuse of children. <http://www.law.cornell.edu/uscode/18/1466A.html>, last access 2010/6/24
- Woodmansee, Martha (1984), The Genius and the Copyright: Economic and Legal Conditions of the Emergence of the 'Author', *Eighteenth-Century Studies* 17, no. 4, pp. 425-448.
- Woodmansee, Martha and Jaszi, Peter (1995), The law of texts: Copyright in the academy, *College English* 57, no. 7, pp. 769-787.
- 伊藤剛『テヅカ・イズ・デッド ひらかれたマンガ表現論へ』NTT出版、2005年
- 国立情報学研究所 論文情報ナビゲータ (CiNii)、論文検索キーワード「同人誌」<http://ci.nii.ac.jp/search?q=%E5%90%8C%E4%BA%BA%E8%AA%8C&range=0&count=&sortorder=&type=0>, last access 2010/6/24
- COMIKET「コミックマーケットとは何か」(2008年2月、コミックマーケット準備会) <http://www.comiket.co.jp/info-a/WhatIsJpn080225.pdf>, last access 2010/6/24
- 出版科学研究所「コミック販売額」<http://www.ajpea.or.jp/statistics/statistics.html>, last access 2010/6/24
- 著作権情報センター (CRIC)「はじめての著作権講座：著作権って何？」<http://www.cric.or.jp/qa/hajime/hajime.html>, last access 2010/6/24
- 著作権情報センター (CRIC)「国内法令」<http://www.cric.or.jp/db/fr.html>, last access 2010/6/24
- 司「ハリポタ著作権問題とは」<http://red.ribbon.to/~fan/th.s.html>, last access 2010/6/24
- 司「知って欲しい事件」<http://red.ribbon.to/~fan/sto.html>, last access 2010/6/24
- 兔園「第219回：新たにリークされた文書から見る模倣品・海賊版拡散防止条約 (ACTA) に対する日本政府のスタンス (民事エンフォースメント関連部分)」<http://fr-toen>.

cocolog-nifty.com/blog/2010/03/post-4d75.html, last access 2010/6/24
西村マリ『アニパロとヤオイ』太田出版、2002年
野津誠「2007年のオタク市場規模は1,866億円、ライトオタク増加により市場拡大」
INTERNET Watch、<http://internet.watch.impress.co.jp/cda/news/2007/12/19/17936.html>, last access 2010/6/24
メディアクリエイト『2008 オタク産業白書』2007年
矢野経済研究所「「オタク市場」に関する調査結果 2008」<http://www.yano.co.jp/press/press.php/000410>, last access 2010/6/24
米沢嘉博『マンガと著作権——パロディと引用と同人誌と』コミケット、2001年

10

反映／投影論から生産的フォーラムとしてのジャンルへ ——ヤオイ考察からの提言

溝口彰子

「趣味」じゃないんだ！ 私にとって、漫画を読むというのは、すでに「生きる」というのと同義語だ！（三浦 2006: 13）**

相手の頭脳の回路から、欲望の回路まで見えてしまうこと。観察から得たちょっとした情報で妄想を膨らましてゆく、あんたのアンテナ、ちょっと感度良すぎ！ みたいなことを互いに観察しあう、それが快樂なんです。そういう仲間との間にあるものはそれはもう「愛」という言葉でしか表現できない気がしますが（三浦 2007: 3）。

女性による女性のための男性同士の恋愛を軸としたマンガおよびイラストつき小説群を広義のヤオイと呼ぶとして、その始祖を1970年代の少女マンガの中の「美少年マンガ（少年愛）」とすると40年近く、1961年の森茉莉の小説「恋人たちの森」まで遡れば50年の歴史を持つ。広義のヤオイ史については別稿を参照いただくとして（溝口 2003: 27-53、Mizoguchi 2003: 49-75）、2010年前半現在の状況を確認すると、ボーイズラブ、もしくはBL（ビーエル。以下BL）と呼ばれる商業出版と狭義のやおい同人誌が広義のヤオイ・シーンを

* 英語文献からの引用文は筆者が翻訳した。

** 本論中では「マンガ」とカタカナ表記だが、ここでは引用もとの漢字表記とした。

形成している¹。BL 商業出版が中心の時代は1991年から続いているが²、1980年代を唯一のヤオイ商業誌として牽引した『JUNE』誌が休刊した2004年を区切りとして、現在は第二期とすると整理しやすい。もちろん、『JUNE』休刊の前後でヤオイ・シーンが劇的に変化したわけではなく、すべては有機的に第一期から継続して展開してきたことではあるが、BL 中心時代の第二期の特徴として、次のことがらをあげる。ヤオイのグローバル化の進展（2004年からはアメリカ合衆国でもBLの翻訳出版が本格化）、メディアミックス展開（第一期から引き続いてのドラマCD化や家庭用OVA化に加え、BLマンガを原作としてテレビ放映されるアニメも登場³。また、ヤオイ的内容の、あるいはBLを原作とする実写映画も作られるようになった⁴、他ジャンルへ進出するヤオイ出身作家や、BLと非BLジャンルを両立させる作家の増加⁵、過去作品の文庫版や愛蔵版での復刻出版の開始。また、マスコミによる「腐女子」報道によって結果的にヤオイ愛好家という存在の一般社会での認知度が上昇した⁶。ヤオイ作品群が、基本的に美男子二人が「攻」と「受」の役割に分かれ、セックスにおける挿入する側とされる側を演じる男同士の恋愛を縦軸に、スポーツや仕事などを横軸にしたロマンス物語とバディ物語を兼ねた作品が主であることはBL中心時代初期から変わらないが⁷、第二期においては絵柄、舞台設定、物語展開など作風の幅が広がっており、ホモフォビック（同性愛嫌悪的）な設定や出会い頭のレイプが減っている⁸。

1 広義のヤオイをカタカナで、やおい同人誌を狭義のやおいとしてひらがなで表記し、区別している。その理由についての詳細は前掲の「溝口 2003: 27-53」を見よ。

2 1991年とした理由については前掲の「溝口 2003: 49」の註31を見よ。

3 中村春菊のマンガ「純情ロマンチカ」を原作とするアニメ『純情ロマンチカ』（今千秋監督、2008年、AT-X系列）を例にあげる。

4 前者の例としては『BOYS LOVE』（寺内康太郎監督、2007年）、後者の例としては『愛の言葉』（原作マンガ：紺野けい子、金田敬監督、2007年）、ごとうしのぶの小説「タクミくんシリーズ」を原作とする『タクミくんシリーズ』そして春風にささやいて『タクミくんシリーズ 虹色の硝子』『タクミくんシリーズ 美貌のディテイル』（横山一洋監督、2007、2009、2010年）をあげる。なお、ネット上の感想コメントや、私のヤオイ愛好家友達の言葉からは、これら「BL映画」を標榜する実写映画の観客層は、BL愛好家とはあまり重ならない可能性が感じられる。

5 前者の例としては西桐や、よしながふみ、後者の例としては中村明日美子、阿仁谷ユイジ、BLと非BLでペンネームを使い分ける basso / オノ・ナツメをあげる。

6 「腐女子」という言葉は、マスコミがねっつ造したネガティブなヤオイ愛好家像のステレオタイプに対するレッテルとして、ヤオイ愛好家たちは抵抗を示していたが、現在では多くの愛好家が自称として使うようになっている。「腐女子」という言葉についての当事者の見解や「腐女子」をめぐる議論については「名藤 2007: 55-117」を見よ。

7 BLテキストの定型については、「溝口 2000: 193-211」を見よ。

8 ホモフォビアやレイプの減少についての分析については「溝口 2007: 56-62」を見よ。なお、BL作品の作風の幅の広がりについて分析は稿を改める。人気作品の例については、ガイド本が参考になる（たとえば、NEXT 編

私は、ヤオイは誰かの現実を反映するものではなく、また単なる個人的ファンタジーの投影でもなく、さまざまな性的指向の女性たちの欲望やファンタジーと政治的、社会的現実が衝突する闘技場から生まれる表象であるという前提で、1998年後半から愛好家実践と並行して考察を行ってきた。この前提はテレサ・ド・ローレティスに学んでいる。ド・ローレティスは、男女ものポルノグラフィをめぐる論争の際に、「……フェミニストの分析と政治は女性が社会的にこうむった傷と同時進行で進んできた一実のところ、その傷によって促されてきた。しかし、フェミニズムの強さ、もしくは、フェミニズムが持ちうる可能性のある社会的な力は、その傷をなかったことにするわけではない」と指摘（De Lauretis 1994: 146）、ポルノグラフィ擁護派による個人的ファンタジーと表象の同一視も、反対派による表象と現実行為の同一視も適切ではなく、女性観客を意識的かつ政治的、社会的主体性（subjecthood）と、個人的、精神分析的主体性（subjectivity）の両方の複雑な合成物だとした上で分析するダブル・ムーヴメントは、フェミニストとして表象を扱う上での必然であることを示した（De Lauretis 1994: 147）。同論争でジュディス・バトラーが主張したように、女性主体がファンタジーの中では女性以外の、男性や、シナリオ全体に同一化することができることは精神分析理論的に正しい。しかし、ポルノグラフィという公的な表象に対峙する女性観客は、同時に必ず社会的主体でもある。そのため、女性が傷つけられる場面で自分が社会の中で占める立場である女性キャラクター以外に同一化できるためには、その表象と距離を持つことが必要だが、そうはできない女性ード・ローレティスが「ドウオーキン」と呼ぶ一は多い。女性が主人公ではないヤオイは、ド・ローレティスらが考察する異性愛男性向けの男女の性愛を中心にしたポルノグラフィよりも、このダブル・ムーヴメントそのものをジャンルの根幹として体現するジャンルだ。というのも、女性たちが男性同士の恋愛物語を、自分たちのファンタジーを投影した表象として生産し、受容しうることは、彼女たちの主体性が社会的主体としてのポジションから自由でありうることを示している一方で、そもそも女性

集部 2008、2009）。

読者が男性同士の恋愛物語を必要とするということ自体が、彼女たちの「傷」を示すのだから。

この仕組みを現実逃避として批判するのか、快楽の装置として評価するのか、様々な議論がなされてきた。議論の幅と変遷については、金田淳子によるまとめなどを参照いただくとして（金田 2007a: 163-190、金田 2007b: 48-54）、本論では、女性たちのフォーラム、あるいはコミュニティとしてのヤオイに焦点を当てる。まず、ヤオイ愛好家たちのコミュニティ意識について考察する。次に広義のヤオイ・ジャンルがいかにか「ヴァーチャル・レズビアン」空間として機能しているかを示していく。BL 商業出版は産業として成立しており、その意味ではBLは公的な表象だが、極めて私的な女性たちの絆を培ってもある。少し先回りして言えば、BL 商業出版中心の時代になって20年、BL作家を生業に社会人として経済的に自立している女性を数百人擁しながらも⁹、女性だけの親密な「ヴァーチャル・レズビアン」空間であることから、生産的なアクティヴィスト空間の可能性が生まれた、というのが私の分析だ¹⁰。紙幅の都合で、フェミニスト、レズビアン、さらにクリアな意味でのアクティヴィスト的な事例については、本論の最後で簡単に示すことしかできないが、これについては稿を改めたい。

日本でおそらく最も著名なヤオイ愛好家である直木賞作家、三浦しをんが述べているように¹¹、ヤオイを「読む」ことはヤオイ（のコミュニティの成員としての人生）を「生きる」ことである。また、三浦が「愛」と呼ぶものは、彼女と彼女の妄想仲間の間だけではなく、広くヤオイ愛好家女性たちの間に存在

9 近年のBLマンガのガイドブック（NEXT編集部編：2009）では2008年10月から2009年9月発売の主なBLマンガの作者として314人をあげており、BL小説のガイドブック（雑草社編集部編：2003）では151人の小説家をあげている。いずれも、プロのBL作家を網羅しているリストかどうかはわからないし、とりあげられている作家が専業作家ばかりとは限らないが、おおまかな人数の目安にはなるだろう。

10 1993年という早い時点で、やおい愛好家女性たちを観察し、分離主義レズビアン（レズビアン・セパラティスト）に似ており、精神的レズビアンかもしれないと指摘したのは栗原知代である（栗原 1993: 338）。本稿は栗原に示唆を受けつつ、資本主義社会に生きるフェミニストとしての経済的自立と社会進出の問題意識から、BL商業出版を中心に、やおい同人誌活動も行うという作・読者層を中心に想定し、広義のヤオイ・コミュニティ全体を考察対象としている。リサーチを兼ねた筆者の愛好家実践も同様である。なお、近年のやおい同人誌活動に従事する愛好家を対象を絞った研究（例えば、金田 2007a: 163-190、金田 2007b: 48-54、名藤多香子 2007: 55-117、東園子 2010: 249-274）は栗原の分析は参照していないようである。なお、東は愛好家のなかにレズビアンも存在すること、コミュニティの雰囲気からレズビアンへの嫌悪感や警戒心が感じられないことには言及している（東 2010: 266）。

11 三浦しをんは、「まほろ駅前多田便利軒」で2006年直木賞受賞。

している。本論は、その「愛」の可能性を考察する準備として、「愛」のあり方を説明する。それによってヤオイ研究の領域だけでなく、コミックスやマンガのジャンル研究に新たな視点を示すことをも目指している。

本論では、冒頭に述べたように女性による女性のための男性同士の恋愛を軸としたマンガおよびイラストつき小説群を広義のヤオイと規定している。マンガ研究と銘打たれた場で「イラストつき小説群」をも含めていることには、ヤオイ・ジャンルならではの理由がある。かつて、マンガ雑誌の『JUNE』よりも『小説 JUNE』の発行部数が多い理由を聞かれ、当時の『JUNE』編集長、佐川俊彦は、同誌に寄稿するほとんどの作家がマンガで育った女性であり、文字のみの物語を綴る時には「単にマンガを文字で創っているだけ」だと語った（Schodt 1996: 121）。今日のBL小説も、BLマンガ家が「攻」「受」キャラクター（と、作品によっては主な脇役たち）の姿をイラストとして視覚化してはじめて完成するジャンルだと言っている（マンガは描かないイラストレーターも少数、いるが、その絵柄はBLマンガ的である）。例えば、奥二重で地味な目をした痩せすぎで貧相な体格の30歳男性であると文字で描写される「受」キャラクターであっても、読者の頭の中で動くのはこの絵の左側の姿だ（図1）。右隣の「攻」キャラクターよりはやや地味でやせてはいても、一般的に言えば十分に「美形」だ。この小説の作者、崎谷はるひはあとがきで、「じつは『地味っ子でも志水先生なら素敵に描いてくださるに違いない』という思いつきで作ったキャラ」だと述べている（崎谷 2010: 344）。イラストを担当するマンガ家、志水ゆきの絵柄や技量が先にあって、初めて創造された「受」キャラクターというわけであり、一種のコラボレーションともいえる。さらに、BLではマンガ家が小説のイラストを描く場合、マンガの作品群と舞台設定などで関連がある小説を担当する機会が多いため、BLマンガとBL小説は、イラストを介して有機的に相互作用をしている。例え



図1 崎谷はるひ『心臓がふかく爆ぜている』幻冬舎（ルチル文庫）、2010年、表紙（作画：志水ゆき）



図2 松岡なつき『華やかな迷宮』1、新書館（ディアプラス文庫）、2004年、表紙（作画：よしながふみ）



図3 よしながふみ『ジュエルとジャック』1、ビブロス（スーパーボーイコミックス）、2000年、表紙（現在、白泉社文庫で入手可。表紙絵は異なる）

ば、松岡なつきの「華やかな迷宮」の表紙（図2）を目にした多くの読者がマンガ家、よしながふみの「ジュエルとジャック」（図3）をはじめとするフランス宮廷もの世界との関連性を期待するだろう。よしながファンが表紙を見て「華やかな迷宮」を手にするこ

と、反対に松岡ファンが「華やかな迷宮」でよしながを知る、といった読者層の行き来もある。したがって、ヤオイを女性たちのコミュニティでありフォーラムであるという視点から論じる本論において、BLマンガとBL小説を切り離して扱うことは不適切なのだ。

1 ヤオイ愛好家のコミュニティ意識

ヤオイ愛好家のコミュニティ意識を示す例として、数年前、当時の職場の同僚X、ヤオイ愛好家として「発見」したエピソードを伝えたい。小説「リムレスの空」のあとがきに「……セクシャリティ問題に関しては草の根文化系レズビアン・アクティヴィストかつ親愛なる友人である溝口彰子氏に、……貴重なご助言をいただきました。」という私への謝辞が掲載されたのを読んで（榎田尤利 2002: 306）¹²、Xは、作者である榎田尤利^{えだゆうり}にメールを出し、自分の勤務先の情報を述べた上で、「もしかすると謝辞に載っていた『溝口彰子』さんは自分の同僚かもしれないが…」という意味のことを書いてきたという。それを受

¹² 現在入手可能な復刻版にはあとがきは収録されていない。

けて、榎田が私に確認をとった上でXに返信し、しかる後にXと私は、同じ小説を愛読したヤオイ愛好家同士として、互いを「発見」した。Xの行動パターンは、多くのヤオイ愛好家が、ヤオイ・コミュニティの内部の人は心理的に近しく感じているけれども、コミュニティ外部の人かもしれない相手に対しては警戒心を抱く傾向があることの一例といえる。Xにとって、職場というコミュニティを共有する「溝口」は、榎田の謝辞の「溝口」と同一人物だという確約がなされるまではあくまでも、部外者である可能性のある人物であって、だからこそ、職場で直接、私に質問するよりも、一面識もないプロ作家である榎田にメールで問いあわせるほうがリスクのない、自然な行動なのだ。

このコミュニティ意識はコミックマーケット（コミケ）をはじめとする同人誌即売会への参加によって強化される。よく知られているように、コミケを筆頭に同人誌即売会の多くはプロ・アマ問わず、すべての参加者が平等だという原則の上に運営されている。人気のあるプロ作家であっても、自分の「スペース」と呼ばれるブースで自ら売り子を務めることが当たり前で、なおかつ、例えばブースにいる3人の女性のうち、どれが作家本人で、どれが「売り子」さん——アシスタントや手伝いの友だち——かが見ただけではっきりとわかることのほうが少ない。「〇×先生はいらっしゃいますか？」と聞けばわかるが、気後れて声をかけられない場合は、「私が好きな作家である〇×さんは、あの3人の女性のうち、どの人だろう？」と、思いつつ、同人誌を買い、立ち去る、ということになる。しかし、この「どの人かわからない」状態であることは、むしろ、「自分もプロ作家も、このヤオイ・コミュニティに等しく帰属するメンバーなのだ」という意識を強化することになる。そしてその仲間意識が、実際には会ったことのない作家へも拡大適用される¹³。

2 ミニ・コメント

同人誌即売会という「場」を共有することで培われるコミュニティ意識と、BL商業出版を橋渡しするものに単行本のミニ・コメントとあとがきがある¹⁴。

¹³ この議論は、「溝口 2007: 60」から発展させた。

¹⁴ 同人誌即売会に参加しないヤオイ愛好家であっても、愛好家友達との対面コミュニケーションによって培われる親密なコミュニティ意識を、面識のないプロ作家に拡大適用している。ほとんどのヤオイ愛好家が、インターネット上で他の愛好家と日々、コミュニケーションをとっているが、ネット上で知り合った相手でも、親しくな

BL のマンガやイラストつき小説の単行本を手にとった読者がまず、目にするのは男性キャラクター 2 人を描いている表紙のイラストだ（一人の場合もあるが、数は少ない）。そして、表紙をめくると、ほとんどの BL レーベルの単行本では右側にくるカバーの折り返しに著者のミニ・コメントがあり、左ページには物語の代表的なシーンを描いたカラー・イラストがある¹⁵。つまり、表紙に掲載されているタイトルと、帯に記載されている惹句の次に読むことになる文字情報が著者のミニ・コメントであり、ストーリー本体の前にくることになっている。たいていの場合は、著者の誕生日、血液型、星座の下にコメントが記載されている。そして、このミニ・コメントで著者たちが述べるのは、プロ作者としての読者へのメッセージというよりも、ダイエット、食べ物、ショッピング、洗濯といったことがらであり、一女性として、女友達同士で交わすような日常的な雑談がほとんどだ。表紙の絵とも、すぐ後の頁から始まる物語の内容とも無関係なのだ。

例えば、水を物語の設定と視覚モチーフに使い、スレンダーな男子高校生同士の恋愛を描く高井戸あけみの



図 4 高井戸あけみ『恋愛の神様に言え』芳文社（花音コミックス）、2007 年、表紙&折り返し（表 2）

「恋愛の神様に言え」では、表紙には作中で恋愛を成就させる 2 人の姿が青をベースにして描かれている（図 4：右）。表紙をめくった左頁には長髪で中性的な美貌の「受」キャラクターが水に濡れた姿のバストアップ。その右側の対抗頁、つまり、表紙とカラー・イラストの間に挟まれているのが作者高井戸

のミニ・コメントだ。ごく簡略化された自画像の横に手書き文字で「夏がくれば思い出すー」と書かれた下には、「AKEMI TAKAIDO」「高井戸あけみ」「PROFILE」に続いて「今年もやせないまま夏がくるー／毎年同じコメントだー／困ったー」という活字が表紙の折り返しに並ぶ（図 4：左）。物語の内容とは全く関係のない、女友達とするような雑談コメントだ。

物語の内容が深刻な場合は、作者のコメントとのギャップがほとんど不条理に感じられることもある。木原音瀬このはらなりせの小説「WELL」は、ある日突然、地上のすべてが白い砂と化した世界で、たまたま地下にいて生き残ったわずかな人間が生存をかけて葛藤する SF 的なサイコ・ドラマだが、表紙と本編の間に位置する木原のミニ・コメントは、次の通りだ。

「ジーンズは色落ちするとわかっていたので、ずっとデリケート衣類用洗剤を使っていたのですが、面倒になって普通の洗剤で洗ったら、見事に白くなりました。母親に話したら『染めてあげるわよ』と言われましたが、複雑です。」（木原 2007：表紙折り返し）

フィクションである物語を読む直前に、読者は、これから読むお話の作者が自分と同じような一女性だということを確認させられる。こうして、様々な設定のもとに美男子同士が愛し合い、戦いあう物語を受容しながら、同時に女友達たちのコミュニティであるヤオイ・コミュニティへの帰属意識が育っていく。

3 あとがき

単行本カバーの折り返しに掲載されているミニ・コメントの他に、ボーイズラブの単行本には、ほとんどの場合、作者によるあとがきが掲載されている。2 頁から 4 頁があてられることが多いあとがきは、ミニ・コメントよりも内容が豊富だ。「読んでくださってありがとうございます」「近い将来、お目にかかれますように」といったおきまりの読者へのメッセージと、編集者やアシスタントや友人や家族などへの謝辞の他、あとがきにはおおまかにいって、次の二つの要素が含まれる。一つ目は、本編のメイキングに関する情報。物語やキャラクターがどのようにして生まれたのかといった舞台裏を作者本人が解説するもの。そしてもう一つは、作者が、本編を創作するプロセスを通して、物語、キャラクター設定、カップリング、ラブシーンなどについて、自分自身は何が



図5 町屋はどこ『またあした』リブレ出版（スーパービーボーイコミックス）、2006年、201頁

好きなのかを発見し、それまで知らなかった自分自身について気づいたことを報告するという、このジャンル特有の要素である。BL作家たちはみな、プロ作家でありながらも同時にひとりの愛好家として、男性同士のロマンス・ファンタジーの枠組みのなかで、いかに多様な快楽を得ることができるのか、常に探求の旅路にいるかのようだ。そして、作家たちは、自分自身の気づきを自分だけの胸にしまっておくことはせず、あとがきに記すことで、愛好家仲間でもある読者と共有する。

町屋はこの1冊目の単行本である『またあした』のあとがきを見てみよう（図5）。

読者や編集者への感謝と、コミックスが出せたことについての感動の言葉に続けて、町屋はこう書いている。

「己の嗜好に気づく一冊…／気づけばオール誘い受。／（その誘い受の中でもみなさん自覚ない系。）／いや…自覚なかったんだよわたしにも…（汗マーク）」

このコメントの左横に配されているのは、デフォルメされた絵柄で、本編の「受」キャラクター3人がほほを紅潮させて、シャツを脱ぎながら「たべて（ハートマーク）」と、こちら（読者）を見つめる図である。どんなフィクションであっても、キャラクター、物語、設定などに書き手の「嗜好（好み）」が反映されるのは当然のことだが、BLにおいては、すでに存在する作者の「嗜好（好み）」が作品に反映されるだけではなく、創作のプロセスを通して、作者が自分の「嗜好（好み）」を発見するものだという認識が共有されているのだ。新人作家は「発見」とその「報告・共有」が立て続けにおこる傾向にあるのは当然として、キャリアの長い作家の場合でも、すでに自覚していた「嗜好（好み）」以外を思いがけずに発見し、あとがきで読者と共有することに変わりはない。例えば、1997年に単行本デビューしたマンガ家、依田沙江美は、2004年発行の「ブリリアント★Blue」のあとがきで、こう記している。

「……一冊かけてでこチューか……／しかもこれ／アホ受が苦手な人には地獄のよな作品だね……／でも我が事ながらこの作品以前にはアホ受好きの属性があるなんて自覚は無かったので／七海を描き始めてからはいろいろと発見の連続で楽しかったです」（依田 2004: 171, 172）

「アホ受」とは文字通り「アホ（バカ）な「受」キャラクターという意味だが、二十代前半と設定されている「七海」は単なる「アホ」な大人ではなく、幼い子供のような無垢で単純な思考回路をしていながら、常人離れした算数の能力を持つ優秀な電気工であり、アイドルのようなルックスの青年として造形されている。このような複雑な「アホ受」キャラクターを創造し、動かしているのは他ならぬ依田自身なのだが、その創作行為を通じて、それまで無意識の領域にあった「自分自身」について思いがけない発見をするのもまた、依田なのだ。そして、繰り返すが、その発見は、個人的な友達に報告されるだけではなく、単行本のあとがきで読者に報告され、共有される。したがって今、まさに本編を読み終え、あとがきを読んでいる読者には、町屋や依田が自分自身の「嗜好（好み）」を発見したその瞬間に立ち会ったような錯覚がおこる。さらに、読者自身が、「誘い受」や「アホ受」が好きな自分に気づいたばかりのタイミングだとしたら、作者へ強く共感を抱くことにもなる。このように、男性キャラクターたちが繰り広げる恋愛物語を受容することと、その物語の作者である女性達との交流をはかることがセットで展開するのがヤオイ・コミュニティなのだ。ヘビーユーザーになればなるほど、交流相手の範囲が広く、交流頻度が高くなる。

4 嗜好／指向

ヤオイ・コミュニティにおける「嗜好」という言葉の使われ方には独特のものがある。ヤオイ愛好家たちが「嗜好」と言うとき、ひとりひとりの愛好家は、特定のパターンを持続的に好むものであるという前提にたち、その意味での「好み」に「嗜好」をあてている。これは、持続的に一定の表現に自分の気持ちが向き、自分が好きなタイプの表現には常に快楽を与えられる、という表明であり、ここでの「嗜好」は「性的指向（セクシャル・オリエンテーション）」の「指向」に非常に近いニュアンスなのだ。たとえば同性愛者は、自分と同じ性別の人へ

の性的指向を認識し、さらに、どんなタイプの同性が好きなのか自己分析をするが、ヤオイ愛好家は、まず、男性同士ものの恋愛物語という枠組みへの指向を認識し、さらに、その枠組みのなかでの特定のタイプ、町屋の例でいけば「誘い受」への自らの指向を認識する。もちろん、ひとりの愛好家がひとつの設定のみを指向するわけではなく、「誘い受」を指向する人が同時により一般的な、自分からは誘わない「受」も好き、元気いっぱいの「やんちゃ受」も、「アホ受」も好き、というように複数の指向を持っていることは珍しくない。だが、複数ではあっても、ヤオイ愛好家であれば特定の指向を持っているはずだという意識が共有されていることはとても重要だ¹⁶。

好みの「嗜好」がオリエンテーションの「指向」と近いというヤオイ愛好家の考え方は、セクシュアリティをめぐる一般的な言説と面白いパラレルをなしている。ヤオイ愛好家たちはヤオイ愛好家でない人たちを「一般人」と呼び、「ふつつう」だと考え、それに対して自分たちを二つの理由から「アブノーマル」だと規定している。一つ目は、女性が性的主体として行動することをよしとしない社会にあって、ポルノグラフィの積極的な作り手であり読み手であるという意味での「異常」性。もう一つは、女性でありながら、男性同士が恋愛をする物語を必要とする「不自然な」嗜好を持つという意味での「アブノーマル」性。この2点のために、多くのヤオイ愛好家女性たちは実生活では異性愛者であっても、自らを一種の「性的少数者（セクシュアル・マイノリティ）」だと位置づけている¹⁷。そして、異性愛規範社会において、自分が異性愛者でないと気づいた主体が、では自分は何なのかを自己分析し、発見し、表明するのと同じように、ヤオイ愛好家は、ヤオイ愛好をしないことが規範である社会において自らがヤオイ愛好家であることに気づいた時点で、自らが「どんなヤオイ愛好家なのか」……ヤオイ愛好という「アブノーマル」な「嗜好／指向」の枠組みのなかで、より細かく自分の「嗜好／指向」を分析し、発見し、そして、仲間に表明する……つまり、「カムアウト」する。ヤオイ愛好家たちは、自らを「ア

16 ヤオイ愛好家のはっきりした好みを持っており、また、積極的に自分が何を好きかを探求する姿勢が同性愛者の多くと似ている、という視点は、柿沼瑛子からの言葉がヒントとなった。両者の類似点のより詳しい分析は稿を改める。

17 名藤多香子が紹介している「自分が腐女子であることを公表することは、セクシュアリティを公表することと、ちょっと似ている気がします」というやおい同人誌活動を行う愛好家の言葉も、この一例だ。なお、ここでの「セクシュアリティ」は「少数派のセクシュアル・オリエンテーション」の意味で使われている（名藤 2007: 74）。

ブノーマル」だと恥じると同時に「特別」だと誇りも抱いており、それゆえに「ふつつう」だが「凡庸」な「一般人」と差別化している。この意味でヤオイ愛好家はヤオイという性的指向——セクシュアル・オリエンテーション——を持つとも言える¹⁸。

5 「ヴァーチャル・レズビアン」

ヤオイという性的指向の者として、ヤオイ愛好家たちは性的ファンタジーを交換する。しかし、そもそも女性が性的主体であることがタブー視される社会に生きながら性的ファンタジーを交換することがなぜ可能なのか？ それは、愛好家女性の頭のなかでは、彼女がしていることは、あくまで好きな作品について感想を述べているだけであって、自らの性的欲望について語っているわけではないからだ。それどころか、愛好家同士は相手と同じ作品を読んでいるという前提で語り合えるため、ほとんどの場合は性的な語彙を用いる必要すらない。たとえば、やまねあやの「ファインダーの標的」について、「翌朝、『受』が元気いっぱい走っていきころのアップ！」「やんちゃ『受け』っていいよねー」といった対話はよくなされる¹⁹。この対話は直接的には「フィクサー」というエピソードの最終ページ、「受」キャラクターが走り去る姿の上半身を描いたコマについてのものだが（図6）、対話者の頭のなかには、確実に、前のページで展開される濃厚かつ直接的なセックスシーンも浮かんでおり、そのシーンを「共有体験」したという前提は暗黙の了解となっている。濃厚なセックスシーンを読んだ楽しみは、翌朝、「受け」が元気に走っていきさわやかで躍動感あふれる姿という、BLでは珍しい描写によって、より鮮烈なものとなる。「元気に走っていく姿、いいよねー」というコメントには、その一連の



図6 やまねあやの『ファインダーの標的』ピプロス（ビーボーイコミックス）、2002年、70頁（現在、リブレ出版より新装版で入手可）

18 金田淳子はやおいパロディの担い手たちが、自分の好むカップリングについて開示することが、自分の解釈コードの開示であると同時に「そのような性的志向をもつことの開示」だと述べている。ここでの「性的志向」は本稿での「性的嗜好／指向」と重なる概念だと思われる（金田 2007a: 174）。

19 この例は「溝口 2007: 59」でも述べた。

快樂がこめられているのだ。

MUDs (マルチ・ユーザー・ダンジョンズ) におけるネットセックスについて広範な調査を実施したシェリー・タークルは、十七歳の男子高校生の言葉を紹介している。

「ネットセックスはファンタジーなんだ。僕のMUD上での恋人は、RL (現実世界) では会ってはいくれない。雑誌『プレイボーイ』もファンタジーだったけど、MUDでは相手がいる。だから、MUDでやっていることは、マスターベーションだとは思っていない。もちろん、結局、自分の手で触っているじゃないか、と言われるかもしれないけれど。でもネットセックスでは、相手の女性が気に入ってくれるファンタジーを考えなくちゃいけない。だから、ファンタジーというのは、二人の人間の間のセックスの一部だと、今の僕は考えている。僕一人だけが部屋にいる、っていうことじゃなく。」 (Turkle 1997: 21)

参加者がセクシュアル・ファンタジーを交換するということ、その交換自体が他の人間とのセックスの一部であることにおいて、ヤオイ・コミュニティはMUDsに似ている。したがって、この男子高校生が「ヴァーチャル・ヘテロセクシュアル・セックス」をしている、と言えるのと同じ意味で、ヤオイ愛好家女性たちは「ヴァーチャル・レズビアン・セックス」をしている、と言える。ただし、MUDs上のネットセックスとは違って、ヤオイ・コミュニティは乱交的であり、また、「恋人達」はしばしば現実世界 (RL) でも顔を合わせる。MUDsの恋人達が現実世界ではお互いに会うことはなく、匿名性が保証されているからこそネットセックスで奔放に振る舞えたとすれば、ヤオイ愛好家たちは正反対だ。彼女たちは、お互いが現実世界において「自分と似たような女性」であり、「ヤオイ・セクシュアリティというマイノリティのアイデンティティを共有している」からこそ、安心して相手とのヴァーチャル・レズビアン・セックスを楽しむことができるのだ。

ヤオイ愛好家は異性愛者が^{マジョリティ}多数派だ。現実世界で異性愛を実践する女性たちを「レズビアン」と呼ぶことは、もちろん一般的には正しくはないし、本人達も自分がレズビアンだとは思っていない。だが、彼女たちのセクシュアル・ファ

ンタジーがヤオイの男性同士の表象で占められているとしたら、それでも彼女たちは100%ヘテロセクシュアル、と言えるだろうか？ ある30代の既婚の友人は、「今はそれほどでもないけれど、数年前まではダンナとのセックスも男女ものとして認識できなくて、頭の中でBLに置き換えてHしてたこともある」と語ったが、男になって男に挿入されている、というファンタジーのもとに彼女が夫と行った性行為を、100%異性愛だと定義づけられるだろうか？

セックスを身体的行為であるとのみ定義づけるならば、答はイエスだが、それは、セクシュアリティにファンタジーの次元を全く認めないことである。一般的には、身体に実際に起こっている行為をセックスとみなし、頭の中の妄想は性行為とはみなされない。しかし同時に、私たちは人間のセックスには頭脳 (妄想) も深くかかわっていることを知っている。であれば、現実世界での相手のいる性行為と同時進行の妄想も、マスターベーションと同時進行の妄想も、さらには行為をともなわない妄想のみのいずれであっても、妄想主体にとっては重要な営みのはずだ。したがって、妄想の交換・交歓はヴァーチャル・セックスであると言える²⁰。

もちろん、ヤオイ愛好家女性たちが脳内に浮かべている姿は男性キャラクターたちであり、彼女たちは表象の表面を見れば「ヴァーチャルなゲイ男性」として機能しているといえる。だが、ここで忘れてはならないことは、彼女たちは同時に、自分たちの脳内にある男性キャラクターの表象が、愛好家仲間の女性達の創作物であり代理人であることもしっかりと認識しているということだ。その代理人認識と共同体意識はあまりにも自然化されているため、わざわざ言葉にして表明する人は少ないが、彼女たちは心理的に愛好家仲間と一緒にいる。女性向けのセックス・トイの店を運営し、12年で3万個のバイブレーターやディルドを売ってきた北原みりは、「バイブを使う女子の多くを」「体育会系」と呼び、彼女たちは「……妄想の必要性を感じていない。必要なのは、スイッチ」であり、「エロネタよりも、乾電池」だと述べ、ヤオイマンガや小説を含む「妄想でエロを楽しめる」女性たちを「文化系女子」と呼んで区別している (北原 2008: 56-57)。妄想のネタを創作、供給するのも、妄想を交換

20 この議論は「溝口 2007: 56-62」でも述べた。

するのも、すべてヤオイ愛好家仲間同士で行われるのがヤオイ・コミュニティである。したがって、北原の言葉に補足するならば、ヤオイ愛好家が必要としているのは、スイッチや電池ではなく、お互いだ。前述の十七歳の少年がネットセックスのパートナーの体に触れることがなくとも「ヴァーチャル・ヘテロセクシャル」だとするならば、ヤオイ愛好家女性たちは「ヴァーチャル・レズビアン」以外の何物でもない。そして言うまでもなく、「ヴァーチャル・レズビアン」であることと、現実に異性愛者であることは両立する²¹。

6 アクティヴィスト空間としての可能性へ

そしてこの「ヴァーチャル・レズビアン・セックス」という快樂によって連帯している女性たちのコミュニティであるヤオイ・コミュニティは、近年、レズビアン、フェミニスト、そしてクィアなアクティヴィズムを予感させる言説空間として機能し始めているのだ。詳しく考察することは別の機会に譲らなくてはならないが、駆け足でふたつのポイントについて述べる。

まず、近年のBLは、同性愛キャラクターがカミングアウトし、家族、友達、地域コミュニティといった周囲の人々との衝突や交渉を経て受け入れられていく過程を描く作品をコンスタントに生産するジャンルとなっている。もちろん、今でも、主人公が自らの同性愛指向（／嗜好）を「うしろぐらい性癖」とし、ドラマ性の演出に利用するタイプの物語も少なくない。だが一方では、現実的、あるいは、同性愛者の人権獲得の方向へ現実よりも何歩か進んだ形で、カミングアウトやその後が描かれる作品も増えているのだ。ゲイだからという理由で解雇などしようものなら、解雇した側が社会的制裁を受けるに間違いないという前提の世界観や（秋月 2006: 144）、地方都市で仕事相手の中高年の職人にゲイであることを揶揄されてもうまくユーモアでかわす主人公（依田 2005: 176-177）、あるいは養子縁組で養父となっていた亡き恋人の前の結婚での子供たちを養育し、地域の人々からも信頼されているカミングアウトしたゲイと

21 現実にレズビアンであることと「ヴァーチャル・レズビアン」であることも両立する。また、「ヴァーチャル・レズビアン」としての「愛」を称揚しながら、現実のレズビアンを同時に忌避することもありうる。後者の例としては、「えみくり 1989: 40」を見よ。

いったキャラクターに毎週のように出会う（たけうち 2003）。ある意味で昨今のBLは、その構成員の大多数が異性愛女性であるにもかかわらず、ゲイ・フレンドリーな社会や様々なゲイ市民のありかたを模索するワークショップを、ジャンルの一部で常開催しているとも言える。念のために言えば、これらの作品は主人公カップルが男同士であることが不問に付される世界観のそれではなく、現実の差別や偏見を認識した上で、それを克服し解消する具体的方策を考え、示していくものだ。まだ見ぬより良い未来のビジョンを表象することは、表象の次元ではあっても、それ自体がアクティヴィズムである。

もちろん、こういったゲイ・キャラクターたちは全面的に現実的なゲイとして描写された上で一歩先、数歩先の姿をも表象されている、というわけではない。例えば、自覚的ゲイ・キャラクターの増加にともなって、自分がふった昔の恋人が偶然取引先になり、今の会社の同僚にゲイだと暴露された、という奇妙な設定が出現している（暴露する本人も職場でカミングアウトすることになってしまうわけだが……）。セックスにおける「攻／受」の役割分担や、突然、男性と恋に落ちる異性愛男性キャラクターなど、ヤオイ特有の定型もある。こういった非現実的なヤオイの定型描写が、現実的なアクティヴィスト的想像力の結果といえる描写と、ジャンルの中で、また場合によっては同一作品内で混在しているのだ。しかし、そうではあっても、作家が、（意識的な自覚の度合いは様々だとしても）「ヤオイ・セクシュアリティ」というマイノリティの立場から、自分の代理人であるゲイ（同性愛）のキャラクターについて、「今の日本社会でゲイ（同性愛者）だったら」と真剣に想像をめぐらせて、彼らが生きやすいようにと描いた表象のアクティヴィズム的な力が減じるわけではない。もちろん、ヤオイの定型に慣れない読者は、定型ゆえに物語に入り込めず、アクティヴィスト的表象にまで至らないかもしれない。そのためここでは、BL作家榎田尤利が非BL作家、榎田ユウリとして発表した『妖琦庵夜話: その探偵、人にあらず』を作例としてあげる。一見すると人間に見える「妖人」の差別問題がきめ細かく、政治性をもって描かれる筆致は、ゲイ・アクティヴィズムを「妖人」アクティヴィズムに置き換えているという読みすら可能なほどだ（榎田ユウリ 2009）。



図7 寿たらこ『SEX PISTOLS』5、リブレ出版（スーパービーボーイコミックス）、2006年、14頁

また、最近のBLでは、「受」が性的主体である作品をはじめ、既存のジェンダー制度や人間のセクシュアリティにまつわる問題全般、つまり、結婚制度、生殖、異性愛、恋愛と結婚制度の関係、伝統的な家族観と生物学的つながりによらない家族などについて考察する、あるいは考察のきっかけを提供する作品が増えている。近年の作例からひとつだけ、寿たらこによるマンガ「SEX PISTOLS」をあげる²²。このSF的物語は、人間の30%が様々な動物から進化した「まだら類」で、残り70%が、実際の人類と同様に猿から進化した「猿人」という設定で、思いがけない展開をしていく。なかでも重要なのが、この世界では、「まだら類」の人間は生殖をするために複雑な仕掛けが必要であり、男女の性別を

問わず、医療テクノロジーの助けによって子供を産めることだ。作中で子供を持っているカップルは5組が男同士、1組が女同士、そして女1人と男2人の三角関係カップルとなっている。

「SEX PISTOLS」は愛、セックス、生殖、そして家族について、異性愛規範的な前提を転覆すると同時に強化する物語だ。たとえば、ぱりとしたスーツに身を包んだ英国貴族で著名な建築家である男性キャラクターが「母親」として自分の息子の世話をした日々を思い出すシーンは、「母親イコール女性」とする規範を覆し、新鮮だ（図7）。（逆に、ほっそりした美女が息子から「パパ」と呼ばれる場面もある）しかし同時に、「SEX PISTOLS」の世界では恋愛と生殖はイコールだと規定されており、その意味では、生殖を中心とする異性愛規範に同性カップルをも組み込んでしまう世界観だとも言える。異性愛規範の転覆と強化の両方をダイナミックに展開する「SEX PISTOLS」は、読者にとっては

楽しいお話であると同時に問題提議をする作品ともなっており、読者同士の対話を引き起こしている。

「ノリ夫がかわいい！ 国政、かっこよくて最高！」といったコメントと、「キャラがみんな個性的でいいよねー。でも、全部が結局結婚と子作りにつながるっていうのはイヤ」「えー？ だって自然じゃない？」といった対話が愛好家の間で気楽に交わされている。キャラクターの魅力を語る前者のコメントのような会話は、どんなジャンルのファン同士でも頻繁に交わすものだが、後者のような話題は、お互いの立場が違う女性たち——既婚か未婚か、異性愛か同性愛か、社会人としての立場が専業主婦なのか大学講師なのか学生なのか会社員なのかといったことが異なる女性たち——の間では避けられがちな話題だ。しかしヤオイ・コミュニティの中では、フランクな対話がなされている。その理由は、すでに見てきたように、一般的な差異よりも、ヤオイ・コミュニティに属し、ヤオイ・セクシュアリティという「嗜好／性的指向」を共有し、お互いに「ヴァーチャル・レズビアン・セックス」という快樂でつながっていることのほうが強力に作用しているからだ。この意味で、たとえ自覚的フェミニストは少数であっても、ヤオイ・コミュニティはフェミニストの実践の言説空間と呼べる。

マンガ家、よしながふみが少女マンガ誌で連載している「大奥」は、第13回手塚治虫文化賞大賞など数々の受賞歴や映画化など、BL出身の作家による作品としてこれまでで最高の評価を得ていると言っていいだろう。流行病によって男性の人口が女性の1/4となったパラレル・ワールド「江戸」の男女逆転社会を舞台とするこの作品について、作者よしながと三浦しをんは対談の中で、この作品がクリアであり、少女マンガとBLを経てこそ可能となったものだと言っているが（よしなが 2007: 86）、二人の言葉に私なりに補足すれば、ここでの「BLを経て」とは、もちろん、大奥の美男子同士の性愛が描かれているから、ではない（BLを知らない学生のブックレポートではこのような意見は少なくないのだが）。そうではなく、上に述べたように性と生殖、ジェンダーの問題を、性描写も含めたエンタテインメントのなかで考察するという姿勢そのものが近年のBLが培ってきたものなのだ。少女マンガ作品である「大

22 2010年前半時点、『マガジン ビーボーイ』で連載中。

典」では性行為が直接的に描写されることはない。だがそれでも、登場人物たちが粘膜や体液をともなった性行為を行ない、快楽や苦痛を経験していることは身体性をもって表現されている。また、登場人物のなかでも「女将軍」たちの、従来の少女マンガの女性キャラクターの幅や密度を越えた造形や描写は特に強い印象を残す。よしながのBL作品では、男性キャラクターたちが性愛の主体として、あるいは客体として、翻弄され耽溺する姿や、男として社会化された自分と「受＝女役」である自分との間で葛藤する姿、天職に邁進する姿などが、妥協のない突き詰め方と、ユーモアと、時には体液の飛沫描写もともなって描かれている。こうした創作実践をBLで10年以上行ってきたことで得られた、いわば可動域の広い筋力のような表現力が「大典」に生かされていることは間違いがない。「大典」はBLではない。発表媒体から判断すれば少女マンガ作品であり、内容的にはフェミニストSFの文脈にも属し、広く男女の読者に向けられた作品である。だが、間違いなくBLの——よしながの場合は活潑な同人誌活動も行っていったことから、やおい同人誌も含めた広義のヤオイの——落とし子である。

7 無意識のクィア連続体のポテンシャル

フェミニストであることを公言しているよしながによる「大典」をあげたのは、それが明らかにフェミニスト&クィアなフォーラムとしてのヤオイの生産的成果であるからだが、だからといって、すべてのヤオイ愛好家が、自覚的フェミニストとして活動すべきだなどと言いたいわけではない²³。なぜならば、ヤオイ愛好家の多くは、読んだりおしゃべりしたり妄想したりを楽しんでいるだけで、アクティヴィズムなど意識していないからこそ、ヤオイ・コミュニティは、かつてないほどの幅広い女性達による、アクティヴィズムに発展しうる政治的フォーラムとして機能しているのであり、それこそが重要な可能性を示しているのだから。BL商業誌中心の時代になってからすでに20年近くが経過するというのに、本稿で示した程度の変化をしているだけのヤオイを筆者が過大評価している、と批判する人がいるかもしれない。しかし、ここではつきり

23 よしながは、三浦しをんと対談のなかで、自身が10代からフェミニストであることを述べた（よしなが2007: 70）。

言っておきたいのは、素早くすっきりと成果の出るフェミニズム運動などははなから不可能な夢だということだ。

マンガ家、わたなべあじあは、ニューヨークのセクシュアル・マイノリティのパレードであるプライドマーチに参加した体験をエッセイマンガとして発表している（図8）。本稿で述べたヤオイ・コミュニティのあり方をふまえれば、最後のコマの「ホモとかレズとかヘテロとかどうでもいい」という言葉が実質的に示しているのが、ゲイ、レズビアン、そしてヤオイ・セクシュアリティの連続体であり、「やさしいきもち」とは多数派である異性愛者としてマイノリティを容認する、という姿勢の表明ではなく、ヤオイ・セクシュアリティというマイノリティ指向の者として、わたなべら自身をいわばクィア連続体の一員として自己肯定する言葉であると解釈すべきだろう。そして、実社会でカミングアウトしたレズビアンである私自身もこの連続体に（レズビアンであると同時に）、ヤオイ・セクシュアリティの者として参加しており、「強く生きてゆこう」ね、と彼女たちと「愛」を交わせる。

さて、現在、その「愛」のコミュニティが先細る危険性が深刻になりつつある。先細る、ということは生産的なアクティヴィズムの可能性が潰えてしまうということだ。そうならないために、愛好家／研究者／教育者として、新古書店やスキャンレーションや検閲の問題などに取り組まねばならないと昨今、強く感じている²⁴。「リサイクルや節約は美德」と思っている学生に、新刊で購入しないと作家にも出版社にも一円も入らず、あなたの好きなBL作家も、BL商業出版業界全体も干上がっていくのだ、と説明するところから一歩一歩だ。こ



図8 わたなべあじあ「わたなべあじあが行く 本場NYゲイパレード」『BOYS ピアス』2008年11月号、109頁

24 スキャンレーションとは、マンガ作品を無断でスキャンし、翻訳をつけてウェブ上で公開する違法行為。英語圏については2009年10月30日～11月1日のヤオイ・コン（アメリカ、サンマテオ）でニコール・ノウリンをはじめ複数の参加者から、また、韓国については、2010年2月14日の吉原ゆかりによる研究報告「報告：韓国コミックス界における著作権問題について—ウオン・スヨン氏インタビューをもとに」から近年の状況を知った（吉原の報告は、「SHE DRAWS 『女性が描く』『コミックスを描く女性たち』原画展 バレンタイン研究会／海外マンガ交流部会第2回例会」にて行われた。会場：京都国際マンガミュージアム）。

れらについてはBL以外のジャンルのマンガやコミックスの愛好家／研究者／教育者／出版人とグローバルに情報交換し連携できることも多いだろう。本稿がその発端ともなれば嬉しい。

