

日本マンガと「日本」

海外の諸コミックス文化を下敷きに

国際マンガ研究 4

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 2014

■ 目次 ■

序文

ジャクリーヌ・ベルント	3
-------------	---

第1部 台湾

1 台湾の漫画審査制度と日本漫画のアンダーグラウンド化展開	
李衣雲	13
2 台湾漫画家 AKRU との出会い	
日本的にみえる表現についての一考察	
池田美香	25
3 台湾の男性同性愛者による BL 漫画の批判的受容	
周典芳	41

第2部 東南アジア

4 コミックを「政治化」する「影響」論と「様式」論	
インドネシアのコミック言説について	
フェブリアニ・シホンピング／石川優 訳	59
5 タイコミックスの歴史	
多様なマンガ文化の間で形成された表現	
トジラカーン・マシマ	85
6 ベトナムの漫画文化 ―その過去と現在の概説―	
グエン・ホン・フック	119
7 ベトナムの若者文化 ―漫画を中心に―	
ファム・ホアン・フン	145
8 フィリピン・コミックスの“死”について	
カール・イエアン・ウイ・チェン・チュア	
クリスティン・ミシェル・サントス／西原麻里 訳	159
9 かわいらしさとおぞましさ、そして憂鬱のラブソディ	
シンガポール・マンガ家 FSc	
大城房美	181

第3部 西欧

10	フランスとイタリアにおける「日本」と「マンガ」のイメージ マンガ読者／非読者調査の第1次主要結果報告 マルコ・ペリテッリ／小林翔 訳	197
11	フランスにおけるマンガ研究 猪俣紀子	235
12	フランスのマンガ市場と腐女子 ジェシカ・パウエンス＝杉本	249
13	「イベロ・マンガ」 スペインでの主流からニッチとしての女性マンガとガフオタクまで ホゼ＝アンドレス・サンティアゴ・イグレズィアス／雑賀忠宏 訳	265
	執筆者プロフィール	305

序文

ジャクリーヌ・ベルント

本巻は、2012年6月に神戸大学と京都国際マンガミュージアムで開催した学術会議と、その直後に京都精華大学で開催した特別シンポジウムを選択的にまとめた論集である。全13章のうちの7章は、当時の研究報告をもとに執筆しているが、台湾や東南アジア、西欧におけるマンガ／漫画¹についての新しい章も加わっている。それはこの論集が2012年の会議のテーマであった「サブカルチャー」、あるいはそれに沿った「日本サブカルチャー」としてのマンガではなく、「マンガ研究」に重点を置いているからである。

『《マンガ・ワールズ》——サブカルチャー、日本、ジャパノロジー』と題した、国際マンガ研究センターにとって第4回目の国際学術会議は、神戸大学人文学研究科の「日本サブカルチャー研究会」との共催の形を取り、当センターの予算や国際交流基金の支援に加え日本学術振興会の助成金を得て開催された。神戸大学側にとっては、国際共同に基づく日本研究

1 本巻では章によって「マンガ」とほぼ同義で「漫画」を遣う。それは、「日本マンガ」と「韓国マンファ」などの国民文化的な属性を避けて表現メディアや若者文化としての、つまり総称としての共通点を意識させるためであり、カタカナ表記で識別しにくい manhua（マンホア）と manhwa（マンファ）をめぐる誤解を免れるためでもある。

推進事業「日本サブカルチャー研究の世界的展開」²の一環をなしていたため、厳密な意味での「マンガ研究」ではなく、むしろ「日本研究」、そして、近年、日本でよく耳にする「サブカルチャー」という言説との関係から、広義の「マンガ文化」を考察することがその趣旨であった。この「マンガ文化」に含まれるものは、コンテンツ・ツーリズムおよびオタクや腐女子の活動から、海外におけるマンガ関係の文化および市場に至るまでと範囲が広い。しかし、神戸大学副学長がその開会スピーチにおいて「マンガというサブカルチャー」を当然であるかのように「コンテンツ産業」と同一視し、その2日後、ゲストスピーカーの三原龍太郎（経産省）も、マンガのメディア的特質に固執せず、「コンテンツとしてのサブカルチャー」を発表テーマとしていた。

ところが、マンガ研究にとっては、マンガは商業的コンテンツに限られたものではない。また、マンガは全面的な文化カルチャーの中の「下位」的なものでもなく、「主流的サブカルチャー」³と呼ばれるほど普及しているのである。1990年代末以降、「サブカルチャー」という語は日本においてどうせ「文化的地位において劣っている」や「常軌を逸している」といった元々の意味を奪われた上、公論において「ポピュラーカルチャー」という名称に取り替えられた。

社会学の視点からは、「サブカルチャー」の名のもとで、マンガの具体的な作品やそのメディア論・知覚論より、マンガをめぐる言説や、マンガの消費者・使用者についての研究を進める方が有意義であろう。近年、特にオタクと腐女子が注目を集めている。ただし、このオタクと腐女子はマンガとの関係があったとしても、それが必ずしも必然的な関係ではない。それ故に、オタク研究・腐女子研究と、マンガ研究とは部分的にしか重なり合わないことを見逃してはならない。

2 研究代表は神戸大学文学部の油井清光であったが、研究分担者に、本論集に翻訳者として献身的に協力してくれた雑賀忠宏の他に神戸大学の前川修と速水奈名子、また編者も含まれていた。<http://www.japan-subculture.com/top.html>（最終確認 2014 年 3 月 1 日）。

3 伊藤剛「マンガのグローバリゼーション」、『思想地図』vol.1、NHK books、2008、121-150 頁

さらに、マンガを「日本文化」として捉えるのも、マンガ研究の視点においてますます複雑になりつつある。周知の通り、日本マンガの越境やその海外コミックスとの接触・交渉によって、「日本」に特定されない、国民文化の基準で把握できないようなものが生まれてきている。そのため、一枚岩としての、不変の文化同士が会うことを想定する従来の「影響論」や「模倣論」、「比較文化論」は機能しなくなる。説得力をもってそれらを再検討するのは本巻の第4章——フェブリアニ・シホンビングの「コミックを『政治化』する『影響』論と『様式』論——インドネシアのコミック言説について」——および第5章——トジラカーン・マシマの「タイコミックスの歴史——多様なマンガ文化の間で形成された表現——」といった論文である。この2つの章は、いまだにあまり知られていないインドネシアやタイの各マンガ／コミックス文化を紹介するだけでなく、マンガ研究に欠かせない方法論をも確認させてくれる。

「マンガ研究」が「日本サブカルチャー」論と結びつきにくいという事実を背景に、会議のテーマとして《マンガ・ワールズ》を選んだが、この題名から引き出される主に2つの意味についての問題を追究してみた。一つは、マンガ（やアニメ）が提示し、ファン、そして企業が展開していく文字通りの虚構的「世界」である。もう一つは、現代文化のあり方を「マンガチック」な状態に喩えることである。英語圏ではマンガではなくゲームを手がかりに同類の、いわゆるゲーム化論が登場しているが、ユーザーの参加を招く仕組みや感性的・情動的面白さの重視、協働する創造と同時に商業主義の肯定などを含み、写実性よりファンタジーを、メッセージより効果を優先することの特徴としている。ゲームであれマンガであれ、どれを参照するとしても、日本とそのマンガに限らない状況が問題視されるのである。

2012年の国際会議では、雑賀忠宏（神戸大学）による日本での「サブカルチャー」概念の分析をはじめ、イアン・コンドリー（マサチューセッツ工科大学）のアニメ創造論と甘添發（シンガポール国立大学）のオタク言説論、フユキ・クラサワ（トロント・ヨーク大学）のアイコン論を通して、さまざまな側面から理論的枠組みが提示されたが、クレイグ・ノリス（タ

スマニア大学)と原一樹(神戸夙川学院大学)によるコンテンツ・ツーリズム論のように具体的なケースも紹介された。それらに加え、前川修(神戸大学)は「Jホラー」というジャンルについて美学的・映像論的位置づけを試みた。

さらに、「日本サブカルチャー論」^{ジャパノロジー}と日本研究についての問題提起が行われた。森川嘉一郎(明治大学)による「オタク文化と『日本』」という発表は、マンガミュージアムで開催された「絵師 100 人展」と関連づけられたので、もっとも記憶に残ったのではないだろうか。『国際マンガ研究』3巻に刺激的ヤオイ論を寄稿してくれた金孝眞(高麗大学校)は韓国を例に日本研究と漫画研究との複雑な関係を究明し、三宅俊夫(ヴェネツィア大学)は、日本研究自体を「サブカルチャー」の一種として捉え、その日本サブカルチャー論への傾斜を「上からの周辺化・下からの周辺化」という観点から解析した。そして、ファム・ホアン・フン(ハノイ国立大学)は、日本研究が『ドラえもん』の翻訳版発行(1992年)とほぼ同時にベトナムにおいて確立した事実を挙げ、近年のマンガ・ブームに如何に対応していくのかについて発表した。当時の報告の改訂版であるこの第7章は、若者文化における日本マンガに焦点を当て、若者の創造と国家による教育の両面にこだわっている。それとは対照的に、グエン・ホン・フックの第6章は、出版史の側面からベトナムでのコミックス文化を辿り、そして、日本マンガを吸収しながら、自らのフュージョン・スタイルを展開してきた作家フォンを紹介している。同様に、個人が見えない問題としての「マンガ文化」でなく、具体的な作家やその表現に注目するのが第2章と第9章である。前者において実技系の筆者が台湾女性マンガ家 AKRU の制作に着目するが、後者において、女性マンガのジェンダー論に専念する研究者は、部分的に日本マンガを連想させるが日本マンガ編集者に認めにくいほど独特な表現と物語を生み出してきたシンガポールの作家 FSc を取り上げている。

会議ではその他に、ジャン＝マリー・ブイッスー(パリ政治学院)と、マルコ・ペリテッリに代表される「マンガ・ネットワーク」の意識調査についての報告があった。ペリテッリが第10章でまとめているこの調査は

西欧のマンガ読者が抱く「日本」のイメージを追求している。東アジア諸国における類似の調査は神戸大学が本研究推進事業の一環として実施したが、会議ではアルバロ・エルナンデス（神戸大学）がその報告を行った。

ルース・オリビア・ドミンゲス・プリエト（メキシコ国立歴史人類学院）は自国でのヤオイ文化を例に、ホモフォビックな社会におけるマンガの可能性を主張した。その主張は本巻の第3章——周典芳「台湾の男性同性愛者によるBL漫画の批判的受容」——および第12章——ジェシカ・パウエンス＝杉本「フランスのマンガ市場と腐女子」——と基本的に重なり合い、近年、特にヤオイ・マンガが発揮する文化横断的力を意識させる。興味深いことに、マンガではなくビジュアル系のJポップ音楽がフィリピンにおいてヤオイ（あるいはBL：ボーイズラブ）文化を開拓した。歴史学者カール・イエアン・ウイ・チェン・チュア（アテネオ・デ・マニラ大学）はそれを会議で指摘したが、本巻のためにBL活動家兼研究者であるクリスティン・ミシェル・サントス（ウーロンゴン大学）と手を組み、メディア史・業界史の側面からフィリピン・コミックスの全体像とそれにおける日本マンガの役割を描いている。

会議の時に、フランスにおける日本マンガについて2つの発表があった。豊永真美（日本貿易振興機構/JETRO）は近年のマンガ市場とそれを支える出版社を紹介し、猪俣紀子（国際マンガ研究センター）は、谷口ジローと丸尾末広などの、マンガの主流から外れるとみなされている「サブカルチャー」的な作家の作品がフランスで例外的に普及していることについて言及し、また、ファンと学者によるマンガ論を分析した。その結果、日本研究に携わる学者こそが、日本マンガをめぐるオリエンタリズムを促進しているかのような印象を受けた。猪俣による本巻の第11章は、フランスにおけるマンガ市場の具体的なデータを提示すると同時に、フランスでのマンガ論者の異国趣味的なスタンスを問うている。フランスの状況については日本語で知る機会が増えてきたのに対し、スペインのマンガ事情はまだほとんど未知である。そこで第13章——ホゼ＝アンドレス・サンティアゴ・イグレズィアス『『イベロ・マンガ』——スペインでの主流からニッチとしての女性マンガとガフオタクまで』——で概説されるスペインに

おけるマンガ文化の全体像や、えすえむの「Golondrina」の受容に至るまでの言及が大変有り難い。しかし、西欧についての空白を埋めることになったとしても、東欧のマンガ／コミックス文化論は相変わらず報告が少ないことを認めざるを得ない。

上記の各論文の要約から明らかなように、本巻は会議録ではなく、マンガ研究と関連した論文のみを集めている。具体的なメディアの特性にこだわらず「サブカルチャー」を中心に据える論集も確かに求められているが、その企画・編集は社会学者の油井清光と王向華（香港大学）にお任せしたい。本巻としては、マンガ研究とは直接関係のない報告を掲載するより⁴、会議の翌日に開催した特別シンポジウム「東南アジアのマンガ」での発表を取り入れた方が有意義に思われた。日本マンガのグローバル化論は、主に欧米や東アジアとの比較から行われてきたが、近年、東南アジアもマンガを媒体とする異文化交流の場として注目を浴びつつある。第4回国際学術会議をきっかけに来日した若手研究者と、日本留学中の博士課程の大学院生による問題提起は、シンポジウムにおいて活発なディスカッションを引き起こしたが、その延長線上で本巻に所収するフィリピンとインドネシア、タイ、ベトナムについての論文や研究ノートがまとめられた。地元のコミックスをめぐる言説と日本マンガの受容、表現としてのマンガと媒体としてのマンガ、出版文化とファンカルチャー、さらに日本マンガがもたらす（特に女性的）「ジャンル」の役割を追究しながら、日本を含む広義のマンガ文化論をこれから如何に展開していくかを検討させてくれる。

本論集には「東南アジア」の部はあるが、「東アジア」の部はない。中華人民共和国において学術的マンガ研究を行っている機関や研究者がまだ見つかっていないことがその最も大きな理由に挙げられるが、『国際マンガ研究』3巻として2013年に「日韓漫画研究」を発行したのがもう一つの理由である。韓国に引き続き本論集の第1部としては台湾に焦点を当てているが、李衣雲による第1章——「台湾の漫画審査制度と日本漫画の

4 例えば、政治学者ニッシム・オトマズギン（エルサレム・ヘブライ大学）による『マンガ嫌韓流』の思想内容論もマンガ研究外に留まっていたが、ファムのベトナム若者文化論と異なり、他文化についての新しい情報も含んでいなかった。

アンダーグラウンド的展開」——はその優れたイントロダクションであると同時に、行政と市場との関係について新たに考えさせる問題提起でもある。

最後ではあるが、2012年の第4回国際学術会議を可能にしてくれた方々、さらに本論集の寄稿者と編集協力者、翻訳者、特にジェシカ・パウエンス＝杉本、雑賀忠宏、佐和那々緒、工藤陽子、石川優、西原麻里、小林翔と小川剛に対してお礼を申し上げる。貴重な情報と方法論的刺激を数多く収めた本論集が、マンガ研究の幅を広げることを期待したい。

ジャクリーヌ・ベルント (Prof. Jaqueline BERNDT, PhD) 1963年ドイツ生まれ / 1991年に博士号取得後来日、立命館大学と横浜国立大学の専任教員を経て、2009年度以来京都精華大学マンガ学部教授へ / メディア芸術学および比較文化論の視点からマンガ研究に携わる / 2009年以来毎年、国際マンガ研究センターのために学術会議を企画し、それに基づいた論集 (『国際マンガ研究』1～3巻) を日本語や英語で編集する / その他の出版物: 『マン美研』(編共著、醍醐書房 2002)、『美術フォーラム 21』24号 (特集「漫画とマンガ、そして芸術」、2011)、『Manga's Cultural Crossroads』(共編著、Routledge, 2013) など。

第 1 部 台湾

台湾の漫画審査制度と 日本漫画のアンダーグラウンド化展開

李衣雲

戦後、連合国軍の指令により台湾を接収した国民党政府は、1946年2月11日より日本語を使用禁止にし、各書店や露店の新聞販売所¹に自主的に親日傾向や日本語の出版物の「販売を凍結した上で、まとめて焼却する」ように命じた²。また、1946年10月25日には、日本語新聞の発行をも禁止し³、1947年12月からは日本語の看板や広告に対して厳格な取り締まりを行なった。

このような「脱日本化」政策により台湾市場から日本（語）の書籍が消え、日本統治時代に台湾で流通していた『少年倶楽部』や『少女の友』、貸本漫画などの漫画関連出版物も次第に姿を消して行った。1949年、蒋介石政府が台湾に撤退したが、自分自身が唯一の中国代表であるという正当性を強固にするため、台湾での中国化政策を一層積極的に推し進めることとなり、国民党の主張する中国史と異なる史実は全面的に排除されてしまった。当然、日本統治時代の歴史も抹殺され、日本関連の事物はすべて、表面上からは姿を消していった（李衣雲 2007）。日本漫画も、日本を連想させる「手掛かり」

1 街角で雑誌や新聞を販売するキヨスクのような売店である。

2 『台湾省行政長官公署公報』 中華民國曆 53 1946年3月春字第8期

3 『台湾省行政長官公署公報』 中華民國曆 53 1946年10月冬字第3期

を取り除いた上で「アンダーグラウンド」的⁴な形で流通するようになった。

しかし、このような状態に置かれながらも、日本漫画は台湾において強大な経済力を生み出し、漫画の文化的地位さえ構築した。本章ではこの一連の過程を、社会学、特に P・ブルデューの文化資本論をもとに論述する。

1. 戦後における台湾漫画市場

1948 年、国民党政府がかりうじて中国大陆を領有していた頃、教育部と内政部は、現在、漫画審査制と呼ばれる「編印連環漫画輔導方法（編印連環圖畫輔導辦法）」を制定し、すべての漫画が検閲の対象となり、通過したものだけが出版可能というルールが定められた⁵。また、戒厳令が実施された 1949 年以降、言論の自由に対する規制は一層厳しくなった。このような状況から、漫画は「中国化」や「反共抗俄」⁶という政策の下、多くのタブーに対応せざるを得なくなった。例えば、星やヒマワリなどの中国共産党の象徴を連想させる記号が作中に現れてはいけななどの事例があった。その結果、台湾人作家による時事と政治を風刺的に取り上げる一コマ漫画や四コマ漫画はほとんどなくなり、梁中銘兄弟、牛哥などの国民党政府と共に台湾に移住してきた漫画に取り替えられた。後者の作品は「反共抗俄」や中国民族の英雄などの「正しいイデオロギー」をテーマとし、当時の漫画の主流となった。

一方で、1950 年代には長編ストーリー漫画が台湾で芽生え始めた。1953 年以降、『学友』、『東方少年』などの児童向け雑誌が出版され、漫画を発表する重要な場となった。これらの雑誌は主に挿絵入りの小説を掲載していたが、一定の比率で漫画も掲載し、作家たちは、『東方少年』の洪炎秋、楊雲萍、黃得時のように、皆、日本統治時代の教育を受けた人々であった。また、雑誌の出版社はコスト削減のため、すでに日本の雑誌に掲載された漫画を、そのストーリーを大幅に改編した上、出版するケースも多かった。ページ構成などにおいては、特に戦前の日本の雑誌が与えた影響が全面的に見受けられ、

4 公的に認められない。

5 『總統府公報』、中華民國曆 57 1948 年 5 月 31 日

6 共産主義に反対しロシアに抵抗すること。

例えば、『少年』や『少年倶楽部』など日本統治時代に台湾で普及していた日本少年誌との類似点が著しかった（李玉姬 2008: 49-51）。

しかしながら、国民党政府は「中国化」と「脱日本化」の政策を取っており、日本漫画の作者名や登場人物名のほとんどを中国式の名前に変更させた。手塚治虫、永島慎二、横山光輝など、日本の人気漫画家による作品と著しく似通っていた『東方少年』掲載の漫画は、作者名が明記されていなかったり、偽名が付けられたりしている場合が普通だった。例えば、「地下都市」という漫画につけられた作者名は、連載開始の1954年8月に「海馬」だったのに対し、同年12月に「泉机」へと変更された。それに、アメリカの漫画「トムとジェリー」は、この雑誌では「白雪」という作者名で掲載されていた。また、手塚治虫が1955年に発表した「大洪水時代」という作品は「海馬」という作者名で掲載された⁷。このため、「海馬」、「白雪」、「黒白」などの名前が偽名であるに違いないという認識が読者の間広まっていった。また、手塚治虫の「火の鳥 エジプト編」は「神火鳥」というタイトルで1958年12月より『東方少年』誌に連載が開始されたが、こちらは作者の表記が一切なかった。原作者を連想させる唯一の作品は、1957年3月より連載開始を迎えた「緑色の猫」（原題：緑の猫）であり、その作者は「治虫」と表記されていた。

このような出版方式は、日本漫画が表舞台から遠ざけられ、アンダーグラウンド化した結果の一つといえるだろう。さらに、手塚治虫を中心とした戦後日本漫画の文法が1950年代にすでに台湾に浸入していた事実も認められるのだ。

1950年代に創刊された児童雑誌は1960年代初頭に次々と休刊されたが、一定の漫画読者層はすでに誕生していた。また、この頃、台湾漫画の発表の場は雑誌から単行本へと変わり、流通ルートも1950年代の書店での購入や定期購読から、台北の著名な古書売場である「光華商場」や、キヨスクのような露店の新聞販売所、さらに貸本屋に移っていった。

7 海馬「大洪水時代」、『東方少年』1956年9月号

台湾人が描いた「中国武侠漫画」⁸や中国伝奇を改編した漫画がブームを巻き起こした 1960 年代は、台湾産漫画の黄金期といえるが、この頃に活躍していた台湾漫画家の中には、アシスタント出身であったり、日本漫画を模写したりしてきた者もいた。しかし、当時の社会環境と日台間の複雑な緊張関係のため、台湾漫画家はほとんど日本漫画の影響について言及することはなかった。例外として挙げられるのは、漫画家・范芸男⁹がちばてつやの漫画を模写しながら漫画の分野に足を踏み入れたと率直に認めたことや、漫画家・許松山が白土三平の影響を受けたと表明したことだ（洪徳麟 2003: 64）。

貸本を中心にした台湾漫画は、1950 年代より影響を受け続けてきた日本漫画の文法から脱離し、三段組みのコマ割りの特徴としていた戦前日本の漫画表現へと回帰した¹⁰。日本漫画も描き写され、ストーリーを変更しながら三段組みのコマ割りに改編して出版されていた。こうして女子バレーを描いていた神保史郎と望月あきらの『サインは V』（1968）は『交叉快攻球』というタイトルで 1969 年に文昌出版社から出版され、1970 年には『排球對抗賽』および『排球女傑』といったタイトルで続編も作られたが、1979 年に大上出版社により刊行された『無敵排球隊』は単なる海賊版であり、改編されたものではなかった。しかし、1970 年代に入ると、厳重に行われた漫画審査制により、従来の台湾漫画や旧日本漫画の三段組みのコマ割りも衰退し、代わりに同時代の日本漫画の文法が主流となった。

2. 「漫画審査制」の施行

1962 年に国民党政府は、「編印連環漫画補導方法」修正版を含む漫画検閲制度（通称「漫画審査制」）を公布し¹¹、1966 年に「国立編訳館」という教科

8 中国のカンフー漫画。

9 後の東立出版社社長・范萬楠。

10 漫画のコマ割りなどについては伊藤剛（2005）を参照。なお、米沢嘉博（1996: 145-146）によると、戦前の日本漫画は、1 ページ当たり三段割りとロングショットのみだったが、赤本漫画という少年向けの漫画本は 1 冊が 160 ページで、1 ページ当たり 4 段 8 コマを基本としていた。台湾の貸本屋が日本漫画を貸し出していた記録がある（李衣雲 2012a:178）。

11 『總統府公報』、第 1383 号、中華民國曆 51 1962 年 11 月 7 日

書や文化系の書籍の編集・翻訳を行う行政部門が漫画検閲における注意事項や審査基準、免許発行方法、検閲手続などを取り決めた上で、施行されるようになった。この「漫画審査制」の公布・施行は、中国国民党が、煽動的な版画や漫画を流布したことによって国共内戦で中国共産党に敗退したことが影響しているという説もある。マスメディアの厳しい統制は、新聞と出版物をはじめとして、映画やテレビにおいても順次行なわれ（李金銓 2003）¹²、最後は文化資本や象徴資本¹³が最も少ないとされる漫画にまで及んだ（洪徳麟 1994; 李衣雲 2012; ブルデュー 1990）。

「漫画審査制」の規定によると、漫画は検閲を通して出版許可を得なければ、出版することができなかった。しかも、16 ページの法令条文と検閲標準の規則は非常に漠然としていたため、検閲者には極めて大きい権力が与えられてしまっていた。1 冊の漫画本を検閲に出す費用としては、最高で、当時としては高額である 120 元ほど掛かったが、支払っても合格する保証はなく、結果が不服だとして法廷で訴訟を起こしても、出版の自由が制限された戒厳令時代では、担当機関へ漫画を直接に出し、あるいは担当機関や立法院に検閲方法の改定を申請しなければならないなどの理由で却下されることが度々あった。その審査費や訴訟費は現地の漫画家と出版社にとって重い負担であっただけでなく、時間と労力の面でも不利であった。

当時の審査は単なる単行本や雑誌だけではなく、お菓子のおまけであるミニ漫画にいたる、すべての漫画作品を対象としていた。しかし、政府と良好な関係を持つ新聞紙上の一コマ漫画や四コマ漫画は審査されなかった。もしこのような漫画をも審査されることになれば、毎日の新聞刊行に大きな問題が生じただろう。この事例がもとになり、一つの出版物において漫画が占める面積が 20% を超えない限り、検閲されないという漫画審査制の特例

12 当時、映画に対しては映画検閲制があり、新聞に対しては新しい新聞の発行を禁止する「報禁」があった。出版物については、検閲制以外に輸入検査もなされていたが、その事後申告制は 1997 年になってようやく解除された。

13 P・ブルデューは、資本を経済資本、文化資本、社会関係資本と象徴資本に分類した。文化資本とは、教養や学歴といった個人的資産を指す。この種の資本は、社会が認める象徴的力に基づいて蓄積することで、所有者に権力や社会的地位を与える。

ができた。1966年に創刊された少年雑誌『王子半月刊』は、特例に従って80%の少年小説と20%の漫画といった割合とすることによって、漫画審査制を回避することができた。ちなみに、この『王子半月刊』に連載された漫画は、描き写しの改編版ではない海賊版の日本漫画がほとんどであった。それとは対照的に、台湾漫画家による作品が検閲を通過することは不可能に等しく、彼らは次第に経済的困窮に陥ったため、その多くは転業せざるを得なかった¹⁴。

しかし、漫画家の失業とその漫画業界からの才能の流出が、台湾を日本アニメの主要な製作協力国として育成させることへと繋がったことも注目に値する。1970年に、台湾では「影人」という映画・広告制作会社が設立され、日本のアニメ業界の重要人物であった楠部大吉郎と大塚康生とともに、アニメーターを育成しながら、日本アニメの仕上げる仕事も請け負うようになった。例えば、『巨人の星』や『アタック No.1』といった日本アニメは台湾で仕上げられた。それ以降、漫画家やそのアシスタントを含む漫画関係者の多くは、次々とアニメ業界へと移っていった（洪徳麟 2003: 55）。台湾が日本アニメの製作を請け負うということは1990年代まで続いていたが、最終的には人件費が高くなったために次第に韓国と中国に取って代わられた。

「漫画審査制」が実施された結果、1970年代以前盛んになっていた台湾漫画は次第に市場から消えていった。1968年に検閲機関に提出された漫画は4815点だったのに対し、1974年には424点しかなかった（李衣雲 2012a: 221）。このため台湾漫画の発展は20年間に渡って停滞することとなってしまったのである。しかし1975年になると、日本漫画を中国語訳で連載する『漫画大王』誌が復刊され、その後『漫画雑誌』や、台湾の元漫画家・范萬楯が創刊した『冠軍漫画』、さらに『東立漫画週刊』、『小咪漫画週刊』などが次々と登場した。これと同時に、海賊版の日本漫画の単行本も次々と出版された。日本漫画は作品数が多かったため、1980年代以降、台湾の漫画市場に

14 例えば、陳海虹は挿絵業界に戻り、劉興欽は80年代までに漫画検閲制下で漫画を描き続けた後、いわゆる発明家になった。また、徐麒麟は、若い頃、日本の教育を受けて日本語が流暢だったので、日本からの観光ツアーのガイドになった。さらに、許良華、翁泉芳などの漫画家は、視覚表現者を求める広告界へ転業した（林文義 1979; 洪徳麟 2003）。

おける優位性を次第に獲得していった(李衣雲 2012a: 222, 238-240)。しかし、漫画の検閲責任を負った「国立編訳館」がなぜ日本漫画を大量に検閲を通過させたかについては、明確な理由が確定していない。

一説には、書名、作者の人名や登場人物の名前、そして服飾などにおける「日本の匂い」が検閲に提出する前に出版社によって全部修正されたので、検閲者は日本漫画と台湾漫画を区別できなかったと言われている。しかもこの頃、審査制によって台湾漫画が減少し、漫画原稿を揃えられなくなった漫画出版社は、大量の非改編版日本漫画を検閲に提出せざるをえなかった。そのため、通過した数量自体も最終的には台湾漫画をはるかに超えるものとなってしまったのである(范萬楠 1996: 2-24)。

もう一説として、「国立編訳館」は 1975 年時点の漫画市場の不振を確認したのち、1979 年から日本漫画を「公然と大量に通過させた」、というものがある(洪徳麟 2003: 76)。ただ、日本漫画を「公然と大量に通過させた」という点については、改めて検討する必要があると考えられる。1972 年以降、台湾では、日本文化は映画とテレビを中心に禁止され、アンダーグラウンドという形でしか存続できなくなっていた(羅慧雯 1996)。書籍は 4 種に分類・管理され、日本漫画は「選択的に輸入させる部門」として位置づけられた。しかし、日本語での出版が完全に禁止されていたものの、国民党政府は漫画の煽動性に対して大きな危機感を覚え、低文化資本の分野であったことをも背景に、漫画そのものを規制の対象としていた。そもそも、漫画の検閲を担う政府の検閲機関である「国立編訳館」は、「脱日本化」という政策にそぐわない日本漫画を大量に発行させることは考えにくいといえる。

1970 年代末になると、台湾の漫画市場は日本漫画の人気で再び景気が上向き始めたが、台湾漫画は依然として漫画審査制による規制で活況を取り戻せなかった¹⁵。一方で、虹光社、東立社、伊士曼社、大土などの、日本漫画

15 例えば、范萬楠は、一度合資で創立した虹光出版社の雑誌『冠軍漫画』で自作の連載を試みたが、長年、創作活動をしていなかったため、技術力が低下し、審査への提出にも非常に時間がかかったため、制作を断念した。伊士曼出版社もかつて台湾の漫画家を育成することを目的として、台湾漫画誌『小咪漫画月刊』を創刊したが、発行部数 2000 部のうちの 1 割しか売れず、創刊号を刊行しただけで廃刊された。以上のような状況により、台湾の漫画家の再育成は実現されないまま棚上げにされてしまったのである(洪徳麟

の海賊版を出版する出版社十数社が次々と創立され、日本漫画が台湾で空前のブームとなった。これらの出版社のうち、東立漫画出版社と伊士曼出版社¹⁶は、特に重要な役割を果たした。1990年代までの日本漫画の海賊翻訳版では、和服を洋服に差し替え、日本人名を中国人名に書き直し、日本式扉（障子）も洋式ドアに変え、さらにロングヘアの男性は、政府が提唱する質実剛健なイメージに反するため、短髪に変更されたこともあった。そのような努力をも背景に、検閲をくぐり抜けた海賊版としての『ガラスの仮面』、『王家の紋章』、『ドラえもん』などの漫画は1960年代以降に生まれた世代共通の記憶となった。『ピーナッツ』や『Blondie』など少数のアメリカン・コミックスが台湾で一定の読者を獲得してはいても、結局は日本漫画と比較するほどではなかった。日本漫画はこの時期に台湾新世代の漫画自体に対する認識を形成し、1990年代の台湾漫画家が抱いている漫画観の根源も構築した。従って、1960年代以降に台湾で生まれた世代は、日本漫画以外の漫画文法が受け入れ難い。戒厳令が解除された後までこの事情が影響し、これが葉宏甲などの1960年代の漫画家による作品が読者を惹き付けられなかった理由の一つともいえる。

日本漫画が独走する状況は、台湾漫画家の不満を引き起こした。1979年から、牛哥は「漫画清潔運動」を数回に渡って展開し、1982年に日本漫画が淫猥だと告発した。その一環で牛哥は日本漫画を出版する出版社を敵視しただけでなく、検閲の担当である「国立編訳館」と闘争さえ起こした。ただ、この一連の「漫画清潔運動」について注目に値するのは、国民党政府の上層官僚からの高い関心、否、好意的な態度である¹⁷。つまり、漫画家である牛哥が批判したのは、政府の一部門である「国立編訳館」であるにもかかわらず、政府の上層官僚は牛哥の行動を支えたのである。これは牛哥自身が政界と芸術文学界に人脈があることも関連していたが、当時の「中国化」

2003: 75)。

16 1990年代に台湾の大手漫画出版社となった大然出版社の前身である。

17 この運動は当時の副大統領・謝東閔、行政院院長・孫運璿、教育部長の朱匯森の関心を引き、柏楊・白景瑞・李行などの芸術界と文学界の有力者の応援を受けることとなった（洪徳麟 2003:s 75）。

政策も裏付けられていただろう。

「漫画清潔運動」によって漫画を検閲する速度が遅くなり、検閲に提出する日本漫画の点数は激減した。1987 年前後になると、日本漫画は台湾の漫画市場から完全に姿を消してしまう。しかし、長い間抑圧されてきた台湾人による創作漫画の点数はこの空白を埋めることができず、台湾のストーリー漫画は敖幼祥のお笑い漫画『烏龍院』や鄭問の作品などに限られてしまった。

1987 年 7 月に戒嚴令が解除され、12 月に「漫画審査制」が廃止されると¹⁸、日本漫画の海賊版が再度登場する。東立出版をはじめとする 9 社は、かつての 1 冊 100 頁程度の薄い本という出版形態を改め、日本漫画と同様に約 180 頁で、比較的丈夫な紙を使用して、日本漫画誌や単行本を発行するようになる。このような出版形態はコストを増加させるのではないかと心配する業者はいたが、台湾はすでに出版物の装丁を重視する消費時代を迎えており、結果的に精巧で美しい装丁によってかえって漫画の文化資本が格上げされたのである。このような状況から、台湾の漫画出版社はさらに書籍の装丁やデザイン（李衣雲 2012: 207）、そしてマーケティングや PR などによるイメージ戦略を重視し始めた。要するに、ブルデューが述べたように、文化資本と経済資本は、相互に転換することがある（ブルデュー 1990）。台湾において、漫画は経済力を後ろ盾とし、装丁やマスメディアの宣伝を通じて、次第にその文化資本を増やし、ついに文化フィールドで一つの新しい位置を確立したのである（李衣雲 2012: 211-214）。

まとめにかえて

上述したように、戦後から 1990 年代の間、台湾漫画の表現方式には二度の大きな転機があった。一度目は 1960 年代初期、漫画を連載した児童雑誌の休刊により、台湾漫画において、戦前の日本漫画に見られる三段組みのコマ割りが再出現したことである。この表現は 1960 年代から 1970 年代の間に定着し、台湾漫画の固定的な表現形式となった。

18 「編印連環圖畫輔導辦法」は教育部 1987 年 12 月 4 日の台（76）參字第 58837 号と内政部台（76）内著字第 550624 号令によって廃止された。

二度目の転機は、1966年に漫画審査制が実行された後に訪れた。1960年代に登場した日本漫画を三段組みのコマ割りに描き写して改編した方法とは異なり、1970年代中旬以降には、日本漫画は本来の文法のままで台湾に浸入し始めた。1960年代からの三段組のコマ割りを依然維持する台湾漫画もあったが、日本漫画の文法による視覚的刺激に対抗できなくなり、日本漫画は台湾読者の漫画文法習得の主な源となった。

1980年以降、台湾漫画は、コマ内の描写やコマ間の連続性、表情の演出など、絵の効果や雰囲気を強調し始め、日本特有のジャンルである少女漫画をも迎え入れた。つまり、台湾漫画市場では、読者も作者も、全面的に日本漫画の文法を受け入れることとなり、1960年代に流行っていた台湾漫画の表現形式とはすでに断絶していたのである。

1972年から1993年までの日本文化禁止令の時代には、漫画における「日本の匂い」がすべて取り除かれた。しかし、日本漫画の文法や叙述体系、いわゆるストーリーの語り方は残されていた。たとえ読者が、ある漫画作品が日本産だということを知らず、あとで日本漫画だとわかった場合でも、その漫画に対する信頼感が潜在的に構築されていた。日本漫画の表現形式は台湾の読者の閱讀慣習や読み方に刷り込まれ、漫画というものに対する認識を形成した。そのため、日本漫画の表現形式と異なる漫画は台湾の漫画市場でもはや生き残りにくくなってしまった。いうまでもなく、台湾と日本との文化的近似性や教育制度などの類似性が、台湾の読者に日本漫画の「文法」を受け入れ易くさせたのだろう。

1980年代中期以降、政治のコントロールが緩くなるとともに、日本漫画の痕跡とも言える「日本の手掛かり」はようやく取り除かれなくなり、台湾の読者も読んできた漫画が日本産漫画だとわかるようになった。戒厳令が解除されてから、日本漫画は数量的にも、漫画文法の伝播にも、台湾で圧倒的な優位を獲得した。たとえ牛哥の「漫畫清潔運動」が1980年代初頭に日本漫画の台湾における市場独占の過程を少なからず遅らせたとしても、結局は、1980年代以降に登場した台湾漫画の表現形式や文法は、すでに同時期の日本漫画と酷似していたと言え、台湾漫画のマーケットも日本漫画に大きく占められていたのである。

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
- 洪徳麟『台湾漫画40年初探』時報出版社、1994年
- 洪徳麟『台湾漫画閱覧』玉山社、2003年
- 米沢嘉博「少年マンガ そのスタイルの変遷」、米沢嘉博編『少年マンガの世界Ⅰ』平凡社、1996年、145-151頁
- 李玉姬『台灣兒童雜誌『東方少年』(1954-1961)之研究』國立臺北教育大學台灣文化研究所修士論文、2008年
- 李衣雲『台湾における「日本」イメージの変化、1945～2003——「哈日現象」の展開について』日本東京大學人文社會系研究科博士論文、2007年
- 李衣雲「民族傳統的製造與出版文化的箝制——1945~1971年出版相關法規之初探」、『台灣史學雜誌』第4期、2008年、pp. 73-96
- 李衣雲『読漫画』群学出版社、2012年
- 李衣雲『変形、象徴与符号化的系譜——漫画的文化研究』稻郷出版社、2012a。
- 李金銓「国家・資本・マスメディア——台湾」、J. カラン・朴明珍編『メディア理論の脱西欧化』勁草書房、2003年、pp. 179-208
- 林文義「誰傳中国漫画の下一把火」、『書評書目』7月号、1979年、pp. 2-33
- 范萬楠「漫畫市場分析」、『中華民國85年出版年鑑』中国出版公司、1996 減 m、pp. 2-23-2-34
- ブルデュー、ピエール『ディスタンクシオンⅠ』藤原書店、1990年
- 羅慧雯『台湾進口日本影視產品之歷史分析 1945～1996』国立政治大学新聞研究所修士論文、1996年

李衣雲 (Assoc. Prof. LEE I-Yun, PhD) 1971 年、台湾生まれ / 東京大学大学院人文社会系研究所博士 / 国立政治大学台湾史研究所准教授 / 台湾社会文化史、マンガ研究、ポピュラー文化研究 / 『変形、象徴与符号化的系譜：漫画的文化研究』（稻郷出版社、2012）、『読漫画』（群学出版社、2012）。

2

台湾漫画家 AKRU との出会い 日本的にみえる表現についての一考察 池田美香

はじめに

AKRUは2008年に台湾の蓋亞文化社から出版された『柯普雷的翅膀』(コプレの翼、Wings of Kopule, 2008)でプロデビューを果たした女性の漫画家である。同年、この作品は台湾の行政院新聞局劇情漫畫賞で首賞と最佳劇情賞¹を受賞しており、台湾国内の漫画業界で注目を集める。また、同じく蓋亞文化社から出版された『北城百畫帖』(カフェー ヒャッグダウ、The Bai Hua Café, 2010)²では、台湾国内での受賞³だけではなく、日本文化庁の第15回(2011年度)メディア芸術賞マンガ部門において審査委員会推薦作品に選ばれている。しかし、いずれの作品も日本語への翻訳版は存在しておらず流通はしていない。それにあたり、まずは物語の内容を簡潔に述べておく必要がある。

『柯普雷的翅膀』(図1)は19世紀末の台湾を舞台に、欧州から訪れた主人公の托馬(トマス)が幼馴染の莎夏(サシャ)を探しに向かう場面から物語が始まる。台湾には「柯普雷」と呼ばれている仙女が自分の羽を

1 行政院新聞局 劇情漫畫獎 首獎以及最佳劇情獎、2008。

2 2013年に、続編も発行された。

3 行政院新聞局 金漫獎 最佳一般漫畫類獎 首獎、2011。

使って木を植えたという古い伝説があり、柯普雷の木から咲いた花は不老不死の秘薬と伝えられている。本作はその伝説を基盤にしており、柯普雷の実を求めて行方不明となったサシャを探すため、トマスは台湾で出会った案内役の斗斗（トト）と共にその謎を解く旅に出る。作中ではトマスの視点を通して、台湾原住民との交流や文化、豊かな自然が描写されている。物語の中盤から終盤にかけては柯普雷の木に纏わる謎が明かされるにつれて、徐々に非日常の幻想的な世界へと誘われる構成となっている。

次に『北城百畫帖』（図2）では1930年代の台湾を舞台にしており、日本によって統治されていた時代が描かれている。例えば、1935年に台湾への日本の統治以来40年を記念して開催された「始政40周年記念 台湾博覧会」の様子を物語の展開に合わせて、博覧会の会場となった建物や催し物である展示、演芸が文章と共に線描を使った視覚的な表現で紹介されている。この他にも台湾の歴史的な出来事を重要な要素として物語の中に取り入れている。また、日本人を主人公に設定しており、この主人公が経営している喫茶店を主軸に物語を展開している。主人公には靈感があり、悪霊払いや霊体と交信する能力を持っているため、作中ではその時代の日常の出来事や人々との交流だけではなく、人間と霊体との間を取り持つ霊媒のような役割を担っている描写が多く見受けられる。主人公の本当の名前は作中には登場せず、喫茶店の上司であることから、他の登場人物からは「ボス」や仮の名前である「山下さん」と呼称されている。

この2作品にはいくつかの共通点がある。いずれの作品も日本に統治されていた時代を舞台に、当時の生活様式や社会的事情を織り交ぜながら、その土地の伝説や精霊、靈魂などの幻想的な要素を組み合わせ構成している。また、台湾の自然や原住民族も中心的なテーマの一つとして取り上げており、台湾原住民や地元の華人・中国人にとって外国人である欧州人や日本人を主人公に設定している。このテーマに着目した経緯については単行本の後記において、それぞれの物語を構成するために参照した史料や、舞台設定を選んだ理由と共に、その文献や写真を組み合わせながら文章と漫画の形式で掲載されている。

本章ではこのような要点と物語内容を踏まえた上で、AKRUによる漫

画の制作過程を中心に、日本式の漫画との表現の類似点や出版形態に焦点をあてている。また AKRU は商業出版だけではなく、同人活動にも携わり、さらに国外での講演会及び漫画に関する国際会議にもアーティストとして参加している。例えば日本でも、京都国際マンガミュージアムで京都精華大学マンガ研究科・国際マンガ研究センター共催による特別講演会が開催されている⁴。その際、筆者は講演会の準備とメインインタビュアーの役割を担った経緯もあることから、以下ではその報告も含めて AKRU の漫画制作を論じることとする。

AKRU の制作に焦点をあて、漫画の理論系研究よりも実技系留学生の視点から講演会を準備する中で特にコマわりや吹き出しの形、キャラクターの描線についての指摘が数多く列挙した。準備に協力した中華人民共和国の留学生達は取り立てて台湾について詳しいわけではないが、それまで読んできた日本式の漫画と比較することによって具体的なインタビュー内容を作成することができた。例えば、「コマわりにおける見開きページの構成はどのようにして考えているのか？」や、「AKRU の描くキャラクターや背景の線描は女性向けの漫画としては太いと思われるが、下描きから完成に至るまでどのように描いているのか？」、また「中国ではフルカラーの漫画に人気が集まっているのに対して台湾ではどうなのだろうか？」や「台湾の漫画家にとって、編集者はどれくらい漫画作品に口を出すのか？」などの質問が挙げられた。上記の質問をまとめた上で、講演会では AKRU の漫画の主要な部分を見開きページの図版（スキャン）で数多く取り上げながらインタビューを行った。筆者によるインタビューの後に、AKRU からプロデビュー以前の漫画や作品の紹介が行われた。また準備に協力してくれた中国人留学生を始めとする大学院生や参加者によって活発な質問が交わされ、これにより表現論のための重要な手掛かりを得

4 2013 年 11 月 17 日。企画担当・インタビュアー：池田美香（京都精華大学マンガ研究科博士後期課程）、司会：ジャクリーヌ・ベルント（京都精華大学マンガ研究科長）、使用言語：中国語＋英語（そして日本語の逐次通訳）、通訳・準備協力：呂萌（京都精華大学マンガ研究科博士前期課程）、準備協力：崔岑（京都精華大学マンガ研究科博士前期課程）、周小弦（京都精華大学マンガ研究科博士前期課程）、張伊（京都精華大学マンガ研究科博士前期課程）、李岩楓（京都精華大学マンガ研究科博士前期課程）。

ることができた。本章ではこの講演会の内容と、取り上げた図版を含めることによって、AKRU の漫画制作の過程を主軸に、台湾漫画の表現における一つの実状として着目している。その上で、読者や商業誌と同人誌の関係についても表現論の視点から捉えることを目的としている。

制作過程と表現方法

AKRU の制作過程に焦点をあてる際、まずは日本式の漫画との類似点や表現方法について着目する。AKRU は主にパソコンソフトを使用して漫画を制作しているが、ここではその過程の中で特にコマわりや、作中の台詞を入れる吹き出し、キャラクターや背景の線描について注目する。

AKRU の制作手順は物語の創作から始まり、着想を練ると、紙を使用して手描きで「ネーム」⁵を作成する。このネームとは、日本で漫画を制作するうえでの下描きの前段階にあたり、物語を考案するためのラフスケッチ、イラストボードのような役割を果たしている。ネームの段階で、ある程度コマわりや登場人物のセリフ、ページの見開きでのバランスを設計する。主に、日本の商業誌で描いている漫画家の多くは、これを編集者との打ち合わせに用いたりしている。また、同人誌を制作している作家も採用している⁶。

AKRU はこのネームの段階において、ほぼ全てのコマわりとセリフを決め、ページの見開き単位で漫画を構想している⁷。そしてこのコマわりは、日本式の漫画との類似点に大きく関係している。台湾漫画の一般的な読み方向は日本と同じく右から左へと読み進める形式である。この点においても必然的に似ている構成や構造を見受けることになるが、吹き出しについても同様のことが窺える。台湾漫画の文字は、ほとんどの場合が日本と同じく縦書きによる表記である。それによってキャラクターのセリフを囲んでいる吹き出しは縦書きに合わせて、縦長の楕円型での形式が一般的となっ

5 伊藤剛 (2005: 153-159)。

6 台湾では「ネーム」という用語は使用されていないが、制作の過程や手順、技法が似ていることから、この用語を使って説明している。

7 特別講演会 2013 より。

ている。AKRU の漫画も例外ではない。つまり、読み方向は右から左へと進み、吹き出しの大きさは文字の表記に合わせて縦長の楕円型の形式を使用している。

また、作中に登場する過去の回想シーンにおいて、紙面の下地を黒く塗る手法を用いている（図3）。これはいつから用いられ始めたのかは定かではないが、2000年代には日本の漫画の中で、約束事の一つとして比較的多く見られるようになった。いずれにしても、これらの手法には、日本式の漫画に馴染んでいること、尚且つ、それを把握して制作の中に取り入れていることが窺える。なぜなら AKRU は幼い頃から少年漫画を中心に日本の漫画を読んでおり、その後は少女漫画や女性向けの漫画にも興味を抱いている。また、漫画の制作を始めてからは、最初は有名な漫画の模倣から始まり、徐々に物語やキャラクターを自ら創造することによってオリジナルの漫画制作に取り組む。その中で、特に今市子の作品に感化されているという⁸。このことから、日本の漫画が商品としてだけでなく、表現としても台湾の漫画家に評価され、受容されていることは明らかである。

次に、そうした状況の中で構築されていったと考えられる AKRU の表現についてコマ構成やコマ展開⁹、線描を含めて着目する。前述したように漫画の中でのコマわりは日本式の漫画の表現方法を受け入れながら、AKRU の漫画において物語の展開及び、キャラクターの状況を理解させる上で重要な役割を担っている。それは、コマ単位の場合だけではなく、見開き単位でのページ全体からも見受けることができる。

AKRU のコマわりは基本的な正方形と長方形の定型的なコマの他に、複雑な形をしている斜めに傾いているコマを用いて組み合わせられている。漫画の展開において単調なコマわりだけではなく、コマとコマを重ね合わ

8 同上。

9 本章では伊藤剛（2005: 160）による「コマわり」の概念を参照しているため、コマの内部は関係なく紙面をレイアウト的にコマに分割することを「コマ構成」、コマ内部との関係から本来は非連続のコマが連続しているように見せることを「コマ展開」として用いている。

せた多層的なコマ構成も取り入れることによって、より複雑な演出が可能となる。図4は『北城百畫帖』のワンシーンであり、その演出が見受けられる見開きページとなっている。それぞれ異なった大きさのコマが配置され、キャラクターやコマとコマの一部が重なり合っている。特に左ページはコマとコマの上にキャラクターが重なり合い、更にコマが重なることによって、より多層的な画面となっている。左右のページを比較すると1ページ内に配置されているコマの数自体はそれほど変わらないことが分かる。しかし、どのコマが重要なシーンであるかは明らかなほどコマの大きさは異なっており、構図もキャラクターの顔のクローズアップやバストショットだけではなく、全身像を取り入れ、コマのアングルを変えることによってコマの展開や状況を補足している。また、枠がない断ち切りのコマによって大きな開放感に伴う過剰さを表現している¹⁰。つまり、このようなコマの配置や、構成にすることで物語の重要なシーンを明確に際立たせており、コマわりにおいて効果的に機能していると考えられる。

また、「導入部分」においても、キャラクターの登場シーンでの全身像の多用や、舞台背景などの情報を視覚的に伝えるために見開きページの一面や断ち切りコマを使って画面を大きくしており、コマの枠にとらわれないレイアウトを多く見受けられることができる。

導入部分とは漫画において1話分の冒頭部分を指している。この部分にあたる「各話の最初の3ページ」は読者の興味を引きつけ、更にはその作品のイメージや情報の提示によって、その後の内容を左右する場合もあるため漫画の中では主要な役割を担っている¹¹。そしてAKRUの漫画は前述したように精霊や霊体を始めとするファンタジー要素を取り入れた作品も多く、多層的なコマによってキャラクターの感情や、場面の強調を表現するために用いられていることも分かっている¹²。つまり、日常を表す描

10 夏目房之介・竹熊健太郎（1995: 176-177）。

11 菅野博之（2004: 26-33）。

12 特別講演会 2013 より。

写の定型的なコマと、非日常を表す描写の変形的なコマを組み合わせ¹³、更に部分的に重ねることで複雑な画面構成となる。そのため、このコマわりの演出と漫画の導入部分の関係が AKRU の漫画を形成する上で重要な要素であることは明らかである。

次にコマからコマへの視線誘導である。この視線誘導とはコマわりを読む順番を指している。AKRU の漫画はコマ構成からキャラクターの配置や構図、吹き出しの流れに合わせて読み進むことができるため、複雑なコマわりであっても読み方向の混乱が少ないだけでなく、読者にとって無意識に漫画を読む中で自然な流れで次のページへと進めることが可能となる。

そして見開き単位での、ページ全体を含めた装飾性も重要であり、その要因として間白¹⁴が大きく関係している。AKRU はネームの段階でこの間白を含めたコマわりをページの見開き単位で制作しているため、コマの展開や内容との関係だけではなく、視覚的な効果として見開きページ全体に配置されたコマへの装飾性に繋がっている（図5）。

また、これは線描においても窺える。AKRU はネーム以降の下描きから漫画の完成に至るまでの過程を、ほぼパソコンのソフトを使用して制作、処理している。それを踏まえた上で作中の線描に注目してみると、キャラクターの輪郭や衣服のシワを描いている線には太い部分と細い部分の間に強弱があり、影の部分にあたる陰影は黒く塗られている場合が多い。それに対して建物や自然物などの背景の線は細く描かれているが、こちらもキャラクターと同様に陰影を濃くするために影の部分が黒く塗られている。これによって画面の中での白い部分と黒い部分のコントラストが強調され、筆触が異なった躍動感のある有機的な線を助長していることが分かる。つまり、このコントラストの強調と重要なキャラクターの線描の太さにアクセントをつけることによって、コマわりと共に見開きページ全体を構成しているのである。

13 夏目房之介・竹熊健太郎（1995: 178-179）。

14 同上（1995: 184-195）。

以上のことから、AKRU の漫画は「コマわりの演出と漫画への導入部分」と「コマからコマへの視線誘導」、「見開き単位でのページ全体を含めた装飾性」によって、歴史的な出来事を含めた日常と幻想的な非日常の物語を組み合わせることが可能と考えられる。

出版形態と読者

漫画において表現に着目する上で、視覚情報の他に忘れてはならないのが出版形態、特に商業的に出版された漫画と自発的な出版である同人誌の違いである。AKRU は両分野で活動しており、それに即して物語内容を変えている。

まず商業出版されている漫画については『柯普雷的翅膀』と『北城百畫帖』を取り上げる。『柯普雷的翅膀』は雑誌連載を前身としておらず最初から単行本での出版に対して、『北城百畫帖』は季刊による雑誌連載の後に単行本として出版されている。物語については本章の冒頭部分で述べたように、全く異なった内容や登場人物でありながら、それぞれ日本によって統治されていた19世紀末から20世紀前半の台湾を舞台に設定している。そして、この時代設定であるからこそ、国の賞に至るまでの注目を集め、漫画ファンを超えるような読者層に訴えられると推察できる。

AKRU の場合の読者は二通りに分かれている。一方は日本の漫画や、その表現に類似している漫画を元々から読んでいた「漫画好き」の読者である。そして、もう一方は「非漫画好き」であり、台湾の歴史や国民的アイデンティティーへの興味から AKRU の作品を手取る読者である。後者の興味は、『北城百畫帖』の後記にもあるように、日本に統治されていた時代に関する情報を、台湾国内において観取することの難しさと関係している。それによると制作を始めた2008年当時、台湾国内においてその時代についての文献やその他の資料が少なかったことから AKRU は日本の文献も参考にしているという。その結果、彼女の漫画は台湾の歴史を再認識する情報源の一つとなる。つまり、その歴史的題材によって漫画を好む読者だけではなく、世代も性別も超えた読者を獲得していることが窺え

る¹⁵。

そして AKRU は正規出版の他にも同じ名義で、イラストレーターの仕事や同人活動も精力的に行うことにより、ファンと交流する機会が商業出版のみと比べて格段に多いと考えられる。台湾では同人作家によるイベントや即売会も開催されており、その中で二次創作による同人誌が大多数を占めているのに対して、AKRU は物語内容もキャラクター設定も全てオリジナルの同人誌を出版している。その一つとして『亜德里亜奇蹟寶石』(Miracle Jewel of Adriatic Sea, 2008) を取り上げる (図 6)。この同人誌は 20 ページ前後の短編であり、プロデビューを果たした 2008 年に刊行された。また、コマわりや吹き出し、線描は商業出版している漫画と変わらない。内容的には主人公の男が夢の中を走る列車に乗って、離れて暮らしている家族に会いに行くという物語になっている。その列車には人間だけではなく、動物や死神などの空想上の存在も一緒に乗車しており、物語の冒頭部分から終盤まで夢と現実の区別が明確にされない構成となっている。前述した正規出版の漫画と異なり、台湾の歴史的現実が一切登場しない。このようにファンタジーの要素が支配する作品を AKRU は、年に数回行われる同人誌の即売会に合わせて発表している。プロデビュー後では同人誌の読者は商業的に出版された作品にも興味を抱くようになり、必然的に両方の読者となりえることは明らかである。更にはプロデビューによって注目された経緯もあり、同人誌の作家としてもファンや読者が急増する結果となった。

しかし、これには商業誌においての原稿料の安さと、連載をしている雑誌が週刊や月刊ではなく、季刊のみであることも関係している。そして雑誌連載ではなく単行本出版の形であっても、漫画家にとっては商業出版のための制作だけでは経済的に苦しく、ファンも連載の続きを読むまでにかなり待たされてしまう。それに加えて台湾ではその原稿料の安さもあって、アシスタントを雇うことは難しく、ほぼ漫画家の単独によって制作を

15 AKRU の作品と、近年の台湾における近代史の再検討との関係は、更に考察を深める必要があるが本章ではそれを成し得られない。

行うしかない。この点で最初から同人作家に類似していることが言える。

また台湾の漫画は国による賞を設けており、それに受賞することによって単行本の出版や雑誌連載のために費用の援助が受けられる制度もある。AKRU はまさにその経緯でプロデビューを果たしている。それを踏まえた上で物語を比較してみると、商業出版された漫画は台湾の伝説や原住民族、歴史的な背景をテーマにしているのに対して、同人誌はファンタジーの要素が中心となっている。つまり、商業的に出版された AKRU の漫画の中で、台湾に関連しているテーマが選ばれる理由の一つとしては、そうした台湾漫画に対する国からの援助が潜んでいると思われる。しかし、以上のことから商業出版された漫画と同人誌は、刊行の差や物語の題材、テーマの方向性に違いはあっても、制作過程や視覚表現においての差異はないに等しい。したがって、表現においての違いは見受けられなくても、それを取り巻く出版形態や読者層、更に業界は相互に大きく関係していることが窺える。

おわりに

本章において、台湾漫画の表現と実状に接近するために AKRU の漫画を取り上げ、その制作過程や読者層、同人活動といった側面から探ってきた。講演会でのインタビューの内容も取り入れながら、コマわりや吹き出し、線描に着目することによって、日本漫画の視覚表現に類似する中で、物語や場面の展開、またそれに合わせた装飾的な画面構成や独特な味を獲得していることが分かった。また台湾の漫画において、商業出版の漫画と同人誌は国からの援助などの関係から、物語内容の方向性や出版形態に違いはあってもそれ以外の差異は少ないようである。それに加えて読者の往来も窺えた。これによって同人誌の中で二次創作に限らず一次創作も含めて商業出版と同人出版の相乗効果があると考えられる。

以上の観点から、講演会での AKRU による漫画やその表現への見解をもとに、日本漫画との類似点と、それを受容することで複雑な画面構成を可能にしていることも明らかとなった。それと同時に、これは台湾漫画においての実状の一部分でしかないことも忘れてはならない上で、台湾漫画

の全体を把握するためにはより多くの調査と分析が必要となる。

参考作品一覧

- AKRU『柯普雷の翅膀』（コプレの翼、Wings of Kopule）蓋亞文化社、2008 年
AKRU『亜德里亜奇蹟寶石』（Miracle Jewel of Adriatic Sea）[AKRU による自費出版の同人誌]、2008 年
AKRU『北城百畫帖』（カフェー ヒャッグアドウ、The Bai Hua Café）蓋亞文化社、2010 年
AKRU『北城百畫帖Ⅱ』蓋亞文化社、2013 年

参考文献一覧

- 伊藤剛『テツカ・イズ・デッド』NTT 出版、2005 年
菅野博之『漫画のスキマ』美術出版社、2004 年
台湾情報発掘サイト 旅々台北 .com 「ノスタルジックな世界へ AKRU インタビュー 日本統治時代が舞台の漫画」<http://www.tabitabi-taipei.com/topics/20130318/005.php>（最終確認 2014 年 1 月 25 日）
夏目房之介・竹熊健太郎他『マンガの読み方』プロジェクト編『マンガの読み方』（別冊宝島 EX）宝島社、1995 年
文化庁「平成 23 年度 [第 15 回] 文化庁メディア芸術祭 受賞作品 審査委員会 推薦作品一覧」http://www.bunka.go.jp/geijutsu_bunka/04media_geijutsusai/old/23suisen_ichiran.html（最終確認 2014 年 1 月 25 日）

特別講演会

- 「台湾女性漫画家 AKRU ～その制作を語る」京都精華大学マンガ研究科・国際マンガ研究センター共催、京都国際マンガミュージアム、2013 年 11 月 17 日、<http://www.kyotomm.jp/event/study/lecture20131117.php>（最終確認 2014 年 1 月 25 日）

池田美香 (IKEDA Mika) 1986 年、日本生まれ / 京都精華大学大学院マンガ研究科後期課程在学 / マンガ研究、マンガ原作研究。



图1 AKRU『柯普雷的翅膀』蓋亞文化、2008年、表紙



图2 AKRU『北城百畫帖』蓋亞文化、2010年、表紙



图3 AKRU『柯普雷的翅膀』蓋亞文化、2008年、32-33頁。



图4 AKRU『北城百畫帖』蓋亞文化、2010年、130-131頁。



图5 AKRU『北城百畫帖』蓋亞文化、2010年、136-137頁。



図6 AKRU『亞德里亞奇蹟寶石』AKRUによる自費出版の同人誌、2008年、表紙

3

台湾の男性同性愛者による BL 漫画の批判的受容

周典芳

はじめに

BL (Boys' Love、ボーイズラブ) とは、男性同性愛をテーマとした女性向けの漫画や小説などを指す用語である。1970 年代の、日本の女性漫画家、萩尾望都や竹宮恵子らによる少年愛物語に始まり、近年、「ヤオイ」と「BL」の名の下で広がってきたが、台湾で初めて注目を浴びたのは、1990 年代初頭である。当時、島村春奈による「聖闘士星矢」のパロディ漫画「聖闘士ダ星矢」が『星矢小劇場』と題して翻訳出版された¹。

1992 年、台湾における著作権の改正により、日本漫画が海賊版ではなく、正式に陳列販売されるようになる。それによって、漫画市場も激しい競争時代に突入していく。発行部数は 1980 年初期の月 50 万冊から、1992 年の月 350 万冊に増加し、営業額の総成長率はほぼ 200% となった (黃志湧 1996)。そして漫画市場の繁栄につれて、漫画を愛読する人もますます増加し、さまざまな作品が次々に日本から台湾へ輸入されてきた。日本の BL 漫画もその中に含まれていた。1993 年に、冬水社の「吉祥寺企画」

1 『聯合報』(1990 年 8 月 27 日)。「漫畫變調篇、龍兄虎弟不一樣、英雄變狗熊、美女變同性戀・漫畫變調篇越變越紅」の新聞記事による。

という BL 漫画シリーズは台湾でも発売され、煽情的ではなく、さわやかな描写がゆえに受容しやすい読み物として台湾における BL 文化の土台となった²。2001 年に角川書店が台湾に支社（台湾国際角川書店）を作り、日本のヤオイ漫画も輸出しはじめる。2003 年に、台湾角川が日本角川の BL 系「ルビー文庫」を台湾に持ち込み、「BL」という名が台湾で話題になった³。2006 年に BL 漫画作家の中川春菊が台湾のコミックマーケットでサイン会を開く時に、読者たちが 24 時間も行列をつくって待っていたことから、台湾での BL の人気が窺える⁴。当時、「腐女子」という用語も台湾に登場した。BL を楽しむ女性は自他とも「腐女」と称する。用語の書き方に多少違いがあるが、使い方や意味は、基本的に日本から移植されたといえよう。2007 年になると、BL という漫画ジャンルは、ますますヒットし、同年の「台北国際書籍展覧会」で台湾の BL 漫画作家や同人誌作家、編集者が集まり、「腐女子書房」という座談会を開いた。実はすでに台湾だけではなく、中国にも BL ブームが蔓延していた⁵。日本においては「ヤオイ」を BL の総称とする傾向があるが、「ヤオイ」は元々「山なし、落ちなし、意味なし」の頭の 3 文字によって、出来上がった用語である（中島 1991; 藤本 1998; 水間 2005; 永久保 2005; Bauwens 2006）。この用語を中国語の漢字で表現するのはまず無理であり、意味で訳すのも難しい。ゆえに、台湾では「BL」と呼ぶのが普通である。したがって、本章では「BL」を使って論じることとする。

広義の BL は、「作品」と、その「創作行為」及び「読書行為」を含んでいる。BL を探求するに当たって、この三つの側面から入り込むことが必要だと思われる。しかし、BL 漫画がますます一般化してきている現在、

2 『聯合報』（1996 年 6 月 15 日）。「美得絶對、浪漫加分、同志漫畫勾引少女的心」の新聞記事による。

3 台湾角川（2013）。「關於角川」、<https://www.kadokawa.com.tw/p10-1profile.php>（最終確認 2013 年 12 月 21 日）

4 『聯合報』（2006 年 8 月 12 日）。「18 限 BL 系熱賣 書商檢查漫迷年齡」の新聞記事による。

5 『聯合報』（2008 年 4 月 7 日）。「帥哥折磨帥哥好看、她哈男男愛、腐女廣州蔓延」の新聞記事による。

社会からどのようにみられているのかも、切り口の一つだと考えて良いだろう。2013年に、台湾で同性婚や伴侶権に関する民法改正案が審議され、熱く議論された。BLとは同性愛者のイメージを借りながら、虚構のラブ・ストーリーと性描写を楽しむものであるが、台湾での研究によると、BL漫画と同性愛に対する意識は密接に絡み合っており、同性愛差別の解消や同性愛の権利擁護と繋がるとされている（鐘瑞蘋 1999; 蕭湘文 2000; 陳淑惠 2007; 周 2010）。そこで、同性愛者はどのようにBL漫画を見るのだろうかという問題を提起し、台湾の男性同性愛者とBL漫画との関係を解明することが、本章の目的である。

先行研究

前述したように、BLは男性同性愛者のイメージを借りて、虚構のラブ・ストーリーと性描写を楽しむ行為であるといえよう。つまり、BLは本物の同性愛とは関係がなく、現実非関与なメディアのメタ消費である（上野 2007: 35）。このように同性愛者をファンタジーの対象とし、彼らの性を商品化している点がしばしば批判される。たとえば、石田はそれを「表象の横奪（the appropriation of representations）」と呼ぶ（石田 2007b: 116）。そもそもすべての創作は捏造、現実からの離脱であり、何かから横奪することとか、表現の貸借によって成り立つと言える（石田 2007b: 117）。また、女子をメインターゲットにした「男と男の（恋愛）ファンタジー」には、その表象を主に「他者」として扱われ消費されているゲイへの「ある種のイメージの押し付け」があり、それは暴力的ともいえるのではないかと、という問題がある（ヤマダ 2007）。したがって、BLを通して読者に伝わる同性愛者のイメージは、決して写実的ではないことは言うまでもないだろう。

日本の腐女子はBL漫画を愛読していても、必ずしも現実の同性愛に興味を持つとはいえない（石田 2007a）が、同性愛者のイメージは、BLの受容と深い関係にあることは台湾の研究者によって明示されてきた。それに関わる研究調査の結果によると、BLに接触する量と同性愛者に対する受容態度には相関が見られる（鐘瑞蘋 1999; 蕭湘文 2000; 陳淑惠 2007; 周

2010)。BL 読者には同性愛者を支持する傾向がありながら、一方、彼女らのセクシュアル・アイデンティティには同性愛の傾向が見えない（蕭湘文 2000）。BL 漫画をよく読む読者に同性愛への志向性は見えないのだが、読者がリアルな同性愛者をより受け入れる立場が見えるのである（鐘瑞蘋 1999; 蕭湘文 2000）。台湾で 400 人の大学生を対象に行われた調査でも、同性愛者に関する書籍や映画を見たことのある人は、全体的に同性愛者をより受け入れる傾向が見られた（柳俊羽 2007）。高校生を対象とした BL との接触と同性愛者に対する意識の関連性についての調査結果でも、BL 漫画の読書行動と、同性愛者に対する見方には深い関わりがあった（陳淑惠 2007）。

BL 読者の男性同性愛者に対する意識は、BL に描かれるキャラクターの禁忌的關係性に関わることが実証的調査結果でわかった。少年愛が世間一般から拒絶される愛であるからこそ、異性愛の安直さを廃して、究極のつながりとは何かという純粋な關係性のみを問題にし得たのである（藤本 1998: 145- 146）。BL とは妄想世界における「絶愛」を求める同性愛に触れ、感動することである。この感動によって生じた同性愛者に対する同情は同性愛差別の解消や権利擁護へと繋がっている（周 2010）。

研究方法

本章の目的は、台湾の男性同性愛者による日本の BL 漫画に対する受容と批判を探究することにある。永久保（2005）は BL 小説を分析し、その中に「ロマンチック・ラブ・ストーリー」としての顔や「エロ小説」としての顔があると述べている。したがって、本章はまず男性同性愛者が、BL 漫画における「愛情」と「性表現」に対してどのような感想を持っているかを聞きだす。また、BL は、同性愛者のイメージを借りて、虚構のキャラクターのカップリングを作り上げて楽しむテキストでもある。「カップリング」は、BL の萌えの本質で、キャラクターの「關係性」を表す（斎藤・酒井 2006）が、この關係性は、不可分一対のものである主導性を握る「攻め」と受動的な「受け」からなる（ながくぼ 2007: 142）。そこで、本章では、男性同性愛者が BL 漫画の描く「攻め」と「受け」の關係性について

意見を尋ねる。最後に、台湾の BL 読者は同性愛に対して寛容な態度を示す傾向がある（鐘瑞蘋 1999; 蕭湘文 2000; 陳淑惠 2007; 周 2010）ことから、BL 読者の同性愛権利擁護の立場についての見解も明らかにする。

