

マンガ

タイで売られている日本のマンガ



世界の人びとに注目されている日本のマンガ。国内ではマンガのミュージアムが登場するなど、あらたに見直されている。今号では、マンガが世界の各地域でどのように受け入れられているのかを紹介し、現代社会とマンガとのかかわりについて考えてみたい。



京都国際マンガミュージアムでマンガを読む子どもたち

世界へ広がる ジャパंकール

奥野 卓司

(おくのたくじ)

関西学院大学教授

ジャパंकールとして

二〇世紀にはマンガは雑誌のなかだけのものでしたが、今ではアニメ、ゲーム、フィギュア、コスプレ、アニソン(アニメの主題歌)、メイド喫茶などとともに、一組のサブカルチャーとして存在している。このようなサブカルチャーは大人からは軽視され、若者の犯罪の原因とされたりさえする。だが知らないうちに、それが海外では「ジャパंकール(かっこいい日本のもの)」と

よばれて、好評を呼んでいた。たとえば、宮崎駿監督のアニメ「千と千尋の神隠し」はアカデミー賞を受賞し、押井守監督の「イノセンス」はカンヌ映画祭で絶賛を浴びた。海洋堂のフィギュアは、ニューヨーク近代美術館に展示され好評だった。

ガに出てくる畳や鯉のほりなどの日本の習俗に興味をもち、日本語を習いはじめる人も増えている。

東アジアへの拡散と変容

欧米では知識層が日本のマンガやアニメを芸術として評価するという傾向が強い。これに対し普通の若者たちに広く浸透しているのは、東アジアの都市部である。ぼくは、数年前からジャパंक

ールが中国や韓国、台湾の若者たちにとのよう受けとめられているのかを調査してきた。これらの国々では、日本のマンガが若者に歓迎されていることは共通しているが、国によって状況は微妙に異なる。台湾では、台北の東門街に日系マンガ専門店が軒を連ねているが、若者は北京語ではなく、台湾語の海賊版を愛読する。韓国では、日本のキャラクターが街にはなく、市販されるマンガは舞台を日本から韓国に変えている。このためオタクは、仲間が日本版をハングルにしたものを、PC房(韓国のネットカフェ)で読む。中国では、ネットからDVDにコピーして、著作権を無視したマンガが氾濫している。コスプレもさかんで、日本のキャラクターが若者によく知られる。

作者や版元だけではなく、連、目利きなど、今日のコミケ(マンガ同人誌大会)のような広がりをもっていった。それらは、西洋の芸術のように貴族に育てられたのではなく、江戸、上方の町民が作り、彼ら自身が楽しみ、成長させてきたのだ。ここには、日本の美として評価されてきたワビ、サビとは別の美意識がある。それは江戸文化の粹だ。前者が能や茶道に表象される武士のものであるのに対し、

後者は町民の生活から生まれた美意識である。梅棹忠夫の言う「チョーミンナイゼーション」であろう。その意味で、今日のマンガ好きオタクの美意識とされる萌(もえ)に通じている。また、古代から日本人は、草木虫魚と会話し、田の神、山の神と交感してきた。このアニミズムが、世界最初のマンガ、『鳥獣人物戯画』にあらわれている。それは、鳥羽絵、大津絵に受けつがれ、江戸時代に

も花鳥画として生き続けた。画家が動物と交感し、人間化してデフォルメする伝統が、今日のドラえもん、トトロのような日本マンガのキャラクターを生み出した。このような日本の文化環境は、欧米にも東アジアの他地域にも見られないもので、それがジャパंकールの源泉である。これを、デジタルメディアによって発信していくことが、日本の文化を世界に伝えることにつながっていく。

また、これらの国は日本のマンガを受け入れる一方でなく、自らも制作に乗り出し、輸出品にしようとしている。だが、国策として進められるコンテンツ創造が、成功するかどうかは懐疑的だ。マンガは日本の文化と深くかかわっているからだ。

日本マンガの文化環境

たとえば、江戸中・後期には、人形浄瑠璃や歌舞伎、浮世絵などが花開いた。とくにマンガに直接つながる黄表紙は、戯



毎年2回東京ビッグサイトで開かれるコミケ(マンガ同人誌大会)の様子
インテックス大阪

日本のオタクの部屋



世界初のマンガ『鳥獣人物戯画』

フィールドワークとマンガ描き

都留 泰作
(つる だいさく)

