

日韓漫画研究

国際マンガ研究 3

(Global Manga Studies, vol. 3)

ジャクリーヌ・ベルント 山中千恵 任蕙貞 編

京都精華大学国際マンガ研究センター 2013

■ 目次 ■

序文—学術的漫画研究をめぐる日韓交流を志して ジャクリーヌ・ベルント	1
序文—第3回国際学術会議「漫画の社会性—経済主義を越えて」 —後記 漫画研究の多様性とその発展に期待して パク・ソクファン（朴錫煥）／梁仁實 訳	11
第1部 韓国漫画の特性への接近	17
1 北米コミックス市場から見た日本マンガと韓国マンガ 小田切博	19
2 模倣海賊版から考える漫画表現形式の拡散 —韓国純情漫画作家の事例から 山中千恵	37
第2部 漫画と女性：少女・純情・ヤオイ	59
3 純情漫画の原点としてのオム・ヒジャ —少女漫画特有の表現との関係から キム・ソウオン（金素媛）	61
4 純情漫画のいくつかの美学的地形図 ハン・サンジョン（韓尚整）／朴珍媛 訳	77
5 少女マンガを支えた読者共同体のゆくえ —1990年代の『りぼん』から 倉持佳代子	93
6 「他者」としてのヤオイ —1990年代における韓国同人文化の変容をめぐる キム・ヒョジン（金孝眞）	109
7 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 ジェシカ・バウエンス＝杉本	135

第3部 漫画の諸ジャンル	149
8 韓日の新聞劇画の比較論 —「林巨正」と「忘八武士道」を例に イム・ヘジョン（任蕙貞）	151
9 線から捉えなおす「劇画」 —さいとう・たかをを中心に 竹内美帆	175
10 「学習マンガ」研究序説 —教育・キャラクター・リアリティー— 伊藤遊	201
11 韓国のウェブトゥーン パク・スイン（朴秀寅）	227
第4部 「芸術」の名において紙面の彼方へ	243
12 デジタル社会における融合化が漫画というジャンルに もたらす代案の研究 ハン・チャンワン（韓昌完）／梁仁實 訳	245
13 視覚芸術としての漫画からみた、韓国漫画展の争点と 実践戦略 チョ・ヒユン（趙姫允）／山中千恵 訳	259
14 「芸術」に挑戦するマンガ —井上雄彦「最終のマンガ展」を例に ジャクリーヌ・ベルント	289
日韓近代漫画年表 パク・ジンヒ（朴珍姫）／竹内美帆／鈴木翠	295
執筆者プロフィール	307

序文

学術的漫画研究をめぐる日韓交流を志して

ジャクリーヌ・ベルント

日本から見ると、韓国の漫画文化は、近くて遠い存在である。漫画の表現やその社会における普及度、読者のリテラシーなどの面において韓国の漫画は日本の漫画¹に最も類似してはいるが、日本語で入手可能な韓国漫画についての論考はいまだに少ない。通常、漫画についての豊富なデータを提供している日本語のウィキペディアでさえ頼りにならないほどである。本論集は、韓国人研究者と、日本を拠点とする各国の研究者により日韓の漫画における諸問題を紹介することを通して、韓国漫画研究の空白をうめていくことに貢献したいと考え編集した。

「純情漫画」と劇画、学習漫画、そしてウェブトゥーンをはじめとするデジタル漫画といったジャンルを、韓国と日本のそれぞれ異なる視点を切り口に論述することがそもそも本特集の企画であった。第2部の少女・女性向け漫画については、それをある程度まで成し遂げることができただろう。しかし、第3部における劇画論については、任蕙貞と竹内美帆による論文のお蔭でほぼ理想的な日韓のペアが成立した反面、学習漫画については伊藤遊の考察しかなく、朴仁河に依頼した韓国学習漫画論は、残念ながら学会発表のみに留まってしまった²。その他に、朴秀寅による韓国ウェブトゥーン論に相当するような形で、日本漫画の電子書籍化・デジタル化についての分析も掲載したかったが、その依頼を引き受ける研究者が見つからなかった。さらに、山中千恵がその章で言及している海賊版・「パクリ」

1 漫画とはナショナルな文化の産物に限らず、文化横断的表現メディアでもあるということを念頭に、本論集では、特に韓国漫画と日本漫画が両方言及される章において原則として漢字表記を採用する。

2 ダウンロードはここから：<http://imrc.jp/lecture/2011/10/3.html>（最終確認：2013年2月24日）

問題を、韓国だけでなく日本についても追究する論文を割愛せざるをえなかった。このように本論集は、日本語での漫画研究における空白をも明白にしていると言えよう。

2つの序文に加え、全14章で構成されている本論集は、純情漫画およびそれと歴史的・表現的接点の多い日本の少女漫画、またその延長線上に生まれてきたヤオイ文化についての論者が全体の半分弱を占めている。この女性向けのジャンルを取り上げたのは、金素媛や金孝眞のように日本語力もある研究者であるが、同様に、韓国文化研究を専門分野としている山中千恵は韓国での調査研究を踏まえた上、独特な論考を展開している。近年、特に韓国人による日本留学や日本の大学の博士号取得によって日韓両国に詳しい研究者が増えていることは事実である。また、日韓ではないものの、2000年代半ば大阪大学で初めてヤオイ論で博士号を取得した社会学者のジェシカ・パウエンス＝杉本のように、主に英語と日本語でヤオイを文化横断的な現象として追究しつづける研究者が出てきたことも注目に値する。とはいえ、これらの研究者がとる狭義の日韓比較論とは異なる視点によることで、日韓漫画研究に対する新鮮で生産的なアプローチが可能になるとも言える。本論集の第1章を寄稿した小田切博がその一例である。アメリカン・コミックスの専門家として日本国内で知名度が高い小田切は、韓国でも日本でもない北米の市場とそこにおける日韓漫画の不均等な地位に焦点を当てることを通して、それらの特殊な状況に対する問題意識を高めるだけでなく、海外における韓国や日本の漫画家が必ずしも「日本漫画」あるいは「韓国漫画」の代表として活動していない事実を手がかりに、漫画産業論、そして漫画文化論に残された課題をも自覚させてくれた。

本論集への15人の寄稿者の半数以上は、2011年9月に富川で京都精華大学国際マンガ研究センターと韓国漫画映像振興院（KOMACON）が共催した国際学術会議に報告者や企画者として関わった者である³。共催者側を代表していた朴錫煥は、その「後記」において諸報告の内容を丁寧にまとめているが、日本側からも当時の会議を振り返っておこう⁴。

3 本論集の趣旨やその他の事情によって含まれていないのは、前述の朴仁河に加え、李承珍、金東範、李璟來、顔暁暉、パトリック・ガルバレス、吉村和真による問題提起であるが、会議での報告の原稿はダウンロード可能である。<http://imrc.jp/lecture/2011/10/3.html>（最終確認：2013年2月24日）

4 以下は、会議直後に執筆し、国際マンガ研究センターのウェブサイトにあッ

京都精華大学国際マンガ研究センターは、2009年12月、京都で開催した第1回国際学術会議を出発点として、2010年秋にはドイツ・ケルンの日本文化会館で第2回会議を開催し、それに引き続いて第3回会議を「漫画都市」として著しい発展をみせてきた富川⁵で開催することにした。韓国では80以上の大学が「漫画」という名の下で作家育成に携わっているが、そのうちの 하나가、今回の会議に惜し気もなく協力してくれた富川大学である。ところが、特定の大学、あるいは京都精華大学同窓会などの特定のグループを優先してしまうことを避けるために、諸大学の具体的な利害関係を超える立場にあると思われる韓国漫画映像振興院(KOMACON)を共催者に選んだ。国際マンガ研究センターからは、日本を拠点とする8人の報告者を富川に派遣し、振興院側は7人の韓国人報告者を選出した。後者のうちの一人は、純情漫画についての論文によりパリの大学で博士号を取得し本論集にも寄稿している韓尚整であるが、2011年秋の会議において彼女の専門分野ではない博物館政策について発表したのは、振興院側の依頼によるものと思われる。このケースに限らず、韓国側の諸報告は、主にコンテンツ・ビジネスやデジタル・テクノロジー、そして国家行政との関係から漫画を論じることに漫画研究の社会的有用性を求めているが、こ



imrc センター長の吉村和真

ブした英文「English summary, 3rd International Conference “Manga in Society: Beyond Economism”」とほぼ同じである。<http://imrc.jp/lecture/2011/10/3.html> (最終確認: 2013年2月24日)

5 1998年以來、開催されている国際漫画フェスティバルや、2001年に設立された漫画博物館などでの展示の視点に触れているのは、本論集所収のチョ・ヒユン(趙姬允)による章においてである。



コメント中の参加者

の傾向から、振興院側にとって漫画をめぐる「学術」的会議が初体験だったことが窺えた。

ここでいう学術性とは、現状を分析し未来を予測すると同時に過去を歴史的に考察し、また、業界や国家のための有用性よりも、それらの常識を疑問視したり、一つの視点に固執せず多面的に問題状況を検討したりすることを特徴とするものを指す。この意味での「学術性」とは、決して一次資料の丁寧な把握あるいは科学者が強調しがちな「客観性」と「再現性」に限らない。人文・社会学の分野において最も先端的な研究者と交流するために肝心なことは、研究対象自体だけでなく、それを追求する方法やその方法の歴史的・理論的枠組みに対する自覚であると言える。そして、この「方法論」の他に、さまざまな研究を裏づける「視点」も見逃してはならない。つまり、研究対象自体は、時代と諸言説から切り離された、いわば「純粹」な形で存在せず、視点によって必然的に変わるということを考慮に入れる必要がある。従って、自分の研究対象に対してどのような視点が既存していて、その他にどのような視点がありうるかを意識しながら、自分自身の切り口（あるいは視点）を定めることによって、はじめて学術的な「研究対象」が成り立つのである。言うまでもなく、それは各研究分野の中心的概念—漫画研究の場合、「漫画」とは何か—を定義する努力にも当てはまる。例えば、近年、注目を浴びつつあるデジタル漫画を、一体どのような意味で「漫画」と呼んでよいのかを検討し、学習漫画が一体どのような「学習」を薦めているか⁶につ

6 朴仁河はその会議報告において、学習漫画の「学習」が単なる「娯楽」にすぎないという批判的なスタンスを示していたが、「娯楽」と「学習」の二元論を超えるような

いて疑問を発しない限り、漫画研究は実用的な存在意義があるかもしれないが、必ずしも学術的ではないのである。ちなみに、視点の多様性よりも明確で一義的な意味伝達を要求することは、今回の韓国側代表による報告に当てはまるだけでなく、日本の大学・専門学校の漫画家育成の専攻にもよく見られる。

韓国側の代表としてキーノートスピーチを行った韓昌完は、報告者の過半数とは対照的に、「漫画」の定義をその考察の出発点とした。本論集の第12章で確認できるように、韓昌完は漫画の本質を、批判的ユーモアと芸術的実験性による文化的選択肢あるいは「代案」の提示に見出しているのである。「代案」という言葉遣いは、竹内美帆が第9章で指摘するように、近年欧米で注目を浴びつつある「オルタナティブ・コミックス」を連想させるが、韓昌完はそれをもってむしろ技術的・社会的変化を先取りしながら、漫画文化やその研究の現状を積極的に克服していくことを示唆している。つまり、今現在の時代に相応しい形で漫画の社会性を活かすためには、最新の技術およびそれがもたらすメディア融合コンバージェンスに適応する必要があるとしている。その事例として、デジタル化しつつある学習漫画、ブランドトゥーンおよびゲームプロログ漫画に加え、イ・イナム（李二男）⁷が制作する美術館にもスマホにも合う「動く絵画」を挙げているが、それらが如何に「批判性と実験性を持ち合わせた芸術としての漫画」につながるかに関しては再考の余地があるだろう。

国際マンガ研究センターは、2011年3月11日の大震災およびそれがもたらした津波や福島第一原発事故を念頭に、第3回国際学術会議において漫画や漫画研究のあり方を「マンガの社会性 経済主義を超えて」というテーマの下で再検討し、企業であれファンの情動的共同体であれ、個別の利害を超えるような形で漫画を広義の「社会」と再び関連させることを目的としていた。まさにこの観点から、山中千恵はその報告において「誰のためのマンガミュージアム？」と問い掛け、また、伊藤遊は京都国際マンガミュージアムの成功を分析し、「その成功は誰にとってそう見えるのか」を追究した。このような批評的努力は振興院側の報告にはほとんど見当た

問題意識は質疑応答の際にも登場しなかった。

⁷ Lee Lee-Nam、1969 生まれ。東西美術史の名画を映像化するその作品は、特に中国語圏において人気が高い。

らなかった。例えば、「漫画都市」富川や韓国漫画映像振興院による漫画のための環境作りは、韓昌完が第12章で例に挙げている古典作品のリメイクを除いて、果たして如何なる表現的・文化的革新を生み出してきたか。ウェブトゥーンであれ、富川での漫画博物館であれ、デジタル技術の採用は人々の間の差異を認めたり、視点を変化したりすることと如何なる関係にあるか。換言すると、技術力と経済力を見せることの他に、インタラクティブ・デバイスの社会的価値があるのか。インターネットの過剰な使用は、公共圏における意見、特に政治的発言の多様性を促進してきたのか（例えば、3/11後の日本において、インターネットはテレビ局や日刊紙に登場するのとはまったく異なる漫画を公開する場として機能してきた）。そして、韓国の漫画ファンは、国による漫画政策に対して如何なる態度を取っているのか。国家による関与という点において韓国と日本の漫画文化がどれほど異なるかは、2011年秋、山中千恵が行った報告原稿に加え、本論集における小田切博の第1章を韓昌完（第12章）と趙姫允（第13章）の論文と比較することで確認できるだろう。

2011年秋の会議では、韓国側の報告者と日本側の報告者は論考が噛み合っていないかのようにであった。漫画が行政の期待に応えられるかを疑問視していたカートゥーンリストの李璟來を除くと、振興院側の諸報告は、「(市民)社会」を「ネイション」および「国家」へとすり替え、その「上からの目線」をデジタル技術とその経済力という未来志向の観点と絡み合わせる傾向が強かった反面、京都国際マンガ研究センター側の諸報告は、国籍が必ずしも日本国に限らない漫画読者を重視しながら「下からの目線」を優先し、印刷物としての漫画やその批評的考察を中心に据えていた。この状況を念頭に置き、当時の会議を忠実に反映させる論集よりも、日韓あるいは韓日の漫画研究を本格的に交流させ、しかも「学術」的と言ってもよいような企画を進めた方がより有意義であると考えた。それ故に、報告者による当時の報告と異なる論文とともに、もともと会議で報告しなかった研究者による論文も、所収することになった。

すでに紹介した小田切博の章は本論集の出発点となっているが、その次の章で山中千恵は、韓国の漫画海賊版をメディア論および表現論の観点から分析することによって、それをめぐる論考を即物的に、つまり「劣等感」とか「恥」とは全く異なる生産的な形で捉え直している。具体例として挙



懇親会での様子

げた純情漫画は金素媛の章につながるが、山中千恵は1970/80年代の純情漫画における「不十分なコマ構成」に焦点を当てているのに対し、金素媛は1960年代初頭、純情漫画に導入されたキャラクター造形と「三段ぶち抜きスタイル画」を考察する。その際、日韓漫画の表現上の類似性だけでなく、その目に見えない相違点も示している。つまり、ジャンル論的には、純情漫画が、少年向けの漫画と対置する少女向けの漫画ではなく、むしろ明朗漫画という家族向けの愉快漫画に対するものであり、また、メディア文化史の面では、日本の少女漫画とは対照的に少女小説や叙情画などを含むような少女文化が不在だったことを指摘している。韓尚整も純情漫画を取り上げるが、日韓比較論としてではない。1960年代以降、非写実性と「画力の低さ」そして西洋化されたキャラクターといった特性のために差別されてきた純情漫画の「美学」を、普遍的な意味での物語漫画として捉え直す。純情漫画を学習漫画と実験漫画とで比較しながら、日韓漫画文化を超えるようなジャンル論を展開している。

倉持佳代子によると、韓国の純情漫画がテーマで括られるのに対し日本の少女漫画は想定読者層で括られるが、この相違は日本特有の雑誌文化に還元される。1990年代に少女漫画史最高発行部数を達成した『りぼん』を具体例として挙げることによって、文字通りの少女漫画という閑却されてきた対象を照らし出している。この閑却の背景には、近年の漫画研究において、読者としては子供より若者・若い大人が着目され、女性向けのジャンルについては「花の24年組」に遡るベテランの仕事、またはゼロ年代以降のヤオイが支配的になっている状況がある。

このヤオイあるいはBL（ボーイズラブ）の文化とその漫画との関係は、第2部を締めくくる最後の2つの章に取り上げられている。文化人類学とジャパニーズ・スタディーズの視点からファン文化研究に携わってきた金孝眞は、規制と市場、「出版漫画」とアマチュア制作、技術的発達、共同体作りなどの多様な観点を考慮に入れながら、1980年以降の韓国漫画文化における「同人」の活動を取り上げ、漫画だけでなく小説の形をもとるヤオイが、その非営利志向および日本漫画との交流によって、如何に国家が支援する漫画の「他者」になってきたかを紹介している。ヤオイが純情漫画の対極として位置づけられることも、女性向け漫画のジャンル論との関係から注目に値する。金孝眞と同様に、ジェシカ・パウエンス＝杉本も、ヤオイあるいは「腐女子」に着目しているからこそ、漫画文化はもはや日本のみのものではないと主張する。そして、ヤオイをグローバルな現象として認めている彼女の章は、日本語での研究が如何に日本国内の視野に留まり、ヤオイ・「腐女子」を日本特有の文化に還元しがちであるかを批判的に指摘している。

純情漫画以外のジャンルに焦点を当ててみる第3部は、劇画論から始まる。大人の読者をターゲットとする劇画は、任蕙貞の章において、韓日比較論の対象になり、特に笑いおよび暴力表現、性描写といった要素をめぐる相違に関して分析されるが、この相違は、金孝眞のヤオイ論の場合と同様に、韓日の異なる社会背景へと還元される。その際、日本の劇画は辰巳ヨシヒロに代表されるのに対し、竹内美帆の章は、昨今の日本読者が劇画を如何に受け止めたかに重点を置き、日本国内で最も知名度の高いさいとう・たかををその代表として位置づけている。さらに、1960年代における劇画の革新性、つまり「大人向けの漫画」としてのインパクトを、写実的な物語よりも、新種のメディア環境と「大人向けの線」という物質的要素に求めているのである。

学術的歴史研究に基づいた劇画についての専門書がいまだに存在しないが、劇画は戦後日本漫画史において「可視性」の高い現象であるに違いない。それとは対照的に学習漫画は「見えない漫画の一種」として漫画論の視野にほとんど入らないのである⁸。伊藤遊の章は、戦前の日本に遡りな

8 2013年2月16日-17日、文化庁によって開催された「第3世界メディア芸術コン

がら、大人が想定した子供文化としての学習漫画から大人向けの学習漫画への歴史の変遷を振り返り、さらに現代の学習漫画における「キャラ」の役割に着目することによって、この重要なジャンルに関する研究の必要性和可能性を意識させてくれる。伊藤遊の学習漫画論は、漫画とは何かに対する問題提起にもなる。それと同様に朴秀寅はその章においてウェブトゥーンの誕生と発達を、それを支える技術および物語内容と表現的特性との関係から紹介するが、ウェブトゥーンが如何なる意味で「漫画」なのかをその参加重視に見出している。つまり、すでに日本の漫画雑誌を特徴づけてきた読者の「参加」は、近年、韓国の漫画文化においてインターネット上で活かされているという主張である。

最後の第4部は、前述の通り、韓昌完によるデジタル漫画論と、趙姫允による漫画展示論からなるが、双方とも漫画を、印刷物を超えた融合的表現メディア、あるいは、さまざまな表現ジャンルを統合させるような脱ジャンルとして捉えている。その際、「芸術」という語が多用されていることに、少なくとも日本語では違和感をもつだろう。欧米諸国と似たような形で韓国側執筆者が遣う「芸術」は漫画の社会的公認と密接に結びついているが、デジタル漫画や漫画展などが社会のコミュニケーションに貢献することを指摘されているものの、それが如何に成し遂げられるかについての具体的な説明があまりなされていない。特に漫画との関係から考察する場合、「芸術」が決して自明ではなく再検討を要することは、ジャクリーヌ・ベルントによる短章において示唆される。その中核は、以前発表したことのある「井上雄彦 最後のマンガ展」をめぐる展評からなるが、本論集の編集作業との関係から、それを本格的論文へと拡大して行く余裕が結局残っていなかった。

最後ではあるが、2011年秋の第3回国際学術会議を全面的にサポートしてくれた振興院側の方々およびその他の報告者、さらに本論集の寄稿者と編集協力者に対して、共編者の名においてお礼を申し上げる。皆様のご協力のお陰で出来上がったこの出版物が、韓国漫画およびその日本漫画との接点を意識させ、そして漫画をめぐる学術的日韓交流を促進していくよう望んでいる。

ベンション」での吉村和真の指摘による。

序文

第3回国際学術会議 「漫画の社会性—経済主義を越えて」後記 —漫画研究の多様性とその発展に期待して

パク・ソクファン（朴錫煥）

梁仁實 訳

1. 開催の背景—京都からの意味ある提案

京都精華大学国際マンガ研究センター（以下、imrc）主催による第3回国際学術会議が2011年9月14日～15日、韓国の漫画都市・富川（ブチョン）で開催された。富川にある富川大学と韓国漫画映像振興院（以下、KOMACON）などで開かれた今回の国際学術会議はimrcの提案とKOMACONの賛同により進められた。

今までimrcとKOMACONはそれぞれの国の漫画を収集・保存し、一般向けの展示と閲覧ができるようにする一方で、漫画を研究するという共通認識の下、交流を続けてきた。

KOMACONはimrcからの提案が両国の漫画研究者同士の交流と協力、そして成長と発展において重要な契機になると考え、これを快く受け入れた。imrcのジャクリーヌ・ベルント（ドイツ、京都精華大学教授）とKOMACONのハン・チャンワン（韓昌完、韓国、世宗大学教授）は韓国で行われた事前打ち合わせのなかで各国の研究者たちの主な関心事と両機関の学術的要請事項に関して話し合い、それに基づいて、学術会議のテーマを「漫画の社会性—経済主義を越えて」にした。

imrcは日本側の研究者たちを厳選し、漫画が消費社会に与える影響力について重点的に分析するとともに、このような環境のなかで美術館や博物館の役割とは何かについて論じることにした。KOMACONは、漫画研究の分野で韓国を代表する大学と研究者たちによる韓国漫画界の歴史と最

近のデジタル化の重点的な分析と、美術館や博物館が進むべき方向性について論じることにした。

今回の学術会議では日本と韓国をはじめとして、アメリカ、ドイツ、ベルギーなど7カ国の漫画研究者16人がテーマ発表をし、延べ300名余りの関係者たちが関わった。

2. 若手研究者のセミナー、研究者同士の交流拡大

1日目の学術会議は富川大学イェジ館6階の合同講義室で開かれた。学術会議に参加した研究者同士の顔合わせを兼ねたこの場では、若手研究者5人がそれぞれ現在行っている研究テーマについて発表した。

最初に発表したイ・スンジン（李承珍、韓国、世宗大学漫画アニメーション産業研究所前任研究員）はweb漫画の双方向性を発展させるための方法について報告した。現在、韓国では漫画制作と流通の環境が急激にデジタル化し、これにより、制作者の人口増加と、ユーザーの評価が速いスピードで高まってくる。イ・スンジンはこれを「web漫画の双方向的モデル」として示すことによって論考した。

顔暁暉（ガン・ショウフィ、マレーシア、京都精華大学マンガ学部非常勤講師）は「マレーシア・マンガにおける混淆性」について発表した。この発表では中国系マレーシア人であり、カオルという名で活動をしている漫画家の履歴と作品傾向を紹介しつつ、漫画が異文化間交流と相互理解などに果たしうる役割を明らかにした。

イム・ヘジョン（任蕙貞、韓国、京都精華大学マンガ専攻博士後期課程）は「韓日新聞劇画の比較論」というテーマで、コ・ウヨン（高羽榮）の『林巨正』と小池一雄／小島剛夕の『忘八武士道』を比較分析した。ユーモア、ナレーション、アクションと性描写、という4つの項目にわたった丁寧な比較を通じて、韓国と日本の政治的・社会的背景が作品の表現レベルと関係がいかにあるかを明らかにした。

キム・ドンボムは（金東範、韓国、富川大学デジタル漫画映像科教授）は「地域社会と地域作家の理想的協力関係」について発表、また、ペク・ジョンフン（白鍾勳、韓国、カトリック大学文化政策研究所首席研究員）は「漫画を活用した政策による文化都市の構築」をテーマにし、漫画都市を標榜している富川市の多様な政策事例を紹介し、理想的な漫画都市構築

のための課題について提言した。

中間報告会という性格をもつこのセミナーには imrc と KOMACON の関係者及び漫画関連研究者 100 名余りが参加し、各研究の方向性と問題提起について有意義な議論を展開し、反論やコメントをするなど熱心な意見交換を行った。

3. キーノート・スピーチと懇親会 — 漫画研究の多様性についての議論

4 時間に及んだ若手研究者たちのセミナーに続いて、富川大学ミレニウム館 13 階のイベントホールで学術会議の開会式が開かれた。開会式は坪内成晃・京都精華大学学長の開会挨拶から始まり、ハン・バンギョ（韓方教、富川大学総長）、吉村和真（京都精華大学国際マンガ研究センター長）、キム・ビョンホン（金炳掀、韓国漫画映像振興院長）の祝辞に続いて、今回の学術会議開催企画主担当のジャクリーヌ・ベルント教授とハン・チャンワン教授のキーノート・スピーチが行われた。

ジャクリーヌ・ベルント教授は京都精華大学が進めている「学術的マンガ研究」の概念と、今回の学術会議開催の趣旨、個別報告の構成などについて紹介した。オタクや腐女子に代表される漫画消費の性向に対する分析だけでなく、日本における地震と災害に対する恐怖が漫画にどのように表れているかなどをも明らかにすることは漫画研究の課題であり、漫画の社会性と繋がると論じた。

ハン・チャンワン教授は「デジタル漫画の融合化がもつ漫画ジャンルの社会文化的可能性」について発表した。デジタル化と価値融合を通じて韓国漫画界のオルタナティブなジャンルとして浮上したウェブトゥーンと学習漫画を中心に据えながら、新たな研究テーマとそれに相応しい研究方法を設定すべきと強調した。

キーノート・スピーチを拝聴した漫画研究者は富川大学総長のおかげで可能になった懇親会で各々の研究テーマと方向性について議論しながら、充実した時間を過ごすことができた。

4. メイン・シンポジウム — 漫画研究に対する深みのあるアプローチ

会議の2日目は韓国漫画博物館1階のデジタル上映ホールにて開かれた。ハン・チャンワン教授と猪俣紀子（日本、京都精華大学国際マンガ研究センター [imrc]）の司会で行われた学術会議では、漫画関連研究者と各マスコミの記者などを含め、200人余りが参加した。

吉村和真（日本、京都精華大学マンガ学部准教授）は「はだしのゲン」を事例に、「マンガから学び得るもの」について発表した。ヒロシマへの原子爆弾投下を素材にしているこの作品は1000万部を超える売り上げを誇る世界的ベストセラーであるが、このような作品が存在しながらも東日本大震災による福島第一原発事故を放置した日本の危機管理意識を批判しつつ、こうした逆説的關係から漫画の社会的機能性を探究すべきであると主張した。

パク・インハ（朴仁河、韓国、清江大学教授）は韓国社会における学習漫画ブームを事例に、「学習漫画からび得るもの」について発表した。知識情報伝達型漫画の学習効果は反復学習による単純暗記に過ぎないと強調し、「遊び」の要素が強い一般的なストーリー漫画を通して学習効果を得られる方法を探すべきという意見を述べた。

イ・キョンレ（李璟來、韓国、慶・大学教授）は「韓国カートゥーンの現状と新たなカートゥーンの模索」について発表した。カートゥーンは漫画の基本であるという側面を出発点に、大学の漫画教育と漫画公募展の多様化、そして漫画フェスティバルの盛況により、一時は活性化されていたものの、現在は非常に委縮していることを指摘した上、デジタル方式による新たなカートゥーンについて議論すべきであると主張した。

ジェシカ・バウエンス＝杉本（Jessica Bauwens-Sugimoto、ベルギー、京都精華大学国際マンガ研究センター研究員 [imrc]）は「社会批評との関係からみたグローバルな『腐女子』漫画文化の可能性と限界」また、5番目の発表者であったパトリック W. ガルバレス（Patrick W. Galbraith、米国、デューク大学）は「『純粋なファンタジーの力』——腐女子の間の遊びと親密性」について発表した。今回の学術会議のなかでもっとも興味深かったテーマである「腐女子」とは、女性漫画家が描いた男性同性愛を好んで

受け入れる女性読者を指す言葉である。バウンス＝杉本は腐女子が日本独特の現象ではなく、世界中の漫画ファンに現れている現象であることを明らかにし、ガルバレスは自分の腐女子研究事例を提示しながら、腐女子研究の多様なテーマの開拓とその可能性についての問題提起を行った。

伊藤遊（日本、京都精華大学国際マンガ研究センター研究員 [imrc]）、山中千恵（日本、仁愛大学専任講師）とハン・サンジョン（韓尙整、韓国、韓国藝術総合学校講師）はそれぞれ「漫画／ミュージアムとは何か」、「誰のための漫画・ミュージアム?」、「韓国漫画博物館の未来のために何を準備すべきか」というテーマで、漫画ミュージアムの資料収集と保存、閲覧と教育のサービスなどに対する事例について発表し、フロアーの参加者との間で書誌情報学と図書館学といったアプローチから多様な質疑応答を行った。

最後の発表者として予定されていた陳仲偉（チェン・チュンウェイ、台湾、逢甲大学客員教授）は、台湾における漫画の歴史と現状を中心に、漫画が政治、社会と産業に及ぼす影響について論じた。

5. 開催の成果 — 研究テーマ設定の多様性への貢献

第3回国際学術会議は、7カ国の漫画研究者16人のテーマ発表を通じて日韓漫画研究のために新たなきっかけを作った。日本と韓国は近現代の漫画史を共有しながら、漫画の世界的な生産国・消費国へと成長してきたが、漫画に対する研究は史的研究やメディア論を除いて未だ成果を上げていない。その理由の一つとしては、漫画に対する日本と韓国の興味が産業的コンテクストに集中していたことが取り上げられるだろう。しかし、今回の学術会議では、漫画に対する経済主義的立場から離れ、社会的意味を探ってみた。そして、16人の研究者は漫画とつながる社会的意味を各々のまなざしを通して見出したのである。デジタル化されつつある社会、異文化交流、政治的環境と表現のレベル、地域社会と文化政策、災害と危機管理、女性読者のサブカルチャー、ミュージアムの社会文化的機能などの研究により漫画研究の多様性を実践的に示すことに成功した。これは今回学術会議のもっとも大きい成果ともいえるだろう。

このような成果を上げることができたのは、日本と韓国以外のほかの国々の研究者が参加したことも大きく影響したと考えられる。日本と韓国

の研究者が既存の漫画研究の枠組から大きく離れることができなかったのに対し、他国の研究者はとても斬新な研究テーマを示してくれた。このような研究テーマの多様性は、これからの漫画研究のテーマ設定とその展開にも重要になると考えられる。

第1部

韓国漫画の特性への接近

1

北米コミックス市場から見た 日本マンガと韓国マンガ

小田切博

日本国内における韓流ブームなどの影響もあり、経済産業省のクール・ジャパン官民有識者会議など文化産業政策の議論の場において韓国の「Cool Korea」政策と日本の「Cool Japan」政策が比較して論じられるケースが増えている¹。

現在の日本ではこのような日韓のポップカルチャーを比較して論じる視点は、前述した経済産業省の事例のような韓国の文化産業政策を成功事例として参照しようとするものと、ネットにおける「嫌韓」のように韓国文化を冷笑し日本文化の優位を主張するナショナリスティックなものの両極に分かれ、両者の具体的なアプローチの違いを検証しようとするものはあまり見られない。だが、政策やビジネス・レベルでの成功、失敗といった価値判断、ナショナリズムなどとは別のレベルで、まず日韓両国の「マンガ／マンガ」の違いが認識され、論じられるべきだろう。仮に文化的な質の高低や経済レベルでの失敗・成功を論じ得るとしても、それは両国の文化、表現、政策の差異が適切に認識されてはじめて可能になるものだと思う。

本章はそのような問題意識から北米コミックス市場という日韓両国にとっての海外マーケットにおける日本漫画、韓国マンガそれぞれの文化的、経済的な受容の経緯を大まかなレベルで辿ろうと試みるものである。

1 経済産業省におけるクール・ジャパン関連の議論については経済産業省のウェブサイト上の「クール・ジャパン／クリエイティブ産業政策」にまとめられている。

1. 「manga boom」と「manhwa」

アメリカにおいて韓国漫画を意味する「manhwa」という単語が使われるようになったのは「manga boom」以降のことだ。出版業界紙『Publishers Weekly』の記事上で「manhwa」の記述が見られるようになったのは2004年であり、これは『The New York Times』や『USA Today』などの米大手一般紙が「manga boom」を報じるようになった時期と一致する。

アメリカで漫画のセールスが注目されるようになったのは2002年であり、フェリーペ・スミス²など海外作家の日本出版社向けエージェンをつとめた椎名ゆかりはこの時期のアメリカ市場における漫画のセールスの上昇をTokyopopという出版社と書店チェーン Borders が組んでおこなった広告戦略が原因だったと指摘している（椎名2011）。実際この年以降日本漫画の売り上げは右肩上がりに増加していき、2002年に6千万ドルだったmangaの売り上げは2007年には2億1千万ドルに達し、翌2008年から下降に転じている（椎名2010）。

本章における「manga boom」とはこの2002年から2007年までの期間を指す。先に述べたように、2004年はこの期間内においてもアメリカの一般メディアで「manga boom」の語が露出しはじめた、ブームが一般化した年だと考えることができる。

その意味で『Publishers Weekly』誌上に「manhwa」の語がはじめて登場したアメリカ合衆国最大のコミックスイベントであるサンディエゴ・コミコンのレポート記事（Wolk et. al. 2004）において、TokyopopやViz Media³といった当時の日本産漫画の主要出版社のブースの活況に対して、韓国文化コンテンツ振興院⁴が大規模なブースを出展していたことが書かれているのは興味深い⁵。

椎名が「manga boom」の仕掛け人と位置づけるTokyopopは日本企業と資本関係はあるがアメリカの出版社であり、アメリカ版『Shonen Jump』

2 『PEEPO CHOO』講談社、2009

3 創立時の名称はViz LLC。（出版部門の名称はViz Communications）。2005年に版權代理業者であるShoPro Entertainmentと合併し、Viz Mediaに改称された。

4 2009年、韓国コンテンツ振興院（KOCCA）に統合、再編された。

5 実際の韓国文化コンテンツ振興局によるコミコンへの最初の出展は2003年からである（中央日報 2003）。

の版元として知られる Viz Media は小学館の出資で立ち上げられた現地版社である。日本漫画が北米市場において注目を浴びたのは、これらアメリカの出版社による翻訳出版によるものだ。また、ブーム以前からアメリカ産の「comics」とは異なる日本産の「manga」への興味や支持がマニアレベルでは存在していた。

これに対して韓国独自のポップカルチャーとしての「manhwa」は出版社でも読者でもなく、まず韓国の政府機関である韓国文化コンテンツ振興院によってアメリカ市場への進出が進められたものだったのだ。

2. 「受容」と文化的アイデンティティー

このような指摘は、あるいは韓国マンガに対する日本漫画のコンテンツとしての比較優位を主張するもののように受け取られるかもしれない。だが、本章で筆者が主張したいのは、むしろこのことこそが日韓のアメリカ市場へのアプローチの差だ、ということである。ただ、この点に話を進める前に、まず議論の前提として、「マンガ/マンガ」のようなローカルな大衆文化カテゴリについてその「海外市場での受容」とはどのような現象を指すのか、ということを少し検討しておきたい。

「Cool Japan/Cool Korea」のような国家の文化産業政策振興に関する議論において語られる「海外での受容」や「国際的な人気」は、基本的にジョセフ・ナイ『ソフトパワー』⁶（2004）で主張された「文化による国家的なブランド構築を通じた影響力」という考え方を受けた概念である。そこでは「受容」され「人気」があるという事実自体が国家ブランドを評価するための指標として扱われるため、売上高や市場占有率などといった「受容」や「人気」の「度合い」は問題にされるが、その内実はあまり問われない。

たとえば手塚治虫『鉄腕アトム』のアニメ版は 1963 年の日本放映開

6 正確には「ソフトパワー」は（ナイ 1990）が初出。80 年代のアメリカ衰微論に対して「国の文化、政治的理想、政策の魅力」によって生まれる文化的な影響力の存在を提示し、単純なアメリカ衰微論を批判している。（ナイ 2004）は 2001 年のアメリカ同時多発テロ（911）事件後のブッシュ政権の中東での軍事行動優先の外交政策批判のためにこの概念を改めて詳しく論じたもの。特に（ナイ 2004）は、ナイの意図とは別に、レーガン政権以降、アメリカが一貫して経済的な問題としてきた大衆文化の輸出入の問題が、アメリカ内外において、文化的な影響力の問題として捉えなおされるきっかけとなった。

始直後に『Astroboy』としてアメリカでも放映され人気を博していた。しかし、これが放映当時のアメリカの一般番組視聴者に「日本のもの」と受け取られていたとは考えづらい。その後もトイやアニメ、出版物などのかたちでさまざまな日本産のキャラクター・フランチャイズはアメリカ市場で流通していくが、これらのコンテンツやプロダクトが日本産のものと一緒に認識されるようになるのは新聞報道などを見る限り 1990 年代以降のことだと思われる⁷。つまり、少なくとも日本からアメリカへの輸出においては、漫画やアニメのような（特に児童向けの）大衆文化コンテンツはその生産国がどこかといったことは読者や視聴者には認識されずに流通していた。コンテンツやプロダクトの流通が初期段階においては国家ブランドと直接結びついてはいなかったのである。

文学や芸術といったハイカルチャーはともかく、大衆文化の海外での受容が国家ブランドを構築する文化的アイデンティティを直接反映する、という考え方自体がごく最近になって発見されたものだ。この点には留意しておく必要がある。

3. ナショナリティ⁸とアートスタイル

「受容」に関してもう一点指摘する必要があると思われるのは、大衆文化コンテンツのナショナリティは必ずしも制作者の国籍によって決定されるわけではない、という点だ。

日本では漫画に関して作家と作品を直接結び付ける考え方が根強くあるためこの点がわかりにくくなっているが、脚本と作画の分業が当たり前であるアメリカのコミックブック業界ではアーティストやライターがアメリカ国籍「ではない」ことはごく当たり前に見られる現象である。実際、日本や韓国のアーティストがDCやマーヴルといったアメリカの大手コミックス出版社で仕事をしているケースも多くあるが、こうした日本／韓国作家の手によるアメリカ産プロパティ⁹の作品を普通私たちは「マンガ

7 具体例を挙げれば『The New York Times』紙上で日本制作のアニメーションを意味する「anime」が名詞として使用されるようになるのが 1990 年代半ばからである。

8 下方拓はポップカルチャーや伝統文化と国家意識の関係について幅広く論じている(2007)。本章では参照論文での下方の用法に従い「ナショナリティ」という用語を「国を表象するもの」という曖昧なニュアンスの概念として用いる。

9 「プロパティ (Property)」はアメリカの法律用語で、著作権的には出版権や商品化権などの元になる財を指す。キャラクター・プロパティに関しては小田切を参照

／マンファ」とは呼ばない。日本人や韓国人が描いていたとしてもバットマンやスパイダーマンは「アメリカン・コミックス」なのだ。大衆文化コンテンツのナショナリティを保障するのは制作者ではなく「キャラクター・プロパティーの国籍」なのである。

ただ、視覚表現である漫画の場合、このようなプロパティー・レベルでのナショナリティとは別にアートスタイルのレベルで「漫画っぽさ」というべきものが存在している¹⁰。どのような絵柄を「漫画っぽい」と感じるかは世代的な問題もあり、個々人の感受性の差異もあるため一概にはいえないのだが、表面的な「漫画っぽさ」は模倣することが可能なものだ¹¹。日本人が「アメコミ風」のイラストを描くことができるように、国籍とは無関係に「漫画風」の絵を描くことはできる。

この点でじつはアメリカでの「manga boom」のような現象を「日本文化の海外での受容／人気」と単純に理解してしまう類の議論には、いくつかの倒錯がある。つまり「manga boom」とは（アメリカ人の考える）「漫画っぽい」絵柄のコミックスが注目を集めた、という現象だった側面があり、北米市場でいわれる「manga」の売り上げ自体が日本漫画の翻訳作品だけのセールスではなく、韓国や台湾、中国などの日本漫画の影響の強い東アジア圏の作品や欧米の作家による「漫画スタイル」の作品を含めてのものなのだ。この意味でも北米市場における「manga」は単純に「日本ブランド」とは結び付けられないのである。

しかも純粋に「日本ブランド」の「輸出」という点では本来評価されるべきである日本産キャラクター・コンテンツの海外作家によるコミカライズや、海外出版社での日本人クリエイターの活動¹²は日本国内では評価もされず、ほぼ関心も持たれていない。この点はもう少し考えられるべきことだろう。

(2010)。

10 このような「マンガっぽい」絵柄のことを英語圏のコミックスファンは「manga style」と呼ぶ。

11 ただ、これは厳密に定義されたものではなく個々の感覚に依存するものであるため、Aが「漫画っぽい」と考えて描いた絵がBにとってはまったく「漫画っぽい」と感じられないことがあり得る。

12 グリヒル『Power Pack』(Marc Sumerak 作, Marvel Comics, 2005)、榊原瑞紀『Exiles』((Tony Bedard 作, Marvel Comics, 2004) など

4. 日本漫画受容の背景

日本の漫画・アニメに代表されるキャラクター・プロパティーへの認知は、『鉄腕アトム』にはじまるアメリカでのアニメ作品の放映や、『ゴジラ』に代表される SF 特撮映画の上映などに端を発したものであり、2000 年代に入って「Cool Japan」的な関心で見られるようになるまでは、作家や SF ファンなど日米間の個人レベルでの交流から徐々に育まれたものだった。

ビジネス的なブレイクの契機としては、ビデオゲームにおける任天堂の成功や北米でのケーブルテレビの普及やそれによる多チャンネル化に呼応した日本産アニメ・コンテンツの需要増加、といった要素が大きく、市場規模が小さく、流通の問題からマニア市場に偏っているコミックス（小田切 2007）は北米でのキャラクター・プロパティーの認知という点では傍流であったといつてよい。

1999 年の『ポケットモンスター』の大ヒットに代表される他メディアでの展開と、グラフィック・ノベルのブームがもたらしたアメリカ社会全体のコミックスへの関心の高まりなどから¹³ 2000 年代に「manga」は北米でブームを起こすことになったわけだが、「manga」以外を含めても、アメリカのコミックス市場は日本国内の漫画市場に比べれば、はるかに規模が小さい¹⁴。国内での競争をもっとも重要視する日本の漫画産業において、海外での作品の翻訳出版はじつは積極的に興味を持たれてきたトピックではない。

まずアメリカでブームになったから事後的に日本国内で政治的な関心を持たれたのであって、少なくとも漫画に関しては日本政府や企業が積極的に輸出産業として振興したからアメリカでブームになった、というようなものではないのである。

5. 韓国マンガの海外進出事情

この点で韓国マンガの海外進出は日本漫画のそれとはまったく異なった背景を持っている。先にも述べたが、それは個人や民間レベルでの経

13 北米での注目の要因としては他に男性向けニッチメディアとなっていたアメリカンコミックスに女性読者を引き込んだことがジャーナリズムの関心を引いた点も挙げられる（Gustines 2004）。

14 世界的に見て日本より大きな規模のマンガ市場を持つ国は存在していない。

済活動の「結果」ではなく、少なくともそれらと並行する政府主導の文化産業振興政策から来たものなのだ。そして、なぜそのような政策が韓国において必要とされたかを理解するためには、まず朝鮮戦争以降の国際政治情勢とそれに伴う韓国の政治体制の変化を確認しておく必要がある。

朝鮮戦争は1953年に板門店で休戦協定が締結され停戦状態となったが、これは「休戦」であって戦争自体の終結が宣言されたわけではない。東西冷戦下の韓国はこのような特異な状況下で1961年、1971年、1980年の三度の軍事クーデターを経験し、長らく独裁的な軍人出身の大統領によって統治されてきた。1961年のクーデターの結果誕生したパック・チョンヒ(朴正熙)政権では「大衆文化を媒介として国内に共産思想や反政府思想を危惧し、早くから外来大衆文化に対し規制主義的な政策をとっていた」のであり、パック政権下で制定された「公演法」(1961)、「出版社および印刷所の登録に関する法律」(1961)、「映画法」(1962)、「放送法」(1963)、「音盤(レコード)に関する法律」(1967)などの法律が制定され、日本に限らず外国産大衆文化の流入は規制されていた(林2005:233)のだ。

林夏生は、国内の言論統制のための文化政策として導入されたこれらの大衆文化規制が、国際的に貿易自由化が進行した¹⁵1980年代末までには、言論統制による創作面への規制¹⁶と国内市場での海賊版の氾濫によって弱体化した自国の大衆文化産業を保護するための産業政策としての側面も持つようになった、と指摘している(林2005:246)。このような保護主義的な市場への国外からの開放要求は1985年の第一次韓米映画協商にはじまるアメリカからの映画市場自由化要求に端を発するものだ(沈2007:117)。第一次、第二次韓米映画協商の結果、韓国の映画市場は自由化され、1988年の「映画法」改正以降はアメリカの配給会社が直接韓国市場に参入し、これによって国内の配給会社や韓国産映画に対して大きな影響を与

15 レーガン政権下のアメリカでは特許権や著作権などの知的財産を保護し、輸出産業として振興しようという動きが高まっていた(沈2007:116)。そうした動きのひとつが国際的な知財貿易、サービス貿易の自由化要求である。特に1986年から1995年までおこなわれたGATT(関税と貿易に関する一般協定)ウルグアイラウンド交渉において、アメリカは映画や出版物などの大衆文化を含む知的財産市場の自由化を加盟各国に強く求め、交渉においてはフランスをはじめとする欧州各国と激しく対立した。このウルグアイラウンド交渉の結果1995年に世界貿易機関(WTO)が設立され、国際著作権保護に関してもTRIPS協定(1994年)などの重要な国際条約が結ばれている。

16 1961年、韓国では「韓国児童漫画倫理綱領」に基づくマンファに対する事前検閲制度を導入している(土屋2002:135)。

えることになった¹⁷（韓国国家記録院 2006）。

韓国の、特に 1987 年の「民主化宣言」¹⁸ 以後の文化産業振興への国家的な取り組みは、この映画産業の例に見られるような「規制によって弱体化した大衆文化産業が自由化から受ける打撃への対処」という動機に支えられているのである。

6. 日本大衆文化開放

この外圧としての貿易自由化要求によって、韓国は 1987 年に「万国著作権条約」、1996 年には「文学的及び美術的著作物の保護に関するベルヌ条約パリ改正条約」（ベルヌ条約）という国際的な著作権保護条約に加盟している。これらの条約はいずれも加盟国に対し他国の著作物への自国の著作物同様の保護を求めており¹⁹、実質的にこれらの条約に加盟した時点で韓国は国内のコンテンツ文化市場の自由化を対外的に宣言したかたちになる。

土屋礼子（2002）や山中千恵（2003）らの研究においては韓国マンガが日本漫画を韓国向けに描き直した海賊版を含んだかたちで発展したことが指摘されているが、そのような事情を抱えた韓国がこれらの国際著作権条約に加盟した「あと」の 1998 年から「日本大衆文化開放」を政策として施行したのは、実はたいへん奇妙なことである。

山中によれば、実際 1989 年にはソウル文化社が集英社と直接正規の版權契約を結び韓国国内で翻訳版の鳥山明『ドラゴンボール』を販売していたという（山中 2008: 120-121）。国内では 80 年代末には正規の翻訳版が出版されており、1996 年までには国として主要な国際著作権保護条約に加盟もしている。ならば『ドラゴンボール』が出版された 1989 年から日本漫画が全面解禁される第一次日本大衆文化開放がおこなわれた 1998 年まで韓国が「禁止」していた日本漫画とはなんだったのか、ということになる。

17 この二度の韓映協画商でも市場が完全に自由化されたわけではなくスクリーンクォータ制度（国内の映画館に対し自国映画を一定割合で上映することを義務付ける制度）など一部の規制は残っており、2011 年に締結された米韓自由貿易協定（FTA）においてこれらの規制が再度問題化している。

18 1980 年のクーデターによって誕生した全斗煥政権下の韓国での民主化運動の高まりに対して与党の次期大統領候補だった盧泰愚が発表した声明。

19 「万国著作権条約」第二条「保護の原則」、「ベルヌ条約」第五条「保護の原則」

じつはそれは日本で出版された原書、日本語のオリジナル版の輸入である（山中 2008: 118、朴 2002: 45）。オリジナル版の輸入が禁止されているにもかかわらず翻訳が可能状況というのは理解しがたいものだが、このような状況が存在したこと自体に韓国での日本漫画の屈折したあり方を見ることは可能だろう²⁰。

歴史認識やイデオロギー的な問題を離れて 1998 年からの韓国の段階的な日本大衆文化開放政策全体を考えた場合には、すでに対外的には市場の自由化を宣言していたことから、急激な市場開放に伴う競争から国内事業者を保護し、その直接的な影響を緩和してソフトランディングさせるための産業政策としての面を持ったものと捉えるのが妥当である。実際に映画や音楽、放送などの分野では解放前に危惧されたほど大きな影響がなかったことが報じられてもいる（朴 2002: 35）。

しかし、漫画分野では韓国作家がこれによって壊滅的な打撃を受けたともいわれ²¹、韓国マンガに関してはそのような産業政策的配慮が機能したとはいいがたい。先に述べたようにすでに正規翻訳版が流通していたことで日本漫画の市場への蚕食が進んでいたうえ、1997 年には少年の自殺事件から導入された青少年保護法によって人気作家が警察に拘束されるという「漫画事態」と呼ばれる事件も起きており（成 1997）、韓国作家は自由化と規制のダブルパンチに直接さらされるかたちになっていた。

結果的に韓国マンガはその後発表媒体が極端に縮小し、韓国人作家が失職、2000 年以降は日本漫画の翻訳を含め出版全体でのマンガの発行種数、発行部数はともに低下していく²²。現在アメリカでも韓国産の「ウェブトゥーン」が話題になってきているが、インターネットを介した新しい表現手段と発表媒体の模索はこうした状況に置かれた韓国の作家たちにとっては必然的なものだといえる。

20 日本文化の流入のみを選択的に排除するような法律は存在していない（土佐 2004: 114）のだが、日本漫画に関しては青少年保護の観点からも度々問題視された。

21 「漫画が全面解放されて以来わずか 2、3 年で、韓国雑誌漫画市場の 80% 以上を日本漫画が占める結果となり、2000 年度 1 年間で、10 余りの漫画雑誌中 7、8 誌が廃刊に追い込まれてしまった。」（朴 2002: 46）

22 2000 年に 9,329 種、445,337,041 部だった漫画の発行数は 2009 年には 5,735 種、13,263,458 部と急速に減少している（日本貿易産業機構 [JETRO] 2011）

7. 「輸出」の必然性

1997年に起きた韓国でのIMF経済危機は、タイでの通貨危機を遠因としながらも国内経済のファンダメンタルズ²³悪化によって主導されたもの(奥田2007:6)である。具体的には中堅財閥の破綻をきっかけに為替レート下落、韓国の対外信用評価格付けの下方修正によって大量の外貨引き上げが起こり、最終的に韓国政府がIMF(国際通貨基金)への救済融資申請をおこなうに至る。このIMFからの緊急融資以降、韓国経済は事実上IMFの管理下に置かれ、この体制は2001年に緊急融資を完済して支援体制が終了するまで続いた。

日本大衆文化開放が開始された1998年はIMFによる財政管理がはじまった時期であり、韓国経済はきわめて厳しい状況にあった。未曾有の不況下で日本を含む海外コンテンツの流通が自由化され、IMF体制終結後の2000年代以降は国内のマンガ出版市場全体が縮小していく。このような状況の存在も政府の産業振興レベルとは別の韓国マンガの「輸出」志向を決定づける動因になっている。

つまり、10年以上のあいだ韓国のマンガ作家たちは、旧来の紙媒体による国内での出版には期待できない状態に置かれてきた。インターネットによる新しい流通の模索はそのような状況からの脱出策のひとつであり、同様に日本やアメリカ、ヨーロッパなどの海外のマンガ市場に活路を見出そうという強い「輸出」志向もそうした韓国マンガが直面している国内の厳しい市場状況からの脱却を目指す作家レベルでの努力のあらわれなのである。

8. 北米のコミック市場

北米、特にアメリカ合衆国のコミック市場は大雑把に言えばコミックショップ市場(direct market)と一般書店市場(bookseller market)の二種に分けられる。これ以外にも出版社やコミックショップとのメールオーダーでの通販や、近年では一般書店市場を補完するamazonに代表される

23 経済ファンダメンタルズ。その国の経済の基礎的な要因。雇用・生産・物価がこれにあたり、具体的には失業率、国民総生産(GDP)、物価上昇率などのデータとして把握される。

インターネット書店、後述するウェブコミックス、さらにこうした区分に馴染まない新聞連載のコミックストリップ (comic strip) や雑誌連載のコミックス (magazine strip) などもあるが、ここでは単純化して上記の二種について述べる。

まずコミックショップ市場だが、これは日本でいうマニア向けの「漫画専門店」を主な小売とする市場であり、現在はアメリカン・コミックスの発表媒体として主流を成してきたパンフレット状の小冊子であるコミックブック (comic book) の主要な流通経路となっている。もともとコミックブックは駅のニューススタンドやドラッグストアなどを中心に売られていたが、1970年代の市場縮小を受けて1980年代以降はコミックショップに販売の中心が移り、現在ではほぼマニア向けのコレクターズアイテムのような位置づけになっている。

一般書店市場は文字通り、小説や雑誌などの一般書籍を扱う書店を小売とするもので、こちらはトレードペーパーバック (trade paperback) やグラフィック・ノベル (graphic novel) と呼ばれる単行本を主に扱っている。アメリカン・コミックスにおいては、コミックストリップの単行本化などの一部例外を除き、長らく書店での販売は限定的なものだったが、1980年代以降、書き下ろしや、コミックブックで刊行された作品の単行本化など書籍形態のコミックスが登場したことにより徐々に書店での取り扱いが増加し、2000年代には完全に一般化した。

前述したアメリカ市場における「manga boom」はこの一般書店市場での書籍形態のコミックス販売が定着して以降のものである。このブームによってアメリカではモノクロで日本の新書版程度のサイズのペーパーバックで刊行されたコミックスが「tankobon」や「manga」と呼ばれるようにもなっている。

9. コミックブック

先にも述べたが、フレッド・パッテン (Patten 2004)、パトリック・マシアス (2006) からも指摘しているようにアメリカでの日本漫画の流通は熱心なファンによる個人レベルの交流からはじまったものだ。日本漫画の商業出版は1980年代からだが、この「商業」出版も現在の日本で想像されるような大規模なものではない。

1980年代の北米コミックブック市場は移行期にあり、従来のニューススタンド中心市場の不振からDC、マーベルのような大手出版社が流通の主流をコミックス専門店流通へと徐々に移していく時期だった。さらにヘッドショップ²⁴などのサブカルチャー系の小売で売られていたアンダーグラウンドコミックスの市場が1974年に過剰供給から飽和状態に陥り、こちらからもアンダーグラウンド系の作家や出版社がコミックス専門店市場に大量参入し、コミックショップは大手出版社のコミックブックと並列に自費出版や同人誌としてつくられたようなコミックブックが並んで売られるサブカルチャー市場になっていた。

日本マンガの翻訳出版の参入もこのマニア向けのニッチマーケット、つまり専門店での自費出版的な独立系小出版社の登場を背景にしている。のちのブームの中心となるViz Communications²⁵が1986年の創立時には意欲的な小出版社、Eclipse Comicsを出版元にしていた(堀淵 2006: 38-42)ことは象徴的だが、日本漫画の翻訳出版自体、小部数であっても流通可能な専門店流通が整備されたことで可能になった側面が大きい。

しかし、コミックショップは飽くまでも既存のコミックファン向けの専門小売りであり、そこでの売り上げの高低は北米のコミックファン内の流行に依存している。専門店での販売にとどまっている限り、日本漫画はマイナーな媒体であるコミックスにおける「ニッチなサブジャンル」という範囲を超えることは難しかっただろう。大友克洋『アキラ (Akira)』(Marvel/Epic, 1989)や士郎正宗『攻殻機動隊 (Ghost in the Shell)』(Dark Horse Comics, 1995)などのヒットの影響もあり、1990年代に「manga」はコミックブック市場で一定の認知を受けるようにはなっていたが、日本漫画の読者層を広げたのはコミックブックではない書籍フォーマットのコミックスの普及による一般書店市場の開放だったのである。

10. 「manhwa」の登場

椎名ゆかり(2011)も指摘するように北米での漫画ブームはTokyopopが「100% authentic manga」をキャッチコピーとして新書版サイズのモノ

24 60年代のヒッピー文化全盛期に多数存在したマリファナタバコなどを売る若者向け小物の小売店。

25 註5参照

クロ単行本ラインを立ち上げ、大々的に書店市場に売り込んだことがきっかけになっている。この Tokyopop の単行本ラインの登場以前の英語圏のコミックス書籍はコミックブックのサイズに合わせた B5 版程度の大判のものが中心であり、日本漫画の英訳単行本も基本的に同様のフォーマットで出版されていた。Tokyopop の「100% authentic manga」ラインはこうしたアメリカンコミックスの単行本とは売り場で区別ができ、単価も安いことから急速に浸透し、Viz Media など他の日本漫画翻訳出版社もこの形態での出版を踏襲した。この「tankobon」による出版の増加が以降の「manga」のイメージを決定づけている。

ただ、武内直子『美少女戦士セーラームーン』（Tokyopop, 1997）、岸本斉史『NARUTO』（Viz Media, 2003）などのこのブームの時期に人気を博した日本漫画はいずれもアニメ放映などでその知名度を高めたことからヒットしており、コミックス出版単体での成功ではないことに留意する必要があるだろう。

また、先に述べたように manga boom 期の北米における「manga」は「絵柄」、「版型」などからくる読者側の印象によって規定された概念であり、必ずしも日本漫画を指すとは限らない。この時期には韓国に限らず日本漫画の影響を受けた東アジア系の作家、アニメやゲームの影響で日本的な絵柄を取り込んだ欧米の作家が「Manga」を自称／他称するかたちで北米のコミックス業界で活動するようになったが、このようなことが起こり得たのは流行としての「Manga」がそのような曖昧なものだったからだ。

韓国政府による文化産業振興政策によって、「Manhwa」はそのような流行現象としての「Manga」の亜種のようなものとして積極的に北米市場に売り込まれたのである。

11. 韓国人作家の北米進出

実際「manhwa」の語を冠した作品がアメリカ市場に出回り始めるのは 2003-2004 年の韓国文化コンテンツ振興院によるサンディエゴ・コミコンでの大規模なプロモーション以降のことになる。ブームによるライセンスの高騰により日本漫画の新規翻訳権の取得が難しくなってきたこともあって、Tokyopop などの中小出版社が手頃な「Manga」的コミックスとして「Manhwa」に注目し発売しはじめたからだ。

ただ、これ以前に韓国マンガの北米市場進出がなかったわけではない。ギム・ナクホ（2007）によれば韓国作家の北米進出は2000年ごろからはじまったものである。先駆的な例としては『*Demon Hunter Eton*』²⁶があり、これはすでに国内で発表されていた作品を英訳し、自国と同じフォーマットの単行本で出版したものだ。

2000年代に入るとコミックブックでの出版も試みられ、こちらの例としては『*Timeseekers*』²⁷のような韓国オリジナル作品の翻訳、『*Mech Destroyer*』²⁸のようなアメリカのキャラクター・プロパティを韓国作家がコミックス化したもの、『*Defiance*』²⁹のようなアメリカ向けオリジナル企画の三種がある。

ただ、これら先駆事例においてはいずれの場合も「*manhwa*」であることは特に謳われてはいない。作家や出版社レベルで試みられた北米コミックス市場への進出においては、それが韓国マンガであるという主張はなされていなかったのだ。

つまり、「*manhwa*」とは北米でのブームを進出のために利用すると同時に日本漫画に対抗する（対抗してみせる）ために韓国政府によって「つくられた」ブランドだったと考えられる。そこに韓国という国における「漫画／マンガ」をめぐる複雑な民族感情を見ることも可能だろうが、そのようなかたちでプロデュースされた「*manhwa*」が北米のコミックス市場において独自のジャンル／表現としての存在感を確立し得ているかは疑わしい。

スコット・パターソン『*Maximum Ride*』³⁰やステファニー・メイヤー『*Twilight*』³¹など韓国作家の作画によるベストセラー小説のコミカライズでのヒット作も生まれてきているが、これらはアメリカ市場では「*manga*」として売られ／売れている。少なくともこれらの作品に対して北米の読者が「韓国マンガ」のナショナルリティを見出しているとは考えづらい。

北米において「韓国マンガ」に対するそのような認知が確立される

26 A.M.Han 作、M.S.Kim 画、Yacom/Dream Arts 社、2000年

27 Eddie Yu 作、Mark Lee 画、Image Comics 社、2003年

28 Robert Chong 作、Jae Kim 画、Image Comics 社、2001年

29 Douglass D. Barre 作、Kano Khang 画、Image Comics 社、2002年

30 NaRae Lee 画、Yen Press 社、2008年

31 Young Kim 画、Yen Press 社、2011年

とすれば、むしろ『*The Great Gatsby*』³²のような国内市場の事情により発展したウェブコミックスのほうに可能性が感じられる。

12. 「Manga Boom」以後

おそらく流行としての「manga boom」には manga がアメリカン・コミックスとは違い北米の読者にとっては馴染みのない「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な視点が存在している。そのような「新奇なもの」としての流行が去り、今後北米のコミックス市場、文化におけるジャンルとしての固有性を日本漫画や韓国マンガが確立、保持し得るかどうかは、じつはこれからのアプローチこそが重要になってくるものだろうと思われる。

また、本章では詳述しなかったが、1990年代以降、東アジア系の作家がアメリカのコミックス業界で活動するようになった背景には、アメリカン・コミックスにおける業界事情や流行も影響している。アニメやゲームなどの周辺メディアからの影響も含め、すべてを「コンテンツの質」に求めるような単純化したものではない、経済的にも文化的にもより詳細で広い視野を持った研究と議論が日韓両国において今後は求められていくはずである。

32 Doha、2005年

参考文献

- 奥田聡「経済危機後における韓国経済・社会の〈光と影〉」奥田聡編『経済危機後の韓国成熟期に向けての社会・経済的課題』アジア経済研究所、2007年、3-17頁
- おしぐちたかし、小田切博、ヤマダトモコ他「特集：世界のMANGA事情」、『コミックファン』16号、2002年、4-41頁
- 小田切博『キャラクターとは何か』筑摩書房、2011年
- 「戦争はいかにマンガを変えるか アメリカンコミックスの変貌」NTT出版、2007年
- 小野耕世『アジアのマンガ』大修館書店、1993年
- 金学泉「日本大衆文化の開放」、朴順愛・土屋礼子編『日本大衆文化と日韓関係 韓国若者の日本イメージ』三元社、2002年、15-31頁
- 木村幹『韓国現代史 大統領たちの栄光と蹉跎』中央公論社、2008年
- 徐仲錫『韓国現代史 60年』明石書店、2008年
- 沈成恩「映像メディアの国際化 日米英の政策比較を中心にして」、『NHK放送文化研究所年報 2007』2007年、105-154頁
- 土屋礼子「風刺画と漫画の日韓史」、朴順愛・土屋礼子編『日本大衆文化と日韓関係 韓国若者の日本イメージ』三元社、2002年、119-136頁
- 土佐昌樹『変わる韓国、変わらない韓国 グローバル時代の民族誌に向けて』洋泉社、2004年
- ナイ、ジョセフ・S（山岡洋一訳）『ソフト・パワー —21世紀国際政治を制する見えざる力』日本経済新聞社、2004年
- ナイ、ジョセフ・S（久保伸太郎訳）『不滅の大国アメリカ』読売新聞社、1990年
- 朴順愛「日本大衆文化の流入現状と市場」、朴順愛・土屋礼子編『日本大衆文化と日韓関係 韓国若者の日本イメージ』三元社、2002年、35-58頁
- Patten, Fred: Watching Anime, Reading Manga: 25 Years of Essays and Reviews, Stone Bridge Press 2004.
- 林夏生「大衆文化交流から見る現代日韓関係」、小此木政夫・張達重編『戦後日韓関係の展開』慶応義塾大学出版会、2005年、227-264頁
- 「韓国における日本大衆文化「開放」の歴史的文脈」、『歴史学研究』1999年7月号、1999年、36-39頁、64頁

- マシアス、パトリック（町山智浩訳）『オタク・イン・USA 愛と誤解の Anime 輸入史』太田出版、2006 年
- 山中千恵「ドラゴンボールと出会った韓国—暴力的で扇情的な〈他者〉としてのマンガ」、伊藤公雄編『マンガの中の〈他者〉』臨川書店、2008 年、96-131 頁
- 「韓国における日本まんが受容の論理」『現代韓国朝鮮研究』2 号、2003 年、34-40 頁
- 「韓国マンガにおける日本の位置付け：日本マンガの受容史」『大阪大学人間科学部年報』2001 年、125-141 頁

参考ウェブサイト

- Gustines, George Gene: Girl Power Fuels Manga Boom in U.S., (新聞記事) *The New York Times* December 28, 2004; <http://japanese.joins.com/article/409/42409.html?servcode=700§code=700> (最終確認：2013 年 1 月 15 日)
- Lee, Sunyoung: The Koreans Are Coming: Manhwa in America, *Publishers Weekly*, Jan 02, 2007 <http://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/comics/article/11971-the-koreans-are-coming-manhwa-in-america.html> (最終確認：2013 年 1 月 15 日)
- McGrath, Charles: Not Funnies, *The New York Times Magazine*, July 11, 2004 <http://www.nytimes.com/2004/07/11/magazine/not-funnies.html?pagewanted=all&src=pm> (最終確認：2013 年 1 月 15 日)
- Patten, Fred: *Watching Anime, Reading Manga: 25 Years of Essays and Reviews*, Stone Bridge Press 2004.
- Wolk, Douglas, Calvin Reid, and Heidi MacDonald: Pop Culture Rules at San Diego Comic-Con, *Publishers Weekly*, August 2, 2004. <http://www.publishersweekly.com/pw/print/20040802/37102-pop-culture-rules-at-san-diego-comic-con.html> (最終確認：2013 年 1 月 15 日)
- ギム・ナクホ「米国、日本、欧州に発表された韓国漫画の反応」2007 年 <http://capcold.net/blog/1011> (最終確認：2013 年 1 月 15 日) [ハンゲル]
- 経済産業省「クール・ジャパン／クリエイティブ産業政策」http://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/mono/creative/index.htm (最終確認：2013 年 1 月 15 日)

- 椎名ゆかり「文化輸出品としてのマンガ―北米のマンガ事情―第1回『北米市場規模と現在の状況』」2010年 <http://www.animeanime.biz/all/2010111501/>（最終確認：2013年1月15日）
- 「北米マンガ事情第8回 北米のマンガブームのきっかけ」2011年 <http://www.animeanime.biz/all/119151/>（最終確認：2013年1月15日）
- 下方拓「メディアコンテンツのナショナリティ」世界平和研究所、2007年 www.iips.org/bp322j.pdf（最終確認：2013年1月15日）
- 成宇済「漫画家たち“むしろ筆は折れない”」『時事ジャーナル』1997年8月7日 <http://www.sisapress.com/news/quickViewArticleView.html?idxno=2495> [ハンゲル]
- ハン・ボムス「映画の輸入開放」韓国国家記録院（2006）<http://contents.archives.go.kr/next/content/listSubjectDescription.do?id=003610&pageFlag=A>（最終確認：2013年1月15日）[ハンゲル]
- 中央日報「韓国の漫画、米展示会で人気」（新聞記事）『中央日報』2003年7月3日 <http://japanese.joins.com/article/409/42409.html?servcode=700§code=700>
- 日本貿易産業機構（JETRO）『韓国におけるコンテンツ市場の実態』2011年 <http://www.jetro.go.jp/industry/contents/reports/07000595>（最終確認：2013年1月15日）
- 『米国におけるコンテンツ市場の実態』2011年 http://www.jetro.go.jp/world/n_america/reports/07000590（最終確認：2013年1月15日）

2

模倣海賊版から考える漫画表現形式の拡散 —韓国純情漫画作家の事例から

山中千恵

1. 漫画表現形式は誰のものか

漫画スタイルという言葉がある。漫画の描き方関連の書籍の一冊『スーパー何頭身デッサン — 理にかなった決めデッサン』の英訳版タイトルは『*How to Draw Manga Sketching Manga-Style: Logical Proportions*』である(林 2006)。日本の地域性と歴史性を帯びて形成されてきた(とされている)漫画の技法や表現が、越境、拡散する過程で、他のコミックス表現とは異なるものとしてカテゴライズされ、漫画スタイルという名称を与えられているのだ。日本漫画が海外で売れるという出来事は、商品として漫画が翻訳出版されるだけではなく、そのスタイル(以下では漫画の表現形式と呼ぶ)の受容も広がりを見せていることを意味する(白石 2003)。

そこで一つの疑問が生まれる。漫画の表現形式は誰のものなのだろう。インターネットをのぞけば中国や韓国の「パクリ」を問題にし、表現形式の「不正使用」をめぐる告発があふれている。これは「海賊版問題」にまとめられ、作家や出版社、さらには日本という国家の経済的・文化的な権利侵害の問題として語られることがすくなくない。

しかし、著作権が保護する著作物は「思想又は感情を創作的に表現したもの」である。商品化された漫画単行本や雑誌の所有の問題であれば、これに従って、経済的・法的にその所有を議論することができるだろう。だが、漫画の表現形式は、著作物と不可分のものとしてとらえるだけでよいのか。

戦後の日本漫画が獲得した表現は、手塚治虫によってアニメや戦前の

漫画で使われていた記号が秩序付けられていったもので、また、手塚は自らの絵を、表情類型や記号的表現の順列組み合わせとみなしていたという指摘がある(夏目 1996)。さらに、竹熊健太郎は、漫画は文字のようなものであり漫画家の描く線の個性と呼ばれるものは書き文字の個性に近いものとまで言っている(竹熊 1995: 66)。そうすると、文字＝記号の使用が誰にでも開かれているように、漫画表現形式も、誰にでも開かれているということになるのではないか。

漫画表現形式を文字になぞらえて考えるとすれば、ここで、「模倣」という行為をいかに意味づけるのが重要になってくる。漫画家の竹宮恵子によれば、漫画表現形式の習得には模倣が重要な役割を果たすという(竹宮 2003: 18-19)。そして、「漫画表現の変遷」は、作者は先達の表現を真似ることによって、その結果読者は同じ時期に似たような作品にたくさん触れ、それを選別していくことによって生まれるという(竹宮 2003: 20)。つまり、漫画表現形式を「使う」ということには、作者による模倣(と習得)、作者共同体による模倣、そして読者による表現形式としての認識という、すくなくとも三段階が含まれているのだ。漫画表現を用いて生み出される「作品」は、こうした共同体による「模倣」と読みの共有を背景にしてしか、成り立ちえない。さらに、作品の「コピー」とは異なり、漫画の表現形式は使用されればされるほど陳腐化されるものではなく、むしろ使用によって維持され、発展していく。つまり、作者—読者の共同体が、ともに管理し、運用していくような共有の文化資源なのだといえる。

竹宮が言うような漫画表現形式の習得と模倣の関係性を否定する人はすくなくにしても、韓国や中国の「作品」が、日本漫画に似ている(あるいは、「模倣」したとみられる)ことに違和感を覚える人はそれなりにいるだろう。おそらくその感覚は、模倣による表現形式の「不完全な習得」や、その表現を育ててきた(はずの)共同体に、還元されない「密漁」を排除したいという感覚に基づいているのではないか。こうした感覚が、その範囲を日本という場所につなぎとめられるならば、その語りはナショナルリスティックな様相をおびることになる。日本という場所を離れて使用される漫画の表現形式は、正しい「型」として学ばなければならないし、日本へのリスペクトが必要だ、というわけである。

こうした「資源の囲い込み」をめぐる問題は、別途詳細に検討される

必要がある。ただ、今回注目したいのは、そうした違和感や批判を越えて、漫画表現形式がさまざまな国や地域で「習得」されていく、そのプロセスと、その「習得」の内実である。漫画が言語の壁をこえて読まれ描かれるようになった現在、その表現形式は、「正調」のある芸事のように「習得」されうるのものなのだろうか。