代表性と知名度から選ぶと、日本と台湾共に人気のある BL 漫画は『純情ロマンチカ』であろう。『純情ロマンチカ』は日本の漫画家中川春菊による作品で、角川書店から刊行された BL 漫画である。台湾では、角川書店の傘下にある台湾角川によって出版され、大ヒットとなった。例えば、中川春菊が台湾のコミックマーケットで開いた先述のサイン会に、彼女とその作品の台湾での人気ぶりが見えた⁶。

少女漫画は、独白や回想といった内面の言葉を重視し、あるときはそれだけが長々と続き、またあるときはセリフと同時進行で内面と外の世界とのズレが強調される（夏目 1997: 166）。漫画作品を調査の対象者（男性同性愛者）に送って読んでもらうという方法もあるが、BL は少女漫画のジャンルに属しているので、男性である対象者が内面の言葉が長く続く BL 漫画を読み続けられるかという恐れがあった。2008 年 4 月から『純情ロマンチカ』が日本でテレビアニメとして、放送され⁷、2009 年にこのテレビアニメが 2 話収録の全 6 巻 DVD として販売された⁸。台湾では博英社によって、2010 年に中国語字幕付きの DVD が販売されている⁹。本章では 2010 年に発売された『純情ロマンチカ』全 6 巻合計 12 話の DVD を素材に使い、台湾の男性同性愛者に日本 BL 漫画が描き出した男性同性愛者の「愛情」、「性表現」、「関係性」と「BL 読者の同性愛権利擁護の立場」、計 4 つの項目についての意見や感想をまとめる。

6 『蘋果日報』(2006 年 8 月 11 日)。「BL 人気漫画家中川春菊獨家專訪」の新聞記事による。

7 中川春菊・角川書店 (2008)。「TV アニメーション『純情ロマンチカ』公式サイト：純情ロマンチカ (第 1 期)」。<http://www.suzukisan.info/tv.html#01> (最終確認 2013 年 12 月 21 日)

8 中川春菊・角川書店 (2008)。「TV アニメーション『純情ロマンチカ』公式サイト：DVD」。<http://www.suzukisan.info/dvd.html> (最終確認 2013 年 12 月 21 日)

9 My Cartoon 動畫網 (2013)。純情羅曼史 [01]DVD。http://www.my-cartoon.com.tw/index.php?page=shop.product_details&flypage=shop.flypage&product_id=1252&category_id=1171&manufacturer_id=0&option=com_virtuemart&Itemid=164 (最終確認 2013 年 12 月 21 日)

そもそも性的指向は、極めてプライベートなことである。セクシュアリティにおいて、マイノリティの立場でもある同性愛者は、公表しないのが普通であろう。さらに、同性愛者を集め、BLを読ませて、一対一でインタビューするのも、容易なことではない。このような理由により、スノーボールサンプリング (snowball sampling) の方法で調査に応じた人に、他の対象者を紹介してもらい、台湾で22名の男性同性愛者を対象者として集めた。これらの対象者の年齢の幅は16歳から24歳までで、住まいは台湾全国に及んでいるが、全て学生である。これは恐らくスノーボールサンプリングの方法で選んだ対象者達にとって同質的な人が集めやすかったためであり、社会人はより警戒心が強く、簡単に他人にプライベートなことを披歴しないからかもしれない。また、住まいが台湾全国であったのは、恐らくソーシャルメディアを通して、知り合った友達だからだと判断する。

対象者には先述した『純情ロマンチカ』の6巻の中の1巻、1枚のDVDを送った。内容は48分の長さで、2話のストーリーが含まれている。調査データは、対象者に作品に現れた男性同性愛者の「愛情」と「性表現」、「関係性」、加えて「BL読者の同性愛権利擁護の立場」に対する意見や感想をシートに記入してもらった上、郵送やメールで回収した。謝礼として、対象者1人に500台湾元（およそ1700日本円）の郵便為替を送った。調査期間は2011年8月から12月までの約4ヶ月間であった。22名の調査対象者は以下のように数字の01から22までを用いて表す。

研究結果

22名の男性同性愛者に、日本BL漫画『純情ロマンチカ』のDVDを見せて、感想や意見を述べてもらったところ、まず、キャラクターの「愛情」について、以下のような意見が集まった。

このBLストーリーは、同性愛者が憧れている生活を見せてくれたが、ドラマチックすぎると思う。(05)

ドラマチックすぎる、まるで夢みたい。少女漫画らしくて、同性愛者向け

ではなさそう、乙女チックなところが多すぎるが、面白かった。(19)

事例05と19の意見のように、同性愛者の目からみたBLは、「ドラマチックすぎる」、「夢みたい」である。「同性愛者向けではなさそう」と思いながらも、「面白かった」と感じる。

BLの漫画やアニメがとても好きだ。なぜかという、ハッピーエンディングがあるから。現実の世界で、同性愛者の愛が実るのは、極めて少ない。世間の目、家族の理解、などの問題がある。確かにBLと現実の間に、落差がある。しかし、たまにBLを見るのは、自分の励ましになると思う。(06)

多くの対象者は、BLに好感を抱いている。それは事例06に示されたように、「ハッピーエンディングがあるから」かもしれない。1973年に、アメリカ精神医学会が『精神障害の診断と統計の手引き』(DSM-II)から同性愛の項目を除外した。その後、同性愛に対する項目は四半世紀に渡って修正がなされ、同性愛は精神的疾患や偏差行為などではなく、精神医学の面においても、決して異常な行為ではないことが認められた。しかし、長い間セクシュアル・マイノリティとして、世間やメディアから奇異の目を向けられるのも、事実であった。事例06のように「愛が実るのは、極めて少ない」や「世間と家族の理解」に悩まされる男性同性愛者は、多くいると思われる。ゆえに、『純情ロマンチカ』に映された男性同性愛者の愛情は「落差がある」にもかかわらず、「自分の励ましになる」という声が聞こえる。

アニメに呈示した社会環境は、同性愛者にとってもやさしい。男同士が告白し合うのは許されるし、相手の反感を考えなくても大丈夫。付き合っている時に、堂々と町中を散歩し、抱きしめ合ったり、キッスしたりし、全てが許されている。台湾はアジアの中で、同性愛者にやさしい国だと思うが、やはり公の場では、男同士のスキンシップが変に見られる。(10)

対象者 10 の感想によると、『純情ロマンチカ』に表現された男性同性愛者の愛情は、カップル中心で、よそ者や世間の目が邪魔にならない。そのため、同性愛者の目から見れば、BL の世界は「同性愛者にとってもやさしい」が、伝統的な文化においては同性愛者はやはり排除される性である。

中華圏においては、男は跡取りであると期待されるので、家族にゲイだと知られると、大変なこととなる。だからほとんどの同性愛者は家族にばれないように、こっそり恋人を作る。(09)

中華圏は文化として、「苗字」に対する拘りが強いといえる。台湾の民法が 2007 年に改正される前までは、子が父の氏を継承するのが原則であった。台湾では、やはり男子の方が「家」に対する意識が強い（陳其南 1990）。したがって、確かに台湾では新生児の性別がかなり不均等である（行政院主計處 2010）。そもそもホモフォビアを男性が抱く時、そこには固定的な「男らしさ」の意識が控えている（伊藤 2008）。普通、台湾では男の子は特別に扱われ、期待される。対象者 09 の感想によると、『純情ロマンチカ』にはこれらの家族への責任や期待に反しているというプレッシャーが見えないとある。確かに日本と台湾の間に文化の差はあるが、子が父の氏を継承する習慣は似ているといえよう。

まとめてみると、『純情ロマンチカ』の DVD に現れた「愛情」に対して、台湾の男性同性愛者は、内容的に「ロマンチックすぎる」と思うが、このような内容に「同性愛者にやさしい憧れの恋愛環境」、「現実と落差があっても、励ましになる」、家族からのプレッシャーが全然見えないなどの感想をもっていることが窺える。

次に、『純情ロマンチカ』における「性表現」について、対象者の意見を以下のようにまとめる。

『純情ロマンチカ』の中の性は、やはり現実と違う。私が知っている限り、男性同性愛者は、そこまでロマンチックではない。多くはセックスだけの関係である。(06)

僕にとって、セックスは同性愛としてのアイデンティティを確信するポイントでもある。確かに『純情ロマンチカ』のセックスはBL読者の注目を集めると思うが、本当の男性同性愛者のとはかなり違う。現実の男性同性愛者のセックスは女性に不安を起こさせたり、男性に反感を持たせたりするかもしれない。(17)

野火(2007: 89)によると、BLにおける男同士の設定は、女性がセックスの現場で犯される側として感じるリスクや不公平感、また自分が被害者であるという意識を忘れさせる。BLの中の性表現は、読者が自分を「見られる性」から「見る性」へと逆転させ、男性に対する欲望を語れる位置に自らを移動させている。したがって、女性にとって親しみやすい性表現であるともいえる(金田 2007: 177)。ともあれ、BLは女性向けのものである。藤本(1998)も指摘しているように、少年愛のカップルが常に究極の対をなす。つまり、BLの性表現は女性の理想的なもので、常に一对一のものである。しかし、現実の男性同性愛者は、女性の理想に沿う必要がない。事例のように、「多くはセックスだけの関係で」(06)あり、「女性に不安を起こさせる」(17)。これは男性同性愛者の性の真実かもしれないが、BLは実際にヘテロ的なテキスト(永久保 2005: 323)である。しかし、それが故にヘテロ的な基準で男性同性愛者の性を見るべきなのだろうか。これはより深い議論を要するのである。

BLでの「攻め」と「受け」の間における格差は、それらのキャラクター像の魅力を成り立たせ(ながくぼ 2007: 142)、ヒーロー役とヒロイン役を差異化するための識別要素として機能している(永久保 2005)。今回の調査で集めた資料をみると、台湾の男性同性愛者は、以下のようにBLでの「攻め」と「受け」についての意見を寄せている。

「攻め」と「受け」がアニメほどはっきりと決められているわけではなく、むしろお互いに補い合うのだ。支配と被支配の関係は固まっているわけではない。人によって、場合によって、環境によって、変わっていく。(12)

上記の事例 12 によると、男性同性愛の関係には「受け」と「攻め」のようなはっきりとした役割がなく、「支配と被支配の関係は固まっているわけではない」、「変わっていく」のが普通であるようだ。

最後に、「BL 読者の同性愛の権利擁護の立場」について、同性愛者の意見を以下のようにまとめる。

昔「同性愛＝エイズ」というイメージが強かった。本当に不公平だ。全ての同性愛者はセックス目当てであるわけではなく、みんな自分の愛のために頑張っている。同性愛者にとって、同性婚が法律に認めてもらえないのは、衝撃である。BL 読者が同性婚に賛成するのは、本当に支えと励ましになる。(02)

台湾において、同性愛者を最も傷つける言葉の暴力は、彼らの家族による「同性愛＝エイズ感染者」という誤解である（王貴正 2007）。今回の対象者も、似ているような体験があるかもしれない。それを「本当に不公平だ」と感じる対象者 02 は、BL 読者が「支えと励ましになる」と感じる。

かつて、結婚というものは異性愛者しかできないと思っていた。その時、自分は結婚できないから、一生孤独であるだろうと思い込んだ。海外では同性婚ができると聞いてから、いまのように台湾でも話題となって、議論されるようになった。われわれの立場を理解しようとする腐女子たちに、感謝します。(07)

長い間セクシュアル・マイノリティとして、世間に奇異の目を向けられる立場から見れば、BL は男性同性愛者に一番フレンドリーなテキストの一つだといえる。だからこそ、対象者 07 のように「腐女子たちに、感謝します」という気持ちを抱く。しかし、BL に表現された同性愛者像は、虚構で現実と関係ないものである。BL の内容は同性愛者と関係がないのに、BL 読者は同性愛の権利を擁護するとされる。この見解について、男性同性愛者はどう思うのだろうか。今回の調査では以下のような声が寄せられた。

BL は現実と違いすぎる。同性愛者に対する誤解を招くかもしれない。しかし、他のロマンス小説や少女漫画も同じく現実離れしているじゃない？もし BL を通じて、同性愛者に対する理解や受け入れに役に立てば、別にいいじゃないか。(14)

たしかに BL は同性愛のイメージを狭く固定したが、腐女子が同性愛者を理解するチャンスにもなった。批判する必要があると思う。しかし、やはり、より現実の同性愛者に近づいてほしい。同性愛者もいろいろいるから、これを理解してもらえると、世界はよりよくなると思う。(17)

対象者 14 は、「同性愛者に対する理解や受け入れに役に立てば、別にいいじゃない」という意見を述べた。これは恐らくセクシュアル・マイノリティとして疎外されたゆえに、BL は同性愛者のイメージを正しく表現しなく、「同性愛のイメージを狭く固定した」恐れがあるにも拘わらず、対象者 17 と同様に、「批判する必要がある」という意見をあげた。

普通 BL が好きな腐女子は、同性愛者にフレンドリーで、彼女たちは同性愛者の権利獲得に役に立つと思う。男性同性愛者はこれらの女性と姉妹のように仲がいい。(09)

男性同性愛者は普通の男性より中性的なところがあるかもしれない。だから腐女子たちはゲイと友達になれる。もちろん BL の影響もあると思う。ゲイが結婚できることを期待している。しかし、腐女子は、ゲイに対する認識がまだ足りないと思う。彼女たちだけではなくて、この社会のわれわれに対する認識がまだ足りない。(15)

台湾において、BL 読者は、BL のキャラクターがリアルな同性愛者とは違うと知っていても、興味本位で生じた好奇心が、リアルな同性愛者を理解しようとする姿勢に繋がっている（周 2010）と指摘される。女性はゲイに対して「新しい男性」というイメージを持っているので、「身を委

ねられる」相手ともなる(石田 2007a)。ゆえに、事例 09 と 15 のように、「姉妹のように仲がいい」、「腐女子はゲイと友達になれる」という意見が出てくる。しかし、一部の対象者は、やはり BL による男性同性愛者に対する誤解に不安を感じている。

かつてある BL にはまっている腐女子と話したことがある。その時、彼女は私がゲイだと知らなかった。彼女はぺらぺらと BL 漫画について話してくれた。その熱心さに感心したが、偶然に同性愛者パレードの話題になった時、結局彼女は嫌な顔で、パレードは「おかまが集まるイベント」だとコメントした。わざと差別的な発言をしたとは思わないが、やはり BL 漫画をたくさん読んでいても、同性愛者をよく理解しているとはいえない。同性愛者に対する認識が足りない。(10)

2003年に、台湾で初めて同性愛者のパレードが催された¹⁰。毎年のパレードのテーマを見れば、「差別の解消」と「権利の取得」の2種類に分けられる。具体的にいえば、「差別の解消」とは同性愛に対する汚名解消であり、「権利の取得」とは、社会的、法律的に同性婚を行う権利の獲得を指す(周 2010)。前述したように、BL は読者の同性愛者に対する理解と受容の姿勢に繋がりうるが、対象者 10 の経験によると、「BL 漫画をたくさん読んでいても、同性愛者をよく理解しているとはいえない」という側面もある。したがって、BL にますます人気が集まり、そして同性愛者の権利が注目されてきている今の台湾社会において、同性愛者を正しく認識するためには、適切な教育が必要だと考えられる。

おわりにかえて

本章は、台湾の男性同性愛者による BL に対する態度を探求するために、22名の男性同性愛者を対象者とし、日本の人気 BL 漫画『純情ロマンチカ』の DVD を見せ、BL の中の「愛情」、「性表現」、「関係性」に加え、「BL

10 台湾同志遊行聯盟 (Taiwan LGBT Pride Community) <http://twpride.org/> (最終確認 2013 年 12 月 21 日)

読者の同性愛の権利擁護の立場」に対する意見を集めた。今回の調査結果をまとめると、台湾の男性同性愛者は、BL が非現実的であっても、「愛情」がロマンチックである点や、同性愛者に優しい雰囲気憧れ、支えと励ましになるという意見を持っていることがわかった。「性表現」と「関係性」においては、共に現実離れ、役割が固定化されるという意見が寄せられている。「BL 読者の同性愛の権利擁護の立場」について、一部の対象者は、BL は虚構であるが、もし同性愛者に対する受け入れと認識に役立てば、批判する必要がないと主張したが、一部の対象者は、BL を通して腐女子が同性愛を擁護する姿勢と同性愛差別を解消することについてはありがたく感じるが、誤解を招くのが心配で、同性愛者に対する正しい認識を期待している。

台湾の教育部（日本の文部科学省に準ずる政府機関）の政策により、2004 年から実施された「性別平等教育法」に「実質的な性別地位の平等の促進」、「性別差別の解消」、「人権の維持」と「平等な性別教育資源と環境の設立」が含まれている。さらに、同性愛差別を解消するために、2006 年から学生に同性愛を正しく認識させるための同性愛に関する内容が高校の教科書に載せられてきた。しかし、その内容は依然として、同性愛者の視点からではなく、異性愛中心のイデオロギーによって作られたものである（江佩璇 2007）。2011 年に台湾教育部は小学校や中学校の教科書に、同性愛人権と差別解消の内容を導入すべきと指示したが、親の心配と宗教団体からの反対にあった。2012 年には「台湾伴侶權益推動連盟」（Taiwan Alliance to Promote Civil Partnership Rights）という婚姻と家庭のシステム改善を推進する組織が、同性婚や共同生活を目指すカップルの伴侶権に関わる民法改正案を作り、2013 年にその民法改正案を立法院に提出した。それによって、同性愛人権に関する話題が台湾で大きく論議された。

本章は同性愛者の視点で、BL 漫画に対する意見をまとめた。今時点では、台湾の同性愛者はまだ「差別の解消」と「権利の取得」に取り組んでいる段階であるため、「BL は虚構であるが、もし同性愛者に対する受け入れと認識に役に立てば」という意見が聞えるかもしれない。しかし、「差別の解消」と「権利の取得」に取り組む段階を乗り越えたとき、同性愛者

は依然として BL に映された虚構的な同性愛者像を許容できるだろうか。そうではなくなるかもしれない。

確かに、BL 読者はヘテロ的セクシュアリティを持つ人たちの中で、最も同性愛者に親しみを感じている集団であるといえよう。しかし、BL に投影された同性愛者の姿は決して正しいものではない。BL が本質的なセクシュアル・ライツ擁護へと繋がるかどうかは、今回の調査によると、同性愛者も疑問視している。BL がますます人気を博してきた台湾では、同性愛者に対する差別解消にも、同性愛者の社会参与にも支障を与えないために、ジェンダー／セクシュアリティやメディア・リテラシーに関する適切な教育が期待される。

本章は台湾の同性愛者から見た BL に留めておくが、現在、BL は日本と東アジア諸国の女性だけでなく、もっと遠く離れた異なる文化的、社会的背景を持つ世界中の女性により支持されている（杉本＝バウエンス 2011）。ゆえに、BL をさまざまな側面から考察する価値があると思われる。確かに、BL の起源は漫画だが、現在では小説、アニメなどに広がっている。今後の異なった視点からの BL 論を期待する。

参考文献

- 石田仁「ゲイに共感する女たち」、『ユリイカ 腐女子マンガ大系』第39巻第7号、2007年a、47-55頁
- 石田仁「ほっといてくださいという表明をめぐる——やおい／BLの自律性と表象の横奪」、『ユリイカ BLスタディーズ』第39巻第16号、2007年b、114-123頁
- 伊藤公雄『ジェンダーの社会学』財団法人放送大学教育振興会、2008年
- 上野千鶴子「腐女子とはだれか？——サブカルのジェンダー分析のための覚え書き」、『ユリイカ：腐女子マンガ大系』第39巻第7号、2007年、30-36頁
- 加藤悠二「ゲイ男性と親交を持つヘテロセクシュアル女性へのインタビュー調査」、『ジェンダー&セクシュアリティ』4号、2009年、61-72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、163-190頁
- 斎藤環・酒井順子『性愛格差論——萌えとモテの間で』中央公論社、2006
- 周典芳「台湾におけるヤオイ読者の男性同性愛に対する意識」、『情報コミュニケーション学研究』8/9号、2010年、53-65頁
- 杉本＝パウエンス、ジェシカ「社会批評との関係から見たグローバルな「腐女子」漫画文化——その可能性と限界」『国際マンガ研究3——日韓漫画研究』2011年、135-148頁 http://imrc.jp/images/upload/lecture/data/07_%E6%9D%89%E6%9C%AC%E3%82%B8%E3%82%A7%E3%82%B7%E3%82%AB.pdf
- 永久保陽子『やおい小説論——女性のためのエロス表現』専修大学出版局、2005
- ながくぼようこ「女性たちの『腐った夢』やおい小説——やおい小説の魅力のその問題性」、『ユリイカ 腐女子マンガ大系』第39巻第7号、青土社、2007年、142-147頁
- 中島梓『コミュニケーション不全症候群』筑摩書房、1991年
- 夏目房之助『マンガはなぜ面白いのか』日本放送出版協会、1997年
- 野火ノビタ「人間未満の季節——BLと美少女萌えのはざままで」聞き手：金田淳子『ユリイカ 腐女子マンガ大系』第39巻第7号、2007年、84-95頁
- Bauwens, J. “Finding meaning in ‘yama nashi, ochi nashi, imi nashi’: Women and girls creating alternatives to homosexual and heterosexist pornography” 『2005年度若手研究集合報告書』、大阪大学大学院文学研究科・人間科学研究科・言語文化研究科、2006年、225-234頁
- 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
- 水間碧『隠喩としての少年愛——女性の少年愛嗜好という現象』創元社、2005年

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、2003年、27-55頁

ヤマダトモコ「ボーイズラブとのなかなおり」、『ユリイカ BL スタディーズ』
 第39巻第16号、2007年、82-88頁

王貴正『由仇恨犯罪概念論同性戀汚名化形成及影響』台湾國立台北大學犯罪學
 研究所修士論文、2007

行政院主計處『社会指標統計年報 2009』行政院、2010

江佩璇『中等教育社會科教科書中同性戀議題之探究』。台湾國立嘉義大學國民教
 育研究所修士論文、2007

柳俊羽『大學生對同性戀印象影響其同性戀接受度之調查：以國立高雄大學為例』
 台湾玄奘大學社會福利學研究所修士論文、2007

黃志湧「漫畫市場流行風」、『動腦』243号、1996、pp. 78-81.

陳其南『家族與社會——台灣和中國社會研究的基礎理念』聯經、1990

陳淑惠『高中生閱讀 BL 漫畫與同性戀態度之相關研究』台湾國立臺南大學社會教
 育學系修士論文、2007

蕭湘文「閱讀同性戀漫畫與性認同之關聯性研究」、『民意研究季刊』212号、
 2000、pp. 89-111.

鐘瑞蘋『同性戀漫畫讀者之特性與使用動機之關聯性研究』台湾文化大學新研所
 修士論文、1999

周典芳 (Assoc. Prof. CHOU Dienfang, PhD) 1971 年、台湾生まれ / 大阪
 大学人間科学博士 / 台湾慈済大学コミュニ ケーション学科准教授、日
 本ジェンダー学会、関西社会学会、アメリカ International Association
 for Intercultural Communication Studies (IAICS)、台湾 Chinese Com-
 munication Society 会員 / 社会学、ジェンダー学、コミュニケーション
 学 / 「台湾におけるヤオイ読者の男性同性愛に対する意 識」『情報コミュ
 ニケーション学研究』No.8/9 (2010)、53-65 頁；「台湾におけるヤオ
 イ現象：読者インタビューから見出したヤオイの理由」『日本ジェンダー
 研究』no. 12 (2009)、41-55 頁。

第 2 部 東南アジア

4

コミックを「政治化」する 「影響」論と「様式」論 インドネシアのコミック言説について

フェブリアニ・シホンビング
石川優 訳

1970年代にインドネシアでコミック研究がはじまって以来、「影響」という語はつねに重要な役割を果たしてきた。インドネシアに日本のマンガが普及してからは、さらに「影響」という問題は盛んに論じられるようになった。「影響」は「様式」とともに、インドネシアにおけるさまざまなコミックを分類する語として採用されている。また、これらの語は、しばしばコミックを「政治化」する機能をも果たしている。海外のコミック文化の輸入物が氾濫する中で、インドネシア・コミックの「真正性」を追究する議論はどのように展開されてきたのか。「影響」と「様式」という語の用法に着目して、インドネシアにおけるコミック言説のありようについて論じることが本章の目的である。

1. 近年のインドネシアのコミック研究における「真正性」への注目

日本のマンガが広く普及するまで、インドネシアのコミック産業は長年不況に苦しんでいた。1970年代後半に産業が衰退すると、出版社は次々

とコミック出版をとりやめた¹。1980年代には、欧米から輸入されたコミックの翻訳版や、『パンジ・テンコラク』（*Panji Tengkorak*、髑髏の旗）などのインドネシア・コミックの「古典」の再版²、『オム・パシコム』（*Oom Pasikom*）などの新聞連載の諷刺カーตูนが出版されるようになった。しかし、これらのコミックを支持していたのは、ごく限られた読者だった。例えば、幼少時に作品を読んでいた年配の世代や、カーตูนを楽しむ知的教養をもつ人々などである。

一方、1990年代初頭にインドネシアに登場した日本のマンガは、たくさん若い読者を魅了した。さまざまなジャンルのマンガが定期的に出版され、若者を中心に普及していった。1985年から1994年の間に、インドネシア最大のコミック出版社であるエレクス・メディア・コンプティンド（*Elex Media Komputindo*、以下EMK社）は、1,500作品を出版している。そのうちの606作品が子ども向けのものであり、90%が日本のマンガであった（*Sen & Hill 2007: 30*）。1995年時点におけるインドネシアでの日本マンガの売り上げは一卷につき85,000部だが、この数字は当時最も人気だったインドネシア・コミックのおよそ4倍である（*Sujatmaka et al. 1995*）。2003年まで、マンガはインドネシアにおけるベストセラー本の上位5位を独占した³。マンガの初版の発行部数は一作品につき15,000部であ

1 1960年代以降にインドネシア・コミックスは衰退した。その正確な時期と要因についてはさまざまな見解があるが、筆者は *Ahmad et al. (2006: 73)*、*Berman (1998: 20-21)*、*Putranto & Purwanti (2012)* にしたがって、その時期を1970年代後半に定めている。なお、*Putranto & Purwanti* は、インドネシアのコミック作家がその時期に困難に直面していたというボネッフ（*Bonneff 1996: 52*）の指摘に同意している。

2 ハンス・ジャラダラ（*Hans Jaladara*）による『パンジ・テンコラク』は、インドネシアの伝統的な武術である「シラット」（*silat*）をめぐるアンチ・ヒーローの物語である。オリジナル版は1968年に、1985年と1996年にそれぞれリメイク版が出版された。1971年には長編映画が制作され、1997年にはテレビドラマも放映された（全26回）。

3 「ポピュラーブックス・プスタカロカ・コンパス」（*Buku Laris Pustaloka Kompas*）のグラフによると、この状況は少なくとも2007年まで続いている。なお、このデータは『コンパス』紙（*Kompas*）に掲載された記事「[G]用者注：インドネシア・コミック界は」未だにマンガが指揮官」（“*Masih dalam Dekapan Manga*”）で引用されたものである（*Kuslum 2011*）。

り⁴、一作品につき初版3,000部という他の書籍に比べると⁵、5倍もの量のマンガが発行されている計算になる。

マンガが普及していく中で、若いマンガ読者はマンガの視覚的・言語的表現に慣れ親しんでいった。さらに、それだけでなく、インドネシアのコミック作家はこのような表現方法を積極的に自らの創作にとりいれるようになった。こうして制作された作品は、しばしば「マンガ・スタイルのインドネシア・コミック」と呼ばれる⁶。

「マンガ・スタイル」による新しいコミックは、インドネシアに「固有」のコミックとは何かという議論を巻き起こした。そもそも、過去20年間にコミック論が注目してきたのは、専ら子どもに対するコミックの「悪影響」についてであった（Ajidarma 2011: 3）。しかし、「マンガ・スタイル」によるインドネシア・コミックが登場したことで、インドネシア文化の真正性やそのアイデンティティをコミックの中に見いだそうとする議論が活発化したのである。ただし、後述するように、このような議論が起こったのは今回がはじめてではない。日本のマンガが爆発的な人気を獲得したため、かつての議論が再燃したといえる。

例えば、アカデミ・サマリ（Akademi Samali）⁷やMKI⁸などのインドネシアにおけるコミック・コミュニティは、海外のコミックに追いつめられ

4 同上。

5 2001年のレポートに基づく。「インドネシアの本は絶滅寸前」（“Dunia Perbukuan Indonesia Di Ujung Tanduk”）という記事（Indonesia Today 2012）、および Hutagalung（2010）を参照。

6 「manga」という語はインドネシアの全国紙の見出しにも使われるようになっている。例えば、Kuslum（2011）を参照。

7 アカデミ・サマリは、ジャカルタを拠点としたコミック・コミュニティである。2005年に、コミック作家のベン・ラハディアン（Beng Rahadian）とザルキ（Zarki）、コミック評論家のヒクマツ・ダルマワン（Hikmat Darmawan）を中心に設立された。この団体は、フランス文化センター（Institut Français）やドイツ文化センター（Goethe Institut）などの各国の在インドネシア文化センターとも共同で活動している。

8 「マシャラカット・コミック・インドネシア」（Masyarakat Komik Indonesia、インドネシア・コミック協会）の頭文字をとったもの。同協会は、インドネシア・コミックの普及を目的として、1997年にインドネシア大学の学生によって設立された。

てしまいそうな自国のコミックに懸念を表明している⁹。これらのコミュニティは、コミック評論家を司会者に立てて作家や読者を招き、数々のイベントを開催している。しかし、このようなイベントにおける議論は、海外のコミックを分類し比較して、各コミュニティの「政治的」な目的に合致するように「インドネシアに固有のコミック」という概念を強化しようとする傾向がある。

1998年、インドネシア・コミック研究初の代表的文献である『コミック・インドネシア』(*Komik Indonesia*)が出版された¹⁰。これは、フランス人研究者であるマルセル・ボネッフ (Marcel Bonneff) の博士論文を書籍化したものである。博士論文は1972年に提出され、1976年にフランスで出版された (原題は *Les Bandes Dessinées Indonésiennes: une mythologie en image*)。インドネシア語訳が出版されたのは26年後であり、この間の隔たりは、インドネシア社会がいかにコミックに対して無関心であったかを示している。同書において、ボネッフはインドネシアにコミックが登場した1932年から、1970年代の出版不況にいたるまでの歴史的状況について調査している。ボネッフによる研究は、『我が国のコミック・ヒストリー』(*Martabak: Histeria! Komikita*)などの後続のインドネシア・コミック研究に大きな影響を与え、現在でもたびたび参照されている (Ahmad et al. 2006)。

2. インドネシア・コミック史における「影響」という語

現代インドネシア・コミックの歴史は、コ・ワン・ギ (Kho Wan Gie)

9 「コミュニティ」という語は、インドネシア語の「komunitas」に対応する。コミック作家とその作品を中心とした集会を意味しており、このような言葉遣いは報道や研究においても一般化している。

10 むろん、ボネッフによる論著がインドネシア語で出版される以前も、インドネシア・コミックに関する評論や論文は存在した。例えば、Lindsay (1987) や Atmowiloto (1980) などが挙げられる。しかし、1998年という出版年が日本マンガの普及と時をともにし、また、他の出版物よりも読みやすいこともあって、ボネッフほどの影響力をもつ研究書は他に存在しなかった。

の「プット・オン」(Put On)からはじまったとされる¹¹。コ・ワン・ギは、中国系インドネシア人の作家である。この作品は、ジャカルタで暮らす中国系インドネシア人の生活をユーモラスに描いたコミック・ストリップであり、『シン・ポ』(Sin Po)という新聞に1931年から30年間にわたって連載された¹²。「プット・オン」の登場以降、同様のコミック・ストリップがさまざまな新聞や週刊誌に掲載されるようになった。ボネッフは、この作品をオランダ領東インド時代のインドネシアで出版されたはじめての「東洋のコミックス」¹³と位置づけている。

むしろ、コミック自体はインドネシア独立以前にも存在していた。しかし、それらは主にオランダのコミック・ストリップであるクリンゲ・ドーレンボス(Clinge Doorenbos)の『フリッピー・フリंक』(Flippie Flink)や北米コミックの『フラッシュ・ゴードン』(Flash Gordon)など、海外から輸入されたコミックが中心であり、いずれも新聞に掲載されていた。1945年に独立してからも、インドネシアでは『ターザン』(Tarzan)や『リップ・カービー』(Rip Kirby)などの「キャプション付き」¹⁴の北米コミックの出版が続いた。

この状況が一変するのは、『ケン・ポ・シ・ジン・クイ』(Keng Po Sie Djin Koei、中国冒険譚薛仁貴)が登場してからである(Bonneff 1998: 22)¹⁵。この作品は、のちにインドネシア・コミック、特に「シラット」(silat)

11 フレデリック・L・ショットが日本マンガの起源を12世紀の絵巻物である「鳥獣戯画」に求めているように(Schodt, 1983: 28)、ボネッフはインドネシア・コミックとボロドゥブル遺跡のレリーフに関連を見出している。ボロドゥワール遺跡は、8世紀半ばから9世紀にかけて建造された、ジャワ島の仏教遺跡である。また、レリーフや影絵人形劇をインドネシア・コミックス「前史」の例として挙げる説もある(Ahmad et al. 2006: 61)。

12 「プット・オン」は『シン・ポ』紙が休刊に追い込まれたあと、『ワルタ・バクティ』(Warta Bhakti)紙でも連載された(Bonneff 1998: 21)。

13 インドネシア語では「Komik timur」という(Bonneff 1998: 19, 214)。

14 当時、北米コミックは原語(英語)で出版され、コマの下にインドネシア語訳のキャプションが付けられていた。

15 ボネッフは、インドネシアの武術コミックスが生まれた要因として、「東洋のコミック」、「香港コミック」、「中国武術の物語」を挙げている。それぞれの語の妥当性については議論が必要である。本章では、ボネッフによる「中国コミックス」という語をさし

と呼ばれるインドネシアの武術をモチーフにしたコミックが生まれるきっかけをつくり出した。

また、インドネシア独立後の重要な出来事として、1954 年の R・A・コサシー (R.A. Kosasih) による『スリ・アシー』(Sri Asih) の出版が挙げられる。新聞や雑誌だけでなく、コミックブックという小冊子の形態でも作品を発表したのは、地元の作家としてはコサシーがはじめてであった。コサシーは、スーパーヒーローものや民話、SF、冒険ものなどのさまざまなジャンルで 100 以上もの作品を発表したが (Ferdianto 2012)、とりわけ「ワヤン・コミック」というジャンルの先駆者として知られている (Ahmad et al. 2006: 68)。ワヤン (wayang) とは、ジャワ島の伝統的な影絵人形劇である。コサシーは、ワヤンで上演される物語を下敷きとした新種のコミック・ジャンルを生み出した。このワヤン・コミックというジャンルは、当時のインドネシアのコミック生産の中心を占めるようになった (Bonneff, 1998: 29)。現在のコミック言説において、コサシーは「インドネシア・コミックの父」と呼ばれ、インドネシア・コミックのアイデンティティが宿る作家であると評価されている (Ajidarma 2011: 7; Ferdianto, 2012)。

コミックにナショナル・アイデンティティが求められる契機のひとつとなったのが、1959 年のスカルノによる「マニボル」(Manipol、政治宣言) である¹⁶。「マニボル」にしたがって文化政策が打ち出されたのは、欧米のコミックに並んで「インドネシア産」のコミックが出版されるようになったのとはほぼ同時期である。スカルノ元大統領はコミックそのものに対して批判的であり、コミックは「ごみであり、西洋文化によってもたらされた害毒のメディアである」と非難している (Berman 2001: 20)。このような批判的な考え方は、「レクラ」(Lekra、人民文化協会) などのさまざまな

あたって「1980 年代以前にインドネシアに輸入された、中国語圏のコミックス」という意味で使用している。

16 「マニボル」(Manifesto Politik) において、スカルノはインドネシアにおける新植民地主義と新帝国主義を批判し、西洋のポップ・ミュージックやロック・ミュージックに傾倒する若者に苦言を呈している。この宣言以降、より「インドネシア的」な音楽に近づくために、西洋的な曲にインドネシアの伝統音楽をとり入れる試みがなされていく (Sen & Hill 2007: 95, 166)。

政府機関にも引き継がれていく。インドネシア共産党政権時に組織された文化団体であるレクラは、悪しき西洋文化の影響が及ぶメディアであるとして、コミックを厳しく非難した (Ferdianto 2012)。

同様に、現在のインドネシアのコミック評論家は、海外のコミックが自国のコミックに与える「影響」について懸念を表明している (Ahmad et al. 2006: 67; Putranto & Purwanti 2012)。そのときに彼らが参照するのは、ボネッフが西洋および中国のコミックからの「影響」について論じている箇所である (Bonneff, 1998: 19)。この論考において、ボネッフは『カプテン・コメット』 (*Kapten Komet*, コメット船長) は『フラッシュ・ゴードン』を、『ガルダ・プティ』 (*Garuda Putih*, 白鷹) は『スーパーマン』 (*Superman*) を下敷きとしているとし、インドネシアのコミックが西洋コミックを模倣していることを強調する (Bonneff 1998: 19-27)。しかし、現在にいたるまで数多くのインドネシア・コミック史研究が参照してきたボネッフによる「影響」論は、再考する必要がある。

ワヤン・コミックは海外文化の「影響」を受けていないインドネシア特有のジャンルであるというボネッフによる「承認」は、大きな転換点となった¹⁷。コサシーの活動に続いて、地方の民族文化 (メダン・コミック)¹⁸ や伝統的な武術 (シラット・コミック) をストーリーにとりいれたジャンルが次々と出現したのである。Ahmad et al. は、このような新しいジャンルの台頭をインドネシア・コミックの第二世代 (1960 ~ 1970 年) に分類し、第一世代 (1930 ~ 1954 年) とその「模倣」グループに対置している (Ahmad et al. 2006: 64-72)。

第二世代は「インドネシア・コミックの黄金期」と呼ばれる (Ahmad et al. 2006: 69; Giftanina 2012: 2; Putranto & Purwanti 2012)。黄金期と呼ばれ

17 Ajidarma (2011) も「ワヤン・コミックはインドネシア固有のものである」という主張を展開している。彼によると、このジャンルは、西洋の表現形式をインドネシアの文化的コンテキストに流用した成功例である (Ajidarma 2011: 8)。

18 メダンは、スマトラ島東北部に位置する都市である。メダンを拠点とする出版社が多かったため、「メダン・コミック」と呼ばれるようになった。メダン・コミックのように特定の地域に根ざしていたジャンルは、その地域以外にはあまり普及しなかった。その理由のひとつとして、流通規制が障壁となったことが考えられる。

る理由は、いくつかある。まず Putranto & Purwanti (2012) は、この時期におけるコサシー、ガネシュ・TH (Ganes TH)、ウィッド・NS (Wid NS) らのインドネシア出身作家による作品が人気を集めたことを指摘している。一方、ボネッフは、メダン・コミックなどの新しいジャンルの表現に注目し、それがコミック全体に及ぼした効果の重要性を強調している¹⁹。さらに、この時期の重要な特徴は、コミックの出版形態が統一されたということである。1967 年以降、一話完結であるか続きものであるかを問わず²⁰、書式の体裁は一律、判型は 13×18 センチ、総頁数は 64～94 頁、表紙はフルカラー印刷、中のページは白黒印刷となった。

しかし、1970 年代末にコミック産業が衰退すると黄金期は終焉を迎え、新しいコミック本はほとんど出版されなくなる。むしろ、新聞や雑誌では時事カートゥーンやコミック・ストリップが連載され続けていたし²¹、第二世代のインドネシア・コミックの再版が貸本屋 (Taman Bacaan、タマン・パチャアン) や駅の売店などをつうじて細々と読まれてはいた。しかし、インドネシアの資本市場が成長するとともに、ワヤン・コミックをはじめとする地方の物語コミックは、海外のコミックによって駆逐されることになる。しかし、市場を席卷したのはもはや欧米や中国からのものではなく、日本のマンガであった。また、日本のテレビドラマやアニメが放送され、ビデオレンタル店で作品を容易に入手できるような環境が、より一層マンガ受容を押し進めたといえる。次節で詳述するように、こうしたマンガの普及に反発、あるいは呼応する形で活動をはじめた作家たちを、イ

19 メダン・コミックは、それまでのインドネシア・コミックとは大きく異なっていた。従来のコミックは出版業界の拠点であるジャワ島を中心に流通していた。一方、メダン・コミックはスマトラ島を拠点とする出版社から始まり、島の民話を創作し直したものであった。表現を見ると、ジャワ島中心部のコミックは縦型のページ構成を優先していたのに対し、メダン・コミックは横型である。また、メダン・コミックは、その入念な線描、細やかな描き込み、インドネシア初のスクリーントーン使用などの表現的特性も高く評価されている。代表作は、ザム・ヌルディン (Zam Nuldin) の『デウィ・クラタカウ』(Dewi Krakatau、クラカトアの女神) など。

20 複数の巻で構成される続きものは、19 世紀におけるマレーシア系中華文学から発生した伝統であるとされる (Bonneff, 1998: 49)。

21 『ボボ』(Bobo) などの子ども雑誌では、「ボナ」(Bona) などの子ども向けのコミックスが連載されていた。

インドネシア・コミックの「第三世代」（1990 年～現在）と呼ぶ（Ahmad et al., 2006: 74）。

1990 年代の読者は膨大なマンガに囲まれて育ち、テレビアニメにも慣れ親しんでいたが²²、マンガの普及以前から存在しているインドネシア・コミックのことは知らない。この読者が自らコミックを描きはじめるときに参照したのは、自国ではなく海外の表現であった。こうして、インドネシアにおけるコミック／マンガの読書と制作は、文化ごとに断片化していったのである。

したがって、コミック／マンガの「細分化」は、読者集団の分断を意味している。Ahmad et al. は、読者の年齢層によって読むコミックが異なることに着目している（Ahmad et al., 2006: 83-100）。例えば、1970 年代またはそれ以前に生まれた読者はインドネシア・コミック第二世代の作品を読み、1980 年代生まれの読者は欧米のコミックに加えて日本のマンガを読み、1990 年代生まれの読者は専らマンガを消費する、という具合である。世代に基づく読者集団は、コミック／マンガに対する好みをそれぞれにもっている。彼らは単なる「コミックス」の読者ではなく、欧米、日本、インドネシアのいずれかのコミック／マンガの読者なのである²³。この点を考慮するならば、各世代の好みはその時期の市場で支配的なコミックを中心に形成され、さらに、コミックを描く上ではその時期に代表される作品の「影響」からは免れられない、ということになる（Ahmad et al. 2006: 94）。

このように、現在のインドネシアでは、「様式」に沿ってコミックを日本マンガ、ヨーロッパ・コミック、北米コミック、インドネシア・コミックのいずれかに分類することが一般化している。確かに「様式」を基準に、海外の表現を採用するインドネシア・コミックを「新しいジャンル」とし

22 民間テレビ局では、『キャンディ・キャンディ』（TVRI で 1970 年代、RCTI で 1994 年に放送）、『ドラゴンボール』（インドシアターで 1995 年放送開始）、『セーラームーン』（同局で同年放送開始）などの日本のアニメが多数放送されていた。

23 これらのコミック／マンガを横断的に読んでいるのは、ごく限られた読者のみである。

て見分けることはできるかもしれない。しかし、それよりも重要なのは、そもそも読者はどのように「様式」に基づく分類のリテラシーを身につけてきたのか、そして、コミックの「様式」とその読者集団が断片化したことでインドネシアのコミック文化にはどのような変化が生じたのか、という問題を追究することである。

3. インドネシア・コミック第三世代における「様式」というアイデンティティ

インドネシアのコミック出版業界では、「様式」(gaya、ガヤ)の独自性にしがたってコミックスを分類することが重要とされる。

まず、インドネシア・コミックの第三世代は、市場の「日本化」への反発を機に登場した (Berman 2001: 22)。インデペンデント出版を特徴とするこの世代の先駆者は、「コミック・ナシオル」(Qomik Nasional、以下 QN) というバンドン工科大学の学生グループを中心とするレーベルであった。彼らは、海外のコミックに支配されたインドネシアのコミック市場を変革する目標を掲げて、1995 年に大学の芸術祭において『チャロック』(Caroq) と『カプテン・バンドウン』(Kapten Bandung、バンドン船長) を発表した。これらの作品の判型や体裁、表紙デザインは、これまでにインドネシアで出版されてきたものとはまったく異なっていた。『チャロック』は北米コミックの体裁に近く、判型は B5、総頁数は 24 頁、フルカラー印刷で出版された。一方、『カプテン・バンドウン』は 32 頁のフルカラー印刷の冊子であり、『タンタン』(Tintin) や『アステリックス』(Asterix) などのバンド・デシネの体裁を彷彿とさせるものであった。また、描線、コマ割り、キャラクター造形、ストーリーの主題という点においても、この二作品はそれぞれの「様式」の約束事を採用していた。このように、QN は海外コミックに対する挑戦を表明しているにもかかわらず、実際の作品は海外の「様式」を模倣しているという非難を浴びた (Berman 2001: 22)。

次に、1990 年代末以降に台頭した第三世代は、日本語名のようなペンネームを用いた女性作家である。それまでは女性作家の存在は一般的でな

かったが、現在では、その数は男性作家とほぼ同じになっている²⁴。彼女たちの多くは、日本の少女マンガを想起させる日常的な純愛ストーリーを描いている。例えば、アンズ・ヒザワ（Anzu Hizawa）の『マジック・オブ・ラブ』（*Magic of Love*）やカリスタ・タカライ（Callista Takarai）の『パスト・プロミス』（*Past Promise*）が挙げられる。これらの作品は日本のマンガ表現に依拠しており、不規則なコマの形、装飾的なスクリーントーン、キャラクターの大きな瞳を特徴としている。さらに、表紙はフルカラー印刷のイラストで中身は白黒印刷といった文字通りの「単行本」の形態は、マンガの翻訳出版大手のEMK社が販売しているものとほぼ同じで、書店ではマンガ翻訳版の隣に並べられた。

第三世代の活動からわかるように、インドネシアのコミック文化は自国のコミックの伝統ではなく、海外のコミック／マンガの約束事を採用することで活気を取り戻したのである²⁵。また、第二世代が各地方の流通経路に依存していたのとは対照的に、第三世代の作品はマンガのマーケティング戦略に追随する形で、グラメディア（Gramedia）などの大手チェーン書店で流通している。

現在、コミック評論家や文芸批評家は、インドネシアのコミックを「様式」にしたがって分類することに意識的である（Ahmad et al. 2006; Darmawan 2005; Giftanina 2012）。コミックが「ヨーロッパ的」あるいは「北美的」（このふたつはしばしば「西洋的」という語でまとめられる。Giftanina 2012を参照）、または「日本的」な様式で描かれているかどうかが重視されるのである²⁶。評論家だけでなく、作家や出版社さえもこうした分類を

24 アート・デザインやコミックスの研究者であるアルファノヴ・ズパランザニ（Alvanov Zpalanzani）は、1995年から2008年の間に出版されたインドネシア・コミックの253作品を調査し、男性作家と女性作家の比率は前者が34%、後者が33%であるとしている（Zpalanzani et al. 2012: 80）。

25 第二世代の人気作品を日本マンガの約束事に沿ってリメイクした新装版も出版されたが、若い読者を惹きつけることはできなかった。リメイクされた第二世代の作品として、ヤン・ミンタラガ（Jan Mintaraga）による『インペリウム・マジャパヒット』（*Imperium Majapahit*、マジャパヒット王国）やハンス・ジャラダラによる『パンジ・テンコラク』などが挙げられる。

26 これに加えて、香港コミックである「マンファ」の様式に関する言及もある（Ahmad

意識している。例えば、マコ社（Makko.Co）やテラント社（Terrant）はコミックの「様式」を原稿の投稿規定のひとつとしており、発行したコミックの裏表紙には「様式」がジャンル名として表記されている。

このような「分類」は、作家の特色を明示して読者の好みに応えるという意味では、実用的な区分として機能しているといえる。しかし、インドネシア文化というコンテキストや環境の点から見ると、コミックを分類することには問題も多く含まれている。というのも、「様式」的分類によってコミックは「政治化」されてしまうからである。かつて海外のコミックを非難した「マニポル」の声がこだまするかのように、1990年代末以降のコミック言説は、「様式」自体が海外からの「帝国主義」的な影響によるものであることを前提としている。そして、いずれかの「様式」に分類可能なコミックにはインドネシア・コミックとしての真正性が認められないと考えている。この考えを敷衍させると、マンガの普及にともなって日本語の挨拶が流用されていくこと（例えば、日本語の「いただきます」がインドネシア語で「マリ・マカン」[*mari makan*、さあ食べよう]となること）も文化帝国主義とみなされる可能性がある（Ahmad et al. 2006: 21）。しかし、問題の核心はむしろ表現の領域にあると指摘する論考も存在している（Darmawan 2005; Giftanina 2012）。つまり、インドネシア人が海外の「様式」に依拠して作品を制作しているという事実こそがつまずきの石となっているのである。

日本のマンガは、欧米や中国語圏のコミックよりも遅れてインドネシアの市場に参入してきたため、最も厳しい批判にさらされている。コマ割りやキャラクター造形などの点で、「マンガ・スタイル」が他に比べて目につきやすいという理由もあるだろう。いずれにせよ、インドネシア人がインドネシアのコミックから周縁化されているとみなされる場合、「様式」に注目が集まる傾向がある（Darmawan 2005: 111; Giftanina 2012）。そして、「様式」自体には文化的真正性を保証することが求められやすい。

et al. 2006; Makko.Co. 2001)。しかし、一般への普及の度合と発行部数の多寡という点から、本章ではこの三つを現代のインドネシア・コミックにおいて最も重要な様式として挙げている。

4. 「影響」という語がはらむ問題

「影響」は、インドネシアのコミック言説においてきわめて重要な役割を担っている。『インドネシア語大辞典』では、「影響」(pengaruh)は「誰かの人格、見解、行動を変化させるような力」を意味し、その一例として子どもに対する親の「影響」が挙げられている²⁷。

コミック言説の中で「影響」という語が使われるようになった経緯をたどると、ボネッフによる『コミック・インドネシア』まで遡ることができる。ボネッフは、初期のインドネシア・コミックは北米と中国語圏のコミックに「影響」を受けたと推論している。しかし、同書における「影響」という語の用法はいくつかの問題点を抱えている²⁸。

まず、ボネッフは「影響」という語をさまざまな議論の中であまりにも見境なく用いている。「影響」という語は、『コミック・インドネシア』における「西洋と中国からの影響(1931～1954年)」という節にはじめて登場する(Bonneff 1998: 19-27)。ボネッフは、独立直後のインドネシアに大量の海外コミックが流入したことを指摘した上で、次のように述べている。

[引用者注：プロパガンダ・コミックを出版するという] 試みでは、インドネシアのマスメディアに対する北米コミックの猛攻を防ぐことはできない(...)。1952年以降、インドネシアの家庭の多くが、アレックス・レイモンドの『リップ・カービー』といった北米的キャラクターに親しむようになる(...)。『ターザン』の影響〔傍点：引用者〕に負けないような作品を目指し、かつ市場の需要に応える形で、中華系インドネシア人向けの雑誌である『スター・ウィークリー』(ケン・ポ・グループ出版)は、かの伝説の『シ・ジン・クイ』の連載を開始したのである。(Bonneff 1998: 22)

27 原題は *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (インドネシア国家教育省発行)。

28 ここで筆者が参照しているのは、インドネシア語訳版である。インドネシアのコミック評論家の多くがこの版を参照しているためである。インドネシア語訳版には誤訳が含まれているという指摘があるが、本章はその有無の確認を割愛する。

ボネッフは、『ターザン』などの西洋コミックの「正典」に登場するキャラクターが、いかに当時のインドネシアの読者にとって身近になっていたかを示しているが、一方で、こうしたキャラクターの受容が人々の意識をどのように「変化」させたかには触れていない。海外のキャラクターに対するリテラシーが培われたというだけでは、「影響」という強い意味をもつ語を使う正当な理由にはならないだろう。さらに、ボネッフは『シ・ジン・クイ』が生まれた背景には『ターザン』の影響があるとし、『シ・ジン・クイ』は自国のコミックへの需要に応えただけでなく、北米の文化や政治に対する挑戦ともみなされていたと述べている。この後者の点こそ、「影響」という言葉遣いをめぐる問題である。

こうしたボネッフの言葉遣いが単なる偶然ではないのは、「影響」という語が著書全体をつうじて同じように用いられていることから明らかである。上記の引用と同じ節の最後の段落において、ボネッフは欧米の読み物が普及したことを「西洋からの影響」(Pengaruh Barat)としている²⁹。彼によると、アレクサンダー大王、シェイクスピアのハムレット、ヴィクトル・ユーゴーのせむし男がインドネシアの子どもたちによく知られるようになったのは「西洋からの影響」である (Bonneff 1998: 27)。この場合もまた、外部から流入してきた文化を受容することによって、社会がどのように変化したのかについては論じられていない。ただ単に、海外の文化が子どもたちの間に普及していることを、それとなく指摘しているだけである。

「猛攻」という語との組み合わせからもわかるように、ボネッフの論考では「影響」という語は否定的な意味合いをまとっている。暗に「文化帝国主義」というメッセージがこめられているという意味では、スカルノによる「マニポル」の文化政策と同じである。1945～1965年のスカルノの旧体制政権下において³⁰、コミック読者は「影響」という語を海外文化

29 ボネッフは「西洋からの影響はさらに大きい」と述べている (Bonneff 1998: 27)。

30 インドネシア初代大統領であるスカルノによる統治時代を指す。第二代大統領であるスハルト政権による「新体制」と対比させて、このように呼ばれる。

に対する警戒心と結びつけるようになった³¹。当時のインドネシア政府が、海外の表現に対して反感を抱くように国民を仕向けたためである。また、インドネシアをふたたび占領しようとするオランダに抵抗する若き国民に対して、政府はあらゆる帝国主義から解放されるべきだと煽動した。このような過程で、「影響」という語は否定的な意味合いを帯びるようになったのである。

ボネッフは、性表現を含む人形劇である『ラーマーヤナ』(Ramayana)のコミック版(1962年)を発行した出版者の発言を引用し、コミックが子どもに与える道德面での「悪影響」以上に、海外の文化がコミックに与える「影響」が問題であるという「常識」を紹介している(Bonneff 1998: 104)。この問題の解決策こそが、「ワヤン」の伝統をコミックに取り入れることに見出されたのである。ところが、ワヤン・コミックは、コミックという「海外メディア」にジャワ島の伝統的な影絵人形劇の物語や舞台美術を流用するものに他ならない。この意図的なハイブリッド化の取り組みは、ワヤン・コミックが誕生するより前にポピュラー音楽の領域にも生じていた。1959年の「マニボル」宣言において、スカルノは西洋の「うるさい」ロック・ミュージックを直截に批判した。その結果、インドネシア固有の音楽ジャンルである「ケロンチョン」(keroncong)³²とロック・ミュージックを融合した音楽が生まれた。ワヤン・コミックもまた、このような流用の成功例とみなされているが、コミック自体が「海外メディア」であるために、依然として批判的なまなざしにさらされている。

いずれにしても、ボネッフの『コミック・インドネシア』は、海外の文化がインドネシア社会に及ぼす具体的な「影響」については論じていない。むしろ、道德的な問題が絡む海外からの「影響」という問題を、インドネシアの伝統文化を流用することで解決するよう促している。彼によ

31 ボネッフは、当時のインドネシアにおける、子どもに対する西洋文化の「影響」を警告する論説などに感化されて、「影響」という語を使用した可能性がある。

32 ケロンチョンは、弦楽器(ギター、バイオリン、チェロ、ベースを、指で弦をはじくピチカート奏法で演奏する)、フルート、女性または男性の歌手による合奏である。その起源は16世紀まで遡り、ポルトガルからの強い影響を受けているとされる(Sen & Hill 2007: 186)。

ると、初期のインドネシア・コミックの課題は国民文化とその伝統を象徴する要素が欠落していることである。海外の影響下で制作された初期のコミックに道徳的な問題が含まれていても、伝統的な文化が何らかの形で表象されてさえいれば、すべては解決することになってしまう。このボネッフの論考は、海外のものであれば道徳的に「悪」であり、インドネシア伝統のものであれば「善」であるという前提に立っている。

ボネッフの「影響」論のもうひとつの欠点は、明確な定義がなされていないということである。「影響」という語の第一の彼の含意は、「模倣」や「真似ごと」といった「盗用」を連想させるような否定的な意味合いを帯びている。第二の含意は、「感化」や「触発」である。この場合、「影響」という語はコミックス間の系譜的なつながりを暗示し、公正で中立的な意味で使われている。

前述の「西洋と中国からの影響（1931～1954年）」という節において、ボネッフは双方の含意をこめて「影響」という語を使用している（Bonneff 1998: 19）。まず、インドネシア・コミックの『ガルダ・プティ』と北米コミックの『スーパーマン』の関係性の分析では、「影響」という語をつうじて、前者が後者の模倣であることをほのめかしている。また、海外のメディアによる「影響」について論じている箇所では、ボネッフはインドネシア・コミックをオリジナリティのない単なる模倣品として描写している。一方、『シ・ジン・クイ』のような中国系コミックとインドネシア武術のシラット・コミックの関連性に言及するときには、彼は複数のコミックス間の「系譜」の可能性を「影響」という語であらわしている。同様に、北米のスーパーヒーロー・コミックとワヤン・コミックのつながりを論じる際にも、「影響」には「系譜」という含意がこめられている（Bonneff 1998: 24）。このように、ボネッフは「模倣」と「系譜」という幅広い語義を無視して、「影響」という語を曖昧に使用している。インドネシアのコミック言説では、それぞれの意味の違いが考慮されないまま、作品や作家の真正性を問う議論が展開されていくようになる。

さらに、ボネッフのコミックの「系譜」に関する論述は、インドネシアの文化的コンテクストについて誤解を生み出してもいる。彼はさまざま

な作品の中に因果関係を見出し、系譜という名のグループ群を形成するために「影響」という語を幾度となく使用している。その一例として、インドネシアのコミック作家の制作環境に関する分析を挙げよう。「黄金期」のコミック作家の多くは、中華系の人びとであった。彼らは、師匠から受け継いだ表現の「様式」ごとに集団をつくっていた³³。これを受けてボネッフは、彼らは香港漫画に「影響」されて「国民文化という概念から切り離されたモダニズム運動」を展開したと述べている（Bonneff 1998: 70）。

このような作家集団の区分は、不気味にも、現在のインドネシアにおけるコミックの分断を先取りしているかのようなのである。ボネッフの語り口は、それ自体としては公正で中立的である。しかし、「影響」を受けたかどうかという点からコミックを分類しているために、そこに否定的な意味合いが加わってしまう。この論考の背景にある旧体制時代における文化政策は、「結束」（unity）をプロパガンダとして掲げていた。国民文化は、国全体を結束させる鍵だった。その結果、コミックが異文化の影響を受けることは分離主義へとつながり、海外のコミックは批判の対象となったのである。

以上から、『コミック・インドネシア』において、ボネッフが「影響」という語を批判的にはとらえていなかったことがわかる。本節を要約すると、第一に、ボネッフによる「影響」という語は「増殖」を意味している。ここで含意されているのは「文化帝国主義」、つまり自国には適さない海外の価値観が一方的に流入することである。第二に、「影響」は「模倣・真似」を暗示してもいる。この場面で含意されているのは、文化の真正性という問題である。最後に、第三の語義は「系譜」である。ここでは、同じ（コミックス）文化における線引きがほのめかされている。

現在のインドネシアのコミック言説において、「影響」という語が意味の揺らぎを抱えたまま使用されている背景には、明らかにボネッフによる定義の混乱がある。その語が暗示するさまざまな意味が検討されないまま

33 ボネッフは「年輩のコミック作家は、若手に彼らの表現と物語を借用させていた。中には、若手にそれを指導しようとする者さえいた。ある程度まで、彼らは様式に沿った運動あるいはグループをも形成しようとしていた」と述べている（Bonneff 1998: 70）。

に評論家や研究者によって広く使用されているために、インドネシアではコミックの「影響」をめぐる建設的な議論が一切展開できなくなっている。このことは、第三世代の作品の学術的な位置づけや、日本のマンガが波及するようになって「アイデンティティとしての様式」が注目されるようになった点にも如実にあらわれている。

5. 「様式」という語がはらむ問題

しかし、「様式」という語にもまた、異なる問題が含まれている。コミック作家であるウィル・アイズナー (Will Eisner) は「様式」(スタイル) とは習得可能な技術というよりは、作家の個々の表現を示すものであると述べている (Eisner 1996: 145)。この定義に基づく「様式」とは一般化や理論化が難しい、あまりにも多義的なものであるといえる。しかし、インドネシアにおいては、「様式」は表現の趣を特徴づけるものではなく、コミックの約束事の区分を意味している。さらに、この区分は海外のコミックからの「影響」にしたがっている。

「様式」に着目するコミック言説の例として、2012 年に発表されたナンダ・ギフタニナ (Nanda Giftanina) による修士論文を挙げよう (Giftanina 2012)。彼は、日本、北米、ヨーロッパのコミックとは異なり、インドネシアのコミックは「様式」の一貫性を欠くために崩壊した、と論じている。まず、ギフタニナは「様式」をキャラクター造形に結びつけている。例えば、日本マンガの「様式」は瞳の大きなキャラクターにあらわれており、北米コミックの場合は写實的に描かれたヒーロー、ヨーロッパ・コミックの場合はカートゥーン的なキャラクターによって特徴づけられる、という具合である³⁴。同様に、海外からの(「系譜」的つながりとしての)「影響」

34 ギフタニナは「日本のマンガのように、現在ヒットしているコミックの様式や運動に目を向けると、それらの絵柄やキャラクター造形が一貫性をもっていることがわかる [...]。かわいい顔つきやストレートヘア、大きな瞳といった約束事は、すべての日本のマンガ家が使うようになっている [...]。同じことが、ヒーローを写實的に描く北米コミックやカートゥーン的なヨーロッパ・コミックにも当てはまる」と述べている (Giftanina 2012: 11)。本章が「様式」と称していることに対して、ギフタニナは「様式」と「運動」というふたつの語を使用している。

に基づいてコミックを分類した例としては、バンドン工科大学の講師であるハフィズ・アフマッド (Hafiz Ahmad)、アルファノヴ・ズパランザニ (Alvanov Zpalanzani)、ベニ・マウラナ (Beny Maulana) によって上梓された『我が国のコミック・ヒステリー』(Ahmad et al. 2006) が挙げられる。

文化という観点からコミックを分類した先駆けは、スコット・マクラウド (Scott McCloud) の『マンガ学 —— マンガによるマンガのためのマンガ理論』(*Understanding Comics*, 1993) だろう。同書は『メマハミ・コミック』(*Memahami Komik*) というインドネシア語訳のタイトルで 2001 年に出版され、「様式」という概念をインドネシアのコミック言説の中心に据えるにあたってきわめて重要な役割を果たす文献である。マクラウドは、コマ構成や平面的か立体的かという描写方法によって、主要なコミック文化の違いを提示している³⁵。彼によると、日本の「国民的な様式」は写実的な現実世界を背景とし、記号性の高い身体をもつ「キャラ」を登場させることで構成される。一方、ヨーロッパ・コミックの様式は『タンタン』に代表される「明快な線描」という伝統にまとめられる (McCloud 1993: 42-43)。アイズナーやバート・ビーティ (Bart Beaty) などの著名なコミック評論家もまた、スーパーヒーロー・コミックの特殊性を念頭に置き、北米コミックとヨーロッパ・コミックを似たようなやり方で比較している (Eisner 1996: 74)³⁶。

日本の「国民的な様式」を形づくる上で「大きな影響力」をもつ作家として、マクラウドは手塚治虫を挙げている (McCloud 1993: 43)。これには大塚英志による「記号的身体」という概念が関係しているだろう。「記

35 北米コミックと日本マンガのコマ構成の差異の分析については、Neil Cohn (2011) を参照せよ。

36 このような注目の仕方は、Ryan Duncan & Matthew Smith (2009: 221-245) にも見出すことができる。彼らは、北米コミックの独自性をスーパーヒーローものに結びつけている。このジャンルは、バーン・ホガース (Burne Hogarth) やジャック・カービー (Jack Kirby) の作品に見られる、身体にぴったりとフィットするスパンデックスや膨張した筋肉、巨大な人体にあらわれる男性的なエロティシズム、ダイナミックな動きの表現で構成されるという。一方、ビーティは、ヨーロッパ・コミックの「明快な線描の様式」について、「平面的な彩色や陰影の削除、また詳細な描写の抑圧を優先する、高度に記号化されたリアリズム」であると述べている (Beaty 2007: 22)。

号的身体」とは、手塚が自らのマンガを「ひとつの記号なんだろう」と評した、「マンガ記号説」を発展させた概念である（大塚 1994: 5）。手塚の作品はマンガ的な記号という「特殊な文字」で描かれているため、それを読むためには記号を「解説」する作業が必要とされる。大塚は、手塚的な「記号的身体」の最終段階をアニメ絵に見出し、現在の日本マンガの特徴であると考えている（大塚 1994: 16）。すべてのマンガは写実的ではなく記号的に（単純化されて）描く約束事にしたがっているという前提で、手塚の「記号的身体」はマンガの「様式」にとって「大きな影響力」をもつとされる。

線描、コマ構成、色づけといった「様式」に基づいて文化をステレオタイプ化する傾向は、先に挙げた Ahmad et al. (2006) や Gifatanina (2012) の例からもわかるように、インドネシアのコミックス言説において顕著に見られるようになっている³⁷。意図的ではないにせよ、マクラウドによる文化論的な分類はコミックに「領地」をつくり出してしまっている。本来ならば、コミックはメディア（媒体）であり、地理的・政治的な領地には縛られない。つまり、コミックはつねに国や文化を越境してきたのである。

ロバート・C・ハーヴェイ（Robert C. Harvey）は、19世紀から20世紀初頭のコミックの系譜に関する研究の中で、コミックは先行作品を借用することで発展してきたと述べている（Harvey 2009: 25-45）。具体的には、既存の諷刺やギャグをつくり直したり、一コマから継起するコマへ、またはコマ下のキャプションから吹き出しへと移行することによって約束事を拡張したりしながら、コミックは絶えず変化してきたという。このように、約束事を借用すること自体はコミックにとって問題ではない。しかし、特定の国や地域でコミックが再生産されていく中で、その約束事にある区分が生まれる。その区分こそが、マクラウドが試みたコミック文化の分類であり、アイズナーが「国民の様式」と呼んだものである（McCloud 1993; Eisner 1996: 74）。文化的な「領地」にしたがってコミックの約束事を区分

37 このような文化のステレオタイプ化は、世界的に見られる傾向である。例えば、Bouissou (2006) を参照。

することは、コミック文化研究を発展させる一方で、文化のステレオタイプ化を誘発しもある。マクラウドとアイズナーは、主流の「様式」の「外」に位置づけられるコミックの存在を無視している。

さらに彼らの批評の問題は、コミックが文化的な境界を超えて他の作家に伝播していくという重要な事実を見落としていることである。多くの場合、コミック評論家は「国」との関係において、コミックの「様式」に領地があると追認する傾向にある。国という概念はコミックを「政治化」する。つまり、コミックに真正性を与え、アイデンティティを決定づける契機となる。コミックを文化圏ごとに領地化することで、ある主流の「様式」を用いている作品のみが真正であり、それ以外は真正ではないという排他的な構図が生まれてしまう。しかし、昨今のグローバル化によって、このような想像上の地理的境界が重要ではなくなっているのは明らかである。

セノ・グミラ・アジダルマ (Seno Gumira Ajidarma) による「三つのパンジ・テンコラク —— 文化について」(*Panji Tengkorak: Kebudayaan Dalam Perbincangan*) という博士論文は、ハンス・ジャラダラの『パンジ・テンコラク』について論じている (Ajidarma 2011)。『パンジ・テンコラク』は 1968 年の初版のほか、1985 年と 1996 年にリメイクされている。アジダルマによると、はじめの 2 版は「類似性を求める写実主義のモード」、最後のリメイク版は「同質性を求めるカートゥーンのモード」を用いている (Ajidarma 2011: xvix)。結局のところ彼も、世代ごとに主流のコミック(つまり、欧米コミックと日本マンガ)に『パンジ・テンコラク』を関連づけることによって、前述した文化の分類を追認しているのである。マクラウドによる「リアル」な表象に関する評論を参照しながら、アジダルマは初期(1968 年、1985 年)の『パンジ・テンコラク』が「リアル」に、つまり現実世界に似せて客観的に描かれている一方で、日本マンガが普及してからリメイクされた後期(1996 年)の作品は記号化された意味体系にしたがって、コミックが内包する原理に基づくリアリティに依拠して描かれていると述べている。この分析をとおして、アジダルマはインドネシアにおいて支配的なコミックス文化が変化している、と結論づける。彼は「影響」については言及しておらず、むしろインドネシア特有のコミック文化

は、歴史的に移り変わるヘゲモニーをととして形成されている点を強調する。しかし、アジダルマのように文化の分類化にきわめて中立的なスタンスを保っている研究は、例外である。

アジダルマとは対照的に、ギフタニナは海外の「様式」に対する敵意をあらわにし、その「影響」によってインドネシア固有のコミックの伝統が消滅しかねないと考えている。また彼は、日本や北米コミックがそうであるように、インドネシア・コミックの真正的な「様式」がグローバルなコミック文化に貢献することができると信じている（Giftanina 2012: 15）。「様式」論に基づく文化の単純なステレオタイプ化は、「影響」という語が付加されることで一層強化される。マクラウドが主流のコミック文化をあくまでも表現論的にしか把握しないのに対して、それを意図的に曲解することで、ギフタニナは政治的なアジェンダをインドネシアのコミック言説に持ち込んでいる。

インドネシアのコミック言説において、「様式」という語は、インドネシア文化は海外のコミック表現に侵害されてきたという認識と結びつけられる。「影響」とともに「様式」には否定的な含意がこめられており、海外のコミックを参照することはインドネシア文化の障壁となるというメッセージが暗示されている。

おわりに

「影響」と「様式」という、現代のインドネシアのコミックス言説において最も問題のある語について論じてきた。まず「影響」は、対象を道徳的に破壊してしまうという否定的な意味をもつために、賛否両論を呼び起こしやすい語である。そして本章は、コミック言説の中でたびたび参照されるボネッフの先駆的な研究をとりあげ、明確な定義がなされないままに「増殖」、「模倣・真似」、「系譜」という異なる意味で「影響」という語を使用している問題点を指摘した。また、インドネシア社会にとって、「影響」は海外の「文化帝国主義」を暗示しており、インドネシア文化の真正性を消失させ、国民文化を追いやってしまうという意味合いが含まれていることについても述べた。海外のコミックからの「(悪) 影響」は、伝統的な

文化を取り込むことで駆逐できるとされ、その実践のひとつがワヤン・コミックの創作であり、評論家たちによるその賞賛であった。

次に、「影響」とともに使われる「様式」という語はコミック文化の分類化を歪め、「政治化」の手段として利用されうることを紹介した。文化の分類化と領地化は、ある主流の様式はある地理的な領域に固有のものであるという「囲い」をつくり出す。「影響」と「様式」がともに使用されることで、海外の「様式」はインドネシア文化を傷つける可能性を秘めており、文化的な圧力なのだという考えがつくり出される。このような考え方は、インドネシアに固有のコミックを創作しようという試みを後押ししてきた。固有のコミックを求める動きは、音楽ジャンルにおける西洋と自国の文化のハイブリッド化と相似しており、かつてのワヤン・コミックの創出ともつながっている。しかし、インドネシア固有の伝統文化をコミックに求めることは、矛盾を孕んでもいる。というのも、インドネシアにおいてはコミック自体が言説的に「文化帝国主義」と結びつけられてきたメディアだからである。

インドネシアのコミック言説は理論的な基盤や明確な定義を欠いている場合が多く、「コミック」が「様式」と同一視されることもある。しかしそれ以上に厄介な「影響」と「様式」という語は、たとえ意図的ではないにせよ、コミックを必然的に「政治化」してしまう危険性を秘めている。

参考・引用文献

- Ahmad, Hafiz, Alvanov Zpalanzani, and Beni Maulana. *Martabak: Histeria! Komikita*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2006.
- Ajidarma, Seno Gumira. *Panji Tengkorak: Kebudayaan dalam Perbincangan*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia), 2011.
- Atmowiloto, Arswendo. “Komik Itu Baik”, in *Seni Komik Indonesia*. Yogyakarta: Pabrik Tulisan, 1980.
- Beatty, Bart. *Unpopular Culture: Transforming the European Comic Book in the 1990s*. Toronto: University of Toronto Press, 2007.
- Berman, Laine. “Comics as Social Commentary in Java, Indonesia”, in *Illustrating Asia*, John A. Lent (ed.), Honolulu: University of Hawai’i Press, 2001, pp. 13-36.
- “Indonesia is definitely OK”, in *Inside Indonesia* 63 (July-Sept. 2000). 2000. <http://insideindonesia.org/content/indonesia-is-definitely-ok> (最終確認 2013 年 10 月 10 日)
- “Ayam Majapahit meets Kung Fu Boy: The Death of Indonesian Comics”, in *Comic Edge*. 21: June, 1998, p. 19.
- Bonneff, Marcel. *Les Bandes Dessinées Indonésiennes: une mythologie en image*. Paris: Puyraimond, 1976.
- *Komik Indonesia*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia). [Indonesian translation of Bonneff 1976] 1998.
- Bouissou, Jean-Marie. “Japan’s growing cultural power. The example of manga in France”, in *Reading Manga: Local and global Perceptions of Japanese Comics*, Jaqueline Berndt and Steffi Richter (eds.), Leipzig: Leipziger Universitätsverlag, 2006, pp. 149-165.
- Cohn, Neil. “A different kind of cultural frame: An analysis of panels in American comics and Japanese manga”, in *Image and Narrative*. 2011. <http://ojs.arts.kuleuven.be/index.php/imagenarrative/article/view/128> (最終確認 2013 年 2 月 26 日)
- Darmawan, Hikmat. *Dari Gatotkaca Hingga Batman*. Yogyakarta: Orakel. 2005.
- Duncan, Randy and Matthew J. Smith. *The Power of Comics: History, Form and Culture*. New York: Continuum. 2009.
- Eisner, Will. *Comics & Sequential Art*. Tamarac: Poorhouse Press. 1985.
- *Graphic Storytelling and Visual Narrative*. Paramus: Poorhouse Press. 1996.
- Ferdianto, Riky. “R.A. Kosasih, Legenda Bapak Komik Indonesia”, in *Tempo*, 29th July 2012. 2012. <http://www.tempo.co/read/news/2012/07/29/109419925/RA-Kosasih-Legenda-Bapak-Komik-Indonesia> (最終確認 2013 年 10 月 10 日)
- Giftanina, Nanda. *Hilangnya Identitas Kultural dalam Perkembangan Komik Lokal Indonesia*. 2012. <http://www.scribd.com/doc/46912306/Masa-Depan-Komik->

- Indonesia-Sebagai-Medium-Visual-as-Kultural. (最終確認 2012 年 6 月 27 日)
- Harvey, Robert C. “How Comics Came to Be: Through the Juncture of Word and Image from Magazine Gag Cartoons to Newspaper Strips, Tools for Critical Appreciation plus Rare Seldom Witnessed Historical Facts”, in *A Comics Studies Reader*, Jeet Heer and Kent Worcester (eds.), Jackson: University Press of Mississippi, 2009. pp. 25-45.
- Hill, David T. and Krishna Sen. *Media, Culture and Politics in Indonesia*. Oxford: Oxford University Press (Jakarta: Equinox Publishing Indonesia). 2000 (2007 edition).
- Hutagalung, Rihat. “Nasib Penulis Buku di Indonesia” in *Bekasi Blogger Community*. 2010. <http://bloggerbekasi.com/2010/10/13/nasib-penulis-buku-di-indonesia-2.html>. (最終確認 2014 年 2 月 26 日)
- Indonesian State Department of Education. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. <http://pusatbahasa.kemdiknas.go.id/kbbi>. (最終確認 2012 年 6 月 25 日)
- Indonesia Today. “Dunia Perbukuan Indonesia Di Ujung Tanduk” in *Indonesia Today*. 2012. <http://www.itoday.co.id/pendidikan/dunia-perbukuan-indonesia-di-ujung-tanduk>. (最終確認 2013 年 2 月 26 日)
- Kuslum, Umi. “Masih dalam Dekapan Manga” in *Kompas*, 26th November 2007, Jakarta: Kompas-Gramedia Group, 2007.
- Lent, John. A. “The Comics Debates Internationally”, in *A Comics Studies Reader*, Jeet Heer and Kent Worcester (eds.), Jackson: University Press of Mississippi, 2009 (1999), pp. 69–76.
- Lindsay, Tim. “Captain Marvel meets Prince Rama: “Pop” and the Ramayana in Javanese Culture” in *Prisma*, Jakarta: Lembaga Penelitian, Pendidikan, dan Penerangan Ekonomi dan Sosial, 1987, pp. 38-52.
- Makko.Co. “Submission FAQ”, in *Makko Online Comic Publisher*. <http://makko.co/submission>, 2011. (最終確認 2012 年 6 月 27 日)
- McCloud, Scott. *Understanding Comics*. New York: Harper Perennial, 1993. (= *Memahami Komik*, Jakarta: KPG [Kepustakaan Populer Gramedia], 2001.)
- マクラウド、スコット『マンガ学 —— マンガによるマンガのためのマンガ理論』岡田斗司夫訳、美術出版社、1998 年
- 大塚英志『戦後マンガの表現空間 —— 記号の身体の呪縛』法蔵館、1994 年
- Putranto, Sugathi and Nita Purwanti. *Indonesian Alternative Comics from Yogyakarta, Indonesia*. 2012. http://www.seasite.niu.edu/indonesian/kartun/apotik/apotik_bkgnd.htm (最終確認 2014 年 2 月 28 日)
- Schodt, Frederik L. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. New York: Kodansha International, 1983.
- Sujatmaka, Ishak Rafick and Hartono. “Masa Keemasan Buku Praktis, Manajemen, Agama dan Anak-anak”, in *SWA Online*, August. 1995. <http://www.swa.co.id/95/08/>

SIGI02.AGS.html (最終確認 2013 年 10 月 10 日)

Zpalanzani, Alvanov, Irawati Tirtaatmadja, and Nina Nurviana. “Pemetaan Komik Indonesia Periode Tahun 1995–2008”, in *Wimba: Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia*, Vol. 04 Tahun 1, Bandung: Institut Teknologi Bandung Press, 2012, pp. 75-91.