参考文献

- * BLについては、レーベル名をカッコ内で示した。
- De Lauretis, Teresa (1994), *The Practice of Love: Lesbian Sexuality and Perverse Desire*, Bloomington: Indiana University Press.
- Mizoguchi Akiko (2003), Male-Male Romance by and for Women in Japan: A History of Yaoi Fictions, *the US-Japan Women's Journal* Number 24, pp. 49-75.
- Schodt, Frederik L. (1996), *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*, Berkeley: Stone Bridge Press.
- Turkle, Sherry (1997), *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, New York: Touchstone.
- 秋月こお『嵐の予感』角川書店（ルビー文庫）、2006年
- 東園子「妄想の共同体：「やおい」コミュニティにおける恋愛コードの機能」、東浩紀・北田暁大編『思想地図 vol. 5』NHK出版、2010年、249-274頁
- 榎田尤利『リムレスの空』光風社出版／成美堂出版（クリスタル文庫）、2002年
- 榎田ユウリ『妖綺庵夜話 その探偵、人にあらず』角川書店、2009年
- えみくり『月光オルゴール』発行：えみくり（同人誌）1989年、40頁
- 金田淳子「マンガ同人誌：解釈共同体のポリティクス」、佐藤健二・吉見俊哉編『文化の社会学』有斐閣、2007年a、163-190頁
- 金田淳子「やおい論、明日のためにその2。」『ユリイカ BLスタディーズ』第39巻第16号、2007年b、48-54頁
- 北原みのり「パイプに見る現代女子エロ事情」『野生時代』2008年6月号、56-57頁
- 栗原知代「概論2 同人誌をめぐる考察」柿沼瑛子・栗原知代編『耽美小説・ゲイ文学ブックガイド』白夜書房、1993年、336-338頁
- 木原音瀬『WELL』蒼竜社（ホリーノベルズ）、2007年
- 崎谷はるひ『心臓がふかく爆ぜている』幻冬舎（ルチル文庫）、2010年
- 雑草社編集部編『BL小説（ボーイズラブノベル）パーフェクト・ガイド（活字倶楽部別冊）』雑草社、2003年
- たけうちりうと『推定恋愛』太洋図書（SHYノベルズ）、2003年
- 名藤多香子「『二次創作』活動とそのネットワークについて」『それぞれのファン研究』風塵社、2007年、55-117頁
- NEXT編集部編『このBLがやばい！ 2009年腐女子版』宙出版、2008年
- NEXT編集部編『このBLがやばい！ 2010年腐女子版』宙出版、2009年
- 三浦しをん『シュミじゃないんだ』新書館、2006年
- 三浦しをん「アートライフ・インタビュー」『スパイラルペーパー』No. 115、スパイラル／ワコー ルアートセンター、2007年、2-3頁
- 溝口彰子「ホモフォビクなホモ、愛ゆえのレイプ、そしてクィアなレズビアン：最近の

- やおいテキストを分析する」『クィアジャパン VOL. 2 変態するサラリーマン』勁草書房、2000年、193-211頁
- 溝口彰子「それは、誰の、どんな、『リアル』？ ヤオイの言説空間を整理するところみ」『イメージ&ジェンダー』4号、彩樹社、2003年12月、27-53頁
- 溝口彰子「妄想力のポテンシャル：レズビアン・フェミニスト・ジャンルとしてのヤオイ」『ユリイカ 腐女子マンガ大系』Vol. 39-7、青土社、2007年、56-62頁
- 山本文子& BL サポーターズ『やっぱりボーイズラブが好き：完全BLコミックガイド』太田出版、2005年
- よしながふみ『あのひととここだけのおしゃべり』太田出版、2007年
- 依田沙江美『プリリアント★Blue』1・2、新書館（ディアプラスコミックス）、2004・2005年

11

「男」が「少女マンガ」を読むということ

伊藤公雄

私の研究領域は社会学である。特に、広い意味での文化現象を、これもまた日常生活の支配／被支配関係も含む広い視野にたった政治と結び付けて考察するという仕事をしてきた。こうした研究のなかのひとつに、男性性研究がある。文化と男性性、さらに男性性と広い意味での政治ということ、1970年代後半からテーマのひとつとして研究してきた。この報告でも、男性および男性性研究 (men & masculinities studies) の視点から、少女マンガを考えてみようと思う。男性はどのようなときに少女マンガを読むのか、また、男性にとっての少女マンガの魅力とは何か、さらに、少女マンガとの接触は男性および男性性にどのような影響を生み出すのか、といったことを示してみたいと考えている。このことは、逆に、少女マンガにとっての男性および男性性とは何かという問題とも関係するのではないかと考えている。

この報告は、少女マンガの読者、特に1970年代から80年代初頭の少女マンガ読者としての経験に基づくものである。とはいっても、そこには国際的な同時性や普遍的な課題も含まれると思っている。

2009年の夏、日本で、ある本が注目を集めた。小熊英二氏の『1968』（小熊2009）という本である。タイトルからわかるように、40年前の若者の反乱を描いたものである。この時代の若い世代の反乱を描いた本の流行は日本だけのものではない。最近、経済の発達した諸国において、あの世界同時に発生した若い世代の異議申し立てについての関心が、学術分野においても広がっているのである。私のこの報告も、「あの時代」のことに深く関わっている。

私が、かなり本気で、少女マンガを読み始めたのは、1970年代初頭、まさに、

1960年代のカウンターカルチャーの爆発と、若者の政治的反抗の波がまだ継続している真っ最中のことだった。1960年代後半から70年代、私も、新左翼の学生運動の真っ只中で生活していた。当時、学生生活家であった私には、二つほど「噂」があった。もっとも、それほど広範囲に広がっていた噂ではなく、当時、一緒に行動していた女性解放運動の一部の活動家の間だけの話だったようだ。噂のひとつは、「ベッドの下に膨大な少女マンガが置いてあって、伊藤はそれを読みながらマスターベーションをしている」という「噂」であった。もうひとつは「部屋に等身大の鏡があって、伊藤は、毎晩、裸になって、鏡に映った自分の姿にうっとりしている」というものであった。実際、リブであるとともにレズビアンな活動家だった友人が、ぼくの部屋を訪ねたとき、彼女は最初にこう言ったものだ。「等身大の鏡はどこにあるの?」と。部屋に鏡はあったが、それほど大きなものではなかった。また、少女マンガでマスターベーションはしたことはない。そもそも、当時の少女マンガには、ほとんどエロティックな場面は描かれることはなかった。レズビアンな活動家だった彼女は、もしかしたら、ぼくが、男女間の恋愛ものではなく、いわゆる少年愛ものを見て、マスターベーションをしていると想像していたのかもしれない。後でもふれるように、日本の少女マンガにおけるエロティシズムは、この時期、男女間のものより、むしろ少年愛ものの方がより目だったのは事実だった。二つの噂は、ともに噂でしかなかったのだが、ただ一つ、「ベッドの下に膨大な少女マンガがある」というのは、事実であった。当時、毎週、『少女フレンド』と『マーガレット』は講読していたし、『別冊少女フレンド』『なかよし』『りぼん』、さらに一番のお気に入りだった『別冊セブンティーン』などの月刊誌も、手当たり次第買って読んでいたからだ。

こんな話から始めたのは、日本の少女マンガの発達を考えると、やはり1960年代後半から70年代のカウンターカルチャーのことを考えざるをえないと思うからである。当時、世界中で、若者たちは、自前の文化、自前の政治をめざして、大きく動きを開始した。この影響は、当然、日本社会もまた大きく揺り動かした。なかでも、反乱の中軸をになった新左翼運動は、そのなかから女性解放運動を生み出した。他の国と同様、日本の女性解放運動は、新左翼運動のなかから、その男性主導の傾向を批判することで誕生したのである。

しかし、日本における若者の反乱や新しいカウンターの動きは、1972、73年頃からは、急速に衰弱していく。もちろん、こうした傾向は、他の国々でも同様であった。しかし、日本の場合、その衰弱の傾向は、眼を覆うばかりに悲惨なものであった。その背景には、日本の新左翼の一部に存在した武装蜂起路線の失敗と、新左翼内部での殺し合いという悲惨な歴史があったのは事実である。女性解放運動も、1970年代初頭には、メディアの関心を引いた時期がある。しかし、多くのメディアは、女性たちの自由を求める声を、「笑い者」にすることで、抑圧し、日本における女性解放運動もまた、急速に力を失っていった。しかし他方で、日本社会において、カウンターの動きや若者の反乱を吸収するような新たな動きがあったのではないかと、私は考えている。簡単にいえば、文化の商品化の拡大ということである。他の経済の発達した国々もまた、この時期、消費社会、メディア社会へ向けて大きな変貌を遂げる。私は、この変化を「1970年問題」と呼んだことがある。1970年を前後して、多くの経済先進国において、ものの見方、考え方、言い方、行動の仕方を含む、広い意味での文化変動が引き起こされたのである。日本の場合、この変化はきわめて大きかったと思う。しかも、消費文化の担い手として、若者と女性が急浮上したという特徴が私たちの社会にはあったように思う。

日本は、現在、国連のジェンダー・エンパワーメント指数では58位、世界経済フォーラムのグローバル・ジェンダー・ギャップ指数では、2009年は101位である。今や、きわめて女性の社会参加の少ない国として知られている。しかし、1970年の段階で、経済の発達した諸国を比べるとOECD加盟国の経済発展上位24カ国のなかで、日本の女性の労働力率はフィンランドに次いで2位、3位のスウェーデンよりも、仕事をもつ女性の割合が高かったのである。ご存知のように、1970年代以後、多くの国々は女性の社会参画を拡大した。しかし、日本では、この30年で、5%くらいしか働く女性の割合は増加していないのである。それでは、何が、女性の不参加分を埋めたのだろうか。簡単に言うと、男性の長時間労働が女性の社会参加不足を埋めたのだ。

なぜ、こんなジェンダー分析をするかといえば、1970年代以後の日本の女性の消費文化の爛熟を説明するためである。女性たちは、この時期以後、社会参加の抑制という状況におかれた。しかし、不思議なことに、日本の女性たち

は、他の国の女性と比べて、この状況に対する強い反対の声をあげることが少なかったのである。もちろん、その背景には、結婚した女性の場合、家計を主に女性が担うという家計管理の仕組みもあったと思う。長時間労働で働く男性の労働によって得た収入により、結婚した女性たちは、比較的自由にお金を使うことができるようになったのだ。こうした動きと連動して、女性を対象とした巨大な消費文化が日本には生まれた。70年代以後の女性の消費文化の爛熟は、男性の長時間労働と女性の社会からの排除の裏返しとして発生したと考えることもできるのである。

若者文化の爛熟もこの時期発生した。かつてのカウンターカルチャーの担い手の多くは、他の国々同様、消費文化をリードする形で、消費文化シーンに登場してきた。また、親の収入の上昇や、アルバイトなどによる資金の確保にともない、若者たちもまた、こうした消費文化の受け手として浮上してきた。政治の時代の終わりは、日本の若者の消費文化の爛熟と結びついていたのである。

1970年代以後の日本社会における、こうした若者消費文化および女性の消費文化の爛熟こそ、日本のポピュラーカルチャーの飛躍の契機になったのだと私は分析している。この時期、政治や自前の文化から距離をとり始めた若い世代は、アニメやマンガ、ゲームにどっぷりはまり、ストーリーやキャラクターの細部にまで強い関心をもつようになった。ただし、受容者たちが、全く創造性や想像性がなかったかといえば、それは違うと思う。彼らは、商品化された世界を自前の独自の視点から楽しんだり、商品化された消費の対象を自分なりに加工したりするという、ある意味で自前の領域は確保していたからである。つまり、オタク文化が開始されたのだ。受け手の成熟は、ポピュラーカルチャーの一層の成熟に結びつく。これが、今をときめく、ジャパंकールのひとつの源流になったのだと私は考えている。

女性文化の成熟もまた、同じような経路をたどったように思う。女性たちは、社会参加の道を塞がれた。しかし、夫や親たちからそれなりの自由になるお金を確保した女性たちは、重要な文化の消費者として浮上してきた。70年代から80年代、急増した女性雑誌はその象徴といえる。特に、1970年代後半には、それまで圧倒的に多数派だった少年向けマンガ雑誌に対して、少女マンガ雑誌が急増していく。青年コミックスに対応するレディースコミックスも次々誕

生した。現在、日本の本屋さんに行くと、男性向けのマンガ雑誌よりもはるかに多くの女性向けコミックスが山積みされていることに気がつくと思う。この傾向が開始されたのは、まさに1970年代後半から、80年代のことだった。

ただし、1970年代以後の日本の女性文化や少女文化は、男性の若者文化とは、明らかに異なる点が見られる。そこには、社会から排除されたものの視点が垣間みられるのである。

男性写真評論家である飯沢耕太郎氏は、『戦後民主主義と少女漫画』（飯沢2009）のなかで、大島弓子にふれて、こんなことを書いている。

「最初は主人公が自分や周囲に違和感を覚えていて、肯定されている自分という実感がもてない。だからいろいろな混乱が起こりますが、最後には主人公が自分で『生きてみよう』という意志を持ち、自分と周囲との関係のあり方をそのままの形で肯定するようになります」（46頁）。

この発言は、飯沢氏より少し年上で、60年代の若者の反乱やカウンターカルチャー運動のなかに身をおいた、男性である私にとっても、きわめて理解しやすい視点である。女性解放運動の声をどこかで経験した後の日本の少女マンガには、実際、現状の男性主導社会に対する「違和感」をとまなうものが少なからずあった。当時、新たな日本の少女マンガシーンを切り開いた、大島弓子、萩尾模都、竹宮恵子、さらに山岸涼子といった作家たちの作品には、こうした現状への違和感がつねに存在していた。ただし、それは、ストレートなフェミニズムの表明にはつながらない。女性解放のあからさまな主張は、多くの女性読者をとらえることはできないからだ。だからこそ、違和感の表明の後には、「肯定」の気持ちが表明されるのである。ただし、そこには、社会の「周縁」にいる者のみがみえる、「真実」のようなものが描かれていく。まさに、ピエール・ブルデュー（Pierre Bourdieu）が、「男性支配」論文のなかで論じた「排除されたものの明晰さ」、つまり、男性主導社会のマジョリティから排除された女性たちには、マジョリティである男性たちには見えないものを見出す力があるという構造が、ここには映し出されていたのである。

当時、少女マンガの熱心な男性読者であった私は、今から振り返ると、この時代の少女マンガのなかに提示された、現状への「違和感」に強く惹かれたのだということがよくわかる。

たとえば、当時の週刊少女雑誌に連載された「ベルサイユのバラ」や「エースをねらえ！」について考えてみよう。両者ともに、ある意味で、少年マンガにもよくみられた闘いの歴史ものであり、スポーツものである。しかし、両者ともに、主人公たちには、自分と自分を取り巻く社会への違和感が、つねに存在している。その違和感の場所は、何よりも彼女たちが女性だったということから来るところが大きいのである。

男性である私と少女マンガの出会い、その意味で、大きいものだったと思う。もしかしたら、私の男性性研究の出発点のひとつを、この少女マンガとの出会いは生み出したのかもしれない。男性主導社会において、男性たちの多くはマジョリティに属している。だから、男性性研究は、マジョリティ研究にならざるをえない。この点は、社会のマイノリティの立場からの研究になる女性学と、男性学・男性性研究 (men & masculinities studies) との根本的な違いである。マジョリティからみてつねに周縁におかれるマイノリティは、自分の属性と向き合うことを迫られる。自分たちが社会の主流からはずされていることは、さまざまな疎外感や被差別意識を産むからである。しかし、マジョリティは、よほどのことがないと、自分のマジョリティ性に気づくことはない。マジョリティであることは、社会的疎外や差別を感じる契機がほとんどないからである。だからこそ、マジョリティの側に属する者によるマジョリティ研究はマイノリティ研究と比較して、むずかしいのである。

私は、ある意味で、少女マンガという回路を通じて、男性主導社会を男性の側から考えるというチャンスを得たのかもしれないと思っている。なかでも、この70年代初頭の日本の少女マンガの発達、先にふれた少年愛ものから開始されたということも、私にとって、大きな意味をもっていた。つまり、マジョリティである異性愛社会に対する、男性同性愛という周縁からの視線が、男性読者である私に、ジェンダーおよびセクシュアリティの中に潜むマジョリティ社会の無関心に眼を向けさせてくれたと思うからである。

実は、このことは、当時の少女マンガの作者たちにとっても、大きな意味をもっていたはずだ。実際、萩尾望都は、1991年、ある雑誌のインタビューに答えて、「当時のジェンダー構造のゆがみの問題を、直接、男性対女性という構図で描くのは困難であったために、男性同性愛というテーマに向ったのだ」

(萩尾・葛森 1991) ということを示している。70年代当時、少女マンガ作家たちが、こうしたことを意識的に把握していたかはともかく（実際、萩尾のこの発言は、ちょっと「後知恵」的印象もある）、少なくとも無意識のうちにおいて、ジェンダー課題が、彼女たちの作品のうちに反映していたことは確かだろうと思う。そして、当時のカウンターカルチャーの終焉の時期に、消費化された「男性文化」からの一種の疎外感を抱いていた私に、当時の少女マンガが、「男性性」の見直し、現状のジェンダー構造の批判的とらえ返しの契機を与えてくれたのは事実なのである。

私が少女マンガに熱中したのは、1970年代初期から80年代初期のほんの10年ほどであった。興味深いことだが、実は、日本社会では、70年代後期から80年代にかけて、若い男性の間でも、少女マンガブームが起きた。彼らの間に人気があったのは、陸奥A子だった。陸奥たちの「おとめチックロマン」ものに、多くの若い男性たちが、それを受容する現象が広がったのである。この動きも、男性学・男性性研究の視点からみて、きわめて興味深いものである。この動きは、もちろん、現状の男性主導社会への小さな違和感から始まったものだろう。ただし、この違和感は、私が経験したような現状のジェンダー構造への根本的な批判につながるような違和感ではなかったと思う。むしろ、ここで強調されるべきなのは、小さな違和感を抱きつつ、大きな現状への「肯定」の感覚へと水路づけられるような流れの存在だっただろうと思われる。

違和感の背景には、当時、大きく拡大した男性主導の長時間労働、「闘い」「勝利せよ」という男性主導社会の動きがあったはずだ。男性読者たちは、こうした急激に拡大する男性主導の成長路線、競争路線に対して、違和感を抱いたからこそ、少女マンガのなかの、男性たちとは異なる世界に、ある種の「癒し」を感じたのだろうと思う。この時期、労働市場における男性の生活スタイルは、女性と比べて、はるかに単調かつハードなものであることが、若い男性たちにとっても、ますます明らかになろうとしていた。人間関係の優しさや、ふれあいなどは、男性文化からはすっかり排除されつつあったのである。と同時に、そこには、女性をターゲットにした消費文化の多様性に対する、若い男性からの「うらやましい」といってもいいような「気分」も伴っていたのではないかと思う。若者消費文化の発達のなかで、若い男性を取り巻く消費社会も大きな

発展をみせた。それが、若者の政治的なアパシーを生み出す原因のひとつになったことも、すでに述べた。しかし、日本の消費文化をジェンダーという視点で見ると、そこには、女性の消費文化の側に、より豊富な多様性と選択が開かれていたことは明らかだ。

若い男性を中心にした、日本の男性の「女性化」現象は、この時期、つまり1970年代後半以後、繰り返し日本のメディアの話題になってきた。それは、1990年代のフェミ男現象や、羊男ブームから、最近の草食系男子論まで、形を変えて、何度も登場してきている。ここには、疲労し始めた日本の、あるいは国際的な男性主導社会への、男性からの疎外感とともに、女性文化の多様性や人間性に対する男性からの「うらやましい」とでもいっていいような気分の存在も、ひとつの原因として（もちろん、個々にはもっと考えなければならない多様な要因があるのだが）、考えられるのではないかと思う。

現在、SHOJO というカテゴリーが、マンガだけでなく、ファッションや生活スタイルも含めて国際化しつつある。1970年代の日本で始まった「SHOJO」カルチャーには、確かに、過去・現在・未来の女性をめぐる国際的また日本的なジェンダーおよびセクシュアリティ課題が、映し出されていると思われる。と同時に、男性というもうひとつのジェンダーの動向もまた、こうした少女文化との関連で考えてみる必要があることも明らかである。

私も、男性学・男性性研究者として、こうした課題に、もう少し踏み込んで考えていきたいと思っている。

参考文献

- 飯沢耕太郎『戦後民主主義と少女漫画』〈PHP 新書〉PHP 研究所、2009年
小熊英二『1968〈上〉若者たちの叛乱とその背景』新曜社、2009年
小熊英二『1968〈下〉叛乱の終焉とその遺産』新曜社、2009年
萩尾望都・葛森樹（対談）「精神の両性具有ルネッサンス ——人間の可能性を一層広げるために性に対する従来の考え方を取り払う」『週刊SPA!』1991年7月31日号、扶桑社、36-41頁

フランスの少女向け媒体における BD

猪俣紀子

はじめに

フランスでは19世紀後半より児童向けの出版物が発達してきた。そのうちのひとつに定期刊行物の少女向け雑誌がある。この媒体は後にフレンチ・コミック(以下BDと表記¹)を掲載し、長期間フランスの子どもたちに親しまれていく。本稿ではフランスの少女向け雑誌をとりあげ、少女向け雑誌におけるBDについて考察する。20世紀初頭より少女向けBD雑誌は出版され人気を博すが、70年代頃までには廃刊、または他の雑誌に統合され姿を消す。この過程は日本の、少女雑誌のなかで少女マンガの分量が急増し、少女マンガ雑誌として発展をとげた状況と対極をなしているといえる。フランスの少女向けBD雑誌とはどのような媒体であったのか。フランスの少女向けBD掲載雑誌3誌を取り上げ、年代別に内容構成、とくにBDの誌面占有率に注目しながら分析する。また、少女向けBD雑誌の特徴をメディア史の視点から日本の状況と比較しつつ考察する。

今回は閲覧、入手した限られた資料からではあるが²、これまであまり研究対象とされてこなかった少女向けBD雑誌をその構成内容から分析することで、少女向けBD研究、少女マンガ研究の今後、また、日本の少女マンガとの比較研究のきっかけを提示したい。

1 「BD」と表記した場合は「フランスの作品」を、「マンガ」と表記した場合は「日本の作品」を指すものとする。
2 著者が渡航した際にフランス国立図書館で閲覧したものや入手したものから作成した。今回扱うことができたのは10年間週刊で刊行されるなかの1冊を取り上げただけに過ぎず、このサンプル数で傾向を一概に述べることは難しい。資料のさらなる分析は今後の課題であるが、統計的な少女向けBD雑誌の内容分析は今まであまり取り上げられなかったテーマであり、本稿では現時点での資料を用いて分析していく。少女向けBDの参考文献として『*9e ART vol. 6, Les Cahiers du Musée de la Bande Dessinée*, 2001』などがある。

1 少女向け BD 掲載雑誌の誌面構成

本稿ではフランスにおける少女向けの BD 掲載雑誌について論じていくが、簡略に BD の概観に触れておくと、日本ではマンガ作品はまず雑誌に掲載され、それが単行本にまとめられることが多いが、現在フランスでは BD 雑誌がほとんど存在しない。書き下ろしのかたちで、「アルバム」と呼ばれる単行本³が出されるのが一般的な BD 出版のながれになっている。さらに、一般的に BD は男性向けの読み物という認識が強く、長らく女性は BD の読者として省みられることがなかった⁴。しかし BD 掲載雑誌や女性向けの作品が歴史上、存在しなかったわけではなく、20 世紀初頭から複数の少女向けの BD 雑誌が出版され、少女たちに人気を博していた。

そもそもフランスにおける子供向けの定期購読誌の歴史は古く、最初に創刊されたのは 1768 年の「*Journal d'Education*⁵ (教育の雑誌)」⁶といわれている。小型の月刊誌でまだ挿絵はなかった。その後徐々に本文に挿絵が用いられるようになっていく。1857 年から 1904 年までが子どもの雑誌の開花期ととらえられており、大手出版社からも子ども向けの雑誌が出版されるようになる（私市 2001: 136）。BD がいつから子ども向けの雑誌に掲載されるようになったのか、その起源の定義は難しいが、吹き出しは使われていないものの、ひとつのストーリーを複数の絵で語ったのは 1889 年が最初であるといわれている（Filippini 1980: 13）。1905 年には、現在でも人気のある BD、「*Bécassine* (ベカシーヌ)」を掲載した少女雑誌『*La Semaine de Suzette* (シュゼットの週間)』が創刊された。この雑誌は 55 年間続き、代表的な少女向け BD 掲載雑誌といえる。この

3 スタンダードなアルバムの版型は 48 ページのフルカラー、ハードカバー、やや大きめの A4 サイズで、平均的な出版ペースは、年に 1 冊である。マンガと BD の流通による比較は「Inomata 2007」を参照。

4 グルンステンは著書のなかで、2003 年における女性の BD 読者は全体の 20% しか占めていないと述べている（Groensteen 2005: 52）。しかし 2000 年以降フランスで日本のマンガが普及するにつれて BD も女性読者を獲得したといわれることもあり、女性読者数の把握については今後の課題である。

5 仏語で「ジャーナル」という語は第一義的に「新聞」であるが、末松によると、19 世紀半ばフランスで当時刊行されていた児童雑誌の表題で圧倒的に多いのが「ジュルナル (journal)」であり、そのほかは「ガゼット (gazette)」「ルヴュ (revue)」「プレス (presse)」「クーリエ (courrier)」などとなっている。ジュルナルが「一日の記録」「日ごとの刊行物」という本義を残しながら、やがて週ごと、月ごとなど一定の間隔で定期的に刊行される出版物、さらに定期刊行物の雑誌をも示すまでに意味が拡大してきた（末松 1997: 64-67）ため、「雑誌」と訳されることが多い。

6 1762 年のルソーによる『エミール』の出版により、「子ども」の新しい概念ができたためこのころに子ども向けの雑誌が創刊されたとしばしば言及される。この雑誌は文法、数学、科学、芸術、歴史、宗教などを扱っており、教育色が強く、子供というよりも青少年を対象としていた（石澤他 2009: 54）。

雑誌を皮切りに、いくつもの少女向け雑誌が刊行された⁷。このゴーティエ・ラングロー（Gautier-Languereau）から創刊され、ブルジョワ家庭の娘に読まれた『シュゼットの週間』（1905～60 年⁸）と人気作「*L'espigle Lili* (リリ)」が連載された比較的庶民向けの『*Fillette* (フィエット)』（1909～64 年⁹）、すこし遅れて創刊された『*Lisette* (リゼット)』（1921～73 年¹⁰）などがある。ここでは代表的な上記の 3 雑誌を分析する。

具体的には、それぞれを約 10 年ごとを目安に 1 冊ずつとりあげ¹¹、内容をジャンルごとに分けて誌面占有率を算出し、とくに BD の割合がどう変化していったのか分析していく。この 3 誌をとりあげる理由は、連載 BD 作品の存在が確認できること、また他雑誌よりも長期間刊行されていて、戦前から戦後までの変遷を追うことが可能なためである。

初期の少女雑誌の内容は大体似たような構成になっている。『シュゼットの週間』が成功し、それを参考に後続の雑誌が誌面づくりを行ったためともいわれている。内容をおおまかに「BD」、「小説」、料理や裁縫などの「手芸」、読者同士の文通相手の募集や編集部から読者のお便りに応えるといった「通信」、生活の知恵や海外の記事などの「情報」、クロスワードやなぞなぞを含む「ゲーム」、自社の雑誌の定期購読の勧誘や、文房具などの他社が出す「広告」の 7 つのカテゴリーに分けて誌面における割合を集計した。

増田のぞみは少女向け雑誌の「娯楽化」について「視覚化」の側面に注目し、『少女倶楽部』におけるマンガの割合の変遷をグラフ化し分析している（増田 2004: 1-16）。それを参考にして、本稿では少女向け 3 雑誌における「BD」の割合と、ある時期まで中心的な内容であった挿絵入り「小説」の割合の変遷をそれぞれ図 1～3 で示した。

図によると、創刊当時は BD の掲載も割と見られた。戦時中に入ると 3 誌とも、

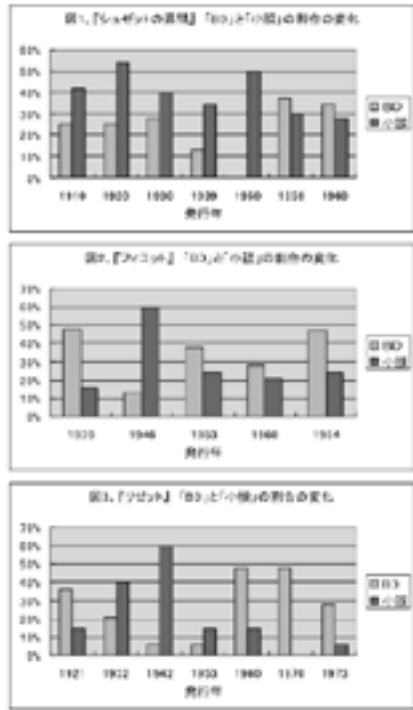
7 本論で扱う 3 誌の他にたとえば、*Anette, Benjamine, Bernadette, Blondine, Capucine, Cendrillon, Mireille* などが挙げられる。

8 1940 年 6 月 6 日 27 号から休刊。1946 年 5 月 30 日に再開し、1960 年 8 月 25 日 144 号が最終巻。

9 1942 年 3 月 8 日 1755 号から休刊。1946 年 5 月 2 日に再開する際、改めて 1 号から始め、1964 年 8 月の 42 号が最終巻。

10 1942 年 3 月 15 日の 11 号から休刊。1946 年 5 月 12 日に再開し、1964 年 44 号が最終巻。

11 実際に分析した号数を本文末尾の参考資料欄に記載している。10 年ごとに集計し、可能な限り 1 月号を選んで集計している。



雑誌自体が休刊する。戦後まもなくは紙不足により全体のページ数が減少した雑誌もあり、BDがまったく掲載されていないか、掲載されていてもページ数が減少する傾向にあった。しかし戦後、年代が進むにつれページ数を取り戻し、小説とBDの割合が逆転し、それまで中心的な内容であった挿絵入りの小説がBDに取って代わられる現象が起きている。『シュゼットの週間』では1959年にBDが40%弱を占め小説との割合が逆転する(図1)。『フィエット』は53年の時点でBDと小説の割合が逆転し、その後少し減少が見られるものの、64年には5割近くの割合をBDが占めている(図2)。『リゼット』も60年にBDと小説の逆転が見ら

れ、60年にはほぼ半分がBDに割かれ、70年もその割合は続いていた(図3)。戦後、年代が進むにつれ、BDの割合が増加し、小説との割合が逆転しているのは3誌の共通するところである。日本でも1958年には『少女クラブ』の総ページ数の5割以上がマンガになっているが(増田 2004: 8)、フランスでも1960年前後のほぼ同時期に誌面におけるBDの割合が増加し、BDが半分近くを占める主要な内容になるという共通点がみられた。

そのほかの特徴として、50年代後半あたりから、ひとつの写真をBDのひとつのコマのように使用し、それに吹き出しを書き込む、「ロマン・フォト (roman photo)」と呼ばれる写真小説がみられたり、掲載されているレシポや広告についても、以前は文字だけで表されていたものが、写真やイラスト、いくつかの連続するコマで描かれたBDの使用が行われ、年代が進むにつれ、誌面が全体的に「視覚化」している傾向が見られた。また、日本の少女マンガ雑誌では60年代後半に、グループサウンズやアイドル歌手の写真が多くなっていった

が、フランスでも同じ頃アイドル歌手の写真が増えていったことも視覚化の共通点として挙げられよう。

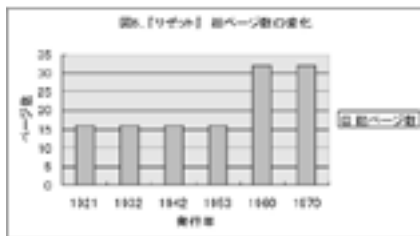
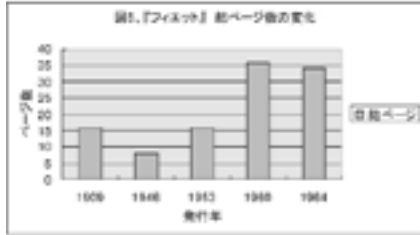
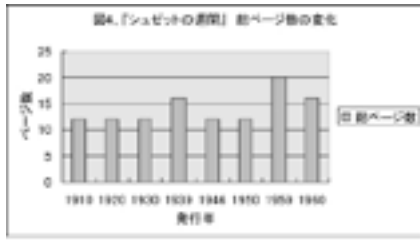
少女向けBD掲載雑誌におけるBDの割合を分析した結果、BDが1960年前後に雑誌の主要な内容となったこと、また雑誌全体の視覚化も進んでいたという日本の少女マンガ雑誌との共通点が判明した。しかしこのような共通点を持ちながらも、冒頭で述べたように、70年代頃までにフランスの少女向けBD雑誌は消失する。そのような状況に至った要因はなにか、さまざまな要素を複合的に比較検討する必要がある。本稿では、以下日本と異なるフランスの少女向け雑誌の特徴に注目し考察していく。

2 少女向けBD掲載雑誌のページ数の推移

ここからはフランスの少女向け雑誌メディアの日本と異なる特徴、ページ数、版型、発行頻度に注目して考察していく。フランスの少女向け雑誌の構成内容を分析し、日本の場合との共通点を確認したが、フランスで出回っていた少女雑誌の形態は「パンフレット」のような薄さであり、日本の雑誌の形態とは大きく異なっていた。これにはフランスにおける雑誌の歴史的な背景が影響していると考えられる。

フランスにはもともと青本叢書(ビブリオテック・ブル)と呼ばれる出版物が17世紀始めから民衆に出回っていた。これはフランス北部のトロワで始まった、縦横ともに数センチの小さな本で、ページ数もわずか数ページ、現代の感覚からすると「本」というよりむしろ「冊子」と呼んだほうが適当な形態であった¹²。マンドルーは青本叢書の形態について「インクがしみ込んでしまう白とはいいがたいザラ紙に印刷され、一本のひもでごく雑に綴じられ、青い紙で表紙がつけられているだけで、背もなければ表題も書かれていない。」と形容している(マンドルー 1988: 24)。しかし「こうした小冊子の刊行は非常に成功を博したので、トロワ自体でも他の都市でも、ほどなく模倣されることとなり」(マンドルー 1988: 24)とあり、この青本叢書は人気を博し、広くフランスの主だった町でこの「小冊子」が流通していたことがうかがえる。先に触れた、

12 トロワの書籍商兼出版業者が行商人向けに始めたもので、1スー、2スーといった安い値段で売られた(マンドルー 1988: 24)。



フランスで最初の子供向け定期刊行物といわれた1768年刊行の『教育の雑誌』が、32ページの小型の版型で刊行されたことも、それ以前に流通していた青本叢書の版型にのっとったと考えると理解しやすい。その後1905年に創刊された『シュゼットの週刊』などの少女雑誌も、12ページや16ページの折っただけで、ひもで綴じられていない形態の薄い「冊子」で出版されたが、これもそれまでの雑誌形態の伝統にのっとったものと推測できる¹³。この青本叢書の影響が感じられる冊子形態のフランスの少女雑誌に対して、日本で初めて出版された少女雑誌である、金港堂の『少女界』が1902（明治35年）の創刊号の時点で126ページ、

1923年創刊の『少女倶楽部』が232ページあり、両誌とも縦23 cm×横15 cmほどのA5の版型で、厚い「本」のような体裁であったことは注目すべき差異といえよう。

図4～6はフランスの少女向け3雑誌のページ数の推移を表にしたものである。十数ページから始まった雑誌が1960年前後には共通して雑誌全体のページ数が増加しており、2倍に増えているものもある。しかし創刊時のページ数が少ないため、2倍に増加しても32ページ程度にとどまっている。そのなかでBDに割り当てられるページ数には限界があり、60年代にBDの量が増加した時期でも、多くの場合、ひとつの作品につき1回6ページ程度の掲載にしかならなかった。コマ割については、1910～30年代は、1ページ3段×3列の

9コマのコマ割が多く、吹き出しはほぼ見られずコマ下部に数行の説明文があるタイプが多い。40年代あたりから吹き出しが用いられ始めるが、吹き出しと説明文が混在する場合も多く、混在したスタイルは60年代にも一部みられた。コマの形状については60年代も、基本的に定型の四角いコマが並べられるかたちであり、コマの大きさに変化をつけるときは、縦の長さはそのままで、横の長さを変えることで正方形か長方形を作る場合が多くなっている。

日本の場合、40年代まではマンガの割合は雑誌の総ページ数の1割ほどで、長方形のコマが規則正しく並べられた1、2ページのコママンガ中心であったが、50年代以降にマンガのページ数が大きく増える（増田 2004: 8）。55年以降にはストーリーマンガが増加するに従って作品が長編化し、1回の連載もより長く16ページや32ページになっていく（増田 2004: 9）。60年代に入るとクローズアップの使用や自由なコマ構成がみられるようになり¹⁴、これまでほぼ同一の形状のコマの連続だった誌面は、この時期以降、より変化の激しい構成となっていく。コママンガの表現からの変化が認められる。1950年後半から60年頃は少女マンガ的表現の最初の重要な時期だったといえよう。

それに対してフランスの場合は、限られたページ数のなかで作品が大幅に長編化することもなく、BD作家たちは新しい表現を発展させていくことが容易ではなかったのではないだろうか。フランスでは「少女向けBD」というジャンル自体が衰退していったが、少女向け雑誌のなかでBDが少女向けの特徴的な表現を試し発展していく機会が持てなかったことが要因のひとつと考えられるのではないだろうか。

3 少女向け雑誌の版型の変化

次に版型についてであるが、日本では1951年に『少女ブック』、55年に『少女クラブ』が、A5版からB5版へ大判化し、同じく55年に『りぼん』『なかよし』がB5版の版型で創刊され、大判化しなかった雑誌や、読み物中心であった雑誌の多くは休刊にいたった。視覚的な娯楽を読者に提供することが雑誌の死活

¹³ イギリスでも17世紀から小型の「パンフレット」に近い「チャップ・ブック」と呼ばれる本が出版されており、18世紀末から19世紀にかけては文庫本程度のサイズで、16ページが一般的な形態であった。19世紀になるとただ紙を折っただけのものや、綴じ糸もないパンフレット形式のものがかなり出版されている（小林 1988: 21）。

¹⁴ 増田は手塚治虫の『リボンの騎士』を1953年から連載された『少女クラブ』版と63年から連載された『なかよし』版とで比較し、10年後の作品である『なかよし』版に見られるストーリーマンガの表現や、人物のクローズアップ、コマ構成の自由さの獲得を指摘している（増田 2002: 57-60）。

問題であったことがわかる。しかしフランスの少女雑誌の場合は、たとえば『シュゼットの週間』の創刊時のサイズが縦 32cm × 横 22cm だったものが、後に縦 27cm × 横 21cm に小型化し、また『フィエット』は縦 29.5cm × 横 19.5cm から始まるが、戦前に一度縦 39.5cm × 横 29.5cm に大判化する。しかし戦後に縦 26cm × 横 20cm と小型化した。『リゼット』は最初縦 26cm × 横 19.5cm であったものが、縦 28.5cm × 横 19.5cm へわずかながら拡大、しかし戦後は創刊当初の縦 26cm × 横 19.5cm サイズに戻った¹⁵。このように少女向け BD 雑誌は、大きさが変わってもほぼ A4 の版型の周辺で変化しており、逆に小型化する場合もある。日本のように時代が進むにつれ、版型が大きくなり、視覚化するという流れを有していない。

日本の少女雑誌の大判化について米沢嘉博は「少女雑誌から少女マンガ誌への転身」（米沢 1991a: 15）であり、「これら少女雑誌は大判化をきっかけに、手塚以後のストーリーマンガを中心とした誌面になり、正しく、少女マンガ誌として道を歩み始める」（米沢 1991a: 36）ことになることと述べている。A5 から B5 への変化が、日本の少女雑誌のその後の方向性を決定づけたことになるが、それに対してフランスの少女向け雑誌は同時期に BD の比率は高まっていたにもかかわらず、雑誌が BD のために変化するということがなかったと推察される。

4 少女雑誌刊行のリズム

さらに、雑誌が刊行される頻度にも気をつける必要があるだろう。日本では『少女倶楽部』『少女界』などの雑誌は月刊誌として始まる。それがテレビの普及により月 1 冊というテンポは遅く感じられ、子どもたちの生活も週ごとのものに変化していく（米沢 1991b: 4）。さらに多くの情報をより早く求める消費者のニーズに応えるように、月刊から週刊になっていくという経緯があった。それに対して、フランスのこれらの少女向け雑誌は最初から週刊で創刊されている。フランスではすでに 19 世紀から週刊雑誌が出版されており、その刊行頻度を踏襲したのではないかと考えられる。表 1 は、1801 年から 1987 年まで

の子供向け定期刊行物の発行頻度を表にしたものである（Fourment 1988）。1801 年から 1850 年の子供向け雑誌では 60% が月刊、約

表 1 フランスの子供向け定期刊行物の年代別発行頻度

	月刊誌	週刊誌	その他	総雑誌数
1801-1850 年	60%	21%	19%	61
1851-1900 年	34%	44%	22%	41
1901-1950 年	9%	68%	23%	111
1951-1987 年	66%	15%	19%	151

20% が週刊である。また 1900 年までは月刊より週刊が多くなり、20 世紀前半の 1950 年までになると約 70% が週刊で月刊が 1 割程度しか占めていない。その後 1950 年以降になるとまた月刊誌が優勢になり、7 割弱を占めるようになる。それに対して日本で『週刊少年マガジン』などの週刊少年誌が創刊され話題となるのは 1959 年で、それは 50 年代半ばの一般誌の週刊誌創刊ブームの影響を受けての流れであり（呉 1997: 148）、また週刊の少女向けマンガ雑誌が登場するのはさらにその後の 62 年である。

雑誌が週刊の頻度になったのが、より多くの情報をより早く求める読者の要求にこたえるための、発展形としてであった日本と、最初から週刊というペースで始まったフランスとでは、その後の雑誌メディアとしてのあり方に違いが出てくるのは当然ではないだろうか。フランスの少女向け BD 雑誌は最初から週刊という、雑誌メディアとしては最も頻繁なペースで、薄い冊子の形態で出版され、その形態を崩すことなく最期を迎える。BD は数ページ程度以上の連載を求められることなく、新しい連載のリズム、ボリュームに即した新たな表現の模索も日本ほど必要とされなかった。

5 少女向け BD 雑誌消失

少女向け BD 雑誌は、他雑誌と統合をするなどして打開策を模索するも、60 年代から次々と廃刊していく。まず 1960 年に『シュゼットの週間』が、その後『フィエット』が 64 年に、『リゼット』が 73 年に廃刊する。『シュゼットの週間』の最終号には廃刊理由として、「最近の女の子は男の子と女の子の両方に向けられた雑誌のほうをより好んで読みたがる」¹⁶と書かれている。そして次週から定期購読者には代替雑誌として『ミッキーの雑誌 (le Journal de

15 この 3 雑誌の版型の変化については「Bera 1998: 583, 547, 566」を参考にした。

16 *La semaine de Suzette*, n 144, 25 aout 1960, pp. 1-2.

Mickey)』が届くと告知され、この雑誌について「すべての年齢に向けたこの出版は多大な成功をもたらすと確信している」¹⁷と男女に向けられたことを利点としてアピールする広告文も載せられている。また「少女たちはテレビでアイドルを知り始め、もう『シュゼットの週間』の優しい道德者の話に興味を持てなかった」(Filippini 1980: 113)、というものや、「現代の少女読者と生活に適応しないようになっていた。妖精の物語や屋根裏部屋の魔法はもうはやらない」(Fourment 1988: 371)という指摘もされている。少女向け雑誌が、すくなくとも後期には教育指導的な側面をもち、少女たちにとって刺激のない時代遅れな媒体となっていたことが推測される。『フィエット』はアイドル雑誌に変わり、『リゼット』は『ナード (Nade)』と統合するが最後には廃刊する (Fourment 1988: 371-372)。フルマンは、少女向け BD 雑誌の消失は、母や姉の年齢を対象としたプレタポルテの服飾や化粧品を扱ったモードの雑誌を少女が読むようになったことも一因だと分析している (Fourment 1988: 339)。いずれにせよ、少女向け BD 雑誌が、少女たちの心を掴む誌面づくりができていなかったため、雑誌の存在意義が薄れ廃刊にいたったと考えられる。

日本の少女マンガ市場では別冊が次々と創刊され、若い少女作家たちが続々とデビューして少女読者の読みたいものを提供していくユートピアとなる (米沢 2007: 323)。少女マンガが少女マンガとしてジャンルを確立していく時期に、BD は「冊子」の形態の少ないページ数を超えず、少女たちの要求を吸い上げながら発展していく過程を手に入れなかった。少女向け BD 掲載雑誌が 70 年代には消失し、少女向け BD のジャンル自体が衰退するという事態の解明には、もちろん市場規模や同時期の少年向け媒体との比較¹⁸などほかの要素との複合的な考察が必要だが、日本と異なっていた BD 雑誌の形態も要因のひとつと考えられるのではないかと。

6 結論

今回フランスの少女向け BD 掲載雑誌を取り上げ、BD に注目しながらその構

成内容の時代による推移を分析した。分析結果から、年代が進むにつれて雑誌のなかで BD の割合が増加し、60 年前後には小説と逆転して雑誌の主要な内容になっていったこと、BD 以外でも誌面の視覚化が進んでいったことが判明した。そしてこれらの点に関しては、日本の少女向けの雑誌におけるマンガの増加状況と共通しており、時期もほぼ同時期であることがわかった。さらに、日本とフランスの少女雑誌、少女向け BD・マンガが大きく異なる過程をたどった理由を探るため、少女向け BD 雑誌を版型、ページ数、発行頻度について日本の場合と比較しながら考察した。その結果、フランスの少女向け雑誌にはそれまでのフランスの雑誌メディアの歴史、たとえば 17 世紀の青本叢書の形態の影響がみてとれ、そのページ数、版型などの物理的な要因が、日本の少女雑誌、少女マンガと異なる発展をとげさせているのではないかと推測できた。フランスの少女向け BD の現状を解明するひとつの要因を提示できたのではないだろうか。

今後の課題としては、まずさらなる資料の分析は不可欠であるが、日本の「少女文化」の特殊性といったジェンダーの視点も忘れてはならないだろう。少女たちが少女雑誌という新興のメディアを足場としつつ少女文化を形成していった (本田 1991: 18) とされる日本と、少女たちがすぐに異性愛社会に入っていくフランスとのジェンダーの観点などからも分析できるのではないかと。今後の少女向け BD 研究、マンガ研究、それぞれの比較研究の際には、その国の風土、文化を考慮し、さまざまな要素から複合的に研究していくことが重要なのではないだろうか。

参考文献

- Bera, Michel et al. (1998): *Trésors de la bande dessinée BDM: Catalogue encyclopédique*, Paris: Glénat and Les Éditions de l'Amateur.
- Filippini, Henri et al. (1980): *Histoire de la bande dessinée en France et en Belgique: Des origines à nos jours*, Paris: Ministère des affaires étrangères.
- Fourment, Alain (1988): *Histoire de la presse des jeunes et des journaux d'enfants: 1768-1988*, Paris: Éole.
- Groensteen, Thierry (2005): *La bande dessinée*, Toulouse: Éditions Milan.
- Inomata, Noriko (2007): Le manga et sa diffusion en France: étude des raisons d'un succès, In: France-Japon: regards croisés Échanges littéraires et mutations

17 *La semaine de Suzette*, n 144, 25 aout 1960, pp. 1-2.