以下では韓国で作られた模倣海賊版を事例としてこの問題を考えていく。まず韓国の漫画状況を概観する。その後、韓国の少女漫画である純情漫画に焦点をあて、海賊版作成過程における漫画表現形式の模倣の様相を明らかにしていく。特にコマの役割に注目し、いかなる表現形式が習得されたのかを検討していく。以上をふまえて、漫画表現形式を共有する共同体と、作者—読者共同体、漫画ファンの共同体がいかなる関係性を描いているのか、漫画文化の越境とはいかなる現象であるのかを考えていくための、手がかりとしたい。

2. 韓国の漫画文化

2009年、韓国では「漫画100周年」が祝われた。近代漫画の始まりは1909年に発表された一枚の新聞挿画とされている。この「起源」から、風刺画、絵物語、一コマ、四コマなどの漫画をへて、複数のコマ、白黒印刷、長い物語に特徴付けられるようなストーリー漫画が描かれるようになった。

韓国の漫画市場は1990年代以前、貸本漫画が中心であったが、現在は雑誌と単行本の販売によっている（貸し本専門の漫画も生産されているのだが）。雑誌や単行本は日本とほぼ同じ大きさで、白黒、多ページで描かれ、年齢、性別にセグメント化されている。近年は市場縮小に悩まされており、特に週刊誌は苦戦中で、休刊・廃刊があいつぐ。

アメリカのコミックスやフランス語圏のバンドデシネ、香港産の武侠漫画などの翻訳も盛んであるが、市場を二分しているのは日本漫画翻訳版と、韓国の現地作家による作品である。2011年までは発行されている漫画の70-80%が日本漫画だった¹。

日本漫画の翻訳版は日本同様の右開きで出版されている。他方韓国人作家の作品として出版されている漫画は、横書きのハンゲルにしたがって

¹ 年によって変化。2000年代初めは半々くらいだったこともある。

左開きである。

現在ほぼ駆逐されているが、海賊版作成の歴史も長い。漫画の海賊版といえばストーリー漫画の海賊版を思い浮かべがちであるが、韓国では、漫画の前進ともいえる「絵物語」の海賊版も出版されていた。中でも、1950年代につくられた、山川惣治による絵物語『少年ケニヤ』の海賊版が人気を博したという話は有名である。その後も継続して多くの海賊版が作られ、現在比較的資料が残されているのが1970年代終わりから1980年代にかけての時期である。

この時期の海賊版には、「バビル三世」のような続編ものや、部分的にコピーを用い、複数の作品を合成した、「アンニョンスパンク」（「キャンディ♥キャンディ」²と「おはようスパンク」³の合体作品）のようなものも含まれていた。複製の場合でも、後に触れる「わが愛マリーベル」（模倣元は「マリーベル」⁴）のように、作家が描き写したものが比較的多い。本稿では、これらを「模倣海賊版」と呼ぶことにする。1990年代前後から多く作られた、原作をそのまま機械的にコピー（部分的に修正は加えられているが）した「複写海賊版」とは区別しておく。

韓国では、1965年の国交回復後も「日本大衆文化」の輸入禁止措置がとられていた。日本漫画を読むことは、民主化以降に制度的な整備が進むまで、アンダーグラウンドの文化だったのである。つくられた海賊版は、基本的に日本の漫画ではなく韓国の漫画として流通していた。韓国における作者と読者の共同体は、日本との関係を不可視化したまま形づくられていくことになる。模倣海賊版によって広がる文脈を欠いた表現形式は、共同体にとって突然変異のようなものとしてもたらされたと考えられる。つまり、読者のリテラシーにはない表現が突然あらわれるのだ。このような表現形式の使用は、韓国における漫画の共同体にとってどのような意味をもったのだろうか。また、いかなる表現形式が「習得」されるのだろうか。以下では、「純情漫画」⁵に焦点をあて、模倣海賊版漫画の制作を通じてい

2 水木杏子、いがらしゆみこ「キャンディキャンディ」講談社（1975-1979年『なかよし』連載）

3 雪室俊一、たかなし♥しずえ「おはようスパンク」講談社（1978-1982年『なかよし』連載）

4 上原きみこ（現在は上原きみ子）「マリーベル」小学館（1978-1980年『週刊少女コミック』連載）

5 家族漫画から少女ごのみの漫画に変化し始めた過程で清く美しい心（純情）の主人

かなる変化がおこったのかを、具体的にみていくことにしよう。

3. 初期純情漫画の表現形式

純情漫画とは、日本でいうところの少女漫画である。他のジャンル同様、海賊版がつくられてきた。しかし、日本漫画から受けた影響は、少年漫画にくらべれば小さかったと考えられる傾向にある。その理由として、純情漫画は韓国の「情緒」を表象できているからだと言われもする（チェ・フブ 2009）。また、作家たちが女性である点に注目し、純情漫画の定着をフェミニズム的な意味から解釈しようとする議論（秋 2009）や、作品から浮かび上がる韓国のポストコロナルな状況や、軍事政権下における言論弾圧の様相を読み取ろうとする議論もある（佐島 2003、2005）。現在の純情漫画は、このように、作者—読者の解釈共同体の強固さと、韓国という場所との関係が注目されるジャンルなのである。だがここでは、表現形式の問題に焦点をあてていこう。

現在最も古い純情漫画とされているのは、ハン・ソンハクの『永遠の鐘』で、1957年に発行された。その後男性作家による明朗漫画がいくつか発表された後、1960年代に入ると女性作家による作品が発表されるようになる。

すでにこのころから、キャラクターの描き方などの特徴において、純情漫画は日本の少女漫画表現に非常に似通っているような印象をうける。当時すでに日本漫画の模倣海賊版制作がおこなわれており、その影響は少なかつたとおもわれる。

漫画評論家のベク・ジョンスクは、釜山で音楽教師をしていたキム・ユンミョンが、ちばてつやの「ママのバイオリン」⁶を描き写して「涙のセレナーデ」というタイトルの漫画を出版したと紹介している（ベク 1995）。この漫画は人気を得、続編がキムの創作で描かれてもいるようだ。また、ベクは日本漫画の模倣についてこうも述べている。

その当時日本漫画を引き写すのは日常茶飯事だった。人気漫画化がヒットをとばすとまもなく、無名作家たちが出版社の進めによって模写をした。

公の少女が登場する漫画を区分するためにつけられた名称だとされている（ベク 2005: 83）。

6 ちばてつや「ママのバイオリン」講談社（1958-1959年『少女クラブ』連載）

純情漫画もやはり、近似している日本漫画本を引き写した。なので、日本漫画を一冊もっているということは、作家たちの間では宝をもっているということと同じだったのだ。(ベク 1955: 177)

では、こうした模倣（「引き写し」という言葉が当てられる）を通じて、いかなる表現方式が純情漫画に導入されたのだろうか。確かに、日本の少女漫画の特徴として必ずあげられるような「大きな目」など、キャラクターの絵柄の浸透が容易に確認できる。だが、そこに取り入れられた表現は、単なる絵柄の水準にとどまっではない。

初期の純情漫画作品の表現分析をおこなっている金素媛は、この時期の漫画にみられる「三段ぶち抜きスタイル画」に注目している。これは、同時期、日本の少女漫画にも多く用いられた表現である。韓国では、初期純情漫画の代表的女性作家であるオム・ヒジャがこれを試みたという（金 2009: 106）。

「三段ぶち抜きスタイル画」とは、「ページの縦いっぱい、あるいは最低三段以上のコマを横断して描かれる、基本的にはストーリーと関係のない、ポーズをとった少女の全体像とされる」（藤本 2007: 65）。この表現形式が持つ意味とはなにか。漫画研究者の藤本由香里は、それを少女漫画の表現形式の特徴を形作る萌芽とみている。藤本は、少女漫画の源流を探る論考の中で、1958年1月号『少女』において連載が始まった高橋真琴の「あらしをこえて」に見られる「三段ぶち抜きスタイル画」に注目している。そして「スタイル画」形式が各少女誌に伝播していくなかで、少女漫画が少年漫画とは異なる（コマの重層といった表現を含む）「自在なコマ割り」を獲得していくこと（これについては後述）、そして少女漫画が、コマを割って映画的な動きを描こうとする少年漫画に対し、グラフィックなイメージの優先、言葉の横溢といった表現形式を発展させていったことを指摘している（藤本 2007: 82-84）。つまり「三段ぶち抜きスタイル画」とは、すくなくとも日本において、少女漫画というジャンルを成立させる表現形式の萌芽の一つだったとみなすことができる。

金は韓国においても、「三段ぶち抜きスタイル画」の導入が純情漫画のコマ割を変化させたことを指摘している。ハン・ソンハクの『永遠の鐘』では、1ページに6コマが配置され、規則正しいコマ割りがなされているのだが、オム・ヒジャが「三段ぶち抜きスタイル画」を導入して以降、他

の作家たちのコマ割りにも変化が見られ、一ページあたりのコマ数が四～五に減少するというのだ（金 2009: 107）。

しかし、移植されなかったものもある。日本において「三段ぶち抜きスタイル画」は、雑誌を媒体として、読者とのコミュニケーションをもとに定着していった表現だった。読者からのスタイル画が募集されたり、ページを切り取って使える「はり絵シール」が作中に登場したりするなかで、この表現形式は広がりをもったのである（藤本 2007: 68）。韓国では、主に漫画が単行本で発表されたこともあり、日本と同様に読者とコミュニケーションをとることが難しかったと考えられる。そのため、表現の使用は、あくまで作者の裁量にゆだねられた（金 2009: 106）。

このように、「三段ぶち抜きスタイル画」という形式は、少女漫画的な絵柄とともに、純情漫画作家に模倣され、「習得」されたとみなしていいだろう。しかし、越境の際に雑誌から単行本へとメディアが移し変えられることで、その表現形式は限定的な越境にとどまったように思われる。

こののち、韓国の純情漫画は停滞期に入る。少女漫画が「三段ぶち抜き」の表現形式から次の表現を生み出していったのに対し、模倣によってこれを「習得」、使用した純情漫画作家は、つぎの表現への再生産回路を見出すことはできなかった。この差が生まれた理由については更なる検討が必要である。しかし少なくとも、表現形式の使用が再創造へとむすびつくためには、作者が表現形式を使用するだけでは不十分である、ということがわかる。

この後、純情漫画が表現形式を変化させるためには、再度少女漫画の表現形式の輸入と模倣を必要とした。以下では、「三段ぶち抜き」表現形式のその後を追うために、また、次に述べるように、漫画を漫画たらしめる語りの形式であることから、「コマ」をめぐる問題を中心に議論を進めていくことにしよう。

4. 漫画の表現形式とコマの役割

漫画は「絵・コマ・言葉」の三大要素で成立しているといわれてきた。純情漫画の分析に入る前に、なぜ絵や言葉ではなく、コマに注目するのか。そもそも漫画においてコマはどのような意味をもっているのか。

単にコマといっても、日本で使われているコマにまつわる表現は多様

である。漫画評論や研究においてさえ概念の混乱や、力点の置き方に関する歴史的変遷がありもする。ここでは、伊藤剛による整理を参照しておこう⁷。伊藤は、コマ内部は問題にせず、紙面をレイアウト的にコマに分割することを「コマ構成」と呼び、コマ内部に描かれているものとの関係から、本来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」、これらの両者を統合した上位概念を「コマ構造」と名づけて整理した（伊藤 2005: 160）。以下ではこれらの用語を用いる。

漫画にとってコマが持つ意味にもどろう。夏目房之介は「物語漫画はコマ割されてはじめて漫画になる。それがなければただの「漫画的な絵」でしかない」（夏目 1995: 168）と述べている。だが、コマの重要性はコミックス表現一般にも言えることである。アメリカのコミックス作家でもあり研究者でもあるスコット・マクラウドは、ウィル・アイズナーの定義に基づいてコミックスを「連続的芸術」と定義している（マクラウド 1993=1998: 13）。その上で、コミックスの表現がアニメーションと異なるのは、その連続性が時間的ではなく「空間的に並列」されることにあると考える（マクラウド 1993=1998: 15）。「コミックの世界では『時間』と『空間』は全く同じものなのだ」（マクラウド 1993=1998: 109）というわけである。漫画を含んだコミックス表現一般の性質から見ても、コマは空間を区切り、物語の時間を生み出す技術だといえる。

さらにマクラウドは、「コマ展開」を次のように整理している。①瞬間から瞬間へ、②動作から動作へ、③主体から主体へ、④場面から場面へ、⑤局面から局面へ⑥無関係の六種類だ。そして、アメリカやヨーロッパのコミックスを分析すると、②、③、④が表現の中心になっており①や⑤⑥がほとんど使われていないことを指摘している。動作を示すのに多くのコマを必要とし、効率の悪い①の瞬間から瞬間や、コマとコマの間に時間が流れない（なので出来事もおこらない）⑤の局面から局面というコマ展開は時間の流れの面からみれば変則的な表現であり、出来事を効率よくなら

7 韓国の漫画論や漫画技法書において、コマという言葉には囲い込んだ空間を意味する칸（カン）という言葉が使われ、cutあるいはpanelの訳があてられている。コマ構成についてはコマを分ける（キム 1999: 257）といったり、場面（あるいはページ）を区切ると説明したり（イ・ウォンボク他 1991）、コマ展開などもふくめて「演出」と呼んだりしている（アン 2008）。コマの役割を意識化した用語として定着していないので、ここでは日本におけるコマ関連用語を用いた。

べる表現ではないという（マクラウド 1993=1998: 84-87）。

しかし、この変則的なコマ展開こそが日本漫画の表現形式の特徴だとも言っている。マクラウドは、日本の漫画表現（ここでは手塚漫画をあげているのだが）に、①や⑤を含めたコマ展開が多いことに気付いた。なかでも、欧米のコミックスではほとんど使われていない⑤、「局面から局面」の多さに注目する。これは、「時間はほとんど流れないで、同じ場所や問題、ムードといったものさまざまな局面を視点が動いていく」形式である（マクラウド 1993=1998: 80）。さしあたり、こうしたコマ展開に漫画表現形式の一端を読み取ることができるだろう。

コマは空間を区切り時間を生み出すものであるが、マクラウドの議論は、どちらかといえばコマの一直線的なつながり、つまり「コマ展開」に注目するものである。今見ているコマを現在、通り過ぎたコマを過去、先に有るコマを未来と説明するが（マクラウド 1993=1998: 112）、それがページに配置されたときいかなる意味を生み出すのかについては言及していない。こうしたページ上のコマの配置、つまり「コマ構成」が意識化されていることも、漫画表現形式の特徴に含まれるだろう。

これに関してもう少し細かくみていこう。夏目房之介は、漫画がさまざまなレベルのコマの関係によって成立っていることを確認したうえで、図1のように、ページという空間がもつ（無意識化された）意味を示している。

ページにおけるコマの空間的な構成をみることは、少女漫画特有のコマ構造の分析においても重要だろう。夏目は少女漫画的なコマ構造として「アニメのセルのように重なるコマ」（夏目 1995 b: 181）に触れている。先

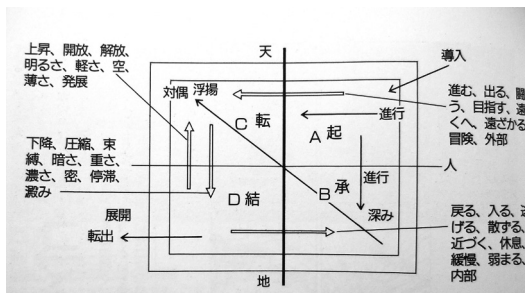


図1「漫画の持つ基礎画面＝見開きの空間のもつ無意識の意味」（夏目 1995a: 205）

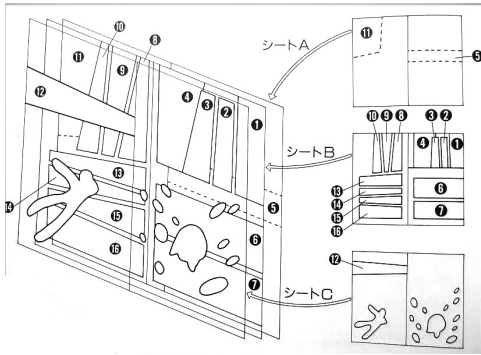


図2「アニメのセルのように重層する少女漫画のコマ構造」(夏目 1995b)

の節で見た「三段ぶち抜きスタイル画」のように、少女漫画の表現には、初期の段階から時間継起とは無関係な装飾的なコマの使用が見られた。装飾的なコマは、1970年代の少女漫画において一定の到達点を見る。それが図2の重層型のコマ構造である。このコマ構造は背景の時間から超越して浮

かんでいるコマをふくみ、「もちろん全体として時間は進んでいるが、それよりも空間的な重層、錯綜、包括関係を装飾的に強調している」(夏目 1995b: 181) もので、時間の変化ではなく意識の変化を示していく。

さて、コマに関してもう一つ議論を付け加えておこう。マクラウドは、時間と空間の断片であるコマをつないでドラマを進めるために「共犯者」としての読者が必要だという(マクラウド 1993=1998: 76)。表現形式は作者によって使用されるだけではなく、読者によってもその意味が認識されなければならない

「コマ展開」や「コマ構成」は、読者が間白(コマの間)を読み取り、意味を補完してこそ成立つ。この補間に関して、漫画表現は泉がまとめたような「共犯関係」を読者と取り結ぶ。

泉信行は、読者が漫画のページ上でいかに視線を走らせていくのかという「視線の力学」⁸について精密な議論をおこなっている。彼によれば、漫画家の意図にかかわらず、読者の漫画を読むという行為が「見えないベクトル」を生み出しているという。

8 読者の視線の流れとコマ構造について言及するとき、「視線誘導」という言葉が使われることが多い。泉によれば、視線誘導は、視線の力学という特性を基盤にした「応用理論」であるとする。視線誘導の議論において、視線はページ平面に焦点化されていることが前提となっているが、それでは読者がモノとしての漫画(本)に対していかなる視線を向けているのかは問われていないとし、漫画を読むという行為における読者の能動性を積極的に議論していくために、視線力学という用語を用いる(泉 2009: 58-59)。

読者というのは、漫画の紙面上を横に移動し続けるカメラに似ています。(中略) その風景(紙面)の上に描かれたグラフィックは、右方向へ消え去る紙面との相対的速度差によって、左方向へのベクトル感を得るのです(泉 2009: 87)。

泉の議論は日本漫画についてなされているので、右開きの本を前提している。なので、右から左へむかう流れは順流、それにさからう右向きの動きが逆流のベクトルとして働く。やや強引なまとめになるのだが、このことが、漫画を表現において①アクション的(叙事的)な速さと遅さの感覚として働くとともに、②コマにおける主導権や主体の変化を示すものにもなるという(泉 2009: 110)。

①については、順流と逆流のベクトルにアクションを載せていくことによって、流れにそったスピードや、それを押し戻す圧力を感じる、ということに関する議論である。②は、順流と逆流が生み出す位置関係が、文法でいう主語と述語の役割を生むという話である。

②についてももう少し詳しく説明すると、読者の視線が作りだすベクトルは、順位置、つまりコマの右側にたって左向きに描かれたキャラクターを、読者の視線に同調しやすくさせる。コマの右側の部分は、読者が最初に読む(泉は見る・読み上げるというニュアンスをこめて詠むとしているのだが)空間でもある。そのため、コマの右側の位置は、文章における主語のような役割を果たしうるのである。これに対して、逆位置のキャラクターは、読者の視線と対峙し、読者の視点にとっては客体となる。コマの左側は主語をうけて展開される客語だと考えられる(泉 2009: 110-126)。

以上のように、コマに関する議論は、漫画の物語進行と深くかわり、かつ作者と読者が、表現形式をいかに使いつつコミュニケーションするのか、というプロセスに深くかわる問題だということが確認できた。ある表現を用いるということは、作家の技術にのみかわる話でも、読者による表現の読解によって完結する話でもなく、それらをへて、読者の読解によって再び作者の表現が方向付けられていくプロセス全体をさすのである。

また、コミックス表現との差異として、「日本漫画の表現形式」(特に少女漫画の表現形式)と「みなされている」特徴を、「コマ展開」におけ

る「局面から局面へ」への多用や、「コマ構成」と「コマ構造」における空間と時間の多層化などとして挙げることもできた⁹。漫画表現形式を使用するということは、こうした漫画全般にイえる性質をふまえて、漫画らしいコマの使用方法を習得し、読者と対話することに他ならない。では、漫画表現形式が越境していくとき、こうしたプロセスはいかに働くのか。以下では、話を韓国の事例にもどし、具体的な模倣海賊版作品を例に、その実際をみていくことにしよう。

5. キム・ヨンスクによる模倣

純情漫画は1970年代に入って空白期を迎えた。その後、1980年代半ばに女性漫画家たちがつぎつぎとデビューすることで復活し、女性作家、女性向け媒体、女性読者によって担われるジャンルとして一定の地位を築くにいたる。

この「空白期」が生じたのは、純情漫画が1970年代に入っても1950年代から60年代にかけて人気のあった物語を繰り返していたからだとされる（パク2000:87）。また読者層の変化も指摘されている。

60年代から70年代に都市で生まれ、都市で学校に通う70年代後半の読者層にとって、単純な物語の苦難克服物語は感動をあたえられなくなっていた。（パク2000:87）

純情漫画は一旦あきらめ、そして思春期の少女たちの感性に添う形で漫画が描かれることによって復活を遂げたということになる。

だが、実はこの空白期こそが少女漫画の大量流入期だった。中でも特に有名なのは1979年に複写海賊版として出版された「キャンディ♥キャンディ」だろう。この漫画が出版された後、アニメとして放送され人気を不動のものにしたとはいえ、アニメと連動していない漫画作品も流入してヒットをとばした。

先にも述べたように、少女漫画の海賊版には、そのまま複製されたものもあるが（「キャンディ♥キャンディ」はそのタイプ）、韓国の作家によって描き写された模倣海賊版も多かった。人気のあるものは続編が描か

9 ただし、こうした表現形式の特徴は絶えず変化している。日本漫画表現形式を固定化し「正書法」を定めることが本稿の目的ではない。ここでは、あくまでも暫定的ものとして記述している。

れたし、さらには少女漫画作家たちの絵柄を用いて、全く別の物語を創作したような作品もあった。

模倣海賊版製作から創作へと至った作家として、有名な人物の一人にキム・ヨンスクがいる。当時キム・ヨンスクは「貸し本純情漫画界で絶対的な物量攻勢で確固たる女王として即位（しかし実際の性別は男性であるが）していた」（月ウサギ 2004: 101）。彼は、漫画工場と呼ばれる集団製作体制のもと漫画を描いた。漫画工場では、シナリオライターをはじめとして、作画工程が分離していたのだが、彼はそこで工場長のような役割を果たしていたのである。とはいえ、表向きは一人の作家であった。

彼の作品の絵柄は、初期には上原きみこをベースとしたもの、後期にはあしべゆうほにならったものへと変化していく。ここでは、彼の絵柄のベースをつくった、上原きみこ作品の模倣海賊版と、二次創作としてのキム・ヨンスク版続編を比較し、いかに「コマ構造」が模倣され、その技術が「習得」されていったのかをみていこう。

キム・ヨンスクの「わが愛マリーベル」は、上原きみこの漫画「マリーベル」の海賊版である。基本的にはトレースによる複写と見られる。この時期の海賊版に多いのだが、開きも日本の漫画同様の右開きとなっている。ペンタッチに差異がみられるものの、物語上の改変はほぼみられない。

「マリーベル」は韓国でも人気を博したようで、続編「わが愛マリーベル第2部 愛の天使」（1981年ごろ）がつくられた（図3）。この続編は、上原きみ子のキャラクターを登場させてはいるが、キム・ヨンスクのオリジナルストーリーで描かれている。単行本の開きも一部とは逆の、左開きになっている。ここで、注目したいのがコマ構造の問題である。

「わが愛マリーベル第2部 愛の天使」には、「三段ぶち抜き」のコマや、変形コマが多く見られる。これらのことから、キムが、直感的に少女漫画的なコマ構造を踏



図3 キム・ヨンスク作・画『わが愛マリーベル第2部 愛の天使』第4巻表紙（1981、トンイル）

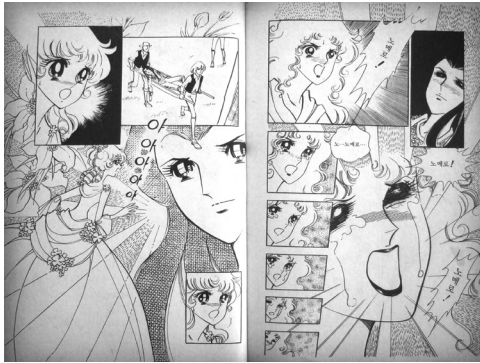


図4 模倣作品における「局面から局面」と「瞬間から瞬間」へのコマ展開の例（キム・ヨンスク『愛の天使』1981、トンイル）

襲しようとしていたことがわかる。直接には「マリーベル」で繰り返し使われた技術を模倣することによって、こうした特長を持つにいたったと思われる。

たとえば、図4を見てみよう。「愛の天使」でも主人公を務めるマリーベルが左ページ冒頭（一コマ目）に描かれてから次のページまで、ほぼ時間が進行せず

驚く主人公の状況が「局面から局面」へと展開する。右ページでは、オリジナルキャラクター（カルメン）の衝撃を表現し、「瞬間から瞬間」へとコマが展開しながら、感情の圧縮と解放が行われる。

絵柄の模倣技術は十分ではないかもしれないが、これらのコマ展開は上原きみこの「マリーベル」において頻繁にみられた演出方法である。たとえば、図5左のように、「マリーベル」にも、主人公の同じ表情を繰り返



図5 オリジナルにおける「局面から局面」「瞬間から瞬間」へのコマ展開の例（上原きみこ『マリーベル』1978-81、小学館）

返して状況を描く部分や、図5右のように瞬間を積み重ねて感情を演出するコマ展開が登場する。

キム・ヨンスクは、最初の模倣作品であった「マリーベル」の特徴的なコマ展開の「習得」をへて、「第二部」を創作していたとみられる。また、図4のマリーベルの表情のように、作品中にはキャラクターの同じ表情がコピーされて繰り返されるが、これは図5を用いて説明したように、もとの上原作品においても多用されていた「演出」だった。その意味で、上原の作品はいくつかの表情パターンを絵柄として「習得」し、それを繰り返すことでコマを展開させていく方法を学ぶには最適なテキストだったといえるのかもしれない。実際キム・ヨンスクは、いくつかの絵柄パターンを組み合わせる漫画を描いていく方法を編み出し、それを発展させて「工場」のラインに乗せていくのである。

とはいえ、「模写しやすいアングル」や「キメ顔」の繰り返しばかりでは、物語の流れをせき止めてしまう。マクラウドが指摘していたように、「瞬間から瞬間」や「局面から局面」へのコマ展開は時間の進行という意味では効率的ではない。そこでは、読者の視線を推し進めていくための、コマ構成が必要になってくる。上原の作品にはコマ展開とコマ構成の一体感がある。しかし、この点から見て、キム・ヨンスクの模倣作品には読者との

共犯関係を結ぶには不親切な部分が多い。

前の節でふれた泉の議論を思い出しながら、図6の左ページを見てほしい。「愛の天使」は左開きの作品であるから、①から③の順に視線誘導される。しか



図6 視線誘導の不自然さがあらわれるページの例（キム・ヨンスク『愛の天使』1981、トンイル）



図7 書籍の開きが逆転しても、キャラクターの位置関係は「そのまま」模写される(左:キム・ヨンスク『愛の天使』1981、トンイル 右:上原きみこ『マリーベル』、1978-81、小学館)

し、この③コマ目では、視線がさまよってしまうのではないだろうか。①、②コマを主人公であるマリーベルの内語によりそって読んできた読者としては、このコマを「マリーベルは、馬車を見送る」と読み取りたい。とすれば③では、コマの左側（左開きにおける順位置）に主語たる「マリーベル」がくるのが自然である。しかし図6はどうだろうか。①コマ、②コマと左から右へ視線を走らせることで生まれたベクトルは③コマが変形コマであるため、マリーベルの顔を最初に見ることになる。しかしここでマリーベルを主語として捉え、「馬車を見送る」と読むためには、左開きの漫画が生み出す視線のベクトルに逆らうことになる。さらに③のコマで描かれる馬車は、画面の左へと進んでいる。つまり、このコマは左開きのベクトルに逆らうものとして描かれており、視線を受け止め、さらには押し戻そうとする。これはあえて読者の視線をうけとめようとしてなされた演出なのだろうか。いや、これはむしろ「右開きのルール」との混乱だろう。

キム・ヨンスクによる「第2部」は、基本的に、「マリーベル」に使われていたキャラクターを、表情を含めた1コマ単位で模写し、いくらかアレンジを加えつつ、それを再構成することによって成り立っている。しか

し、主に参考にしたと思われる「第一部」の上原の作品は、右開きの漫画として描かれており、それにふさわしいコマ構造をもっていた。だがこの方向性は考慮されることなく、模写は基本的に「そのまま」なされたようなのである。

図7のように、オリジナル（右）とキム・ヨンスクによる模倣（左）を見比べると、ヒロインとヒーローの位置関係が全く同じであるような例がみられる。右開きの上原作品では、マリーベル（ヒロイン）が右位置に描かれることで、「ヒロインがヒーローの元へと駆けてゆく」とい意味が示されていたはずだ。しかし、これを左開きの作品に「そのまま」シーンを写し取ることで、本来の意味は失われ、むしろヒロインがヒーローを受け止めることになってしまう。このようにみていくと、どうやら、漫画表現形式の模倣にあたって、コマ展開にふさわしいキャラクターの向きや、右にめぐりがくるとようなコマ構成への翻訳は十分にされなかったことがわかる。右開きに展開するコマを左開きに模倣することで無理が生じ、物語進行の方向性が定まらなくもなる。

こうした事例が示しているのは、模倣による漫画表現形式の「習得」における、いくつかの段階の存在である。まず、キャラクターを中心とした絵柄の模倣は、比較的容易になされる。また、特徴的なコマ展開も、認識されやすく、意識的に模倣の対象となるようである。しかし、こうしたコマをいかに配置していくのか、というコマ構成に関しては、十分に意識化されず、その配置において、韓国漫画の場合では、方向性への混乱、というノイズがうまれていた。このことは、書籍の開きが異なる地域へと表現形式が越境するにあたって共通の現象となるのかもしれない。

6. 模倣による習得と限界

キム・ヨンスクはその後、オリジナルの代表作ともいえる「ガルチェ（喝采）」や「風の花」を発表していく。その中で、「マリーベル」の続編漫画にみられたノイズは、部分的に乗り越えられていった。たとえば、キャラクターの表情はオリジナルからの模写の必要なしに、より細かなパターンとして習得され、自分のものとしてあやつれるようになっていく。その結果、不自然なコピー風のコマの乱用が減り、物語において必要な表情とコマ展開が選択されるようになった。こうした印象は単なる印象ではない。

コマ展開に関しては、キム・ヨンスク自身、ある程度自覚的になっていることが、彼の出版した技法書からも読み取れるからである。

キム・ヨンスクは1988年に『キム・ヨンスク 漫画作法』を出版しているが、そこにはコマ展開に関する言及がある¹⁰。

「画面演出について研究してみよう」という章で、自作の『ガルチェ』を例に、ページごとに配置された各カットが持つ意味についても言及している。キャラクターの置かれた状態と表情を順に見せることで、「見てる人にすばやく理解をさせ」る。(キム1988:130)

これは、同一の出来事をいくつかのカットにわけて演出する技法、マクラウドの言う「局面から局面へ」のコマ展開を解説しているといえるだろう。



図8 「見やすい」コマ割の必要性を説くコマ。(キム・ヨンスク『キムヨンスク漫画作法』1988、図書出版セム)

しかし、キムが意識化したのは、コマ展開に関する部分だけだったようである。「コマを要領よく分けるには」の章では、図8のように二つのコマ構成をならべ、「どちらが見るのに不便ではないでしょうか」と問いかける。そして「コマは順番に見ることができる位置に組んでいくのが最優先課題です」と述べている(キム1988:88)。このことは、一見、視線の力学に基づく「コマ構成」の意識化を意味するようにも思える。しかしそうではない。たとえば、ペ

10 これと同時期に発行された漫画技法書としては、国立中央図書館のデータベースで検索可能なものに、パク・キジュンの『漫画作法』(1965・1975・1978年版が異なる出版社から発行されているが、内容はほぼ同一)やジョン・サンキュンの『漫画テクニク』(1985年、同年には『漫画資料』の名称で、また1990年には美術図書研究所編としてほぼ同内容のものが出版されている。)が確認できる。どちらにもコマ構造に関する言及はない。『漫画テクニク』では「コマの割り当て」という項目があるが、原稿にコマを描き入れていくときにどの順で線を引けばいいか(右から左へ、上から下へ、というように)が書かれているだけで、コマを均等に描き入れる技術が示されているだけである。

ージ単位のレイアウトに関して、図9のように「重要なものをページの中心に描く重要性」が説明されている部分を見てほしい。確かに「重要」なキャラクターを大きく描いており、説明の意図は伝わる。しかしこのページのコマ構成を見るかぎり、コマはどちらに向かって配置されているのか、はっきり読み取れない。「コマは順に見ることができる」ように並べろ、と言いはするものの、右から左へと物語が進行しているという時間感覚が明確ではないし、それへの言及もないのである。

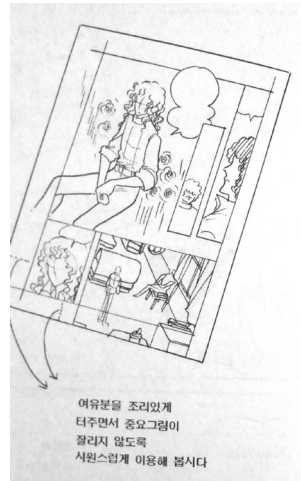


図9 「重要なものを中心に描く」必要性を説くコマ。(キム・ヨンスク『キム・ヨンスク漫画作法』1988、図書出版セム)

以上のことから、キム・ヨンスクが海賊版の模倣から「習得」した漫画表現方式とは、キャラクターの表情パターンをはじめ

とした記号化された絵柄の習得と、そうした記号を連続させるためのコマ展開であった。だが、視線誘導を意識したコマ構成の「習得」はなされていない、とまとめられる。

もちろん、このことをもって、日本漫画の韓国漫画に対する優位性を論じることは無意味である。キム・ヨンスクは大量の漫画を生み、確固たるファンを確保することに成功した。1990年代には、多数の門下生を率いて雑誌を作るにもいたった。いまもなお、「思い出の作家」としてキム・ヨンスクをあげる韓国の漫画ファンは少なくない。キム・ヨンスクの漫画が、日本漫画の表現形式を「正しく」用いなかったとしても、必ずしもそれが、面白くないものだったとは言えないのである。

むしろここは出発点であり、キム・ヨンスクの習得した漫画表現形式の特徴をふまえて、その活躍がもたらした意味を考えていかなければならないだろう。韓国漫画の読者たちは、右開きや左開きの混在する海賊版やオリジナル作品を読み、もしかすると、キム・ヨンスクの技法書を参考にして漫画を描いたかもしれない。そのとき、読者たちの視線力学はどちらかの開きを想定したものとして働いたのだろうか。

こうした問いを含め、さらにはキム・ヨンスクの事例にみられた特徴が、

他の海賊版作品を描いた経験を持つ漫画作家や、模倣によって漫画表現形式を習得していった韓国の作家全般にいえることなのか、また、読者たちがそれらの表現形式をいかに読み解いていったのかについては、更なる考察が必要である。そして同時に、このような越境とノイズを含んだ表現形式の拡散を記述していく漫画表現論も、必要とされている。

7. 表現形式の断片化と共同体の拡散

さて、以上の議論から、漫画の表現形式の記号性が高いといっても、それは文字のように、模倣によって完全に「習得」できるわけではないし、その読み取りも定着するわけではないという表現形式の越境が持つ特徴が見えてきた。漫画表現形式を習得するためには「なにを模倣の対象とするか」を認識できるリテラシーが必要になるが、それは作品の模倣という行為だけでは達成できない。

最初にも触れたように、表現形式の使用にはいくつかの段階がある。一つは作者による模倣。二つ目は作者共同体による模倣。そして読者による表現形式としての認識である。しかし、漫画が言語や国境を越えて流通するとき、この三段階は一つの市場で完結しなくなる。そうすると、「三段ぶち抜きスタイル画」のように、二つ目までの使用が見られる例や、キム・ヨンスクの事例のように三つ目までの使用がみられるが、それは最初に模倣対象とされたものが持っていた要素のすべてではないような、部分的な使用がおこるのである。これは、作者と読者が言語や国境をまたいで部分的に、断片的にコミュニケーションしてしまうことから生まれる。

漫画表現形式が越境するときには、おけいごとの「型」が習得されていくような伝播を期待することはできない、といえる。「正調」があるわけではない。漫画表現形式の使用のあり方は、コミュニケーションを含んだ動的なものでしかありえない。表現形式が創造性を持つ限り、この性質は変更できない。そしてこのコミュニケーションのダイナミズムは、部分的で断片的なつながりを生み出しながら、表現を拡散させていくのである。

追記

本稿は、『コモンズと文化－文化は誰のものか』（山田奨治編、東京堂出版、2010年）に収録された拙稿「漫画表現形式の越境－韓国における模倣海賊版漫画を事例として」を一部改編したものである。再録を快く許可して下さった山田先生および東京堂出版の皆様をはじめ、関係者の方々に謝意を表します。

参考文献

- 泉信行『漫画をめぐる冒険一下巻』ピアノ・ファイア・パブリッシング、2009年
- 伊藤剛『漫画は変わる－「漫画語り」から「漫画論」へ』青土社、2007年
- 伊藤剛『テヅカ・イズ・デッドーひらかれた漫画表言論へ』NTT出版、2005年
- 金素媛「韓国少女漫画における日本少女漫画の受容－初期少女漫画の視覚表現を中心に」『Core ethics』Vol.5 立命館大学、2009年、99-110頁
- 佐島顕子「韓国少女漫画『森の名前』（金辰）における人と記憶」『福岡女学院大学紀要』15号 人文学部編、2005年、43-60頁
- 佐島顕子「韓国少女漫画研究－黄美那『我らは道に迷った小鳥を見た』を中心に」『福岡女学院大学紀要』13号 人文学部編、2003年、93-127頁
- 白石さや「漫画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
- スコット・マクラウド『マンガ学』岡田斗司夫監訳 美術出版社、1998年（＝McCloud, Scott 1993 Understanding Comics The Invisible Art, Tundra Publishing.）
- 別冊宝島EX『漫画の読み方』宝島社、1995年
- 竹熊健太郎「漫画に『デッサン』は必要か？」別冊宝島EX『漫画の読み方』宝島社、1995年、64-67頁
- 竹宮恵子「模倣が育てる創造の土壌」山田奨治編『模倣と創造のダイナミズム』勉誠出版、2003年、17-48頁
- 秋菊姫「失われた声を探って－軍事政権期における韓国の純情漫画作家たちの抵抗と権利付与」谷川健司・王向華・呉咏梅編著『越境するポピュラーカルチャー』青弓社、2009年、47-80頁
- 夏目房之介「漫画文法におけるコマの法則」別冊宝島EX『漫画の読み方』宝島社、1995年a、196-205頁

- 夏目房之介「コマの基本原理を読み解く」別冊宝島 EX『漫画の読み方』宝島社、1995年b、168-183頁
- 夏目房之介「手塚漫画と漢字のあやしい関係」『漫画の力』晶文社、1996=1999年、196-203頁
- 藤本由香里「少女漫画の源流としての高橋真琴」『漫画研究』Vol.11 日本漫画学界、2007年、64-91頁
- 山中千恵「ドラゴンボールと出会った韓国」伊藤公雄編『漫画の中の<他者>』臨川書店、2008年、96-131頁
- 김용락, 김미림『서사만화 개론』범우사, 1999 (キム・ヨンラク キム・ミリム『叙事漫画概論』ポムサ)
- 김영숙『김영숙 만화작법』도서출판샘, 1988(キム・ヨンスク『キムヨンスク漫画作法』図書出版セム)
- 달토끼「순정만화와 같이 놀기」두고보자『만화세계정북』길찾기, 2004, pp.91-111 (月ウサギ「純情漫画の中で遊ぶ」ドウゴボジャ『漫画世界征服』キルチヤッキ)
- 박인하『골방에서 만난 천국』인물과사상사, 2005(パク・インハ『小部屋であった天国』インムルワササンサ)
- 박인하 2004『장르만화의 세계』살림 .2004 (パク・インハ『ジャンル漫画の世界』サリム)
- 박인하『누가 캔디 를 모함했나』살림, 2000 (パク・インハ『誰がキャンディをまねたのか』サリム)
- 백정숙「소녀세계의 창을 연 업회사」박재동의『한국만화의 선구자들』열화당, 1995, pp. 174-189 (백・조ンス쿠「少女世界の窓を開いたオム・ヒジャ」『韓国漫画の先駆者たち』ヨルフアダン)
- 안수철『만화연출, 나도 할 수 있다』노마드북스, 2008. (アン・スチョル『漫画演出、私にもできる』ノマドブックス)
- 이원복의『만화 프로테크닉』다섯수레, 1991. (イ・ウォンボク『漫画プロテクニック』タソッスレ)
- 최세별최희『만화! 문화 사회학적 읽기』이화여자대학교출판부, 2009. (チェ・セビョル チェ・フブ『漫画! 文化社会学的読み』梨花女子大学出版部)

第2部

漫画と女性：少女・純情・ヤオイ

3

純情漫画の原点としてのオム・ヒジャ — 少女漫画特有の表現との関係から

キム・ソウォン（金素媛）

韓国における女子向けの漫画¹、つまり純情漫画は、日本の少女漫画との類似性によりその影響を大きく受けたとされている²。純情漫画は1950年代末、つまり朝鮮戦争後³に誕生した。戦後間もない頃を時代背景として、少女を主人公にした悲しい物語の純情漫画は、多くの女の子たちに支持され、やがて高い人気を得た。そして1942年に今の北朝鮮にある新義州で生まれたオム・ヒジャ（嚴喜子、엄희자）は、1960年代の純情漫画の黄金期に一世を風靡した作者である。



図1 オム・ヒジャ『幸せの星』第一出版文化社1964: 4-5

- 1 本稿では「漫画」という表現メディアとしての共通点を重視する。
- 2 パク・インハ(2000: 38) ソン(1999: 135) チェ(1995: 120) ノ(2000: 6-7)
- 3 1950年6月25日、朝鮮半島で起きた戦争。1953年休戦。



図2 オム・ヒジャ『幸せの星』(第一出版文化社、1964: 13)

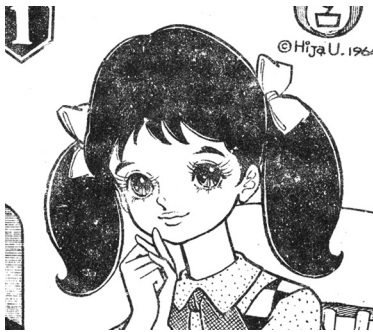


図3 オム・ヒジャ『幸せの星』第一出版文化社1964、扉絵、部分

純情漫画はオム・ヒジャ以前と以後に分けられるといっても過言ではない。例えばペク・ジョンスクは、韓国純情漫画が本格的に始まったのが1960年代半ば、オム・ヒジャの登場からだとしている。(ペク 1995: 175) オム・ヒジャのデビュー作である単行本の『幸せの星』⁴(図1、図2、図3)では、大きな目と、長くて細い身体、長い髪と派手な衣装、多様なコマ割りの活用、花のモチーフを用いた背景の描写など、華麗な人物造形やコマ構成を採用することによって従来の純情漫画とは異なる新しいスタイルが成立した。その際日本の少女漫画の特徴的表現が多数借用されている。

オム・ヒジャが新しいスタイルを漫画で試みたことは韓国純情漫画史において画期的であった。そしてオム・ヒジャの成功は、女性作家が活発な作品創作を始めるきっかけともなった。本稿ではオム・ヒジャの作品を通じて、日本の少女漫画から彼女が受けた影響が純情漫画の視覚表

4 2008年11月に富川漫画情報センターから韓国漫画傑作選として『オム・ヒジャ・コレクション』というタイトルで復刻本発行。コレクションには「幸せの星」、1965年単行本として五星文化社から出版された「姫と騎士」1巻(全59頁)、1967年セナラ文化社から出版された「貴族の娘」1巻(全55頁)、1972年少年韓国日報社から出版された「G線上のアリア」上巻(全97頁)などを収録。

現にどのように表れたかを追究する。

スンジョン

1. 純情漫画の定義

韓国の子供向け漫画は、^{スンジョン}純情漫画という言葉で呼ばれている。富川漫画情報センター（現韓国漫画映像振興院）から出版された『漫画アニメーション辞典』では、純情漫画に対して次のように定義している。

純情漫画の「純情」は辞典的意味での「純真な心、真実できれいな愛」を意味する。初期純情漫画は女性作家によって創作され、10代女子学生を主な読者層としていたが、内容とテーマは主に「愛」であり、絵柄は造形美が極大化されたものと認められる。その後、純情漫画雑誌が創刊されてから、テーマと絵柄が異なっても純情漫画誌に連載される漫画は、全て純情漫画と呼ばれた。しかし、男性作家が純情漫画を描き始め、男子学生も純情漫画を読むようになることによって、状況は少しずつ変わっていった。そして1990年代初め、純情漫画は「愛」だけでなくより一層深く多様な物語を描き、絵柄も多様化されながら進化し始めた。（中略）従って、女性、女の子という性別読者層を想定した上、視覚表現と物語展開において特殊性のある漫画と定義することができる。（キム・イルテ他2008:67）

このように純情漫画は、作品の物語内容と読者層、そして表現的特徴から定義されるのである。純情漫画が持つ独特な視覚表現としては、大き



図4 ハン・ソンハク『永遠な鐘』1958: 138-139

い瞳と細長くデフォルメされた身体などの人物造形、花を用いた華麗なモチーフの使用、そして多様なコマ割りによる演出をあげることができる。さらに女性向けの独特な表現を持つという点においても、日本の少女漫画と同類のものであると言える。

しかし、日本の少女漫画との相違点も多い。まず、純情漫画と対するものは、「少年漫画」ではなく、むしろ子供向けのギャグ漫画に相当する^{ミョラン}明朗漫画である。このことから、韓国漫画の^{マンブア}ジャンルを、日本のような読者層ではなく、物語の特性と表現の特徴から分類する習慣が窺える。韓国漫画は1980年代末まで性別と年齢で細分化された雑誌ではなく、単行本を中心に出版されていたため、ジャンル名が日本のそれらと異なっていたのである⁵。

「純情」という言葉を用いたことについては、キム・ヘジュは「儒教的伝統に忠実な韓国女性たちの愛情観を反映して、韓国的情緒構造を代弁する名称」（キム 2008: 225-252）と述べ、韓国の伝統的な愛を指す語として使用していることに着目する。そして初期の純情漫画はこのような「純情的な物語で、心の優しい主人公の少女が逆境を克服して幸せになるストーリーを持つ作品が多かった。一方パク・インハ（2000）は、純情漫画とは、いわゆる家族漫画が少女向けの漫画として分化していく過程で、少女が主人公である漫画と「家族漫画」を区別するための呼び方であったと述べている⁶。

先行研究では韓国初の純情漫画として、1957年に単行本で発行されたハン・ソンハクの『永遠の鐘』があげられている⁷（図4）。『永遠の鐘』は朝鮮戦争が終わった直後の韓国を背景に、両親と生き別れになった孤児少女スンヒの話を描いている。このような親との生き別れ、貧困ではあるが誠実で心の優しい少女を中心に据え、戦争、父あるいは母の不在、貧困、苦難を乗り越え、幸せな結末を迎えるなどのストーリーは、後に純情漫画

5 韓国初の純情漫画誌は、1988年に創刊された月刊誌『ルネサンス』であり、少年漫画専門誌は『ルネサンス』より1カ月後に創刊された週刊誌『アイキュージャンプ』である。書店から販売される単行本の出版も、これらの雑誌に連載された作品の単行本化から本格的になった。

6 家族の中で起きる様々なできごとを子供を中心に描いた物語が多い。（パク・インハ 2000: 38）

7 ソン・サンイク（1999: 135）パク・インハ（2000: 40-42）ハン・ヨンジュ（2001: 163）を参照。



図5 クォン・ヨンソップ『風よ吹いて』2巻（三葉文化社、1963: 30-31）



図6 クォン・ヨンソップ『靑い灯台』1巻（ヘドン文化社 1967: 27）

の典型的物語となる。初期の純情漫画とは、登場人物の少女たちにそれぞれの苦しみはあるが、それを克服し、幸せになるという話なのである。だが、これらの初期の純情漫画において独特な視覚表現はほとんど見当たらない。例えば、純情漫画の代表的な作者の一人であるクォン・ヨンソップ⁸の場合、初期の作品では少年を主人公とした作品と少女を主人公とした作品の視覚表現の相違はない。だが、オム・ヒジャのデビューとともに純情漫画はストーリー上の特徴の他に表現上の特徴をも持つようになる。

2. 純情漫画の源流としてのオム・ヒジャ

オム・ヒジャが本格的に漫画を描きはじめたのは、チョ・ウォンギ⁹の門下生になってからである。具体的には、チョ・ウォンギがストーリーを構成した1964年の『幸せの星』でプロの純情漫画家としてデビューを果たす。1967年にチョ・ウォンギと結婚することになるが、当時、二人のアシスタントを務めた人とのインタビューによれば、オム・ヒジャの名前で出版された作品の一部はチョ・ウォンギがストーリーを担当したという¹⁰。この共同体制はオム・ヒジャがプロ作家として人気を得た以後にも

8 クォン・ヨンソップ(권영섭, 1939-) 男性。1959年『アリラン(아리랑)』でデビュー。1992年から6年間韓国マンガ家協会会長歴任。

9 チョ・ウォンギ(조원기, 1942-) 男性。1959年『白鳥の夢(백조의 꿈)』でデビュー。1967年純情漫画家であるオム・ヒジャと結婚し、1983年アメリカへ移住。

10 当時チョ・ウォンギとオム・ヒジャのアシスタントであり、後に漫画家としても活動したイ・ソンウンへのインタビュー。取材は2008年8月17日イ・ソンウン氏の自宅で行われた。

継続された¹¹。

純情漫画の表現技法は、オム・ヒジャの登場により様々な変化が起きる。オム・ヒジャがデビュー作に用いた華麗な人物造形とコマ割の演出、「三段ぶち抜きスタイル画」などが他の純情漫画家の作品にも見られるのである。例えば、前述のクォン・ヨンソプの場合、1963年の作品と1967年の作品の表現スタイルは、明らかに異なる(図5、図6)。1967年以降、コマ構成はより自由になり、それまでほとんど同じ大きさであったコマのサイズにも変化がみられる。紙面の端から端まで横に大きく描かれたコマの中に背景や人物を大きく描く演出や、ある場面ではコマ割りをなくし、1ページに一枚の大きな絵を載せるなどの構成が見られる。そして、主人公の少女の髪型や服装などにも変化が見られる。金髪らしく目の大きい少女や、華麗な服で着飾っている少女を登場させるなど、1964年以前の作品とは全く異なる絵柄をみせている。このように人物造形だけではなく、輝く瞳とコマ構成、花のモチーフなど視覚表現の全体にわたって純情漫画的な表現技法が表れたのである。またパク・スサン¹²の作品は1966年以降、1ページに入るコマ数は減り、ひとつひとつのコマのサイズが以前より少し大きくなる。小さくて均等なサイズのコマを並べた1965年の作品とは異なり、より繊細に登場人物と背景を描いている。このように純情漫画には、1964年から1967年の間、つまりオム・ヒジャがデビューを果たした頃以降、視覚表現において大きな変化が現れた。

3. 日本の少女漫画をモデルに

純情漫画と少女漫画の類似点についての言及は多く、韓国の先行研究でも韓国漫画、特に純情漫画というジャンルは、日本の漫画に影響を受けて発展したと言われてきた¹³。だが、少女漫画がいつ、どのような経路で韓国に

11 オム・ヒジャは当時チョ・ウオングの門下生の中で唯一の女性だった。結婚後も夫婦漫画家として活発に活動した二人は、作業の状況によってお互いの仕事に協力し合った(ペク 1995: 182-183)。

12 パク・スサン(박수산, 1940-1984)男性。1964年にデビューし、主に純情漫画を描いたが、1976年頃から少年漫画家として活動。

13 パク・インハ(2000: 38-39)ノ・スインは少女漫画と純情漫画の関連性に着目した修士論文のため、純情漫画家とのインタビューを行い、漫画家個人が少女漫画やその他の日本漫画から受けた影響を述べた。



図7 高橋真琴「あらしをこえて」『少女』光文社、1958年1月：36-37頁

入り、誰によって受け入れられ、どのように変化したかについての研究は、まだほとんど行われていない。さらに、日本の場合、少女雑誌の挿絵、スタイル画、抒情画などが少女漫画史に関係があるといえるが、純情漫画の場合、同類の先行媒体、つまり「少女雑誌」や「少女文化」など漫画の外からの影響はほとんど受けなかった¹⁴。このようなことから、純情漫画は少女漫画

14 韓国で純情漫画が登場したのは、前述した通り、韓国戦争後のことである。それは韓国の少女文化と少女像の成立と関連している。キム・ボクスン(2008: 203-207)によると、「少年」と「青年」と「子供」の概念が成立した近代初期に対し、「少女」の概念は、日本から独立し、戦争が終わった1950年代からはじめて生まれた。日本より比較的遅れていたことについては韓国の低い識字率を挙げる。つまり、1920年代に少女雑誌が活発に創刊された日本とは異なり、韓国において「少女」のための雑誌がほとんど存在しなかった理由を女性の低い就学率に求めているのである。儒教的男尊女卑思想が根強かったため、近代韓国の女性教育の割合は、実に低いものであった。普通学校（現在の初等教育機関）の男女学生の比率からみると、1910年には15:1、1920年には8:1、1930年には5:1、1940年には3:1で、多くの女性に近代的教育を得る機会が与えられていなかったことが分かる。だが、女生数の増加率は、1910年を基準として1911年は137%、1923年には1132%と増加するなど、教育への熱望は高かった。1952年に、朝鮮戦争の途中で、教育法施行令が公布され、同年6月には、戦時中にもかかわらず、義務教育制度が施行された。義務教育制度施行後の全学生における女生数の比率は36.3%、1959年には44.5%に増え、全学生における男女比がほぼ同率になる（キム・ジェイン他2000: 117-120）。このように1953年以降の就学率は、1894年に「高等学校令」が公布された後の日本の状況と似ており、1901年には日本の小学校就学率が女の場合81.8%、1917年には98.4%として急増した時期と同じ様相を見せている。このように韓国に就学率が高まった後、純情漫画や少女小説がほぼ同時に登場するわけで、少女雑誌など少女漫画に先行する媒体があった日本とは異なり、韓国の場合は純情漫画に先行する少女雑誌などの媒体はほとんど存在しなかったとも言える。

を受け入れた上ではじめて発展した可能性は極めて高い。1950年代の少女漫画と1960年代の純情漫画に見られる幾つかの表現技法に着目すると、純情漫画と少女マンガの歴史的関係を論じることができる。それらの表現技法とは、「三段ぶち抜きスタイル画」と「瞳の星」である。

1950年代になると初期少女漫画は、コマ構成において当時の少年漫画とは異なるようになった。特に注目には値するのは「三段ぶち抜きスタイル画」の登場である。「三段ぶち抜きスタイル画」は高橋真琴が新しく試みたコマ構成である。藤本由香里によれば、それは、漫画の頁の縦を上から下まで大きく占めるコマの中にポーズをとっている少女の全身像を描くものであり、また、それは基本的に物語の流れとは関係がない。(藤本 2007: 66-82) そうしたコマ構成が最初に登場した作品は、1958年1月号から『少女』誌に連載された高橋真琴のバレエ・マンガ「あらしをこえて」である(図7)。そしてこのような「三段ぶち抜きスタイル画」はわずか一年余りの期間で『少女クラブ』、『少女ブック』、『なかよし』、『リボン』などほぼすべての少女雑誌に見られるようになった。(藤本 2007: 66-82) 「あらしをこえて」以前にも1コマの中に少女を大きく描いたり、コマの外に身体の一部がはみ出すような表現は存在したが、このようにストーリー展開とは関係のない大きなコマを大胆に描き、その中にポーズを取っている人物を登場させるのは、この作品以前に少女雑誌には見られなかった演出である。高橋真琴は漫画家として活動した期間は短かったが¹⁵、華麗な絵柄と登場人物の衣装、小物、背景を繊細に描き込んだスタイルを生み出し、後の少女漫画に大きな影響を与えた。視覚表現の面で、まだ少年漫画と明確な区別ができない連載漫画が多かった時代において、高橋真琴の登場は少女漫画における大きな革新となった。

韓国の純情漫画研究では、視覚表現に関する分析が極めて稀であるが、筆者の見解では、純情漫画のコマ構成の特徴は、日本の少女漫画と変わらず、韓国で「三段ぶち抜きスタイル画」をはじめて試みたのは、オム・ヒジャであるといえる。

このスタイル画がはじめて登場するのは『幸せの星』(1964年)の1巻

15 高橋真琴は1953年に貸本漫画家としてデビューし、1957年に『少女』の夏の増刊号で短編「悲しみの浜辺」で雑誌デビューを果たした。1962年からは『なかよし』『マーガレット』など少女漫画雑誌の表紙イラスト、巻頭カラー口絵などを描くようになり、漫画家より画家として活躍した。(米澤 2007: 82-83)

4頁である（図1）。この頁には、読者に自己紹介をする少女のモノローグと共に、その少女の全身像が描かれている。本作にスタイル画が2回目に登場するのは、韓国の伝統衣装を着ている少女が膝まで描かれているページである（図2）。少女を囲む四角い線が描かれていないが、スタイル画の変則的なコマ割りであると考えられる。ところが、本作でのスタイル画は、日本の少女漫画とは異なり、物語の延長線上にある。例えば、キャラクターがスタイル画において身につけている洋服は、物語展開を支えるコマで着用している洋服と同じである。このように純情漫画におけるスタイル画は、基本的に作中の物語の一部として用いられたといえる。しかし、例外もある。例えば、前述した伝統衣装は、話の流れとは全く関係のないコマに登場する。それに加え、『幸せの星』には、厳密な意味でのスタイル画とは少し異なる技法も見られる。つまり、2～3コマを縦にぶち抜いて、ストーリーの一場面を大きく描いたコマである。まとめてみると、『幸せの星』1巻の全61ページの中、スタイル画は5回登場したが、この5回の中で、物語の一部のように用いられたコマは4回もある。

オム・ヒジャ以前の純情漫画はストーリー面での特徴から純情漫画だったと言える。主に1ページが5～6コマで構成され、コマの大きさの変化も少なかった。それとは対照的に、オム・ヒジャの『幸せの星』における1ページ当たりのコマ数は4コマが最も多い。人物造形がより細密で、背景や衣装が華麗になったことによって、コマそのものが大きくなり、コマ構成も多様化している。さらにスタイル画の導入によって、物語展開とは直接関係のない絵を描くことが自然になり、より自由なコマ構成が生まれてきた。

オム・ヒジャの作品が人気を得たことによって、純情漫画を制作していた既存の男性作家が視覚表現を変えることもあった。さらに、女性漫画家のデビューは増え、純情漫画が女性の領域として確立してきた。オム・ヒジャ自身はデビュー以後の作品では、スタイル画をあまり使わなかったが¹⁶、他の純情漫画家の作品ではスタイル画を見ることができる。それを頻繁に用いた作家としてはミン・エニが挙げられる。そのスタイル画には台詞が入っているものや、2人の人物が一緒に描かれているものもあった。

16 1965年の作品では「スタイル画」の使用が減り、1966年からはほとんどなくなる。その理由は明らかになっていないが、多くの漫画家に使われてしまったことについての抵抗感か、あるいはオム・ヒジャが日本漫画からの影響から離れて自分のスタイルを求めた結果であるとも考えられる。

当時の読者はスタイル画を違和感なく受け入れたようである。パク・スサンの1968年の『お花を食べる女王』の単行本巻末に「読者広場」というページが設けられ、そのページには読者から投稿されたイラストを載せている¹⁷。このページにもスタイル画のようなものが何枚かあることから一般的な表現として定着したことが分かる。

少女漫画の特徴に華麗な人物造形がある。特に、大きい瞳の中に輝く星は著しい。少女漫画で最初に「瞳に星」を描いたとされているのは「三段ぶち抜きスタイル画」を試みた高橋真琴である¹⁸。しかし、それは日本漫画初の「瞳に星」ではなかった。最初に「瞳に星」を描いたのは、厳密な意味では少女漫画家とはいえ石森章太郎（後に石ノ森章太郎に改名）であった。具体的には、石森が『マンガ少年』誌の1955年2月号に掲載した「二級天使」であるとされている（藤本2007: 86-87）。「二級天使」における瞳に光る星は、漫画の主人公が天使であることを強調するために採用されたと思われる（藤本2007: 86）。それとは対照的に、そのあと様々な少女漫画作品における瞳の中で光る星は、登場人物の怒りや悲しさ、驚きなどの感情を強調し、もしくは涙を表すために用いられてきた。

少女漫画における瞳の星を定着させたとされている高橋真琴は、2006年に小学館クリエイティブから発行された『パリ～東京／さくら並木』の復刻版所収のインタビューで次のように述べている。

いつからだとははっきり言えない、生き生きしてキラキラした少女の瞳の輝きをどうしたら表現できるのか、それが悲しみも喜びもあらゆる感情をたたえる『瞳のなかの星』という表現へとつながった。（高橋真琴2006: 8）

17 読者とのコミュニケーションは、当時の、単行本ベースの純情漫画にとって、雑誌媒体の少女漫画より難しかった。だが、当時の一部の出版社においては、単行本の最後の所に読者が送ったイラストを載せるページを設ける場合もあった。優秀賞、努力賞などが設けられ、受賞作については漫画家のコメントがあったり、優秀作の投稿者は漫画家のアシスタントとして採用される機会もあるとの触れ込みでイラスト募集を行った。または漫画家からのメッセージ、ファンレターの募集、漫画家の次作の予告を載せるなど、制限された状況でも読者とのコミュニケーションを試みた。

18 「そういった混沌へ、少女マンガの変革者として登場する作者がいる。それが高橋真琴だ。（中略）大きな瞳にはまつ毛がびっちり生えた外国風の無表情な少女の絵。美しく派手なカラーとデザイン化された少女趣味の背景を持つあのいかにも『少女マンガらしい！』絵を描く作家だ。」（米澤2007: 78-79）

このように瞳の中の星は、登場人物の考えや感情を表現するものだった。目には見えない内面を、「内声」に加え表したのである。高橋真琴以前にも大きな目と瞳の輝きの描写は存在したが、瞳の輝きを表現するために白くて丸い点を描いたり、目元の涙をひし形の輝きで表すのが普通だった。それに対して高橋真琴は細い線で星の光の発散を描き「星」の形の輝きを表現した。

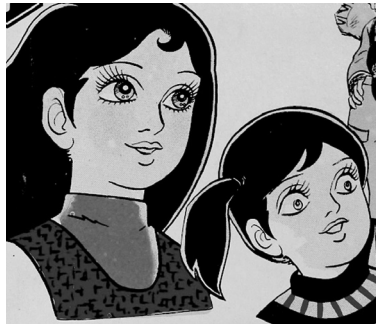


図8 オム・ヒジャ『ひまわりのように後』（株）少年韓国、1978、表紙、部分

少女漫画と同様に純情漫画においても、輝く大きな瞳は、その視覚表現の主な特徴の一つとなっている。オム・ヒジャのデビュー以前の純情漫画には、はっきりした「瞳に星」という視覚表現は見られないが、『幸せの星』からそれが現れている（図2）。ただし、瞳の輝きは星の形ではなく、白い点を複数入れることで表現されていた。正確な意味において純情漫画と同じ形で星の形をしているのは、オム・ヒジャの作品においても、後の作家の作品においても、漫画物語の中のコマよりは、表紙と人物を強調して描いた一部のページに限られていた。1980年代以降同じような傾向が続き、星のような瞳の輝きは一部のコマに限って描かれている。ほとんどの純情漫画では、「瞳に星」の表現は丸くて小さな点を2～3個瞳に描いたものであるが、表紙画や扉絵などでは、瞳の輝きを星の形でそのまま描くことが多い。

純情漫画家としては、ミン・エニの作品に、はっきりと星の形で輝く瞳を見ることができるとは、ミン・エニも全てのコマにおいて星のような輝きを描いてはいなかった。だがミン・エニは、オム・ヒジャより、星のような輝きの表現が多く、男性の目においても瞳の輝きを描いた。オム・ヒジャによる他の純情漫画家への影響は、オム・ヒジャのデビュー前後の作品の比較ではっきり分かる。例えば、1964年までのクォン・ヨンソプの作品で見られる少女は、少年向け漫画の少女の目より丸く大きく描かれたものの、瞳の表現においては、瞳の真ん中に白い円を描き、白い円の下を白い線が円を半分程度囲む形として、瞳の潤いを表現していた。しかし、

オム・ヒジャのデビュー後の作品を見れば、明らかに大きくなった瞳の中に、白い点を複数入れ「瞳に星」を描いている。その一方でパク・スサンは、1965年の作品では、線だけで目を描き、その目の瞳は黒色で塗りつぶされていないが、1966年の扉絵で、星の形で輝く瞳を描きはじめる。このように純情漫画においては、星そのままよりも、瞳の中に白くて小さな円を幾つか描くことにより「瞳に星」が表現された。

少女漫画では、1970年代からこのような「瞳に星」の描写が極端に多くなる傾向が見られるのに対して、韓国では1970年代から純情漫画の派手な表現についての検閲が厳格化されることにより¹⁹、純情漫画特有の表現が消え、大きくて黒い瞳は見られなくなる。オム・ヒジャにおいてもミン・エニにおいても目の表現が大きく変わり、1972年以後の純情漫画は、華やかな表現が定着する以前のような描き方に再び戻るのである。純情漫画において瞳の星をはじめて試みたのはオム・ヒジャであったが、1970年代の作品では、楕円形として細長くなった目に瞳の輝きはほとんど見当たらず、丸い瞳として描かれるだけで、「瞳に星」の形は殆ど残っていない(図8)。オム・ヒジャより華麗な絵を描いたミン・エニも同じく、1970年代半ば以降の作品からは純情漫画の華麗な表現はなくなる。

4. おわりに

日本の場合、少女漫画が一つの漫画ジャンルとして定着する以前に、少女雑誌の読者から人気を得ていた少女小説やその挿絵などがどれほど影響力のあったかに関する先行研究が存在する(米澤 2007: 41-48)。しかし、韓国の場合、純情漫画が表れる前に人気を得たとはっきりいえる雑誌、小説などの媒体は極めて稀であった。本稿でも述べたように近代以降少女雑誌はほぼ存在せず、少女を特定消費者とする文化や、少女を読者とする雑誌はほとんどなかったのである。少女雑誌が登場したのは、オム・ヒジャが

19 1960年から1979年間の韓国は、パク・チョンヒ(朴正熙 1917-1979)大統領による軍事独裁下であり、文化や出版物などが厳しく規制された時期である。漫画における事前審議は、1961年から行われ、1970年代に入ってから強化された。特に純情漫画は、少年向けの漫画よりも規制の対象となった。それは純情漫画が持っていた感性的な物語が退廃的であるとの理由からでもあった。そして検閲は、純情漫画の視覚表現の最も大きい特徴と言える華やかな絵柄まで及んでいた(ソン 1999: 272-277、パク・インハ 2000: 57-59、ノ 2000: 54、パク・ギジュン 2009: 104-111)

デビューしたのと同時期である²⁰。そしてオム・ヒジャという女性作家が女子向けの漫画に導入した新しい表現は、10年程度の比較的短い期間に表現方法として定着したといえる。

上記から明確になったように、視覚表現の特徴を比較し、純情漫画が受容した少女漫画の諸相を具体的に考察する意味は大きい。例えば、高橋真琴が試みた独特のスタイルがわずかその6年後、韓国の新人漫画家であるオム・ヒジャのデビュー作に現れたことが注目に値する。オム・ヒジャが日本の少女漫画から影響を受けたことは確かである。そしてオム・ヒジャによって開拓された純情漫画の新しい表現は後の純情漫画家に影響を与え、1960年代純情漫画の人気を牽引したこの意味も大きい。

参考文献

- 雨宮俊彦・住山晋一・増田のぞみ「マンガ表現の時空(1)ーレイヤーの分解・少女マンガのコマ表現の感性認知記号論ー」『社会学部紀票』33巻2号、関西大学、2002年 53-141頁
- 韓国100周年委員会編「韓国漫画100年記念展図録」한국만화100주년위원회 편 『한국만화 100년 기념도록』 한국만화 100주년 위원회、2009
- 金素媛「韓国少女マンガにおける日本少女マンガの受容」『Core Ethics』 vol.5、立命館大学大学院先端総合学術研究科編、2009年 99-110頁
- 金素媛「日韓少女マンガの比較ー純情漫画の成立と展開を中心にー」立命館大学大学院、博士論文、2011年
- キム・イルテ他「漫画アニメーション辞典」김일테 외 『만화애니메이션 사전』 부천만화정보센터 富川漫画情報センター、2008年
- キム・ジェイン他、「韓国女性教育過程研究」김재인 외 『한국 여성교육의 변천과정 연구』 한국여성개발원、韓国女性開発院、2000年

20 1965年に『女学生』という題名の月刊誌が創刊される。その発刊趣旨は「育って行く世代が美しさを育み、美しい生活感覚とおしゃれな市民としての資質を啓発する雑誌」であった。『女学生』誌は、当時「クローバー文庫」を運営していた漫画家のパク・キジュンに創刊されたが、パク・キジュンは創刊号に「この雑誌は、女学生向けの媒体がなかったため、新しく創刊する」と述べている。そして彼の著書『韓国漫画野史』によると『女学生』は10代の少女を対象とする教養誌であった。(パク・ギジュン 2009: 112)

- キム・ナクホ、パク・インハ 「漫画現代史」 김낙호, 박인하 『만화현대사』 두보 CMC
 돌보 CMC、2010 年
- キム・ヘジュ 「現代美術史研究」 『韓国純情漫画の分析－キム・ヘ
 リンの＜火の剣＞を中心に』 現代美術学会、2008 年 225-
 252 頁 (김혜주 「한국 순정만화의 분석－김혜린의 <불의
 검>을 중심으로」 『현대미술사연구』 현대미술사학회)
- キム・ボクスン 김복순 「소녀의 탄생과 반공주의 서사계보 - 최정희의 '녹색의
 문' 을 중심으로 -」 『한국근대문학연구』 한국근대문학연구회 (「少女の誕生と反
 共産主義叙事系譜－チェ・ジョンヒの「緑の扉」を中心に」 『韓国近代文学研究』 한국近代文
 学研究会編、2008 年 203-234 頁)
- クァク・ソンヨン 곽선영 「여성장르로서의 순정만화의 특성에 관한 연구 - 수용자
 분석을 중심으로 -」 서강대학교 석사논문 (「女性ジャンルとしての純情漫画の
 特徴に関する研究－受容者分析を中心に－」 西江大学大学院 修士論文) 2001
 年
- ソン・サンイク 손상익 『한국만화 통사 하』 시공사 (『韓国漫画通史 下』 時空
 社) 1999
- 高橋真琴 「パリ－東京 さくら並木 読本」 『完全復刻盤 パリ－東京・さくら
 並木』 小学館 2006 年 8 頁
- チェ・ヨル 최열 『한국만화의 역사』 열화당 (『韓国漫画の歴史』 悅話堂) 1995
 年
- ノ・スイン 노수인 「한국 순정만화와 일본 소녀만화의 관계 연구 :
 순정만화가들과의 심층인터뷰를 중심으로」 이화여자대학교 석사논문 (「韓国
 純情漫画と日本少女マンガの関係研究:純情漫画家たちとの深層インタビューを
 中心に」 梨花女子大学 修士論文) 2000 年
- パク・インハ 박인하 『박인하의 순정만화 맛있게 읽기 - 누가 캔디를 모함했나 -
 』살림출판사 『박·인하의純情漫画美味しく読むこと－誰がキャンディをひつか
 けたのか』サルリム) 2000 年
- パク・ギジュン 박기준 『한국만화야사』 한국만화영상진흥원 (『韓国漫画野史』 한국
 漫画映像振興院) 2009 年
- パク・ジェドン 他 박재동 외 『한국만화의선구자들』 열화당 (『韓国漫画の先駆者達
 』 悅話堂) 1995 年
- ハン・ヨンジュ 한영주 『다시 보는 우리만화』 글논그림밭 (『見直す我が漫画』 ク

ルノンクリムパッ) 2001年

藤本由香里「少女マンガの起源としての高橋真琴」『マンガ研究』vol. 11、日本マンガ学会編、2007年 66-82頁

ペク・ジョンスク 백정숙 「소녀세계의창을연업회사」『한국만화의선구자들』열화당、1995 pp. 174-189（「少女世界の窓を開いたオム・ヒジャ」『韓国漫画の先駆者達』悦話堂）