フェブリアニ・シホンビング (Febriani SIHOMBING) 1983 年、インドネシア生まれ / 東北大学情報科学研究科博士課程後期在学 (メディア記号論専攻 / PT Super Japan Indonesia リサーチ担当 / インドネシアマング、ボーイズラブマンガ、グローバル化する日本マンガ / 『インドネシア・コミック論』論文テーマ (予定) “On The Iconic Difference between Couple Characters in Boys Love Manga”, IMAGE&NARRATIVE Online Magazine of Visual narrative, vol. 12 (1) 2011, np; “Defining a Local Comic Formula in relation to Global Comics”, International Conference of Indonesian Studies Papers (CD), July 2011, np。

5

タイコミックスの歴史 多様なマンガ文化の間で形成された表現

トジラカーン・マシマ

はじめに¹

海外における日本マンガ＝「マンガ」²の受容といった場合に、いわゆるクールジャパン的な前提に立つとすれば、そこには否応なく優良コンテンツたる「マンガ」という自意識が混入する。これはなにも日本人にとってのみのことではなく、受け入れ当事者の側にとっても、舶来品崇拝のようなある種のコンプレックスが存在している場合がしばしばある。しかし、一見正反対のものに見えるこれら二つの反応は、文化ナショナリズムの現れ方の違いに過ぎない。したがって、ある海外作品を見て、「パクリだ!」とか「パチモンだ!」と思う直観的な判断は、類似関係の存在という事実認識のレベルでは正しい反面、そうした主張を声高になすとすれば、偏狭なナショナリズムに陥る危険をはらんでいる。現地マンガと日本マンガの関係について、オリジナル／コピー、進出／受容、といった区分を二項対立的に捉える限り、「文化」をナショナルな固有性に帰着させ、本質化す

1 さしあたり「タイコミックス」は、タイ人の手により描かれた国内産マンガを総称するものとして用いることとする。よって、内容的なオリジナリティや絵柄の独自性といった要素は特に含意しておらず、あくまで制作主体がタイ国内に置かれているという点に意味の中心がある。

2 総称として用いる場合は、カギカッコ無しでマンガ、コミックスと表記し、特に日本マンガという意味で用いる場合のみにカギカッコ付きで「マンガ」と表記する。

るような思考からは自由になれない。

「文化」を考える際のこうした前提については既に示されている通り³であり、またそうした前提を共有した上での途上国におけるマンガについての先行研究の蓄積もそれなりになされている⁴。日本側からの研究として自文化中心主義的な態度を取ることへの抑制が求められてきた一方、(日本人にとっての)外国人が自国のマンガについて語る際に逆のパターンでの自文化中心主義が現れることについては見過ごされがちである。それは、あたかも「弱者」の語りとして保護の対象となるかのように、「遅れた」マンガ文化の「発展」を無邪気に語ることは、マイノリティの権利として「許される」のである。

一般にマンガは「文化」として捉えられるわけだが、当然のことながらそれは商品として流通しなければ多くの人に読まれることはない。この意味ではむしろ「文化産業」であり、その展開は資本の論理によって規定される要素も少なくない。個別の作品に美学的・芸術的な価値を見出すことも可能であろうが、こうした価値付けは常に先述の文化ナショナリズムの危険と隣り合わせであるためなるべく避けたい。それ以上に、仮にそうした価値が存在するとしても、それが直接的に売り上げや社会的認知といったものに結びつくわけではない。また、途上国における日本マンガの存在感や現地作家への影響といった問題を考える上では、芸術的な価値の有無というような質的な優劣の判断とは別の水準で、市場における優位性ないし商品としての有用性という水準での有利／不利が明らかに存在していることに留意しなければならない。これら二つの水準での優劣あるいは強弱を区別して論じることが重要である。

世界のマンガといったとき、アメリカンコミックスやグラフィックノ

3 山田奨治『日本文化の模倣と創造——オリジナリティとは何か』角川書店、2002年

4 白石さや「マンガのグローバル化を考える」山田奨治編『模倣と創造のダイナミズム』勉誠出版、2003年、181-214頁 山中千恵「マンガ表現形式の越境——韓国における模倣海賊版マンガを事例として」山田奨治編『コモンズと文化——文化は誰のものか』東京堂出版、2010年、46-80頁

ベル、BD（バンドデシネ）など、各国の言語の中でマンガを意味する単語があり、それぞれに固有の様式を持つものとして認知されている。もちろん普遍的に（不変的に）固有の独自性を持つわけではないにせよ、現時点で明確に弁別可能な程度には違いがあるものと思われる。文化的な伝統のような怪しげなものを持ち出さずに、こうした「マンガ先進国」に共通性を見出すとすれば、相対的に大きな国内市場の存在、また全国的な出版物の流通網が早くから整備されていたことが指摘できるだろう。国内市場がある程度の独立性を保って成熟してきた結果として、現在のような固有性の認識が可能になったと考えられるのである。

しかし、タイをはじめ東南アジア諸国は（そしてほとんどの途上国がそうであるはずだが）、帝国主義と植民地化の荒波の中にあって独立した国内市場を築き上げることはないままに時代が下り、経済的には従属的な立場にあり続けたという経緯がある。これは娯楽文化についても同様で、基盤となる技術インフラが未発達であったり、あるいは消費者集団の規模や経済力が相対的に小さい。そうした様々な制約の下でのマンガの歴史を考えることは、単に途上国におけるマンガ文化というケーススタディの蓄積にとどまらず、「マンガ先進国」がたどった歴史との差異を通じて、多様な近代化のプロセスを捉え返す契機にもなるものである。以上のような関心にしがたって、本章ではタイのマンガの変遷を社会的な条件の変化と関連づけながら概観する。

1. アメリカンコミックスと伝統的な説話的世界観の出会い（1920～50年代）

タイ語では、線画やコマを用いて運動を表現するものはすべて「カートゥーン（cartoon）」と呼ばれる。日本マンガなら「カートゥーン・イーブン⁵」、アメリカンコミックスやバンドデシネなら「カートゥーン・ファラン⁶」、テレビアニメなら「カートゥーン・ティーヴィー（TV）」といっ

5 「イーブン（Yipoon）」は「日本」を意味するタイ語の名詞。

6 「ファラン（Farang）」は「西洋人・西洋的」を意味するタイ語の名詞、形容詞。

た具合である。一般的な言葉の使い方のレベルでいえば、「カートゥーン」という単語そのものには、ジャンルや国籍によって規定されるような区別は基本的に存在しない。これは、かつての日本で「まんが（ひらがなカタカナ漢字表記の如何を問わず）」という言葉によってアニメもマンガすべてひっくるめて指し示す用法が一般的であったことや、英語の「cartoon」もやはりマンガを指す場合とアニメを指す場合と両方があることをふりかえれば、おそらくそれほど珍しい事態ではないだろう。「マンガ／アニメ」や「comics/cartoon/animation」のような概念的な区別の存在は、マンガおよびマンガ文化がその社会のなかでどのような位置を占めるのかを考える上で示唆的な事例である。概念的な区別＝文化的成熟という単純な発展論に基づく図式化には慎重であるべきだが、マンガの社会的な認知や承認を測るひとつの指標となりうるだろう。

「カートゥーン」なる表現形式をはじめてタイに広めたのは国王ラーマ6世（在位 1910-1925 年）だったと言われている⁷。ラーマ6世は自身も海外留学の経験があり、即位後は先王ラーマ5世の「チャクリー改革」を引き継ぎ数々の近代化政策を実行した。中でも文化政策に熱心で、自ら海外文学の翻訳も手がけるなど、西洋文化の紹介・普及を積極的に推進していた。「カートゥーン」の導入もこうした近代化・西洋化政策の一環として位置づけることができる。当時の「カートゥーン」は風刺画を意味する言葉として用いられており、英語の cartoon をそのまま輸入したものと考えられる。1920 年代前半、ラーマ6世が自ら発行した雑誌に風刺画が掲載されたことをきっかけに、風刺画の掲載が新聞業界に広まったという⁸。

1920 年代後半からは挿絵物語が出版されるようになり、コマ分割に近い形式が出来上がってくる。絵付き小説の一頁に複数の小さい絵が並べられ、それぞれの絵の下に読む順番を表す番号と説明文がつく。枠に囲まれた絵の並列は、いわゆるコマに近いものではあるものの、枠線内にセリフ

7 プラサート・マープリー「カートゥーンという単語の歴史」『ヴォーホング・サムット』23 巻 4-6 号、1979 年 7 月 -12 月、348-352 頁（ประเสริฐ มาลัยรัตน์ “ความเป็นมาของคำว่าการ์ตูน” ว.ห้องสมุด 23, 4-6 (ก.ค. - ธ.ค. 2522) pp. 348-354)

8 同上

や説明の文字が描き込まれることはなく、これを近代的なマンガが成立しているものとみなすことは難しいかもしれない。これらの挿絵物語は完全にオリジナルなストーリーではなく、有名な小説や伝統的な説話に挿絵をつけたものがほとんどだった。こうした挿絵物語による説話的な世界観の蓄積は、その後に続くタイコミックスの世界観の基礎を築くことになる。

複数コマによる紙面の分割や吹き出し内のセリフ等で構成されるような近代マンガとみなせる初期の作品は、遅くとも 1930 年代初頭までには登場していた。先駆けとなる作家のひとり、サワット・ジュターロップがタイ史上初の長編新聞マンガ「サング・トング」(図 1)⁹を描き始めたのが 1932 年のことだった¹⁰。初出時点での表現そのものや掲載方式の詳細等は確認できていないが、1985 年に再版されたバージョンを確認する限り、この作品ではコマ割りや吹き出しが描かれており、現在われわれが思うところのマンガ形式に準じたものである。

「サング・トング」の登場人物たちもどこか海外キャラクターの面影があるものだが、彼の後の作品の方がより直接的に海外からの影響を見て取ることができる。1950 年代のサワットの代表作「クン・ムーン」(図 2)¹¹シリーズには、アメリカンコミックスの影響がよりはっきり表れる。架空の国の王宮で役人を務める主人公クン・ムーンのキャラクター造形は、ポパイによく似ているのだ。

詳しい経緯は不明だが、本作の作者が「ポパイ」に目を通していたことは間違いないだろう。それ以前から表現様式の発展がみられるとはいえ、

9 『名作絵本・マンガシリーズ：サング・トング』クルスパー出版、1985 年、3 頁 (สวัสดี จัฑะพร.หนังสือภาพและการตูนชุดอมตะ เรื่อง สังข์ทอง.กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์คุรุสภา,พ.ศ.2528)

10 シャヴィワン・クーハーピナン『絵本作家・挿絵画家たちの個人史』シラパカーン出版、1984 年、199 頁 (ฉวีวรรณ อุทยานันท์.ชีวประวัตินักเขียนและนักวาดภาพประกอบ.กรุงเทพฯ: ศิลปบรรณาการ, 2527.)

11 オリジナルの『クン・ムーン』は現存しておらず、確認できるものは模写による複製のみである。図 2 の画像もサワット・ジュターロップの『クン・ムーン』を模写して単行本化ものである。原作者から許諾を得ていたかも不明だが、オリジナル版に最も近いものとしてここで挙げている。なお模写版の作者ジュターロップノイの「ノイ」は「小さい」という意味である。図版出典：サワット・ジュターロップノイ『クン・ムーン——サング・トングの妃選び』出版社不明、1959 年、7 頁 (สวัสดิ์ จัฑะพรน้อย. การตูนขุนหมื่น เรื่องสังข์ทอง ตอน เลือกคู่.ไม่ทราบสำนักพิมพ์,2502.)

「クン・ムーン」の例から分かるように、タイの「カートゥーン」がマンガ表現としての基本要素を獲得した過程自体においても、外来マンガであるアメリカンコミックスの影響は否定できない。キャラクター造形においてアメリカンコミックスの影響を受けている一方、「クン・ムーン」の世界はタイの伝統的な説話の世界観である。王様や姫様、魔法使いの滑稽な日常が描かれ、ときにはよく知られた物語のパロディが盛り込まれる。外来の表現様式・キャラクターと説話的な世界観との出会いこそが初期のタイコミックスを性格づけていたといえる。

「ポパイ」に続き、タイの描き手たちに影響を与えたのはマーベルのヒーローコミックスである。1950年代末にはアメリカのスーパーヒーローを説話の世界に登場させたような長編作品が登場する。代表的な作品として「アッサウィン・サイファー」(稲妻の騎士)シリーズ(図3)¹²や「ジャウシャイ・ポムトンク」(金髪の王子)シリーズが挙げられる。これらの作品の主人公たちはアメリカンヒーローのごとくタイツやマントに身を包み、超人的な力を振るう。だが、王宮に出入りし、仏教的正義観を説くなど説話の主人公としての性質も持ち合わせている。その絶大な人気により、1960年代にはヒーローを主人公としたタイコミックスが大量生産され、その成功によってタイコミックスは黄金期を迎えたと言われている¹³。

「ジャウシャイ・ポムトンク」(金髪の王子)をはじめ様々な作品を残し1960年代を代表する作家であるジュンラサック・アモンウェッチは日本的な「マンガ」スタイルで描かれる若手の作品について意見を求められた際に、自分の作品制作をふりかえって次のように語っている。

別に悪いことだとは思いません。普通です。僕の時代には日本のマン

12 ポー・バングブリー(本名:ウィラクル・トンクノイ)『アッサウィン・サイファー——稲妻の歴史演劇 完結編』バンルーサーン社、出版年不明(พ.บางพลี. นิยายภาพชุดพิเศษอัศวินสายฟ้า ตอนลิเกประวัติศาสตร์สายฟ้า ตอนจบ. กรุงเทพฯ :สำนักพิมพ์บันเลือสาสน์, ไม่ทราบปีพิมพ์)

13 ニラワーン・クラトンク『タイマンガの歴史』LET'S Comic 出版、2010年、41頁(นิระวาน คุระทอง. ประวัติย่อการ์ตูนไทย [A brief history of thai comics and graphic novel] :สำนักพิมพ์ LET'S comic, 2553 หน้า p. 41)

ガがなんてなくて、アメリカのマンガしかなかったから、向こうの描き手が描くのと一緒ものが描けるようにしていた。だから、今の若い人がそのように描いても悪いとは思いませんよ¹⁴。(原文はタイ語、引用者訳)

上記の発言からは、アメリカンコミックス的要素の導入がある程度自覚的に行われていたことが分かる。外来の表現様式をもって伝統的なコンテツを表現する、こうした発想によって初期タイコミックスの作風が形作られたのである。

2. 日本「マンガ」の台頭とマンガ市場の分裂（1960～70年代）

アメリカンコミックスの影響下にあったタイコミックスの黄金期は日本「マンガ」の台頭とともに終わる。タイにおける日本「マンガ」の人気を強力に下支えたのがテレビの普及であった。1960年代、日本のアニメや特撮番組のテレビ放送が人気を獲得したことをきっかけに、その内容を紙媒体に落としこもうとする試みがみられるようになる。ただ、当時は印刷技術が決して高いわけでもなく、原作のマンガを入手することだけでも困難であったため、出版されるのはタイ人の手による描き直し海賊版である。それらの中には原作を模写したもの、テレビ番組を見た記憶に基づいて描き起こしたもの、キャラクターを借用してオリジナルのストーリーを展開するもの等、様々なバリエーションがあった。後の海賊版のように機械的な単純複製ではなく、この時期の海賊版は印刷原版を描き起こすというプロセスが必ず含まれる点が共通した特徴である。これにより、先述のようなバリエーションが、言い換えれば狭義の海賊版や類似品・模造品からオリジナルに近いものに至るまで多くの日本的・「マンガ」的なタイコミックスが、生まれることとなったのである。

ここでこの後の議論のために少し用語的な整理しておきたい。説明の便宜上、先に述べたようなタイ人による手描きの印刷原版作製を伴う海賊

14 『タイ・コミック』1994年10月後半号（通号28号）、ヴィブンキッチ社（นิตยสารไทม์คอมมิค ฉบับที่28 ปีถัดหลัง เดือนตุลาคม พ.ศ.2537; สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ）

版を第1種海賊版作品群、印刷物を機械コピーして作る後の時代の海賊版を第2種海賊版作品群と呼ぶこととする。大きくいえばいずれも海賊版に違いないが、マンガ市場を構成する上での役割は少し異なっている。機械的な単純複製は改変の余地が相対的に小さいのに対して、この時期の海賊版は描き起こすプロセスが入ることで絵柄やストーリーに対するアレンジが生じやすい。そうした環境の下では、日本風の「マンガ」が数多く出回り、原典を知る一部のマニア層を除いた読者の多くにとっては海賊版もオリジナル作品もその境界は曖昧なものであったと考えられる。境界の曖昧さそのものは決定的な違いではないが、海賊版そのものが持つバリエーションの幅が相対的に大きく、海賊版の持つ意味や機能という点からは区別して考えた方がよいだろう。

1967年にはじめて出版された第1種海賊版作品群の人気は1970年代後半まで続くが、1980年代に入って印刷技術の向上、物流・通信システムの整備とともに、やがて第2種海賊版へと形を変えていく。とはいえ、カラーコピーやFAXを利用した第2種海賊版の作製が可能になってからも、表紙を描き起こす慣習は維持され、表紙職人という特殊な存在は1990年代まで大きな存在感を示していた。

1960年代後半、第1種海賊版作品が数多く出版されていた人気タイトルに「マグマ大使」、「タイガーマスク」などがあげられる¹⁵。テレビ放送の人気に後押しされた第1種海賊版の作品群は、日常的にテレビを視聴する中間層以上の10 - 20代を取り込み、市場規模が急速に拡大していった。従来多く作られていたアメコミ風のヒーローものよりも、こうした日本「マンガ」風の第1種海賊版を描く方が高収入を得られるため、技術の高い描き手もどんどんこの新しいジャンルへと流れた。(図4)¹⁶

日本のテレビ番組やそれに対応するマンガ作品群の登場により、タイ

15 「タイガーマスク」はさらに、1970年代に入ってから『TV line』という特撮番組情報誌にてウルトラマンや巨大ロボットのキャラクターが登場するオリジナル長編作品が掲載されていた。

16 アート〈本名不明〉「タイガーマスク」5巻、ウドムスックサー出版、出版年不明、4、10頁（อาร์ต.หน้ากากเสือ เล่มห้า กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์อุดมศึกษา,ไม่ทราบปีพิมพ์）

のマンガ市場は大きく変化した。まず、海賊版ビジネスにより、タイ人作家の作品が単行本として出版されるだけでなく、日本のコンテンツと抱き合わせた形で特撮番組情報誌を通じて提供されるようになった。また、こうした制作環境の中で、日本マンガ・アニメの演出技法や物語構成を内面化していく描き手が増え、タイ人作家の表現そのものにも大きな変化をもたらした。その傾向はヒーロー作品群において特に顕著である。1970年代半ばにタイ人の描き手によって生み出された「アッサウィン・サイアム」(サイアム騎士)(図5)¹⁷と「アンドロイドドラゴン」という新しいヒーローたちには、1960年代のヒーロー作品に多くみられたアメリカンヒーロー的要素やタイ伝統の説話的世界観があまりみられなかった。

これは単に、真似をする対象がアメリカから日本へと変わったという話ではない。もちろん一面ではそうした側面もあるが、それ以上にマンガ市場の拡大に伴って、マンガ読者が量的に拡大するだけでなく、量的拡大は読者集団の質的な変化をも生じさせるのだ。そこからさらに市場の構造自体が変化してくる。それは一言でいうとマンガ市場の分裂であり、それまではあまり意識されなかった階級的な分断が明確化してくるということである。

テレビ放送に便乗した第1種海賊版作品群の勢いに、既存のタイコミックスは完全に圧倒された。それまで主流を占めたアメコミ的な旧式のヒーロー作品群の売上は落ち込み、徐々に姿を消していった。この時、新しいジャンルに参入せず、既存のスタイルで描き続ける作家の受皿となったのが、「1 パーツコミックス」(図6)¹⁸とギャグ雑誌などの低予算出版である。

17 パット(本名:タウィパット・congカスッティ)によるヒーロー作品、キャラクターや設定は1976年に作られ、当初はピリヤサーン出版社の特撮映画企画の原案だった。経済問題により、映画企画が凍結されたが、数年後、1982年にタウィパット自身が手がけるアニメ情報雑誌『Cartoon TV』にてそのマンガ版が掲載されることになった。(『Cartoon TV』19号、サパーブ出版、1983年、2、7頁 นิตยสารการ์ตูนทีวี ฉบับที่19 ปี พ.ศ.2526 สำนักพิมพ์สภาพหน้า2,7)

18 「1 パーツコミックス」は、その後の物価上昇に伴い「3 パーツ」「5 パーツ」へと値上がりする。これを受けて「3 パーツコミックス」「5 パーツコミックス」と呼称が変化するのだが、これは単に値段が変化しただけで、指し示すカテゴリ自体の内実には変化はない。値上がりの正確な推移はわかっておらず時期的な特定が困難であるため、本章では総称として「1 パーツコミックス」で統一して用いることとする。図版出典:アム

1970年代後半に出回りはじめた「1 パーツコミックス」には日本アニメ・マンガリテラシーに馴染まなかった既存の描き手が多く含まれていたとはいえ、低予算であるがゆえの制約により、作品の質は安定しなかった。内容もホラーやエロが主だったこともあり、描き手自身でさえも「1 パーツコミックス」に対して否定的な印象を持っていた。例えば、「1 パーツコミックス」を描いていたマンガ家は、自らの体験を次のようにふりかえる。

業界に入ったら、なぜこの業界がこうなのか身を以て理解した。販売システムが十分ではなかった。所詮 1 パーツだから、それ以上の値段で売ろうとしたら成り立たなかった。そのせいで描き手の手取りも少なかった。1 冊で完結しないといけなから、一作品で使えるページ数が限られていたし、ひとつひとつの作品にちゃんと工夫する必要なんてなくて、前の作品をアレンジして食いつないでいた。しばらくやっていると、ここは自分のいるべき場所ではないと思った。1 冊 1 パーツ、5 パーツのものは描いてお金をもらってそこで終わり。読者からの反響も何もなかった¹⁹。(原文はタイ語、引用者訳)

描き手の実感として「読者からの反応がない」ように感じることの背景としては、「1 パーツコミックス」の主な読者層が低学歴低所得の出稼ぎ労働者たちであったことがあげられる。この層の読者にとって「1 パーツコミックス」は自らの収入の範囲内で手が届く数少ない娯楽であるが、所詮は読み捨てのものであり、本を大事に保管したり「作家」を意識して継続的に読み続けたりするものではない。「1 パーツコミックス」に対するこのような認識は作家と読者の双方に共有され、テレビ放送と強く結びついた第 1 種海賊版作品群が雑誌という場を通じて描き手と読者とが相互の意思疎通を実現していたような状況とは大きく異なっていた。

ポン・サウヘム『クワームラク・リャグハー（愛が呼んでいる）』バンコクサーン出版、出版年不明（อำพล เสาวเหม. ความรักเรียกหา. กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์บางกอกสาส์น ไม่ทราบปีพิมพ์）

19 『タイ・コミック』1995 年 8 月号（通号 42 号）、ヴィブンキッチ社（นิตยสารไทยมิก ฉบับที่ 42 เดือนสิงหาคม พ.ศ. 2538: สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ）

第1種海賊版作品群や「マンガ」風のオリジナル作品に参入しない描き手が生き残るもうひとつの道は、3コママンガや1コママンガを中心としたギャグ雑誌であった。ギャグ作品を掲載する雑誌は1960年代以前にも存在していたが、そのほとんどは子供向けのものだった。これに対して、ギャグ雑誌出版の老舗バンルーサーン社は、1975年頃、より高い年齢層を意識したギャグ雑誌『カイ・ファロー』(図7-1)²⁰と『マハーサヌック』(図7-2)²¹を創刊する。下ネタの多い『カイ・ファロー』は主に大人向けであり、『マハーサヌック』は年齢を問わず読めるギャグ作品を掲載していた。低所得層読者向けの読み捨て作品群という意味では、バンルーサーン社のギャグ作品群も「1パーツコミックス」と同じである。しかし、十分に組織化された品質管理・販売体制により、『カイ・ファロー』と『マハーサヌック』はタイで一番の売上を誇る雑誌の地位²²を2013年現在でも維持し続けている²³。

同じく低所得層をターゲットにする「1パーツコミックス」と比較すると、バンルーサーン社のギャグ雑誌戦略の特徴がより鮮明になる。「1パーツコミックス」で活躍するのは無名の描き手であり、特定の作家の存在がある種のブランドとしてアピールすることはほとんどなかった。タイトルの下に作者の名前が小さく書いてあるが、先に引用した作家の発言からも分かるように、彼等の存在や絵柄の個性といったものが読者に認識される

20 『カイ・ファロー』ポケット版1号1986年(刊行月不明)、バンルーサーン社(นิตยสารขายหัวเราะ ฉบับกระเป๋ ฉบับที่ 1 ปีพ.ศ.2529 กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์บันลือสาสน์)

21 『マハーサヌック』ポケット版2013年9月11-17日号(通号1167号)、バンルーサーン社(นิตยสารมหาสนุก ฉบับกระเป๋ ฉบับที่ 1167 ประจำวันที่11-17กันยายน ปีพ.ศ.2556. กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์บันลือสาสน์)

22 ヴォングサコン・シャイティラスヴェート「カイ・ファロー 国レベルの責務とその貢献に見合う奨励」『Way』2012年11月号(通号55号)WAY of BOOK出版(วงศ์กรชัยธีระสุวาท. "ขายหัวเราะ ภารกิจแห่งชาติ และรางวัลที่คู่ควร" นิตยสาร Way ฉบับที่55 เดือนพฤศจิกายน พ.ศ.2555.กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์WAY of BOOK)

23 1975年頃に創刊された『カイ・ファロー』と『マハーサヌック』は大判(A4サイズ)雑誌だったのに対し、現在流通しているのはポケット版(B6サイズ)である。『カイ・ファロー』のポケット版は1986年、『マハーサヌック』のポケット版が1989年に本誌とは別に創刊された。当初、本誌、ポケット版の両方が出版されていたが、90年代初頭に、大判の『カイ・ファロー』と『マハーサヌック』は休刊し、ポケット版だけが継続している。

ことはなかった。あるいは、仮にそれが認識されたとしても、そうした作家性についての意識を読者たちが自ら言語化し発表する機会はなかった。

これに対し、バンルーサーン社のギャグ雑誌では、創刊号からずっと同じ作家たちを起用し続けることで、雑誌の顔としてブランドイメージを確立するに至った。随時新人作家も投入されるものの、柱となる作家陣が表紙や連載を常に手がけてきた。さらに、編集者や連載作家がキャラクターとして誌面に登場し、いつしか読者の間で愛されるキャラクターとなった。作り手と読者との一体感を高め、互いの距離を縮めることによって人気を築き上げていく戦略である。こうした方針によって作品全体の品質が保証される上に、それぞれの作家の絵柄がそのまま、雑誌自体のブランドを象徴することとなる。作家たちもバンルーサーン社の社員として働くことで企業に守られ、「1 パーツコミックス」作家たちのような苦勞を免れることができた。1970 年代から続く『カイ・ファロー』『マハーサヌック』の不動の人気は出版社と作家の持ちつ持たれつの関係による成功だといえる。

海賊版ビジネスの急速な成長、「1 パーツコミックス」の登場、そしてバンルーサーン社のギャグ雑誌創刊、この3つの出来事によって、1970 年代以降タイのマング市場は二分化されていくことになる。ひとつはテレビ放送と海賊版および派生的なオリジナル作品によって支えられる市場で、主に中流以上の若者(10～20代)が購買層である。もうひとつは「1 パーツコミックス」やバンルーサーン社のギャグ雑誌といった読み捨ての安価なマンガの市場である。こちらは低所得、低学歴の労働者層が読者の大半を占めていた。これらふたつのマンガ市場は、階級的に分断される読者にちなんで、それぞれ「上の市場」「下の市場」と呼ばれることとなる。もっとも、1970 年代当時は、海外コンテンツの強い影響下にあるマンガも「1 パーツコミックス」やギャグ雑誌と同様に、個人経営の中小書店で購入できた。商品の入手経路においては大きな差がなく、マンガ市場の分断はこの時点においてまだ始まったばかりだった。こうしてもたらされた市場の二分化は、1980 年代以降より顕著になる第2種海賊版作品群の流行とともに、さらに強化されていく。

3. 第2種海賊版時代の中でのタイコミックス（1980年代）

1980年代に入ると、第2種海賊版マンガの時代が到来する。印刷技術の向上や物流・通信手段の発達に伴い、日本マンガのコピーを原本とした複製が可能になったため、いわゆる海賊版（第2種海賊版）が手描きプロセスを含む第1種海賊版に取って代わった。1970年代と同様に、日本からの輸入コンテンツの人気を支えていたのはテレビ放送である。1970年代末から、タイのテレビで放送される日本アニメのタイトル数が増え、ジャンルも多様化した。男の子向けの番組としては特撮番組の他に「聖闘士星矢」「北斗の拳」「ドラゴンボール」などが放送され、「キャンディ♥キャンディ」「ベルサイユのばら」といった女の子向け作品、「ドラえもん」「一休さん」等の子ども向けの作品も放送されるようになった。テレビを通じて日本の多様なマンガ・アニメコンテンツが紹介されたことによって、テレビ放送の人気に便乗した海賊版出版も急速に拡大した。描き手の技量が重要だった第1種海賊版時代に比べると複製作業が容易になったため、多くの中小出版社が海賊版市場に参入する。その結果、市場に出回る海賊版マンガの量は大きく跳ね上がった。海賊版マンガを揃えた個人経営の書店、いわゆる海賊版マンガ専門店が登場し、日本マンガ専用の販売ルートが成立したのもこの海賊版の大量流通に起因するものだといえる。バンコク市内の学校やデパート（大型商業施設）の周辺といった中流以上の若者が集まりやすいエリアには「マンガ」専門店が並び、「1パーツコミックス」やギャグ雑誌はゴシップ誌等とともに道端の露店や個人経営の雑貨屋、ニューススタンドで売られるというはっきりした流通ルートの差異が一般化した。また、バンルーサーン社は地方の書店にも販売網を確立し、「下の市場」が地方も含め全国的なネットワークを構築していた一方、「上の市場」はほぼバンコク都市圏に限定されていた。こうした販売ルートの分離によって、2つのマンガ市場の乖離がより明確なものとなる。

海賊版出版社間の激しい競争により、1990年代半ばまで続く海賊版時代は結果的に日本「マンガ」の出版と消費が最も活発な時期だった。権利関係の制限がなかったこの時代には、人気タイトルは同時に複数の出版社から出されていたため、日本で出版されたものをいかに早く出すかが勝負

どころとなる。「ドラゴンボール」のような有名タイトルの最新エピソードはほぼリアルタイムで出まわっていた。日本の週刊誌のコンテンツを部分的に切り取って、面白いもの、売れそうなものだけをとにかく集め、元々の掲載誌は無視して横断的に編集した海賊版週刊雑誌が人気を獲得していった。

この過程で、日本のマンガ雑誌形式や雑誌作り・マンガ制作のノウハウがタイの出版界にも広まり、読者側においても週刊・月刊マンガ雑誌でマンガを読むという慣習もひとつのスタイルとして定着した。日本からもたらされるあらゆる情報が雑誌を通じて発信される中、日本の国内事情、マンガ制作環境や表現技法に対する関心も高まる。1990年代前半、こうした海賊版週刊雑誌に「マンガ」スタイルを駆使して作品を描く若い世代の活躍の場が設置されるようになった。その先駆者は海賊版出版社大手ヴィブンキッチ社による『Animage』(図8-1)²⁴と『ライセン』(図8-2)²⁵である。『Animage』では、日本の作品とともに読者の投稿作品が掲載され、その中で人気があった作品があらためて『ライセン』に収録されるというシステムだった。『ライセン』に作品を掲載した作家たちは主に二十代の若手であった。彼らは、現在、タイのマンガ・アニメ業界の重要な担い手になっている。

読者投稿という形で日本「マンガ」スタイルの描き手が次々と登場する一方、同じ時期に「1 パーツコミックス」やギャグ雑誌で活躍した描き手とそこで受け継がれてきた表現スタイルを再評価しようとする試みもまた海賊版マンガ雑誌という場においてなされていた。その代表的な例はサイアム・インター社が発行した『スーパートゥーン』(図9-1²⁶、9-2²⁷)である。この雑誌では1960年代の作品の再収録、「1 パーツコミックス」出身の作

24 『ライセン』(通号3号)1991年(発行月不明)ヴィブンキッチ社(นิตยสารลายเส้น ฉบับที่ 3 ปีพ.ศ.2534 กรุงเทพมหานคร:สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ)

25 後発雑誌『タイ・コミック』(1992年10月号、165頁)に再収録された『ライセン』の掲載作品

26 『スーパートゥーン』1993年6月号(通号11号)、サイアムインターコミックス社(นิตยสารซูเปอร์ตูนส์ ฉบับที่ 11 ปีพ.ศ.2536 กรุงเทพมหานคร:สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์)

27 同上、35頁

家たちによる作品、「マンガ」スタイルの作品など、多様多彩な表現スタイルが混在していた。『スーパートゥーン』自体の発行期間は決して長くなかったが、「1 パーツコミックス」やギャグ雑誌の世界で引き継がれてきた既存の作風と日本「マンガ」的要素との両立を模索する動きは、タイコミックスがその後いかなる路線を進むのかを示す重要な第一歩でもあった。

海賊版時代はしばしばタイコミックスの暗黒時代として語られてきた。単なる違法翻訳版だけでなく類似品・模倣品も含めて、日本コンテンツの氾濫によって在来のマンガ文化が破壊されたという認識は、当時を経験した「上の市場」に属する読者の実感としては一面では正しい。しかし、「下の市場」はこれとは関係なく健在であったし、『ライセン』や『スーパートゥーン』といった海賊版出版社が手がけた雑誌においても、先述のような新しい試みもなされていた。このことを考えると、海賊版ブームが次世代の描き手たちにもたらした恩恵は少なくなかったことが分かる。こうした状況を「暗黒時代」の一言で総括するのは一面的すぎるだろう。人気タイトルの海賊版をいち早く売り出すために導入された週刊マンガ雑誌というシステムの中で、その雑誌はタイ人作家が作品を発表するための場にもなった。それらの雑誌を支えているのは他でもなく、海賊版マンガ出版によってもたらされた経験と経済力の蓄積であった。

4. 海賊版時代の終焉と新しい波の到来（1990 年代以降）

新聞社系複合メディア企業のマンガ市場参入や版權をめぐる出版社同士の騒動をきっかけに、タイの海賊版マンガ時代は 1990 年代半ばに終焉を迎えた。版權取得が前提とされる状況の中、日本側との交渉窓口を持たなかったり、あるいは提示された条件をクリアできない中小出版社は次々と姿を消した。これにより、マンガの「上の市場」での競争は、無数の中小出版社による乱戦状態から、いくつかの大手出版社の間での戦いへと転じた。現在（正規版時代）の主な出版社には、新規参入組の大手出版社に加えて、元海賊版出版社も存在する。正規版時代に入ってから日本「マンガ」人気は依然として高く、マンガの「上の市場」における日本「マン

ガ」の一人勝ち状況は海賊版時代とさほど変わらないようにも見えた。ところが、正規版「マンガ」の出版社はそれまでなかった新たな課題に直面することになった。著作権を取得するのに必要な経費は、版權料や交渉のための諸費用だけではない。出版元が課す品質基準を満たすことも要求されるため、海賊版時代と比較して出版コストは格段に高い。迅速な翻訳出版やタイトル数の多さで売上を稼ぐこともできなくなった状況で、利益を確保することは困難を極めた。既存の収益モデルでは正規版出版には通用しないのである。こうした日本「マンガ」をめぐる環境の変化をきっかけに、マンガの「上の市場」の構造が大きく変わろうとしていた。

1990年代半ば以降、新たな市場開拓が必要とされる中で、タイ人作家の作品が様々な出版社の間で注目されるようになる。興味深いことに、そのきっかけを作ったのは国内の出版社ではなく、日本の出版社だった。タイのマンガ雑誌で日本作品を掲載する場合、同じ雑誌にタイ人作家の作品もあわせて掲載することが版權契約の条件として課された²⁸。こうした外からの要求により、タイのマンガ出版界における新人育成システムは大きく前進する。この条件はタイ側においても日本側からの「善意」として高く評価されている。タイの若手作家の作品を掲載するために2000年代に創刊された『LET'S Comic』の編集長タンヤラック・テシャシースティーの以下の発言からもこのことが伺える。

意外なことに、日本のマンガを輸入する各出版社は日本側からの要求があって、タイ人の作品も出版することを余儀なくされた。この要求がマーケティング的な理由によるものせよ何にせよ、この条件のおかげで多くの作品が生み出された。はじめてこの話を聞いた時、私は何ともいえず悲しかった。タイマンガが出版されたのは、自主的にサポートしようという思

28 例えば、「ジャンプ」作品を掲載する正規版マンガ雑誌『BOOM』で長く活躍してきた作家ノップ・ヴィトゥーントングは次のように語っている。「『BOOM』で勤めている友人から誘いを受けました。日本側との契約の中で、『BOOM』にタイの作品を一作連載することが条件だから、タイ人作家の作品がほしい」といわれたということである。この証言から、集英社とタイの出版社の間にそのような契約があったことが分かる。（『LET'S Comic』2009年7月号 [通号3号]、LET'S Comic 出版、58頁）

いからではなく、半ば強制的なものだったことが悲しかった。そして、疑問にも思った。何で日本の出版社はそんな条件を出したのか、何の利益になるのかと…。(中略) こんな世の中でそうした不思議な契約が結ばれていた…私は喜ばしいことだと思う。結局すべては〈ビジネス〉の範囲から出ないかもしれないけれど、〈ビジネス〉の中にも〈善意〉が見つかることもある²⁹。(原文はタイ語、引用者訳)

以上のような経緯から、正規版マンガの出版社では、日本式の作家育成システムが導入された。読者投稿コラムや新人賞を経て、新人作家がリクルートされる。週刊マンガ雑誌で現地作家の作品が日本の作品と並んで掲載され、同じ日本「マンガ」形式で単行本化される。正規版マンガの出版社の主な読者層は日本「マンガ」を好んでいることから、これらの出版社でデビューした作家の多くは日本「マンガ」スタイルを採用している。ところが、日本スタイルで描かれた作品が日本「マンガ」を好む読者の間で人気を得られるわけではなかった。同じスタイルで描いているからこそ、タイ人作家の技術的な未熟さが一層目立つためだろう。

1990年代、タイ人作家による「マンガ」スタイルの作品が現れては消えていく中、その厳しい時代を生きぬいた長編作品が「MEED THII SIP-SAM (13 番目のナイフ)」(図 10)³⁰である。1994 年から現在まで週刊マンガ誌『BOOM』で「ジャンプ」系作品と並んで掲載されてきた本作品は、日本の作品に負けない人気を獲得したのはじめてのタイ「マンガ」だといえる。この作品の特徴は、アメコミ的要素と中華系の武侠小説の要素を取り入れたことにある。作画担当の White Crow (本名：ノップ・ヴィトゥーン トング) は自身の作風について次のように説明する。

29 『LET'S Comic』2009 年 7 月号 (通号 3 号)、LET'S Comic 出版、259 頁 (นิตยสาร LET'SComic ฉบับที่ 3 ปีพ.ศ.2552 กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์ LET'S Comic)

30 Nop Vitoonthong, Boonsherd Shamprasert “MEED THII SIP-SAM AVATAR”, Nation Edutainment, 2012, pp. 9-10. (タイ語表記の書誌情報しかない参考文献は日本語に訳して表記するが、英語表記の書誌情報が掲載されているものは英語表記に従うこととする。)

ぼくは「スポン」やマーベルのコミックも大好きだし、「ドラゴンボール」と「ドラえもん」も好き。「スポン」と「ドラえもん」、言いかえれば、アメリカと日本を融合させた結果が「MEED THII SIP-SAM」なんだ³¹。(原文はタイ語、引用者訳)

気功術や武術が出てくるマンガでいうと、香港マンガを連想する人が多いけど、ぼくは香港マンガが大嫌い。演出が大げさでどれも同じように見える。産業でやっていて、役割を分担しているからかな。さらにいうと、他人の真似をするだけなら、売り物にしないでいいよ。だって、彼らが描いたものの方がいいに決まっている³²。(原文はタイ語、引用者訳)

発言の中で、1990年代にタイに普及しはじめた香港マンガに対する対抗意識も垣間見える。前後の発言からして、ここでいう「他人」やその後続く「彼ら」は主に香港マンガおよびその作家を指すものだが、「真似をする」ことに対する抵抗感は香港マンガだけではなく、日本マンガも含まれるとみてよいだろう。

White Crow の発言から分かるように、アメリカ、日本、香港といった様々な国や地域のマンガ文化に触れた経験が、タイ人作家たちの中で結晶化しつつあった。外来のマンガの影響を一身に受けながらも、「模倣」や「真似」のような活動では満足せず、「自分たちだけの」表現を探りはじめたのである。やがて、日本「マンガ」とは異なる新しい系統のマンガを作ろうと、こうした若手作家の感性に着目した雑誌がタイのマンガ市場に登場する。1998年にBakery Music社によって創刊されたアイドル雑誌『Katch』と、翌年に創刊された『Manga Katch』である。既存の「マンガ」スタイルの枠にとらわれない、挑戦的なスタイルの作品が両雑誌の売りだった。『Katch』系雑誌を代表する作品として、スティシャット・サラパイワニッ

31 同上、58頁

32 同上

シュが手がけた「JOE The SEA-CRET agent」(図 11)³³とウィスット・ボンニミットの「HE SHE IT」がある。

「JOE The SEA-CRET agent」は、陸上で生活する海の生き物が人間と共存するファンタジックな世界観で、架空のニューヨークを主な舞台として私立探偵のジョー（イカ男）の活躍を描くハードボイルドアクションコメディ作品である。キャラクターデザイン、細かい背景描写やアルファベット表記のオノマトペなどはアメリカンコミックスを連想させながら、吹き出しはやや縦長の形が多く、コマ割りもアメコミよりはむしろ日本「マンガ」風である。登場人物たちの性格付けもどことなく日本「マンガ」を意識したもののように見え、たとえば主人公のジョーであれば「シティーハンター」の冴羽獠を想起させるが、その一方、明らかにアメコミのパロディと思しき敵キャラクターが登場したり、画面作りだけにとどまらず、全体としても何とも形容しがたい不思議な作風が特徴的である。

「HE SHE IT」(図 12)³⁴は一見すると落書きのようだが、内容は哲学的でもあり、内容と絵柄のギャップが前衛的な作風である。なお、作者ウィスット・ボンニミットはこののち日本でもデビューし「タムくん」の愛称で知られることとなる。

このように、1990 年代後半はタイコミックスの可能性が見えてきた時期だが、当時こうした試みに対する世間的な評価はそれほど高くなかった。『Katch』や『Manga Katch』も経営不振のため 2、3 年のうちに廃刊した。今ではタイコミックスの名作といわれる「MEED THII SIP-SAM」でも当初、内容や絵柄が日本「マンガ」的ではないことなどで強く批判され³⁵、当初の売上は決してよくなかった。日本「マンガ」の影響力が色濃く残るマンガ市場の中では、タイ人作家が描くタイコミックスはまだまだビジネスとして成立しえなかったのである。こうした状況は徐々に緩和されていくものの、タイコミックスを誰にどのように売り込むのかという販売戦略につ

33 Suttichart Sarapaiwanich “JOE the SEA-CRET agent Vol.1”, Nation Edutainment, 2010, pp. 22-23.

34 ウィスット・ボンニミット『HE SHE IT』11 巻、abook 出版、2013 年、130-131 頁

35 『LET'S Comic』2009 年 7 月号（通号 3 号）、LET'S Comic 出版、58 頁

いての試行錯誤はその後も続くことになる。

そうした努力がある程度実を結び、ここ十数年はタイコミックスが国内でも注目されるようになってきた。子供の頃からマンガに慣れ親しんだ世代の社会的な存在感が増し、マンガというメディアが社会の中で認められるようになったということも大きい。単純な模倣や明らかな粗悪品の類いがかかなり減ったという意味で、タイ人の描くマンガの完成度が以前より高くなったこともこの背景にはある。しかし、何より大事なのは、タイコミックスならではの良さを武器にするビジネスモデルが確立されたことだろう。

このビジネスモデルの中で重要な要素のひとつは、小説や映画とタイアップしたメディアミックス戦略である。読者参加型の企画を催し、読者の意見が直接的に作品へ反映されるなど、読者との交流を積極的に図っている出版社もある。輸入マンガではなかなか味わえない、こうした体験は、読者と作品・作家および出版社との連帯感を醸成し、顧客層の拡大やつなぎとめに一定の効果を持っていると考えられる。もうひとつは教育マンガを看板としたイメージ戦略である。歴史や文学といったいわゆるハイクルチャーとの結びつきを強めることによって、教養的価値の高さをアピールし、従来のマンガでは決して得られなかった保護者層から信頼感を築き上げていく。中流以上の保護者層には、階級的な分断意識、つまりマンガは下層階級の娯楽にすぎないものとして遠ざけようとする意識が強い。そこに加えてさらに、子ども向けとして相応しいか否かという評価の軸が入り込んでくる。この場合、あまりに幼稚な内容ではいけないし、逆に内容的に高度すぎてもよくないと判断されてしまう。先に挙げたような戦略も、マンガ市場の拡大プロセスに付随して一般的に観察できる現象と解釈できるが、「上の市場」と「下の市場」の分断が鮮明なタイ社会という初期条件を組み入れて考える場合、日本やアメリカの状況と単純に比較して、歴史的に数十年遅れた発展過程をたどっていると位置づけてよいわけではないだろう。

また、タイマンガならではの作風に関しても、再評価が行われた。たとえば、『Katch』で連載された「HE SHE IT」が2002年に『a day』という

有名な文化系雑誌に取り上げられたことをきっかけとして、その前衛的な表現が肯定的に評価され、広く知られるようになった。2007年『Let's Comic』誌と創刊とともに、タイコミックスを含め、タイにおけるマンガ文化全体を再評価する動きがみられたことも興味深い。マンガ雑誌と文芸雑誌、二つの側面を合わせ持つこの雑誌の中では、タイで普及した様々な国のマンガ作品が隔たりなく並んで紹介される、タイコミックスに関しては「下の市場」のギャグマンガや「1 パーツコミックス」までもが等しく言及される。掲載作品を見ても、日本「マンガ」を連想させる作風もあれば、「HE SHE IT」のような前衛的な作風の作品もある。前衛的な作風のものも日本マンガのパロディのようなものもそれぞれにひとつの作品として同じ土俵で同等に扱う。この雑誌を通じて、ジャンルの差異や市場的な棲み分けの垣根を超えたマンガ受容のありようが提示されはじめたといえる。

そうした認識の体現であるかのように、タイのマンガ業界においては2010年以降、ジャンルや分断された市場の相互交流ともいえるような動きが現れる。2011年には、低所得読者向けのギャグマンガを長年手がけてきたバンルーサーン社が、いわゆるアート系作品を中心とする子会社を創立し、「上の市場」に参入してきた。バンルーサーン社のギャグマンガ制作のノウハウやベテラン作家たちの作品が今後「上の市場」へと流入することも予想される。また同年、「JOE the SEA-CRET agent」の単行本が大手出版社であるネーション・エデュテインメント社から出版され、『Katch』休刊によって途切れていた作品の続編が「マンガ」の週刊誌『BOOM』にて「ジャンプ」系の日本作品に混じって掲載されるようになった。

このように、日本「マンガ」の絶大な人気によって引き起こされた「上の市場」と「下の市場」の分断や、「マンガ」とその他のマンガの棲み分けといった序列化を伴う分裂構造が、現在進行形で克服されつつある。階級的あるいはジャンルのな枠づけの解体がこのまま進めば、次世代の作家の作風はさらに多様化していくだろう。その結果として「タイらしさ」または「タイコミックスらしさ」の独自性が見いだされる日も来るかもしれない。

しかし、本章で見てきたように、タイ人作家たちの感性の基礎を形成するのは、必ずしも伝統的なタイらしさやナショナルな正統文化ではない。むしろ、マンガに限らず、タイに輸入された外来文化の影響の方が強い。タイ人マンガ家たちが描く作風はその受容史の結晶である。そこに何らかの意味での「タイコミックスらしさ」を見出すこともできる反面、ナショナルな枠組にこだわって「タイコミックスらしさ」をどうにか探しだそうとすること自体が、本質主義的な文化ナショナリズムを喚起する以外にはそれほど意味のない行為でもある。そうした意味づけによって創出される商業的利益も否定はしないが、文化に対して過度に固有性を求める姿勢を相対化することも必要であろう。

おわりに

近代の「カートゥーン」以前からタイ文化の中にマンガ的な表現形式が存在していたかどうかはよくわからないが、「カートゥーン」という外来の言葉を使い続け、タイ独自のマンガ表現を指し示す言葉を新たに創出しようというような動きもないのだから、マンガ的な表現形式を自国の伝統と結びつけて語ろうとする関心や欲求は総じて低いものといえる。これはタイコミックスの独自性という評価の尺度が強固に存在しないためなのか、あるいはアニメやキャラクターイラストなども含めた広い意味でのマンガの形式としての外来性が自明なものとみなされているためなのか、いかなる要因によるものなのか今のところはっきりしていない。その一方で、商品として発表される個別のマンガに対して「タイらしさ」を何らかの形で付与しようという意図は確実に存在してきた。これは市場の中で海外作品と差別化を図り商品価値を高めようとする戦略として解釈できるが、それ以上にナショナルな固有性を主張しようとするものなのかどうかは、それぞれの発言者によってまちまちだろう。そうした意図が存在しつつも、全体としてナショナリスティックな語りが定型化していないということは、タイにおいてマンガの社会的な影響力が低く見積もられている結果なのかもしれない。

外来のものとしてのマンガ、タイ語でいうところの「カートゥーン」という立場をとる場合、タイのマンガ史は 20 世紀の初頭からしか記述できない。当然それ以前に西洋人が個別に持ち込んだマンガなどが存在していたであろうと推測できるわけだが、大量複製される印刷出版メディアとしてのマンガについては、やはり 1920 年代以降のことと考えるしかない。これを早いと見るか遅いと見るかはさておくとして、たかだか 100 年弱の歴史であっても明らかになっていないことが非常に多い。本章で行なった概説的な整理は、これからこうした欠落を埋めていくための準備作業と位置づけられる。

ごく大雑把なまとめとして、この 100 年をアメリカの影響が強い時期と日本の影響が強い時期に分けることができる。もっとも、それは紙媒体のマンガだけを見た場合そのように整理できるというだけであって、広い意味でのマンガ文化という点では依然アメリカの存在感は大きい。街を歩けばアメコミキャラクターのプリントされた T シャツなどを多く目にするだろうし、『カイ・ファロー』や『マハーサヌック』といったギャグ雑誌でスーパーマンやバットマンがネタにされることもしばしばである。現在の生活実感としても、タイ社会の中にアメコミ文化はかなり定着しているといつてよい。

アメリカにせよ日本にせよ、いわゆる「マンガ先進国」から多くのものが入ってきていることが実感のレベルでもわかる一方で、ヨーロッパとの文化的つながりを感じさせるものは思いの外少ない。これは、たとえば日本やアメリカのマンガが映像化やキャラクター商品といったマンガ本以外の展開を含めて流入してくることとも関係するかもしれないが、もう少し単純なレベルで「キャラ」の問題を指摘できるだろう。有名なキャラクターは、一般的に真似しやすい特徴を持っている。その特徴さえ押さえていれば他の部分が多少似ていなくても同じキャラとして認識できてしまう。マンガの中でキャラの強度という要素にどの程度重きを置いているのかという違いが、こうした違いの背景にありそうだ。実際『タンタン』のような BD 作品も全く入ってきていなかったわけではない。入ってきたにもかかわらず、真似しにくいせいもあり大きな影響力を持つには至らな

かったのである。この点は、植民地化の有無といった違いとも無関係ではないはずなので、東南アジアの中で比較検討をする際にも示唆的な事例となるだろう。

本や雑誌という形式以外でのマンガの普及を詳しく検討できなかったことを第1の課題とするならば、第2の課題は子ども向けの絵本や学習マンガについてである。本章では触れることができなかったが、ディズニー絵本や日本産の学習マンガの翻訳版などが存在していたことがわかっている。海賊版であったのか正規版であったのかもよくわかっていないが、少なくとも1980年代にはそうした子ども向けのマンガが流通していた。こうしたジャンルの実態についても順次明らかにしていく必要がある。

参考文献

- ヴォングサコン・シャイティラスヴェート「カイ・ファロー 国レベルの責務とその貢献に見合う奨励」『Way』2012 年 11 月号 (通号 55 号)、WAY of BOOK 出版、2012 年
(วงศ์กร ชัยธีระสุเวท. “ชายหัวเราะ การกึ่งแห่งชาติ และรางวัลที่ถูควร” นิตยสาร Way ฉบับที่ 55 เดือนพฤศจิกายน พ.ศ.2555.กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์WAY of BOOK)
- 白石さや「マンガのグローバル化を考える」山田奨治編『模倣と創造のダイナミズム』勉誠出版、2003 年、181-214 頁
- シャヴィワン・クーハーピナン『絵本作家・挿絵画家たちの個人史』シラパカーン出版、1984 年
(จวีวรรณ คูหาภินันน์. “ชีวิตประวัตินักเขียนและนักวาดภาพประกอบ.กรุงเทพฯ : ศิลปาบรรณาการ, 2527.)
- ジュンラサック・アモンウェッチ『カートゥーンの伝説』セーグダウ出版、2001 年
(จลศักดิ์ อมรเวช. “ตำนานการ์ตูน. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แสงดาว, พ.ศ. 2544)
- 『タイ・コミック』1994 年 10 月後半号 (通号 28 号) ヴィブンキッチ社
(นิตยสารไทคอมิก ฉบับที่ 28 ปักษ์หลัง เดือนตุลาคม. พ.ศ.2537:สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ)
- 『タイ・コミック』1995 年 8 月号 (通号 42 号) ヴィブンキッチ社
(นิตยสารไทคอมิก ฉบับที่ 42 เดือนสิงหาคม พ.ศ.2538:สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ)
- 「タイコミック・タイ作家とその愉快な絵柄」『サーラカディー』66 号 1990 年 8 月号サーラカディー出版
(“การ์ตูนไทย นักเขียนการ์ตูนไทยกับลายเส้นอารมณ์ดี” นิตยสารสารคดี ฉบับที่ 66 สิงหาคม พ.ศ.2533. กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์สารคดี)
- 山中千恵「マンガ表現形式の越境——韓国における模倣海賊版マンガを事例として」山田奨治編『コモンズと文化——文化は誰のものか』東京堂出版、2010 年、46-80 頁
- ニラフーン・クラトング『タイマンガの歴史』LET'S Comic 出版、2010 年
(นิระวาน คุระทอง. “ประวัติย่อการ์ตูนไทย A brief history of thai comics and graphic novel:สำนักพิมพ์LET'S comic, 2553)
- ブラサート・マープリ 「カートゥーンという単語の歴史」『ヴォーホング・サムット』23 卷 4-6 号
(ประเสริฐ มาสปรัด “ความเป็นมาของคำว่าการ์ตูน” ว.ห้องสมุด 23, 4-6 (ก.ค. - ธ.ค. 2522) 348-354)
- 『LET'S Comic』2009 年 7 月号 (通号 3 号) LET'S Comic 出版、58 頁
(นิตยสาร LET'S Comic ฉบับที่ 3 ปีพ.ศ.2552 กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์ LET'S Comic)
- 山田奨治『日本文化の模倣と創造——オリジナリティとは何か』角川書店、2002 年

参考ウェブサイト

“HERO LEGEND # 013” (『『タイガーマスク』マンガからアニメまで』), *J-Hero*
<http://www.j-plan.co.th/index.php?op=jlife-detail&cid=15&id=215> (最終確認 2014
年 4 月 10 日)

“Cartoon Thai special 05”, *Let's comic webboard* [http://www.letcomic.com/2011/
webboard/index.php/topic/7709](http://www.letcomic.com/2011/webboard/index.php/topic/7709) (最終確認 2014 年 4 月 10 日)

“Cartoon Thai special 10”, *Let's comic webboard* [http://www.letcomic.com/2011/
webboard/index.php/topic/7775](http://www.letcomic.com/2011/webboard/index.php/topic/7775) (最終確認 2014 年 4 月 10 日)

“PATSTUDIO” <http://patstudio.exteen.com/> (最終確認 2014 年 3 月 20 日)

トジラカーン・マシマ (Mashima TOJIRAKARN) 1984 年、タイ生まれ / 京
都大学大学院文学研究科博士課程在学 / マンガ史研究 / 「タイにおけ
る〈日本少女マンガ〉イメージの歪み——少女マンガ批判と表現規
制の相乗効果」日本マンガ学会編『マンガ研究』vol. 18 (ゆまに書房、
2012)、43-62 頁。



図1 タイ史上初の長編マンガといわれる「サン・トン」『名作絵本・マンガシリーズ——サン・トン』クルスパー出版、1985年、p. 3. (スワット จักรพรรพ.หนังสือภาพและการ์ตูนชุดอมตะ เรื่อง สังข์ทอง.กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์คุรุสภา,พ.ศ.2528)



図2 主人公の顔がポパイを連想させる「クン・ムーン」シリーズ サ
ワット・ジュターロップノイ『クン・ムーン——サング・トングの妃選び』
出版社不明、1958年、p. 7. (สวัสดิ์ จันทะราพน้อย, การ์ตูนขุนหมื่น เรื่องสังข์ทอง
ตอน เลือดกุ. ไม่ทราบสำนักพิมพ์, 2502.)



図3 紺色のタイツと赤いマントに身を包む「アッサウィン・サイファー」の主人公『アッサウィン・サイファー——稲妻の歴史演劇 完結編』バンルーサーン社、出版年不明
(フ.บางพลี. นิยายภาพชุดพิเศษอหังการสายฟ้า ตอนลิเกประวัติสายฟ้า ตอนจบ. กรุงเทพฯ :สำนักพิมพ์บันลือสาสน์, ไม่ทราบปีพิมพ์)



図4 「アート」というペンネームの描き手がアニメ版を書き起こした作品 アート〈本名不明〉『タイガーマスク』5巻、ウドムスクサー出版出版、出版年不明、p. 4, 10(อารต. หน้ากากเสือ เล่มห้า กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์อุดมศึกษา, ไม่ทราบปีพิมพ์)



図5 タヴィパット・congカスッティが生み出したヒーロー「アッサウィン・サイアム」(『Cartoon TV』19号、サパーブ出版、1983年、p. 2, p. 7) (ੰตยสารการ์ตูนทีวี ฉบับที่19 ปี พ.ศ.2526 สำนักพิมพ์สุภาพหน้า2,7)



図6 「1 パーツコミックス」表紙の例(アムボン・サウヘム『クワームラク・リャグハー』(愛が呼んでいる) バンコクサーン出版、出版年不明)(อ่าพล เสาเหม. ความรักเรียกหา. กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์บางกอกสาส์นไม่ทราบปีพิมพ์)



図 7-1 下ネタ・浮気ネタが定番である（『カイ・ファロウ』ポケット版 1 号 1987 年（刊行月不明）、バンルーサーン社）（尼ตยสารขายหัวเราะ ฉบับกระเป๋าล ฉบับที่ 1 ปีพ.ศ.2529 กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์บันลือสาสน์)



図 7-2 社長や作家たちがキャラクター（『マハーサック』ポケット版 2013 年 9 月 11-17 日号（通号 1167 号）、バンルーサーン社）（尼ตยสารมหาสนุก ฉบับกระเป๋าล ฉบับที่ 1167 ประจำวันที่ 11-17 กันยายน ปีพ.ศ.2556. กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์บันลือสาสน์)



図 8-1 投稿作品を収録したマンガ雑誌『ライセン』（通号 3 号）1991 年（発行月不明）p. 165、ヴィブンキच्छ社）（尼ตยสารลายเส้น ฉบับที่ 3 ปีพ.ศ.2534 กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ)



図 8-2 姉妹雑誌に再収録された『ライセン』の掲載作品（『タイ・コミック』創刊号 1992 年 10 月、p. 165）（尼ตยสารไทคอมิค ฉบับที่ 1 ปีพ.ศ.2535 กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ)



図9-1 様々な作風の作品が隔たりなく掲載されるマンガ雑誌『スーパートゥーン』『スーパートゥーン』1993年6月号(通号11号)、サイアムインターコミックス社(尼逸สารซูเปอร์ตูนส์ ฉบับที่ 11 ปีพ.ศ.2536 กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์)



図9-2 『スーパートゥーン』で再掲載された60年代の作品「サウノイ・アビニハーン」『スーパートゥーン』1993年6月号(通号11号)、サイアムインターコミックス社(尼逸สารซูเปอร์ตูนส์ ฉบับที่ 11 ปีพ.ศ.2536 กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์)



図10 ある青年の復讐劇を描く『MEED THII SIP-SAM』。主人公を次々と襲ってくる敵キャラクターのデザインはアメリカコミックスのヒーローを連想させる。Nop Vitoonthong、Boonsherd Shamprasert “MEED THII SIP-SAM AVATAR” Nation Edutainment, 2012, pp. 9-10.



図 11 吹き出しやコマ割りが日本マンガを連想させる一方、アメリカンコミックスに似た擬音の表現が目立つ「JOE the SEA-CRET agent」。Suttichart Sarapaiwanich「JOE the SEA-CRET agent Vol.1」Nation Edutainment, 2010, pp. 22-23.