富山大学准教授

マンガと人類学の共通点

わたしはアフリカ・カメルーンの熱帯森林に居住する狩猟採集民バカの人類学的フィールドワークをする傍ら、マンガを描いて雑誌に載せている。

改めてマンガと人類学の関係を問われると少し困ってしまうが、まったくの無関係というわけでもない。現在講談社の月刊誌『アフタヌーン』で連載中の「ナチュン」というマンガは、沖縄で修士課程研究のためにフィールドワークをした思い出をもとにしている。マンガを描くうえでいつも意識しているのは、自分の慣れ親しんだ世界を一步出れば、そこは「異文化」の世界であり、不思議な出会いと冒険がある、ということを入ンターテインメントのかたちで伝えることで

ある。この考え方は文化人類学や民族学とも相通する点があると思っている。

儀礼のなかで変身

文化人類学というのは、フィールドで出会う人びとや社会の見方を虚心に記述しようとする学問であるわけだが、マンガの描き手の端くれとして少々気になるのは、「彼ら」の社会ではマンガというのは一体何なのだろう、ということだ。とくに、わたしが今フィールドとしているアフリカには、マンガ市場が事実上存在しない。だが、マンガとどこかで連続した営み、というものはあるような気がしている。そのとき思い至るのは、やはり「絵」や「視覚メディア」のもつ力である。わたしもよくフィールドではスケッチをした。わたしは子どものころから「絵が上手」と言われてきたが、彼らは「上手・下手」でものを判断しない。わたしは「絵が『強い人』とよばれていた。この表現は単に「上手い」と言われるより何か嬉しい気がする。

彼らの文化で、視覚メディアのパワーが発揮されるのは、精霊を表現した種々の儀礼パフォーマンスである。そこでは、彼らは、さまざまな扮装を用いて想像上の不思議な生命に変身して見せる。この変身という考え方は、日本のマンガやアニメにも近い。小説や映画にはないマ



子どもが大人をまねて遊んで作った精霊



少年が作った精霊。手が突き出ている

『ナチュン』
(講談社KC1-2巻)
©講談社



マンガの魅力は、線であらわされた勇者や美少女、半動物といった「キャラクター」にある。このキャラクターこそ、読者が自己を投影し、異世界に遊ぶことを可能にする鍵である。勢い、マンガ家たちは、キャラクター造形に力を注ぐことになる。わたしが滞在したカメルーンの村でも、ある少年が、毎年のように「新しい精霊」を作り出して、儀礼の場で「発表」していた。そのデザインは、他の伝統的な精霊にはない、独創的な「キャラクター造形」であふれており、マンガ描きとして、彼こそ熱帯森林の同志ではないかと考えたりしている。

マンガミュージアムって、何？

牧野 圭一
(まきの けいいち)

京都国際マンガミュージアム・
マンガ文化研究センター長

開放的な読書スタイル

「…つまり、大きな、マンガ喫茶ですか？」という質問をよく受ける。メディアが、他者を痛烈に批判し、揶揄する場面も多いところから、マンガミュージアム(以下MMと表示)への風当たりもかなり強い。マンガ出版物収蔵二〇万〜三〇万冊というだけなら、この質問に肯くしかない。二〇〇六年一月二四日、MMが開館してもう一年が経過したが、この間二〇数万人の入場者を数えることができた。

一見してMMが他の図書館、博物館、美術館などと違うのは、入館者の読書スタイルや参加風景だろう。子どもから大人まで、何冊もの本を傍らに積み上げ、

床に立つたり座ったり、人工芝の運動場(龍池小学校跡地を再生活用)には、気候さえよければ三〇〜五〇名もの老若男女が、ゴロ寝しながら読んでいる。少し前なら、その読書姿勢そのものが批判の対象になったかもしれない。本が貴重な資料であることは、マンガの場合も変わらないが、万が一の際も補充ができないことはないという安心感が、管理者の側にもある。大量に出版され、古書の業者さんも多いところから、前述のわたしが許されることになる。マンガを読む際の開放感が、そのまま床に座ったり芝に寝転んだりの読書スタイルにあらわれている。

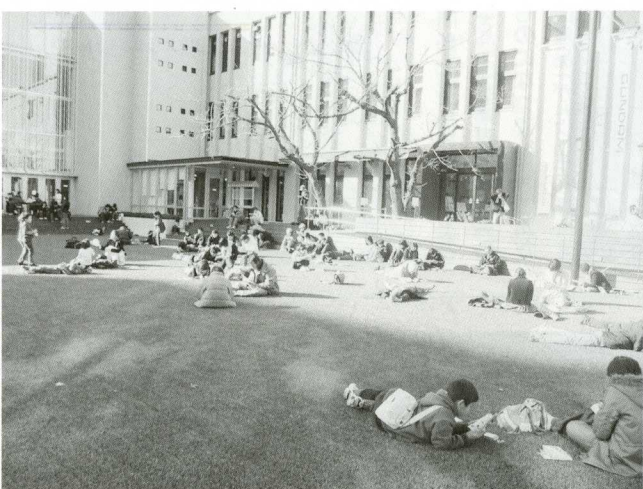
「閉館後の書架の整理がたいへんではないでしょうか?紛失する本も多いでしょうね?」という質問も数多く受けている。ところが、館員が驚くほど皆さんのお行儀がよく、たくさんもち出された書架のマンガは、きちんとその位置にもどされ、紛失することもほとんど無いと報告されている。…とすれば、京都精華大学マンガ学部の教室に置かれたマンガ書架の方が、うんと成績が悪いことになる。こちらは、図書委員が何度アナウンスしても、貴重な資料が帰ってこないことがあるからだ。マンガを生涯の仕事と考える学生たちにとっては、善悪を超えた《娯楽》のような存在でもある。