漫画表論家協會 만화평론가협회 『우리 만화가까이보기』눈빛（『我が漫画近くから見る』ヌンビッ）1995年

米沢嘉博 『戦後少女マンガ史』筑摩書房 2007年

ウェブサイト

高橋真琴公式ホームページ 真琴るーむ <http://www.macotogarou.net>

韓国漫画映像振興院 デジタル漫画奎章閣 <http://www.kcomics.net/>

4

純情漫画のいくつかの美学的地形図

ハン・サンジョン（韓尚整）

朴珍媛 訳

はじめに

ある漫画ジャンルを美学的に論じることは可能だろうか。可能である。一つの「ジャンル」とはすでに特定の約束事が形成された領域を称するものなので、その独特な慣習こそ、すなわちそのジャンルの美学になる。我々が韓国で「純情漫画」¹と呼ぶジャンルは他のジャンルよりもその特性が可視的なので、その美学を読み取るのは難しいことではないだろう。

ではこの研究対象にどのような方法で近づけばよいのか。純情漫画の美学を探求するために大きく分けて二つの方法がある。一つは純情漫画そのものの性質に集中することであり²、もう一つは、漫画の全体像から純情漫画を区別し、特徴を見出すことである。本稿では二つ目の方法を用いて研究対象に近づいてみようと思う。この方法は、純情漫画の固有性を他の漫画ジャンルと比較することによって、さらにはっきり認識させるメリットがある。言い換えると、一種の分類的なアプローチである。いくつかの分類基準を提示した上、その基準に沿って全体の漫画を区分し、純情漫画の各特徴がどこに属しているのかを巨視的な観点から把握する方法である。

1 韓国で「純情漫画」と称される作品は、歴史的な観点からすると日本や欧米で「少女漫画」と呼ばれる作品と異なるが、美学的な視点からみると差異がないともいえる。もちろん、その理由は純情漫画というジャンルの形成過程に日本の少女漫画が多くの影響を与えてきた為でもある。

2 筆者の博士論文で用いた方法である（ハン 2007）。

漫画全体を対象とする分類基準を提示することは、言うまでもなく、二つの理由で危険が伴う。まず研究対象が非常に包括的で論議の盲点が生じる可能性が高い。次に漫画全体を対象にする分類基準そのものが研究者の立場によって異なる可能性があるためである。このような危険性を回避するために、本稿は「特定の目的による分類基準」を提示する。特定の目的とは、一方では純情漫画の代表的な特徴を表し、またもう一方ではこのような特性を批判する立場の非論理性を提示するのである。本稿の分類法がこのような特定の目的を乗り越えて普遍化できるのかについては、今後の課題として残したい。

純情漫画に対する社会的な非難の起源は明らかになっていない。しかし1990年代以降、多くの文献からこのジャンルに対する軽視と非難が「固定観念」³となっていたことから推測すると、初期の純情漫画の定着期とされる1960年代にすでに生まれていたのではないと思われる。1980年代に入って純情漫画は急激的に変わり始め、この時期の作品を読んだ読者たちは徐々にこのような非難を批判し始めたが⁴、この作品たちに接してない読者たちの固定観念を払拭することは難しかったようだ⁵。社会的かつ女性的な観点からも興味深いはずの純情漫画に対する非難は、男性中心の社会での女性一般に対する卑下にも似た性格を持つ⁶。つまり「主に男性たちが読む漫画」に比べて「主に女性たちが読む漫画」はその質が劣っているということである。その代表的な意見として、純情漫画は他の漫画に比べて荒唐無稽で非現実的な物語であり、絵が下手なうえ、欧米志向的である

3 「純情漫画は理想的な男女間の優雅な恋を創り出すために綴られた物語という固定観念」、「とりわけ純情漫画にだけ拒否感を感じる」パク・ジェドン（1994: 152,159）

「文化的に最も公認されていない勢力」キム・ソング（1997）

「純情漫画に対する偏見…悪意に満ちた反感」パク・インハ（2000）

4 パク・ヒョンジョン（1998: 338-339）は次のように指摘している。「純情漫画が‘雲をつかむような千篇一律のお姫様の話しか語っていない’というのは偏見からきた無知であり、事実とは異なる […]。「好き嫌いが激しい…、千篇一律なストーリー…顔の1/3が目…、粗悪で間抜け…、嫌悪感に近い…、馬鹿らしいと思う…」などの表現がその例である」

5 1980年代後半の雰囲気を与える文章でもある。「この頃、女の子が読む漫画という非難を受けていた純情漫画が男子学生の間でも好評を得る前例のないことがあったりもした」キム・ヘンリ『『北海の星』を読む』参照

6 ウォン・ユンミも、他のジャンルを含む漫画領域でとりわけ女性漫画に対する学問的研究が不足している理由を「一部…純情漫画たちが女性を自ら卑下し、家父長的な秩序に従わせるという非難から起因したものである」と分析している。ウォン・ユンミ（2001: 2）

などが挙げられる。このような非難の根拠を把握すると同時に、純情漫画の特性を明らかにするため、物語、仮想の性格、視覚的な表現、登場人物といった四つの問題について考えていきたい。

1. 作品の一次的な目的は物語の伝達か否か

まず最初に分析する非難は、純情漫画は荒唐無稽で非現実的な物語であるという主張⁷である。本稿ではこの主張のキーワードである「物語」に接近してみる。漫画の中で最も多くを占めている作品群は、ある物語を伝達することを目的とする漫画である。読者たちが漫画に接するとき、慣習化された読み方、あるいはリテラシーでその物語を享受する。物語を伝達する漫画は大きくフィクション漫画とノンフィクション漫画に分けられる。我々が日常的に接触するのがフィクション漫画だとすると、ノンフィクション漫画は相対的に少なく、ドキュメンタリー漫画、自伝漫画、ルポ漫画などが存在する。専門的な知識の伝達と結合した漫画—寿司やワイン

作品の一次的目的			
物語の伝達		その他	
フィクション漫画	ノンフィクション漫画	知識・情報の伝達	慣習に対する挑戦
純情漫画 （「火の刀」） 少年漫画 （「龍飛不敗」） 専門漫画 （「今日のお酒の味はこんにはは」）	ドキュメンタリー ルポ 自伝 エッセイ 旅行記 （「私が住んでいた龍山」）	学習漫画 （ギリシャ・ローマ神話） 宣伝漫画 （ピラ、官公広報物） 時事漫画	実験漫画 （オリジン）

表 1⁸

や各種スポーツなどはフィクション漫画に含まれる。伝達する知識の正確性と重要性を認知しているが、これを引っ張っていく一次的な目的が物語の展開にあるからである。

物語の伝達が一次的な目的ではない漫画、つまり情報や知識の伝達や、

7 チョン・ヒョンジ (2004: 1) は純情漫画が「ストーリーの非現実性」という指摘を受けていると言及している。

8 「少年漫画」は日本で使われている用語だが、本稿では児童漫画と純情漫画を除いたフィクション漫画をこの用語で呼ぶ。なぜなら武侠漫画、学院漫画、ドラマ漫画などの名称があるが、これらすべてを別途区分して言及するのは難しいからである。また、実験漫画（オリジン）の原題はマーク＝アントワーン・マチュー (Marc-Antoine Mathieu) の「L'Origine」。

既存の漫画の慣習に挑戦する目的を持つ漫画もある。情報や知識伝達を目的とする漫画としては、学習漫画、宣伝漫画、時事漫画などが挙げられる。学習漫画はある程度フィクションと結合してはいるが、一次的な目的は「学習的な内容」の伝達であり、そのために物語を構成しているためノンフィクション漫画に属する。政治的な宣伝物であるピラや、官公庁や企業の広報物として活用される宣伝漫画も、同じく物語を活用しているが主な目的は宣伝である。そして現在進行中の政治的な問題に対して批判的な視線を伝える時事漫画も、同じく主な目的は物語の伝達ではなく批評であり、批判である。実験漫画は、反復的な漫画の創作および約束事の共有に挑戦状を突き出すことが一次的な目的である。

我々は、作品の目的とその目的がしっかり遂行できているのかをみて作品を評価する。物語をしっかり伝達しようとする漫画はそうであってこそ高い評価を受けるし、漫画的な約束事に挑戦しようとする漫画はその挑戦に正当性がないと良い評価を受けられない。例えば、面白い物語を伝達する漫画作品に実験的な態度が欠如しているとしても、悪い評価を下すことはない。しかし、各々の目的に対する価値評価は同等であるとは言いがたい。すべての作品が人間の認識の地平を拡大させるものであるべきという立場をとるなら、漫画の中では実験漫画がもっと高い価値を持つはずであろう。この他に物語の伝達、中でもフィクションかノンフィクションか、または宣伝や学習を目的とするのかによって認識の地平の拡大が制限されるわけではない。アート・スピーゲルマン (Art Spiegelman) の『マウス (Maus)』のような、一時代を揺るがすノンフィクション漫画に出会うこともあるし、逆にフィクション漫画がノンフィクション漫画を超越して我々に感動を与えることもある。

純情漫画は一つのジャンルであり、その物語の多くはフィクションの領域に留まっている。虚構的で荒唐無稽な物語、つまり非現実的な物語であるフィクションを扱う漫画は純情漫画だけでなく、事実上ほとんどの漫画がそれに属する。したがってこのような非難は妥当ではない。おそらく適切な非難とは、「荒唐無稽な物語」の中に何のメッセージもない場合のみ当てはまるものである。しかしこのような非難は漫画一般に当てはまることであり、ある一つのジャンルにだけ該当することではない。

では、ノンフィクション的、情報伝達的、実験的な純情漫画は可能だ

ろうか。その答えは純情漫画のジャンルのな特徴が物語の伝達であるという一次的な目的と遠のく可能性があるという判断のもとで可能であろう。この問題に対して言及するため、次の問題に近づいてみよう。

2. ^{ディエジェーシス}物語世界の性格による分類

すべての漫画作品が固有の一次的な目的によって創作されたのであれば、我々はその創造された世界の性格がどのようなものかによって作品を分類することができるだろう。作品である以上、一定の現実感を含ませることはできるが、「現実」ではない。少なくとも一次的な目的が物語の伝達である各ジャンルは、各々が異なる創造された世界、仮想世界、つまり^{ディエジェーシス}「物語世界（diegesis）」を構築する。

作品一次的目的 物語世界の性格	物語の伝達		その他	
	フィクション	ノンフィクション	知識、情報の伝達	慣習に対する挑戦
意志的／目的的	少年漫画 専門漫画		学習漫画 宣伝漫画	実験漫画
感性的／耽美主義的	純情漫画			実験漫画
現実的		ドキュメンタリー ルポ 自伝など	学習漫画 宣伝漫画 時事漫画	実験漫画

表2

表2を参照してみよう。横列の項目は前章で取り上げた基準によって、また縦列の項目は物語世界の性格によって分けたものである。後者を大きく三つの性格に分けたが、まず最初は「意志的、目的的な」世界である。最も多くの作品がここに属するはずだが、この世界では物語の展開が主人公と主人公の目的のために進められる。地球を守るため、復讐のため、もっと強くなるため、推理のため、幸せになるために、作品世界は主人公とその意志、その熱情、その感情を中心に回る。またこの世界に属する漫画は事件の進行が重要なので、物語の展開が速い。もちろんクライマックスのような瞬間は物語の展開を遅らせるなどの措置を取ることもある。二つ目は感性的、耽美主義的な世界である。この世界ではすべてが感性的で繊細に描写されている。事件の主軸になっているのは主人公たちの関係による内面の世界の変化であり、外部の大きな事件よりはこの関係自体が事件になることが多い。事件の早い展開よりも心理描写により多くの紙面

を割り、現実世界を扱っているとしてもその方法は非常に感性的で主観的である。耽美主義とはこの世界に醜いものは存在しないという考え方である。たとえ邪悪で醜いものでも中和されて描写される。また心理描写に与えられるシェアが大きいので物語の展開が遅い。純情漫画はこのような物語世界を形成する代表的なジャンルである。

三つ目は現実的な世界である。ここではいかなる幻想や夢も現実では存在し得ない。幻想は幻想であり、夢は夢であるだけで、主人公の願いや意志で世界が変わることはない。読者たちが気付かないだけで、このような世界は確かにどこかで存在している。いかなるデフォルメや装飾もなく、ただ見せるだけである。もちろん、だからと言ってこの世界が「リアリティ」を持つものではない。作家によってリアリティが部分的に捕捉されているのである。ドキュメンタリーやルポ、自伝漫画などがここに含まれる。もちろんこのような三つの分類は、三つの性格の中でどのような性格が最も主導的であるかによって判断するしかない。なぜなら、どんな作品でも主人公の意志、主人公の内面状態の描写、主人公をめぐる現実とは別途に存在するからである。

面白いのは、作品の一次的な目的が物語の伝達ではない場合、より多様な物語世界を創り出せるということである。例えば、実験漫画は既存のどんな物語世界とも結合できる。実験漫画が既存の物語世界を活用しないと、既存の漫画の創作と共有の約束に反旗を翻すことは不可能だからである。学習漫画の場合、読者の大半である児童を引き寄せるために、慣れ親しんでいる少年漫画の世界を最も多く活用する。主人公たちは漢字を学ぶため、冒険に出て探検を楽しむ。児童より少し年齢が高い読者層を引き寄せるための学習漫画はもう少し客観的である。「十字軍物語」のような作品は大人たちのための学習、つまり教養漫画である。この類の作品は意図的な物語世界というよりは現実的な物語世界に近い。実際に起こった事件を作家の意図によって再配置してみせるために、必要以上の意志や感情が含まれることはない。学習や宣伝の漫画に最も適応し難いのは、感性的な耽美主義的な世界である。この世界の演出は学習や宣伝のためのアレンジには適さない。

ここで1章で提示した質問に対する答えは導き出された。ノンフィクション漫画や宣伝漫画、学習漫画は純情漫画の領域とは重なりにくいとい

うことである。実験漫画も厳密にいうと感性的な耽美主義の世界と重なることは難しいが、ジャンルの規則を転倒させるためにその世界を活用することは可能であろう。

しかしこうしてみると、我々はすぐにいくつかの矛盾に遭うことになる。例えば、あだち充の「H2」、高橋しんの「最終兵器彼女」のような作品を思い出してみよう。これらの漫画の物語世界はきっと二つ目の世界であろう。では、これらの作品は純情漫画なのか？ そうではない。作品の世界は確かに感性的で繊細である。それにもかかわらず、これらの作品が少年漫画として分類されるのは、ジャンルの規定に物語世界の性格以外にも漫画の視覚的な表現、特に主人公の視覚的な特徴が影響を与えているということからである。後者について分析する前に、まずこれと関連したもう一つのテーマ、漫画での視覚的要素に注目してみよう。これは、純情漫画は絵の質が劣っているという非難に対する反証を提示する過程でもある。

3. 漫画の構成物の種類と構成的な側面

漫画の視覚的な要素とは何か。時々我々は、漫画における視覚的な要素が、読者が具体的に知覚しているすべてのものであることを忘れる。主人公の表現も、背景の表現も、さらに吹き出しやセリフの書体と大きさ、擬音語や擬態語の表現、コマの形と配置の方法まで、すべてが視覚的な要素である。主人公と背景は、作家の演出表現によって紙面のコマに配置される。読者たちはこの演出と、吹き出し内外に置かれている文字を同時的

構成物の種類		具体的次元の構成物				抽象的次元の構成物
		人物	背景および装飾	コマと吹き出し、コマ構成	文字(発話、擬音語、擬態語)	事件の発生、展開、解決
構成的側面	視覚的	スタイルおよび行動様式	スタイル	大きさ、形	文字の形態	
	文学的	人物の名前	描写		文字の意味	
抽象的側面	敘事的	人物設定	視空間的背景の設定	事件の配列と配置、物語の開始から終わりまでの展開方法		

表 3. 漫画の構成物の種類と構成的な側面

に読み進めて、頭の中でゆっくり物語を構成する。したがって、漫画において視覚的な要素とは、物語をしっかりと伝達するために最も基本的なものである⁹。もちろん、文字は言葉を表す記号的な要素でもあるが、それが視覚的に提示されることを考慮すれば、視覚的な要素が漫画の最も基本的な要素であるといえる。

しかしこの特性が、漫画にとって、文学性より美術性の方がより重要であるということを意味してはいない。事実上、漫画は文学にも美術にも完璧に属することは難しい。漫画の文字テキスト(会話と独白、ナレーションなど)は文学的であるし、漫画の視覚的な表現は美術的であるが、全体的に見てみると漫画はただ「漫画的」であるだけである。なお、本稿で「漫画的」というのは、視覚的な要素(人物、背景、吹き出し、文字、コマ、コマ割りなど)と文字的な要素が総括的、叙事的な演出を通じてメッセージ(物語)を伝達する固有の表現形式を意味する。

また、漫画で視覚的な要素が重要だという主張は、必ずしも漫画家の画力が上手でないといけないことを意味しない。もちろん視覚的な要素としての絵は、文字では到底表現できない強力な魅力を発揮する可能性をもつ。しかし、逆に絵では表現し難いものを文字には提示できるという意味も成立する。さらに、演出力が不足している上手な絵、叙事的に全く魅力のない上手な絵は、漫画とは無関係な美術的な魅力があるだけである。

表3を見てみよう。混乱を避けるために、筆者は漫画の構成物を大きく具体的な次元(人物、背景および装飾、コマと吹き出し、コマ構成、文字)、そして抽象的な次元(事件の発生と展開、解決)に分類した。具体的な次元の構成物は、読者が目で直接確認できる要素であり、メッセージ(物語)を伝達するために配置されている物語の具体的な構成要素である。どのように事件を誘発して、どのような過程を経て、どのような結果に至るのかを、目的によって具体的な構成物として配置させるのである。

そしてこれらの構成物を構成的な側面(つまり、縦列の項目)でみる場合も、やはり具体的な側面と抽象的な側面に分けられる。具体的な側面とは視覚的、文字的な側面を指す。読者は主人公を名前で(文字的に)、または顔で(視覚的に)認知する。背景や装飾を見てここがどこなのかを認識したり、文

9 漫画は視覚的なものが優先的に知覚される物語形式であるという認識は、フランスの学界で普遍的に見受けられる。Peeters (1998) を参照。

字を読んでその時間と場所を把握する。また、コマと吹き出しの大きさと形によっても意味が変わる。もちろん、その判断は相対的である。今見ているコマや吹き出しがどのような意味を持つのかは、他のコマと吹き出しとの比較を通してはじめてわかる。太い枠線のある吹き出しは細い枠線で描かれた吹き出しに比べて強い口調を表すこともあるし、時間が現在であることを示唆することもある。さらにコマ構成が規則的であるか、または不規則的であるかによって、主人公たちの感情の度合いが変化することや物語の展開のスピードが変化することがある。文字表現には大きく分けて、人物たちが直接話したり考えたりするものと、音や動作を真似する擬音語や擬態語のものがある。文字的な側面がそれらの意味を指すのに対し、視覚的な側面はその文字の性格を表す。10ポイントの大きさの感嘆詞と20ポイントの感嘆詞は同じ意味ではない。叙事的な側面は、人物、背景および装飾、コマと吹き出し、コマ構成、文字という紙面上のすべての構成物の視覚的、文字的側面を使って構築される。

ところが、「純情漫画は絵のレベルが低い」という非難はそれ自体が非論理的であるが、相変わらず残っている。1998年、純情漫画雑誌『ナイン』がその男性の連載作家を対象に行ったインタビューをみると(チョン・ヒョンジ 1999: 48-52)、興味深い点がいくつか見えてくる。「女性作家は線一本一本は緻密で独特な雰囲気を含んでいるが、デッサンは男性作家より劣るという評価を受けている」という司会者の挙げる点については、キム・ジュンボムが「男性作家たちが女性作家たちよりデッサンが正確だという

目的	領域	ジャンル	人物の視覚的特徴
物語の伝達	フィクション漫画	児童用漫画	2-4頭身 コミカルな変形
		少年漫画	5-8頭身 理想的事実主義
	純情漫画	7-8頭身 理想的耽美主義	
	ノンフィクション漫画	ドキュメンタリー、ルポ	5-6頭身 事実的変形
その他	情報伝達	学習漫画、宣伝漫画、時事漫画	2-4頭身/5-6頭身/7-8頭身 内容によって混用
	慣習挑戦	実験漫画	2-4頭身/5-6頭身/7-8頭身 内容によって混用

表 4. 各ジャンルによる主人公の視覚的スタイル

のはとても危険な発言だ。私は妥当ではないと思う」、キム・ジンテは「以前はそのような傾向もなくはなかったが、最近はどうやましいくらい絵が上手な女性作家も多い」、チョ・ミンヒョプは「[...] 絵のジャンルによって優劣をつけ、分類するために天秤にかけるのは適切ではない」と指摘する。しかし別のインタビューで、パク・ムジクは「男性漫画は純情漫画より豊かである。構成、演出、アングル、キャラクターなどで男性作家たちがより豊かな表現をする。またデッサンも男性作家たちが優れている」として、先の『ナイン』誌が行ったインタビューにおける他の作家たちの発言については「男性作家たちの謙虚な言葉として受け取ったほうがいい」と述べた。パク・ムジクの言葉から、1990年代末までこのような認識が残っていたこと、そして純情漫画の画力を蔑視するような認識は適切ではないにもかかわらず1990年代末まで残っていたことが分かる。

しかし、上述のように漫画は視覚的な要素が重要ではあるが、決して絵だけで構成されているものではない。いくら絵が上手でも漫画的に演出できなければ意味がない。純情漫画の画力が低いというような評価よりも、特定の漫画作品の場合、演出方法により多くの努力が必要であるというのが有益な批評と言えるだろう。

4. 主人公の視覚的特徴

金髪に長い手足、8頭身の純情漫画の主人公たちは欧米志向的であるという非難を受けてきた。まるで、他のジャンルは欧米と無関係であるかのような、または他のジャンルの主人公は約束事に応じて造形されない¹⁰かのような主張である。主人公の視覚的な特徴は、物語世界の性格と不可分の関係にある¹¹。上述のように、漫画での視覚的要素が、読者が漫画と向かい合う際のすべてであり、そして判断する以前にすでに感知されるものであるが故に、これを通じて物語世界との関連性が構築されることはいうまでもないだろう。事実、漫画に登場する主人公の視覚的な表現は、そのジャンルを連想させる最も代表的な指標の一つである。なぜなら、多くの

10 パク・ムジク (1999: 315-316) も、同じくこのようなところが「約束事」の領域に入ると指摘している。

11 「あるキャラクターのあり方は、その視覚表現の性向と密接に関連している」(Rey 1978: 36)

物語的表現と同様に、主人公たちは「紙上の存在 (être de papier)」として物語を引っ張って事件を起こし、読者を感情移入させる主体であるからである。各主人公の具体的な設定と、その作品の性格規定を切り離すことはできない。主人公が英雄的な特性を持ち得ていないなら、英雄伝は作れない。物語の最初にこのような特性が隠れていることもあるが、英雄伝に英雄は必要不可欠である。このような性格的な特徴は、主人公の慣習・約束事に応じて造形する方法からも表れている。読者たちは主人公の視覚的な特徴によって、この物語世界がどのような性格を持っているかを推定することができる。

もちろん、故意的にこのような慣習を破ることも可能である。程度の差はあるが、実験漫画的な接近方法である。したがって、実験漫画を特に視覚的な特徴で分類することは難しい。また、知識や情報伝達を目的とする学習漫画と宣伝漫画も視覚的な表現が固定されず、想定読者がどの層なのかによって表現の設定が変わることが多い。このように物語の伝達を一次的な目的としない漫画の場合、視覚的表現によってジャンルを区分することは難しい。

その反面、物語の伝達を目的とする漫画の場合は、その他の目的を持つ漫画よりも視覚的な特徴でジャンルを分けることが簡単である。ノンフィクション漫画はその物語世界の性格上、登場人物も現実の人間に割合に近い。最も長い歴史を持つジャンルの一つである児童向け漫画の主人公は、読者に愛されるにふさわしい可愛い姿に形づくられる。最も多く用いられる表現はコミカルなものであるが、これは当然ながら視覚的な特徴によるジャンルの区分である。もし、児童の多くが共有している学習漫画を含めると、これ以上視覚的な特徴で児童漫画を区分することはできなくなる。少なくとも漫画が読める年齢、6歳から10歳程度までが対象である児童漫画の主人公は2頭身から4頭身で、主にコミカルな姿で登場するとみて良い。

純情漫画と児童漫画を除いて、ほとんどのフィクション漫画を包括する少年漫画の主人公は5頭身から8頭身の間を往復する。作画表現によって5頭身になることや、8頭身になる場合もある。このような変形を「理想的事実主義」と称するが、もともとこの用語は欧米でメビウス (Moebius) の「ブルーベリー (Blueberry)」の主人公のような人物を指して使われて

きた。この主人公は7-8頭身でハンサムであり、現実とそれほど離れてはいないが間違いなく理想化されている。韓国の場合、5-6頭身の表現がよりふさわしいと思われる。現代ではそうでもないことがしばしばあるが、東洋人の体型で7-8頭身は一般的ではないからである。児童漫画や純情漫画に比べると、現実の人物とその姿形の程度が現実的であるといえるが、厳密に言えば現実的ではないし、慣習的に理想的である。まるで古典時代における理想的な人間のように、この類の主人公たちは真善美の三位一体を追及する。もし身体の一部に問題がある場合は、その原因はとても高尚な目的のための犠牲や、または精神的な剛健さや美しさがそれに変わる価値になる。

7-8頭身の場合も少なくないが、空想性が強いジャンルで特にそういった傾向がみられ、そうでない作品にも見られることがある。では、彼らも同じく現実主義と呼べるのか。むしろ「理想性」がより強いのではないか。つまり、現実性より理想性が強いが、そうだとしても純情漫画の「理想的耽美主義」とは明らかに異なっているのである。なぜなら、純情漫画の人物造形は非常に例外的であるからである。

物語の繊細さと、視覚表現の耽美主義は相関関係にあり、純情漫画の物語世界＝物語世界を「耽美主義」だと特徴づけると、人物の造形もやはり耽美主義的になる。もちろん1980年代の純情漫画に比べると、2000年代の作品たちはこのような慣習からより自由になったが、人物の表現は他のジャンルと相変わらず異なっている。純情漫画における最高の価値は美しさである。しかしこの美しさは普遍的なものではない。特定の歴史的、慣習的な過程を経て、「美しいもの」として読者たちに認められている美しさである。純情漫画というジャンルから離れると、この美しさは有効ではなくなる。まさにそのために非難されてきた。

しかし実際は、すべてのジャンルにおいて主人公の表象は歴史的で慣習的に構成されたものである。漫画という表現形式が成立したのが欧米である以上、実はすべてのジャンルの主人公の表象は欧米的な慣習に影響を受けており、現在に至っては欧米から一方的ではなく、相互にジャンル同士が影響を与え合っている。むしろ大局的にみると、他のジャンルがすでに欧米で存在していた反面、女の子向けの漫画は日本で生まれ、2000年代前まで欧米に定着しなかったジャンルである。西洋的な人物の姿を採用

したが、この面ではきわめて創造的であったさえといえる。したがって、主人公の表現が欧米志向的であるというのは合理的な批判ではない。ファンタジーとしての8頭身や、表現上の欧米化を非難できないなら、純情漫画の視覚的表現も同じく非難することはできないはずである。作品の美学的価値は、少なくとも絵だけで——重要ではあるが——決定できるものではない。

まとめてみれば、本稿が2章の最後で投げかけた疑問については、たとえ繊細で「純情」的な物語世界ではあっても上記のような慣習的な主人公造形を活用しないなら、純情漫画に分類できないという答えが得られたのである。

終わりに

純情漫画特有の慣習は、歴史的背景も美学的必然性もある。最初に少女漫画という領域が目指した感性的、耽美主義的な表現が、独特な表現を生み出し、繰り返し使うことで慣習的な表現となった。もしこの時期にアール・ヌーヴォー（Art Nouveau）やアール・デコ（Art Déco）などの耽美主義的な表現や、西欧から輸入されたファッション雑誌などがなかったなら、今日馴染みのある慣習は存在しなかったのだろう。視覚的な次元で、また物語世界の次元で、そして演出的な次元で純情漫画の美学は他のジャンルとは明らかに異なっている。しかしもう少し検討してみると、その表現は歴史的に絶えず変化してきた。純情漫画の基本的な脈絡がそのまま維持されてきたとしても、1950年代の日本の少女漫画と2010年代の韓国の純情漫画が同一のものであるとは言い難い。にもかかわらず、純情漫画に対する先入観は残り続けている¹²。上述の「H2」や「最終兵器彼女」のようにあるジャンルの部分的な特徴を完璧に借用して活用する作品もある。言い換えれば、ジャンルの規則がお互いに混在しているのである。本来、ジャンルは固定されたものではない。韓国特有のジャンルである感性小説や、恋愛小説、ファッション・イラスト、表紙のデザインなどが純情漫画の中に溶け込んできたように、純情漫画の規則も他ジャンルへ、他の表現

12 「絵柄がおかしい。人体の比率が合わない。台詞が幼稚である。いつも恋愛ばかり描く。そんな男の人がこの世にいるわけがない。絵に落ち着きがない」などの表現は今日でも見当たる。「純情漫画を悪く言わないで [순정만화를 욕하지 말라]」『ハンソン [한손]』

様式へと移行行くこともある。また、ノンフィクションや実験的な試みが続くと、純情漫画の境界線が崩れることもあるだろう。これらのすべては肯定的なサインである。ジャンルの美学を探ることは、ジャンルを強固に守ろうということではない。一つのジャンルを分析することは他のジャンルもともに考察するチャンスでもあり、漫画自体をより深く考察できる機会でもある。本稿は純情漫画というジャンルの地形図を、全体を俯瞰しながら試験的に描いたのである。

参考文献

- ウォン・ユンミ「純情漫画ジャンルに表れるセクシュアリティと受容様相に関する研究」、西江大学 修士学位論文、2001年(원윤미, 「순정만화 장르에 나타난 섹슈얼리티와 수용양상에 관한 연구」, 서강대학교석사학위논문)
- キム・ソンギ「少女よ、扉を開けよ」『シネ 21』1997年6月10日(김성기, 「소녀여, 문을 열어라」, 『시네 21』.)
- チョン・ヒョンジ「純情漫画のジャンルの特性に関する研究」、世宗大学 修士学位論文、2004(전현지, 「순정만화의 장르적 특성에 대한 연구」, 세종대학교 석사학위논문)
- 「特集 女性漫画『ナイン』の男性漫画家たち 純情漫画界に飛び込んだ以上、適宜目立ちたい」、『ナイン』1998年2月号、48-52頁(「특집 여자만화 『나인』의 남자만화가들 순정만화계에 뛰어든 이상 알아서 각자 튀겠다」)
- パク・インハ「誰がキャディをひっかけたか」、サルリム、2000年(박인하, 『누가 캔디를 모함했나』, 살림)
- パク・ジェドン『漫画、マイ・ラブ』チイン出版社、1994年(박재동, 『만화, 내 사랑』, 지인출판사.)
- パク・ヒョンジョン「芸術—時代と不和する巨大な幻想—から漫画の独立を」『ナイン』1998年11月号、338-339頁(박현정, 「예술 - 시대와 불화하는 거대한 환상 - 으로부터 만화의 독립을」.)
- パク・ムジク「純情漫画の定義」『ナイン』1994年4月号、315-316頁(박무직, 「순정만화의 정의」.)
- REY Alain, *Les Spectres de la bande, essai sur la BD*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1978.

5

少女マンガを支えた読者共同体のゆくえ — 1990年代の『りぼん』から

倉持佳代子

はじめに

韓国の「純情漫画」が、その名前の通り、テーマで括られるものであるならば、日本の「少女マンガ」は、主体によって括られている。その差は一体何か。それは日本のマンガが、「雑誌」によって形成されてきたことは大きいだろう。韓国の純情漫画においても、1988年に雑誌『ルネサンス』を嚆矢に、1990年代から現在にかけて、数多くの純情漫画専門の雑誌が創刊されたが、そのほとんどが2年のうちに廃刊となり、現在では数誌にとどまっている状況だという（金2010: 99-101）。そうした点からも、「マンガ雑誌」は日本特有のマンガ事情といえる。特に、少女マンガ誌は、マンガだけでなく、ふろくや読み物のコーナーなどにいたるまで、独自のポリシーをもって展開され、読者は自分の好みにあった雑誌を選んで購読し、共同体を形成してきた。過去の論考では、「少女マンガ」のジャンルは、表現やテーマによって語られることが多かったが、「少女マンガ」というジャンルは、読者共同体によって形成されるものではないだろうか？

この仮説を検証するために、本稿では、少女マンガ史上最高発行部数255万部を達成した1990年代の『りぼん』に着目してみたい。

1. 『りぼん』のなりたちと『りぼん』の色

『りぼん』が創刊されたのは、1955年9月号（発売は8月）。集英社より、

『少女ブック』の妹雑誌の位置づけで、月刊マンガ誌として誕生した。編集方針は、「愛・夢・笑い」だ。当時の少女マンガ誌は、まだ新興ジャンルで作家不足だったことゆえに、「男女の新進気鋭新進気鋭のマンガ家達が混じって活躍し、漫画の実験場として刺激的な場所」（ヤマダ 2006: 407）であった。『りぼん』でも、まだ無名だった頃の赤塚不二夫、横山光輝などの男性マンガ家が活躍し、赤塚は「ひみつのアッコちゃん」（1962）、横山は「魔法使いサリー」¹（1966）などを本誌から誕生させている。同時に、牧美也子、水野英子など、女性マンガ家も活躍し始め、『りぼん』においては、牧美也子は「マキの口笛」（1960）、水野英子の「ハニーハニーのすてきな冒険」（1966）などが連載され、読者の人気を集めた。『りぼん』の中心作家は、男性作家から女性作家にシフトしていったが、その理由は、女性作家の感性が、読者の少女達のニーズにマッチしたからだろう。例えば、主人公のファッションスタイルを描くことは、男性作家にとっては、なかなか大変な作業だったようである（巴、水野、竹宮 2011: 84）²。当時の読者は、洋服は買うより、母親に作ってもらえることが多かったようで、マンガに登場するファッションは、母親に作ってもらいたい服のイメージを伝えるものとしても、重要だった。そうした状況は、1967年に発売した着せ替え人形「リカちゃん」が、牧の描くマンガの少女をモデルにしたという逸話からも窺えるだろう。また、1960年代後半には、水野のアシスタントも務めた北島洋子など、少し下の世代も活躍しはじめるが、北島の「スイートララ」（1968）でも、登場ファッションは読者の人気を得る大きな一因で、連載開始から毎月のように表紙画に使用されるなど看板作品となった。1960年代までの『りぼん』では、作品に高いファッション性が求められる傾向があったが、連載の作家達は『りぼん』だけでなく、他の雑誌などでも横断的に仕事をこなしていたため、『りぼん』ならではの特徴とは言いがたい。つまり、この時代までは、それぞれの雑誌の色というものはまだ薄かった。雑誌ごとの読者共同体というものも、そこまではつきりとしたものはなかっただろう。では、『りぼん』たる色が生まれた

1 連載第5回までは「魔法使いサニー」のタイトルである。

2 2011年に開催された『少女マンガの世界 原画'（ダッシュ）10年の軌跡』展のオープニングイベントの鼎談にて、「女の子は何を好むかわからない」など、巴里夫が当時の男性作家が少女マンガのファッションを描く上で、苦労した点などを語っている。

のはいつだったのか？

『りぼん』と『りぼんコミック』こそが、70年の台風の目だった」（米澤1987:6）とあるが、1967年に設立した「りぼん新人漫画賞」は、新人発掘の場として役割を發揮し、準入選に一条ゆかりと弓月光、佳作にもりたじゅんが選ばれ、3人とも翌年にデビューを果たしている。この3人について、元『りぼん』編集者の石原富夫は、「『りぼん』が少女児童誌から、“少女漫画”雑誌へと、かなり強引に大変革していかなければならなかった、あの最もスリリングな時代をともに戦った<戦友>」（石原2012:232）と語っている。デビュー以降、特に一条ゆかりは『りぼん』で別格の存在感を表し、「デザイナー」（1974）などの一連の作品で、一筋縄ではいかない愛の形や女性の自立を描いた。また、『りぼんコミック』は、1968年から1971年に刊行された『りぼん』の派生誌で、短編作品を中心に掲載した雑誌だが、マニアからは、雑誌『COM』と並んで人気があったらしく、「あすな、矢代等の意欲的作家に加え、新人に場を開放することで、それまでは考えられなかったテーマ、メッセージ性を持つ作品を次々と打ち出していく」（米澤1987:97）雑誌であった。1969年には、同誌で山岸涼子がデビューし、その後、『りぼん』で「アラベスク」（1973）の連載を開始している。「アラベスク」は、戦後の少女マンガにおいて長らく憧れの象徴でしかすぎなかったバレエを、初めて本格的なバレエをして描いたことでエポックメイキングな作品であった。深遠なドラマが、『りぼん』に登場したのが、1970年代であった。こうした現象は、『りぼん』だけではなく、少女マンガ誌全体に巻き起こったものだった。他誌では、一条や山岸と同世代の、里中満智子、池田理代子、萩尾望都、竹宮恵子、大島弓子など、戦後世代の作家が才能を開花させていた。綿密な時代考証を基に描かれた歴史ドラマ、少年愛の耽美な世界、複雑な設定で繰り広げられるSFなど、多様なテーマの作品が次々に登場し、少女マンガは革新の時期を迎えた。『りぼん』もそうした波の中にあり、大きな転換期を迎えていたのだ。

しかし、『りぼん』は、少女マンガの新しい表現を追求する方向ではなく、等身大の「憧れ」の世界を描いていくことを選ぶ。それが「乙女ちっくマンガ」の登場である。「乙女ちっくマンガ（以下、乙女ちっ

くと略す)」とは、1970年代前半から半ばにかけてデビューした陸奥A子、田渕由美子、太刀掛秀子が描いた作品群の総称である。「乙女チック」の登場について、先行研究では、「一条ゆかりを始めとする『りぼん』グループは、行けるところまで行こうとする考えで表現性を強めた結果、本来の同誌の読者たる小中学生から遊離しつつあった。そこで今一度バランスを取り戻すために浮上してきたのは、新しいファッション（アイビー）、少女のつぶやき、恋の夢をセンス良く描く陸奥A子だった。フワフワした絵、やさしいムード、それは少女マンガが忘れようとしていた、あたたかで少女っぽい夢の世界であったのだ。（略）少女マンガは、読者である少女がときめきを、夢を共有するために読まれる。いや、夢をみるためのきっかけ、それが少女まんがだ。“おとめチック”はそうした装置として少女マンガの復活だったのだ。24年組、あるいは耽美派の内包していた“新少女趣味”は一般的なものになりえなかった。」（米澤1987:109）とある。読者の憧れる可愛いライフスタイルが詰まった「乙女チック」は、1960年代までの少女マンガが描く憧れの世界とも似ているようだが、それらよりは、もっと読者の手に届きそうな身近な憧れであった。また、「これこそ＜私＞を読むモデル、＜関係性モデル＞としての少女マンガの始まりです。（略）ありそうもない経験の＜代理体験＞ではなく、現実の＜私＞やその周りの＜世界＞を、どう解釈するかが問題になっています。」（宮台1993=2007:83）とあるが、等身大の主人公の心情が物語のテーマとなる。『りぼん』は、波瀾万丈な代理体験ものではなく、読者が共感できる身近な設定と舞台を描いていく方向を選んだのだ。この方向性は、その後の『りぼん』独自の色となっていく。ピュアな少女の恋、悩み、成長を描く王道の乙女路線の『りぼん』が誕生した。

「読者は小・中学生時代から10代、20代とその成長過程のなかで、限られた「おこづかい」の範囲で手に入る1冊数百円の雑誌を通して、さまざまなタイプの異なる領域の作品群に網羅的に、定期的に、そして反復的に接触する。そのような受容の仕方を通して、さまざまなタイプの＜私＞のモデルに出会い、登場人物たちの内面やそこに描かれた関係をシミュレートしたうえで、いわば少女マンガを教科書として、読者たちは現実世界に向き合うことになる。」（増田2008:6）というよ

うに、『りぼん』においても、時代に応じて、さまざまなタイプのヒロイン像を登場させている。例えば、1970年代の「乙女ちっく」のヒロインでは、どちらかといえば内気で、男の子と目があえば赤面してしまうような女の子が多かったが、1980年代になると、より強い女の子がヒロインとして登場する。池野恋の「ときめきトゥナイト」（1982）では、ヒロインは、冒頭から片思いの相手にアタックを繰り返しているし、水沢めぐみの「姫ちゃんのリボン」（1990）では、男の子



図1 『りぼん』1994年2月号

にもとびげりしてしまうような元気な女の子が主演となる。また、藤井みほなの「パッション♥ガールズ」（1994）では、バブル期を象徴するようなセクシーなボディコンに身を纏い、自らの容姿に自信たっぷりの女の子が活躍した。そうしたキャラクター達は、読者に、さまざまなタイプの〈私〉をシミュレートさせるものとなった。しかし、どんなヒロインでも、一貫しているのは、ピュアな恋心である。そこがぶれないため、どんな奇抜な設定でも、読者は共感しながら読むことが可能であった。

また、「乙女ちっく」の現象は、表現や物語の問題に限らない。「乙女ちっく」は付録にも大きな影響を与えたのだ。1974年以前の『りぼん』の付録は、人気アイドルのプロマイドや別冊ふるくのマンガ本が主流であったが、「乙女ちっく」以後は、マンガ家たちのイラストをあしらったノートやティッシュ、紙製の組立式のボックスなどが主流になる。当時流行した「アイビーファッション」を取り入れたイラスト入りの「ふるく」は、大学生にも人気を博したため、「乙女ちっく」は、本来の『りぼん』のターゲットである小中学生に向けた揺り戻しの動きにはならず、むしろ対象年齢を引き上げる一因にもなった。大塚英志は、この「乙女ちっく」の付録が、「ファンシーグッズ」³のはしりであったとし、「乙

3 「ファンシーグッズ」とは、キャラクターの人気を前提で商品化される「キャラクターグッズ」とは異なり、イラストそのものに前提とする物語が存在しない。

「乙女ちっく」が提示した憧れは 1980 年代にかけて、ファンシーグッズのショップ・サンリオの台頭、『anan』や『オリーブ』などのファッション雑誌の登場により、現実の世界で再現可能なものになったと指摘する。当時、大学生にも受容された「乙女ちっく」の付録の役割は、サンリオやファッション雑誌が代わって担ったのだ⁴。

しかし、「乙女ちっく」の付録がそこで衰退したわけではない。「乙女ちっく」の紙もの付録の高いデザイン性は、その後の付録にも受け継がれた。付録は 1990 年代にいたるまで、『りぼん』の目玉として人気を博した。1980 年代以降の付録は、本来の対象である小中学生の読者に受容され、学校生活などで活用されていたが、一種のコミュニケーションツールとしても役割を發揮した。「あの子は『りぼん』派。この子は『なかよし』派。」など、使用している付録によってクラスメイトの好みを知ることができ、付録を目印に、共通のマンガの話題で盛り上がることも多かった。当時、『りぼん』を読んでいる女の子を「りぼんっこ」と呼んでいたが、「りぼんっこ」は、付録によって結びつき、一つのグループを形成し、仲良くなる傾向があった。つまり、「りぼんっこ」たる読者共同体が形成され始めたのが 1970 年代で、1980 年代から 1990 年代にかけては、この共同体がさらに増加していくのだ。

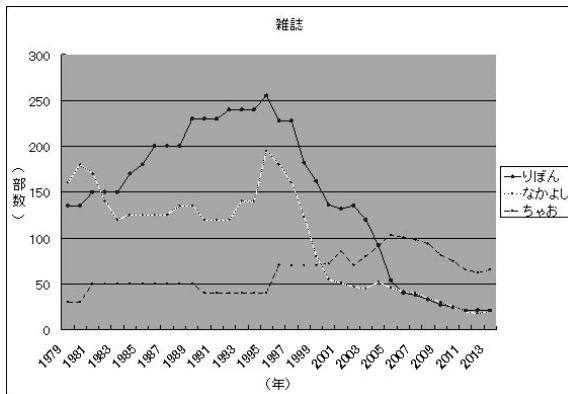


図2 『りぼん』の平均発行部数の変遷 (1979-2013)
 ※ 1979-2004 年までのデータは、『雑誌新聞総かたろぐ』1979-2004 年度版より、2005-2013 年までのデータは、『マガジンデータ』2005-2013 年度版を参照にグラフ化した。

4 大塚英志は、『たそがれ時に見つけたもの』において、74 年に始まり、70 年代後半にピークを迎え、83 年には終息した「乙女ちっくまんが」ブームを、「80 年代の消費社会の時代の始まりの風景」と位置づけている。

2. 少女マンガ誌の頂点へ 2つの視点から

1986年2月号の『りぼん』の表紙には、「ありがとう200万部達成！！」のコピーが入り、当時、掲載していた作品にもキャッチコピーとして採用された。例えば、柊あおいの「星の瞳のシルエット」では、「200万乙女が今、夢中！！」というキャッチフレーズがつけられている。1994年2月号には、「ヤッタネ！255万部 史上最大部数」（図1）と表紙にコピーが入り、売上部数の頂点を迎えたことを伝えた。売上部数の変遷は、図2にも、まとめている。部数とも対照しながら、2つの視点で、「りぼんっこ」の増加について、検証してみたい。

2.1 「りぼん NEW 漫画スクール」の戦略

1967年の「りぼん新人漫画賞」の設立は、一条ゆかりらを輩出したが、同時期より、有能な新人を育てる目的で開設されたのが、「りぼん漫画スクール」である。このシステムについては、少女マンガ誌では、『別冊マーガレット』の元編集長・小長井信晶が先駆者の一人であった。小長井は、「新人賞ではなく、もっと即戦力になる、マンガ家志望者とじかにコミュニケーションがとれる添削システムができないか」（小長井2011: 44）と考え、投稿作に細かな寸評をつけた「マンガスクール」

絵	ストーリー	センス	総合
10	10	10	30

「りぼん漫画スクール」改変前



センス	ストーリー			絵		
	ストーリー	ネム	キャラクターの性格等の能力	表現力	構図	キャラクターの願望の能力
40	10	10	10	10	10	10

「りぼん漫画 NEW スクール」改変後

図3 「りぼん NEW 漫画スクール」での評価表の変化（『りぼん』1981年8月号より）

のコーナーを試みた。この方法は、みるみる応募数が増え、有力な新人がデビューしたことから、他誌でもこのシステムを導入するようになった。『りぼん』もそうした流れから開設したのだろう。「りぼん漫画スクール」では、寸評だけでなく、あらすじが付され、マンガ家志望でない読者も一つの読み物として楽しめた。

そんな「りぼん漫画スクール」に、1981年、大幅なりニューアルが発表される。同年6月号では、「年

4回のシーズン最優秀賞を新設！受賞者には賞金7万円とデビュー掲載！！」と改変の内容を第一弾として発表しているのだ。シーズン最優秀賞（S・B [シーズンベスト] 賞）とは、1年間を春夏秋冬の4シーズンに分け、それぞれの期間の最優秀作品を選び出すもので、一度投稿した作品が再びノミネート作品として審査されるというものである。応募者にとっては一つの作品で、2回賞がもらえるかもしれない点が画期的で、掲載とともにデビューが約束されているところが魅力的だった。そして、8月号では、改変の全貌が明かされている。タイトル名が、「りぼん漫画スクール」から「りぼん漫画 NEW スクール」に変わるのだ。翌号の9月号では、「少女漫画の風向きを変える」というキャッチコピーまで付されており、編集部の強い意気込みが感じられる。

8月号に発表されたりリニューアルの内容だが、「1. 賞金を大幅にアップ！！ 2. 点数の付け方を具体的に！！ 3. もうひと息賞にも評価点数を発表！ 4. A・B・Cクラスに欠点对策マークを実施！！ 5. サービス部門の充実！！」と記されている。詳しく説明すると、1については、最高賞の「りぼん賞」が10万円から30万円へアップするなど⁵、賞金の値が全体的に大きく上がっている。2は、図3の通り、かなり細かい評価に変更され、欠点が見えやすいようになった。特に、「センス」の項目に40点もの点数が配分されていることでもわかるように、当時の『りぼん』は、絵が抜群に上手でなくても、センスさえあれば、デビューできる傾向があった。岡田あーみん、さくらももこはその代表格だろう。「ずばぬけた画力がなくともデビューできる？」と読者に淡い期待を抱かせたこともまた事実だ。（実際には、彼女達のようなマンガを描く方が数倍難しいのだが …。）3では、点数表示がなかった「もうひと息で賞」に100満点の評価が付された。4では、賞から外れたA・B・Cクラスの投稿者へ、コメントの代わりに名前の上にマークが付されるようになる。例えば、「♠：実力あり 入賞の可能性あり」、「♥：とりわけ絵が問題」「◆：とりわけ物語が問題」などのマークがつけられた。5では、応募者全員に無条件で人気作家の原寸大複製原画や、漫画の描き方のテキストが渡されるなど豪華なサービスが実施されていた。

5 後には、さらに40万、50万円とアップしている。

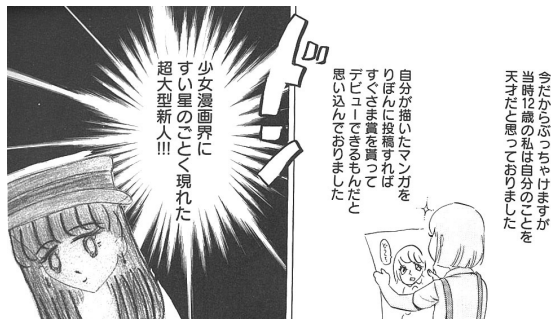


図4 東村アキコ『かくかくしかじか』集英社 2012: 7

また、こうした項目には記されてはなかったが、リニューアル前と比べると、寸評がかなり厳しめになっていることに気付く。もちろん、「りぼん漫画スクール」時代にも、厳しいコメントは散見したが、リニューアル後では、褒められること自体がまれな程である。

例えば、1981年9月号掲載の投稿作品の寸評では、「この程度のオチではくすぐったくもおかしくもないのだよ。(略)オチだけでなくコメディに徹してほしかった。」「欠点から入ろう。絵がすごくきたならしい。(略)やたら小さいコマも目ざわり。研究してみよう。」など、歯に衣着せぬ辛辣な言葉でばっさりと切っている。それらは、まるで「スポ根マンガ」のようで、一つ一つ読んでみると意外なほど面白いのだ。こうした読み物としての面白さは、おそらく編集側も意識していた。コーナーの最後のページには、「担当者よりりぼんNEW漫画スクールはいかがでしたか？疑問点、ご要望がありましたらお知らせください。このページを、より楽しくするために...」とある。つまり、新人育成の場として力をいれる一方、このコーナーを一つのエンターテイメントとして成立させようとしていたのだ。

「りぼんNEW漫画スクール」は、「りぼん新人漫画賞」とともに、1982年に高田エミ、1983年に岡田あーみん、1984年には、柊あおい、吉住渉、さくらももこ、1985年に矢沢あい、と、『りぼん』の黄金期を支える作家達を続々と輩出する。このコーナーで、投稿時代から見守っていた作家が、本誌で活躍する様を見届けたという読者も多いのではないだろうか。そうした姿は、読者にマンガ家への憧れを芽生えさせるものにもなっていた。

マンガ家志望の読者がいかに多かったかは、1983年より発行された『りぼん新人漫画傑作集』の読者の反響からも窺える。『7つの〜』というタイトルで展開された単行本シリーズは、新人マンガ家7人のデビュー作を収録するものである⁶。一条ゆかりが編者をつとめたが、一条も2巻の『7つの旅立ち』のまえがきで「まさかパートⅡが出るとは思わなかった」と述懐するほど、初回から好評を博し、人気シリーズとして定着した。当時の読者が、いかに新人の作品を意識していたかが分かる。

こうした『りぼん』の状況は、現在、集英社の『cocohana』で連載中のマンガ家・東村アキコの自叙伝「かくかくしかじか」にも描かれている（図4）。東村は、まさにこの時代の『りぼん』の洗礼を受けた作家で、小学生の頃は、常にデビューへの妄想を抱いていたという⁷。図4の東村の姿は、黄金期の『りぼん』を支えた多くの読者の情景であったのではないか。『りぼん』の読者共同体は、マンガ家への夢を共有することで強く結びついていたといえるかもしれない。

2.2『りぼん』のメディアミックス

黄金期の『りぼん』のもう一つの大きな変化は、メディアミックスの戦略に積極的にのりだした点である。ライバル誌『なかよし』⁸では、すでに「キャンディ♥キャンディ⁹」（1975）のテレビ・アニメが大ヒットしていたため、『りぼん』は一步遅れる形であった。1982年までは、部数も、『なかよし』に劣っている。この戦略を担う存在として、最初の救世主だったのが、池野恋である。1979年のデビュー以降、数回の

6 例えば、1巻は「7つぶの宝石」と題して、当時新人作家であった、おーなり由子、楠桂など7名の新人のデビュー作品が掲載されている。10巻目の「7つのシンフォニー」で一端このシリーズは終了。その後、編者を一条ゆかりから池野恋に移して続刊された。2003年からは、「りぼん特別編集」の名で「ほっぷすてっぷデビュー」というシリーズで刊行されたが、2005年を最後に新人マンガ家の傑作集の刊行をストップしている。

7 東村アキコは、社会人になってから本格的にマンガ家を目指したこともあり、初投稿&デビューは『りぼん』ではなく、当時、黄金期の読者の受け皿として創刊された『りぼん』のお姉さん雑誌『Cookie』である。もし、彼女が中高生より投稿を開始していたなら、『りぼん』の看板作家になっていたかもしれない。

8 『なかよし』は、『りぼん』より少し早い1955年お正月大創刊号（発売：1954年12月）に創刊された雑誌。編集方針は「夢と冒険」である。

9 「キャンディ♥キャンディ」は、原作：水木杏子、画：いがらしゆみこの作品。1975-1979年に連載され、アニメ化は1976-1979年にされ大ヒットした。

読み切りを経てすぐに本誌連載を果たしている点からも、編集サイドの期待の高さは窺える。1982年7月号には、巻頭カラーで華々しく「ときめきトゥナイト」の連載が開始した。本作は、人間界の高校に通う吸血鬼とオオカミ女のハーフ・江藤蘭世が、同級生の「真壁くん」に恋をするところから始まるコメディ調のファンタジーだ。連載が始まる前より、アニメ化を前提として進められていた企画で、そうしたメディアミックス前提の連載は、『りぼん』においては初の試みだった（池野 2009: 21）。しかし、アニメ自体は1年ほどで終了したため、メディアミックスの戦略においては、大ヒットとは言いがたい。しかし、本誌では大人気となり、看板作品として以後12年に渡って連載された。本作の連載開始以後、部数は上昇しているが、メディアミックスの戦略が絶大な効果を発揮したとはいえないだろう。

メディアミックスの戦略において、初の成功は、1986年より連載開始し、1990年よりアニメ化された、さくらももこの「ちびまるこちゃん」だ。本作は、日曜の夕方の「サザエさん」の前枠として、高視聴率を記録した。普遍的な子どもの日常を、するどい視点で笑いにかえた本作は、男女年齢問わず楽しめ、大ヒットとなった。このヒットは、新規読者の開拓にもつながったことだろう。また、この成功で勢いづいたのか、1990年代に入ると、水沢めぐみの「姫ちゃんのりぼん」(1990)、吉住渉の「ママレードボーイ」(1992)、彩花みんの「赤ずきんチャチャ」(1992)、矢沢あい「ご近所物語」(1995)、小花美穂の「こどものおもちゃ」(1995)など、本誌の人気作のアニメ化が次々と進められる。それぞれそれなりの人気は得たものの、「ちびまるこちゃん」に続くようなヒットには至らなかった。

1994年には最高発行部数255万部を達成し、読者の圧倒的な支持を得た時代であるが、メディアミックスの戦略は、そうした時代を盛り上げる要素であっても、部数を大きく左右するものだったとは言いがたい。「ちびまるこちゃん」は特殊な例ではあるが、「ときめきトゥナイト」をはじめ、『りぼん』の人気作は、そもそもメディアミックスに不向きな作品だったともいえる。その理由は、『りぼん』の色だろう。ファンタジーであれ、ギャグであれ、『りぼん』が核とするのは、「等身大の憧れ、心情、成長」である。特殊なキャラクターや商品化しや

すい衣装、道具が登場する作品ではないため、アニメ化の際には、新たな設定が付加されることはやむをえなかった。原作のファンが、こうした設定を嫌がる傾向はしばしばある。この『りぼん』の色は、『なかよし』と比べるとさらに分かりやすい。

『なかよし』では、同時代に、「美少女戦士セーラームーン¹⁰」(1992) (以下「セーラームーン」と略す) を大ヒットさせるが、当時の『なかよし』は、「学園恋愛もの」路線から、現実と夢の世界が入り交じったファンタジー路線に変えた頃で、同作のほか、双子の超能力者が活躍する「ミラクル☆ガールズ」なども連載していた。当時の編集長であった入江祥雄は、「小さなキャラクターが多いのも特色で、メディアミックスにもしやすく、TV アニメで動きを出したり、キャラクターグッズを作ったりもしています。この路線は口コミ、メディアミックスにすることで定着してきています。」(入江 1998: 171) と語っている。『なかよし』の作品は、アニメ化しても、原作との落差はさほどなく、メディアミックスに適していたのだ。

この「セーラームーン」は、『りぼん』にメディアミックスの戦略をより意識させる作品でもあった。「セーラームーン」は、対象の小学生の読者だけでなく、大人のおタク達にも人気を得たことでも特異な作品である¹¹。また、様々な国で翻訳、アニメ放映されたことにより、その人気は、日本だけでなく海外にも波及した。この状況を受けて、『りぼん』は、1995年1月号より、メディアミックス前提の作品を再び企画する。原作・秋元康、作画・池野恋による「ナースエンジェルりりかSOS」である。登場の魔法道具、衣装、動物のキャラクターなどは、明らかに商品化を意識していて、さらにはおタク読者も狙っていたようにもみえる。しかし、大ヒットには至らず、また、本誌でも「ときめきトゥナイト」のような人気には至らなかった。その後も、1998年5月号より、メディアミックス前提の企画としてスタートした過去の人気アニメのリメイクマンガ「魔法のステージファンシーララ」(春日るりか)

10 武内直子作の「美少女戦士セーラームーン」は、1992-1997年に『なかよし』で連載され、同年にアニメ化され、大ヒットした。

11 アニメ雑誌の『月刊アニメージュ』(徳間書店)では、93・94年度の「キャラクター Best 10」において、アニメ版の「セーラームーン」の水野亜美(セーラーマーキュリー)が、1位にランクインされている。

がスタートしたが、同じような結果に終わっている。こうした戦略は、低年齢の新規読者の獲得においては重要だったかもしれないが、これまでの『りぼん』の色とは違う作品や作家が次々と起用されたため、『りぼん』の黄金期を支えた読者にとっては、『りぼん』離れを決意させる一因にもなっていたようだ。

このように、『りぼん』のメディアミックスの戦略を検証していくと、読者の増加は、アニメ化などから起こる一過性のブームによって増幅されたものとは言いがたい。逆に、『りぼん』のメディアミックスの戦略によって『りぼん』を卒業しようとした少女がいたことから、『りぼん』が少女マンガ史上最大の発行部数を達成した背景には、『りぼん』の色に共感した読者共同体によって支えられ、成り立っていたものと推測する。

おわりに

1994年を頂点に、『りぼん』の部数は減少傾向に陥り、2005年には、『ちゃお』に抜かれた。部数の減少の理由としては、人気作が相次いで終了したことや、黄金期を支えた読者が大人になったことが挙げられるが、それだけでなく、少女を取り巻く環境が大きく変化したことは重要な視点だろう。例えば、少女向けファッション・ブランド「エンジェルブルー」が流行するのと並行して、小学生高学年から中学生に向けたファッション誌が登場したことは、『りぼん』のコアな読者層とかぶり、部数に影響があったことは考えられる。また、2001年には、日本雑誌協会がプラスチックや金属を使った付録の流通に関する規制を緩和したことで、『りぼん』が得意とした紙もの付録を目玉にしにくくなり、1990年代までのような『りぼん』たる色を提示しにくい状況にあるのかもしれない。

少女マンガ誌を購読する読者は全体的に減少し、好みの作品を単行本で探す人が大多数になってきた。それにともない、「少女マンガ」の定義も曖昧化してきた。青年誌などでも活躍する女性作家の存在、ウェブなどの新たな媒体で連載されるマンガが増えたこともあるが、それよりも、1990年代まで存在した巨大な少女マンガ誌の読者共同体がゼロ年代にかけて解体されたこと、各種メディアの台頭によって読者

が拡散し、密な読者共同体が形成されにくい状況も大きな理由なのかもしれない。

部数が減少したからといって、現在の『りぼん』が衰退したというわけではない。時代に応じて少女に寄り添ったことで、『りぼん』たる色も変化が必要だったはずだ。およそ30万部という現在の発行部数も世界的にみればまだまだ多い数字である。『りぼん』や『ちゃお』が形成する現在の少女マンガ誌の読者共同体については、今後の研究課題である。

参考文献

- 池野恋「ときめきトゥナイト対談 池野恋×星野リリィ」『マンガエロティクス・エフ VOL. 55』太田出版、2009年
- 一条ゆかり・もりたじゅん・弓月光・石原富夫『「りぼん」が生んだ漫画家45年 同期生』集英社2012年
- 一条ゆかり編『りぼん新人まんが傑作集（2）7つの旅立ち』集英社、1984年
- 一条ゆかり りぼん特別編集『一条ゆかりイラスト傑作集』集英社、1979年
- 今井鈴人・入江祥雄「少女マンガ雑誌編集長インタビュー」『特集アスペクト 41 この少女マンガが効く！』アスペクト1998年、150-171頁
- 大塚英志『たそがれ時に見つけたもの』太田出版社、1991年
- 大塚英志編『少女雑誌論』東京書籍株式会社、1991年
- 金慈恵『マンガは越境する！』世界思想社、2010年
- 倉持佳代子『りぼんの鏡 そこに映った時代と少女像』武蔵野美術大学卒業論文、2005年
- 古賀令子『「かわいい」の帝国』青土社、2009年
- 小島康宏『リカちゃん生まれます』創美社、2009年
- 小長井信昌『わたしの少女マンガ史―別マから花ゆめ、LaLaへ』西田書店、2011年
- 杉本章吾『岡崎京子論』新曜社、2012年
- 竹宮恵子監修『少女マンガの世界 原画'（ダッシュ）10年の軌跡』、国際マン

ガ研究センター、2011年

種村有菜 りぼん特別編集『イラスト集 神風怪盗ジャンヌ』集英社、2000年
米澤嘉博『マンガ伝』平凡社、1987年

藤本由香里『私の居場所はどこにあるの？ 少女マンガが映す心のかたち』
文庫版)、朝日新聞出版社、2008年

二上洋一『少女まんがの系譜』、ぺんぎん書房、2005年

増田のぞみ「雑誌メディアと少女マンガー少女マンガのパワーとは」『少女
マンガパワー—つよく・やさしく・うつくしく—』川崎市民ミュージアム、
2008年、6頁

宮台真司・石原英樹・大塚明子『増補 サブカルチャー神話解体』、筑摩書房、
2007年

村岡清子『少女のゆくえ インタビューの向こうに見えるもの』、青樹社、
1996年

村上智彦／高取英／米澤嘉博『マンガ伝』、平凡社、1987年

矢沢あいりぼん特別編集『矢沢あいイラスト集 天使なんかじゃない』、集
英社、1994年

ヤマダトモコ「少女・女性漫画史概論」『現代漫画博物館 1945-2005』、小学館、
2006年、407頁

吉住涉 りぼん特別編集『吉住涉イラスト集 ママレード・ボーイ』、集英社、
1995年

米澤嘉博『別冊太陽 子どもの昭和史 少女マンガの世界Ⅰ』、平凡社、1991年

米澤嘉博『別冊太陽 子どもの昭和史 少女マンガの世界Ⅱ』、平凡社、1991年

米澤嘉博『戦後少女マンガ史 (文庫版)』、筑摩書房、2007年

『MOE 特別編集 少女まんがゆめ王国』、白泉社、1997年

『編集会議 少女マンガベスト 200』2003年4月号 宣伝会議

『決定版 夢をそだてる みんなの仕事 101』、講談社、2005年

『りぼん』原資料・調査提供

京都国際マンガミュージアム

大阪府立中央図書館 国際児童文学館

国立国会図書館

6

「他者」としてのヤオイ — 1990年代における 韓国同人文化の変容をめぐって

キム・ヒョジン（金孝眞）

はじめに¹

日本の同人誌文化²は日本人だけのものではない。コミックマーケット（以下、コミケ）の会場で外国からの参加者を見かけるのは今や日常的な出来事となっている。実際、2005年に開催された『コミック・マーケット68』のカタログでは、それまでは日本語以外では英語だけが載せられていた案内文「国外から来場される皆様へ」が多言語化され（英語・中国語・韓国語）、2012年の時点では、より詳しい案内が付けられるようになった。日本同人誌文化のグローバル化とも呼べるこのような現状は、1990年代以降、世界における日本大衆文化の人気とともに顕著になっている。

1 本稿は韓国の『漫画アニメーション』30号に掲載されている「韓国同人文化ヤオイ：90年代を中心に」を修正・加筆したものである（筆者註）。

2 日本では「同人誌文化」という用語が一般的ではあるが、韓国の場合、「同人文化」という用語がよく使われている。それは、日本に比べ、実際同人誌を作る機会やそれをバックアップするシステムが少ないことから、自分の作品を同人誌という形にするよりは、パソコン通信とインターネットなどで公開する現状を反映している。同人活動をめぐる韓国と日本の違いを表すため、本稿では、韓国について「同人文化」という用語を使い、同人誌文化とともに、パソコン通信やインターネットなどで発表される二次創作やファンフィクションなどを指す。また、チュ（2006）は1980年代の韓国の漫画同好会の活動やその同人誌を含め、「同人誌文化」と書いているが、その論文はPC通信とインターネットが普及する前のことを主に扱っており、同人活動にまつわる環境が大きく変化した1990年代以降の韓国に「同人誌文化」をそのまま使うのは少々無理がある。本稿では、チュの論文を引用する際には韓国についても「同人誌文化」をそのまま使う。

その中でも多数を占めているのが韓国や台湾、中国という、東アジアからの参加者である。特に、日本のアニメ・マンガ・ゲームなどの韓国人ファンが、インターネット上に日本語ベースで自分の二次創作を発表するだけでなく、日本の同人イベントへの参加や書店委託を通じた同人誌販売を行うケースもますます増えてきた。このような事例から窺える韓国の文化は、表面的には極めて日本の同人誌文化に似た形を取っているとも言えるだろう。

しかし、拙稿 (Kim 2011) でも触れているが、韓国の漫画文化がそうであるように、その起源はどうであれ、韓国の同人文化もやはり、韓国社会の中で成長しており、その特有な状況によって形成されているところが大きい。特に、外部から接近しやすい漫画同人誌やファンフィク³とは全く異なる創作 BL⁴ 小説同人誌の世界は、商業進出への道がほとんど閉ざされたまま、20年あまりの時間をかけて独自に成り立ってきた、まさに「韓国特有」の同人文化と言っても過言ではないだろう。

1990年代に日本から個人的に、あるいは非公式のルートで輸入されはじめてから現在に至るまで、ヤオイ・BL⁵は、女性がりードする韓国の同人文化において主流を占めている。しかし、その全貌はかなり把握しにくい。女性のセクシュアリティやその表現について非常に抑圧的な韓国社会の雰囲気と相まって、日本から輸入されたヤオイ作品の翻訳版は公的に流通してはいるものの、ヤオイが市民権を得たとは言いがたい状況が未だに続いているのである。

もちろん、もともと「同人」という言葉は同人誌の自費出版や私的な流通経路を通じた書籍のやり取りとそれによって形成されたネット

3 ファンフィクション (fanfiction) の韓国式略語。主に男性アイドルグループの女性ファンたちによって書かれ、ネット上のコミュニティなどで披露されたり、テキストファイルで流通されたりすることが多い。

4 日本と同じく、BLは「ボーイズ・ラブ」の略語として一般的に使われている。

5 韓国において、「女性向けの、男と男の同性愛的な関係を描くジャンル」の名前として「ヤオイ」が使われたのは1990年代、パソコン通信が普及した時期と一致する。しかし、その日本語的な語感から使うのをはばかる人も多く、BL (ボーイズ・ラブ) の語が輸入されると、BLがヤオイを代替するようになった。現在は一般的にヤオイ・BL両方とも、オリジナル・二次創作とは関係なく、同じような意味合いを持つが、BLがより一般的な名称となった。しかし、本稿においては、タイトルに合わせて「ヤオイ」を総称として使用する。

ワークを指すものであるが、韓国の場合、同人に関わっている人々が自ら商業化を避けてきたわけではなく、制度的に商業化が阻まれた結果、現在のような閉鎖的な市場を形成するようになったと言える。ある時には極端な秘密主義⁶として、ある時には過剰なナショナリズム⁷として現れるこの閉鎖性は、韓国の同人文化を理解するに当たって、重要なポイントとなる。

本稿は、韓国社会における同人文化の歴史の中でも特に1990年代に焦点を当てる。なぜならば、1990年代は、1980年代に漫画同好会を中心に、本格的にはじまったとされる韓国の同人文化が二つの大きな変化—ヤオイの受容と大衆化及び法的制約による同人文化の分断—を迎えながら現在の形を整えた時期であるからだ。特に、「女性のための、性行為を含む男性の同性愛」と「二次創作」という特性を持つヤオイは、作家中心だった韓国の同人文化をファン中心のものへとシフトさせる役割を果たした⁸。しかし、「韓国の同人文化」という枠組みで、全般的な流れを俯瞰するような先行研究はほとんど存在しない。「同人女」^{ドンインムンファ}「同人文化」^{ドンインジ}「同人誌」^{ドンイン}「同人ゲーム」など、同人という言葉は日本のそれとほとんど同様に使われているにも拘らず、同人誌文化についての学問的なアプローチは非常に少ないため⁹、以下では具体的な事例を分析するよりは、大まかな流れを汲み取る作業が中心になる。

このような状況で最も参考になる論考としてはチュ（2009）の論文が挙げられる。チュは日本の少女漫画が1970年代末から無断で韓国に

6 2010年、私設「BL図書館」の設立をめぐる、韓国の「成人同」という創作BL同人小説が掲載されるインターネット・サイトを中心に、ヤオイの作家やファンによる強い反対運動が展開され、図書館設立の計画を諦めさせた事例がある。「成人同」については、後述する。

7 2009年、日本の国家擬人化マンガ「ヘタリア」をめぐる、韓国の同人界で起きた一連の論争などの事例がある。詳しくは拙稿（キム 2009）を参照。

8 チャ・ヒョラ（2003）によると、ヤオイを本格的に受容した集団はアマチュア漫画同好会、すなわち同人集団である。具体的には、『絶愛』と『BRONZE』が海賊版で輸入された1993年前後を基点として、同人世界は変化する」（チャ 2003: 235）と述べている。

9 この状況の原因としては、その主流が女性向けのヤオイであり、内容に拒否反応を示す人が多いこと、若い世代を中心とするサブカルチャー的な要素が強いこと、商業化に直接繋がらない、すなわち商業的な利益とはあまり結び付かないこと、最後に漫画市場をはじめとする文化産業の激変により、持続的に同人誌文化を支える団体や集団が存在し得なかったことが挙げられる。

輸入され、海賊版の形で出版された結果、韓国の純情漫画家¹⁰の多くがその影響を受けながら創作活動を始めたとしている。また、日本の少女漫画は韓国の出版社から翻訳され、発行された海賊版を通じて、韓国の純情漫画の物語内容や表現に影響を与えただけではなく、1980年代から胎動した同人誌文化にも大きく影響を与えたと述べている。結論としてチュは、「女性だけの文化として生まれた韓国の同人誌文化は、日本の少女漫画の恋愛コードと韓国女性の政治的欲求を含んだ文化として定着した」（チュ 2009: 69-70）と評している。このチュの論考は、韓国の同人誌文化についての考察が非常に少ない現状で、大変貴重なものであるが、焦点は1980年代から1990年代前半までの期間に絞られている。本稿ではチュの考察を取り入れつつ、それ以降の変化や現在の争点をまとめる。

1. 韓国における同人文化の始まり：1980年代

チュの論文が明らかにしたように、韓国の同人文化は、日本の同人誌文化との交流を通じて成長してきた。そしてそれは、日本の同人誌文化の直接的な影響にのみ還元すべきものではなく、1970年代における日本少女漫画の影響下、韓国の純情漫画が本格的に発達するにつれ、顕著になった特徴でもある。

1982年、サークル「KWAC (Korea Woman Amateur Comics)」により、韓国初の同人誌が登場した。この時期、同人誌を作るサークルは（日本の同人サークルに当たる）「漫画同好会」という名を自称し、現在のようにパロディを主とするファンの集まりというよりは、オリジナルの作品を作るアマチュア作家の集まりという側面が非常に強かった。貸本屋中心の市場に合わせた、内容の水増しを狙った量産型の漫画本が主流である一方、軍事政権の検閲という制度的な制限の存在する、厳しい現実の下、多くのアマチュア作家たちは検閲や出版社の干渉なく、内容と表現の両面で、自分の追求する漫画が描ける同人誌を、