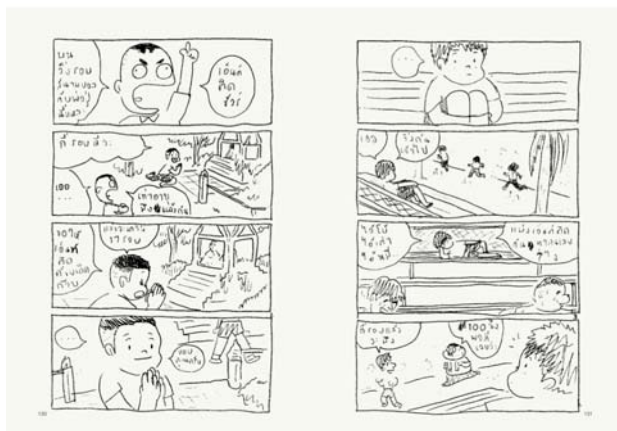


図 12 落書きのような独特な絵柄の「HE SHE IT」（ウィスット・ボンニット「HE SHE IT」11 巻、abook 出版、2013 年、130-131 頁）

6

ベトナムの漫画文化 その過去と現在の概説

グエン・ホン・フック

はじめに

現在、ベトナムにおいて漫画と言えば、まず日本漫画を思い浮かべる人が多いが、ベトナム人による漫画もある。1970年代後半から1990年代初頭にかけて、ベトナムの漫画は盛んだったが、1992年以降、海賊版の形で持ち込まれてきた日本漫画に道を譲り、ベトナムの漫画は影に隠れてしまった。しかし、近年、日本漫画に限らない意味での「漫画」があらためて話題になりつつある。2013年に「ベトナム漫画」(Truyen tranh Viet Nam) という記事がベトナム語版ウィキペディアに掲載されたことがその象徴である。

本章では、ベトナムの漫画出版史に焦点を当てながら、「ベトナム漫画」を追究する。また、グエン・タン・フォン (Nguyen Thanh Phong) を代表に、近年出現してきた若い作家をも紹介する。

ベトナムにおける漫画観

ベトナム国内で漫画はいろいろな批判に遭っているが、それには、漫画という言葉がベトナム語でどういう意味なのかに関連している。「漫画」をベトナム語に訳すと、「truyen tranh (チュエン・チャン)」となり、日本

漫画だけでなく、アメリカン・コミックス（以下、アメコミ）や、フランスとベルギーのバンド・デシネ（BD）も同じく「truyen tranh」と称される。ところが、「truyen」が「物語」、「tranh」が「絵」を意味し、『ベトナム語オンライン辞典』¹によると、「truyen tranh」とは一般に子供向け絵入物語を指すとある。また、ベトナム語版ウィキペディア²においては、「truyen tranh」とは絵と文の組み合わせによる実話や虚構の物語であると定義されている。この二つの定義は「絵入物語」あるいは「視覚物語」³という点で共通しているように見えるが、しかし、近年「truyen tranh」は、コマ割りや吹き出しのある漫画を連想させる場合が多い。要するに「truyen tranh」には「絵入物語」と「漫画」といった二重の含意が存在するのである。前者は漫画、特に日本漫画に詳しくないベトナム人の常識を表しているのに対し、後者はベトナムの若者（11歳～25歳）の一般概念だと言える。

これまで漫画は子供向けの「絵入物語」と見なされてきたため、その社会的地位は高くない。長きにわたって中国から儒教の影響を強く受けたベトナムにおいて、「物語（truyen）」に教育的で道徳的価値を求める伝統も存在する。実際、1990年代までのベトナム漫画は主に歴史的な内容、あるいは説教的な色合いの強い物語が過半数を占め、画風も割合に単調であった。それを背景に「漫画が子供向けの教育的な絵入物語だ」という認識がベトナムの社会において存続していた。しかし、日本漫画は子供だけでなく大人をも読者層としている。それを知らないベトナム人が、日本漫画のセックスシーンやキスシーン、暴力描写に直面すると、有害物だという印象を受けてしまうことは想像しやすいだろう。

ベトナムでは、大人が漫画を敬遠していると言っても過言ではない。売り上げのよい日本漫画作品の読者や、その関連イベントの来場者の年齢

1 http://tratu.soha.vn/dict/vn_vn/Truy%E1%BB%87n_tranh（最終確認 2014 年 1 月 12 日）

2 http://vi.wikipedia.org/wiki/Truy%E1%BB%87n_tranh（最終確認 2014 年 1 月 12 日）

3 「視覚物語」というのは東京大学大学院総合文化研究科の潘郁紅（Yuhong Pan）が使用する総称である。「雑誌に載せた画像と文字で物語を語るすべての形式を総称するための言葉である。『少年倶楽部』で現れた視覚物語の種類は実に豊かである。時間の関係で挿絵小説の状況を、ここでは検討外に置くことにしても、「絵話」、「漫画」、「活動写真」、「絵小説」、「絵物語」、「写真小説」、「映画物語」などさまざまである」（潘郁紅 2007□49）。

などからすると、漫画はベトナムで主に若者に支持されていると推測できる。これらの若者にとって「漫画」とはアメコミあるいはベトナム国産の漫画ではなく、日本漫画を指しているのである。「漫画 (MANGA)」という日本語の国際化は⁴ベトナムにも及んでいることは言うまでもないだろう。

子供向けのものという漫画観自体には現在でも大きな変化が起きていないが、最近、「絵入物語」あるいは「視覚物語」より日本式の「漫画」という意味合いが普及しつつあることは事実だ。とは言え、日本漫画が若者に愛好されてはいても、「国の精華」と見なされ続けている⁵文学ほどの地位を占めることはできない。それは以下で言及するベトナムの出版史とも密接に関係している。

ベトナムの近代出版史からみた漫画

ベトナムにおける近代的出版は、フランス植民地支配 (1887 年～ 1945 年) の時代に本格的に始まったと言える⁶。その一因として、ベトナム語をアルファベットで表記する方法である「クオック・グー (Quoc ngu)」⁷が雑誌に登場し始めたことが挙げられる。クオック・グーの普及と雑誌の発展を促進したフランスは、中国文化によるベトナムへの影響を取り除き、(フランス文化を中心とする) 西洋文明を定着させようとしていた。その一環で当時刊行された「欧化派」雑誌の代表的なものとしては、「自力文

4 小野耕世 (2010□40)。

5 Huy Lieu Tran (1927□26)。

6 この期間に、木版印刷が活版印刷へと置き換えられ始めた。また、それ以前の出版史に関する資料が少ないので、フランス植民地支配期をベトナムの近代出版史の出発点とみなす。

7 1651 年にフランス人宣教師アレクサンドル・ドゥ・ロード (Alexandre de Rhodes) が作成した『ベトナム語・ラテン語・ポルトガル語辞典』において、ベトナム語をアルファベットで表記したものに起源をもつ。ベトナム民主共和国が独立した 1945 年に、新政府はクオック・グーをベトナム語の公式な表記文字とすることを定めた。現在のベトナムでは漢字、漢文の使用は廃され、ベトナム語はもっぱらクオック・グーのみにより表記されている。

団 (Tu Luc Van Doan)」⁸ という文人団体の『風俗 (Phong hoa)』誌⁹ が挙げられる。この 8 頁からなる文芸誌は、サー・サー (Xa Xe) とリ・トエット (Ly Toet)¹⁰ といったキャラクターを誕生させ、彼らをめぐる風刺的文章と絵を通じて封建制度を打破したり、西洋化、特に個人主義を肯定したりすることに力を注いだ。こうして漫画のための場を用意していた『風俗』誌は¹¹ コマ漫画のみを掲載していたにもかかわらず (図 1)、当時のベトナム人に「漫画」という新しいメディアをもたらしたのである。

1954 年のジュネーヴ協定の調印によって第一次インドシナ戦争が終結し、ベトナムは北緯 17 度線を境界として南北に分断された。共産主義の道を歩む北ベトナムにおいては、国民に共産党の政策とマルクス・レーニン主義の思想を宣伝することを目的に、1952 年に国家印刷社が設立された。そしてそれまでの自由な創作活動の禁止とともに、植民地時代の延長線上で西洋文明の勉学を奨励していた知識人は再教育を受けさせられた。この状況下、漫画は一枚絵として、宣伝活動あるいは歴史教育の手段に利用されるようになった。

一方、資本主義に基づいた南ベトナムにおいて、アメリカ支援の下、ゴ・ディン・ジェム政権は市場経済への移行を成し遂げ、出版活動をあまり制限しなかったため、漫画も発展していった。雑誌に掲載され、あるいは単行本として出版された漫画は宣伝や教育だけでなく、娯楽の機能も果たすことができた。漫画家も増え、その代表がヴォ・フン・キエット (Vo Hung Kiet)¹² である。彼はそもそも切手を描くことを専門としていたが、

8 「自力文団」は 1930 年代から行われたフランス植民地政策に抵抗し、ベトナム社会の旧弊打破・新生活運動の推進の中から生まれた。フランス文学の影響を強く受け、平易・明確な文体を使用し、生活環境の中での人物の心理描写を重視した。

9 この雑誌は 1932 年から 1936 年まで創刊された。第 1 号 (1932 年 6 月 16 日) ～第 13 号 (1932 年 9 月 8 日) はファン・ヒュウ・ニン (Pham Huu Ninh) により刊行され、第 14 号 (1932 年 9 月 22 日) ～第 190 号 (1936 年 6 月 5 日) はニャット・リン (Nhat Linh) が編集した。

10 二人のキャラクターの性格は同じだが、姿が異なっている。太っているサー・サーは太鼓腹を持ち、禿げ頭で、南部人を代表しているのに対し、痩せているリ・トエットは髪をくしけずり、ひげがあり、北部人を代表している。このキャラクターたちは当時の生活についての風刺画に登場していた。

11 Huu Chi Do (2011: 64)。

12 ヴォ・フン・キエット (Vo Hung Kiet) は 1945 年にベトナム南部のヴィン・ロン (Vinh

子供の間では彼の漫画が人気を博していた（図2、3）。1970年代には、ベトナム漫画の他に、中国の連環画と、欧米のBDとアメコミもベトナムの市場に登場してくる。しかし、それらは正式な翻訳版ではなく、人物の名前と吹き出し内のセリフが修正され、編集担当の名前も表記されない海賊版であった。また本屋ではなく、街角のキオスクで販売されていた。

1972年から1975年まで続く反米軍抗争の間、当然ながら出版活動も制限されることになったが、南北統一後の1976年から、ベトナム政府は「バオカップ（Bao cap）」¹³という配給制度を導入した。この制度下では、全ての事業・活動は政府の補助金によって行われていた。それは出版業界にも当てはまり、新作の発行が不可能に近い状態が訪れてしまったのである。1986年末にバオカップ制度が廃止され、刷新を意味する「ドイモイ（Doi moi）」政策¹⁴が進められていく。それにより、市場経済や対外開放が促進され、出版活動も回復に向かっていった。完全に国の補助金に依存していた出版活動には、民間資本からの共同出資が認められるようになり、価格も自由化され、その結果、国営出版社だけでなく、様々な民営出版社も生まれた。そして、1987年以降、ベトナム漫画のための環境も変化してくる。例えば漫画の表現が、もはや単に物語に添えられた挿絵ではなく、アメコミのようにコマ割りや吹き出しの活用を特徴とするようになる。そして、ベトナム漫画ははじめて業界として確立し、国家機関さえも漫画制作を支援はじめる。『ベトナムのおとぎ話』（1987年）、『冒険物語』（1988年）、『トエットとセ（Toet va Xe）』（1991年）、『緑仙女（Co tien xanh）』（1991年）などを作画した1956年生まれのフン・ラン（Hung Lan）の漫画は、子供

Long) で生まれ、1968年にサイゴン美術高等学校を卒業したが、すでに1958年から『ツオイ・サン（Tuoi Xanh）』誌に漫画を掲載し、1964年にViVi（ウィウィ）というペンネームで『ツオイ・ホア（Tuoi hoa）』誌の表紙も描いた。

13 全国を統一させるために導入されたこの制度は、国民生活において食糧や生活物資の配給を管理していた。人々は手帳と切符を持って、それぞれ指定された配給場所で該当する品目を受取った。

14 ドイモイ政策は経済（価格の自由化、国際分業型産業構造、生産性の向上）をはじめとして、社会や思想において新方向への転換を目指すものであった。社会主義をやめて資本主義に変わるのではなく、これまで社会主義の名のもとで実行してきた政策の欠陥を反省し、「まず考え方を刷新」して、社会主義を志向する現実主義的で合理的な政策を効果的に実行することを目的としている。

に特に人気が高かった。しかし、主に子供の教育に役立つものとして公認されていた漫画は、最終的に漫画らしい漫画になり得ず、ベトナムの昔話と道徳的な物語を題材とする「絵入物語」に止まってしまったのである。

そこで 1992 年に、キムドン (Kim Dong) 社¹⁵は『ドラえもん』の翻訳出版を始めた。ベトナムに紹介された最初の日本漫画であった『ドラえもん』はすぐに大ヒットを記録する。発行の一週間後には、4 巻からなるそのベトナム語版はすでに 4 万部を売り上げていた。この大成功でベトナムの他の出版社もますます日本漫画に目をつけるようになる。1995 年に武内直子の『美少女戦士セーラームーン』と鳥山明の『ドラゴンボール』がキムドン社から出版されると、ベトナムに日本漫画ブームが訪れる。思春期の読者の需要を満たし、しかも単価の安い日本漫画に、教育的な内容に重点を置いていたベトナム漫画は市場で競争できなくなった。しかし、文学的・美術的著作物の保護（つまり著作権）に関するベルヌ条約がベトナムで発効する 2004 年 10 月 26 日までは、大人気の日本漫画は主に海賊版の形で流行していたことも見逃してはいけない。

新しいベトナム漫画

現在、日本マンガの他に、韓国の漫画^{マンファ}及び中国語圏の漫画^{マンホア}がベトナムの漫画市場にあふれている¹⁶。漫画は子供向けの読み物として見なされ続けているため、ベトナム独自の漫画は誕生しにくい。外国の漫画の浸透を背景に、ベトナム人による漫画制作も増えつつある。2002 年に、ホーチミン市のファン・ティ (Phan Thi) 社によって刊行されたレ・リン (Le Linh) 作の『ベトナム神童 (Than dong Dat Viet)』はベトナム漫画に大きな変化をもたらした (図 4、5)。幼い頃、科挙試験に合格した主人公レ・ティ (Le Ti) が正義の味方になり、仲間と一緒に「悪」と戦うというベトナムの歴史や古典文学に基づいた物語である。ベトナムの歴史上の人物とベト

15 1957 年に設立されたホーチミン市青年団所属の出版社で、児童本を専門に出版している。「キムドン」とは第一次インドシナ戦争 (1946 年～1954 年) の少年英雄の名前で、それに由来している。

16 <http://www.lichsu.vn.info/forum/showthread.php?t=9232&page=3> (最終確認 2014 年 1 月 12 日)

ナムの伝統的な文化が、主人公の日常生活と旅を通じて誇張的で笑いを誘う視覚表現により面白く再現されたことで、『ベトナム神童』は多くの読者を魅了した。毎月1巻ずつ発行され、今まで通算120巻を超える長編となっているこの漫画は、特に若者に愛好されている。それは日本漫画と類似しているためであるかもしれない。鳥山明『ドラゴンボール』を想起させるキャラクターの目と笑顔の線描だけでなく、コマ構成とオノマトペの多用も日本漫画らしい印象を与えるのである。

『ベトナム神童』後、同様に人気の高いベトナム漫画はなかったが、2011年以降、ベトナム人作家による漫画が明らかに増えてきている。代表的な作品として、例えば、Dimensional Art Studioの3D Art 株式会社¹⁷による『竜の地 (Dat Rong)』がある。日本漫画のスタイルで描かれ、ハノイ市を舞台とするこの若者の冒険物語は、2013年に日本外務省による第6回国際漫画賞の入賞作品にもなった。B.R.O.¹⁸によるベトナムの有名な文学作品のアダプテーションとしての「名作漫画」もベトナムの漫画市場において注目を集めている。『消灯 (Tat den)』、『嵐 (Giong to)』、『チ・フェオ (Chi Pheo)』、『アイボリー櫛 (Chiec luoc nga)』などは「名作漫画」として出版されているが、これらの作品は個人制作ではなく、共同制作によるものである。また、近年、グエン・タン・フォン (Nguyen Thanh Phong、1986年生まれ、略：フォン) が個人制作の漫画家として広く知られるようになりつつある。

フォンは芸術分野で活躍している家に生まれ、すでに子供の頃、ハノイ市の「Tam long vang (金の心)」基金が開催するコンテストで受賞している。小学校5年生から漫画を読み始め、その描線を模写していたという¹⁹。2004年からフォンの漫画は色々な雑誌に連載されるようになり、チャー (Tre) 社の『若者の漫画 (Truyen tranh tre)』誌での「竜神将の伝

17 ディン・ベット・フン (Dinh Viet Phuong)、ド・ニュ・チャン (Do Nhu Trang)、そしてレー・ラム・ビエン (Le Lam Vien) といった作家からなる。

18 B.R.O はベトナムの若い漫画家の3人組、ホアン・アン・チュアン (Hoang Anh Tuan)、ファン・キュー・オアン (Pham Kieu Oanh)、グエン・ニャット・グエン (Nguyen Nhat Nguyen) から構成され、2005年に設立された。

19 <http://vtc.vn/chan-dung-doi-thoi/nguyen-thanh-phong-an-ngu-ve-va-tuong-tuong-359807.html> (最終確認 2014年1月12日)

説 (Truyen thuyet Long Than Tuong)」や、ファン・ティ社の『ベトナム神童ファンクラブ』誌での「ニィとツン (Nhi va Tun)」などが代表作として挙げられる。2009 年にハノイ市美術大学を卒業した後、フォンはプロの漫画家として活動を開始し、『化膿した頭のある殺人 (Sat thu dau mung mu)』という絵本 (図 6) をもってようやく全国的に有名になった。

民営のニャー・ナム (Nha Nam) 社と国営の美術出版社 (NXB My Thu-at) との協力によって 2011 年 8 月、初版 5000 部²⁰で刊行されたこの絵本は、ベトナムの現代的な改造慣用句及び若者のスラングや口癖を絵で表現するものである。例えば、「一匹の馬が病気になれば、千匹の馬は草を食べない」という伝統的慣用句を「一匹の馬が病気になれば、千匹の馬はもっと草が食べられる」へと捉え直している (図 7)。他人の痛みを気にせず自己中心的に生きることを示唆しているこの改造された慣用句は、他人に対し思いやりを持ち、他人の痛みに同情することを尊ぶ伝統的慣用句の意味をくつがえす。また、不幸な恋愛関係を意味する「朝は愛しているが、夜は喧嘩してしまう」というベトナム語の格言も例として挙げられている (図 8)。

ところが、この内容が賛否両論を呼び起こしている。賛成派は、ベトナム語の辞書に記載されていない慣用句やスラングを集め、それらを面白く視覚化したこの絵本を高く評価している²¹。それに対して反対派は、このような俗語を普及させるのがベトナム語の正統な使用、特に若者の言葉遣いに悪い影響を及ぼしてしまい、そして伝統的道德に反する意味を持つ改造された慣用句が若者の考え方にも悪影響をもたらしてしまうと主張している²²。社会に波紋を広げてしまった賛否両論や言い争いを背景に、ベトナム出版局長は、2011 年 10 月に美術出版社に対して改善を要求する公文書を送付した。その結果、美術出版社は協力会社だったニャー・ナム社に、当初取り決めた条件に違反しているという理由で、『化膿した頭のある殺人』の刊行を停止し、すでに搬出した部を回収することを要求した。

20 http://www.nhandan.org.vn/mobile/_mobile_vanhua/_mobile_diendan/item/18830002.html (最終確認 2014 年 1 月 12 日)

21 <http://giaitri.vnexpress.net/tin-tuc/gioi-sao/trong-nuoc/tranh-ve-ngon-ngu-cai-bien-cua-gioi-tre-gay-tranh-cai-1915509.html> (最終確認 2014 年 1 月 12 日)

22 同上 (最終確認 2014 年 1 月 12 日)

美術出版社は本作の頁数を 32 頁と定め、「改造慣用句」というタイトルで刊行することを許可していたのに、ニャー・ナム社は「化膿した頭のある殺人」というタイトルに変更し、総頁数を 120 頁までに増やしていたのである²³。

ベトナムにおいては、社会に波紋を広げてしまった場合、本の刊行を停止させられることが珍しくない。政府は刊行許可を厳しくする代わりに、ひとたび問題が起これば本の刊行を停止し、搬出した部を回収することを実施する。そして、一度回収された本は、新聞などのマスメディアにおいて黙殺されてしまう。しかし、『化膿した頭のある殺人』は例外となった。刊行が停止された約半年後、つまり、2012 年 3 月 29 日に L'Espace（ハノイ市におけるフランス文化センター）で「グエン・タン・フォンの絵本『化膿した頭のある殺人』が明らかにした @ 時代 [インターネット時代] の若者言葉」というタイトルの座談会が開かれた²⁴。この座談会では、フォンの絵本をめぐる賛否両論双方の意見が明確になった。注目に値するのは、反対派には新聞記者や教育者だけでなく、若者もたくさんいたが、逆に、賛成派に若者だけでなく、大人、特に教育と研究の分野で活動している人もいたという事実である。例えば、バン・ニュ・クウン（Van Nhu Cuong）教授²⁵は改造慣用句及び格言に興味を示し、正統なベトナム語ではないが、伝統の現代化として評価すべきと述べた。そして、辞書学の専門家であるベトナム社会科学院直属の辞書学・百科書院という研究機関のファン・バン・ティン（Pham Van Tinh）准教授も、この絵本がベトナム語をもっと豊かにし、若者が言葉を新鮮にする傾向を認めるべきと賛成している。これらの発言は『化膿した頭のある殺人』の再評価に貢献するものであった。そして、2013 年 3 月にニャー・ナム社は『化膿した頭のある殺人』を『センザンコウのような満足（*Phe nhu con te te*）』という新しいタイトルであ

23 <http://tuoitre.vn/Tet-2014/Tet-moi-mien/462350/Thu-hoi-Sat-thu-dau-mung-mu%C2%A0-Xu-ly-theo-%E2%80%9Cdu-luan%E2%80%9D.html>（最終確認 2014 年 1 月 12 日）

24 <http://giaitri.vnexpress.net/tin-tuc/gioi-sao/trong-nuoc/sat-thu-dau-mung-mu-nguoi-gia-me-nguoi-tre-che-1918247.html>（最終確認 2014 年 1 月 12 日）

25 1937 年生まれのバン・ニュ・クウン（Van Nhu Cuong）は、数学博士で、ベトナム国家教育委員会の一員であり、高校の教科書と大学の幾何学の教科書を編集した教授である。

らためて刊行することになった（図9）。

一方、刊行停止になってしまった『化膿した頭のある殺人』は、刊行直後から海賊スキンの形でインターネット上で流通し始めていた。その際、フォンは「泥棒さまへ」というメッセージを自分のブログに発表し、抗議している²⁶。つまり、海賊スキンの存在が、単行本の購入を減少させることによって、そもそも報酬の少ない作家の収入をさらに減少させ、ひいてはベトナム漫画の発展をも妨げることを指摘した。『センザンコウのような満足』が初版の『化膿した頭のある殺人』ほど売れなかったのは、読者が旧タイトルの方が印象深かったことに加え、海賊スキンの普及のせいもあると思われる。

『化膿した頭のある殺人』によって有名になったフォンは現在、主に本のための挿絵などを描いたり、短編漫画を制作したりしている。例えば、「幼い頃は豚、大きくなった頃は牛（Be lon, lon bo）」²⁷というベトナムの食料品問題を取り上げる彼の短編漫画は、2010年以來インターネットを通じて広がった代表作の一つである（図10）。また、フォンはカン・ユン（Khanh Duong）²⁸という友人と、「フォン・ユン漫画家グループ（Phong Duong Comic Artists Group）」を組み、ユン原作による漫画の作画を担当している。ユンの原作を基にしたのは、2011年にファン・ティ（Phan Thi）社から刊行された長編物語漫画『オレンジ（Orange）』である。

フォンの最初の単行本だった『オレンジ』は、高校2年生のラム（Lam）を主人公とするバスケットボール漫画である。ラムは「オレンジ」という天才バスケットボール選手の秘密を解明しようとしており、バスケットボールと同色のオレンジ色の腕章をつけている人々に対して変な態度や行動を繰り返している。しかし、ラム自身にも秘密がある。彼もバスケットボールの華麗なスキルを身につけていたが、表面ではこのスポーツに興味がない振りをしているのである。そのため、チャン（Trang）、ニィ（Nhi）

26 <http://phong210.wordpress.com/2011/10/21/g%E1%BB%ADi-b%E1%BA%A1n-an-c%E1%BA%AFp>（最終確認 2014 年 1 月 12 日）

27 英語版：<http://www.behance.net/gallery/Pig-when-small-Cow-when-big/4714463>

28 1986 年生まれのこの作者はハノイ市師範大学を卒業し、現在、ドラマと漫画の原作者として知られている。

やツン (Tun) などの同級生は彼の秘密を明らかにしようとする。現在、『オレンジ』は第2巻までしか刊行されておらず、ラムと「オレンジ」という人物との関係はまだ明らかになっていない。

本作は、日本漫画との類似点が目立つ。まず気付くのがその題材である。フォン自身は井上雄彦の『SLAM DUNK』に影響されたことを認めている²⁹。また、コマ構成も日本漫画に近い。コマの大きさを変えたり、コマを重ねたり合わせたりするだけでなく、1頁当たりのコマ数を少なめにし、大コマの前に小さいコマを置くことなどによって緩急をつけるといった特徴からもそれが確認できる。さらに、一つの行動を多くのコマで表現することによって、キャラクターの体感時間を長く感じさせる工夫がされている(図11、12)。回想シーンの表現には、枠線外を黒く塗りつぶす黒べたの下地の他に、斜線でコマを区切る手法が採用されている(図13)。「コマの時間分節とページの一瞥性」³⁰は日本漫画に類似しているし、人物造形、特に表情の表現に加え、セリフのみを内包する小さなコマを配置する手法も日本漫画でよく用いられるものである。そして、「形喩」と「音喩」³¹という日本漫画特有の記号も『オレンジ』にみられる(図14)。さらに目立つのは、吹き出しに囲まれない文字を使いながら、独特の浮遊感をもたらす手法³²である。

このように日本漫画との類似点をたくさんもつ『オレンジ』は、一方でキャラクターの肉体的な描写において日本漫画よりも写実的であり、アメコミを想起させる。そして、『オレンジ』の物語は、ベトナムの若者の生活を舞台とし、ベトナムの町並みや日常的文化、例えば野菜の市あるいは家の中の先祖の祭壇を正確に描くことによってきわめて「ベトナム」的なイメージを発するのである(図15、16)。こうしてフォン・ユンが『オレンジ』という作品によってベトナム人による漫画が歩める道を示した結果、有望な若手作家と見なされるようになってきた。

29 <http://jpf.org.vn/2012/05/10/thanh-phong-neu-khong-ve-truyen-tranh-toi-se-chet> (最終確認 2014年1月12日)

30 夏目房之介 (2010: 43)

31 夏目房之介 (1997) などを参照。

32 夏目房之介 (2010: 49)

フォンはベトナム国内だけではなく、海外でもベトナムを代表する漫画家として評価されている。彼の短編作「Bicof Story」は、東南アジア系の漫画家を紹介し、2011年のアイズナー賞にもノミネートされたアンソロジー『LIQUID CITY』(Vol.2)に所収されている。また、フォンの短編漫画「虎になった人 (Nguoi hoa ho)」は2011年に中国の貴州省で開催された第5回アジア青年アニメ・コミック・コンテスト (Asian Youth Animation and Comics Contest) でベスト漫画を受賞した。最新の短編漫画「隣人 (Hang xom)」は2013年11月に L'Espace 主催の「ピース・オブ・ライフ」という漫画展に出品される予定であったが、性描写を含んでいたため、ベトナム文化情報観光省による展示許可が得られなかった(図17)³³。「隣人」³⁴は若い夫婦と一人暮らしの隣のお婆ちゃんとの間で起こるアクシデントについての物語である。若い夫婦の部屋のベランダからポタポタと水が落ちてくるのが、隣のお婆ちゃんに腹を立たせる衝突の原因になるというストーリーである。

この大人向けの短編漫画はベトナムの国家機関に認められないのに対し、政府の政策や思想を宣伝する漫画は認められる。その一例として2013年9月発行の、中国とベトナムの領土紛争においてベトナムの主権を主張する『ベトナム神童——主権確定』が挙げられる³⁵。この矛盾した状態は、ベトナムにおいて漫画文化がまだ市民権を得ていないことを自覚させると言えよう。

終わりに

本章は、ベトナムにおける漫画観と出版史といった側面から漫画文化の紹介を試みたが、それは、韓国や中国語圏におけるそれと比べて相変わらず未熟で不安定な状況にあることは、フォンのケースを手がかりに明ら

33 <http://infonet.vn/truyen-tranh-hang-xom-bi-cam-cuc-truong-ly-giai-nguyen-nhan-post104877.info> (最終確認 2014 年 1 月 12 日)

34 ベトナム語版: <http://phong210.wordpress.com/2013/11/14/hang-xom-a-comic-by-thanh-phong> (最終確認 2014 年 1 月 12 日)

35 <http://vietnamnews.vn/life-style/245480/comic-popularises-vn-sovereignty.html> (最終確認 2014 年 1 月 12 日) ファン・ティ出版社。

かになってきただろう。本章で示したように、ベトナム漫画の発展を妨げるのは、従来の漫画観、つまり漫画の社会的有用性を思想教育に限定する傾向の他に、漫画の海賊版に対する国家機関の抑止力不足という近年の新しい問題も一つの原因であると言える。この状況下、ベトナムにおいて若手作家が育ちにくいことは驚くべきではないだろう。

参考文献

- 一本順・大城房美・本浜秀彦共編『マンガは越境する！』世界思想社、2010年・岩下朋世「マンガの図像における「記号性」について」『マンガ研究 vol.12』、日本マンガ学会、2007年、54-61頁
- 小野耕世「増殖するマンガ——MANGA は世界にひろがっている」『マンガは越境する！』世界思想社、2010年、40-64頁
- 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』野田謙介訳、青土社、2009年
- 関口末夫・トランヴァントゥ共編『現代ベトナム経済——刷新（ドイモイ）と経済建設』、勁草書房、1992年
- 夏目房之介『マンガはなぜ面白いのか——その表現と文法』日本放送出版協会、1997年
- 「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」ベルント、ジャクリーヌ編『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（Comics Worlds and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale）』京都精華大学国際マンガ研究センター、2010年、23-36頁
- ベルント、ジャクリーヌ編『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 (Comics Worlds and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale)』京都精華大学国際マンガ研究センター、2010 年
- 潘郁紅「日本大衆児童文学雑誌における視覚物語の様相 『少年倶楽部』(改『少年クラブ』)を中心に」『マンガ研究 vol.10』、2007 年、48-54 頁
- 吉川学洋「中国における海賊版日本マンガについての考察」『マンガ研究 vol.2』2002 年、131-136 頁
- 古田元夫『ベトナムの世界史 —— 中華世界から東南アジア世界へ』東京大学出版会、1995 年
- Do, Huu Chi “Comic Art in Vietnam: A Brief History,” *International Journal of Comic Art* 13.1 (Spring 2011): pp. 62-86.
- Do, Mimi H. *The Search for Modernity: Literature and Vietnamese Nationalism, 1900-1939* (M.A. Thesis), University of Hawai'i, 2002.
- Marr, David G. *Vietnamese Tradition on Trial, 1920-1945*, University of California Press, 1984.
- McHale, Shawn Frederick. *Print and Power: Confucianism, Communism, and Buddhism in the Making of Modern Vietnam* (Southeast Asia: Politics, Meaning, and Memory), University of Hawaii Press, 2004.
- Tran, Huy Lieu. *Mot bau tam su* (A gourdful of confidences), Cuong Hoc Thu Xa Press, 1927.
- 参考ウェブサイト (最終確認 2014 年 1 月 12 日)
- “Comic popularises VN sovereignty”, Viet Nam News : <http://vietnamnews.vn/life-style/245480/comic-popularises-vn-sovereignty.html>
- Ha Trang、「隣人の展示禁止、美術局長の原因の説明 (Truyen tranh Hang xom bi cam, Cuc truong ly giai nguyen nhan)」、ベトナム情報通信省のインフォネット : <http://infonet.vn/truyen-tranh-hang-xom-bi-cam-cuc-truong-ly-giai-nguyen-nhan-post104877.info>
- Hoang Anh、「『化膿した頭のある殺人』：お年寄りが賛成、若者が反対 (“Sat thu dau mung mu: Nguoi gia me, nguoi tre che)」、VN エクスプレス (電子版) : <http://giaitri.vnexpress.net/tin-tuc/gioi-sao/trong-nuoc/sat-thu-dau-mung-mu-nguoi-gia-me-nguoi-tre-che-1918247.html>
- Minh Nhat、「改造慣用語：回収されると、早く広がっている (Thanh ngu sanh dieu: Thu hoi, cang lan nhan)」、ベトナム共産党機関紙ニャンザン (電子版) : http://www.nhandan.org.vn/mobile/_mobile_vanhua/_mobile_diendan/item/18830002.html
- Thanh Huong、「グエン・タン・フォン：食事・睡眠・作画・想像 (Nguyen

Thanh Phong: An – Ngu - Ve va tuong tuong)」、ベトナム情報通信省の VTC ケーブルテレビ会社 <http://vtc.vn/chan-dung-doi-thoi/nguyen-thanh-phong-an-ngu-ve-va-tuong-tuong-359807.html>

Thanh Phong、「泥棒さまへ (Gui ban an cap)」、フォンの個人ホームページ：
<http://phong210.wordpress.com/2011/10/21/g%E1%BB%ADi-b%E1%BA%A1n-an-c%E1%BA%AFp>

Thoai Ha、「改造慣用句の絵画は賛否両論を呼び起こしている (Tranh ve “ngon ngu cai bien” cua gioi tre gay tranh cai)」、VN エクスプレス (電子版)：<http://gi-aitri.vnexpress.net/tin-tuc/gioi-sao/trong-nuoc/tranh-ve-ngon-ngu-cai-bien-cua-gioi-tre-gay-tranh-cai-1915509.html>

フォンのインタビュー、「タン・フォン——漫画を描かないと死んでしまう (Thanh Phong – “Neu khong ve truyen tranh, toi se chet”)」、ジャパンファウンデーション：
<http://jpf.org.vn/2012/05/10/thanh-phong-neu-khong-ve-truyen-tranh-toi-se-chet>

ベトナム語オンライン辞典：http://tratu.soha.vn/dict/vn_vn/Truy%E1%BB%87n_tranh

ベトナム語版ウィキペディア：http://vi.wikipedia.org/wiki/Truy%E1%BB%87n_tranh

『『化膿した頭のある殺人』の回収：社会批評の通りに解決？ (Thu hoi Sat Thu dau mung mu: Xu ly theo “du luan”?)』、ホーチミン共産青年団機関紙トイチエ (電子版)：<http://tuoitre.vn/Tet-2014/Tet-moi-mien/462350/Thu-hoi-Sat-thu-dau-mung-mu%C2%A0-Xu-ly-theo-%E2%80%9Cdu-luan%E2%80%9D.html>

新江拜、「ベトナムにおけるストーリー漫画の作成の現状、そして日本の役割 (Thuc trang sang tac “truyen tranh co cot truyen” o Viet Nam va vai tro cua Nhat Ban)」、ベトナム歴史フォーラム：

<http://www.lichsvn.info/forum/showthread.php?t=9232&page=3>

フォンの作品一覧

“Truyen thuyet Long Than Tuong (The Legend of Long Than Tuong)”, *Truyen tranh tre*, Tre Publishing House, 2004.

“Nhi va Tun (Nhi and Tun)”, *Than dong Dat Viet Fanclub*, Phan Thi Company, 2004.

“Cau be va may bay giay (The Boy and the Paper Plane)”, *Liquid City 1*, Image Comics, 2008, p. 7.

Bon anh tai - Sang tau doi no (Four Incredible Guys - A Journey to China to Recover a Debt), Nha Nam Company, 2009.

“Be lon, lon bo (Pig when small - Cow when big)”, 2010, p. 12.

“Bicof Story,” in Liew, Sonny, and Lim Cheng Tju, eds, *Liquid City 2*, Image Comics, 2010.

Orange, Phan Thi Company, 2011.
“Nguoi hoa ho (Man-Turned-Tiger)”, 2011.
Sat thu dau mung mu (The killer with a head full of suppurating sores), Nha Nam Company and the Fine Arts Publishing House, 2011.
Phe nhu con te te (Pangolin in a spin), Nha Nam Company, 2013.
“Hang xom (The neighbor)”, 2013.

グエン・ホン・フック (Nguyen Hong PHUC) 1987 年、ベトナム生まれ /
ベトナム国家大学ホーチミン市人文社会科学大学日本文学科卒業 / 京都
精華大学大学院マンガ研究科博士前期課程在学 / マンガ専攻 (理論系)
/ マンガ研究、マンガと文学の関係。



図1 ブッ・ソン (But Son) (ペンネーム) によるリ・トエット (Ly Toet) とサー・セー (Xa Xe)

(<http://www.diendan.org/phe-binh-nghien-cuu/111i-tim-goc-gac-ly-toet-xa-xe> より)

図1の翻訳 (左から右へ)

サー・セー : トエットさん、僕たちは1ス (1ス = 0.01 ドン) しか持っていないよ。
どうやって僕たちの体重を測るの?

リ・トエット : こうやったらいいよ。まとめて2人の体重を測った後、
その体重の合計を半分に分けたらいいよ。



図2 ヴォ・フン・キエットによるツオイ・ホア (Tuoi hoa) 雑誌の表紙

(<http://tuoihoa.hatnang.com/node/86> より)



図3 ヴォ・フン・キエットによる漫画

(<http://truyentranhviet.vn/tin-tuc/1291/ViVi-Vo-Hung-Kiet-%E2%80%93-Hoa-si-cua-tuoi-tho.html> より)

図3の翻訳(絵画にある序数による)

1: 国の英雄キム・ドン (Kim Dong)

原作: ティ・ゴック (Thy Ngoc)

作画: フン・キエット (Hung Kiet)

2: ベトナム北部のカオ・バン (Cao Bang) 省には、敵の戦車と戦うのが得意なダム・バン・ドック (Dam Van Duc) という人がいた。

3: 彼は14歳である。敵が逃げたのを見ると、すぐ戦車に乗った。

4: 彼はナイフで戦車を開けようとしたとたん、敵は戦車を動かしたので、落ちてしまった。

5: 落ちて痛かったが、負傷した味方の兵士を見た。

6: 負傷した味方の兵士は持っている銃を指しながら、彼に草の上に横になってと言った。



図4 レ・リン『ベトナム神童』2008年、第100巻、62-63頁

図4の翻訳（左から右へ）

- 1: はははへ、大したことないよ。
- 2: 師母が本当にやりたいことは何かな？
- 3: 臭すぎる！ こっちに来るな！
- 4: 坊ちゃん！ お願い！
- 5: 少しお金ちょうだい！
- 6: 金なんかないよ。
- 7: 分かった！ 絵を描いて差し上げましょう！
- 8: でも、先にお金を払ってください！
- 9: 金だって大したことない！
- 10: さっさと出て行け！
- 11: ああああ～
- 12: ケチ～
- 13: はあ？



図5 レ・リン『ベトナム神童』2008年、第100巻、66頁

図5の翻訳(左から右へ)

- 1: ついに捕まえた!
- 2: あああ〜
- 3: 官僚に会いに行こう!
- 4: 皆! 大丈夫?
- 5: 姉ちゃん! 痛い〜!
- 6: こんなことで泣くなんて...
- 7: 男のくせに泣き虫だ!
- 8: はあ?



図6 タン・フォン『化膿した頭のある殺人』2011年表紙

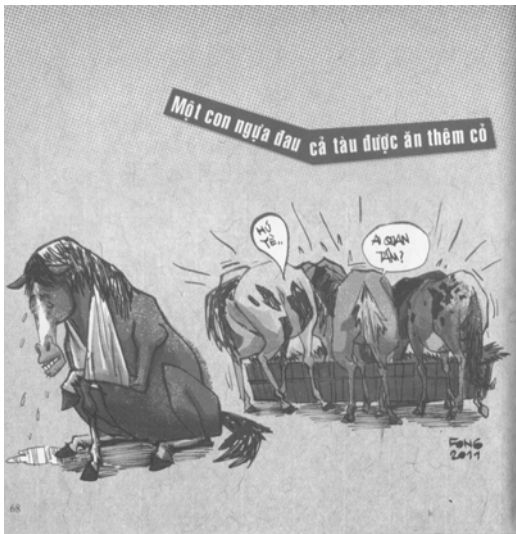


図7 タン・フォン『化膿した頭のある殺人』2011年、68頁

図7の翻訳

- 1: 一匹の馬が病気になれば、千匹の馬はもっと草が食べられる。
- 2: やほ～！
- 3: 構わない！



図8 タン・フォン『化膿した頭のある殺人』2011年、118頁

図8の翻訳（左から右へ）

- 1: 朝は愛している。
- 2: 夜は喧嘩してしまう。



図9 タン・フォン『センザンコウのような満足』
2013年表紙



図10 タン・フォン「幼い頃は豚、大きくなった頃は牛」2012年、4頁
(<http://phong210.wordpress.com/2012/05/18/be-lon-lon-bo> より)

図10の翻訳（左から右へ）

- 1: 僕はクラスの中で、一番小さい。細い奴と呼ばれている。
- 2: 食べ物の名前：ゆで野菜、ゆでサヤマメ、ゆでもやし、茄子の塩漬け、サラダ
僕は生まれたときは細くなかったが、肉などを食べずに野菜ばかりを食べるせいで、
段々細くなっている。
- 3: 父に聞く時はいつでも、
- 4: パパ、なぜ僕たちは肉を食べないの？
- 5: お前！ 豚のようなバカだな！ パパが豚に与える餌は何か分からないのか？
- 6: お前を豚の餌で育てなきゃ！



図 11 フォン・ユン『オレンジ』
2011 年、第 1 巻、30 頁

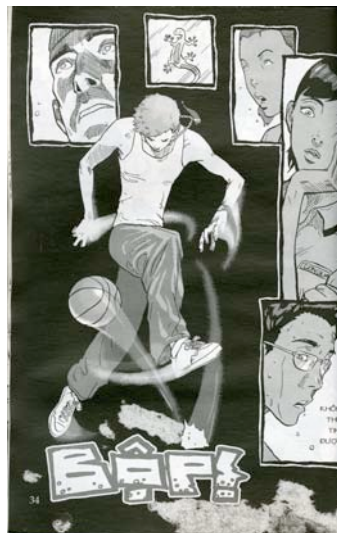


図 12 フォン・ユン『オレンジ』
2011 年、第 1 巻、34 頁



図 13 フォン・ユン『オレンジ』2011 年、1 巻、130-131 頁

図 13 の翻訳 (左から右へ)

- 1: 翌日、僕の親が亡くなってしまった。
- 2: 僕は腰を痛めてしまい、永遠に歩けない。
- 3: ラムさんはどうでしたか？
- 4: ラム ...
- 5: 名選手にとって一番大切なものを失ってしまった ...



図 14 フォン・ユン『オレンジ』2011 年、1 巻、109 頁

図 14 の翻訳 (左から右へ)

- 1: チャンちゃん！ 君のかばんの中に Linkin Park World Tour の CD を忘れた。明日、学校に持って来てね。
- 2: 何？ Linkin Park ? チャンちゃんのかばんの中に？
- 3: あれだ！
- 4: ワンちゃん！ かまないでね！
- 5: 俺をワンちゃんと呼ぶな！
- 6: 囁む音、ああ～



図 15 ベトナムの市場
フォン・ユン『オレンジ』2011年、1巻、88~89頁



図 16 ベトナム風の先祖の祭壇
フォン・ユン『オレンジ』2011年、1巻、119頁



図 17 タン・フォン「隣人」2013 年、14 頁

図 17 の翻訳 (左から右へ)

- 1: キット (ベッドの音)、ああ〜 (性交の音)、うう〜 (性交の音)、キット
- 2: ああ〜、うう〜
- 3: キット、このベッド、何でこんなにうるさいの!
- 4: ね、隣人に聞かれたら...
- 5: うらやましがらせて、うう〜
- 6: ああ〜心配要らないよ。下の階の婆さん耳が遠いから... なるほど。引越した時、よく騒ぎ立てていたのに、文句全然言われなかったね。
- 7: でも、夜に、あなたは何も修理しないでね。うるさくてたまらないよ。
- 8: げっ、もういい、あんまり話をしていると、興を削ぐよ。続けて。
- 9: ああ〜、ね、カーテンを強く引っ張らないで。破れちゃうよ。

7

ベトナムの若者文化 漫画を中心に ファム・ホアン・フン

1. 若者文化の関連概念

最近、ベトナムでは「若者文化」という言葉が文化所管機関の正式な文書をはじめ、研究書やマスメディアなどによってよく使われるようになった。筆者はこの数年間、大学で「日本の若者文化論」という科目を教えるなかで、よく同僚や学生達に「かわいいとは何か」、「どうしてその文化がアジア諸国だけでなく欧米の青年たちにも流行っているのか」と聞かれる。『オックスフォード・オンライン辞書』に「かわいい」は「形容詞：(日本の大衆文化の文脈では)キュート」¹と解説されている。本章ではこの「かわいい」に特徴づけられる近年の若者文化をその概念と特性、そしてハノイ市における関連調査を通して考察し、その流行やグローバルな文化交流における役割について言及する。

まず「若者文化」に関する呼び方を調べてみると、英語でも「popular culture」や「pop culture」、「mass culture」、「subculture」などさまざまである。日本語では「ポップカルチャー」や「サブカルチャー」といった名称がよく使われているが、「大衆文化」と呼ぶことが相変わらず一般的であるよ

1 <http://oxforddictionaries.com/definition/kawaii?q=kawaii>: “Adjective: (in the context of Japanese popular culture) cute.” (最終確認 2014 年 2 月 24 日)

うだ。これらの用語がどれくらいの頻度で使われているかの検索結果は表1の通りである。

表1が示すように、pop cultureの使用頻度がトップである。『オックスフォード・オンライン辞書』によると、「pop culture」とは「マスメディアに媒介され、主に若者をターゲットとする現代大衆文化」を指すという。経済面も指摘されるが²、大勢の人々を対象とした量の文化であるという意味が中心に据えられている。近代化とともに生まれてきたこの「大衆文化」は、国民国家の形成と識字率の上昇、マスメディアといった三つの基本的な要素と密接に結びついていることは言うまでもないだろう。ところが、この数十年、映画、ポップミュージック、インターネット、ゲーム、漫画、アニメなどとの関係から「若者文化」という概念も注目されるよう

になった。その若者文化を誕生させたのがインターネットとパソコンの普及である。日本とアメリカはその分野で先行しているが、韓国と中国、東南アジア諸国などでも重要になってきている。9.11事件以後のアメリカや、不況に直面

表1 若者文化に関連する用語（グーグルサーチ検索結果）

	専門用語	結果(件)
1	Popular culture	2.000.000.000
2	Pop culture	501.000.000.000
3	Mass culture	312.000.000.000
4	Visual culture	216.000.000
5	Contemporary culture	117.000.000
6	Youth culture	243.000.000
7	Young culture	1.470.000.000
8	ポップカルチャー	2.400.000
9	サブカルチャ	1.330.000
10	サブカル	3.340.000
11	大衆文化	2.390.000
12	若者文化	6.250.000
13	Văn hóa đại chúng (大衆文化)	7.400.000
14	Văn hóa giới trẻ (若者文化)	25.100.000

2 <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/pop-culture?q=pop+culture>: “modern popular culture transmitted via the mass media and aimed particularly at younger people: fashion, music, and the iconography of pop culture offered the perfect medium for profit”. (最終確認 2014年2月24日)

し続けている日本は、「若者文化」をもって、まず自国の若者たちの信頼感を取り戻そうとしてきたが、海外向けの外交文化政策をもレベルアップしたのである³。

世界的に最も影響力のある若者文化としては、映画と音楽、ゲーム、ソーシャルネットワークというアメリカのポップカルチャーに由来するジャンルがまず挙げられるが、次にドラマ、K-POP、ゲームなどの韓国の「三大権威」と、漫画、アニメ、ビデオゲームといった日本の「三種の神器」が想起されるだろう。これらの若者文化は視覚を重視する娯楽である点が共通しており、「視覚文化」という名の元でも研究される。

いずれにせよ、若者文化は都市の青少年を対象にし、視覚的な娯楽（漫画、アニメ、コスプレなど）を現代的なメディアへと広げていく文化である。そして青少年はその対象者だけではなく、その創造者でもある。

2. ベトナムにおける若者文化

2.1. 若者の人口

若者文化の対象年齢を見ると、大抵6歳～30歳であるが、年齢に沿った5つのグループに分けることができる⁴。それは、入門段階である小学生グループ(6～11歳)、自己主張をもって娯楽を選択する中学生グループ(11～15歳)、人格形成期の高校生グループ(15～18歳)、人格確定期の大学生グループ(18～22歳)と、出世をめざす社会人グループ(22～30歳)である。ベトナムではこの対象年齢に当たる若者の割合が多いため(図1)⁵、特に若者文化のポテンシャルが注目されている。実際、ベトナムの若者たちの中で、日本特有の若者文化に関心を持つ人が数多くいる。例えば『ドラえもん』や『ドラゴンボール』、『美少女戦士セーラームーン』な

3 2006年日本外務省の若者文化政策。 http://www.mofa.go.jp/mofaj/annai/shingikai/koryu/h18_sokai/05hokoku.html (最終確認 2014年2月24日)

4 キムドン出版社のサイトによると、このような年齢別で本・漫画などを刊行している。 <http://www.nxbkimdong.com.vn/> (最終確認 2014年2月24日)

5 1999年と2009年のベトナム人口ピラミッドの変化(ベトナム統計総局 <http://www.gso.gov.vn/Default.aspx?tabid=217>) (最終確認 2014年2月24日)

どに夢中になる学生が増えている。

2.2. ベトナムにおける日本漫画

ベトナムは 1986 年以降、刷新政策とともに経済改革を行い、集中計画経済体制から市場経済並みの体制へと移行し、文化と社会の側面においても「解放」のスローガンが提唱されはじめた。それを背景に、1992 年にキムドン (Kim Dong) 出版社から『ドラえもん』のベトナム語訳が刊行されたことによって、ベトナムにおける若者文化のブームが訪れたのである。ベトナムの青少年はその新しい娯楽である漫画に、以前の教育用絵本⁶とは異なる魅力を感じ、歓迎するようになった。また、『ドラえもん』がベトナムで刊行されたことで漫画という概念も普及したのである。それに引き続き『ドラゴンボール』、『美少女戦士セーラームーン』、『おれは鉄兵』などが続々と出版されていった。そしてそれとともに漫画内ジャンルに対する認識も高まった。『ドラゴンボール』の発売日に本屋で本を買ったり、立ち読みしたりする読者はほとんど男子ばかりだったのに対し、『美少女戦士セーラームーン』の発売日には本屋にはほとんど女子ばかりとなっていた。それまでは「絵本」の対象が子供であると思われていたが、漫画によって、青年までがその読者層として新しく認識されるようになった。年齢別と性別のジャンルに加え、単行本という出版形態およびその漫画らしいコンテンツといった 4 つの要素で日本漫画はベトナム読者の漫画に対する認識を刷新させたと言える。また、漫画の影響下、剣道（『おれは鉄兵』）、囲碁（『ヒカルの碁』）、コスプレ（『風光る』）などの潮流が起り始めた⁷。現在、ベトナムの市場には韓国、アメリカ、中国、台湾やベトナムの漫画が流通しているが、日本漫画は圧倒的に人気が高いのである。

6 漫画を指すのは「truyện tranh」という言葉であるが、直訳すると「絵で描かれた物語」で、日本語の「絵本」に当たる。しかし、ベトナムの「truyện tranh」は日本の絵本と違って、漫画も含んでいる。

7 『キャプテン翼』や『ヒカルの碁』に見られるように、日本にも同様の現象が起きたことは注目に値する。

2.3. 音楽

漫画、アニメとともに、J ポップもベトナムの市場に広がっている。正式の名称ではないが、ベトナムでは戦時中の音楽を「赤」、海外に居住しているベトナム人（越僑）の音楽を「黄」、ロマンチックな音楽を「青」、商業的で大衆向けの音楽を「虹」といった色で呼び分けている。J ポップやK ポップは第4のカテゴリー、つまり「虹」に分類されている。近年、J ポップなどはテレビやラジオ、インターネットを通じて若者の注目を集めているが、ファンは中学生から大学生までの青少年が一番多いようである。

2.4. 日本祭とよさこい

2007 年、ハノイ市のヌイチュック日本語センターが初めて桜祭りを開催した。数十本の桜の木が展示されていたことと、「よさこい」⁸のアンサンブルが路上パフォーマンスを披露したことにより、ハノイ市の多くの人々の注目を集めた。この桜祭りが越日文化交流の出発点となった。2008 年と 2009 年にも桜祭りが行われたが、2010 年から「日本元気祭り」と改称されるようになり、よさこいのアンサンブルには、日本人のみならず、ベトナム人の大学生も参加した。さらに、2008 年以降、ホーチミン市とホイアン市の古い町並みでも日本祭りが行われるようになり、その際、よさこいが紹介され、新しい文化潮流として多くの若者が参加するイベントとなっている。また、アマチュアのコスプレ・グループがいくつもハノイ市やホーチミン市で結成され、定期的な活動を行っている。2010 年に、在ベトナム日本大使館と日本文化交流センターの共催で「Actice Expo2」が開催されたが、その時には 2009 年度 WCS（世界コスプレサミット）の優勝者も出席した。

2.5. オンライン・フォーラムとソーシャルネットワーク

1990 年末に、オンライン・フォーラムとソーシャルネットワークの代

8 高知県に由来し、踊りを中心とする祭り。

表として、Yahoo! と SMS Hotmail がベトナムに進出し、Yahoo!、Yahoo! Messenger、Blog Yahoo!360 がベトナムの青少年の人気を集め、自己をアピールする場として活かされるようになった。若者は時間をかけて友達を作り、ページビューを増やすためにユニークなエントリーをめぐる工夫をした。2007 年から Blog Yahoo!360 の更新版に満足しない若者たちは 2009 年に登場した Facebook に夢中になったが、それは趣味や学校名のキーワードでフレンドを検索したり、追加したりする機能が Blog Yahoo!360 より進んでいたからであろう。一方、Facebook と同時に成立した mixi は、日本国内市場向けのネットワークとして紹介されたが、日本以外にはほとんど知られていないため、日本人の利用者でも外国の友達と交流するためには Facebook を選ぶ傾向が強くなっているようである。

3. ハノイ市における調査

筆者は、大学で教えている「日本若者文化論」という科目の 13 名の受講生（2011 年度）の協力を得ながら、約 2 ヶ月にわたってベトナムの若者文化に関する調査を実施した。ハノイ市の青少年のほとんどは、鑑賞費用が高いアニメや J ポップ、映画より、どの書店でも安価で買えるチェ（Tre）出版社とキムドン（Kim Dong）出版社による漫画を好むようである。それに着目した学生たちは、調査内容を漫画に絞って、「日本漫画に対するハノイ市の青少年の関心」について調べた。初めての社会調査だったため、未熟なところ

表 2 ソーシャルネットワークの比較（en.wikipedia.org）

No.	名前	成立年	主な言語	メンバー数
1	Facebook	2004	英語	1,200,000,000 (～2014年1月現在)
2	mixi	2004	日本語	21,600,000 (～2008年5月)
3	Twitter	2006	英語	517,000,000 (～2012年7月)

が若干あるが、参考のためにここでその調査結果を紹介しておこう。

調査対象は6歳の子供から定年後の年配者までであった。配布した550枚のアンケート表のうち、回答されたのは526枚であったが、そのなかで高校生と大学生は308名で、58.5%を占めていた。

調査対象者を小中学生、高校生、大学生、社会人といった4つの調査グループに分け、直接アンケートを渡し、回答してもらった。社会人の一部については数日後に回収する場合もあった。回収されたアンケートのなかで個人情報まで記入する人は491名で、そのうち男性が197名、女性は294名だったことが分かる。表3は年齢と性別を分析した結果である。

調査分析で解明されたのは以下のことである（図2）。

第1点は、女性は男性より漫画を好むことである。答えた男女性別の比率は1対3であることから、漫画に関心を持つ人は女性が多いことが判明した。実際、男性はオンラインゲームやビデオゲームの方が好きだという傾向がある。

第2点は、日本漫画が一番人気が高いことである。5カ国（アメリカ、

表3 年齢別・性別のデータ

	男	女	
小学生（6－11）	0	1	232
中学生（11－15）	38	52	
高校生（15－18）	65	76	
大学生・クラブメンバー	71	96	259
社会人	23	69	
合計	197	294	491/526

日本、韓国、中国、ベトナム）の漫画のなかで日本漫画を読む人が圧倒的に多く、次はベトナム、韓国、中国とアメリカである。これは調査の前からも予想していたことである。

次に日本漫画を読む頻度については、「時々」、「数回」、「常に」という選択肢に対し、未成年の場合は順に 67/26/99 で、成年の場合は 101/32/94 である。これは調査の前に大学生の方が読む頻度が高いのではないかと予想されたことと多少異なっていた。

第 2 位にある韓国漫画を読む頻度として、38/17/18 と 48/10/7 という割合がでた。インタビューされた高校生と大学生達は韓国漫画や K ポップをはじめ韓国の若者文化に高い関心を示している。

第 3 点は、漫画ジャンルに関心が高いことである（図 3）。ベトナムで出版された日本漫画を読んだ後、読者はその漫画の内容、ジャンル、作家などを調べたり探したりしたかどうかを調査してみた。驚いたのは日本語で読む比率が少ない（5.3%）が、「少女愛」（Girls' Love）、「少年愛」（Boys' Love）、「ヤオイ」、「エッチ」などの言葉を理解した人が少なくなかった。男女比を見ると 9.5% 対 19.3% であった。

各グループの詳細比率は小中学生 4.3 / 高校生 8.1 / 大学生 13.4 / 社会人 4.3 で、未成年の比率は 12.4% である。これは家庭教育、学校教育と社会教育で注意すべき問題点であろう。つまり、未成年の人達がジェンダーに関心を持ち、本やネットワークを利用して情報を入手しているという現状が反映されている。

第 4 点は、漫画を読む媒体はさまざまであることである（図 4）。未成年者がインターネットで読む場合は 18%、新品購入は 25.8%、古本購入は 8.1%、借本は 15.7%、友達から借りる場合は 21.3% である。

第 5 点は、子供の読書に対する親の関心が希薄なことである（図 5）。言い換えれば、無関心の親がかなり多いのである。

親が関心を持たない結果、子供たちは勝手にインターネットを使ったり、年齢に合わない漫画を読んだりしているのが現状である。

第 6 点は、ベトナムでは『ドラえもん』に一番人気があるということである（図 6）。各ジャンルの代表的な作品を選び、リストを作ってイン

タビュー対象者に好きな作品を選んでもらった。その結果は次のとおりである。まず、人気のトップ3は『ドラえもん』(464)、『名探偵コナン』(460)と『ドラゴンボール』(382)である。そのなかで『ドラえもん』は日本外務省によって2009年にアニメ文化大使として広く宣伝された理由もあるだろうが、教育の側面が重視されるため、親も子供に勧めたことがこの結果に関わったと思われる。しかし、15歳以下の子供に適さない暴力描写・性描写のある漫画を読んでいる比率が高いという現状も見逃してはいけない⁹。例を挙げると、『名探偵コナン』が84.6%、『ドラゴンボール』が64.8%、『王家の紋章』が30%、『NANA』が3.5%である。

4. 漫画からみたベトナムにおける若者文化への政策

ベトナムでは若者文化に関する認識がまだ高くないと思われる。絵本や漫画は単純なもので、子供向けの読み物であるというのが常識である。2013年に出版された『ベトナム語辞書』は「truyện tranh」について「主に絵で語り、時に短文の解説を加える児童用の読み物である」と定義している¹⁰。漫画はその一種とされ、そういった状況の中で広く読まれてきたが、今やベトナムの図書市場だけでなく、絵本・漫画の役割に対する認識も変化している。とは言え、ベトナム漫画の競争力向上やベトナム特有の漫画表現を生み出すためには、まだ多くのハードルが残っている。プロの漫画家を育成する学校がほとんどなく、若者の関心や希望を満たす漫画を教育の手段として利用する政策もまだ定められていない。そして、ベルヌ条約に加盟したにもかかわらず、ベトナムでは海賊版漫画がまだ十分に取締まられていない。これらの状況を乗り越え、ベトナム特有の漫画を創出するためには、以下のことが重要であろう。

まず、政府レベルでは、文化スポーツ観光省や教育訓練省が、漫画やアニメが若者文化であり、人格育成に大きな役割を果たすことをよく認識した上で、各読者層に適する内容やジャンルを定める体系的な政策を講じる必要があるだろう。また、人格育成を促進する対策としては、例え

9 これらの漫画作品はベトナムのマスコミにおいて批判されている。

10 Hoang Phe (2013: 1637)

ば、青少年向け漫画コンテストや若者文化祭などが考えられる。さらに、各出版社は利益ばかりでなく、ベトナムの文化に適合した漫画を選択し、読書年齢を明確に表示する必要がある。代理店、本屋・借本屋も客に読書年齢を意識させるべきである。一般的に言うと、各レベルの文化所管機関に漫画の出版と流通を厳しく監視することが求められる。最後に、家族や学校は子供たちの読書により勉学へと関心を向けさせる必要があり、出版物だけでなく、インターネットの使用の管理にも注意を払うべきである。社会全体の認識と決意により、ベトナムの将来を担う若者のために新しい文化を創出することが期待される。

参考文献

MacWilliams, Mark W., ed., *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*, New York: M.E. Sharpe, 2008.

Martinez, D. P., ed., *The World of Japanese Popular Culture*, New York: M.E. Sharpe, 2003.