18 フランスの少年向け BD 媒体は思春期向けに創刊された雑誌が、読者の成長とともに雑誌の内容も大人向けに変化していったり、読者によるアンケート投票を廃止したりという過程を経ていく (猪俣 2007: 6-13)。

- culturelles 7, Bern : Peter Lang, pp. 95-104. (猪俣紀子「マンガ、その流通と形態」『「交叉する文化」報告集』、大阪府立大学「地域学による地域活性化と高度人材養成」事業、2007年、317-328頁)
- Mandrou, Robert et al. (1964): *De la Culture populaire aux 17e et 18e siècles*, Paris: Imago [3e ed.] (ロベール・マンドルー、二宮宏之・長谷川輝夫訳『民衆本の世界—17・18世紀フランスの民衆文化』人文書院、1988年)
- Piquard, Michel (2005): *L'édition pour la jeunesse en France de 1945 à 1980*, Villeurbanne: Presses de l'enssib.
- 石澤小枝子・高岡厚子・竹田順子・中川亜沙美『フランスの子ども絵本史』大阪大学出版会、2009年
- 猪俣紀子「フランスにおける若者マンガ読者層とBD」『マンガ研究 vol.12』日本マンガ学会、2007年、6-13頁
- 小林章夫『チャップ・ブック 近代イギリスの大衆文化』駸々堂、1988年
- 呉智英『現代マンガの全体像』双葉文庫、1997年
- 私市保彦『フランスの子どもの本—「眠りの森の美女」から「星の王子さま」へ』白水社、2001年
- 末松氷海子『フランス児童文学への招待』西村書店、1997年
- 本田和子「戦時下の少女雑誌」、大塚英志『少女雑誌論』東京書籍、1991年、7-43頁
- 増田のぞみ「マンガ表現の時空(2) —少女マンガにおけるコマ構成」、関西大学社会学部『社会学部紀要』第3巻第2号、関西大学、2002年、53-141頁
- 増田のぞみ「少女向け雑誌における娯楽化傾向の推移」、社会学研究科院生協議会『人間科学』第60号、関西大学大学院、2004年、1-16頁
- 米沢嘉博『戦後少女マンガ史』ちくま文庫、2007年
- 米沢嘉博構成『子どもの昭和史 少女マンガの世界 1 昭和20年～37年(別冊太陽)]』平凡社、1991a年
- 米沢嘉博構成『子どもの昭和史 少女マンガの世界 2 昭和38年～64年(別冊太陽)]』平凡社、1991b年

参考資料

La Semaine de Suzette

1910年8月5日、1920年1月6日、1930年1月2日、1939年1月3日、1946年12月26日、1950年1月5日、1959年9月3日、1960年8月25日

Lisette

1921年7月17日、1932年12月25日、1942年1月11日、1953年8月16日、1960年1月30日、1970年1月4日

Fillette

1909年10月21日、1946年10月31日、1953年10月29日、1960年1月7日、1964年8月6日

13

理想的な現代女性を描く ——李惠珍と『十三點漫畫』

黃少儀 (ウエンディ・ウォン)

吉原ゆかり 訳

香港でマンガ (manhua 漫畫) というと、諷刺、カリカチュア、政治、時事もの、そのほかを指し、英語でいうカートゥーン (cartoon 卡通) あるいはコミック (comics 漫畫) と呼ばれるすべてを含んでいる。1980年代までは、香港漫画で有名になった女性作家はごく一握りだった。そのうち最初の人物で、最大の成功をおさめたのが少女漫画 (siu-nu manhua) 『十三點漫畫』 (以下、『十三點』と表記) の作者である、李惠珍 (LEE Wai-Chun) だ。

この毎号 56 ページからなる漫画が登場したのが 1966 年 7 月 (図 1)。各ページに一話完結 6 コマの物語があり、ミス十三點という主人公をめぐって展開する。この漫画は 1980 年初めまで継続的に発表され、178 号まで続いた。李惠珍は、ミス十三點が身に付ける最先端のファッションを多数描いた。そのために、この漫画とその作家が有名になった。また李は「少女漫畫掌門人 (少女漫画の巨匠)」「紙上時裝設計師 (紙の上でのファッション・デザイナー)」としても、香港で知られるようになった (Wong and Lee, 2003)。



図 1 『十三點漫畫』第 1 号、
1966 年

『十三點』は西洋のポピュラー・カルチャーが、香港ローカルの文化生産に影響を与え始めたころに生まれた漫画である。1960年代前半における多くの香港漫画作家のスケッチ・テクニクは、伝統的な中国のスタイルに忠実に従っていた。『十三點』が1966年に登場したことで、香港ローカルの漫画には新しい芸術的方向性が与えられ、『十三點』は人気が高まってきた西洋のポピュラー音楽や映画における若者文化を補完する役割を果たしたのである (Wong and Cuklanz, 2000)。カラーで印刷された表紙、李によって細かいところまで描きこまれた絵のスタイル、ミス十三點が身につける目がくらむほどに多種多様な洋服は、読者たちにインスピレーションを与え、読者はこの漫画を、自分で洋服を作るときの参考書として用いた。当時、既製服はまだ高価で、多くの人にとっては高嶺の花だったからだ。ある読者が数えたところでは、1号から28号までに1,728着の洋服が描かれ、これは各号(56ページ)平均すると62着が登場していることになる！ ファッションに焦点が当てられ、西洋化されたライフスタイルが描かれたこの漫画は、読者に現代女性にふさわしい装いの仕方を教えただけでなく、独立心旺盛でアクティブなライフスタイルをもつことが理想の現代女性なのだというイデオロギーを提示するという教育的な役割があった (Wong & Cuklanz, 2002)。

李惠珍の描くミス十三點は虚構のアジア都市「Fortune City」(Fada Shing 發達城)に住む、美しい女子高校生だ。銀行家の父「キャッシュ氏」(Chow San-Ngan 周申銀)、母「ラブリー夫人」(Lo Lai-que 魯來嬌)と住んでいる。ミス十三點という名前は、12時に13回ベルをならす振り子時計みたいにものごとをやりすぎ、頭はからっぽだが可愛い若い女性をさす、上海方言からきている。

李によれば、ミス十三點の髪を「無色」にした(髪を黒く塗らなかった)のは、中国の伝統的な画風ではなく、現代的なキャラクターを彼女自身が好んだからであるという。1960年代にはウィッグを着けるのがファッションブルだった。髪を無色にするというテクニクのおかげで李は、ミス十三點の数え切れない最新流行のワードローブにぴったりの髪型を生み出すことができた。

現代的なイメージと冒険心いっぱいの主人公に加え、『十三點』のストーリーは物語を通して、男女の平等という考え方を伝えた。そこでは、男は常に女よ

りも重要で優れているとする、中国の伝統的価値観は否定される。たとえば、第55号「息子よりも娘を好む」では、第二夫人をもつことに興味のない父親を描いている。第二夫人をもつことは、当時の香港ではまだ合法的な慣習であった。ミス十三點の元気いっばいで独立心にあふれた冒険を通して李は、1960・70年代香港の社会で、女はこうふるまうべしとされていた中国の伝統的な考え方を打ち破ることができたのだ (Wong & Cuklanz, 2002)。

ミス十三點は父親が裕福であったため、優雅で気楽な生活をおくり、自分の買いたいものはなんでも手に入れ、やりたいことはなんでもできた。しかし、困っている人を助けるために自分の財産を使うこともよくあった。毎号、男女平等というテーマに加え、ミス十三點が善意をもって社会をよりよいものにしていこうとする意志を伝えるストーリーが収録されている。

『十三點』は1980年初めには発表されなくなり、読者はこの作品のことをほぼ20年のあいだ忘れていた。そのあいだも、李は子供向け雑誌で仕事をつづけていた。李惠珍と『十三點』再評価の機運が高まったのは、1986年、以前『十三點』の読者であったティナ・ラウ (Tina Lau) が『シティ・マガジン』(114号)の記事のために、李にインタビューしたのがきっかけである。ラウの記事は、李を夫の背後に隠れるシャイな女性として描いており、記事を読めば、ラウが李に失望していて、『十三點』の作者がこんなひとなんてと感じていることが明らかである。ラウの感じ方から、『十三點』登場以来、香港女性がどのような変化を経験して来たのかがわかる。李は香港の旧世代の女性であり、自分で自分に自信をもって売り込むことはよいことではないと思われてきた世代である (Wong & Cuklanz, 2000)。

ティナ・ラウは、かつては李のファンで、いまは自分も文筆家である。彼女は李よりも若い世代で、西洋的価値観と独立心旺盛なミス十三點の影響を受けて育った。『十三點』のファン達は、元気いっばいのミス十三點そのもののような女性に成長した。多くが高等教育を受け、冒険心に富み、前向き思考で、西洋化され、現代的な価値観をわがものとした女性たちである。1970年代育ちの香港女性は、以前は香港には存在しなかった、自信たっぷりの新しい世代の女性に成熟したのだ。

『十三點』初登場から30年、博益出版社 (Publications (Holdings))



図2 『十三點漫畫』第一再版版、1996年



図3 『図解 十三點の歴史』表紙、2003年

Limited) は著者の許可を得て、1996年7月にこの漫画を再版した。168ページからなる再版版には、著者がオリジナル・ヴァージョンから選んだ3つのストーリーが、初版のままで収録されている。この最初の再版版はあまり広告宣伝されなかったが、売上げは良かった(図2、第一再版)。この再版版は1960年代にこの作品を読んだ、30代以上の読者の記憶を甦らせたばかりでなく、1960・70年代に成長期をむかえ、『十三點』を読みそびれてきた新しい読者も引き寄せた。1996年までには、同時期に活躍した重要な香港アーティストのほとんどは、引退するかこの世を去っており、李の『十三點』だけが1960・70年代から残っている数少ない作品となった。『十三點』の楽しいテーマは、香港の人々の前向きな、また社会的で文化的な思い出を表現していた。30周年を記念する再版版で、香港漫画史における『十三點』と李惠珍が残した遺産の重要性が、ふたたび認識されるようになった。

『十三點』が再版されたのは、1996年、イギリス政府が香港の主権を中国政府に譲り渡す直前だった。この時期は、香港人が、間近にせまったイギリス統治終了以降のアイデンティティを求めて、ローカルな文化の歴史や文化作品を追い求めた時代であるので、『十三點』の30周年記念の出版のタイミングは偶然のものではない。『十三點』は、イギリス植民地支配の終わりを思い、共産

党支配のもとでの予測不可能な未来を思っていたこの時期、香港人が、昔を懐かしく思い出す気持ちのいくぶんかを満たすものであった。

『十三點』崇拜や香港人が昔を懐かしむ思いは1997年7月1日に中国支配が始まって生き続けた。香港委譲のあとで香港を襲った経済不況のため、懐かしさがより強くなったためでもある。私は、2003年に『図解 十三點の歴史——李惠珍の仕事』という回想本を、李とともに出版した。この本の出版のあと(図3)、李は2003年2月にデザイン・ブックストアで2回目の個展を開催、その年の後半には一般雑誌のインタビューを多数受けている。これらのインタビューでは(以前のインタビューでもそうだが)、この漫画がもたらすノスタルジーの感情に、とくに焦点が当てられた。

2003年8月、『十三點』はトレード・ペーパーバックサイズで再版された。ほぼ2年間にわたって出版され、20号まで続いた(図4)。変更を加えなかった30周年記念ヴァージョンとは違い、李は新しく活字組みを行って会話に変更を加え、コンピュータを用いて絵をきれいにした。小規模ではあるがアップデートを行うことで、このペーパーバックサイズ版は、今の少女たち向けの新作として扱われることとなった。この2003年版はまた、日本のマンガの支配力が圧倒的に強いマーケットで、地元の香港で生み出された漫画、明るく、暴力的ではないテーマをもつ漫画を読みたいという欲求をもっていた香港の読者たちの希望をかなえるものでもあった。今回、新たに若い読者を獲得したことで、この漫画は、娯楽のための、古典的香港漫画として読まれるようになった。ミス十三點はもはや、読者があこがれるべき理想の近代女性ではなく、香港の「古きよき日々」を思い出させてくれる、ノスタルジーのアイコンとなったのである。

『十三點』は、ごく最近まで、紙だけの世界で展開されていた。2006年7月、李惠珍はフィギュア・デザイナーであるリッキー・ラム、アンディ・ラウとコ



図4 『十三點漫畫』第二再版版、2003年



図5 ミス十三点フィギュア・ドール、2006年



図6 『パリの恋』表紙、2008年

ラボして、十三点フィギュア・ドールを発表、二次元漫画のキャラクターを、三次元に転換することになった（図5）。このフィギュア・ドールは大量販売を目的として制作されたものではない。その大半を購入したのは、昔からの『十三点』ファンとコレクターである。優れた洋裁の技術をもつ李は、フィギュアという新しい媒体がもたらす新しい創造的可能性を歎び、ミス十三点のフィギュアに自分で縫った洋服を着せて、写真を撮り始めた。

現在フランス・ツーリスト・ボード（香港）の広報部門の代表を務めている、1960年代以来の李のファンが李をパリに招き、プロモーション用に十三点のポストカードを制作するよう依頼した。李は十三点フィギュア・ドールを持参し、写真家のジーナ・ギャラン撮影による「ブライス・ドール・アート」スタイルの作品を制作した。のちにパリで撮った写真に、ミス十三点の新作コンピュータ・イラストを加え、フランス・ツーリスト・ボードのプロモーション用の8枚の絵ハガキセットを作成した。このプロモーションの評判はよかった。李はこの新作で、40年の歴史をもつ漫画のキャラクターに、現代的なタッチを加えて変身させたのだった。

李はフランス・ツーリスト・ボード（香港）のために作った作品に手をくわえ、フォトショップを用いて、フルカラー、152ページのグラフィック・ノヴェル『パリの恋』（戀戀巴黎）を2008年2月に出版した（図6）。コンピュータと印刷技術が発達したおかげで、李は白黒の線画で我慢しなくてもよくなった。李は何百もの繊維見本を集め、それをコンピュータでスキャンし、イラス

トの洋服のうえにその繊維のパターンを貼り付けていった。このグラフィック・ノヴェルは、ミス十三点を心の底からファッションに夢中な女性として描いている。しかも、今度はフルカラーで本物の繊維のパターン入りである。『パリの恋』はミス十三点と友人たちの7日間のパリ旅行を描く旅行記で、「どこそこへの行き方」というような旅情報は載せられていないものの、パリのショッピングおよびエンターテインメント・ガイドになっている。



図7 『十三点漫画』巡回展、2008年

このグラフィック・ノヴェルは香港の大手出版社のひとつ、コスモス・パブリッシング（天地圖書出版）から出版された。コスモス社は大手土地開発業者と連携して、大規模ショッピング・モールで、プロモーション目的の巡回展覧会を企画した（図7）。1996年および2003年の『オリジナル十三点』復刻版、フィギュア・ドール、李制作のミニアチュア・ハウスなどが、香港大手四つのショッピング・モールで展示された。『十三点』展の会場として、ファッションナブルな洋服で満ち溢れたショッピング・モールくらいふさわしい場所はあるまい。客は、生活に夢を持ち込むことができるのだ。ミス十三点が絶対するに違いないことをすることによって——もちろん、ショッピング！ ミス十三点はたいがいの女性であればうらやましく思うライフスタイルを生きている。永遠に思春期のままのミス十三点は、変わらず、若く美しい。

この巡回プロモーションの展覧会は大成功し、40年以上前の漫画の魅力に、昔からの読者も、新しい世代のファンも目覚めたのであった。とはいえ、このグラフィック・ノヴェルの売上げは、日本のマンガの売上げにはとてもかなわないのではあるが。香港の漫画市場は、香港でローカルに生み出される漫画が衰退し、日本マンガに支配されるものへと、劇的に変化していたのである。現代香港の漫画ファンは、どこにでも侵入してくる日本マンガの中国語翻訳版を読むのに慣れ親しんで育っている。ローカルで制作された作品では、弱すぎて勝負にならないのである。（日本の）少女マンガが多数手に入るようになった



図8 黄少儀の自画像、2008年

今日であるが、李の『十三點』は、唯一の、香港発の少女向け漫画である。

李にとっては、『十三點』は楽しんで自分を表現する場、現実からの一時的な逃避場所だった。漫画と深く結びついているジェンダー・イデオロギーのことを考えると皮肉なのだが、李は、一度としてミス十三點のことを、男女平等を求めるフェミニストの象徴などとは考えてみたこともなかった。彼女は、女の子向けの明るく、非暴力的な漫画を創造したかっただけだ（男の子だって楽しんでくれるかもしれない）。

1960年代香港の特殊な社会・文化環境の下において、ミス十三點は、この都市の登場しつつあった現世的物質享楽主義を象徴する、文化的商品として誕生したのだ。

事実上すべての制作作業をひとりのアーティストが行うものであっただけに（図8）、40年の歴史をもつこの漫画が生き延び、サヴァイヴァルするのは簡単なことではなかった。『十三點』は単にシリーズものの漫画であるだけではない。自分の夢を実現し、40年にわたり、世界のひとびとと、自分が作り出したミス十三點を共有しようとして頑張ってきた、独立心旺盛な女性アーティストの実話でもある。この漫画は、最初はたまたま理想的近代女性のシンボルであったが、そこから香港女性の生き方の変化を象徴的に示すノスタルジックなアイコンとなり、ついには香港発の漫画の伝説、長い歴史を生き延びた作品の代表例となった。

多様化とグローバル化が進む現代において、多くの漫画作品は、映画やゲーム、その他許諾を受けた関連商品という別のメディアに移行してきている。『十三點』は、李という女性アーティストが自分ひとりで作り上げている作品であるから、投資家に漫画作品の使用許可を与えるという形をとるほかは、このような方向に展開していくことはまずありえない。少女のための漫画市場は相対的に小さいので、ミス十三點を使用許可つき関連商品に展開していこうという投資家はまずいないだろう。大手の宝石会社、ジャスト・ゴールドが2009年に『十三點』ジュエリー・シリーズを発売したが、2009年9月に始まっ

た全世界的経済不況のために、売上げは伸びなかった。

これからの『十三點』はどこに行くのか、という問題は残る。たしかに香港政府は香港のアーティストやデザイナーのオリジナル作品プロモーションに力を入れてはいるが、ローカルな、地域的な、グローバルな競争相手がどこから飛び出してくるかわからない。香港ローカルの漫画は1980年代と1990年代初期にその絶頂期を迎え、アクション・マンガやバイオレンス・マンガが主力であった。しかしローカル漫画の制作は、いまや絶滅の危機に瀕した産業である。この少女のための漫画から私たちが考えるべきなのは、単にジェンダーやジャンルの問題ばかりではない、より広く大きい問題なのだ。香港漫画産業の将来が見えない今、『十三點』は香港発の漫画のアイコンであり、代表例となったのだから。

参考文献

- Wong, Wendy Siuyi, and Lee Wai Chun (2003): *An Illustrated History of 13-Dot Cartoon: The Work of Lee Wai Chun*, Hong Kong: Ng Hing Kee Book & Newspaper Agency. ([In Chinese] 黄少儀・李惠珍編著『十三點漫畫圖鑑』香港：吳興記書報社、2003年。)
- Wong, Wendy Siuyi, and Lisa Cuklanz (2002): Critiques of Gender Ideology in Hong Kong Comic Arts, 1966-1999, In: *Journal of Gender Studies*, Vol. 11(3), pp. 252-266.
- Wong, Wendy Siuyi, and Lisa Cuklanz (2000): The Emerging Image of the Modern Woman in Hong Kong Comics of the 1960s & 1970s, In: *International Journal of Comic Art*, Vol. 2(2), pp. 33-53.

第3部 マンガと歴史、記憶

14

シンガポールとマレーシアのコミック

チェンジュ・リム

中垣恒太郎 訳

近年、漫画が史実の一部として認識されるケースが大幅に増えており（私もそこに貢献しているが）、コミックの歴史的な流れとその作品および人気に疎い作家による誤った解釈を避けるためには、漫画はその歴史的な背景を考慮したうえで注意深く読まれる必要がある、と編集者たちは問題提起している。編集者は「現代の歴史家は文書をそれだけでは意味がうまく掴めない難解なテキストとして読む傾向がある。しかし、漫画やその他、視覚的な資料は依然として批評的な分析がなされていない……。漫画に対する歴史的考証をし、漫画自体を理解するには、それが制作されてから受け入れられるまでの過程が理解されなければならない」と指摘している。つまり、漫画は「現実をただ受動的に映すものでも、読者に消極的に受け入れられるものでもない文化的な産物」（Scully and Quartly 2009: 1）として読まれる必要があるのだ。

我々は自らの経験と歴史の産物である。かつては学生として、現在は歴史の教師として、私はコミックと漫画を研究する際、社会・政治・経済の歴史的なレンズを通してそれらに接したいと常に心がけている。作品は作品だけで単独で読むことはできないし、読まれるべきでもない。歴史的な感覚が重要であり、そのような観点からコミックや漫画を読むことにより、特に国際化の影響や民主化の進展といった現在の政治および社会に対する洞察が得られる。このことを証明するためにシンガポールとマレーシアの例を紹介していきたい。

1 シンガポール

以下の例は2009年にシンガポールで出版されたコミック本の一部である。

1) 『*The Illustrated Men In White* (ザ・イラストレイテド・メン・イン・ホワイト)』。1959年以来シンガポールを統治する政党である人民行動党(PAP)の躍進の歴史について書かれたベストセラーのグラフィック版である。これは戦後のシンガポールの歴史をコミック本の形式で焼き直した典型例と言える。

2) 『*Fixed!* (フィックスト!)』。シンガポールの人々が「カルテル行為を理解し……、シンガポール公正取引委員会(CCS)に関心を持たせる」ようにCCSから出版された無料のコミック誌である。それによれば、CCSは競争法(2005年)を定め、施行し、競争市場を維持し促進するために設立された。

3) トロイ・チン(Troy Chin)による『*Loti* Vol. 1 (ロティ・ボリューム1)』。チンはシンガポールで現在活躍中の最高のコミック作家の1人。しかし、小学校の生徒達と1匹の犬の冒険について描かれた彼の最新の作品は、その形式(4コマ漫画)とタッチ(軽いユーモア)の点で、人気漫画である、あずまきよひこの「あずまんが大王」を見習っている。

これらの本にざっと目を通した読者は、次の2つの結論に達するであろう。

第一に、コミック本はシンガポール政府の政策を、たとえば『*Fixed!*』のようなコミック本がプロパガンダの一つとして用いられているということである。シンガポール・プレス・ホールディングス(Singapore Press Holdings,)により出版された、『*The Illustrated Men In White*』の場合、掲載されたストーリーは政府寄りのものである。

第二に、現地のコミックは日本のマンガの影響を大きく受けており、シンガポールの現在の政治や社会情勢に関する限られた情報のなかでのユーモラスな内容を主としている。シンガポールで人気があるその他の文化がそうであるように、コミック本もまた、シンガポールの実際の生活からかけ離れている。

シンガポールの主要な新聞に掲載される政治漫画、特に『*The Straits Times* (ストレイツ・タイムス)』のデンコイ・ミール(Dengcoy Miel)や『*連合早報*』のハン・キム・ソン(Heng Kim Song)によって描かれる漫画においてさえ、実際の政治について描かれることはめったには無く、政治家を茶化す

こともない。せいぜい政府の「手ぬるい」政策をからかう程度で、人種、言語、宗教、競争/政府一般について触れられることはない。ミールとハンはその技術と国際的な受賞歴からシンガポールを代表する漫画家の2人と言えるが、皮肉なことに彼らは国内のトピックスに関する漫画は滅多に描かない。外国の指導者に対して茶化しはするが、自国の指導者に対してはそのようなことは決してしない。その意味では、彼らの漫画は政治的でも時事的でもなく、主要な記事にイラストを添えているだけである(Lim 2000)。

しかし、シンガポールのコミックと漫画の歴史を振り返ると、そんな現在の状況は以前とは異質なものであることが分かる。20世紀初頭以来、メディアは社会変革のための力として用いられてきた。新聞に描かれ出版された漫画は、イデオロギー的で政治的な含意により形成され、社会の変化の一部を映しかつそれに影響を与えてきた。

1900年代のシンガポールは英国の植民地政策下にあった。しかし、1907年のシンガポールに風刺のきいた表現を中国人大衆に提供する大きな政治勢力が登場した。それは『*中興日報*』と称する革命的な中国語の新聞であり、過激な政治的勢力の出現だった。そこに掲載された漫画は20世紀前半のシンガポールにおいて歴史的な役割を果たした。

『*中興日報*』(1907～10年)は、中国の清政府を打倒するために孫文によって設立された革命政党、シンガポール同盟会を起源とする。中国のその革命政党は漫画を用いて政治的メッセージを大衆に伝達した。文字と絵により構成されるマスメディアである漫画は、孫氏の新しい中国のビジョンのプロパガンダとして使用された。孫氏自身、ペンネームで『*中興日報*』に記事を書いている(Chen 1967)。

シンガポールでの最初の漫画は『*中興日報*』の1907年9月版に掲載されたものである。これはシンガポールの中国語新聞が広告外のスペースに絵を掲載した最初の例となった。1907年9月9日からおそらくは編集者の変更により漫画の掲載をやめた1908年3月21日まで、全部で41の漫画が掲載された。全てが反清王朝的な漫画で、中国政府を攻撃していた(Yeo 1995: 83)。

そこには清政府が海外の中国人の貿易に対して行った措置、特に彼らに課した高い税金を漫画に描き、現地の中国人商人の関心を引こうという試みがあっ

た。それらの漫画はシンガポールの中国人達の反清王朝の気分を高揚させ、彼らを孫氏と同盟会の革命的な大義へと駆り立てた。

以上の通り、シンガポールでの中国語の漫画の出現は偶然ではなく、中国政府に対する抗議の手段、革命の一環としての意図的な活動であった。漫画は清王朝の専制に対抗する指導者たちの考え方と合致した。その結果、清王朝とシンガポールの英国植民地政府の迫害から逃れるため大半の漫画は匿名で描かれた。実際、迫害の危機は1908年に現実のものとなり、英国は中国に対する煽情的な主張を行ったことを理由に、孫氏と中興日報の編集者に対し国外追放命令を発すると脅迫した (Yong 1991: 31)。

実際のシンガポール在住の中国人の人口 (1911年当時 21万 9577人) に対し、『中興日報』の発行部数は1000部にすぎないものであったが、『中興日報』が実際の売上と発行部数以上に存在感を持ち読まれていたことを忘れてはならない。新聞は読者から読者へと回し読みすることができた。漫画は読み書きできない人々でも理解できるグラフィックの利点を兼ね備えていた。作家のヤオ・マン・ソン (Yeo Man Thong) は『中興日報』の漫画は読み書きできない人々を教化し、中国の政治状況に関する彼らの意見を伝達する上で重要であったと述べている (Yeo 1995: 82)。

清政府が1911年に崩壊した後も、新しい中華民国が建国され、中国当局はシンガポールでの漫画の内容を監視し続けた。新しい中華民国は、先の清政府の將軍であり中国での王朝統治の復活を望み帝國的野望を持つ袁世凱の脅威にさらされていた。同盟会の後を受けて国民党が孫氏により再度設立され、袁世凱と対立した。1914年国民党シンガポール支部は、その主張を広めるべく新しい中国語の新聞である『国民日報』(1914～19年)を創刊し、そこで漫画を用いて袁世凱を攻撃した。この時も、英国による国外追放の脅威のために、漫画には偽名／ペンネームが使用されていた (Yong 1991: 31)。

1916年袁世凱が死亡しても事態は改善せず、中国はそれから10年間、軍属主義の暗い時代を迎え、1927年に国民党が蒋介石將軍の指導のもとで中国を再統治するまで無法と混乱の時代が続くことになる (Hsu 1990: 482, 523)。

漫画はその時期にも騒然とした政治状況を描き続けた。面白いのは、その時期の作品にグローバリズムの萌芽を見ることができることである。1918年

の『国民日報』のこの漫画は、シンガポールの中国人漫画家が西洋の影響を受けていることを示している。「Pleasures of a Rich Drunkard (リッチ・ダンカードの喜び)」の中では、ジョージ・マクマナス (George McManus) のブリッキング・アップ・ファーザー (Bringing Up Father) のジグズ (Jiggs) のような、崩壊した中国政府の役人の疑り深い表情の似顔絵が描かれている (図1)。この有名な米国のコミックは、1913年に最初に出版され、1918年にはシンガポールに上陸していたはずである。この漫画は、ジグズを退廃と墮落の象徴として使用し、中国人が西洋を、特に米国人をどう見ていたかを明らかにしており、それは今日の一部の中国人居住区における支配的な見方と依然として同じである。すなわち、歴史は研究対象である漫画に関する情報を提供してくれるだけでなく、漫画の歴史をより詳しく解き明かしてくれるのだ。

これまで見てきたように、20世紀初頭のシンガポールでは漫画は政治や社会の産物であった。それは大衆向けの芸術であり、政治的大義を提供し大衆の心情を高揚させた。1930年代に多くの漫画家は、漫画は社会変革の道具でなければならないという中国人作家の魯迅の言葉に共鳴していた。魯迅は漫画と戯画についてのエッセイの中で、人々に漫画を提供する上での漫画家の主張と風刺の精神を強調した (Lu 1982)。

そのような現象は、1937年7月7日の盧溝橋事件後に反日運動の一翼を担った漫画から伺うことができる。日本が公式に中国を侵略し始めて以来、中国とシンガポールの漫画は対日戦争に対する人々の支持を取り付けるために描かれた。

漫画は新聞の一面に掲載され戦争準備にその全精力を注いだ。1937年12月、資金調達のための特別雑誌の初版が発刊された。そこには日清戦争についての記事と漫画が掲載された。



図1 「Pleasures of a Rich Drunkard (リッチ・ダンカードの喜び)」(Kuo Min Yit Poh, 1918年9月18日)

漫画は印刷媒体にとどまらなかった。1937年には大規模な漫画展が開催されている。1937年12月4日から6日まで開催された中国人芸術家協会による国家救済漫画展は、シンガポール中国救済資金調達委員会による資金調達イベントの一環であった。

1939年、昆明文化協会によるもう一つの漫画展が開催された。その目的は中国の戦争難民のための資金調達であり、1486.70シンガポールドルを集めることができた (Yeo 1992: 177)。

それらの活動の代償は大きなものであった。日本は1941年12月東南アジアの侵略を開始し、シンガポールの英国軍は1942年2月に敗北した。シンガポールの陥落は英国にとって最悪の事態の一つで、日本の占領そのものが20世紀のシンガポールの漫画家にとって最悪の時期であった。大粛清の期間に数名の漫画家が殺され、日本軍は1942年2月に反日本の中国人容疑者を粛清した。戦争への準備に加担した中国芸術家協会のメンバーのなかの多数の有望な漫画家が殺害された。

1945年に戦争が終結すると、漫画家は再びペンを取り日本占領下での生活を描いていく。リユー・カン (Liu Kang) による「*Chop Suey* (チャブシー)」はその代表例である。日本占領下での生活についての漫画のコレクションである「*Chop Suey*」は戦争終結後すぐに描かれ直ちに発表された。戦争中の生か死かの状況乗り越えたリユー・カンは、日本の残虐行為を記した漫画本を発行し、世界中に日本人の「ねじれた文化」を暴こうとした (図2)。彼は、彼



図2 リユー・カン (Liu Kang) 『*Chop Suey* (チャブシー)』におけるシンガポール占領期における日本人の残虐さを描いた場面 (初出は1946年)

と彼らの経験を漫画という形式で表現することを選択したが、それは「漫画が最も直接的で人気のある表現であり媒体だったから」である (2001年のインタビューから)。1946年に出版された「*Chop Suey*」には英語版と中国語版の両方があった。2シンガポールドルという高値にもかかわらず、2000部が出版されすぐに完売となった。この本は、日本の学者により再評価され、1990年代に再出版されている。

今日、「*Chop Suey*」の漫画は「二度と起こらないように」とのメッセージとともに、シンガポール政府の国家教育事業の一環として歴史展示と学校教科書に使用されている。シンガポールは常に侵略者から自らを守る必要があり、もはや英国のような植民地支配者に頼ることはできない。このケースでは、リユー・カンの漫画が今日の政治的な目的のために使用されている。それらの漫画はシンガポールが戦時中を忘れないようにすることに役立つほか、その目的を果たすために国が選択し構成した記録原本の一部ともなっている (Lim 2004)。

実際のところ第二次世界大戦後の西側勢力にとって、事態は決して同じではありえない。変化に対する追い風がアジアとアフリカに吹いており独立の機運が満ちている。漫画は其中で反植民地の側に立つ。そのような作品は1950年代の多くの雑誌の表紙を飾り (図3)、そして、1959年の総選挙でPAPが政権を掌握した時にシンガポールの英国からの独立に一役買ったのである。

しかし、独立とともに党内での政治的抗争が発生した。1960年代には与党のPAPとその主要なライバルであるバリサン社会党がお互いを批判するために漫画を利用した。PAPはその戦いに勝利し、今日までシンガポールの与党となっている。それ以来、漫画は国家建設の中に位置づけられ批判的な性格を失ってしまった。政治は重要な仕事であり漫画家に茶化されてはならないとの政府の判断に従い、漫画はさまざまな意味で政治色を薄めていった。漫画家は些細なことについて冗談を言うだけになってしまう。漫画が政府の方針について描写する際には、それは常に前向きなものだけであった。批判的なコメントは推奨されないのだ。

1959年以降その傾向はさらに鮮明になっていく。タン・フェイ・ペグ (Tan Huay Peng) はシンガポールの漫画史上最高の作家の1人である。彼は1950年



図3 『*Shi Dai Bao* (シ・ダイ・バオ)』8号の表紙 (1956年11月5日)。シンガポールの異なる人種 (インディアン、中国人、マレーシア人) の人々が独立を求める戦いのために共に行進している。男女共に自由を求めて闘っていることに注意されたい。

代に『*The Straits Times*』にて、皇帝（たとえば英国の）が新しい衣装を誇示しようとするたびに怒りをぶちまけるような、多くの痛烈な政治漫画を描いていた。しかし、PAP が権力を握った 1959 年の総選挙以降、彼の漫画にはトーンと内容に明らかな変化が見られる。タンの漫画はおとなしくなり風刺の色彩が薄まったのである。1961 年タンはシンガポール経済開発庁の職に就くため『*The Straits Times*』を去ることになる (Lim 1997)。

中国の作家、魯迅はかつて次のように言っている。政治と芸術は革命時においては旅の道連れだが、いったん平和になるとそれぞれは別の道を歩み始める (Lu 1982)。1959 年から 1990 年までシンガポールの首相の地位にあり、現在はシンガポールの内閣顧問であるリー・クワン・ユー (Lee Kuan Yew) は、漫画で戯画化されることを好まず、次の首相であるゴー・チョク・トン (Goh Chok Tong) やリー・シェンロン (Lee Hsien Loong) は漫画が政治を描くことをやめるべきだとくりかえし述べている。1990 年代の初めにリー・クワン・ユーからゴー・チョク・トンへの権力移行時にベストセラーとなった漫画本は歓迎されなかった (Nonis 1991)。メッセージは明らかである。政治や政府の行動を批評したい場合には、政党に入り、リングに上るべきで、傍観者として批判すべきではないということだ。政治的な論評に関しては、漫画の役割はかなり限定的である。

シンガポール政府は、新聞や雑誌からメッセージが発せられるにあたり、媒体としての漫画の潜在的な力を十分に意識している。言葉と絵が混在する漫画は、訴求力において多くの点で長い知的な文章よりもパワフルである。シンガポール公正取引委員会が 2009 年にカルテル行為に対抗するために無料コミック誌 (『*Fixed!*』) の発行を決めたのが何よりの証拠である。

したがって、シンガポールの漫画家は自国の政治に関する漫画を描かないのである。その代わりに、国際政治に関する漫画を描き、他国の政治指導者についての批判や毒舌をくりひろげて賞を授与されている。現在のコミック本の作家は、ユーモアかアドベンチャーのストーリーを好む。今日のシンガポールの漫画にはある程度の自己検閲が存在するのである。

このようにシンガポール漫画の歴史を概観することで、政治と社会に対する洞察が得られ、民主主義の進展に対し疑問が生まれる。もし民主主義の指標の

一つが、政治的漫画または戯画が存在するか否かであるなら、その結果はとても頼りないものであろう。文化庁は過去に、政治的な戯画を禁じる声明を出している。そのため今日ある政治家を描いた漫画は、(『*The Illustrated Men In White*』のような) 対象を皮肉っぽく描いていない自画像だけということになる。

歴史的なアプローチにより長期的な視点を持つことで、シンガポールにおける漫画の歴史的な役割が明らかとなり、またその役割が時間とともに消滅しつつあることが分かった。それはまた民主主義の展開、出版の自由および検閲の歴史を辿ることであった。願わくは、この話により次の世代の漫画家たちが刺激を受け、シンガポールの漫画に歴史的役割を復活させてもらいたいものである。

2 マレーシア

シンガポールが自国の漫画の歴史に関する記憶喪失に苛なまれているとすれば、マレーシアは無視という別な形で苦しんでいる。政治的なコミックと漫画は、活気のある政界の動きを反映して依然としてマレーシアで盛んであるが(首相を笑いものにしたことで最近政治漫画本が禁止された)、ここでの問題点は、若手の漫画家が自国の漫画の伝統やスタイルに意識的に背を向けていることである。そのスタイルはマレーシアで最も有名な漫画家ラットが先駆けとなった。

2010 年 3 月 5 日ラット (Lat) は親しい友人と家族で 59 歳の誕生日を祝っている (*New Straits Times* 2010 年 3 月 15 日, S7)。ラットのマレーシアに関する 1950 年代と 1960 年代の一連の漫画、「*Kampung Boy* (カンポン・ボーイ)」と「*Town Boy* (タウン・ボーイ)」はマレーシアでの彼の人気を決定づけ、世界中のファンを獲得した。この 2 冊の本はまた (日本語を含む) 異なる言語に翻訳され近年、ファースト・セカンド・ブックス (First Second books) により北米市場で再出版されている。

彼の代表作である「*Town Boy*」(1980 年) は彼の中学校時代 (アンダーソン・スクール) の話で、マレーシアのイポーという街での中国人の少年との友情について描かれている。最近、ラットは学校の 100 周年記念で「世紀を代表するアンダーソンの生徒」の名誉を獲得した。この際に 1969 年卒のクラスから、ラットと同学年の 120 人以上のクラスメートがマレーシアの他の州からイポーに集

結するためにやってくる。参加者には引退した公務員、警察官、元軍人およびビジネスマンが含まれていた (*New Straits Times* 2010年3月15日、S7)。

多くの人が「*Town Boy*」の成長、学校のジメクス、友情の逸話を楽しんだが、大半の人は物語の持つより大きな意義を見逃していた¹。

ラットと彼の友人たちがアンダーソン・スクールを卒業したのが1969年であったという事実は、その年マレーシアが1957年の独立以来最悪の人種的暴動に揺れ動いた年であったという意味で重要である。1969年5月13日の暴動は、独立以来マレーシアを統治してきたアライアンス党の総選挙での敗北の結果であった。マレー人は国の支配権を失い、その優位性が中国人により脅かされるのではと感じていた。マレー人と中国人とは1969年に非常に緊張状態となった。暴動が鎮圧されるとすぐに緊急事態が宣言され、国会はそれから2年間中止された (Butcher 2001)。

これが「*Town Boy*」の背景である。ラットは物語の中でマレー人と中国人の間の人種的暴動には触れていないが、これらが彼の高校時代の最後の年に発生したという事実は、彼が1970年代後半この物語に取り組み始めたときに彼の心の中にあつたに違いない。

ラットが生まれたのはマレーシアの反植民地運動の初期に当たる1951年で、そのころマレー人、中国人、インド人といった異なる人種の人たちが英国からの独立のために共闘していた。それは協力と信頼の時代であったが、民族的なグループ間で培ってきた親密な関係は、1960年代に入りマレー人と中国人の経済的格差が拡大するに従いほころびを見せ始めた。

「*Town Boy*」では友情は金銭や階級とは無関係である。ラットの学校での親友はフランキー (Frankie) という中国人の青年である。彼らの友情はロックンロールやハリウッド映画の趣味を通して深まった。フランキーはクラスでも金持ちの青年だったがラットとの友情は続き、それは彼らの共通の趣味や一緒にやった多くのいたずらのせいであった。互いの文化を理解すれば、若くて生活が楽しい限り好き嫌いは問題ではない。

¹ *Town Boy* (ファースト・セカンド・ブックス) の北米のレビュー参照。
<http://jogllikescomics.blogspot.com/2007/10/what-lovely-weekend.html>, last access 2010/7/28
http://www.comicsreporter.com/index.php/briefings/cr_reviews/9958/, last access 2010/7/28

以下の対話はラットの中国人青年との友情のなかで、人種の違いがいかにか切り抜かれているかを明らかにしている。

ラットが初めてフランキーの家を訪問した時、パウ (ロールパン) をごちそうになった。

ラット：ロールパンの中には何が入っているんだい？

フランキー：開けてみれば！

ラット：ヤッター。「カヤ」(甘いクリーム)だ。大好きだ。
 フランキー：どうして君は普段カヤを食べられないんだい？
 僕が頼んで……

ラット：宗教上の理由で食べることができないのさ。

フランキー：ほかに食べられないものは？

ラット：ゾウ、犬、猫……

ラット：ヒンズー (インド) の人たちは牛を食べることができない。

フランキー：そう。インド人は牛肉を食べることができない。

ラット：君は何か食べられないものはある？

(フランキーは黙り込む)

フランキー：羊の肉！



図4 ラット (Lat) 「*Town Boy* (タウン・ボーイ)」より

ラット：どうして？ 宗教上の理由？

フランキー：いや。匂いに耐えられないんだ。(図4)

上の例はラットのほのぼのとしたユーモアの一例である。しかし1969年に起こった事実を知っていれば『Town Boy』の意味の深さと辛らつさをより理解できるであろう。物語はラットとフランキーが卒業後別の道に進むところで終わっているが、彼らが一生の友達であり続けるという期待がある。これは1970年代と1980年代のマレーシアでの全ての政府によるキャンペーンよりも人種の調和の重要性に関する強力なメッセージといえる。

シンガポールと同様に今日のマレーシアのコミックに歴史的感覚が不足していることは残念なことである。それは単にストーリーの中味の問題にとどまらず、スタイルの問題でもある。ラットの過去に関するノスタルジックなストーリーと歴史に対する関心は、SFやファンタジーを好む若い漫画家にとっては古めかしいと思われている。技術的な観点では若い漫画家たちは外国のコミック、特に日本のマンガの影響を受けている。

マレーシアのたとえば、大成功した『*Gempak Starz* (ゲンパック・スターズ)』などのコミック本の最近の出版の歴史をふり返ると、マンガの強い影響がうかがえる。『*Gempak Starz*』はアート・スクエア・クリエーション (Art Square Creation) が出版する1998年に設立されたマレーシアのコミック・ゲーム・ホビー雑誌である。1997年のアジア金融危機の後に現れ、雑誌の成功は地域文化へのグローバリゼーションの浸透や影響と同時進行した。

ACG (アニメーション、コミックおよびゲーム) における情報コミック誌としての『*Gempak Starz*』の成功は、特に日本において、独自の系列のコミック本をマレー語で出版することになり、後に中国語と英語に翻訳された。その芸術スタイルはまさにマンガであった。

『*Gempak Starz*』のアーティストの最近のインタビューから、彼らがマンガから受けた影響が窺える。

キース：「日本のコミックは最高だ。私は若いころ、まだ学校に上がる前に日本のコミック本を読んでいました。ほんの少しの言葉で優れた作品を生み出すこのコミックについての私の感動を短い言葉で言い表すことは不可能です。ただ言えることは、日本のコミックの成功は、日本人の執着心、

こだわり、集中力の賜物であるということです。マレーシア人は物事に対してそれほどこだわることはありません。マレーシアにはコミック文化はありません。おそらく、我々はまず地域のコミックの現場で市場の隙間を見つける必要があるでしょう」

カオル：「私は日本のコミック作家から影響を受けてコミック業界に入った多くの人たちのうちの1人だと思います」

マレーシアのコミック業界について尋ねると、「大半のアーティストはこの業界にはまだやるべきことがたくさんあると感じている。マレーシアのコミックを日本のマンガと比較することは公平ではないが、そのうちに独自のスタイルを開発したいと希望しながらも、マンガスタイルで描くことに満足している。海外の描写スタイルを用いて現地の内容のストーリーを書くことに抵抗はないようだ」(Popcorn 2009)。

マレーシアがラットにより開拓された独自のスタイルをすでに持っていることは事実である。しかし、グローバリズム、漫画の世界的な人気と広がりおよび市場の需要により、若いマレーシアのアーティストたちはマンガスタイルの中に独自の手法を見出そうとしている。

このトレンドはマンガスタイルで描く『*Gempak Starz*』の漫画家に限る話ではない。タン・エン・ハット (Tan Eng Huat) やビリー・タン (Billy Tan) といったその他のマレーシアの漫画家が米国のコミック業界に進出し、DCやマーベル・コミック (Marvel comics) に米国の二大コミック誌独自のスタイルで漫画を描いている。チン・ユー (Chin Yew) やミン (Ming) のような若手の独立系マレーシア人の漫画家の作品の中には、ドロウン・アンド・クォーターリー (Drawn & Quarterly: カナダ) やファンタグラフィックス・ブックス (Fantagraphics Books: 米国) から出版された作品のような別のコミックのスタイルさえ顕著に窺える。

マレーシアのコミック本の最近の出版における歴史を見ただけで、そこにコミック産業のグローバリゼーションの影響を感じることができる。地域のアーティストが海外のコミック芸術のスタイルに対する市場の需要に応えようとするに伴い、いかにグローバルな勢力が地域の文化や経済に影響を与えているかを知ることができる。

歴史感覚を持つことが地域アーティストを刺激し、独自の伝統やスタイルを持つことになり、その結果たとえ彼らがより国際的なフォーマットや表現スタイルに順応したとしても、いまなおその地域ならではの内容と関心の余地を残していることを、私は再度希望を込めてこの章で提示したい(再度強調したい)。今までのところ、社会で起きていることよりも空想的で奇妙なことの方に天秤が傾いている。私が好きなマレーシアのアーティストであるレオン・ワン・コー(Leong Wan Kok)とスライム(Slaium)の2人は、マレーシアでいま起きている政治の変化ではなく、SFや都市の恐怖に関する作品を制作している。

状況が今日のシンガポールとマレーシアの両方の作品を決定している。シンガポールに政治漫画がないことは、今日の政治的現実の結果である。マレーシアでのマンガスタイルのコミックの隆盛は、まさにグローバリゼーションの結果であるのだ。

参考文献

- Butcher, John G. (2001): May 13: A Review of Some Controversies in Accounts of the Riots, In: *Reinventing Malaysia: Reflections on its Past and Future*, ed. Jomo, K. S., Bangi, Selangor, Malaysia: Penerbit Universiti Kebangsaan Malaysia, pp. 35-56.
- Chen, Mong Hock (1967): *The Early Chinese Newspapers of Singapore (1881 - 1912)*, Singapore: University of Malaya Press.
- Hsu, Immanuel (1990): *The Rise of Modern China (Fourth Edition)*, New York: Oxford University Press.
- Lim, Cheng Tju (1997): Singapore Political Cartooning, In: *Southeast Asian Journal of Social Science* 25, 1, pp. 125-150.
- Lim, Cheng Tju (2000): Political Cartoons in Singapore: Misnomer or Redefinition Necessary? In: *Journal of Popular Culture* 34, 1 (Summer), pp. 77-83.
- Lim, Cheng Tju (2004): Chop Suey - Cartoons about the Japanese Occupation and National Education in Singapore, In: *International Journal of Comic Art* 6, 2 (Fall), pp. 415-430.
- Lu, Xun (1982): *Essays in Art*, Beijing: Peoples' Art Publishing.
- Scully, Richard and Quartly, Marian (2009): *Drawing The Line: Using Cartoons As Historical Evidence*, Victoria, Australia: Monash University ePress.
- Yeo, Man Thong (1992): *Essays on the History of Pre-War Chinese Painting in Singapore*, Singapore: Singapore Society of Asian Studies.
- Yeo, Man Thong (1995): Talking About the Cartoons in Chong Shing Yit Pao, In: *Singapore Federation of Chinese Clan Association 10th Anniversary Souvenir Publication, 1985-1995*, pp. 79-85.

- Yong, C.F. (1991): The British Colonial Rule and the Chinese Press in Singapore, 1900-1941, In: *Asian Culture* 15 (June), pp. 30-37.
- Newspaper articles:
New Straits Times (15.03.2010): Lat Celebrates 59th Birthday with Mates, p. S7.
 Magazine:
Popcorn Issue 3 (2009).
 Interview:
 Liu Kang, Nov. 20, 2001.
 Comics/Cartoon Books
 Chin, Troy (2009): *Loti*, Singapore: Dreary Weary Comics.
 Collateral Damage Studio (2009): *Fixed!* Singapore: Competition Commission of Singapore.
 Lat (1981): *Town Boy*, Kuala Lumpur: Berita Publishing Sdn. Bhd.
 Liu, Kang (1991): *Chop Suey*, Singapore: Global Arts & Crafts Pte Ltd.
 Nonis, George (1991): *Hello Chok Tong Goodbye Kuan Yew*, Singapore: Angsana Books.
 Popcorn (2009): *Gempak Starz Artists Colouring Up Their Lives, Issue 3*, Kuala Lumpur: Gempak Starz Sdn. Bhd.
 Straits Times Press (2009): *The Illustrated Men In White*, Singapore: Singapore Press Holdings.