10 日本の少女漫画のように、女性のための漫画を韓国では「純情漫画」と呼んでいるが、「純情」という言葉自体が、女性差別的な名前として様々な批判を受けており、その代案として、主に「女性漫画」という名前が上がっており、一部で使われている。しかし、女性向け漫画の名称として「純情漫画」という言葉はやはりその長い歴史のもと、いまだ一番よく使われているのが現状である。

主な活動の場として考えたのである。

また、最初の漫画同好会の名前に「女性」が入っていることから示されるように、「韓国の同人誌文化は日本とは異なり、女性中心の文化として定着した」（チュ 2009: 65）ということは注目に値する。チュによると、1980年代には、各漫画同好会は10人から25人ほどの会員を擁していたが、それら同好会の連合団体である「クレパス」も作られ、年に一度、デパートなどで連合展示会を開くとともに小規模な同人誌販売を行うようになっていたという（チュ 2009: 69）。1980年代末には既にソウルを中心として7つの漫画同好会があり、会員数は百人に上ったとチュは述べているが、その中で男性会員が全くいなかったわけではない。しかし、男性会員の有無に拘らず、同人誌を作る側は女性が多数を占め、主導権を握っていたことに変わりはない。

一方、1980年代の韓国は軍事政権の下にあり、創作活動は厳しい検閲に晒されており、特に出版漫画¹¹は様々な制約を受けていた。韓国の現実を描写する漫画など、社会批判として捉えられるようなシーンが含まれる場合、それが削除されてしまうケースが少なくなかった。社会批判を目的に描かれていない作品も検閲の対象となり、多くの漫画家たちは、自らの作品が修正される経験をしなければならなかった¹²。このような厳しい抑圧に対し、自費出版の同人誌は検閲から逃れることのできる有効な表現手段だったのである。1980年代の漫画同好会によって作られた同人誌は、明らかな政治色を帯びることはなかったが、量産型の漫画が主流であった従来の出版漫画とは違って、人間の矛盾や不条理、哲学的なテーマを扱う実験を追求する傾向が強かった。そして、この時期の同人文化の特徴といえば、参加者の多くがプロの漫画家、またはプロ志向を持つアマチュア漫画家だったことが挙げられる。政治上の問題とともに、製造業を中心とした経済発展を目指していた1980年代の韓国において、同人文化と密接な関係にある漫画・アニメなどの文化産業はまだ劣悪な状況におかれており、趣味で漫画を描くという人はまずいなかったのである。ほとんどのアマチュア作家

11 以下で「(自費出版の)同人誌」の対極を指す語として使用する。

12 その事例として最もよく知られているのが、ファン・ミナの『我々は道を失う鳥を見つけた(우리는길잃은작은 새를보았다)』(1986年)である。

は、このような劣悪な状況の中であってさえ、漫画家を目指そうとするほどプロ意識の高い人々であり、漫画同好会は漫画家を目指す人々が集まり、一緒に活動しながら、プロを目指す集団という側面が非常に強かった¹³。

貸本屋体制で既にデビューを果していたプロの作家たちが集まった「漫画同好会ナイン」による、『9番目の神話(아홉번재 신화)』誌のケースを見てみよう。この雑誌は1985年の創刊号や1986年の第2号は非売品の同人誌として発刊されたが、1987年の第3号(この号をもって絶版)は書店などで販売され、韓国初の純情漫画専門誌の始まりとなった。「我々の人生観と思想と哲学のにじみ出る、真心のこもった漫画を描くことによって、読者たちに深い感動や自らの内的世界を省みるきっかけを提供する」「国内における初めての純粋漫画同人誌」¹⁴と意味づけられたこの同人誌は、単なる知識伝達や娯楽性追求よりは、「9番目の芸術」¹⁵としての漫画を強調している。当時ほとんど存在しなかった漫画評論を掲載するなどによっても、漫画全般に対する認識を高めようとしていた。

しかし、1980年代に活躍した、純情漫画のいわゆる「第二世代」の看板作家たちによって作られた「漫画同好会ナイン」が、主に貸本屋システム下、プロデビューを果した作家に支えられていたという面では、元々アマチュア作家の自費出版を重視する同人活動からは少し離れていた。実際、前述のKWACなどの、プロデビュー以前のアマチュア作家中心の漫画同好会は、1980年代初頭にすでに活動していて、主に展示会やそれに伴う小規模な会誌販売も行っていた。

この時期特有の、プロ作家と同人誌活動の密接な関係は、実はカン・キョンオクのケースを見るとよくわかる。カン氏は前述のKWACが分化

13 当時プロとして漫画を描くということは、漫画を子供のものとして見なす社会の偏見と不安定な制作環境などに屈しない覚悟の要ることだった。また1980年代は、韓国社会全般において政治的な抑圧が非常に強かっただけではなく、一般人が趣味として漫画を描くような経済的・時間的な余裕もほとんどなかった。それ故、単なる趣味として漫画を描く人口はほとんど存在せず、漫画を描くとすると、プロの漫画家になるという選択肢をまず念頭に置くのが普通であった。

14 両方とも、『9番目の神話』第1号の「Artサロン」から引用。

15 この名称は明らかに、1960年代末から漫画を「9番目の芸術」として承認するフランスを参照している。

して1983年に作られた「PAC」¹⁶の活動において主導的な役割を果たし、1985年にSFファンタジー『星の光の中で』でプロデビューした。高校生だった頃、PACを作り、活動をはじめたカンのケースは、同人活動を中心にしてきたアマチュア作家がほとんどプロ作家の見習いをせずにプロデビューを果たした事例として、多くのアマチュア作家に参照されていた。PAC以外にも、「KGB」や「アラム」などの漫画同好会がいくつか存在し、各地方にいくつかの連合団体も結成されていた¹⁷。

当時の同人誌作品を内容面から見てみると、従来の純情漫画の伝統に倣い、男女の恋愛を描くものが多いと言える。『9番目の神話』誌に掲載された作品のほとんどが純情漫画の枠をはみ出していない。カンの場合も、男女主人公の造形が従来の作品とは異なり、二人の性差よりもその類似点を強調するという面を除けば、基本的には異性愛的な恋愛物語である。

さらに、軍事政権が1988年に幕を下ろすと、多種のジャンル別漫画雑誌が創刊され、また書店では漫画が市販されるなど、漫画界も活気づいてきた。1970~80年代に形成された読者層を背景に、漫画市場が開かれ、多くのアマチュア同人作家がプロとしてデビューするようになった。中・高・大学などで漫画サークルが作られたこともあって、この時期の同人のほとんどは10代後半から20代全般の年齢層が占めていた。そして、このような活動はソウルだけではなく、地方でも盛んになり、1989年、連合サークル「クレパス」を前身とするACA(Amateur Comic Association)の誕生へと繋がった。以降、ACAは事実上活動を中止する2000年代半ばまで、プロ志向の同人文化を牽引することになる。

上記をまとめると、1980年代はひそやかに日本の漫画・アニメからの影響を受けた上で、漫画文化が拡散し、それに伴い、同人活動も本格的に発展した時期であった。韓国初の漫画同好会の誕生や同人誌の自費出版、そして同人活動からデビューを果たしたプロ作家の登場などがその証拠である。この時期の同人文化の特徴としては、強いプロ志

16 「国内同人誌&同人行事の歴史」<http://mirugi.com/k/com/ktacj080.htm>

17 「韓国のアマチュア同人行事探訪—第一回 ACA」<http://drnester.egloos.com/m/69504>

向や内容・表現における実験性の追及と作家主義を挙げることができる。また、同人サークルを指す「漫画同好会」という名称からもわかるように、小説は同人文化の一環とは、まだみなされていないのである。

チュの分析で示されたように、漫画同好会の活動は確かに女性中心で行われたが、軍事政権の抑圧下、男性の参加者も少なくなかった。特に美術側から派生した「民衆の芸術」としての「民衆漫画」は、検閲の関係上、正式に出版されていないものがほとんどだったという点で、「自費出版としての同人誌」に数えられるだろう¹⁸。しかし、軍事政権の終焉を迎えると、民衆漫画運動は急激に衰退し、新しい世代による、新しい同人誌文化が花開くようになる。それは、いわゆる二次創作、つまりパロディ文化の普及やヤオイの登場に特徴づけられている。

2. ヤオイとファンによる韓国同人文化の新しい展開：1990年代

軍事政権が終わり、ソウル・オリンピックが開催された1988年から1990年代前半まで、韓国社会は様々な変化を迎えることになる。経済成長を背景に国民の消費力が高まり、文化産業が胎動する時期でもあった。海外旅行の自由化は若い世代の海外経験を促進し、海外の文化商品に対する需要を掻き立てる効果をもたらした。そしてそれは、当時公的には輸入がまだ禁じられていた日本の大衆文化に対しても同様であった。

1990年代の韓国社会における同人文化はその姿を一新するが、次の特徴が挙げられる。まず、1990年代前半では海賊版を通じたヤオイの輸入と、(ファンフィク文化をも誕生させた)パソコン通信の発達に従来の女性・漫画同好会中心の同人文化に、二次創作としてのヤオイと小説同人という、大きな変化をもたらした。この動向は、1990年代後半に発効された青少年保護法やそれに伴う漫画産業の萎縮によっていっそう確実になった。韓国の同人文化で中心的な役割を果たしてきた

18 本稿においては、民衆漫画の解説を割愛する。パク・キム(2011:184-187)によると、民衆漫画は民衆運動の一部として、男性美術作家の参加が非常に多かったが、1988年、軍事政権の没落以降、その作家のほとんどは美術界へ戻っていき、一部が、1990年代の「アンダーグラウンド漫画」へと関わるようになった。

漫画同好会がその勢いを失ってしまったからでもある。さらに、1999年、新しい同人イベントとして日本企業による「コミック・ワールド」がはじまり、漫画中心の二次創作が急速に増えることになる。しかし、オリジナル BL 小説は、1980年代からの漫画同好会にも、「コミックワールド」中心の二次創作にも属さないまま、2000年にインターネット上の「青少年有害媒体」に対して実施された取り締まりにより、潜伏化の道を進むことになった。これらの変化は、韓国における、2000年代以降の同人文化を形作ったと言っても過言ではないだろう。そして、漫画同好会を中心にオリジナル作品を発表して同人誌活動を行うという、1980年代の同人誌文化とは全く異なる、新しい同人文化を韓国に根付かせた。

2.1 1990年代前半：ヤオイの受容とパソコン通信

1980年代後半から1990年代前半にかけて、韓国の純情漫画界では前述の二世帯だけではなく、三世帯の作家たちも現れた。それは、初めての純情漫画誌『ルネッサンス』に引き続き次々と創刊された『デンギ』（1991）、『ナナ』（1992）、『WINK』（1993）などの登場によりプロデビューの機会が増えたことにも大いに裏付けられた。少年漫画分野を含めて漫画家の需要が高くなった状態で、ジャンル別に増え続けた漫画専門誌は、新しい作家層を、主に漫画同好会のアマチュア作家に求めた。その一環で純情漫画における、いわゆる「三世帯」の多くの作家がデビューを果たした。元よりプロ志向の強い韓国同人文化は、この動向を歓迎していた。確かに1990年代前半は、ACAをはじめとする漫画同好会の最盛期でもあった。同人文化の主流はまぎれもなく漫画同好会にあり、プロ志向や実験性の高い作品を中心に据える同人誌が次々と作られた。1989年に韓国の漫画同好会の連合団体として結成されたACAは、1990年2月、記念すべき第一回展示会を開き、本格的に活動を開始した。当時の漫画誌が行っていた新人公募を通じて、漫画同好会での活動をもとに、多くのアマチュア同人作家がデビューすることになるが、この時期こそ韓国の純情漫画が最高のレベルに達

したとも評される時期でもある¹⁹。

しかし、これは純情漫画や女性作家に限られたことではなかった。「ドラゴンボール」の人気をもとに、少年漫画誌も広く普及するようになった。その中でも『IQジャンプ』（1988年創刊）は従来の、すなわち1980年代の貸本屋システムに育てられた作家陣を中心に据えていたが、1991年に創刊された『少年チャンプ』は作家不足を、日本漫画の翻訳掲載及び果敢な新人作家の起用によって埋めることができた。この状況下、「ヘオルム」、「グラフィティ (Graffiti)」、「AAW」などの、男性作家を中心とした漫画同好会から、ユ・ヒョン、ヤン・ジェヒョンなど、内容と表現で日本の少年漫画を受容れた新しい作家が登場した²⁰。すなわち、漫画業界の発達および漫画読者層の拡大により、ジャンル別に分化した漫画雑誌やそれをバックアップする創作漫画同人作家という漫画雑誌システムが出来上がったと言える²¹。

しかし、漫画読者層の拡大や日本漫画の輸入は、その時まで創作を中心として発展してきた韓国の同人文化を根本的に変えた。それは創作同人でないファンによる活動としての同人文化の成立、さらに当時、全世界で日本の大衆文化に熱狂するオタク層の誕生による変化であった。そして、この背景には若い世代を中心とする、パソコン通信の普及という現象があったことは注目すべきだろう。

高度な消費社会に進入した韓国において、若い世代の一部は当時まだ公式に禁じられていた日本の大衆文化に対し好奇心を持っており、日本の漫画やアニメに海賊版や公式翻訳版、あるいは地上波テレビでの放映を通じて接触しながらファンになったケースも少なくない²²な

19 実際、最初の純情漫画誌である『ルネッサンス』において、記事の一部として「漫画同好会探訪」の名の下で、活発的に活動している同好会が紹介されていた。また、「読者投稿コーナー」には、漫画同好会の参加者が数多く投稿し、後ほどプロデビューを果すケースもあった。

20 キム・チャンギョン「アマチュア漫画家たちの力」<http://cafeanimate.net/zboard/view.php?id=review&no=5915>

21 このような、プロ志向の漫画同人作家の中には実験性の高い作品を目指す集団も存在し、2011年に出版された『韓国現代漫画史』（パク・キム 2012）は、このような動向を1980年代の民衆漫画から発展した「インディ (independent)・アンダー (underground) 漫画」というカテゴリーで紹介している。しかし、これらは同人というよりは、あくまでもプロの漫画家による、新しい漫画運動の一部として位置づけられている。

22 日本大衆文化の中で、音楽・ドラマ・映画などは1998年の解禁まで厳しく禁じられていたが、漫画の一部、特にアニメは子供向けのものとして審議を通れば出版や放映

ど、多くの韓国の若者は日本の大衆文化にさほど拒否感を示さなくなっていた。

そして、日本の同人誌文化においては、1980年代に一大ブームを起こした「アニパロ」に引き続き、それに登場する男性間の恋愛関係を描くヤオイが人気を獲得しており、二次創作同人誌サークル出身のプロ作家である尾崎南、CLAMPや高河ゆんのオリジナル作品が、1990年代初頭、韓国にも紹介されるようになった。これらの作品は、歴史や運命により翻弄される男女の恋愛ものが多かった韓国の純情漫画とは全く違うタイプの漫画として、ファンたちに大変新鮮に受けとめられ、熱狂的なファン層を生み出した²³。その中でも一番衝撃だったのは、尾崎南の「絶愛」の海賊版が1993年に韓国で出版されたことである²⁴。「絶愛」は、ヤオイに目覚めるきっかけとなった作品として、韓国の同人界及び純情漫画ファンたちの間で大きな話題になり、現在も韓国におけるヤオイ・ブームの始まりとみなされている。

このブームは、1991年にサービスを開始した「Hitel」や「Chollian」（1992年）、「Nownuri」（1994年）などといったパソコン通信上の「コミュニティ」を中心に広がりはじめた。日本の大衆文化の輸入が公式には禁じられている状況で、日本の漫画やアニメ、オタク文化に加え、映画や音楽、ドラマなどのファンらが集まったパソコン通信は、それまでの情報の交流が難しかった状況を一瞬に変える効果をもたらした。個人的に密輸入された漫画や関連雑誌から得られた情報はファン自らの翻訳により、多くの人々に広がった。さらに、海外旅行の自由化によって、自ら日本に渡り、日本の漫画やアニメ、ゲームなどを手に入れる機会も増えてきた。

それでは、（やおい物とも呼ばれる）ヤオイはいつから韓国に受容さ

が許可されるケースが少なからずあった。しかし、漫画とアニメも、輸入が許可されたのはごく一部に過ぎず、ほとんどのものは個人輸入も難しかったのが実情であり、高い需要と少ない供給の隙間を埋めたのは不法に輸入、出版された海賊版である。

23 実際、当時筆者はパソコン通信上の純情漫画ファンのコミュニティに加入していたが、知り合いの中には高河ゆんやCLAMPの作品を熱狂的に支持している人もいた。しかし、これらの作品の正式な輸入はまだ許可されていなかったため、一部の業者により密輸入され、非常に高い値段で売られていた原書を手しようとする人も数多かった。

24 不法に輸入された原書が一部のマニアの間で非常に人気を得て、1993年前後、「BRONZE」というタイトルで海賊版が出版された。

れたのだろうか。具体的な資料が残っていないが、手がかりになるのは、第二世代と第三世代の間にデビューした、純情漫画家のイ・ジョンエのケースである。彼女は、従来の純情漫画とは異なり、男性・女性という規範を超えた、ジェンダーが曖昧であるという設定の主人公たちの恋愛や人間関係に焦点を当てた作品で人気を集めてきた。特に、1990年から『ルネッサンス』誌で連載された「ルイス氏に春は訪れたか？」では19世紀のイギリスを背景に、男性キャラクター間の恋愛を描写し、センセーションを引き起こした。彼女自身は日本の漫画や実験性の高い日本の同人誌から大きく影響を受けたと公言しているため（ノ・スイン 2000: 27）、韓国におけるヤオイを考えるに当たって、参考になる。作家自身は自作をヤオイとはっきり規定してはいないものの、ファンによっては「韓国型ヤオイ」を描いた初の漫画家として認識されている。

そしてヤオイという言葉についてソン・ジョンウは、すでに1995年にはパソコン通信上、彼の造語である「Y物」という略語も通用するようになっていたという²⁵。したがって、1995年以前に、ヤオイという言葉が輸入され、使用されていたと推測できる。また、「ヤオイ」が日本語的なニュアンスが強いということからその使用が憚られるだけでなく、「ホモ物」と呼ぶ人々も存在し、略語的に「H物」とも呼ばれていたようだ。しかし、2012年の現在ではY物よりも、「ヤオイ」が「BL」とともによく使われるようになっている。

パソコン通信によるヤオイの伝播には二つの側面があった。ひとつは、ヤオイ作品の紹介や情報の共有（どこで買えるかなど）という側面であり、もうひとつは、パソコン通信の技術的な特徴からきた、テキスト（小説）中心のヤオイものの翻訳と制作である。1990年代前半にはパソコン通信を利用して二次創作やヤオイ²⁶がどんどん広まった

25 「今なら語ることができる：『Y物』と『健全』の由来」<http://blog.daum.net/mirugi/4874230>

26 1990年代までは、パソコン通信上の二次創作はヤオイだけでなく、コミカルなパロディものが多く、作家も女性が多かったものの、男性も少なくなかった。それが一番よく現れたのが「銀河英雄伝説」のケースにおいてである。「銀河英雄伝説」のファン・コミュニティの多くには二次創作のコーナーがあり、男女ファンの両方によって二次創作の投稿が行われた。そして女性向けのヤオイ作品の投稿をめぐる、男性ファンからの抗議が続き、反発された女性作家が自作をとり下げることもあった。これは、現在のよ

が、有線電話網を使い、接続時間の長さにより課金されるパソコン通信は、ファイルのサイズが大きいと、伝送に時間がかかる画像よりは、テキストを送信するのに向いていたのである。

すなわち、1980年代、漫画同好会中心で展開されてきた韓国の同人文化に、1990年代初頭、小説を中心とする流れが新しく参入し、それが拡散していくきっかけとして、パソコン通信が大きく寄与したということである。特に、二次創作としての小説はパソコン通信の普及とともに急激に増えていったが、韓国において初めてパロディとしてのヤオイ作品が作られたのは「SLAM DUNK（スラムダンク）」である。前述の『少年チャンプ』は1991年の創刊号から「スラムダンク」を別冊付録として連載していたが、当時のNBA（The National Basketball Association、アメリカのバスケットボール・リーグ）ブームとともに、空前のヒットを記録した。そしてこれは、従来の少年漫画の読者だけではなく、女性読者たちにもアピールしはじめた。

同じ時期、日本の同人の間でも「スラムダンク」の人气が高くなり、1990年代半ばになると一大ブームを起こしていた²⁷。さらに、1998年に始まったアニメ版の放映は、韓国における「スラムダンク」の人气に拍車をかけた。日本の同人誌を翻訳した「翻訳同人誌」を専門に発刊する同人サークルが登場したのも、「スラムダンク」が初めてである。そのほか、韓国において1991年、海賊版ではあるが翻訳版が発売された田中芳樹の「銀河英雄伝説」は男女ともに大きな人気を博し、それに影響されたパロディ小説がパソコン通信を中心に人気を集めた。このように人気作品に性差が生じる以前の雰囲気をよく示している事例としては、1996年から韓国で放映され、熱狂的なファン層を生み出したアニメーション版「スレイヤーズ」を挙げることができるだろう。このアニメは男女両方に大きな人気を博し、パソコン通信上でパロディ小説が大量に生み出された作品として、現在でも記憶されている²⁸。

うに同人文化の中で男性向けと女性向けがまだ分化していなかった状況を確認させる。

27 実際、1994年の時点ですでに熱狂的なファンたちは自ら日本に渡り、「スラムダンク」の同人誌を購入していた。この過程で日本の同人作家と交流を持ったり、自分の支持するカップリングの同人誌を翻訳して「翻訳同人誌」として韓国の同人イベントで販売するようになったケースもある。

28 韓国では評論系の同人誌はきわめて少ないが、『韓国「スレイヤーズ」ファンフィク史』（ジャン2007）という例外が存在する。韓国のPC通信におけるファンフィクの

しかし、読者層が男女両方であったため、ヤオイ的なパロディ作品に対してはコミュニティの中で賛否両論が生じ、だんだんいわゆる「オタク」としての男性ファンと「同人女」としての女性ファンが分化するようになっていく。

パソコン通信とともに小説中心の二次創作を行う、新しい同人の動向が現れたにも拘らず、オフライン、すなわち同人イベントは1980年代から引き続き、漫画同好会を中心に開かれた。特に、1990年代、同人文化の代表であるACAは、強いプロ志向とともに、オリジナル漫画を重視し、小説に対しては、二次創作はもちろん、オリジナル作品であっても、否定的な態度を取り続けた。二次創作の場合、漫画・アニメ・ゲームなど、日本の作品の二次創作が多いという点が足枷になり、一方、ほとんどの参加者が漫画同好会出身であるACAで小説は場違いだと思われたのである。このようなACAの保守的な立場は、当時の韓国政府によって主導された「文化産業としての漫画」という視点に影響されたところも大きい。直接産業と結び付かない二次創作の経済的価値が低く、また日本の大衆文化との関わりが強いという点は、韓国の文化産業の競争力という面から見ると、なんの価値も見出せないという結果をもたらしたことは注目に値する。

だんだん需要が高くなっていく翻訳同人誌（漫画・小説両方を含む）の受け入れをめぐって内部でも様々な議論が行われたが、ACAは立場を変えることはなかった。その結果、ACAから一部の作家やファンたちが1996年前後に分離し、独自にイベントを開くようになった。ACAはオリジナル漫画・プロ志向のスタンスを変えることはなく、それに反発した人々が翻訳同人誌・小説同人誌も販売できる「ブラックチェリー展」、「ゲト（Ghetto）展」及び「NOH展」を創設し、それに参加するという事態に至ったのである。

実際、翻訳同人誌のほとんどは、日本で作られたヤオイの同人誌であり、イベントでは漫画や小説のパロディとしてのヤオイとともに、韓国の創作小説同人誌も自然に販売された。ヤオイの人気を背景に、

起源を「スレイヤーズ」にするなど、その分析の根拠については賛否両論あるが、パソコン通信を中心に公開されたパロディ小説を網羅している資料としての価値は十分に認められる。

一部の出版社により、当時日本で芽生えたボーイズ・ラブも海賊版として輸入され始め、韓国の場合、この時期にヤオイとBLはほとんど同じ意味を持つ言葉として定着したと思われる。しかし、前述の通り、ヤオイは二次創作がメインなうえ、日本語的なニュアンスをまどっていたので、次第にBLがそれを代替するようになった。

また、1996年前後、パソコン通信を中心として、韓国における第一世代男子アイドルグループ（H.O.T. やゼックスキスなど）のファンフィク・ブームが起こる。主に十代の少女たちを中心に熱狂的なファン層を生んだこのアイドルグループに対するファン活動として、ファンフィクは当時の青少年文化のひとつに挙げられるほど、大きな人気を博した。この下地としては、1980年代、ジャニーズをはじめとする日本の男性アイドルのファンダム（fandom）²⁹が韓国にも芽生えた際、彼らを主人公とする日本のヤオイ同人誌も一緒に輸入・翻訳されたことが大きく影響しているといわれている。

2.2 1990年代後半：青少年保護法の影響と新しい同人イベントの登場

しかし、このように二つの流れが形成され始めていた1990年代の同人誌文化は、青少年保護法の発効により、大きな打撃を受けた。この法律は有害な環境や媒体³⁰から青少年を守るという目的のもとで作られたが、その実行過程に様々な問題を抱えていた。特に、軍事政権の時から審議を行ってきた「社団法人刊行物倫理委員会」を法律上の機関に格上げさせ、審議の結果、修正、さらに廃棄まで命じられる司法権を付与したこと、そして、有害媒体物の条件が非常に曖昧で包括的であることが問題視された。しかし、当時深刻な社会問題と化していた

29 ファンダムは fanatic から由来した fan と領地・国土などを意味する -dom を合成した用語で、特定の対象や分野の熱心なファン、そして彼らにまつわるサブカルチャーを意味する。

30 1997年当時の法律によると、青少年有害媒体は「1. 青少年に性的な欲求を刺激する扇情的なもの、もしくは淫乱なもの、2. 青少年に暴悪性もしくは犯罪の衝動を起こし得るもの、3. 性暴力を含む、各種の暴力の行使と薬物の乱用を刺激、または美化するもの、4. 青少年の健全な人格と市民意識の形成を阻害する反社会的・非倫理的なもの、5. その他、青少年の精神的・身体的な健康に明らかに害を及ぼす憂いがあるもの」として定義されている。

青少年の性問題や暴力問題の主犯として漫画、特に日本の漫画が取り上げられるようになり、韓国の漫画界からの猛烈な抗議があったにも拘らず、漫画産業全体が危機に陥った。

特に、成人向けの漫画作品を発表してきた中堅漫画家の中で、この法律により拘束されるケースや絶筆を宣言するケースが少なくなかった。その影響を受け、当時発行されていた韓国の成人向け漫画雑誌のほとんどが廃刊に追い込まれた。作家の創作意欲の問題だけではなく、成人漫画があまり発達していない韓国の漫画市場において、「青少年有害媒体」として指定されるということは、販売に莫大な支障が出るということである。その結果、韓国の漫画市場は破滅的な打撃を受けることになった。

この動きにより、漫画同好会中心に形成されてきた韓国の同人文化も激しく動揺した。プロ志向の強かった韓国の漫画同人において、漫画における表現の自由の弱体化及び漫画市場の縮小をもたらしたこの法律は、同人文化の発展に対して大きな壁になったのである³¹。一方、小説中心のヤオイとアイドル・ファンフィクの方は、パソコン通信やインターネットがまだ若い世代の専有物だったこともあり、厳しい規制に晒されることはあまりなかった。また、前述のように ACA から除かれた翻訳同人誌・二次創作・小説同人（オリジナル・二次両方含む）は別のイベントを中心に販売されるようになり、2000年代に入ると、韓国作家によるオリジナル BL 小説だけの販売展（B&B、NOW など）へと発展した。アイドル・ファンフィクは漫画中心の同人誌文化だけではなく、二次創作としての小説・オリジナル BL 小説とは全く違う文脈やファン層、つまりより大衆的な趣向のある女中高生によりパソコン通信で展開され、大きな人気を博すようになった。こうして、小説中心の新しい同人文化は漫画に対する厳しい規制により、従来の漫画同人が弱まり始めた時に、日本の大衆文化の影響を直接に受けた世代、特に少女たちの新しいサブカルチャーとして登場したのである³²。

31 実際、1990年代末のACA販売展で、男性たちのキスシーンがあるという理由で販売中止という処分を受けたようである。

32 この時期のファンフィクの人気は、最近放映され話題になったテレビドラマ「応答せよ1997」で詳しく描かれている。当時女子高生である主人公は、人気男性アイドルグループのファンフィクを書き、それをパソコン通信で共有することを趣味としてい

ただ、ACAの衰退は単に政府の規制がもたらした結果であるとは言いきれない。より本質的な原因はACA、そして漫画同人の中にあった。それは、ファン文化の成長によるファンダムの一部としての二次創作の増加、つまりオリジナルな創作ではない「二次創作」を従来の韓国の同人文化の中でどのように位置づけるかをめぐる葛藤である。

1980年代の漫画同好会から発生した韓国の同人文化は、漫画志向や創作重視が非常に強く、小説やパロディは暗黙裡に創作漫画より劣るものとして見なされていた。ACAの発足以降、このような傾向はより高まり、小説作品や二次創作をどう扱うかについて何度も議論が行われたが、基本的に創作漫画を中心とするイベントであるというスタンスのもと、小説や二次創作はあまり歓迎されなかった。また、漫画同好会の連合団体であるACAはイベントの申し込みに会員サークルと非会員サークルとを区別し、会員を優遇したが、会員になるためには持続的に会費を支払わなければならなかった。さらに、ACAの様々な活動にも参加する義務が与えられた。このように、ACAは個人よりはサークル中心の活動を優先し、発行される同人誌のほとんどが現在のようない個人誌ではなく、200ページほどの創作漫画アンソロジーの形を取っていた。しかし、既に咲き始めたファン文化、つまり「スラムダンク」や「スレイヤーズ」をはじめとする二次創作を楽しむ人たちは増えていたが、ACAは彼らを受け容れるにはいささか無理があった。

このような状況で、1999年、日本の企業DELTAが母体である「コミックワールド」の第一回が開催された。平均2ヶ月に一度開かれる「コミックワールド」は、参加費さえ払えば誰でも参加できるだけでなく、創作や漫画志向の強いACAとは違い、二次創作を全面的に許容する方針で、幅広い支持を受けるようになる³³。「参加費さえ出せば、誰でも簡単に参加できる」という、現在から見るとあまりにも当然な前提が、漫画同好会の集まりであるACAによってではなく、日本の企業の主催する「コミックワールド」によって初めて可能になったということは皮肉であり、1980年代以降、二次創作中心へと変化した日本の同人誌

る。

33 「コミックとACA-ACAはなぜコミックに負けたのか」<http://ress.egloos.com/m/1694944>

文化の浸透をよく示していると言えるだろう（パク 2006: 29-30）。

ただ、「コミックワールド」も ACA と同様に、基本的に漫画中心のスタンスを維持し、二次創作小説に対してはかろうじて許可したものの、創作小説に対しては原則として参加を禁じた³⁴。この面では、「コミックワールド」も ACA と同様、漫画中心のスタンスには変わりはないと言える。ACA は 2005 年のイベントを最後に幕を閉じたが、イベント参加者の立場から見ると、このような同人誌文化の変化に敏感に対応できなかったからという側面が大きい。

それでは、ファンフィクを含む、小説同人はどのような状況にあったのか？ 一見、漫画同人と比べて、順調に成長しているように見えたこの流れも、2000 年、大きな壁にぶつかる。2000 年に施行された「個人情報保護と健全な情報通信秩序の確立に関する法律」は有害情報から青少年を保護するため、インターネットのコンテンツに等級を付与し、青少年のアクセスを防ぐという内容であったが、その有害情報の一つに「同性愛」が入ったのである。ファンフィクや二次創作の多くがヤオイであるという韓国の実情から、これは大きな転機となった。この法律では同性愛を扱う作品も青少年に有害な表現として規制すべきだとされており、この基準から見ると、ヤオイはもちろん、ファンフィクなども同性愛的な関係を描写すると規制対象に入ることになったため、表現の自由をめぐる大きな論争を引き起こした。法律が施行された当時、市民運動団体だけではなく、ヤオイやファンフィクのサイト運営者たちもサイバー・デモに積極的に参加する動きがあったが、結局、法律はそのまま施行され、多くのヤオイやファンフィクサイトが直接的な打撃を受けた。

この流れは、パソコン通信とともに当時普及し始めたインターネットを中心に人気を得ていたヤオイや BL・ファンフィク・ブームにも大きな影響を与えた。出版漫画の場合、ラッピングと警告文句の表示などを通じて、ある程度青少年の購入を防げる措置を取ったとみなされるが、パソコン通信やインターネットの場合、青少年のアクセスを

34 二次創作小説に対しては、まだ異論はあるが、原作が漫画・アニメ・ゲームの場合は黙認している。創作小説については、前述の「ブラックチェリー展」「NOH 展」（後の「B&B」「NOW 展」）など、創作（BL）小説をメインとする同人イベントがあるという理由で、参加を禁じている。

遮断するのは容易なことではない。韓国人の一人一人に与えられる住民登録番号を通じた年齢認証を試すところもあったが、青少年が他人（主に親）の住民登録番号を盗用し、違法アクセスするケースが多いことを理由に、韓国政府はその責任を関連コンテンツが置かれているパソコン通信やインターネットのサイトに問う方針を固めた。特に、ヤオイを含む同性愛を扱うコンテンツについては、「青少年の性意識を歪める可能性がある」として、必ずしも成人向けの描写を含まなくても、厳しく取り締まる方針を強く表明した。

ただ、ファンフィクはまた違う展開を見せた。ファンフィクの場合、アイドルの所属するプロダクションの黙認のもと、ファン活動の一部として、ある程度見逃された。ファンフィクを愛好する人は基本的にそのアイドルのファンであるということをよく理解していたプロダクションにとって、オンラインのファン・コミュニティの一部でファン活動として生産されているファンフィクを規制することは、得るものより失うものの方が大きいと判断した結果である。この事例として、2005年、韓国のあるアイドルプロダクションは所属男性アイドルを対象にした「ファンフィク公募展」を実施したことが挙げられる。また、テレビドラマの中で、カルト的な人気を得たドラマには多くのファンフィクが作られるようになり、アイドルやテレビドラマのファンフィクや二次創作（漫画や小説・動画など）は、そのプロダクションや放送局により、ファン活動、かつ一種の広報手段として認知され、ある程度認められていると言ってよい。

しかし、このようなファン活動ではない、ヤオイ小説サイトの場合は作品のほとんどが性行為の描写を含むことから、成人向けのコンテンツであるとともに、青少年に有害な同性愛を素材にしているという点から激しいバッシング³⁵を受け、だんだん潜伏化していった。実際、いくつかのオープン式ヤオイ掲示板サイトが、取り締まりの対象になり、自ら閉鎖する道を選んだ³⁶。

この状況を受け、2000年代以降、韓国のヤオイファンたちが取った

35 実際新聞記事を検索してみると、2000年からヤオイやファンフィクについて、非常に否定的な論調、主に青少年への悪影響をその理由に挙げているものが現れ始める。

36 「我々はマウスで抵抗する」『ハンギョレ 21』<http://legacy.h21.hani.co.kr/section-021010000/2000/p021010000200009060325024.html>

対策はさらなる潜伏化や秘密主義である。ヤオイが法律的に規制される有害なコンテンツであるという社会的な烙印を背負い、彼女らはインターネット上に自分たちのコミュニティを作り上げ、徹底的に秘密主義を貫いた。ACA ではもちろん、「コミックワールド」でも販売が難しかった創作小説同人を中心に据えるサイトは「成人同」³⁷ と呼ばれ、サイトの URL もほとんど公開されることなく、秘密主義をもとに現在も運営されている。

その秘密主義を守るには、外部への関連情報の流出を根本的に防止する様々な手段が動員される。韓国のほとんどの創作 BL 小説は成人同で連載され、連載後、同人誌の形でまとめられたものが創作 BL 小説同人専門の即売会で販売される。まず小説を読むために成人同に加入するには、その URL を入手する必要があるが、それを入手するのが至難の業である。外部への流出禁止という原則により、インターネット上でこれを公開するのは厳しく禁じられているからである。やっと URL を入手しても、会員加入は時期が決まっており、その時期を待つて会員の申し込みをしなければならない。しかし、申し込みの際、成人であることを証明するため、自分の写真の入った身分証のコピーを直接運営側に送らなければならない。こうして成人認証が終わってからやっと成人同の会員になれる。しかし、一旦会員になっても、そのサイトに連載されている作品に一月に何度か感想の書き込みをしないと、そのまま脱会になるところがほとんどだ。また、このような成人同に連載を持っている人は作家として扱われるが、何ヶ月かに何回かのアップデートがないと、作家資格を失うケースが多い。

連載された小説は単行本の形で B&B や NOW などの販売展で売られるが、どのような本がいつ、どのイベントで出のかについての情報は成人同の中でしか流されないことが決まりになっている。これは、外部の好奇心に自らを曝け出さないための工夫であるが、かえって新規のヤオイファンたちには越えられない壁になっている。成人同に加入しないで、創作 BL 販売展で同人誌を買うことは可能ではあるが、小説同人誌の制作自体が、事前に成人同で連載文を読んで予約を入れ

37 成人制限の小説掲示板サイトを意味するが、同は同好会の略語だと思われる。

購買することを前提にしているので、外部の人が販売展に参加しても、本を読んで選べるような雰囲気ではないのである。

実際、韓国の創作 BL のレビュー・ブログを見ても、小説そのものに対する感想は存在するが、その小説同人誌に関する情報（連載された成人同の名前、どのイベントで購入したかなど）はほとんど見つからない。それは絶対に情報を外に流出させてはならない、そしていつ外からの圧力に晒されるかわからないという根強い被害者意識に基づいている。つまり、韓国における創作 BL 小説同人は、参加者たちが「ヤオイ・BL が好きで、性描写を好んで読む」という、韓国社会における、望ましい女性像からはかけ離れた存在であることに関して、共通の負い目を抱えていて、ある種の秘密結社のような雰囲気を未だに纏っているのである。

3. 結び：「他者」としてのヤオイとその影響

これまで、1990 年代の韓国における同人文化の変容をヤオイ・BL を切り口として論じてみた。簡潔にまとめると、韓国の同人文化は、日本少女漫画の強い影響を受け、1980 年代に花開いた韓国の純情漫画を背景に芽生え、創作・プロ志向の漫画同好会を中心に成長してきた。そして、1990 年代以降、韓国の大衆文化全体におけるファン文化が成熟し、「絶愛」など、日本のヤオイ作品の輸入とともに、二次創作としての同人文化が新しい流れを作り、パソコン通信を中心に広がりはじめた。しかし、従来の創作漫画同人はこの変化に対応できず、1997 年の青少年保護法や 1999 年の「コミックワールド」参入により、勢いを失っていった。一方、二次創作やファンフィク・小説同人は 1990 年代後半からパソコン通信やインターネットを中心に人気を得るようになるが、2000 年のインターネットの規制により、またもや打撃を受けた。そして創作 BL 小説同人は政府の取締りを避けるため、徹底的な秘密主義のもと、独自の道を歩んできた。

2012 年現在も、日本同人界への進出を含む、同人文化のグローバル化や webtoon という形を取るアマチュア漫画の増加を除くと、韓国の同人文化は概ねこのような流れを維持している。このことから見ても、現在の韓国の同人文化を形作った時期として、1990 年代に起

きた変化は歴史的な現象として、より厳密に探求されるべきであると言える。

そして、前述の変化の中でも、ヤオイの輸入やその受容は特筆に値する。それは韓国の同人文化に二つの面で大きな変化をもたらした。ひとつは、ヤオイの内容からくるものである。男性と男性の同性愛的な関係を性的な表現とともに描写するヤオイは、それまで男女のロマンスをプラトニックな形で描いていた韓国の純情漫画とは全く違う、新しい表現として韓国の女性たちに衝撃を与えた。もうひとつは、ヤオイの二次創作としての側面からのものである。それまで、プロ志向のアマチュア作家による創作を中心にしてきた韓国の同人文化に比べ、ヤオイは当時純情漫画の読者層が増え続けている状況で、女性漫画ファンたちがプロを目指さなくても、ファン活動の一環としての創作が与える楽しみや可能性を見つけるきっかけとして機能したのである。そして、1990年代後半になると、日本で急速に成長したBL漫画・小説が正式に韓国に翻訳・出版されたことも、ヤオイファン層の増加に大きく寄与したと思われる³⁸。

しかし、それ故、ヤオイは韓国の一般社会だけではなく、韓国の漫画界や同人界においても、問題視されてきたとも言える。まず、ヤオイの内容が性行為描写を含む、男性間の同性愛であるという点は、女性のセクシュアリティだけではなく、性表現について非常に厳しい韓国の一般社会にとって問題の余地が多いとされ、政府や学界、マスメディアがヤオイの問題性を取り上げてきた。また、二次創作としてのヤオイが人気を得て、その需要が増えた状況について、韓国の漫画界や同人界は主に批判的なスタンスを維持してきた。あくまでファンの趣味活動である二次創作の増加につれ、従来のようなプロ志向の作品が少数になり、全般的な質の低下へと導かれたという理由である。

このような状況のもと、まだ日本の大衆文化が禁じられていた1990年代の韓国におけるヤオイの受容が、新しい表現を求める女性ファンたちの能動的な努力のもとで行われ、また韓国の同人文化に新しい流

38 二次創作としてのヤオイは著作権の問題などで公式的な輸入は難しいが、創作作品であるBLは成人向けというカテゴリーで、性行為の描写に若干の修正が施された後、韓国の出版社により正式に翻訳・出版された。

れを作ったということはほとんど無視され、ヤオイは主に「日本からの悪影響」かつ「青少年に有害な表現」、もしくは「創作より低俗なもの」とみなされるようになったのである。実際、インターネット上におけるヤオイ・BL関連情報やコミュニティの取締りが始まった2000年前後、韓国のある新聞はヤオイを「サディズム・マゾヒズム・近親相姦・不倫などをそのまま描き、青少年有害媒体と指定された」「日本の成人漫画」³⁹として紹介している。そして、ヤオイという日本語をそのまま使うことによって、ヤオイは韓国ではなく、日本のものであるということを確認している。また、男性作家や評論家の圧倒的に多い韓国の漫画界においても、韓国のヤオイファンはあくまでファン文化の一種として扱われるだけで、その影響はあまり深く研究されてこなかった⁴⁰。まさにヤオイは韓国の漫画文化から異質な「他者」としてしか、評価されなかったのである。

しかし、どのような評価を受けようが、1990年代韓国における同人誌文化の変容はヤオイの輸入や受容によって触発されたところが大きいのである。そして、本稿では1990年代の歴史を中心に据えたが、2000年から2012年の現在まで、すでに10年以上の時間が過ぎても、「コミックワールド」中心の漫画同人とオンライン上の、よりオープンなファンフィク、そして潜伏化した創作BL小説同人といった三つの独特な流れが存在する構図はそれほど変わっていないと言えるだろう。内容や形式における違いはジャンルにより多少あるとしても、これらの流れを遡ると、やはりそこには1990年代におけるヤオイの登場が韓国の同人文化に与えた衝撃が読み取れるのである。最後に、「やまなし・おちなし・いみなし」というヤオイの語源が韓国語ベースのインターネットでもよく見かけるようになり、また日本の有名なBL作品の翻訳版が続々発行されるようになって久しいが、未だ韓国の多くの女性とその同人文化にとってヤオイは何よりも解放的な表現であり、また

39 両方とも「日本成人マンガに無防備露出：「高校生の半分が購読」ショック」（韓国の『日刊スポーツ』2000年9月21日付）から引用。

40 たとえば、前掲書のパク・キムでは、「インディ・アンダー漫画」とは別に、純情漫画の流れの一部として、「俗称ヤオイ物で代表されるマニア志向の文化が新しく現れる中、90年代が暮れた」と書いている（2012: 237）。つまり、作家志向の創作同人漫画は同人文化の一部というよりは、漫画運動の一部として把握される一方、ファン中心の同人文化及びヤオイ・BLとは一線を画している。

それを自由に享受するためには引き続き努力をしていかなければならないのである。

参考文献

- Kim, Hyojin キム・ヒョジン “Crossing Double Borders: Korean Female Amateur Comics Artists in the Globalization of Japanese Dojin Culture,” *International Journal of Comic Art*, Vol 13, No.2, 2011, pp.116-133
- キム・ヒョジン (金孝眞) 「「かわいい」歴史は可能か? : 国家擬人化漫画『ヘタリア』を通じてみる超国家時代の日本オタク文化」『日本学研究』28集、檀国大学校日本研究所、2009年 (김효진 「‘귀여운’역사는 가능한가? 국가의인화만화 『헤타리아』를 통해본 초국가시대의 일본오타쿠문화」『일본학연구』28집, 단국대일본연구소) pp.185-207
- ジャン・ウンソン『韓国「スレイヤーズ」ファンフィク史』自費出版物、2007。(장은선 『한국 「슬레이어스」 팬픽사』, 개인출판물)
- チャ・ヒョラ「女性が選んだジャンル、ヤオイ」『漫画世界征服』、漫画集団ドウゴボザ、2003(차효라 「여성이 선택한 장르, 야오이」『만화세계정복』, 만화집단 두고보자) pp.233-243
- チュ・グックヒ (秋菊姫) 「失われた声を探して——軍事政権期における韓国の純情漫画作家たちの抵抗と権利付与」谷川建司, 王向華, 呉咏梅 (編) 『越境するポピュラーカルチャー リコウランからタッキーまで』、青弓社ライブラリー、2009年、47-80頁
- ノ・スイン『韓国純情漫画と日本少女漫画の関係についての研究—純情漫画家たちとの深層インタビューを中心に』梨花女子大学校大学院新聞放送学科修士学位論文、2000。(노수인 「한국순정만화와 일본소녀만화의 관계연구 - 순정만화가들과의 심층인터뷰를 중심으로 -」이화여자대학교대학원 신문방송학과 석사논문)
- パク・インハ、キム・ナクホ『韓国現代漫画史』ドウゴボックス、2012 (박인하・김낙호 『한국현대만화사』 두보복스)
- パク・セジョン『性的幻想としてのヤオイと女性の文化能力についての研究』梨花女子大学校女性学科修士学位論文、2006。(박세정 「성적 환상으로서의

야오이와 여성의 문화 능력에 관한 연구」이화여자대학교대학원 여성학과 석사학위논문 2005)

参考ウェブサイト

「Art サロン」『9 番目の神話』第 1 号 <http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=awingfaye&logNo=90102325800> (最終確認: 2013 年 2 月 7 日)

「今なら語ることができる: 「Y 物」と「健全」の由来」<http://blog.daum.net/mirugi/4874230> (最終確認: 2013 年 2 月 7 日)

「韓国のアマチュア同人行事探訪 — 第一回 ACA」<http://drnester.egloos.com/m/69504> (最終確認: 2013 年 2 月 7 日)

キム・チャンギョン、「アマチュア漫画家たちの力」<http://cafeanimate.net/board/view.php?id=review&no=5915> (最終確認: 2013 年 2 月 7 日)

「国内同人誌&同人行事の歴史」<http://mirugi.com/k/com/ktacj080.html> (最終確認: 2013 年 2 月 7 日)

「コミックと ACA — ACA はなぜコミックに負けたのか」<http://ress.egloos.com/m/1694944> (最終確認: 2013 年 2 月 7 日)

「我々はマウスで抵抗する」『ハンギョレ 21』2000 年 9 月 14 日号 <http://legacy.h21.hani.co.kr/section-021010000/2000/p021010000200009060325024.html> (最終確認: 2013 年 2 月 7 日)

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

ジェシカ・バウエンス＝杉本

政治運動を成功させるためには、女性の抑圧を分析するところで留まっては
いけず、女性の快楽を起動させるのも忘れてはいけない¹。(レンツ 1993: 398)

はじめに

近年、日本の腐女子文化、特に腐女子漫画（ボーイズラブ＝BL漫画）は、あらゆる形で海外に広まっている。正式に認可、翻訳、出版されるものもあるが、その多くはファンによる非公式な（違法ともいえる）ルートで流通している。海賊版や非公式な流通の背景に潜む動機はさまざま、こういった状況はジャンル全体に害を及ぼすこともあるが、意外に利点もある。その利点とは、このジャンルの拡散である。また、正式なルートで発信されるものでさえ、奇妙な道りを辿るBL漫画も稀ではない。2010年発行の英語論集『Boys' Love Manga』の序文において、編集者のアントニア・レヴィ（Antonia Levi）は、1994年にアメリカで公開された、こだか和麻の『KIZUNA』のアニメ版はゲイ男性の視聴者向けとして配給されたと述べている（2010: 3）。BLの作品が男性のオーディエンスに配給されることのどこが奇妙かという点、BL漫画はかなり独特なジャンルで、基本的な定義は「女性が女性向けに描く男同士の恋愛・性愛」であり、男性読者

1 “It is important to remember that the success of a political movement depends not only on analyzing women's oppression but also on mobilizing women's pleasure.”（筆者訳）

も多数いるものの、業界、そしてファンコミュニティ全体では女性作家と女性の読者の需要供給で成り立っているからである。

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が、このBL漫画、そしてBLジャンル全体を支持している。アメリカのカリフォルニアでは、2001年から毎年「Yaoicon」（ヤオイ・コンヴェンション）が開催され、2012年には12回目を迎えた²。日本に続いて、世界で2番目に日本の漫画を消費するフランスでも、2011年に最初の「Yaoi yuri con」（ヤオイ・ユリ³・コンヴェンション）が開催された。

同様に、近年ではBL研究も国内外で盛んになってきている。日本以外の学者が言語の壁と戦いながら、日本のBL漫画と腐女子文化に興味を示しつつある一方で、日本国内の学者の多くは、BL漫画や腐女子文化を「日本限定」としてしか扱わず、海外での広まり、及び比較文化的な面を軽視し続けている。そういった現状を本章で考察した後、そもそも何故、BL漫画や腐女子文化をグローバルな現象として扱うべきなのか、BLと腐女子コミュニティの今後の研究にどのような可能性が期待できるのか、また、どういった限界が存在するのか、そしてBL漫画と腐女子文化研究、社会批評の関係について論じたいと思う。

1. 問題提起と本章の構成

BLとはboys' love⁴というジャンル名の略称で、男性同士の恋愛・性愛

2 日本のコミケットとは形式が少し異なる。Yaoiconの魅力は、ヴォランティアスタッフの一部が美少年であったり、販売されるグッズも日本では目にしないようなものがあつたりするところである。アメリカの腐女子は、「攻め」「受け」「愛♡やおい」等が漢字で記されているTシャツやトートバッグを身につけたり、全体的に日本のファンの集いより騒々しい雰囲気会場にある。

3 「ユリ」もまたヤオイと同様、同性愛をテーマとするジャンルで、主人公は少女もしくは大人の女性であるが、作家・読者は女性、男性の両方がいる。ヤオイよりマイナーなジャンルだが、ヤオイより作家・読者層に多様性があるといえる。

4 英語のboys' loveは「少年愛」という言葉の略である。この「少年愛」は1970年代、少女マンガのサブジャンルとして浮上し、現代のBLの起源となった。少年愛を描いていたのは、竹宮恵子や萩尾望都等、今や生きる伝説となった「花の24年組」のメンバーである。しかし、「少年愛」という語がとても幼い10代かそれ以下の男の子を連想させるので、主人公の年齢が高校生から40代までと幅広くなった現在は、「BL」がジャンル名として好まれるようになっていく。逆に、英語圏では、「boys' love」というジャンル名は子供に対する性犯罪を連想させるため、BLという言葉は知られているが、ジャンル全体を「yaoi」と呼ぶファンが多い。

を意味する。また女性向けの漫画と文学の一ジャンルでもあり、アニメやゲームなど様々な媒体で制作されている。しかし、その多様な広がりにもかかわらず、BLに興味のない一般人（特に男性）からは「不可視」なものだとされる現象も見受けられる。

10年前と比べて可視化が進んでいるにもかかわらず、BLの研究者が「正統派の学者」として認められるのは、まだまだ難しい状況である。漫画研究そのものがまだ一部の学術現場で認められていないうえ、BLは「女性特有」なジャンルであるという要素も絡まって、BLを学術的に論議する状況にはなっていない。この状況を改善しようとする試みの一つとして、「大阪腐女子研究会」の第1回シンポジウム(2010年)が開催された(東2012: 177)。ここ数年、一般向け雑誌の『女性セブン』や『ダ・ヴィンチ』等が「BL特集」を組むことで、BL漫画、そしてジャンルの可視化が進んでいるが、その可視化によって新たな波紋を呼んでいる。京都精華大学マンガ学部教授であり、著名な漫画家でもある竹宮恵子氏が2011年の基調報告で、1970年代、世間は同性愛というものに馴染みがなかったため、こういった漫画に対しての規制も存在しなかったが、可視化によって、現在は東京の「青少年健全育成条例」の規制対象になっていると述べた(2011: 5-6)。国内外で「花の24年組」のメンバー、そして「BLのゴスマザー」の1人として知られている竹宮にとって、BL漫画がこういった表現規制の危機に晒されることは勿論他人ごとではない。

BL漫画と腐女子文化を否定する男性は国内外にいるが、これはジャンルを十分に理解していない人の「典型的」な態度だといえる。先述したように、漫画研究全体においても、その傾向が未だに見られる。2009年12月、京都国際マンガミュージアムの第1回国際学術会議「世界のコミックスとコミックスの世界——グローバルなマンガ研究の可能性を開くために」⁵において、フランスのBD学者のティエリー・グルンステンも、BLジャンルとは日本限定のものであるため、比較研究の対象になるほど重要なものではないと暗示する発言をした。

しかし、海外で、特に英語圏やグルンステンの出身であるフランス語圏では、日本製のBL漫画が人気であるだけでなく、日本と同様、1970年代から「女性が女性向けに描く男同士の恋愛・性愛」というジャンルが主

5 <http://imrc.jp/lecture/2009/12/comics-in-the-world.html> を参照。

にSFファンの間で広まっていた。そのジャンルは「スラッシュ」と呼ばれるが、漫画と違って、コミックスよりはるかにテキストが多く、つまりは小説であった。「スラッシュ」という名称は、実はカップリングの間に入る記号に由来し、初期のスラッシュジャンルは、日本と同様、SFジャンルのファンから発信された。とりわけ『スタートレック』シリーズのカーク艦長とミスター・スポックのカップリングは「K/S」と称され、頭文字の間の記号の「/」がそのジャンル名となったのである⁶。そして、このジャンルは海外の男性中心主義的な学術世界においては不可視でも、日本のSF評論家やBL研究者にはよく知られている。SF評論家の小谷真理は2004年、『エイリアン・ベッドフェロウズ』というエッセイ集において、丸々1章をK/Sフィクションに費やした(86-101)。言語と文化的背景が違って、また主な媒体に明らかな差異が認められても、スラッシュというジャンルもまた「女性が女性向けに書く男同士の恋愛・性愛」である。「日本以外こういった現象は存在しない」というのは、女性作家や読者、そして女性文化全体を認識していない、とんでもない誤解である。

本稿はこの「誤解」を解こうとする試みでもある。まず、従来の研究でみられるBLと腐女子文化言説とは何かを述べながら、その言説の問題点を指摘し、問題の解決案をいくつか提示していきたい。その後、グローバルなBL漫画と腐女子文化研究、そして社会評論の関係について述べていくこととする。

2. BL 漫画・腐女子研究の現状

腐女子研究では、まずBLのジャンルについての「定義」が必ず議論される。「少年愛」「ヤオイ」「ボーイズラブ」、これら3つの言葉を互換的に使う研究者もいれば、この3つは別ものだとして主張する研究者もあり、定義についての議論が未だにしばしば起こっている。「少年愛」(そして「耽美」)

6 「スラッシュ」という名称は「スラッシャー映画」に由来し、グロテスクなホラー映画のことを指す場合もある。1970年代から英語圏において「スラッシャー」(腐女子に妥当する用語)という語はあったが、インターネットが普及してから、「スラッシュ」と「BL」、そして「やおい」が混同されるようになり、英語で小説を書いている、その作品を「ヤオイ」と称するファンが多い。その上、英語圏でも、子供の時から日本のマンガを読んでいるファンは、「スラッシュ」よりも先に日本のヤオイ、もしくは英語でヤオイと称する作品と出会うため、ローカルなスラッシュ文化の存在・歴史を認識していない場合もある。

「ヤオイ」「BL」の間に流動的傾向は確かに存在し、「ヤオイ」同人誌を描くアーティストがプロとしてBL作品を描くこともある。ひとまず本章では、「BL漫画」は商業的でオリジナルな作品を指し、二次創作は同人誌か「ヤオイ漫画」を、そして「少年愛」は1970年代の「初期のBL」や耽美作品を指すことにする。

また、未だに議論されているのは、作者と読者の「動機」についてである。BLジャンルを知らない人が、その内容を「男性同士の性愛」と聞けば、この手の趣味は「普通の感覚の女性」のものではないと断じてしまう。では何故、腐女子がBLを制作・消費するのかについては、これまで様々な学者や評論家によって分析されてきた。しかしそれは、腐女子文化の「説明」というより、「弁明」が学者によってなされていて、まるで腐女子が悪いことであるかのように、彼女達の趣味が説明されている。つまり、ジャンル全体のレーゾンデートルがオーディエンスの心理状態にあるとい前提が働いていた。

例えば、まずジェンダー・スタディーズの視点において、よく見られる精神分析的な洞察としては、腐女子の動機はある意味「病的」だという解釈がある。「心理的に健全ではない」と思わせる発言は青山智子(1988)、鈴木和子(1998)、中島梓(1987、1991、1998)、藤本由香里(1998)や大城房美(2001)等の論点にみられる。そこではBL漫画の魅力は、「現実逃避」や(女性としての)ジェンダーパフォーマンス回避等にあるとされる。

しかし、漫画全体を研究する学者が主張するように、漫画そのものが読者の現実逃避の手段である(ベルント1992:107)。小説や競馬他のポピュラーカルチャーエンターテインメントと同様、現実逃避するための手段であることは当然で、BL漫画はそういった面で特別でもなければ、女子だから現実逃避してはいけないということにもならないはずだ。また、腐女子はとにかく性的アイデンティティに不満を抱き、男性性にあこがれているという主張も頻繁にみられる。数年前、大学において著名な男性学者がヤオイとオタク研究のメーリングリストにメッセージを流し、「腐女子は胸の大きい人が多い。セクハラにあうから被害妄想をいだき、現実逃避をしたくなる」という奇妙な個人理論を展開していた。彼の性差別的で非学術的な発言はすぐさま同メーリングリストの参加者から反論の嵐にあったが、女性特有のエンターテインメントジャンルは女性が対象だからこそ、

病理化しかねないというリスクは常にある。

こうした自らの女性性に消極的で、暗いとみなされている腐女子の動機の捉え方に対して、もっとフェアに積極的な意見を述べる学者が現れた。このような学者の多くは腐女子であるとともに、腐女子文化を研究するという、インサイダーの視点から出発し、こういった趣向は病理的ではないということを前提に様々な側面から研究を進めている。

西村マリもその1人である。2002年、西村は『アニパロとヤオイ』を出版したが、彼女も心理学に興味があるものの、必ずしも腐女子は精神的に病んでいると主張する訳ではない。また、西村が展開する言説は、1991年発行、ジャニース・ラドウェイ (Janice A. Radway) の『ロマンスを読む：女性、家父長制、ポピュラー文学』(*Reading the Romance: Women, Patriarchy, and Popular Literature*) と共通点が多いことも興味深い。長池一美は、2007年、BL漫画に登場するアラブ系キャラクターの他者化を分析し、BL漫画においての人種問題と日本社会全体におけるポスト植民地主義に触れながら、BLはジェンダーのコードを解きやすくする手段であると主張している。堀あきこは、2009年『欲望のコードーマンガにみるセクシュアリティの男女差』で、男性向け漫画、女性向け漫画、そしてBL漫画の「欲望のコード」、性描写のなかのエンコーディングを分析している。

溝口彰子と東園子は腐女子同士の繋がりがあり、女性のホモソーシャル、そしてホモセクシュアルのコミュニティの側面に注目する。溝口(2010)によると、BL漫画の同性愛のコンテンツについて熱く語り合う腐女子は「ヴァーチャル・レズビアン」であり、腐女子同士間では腐女子ではない女性にはみられない深い関係性が生まれ、この関係は[世間に容認される]ホモソーシャルな関係を越境する。溝口自身は、BLを読むことによって、自らのアイデンティティに気がついたとも述べている。こういった「当事者」の証言は学術現場では珍しいものの、国内外を問わず、溝口と同様な経験をしたと語るBLファンが多く、そういった現象を可視化することはとても有意義であるといえる。そして、東は宝塚歌劇のファンと腐女子文化を比較して、女性ファン同士の活動にこそ強い意味があるのだと論じている。宝塚歌劇こそは日本にしかないものの、インターネットが普及したお陰で海外でもファンが増加するいっぽうで、その独自性からみても優れた比較対象である。

海外では、オーストラリアのマーク・マックリーランド (Mark McLelland) や台湾の周典芳の他、多くの学者が BL と海外の類似のジャンルについて長年に渡る分析や論文を発表しているが、海外における BL 研究は日本ではあまり知られていない。海外の学者が日本の文献を引用することは増えつつあるが、その逆は未だに稀である。日本の研究者が、BL や腐女子について英語の論文を発表し、海外と日本の橋渡しの役割を果たすこともできるはずだが、ここに腐女子研究の壁があると思われる。

国内の多くの学者は、未だに BL 漫画と BL ジャンル全体を日本国内限定の現象としてしか認識していない。1998 年の中島梓の『タナトスの子供たち』、2005 年の水間碧『隠喩としての少年愛』、同じく 2005 年、上記の小谷真理の SF エッセイ集には海外にも類似のジャンルがあるということに言及されてはいるが、BL 漫画が海外にどれほどの反響をもたらしているかについて研究する日本の学者は少ないというのが現状である。

日本の研究者が、海外の腐女子文化についての研究に興味がないことを裏付けるもののひとつとして 2010 年発表の『Boys' Love Manga』という研究書が挙げられる。この論集はコミックマーケットを創設した人として海外でも知られている米澤嘉博氏に捧げられているが、掲載論文のすべてが海外の学者によって書かれている。海外の BL 漫画の人気、腐女子の性志向の曖昧さなどを探る非常に興味深い論文が 14 本も掲載されているが、日本の執筆者は一人もいない。この研究書に日本の学者の視点もあれば、もっとバランスの良いものができたのではないと思われる。執筆者は全員大学に所属し、普段から学術分野で活躍しているというプロではなく、在野の研究者である。BL 漫画原作者のヤミラ・アブラハムは表現規制の厳しいインドネシアの BL アーティストと共同作業をする際について非常に興味深い考察をしたり、アメリカでセミプロの BL 作家であるタリア・ファイヤーダンサー (Talya Firedancer) がシンガポールのタン・ビー・キーの論文に何回か引用されたりなど、論集全体にわたってこういったクロスカルチュラルな内容となっている。この論集に欠けているのは、例えば海外での BL ファンコミュニティで活躍する日本人同人アーティストからの視点である。

日本で国内の学者達による BL 漫画についての重要な議論がされる中で、海外の BL 漫画の広がりを「論外」、もしくは「関係ない」とする態

度は非常に残念である。まさしく小田切博が2009年の第1回国際技術会議「世界のコミックスとコミックスの世界」で指摘したように、日本の漫画研究言説はガラパゴス島にいる状況と同じで、トランスナショナル、比較文化的なBL漫画研究はまだ不十分であると言える。

3. これからのBL漫画研究の可能性

BL漫画や腐女子文化研究を日本限定の現象として扱うことは、学者として認められないという理由はいくつかある。

まず、BL漫画と腐女子文化は「日本発」の現象であっても、海外にも同時に発達してきた類似の現象があるからである。「日本にしかない現象」「日本独特な現象」等という制約は、日本人論の主張を思い起こさせる非学術的な観点である。社会的、文化的背景が違うため差異はあるが、類似点があまりにも多く、また、秘密組織のような女性ファンのコミュニティの類似点もありにも多くて、無視できない。これを無視するのは「もったいない」というだけでなく、学者として無責任といえる。類似点を発見すれば、そこを調べるのが学者として当たり前のものであり、類似点を見出すことで差異がはっきりとみえてくるのである。

その類似点の一つとして挙げられるのは、BL漫画と海外の「類似ジャンル」の両方が男性のホモソーシャルな関係をホモセクシュアルに書き換えるという点である。パロディー的ともいえる腐女子の「方法」というより、「腐女子の生き方」とも言える。誰でも出来そうで、一見「たいしたこと」ではないようにみえるがこのような行為は男同士の絆によって権力を得る家父長制を「侮辱」するため、「危険」であるとカミユ・バコン＝スミス (Camille Bacon-Smith) が主張している (1992: 290)。

家父長制をささえる男性間のホモソーシャルな関係を覆すジャンルの存在、そしてこのジャンルが世界中の女性に熱狂的に支持されていることは、ジェンダー研究、メディア論、そして社会学の分野において重要な視点になりえる。男性中心社会における権力関係の基礎となっている「男同士の絆」(イヴ・K. セジウィック) を、いとも簡単に書き換える日本の腐女子文化とグローバルな腐女子文化を比較することによって、学術的に貢献できると思われる。

二つ目として、日本発のBL漫画のクリエイター、そして同じ腐女子文

化のメンバーであるヤオイ同人誌漫画の作家と消費者は、作品において明らかに海外の影響を受けているという点である。1970年代において少年愛を描いていた漫画家の多くは、設定をヨーロッパやエジプトにしたり、観光ツアーがまだなかった時代に個人で現地に向かい取材しにいたりし、それは当時の洋画の影響（『ベニスに死す』等）であったと熱く語る腐女子も多い。現代の腐女子はテレビやパソコンを通じて海外の作品を鑑賞し、海外のファンに直接同人誌を売ったりするなど積極的に交流をもち、『スーパーナチュラル』や『アヴェンジャーズ』という海外映画をネタとして使ったり、「海外ドラマ限定」の同人誌即売会を開催するなど、日本の腐女子文化の国際化は進んでいる。にもかかわらず、日本の腐女子文化の研究者が海外の研究を視野に入れようとしないのは不自然ともいえ、非生産的である。BL漫画と腐女子文化をグローバルな現象としてみようとする態度、頑固なリージョナリズムは日本で行われる研究にも害を及ぼすと思われる。グローバル化によってBL漫画は大変な勢いで海外に「漏れて」しまったが、その事実を無視しつづけると、別の意味で日本国内の研究に「漏れ」(lacuna)が生じるだろう。

こういった漏れを解消する動きは、幸いにも国内ですでに起きている。2010年に大分大学で行われた国際BLシンポジウムは、特に素晴らしい試みであった。その数ヶ月前には、同様のシンポジウム「やおい／BL(研究)の今を熱く語る」が大阪でも開催されたが、大分ほど国際的ではなかった。その後、第2回、第3回のオーディエンスをみると、外に開かれてきているという印象が見受けられる。日本国内の限定的な評論と、グローバルな現象としてBLを研究する学者との間にある壁を乗り越えようとする動きは、ここ数年確かに始まってきている。

最後に、社会学者として、そしてジェンダー・スタディーズ、クイア・スタディーズ、メディア論で活動する我々には、社会に対して、そしてコミュニティの一員としての責任がある。学者は、常に視野を広く持たなくてはならない。予想しなかった研究結果もしっかりと認識し、論じることが必要である。しかし、学者同士で意見を交換したり、論じたりするよりも大事なことは、研究の成果を当事者と社会全般とで共有することではないだろうか。我々学者の多くは、この不況の時代においても比較的経済的に恵まれており、政府から補助金が出ているので研究ができる研究者も

いる。だからこそ、自分たちの研究をできるだけ共有する「義務」がある。「ややこしくなるから関係ない」「外国のことは内とは違うから、知らない」等の、こういったメンタリティーこそが真の社会悪を生み、多くの人が歪んだ情報にしかアクセスできない原因にもなりうる。最近の人文科学系の学者は成果を出さないという批判は、特にカルチュラル・スタディーズに向けられているが、残念ながら、この批判が妥当であると思われることは確かにある。「研究？自分の趣味をやっているだけだろう」と言われられないように、研究する対象をグローバルな文脈で把握するべきであろう。

グローバルな文脈を把握することで、BL 漫画研究から何を得られるだろうか。日本国内の腐女子について得られた洞察が海外の腐女子にも当てはまるのかどうかを調べることで、日本国内の腐女子についても新しい見方が得られるはずである。

例えば今、国内の腐女子のコミュニティで心配されていることに、前述した「東京都条例」がある。この条例は漫画作品中の性描写を規制しようとする条例であるが、腐女子の多くは、BL 漫画によって、「まだ読んではいけない」年齢の時に性描写を含む漫画を読むことで、身体で直接経験する必要もなく様々な性的関係についての知識を得てきた。BL 作品は勿論「教科書」ではなく、エンターテインメントであるが、BL を読むことで快楽を得るだけでなく、勉強になることも多い。こういった「非公式な教育、とりわけ性に関する教育」は家父長制における権力者にとって不可視でコントロールしにくく、都合が悪いものである。今後の日本人女子が BL のような、女性作家が女性読者向けに発信する非公式な教育が受けられなくなるということが問題視されている。近親相姦等の描写が規制の対象となるが、フィクションのお陰で、「こういうことがあるんだ」と初めて知り、こういう目に合わないようにと気をつける読者もいるであろう。すでにこういった目にあっている読者は、「自分だけじゃない」「私一人じゃない」「これは間違っている」とやっと気がつくこともあるだろう。性犯罪の被害者にとっては、BL にはホラー・映画と似たような機能があると指摘もできる。イザベル・C. ピネド (Isabel C. Pinedo) が指摘するように、「ホラー映画は恐怖を経験する練習でもあるが、同時にその恐怖を乗り越える練習にもなる。つまり、「コントロールの損失」を「コントロールさ

れた損失」に代替すること」⁷ができるのである。男性中心主義の社会において、いつ襲われるか、性暴行にあうのか制御できない。しかし、BLにおいて、架空・仮説的なシナリオが複数提供され、そしてこのシナリオこそが「コントロールされた損失」となっている。性描写に対しての表現規制は、あらゆる性行為の知識は若者にとって「危険」だという権力者の不条理な価値観を著者・読者両方に押し付ける。そして、ここで注目すべきことは、こういった検閲による課題と直面するのは、けっして日本の腐女子だけではないということである。

先述したように、アメリカで英語によるBLの原作を手がけるアブラハムは、インドネシアの腐女子についての論文をまとめた。経済的な不平等もあるため、アメリカのBL漫画出版社数は、作画をインドネシアのアーティストに委託している。しかし、インドネシアでは大人でも法律上、性嗜好を問わず、性描写を描くことは一切禁じられ、賞罰の対象になっている。よって、インドネシア人のBL作家は非常に危うい環境でBL漫画を描き、ネット通信を介して輸出し、収入を得ているが、決して実名を使わず、「裏組織」で活動を行っている。このように海外で検閲に直面する腐女子の状況を日本国内で検閲と戦う腐女子の状況と比べることによって、国際的な視点で女性向けメディアにおける性描写と女性の市民権を脅かす保守的政治運動に対して、もっと脈格のある抵抗ができるようになることも考えられる。上記はほんの一例に過ぎないが、今後も日本におけるBL漫画と腐女子文化研究の内向的にかつ閉鎖的な時代に、開国を促していきたいと思う。

7 “Much as the horror film is an exercise in terror, it is simultaneously and exercise in mastery, in which controlled loss substitutes for loss of control.” (1997: 41) (筆者訳)

参考文献

- Aoyama Tomoko “Male Homosexuality as Treated by Japanese Women Writers”. *The Japanese Trajectory: Modernization and Beyond*, Gavan McCormack and Yoshio Sugimoto (eds.), Cambridge: Cambridge University Press, 1988, pp. 186-204
- 東園子 「私のための物語」—やおい再考『ユリイカー特集 BL オン・ザ・ラン!』2012年12月、Vol. 44(15) 172-177 頁
- 『女性のホモソーシャルな親密性をめぐる文化社会学的考察—「宝塚」と「やおい」のメディア論的分析を通して』博士論文、2009年度大阪大学大学院人間科学研究科提出
- Abraham, Yamila “Boys’ Love Thrives in Creative Indonesia.” *Boys’ Love Manga – Essays on the Sexual Ambiguity and Cross-Cultural Fandom of the Genre*. Antonia Levi, Mark McHarry, and Dru Pagliassotti (eds.), McFarland & Cie Inc. Publishers, Jefferson, North Carolina, 2010, pp. 44-55.
- 石田美紀『密やかな教育—くやおい・ボーイズラブ>前史』洛北出版、2008
- Ogi, Fusami (大城房美) “Gender insubordination in Japanese comics (manga) for girls”. *Illustrating Asia: Comics, Humor Magazines, and Picture Books*, Lent, John A. (Ed.), Honolulu: University of Hawai’i Press, 2001. pp. 171-186.
- 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合併号』(2010年3月) 明治大学情報コミュニケーション学研究科、53-66 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 第12号』、2009年、41-55 頁
- 杉浦由美子 『腐女子化する世界—東池袋のオタク女子たち』中公新書、2006a
- 『オタク女子研究—腐女子思想体系』、2006b
- Suzuki, Kazuko (鈴木和子) “Pornography or therapy? Japanese girls creating the yaoi phenomenon”. *Millennium Girls: Today’s Girls Around the World*, Sherrie I. Inness (Ed.). Lanham, Md.: Rowman and Littlefield, 1998, pp. 243-267.
- 竹宮恵子 2011 「基調報告：『風と木の歌はアウト!』—アイデンティティを守るために」『第2回ポピュラーカルチャーシンポジウム報告書—ポピュラーカルチャー研究—排除されるポピュラーカルチャー—丁寧に語る「東京都青少年の健全な育成に関する条例」』 Vol. 5 No. 1 2011(11)、京都精華大学全学研究センター、8-18 頁

- セジウィック、イヴ・K. 『男同士の絆—イギリス文学とホモソーシャルな欲望』
上原草笛、亀沢美由紀訳、名古屋大学出版界、1985/2001/2年
- Tan, Bee Kee “Rewriting Gender and Sexuality in English-Language Yaoi Fanfiction”.
*Boys’ Love Manga — Essays on the Sexual Ambiguity and Cross-Cultural Fandom
of the Genre*. Antonia Levi, Mark McHarry, and Dru Pagliassotti (eds.), McFarland &
Cie Inc. Publishers, Jefferson, North Carolina 2010, pp. 126-156.
- Nagaike Kazumi “Elegant Caucasians, Amorous Arabs, and Invisible Others: Signs and
Images of Foreigners in Japanese BL Manga.” *Intersections, Gender and Sexuality in
Asia and the Pacific* (April 2009, no. 20) n.p. [http://intersections.anu.edu.au/issue20/
nagaike.htm](http://intersections.anu.edu.au/issue20/nagaike.htm)
- 中島梓 『タナトスの子供たち — 過剰適応の生態学』 ちくま文庫、1998年
—— 『コミュニケーション不全症候群』 ちくま文庫、1991年
—— 『美少年学入門』 集英社文庫、1987年
- 西村マリ 『アニパロとヤオイ』 太田出版、2002年
- Bacon-Smith, Camille. *Enterprising Women — Television Fandom and the Creation of
Popular Myth*. University of Pennsylvania Press, Philadelphia, 1992.
- Pinedo, Isabel Cristina. *Recreational Terror — Women and the Pleasures of Horror Film
Viewing*. State University of New York Press, New York, 1997.
- 藤本由香里 『私の居場所はどこにある？ — 少女マンガが映す心のかたち』 朝日
文庫、1998年
- ベルント、ジャクリーヌ 『マンガの国日本 日本の大衆文化・視覚文化の可能性』
佐藤和夫／水野邦彦訳、花伝社、1994年
- Hellekson, Karen, and Busse, Kristina (eds.) *Fan Fiction and Fan Communities in the
Age of the Internet*. McFarland & Cie, Inc. Jefferson, North Carolina, 2010.
- 堀あきこ 『欲望のコード—マンガにみるセクシュアリティの男女差』臨川書店、
2009年
- McLelland, Marc. “Why Are Japanese Girls’ Comics Full of Boys Bonking?” *Refractory:
A Journal of Entertainment Media*, 10., 2006/2007, n.p.
[http://refractory.unimelb.edu.au/2006/12/04/why-are-japanese-girls%E2%80%99-
comics-full-of-boys-bonking1-mark-mcllelland/](http://refractory.unimelb.edu.au/2006/12/04/why-are-japanese-girls%E2%80%99-comics-full-of-boys-bonking1-mark-mcllelland/) (Last access 12/02/2013)
- “Local Meanings in Global Space: A Case Study of Women’s ‘Boy Love’ Web Sites
in Japanese & English”. *Mots Pluriels*, October 2001. n.p. <http://motspluriels.arts>.

uwa.edu.au/MP1901mcl.html (Last access 12/02/2013)URL?