石井健一『東アジアの日本大衆文化』、蒼蒼社、2001 年

中村伊知哉『ポップカルチャー政策概論』、スタンフォード日本センター、2003 年

Hoang Phe 編著『ベトナム語辞典』、Da Nang - Vietlex 出版社、2013 年

ファム・ホアン・フン (PHAM Hoang Hung) 1979 年、ベトナム生まれ
/ ベトナム国立大学ハノイ校人文社会科学大学東洋学部日本学科講師
/ 「禅及び日本の伝統的な剣道における禅の要素」、科学学会要約記録
『東アジア・東南アジアの世界における日本』（ホーチミン市出版社、2003）、
「日本における武士の誕生の社会的背景」、『第二回東洋学科学
学会要約記録』（ベトナム国立大学出版社、2003）、『越日外交関係樹
立 30 周年記念国際シンポジウム』要約記録（2003）、『ベトナムと日
本との関係、及びその歴史と現代の諸問題』（ベトナム国立大学出版社、
2003 年）。

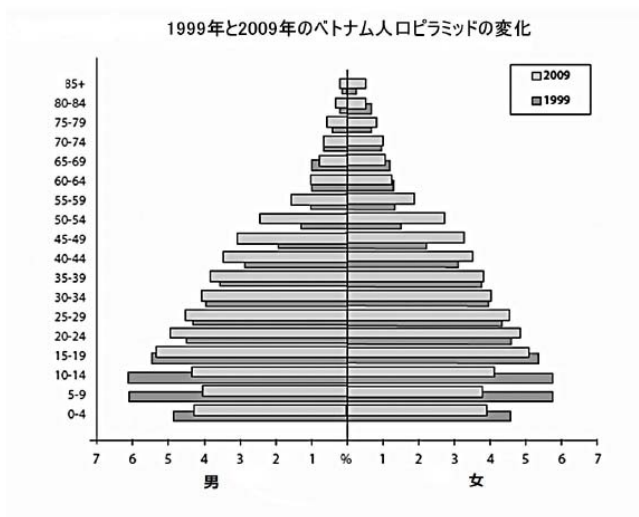


図1 1999年と2009年のベトナム人口ピラミッドの変化

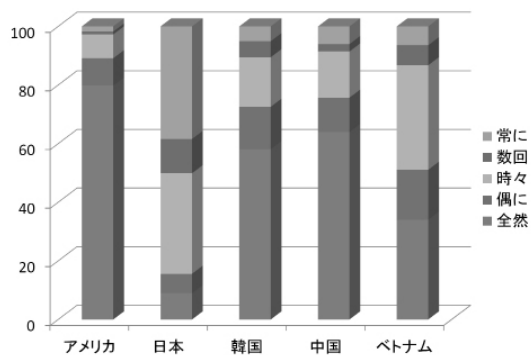


図2 漫画を読む比率

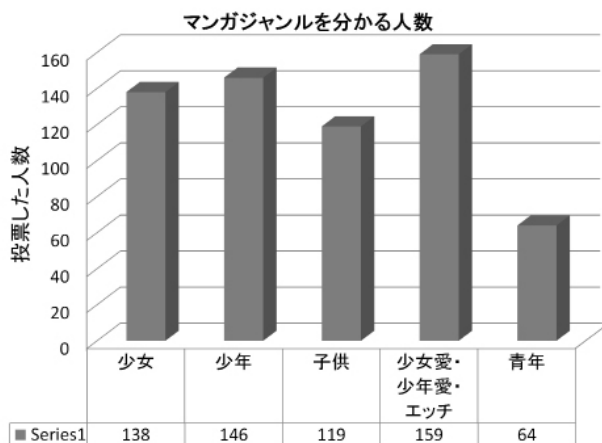


図3 漫画ジャンルが区別できる人数

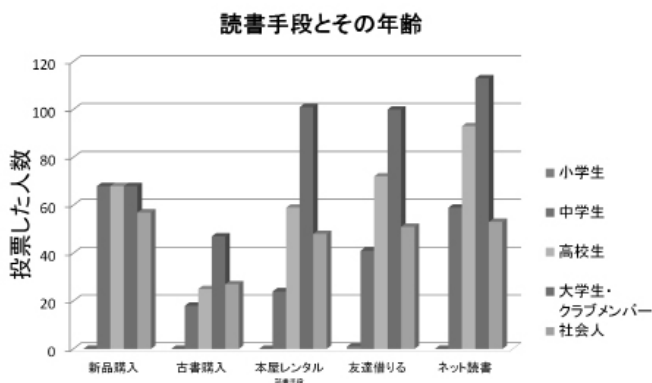


図4 読書手段とその年齢

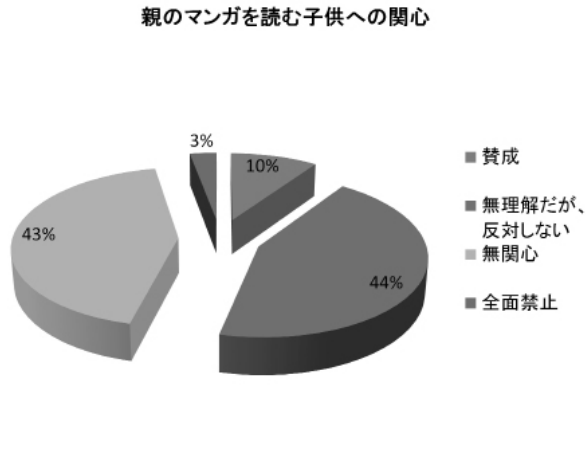


図5 親による子供の漫画趣味への関心

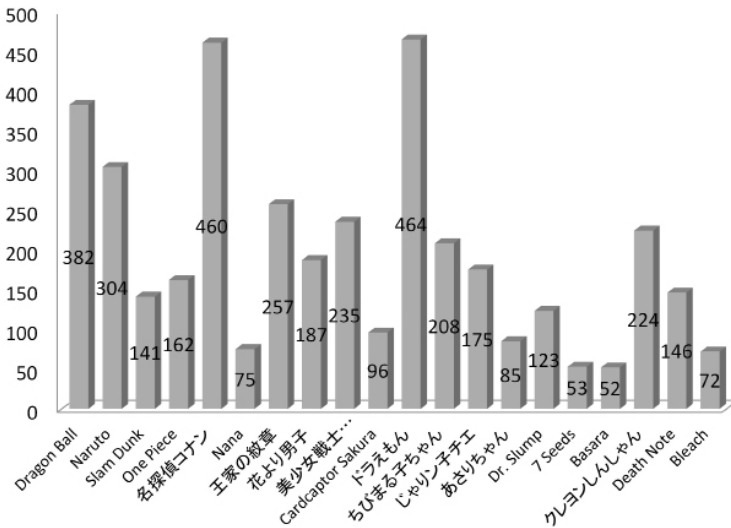


図6 漫画作品を読む比率

8

フィリピン・コミックスの“死”について

カール・イエアン・ウィ・チェン・チュア

クリスティン・ミシェル・サントス

西原麻里 訳

1930年代から始まったフィリピンのコミックス業界では、「コナン・ザ・バーバリアン (Conan the Barbarian)」(1982-1989)の作画担当であったアルフレド・P・アルカラ (Alfredo P. Alcala)、1992年に設立の出版社「イメージ・コミックス」の創設者の一人であったウィルス・ポータシオ (Whilce Portacio)、1996年からマーヴェル・コミックスで活躍しているインカーとして有名なジェリー・アランギラン (Gerry Alanguilan) など、かなりの数のフィリピン人作家がアメリカン・コミックス産業に従事している。それにもかかわらず、彼らの存在は国際的にはほとんど知られていない。

そこで本章は、(1) フィリピン・コミックスの歴史を辿りながら日本の読者にフィリピン・コミックスを紹介すること、(2) フィリピン国内のコミック研究において重要なテーマとなっている、フィリピンいざなのコミック産業の“死”について読者を議論に誘うことを目的とするものである。

フィリピン・コミックスの歴史について論考を進めるまえに、フィリピンにおけるコミックスという言葉はアメリカン・コミックスを起源としており、その影響を反映しているため、「comics」ではなく「k」を用いて

「komiks」と表記すること¹を強調しておきたい。本章ではこれ以降、アメリカン・コミックスについて述べているときにはカタカナで「アメコミ」²、フィリピン・コミックスについて述べる場合は「コミックス」と表記する。「comics」から改変された「komiks」という語は、アメコミからの強い影響を表していると同時に、それを裏切ってもいるのだ。その影響はまず、戦後にフィリピンのコミックス専門雑誌が横 18×縦 26.7cm のサイズ、36 から 45 ページという基本的な規格で出版され始めたときからみることができる。しかし、以下でフィリピン・コミックスの歴史を概観していくとわかるとおり、フィリピン・コミックスの始まりとフィリピン・コミックスの現状をみると、出版形態は徐々に変化していく。

また本章では、フィリピン・コミックスの“死”と評されるテーマを考察することで、コミックス産業の最近の状況について、また作家や出版社などが他のメディアや外国のコミックスとの競争による強制的な変化にどのようにして適応するのかについて、一つの視点を提供する。

1. フィリピン・コミックス史の概観

フィリピン・コミックスの歴史を記したもっとも早い時期の著作の一つに、『フィリピンと他国のコミックス史 (A History of Komiks of the Philippines and Other Countries)』(Marcelino, ed. 1985b) がある。この文献では、フィリピン・コミックスの誕生はフィリピンの国民的ヒーローであるホセ・P・リザール博士 (Dr. Jose P. Rizal) からだと位置づけられている。それ以降の研究によって、リザールがひじょうに多作な作家であったことが明らかとなった (Fadul 2008)。リザールの最初の作品とみなされているものは、有名なフィリピン人画家の妻のためによく知られた民話をスペイン語に翻訳・作画した『サルとカメの人生 (Ang Buhay ni Pagong at

1 訳注：原文を参照のこと。

2 訳注：「アメコミ」とは、北米のすべてのコミックではなくスーパーヒーローものを中心とするコミックブックを指すが、まさにそれがフィリピンにもっとも大きな影響を与えたので、筆者は日本語でのこの言葉遣いを優先している。

Matsing)』(Marcelino, ed. 1985a) (図1)である。しかしそれよりも前に、彼はドイツの絵本『マックスとモーリッツ ―― 七つのいたずらの話 (*Max und Moritz*)』(Busch 2013)を自身で翻訳して『兄弟 (*Two Brothers*)』(図2)というタイトルをつけて描き直し、1887年にドイツへ訪問した際に、滞在したドイツ人牧師一家の息子へプレゼントとして贈っていた。リザールはまた、甥と姪のために、ハンス・クリスチャン・アンデルセンの『おやゆび姫』(Ocampo 2011b, *Si Gahinlaki*)と『みにくいアヒルの子』(Ocampo 2011c, *Ang Pangit na Sisiu ng Pato*)を翻訳・作画した。彼の最後の作品の一つは『魔女の覚書』という1892年に制作したと思われるもので、ビサヤ族の魔術についての読み物を依頼してきた友人のための絵本だった。

リザールの作品をみると、上部に絵・下部にキャプションを組み合わせる絵物語の形式から、コマの内部ではないがコミックスに近い形で画像とセリフとを組み合わせる形式にいたるまで、多様な表現形式で制作されていることがわかる。しかしそれらの作品は一般向けに出版されたものではなく、限られた者への個人的なプレゼントとしてのみ制作されていた。

そのため、「フィリピン・コミックスの父」という称号は、アントニオ（あるいはトニー）・S・ベラスケズ (Antonio S. Velasquez) に捧げられるようになった。ベラスケズは、タガログ語の週刊誌『リワイワイ (*Liwaway*)』で活動していた作家である。『リワイワイ』は125ページからなる文芸雑誌で、連載短編小説、小説、詩、ニュースなどが掲載されており、ビサヤ語、ヒリガイノン語、イロカノ語、ビコラノ語といったそれぞれの地域の主要言語に翻訳され、フィリピン全国で流通していた。初のフィリピン・コミックスは、ここから登場したのである。その作品は、ロムアルド・レイエス作、ベラスケズ画の『マンガ・カバル balan・ニ・ケンコイ (*Mga Kabalalan ni Kenkoy*)』(図3)で、「ケンコイ」というあだ名をもつフランシスコ・ハラバス (Francisco Harabas) が主人公である。この作品は2ページ構成のアメコミ風で、フィリピンに西洋文化が到来しアメリカから影響を受けた時期に創作された。ケンコイはこの新しい文化に馴染み、それを普及させる者として描かれていた。彼は古い世代を嘲笑しながら、最新のファッションに身を包み英語をも話そうとするが、ときどき言葉に

ひっきり、タガログ語やスペイン語が混ざった英語を話すというキャラクターである。ケンコイが人気を博すと、ベラスケズは作画に加え物語も手がけることとなったが、それ以降、本作は『リワイワイ』の各地方言語版に掲載された (Marcelino 1985a: 4-11)。ケンコイやその他の登場人物たちは、フィリピンが第二次世界大戦へと足を踏み入れたさいに、日本が出資した新聞においてプロパガンダとして利用されたほど影響力のある人気キャラクターであった (Cheng Chua 2005: 59-90)。しかしベラスケズは、ケンコイがフィリピン初の長寿作品であるという点だけで「フィリピン・コミックスの父」とみなされているわけではない。彼が後に経営したコミック雑誌で、他のコミック作家たちに出版の場を与えたためでもある (Solo 2013)。

戦後、ベラスケズの指揮のもとで『ハラックハック・コミックス (Hal-akhak Komiks)』(図4) が1946年11月15日に創刊した。この本は『リワイワイ』とは異なり、週刊で全40ページ、そして初めてのコミックス専門雑誌であった。また、掲載されるコミックスは1ページのものと4ページの連載ものとで構成されており、戦前から普及してきたアメコミの表現形式を受け継いでいた。ところが残念ながら、このコミックス専門誌は10号しか発行されず短命に終わってしまった。

しかしベラスケズは、『ハラックハック・コミックス』の遺産を受け継ぐようなコミックス雑誌を発行する出版社の社長となるよう、申し出を受けた。そこで、「エース・パブリケーションズ (Ace Publications)」というフィリピン最大のコミックス雑誌の出版社が1947年に設立されたのである。1947年6月14日に発売をスタートさせた最初のシリーズは『ピリピノ・コミックス (Pilipino Komiks)』(図5)といい、1万部が発行された。発行から10年後に部数はピークを迎え、12万部以上も発行された。ベラスケズはこの成功によって、1949年から『タガログ・クラシックス (Tagalog Klasiks)』、1950年に『ヒワガ・コミックス (Hiwaga Komiks)』、1952年に『エスペシャル・コミックス (Especyal Komiks)』、1959年に『ケンコイ・コミックス (Kenkoy Komiks)』、そして最後には1962年に『エデュケーション・クラシックス・コミックス (Education Klasiks Komiks)』という5つのシリー

ズを生み出した。前身の『ハラックハック』と同様に、これらの雑誌はいくつかのコミック・ストリップや、38 から 42 ページのアメコミ式の連載作品によって編纂されている。しかし、これらのシリーズが成功を収めることができたにもかかわらず、1962 年に出版元は倒産を余儀なくされた。

エース社は閉鎖してしまったが、投資家たちは有益性のあるコミックス市場に着目し続けていた。そこでベラスケズは再度掛け合い、1962 年 8 月 1 日から「GASI (Graphic Arts Services Incorporated)」の経営をスタートさせた。GASI から出版されたシリーズ作品には、1962 年 9 月に『キスラップ・コミックス (Kislap Komiks)』(図 6)、同年 10 月に『パイオニア・コミックス (Pioneer Komiks)』、1963 年 1 月に『アリワン・コミックス (Aliwan Komiks)』、同年 8 月に『ピノイ・クラシックス (Pinoy Klasiks)』、9 月に『ホリデイ・コミックス (Holiday Komiks)』があり、そして 1968 年には『ティーンズ・ウィークリー・コミックス (Teens Weekly Komiks)』が発刊される。GASI は、1972 年の戒厳令の布告や検閲の対象となったことによって損害を被った。しかしそれでも生き残り、1982 年には『ノベラ・クラシックス (Nobela Klasiks)』、『クェント・コミックス (Kuwento Komiks)』、『ダムダム・コミックス (Damdam Komiks)』といった新しいシリーズを出版することができた。ところが GASI も、1998 年にはついに閉鎖する事態となり、これらのシリーズも続々と中断を余儀なくされる (Villegas 2007)。

こうして、コミックスの消費は崩壊してしまった。この背景としてはいくつかの要因が挙げられた。まずは、テレビが出現した点である。フィリピンでは、テレビが 1970 年代から広く普及し始め、映画がより多くの人に視聴されるようになった。また、放送費が安価であったことから、フィリピンの番組に日本のアニメが忍び込んできた。ジョン・レントは、即時的な娯楽で満足感を得るために、テレビ視聴者の振る舞い方が変化したと述べる。つまり、テレビが出現したことによって、コミックスの消費者はもはや 1 ヶ月あたり 4 ページしか発表されない連載作品の続編を待つことなどできなくなったのだ。こうした新しい需要に対処するために、コミックスは隔週で出版されるようになった。しかしそのために、出版スケジュールが早いサイクルに変化し、作品の質よりも発行のペースのほうが重要

視されてしまったため、この変化はむしろ逆効果であったことが明らかとなった (Lent 2009: 97-99)。

人気シリーズの廃刊や巨大出版社の倒産にもかかわらず、数多くの人気作が発行され続けていた。その一つが『ピリピノ・ファニー・コミックス (Pilipino Funny Komiks)』(図7) である。これは、『リワイワイ』や『ハラックハック・コミックス』のエース社と GASI を所有していたローセス (Roces) 一族が経営する「アトラス・パブリッシング (Atlas Publishing)」の子会社である「イスラス・フィリピナス出版社 (Islas Filipinas Publishing Co., Inc.)」によって、1978 年から出版された。この本は大人を中心的読者層と想定していた前誌とは異なり (フィリピンのコミック作家が自主規制していたため、実際にはあらゆる年齢の者が読むことができたけれども)、おもに若い読者をターゲットとしていた。もっとも最近のものでは、2005 年に 1405 号が出版されている (Alanguilan 2008)。

2. フィリピン・コミックスの“死”

フィリピンの評論家たちの多くが、新聞記事やインターネット上のブログでフィリピン・コミックスは“死”を迎えた、と宣言している (Alanguilan 2010; Barcelona 2009; Robles 2012)。マルセリーノは、アメコミ作品や、ラジオ、テレビ、映画といった新しいメディアが台頭した影響によって、フィリピン・コミックスが落ち目になったと主張する (Marcelino 1985b: 4-46)。またレントは、近年登場したインターネットがコミックス産業に対する新たな競争相手だと位置づけている。彼は、コミックス出版業界で生き残るための現実的な方法として、出版社がコストを削減し、作家たちの賃金が低くなり、紙や印刷などに材質のよくないものを使い続けてしまっていると述べる (Lent 2004: 94-95)。

コミックス作家であり歴史家でもあるジェリー・アランギランによれば、出版業界がコミックスを等閑視したことによる低賃金・低コスト化は、憂慮すべき事態である。また、国立図書館といった施設は、次世代へのコミックスの保存にまったく価値を見いだしていない (Flores 2008)。さらに、

売り手側が手元にあるコミックスを販売する代わりに、コミックスを3時間あたりで安値で貸し出すことで利益を増やそうとするようになった。しかしそれは、出版社の収入とはならなかった。

ローレンス・ミハレス (Lawrence Mijares) は、ローセス一族によって出版業界が独占されたためにコミックス産業が“死”に至った、ということについて、異なった見解を示している (Valiente and Salvador 2007: 52-56)。ミハレスによれば、ローセス一族はフィリピン全国で関連会社を手中に収め、コミックス市場の流通を独占しようとした。そのため、ローセスの競争相手となる者がもしこの業界へ参入したいと考えた場合は、この巨大な出版社ネットワークに負けないような流通システムを作らなければならなかったのである。とはいえそれが実現することはなく、市場を支配していたローセス一族による出版活動の停止によってコミックス産業が終局を迎えてしまったというのは、自明のことであった (Flores 2008)。

しかし、コミックス産業はほんとうに死んでしまったのだろうか？ 作家たちはもちろん、マルセリーノやレントも同様に、エース社と GASI が盛衰した 1972 年までの戦後の“黄金期”を比較対象としている。この“黄金期”は、コミックスが1巻あたり2万部から12万部までも売れた時代で、市場ではアメコミ風のコミックスが支配的であったことが特徴である。そうはいってもやはり、ローセス一族によるエース社と GASI は、コミックスが普及するための産業を開拓していたのだ。そのため、大手出版社はなくなってしまったが、小規模のところは細々と出版を継続している。

近年では、多くの作家が自費出版によって作品を本にするようになっている。人気作では、ポール・メディナ (Pol Medina) による『プガッド・バボーイ (Pugad Baboy)』(図8) という新聞連載のコミック・ストリップの単行本化であり、1988年以降、25巻が世に出ている。また、リンドン・グレゴリオ (Lyndon Gregorio) による『ビーアカダ (Beerkada)』は、1998年から10巻まで出版されている。

こうしたコミックス出版業界に刺激を受けた数名の作家たちは、1994年に「アラマット・コミックス (Alamat Comics)」という自分たち自身の出版社を立ち上げ、ジェリー・アランギランの『ウェイステッド (Wasted)』

やイアン・サンタマリア (Ian Sta. Maria) の『スカイワールド (Skyworld)』などの作品を創刊した。同じく、『シグロ —— フリーダム (Siglo: Freedom)』(2004) や『シグロ —— パッション (Siglo: Passion)』(2005) を世に送り出した「ノーチルス・コミックス (Nautilus Comics)」や、マース・ラヴェロ (Mars Revalo) による1950年の『ダーナ (Darna)』(図9)、1964年の『ラスチックマン (Lastikman)』といった古典的コミックの改訂版を出版した「マンゴー・コミックス (Mango Comics)」といった出版社もある。またそのほかの作家たちは、コミックス制作の経験のない会社から作品を発表しており、2005年にアニモ・ブックス (Anino Books) から『ザ・ミソロジー・クラス (The Mythology Class)』という作品が出版されたアーノルド・アーレ (Arnold Arre) や、2002年に「ビズプリント (Vizprint)」から出された『アング・カギラギララス・ナ・パキキパッグサパララン・ニ・ザザ・ザツナー (Ang Kagilagilalas Na Pakikipagsapalaran Ni Zsazsa Zaturrnah)』(図10)のカーロ・ヴェルガラ (Carlo Vergara) などが挙げられる。

2005年に開催されたフィリピン初のコミックス・コンベンションもまた、地元の作家たちにとって作品を発表したり販売したりする場となった。このコンベンションは、2009年以降は年2回開催されるほどまで発展している。また2012年には、新人作家をとりあげたり、アマチュアのコミック作家が自費印刷した作品を売ったりするという、インディーズ作家のイベントも始まった (Philippine Komiks Convention 2013)。

以上、フィリピン・コミックの歴史を概観するとわかるとおり、市場においてコミックスが一切存在しない時期はなかった。フィリピン・コミックスの“黄金期”として認められていたものとは、結局のところ、ただ一つの会社が自らのシリーズをもって市場を独占していただけにすぎない。上述のとおり、数多くの本が消え発行部数がいちじるしく減少しているにもかかわらず、コミックス産業はむしろ以前にくらべてより活動的になっている。それは、小さな出版社と自費出版が活発におこなわれたことによるものである。さらに、コミックス作家は同人誌で市場に参入するための活動の場を構築するようになった。

アメコミやのちの日本マンガは、そもそもフィリピンのコミック産業と競合するものとして非難を受けていた。しかし事実として、現在の市場の形成と発展、作家たちの雇用の場、さらに新しい表現形式への刺激をもたらしした。マンガ・スタイルのコミックスはいまや、フィリピンのコミックス産業に受け入れられている。その先駆的な雑誌の一つが、1999年から2004年まで発行され、日本のマンガに影響を受けたフィリピン・コミックスの連載ものを取りあげた隔月刊雑誌の『カルチャー・クラッシュ・コミックス (Culture Crash Comics)』である (Culture Crash Comics 2009)。消費者たちは新しい表現形式に興奮し、そのような作品をますます多く求めるようになった。そこで、『カルチャー・クラッシュ・コミックス』に続き、2007年に『マンガホリックス (Mangaholic)』という月刊誌 (不運にも一年間弱しか存続しなかったが) も登場した (Valmero 2008)。また、2011年に創刊した『オー・ノー! マンガ (Oh No! Manga)』という、別のコミック雑誌もある (“OhNoManga on deviantART” 2013)。アメコミ式作品の出版社だったマンゴー・コミックスまでも、女性の読者向けの『マンゴー・ジャム (Mango Jam)』というマンガ・スタイルの雑誌を創刊した (Yonzon Studios 2013)。そのほか、2008年から始まり5巻まで出ているエース・ヴィタンゴル (Ace Vitangcol) の『ラヴ・イズ・イン・ザ・バッグ (Love is in the Bag)』という人気作 (Vitangcol et al. 2008) に後押しされて、日本マンガの単行本に影響を受けたコミックスも続々と出版されている。

コミック作品がテレビやラジオ、映画でメディアミックスされるようになってからは、これらの媒体もまた、コミック産業に関わる人々にとっての仕事の場となった。『プリンシペ・アマンテ (Prinsipe Amante)』、『クルダッピャ (Kurdapya)』、『バタス・ナング・アリピン (Batas ng Alipin)』はラジオドラマに、『ダーナ (Darna)』、『カピタン・バーベル (Kapitan Barbel)』、『プガッド・バボイ (Pugad Baboy)』はテレビドラマにメディアミックスされた。そして『ザザ・ザターナー (Zsa Zsa Zaturnnah)』は映画になっただけでなく、バレエ作品として上演もされた。最近では、長期に渡って放映されたテレビドラマ『マアラアラ・モ・カヤ (Maalaala mo Kaya)』がアメコミ・スタイルの作品となってマンゴー・コミックス

から出版されるという、逆の現象も起こっている。類似例では、『チクチク —— ジ・アスワング・クロニクルス (Tiktik: The Aswang Chronicles)』が挙げられる。さらに、紙媒体からオンライン新聞へと移行したポール・メディナ・Jr. (Pol Medina, Jr.) のような作家にとっては、インターネットが作品を出版するための一つの選択肢となった (Go 2013)。「フリップリーズ (Flipreads)」という会社にも同様のことがみられる。このように、インターネットは新しい流通の場でもあるのだ。

しかし、こういった新しい事業がそれぞれに課題を抱えていないわけではない。過去にあったエース社や GASI のような巨大企業に頼ることのできない新規参入会社のいくつかは、収益と流通ネットワークとが充分でなかったために、やがて撤退してしまった。同じように、コミックスの出版経験のない会社は、部数を上げることにに対して慎重になる。つまり、発行部数を制限したり自社で出版した作品の再販もしなかったりすること、そして連載ものの出版を中止してしまう場合がよく起きるのだ。例えば、ブジエット・タン (Budjette Tan) とカホ・バーディッシモ (Kajo Baldissimo) による作品『クウェンチリオン (Kwentillion)』(2012) が2巻の出版に至ることができなかったのは、かつてのようなスタジオ・システムがなく、共同制作している2人の作家がインデペンデントで働いていることや、連載雑誌の出版社「サミット・パブリッシング (Summit Publishing)」が十分な資本を持っていないことによる (“Kwentillion Magazine: A New Source of Young Adult Entertainment” 2012)。

さて、ここまでで、フィリピン・コミックスの“死”とはなにか、という問いについて言明してきた。簡略にまとめれば、この“死”とはエース社と GASI との巨大な流通ネットワークがなくなってしまったことを要因とした、読者数の減少を意味する。コミックスが新聞の売店や新聞売りの少年たちによって販売されていた、そしてローセス一族が広範に作りあげたネットワークによる書店があった“黄金期”。それが終わった、つまり流通システムがなくなったという事実は、読者たちが、日刊、週刊、そして月刊のコミックスをわざわざ遠くまで買いに行こうとしなくなったことを示している。コミックスは粗雑な紙に印刷されただけでなく、作家た

ちも低賃金であったため、コミックスは安価で生産され、さらに販売価格も低くなった。さらに、新聞販売者側が自分たちの利益を増やすために、販売の代わりに貸本屋としてコミックスを貸し出していた。しかしそうすることによって、コミックス産業は被害を受けてしまったのである。

3. “ポピュラー”文化

アメコミの人気は、コミックス専門店の出現を促すこととなった。フィリピンでアメコミを販売した最初期の書店が、1979年の「フィルバーズ・アンド・カンパニー (Filbar's and Company, Inc.)」である (De Vera 2013a)。そのほかには、1986年に「コミック・クエスト (Comic Quest)」、1997年には「コミック・オデッセイ (Comic Odyssey)」がオープンした。これらの書店が誕生したおかげで、コミックスを借りるだけでなく、本そのものを購入する動きが起きたのである。

しかし、コミックス専門店のほとんどは首都マニラに集中していたため、本の流通が制限され、全国的には普及していなかった。コミックスを手に入れたい場合、コミックス専門店以外の選択肢としては、総合書店が考えられる。1930年代以来、「ナショナル・ブックストア (National Bookstore)」がチェーン展開しており、いまやフィリピン中に145店舗以上がオープンしている。そのほかの書店では、15の支店をもつ「フリー・ブックス (Fully Booked)」があり、そのうち4店舗がマニラ以外にある。コミックス専門書店とは対照的に、総合書店はショッピングモールから近隣地域までのさまざまな場所で展開する。しかしかつての新聞の売店とは異なり、これらの店舗も大都市にある。そのうえ総合書店では、ニール・ゲイマン (Neil Gaiman) の『サンドマン (Sandman)』シリーズや、トーキョーポップ (Tokyopop) 社によって英訳された日本のマンガといった、諸外国のグラフィック・ノベルしか取り扱っていない。『ツレセ (Trese)』 (Tan and Baldesimo 2008) や『ザザ・ザターナー (Zsa Zsa Zaturnnah)』 (Vergara 2003) といったフィリピンのコミックスが販売されても、それらはコミックスの棚ではなく“フィリピン・フィクション”のコーナーに置かれている。その出版社がドメスティック、つまりフィリピン国内の出版社として

分類されているためである。

このような書店側の移り変わりのほかに、コミックスの購買についても変化が起きている。消費者は、ローカルな作品へほとんど、あるいは全くアクセスできなかったために、コミックス専門書店の出現やインターネットの発展とともに、アメコミへと、のちの時代には日本マンガへと興味を移した。この変容は、アメコミの登場と発行の定期性と、日本の「単行本 (tankôbon)」の提供する値段相応のコンテンツにも裏付けられていた。

ローカルなコミックス作品を促進することのできる場が求められたことで、2005 年には「コミコン (Komikon)」が誕生した。これは、さまざまなジャンルのコミックス作家が一堂に会して、コミックス専門店と総合書店と並んで作品の売買をおこなう、一日限りのイベントであった。コミコンでは、テーブルや仕切りといった本を売るブースの他に、作家と研究者たちのトークや、地元作家の授賞式も開催している。しかし、コミコンには弱点もある。それは、マニラで開催されているということである。

したがって、“死”とはじつは“フィリピン・コミックスの死”ではなく、むしろフィリピンの人々がそれまでに慣れ親しんでいた従来のコミックスの購入形態や流通形態からの離脱を意味していたのだといえる。従来のフィリピン・コミックスの出版形態は、38 から 40 ページ構成のアメコミ式コミック・ブックや、アメコミの表現によって支配されていた。近年のコミックスの販売部数やコミックスを読む人々の数は、かつての“黄金期”には及ばない。それにもかかわらず、上述のとおり、1970 年代末以降の近年のコミックスこそがフィリピンにおける本当の「ポピュラー」文化だと言えるのである。

4. フィリピン・コミックスの再検討

最近になって再び、フィリピン・コミックスに新たな変化が多数起っている。出版流通の問題に対処するために、コミックス専門書店と総合書店はすべて、直接店舗を訪れることが困難な客を想定して、オンラインで注文を受け付けるようになっている。また書店では、北米のグラフィック・ノベルに類似するものとしてフィリピン・コミックスを取り扱うよう

になっている。さらに、マーベル社初の正規店舗が、2013年9月29日にマニラでオープンした (De Vera 2013b)。

コミコンは他の地域へも広がっていき、2010年に「ビコル・コミックス・コンベンション (Bikol Komiks Convention)」 (Regachuelo 2010b)、2012年に「イロイロ・コミック・コン (Iloilo Comic Con)」 (Iloilo Comic Convention, Inc. 2014)、そして2013年には「コミコン・バグイオ (Komikon Baguio)」 (“Venue” 2013) が発足した。こういったイベントの原型であるコミコンもまた、「アイスクリーム・インディー (Ice Cream Indie)」といったバコロドのグループ (“Ice Cream Indie - About” 2013)、同じく『ザ・ファースト・ビコル・コミックス・アンソロジー (The First Bikol Komiks Anthology)』を出版した「ビコル・コミケロ (Bikol Komikero)」といった地方のグループを迎えるようになった (Regachuelo 2010a)。

さらに、国立の機関がコミックスのための賞を設けて、コミックスを評価するようになっている。1999年に初めて、国文学開発局 (National Book Development Board) が、アーノルド・アーレの『ミソロジー・クラス (Mythology Class)』にそうした賞を与えた (“Award Winning Books” 2013)。国文学開発局は、フィリピンの図書出版を開発・援助する政府機関である。また、文芸評論家と新聞コラムニストからなる「ザ・マニラ・クリティクス・サークル (The Manila Critics Circle)」という団体も、1999年から2005年までの間、コミックスの賞を設けていた (National Book Awards Winners 2013)。2005年にニール・ゲイマンがフィリピンを訪れた際には、フリー・ブックドという書店チェーンが「フィリピン・グラフィック・フィクション・アワード (Philippine Graphic Fiction Awards)」を設置し、受賞作品をアンソロジーとして収集して出版した (“Neil Gaiman and Philippine Graphic Fiction Awardees” 2013)。近年では、フィリピンの外務省も自国のクリエイティブな才能を促進させることを願って、コミックスに焦点を当て選定・収集するようになっている (“DFA Lecture on Philippine Comics” 2013)。

このように現在、フィリピン・コミックスは新しく興味深い局面を迎えている。フィリピン・コミックスなど存在しない、と過去の“死”につ

いて繰り返し言及するのではなく、この先どう変化していくのかを期待してみていきたい。

参考文献・ウェブサイト

- Alanguilan, Gerry. "Funny Komiks Returns!" *Komikero Dot Com*. 2008. <http://gerry.alanguilan.com/archives/640> (最終確認 2014 年 2 月 24 日)
- "Philippine Comics: Struggling or Not?" *Komikero Dot Com*. 2010. <http://gerry.alanguilan.com/archives/2888> (最終確認 2014 年 2 月 24 日)
- Arre, Arnold. *The Mythology Class: A Graphic Novel*. Quezon City, Philippines: Adarna House, 2005.
- "Award Winning Books." *National Book Development Board*. Accessed December 27, 2013. <http://nbdb.gov.ph/nbdb-awb/index.php> (最終確認 2014 年 2 月 24 日)
- Barcelona, Noel Sales. "The Comics Wars." *Bulatlat*. May 9, 2009. <http://bulatlat.com/main/2009/05/09/the-comics-wars/> (最終確認 2014 年 2 月 24 日)
- Busch, Wilhelm. *Max Und Moritz: Eine Bubengeschichte in Sieben Streichen [Max and Moritz: A Boy's Story with Seven Strikes]*. E-book (PDF). Project Gutenberg. Accessed December 26, 2013. <http://www.gutenberg.org/files/17161/17161-pdf.pdf> (最終確認 2014 年 2 月 24 日)
- Cheng Chua, Karl. "The Stories They Tell: Komiks during the Japanese Occupation, 1942-1944." *Philippine Studies* 53 (1): 2005, pp. 59–90.
- Culture Crash Comics. "Culture Crash Comics on DeviantArt." *DeviantArt*. December 3, 2009. <http://culturecrashcomics.deviantart.com> (最終確認 2014 年 2 月 24 日)
- De Vera, Ruel S. "The Filbar's Adventure Continues." *Inquirer.net*. September 7, 2013a. <http://lifestyle.inquirer.net/124179/the-filbars-adventure-continues> (最終確認 2014 年 2 月 24 日)
- "Marvel Arrives in Manila with a Kapow!" *Inquirer.net*. 2013b. <http://lifestyle.inquirer.net/129023/marvel-arrives-in-manila-with-a-kapow> (最終確認 2014 年 2 月 24 日)
- "DFA Organizes Lecture on Current Issues on Phl Animation and Comics Industries." *Republic of the Philippines - Department of Foreign Affairs*. September 20, 2013. <https://www.dfa.gov.ph/index.php/2013-06-27-21-50-36/dfa-releases/845-dfa-organizes-lecture-on-current-issues-on-phl-animation-and-comics-industries> (最終確認 2014 年 2 月 24 日)
- Fadul, Jose, ed. *Encyclopedia Rizaliana: Student Edition*. North Carolina: Lulu Press, Inc. 2008.
- Flores, Emil M. 2008. "The Death and Life of the Komiks." *Azrael's Merryland*. 2008. <http://azraelmerryland.blogspot.jp/2008/02/death-and-life-of-komiks.html> (最終確認 2014 年 2 月 24 日)
- Go, Miriam Grace A. "Pugad Baboy Creator: Online Is the Way to Go." *Rappler*. June 11, 2013. <http://www.rappler.com/nation/31028-pugad-baboy-creator-online-is-the->

- way-to-go (最終確認 2014 年 2 月 24 日)
- “Ice Cream Indie - About.” *Ice Cream Indie Facebook Page*. 2013. <https://www.facebook.com/icecreamindie/info> (最終確認 2014 年 2 月 24 日)
- “Kwentillion Magazine: A New Source of Young Adult Entertainment.” *Summit Media*. May 25. 2012. <https://www.summitmedia.com.ph/news/kwentillion-magazine-a-new-source-of-young-adult-entertainment/> (最終確認 2014 年 2 月 24 日)
- Lent, John. “From 1928 to 1993: The First 75 Years of Philippine Komiks.” *Comic Book Artist* 2 (4), 2004, pp. 74-95.
- . *The First One Hundred Years of Philippine Komiks and Cartoons*. Tagaytay City: Published & produced by Yonzon Associates. 2009.
- Marcelino, Ramon R, ed. “Monkey and the Tortoise.” In *A History of Komiks of the Philippines and Other Countries*, Manila: Islas Filipinas, 1985a, pp. 5-10.
- . ed. *A History of Komiks of the Philippines and Other Countries*. Manila: Islas Filipinas, 1985b.
- Medina, Pol. *Pugad Baboy*. 23 vols. Pasig: Anvil, 1995.
- “National Book Awards Winners.” *Manila Critic Circle*. 2013. <http://manilacritics.tripod.com/w2.html#COM> (最終確認 2014 年 2 月 24 日)
- “Neil Gaiman Inspires New Batch of Philippine Graphic/Fiction Awardees.” *ClickTheCity.com*. Accessed December 27. 2013. <http://articles.clickthecity.com/7563> (最終確認 2014 年 2 月 24 日)
- Ocampo, Ambeth. “Die Taufe Des R. Pfeiffer Zu Heiligkreuzsteinach [The Baptism of R. Pfeiffer to Heiligkreuzsteinach].” In *A Calendar of Rizaliana*, Manila, Philippines: University of Santo Tomas Publishing House, 2011a, pp. 167-169.
- . “Si Gahinlalaki [Thumbelina].” In *A Calendar of Rizaliana*, Manila, Philippines: University of Santo Tomas Publishing House, 2011b, p. 204.
- . “Ang Pandit Na Sisiu Ng Pato [Ugly Duckling].” In *A Calendar of Rizaliana*, Manila, Philippines: University of Santo Tomas Publishing House, 2011c, pp. 203-205.
- “OhNoManga on deviantART.” *DeviantArt*. 2013. <http://ohnomanga.deviantart.com> (最終確認 2014 年 2 月 24 日)
- Philippine Komiks Convention. 2013. “Archives of Previous Komikon Events.” 2013. <http://www.komikon.org/archives/> (最終確認 2014 年 2 月 24 日)
- Regachuelo, Noel. “The First Bikol Komiks Anthology... on the Lose.” *Bikol Komikero Digital Portal*. 2010a. <http://komixnotdead.blogspot.jp/2010/11/first-bikol-komiks-anthology.html>. (最終確認 2014 年 2 月 24 日)
- . “The 1st Bikol Komiks Convention! The Complete Features.” *Bikol Komikero Digital Portal*. 2010b. <http://komixnotdead.blogspot.jp/2010/05/1st-bikol-komiks-convention-comlete.html> (最終確認 2014 年 2 月 24 日)

- Robles, Joms. "Rise and Fall of Komiks." *Panel Magazine*. 2012. <http://panelmag.wordpress.com/2012/03/20/rise-and-fall-of-komiks/> (最終確認 2014 年 2 月 24 日)
- Tan, Budjette, and Kajo Baldesimo. *Trese*. 5 vols. Visual Print Enterprises, 2008.
- "The Cartoonist: Tony Velasquez and His 'Kenkoy.'" 2013. *Solo (Elite Garments International, Inc.)*. 2013. <http://solo.com.ph/the-cartoonist-tony-velasquez-and-his-kenkoy/> (最終確認 2014 年 2 月 24 日)
- Iloilo Comic Convention, Inc. "Iloilo Comic Con." 2014. <http://www.iloilocomiccon.com> (最終確認 2014 年 2 月 24 日)
- Valiente, Randy, and Fermin Salvador, ed. *Komiks Sa Paningin Ng Mga Tagakomiks [Komiks in the View of Komik Creators]*. Central Book Supply, Inc., 2007.
- Valmero, Anna. "Mangaholix: Comics Is Our Passion." *Inquirer.net*. 2008. <http://blogs.inquirer.net/hackenslash/2008/10/06/mangaholix-comics-is-our-passion/>. (最終確認 2014 年 2 月 24 日)
- Velasquez, Tony. "Kenkoy." *Liwayway*, July 29, 1946.
- "Venue." *Komikon Baguio*. 2013. <http://komikonbaguio.com/event/venue/> (最終確認 2014 年 2 月 24 日)
- Vergara, Carlo. *Zsazsa Zaturannah*. 2 vols. Manila: Visual Print Enterprises. 2003. <http://visprint.net/publications/zsazsa/> (最終確認 2014 年 2 月 24 日)
- Villegas, Dennis. "The Story of Ace Publications." *Pilipino Komiks*. 2005. <http://pilipinokomiks.blogspot.com.au/2005/12/story-of-ace-publications.html> (最終確認 2014 年 2 月 24 日)
- "PilipinoKomiks: GASI: The Rise and Fall of a Komiks Giant." *Pilipino Komiks*. August 19, 2007. <http://pilipinokomiks.blogspot.jp/2007/08/gasithe-rise-and-fall-of-komiks-giant.html> (最終確認 2014 年 2 月 24 日)
- Vitangcol, Ace, Glenn Que, Ryan Cordova, Andrew Agoncillo, and Jed Siroy. *Love Is in the Bag*. 4 vols. Manila: Alturia Hill Publishing, 2008.
- Yonzon Studios. "Mango Comics." *Mango Comics*, 2013. <http://www.mangocomics.com/> (最終確認 2014 年 2 月 24 日)

カール・イエアン・ウイ・チェン・チュア (Assoc. Prof. Karl Ian Uy CHENG CHUA, PhD) 1980 年、フィリピン生まれ / 一橋大学社会学博士 / アテネオ・デ・マニラ大学歴史学部助教・日本研究科科长 / 日本史、マンガ研究 / “The Stories They Tell: Komiks during the Japanese Occupation, 1942-1944,” *Philippine Studies*, vol. 53, no. 1, 2005, pp. 59 - 90, *Controversial History Education in Asian Contexts*. (共編著) 2013, Routledge, London, pp. 123-139, *Imagining Japan in Post-war East Asia: Identity Politics, Schooling and Popular Culture*. (共編著) 2013, Routledge, London, pp. 85-105。

クリスティン・ミシェル・サントス (Kristine Michelle SANTOS) 1983 年、フィリピン生まれ / ウロンゴン大学人間科学博士課程在学 / 日本史、社会学、ジェンダー論。



図 1



図 2



図 3



図 4



图 5



图 6



图 7



图 8



図 9



図 10



図 11

9

かわいらしさとおぞましさ、 そして憂鬱のラブソディ シンガポール・マンガ家 FSc

大城房美

はじめに

マンガのグローバル化と共に、海外女性作家の活躍が注目を集めているが、シンガポール在住マンガ家 FSc (Foo Swee Chin、フー・スウィ・チン) もその1人である。1997年から作家としての活動をはじめた FSc は、アメリカ、日本、台湾での出版、また自身の HP や pixiv などを通じたオンラインでの作品発表により、国境を越え海外に広いファン層を持つ。特にアメリカでは独立系出版社 SLG Publishing や Nekopress から作品を出しており、男女問わず人気がある。近年では、東南アジアと日本の要素をブレンドさせた「クレアボヤンス」を太田出版の Web コミックで発表するなど、グローカル¹な作家としても注目されている。

本エッセイでは、グローバル化によって活動の幅を拡げる FSc のハイブリッドな表現の魅力を、その独自の特徴であるかわいらしさとおぞましさという点から探してみたい。

1 グローカルとは、グローバルとローカルの複合語。人種や国境を越えて世界共通に見られる現象が、地域の独自性も含んでいること。

1. かわいらしさとおぞましさ：「現実」と認識されえない「非現実」

まず FSc 作品には、かわいらしさとグロテスクなおぞましさをあわせ持つという特徴がある。このふたつの要素は、日本の少女マンガに通じるようなかわいらしさと、ホラーマンガ的おぞましさというようにそれぞれ独立したものである一方、ブレンディングとしても表現される。例えば、(図 1) に描かれる部屋には、ごちゃごちゃと本が置かれた本棚があるが、よく見るとそこには猫や骸骨や妖怪めいたものも並べられており、棚に足をかけた少女の頭には針が突き刺さり指には包帯が巻かれている。

かわいらしさとは一見不釣り合いなおぞましいものたち、ゾンビや妖怪、血を流す人形や骸骨が、内容とは関係ない作品の背景などの一部として、「自然と」収まっているのは、FSc の作品全体にみられる特徴でもある。読者は、FSc の繊細で微笑ましく、気高くかわいい世界に、そっと挿入された不自然で不条理な存在に「気づき」、愕然とするのである。

2. 多文化の視点から —— プラナカン (peranakan)

装飾美が繊りなす緻密な描写は FSc 作品の特徴であり、叙情性豊かな日本の少女画や少女マンガをイメージさせるが、これは東南アジア的文化テイストにも繋がっていることは、ここで指摘しておくべきだろう。つまり「プラナカン文化」である。「プラナカン」とは 15 世紀後半からシンガポールやマレーシアにやってきた中国系移民の子孫のことで、東西交易の影響を強く受けた混合文化であり、その特徴である華麗な装飾と明るい彩色を FSc の表現のあちこちにみることができる²。

華麗で装飾性豊かな描き込みは、かわいらしさとおぞましさのなげない共存を可能にするとともに、さらに多文化性の表現に適している。ハイブリッドな要素は、シンガポール、日本、アメリカといった FSc のグローバルなスタンスから生じる。それは、日本語と英語両方を使い、擬音語や擬態語として背景に描き込む言語表現や、多文化を横断するクロスロード

2 FSc 自身は中国系 3 世（祖父母が中国の海南島出身）でプラナカンではないが、とても興味を持っているという。

的イメージ表現に活かされている。

(図2)は「森怪子」(2008)のAtticという少年である。彼は頭に植物のようなものをかぶっている。FScによれば、これは開発によって行き場をなくした自然「森魂」であるという³。エコロジーのテーマはしばしばFScの作品にみられるが、東南アジアが抱える森林伐採などの環境問題を意識させると同時に、平行して描き込まれる民族衣装や東南アジアの食べ物は、作品の舞台設定を特定の文化圏に限定しないFScの作品に、アジア的イメージを添える試みともいえよう。

最新作「クレアボヤンス」(図3)は、そのようなアジア的テイストがより活かされた作品である。「クレアボヤンス」は日本語と英語のバイリンガルで発表された。妖怪や自然に宿る精霊を透視する能力のある美しい少年ルールンが主人公である。物語はルールンの学校生活風景からはじまる。ルールンの美しさに思わず惹かれて携帯カメラで写真を撮ろうとする少女パイの行為などは、おなじみの日本での学校生活を連想させるが、多様な文化的テイストの共存により、作品は一つの文化圏に特定されることを拒んでいる。FScは意図的に多くのローカルな繋がりをこの作品に挿入している。「ベッドのシーツ」とパイが形容するルールンが腰から纏っている服はインドネシアの「サロン」であり、ルールンがおいしそうに食べる「カヤ・トースト」はFSc自身の文化である「海南」の食べ物である(注2を参照のこと)。ルールンの通学路にある大木には、シンガポールの獅子舞がモデルとなっている精霊が宿っており、同時にこの日本的な学校風景が日本でないことを示している。また、例えばタイの妖怪をモデルにしたというソング(図4)の登場もまた、ここがアジアであることを告げるが、ソングはそのタイの妖怪には備わっていない空を飛ぶ力を発揮する⁴。「クレアボヤンス」は、日本でもシンガポールでもないが、微妙にアジアで繋がっているどこか、という独自の空間を演出している⁵。

3 FScからのメールより。2014年1月26日付。

4 それぞれの「クレアボヤンス」における表現とアジアの繋がりは、FSc自身の指摘による。2014年1月から2月にかけてFScから取材。

5 「クレアボヤンス」は2011年4月から12月までウェブコミック『ぼこぼこ』(太田出版)

3. 人間社会からの疎外

装飾美に包み込まれた FSc の世界では、かわいらしさとおぞましさという共存は、それぞれのキャラクターの内面にも深く根を下ろしている。可憐なタッチで表現される FSc のキャラクターの多くは、先述した「クレアボヤンス」のルールンのような少女マンガ的な細身の美しい少年であるが、彼らは内面に不条理を抱え込んでいる。かわいらしさとおぞましさは、目に見える「現実」と目に見えない「非現実」とに分離され、その二つの存在は、人間社会という物語性から、社会に認知されうる「現実」と認知されない「非現実」という対立となる。つまり「非現実」の側にあるものは、社会からの「疎外」や「差別」により、理解されない故に存在を無視された見えない存在となり、FSc の作品世界では、憂鬱の意識へと強く結びついてゆく。

社会における疎外というテーマを持つ作品としては、「憂鬱イカ宇宙人」(2006) (図 5) は、最も分かりやすい例だろう。スケッチ集であるが、冒頭に一つの物語が与えられている。地球外生物イカ宇宙人は、地球の美しいその外見と裏腹に、人々の自分に対する無理解に心を痛めるが、人間にとって彼は単なる食べ物であり、レストランで料理として出されてしまう⁶。その英語タイトル “The melanchorhapsody of a space squid” にある “melanchorhapsody” は、“melancholy” (憂鬱) と “rhapsody” (ラプソディ) を組み合わせた言葉であるが、その組み合わせは、FSc が視覚的効果を考慮し、文字を描画とみため躍動感が伝わるよう工夫したものだという⁷。その言葉は、他者への無理解という残酷な内面を持つ地球とそれを理解しようと必死に悩むイカ宇宙人という、交わることのないふたつの存在が織りなす

で日英のバイリンガルで連載された。現在は電子書籍として一巻にまとめられ、日本語版のみ配信されている。全 8 話。142 頁。FSc にはそれ以上の構想があったが、太田出版は打ち切りを決断し、結果「クレアボヤンス」は突然の結末を迎える。作者 FSc の構想 (3～4 巻) を十分に生かす形での再開が望まれる。

6 日本語版では、イカ宇宙人は「単なる食べ物」と書かれているが、英語版では、レストランで皿の上に盛られておいしく食べられてしまう、とある。(http://fscwasteland.net/manga/moss/)

7 FSc からのメールより。2014 年 1 月 20 日付。

ラブソディを意味している。あるいは憂鬱もラブソディも、地球にとって「非現実」の側にあり、悲しみの餌食となってしまうイカ宇宙人にあるのかもしれない。イカ宇宙人をおいしいと思うのは地球側で、「イカ」は食される側にある。地球人は、憂鬱に悩むイカという地球にはあり得ない存在を許容しないだけでなく、自分の習慣に従って食そうとする。宇宙人にとってはこれ以上ない狂気であろう。

もちろんこの物語は、地球側からみれば現実的な物語であり、正気以外の何物でもない。しかしイカ宇宙人は、憂鬱という内面の問題に加え、その実体（肉体）をも含めた危機に陥っている。さらに注目しておきたいのは、イカ宇宙人は、「地球」がもつ基準からは理解されない「非現実」的存在であり理解されない存在ではあるが、それは決して「無」ではないことである。「食食物」という視点は、「地球」からみたその存在を、皮肉的にコミカルに描き出す。つまり、現実から理解され得ない非現実は、別の側からみれば、「実体」を伴う認識可能なものとして表現される。しかしそれは果たして救いなのだろうか。

4. 想像と非現実とゾンビへの愛

ファンタジーはFSc独自の物語世界の基調であり、想像の実体性を問う有効な装置として使われている。つまりFScの物語は、「想像の世界」は現実には目に見えないが、人間が生み出すという観点からは存在するという認識を、ファンタジーに設定することによって、可視化した「現実」として捉えようと試みるのである。

例えば、2003年から現在までオンラインで連載している「muZz」は、その典型ともいえよう。ミューズとは、人間が想像したイメージたちが、人間（想像主）が死ぬか興味を失うかして現実に行き場を失ったあと、向かう場所である。主人公の少女ファーリーは、人間でありながら、この想像の世界へと入り込んでいる。

この物語では、人間からいったん生み出された「想像」は、人間にとって「現実」の一部ではないのか、その存在の証とはならないのか、という問題提起が繰り返される。人間の想像であり、またその「死」を経たもの

たちの姿は、さまざまに表現される。生と死をのりこえたミュージズにある「想像」は、まさに FSc が好んで描く妖怪やゾンビの存在に近いもので、「死」を介しても無に帰さない情熱を持って、己の存在を証明しようと躍起になっている。

「Die Quarry Proie（餌食のゲーム）」⁸(2008) という短編では、人間の想像と実在についての問題提起が「muZz」以上に辛辣に描かれている。プレイヤーがゲームの中に入り込み、ヴァーチャルな世界を体験できるという画期的なオンラインゲームを作成した3人は、気づくと自分たち自身がそのゲームの世界へ入り込んでしまっている。ハンターになるかその餌食となるか、という2つの役割しかないその世界で、彼らの役割は餌食となることだった。「die」はドイツ語の定冠詞、「quarry」は英語で、ゲーム、採石場、「proie」はフランス語で餌食を、それぞれ意味する言葉であり、複数の言語からなるこのタイトルは、生と死が錯綜する複雑で残酷な現実をイメージさせる。その世界は、キャラクターを人間として考えていない世界であり、餌食となるキャラクターは繰り返し殺され、死に続けるという運命を背負う。作成者たちは自分たちが創り出した想像の世界へ入り込み、自分たちがいかに無責任な創造主であるかということを痛感するのである。

ゲームのなかのキャラクターとゲームの世界に取り込まれたクリエイターは次のような対話を交わす。

キャラ：とにかく、私を創り出してくれて感謝する

主人公：なぜ？ あなたに苦しいだけの人生しか与えなかった私を憎んでいるんじゃないの？

キャラ：痛み、痛みがなければ喜びは理解できなかっただろう

ゲームのクリエイターたちが結局もとの世界へ戻ることができないことを、最後のページに描かれる無人の部屋は伝えている（図6）。そこに

8 意味は日本語で「餌食のゲーム」だが、原題は複数の言語の組み合わせであり、FSc は子供向け作品をイメージさせるような韻を踏むように考案したという。FSc からのメールより。2014年2月22日付。

おかれたかわいい雑貨が伝えているのは、肯定の気持ちや感情ではなく、痛みを伴ったかわいらしさという「現実」である。

おわりに —— リアルとファンタジーの分かちがたい結びつき

FSc の作品には、必ず「かわいい」ものが描き添えられている。日本マンガ的デフォルメが施され、小さなアイコンのようなイメージで猫や鳥などの小動物が表現されている。しかしそれらにはおぞましいものが必ず伴っている。骸骨が混じっていたり、血を流していたり、包帯を巻いたりしているゾンビのイメージが施されている。暴力や痛みを含めて、生死に関わるイメージが、FSc 作品には溢れている。ファンタジー的背景を持つ FSc の作品ならではのイメージともいえるだろうが、可愛らしいキャラクターが白目をむいて、血を流している様を何の脈絡もない片隅に発見した読者にとって、それは軽い驚きと戦慄を引き起こす。これらのホラー的要素が FSc の作品のなかでもたらしているのは、「かわいい」への警鐘ともいえるかもしれない。

日本らしい「かわいらしさ」⁹は、小動物や若い女性を対象とする「弱者表象」であるに関わらず、つねに肯定的な要素を伴っており、それが特に海外の文脈からは、日本らしいと注目されている。しかし、つねにホラー的要素が共存する FSc のかわいらしさは、何ものにも人間的な不条理が宿ってことを示している。

必然的に共存するものとして描かれる「生」と「死」は、はっきりとした境界線を持たない。非現実的な要素は、死を介しても無に帰さない「在ること」への執着となり、「想像」は「実在」として位置づけられる。残酷に傷つけられるキャラクターや血を流す背景は、危機感を伝えるというよりも、人はどこか傷ついている、完璧ではない、というメッセージとなり、不条理がつねに存在する日常を実感させる。FSc が描く世界は、リ

9 「かわいい」という言葉は、日本独自の概念として海外の日本文化研究者から着目されていたが、21 世紀初頭の海外における日本文化ブーム以降は、訳されることなく日本語のまま海外で使用されるようになり、アルファベットで “kawaii” と綴られる国際共通語となっている。

アルをベースとしたファンタジーである。「かわいい」ゾンビや骸骨は「死」を介した「存在」の証であり、その表現は「アジア」を彷彿とさせる一方で、特定の文化に属することを拒む FSc 独自のブレンドにより、どこにでもあるどこかという空間を私たちに垣間見させてくれる。

参考文献

“Women’s Manga Beyond Japan: Contemporary Comics as Cultural Crossroads in Asia,” edited by Fusami Ogi, Cheng Tju Lim and Jaqueline Berndt, in *International Journal of Comic Art* 2011 fall, Vol.13, No.2, 2011, pp. 1-199.

国際会議・シンポジウム

「平成 23 年度ワールドリポート 東アジアの若者はいま～日本のマンガ文化を中心に」における FSc によるパネル報告：「日本のマンガと私の国のマンガ文化」、主催：(財)アジア女性交流・研究フォーラム (KFAW)、協力：女性 MANGA 研究プロジェクト、2012 年 1 月 28 日、会場：北九州市立男女共同参画センタームーブ。

“Workshop with Female Manga Artists in Asia,” in *Women’s Manga Beyond Japan: Contemporary Comics as Cultural Crossroads in Asia* (第 2 回女性 MANGA 国際会議)、共催：女性 MANGA 研究プロジェクト、国際交流基金、シンガポール国立大学、2011 年 2 月 23 日、会場 シンガポール国立大学。

第 3 回女性 MANGA 国際会議「女性とマンガ：日本を越え、つながりゆく文化」(Women and Manga: Connecting with Cultures Beyond Japan)、共催：国際交流基金ベトナム日本文化交流センター、アジアンビート・福岡県、女性 MANGA 研究プロジェクト、協力：少女マンガパワープロジェクト、2012 年 3 月 21 日 -25 日、会場：国際交流基金ベトナム日本文化交流センター、ハノイ女性博物館。

“Workshop: Women Drawing Manga in Asia,” in *Women’s Manga in Asia: Globalizing Different Cultures and Identities* (第 4 回女性 MANGA 国際会議)、共催：女性 MANGA 研究プロジェクト、シドニー大学、The Art Gallery of New South Wales、2013 年 1 月 23 日、会場：The Art Gallery of New South Wales。

シンポジウム「少女漫画「かわいい」の系譜」、共催：日本マンガ学会九州マンガ交流部会・女性 MANGA 研究プロジェクト、2013 年 3 月 24 日、会場：北九州市漫画ミュージアム。

大城房美 (Prof. OGI Fusami, PhD) 日本生まれ、筑紫女学園大学文学部教授 / 海外で広く受容されているマンガ文化とジェンダーの関わりについて、特に「女性」作家・読者・表現を中心として探求中。専門は比較文化・比較文学、女性学 / 日本マンガ学会九州マンガ交流部会、女性 MANGA 研究プロジェクト代表を務める / 日本マンガ学会第7期理事 / “Women’s Manga Beyond Japan: Contemporary Comics as Cultural Crossroads in Asia,” (共編), International Journal of Comic of Art 2011 Fall, vol.13, no.2, pp. 1-199、『マンガは越境する』(共編著、世界思想社, 2010) 大城房美、一木順、本浜秀彦編、“Beyond Shoujo, Blending Gender,” Comics Studies Reader (University of Minnesota Press, 2008)。



The books' afternoon blues were broken by the doomed fools.

図1 「Mezze Tourettes メゼ・トゥレット」(2005~2012) ©FSc



図2 「Morikaiko 森怪子」(2008) ©FSc



図3「Clairvoyance クレアボヤンス」(2012) ©FSc



図4「Clairvoyance クレアボヤンス」(2012) ©FSc



図5 「The melanchorhaspody of a space squid 憂鬱イカ宇宙人」(2006) ©FSc



図6 「Die Quarry Proie 餌食のゲーム」(2008)
©FSc

図についての注：画像は全て FSc 本人から送付してもらったものである。
FSc による英語版・日本語版の作品一覧は、FSc の HP で公開されている。
<http://fscwasteland.net/manga/index.html>

第 3 部 西欧

10

フランスとイタリアにおける 「日本」と「マンガ」のイメージ マンガ読者／非読者調査の第1次主要結果報告

マルコ・ペリテッリ
小林翔 訳

はじめに¹

マンガネットワーク²

「マンガネットワーク」は、ヨーロッパと日本の大学教授、研究者、博士課程の学生によって構成される独立研究機関である。フランスの歴史学者および現代日本の政治学者であるパリ政治学院のジャン＝マリ・ブイッスー (Jean-Marie Bouissou)、ドイツの児童文学およびコミックス研究のスペシャリストであるフランクフルト大学のベルント・ドーレ＝ウェインカウフ (Bernd Dolle-Weinkauff)、そして、イタリアの文化社会学者およびビジュアル・ナラティブ研究者である私自身の三人によって、日本の国際交流基金の経済的支援を受けて 2006 年に設立された。設立直後に、日本の社会学者である神戸大学の油井清光も参加している。マンガネットワークは 2006 年にワークショップを行い、2007 年と 2008 年には、パリにおい

1 この論文は以前に発表した英語 (Pellitteri 2010b in Bouissou, Pellitteri, Dolle-Weinkauff and Beldi 2010) とイタリア語 (Pellitteri 2011) の論文が原型となっている。また、いくつかのデータ分析は (Pellitteri 2010a) に基づく。

2 訳注：この論文の翻訳にあたり、前半の章に関しては明治大学の学生であるソフィ・S・鈴木女史の助力があったことを付け加えるとともに御礼申し上げる。

てジャクリーヌ・ベルント、シュテッフィ・リヒター (Steffi Richter)、東浩紀、伊藤剛、そしてその他国際的に著名な有識者たちとマンガと J カルチャー³に関する 2 つの国際会議を開催した。各メンバーは国際会議、セミナー、ワークショップ等、さまざまなイベントで研究チームの成果を発表している。

2007 年以降、マンガネットワークは、質的かつ量的な方法論に基づく多層的なプロジェクトに取り組んでおり、ヨーロッパ諸国におけるマンガ、日本像、日本のポップカルチャーの伝播に着目している。2007 年から 2008 年にかけて、当団体はヨーロッパの 4 カ国（フランス、ドイツ、イタリア、スイス）で最初の調査を実施し、アンケートでは 1200 人以上の有効回答を得た。そして、それらのヨーロッパ諸国におけるマンガの成功と、ファンの習慣や考え方についての関係性の全体像から獲得したデータの分析を行った。また、2010 年から 2011 年にかけて、当団体はヨーロッパで二度目の調査を実施した。この調査はマンガ読者だけでなく、非マンガ読者をも対象とし、また、方法も対面インタビューを含む形となった。データ入力と分析が進行中の第 2 回調査の初めての成果として、本章では、ここまでの入力データと、理論的かつ経験的考察に基づく分析結果を示す。

マンガ読者層の量的研究における重要性和危険性

日本マンガの人気は大きな現象である。ヨーロッパにおけるその成功を調査するべく、マンガネットワークは創設された。また、そうしたマンガの状況に対するヨーロッパ初の研究チームであることは注目に値する。これは、社会的あるいは経済的事実としてのマンガが、社会学、経済学、国際関係学といった分野の多くのヨーロッパの研究者に看過されているという事実と、その論点の斬新さについて、多くの示唆を与えている。我々は、組織化や経済的事情に起因するいくつかの困難に直面したため、今回の調査には方法論的な限界があるかもしれない。しかし、我々はヨーロッ

3 「J カルチャー」という用語については、Richter, Berndt et al. (2008)、特に Richter (2008) を参照。この論文で扱われている「J カルチャー」の事例は、マンガとアニメである。

パ全土におけるマンガとマンガ読者に関する問題——彼らの社会人口統計学的な構成、主張、金銭を費やす対象と読書の形態としてのマンガとの関係、読者が生きる社会的文脈、そして最後に、なぜマンガが愛され、読まれ、購入され、仲間内で貸し借りされるのか——について、広範囲かつ徹底的な情報を得るために、初の組織的な取り組みを行っている。そして、この研究の枠組みを「マンガファンの社会学」と定義することとした。

研究グループの中心目標の一つは、マンガ読者と非マンガ読者の間に、マンガのイメージについての見解の相違があるということを示すために、このメディアにこれまで接近しなかった人々にも可能な方法で、新たな情報を発見することである。この調査は、ヨーロッパ諸国における日本像の原点⁴として、マンガが実際にどのような影響を与えたかについて、従来とは異なる方法で多くのデータや知識を収集する。そのため、それらを用いることで効果的な分析を行える可能性が高い。

以下の節では、我々の研究成果の意図と射程を明確にするため、主に国際的な市場に着目し、ヨーロッパにおけるマンガの成功についての全体像を示す。次に、ここまでに行われた研究を要約し、そして最後に、第2回調査の主要な成果を紹介する。

1. ヨーロッパにおけるマンガ市場⁵

導入

この章では、ヨーロッパにおけるマンガの国際市場と関連性の高い基本的な情報について述べる。この情報は、2000年代中頃から後半にかけて行われた、マンガネットワークの調査の基盤となっており、現在の研究とも関連するものであるため、本章においても言及する。

4 詳細な議論は Bouissou (2012) を参照。この論考と相補的な内容となっている。

5 この節では、マンガ市場が盛況な一部のヨーロッパの地域を除外している。その理由としては、(1) それらの地域は調査計画に含まれていない (2) データや紙面の不足 (3) イギリスについては、アメリカとの比較の方が分析に適しているといった点が挙げられる。一方、調査対象となった国については (1) 最初の調査の中心的な国 (フランス、イタリア、ドイツ、スイス) (2) 第二回調査における中心的な国 (フランスとイタリア) (3) マンガの成功を理解する上で理想的な研究対象として、発展したコミックス文化やマンガ市場を持つ国々、などの条件から選出した。

具体的には、マンガの売上が顕著な市場（イタリア、フランス、スペイン、ドイツ）において、マンガは 2000 年代中頃に隆盛を極めたが、2007 年以降いくつかの要因—— スキャンレーション⁶の利用拡大と、おそらくユーロ圏の経済的落ち込み——によって売上が減少し始めたことである。この情報に加えて、我々が収集したすべてのデータもまた、その時期のヨーロッパでのマンガ人気が、商業的な隆盛を記録したことを意味している。それはまた、2007 年から 2011 年にかけて集められたマンガネットワークのデータが、ヨーロッパにおける日本文化の成功に関連する、マンガが与えた影響の理解にいまだに有益だということでもあるだろう。

概要

日本国外のマンガ市場は、少なくとも 1990 年代初頭から 2000 年代後半までは文字通り成功していた。マンガは、2005 年には日本を除くアジアでは 42%、アメリカでは 36%、その他の各国では 22%⁷ の市場シェアを示している。しかし、これらのパーセンテージでは、人口規模や一つの国における実際のマンガ読者層の分布、読者の収入のレベルなどの変数に基づく、マンガの与えた影響は不明瞭である。より詳細で明確なデータから、特にヨーロッパのような多くの国から成る市場で、各国それぞれに異なる歴史とダイナミズムのもとで、マンガがどのように到来し成功したのかという、各国におけるマンガの影響を確認することができた。くわえて指摘するならば、人口 3 億人以上のアメリカにおいて、2006 年に最も売れたマンガは『NARUTO』の第 9 巻で 10 万部⁸を記録した。一方、人口 6400 万人のフランスでは、『NARUTO』の新刊は発売初年度に 13 万部を売り上げている⁹。また、人口 5900 万人のイタリアにおいては、「ドラゴン

6 スキャンレーションは漫画作品のページ単位のデジタル化を行うファン活動である。日本語からその地域の言語へとアマチュアの有志によって翻訳が行われ、それらはウェブ上に違法に公開される。そして、世界中のファンはそれを無料で読んでいるのが現状である。

7 JETRO (2005)

8 Hibbs (2007)

9 *Le Monde* (2008 年 1 月 25 日号)

ボール」のようなシリーズは各巻が常時販売され、1990年代後半から少なくとも2000年代前半までの間に、各巻ごとに15万部以上を売り上げている¹⁰。次に、ここからは各国の事例を具体的に挙げていく。

イタリアの事例

1990年以降、イタリアはヨーロッパで最大のマンガ市場だった。しかしマンガの売上に関する公式なデータは明かされていない。検証可能な数少ない情報の一つとして、2005年に出版された2800タイトルのコミックスのうち58%にあたる1624タイトルがマンガであり、その中には韓国のマンガ¹¹も少なからず含まれていた。オールタイム・ベストセラーのマンガは「ドラゴンボール」の豪華版であり、前述のように1990年代後半から、各巻ごとに約15万部を売り上げている。そして、そのあとの「犬夜叉」や「ONE PIECE」のようなベストセラーは、1巻あたり75000部に届かない程度の売り上げであったが、これは部分的には、供給される作品全体の幅が広がり、より豊富になったためであると思われる。以下の10社は、マンガを出版している、もしくは出版したことがある出版社である。「ダイニット社 (Dynit)」、「ディー・ビジュアル (D/Visual)」、「シン・ビジョン (Shin Vision、マンガ専門の出版社)」、「スター・コミックス (Star Comics)」、「フラッシュブック (Flashbook)」、「ハザード (Hazard、主にマンガを扱う出版社)」、「ココニノ・プレス社 (Coconino Press)」、「パニーニ (Panini)」、「カッパ (Kappa)」、「ジーピー・パブリッシング (GP Publishing¹²)」、「プレイ・プレス (Play Press、マンガとその他のコミックスも扱う出版社)」。時として、「エイナウディ (Einaudi)」、「モンダドー

10 イタリアにおけるマンガの売上に関する以下の数値は、非公式なものながら信頼のおけるデータである。それらは「ドラゴンボール」や「犬夜叉」「ONE PIECE」などを発行する、イタリアの主要なマンガ出版社の一つ、「エディツィオーニ・スター・コミックス (Edizioni Star Comics)」のマンガ部門の編集長アンドレア・バリコルディ (Andrea Baricordi) 氏によって提供されたものである。

11 Zaccagnino and Contrari (2007: 2) 各国でのこれらの統計は、すべての既存のシリーズ作品の新刊を含む。

12 訳注：現在は GP Manga という社名に変更されている。

リ (Mondadori)」や「リッツォーリ (Rizzoli)」のような、通常はマンガを扱わない主流の出版社が、いくつかのタイトルを扱うこともある。

フランスの事例

フランスはイタリアに後塵を拝していた。2000年から2001年にかけて、イタリアの各年における新刊マンガの出版点数は、フランスの約5倍に相当した。しかし2001年から2005年の間に、フランスにおけるマンガの市場規模は500%ほどに増大した。2001年には、新刊マンガやマンファは、わずかに269作品が発売されていたに過ぎなかったが、2006年にはアジアからの新刊は1418作品に増え、そのうち1110作品がマンガ、250作品がマンファ、その他の新顔として中国、シンガポールの作品が6作品、台湾の作品が1作品、インドの作品が1作品（若干マンガのような作風のもの）などが増え、新刊コミックスの44.4%を占めるようになった¹³。こうしてフランスはヨーロッパ第二位のマンガ市場となった。今日のフランスの市場は、第一位のイタリアに勝るとも劣らない規模となっている。

フランスのマンガ出版業の構造は独特である。2004年には37もの新たな出版社が業界に参入¹⁴したが、その内の20%はすぐに倒産した。それらの多くはしばしば、ビジネススクール出身の学歴を持つか、書店やファン雑誌出身のマンガファンが起業したボトムアップの企業だった。しかし、大手出版社はマンガを避けていた。「グレナ (Glénat)」、「トンカム (Tonkam)」、「デルクール (Delcourt)」や「ソレイユ (Soleil)」などは、この「第一世代」の最も有名な出版社だ。第一世代のそうした出版社が迎合¹⁵し、新たな小規模出版社が市場に参入¹⁶を続けるうちに、マンガがと

13 2001年については Pasamonik (2005)、2006年については Pasamonik 2006a 及び Zaccagnino and Contrari (2007: 2) をそれぞれ参照。

14 完全なリストは Dunis and Krecina (2004) を参照。

15 デルクールとトンカムは2006年に提携し、ソレイユは現在6社から成るコンソーシアムを率いている。

16 IMHO や「コーネリアス (Cornelius)」など。

ても有益なビジネスだと証明されると、小規模な出版社¹⁷と同様に大手出版社¹⁸もまた業界に殺到した。

ドイツの事例

ドイツは2000年代中頃からヨーロッパ第三位の規模となった、おそらく最も興味深いマンガ市場¹⁹である。根強いコミックス文化に乏しいため、それ以降、日本のマンガがすべてのコミックス販売部数の約70%を占めている。ドイツの特徴は、他国ではマンガ読者の性別はほぼ均等なのに対し、ドイツのマンガ読者のほとんどが女性であるという点である。また、マンガが無益なものであるという異議申立てによる論争が起こらなかったため、売上は乱されることなく増大した。1997年から2006年の10年間で、マンガの売上の総収益は、指数関数的に300万ユーロから7000万ユーロへと倍増した。ベストセラーとしては「ドラゴンボール」「美少女戦士セーラームーン」「犬夜叉」「名探偵コナン」などが挙げられる。後者の2作品はそれぞれ、2005年には100万部を売り上げたが、その売上は、1997年から2006年にかけて600万部以上を売り上げた絶対的な記録を持ち、その後もまだ売れ続けている「ドラゴンボール」と比較するとやや力不足であろう。主な出版社はドイツの作品を扱う「カールセン（Carlsen、元々はデンマークの会社）」、ヨーロッパ全体の作品を扱う「エグモント（Egmont、こちらもデンマークの会社）」、パニーニ、日本とアメリカの作品を扱うTokyoPop（ロサンゼルスの本部が閉鎖した後、TokyoPopの唯一の事務所は、現在ではヨーロッパ、すなわちドイツのハンブルグにある）などである。

17 「エディシオンズ・フィリップ・ピキエ（Éditions Philippe Picquier）」など。

18 「アシェット（Hachette）」、「ダルゴー社 Dargaud」、「カステルマン出版（Casterman）」、「フラマリオン（Flammarion）」、「ル・ソイル（Le Seuil）」などが該当する。

19 この問題に関しては Dolle-Weinkauff（2006）を参照のこと。

スイスの事例²⁰

スイスは人口 800 万人、三つの言語圏に分けられ、フランス、ドイツ、オーストリアとイタリアに接している。こうした事実から他のヨーロッパ市場から区別されている。これまで、スイスは娯楽産業に注力してこなかった。消費者が利用することができる多くのメディア・コンテンツは、近隣諸国から直接輸入されており、マンガも例外ではない。このように、スイスの市場は隣国の市場をちょうど小規模にしたようなものとなっている。したがって、多くのティーンエイジャーや 30 歳以下の若者に関して、マンガはスイスの隙間産業のままだった。フランス語圏では、フランスのようにすべてのコミックス部門の約 30% をマンガが占めている。過去 5 年間で最も売れている作品を挙げると「NARUTO」、「ONE PIECE」、「FAIRY TAIL」、「鋼の錬金術師」、「BLEACH」、「DEATH NOTE」、「PandoraHearts」、「アイシールド 21」、「ポケットモンスター」、「遊☆戯☆王」などである。しかし、ティーンエイジャーや思春期以前の男性を対象にした多くの作品の他に、フランス系住民の市場はジャンルに関して顕著な多様化を経験した。2005 年から 2006 年までは、フランス語に翻訳される大多数の作品は少年マンガだったが、近年では「NANA」、「フルーツバスケット」、「ヴァンパイア騎士」、「会長はメイド様！」といった少女マンガが、ますます書店の本棚を占めるようになった。熱心な読者に会うと、多くは女性で時折男性も存在する。だが、たとえ「スイッチガール!!」のような少女マンガシリーズが 2～3 作品、時々トップ 10 の一覧に現れるとしても、今でもベストセラー作品の大部分は少年マンガが占めている。

ドイツ語圏の市場もまた、その大きな隣国の市場を反映している。ここでも、ドイツのように、少女マンガシリーズがマンガの売上の大部分を成している。しかし、マンガネットワークによる 2007 年から 2008 年にかけてのスイスのマンガ読者についての研究は、読者の立場とわずかに異なる構図を示した。最も多く言及された読者の好むシリーズ 5 作品のうち、

20 スイスに関するこの節は、マンガネットワークのスイス担当メンバーであり、彼女の国のデータ収集に最初の調査から参加しているアリアン・ベルディ (Ariane Beldi) に協力を仰いだ。

3作品までが少年マンガであった。それらは「DEATH NOTE」、「NARUTO」、「新世紀エヴァンゲリオン」、その他の2つは「美少女戦士セーラームーン」と「犬夜叉」である。

イタリア語圏は国で最小の言語圏でもあり、およそ40万人が住んでいるが、それはスイスの人口の5%に過ぎない。そのため、データは入手困難であり十分ではない。しかし、おそらく売られているマンガのタイプはイタリアと同様のものと推測できる。利用可能な媒体の内容が、イタリアの出版社によって編集されているだけでなく、北イタリアの都市まで車で数分の範囲の地域に住む多くの市民は、しばしばそこに買い物に出かける。また、マンガ本（アニメのDVDも同様に）は、実はイタリアではスイスよりも15～20%程安価で入手可能である。