15

戦場の彼方に位置づく戦争コミック

——アンネ・フランクのコミックにおけるトランスナショナルな表象をめぐって

ケース・リベンス

竹内美帆 訳

はじめに

2009年5月に、インドのマスコミは、パリシミタ・シング (Parismita Singh) 作の『*The Hotel At the End of the World* (世界の果てにあるホテル)』の出版を、自国の最初のグラフィック・ノベルの一つとして歓迎した。この重層的な物語は、北東インドに住むペマとその夫によって経営されるホテルを舞台としている。本作は、インドに隣接している中国への旅行者やホテルのオーナーである夫婦自身の語りによる物語であり、仏教の伝説的な寓話を連想させる。例えば、英国戦争コミック「*Commando* (コマンド)」のファンであるペマの夫は、マニプール州での第二次世界大戦を思い出し、戦時中、ナガ丘で望郷の念に駆られた日本人の軍人についての話をする。こうして、地元の民話や作者の個人的な経験を含む様々な想像源の中で、第二次世界大戦を表象するコミックも打ち消しがたい役割を果たしている。

インドは、欧米のコミック・ファンが憧れる国として際立ってはいないが、古代インド神話を主題とするコミックが少なくなく、注目に値する。そして、先述した「*Commando*」という戦争コミックの登場が示すように、戦争コミックは世界の最大の民主主義国であるインドにおいてさえも目新しいものではない。とは言え、このジャンルは、高級将校の息子であるアヂチャ・バクシ (Aditya

Bakshi) が「*Indian war comics* (インド戦争コミック)」シリーズを出版し始めた 2008 年に再び盛り上がってきた。このシリーズは、緊張感の高い冒険ものの形で、ここ数十年で傑出している軍人を描いている。ただ単に楽しませて、すばらしい英雄たちを紹介するのではなく、若者たちを始めとする一般読者の間に自国インド軍に対する敬意を回復させることを目的としている。

このインドの具体例はいくつかのことを示唆している。まず最初に、戦争コミックは、コミックを読んだり出版したりするような伝統が一般的にあまりない国にすら見られる、もっとも根強いジャンルの一つだということである。その国においてさえ、第二次世界大戦は、コミックの題材や想像源となっている。第二に、インドなどにおける「グラフィック・ノベル」という名の使用について、これはコミック界の比較的新しい発展やジャンル分けが世界的な規模で認識されていることを示唆している。コミックの形態や内容は、地域性において多種多様であるにもかかわらず、コミック文化は一定水準までまさにグローバルな現象であるものといえるのかもしれない (Sabin 1996)。

第三に、「コミック・ブック」と区別される「グラフィック・ノベル」という名称の使用が暗に含んでいる意味は、コミックのどの種類であっても、その社会的で文化的な価値や、特定の読者層との関連、さらにコミックという表現媒体に対するある種の期待を表している (この 2 つの用語の明確な区別について同意しようが、しなかるうが)。しかし、それは明白ではないが、「グラフィック・ノベル」に対する暗黙の期待や認識を私たちが持っているということのを伺わせる。文学を中心とした大手出版社であるインドのペンギン・ブックス社 (Penguin Books) が、教養の高い大人の読者を狙ってグラフィック・ノベルの出版に挑戦することは、インド軍の評判を高めることを望んだものであり、煙だらけの戦場を描くコミックを描くことと、子どもをターゲットにした読者層に向けて描くこととは目的が明らかに違っている。

いずれにせよ、これらのインドの 3 例に共通するのは、戦争場面の存在である。すべてのコミックがあからさまに第二次世界大戦について言及しているというわけではないが、ここで描かれる戦争というテーマは、戦争コミックというジャンルに限らず多くのコミックにくり返し登場する。世界中のコミックにその表象が多数描かれるという事実から、第二次世界大戦がまさにグローバル

な戦争であったということがわかる。さらに、第二次世界大戦が全面的戦争であったことは、厳密には軍事的な枠組みの外側を舞台としている数多くのコミックを読む際に明確になる。その意味で、コミックにおける戦争の描写が実際の戦場の彼方までに至ると言える。

1 戦争コミックの発展

いずれにせよ、「戦争コミック」とは何かについての認識は、戦闘シーンや男性的英雄精神に基づいており、特に、「*Jeep Comics* (ジープ・コミックス)」や、その後の「*Two-fisted tales* (トゥ=フィステッド・テイルス)」「*Frontline combat* (フロントライン・コンバット)」のような、戦争をそれほど賛美しない、よりリアリスティックな形で表象した 1940 年代以降のアメリカン・コミックに代表される (Riches 2009, Conroy 2009)。ヨーロッパでは、フランスの「*Garry* (ゲリー)」やスペインの「*Hazañas Bellicas* (ハザニヤス・ベリカス)」などのように、1950 年代以降、同様のコミックが数多く登場した。その中には、イギリスで 1961 年に始まった「*Commando*」シリーズもあったが、その翻訳版は西欧諸国やカナダで普及し、英語版は英国だけでなく、南アフリカやインド、さらにオーストラリアなどの国々にも流通していた。それと併行するかのよう、日本マンガと、チリのいわゆるヒストリエタス (historietas) も戦時中の戦闘機長と戦車師団を描いていた。これらの何千点もの数えきれないほどの戦争コミックは、多くの読者を楽しませながら、「英雄」とは何かを知らせ、愛国心を助長させたが、戦争の経験について教えただけでなく、コミックに対する期待をも形成してきた。

この衰えることのない世界的な生産の結果見えてくるものとは、「戦争コミックとは何か」という一般概念が、「英国モデル」と呼びうるものに基づいているということである。「戦争コミック」は、このジャンルが存続する国が少ない中、英国では特に根強い現象であるといってもよいからである。しかし、「戦争コミック」というラベルは、英雄的軍人をめぐるアクション中心の英国産のコミックに当てはまりがちであるが、ジャンルとしての戦争コミックは、近年の武力紛争をも取り上げながらさらなる発展を成し遂げてきた。

特に、1960 年代以後、コミックそのものは、主人公や場面、そして物語の

多様性を増してきた。それは伝統的な表現であれ、より先駆的な表現であれ、これまでコミックの読者層と見なされてきた子どもを読者層に限定せず、従来の冒険ものやギャグものもかなり登場する。この過程の結果の一つは、近年、欧米で「グラフィック・ノベル」として評価されているものである。

よく知られている傑作として、アート・スピーゲルマン (Art Spiegelman) 『*Maus*(マウス)』と中沢啓治「はだしのゲン」が挙げられる。これらは、グラフィック・ノベルの可能性を明示する点で国際的に重要な役割を果たしてきた。しかしながら、それらがどのように評価されてきたかは慎重に見極めなければならない。まず第一に、これらの作品はコミックになじみのない読者と評論家の好奇心をそそり、「例外」として注目された。彼らは、これらの作品がコミックでもあることを無視して、その文学としての品質を強調したあまり、それを広義のコミック界から切り離してしまった。第二に、第二次世界大戦という紛れもなく共有された歴史的な主題にもかかわらず、これらは「戦争コミック」としてほとんど論じられなかった (Ribbens 2010)。ただし、戦場の(主に軍事的な)描写を超えた、もっと幅広く包括的な「戦争コミック」観もありうる。1939年から現在に至るまで、世界中で制作されてきた第二次世界大戦関係のコミックを視野に入ると、第二次大戦の諸側面の描写における多様性が見えてくる。暴力は描かれてはいるが、抽象的な描き方は珍しくはない。個人の経験に焦点をあわせることによって、戦争の出来事を描写することが多いが、その視点は、軍人でも民間人でもありえる。そして、物語の舞台は必ずしも戦場に限らない。登場人物が戦時中の社会がもたらす制限に直面するとしても、場合によって複雑な形で、場合によって図式的に単純な形で描かれてきた。また、政治的・思想的メッセージも多様な形で提示されてきた (Witek 1989, McKinney 2008)。

『*Maus*』と「はだしのゲン」は、戦争コミックというジャンルに対して重要な貢献をしたが、その位置づけを評価するために、今一度コミックが一般的な歴史及び、第二次世界大戦の経験を描写してきた多様性についての、より良い認識が求められる。第二次世界大戦が文字通りに世界的な戦争だったが故に、世界中のコミックにおいて表現されてきた。まさにここに、様々な国と大陸から生み出されたコミックがこの戦争を戦時中、そして戦後、いかに描いてきた

のかについての比較研究の可能性を見出すことができる。その際、トランスナショナルな、つまり国境を越えるような相互関係が見られるのか、もしあるとすれば、この戦争の表象に関するコミックのグローバルな伝統を特定できるだろうか、という問題も注目に値する。

2 コミックにおけるアンネ・フランク

戦場に限らない第二次世界大戦のトランスナショナルな表象を把握する切り口として、アンネ・フランク、つまりドイツ軍が1940年にオランダを占領したとき、アムステルダムに住んでいたドイツ系ユダヤ人の少女についてのコミックに焦点を当ててみよう。彼女は第二次世界大戦中、ナチスによるユダヤ人の迫害の犠牲者になり、1942年から家族とともに秘密の隠れ家に住んでいた。この恐ろしい2年間、彼女は日常的な観察とともに平和への希望を表す日記を書き続けていた。そして、1944年にその隠れ家が発見された後、アンネとその家族は殺されるために強制収容所に送られた。戦後、アンネはその日記の出版により有名になった (Wertheim 2009)。彼女の生涯の物語は、スピーゲルマンと中沢啓治の作品に描かれた個々の経験と同様に、ホロコーストをはじめとする第二次世界大戦の残虐を具体化しているからである。

コミック研究の分野では、まだ書誌学的データを検索するシステムが整っていないが、世界中に散在するアンネ・フランクを取り上げるおよそ15点の異なるコミックをたどることができた¹。その中には多くの国々で何ヶ国語にも翻訳されたコミックもある。ポピュラー文化という分野、特にグローバル化していくポピュラー文化については、作品の確かな全体像が得にくい。また、コミックの場合は、必ずしも見分けのつくコミック本として発行されないものが多いので、さらに難しい。とはいうものの、本論で取り上げるアンネの作品群を見ていくと、コミックというメディアにおいてアンネの残した役割をある程度まで明確にすることができるだろう。

本論の対象に選ばれた作品は、コミック史の約50年間におよぶ1961年から2009年までの間に出版されたものである。アンネ・フランクが、最初にコ

1 本論は、シド・ジェイコブソン (Sid Jacobson) およびアーニー・ケルン (Ernie Colón) による『The Anne Frank House Authorized Graphic Biography』(Hill & Wang 2010) が出版される以前に報告したものである。

ミックに登場したのは1961年春である。知名度の高いアメリカン・コミックス「Classics Illustrated (コミックス古典文学)」のシリーズのうちのひとつである、「Teens in war' - Famous Teens (戦時中のティーンエイジャー)」という題名の下で紹介された(AFc I)。ここにアンネはキャラクターとして登場しないが、彼女の人生は図版付きの文章で語られてはいた。コミックにおけるこの控えめな始まりは、ホロコーストを生き延びて、戦後、ヨーロッパから北米に移住した数多くの人々が実際に経験した非常に悲惨な過去を取り扱う媒体として、コミックそのものだけでなく学習ものコミックさえ適当ではないというクレームの可能性に対して出版社はきわめて敏感であったということを示唆している。

上記の学習ものが発行される以前のアメリカにおける戦時中のホロコーストについての認識は、ジョージ・スティーブンス (George Stevens) 監督による1959年のハリウッド映画『The Diary of Anne Frank (アンネの日記)』によっているところが大きい。1952年、つまり元々のオランダ語版の5年後に米国でも出版された『アンネの日記』は、フランセス・グッドリッチ (Frances Goodrich) とアルバート・ハケット (Albert Hackett) によって舞台劇化され、1955年にブロードウェイで上演された。この人気の高い舞台の延長線上に撮影された同名の映画は、アンネの経験と沈思を世界中の幅広い観客層に伝えることに成功した²。

映画や演劇のようなポピュラーなメディアは、確実にホロコーストについての関心を深めると同時に、ナチス時代のこの悲劇がもはや過去ではあるものの、決して無関係ではない、ということ意識させた。さらに、ホロコーストは米国に移民してきたばかりの移民のグループそれ自身が経験した歴史的な出来事でもあった。したがって、アメリカのコミック出版社が、長年、コミックの形でアンネ・フランクの物語を提示することに慎重になっていたのは当然のことである。

このようなためらいは、近隣のメキシコにはなかった。メキシコでは、第二次世界大戦やホロコーストは遠い国の出来事だと思われていたが、コミックは

アメリカと同様に人気を博していた。これを背景に、アンネの人生に関するコミックの発行は、アメリカほど複雑なことではなかった。1963～72年の間に、メキシコの三つの出版社が、アンネ・フランクを伝記コミック・シリーズに値する題材とみなしていた(AFc II, III, IV)。しばしば匿名の作家による大衆向けのコミックの多くと同様に、それらも教育的な学習と娯楽を混合させた物だった。アンネ・フランクの経験は、幅広い読者層をターゲットとする宗教的出版物における聖人やその他の偉大なキリスト教徒と同様に、模範的な人生として描かれた。例えば、「Famous Women (有名な女性たち)」というシリーズの中に描かれる、ユダヤ人のアンネの隠れ家(史実とは異なり彼女は地下に隠れている)には聖母マリアの絵が飾ってあるなど、カトリックの要素を持つ環境におかれていた。

メキシコの三つのコミックの出版は、メキシコ文化における善悪についての興味、また、メキシコ人たちが自分と直接関係ない、ヨーロッパの出来事と見なしたにもかかわらず、第二次世界大戦とそれをめぐる物語の人気の結果として現れた。同時に、メキシコでコミックが大量生産されたのは、単にコミックにふさわしい新しい話題を求めていたという側面もあるだろう。しかし、メキシコでのアンネ・フランクについての既存のコミックを増版するか、またはそれに似せたものを作る代わりに新しいコミックが制作された。それらはすべて以前からメキシコにあったアンネについてのコミックよりも、上記のアメリカ映画と芝居に刺激されて作られていた。

3 他大陸への広がり

次のアンネ・フランクについてのコミックは、1973年ごろアジアに現れた。ロドルフォ・ロファミア (Rodolfo Lofamia) によるフィリピン版『アンネの日記』(AFc V) だったが、アメリカン・コミックが明らかにそのモデルになっていた。「コミックス古典文学」というジャンルは既に1940年代末にフィリピンに渡り、「National Classic Illustrated (わが国のコミックス古典文学)」という名で、フィリピン人のニーズと好みに合うよう作り変えられた。本シリーズにおけるアンネ・フランクの巻は、おしゃれな戦後の衣服で飾り立てられているキャラクターのロマンチックな恋愛物語という印象が強い。第二次世界大

² ホロコーストを生き抜いたアンネ・フランクの父オットーは、アンネ役にオードリー・ヘップバーンを希望したが、結局、10代の登場人物としては女優ミリー・パーキンスのほうがふさわしいと判断された。

戦はフィリピンの歴史の一部ではあったが、ホロコーストは遠い国で起きた出来事と見なされていた。したがって、このコミックの内容は、いくらか「難しい状況下の不可能な愛」というありふれたテーマを主軸とする非歴史的故事となってしまう。そのため、学習的であるというよりも娯楽を重視したコミックであったと言える。

1980年代には、『アンネの日記』の翻訳版が増えるのに対して、ただ一つのアンネ・フランク・コミックが出版された。1980年代初頭、ヨーロッパにおける初めてのアンネ・フランク・コミックは、イタリアで登場した (AFc VI)。有名な平和主義者について扱ったキリスト教系の伝記集の中で、アンネ・フランクはマーティン・ルーサー・キングとマハトマ・ガンジーと共に紹介された。この理想主義的で学習の枠組みづくりは、メキシコに1991年以降現れたいくつかのアンネ・フランク・コミックのかなり娯楽目的のものとは一線を画していた (AFc VII, XIII)。

その後、アンネ・フランクは日本においても3回登場した。その最初は、1992年に出版された『アンネ・フランク 平和を願う人の心に生きつづける少女』である (AFc VIII)。タイトルそのものは上記のイタリアの平和主義的コミックを連想させるタイトルである。

犠牲者であるアンネがその理解しやすい平和主義的な姿のために日本での戦争観において果たした重要な役割は、『第二次世界大戦と独裁者ヒトラー』 (AFc IX) という世界史のテキストにも窺える。表紙などにおいて彼女は、ヒトラーやスターリン、チャーチルのような戦争指導者の中で唯一の「一般人」として描かれており、人間による人間の凶行を象徴する個人としての彼女の魅力だけではなく、ホロコーストの異常さも読者に伝えているということがわかる。つまり、ホロコーストはアジア的な視点からさえ、第二次世界大戦の側面であっただけではないということである。また、この学習ものには、マンガのキャラクターをもってホロコーストを描くことに対してどんなためらいも見当たらなかった。

上記の『第二次世界大戦と独裁者ヒトラー』という本の強い教育的な目的は、2001年に手塚プロダクションによって刊行された学習マンガ『アンネ・フランク』 (AFc XI) と変わらない。このマンガでは、若い読者がアンネ・フラン

クの経験を理解するのを助けるために、鉄腕アトムがしばしば登場してくる。2006年にアメリカ版 (AFc XI a) が出版されたとき、このコミックは、北米のコミック市場において手塚治虫の作品がますます人気を博しはじめていたにもかかわらず、あまり成功しなかった。なぜ人気が出なかったのかについては、虚構のキャラクターである鉄腕アトムと、歴史上の人物であるアンネ・フランクという組み合わせ、しかも、ホロコーストのような苦痛で非常に際立った人物とのコンビを理由に挙げられるだろう。1960年代前半の状況とは異なり、しかもスピーゲルマンの画期的作品が出版されてから10年後の当時、問題は、コミックがホロコーストを表現するのに適していないということではなく、むしろ、ホロコーストのリアリティを、フィクションに由来するキャラクターと混ぜてはいけないという見解に根ざしたと思われる。

それを念頭に、アメリカの他の2社が2006年にアンネ・フランクに関する二つの教育的な学習ものコミックを刊行したのは、驚くべきことではないだろう。単に『アンネ・フランク』と題されたその一つめは、2人の原作者と3人の作画者が参加した共同制作であり (AFc XIV)、ニューヨーク州の世界年鑑ライブラリ叢書社 (World Almanac Library) によって、近年の「グラフィック・ノベル」ブームに便乗するかのような『*Graphic Biographies*』という伝記シリーズの一環として出版された。手塚プロダクションによる学習ものに対する二つめの競争相手は、ニコラス・サンダース (Nicholas Saunders) による英国版『*The Life of Anne Frank* (アンネ・フランクの人生)』 (AFc XV) と併行して発行された米国版であった (AFc XVa)。フルカラーで「アンネの実話」を提示する後者は、その出版社によって、「笑いあり、アクションシーン満載の、テンポが速く鋭いグラフィック・ノベル」として宣伝されていた。しかし実は謳われていた「アクションシーン」は、それに付け加えられた解説文の箱書きや年表、用語一覧および索引などのため目立たなくなり、作品としてそれほど面白くないものとなってしまった。

いくらか堅くないが故によりうまくいった試みとしては、うやうやしく、微妙なユーモアを交えながら、アンネ・フランクのホロコーストの経験を描くことに焦点をあて、それを若い読者に紹介したゲーリー・ノースフィールド (Gary Northfield) の2ページ連載コミック『*Anne Frank. The young girl whose*

famous diary has inspired millions (アンネ・フランク 有名な日記をもって数百万のものの人々を感動させた少女)』(Afc XVII) が挙げられる。それは、2009年にイギリスの雑誌『*National Geographic Kids* (子供のナショナル・ジオグラフィック)』に「*The world's greatest heroes* (世界の最も偉大な英雄)」というコミック・シリーズの一部として出現した。

4 ポピュラー文化のアイコンとして

ノースフィールドの短編は、おそらくまだアンネ・フランクはおろか、第二次世界大戦の歴史についても多くを知らない若い読者にも向けられている。それは、程度の差はあれど、学習の効果を狙う歴史コミックの特徴であるかもしれない。しかし、ここ10年間に出版されたコミックにおけるアンネの表象には新種の動向を見出すことができる。つまり、近年、アンネはもはやわざわざ紹介を必要としなくなってきているのである。現在、ポピュラー文化において彼女自身の実在を超えたところまでの意味を獲得し、簡単に認識できるアイコンとなってきている。そしておそらくこれと同じく注目すべきなのは、アンネというアイコンが特定の表現メディアにとどまらないということである。

アイコンとしてのアンネ・フランクを、最も早く取り上げたのは、日本在住のフランス人バンド・デシネ作家フレデリック・ボワレ (Frédéric Boilet) である。1999年に、パリに本拠地を置く革新的なラソシアシオン社 (1' Association) から出版された『*Comix 2000* (コミックス 2000)』という作品集に収録されている「*Hohoemidô* (微笑み道)」という作品でそれを成し遂げた (Afc X)。『*Comix 2000*』は、セリフのひとつもない世界中のコミック作品集である。その越境的な特徴は、日本在住の作家として葛飾北斎の作品に注目するなど、さまざまなものを参考とするボワレの短編物語には特に著しく現れている。後に、この物語は、日本語版として制作されたボワレと高浜寛の共作『まり子パラード』にも収められた (Afc Xa)。

ボワレのこのコミックは、有名な写真やイラストに描かれた人々の微笑みに焦点を当てた作品である。ある日本人の女性が、自宅であるかのような親密的空間において紹介する写真は、例えば、第一次世界大戦の匿名のフランス人の兵士や、「エノラゲイ」のパイロットであるポール・W・ティベッツ、およびア

ンネ・フランクの肖像などであるが、それらがボワレによって書き写された形で出現する。この短編は、1840年代初頭の葛飾北斎に影響を受けた数コマで終わっている。ここでは、日本人女性のナレーターは刀を持った獅子の姿をしたダンサーに変身し、笑顔が描かれている扇で自分の表情を隠すのである。つまり、ボワレの物語は、私と他者との緊張関係を感じさせるだけでなく、公的に普段歓迎されている微笑みには、人々の私的な人生の悲惨な歴史的事情・状況が隠蔽されている可能性を示唆している。これもまた、アンネ・フランクがいかに世界的に共有されている再認識しやすいアイコン的キャラクターになっているか、また、このようなアイコンとしてはいかに、「事実の深刻さにもかかわらず希望を保つべき」という単純なメッセージを担わせられているかをも感じ取らせるのである。

ボワレの話の中で写真へと限定されてしまったアンネ・フランクは、脇役の一人にすぎず、他の脇役と同様にいくつかのコマにしか登場しない。類似した脇役としての扱われ方は、ベルギーの「*Spirou* (スピルー)」シリーズの一話である「*Le groom vert-de-gris* [The verdigris bell-boy] (国防色の馬丁)」という、2009年のコミックにも見あたる (Afc XVI)。その作家であるヤン (Yann) とオリバー・シュワルツ (Olivier Schwartz) は、戦後、バンド・デシネ界においてタンタン (*Tintin*) の有力なライバルだったスピルーとファンタジオ (Fantasio) といったベルギーの古典的キャラクターが登場する、新しい一話を制作する機会が与えられた。

懐かしく、昔のバンド・デシネの表現を想起させるようなスタイルを重視した彼らの話の中には、ベルギー・コミック史を思い起こさせる暗示や駄洒落が多い。その舞台は、ブリュッセルがナチスに占領された1942年と、連合国に解放された直後の1944年である。主人公のスピルーとファンタジオは反ナチス運動の闘志であるが、スピルーは、一時期、諜報活動に従事するが故にドイツ側と協力しているようにみられる。それが暴露されると、ドイツ人は彼を逮捕しようとする。ブリュッセルの屋上で脱出する時、迫害から隠れている若いユダヤ人の少女に遭遇し、彼女に助けを求めよう。この少女は少年にキスを一度もしたことがないので、彼に頼み事をする。キスの後に、彼女は彼の幸運を祈り、離ればなれになってしまう。2年後の解放直後、スピルーは、彼らが会った家

に戻るが、彼女が東へと強制送還され、殺されたことを知る。彼女について考える彼は、解放を祝福している無知な群衆の間を悲しげに立ち去る。ところが、一旦旧友ファンタジオに偶然出会うと、少女についての言及はもはやない。

この一話において、ユダヤ人の少女は（1959年のアメリカ映画で、もともとアンネの役を演じるはずだったオードリー・ヘップバーンの名前にちなみ）「オードリー」と呼ばれているが、アンネだとすぐにわかる。作家たちがアンネを改名し、舞台をオランダの首都からベルギーの首都へと移したということは、アンネがいかにポップカルチャーのなかでアイコン化してきているかを表している。彼女は数少ない要素へと還元されているからこそ、異なった文脈に容易に移されうる。それにもかかわらず、虚構の中に実際のホロコースト犠牲者を間接的に登場させることについて、上記の鉄腕アトムが出てくる学習向けマンガのアメリカ版と同様に、批評家の間にある違和感を引き起こした。

異なった文脈にアンネを置き換えることの最も顕著な例は、アメリカのアンダーグラウンド系のウェブコミック「*Anne Frank conquers the moon nazis* (アンネ・フランクが月のナチスを征服する)」である (AFc XII)。ビル・マドロン (Bill Mudron) によるこのコミックは、2003年にインターネットに出始め、今日まで連載されている。この歴史改変ものは、以下のようなストーリーである。アンネ・フランクの遺骨が1955年にベルゲン-ベルゼンの強制収容所において発見され、米国のある研究所に輸送される。そこで働いている気が狂ったドイツ科学者は、彼女を生き返らせなさいという命令を受けるが、彼はそうすることによって、無敵のロボットとしてのアンネを国連軍に破壊させ、ヒトラーが地球に戻り世界を制服するための条件を用意するつもりである。こうして、1980年代のコミックでは、アンネは、実験室の若い門番に恋されたものの、2000年代には最終的に、殺人マシンとして復活させられる。この架空で、政治的に間違ったウェブコミックは、史実や、定着しているアンネ像をはるかに逸脱している点では新しい。しかし、「善良なアメリカ人 vs. 邪悪なナチス」という従来のステレオタイプにも留まってはいる。

5 まとめ

コミックにおけるアンネ・フランクの表象を探求することは、作家や出版社

がいかに戦場をこえて第二次世界大戦を描いてきたかを確認させる。ホロコーストのような残酷な出来事は、スピーゲルマンの「*Maus* (マウス)」や、中沢啓治の「はだしのゲン」よりはるか以前から扱われてきたが、その後も扱われつつある。また、本研究は、娯楽と学習、あるいはその混合といった目的における多様性に対する意識を高める。近年、より距離をとった自由な表現が目につく。それは、文学の要素を取り入れたり、既存の作品や異なった表現メディアを関連させたりすることを特徴としている。そして、アンネ・フランクをめぐるコミックの受容からは、コミックに対する諸期待の多様性、つまり、コミックにおいて何の表現が可能で、何の表現が適切であるかを読み取れる。これは、国や地域によって異なり絶え間なく変化していく重要な文化現象である。コミックが、メインストリームであれサブカルチャーであれ、何を表象でき、表象すべきであるかという可能性について、更なる注目に値する。

第二次世界大戦のような世界的な出来事の表象など、一つのテーマに関する横断的探求は、コミック史における国を超えた発展についての理解をも与えてくれると思われる。ただし、本研究は、作家たちが、昔の、しかも外国におけるアンネのコミックに対する意識があまりないことを確認させた。タンタンやスーパーマン、鉄腕アトムなどの例外的なキャラクターを別として、コミック界は以前のキャラクターや物語に対する歴史的認識があまり強くないようである。ある程度まで、コミックは記憶のないメディアだと言えるだろう。しかし、近年のボワレとヤンの例は、これが変わりつつあることを示唆しているかもしれない。コミックにおけるトランスナショナルな相互関係はまだ特定しにくい。しかし、コミックがその他の表現メディアととる関係は、ポピュラーカルチャーとハイカルチャーというコミックが置かれている広い国際的な背景にも注目させる。文化現象としてのコミックの変わりゆく位置を確定するためにも、トランスナショナルな類似点と相違点を含めて、コミックの意味と役割を分析する際にも、この広い文脈に注目する必要がある。

参考文献

- Conroy, Mike (2009): *War Comics: A Graphic History*, Lewes: Ilex Press.
 McKinney, Mark (ed.) (2008): *History and Politics in French-Language Comics and*

Graphic Novels, Jackson: University of Mississippi.

Ribbens, Kees (2010): World War II in European Comics: National Representations of Global Conflict in Popular Historical Culture, In: *International Journal of Comic Art* 12, 1 (Spring 2010), pp. 1-33.

Riches, Adam (2009): *When the Comics Went to War*, Edinburgh: Mainstream Publishing.

Sabin, Roger (1996): *Comics, Comix and Graphic Novels: A History of Comic Art*, London: Phaidon Press Ltd.

Wertheim, David (2009): Remediation as a Moral Obligation: Authenticity, Memory, and Morality in Representations of Anne Frank, In: Erll, Astrid and Rigney, Ann (eds.), *Mediation, Remediation, and the Dynamics of Cultural Memory*, Berlin, New York: Walter de Gruyter, pp. 157-172.

Witek, Joseph (1989): *Comic Books as History: The Narrative Art of Jack Jackson, Art Spiegelman, and Harvey Pekar*, Jackson: University Press of Mississippi.

アンネ・フランクに関するコミックリスト (AFc と略 : 年代順)

AFc I (USA 1961)

Strauss Feuerlicht, Roberta (ed.) (1961): *'Teens in war' - Famous Teens*, (Comic book series: The world around us Nr.33 - A Classics Illustrated Publication), New York: Gilberton World-wide Publications.

AFc II (Mexico 1963), AFc IIa (Mexico 1982)

Gamiño Chávez, Manuel, Gutiérrez, with assistance of M. Monterrubio, Jorge P. Valdés, Gustavo Vidal and Guillermo Yépez (Ca. 1963): *Ana Frank. La niña víctima de Hitler* [Anne Frank. The girl-victim of Hitler], Biografías Selectas [Selected biographies] No.211, México D.F.: EDAR.

Reprinted (1982) In: *¿Quién fue...? Vol 2*, 85 (Junio 11).

AFc III (Mexico 1967)

N.N. (1967): *Ana Frank*, Mujeres célebres [Famous women] Vol. VII, 74. México: Editorial Novaro.

AFc IV (Mexico 1972)

N.N. (1972): *Ana Frank. La Judía* [Anne Frank, The Jewess], Muertes Tragicas [Tragical deaths] No.46, México D.F.: Editorial de la Parra (EDPA).

AFc V (Philippines 1973), AFc Va (UK 2009)

Lofamia, Rodolfo (1973): *The diary of Anne Frank*, National Classic Comics No.88, Manila: National Book Store.

Reprinted (2009) in the UK in the series Classics Illustrated. Featuring Stories by the World's Greatest Authors, No.254.

AFc VI (Italy Ca. 1980)

Battaglia, Dino, Attilio Micheluzzi, Sergio Toppi and Giorgio Trevisan (Ca. 1980): *No alla Violenza, M.L.King, Gandhi, M.Kolbe, A.Frank* [No to Violence], Padua: Emp. Messaggero Padova.

AFc VII (Mexico 1991)

Moller, Jesús, José L. Echave, Humberto M. Hernández and García (1991): *Ana Frank, el ángel cautivo* [Anne Frank, the enprisoned angel], Hombres y héroes Vol. V, No.212, México DF: Novedades Editores S.A.

AFc VIII (Japan 1992)

森有子 (著)、田中澄江 (編) 『アンネ・フランク 平和を願う人の心に生きつづける少女』(学習漫画 世界の伝記)、集英社、1992年

AFc IX (Japan 1994), AFc IXa (Japan 2006)

ムロタニツネ象『第二次世界大戦と独裁者ヒトラー』(学研まんが 世界の歴史 Vol.14)、学研、1994年(再版 2006年)

AFc X (France 1999), AFc Xa (Japan 2003), AFc Xb (Belgium 2003), AFc Xc (UK 2004), AFc Xd (Spain 2004)

Boilet, Frédéric (1999): *Hohoemidô - La Cérémonie du sourire - Smile Ceremony*, In: N.N., *Comix 2000*, Paris: l'Association pp. 46-154. また、以下の作品集にも収められている。フレデリック・ボワレ 高浜寛 (作)、関澄かおる (訳) 『まり子パラード』、太田出版、2003年 & Tournai: Casterman, pp. 43-52. (英語版・スペイン語版は2004年に出版)

AFc XI (Japan 2001), AFc XIa (USA 2006)

鈴木悦夫 (作)、宮脇要子 (画)、手塚プロダクション (著)、高橋数樹 (監修) 『アンネ・フランク』(講談社学習コミック—アトムポケット人物館)、講談社、2001年

Translated edition in US English (2006): *Anne Frank - Edu-Manga*, Gardena, CA: Digital Manga Publishing.

AFc XII (USA 2003)

Mudron, Bill (2003): *Anne Frank conquers the moon nazis*. <http://www.excelsiorstudios.net/comic.html> (last access 2010/3/16)

AFc XIII (Mexico 2004)

N.N. (2004): *El diario de Ana Frank* [The diary of Anne Frank] Series: Hombres y heroes, Vol. 6, No.138. México D.F.: Niesa Editores

AFc XIV (USA 2006), AFc XIVa (USA 2007)

Hudson-Goff, Elizabeth, Jonatha A. Brown; Guus Floor, D. McHargue and Jonathan Timmons (2006): *Anne Frank, (Graphic Biographies series)* Pleasantville, NY:

World Almanac Library

Translated edition in Spanish (2007): *Ana Frank*, (*Biografías Gráficas* series)
Pleasantville, NY: World Almanac Library.

AFc XV (UK 2006), AFc XVa (USA 2006)

Saunders, Nicholas (2006): *The Story of Anne Frank*, Tunbridge Wells, Kent, UK:
ticktock Media Ltd.

American edition (2006): *The Life of Anne Frank*, Columbus, Ohio, USA: School
Specialty Publishing.

AFc XVI (Belgium 2009), AFc XVIa (Netherlands 2009), AFc XVIb (Germany 2009)

Yann (Yannick le Penetier), Olivier Schwartz, Laurence Croix (2009): *Le groom
vert-de-gris*. [The verdigris bell-boy], Une aventure de Spirou et Fantasio
par... Vol. 5. Marcinelle: Editions Dupuis.

Dutch and German editions published in 2009.

AFc XVII (UK 2009)

Gary Northfield (2009): *Anne Frank. The young girl whose famous diary has inspired
millions*, (Series 'The world's greatest heroes'), In: *National Geographic Kids* (UK
edition), Issue 32 (May) pp. 36-37.

AFc XVIII (USA 2010), AFc XVIIIa (UK 2010), AFc XVIIIb (The Netherlands 2010), AFc
XVIIIc (Germany 2010)

Jacobson, Sid and Ernie Colón (2010): *Anne Frank: The Anne Frank House Authorized
Graphic Biography*, New York: Hill & Wang.

UK edition (2010): London: Macmillan Children's Books.

Translated editions (2010) in Dutch and German.

16

「はだしのゲン」と「原爆文学」 ——原爆体験の再記憶化をめぐる

川口隆行

はじめに

アジア太平洋戦争の体験とは、極めて個別的な体験であると同時に広汎な社会的な体験でもあった。とりわけ原爆体験はその核に位置づけられることによって、戦後社会の秩序そのものをかたちづくり、根拠づけもした「公共的」な話題であった。被爆から60年以上が経過し、風化や継承の困難が唱えられる一方で、広島市出身のマンガ家が描いた原爆マンガ——この史代「夕風の街 桜の国」——がベストセラーになり映画化されたことなどは、記憶に新しいところだろう。

こうした事態を「表象」という言葉を使って述べるとすれば、アジア太平洋戦争の体験の表象、原爆体験の表象は、日本はもとより関係各国諸地域における政治的経済的な秩序形成に、大なり小なり影響を与え続けてきた。しかもそこに生きる人々の文化的、倫理的、美的な価値意識を枠づけるのに一定の力を果たしてきたのである。

周知のことであろうが、表象とは、re（再び）＋presentation（現す）の訳語である。すなわち表象とは、かつてあった出来事の再現にほかならず、必然的に出来事からの「遅れ」を含む。これを出来事に対する事後性と呼ぶならば、いわゆる体験者の発したものであろうとそうではなからうと、それが表象である限りにおいて、こうした事後性から自由ではない。表象とは、それが生み出され、受けとめられる時点での歴史性や社会性といった何らかの負荷を帯

びざるをえない。そうした負荷を、限定された立場から繰り出される特定の意味づけ、すなわち解釈コードと言い換えてもよい。戦争や原爆体験の表象に限らず、わたしたちを取り巻く表象の世界は解釈コード抜きには成立しない。だからこそ、理論的には、いかなる立場の存在にとっても表象を批判的に解読する自由が許されているのであるが、それはわたしたちを倫理的かつ政治的な問いに直面させもする。

倫理的かつ政治的な問いとは、簡単に言ってしまえば、関係性をめぐる問いである。原爆体験という暴力的な出来事は、文字通り事後的に表象されることによって、それを生み出し、受け入れる人々の主体形成に大きく関わってきた。そして忘れてはならないのは、主体形成とは、主体ならざるものの排除によって成立するということである。表象を批判的に解読することとは、「他者」や「外部」と呼ぶこともできる表象の残余を凝視する行為であって、そうした行為を通して、いかなる存在とどのような関係を切り結ぶのか、といったことに向き合うことにほかならない。

さらにいえば、戦争や原爆体験の表象、あるいはそれについて語る言葉の定型化という事態は、支配的な解釈コードの強化さらには特権化を意味している。本来、流動的であるはずの体験の記憶は、その不安定性を縮減することによって定型化され、さらにそれが進めば各社会における公的な歴史として登録されることだろう。一方、戦争や原爆体験の記憶とは、表象の事後性という点からいえば当然ではあるが、定型化された表象などでは、十分に掬いあげることなどできない。こぼれ落ちようとする記憶に光をあてようと試みるならば、その行為は何らかの点において支配的な解釈コードへの抗いといった側面をもたざるをえないだろう。だからといって、新しく獲得された表象がすべての立場性から完全に自由であるなどと言いたいのではない。

戦争や原爆体験の表象を話題にする行為は、ひとつひとつの作品の表現の価値を論じるという範囲にとどまらない。それをも含みこむようにして、ある表象に潜む社会的なさまざまな力の抗争を顕在化することが必要であろう。戦争や原爆体験の表象が、さまざまな表現行為を通してどのようにたちあがり、特定の意味付けを獲得していくのか。そのプロセスにはどのような複数の解釈コードのせめぎあいが存在するのか。重要なのは、そうした表象の眺め方、語

り方を問う作業を通して、わたしたち自身が、意識／無意識に拘わらず採用している認識の枠組みを再考し、別の記憶の可能性を思考することであろう。

1 「原爆文学」というジャンルの形成

1940年代後半から50年代初頭にかけて、アメリカ軍占領下の検閲は、広島・長崎の原爆被害の情報を厳しく管理した。しかし、丸木位里・俊《原爆の図》といった絵画、原民喜「夏の花」や大田洋子「屍の街」といった小説、峠三吉、栗原貞子、正田篠枝などの詩や短歌、そして多くの体験者の証言が、検閲に抗うようにして生み出され、広がっていったのも事実である。すでにこの時期、「原爆文学」といった言葉は散見されなくもないが、「原爆文学」というジャンルがそれなりに認知され、マイナーながらも文学場に登録されるのは、やや時代が下って、60年代後半から70年代前半のことである。すでにこの問題は別に詳しく論じたことではあるが（川口 2008）、ここでは中沢啓治作「はだしのゲン」に触れるかたちで、いさかか角度を変えながら状況を概観しておきたい。

前年に『月刊少年ジャンプ』で作家自伝シリーズの一環として読み切り作品が掲載されたものの、『週刊少年ジャンプ』において「はだしのゲン」の連載が開始されたのは1973年のことである。1973年といえば、井伏鱒二「黒い雨」が高等学校国語教科書（東京書籍、筑摩書房）にはじめて採用された年でもある。1975年には原民喜「夏の花」（三省堂）がやはり高等学校国語教科書に採用されている。おおざっぱな物言いだか、国語教科書に採用されるということは、その作品が正典として、それなりの位置を公教育の場において確保したことを意味する。「黒い雨」についていえば、当時各方面から高い評価を与えられたばかりか、原爆体験の表現／表象を描いてきた多くの作品群の到達点として一般には受けとめられていた。ちなみに「黒い雨」が単行本として出版されたのは1966年であり、中沢啓治が初の原爆体験を題材とした「黒い雨にうたれて」を書き上げたのも——実際の掲載は2年後であるが——同年のことである。

1973年という年は、「原爆文学」について初めてまとめられた『原爆文学史』（長岡 1973）が出版された年でもある。1966年頃から原爆文献の収集や原爆文学史の執筆に精力的に取り組み始めた長岡弘芳は、後年この時期を回想して以下のように述べる。（1）各種雑誌特集や文学辞典に「原爆文学」という言葉

が登場せず、(2) 唯一の例外が「原爆と文学」という項目のもと大田洋子、原民喜、峠三吉の系譜が辿られた『岩波小辞典 日本文学〈近代〉』であるが、(3) だがそれさえも「〈すべてこれら原爆文学と俗称されていた〉って書いてあるように〈正式に認知された用語〉としては位置づけておらず、(4) 結局のところ『戦後文学史』のなかでも、『文学辞典』のなかでも、『原爆文学』という用語はまず場所を占めていない」といった内容である(長岡 1997: 163)。『原爆文学史』という著作は、嘲笑を込めて「原爆もの」と呼ばれもした多くの作品群を、ひとつの文学・文化ジャンルとして認知させるべく出版界、文学界に要求した試みと位置づけて良い。「原爆文学」というジャンルは、「黒い雨」の登場を経て、歴史叙述を含んだ長岡の著作をもって誕生したとみなすことができるのである。

「黒い雨」の正典化という事態は、原爆体験を見事に表現として結晶化させた〈戦後二十年、ようやく生れた国民文学〉(『朝日新聞』1968年11月8日付)などと語られたように、原爆体験の被害者としての「日本国」「日本人」という主体をたちあげる契機ともなった。一方、長岡の『原爆文学史』は「黒い雨」を評価しつつも、そこにすべての原爆体験を収斂させるかのような風潮には批判的でもあった。「原爆文学」の領域化といっても、そこには原爆の表象に何をどうみるのかといった複数の解釈コードのせめぎあいが存在したのであって、むしろそうしたせめぎあいを通して「原爆文学」というジャンルが、次第にせりあがってきたのだと理解するべきであろう。そして、「はだしのゲン」というマンガも、このような「原爆文学」というジャンルの形成とまったく無関係に誕生したわけではない。こうした文脈に「はだしのゲン」を置きなおしてみると、どのような問題がみえてくるのだろうか。以下、「原爆乙女」、朝鮮人被爆者、天皇の戦争責任・天皇制批判といったトピックを問題提起的に取り上げながら考えてみたい。

2 「原爆乙女」について

「黒い雨」に登場する矢須子という女性は、薄幸の運命を甘受してけなげに生きる典型的な「原爆乙女」である。矢須子は、(根っからの人のいい村娘)〈日の光の美しい芸備の人たちを象徴するやさしい乙女〉と説明され、〈身体を「黒

い雨」にむしばまれながらついに憤りや、訴えを声に出さない。平凡な日常を守りながら受動的な忍苦を耐えるだけ〉の人物とみなされたのである(毎日新聞社 1971: 60)。いうまでもなく、こうしたいかにも美化された女性被爆体験者の表象は、多くの人々にとってセンチメンタルな感情移入を容易にする。そうした「原爆乙女」像は、たとえば早坂暁が脚本を担当したテレビドラマ『夢千代日記』シリーズ(1981、1982、1984)において吉永小百合が演じた白血病を病みながらもけなげに生きる夢千代の姿にも流れ込み、広く一般的なイメージを獲得していったといってもよい¹。

「はだしのゲン」にも多くの女性被爆者が登場するのだが、ここではゲンの仲間である作品中の重要な人物として、勝子と夏江という2人の少女について考えたい。彼女たちは程度の違いはあるが、顔にケロイドを負っている。傷の深刻さゆえに周囲から「おばけ」と蔑まれ、人目を避けるようにして過ごしながらも、時には自分でもおさえきれない憤り、やり場のない怒りの感情を周囲にぶつけてしまう。それでもひたむきに生きようとする彼女たちの姿をもって、「黒い雨」の矢須子同様の「原爆乙女」とみなすこともできないわけではない。だがやはり、無垢で、けなげで、はかない、といった一般的な「原爆乙女」のイメージ枠には到底おさまりきれない過剰さを備えた存在として理解するほうが妥当であろう。この場合、彼女たちにとってのケロイドとは、美化されたイメージを拒絶し、容易に癒されることのない原爆体験の痕跡にほかならない。

勝子と夏江は主人公である中岡元や隆太といった仲間との交流を通して、自分たちの洋装店を開くことを夢見るようになる。それが彼女たちの未来への希望となるのだが、女性被爆体験者と洋装店という組み合わせは、実は「原爆乙女」の物語を構成する要素のひとつでもある。

1955年、ケロイド治療を目的にした「原爆乙女」たちの渡米が注目を浴びる。日米双方のマスメディアはそれを和解の象徴として意味づけようと躍起になった。翌年、彼女たちが治療を終えて帰国した際には、「ふるさとに帰った原爆乙女、癒された『心の傷』」(『朝日新聞』1956年6月18日付)、「昨夜、渡米原爆乙女ら我が家へ ころの傷もいえて 家族、みちがえるわが子に涙」(『中

¹ 「黒い雨」の矢須子については「川口 2008: 第一章第四節」を、「夢千代日記」については「石川 2008」を、それぞれ参照されたい。

国新聞』1956年11月7日付)といった語り口のもと、新聞各紙は広島・長崎の体験の痛みを過去のものとして洗い流そうとした²。そして1959年、顔の整形手術後もファッション・デザイナーになる修業のためにアメリカにとどまった箕輪豊子という人物の帰国がやはり話題となった。「原爆乙女」だけの洋装店を東京に開くために帰国したという箕輪のエピソードは、それまでの和解や癒しの物語を、故国に錦を飾った成功の物語へと、大きく展開させる。1961年、箕輪は東京ではなかったが広島に待望の自分の店を出し、洋裁学校の教壇にさえ立った。

マンガと隣接するジャンルである児童文学に目を向けると、「ヒロシマの少女」(大野1969)が、こうした「原爆乙女」の枠を借りつつも、強烈な差異を生み出している。「ヒロシマの少女」には、ケロイド治療のために渡米、その後、広島で洋装店を営む辻清子という、箕輪をモデルとしたとおぼしき女性が登場する。彼女は身体上のケロイドを消すことには成功したが、心の中に消すことのできないケロイドを刻み込まれており、その心の傷の苦しみからくる混乱もあって、未解放部落(被差別部落)出身の自分の恋人に対して、その出身を理由に結婚を断ってしまう。「黒い雨」の矢須子のような結婚差別の一方的被害者ではなく、どうしようもなく人を傷つけてしまう存在として清子は描かれているのである³。

もちろん「はだしのゲン」の勝子や夏江には、そのような性格は表立っては与えられていない。だが、癒されることのないケロイドが示すように、洋装店を開くという夏江と勝子の夢は、結局のところ作品のなかではかなえられることはない(亡くなってしまふ夏江はともかく、隆太とともに東京へ向かう勝子にはその可能性が開かれてはいるのだが)。このように考えてみると、「はだしのゲン」というマンガは、「原爆乙女」の大衆化した物語にある面では乗っかりつつ、だがそれとは決定的に異なりもする言説をゆるやかに紡いでいったのだと言えるだろう。

3 朝鮮人被爆者について

定型化された「原爆乙女」のイメージは、原爆体験の記憶そのものの女性化といった問題とも密接に関係する。男性/女性、能動的/受動的といった伝統的なジェンダー配置を利用することは、暴力の主体ではなく客体としての、ありていにいえば、被害者としての原爆体験を紡ぎだす力とさえる場合もある。再び「黒い雨」を引き合いに出すとすれば、その読者の多くは「原爆乙女」の矢須子に情緒的に感情移入することによって、戦争被害者としての「日本」「日本人」という主体性を確認していったといっても言い過ぎではない。こうしたプロセスにおいて、まづもって欠落、忘却しかねないのは、戦争経験における「加害」の問題であろう。

「はだしのゲン」に登場する人々は、戦争被害者としての「日本」「日本人」という表象とは立場を異にするものである。それを端的に表しているのが、父親とともに強制的に日本内地に連れてこられた朴さんという朝鮮人の存在である。被爆後のシーンにおいて、朴さんの父親は朝鮮人だからという理由で、たらいまわしにされ手当も受けられずに死んでしまう。「はだしのゲン」連載開始の前年である1972年に開催された第27回原水爆禁止大会では、はじめて朝鮮人被爆者問題が正式な議題となった。この大会は、60年代後半からマスメディアで取り上げられるようになっていた朝鮮人被爆者に対する補償問題、さらにはベトナム反戦運動の影響などもあって、原水禁運動が「被害者の運動」から「再び加害者にならない運動」へと大きく舵を切った大会でもあった。直接的には、こうした歴史認識の転換に影響されるようにして、丸木位里・俊によって《原爆の図》第14部「からす」が、やはり1972年に制作されている。「からす」には原爆野に放置された朝鮮人被爆者の死体を、カラスが啄ばむエピソードが描きこまれている。これは長岡弘芳が紹介したという、朝鮮人被爆者の聞き書きを収めた「菊とナガサキ」(石牟礼1968)にインスピレーションを得たといわれている。

「からす」と「菊とナガサキ」に共通して指摘できるのは、一方的な社会正義を盾にして、絶対的で安全な立場から加害者を告発、糾弾するというスタイルを、必ずしも取っていないことである。そこに通低するのは、まずは可能な

2 1950年代前半の「原爆乙女」イメージの生成と展開については、「中野2002」が詳細に論じている。

3 「ヒロシマの少女」(大野1969)の重要性については、第29回原爆文学研究会(2009年10月)におけるロベルタ・ティベリの研究発表に教えられた(ロベルタ2009)。

かぎり被害者の境遇に接近しつつ、共に苦しみを感受しようとする姿勢である。それは、被害者／加害者という区分を固定的に把握し安易に前者に同一化するといったものではない。被害と加害が複雑に絡まり合い流動するような記憶の場に繰り返し立ち戻ることによって、自己のうちなる加害者性といったものにまで対峙し、原爆体験を根本的に捉えなおそうとする、そのような運動の軌跡を読み取ることができるのである⁴。

「からす」や「菊とナガサキ」などに比べれば、「はだしのゲン」で表象される朝鮮人差別、植民地支配の問題は、一見、わかりやすい告発、糾弾というスタイルに近いのは確かである。そうした「わかりやすさ」をマンガというメディアの特性と見るべきか、作者、作品の問題と見るべきか難しいところだが、ここで注目したいのは、朝鮮人差別を熱く語る朴さんが戦後の闇市で一財産を築いたというエピソードが書き込まれていることである。戦後日本で在日として生き延びるには、金銭しか信用できなかったと率直に語る朴さんの姿からは、成功するためにはヤクザまがいのあくどいことも多少なりとも行ったのだらうと想像することはさほど困難なことではない。被害者の代表のように描かれる朴さんではあるが、そうした明快な人物造形の奥には、およそ単純な善悪では割り切れない人間存在の深淵を伺うこともできよう。

そもそも、朴さんの戦後の出発の根底には、愛する父親を助けることができなかったという圧倒的な無力感が横たわっている。見殺しにされていく父親を前にして、日本人に対する憤怒とともに、なすすべをもたなかった自分をも責め、苦しむのである。朝鮮人と日本人という差異の重要性を踏まえたうえでいうのだが、実はこうした感情のありようは、被爆体験時に父、姉、弟を救えなかった——そして戦後においても妹や母や多くの仲間を救えなかった——主人公岡元にも通底する問題といえるかもしれない。そこに見て取れるのは、多くの被爆体験者がどうしようもなく抱え込んでしまった感情、すなわち自分が生き延びるために誰かを犠牲にしないといけなかった、助けようにも助けられなかったというしるめたさの感覚、もつといえ、罪の意識、恥辱の情とでもいうべきものである。

「はだしのゲン」の読者は、被害者と加害者を単純に分節することで紡ぎ出される「わかりやすい」「正義」の言説に魅了された面も確かにあるだろうし、それが安易な受容のありかただと言いたいわけでは決してない。だがそうした「わかりやすさ」では十分に説明できない、原爆体験者が抱え込んでしまった複雑かつ屈曲した情動に触れることを可能にした点にこそ、このマンガの魅力があったのではないかとも考えられる。そうした情動に少しでも触れることこそが、被害と加害、善と悪、それを含み込む戦争とは平和とはいったいどういふものなのか、といった問いを、個々の読者が自身の問題として引き受ける契機になるはずだ。

4 天皇の戦争責任、天皇制批判について

「はだしのゲン」には、天皇の戦争責任、天皇制批判が頻出する。朝鮮人被爆者問題もそうだが、それ以上に天皇制批判には、作者や発表媒体（とくに『週刊少年ジャンプ』以降の『市民』『文化評論』『教育評論』）の政治的意図がはっきりと見て取れるのは誰もが認めるところであろう。こうした点からすれば、『はだしのゲン』を、あからさまな政治的プロパガンダの道具と化したマンガと見ることもできるが、マンガのほうこそ政治的プロパガンダやイデオロギーを利用するようにして受け入れられていった、そしてそれを可能にした社会的背景といったものを考えることも重要ではなからうか。

『週刊少年ジャンプ』における「はだしのゲン」連載は1974年にいったん終了する。連載分は1975年5月に汐文社から4巻本で単行本化され、8月には日本ジャーナリスト会議奨励賞を受賞する。そして9月には雑誌『市民』誌上で連載が再開されるのだが、その翌月である10月31日、初の訪米を終えた昭和天皇は、記者会見の席上、自身の戦争責任について問われ、「そういう言葉のアヤについては、私はそういう文学的方面はあまり研究していないので、よくわかりませんから、そういう問題についてはお答えできかねます」といった有名な発言をしている。「言葉のアヤ」の研究を生業とする文学研究者としては見過ごせない「言葉のアヤ」ではあるが、このとき昭和天皇は広島・長崎の原爆体験についても「遺憾には思っていますが、こういう戦争中であることですから、どうも、広島市民に対しては気の毒ですが、やむを得ないことと私は