溝口晶子「反映／投影論から生産的フォーラムとしてのジャンルヘーヤオイ考察からの提言」。ジャクリーヌ・ベルント篇『グローバルマンガ研究1—世界のコミックスとコミックスの世界』、京都精華大学全学研究センター発行、2010年、141-163頁

水間碧『隠喩としての少年愛—女性の少年嗜好という現象』創元社、2005年

守如子『女性はポルノを読む』青弓社、2010年

Radway, Janice A. *Reading the Romance, Women, Patriarchy, and Popular Literature*. University of North Carolina, 1991.

Levi, Antonia, Mark McHarry and Dru Pagliassotti (eds.) *Boys' Love Manga: Essays on the Sexual Ambiguity and Cross-Cultural Fandom of the Genre*. McFarland & Cie, Inc. Jefferson, North Carolina, 2010.

Lentz, Kirsten Marthe. "The Popular Pleasure of Female Revenge (or Rage Bursting in a Blaze of Gunfire)." *Cultural Studies* 7 (1993) pp. 374-405.

第3部

漫画の諸ジャンル

8

韓日の新聞劇画の比較論 —「林巨正」と「忘八武士道」を例に

イム・ヘジョン（任蕙貞）

はじめに¹

昨今の漫画²は、文化的な面だけでなく、社会的、経済的な面にも影響が広がっている。漫画に対する認識が低い時代に、漫画は政府から厳しい検閲が行われ、子供が読む幼稚なものとして扱われていた。しかし、現在はむしろ国が漫画の育成に目を向け、政策を立てるほどの大きな存在感を示している。

また、漫画の読者層も幅広くなり、物語を中心とする漫画は子供から大人まで楽しめるものとして地位を確保している。このように大人の読者層を獲得することが出来たのは、劇画が登場してからである。

1950年代末、日本で生まれた劇画は、それまでの漫画の特徴であった笑いをなくし、大人向けのシリアスな内容を劇的に表現することを目指していた。その点からいうと、劇画はマンガの新しい領域を開拓して、現在のストーリーマンガに影響を与えたのである。

韓国では、1972年から、スポーツ新聞に劇画が連載されることによって、大人向けの新聞劇画の時代が到来した。雑誌や週刊誌ではなく、新聞に載せられた劇画が読者からの大人気を得たのである。当時の新聞漫画は、1コマ、あるいは4コマの漫画の形をとり、新聞の内容を

1 本稿は、調査研究の新しい成果を手がかりにイム・ヘジョン（2012）を改訂したものである。

2 以下、「漫画」を「マンガ」、「マンガファ」、「劇画」、「コミックス」のすべてを含む総称として使用する。

題材にして社会的、政治的な問題を諷刺する時事漫画が大部分であった³。劇画は新聞紙上の新聞小説のように長編の物語が毎日連載され、読者に時事漫画では得られない面白さを与えたのである。

韓国で新聞劇画が登場する以前にも劇画はあったが、大人向けの劇画というより青少年向けのものであった。1950年代における初期の劇画は小学生でも高学年なら読むことができるものであった。しかし、青年から高年齢までの読者を対象にした大人向けの劇画は、新聞劇画から本格的に始まったのである。それとは対照的に日本の劇画は貸本文化から生まれてきて、ほとんどが貸本漫画の雑誌や単行本の形で出版された。日本の劇画は出発点から、子供を対象にしない大人向けのマンガとして登場したのである。

このように韓日の劇画は、出発点からかなり異なる面をもつことが窺える。本稿では、韓日の劇画がその異なる社会環境によってどれほど相違しているかに焦点を当てる。韓国の大人向けの劇画は新聞というメディアから始まったので、韓日の新聞劇画を研究対象にし、その表現形式を様々な側面から比較する。大人向けの劇画の場合は、性に対する表現が欠かせない要素である。したがって、性描写の差にも注目しながら、劇画における韓日の相違点を、その時代の社会状況と比較して考察する。本研究の具体例として取り上げるのは、韓国漫画史上、初めて新聞に掲載された「林巨正」である。高羽榮(1938-2005年)作の「林巨正」は、1972年1月から1年2ヶ月の間、『日刊スポーツ』^{イルガン}に連載され、これがきっかけとなってスポーツ新聞に劇画時代が到来した(図1)。日本の劇画と比較するために日本の新聞を調べた結果、同じ頃に日本にも新聞劇画があったということがわかった。この日本の新聞に掲載された劇画と「林巨正」を比較することで、韓日の新聞劇画の特徴を解き明かすことができると思われる。また、それぞれの劇画の特徴が、1970年代初頭の社会的な環境にどれほど裏付けられているかについても検討してみる。

3 新聞漫画研究者であるソン・サンイク(孫相翼、1955-)は、植民地期、朝鮮戦争、独裁と軍事政権など様々な歴史的な問題があったため、韓国の新聞漫画が社会批判・政治諷刺を中心とした時事漫画が主流になったと述べている(孫相翼 2004: 3)

1. 韓国の劇画

韓日の新聞劇画を比較する前に、本章では、日本であまり知られていない韓国の劇画について述べておきたい。

韓国では、劇画は「劇畫」という日本とは少し違う漢字を使っているが、劇画という用語は日本語から取り入れたものである。この点については次の章で詳しく分析する。しかし、日本と類似した用語を使っているものの、韓国の辞書に記してある劇画の定義は、日本の劇画とは少し異なっている。まず、韓国の『Daum 国語辞書』では、〈劇画〉を「話を絵と文で編んだ読み物」と説明している。これは、広義におけるマンガとあまり違いがないし、絵物語の定義とも言える曖昧な解釈である。

『DOOSAN 百科辞書』では、コミックス (comic strip の略語) の意味を「1コマ漫画と対置される漫画」、「劇画ともいえる」としているが、劇画を明確に定義してない。コミック・ストリップ (comic strip) については、時事漫画と区別され、4コマ以上のストーリーを持ち、連続性がある漫画であると記されている。つまり、劇画を1コマ、あるいは4コマの時事漫画と区別し、ストーリー漫画に含まれる広い意味で定義しているのである。

一方、デジタル漫画ギュザンカク⁴ (디지털만화규장각) の漫画・アニメーション用語辞書では、次のように記されている。

1. 1950年代以後、日本で貸本を中心に活動したマンガ家たちが「青年物」という意味でつけた用語。
2. 韓国では、写実体で表現されている漫画を劇画として定義している。また、明朗体漫画の反対概念としても使われる。
3. 日本で「オルタナティブ・コミック (韓: 代案漫画) のゴッドファーザーとみなされている辰巳ヨシヒロが初めて使用した用語 [略]⁵。

以上のように、1、3の項は日本語に由来する〈劇画〉という用語について簡単な情報を記し、日本の劇画と韓国の劇画を分けて具体的に定義しているが、2の写実体(物語)という記述については議論の余地がある。

4 韓国漫画映像振興院に付属する機関で、実物及びデジタル漫画資料の収集、保存、管理、古い漫画の実物資料をデジタルに変換させて保管する事業などを行う。また、韓国漫画資料を研究出版する事業も行っている。

5 『漫画・アニメーション用語辞書』、デジタル漫画ギュザンカク (디지털만화규장각)、2013年

「写実体」という用語は、韓国で劇画の特徴を示す用語として頻繁に使われている⁶。ここでの「写実体」の意味は、写実的な物語内容に限定されている。しかし、劇画は、ストーリーの面だけではなく、視覚表現と演出も写実的にみえるため、写実体を写実的な物語へと限定することには問題がある。また、劇画を明朗体漫画と比較し、その反対概念と見なすことも定義として適しているとは考えられない。明朗漫画は、主な読者層が子供と青少年である。ストーリーの面では、日常生活の中で起こるエピソードを中心にした場合が多く、明るく愉快な内容に笑いが含まれている。また、絵の表現が略画化されたという点においても、大人向けの写実的な劇画と異なるが、特定の漫画ジャンルの反対概念であるとは言いきれない。漫画ジャンルはそれぞれ特徴の異なる点があるものの、その表現が「反対である」と言うことは出来ない。また、高羽榮の新聞劇画「林巨正」には笑いが含まれている。この点については次の章で詳しく述べる。

韓国では、劇画という用語がまだ登場していない1950年代には、「絵物語」「絵小説」という物語漫画に相当するジャンルがあった。中国の古代や中世を背景にした歴史的素材を扱ったところから後ほど、伝統劇画と呼ばれた(ハン・ヨンジュ 2001: 80)。写実的な表現と劇的な演出、また文章の比重が大きいといった点が特徴に挙げられる。それに加え、「活劇」(ホアルクツ、hoalgeuk)という用語も使われた。パク・キアンヒオン作⁷「聖書の秘密」の表紙には、「活劇」という語が書かれている。『日刊スポーツ』に「林巨正」が掲載される前の社告記事には、タイトルに「マンファンオソオル漫画小説」という語が付け加えられていた⁸(図2)。これは、韓国の伝統劇画の概念と繋がっているとも考えられる。しかし、次の章

6 韓国で「～体」という用語は、明朗漫画体、劇画体、純情漫画体といった漫画ジャンルのスタイル(表現)を意味する。

7 パク・キアンヒオン(박광현, 1928-1978) 韓国的な劇画を確立した作家として知られている。「最後の密使(1950年)」は現存する最古の劇画作品である。1958年に『チルチョンコク』に連載された「聖書の秘密」は、聖書をめぐる事件を描いた探偵・活劇である(ハン・ヨンジュ 2001: 82-83)。

8 「林巨正」の連載が開始される前に、『日刊スポーツ』には1971年12月20日、30日の2回に渡って社告記事が載っている。社告記事には、次のように記されている。「国内新聞としては初めて、成人用のワイド版の漫画「林巨正」を連載します。今まで、新聞漫画と言え、4コマ漫画や1コマの時事漫画でした。しかし、今回試みた連載漫画では、設定されているストーリー、つまり、小説を漫画化することで、いわゆる<漫画小説>という新しい分野を開拓していきます[略]。]

で述べるように「林巨正」は伝統劇画とも日本の「劇画」とも異なる劇画であった。

2. 韓国の新聞劇画「林巨正」

1969年9月に韓国初のスポーツ専門紙『日刊スポーツ』が創刊された。創刊当時は、スポーツ記事が中心であるものの、演芸や文化に関する記事も掲載されていた。次第に大衆娯楽的な面が増加し、韓国の日刊紙では前例のない画期的な紙面の革新が起こった。その一環として『日刊スポーツ』は、1972年1月1日から韓国の新聞漫画史初の長編劇画「林巨正」を掲載しはじめた。その後、この劇画は新聞読者から大人気を得て、新聞販売部数が増えるほどだった。

「林巨正」の新聞連載が終わった後、1974年2月に「林巨正」が単行本として出版され（図3）、その際、タイトルに「**劇**画（劇画）」という用語が付いていた。〈**劇**（劇）〉という文字は日本でしか使われていなかった略字である。その文字を使用したこと自体が、日本からの影響を示唆している。〈**劇**〉という文字が初めて使われたのは、1957年12月『街』12号に掲載された「幽霊タクシー」という辰巳ヨシヒロ（1935-）の作品である。「幽霊タクシー」の扉絵にはミステリ劇画と書かれ、「劇画工房」のマークに〈**劇**〉という文字が使われた。したがって、日本の劇画から影響を受けていたと考えられる。しかし、日本からの用語が使われていても、韓国の「劇畫」は日本の「劇画」とは表現の相違が著しい。

まず、「劇画」というジャンル名を提唱した辰巳ヨシヒロについて述べておこう。辰巳は、著書『劇画大学』において、次のように言及している。

マンガイコール滑稽さという観念には、どうしても抵抗を感じた。マンガはおもしろくなければいけない（この場合のおもしろさは笑い）のはどうしてだろう [略]。人物の心理を少し掘りさげて描く場合マンガ的な表現はどうしても邪魔になることがある。ストーリーが写実的なことを主体とした場合、表現も写実的でないと絵空ごとになって効果が半減する。（辰巳 1968: 14, 16）

辰巳の言う「劇画」は、笑いの要素をなくし、デフォルメした表現

よりも写実的な画風を採用し、シリアスな内容を扱った大人向けのものを指す。当時の子供漫画に求められた明るさとか笑いが漫画表現を制限してしまうという思いから、読者の年齢層を上げた大人向けの劇画が生まれたのである（辰巳 1968: 112）。つまり、心理的、写実的な描写で表現の範囲を広げるために、笑いをなくしたのである。

しかし、「林巨正」の作家・高羽榮は、辰巳と異なり、「劇画」を根本的に漫画形式による小説として解釈し、さらに笑いと楽しさを強調した。高羽榮は 1974 年、『週刊中央』とのインタビューで日本の「劇画」と異なる点を次のように述べている。

劇画漫画はどんな原作をモデルにしても、または純粋な創作でも、一つのテーマを中心に小さな小説のように導いていかなければならない。これは劇画を描くうえで必要であり、生命だ [略]。時事漫画の読者と劇画漫画の読者は、漫画家に対して要求するものが違う。時事漫画の読者は、言葉や話では表現できない抑圧された怒りを代弁してくれることを願っている。しかし劇画の読者は、楽しむために、エンジョイズム [造語、enjoyism] を要求している。この点を分かなければならない。（高羽榮 2008: 187）

高羽榮はスポーツ新聞を読む読者を念頭に、楽しく「面白い劇画」を目指していた。つまり、写実的な画風で、大人向けのシリアスな内容を劇的でありながら、諧謔的に表現することが彼の劇画であった。大人向けの漫画を表現するためには、笑いをなくさなければならないとしていた日本の劇画に対して、韓国の劇画は笑いを添加した。その点が、韓日の劇画の大きな違いであり、興味深いところである。したがって、韓日の劇画を精細に比較し、表現の相違点を明らかにすることも重要である。

3. 日本の新聞劇画「忘八武士道」

「劇画」という用語およびその代表作が、どのように日本から韓国に渡ってきたかについての一般論をここで進めるつもりはない。それよりも「林巨正」と日本の劇画界との関係に注目する。

「林巨正」を日本の新聞劇画と比較するため、「林巨正」の連載が始まった 1972 年を中心に日本の三大日刊紙（『朝日新聞』、『毎日新聞』、『読売新聞』）とスポーツ新聞（『日刊スポーツ』、『スポーツニッポン』、

『報知新聞』、『夕刊フジ』)において、劇画形式の漫画が掲載されていたのかについて調べた。特に日本の『日刊スポーツ』は入念に調査した。韓国の『日刊スポーツ』と日本の『日刊スポーツ』は、新聞の題号が同じであり、韓国では日本の『日刊スポーツ』から影響を受けたという言説もあったからである（イム・ボン 1995: 162）。

日本の『日刊スポーツ』については、1960年代まで遡って東京版および大阪版のすべてを調査対象とした。その結果、日本の『日刊スポーツ』に劇画は見当たらなかったが、「林巨正」とほぼ同じ時期に『報知新聞』に「忘八武士道」が連載されていたことが判明した（図4）。さらに、1970年に韓国の『日刊スポーツ』と日本の『報知新聞』が取材及び通信業務に関する提携をしたという記録もみつかった⁹。

韓国で『日刊スポーツ』が創刊（1969年9月26日）された年を調べた結果、『報知新聞』（1969年11月4日）に紙面刷新の第一弾として新聞業界初の劇画「モーレッツ！ 巨人」¹⁰が連載されていたことがわかったが、この作品はスポーツ劇画であった。その後、第二弾として、『報知新聞』に、原作・小池一雄（1936-）、作画・小島剛夕（1928-2000）の時代劇画「忘八武士道」が1971年10月19日から1972年1月31日まで連載された。「子連れ狼」で欧米でも広く知られている。彼らの「忘八武士道」は、新聞連載後、1972年5月10日に、隔月刊版雑誌『報知グラフ』の劇画特集に含まれ、また、1973年1月4日に講談社から単行本化された。さらに、1973年2月には東映映画社による映画も公開となった。

次に、ほぼ同じ時期に新聞連載のあった「林巨正」と「忘八武士道」を、その表現の特徴という観点から比較してみる。

4. 「林巨正」と「忘八武士道」の比較

4.1 物語の構成

「林巨正」は、16世紀に実在した人物をめぐる長編歴史小説『林巨正』を脚色して制作された劇画である。物語は、林巨正を中心にした義賊

9 「日刊スポーツの変遷」『日刊スポーツ』公式ホームページ

10 「モーレッツ！ 巨人」の原作者は、「巨人の星」の原作者として知られる梶原一騎（本名：高森朝樹）、作画者は、石井いさみ（本名：石井勇巳）である。1969年11月4日から1970年3月31日まで連載。

たちが民衆を救済する話であるが、その中に挿入されている多様なエピソードが笑いと諷刺によって面白さを加えている。それと比べて、「忘八武士道」¹¹は、完全に架空のストーリーからなっている。

「忘八武士道」は、江戸時代、幕府公認の遊郭である吉原を舞台にした物語で、売春のウラ稼業を取り仕切る忘八者と呼ばれる集団と凶状持ちの主人公の明日死能との対立、それに幕府と諸大名の勢力争いを絡めて展開される時代劇である。アクションが中心になっているが、性的な表現も多くある。大人向けのシリアスな内容で、笑いがない日本の劇画の特徴が見られる。

4.2 表現

この2作の表現については、大きく分けて四つの相違点が挙げられる。

第一として、前述したように、「林巨正」は笑いを誘うことを指摘しておこう。特に女好きな徐林と女性とのエピソードの描写では、笑いが込み上げてくる場面が少なくない。それとは正反対に、「忘八武士道」は全般的にユーモラスな要素の欠落が特徴だと言える。

第二に、劇画中に配された解説文が挙げられる。それは、絵では表現しにくい部分を説明し、読者に物語の理解を助けるための方法として機能するが、「忘八武士道」の場合は、物語進行を支える解説文が多い(図5)。それと比べて、「林巨正」における解説文は物語進行の機能に限らず、単なる解説を超える言語表現をもって読者を想像豊かな世界に導く。シリアスな劇画に、スラップスティック・コメディの要素と諷刺的な表現が加えられて愉快な笑いを呼び起こす。

具体例をみよう(図6)。第305回で徐林と道で出会った女との情事を描いた場面で、彼らの関係を現代のボクシングの試合に喩える解説文がある。それは、過去と現在を交錯させることによって、諷刺的な効果をもたらす。特に左から5番目のコマは、性に関する諷刺と見なすことができるが、別の視点から見れば、弱者(女性)が権力者(徐林)

11 「忘八武士道」の第4回(『報知新聞』1971年10月22日)、12コマ目のセリフで「忘八」の意味を、「仁・義・孝・悌・忠・信・廉・恥の八ツを忘れた無法者、人にして人にあらず...人たる姿を借りた鬼畜外道の集まり[略]」と記している。

をTKOしたようにも映る。徐林は、韓国の1550年代に身分の高い人が被っていた帽子によって権力者を象徴してもいる。1970年代の韓国は軍事政権下にあり、権力者に対する民衆の不満が多い時代だったので、読者に痛快な気持ちを与えながら笑わせたと考えられる。

次は、第339回を例に挙げる（図7）。林巨正が活躍した韓国の朝鮮時代、つまり1550年代が舞台となっているにもかかわらず、外国語を使った比喩と友達間の対話形式のような文章が見られる。左から4番目のコマは、絶壁から徐林の妻が突き落とされる場面であるが、Miracleということ了新約聖書の物語でキリストが二匹の魚と5個のパンで数千人を食べさせたという奇跡に喩えて表現している。次に第27回を例に挙げる（図8）。歴史的な事実の中で展開されるストーリーの通時的な流れから脱して、東洋と西洋を行き交う共時的な表現で、漫画的な楽しさを加えている。左から14番目のコマは、当代の怨讐の家である尹家と李家の戦いをシェークスピアの『ロミオとジュリエット』にたとえてコミカルに描いている。

このように、「林巨正」の解説文は、読者と交感し、楽しさを共有する場として使われている。また、多様な解説方式を通じてアクションが主になる劇画の中に味付けのような笑いを加えている。

第三にアクションの表現であるが、「忘八武士道」は、戦闘、暴力、拷問など残酷な場面が生々しくリアルに描写されている（図9）。主人公は、人斬りが稼業なので、サムライのような大義名分が立つ闘いをしない。そのため、刀剣で人の身体が斬られた際、バラバラに飛び散る瞬間の描写が多くある。

しかし、「林巨正」では、戦闘の場面において剣の動きに注目させる描写が多く見られる。第352回は、林巨正と尹元ビンの闘いの場面であるが、華麗な剣術さばきが力強い動線で迫力のある描写になっている（図10）。林巨正は、怪力の持ち主であり、その力を発揮して人助けをする義賊として描かれている。第四に性的表現であるが、「忘八武士道」は遊郭を舞台にしているので、女性の露出と性的な場面が多い。しかも、新聞という全世代向けのメディアに載せるマンガとしては驚くほどの過激な性表現がリアルに描写されている（図11）。性的な表現が作品の中心的要素の一つだったことは、新聞連載の後に『ポルノ時

代劇『忘八武士道』というタイトルで映画化されたことにも現れている¹²。

「忘八武士道」とは対照的に、「林巨正」には露骨な性表現は見当たらない。第12回(図12)で見られるように暗い部屋で性行為を暗示するコマが多く、性行為が間接的に表現され、またこの間接的な表現は、性描写(あるいは当時の、性描写の規制)に対する諷刺にも見える。

大人が読むマンガとしての劇画において性表現は欠かせないものであるが、上記の両作品における性表現の相違は注目に値する。

5. 「林巨正」と「忘八武士道」における性表現の差

大人向けの劇画であるこれら韓日の2作は性表現をめぐる大きな差を見せているが、原因はどこにあるのだろうか。

劇画は、その出発点から従来の漫画にはない描写に挑戦し、そのため映画との交流を重視していた¹³。また、映画は、公共性の高いジャンルとして、各時代の社会や文化との密接な関係にあった。したがって、この2作の劇画とその社会的環境との関係を、特に映画文化を媒介にして探ってみればよいと思われる。具体的には、連載時の1970年前後を中心に、韓国の『日刊スポーツ』、日本の『日刊スポーツ』と『報知新聞』における映画関連記事および映画広告を検討した結果、当時の日本あるいはその文化産業やマスコミでは、性に対する開放的な雰囲気が高まっていたということが分かった。しかし、韓国においては軍事政権の時代であり、演芸検閲が厳しかったので¹⁴、新聞などのマスメディアは、性に対して開放的な態度を取ることができなかった。「林巨正」連載の直前、1971年12月6日に発された「国家非常事態の宣言」¹⁵

12 1973年に石井輝男監督が東映映画社のために制作したが、現在でもアダルトDVDとして販売され続けている。

13 「アニメや舞台の演出をマンガに取り入れた手塚作品はストーリーテリングに革新的な変化をもたらしたが、劇画はそこによりリアルな、いわば実写映画的な効果を取り入れた表現であった。」(斧田2008:193)

14 当時の映画検閲の記録によると、修正や返却の比率は、70年3.7%、71年25%、72年58%、75年80%に至る。(ベ・スギョン2004:70)

15 「12月6日『国家非常事態の宣言』は、安保最優先の政策である。無責任な安保論議の禁止と自由権を制限する内容である。当時、大学生たちは民主化を求めて朴正熙政権を打倒するための学生運動を展開していた。朴正熙政権は〈国家非常事態の宣言〉によって学生運動を弾圧し、国内情勢を安定させようとした。」(歴史問題研究所1995:92)

によってはすべての演芸検閲がさらに強化した。

日本がどれほど性に対して開放的だったのか、その具体的な例を挙げてみよう。第一に、韓国のスポーツ新聞にまったく見当たらないポルノの関連記事が、日本の新聞には当然であるかのように多く載せられていた。ポルノ俳優のヌード写真が載せられた記事（図 13）、さらにポルノ俳優の公開オーディションの写真までも載せられた記事（図 14）、ポルノ・ショップを紹介する記事（図 15）、ポルノを扱った「蠟人形館」についての記事などが見つかった（図 16）。これ以外にもポルノに関する記事が数多くあったが、それとは対照的に韓国の新聞に、性に関する記事はあまりなく、ポルノという言葉すらも登場していない。

第二として、1970年代前半に、当時の韓国では公開されることのないポルノ映画と大人向けのエロ・アニメが、日本ではブームを起こしていた事実が挙げられる。図 17 は、ポルノ映画と成人アニメが2本同時に上映された映画館の広告である。この時期は手塚治虫（1928-1989）もエロティシズムを強調した成人アニメ『千夜一夜物語』、『クレオパトラ』を制作していた。しかも、ギャグ漫画家・谷岡ヤスジ（1942-1999）は、成人アニメに「ポルノラマ」という用語を使っている（図 18）。この時代に、日本で「ポルノ」と呼ばれた物には、性的な拷問、虐待、ドキュメンタリー映画が多い。映画広告に挿入された新聞や雑誌のポルノ関連記事も、この時期のポルノブームを示している。

それとは対照的に、韓国では 1969 年から 1970 年 4 月までに性（sex）という言葉さえ広告に載ることはなかったが、1970 年 5 月、『房（部屋）の明かりを消してください』というタイトルの映画に「この映画は果たしてセックス映画なのか？」という宣伝文句が付いていた（図 19）。その後、1970 年末まで、性的な描写が多い映画は、それほど多くはなかったが、いくつかは上映されていた。しかも、ポルノ映画のようにみられる映画も一つあった（図 20）。しかし、その映画の小さい広告には、ポルノという言葉ではなく「成人映画」という語が採用されている。

おわりに

劇画が漫画界に遺した大きな業績は、読者層を高い年齢まで拡大させたことにあったと言っても過言ではない。以前の漫画には見られなかった劇画の写実的な表現が、大人を魅了したのである。韓日の新聞劇画を比較した結果は、大人向けの漫画ならではの特徴が見えてきた。しかし、韓日の劇画は同じ用語を使ってはいたが、その表現の相違点は著しかった。日本の劇画は、笑いをなくして大人の世界を写実的に描写することを目指し、劇的な演出と共に人間の心理、性描写など写実的な表現の世界を広げていた。

1960年代末以降、日本社会は、韓国と対照的に性描写が開放された時代であった。それは、「安保闘争による政治的な問題と関係があったとも考えられる。2度の「安保闘争」やそれをめぐるカウンターカルチャーは結局「敗戦」し、多くの人たちを絶望させた（永山 2006: 36、呉 2007: 151）。政治に挫折した青年たちにとって劇画を読むことは反抗の継続であると同時に、現実逃避的な娯楽でもあったと言われている（夏目・竹内 2009: 49）。この時期から劇画の性的表現が多くなったことは偶然ではないだろう。

「忘八武士道」は、日本の新聞に掲載される劇画として、当時の社会状況に反応した、画期的な試みであった。それとは対照的に「林巨正」は、同様にスポーツ新聞に載せられてはいても、単なる娯楽に限らないユーモアと諷刺が生きている劇画として特有の存在感があった。「林巨正」の作者は、新聞というメディアを通じて劇画の領域を開拓し、諷刺的な表現方法で、いわば「笑える劇画」を生み出した。当時の軍事政権の存在が、これに大きく影響を与えたと思われる。

1961年、韓国で軍人によるクーデターが起こり、その頃から漫画を出版する前に検閲する制度が始まった。政府から定められた検閲の基準に当てはまらない漫画は焼却されることもあった（ソン 1999: 236）。その後も漫画原稿に対する「事前審議制度」は長年にわたって続いていたが、ようやく1997年になって廃止された（ソン 1999: 284-286）。最悪な環境に置かれた韓国の劇画は様々な制約がある中で生き延びて行かなければならなかった。

このような状況で大人向けの新聞劇画が生まれたが、それは新聞漫画が当時の雑誌や単行本とは違う例外的な検閲を受けたためである。「林巨正」は、毎日発行する新聞紙面に連載するため、発行の後に検閲を受けた。しかし、大人を対象にする新聞に載せ、連載後に検閲があっても表現の制約はあった。軍事政権下で様々な制約がある暗い時代に、「林巨正」の作家・高羽榮は大人が求める笑いを取り入れ、性表現も露骨的ではなく間接的で、諷刺的に表現した。日常生活の中で新聞を読む人々に、諧謔的な笑いと時事漫画では得られない楽しみを与えたのである。このように「林巨正」と「忘八武士道」は、かなり違う表現方法を見せてはいるが、それぞれ、その時代の社会において特定の役割を果たしてきた。

新聞劇画の研究は、韓日ともにあまり進んでない分野であるが、本稿が示したように、それにも注目に値する。今回は韓日の新聞劇画の相違に焦点を当てたが、新聞劇画特有の表現を精細に分析することは今後のさらなる課題となる。

図版



図1 韓国の『日刊スポーツ/일간스포츠』1972年1月1日、7面、「林巨正」第1回

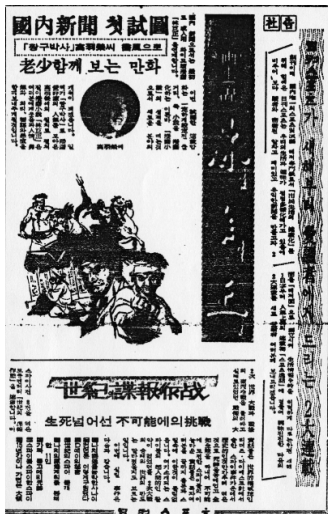


図2 韓国の『日刊スポーツ/일간스포츠』社告記事、1971年12月30日

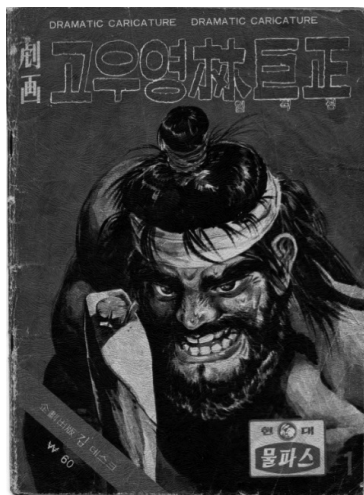


図3 単行本『林巨正』の表紙、1巻(高羽榮 1974)



図4 小池一雄原作・小島剛夕作画「忘八武士道」第1回、『報知新聞』、1971年10月19日



图5 小池一雄原作・小島剛夕作画「忘八武士道」第7回、1971年10月26日



图6 高羽榮・作「林巨正」第305回
1972年12月29日、左から4番目のコマと5番目のコマ



図7 (左図) 高羽榮・作「林巨正」第339回、1973年2月10日、左から4番目のコマと21番目のコマ

図8 (右図) 高羽榮・作「林巨正」第27回、1972年2月3日、左から14番目のコマ



图9(左图)小池一雄原作・小島剛夕作画「忘八武士道」、第38回、1971年12月1日



图10(右图)高羽榮・作「林巨正」第352回、1973年2月25日



图 11-1

图 11 小池一雄原作・小島剛夕作画「忘八
武士道」

图 11-1: 第 21 回 (1971 年 11 月 11 日)

图 11-2: 第 48 回 (1971 年 12 月 12 日)

图 11-3: 第 77 回 (1972 年 1 月 18 日)



图 11-2



图 11-3



図 14 日活映画社のポルノ俳優の公開オーディション記事の写真、『報知新聞』大阪版、1971年11月8日



図 16 "ポルノニッポン白昼堂々"、新宿に「ロウ人形館」登場、日本の『日刊スポーツ』東京版、1971年10月28日



図 17 ポルノ映画『スウェーデン物語』と手塚治虫・制作の『千夜一夜物語』、日本の『日刊スポーツ』東京版の映画広告、1969年9月26日



図 18 谷岡ヤスジのポルノラマ『やっちまえ』、『日刊スポーツ』東京版の映画広告(全面)、1971年9月18日



図 19 『房(部屋)の明かりを消してください』、韓国の『日刊スポーツ/일간스포츠』1970年5月25日



図 20 『奇妙な世界』、韓国の『日刊スポーツ/일간스포츠』1970年7月17日

参考文献

- イム・ヘジョン (任蕙貞) 「新聞マンガとしての劇画 高羽榮「林巨正」(1972/73年)を中心に」、Jaqueline Berndt (ジャクリーヌ・ベルント) 編『Manhwa, Manga, Manhwa: East Asian Comics Studies』Leipzig University Press 2012年、pp. 11-41.
- イム・ボン 「大人向けの漫画が始まった。高羽榮」『韓国漫画の先駆者たち』悦話堂
(임범 「어른만화가 나왔다, 고우영」 『한국만화의 선구자들』 열화당)、1995年 pp. 159-173
- 斧田小 「辰巳ヨシヒロと松本正彦 (2000年収録)」『アックス』第61号、青林工藝舎、2008年、193-212頁
- 原作・小池一雄、作画・小島剛夕『忘八武士道』講談社、1973年
原作・小池一雄、作画・小島剛夕『忘八武士道』スタジオ・シップ、1983年
原作・小池一雄、作画・小島剛夕『忘八武士道』報知グラフ (劇画特集版)、1972年5月10日
- コ・ウヨン (高羽榮) 他『高羽榮のストーリー』cine21books
(고우영 『고우영 이야기』 씨네 21 북스)、2008年
- コ・ウヨン (高羽榮) 『高羽榮・林巨正』企画出版社
(고우영 『고우영・임격정』 기획출판사)、1974年
- コ・ウヨン (高羽榮) 『林巨正』宇石 (고우영 『임격정』 우석)、1985年
コ・ウヨン (高羽榮) 『林巨正』宇石 (고우영 『임격정』 우석)、1994年
コ・ウヨン (高羽榮) 『林巨正』子音と母音
(고우영 『임격정』 자음과모음)、2006年
- 吳智英『現代マンガの全体像』双葉文庫、2007年
- 小山昌宏『戦後「日本マンガ」論争史』現代書店、2007年
- ソン・サンイク (孫相翼) 「韓国新聞時事漫画研究 / 諷刺性と社会批判的な役割を中心に」中央大学大学院博士論文
(손상익 「한국 신문 시사만화사 연구 / 풍자성과 사회비판적 역할을 중심으로」 중앙대학교 대학원 박사논문)、2004年
- ソン・サンイク (孫相翼) 『韓国漫画通史 (下)』シゴン社
(손상익 『한국만화통사 (하)』 시공사)、1999年
- 辰巳ヨシヒロ『劇画大学』ヒロ書房、1968年

- 永山薫『エロマンガ・スタディーズ』イースト・プレス、2006年
夏目房之介、竹内オサム『マンガ学入門』ミネルヴァ書房、2009年
ハン・ヨンジュ『見直す私たちのマンガ』富川漫画情報センター(한영주『다시보는 우리만화』부천만화정보센터)、2001年
べ・スギョン「韓国の映画検閲制度の変遷に関する研究」中央大学校先端映像大学院修士論文
(배수경「한국 영화검열제도의 변천에 관한연구」중앙대학교첨단영상대학원석사논문)、2004年
歴史問題研究所編『歴史批評』季刊30号、歴史批評社、1995年、92頁

韓国の新聞

- 『大韓民報』1909年
『日刊スポーツ』1969-1973年

日本の新聞

- 『朝日新聞』1971-1972年
『毎日新聞』1971-1972年
『読売新聞』1971-1972年
『日刊スポーツ』東京版、大阪版、1968-1972年
『スポーツニッポン』1971-1972年
『報知新聞』東京版、大阪版、1969-1972年
『夕刊フジ』1971-1972年

<http://isplus.joinmsn.com/edit/ilgan/history.html> 「韓国の『日刊スポーツ』の変遷」
『日刊スポーツ』の公式ホームページ(最終確認:2013年1月31日)

<http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=103&oid=033&aid=0000006286>、週刊京郷、2005年5月6日、高羽榮に関する記事(最終確認:2011年11月20日)。

<http://hochiyomiuri.co.jp/info/company/history1.htm>、「報知新聞小史」(最終確認:2013年1月31日)

<http://krdic.daum.net/dickr/contents>、『Daum 国語事典』、劇畫(극화)(最終確認:2013年1月17日)

http://www.kcomics.net/Codic/search_view.asp?scidx=91、『漫
画・アニメーション用語辞書』、『デジタル漫画ギョザンカク
(디지털만화규장각)、劇畫 (극화) (最終確認: 2013 年 1 月 17 日)
<http://www.doopedia.co.kr/search/encyber/totalSearch.jsp?WT.ac=search> 『DOOSAN
百科辞書』、『劇畫 (극화) (最終確認: 2013 年 1 月 17 日)

9

線から捉えなおす「劇画」 —さいとう・たかをを中心に

竹内美帆

はじめに

「劇画」は近年、日本国内よりもむしろ、海外においても高い評価を得ている。特に、「劇画」という名称を初めに用いた辰巳ヨシヒロは、2005年アンダレーム国際マンガ祭特別賞の受賞以後¹、海外においてさまざまな形で反響を呼び、2010年7月には、自伝的作品である『劇画漂流 (A Drifting Life)』が優れたコミックスに送られるアイズナー賞を2部門で受賞しているほどである²。さらに、『劇画漂流』といくつかの短編を元にしたアニメーション映画『TATSUMI』(エリック・クー監督)がシンガポールで制作され、2011年に公開された。同作はカンヌ国際映画祭「ある視点部門」にノミネートされた³。

しかし、不思議なことに日本では、現在辰巳という作家が一般的なマンガ読者にとってそれほど高い知名度を誇っているわけではないという現象が見当たる。近年、海外で高く評価されていることを受け、逆輸入的に

1 「マンガ」という言葉は、本論集においてはほぼ「漫画」という表記で統一されているが、本稿では内容との関係から「マンガ」というカタカナ表記を採用する。

2 その他に、2006年サンディエゴ・コミック・コンベンション特別賞、2006年度『タイム』ベストコミックス第2位などが挙げられる。

3 映画「TATSUMI」をきっかけに同作に登場する短編作を集めた『TATSUMI』(青林工藝社、2011年)が日本で出版されたほか、シンガポールでも、映画に使われていない辰巳の1970年代の短編作を集めた『Midnight Fisherman Gekiga of the 1970s』がLandmark Booksから2013年1月に出版された。

日本国内での評価が高まりつつある事実も⁴、日本における辰巳の認知度の低さを表している。このように、「劇画」に対しては、海外で受け取られているイメージと、日本国内におけるそれには隔たりがあるということが確認できる。

一方で、日本国内において「劇画」に関する論文や書籍はある程度蓄積されてきたことも事実である。「劇画」が登場した初期のころから石子順造や鶴見俊輔らによる評論は存在しており、その他にも「劇画」が掲載された媒体や場である「貸本」に注目する貸本マンガ史研究会による『貸本マンガ史研究』(2000-)や『貸本マンガ Returns』(2006)、作家に注目する四方田犬彦『白土三平論』(2004)などが存在している。「劇画」に対する評論や批評だけではなく、マンガ史的に「劇画」をどう位置づけるかに着目している研究もある。例えば瓜生吉則は「〈劇画〉ジャンルの成立と変容—メディア論的視座による〈少年もの〉ジャンルの事例研究—」(1996)において、「劇画」が掲載されていた媒体とそれが読まれた「場」に着眼する考察を行い、貸本における「劇画」と、1970年以降の『少年マガジン』における「劇画」の位置づけの変容を論じている。そして、近年では吉村和真が『『はだしのゲン』のインパクト—マンガの残酷描写をめぐる表現史的一考察』(2006)において、「はだしのゲン」を具体例にマンガの残酷描写をめぐる考察を行う中で、「劇画」の表現がもたらした効果をマンガ表現史的に考察している。吉村は、1950年代末に「劇画」が登場したことにより、それまで子ども向け読み物と同義であったマンガにおける残酷描写のリアリティの枠組みが揺るがされることになったと指摘している。「劇画」を中心的に論じていないマンガ論についても、少女マンガや少年マンガなど隣接するジャンルとの比較の中で「劇画」が語られることが多い。しかし、そもそも「劇画」とは何だったのか(もしくは、何なのか)、という議論はこれまであまりなされてこなかったといえる。

そこで本稿では、「劇画」が日本国内においていかに位置づけられてきたのか、本当に社会批評的なものとみなされてきたのか、を追及してみた。まず、近年海外で「劇画」がどのような評価を得ているのかを振り返り、日本における「劇画」に対する認識とどのように食い違っているかを

4 たとえば、日本国内でも2009年に『劇画漂流』が手塚治虫文化賞大賞を受賞している。この背景には、海外における数々の受賞があるだろう。

見ていく。そして日本においてこれまで「劇画」を特徴づけているとみなされてきたものとはなにか、読者が「劇画」の名のもとで求めていたものとは何だったのかを、特に表現上の特徴に焦点を当て改めて考えてみたい。

もちろん、日本においては、「劇画」というものがある時点から確固たるものとして存在していたわけではなく、その言葉で名指されるものが時代により変容してきた。「劇画」という言葉が登場した初期から、人によりその定義が異なり、現在においてはまた別の意味で使用されている⁵。本稿で、「劇画」という言葉に「」をつけているのは、それを念頭に置いてのものである。またそこには、「劇画」を歴史的現象としてだけでなく現在にも息づくマンガとして議論を展開していきたいという考えがあるからである。

1. 「劇画」の海外での評価／日本での風化

北米のマンガ事情に詳しいマンガ・アニメ翻訳者の椎名ゆかりは、辰巳と『劇画漂流』は、アメリカの「オルタナティブ・コミックス」の文脈に沿う形で紹介され、その結果、読者にとって作家と作品が分類しやすくなり、購買意欲が高まったと指摘している。(椎名 2011)「オルタナティブ・コミックス」とは、椎名によれば「簡単に言えばスーパーヒーローのコミックスを主に出す大手コミックス出版社 DC やマーベル社以外の、中小の独立系出版社から出ているコミックス」のことを指す。

アメリカでは、すでに 1988 年には辰巳の短編集『Good-Bye』が翻訳出版されていたが、2009 年の『劇画漂流』が商業面においても成功したことには⁶、日系アメリカ人エイドリアン・トミーネ (Adrian Tomine) が企画、出版に携わったことが大きく貢献しているという。トミーネ自身が、企画だけではなく、編集や装丁デザイン、作品のプロモーションを手掛けたことにより、『劇画漂流』は、北米の読者に特にオルタナティブ・コミック

5 本論文集に収録されている任蕙貞 (イム・ヘジョン) の「韓日の新聞劇画の比較論 — 「林巨正」と「忘八武士道」を例に」では、韓国の「劇画」について論じられている。イムは、劇画における韓日の相違点を、特に「笑い」の有無と性描写の観点から考察している。

6 椎名によれば、2010 年 7 月末の時点で 4 冊出していた『劇画漂流』を含む辰巳の本の発行部数は累計 6 万部に達しており、1 冊当たりの平均 1 万 5 千部というのはアメリカで manga としても、コミックスとしても非常に多い数だという。(椎名 2011)

スとして受け取られることになったのである⁷。

辰巳が「劇画」を名乗ったのは、1957年12月、貸本向け短編誌『街』（セントラル文庫）において発表した「幽霊タクシー」に、「劇画工房」と銘打ったことがきっかけである。その時、劇画工房には辰巳一人しか所属していなかった。1959年1月にそれまで辰巳一人だった劇画工房は、さいとう・たかを、佐藤まさあき、山森ススム、石川フミヤス、桜井昌一、K・元美津ら7名のグループとして再発足した。しかし、同じ年の秋、さいとうと辰巳、後から加入した松本正彦が脱退し、一年もたたずに事実上分裂・解散した（石子 1975→1994:81-83）。辰巳による「劇画宣言」とは、1959年に劇画工房のメンバー連名でマスコミ各位に送った「劇画工房のご案内」に由来する。そこで「劇画と漫画の相違は技法面でもあるでしょうが、大きくいって読者対象にあると考えられます」（辰巳 2010: 251-252）と記述されているように、辰巳にとっての「劇画」とは、まず第一に「漫画」とは異なる読者対象を定めるということを明確に打ち出していたのである。

椎名は、辰巳の「劇画」勃興運動と、アメリカのコミックス業界における1960年代終わりから1970年代初めにかけての「アンダーグラウンド・コミックス」運動との類似点に注目し、次のように述べている。

『劇画漂流』で辰巳は当時流行していたスタイルとは別のスタイルのマンガを目指し、「劇画」という名称を提唱して、マンガ界に新たなムーブメントを起こそうとしたが、同じような運動はアメリカのコミックス界でも60年代に起こっていたのである。その運動はそれまでの「コミックス (comics)」の表現上の制約を打破しようとした作家たちに支えられ、新たな名称（例えば「comix」など）も提唱された。結果的に生み出された作品は「アンダーグラウンド・コミックス」と呼ばれ、現在の「オルタナティブ・コミックス」とも歴史的に関連している。（椎名 2011）

アメリカのコミックス界に、「劇画」が登場してきた経緯と同じような流れが過去に存在していたため、『劇画漂流』に主人公として登場する作家辰巳の心情と試みは、アンダーグラウンド・コミックスに親しむ人から理解と共感を持って迎えられた。

椎名が説明するような北米における辰巳と「劇画」に対する受け取

7 椎名によれば、トミーネは辰巳の作品に感銘を受け、自分の作品を出版しているドローン&クォーターリー (Drawn&Quarterly) 社に、辰巳の本を出すよう持ちかけ、D&Q社は2005年から現在まで2007年を除いて年1冊のペースで辰巳の本を出版し続けているという。（椎名 2011）

り方は、アメリカにおけるマンガ研究にも見受けられる。たとえば、CJ Suzuki（鈴木繁）は「Tatsumi Yoshihiro's *Gekiga* and the Global Sixties: Aspiring for an Alternative [辰巳ヨシヒロの劇画とグローバルな1960年代—オルタナティブへの野心]」（2013）において、辰巳を中心とした劇画工房のメンバーたちによる「劇画」勃興運動と、1960年代の世界的なカウンターカルチャーの運動との共通性を見出す。鈴木によれば、「1960年代、劇画は辰巳とその他の作家によって、マンガ表現の可能性と社会批評を求めるメディアになった」⁸とされる。ここでは、1960年代後半に世界中で同時多発的に起きたカウンターカルチャー運動と同じく、「劇画」運動は辰巳自身の表現への追求と重ねられ、それまでの「漫画」という子ども向けのメディアと異なり、「劇画」は大人の読者を求め、しかも社会批評の手段としての志向性をもっていたとされる。

しかし、ここで日本において、実際に「劇画」はそのように捉えられてきたのだろうかという疑問が生まれる。北米でみなされるように、日本においても「劇画」=辰巳、「劇画」=アンダーグラウンドな作品だったのだろうか。また、その延長線上の、オルタナティブなマンガとして存続してきたのだろうか。辰巳の作品と「劇画」を同一視する際、日本においてある時期から「劇画」は「主流」と「傍流」に分かれていったということが考慮されていないのではないかと考えられる。辰巳は、確かに「劇画」という名称の名付け親であり、「劇画」運動の立役者として知られているが、その後の日本の「劇画」シーンにおいて、中心的な作家とみなされてきたわけではない。1960年代後半までは「劇画」の作家として知られていたが、1980年代には、作家を続けることが困難になり、断筆し古本屋を営んでいたほどである。

それとは対照的に、日本における「劇画」の「主流」に位置していたのは、辰巳ではなくさいとう・たかをだっただのではないか。辰巳とさいとうは、劇画工房発足前後から共に活動し、「劇画」勃興運動を担った人物であるが、劇画工房解散後、二人は別々の方向へ進むこととなる。1960年、「劇画工房」解散後、さいとうは劇画制作、出版までを扱う「さいとう・プロダクション」

8 筆者和訳。原文は「In the sixties, gekiga became a medium through which Tatsumi and other gekiga artists sought to explore the potential of comics to express themselves artistically and to engage in social critique.」（Suzuki 2013）となる。

を設立する。「さいとう・プロダクション」は、日本で初めてマンガ制作の完全分業体制を確立したとされる。さいとうの「劇画」はその後貸本から『週刊少年マガジン』などに発表の場を移し、大手マンガ誌における「劇画」ブームを巻き起こすことになる。一方そのころ辰巳は、『少年マガジン』に連載の話を持ちかけられたとき、「ぼくのような者の作品を載せると『マガジン』の売れ行きが落ちますよ」（辰巳 2010: 298）と発言したと回想している。こうした発言からは、主流の「劇画」と辰巳にとっての「劇画」がこの時すでにずれていたことがわかる。このように、辰巳とは対照的な作家として捉えることができるさいとうだが、海外での反応も辰巳とは対照的で、「ゴルゴ13」がわずかに翻訳出版されるにとどまっている⁹。

もっとも、日本においては、「劇画」といえば、オルタナティブで社会批評的な役割をもつものとしてより、大衆娯楽的な読み物を指すものとして受け入れられてきたのではないか。そして現在では、すでに「劇画」という言葉自体が風化しつつある¹⁰。「劇画」という名称はマンガの一ジャンルというよりも特定の絵柄を指す言葉として用いられ、なおかつ「古臭い」という印象を持って受け取られているという現状がある。例えば、イラスト投稿サイト「pixiv」の「劇画」タグの説明には、「線や描き込みが多く「濃い」絵柄で描かれたイラストに付くことが多い」と述べられ、「劇画」の特徴は絵柄に集約されていることが示される（ピクシブ百科事典製作委員会参照）。また、この説明では「1970年代も末になると劇画調は「軽さ」「明るさ」を求める時代の空気に合わなくなり、次第に古臭い画風とみなされるようになっていく」とも記述されている。「劇画調」という言葉で示されるように、特定の絵柄に対する言葉としては存続しているということが

9 「ゴルゴ13」の英語版は1986年にリイド社から出版された。リイド社は、1974年にさいとう・プロの出版部門が分社化し創業された出版社である。そして、2006年にはViz Mediaから新しい翻訳版が発行された。しかし、2006年当時日本では単行本が139巻まで刊行されていたのに対し、抜粋されたベスト版としての13巻刊行にとどまっている（権名2006）。

10 現在発売されているマンガにおいて、「劇画」、「マンガ」、「漫画」の用語の使用は明確に区別されているわけではない。例えば、『週刊漫画ゴラク』（日本文芸社）は、「劇画」ではなく「漫画」とタイトルについている雑誌であるが、掲載されている作品には「劇画」と銘打たれている場合がある。また、「劇画」とタイトルに銘打つ『劇画マッドマックス』（コアマガジン）は、政治家や芸能人などのゴシップ情報に加え、ヤクザや水商売などの裏社会系のネタを中心に集めた雑誌であるが、類似する内容、装丁の雑誌『漫画実話ナックルズ』（ミリオン出版）は「漫画」と銘打っている。このように、マンガ業界の現場においても「劇画」と「漫画」「マンガ」の区別は曖昧である。

わかる。また、そうした「劇画調」の絵柄は、現在の若者にとっては「古臭い」ものとみなされていることも示唆される。

今回焦点を当てたいのは、こうした表現に対する読者の感覚の変化である。貸本から登場した「劇画」は、それ以前のマンガの技法を出発点としながら、独自の方法でそれ以前のマンガからの変化をみせてきた。たとえば、松本正彦は1956年、劇画工房の作家たちの活躍の場となった『影』（日の丸文庫）の創刊号に載せた「隣室の男」で、ある場面で一つのコマにすべてを詰め込むのではなく、コマをいくつかに分けて区切り心理描写を描くことで、手塚治虫の試みた映画的な表現をさらに突き進めようとした（竹内・中野・夏目・宮本 2008: 130）。さらに松本は自身の作品を「駒画」と呼ぶようになる¹¹。辰巳も、コマの分割や、紙面構成などで実験的な作品も発表している。この時期の「劇画」を描いていた作家たちは、様々な表現技法上の実験を試み、それ以前のマンガとは異なる表現を模索しようとしていたことは明らかである。だが、それ以後、今日に至るまで「劇画」をもっとも特徴づけていたのはその線であったのではないだろうか。「劇画」が、現在でも絵柄の特徴を表す言葉として使われている背景には、「劇画」がある時期に、特に線の描き方においてその他のマンガと差異化を図ってきたということに由来すると考えられる。

その表現上の変化はどのようなものであり、そしてその変化が何を可能にしてきたのであろうか。今回、その問題を考えるために、さいとうの初期作品から「劇画」として確立されるまでの作品の線の変化に注目してみたい。もちろん、この時期のさいとうの作品の変化は線だけに集約できるとは言い難いし、その他の表現上の変化も大きい。しかし、特に線においてさいとうがみせたこだわりは、読者にとっても一番認知しやすい変化であったといえるし、今日的な「劇画」イメージを固めたという意味でも注目に値する。日本において、さいとうの作品がある時期に人気を博し、「劇画」の主流に位置づいてきたとするならば、今、「劇画」を考えるうえでも、さいとうが果たした役割について再検討する必要があるのではないか。

以下では、さいとうが「劇画」の線を確認させていく中で、その線が

11 松本は、辰巳による「劇画」の命名以前から「駒画」という名称を自身の作品に用いていたが、劇画工房への参加とともに、「駒画」ではなく「劇画」を名乗るようになる（辰巳 2010: 250, 264）。



図1 さいとう・たかを「空気男爵」(初出:日の丸文庫、1955年、『さいとう・たかを画業50周年記念出版 さいとう・たかを劇・男』リイド社、2003:28-29)

読者

にどのように受け取られたのか、また、読者とのコミュニケーションにおいてどのような役割を持っていたのかを検討する。

2. さいとう・たかをと「劇画」的な線

さいとうの作品で最も広く知られているものは、まぎれもなく「ゴルゴ13」といえるだろう。「ゴルゴ13」シリーズは、1968年に『ビッグコミック』(小学館)に初めて登場してから、現在に至るまで実に40年以上一度も休載なしに連載されている驚くべき作品である¹²。名実ともに、日本においてはもっとも有名な青年マンガ、そして「劇画」の代表的作品ということが出来るだろう。

さらに注目には値するのは、「ゴルゴ13」の絵柄は、1968年の連載スタート時から現在に至るまで、さほど変化していないということである。まさに、「ゴルゴ13」は、1960年代の「劇画」の絵柄を受け継いでいる作品といえるだろう。「ゴルゴ13」にみられるような絵柄は、1968年の時点ですでに確立されていたが、そこにたどり着くまでには当然いくつかの変化を見せている。ここでは、その線がどのように変容していき、また、当時の読者は「劇画」に何を求めていたのかを考察していく。

¹² 1968年11月に発行された『ビッグコミック』1969年1月号で連載が開始。単行本は2013年1月現在で167巻、文庫本は137巻がリイド社より刊行されている。



21

図2 さいとう・たかを「拳銃と花」(初出:日の丸文庫、1957年、さいとう・たかを『劇画家生活30周年記念 さいとう・たかを劇画の世界』リイド社、1986: 21)

第一期 手塚的な線の初期作品

三宅政吉は、三宅秀典、ちだ・きよし、権藤晋、吉備能人らとともに「貸本マンガ史研究会」を結成し、現在同会の会誌『貸本マンガ史研究』に貸本マンガについての研究成果やインタビュー記事を発表しているが、『貸本マンガ史研究』8号(2002)に「線のリアリズム」とは何か——池上遼一氏インタビューを終えて」を発表し、「劇画」の線の問題に焦点を当てている。そこでは、初期の貸本マンガにおいて、手塚的な絵柄を用いた作品が多いことを指摘し、「丸っこい、カブラペンで描かれた線」を特徴としていたと記述している(三宅2002:20)。

こうした特徴は、「劇画」以前のさいとうの作品にもみられる。たとえば、さいとうが18歳の時に発表したデビュー作である「空気男爵」は、1955年に日の丸文庫から貸本の形で刊行された作品であるが、手塚的と呼べるような線で描かれている(図1)。まず、人物の顔だけではなく、背景の建物や室内の机などの無機物にも丸みを帯びた曲線が使われている。その線は強弱がつけられておらず、均一な太さである。また、背景と人物では用いられている線も同じ太さで、区別されていない。

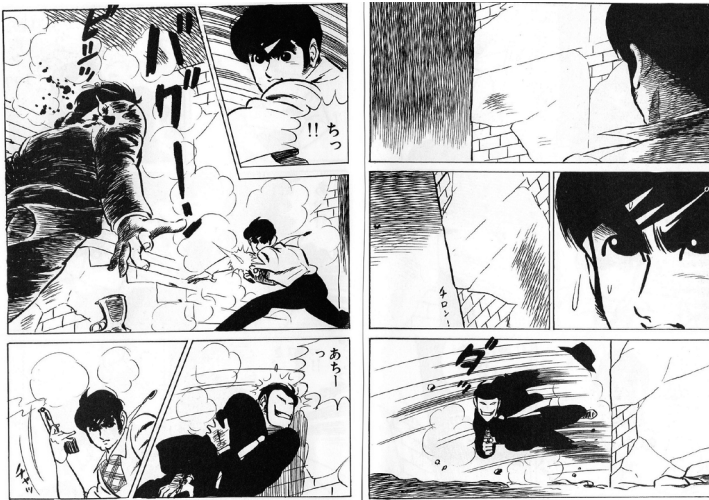


図3 さいとう・たかを「台風五郎」(初出:『日の丸』集英社、1958—1963年、
『さいとう・たかを画業50周年記念出版 さいとう・たかを劇・男』リイド社、
2003:44-45)

その後「劇画工房」に参加し、辰巳らと「劇画」を標榜して活動していた頃のさいとう作品にも、同様の特徴が見いだせる。たとえば、「拳銃と花」（図2）は、『影』において1957年に発表された作品であるが、「空気男爵」と比較すれば多少線の描き込みが増え、線自体も細くなっているように見えるが、登場人物の顔や建物、家具などにはまだ丸みをおびた線が使われている。

初期の貸本マンガにおいては、のちに劇画の作家とされる辰巳や白土三平、つげ義春なども手塚的な絵柄で作品を描いている。例えば、辰巳のデビュー作である「こどもじま」（1952年）や、「幽霊タクシー」（1957年）は、丸っこい線を基調としている。なぜ、この時期の作家たちが一様に手塚的な線を使っていたのかという問題については、手塚調の絵柄でないと出版社が相手にしてくれないと判断したというさいとうによる証言もあるが¹³、当時としてはまだマンガの線の多様化が進んでいなかったということが要因として挙げられるだろう。この頃の「劇画」と名のついた作品は、まだ線によって差異化されていたわけではなかった。

第二期 「劇画」的な線の確立

手塚的な丸っこい線からさいとうの線が変わっていくのは、1958年の「台風五郎」前後であるとよく指摘されている¹⁴。さいとうも自伝で、「台風五郎」が自身の納得のいく線にたどり着いた作品であるとして、そこに至るまでの試行錯誤の道のりを述べている。

劇画家にとって自分の絵というのは重要な要素である。確かに、構成などのいろいろな要素が加わるのだが、とりわけ絵のタッチ、つまり線は重要な表現要素となる。（中略）ディズニー調の絵が全盛の時代ではあったが、とにかく私はリアルなドラマをリアルな絵で表現したいと思っていた。（中略）どうかしてもっと物語に合ったタッチの絵を描こうとずいぶん試行錯誤した。当時の作品を振り返ってみると、ディズニー調の絵はもちろん、乙女チックな線の細い絵、アメリカン・コミック調のしつこい絵のように、あらゆる絵をかいている。（中略）そして、ついに自分で一番嫌いだった線の細さを感じさせない力強い絵に行きついたので。それが昭和三十三年の「台風五郎」である（さいとう1992: 61-64）。

13 「劇・男」制作委員会編（2003: 283）

14 貸本マンガ史研究会編（2002: 10）および、三宅（2002: 21）



図4『さいとう・たかをの劇画専科』における劇画の線の説明
 出典『さいとう・たかをの劇画専科 初等科コース』リイド社、1980: 54-55.