スペインの事例

スペインにおいて1990年代以降、最も重要なマンガ出版社は「ノルマ・エディトリアル (Norma Editorial)」、「グレナ・エスパーニャ (Glénat España)」、「プラネッタ・デアゴスティーニ (Planeta-DeAgostini)」、「マンガライン (Mangaline)」、「イヴレア (Ivrea)」と「セレクトタ (Selecta)」である。彼らは——ドイツで起きたような——アメリカの出版形式を模倣し、コミックブック形式²¹のマンガを販売するという戦略的マーケティングの誤ちを犯した。市場は非常に低レベルで停滞し、出版社に廃業を余儀なくさせた²²。その後、マンガだけが単行本²³（小さなサイズ、白黒のペーパーバック）の形で出版され成功を収めたが、そうした第二の出版形式の革新も、最近では新たな停滞²⁴に変化しつつある。

21 「コミックブック形式」は典型的なアメリカンコミックスの発行物を参照している。17×26cmの寸法で、22ページから32ページの内容がフルカラーで描かれている。

22 Rodríguez de León (2005)

23 その他の大きなヨーロッパ国家の市場（特にイタリア、フランス、ドイツ）と同様に、スペインにおいても、単行本形式はページの反転なしに、右から左へ向かう日本語の読みの方向を維持している。

24 スペインのマンガ市場のより詳しい概要については、この論集に収録されているホゼ＝アンドレス・サンティアゴ・イグレシアスの論文を参照。

ベルギーの事例

ベルギーはバンド・デシネ (BD) の強い伝統があり、言語的にはフランダース (公用語はオランダ語) とワロニア (公用語はフランス語) の2つの地域に分けられる2ヶ国語の国である。マンガ市場は1990年代後半から着実に成長しているが、その全体像は把握できていない。すべての主要なヨーロッパ諸国の出版社のマンガが、ベルギーでも流通している。当然ながら、オランダ語版よりもフランス語版の方が品揃えは非常に豊富だ。エルジェの祖国であるベルギーのように、豊かなコミックス文化を擁する国においては、多くの作品は普遍的、もしくは大人の教養深い読者を対象とした——手塚治虫の「ブッダ」、浦沢直樹の「MONSTER」や谷口ジローの作品などが好まれている。

ロシアの事例

ロシアの場合、マンガは1980年代に外交官によって意図せずに持ち込まれた。彼らは日本への旅行の際、いくつかのマンガ雑誌や単行本を偶然に購入した。ロシア初のマンガ読者は、日本のロシア大使館の従業員の子供たちだった²⁵。ロシアのマンガ市場は、テレビアニメとそのDVDの多大な貢献によって、2000年以降に拡大した。アメリカで生じた事例と同様²⁶に、マンガはファンの側から成長していった。はじめに、密輸されたマンガとお手製の海賊版が流通し、その後専門の出版社が参入した。最初期に公式な出版が行われたマンガは「らんま 1/2」で、それは地方のベンチャー企業である「サクラ・プレス出版 (Sakura Press)」によって2005年に出版された。

ポーランドの事例

この国では、コミックスは悪評と検閲の間で長年藻掻いてきた。近年では、「トルガル (Thorgal)」シリーズの作者であるグジェゴジ・ロジン

25 Alaniz (2005)

26 Leonard (2005)

スキー（Grzegorz Rosinski）のような、国際的に知られるポーランド人アーティストの作品は、ポーランドではとてもよく売れている。ヨーロッパのBDは市場で20%のシェアを占めているが、2005年に市場に参入したマンガは実に70%のシェアを勝ち取った²⁷。この成功は二人の日本人実業家によるところが大きい。二人の日本人はポーランドで出版ベンチャー——「ジャポニカ・ポロニカ・ファンタスティカ社（Japanica Polonica Fantastica、JPF とも）」と「和猫（Waneko）」——を起業した。この2社にポーランドのコミックス目録のうち半数を提供するデンマークのエグモントが加わった。近年はあまり状況は変化していない²⁸。

ヨーロッパのマンガ市場における最終的考察

「日本」企業が市場に参入するという風潮は、1980年代のアメリカに始まりヨーロッパ各地でも生じた。例えば、マンガ家の永井豪のプロダクションであるダイナミックプロは、イタリアにダイナミックイタリアを、フランスに子会社であるダイナミックヴィジョンを設立している。しかし、国内のマンガビジネスの活気によって——マンガをポーランドと同様の市場シェアに持ち上げた、TokyoPopのハンブルグ本部とその企業体力に支えられたドイツの事例を除けば——成功は限定的なものに留まっていた。

こうした状況から、ヨーロッパ市場には新たな傾向が現れている。マンガは教養深い読者や文芸批評家の間で、少なくない賛辞とともに受け入れられるようになってきた。フランスでは2003年以降、有名なアングレーム国際漫画祭（ヨーロッパで最大規模のコミックス芸術祭）で、マンガ作品が定期的に受賞している。中でも、2007年の最優秀作品賞は水木しげるの「のんのんばあとオレ」に与えられた。また、イタリアでも同様の例として、ルッカコミックス&ゲームズ（ヨーロッパ最大規模のコミックス・コンベンション）では、2010年に谷口ジローが最高栄誉賞を受賞している。

そして表現の交錯もそこかしこ——多くはフランス、イタリア、ド

27 Pasamonik (2005)

28 Bolałek (2011: 34-37) または <http://imrc.jp/lecture/2010/11/2.html> でも閲覧可能。

イツ²⁹——で生じている。作家たちはヨーロッパではしばしば「ユーロマンガ」³⁰と呼ばれるマンガ風のコミックスを出版している。2006年にはフランスの伝統的なコミックス出版社であるダルゴー社が、フランスやベルギーのBD、アメリカンコミックス、そして日本のマンガスタイルの作家を混在させたコミックスのレーベルである「コスモ (Cosmo)」を立ち上げた³¹。また、第一世代のファン——スペインでは1975年、イタリアでは1977年、フランスでは1978年からアニメのテレビ放送が始まり、「アルプスの少女ハイジ」や「UFO ロボ グレンダイザー」(フランスではGoldorak、イタリアではAtlas UFO Robotとして知られる)、もしくは「キャンディ♥キャンディ」といったアニメシリーズに目覚めたことで日本のマンガに触れた最初の世代——が、今では30代を迎え、マンガ文化は深く洗練されている³²。今日、マンガのファンダムは10代を基盤しつつ、教養深い大人の読者にまで拡大している。

2. 最初の調査におけるデータと分析

調査計画と方法論

2007年から2008年にかけてマンガネットワークは、フランス、ドイツ、イタリア、スイスの4カ国で15ページにおよぶアンケートを実施した。それは、ファンの習慣を社会的、文化的、心理的、経済的側面から網羅したものである。各国で用いられたアンケートは同じものだが、収集と分析方法は変化している。フランスの場合、アンケートは最初にマンガファンの集うウェブフォーラムでWordファイルの形で配布され、2007年7月にはジャパン・エキスポ³³の参加者にも配布された。回答を得られたのは約

29 イタリアの事例は Pellitteri (2006)、ドイツの事例は Egmont (2005) 及び Malone (2011)、または <http://imrc.jp/lecture/2010/11/2.html> を参照。

30 日本における「ユーロマンガ」はBDを指し、そうしたユーロマンガのアンソロジーが、飛鳥新社から8冊刊行されている。しかし、ヨーロッパでは、ヨーロッパの作家の制作した「日本スタイルのコミックス」という意味での「マンガ」を表している。

31 Pasamonik (2006b)

32 Pellitteri (2006)

33 2000年に3200人の参加者で始まったジャパン・エキスポは、現在では3日間の日

370 人だった。

イタリアとドイツでは、アンケートはウェブ上にて配布され、それぞれ 420 名と 340 名から回答を得た。スイスでは、アンケートは Survey-Monkey.com というウェブサイトを用いて配布され、スイスの三つの言語圏で 76 名の回答を得られた。

それらの配布方法は、統計サンプルがランダム化や一般化されたものではなく、あくまで「自己選択」（回答者は答えることを選んだ）の結果であるということを明確にする。しかし、我々が主にアンケートを依頼したのは、ウェブフォーラムでの議論やコンベンションに参加したり、詳細なアンケートを記入するために 30 分から 40 分も時間を費やしてくれるコアなファンだった。対称的に、若い学生の少年少女へのアンケートは、彼らのために考案されたものではないので過小評価されているかもしれない（しかし、ジャパン・エキスポの手持ち無沙汰な長時間の行列におけるフランス人ファンのように、かなりの数の若者が回答してくれた）。しかし、こうした問題を含んでいるにもかかわらず、調査は早期の試験的かつ説明的な意図のための有益な素材となった。

データの入力と分析は 2008 年から 2009 年にかけて行われ、結果は会議や学会誌で発表された。我々の調査の要点は、マンガネットワークの以前の出版物で示したように、「マンガファンの社会学」（Bouissou et al. 2010: 257）の野書に関することである。具体的には、マンガ読者がマンガに接触した原点（同 258-259）、読書習慣や実践の発見と分析（同 259）、ファンダムの社会的位置付け（同 260-261）、マンガを読むことの内なる動機（同 261-263）などである。そして、マンガとマンガ読者の研究史上初めて、量的なデータに基づく具体的な数字が示され批評された。この最初の調査の意図と射程は、説明的というよりむしろ記述的——また、より解說的な方向付けのためのさまざまなヒントや情報と比べても——であり、ヨーロッパにおけるマンガの消費の筋書きをより広いテーマと関連付ける

程にのべ 8 万人以上が参加する、マンガを含む日本文化と日本をテーマとした、ヨーロッパで最も大規模なコンベンションである。

こと、すなわち、ヨーロッパやアメリカでの日本の「ソフトパワー」の拡散を裏付ける、マンガ（とアニメ）の役割についてである。

以下では、そうした最初の調査から得られたデータの分析結果を要約する。

社会人口統計学から見たマンガファン

- 性別軸から見える傾向 フランスとイタリア、スイスでは男性読者と女性読者の数は拮抗している一方、ドイツでは読者の大多数の約 80% が女性である。もう一方の性別の軸では、性差はファン活動の形で現れた。特にドイツとフランスにおいて（スイスとイタリアでは男女間のファン活動への姿勢は、はっきりと拮抗している）男性ファンはマンガを「伝統的な」読み物として見做しているが、女性ファンは様々なファンダムの活動に参加する傾向がある。
- イタリア／フランス／スイスとドイツはマンガ読者の年齢に関する要素でそれぞれ対極に位置する。ドイツのマンガ読者は非常に若い。だが、その理由を探するのは容易である。(1) テレビアニメ放送の歴史的差異：ドイツではアニメブームは 1980 年代後半と 1990 年代初頭に起こった。他の三国では 1970 年代後半から 1980 年代末に生じており、ドイツよりも高めの年齢層の視聴者がマンガを読むことを喚起された。(2) 他国との比較による、ドイツにおけるコミックスの役割：ドイツにはコミックス制作の根強い伝統が存在しない。
- 大多数のマンガ読者は中流階級に属し、高い教育水準がそれを媒介している。

マンガを読む理由その 1

3 つの社会的・文化的背景が見出された。

- コミックスを読むという既存の習慣：回答者の 29.5% のみが、何らかのコミックスを読むという経験なしにマンガを読み始めたと述べている。つまり、多くのファンはマンガに触れる前に何らかのコミックスを読むという習慣があった。

- ・幼年期におけるマンガとの接触と、文化的な消費習慣:12.5%の回答者が、10歳未満のうちに、44.5%の回答者は10歳から14歳の間に、29%の回答者は高校生の間にマンガに触れたと述べている。
- ・テレビアニメ（と、新たなメディア）の影響による、若い読者と年長の読者の間の明白な「ジェネレーションギャップ」の存在:多くの若い読者にとって、マンガはマルチメディアを構成する一部分に過ぎない。マンガを読むことは必ずしもテレビアニメのためではなく、マンガを読む、貸し借りするという習慣はピエール・ブルデュー³⁴の「ディスタンクシオン」の理論において説明できる。年長の読者の大人になって以降のマンガ読書は、多くの場合、少年時代に「古い」テレビアニメを多く視聴していたことによる「ノスタルジア効果」によるものだ。

読書習慣と性質

- ・マンガは毎日ないし毎週新たな作品が発表される。77%の読者はこうしたペースでマンガを読んでいる。この割合は紙媒体のマンガとデジタルマンガの両方の読書を含んだものである。
- ・75.5%の回答者は、より多くのマンガを読むことを求めてやまない。
- ・マンガは主に母国語で読まれ、51%の回答者には英語で読まれている。しかし、調査によれば22%の回答者が、マンガを日本語で読んでいると答えた。
- ・マンガを読むことは商業的な行為である。調査の際に、マンガは単に読まれるのではなく、書店やコミックス専門店（フランスとイタリアの場合）、または新聞売場などで、いずれの場合も定期的に購入されていると判明した³⁵。
- ・公立図書館もマンガ読書に一役買っている。特にドイツとスイスでは両国ともに37%の回答者が図書館でマンガを借りると述べており、フランスの場合も28%がマンガを読むのに図書館を利用すると述べている。

34 Bourdieu (1979)

35 近年、スキャンレーションの影響が増加している。下記「ファンダムの社会的側面その2」を参照。

ファンダムの社会的側面その1

マンガ読書は多くの場合社会的習慣である。

- 39%の回答者が、マンガを友人から薦められている。
- 66%の回答者は、自身も何名かの友人にマンガを薦めている。
- 他のマンガ読者との会話は、32%の回答者が頻繁に行っていると答え、回答者の70%もが、家族間でマンガの話題が出ることも多いと答えている。
- マンガの貸し借りにおいて、社会参加は重要な要素である。78%の回答者がマンガの貸し借りを頻繁に行うと述べており、その理由としては、金銭の節約、友人作り、作品についての会話をしたいなどが挙げられた。
- そして貸し借りは金銭的な事情のみに基づくのではない。彼らにとってマンガは文字通り、「分かちあうべき喜び」（56%の回答者が質問に関してこのように答えている）だからだ。

ファンダムの社会的側面その2

インターネットは、社会的・文化的な交流、読書と購入の特別な経路である。

- 95%の回答者は、日常的にマンガについてのウェブサイトを訪れている。
- 62.5%の回答者は、ウェブフォーラムで日常的にチャットをしている。
- 73%の回答者は、アニメやマンガのシリーズをアップロード／ダウンロードしている。
- 50%の回答者は、ウェブ上で日常的にマンガを購入している。
- 65.5%の回答者は、スキャンレーションを通じて他言語のマンガにアクセスしている。
- 64%の回答者は、マンガのコンベンションに参加したことがある。
- 13.5%の回答者は、コスプレイベントに参加したことがある。

ファンダムの社会的側面その3

マンガの消費は読書という形態のみではなく、時として家族さえ関係する多面的な習慣である。

- 81%の回答者は家族と、72%の回答者は配偶者、またはパートナーとそうした習慣を共有していると述べた。
- 67%の回答者は、学校や大学、職場で他のファンと出会っており、その中の86%が、情熱を共有する仲間と活発に交流している。

対面的な関係の強みは、マンガ文化への参加に関して興味深い結論を提起する。習慣の強度は、一般的な行動と精神状態に強い相関性を示した。89%の回答者が、マンガは彼らの人生に影響をおよぼしたと回答した（そのうち、49%が影響の度合いを「大いに」または「極度に」と回答した）。

結論としては、マンガはアンケートの回答者の人生に前向きな「影響」をおよぼしているといえる。54%の回答者がマンガのおかげで新たな友人が増えたと述べた。53.5%はストレスが軽減され、52%が以前よりも活動的になり、32.5%が新たな価値を学んだと回答した。

マンガを読む理由その2

- なぜマンガを読むのかという理由に、主に現実逃避的な要因が含まれるのは当然のことだ。67%の回答者が、マンガを読むことによる日常生活からの逃避、また42%の回答者がストレス解消を目的としていると述べた。
- しかし、我々のデータと解釈によれば、マンガが読まれる理由は少なからず、現実逃避目的ではないことは明らかである。事実、15%の回答者は、自身の経験や葛藤を反映した物語としてマンガを楽しんでいる。44.5%の回答者は、マンガのキャラクターと「同一化するのは簡単だ」と感じており、36.5%の回答者は、マンガが人生や社会について良い影響を与えうると考えている。そして、34%の回答者は、マンガに登場する英雄に読者は憧れると述べ、また、41.5%の回答者が、マンガの中の英雄はヨーロッパやアメリカのコミックスのキャラクターよりも魅

力的だと答えた。最後に、回答者の言葉を引用すると、「一般的なマンガのイメージは現実逃避のための娯楽であり、マンガ読者は低俗な娯楽を求める人々だ、という考えは（中略）マンガの物語を半分も理解していない」³⁶。

最初の調査を終えての、暫定的な結論

多くの暫定的な結論の中から、我々は分析したデータを基にいくつかの結論を取り上げる。ここで強調したいのは、この結論は非常に概略的な、何点かデータの比較によるという点だ。

第一に、ヨーロッパやアメリカのコミックスは、女性や少女の読者への訴求力が皆無に等しい。それは特に、コミックス読者でなかった多くの女性のための、マンガの果たす中心的な役割を、歴史的に付随させているものである。今回の調査の回答では、マンガはヨーロッパやアメリカのコミックスよりも「現代的」で、「わくわくする」という記述が見られる。日本についての意見に関する質問群への回答によれば、より現代的でわくわくするという認識に、日本についての間接的な相関性が見て取れる。第二には、編集形式、価格、そして市場戦略などの方法の一部からも、マンガの成功が伺える。マンガの読書習慣はかなりの割合の読者において、中毒的に見える。20%の読者は、この習慣が経済的負担が大きいことを認めているにもかかわらず、33%の読者が発行ペースの加速を望んでいる。

最後に、マンガの内容もとても重要である。マンガへの偏見の多くは、それらがセックスや暴力表現を含むというものであるのに対して、実に15.5%もの回答者が、そのような内容目当てにマンガを購入すると明言した。しかし、多くの読者は、特に若者の場合、日常生活やその中での経験を共有できる複雑な物語を望んでいる。

3. 第2回調査のデータと分析

36 Bouissou, Pellitteri, Dolle-Weinkauff and Beldi 2010: 261。以下の本章において引用される文章は、調査の回答者によって、自由記述欄に書かれた率直なコメントである。

2010 年から 2012 年にかけてのアンケートの基本的な方法論

我々の研究を次の段階へ進めるためには、ヨーロッパのマンガ読者間での、日本に関する意見についての調査項目を拡張する必要性を感じた。したがって、最初の調査の後、研究グループは計画の第二段階に着手した。新たな調査ではマンガ読者だけでなく、非マンガ読者についても調査対象とした。この研究の主要な目的は、現在マンガ読者と非マンガ読者間の日本像についての相違と、非マンガ読者間の、日本の文化的要素としてマンガに関する考えについての情報の獲得である。我々が調査の第二段階でこうした方向性を押し進めることに決めた理由の一つは、最初の調査のアンケート終了後に、自由記述の回答の中で発見した一つの結果である。そこには一つの大きな主題が現れた。それは、日本像は主にマンガに基づいたものであり、マンガは日本の鏡像となっているということだ。

以下では、確認されたテーマによって分類を行った、いくつかの代表的な解答を示す。回答は回答者に関連する情報——性別、年齢、家族構成、学校の学年、仕事や研究内容、父親の職業（関係すると思われるなら母親の職業も明記する）——と結び付けられている。すべての回答はイタリア語、ドイツ語、フランス語から英語に翻訳されており、これらの回答の中心的テーマは、「想像上の日本」(Rafoni 2004, Sabre 2006) という概念に要約できる。ここでは、固定観念や偏見が、現実に則した観念と混在している。

最初の調査の自由記述欄における、マンガファンの間でのマンガと想像上の日本の関係性について

日本との関係性

人生の目的地としての日本

・30 歳女性、家族と同居。高卒、グラフィックデザイナー。

「30 歳になり、日本は住みたいと言える唯一の場所です。隣人を敬い、礼儀正しく、教養深い日本人の考え方はとても性に合っています。イタリア人とイタリアとは正反対です」

・18 歳女性、家族と同居。専門学校卒、失業中。父の職業：ホテルの支配人
「私は日本に生まれたかったです。制服を着ればみんな同じように見えるし
..... 他人との関係もとても気楽なように思えます。学生時代には、就
職のための機会に恵まれているから、社会に出てからの生活もとても楽です」

複雑な、矛盾する場所としての日本

・19 歳女性、家族と同居。高卒、大学生。父の職業：銀行員
「日本は、西洋諸国よりも進んだテクノロジーを有する国です。一見したところでは、それゆえに日本は活気に満ちていて、そして公正さに関する点では非常に進んでいるように見えます。でも、これはたんなる表面的なイメージにすぎません。言い換えれば、日本ではあらゆるものがうわべだけのものなのです。日本人たちの日々の生活の内側を見れば、あらゆる人々が誰でもない誰かになりきろうとしていて、自分自身の人生を生きようとはしていません。日本では、個人よりも全体の大きな利益がもっと大事なのであり、それで私たちの知っているような日本社会のありかたがつくりあげられているんです。こうした社会は、その仕組みにうまく適応できないような個人を、心理的・社会的な死をもって「抹殺」してしまいます」

・17 歳女性、家族と同居。高校生。父の職業：公務員
「アイドルとわいせつな雑誌があふれていて、たぶん、日本は一番マニアが多い国ですよ。間違ってるかもしれないけど ... 少し ... そういう空気が日本にはあるかな >_<:」

マンガを通じて日本を理解するという確信

・14 歳女性、家族と同居。高校生。父の職業：公認会計士
「日本は奇妙で自由な国です。人々は私たちの国（ヨーロッパ）で日常的にある偏見さえ持っていません。日本人は他者を受け入れています。例えば同性愛者などです」

・16 歳女性、家族と同居。高校生。父の職業：職人

「日本は、野生動物を傷つけることなく発展を持続していくことのできる、数少ない国のひとつだと思う」

マンガとの関係性

日本への架け橋としてのマンガ

・17歳女性、家族と同居。高校生。父の職業：工場勤務

「マンガは、私たちの国からはとても遠く、それでも理解できないわけではない文化を引きあわせてくれました。でも、私はイタリアで日本がもっと知られるようになって欲しいです。だけど、マンガの売れ行きから考えると、日本の認知度は向上している途中だと思います。ある種の偏見はいずれ消えると確信しています」

・22歳女性、家族と同居。高卒、大学生。父の職業：サラリーマン

「私は、芸術は社会の鏡だと思っています。マンガは典型的な東洋美術です。しかし、我々の国際社会も東洋化が進んでいます。そして、日本がヨーロッパと伝統や慣習の面でどのように異なるかについて、私たちはマンガを読む度に驚かされます。しかしそれは同時に、今日の社会問題と極めて類似しています」

マンガの娯楽性から深い熱狂へ

・20歳女性、家族と同居。高卒、大学生。父の職業：大学教授

「私はマンガを読み始めて日本文化を知るようになりました。以前の趣味と違って、本当に熱中しています。素晴らしく、魅力的な世界だし、とても有益だと思います。多くの人が、マンガを子供の読み物だと思っているのが残念でなりません」

・18歳女性、家族と同居。高校生。父の職業：警察官、母の職業：学校教師

「日本はまるで私を連れ去ってすっかり征服してしまう竜巻のように、ファンタスティックで、抗いがたい世界だと思います。これは全部マンガへの情熱から生まれたことで、マンガは日本という世界への興味や好奇心を生み出

して、その好奇心はすぐに情熱へと変わりました。今では私はその言葉や文化のあらゆる側面に関心があって、勉強する分野さえ変えたんです。およそ6年間マンガを読み続けてきた後で、いま私は、新しい夢を抱いています…… 私の不思議の国、日出ずる神話の国へ行って、これからの人生の大部分をそこで送ってみたいんです」

・16 歳女性、家族と同居。高校生。父の職業：公認会計士

「マンガというのは私たちとはかけはなれた世界で、偏見に満ちていて結局のところはあまりにもありきたりでしかない人々には、理解できないものです。[マンガは] ほんものの芸術であるだけでなく、あらゆる感情を引き起こすことができ、創造性を育て …… ときにはほんとうにスゴイものなんです（でも、ビョーキや妄想には陥らないように気をつけないといけないですけど）。マンガは、頭がおかしくなりそうな状況から守ってくれます」

人生の助けとなったマンガ

・14 歳女性、家族と同居。高校生。父の職業：病院技師

「マンガはしばしば子供のためのものと思われています。しかし、マンガにはとても深いテーマがあります。それについて数多く言及できますが、どのように表現するべきかあまりよくわかりません。そして、表現するとしても、それは些細なことのように感じます。もうすぐ 12 歳になる 11 歳の時に、マンガを好きになり始めました。マンガは、私が落ち込んでいるとき、それを克服するのを助けてくれました。たとえマンガを読むのが少し愚かしいとしても、まったくくの空っぽになってしまうことから私を救ってくれました。視野を広げ、私が見たものがこの世界のすべてではないとわからせてくれました」

・14 歳男性、家族と同居。高校生。父の職業：トラック運転手

「マンガのおかげで、人生について多くのことを学びました」

・18 歳女性、高卒、大学生。父の職業：未回答

「私にとってマンガは特別です。私の人生はマンガ抜きではありえません。結局のところ、マンガは私の一部であり、決して否定したくない部分です」

この研究は目下のところ、どここの団体からも資金を得られないことから若干困難を伴っているが、上記のデータは、フランス、イタリア、ドイツ、スロベニア、フィンランド、トルコ、カナダから集めたもので、その他の国も研究に加わっている。

以下では研究の進捗にしたがって、2010年の秋から2011年の春にかけて収集し、2012年前半にデータのデジタル化を終えた1071件のデータに基づく、イタリアとフランス間の比較分析を提示する³⁷。イタリアとフランスは、ここまでにデータ入力が完了した2つの国である。数ヶ月のうちに我々は、プロジェクトに加わった他の国のデータ入力も完了することができる³⁸。

この2回目の調査の方法論的側面に関して、我々は2つのアンケートを作成した。1つはマンガ読者である回答者向けの、もう1つは非マンガ読者である回答者向けのものである。マンガ読者のためのアンケート——最初の調査に用いたアンケートと構造と質問の両面で非常に似通った——は、非マンガ読者のためのアンケートよりも著しく長いものとなった。しかし、それは後者の質問が前者にも含まれていたためであり、それによって比較分析を行うことが可能となった。

37 マンガやアニメに関するニュースや批評を専門的に扱うイタリアのウェブサイト Animeclick.it と、イタリアにおけるアンケート結果のデジタル化を行ってくれた非営利文化団体の NewType Media のメンバー：フランチェスコ・ベッローニ (Francesco Belloni) 氏、アルベルト・チェンティオリ (Alberto Centioli) 氏、ララ・ダーラ・バレー (Lara Dalla Valle) 氏、レナート・パッパダー (Renato Pappadà) 氏、ヴァレリア・ラッソ (Valeria Russo) 氏に大いに感謝する。また、フランスのアンケート結果のデータ入力を一部担当してくれたギョーム・マコウスキ (Guillaume Makowski) 氏とカーラ・モッソリン (Carla Mossolin) 氏にも、この場を借りて御礼申し上げる。

38 この件については、フランクフルト大学のベルント・ドーレ＝ウェインカウフ教授に特に感謝する。マンガネットワークの三本柱の一人であり、ドイツのサンプル収集は彼の功績である。また、2013年にリュブリャナ大学の日本学の学士を習得したカタリーナ・クンスデリ (Katarina Kunstelij) 女史にも感謝する。スロベニアのサンプルは彼女の洞察と努力の賜物である。こうした国別のサンプルは、近い将来デジタル化される予定である。

現在の我々のサンプル構成は以下の通りである。

イタリアのマンガ読者 :205 イタリアの非マンガ読者 :37
フランスのマンガ読者 :553 フランスの非マンガ読者 :276
マンガ読者の総数 :758 非マンガ読者の総数 :313

前述した経済的な困難は、イタリアのサンプル数の少なさに反映されている。

男性のマンガ読者は全体の 49.2%、女性のマンガ読者は 50.8% だった。回答者の年齢別の割合は以下の通りである。

子供 (6 ～ 12 歳) : 1.4%、若者 (13 ～ 20 歳) : 50.0%、青年層 (21 ～ 30 歳) : 38.7%、中年層 (31 ～ 45 歳) : 7.9%、壮年層 (46 歳以上) : 1.7%³⁹

ここでは、最初に統計的調査の結果を提示する。それは研究の基礎を構成する質問から導かれたものである。この調査の質問は、多変量解析によって分析が可能である。しかし、統計調査のどんな理想的な筋道も、第一歩は全体的なシナリオを提出することから始められる。

2010 年から 2012 年の調査における基本的なリサーチクエスチョン

我々が解き明かしたかった基本的な問いは以下の通りである。

- 1) 非マンガ読者の間でのマンガのイメージはどのようなものなのか？
- 2) マンガ読者と非マンガ読者の間の日本のイメージにはどのような違いがあるのか？
- 3) さらに問いとしてそうしたイメージに関係するような、特定の傾向を見出すことができるだろうか？ もしそうだとすれば、主に社会人口学的な独立変数との関わりにおいては相関関係があるだろうか？

39 サンプルとなった回答者の選択方法に関しては、研究計画の第一段階に関する我々の出版物を参照のこと。同様の基準を用いている。具体的には Bouissou et al. (2010) など。

ここでの独立変数とは性別と年齢層である。そして、この分析の最初の段階で我々が調査したかった最初の要素は、「人々がマンガ読者になる場合、ならない場合」についてである。質問への回答からは、マンガを読むという行為が、マンガ読者の間の日本についての認識に影響を与えると観察された。マンガ読者は、非マンガ読者よりも日本についてステレオタイプの言葉を用いずに考える傾向がある。しかし我々は、この変数が国籍によって変化するかどうか、確認しなければならなかった。

これらの問題を調査するために、アンケートは二通りの質問を用意した。

- 1) マンガと日本に関するあらかじめ定式化された概念及び分類項目に基づくリストからなる、回答選択式の質問のセット。
- 2) マンガや日本について自由に記述してもらう自由回答式の質問。

第二段階のアンケートにおいて、非常に重要で斬新な試みとなったのが自由記述だった。それらは、回答の一語一語の分類と成文化を必要とした。調査からは、回答に現れるマンガや日本についての語句は、それら自体よく現れるだけでなく、語の選択やその一部が挙がる頻度についても注目に値するものだった。そこから、「日本」と「マンガ」の両方のカテゴリーを一組の項目として設けた。それらの意味するところによれば、そうした語はこれらの項目のそれぞれに割り振られた。語のリストは日本についての項目が 170、マンガについての項目が 150 を数えた（同義語は一つ一つ単一の数値的記号を割り当てられている）。マンガについての自由記述という設問は、非マンガ読者へのアンケートでのみ設けられた。我々は非マンガ読者がマンガをどう思っているか、マンガからどんな概念を連想するかについて最も興味があったが、マンガ読者に関して同様の質問をするのは、このときの我々にはあまり面白いものとは思えなかった。それらの結果に基づき、マンガのイメージに関する 7 つの項目を設定した。

1. ジャンル、キャラクター、作家
2. 他メディアとの繋がり (アニメとゲーム)
3. マンガについての一般的な言説
4. マンガの言語的特徴
- 5～7. マンガ由来の観念やイメージ (肯定的印象／中立の印象／否定的印象の三種)

日本のイメージのために想定された項目は元々 16 個⁴⁰ だった。本章においては、さらに再編成と再設定を行い、それを 6 つに絞ることとなった。しかし今回は、その項目は、我々の当初の仮説に基いて事前に設定されたものとなった。それは以下の通りである。

1. 日本のポップカルチャー
2. 伝統的でエキゾチックな日本
3. 戦時下の日本
4. 現代的で魅力的な日本
5. 日本での生活と価値観
6. 日本語やその他

2010 年から 2012 年の調査の初の主要な成果

マンガに関連する最も頻出した語は、一つのカテゴリーとして扱われる。例えば、「他の世界への架け橋としてのマンガ」という項目が、記述的な見解のもとで見られるようになった。表 1 は、視覚的な作劇、ジャンル、キャラクター、作家に関する特徴の大枠としての、マンガに関係する定義を示す。

表 2 のように、性別の変数をこれらの項目に導入することは、全体像に大きな変化をもたらすわけではない。我々は、男性が「ジャンル、キャ

40 Bouissou (2012) による。

表1 非マンガ読者が「マンガ」という語を見た時に連想する6つの言葉。回答を各主題領域に合わせて再コード化したものと各主題領域ごとの割合。
(数字は%、回答数 = 270、未回答 = 43)

	%
ジャンル、キャラクター、作家	14.3
他メディアとの繋がり (アニメとゲーム)	7.4
マンガについての一般的な言説	7.2
マンガの言語的特徴	18.4
マンガ由来の観念やイメージ/中立的印象	29.6
マンガ由来の観念やイメージ/否定的印象	11.8
マンガ由来の観念やイメージ/肯定的印象	11.3

表2 非マンガ読者が「マンガ」という語を見た時に連想する6つの言葉のジェンダーによる割合
(数字%、回答数 = 270、未回答 = 43)

主題領域	性別 (%)	
	男性	女性
ジャンル、キャラクター、作家	17.5	10.9
他メディアとの繋がり (アニメとゲーム)	9.4	5.3
マンガについての一般的な言説	6.0	8.2
マンガの言語的特徴	17.3	19.2
マンガ由来の観念やイメージ/中立的印象	28.2	31.6
マンガ由来の観念やイメージ/否定的印象	9.8	13.9
マンガ由来の観念やイメージ/肯定的印象	11.8	10.9

ラクター、作家」の項目に関心を示すのに対して、女性は男性よりイメージと言語の枠組でマンガを捉えていると見做すことができる。

また、表3のように用いられる独立変数が年齢であるときも、状況はまったく変化しない。加齢に伴って、「ジャンル、キャラクター、作家」の項目で、マンガを連想する傾向は減少している。同様の傾向が、「マンガについての一般的な言説」についてのテーマでも見られた。さらには、中年層と壮

表3 非マンガ読者が「マンガ」という語を見た時に連想する6つの言葉の年齢ごとの割合
(数字%、回答数=268、未回答=45)

主題領域	年齢区分 (%)			
	若年層 (13-20)	青年層 (21-30)	中年層 (31-45)	壮年層 (46>)
ジャンル、キャラクター、作家	15.6	14.0	12.0	5.7
他メディアとの繋がり (アニメとゲーム)	5.3	10.2	11.8	5.4
マンガについての一般的な言説	7.9	7.0	5.3	3.3
マンガの言語的特徴	17.2	16.6	14.3	17.0
マンガ由来の観念やイメージ/中立の印象	30.2	30.2	37.1	28.7
マンガ由来の観念やイメージ/否定的印象	13.7	11.2	4.8	13.7
マンガ由来の観念やイメージ/肯定的印象	10.1	10.8	14.7	26.2

年齢が、マンガのイメージと言語に関してどのように答えているかに注目すると非常に興味深い。これら2つのサブグループは、マンガの性質をしばしば視覚的な言語と認め、中立、もしくは肯定を伴う想像的特徴に割り当てる傾向がある。

表4で示すように、この展望の核心は、回答者の日本についてのイメージである。この問題に関することとして、初期の段階でチェックされる独立変数は、性別と年齢層であった。ここで、最も興味深く関連深い差異は、日本を伝統的でエキゾチックな場所と見做す回答に関し、非マンガ読者のサンプルにおける男性回答者と女性回答者の間に生じた。それは男性が28.1%、女性が54.9%という回答結果の割合である。この結果は、ピアソンのカイ2乗検定 (Pearson's X²) (相関関係の係数である2変数間の相関関係の重要性を測る値) において有意な値であるということができ、この数字は安定した相関関係にある。

一般的に、もしくは性別によっても、日本像については、イタリアとフランスの間に何らかの関連する差異が見受けられた。第一に、イタリア

表4 非マンガ読者が「マンガ」という語を見た時に連想する6つの言葉。回答を各主題領域に合わせて再コード化したものと各主題領域ごとのジェンダー別割合。
(数字 %, 回答数 = 1066、未回答 = 5)

日本に対するイメージの主題領域	性別			Pearson's X ²
	男性 (%)	女性 (%)	平均 (%)	
日本のポップカルチャー				
マンガ読者	38.8	37.3	38.1	1.120
非マンガ読者	16.4	16.8	16.7	
伝統的でエキゾチックな日本				
マンガ読者	33.0	36.7	34.7	13.952
非マンガ読者	28.1	54.9	43.9	
戦時下の日本				
マンガ読者	7.1	4.2	5.7	7.682
非マンガ読者	19.5	9.2	12.8	
現代的で魅力的な日本				
マンガ読者	9.8	9.5	9.7	0.0
非マンガ読者	15.6	14.7	15.1	
日本での生活と価値観				
マンガ読者	3.0	3.6	3.3	0.74
非マンガ読者	2.3	2.2	2.2	
日本語やその他				
マンガ読者	0.5	2.2	1.3	3.455
非マンガ読者	0.0	0.0	0.0	

で支配的な日本像は「伝統的／エキゾチック」というものだ（ポップカルチャーの項目の中でそれぞれ 45.4% と 19.0%）。一方で、フランスにおける支配的なイメージはポップカルチャーに関するものである（「古典的／エキゾチック」というイメージがそれぞれ 47.3% と 36.2%）。国際的に収集したサンプルの中で、このような状況が明らかになった。イタリアでは、男性の 21.7% と女性の 11.9% が「ポップカルチャー的なイメージ」の項目を選択した。また、フランスでも、37.1% の男性と 35.0% の女性が同様の選択を行っている。「伝統的／エキゾチック」というイメージに関しては、イタリアでは 44.2% の男性と、45.0% の女性が、フランスでは 27.8% の男性と 42.4% の女性がこれを選択した。これは、フランスの女性（あるいはわずかにイタリアでも）が、男性の場合よりも、日本を「伝統的／エキゾチック」な文化と位置付けがちである、ということ意味する。そして、フランスでは、「ポップカルチャーのイメージ」に関する回答が性別間で

表5 非マンガ読者が「マンガ」という語を見た時に連想する6つの言葉。回答を各主題領域に合わせて再コード化したものと各主題領域ごとの年齢層別割合。
(数字%, 回答数 = 1071)

日本に対するイメージの 主題領域	年齢区分						Pearson's X ²
	子供	若年層	青年層	中年層	壮年層	平均 (%)	
	(6-12)	(13-20)	(21-30)	(31-45)	(46>)		
日本のポップカルチャー							
マンガ読者	66.7	44.1	35.2	20.3	33.3	38.4	22.325
非マンガ読者	0	21.4	8.5	6.3	13.3	16.8	
伝統的でエキゾチックな日本							
マンガ読者	20	27.1	38.3	52.2	100	34.5	14.601
非マンガ読者	0	45.9	39	50	46.7	44.3	
戦時下の日本							
マンガ読者	0	13.8	11	12.5	13.3	12.9	2.692
非マンガ読者	0	8.6	6.9	9.4	11.1	7.9	
現代的で魅力的な日本							
マンガ読者	13.3	7	11.4	13	0	9.6	2.552
非マンガ読者	0	14.8	13.4	25	13.3	14.9	
日本での生活と価値観							
マンガ読者	0	2.1	3.7	5.8	0	3.1	4.137
非マンガ読者	0	2	3.7	0	0	2.3	
日本語やその他							
マンガ読者	0	2.1	0.9	0	0	1.4	2.136
非マンガ読者	0	0	0	0	0	0	

拮抗している。イタリアでは、女性のほぼ二倍の数の男性が日本からポップカルチャーのイメージを連想している。「戦時下の日本」などのその他の項目に関しては、男性がよりそのように日本を見做したいという願望を示している（イタリア：男性 8.5%、女性 3.7%、フランス：男性 10.6% と女性 6.0%）。

最後に、表 5 から日本像を年齢によって区分した際の主題領域を観察する。それぞれ対極にある、ポップカルチャーを想起する日本像と、伝統的でエキゾチックな文化を想起する日本像は、幼年期から中年期までのマンガ読者の年齢と適切に相関がある。加齢により、回答者は日本文化をポップカルチャーとしてではなく、より伝統的でエキゾチックな文化や場所として見做すようになっていく。彼らの年齢に関係なく、非マンガ読者は、伝統的かつエキゾチックな場所として主に、そして常に日本を見做す傾向がある。この場合、マンガを読むという行為が、ポップもしくは伝統的という二本の軸の間でどのように日本像に影響をもたらすかについては、これらの単純な統計的調査からすでに現れている。これについて他の領域は周辺的に見え、そのうえ特に直接的あるいは線形的な相関関係を示すわけではない。

最後に 2 つの分析を行う。第一に、フランスとイタリアで若干の例外は別として、我々は年齢層によって、日本像の主たる 3 つの区分において比較しうる傾向を見出した（ポップカルチャー、伝統的／エキゾチックな文化、戦時下）。加齢によって、ポップカルチャーに関する事柄と戦争中の出来事に関しての日本像を挙げる傾向は減少する。一方、伝統的／エキゾチックというイメージは増加した。ポップカルチャー的なイメージという回答比率は、子供（イタリア 100.0%、フランス 61.5%、以下前者をイタリア、後者をフランスの割合とする）、若年層（20.8%、37.1%）、青年層（18.4%、34.2%）、中年層（8.0%、31.4%）、壮年層（10.0%、25.0%）。伝統的／エキゾチックというイメージの回答比率：子供（0.0%、23.1%）、若年層（39.6%、33.5%）、青年層（44.7%、36.0%）、中年層（48.8%、57.1%）、壮年層（5.0%、62.5%）。戦時下というイメージの回答比率：子供（0.0%、0.0%）、若年層（8.3%、8.6%）、青年層（5.3%、7.5%）、中年層

(8.0%、11.4%)、壮年層(10.0%、12.5%)となった。ポップカルチャー的なイメージについての一般的な傾向は、フランスのサンプルがより高い数値となっているが、伝統的/エキゾチックなイメージはイタリアの方が数値が高い(二国間のサンプルにおいて戦時下のイメージについては関連する差異が見出だせない)。どちらも傾向は類似している。

第二の分析は、教育変数との関係である。一般的には、教育水準を満たしたマンガが増加していると考えよりもむしろ、危険性のない思想と想像力の運び手として、想像力と思想の大枠の中でマンガは多少中立的に見做されていた。この相関関係の強さはピアソンのカイ2乗検定の高い数値によって支えられている。それどころか、言語としてのマンガの枠組は、教育水準に依存していない。

最終的な見解

第一には、非マンガ読者の間のマンガのイメージに関することだ。回答に現れるマンガ観は通常説明的で好意的なものである。つまり、否定的ではない。

これは、イタリアとフランスにおける社会的・文化的な構造において、読み物、書籍としてのマンガが強力に浸透しているということだ。そしてそれは筆者が以前に集めた質的なデータ⁴¹と結合した。両国では、マンガに接触し高く評価する読者が三世代と30年の期間において見とめられる。その第三世代は、今日10代の若者が占め、毎年開催される日本とマンガについての多くの芸術祭とコミックス市場に影響を受けつつ成長している。テレビアニメや劇場アニメを含む周辺要素の共存のおかげで、文化的な形態としてのマンガの馴致は、ほぼ成就したといっている。マンガを定義する語が選ばれる際に多くの非マンガ読者は、「宮崎(駿)」や「ルパン三世」、あるいはフランスやイタリアのファンたちの認識や公共の言説の中にもみられるような、マンガよりもアニメに近い言葉を挙げることが多い。

41 Pellitteri (2010: 497-513)

日本のイメージに関して、まったく同じ固定観念と文化的なイメージが、非マンガ読者とマンガ読者の間で存在しているように見える。端的に言えば、これは、この二カ国のマンガの歴史が非マンガ読者の間にこのメディアの正しいイメージを生みだしたことを意味する一方で、同時にマンガ自体は古い固定観念や決まり文句に代わるような、オルタナティブな日本像をマンガ読者へともたすことはなかった。一方で我々は、マンガの外側から来ている日本に対する固定観念とイメージが、マスメディア、ジャーナリズム、一般的な言説において、まだ非常に広範囲に普及していると推測できる。他方、マンガ読者の勤勉さが、非マンガ読者とまったく同一の日本についての表象を、彼らの認識において再現しているので、ヨーロッパで出版されるマンガタイトルの中でどのように「日本」が表象されるかに注意を払わねばならない。我々はマンガの文化的な力は自己言及性があるという仮説を提唱することができた。マンガはよく売れており、マンガが「クール」かどうかは、ファンと主流なメディアの間の議論の問題である。しかし、典型的な日本製品、例えばマンガの文化的で商業的な力は、「ソフト・パワー」と必ずしも一致しないように見える。少なくともこの方向性において、1国の文化とそこに住む人々という意味での日本は詳細には見とめられなかった。もちろん、特にインタビューにおけるマンガ読者と非マンガ読者の比較の間には、日本についての抽象的なイメージに対する盲信と耽溺が確認できる。なぜなら単純に、マンガは日本という国に由来するものだからだ。この意味で、我々はわずかで部分的なソフト・パワーが働いていると推測した。しかし、我々は少なくとも、日本のポップカルチャーについて語るときには、ソフト・パワーの定義を修正しなければならないだろう。

参考文献

- ALANIZ, JOSÉ, 'Compagni mangafan di Russia' ('Mangafans Fellows of Russia'). In: *Kappa Magazine*, issue 168, June, 4, 2006.
- BOLALEK, RADOSŁAW, 'The Naruto fan generation in Poland: An attempt at contextualization.' In: Jaqueline Berndt, ed., *Intercultural Crossovers, Transnational Flows: Manga/Comics. Global Manga Studies*, vol. 2. Kyōto: Kyōto Seika University / International Manga Research Center, 2011, pp. 33-48.
- BOUISSOU, JEAN-MARIE, 'Does Doraemon Yield "Soft Power"? Some Evidence from a Study on European Manga Readers.' Presented at the Manga Worlds: Subculture, Japan, Japanology international conference. Kōbe and Kyōtō (Kōbe University / International Manga Museum), 1st-3rd June, 2012.
- , 'Japan's Growing Cultural Power: The Example of Manga in France.' In: Jaqueline Berndt and Steffi Richter (edited by), *Reading Manga from Multiple Perspectives: Local and Global Perceptions of Japanese Comics*. Leipzig: Universitäts-Verlag Leipzig, 2006, pp. 149-165.
- BOUISSOU, JEAN-MARIE, MARCO PELLITTERI, BERND DOLLE-WEINKAUFF with ARIANE BELDI, 'Manga in Europe: A Short Study of Market and Fandom.' In: Toni Johnson-Woods (ed.) *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. New York, London: Continuum, 2010, pp. 253-66.
- BOURDIEU, PIERRE, *La distinction. Critique sociale du jugement* ('Distinction: A Social Critique of Judgment'). Paris: Les Éditions de Minuit, 1979. (=ピエール・ブルデュー『ディスタンクシオン——社会的判断力批判(1・2)』、藤原書店、1990年)
- DE LEÓN, RODRIGUEZ and JOSÉ ROLANDO, 'Panama, insospettabile amante dei manga' ('Panama, Unsuspected Manga Lover'). In: *Kappa Magazine*, issue 154, April, 2, 2005a.
- DOLLE-WEINKAUFF, BERND, 'Comics und kulturelle Globalisierung.' Paper presented at the Forschungsberichte zu Struktur und Geschichte der Comics in Deutschland conference, Nov. 17-18, Universität Koblenz-Landau, 2006. Available at comicgesellschaft.de/pdf/Tagung06nov_dolle-weinkauff.pdf

- EGMONT, *Shinkan*, issue 13, Mangaprogramm, Sommer. Köln: Egmont, 2007.
- HIBBS, BRIAN, 'Tilting @ Windmills #37: Bookscan 2006'. In: *Newsarama*, 2007, Newsarama.com/tilting2_0/tilting37.html (最終確認 2007 年 10 月、現在オンラインで閲覧不可)
- JETRO (Japan External Trade Organization), *Japan Economic Monthly*, industrial report, July, 2005.
- LEONARD, SEAN, 'Progress Against the Law: Anime and Fandom, with Key to the Globalization of Culture.' In: *International Journal of Cultural Studies*, vol. 8 (9), 2005. Available at <http://ics.sagepub.com/cgi/reprint/8/3/281> (最終確認 2013 年 10 月)
- MALONE, PAUL M., 'Transcultural hybridization in homegrown German manga.' In: Jaqueline Berndt (ed.), *Intercultural Crossovers, Transnational Flows: Manga/Comics. Global Manga Studies*, vol. 2. Kyōto: Kyōto Seika University / International Manga Research Center, 2011, pp. 49-60.
- PASAMONIK, DIDIER, '2005, l'année de la "Mangalisation"' ('2005, the Year for "Manga-ization"?'). *ActuaBD*, December 31, 2005. Actuabd.com/spip.php?article3150 (最終確認 2013 年 10 月)
- , 'Le succès des mangas: Pourquoi il ne s'arrêtera pas' ('The Success of Manga: Why It Will Not Stop'). *ActuaBD*, January 18, 2006a. Actuabd.com/spip.php?article3200 (最終確認 2013 年 10 月)
- , "'Shōgun", un magazine de mangas... européens!' ("Shōgun", a Magazine with Manga... from Europe!'). *ActuaBD*, June 26, 2006. Actuabd.com/spip.php?article3875 (最終確認 2013 年 10 月)
- PELLITTERI, MARCO, 'A Starting Cartography of the Images of Manga in Europe among Manga Readers and Non-readers.' Presented at the Manga Worlds: Subculture, Japan, Japanology international conference. Kōbe and Kyōtō (Kōbe University / International Manga Museum), 1st-3rd June, 2012.
- , 'Manga in Europa. I primi risultati di una ricerca comparativa internazionale in corso' ('Manga in Europe. First results of an ongoing international comparative research'). In: Matteo Casari (ed.), *Culture del Giappone contemporaneo. Manga*,

- anime, videogiochi, arti visive, cinema, letteratura, teatro, architettura* ('Cultures of contemporary Japan. Manga, anime, video games, visual arts, cinema, literature, theatre, architecture'). Latina: Tunué, 2011, pp. 225-255.
- , 'Manga in Europe: A Short Study of Market and Fandom.' Paper presented at the Intercultural Crossovers, Transcultural Flows: Manga/Anime conference, Japanisches Kulturinstitut /Japan Foundation, Cologne (Germany), 30 September - 2 October, 2010a.
- , paragraph 'The Manga Market in Europe Today' (253-6), in Jean-Marie Bouissou, Marco Pellitteri, Bernd Dolle-Weinkauff with Ariane Beldi, 'Manga in Europe: A Short Study of Market and Fandom.' In: Toni Johnson-Woods (ed.), *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. New York, London: Continuum, 2010b, pp. 253-266.
- , *The Dragon and the Dazzle: Models, Strategies, and Identities of Japanese Imagination—A European Perspective*. Latina: Tunué, 2010c. (Pellitteri 2008 の英語版)
- , *Il Drago e la Saetta. Modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese*. Latina: Tunué, 2008.
- , "Manga in Italy: History of a Powerful Cultural Hybridization." In: *International Journal of Comic Art*, vol. 8 (2), 2006, pp. 56-76.
- , *Mazinga Nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake-generation* ('Nostalgia for Mazinger: History, values, and languages of the Grendizer-generation'). Rome: Castelvechi. 3rd rev. ed. (2008), Rome: Coniglio, 1999.
- RAFONI, BÉATRICE, 'Représentation et interculturalité. Les nouvelles images du Japon' ('Representation and inter-culturality: New images of Japan'). Paper presented at Questionner l'internationalisation: cultures, acteurs, organisations, machines ('Questioning internationalization: Cultures, actors, organizations, machines'), 14th National conference of information and communication sciences, Montpellier-III University, Campus Béziers, 2-4 june, 2004.
- RICHTER, STEFFI, 'J-Culture: Zwischen "beautiful Japan" und "cool Japan"' ('J-Culture: Between "beautiful Japan" and "cool Japan"'). In: Steffi Richter and

- Jaqueline Berndt (ed.), *Japan: Lesebuch IV—J-Culture*. Tübingen: konkursbuch Verlag Claudia Gehrke, 2008, pp. 110-138.
- RICHTER, STEFFI and JAQUELINE BERNDT, (eds.), *Japan: Lesebuch IV—J-Culture*. Tübingen: konkursbuch Verlag Claudia Gehrke, 2008.
- SABRE, CLOTILDE, *Le néo-japonisme en France. Passion des mangas et images du Japon* ('Neo-Japonisme in France: Passion for Manga and Images of Japan'). Master thesis in Ethnology, Institute of Sociology and Anthropology, University of Sciences and Technologies – Lille I, 2006.
- ZACCAGNINO, MARCELLA and SEBASTIANO CONTRARI, 'Manga: il Giappone alla conquista del mondo' ('Manga: Japan conquering the world'). In: *Limes, rivista italiana di geopolitica*, October 31, 2007. Available at <http://limes.espresso.repubblica.it/2007/10/31/manga-il-giappone-alla-conquista-del-mondo/?p=313> (最終確認 2013 年 10 月)

マルコ・ペリテッリ (Marco PELLITTERI, PhD) 1974 年、イタリア生まれ / トレント大学社会学博士 / パリ、ミラノ、ローマ、ロンドンの大学や研究所での任期就職後、神戸大学での日本学術振興会客員研究員へ (2014-2016) / 日本マンガとアニメをめぐる西欧のファン文化研究・文化産業研究 / 著書: 『The Dragon and the Dazzle: Models, Strategies, and Identities of Japanese Imagination』(2010、日本国際交流基金出版助成金による英訳) およびイタリア語での 4 冊 (2014 年発行のビデオゲームについての共著を含む)、「西洋的『オタク』についての覚書——ヨーロッパのマンガファンダム誕生における日本文化の「芳香」の重要性」(訳 = 中田健太郎、『ユリイカ』2008 年 6 月号、248-257 頁)。

フランスにおけるマンガ研究

猪俣紀子

はじめに

フランスで日本のマンガが翻訳出版され始めて約 40 年がたつ¹。日本でも、2010 年に経済産業省は製造産業局に「クール・ジャパン室」を設置し、主にいわゆるサブカルチャーの海外への積極的な発信を試みてきた。そのクールジャパンのコンテンツのひとつ、「マンガ」が最も受容されている国のひとつがフランスとされている。90 年代に盛んに放映された日本製のテレビアニメにより受容の素地ができ、それをきっかけにマンガの導入が進み若者を中心に人気を博すようになった。2000 年代後半から急激に出版点数は増え、市場においてもその成長ぶりが言及された²。現在は「manga」という日本のマンガを表すアルファベット表記の広がりに加え、「shonen」「shojo」「seinen」をローマ字表記で用いた、ジャンルを表す単語も定着している。

1 1969 年に柔道雑誌『Budo Magazine Europe』に掲載された平田弘史の「武士道無残伝」が最初だといわれている。その後 1978 年にアトス竹本による日本マンガを翻訳掲載した雑誌『Le cri qui tue (ル・クリ・キ・チュ)』で一部のマンガファンを獲得する。

2 2005 年の ACBD の年次報告では BD 市場におけるマンガの飛躍を評して“mangalisation (マンガリザシオン)”と総括された。<http://www.acbd.fr/871/les-bilans-de-l-acbd/2005-lannee-de-la-mangalisation/#1> (最終確認 2014 年 2 月 28 日)

マンガ受容が広がり、その歴史が長くなるにつれマンガ作品の消費だけではなく、マンガ関連書籍の出版やマンガに関するイベントの企画など、マンガが語られる場が増加する。

フランスをはじめ、世界で消費されるようになった「マンガ」の状況について日本で報じられる機会は多いが、現地で日本のマンガがどのように受容され、語られているのかについて触れられる機会は多くはない。日本のマンガ研究については、翻訳出版作品も少ない市場特性と併せて、マンガ研究の国内的閉鎖性が指摘されてきた（小田切 2010）。しかしここ数年、欧米作品中心であるが海外コミックスの翻訳出版も増加し³、海外のマンガ研究との交流が、日本マンガ言説を相対化し、新たなマンガ論の枠組みを構築する（夏目 2013: 35）のでは、とその可能性が期待されているが、国際会議の開催や、研究書の翻訳などアカデミックなマンガ研究は始まったばかりである。

本章ではフランスにおけるマンガの市場の歴史と定着を概観し、フランスで行われているマンガ研究の一部を紹介する。グローバル化するマンガが、ある地域でどう読み取られ、語られているのかを理解することで、マンガ研究の現状の報告と今後の開かれたマンガ研究のための課題を提示したい。

フランスにおけるマンガ市場の定着

まずフランスでの 2000 年以降のマンガの出版量の推移を概観する。日本では出版市場そのものの不振と、マンガジャンルでもマンガ雑誌が売れなくなったことが話題となって長らくたつ。しかしフランスでは、フランス語圏のコミックスである BD（バンド・デシネ）市場で、翻訳された日本のマンガは右肩上がりだった時代の勢いは衰えたものの、安定した出版点数を誇っている。

BD 評論家・ジャーナリスト協会（略称 ACBD⁴）が毎年発表する統計資

3 ガイマン賞という人気海外マンガ作品を投票で決める賞の集計によると、2012 年 10 月から 1 年間で 85 作品が翻訳出版された。

4 正式名称「Association des Critiques et journalistes de Bande Dessinée」。ジル・ラティエ

料から日本マンガの翻訳点数の表を作成した（図1）⁵。

19点しか翻訳されていなかった1994年から2012年まで、日本マンガの翻訳出版は毎年飛躍的に増加していたが、2006年以降からはその状況も落ち着きをみせ、毎年数十点程度の微増であった。だが、2013年はBD市場全体の新作点数自体が前年を下回っているが、初めてマンガの出版点数が前年より9点減少した。全体のなかの日本マンガのタイトル占有率は2%ほど上がり37%となった。フランスでは年間1400タイトルほど、つまり毎月110作品程度が刊行されている状況が10年ほど続いている現状だ。

マンガのベストセラーの作品は数年間あまり変動がなく、2013年の「トップトリオ」と称される3作は1位「NARUTO」、2位「ONE PIECE」、3位「FAIRY TAIL」であった⁶。5つの大手出版社から刊行される売り上げ上位10作品が、フランスでのマンガの売り上げの50%を占めている。2004年の調査でも「ドラゴンボール」、「NARUTO」、「遊☆戯☆王」、「シャーマンキング」等の人気作品10タイトルで日本マンガ全体の売上の半数を占めていた⁷。作品タイトルは変わりながらも、10作品程度の人気作によって、フランスにおけるマンガ市場の約半分が占められている状況はACBDの資料でも定期的に言及されている⁸。少ない種類の作品が多く読者に読まれてフランスでの日本マンガの販売をけん引しているといえる。

マンガ読者層と出版作品

マンガを読む読者の年齢については、ポンピドゥーセンター付属の公共情報図書館が2011年に調査を行ったが⁹、それによると、過去1年間に

(Gilles Ratier) が代表を務める。

5 <http://www.acbd.fr/category/les-bilans-de-l-acbd/>（最終確認2014年2月11日）

6 <http://www.acbd.fr/2044/les-bilans-de-l-acbd/2013-lannee-de-la-deceleration/>（最終確認2014年2月17日）

7 (GfK, « le marché de la BD en France », communiqué de presse, le 12 janvier 2005)

8 2007年、2008年、2009年、2010年、2011年のACBDの年次報告でその記述がみられる。

9 5,000人を対象にフランス文化・情報省の協力を得て行ったもの。以下のサイ

マンガを読んだ割合は、思春期から 39 歳までの年齢層は 4 ～ 5 割だが、40 代以降の年長世代では急激に落ち、1 割を超える程度が読むにとどまる。これに対して BD を読んだ割合は、25 ～ 29 歳が 62% で最も低くなっており、40 歳以上は平均して 90% が読んでいた¹⁰。翻訳されたアジアのマンガ読者は BD 読者と比べて、若者と女性読者が多いことはしばしば指摘される¹¹が、思春期の若者と若い世代の大人を中心に読まれるマンガと、子ども・高齢者がより多く読んでいる BD という対照的な結果となっている。

フランスの若い世代のマンガ読者が中心となって読む日本でも人気の作品のほかに、市場的には大きな影響力はないにもかかわらず、メインストリームではない作品が多く刊行されている。たとえば、丸尾末広の作品を中心に刊行している出版社、レザー・ノワール (Lézard noir) は会田誠のアートブックなども出版しており、ジャンルを超えて同じ嗜好を持つと思われる読者を意識したラインナップで構成されている。このような小規模の部数でインディペンデントな作品を刊行する出版社の存在で、文学的で難解なもの、極めて暴力的なもの、グロテスクな表現のものなど日本で広く受容されていない作品や、もはや出版されていない古い作品がフランスの市場で流通していることがままある。販売部数が必ずしも見込める作品でなくとも、バラエティに富んだマンガが出版されている。この多様な作品群がフランスのマンガ受容の幅を広げ、様々な意図をからめ取りながらマンガが語られる機会を増やしている。

マンガに関する言説の増加

このように豊富な種類の日本のマンガ作品が翻訳されるにつれて、マンガ作品の翻訳だけでなく、マンガ関連書籍も出版されるようになる。た

トから一部の結果が閲覧できる。<http://www.culturecommunication.gouv.fr/content/download/25390/212951/file/CE-2012-2-site.pdf> (最終確認 2014 年 2 月 28 日)

10 1 年間に日本やアジアのマンガを読んだことのある人数の世代別の割合は、11 ～ 14 歳では 59% が読み、15 ～ 17 歳で 51%、18 ～ 24 歳で 42%、25 ～ 29 歳で 46%、30 ～ 39 歳で 37%、40 ～ 49 歳で 14%、50 ～ 59 歳で 10%、60 歳以上が 13% となっている。

11 2007 年、2008 年、2009 年、2010 年、2011 年の ACBD の年次報告でその記述がみられる。

たとえば 1991 年に同人誌として始まり、現在も商業誌として続く日本アニメ・マンガに関する雑誌『Animeland (アニメランド)』は、マンガファンによる日本マンガのフランス受容の歴史について考察する際に、貴重な資料となっている。フランスに限ったことではないが若者に人気を博すマンガは、長らく親や教育者の立場から批判されてきた。東アジアでもマンガの普及に対してファン層の活動が重要であったが、フランスでも初期のマンガ作品の出版やひろがりにはファン層の活動によるところが大きい。その後 90 年代の早い時期に BD 研究者のティエリ・グルンステンによる優れた研究書『L'univers du manga』(Groensteen 1991) も出版されるが、とくに 2000 年以降、大学などアカデミックな機関に所属する研究者によるマンガ研究が増加する。

BD の持ち得ないマンガの歴史的連続性

日本の政治学を専門とする、ジャン＝マリー・ブイッソーの『Manga: histoire et univers de la bande dessinée japonaise (マンガ——日本のバンド・デシネの世界と歴史)』(Bouissou 2012) は精緻に資料を読み込み、フランスにおけるマンガ人気をカトリック教会の影響から読み解く良書であるが、冒頭のマンガの歴史的部分について、ブイッソーの記述をみてみたい。

ブイッソーは、マンガが絵巻物、浮世絵と直接的な関係の上に成立しており、その「歴史の連続性」こそが重要だと繰り返し述べる。視覚言語と語り（ナレーション）の表現の違いを引き合いに、絵巻物をマンガの先駆者とみることには同意しない日本の専門家もいると呉智英の発言を挙げ、それはアステカ王国の古文書とバイユーのタピスリーを BD の祖先とみなすようなものだと同意しながらも、マンガと絵巻物の技法に関する議論は、日本における視覚的物語について、本質である歴史の連続性を忘れさせてしまうと、歴史の連続性があることに重点を置こうとする (Bouissou 2012: 21)。

アステカ王国の古文書は王国とともに滅亡し、マチルダ王女のタピスリーは孤立した傑作として残っているが、絵巻物は江戸まで持ちこたえた。

有名なマンガの描き手のなかには、20 世紀になっても絵巻物を描いた作家もいる。例を挙げると「フェリックス・ザ・キャット」を日本に持ち込んだ岡本一平は、コミック・ストリップの狭い枠を飛び出した初めてのマンガ家で、1921 年には有名な東海道五十三次を 9 メートルの 2 本の絵巻物で出していた。(同上)

しかし、BD の歴史的連続性を考えるならば、佐々木果はヨーロッパの視覚文化史のなかでコマ割りの物語表現を考察しており、「絵がいかに区切られたか」を、「1 枚のメディア上に、複数の絵」が描かれているものと「2 枚以上のメディア」に描かれているものに注目して分析する。それによると 1 枚のメディア上に複数の絵が描かれた事例は古く、キリスト教美術に見られ、キリスト教圏で 6 世紀までには確認ができたという。15 世紀以降には内容も宗教画以外に多様化すると図像も挙げられている¹²。また BD と視覚的に近い、19 世紀に民衆版画として広まったエピソード的存在や、青本叢書の形態が 20 世紀初頭に始まった子ども向け BD 掲載雑誌に影響を与えたという推測もある¹³。このような例を踏まえてもタピスリーからの関連がない、BD に歴史的連続性がないと断定できるものだろうか。

絵巻物をマンガの起源として連続性を主張することについては、日本においても様々な議論が繰り広げられてきた。マスコミで鳥獣戯画がマンガと関連させて論じられることは現在でも多い。山本陽子は、美術史研究者の側からはマンガの原点が鳥獣戯画とする言い方に異論は出ないだろうが、マンガ研究者の見解は、二分すると述べ、描写や風刺の観点から鳥獣戯画を日本漫画の原点ともいうべき作品とする清水勲や、美術教育の観点から北斎漫画等の羅列を危惧するジャクリーヌ・ベルントを挙げ、「この見解の対立は、何をマンガにするかという各研究者のマンガ観の相違に拠るところが大きい」と指摘する(山本 2013: 23)。

12 佐々木果 (2012: 13)

13 猪俣紀子 (2010: 177)

マンガを文化的、芸術的にすでに権威づけられた伝統文化と結び付けて語ることで正当化し、価値付けようとする試みは日本におけるマンガ史の記述でも長らく行われてきたことである。大塚英志によると日本で最初に鳥獣戯画をマンガの起源としたのは 1924 年の『日本漫画史』（細木原青起）のなかであったという（大塚 2005: 21）。ブイッサーの日本マンガの「歴史的連続性」の強調についてはその、権威付けられたものを語ることで自らの立場を正当化するという意図も読みとれるが、なぜ西欧のバンド・デシネは持ち得なかったものとして、日本マンガに歴史的連続性があり伝統のあるものとして描きたいのか。そこには日本のマンガを東洋のエキゾチックなものとする、オリエンタリズムがみられるといえよう。

ブイッサーはまた、マンガの歴史的連続性についてさらに次のように述べる。

この絶え間ない伝統はマンガの開花と、日本社会のなかで大変広範な受容を享受することに確実に貢献した。それに対して西洋ではバンド・デシネは常に親や、教育者に信用されず、権力によって長い間即座に検閲をされてきたものだ。(Bouissou 2012: 22)

彼のいうバンド・デシネの状況と同じく、日本のマンガには、戦後であれば赤本時代から、幾度となく親や教育者たちに悪書とされ規制されてきた、周知の長い歴史があることには触れられていない。

マンガのテーマや表現に関しても、具体的な作品を挙げて歴史の連続性を確認する。たとえば「ドラゴンボール」のバトルシーンでおならが武器のように使われているが、鳥羽僧正、河鍋暁斎も同じ手法を使っていることが挙げられ、糞便に関しては、「餓鬼草子」と「Dr. スランプ」、「トイレット博士」が言及されている¹⁴。春画については、バンド・デシネはセックスが自然なものだと忘れてしまった¹⁵と対比させ、春画は現在の触手系

14 Bouissou (2012: 22)

15 Bouissou (2012: 35)

のボルノグラフィックなマンガにつながるとし、克・亜樹の「ふたりエッチ」は春画の教育的側面を後継しているとする¹⁶。またナンセンスマンガは日本で発達した西洋で見られないものとし、「フリクリ」、「サイボーグクロちゃん」、「ボボボーボ・ボーボボ」などの作品は知らずにいるかもしれないが、日本の禅の正当な継承者でもあり、伝統の石庭の遠いところまである¹⁷とする。

なにか「歴史的連続性」とされ、どのような共通点がみられれば「歴史的連続性」があると捉えるのかに関して十分な歴史学的検討がなされているとはいえない。西洋、フランスにはない、伝統あるエキゾチックな国の読み物として、絵巻物、浮世絵の繋がりが強調されるにとどまっている。

期待されるマンガ観

2010年にパリにあるギメ東洋美術館でマンガに関する展示が開催された¹⁸。タイトルは「サムライ、僧、忍者——マンガが日本史を再訪する時 (Samourais, Moines et Ninjas: Quand le Manga Revisite l'Histoire Japonaise)」であった¹⁹。展示会場は、マンガに関するコーナーと浮世絵に関するコーナーの2つに別れ、そのほかに実際にマンガが読める、マンガ読書コーナーで構成されていた。浮世絵部分の解説には、表現等は現代のマンガの前提の様に読める、と書かれていた。展示されたのは歌川広重の忠臣蔵、仮名書魯文の挿絵本、一休宗純の一休骸骨であるが、マンガ部分ではまんだらけで立ち読みをする写真や、東京のイメージの眩しいネオン街の写真とともに、「日本壮絶史」(平田弘史)、「るろうに剣心」(和月伸宏)、「バガボンド」(井上雄彦)、「JIN—仁—」(村上もとか)の単行本やフィギュアなども伴って出展されている。

マンガのグローバルな成功は、その「日本性」に還元される場合が多

16 Bouissou (2012: 36)

17 Bouissou (2012: 27)

18 ジャン＝マリー・ブイッスー氏も監修者の一人として参加している。

19 YouTubeで展示会の様子が見られる。(http://www.youtube.com/watch?v=fdpBe-JY2W5k)

く、欧米のファンは 19 世紀末の日本ブームを連想させるほど「日本的」な要素をマンガ文化の不可欠な成分とみなしていることは周知（バルント 2010: 31）といわれているが、ギメ美術館のこの展覧会からも、侍などエキゾチックなステレオタイプイメージとマンガが緊密に結びついて想起されることが一般的であることを表している。

同様の傾斜を示しているのはブリジット・小山＝リシャールの著書『Mille ans de manga（マンガの千年）』²⁰である。この著書では、マンガを 1000 年の歴史があるものとし、浮世絵をそのまま用いた杉浦日向子（図 2）や水木しげる（図 3）の作品を図示している。絵巻物や浮世絵がマンガ的表現を使用していたかということと、現在のマンガが歴史的な表現を使用しているかを図示する小山＝リシャールは次のようなスタンスを採用している。

一貫して述べてきたように、現代のマンガは先祖伝来の画像文化から生じている。マンガの痕跡を、1000 年以上前に描かれた戯画や、絵巻物、浮世絵の痕跡に発見する。日本の思想や視覚表現の道筋はもちろん進化してきたが、しかしながら今日のマンガやアニメにそのエッセンスが発見できる。（Koyama-Richard 2007: 227）

ここでもマンガが歴史ある伝統的な連続性を持っていることが強調されているが、杉浦や水木の絵は元々浮世絵を参考にしたものであっても、それを一貫して使い続けたわけではない。また、マンガ全体についてその連続性を述べるには、選ばれている絵の選択が限られているといえよう。

本章では、現在の日本の文化的状況と切り離されたような、排他的、特殊的、均質的に表象された西洋のオリエンタリズムによって規定された「日本」（岩淵 2001: 7）的な視点で考察されるフランスのマンガ研究の一部を紹介している。しかし、もちろんフランスでマンガの歴史的連続性を

20 Flammarion, 2007

起源に関しない社会学系の研究も始まっている²¹。これは、フランスの「人文系」のマンガ論がオリエンタリズムから自由になれないという現状を表しているのだろうか。その仮説をたてるには今後のさらなる研究が必要である。そしてこのオリエンタリズム的視点はフランスの受容だけに起きている事象でもない。小田切博によると、北米で2002年～2007年に起きた流行としてのmanga boomには、おそらく北米の読者にとってもmangaがアメリカン・コミックスとは違い、馴染みのない物珍しさが作用した「アジアのポップカルチャー」だというオリエンタリズム的視点が存在していると指摘する（小田切 2011: 33）。オリエンタリズムには複数の意味合いがあるが、マンガがどのような意図をもって語られ、消費されているのかは上記によると「国」内で異なる思想的立場だが、それらは必ずしも「個人」の問題に還元されえない。そのような文脈と切り離してマンガを評論、研究することは不可能である。そしてそれは日本で海外コミックスを消費する時にも問われることであろう。

おわりに

日本のマンガが世界で読まれるようになり、とくにマンガ消費の盛んなフランスでも大量の作品がコンスタントに翻訳出版されている状況が長らく続いている。フランスでマンガ文化が多様に定着していくなかで、マンガについての言説は増え、マンガ研究も始まっている。今回フランスでのマンガ研究の東洋趣味的な考察が確認できたが、それは一部でしかない。人文系、社会学系などそれぞれの分野でマンガ研究が進んでいくなかで、想像上の一つの空間のなかでマンガが語られるようなマンガのグローバリゼーションは進んでいくのだろうか。それぞれの地域でどのような背景を持ってマンガが語られ、研究されているのかまず知る必要がある。

21 クリスティン・デトゥレ（Christine Déterez）とオリヴィエ・ヴァネ（Olivier Vanhée）は思春期の人々へのインタビュー調査を行い、社会的になぜ彼らにマンガが人気なのかを分析している。

参考文献

- 小田切博「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」ジャクリーヌ・ベルント編『世界のコミックスとコミックスの世界 国際マンガ研究 1』京都精華大学国際マンガ研究センター、2010 年、53-67 頁
- 佐々木果『まんが史の基礎問題——ホガース、テプフェールから手塚治虫へ』オフィスヘリア、2012 年
- 猪俣紀子「フランスの少女媒体における BD」『世界のコミックスとコミックスの世界 国際マンガ研究 1』ジャクリーヌ・ベルント編『世界のコミックスとコミックスの世界 国際マンガ研究 1』京都精華大学国際マンガ研究センター、2010 年、173-184 頁
- 夏目房之介「仮説・コマの発達史 マンガはいつからマンガになったのか」『別冊宝島 EX マンガの読み方』宝島社、1995 年、206-209 頁
- 山本陽子「“大人げないもの”が発達するとき——相似形としての絵巻とマンガ」『美術フォーラム 21 特集：漫画とマンガ、そして芸術 vol.24』醍醐書房、2011 年、23-28 頁
- 大塚英志・大澤信亮『“ジャパニメーション”はなぜ敗れるか』角川書店、2005 年
- ジャクリーヌ・ベルント「グローバル化するマンガ——その種類と感性文化」大城房美ほか編『マンガは越境する！』世界思想社、2010 年、19-39 頁
- 岩渕功一『トランスナショナル・ジャパン』岩波書店、2010 年
- Bouissou, Jean-Marie. *Manga: histoire et univers de la bande dessinée japonaise*. Philippe Picquier, 2012.
- Détere, Christine and Olivier Vanhée. *Les mangados : lire des mangas à l'adolescence*, Bibliothèque publique d'information du Centre Pompidou, 2012.
- Koyama-Richard, Brigitte *Mille ans de manga*, Flammarion, 2007.