4 「川口 2008: 第二章第四節」は、特に「菊とナガサキ」(石牟礼 1968)を取り上げてこの点を論じているので参照されたい。《原爆の図》第14部「からす」については、特に「稲賀 2005」に多くを教えられた。

思っております」と語っている。象徴天皇としての役割を自覚したうえで政治的な問題を極力避けようとする姿勢と評価することもできるかもしれないが、アメリカの原爆投下を免罪化することによって自己の政治的かつ倫理的責任を回避する言葉であったことには変わりがない。

そもそも、昭和天皇は、1945年8月15日の終戦の詔勅において、「敵ハ新タニ残虐ナル爆弾ヲ使用シテ頻リニ無辜ヲ殺傷シ」「五内為ニ裂ク」と語った人でもあった。「朕」と臣民の強いつながりを前提にし、国土をひとつの身体になぞらえ、それが原爆によってバラバラにされたと強調する。裏をかえせば、そこには敗戦国としての一体感がすでに用意されていたともみなせよう。いずれにせよ、国家国土という身体への傷は強調されても、ひとりひとりの原爆体験者の心身の痛みに対する想像力といったものは、皆無とはいわれないが乏しいのは事実である。一方で「無辜」の悲惨さを都合良く強調し、他方で「やむを得ない」「しょうがない」と言ってはばからない態度。為政者としては見事というほかないのだが、いまなお、わたしたちが原爆体験について考えるとき、そうした言葉や態度とどのように対峙すべきか、問われ続けている。

「はだしのゲン」に過剰に繰り返される天皇制批判をこのような観点から捉えなおしてみたとき、昭和天皇の言葉が体現するような、戦後日本の原爆表象をめぐる支配的な解釈コードを、体当たりで解体しようとする試みの発露と理解すべきかもしれない。それを支えたのは、大きな物語では掬いきれない無数の体験の領域を、どうにかして再記憶化しようとする執念ではなかったのだろうか。

おわりに

以上、60年代後半から70年代前半にかけて、マンガの隣接領域のひとつである文学で進行していた「原爆文学」というジャンルの形成に絡めながら「はだしのゲン」の歴史的社会的な位相と意義を領域横断的に捉えなおす視角を提出しようと試みた。ある程度確認できたのは、「はだしのゲン」というマンガは、「原爆文学」というジャンル化とその過程で正典と評価された「黒い雨」に代表される原爆言説に対抗するようにして生み出された点であろう。70年前後の原爆に関する支配的な物語から、はみ出しこぼれ落ちてしまうモノやコトや

ヒトの記憶を、「はだしのゲン」は描き込もうとしたのだと言ってもよい。こうした問題は、70年前後のサブカルチャーとしてのマンガの可能性、といったことを考えるうえでも重要な課題となるかもしれない⁵。

しかしながら事態はその後の展開を含めてもっと複雑である。「原爆文学」というジャンル意識の形成に寄り添うようにして誕生した「はだしのゲン」は、その出自ゆえに「文学」という圏域から完全に自由であったとは考えにくい。「黒い雨」が学校で教えられるようになってからほどなく、「はだしのゲン」も「優良図書」に指定され、学校の図書室や学級文庫に登場することになるわけである。多くの子どもたちにとっては、「黒い雨」や「夏の花」以上に、「はだしのゲン」こそが「原爆文学」の正典であったのかもしれない。それを、対抗文化としての可能性を失わずにマンガがメインストリームにおどりでたとみればか、それとも、原爆や戦争に関する主流の言説に取り込まれ飼い慣らされていくプロセスだったとみればか、或いは、そのいずれでもないのかといったことについては、1990年代後半から2000年代にかけての「はだしのゲン」ブームとあわせて、別に詳細な考察が必要となろう⁶。

参考文献

- 石川巧〈夢千代日記〉における原爆・白血病・吉永小百合『原爆文学研究』第7号、2008年、9～40頁
- 石牟礼道子「菊とナガサキ—被爆朝鮮人の遺骨は黙したまま—」『朝日ジャーナル』1968年（『石牟礼道子全集 不知火 第1巻』藤原書店、2004年）
- 稲賀繁美「戦争画と平和画のあいだ 歴史のなかの絵画作品の運命：丸木位里・俊夫妻『原爆の図』再考 [下]」『あいだ』114号、2005年
- 大田洋子『屍の街』中央公論社、1948年
- 大野允子・鈴木琢磨 / 絵「ヒロシマの少女」盛光社、1969年
- 片岡良一編『岩波小辞典 日本文学〈近代〉』岩波書店、1958年
- 川口隆行『原爆文学という問題領域』創言社、2008年
- 長岡弘芳『原爆文学史』風媒社、1973年
- 長岡弘芳『原爆民衆史』未来社、1977年
- 中野和典『「原爆乙女」の物語』『原爆文学研究』第1号、2002年、58～71頁

5 そのためにも、マンガ固有の表現性やそれを読む体験がもたらす身体性といったものに即した「はだしのゲン」論が今後いっそう必要とされるのであり、さらにそうした議論を同時代の隣接する表現分野にも——隣接する表現分野の側からも——積極的に開いていくことが重要な点だ。

6 「吉村・福岡 2006」は、こうした問題を今後考えるうえでの先駆的試みになろう。90年代以降の、とりわけインターネット上における『はだしのゲン』再評価の動きについては、「川口 2008：補論Ⅱ」でも若干言及している。

原民喜「夏の花」『三田文学』1947年（『夏の花・心願の国』〈新潮文庫〉1973年）
毎日新聞社編『この炎は消えず——広島文学ノート』毎日新聞社、1971年
吉村和真・福間良明編『「はだしのゲン」がいた風景 マンガ・戦争・記憶』粹出版社、
2006年
ロベルタ・ティベリ「大野允子『ヒロシマの少女』論——おとなになるということはどうい
うことか——」『原爆文学研究』第8号、2009年、16～26頁

17

情動はいかに作動するか ——「はだしのゲン」における視覚のポリティクス

加治屋健司

はじめに

中沢啓治の「はだしのゲン」は、読者に強い情動を引き起こすマンガとして知られている。原爆の被害やそれに基づく差別、大人たちの偽善や暴力、子どもたちのいじめやケンカなど、読者に強烈な印象を与える場面にあふれるこの作品は、しばしば「トラウママンガ」とまで言われてきた。強い情動を喚起する主な理由として、読者の多くが小学校や中学校など低年齢時にこのマンガに接してきたこと、作者の被爆体験に基づく重い残酷描写を数多く含むことが指摘されてきた（伊藤 2006: 161-163、吉村 2006: 265-279、Ito and Omote 2006: 34-37）。そうした指摘を踏まえつつ、本稿が検討したいのは、強い情動が視覚的な表現としていかに引き起こされるのか、ということである。それを明らかにするために、本稿はまず、このマンガに登場する画家たちとその作品に注目したい。「はだしのゲン」には、複数の画家が登場して、主人公の中岡元の成長を促すと同時に、物語の展開に重要な役割を果たしている。マンガという絵の中に描かれた絵、すなわち画中画は、その作者が絵についてどのように考えていたのかを知る手がかりを与えてくれる。次に本稿が考察したいのは、「はだしのゲン」におけるイメージの描き方である。この作品は、作者が実際に目撃したとされるものを、客観的に描写するよりも、「主観コマ」を多用し

て表現するところに特徴がある¹。それに加えて、中沢独特の人物描写は、視覚と感情の間に重層的な関係を作り出している。ここから予想されるのは、中沢の描くイメージには、情動を引き起こすための様々な工夫があったのではないかと、ということである。その後、「はだしのゲン」以前の中沢の作品を振り返りつつ、マンガ表現と原爆の主題がどのように「はだしのゲン」へと結実したのかを見ていく。最後に、これらの考察を踏まえて、視覚の力学がマンガ表現においてもつ意味を検討し、登場人物に内面を与えるだけでなく、読者の間に強い情動を作用させた「はだしのゲン」の歴史的な意義を明らかにしたい。

1 「はだしのゲン」の画家たち

「はだしのゲン」には、主人公の中岡元の成長に大きな影響を与えた人々が登場する。教師や作家も出てくるが、複数出てきて重要な役割を果たすのが画家である。登場するのは、元の父親である中岡大吉、元が仕事として看病をする吉田政二、元に絵の基本を教える天野星雅の3人である。彼らが元の成長に決定的に重要であることは、彼らとの交流を通して、元自身が4人目の画家になることによって示されている。

中岡大吉は日本画の画家であり、京都で日本画と蒔絵の修業をし、戦争中は



図1 中岡元は、父大吉を「絵かき」としてしばしば回想する。(中沢9巻1984:117)

下駄に絵付けをして生計を立てている(図1)。大吉は、戦争中に戦争反対を公言して、町内会や警察から非国民と呼ばれ、そのため本人のみならず妻や子どもも暴力や辱めを受けるが、原爆で倒れた家屋の下敷きになって焼死してしまう。大吉は日頃から「麦のようにたくましく生きろ」と元に言っており、戦後の混乱の中でしばしば挫けそうになる元の励みとなる。

2人目の吉田政二は裕福な家庭の出身で、油絵の画家である。被爆して全身にやけどをして両手が使えなくなり、寝たきりの暮らしをしている。政二を世話する仕事を引き受けた元に対して、自暴自棄の政二



図2 吉田政二は、絵筆を口にくわえて、被爆して亡くなった人々を描こうとする。(中沢3巻1975:119)



図3 天野星雅は、看板描きの仕事を通して、元に絵の基本を教える。(中沢9巻1984:195)

は、当初つらくあたっていたが、真剣に接してくる元に次第に心を開く。あるとき、元と隆太とともに写生に出かけた政二は、被爆して亡くなった人々の遺体を大量に焼いているのを目撃して、自分の「最後の作品」として描くことを決意する(図2)。

3人目の天野星雅も油絵の画家である。星雅は、偶然に元と知り合って、元とともに看板描きの仕事をするようになる。看板を描きながら、元に構図や遠近法、デッサンといった絵の基本を教える(図3)。星雅は、自分がかつて抱いていた理想を元に語り(中沢9巻1984:134)、それを聞いた元は画家になることを決意する。絵の才能を競い合うために元に東京行きを勧めたのも星雅である。

主人公の中岡元は、正確に言うと、この物語の中ではまだ画家ではない。物語の終わり近くで、ようやく画家を目指そうと決意するにすぎない。元は、大吉、政二、星雅といった3人の画家たちとの出会いと交流を通して成長し、自らの進むべき道を知る。自分の父を「絵かき」として回想する元は、画家と出会うたびに特別な感情を抱き、重要なことを学んでいく。政二が原爆の犠牲者の遺体を描こうとすることを見て、元は、それが被爆して亡くなった者への追悼になることに気づく。元は星雅から絵画の技術だけでなく芸術の思想をも学ぶ。星雅の話聞いた元は、自分に言い聞かせるように言う。

「芸術には国境はない・・・ 芸術には国境はない・・・ わしやすきじゃこの言葉 わしはなんだか自分の行く道を見つけたような気がするのう・・・

芸術には国境はないっ そうじゃわしは芸術で世界中の国をとびまわる男

1 本稿では、主観ショットを含む、主観を表現した多様なショットを「主観コマ」と呼ぶ泉信行の用法に従った(泉2008:39-42)。

になりたい けちな国境と言う垣根をとりはらえる男になりたい」(中沢 9巻 1984: 136)

元はこう述べて、国境を超えて活躍する画家になることを決意する。別の場面で、元は「わしは世界中の人間の魂をゆさぶる絵かきになるぞっ わしの絵を見て世界中が平和になるようにしてみせるぞ」と述べて(中沢 9巻 1984: 138-139)、単に国際的に活躍するだけでなく、絵を描くことによって平和の実現を目指す画家になろうとする。

このように、「はだしのゲン」に出てくる画家はいずれも、元が将来の方向を決める際に決定的に重要な役割を果たしている。戦後の混乱のなか、元がたくましく成長して、絵描きを目指して東京に向かうようになったのは、彼らの存在が大きかったのである。

2 絵画のパフォーマティヴィティ

「はだしのゲン」に、複数の画家が登場して、主人公もまた画家を目指すということは、何を意味するのだろうか。中沢啓治が、元と同様に、広島で被爆して看板屋で働いてから上京したことを考えれば、「はだしのゲン」は、一人のマンガ家の前半生を描く「マンガ家マンガ」と捉えることが可能である。ここで、絵画自体を主題とする「メタ絵画」が、作家やその時代における絵画の捉え方を示す絵画論となると考えれば(Stoichita 1997 / ヴィクトル・I・ストイキツァ 2001)、「マンガ家マンガ」とは、マンガ家の自伝的物語であるだけでなく、そのマンガ家がどのようにマンガ表現を捉えているのかを明らかにするものである。多数の原爆犠牲者の遺体を焼却するのを目撃した政二は「わしはかくんじゃ ピカでボロキレのようにすてられたあのひとりひとりの苦しみの姿をかくんじゃ」「戦争をおこしたやつに 原爆をおこしたやつにみせてやるんじゃ」と述べて、一生懸命に絵を描こうとする(中沢 3巻 1975: 118)。原爆やその被害者を見たからにはそれを描かなくてはいけないという政二の使命感は、元へと受け継がれていく。他の場面でも、視覚的イメージは、単なる表象を超えて、情動やそれを伴う行為を引き起こすものとしてしばしば登場する。例えば、政二も星雅も、自らの無力を表象する風景画や静物画を切り刻んでしまう(図4)。月並みな出来の看板の絵は破られてしまい、星雅



図4 星雅は、家族を養えない自分を恥じて絵画を破壊してしまう。(中沢 9巻 1984: 121)



図5 元は、「愛と平和」を語る県会議員の肖像画の看板を破壊する。(中沢 9巻 1984: 252)

による優れた絵は、一瞬のうちに、へんくつな看板屋の社長の心を変える(中沢 9巻 1984: 150-151、190-191)。虹の看板は、つらい人生を送ってきた看板屋の従業員に希望を持たせ(中沢 9巻 1984: 242-245)、戦争中に軍国主義を主張していた県会議員の看板は、元によって叩き壊される(図5)。元の恋心は絵画として結晶化し、それを伝える手段として機能する(中沢 10巻 1987: 104-105)。「はだしのゲン」の物語に頻繁に登場する絵画は、何かを表象するだけでなく、登場人物を何らかの情動や行為に駆り立てる役割を果たしている。「マンガ家マンガ」としての「はだしのゲン」が表しているのは、視覚的イメージのパフォーマティヴィティなのである。

情動を駆り立てられるのは、登場人物だけではない。ここで物語世界を離れて、読者のいる外的世界に目を向けてみよう。冒頭で述べたように、「はだしのゲン」は、読者に強烈な印象を与える場面にあふれるマンガである。中沢は、子供向きに戦争や原爆の厳しさを隠して描くのではなく、あえて残酷な場面を描くことを心がけたという。「原爆の残酷な場面を見て、『怖いっ!』『気持ちが悪いっ!』『二度と見たくないっ!』と言って泣く子が、日本中に増えてくれたら本当によいことだと私は願っている」と中沢は述べる(中沢 1994: 211)。つまり、「はだしのゲン」は、情報として歴史的事実を穏当な表現で伝えるのではなく、戦争と原爆の悲惨さを読者の身体に生理的に訴えかけ、そのことによって、世界平和のメッセージを伝えようとするのである。「はだしのゲン」の視覚的イメージは、物語内の登場人物だけでなく、それを読む読者に

対しても情動を引き起こすものであり、パフォーマンスに機能していると言えるだろう²。

3 「はだしのゲン」の視覚的文法

では、このような情動は、どのように引き起こされるのだろうか。そのことを考えるために、「はだしのゲン」の視覚的な文法に話を移したい。呉智英が指摘するように、これまで「はだしのゲン」は、「普段マンガなど読みもしない良識的善導主義者に称賛され、そのためにマンガ好きたちは反撥を感じて読まず嫌いになる」という「奇妙な読まれ方」をされてきた（呉 1997: 251）。マンガ好きが論じることが少なかったために、「はだしのゲン」はマンガとしての面白さがないように思われてきた。しかし、この作品が今でも人びとの記憶に残り、版を重ねて語り継がれているのは、反戦平和のメッセージをもつ



図6 被爆直後の場面は、主人公の行動を中心に描かれる。（旭丘／草河 1969: 36）

ことに加えて、マンガ表現としても優れているからだとは考えられないだろうか。

「はだしのゲン」のマンガ表現を考えるために、同じく広島原爆を扱った『週刊少年マガジン』に3回にわたって連載された旭丘光志の劇画「ある惑星の悲劇」と比較してみよう³。まず、被爆直後、一命を取り留めた主人公が周囲の状況を知る場面で、「ある惑星の悲劇」は、主人公の行動を中心に描き、その背景として被爆の惨状を示すのに対して（図6）、「はだしのゲン」は、主人公の行動を描くとともに、元が目撃した人々の焼けた顔を主観コ



図7 元が被爆直後に目撃した人々を主観コマで描く。（中沢 1巻 1975: 253）



図8 近景の木箱と遠景の家屋の中程に人物を配置するという絵画的な構図で描かれる。その正面性は「防火用水」の文字によって強調されている。（旭丘／草河 1969: 68）



図9 死んだ子どもとその親を、たかる蠅とともに元の主観コマで描く。（中沢 2巻 1975: 77）

マで繰り返し描いている（図7）。

次に、どちらのマンガにも登場するが、被爆直後に死んだ自分の子どもを親が見つけて、桃を食べさせる場面を見てみよう。「ある惑星の悲劇」は、1ページ全体を使って、3名の女性（ほとんど三美神を思わせる）を、正面性を持った構図の中で絵画的に描いている（図8）。描かれているのは、主人公の主観コマであるはずなのに、構図があまりに整然としているために客観描写に近づいている。他方、「はだしのゲン」では、この場面は、子どもの足下からの俯瞰的な視線によって描かれている（図9）。次のコマで、それを見る元が描か

² 視覚的イメージのパフォーマンス性については、「Bolt 2004」を参照のこと。

³ 「ある惑星の悲劇」は草河達夫の手記をもとに旭丘光志が描いた劇画。1969年8月3日、10日、17日の各号の『週刊少年マガジン』に掲載され、大きな反響を得た。



図10 元と母は、目線を合わせずにしばしば会話する。(中沢2巻1975:27)

れることで、その場面が元の主観コマであることが分かる。

「ある惑星の悲劇」が、主人公の行動を中心に物語を展開させ、被爆の情景を客観的な視点で描写するのに対して、「はだしのゲン」は、主人公の行動よりも感情に焦点を当て、元が目撃した情景をもっぱら主観コマで描いている。この主観コマは「はだしのゲン」の各所で用いられており、この作品の大きな特徴の一つとなっている⁴。

もう一つの特徴として挙げられるのは、登場人物の視線をその対象からそらす描写が多いことである。

例えば、父たちが生きている夢を見た元が、母と会話を交わす場面を見てみよう(図10)。夢から覚めた元は、母のほうを見ずに、コマの左(元にとっては右後方)を見ながら話す。元が母の方を見ないのは会話として不自然であるが、それは、元が夢というコマの外の世界に思いを馳せていることを示すことを考えれば納得がいく。元がコマの左を見るのは、今後の展開の可能性を読者に暗示させるためであろう⁵。そして、本当に生きているかもしれないと思う元に対して、母は、元に背を向けながら、「おまえのみた夢がほんとうならどんなにいいかしれんね・・・」と言う。人物の空間的配置から言って、母が元に背を向けるのは不自然である。それでも、自らの世界に閉じこもるような姿勢を取るのは、母の発言が元への返答であると同時に、悲痛な内心の表明でもあるからである。外部の視線を避ける姿勢が、顔の表情や陰影、汗とともに、母の内面を生み出している。中沢は、背を向ける母の姿勢で元の無邪気さと母の悲痛さを一つのコマで両立させ、そのことに



図11 近所の主婦たちには、元の母の内面は見えない。(中沢1巻1975:49)

よって両者の感情の違いを鮮明にし、その後の話の展開を分かりやすくしている。他にも、こうした姿勢は、受け手に情動を与える一方向的なコミュニケーション——例えば陰口(図11)——において視覚と感情のズレを表象したり、図12の第2コマのように、双方向的なコミュニケーションにおいて二重化した感情(外面上の強がりと内なる悲しさ)を表象したりするのに使われている。図12の第5コマでは、心残りがあるかのように、お金を奪った子どもたちを目で追いながら、隆太の質問に答えるという、感情と思考の分裂を描いている。顔の表情、陰影、汗に加えて、登場人物が視線を対象からそらすことで、機敏な感情を伴うコミュニケーションが巧みに描かれているのである。

登場人物は目を逸らすだけではない。振り返って対象と目を合わせることもある。図12の第4コマで、食料を盗んで捕まった隆太は、元に助けられた時、振り向きざまに「わ わりゃなんでわしをたすけんじゃ・・・？」と元に尋ねる(中沢3巻1975:70)。元が父たちを亡くして落ち込んでいることは前から知っていたものの、進次と見間違える元をうとましく思っていた隆太は、助けられたのをきっかけにして元を身近に感じるようになる。隆太が左肩越しに振り返るのは、右手に立つ元に話しかけている以上、不自然であるが、この「振り返り」によって、これまでとは違う思いが現れてきたことが的確に表されている。ここで隆太は、文字通りの意味(後ろを見る)と比喩的な意味(来し方を思い返す)の双方において「振り返って」いるのである。

このように、「はだしのゲン」は、人物の姿勢や視線をずらすことで、見え



図12 威勢のよさの裏にあるくやしさを、新たな考えの芽生え、後ろ髪引かれる思いが描かれる。(中沢3巻1975:70)

⁴ 紙面の都合上本稿では扱えないが、主観コマでなくても描かれた空間への読者の参入を促す技法はある(例えば、Fried 1988 参照)。

⁵ 泉信行は、マンガは右から左へと読むだけでなく、その方向に流れる力を利用した描写が数多くあることを指摘している(泉 2008: 6-17)。右から左に向かうベクトルは日本美術にも見られる。絵巻物だけでなく屏風もまた、右から左へと見ることを前提としてしばしば描かれている(衛藤 1980: 163-222)。

ているものと感じているもののズレ、感じているもの同士のズレ、あるいは、感じているものと考えているもののズレを描く。これらのズレは一見不自然に見えるが、マンガの中で生み出されたマンガ的リアリティを獲得しており⁶、登場人物の内面を作り出すと同時に、パフォーマンス的なイメージや主観コマとともに、読者の情動を複雑なものにしていく。このような視線の力学による内面の表現の連続が、登場人物たちの深い情動の海へと読者を引き込み、忘れたくない印象を読者に心に刻むことになったのではないだろうか⁷。

4 「はだしのゲン」前史

パフォーマンス的なイメージ、主観コマ、視線と姿勢のズレといった視覚的表現は、いかにして可能になったのだろうか。そして、そこに平和のメッセージはどのように関わっているのだろうか。少し遠回りになるが、「はだしのゲン」以前の中沢作品にさかのぼって考えてみたい。「はだしのゲン」は、自伝的な色彩が強いとは言え、中沢自身の経験をそのまま描いたものではない。「わしの絵を見て世界中が平和になるようにしてみせるぞ」と述べる元と異なり（中沢 9巻 1984: 139）、中沢は、最初から平和を訴えようと思ってマンガ家になったわけではない。中沢は、同世代の他のマンガ家と同様、手塚治虫の「新宝島」に衝撃を受けてマンガ好きになり、一峰大二や辻なおきといった当時の人気マンガ家のアシスタントを経て、様々な少年マンガを描くようになった（中沢 1994）。中沢は、東京で被爆者に対する差別を知って以来、原爆の話題を避けるようになっていたが、1966年10月の母の死をきっかけに、原爆をテーマとしたマンガを描きたいと考えて、68年5月に「黒い雨にうたれて」を発表した。自伝を読む限り、中沢がマンガ家になったきっかけは、「はだしのゲン」に描かれたような、複数の画家との出会いによってもたらされたものではなかった。

(1) デビュー当初

中沢が原爆を描くようになった経緯は、より複雑である。『少年画報』の「ス

6 映画を範例とする近代的リアリズムの限界については、「伊藤 2005」を参照。

7 本稿では論じられなかったが、登場人物、とりわけ子どもたちがよく口にする囃し歌もまた、読者の情動を引き起こすのに大きな役割を果たしてきたように思われる。しかし今日では囃し歌の伝統がほぼ失われてしまったため、近年の読者にとっては、囃し歌は情動的に機能しなくなってしまったように思われる。

パーク 1」⁸でデビューした中沢は、しばしば原爆を想起させるエピソードを描いてきた。64年に『週刊少年キング』で連載した「宇宙ジラフ」⁹には、宇宙人が、宇宙ステーションから地球に向けて強力な放射能を送って、植物を異常発育させるエピソードがある。植物の異常発育のために酸素がなくなった地域で人間や動物が次々と倒れて死んでしまう場面は、原爆による大量殺戮を思わせる。66年

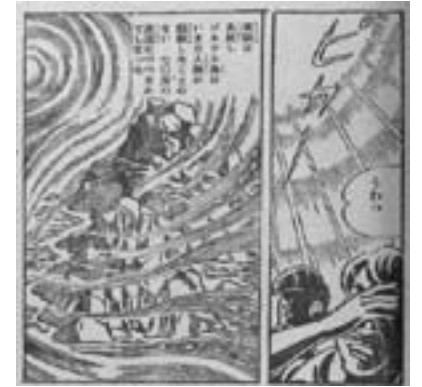


図 13 強い光線を浴びる科学者。(関沢・斯波/中沢 1968: 付録-7)

に『ぼくら』に掲載された読み切りの「11人めのスパイ」¹⁰は、戦争中、「新型ばくだん」を研究していた原子物理学者である村田博士がアメリカ軍に捕まっているのを奪還しようとする話である。68年の「怪獣島の決戦 ゴジラの息子」¹¹は、ある島で生まれたゴジラの息子をめぐり物語である。その島は、科学者たちが実験に失敗したために、「いまだ人類が経験したことのない70度の高温につつまれてしまった」。中沢のマンガで「ピカー」という音喩が初めて登場するのはおそらくこの作品であろう（図 13）。

(2) 「超艦不死身」

原爆と広島に双方に明示的に言及した最初の作品は、68年2月に発表された「超艦不死身」という戦争もののマンガである¹²。この作品は、テーマ的に

8 「スパーク 1」は、『少年画報』1962年12月号から63年8月号まで9回にわたり連載された（そのうち2月と6月は同月号の付録として刊行された）。

9 「宇宙ジラフ」は、原作が北村稔で、まんがが中沢（「中沢けいじ」名義）。『週刊少年キング』1964年5月17日号から8月9日号まで13回にわたり連載された。SFものは他にも「タイムトンネル」（中沢啓治絵）『冒険王』夏休み増刊号（1967年9月15日）を発表している。

10 「11人めのスパイ」は、『ぼくら』1966年1月15日号に掲載された。スパイものは他にも『ぼくら』1965年9月15日号に「ビデは知っている」を発表している。

11 「怪獣島の決戦 ゴジラの息子」（関沢・斯波/中沢 1968）は、『少年』新年号（1968年1月1日）の付録として発表された。怪獣ものは他にも、「大怪獣空中戦 ガメラ対ギャオス」を『少年』1967年4月号の付録に、「大巨獣ガッパ」を『別冊 冒険王』1967年4月15日号に、「ガメラ対大悪獣ギロン」を『別冊まんが王』1969年4月15日号に発表している。いずれも、同名の怪獣映画の公開と連動したマンガである。

12 「超艦不死身」は、『少年』1968年2月号の付録として刊行された。戦争ものは他にも、「決戦の翼」『別冊少年サンデー』春季号（1964年4月1日）（「中沢けいじ」名義）、「友情の翼」『少年』お正月増大号（1966年1月15日）、「幻の36号」『別冊 まんが王』1968年4月15日号を発表している。



図 14 原爆の開発工場への特攻を行い、原爆が爆発する。(中沢 1968. 2: 付録 -49)

重要であるにもかかわらず、研究者の間でもあまり知られていないため、少し詳しく見ていきたい。超艦不死身は、戦艦大和よりも大きい「超艦」で、呉の海軍工廠で極秘裏に作られている。秘密を守るために作業員たちを大量に溺死させるほど、重要な戦艦とされている。不死身はアメリカのワイキ島に向かって航行を続けるが、乗組員で主人公の団一夫は、その島で「一個の爆弾で日本全土がつぶされる新型の爆弾が大量につくられている」のを知って、仲間の黒川とともに艦載機に乗って、地下工場目がけて飛行機もろとも自爆攻撃する(図 14)。「ピカーッ」という音喩の後、ナレーションは次のように続く。「団 黒川のつこ

んだ爆弾が完成していた原子爆弾を誘発しワイキ島はあとかたもなくふきとんだ。「アメリカはこれで原爆の完成が二年近くおくれ昭和 20 年 8 月 6 日広島におとされた」。

ハワイのワイキキに似た名称のワイキ島への攻撃は真珠湾攻撃を彷彿とさせ、「ピカーッ」という音喩は明らかに原爆の閃光を指している。戦局が悪化するなか巨大戦艦を出航させて、ワイキ島に自爆攻撃し、原爆を爆発させてその製造を遅らせるというストーリーは、真珠湾攻撃、沖縄戦、広島・長崎の原爆という、太平洋戦争中の幾つかのエピソードを一つにまとめあげたものであろう。

ここで注意したいのは、「超艦不死身」は、直接的に戦争を賛美するというよりは、少年マンガの戦争もののジャンルに忠実であろうとするマンガだということである。「超艦不死身」は、メカニックなものに対する関心、兵士たちのあいだの対立と友情、自己犠牲の精神などを誇張的に描いた物語であり、そのことは、ジャンルの約束事を踏襲することがいかにこの作品や当時のマンガ

にとって重要であったかを示している¹³。

(3) 「黒い雨にうたれて」

「超艦不死身」の後に、68 年 5 月に発表された「黒い雨にうたれて」もまた、平和のメッセージを訴える一方で、ジャンルを意識させるマンガである¹⁴。主人公はトレンチコートを着た殺し屋であり、アメリカ人に対する憎しみを隠さず、その殺人を自らの被爆体験によって正当化する。ハードボイルド小説のような主人公の設定が示しているのは、題名の「黒い雨」が、原爆による放射能を含んだ雨や井伏鱒二の小説の題名だけでなく、フィルム・ノワールの黒さをも意味しているということである¹⁵。

「黒い雨にうたれて」は、原爆の惨状を表面的にしか知ろうとしない人々を批判して、反戦平和を訴えようとするマンガであるが、そのメッセージは、ハードボイルドな物語世界との間に齟齬をきたしているように思われる。通常のハードボイルド小説が、感情に流されず道徳的な規範のものともしない主人公を描くのに対して、「黒い雨にうたれて」は、アメリカ人に対する怒りを隠さない主人公が、反戦平和という道徳的なメッセージを強く主張している。ハードボイルドというジャンルの約束事は、原爆に対する怒りの感情をもつ殺し屋の登場を容易にするだけであって、反戦平和のメッセージを伝える効果的な手段を提供しているわけではない。

原爆のエピソードは、「超艦不死身」では戦争もののジャンルの約束事に完全に従属していたのに対し、「黒い雨にうたれて」では、ジャンルから切り離されて、一つのメッセージを形作っている。物語の終わり近くで、死につつある主人公は、自分の目を、「平和」という名前の盲目の少女に与える約束をし、

13 先行するマンガ家の作品を模倣することがいかにジャンルの発展に寄与したかについては、「竹宮 2003: 17-48」を参照。

14 「黒い雨にうたれて」は『漫画パンチ』1968 年 5 月 29 日号に掲載された。その後、『週刊少年ジャンプ』1973 年 6 月 11 日号で「はだしのゲン」の連載が始まるまで、原爆を扱った以下の読み切りマンガが、『漫画パンチ』『週刊少年ジャンプ』『別冊少年ジャンプ』などに掲載された。「黒い川の流れに」「黒い沈黙の果てに」「黒い鳩の群れに」「ある日突然に」「黒い蠅の叫びに」「何かが起きる」「赤とんぼの歌」「われら永遠に」「黒い土の叫びに」「おれは見た!」「黒い糸」(中沢 1971、中沢 2005 参照)。

15 この点について、宮本大入氏から、より直接的にはアクション劇画との関係が考えられることをご教示いただいた。宮本氏によれば、アクション劇画には、佐藤まさあきの「黒い傷痕の男」(1960～61 年)など、人間社会の不条理に対する主人公の直接的な「情動」を描いていく作品が初期からあり、中沢がそうした社会派的要素を含んだアクション劇画を強く意識していたのではないかとのことである。中沢とアクション劇画との関連については、筆者の今後の調査研究の課題としたい。

平和な世界を目撃者となることを託す。さらに、最後のコマにある「この一遍を読んで読者のあなたが少しでも原爆を認識してくだされば原爆をうけた作者として幸いです」という作者の直接的なメッセージ¹⁶は、目撃者として原爆の事実を伝えようとする中沢の強い意思を明確に伝えている。「黒い雨にうたれて」は、ハードボイルドのジャンルとは独立した形で、反原爆のメッセージを明確に語ったマンガだと言えるだろう。

5 マンガ表現としての「はだしのゲン」

こうした流れを受けて出てきたのが、「はだしのゲン」である。「黒い雨にうたれて」の後、マンガ家の自伝シリーズの一つとして描かれた「おれは見た！」¹⁷が、被爆を中心とする中沢の前半生を抑制的に語るのに対して、「はだしのゲン」



図 15 『はだしのブン』の表紙。分校の生徒たちの成長を描く。(永島 1973)

は、それを情感豊かな物語として描いている。

もちろん「はだしのゲン」も既存のジャンルの枠内で作られている。73年に『週刊少年ジャンプ』で連載が始まった「はだしのゲン」は、2年前に『週刊少年サンデー』で連載された永島慎二の「はだしのブン」を彷彿とさせる要素がある¹⁸ (図 15)。子供たちの成長物語は、田舎で元気に育つはだしのブンとその仲間たちを描いた永島の少年マンガと共有するプロットである¹⁹。はだしであることは、「はだしのゲン」では、少年のたくましい成長や破壊された社会の復興を暗示しているとは言え、それ自体が物語の重要な要素とはなっておらず、永島の少年マンガの影響を指摘することはあ

ながちの外れではないだろう。多くの論者が指摘するように (表 2006: 59-86)、「はだしのゲン」は、少年の成長物語という典型的な少年マンガのフォーマットの中で原爆問題を描こうとしたものなのである。

中沢は、デビュー以来、スパイもの、宇宙もの、戦争ものといった様々なジャンルのマンガを描いてきたが²⁰、原爆の問題はそれらを彩る一つの挿話に過ぎなかった。「黒い雨にうたれて」は、反戦平和のメッセージを伝えようとした点で画期的だったものの、そのハードボイルドの設定は、メッセージ内容と十分にかみ合うものではなかった。「はだしのゲン」は、ジャンルの設定がメッセージの効果的な伝達を可能にした中沢の最初のマンガであった。中沢は、自分が子どものときに体験したことを、子どもの読者に迫体験させることによって、読者の物語世界への導入を円滑に行った。そして、成長していく少年たちに、被爆を乗り越えて生きる人々の姿を重ね合わせることで、少年マンガの物語世界で反戦平和のメッセージを語ることを可能にしたのである。そのとき、先に論じたように、自分が見たものだけでなく感じたものをも効果的に伝える視覚的な工夫が、一層の感情移入を読者に促したことは言うまでもない。

「はだしのゲン」は、パフューマティヴなイメージ、主観コマに加えて、視線と姿勢のズレというマンガ表現を多用している。だがそれは、中沢が発明したものではおそくないだろう。例えば、本宮ひろ志の「男一匹ガキ大将」などの同時代のマンガの中にも、似たような表現を見つけることができる。しかし、それを最大限に活用して独自のスタイルにまで高めたのが中沢だったのではないだろうか。中沢のコマ構成はオーソドックスで、登場人物がコマを突き破るような描き方はほとんど見られない²¹。中沢の関心は、その単調とも言えるコマ構成のなかで実に多様な感情表現を行うことにあった。見たものと感じたもののズレ、感じたもののズレ、あるいは、感じたものと考えたもののズレを通して、登場人物たちは内面を獲得していく。もちろんそれは、70年代の少女マンガが重層的なコマ構成によって展開した多様な心理表現とは比べるべ

16 単行本に収められたマンガでは、このセリフは「昭和 43 年 4 月 中沢啓治」と年月と署名を伴っているが、初出の『漫画パンチ』(1968 年 5 月 29 日)では月の数字が空欄になっており、入稿の時点で掲載時期が決まっていなかったことを物語っている。

17 「おれは見た！」は、『別冊少年ジャンプ』1972 年 10 月号に掲載された。

18 「はだしのブン」は、『週刊少年サンデー』1971 年 7 月 25 日号から 11 月 28 日号に 19 回にわたり掲載された。

19 「はだしのブン」の主人公は足が速く、物語の最後にマラソン選手を目指す。このブンの設定は、1960 年のローマ・オリンピックで「はだしのアベベ」として日本でも知られるようになったエチオピアのマラソン選手アベベ・ビキラ (Abebe Bikila) を参考にしていると思われる。したがって、「はだしのゲン」の人物設定は、「はだしのブン」を経由して、「はだしのアベベ」にさかのぼることができるだろう。

20 中沢は西部劇も描いている。「忍者保安官」は、『冒険王』夏休み増刊号 (1966 年 9 月 15 日) に掲載された。

21 「はだしのゲン」第二部のネームを見る限り、中沢はまず、ページを 4 段に分割する横線を鉛筆描きし、それぞれの段を 2、3 コマに分割して、コマ構成を考えたようである。二つの段にわたる大きなコマを作ることもあるが、最初に引いた鉛筆描きの線を消した跡が残っているため、最初に 4 段に分割することには関わっていない。

くもないが、筆者の知る限り、当時の少年マンガの中では特徴ある表現だったと思われる。大塚英志が指摘するように²²、一時期、梶原一騎はヒーローたちに内面を与えて、星飛雄馬や矢吹丈が自らの人生を内省するようになった。しかし、「はだしのゲン」の登場人物が得る内面とは、内省というよりは、行為化されない情動の場を表すものであり、処理しきれない感情的な負担を読者に与えるものであった。「はだしのゲン」が読者に作動させた強い情動は、こうした文脈で理解しなければならない。

終わりに

本稿は、中沢啓治の「はだしのゲン」がいかにか強い情動を引き起こすのかを検討した。まず、登場する4人の画家が物語の展開において重要な役割を果たしていることを論じた。「はだしのゲン」に描かれる視覚的イメージは、登場人物だけでなく読者に対しても情動を引き起こすものであり、パフォーマンス力を持っている。「はだしのゲン」は、作者が目撃したものを主観コマを用いて描写し、登場人物の視線や姿勢をずらして感情の機敏を表現することによって、読者に深い情動を引き起こして、忘れがたい印象を与えることになった。視覚と感情、感情と感情、感情と思考の重層的な関係は、情動にアンビヴァレントな価値を与え、低年齢時の読書経験や重い残酷描写と相まって、「トラウマ」と形容されるような複雑で強烈な心理状態を生み出しやすくしたのである²³。

中沢の原爆のテーマへの取り組みは、既存のマンガのジャンルとのせめぎ合いの中で生まれた。当初、原爆の描写はマンガのジャンルの約束事に従属していたが、「はだしのゲン」は、成長する少年たちに被爆を乗り越えて生きる人々の姿を重ね合わせることで、少年マンガの物語と反戦平和のメッセージを両立させることに成功した。中沢は、イメージの描写に視覚的な工夫を凝らしながら、自分の幼少時の体験を子どもの読者に追体験させることによって、読者に

²² マンガにおける内面の発見については、大塚英志の議論を参照のこと（大塚 1994: 56-90）。大塚は、少女マンガと比べて、少年マンガでは内面の描写が制度化されなかったと指摘し、星飛雄馬や矢吹丈が人生を内省するようになって挫折して物語を終えると述べている。

²³ 紙面の都合上本稿では論じられなかったが、「はだしのゲン」がもたらすトラウマ的情動は、初期映画研究が扱ってきたショック効果の視点から捉えることも可能である。「トム・ガニング 2003: 303-315」を参照。この点については稿を改めたい。

一層の感情移入を促したのである。

「はだしのゲン」は、少年マンガの世界において、登場人物の内面を巧みに描いたマンガだった。登場人物の心理描写は、「はだしのゲン」の連載と同じ頃に、少女マンガで本格的に展開されつつあったが、多層的なコマ構成を用いた少女マンガと異なり、中沢は、比較的単調なコマ構成の中で豊かな感情表現を描き続けた。「はだしのゲン」は、原爆描写の印象があまりに強いため、これまでマンガ表現としての価値に注目が集まることは決して多くなかった。しかし、「はだしのゲン」を読むとき、私たちは、登場人物とともに、感情を大きく左右されたことを身体感覚で憶えている。それは、原爆の歴史的事実にのみ帰する問題ではない。私たちに情動を作動させたのは、強度をもってそれを伝えようとした「はだしのゲン」の視覚的なポリティクスなのである。

謝辞

本稿は、2009年12月18日から20日にかけて京都で開かれた国際学術会議「世界のコミックスとコミックスの世界 グローバルなマンガ研究の可能性を開くために」における発表「「はだしのゲン」の画家たち イメージのパフォーマンス性を考える」に大幅な加筆訂正を加えたものである。発表の機会を与えてくださったジャクリーヌ・ベルント氏、会場で様々なコメントを下さった方々に感謝いたします。広島平和記念資料館に寄贈された「はだしのゲン」の原画とネーム、マンガ雑誌を調査するにあたって、中沢啓治氏、広島平和記念資料館の久行恵美氏、前田梨恵氏、広島市文化財団の岡本芳枝氏にお世話になりました。この場を借りて心よりお礼申し上げます。そして、この原稿を読んで貴重なご意見をくださった鈴木繁氏、宮本大入氏、吉村和真氏、ジャクリーヌ・ベルント氏に深く感謝いたします。

参考文献

- Bolt, Barbara (2004): *Art Beyond Representation: The Performative Power of the Image*, London: I. B. Tauris.
- Fried, Michael (1988): *Absorption and Theatricality: Painting and Beholder in the Age of Diderot*, Chicago: University of Chicago Press.
- Gunning, Tom (1990): The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde, In: *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*, ed. Thomas Elsaesser, London: BFI Publishing, pp. 56-62. (トム・ガニング「アトラクションの映画 初期映画とその観客、そしてアヴァンギャルド」、長谷正人・中村秀之編『アンチ・スペクタクル 沸騰する映像文化の考古学』東京大学出版会、2003年)
- Itō Yū and Omote Tomoyuki (2006): Barefoot Gen in Japan: An Attempt at Media History, In: *Reading Manga: Local and Global Perceptions of Japanese Comics*, ed.

- Jaqueline Berndt and Steffi Richter, Leipzig: Leipziger Universitätsverlag.
- Stoichita, Victor I. (1997): *The Self-Aware Image: An Insight into Early Modern Meta-Painting*, trans. Anne-Marie Glasheen, Cambridge: Cambridge University Press. (ヴィクトル・I・ストイキツァ、岡田温司・松原知生訳『絵画の自意識 初期近代におけるタブローの誕生』ありな書房、2001年)
- 旭丘光志 (劇画)、草河達夫 (手記)『ある惑星の悲劇 在東京・広島に於ける一被爆者の記録』講談社、1969年
- 泉信行『漫画をめぐる冒険 読み方から見え方まで 上巻・視点』ピアノ・ファイア・パブリッシング、2008年
- 伊藤剛『テヅカ・イズ・デッド ひらかれたマンガ表現論へ』NTT出版、2005年
- 伊藤遊「『はだしのゲン』の民俗誌 学校をめぐるマンガ体験の諸相」、吉村和真・福間良明編『『はだしのゲン』がいた風景 マンガ・戦争・記憶』粹出版社、2006年
- 衛藤駿「日本美術における右と左」、中森義宗・衛藤駿・永井信一『美術における右と左』中央大学出版部、1980年
- 大塚英志『戦後まんがの表現空間 記号的身体の呪縛』法蔵館、1994年
- 表智之「マンガ史における『ゲン』のポジション」『『はだしのゲン』がいた風景—マンガ・戦争・記憶』粹出版社、2006年
- 呉智英『現代マンガの全体像』〈双葉文庫〉、1997年
- 関沢新一・斯波一絵 (原作)、中沢啓治 (まんが)「怪獣島の決戦 ゴジラの息子」『少年』新年号 (1968年1月1日) 付録
- 竹宮恵子「模倣が育てる創造の土壤」、山田奨治編『模倣と創造のダイナミズム』勉誠出版、2003年
- 中沢啓治『はだしのゲン』第1巻、汐文社、1975年
- 中沢啓治『はだしのゲン』第2巻、汐文社、1975年
- 中沢啓治『はだしのゲン』第3巻、汐文社、1975年
- 中沢啓治『はだしのゲン』第9巻、汐文社、1984年
- 中沢啓治『はだしのゲン』第10巻、汐文社、1987年
- 中沢啓治「超艦不死身」『少年』1968年2月号付録
- 中沢啓治『『はだしのゲン』自伝』教育史料出版会、1994年
- 中沢啓治『黒い雨にうたれて 劇画で描く原爆被害者の戦後史』ドーミー工房、1971年
- 中沢啓治『黒い雨にうたれて』ディノボックス、2005年
- 永島慎二『はだしのブン』下巻、朝日ソノラマ、1973年
- 中森義宗・衛藤駿・永井信一『美術における右と左』中央大学出版部、1980年
- 吉村和真『『はだしのゲン』のインパクト マンガの残酷描写をめぐる表現史の一考察』、吉村和真・福間良明編『『はだしのゲン』がいた風景 マンガ・戦争・記憶』粹出版社、2006年

18

マンガ爆弾

——「はだしのゲン」の行間

トマス・ラマール

大崎晴美 訳

「線とは関係である」

——ウィリアム・ジェームズ

それがもたらす暴力とトラウマという点でしばしば表象不可能と見なされる出来事——1945年8月6日の広島への原爆投下——を描写するのに、マンガの定石や定型表現を多用するスタイルを用いる——そこに「はだしのゲン」(1973～87年)の挑戦がある。「はだしのゲン」はわれわれを、ヒロシマの生き残りの人々の体験に向き合うよう促すだけではなく、原爆や戦争やトラウマについてのわれわれの理解にマンガ表現が何をもたらすのかを考えるように促しもする。以下で私は、マンガにおけるさまざまな力の構成を分析するための手がかりとして、特に描線の力動に注目したい。そしてまた、「はだしのゲン」が「可塑的な線」の力動に徹底的に向き合うことで本領を発揮するのはどのようにしてなのかを示したい。そうすることで、この線からある一つの政治学が浮かび上がってくることになり、そこでは、生命力と回復力が歴史上の暴力の外部に存するのではなく、この暴力とともに生じるように見えるだろう。

1 「はだしのゲン」と少年マンガ

「はだしのゲン」の作者、中沢啓治はヒロシマの生き残りである。1945年8月6日、中沢は6歳にして父と姉と弟を失った。住んでいた家が彼らの真上に

崩れ落ち、3人は瓦礫から逃れることができず、町中を蹂躪し尽くした炎の中で生きながら焼け死んだ。中沢と母と2人の兄は生き残り、戦後日本の食糧・物資の不足のみならず、トラウマと放射線病にも苦しめられた。現在10巻（中沢1975-1993、Nakazawa 2004-2009）にまとめられている彼のこのマンガは、爆弾の投下とその直後の恐怖を描いているだけではなく、残された家族がその後何年にもわたって直面した過酷な試練を物語っている。

中沢が原爆の被害者であり生き残りであることから、彼のマンガを原爆の目撃証言として読むのも可能である。このマンガの至るところに歴史的な事柄への言及が見られることが、そのような読み方を促す。それと同時に、「はだしのゲン」は少年マンガの定石や定型表現に忠実である。その限りでこのマンガは、トラウマと表象に関わる「読者の」ある種の期待を裏切る。とりわけ、ヒロシマの経験とは、われわれがありきたりなやり方で言葉やイメージを秩序立てるのを拒むものだと読者が期待してかかる場合にはなおさらそうである。同時に、「はだしのゲン」は、それがあくまでも少年マンガたらしめるとする点で、原爆文学や原爆映画というもっと広い文脈の中ではいささか特異な位置を占める。

トラウマ的な経験を扱う映画やフィクションの中には、広島で炸裂した筆舌に尽くしがたい暴力や耐え難い苦しみを受け入れるには、平凡な知覚やありきたりの表象形式があまりに無力だとわれわれに強く思い知らせてやまない作品の潮流がいくつもある。例えば『二十四時間の情事』（原題 Hiroshima, Mon Amour）では、自分は広島で何もかも見たと訴えるフランス人女性に、日本人男性が繰り返し「君はヒロシマの何も見ちゃいない」と言い聞かせる。広島での原爆の経験は、知ること、語ることも、表象することもできないままである。同様に、ヒロシマを描いた衝撃の短編、原民喜の『夏の花』では、究極的に理解や語り拒む生き地獄の経験を表現しようとする努力の重みに耐えかねて、いくつもの言葉や短いシーケンスが歪んで壊れていく。読者は、原爆についてのマンガということで、それが理解拒む極度の暴力や苦痛を題材として扱おうとする努力の中で、マンガの形式、またその定石や定型表現そのものが根源的な変容を被るのを期待するかもしれない。しかし「はだしのゲン」は、マンガの定石や定型表現を用いることに意識的であるわけではなく、その点で

は凡庸である。この作品は、マンガの物質的な限界に挑んだり、マンガという媒体あるいは形式が歴史上の深刻な問題を扱う能力そのものを問いに付すよう読者に迫ったりといった意味での、形式のレベルでの実験的な作品ではない。「はだしのゲン」は、少年マンガが他の媒体や形式と同様に、それ自体として、その基本的な定石と定型表現を用いつつ、原爆という事象に取り組む資格があるという前提に立っているのだ。それが歴史的な事柄を扱うためであれ、表現上の実験のためであれ。