この発言の中に出てくる「ディズニー調」というのは、手塚的な絵柄とほぼ同義であるのはまちがいないだろう。ここで、さいとうの発言に取り上げられている「台風五郎」とそれ以前のさいとう作品の線を比較してみよう。図3は「台風五郎」のワンシーンであるが、一見しただけで、先に挙げた「空気男爵」「拳銃と花」とは異なる線が使われていることがわかる。右ページの上から二段目のコマに描かれた人物の顔に用いられている線を見ると、細さの異なる線が使い分けられていることがわかる。たとえば、鼻には太めの線が用いられているが、書道の「はらい」のように先になるにつれ力が抜かれ細くなっていくような線であり、逆に口の部分では書道の「はいり」「とめ」のように始めと終わりが太くなり、中間がかすれているように細くなっている。また、目の上や頬の部分には細い斜線で影や表情のニュアンスを表している。左ページの上のコマに目を移そう。人物の輪郭は、強弱がついた線で縁取られ、また、服のしわや影が子細に書き込まれている。線の使い分けは顔の表情だけではなく、背景やオノマトペの描き方にも表れる。背景は曲線が用いられず直線のみで構成されており、オノマトペも太く荒々しい筆致で勢よく描かれている。

線の変化は、制作に用いられた道具の使い分けによっても示される。「劇

画」以前の作家たちが、均一な太さの線を描き出すことができるカブラペンや丸ペンを使用していたのに対し、さいとうは「台風五郎」のあたりからGペンを使うようになったと推測される。Gペンとさいとうの画風の特徴との関連性については、さいとう・たかを画業50周年を記念して出版された『さいとう・たかを 劇・男』（リイド社、2003年）における「さいとう・たかをペンタッチの研究」において言及されている。そこでは、「Gペンの特徴は、その構造により、指先に込める力がダイレクトに線の強弱として現れる点にある。さいとうの骨格のあるデッサンにGペンの力が加わったことで、さいとう作品は劇画特有の力強い表現力を手に入れた」（「劇・男」制作委員会編 2003: 334）としている。

Gペンとともに革新的だった道具としては、マジックインキが挙げられている。「血しぶきや擬音をマジックインキで書くと特有の荒いタッチが出る。劇画にマッチしたワイルドな線は読者を魅了し、多くの劇画作家たちは一斉にマジックインキに手を出している」（「劇・男」制作委員会編 2003: 334）と述べられているが、実際に先ほどの「台風五郎」を見てみれば、おそらく、左ページ上のコマの「バグーン」という擬音（オノマトペ）や、打たれた人物に飛び散っている血しぶきは、太さとにじみ具合からマジックインキで描かれたものと推測できるだろう。また、マジックインキはオノマトペや血しぶきだけではなく、人物の顔を描く際にも使われたという。

さいとうが、Gペンやマジックインキを「劇画」に使用した最初の人物ではないとされるが、さいとうはこうした技法を劇画の線として意識的に使い、定着させようとしたものの一人とすることができるだろう¹⁵。その証拠に、1980年に出版された『さいとう・たかをの劇画専科』（リイド社）という、「劇画」の描き方の教則本には、「劇画」の最初のレッスンとして線の引き方が挙げられている¹⁶。ここでは、マンガ的な線と劇画的な線が対比されている（図4）。この本の中で、「劇画」を、「なにを描くか」という内容の面からではなく、「どうやって描くか」からスタートしてい

15 「さいとう・たかをペンタッチの研究」には、続けて「特にマジックインキの暴力的な線は、カブラペンで流麗な線を描くことを身上としていた当時の児童マンガ家たちにとって、劇画の浸食を実感させる超弩級のパンチであった」とあり、こうした線は、読者たちだけではなく、同業者たちにも衝撃を与えたという。

16 『さいとう・たかをの劇画専科』は現在では絶版となっているが、「劇・男」制作委員会（2003）にて触れられているほか、さいとう・プロダクションの公式サイト内の「さいとう・たかを劇画講座」でも閲覧することができる。

る点は興味深い。1980年代における「劇画」と、1950年～60年代における「劇画」という名称のもとで認知されていたものはそれぞれの時代において微妙に異なるが、さいとうが「劇画」という名の下で、特に線の観点



図5：『台風五郎』における読者投稿欄
 さいとう・たかを『1級殺人 台風五郎 No.20』さいとう・プロ、1962-1963年頃、132-135頁
 注：投稿者の住所は個人情報保護のため筆者が修正。なお、134頁の右端はおそらく読者によって切り取られたものと思われる。

からその他のマンガと差異化しようとしていたことがわかる。

「劇画」的な線と読者

「劇画」の線は、作家や劇画家志望者などの作り手の問題だけではなく、読者との関係においても重要であった。たとえば、貸本マンガ時代からの「劇画」の読者であり、自身も1960年代以来劇画家として活躍している池上遼一は、中学生時代を回想して、さいとうの線について興味深い意見を述べている。

インタビューアー 一番好きだったのは。

池上 平田弘史さんも大好きだったんですが、それよりも都会的なさいとうさんの絵が好きでしたね。

— 絵がうまいと思われていたのでしょうか。

池上 うまいなあと思いました。当時は手塚治虫調の絵一色でしたでしょう。だから新鮮な感じがしましたね。さいとうさんの絵は服のしわとかえらくシャープでリアルな気がしたんですね、当時は。(貸本マンガ史研究会編 2002: 3)

ここで池上は、「手塚調の絵」と比較してさいとうの絵を、「服のしわとかえらくシャープでリアル」という言葉で表現している。確かに「台風五郎」の頃のさいとうの線では、過去の手塚調の絵の時代の作品に比べ、服のしわは複数の線を重ねたように描き込まれており、手の表現も、関節や爪、影なども詳細に描き込まれ人体デッサンを基にして描いたような印象を受ける。また、背景やオノマトペにも直線的な線を多用し、極端なデフォルメを控えた表現は、「シャープ」な印象ももたらしただろう。

当時の貸本マンガ誌における読者投稿欄からも、さいとうの線が読者との関係において重要な役割を担っていたことが窺える。『貸本マンガ Returns』におけるコラム「貸本マンガの「読者のページ」」によれば、貸本マンガ誌における読者投稿欄の登場は、辰巳が企画・編集した『影』や『街』といった短編集の貸本マンガ誌からであると推測されている(貸本マンガ史研究会編 2002: 3)。ここでは、読者投稿欄が当時若かった貸本マンガ家(特に劇画家)と読者を結びつける役割を果たすものだったと述べられている。

三宅は、劇画工房解散後、さいとうプロが設立されたころ(1959年9月)、貸本マンガ誌における読者投稿欄の似顔絵コーナーなどの批評に、「ペンタッチに工夫を」や「ペンの使い方を勉強しましょう」といった言葉が頻

繁に使われるようになるということを描している（三宅 2002：23）。そして、明らかにこの時期、『なにを描くのか』よりも『どのような線をひくのか』ということが重要になってくる」と述べる。

実際、貸本として発行された「台風五郎」には、読者投稿によって構成されたページが数多くあり、読者から投稿されたキャラクターの似顔絵に作者がコメントをするコーナーなどがみられる。例えば、図5では、「五郎やん似顔絵コンクール」と題されたコーナーの中で、読者から投稿された主人公「五郎やん」の絵が掲載され、各項目別に点数がつけられている。そこには、「ムード」「構図」とともに「線のとらえ方」という項目もみられ、線の描き方が重要視されていることがわかる。また、その他のページには、「お便り交換しましょう!!」というコーナーの下で、個人名やサークル名と住所が掲載されているのも見受けられる。読者投稿欄は、読者と作者をつなぐ場であっただけではなく、読者同士の交流を促す場でもあったことが窺える。

「劇画」的な線が定着していくのと同時期に、読者にも線への意識が高まっていたという事例が示唆するのは、「劇画」の表現が読者共同体を結びつけていたということである。貸本屋に通う若者たちが求めていたのは、もちろん自分の好みのストーリーや題材、ジャンルであっただろうが、その入り口となっていたのは線だったのではないか。

読者とのコミュニケーションを重視する姿勢とも関連して考えられるのは、さいとうが目指したのは、作家だけが描くことができる独創的な線よりも、読者とも共有しやすい線を使って「劇画」を描くことであっただけということである。逆説的に聞こえるかもしれないが、確かにさいとうは「劇画」的な線を確立した存在であるが、自身の「個性」を線描に求めたわけではない。作家の「個性」を強調するよりも、「劇画」を大人の娯楽として大衆小説にとって代わるようなものとして定着させようとしていた。その証拠に、さいとうは、かなり早い時期からアシスタント制を導入し、作画をも他の作家に任せていたことが挙げられる。1960年のさいとう・プロダクション設立当初から、「劇画工房」のメンバーだった石川フミヤスがスタッフとして参加しているほか、後に同じく「劇画工房」のメンバーであったK・元美津もスタッフとして加わった。石川は現在でもさいとう・プロの作画スタッフとして活躍している。そうした経緯から、さいとうは

自分で線を引くという行為にこだわりをもっていなかったことがわかる。

また、線を媒介とした読者同士の交流に視野を広げれば、さいとうが確立した「劇画」的な線とは、さいとう個人の個性として自然発生的に登場してきたものでもないということも見えてくる。むしろ、より多くの読者にとって親しみやすい表現のスタイルを獲得するため、それ以前に存在していた表現のスタイルを採用していた可能性がある。

「劇画」的な線と紙芝居・絵物語

貸本マンガが流行する以前に、紙芝居や絵物語という子ども文化があった。紙芝居や絵物語と、初期の貸本マンガとの接点はよく指摘されることがある¹⁷。それは、1950年代～1960年代の貸本マンガ界には、紙芝居や絵物語の作家が移った例があるからである。たとえば、久呂田まさみ、白土三平、水木しげる、小島剛夕などが代表的な作家として挙げられる¹⁸。特に、1950年代後半、貸本屋の急激な増加にともない、マンガ家が不足すると、紙芝居から貸本への大量転向がみられた。この作家の移動については、詳しい考察を要するが、この時期紙芝居よりも貸本マンガのほうが、収入はるかに良かったとする証言から、このような事態に至ったと考えられる

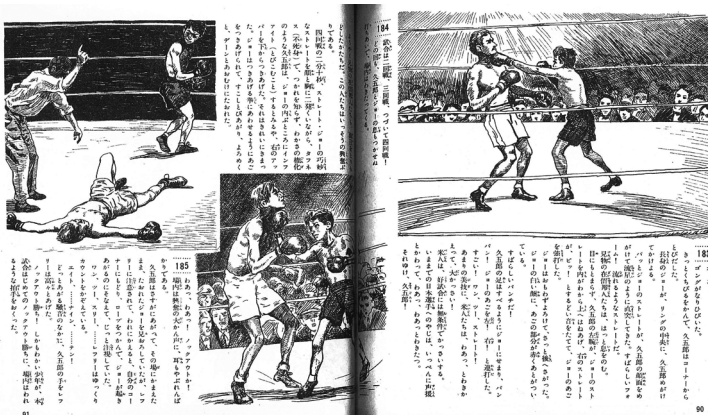


図6：山川惣治『ノックアウトQ』学童社、1952：90-91。

17 紙芝居と貸本マンガとの接点については、貸本マンガ史研究会編（2006：40-46）、絵物語と貸本マンガとの接点については、内記（2008：30）参照。

18 経歴別にみれば、戦前・戦後の赤本マンガから貸本マンガに転身した作家（手塚治虫、高橋真琴など）や、アニメーターからの転身作家（うしおそうじ（牛尾走児）、木下としお、酒井七馬など）、そして紙芝居作家からの転身組がいた（内記2008：47）。

(貸本マンガ史研究会編 2006: 72, 82)。しかしここでは、そうした紙芝居や絵物語からの人材の流入による接点のほかに、表現上の接点も探してみたい。

紙芝居や絵物語の作画者には、デッサン力や写実的な絵柄が要求されたといわれている(貸本マンガ史研究会編 2006: 82)。当時、紙芝居や絵物語のリアリスティック絵柄に親しんでいた読者の中には、手塚的な絵柄になじめないものもいた。たとえば、前述したインタビューにおいて池上遼一は、小学生の時(1950年代前半)にB6判の貸本マンガを読んだ時のことを回想し、手塚的な絵柄について次のように述べている。

B6判は読んでないですね。さいとうさんのデビュー作だったかな、あれ以外はほとんど見た記憶がないですね。ただね、当時のB6って東浦美津夫とかみんな手塚さんに近い絵柄だったんですね。そういうものはダメだったんです。読みづらいなあって。(中略)手塚さんがマンガ界の第一人者というのは知ってたんですが、やっぱり山川さんとかの挿絵が好きだったから。」「マンガよりも小松崎茂や山川惣治の「少年王者」とか植木金矢とか、リアルな絵がすごく好きでした。(貸本マンガ史研究会編 2002: 2-3)

池上の意見に当時の読者のすべての読み方を代弁させることは当然できないが、ここで確認できることは、貸本マンガにおいて手塚的な絵で描かれた作品が多数を占めていたころ、それ以前から、山川惣治や小松崎茂のような写実的で硬質な線のスタイルを特徴とする作家の絵物語や、デッサン力や写実的な絵柄を重視する紙芝居が子ども文化において大きなポジションを占めていたということである。

ここで注目したいのは、子どもから大人になるにつれ、丸っこい手塚的な線を好んでいた者が「劇画」的な線を好んでいくという発達の線への感覚ではなく、すでに子どもの時から山川・小松崎的な線もしくは紙芝居的な画風に親しんでいた者たちが存在していたという事実である。これはより詳細な考察を必要とするが、「劇画」における線の変化と、紙芝居や絵物語の作家が貸本マンガ家として活動し始めた時期が同時並行か少しずれがあることから、紙芝居画家や絵物語作家が劇画に転身したことで、そうした絵柄が「劇画」に持ち込まれたと解釈するよりも、手塚マンガ的な線を主体とした貸本マンガと、紙芝居や絵物語的なリアリスティックな線を主体とした媒体が混在していた状況下で、次第に「劇画」においてそ

れと類似する線を目指すさいとうなどの作家が台頭し始め、紙芝居や絵物語に出自をもつ作家が転身する下地ができていったということができないのではないか。

池上のように、紙芝居や絵物語の線に親しみ、それを自然に受け入れていた子ども読者が、さいとうの「劇画」的な線に共感を覚えたという事例はまれではなかっただろう。それは、のちの「劇画」の原作者として知られる梶原一騎が、山川惣治の「ノックアウトQ」（1949年）というボクシングを題材とした絵物語に強い感銘を受けていたということからも示される。梶原の最初の原作マンガである「チャンピオン太」（1962年、『週刊少年マガジン』）には、技の名前に「ノックアウトQ」を登場させているほどである。ストーリー面での類似点も見いだせるかもしれないが、特に絵柄に注目すると、「ノックアウトQ」における山川惣治の挿絵は、現在の視点から見れば「劇画」の絵とも似かよったスタイルで描かれていることがわかる（図6）。

ここで留意しておきたいのは、「劇画」的な線とは、必ずしも「アンチ手塚」的なものではなかったという点である。中野晴行は、2008年に開催された日本マンガ学会の大会において、「劇画」の絵と手塚的な絵について「後で劇画の人がリアルな絵を描いたので、劇画イコールリアルとか、反手塚とかとってもらって困るので。だから、手塚さんが始めた映画的表現を、手塚さんが雑誌に行ってしまうと、ちょっと物足りないから、われわれなりに、おれたちの力でもう少し別の方向でやってみようといったのだらうと思うのです」（竹内・中野・夏目・宮本 2008: 135）と発言している。ここでは、「劇画」が手塚マンガと対立するものとして登場してきたというよりも、手塚的なマンガの表現技法を、別のベクトルへとさらに発展させようとしたということが指摘されている。

「劇画」の線は、さいとう個人が開発し定着させたというよりも、「劇画」以前から存在していた紙芝居や絵物語の読者が慣れ親しんだ表現スタイルを、マンガに持ち込んだものだということができる。「劇画」の線が確立していく過程においては、大人向けの読者に合わせて変化していった線という見方もあるが、すでに子ども時代からそのような線に親和性があった読者層を考えれば、もう少し複雑な議論を要するのではないかと考えられる。つまり、絵の写実性と読者の年齢層との直接的な相関関係はみられな



図7：現在の「劇画」の例
 原作・天王寺大／劇画・渡辺みちお『白竜
 Legend』『週刊マンガゴラク』2012年5月
 4日号、日本文芸社。

いということである。

また、そこから、「劇画」の読者層についても、新たな側面が見えてくる。従来、「劇画」は、マンガが子どもを読者対象とした読み物だったのに対し、その年齢を引き上げたことにより読者の幅が広がった、という見方が一般的であった。確かに、対象年齢を大人に設定したことにより可能になった表現などがあり、それにより新たに獲得できた読者もいただろうが、「劇画」が登場したことで、突如として「劇画」を好む読者が現れたわけではない。むしろ、「劇画」が受け入れられた背景には、それ以前に存在していた紙芝居や絵物語

の表現やその他の文化に親和性のあった読者層を取り込むことができたということも大きな要因であったと考えられるのである¹⁹。

以上の考察から、「劇画」的な線は、紙芝居や絵物語などの表現様式も受け継ぎながら定着していったということがわかる。そして、その線は、読者による共感や参加を促し、読者同士の交流も促進させた。そのため、「劇画」的な線は、作家の個性を表すというよりも、特定のジャンル、読者の嗜好を表すものとして追及され、定着していった。のちに、手塚も、「劇画」の流行に伴い、自身の線を変化させていく。そうした事例からは、手塚が「劇画」の線を強く意識していたということが明らかであり、手塚のように当時としてすでに偉大と認められた作家も、作品の内容やネームバリューだけでは太刀打ちすることができず、読者に受け入れられる線を描くことが求められたからといえる。それは、現在の日本マンガにも当てはまるので

19 この点から、アメリカン・コミックスとの接点も考えられる。例えば、福島鉄次の絵物語は『スーパーマン』などのアメリカン・コミックスのペンタッチや色彩表現に影響されている点があると指摘されている（清水 2008: 30）。また、第二次大戦直後の時期には、進駐軍の持ち込んだアメリカン・コミックスを読んでいた読者もいた。

ある。

3. 結びにかえて—「劇画」の社会批評性をめぐって

本稿では、1950年代後半から1960年代後半までの時期において、いかにして「劇画」という名の下で特定の表現が確立されていったかを、さいとうたかをの線を切り口として論じてみた。初期のさいとう作品の線は、手塚的な線を用いており、それ以前のマンガとの表現上の差異はそれほど際立ってはいなかった。しかし、1950年代後半、劇画工房解散後、さいとうがプロダクションを設立したころから、Gペンの強弱やマジックインキの荒々しさをそのまま筆致として生かすような表現を用いるようになる。当時の読者投稿欄をみると、読者にとっても「何を描いているか」ということともに、「どんな線で描かれているか」が重要になっていることから、読者もそうした線に敏感であったことがわかった。また、さいとうが確立した「劇画」的な線は、「劇画」登場以前から存在していた紙芝居や絵物語の絵柄と一部では似ており、「劇画」スタイルが突如として誕生したものではなく、読者の共感を得るために採用されていったという可能性も見えてきた。

以上の表現上の考察を踏まえ、最後に「劇画」の社会批評性を考えるための一つの道筋と、今日的な「劇画」をめぐる問題状況について述べておく。

さいとうの線が確立されて以降、さいとうの「劇画」は勢いを加速させていく。それは、「大衆娯楽」として「劇画」が定着していく道のりでもあった。「ゴルゴ13」連載開始の前年1967年に、『週刊少年マガジン』において「刃之介」「無用ノ介」という時代劇画を連載する。『少年マガジン』は1959年の創刊以来少年向けマンガを掲載してきたが、1965年以降、「劇画」路線を進むことになる。瓜生は、同誌の「劇画」重視路線がさいとうを旗手として開始されたことを指摘している（瓜生1996:95）。

このころの時代背景を考えてみれば、よく言われる「右手にジャーナル、左手にマガジン」²⁰の時代である。この時代の『少年マガジン』において、

20 「ジャーナル」とは、左翼進歩的な論調の週刊誌とみなされていた『朝日ジャーナル』のことであり、この二誌の発売日がたまたま同じだったこともあり、この標語はこの二誌を同時に買う大学生の関心や姿勢を暗示していると評された（石子1975→1994:130）。

さいとうが中心をなしていた事実は注目に値する。全共闘時代において、内容やストーリーをもって直接的に思想やイデオロギーを語っていたわけではない、娯楽としての「劇画」を目指したさいとうの作品が勢いを持っていたのである。このことから、「劇画」の社会的なインパクトを単に内容や主題に還元して論じることができないといえる。むしろ、娯楽としての「劇画」が『ジャーナル』と肩を並べるほどの影響力を持っていたという現象をこそ、考慮すべきである。当時としてはすでに「劇画」は週刊誌に発表の場を移していたが、石子順造が「そもそも、裸電球と土間に象徴される貸本店の書棚をびっしりうずめていた貸本マンガとして、劇画は劇画なのであった」（石子 1975→1994: 81）「うすよごれた手垢の感触と、あの貸出票の記入された数字にこそ、貸本というメディアの特性としてのアクチュアリティが、なによりも如実に示されてあった」（石子 1970: 254）と語るように、「劇画」は貸本由来のあやしい出自や「手垢の感触」の名残をとどめていた。内容としてはっきりとした政治思想やメッセージを打ち出していなくても、大学生が「劇画」やマンガ誌を読むという行為自体が反体制的とみなされたということも考えられる。

では、そうした1960年代後半に「劇画」が持っていたと思われる社会的なインパクトは、現在ではどうなっているのだろうか。それを考えるためには、「劇画」だけではなく、日本マンガ文化全体の変化、そして社会全体の表現に対する感性の変化をも視野に入れる必要がある。前述したように日本マンガの現状においては、「劇画」がその絵柄によってすでに「古臭い」ものとみなされ、特に若い読者の関心の外におかれてしまう。それをあらわす具体例としては、現在に続く「劇画」の一つといえる「白竜 Legend」²¹（原作・天王寺大／劇画・渡辺みちお）（図7）が挙げられる。「白竜 Legend」は、3.11の東日本大震災と原発事故以前から原発の問題点を告発するという社会的な題材を取り上げる章をスタートしていたが、多くのマンガ読者にとっても3.11を迎えるまで話題にされてこなかった。そのような事例からは、現在、「劇画」はたとえ内容や題材において社会的な問題を取り上げることができても、絵柄や掲載誌のジャンルなどにより、

21 『マンガゴラクネクスター』（日本文芸社）にて連載が開始された「白竜」の続編にあたる作品。ヤクザの若頭・白竜こと白川竜也を主人公としたヤクザ劇画で、主に組のシノギ（収入及び稼ぐ手段）と組同士の抗争を描く。2013年1月現在、「白竜」の単行本は全21巻、「白竜 Legend」の単行本は25巻まで刊行されている。

幅広い読者に対して問題を提起するところまではその批評力を発揮することができないと思われる。また、そもそも今回振り返ったように日本における主流に位置づけられてきた「劇画」が、そのような批評力を期待されてきたとは言えない。

しかし、忘れてはならないのは、こうした現在の「劇画」が、今もある一定の読者を獲得し続けているという事実である。たとえば今も残るエロ劇画誌『漫画ローレンス』（総合図書）を見れば、その絵柄だけでも「劇画」の香りを色濃く残し、現代の情報化社会、記号性の高い社会に逆行している表現にも思える。しかしだからこそ、現在の「劇画」は、現代日本社会における例外としてのポテンシャルも秘めているのではないか。

現在、日本のマンガ論において、2000年代以降萌え系マンガやそれを好むオタク、BL、腐女子などが盛んに取り上げられている傾向が目立つ。しかし、そうしたオタクや腐女子などのコミュニティの彼方に、「劇画」の読者はいる。彼らは、ラーメン屋や理容店の待ち時間に、あるいはコンビニの立ち読み、通勤時間の電車の中での暇つぶしとして「劇画」と接している場合がほとんどであろう。現代の「劇画」の読者たちは、「クール・ジャパン」の言説からも、オタクや腐女子についての言説からも不可視化されている存在である。しかし、様々なタイトルの大人向けコミック誌や書店やコンビニにおいて所狭しと並べられている状況や、「ゴルゴ13」シリーズの累計発行部数が2億部を超えていることから、今の日本においても「劇画」を好む読者はオタクや腐女子といわれる人たちと同等かそれ以上存在していると思われる。

一方で萌え系やBLなどの作品を好む層と、「劇画」的作品を好む層が同時代に存在していることをどう考えればよいか。ライフスタイルや社会背景などの面からそうした問題に切り込むことも重要である。しかし、まずこの時代において、どのような線が採用されているかということも見落とせない。今日の「劇画」をめぐる状況を、「劇画」の衰退と捉えるか、そこに新たな可能性を見出すかは、今後のマンガ研究にゆだねられている。

謝辞

本稿のアイディアや草稿に対して有益なコメントや示唆をいただいたジャクリーヌ・ベルント氏、吉村和真氏に感謝する。また、過去の貸本作品の資料の調査にあたって、京都国際マンガミュージアムの所蔵作品を利用させていただいた。

参考作品

- 原作・天王寺大／劇画・渡辺みちお「白竜 Legend」『マンガゴラク』（2011年2月18日号-2011年4月1日号）、日本文芸社
- さいとう・たかを「空気男爵」、日の丸文庫、1955年
- 「拳銃と花」、日の丸文庫、1957年
- 「台風五郎」初出：『日の丸』集英社、1958年～1963年
- 辰巳ヨシヒロ『劇画漂流』上下、青林工藝舎、2008年
- 山川惣治『ノックアウトQ』学童社、1952。（初出：1949年）

参考文献

- 石子順造『現代マンガの思想』太平出版社、1970年
- 『戦後マンガ史ノート』（復刻版）、紀伊國屋書店、1975年→1994年
- 瓜生吉則「〈劇画〉ジャンルの成立と変容 — メディア論的視座による〈少年もの〉ジャンルの事例研究 —」『東京大学社会情報研究所紀要』第52号、1996年、89-107頁
- 貸本マンガ史研究会編「池上遼一氏インタビュー 貸本マンガのリアリズム — さいとう・たかをの都会的センスとつげ義春の生活感」『貸本マンガ史研究』8号、シナプス、2002年、2-19頁
- 貸本マンガ史研究会編『貸本マンガ Returns』ポプラ社、2006年
- 「劇・男」制作委員会編『さいとう・たかをを画業50周年記念出版 さいとう・たかを劇・男』リイド社、2003年
- さいとう・たかを『さいとう・たかをの劇画専科 初等科コース』リイド社、1980年
- 『劇画家生活30周年記念 さいとう・たかをを劇画の世界』リイド社、1986年

- 『さいとう・たかをのコーヒーブレイク』 フローラル出版、1992 年
 さいとう・プロダクション「さいとう・たかを 劇画講座」 <http://www.saito-pro.co.jp/kouza/index.htm> (2013/1/10 最終閲覧)
- 椎名ゆかり 「『ゴルゴ 13』 アメリカで発売開始。でも単行本はどこまで発売されるのか? — 英語で! アニメ・マンガ 2006 年 2 月 8 日」 <http://d.hatena.ne.jp/ceena/20060208/1139398134> (2012/12/15 最終確認)
- 椎名ゆかり 「文化輸出品としてのマンガ — 北米のマンガ事情 — 第 4 回「辰巳ヨシヒロの『劇画漂流』のプロモーションについて考える 2011 年 2 月 14 日」 <http://www.animeanime.biz/all/112151/> (2012/12/15 最終確認)
- 清水勲 「絵物語の時代」 『マンガの昭和史』、ランダムハウス講談社、2008 年、pp. 30-33
- CJ Suzuki (鈴木繁) “Tatsumi Yoshihiro’s *Gekiga* and the Global Sixties: Aspiring for an Alternative”. Jaqueline Berndt & Bettina Kümmerling-Meibauer (eds.) *Manga’s Cultural Crossroads*, Routledge, 2013 春発行予定。
- 辰巳ヨシヒロ 『劇画暮らし』 本の雑誌社、2010 年
- 内記稔夫 「貸本マンガ」 「劇画の発展」 『マンガの昭和史』 ランダムハウス講談社、2008 年、44-49 頁
- 竹内オサム・中野晴行・夏目房之介・宮本大人 「2008 年 6 月 22 日第 8 回大会シンポジウム 手塚治虫「再考」 第一部手塚のルーツ／ルーツとしての手塚」 日本マンガ学会編 『マンガ研究』 vol.14、ゆまに書房、2008 年、100-153 頁
- ピクシブ百科事典製作委員会 「劇画 (げきが) とは【ピクシブ百科事典】」 <http://dic.pixiv.net/a/%E5%8A%87%E7%94%BB> (2013/1/20 最終確認)
- 「honto 電子書籍ストア - 白竜 -LEGEND-/ 天王寺大マンガゴラク - 電子書籍」 http://honto.jp/ebook/pd-series_C-MBJ-20113-5-31615X.html (2012/12/15 最終確認)
- 三宅政吉 「「線のリアリズム」とは何か — 池上遼一氏インタビューを終えて」 貸本マンガ史研究会編 『貸本マンガ史研究』 8 号、シナプス、2002 年、20-23 頁
- 吉村和真 「『はだしのゲン』のインパクト マンガの残酷描写をめぐる表現史的 — 考察」 『「はだしのゲン」がいた風景』 粹出版社、2006 年、246-293 頁

10

「学習マンガ」研究序説 —教育・キャラクター・リアリティ—

伊藤遊

はじめに

「学習マンガ」は、戦前から存在する歴史あるジャンルである。現在でも様々なヴァリエーションを生みながら常に再生産され、マンガ文化の中でも大きな市場を持っている。少なくない日本人にとっては、最初に出会うマンガである可能性さえあり、その意味では、マンガのリテラシーに関わる重要な分野であると言えよう。

にもかかわらず、この分野の研究は十全になされてきたとは言い難い。第6回日本マンガ学会大会（2006年）におけるシンポジウムでは、学習マンガのヴァリエーションとも言える「広報マンガ・教育マンガ」を取り上げ、「見えないマンガ・語られないマンガ」と名付けていたが¹、マンガ研究において、学習マンガとは正にそうした死角に続けてきたジャンルなのである。

本稿の目的は、「学習マンガ」という切り口を設定することで想定できる、マンガ研究における問題系を整理することである。中でも、学習マンガを分析することでよりはっきりと見えてくる、「マンガと教育」、「マンガにおけるリアリティ」という問題に注目したい。

1. マンガと教育

1.1 戦後におけるマンガと教育の関係—山田浩之の議論から

学習マンガは、マンガ文化それ自体が常に何らかの形で対峙していた

1 秋武・高橋・北原・竹宮・藤本・杉野・竹内・伊藤・末井・慶徳・吉村・呉（2007）

／している「教育」との関係を、最も直接的に体现したジャンルである。学習マンガというジャンルが登場したこと自体、日本におけるマンガと教育の微妙な関係をその原因としていると言うこともできる。

ここではまず、戦後におけるマンガと教育の関係について、「子ども論」の分析を軸にした山田浩之の議論をまとめることでみていきたい。

1950年代、マンガは一般的に、1955年以降全国に広がっていった悪書追放運動が象徴するように、子どもにとってよくないものと考えられていた。国分一太郎は当時のマンガ否定論者を代表する人物だが、竹内オサムによると、国分の議論には「具体的な作品の検討はいっさいなく、歴史認識にたよる観念論に終始している」(竹内1993: 68)。こうした否定論に対抗するマンガ擁護論も存在はしたが、「批判派と擁護派のいずれもが主観的な現状認識と教育論を主張したため議論がすれ違」ったまま「悪書追放運動は下火になり、以後、形を変えながらマンガをめぐる論争が繰り返されることになる」(山田2003: 58)。そこでは、「実際にマンガが悪影響を与えるかどうかは問題にされず、ましてマンガの影響力が実際に検証されたわけでもなかった。ただマンガというメディアの存在そのものが問題にされ」、一方で「マンガ擁護論はやみくもなマンガ批判に対し、実際のマンガはそんなに悪くないと、ただ繰り返すしかなかったのである」(山田2003: 59-60)。

マンガ市場が急速に巨大化し始めた1960年代には、マンガ一般ではなく特定のマンガ作品を否定する議論が登場する。標的にされたのは、永井豪「ハレンチ学園」(1968-72年)やジョージ秋山「アシュラ」(1970-71年)などで、性表現や暴力描写の過剰さが問題とされた。とは言うものの、「批判の論旨は悪書追放運動の時期と基本的に変わらない」。一方、マンガ擁護派の主張は「悪書追放運動の時期から大きく変化し、積極的で説得力に富むものとなった」(山田2003: 60)。その代表格であった教育評論家の阿部進や斎藤次郎は、マンガには子ども独自の論理や倫理が反映されているとし、「子ども」は「大人」とは異なる独自の世界の住人として位置付けられることになった。すなわち、この時期のマンガ擁護論の主張によって「大人文化」とは相容れない「子ども文化」が確立したのである」(山田2003: 64)。

阿部や斎藤の主張のような「子ども文化」を想定する議論は、大正期

における児童文学の世界でも行われていた。しかし、山田によれば、大正期における児童文学をめぐる議論と、1960年代のマンガをめぐる議論には決定的な違いがある。前者の議論では、明確な「大人文化」が想定され、「子ども文化」はその前段階のものとして設定されていたが、後者においては、「大人文化」が想定されないまま「子ども文化」が構築されていったのである。そして、「子ども文化」を脱ぎ捨てようとしても、次にまとうべき「大人文化」が存在しなかったため、「マンガ世代はいくら年齢を重ねてもマンガから離れることができなくなってしまった」と言う（山田 2003: 68）。

1.2 「大人文化」が想定された「子ども文化」としての学習マンガ

もっとも、次にシフトすべき「大人文化」を想定した上で、「子ども文化」としてのマンガの意義を主張した論者も、少なからず存在する。大正期において、子ども文化としての児童文学を卒業したら、大人文化としての小説が用意されていたように、マンガを卒業した子どもには、大人文化としての文学や科学書が用意されているべき、という発想である。

こうした発想を持ったマンガ擁護論者の代表は石子順であろう。例えば、石子は、学習マンガについて書いた文章の冒頭で、「勉強漫画、学習漫画に出会ってそのおもしろさから科学各方面に興味を持っていろんな本を読みすすんで、今は科学者、あるいはお医者さんになっている人たちに会えることがある。」と述べる（石子 1982: 168）。ここで、(学習)マンガは、「いろんな本」に「読みすすむためのきっかけでしかない。そのようにマンガを“卒業”できた者だけが、科学者や医者といった社会的に尊敬され成功した人間になれるというわけである。石子はこうも書いている。

学習漫画はそれをきっかけに科学好きにする、もっと知りたいという気を起こさせる。そうした意欲を起こさせ、さらにつっこんでいってみようというところに飛び立たせる助走路とでもいえようか。この助走路をさらに走りつづけさせ、飛び立たせていくには、教師とか親の働きかけが効果的だ。

学習漫画の図解部分や、中心部分を反復させて見せつつ、教科書と対応している部分をさがさせ、それを見つけたならば、教科書のその部分を読ませたり、どういことが書いてあるかを問いかけてこたえさせ、そこでもう一度、学習漫画のところにもどって視覚的要素の部分を見せたい。

[略]

学習漫画の巻末にある参考文献などを利用して、子どもの気持をさらに発揚させていくと、学習漫画の役割はさらに拡大していく。(石子 1982: 181-182 傍線引用者)

こうした発想は、教育現場にマンガを生かすにはどうしたらよいかと考える教師たちの問いに対応するものであるが、「学習漫画の元祖」(清水 2009: 90)と目されている秋玲二が元教師であったことは重要だ。秋自身はしばしば「勉強漫画」と称してきたが、そうしたジャンルを描き始めることになったきっかけをこう語っている。

その頃といっても戦争のはじまる前の事ですが、イギリスやアメリカの学校教育が子供の科学する心を育てるという面でひじょうに発達しているのにくらべて、我国の教育では科学性というものが、あまり重要視されていませんでした。そして当時は、科学と言えば、大変かたくりしいもの、たいへんむづかしいもの、というのが一般の人の考えでした。これではいけない。日本中の子供にもっとおもしろく、興味をもたせて科学思想をうえつけるには、どうしたらいいだろうか？いろいろおもいまよったあげくに考えたのが漫画の形をかりて表現したらという事でした。科学と漫画とは全くちがったジャンルで、これが一しょにくつつく事は考えられない事だったので、漫画は子供たちの大すきなもので、すっかり生活の中にとけこんでしまって子供の生活の中から漫画をとりさる事はできない、むしろ血であり肉であるという状態にまでなっている。これをうまく利用できたら、ごく自然に科学する目をひらく事が

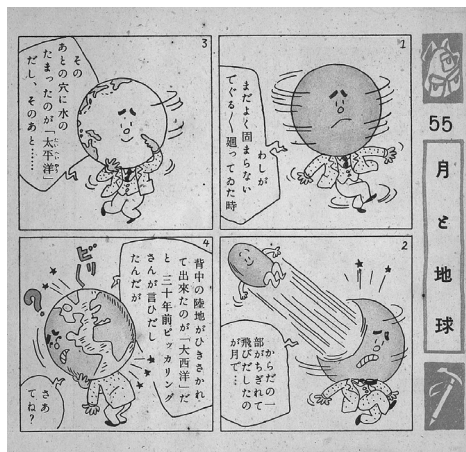


図1 秋玲二『勉強漫画』東京日日新聞・大阪毎日新聞社、1940

つてくれれば、勉強漫画の役割は立派に果たされたといえるのです。³

このようなきっかけと目的をもって描かれたマンガは、1939年から『東日小学生新聞』（後の『毎日小学生新聞』）で「勉強マンガ」として5年間連載された。国語・算数・理科・社会といった学校で習う内容を4コママンガで表現したもので、翌年からは単行本でシリーズ化もされ、さらに人気を博した。それより以前も、秋は、柚木卯馬と共著で『漫画の理科』（三笠書房、1935年）といった「学習マンガ」を出版している。また、戦後には「よっちゃんの勉強漫画」シリーズ（図1）や「サイエンス君の世界旅行」シリーズを発表、「学習マンガ」のひとつの型を確立したと言える。

『科学漫画』（中央公論社、1938年）に収録された横山隆一「ポンちゃんの悪戯日記」も戦前を代表する学習マンガのひとつだろう（図2）。「日よけの木」、「偽卵」、「湯は軽い」といったタイトルで、主人公の少年ポンちゃんの失敗談などが横山の筆によって描かれ、その下に科学的な解説が書かれるというスタイルだが、学校の教科書に沿って話題が選ばれているというよりも、生活に寄り添った実用的知識を取り上げているように見える。

この本の見返しには、農学博士・今井喜孝、医学博士・林謙、理学博士・竹内時男、同・寺尾新の連名で「科学漫画について父兄の方へ」という緒言が掲載されている。少し長いですが、戦後を通してみられる、マンガを教育の場面で扱う際のひとつの定型化した言説だと思うので、全文引用する。

科学的な知識を、平易に、面白く、しかも正しく子供達に與へてやりたい——これは豫てよりの私共の希望であり、願望でありました。如何なる形をとつたならば、子供達が喜び、私共も満足出来るだらうか。このことについて私共は何回も討議を重ね、研究を積んでみました。その結果遂に掘りあてた鑛脈がこの「科学漫画」です。

漫画といふ形式は子供達には一番親しいものです、子供の頭の中に具體的に飛び込んで來るからです。子供は漫画が好きです、一番直接に子供の心に滲み込むものだからです。それだけに與へる立場の父兄としては注意しなくてはなりません。悪い漫画、不健康な漫画の流す害毒は、目に見えない黴菌のやうに恐しいものです。

此度の私共の企畫は、科学的な物の考へ方と科學上の學説とに取材し、荒唐無稽を廢し、具體的、且つ正確に、科學者としても良心に恥ぢない正しいものを提供し、これを漫画界の第一人者横山隆一氏が面白く、娛しく、漫画化したものであります。

3 秋（1995: 7）：下線引用者。

これこそは子供の親としての私共自身が、出版の日を千秋の思いで待つてみた楽しい本です。あらゆる御家庭に入つて、日本中の子供達の喜びとならん日を待望してやみません。⁴

第6章 ガリレオ・ガリレイはガリベン・ガリレイではないのだ



図3：赤塚不二夫『ニャロメのおもしろ数学教室』パシフィカ、1981: 85

4 今井・林・竹内・寺尾 (1938)

自身「漫画生物学」（1956年）、「漫画天文学」（1957年）といった「学習マンガ」をそれぞれ『中学初級コース』、『中学二年コース』（共に学習研究社）に連載していた手塚治虫は、戦前に「科学解説漫画」が起こった理由として、「あの頃の戦時体制とか社会情勢が、とにかく国民のすべてにいわゆる本当の常識としての社会科学、自然科学というものを植え付けて少しでも戦時体制に即応させよう、役に立たせようと政府や偉い人達为中心になって皆に奨励した」と説明する。（手塚 1955: 14）

学習マンガとは、さしあたり、体制の理解（と順応）ということも含め、「大人」の社会を生きる情報・知識を得るため、当の「大人」が用意した子ども向けメディア、と定義することができそうである。重要なのは、それはあくまで“入門書”であり、学習マンガを“卒業”したところに、“本物の”「大人文化」——例えば、活字の科学専門書や文学といったものが想定されているということである。大衆文化であり、サブカルチャーである子どもマンガにはそもそもそうした発想は存在せず、山田浩之が言うように、「子ども文化」を脱ぎ捨てようとしても、次にまとうべき「大人文化」が存在しな⁵いというのが本来の状態だったはずである。その意味では、学習マンガは、マンガ文化の中で特異な位置を保ち続けてきたといえることができるだろう。

1.3 「大人の学習マンガ」の登場⁵

一方、学習マンガを、山田が言うような“本来の”マンガのあり方に引き寄せようと努力したマンガ家がいる。1960年代～70年代に、「天才バカボン」や「レッツラゴン」などで「ギャグマンガ」というジャンルを確立した赤塚不二夫である。

1980年代の赤塚不二夫はしばしば、彼のマンガ作品よりも彼自身の言動の方がメディアをにぎわせていたが、この時期の赤塚も、実はマンガ史的には重要な仕事をしている。そのひとつが、彼がこれまで発表してきたギャグマンガとは一見正反対の「大人の学習マンガ」とでもいうべきジャ

5 ここでは取り上げられなかったが、コンピューターの歴史や仕組み、プログラミング方法を紹介したマンガ「こんにちはマイコン」シリーズ（1982-83年）などを発表したすがやみつるは、学習マンガを、特に「大人の学習マンガ」を考える上では非常に重要な作家である。「こんにちはマイコン」はもともと小中学生向けに描かれた作品だが、実際には、多くの大人が読者となった（「まんが版マイコン入門／対話方式でわかりやすく／おじん族も愛読」『読売新聞』1983年8月4日）。

ンの開拓である。1981年に出版された『ニャロメのおもしろ数学教室』（パシフィカ）（図3）は、それまでの子ども向け学習マンガの手法を使っ



★産業構造の変化は貿易構造の変化となって現れる。繊維輸出が後退する一方、昭和三十
五年には輸出の四割強だった重化学工業製品が、五十年には八割を上回るほどになった。

図4：石ノ森章太郎『マンガ日本経済入門』第1巻、日本経済新聞社、1986：161。この第1巻では、石ノ森章太郎は「原作」のみで、「製作」は石森プロが担当している。この巻に反響があったため、以降、石ノ森も作画に直接関わるようになるが、本人もこれほどヒットするとは思っていなかったと言っている（石ノ森・鈴木1995）

て、おなじみの赤塚キャラクターたちが、数学の原理と歴史を、わかりやすく、しかも面白く解説するというものだった。この本は「発行されてたちまち十万部を超すベストセラー」⁶となり、その後、描き下ろし単行本という形で続く「ニャロメ」シリーズや、現在では一ジャンルとして定着している大人向け情報マンガの嚆矢となる。

『ニャロメのおもしろ数学教室』の前身は、1978年に、雑誌『コスモコミック』（サンポウジャーナル）で連載していた「ニャロメの研究室」という作品である⁷。雑誌を下請けしていた波乗社の坂崎精司による発案だったが、同誌は7号で休刊、そのため、企画は描き下ろし単行本という形で継続することになった⁸。

重要なのは、この「学習マンガ」が、従来の学習マンガがそうであったように、学校の教科としての数学の“参考書”ではない、ということである。本書の「おわりに」で、赤塚は次のように書いている。

何で、こんなに面白く、スリルに富んだ数学の世界を、ぼくらの先生はおしえてくれなかったんだろう。

数式を書き並べ、計算方法を教えてくれるだけだった授業を、こんなに呪ったこともありません。

あまり面白すぎると、学校の勉強として格好がつかなくなるから、わざとつまらない方法で教えていたようにしか思えないのです。(赤塚 1981: 218)

つまり、赤塚は、これまでの学習マンガが接続を前提としていた「学校の勉強」とは異なる数学の世界を、赤塚なりの物語作法をもって描こうとしたのである。

赤塚がこうした「大人の学習マンガ」というジャンルに挑戦した⁹

6 「マジマジ見るとマジなのだ／だれじゃ!!「ダジャレ漫画」とバカにするのは」『毎日新聞』1983年5月25日

7 赤塚は、それ以前にも、大阪万博をマンガで紹介する『ニャロメの万博びっくり案内』シリーズ（1970年、実業之日本社）といった情報マンガを手掛けているが、これは、子ども向けに企画されたものである。

8 連載の一部は、実際には、「数学教室」の第2弾として出された『ニャロメのおもしろ宇宙論』（1982年、バシフィカ）に流用された。

9 赤塚不二夫作品が、スタッフとの「共同作品」であることは、赤塚自身も認めているところであるが、こうした大人の学習マンガに関しては、赤塚の「プレーン」として、長きにわたって赤塚印の作品を影に日向に支えてきた長谷邦夫の功績が大きいと言える。『ニャロメの原子力大研究』（廣済堂、1985年）などは、赤塚の名義であっても、長谷の意向と手が入った作品である。長谷はその後、自身名義でも、『アインシュタイ



図5：樋口清之〔監修〕・広岡ゆうれい〔まんが〕『学研まんが 人物日本史 真田幸村 大阪冬の陣 夏の陣』学習研究社、1981: 34

直後の1986年、石ノ森章太郎が、描き下ろし単行本『マンガ日本経済入門』（図4）を刊行し、これが大ヒットする。同書を買ったのは、バブル経済によって国際的注目を集めていた日本経済界に身を置くサラリーマンたちだった¹⁰が、この作品のメガヒットは、その後雨後の筍のように「大人の学習マンガ」が出版されることになる直接のきっかけとなった。

その石ノ森が、この作品と、「初めての大人のためのマンガ日本史の決定版」¹¹と謳われた『マンガ日本の歴史』全48巻（中央公論社、1989-93年）

ン はじめて宇宙の果てまで見た男』（ダイヤモンド社、1992年）など、意欲的な「大人の学習マンガ」を描き続けた。

10 後年、英語やドイツ語などにも翻訳され、海外でも読まれることになった。

11 刊行予告パンフレットより。

を取り上げた新聞の記事で、前年の1994年、子どもの読書離れに歯止めをかけるために作られた初等中等教育局長の私的諮問機関メンバーに選出されたことを受け、次のように発言していることは興味深い。

やっぱり、文部科学省は堅かった。会議のムードは、マンガに、積極的に価値を見いだすというより、マンガが、子どもを図書館に戻す呼び水になってくれればって、感じでしたね。

[略]

私、子どもが図書館でマンガを読んだからといって、次は活字の本へということには、ならないと思う。

[略]

マンガと活字では、広げてくれる世界が違う（石ノ森・鈴木1995）

ここで赤塚や石ノ森が想定している「大人の学習マンガ」は、秋玲二や石子順らが主張した、シフトすべき「大人文化」を前提としたところのマンガではなく、「子ども文化」の延長としてのマンガ、つまりマンガそれ自体としての面白さ、あるいはそれ自体が完結した情報であるところの「学習マンガ」であると言えるだろう。

2. マンガにおける事実とリアリティ

2.1 科学的事実は学習マンガに反映されているのか

秋玲二が「勉強漫画」を描く上での「心がまえ」のひとつとして「正確であること」を挙げている（秋1955: 8）。伝えるべき事実が間違っていたら意味がなく、学習マンガの作者は常に日進月歩する科学の最新情報を正確に理解しておく必要がある、と言うわけだ。例えば、歴史系の学習マンガのシリーズにおいて古代を扱う巻が最後に刊行されるのは、この時代の学術研究における定説がしばしば変更されるからであろう。

しかしながら、国定教科書ではない学習マンガには、科学的事実というものに対する距離感に関して、かなりの幅のグラデーションが存在する。例えば、広岡ゆうれい [まんが] 『学研まんが 人物日本史 真田幸村 大阪冬の陣 夏の陣』（学習研究社、1981年）を見ると、この作品は一見、本の体裁といい、内容といい、現在流通している典型的な学習マンガの条件を満たしている。表紙にも大きく「監修 国学院大学名誉教授・文学博士 樋口清之」とあり、実際“まじめな”学習マンガとして作られている

ことがわかる。しかしながら、少し読み進めると、真田幸村や徳川家康ら実在の人物と同じくらい重要な登場人物として、猿飛佐助ら真田十勇士が登場する。真田十勇士とはもちろん、明治時代に創作されたフィクションの人物である。明治末、講談の内容を書籍化した「立川文庫」シリーズで、魔法のような術を操る超人的・仙人的な忍者像と共に知られるようになった。この本ではしかし、そうした解説は、本の端の「まめちしき」に小さく描かれているに過ぎない（図5）。この本を読んだ小学生が、こうした解説を読み飛ばし、猿飛佐助を、真田幸村や徳川家康らと同様、実在の人物だと思ってしまう可能性は決して低くないだろう。

また、学習マンガの中にはしばしば、学校教育においては、否定あるいは無視されているオカルトと呼ばれているジャンルに属するテーマ——例えば、UFOや妖怪など——の作品が存在する。

2006年に筆者が2つの地方都市における全小中学校を対象に行なったアンケート調査によると（伊藤2006b）、ほぼ100%の小中学校が学習マンガを含むマンガ本を所蔵していることがわかったが、「全国学校図書館協議会図書選定基準」で「学問的な真理や歴史上の事実が故意に歪められたり、無視されたりしていない」ことが、学校図書館に導入されるマンガの基準のひとつとして示されている¹²にもかかわらず、そうした作品も少なからず学校に入り込んでいる。学習マンガと言えど、その内容が、必ずしも学校教育で採用されている科学的事実に従っているとは限らないのである¹³。

12 全国学校図書館協議会が、1980年9月15日制定／2008年4月1日改定した「全国学校図書館協議会図書選定基準」には、マンガを学校図書館に導入するための13の指標が示されている。

13 さらに、読者である子どもたちが、学校図書館に入っている学習マンガを読むとき、制作者や教師の意図を裏切った読み方をすることもあろう。このような状況が起こりうる最大の理由は、学校図書館の学習マンガを、教師たちが授業のサブテキストとして使っていないからである。そもそも、学校図書館の本自体を授業に活用する教員がほとんどおらず、それゆえ、学校図書館というのは、四方利明が言うように、学校における「境界」となっている（四方2006）。先に、学習マンガを、「大人社会を生きる知識を得るため、当の大人が用意した子ども向けメディア」と定義したが、子どもたちは様々な場面でそうした意図を裏切っているのである。（伊藤2006a: 163-168）

2.2 マンガのキャラクターにおけるリアリティをめぐる(1)

一大塚英志の議論から

もちろん、ほとんどの学習マンガは、秋玲二が言うように、社会的に承認された「科学的事実」を踏まえた内容であると言っていいだろう。しかしながら、そうだとすると、学習マンガとは、手塚治虫が言うように、「科学をどういう風に誇張して漫画にするか」という問いの上に存立している表現であることを忘れてはならない。

誇張しすぎると唯の漫画になってしまって科学漫画ではなくなるし、リアルに描けば固くなってしまって漫画らしくなくなります。[略] どの程度誇張して、しかも実物に近く見せるかという事が本当に難しい問題となって来るのです。特に動物の科学漫画を描く時、動物を誇張しすぎるといわゆる動物漫画で科学漫画でなくなる。例えば動物が立ち上がって話すなどと、その話している内容は当を得た動物の生態の話であっても、動物が立って話すなどという事は漫画であって事実ではないわけだから、どこからどこまでが漫画でどこからどこまでが事実なのか、境目をはっきりしないと非常に妙なものになります。(手塚 1955: 14-15)

ここで手塚が語っていることは、その手塚作品を分析することで、マンガ表現——より正確に言えば、マンガにおけるキャラクター表現に私たちが感じる「リアリティ」とは何なのか、ということ、当の手塚キャラを分析することで問題化した大塚英志と伊藤剛の議論を思い出させる。

大塚も伊藤も、「どこからどこまでが漫画でどこからどこまでが事実なのか」がはっきりしない「非常に妙なもの」として、手塚の「地底国の怪人」(1948年)に登場する、知性を与えられたウサギ人間「耳男」に注目し、そこに、正に上記で手塚自身が語ったような、マンガ表現における「事実」と「漫画[表現]」の矛盾とバランスの妙を見いだしている。(大塚 2003b、伊藤 2005)

大塚によると、戦後の日本マンガにおけるキャラクターの特徴は、以下のような意味での「記号性」・「身体性」・「内面性」が共存していることにあるとする。

- ①記号性：まんがのキャラクターは絵そのものはリアルではないという意味です。いわゆる「写生」や「デッサン」とまんがの絵は本質的に違います。
- ②身体性：にも関わらずまんがの中でキャラクターは生身の人間のように成長したり負傷したり死んだり、時には性的な行為をさえます。

③内面性：まんがのキャラクターはまるで文学作品の登場人物のように自分の人生や恋愛について悩み、時には「モノローグ」という手法で心の内について語ります。¹⁴

大塚は、こうした特徴を手塚治虫の作品を通して発見しているが、大塚によると、戦前の日本マンガにおけるキャラクターは一般的に、そこに多大な影響を与えたディズニーアニメがそうであるように、「内面に於いても身体に於いても傷つかない存在」として描かれてきた。(大塚 2003b: 107) ピストルで撃たれたり岩の下敷きになったりして、場合によっては身体を損壊させていても、次のコマでは元の姿に戻って平気な顔をしている。

ところが、戦中・戦時下になると、そうした状況に変化が現れる。「児童読物統制下の子供漫画は、誇張と省略、そして荒唐無稽さという、最大の武器を使うことを制限され」るようになったからだ。「この戦争は科学戦であり、児童にも科学精神が要求されるのであり、科学的な描写とはリアリズムである、という論理が立てられていた」(宮本 2003: 267)。「戦時下のまんがとは、手塚が執着した「記号」の集積によるまんが表現にリアリズムが強られるものとしてあった」(大塚 2003b: 144)。この指摘は、先に紹介した手塚自身の証言—「あの頃の戦時体制とか社会情勢が、とにかく国民のすべてにいわゆる本当の常識としての社会科学、自然科学というものを植え付けて少しでも戦時体制に即応させよう、役に立たせようと政府や偉い人達が中心になって皆に奨励した」(手塚 1955: 14) —ともつながる。

そんな中で 17 歳の手塚治虫によって描かれた処女作「勝利の日まで」(1945) に、大塚は、戦前・戦中のキャラクターからの逸脱を発見する。大塚によると、この作品の中で手塚は、「本来が非リアリズム的な表現であったディズニー的まんが表現の枠組みを大きく逸脱し、キャラクターたちに死にゆく身体、そして性的な身体を与え」、「それはデッサンを基本とするリアリズム表現とは全く異質のリアリズムを手塚まんがの中に発生させることになる」(大塚 2003b: 217)。「圧倒的な不条理や暴力を作品世界に導入することによってキャラクターは、その不条理さを感じる「心」

14 大塚『キャラクターで見る日本マンガ史』8頁



図6:「学研まんが NEW日本の歴史」(学習研究社、2012年)パンフレット



図7: 樋口清之 [監修]・中島利行 [まんが]『学研まんが 人物日本史 織田信長』学習研究社、1981:表紙

と、現実の前に無残に傷つき死んでいく生身の「身体」のふたつを獲得したというのである。そして、「死にゆく身体を獲得したキャラクターは死という現実と直面する自我を持たざるを得ない。」(大塚 2003b: 165-166)。こうして、「自我」を得たキャラクターの登場に、大塚は、「戦後まんが史」の萌芽を発見する。

「勝利の日から」にみられる「リアリズム」の暴走はしかし、ディズニー的な記号を再受容することで、戦後、手塚によって「飼い慣ら」され、「記号によるリアリズム」という一見矛盾した新たなリアリズム表現として完成し(大塚 2003b: 238)、その後の多くのマンガ作品におけるリアリティを規定していくことになる。

ところで、先に引用した、手塚自身がマンガとリアリティについて語ったことだが、「科学漫画」についての考察であり、ここで言う「科学漫画」には、「科学空想漫画」だけでなく、「科学解説漫画」すなわち学習マンガ(正確に言えば、手塚自身は「勉強漫画」と言っている。)が含まれていることは重要である。大塚は、手塚の記号的リアリズムを「鉄腕アトム」などの「科学空想漫画」から見いだしていくが、手塚自身は、「科学解説漫画」=学習マンガという、「科学空想漫画」とは異なる社会的影響を持つメディアをも念頭に置きつ

つ、マンガにおけるリアリティ表現を模索していったのではないか。学習マンガとしての「科学漫画」を念頭に置くということは、「1」で述べてきたような「教育」というきわめて社会的な問題を無視しないということである。つまり、大塚が「記号によるリアリズム」と名付けた表現は、新たなマンガ的表現の純粋な追求によってのみできあがったのではなく、手塚が、マンガの社会的位置付けについて敏感にならざるを得ない立場だったからこそ生まれた可能性もあるのである。

2.3 マンガのキャラクターにおけるリアリティをめぐる(2)―「風刺画」から「萌え絵」へ

マンガには、特に日本のマンガには、作家性以上に、読者の求めるトレンドに規定されるという大衆文化としての特性が備わっている。このトレンドが、文字通り最もよくみえるのが、キャラクターの絵柄である。先に、学習マンガは、科学的事実が更新されるとその内容も変更される、と書いたが、実は、学習マンガの基盤となっている科学的事実の変化以上に、それを表現するためのキャラクターの絵柄が変容しているのである。

学習マンガの内容が検討される



図8: NHK大河ドラマ「平清盛」(2012年)の放映に合わせて作られた、土産菓子のパッケージ

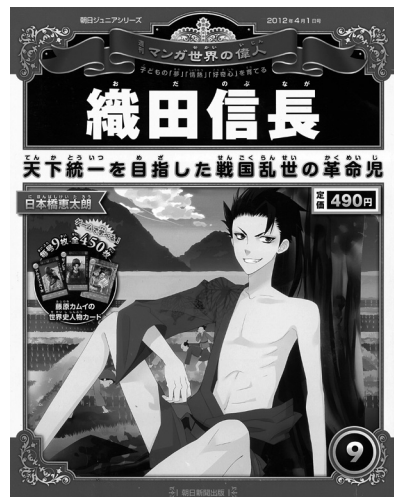


図9: 山口正 [監修]・日本橋恵太郎 [マンガ]『週刊マンガ世界の偉人 織田信長』朝日新聞出版社、2012: 表紙



図 10: 霜月かいり『戦国 BASARA 乱・世・乱・舞』第 3 巻、メディアファクトリー、2006: 表紙



図 11: 樋口清之 [監修]・ムロタニツネ象 [まんが]『学研まんが 日本の歴史 8 天下の統一』学習研究社、1982: 表紙

際、そこで採用されている科学的
事実が分析されがちだが、マンガ
の読者は、その表現方法、特にキャ
ラクターの描かれ方にこそ注目して
いる。そして、キャラクターの
描かれ方の違いは、科学的事実の
相違以上に、読者が感じる「リア
リティ」に深くかかわっているの
ではないか。ここでは特に、キャ
ラクターの役割が大きい歴史系学
習マンガを素材に、学習マンガに
おける「リアリティ」について考
えていきたい。

まずは図 6 を見てほしい。これ
は、学習研究社が 2012 年に刊行し
た、日本の歴史を通観する「NEW
日本の歴史」全 12 巻のチラシであ
るが、ここでは、描かれた歴史的
人物が誰であるかという説明はな
い。にも関わらず、少なくない読
者は、それぞれが誰であるかわか
るだろう。

その「わかる」というメカニ
ズムには 3 つのパターンがありうる。

ひとつは、肖像画や写真といっ
た図版としての“元ネタ”が存在
しており、それをヴィジュアル的
な参照としてキャラクターの外見
が構成されている場合である。例
えば、図 7 や、図 6 における吉田
茂 (下段左から 3 番目) などはそ
の典型例であろう。読者がその“元

ネタ”を知っていれば、マンガのキャラクターも簡単に同定することができる。

2つ目のパターンは、描かれた象徴的な「パーツ」で理解している、という場合である。例えば、図6における卑弥呼（上段左から3番目）はそのように同定される可能性が高い。いかにも古代日本風の服装や、巫女が持つ神具から、読者はこの女性が卑弥呼だと想定する。「古代日本の巫女」と言えば、卑弥呼以外に有名な人物がほとんどいないということも大きい。例えば、身に着けているのが南北朝時代の鎧であるということが理解できたとしても、この時代の著名な人物は数多くいるため、図6の下段左から1番目の人物が足利尊氏であるということを断定するのは難しいかもしれない。

講談や時代小説、テレビドラマなどのフィクションによって、強調、あるいは創作された性格＝キャラクターをマンガの文法に則って、ヴィジュアルに強調しているという例も少なくない。多くの読者が図6の下



図 12-1 : Gabrielle Gniwewek [scénario], Sean Lam [dessin], *Judith - de Captive Conquérante*, vol.1, Édition de l'Emmanuel, 2011, cover. フランスで出版された、キリスト教布教のために作られた作品。カタカナによるタイトル表示、右開きであることや本の大きさも含め、日本マンガが意識されている。コマ割りなども洗練された日本マンガスタイルである。

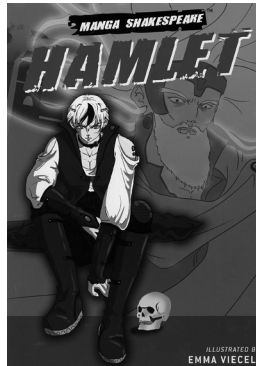


図 12-2 : Emma Vieceli, *Manga Shakespeare Hamlet, Self Made Hero*, 2007, cover. シェークスピアを読まなくなったイギリスの若い読者のために、日本マンガスタイルで作られた「MANGA SHAKESPEARE」シリーズの1冊。セリフは、シェークスピアが使ったことばをそのまま採用しているが、舞台は近未来風である。



図 12-3: Salim Brahimi [auteur], Matougui Fella [illustration], *Nahla et les Touareg*, Z-Link, 2010, cover. アルジェリアで出版された、アフリカ各地の特色をオリジナルストーリーで紹介する、一種の情報マンガシリーズの1冊。

段左から3番目と4番目の人物を、それぞれ織田信長と坂本龍馬であると理解できるとしたら、そうしたリテラシーを持っているからである。両者とも肖像画や写真が残っているが、ここで描かれたキャラクターはそうした元の絵や写真を直接的な参照にしておらず、ドラマなどでしばしば描かれてきた信長や龍馬の破天荒な性格を反映したマンガ的表現となっている。東浩紀が言うように、私たちは、データベース化されたパーツによって、実在の人物も「キャラ化」して理解していると言える。東によると、「オタク系文化」の中で流通するキャラクターは、「作家の個性が作り出す固有のデザインというより、むしろ、あらかじめ登録された要素が組み合わされ、作品ごとのプログラム（販売戦略）に則って生成される一種の出力結果」であり、そこで重要視される「萌え要素のほとんどはグラフィカルなものだが、ほかにも、特定の口癖、設定、物語の類型的な展開、あるいはフィギュアの特定の曲線など、ジャンルに応じてさまざまなものが萌え要素になっている」。(東 2003: 66-67)

マンガオタクとの親和性が高い、歴史好きを名乗る女性たち＝「歴女」の登場によって、歴史的人物が絵画化される際、マンガ的な文法に従った美男子＝「イケメン」になることが近年増加しているが(図8)、これも東の言う「萌え絵」の一種であろう。そして、歴史系マンガにおいても、そうした「イケメン」キャラクターを登場させることが、近年における大きなトレンドとして定着しつつある(図9)。こうした流れの起源のひとつはおそらく、ゲームの「戦国BASARA」シリーズ(カプコン、2005年-)であろう(図10)。そこでは、登場するほとんどすべての戦国武将が「イケメン」化している。「戦国BASARA」は、明らかにフィクションであり、その容姿の絵画的表現が歴史的事実に基づいていないことは、ゲームのプレイヤーも承知しているわけだが、科学的事実を重視してきたはずの学習マンガが、((図6)の信長や龍馬などのような描き方も含め、)これまで参照にされてきた写真や肖像画を全く無視して、新たなヴィジュアルを創造していくというのは、学習マンガ史上における大きなパラダイム変換であると言える。

一方、これまでの歴史系学習マンガにおいては、一般的に、「風刺漫画」における伝統的な人物表現の手法が採用されていたと言えるだろう(図11)。伝統的な風刺漫画においては、著名な人物が登場する場合、それら

は基本的に「似顔絵」の作法によって描かれる。現実の顔の強調やギャップによる可笑しみも、風刺漫画においては、非常に重要な要素だからだ。(吉村 2003)

歴史系学習マンガにおけるこうしたキャラクター表現の相違は、手塚治虫のことはもう一度借りれば、学習マンガにおける「科学をどういう風に誇張して漫画にするか」という問題意識の変化を示している。あるいは、歴史認識において「リアリティ」をどこに見いだすのかということの変容と言ってもいいかもしれない。別の言い方をすれば、「諷刺画」的キャラクターが登場する学習マンガを読んできた読者と、「萌え絵」／「イケメン」キャラクターが登場するそれを読んでいる読者とでは、その歴史認識が異なっている可能性もあるのである。これは、きわめて思想史的な問題だ。しかし、そのことを追求していく力量も紙面の余裕もない。ここでは、そうしたことを考えていく素材として、これまで看過されてきた学習マンガという表現ジャンルがあることを指摘するにとどめたい。

おわりに 学習マンガ論の可能性

繰り返すが、学習マンガについての研究は十全になされているとはいえない。ここでは、学習マンガを分析することでよりはっきりと見えてくる、「マンガと教育」、「キャラクターにおけるリアリティ」という問題系を抽出してみたが、この2つが、マンガを考える上で最も重要な社会的／表現論的論点を示していることは言うまでもない。

もちろんその他にも様々な議論の切り口があるだろう。

例えば、本稿では特にキャラクターという問題に注目したが、その他のマンガ的表現—ストーリーテリングやコマ割りなど—を分析することによっても、そのリアリティ／虚構性の問題は論じることができるだろう。学習マンガを表現論的に追求することによって、マンガという表現が持つ多義性が、学校の教科書とは異なる知識や認識を構築する可能性を論理的に示すことができるかもしれない。それこそが、赤塚不二夫が「大人の学習マンガ」で実践していたことなのだが。

また、学習マンガは、マンガの国際比較論のためのひとつのサンプルにもなりうる。例えば、韓国においては、一般書店で見かけられるマンガ本と言えば学習マンガだけと言っても過言ではないが、日韓における学習

マンガの隆盛から、両文化におけるマンガの共通性、相違性などを抽出することができるかもしれない。また、海外における近年の日本マンガ人気を利用するという形で、日本マンガスタイルを採用した学習マンガが作られつつあることは、分析対象として興味深い現象である（図 12-1・12-2・12-3）。

あるいは、「マンガの描き方教本」を「学習マンガ」のひとつと考えることができるかすれば、このジャンルの研究も十分とは言えない。「マンガの描き方教本」を歴史的に追うだけでも、マンガ表現の変遷がわかるだけでなく、マンガのこういった部分が重要だと考えられてきたのかを知ることでもできるであろう。また、「エッセイマンガ」と呼ばれるジャンルも、新しい情報の提供をひとつの目的としているという意味では、ひとつの「学習マンガ」として論じることができるかもしれない。

特に理科系学習マンガにしばしば登場する「擬人化キャラ」は、日本のキャラクター文化の隆盛を考える上で重要なサンプルになりうるだろう¹⁵。様々な形で日本のマンガ文化を支えているキャラクター文化のひとつの大きな柱は、この擬人化キャラと言っても過言ではないが、端的に言って、この擬人化キャラが洗練されていったのは、正に学習マンガというフィールドにおいてだったからだ。

様々なヴァリエーションを生みながら、現在も絶え間なく再生産されている学習マンガ。この「見えないマンガ・語られないマンガ」を「見て・語る」ことは、マンガ研究の大きな課題のひとつである、と改めて宣言し、筆を置く。

15 横山裕一は、『ニュー土木』などにおける独特のキャラクターが、秋玲二の学習マンガにおける「擬人化キャラ」であったと、筆者に語ったことがある。

参考文献

- 赤塚不二夫「おわりに」、『ニャロメのおもしろ数学教室』パシフィカ、1981年、217-220頁
- 秋武秀則・高橋郁丸・北原尚彦・竹宮恵子・藤本由香里・杉野庸介・竹内哲夫・伊藤剛・末井昭・慶徳康雄・吉村和真・呉智英「シンポジウム・見えないマンガ・語られないマンガ—invisible manga—」、『マンガ研究』vol.10、日本マンガ学会、2007年、64-65頁
- 秋玲二「勉強漫画」、『漫画研究』第4号、日本児童漫画研究会、1955年、7-9頁
- 東浩紀『動物化するポストモダン オタクから見た日本社会』講談社、2001年
- 石子順『漫画のある教室 教育に生かす知恵と工夫』あゆみ出版、1982年
- 石ノ森章太郎・鈴木繁「漫画鏡 平成コミックワールド探検 石ノ森章太郎」、『朝日新聞』1995年11月6日、朝日新聞社、1995年
- 伊藤剛『テヅカ・イズ・デッド ひらかれたマンガ表現論へ』NTT出版、2005年
- 伊藤遊「「はだしのゲン」の民俗誌 学校をめぐるマンガ体験の諸相」、吉村和真・福間良明 [編著]『「はだしのゲン」がいた風景 マンガ・戦争・記憶』梓出版、2006年a、147-181頁
- 伊藤遊「資料2 アンケート調査で見る学校図書館と「はだしのゲン」」、吉村和真・福間良明 [編著]『「はだしのゲン」がいた風景 マンガ・戦争・記憶』梓出版、2006年b、15-23頁
- 今井喜孝・林謙・竹内時男・寺尾新「科学漫画について父兄の方へ」、『科学漫画』中央公論社、1938年、表2（表表紙裏）
- 大塚英志『キャラクター小説の作り方』講談社、2003年a
- 大塚英志『アトム の命題 手塚治虫と戦後まんがの主題』徳間書店、2003年b
- 大塚英志『キャラクターメーカー 6つの理論とワークショップで学ぶ「つくり方」』アスキー・メディアワークス、2008年
- 大塚英志『キャラクターで見る日本まんが史』神戸芸術工科大学先端芸術学部

まんが表現科 [非売品]

四方利明「「境界」で出会った「他者」 学校にとっての『はだしのゲン』」、吉村和真・福岡良明 [編著] 『「はだしのゲン」がいた風景 マンガ・戦争・記憶』 梓出版、2006年、182-210頁

清水勲『四コマ漫画 北斎から萌えまで』岩波書店、2009年

竹内オサム「“悪書追放運動”の頃」、中河伸俊・永井良和 [編著] 『子どもというレトリック』青弓社、1993年

手塚治虫「科学漫画に就いて」、『漫画研究』第4号、日本児童漫画研究会、1955年、14-15頁

長岡義幸『マンガはなぜ規制されるのか 「有害」をめぐる半世紀の攻防』平凡社、2010年

藤島宇策『戦後マンガ民俗史』河合出版、1990年

宮本大人「見えることと見えないこと 松本井知夫の戦中・戦後」、『新現実』vol.2、角川書店、2003年、265-286頁

山田浩之「マンガはどう語られてきたのか?」、小谷敏 [編] 『子ども論を読む』世界思想社、2003年、55-74頁

吉村和真「<似顔絵>の成立とまんが 顔を見ているのは誰か」、『マン美研 マンガの美/学的な次元への接近』醍醐書房、2003年、94-131頁

『漫画で何がわかるの? 「学習漫画」の本』くま温泉、2009年 [同人誌]

「マジマジ見るとマジなのだ/だれじゃ!! 「ダジャレ漫画」とバカにするのは」、『毎日新聞』1983年5月25日、毎日新聞社、1983年

「まんが版マイコン入門/対話方式でわかりやすく/おじん族も愛読」、『読売新聞』1983年8月4日、読売新聞社、1983年

「マンガ参考書がドバツ/受験勉強もルンルンなのだ」、『東京新聞』1984年4月16日夕刊、中日新聞社、1984年

【本稿に登場するマンガ作品】「*」は京都国際マンガミュージアム収蔵

1.1

永井豪「ハレンチ学園」『少年ジャンプ』集英社、1968-69年/『週刊少年ジャンプ』集英社、1969-72年

1.2

ジョージ秋山「アシュラ」『週刊少年マガジン』講談社、1970-71年

秋玲二・柚木卯馬『漫画の理科』三笠書房、1935年

秋玲二『勉強漫画』東京日日新聞社・大阪毎日新聞社、1940年 *

秋玲二『よっちゃんの勉強漫画』第1巻 - 第5巻、毎日新聞社、1950-51年 * (第3巻～第5巻)

秋玲二『サイエンス君の世界旅行』第1巻 - 第2巻、さ・え・ら書房、1963年 *

横山隆一ほか『科学漫画』中央公論社、1938年 *

手塚治虫「漫画生物学」『中学初級コース』学習研究社、1956年

手塚治虫「漫画天文学」『中学二年コース』学習研究社、1957年

1.3

すがやみつる『こんにちはマイコン』第1巻 - 第2巻、小学館、1982-83年

赤塚不二夫『ニャロメのおもしろ数学教室』パシフィカ、1981年 *

赤塚不二夫「ニャロメの研究室」『コスモコミック』サンポウジャーナル、1978年 *

赤塚不二夫・フジオプロ『ニャロメの万博びっくり案内』第1巻～第3巻、実業之日本社、1978年

赤塚不二夫『ニャロメのおもしろ宇宙論』パシフィカ、1982年 *

赤塚不二夫『科学と夢と危機シリーズ① ニャロメの原子力大研究』廣済堂、1985年 *

長谷邦夫『アインシュタイン はじめて宇宙の果てまで見た男』ダイヤモンド社、1992年*

石ノ森章太郎『マンガ日本経済入門』第1巻 - 第4巻、日本経済新聞社、1986-88年 *

石ノ森章太郎『マンガ日本の歴史』第1巻 - 第48巻、中央公論社、1989-93年 *

2.1

樋口清之 [監修]・広岡ゆうれい [まんが]『学研まんが 人物日本史 真田幸村 大阪冬の陣 夏の陣』学習研究社、1981年

2.2

手塚治虫『地底国の怪人』不二書房、1948年

手塚治虫「勝利の日まで」1945年(私家版) (「手塚治虫展 過去と未来のイメージ」展図録 別冊『幽霊男／勝利の日まで』朝日新聞社、1995年 *)

2.3

- 『学研まんが NEW 日本の歴史』第1巻 - 第12巻、学習研究社、2012年
- 樋口清之 [監修]・中島利行 [まんが] 『学研まんが 人物日本史 織田信長』
学習研究社、1981年
- 山口正 [監修]・日本橋恵太郎 [マンガ] 『週刊マンガ世界の偉人 織田信長』
朝日新聞出版社、2012年
- 霜月かいり 「戦国 BASARA 乱・世・乱・舞」 『コミック戦国マガジン』 メディ
アファクトリー、2005～06年
- 樋口清之 [監修]・ムロタニツネ象 [まんが] 『学研まんが 日本の歴史 8 天
下の統一』 学習研究社、1982年
- おわりに
- Gabrielle Gniewek [scénario], Sean Lam [dessin], *Judith - de Captive Conquérante*,
vol.1, Édition de l'Emmanuel, 2011
- Emma Vieceli, *Manga Shakespeare Hamlet, Self Made Hero*, 2007 *
- Salim Brahimi [auteur], Matougui Fella [illustration], *Nahla et les Touareg*, Z-Link, 2010
- 横山裕一 『ニュー土木』 イースト・プレス、2004年 *

11

韓国のウェブトゥーン

パク・スイン（朴秀寅）

はじめに 韓国特産物になったウェブトゥーン

2012年現在、韓国はスマートフォン全盛期である。地下鉄やバスの中、どこに行っても数多くの人々がiPad、タブレットPCなどを持って何かを一生懸命に見つめているのに対して、書籍や新聞などの紙媒体を読んでいる人は稀である。この情景を見ると、韓国において紙媒体の時代はもう終末を迎えているような気がする。漫画の主な媒体ももう紙ではなく、ウェブへ変わったと言っても過言ではない。特に人気が高いのは、本稿において取り上げるいわゆるウェブトゥーンである。

韓国のウェブトゥーンは、2003年からポータルサイトを中心に掲載され始め、2012年現在までその数が毎年増えている（図1）。『ソウル新聞』の記事によると「NAVERウェブトゥーン¹の場合、リサーチ専門機関であるkoreanclickの調査では、2012年4月のユニークビジター数（UV）は708万人、ページビュー（PV）は9億1894万件に達している。ウェブトゥーンのアクセスが最高に達した2011年8月には、UVは951万人、PVは11億7497万件を記録した。しかし、これは、パソコン・ユーザーのみの

年度	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011
NAVER	・	・	3	11	30	73	117	154	190
Daum	2	3	8	9	15	21	48	104	123

図1 韓国主要ポータルで連載するウェブトゥーンの数（「韓国人、一週4回以上読む…ウェブトゥーン全盛時代」『中央日報』2012年3月14日）

1 韓国のポータルサイトであるNAVERが、2005年からオープンしたウェブトゥーンコーナー

数で、携帯ユーザーまで含めると、1ヶ月に約1400万人がNAVERのウェブトゥーンにアクセスしている」²という。

「web」と「cartoon」の合成語であるウェブトゥーン(webtoon)は、単に既存の紙漫画をそのままスキャンし、ウェブに移し替えたものではなく、最初からウェブで公開することを前提に描かれた漫画を意味する。韓国のウェブトゥーンのブームはインターネットが普及した1990年代末から始まった。そして、ポータルサイトに漫画コーナーが開設されることによって、さらに盛んになった。ちなみに、2013年1月に開かれた第40回フランス・アングレームの国際漫画祭(Angoulême Festival International de la Bande Dessinée)に韓国は主賓国として招待され、「韓国漫画特別展」を開催し、韓国漫画組織委員会は、そこで韓国漫画の特産品としてウェブトゥーンを紹介した³。

ここで、なぜ韓国ではこのようにウェブトゥーンが発展しているのかを追究するために、まずはその背景を述べておこう。1990年代末、ウェブトゥーンが登場した頃、韓国の漫画出版業界は不況の波に喘いでいた。インターネット時代の到来と同時に、さまざまなオンラインゲームが新しい

娯楽として人気を集めていたのに反して、漫画雑誌は販売部数が落ち続け、その販売不振は雑誌の廃刊に繋がっていった。この状況のなか、アマチュアの漫画家たちが自分のウェブサイトを作り、作品を載せ始めた。これがウェブトゥーンの始まりである。しかし、ウェブトゥーンの商品は、従来の紙媒体の漫画とは異なる表現を見せていた。まず、漫画の最大の特徴であるコマを使わず、いわば「漫画的」な絵と短いナレーションのみの表現を行った。そのため、絵を描きコマを構成することをうまくこなせないアマチュア作家やデザイナー、イラストレーター等もフォトショップなどのグラフィックソフトを使ってコマを構成すること

図2 個人ウェブサイトwww.snowcat.co.krでの連載後に出版されたクォン・ユンジュの『snowcat』(ヨリンチェクトル出版社、2001年)

2 『ソウル新聞』、ホン・ジミン、2012年5月28日

3 『IBSニュース』、2012年11月18日の記事

ラフィックツールを用いてウェブ上に作品を載せることができた。こうして「表現の民主主義の時代」が到来したのである。ウェブは、画力とは関係なく自由に自分の作品を発表できる個人ウェブサイトの開設を可能にしたわけである。そして、最初に人気を集めた代表的な作品が『snowcat』（図2）、『マリン・ブルース』、『パペポポ・メモリーズ』、『PoemToon』（図3）などである。これらは、まず、ウェブ



図3 チョン・ホンゼ「PoemToon」、2002年 <http://www.bburn.net/>

上で人気を得てから後ほど書籍化された。さらに、ベストセラーになることでウェブ上から生まれた新しい漫画として認められ、「ウェブトゥーン第1世代作品」と呼ばれるようになった。

本稿は、ウェブ上で生まれた漫画である「ウェブトゥーン」が韓国漫画文化をどう変化させたのかを考察するとともに、現在の読者が漫画に何を求めているのかを追求していく。特に、ウェブトゥーンによって変化した漫画の物語構成やその読み方に焦点を当てながら、ウェブ上の新しい漫画読者によるその受容について考察する。この考察によって、韓国漫画文化の歴史的变化、物語構成の変化、受け入れ方の変化が確認できるだろう。また最後に、この三つの考察を踏まえた上で、急速にデジタル化していく新しい漫画像の今後について述べたいと思う。

1. ウェブ上の新しい漫画文化

まず、ウェブトゥーンによって現れた新しい漫画文化については、次の特徴が挙げられる。第一は、スクロール漫画という新しい読み方やコメント遊び、第二は、大きなストーリーがない作品の流行、第三は、ウェブ上の新しい読者の登場である。前述したように、ウェブトゥーンは単に既存の紙漫画をそのままスキャンし、ウェブに移し替えたものではなく、最初からウェブで公開することを前提に描かれた漫画である。それゆえ、表現において紙漫画と異なるのは当然であり、ウェブという新しいプラットフォームに合わせて新たな表現が生まれる。新しいメディアは、新しい表現を期待させる。例えば、パソコン通信時代、プレーンテキストによる視

覚的表現技法であるアスキーアートが流行した。パソコン通信のユーザーは、テキストを用いていろいろな絵を描き、それらを電子掲示板で見せるアスキーアートという新しい表現を誕生させた。このように、ウェブにはウェブの、最適で新しい表現が生まれるのである。そして、同時に新しい読者や新しい読み方が生まれる。例えば、ページをめくって読む方式の代わりにスクロールして読む方式が登場した。また、今まで紙漫画を読んだことがなく、ウェブ上で初めて漫画を読み始めたという読者も登場した。作家と読者がウェブ上で出会い、紙媒体では不可能であった直接的なコミュニケーションを行うことが可能になった。これは、作家と読者の交流関係を一層緊密させる契機となり、読者が作品の生産過程に影響を与えるという、より能動的な関係を作り出した。そして、このような能動的なウェブ上の読者はプロシューマー読者と呼ばれた。ウェブ上の新しい漫画文化として、特に上記の三つが注目される理由は、これらが作家と読者の関係をさらに緊密に結び、漫画文化の核ともいえる、参加と交流を一層拡大したと考えられるからである。なぜそう考えられるのかを、これからより詳しく探ってみよう。