猪俣紀子 (INOMATA Noriko) 1976 年、日本生まれ / 大阪府立大学博士後期課程単位取得退学 / 社会科学高等研究院 (EHESS、フランス) Master 2 修了 / 京都国際マンガミュージアム学芸室員 / 日本マンガ学会会員 / マンガ研究、比較文化、メディアヒストリー / 「マンガ——9 番目の芸術」『現代フランス社会を知るための 62 章』明石書店、2010 年、94-99 頁、[共同編集]「un abecedaire francophile」大阪公立大学共同出版会、2013。

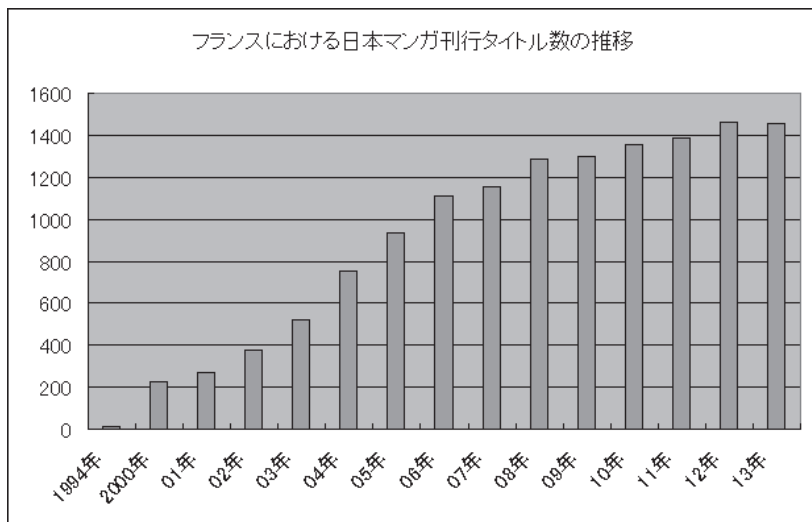


図1 「マンガ評論家・ジャーナリスト協会」(略称 ACBD) の年次報告書を参考に作成



図2 Brigitte Koyama-Richard, *Mille ans de manga*, Flammarion, 2007, p. 101



図 3 Brigitte Koyama-Richard, *Mille ans de manga*, Flammarion, 2007, pp. 224-225

12

フランスのマンガ市場と腐女子

ジェシカ・バウエンス＝杉本

はじめに

2009年12月19日、京都精華大学国際マンガ研究センターによる、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」が京都国際マンガミュージアムにて開催された。その2日目には、「セッション1：少女マンガ、女性コミックス——ジェンダーとジャンルをめぐって」の講演者のひとりである溝口彰子が「ヤオイ」というジャンル¹についての発表を行ったが、このセッション後のディスカッションの際に、前日基調講演者として登壇し、コミックス研究の権威でもある、ティエリ・グルンステン（Thierry Groensteen）が、「フランス〔語圏〕にはそういうものがないから...」というコメントをした。このことに対し、その場にいた本章の筆者を含む、グルンステンと同じ文化領域出身の参加者数人が、彼の主張に異義を唱え、反論してみた。

しかし、当時としてもフランス語圏で「そういうもの」はすでに10年間以上の歴史を持っていたうえに、現在フランスにおいて、ヤオイというジャンルのマンガが翻訳版で流通し、そして現地に「腐女子」と自称するファンが大勢いる。

ヤオイ・マンガとして、フランス語圏で最初に正規翻訳版を迎えたのは、

1 主に女性作家が女性読者向けに描く男同士の性愛をテーマとする作品群を指す。249

トンカム²から1996年に刊行されたCLAMPの「東京バビロン」(原作は1990年から1993年まで連載)と、2000年には尾崎南の「絶愛1989」(原作は1989年から連載)である。以下で詳しく述べるが、フランス国内ではヤオイ同人誌も発行され、インターネット上にはヤオイ・ファンのコミュニティが複数存在する。1990年代から現在にいたるまで紙媒体やウェブ上で二次創作とオリジナルのヤオイ作品が続々と発表されてきているのである。

しかしながら、オーソドックスなコミックス研究の領域では、このジャンルは不可視的である。主な原因としては、フランスのコミックス界は男の世界であるという事実が挙げられる。例えば、グルンステン自身の『マンガのシステム』という学術書籍において言及される作品は全て古典的な、英語圏、もしくはフランス語圏の青年マンガである。グルンstenは日本マンガについての知識もあり、1991年にそれについての最も早い入門書を発表したことがあるが、少女マンガについてはあまり言及せず³、ヤオイやBLには一切触れていない。コミックス研究において、女性向けジャンルについての論考が少ないということはフランス語圏に限らない。しかし、日本語圏、英語圏のコミックス研究と比べてフランス語圏では少ないということが目立つ。

フランス語圏では、少女・女性向けのジャンルがBD⁴の創成期から存在しなかった訳ではない。猪俣(2010)が指摘するように、少女向け雑誌に掲載されていたBD作品は20世紀初期から1960年代の間人気を博していた。しかし、その後、日本マンガブームが到来する1990年代後半までは、少女・女性読者をターゲットとするBDジャンルはなかった。フラン

2 トンカム(éditions Tonkam)は1994年にフランスで設立され、主に日本のマンガ、そして1996年から韓国のマンガをフランス語圏で発行している。様々な経営困難を乗り越え、現在大手のアシェット(Hachette)がトンカムの出版物の流通を担当している(<http://www.tonkam.com/> 最終確認2014年2月24日)。

3 2009年末、日本のマンガ研究者との交流をも背景に、グルンstenは『マンガのシステム』の続編において少女マンガに少し言及するようになった(Groensteen 2013: 60, 65, 151)。

4 フランス・ベルギーあるいはフランス語圏のコミックスを指すbande dessinée(バンド・デシネー)の略語。

ス語圏に限らず、女性向けジャンルがあまり注目されてこなかったことは、1990年代以前、コミックス自体が本格的な「市民権」を得ていなく、コミックス研究という分野も成立していなかったためでもある。

1. フランスの社会背景とマンガ

現在の日本で見られる映画やテレビ番組は、英語圏、とりわけアメリカから輸入されるポップカルチャー系の作品が多い。これは義務教育の期間中に短くても3年間は英語を学ぶ機会があることも関連しているかもしれない。しかし、フランス語を勉強する人は比較的に少なく、フランスのポップカルチャーが日本に入ってくる機会もそれほどない。従って、日本からみて、フランス文化はアメリカの文化より「遠く」感じられやすい。

日本における外国のマンガ作品では、「アメコミ」に基づく近年の実写版映画が示唆するように、「バットマン」や「スパイダーマン」などの典型的なスーパーヒーローものになじみがあり、その知名度も高い。フランスのBDのキャラクターも日本で知られているが、キャラクターグッズとして人気があり、文房具などを飾る⁵。「タンタン」と「スマーフ」という作品は近年ハリウッドでSFX版や実写版として改作されたことで、日本での認知度はアメリカ経由で高くなったともいえる。

BDの日本での認知度の低さに対して、フランスでは日本の作品は人気が高い。日本ではあまり知られていないが、日本マンガが海外で一番売れる国はここ10年間あまりはアメリカではなく、フランスである。1990年代からフランスで盛んに翻訳出版されてきた日本マンガは、今世紀に入ってから初めて本格的なブームを迎えるようになった。ペリテッリによると、2001年から2005年の間、フランスで流通した日本マンガは500%も増えた⁶。その一部は、フランスではヤオイ、日本ではBL（ボーイズラブ）と呼ばれるジャンルに当たる。

フランスでの日本マンガブームは現在も続いている。アメリカでは、

5 例えば、タンタン（ベルギーのエルジェ作）やスマーフ（同じくベルギーのペヨ作）等。

6 本論集第10章参照。

2005 年以降、マンガブームが終わったといえる状況になったが、まったく売れなくなった訳ではなく、「期待するほどには売れなくなった」というのが現状であろう。売り上げが低迷するなか、出版社は紙媒体から電子書籍に移行しつつある。また、売り上げを低下させる原因の一つとして「スキャンレーション」という問題が挙げられている。ヤオイ・マンガを含めて、スキャンレーションの存在は作家の生活を脅かすとされている（溝口 2010: 161）。この非正規翻訳版のファイルには誰もが簡単にネット上でアクセスできる。しかし、こういったファイルを作成・消費する読者はマンガを購入したくないという動機のみで、スキャンレーションに踏み出すとは限らない。主な動機は「正規出版されたマンガに読みたいものがない」という事実のようである。読者のニーズがライセンス上の出版と剥離しているため、非正規翻訳版に興味が向く。マンガ市場のこの隙間に、マンガブームの終焉を告げる出版社が目をつければよいだろう。

フランスでは、リーマンショック後も、マンガを含む娯楽市場がアメリカほど打撃を受けなかった要因が別にあると思われる。マンガ文化だけでなく、社会状況もアメリカとは大きく異なる。例えば、フランスは、東アジアやヨーロッパの諸先進国と比較にならないほどの福祉国家であり、医療等の無料化もあるために少子化は進んでいない。そして、子供と若者の多い国では、マンガの読者も多いのではないか。さらに、中産階級の生活が脅かされているという危機感が比較的になく、世界的に不況であるこの時期でも、娯楽にかかるお金を節約しない。

ところが、フランスにおいて日本マンガが如何に普及してきたかを考慮に入れる必要もある。最初は、日本のアニメが放送されていたが、これらの放送中止によって原作に対する需要が高まったといえる。1970 年代にはアニメが主に子供向け番組として位置づけられ、子供たちがその物語に熱中していた。このフランスやベルギーでの「日本アニメ黄金期」は、テレフランス 1 という局による番組「クラブ・ドロテー」に象徴されていた。週 4 日、多い時は週 20 時間の放映を通して、「聖闘士星矢」、「ドラゴンボール」、「らんま 1/2」という人気シリーズを子供たちに届けていた。しかし、この「天国」ともいえる状況は長続きしなかった。子供を熱中させる日本

アニメに対し、フランスの政治家が疑いの目を向け始めたためである。

2. 「アンチ・マンガの候補者」——日本マンガに左右された 2007 年のフランス大統領選

フランスでは、1993 年から国家の指導により、自国の文化と言語を守るためにテレビ番組の何割か以上はフランスの作品でなくてはならない、外国もしくは他言語、とりわけアメリカと日本のものであってはならないという政策が導入された⁷。日本のテレビアニメの古典的作品といえる「北斗の拳」の暴力シーンが問題視され（Sabre 2012: 71）、1992 年以降「クラブ・ドロテー」に対する猛烈な抗議が寄せられた。その結果、1994 年からは、テレビで見ることのできる日本のアニメは著しく減ってしまう。

こういったアニメへの攻撃が、かえってフランスでのマンガブームの引き金にもなったと思われる。「ドラゴンボール」や「らんま 1/2」、そしてその他の多くのアニメの原作はマンガであり、続編をテレビで見られないのなら、マンガで読めばいい！と考えたファンが大勢いたことだろう。行政は個人が購入するマンガの数までは制御できないという利点もあって、アニメ視聴者がマンガの読者に流れていくようになった。

マスコミに「文化闘争」と称されたこの運動は、1989 年、社会党政治家のセゴレーヌ・ロワイヤル（Ségolene Royal）が執筆した書籍に象徴される⁸。ここでロワイヤルは、日本のアニメやマンガは醜い画風だけでなく、過剰な暴力表現と性描写にも特徴づけられ⁹、その影響下、フランスの子供の読解力が落ちると批判している。これらの主張は、フランス中のアニメ・

7 1993 年、フランス上院議員がアメリカの映画の吹き替え版を制限したり、テレビ番組やラジオで放送される曲の 4 割以上はフランスのものでなければならないという法案を承認した。フランスだけでなく、スペインでも同じような制限を義務付ける法ができた。

8 『Le ras-le-bol des bébés zappeurs（テレビばかりみる子供にはうんざり）』（Royal 1989）。

9 自国産以外の暴力表現・性描写に過敏になるのはフランスに限ったことではない。皮肉なことにアメリカではヨーロッパの BD が同じ理由で忌避される。イギリスのコミックス研究の権威である R・サビンは、アメリカで BD の売り上げが伸びない原因の一つが、BD の激しいと見なされる性描写にあると指摘している（2005: 184）。

マンガファンを敵に回すことになりながらも、公私を問わず長年にわたって存続していた¹⁰。ロワイヤルは、アメリカと日本の番組を制限しないと、子供達はアメリカ人のような考え方を身につけ、最悪の場合¹¹、日本語で会話するようになってしまうと述べていた (Royal 1989: 149)。そのため、ロワイヤルは日本のポップカルチャーだけでなく、日本人そのものが嫌いなのではないかと、つまり、人種差別的であるとマスコミ関係者に糾弾された¹²。

ロワイヤルは人種差別主義的な意図で当該図書を出版したのではないかもしれない。本人はフェミニズムの視点から、子供や女性を守ろうとして行動していたのかもしれない。しかしながら、日本のジェンダー関係に対する東洋趣味系のステレオタイプを抱いてしまったようでもあり、アニメやマンガにおける女性への暴行シーンの嫌悪感を繰り返して問題視することで、かえってアニメとマンガの多様性の知識が不十分であることを露呈してしまった。また女性向けのジャンルには一切触れていないことから、少女マンガやヤオイの存在を認識していなかったと推測できる。

2007 年、ロワイヤルは大統領選に出馬するが、「アンチ・マンガの候補者」(candidate anti-manga) という皮肉めいたあだ名をつけられていた。選挙戦当時、ロワイヤルによる (マンガに関係のない) 社会福祉政策案等は、共和党のライバルであるニコラ・サルコジが提案していた政策よりは評価されたにもかかわらず、ロワイヤルが僅差で選挙に負け、サルコジが 2007 年から 2012 年までフランス大統領を務めることになった。日本マンガに関する論争がフランスの大統領選に影響を及ぼしたということを裏付ける数字は残念ながらないが、日本アニメ鑑賞という遊びを「文化闘争」

10 2006 年、日本の社会党政治家の福島瑞穂との対談の場でも日本のマンガを批判していた。(「反日本アニメ議員 仏大統領に立候補」 <http://animeanime.jp/article/2006/10/02/1154.html> 最終確認 2014 年 2 月 28 日)

11 “Il faut quand même admettre que, sans quotas, nos enfants finiront par penser américain ou même parler japonais.” (1989: 148)

12 1991 年、フランス総理大臣のクレソンは日本人を働き蟻に譬えた (Linhart 2009: 216)。つまり、日本好きのフランス人に、フランスの政治家の発言が人種差別的に写るのはロワイヤルの場合に限らない。

で奪われた世代が「アンチ・マンガ候補者」に大統領になってほしくなかった可能性は十分にあり得るのではないだろうか。ロワイヤルの図書出版からすでに 25 年も経過したが、未だにこれを根に持っている人々が、マンガやアニメファンのウェブサイトで苦情を言い合う場面がみられる。

ロワイヤルのライバルとなったサルコジは、5 年間大統領を努めていたが、2012 年のフランス大統領選を勝ち抜いたのは、社会党、そしてロワイヤルの別れた夫でもあるフランソワ・オランドであった。彼はサルコジ元大統領と同様に日本マンガに関して批判的な発言を控えていた。2013 年 6 月 7 日には東京アンスティチュ・フランセ（日仏学院）でマンガ家の松本零士、池田理代子らと挨拶を交わしている¹³。

3. フランスでの同性愛観、そしてアニメ・マンガの同性愛表現の受容

周典芳が、台湾でのヤオイの受容は、ファンの同性愛観に影響があるという非常に興味深い研究を発表している¹⁴。周によると、台湾ではヤオイはホモフォビア¹⁵への「予防接種」の役割を果たし、ヤオイを読むことによって、腐女子は同性愛をより肯定的にみるようになる（周 2010）。溝口もまた、ヤオイというジャンルに、ホモフォビアに抵抗できる生産的なフォーラムの可能性を見出している（溝口 2010）。こうして、ヤオイを楽しむことによって、ファンの同性愛者に対する見方はより被差別的になるとしたら、逆に、それぞれの文化に既存する同性愛観がヤオイ・マンガの受容に影響を及ぼすことも十分に考えられる。そのため、ある文化におけるヤオイ・マンガの受容を調べる前に、その文化における主流の同性愛観について調べることも必要である。換言すると、予防接種を打つ前に、現地でのホモフォビアという病理の特性を詳しく知っておけばよい。

ここでは、フランスの同性愛観に関してわかりやすい一例を紹介しよ

13 <http://www.institutfrancais.jp/fr/blog/2013/06/12/francois-hollande-japon/>（最終確認 2014 年 2 月 24 日）。

14 本書第 3 章参考。

15 同性愛・同性愛者に対する恐怖感。

う。英語圏と中国語圏と比べても、フランスあるいは西欧全域において腐女子文化は発展してはいるが、テーマである同性愛は問題視されないため、ヤオイというジャンルもあまり話題にならない。その原因は、同性愛者への一般的な寛容性にある。西欧全域をみると、ポピュラー文化における同性愛という題材は、英語圏、とりわけアメリカほど政治的に燃え上がるようなトピックではなく、西欧において、同性愛者が登場する表現が問題視されることは、明らかに差別的な描写でない限り、極稀である。

近年の西欧において、同性結婚は人権であるということはある意味「大前提」となっている。2014 年現在、同性結婚を認めない国は少数派となっている。アメリカ国内では、同性婚認可自体は 18 州以上に広まりながらも、保守的な州では強い抵抗や排除運動なども行われており、これらの論争が日常的にマスコミに取り上げられている。同性婚認可は、世界規模でみると、これを導入した国はここ 10 年間、どんどん増えていっている。オランダでは 2001 年、ベルギーでは 2003 年、フランスでは 2013 年に、北米ではカナダ、南米ではブラジル、ウルグアイ、アルゼンチン、オセアニアではニュージーランド、中米ではメキシコ、北欧ではアイスランド、スウェーデン、デンマーク、ノルウェー、アフリカ大陸では南アフリカ、そしてヨーロッパではスコットランド、スペイン、ポルトガルを含むほとんどの国で、同性婚は大きな問題もなく認可された。認可されていない国でも、正式なパートナーシップ登録を導入した国がほとんどである（ヨーロッパの場合、それはドイツ、チェコ、フィンランドやイギリス等に当たる）。つまり、異性同士の結婚と同等の権利を得られる。

現在ヨーロッパでは、同性愛者の排斥をなくそうとする運動が浸透しており、その結果、同性愛者の総理大臣が選ばれることもある。アイスランドの前総理大臣の J・シングルザルドッティル（Jóhanna Sigurðardóttir）、そしてマンガ大国でもあるベルギーの現役総理大臣の E・ディルポ（Elio Di Rupo）らは、就任する数年前から同性愛者であることを臆することなく公言していた。

ヨーロッパでは、ほとんどの国で同性婚制度は大きな抵抗なく導入されてきたが、フランスでは、2013 年に同性婚が制度として導入される際に、

パリを中心に反対デモが勃発した。国内外のマスコミにも注目されたこのデモは「意外」な印象を与えたかもしれない。マンガ家池田理代子の作品「ベルサイユのばら」でも描かれる18世紀のフランス革命。革命以降、フランスでは「自由・平等・友愛」という原理が政府と国民ともに大事にされてきた。同性愛者の人権も当然この三原理に従って尊重されるだろうと思われていた。2012年に樹立したオランダ政権は社会党ということもあり、フランスにデモをするほど多数の同性婚反対者がいると予測していなかった。世俗的であることで知られるフランスにおいて、この反対派は一体どこからでてきたのだろうか。

近年、アフリカ各国では差別主義者による同性愛者差別を煽り、そして同性愛者を処刑する政治家を援助する事実がマスコミそして学界に広く報告されている。この援助などは、アメリカの福音主義キリスト教（原理主義者）へと還元される（Cheney 2012: 77）。フランスまでも、アメリカ人の宣教師による影響が及ぶ。それを信者の数にみてとれる。50年前のフランスの福音主義キリスト教徒は5万人だったが、現在この数字は40万人を超えている。

国家として宗教の介入を固く拒むというフランス革命以来の世俗的な情勢を蝕むかのように、原理主義者は同性愛を罪とみなし、そして同性婚を認める訳にはいかないという考えを教義の一部として広めていった。これら福音主義キリスト教信者に加え、ネオナチスを含むその他の保守的団体が上記のデモに参加したが、その主張は国民の大多数の共感を得ることはできず、政権にも届かなかった。こうして同性婚への道はフランスでも開かれることになった。

これらの事象により、フランスを始めヨーロッパ全域では、ホモフォビアの症状はさほど深刻ではないとの印象を受けるかもしれない。ただ、だからといって同性愛の表現を含むマンガやアニメが問題視されないとは限らない。一つの事例としては、池田理代子が原作を描いたアニメ「おにいさまへ…」の放映中止である。池田はフランスで「マンガ界の貴族」と称されるほどの不動の人気を誇っており、「おにいさまへ…」の最初の7話は1993年にフランスで放映されたが、主人公の少女が他の少女に恋

をするため、「子供がみるものではない」とされ、放送中止となった (Clements and McCarthy 2006: 77)。しかし、興味深いことに、ホモフォビアが強いといわれるアラブ諸国では、一部編集された上、このアニメの全話が放映されていた。

ヤオイの受容を世界規模でみると、「この国は保守的なので、ヤオイのファンが少ない」「この国の女性は保守的だから、ヤオイでの人物描写がより差別的」等、そういった簡単な結論付けはできない。同性愛行為が法に罰せられるイスラム系の諸国でさえも、腐女子文化は存在し、秘密組織のように発展している。主にウェブ上だが、それだけではなく、密かなコンベンションへの参加などもみられる。現地のファンは、タブー行為をフィクションで楽しむという理由から宗教異端者であるということにはならない。信仰深くても、タブーな関係をフィクションとして楽しむことはさほど不思議なことではないようだ。

一括りに「西洋」とはいっても、アメリカとヨーロッパの同性愛観には大きな相違がある。クイアー・スタディーズの分野で活躍するアルムブレイトが指摘するように、他の国の「同性愛観」を調べて比較する際、論考が本質主義的にならないように注意が必要である (Armbrecht 2010: 153)。アルムブレイトによると、この数十年間アメリカで主流として展開されてきたアイデンティティ・ポリティクスは、フランスでは、フランスの社会を蝕む脅威として見なされている。これは当事者である同性愛学者からもいわれていることである (同上 153-157)。具体的に「性」に関することは、アメリカで「政治的」とされるようになったのに対し、フランスでは政治的ではなく、個人の倫理の問題で、公言するようなものではないとされている (同上 156)。

この相違をヤオイに当てはめてみよう。アイデンティティ・ポリティクスの立場からヤオイの作品分析^{テキスト}をすると、物語の主人公が家族や職場の同僚などの前で、ゲイであることを公言^{カミングアウト}しないと、このマンガ家、もしくはファンが潜在的同性愛差別者と思われるしまう可能性がある。物語の主人公が、「理想のゲイ」としての役割モデル^{ロール}に写るならば、勇気を出してカミング・アウトすべきと期待されるからである。逆に、フランスの視

点からは、性趣向は恋人以外の人には関係のないものであるので、カミング・アウトしなくて当然だ、と一切問題視されないだろう。

世界各地の腐女子文化を調査し、腐女子の動機やニーズを考察する際、現地の社会と文化、主流の思想を見逃してはならず、外部から覗く研究者という自らの立場を自覚し、従来のパラダイムが当てはまらない可能性を考慮に入れなくてはならない。

4. フランスでの腐女子活動

先述のように、フランスではマンガブーム全体が衰えることなく継続しており、ヤオイの売り上げも衰えることがない。一方で、ヤオイ・コンテンツが増えつつはあるが、日本とは比べ物にならないほど少ないため、対応の遅い出版社に呆れた腐女子がやはりスキャンレーションに流れていくという指摘がされている (Sylvius 2008: 37)。出版社は読者の需要に対応できないだけでなく、ファンからみると「大罪」と呼ばれるような事件を起こすこともある。出版社による恥ずかしいミスとして、フランスのヤオイ・コミュニティでもっとも有名なのは、2005 年の「Okama」事件である。Taifu 社はそれをジャンル名に「グラビテーション」というヤオイ・マンガを店頭に並べたが¹⁶、ファンがこれが日本で差別用語であると指摘するまでは、訂正しなかったのである。また、2009 年に、アスカ (Asuka) 社は、同年のジャパンエキスポで、フランス語版の『BeBoy Magazine』¹⁷を創刊する。日本の大手 BL 雑誌が欧米で出版される成功例はこのフランス語版だけだが、残念ながら流通の問題で 2012 年に一時休刊することになった (Sylvius 2012: 40)。しかし、フランスでは、紙媒体のマンガ雑誌を発刊すること自体が「無謀」とさえ言える。数十年の間ベストセラーだった大手 BD 雑誌『タンタン』¹⁸ さえが、1990 年代に廃刊となるほど出版業界は斜陽である。

16 「Taifu comics (Taifu Okama)」というラベルの作品は、いまだに中古本としてフランスの古本屋で見つけられる。

17 日本版は 1992 年にビブロスに創刊され、2006 年以降、リブレに発行されている。

18 *Tintin* (1946-1993)

近年、出版社とファンは新たな関係を形成し始めている。例えば、2010 年からフランス語ヤオイ・ポッドキャスト「yaoi cast」¹⁹ が出版社と提携するようになり、ヤオイの新出版物を紹介している。その他にも、週数回アップデートされ、ナビゲーションしやすい「Yaoi Juice」²⁰ というヤオイ・ニュースサイトは人気を博している。

ファンの集いとしては、例年パリで開催される Japan EXPO が日本でも注目されているが、そこで 2003 年にヤオイに関するパネルが組まれた。アメリカでは 2002 年から「Yaoicon」が開催され、また、フランスのリヨン市では 2011 年に最初の「Yaoi Yuri Con」²¹ が開催された。2012 年、2013 年にも開催され続けた後者は少しずつ知名度を高めている。

一番活発なのは、出版業界でもコンベンションでもなく、フランスの腐女子が毎日活発に活動するファンサイトである。その中心になっているのは二次創作の短編・長編小説を掲載したり、読んだりすることである。例えば、fanfiction.net というアーカイブは、英語圏のユーザーが過半数を占めるが、「ナルト」というカテゴリーで 6600 話以上のフランス語で書かれた二次創作が掲載されている。その多くはヤオイであり、1800 話あまりが「サスナル」（うちはサスケとうずまきナルト）というカップリングについて書かれた恋愛小説である。他にも、もっとも大きな、しかもフランス語のみのサイト fanfic-fr.net²² には合計 36,000 話以上が掲載されている。現在一番人気の高い作品はここでも不動の人気のあるナルトの二次創作だが、1990 年代で流行っていた「聖闘士星矢」をネタとする二次創作短編・長編小説も 640 話掲載されている。

フランス語圏のヤオイ論としては、「万画 MANGA 10,000 images: Revue sur la bande dessinée japonaise」[万画 10,000 画 —— 日本の漫画のレビュー] というエッセイ集シリーズの中、すでに 2 回にわたるヤオイ特集が注目に

19 <http://yaoi-france.kazeo.com/>（最終確認 2014 年 2 月 24 日）。

20 <http://www.yaoi-juice.com/>（最終確認 2014 年 2 月 24 日）。

21 <http://www.event-yaoi.fr/yaoi-yuri-con/>（最終確認 2014 年 2 月 24 日）。

22 <https://www.fanfic-fr.net/>（最終確認 2014 年 2 月 24 日）。

値する。2回とも編集担当だったH・ブリエン（Brient）は、フランスのヤオイ界において知名度が高く、腐女子文化を支えるウェブサイトの管理者等をボランティアとして務め、フランスでのヤオイに大きく貢献した人物である。フランスの腐男子の第一人者といえる。2回目の特集で大きく変わったのは、ゲイ男性向けマンガへの注目である。「薔薇（バラ）」というゲイ向けのマンガ・ジャンルを代表する、国内外で知名度の高い田亀源五郎とのインタビューおよび「ヤオイってゲイなの？」（Le yaoi est-il gay?）というエッセイ、さらに薔薇マンガの紹介が本特集に記載されていた。

おわりに

本章では、フランスの腐女子文化の特徴、そしてその背景について論じてきた。フランスのヤオイコンテンツは増えつつあるが、日本に比べて極端に少ない。例えば、日本の人気マンガ家えすとえむは、2014年5月のトロント・ブックフェアにも招待され、フランスのエッセイ集に作家プロフィールが掲載されているほど海外では大人気である（Brient 2012）。えすとえむは、日本ですでに10冊以上の単行本を発表している今旬の作家だが、このうち英語に正式に翻訳されたのはわずか3冊で、フランス語では1冊にとどまっている。

2013年6月、京都精華大学国際マンガ研究センターによる第5回国際学会会議がインドネシアのバンドン工科大学との共催で開催された。その時、えすとえむがとアーティスト・トークを行った。オーディエンスの参加者の多くはえすとえむの作品を好んで読んでいたが、インドネシアでは正規出版の形で手に入らないので、ウェブ上のスキャンレーションとして読んでいたようだ。こういった現状はファンにも作家にも損であると思われる。

正規翻訳版が少ないのに読者層が存在する作家に注目を寄せることは本章の目的の一つであるが、もう一つは、グローバルな腐女子文化を研究する際の課題を指摘することにある。近年、国内外というより、主に日本語、そして英語でBL・ヤオイ研究が盛んに行われている。中国語や韓国語、

ドイツ語、スペイン語等の文化領域で、このジャンルの研究をしようとする研究者が増えていることは頼もしい。そして研究者同士の交流も活発になってきているので、お互いの理解や方法論の発展にも期待できる。しかし、2013 年英語圏で出版された論文の一部²³をみると、多くの学者は自らの文化領域のパラダイム、主流の同性愛観にしがみつकिながら、別の文化領域での腐女子文化やヤオイ現象を研究することで本質主義的な価値判断に頼ってしまう傾向もうかがえる。文化というものは多様で複雑なものだ。そしてそれぞれの文化は、ヤオイのようなポップカルチャーの受容に強い関連があることを忘れてはならないだろう。

23 2013 年の Pagliasotti, Nagaike, McHarry eds. “Editorial: Boys’ Love manga special section” では曖昧な基準で日本の腐女子が「保守的」、そして中国の腐女子の活動が「先進的」と位置づけられている。

参考文献（日本語）

- 猪俣紀子「フランスの少女向け媒体におけるBD」ジャクリーヌ・ベルント編『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を開くために』京都精華大学国際マンガ研究センター、2010年、173-184頁
- グルンステン、ティエリ『マンガのシステム』（野田謙介訳）青弓社、2009年
- 溝口彰子「反映／投影論から生産的フォーラムとしてのジャンルへーヤオイ考察からの提言」ジャクリーヌ・ベルント編『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を開くために』京都精華大学国際マンガ研究センター、2010年、141-163頁
- 周典芳「台湾におけるヤオイ読者の男性同性愛に対する意識」『情報コミュニケーション学研究』第8・9号合併号、明治大学情報コミュニケーション学研究所、2010年、53-66頁

参考文献（英・フランス語）

- Armbrecht, Thomas J.D. 2010. "Universal Particularities; Conceptions of Sexuality, Nationality, and Culture in France and The United States." In: Jarrod Hayes, Margaret R. Higonnet, William J. Spurlin, eds. *Comparatively Queer: Interrogating Identities Across Time and Cultures*. NY/London: Palgrave MacMillan.
- Brient, Hervé, ed. 万画 MANGA 10,000 images: Revue sur la bande dessinée japonaise: *Homosexualité et manga: le yaoi*. Versailles: EditionsH, 2008.
- 万画 MANGA 10,000 images: Revue sur la bande dessinée japonaise: *Le Yaoi* (seconde édition, mise à jour et développée). Versailles: EditionsH, 2012.
- Cheney, Kristen. 2012. "Locating Neocolonialism, 'Tradition,' and Human Rights in Uganda's 'Gay Death Penalty'." In: *African Studies Review*, vol. 55 no. 2, pp. 77-95.
- Clements, Jonathan, and Helen McCarthy. *The Anime Encyclopedia* (revised and expanded edition). Berkeley: Stone Bridge Press, 2006.
- Groensteen, Thierry. *L'univers des manga: Une introduction a la bande dessinée japonaise*. Paris: Casterman, 1991.
- *Système de la bande dessinée*. Presses Universitaires de France, 1999.
- *Comics and Narration*, transl. Ann Miller. University Press of Mississippi (French original *Bande dessinée et narration*, 2011). 2013.
- Johnson-Woods, Toni, ed. *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. NY, London: Continuum, 2010.
- Linhart, Sepp. "Popular Leisure". In Sugimoto, Yoshio ed. *The Cambridge Companion*

- to *Modern Japanese Culture*. Cambridge University Press, 2009, pp. 216-235.
- Pagliasotti, Dru, Kazumi Nagaike, and Mark McHarry. "Editorial: Boys' Love manga special section". In: *Journal of Graphic Novels and Comics*, vol. 4 no. 1 2013, pp. 1-81.
- Royal, Ségolene. *Le ras-le-bol des bébés zappeurs*. Paris: Robert Laffont, 1989.
- Sabin, Roger. "Some Observations on BD in the US". In: Charles Forsdic et al., eds, *The Francophone Bande Dessinée*. Amsterdam, NY: Faux Titre, 2005, pp. 175-188.
- Sabre, Clothilde. "Neojaponism and Pop Culture: New Japanese Exoticism in France." In *Regional Studies*, no. 6, 2012, pp. 67-88.
- Sylvius, Peggy. "Le yaoi en francophonie." In: Hervé Brient, ed., 2008, pp. 20-37.
- 2012. "Le yaoi en francophonie." In: Hervé Brient, ed., pp. 19-48.

ジェシカ・バウエンス = 杉本 (Jessica BAUWENS-SUGIMOTO, PhD) 1972 年、ベルギー生まれ / 大阪大学人間科学博士 / 京都精華大学国際マンガ研究センター PD 研究員 (2014 年まで)、龍谷大学国際文化学部専任講師 (2014 年～) 日本マンガ学会会員 / 社会学、人類学、ジェンダー論、マンガ比較文化論 / 「海外レポート——ル・ジャポンがカッコいい フランスで受容される日本のポップカルチャー」『ムーブ叢書 8 ポップカルチャーとジェンダー』(北九州市立男女共同参画センター 2011)、"Subverting masculinity, misogyny, and reproductive technology in SEX PISTOLS", IMAGE&NARRATIVE Online Magazine of Visual narrative, Vol. 12 (1) 2011, np.; (共著) Nora Renka, "Fanboys and 'Naruto' Epics—Exploring New Ground in Fanfiction Studies". Jaqueline Berndt and Bettina Kümmerling-Meibauer (eds.) *Manga's Cultural Crossroads*. 2013, Routledge, London, pp. 191-207.

13

「イベロ・マンガ」 スペインでの主流からニッチとしての女性マンガと ガフオタクまで

ホゼ＝アンドレス・サンティアゴ・イグレズィアス
雑賀忠宏 訳

はじめに¹

1992年に、コミックス評論家のトニオ・ブランコ² (Toño Blanco) は次のように書いている。

二つの爆弾でさえ、十分ではなかった (.....)。いまや日本は、毎年巨額の利益を生み出すスーパーヒーローもの市場での競争にも勝利を収めつつある。(.....) アメリカはこの市場を生み出し、そして長年のあいだ我がものとしてきた。スーパーマンにバットマンやスパイダーマン、そして色とりどりの“パジャマ”を身にまとった文明の守り手たる人類の英雄た

1 のちほど出てくるように、「イベロ (Ibero)」という接頭辞はあらゆる「スペインの」文化的様相を指し示すのに用いる。「イベロタク (Iberotaku)」はスペインのオタクを意味し、「イベロ・マンガ (Ibero-manga)」は「スペイン産のマンガ」を意味する。

2 Toño Blanco [トニオ・ブランコ] (コロニャ出身、1964～1994) はガリシアの作家・俳優・監督・マンガのプロモーター。彼はまたテレビ番組「シャバリン・クラブ (Xabarán Club, xabarán は猪の意)」の共同出資者であり、この番組はアニメやマンガ、音楽や子供向けエンターテインメントを放送するテレビ番組の草分けとして、「ドラゴンボール」や「ミスター味っ子」、「Dr. スランプ」、「ドラゴンボール Z」、「ブラックジャック」、「ケロロ軍曹」、「ONE PIECE」、「新世紀エヴァンゲリオン」、「名探偵コナン」などを放映してきた。地方テレビ放送であるという事実にもかかわらず、ブランコが定めたガイドラインのもとで、この番組は1990年代後半には10万人以上の少年少女たちを熱狂させた全国規模の現象ともなったのである。

ちに影を落とすことなど、誰にもできそうになかった。しかし、日本のマンガがやってくると、アメリカン・コミックスはマンガの現代的な「サムライ」たちによって打ち倒され、マンガはアメリカの伝統ある類似品を凌駕するアクションやファンタジー、バイオレンスを提供するようになった。きわめて洗練されたハイテクと武術を組み合わせた「AKIRA」やその他の日本の戦士たちが、西洋諸国の少年少女たちを熱狂させたのだ。
(Blanco 1992: 5-6)

その不謹慎さはさておき、この文章はスペインのコミックス業界で起こった革命を強調しているものである。これは、スペインの地方テレビチャンネルで「ドラゴンボール」の放映が始まってからわずか2年後に、マンガやアニメで大きな成功を収めたとあるテレビ雑誌に発表された文章の一部である。「二つの爆弾でさえ」、戦争の恐怖から立ちなおり、自らを主導的なソフトパワーとして、そして世界でもっとも重要なマンガ業界として作り直した日本を抑えるには「十分ではなかった」。2008年のバルセロナコミックフェアで、フランスのコミックス作家であるメビウス (Moebius) は、ヨーロッパのコミックス業界に対するマンガのインパクトについて尋ねられた際、「第三の爆弾」について言及した。

マンガは危険だ。こんにち主流となっているマンガは、若者にとって破壊兵器のようなものだ。それは脳を破壊する精神的ガムのようなものだ。(.....) マンガ家たちが国家の帝国主義的な関心のために用いられるそのやりかたに、私はぞっとした。日本人は、あなたを日本に向かわせ、自分たちの一員にしてしまう以外の関心を持たないのだ。(.....) マンガは大麻のようなものだ。(.....) 我々は戦わなければならない！ 第三の核爆弾を投下するんだ！ もちろん文化的な意味で、だが。(Moebius/Jean Giraud 2008)

メビウスの厳しい発言とは異なり、トニオ・ブランコの文章は、西洋の業界に反応する暇も与えずやってきた、スペインにおける新たなジャポ

ニズムの波である、馴染みがないと同時に驚異的なメディアへの熱狂を窺わせる。ほんの小さなインタビューがいくつかしかない月刊誌であるにもかかわらず、この粗末なテレビ雑誌のブランコの文章が掲載された号は、もっぱらそこで使われていた図版のために、数千部を売り上げた。すなわち、若い孫悟空の描かれたカラーの表紙と、ブランコの文章が付いたいくつかのドラゴンボールの図版、そして同じく「ドラゴンボール」のシンプルな A3 サイズの折り込み見開きページである。こうしたテレビ雑誌が市場をアニメのただなかへと放り込んだ一方、スペインのコミックス業界は、自分たちの関与していないこの現象に驚き麻痺しているように見えた (Roig 2000: 223)。1990 年代前半、人々はこうしたテレビ雑誌の白黒コピーを売り買いしており、そこには自分の手で描いた「ドラゴンボール」の絵もくっついていて、パニーニ (Panini) 社という出版社がとうとう「ドラゴンボール」のトレーディングカードを売り出したときには、その売り上げはおそらく 5000 万枚にも達したのである。

ブランコの文章は、西洋のコミックス業界——それがアメリカのスーパーヒーロー形式のものであれ、ヨーロッパの「作家主義系コミックス」形式のものであれ——が、マンガのような「新参者」(すでに日本では長い歴史を持っているとしても) によって蹴散らされてしまったことを示している。ブランコの発言はなにげなく偶然にも、スペインにおける「マンガアニメ (manganime)」の黄金時代の前触れともなっていたが、しかしまた、スペインの出版社が日本のマンガ産業によって席捲されることになるというのを無視していたために、スペインの市場が続く 10 年間に直面することとなる困難と試練に気づかないままのものでもあった (Roig 2000: 227)。そのあとに続くのは、こんにちの成熟し多様なスペインのマンガ市場が勃興していく一方、しかしその影で沈黙する出版業界の暗い 10 年間であった。

以下では、スペインのマンガ市場の展開についての概観とその現在の状況を取り扱う。その歩みはほかのヨーロッパ諸国とそれほど異なるわけではないが、にもかかわらずユニークな特徴がある。それは「ガフオタク (gafotaku)」の役割であり、^{マンガ・ビザロ}「奇想マンガ (manga bizarro)」のブームであり、

そして『ゴロンドリーナ』（えすとえむ著、IKKI コミックス）の事例である。翻訳版として、多くのマンガ作品がカスティリャ語だけでなく、ガリシア語やカタロニア語、バスク語といった他のスペインの公用語でも読めることも書き留めておく必要があるだろう。

1. スペインのコミックス業界におけるマンガの位置

スペインの（マンガに留まらない）コミックス業界全体は、販売部数の面でも刊行点数の面でも、ヨーロッパの隣人たちとの比較に脅かされてきた。とはいえ、スペインのコミックス市場はむしろ成熟した多様な市場を保っているといえる。この国が現在直面している深刻な経済危機は、マンガ出版社の健康状態にも良くない影響をもたらした。だがしかし、国内のファンダムはこれまででもっとも強固なものになっている。現在、20を超えるマンガフェスティバルがスペインのあちこちの都市で開催されている。とりわけ重要な2つのフェスティバルのうち、ひとつはバルセロナで開催される「コミックフェスタ」（あらゆる種類のコミックに開かれており、春に開催されている）であり、もうひとつはスペインにおけるマンガ市場のゆるやかな興隆とともに成長してきたスペインの「オタク・ファンダム」に合わせて90年代初頭に設立された、秋に開催される「マンガフェスタ」³である。2012年に、マンガフェスタの来場者数はコミックフェスタを超え、来場者数でいえばスペインでもっともメジャーなコミックイベントとなった。125,000人を超える人々がイベントの開催されている4日間で参加し（FICOMIC 2012）、日本の外でマンガ文化のために開催されている5つの主要なイベントのうちのひとつともなったのである。

大多数の西洋のファンたちにとって、マンガとアニメはそれぞれの消費者層と特徴をもつにもかかわらず、分かťことのできないものである。この共生関係は、日本でこの50年間続いてきたマンガとアニメのユニークな共存状況にもとづく、すぐれて創造的かつ商業的な枠組によるもの

3 “XIX Saló del Manga de Barcelona”（第19回バルセロナ・マンガ・フェア）は2013年の10月31日から11月3日にかけて開催された。

だ。この関係は、とりわけ日本の外において可視化される。アニメの影響に言及しない日本マンガへのアプローチというのはありえそうにもない。このふたつのメディア様式は、巨大なひとつの文化産業を構成する軸の両端に位置している。西洋のコミックスのファンは必ずしもアニメーションのファンである必要はないが、西洋のマンガファンにとっては、アニメの定期的な視聴者でないなど思いもよらないことである (Moliné 2002: 54)。しかしながら、スペイン市場のゆるやかな成熟はこうした傾向をひっくり返し、ティーンエイジャーや若い読者たちが大量のメインストリームのマンガやアニメを多かれ少なかれ無差別に貪る一方で、より年上の世代のマンガ愛好家——あるいは日本のマンガに対して初めてアプローチしようとするヨーロッパやアメリカのコミックスの愛好家たち——はもっと選り好みをするものとなっている。

こんにちのその好調な販売部数同様に社会やメディア上で示している存在感と比べれば、マンガがヨーロッパやアメリカ、ラテンアメリカへとやってきたのは、ずいぶんとゆっくりしたものであったということは示唆的である。日本の出版業界におけるマンガのとてつもない重要性にもかかわらず、日本のこの視覚的な物語は 1980 年代までほとんど輸入されなかった。ほかの東洋の市場でのケースと同様に、スペイン社会が「マンガの世界」^{マンガ・ユニバース}とはじめて接触したのはアニメを通じてであった。はじめの頃は、西洋での日本マンガの現地版製作や流通はきわめて高価なものであったが、様々なその理由のなかでも見逃せないのは、日本の出版社が一方的に有利な条件のもとでの取引を行っていたことである (Moliné 2002: 73)。加えて、西洋の読者にとってはほとんど知られていなかった物語的・視覚的な約束事^{コード}の壁と同様に、それぞれの国内市場における保護貿易的な対策を挙げる者もいる。さらにいえば、日本の作品を西洋の出版基準に合わせて修正するのは負担になるということがわかった（たとえば、オノマトペの扱いやページの裏焼きなど）。対照的にアニメはほとんど手を加える必要がなく、そうした理由でスペインのファンの多くはアニメを介して日本のポップカルチャーへと紹介されることになったのだ。

スペインで最初のアニメシリーズが放映されたのは 1970 年代初めのこ

とであったが、本当のテイクオフは「アルプスの少女ハイジ」⁴が1975年にテレビ放映され、あらゆる年代の視聴者層の間で大きくヒットしたときに起こった。1978年には永井豪のマンガを原作とする「マジンガー Z」が放映された。その成功は大きなものだったが、戦闘シーンと会話両方に渡る強烈な暴力描写のために、放送は打ち切られてしまった。しかし、1977年にアメリカでのテレビデビューを飾った「科学忍者隊ガッチャマン」(1972)——アメリカでのタイトルは「バトル・オブ・プラネッツ (*Battle of Planets*)」——が、そのほんの数年後にスペインでも放映された(スペインでのタイトルは「コマンドー G (*Comando G*)」)。このシリーズは、日本アニメやマンガの西洋諸国への輸入における転換点であると位置づけることができる。ガッチャマンの成功は、映画「スターウォーズ」第1作の封切と同時期だったことがきっかけであった。しかしガッチャマンは、脆弱で、傷つき、道徳的にゆらぎやすいキャラクターという、スペイン社会も慣れ親しんできたアメリカのスーパーヒーロー的ステレオタイプ(ストイックで気高く、常に正しい)よりもはるかに複雑な心理を扱っている。そのうえ、ガッチャマンはそれまでアメリカとヨーロッパの西洋アニメーションでは不可能だった水準の暴力的・性的要素で、視聴者を驚愕させたのだった (Kelts 2007: 12)。

私企業によるテレビ放送局がいくつか立ち上がり、公衆向け放送の場へと参入してくると、1990年代半ばまでに多くの様々なテレビアニメシリーズ(その大部分は子供をターゲットとしたもの)がやってくることとなった⁵。1978年から1983年のあいだに、80本を超えるアニメシリーズが

4 スイヨ・エンタープライズ (Zuiyo Enterprises) によって全 52 話が制作放映された。その人気は、日本アニメーションが権利をもつ他の「世界名作劇場」シリーズをスペインへもたらすこととなった。

5 80年代から90年代後半にさまざまなスペインのテレビチャンネルで放映された作品は以下のようなものである。「シティーハンター (*Cazador*)」、「らんま 1/2」、「うる星やつら (*Lamu*)」、「聖闘士星矢 (*Caballeros del Zodiaco*)」、「キャプテン翼 (*Campeones*)」、「タッチ (*Bateadores*)」、「ミスター味っ子 (*O Gran Sushi* [ガリシア語])」、「ドラゴンクエスト ダイの大冒険 (*Las aventuras de Fly*)」、「Dr. スランプ (*Arale*)」、「きまぐれオレンジ☆ロード (*Johnny y sus amigos*)」等々。こうしたテレビアニメの放送がきっかけとなって、のちに以下のように原作マンガが出版された。こうしたマンガの大部分は

封切られたが、その大部分はイタリアやフランスで放映済みのものであった。脚本の大幅な改編やずたずたになったフッテージにもかかわらず、これらのアニメシリーズはスペインのあらゆる年代の子供と若者たちを熱狂させ、最初の本物のマンガ単行本がやってくる道を拓いた。当初、スペインのマンガ市場はその出版社の不安定さと、その結果としての適切な人気作品タイトルの不在によって特徴づけられていた。しかし、90年代初頭には、スペインでマンガとアニメが辿っていく歴史的道筋を一変させるような、予期せぬ出来事が起こった。1990年の2月に、「ドラゴンボール」（原作は鳥山明によるマンガ⁶）がほんの一週間ほどの時間差でいくつかの地方テレビ局によって放映開始されたのである⁷。ドラゴンボールは激しいリズムの展開、スリリングな戦闘、ユニークなばかばかしいユーモアを見せつけ、その驚くべき量の暴力的・性的な要素ゆえに多くの批判を引き起こしたが、一方であらゆる年代にわたる熱心なファン層をつくりだした。カタ

スペイン語のみで出版されたが、いくつかのメインストリーム作品のなかにはカタロニア語で出版されたものもある。だが、バスク語およびガリシア語で出版されたものはない。『シティーハンター (Cazador)』: Norma Editorial 版 (1996、12巻、21 x 17 cm、各巻 64 頁) および Mangaline 版 (2004、4巻、17 x 11.5 cm、各巻 194 頁)。『らんま 1/2 (Ranma 1/2)』: Planeta de Agostini 版 (1993-1998) および Glenat 版 (2001、全 38 巻 [完結]、2011 年から EDT 社より再販)。『うる星やつら (Lamu)』: Planeta de Agostini 版 (1994、8 巻まで刊行、各巻 48 頁) および Glenat 版 (2005-2007、全 15 巻 [完結])。『聖闘士星矢 (Caballeros del Zodiaco)』: Glenat 版 (2001-2002、全 28 巻 [完結]) および Glenat/EDT 版 (2011 より刊行開始)。『キャプテン翼 (Campeones)』: Glenat から刊行 (2003-2007、37 巻、各巻 192 頁)。『タッチ (Bateadores)』: Norma Editorial 版 (1994-1995、12 巻、25 x 17 cm、各巻 64 頁) および Otakuland 版 (2004、11 巻、各巻 436 頁)。『ドラゴンクエスト ダイの大冒険 (Las aventuras de Fly)』: Planeta de Agostini から刊行 (1993-1996)。『Dr. スランプ (Arale)』: Planeta de Agostini から刊行 (1997-2000、40 巻、21 x 15 cm、各巻 84 頁。2009-2013 に Ultimate Edition として再刊行、14 巻、各巻 248 頁)。『きまぐれオレンジ☆ロード (Johnny y sus amigos)』: スペイン語・カタロニア語両方で Glenat から刊行 (2008-2010、10 巻、各巻 352 頁)。

6 スペインでは、「ドラゴンボール」は 1992 年にプラネタ・デアゴスティーニ (Planeta de Agostini) 社によって最初にスペイン語とカタロニア語の両方で出版され、2001 年までにフォーマットを変えながら再版され続けた。2006 年から 2007 年のあいだに、プラネタ・デアゴスティーニ社は『ドラゴンボール・アルティメイト・エディション』（全 34 巻、21.5×15 cm、各巻 232 頁）を出版している。

7 TVG は「ドラゴンボール」をガリシア語に翻訳して「As Bolas Máxicas」というタイトルで 1990 年 2 月 8 日に放映開始した。カタロニア TV3 は「Bola de Drac」というタイトルで、1990 年 2 月 15 日に放映開始した。

ロニアのエッセイストであるセバスチアー・ロイ (Sebastiá Roig) は、ドラゴンボールを「新たな時代の幕開け」であると正しく位置づけている (Roig 2000: 219)。

その後続く年月は、スペインにおけるアニメ・マンガの発展と拡大にとって決定的であった。1988 年に、マーヴェルコミックスが大友克洋の『AKIRA』をアメリカで出版した。ほぼ同時に公開された同タイトルのアニメ映画——大友自身が監督を務めたもの——はマンガ版の成功を後押しすることとなった。

「AKIRA」を原作とした野心的な映画は (.....) 日本の外で、それまでそのホームグラウンドでありえたものよりもおそらくはるかに大きい規模のカルトを生み出した。この映画は西洋の人々、それも既存の日本アニメ評論家たちだけでなく、それまでアニメをたんに子供のためのものだとみなしており、まったく関心を持っていなかった人々の目をも開かせたのだ。 (Moliné 2002: 62)

アメリカで起こったように、映画版「AKIRA」の封切りとマンガ版の刊行によってスペインのコミックス業界と出版市場全体も一変することとなった。スペインで最初に刊行された『AKIRA』⁸ はアメリカ版のモデルに倣っていた。マーヴェル版から翻訳されており、西洋のスタイルに合うよう、マーヴェル版と同じく裏焼きされていた⁹。本のサイズは日本版より大きく、最新のコンピューターグラフィック技術によって、映画版で用いら

8 「アルバム」形式 (28.5×19 cm、各巻 64 頁) で全 64 巻。最初の 33 巻ぶんは 1990 年から 92 年のあいだに出版され、34 巻から 38 巻までは 1995 年から 96 年のあいだに出版された。これらはエディシオネス・B (Ediciones B) 社の「ドラゴン・コミックス (Dragon Comics)」シリーズとして、グレナ・フランス (Glenat France) 社とマッシュルーム・コーポレーション (Mash-Room Co.) の許諾のもとで出された。スペインのコミックス出版に関するより詳細なデータベースとして、Tebeosfera を参照。

9 『AKIRA』はそれぞれ以下のように再刊されている。1992 年 (Ediciones B 社刊、ハードカバー、全 14 巻、28.5×19 cm、各巻 180 頁)、1999 年 (Ediciones B 社刊、全 6 巻、白黒印刷、26×18 cm)、2005 年 (Norma Editorial 社刊、カラー版、全 6 巻、25.5×18 cm)、2012 年 (Norma Editorial 社刊、2005 年版と同じ、「ボックス・セット」)。

れていた色合いによく似た色遣いですべて彩色されていた。これらは大友克洋の承認のもとでなされたものである。大友のデザインと作画——細部にわたって非常に精巧で、ほんとうにリアルなものだ——は、西洋の読者にとって他の多くのマンガのように大げさなものには見えなかった。その疑いを差し挟む余地のない技術上のクオリティとコンセプトの成熟度合いによって、このポスト・アポカリプス的な、魅惑的かつ恐ろしいネオ東京で繰り広げられるサイバーパンク冒険譚は、評論家と読者を同じように魅了した。「AKIRA」と「ドラゴンボール」の間にあるはっきりした違い——この両作品は明らかにそれぞれ異なる視聴者層へと訴求するものであった——にもかかわらず、このふたつの作品はスペインにおけるマンガの歴史の記念すべき里程碑となったのだ (Roig 2000: 224)。

スペインの出版市場へマンガがやってきたことにより、二重の世代的断絶が引き起こされた。その一方に位置するのはベテラン読者と地元の作家たちであり、もう一方に位置するのは新たな出版社とマンガ・アニメに熱狂する人々であった。結果として、大人の読者と若い読者のあいだに断絶が生み出された。古い読者たちは、マンガは幼稚で洗練されていないと考えており、その一方で新しい読者たちはマンガのおかげでコミックスというメディアを発見することとなった。しかし、スペインの地元の作家たちとマンガ出版社のあいだにもまた断絶が存在した。地元の作家たちはマンガとは国内業界の息の根を止めてしまうものであると主張し、出版社の方はマンガは停滞したスペインの市場を引っかき回し、新たな読者を生み出すものだとして議論していた¹⁰。「ドラゴンボール」と「AKIRA」はスペインにおけるトロイの木馬としてふるまい、若い読者たちが心の底からの関心を持って熱狂する一方、スペインのコミックス業界のもっとも伝統的な部

10 スペインのコミックス作家であるアルベル・モンテイス (Albert Monteys) の発言が次のように引用されている。「多くのスペインのコミックス作家が (.....) マンガに対して本当に不機嫌になった。彼らはマンガがスペインのコミックスの魅力を失わせてしまうために、自分たちが読者を失ってしまうと信じていた。しかし、スペインの作家たちのコミックスが売れないとするならば、それは彼らがもはや面白くなってしまったために、大衆との繋がりをなくしてしまったからだ。マンガは読者を破壊したりしないし、ましてや新しい読者を創り出したりはしない。それはまったく良いことじゃないか」 (Roig 2000: 223)

分は抵抗と恐怖をあらわにしていた (Roig 2000: 223)。

1992 年に、プラネタ・デアゴスティーニ (Planeta de Agostini) 社という出版社が、『ドラゴンボール』をカスティリャ語とカタロニア語の両方の版で販売し始めた。その大きな成功は他の出版社を勇気づけ、数多くの新しい日本作品がリリースされることとなった。しかし、この初期の浮かれようは、ターゲットとなる読者層が刊行される作品のほとんどに関心を持たないだけでなく、さらに供給される量をきちんと消化することなど明らかに不可能な、肥大した市場をもたらした。マンガについてなにも知らない——日本の出版業界の幅の広さに無知で、極めて約束事の多いマンガの表現スタイルに不慣れな——出版社たちは、大量の凡作を仕入れてきた。「ドラゴンボール」の販売部数が際立ったものである一方で、それ以外の多くのシリーズは発行部数のほんの 10% 程度にしかならなかった。その結果として、スペインのマンガ市場は凋落し、ほとんど完全に消滅してしまった。この危機は出版社の経済状態だけではなく、その信用にも影響を及ぼした。多くの読者たちのお気に入りのマンガが、突然欠巻を出したり、ただたんに刊行を打ち切られたりしたのである。読者の側がこの 1990 年代の不規則な出版方針を忘れ去るのに多くの時間を要したのと同様に、出版社側にとっても、再びこのメディアを信用できるようになるには多くの年月がかかった。

スペインのマンガ市場の崩壊と、いくつかの出版社による未熟で不慣れな取り扱いにもかかわらず、マンガ・アニメに対する関心と熱狂は若いファンたちの新たな血脈のうちに深く根を下ろした¹¹。こんにちでは、スペインのマンガ出版業界は以前の失敗をしっかりと踏まえた、用心深くよりよい判断によって特徴づけられている。市場の成熟を示すものとして、マンガに特化したこれらスペインの出版社の充実と、読者層のより進んだ多様化が挙げられる。

90 年代後半には、日本式「単行本」のオリジナルの形式を採用することによって出版上の変革が起こった。以前には、あらゆる出版社は自社の

11 1995 年の 11 月に、第 1 回バルセロナ・マンガ・フェスタが開催された。

出版形式を採用しており、マンガはしばしば、アメリカやヨーロッパのコミックスをすこし真似たような、ほんのわずかなページ数しかない小冊子のかたちで刊行されていた。今では日本のスタンダードな形式が読者やコレクターの間で人気となっている。しかし、スペインの「単行本」はそのモデルとなった日本のものからすこし外れてもいる。真っ白で分厚い紙を用いており、接着剤綴じである日本のものとは違って糸綴じ式で製本されている。90年代のすべてのスペイン式「単行本」がこうした基準に沿っていたわけではないが、グレナ（Glenat）社やノルマ・エディトリアル（Norma Editorial）社といった主要な出版社から刊行されていた本の多くはそのようなものだった。スペインが直面した近年の危機のために、出版社は質が高級な版での刊行を減らしており、読者やコレクターの不満を招いている。その一方では、スペイン式の「単行本」は本棚に美しく収まり——初期の針金綴じの本よりもずっとよい——コレクターに愛好されている。不幸なことに、価格の面では出版社は日本式の単行本に倣っていない¹²。『週刊少年ジャンプ』作品の単行本シリーズは平均して 350 円ないし 400 円である一方で、スペインでは同じ巻が 7.50 ユーロから 9 ユーロとなる。そして「完全版」エディションでは 1 巻あたり 12 ユーロから、大部分は 18 ユーロである。今では、豪華版や限定版も存在する（『デスノート』のブラック・エディション¹³や『るろうに剣心』のアルティメイト・エディション¹⁴など）。しかし 90 年代初期において、「単行本」がコレクターに対して訴求するのはその高い印刷の質だけではなく、その「本当に日本らしい」見た目のためでもあった。ファンたちは「日本ふうのスタイル」に基づく翻訳をより求め始めるようになった。彼らは日本式のページの進行方向、翻訳版でも保たれた日本ふうの表現やスラング、そして未翻訳のオノマトペと脚注の使用を、改変された見た目のものよりも好むようになってきた。

12 たとえば、スペインでは『NARUTO』は 64 巻まで出版されている。その単行本を集めると、お金の面（合計 480 ユーロ）でもスペースの面（全長 90cm）でも高くつくことになる。

13 ノルマ・エディトリアル社刊、2013 年、全 6 巻。

14 グレナ・スペイン社刊、2008 年、全 22 巻。

出版社は驚くとともに、その制作の手間が劇的に減少するさまを目にして、おおいに喜んだのである。

にもかかわらず、販売部数の伸びはあまりにも遅々としたものであり、新たな商売上の破局が訪れる可能性について心配し始める出版社もあった。読者層の基盤はマンガに対してまだ忠実であり続けていたが、利益を爆発的に生み出すような新たな起爆剤——「ドラゴンボール」のようなにか——を欠いており、セールスは小さなものに留まっていた。フランスの大手出版社グレナのスペインにおける子会社として同じ社名をもつグレナ社は、スペインのマンガ出版社を——ノルマ・エディトリアル社やプラネタ・デアゴスティーニ社とともに——牽引しており、また形式のリニューアルとマンガの国内市場への再紹介にもっとも熱心な会社だったが、1999年には倒産の危機に瀕していた。だが、ここで新たなテレビアニメをめぐるもうひとつの奇跡が起こった——「るろうに剣心」¹⁵である（Moliné 2008: 246）。オリジナルの日本版ではなくフランス語版からの質の悪い印刷と翻訳であったにもかかわらず、『るろうに剣心』の圧倒的なセールスはスペインの出版社を救い、スペインにおけるマンガ現象を押し進め、新たな黄金時代の基礎を築いた。スペインにおいて初めて、マンガはオリジナルと同じ読みの方向と表紙によって出版されるものとなり、そして成功を収めた。90年代後半では表紙（ここではペイパーバックを保護するためにつけられている、彩色されたカバーを意味している）はひじょうに珍しいものだった。アメリカやヨーロッパのコミックスがいつもハードカバーやペイパーバックであるように、スペインでも表紙が付けられることはなかった。これらの本は二重になった表紙の見返しこそ備えていたが、マンガの「単行本」のようなブックカバーはなかった。アメリカではいくつかのマンガはたんにブックカバーのないペイパーバック版として出版されているが、スペインで出版されている「単行本」および「完全版」マンガのほとんどには表紙が付いている（たとえば『NARUTO』、

15 マンガはグレナ社によって1999年から2003年にかけて刊行された（「単行本」エディション、全28巻）。

『BLEACH』¹⁶、『ONE PIECE』¹⁷、『るろうに剣心』、『ドラゴンボール』、そしてその他のジャンプのヒット作品。ただし、浦沢直樹と高橋留美子の人気作品にも付いている。

二番目の奇跡が、地方のテレビチャンネルで小規模に放映されたアニメというかたちをとって再び訪れた。「クレヨンしんちゃん」である。これはあらゆる年代の人々に訴えかける本物の大衆的現象となった。しんちゃんのTシャツやクッキー、シール帳、人形、香水やシャンプーが売り出された。放映時間のたびに、カフェは子供やその親たち、そして年寄りたちでいっぱいになった¹⁸。そしてしんちゃんのテレビアニメはスペインのメディアスケープにおけるもっとも人気のある番組となり、「マンガアニメ」に対する熱狂を復活させた。このときばかりは、出版社もしっかりしたマーケティング戦略を持っていたのだった。

2. 少女マンガの衰退

近隣諸国とは異なり、スペインの出版業界は詳細がさっぱりわからないままであり、これはあらゆる種類のコミックスについても言えることである。出版社が販売部数や発行部数を明らかにすることはしない。市場の成長は主として、小売店やコミック販売店の売り上げにもとづく統計を収集している研究者たちの努力を通じてのみ知ることができる。コミックスにおける究極のベストセラー——マンガ、アメリカン・コミックス、ヨー

16 最初は2006年にグレナ／EDT社から刊行された。現在はパニーニ・コミックスから刊行されている（続刊）。

17 最初は1999年にプラネタ・デアゴスティーニ社によって刊行され（17巻、各巻96頁）、その後2004年にあらためて出版された（「単行本」エディション、67巻以上、各巻208頁、続刊）

18 「公共の場での視聴」はスペインでは一般的なことである。多くのカフェテリアやバーがひとつ以上のテレビを置いている。テレビでのフットボールの試合は個人の娯楽というよりも、公共の娯楽である。多くのバーやカフェテリアが複数のテレビを置いて異なる試合を同時に流しており、人々はそれぞれお気に入りのチームの試合を見ることができる。ニュースや映画、コメディ番組、リアリティ番組、行事、カートゥーン番組（「シン普森ズ」のような）、ソープオペラなども公共の場で見ることができる。「クレヨンしんちゃん」も例外ではない。その絶頂期には、カフェテリアのそばを通りかかれば「メリエンダ（6時のおやつ）」を食べながら「クレヨンしんちゃん」を見ている人々が必ず目に入ったものだ。

ロビアン・コミックスや国産コミックスのアルバムをひっくるめて——は岸本斉史の『NARUTO』であり、各巻ごとにおおよそ 60,000 部を売り上げている。ほかの市場——日本やフランス——と比較してみると、この数はばかばかしく見えるかもしれないが、しかしスペインの文脈ではこれは本当に注目すべき数なのだ。