マンガ、特に「子供向け」と見なされるマンガが、芸術や歴史、思想や政治に寄与するものと真剣に考えられることはまずない。これを鑑みれば、「はだしのゲン」の「少年マンガ性」が、この作品の持つ政治的な効果を目の当たりにして人々が度肝を抜かれる一因になっているのも驚くには当たらない。少年マンガの表現能力に対する中沢の信頼を、批評家や読者は必ずしも共有しているわけではない。実際、「はだしのゲン」についての議論においては、この作品が少年マンガとして持っている次元が忘れ去られたり無視されたりする傾向がある。それとは裏腹に、現在単行本化されている中沢啓治のこのマンガの最初の4巻までの部分はもともと、人気の高い週刊少年マンガ雑誌『週刊少年ジャンプ』に連載されていた（1973年6月から1974年9月まで）。その後このマンガの発表の場となったのは、『市民』『文化評論』『教育評論』といった、少年の娯楽よりも公共教育の方に関わりのある雑誌であった¹。とはいえ、このマンガのスタイルは変わっていない。この作品は自らの少年マンガ性にこだわり続けている。結果として、「はだしのゲン」は、そのもともとの出版先である『少年ジャンプ』に名前を連ねるような類の少年向けのマンガと数多くの特徴を共有している。これは伊藤遊と表智之が既に指摘しているところであり、例えば彼らは、「はだしのゲン」が『少年ジャンプ』の他のマンガと、「戦争関連のアイテムに対する少年の憧れ」をどのように共有しているかに注目している（Itō and Omote 2006: 26）。[彼らによれば、] はだしのゲンは別の二つの点でも、少年向けの戦争マンガの定石を踏襲している。「第一に、暴力の描写が際立って多いこと、第二に、主要なキャラクター達が自分の信念のために断固として

1 これらの出版先の一覧としては、「Itō and Omote 2006: 22-23」を参照。さらに、「表 2006」も参照のこと。

闘うこと」(Itō and Omote 2006: 28)。

手短かに言えば、伊藤と表は、「はだしのゲン」が少年マンガの定石にどれほど忠実かということに注意を促しているのである。そうした定石が、読者がマンガにどう反応し、われわれがその衝撃をどう評価するかということにさまざまな含みを与えるのだと思い起こさせながら。伊藤と表にとって、中沢が少年マンガの定石を用いていることは、根本的な両義性を帰結する。彼らは読者に忠告する。「このマンガの発する『反戦』や『反核』というメッセージが読者にどの程度受け止められるかの評価が、「はだしのゲン」が、少年を啓発するよりも楽しませることを目指した雑誌を出発点としたという事実によって複雑なものになるのも当然である」(Itō and Omote 2006: 23)。同様に彼らが特筆しているのが、「後に『はだしのゲン』を特徴づけるようになった、マンガの根本的な両義性——原爆について生き証人が語る物語であり、かつ同時におもしろいマンガでもあるという「両義性」である。言い換えれば、彼らの説明では、娯楽と教育、マンガ表現と証言者の表現とは区別されるべきなのである。戦争への憧れは、深刻な歴史と対立せざるをえない。流行りのマンガで叫ばれる平和擁護や戦争反対の発言の妥当性は、こうした憧れのせいで台無しにされてしまいかねないのだから。こう彼らは憂えている。

「はだしのゲン」英訳版の序文で、アート・スピーゲルマンが同様の特徴のうちいくつかに注意を促しているのに注目すると興味深い。だが、彼がそこから導き出す帰結は両義性ではない。スピーゲルマンはまず、中沢のマンガの持つ二重の性格について次のように述べる。「『はだしのゲン』が真に迫っているのは、マンガという媒体そのものに内在する何かによるものでもあれば、また中沢が生き抜き描き出した出来事によるものでもある」²。言い換えれば、このマンガの力は、それが歴史的な証言とマンガという媒体の結合であることからくるのだ。スピーゲルマンもまた、暴力描写の頻出という点に注目している。だが、伊藤と表がこのことを少年マンガの定石に結びつけているのに対して、スピーゲルマンはそれを広く日本のマンガに属するものと考え。「日本のマ

ンガに溢れた軽はずみな暴力の度合いは、概してわれわれの国の作品よりもはるかに大きい。平和主義者であるゲンの父親は何かにつけ自分の子供達を力づくで殴り放題だが、それはわれわれの眼から見れば、愛情表現のつもりというよりも、犯罪的な児童虐待と容易に受け取れかねない」。

キャラクター達のかわいさもまた、スピーゲルマンの心を打つ。とはいえそれは、否定的な仕方ではあるが。「キャラクター達の人相はしばしば、鼻につくほどかわいすぎるくらいがあり、特に強調されているのが、ディズニーのキャラクターのように大きすぎる白人的な目と、総じてネオテニー的な顔である。中沢が人並外れた暴漢だなどということは全くない。彼のカートゥーンスタイルがその種の伝統から生まれているのではあっても」。これからカートゥーンの線について論じていく中で、私はこの問題構制に、かわいさという観点ではなく、可塑性という観点から立ち戻ることにする。しかしこの際に、私が注目したいのはひとえに、マンガ表現のこれらの定石(暴力とかわいさ)が明らかに過剰であるからといって、スピーゲルマンにとってそれが中沢のマンガの証言能力を損なうわけではないのどのようにしてかということである。スピーゲルマンにとっては逆に、マンガという媒体がそれ自身の過剰に打ち勝つのだ。彼は次のように結論する。「描画というものの持つ最大の強みは、それが持つ率直で無骨な誠実さである」。同様にロバート・クラムは、『はだしのゲン』のカバーの推薦文に、中沢が「人間のリアルな感情に溢れた、飾り気のない率直なやり方で真実を語っている」と書いている。

スピーゲルマンとクラムはともにコミック作家である。その上、彼らは仕事で「はだしのゲン」の英訳版の推薦文を手がけている。深刻な問題を引き受けるマンガの能力を彼らが強調するのも無理はない。さらに、彼らがこのマンガを推薦するのに使う言葉がまた面白い。無骨な、率直な、飾り気のない、誠実な、そして、正直な。これらの語は、伊藤と表の説明で中心的な役割を果たす、娯楽、憧れ、両義性といった語とは対照的である。このマンガを推薦するのか(スピーゲルマンとクラム)、批判するのか(伊藤と表)によって、求められるものが明らかに違ってくるということを超えて、彼らの注目を引いているマンガという媒体に相対する際の方向づけが異なっているのだ。一方で、スピーゲルマンにはマンガが歴史的な証言を行うという責務に耐えるものだという確信

2 アート・スピーゲルマンの論評の初出は、『はだしのゲン』(1990年刊)の英訳である(頁番号のない部分に3頁にわたって掲載)。彼の論評はこのマンガ全10巻の新・完訳、「Nakazawa 2004-2009」にも掲載されている。この新・完訳の巻番号と頁番号は、日本語版、「中沢 1975-1993」のものとは一致している。

があるが、実際にそうなるかどうかは、マンガという媒体がそれ自身の過剰を払拭し、飾り気なく正直になれる能力にかかっている。他方で、伊藤と表にはマンガという媒体に対する信頼が欠けており、それは少年マンガに見られる戦争や暴力への憧れに対する疑念というレベルで表現されている。

本論文での私の目的との絡みで言えば、少年マンガに対する伊藤や表の不信感、また娯楽が教育や歴史を台無しにしてしまうのではないかという彼らの危惧を私は共有しない。しかし、彼らが「はだしのゲン」という作品内部に孕まれたメディアの緊張を究明しているという点は、マンガを諸力の構成という観点から読む試みへと向けて踏み出された決定的な第一歩として、私の心を打つ。なぜなら彼らは、メッセージの透明な叙述としてマンガを読む行為を超えて進んでいるのだから。それと同時に、誠実さや透明さという観点からマンガという媒体を是認し推薦するスピーゲルマンの姿勢を私は共有しない。彼の考えるところでは、こうした誠実さや透明さが、この媒体が抱える技術上の過剰の現場を乗り越えもすれば、歴史的な証言に到達するために、われわれがそうした現場を踏み越えて読み進むことを可能にしもするのだが。その一方で私は、「はだしのゲン」の全体を貫く一種の組織化の作用があるという点には同意する。



図1 中沢啓治『[コミック版] はだしのゲン』第8巻、汐文社、1993年、1頁。

しかし私はむしろ、この作品全体を貫く（暴力やかわいさといった）諸力の構成の方に目を向けた。その方が、飾り気のない正直なスタイルがこれらの力を超えるのだと決めてかかるよりも、より望ましいように私には思われるのだ。

第8巻の冒頭に現れるイメージ（図1）は、「はだしのゲン」がどのように諸力を構成するのかという問いをじかに提起しているように私には思われる。前面にはわれらがヒーロー、ゲンがいて、麦の穂を握っている。麦の穂はこのマンガ全体を通じて生命力と回復力のシンボルとして機能する。第1巻で、ゲンの父親の反戦行動への罰として、ゲンの家族が配給米を取り上げられる時、父親は家族に麦を植えるよう諭す。踏まれても負け

ずに伸びる麦の穂のように、強く大きくなれと言いながら。こうして麦の穂は、逆境を前にして発揮される強さや生命力や回復力の象徴となる。ついでに、麦が象徴としてもっと広い含意を持つことにも触れておかねばならない。麦は米と対照をなすが、米は歴史的に天皇と、また君主が民衆を中央集権的に統治する体制と結びついている。従って麦は、ある種の自律性を表すと同様、中央集権化された権威に対するある種の抵抗をも表す。

このイメージでとりわけ印象的なのは、「はだしのゲン」の主なキャラクター達が、芝居がかった身振りをして、笑いながら、幸せそうに、生き生きとして、キノコ雲の前に勢ぞろいしているという点である。原爆で命を落とした人々さえも、キノコ雲の前で、生気に溢れて意気揚々とした姿を見せている。まるで、竹ざおを振りながらこちらに向かって駆けてくるゲンに声援を送るかのよう。

人間の生命力と、キノコ雲が人を死に至らしめる力とがこのように構成されていることから、われわれはまず、このイメージとこのマンガを、家族や友人に育まれた生の力が原爆の恐怖に打ち勝つことを伝えるものとして、単純な仕方でも読みたくなるかもしれない。原爆と総出演したキャラクター達との関係を、戦争による破壊が人を死に至らしめる権威に、人間の回復力が重ね合わせられてそれに勝利するとか、この重ね合わせによって生の力が戦争の力を打ち破るのに成功するとかいうことの実現として読んでもいいかもしれない。こうした読解は、「はだしのゲン」から全く外れているというわけではない。実際に、このマンガはその全体を通じて、逆境を前にして発揮される回復力や、権威への反骨精神を感じさせる。ゲンが悲惨な状況の下で生き残ることができるのみならず、それまで以上にますます強くなることもできるのは、こうした回復力や反骨精神のおかげである。実際、この同じ巻の253頁で、ゲンが尖った木の棒で地面に「自立」という大きく太い文字を書く場面で、彼の回復力と反骨精神は頂点に達する。それはあたかも、戦争、原爆、貧困、屈辱、そして戦後日本の食糧・物資の不足といった経験のすべてが、ゲンの誇らしげな自律性と不屈の生命力の内に最高度に凝縮されているかのようである。

なるほど、「はだしのゲン」のこうした読解は、生を肯定し権威に抵抗するという、このマンガの持つヒューマニズム（つまり、人間は、人間の生を抑圧

し、搾取し、破壊するおそれのあるすべての権力に反対する運動により深く関わることで、戦争や破壊の経験から立ち上がることができるという理念)を正しく言い当てている。その一方で、こうした読解によって、原爆が人生を変える完全に積極的な経験へと転じられてしまう危険もあれば、このマンガが、統一性のある仕方での進歩を述べる言明を直線的に繰り返すものへと転じられてしまう危険もある。原爆が、トラウマを与え人を無力にするものというより、人の手に負える生産的なもののように見えてくる危険があるのだ。だが明らかに、主なキャラクター達が原爆の前に勢ぞろいする件のイメージにおいてさえも、生の力と破壊の力との関係はそう一筋縄ではいかない。このイメージにはどこか違和感がある。原爆とマンガのキャラクター達とを、両者の関係をきちんと定義せずに並置しているのだから。言い換えれば、そこには諸力の構成があり、イメージ全体を通じたこれらの力の組織化さえもあるが、その反面で分裂やギャップもあるのだ。「はだしのゲン」はトラウマの近代主義的なパラダイムに挑戦する。このパラダイムの内では、表象というものが、表象不可能なものを描写し表現するという課題にそぐわないことが判明し、そのせいで、形式を分解し解体する戦略が推奨される。しかし、「はだしのゲン」が表象の分解よりも諸力の構成の方へと向かってはいても、そこに分裂があることに変わりはない。この地点でわれわれは、より範囲を限定し対象を特定して、トラウマについて語れるようになる(トラウマで始まりトラウマで終わる分析によくありがちな、全体化する身振りとは対照的に)。

伊藤と表にならって、「はだしのゲン」における分裂とはある程度まで、歴史的な現実(広島原爆)と少年マンガの定石(生き生きしたキャラクター達とその中にある反抗的な少年)³の間にあるものだと付け加えてもいいかもしれない。しかしその結果として、このマンガが両義的にこれらの二つのものもどちらでもあるとか、そこにこれらが相反するままに共存しているとかいうわけではない。この分裂は、直線的な因果性を介さずにあるものが他のものへと変容する関係を可能にする。この分裂が作り上げる関係は、完全に積極的もしくは

肯定的だとは言い表せないし、一方が他方を消し去ったり破壊したりするという、よく普通に言われる意味で否定的だとも言い表せない。この地点で、マンガに含まれる独特の技術や物質的な方向づけが重要になる。つまるところ中沢は、マンガにおいてこの関係を機能させているのである。ゲンの経験は中沢啓治の経験と大まかに重なるかもしれないが、ゲンは中沢ではない。それはこのマンガの著者が、数々の序文や注釈やインタビューで何度も繰り返し読者に思い起こさせている通りである。中沢はこのマンガで、ゲンという名の少年キャラクターを用い、自分の経験と徹底的に向き合うことを通じて作品を生み出す。そして本論文中で後に示すように、諸力を構成するマンガ技術のせいで、中沢は原爆に対する非常に独特なとらえ方をすることになる。これらのマンガ技術がどう機能するのか理解するためには、マンガの最も基本的な身振り、線から始めなければならない。

2 線、図、構造

マンガは、鉛筆による筆致が紙面にあとをつける動きから始まる。鉛筆を紙に押し当て、紙面に食い込むほどの圧力をかけ、紙の繊維をならして、黒鉛をめり込ませる。ジャック・デリダが好んで指摘したように、筆跡が残される瞬間には、ある種のゆらぎや不確かさが伴う。例えば、白い紙に鉛筆で暗い色の線が引かれる場合に、どちらが前景にあつてどちらが背景にあるのか完全には明白でない。われわれには、暗い色の線を、白い背景から際立つ前景にある形象と見なす方に傾く習慣があるが、暗い色の線を、暗い色のページのほとんど全面が白に塗られた後に残ったものと見なすこともできるし、ページの裂け目が白い紙の後ろにある暗い色の背景をのぞかせているのだと見なすこともできる。ページの上のきわめて単純な筆跡が前景と背景の間にゆらぎを生み出し、そこには筆使いの力が白と黒の間の振動という形でとどまり続ける。ページにしるしをつける筆跡——線——を、「第一の総合」と考えてもいいかもしれない⁴。

3 私がここで念頭に置いているのは、少年マンガにありがちな、次のようなほとんど典型的な筋書きである。それはすなわち、怒れる青少年が暴力的な状況、もしくは暴力の支配する世界に足を踏み入れ、この少年の暴力をこの状況に加えれば、どうにかして暴力が解決もしくは超越されることになるだろうと先が読めるような類のものである。

4 ここで私は第一、第二、第三という言葉を使っているが、それは絶対時間の上での順序を表すものではない。これらの総合は単独では起こらない。私はこれらの総合を、ジル・ドゥルーズが「Deleuze 1994」で論じているのと大体同じやり方で使っている。

デリダの考え方によれば、このゆらぎを解消して、ここにあるのは白いページの上にある暗い色の線だということを確認なものにする行為には一種の暴力が伴い、この暴力のせいで暗い色の筆跡が優位に置かれ、実質的に白が無視されるか「否定される」ことになる。われわれは、筆跡を「読む」か、それに目を留めるために、前景／背景のゆらぎを抑圧するのである。白いページは地となり、筆跡は図＝^{フィギュア}形象となる。この第二のレベルでの総合において、地は同時に、可能性と不可能性との条件である——これが、デリダが（不）可能性の条件という造語で言い表しているものなのだ。白いページがなければ筆跡は知覚できない。しかし、筆跡を知覚するとページは無視される。

地と図の間の区別の出現について、否定や暴力といったものの観点から思考するよう、デリダはわれわれを促す。その事実にもかかわらず、こうした仕方で地を生み出すのはいまだ形而上学的な暴力の行為ではない。それを指摘しておくのは重要である。形而上学的な暴力の内では、普遍的な知識の根拠づけを確固たるものにするために、地の物質性が否定される。そしてこれは第三の総合のレベルで起こる。デリダはしばしば、話し言葉やロゴスを書き言葉や身振りよりも優位に位置づける作用という文脈でこの第三の総合を扱っている。例えば、われわれがページの上の筆跡を図＝形象と見なすだけではなく、読み方の音（「いち」）や、意味（「一」という観念）を表すものとして読まれるべき記号と見なすと、二つの総合が作動し始める。われわれは自分の言語能力を使って、図を地から切り離し（第二の総合）、そこからさらに音や観念を図や身振りから切り離す（第三の総合）。デリダにとって、読解において言語能力が行う第二の総合は、どちらかと言えば凡庸な、避けることのできない、事実上の物質的な関係の集合を提示する。しかし、形而上学的思考の長い伝統が、この関係を権利上の関係に変えてしまった。この第三の総合は、読解において問題なのは、内容や観念、語られている当のものだと主張する。実際、マンガをもっぱらその内容やメッセージという観点から読むならば、われわれは自分の基本的な言語能力を、世界への形而上学的な関係に変えてしまうことになる。マンガの物質性を抑圧するだけではなく、そんな物質性は本当には重要ではないと主張するようにもなっている。こうしてわれわれは、第二の総合が可能にする事実上の状況（地／図）から、第三の総合が可能にする権利上の状況（根拠づけ／

知識）へと移行する。

否定や総合といった哲学用語で議論の領域を画定していることに示されるように、私の主たる興味は「はだしのゲン」の脱構築的読解にあるわけではない。このマンガの形而上学的な契機を脱構築するとか、原爆が何かを根拠づけるような語りになってしまったその仕方を脱構築するためにこのマンガを引き合いに出すとか、そうした意味では、あるいは少なくとも、通常の意味での脱構築を行うことに興味があるわけではない（Igarashi 2000、五十嵐 2007）。私の関心があるのは、マンガに特有の諸力の物質的な方向づけの持つ意味をよりよく理解することであり、図と地の出現についての脱構築的な説明は、このための出発点としてうってつけなのだ。当然のことながら、線に対する形而上学的な関係、つまり「線中心主義」の可能性についての脱構築的な問いが生じる。この「線中心主義」においては、マンガを描くのに線を用いるという事実上の能力は、線を中心にした物事の秩序を強いる根拠づけの立場に転じてしまう⁵。それでもなお、線の持つ力動を探求することなしには、こうした問いに着手することはできない。

線についての常識的な理解というものがあって、それは線の力動を形に^{フォーム}従属させる。つまり、線は主として、ものの姿形、もっと広くは形そのものを構築するための道具と見なされるのである。線の力が認められるとしても、それは例えば、線のせいで形が弱くあるいは強く感じられたり、太くあるいは細く感じられたりするといった仕方で、線が形に調性を与える限りでのみである。線よりも形に比重が置かれると、われわれは線よりも形を読むようになる。その結果出てくるのが形式分析である。形式分析は非常に有用であり、私が考えるに、それは現代のマンガ分析で最も有望な潮流の一つである。私が念頭に置いているのは特に、夏目房之介（夏目 1997）、布施英利（布施 2004）、大塚英志（大塚 1994、2008）、スコット・マクラウド（Scott McCloud）（McCloud 1994）、ティエリ・グルンステン（Thierry Groensteen）（Groensteen 2007a; 2007b）といっ

5 中谷一は、中国書道を研究する中で、普遍的なグラフィズムについての問いに取り組んでいる（Nakatani 2006）。私は「LaMarre 2000」で、中古の日本の書道の線が持つ秩序化の能力について、同様の問いを提起している。書（書道の習字）からマンガへと至る途切れない系譜があると主張するつもりなど毛頭ないが、伝統的な書道の力動は、現代マンガという文脈で見れば、カートゥーン的な線と入り交じり合っていると同時に、それを相当にずらしてもいるのだというのが私の考えである。

た面々のことであるが、コミックやマンガや B D ^{バンド・デシネ} についての議論には他にもさまざまなものがあり、それらは、コマやマンガ・ストリップ、キャラクターや吹き出しその他の形態の持つ力動を視野に入れることで、単純に内容を説明したり物語を叙述したりするだけの議論をはるかに超えている (Groensteen 2007, 2008、夏目 1997: 91)。こうした分析は、マンガの持つ物質性にわれわれの目を向けさせ、そこからわれわれが他のメディアと比べたマンガの特殊性に思索をめぐらせたり、同時に、マンガが他のメディアや表現形態 (映画、アニメーション、演劇、ラジオ、創作文学) と交差したり重なり合ったりする潜在的な可能性を秘めた場所に思索をめぐらせたりするための道を開く。にもかかわらず、こうしたアプローチを特徴づける姿勢、つまり線を形に従属させる姿勢に私は異議を唱えたい。こうしたアプローチがもたらす洞察に基づき、それらをより幅広いものにしつつ転換するという意図の下に。

スコット・マクラウドの『Understanding Comics (マンガ学)』(McCloud 1994) は格好の出発点となる。マンガにおいて行われる抽象化を説明する中で、マクラウドはマンガに三つの傾向があるのを確認する。存在するものをリアルに描き出すことを目指す一つの傾向があり、それとはかけ離れた二つの抽象的な傾向がある。後者のうちの一つは、オブジェや絵にその関心を向ける。こうした作品においては、「姿や線や色、それ自体に意味があるんで、何か別のものを表しているわけじゃない」。後者のもう一つの抽象的な傾向は、「記号的な抽象化」にその関心を向けており、この抽象化においては「どの線も意味を持っている」*。マンガは一般に、記号的な抽象化に関心を向けるこの傾向を追求するとマクラウドは提唱する。そのいい例として彼が挙げるのは、キャラクターを描く際に用いられる記号的な抽象化であり、そこでは、目を表す二つの点と口を表す切れ目が書き込まれた円によって抽象的に表現されたキャラクターの顔が強調されている。

マクラウドは、これらの三つの極がピラミッドのように配置された図式に基づいて、さまざまな異なる種類のマンガ表現が、実際にはどのようにこれらの三つの傾向が混じり合ったものであるのかを示している。にもかかわらず、マ

ンガの一般的な傾向はといえば、記号的な抽象化を目指しているというのだ。例えば、チャーリー・ブラウンのまわりに描かれた動線を扱う時、マクラウドはこう論評している。「どんなに単純で小さなカートゥーン・キャラクターにでも、一、二本は『無意味な』線があったりするものだからね」(McCloud 1994: 51)。言い換えれば、線の力動は「無意味な」もの、マンガという芸術に対して二次的、補足的なものとならされているのである。マクラウドにとってマンガとは第一に、意味としての抽象的な形へと向かう傾向の内にある。こうした偏見は、教育目的を自認するマクラウドのコミックの文脈の中では意味を持つ。マクラウドは、マンガを理解するすべを読者に教えようと苦心する中で [彼の著作の原題 Understanding Comics 「マンガを理解する」を想定した言い方]、勢い余ってマンガ表現を、マンガが何かを意味する能力に還元するきらいがある。そして彼にとっての意味とは、物質的な方向づけよりはむしろ、意味作用に関わるものなのだ⁶。

同様のことは、手塚治虫がマンガ表現をどう単純化し簡略化したかを大塚英志が説明する際にも起こっている。この単純化あるいは簡略化は、言葉を使わずに言葉のような意味を表現する「記号絵」もしくは「シンボルイメージ」を導入することで行われた (大塚 1994: 10-11)。例えば、キャラクターの頭上にあるくねくねした線は困惑を表す。さらに、感情を表す効果線 (キャラクターの顔の周りにあって、感情の情緒的な質を表現したり高めたりする線。驚きや怒りを示す放射状の線を伴う場合もある)、セリフを示す吹き出し (話された言葉を囲む線で、波状になっていることもあれば、折れ線になっていることもあり、これらの線がセリフの情緒的な効果を表したり高めたりする) (布施 2004: 8-16; 84-93) その他、マンガの図像学 ^{イコノグラフィ} という項目の下に入る数々の要素が頭に浮かぶかもしれない。

記号的な抽象化、記号絵、図像学などとさまざまに称されるものを、マンガやコミックが実際に駆使している一方で、私が指摘したいのは、分析がこうした形式的なレベルに終始する時、二つの従属作用が生じるということである。

* McCloud 1994: 51。本文中での引用に際しては、本論文の趣旨や用語法を考慮し、邦訳に適宜変更を加えてある。

⁶ 英語で「meaning」(意味) と訳せる sens を、意味作用 (signification) よりもむしろ、方向 (direction) や方向づけ (orientation) を指すものとして用いているのは、ここで引用したフランスの思想家達の一般的な特徴である。ここで私はこの用語法に従っている。

線の力動は形に従属させられ、物質的な方向づけは言語に従属させられる。これらの二つの作用は、私が前に第二と第三の総合と読んだものに対応する。こうしたアプローチにおいては、単純に言うと、われわれはマンガを形という観点から読み、それから形を内容としての意味という観点から読んでいることになる。こうして、線が形を生み出すという事実上の状況が、意味を透明に表すものとして形を考えるような権利上の議論に変えられてしまう。マクラウドの『マンガ学』によれば、こうした比重の置き方は教育的なマンガという文脈では意味を持つ。この手のマンガでは、マンガ家が読者に直接にメッセージを伝えたり内容を表したりすることに心血を注ぐからだ。にもかかわらず、ここではロゴス中心主義に対するデリダの批判が完全に的を射ていることが明らかになる。マクラウドは、直接かつ透明に内容（意味作用）を伝達するものとしての話し言葉をモデルにした「言語」へと、マンガをとらえなおす傾向があるのだ。このことは、作者が読者に直接に語りかけ、読者はどちらかといえば受動的にその内容を受け取るだけという、透明なコミュニケーションのきわめて単純なモデルに基づいている。マンガの図像学についての説明は同じ方向に向かっていて、記号もしくはシンボルとなる絵を表意文字と結びつける時、大塚が向かっているのもこの方向である。

ロゴス中心主義に対するデリダの脱構築的批判が、構造主義への異議申し立てとして評価されていたことを思い起こせば、マンガの形式分析が、形を構造と、構造を意味作用の担い手と見なすような構造分析の方に傾いたものであることが分かってくる。構造は、形をめぐる事実上の状況に基づいた権利上の措定物となる。図像学の議論で、記号もしくはシンボルとなる絵は、マンガに描かれた形が意味作用の構造に従属しているのだと人に納得させるような仕方で扱われる。構造へのこの指向は、コマの間の関係の分析においてもはっきりと現れている。

もう少しマクラウドにつきあって、[コマとコマの間の]「つながり」と「タイム・フレイム時間を表すコマ」についての彼の議論を見てみよう。ウィル・アイズナー、夏目房之助、ティエリ・グルンステンといった他の論者達が既にマクラウドと同様の問いを取り上げている。しかし、彼の説明には、広い視野と、一般的な構造のパラダイムを提示しようという志を兼ね備えているという長所がある。

つながりについて説明する中で、彼はコマの間の関係に関して次の六つのカテゴリーを提示する。《瞬間→瞬間》型、《動作〔行動〕→動作》型、《主体→主体》型、《場面→場面》型、《局面→局面》型、そして、《関係なし》型 (McCloud 1994: 74)。このアプローチによって、多様なマンガの中の多様な種類のつながりの相対的な比率の測定に基づいて、マンガをきわめて具体的に分析する道が開かれる。言い換えれば、マンガにおけるつながりは測定の対象になりうるものとして現れ、測定はコマに基づいて可能となる。それはつまり、通常は直線的あるいは幾何学的な仕方で行われる、白紙のページの構造分割に基づいて、ということである。こうしたアプローチは線を（コマの）形に従属させ、それからコマの持つ通常幾何学的な様相が、形を構造に従属させるのを可能にする。記号が形を意味作用に従属させるその一方で、コマは時間を空間に従属させる。空間的なアレンジメントが時間の感覚／意味を秩序立ててまとめ上げるのだ。そして、マクラウドがつながりを測定の対象にしてみるよう提案するのは、こうした従属作用に基づいてである。

もちろん、時間と空間についての問いがもっと複雑なものであるのをマクラウドは承知している。続く章で「時間を表すコマ」[邦訳では「空間と時間の認知科学」]について論じつつ、彼は時間を空間に従属させる作用から話を始めるが、それはひとえにこの作用に異議を申し立てるためである。「マンガのコマのひとつずつが時間におけるある瞬間を示している」。「瞬間と瞬間の間、コマの間で何が起きているかを読者が心で補完する。だから、何かが動いて時間が流れるような気がする」(McCloud 1994: 94)。こうした観念を俎上に載せて話を始め、彼はこう付け加える。「ま、そんなに単純じゃない。マンガの時間はもっとずーっとややくいものなんだ」。言い換えれば、マクラウドはここで、マンガにおける測定不可能なものの作用に光を当てているのである。実際、彼の著作の副題は「見えないアート (the invisible art)」であり、彼の関心を引くのはまさに、見えるものの内にある見えないものの作用である——見えないものの「アート」として、マンガは線や形や構造の測定には還元不可能なのだ。むしろマンガにおいて問題なのは、ギャップや間隔や空間化、地を絶えず表面化する作用、白紙のページといったものの方である。私はマクラウドに全面的に賛同する。にもかかわらず私は（線の分析論の方へと）重心をず

らすよう提案するが、それは線を形に従属させる作用を、たとえどれほど意図せずにはあれ擁護するように私には見える向きを避けるためである。そして、線を形に従属させる作用は、形を構造に権利上従属させる作用に転じ、この作用の方はといえば、コマの分析において、時間を空間に従属させる作用という形をとって現れるのが一般的である。

マンガにおける空間—時間の関係は、時間の経過に沿って起こる出来事をいくつもの短い瞬間に分解し、そこからそれらを再構成して運動と時間を作り上げるなどというよりもずっと複雑なのだ。ひとたびこう言うと、マクラウドは線の分析に取りかかる。分析の対象となるのは動線である。このことは多くを語っている。当初はコマの外へと追いやられたもの（時間）が、運動という体裁をとって今やこのコマの中に現れ、この運動はいろいろな種類の動線や、動きを表すばかりの効果を用いて表現される。しかし、動線をこのように説明した後、マクラウドは間髪入れずにこう言う。「マンガ家は時間の要素を考えなきゃいけないから、ページの構成も普通の絵とは全然違ってくる」。言葉を換えて言えば、それはあたかも、時間というものの持つ複雑さが、コマの外に押し出された後で初めて（コマによって構造化された後で初めて）マンガにまた持ち込まれるかのようである。その結果、マクラウドの言う時間のややこしさは、コマの内部もしくはコマとコマの間の空間に制限されたままである。時間は構造に、もっと言えばさまざまな幾何学的構造の構成に制限されたままである。マクラウドが、自然の完璧さに注目するよう促して、時間を表すコマについての章を締めくくっているのも無理はない。実際、彼は線を形に、形を構造に従属させているのだから、白紙のページという地は、秩序ある宇宙という形でのみ再びその姿を現わすことができるのだ。正しく秩序づけられ、規則に制約された、だが美しい自然という形でのみ。こうした自然観は、カオスや複雑さや出現を概念化する現代的な動向やフラクタル幾何学よりも、プラトン主義的な自然の概念（永遠の形相）に負うところが大きい。だからこそ、『マンガ学』に出てくるマンガが、子供っぽいと同時にどこか古めかしく、いかにもカートゥーンという感じがすると同時に永遠を感じさせるのがよく分かる。そこで展開される分析は、カートゥーン的なものを抽象化する際に、永遠の形相や普遍的な法則、構造上の構成、不変のアイデア、宇宙論的な完璧さを志向する傾向

がある——^{アイコン}記号やコマとは、そうして作り出されたものだというわけだ。

マクラウドにならない、主として二つの形式（キャラクターとコマ）について考察してきた。私がこれまでに示したのは、以下の二つのことである。(a)キャラクターが記号的な抽象化（と意味作用）へと向かっているという事態を、マクラウドがどうとらえているのか。(b) コマについての彼の議論が、時間を空間に従属させる作用を超えて進もうとしつつも、この作用の内に閉じ込められたままであるのはどのようにしてなのか。彼の分析が線を形に、それから形を構造に絶えず従属させるからこそそうなるのだが。私が強調したいポイントは、マクラウドが概念という点で古臭いとか、科学に関して時代遅れだとか、そういうことではない。実際、問いを別の方向に向けることは十分可能である。マクラウドの説明が、意図せずして形と構造の宇宙論に絡めとられているせいで、舌足らずに終わっているのかどうかを問うのではなく、媒体としてのマンガがこの方向に向かっているのかどうかを問うことは十分にできる。これはマンガにおける純然たる傾向なのか。マンガには線を形と構造に従属させる傾向があるのか。それとも、こうした傾向はマンガ分析の所産なのか。例えば、記号やコマを読む別のやり方はないのだろうか。

われわれは実際に、マンガの内に形と構造へと向かう傾向を見出すことができる。これが、私がマンガに対して抱いている感覚である。そして形式分析にはこうした形と構造に光を当てる傾向がある。しかし、たとえマンガが形と構造を用いるとはいえ、だからといって、それらを媒体としてのマンガの法則や真理にし、それらが内容や意味作用のための透明な伝導体だということを確立すべきという理由は何もない。今まで見てきたように、これは、何にもましてマンガの真面目さを強調したり、マンガが社会的・歴史的な問題を扱う能力を強調したりしたくてたまらない手合いの批評家達の間にある純然たる傾向である。前に見たように、「はだしのゲン」の推薦文は、作品の単純明快さと直接性がどのようにして、そのメッセージを伝えるために、かわいさや軽はずみな暴力への指向を克服あるいは超越するのかを強調する。だが、もし作品に出てくる子供達の「かわいい」顔や、ドタバタの暴力やアクション・シーン、そこに溢れた怒りがなければ、「はだしのゲン」は一体どんなものになるのだろうか。

実際には、マンガにはこうした傾向を相殺する逆向きの傾向があり、それに

は線の分析論を通じてアプローチすることができる。マンガにおける線の力動に注目すると、以下に述べる二つのことが可能になるだろう。第一に、空間と時間の間の区別から話を始めるのではなく、生まれつつある空間—時間の力動を各々に備えた2種類の異なる線から話を始めることができるようになる。第二に、「より低い」レベルの出来事（ペン入れ、ベタ、トーン貼り）を「より高い」秩序の関心（内容、構造、意味作用）に従属させるのと同じ仕方で、ある一つの総合を別の総合の上に打ち立てるのではなく、例えば線と形、形と構造の間の作用を未決定のままにしておくことができるようになる。次節では、構造的な線と、可塑的もしくはカートゥーン的な線という2種類の線の対比に立脚して論を進める。可塑的な線をカートゥーンやマンガそのものと結びつけている点に暗に示されているように、私は可塑的な線と結びつきたさまざまな力を、マンガに必要不可欠なものと考えている。形や構造と同じくらい重要か、またはおそらくそれ以上に重要なものとして。さらに、カートゥーン的な線の可塑性には、異なるレベルの総合の間の作用、われわれがいくつものレベルにもまたがってその力動を見たり感じたりできるような作用を、未決定のままにしておく傾向がある。可塑的な線が横断的あるいは離散的な総合を導くその一方で、構造的な線は線を形に、形を構造に（記号を意味作用に、時間を空間に）従属させる作用を促す。

3 構造的な線

ジャン＝リュック・ナンシーは、イメージについて説明しながらこう論評している。「イメージは同時に二つの仕方で分離される。それは地から隔てられ、かつ地の内に刻まれる。それは引き離され、かつ切り取られて切り抜かれるのである」（Nancy 2005: 7）。二重の分離というこの概念は、線がどのようにしてイメージになるのかを考える上で重要である。線がイメージになるためには、それが地から隔てられて引き離されると同時に、ある種の縁によって切り取られて枠にはめられるのでなければならない。

ナンシーの説明で面白いのは、それが、線を描いたり色を塗ったりする作業を形に従属させるのをどう回避しているかという点である。むしろナンシーは、一つであれ複数であれ筆跡が一つのイメージになる時、それを媒介するのは形

ではなく、切り取ったり枠にはめたりする作用の方だと提唱する。こうしてナンシーは、前に私が第一と第二の総合と呼んだものの関係を未決定のままにしておく。彼の説明は両者の総合を結合するが、それは、第二の総合の論理を第一の総合の論理に近づけることで、筆使いや身振りの力に対して、そうして芸術における感覚に対して忠実であり続けるためである。実際、形や構造や表象の優位性を想定するような分析を彼は迂回しようとする。彼は、芸術に関わる「どのように」という問いを、「何が」という問いに従属させるのではなく、前者の問いに目を向け続けるのだ。

マンガの例では、線は、（縁で区切られて枠にはめられた）ページの上にある（地から隔てられた）しるしとして読まれるや否や、イメージになろうとする。しかしマンガという文脈では、おそらくはイメージよりも^{フレイグニエ}形象＝図という語の方が、概念を指し示すための見出し語としてはよい。なるほどイメージについてのナンシーの説明は、視覚に中心を置いたものではなく、触覚や触感や接触感に合うようになされている。とはいえイメージという語は、マンガの文脈では視覚中心的な受け取られ方をされてしまうかもしれない。さらにイメージという語は、われわれがここで行おうとするマンガ分析からテキストが抜け落ちているという印象を与えるかもしれない。形象＝図という語は、それがテキストとイメージの双方の根底にある、何かを形成し生み出す力を指し示すという理由でもより適切である。ここから、ナンシーの説明を言い直して、線は、ページの上のしるしとして感じられるや否や^{フォーム}形象＝図になろうとする、とでも言おう。換言すれば、筆跡は、形象＝図を形成し生み出す力を持つために、形を必要としない。線は生まれつつある^{フォーム}形象＝図なのだ。それは効果を及ぼすために形に従属しなくてもよい。分離に孕まれた二つの力——地から隔てる作用と、縁を切り取る作用——は、筆跡や線を形象＝図に変える。

以上のことに基づけば、2種類の線について語ることができる。前節では、線を形に、形を構造に従属させる作用について論じた。この従属作用について、^{フォーム}構造的な線という観点から考えることもできる。その最も根本的な部分で、構造的な線とは、はっきりした形として把握されていないページの縁を、非常に形式的になぞることで、その縁をきわめて規則正しい形に変える線のことである。マンガにおいてこれを一目瞭然に示す例がコマである。コマを囲む直線は、

ページの形をなぞると同時に、縁の持つ力を形式上の統一へと制御することで、ページの縁にはっきりとした形を与える。縁であったものは規則になる。実際、通常これらの線は定規を用いて引かれ、そこからすぐに法則や構造への関係が生じてくる。しかし構造的な線が法則や構造に転じるためには、形を経由しなければならない。それは形に服従しなければならないのだ。例えば、構造的な線は、一点透視図法の要請や、地平線上の消失点の形式に従わせられるかもしれない。この形式が、スカラー量として算出される比率を可能にするのである。それからこの形式（一点透視図法）は、デカルト主義の法則や構造に従わせられるかもしれない。そしてこの法則や構造の内では、透視図法の規則が、世界を表象する最も客観的で科学的なやり方を装い始める。

しかし構造的な線の論理は、その本性からしてデカルト主義に向かうよう定められているわけではない。構造的な線の一般論理とは、2点間に引かれる線の論理である。この論理はユークリッド的であり、幾何学的な効率と妥当性を求める性向を持つ。線は2点間にあるものというだけではなく、それらの間の最短距離と見なされ、その場合には、非常に効率のよいものとして現れ始める。それでもなお、定規で引かれたこのユークリッド的な線を構造のための地へと変えるためには、コマの直線的な形状が、マンガの形式上の統一へと作り変えられるか、そのような統一と見なされなければならない。形はこうして構造へと至る道を準備する。

マンガにおけるコマの使用ということに関して言えば、マンガ家がコマの直線的な形状を、他の線の作用を閉じ込めたり制限したりするものと考え始めると、構造的な線は形に従属したも同然になる。書き手はキャラクターを描くのに、それがどうコマにはまるかを考慮に入れてから描き始めるかもしれない。コマの形状の中でキャラクターを構成し、キャラクターを描く線が絶対にコマの枠を超え出ないように気をつけながら。また、キャラクターを構成する線がその形象を生み出す力に着目するのではなく、形に着目してキャラクターを考え始めるかもしれない。にもかかわらず、コマがマンガという媒体を徹底的に支配することはない。それが本当の意味で形と構造の論理にすべてを従属させることはできないのだ。例えば、コマ割りを書き込み、それからコマの中にキャラクターや行動や場面や感情を描いてマンガを構成し始めるかもしれないとし

ても、アーティストはそれとは別に全体的なレイアウトについての感覚を持っていて、この感覚はコマを区切る特定の枠を描く作業に先行している。レイアウトについてのこの別の感覚が持つ力動は、おそらく完全に直線的で形式的ではなく、漠然と関係的である。

言うまでもなく、マンガ論には、コマに基づいたり（マクラウド、グルンステンの説）、コマ割りに基づいたり（夏目の説）して、形式分析を指向する潮流がある。マンガの形式分析は多くの理由で、概してコマの構造を扱うにとどまっている。

第一に、マンガを今あるものにするのに、コマが決定的な役割を果たしてきたのは疑う余地がない。絵巻物や物語絵や壁画といったより古い表現形態が行動や出来事のシークエンスを表している以上、これらにマンガを結びつけることはいつでも可能であるが、コマがページの縁にはっきりした形を与えるやり方には独自性がある。

第二に、コマを一定の順序に配列してシークエンスを生み出す作業は、マンガにおける時間関係の分節化のための格好の場である。19世紀末期から20世紀初期にかけて起こった、1コママンガから、4コママンガやコミック・ストリップ（アメリカのそれや、^{バンド・デシネ}B Dの「バンド」）への歴史的な転換に着目して、それを中心に物事を考えるならば、コマに注目することで、タイミングやリズム、運動や行動、そしてまたフラッシュバックや繰り返しや再現や回想といった、さまざまな時間現象の考察が可能となるのは明らかである。これに続いて、コミック・ストリップや4コママンガが、ストーリーマンガや劇画、マンガの単行本やグラフィック・ノベルといった、もっと長い物語形式になっていった歴史的な転換についても、同じことが言える。

第三に、マンガにおけるコマの使用には、自己意識をその特徴とする近代性が存する。マンガの新聞連載のせいで、キャラクターやテーマが、そしていくつかの事例では、序破急や起承転結といった基本的な物語形式が、延長されて反復されるという事態が可能となったが、新聞連載に関わったために、マンガはコマというレベルで他の大量生産メディア形態との対話の口火を切ることになった。マンガと映画やアニメーションとの対話は特に顕著だが、それはシークエンスを作り出すコマ配置の構造が、「古典映画のスタイル」に出てくる動

くイメージの力動との交差を実現するからである。デヴィッド・ボードウェル (David Bordwell) とクリスティン・トンプソン (Kristin Thompson) は、古典映画のスタイルをその形式という面から見て次のように特徴づけたことでしばしば引用される。すなわち、このスタイルは、コンティニューイティ連続性の感覚を生み出すために結集されるいろいろな映画技術の使用を通じて、因果性に従い目的に向かって方向づけられた仕方で、時間を空間に従属させる作用を伴うものだと (Hansen 2000)。ジル・ドゥルーズ (Gilles Deleuze) はこれとよく似た効果に言及しているが、それを違うやり方で分析している。ドゥルーズは戦前の映画の内に、いろいろな異なるタイプの動くイメージを組織化するために、ある一つのタイプの動くイメージ(行動イメージ)を用いる傾向があるのを見て取っている。その結果として生じるのが、彼が運動イメージと呼ぶものへと向かう傾向である (Deleuze 1986)。

ともかくマンガは、映画撮影用のカメラや映写機を回すという、通常言われる意味でイメージを動かしているのではないが、マンガにおけるコマの使用は、映画やアニメーションに似た運動の分解や再構成を演出するものと見なすことができる。マクラウドがやっているように、このシナリオを複雑なものにしようとしても、これはマンガに現実に存在する傾向なのだ。実際、日本のストーリーマンガの例で言えば、映画の定型表現をマンガに導入し、模倣可能な確固たるマンガ表現の形式を確立したことを、批評家達はこぞって手塚治虫の功績に帰してきた。お望みなら、この表現形式を古典的なスタイルと呼んでもいい。批評家達は口を揃えて、1947年の手塚のストーリーマンガ『新宝島』に言及するが、その際に彼らが注意を促すのは、例えば、自動車が道を下っていく運動が一連のイメージに分解され、それらのイメージがページ上のいくつものコマにまたがって、運動を映画のようなやり方で再構成する場面である。マンガと、映画やアニメーションとの相互作用の歴史は、お決まりのやり方で広く認められているように、戦後の手塚のマンガが果たした要としての役割に中心を置いた説明よりも、もっと深く複雑である。しかしそれにもかかわらず、指摘しておくべき重要な点がある。それはつまり、マンガにおけるコマの構造が、動くイメージを扱うメディアとマンガが交差する場を与えるだけではなく、時

間の空間化という形をとる近代性の力動と対決しもするということである⁷。

「マンガのコマのひとつずつが時間におけるある瞬間を示している」。「瞬間と瞬間の間、コマの間で何が起きているかを読者が心で補完する。だから、何か動いて時間が流れるような気がする」(McCloud 1994: 94)。こうした観念にどうマクラウドが正当にも異議を申し立てているのかは前に述べた。だが、たとえ彼が運動の映画的な再構成というモデルに異議を申し立てるとしても、彼はこのモデルに含意された時間の空間化を克服することはできない。それはまさに、彼がコマの形式主義フォーマリズムにとらわれているからである。だからこそ彼は、コマの中でとらえられた運動に注目するのだ。

要するに、マンガにおけるコマの形式分析は、純粹に洞察に富んでいて、時間性や空間化について、また動くイメージを扱うメディアとマンガとの交差についての、一連の重要な問いを切り開く。そして、これらの問いが今度は近代性についての決定的な問いを提起しうる。だが形式分析には、線を形に従属させる中で、形を構造に従属させもするという傾向がある。こうして、マンガの構造分析を複雑なものにしようとするなら、形式分析や構造分析を根拠づける当の線へと立ち戻る必要に迫られる。しかし今やわれわれは、構造的な線が本来、形に対する一種の抵抗をも内に備えているという点に留意すべきである。こうした線は、構造の安定性と形式の規則を含意するその一方で、ある程度のもろさやはかなさも持っている。こうした線は、圧力をかけられると、曲がるのではなく壊れてしまう。骨のように折れてしまうのだ。筆致という観点から見て、構造的な線を骨のようなものと言いつてもいいかもしれない。その限り、複数の構造的な線からなる形には、砕け散って形の断片と化してしまう傾向がある。例えばコマには、一群の角ばった形状へと分割されたり、傾いたりかしいだりする傾向があり、時には破裂することもあるが、曲がったりたわんだりねじれたりすることはほとんどない。実際、コマの構造的な線がいくつも曲がったりたわんだりねじれたりし始めるや否や、それらはいっせいに別の種類の線になり始める——それが可塑的な線やカートゥー的な線であり、これらの線は、形や幾何学や構造に対する全く別の関係の集合を含意している。

7 ハリー・ハルトゥーニアンは「Harootunian, 2003: 39-52」で、近代性と時間の空間化とを扱っている。

4 可塑的な線

可塑的な線を重視するという発想を私に与えたのは、セルゲイ・エイゼンシュテイン (Sergei Eisenstein) がウォルト・ディズニーについて記した未完の著書である (Eisenstein 1988)。エイゼンシュテインはアニメーションについて書いていたのだが、彼の説明は、子供向けの本のイラストから始まり、絶えず線の表現へと立ち戻っていく。彼はこうして、線をカートゥーン理解の中心に据える。さらにその上、彼はマンガとアニメーション(これらは今日では別々のものとして分けられる傾向があるのだが)の間にはつきした区分を設けない。実際、マンガとアニメーションの両者に対してカートゥーンという語が用いられることから思い起こされるのは、1920年代中期から1940年代中期を通じて、マンガとアニメーション、特に若い視聴者や一般視聴者向けのそれが、時期を同じくして現れたということである。まるでこれら二つのものが、2方面のメディア(出版と映画)を持つ一つの独自の芸術であるかのように。例えば、「マンガ」という語は、大まかには英語の「カートゥーン」と同義だが、印刷されたマンガを指すものとしても、アニメーションを指すものとしても、何の問題もなく用いることができるだろう。後者の場合に「漫画映画」(アニメーション)のように、「映画」という言葉が付け加えられることも時々あったが、それがなくても別段構わない。だとすれば、ディズニーのアニメーションについての議論で、エイゼンシュテインが線の力動にこだわるのも無理はない。

エイゼンシュテインは、形姿の弾力性や、輪郭の可動性、形の流動性や多様性といったものに注意を促し、しばしばそれらを原形質のような原始的な生命力や、始源的な豊饒や恍惚と結びつける。この傾向に対する彼のアプローチはおそらく、彼が「形流動性」(Eisenstein 1988: 21) という語を用いていることの内に最もよく集約されている。エイゼンシュテインは時折思い出したように、この形流動性を、「心の通わない幾何学化」(Eisenstein 1988: 35) や「標準化の形式的な論理」(Eisenstein 1988: 42) と対比させる。

言い換えれば、形式的な標準化と言い表されるような歴史的瞬間における形流動性の出現の内に、彼はある種の緊張を、つまり潜在的に弁証法的矛盾となりうるかもしれないものを見ているのである。一方でのデカルト形而上学とフ

ランス宮廷の形式的儀礼と、それらに対比される他方でラ・フォンテーヌの寓話 (Eisenstein 1988: 35)。また、一方での「フォードのコンベアベルト」とアメリカにおける仕事の抑圧的な規則正しさと、それらに対比される他方でディズニーのカートゥーン (Eisenstein 1988: 3)。ここに本論文の冒頭で私が図式的に提示した対比を付け加えてもいいかもしれない。それはすなわち、中沢の少年マンガと、トラウマを根拠づける語りや歴史の制度化との間の対比である。もちろん、「はだしのゲン」は、トラウマをめぐる近代主義的な美学や、歴史の制度化の外にあるわけでもなければ、厳密な意味でそれらと対立しているわけでもない。つまるところ、日本の小学校の図書館で受け入れられた初のマンガとして、また英訳された初のマンガとして、「はだしのゲン」は既に、公認された正典としての重みを持っている。それでもなお、ディズニーについてのエイゼンシュテインの説明が示唆しているように、この地点でまさに、少年マンガの少年マンガ性が重要になってくる。そして、エイゼンシュテインの与えてくれる手がかりに従うなら、少年マンガの質は、カートゥーン化する作業から派生する形流動性にある。