1.1 スクロール漫画という新しい読み方とコメント遊び

ウェブトゥーンは、画面を上下にスクロールしながら読む新しい漫画の読み方を生み出した。これは、今まで見開きページごとに、ページをめくって読む漫画の読み方を打ち破り、1ページずつ下げながら読むという新しい読み方を作り出した。ここで生じる紙漫画とスクロール漫画の最も大きな違いは、視線の移動である。紙漫画は、ページをめくりながら右から左へ読者の視線が移動する。ページの中には多くのコマがあり、右から左へコマの順番に従って読者の視線が移動する。しかし、スクロール漫画では、読者の視線は移動する必要がない。視線はパソコンのモニターの一箇所に固定され、スクロールによって画面が移動する。また、ほとんどのスクロール漫画は、紙漫画と比べてコマ割が極めて単純である。紙ではなくパソコンのモニターで見せるために、複雑にコマを割ると、小さいモニターの場合、読みづらくなる。単純なコマ割り、スクロールして読むのでウェブトゥーンは、従来の紙漫画と違って、視線の移動が必要ではないという新しい読み方を生み出した。単に、早く下げるのか、ゆっくり下げ

るのかというスクロールの速度の調節だけが求められているのである。これは、ウェブトゥーンの標準形式として定着したが、そのメリットとは、ページという制限された空間から解放され、縦に無限にスクロールできる新しい空間を得たということである。

ところが、漫画の表現において無限の縦空間を活用できるという可能性がある反面、限界やデメリットも生じる。つまり、横方向には見開きページができないゆえに、スペクタクル性の高い表現が極めて難しくなったうえ、横が狭くなったため、見開きページを活用したインパクトのある表現も難しくなったのである。初期に登場したウェブトゥーンの商品には、効果的表現がほとんどなく、ささやかな日常生活を描くエピソード漫画が多かったのは、このメリット・デメリットに由来するのである。前述した初期の代表的な人気ウェブトゥーンである『snowcat』、『マリン・ブルース』、『パペポポ・メモリーズ』、『PoemToon』は、すべて短いエピソード漫画である。つまり、ウェブ上の掲示板に載せるスクロール漫画は、紙媒体と比べ、漫画の絵柄や表現形式を単純化させた。ストーリーにおいてもほとんど、作家の日記あるいは、内面を告白するエッセイが盛んになった。

このような短い漫画、劇的なインパクトもない漫画が人気を得た秘訣は、スクロール漫画のコメント欄にある。スクロールの最後には、コメントを書き込める欄があり、そこで作家と読者、読者と読者が会話をを行う交流の場が用意されていた。そして、それは漫画に対する意見が掲載できる読者参加の機会を拡大し、劇的なストーリーがない漫画でも読者の人気を得た決定的要因として機能したと言える。読者がスクロール漫画に最も求めたものは、ドラマではなく、共感と交流の媒体としての漫画だったのである。



図4 1970年代マナバンで紙漫画を読んでいる子供達

1.2 参加を促す短編漫画

ウェブ上で、短いエピソード漫画が盛んになったので、出版社側は、これを「essay」と「cartoon」の造語で「エッセイトゥーン」と名づけることによって、新しい漫画のカテゴリーを作って対応した。エッセイトゥーンは、韓国ウェブトゥーン第1号として生まれたのである。エピソードとは、文学では「ある物語や事件の大筋に挿入されている短い逸話、あるいは挿話で、これは、単一なプロットの持続的な発展がないもの」(Abrams 1997: 239)を指す。これは、「複雑なプロットが絡み合い、次第に大きな事件へと発展し、作中人物の持続的な探究を可能にする小説」(Abrams 1997: 238)とは反対である。ウェブトゥーンが登場する以前の韓国漫画には、ほとんど小説のような起承転結があり、複雑なプロットが絡み合い、大きな物語を特徴とする漫画が中心に据えられていた。代表的な作家としてイ・ヒョンセ(1956年生まれ、男性)やホ・ヨンマン(1947年生まれ、男性)が挙げられるが、その劇画が雑誌時代に最高の人気を博していた。イ・ヒョンセの『恐怖の外人球団』⁴と『天国の神話』⁵、ホ・ヨンマンの『タチャ』⁶と『食客』⁷などが、新聞や雑誌における連載のあと単行本になり、また、ドラマ化と映画化され、人気を得た作品である。ここで、ウェブトゥーンの登場以前の韓国漫画界の状況を理解するために、韓国漫画史を簡単に述べておく。

韓国漫画の歴史は、①新聞漫画時代(1909-1940年代)、②マナバン(漫画房; 図4)と呼ばれる貸本屋時代(1945-1970年代)、③雑誌漫画時代(1980-1990年代)と韓国評論家によってメディア史の観点から区分されている(韓国漫画100周年委員会2009: 52-116)。①の新聞漫画時代には、時事問題を扱う風刺漫画が主な媒体であった新聞に掲載され、一般読者の人気を得た。それは植民地時代、風刺的に国民の声を代弁してくれる唯一の媒体として大きな役割を果たしただろう。②のマナバン時代から、本格

4 1982年作、野球と恋をテーマにし、漫画ブームを主導したベストセラー作品。

5 1997年作、東アジアの歴史を描いた作品。

6 1999年作、『スポーツ朝鮮新聞』に掲載され、人気を得た作品。賭博の世界を描いた成人漫画。タチャとは、最高の境地に至る賭博師を称える隠語。

7 2002年から2008年まで、『東亜日報』に掲載された作品。料理対決をテーマにした長編漫画。

的なストーリー漫画の時代が訪れ、純情漫画、劇画、明朗漫画のジャンル分けもできた。この中の純情漫画と明朗漫画の想定読者層や物語内容をみると、日本の少女漫画や子供漫画に似ているが、韓国の評論家は、内容や表現の特殊性を強調して区分する傾向があり、上記の名称をつけていた。②の時代から③の雑誌漫画時代には、劇的な物語展開のある漫画に人気が集まり、ほとんどの漫画がその傾向にあった。また、1982年10月、『ボムルソム（보물섬）』という雑誌が創刊され、子供たちに絶大な人気があった。それを契機に多くの



図5 ウェブサイトに掲載されているウェブトゥーン。漫画の下にコメント欄があり、リアルタイムで読者の書き込みがつけられる。www.d-al.net

の漫画雑誌が創刊され、雑誌漫画の時代が到来する（パク、キム 2010: 145）。雑誌漫画の時代には、数多くのヒット作が誕生したことを手ごかりに、韓国評論家たちはこの時代を韓国漫画の「ルネサンス期」と呼んでいる。しかし、冒頭で言及したように、1990年代末からは、インターネットの普及、パソコンゲームの台頭、映画産業の復興などで漫画の独特な役割が弱体化し、多くの漫画誌が廃刊に追い込まれた。漫画業界は、不況に陥ったのである（パク、キム 2010: 223）。

上記はウェブの登場以前の韓国漫画の概況であった。マナバンや雑誌の読者は、漫画の物語に着目し、主人公のサクセスストーリーあるいは立志伝・出世物語に感情移入しながら漫画を読み嵌った。作家は読者を虚構の世界に誘うために、起承転結に基づく巧みで複雑なプロットを作り、視覚的な演出を工夫した。

しかし、ウェブという新たなメディアに登場した最初の漫画は、これとは異なっていた。まさに「大きな物語がない簡単なエピソードしかない漫画」を流行させた。これは、従来の漫画を支配していた物語構成の方式を打ち破り、漫画が成り立つためには、必ずしも大きな、劇的な、空想的な物語が必要ではないということを示してくれた。「大きな物語」を捨

てた点については、日本におけるヤオイ⁸などの同人誌漫画も同様である。さらに、韓国のウェブトゥーンが、非営利的活動、つまり作家個人のウェブサイトで連載として始まったという点からも、同人誌活動と類似している。人々に公開する作品であるものの、商業漫画とは違って、作家本人の満足のために制作される側面が大きい。そういった点からも、劇的な虚構からなる大きな物語より、自伝的なエッセイを特徴とする漫画が多かったと考えられる。

また、もう一つの要因としては、ウェブトゥーンが現れた1990年代後半における韓国の事情を指摘する必要がある。当時、韓国はインターネットの普及でアナログからデジタルへの媒体の移行が生じている真っ最中であった。同時に、国家的には外為危機が迫ってきて、国際通貨基金に資金支援を要請した経済危機の時期でもあった。大学卒業生の多くは就職できず、家の中に引きこもる。中年の「既成世代⁹」も仕事を失い、失業者が増えた。これはエピソード漫画の流行と関係があった。巧みな構成がある長編サクセスストーリー、幸せなオチがある空想的な主人公の成長物語は、確かに従来の読者を喜ばせてきたが、それは、主人公の成長を見つめながら自己投影できるという満足感はあるものの、読者自身が共感できる部分は少なくなっていた。一方のエッセイトゥーンからは、自分と似ている現実的な話に接触して親しみや共感を覚える。また、ネット上のコメント欄を通じて、読者同士が話し合える。これは、大きな物語がなくても十分に楽しめる新しい遊び文化、つまり、作品を媒体とした読者同士の密接な交流の始まりともいえるだろう。コメント欄(図5)は、ウェブトゥーン第二のコンテンツになり、ウェブトゥーンとともに相乗効果を引き起こし、ウェブトゥーンブームを牽引する大きな役割を果たしたのである。

素直に淡々と日常をそのまま描く漫画、オチがない漫画、大きな物語がない漫画に、1990年代末、家で引きこもっていた若者たちがなぜ共感したのかを理解するために、当時流行ったエピソード漫画の主なテーマを視野に入れる必要がある。ウェブトゥーン文化は、2000年代以後広がっていた若者の自嘲的な感情、それを吐露する空間を提供し、若者を中心に広まったと言える。このような漫画の流行は、「ピョンマツ漫画」という

8 「ヤマなし、オチなし、イミなし」という意味。

9 現在、社会をリードしている(45-64歳の)世代。

新造語の下で現在に至るまでに続く。ビョンマツ¹⁰とはネット上で広まった言葉で「クズみたいな気分」を意味する。ビョンマツ漫画は、起承転結という形式を無視し、異常な展開があり、一般の論理では理解しがたい非常識を特性にもつ漫画である。絵柄は、落書きのように粗いタッチであることももう一つの特徴として挙げられる。これは、1980年代末の日本における「ヘタウマ漫画」や「不条理ギャグ漫画」を連想させる。日本の場合は当時、「サクセスストーリー」に対する懐疑が生じていて、長編物語漫画だけでなく、4コマ漫画に関しても起承転結が疑問視されていたが、ビョンマツ漫画は、この不条理漫画と類似している。韓国の評論家であるキム・ナクホは、1990年代初頭、日本の不条理ギャグ漫画を読み、その影響を受けた世代が現在のビョンマツ漫画の作家になったと指摘している¹¹。

ビョンマツ漫画は、2012年の現在も相変わらず人気があり、NAVERのウェブトゥーンでは、チョ・ソク（1983年生まれ、男性）、イ・マルニョン（1983年生まれ、男性）などの、ビョンマツ漫画の大家と呼ばれる作家を誕生させた。漫画評論家であるパク・インハは、ビョンマツ漫画の流行について次のように述べている。

ビョンマツ漫画のキーワードは、共感である。たとえ、漫画としての完成度は高くないとしても、読者の好みや感覚に通ずるものがある。また、重要なのは、現代若者のルーザー文化である。1980年代までマナバンを占めていたほとんどの漫画は、非凡な人間の成功物語であったが、2000年代以降、青年文化の特徴はルーザー感情で、これを反映する漫画が読者の共感を得ている。これは、21世紀における青年文化の変化という側面で真剣に検討する必要がある¹²。

ルーザーとは、競争の敗者、仕事や人間関係で失敗した人を意味する。1990年代末、国の経済危機により、社会全般において自分がウィナーよりルーザーに近いという感情が広まっていた。そのため、勝利者だけが生き残るという結末の漫画より、ルーザーが生きていくビョンマツ漫画が共感を得ていくことになったと見られる。

10 『辞書にない韓国語』 正確な意味付けはないが、ある事柄や人などを指して「とんでもない」「ありえない」「気に入らない」「うんざり」などのニュアンスで使われる。

11 「ビョンマツ漫画、ルーザーの鼻くそをほじってくれる味」（2012年）

12 「ビョンマツ漫画は、なぜブームになったのか」（2012年）

劇的で、空想的な物語から離脱した漫画、単純なエピソードしか提示しない漫画、起承転結による巧みな構成がない漫画、そして、コメントで遊べる漫画、そんなウェブトゥーンが読者に受け入れられた要因は、読者を単なる受容者ではなく、積極的な参加者にし、漫画の役割を参加と交流の文化として一層大きく拡大したからであろう。

1.3 ウェブ上の新しい読者、「ポムジル」と作家発見

韓国では、この積極的で能動的な読者を「プロシューマー読者」と呼ぶ。プロシューマー (prosumer) とは、未来学者であるアルビン・トフラーが 1980 年に発表した著書『第三の波』の中で提示した概念で、生産者 (producer) と消費者 (consumer) を組み合わせた造語であり、生産活動を行う消費者のことを指す。しかし、ウェブトゥーンの読者は単にコメント遊びを行うだけではプロシューマーとは言えない。漫画の消費だけではなく、制作過程にも深く関わっているからこそプロシューマーとなる。制作というのは、ストーリー構成から始まり、必要な資料を集め、スケッチやネームを作り、ペン入れを行う作業などに至るまでの過程である。この過程に読者が直接関与することはないが、しかし、影響を与えることはできる。特に連載作品の場合、読者の反応によってストーリーを書き直したり、延ばしたり、短くしたりする場合がある。これは、表には現れない間接的な読者による制作関与の活動と見なしてよいだろう。紙媒体の場合、読者が送るハガキでの反応や単行本の売り上げ、パロディー活動などから作品の人気度を把握する。しかし、これにはある程度の時間が掛かる。ウェブトゥーンの場合、作品を載せたとたん、リアルタイムでコメントがつけられ、素早く読者の反応がフィードバックされる。作家は、次の連載を制作する前にコメントの内容から少なくない影響を受けるのである。つまり、プロシューマーの代表的な活動であるコメントをつける行為は、単に遊びではなく、漫画の制作過程の第一段階であるストーリー構成に影響を与える間接的な関与であるがゆえに、これをプロシューマー活動と位置づけられるのである。

そして、プロシューマーの代表的な活動として「ポムジル」という行為がある。ポムジルとは、韓国で作られたインターネットに関する造語であり、ウェブサイトや個人ブログなどにアップされた画像や資料、文章を

自分のブログなどに引用または転載することを指す。エッセイトゥーンは「ポムジル」によってインターネット上で広範囲に渡って拡散することができた。つまりポムジルは、漫画を短時間で広報できる最も強力な方法なのである。最近 Facebook や Twitter などのソーシャルネットワーキングサービス（SNS）で活発に行われる「シェア」と同様の行為である。「ポムジル」は、一見すると読者に無償で作品を提供しているようにみえるが、実は、読者は作品の「広報」や「流通」という重要な役割を果たしている。つまり、読者は作品の「享受者」でありながら「配布者」でもあるという二つの役割を担うことになる¹³。作品を流通させるという読者の「労働」は、作家から報酬を受けて行なわれているわけではない。読者自身も自覚しないまま行なっている「無形労働 (immaterial labor)」¹⁴ である。現在は、ブログ時代を過ぎ、ソーシャルネットワーキング時代化し、Facebook や Twitter などが重要な自己広報の場所になっている。それを背景に、「ポムジル」という無形労働は、今後さらに不可欠な手段となるに違いない。

それに加え、プロシューマーによるもう一つの重要な役割は、作家の発掘である。韓国最大規模のウェブトゥーン・コーナーを持っているNAVERの場合、プロ作家の連載コーナー以外に「挑戦、漫画家コーナー」というアマチュアが作品を載せられるコーナーも開設している。「挑戦、漫画家コーナー」で良い反応を得ることができれば、正式な連載契約をするチャンスが与えられる。良い反応とは、クリック数やコメント数、読者が与える点数が基準となる。つまり、新人作家のウェブ上の定期連載デビ

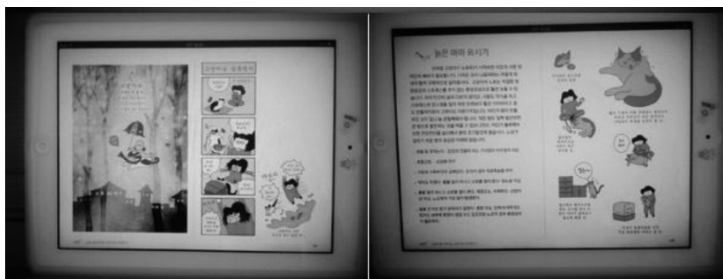


図6 2012年9月、iBooks Storeでリリースした筆者のebook『猫を頼む』は紙漫画のようにめくって読むことができる。

13 筆者は博士論文の第2章において、この観点についてもっと深く論じている。

14 「無形労働」とは、Maurizio Lazzaratoによって提案された概念であり、情報と文化に関する商品を生み出す労働を指す。これまでの工場労働とは異なり、その労働が直接に形ある物体を生み出さない活動であるので、「無形」と呼ばれる。

ューの尺度を、リアルタイムで行われる読者の反応に任せるシステムになっているのである。雑誌時代のデビューは、ほとんど持ち込みや応募によって行われ、編集者や出版社が決めた審査委員によって、デビューが決定されていた。それと比べて、事情が大いに変わってきた。ウェブ上の人気の度合がデビューできるか否かの尺度となるという意味において、読者はウェブトゥーン作家のデビューを決める従来の編集者のような役割まで果たしている。それゆえ、漫画家になれる基準も従来とはずいぶん変わってしまった。前述したビヨンマツ漫画の流行もウェブ上の読者の人気によるものであった。ビヨンマツ漫画の場合は、画力や演出力などの面で従来の漫画雑誌時代ではデビューしにくい、アマチュア的なものが多い。それにもかかわらずデビューできたのは、ウェブ上のプロシューマーの反応が良かったからである。例えば、上記で述べたビヨンマツ漫画家イ・マルニョンも元々漫画家志望者ではなかったが、ウェブサイトで自分が好きなように描いた作品がプロシューマーに注目され、NAVER ウェブトゥーンの担当者からスカウトされた¹⁵。これについてNAVER ウェブトゥーンの担当者であるキム・ジュンクは「昔は、絵、演出、ドラマが全て高いレベルではないとデビューできなかったが、ウェブトゥーン市場では、そのほとんどが0点でも、ただ一つだけ120点であれば受ける。」¹⁶という。しかし、だからといって誰でもデビューしやすくなったわけではない。誰にでも公平にチャンスは与えられるという意味のみである。ウェブの時代でも、大きなドラマがあり、読者を感動させる良いストーリー漫画は、相変わらず受け入れられると思われる。ただ、大きなドラマがなくても、読者の参加と交流を促し、共感できる漫画さえあれば、読者に受け入れられる新漫画文化も出現したといえる。

2. ウェブを超えて：さらなるニューメディアへ

冒頭で述べたように、2012年現在はスマートフォン、iPad、iPhoneなどのニューメディアの時代である。アップルは、2012年3月、New iPadを発売したが、引き続きiPad miniなどの新しいモデルを登場させている。

15 「ばからしくて笑わせる笑い」(2012年)

16 「NAVER ウェブトゥーン担当者 "我々の役割とは、作家が諦める前に発掘してあげること" (2012年)

このようなデジタル機器の進化は結局、漫画のプラットフォームを紙からコンピュータへ、また、コンピュータからスマートフォンや iPad、タブレット PC などのさらに新しいメディアへと移行させていく。次第に漫画もこれからはウェブトゥーンを超えてアプリトゥーン¹⁷や ebook(図6)¹⁸の形態に変換されるにつれて、スマート機器を通じて読む読者が少しずつ増えていくだろう。これはスクロールで読む方式の代わりに捲って読む方式への回帰をもたらすかもしれない。iPad やタブレット PC では、単行本サイズで見開きページを読むこともできる。ウェブトゥーンでは不可能だった表現を紙漫画のように表現できる可能性は明らかに秘めているのである。

また、携帯し、地下鉄やバスの中で読めるという長所もある。ウェブトゥーンが部屋の中でコンピューターで読む漫画であるのに対し、アプリトゥーンや ebook は、紙漫画のように携帯できるものである。もちろん、スクロール方式の表現も可能である。アプリトゥーンの場合、単に読むだけの漫画ではなく、指先のタッチによりさまざまな反応が起こり、一層面白いインタラクティブ性を活かす。ebook の場合、アップグレードを通じて、すでに発表された漫画もバージョンをアップして内容を新しく追加したり、読者に再びアップグレード版を提供するサービスが可能である。本のリリース方法もさらに自由になっている。iBooks Store を通じて ebook を発行する場合、出版社を通さずに作家がダイレクトにアップルと契約し、本を発行することができる。紙媒体の時代には不可能だった新しい出版活動方法、作家主導で出版する時代が到来しているのである。ただ、これは試みの段階で、ebook の場合、韓国ではまだ確実な市場が形成されていないことも事実である。作家主導の出版ルートができることは望ましいが、今後これが確実な漫画市場として定着する可能性についてはまだ結論が出ていない。

17 韓国では、スマートフォンのアプリケーションを通じて読む漫画を一般的にアプリトゥーンと呼んでいる。

18 この ebook は、筆者が iBooks Author で制作してから、出版社を通さずに、単独でアップルとダイレクト契約し、リリースしたものである。ただ、韓国では、まだ正式に iBooks Store がオープンされていないため、アメリカの iBooks Store でリリースした。

終わりに

ここまでウェブトゥーンの登場で変化した漫画文化やニューメディア時代においてさらに進化していく漫画の可能性について探ってみた。2000年代半ばを過ぎてウェブトゥーン自体にも多様な変化が訪れ、エピソード漫画ではなく、続きがある長編物語漫画も登場し始めている。紙漫画の雑誌で活動していたファン・ミナ（1961年生まれ、女性）、ヤン・ヨンスン（1971年生まれ、男性）、ユン・テホ（1969年生まれ、男性）のような定番のある作家もウェブへと活動の場を移していき、ポータルサイトのウェブトゥーン・コーナーはエピソード漫画とストーリー漫画といったそれぞれのカテゴリーを作り、ウェブトゥーンのジャンルを拡大した。それによって、韓国漫画の主な媒体は、ウェブになり、ウェブトゥーンは韓国漫画の主流媒体として位置づけられるのである。

しかし、ウェブトゥーンの未来は明るい面ばかりではない。紙媒体が崩れてしまったようにウェブトゥーンの黄金期もいつまでも続くとは断言できない。読者は常に新しいエンタテインメントを求めている。その期待に応えられないと廃れていくしかない。1990年代末、漫画雑誌の人氣が無くなり始めたのは、新しい映像媒体やゲームなどに最も大きな要因がある。デジタル媒体は、今でも絶え間なく発展しつつある。現在、人々は漫画を読むより、スマートフォンで遊ぶこと、また、ウェブ上のソーシャルネットワーキングサービスで交流することの方を楽しんでいる。コミュニケーションや交流、参加こそ、現代の人々が最も求める娯楽なのである。ゲームの場合も一人でするのではなく、他人とチームを作り、ネット上でリアルタイムで会話しながら行うロールプレイング・ゲームが人気を集めている。この遊びに熱中すると漫画を読む時間はなくなる。ウェブトゥーンが読者に受け入れられた一番の要因は、プロシューマーになり、一方的な受容者ではなく、誰もが参加し発信者にもなれる、参加と交流の媒体となったことにある。実は、漫画は、従来から常に読者の参加と交流を求める媒体であった。単に受け入れるだけのものではなく、コマとコマの間隙である「間白」¹⁹を想像力で補い、作家が描かなかった場面まで読者は想像しながら読んでいく。読者の想像的参加がないと漫画はそもそも完成さ

19 夏目房之介による造語（竹熊・夏目ほか 1995: 184）

れない。この意味では、読者は、常に作家と共に漫画を完成させてきた最も重要な協力者だったのである。これが他の表現領域とは異なり、漫画のみの独自のな特徴でもある。ウェブはこのような漫画文化の核といえる読者の参加という特徴をさらに拡大し、作品完成後ではなく、制作過程から深く関与するプロシューマーを生み出し、読者と作家の関係をさらに深く結びつけたのである。今後、ウェブを越え、さらに進化するであろうニューメディアの時代において、読者が求める新しい漫画像は、読者をより一層参加させるもの、プロシューマーにさせるものに違いない。「漫画は白黒で、書籍として読むものである。そうじゃないと漫画ではない」と言った従来の考え方はもう通用しない。3000万人²⁰がスマートフォンを使用している現在、さらにインタラクティブな参加と交流のメディアとして進化していく漫画を期待してやまない。

参考文献

- 竹熊健太郎・夏目房之介ほか『漫画の読み方』宝島社、1995年
- パク・スイン（朴秀寅）「韓国エッセイトゥーン研究—ウェブから生まれた新しい漫画像を巡って」京都精華大学芸術研究科・博士論文、2012年
- パク・インハ、キム・ナクホ『韓国現代漫画史』doobobooks、2010年
（박인하, 김낙호 공저『한국현대만화사』doobobooks）2010
- M.H.Abrams 著 チェ・サンキュウ訳『文学用語辞典』イエリム企画、1997年
（M.H.Abrams 저, 최상규역, 『문학용어사전』 예림기획）1997
- Lazzarato, Maurizio (2006)“Immaterial Labour”Paolo Virno, Michael Hardy (eds)
,Radical Thought In Italy: A Potential Politics. University of Minnesota Press
,pp.133-147
- 韓国漫画 100 周年委員会『漫画韓国漫画 100 周年』韓国漫

20 韓国のスマートフォン（多機能携帯電話）加入者が2012年8月21日に3000万人を突破する。韓国の移动通信3社によると、17日時点でスマートフォン加入者数は、SKテレコムが147万5000人、KTが94万2000人、LGユープラスが578万6000人の計2991万3000人だという。18-20日まで新たに5万5000-6万人が購入したとみられ、20日までのスマートフォン加入者数は約2997万人と推定される。（「聯合ニュース」、2012年）

画 100 周年委員会、2009 年（한국만화 100 주년위원회 『만화 한국만화 100 년』 한국만화 100 주년위원회）

参考ウェブサイト

『ソウル新聞』ホン・ジミン、2012 年 5 月 28 日 記事参照 <<http://www.seoul.co.kr/news/newsView.php?id=20120528014004>>（2012 年 6 月 29 日最終確認）

『IBS ニュース』2012 年 11 月 18 日の記事、<http://www.ibsnews.kr/news/15466>（2012 年 12 月 5 日最終確認）

「辞書にない韓国語」<http://www.alc.co.jp/korea/study/jisho/277.html>

『ハンキョレ 21』2010 年 4 月 9 日付記事参照。「ビヨンマッ漫画、ルーザーの鼻くそをほじってくれる味」http://h21.hani.co.kr/arti/culture/culture_general/27079.html（最終確認：2012 年 12 月 7 日）

Weekly 京郷 2010 年 3 月 23 日記事「ビヨンマッ漫画は、なぜブームになったのか」<http://newsmaker.khan.co.kr/khnm.html?mode=view&code=115&artid=201003171805591&pt=nv>（2012 年 7 月 3 日最終確認）

『ハンキョレ新聞』2011 年 1 月 3 日付記事参照「ばからしくて笑わせる笑い」<http://www.hani.co.kr/arti/culture/book/456852.html>（最終確認：2012 年 12 月 8 日）

『10 アジア』の記事「NAVER ウェブトゥーン担当者 "我々の役割とは、作家が諦める前に発掘してあげること"」http://10.asiae.co.kr/Articles/new_view.htm?a_id=2012050622251864560（最終確認：2012 年 7 月 8 日）

「聯合ニュース」2012 年 8 月 21 日付記事 <http://headlines.yahoo.co.jp/hl?a=20120821-00000015-yonh-kr>（最終確認：2012 年 9 月 2 日）

作家ウェブサイト

權・潤珠クォン・ユンジュ（권윤주）：<http://www.snowcat.co.kr>

タルナム（달나무）：<http://www.d-al.net>

チョン・ホンゼ（정헌재）：<http://www.bburn.net/>

第 4 部

「芸術」の名において紙面の彼方へ

12

デジタル社会における融合化*が漫画と いうジャンルにもたらす代案の研究

ハン・チャンワン（韓昌完）

梁仁實 訳

はじめに¹

近現代史を横断しながら、漫画が社会変動に関わってきた文化的成果と比較してみると、評価は低く、そうした低評価の延長線上で、漫画を社会的に低く見るようなパラダイムがスタートしているということから本稿を進めることとする。漫画文化は歴史的にみてもキッチュの名において(Kitsch)、その価値を高めてきたが、アバンギャルドな芸術性への昇華を目指そうとする努力が足りないため、一般的に低級な文化として評価されてきたのである。また、現在においても、漫画文化は批評性と実験性が十分ではなく、社会的手段

* デジタルの融合化とは、

発達したデジタル技術がもたらすメディア環境の変化により、既存のジャンル、技術などが融合しながら、新しい技術が生まれる現象を指す。現在、デジタル技術の融合化は、社会、文化的な側面にも大きな影響を与えている。デジタルの融合は脱ジャンル化をもたらし、異種の産業や技術などに協力の体系を形成させている。既存のジャンルの区分から脱し、インターネットのプラットホームを通じて新しいジャンルが登場している。このような現象は、漫画のジャンルにも表れている。その例として漫画、ゲーム、教育のコンテンツが融合した学習漫画、学習ゲームなどを取り上げる。(編者注)

1 本稿は2011年9月14日に開催された韓国漫画映像振興院と日本の京都精華大学国際マンガ研究センターの共催「第3回国際シンポジウム『漫画の社会性—経済主義を越えて』」のキーノート・スピーチ「デジタル漫画の融合化がもつ漫画ジャンルの社会文化的含意と可能性」を研究論文として再構成したものである。シンポジウムの際、コメントをしてくださった日本側の研究者の皆様及び論文を査読していただいた先生方にお礼を申し上げる。

と新たに融合したほかの表現メディアが示す代案を追い越すことができない。したがって、こうした表現メディアを追い越すためには、漫画においても社会構造的な視野を含めた代案を多様に示すことが求められる。

本稿では次のような問題を追究する。第一に、漫画文化の芸術性と大衆性を確保するための代案は、どのような社会的融合手段を通して具現されるべきなのか。第二に、進化するデジタル・プラットフォームに適合させたデジタル漫画の戦略は、ジャンルに最大限適した代案を実現するためにいかなるメカニズムとの連携が求められるのか。

ここでは、デジタル漫画を中心に漫画というジャンルの代案を考えるために、漫画文化をめぐる環境の変化を分析するが、その事例として学習漫画とウェブトゥーン (webtoon)、ブランドカートゥーン (brand cartoon)、ゲーム・プロローグ漫画 (game prologue comics) など、代案になりうると考えられる既存の韓国漫画ジャンルに注目する。また、漫画の機能と研究のほかにも、新たなメディアにふさわしいものとして革新性も求められているが、これについて漫画というジャンル、スターシステム、さらに高級文化との関連といった観点から言及した。

1. 現状分析

人類の文化は今まで大きく2度にわたって革命的構造変革を迎えた。産業革命とデジタル革命である。産業革命は近代化を生み出し、構造的進化を通して貨幣と市場、都市と文明をめぐる生産的な発展に変え、資本家と労働者という階級の両極化をもたらした。新しい社会は従来の体制から継承した要素の矛盾により、常に社会的葛藤を抱えることになった。このような葛藤の歴史のなかで漫画はいち早く簡潔なコミュニケーション手段となり、大げさに、そしてユーモラスに社会を批判し、風刺してきた。そして、規制されたコミュニケーションに対する不満とその規制に抗うことのできない人々、つまり一般市民の心を記録する手段として機能してきたのである²。このように漫画文化は時代や政治的転換期、あるいは権力や体制の転換期に急変する

2 産業革命を経て近代化過程のなかから社会的革新性を示した漫画の具体的事例については、パクホンギョを参照。パクによれば、フランスのオノレ・ドームエは西ヨーロッパの近代化のなかで生じた社会問題を、時宜にかなった漫画的表現をもってメッセージ化した。こうした革新的な表現は近代化による問題点が間接的に受けとめられるようなコミュニケーションの手段として作用した (2000)。

社会現象をブラック・ユーモアで描写し、このような状況を気兼ね無く扱うことのできるキッチュ文化の特性を利用しながら、批判的メッセージを間接的に発信してきた。すなわち、歴史的に見て漫画文化は記録技術の転換期(文字から映像への転換期)、また技術革新などの転換期に批判的ユーモアなどを発信するという、文化的役割を果たしてきたのである³。

漫画文化は各時代の変革期に文化的な代案を示し続けてきたが、芸術文化の進化によって新しい表現技法と素材などを提示してきたし、大衆文化の変革期には物語展開、反逆の美学、プラットフォーム等の新たな可能性を示してきた。また、漫画文化は時代を先取りしたり、アバンギャルドな実験的表現に挑戦したりすることによって、文化の周辺でその機能をはたしたりもした。例えば、形従来の漫画表現から逸脱し、新たなコンテンツを誕生させてもいる。

さらに、このように実験的な試みによってマニア中心のファンダム (fandom) が導きだされ、読者が自発的にネットワークを構築するようになった。しかし、2000年代を経た現在の漫画は、多様な文化ジャンルと融合することによって、その独自性を失いつつある。批判的なメッセージを認識させることで芸術を志向したものの、社会的には低評価のままである。とりわけ批判的なメッセージに対して大衆の賛同が得られず、書籍中心の出版文化においても、依然として低俗なものとして位置づけられている。

2. 問題提起

上記の状況を克服し、根本的に漫画の機能を激変させようとする社会にその文化を適合させるためには、漫画研究の目的を見直す必要がある。まず、既存の漫画研究における代案的なものの欠如、またはその実行性に対する再論が求め

研究課題	キーワード													
	演出	ストーリーテリング	産業分析	メディア変換 O S M U	表現様式	漫画ジャンル研究	教育学的アプローチ	工学的アプローチ	ウェブトゥーンジャンル研究	キャラクター分析	ウェブトゥーン概念研究	漫画史研究	著作権	制作方法
個数	9	7	9	6	5	4	3	2	2	2	1	1	1	1
計 53本														

表1：1999-2011年に発表されたウェブトゥーンを含むデジタル漫画研究関連研究論文の索引分析結果

3 キッチュ文化の逆作用における革新性の研究は南米地域を中心に提案された。文化帝国主義の具体的な批判については、ハリウッド・アニメを中心に分析したするドーフマンとマテラートを参照（1971、2003）。

られる。作家論、作品論、ジャンル論などの既存のテキスト分析から得られた成果をふまえた上、代案を実践へと具体化していく取り組みが求められる。既存の漫画研究の問題点は、独創的な研究課題を導き出したものの、後に続く研究が、これらと十分に連携できていなかったということである。その原因を研究者の制度的な限界と研究方法論の欠如にみることはできるが、漫画研究の必要性が社会的に十分認められていないという点も無視できない。漫画史研究および漫画市場研究、受容者分析などによる漫画業界の研究も進められてはいるが、実質的で代案となりうる認識を描き出すには、未だにいたっていない。したがって、豊かな研究成果と相互に関連付けられた分析が欠如している現状では、漫画研究のためのグランドセオリー (Grand Theory) を導き出すことに加え、研究成果の進化及び拡張も依然として困難である。

表 1⁴ は漫画研究が本格化した 1990 年代後半から現在までの研究成果を調査するため、研究課題及び研究対象をキーワードにして調べた結果である。キーワードのほとんどがウェブトゥーンを含むデジタル漫画に集中しており、研究分野も多岐にわたっている。こうした研究成果をみても、1990 年代後半以降、韓国社会における漫画文化の中心にウェブトゥーンを含むデジタル漫画が存在しており、若手作家の進出もまたデジタル漫画の領域に集中していることがわかる。

しかしながら、これらの研究を分析すると、この代案を提示する、という分野に対しては具体的な成果が十分にあげられていないということ、すなわち、代案に対する実践的な成果が少ないということがうかがえる。革新的漫画作品を生み出そうとする努力は見受けられるが、その変革の具体的方法論における代案がみえてこない。漫画作品に批判的メッセージはみられなくもないが、社会的な代案を具体的に提示するという点においては、回避的である場合が多い。ブラック・ユーモアは認められるが、現実を理解し、それを諦める気持ちに留まっている。

4 1999 年から 2011 年までの資料を国会図書館で検索した。一般図書及びインターネットや新聞などに掲載された一般学術資料は対象外とし、学位取得論文及び学術誌掲載論文を中心に分析した結果を表にした。「ウェブトゥーン」「デジタル漫画」「ウェブ漫画」をキーワードに分析を行い、研究問題の区分はテキスト分析 (演出及び物語展開)、ジャンル、メタジャンル (ウェブトゥーンそのものに関する研究)、概念、漫画史、著作権、表現形式、制作方法、メディア変容、産業、キャラクター、教育、工学などの全 14 個のテーマとした。

こうした漫画作品と漫画研究の限界を乗り越えるためには、新しい研究テーマの設定及び研究方法論の提示が必要である。第一に、変化する諸メディアが融合する環境を念頭に、次世代領域となりうる研究課題が必要であり、第二に、テーマの多様な細分化が必要である。そして、最終的には隣接した表現ジャンルを絡み合わせる努力が必要であり、タイムリーな論点の共同研究 (collaboration) を具体化する視点が求められる。

3. 研究目的及び研究課題

上記で現状を分析し、問題提起をすることで、漫画研究を新たに設定し、あらためて概念化することの必要性を明示した。特に漫画文化研究の方向性については、新たな代案を中心とした実践的研究が必要であり、既存の漫画研究がもつ社会的機能の強化もまたその必要性に基づくべきであると主張した。

前述したように、漫画文化は特有の批判性と実験性を通して、歴史的にみてもキッチュであることを前提にその価値を高めてきたが、依然としてその人気度と漫画市場の規模が正当に評価されず、アバンギャルドな芸術的価値へと漫画文化を昇華させようとする努力も十分ではないのが現実である。このような過程のなかで、大衆もまた漫画文化を低級な文化としてみる、という傾向があいかわらず続いている。

特に漫画の批判性は消極的なカタルシスしか与えず、またその実験性は過激ではないため、漫画文化はキッチュで大衆的であるとしか認められないという限界がある。したがって、批判性と実験性を持ち合わせる芸術として漫画を再評価しながら、そこから生み出される代案を追究することが必要である。

漫画文化は現在、批判性と実験性が十分ではないため、新しく登場してきたメディアが提示している代案的な要素遅れを取っている。漫画読者を含む一般大衆は、漫画よりさらに楽しい文化にすでに慣れている。スマートTVとスマートフォン、そして、インターネットなどから漫画よりも面白みのあるニュースをリアルタイムで楽しんでおり、漫画よりも諧謔的なデジタル映像と、漫画より切ない音源に触れている。また、漫画の想像力を越えたインタラクティブ・ゲームも日常的に楽しんでいる。漫画文化はデジタル化によってもたらされた社会構造的変化の中で、これらのメディアを追い越すために、代

案を提示する必要に迫られている。

本稿ではこうした研究目的に基づき、次のように研究課題を設定する。

研究課題 1：漫画文化が芸術性と大衆性を得るための代案は、どのような社会的融合手段を通して具現されるべきか。

研究課題 2：進化するデジタル・プラットフォームに適合させたデジタル漫画の戦略は、ジャンルに最大限適した代案を実現するためにいかなるメカニズムとの連携が求められるのか。

漫画というジャンルは融合化が進む中で、多様なデジタル・プラットフォームの標準化とも適合し、デジタル漫画がもつ自己組織性及び自己増殖性などの性質とともに読者に提供されることも可能になっている。しかし、既存の芸術とのかかわりや各時代における実験性と将来性などよりも、実質的収益モデルに限定した流通の進化と革新ばかりが注目され、文化における従来の漫画が生み出す代案的な性格は徐々に縮小しつつある。研究課題 1 の目的は、漫画文化がもたらす代案を、社会的価値との関係からあらためて概念化することで、漫画の社会文化的有効性を、どのように構造的な融合を通じて解決していくのか、検討することである。また、研究課題 2 の目的は、こうした現状にも限界があることを前提として、現在、漫画の必要条件として浮上している社会的メッセージと、次から次へと変化するデジタル・プラットフォームとの共通点を見出し、効果的な課題作りとして、漫画の代案を構築することである。こうした研究課題を解決するため、従来の韓国漫画における自然発生的にあらわれてくる代案を分析し、その代案の限界と可能性を中心に具体的な変容の要素を提示してみる。

4. 韓国漫画の代案の分析

デジタル漫画を中心とした漫画というジャンルの代案を明らかにするために、まず、漫画文化における環境変化の正確な分析を行う必要がある。産業社会が成熟するとともに、大衆文化は等級化、資本化、個人化などの変化を迎えつつあり、そのなかで価値観も変化している。ポストモダニズムの文化現象が一般化し、大衆文化は生産者中心から消費者中心へ、さらに生産者と消費者が融合する大量生産及び大量消費の資本循環メカニズ

ムが深化していく。特に、こうした経済システムの拡大は、文化の諸ジャンルの偏向的消費より、融合と分化を促している。大衆文化もまた SNS(Social Network Service) に代表される個人中心の社会的ネットワークの拡大によって変化し、競争が多様化し、急変している。

そして、このように進化のスピードが加速する、大衆文化の諸ジャンル自体の変化や融合化のもと、漫画はさらにその機能と重要性を縮小しつつある。とりわけ、インターネットをベースに発達した多様なメディアを引き金として従来の漫画文化が示した機能とは、漫画出版市場というプラットフォーム先導型のコンテンツとしての役割だった。が、現在はその漫画さえもインターネット中心のデジタル・プラットフォームの変化についていけず、場当たりに対応する傾向にある。この点では、漫画文化もまた他のジャンルと同様である。

しかし、インターネット・ゲームを含む融合コンテンツの革新スピードは、現在漫画文化に見られる従属的な傾向までも変革させる可能性を示す⁵。新たな技術の進化とその文化の大衆化は漫画の限界をさらに表面化させ、プラットフォーム中心の漫画文化への代案の必要性が急速に認められるようになった。

また、このようなデジタル・メディアの発達は、「楽しみ (fun)」の概念をも変化させた。デジタル・メディアのネットワークの広がりにより、固定化されていた漫画の受容者層は急変、縮小し、オフラインの漫画本の売り上げも急減したが、その代りインターネット書店や e-BOOK 中心の革新的・メディアは爆発的に増加し、消費トレンドを激変させたのである。

こうした漫画環境の変化にふさわしい、この現象を制御・予測する手段となるような代案でなければならない。大衆文化の傾向に敏感に反応し、その変化に従属的になるよりは、変化を先導するという立場をとるべきなのだ。そのためには急変する現象を見つけ出し、批判的で実験性が高く、時代的・技術的・政治的変数をふまえた、新たなジャンルを予測するものであるべき

5 NCソフト社の『リネージュ2』はサービス開始当時、全国のネットカフェのほとんどのコンピューターを動員しなければならぬほどの大容量、高画質のオンラインゲームであったため、配給は厳しいかもしれないと予測されていたが、ゲーマーたちの強い要請により、全国のネットカフェのコンピューターがアップグレードされるという珍しい現象を引き起こした。このときからコンテンツがプラットフォームを先導するというパラダイムが説得力をもつようになった。

だ。そして、その漫画ジャンルの競争力を強化したのち、産業的な変化を構築し大衆化すべきである。

現在の韓国漫画では、学習漫画とウェブトゥーンが革新的な代案の事例であるといえる。漫画本の売上げが急減しているにもかかわらず、『遠い国隣の国』（訳註：日本語版タイトルは『コリア驚いた！ 韓国から見たニッポン』）、『漫画で読むギリシャ・ローマ神話』、『サバイバル漫画科学常識』などの作品は、それぞれ1500万部、2300万部、1000万部⁶以上の売上げを記録し、漫画ジャンルの新たな販売実績を示した。

また、学習漫画は漫画の表現そのものが学習内容となる。言語との相互補完的關係をもって子供たちの興味を誘発し、想像力とともに子供たちに積極的に学習させる媒体⁷として機能し、漫画の教育役割を意識させた。それ以降、学習漫画は積極的な企画とマーケティング戦略により『魔法千字文』1300万部、『コミックメイプルストーリー』1100万部、『Why?』シリーズ⁸が3000万部以上販売されるなど成長し続け、現在では出版漫画市場の67%を占めている⁹。

ウェブトゥーンは、個人のホームページに連載していた作品である『パパとボポ』（訳註：邦題は『サランサラン：パパとボポの純愛メモリー』）、『マリブルース』などの作品を皮切りに、インターネット・コミュニティの発達とともに成長してきた。今や漫画としての役割に限らず、文化コンテンツの一つとして多数の映画と演劇の原作にもなっている。

また、最近、ブランド・カートゥーンと呼ばれる広告役割をもつ漫画が企業の注目を集めている。『FILA ゴールドダウン・ブランド・カートゥーン』『傷共感ダイアリー』¹⁰ などのような作品が企業のポータル・サイトでのウェブトゥーンの中で製品を広告し続けることで読者に親近感を与えるなど、ブランド・カートゥーンには一つの製品に対する様々な広告を、短期間で見せられるという特徴がある。このように広告漫画の効率のよさが実証されると、企業のブランド・カートゥーンに関する企画はますます拡大し、専門的な漫画家集

6 『2010 漫画産業白書』、韓国コンテンツ振興院、2010年

7 ファン・ヘヨン(2005)「学習漫画の教育的役割に関する研究：小学生のための歴史学習漫画を中心に」キョンヒ大学デザイン教育専攻修士学位請求論文、2005年

8 インターネット教保文庫 www.kyobobook.co.kr

9 『2010 漫画産業白書』、韓国コンテンツ振興院、2010年

10 ネイバーウェブトゥーン <http://comic.naver.com/webtoon/weekday.nhn>

団が形成されるなど積極的な対応が本格化している。『夢、羽が生える』のようなストーリーの長いブランド・カートゥーンの場合、アピールしようとする箇所について十分な説明ができるうえ、ビジュアルな効果とともに感性にも訴えることができる。

そして、ほかのジャンルと融合したコンテンツもすでに具体化している。ゲーム・プロログ漫画はゲームの開始前やゲーム関連ホームページに連載することで、ゲームの膨大な世界観やキャラクターの説明、キャラクター間の関係などについて、ゲーム・ユーザーがすぐ理解できるよう助ける役割を果たしている。すでにオンラインゲーム業界では、新たなゲームのリリース前やサービス中のゲームを継続的に管理するため、ゲーム・プロログ漫画の企画及びアップグレードが一般化している。

結論：漫画文化の代案として

既存の韓国漫画は過去の出版市場から離れ、メディアの発達に合わせた代案を提示しながら発展してきた。しかし、漫画の時代的な転換点を経て、文化的な代案や、アバンギャルドな実験性を十分に遂行するため、漫画研究の新たなテーマ設定及び方法論の開発、さらに漫画を越えるメディアをもとに、新しい代案を探る必要がある。本稿では、韓国内で今まで見られた多様な革新的融合現象と事例を分析することによってこの課題に対応してみた。その結果をふまえ、以下では漫画文化の代案のための提案を提示する。

まず、漫画文化の芸術性と大衆性を確保するための代案がどのような社会的融合手段を通して具現化されるべきかという研究課題のためには、作家をめぐるスターシステムが不可欠であり、それには年齢、階層、地域、国家など、文化消費の形態が多様な需要層に合わせ、それぞれにうたえるような作家の多層的なグループ分けや設定も必要となってくる。このことにより、スター作家の国際的ファンダムを作り出し、グローバルネットワークをつなぎ、新進作家の市場進出の弊害を改善したり、大御所作家及び中堅作家の作品をリメイクすることを可能とする。

2009年に施行された韓国漫画映像振興院の「名作漫画リメイク制作支援」は作家及び作品の発掘、大御所作家についてはライセンス契約による支援がその目的であった（クォン・ジェウン、パク・スンヒョン 2010）。支援作品としてはシン・ムンスの『ロボットチップ』、コ・ユソンの『雷の機動隊』、

パク・スドンの『チビッツ野球団』、チョン・ウンキョンの『ジンジンドリ』が対象となっていた。これらの作品はこの支援により選ばれた作家¹¹によってリメイクされ、ネイバーのウェブトゥーンに公開、連載されている。過去のスター作家の作品のリメイクにより、読者は過去の名作に対して関心を持ち、新進作家も発掘することができるうえ、大御所の作品に対しては支援をすることができるようになった。

漫画の高級文化化への代案のためには、映画・音楽・文学・舞踊などが絡み合わさったコンサートや、漫画の原画が動くなどの展示コンセプトを開発したりするような、融合化戦略を検討しなければならない。体験型ロボットを使用した劇『ロボット・タタとミュージック・ロボット：地球を守れ』は音楽と科学、美術が混ざった音楽劇で、多様なジャンルが融合したコンサートのよい事例である。そして、イ・イナムの「メディアアート」による「動く美術展」、「生きている美術館」などの展覧会もまた、動く画像の新たなコンセプトとして今後応用することもできる。

第一として、漫画文化は高級なキッチュ文化として、実験的に現代への批判力を提示すべきであり、進化する前衛的なプラットフォームのバンドリング・コンテンツとしての革新的なイメージも同時に構築すべきである。第二とは、急変するデジタル・プラットフォームを柔軟に利用するためには、ジャンルとしての代案も必要であり、ジャンルの融合精巧な双方向性を構築しなければならない。既存の韓国漫画の代案であった学習漫画であれば、出版物のみならず、最新のデジタル・プラットフォームを利用することで読者層を拡大することができ、また学問的監修もさらに強化できる。そして、内容の点からも、読者の参加を導き出し、学習意欲を高めることで、漫画効果を増大させることができる。電通の「モバイルアートラブ」は、子供用の絵本とiPhoneを連動させ、ページをめくるとストーリーに関連した動画が見られるうえ、子供が親と一緒に液晶画面に触れると、動く別のものをみるなど、幼児読者の興味を誘発する。また、アイセウムの「明日は実験王」は、漫画本とは別にiPadに関連したアプリケーションをダウンロードすると、学習

11 『ロボットチップ』は『ロボットパッチ』にタイトルが変わり、キム・サンオク作家がリメイクした。『雷の機動隊』は『雷の機動隊 2009』と改題され、パク・ソンジンとイム・ソンフンが、また『チビッツ野球団』は『チビッツキッズ』と改題され、キム・キョンホが、そして『ジンジンドリ』は『ジンジンドリ エボリューション』と改題され、キム・キジョンとユン・ジョンムンにより、それぞれリメイクされた。

漫画のなかで読んだ実験内容を、自ら iPad 中の実験器具を動かしながら実験することができ、学習効果が大変高い。

メディアアートと漫画がコラボし、空間的スペクタクルを再現することもできる。例えば、イ・イナムはその動く名画を通してジャンル間の融合を見せる。「動く美術展」「生きている美術館」などの展覧会のように、テーマ別に融合化戦略を開発することもまた各ジャンルの精巧な双方向性の構築のために不可欠である。

ジャンルの代案として小説・童話・ゲーム・アニメーションと連動し、ジャンルを横断することもまた必要である。ポータル・サイト「ダウム」の iPad 用漫画アプリケーションの場合、演出、音楽、変換、デザインといった要素を加えた、ウェブトゥーンの次期バージョンが開発され、アプトゥーン (aptoon) の定期的なアプローチ性を確保し、読者を管理するシステムの開発が求められている。日本の代表的なアニメ・アプリケーション『クランチロール (crunchyRoll)』は、膨大な量のアニメを保有しており、最新作、シーズン別、ジャンル別などの好みに合わせて検索することが可能であるという点が大きな特長と言える。また、ユーザーが一定数の広告を見れば、アニメ・シリーズを見続けることができるような、自動アップグレードを提供する機能を搭載している。漫画の著作権についてもアニメと同様のシステムが適用されると、スポンサーシステムを前提とするアプリケーションにより漫画を享受し続けることが可能になる。韓国国内でも 2012 年から KT のスマートコンテンツサービスとしてオーレ¹² 漫画がサービスされる予定である。このサービスはアメリカのマーベル (Marvel) 社の漫画アプリケーションを参考に韓国的なビューアーとして開発された。すでに感性エンジンは特許申請中で、読者が最近もっとも検索したりする漫画の作家、ジャンル、素材などを自動的に認識し、今後はユーザーが志向する漫画作品の供給と配置が行われる予定である。

第三に、もっとも重要な代案は、漫画文化がもつ芸術的表現力とメッセージの抵抗性を誇張と肯定的歪曲、ブラック・ユーモアを通して反逆のカタルシスとして提供するという、作家の革新性にある。カン・プルのウェブトゥーン連作に見られる時代の悩みと抵抗的メッセージは、すでに原案だけで映画化されたクァク・キョクテク監督の『痛み』と制作準備中の『クエムル 2』、『26 年』などの映画とのコラボからも十分見出されており、興行に成功した

12 KT がスマートフォン向けにおこなっている漫画アプリケーションサイト。

ユン・テホの『苔』（訳註：邦題は『黒く濁る村』）もまたウェブトゥーンとしてのデジタル漫画の想像力が映画という代案的なもののなかで機能した事例として評価されている。

結局、現在急速に進められているスマート・プラットフォームの革新とそれによるパラダイム転換には漫画の芸術的想像力を合わせ、成型されなければならないのである。すなわち、プラットフォームの技術的革新と漫画の代案としての物語展開が相互にトレード・オフを生じさせるよう、プロデューサーに徹底的な努力が求められているのである。最近、サムソン電子のタブレット PC 用バンドルコンテンツとして企画制作されているタップトゥーン (tap-toon) の形式は、そのトレード・オフの可能性を示している。「チョソク」というスターウェブトゥーン作家と「ノーブレイン」というアンダーグラウンドの人気バンドとのコラボはデモンストレーションとして、タブレット PC のタッチ機能と画面機能を適切に活用しながら、その機能性をアーリー・アダプター (early adapter) に十分経験させている。

漫画文化の代案の提示は韓国国内ですでに始まっており、継続的に行うことができる力量も検証されている。したがって、漫画文化の代案とはキャラクターの固定化 (character lock-in) を実現することができる作スター作家、独特な物語展開の中で、社会問題を適切にあらわすことができるように既存のジャンルを踏まえること、そして差別化された文化ファンを対象とし、高級文化としても代替可能な漫画文化の可能性に集中することなのである。

参考文献

- 권재웅·박승현 (2010), 「만화산업의발전과진흥사례연구: 한국만화
영상진흥원의리메이크정책을중심으로」, 만화애니메이션연구
19 호 (=クオン・ジェウン・パク・スンヒョン (2010) 「漫画産業の発展と振興
事例研究: 韓国漫画映像振興院のリメイク政策を中心に」『漫画アニメーション
研究』19号) 訳註: 日本語版タイトルは『コリア驚いた! 韓国から見たニ
ッポン』
- クオン・ジェウン、パク・スンヒョン (2010), 「漫画産業の発展と振興事例研
究: 韓国漫画映像振興院のリメイク制作を中心に」『漫画アニメーション研究』
19号.
- 박흥규 (2000), 「오노레도미에: 만화의아버지가그린근대의풍경」, 소나무 (=박
크·혼гыュ (2000) 『オノレ・ドーミエ: 漫画の父が描いた近代の風景』ソナム)
- 황혜연 (2005), 「학습만화의교육적역할에관한연구: 초등학생을위한역사학습만화
를중심으로」, 경희대학교디자인교육전공석사학위논문 (=ファン・헤ヨン (2005)
「学習漫画の教育的役割に関する研究: 小学生のための歴史学習漫画を中心
に」キョンヒ大学デザイン教育専攻修士学位請求論文)
- Ariel Dorfman & Armand Mattelart (1971) 『How to Read Donald Duck』,
Universitarias de Valparaiso (김성오역, 「도날드덕을어떻게읽을것인가」,
새물결, 2003)
- 2010 만화산업백서 (2010), 한국콘텐츠진흥원 (=『2010 漫画産業白書』韓国コンテ
ンツ振興院)
- 2010 애니메이션산업백서 (2010), 한국콘텐츠진흥원 (=『2010 애니메이션産業
白書』韓国コンテンツ振興院)
- 2010 콘텐츠산업백서 (2010), 문화체육관광부 (=『2010 콘텐츠産業白書』文化
体育觀光部)
- 네이버웹툰 (=네이버우에브타운) , [http://comic.naver.com/우에브toon/
weekday.nhn](http://comic.naver.com/우에브toon/weekday.nhn)
- 던전앤파이터홈페이지 (= Dungeon & Fighter 홈페이지) [http://df.nexon.
com/](http://df.nexon.com/)
- 살아있는미술관홈페이지 (=生きている美術館ホームページ) [http://alive-
gallery.realeyes.co.kr/main.htm](http://alive-gallery.realeyes.co.kr/main.htm)
- 아이튠즈스토어 (=itunes store), <http://www.apple.com/kr/itunes/what-is/>

움직이는미술전홈페이지 (=動く美術館ホームページ)

<http://www.sac.or.kr/bannerPage2.jsp?htmlURL=/lab2011/artnplay/index.html>

유투브 (=ユーチューブ)、www.youtube.com

이이남블로그 (=イ・イナムのブログ) blog.naver.com/art2234

인터넷교보문고 (=インターネット教保文庫) ,www.kyobobook.co.kr

윈드슬레이어 S 홈페이지 (= Wind Slayers ホームページ) <http://ws.nopp.co.kr/>

13

視覚芸術としての漫画からみた、 韓国漫画展の争点と実践戦略

チヨ・ヒユン（趙姫允）

山中千恵 訳

1. 序論

去る2009年6月2日、『大韓民報』創刊号に掲載されたイ・ドヨンの時事漫画を起点とすると、韓国に漫画が誕生して100周年となった。韓国漫画は、1990年代後半以降、将来の成長を導く動力の一つとして産業的側面がクローズアップされ、細分化、専門化が開始されて、いくつかの大衆文化のなかでも、漫画だけが持つ属性に対する学術研究も本格的に開始された。以来、2000年代の韓国漫画は、デジタルメディアの発達によって文化産業として拡張すると同時に、有用性と芸術的価値を認められるようになった。事前検閲の時代と、不良文化と烙印を押されのけもの扱いされた暗黒の時期を越えて、いまや韓国漫画は文化的、芸術的、産業的価値において、新たな光を当てられている。

1990年代後半を起点に、漫画文化が拡散し、それとともに漫画専門機関が設立され、漫画フェスティバルが開催されることで、漫画が備える多様な要素を、展示を通して積極的に見せていこうとするようになった。漫画家たち個々人の展示、グループ展示、展覧会企画公募事業を通じた小規模な展示から、より大きな予算が投じられたフェスティバルなどでの展示会、そして国際交流を通じた国内での海外作品展と、海外に出て行く国際展など、さまざまな展示が展開されたが、それによる議論形成や作家自身の批評的意識の高まりはあまり顕著では

なかった。

韓国の漫画展は、この時点から現在までに、めざましい成長を遂げたにもかかわらず、漫画展への本格的な研究が行われてこなかったのである。したがって、本稿では、漫画展は漫画家と作品に対する理解を深めるための単純な観覧用ツールではなく、漫画が持つさまざまな要素を、展示を通して積極的に提示していくことによって、漫画の本質的な概念をあらわし、拡張する能動的で独立した研究の対象になりうるという見方を出発点とする。

漫画は、通常、文字と絵で物語を伝達する大衆娯楽物である。出版をベースにした漫画本の形式や、2000年代以降インターネットを基盤とする「ウェブトゥーン」の形で接触してきた漫画から、最近急変しているデジタルデバイスによる、タッチ式の次世代プラットホーム漫画に至るまで、漫画の中には単純に絵と物語だけが存在するのではない。その中には、それらを創作する作家が存在し、それらの作家の漫画に対する哲学とメッセージがあり、歴史とつながりをもちながらその時代の文化現象を反映しもする。独特な素材をもとに文字と図像の組み合わせを介して連続的な物語を伝える文学の要素を持っており、作家の華麗な絵で読者たちに視覚的な喜びを与えるのであり、密度があり躍動的な場面演出を通して、一編の映画を見るかのような錯覚を呼び起こしたりもする。このように、漫画はそれ自体が一つの独立したジャンルであるが、すべての芸術ジャンルを合わせた脱ジャンルの視覚芸術なのだ。このような漫画は、メディアの発達と、ジャンル間の境界が溶解していくにしたがって、「紙面」¹での存在から、「空間」での複合的な伝達方式へと拡張されることとなる。

このように、漫画に対する理解を新たにすることと「漫画を展示する」という行為は、根本的につながっている。実際、漫画展において重要な部分の1つが韓国の漫画史とそれを導いた作家と作品に光を当てることであり、これを通して様々な漫画の社会的、文化的、芸術的な成果を議論の遡上にのせることができるといえる。展覧会は、「見せ

¹ 本稿でいう紙面とは、辞書の意味での紙面、すなわち漫画雑誌、単行本などの紙面だけではなく、近年デジタル環境の変化にしたがって、デジタルプラットホーム(web、スマートフォン、スマートパッド、IP-TV、e-bookなど)を包括したものを指す。

る」ことであるが、何を、どのようにみせるのか、そして何を引き出し、ビジョンを生み出していくのかをふくめた、プロセスを前提とすることだからだ。その点で、展覧会はコミュニケーションのためのメディア的性格をもつものだとはいえるのだが、これは、漫画家と漫画、そしてそこに構成されている多様な要素を細分化して分析し、企画に従って再度総合し、再現する形ですすめていくことによって、漫画の文化的影響力を誇示し、いくつかの分野を超えた統合的メディアとしての可能性を遂行することを意味する。

さらに、漫画展における多様な演出方式は、鑑賞者に、読む漫画から、視覚的なメディアとしてみる漫画を発見させるきっかけとなる。来館客は漫画本の中でのみ見ていたキャラクターやイメージと、途方もない規模の展示会場で出会うことができ、その漫画を描いた作家や、本が出版される前の原画もみることができる、ということ自体も、興味を持たせるものとなる。原画を額に納め、壁面にかける伝統的な展示形態とともに、多様なオブジェと設置技法、そしてマルチメディア機器を効率的に活用した展示は、漫画展の新しい可能性を見せ、漫画だけがもつ想像力を空間に出現させられる。小さいサイズの漫画本の中でだけでみられていたコマや吹き出し、主人公の顔を大きなスーパーグラフィックでみたり、作家の息遣いがこめられた原画の状態で接したりすることは、視覚的な楽しさだけでなく、出品物と作家、読者間の創造的なコミュニケーションの機会を提供する点でも大きな意味もっている。つまり、漫画展は漫画の量的質的な成長のため、作家と作品に新たな光を当て、それを研究し、展示という形態で示すこととによって、漫画と読者の一方的な理解ではない、作家と研究者、そして読者たちが相互に分かり合うことができる場を準備することなのだ。

したがって、本稿は、次のようなことを目的とする。

まず、漫画展の理論的接近と変化の考察として、先行研究が皆無である漫画展に対し、漫画ともっとも似たコードをもつ美術展の先行研究を漫画展に適用し、理論的枠組みを準備してみる。このために国内外の展示関連書籍と学術文献資料、論文などをもとにし、漫画展が美術展のいかなる要素を借用しており、それらが、漫画展においてどのように独自の言語として形づくられているのかを扱えるようにする。

これを踏まえた上、重要争点を中心に、漫画展だけがもつ意義と可能性・特性などを明らかにする。

第二に、1990年代後半から現在までの漫画展は、多様なテーマについて数多く行われてきたにもかかわらず、漫画展の内容と形式に対する研究が不十分なのが現状である。こうした問題意識を出発点に、2000年代以降、韓国における漫画展の変化と流れを明らかにしようと思う。漫画展企画の新しい実践戦略を通して、漫画展が向かう方向と、それにとまなう現実的な代案を提示する。

本稿は、これまで進められてきた漫画展の運営方式と展示空間をめぐる問題状況を批判的に分析し、漫画展の企画に対する理論的土台と体系的実践戦略を提示するものである。韓日両国の具体的な展示事例をともに比較していくことも非常に重要な作業であると思われる。今後漫画展に対する両国の多角的で持続的な研究が高まっていくことを期待する。

2. 漫画展への理論的接近

2.1 漫画展の概念

現代社会の中で、展示は、その概念をあえて解説しなくても、だれでも自然にその存在意義が理解できるほどに、美術館と博物館を中心として、活発におこなわれている。一般的に「展示」という言葉は、「陳列」という言葉と同じ意味に使われてきた。その語源をたどってみると、展示とは博覧会に由来するものだと思う。イギリスからきた「exhibition」という言葉は「展示」すなわち広げて見せるという意味が強く、フランス語からきた「exposition」という単語は、説明するという意味に近いのだが、この二つは絵画に関する展覧会に由来している²。東洋における「展示」は、「陳列」の意味と区分しようとする、「陳列」とは特別意味を持たされず物品を羅列する場合主に使用されるのに対し、「展示」という場合、広げて見せるようにするという文字通り、外に向けて積極的に作用しようとする意志が現れると同時に、フランス語で説明されるような「exposition」の意味が当てはまる。

展示はコミュニケーションの一つの方法として情報を送る側と受け

2 イ・ナヨン (2001: 189)

る側の間の、ある空間に存在する伝達手段であるような、行為それ自体を意味するというよりは、だれに、何を、どのような方法で具体的な意味を伝達しようとするのか、ということに意味が込められている。展示が行われるのは、作品の制作時期とは無関係に、つねに現在の時点からであり、展示しようとする作品に対し絶え間なく新しい解釈を行う。

さらに、展示は、鑑賞者の思考を刺激し、多様な角度からの考察を促すものであり、単純な視覚的楽しみだけでない、出品物と作家、鑑賞者間の創作的コミュニケーション空間なのだといえる。作家も、自分の作品を多様な方法で表現することで、具体的な意味を伝達しようとし、自らを振り返るための作業として重視している。ここでは、展示が作品を見せるだけの一次的な意味ではなく、創造という意味をもかかえることによって、展示自体がもう一つの作品であるといえるだろう。

『マンガ学 (*Understanding Comics*)』の著者スコット・マクラウド (Scott McCloud) は、漫画の普遍的な定義として「意図的に連続性を持って並置された絵画的イメージやその他の図像。情報伝達や見る者の感性的な反応を刺激することを目的として描かれる」（マクラウド 1998: 17）と述べた。すなわち、漫画の革新性は、連続したコマとページから物語が生まれてくるところにある。漫画を読んで楽しむことは読者がコマとコマの間にある「視空間」を認知しているということだ。こうした感覚的連続性が存在する漫画とは、単純な視覚的経験を誘導し「見ること」ではなく、視知覚的な経験とともにこれとかかわる理性と感性のすべてに訴える複合的な活動を媒介するものである。

漫画は出版された漫画本の形態や、ウェブ、あるいはデジタルデバイスに基づくデジタル漫画の形で存在する。こうした漫画を展示することは何を意味するのか？ 漫画は果たして展示できるメディアなのか？ 漫画を展示することとは、伝統的「展示」概念を漫画本や原画、あるいは図像を単純に「広げて見せること」だけをいうのではない。漫画作品と鑑賞者（読者）が特定の場所で新しい形で出会い、直接通じ合うことを意味する。もちろん、原画が連想させる芸術性や歴史性は視覚的感動を与えもするが、連続した物語をもつ漫画の特性上、そ

の中に現れるユーモアや躍動感、ページを越えて構成される連結の方式などが絵の美学的な面よりもさらに重要であるため、展示が面白くなりやすい。例えば、漫画の1、2ページを取り出して展示する際、鑑賞者が原作からうけた感動を半減させる結果となることもある。作家と作品を中心に据える美術展さえ、現在では日常性と大衆理解を志向する一方、多様な方法とメディアを実験的に導入することによって、美術領域の拡張を試みている。パフォーマンス、インスタレーション、テクノロジーアートなどの新しい美術ジャンルは、自律的な閉塞性を克服し、自らを社会的脈絡の中に位置づけさせようとすることで、参与と意思疎通という現在美術の大命題を達成しようとしている。こうした流れの中で、漫画展が美術館、博物館における展示形式に従い、剥製化されてしまうなら、これは時代の流れに逆行する行為だ。漫画展は美術の下位概念ではなく、漫画の概念を拡張させる能動的な主題として、独立した研究対象になりうるという見解から出発しなければならない。

2.2 漫画展の意義と機能

漫画展は漫画作品をてがかりに、新しいメッセージの形で伝えるコミュニケーションメディアとしての新しい価値体系を求めてきた。すなわち、今日の漫画展は、諸価値観に基づいて多様化、細分化されてきた文化・芸術・産業の全分野を連結させる機能的範囲までも実行するようになった。何を見せ、伝達するかは一つの公的な行為となり、2000年代以降、展示に関する味方は変貌し、その機能と領域を大幅に拡大してきたのであり、従来の方では把握できないほどに多様な様相を帯びている。

漫画展がもつ機能は、大きく二つに分けて考えることができる。公開される前までの機能と、公開されてからの機能である。前者を展示の研究的機能、後者を展示のコミュニケーション的機能として、情報伝達と教育に区分してみることができる。

研究的機能から見た漫画展は、テーマに沿って、あるいは時代によって再解釈された可変性をもつ作家と作品を扱うものとして、漫画史に影響を与えることができるように位置づけられようとしている。公

開される前まで、企画者はさまざまな段階を通して、展示を作っていく。その中で展示の目標を設定するために、まず行わなければならない重要な行為が、漫画史を通して作家と作品について研究することである。文化的、芸術的な価値がある関連資料に対する先行研究なくして展示という活動は存在できない。展示は関連資料を綿密に調査し、研究、分析、総合したのち、その結果として現れる活動だからだ。既存の展示は漫画史にあらかじめ示されている作家と作品をもって行われるが、多様化する社会の中では、展示を通じて作家と作品が新しく創造されるもする。それは作品が時代状況によってたえまなく再解釈されることと同じく、それを再解釈する役割を、展示が果たすようになるということだ。

今日の展示は、鑑賞者との意思疎通がもっとも重要な機能の一つと考えられている。多様な階層を対象とし、多様な漫画作品と作家を見せ、説明し、理解させ、精神的に交流させることが漫画展の機能だということができる。作品を見せる機能は、以前から行われてきたが、現在、展示は単純に作品を見せる行為以上の意味と価値、さらには哲学的な問いを付与、提示している。したがって、展示には説明が必要である。展示を作る人たちは、展示の目的と内容を明らかにし、展示空間の演出とさまざまな方法を通じて展示を説明しなければならない。説明するだけでなく、教育やセミナーなどのイベントを通じて、鑑賞者がその展示に関して理解できるように努力しなければならない。展示と鑑賞者がさまざまなチャンネルを通じて交流することが、展示の重要な機能の一つであり、それによってはじめて展示は完成する。漫画展がおこなわれるにしたがって、漫画本の中の内容だけを消費していた読者が、それを描いた作家やその作品が生まれるまでの過程に注目し始める。漫画フェスティバルが開催され、漫画専門機関が設立されることで、漫画の文化産業的価値に対して、異なる位相に光があてられるようになったのである。

社会を媒介する一種の制度としての美術館・博物館の基本的機能が「人間と人間の環境に関する物質的な証拠 (material evidence of man and his environment)」を収集、保存、研究、交流、展示するものだとすれ

ば³、漫画展もやはり漫画に潜在する多様な芸術的側面と文化産業としての活用価値に対する研究とともにその内容を広めることで、作家と作品の位相を高める役割を果たすことができるといえる。さらに、展示は国際交流の場としての機能も積極的に果たしている。作家と彼らの作品のために、世界の舞台を目指すプラットフォームとしての役割だけではなく、テーマに従って、アジア、アメリカ、ヨーロッパ各国の作家たちの作品が一堂に会し、多くの人に公開される。最近では美術館が来観客との積極的なコミュニケーションを行うために、これまで世俗的だと顔をそむけていた漫画を積極的に導入し、利用するようになっている。美術館は以前の権威や制度の空間として機能よりも、専門性を持ち公共性を志向する方向へと関心を向ける。こうした変化は、漫画が同時代の生をもっとも躍動的に素早く受容し、議論を生み出す機能をもつ有用なメディアであることを証明してもいる。

2.3 漫画展の特性

漫画展が行われた初期には、美術館、博物館の絵画展の形式を取り入れていた。白い展示室の壁面に原画を額縁に納め、時代順やジャンル別、あるいは作家別に羅列していた。以降、漫画のジャンルと媒体が多様化し、漫画展は脱ジャンル、脱メディア的傾向を見せるようになった。漫画展と現代美術展との関わりについて考える際、アンドレ・マルロー (André Malraux) の『空想美術館 (Le Musée imaginaire)』に言及する必要がある。マルローが「空想美術館」という概念を、鑑賞者自身の想像力が映し出す遊びが許される開かれたジャンルとして認識してから30年以上たったが、今日の漫画展の特性をあらわすのに、非常に適した概念だといえる⁴。なぜなら、高級と低級、東洋と西洋、都市と民族を含みこんだ無限の可能性をより容易にうけいれさせるからである。

現在の漫画展は、漫画の図像だけを偉大なものとして見せる方式だけではなく、オブジェ、混合メディア、インスタレーション、ミック

3 最終「博物館実務指針 (1)」、(2000: 19)

4 デュクロス (2002: 99)