マンガの年間刊行点数は 2000 年には 100 タイトルを少し超えるほどだったが、2007 年から 2008 年にかけては 700 を超える数にまで上昇し、21 世紀の最初の 10 年間で 7 倍に増加した (Bernabé 2013)。しかし、業界の実態は一様ではない。この 3 年で、新たに刊行されたマンガは年間で 350 から 450 タイトルまで増加した (Bernabé 2013)。この数字は 2001 年のものよりも確かに多いのだが、しかし 2008 年に刊行された新刊の半分にすぎない。継続的な成長がスペインのコミックス市場におけるマンガの強さを裏付けるものである一方、経済危機と読者層の一部の関心が喪失したことは次の 10 年間のセールスのさらなる減少をもたらすだろうし、また出版社に現在の戦略を再考するよう促すものでもある。にもかかわらず、コレクターと若いオタク層による強い基盤の存在は、スペインのマンガ市場の健全さを保証するものである。印刷物の向上したクオリティは本好きやコレクターに訴えかけるとともに、経済状況のうつろいやすさに対してマンガをより不安定ではないものとしている。さらに、供給の多様性はマンガ読者の幅広さを窺わせるものであり、ついにはアメリカン・コミックスやヨーロッパン・コミックスのコレクターの年齢層へとその平均年齢を近づけていっている。

2012 年に、ふたつの重要な出来事が起こった。最初の出来事であり、一見したところでは些細なことに見えるのは、グレナ社のスペイン支社がフランスの親会社から独立したことである。グレナ・スペイン社は EDT 社 (エディトレス・デ・テベオス [Editores de Tebeos]¹⁹) となった。これにより、もっとも巨大なマンガ出版社——刊行点数と 1 巻あたりの販売部数 (『週刊少年ジャンプ』の主要タイトルによるもの) の点において——

19 これは字義通りだとスペイン語で「コミックス出版社」という意味になる。

は、自らの道を歩み始めた。出版市場にとってより決定的な第二の出来事は、この EDT 社をも巻き込んだものである。14 年にわたる提携ののちに集英社はグレナ／EDT 社との基本契約²⁰を破棄し (Navarro 2012)、これは EDT 社にとっては、「BLEACH」、「NARUTO」、「デスノート」、そしてその他の大ヒット作品など、すべての集英社作品のライセンスを失うことを意味していた²¹。自分たちのポートフォリオのうちに「NARUTO」や「BLEACH」といった商売上の生命線を保持しておく重要性をはっきりわかっている他の大手出版社たちは、すぐさま入手可能なものとなったフランチャイズ権のために争い、ライセンスを買い付けた²²。それまで EDT 社から刊行されていた集英社のマンガのうち、あまり利益にならないものは、無期限に刊行が中断されることとなった。

しかし、市場の流れと消費者の嗜好の両面における変化を反映しているもっとも重要な傾向は、少女マンガの売り上げの劇的な衰退である。お金やライセンス、読者の減少によって引き起こされたという点で、少女マンガの危機はスペイン全体の経済危機に結びつけることができる。この数年間で新しいマンガのタイトル数は減少しているが、これは少年マンガについてはあまり影響していないように見える一方で、少女マンガは 2008 年の 50 タイトル超から 2012 年の 12 タイトルにまで落ち込んでいる。そ

20 「基本契約 master agreement」とは、個別のマンガ作品のライセンスについてそれぞれ交渉するのではなく、そのタイトルすべてのライセンス許諾について互いに合意することを意味している。それゆえスペインでは、すべての集英社作品は EDT 社から独占的に刊行されていた。

21 集英社・EDT 社両社からの公式な説明はなく、EDT 社のディレクターであるジョアン・ナヴァロ (Joan Navarro) によるあいまいな示唆があるのみである。ヨーロッパにおける集英社作品ライセンスの持ち主であるビズメディア・ヨーロッパ (VIZ Europe) が商業戦略の変更を決定し、より大きな利益を求めて、かつてそれ以前にアメリカで展開していたようなより積極的な交渉へと移行したからではないかと言う者もいる。また別の者は、集英社はグレナ・フランスの経済的な後ろ盾がある間だけグレナ・スペイン社と提携していたのではないかと示唆している。さらには、政治的な理由を挙げるものもある。ナヴァロはカタロニアの独立運動でも知られており、スペインとフランス両国のグループが契約を破棄するように集英社を仕向け、ナヴァロの仲間に損害を与えようとしたのではないかと、いうものである。

22 ブラネタ・デアゴスティーニ社 (「NARUTO」)、パニーニ・コミックス (「BLEACH」)、ノルマ・エディトリアル社 (「デスノート」)。

して 2013 年の終わりの時点では、スペインで刊行された新しい少女マンガのシリーズは 10 にも満たないようである²³。「Pro-Shoujo Spain」〔訳注：スペインの少女マンガに関するポータルサイト〕の共同ディレクターであるシェイラ・マルチラン（Sheila Malchirant）は「私たちはいったい何をそんなに沈滞させてしまったのか？」と題した彼女の文章のなかで、いくつかの注意すべき点を指摘している。(1) 出版社の（個人的なものビジネス上のもの両面での）関心の減少、(2) スキャンレーション、(3) 読者層の世代交代の不在、(4) 男性読者をおびえさせて遠ざける、少女マンガにおける性差別的なお約束（Malchirant 2013b）。スペインにおけるマンガの売り上げについての年間統計資料（出版社が販売部数を公表しない以上、マンガに関してはおそらくもっとも正確なレポートである）をまとめているマルク・ベルナベ（Marc Bernabé）もまた、このとてつもない衰退を強調している。「ただひとつの、そしてもっとも大きな犠牲者は少女マンガだ。少女マンガはすっかり不運に見舞われてしまっている」（Bernabé 2012a）。

供給の落ち込みは需要の低迷の直接的な結果であり、その逆もまた真である。ただ単にティーンエイジャーや男性の若者たちの方が女性読者よりもマンガに忠実だったのだ、というのは信じがたい。むしろ、フランスやドイツ、そしてその他のヨーロッパ諸国とは異なり、スペインにおいては、ジャンルとしての少女マンガは流行遅れのものになってしまったのではないだろうか。「Pro-Shoujo Spain」の共同ディレクターであるディアニカ（Dianika）はある文章のなかで女性マンガについて触れ、このジャンルがスペインでは十分な読者数を持たないと述べている。彼女は、ほんの数年前には、女性読者や元・少女マンガ読者たちが自分たちの年齢により合ったものとして女性マンガ作品を求めていたことを強調している。それゆえノルマ・エディトリアル社やイヴレア（Ivrea）社、EDT 社のような出版社がスペインで女性マンガ作品を出版しようとしたが、その大部分は商業的には大失敗に終わった（Dianika 2013）。唯一『Paradise Kiss』²⁴ の

23 スペインで 1984 年から毎年刊行された少女マンガ作品のリストは、(Malchirant 2013a) を参照。

24 イヴレラ社刊、2003 年、5 巻、17×11.5 cm、各巻 192 頁。

みがじゅうぶんな読者数を集めたが（とはいえスペインで出版されている少年マンガ・青年マンガ作品の大部分に比べるとはるかに少ない）、織田綺の『愛してるって言うてもいいよ（Love Music）』²⁵ やその他の作品はさほど売れなかった。小川彌生の『きみはペット（Eres mi mascota）』²⁶、円城寺マキの『プライベート・プリンス（Private Prince）』²⁷、長谷部百合の『9 to 5 Love×Mission（Love X Mission）』²⁸ は商業的にはまったくの失敗だった。ディアニカは「言い換えれば、成熟した読者層の関心を惹くような新たな商品売り出すことによって市場と出版社は新たな展開を遂げようとしたように見えるが、しかしそれはメインストリームからはほど遠い、本当にごく限られた数の読者層に直面しただけであったのだ」と結論し、スペインには2種類の少女／女性ファンダムが共存しているのだと示唆している。すなわち、オンライン上で特定の少女マンガ作品を支持するファンたちと、実際に本を買う読者たちである。

少女マンガの衰退の理由はそれでもなお、出版社の商売上の戦略のみならず、様々な社会状況にも由来する複雑なものでもある。ティーンエイジャーたちの余暇の過ごし方のトレンド、女性読者層の基盤の統合や解体、日本市場とスペイン市場との嗜好の乖離、ストーリーの枯渇や驚きの不足、物語における女性の役割についての異なる見方²⁹、そしてもっとも重要なのは、少女マンガから少年・青年マンガへの関心の移動である。2004年から2010年（衰退の直前にあたる）にかけて、スペインでは異なるマンガ出版社より20から50タイトルの新たな少女マンガシリーズが刊行されており、この傾向は2008年に頂点に達している。明らかに、少女マンガから利益を生み出すのに十分な数の女性読者層は存在していたのだ。多く

25 イヴレラ社刊、2012年～2013年、5巻、各巻200頁。

26 ノルマ・エディトリヤル社刊、2010年から続刊、現4巻。

27 イヴレラ社刊、2011年～2013年、3巻（以下続刊）、17×11.5 cm、各巻192頁。

28 イヴレラ社刊、2010年～2011年、4巻、各巻184頁。

29 保守的な目的を持った従順な少女を描き、あまりにお約束にうち満ちていると多くの読者や少女マンガプロガーたちが考えるような近年の日本のヒット作品、たとえば八田鮎子「オオカミ少女と黒王子」のような作品に対しては批判もある。

の西洋諸国と同様にスペインでもまた、コミックスは典型的には男性のものであるとされてきたが、これはマンガによって変わった。少女の読者たちが本当に重要なターゲット層となったのだ。「Pro-Shojo Spain」によれば、1984 年以来、およそ 280 タイトルの少女マンガ・女性マンガが出版されている (Malchirant 2013a)。たとえば以下のような作品である：いがらしゆみこ『キャンディ♥キャンディ』(1984)、CLAMP『X』(1995)・『東京バビロン』(1996)、武内直子『美少女戦士セーラームーン』(1997)、吉住渉『ママレード・ボーイ』(1998)・『君しかいない』『ミントな僕ら』(ともに 2000)、尾崎南『絶愛 1989』(2001)、日渡早紀『ぼくの地球を守って』(2001)、垣野内成美『吸血姫美夕』(2001)、池田理代子『ベルサイユのばら』(2002)、由貴香織里『天使禁猟区』(2002)、渡瀬悠宇『ふしぎ遊戯』(2002)、藤井みほな『Gals!』(2002)、津田雅美『彼氏彼女の事情』(2002)、吉住渉『ランダム・ウォーク』(2002)、矢沢あい『Paradise Kiss』(2003)、新條まゆ『悪魔なエロス』(2003)。

スキャンレーションも市場に影響を与えてはいるが、それだけではない。伝統的には、西洋諸国では男性の読者はコミックス市場においてはるかに重要であり、その役割はたいていの場合、愛書家やコレクターとして理解されていた。しかしマンガにとっては、ジェンダーによる分断はまた違ったかたちのもとなる。ふつう、マンガ読者は伝統的なコミックスのコレクターよりも若いものである。スペインの最初のマンガ読者世代はほぼ若い少年少女で構成されていたために、市場はほぼ完全にメインストリームの少年・少女マンガ作品で埋め尽くされていた。しかしこんにちでは、我々はスペインのマンガ読者の第 2 世代——ティーンエイジャーだけでなく大人の読者層をも含むもの——についておそらく考えなければならないのであり、マンガ読者の平均年齢は徐々に上昇してコミックスのコレクターたちの平均年齢へと近づきつつあるのだ。とはいえ、読者が成長しその年齢や関心に応じた大人向けの作品を求めても、出版シーンはそうした作品を十分提供することができない。若年層や中年層の男性読者たちが幅広く質の高いラインナップを思いのままにできる一方で、女性たちは空白地帯に直面し、ほかの物語へと流れはじめるのである。すでに指摘

したように、出版社が努力したにもかかわらず女性の読者意識を高めることはできなかった。ノルマ・エディトリアル社やイヴレラ社、EDT 社のような出版社がスペインで女性マンガ作品を売り出そうとしたものの、女性読者たちはそれにははまらなかった。女性読者たちは「既刊」の作品（再版されたものもあればそうでないものもある）のなかでそうしたものを見つけ出し、手にすることももちろんできる。しかし、出版社は青年マンガ作品が年ごとに増え続けているかたわらで、ただ単純に新しい女性マンガ作品を売り出そうとしたのである。オノ・ナツメやよしながふみのようなよく知られたマンガ家の作品で、スペイン語で読めるものはひとつもない。いくつかの BL マンガが何年か前に出版されたが、しかしそれまでに女性読者の意識は別のジャンルへ移ってしまっていた。イヴレラ社の取締役兼ディレクターであるレアンドロ・オベルト（Leandro Oberto）は女性マンガと少年愛ないし「やおい」作品に関して尋ねられた際に、そうした作品はいまだに関心を持たれてはいるものの、しかし実際に手に取るかどうかに関しては、まだ慎重な態度で接されていると認めている（Oberto 2013）。「Pro-Shojo Spain」の共同ディレクターであるディアニカは、かつての少女マンガ読者たちが新たな形式の娯楽へと移ってしまう一方で、まだ熱心な読者たちは、彼女たちのまだお気に入りでありつづけている女性のマンガ家たちに加えて、少年マンガや青年マンガのストーリーを追いかけていると述べている（Dianika 2013）。

私の意見では、スペインにおける少女マンガの衰退の主な理由は、少女マンガからメインストリームの少年マンガへの読者層の移動にある。少年マンガは、伝統的に女性読者へと訴えかけてきた物語や表現スタイル上の特徴の、その多くを吸収してきた。「NARUTO」や「BLEACH」、そしてそれ以外の同系統の作品群は、たくさんの女性たちによっても読まれている。こうした人気作品のいくつかでは、キャラクターの心理的な成長、人間関係や感情が強調され、そしてまた内語が用いられることもある³⁰。

30 こんにちの少年マンガとそれ以前のものととの差異については、たとえば（Ito 2011）を参照。

「NARUTO」も「BLEACH」も、ときとして同性愛的エロティシズムと戯れている³¹。メインストリームの少年マンガはしばしば「美少年」のイメージに充ち満ちている。こうしたものはかつてはパロディ系「同人誌」に限られたものだったが、いまやオフィシャルなマンガ本のなかに気後れせず露出するようになった。さらに、若い女性世代はみなテレビアニメの放送を通じて少女マンガへと惹きつけられるものであったが、今では彼女たちはそうしたアニメから卒業してしまったのだ³²。すでに述べたように、『Paradise Kiss』は十分な成功を収めたものの、『きみはペット』、『プライベート・プリンス』、おおや和美『愛をちょーだい！ (Culebrón Romántico)』、『9 to 5 Love×Mission』のような作品は売れなかった。EDT社は安野モヨコの『働きマン (Tokyo Style)』を出版したが、EDT社の女性マンガとしてのタイトルはこの作品のみに留まっている。その題材とストーリーラインの多様性、そして性差別的なお約束の相対的な少なさゆえに、女性たちは少年マンガよりもむしろ青年マンガへと向かうようになっている。結局のところ、青年マンガはスペインでも多くの西洋諸国でも、「ユニセックス」なものとして捉えられているのだ。

3. 成熟したマンガ読者たち —— 「ガフオタク」

海外での日本のマンガ産業の成功を支えた中心的な要素は、自分たち以前のマンガについて知らないような新たな消費者世代を繰り返し魅了す

31 第1巻では、ナルトはサスケにからかい目的ではあるがキスをしており、さらに第38巻ではサクラの妄想のなかでサスケとサイの裸体がロマンティックに描かれている。しかし、スペインのファンたちがはつきりとほのめかされているものよりも関心を持つのは、第26巻におけるナルトとサスケの顔を合わせての反省会や、第38巻でのサスケと水月の裸での会話といった、あからさまではないシチュエーションである。大蛇丸の両義的な役回りも同様に注目を集めている。

32 スペインで放映されている典型的な少女向けアニメは「キャンディ♥キャンディ」(1980年代初頭)や「ママレード・ボーイ」(1990年代後半)、「超GALS! 寿蘭」、「フルーツバスケット」などである。「美少女戦士セーラームーン」は女性と男性両方の視聴者に訴求した。これが女性向けのシリーズであるとは気づかずに、たくさんの少年たちが「セーラームーン」を見たのである。それ以外にも多くの「魔法少女もの」(「カードキャプターさくら」やそれ以外のCLAMP原作のアニメ)が、同じようにジェンダー的には中立なものとして視聴されている。

る、その能力である。そして、こうした日本人以外のファンたちは、熱心に自分たちを日本のオタクのような現代的集団として生み出し続けた。もともとの日本語に含まれているその侮蔑的な含意に気づかれないまま、「オタク」という語はマンガやアニメに対して耽溺する人々に対して用いられる傾向がある。さらに、この若いファン世代によって構成される、きわめて大きな経済的・社会的重要性をもつ新たな都市のサブカルチャーを定義するためにもこの言葉は用いられることがある。西洋の「マンガニメ」ファンたちの用いる隠語のなかでの「オタク」という言葉の含意は、とりわけ、日本におけるもともとの意味合いを変容させることとなった (Kelts 2007: 156)。

20 世紀におけるアメリカのポピュラー文化のように、日本は「オタク」というマンガファンのイメージをスペインも含めた諸外国へと輸出した。日本のオタクとは異なり、自らそう名乗るところの西洋の「オタク」たちは、しばしばその馴染みのない約束事や決まり文句に困惑させられる、活気に溢れる情熱的なコミュニティに所属しており、一人で活動することを好んだり無口な個人であったりという観念とはほど遠い。彼らはコンベンションやコスプレ大会のような場として可視化されるコミュニティの一員であることを誇っており、彼らが呈示しているそのイメージをひっくり返して言う、それは日本のポップカルチャーに関する絶え間ないレビューというものである。このお互いに鼓舞しあう関係と帰属意識は、西洋のマンガファンダムにおけるもっとも注目すべき要素のひとつだ。

しかし、スペインにおけるマンガ市場のゆるやかな発展と成熟は、一般的な西洋諸国ではティーンエイジャーとして捉えられている、その読者と愛好家の平均的なイメージを変化させた。「マンガニメ」のファンたちはいまだに、より「高い」レベルの知的関心の持ち主であることを自負する他のタイプのオタク的集団から、ただただ読みあさるばかりでメインストリームの作品から抜け出すことができない、批評的意識をもたない若い読者層であるとさまざまなかたちでからかわれたり嘲笑われたりする。しかし近年では、マンガ愛好家たちの、80 年代と 90 年代初頭におけるマンガファンの最初の世代に属する人々のなかには、より成熟した人々向け

の作品やよりよい印刷の質、そして選択可能な主題やストーリーラインの幅広さを求める層が現れてきた。歴史的に見るならば、西洋諸国におけるコミックスの読者たちは、それが批評家であれコレクターであれ、マンガは読まないものだった。それゆえに、出版社は「オタク」集団の到来を新たな市場のニッチを開拓し新しい消費者層を引き出すためのまたとない機会であると捉えたのだ。

スペインにおいてもっとも影響力を持つブロガーとマンガ研究者たち³³は、Twitter 上での議論（2012 年 3 月 9 日、Bernabé 2012b）を通じて「ガファパスタ（gafapasta、“～～通”という意味）」と「オタク」を混ぜ合わせた「ガフオタク gafotaku（＝“通”なオタク）」という新語を作り出し、これを際立ったクオリティの作品を追い求める、読書経験が豊富で批評的意識を持った成熟したマンガファンたちを言い表すために用いた。つまり、メインストリームの作品のいくつかを読むかたわらで、古典的作品や商業性の薄いマンガ作品——そのパイオニア的な絵や語り口、ストーリーライン——を読むことに喜びを見出す読者たちである。しかし、本章の目的のために、私は「ガフオタク」という言葉を本来の意味合いからすこし拡大解釈して用いたい。というのも、この言葉はこれまで述べてきたような変化を説明するのにちょうどよいからである。

「ガフオタク」はスペインにおける成熟したマンガ読者たちのさまざまなありかたを示している。私がここで彼らを「大人の」読者ではなく「成熟した」読者であるとしている点に注意してもらいたい。というのも、読者の年齢と世代的なギャップとは必ずしも結びつかないからである。ガフオタクはメインストリームの消費者たちやマンガを知的な未成熟さのシンボルであると捉えているために、そうしたものへの侮蔑や慇懃無礼さをあらわにすると考えている者もいる。そうした態度はヨーロッパのコミックスのアルバムを読む読者たちにも容易に見出せるものであり、コミック

33 マルク・ベルナベ（Marc Bernabé）、ラウル・イスキエルド（Raul Izquierdo）、ヘスス・チュセット（Jesús T. “Chusetto”）、オリオル・エストラダ別名“カピタン・ウリアス”（Oriol Estrada, AKA= “Capitán Urías”）の4人。ベルナベとイスキエルドはどちらも ACDCómic（=“Asociación de Críticos y divulgadores de cómic de España”）に所属している。

スの場におけるある種のスノビズムのしるしである。しかしマンガは流行りものという側面が強い大衆消費メディアでもあり、この巨大な産業の歯車であるという自分たちの役割をマンガ家はよくわかっていて、ファインアートであるという自負を抑え込んでいる（Berndt 2006: 364）。最近までスペイン人はマンガを画期的かつ革新的なものと捉えてはきたが、このメディアのその故郷における本当の性質にはまったく気づいていなかった。しかしながら、こうした認識は変化した。何人かのマンガ家——日本で特定の層に受け容れられている人々——は、その型破りな語り口ゆえに、スペインでも前衛作家ないし実験的作家であるという地位を得つつある。それは松本大洋や辰巳ヨシヒロ、丸尾末広のように風変わりな作家たちである。ここでは「実験的」というのは「メインストリームではない」ということを意味しており、いわゆる「マンガスタイル」と呼ばれるようなものとは、題材や表現、さらには作家としての市民権（日本人としてのという意味ではなく、その日本での活動における地位としてのという意味である）まで含めて、大きく一線を画しているマンガ作品すべてにあてはめて用いている——たとえば、『IKKI』に掲載されている作品の多くはそれにあてはまる。ガフオタクは流行から距離を置くことでその地位を確立している作家たちに深い関心を示す。とはいえ同時にガフオタクたちは、また違ったタイプの一般化や「流行」をもたらすものでもある、「ホンモノの日本体験」と言われているものに対する典型的な西洋の欲望にも耽溺している。だがすくなくとも、ガフオタクたちは慌ただしく消費することを乗り越えた読書体験を志向し、通常はヨーロッパのコミックスにあてはめられるような審美的基準を日本のマンガ文化へとなんとか関連づけていこうとしている。最近では、こうした成熟したマンガ読者たちはスペインのマンガ出版にとってひとつの要衝となりつつある。EDT社は集英社との基本契約が破棄された後、こうしたグループをうまくその生命線としたのだ。

「作家主義系マンガ」はマンガ読者と、ヨーロッパのグラフィックノベルのグラフィックスタイル（明解な描線）や物語上のお約束（自伝や日常生活の物語）に慣れ親しんだ読者たちの両方をターゲットとしたラベル

である。たとえば、谷口ジローの作品は典型的な「作家主義系マンガ」として位置づけられる。しかし、出版社のなかには、手塚治虫の『人間昆虫記』³⁴や『火の鳥』³⁵、石ノ森章太郎の『北斎』³⁶といった作品を同じラベルのもとで売り出すところも現れた。こうした作品がこんにちでも実験作品や前衛作品として通用するものである必要はなく、それでもこれらは「古典作品」であるがゆえに、メインストリームではない消費者たちに訴えかけるのである。松本大洋の『鉄コン筋クリート』³⁷もまた、スペインの視点からすると実験的作品として捉えられる。それはまず物語の語り口のためであり、そして第二には、「マンガスタイル」として多くの人々に知られているものからは逸脱したその構図のとりかたのためである。メインストリームの作品や「幼稚な」作品よりも洗練された複雑な作品を読んでいることに誇りを覚えるマンガ通として、ガフオタクたちは伝統的なスペインのコミックス市場には居場所がないようなマンガに注目する。彼らの存在によって、日本ではもっともな成功を収めつつも、海外の平均的なマンガファンにとっては魅力的ではないようなマンガ作品が、スペインで名声を獲得していった。たとえば荒川弘「百姓貴族」やヤマザキマリ「テルマエ・ロマエ」、松本大洋「竹光侍」、中村光「聖☆おにいさん」のような作品である。10年前にはスペイン市場では考えられなかったような作品が、こんにちでは「ガフオタク」という成熟した読者世代や「スノッブ」的な読者の増加によって、翻訳版で読めるようになったのだ。

スペインでは「グラフィックノベル (La novela gráfica)」という語について、その定義やコミックス業界における役割、「テベオ (tebeo)」や「イストリエタ (historieta)」といったコミックについての地元の昔ながらの呼び方と比較した際にこの言葉を用いる利点などをめぐる、激しい議論がある。しかしこれは、スペインのコミックス業界の現状や市場の革新、国

34 TEZUKA, Osamu. *El libro de los insectos humanos*. Bilbao: Astiberri, 2013.

35 TEZUKA, Osamu. *Fénix*. Barcelona: Planeta de Agostini, 2013.

36 ISHINOMORI, Shotaro. *Hokusai*. Barcelona: EDT, 2012.

37 MATSUMOTO, Taiyo. *Tekkon keenkret*. Barcelona: EDT, 2009.

内作家間の競争、危機による出版社の崩壊などをきちんと論じることのできていない、不毛な論争である。そのうえ、出版社と作家たちは両者ともに、スペインのコミックスの実態についてきちんと話合おうとした結果としてこの場が学者や知識人に「のっとられてしまう」ことを恐れている (Berndt 2010: 11)。この場のなかで働く人々からは、コミックス研究者はコミックスのことをなにもわかっていない「よそのもの」であるとみなされているのだ。出版社は経済的・制度的な主導権を握っておきたいと考えており、一方で作家たちは創造的側面の主導権を保っておきたいと望んでいる。彼らは、学者たちが議論の中心を実践的な話題から理論的な問題へと移してしまうかもしれないと恐れているのである。極端なことをいえば、学者がマンガ業界のなかで働かないかぎり、彼らは自分たちの言説を押しつける権利をもたないのだ。ガフオタクはこの議論にはさほど関わっていない。というのも、彼らは学者というよりも消費者であり、より大きな知的関心を持った消費者であるとしても、結局のところはやはり消費者であるからだ。

こうした文脈と、明白な商売上の含意もあって、出版社は「ガフオタク」的な読者層へ訴求するために日本の「劇画」という語を「グラフィックノベル」と訳した。手塚や辰巳、石ノ森や水木しげるといった 60 年代から 70 年代の作家たちの「劇画」のいくつかはこの 30 年の間にスペインでもすでに出版されていたが、商業的にはリスクな英断であることがのちにわかった水木しげるの『劇画ヒトラー (*Hitler: La novela gráfica*)』(2009 年) がスペイン語で出るまで、「劇画」という言葉は「グラフィックノベル」と翻訳されることはなかった。辰巳ヨシヒロについては、スペイン語からさらに英語へと翻訳されたことで知られる 1984 年の『Qué triste es la vida y otras historias』という短編集 (ラ・クプラ [La Cúpula] 社刊、英語版タイトルは *Good-Bye and other stories*, Catalan Communications 社刊) 以来、スペインでもおびただしい数の作品を読むことができる。この本はラ・クプラ社によって 2004 年に再刊され、さらに『地獄 (*Infiero*)』(2004) と『女性たち (*Mujeres*)』(2006) という短編集が編まれた。それ以外の出版社も、『大発見 (*La Gran Revelación*)』『大発掘 (*Venga, saca las joyas*)』(ともに Ponent Mon 社、2004)、『劇画漂流 (*Una Vida Errante*)』(Astiberri 社、

2009)といった本を刊行した。アスティベリ (Astiberri) 社が『劇画漂流』を出版した際、彼らはその本の表紙見返しで辰巳を日本における「グラフィックノベル」の創始者であると紹介した。しかし、彼らは題名にある「劇画」という言葉を「グラフィックノベル」に翻訳することはせず、英語版のタイトルである *A Drifting Life* を文字通りのままでスペイン語に翻訳することを選んだ。1984 年の辰巳の短編集は、スペインで出された最初期のマンガのひとつであるとされている。しかしじつはそれ以前に、真にアンダーグラウンドな出版社である独立系のラ・クプラ社が、様々な作家の作品を紹介するコミック誌である『エル・ヴィボーラ (*El Vibora*)』誌のなかで、辰巳の短編のいくつかを 1979 年に掲載している。この 1979 年の号は、その暴力的でセクシュアルな内容に驚かされるものだ。1979 年当時、マンガはまだスペインでは知られていなかったが、辰巳の作品はそれが日本のものであるからではなく、犯罪やセックス、裸体を取り扱った暴力的で暗い物語を描き出していることによって衝撃を与えたのである(のちの、マンガは性的・暴力的な内容に充ち満ちているというイメージを促進するものでもあった)。

「劇画」を「グラフィックノベル」と呼ぶことで、出版社は結局のところはガフオタクのような年長のマンガ読者たちを満足させている。加えて、典型的な「マンガスタイル」を伝統的には拒絶するものであったヨーロッパやアメリカのコミックスの読者たちの手元にまで、その届く範囲を拡げている。言い換えれば、その歴史的背景の類似性ではなく、そのラベルの帯びている評判とコマーシャル上の力のために、出版社はいまでは劇画を「グラフィックノベル」として売り出しているのである。「グラフィックノベル」というラベルは、3つの掟からなるコミックスに対するエリート主義的アプローチをつなぎ合わせているものである。すなわち、娯楽のためではあってはならない(すくなくとも第一義的には)、「芸術的」でなければならぬ(実験的な筋書きや際立ったグラフィックスタイル、そして物語上の要請によるものというよりも、ただ美意識を満足させるためになされるクリエイティブな試み)、そして歴史的なものであれ美学的なものであれ、そこからなにか学ぶことができるほどの知的刺激がなければならぬ

い、である。ともあれ、劇画によって成し遂げられたことは長らくマンガ産業へと吸収されていき、今ではメインストリームの一部を成しているという事実（Berndt 2006: 107）を、スペインの出版社は忘却しているようにみえる。

しかし、こうした読者の多様化は、読者の間で「^{マンガ・ビザロ}奇想マンガ」と呼ばれる現象の存在というスペイン市場の特殊性と響き合うものでもある。これは日本の恐怖マンガやエロマンガ、そしてそれらと同じくアメリカのアンダーグラウンド・コミックスの伝統へと拠るものであるが、こうした古い形式とは一線を画しているのは、それが「アンダーグラウンドな」や「^{ウィアード}ヘンな」とラベル貼りされるのではなくて、完全に日の当たる場所へと出てきているという点である。「^{マンガ・ビザロ}奇想マンガ」は出版社によって新刊が多数刊行されており、その作家たちはバルセロナ・マンガ・フェアへと招待されている。たとえば、EDT 社は駕籠真太郎の作品を主なヒット作としており、作家本人も 2013 年にスペインを訪れているのである。「^{マンガ・ビザロ}奇想マンガ」は書店ではメインストリームのマンガ作品の隣に置かれて売られているし、公共の図書館で読むこともできる。出版社は変わったものが好きな読者たちのための特殊な商品として「^{マンガ・ビザロ}奇想マンガ」を売ろうとしているのではなく、面白いシュールな物語と、すばらしいグラフィックスタイル、秘められた芸術的意図を持った洗練されたマンガとして売り出しているのである。それゆえ、たとえば丸尾末広や日野日出志のような、メインストリームの向こう側にいて、「(「ホンモノの日本」的な題材である) フォークロア的要素や日常生活のどちらも取り扱わない作家たちがいまや人気作家となったのだ。

ここ何年かで、きわめて性的であったり、暴力的だったり残酷な内容であったりする物語であることを示すために、いくつかの出版社が「成人向け」というしるしを本の表紙の前面に入れるようになった。スペインにおけるコミックスはどのような団体によっても規制されておらず、またレーティングの仕組み（アメリカにおける、全米映画協会による PG のような）も存在していないが、出版社は自主規制のコードを用いるようになっている。三浦健太郎『ベルセルク』や高橋しん『最終兵器彼女』がはつき

りと「成人向け」作品とされる一方、丸尾末広の『パノラマ島綺譚』はそうなっていない——いずれも同じ出版社から刊行されている³⁸にもかかわらず、である。この格付けは、その実際の暴力的・性的な内容のレベルによるものというよりも、予想しうる購読者像に合わせたものだ。「ベルセルク」や「最終兵器彼女」はメインストリームの少年マンガとの類似性を持ったプロットゆえにティーンエイジャーと大人との両方の関心を引くが、丸尾のマンガは成熟した読者に向けられており、その「実験的」あるいは「芸術的」な方向性のために「成人向け」というしるしがつけられるのを逃れたのである。

スペインのマンガ市場において、ガフオタクは2つのタイプのメインストリーム的ではないマンガのターゲット層になっている。すなわち、「作家系」のマンガと、駕籠真太郎や丸尾末広のような、「実験的かつ独創的で、既成のものを打ち壊す」側面（Berndt 2006: 115）が強い「アンファン・テリブル 恐るべき子供たち」のマンガである。スペインで出版された駕籠真太郎の近刊（『かすとり式』や『フラクション』）は、とりわけそれらの作品がグロテスクさや政治的不穏当さ、スカトロロジー、アンダーグラウンドっぽさや下品さを売りものにしていることを考えると、驚くほどうまく受け容れられた。「下品さ」とは、ここでの文脈では二重の意味を持つ。一方ではこの言葉は汚くむさ苦しい環境、くたびれて気むずかしい周囲の状況などを指す。だがもう一方では、卑しいふるまいや動機、野蛮な暴力や性的な虐待、そしてより不安に結びつくようななにかを含意している。登場人物たちの道徳的な不潔さは、その（芸術的美しさとともに描き出された）犯罪的行為よりもむしろ、その両義的なふるまいによって描かれるのである³⁹。

38 これらはすべてグレナ／EDT社から刊行されている。Berserk (2011)、Saishu Heiki Kanojo (2003)、Panorama-tô Kitan (2009)。

39 私はここで、「犯罪」という語を法的に処罰されるようなもの（殺人、強盗、レイプ）を指し示すために用いている。しかしながら、「卑しいふるまい」という語で私は、法に反するわけではないが、道徳的にはゆがんでいて冷血なものを指している。たとえば、駕籠真太郎の作品のいくつかがそのグロテスクさや墮落した題材のために猟奇的である一方で、丸尾末広の物語は子供たちが大人の残酷さに直面することを強いられるものであるために、読みづらいものである。

4. マンガの文化的雑種性 —— 「ゴロンドリーナ」の事例

多くの西洋人のファンにとって、こんにちのマンガは現代日本の文化的な二重性という特徴をもっともよく示すものであり、とりわけ、詳細なリアリズムの世界と絵によって命を吹き込まれたキャラクターとを対置することによって、ひとつのもののなかでふたつのリアリティを絡み合わせることができる数少ないメディアのひとつである (Carey 2008: 39)。そうしたものの興味深い例が、ある種の日本性と無国籍性 (Napier 2005: 24) とを同時に示している、えすとえむの「ゴロンドリーナ」という作品である。

供給される作品を多様化しようとしている出版社の努力にもかかわらず、成熟したファンやガフオタクたち、そしてその他の読者たち —— とりわけ「オルタナティブなマンガ」を求める人々 —— はスキャンレーションに頼っている。スペイン語のものであれ英語のものであれ、メインストリームではないマンガのスキャンレーションはまれで安定していないため、ガフオタクになるのは難しいものだ。しかし、「ゴロンドリーナ」はスペインではライセンスを許諾されてもおらず、出版もされていないにもかかわらず、英語版のスキャンレーションによって、スペインのファンたちのあいだで成功を収めた。スペインのファンたちの大多数にとって、「ゴロンドリーナ」を初めて知ったのは翻訳家・研究者であるマルク・ベルナベのブログ「マンガランド (mangaland)」でのレビュー (Bernabé 2012) を通じてであった。それ以来、「ゴロンドリーナ」のストーリーに関心を持つ読者たちの規模は大きなものになっている。しかし、スペインにおける闘牛の世界(それはたんなる物語上の口実のようなものであるが)を扱ったストーリーが、どのようにしてスペインの読者たちのあいだで人気を集めたのだろうか？

ベルナベはそのブログ投稿のなかで、「ゴロンドリーナ」の美点として、物語進行の質、闘牛についての詳細な下調べと敬意、キャラクターたちの感情を読者へと伝える疑うことのできない手腕などを挙げている。しかし弱点として、オーソドックスなファンには魅力的に映らないであろうこのマンガの「オルタナティブな」性格を彼は指摘している。ベルナベは「オルタナティブ」という言葉を、映画や音楽、文学などの批評で用いられる

のと同様に、「約束事に囚われず」、「既存の規範に挑戦する」ものという意味で用いている。しかし、「ゴロンドリーナ」をより詳細に読み解いてみれば、この作品が実際には古典的な少女マンガ作品の語り口にとっても近いものであり、ベルナベが考えるような「オルタナティブ」なものではないということが明らかになるだろう。いうまでもなく、「ゴロンドリーナ」のグラフィックスタイルは少年マンガの大多数と比べれば、ハードコアなファンたちにとっては「オルタナティブ」なものに映るだろう。しかし、メインストリームのマンガの読者たちがそうしたものを好まないとしても、「ゴロンドリーナ」のオルタナティブなグラフィックスタイルや一般的ではない題材、そしてきわめて丹念に調べられた背景情報などは、成熟した愛好家やガフオタクたちにとっては美点となる。そのうえ、物語の舞台はスペインである — それが我々の知っている日常的なスペインではなく、日本のマンガ家の視点からポストモダン的なやりかたで想像された、ロマンティックなスペインだとしても、だ。読者たちの多くは、この作品をリアルなスペインからは遠く離れたものとして受け取っている。「チカ」[訳註：主人公の名前チカ (chica) はスペイン語で「女の子」を指す普通名詞でもある]を焦点としたストーリーは、スペイン的な背景をぼやけさせ、束の間、物事が我々自身の国で起こっていることなのだとすることを忘れさせる。大部分のマンガがそうであるように、「ゴロンドリーナ」はフレドリック・ジェイムスン (Jameson 1983) が言う意味でのパスティーシュであり、まさにそうであるがためにこのマンガはスペインの読者たちに訴えかけるのである。ここにおいて闘牛は、このとても詳細に描かれた、歴史的・社会的な含みを欠いた虚構の世界の核心をなしている普遍的なドラマに意匠を凝らすための、正面玄関のようなものに過ぎないということがわかる。ストーリーは闘牛文化や、あるいはそれに対する左翼やエコロジストの立場などからの反対をほとんど知らないスペイン国内の読者にとって、じゅうぶんエキゾチックである。さらに、第1巻の第3話で次のように闘牛に対する自分の見方を語るセチュ⁴⁰は、平均的なマンガ読者や

40 この名前はおそらく次のようにさかのぼることができる。José (ホゼ) → Josechu (ホ

スペインの若者にとってはもっとも近い登場人物である——「マッチョなナルシスト達が、時代錯誤の衣装を着て、牛刺し殺すのの何がいいの?」(第1巻第3話、81頁)。彼を通じて馴染みのない闘牛の世界へと入っていくスペインの読者たちにとって、セチュは焦点の役割を果たしている。しかし、このマンガは急にこの背景設定を普遍的な物語、すなわち主人公がカタルシスとしての死を望むという古典的な悲劇を展開するための口実としてしまう。読者にこの物語がセビリア周辺で進んでいるのだと示すのは、闘牛についての精確で絶え間のない言及だけである。

一般的にマンガは、そしてここでは「ゴロンドリーナ」は、海外を舞台としながらそれを自分自身のものにしてしまうということをやっている。言い換えれば、見た目は日本的であっても、追求されているのは普遍的な目標なのである。「ゴロンドリーナ」がスペインのコミックス作品であったなら、おそらくスペインではもっと小規模の人気しか出なかっただろう。日本のマンガ家がスペインの伝統にもとづいたストーリーを生み出したという事実は驚くべきことであり喜ばしいことであるが、この物語はスペインにおける標準的なそれとはほど遠いグラフィックスタイルで描かれており、日本の物語展開の決まり事に沿って組み立てられているために、エキゾチックなものに見えるのである。

「本当に日本的」というラベルは「ゴロンドリーナ」のようなマンガをスペイン市場においてより魅力的なものにするものであり、こうした物語を売るためには決定的に重要なものである (Davalovszky 2009)。すでに1891年にオスカー・ワイルドが述べているように、マンガはそれが本当か虚構かに関わらず、日本についてのロマンティックな観念を促進するものである——「実際、日本全体がひとつの純粋なつくりものなのだ。そんな国はどこにもないし、そのような人々などどこにもいない」⁴¹。すくなくとも、「ゴロンドリーナ」は日本から見たスペインを描いているがゆえに、スペインで成功を収めたのだ。

ゼチュ) → Sechu (セチュ)。

41 Wilde, Oscar. "The Decay of Lying". *Intentions*. Project Gutenberg, 1997. http://www.gutenberg.org/catalog/world/readfile?fk_files=1443897&pageno=18

スペインの女性読者にとってチカは、いつも理解可能なものとはかぎらないような遠く離れた文化的リアリティと結びついている女性という、マンガのグローバルな呼び声についてのもっとも輝かしい実例となっている。「ゴロンドリーナ」のなかに登場するキャラクターたちは日本の社会的習俗にそのまましたがっているようであり、スペイン人がするようにはまったくふるまわない。チカの行動もそのほかのマンガの女性主人公に近いものであり、それゆえスペインの読者は彼女をスペイン人の少女というよりも日本人の少女として考える。とはいえ、チカはたとえばアメリカの女性主人公たちに比べれば、よりずっとスペインの女性読者たちと共通点が多いものだ。ローランド・ケルツがその取材の中で引用しているある匿名の日本人編集者の言葉は、チカにもひじょうによくあてはまるものである。『(マンガの女性主人公は) 小さくて、傷つきやすく、あまり男っぽさはない。でも、力強い。そこがとても日本的なんだ』(.....) 主人公が、お手本というよりは直接のモデルに近い、つまり、こうなるかもしれない人物像、あるいはこうならなければいけない人物像よりも、実際の自分たちに近い人物像が登場するマンガを読み、アニメを観る方に満足感を覚えるのだろう」(Kelts 2007: 166)。

さらに、「ゴロンドリーナ」がスペインの男性読者と女性読者両方から人気を得ているというのは注目に値する。ベルナベがブログで新しいマンガをレビューするときにはいつもジャンル(少年マンガ、青年マンガ、女性マンガ等々)による分類を用いているが、「ゴロンドリーナ」については、この作品がスペインのマンガ読者の大部分にとっては女性マンガとも青年マンガとも容易には言い難いだろうということを念頭に、彼は「オルタナティブ」というラベルを用いている。実際、女性読者がこの作品を女性マンガのストーリーに近いと受け取る一方で、男性読者はこれを青年マンガであると考える傾向がある。「ゴロンドリーナ」は成長というテーマに、少女マンガの読者にとっても完全に馴染みのないものではないが、より明らかに少年マンガの「根性もの」的な性格のものである「闘志を抱く」というモチーフを組み合わせているのだ。

「ゴロンドリーナ」は古典的な少女マンガ、とりわけ70年代の「花の

24 年組」⁴² と呼ばれる少女マンガ家たちをしのばせるものである。よく似た要素としては、次のようなものがある。

- (1) 日本以外の舞台設定と闘牛のように（文化的な意味での）エキゾチックな背景。エキゾチックであいまいに描かれたシナリオではない、「ゴロンドリーナ」の闘牛に関する精確な描写は、池田理代子の「ベルサイユのばら」に見られるような、時間・空間上の文脈の見事な描写に近い感じを受ける。しかし、竹宮恵子が「風と木の詩」のために行った下調べも同じように思い起こさせるものである。
- (2) チカは自己の成長過程にとらわれている。
- (3) 「ゴロンドリーナ」はより古い絵のスタイルを真似てはいないが、絵柄とコマ割りの点で、青年マンガや少年マンガよりも、少女マンガの方に近い視覚表現を採用している。
- (4) 「ゴロンドリーナ」は3重の古典的なジェンダー役割を掘り崩していくという伝統を受け継いでいる。すなわち、セクシュアリティ（チカはマリアを愛している）、身体的外見（チカはしばしば男性に間違えられる）、社会的役割（チカは典型的には男性の職業とされるものを選択する）の3つである。
- (5) 「ゴロンドリーナ」は「男装の少女」という少女マンガの^{トボス}領分について描いている。
- (6) 愛のために自ら死を選ぶという、何度も繰り返されてきたテーマを採用している。
- (7) チカの内面を描き、内語によってその声を読者にもわかるものとしている。
- (8) それが少女マンガの^{トボス}領分であるというわけではないが、多くの古典的な少女マンガ作品で繰り返されてきたこととして、「ゴロンドリーナ」も2重の属性を持つ若い男性キャラクターを登場させている。すなわち、「友人／兄弟」（セチュ）と「ライバル／恋人」（ヴィセンテ）である。

42 ここでは（Berndt 1996: 93-123）に依拠している。

しかし、えすといむのアプローチは古典的な少女マンガの要素を物語の強度を高めるために利用している、ひじょうに成熟したものである。スペインの闘牛という環境は、エキゾチックな舞台設定というだけでなく、「男装の少女」というアイデアを文脈的にきっちり支えてもいる。だが「男装の少女」というアイデアは、たんなる見かけ上のものではなく、もっとひねりを加えられてもいる。チカは少女に恋しており、その女性的役割を捨て去ることのない一方で、男のように装い、「マッチョ」な役割を選択するのである。最後に、「ゴロンドリーナ」における「愛のために自ら死を選ぶ」というアイデアはその結論ではなく、キャラクターの心理的成長を促し、物語を展開する上での出発点であるということは注目に値するといえるだろう。

よくできた悲劇がそうであるように、「ゴロンドリーナ」も夢が達成されることの難しさを扱っている。よくできたマンガがそうであるように、「ゴロンドリーナ」は夢の挫折を重大な変化のきっかけへと転じる。つまり、子供じみた目標は、主要な登場人物たちの感情面での成長に伴って、大人としての目標へと置き換わるのである。そのうえ、チカは世界に対して戦いを、それも多くの読者にとっては敗北として受け取られるであろう死を熱望する戦いを挑んでいる。つまるところ、成功はその選択肢ではないのだ。しかしながら、チカは伝統的には「闘志を抱く」ことや「マッチョ」という観念へと関連づけられる闘牛の世界のなかで、逆境へと大胆さとともに直面するのである。

読者が闘牛について知っていようと知っていまいと、それは重要なことではない。というのも題材それ自体(闘牛)が、マンガ読者の大部分にとってのアピールポイントではないからである。えすといむは驚くべき、そしてすばらしい文脈のなかで、人生についての物語を提示しているが、同時に闘牛に関する事細かな情報は、このマンガに信憑性ともっともらしさの枠組みを提供している。闘牛に関する精確な言葉遣いや描写がなかったら、この物語はいささかナイーブなものに見えていただろう。さらにそのうえで、「ゴロンドリーナ」はふたつの世界観から「禁じられたもの」を扱うことで伝統的な少女マンガの精神を再び描き出している。すなわち、闘牛

(男性によって支配された世界) とレズビアニズム (ゲイの人々に対しても開かれた寛容な国であるスペインにおいてさえ、規範からは外れた生き方である) だ。にもかかわらず、その物語の開幕においては、女性主人公が男性的役割を演じることで、「ゴロンドリーナ」は異性愛的な視点からロマンティックな (レズビアン的) 関係を描いている。マリアは伝統的に期待されているとおりに、少女のようにふるまい着飾っている。そのうえ、彼女は詐欺師で、不誠実で、信頼できない人物として立ち現れる。チカは男性のような衣服を身につけ、髪を短く切り、「男らしく」(ひじょうにマッチョな態度を示しながら) 死ぬことを決意する。チカの親友は若い男性で、彼の前でチカは男性のようにふるまう。こうしたシチュエーションは、もしチカがとても女性的な見た目をしており、そして女性闘牛士になることを決心するようなものであったら、まったく異なるものになっていただろう。しかし、チカはその女性というジェンダーにもかかわらず、男性闘牛士としてふるまうことを決意する、ボーイッシュな少女として描かれているのである。

スペインには女性の闘牛士は多くはないが、しかしそうした人々は、「男性のようにふるまう」レズビアンというお約束にはあてはまらない。社会からのプレッシャーのせいなのかかもしれないが、彼女たちはできるだけ闘牛場の外では女性らしく見えるように心掛けている。もしチカが (マリアではなく) 男性に恋しているというものだったとしたら、物語はどんなに違うものになっていただろう。しかし、チカとマリアの関係が保守的な「攻め／受け」という、異性愛のような規範を思わせるものであるとしても、マッチョな世界のなかで戦うことを選んだ女性というアイデアはスペインの読者たちに、女性にも男性にも同じように、真に訴えかけるものがあったのだ。

5. 地球の向こう側からのマンガ

このほんの 20 年間で、「アニメ」や「マンガ」、「オタク」といった言葉はスペインのメディア上でカッコ付けでの説明や定義を一切必要としない、日常的な言葉遣いの一部となった。2012 年には、スペイン王立言語

アカデミー（The Spanish Royal Academy of Language）が『スペイン語大辞典（*Diccionario de la Lengua Española*）』（第23版、オンライン）に、簡潔に「日本のコミックス」と定義された「マンガ」の語を収録した。

しかし、こうしたことが議論なしに済んだわけではない。まず、こうした掲載自体は皆が歓迎したが、最初に書かれた「シンプルな絵による日本のコミックスのジャンルであり、エロティックなものや、暴力的、空想的なストーリーのものが多い」という定義のマンガ観をめぐる批判が巻き起こった。この明らかに侮蔑的な特徴づけは、昔ながらのメディアとソーシャルネットワークの両方で、評論家や研究者、作家、出版社、そしてファンたちの反発をすぐさま引き起こした。こうした不満申し立ての結果として、王立アカデミーは「日本のコミックス」という現在の簡潔な定義へと差し替えを行った。これはスペインのごく一部のマンガ評論家や研究者たちのあいだでの、おおまかな合意と一致している。彼らにとっては、「マンガ」とは日本のコミックスを指すものであり、マンガスタイルで描かれているが日本産ではないものを指す言葉ではないのだ。しかしながら、スペインの「マンガ家」たちも存在するのである。混乱や論争を避けるために、彼らの作品を「イベロ・マンガ（Iberomanga）」と名付けておきたい。だが、彼らは市場に対して本物のインパクトを持っているわけではない。たとえばEDT社は、「“ガイジン”シリーズ（Gaijin Line）」と名付けた、いくつかのスペイン作家作品⁴³の出版を2011年にスタートさせた。EDT社は集英社との基本契約が破棄されたあとでほかの出版社との差別化を図る手段として、このシリーズを用いたのである。しかしながら2013年には、スペイン全体の危機と経済的問題のために、「“ガイジン”シリーズ」の優先度はそれ以前の年よりも低いものになってしまった。

そうはいっても、王立アカデミーの最初に書かれた定義に対する社会的反応に含まれていた辛辣さは、広い範囲の関係者たち（政治家、俳優、映画監督、大学教師、タクシー運転手、医者、子供、老人、男性、女性、

43 たとえば次のような作品である。『*Dos Espadas*』（作：Kenny Ruiz）、『*Bakemono*』（作：Xian Nu Studio）、『*Daemonium*』（作：Studio Kôsen）、『*Himawari*』（作 Belén Ortega & Rubén García）、『*La Canción de Ariadna*』（作：Irene Roga）。

等々)をみな驚かせた。それはスペインのマンガ読者とスペインのマンガ市場両方の成熟を証明するものであり、また孤立した個々のマンガ好きたちを超えた、敬意を払うべき文化の存在をも証明したのだ。スペイン語辞典への「マンガ」という語の掲載は、この臨界点突破の明らかなしるしである。つまり、マンガはもはやファンダムの隠語ではなく、正真正銘のスペイン語となったのだ。そして他の社会集団がある方向性やイデオロギーを共有している一方で、スペインの「オタク」たちは経済的階層や年齢、ジェンダーや性的指向によっては定義されないものである——「オタク」たちはただマンガが好きだけなのだ。1990年代にスペインは最初のマンガの黄金時代を目撃したが、読者には社会集団としてのアイデンティティはなにもなかった。これが明らかに変化したのである。「おそらく、マンガ革命は日本のマンガ文化の拡大を例証するものであるだろう。(.....)世界中での若者たちによるその熱狂的な受容は、社会—文化的背景の上へとますます強くのしかかってきているグローバル化に対する感受性と、嗜好との関連性をはっきりと示しているのだ」(Martinez Herrero 2008: 351)。

参考文献

- Bermúdez, Trajano. *Mangavisión*. Barcelona: Glénat. 1995.
- Bernabé, Marc. “Estadísticas Manga 2012” *Mangaland*, 2013. <http://www.mangaland.es/2013/01/estadisticas2012/> (最終確認 2013 年 8 月 12 日)
- “Golondrina” *Mangaland*, 2012a. <http://www.mangaland.es/2012/04/golondrina/> (最終確認 2013 年 8 月 12 日)
- 2012b. <https://twitter.com/marcbernabe/status/178033648723963904> (最終確認 2013 年 8 月 12 日)
- Berndt, Jaqueline. “Ghostly: ‘Asian Graphic Narratives,’ *Nonnonba*, and Manga”. In *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narratives*. D. Stein & J. Thon, eds. Berlin/Boston: de Gruyter, 2013, pp. 363-384.
- “Introduction. Attempts at Cross-cultural Comics Studies”. In *Global Manga Studies, vol. 1: Comic Worlds & the World of Comics*. J. Berndt, ed. Kyoto: imrc, 2010, pp. 5-15.
- “Adult Manga: Maruo Suehiro’s Historically Ambiguous Comics”. In *Reading Manga: Local and Global Perceptions of Japanese Comics*. Berndt, J. & St. Richter, eds. Leipziger Universitätsverlag, 2006, pp. 107-125.
- *El Fenómeno Manga*. Bravo, J.A. (tr.). Barcelona: Ediciones Martínez Roca. 1996.
- Blanco, Toño. “Dragón Z. Kamikaces Catódicos Arrasan Galicia”. *RTVG*. No. 29 (April), 1992, pp. 4-11.
- Carey, Peter. *Equivocado sobre Japón: El Viaje de un Padre y su Hijo*. Barcelona: Random House Mondadori, 2008.
- Davalovszky, Csilla. “Los embajadorespop de japon”. *El País - Opinión. La cuarta página*. Madrid: El País, 5 Sept., 2009, p.27.
- Dianika. “No hay que darse por vencidos con el josei, pero...” *Pro Shoujo Spain*. 2013a. <http://shoujospain.com/2013/08/13/no-hay-que-darse-por-vencidos-con-el-josei-pero/> (最終確認 2013 年 10 月 15 日)
- Dianika. “Tópicos que son superventas en Japón.” [online]: *Pro Shoujo Spain*. 2013b. <http://shoujospain.com/2013/09/23/topicos-que-son-superventas-en-japon/> (最終確認 2013 年 10 月 15 日)
- Diccionario de la Lengua Española, XXIII Ed. <http://lema.rae.es/drae/?val=manga>
- Erikson, Erik H. *El Ciclo Vital Completado*. Sarro Maluquer, Ramón (tr.). Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica. 2000.
- Estrada, Oriol. “El Gafotaku; ¿una nueva especie?” *La Arcadia de Urías*. 2012. <http://laarcadiadeurias.net/comics/el-gafotaku-una-nueva-especie/> (最終確認 2013 年 10 月 15 日)

- FICOMIC “108.000 visitantes acuden al Salón del Cómic de Barcelona” 9 May. 2012. <http://www.ficomic.com/NOTICIES/detall.cfm/ID/4007/T/108-000-visitantes-acuden-salon-comic-barcelona.html> (最終確認 2013 年 8 月 2 日)
- Gerrow, Robin. *An Anime Explosion: Challenging themes, complex characters make Japanese animation a global phenomenon*, Austin (Texas): University of Texas at Austin (Feature Story), Jun. 7-14/2007, rev.: Oct. 09/2008. <http://www.utexas.edu/features/archive/2004/anime.html> (最終確認 2013 年 10 月 15 日)
- Greenfeld, Karl Taro. “The Incredibly Strange Mutant Creatures who Rule the Universe of Alienated Japanese Zombie Computer Nerds (Otaku to You)” *Wired Magazine*. 1993. http://www.wired.com/wired/archive/1.01/otaku_pr.html (最終確認 2013 年 10 月 15 日)
- Gustines, George Gene. “Girl Power Fuels Manga Boom in U.S.” *The New York Times*. Dec. 28. 2004. <http://query.nytimes.com/gst/fullpage.html?res=9C07E1DF1639F-93BA15751C1A9629C8B63&sec=&spon=&scp=2&sq=manga%202004%20manga%20among%20girls&st=cse> (最終確認 2013 年 10 月 15 日)
- Ito, Go. “Particularities of boys’ manga in the early 21st century: How Naruto differs from Dragon Ball”. In *Global Manga Studies, vol. 2: Intercultural Crossovers, Transcultural Flows: Manga/Comics*. J. Berndt, ed. Kyoto: imrc, 2011, pp. 9-16.
- Jameson, Frederic. “Posmodernismo y sociedad de consumo”. In *La Posmodernidad*, Hal FOSTER, ed. Barcelona: Kairós, 1983, pp. 168-186.
- Kelts, Roland. *Japanamerica: How Japanese Pop Culture has Invaded The U.S.* New York: Palgrave Macmillan, 2007. (=ローランド・ケルツ、『ジャパナメリカ——日本発ポップカルチャー革命』永田医訳、ランダムハウス講談社、2007 年)
- Malchirant, Sheila. “Cronología del Shōjo en España” *Pro Shoujo Spain*. 2013a, <http://shoujospain.com/cronologia-del-shojo-en-espana/> (最終確認 2013 年 10 月 15 日)
- “¿Qué hemos hecho mal para hundirnos tanto?” *Pro Shoujo Spain*. 2013b. <http://shoujospain.com/2013/04/22/que-hemos-hecho-mal-para-hundirnos-tanto/> (最終確認 2013 年 10 月 15 日)
- Martínez Herrero, Javier. *Japón. De la Katana al Manga*. Barcelona: Shinden Ediciones, 2008.
- Moebius/ Jean Giraud. “Entrevista a Jean Giraud Moebius” *Los Valientes Duermen Solos*, April. 2008. <http://losvalientesduermensolos.com/moebius.html> (最終確認 2013 年 10 月 15 日)
- Moliné, Alfons. *El Gran Libro de los Manga*. Barcelona: Ediciones Glénat S.L. 2002.
- “Kenshin, el héroe que salvó una editorial” (prol). Watsuki, Nobuhiro: *Rurouni Kenshin. La Epopeya del Guerrero Samurai*. Vol. 1. J. Navarro, ed. Barcelona: Glénat España S.L. 2008.

- Napier, Susan J. *Anime: From Akira to Howl's Moving Castle*. New York. Palgrave Mac-Millan. 2005.
- Navarro, Joan. "Divorcio entre EDT y Shueisha" Barcelona: Viñetas. 2012. <http://navarrobadia.blogspot.com.es/2012/09/divorcio-entre-edt-y-shueisha-no-nos.html> (最終確認 2013 年 10 月 15 日)
- Oberto, Leandro. "Entrevista a Leandro Oberto, Presidente de Ivrea" *Ramen para dos*. 2013. <http://ramenparados.blogspot.com.es/2013/08/entrevista-leandro-oberto-presidente-y.html> (最終確認 2013 年 10 月 15 日)
- Roig, Sebastià. *Les Generacions del Còmic: De la Família Ulises als Manga*. Barcelona: Flor de Vent, 2000.
- Schodt, Frederik L. *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*. Berkeley: Stone Bridge Press, 1996. (=フレデリック・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』樋口あやこ訳、マール社、1998 年)
- TEBEOSFERA www.tebeosfera.com (最終確認 2013 年 6 月 23 日)
- Wilde, Oscar. "The Decay of Lying". *Intention*. Project Gutenberg, 1997. http://www.gutenberg.org/catalog/world/readfile?fk_files=1443897&pageno=1 (最終更新日 2013 年 5 月 11 日) (最終確認 2013 年 12 月 30 日)

ホゼ = アンドレス・サンティアゴ・イグレズィアス (José Andrés SANTIAGO IGLESIAS, PhD) 1981 年、スペイン生まれ / ビゴ大学美術研究科絵画専攻博士 / 現在、ビゴ大学芸術学部ポスドク研究員 (デジタル版画芸術研究グループ dx5) / 作家兼研究者 / 現代版画、スペインでの日本マンガ研究、美術と科学の交流 / 著書 (スペイン語) *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa* (2010、研究書)、*Ohayô! (Buenos días)* (2013、制作論、作品集)、*A Ding in Japan* (2008) / www.jsantiago.es

執筆者プロフィール

(執筆順、生年・国籍 / 現職 / 専門分野 / 主要業績)

ジャクリーヌ・ベルント (Prof. Jaqueline BERNDT, PhD) 1963 年ドイツ生まれ / 1991 年に博士号取得後来日、立命館大学と横浜国立大学の専任教員を経て、2009 年度以来京都精華大学マンガ学部教授へ / メディア芸術学および比較文化論の視点からマンガ研究に携わる / 2009 年以来毎年、国際マンガ研究センターのために学術会議を企画し、それに基づいた論集 (『国際マンガ研究』1～3 巻) を日本語や英語で編集する / その他の出版物: 『マン美研』(編共著、醍醐書房 2002)、『美術フォーラム 21』24 号 (特集「漫画とマンガ、そして芸術」、2011)、『Manga's Cultural Crossroads』(共編著、Routledge, 2013) など。

李衣雲 (Assoc. Prof. LEE I-Yun, PhD) 1971 年、台湾生まれ / 東京大学大学院人文社会系研究所博士 / 国立政治大学台湾史研究所准教授 / 台湾社会文化史、マンガ研究、ポピュラー文化研究 / 『変形、象徴与符号化の系譜: 漫画的文化研究』(稻郷出版社、2012)、『読漫画』(群学出版社、2012)。

池田美香 (IKEDA Mika) 1986 年、日本生まれ / 京都精華大学大学院マンガ研究科後期課程在学 / マンガ研究、マンガ原作研究。

周典芳 (Assoc. Prof. CHOU Dienfang, PhD) 1971 年、台湾生まれ / 大阪大学人間科学博士 / 台湾慈濟大学コミュニケーション学科准教授、日本ジェンダー学会、関西社会学会、アメリカ International Association for Intercultural Communication Studies (IAICS)、台湾 Chinese Communication

Society 会員 / 社会学、ジェンダー学、コミュニケーション学 / 「台湾におけるヤオイ読者の男性同性愛に対する意識」『情報コミュニケーション学研究』No.8/9 (2010)、53-65 頁 ; 「台湾におけるヤオイ現象 : 読者インタビューから見出したヤオイの理由」『日本ジェンダー研究』no. 12 (2009)、41-55 頁。

フェブリアニ・シホンビング (Febriani SIHOMBING) 1983 年、インドネシア生まれ / 東北大学情報科学研究科博士課程後期在学 (メディア記号論専攻 / PT Super Japan Indonesia リサーチ担当 / インドネシアマンガ、ボーイズラブマンガ、グローバル化する日本マンガ / 『インドネシア・コミック論』論文テーマ (予定) “On The Iconic Difference between Couple Characters in Boys Love Manga”, *IMAGE&NARRATIVE Online Magazine of Visual narrative*, vol. 12 (1) 2011, np; “Defining a Local Comic Formula in relation to Global Comics”, International Conference of Indonesian Studies Papers (CD), July 2011, np。

トジラカーン・マシマ (Mashima TOJIRAKARN) 1984 年、タイ生まれ / 京都大学大学院文学研究科博士課程在学 / マンガ史研究 / 「タイにおける〈日本少女マンガ〉イメージの歪み——少女マンガ批判と表現規制の相乗効果」日本マンガ学会編『マンガ研究』vol. 18 (ゆまに書房、2012)、43-62 頁。

グエン・ホン・フック (Nguyen Hong PHUC) 1987 年、ベトナム生まれ / ベトナム国家大学ホーチミン市人文社会科学大学日本学科卒業 / 京都精華大学大学院マンガ研究科博士前期課程在学 / マンガ専攻 (理論系) / マンガ研究、マンガと文学の関係。

ファム・ホアン・フン (PHAM Hoang Hung) 1979 年、ベトナム生まれ / ベトナム国立大学ハノイ校人文社会科学大学東洋学部日本学科講師 / 「禅及び日本の伝統的な剣道における禅の要素」、科学学会要約記録『東ア

ジア・東南アジアの世界における日本』(ホーチミン市出版社、2003)、『日本における武士の誕生の社会的背景』、『第二回東洋学科学学会要約記録』(ベトナム国立大学出版社、2003)、『越日外交関係樹立 30 周年記念国際シンポジウム』要約記録 (2003)、『ベトナムと日本との関係、及びその歴史と現代の諸問題』(ベトナム国立大学出版社、2003 年)。

カール・イエアン・ウイ・チェン・チュア (Assoc. Prof. Karl Ian Uy CHENG CHUA, PhD) 1980 年、フィリピン生まれ / 一橋大学社会学博士 / アテネオ・デ・マニラ大学歴史学部助教・日本研究科科长 / 日本史、マンガ研究 / “The Stories They Tell: Komiks during the Japanese Occupation, 1942-1944,” *Philippine Studies*, vol. 53, no. 1, 2005, pp. 59 - 90, *Controversial History Education in Asian Contexts*. (共編著) 2013, Routledge, London, pp. 123-139, *Imagining Japan in Post-war East Asia: Identity Politics, Schooling and Popular Culture*. (共編著) 2013, Routledge, London, pp. 85-105。

クリスティン・ミシェル・サントス (Kristine Michelle SANTOS) 1983 年、フィリピン生まれ / ウロンゴン大学人間科学博士課程在学 / 日本史、社会学、ジェンダー論。

大城房美 (Prof. OGI Fusami, PhD) 日本生まれ、筑紫女学園大学文学部教授 / 海外で広く受容されているマンガ文化とジェンダーの関わりについて、特に「女性」作家・読者・表現を中心として探求中。専門は比較文化・比較文学、女性学 / 日本マンガ学会九州マンガ交流部会、女性 MANGA 研究プロジェクト代表を務める / 日本マンガ学会第 7 期理事 / “Women’s Manga Beyond Japan: Contemporary Comics as Cultural Crossroads in Asia,” (共編), *International Journal of Comic of Art* 2011 Fall, vol.13, no.2, pp. 1-199、『マンガは越境する』(共編著、世界思想社, 2010) 大城房美、一木順、本浜秀彦編、“Beyond Shoujo, Blending Gender,” *Comics Studies Reader* (University of Minnesota Press, 2008)。

マルコ・ペリテッリ (Marco PELLITTERI, PhD) 1974 年、イタリア生まれ / トレント大学社会学博士 / パリ、ミラノ、ローマ、ロンドンの大学や研究所での任期就職後、神戸大学での日本学術振興会客員研究員へ (2014-2016) / 日本マンガとアニメをめぐる西欧のファン文化研究・文化産業研究 / 著書: 『The Dragon and the Dazzle: Models, Strategies, and Identities of Japanese Imagination』(2010、日本国際交流基金出版助成金による英訳) およびイタリア語での 4 冊 (2014 年発行のビデオゲームについての共著を含む)、「西洋的『オタク』についての覚書——ヨーロッパのマンガファンダム誕生における日本文化の「芳香」の重要性」(訳 = 中田健太郎、『ユリイカ』2008 年 6 月号、248-257 頁)。

猪俣紀子 (INOMATA Noriko) 1976 年、日本生まれ / 大阪府立大学博士後期課程単位取得退学 / 社会科学高等研究院 (EHESS、フランス) Master 2 修了 / 京都国際マンガミュージアム学芸室員 / 日本マンガ学会会員 / マンガ研究、比較文化、メディアヒストリー / 「マンガ——9 番目の芸術」『現代フランス社会を知るための 62 章』明石書店、2010 年、94-99 頁、[共同編集] 「un abecedaire francophile」大阪公立大学共同出版会、2013。

ジェシカ・バウエンス = 杉本 (Jessica BAUWENS-SUGIMOTO, PhD) 1972 年、ベルギー生まれ / 大阪大学人間科学博士 / 京都精華大学国際マンガ研究センター PD 研究員 (2014 年まで)、龍谷大学国際文化学部専任講師 (2014 年～) 日本マンガ学会会員 / 社会学、人類学、ジェンダー論、マンガ比較文化論 / 「海外レポート——ル・ジャポンがカッコいいフランスで受容される日本のポップカルチャー」『ムーブ叢書 8 ポップカルチャーとジェンダー』(北九州市立男女共同参画センター 2011)、「Subverting masculinity, misogyny, and reproductive technology in SEX PISTOLS”, *IMAGE&NARRATIVE Online Magazine of Visual narrative*, Vol. 12 (1) 2011, np.; (共著) Nora Renka, “Fanboys and ‘Naruto’ Epics—Exploring New Ground in Fanfiction Studies”. Jaqueline Berndt and Bettina Kümmerling-Meibauer (eds.) *Manga’s Cultural Crossroads*. 2013, Routledge, London, pp. 191-

ホゼ＝アンドレス・サンティアゴ・イグレスィアス (José Andrés SANTIAGO IGLESIAS, PhD) 1981 年、スペイン生まれ / ビゴ大学美術研究科絵画専攻博士 / 現在、ビゴ大学芸術学部ポスドク研究員 (デジタル版画芸術研究グループ dx5) / 作家兼研究者 / 現代版画、スペインでの日本マンガ研究、美術と科学の交流 / 著書 (スペイン語) *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa* (2010、研究書)、*Ohayô! (Buenos días)* (2013、制作論、作品集)、*A Ding in Japan* (2008) / www.jsantiago.es

国際マンガ研究 4 改訂版

日本マンガと「日本」

海外の諸コミックス文化を下敷きに

2014 年 3 月 25 日 初版第 1 刷 発行

2014 年 4 月 10 日 改訂版第 1 刷 発行

編 者：ジャクリーヌ・ベルント

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>

編 集 協 力：ジェシカ・バウエンス＝杉本、工藤 陽子

雑賀 忠宏、佐和 那々緒

表紙デザイン：小川 剛

©2014 Kyoto Seika University International Manga Research Center.

ISBN:987-4-905187-10-3 C1070