エイゼンシュテインは、形流動性についての説明を、彼が線使い (Eisenstein 1988: 43) と呼ぶものの方へとうまく持っていく。これは、一筆書きの線で連続的な輪郭を描き、どことなくアメーバに似た形を作り出すやり方である (Eisenstein 1988: 83-84)。カートゥーン的な線を引くのは、構造的な線の場合のように2点間に線を引くのと全く異なる。実際、カートゥーン的な線と構造的な線との対比を鮮明にするために、ドゥルーズ＝ガタリによる「2点間の距離」と「2線間の点」(Deleuze and Guattari 1987: 480) の区別を持ち出すこともできる。アメーバのような連続的な輪郭は、一種の2線間の点の例である。この輪郭は、運動の中心がその中にあるという感覚を創り出し、生気に溢れた中心を支える。それはあたかも、線がその両側で(あるいは、アメーバならばその全面で) 持つ可変性と弾力性への起動力を根拠づけると同時にそれを与えるような点が、輪郭の内部にあるかのようなのである。カートゥーン的な線は、生気に溢れた中心を持つせいで、ユークリッド幾何学で言う効率や妥当性の方へは向かわない。

カートゥーン的な線に注目するという私の発想は、形流動性についてのエイ

ゼンシュテインの説明から得られたものだが、形流動性よりも可塑性の方を好む私の嗜好に示されるように、私は彼の洞察をいささか別の方向に向けて展開したいと思う。

エイゼンシュテインは、カートゥーンの基本的な身振り——線使い——がどのようにして、現実形をなくすことなく、それを絶えず変えたり歪めたりするのを可能にするのかということに光を当てている。それを彼はある箇所で「多形の能力」(Eisenstein 1988: 41) と言い表している。彼の説明には、形とそれが歪む動きだけではなく、ある形が別の形に変わる動きに重きを置く傾向がある。部分的には、彼が発達の初期段階としてのアニミズムに重きを置いているせいで、彼の説明は、カートゥーンが始源的な弾力性や流動性や柔軟性へとわれわれを連れ戻すのだと言っているような印象を与える。ここから、カートゥーン的な線とは失われた本来のあり方の回帰だと結論してもいいかもしれない。さらに、彼の考えるカートゥーン的な線は大体において受動的に見え、強い衝撃を与えるものなら何にでも反応し、それに合わせて形を変化させる。だが、カートゥーン的な線によって描出可能となる運動や活動への潜在力も考慮に入れる必要がある。私は可塑性の持つ爆発的な質に注意を促したい⁸。可塑性なものや爆発的なものの結びつきが示唆するように、可塑性はわれわれの目を、弾力性や柔軟性(受動的な反応)へと向けさせるだけではなく、跳ね返る能力や新しい形をとる能力(能動的な変容)へと向けさせもする。可塑性な線とはまさに、しなっっては跳ね返り、曲がっては元に戻るような線のことである。それは、この線が複数の線の間(もしくはその内側の)点を生み出すからであり、この点は生氣に溢れた中心として、これらの線の外側にある点と関係し合うようになる。アメーバのような形状を例にとって言えば、くねくねした輪郭の外側に一つ、内側に一つ点があり、これらの点がいわばシンクロして直接に結びつけられるのだ。この限りで、「形」は、それに「生命」を与えるような、生氣に溢れた内的な中心(非決定性の中心)を持つが、この内部の中心あるいは点は外部とシンクロし、このことが受容的な弾力性を助長する。エイゼンシュテインは、カートゥーン的な線の持つ形流動性のこうした様相について

長くは語っていない(とどのつまり、彼の本は未完なのだ)が、話のついでに純粋な情動(「およそいかなる目的からも解放された情動」(Eisenstein 1988: 10))とカートゥーン・キャラクターの魂(Eisenstein 1988: 41)に言及しながら、同様のことを付記している。

可塑性な線は2線間の点として、それが行う二重の分離の運動(地から隔てて切り取る作用)において、諸力の構成という点で構造的な線が示すのとは全く異なる傾向を示す。地から隔てる作用を最初に検討しよう。構造的な線は図と地の間に震動を持つゆらぎを生み出すが、このゆらぎは即座に打ち消される傾向がある。何本もの構造的な線がより集まって堅固な幾何学的図形となることで、それら自身の力を高めてはかなさを覆い隠そうとするからである。そのいい例がコマである。動線は一種の限界的な事例であり、そこでは構造的な線が運動に結びつくことで、自ら自身を形から解放するものとして現れる。しかし、運動はしばしばコマと(あるいは、より広い意味では、単位時間当たりの距離と)結びついたままなので、動線がその震動力を取り戻すのは、行動が爆発してコマの構造を切断しページ全体にまで広がるような場合にのみである。これは少年マンガによくある戦闘シーンに見られる。行動の放つ熱気が立ちのぼる中で宙を舞う拳や足を描くのに、インクを飛びちらせてはねかける手法が用いられ、2点(主人公と敵)間の最短距離は、測定可能な距離の問題ではなく、予期と先取りの問題となる⁹。

対照的に、可塑性な線が白紙のページという地から分離する時、それはある程度の自律性を保持する。この線がすぐに他の線と合流する必要はない。この線の力は図=形象を生み出す力であり、単独の可塑性な線は、ほとんど自足的な形象に等しいのだから。さらに、この線が暗い色の太い輪郭として姿を現わす場合でさえ、複数の線の間(生氣に溢れた中心)を持つせいで、この線は内部の点と外部の点の関係もしくは対話を含意しており、そのために地(白紙のページ)がそれと気づかれるものになる。こうして可塑性な線は、図と地の間の震動的なゆらぎの方により近いものであり続ける傾向がある¹⁰。可

9 白土三平の「カムイ伝」がその絶好の例である。

10 これは、ある種の視覚的な錯覚の例をいくつか挙げると分かりやすい。例えば、向き合った人の横顔にも見えればろうそく立てにも見える、よく知られたイメージや、アヒルとウサギという昔からある例、サン＝テグジュペリの「星の王子さま」に出てくる、ウバミの中にゾウが飲み込まれているのと同じ形をした帽子といったも

8 ここで私は、カトリヌ・マラブーによる柔軟性と可塑性の間の区別に依拠している (MaLabou 2008)。

塑的な線の限界的な事例は、色や陰影やスクリーントーンの適用である。これらのものの適用は、形や構造を必要とせず、ある程度の自律性を保持するという点で、同じく可塑的である。しかしこうした適用は、線の内部になされるだけにとどまる傾向があるせいで、ある程度まで自律性を失って可塑的な線を支えるようになる。それと同時に、可塑的な線は、内部の点と外部の点の間で働く引力をいくらか失い、外部の影響をそれほど受けない内部を備えた輪郭となる。このように、可塑的な線は構造的な線や構造にはならないが、もう少しで何か形になりそうであり、その限りで、コマの形に合わせてより変化しやすいものになる。同様の理由で、ベタ塗りもまたある程度までは限界的な事例である。ベタ塗りをして鉛筆の下書きを消す作業もまた可塑的な線を変え、それを形象＝図を生み出す力という点でより自律性の小さいもの、より形の論理に従属したものにす。この理由で、線の可塑性を伸ばし再発明するためには、差異化の力や技巧が一目で分かるような、本当にうまいベタ塗りというものが必要である。同様に、インクやトーンやその他の種類の陰影の適用は、マンガの内にある形象を生み出す力を高めたり妨げたりすることで、マンガの可塑性を生み出しもすれば壊しもする¹¹。

切り取る作用について言えば、われわれがこれまで見てきたのは、コマという形で、構造的な線がページを反復してそれに規則を与えるのはどのようにしてかということだった。実際この線は、ページを表象＝再提示して枠に変え、そうして構造を指向している（複数のコマを用いた運動の再構成において、コマにおける提示に先んじて、提示される運動のリアリティがそこにあったと見なされる限りで、この再構成は今や表象＝再提示と意味作用の方に傾いている）。対照的に、可塑的な線はページの縁と、形のはっきりしない不確かな関係を持っている。形象＝図として現れるために、可塑的な線はページの縁から力を得るが、形式という点でこの縁を再現したり表象＝再現したりするのではない。こうして、ページの縁がどんどんぼやけていくように感じられてくる。まるでページの限界が不完全で漠然としたものででもあるかのよう

ある特定の仕方で、マンガは、読者の目をページに向けるために、可塑的な線が形象＝図を生み出す力を必要とする。ページをめくりたいという衝動は部分的には、はらはらする感覚から、つまり次に何が起こるか知りたいという欲求から来る。しかし、そうした感覚や欲求が生じるのは、マンガの可塑的な傾向によって、構造的な傾向が表象の収まる絶対的で最終的な枠へとページを転じようとする動きが妨げられるからである。言い換えれば、語りは根拠＝地を持ち、マンガの持つ可塑的な傾向と構造的な傾向の間の決着をつけることのみ、自らを物語としてページから切り離すのである。ページの縁を脱構造化してその形を歪める可塑的な線の傾向は、ある系統の少女マンガにおいて目をみはるような仕方で現れる。それらのマンガではコマの構造が、舞い散る花やひらひらしたレースや流れる星へと溶解したり、コマが雲の群れや海の泡の上を漂うようなものとして姿を現したりする。その一方でキャラクターは、ワンパターンの優雅な衣装を身にまとして、流れと形との間を揺れ動くように見える¹²。

しかし、これはどう転んでも純粋な可塑性などではない。線に立脚して私が確認したこれらの二つの傾向は限界的な事例であって、純粋な形では決して現れない。私は一般的な例で、少女マンガにおけるコマ構造の溶解を可塑性と結びつけてはいるが、少女マンガに特徴的なこの手のページレイアウトが、形式的あるいは構造的な傾向を、まさに可塑性に対する物質的な限界として引き出すのだということを付け加えておかなければならない。簡単に言えば、そうした画面構成の諸戦略と、この構成における諸要素は、形象＝図を生み出す可塑的な線の力を純粋に解放したり、純粋な流れを生み出したりするよりもむしろ、しばしば過度に形式主義的なものになる。ページの縁はその形を歪められ、はっきりした形のない流動的なものにされるが、それからこの縁は、いくつもの流れの構成というレベルに形と構造があるという感覚によって制限される。形の上での流れを生み出すために、ページは液体のようなものと化すが、消滅するわけではない。逆に、行動を描くのに合うよう作られた少年マンガは、コマの形式的な構造化に依拠していることがまあり、そうして目的に向かって方向

のである。

11 スクリーントーン、ベタ、白黒のコントラストを力そのものとして用いるという点に関して典型的なのが、「デスノート」である。

12 私が念頭に置いているのは、池田理代子と萩尾望都のことである。

	可塑的な線	構造的な線
レベル1	カートゥー的な線（手書きの線）	定規で引かれた線
	二線間の点	二点間の線
	非ユークリッド的	ユークリッド的
レベル2	形象	形式
	表現形式	表現内容
	キャラクター	コマ
レベル3	微分	構造
	タイミング、リズム	ジャンル
	触発＝情動	行動、感情
	仮構機能	表象*
	離接的総合	连接的総合**

* ドゥルーズの仮構作用の概念に加えて、ジャック・ランシエールが芸術の美学的体制と表象的体制の間に立てた区別もまた、この規定に活かされている。

** これらの二つの総合に、鉛筆と頁のレベルで行われる「接続的総合」を付け加えれば、ドゥルーズ＝ガタリにおける総合と大筋で似たものになる。

づけられた行動にキャラクターを従属させることになる。とはいえ、こうした仕方での構造的な線への依存は度を越し、しばしば動線を介して可塑的な傾向を再び導き入れる。ペンや筆の力強い動きがそれを可能にし、そうしてページを処理する形式的な手法を圧倒し始める。この地点でまさに、時に厳密に区別される別々のスタイル——少女 [マンガ] と少年 [マンガ] ——が、現実には重なり合い交差することが明らかになる¹³。動線と、感情を表す効果線とが重なり合うことがあるのがそのいい例である。

マンガは常にこれらの二つの傾向の混じり合ったものである。マンガという表現は、可塑的な線と構造的な線が相互に規定し合うところから始まる。それぞれの線には総合への固有の傾向があり、そこから新たなレベルでの相互規定が可能となる。ここでの議論をより明確にするために、それを2項からなる表の形で要約してみよう。ただし、私が可塑的な線と構造的な線の間、構造上の分割や厳格な対立を見ているわけではなく、むしろ一連の相互作用を見ているのだということは、お断りしておきたい。

これらの対を対立的なカテゴリーの観点から見のではなく、これらの傾向

13 こうしたページレイアウトで離接的総合を行う作品として、私が念頭に置いているのは、竹宮恵子の「地球（テラ）へ……」であり、少年の闘いというモチーフをその内部から刷新した作品の格好の例が、荒川弘の「鋼の錬金術師」である。

が両者ともに自己発動して相互に規定し合いながら物質的に絡み合い、離接的また连接的に相手と総合するさまざまな異なるレベルを考察しなければならぬ。こういう仕方で吹き出しを考察するならば、それが持つ単純な風船形がどのようにして構造的な線に可塑性を導き入れるのかが分かる。吹き出しの丸さは、定規で引かれたコマの線と、キャラクターを描くより可塑的な線の間に出会いを作り出すのである。吹き出しの形はまた、それが書き言葉の構造と関わっていることを示している。例えば、[日本語で書かれた] マンガにおける吹き出しは、縦書きの文字列を何行も入れるために、長く狭くなる傾向がある。通常キャラクターの頭の方に向かって突き出した部分が、コマ内に描かれない発話者のセリフを表すために、内向きに突き出している（あるいは、この突出部が削られている）こともあるし、吹き出しが曲線や折れ線で描かれたり、繊細な筆使いで描かれたりすると、その線が情動や感情の質を帯びることもある。こうして表現内容は表現形式と結合し、情動は行動や感情と結合する。マンガには擬音語や擬態語がよく出てきて、複数のコマにまたがって書かれるが、時にはそれが複数のページにまで広がることもある。これらの擬音語や擬態語は、字体の構造上の方向づけがはっきりしたカタカナ（日本語の音節文字）の線を利用して書かれることが多いが、こうした擬音語や擬態語のよどみない流れの持つ反復力はまた、コマを区切る構造化された線に反抗し、定規で引かれた線を壊してリズムやトーンにしてしまう。それに加えて、私は前に動線に、またベタや陰影やスクリーントーンや色といったものの適用に短く言及した。動線において構造的な線は、線を形や構造に従属させる连接的総合への傾向に逆らって伸びる。逆に、ベタや色やトーンや陰影の可塑性は、可塑的な線を形式化するのに役立つ。とすれば、ページレイアウトに沿おうが逆らおうが、いずれにしてもこうした混合が読み取られる。それと同時に、行動と触発^{アフェクト}＝情動が相互に規定し合うようになり、語りは仮構機能から自らを引き離す（それを背景へと押しやって）かと思えば、それを根拠づけ（神話的な質を際立たせて）、これら二つの操作を交互に繰り返す。両極化と総合のこれらの異なるレベルで生み出される複雑な混合は、「はだしのゲン」がどのようにこうした諸力を組織化し構成するのかを分析するための端緒を開く。というのはこの作品は、少年マンガにおける確固とした模倣可能な定型表現や定石と徹

底的に向き合うことでその本領を發揮するのだから。

5 暴力における構成

一見すると、「はだしのゲン」に関わるすべてが、申し合わせたように可塑的な線に逆らっているように見える。この作品の内に線の弾力性や柔軟性や繊細さを捜し求めるなら、特にそうである。実際には、川口隆行が論評しているように、「はだしのゲン」は「六〇年代後半から七〇年代にかけて少年誌で流行した太い、濃いラインを使用して」いる（川口 2008: 111）。さらに、コマの構造はきわめて規則正しく、なるほど行動や知覚や感情を一定の順序に配列してシークエンスを生み出すやり方は注目に値するものの、そこにとりたてて非凡なところはない。行動は通常、全身像（全身が入ったコマ）を用いて表される。行動を描くには、キャラクターの行動のある場所（通り、家、学校等）の中に位置づけるコマと、キャラクターの身体（一つであれ複数であれ）だけが出てくるコマが交互に用いられ、いずれにせよ身体は絵になるポーズをとっていることが多い。イメージを確立すると、どこで行動が起こるのかをはっきり特定することになる。コマの形はページの力に道を譲るが、それを可能にするのは、この形を能動的に粉碎したり感傷的に溶解させたりするのではなく、それを拡張する手法である。見開き 2 ページ全面を使った場面がいくつもあるのだ。

知覚の与える方向づけにはあいまいなところがない。キャラクターがある方向を見ているか、そちらに向かって聞き耳を立てている光景が出てくると、それに続いて、キャラクターが見ているものや聞いているものが提示される。感情はほとんどの場合記号的に表現され、顔の表情の一部分だけを描いたカットが、感情を表す効果線（驚き、怒り、困惑、喜び）と一緒に用いられる。行動と感情の間にどんなギャップがあっても、会話がそれをうまく縫い合わせる。顔の表情が一部分しか描かれていないために、異なる感情が混同されたり、さまざまな感情が平板にされて、決まりきった応答の列に還元されてしまったりするおそれがあると、会話があいまいさを払拭すると同時に、表現可能なものの幅を広げる。厚塗りされた暗い色のインクの線、また陰影とトーンを複数の線の内側へと細心の注意を払って適用する作業は、陰画的な空間の使用を避け

る傾向とあいまって（形と形象はコマを埋め尽くす傾向があり、行動の連続的なシークエンスに基づいて、他のコマの方へと「傾く」か、あるいはそれらに向かって開くだけである）、線と形象を形と構造に従属させるような仕方での、いろいろな力の全体的な組織化がそこで行われているという感覚を与える。キャラクターはコマに従属させられる。そして、運動と感情は行動と反応〔作用と反作用〕の構造に従属させられるように見える。要するに、これを古典的スタイルと呼んでいいかもしれない。

この古典的スタイルは、手塚の子供向けストーリーマンガと、思春期の少年向けの劇画を組み合わせたようなものである。この組み合わせはとりたてて珍しいものではない。中沢は、手塚のストーリーマンガを当初高く評価していたことに言及しているし、中沢が「はだしのゲン」を描き始めた 1970 年代までには、劇画スタイルは少年マンガに深く浸透していた。劇画を定義するのは難しい。それについては異なるとらえ方が数多くあったし、この言葉それ自体がどちらかと言えば異論の余地のあるものだった。しかしだとすれば、今では手塚と非常に密接に結びついたものとされているストーリーマンガのスタイルについても、同じことが言える。数多くの他のマンガ家が同時期に同様の定型表現を用いて仕事をしていただけではなく、さらに手塚の表現形式には先例がいくつもあったのだ。ストーリーマンガと劇画の両者の持つ複雑さをかんがみるなら、私の説明は取捨選択的にならざるを得ない。どうしても手近にある分析の方に偏らざるを得ないのだ。

劇画は比較的トーンが暗いとよく言われ、これは手塚のストーリーマンガの比較的明るいトーンと対照をなしている。手塚のストーリーマンガは、劇画の理念に歩調を合わせて、子供よりもむしろ思春期の少年の読者層の心に訴えかける。それでもなお忘れるべきでないのは、夏目房之助が思い起こさせてくれるように、手塚はありとあらゆる作風のマンガ家達を子供向けストーリーマンガへと引きつけたし、それはひとえに、数々の画期的手法を用いて複雑な物語を生み出す彼の能力によるものだったということである（夏目 1998）。さらに、1940 年代と 1950 年代の手塚のマンガが、それ以後に劇画というジャンルで生み出された作品群に比べて明るいと言われるかもしれないとしても、当時彼のマンガは子供には暴力的すぎるとして非難されたのだ。われわれは 2 種類の暴



図2 中沢啓治『[コミック版] はだしのゲン』第5巻、汐文社、1980年、163頁。



図3 中沢啓治『[コミック版] はだしのゲン』第3巻、汐文社、1975年、198頁。

力に着目して思考することができるだろう。一つは手塚とその同調者達に見られる「軽めの」暴力であり、これは、ドタバタやギャグマンガ、ハリウッド映画やディズニーのアニメーションと同様に、ミステリーやSF冒険物といったジャンルからインスピレーションを得たものである。それと対比されるのが、劇画における「暗めの」暴力であり、こちらはヨーロッパや日本のヌーヴェルヴァーグの映画と同様に、環境を前面に押し出す手合いの犯罪物その他のフィクションにインスピレーションを受けている。1970年代と1980年代には、手塚自身がこうした暗めの劇画表現の様式の方へと向かっていた。

「はだしのゲン」において、手塚の系統に属する軽めの様式が一目瞭然に現れるのは、「軽はずみな暴力」という言葉でスピーゲルマンが言い表しているような場面である。そのうちの一つの場面では、ゲンの（義理の）弟がふざけてゲンの頭をゴツンと殴り、ゲンの顔に苦痛を表すユーモラスな表情が浮かんでいる（図2）。同じ様式は、人の足が身体と垂直に突き出して喜びを表す瞬

間（図3）にも現れている。こうしたものが、暴力的な行動と反応のドタバタやギャグの様式であり、そこでは力を加えられても元に戻る能力を持つ身体という形で可塑性への連想が喚起される。「はだしのゲン」において、この跳ね返りの能力は、とりとめなくばらばらに作用する諸力を麦の象徴を通じて結集させるということを思い出してほしい。

劇画と結びついた暗めの様式が現れるのは、ゲンと他の子供達が暴力団（戦後の闇市に跋扈した類のヤクザ達）と闘ったり、米軍の生体実験に突っかかっていたり、政治家や天皇や政治的な欺瞞一般を糾弾したりするシーケンスにおいて、また、物語中の行動やキャラクターの感情とは無関係にマンガに繰り返し出てくる太陽のイメージにおいてである。太陽は、爆弾の力、天皇（太陽の女神の子孫という彼の神話上の地位）、時間の経過、自然界の豊穡さや凶暴さといったものを、非常に錯綜した仕方で連想させる。これらすべてが、太陽という同一の形象で表されることによって、このマンガを錯綜したものにする。ここでは、前に見たのとは別の仕方で可塑性が喚起されており、これは線のレベルというより形象のレベルで起こる。太陽のイメージは形象に関わる力を帯びているのだ。

簡潔に言えば、このマンガが形象に関して持つ力は、一方での曲がっては元に戻る（可塑的な）麦の穂と、他方での威圧と慈愛を交互に繰り返す太陽の（幾何学的な）軌道との間の緊張の内にある。形象という面で見れば、植物が光に向かって、あるいはそれとは逆向きに伸びるように、行動は天と地の間で展開する。しかし、麦は軽めの様式の暴力を含意し、太陽は暗めの様式の暴力を含意する。

たいていの場合、これら二つの様式の間には根本的な分裂は感じ取れない。「はだしのゲン」では、これらの力全体を組織化するためにマンガの定石や定型表現が使われているからである。この全体的な組織化は、行動と反応のレベルで、線を形に、形を構造に従属させる作用を通じて機能する傾向がある。行動と反応に関する組織化の論理は、表されるべき感情が比較的大きくてもそれを表す形象が制限されているような種類の暴力を描き出すためのさまざまな可能性の幅を広げる。例えば、ゲンの母親は、自分の子供達を懲らしめることが必要とあれば、彼らを叩くのもいとわない（図4）。こうした暴力が許容可能なもの



図4 中沢啓治『[コミック版] はだしのゲン』第4巻、汐文社、1975年、37頁。

のように見えるとすれば、それはこのマンガの設定する条件の範囲内においてである。母親が子供達を叩くのは、彼らの（不適切な）行動に対する反応である。子供達の行動は、さしあたり彼らが生きているさまざまな人間関係の中で起こる、あからさまに彼らを虐げるような行動に対する反応として起こるのではあるが、母親の「愛の鞭[懲らしめの暴力]」はなお因果の論理の範囲内にとどまっている。この暴力はこう理解可能なのだ。その力はマンガの形式と構造を超えてはいない。同様に、教師が生徒に対して加えたりする暴力など、他の形での「愛の鞭」は、倫理的な観点から見てもより許容しがたように思われるのではあるが、それ

にもかかわらずこうした暴力はマンガの中で描かれる。まとめて言えば、少年マンガの定石や定型表現は、いろいろな力を組織化し構成するのを助ける行動の理法エコノミーを可能にし、これらの力が、比較的軽い様式と暗い様式の間で分布するさまざまな種類の暴力に見合った形象を生み出すのである。

だが、この構成につきまとうのは、原因と結果、行動と反応[作用と反作用]の論理を逃れる「純粋な暴力」の可能性であり、この暴力はスペクトルの両端のいずれか(麦あるいは太陽)に現れる。両親が子供達に振るう暴力のうちには、純粋なものとして経験されるようなものがあるが、それは暴力の原因に一点の曇りもなく、その引き金となる怒りが本当は愛であったり、相手の成長を願う心(麦を育てるもの)であったりするからなのだ。そしてまた、戦争の暴力一般があるかと思えば、特殊な事例としての原爆があり、「はだしのゲン」ではそれが、原因と結果の論理と行動の理法エコノミー(原子利用を可能にするもの)に否をつきつける。戦争と破壊の「理法」は計算や測定の対象とはなりえない。当事

者のどちらか一方に責任を負わせることで、この理法に決着をつけたりそれを制限したりすることは不可能である。それはむしろ、原因も理由もなくどちらもが結果であるような行動と反応の無限の螺旋なのだ。そこにあるのは破壊の体制だけである。「はだしのゲン」に見られる基本的な行動は、純粋な暴力のこれら二つの極の間で構成されているが、この構成からただよってくるものがある——ゲンの言動全体を貫く感情的な基調、怒りである。

トラウマという観点からの思考を始めることができるのは、この地点においてである。つまりところゲンの怒りは、怒りである限りで、何らかの対象に向けられた基調である。戦争から原爆へ、そして天皇から日本の政治家、米兵、闇商人へと彼の怒りの対象は絶えず移り変わる。もちろん、怒りの対象がこのように連鎖していくのは、テーマという観点から見れば十分に理解可能である。ゲンの怒りは一貫して、人の生を破壊したり生きる力をくじいたりして他者を搾取する者達に向けられている。だが、怒りの対象がこのように置き換わるのは注目に値する。一方で、この怒りが仰々しく宣言されるとしても、何であれ手近にあるものをその対象に選ぶという理由で、この置き換えは無秩序である。他方で、「適切な」置き換えにはなりそうにないという点で、それはトラウマ的である。それは反復の中に閉じ込められている。ゲンの怒りの裏側にあるのは感情的な執着である。彼は生き残った家族(母親と2人の兄)に愛着を持つのに加え、広島で殺された弟と姉の身代わりとなる人物を見つける。ここで行われている置き換えが類似に基づいているという点で、この操作はそれほど無秩序でもトラウマ的でもない。しかし、これらの置き換えが適切であると強調されはしても、それはおぼつかないもので、身代わりの人物達が新しい役割を受け入れるように見えても、ゲンの感情的な執着が持つ暴力的な力に耐えるのは不可能であるという印象は否めない。ゲンに対して純粋な暴力が振るわれることがあり、その暴力は親子あるいは身内間の理法という極に向かっている。そしてこの理法においては、怒りは自然な感情と分かちがたいという理由で純粋なのである。こうした怒りは、生への愛や、生の力を維持したり拡張したりするすべてのものへの愛と分かちがたいものとなる。

この感情的な基調——止むことのない純粋な怒り——を、少年マンガの定石や定型表現から逃れ、それをかき乱しつつそこにつきまとうトラウマ的な応答

という観点から読むことができる。しかし、このトラウマがマンガという媒体それ自体から切り離せないものだというのを忘れるべきではない。言葉を換えて言えば、トラウマの「メッセージ」やそこに孕まれた政治をとらえるだけだと、この媒体に関わる暴力そのものの調性や物質性を見失ってしまうのだ¹⁴。

奇妙なことに、ゲンの「純粋な怒り」は、保護者（父母、身内、友人）の抱く「相手の成長を願うことからくる怒り」とだけではなく、可塑的な線とも結びついている。「はだしのゲン」では、陽気に浮かれ騒いだり、過去の楽しかった思い出を懐かしそうに回想したりする場面の多くは、父親と息子、あるいは少年同士の間で交わされるドタバタでふざけ半分の暴力に訴える。こうした瞬間は短いが、このマンガで可塑的な線がどのように機能しているかを示している。前に触れたように、可塑的な線は、弾力性や柔軟性、他のものの作用を受けて起こる形の歪みや変化に関わるだけではない。それはこの作用を跳ね返して歪みや変化を元に戻す作用にも関わる。それは爆発的な質を持つのだ。可塑的な線の持つこの爆発的な質は、ふざけたり相手を思いやったりして振るわれたものという色合いがより強い暴力の場面で現れる。この質は、子供や、信頼に足るか人情のある大人のキャラクターデザインのための定型表現にも余波を及ぼしている。それはつまり、顔の中で低めの位置に置かれた大きな目、突き出した丸いほお骨、大きな頭、全体的に丸みのある輪郭といったものである。こうした質はまた一般に固定化されもし、そのせいで可塑的な線は、弾力的な一貫性ではなく、形式的なものや構造的なものに近づいていく。実際、弾力性や柔軟性は抑圧される。しかし、弾力性がこのように押しとどめられるまさにそのせいで、可塑性の力が今にも爆発しそうだという感じが与えられる。可塑的な線の持つこの爆発的な力は、呼び起こされると同時に押しとどめられる。そうすることで、爆弾や戦争や破壊、そして生の搾取に対する純粋な怒りを生み出す能力を増大させ研ぎ澄ますかのようになる。

14 大瀧友織が「はだしのゲン」のキャラクター達の発言のパターンを綿密に分析して立証しているように、このマンガでは次第にゲンの発言の重要性が増していき、作品がメッセージを持っているのだという印象が強められる。反戦的な発言に関しては特にそうであり、その量はピークに達する。「大瀧友織・樋口 2006: pp. 139-140」を参照。しかし、大瀧が示しているように、こうした分析はイメージとコマの分析によって補充される必要があるだろう。

「はだしのゲン」では、形のレベルで可塑的な線が押しとどめられるせいで、この線と構造的な線の間一種の弁証法的な闘いが起こる。この闘いは、少年マンガの定型表現や定石から直接に帰結するものである。手塚のマンガにおける戦争と平和についての大塚英志の議論は、この弁証法を見事に描き出している（Ōtsuka 2008: 111-125）。

6 カートゥーンとメカ

大塚英志は、少年マンガにおけるメカ（機械的な装置）とキャラクターの間に緊張、ひいては矛盾さえもがあることに注意を促している。面白いのは、両者の間のこの差異を、彼が描画のスタイルに関係づけるやり方である。1920年代と1930年代のマンガに対するディズニー・カートゥーンの影響を指摘しつつ、大塚はこの影響からどのようにして、「死なない身体」を持つように見えるキャラクターが生まれるに至るのかを示している（Ōtsuka 2008: 118）。言い換えれば、彼は可塑的な線によく似たものを指し示しているのである。キャラクターの身体が暴力によっていろいろに形を歪められることがあっても、彼らは死なない。彼らは永遠に元の姿に戻り続けるのだ。大塚はすぐに話を広げて、戦争映画やアクション映画における、大きな視野から見たイデオロギー的な姿勢のレベルにまで論及する——カートゥーン的な線が無敵の戦士を生み出すのである。大塚の一般化はいささか性急で不正確だが、そこで問われているのは重要な事柄である。

大塚は少年ヒーローのある一つの系譜に注意を促す。この系譜に属するヒーロー達に関しては、カートゥーン化の技術によって、可塑的に復元して傷つかない身体が生み出され、そのせいで、戦争や闘争の最中でもヒーローがそれらの被害を免れて安全なままでいるという感覚が与えられるのだと言うこともできる。この点で「はだしのゲン」のゲンは、戦後の少年マンガにおける少年ヒーロー達に比較されるだけではなく、冒険ダン吉や桃太郎といった戦時下のカートゥーンの少年ヒーロー達にも比較される。「はだしのゲン」には、可塑的な線で描かれた柔軟な輪郭を抑圧する傾向があるとはいえ、カートゥーン的な線で描かれた少年ヒーローと切っても切れない、傷つきも負けもしないという感覚は、形のレベルでそこに存続している。そのせいで読者が怖がって身震いす

るといふ危険もなきにしもあらずだが、こうしたヒーローは、戦争や破壊や貧困の只中でもその身の安全が保証されているという感覚を読者に与えることができる。

それでもなお、こうした定型表現が「はだしのゲン」を損なっているとか、この作品の持つ歴史的な可能性を台無しにしているとか決めつけるよりも、少年マンガにおける戦争への憧れについての伊藤と表の論評に立ち戻る方がいいだろう。ただし、この憧れを別の仕方でも思考するという条件で。伊藤と表は「はだしのゲン」に疑いの目を向けるが、それはこの作品が、少年マンガに顕著な戦争への憧れと完全に袂を分かってはいないからである。しかし、憧れというものを、誘引と反発が混じり合った状態というより強い意味で考えるならば、戦争に対する複雑な関係がどうして憧れによって人を引きつけることなく表現されるのか、想像するのは難しい。戦争への憧れが単純な関係だなどと考えるべきではない。戦時下の国策映画でさえも、戦争に対する関係をそんなに単純なものとして提示したりはしていない。もちろん、戦争への憧れの複雑さを示すことは、この憧れを免責することではない。ポイントは、戦争は、簡単に受け入れたり拒絶したりできるようなものではない、ということなのだ。

無敵の少年ヒーローを創造するために可塑的な線が用いられる仕方についても同じことが言える。戦時下の日本の漫画映画、例えば、有名な『桃太郎——海の神兵』で、少年ヒーローが傷つかないという感覚が生じるのは、ヒーローの体の形がいったん歪んで元に戻るといふドタバタやギャグ的な暴力のせいではない。ヒーローのキャラクターの可塑性はむしろ、一種の潜在的な回復力として現れる。この回復力は、行動という文脈でさまざまな精神的な含みを持つが、行動を超えているようにも思われる。この点で、ゲンのような戦後の少年ヒーロー達は、戦時下のヒーロー達の直系の子孫である。この可塑性は、それがわれわれを戦争に引きずり込みもすれば、そこから連れ戻しもするという点で、戦争への憧れと不可分のものとなる。戦争に対する複雑な関係は、この可塑性から生じるのだ。

大塚は、キャラクターの死なない身体とメカのデザインの間の著しい対照に論及する時、この複雑さに関わる問題を扱っている。ここで言うメカとは、飛行機から戦車、工場に至るまでのさまざまな機械的な装置や機械や乗り物のこ

とを指す。カートゥーンから生じる可塑的な線の性質、つまり、流れるように動き何物にも打ち負かされないという性質をキャラクターが具現するその一方で、マンガにおけるメカの描写がどのように、科学的な表象や正確さや厳密さに、また合理化された介入や道具化を目的とした測定に特化された描画スタイルから生み出されているのか、大塚は論評している。これは、私が構造的な線と呼んだものとよく似ている。

実のところ、マンガ、とりわけ今日でも根強く残っている戦争物においては、細部まで描き込まれた機械や乗り物の精密な描写と、キャラクターを描くきわめて単純で流動的な輪郭との間に際立った対照が存する。大塚はこの対照を吟味しつつ、キャラクターを描く手法とメカを描く手法という、形を争点とした緊張に注意を促す。大塚が指摘するように、メカを描く手法においては、表象に関わるヨーロッパの遺産に由来する科学的な正確さを表す定型表現に合わせて、構造的な線が整然と配置される。大塚はこの点には深く立ち入らず、一点透視図法と設計ダイアグラムの両者に言及するだけである。問題のメカデザインをよく観察してみると、その描画の定型表現はおおむね、機械的アレンジメントのダイアグラムに用いられる分解投影の技術に由来すると考えた方が正しいように私には思われる (LaMarre 2009: 120-122)。こうした技術は、少年マンガにおける機械やメカの描写に深みときめ細かさを与えはするが、わざわざ一点透視図法の観点からコマ内部の空間全体を秩序立ててまとめ上げるまでのことはしない。その結果、コマの空間内部にキャラクターとメカの間の著しい対照が生じる。この対照はいろいろな仕方でも表現できる。人間とメカの間の緊張関係や闘争として拡大解釈することもできれば、協力あるいは共犯関係として単純化することもできるのだ。メカについて論じる中で、大塚はまた描画スタイルからイデオロギーへと一足跳びに話を進める。こうしたメカスタイルが兵器類 (戦闘機、戦車、銃、ロボット、ひいては兵器工場までも) にこだわる傾向があったという理由で、大塚はそれを死と破壊に結びつける。その限りで彼は、カートゥーン的な手法とメカを描く手法の間の対照の内に、人間の生と戦争のもたらす死との間の関係を見る。

手塚の戦争マンガにおいては、無敵のカートゥーン・ヒーローとメカの間の潔い協力関係よりむしろ、死なない身体と必殺のメカの間の純然たる緊張関係



図5 中沢啓治『[コミック版] はだしのゲン』
第7巻、汐文社、1990年、55頁。

が生じていると大塚は提唱する。ここから、手塚のマンガに関して次のような問いが出てくる。必殺のメカがカートゥーン・ヒーローに立ち向かうとどうなるのか。カートゥーン・ヒーローは本当に死ぬことができるのか。そしてそれはどんな死なのか。言い換えれば、戦争マンガそのものの内部でさまざまな問いが出てくるのは、まさに別々の描画スタイルの間にある根本的な対照のせいなのである——あるいは、可塑的な線と構造的な線の間の本格的な共約不可能性のせいだと言えるかもしれない。

少年マンガの定型表現に忠実に、「はだしのゲン」では、キャラクターを描く手法とメカを描く手法の間の際立った対照が示される。

この対照は、軍事兵器が登場するコマやシークエンスで特に顕著になる。まさに大塚が示しているように、飛行機や戦艦や汽車その他の乗り物は「メカスタイル」で、構造上の厳密な細部に至るまで、アレンジメントのダイアグラムの分解投影図を思い起こさせるような仕方で描かれている。その格好の例が第7巻に二つ出てくる。55ページで、ゲンが（広島に原爆を投下した）エノラ・ゲイについて書かれたものを読む場面では、彼の頭上にこの飛行機のイラストが描かれている（図5）。飛行機を描く線は、構造を厳密に、機械を緻密に表現するもので、ゲンや友人達を特徴づける丸みを帯びた形態とははっきりとした対照をなす。同様に104ページでは、日系アメリカ人の少尉が、真珠湾を持ち出してアメリカによる原爆の使用を擁護する場面で、彼の隣のコマに、日本軍が真珠湾でアメリカの軍艦を攻撃している様子を描いたイラストが見られる（図6）。この例で、そこに出てくる大人の角ばった顔立ちよりも、ゲンの丸みのある顔立ちの方が、どれだけはっきりメカスタイルと対照



図6 中沢啓治『[コミック版] はだしのゲン』
第7巻、汐文社、1990年、104頁。



図7 中沢啓治『[コミック版] はだしのゲン』
第7巻、汐文社、1990年、230頁。

をなしているかに注目してほしい。それはまるで、この大人の顔に戦争に加担する姿勢が表れているのが、メカスタイルによって強調されているかのである。こうした対照はこのマンガ全体を通じてよく出てくる。大人、特に心ないキャラクターの大人の顔には、子供の顔に比べて可塑性がそれほどない。要するに、「はだしのゲン」におけるカートゥーン的な手法とメカを描く手法の間の対照は、子供と破壊兵器の間の対照、そしてまた、子供とずる賢く悪事に加担する大人との間の対照という形をとる傾向があるのだ。

メカスタイルは、清水寺の景観のような、一見すると中立的な描写にも用いられる。子供達は母親と一緒に京都に旅行し、清水寺を訪れる。そこは母親が、今は亡き人となった夫と新婚旅行で訪れた場所である。ここでは、寺を描くメカスタイルとキャラクターとの間の対照は印象的である（図7）。この寺それ自体は軍事兵器そのものとは関係ないが、キャラクター達はそこで大勢の人々が死んだことについて話している。そして、母親は自分の死を予期し、実際に

すぐに死ぬのである。全員が寺を後にする時、血を吐きながら。あまりのむごさにわれわれの眼を釘付けにして。言い換えれば、生の力と死の力の間の弁証法的な闘いは、実際には、可塑的な線（子供達）と、メカの構造的な線（機械、乗り物、ひいては建築物）との間の対照に絡んで生じる。死と建築物の関係はより深い部分にまで及んでいる。これについては、崩れた家の梁の間に挟まれたゲンの父親と姉と弟の顔のイメージが、作品中に繰り返し出てくるのを思い起こせば足りる。戦争という条件の下で、家屋がメカのような破壊兵器に転じうるからこそ、可塑的な線と構造的な線との対照が改めて差し迫ったものとして現れてくるのだ。この形の上での対照から、ある種弁証法的な一連の問いが出てくる。両極化したこれらの傾向の総合は可能なのか。あるいは、一方の力が他方に打ち勝つのか。生と平和は死と戦争に打ち勝つことができるのか。あるいは、そこにあるのは永遠の往復運動だけなのか。和解の望みもなく、ましてや破壊の繰り返しを超えた現実の運動の望みなどなく。

こうしたやり方で問いを立てると、このマンガから決定的なメッセージを引き出し、「はだしのゲン」が原爆について何を語っているのかをはっきりさせたいという気持ちに駆られてしまうかもしれない。しかし、マンガを読むことは、内容やメッセージを取り出すことではない。われわれはよく肝に銘じておかなければならない。たとえ中沢がマンガを用いてメッセージを提示しようと試みたとしても、そのために彼はマンガと、少年マンガの定石や定型表現と、とことん向き合うことで作品を生み出さねばならなかったのだということ。もちろん、「はだしのゲン」全編を貫いてさまざまな主張が次々に繰り返されるのは確かである——若干のものを挙げれば、戦争のもたらす害悪について、軍と政治家と闇商人の共犯関係について、生き延びようとする意志について、自立について、友情と家族について、平和を目指す闘いについて。これらの主張はしかし、理路整然とはしていないし、そうなることを目指してもいない。マンガもまた、理路整然たることを目指す必要もなければ、首尾一貫した不変のメッセージを与える必要もない。しかしマンガはさまざまな力を構成する。だから、もし原爆に対する「はだしのゲン」の姿勢を吟味したいなら、このマンガが、それが描く1945年8月6日の広島の数々のイメージの中で、さまざまな力をどのように構成しているのかに目を向けなければならない。しか



図8 中沢啓治『[コミック版] はだしのゲン』第7巻、汐文社、1990年、62-63頁。

も、線や形や構造に孕まれた問題構制に注意しながら。第7巻に出てくる別のイメージに話を移そう。そこでは、コマの形が2ページ全面にまで拡張され、8月6日の恐怖の光景を一望した図が描かれている（図8）。

このイメージで目を引くのは、構造的な線と構造が強調されているという点である。それはでたらめな無秩序の場面ではない。イメージは二ページにわたって広がっているが、それが線できっちり囲まれているため、コマの形は残されている。イメージは一点透視図法による整然と秩序立てられていて、線路に沿って展開し地平線と消失点を持つほとんど典型的な一点透視図法の視野である。そこそこに構造的な線が見受けられる。線路だけでなく、その下の石畳も厳密に直線的なままである。きわめて規則正しい透視図法が、傾いた電柱の列の異様さを際立たせてはいるものの、電柱の列はそこに構造があるという感覚をなお与え続けている。構造に重きが置かれているせいで、線路に沿って建てられていた家々の消滅がそれだけ際立たせられることにもなる。だが奇妙なことに、壊れた家々は規則正しく並んだままである。このように、全体に

構造と構造的な線が強調されていることの最終的な帰結として、そこで恐ろしく場違いなものに目が行くようになる。それは、線路に沿ってわれわれの方に向かって歩いてくる人間達であり、ろうそくからろうが流れ落ちるように、彼らの手足からは肉が溶け落ちている。

このイメージが恐ろしいのは、現実の出来事を描いているからである。それでもなお、イメージの力は、それが現実の苦しみを表象する能力からすべて生じるわけではない（それはありえない）。このイメージのもたらす恐怖は、そこで細心の注意を払って構造的な線が用いられていることから生じる。これらの線の精密さが、ドキュメンタリーのような効果を与えるものと解されるかもしれないが、それは少年マンガという文脈で見れば、メカスタイルが世界中に広がっていることを含意しもある。一点透視図法の反響がメカスタイルと結合されると、世界は分解投影図へと変えられる。そのことで、原爆がどのように、人間の物理的な住居を破壊するだけではなく、事物の本性の奥深くまでを蝕み、存在そのものを爆発させる危険を抱え込ませもするのが示される。それに加えて、メカスタイルは人間達の形象に読者の目を向けるに役買う。マンガという文脈で見れば、これらの人間の形を格別に恐ろしいものにするのは、そこに可塑性がないということある。それらの形は溶けて液化しており、その結果として残されているのは、自分の形を元に戻す力を失った弾力性である。まるで、跳ね返ったり元に戻ったりする可能性そのものが存在から根こそぎにされてしまったかのようだ¹⁵。イメージからは可塑的な線の力が奪い去られる。少年マンガにおいて原爆の及ぼした効果とは、マンガの描く世界から可塑性を追い払い、可塑的な線を、その住み家たるマンガからさえも追放することである。従って、「はだしのゲン」の提起する問いを単純に次のように言い表してもいいかもしれない。「原爆の後に可塑性は存在しうるのか」、つまり、「ヒロシマ以後、マンガは存在しうるのか」と。

「はだしのゲン」で、主人公が何度踏まれても立ち上がって叫ぶ肯定の「然り」、それはこの作品が表現するマンガへの信頼でもあるが、これこそが、このマンガの中で一番私の心を動かすものである。そしてマンガへのこの信頼は、可塑

的な線への信頼という具体的な形をとる。中沢にとっては明らかに、マンガの表面全体を可塑的な形象で埋め尽くし、構造的な線を一扫するようなやり方で、可塑性を利用するだけでは十分ではないだろう。こうした身振りはマンガに対して忠実ではないだろうし、原爆がマンガに叩きつけた挑戦を受けて立つことにもならないだろう。この挑戦は、[マンガの中で] ものの存在が秩序立ててまとめ上げられる際に、メカのような線の複合体が優位を占めるという事態の内にあるのだから。だからこそ「はだしのゲン」は、可塑性にここまで執拗に固執するのだ。それがどこに現れようがお構いなく。これは、少年マンガの定石や定型表現という文脈の中で力を結集する身振りである。何故ならそれらは、カートゥーンの遺産を絶えず変形しつつ、それに依存すると同時にそれを抑圧しているのだから。

中沢がこうした仕方でも可塑性に関わっていることから、一連の構成上の緊張や形の上での対照、またある種弁証法的な闘いが次々に生み出されていくが、これらは理路整然さを目指しているわけではない。いろいろな対照や闘いをいっしょくたにして、「はだしのゲン」から理路整然さを取り出せるとすれば、おそらく見栄えのする結果にはなるだろうが、それは精神的な含みを持つどこか気休めのような主張でしかないだろう。「生は最も虐げられた時によみがえる」とか、「人間の精神はどんな逆境にも打ち勝つことができる」とか、「どん底に落ちた時にこそ救われる」という趣旨の何となく仏教臭い寓話とか。しかし、こうしたものは「はだしのゲン」というマンガに対して忠実ではない。生や人間性、宇宙論的な調和や平和への信頼のどんな表現より以前に（そしてそれを超えて）、「はだしのゲン」はマンガへの信頼を打ち立てるのである。

キノコ雲の前で、幸せそうで意気揚々としたポーズをとるゲンと友人達のイメージは、今や別の意味を帯び始める。これらのマンガキャラクター達は原子爆発に対抗する爆発を表しているのだ。少年マンガに付きまとう制約の内部で、可塑的な線の力を利用して引き起こされる爆発を。爆発に対抗する爆発として、それは爆弾とともに、またその後に来る。ゲンの「純粋な怒り」が、軍事産業帝国の多種多様な力に対抗すべく存在するのと同様に、マンガ爆弾の爆発的な可塑性は、原子爆弾のはるか彼方の安全な場所に身を置いているのではない。このマンガ爆弾は原子爆弾とともに、それに抵抗して爆発する。中沢のマンガ

15 「はだしのゲン」では、原爆のせいで人々が負った怪我や傷は、顔から可塑的な外観を奪う構造的な線として現れていることに注目されたい。

爆弾の歴史的な証言能力を肯定したいなら、まずはこの爆弾の提案するところを受け入れねばならない。マンガを信頼せよ、という提案を。

「はだしのゲン」に理路整然さを強いるのは、可能でもなければ望ましくもないとはいえ、それでもなおこの作品が提案するところ——マンガを信頼すること——は、原爆に対する一連の特定の方向づけへと道を開く。これらの方向づけは、可塑的な線に相互規定が伴うにもかかわらず、この線を信頼することから生じる。マンガは、歴史的かつ政治的に自分自身を方向づけるための方法となる。本論文の結論として、可塑的な線がこうして、原爆に対する、そしてトラウマの政治学に対する一連の政治的な方向づけへと延長されていく事態を最後に扱いたい。

7 生政治とトラウマ

フェン・チャー (Pheng Cheah) は、フロイトに由来するトラウマの概念が主権の政治学、つまり境界を定められた主体性と国民性の政治学を含意するという議論を説得力のある仕方で展開している (Cheah 2008: 189-219)。これはフロイトの理論が、トラウマ的な出来事に先行する自我もしくは心の自主独立した／主権的な統一性に依拠しているからである。言い換えれば、構成的な閉鎖空間、境界を定められた主権空間があり、それがトラウマ的な出来事によって侵犯され取り返しがつかなくなり、主体の自律性と統一性まで損なってしまったということだ。実際チャーは、トラウマ理論が国家・国民主権を、それが創出される以前から存在したものとして措定する傾向があることを示している。従って、そこでは国民性や国家・国民的自己同一性が自然なものと想定されているわけである。この傾向に対抗するためには、主体を構成する、外に向かって開かれた状態から出発して思考することが必要であり、また国家・国民主権と国家・国民的自己同一性が人為的に作られたものなのを直視することが必要だとチャーは論じる。これが、国家・国民主権を称賛したり病的なものとして扱ったりするという昨今の傾向を超えていくための第一歩となる。この傾向が、国家・国民主権の政治学により実践的に立ち向かう、特に生政治という現代的な文脈においてそうするという道を選んではいない以上。