未開拓の研究分野

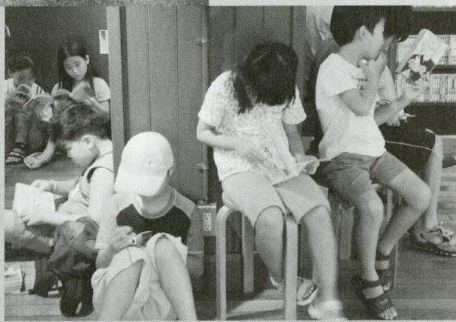
こうした参加スタイルを観察しても、MMならではの解釈と運営方式が必要と考えている。「マンガ」ということばで漠然ととらえられている広大な表現分野は、研究者の視点で見ると、まっ

たく未開拓であると言ってしまうのではない。日本最初の本格的な研究施設として誕生した京都国際マンガミュージアムは、アメリカ大陸にやつとたどり着いた、メイフラワー号のような存在と、わたしは位置付けている。

芝生の上での読書風景



館内での読書風景



マンガ

特集

韓国にとっての新しい生き方

伊藤 亜人
(いとう あびと)

琉球大学教授

韓国でも、染み入るようにも日本からもたらされる大衆文化のなかでとりわけマンガの存在は大きいようだ。二〇〇〇年の秋に釜山のマンガ専門の書店で調べたところ、日本作家の翻訳書が九割ほどを占め、ざっと数えても五〇〇点を超えていた。日本のマンガが韓国の思春期および青春期の若者におよぼしている影響は、日本の大衆文化による汚染として否定的にとらえられがちであったが、その実態については年長世代には十分に理解されているとはいえない。

日本の社会や文化をめぐる討論が、学生の発言をきっかけにマンガに話題が移ることもしばしばあった。女子高生や女子大生のあいだでは、日本のマンガはか



ソウルの書店のマンガコーナー

ならずとも日本にとどまらない、もつと深い魅力があるといいい、これまでの韓国には無かった新しい世界、主流となってきたものとは別の生き方を示しているのだという。その主流とは、抽象観念を用いて理念を説き、教訓的で規範性の高いもので、合理的で要するに男性的な生活世界なのだといふ。それに対して日本のマンガは、論理や理念では割り切れない具体的な出来事や物をめぐる人のかかわりと思い、あるいはこだわりや情念や耽溺(たんにき)の世界、そしてそれを前向きに生きる個人的な生活像を描写しているのだから、それによって一種の美的で新鮮な世界が開かれるのだといふ。

確かに、かつて韓国を主導してきた年長世代は、漢字の抽象概念による観念世界をあまりに強調してきたようにも思われる。ハングル使用によって多くの人が文字に親しむようになって、そうした主流の伝統は日本人が思う以上に根強いかもしれない。世代間の意識のずれは親の世代にとっては脅威と映るようだが、女子学生はお構いなしにマンガアニメ・ツアーに参加してお目当てのマンガを買い求め、原語で読みたいと日本語をひそかに勉強するという。

友人の人類学者は、日本の大衆文化とくにマンガの世界に対して認識不足だったとこぼした。彼によれば、ある日まだ中学生の息子がやって来て、あらたまった表情で「お父さん、僕は大学に行くのをやめる。その分の学費をください。僕はそれのお金で日本に行く」と宣言したという。日本で何をするのかと尋ねると、なんと寿司職人になると答えたのだ。そして遅まきながらそれが日本のマンガの影響だと知ったという。主流に留まるための厳しい競争に直面しようとする思春期の若者にとって、日本のマンガはそれを問い直すような新しく魅力的な世界に誘っているようだ。