チャーの論評は広島と長崎の原爆という文脈から見て興味深い、それには

二つの理由がある。第一に、戦後期における日本あるいは日本人の主権を根拠づけるような語りの形成へと原爆が回収されていく道筋が、彼の論評によって分かりやすいものになる (Igarashi 2000、五十嵐 2007: 第一章)。原爆に関わるさまざまな言説や実践に見られる国家・国民主義の力学については、既に多くの批評家の強調するところとなっている。原爆を強調することが、日本人が第2次世界大戦に関して自分達を被害者と考える精神性の形成にどれだけ拍車をかけたか、それを説明する議論は一つならずある。この精神性が、アジア太平洋15年戦争の間に日本のしかけた侵略の犠牲者に対する無関心を、ひいては不寛容までも助長してきた。原爆の犠牲となった韓国・朝鮮人が広島平和記念公園から排除されたことについての議論も少なくない (Yoneyama 1999: 151-186)。日本における現代の右翼の言説についての分析もまたあるが、こうした言説によれば、終戦時に日本の敗北が強調されたこと (日本の戦前と戦中を通して受け継がれた軍人のヒロイズム、ひいてはアジアにおける皇国的利他主義ではなく) の結果として、正常ではないアイデンティティが生み出されてしまったというのである (Ivy 2005: 137-149)。要するに、ヒロシマとナガサキの現実の犠牲者達のトラウマは往々にして、国家・国民的なトラウマとして扱われてきた。そしてこのことによって、トラウマ的な出来事に先んじかつそれを超えた、国家という構成的な閉鎖空間が定立されるのである。

チャーの議論が興味深いのは、第二にはそれが、フロイト的なトラウマの枠組みを超えて、従って国家・国民主権を根拠づける閉鎖空間を超えて、権力の力学を思考するようわれわれを促すからである。このことは、「はだしのゲン」という文脈では特に重要だと私には思われる。というのは、作者は敏感にも、原爆の犠牲者のトラウマを国家が不当に利用することに気づいており¹⁶、このマンガは、日本の侵略戦争と、強制的に労働に従事させられた韓国・朝鮮人に対する日本人の差別に、幾度となく言及しているのみならず、断固とした反国家主義、反天皇主義の立場をとっているのだから。そうした身振りの政治的な有効性に対して異議を唱えることもできれば、この身振りを可能にする条件を

16 中沢は当初、メディアが原爆を不当に利用するやり方に反発を覚え、そのせいで原爆マンガを描くのは興味がなく、1966年の母親の死の後で始めて、そうしたマンガを描くことを考え始めた。福岡良明はこのことを思い起こさせてくれる。「福岡 2006: 12-13」を参照。

問うこともできるだろう。例えば、このマンガの第1巻には、日本の軍国主義に反対する論調があるが、この論調はゲンの父親の反戦的ヒロイズムを強調することで保たれている。さらに、前にも触れたように、ゲンの純粋な怒りがこのマンガ全体を貫いているせいで、政治的な抵抗が過度に一般化されたり、完全に個人的なものに還元されてしまったりする危険が生じてしまう。にもかかわらずこのマンガは、トラウマや国家・国民主権とは別の枠組みで原爆の効果を見るようわれわれを促す。面白いことに、論法という面で「はだしのゲン」を考察するなら、この作品が権力をとらえる枠組みは、国家や階級単位の枠組みではなく、チャーの議論が描き出している生政治のパラダイムの方により近い。

このマンガ全体を通じて、ゲンは日本のアジア太平洋15年戦争を開戦し継続した人々に対して果敢に異議を唱えるが、それはとりわけ、戦争から利益を得る人々を告発するためである。このレベルでは、日本国内の戦争責任者は、ある程度までは階級を分ける線に従って特定されている。金持ちはしばしば、他人を搾取し利益を得る者として描かれ、どんなやり方であれ他人を食物にして利益を得る人々は、戦争をずっと続けているのだと告発される。この点で「はだしのゲン」は、プロレタリアート文学の政治力学、とりわけ、決まって経済格差や特高への抵抗に話が落ち着くような子供向けの物語に見られるそれを思い起こさせる。戦争とは、ある程度までは階級戦争なのだ。

しかしながら、結局のところ「はだしのゲン」が、産業プロレタリアートに焦点を当てるという意味でのプロレタリア的な視野を提示することはない。ゲンの父親が戦時下で平和主義を貫く姿勢の描写からして既に、このマンガは生政治的な帰結に行き着いている。父親は逮捕されて拷問を受け、家族は軍当局によって食糧を差し押さえられる。産業生産が実際に行われてはいるが、それは軍事関連の生産に基づいた経済の内部での話であり（これが、チャルマーズ・ジョンソンが「軍事ケインズ主義」と呼ぶ事態である）、権力の及ぼす効果は、階級搾取や剰余労働の抽出という観点からは登録されない。同様に、戦後期において基本的な衝突は、ブルジョワと、プロレタリア労働者からなる産業化された大衆との間で起こるのではない。戦後の日本の状況に違わず、闇市と「闇経済」は産業生産と同じくらい重要である。このマンガの中では、こうした別

の経済の方が産業生産よりも優勢であり、産業生産は、作品中で起こる数多くの衝突に対してほとんど何の関係もないままである¹⁷。前面に押し出されているのは、生き延びるための闘い、生のための、食糧と住み家のための闘いであり、そこでは物資を買える金が即座に物を言う。それに加えて、作品全体を通じて拷問や医療の名を借りた実験に光が当てられていることが、生政治的な闘争の場面に重きを置く傾向が作品全体を貫いていることの証明となる。「はだしのゲン」はその全編を通じて、軍事—産業の複合体というよりむしろ、一種の軍事—生政治の複合体へと向かう政治的・歴史的な方向づけを提示しているのだ。

チャーにならない、ここで手短かにフーコーによる生政治の説明に話題を移してもいいかもしれない。フーコーの打ち出した、近代の権力の批判的な分析論の際立った特徴は、統一された唯一の権力形成（近代化あるいは合理化）という観点から近代性を思考するのを拒絶したという点にある。幾多の研究を通じて、彼は異なる種類の権力形成に、また多種多様性を制御するためのさまざまな異なる技術や手続きに取り組み続けた。そうして彼は後期の著作で、権力の三つの装置について語った。これらの装置は別々のものであるにもかかわらず、混じり合うこともある。(1) 主権あるいは主権権力。これは想像的なものや心に働きかけ、主体性を形成する。(2) 規律権力。これは人間を個別化された身体へと作り変えるような、分割と隔離の実践を伴う。(3) 安全と生政治の権力。これは実在的なものそのものに働きかけようとする。そのために、実在的なものの流れに従って、それを統計や確率という観点から評価し、そうして人口によって計られるさまざまな人間集団を構築するのである¹⁸。

「はだしのゲン」には、これらさまざまに異なる権力形成の痕跡が見受けられる。原爆の被害を受けて生き残った人々が迫害を受けて追放される状況には、規律権力の一形態が作用しているのが感じ取れるかもしれない。政治家がヒロシマについて演説したり追悼したりする時、そこには国家・国民的な主体性を

17 もちろん、ゲンには九州の炭鉱に出稼ぎに行く兄がいるが、この語りの方向性は、プロレタリアートの苦しみを表すことなく、すぐに消えていく。

18 この論点は、ミシェル・フーコーの以下の著作に見られる主要な問題構制のうちの一つである（Foucault 2007, Foucault 2008）。この論点は、生政治が主権の根底に存するほとんど形而上学的な真理だとするジョルジョ・アガンベンのそれとは全く異なるものであることに注意されたい（Agamben 1998）。

構築する主権権力の操作が見て取れる。貨幣の循環がもたらす端的に物理的な帰結の内に、また、人口の確率的な動向という観点から爆弾の犠牲者を実験対象として扱う傾向の内には、生政治的なものが見出される。このように、このマンガはトラウマについての別の理解を提示する。もっとも、もしトラウマという語にこだわりたいなら、そういう言い方になるという話だが。ここで言うトラウマとは、あらかじめ設定された主体（国家であれ個人であれ）の境界線の侵犯のことでなく、多種多様性（実在的なもの）がその根底から外へと開かれた状態のことであり、そしてそれが同時に、権力を扱うさまざまな異なる技術を支えている。

ともかく、「はだしのゲン」において優勢を占めるのは生政治的なものであり、それが自らの内に、権力を扱う他のさまざまな技術を潜在的可能性として折りたたんでいる。だがこのマンガは、単に生政治的なものの表象や、それについての言説であるにとどまらない。少年マンガにおける可塑的な線に沿って進む運動に身を投じるようわれわれを駆り立てるのは、この作品の提案するもの——マンガを信頼すること——である。この可塑的な線は、生を肯定したり擁護したりする政治の内へと延長されるだけでなく、生そのものが、その根底から外へと開かれた状態として姿を現わすような政治の内へと延長される。ここでは、生が政治の内に入ってくるまさにその場所で、可塑的な線の爆発が抵抗を実現する。これこそが、ヒロシマという世界の上空で爆発するマンガ爆弾なのだ。

参考文献

- Agamben, Giorgio (1998): *Homo Sacer: Sovereign Power and Bare Life*, trans. Daniel Heller-Roazen, Stanford: Stanford University Press. (ジョルジョオ・アガンベン、高桑和巳訳『ホモ・サケル——主権権力と剥き出しの生』以文社、2003年)
- Cheah, Pheng (2008): Crises of Money, In: *positions* 16:1 (Spring), pp. 189-219.
- Deleuze, Gilles (1986): *Cinema I: The Movement-Image*, trans. Hugh Tomlinson and Barbara Habberjam, Minneapolis: University of Minnesota Press. (ジル・ドゥルーズ、財津理・齋藤範訳『シネマ1＊運動イメージ』叢書ウニベルシタス、法政大学出版局、2008年)
- Deleuze, Gilles and Guattari, Félix (1987): *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, trans. Brian Massumi, Minneapolis: University of Minnesota Press. (ジル・ドゥルーズ／フェリックス・ガタリ、宇野邦一・小沢秋広・田中敏彦・豊崎光一・宮林寛・守中高明訳『千のプラトー』河出書房新社、1994年)

- Deleuze, Gilles (1994): *Difference and Repetition*, trans. Paul Patton, New York: University of Columbia Press.
- Eisenstein, Sergei (1988): *Eisenstein on Disney*, ed. Jay Leyda, trans. Alan Upchurch, London: Methuen.
- Foucault, Michel (2007): *Security, Territory, Population: Lectures at the Collège de France 1977-78*, ed. Michel Senellart, trans. Graham Burchell, Basingstoke, UK: Palgrave Macmillan. (ミシェル・フーコー、高桑和巳訳『ミシェル・フーコー講義集成(7)安全・領土・人口——コレージュ・ド・フランス講義 1977—78』筑摩書房、2007年)
- Foucault, Michel (2008): *The Birth of Biopolitics: Lectures at the Collège de France 1978-79*, ed. Michel Senellart, trans. Graham Burchell, Basingstoke, UK: Palgrave Macmillan. (ミシェル・フーコー、榎改康之訳『ミシェル・フーコー講義集成(8)生政治の誕生——コレージュ・ド・フランス講義 1978—79』筑摩書房、2008年)
- Groensteen, Thierry (2007a): *The System of Comics*, trans. Bart Beaty and Nick Nguyen, Jackson: University Press of Mississippi. (ティエリ・グルンステン、野田謙介訳『マンガのシステム——コマはなぜ物語になるのか』青土社、2009年)
- Groensteen, Thierry (2007b): *La Bande Dessinée: Mode d'emploi*, Paris: Les impressions nouvelles.
- Hansen, Miriam (2000): The Mass Production of the Senses: Classical Cinema as Vernacular Modernism, In: Gledhill, Christine and Williams, Linda (eds): *Reinventing Film Studies*, London: Arnold, pp. 332-350.
- Harootunian, Harry (2003): Ghostly Comparisons, In: Lamarre, Thomas and Nae-hui Kang (eds): *Impacts of Modernities*, Hong Kong: Hong Kong University Press, pp. 39-52.
- Honda, Katsuichi (1993): The Blindness of Japanese Peace Movements, In: Lie, John (ed.): *Against Amnesia and Complacency*, New York: Monthly Review Press, pp. 69-74.
- Igarashi, Yoshikuni (2000): *Bodies of Memory: Narratives of War in Postwar Japanese Culture, 1945-1970*, Princeton: Princeton University Press.
- Itō, Yū and Omote, Toshiyuki (2006): *Barefoot Gen* in Japan: An Attempt at Media History, In Berndt, Jaqueline and Richter, Steffi (eds): *Reading Manga: Local and Global Perceptions of Japanese Comics*, Berlin: Leipziger Universitätsverlag, pp. 21-38.
- Ivy, Marilyn (2005): In/Comparable Horrors: Total War and the Japanese Thing, In: *Boundary 2*, 32:2, pp. 137-149.
- LaMarre, Thomas (2000): *Uncovering Heian Japan: An Archaeology of Sensation and Inscription*, Durham: Duke University Press.
- LaMarre, Thomas (2009): *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Malabou, Catherine (2008): *What Should We Do with Our Brain?*, trans. Sebastian Rand, Bronx: Fordham University Press. (カトリーヌ・マラブー、桑田光平・増田文一朗訳『わたしたちの脳をどうするか——ニューロサイエンスとグローバル資本主義』春秋

社、2005年)

- McCloud, Scott (1994): *Understanding Comics: The Invisible Art*, New York: Harper Collins. (スコット・マクラウド、岡田斗司夫訳『マンガ学——マンガによるマンガのためのマンガ理論』美術出版社、1998年)
- Nakatani, Hajime (2006): Empire of Fame: Writing and Voice in Early Medieval China, In: *Positions* 14:3, pp. 535-566.
- Nancy, Jean-Luc (2005): *The Ground of the Image*, trans. Jeff Fort, New York: Fordham University Press. (ジャン=リュック・ナンシー、西山達也・大道寺玲央訳『イメージの奥底で』以文社、2006年)
- Ōtsuka, Eiji (2008): Disarming Atom: Tezuka Osamu's Manga at War and Peace. trans. Thomas Lamarre, In: *Mechademia 3: The Limits of the Human*, Minneapolis: University of Minnesota Press, pp. 111-125. (大塚英志「日米講話と『鉄腕アトム』: 手塚治虫はなぜ「アトム」を武装解除したか」、〈特集・占領期再考——「占領」か「解放」か〉、『KAN vol. 22』2005 Summer、178-189頁)
- Yoneyama, Lisa (1999): Ethnic and Colonial Memories: the Korean Atom Bomb Memorial, In: *Hiroshima Traces: Time, Space and the Dialectics of Memory*, University of California Press, pp. 151-186. (米山リサ「エスニックな記憶・コロニアルな記憶——韓国人原爆慰霊碑をめぐる」、小沢弘明・小田島勝浩訳『広島——記憶のポリティクス』第五章、岩波書店、2005年)
- 五十嵐恵邦「原爆、天皇、そして歴史——戦後日米関係の“起源の物語”」『敗戦の記憶——身体文化・物語 1945-1970』第1章、中央公論新社、2007年
- 大瀧友織・樋口耕一「マンガを「言葉」で読む——計量的分析の試み」、吉村和真・福間良明編著『「はだしのゲン」がいた風景——マンガ・戦争・記憶』梓出版社、2006年、119-146頁
- 大塚英志『戦後まんがの表現空間——記号の身体の呪縛』法蔵館、1994年
- 表智之「マンガ史における「ゲン」のポジション」、吉村和真・福間良明編著『「はだしのゲン」がいた風景——マンガ・戦争・記憶』梓出版社、2006年、59-86頁
- 川口隆行『原爆文学という問題領域(プロブレマティーク)』創言社、2008年
- 夏目房之介『マンガはなぜ面白いのか——その表現と文法』NHKライブラリー、日本放送出版協会、1997年
- 夏目房之介『手塚治虫の冒険——戦後マンガの神々』小学館文庫、小学館、1998年
- 福間良明『「原爆マンガ」のメディア史』、吉村和真・福間良明編著『「はだしのゲン」がいた風景——マンガ・戦争・記憶』梓出版社、2006年、10-58頁
- 布施英利『マンガを解剖する』ちくま新書、筑摩書房、2004年
- 中沢啓治 (1975-1993) : 『[コミック版] はだしのゲン』、汐文社
- Nakazawa, Keiji (2004-2009): *Barefoot Gen: A Cartoon History of Hiroshima*, trans. Project Gen, San Francisco: The Last Gasp of San Francisco.

あとがき

——『はだしのゲン』のリメイク版を海外で刊行する』ことの意味と方法

吉村和真

はじめに

3日間にわたって開催された第1回国際学術会議もいよいよ大詰め。最後のワークショップ4「公的記憶、私的消費『はだしのゲン』を出発点に」でのフロアとの質疑応答の際、私は、次のような提案を述べた。『はだしのゲン』のリメイク版を複数の国や地域で刊行し、その売れ行きや読者の反応を検証してみてはどうか」と。だが、会議の時間はほぼ消化していたうえ、パネリストに具体的な返答を求める質問ではなかったし、我ながら唐突な発言だったこともあり、その場では詳しい意図を説明しきれなかった。

ただ、実のところ、本会議の主催メンバーおよび一介のマンガ研究者として、私自身が今回の会議に立ち会った中で、それぞれのセッションの課題や展望を切り結ぶ一つの方策が見えたという思いを、この提案には込めていた。

そこで本稿では、今回の国際会議を振り返る意味も込めつつ、上記の提案の具体的な意図と方法を明らかにし、本論集の「あとがき」にかえたいと思う。タイトルからして、ワークショップ4への言及が中心にはなるだろうが、3日間を通じて浮上してきた様々なテーマを念頭におきつつ、できるだけ会議全体に応用可能な論点の提示を心がけたい。

1 なぜ「はだしのゲン」か

まず、なぜ中沢啓治「はだしのゲン」という作品を挙げるのか。

その理由は、ワークショップ4の企画趣旨やディスカッションのポイントとも重なる。端的に言えば、第2次世界大戦というグローバルな体験と記憶に関わる作品だからである。加えて、原爆という極めて凄惨な戦禍を描いたマンガとして、日本人が最もよく知る作品であるとともに、いち早く海外にて翻訳出版された作品だからである。

ただし、海外での受容に関しては、もう少し複雑な理由がある。「はだしのゲン」がどのように日本の読者に知れわたるようになったのかについては、掲載場所の変遷や読書空間の特異性など、『「はだしのゲン」がいた風景——マンガ・戦争・記憶——』（吉村・福間 2006）を参照していただくとして、ここでは同作の海外での受容の有様について補足説明しておきたい。

海外における日本マンガ論者の先達として著名なフレデリック L. ショットは、「1980年以前、英語に訳されて米国で販売されている日本のストーリーマンガといえば、ただ一つ『はだしのゲン』しかなかった」と紹介したうえで、「強いメッセージを持つ作品なので、英語版の翻訳と出版はすべて、日本人、米国人両方のボランティアの手で行われた」（ショット 1998: 271）と説明している。これを実施したのが1976年に結成された非営利組織「プロジェクト・ゲン」である。その献身的な活動は、同作の切実なメッセージを世界に伝達するという目的に基づいていたわけだが、現にその後、英語だけでなくエスペラント語（Fiedler 2006: 59-76）を含む複数言語による翻訳版が出たことは周知の通りだろう。

そして「1983年、中沢が『はだしのゲン』と同じようなストーリーをさらに短い形で描いた『おれは見た』を、「米国のコミックスそのままの体裁（完全なカラー印刷だった）に直したものが米国で出版された。日本のマンガが米国コミックスの形式で出たのはこれが最初」であった。だが、この試みによって「出版元は、ほとんど倒産にまで追い込まれた。『はだしのゲン』英語版も、最初は売れ行きがよかったとはお世辞にも言えない。15年近くたって、『ニュー・ソサエティ・パブリッシャーズ』および『ペンギン・ブックス』の二大出版社の手で発売されて初めて、『はだしのゲン』は商業的に成功」することとなる（ショット 1998: 271）。

ショットによるこれらの記述から確認したいことが、さしあたり三つある。

一つ目は、「はだしのゲン」という日本マンガの翻訳出版をアメリカで成立させた最初のケースは、現地読者のニーズや日本での知名度といった商業的理由ではなく、原爆や戦争体験を巡る政治的動機に基づいていたという事実。二つ目は、「はだしのゲン」の商業的成功は1990年代に入ってからであり、そのほか複数の日本マンガが海外で翻訳出版される時期と重なっていたという事実。三つ目は、以上の二つを踏まえるならば、アメコミ形式で出版されたマンガでも、1980年代半ばの時点ではあまり人気がなかったという事実である。

ここからは、単に作品内容、すなわちメッセージや視覚表現の力、さらにはメディア的工夫だけでは、アメリカにおいて「はだしのゲン」は広く受容されなかったということが導かれる。その一方で、1990年以降、複数翻訳された日本マンガの中で「はだしのゲン」が現地で人気を得たという事実からは、もともと内容が面白くなかったから売れなかったのではなく、1980年代半ばの時点では、アメリカにおける日本マンガ自体の認知度およびマンガリテラシーの水準がまだ低かったのであろうことが推察できる。

平たく言えば、一定のマンガリテラシーを習得した集団が存在しなければ、何らかのマンガが翻訳されたとしても、「メッセージ性が強い」とか、「珍しい絵柄だ」とか、「読みやすい形式だ」というだけでは、その発行先で人気を博すわけではないということである。

当然と言えば当然の、こうした認識はしかし、私たちが目指そうとしているグローバルなマンガ研究にとって、改めて意識しておくべきポイントである。なぜなら、特定の国や地域の読書共同体・解釈共同体を考察するには、その存在を現在の水準と規模で成立させてきた（または、それ以前には成立させてこなかった）、現地の政治的・社会的・文化的・歴史的な文脈に対する知識と関心が、作品の内容に対するそれと同じだけ重要になるからである。要するに、これまた至極当然ながら、私たちが「国際マンガ研究」を標榜し、それを意義あるものとするには、「マンガ」だけでなく「国際」について、私たちはもっと知る必要があるのだ。

翻って「はだしのゲン」は、「原爆マンガの正典」と評されるほど、他のマンガに比べ、純粋にマンガとして語ることが困難な作品でもあった。つまり、被爆者である作者自身の経歴をはじめ、あまりにも原爆や戦争についての政治

的メッセージが前景化されてしまうのだ。しかし、そのことが単に広島や日本
の問題でなく、アジア太平洋戦争、第2次世界大戦という、文字通り「国際」
的関心事であればあるほど、グローバルなマンガ研究にとって、同作が有用な
研究対象になることはまちがいない。現に、ワークショップ4で展開された議
論の熱気はそのことを顕著に物語っていた。

数あるマンガの中から私が「はだしのゲン」を選ぶのは、以上のような理由
からである。

2 なぜ「リメイク版」か

次に、なぜ「リメイク版」なのか。ただし、これは、中沢啓治による改訂版
ではなく、登場人物や絵柄だけを模した同人誌でもなく、別の新たな作者によ
る完全なリメイク版を意図している¹。

その理由を比喩的に述べるならば、「唯一のゲン」から「複数のゲン」への
変換可能性を試してみたいからである。すなわち、従来の翻訳版だけでなく、
中沢とは居住地や世代、性別などが異なる作者によるリメイク版を制作する
ことによって、原作のメッセージ性やマンガとしての特徴が相対化しやすくな
るとともに、原作ゆえの「特殊な力」の有様がいつそう際立ってくるからである。

その「特殊な力」とは、「はだしのゲン」が持つ、被爆者という特殊な立場
から描かれた作品ゆえに宿る力のことであり、マンガという複製大量印刷物で
ありながら同時にアウラをまとっているとても形容したくなる独特な力のこ
とである。

中沢が「はだしのゲン」に込めたメッセージやマンガ的仕掛けは、その他多
くのマンガと同じく、もちろん中沢自身によるものだ。しかし、被爆者という
中沢の立場が、同作を比類なきものにしてしているのもまた事実である。中沢の原
爆や戦争に対する激しい怒りが、何よりこの作品のオリジナリティを支えている
ように見える。

ところが、被爆という人類史上稀にみる体験を普遍的な問題として訴えてい

くことが、中沢を含む被爆者たちの切なる願いだとすれば、作者の立場が特権
化されてしまうのは、必ずしも幸福なことではない。ましてや、同作が「原爆
マンガの正典」として「唯一の正しい読み」を要請されるとすれば、それは多
くの読者にとっても不幸である。その意味において、こうの史代『夕風の街
桜の国』『この世界の片隅に』や、西岡由香『夏の残像——ナガサキの八月九
日——』『八月九日のサンタクロース——長崎原爆と被爆者——』など、近年
の原爆を扱ったマンガの広がり興味深い動向である。

ならば、原作を相対化するための複数のテキスト＝リメイク版を制作するこ
とは、そうした中沢の特権的な作家性も含め、メッセージ伝達手段としての、
または娯楽読み物としての、「はだしのゲン」というマンガの可能性と課題を
考察するうえで有用なはずである。しかも、グローバルなマンガ研究にとって
応用可能な利点もある。

すでにお気づきだろうが、このリメイク版に関する私の意図は、ケース・リッ
ペンス氏の「アンネの日記」のコミックについての報告、およびネラ・ノッパ
氏の同人誌や二次創作を巡る論考に着想を得ている。もちろん「はだしのゲン」
と「アンネの日記」とでは、原爆とホロコースト、マンガの登場人物と実在の
人物という違いがある。しかし、第2次世界大戦に翻弄された人々の体験を、
マンガという視覚表現で世に訴えたという意味では共通している。だが、それ
以上に重要なのは、かたや「唯一のゲン」、かたや「複数のアンネ」という、
決定的な違いが存在することだ。

そのため、リッペンス氏が示したように、アンネのイメージは出版された場
所や内容によって変わるし、そこから読者が得る情報や教訓にも温度差が生じ
る可能性を免れない。しかしながら、川口隆行氏が論及した表象の問題を踏ま
えれば、アンネのイメージはそもそも、マンガや映画、小説など、戦後のメディ
ア環境の中で形成された、本質的に事後的な存在である。したがって、誤解を
恐れずに述べれば、「唯一のアンネ」や「正しいアンネ」など、最初から存在
しないと直すべきだろう。そして同時に、だからこそ、アンネは複数の国
や地域の読者の中で、今なお「生きている」とも。

率直に述べてしまえば、こうした「アンネの日記」の状況を、私は「はだし
のゲン」に適応させてみたいのだ。世界の様々な国や地域の読者がおかれた社

¹ ただし、同人誌やインターネットでは、すでに『はだしのゲン』のパロディや二次創作は旺盛に行われている。その代表的なサイトとして、「1995 GenProduction」(<http://kamatatokyo.com/home.html>, last access 2010/9/4)、「はだしのゲン日記—hadashi no gen nikki—」(<http://kamatatokyo.com/hoge/hns-lite/>, last access 2010/9/4)があり、それらの動向の評価については、「川口 2008」を参照いただきたい。

会や歴史、文化や思想の状況に応じて、「生き抜いていくゲン」または「生まれ変わるゲン」の姿を、この目で見てみたい。

リメイク版の制作には、以上のような意図があった。

3 いかにして「複数の国で刊行」するか

しかしながら、リメイク版の実現には、たちまち現実の壁が立ちはだかることになる。そう、著作権問題である。

中沢啓治は2009年の時点で、視力低下の影響からマンガ家引退を表明している。自らの人生とゲンを重ねつつ、被爆者としての怒りを作品に込めてきた中沢の心中を察すれば、ゲンの成長を他人に委ねることなど大変困難だと推察できる。もちろんそれは、商業的な意味やマンガ家としての名誉の問題ではなく、中沢のアイデンティティそのものに関わるからである。

したがって、「普通」に考えれば、数あるマンガの中でも、「はだしのゲン」のリメイク版の実現可能性は低いと言わざるを得ない。

しかし、この場合の「普通」とは、従来の出版社による出版活動を意味している。これに対し、本論集の主体がそうであるように、「大学」による出版活動に置き換えるならば、別の可能性も開けるだろう。善し悪しではなく、資本主義社会における役割分担として、利潤追求を本質的課題とする会社組織とは異なり、大学だからこそできる事柄があるはずだ。そこに、「はだしのゲン」のリメイク版の刊行を加えてみてはどうだろうか。

もちろん大学も企業の一つだし、大学だから「売れない本」を作っても構わないというわけではない。ただし、「売れる」ことが第一義ではなく、「知る」「考える」とか「実験する」「議論を興す」といった意義が、「売れる」に先行する価値だと認めることが大学にはできる（むしろ「売れる」に越したことはないが、それは結果であって前提でなくともよいという意味で）。実際、大学が申請可能な各種の出版助成制度はそうした理念を共有していよう。

ただし、会社組織だからといって、一概に融通が利かないわけでもない。例えば、国際会議終了から約2週間後、『朝日新聞』2010年1月4日夕刊8面に、「手塚漫画 幻の共作実現へ」「ブラジルの巨匠、生前約束」という見出しの記事が掲載された。ブラジルのマンガ家、マウリシオ・デソウザ氏（74歳）には、

生前に親交のあった手塚治虫との間に、お互いのキャラクターを用いて世界平和を訴える映画を共作する構想があった。だが、手塚の死によって夢半ばになっていたところ、2009年に手塚プロダクションの関係者に会い、手塚作品のキャラクター使用許諾を得ることができたため、現在、ポルトガル語のマンガ出版を目指しているという。また、手塚プロが海外のマンガ家に手塚のキャラクター使用を許可したのは初のこと、という内容である。

これは美談だ。だが、レアケースだからこそその美談であるとするれば、この種の動向を押し広げていくことが、今回の国際会議でもしばしば言及された著作権問題をクリアするという意味で、あるいは同人誌を考察の視野に入れる意味でも、今後のグローバルなマンガ研究、および様々な国や地域の読者にとっての、実質的な朗報となるだろう。

もとより、マンガ家本人にとって、作品のキャラクターやメッセージをどれだけ生き長らえさせるかは、切実なテーマである。その点、生前の手塚は自分の作品が国境を超えることやより長く読まれ続けることにこだわっており、新聞記事の手塚プロの対処は手塚の意志を継ぐ英断とみなすことができる²。

そして、中沢にしてみれば、「はだしのゲン」が、それこそ著作権の保護期間などとは関係なく、できるだけ永遠に、できるだけ多くの国や地域で、読み継がれることを切望しているに違いない。だがその実現のためには、著作者の願いや努力だけでなく、現地における出版や流通の状況、マンガの社会的・文化的位置づけ、そして読者のマンガリテラシーの水準や歴史性などを考慮する必要がある。あるいは、各地によって、第2次世界大戦や原爆に対する政治的立場や態度、解釈や記憶が異なることを想定すれば、それらに関する慎重かつ貪欲な知的アプローチも不可欠となる。このあたりについては、第1章でも述べた通りだし、そのうえで、リメイク版の制作、すなわち「複数のゲン」が、中沢を含む被爆者たちの声を増幅させる可能性があることを、第2章で述べたつもりである。

2 例えは次の手塚の発言。「十年たたないと漫画の評価っていうのはできないわけですよ。ただ覚えているとか、昔こういうのがあったとそういう意味じゃなくてね。十年たつてその時の子どもに同じような感動を与えるといったことが一番重要で、二十年三十年もつとそれは必要なんです。それは時間とか世界とかを越えて、ある意味での糧でなきゃいけない。」（手塚・石子 1992: 264）。

また、新聞記事は海外の事例についてであり、国内で手塚作品のキャラクターを用いたリメイク版には、浦沢直樹×手塚治虫「PLUTO」をはじめ、「ブラックジャック」や「リボンの騎士」など、複数の先行例がある。

それでは、「いかにして複数の国で刊行する」のか、その方法を述べてみたい。あくまでここで示すのは第一段階のテーマばかりだが、概ね次のような構想を抱いている。

まず、「はだしのゲン」や「マウス」の翻訳版、あるいは「アンネの日記」のコミック版など、第2次世界大戦の体験や記憶に関するマンガについて、発行先での売れ行きや利用のされ方を調査する。もちろん今回の国際会議での報告も含まれる。次に、その調査結果を踏まえ、各地でのマンガ読者の層の広がりや個人のマンガリテラシーの水準を検証する指標を設ける。そして、その指標に基づいた分析を行い、各地の読者が好みそうなマンガの絵柄や構成を導き出し、リメイク版の基本構想を練り上げる。あわせて、これら一連の作業過程を助成する機関として大学の資源を活用するため、大学間もしくは研究者間の連携強化を図る。他方、一定の段階で、これらの構想を中沢本人に相談およびインタビューする機会を設定し、リメイク版の制作許可を申請する、という段取りになろうか。

我ながら「言うは易し、行うは難し」の感も否めないが、この構想の最大のねらいは、これを実行するには、前提として、国際的な大学間もしくは研究者間のネットワーク構築が不可欠となる点にこそある。そして言うまでもなく、そのための大切な第一歩が、今回の国際会議だったというわけである。

問いを続けよう。

『はだしのゲン』のリメイク版を海外で刊行する」主体は誰か。それは、「私たち」である。では、「私たち」とは誰か。それは、今回の国際会議に参加し、またはこの論集を手に取り、あるいは今後の研究活動において、グローバルなマンガ研究に関心を持ってくれた人たち、もしくはこれから持ってくれるだろう人たちのことである。

そうした人たちのネットワークを広げ、それぞれの関心を交流させる研究拠点として、微力ながら京都精華大学国際マンガ研究センターがその役目を果たすためにも、「私たち」は今後もマンガ／コミックスに関する国際会議を重ねていく所存である。

おわりに

以上、「はだしのゲン」にまつわる個人的な提案をもとに、本論集の「あとがき」にかわる文章を綴ってきた。念のため、改めて断わっておくが、今回の提案はあくまでも、グローバルなマンガ研究のケーススタディのためのものであり、それが目的のすべてではない。とはいえ、この提案に国際会議での各セッションに通じる論点を見出そうとしたことは事実であるし、今後の展望に繋がる可能性を十分に持っていると考えている。

なぜなら、ティエリ・グルンステン氏が言うところの「マンガのシステム」と正面から向き合うには、マンガのシステムを「そのようなもの」として成立させる読書共同体・解釈共同体、すなわちマンガリテラシーを巡る諸問題について、表裏一体で取り組まねばならないからである。また、パスカル・ルフェール氏が指摘する、マンガの「制度」と「形式」と「内容」を総合的に考察するためにも、国際比較が可能な具体的作品の選択は重要な作業となるからである。延いてはそれが、トランスナショナルやアイデンティティに関する論点と重なることはもちろんのことである。

こうしたグローバルなマンガ研究を進めるための要件を「はだしのゲン」は備えている。だから、これを手がかりにはじめたい、という思いを述べさせていただいた。その意味において、今回の提案は、私なりの「国際マンガ研究・スタート宣言」であった。これをもって、僭越ながら、本論集の「あとがき」にかえさせていただきたい。

末筆に、書き漏らしていたが、「はだしのゲン」のリメイク版が実現したとして、かりに想定外に売ってしまった場合、その収益をどのように活用するか。日本には「鬼が笑う」という諺があるが、まだ笑われたくないの、別の機会に言及することとしたい。

参考文献

Fiedler, Sabine (2006): *Nudpieda Gen - Hadashi no Gen* in an International Speech Community, In: Berndt, Jaqueline & Steffi Richter (eds): *Reading Manga: Local and Global Perceptions of Japanese Comics*, Leipzig: Leipzig University Press, pp. 59-76.

川口隆行『原爆文学という問題領域』創言社、2008年

手塚治虫・石子順『手塚治虫 漫画の奥義』講談社、1992年
フレデリック L. ショット、樋口あやこ訳『ニッポンマンガ論——日本マンガにはまったアメリカ人の熱血マンガ論』マール社、1998年
吉村和真・福間良明編著『「はだしのゲン」がいた風景——マンガ・戦争・記憶』梓出版社、2006年
ロジャー・サビン「英米圏における『はだしのゲン』』『マンガ研究』11号、2007年3月、150-173頁
「手塚漫画 幻の共作実現へ ブラジルの巨匠、生前約束」『朝日新聞』2010年1月4日夕刊8面

執筆者プロフィール (執筆順、生年/現職/専門分野/主要業績/メールアドレス)

ジャクリーヌ・ベルント (Jaqueline BERNDT)

1963年/京都精華大学マンガ学部教授・マンガ研究科長、国際マンガ研究センター副センター長/芸術学、マンガの美学、近現代日本芸術/[co-editor & co-author] *Reading Manga from Multiple Perspectives: Japanese Comics and Globalisation*, Leipzig University Press 2006.;『マン美研 マンガの美/学的な次元への接近』(共編著)、醍醐書房、2002年;『マンガの国ニッポン——日本の大衆文化・視覚文化の可能性』(佐藤和夫・水野邦彦訳)、花伝社、1994年。
berndt@kyoto-seika.ac.jp; <http://berndt.ehoh.net/>

ティエリ・グルンステン (Thierry GROENSTEEN)

1957年/コミックス理論家、フランス国立マンガ研究センター「CIBDI」元センター長、『Les Cahiers de la bande dessinée』誌および『九番目の芸術』誌(CNBDI 紀要)元編集者/『線が顔になるとき——バンドデシネとグラフィックアート』(古永真一訳)、人文書院、2008年;『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; *L'univers des manga* [日本マンガの宇宙], Casterman 1991。
<http://www.editionsdelan2.com/groensteen/>

森田直子 (もりた なおこ)

1968年/東北大学大学院情報科学研究科准教授/テキストと図像の相関関係についての研究、文学理論、フランス語教育/関本英太郎(編)『人文社会情報科学入門』(共著)、東北大学出版会、2009年;「ロドルフ・テプフェールの「版画物語」理論:『フェステュス博士』の自己翻案をめぐる」『Nord-Est』第1号、日本フランス語フランス文学会東北支部会、2009年 *Une lectrice des Thibault en bande dessinée - Kiirou Hon* (1999) de TAKANO Fumiko, *Ebisu*, no 35, 2006。
moritamaga@aol.com

夏目房之介 (なつめ ふさのすけ)

1950年/学習院大学大学院身体表象文化学専攻 専任教授、花園大学 客員教授/マンガ論、マンガ史/『手塚治虫はどこにいる』(くちまライブラリー)、筑摩書房、1992年(くちま文庫)、筑摩書房、1995年);『マンガはなぜ面白いのか——その表現と文法』(NHK ライブラリー)、日本放送出版協会、1997年、他多数。
<http://blogs.itmedia.co.jp/natsume/>

小田切博 (おだぎり ひろし)

1968年/フリーライター/『誰もが表現できる時代のクリエイターたち』NTT出版、2003年;『戦争はいかに「マンガ」を変えるか——アメリカンコミックスの変貌』NTT出版、2007年;『キャラクターとは何か』(くちま新書)、筑摩書房、2010年。

鈴木 繁 (すずき しげる / Shige (CJ) SUZUKI)

ニューヨーク市立大学バルーク校 (City University of New York at Baruch) 助教授 / 日本近現代文学・映画、日米比較文学論、SF 研究、マンガ / コミックス研究 / Post-human Visions in Postwar US and Japanese Speculative Fiction: Re(con)figuring the Western (Post)humanism (博士論文); 『『情報化社会における身体』および『非政治的な政治風刺映画——チーム・アメリカ☆ワールド・ポリス』』『9・11 とアメリカ: 映画にみる現代社会と文化』鳳書房、2008 年; Nakazawa Keiji, Barefoot Gen: A Cartoon Story of Hiroshima, In: *Socialist Studies: The Journal of the Society for Socialist Studies*, vol.5 no.1, 2009.

パスカル・ルフェーブル (Pascal LEFÈVRE)

1963 年 / コミックス史家、ベルギー・ブリュッセル芸術大学助教授、博士 / The Conquest of Space. Evolution of panel arrangements and page layouts in earlycomics, In: *European Comic Art*, Vol. 2, N°2, 2009, pp. 227-252. ; Incompatible Visual Ontologies? The Problematic Adaptation of Drawn Images, In: Gordon, Ian, Jancovich, Mark, & McAllister, Matthew (eds), *Film and Comic Books*, University Press of Mississippi, 2007, pp. 1-12. ; The Importance of Being 'Published'. A Comparative Study of Different Comics Formats, In: Anne Magnussen & Hans-Christian Christiansen (eds), *Comics & Culture*, Copenhagen: Museum Tusulanum at the University of Copenhagen, 2000, pp. 91-105.; 「日本マンガにおける『演出』と『フレーミング』」(X. エベールとの共著、野田謙介訳)、『ユリイカ』2008 年 6 月号、青土社。
<http://sites.google.com/site/lefevrepascal/home>
<http://earlycomics.blogspot.com/lefevre.pascal@gmail.com>

雑賀忠宏 (さいか ただひろ)

1980 年 / 神戸大学大学院人文学研究科 学術推進研究員 / 文化社会学 / 雑賀忠宏 「マンガ生産の文化——社会的関係としてのマンガ生産が孕む『過剰さ』の意味」、大野道邦・小川伸彦編 『文化の社会学——記憶・メディア・身体』文理閣、2009 年; 雑賀忠宏 「文化生産における『創造性』概念をめぐる——ロマン主義的創造性イデオロギーの機能」『社会学雑誌』24 号、神戸大学社会学研究会、2007 年、112-125 頁。
xika31@yahoo.co.jp

トーマス・ベッカー (Thomas BECKER)

1960 年 / ベルリン自由大学文学部美術史学科助教授・特別研究員 (『美的経験と芸術の越境』)、博士 / 芸術社会学、カルチュラル・スタディーズ、コミックス研究、美学。現在、ブルデュエの文化社会学の視点から北米とフランスでの「コミックス作家の文化資本」をめぐる調査研究を実施中 / Enki Bilal's Woman Trap: Reflections on Authorship under the Shifting Boundaries between Order and Terror in the City, In: Jörn Ahrens and Arno Meteling (ed.), *Comics and the City*, New York: Continuum 2010,

pp.265-278. ; Comic—eine illegitime Kunst? Sozioanalyse der Lust an einem hybriden Medium, In: Dietrich Grünewald (ed.): *Struktur und Geschichte der Comics. Beiträge zur Comicforschung*, Bachmann Verlag, 2010, pp. 308-321. ; Genealogie der autobiografischen Graphic Novel. Zur feldsoziologischen Analyse intermedialer Strategien gegen ästhetische Normalisierungen [自伝的グラフィック・ノベルの系譜: 美的統合に対するインターメディア戦略のフィールド論的社会学をめぐる], Stephan Ditschke, Katerina Kroucheva, Daniel Stein (eds), *Comics: Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*, Bielefeld: Transcript, 2009, pp. 239-264.
<http://www.sfb626.de/en/mitglieder/mitarbeiterinnen/becker/index.html>
thomas.becker@fu-berlin.de

ネラ・ノッパ (Nele NOPPE)

1983 年 / ベルギー・ルーヴェン・カトリック大学日本文学博士課程在籍 / 日本文学の Let's Manga 研究所で、マンガ・同人誌の収集と翻訳、さらにマンガを使用する教材作成などに携わる / 「日本と欧米の二次元創作物における物語形式の相違点——『ハリー・ポッター』を原作として書かれたファン小説と同人誌を検討」、関西大学 EU 日本教育プログラム推進室編 (第一回 KU ワークショップ論文)、2009 年、52-56 頁; James loves Severus, but only in Japan. Harry Potter in Japanese and English-language fanwork, In: Ōshima, Kaoru and Yutaka Yabuta (eds), *Japanese Studies between EU and Japan*. Osaka: NPC Corporation, pp. 119-140.
<http://www.nelenoppe.net/fanficforensics/>
nele.noppe@gmail.com

溝口彰子 (みぞぐち あきこ)

1962 年 / 法政 / 明治学院 / 多摩美術 / 共立女子大学非常勤講師 / ビジュアル&カルチュラル・スタディーズ / 「ホモフォビックなホモ、愛ゆえのレイブ、そしてクィアなレズビアン: 最近のやおいテキストを分析する」『クィアジャパン』VOL.2; 『変態するサラリーマン』勁草書房、2000 年、193-211 頁; Male-Male Romance by and for Women in Japan: A History of Yaoi Fictions, *the US-Japan Women's Journal Number 24* (2003 年 12 月), pp.49-55; 『『砂の女』再読: レズビアン・リーディングの新たな可能性』、西嶋憲生編 『映像表現のオルタナティブ: 一九六〇年代の逸脱と創造』(日本映画史叢書 3)、森話社、2005 年、245-274 頁。
<http://akikomizoguchi.blog.so-net.ne.jp/>

伊藤公雄 (いとう きみお)

1951 年 / 京都大学文学研究科・文学部教授 / 文化社会学、ジェンダー論 / 『<男らしさ>のゆくえ——男性文化の文化社会学』新曜社、1993 年; 『社会学ベーシックス 1 ~ 10 巻』(共編著)、世界思想社、2008 年~; 『コミュニケーション社会学入門』(編著)、世界思想社、2010 年。
itoida@aol.com

猪俣紀子 (いのまた のりこ)

1976年／くらしき絵本館／BD出版、少女BD雑誌／Le manga et sa diffusion en France: étude des raisons d'un succès, In: Mayaux, Catherine (ed.), *France-Japon: regards croisés: échanges littéraires et mutations culturelles*, Bern: Peter Lang 2007, pp. 95-104.; *Jacaranda* (by Shiriagari Kotobuki), co-translator, Paris: Milan 2006.; Translator, *Olibrius* (by José Parrondo), Okayama: Kurashiki ehonkan, 2010.
<http://www.kurashiki-ehonkan.com/>

ウエンディ・ウォン (黄少儀／Wendy Siuyi WONG)

1966年／トロント・ヨーク大学芸術学部デザイン学科准教授、博士／グラフィック・デザインと広告、コミックスを含む香港・中国視覚文化史研究／「チャイニーズ・デザイン展」の企画；*Hong Kong Comics: A History of Manhua*, New York: Princeton Architectural Press 2002；Detachment & Reunification: A Chinese Graphic Design History in Greater China since 1979, In: *Design Issues*, Vol.17 (4), 2001, pp. 51-71.; Manhua: The Evolution of Hong Kong Cartoons and Comics, In: *Journal of Popular Culture*, Vol. 35 (4): 2002, pp. 25-47.
wsywong@yorku.ca

チェンジュ・リム (LIM Cheng Tju)

1972年／コミックス研究家、シンガポールの中学校教師／カルチュラル・スタディーズ、アジア近代史、『International Journal of Comic Art』誌編集員／Singapore Political Cartooning, In: *Southeast Asian Journal of Social Science*, 25: 1, 1997, pp. 1-166.; Political Cartoons in Singapore: Misnomer or Redefinition Necessary?, In: *The Journal of Popular Culture*, 34.1, 2000, pp. 77-83.; Political Prints in Singapore, In: *Print Quarterly*, Vol. XX I, No. 3, 2004, pp. 266-281.
godot17@gmail.com

ケース・リベンス (Kees RIBBENS)

1967年／オランダ王立科学アカデミー戦争記録研究所研究員、博士(近代史)／ポピュラー歴史文化と共同記憶、コミックス史、第2次世界大戦研究、『European Comic Art』誌編集員／*Een eigentijds verleden. Alledaagse historische cultuur in Nederland, 1945-2000*, Hilversum 2002.; The Meaning of the Past, *Public History Review* 12, (with G. J. Westerhof and C. van Halen), 2006, pp. 1-17.; *Getekende tijd. Wisselwerking tussen geschiedenis en strips*, (with Rik Sanders), Utrecht/Rotterdam 2006.
k.ribbens@niod.knaw.nl

川口隆行 (かわぐち たかゆき)

1971年／広島大学大学院教育学研究科准教授／日本近現代文学・文化史研究／『台湾・沖縄・韓国で日本語は何をしたのか——言語支配のもたらすもの』(共編著)、三元社、2007年；『原爆文学という問題領域(プロブレマティーク)』創言社、2008年；ジョン・W・トリート『グラウンド・ゼロを書く——日本文学と原爆』(共訳書)、法政大学出版局、2010年。
kawataka@mbg.nifty.com

加治屋健司 (かじやけんじ)

1971年／広島市立大学芸術学部准教授／アメリカと日本を中心とした近現代美術史・美術批評史／『マーク・ロスコ』(共著)、淡交社、2009年；*Count 10 Before You Say Asia: Asian Art after Postmodernism* (共著)、国際交流基金、2009年；『広島アートプロジェクト』(共著)、2007～2009年。
kajiyak@gmail.com

トマス・ラマール (Thomas LAMARRE)

1959年／カナダ・モンリオールのマギル大学教授、『メカデミア』誌編集員、博士／日本文化史、映像論、オタクに見られる資本主義とファンカルチャー、動物寓話から見たメディア発達論／*The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, University of Minnesota Press 2009；「トラウマから生まれて 『AKIRA』と資本主義的な破壊様式」(余田真也訳)、『新現実』第4号、角川書店、2007年；座談会「世界の中の、戦時下のおたく」『新現実』第4号、角川書店、2007年。
http://web.me.com/lamarre_mediaken/Site/Home.html

吉村和真 (よしむら かずま)

1971年／京都精華大学准教授／国際マンガ研究センター研究統括室長／思想史・マンガ研究／『「はだしのゲン」がいた風景——マンガ・戦争・記憶』(編著)、粹出版社、2006年；『差別と向き合うマンガたち』(共著)、臨川書店、2007年；『マンガは越境する!』(共著)、世界思想社、2010年。
manbun21@kyoto-seika.ac.jp

〈国際マンガ研究 1〉

世界のコミックスとコミックスの世界
グローバルなマンガ研究の可能性を開くために

2010年9月30日 初版第1刷発行

編者 ジャクリーヌ・ベルント
(京都精華大学国際マンガ研究センター)

発行所 京都精華大学国際マンガ研究センター

〒604-0846 京都市中京区金吹町452
京都国際マンガミュージアム内
TEL 075-254-7427 / FAX 075-254-7437
<http://imrc.jp/>

©2010 Kyoto Seika University International Manga Research Center

この事業は、文部科学省の平成18年度オープン・リサーチ・センター整備事業による国庫補助を受けています。

ISBN978-4-905187-00-4