日本製から「国産品」へ

チヨムナード・シティサン

本館外来研究員

タイにおけるマンガの年間売上は三三億円以上とも推定され、市場の規模としては出版業界全体の一分の一に当たるほど大きなものになっている。これだけの読み物なら、いわゆる「国産品」がたくさんあってもいいはずだが、驚いたことにその九割以上が外国のマンガによって占められている。輸入マンガには欧米や香港や台湾のものもあるが、なんといつても日本製が圧倒的な人気を誇っている。一九七〇年代に紹介されたおなじみの「ドラえもん」の大ヒット以来、「ガンダム」「ドラゴンボール」「聖闘士星矢」「タッチ」「ベルサイユのばら」「名探偵コナン」など、数え切れないほどの日本マンガが街頭にあふれ、タイ人、特に子どもや若い人たちに愛読されるようになった。一人当たり年間平均七行しか本を読まないといわれるタイ人にはあるが、マンガ専門店の前にはいつも人だかりができるのはなんと皮肉な光景である。

そうしたタイのマンガ市場にもここ十数年異変が起こってきている。それまでほとんど完売だった人気のマンガでも、売上げ部数が減り、新しい読者の獲得もしにくい状況になってきた。マンガ離れの



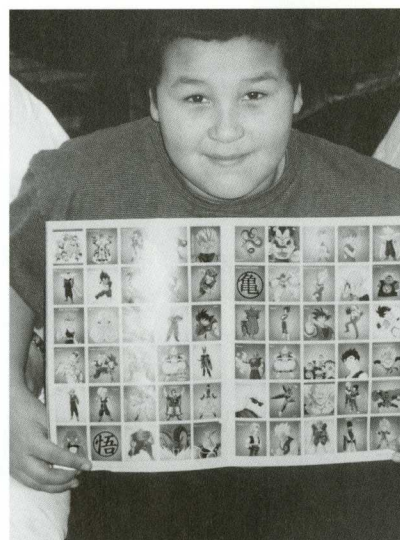
タイのオリジナル・アニメーションのDVDのパッケージ
(右「ブラーブートン」、左「グライトーン」)

重要な原因にはコンピュータゲームの普及がよく指摘されるが、「真新しさ」を追求したいという読者の願望があることも否定できないだろう。そうしたニーズに応えるべく、また自身の生き残りもかけて大手出版各社は競って独自のキャラクターの創造に乗り出している。そこで題材に求められたのが「ラーマーヤナ」「グライトーン」(タイ版クロコダイルハンター)や「ブラーブートン」(金のハゼに生まれ変わった母親と娘の話)など、現代人にほとんど顧みられることがなかった古典文学や昔話類である。またタイの象徴である「象」を主人公としたオリジナル・アニメーション「ガーングルアイ」の人氣も、今後タイのマンガ界の姿を変えていくひとつの転機として注目されている。

イヌイトの楽しみの方

大村 敬一
(おむら けいいち)

大阪大学准教授



「ドラゴンボール」のカードコレクションを見せるイヌイトの少年

「かめはめ波のやり方を教えてくれ」「新しいポケモンのグッズにはどんなものがあるのか」。カナダ極北圏の先住民、イヌイトの村を訪れると、こんなことを子どもたちから聞かれて、当惑しつつもどこか嬉しい自分がある。下宿先の家族が皆で「ものけ姫」を観ているときなど、「どうだ、素晴らしいだろう」と自慢したりもする。一家に数台のテレビやDVDが普及しているイヌイトのあいだでは、とくに子どもたちのあいだで、アニメ、なかでも日本のアニメに絶大な人氣がある。

しかし、わたしはマンガを読んでいるイヌイトをあまり見たことがない。たしかに、数十年前にはイヌイトがマンガをよく読んでいたという話を聞いたことはある。また、今日世界的な芸術になったイヌイト・アートが、一九八〇年代以後、マンガのタッチの影響を強く受けはじめ、「イヌイトらしい」表現とは何かという論争がおこったこともある。数年前には、そのイヌイト・アートの作家を支援する団体が、芸術市場の仕組みをイヌイトに教えるために、マンガの冊子を作って配布したという。さらに、イヌイトの先住民団体の機関誌で、一九八〇年代にイヌイトが描いた四コママンガが連載され、イヌイトが事実上の民族自治を獲得したヌナヴト準州の設立に貢献したという。しかし、わたしの観察力が足りないのか、本当にそうなのか、ここ一〇年ほどのあいだ、わたしはマンガを読むイヌイトをほとんど見たことがない。

あるいは、テレビやビデオ、DVDの普及にともなつて、マンガからアニメに好みが変わったのかもしれない。先住民社会は永遠に凍結した社会ではない。もちろん、彼らの楽しみも変わってゆく。社会組織や生業、信仰、芸術のかたちの持続と変化も大事な問題である。しかし、彼らの日々の生活の楽しみ方の持続と変化の様相も重要な問題だろう。いずれ極北の地にも、わたしのようなおたくが生まれるのか。こうした問いは、わたしたちと先住民を地続きに考える出発点になるかもしれない。

特集 マンガ