メディアなどを活用し、鑑賞者の参与を積極的に誘導することで、より拡大された現代芸術の産物として、その領域を拡張していている。漫画展は総合的な芸術として進化しており、視覚のみの芸術の範疇から脱皮し、聞く、話す、触れる、においまで感じるというまさに五感を使う形に発展している。このように、漫画展は過去の制限された展示形態から飛び出し、すべてのジャンルを包括する境界なき展示、お互いが理解し合う展示、形式と規律のない展示、美的価値が議論される展示へと、漫画展ならではの特性を持つようになる。

美術展と対照的な漫画展のもう一つの特性は、複製性とナラティブであるといえる。美術作品は「唯一無二」であることを前提し、作家の天才的才能の形象化であり、その生命力がアウラとして現れている。一部のパフォーマンスアートやインスタレーションの場合「唯一無二」という希少性に、時間的な制限も付け加えられる。絵画であれインスタレーションであれ、パフォーマンスであれ、「純粋美術」は受容者たちとの出会いがうまれる場と出来事を必要とする。展示を通じて美術はようやく理解されるようになるのだ。一方、漫画には「オリジナル」の概念がない。漫画作品の価値は、希少性や作家の直接的な行為にあるわけではない⁵。ヴァルター・ベンヤミンの『複製技術時代の芸術作品』で論じられている「オリジナルのない複製」という概念を借りてきたとしても、漫画の本質は「複製品」であるというところに存在する。オリジナルな原画はストーリー漫画を理解するために、かならずしも必要なものではない。誰も原画を見てこそ、その作品をきちんと見たということだ、と主張することはできない。であるにもかかわらず、他方では、原画が「唯一無二」であることについて、希少性を論じることでもできる。第一に消費財である漫画の内容を熟知し、受容してき読者に、美術館の空間において全く新しくなじみのないものを引出し、新たな解釈と再評価を提供するために、「スペクタクル」としてオリジナル原稿を展示する方法も、漫画展の演出技法として頻繁に行われている。原画を展示することで、作品の制作過程と作家のおこなう作業に対して、批判的関心を引き起こすこともでき、複製された結果では

5 キム・キホ (2004: 236)

ない、「原本」の概念を通じて、漫画の美的価値を見積もるきっかけを提供するからである。

漫画展のもう一つの特性は、ナラティブを提示する必要がある、という点だ。美術展は個々の作品がすべて独立的に並べられる。しかし、漫画は象徴化された図像がページを構成し、一つの物語となり、現実を「再現」する。マクラウドは、漫画におけるコミュニケーションの特性を、「見せることで話す」ことだと整理している。発信者（作家）がコード化したメッセージである漫画は、そのコード化の特性として、絵を通じてストーリーを見せ、つながれた図像を通じて物語を伝達できるようにする。漫画は作家が創造した世界であり、そうした作品を通じて読者は作家の世界観と同時に、漫画のナラティブを読み取る。漫画展は、漫画を通して作家と読者が取り結ぶ有機的な関係を越え、展示企画者によって新たな世界が創造されるのである。漫画展企画は、数十、あるいは数百ページにおよぶ漫画のストーリーをどのように展示空間に再構成するのかという悩みから始まる。すでに漫画に親しみのある読者と、全く事前知識のない来観客双方に、どのようなテーマとコンセプト、そして演出をもって展示物を提示できるのかを考えなければならない。さらに、展示の場にいる鑑賞者たちが、通じ合える空間、体験の空間、遊戯の空間としてどのような展示を提示できるのかについて、徹底した研究が要求される。

3. 韓国における漫画展の流れと変化の考察

3.1 これまでの韓国における漫画展の流れ

韓国において初めて漫画が展示されたのは、1970年代に、漫画家たちが団体を作り、独自に漫画技術の増進と広報のために、原画を展示し、時々イベントを含む行事として進めてきたのであった。一般的な展示場を利用した漫画展の記録としては、もっとも古いものは、1948年に結成されたマンガ家の同人活動によるもので、「漫画同人会」であったと推定される。以後、大韓漫画家協会と現代漫画家協会が結成され、漫画展イベントに対して関心を寄せるようになる。大韓漫画家協会の場合、展覧会推進委員長という肩書があり、会員間のモデルスケッチの集まりや展示会記録をみると、文総画廊で、展示会がたまに開かれ

ていたことが推測できる。現代漫画家協会の場合も、記録をみると、「現代漫画展」（1959年第一回、1960年第二回）などの協会行事的なものとして進められた展示があった。この二つの団体は1961年の軍事クーデター以後、強制的に解体されるまで、2～3回の展示会とポスター展示、将兵慰問行事などをも進めていた。

漫画家の個人展が最初に行われたのは1963年10月、建国大学での「第一回ユン・ヨンオク（윤영옥）漫画展」である。約40点あまりの作品で構成された展示は、当時新聞など、報道機関にも大きな関心をもたれ、以降1966年7月4日～10日まで一週間、中央広報館にて、ソウル文化社、小説界社、全南毎日新聞社の後援で「第二回ユン・ヨンオク漫画展」を開催することになった。以降、漫画家たちの個人展が特別な話題になることはなかったが、カートゥーン、カリカチュア、純粋絵画的な性格の展示会が数多くおこなわれた。

漫画公募展示会については、1990年、日刊スポーツが日本の国際カートゥーン公募展である「読売国際漫画大賞」の受賞作品展示を開催したことがある。また、1991年スポーツ朝鮮が「91国際漫画大賞」公募展を開催し、付帯イベントとして、「東西洋漫画の昨日と今日」という展示を開いた。このほかにも、「ソウル国際漫画展」「大田国際漫画展」など、カートゥーンの公募展を中心とした展示会が開催され⁶、主に「ソウルカートゥーン」と「カートゥーンパンチ」などのカートゥーン同人が主となった「韓日漫画家交流展」も活発に展開していった。

こうした中で、産業的側面からの働きかけによって現れてきた漫画展の発展的な様相は、1995年COEXでひらかれた政府主導の大規模な「ソウル国際漫画アニメーションフェスティバル（Seoul International Cartoon and Animation Festival）」⁷に由来するものだといえる。「漫画を展示する」という行為は、韓国漫画の歴史とそれを導いてきた作家と作品に光をあてることであり、出品物を大々的に来館者に見せることが

6 ソン・ギファン（2003: 87-88）

7 「ソウル国際漫画アニメーションフェスティバル」では、韓国漫画の歴史をみせる韓国漫画歴史展と韓国漫画をけん引してきた代表的作家を顕彰する意味で、元老作家特別展と代表作家11人展などを行ったり、明朗漫画特別展、SF特別展などを行ったりして、ジャンル別に細分化した多様な韓国漫画の在り様を提示もした。これについては後述する。

重要であるとし、単に読む漫画から、視覚的メディアとしてみる漫画へと、新たな関心を刺激した。

来館者たちは漫画本の中でだけ見ていたキャラクターに展示会場で出会うことができたし、その漫画を描いた作家と、本として出版される前の原画作品を見ることもできるということだけで、興奮を隠せなかった。こうした雰囲気の中で、ソウル市は「ソウル国際漫画アニメーションフェスティバル」に、2000年からむこう10年間10億ウオンを支援するなど、経済的にも漫画産業に対する土台を準備している。

1990年代の中ごろから後半を起点に、漫画の文化産業的価値が認められるのに従い、国策産業として奉られるようになった。文化的産業的な接近が行われることと同時に、漫画は再評価され、歴史の中のマンガ資料が一時代を表す文化的・時代的アイコンとして扱われた。その結果、同じ時期に富川とソウルの二か所で漫画・アニメーション支援機関が設立された。富川市はそれまでの暗く古い都市というイメージを変えるために、文化産業の育成政策の一環として1998年12月(財)富川漫画情報センターを設立した⁸。富川漫画情報センターでは「漫画文化の拡散とインフラ構築」のため、2001年10月に韓国漫画博物館を開館させ、富川漫画情報センターの開館とともに始まった、「富川国際漫画フェスティバル(Bucheon International Comics Festival)」は、富川漫画情報センターが(財)韓国漫画映像振興院へ名称変更してからも着実に開催され、2012年には第15回を迎えた。1999年5月に開館したソウル・アニメーション・センターもやはり、漫画博物館である「漫画の家」とセンター内の企画展示室の運営を通して、多様なジャンルの作品と作家たちに新たな光をあててきている。大学の博物館として唯一の漫画博物館を運営している青江(チョンガン)文化産業大学(청강문화산업대학)は、2002年10月青江漫画歴史博物館を開館し、韓国漫画の重要な役割を果たしてきた作家たちに光をあてる展示をおこない、粘り強い活動を続けてきている。2000年から2006年まで開

8 (財)富川漫画情報センターは、1998年12月、富川市ボクサコル文化センター2階の小さい空間ではじまった。1999年トダン洞北部図書館に開館したのち、再び2001年に富川総合運動場へと移転。この時、韓国漫画博物館を設立、開館し、多様な企画展を開催してきた。2009年7月、富川市上洞映像団地内に韓国漫画映像振興院を会館し、名実ともに漫画分野を代表する公共機関の役割を果たしている。

催された「東亜 LG 国際漫画フェスティバル (DIFECA)」もやはり、見落とすことのできない漫画展示会イベントの一つであった。

3.2 2000 年以降の韓国における漫画展の変化の考察

2000 年以降の展示動向は、静的で平面的であった過去の形式にこだわらず、自由な思考と独特の実験的展示を中心とした新たな形態の展示が行われている。デザイン、インタラクティブアート、現代美術、映像、インスタレーション、パフォーマンスなどの多様な芸術と漫画を、どのように融和させ、表現されているのかを確認させようとしている。漫画のジャンルを芸術の一ジャンルとして認識し、美術界からも漫画と接続する展示が活発におこなわれており、多彩な芸術分野を調和的に接合させるものとしての漫画展の新しい可能性を示している。

2000 年代にはいって、漫画展は量的側面において拡大、成長している。大規模予算が投じられたフェスティバルでの展示や国際交流を通じた国内での海外作品展示⁹などが、たえまなく企画、実行されているだけでなく、漫画作家、特にカートゥーン作家たちの個人展やグループ展が活発に行われてきた。そして展示企画公募事業¹⁰を通じた漫画展では、原画を額に納めて壁にかけた静的な展示形態よりも、多様なオブジェや設置法、そしてマルチメディアを効果的に用えており、漫画展の新たな可能性と漫画だけがもつ想像力を空間において提示する試みがおこなわれている。

2000 年第以降の漫画展の動向をみると、大きく二つに分類することができる。一つ目は、1990 年代中盤以降から現在まで開催されている

9 2003 年に国内で開催された注目すべき海外展示を紹介すれば、7月の「東亜 LG 国際漫画フェスティバル」での「イタリア、若い漫画」展、8月の「ソウル国際漫画アニメーションフェスティバル」での「フランス、若い漫画」展と、「スマーフという想像の国」展、そして10月に「富川国際漫画フェスティバル」での「ヨーロッパ、インデペンデント漫画の冒険」展などを挙げることができる。展示規模と内容面では、ヨーロッパ漫画の力を感じる新しい世界に接することができる、意味ある展示であったが、偶然にも大部分がヨーロッパ圏の漫画に偏っていた。

10 ソウル・アニメーション・センターでは、去る2002年から2006年まで「優秀企画展公募事業」を進め、2003年には筆者が企画したカートゥーン作家、シン・ミョンファン（申明煥）氏の個人展「beyond the frame」と、インデペンデント漫画同人「パーマヘッド」の「いたずら」展、そして韓国とフランス、アングレームで仕事をする、アソシアシオン・マンナ（Association Manna）の「二番目の出会い」展などが選ばれ、多様な実験的展示がおこなわれた。

漫画フェスティバル内の企画展であり、二つ目は漫画と美術とのクロスオーバー型だといえる。

韓国の代表的な漫画フェスティバルは、先に述べた「富川国際漫画フェスティバル」と「ソウル国際漫画アニメーションフェスティバル」であるといえる。「富川国際漫画フェスティバル」は、1998年12月富川漫画情報センター設立とともに始まったイベントである。「富川国際漫画フェスティバル」は漫画産業の根幹といえる出版漫画を中心として開催されるイベントであり、2012年現在15回を迎えた、韓国の代表的な漫画フェスティバルだといえる。ここでは、国際コミックブックフェア、出版漫画見本市の他に、漫画作家参加ブースである「creative world」などの漫画産業の活性化のための専門プログラムを強化し、創作者と出版社がビジネスモデルを提示し、毎年多様な企画展を通して漫画の文化・芸術的価値を参加者に紹介している。国内漫画の流れと主要なトピックを扱うだけでなく、容易に接することのできない海外のさまざまな国と多様な作家の作品をともに展示することもしている。

「富川国際漫画フェスティバル」とともに、もう一つの軸をなす「ソウル国際漫画アニメーションフェスティバル」は、1995年に第一回が開催されて以後、今年で16回を迎え、ソウル地域の文化フェスティバルとして継続的におこなわれている。このフェスティバルのプログラムは、大きく、展示とアニメーション映画祭、漫画アニメーション専門のマーケットによって構成されている。博覧会的性格をもつイベントであるが、多層的な参加者を考慮し、年齢別に楽しめる多様なテーマの展示をおこなっている。しかし、近年「ソウル国際漫画アニメーションフェスティバル」の漫画展は、漫画の独創性を十分に生かせていないのが現状で、そのため来場者に同じような展示パターンへの食傷感を抱かせてもいる。このような方式の展示が続けば、既存の漫画ファンたちと関連業界にさえ顔をそむけられうるという危険性もある。

二つ目に言及する韓国における漫画展の動向は、漫画と美術のクロスオーバー型である。漫画界主導ではなく美術界から進められ、漫画と美術がともに行った展示の事例を通じて、現代美術の流れとともに、展望してみる。2002年と2003年は「漫画と美術の遭遇」が漫画界と美術界の両方の中心的话题であったといっても過言ではないほど、多

様で豊かな展示がおこなわれた。2002年12月光化門ギャラリーで進められた「光化門漫画／万華鏡」展では、漫画的想像力とメタファーに親和性の高い若い美術家たちが、新しい実験精神をもって制作を行っている若い漫画家たちとともに集まり、お互いがもつ漫画的な想像の世界を多様なインスタレーションとオブジェなどを通じて、具現化した展示である。2003年3月から3か月間展示された梨花女子大学博物館の「美術の中の漫画、漫画の中の美術」展もやはり、漫画と美術というそれぞれ異なる芸術ジャンルの作品が、展示空間でどのように共存できるのか、漫画と美術がほかの形態をとりつつも、決してかわらないということも見せてくれる興味深い展示だった。

コンベンションの形から展示中心へと移行し、美術館ですすめられるようになった「東亜 LG 国際漫画フェスティバル」などは韓国漫画の文化的発展において注目するに値する変化である。「ソウル国際漫画アニメーションフェスティバル」と似たコンセプトで始められた「東亜 LG 国際漫画フェスティバル」の場合、2003年からコンベンション空間を離れ、漫画作品と公募展受賞作を効果的に展示するため、専門展示空間であるイルミン美術館へとその場を移した。それによって、海外作品を初公開する国際展示や韓国の漫画を中心とした特別展を企画して、漫画展が中心となる「東亜 LG 国際漫画フェスティバル」だけのアイデンティティを持つようになった。2003年1月にフランスの「アングレーム国際漫画フェスティバル」の主賓国として招待され、現地で成功を収めた「韓国漫画特別展」¹¹のアンコール展示として行われ

11 2003年1月23日から27日まで行われた、「アングレーム国際漫画フェスティバル」30周年において、国際交流の促進と新たな作家発掘、そしてデジタル時代に要求される漫画の未来を準備しようとする意志のもとに、韓国を主賓国とした「韓国漫画特別展」が行われた。招待国として韓国を選んだのは、韓国を新たな漫画市場の交易対象としたという意味と、IT 強国としての新たな韓国漫画に対する高い関心を意味する。「韓国漫画の躍動性」という展示テーマで、ソン・ファンギョン（성완경）を責任キュレーターとし、パク・インハ（박인하）、キム・ナクホ（김낙호）などの共同キュレーターを中心に、韓国漫画特別展準備委員会が主となって、展示を企画、すすめた。展示は1909年から始まる韓国漫画の歴史を紹介する「歴史展」、若い作家19人の作品を見せる「若い作家展」、韓国漫画の未来を見せる「大学生漫画展」と、「モバイル漫画展」など、全4つのセクションで構成され、韓国漫画の過去と現在、そして未来を提示した。アングレーム市中心部に位置する聖マルセル広場に100坪規模で準備されたこのイベント展は、ヨーロッパで韓国漫画を紹介した最初の大規模展示であり、1日あたり平均2万人あまりが観覧するほどの、熱い反応を得た展示であった。文化観光部が主催して、韓国文化コンテンツ振興院が主管したこの行事は、2002年7月に準備委員会が稼働することで、本

た2003年の「東亜LG国際漫画フェスティバル」は、美術館という純粹美術の展示空間で「漫画の力」を認識し、漫画と美術の関係を模索しようとした、意味のある事例であるといえる。

「韓国漫画特別展」のアンコール展を起点とし、既存のフェスティバルの主たる空間であったコンベンションホールではなく、美術館という場へ転換することで、「東亜LG国際漫画フェスティバル」は、それまでの行事やイベントなどのフェスティバル形式よりも、展示部門に集中するという変化のきっかけとなった。現在、「東亜LG国際漫画フェスティバル」はデジタル公募展だけを行っているが、2003年から2006年まで美術館で開催された多様な展示は、漫画の美学的可能性を模索する新しい提案を行うという役割を果たしながら、新たな次元からの美術館空間と漫画の融合という側面のみならず、「東亜LG国際漫画フェスティバル」のイベントとしてのアイデンティティを確保するという果敢な試みだったといえる。

2008年に芸術の殿堂、ハンガラム(한가람)美術館で開催された「クロスカルチャー・漫画と美術」展もやはり、新たな次元からの美術と漫画の融合を通じたそれぞれのジャンルに対する美学的な可能性を模索し、提案してみようとすることに意味のある展覧会であった。最近漫画展を見れば、現在、漫画と美術、漫画とほかの文化ジャンルとの境界は無効になっているように感じられる。

2009年6月2日から8月23日まで国立現代美術館でおこなわれた「漫画－韓国漫画100年」展も、漫画と美術との関係に光をあてる展示として構成されていた。この展示は、1909年6月2日に大韓民報に掲載された時事漫画を起点として、激動の韓国現代史とともに、変化を繰り返す韓国漫画の多様性を、歴史順とジャンル別に探っていくようになっていく。合わせて、漫画本とともに幼年時代を送った若い現代美術作家たちによる漫画を使った現代美術の作品とも、展示場のあちこちで出会える。彼らの作品は、漫画的想像力とアイコンを積極的に導入し、既存のメッセージを再解釈して形象化したものとして、既存の漫画読者たちと鑑賞者にまったく新しいメッセージを提示することとなる。

格的に進められた。

先に示した通り、漫画的なメタファーを積極的に導入した現代美術のジャンル融合、すなわち、漫画と美術が出会うことと、美術館で漫画を展示することは、全く見慣れないものではなく、むしろ現代美術において活発に展開される重要な現象の一つである。現代の視覚芸術は、文化の変動とテクノロジーを通して進化している。漫画展に見られる脱ジャンルの現象は、視覚芸術分野の拡張であり、漫画文化の進化のあらわれである。これは、漫画がもつ無限の潜在力に対する証でもある。

4. 漫画展の新しい実践戦略

韓国漫画展は、多様なテーマを通じて韓国漫画の発展のための試みを持続的に行ってきたし、このような展示活動を通じて漫画文化の裾野をひろげるとともに、それなりの成果を得たといえることができる。にもかかわらず、初期の展示形態から成長するというよりは、同じようなテーマと演出により足踏み状態にある展示を見ると、漫画展に対する失望感とともに、展示企画者として疑いの感覚さえ覚えるようになる。毎年開催される漫画フェスティバルにおける漫画展の最も大きな問題点として指摘される部分の一つに、限られた予算と空間に比べて、展示の数が多すぎることが挙げられる。これが、各展示の完成度を落とすことにつながるのである。当初の意図と異なり、関係者たちと観覧客に顔をそむけられる展示が、毎年繰り返される理由は、既存の平面的展示形態から抜け出せない、慣習的な展示企画、演出と、限られた予算、そして漫画展に対する専門スタッフの不在だといえる。こうした限界を克服していくことは、今後の漫画展における重要な課題となるものであり、これを実践するための方法、さらには多角的な模索が必要である。したがって、この章では、漫画展企画でおこなわれなければならない、実践戦略をいくつか提示していく。

4.1 展示企画者の専門性の強化と専門スタッフの養成

漫画展の質的向上のための最も重要な部分は、まさに展示企画である。全体のコンセプトにあわせて、テーマと素材を選び、どのように具現化するのかということに対する深みのある研究が先行しなければ

ならない。にもかかわらず、こうした一連の企画過程に対する専門的、体系的な企画者が多く存在していないことが、問題点としてあらわれる。いくらか経験の多いキュレーターが展示を引き受けて進めても、似たようなパターンの展示が量産されてしまう一方、新しい人材が投入された展示の場合には、プロセスにおける理解がないため、慣習的な展示形式を持ち込んで展示の質的な側面を向上させられないでいる。漫画展の発展のためには、展示企画者の専門性を強化すると同時に、専門スタッフの養成にも力を注がねばならないときである。

これを解決するための試みがさまざまな機関でなされてきたが、現在は全くない状況である。ソウル・アニメーション・センターでは去る2002年から2006年まで「優秀企画展公募事業」を通じて、展示企画スタッフを発掘し、斬新な展示法や展示文化拡張のための努力を行ってきたが、現在はこの事業自体が終了している状況だ。韓国漫画博物館もやはり、一度、展示企画公募事業をおこなったが、大きな効果を上げられず、一回性の行事に終わった。毎年開かれる展示とその後の評価において、いつも言及されることのひとつが、「専門スタッフの不在」である。問題の深刻さを認識していながらも、漫画関専攻学科や専門機関では、いまだ養成に対して、方法的な見直しや試みを行っていない。今、漫画関連専攻の学科は、実技中心の「漫画家」養成カリキュラムから抜け出し、漫画企画の人材養成のためのカリキュラムにも目を向けるときであり、それとともに、漫画専門機関でも、創作者中心の支援事業から、展示企画専門スタッフの養成へ向け、積極的な動きが必要になってきている。特に、漫画博物館を運営する機関である、韓国漫画映像振興院の場合、研究機能をさらに強化し、研究の量的、質的な成果をもとに、博物館展示に反映させられるようにしなければならない。

年々、漫画展は漫画分野に限定されるだけでなく、現代美術の流れにおいても重要な比重を占めており、展示の傾向はやはり、作家や作品の解釈よりは観客との意思疎通、その場での体験を重視するように変化している。したがって、展示を企画し、すすめる展示企画者の役割は、ますます重要になっており、これにともない、新たなメディアを活用し、斬新な演出方式や、現代文化の流れを読むことができる

批判的な見方をもち、作家と作品の発掘を積極的に行うなどの、専門性を備えた展示企画者が要求されるようになってきている。企画者は、展示内容と演出方式、展示規模と形式、そして観覧客の目線から、何をどのように見せるのかという教育的な効果まで、慎重に考慮しなければならない。こうした専門スタッフを通して、作家と作品が中心であったこれまでの展示形式ではなく、展示企画者自らが「作家」となり新しい物語を観覧客に提示する、よりよい展示を見せることができるのだ。これこそが企画者が作品の選定や配置だけを担当するのではなく、「作家的創意性」をもち、絶えず新しいものを追及し、実験的なアイデアを生み出すことであり、過去と現在の作家に対する持続的研究を通じて、自らの地位を高めていけるということ、を、みせることになる。

4.2 環境の変化にもとづく能動的な対応

展示のために制作される美術作品とちがい、印刷出版が最終結果である漫画は、展示のための作品をあらたに制作することはまれであった。したがって、漫画展では新たな衝撃をあたえる展示の演出が不十分だったのは確かである。空間、すなわち漫画を専門的に扱う場所はあまりなく、大部分の展示はフェスティバルが開催されるコンベンションホールに作られ、効果的な展示会を行うことは難しかった。高い天井と一時的利用用の組み立て壁面などは、漫画がもつ多様な特性と長所を浮かび上がらせ、提示するには多くの限界をもたらす。漫画と読者のコミュニケーションは、一方的で、消極的な受容として成り立つ。だが、漫画展の場合、展示企画者と鑑賞者との積極的で能動的なコミュニケーションが成り立たなければならない。したがって、企画者の意図をどのように伝達できるのかに対する、多角的な展示演出技法の研究が必要なのだ。

漫画は二次元平面のページに収められているが、コマの中には絵や記号、文字によって時間の流れを含みこんでおり、状況設定により三次元的な空間をつくり、場所性を想起させる。こうした漫画のメディア的特性に対して、考慮することのない展示演出は、はじめに漫画展があるというだけで喜んでいた来館客たちに失望感を抱かせるだけだ。もはや、漫画展は作家と作品中心になされ、平面的イメージを拡大し

たり縮小したりして展示場の壁面に羅列するだけの以前の古い典型を捨て、展示企画者の意図が反映された、作家と作品に対する新しい物語を生み出す企画力が引き立つ展示が現れなければならない。

物語をどう扱うかも、難しい問題である。カートゥーンを除く出版漫画やウェブトゥーンは物語性をもつ。ナラティブを失った漫画のカットを、単純に加工して額縁に入れて壁に掛けることには何の意味もない。むしろ、原作からうけた感動を半減させる結果をもたらすかもしれない。したがって、平面的な展示物よりは、聴覚、触覚、嗅覚、味覚などの人間の五感を刺激する展示を作り上げ、観覧客たちに、より記憶に残る楽しい経験として漫画展を記憶させなければならない。

さまざまな感覚を刺激する展示を制作するために、多様な接近法と媒体が活用される。大部分の漫画展演出の典型的な姿は、展示場の壁に額縁をかける形式だといえる。特に、コマの中に圧縮されたカートゥーンの場合は、一般絵画の展示形態と同じく、こうした額縁展示方式を主に活用する。ストーリー漫画の場合も、原本の重要性を見せることが目的の場合、原画をショーケースに陳列したり額縁に入れたりする方式をとる。だが問題は上のような場合と異なり、漫画展において頻繁におこなわれる単純な図像の加工と、これをパネルやフレームに閉じ込めて羅列する方式にあるといえる。展示のテーマとターゲット層によって、多様な様式の実験とニューメディア時代に見合ったメディアを活用した展示の領域を拡張していかなければならない。漫画が読者たちに面白さと感動をあたえたように、漫画展も、鑑賞者の感性を刺激する力を持たなければならない。展示はコンセプトや内容とともに、展示演出に対する多角的な視覚をもつことが非常に重要である。展示の実現にあたって新しいテクノロジーの導入と実験的な試みを行うならば、来館客は毎年、繰り返された「面白くない漫画展」ではない新しさに対して、大きな期待を抱いて展示場を訪れるだろう。

4.3 ブロックバスター型展示開発を通じた漫画展の競争力強化

漫画展の企画者は、漫画関連機関で主管する既存の限定的なフェスティバル展や企画展の形態を越えて、外部との連携を企画するブロックバスター型展示の開発にも目を向ける必要がある。最近、開催され

ている美術展では、鑑賞者の能動的な参加のための体験型展示が目立つ。厳粛で神々しいものとして剥製化された展示方式を脱皮して、鑑賞者と積極的に意思疎通をはかるため、芸術性と産業性を兼ね備えた、彼らの文化享有への欲求を満たす複合文化空間として、変貌を試みる美術館が多くある。

かつて美術館は、大衆に対する態度として、一般的にエリート主義的な性向が強かった。しかし近年では、国立現代美術館で2009年に開催された「韓国漫画100周年記念特別展」の事例のように、大衆とのコミュニケーションに最大限重点を置き、高級文化と大衆文化間の境界をなくし、新しい文化を創り出そうと努力している。美術館だけでなく、貸館展示の場合も、教育的機能と遊びの機能が結びついたエデュテインメント型大展示が、夏休みと冬休みになれば開催されてもいる。芸術の殿堂の場合、「美術と遊び—Art&Play」展は2003年から今年まで毎年夏休みに開催され、いまやブランド認知度をもつほどに有名になったブロックバスター型のエデュテインメント展である。

しかし、漫画展の場合、「フェスティバル」を通じて博覧会的におこなわれる展示が毎年うまれている反面、重要な興業となる展示はほとんど見つからないという現状がある。大部分の観覧客は、人気作家や人気キャラクターに会うためにフェスティバルを訪れるだけで、展示を見るために訪問する人はまれだといえる。

ほかのブロックバスター展示と比べたとき、競争力をもつためには、フェスティバル内の漫画展の中のメイン展示を1つ2つ集中的に育成し、単独巡回展の形式で運営できるようなシステムを構築しなければならないと考える。もちろん、市費と道費で運営されるフェスティバルの限定された予算と、可変性が希薄な漫画展の特性、そして時間と人材不足などがこうしたフェスティバル企画展内のブロックバスター型展示の開発の足を引っ張る要因ではありうる。にもかかわらず、興業性を担保するだけのブロックバスター型展示開発は、フェスティバル組織委員会や韓国漫画映像振興院での機関運営のために、必要不可欠な戦略的活動として認識せねばならない。国庫補助金だけに依存しない、財政的自立度を高めるためにも、来館者誘致に成功するような展示開発は必須不可欠である。美術のブロックバスター展と体験型エ

デュテイメント展との競争のために、教育的機能と娯楽的機能を同時に満足させる漫画展開発に対する、多角的な検討は十分な研究価値を持つとみられる。このために、これまで進められてきたフェスティバルの展示と漫画専門機関の展示の枠にはまった方式を脱し、競争力を備えた展示開発のための現実的な検討と改善にむけた、真剣な議論が必要とされている。

5. 結論

本稿では、ここまで見てきたように、韓国の漫画展は、1990年代中盤以降括目するほどに成長し、現在も着実に行われているにもかかわらず、次のようないくつかの問題点があることがわかった。

一つは、本研究のために漫画展に対する資料を探したが、筆者がこれまでの間に収集した展示図録と「ソウル国際漫画アニメーションフェスティバル」の公式サイトを除いて、どの機関でも基礎的データベースの構築作業がおこなわれていなかったということである。二つ目は、2003年から漫画展が量的に増加する傾向を見せているが、質的な多様性の面ではいまだ不十分である。一イベントにおいて、限定された予算と空間であるにもかかわらず、いくつもの展示が無理やりに進められるからだ。三つ目は、漫画展関連専門スタッフの不在である。いくつかの展示はテーマとかけ離れた作品選定と展示演出で展示の水準を低くもしており、何度か扱われた内容に繰り返し言及され、食傷感呼び起こしている。四つ目は、国内でおこなわれる海外漫画展が、ヨーロッパに偏重する傾向が表れている点だ。ヨーロッパ、とくにフランス語圏の国々の展示が、最も多くおこなわれており、たまにアジア漫画を紹介する展示が行われてきたが、北米、南米、アフリカなど、まだ目が向けられていない地域を扱う国際交流展が必要な時である。

こうした問題点を改善するためには、既存の展示の枠組みから抜け出し、そこから差別化できるような方向性や戦略が必要である。漫画展は、漫画界の最近の動向を把握し、漫画市場を活性化させる重要な機能と役割をはたさなければならない。さらに、過去を振り返り、今日の社会現象と文化的な地形図を描いてみることで、未来の社会現象を推し量らなければならない。さらに、漫画展は時代と社会的な流れ

によってテーマと形式をたえず変化させなければならない。大規模予算と人材が投入される漫画フェスティバルが、単なる作家と作品の平面的な紹介と羅列に終わってはいけない。国際交流展を通じて、対内外的にわたしたちの漫画文化を紹介することと、同時に、韓国漫画の地位を確立する土台を準備するきっかけとならなければならないだろう。展示のテーマ設定にも、今日の時代状況と環境に対する徹底した分析が、研究のあとをついていくだけではなく、そのテーマの内容と方向が何か、どのような展望を提供できるのか、ということに対する多角的な検討と、効率的な対処方案の研究が必要である。これを通じて展示が、漫画を好む人々により一層近づき、分かり合える空間となることができるよう、積極的に誘導しなければならない。

漫画展は、もはや漫画だけを扱った展示の形式から、視覚文化の発展に主導的な役割を果たすことができるよう、脱ジャンル化を追求しなければならない。また、多様な来館者の目線に合わせるために、既存の固定概念を脱皮し、さまざまな実験的な展示を粘り強く試みていかなければならない。漫画本の中には単純に絵と物語だけが存在するのではない。その中には、それを創作する作家が存在し、その作家の漫画に対する哲学的なメッセージがあるのであり、歴史と脈を同じくしながら、当代の文化現象を反映しもある。

結局、漫画展は漫画の量的質的成長のために、作家と作品に新しく光をあて、それを研究して展示という形であらわすことによって、漫画と読者の一方的な理解ではない、作家と研究者、そして読者が相互に理解しあえるような場を準備することなのだ。これを反映するためには、原作や原画の解説を中心とした静的で平面的であった展示形態をぬけだし、柔軟な思考をもとにしたジャンルとメディア、素材を行きつもどりつしながら、新しい形態の展示として拡張、発展させていかなければならない。こうした動きが活発になることで、漫画がエリート文化と対比される低級文化として恥じられることなく、新たな視覚芸術文化として重要な部分に位置づけられることを、表すことになるだろう。

現代の視覚芸術は、文化の変動とテクノロジーを通じて進化している。漫画展を通じた脱ジャンルの現象は、視覚芸術分野の拡張であり、

漫画文化の進化をみせてもいる。漫画展のメディア的、ジャンルの特性を述べてきたが、漫画展の核心的な概念は、やはり、面白さである。読者が漫画を面白く読むとすれば、漫画展を見に来た来館者にも、展示内容とその流れを簡単に理解し、漫画本に劣らない、それ以上の面白さと感動を感じてもらえるよう、効果的に構成しなければならない。また、漫画展は漫画作品に対する経験の有無をはなれ、展示自体を使用の空間、遊戯の空間、遊びの空間、体験の空間として構成し、鑑賞者の直接的な体験を誘導することも、展示企画の年頭におけねばならない核心概念のひとつである。結局、漫画展の楽しみを作り出すためには、作家が面白い作品をつくり、それとともにクロスオーバー時代に適した、新しい展示形態と方法に対する展示企画者たちの体系的で持続的な研究が要求されるのである。

参考文献

単行本

- 게리 엔드슨, 데이비드 딘, 『21세기 박물관 경영』, 이보아 역, 시공사, 2001. (ゲリーン・エドソン、デビッドディーン [Gary Edson & David Dean] 『21世紀の博物館経営』、イ・ボ아訳 シゴン社)
- 김상숙, 『시각예술문화 콘텐츠』, 한양대학교 출판부, 2004. (キム・サンスク、『視覚芸術文化 コンテンツ』 漢陽大学出版部)
- 김형숙, 『미술, 전시, 미술관』, 예경, 2001. (キム・ヒョンस्क 『美術、展示、美術館』、イエギョン)
- 김흥희 외, 『미술 전시 기획자들의 12 가지 이야기』, 한길아트, 2005. (キム・ホンヒ他 『美術展示企画者たちの12の話』、ハンギルアート)
- 데이비드 딘, 『미술관 전시, 이론에서 실천까지』, 전승보 역, 학고재, 1998. (데비ッド디언 [David Dean] 『美術館展示理論から実践まで』、ジョン・스노보訳、ハッコジェ)
- 마이클 벨처, 신자은 박윤옥 역, 『박물관 전시의 기획과 디자인』, 예경, 2006. (마이클・벨처 [Michael Belcher]、『博物館展示の企画とデザイン』シン・ジャウン、パク・윤옥訳、イエギョン)

- 랜달 피 해리슨, 『만화와 커뮤니케이션』, 하종원 역, 이론과 실천, 1997. (レ
ンダール・P・ヘ리슨 [Randall P. Harrison], 『マンガとコミュニケーション』
ハ・ジョンウオン訳、理論と実践)
- 로잘린드 클라우스, “포스트모더니즘의 벽 없는 미술관”, 『전시의담론』
, 윤난지, 서울: 눈빛, 2002. (パク・シンウィ 他 『文化芸術経営理論と実際』
考える木)
- 박우찬, 『전시, 이렇게 만든다』, 재원, 1998. (パク・ウチャン 『展示、この
ようにつくる』 ジェウオン)
- 박우찬, 『전시연출, 이렇게 한다』, 재원, 2001. (パク・운찬 『展示演出、
このようにする』 ジェウオン)
- 발터 벤야민, 『발터 벤야민의 문예이론』, 반성완 편역, 민음사, 2002. (ヴォル
ター・ベンヤミン [Walter Benjamin] 『ウォルター・ベンヤミンの文芸理論』
パク・송완編訳、民音社)
- 성완경, 『세계만화탐사』, 생각의 나무, 2001. (ソン・왕깡 『世界漫画
探査』 考える木)
- 세계박물관협회, 『박물관과 미술관의 새로운 경영』, 궁리, 2000. (世界博物館
協会 『博物館と美術館の新しい経営』、クンリ)
- 손기환 외, 『ART TOON. TOON ART』, 네오그린, 2005. (ソン・기환 他 『ART
TOON. TOON ART』 네온크리언)
- 스콧 맥클라우드, 『만화의 이해』, 김낙호 역, 시공사, 2002. (スコット・マク
クラウド [Scott McCloud] 『マンガの理解』 キム・나쿠호訳、シゴン社)
- 스콧 맥클라우드, 『만화의 미래』, 김낙호 역, 시공사, 2001. (スコット・マク
クラウド [Scott McCloud] 『マンガの未来』 키무・나쿠호訳、시곤社)
- 에머 바커, 『전시의 연금술 미술관 디스플레이』 이지운 역, 아트북스, 2004. (エ
マ・バーガー [Emma Barker] 『展示の錬金術 美術館ディスプレイ』 イ
・ジ윤訳、아트북스)
- 오시로 요시타케, 『만화의 문화기호론』, 김이랑 역, 눈빛, 1996. (大城直武 『漫
画の文化記号論』 키무・이랑訳、눈빛)
- 요모타 이누히코, 『만화원론』, 김이랑 역, 시공사, 2000. (四方田犬彦 『漫画
原論』 키무・이랑訳、시곤社)
- 유민영 외, 『예술과 경영』, 태학사, 2002. (ユ・민영 他 『芸術と経営』 テ
ハクサ)

- 이영진·석대권·구자봉, 『박물관 전시의 이해』, 학문사, 2000. 이난영, 『박물관학입문』, 삼화 출판사, 2001. (イ・ナヨン 『博物館学入門』、サムファ出版社)
- 이보아, 『박물관학개론』, 김영사, 2002. (イ・ボ아 『博物館概論』、キムヨン社、2002年)
- 이보아, 『성공한 박물관 성공한 마케팅』, 역사넷, 2003. (イ・ボ아 『成功した博物館、成功したマーケティング』歴史ネット)
- 임학순 외, 『만화와 문화산업 그리고 도시』, 북코리아, 2007. (イム・ハクスン他 『漫画と漫画産業、そして都市』ブックコリア)
- 장 보드리야르, 『시뮬라시옹 : 포스트모던 사회문화론』, 하태환 역, 민음사, 1992. (ジャン・ボードリヤール [Jean Baudrillard] 『シュミラシオンーポストモダン社会文化論』ハ・テファン訳、民音社)
- 조지 엘리스 버코, 『큐레이터를 위한 박물관 학』, 양지연 역, 김영사, 2001. (ジョージ・エリス・ボーコ [George Ellis Burcaw] 『キュレーターのための博物館学』ヤン・ジヨン訳、キムヨン社)
- 존 워커, 『매스 미디어와 미술』, 장선영역, 시각과 언어, 1999. (ジョン・ワーカー [John Walker] 『マスメディアと美術』ジャン・ソンヨン訳、視覚と言語)
- 최종호, 『박물관 실무 지침 (1)』, (사) 한국박물관협회, 2000. (チェ・ジョンホ 『博物館実務指針 (1)』(社) 韓国博物館協会)
- 최종호 『박물관의 이론과 실제, 박물관 실무 지침 (2)』, (사) 한국박물관협회, 2000. (チェ・ジョンホ 『博物館の理論と実際、博物館実務指針 (2)』(社) 韓国博物館協会)
- 캐롤리 데아, 『큐레이터는 세상을 어떻게 움직이는가?』, 김현진역, 아트북스, 2003. (キャロリー・チェース [Carol Lee Chase] 『キュレーターは世界をいかに動かすのか?』キム・ヒョン진訳、アートブックス)
- 테오도어 아도르노 외, 『전시의 담론』, 윤난지 역, 눈빛, 2002. (テオドル・アドルノ [Theodor Adorno] 他 『展示の談論』ユン・난지訳、ヌンピッ)
- 티모시 앰브로즈, 크리스핀 페인, 『실무자를 위한 박물관 경영 핸드북』, 이보아 역, 학고재, 2001. (ティモシー・アンブローズ、クリスピン・ペイン [Timothy Ambrose, Crispin Paine], 『実務者のための博物館経営ハンドブック』イ・ボ아訳、ハッコジェ)
- 프랑수아 슈이텐, 브누아 피터스, 『이미지, 모험을 떠나다』, 이수진 역,

현실문화연구, 2003. (フランソワ・スクイテン、ブノワ・ペータース [Francois Schuiten, Benoît Peeters] 『イメージの冒険に旅立とう』イ・스ジン訳、
 現実文化研究)

프랑스 라까생, 『제 9 의 예술, 만화』, 심상용 역, 하늘연못, 1998. (프랑스
 시스·라카센 [Francis Lacassin] 『第九の芸術漫画』 신·산욘訳、
 ハナルヨンモツ)

論文

강정연, “부천국제만화축제의 진단과 발전방향에 관한연구”, 이화여자대학교
 정책대학원 공공정책학전공, 2008. (칸·죠히옹 「プチョン国際漫画
 フェスティバルの診断と発展方向に関する研究」 梨花女子大学政策大学院
 公共政策学専攻)

김보라, “미술관 특성화를 위한 전시 운영 방안”, 숙명여자대학교 정책대학원
 문화예술행정전공 2004. (김·보라 「美術館の特性化のための展示運営
 方案」 淑明女子大学政策大学院文化芸術行政専攻)

류천혁, “전시의 주제와 그 의미에 관한 연구”, 홍익대학교 산업대학원
 실내건축전공, 1994. (리우·치옹히옉 「展示の主題とその意味に関する
 研究」 弘益大学校産業大学院室内建築専攻)

박성순, “미술관 전시 유형과 공간 디자인 연구” 중앙대학교 예술대학원,
 2003. (박·손슨 「美術館展示類型と空間デザインの研究」 中央大学
 芸術大学院)

박진희, “현대 미술 전시 패러다임의 변화”, 홍익대학교 미술대학원
 예술기획전공, 2005. (박·죠히 「現代美術展示パラダイムの変化」
 弘益大学美術大学院芸術企画専攻)

이은정, “미술관 전시에 관한 연구: 큐레이터 역할을 중심으로” 경성대
 멀티미디어정보 예술대학원, 1999. (이·운죠히 「美術館展示に関する
 研究、キュレーターの役割を中心に」 키옹손大学マルチメディア情報
 芸術大学院)

장선희, “현대 전시의 후기 구조주의적 특성 연구: 전시 설치 (exhibition
 installation) 개념을 중심으로 “ 홍익대학교 대학원, 2001. (찬·소히 「現代
 展示の後期構造主義的特性の研究－展示設置概念を中心に」 弘益大学大
 学院)

定期・非定期刊行물

- 장진숙, “미술 전시 속의 만화에서 찾아본 만화 전시의 방향”, 계간만화 (여름호), 2004. (칸·진스쿠 「美術館展示の中の漫画から考える漫画展示の方向」季刊漫画、夏号)
- 김기홍, “전시회, 박람회로서의 만화전시에 대한 평가”, 계간만화 (여름호), 2004. (킴·기호 「展示会、博覧会としての漫画展示に対する評価」季刊漫画、夏号)
- 디지털문화콘텐츠연구소, 『만화콘텐츠와 미디어믹스』, 북코리아, 2007. (디지털문화콘텐츠연구소 『漫画コンテンツとメディアミックス』ブック코리아)
- 디지털문화콘텐츠연구소, 『만화콘텐츠와 스토리텔링』, 북코리아, 2008. (디지털문화콘텐츠연구소 『漫画コンテンツとストーリーテリング』ブック코리아)
- 디지털문화콘텐츠연구소, 『만화전시와 카툰믹스』, 북코리아, 2009. (디지털문화콘텐츠연구소 『漫画展示とカートゥンミックス』ブック코리아)
- 박신의, “앙굴렘 만화 페스티벌의 승부”, 월간미술, 2003. 3월호. (박·신웨이 「アングレーム漫画フェスティバルの勝負」月刊美術、2003年3月号)
- 박신의, “만화로 보는 상상박물관”, 계간만화 (봄호), 새만화책, 2003. (박·인하 「漫画と空間に対する思惟」漫画文化研究 1、富川漫画情報センター)
- 박인하, “만화와 공간에 대한 사유” 만화문화연구 I, 부천만화정보센터, 2003. 부천만화정보센터, 『2009 한국만화연감』, 2009. (富川漫画情報センター 『2009 韓国漫画年鑑』)
- 성완경, “미술과 만화, 그 새로운 미학”, 월간미술, 2003. 3월호. (송·왕깡 「美術と漫画、その新しい美学」、月刊美術、2003年3月号)
- 성완경, “한국만화 특별전: 만화의 미래를 꿈꾼다”, 계간만화 (봄호), 새만화책, 2003. (송·왕깡 「韓国漫画特別展、漫画の未来を夢見る」季刊漫画、春号、新しい漫画本)
- 손기환, “만화매체의 전시에 대하여”, 만화문화연구 I, 부천만화정보센터, 2003. (송·기환 「漫画メディアの展示に対して」漫画文化研究 1、富川漫画情報センター)

유재길, “전시기획과 현대미술”, 한국미술평단 (65 호), 2002. (ユ・ジェギル「展示企画と現代美術」、韓国美術評壇、65 号)

이용철, “만화박물관의 기획전시”, 만화문화연구 III, 2005. (イ・ヨン철「漫画博物館の企画展示」漫画文化研究Ⅲ)

정준모, “현대미술관의 기획전시 방향과 실행에 관한 소고”, 현대미술관연구, 2002. (ジョン・ジュンモ「現代美術館の企画展示の方向と実行に関する小考」現代美術館研究)

웹사이트

한국만화 100 주년 위원회 공식 사이트 (韓國漫画 100 周年委員會公式 사이트)
: <http://cartoon100.net>

국립현대미술관 (國立現代美術館) : <http://www.moca.go.kr/>

디지털만화규장각 (デジタル漫画奎章閣) : www.kcomics.net/

부천만화축제 공식 사이트 (富川漫画フェスティバル公式 사이트) : www.bicof.com

서울국제만화애니메이션페스티벌 공식사이트 (ソウル國際漫画アニメーションフェスティバル公式 사이트) : www.sicaf.or.kr

동아 LG 만화페스티벌 공식사이트 (東亞 LG 漫画フェスティバル公式 사이트) : <http://dcartoon.co.kr/difeca/>

한국카툰협회 공식 사이트 (韓國卡通協會公式 사이트) : www.coreacartoon.com

14

「芸術」に挑戦するマンガ —井上雄彦「最後のマンガ展」を例に

ジャクリーヌ・ベルント

韓国などの海外とは対照的に、日本のマンガ領域においては、マンガを「芸術」と位置づける努力があまりなされなくなってきた。ベルギーのブリュッセル¹やフランスのアングレーム²、また韓国の富川にあるマンガ館³と同等の国立マンガミュージアムが、日本にまだ存在しないこともそれを裏づけているだろう。しかし、山中千恵（2011）は、日本マンガ関係者の間の「芸術」に対する懐疑に、「国家がマンガという日常文化に介入してくることへの拒否感」が潜んでいると指摘する。つまり、「日本の大多数の人々にとっては〔略〕マンガ文化は私的な領域の楽しみであり、公的な共有を目指す理由がない」からだと言う。異文化間のこの根本的な相違は、例えば、京都国際マンガミュージアムを訪れると確認できる。

ところが、「芸術」やミュージアムといった近代的制度の権威を借りながらマンガの文化的価値を主張することは、1990年代までは日本においても例外的ではなかった。例えば、1990年に東京国立近代美術館で開催された手塚治虫の回顧展や、1998年に東京都現代美術館と広島市現代美術館が企画した「マンガの時代 手塚治虫からエヴァンゲリオンまで」という戦後マンガ史を概略する大規模な展覧会は、疑いもなくマンガの文化的公認のために重要な役割を果たしていた。しかし、ゼロ年代

1 1988年に開館した Centre Belge de la Bande Dessinée (CBBĐ)。

2 1990年に設立された Centre National de la Bande Dessinée et de l'Image (CNBDI)。

3 2009年に開館した韓国漫画博物館。

以降、公立美術館がマンガ展に対する熱意を失ってしまったことも事実である（金澤韻 2011: 127）。その一つの原因として、ミュージアムの展示空間とマンガ特有の物語性の相性がよくない点がしばしば指摘される⁴。まさにこの点において、2008年春から2年間にわたって日本国内を巡回していた「井上雄彦 最後のマンガ展」は画期的であったと言えよう⁵。「バガボンド」⁶の新エピソードを提示した本展は、藤本由香里によると、『マンガ展』というものの概念を変えた⁶のである（藤本 2008: 68）。確かに、原画や史料ではなく、「会場で読むための描き下し」（村田 2009: 141）を中心に据えたマンガ家自身の手による展覧会として、例外的に面白い展示方法を見せてくれた。

出品された絵に加えドアや壁もマンガのコマや紙面といったフレームの役割を果たしたが、来館者の視線は、壁に掛けられた絵のサイズや高さの変化に導かれながら、予め用意された「読書」方向に従って線的に進んで行く。途中でこの方向が日本式の右開きから西洋式の左開きへと移ったことに気づかないほどのスムーズな鑑賞リズムを、たまにジグザグの形をとる壁面や照明のコントラストが補完した。さらに、マンガの一コマを和紙と墨で大きな毛筆画へと描き直すことによって、マンガを読んでいるときに見逃しやすい描線などにも注目することができ、感性的に面白かった。

美術史家の山下裕二によって日本水墨画史や日本画の系譜と関連づけられた井上の毛筆画は芸術志向の印象を与えたが、展覧会場でしか読めないマンガの一回性および会場内の厳しい撮影禁止も「アウラ」めいた雰囲気醸し出した。さらに、マンガ誌に掲載する場合は「物語の意味を正確に伝えなければならない」。しかし、「その枠から出たい、自由になりたい」（村田 2009: 144）という井上の展示企画に対する意図も、芸術家としての自己表現やそれが含む実験性を想起させた。

展覧会場のレイアウトやその感性的魅力、そしてマンガを徹底的に物語表現として捉える企画は全面的に歓迎され、「ミュージアムの常

4 例えば、高橋瑞木（2011）を参照。

5 以下は、ベルント（2009）、（2012）の日本語改訂版である。本展は上野の森美術館、熊本市現代美術館、天保山サントリーミュージアム、仙台のメディアテークで開催された。

6 1988年から『モーニング』において連載。

識に囚われていないマンガ家だからこそ可能だった」(村田 2009: 141) という評価さえ与えられた。しかし、この「ミュージアムの常識」と距離をおくことで、マンガの市民権にこだわらない、新鮮なスタンスが得られた反面、本展を「ミュージアム」と「マンガ」の枠内に留まらせてしまうことにも至った。つまり、「私的な語りを許すマンガは、美術館の権威や公共性を揺るがせ、なぜ、マンガについて語る場所がミュージアムでなければならないのかを問題化する」(山中 2011) 努力は一切見当たらなかったのである。換言すると、本展はマンガの文化的市民権を強化したかもしれないが、マンガ展を通してミュージアムの長所と短所に対する意識を高め、さらに日常的消費生活の条件下、社会的・歴史的「外部」を積極的に求めないマンガ文化をその「外部」と絡み合わせる⁷といった批評的可能性は考慮しなかった。作家自身と彼をサポートしていた学芸員は、マンガと現代美術館をめぐるコンセプト的なチャレンジを技法的なチャレンジにすり替え、「いかにしてマンガを空間に落とし込むか」を中心的な問題にしていた。本展がかなり保守的な印象を残したのは、そのためでもあっただろう。

というのはまず展示された絵に当てはまる。ページを捲らせる印刷物としての「バガボンド」であればマンガの墨絵的画像は現代的なものに映るが、展示用の毛筆画へ変わると、一昔前のものに見えてしまう。「紙面のうえで連続していたコマをバラバラに切り離して、ひとコマをひとつの作品にする」(村田 2009: 151) アプローチは本展を貫いていたが、それぞれの絵は前後上下の他の絵との密接な相互関係にある「コマ」でも、自己完結性が求められる「絵画」でもなく、自律の「作品」より手堅い「クラフト」に映ってしまったのである。「蓼食う虫も好き好き」と言われるように、絵の趣味については議論にくいので、「マンガを読む」ための本展は一体何を「読ませた」か、そしてどのような読み方を促したかに焦点を移してみよう。

本展が提示するのは、最期を迎える宮本武蔵が一生の間に出会った人々、特に父との葛藤を思い出してから、「母」に守られる幼児に遡り、最終的には少年に若返ったかのような武蔵と小次郎がともに地平線に向かって去って行く、という夢物語である。そして感情的クライマックス

⁷ 筆者の「芸術」観についてはベルント (2011b) を参照。

クスとして、最も広く天井の高い部屋に8点のモニュメンタルな墨絵の母子像が用意されていた。東洋的素材が採用されているものの、母子はその服などを除いて東洋人に見えないほど西洋的アカデミズムによる身体描写を特徴としている。この折衷的な画風は、東アジア系社会主義リアリズムの絵画を連想させるだけでなく、提示された物語の感傷性とも手を組んでいた。「他者の夢を見せてくれるマンガ」とか、「本当に強い者とは何か」などの読みがなされていたが、クライマックスとしての母子像に着目するなら、自らの暴力的生涯を反省する男が、最終的に母性的女に慰めあるいは救いを求めることに辿り着いたと言えよう。それを手がかりに、20世紀末、話題になっていた母性社会論、つまり「母性社会」としての近代日本を想起することもできるだろう。

本展の受け取り方として目立ったのは、その墨絵が、上記の山下裕二の技法的評価を除いて、美術史と関連づけられず、また、それらの絵が担う物語も問われなかったことである。この物語は確かに「暴力」という主題を中心に据えるが、この主題の把握は社会的力関係や個人の選択肢にも、マンガにおける暴力描写にも適用されず、むしろ「政治的に正しい」と思われる暴力批判の一般論、またそれにふさわしいジェンダー観に留まってしまふ。しかし、このような批評的「読み」は、母子像の前で涙を流してしまった来館者の過半数にとって、しかも本展をサポートしていた現代美術の学芸員やBTの評論家などにとって妥当なものではなかつただろう。長年「バガボンド」と接触し続けていた上、本展を見に行つた読者は、そもそも物語の批評的「読み」とは別の次元に位置づけられるキャラクターや作家の方に注目していたに違いない。その場合、「マンガを読む」とは、筋を追って行くのに必要な最低限の意味のみを受け入れ、批評することを止めて感情移入と自己確認に没頭することを意味するだろう。

現代美術館が元来、人々に、広義の社会と批評的につながる表現と出会わせる公的^{パブリック}な場であるとすれば、本展は、墨絵と暴力、そして母性に加え、現代美術館のパブリックな使命の難しさという側面を「読ませた」のではないかと結論できる。よく指摘されるように、マンガは美術館に入ることによって、どうしてもサブカルチャーとしての逸脱力が奪われ、保守的なものとなつてしまふ。村田麻理子はその原因

を、「『輸入された』ミュージアム文化と『自生した』マンガ文化」(村田 2009: 166) との相容れなさの他に、ミュージアムが相変わらず求める「アウラ」と「芸術性」に見出している。しかし本展はむしろ、「芸術」の権威および社会的必要性の彼方に美術館を追いやってしまうマンガの力、しかもその示唆する日本特有の事情を自覚させたと思われる。

「マンガ」についても、ミュージアムでのマンガ展示についても考察させない点において、「井上雄彦 最後のマンガ展」は、まさに今までの流れの「最後」の頂点であったが、「マンガ」と「ミュージアム」を対等な交流関係におく企画ではなかったと言える。それを裏づける問題状況は、山中千恵が指摘している通りである。「芸術」に対する懐疑が根強い日本の状況には、韓国におけるその軽薄な通用が相当するようと思われるが、両側は「公的共有」の「公」を、市民社会の公共圏よりも国家による公認と同一視してしまう傾斜が注目に値する。「国民でもなく、ばらばらな個人でもない」⁸ 市民社会という視点をとると、国家の権威とは異なる意味での「芸術」に目覚めるだろう。「芸術」という名にこだわり続けるか否かはさておき、物事に対して見慣れなく多面的なスタンスをとらせる場として、既存のマンガ観への挑戦にもなるかもしれない。上記のように、提示された物語を「メタ的」に読みながら社会的「外部」と接続してみる試みは、市民社会のコミュニケーションを促すはずの「芸術」との接点を持ち、マンガ展示やマンガミュージアムをめぐる現状の行き詰まりを超えていくための切り口を示唆しているだろう。

8 山中千恵 (2011) 参照。

参考文献

- 金澤韻 2009. 「マンガ x 美術館」、表智之他共著『マンガとミュージアムが
会うとき』臨川書店、pp. 79-137
- 2011. 「美術館での漫画展 『横山裕一 ネオ漫画の全記録：私は時間を描
いている』展についてのレポート」『美術フォーラム 21』、24 号、特集「漫
画とマンガ、そして芸術」、醍醐書房、11 月発行、127-131 頁
- 高橋瑞木「マンガ展の困難について」『美術フォーラム 21』、24 号、特集「漫
画とマンガ、そして芸術」、醍醐書房、2011 年 11 月発行、123-126 頁
- 村田麻理子「ミュージアムにマンガがやってきた！」、表智之他共著『マンガ
とミュージアムが会うとき』臨川書店、2009 年、139-230 頁
- 藤本由香里「展評 『マンガを読む』ということを体感する」、『クイック・ジ
ャパン』81 号、2008 年 12 月、68-69 頁
- ベルント、ジャクリーヌ / Berndt, Jaqueline 2009. 「『井上雄彦 最後のマンガ
展』 成功／失敗の元」、『視覚の現場』第 3 号、醍醐書房、2009 年 11 月、
56-57 頁
- 2011a. “Manga museal, oder: Wer legitimiert wen?”, in: Thomas Becker, ed.,
Comic: Intermedialität und Legitimität eines popkulturellen Mediums, Essen &
Bochum: Ch. A. Bachmann Verlag, pp. 177-192.
- 2011b. 「漫画とマンガ、そして芸術」（特集「漫画とマンガ、そして芸術」
への序文）『美術フォーラム 21』、24 号、醍醐書房、11 月発行、20-22 頁
- 2012. “Manga x Museum in Contemporary Japan”, in: Jaqueline Berndt,
ed., *Manhwa, Manga, Manhua: East Asian Comics Studies*, Leipziger
Universitätsverlag, 2012, pp. 141-150.
- 山中千恵「誰のためのマンガミュージアム？」第 3 回国際学術会議（富川）
での研究報告、<http://imrc.jp/lecture/2011/10/3.html>（最終確認：2013 年 2 月
24 日）

日韓近代漫画年表

パク・ジンヒ（朴珍姫） 竹内美帆 鈴木翠

※ 偶数の頁は韓国近代漫画史、奇数の頁は日本近代漫画史である。

韓国近代漫画年表

西暦	事象	社会の動き
1909	『大韓民報』イ・ドヨンの「挿絵」掲載。	
1910	『京成日報』漫画掲載。『毎日新報』広告漫画登場。	
1912	子供雑誌『赤いチョゴリ』創刊。2-4コマ漫画「タウムオッジ」掲載。	
1923	『東亜日報』個人から漫画原稿を公募。 同誌読者漫画投稿覧を開設。	
1924	『朝鮮日報』「新春漫画」公募。 同誌成人向け娯楽漫画ノ・スヒョン作「愚か者の骨折り損」掲載。	
		「愚か者の骨折り損」の人気に伴い、以降漫画が新聞・雑誌に欠かせない存在になる。
1945	日本統治時代に強制的に廃刊となった新聞・雑誌の復刊と新しい新聞・雑誌媒体の創刊ラッシュ。	植民地解放。
1948	漫画専門雑誌『漫画行進』創刊。	朝鮮戦争までに創刊された雑誌の多くは安定した出版ができず、ほとんどが創刊後すぐに消えていった。
1949	漫画専門雑誌『漫画ニュース』創刊。	
1952	雑誌『学園』創刊。	
		朝鮮戦争中に成年向けの雑誌として発行された。『学園』誌に、明朗小説、明朗漫画が連載され、大人気を得た。

日本近代漫画年表

西暦	事象	社会の動き
1902	『時事新報』日曜版に漫画欄「時事漫画」登場。	
1905	北沢楽天による月刊誌『東京パック』創刊。	前年より日露戦争。第二次日韓協約締結。翌年には韓国総督府が開庁される。10年に日韓併合。
1909	『少年倶楽部』が創刊。	第一次世界大戦勃発。
1923	『アサヒグラフ』にて織田小星原作・東風人作画「正チャンの冒険」連載開始。 『報知新聞』にて麻生豊「ノンキナトウサン」連載開始。	関東大震災。
1924	子供向け漫画誌『子供パック』創刊。	
1930	街頭紙芝居に鈴木一郎原作・永松武雄作画「黄金バット」が登場。	
1931	『少年倶楽部』にて田川水泡「のらくろ」連載開始。	満州事変勃発。
1940	新日本漫画家協会発足、機関誌『漫画』刊行。	日独伊三国同盟締結。翌年の真珠湾攻撃から、太平洋戦争に。
1945	『漫画』復刊。戦後第一号の漫画雑誌。	1944年後半から46年にかけて、主要新聞から漫画の掲載が行われなくなる。 広島・長崎への原爆投下。太平洋戦争終戦。

1953	『学園』にキム・ソンファン（金星煥）作の明朗漫画「コサリ君ザンダリ君」連載。	戦争中の暗い時代を生きていた青年たちに明るく愉快的な笑いを与えた。大人気を得たため、連載後に映画化された。
1955	総合大衆誌『アリラン』創刊。同誌漫画公募展を開催し新人漫画作家を発掘。	
1956	漫画専門雑誌『漫画世界』、『漫画学生』、『漫画少年少女』創刊。	200 ページ程度の高級洋綴じコミックスが出版。 1956-1957 年 漫画専門出版社が多数設立。
1958	独立した専門的な形態の貸本屋登場。	
1961	韓国児童漫画自律会による漫画の事前審議開始。	1961 年 5 月 16 日、軍事クーデターにより軍事政権設立。 韓国児童漫画自律会は公的機関ではなかったが、設立には政府が深く関わっていた。
1964	子供雑誌『新少年』創刊。	1960 年代中頃、貸本屋が全国的に定着し、漫画読者の増加に伴い漫画ジャンルが細分化。
1967	多数の漫画出版社が集まり、株式会社協同を設立。	株式会社 協同による漫画の出版と流通の独占。
1968	韓国児童漫画倫理委員会設立。	韓国児童漫画倫理委員会は政府の文化広報部の傘下に設けられた法的機関。

1947	酒井七馬構成・手塚治虫作画『新宝島』発表。『漫画少年』創刊。	日本国憲法公布。関西を中心に赤本漫画の出版ブームが起こる。
1949	『朝日新聞』にて長谷川町子「サザエさん」、チック・ヤング「ブロンディ」連載開始。 『冒険王』『おもしろブック』創刊。	40年代末より、貸本屋のみに置かれる専用本の刊行が広がる。 1950年朝鮮戦争勃発、警察予備隊（現・陸上自衛隊）発足。 1951年サンフランシスコ講和条約・（旧）日米安全保障条約締結。
1955	『なかよし』『りぼん』等、漫画雑誌の創刊ラッシュ。	漫画を対象とする悪書追放運動が各地で起こる。
1958	『少女』にて高橋真琴「あらしをこえて」連載開始。	
1959	『週刊少年マガジン』『週刊少年サンデー』創刊。初の週刊少年漫画雑誌。 辰巳ヨシヒロら若手貸本漫画家が「劇画工房」を結成。	
1963	初の連続テレビアニメ番組「鉄腕アトム」放送開始。	1960年、（新）日米安全保障条約発効、安保反対闘争起こる。各出版社の共同で出版倫理協議会が発足。自主規制が行われるようになる。
1964	長井勝一による『月刊漫画ガロ』創刊。	東海道新幹線・名神高速道路・首都高速道路相次ぎ開通。東京オリンピック開催。

	韓国児童漫画家協会設立。	韓国児童漫画協会に加入した作家だけが事前審議を受けて漫画を出版することができた。
1969	『日刊スポーツ』創刊。韓国で初のスポーツ紙。	
1970	倫理委員会、韓国図書雑誌倫理委員会に統合。	
1972	図書雑誌倫理会、漫画専門委員会を設ける。 『日刊スポーツ』に高羽榮の「林巨正」連載。	韓国新聞史上初の大人向け劇画を連載し、新聞漫画に新しい道を開いた。
1974	成人漫画倫理実践要綱による成人漫画審議実施。	
1976	図書雑誌倫理会、韓国図書雑誌週刊新聞倫理委員会に名称変更。	
1977	成人漫画倫理実践要綱廃棄、成人漫画審議廃止。	成人漫画は審議の対象から外れ、以降漫画は児童・青少年用しか出版されなくなる。
1979	株式会社協同の独占流通体制が崩れる。	
1982	漫画専門雑誌月刊『宝島』創刊。	本格的な漫画専門雑誌の時代がはじまる。
1983	イ・ヒョンセ作『恐怖の外人球団』の成功。	『恐怖の外人球団』の人気に伴い、長編・劇画が貸本屋用漫画の主流になる。
1988	漫画専門誌の創刊ラッシュ。 国産アニメーションの制作ラッシュ。	1987年6月29日、民主化宣言によって出版の自由が拡大。 ソウルオリンピック開催。

1966	梶原一騎原作・川崎のぼる作画「巨人の星」等が連載中の『週刊少年マガジン』100万部を突破。	
1967	手塚治虫による『COM』創刊。	『漫画アクション』、『ヤングコミック』（1967年創刊）、『ビッグコミック』、『プレイコミック』（1968年創刊）など、青年向け漫画誌が相次いで創刊。
1968	『週刊少年ジャンプ』創刊。	
1970	『別冊少女コミック』にて竹宮恵子「サンルームにて」掲載。少女漫画において初めて少年同士の恋愛を描く。その後、萩尾望都、山岸涼子らを含めた「24年組」作家に注目が集まる。	日本万国博覧会（大阪万博）開催。石ノ森章太郎「仮面ライダー」放送開始。変身ヒーローブームが起こる。
		ジョージ秋山「アシュラ」、永井豪「ハレンチ学園」の描写が問題視されるなど、漫画に対する社会的な批判が続発。
		1972年あさま山荘事件、沖縄返還、中華人民共和国と国交正常化（台湾断交）、オイルショック。
1973	京都精華短期大学（現・京都精華大学）美術科においてマンガクラスが創設される。	
1975	漫画同人誌即売会「コミックマーケット」第1回開催。	宝塚歌劇団公演『ベルサイユのばら』が大ヒット。「ベルばら」ブームが起きる。
1978	初の女性読者をターゲットにした男性同性愛作品の専門雑誌『COMIC JUN』（のちの『JUNE』）創刊。	

1989	<p>純情漫画専門雑誌『ルネサンス』創刊。</p> <p>日本漫画雑誌システムを導入した週刊『IQ ジャンプ』創刊。</p> <p>『IQ ジャンプ』で「ドラゴンボール」の連載開始。</p> <p>図書雑誌週刊新聞倫理委員会、財団法人 韓国刊行物倫理委員会に改変。</p> <p>韓国アマチュア漫画サークル連合（ACA）結成。</p>	<p>「ドラゴンボール」の成功をきっかけに日本漫画の輸入が大幅に増加。</p> <p>1980年代末-1990年代初頭にかけて日本産漫画の海賊版コミックスが氾濫。</p>
1990	<p>スポーツ新聞『スポーツ朝鮮』創刊。</p>	<p>スポーツ新聞の競争構造に漫画が深く関わり、1980年代に貸本屋用劇画漫画で活躍した作家たちがスポーツ新聞に移って成人漫画の連載をはじめた。</p>
1991	<p>週刊『少年ジャンプ』創刊。</p> <p>女子小学生をターゲットにした純情漫画専門誌『ナナ』創刊。</p>	<p>2大漫画専門出版社（ソウル文化社、大元動画（後の大元メディア））から読者の年齢・性別を細分化した雑誌が多数創刊。</p>
1993	<p>隔週刊純情漫画専門雑誌創刊ラッシュ。</p> <p>成人女性向け純情漫画専門雑誌『あなたへ』創刊。</p>	
1995	<p>成人漫画専門誌『ミスターブルー』、『ビッグジャンプ』、『トゥエンティセブン』創刊。</p>	

1980	『週刊少年マガジン』『週刊少年サンデー』『週刊少年キング』『週刊少年ジャンプ』『週刊少年チャンピオン』新年特大号の総発行部数が1000万部を突破。	1983年、任天堂より「ファミリーコンピュータ」発売。以後、家庭用ゲーム機が普及、漫画とのメディアミックスも盛んになる。
1984	『週刊少年ジャンプ』にて鳥山明「ドラゴンボール」が連載開始。	衆議院予算委員会にて少女雑誌における性表現が問題され、少女漫画雑誌の休止廃刊が相次ぐ。
1986	石ノ森章太郎『マンガ日本経済入門』発行。1988年英語版発行。	バブル景気はじまる（～1991年）。 80年代後半から同人誌即売会を中心に、二次創作のやおいが広がる。
1988	川崎市市民ミュージアム開館。当初から漫画の収集を行う。	
1989	手塚治虫没。翌年、国立近代美術館にて「手塚治虫展」開催。	昭和天皇が崩御、「平成」に改元。消費税施行(3%)。 宮崎勤逮捕をきっかけに、雑誌・テレビ等のメディアにてオタクバッシングが起こる。
1994	宝塚市立手塚治虫記念館開館。その後、漫画家の名前を冠した記念館が各地で開館する。 『週刊少年ジャンプ』1995年3-4号が漫画雑誌歴代最高発行部数653万部を記録。	1995年、阪神・淡路大震災。東京で地下鉄サリン事件が起こる。
1996	『別冊コロコロコミック』にて漫画版「ポケットモンスター」連載開始。	90年代終盤から、一般家庭でのインターネット利用の普及が進む。

	ソウル国際漫画アニメーションフェスティバル (SICAF) 開催。	
1997	青少年保護法により刊行物倫理委員会が法定機構に復帰。 成人女性漫画専門雑誌『ナイン』創刊。	事前検閲から事後審議制へ変更。
1998	富川市、富川漫画情報センター設立。 富川漫画フェスティバル (BICOF) 開催。	成人用漫画に対する販売制限規定が厳しくなる。
1999	ソウル市産業振興財団、ソウルアニメーションセンター設立。 同人誌即売会コミックワールド開催。	
2000	N4、イスコミックス、コミックストウデイなど有料オンライン漫画サービス開始。 ポータルサイト MEDIA DAUM ウェブ漫画サービス開始。	
2001	ポータルサイト NAVER ウェブ漫画サービス開始。	
2003	MEDIA DAUM で連載されたウェブ漫画カンプル作「純情漫画」の成功。 学習漫画「漫画ギリシャ・ローマ神話」累計販売 1000 万部突破。	「純情漫画」は 2004 年単行本出版、2005 年舞台化、2008 年映画化された。

2002	『週刊少年ジャンプ』の北米版『SHONEN JUMP』発行開始。12年からは電子書籍に移行。	海外での日本漫画・アニメの人気を背景に、2002年小泉内閣において「知的財産基本法」成立。漫画・アニメ・ゲームを主要な「コンテンツ」として明言。
2006	京都国際マンガミュージアム開館。	2005年、インターネット掲示板の書き込みが基となり、小説、テレビドラマ化された『電車男』がブームとなる。 雑誌の特集や研究本を経て「腐女子」という言葉が一般化。 00年代中盤以降、出版社によるオンラインコミックが普及。
2010	東京都青少年健全育成条例改正案での「非実在青少年」が話題に。	2011年、東日本大震災、福島第一原子力発電所事故が発生。

参考：清水勲「日本マンガ史年表」『図説 漫画の歴史』河出書房新社、1999年、124-125頁。

2004	ウォン・スヨン作「フルハウス」のドラマ化成功（平均視聴率 32.1%）。	ドラマ「フルハウス」の成功により原作コミックスの売上も増加。
2006	ホ・ヨンマン作「タチャイカサマ師」の映画化成功（観客数 685 万人突破、歴代 7 位）	
2009	政府の文化体育観光部傘下の韓国文化コンテンツ振興院設立。 富川漫画情報センター、韓国漫画映像振興院に改名。	

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 / ベルリン・フンボルト大学美学芸術学博士 / 京都精華大学マンガ学部教授・マンガ研究科長、国際マンガ研究センター副長、日本マンガ学会理事 / マンガ芸術論、マンガ比較文化論 / 単著: 『マンガの国ニッポンー日本の大衆文化・視覚文化の可能性』(花伝社 1994年); 『マン美研 マンガの美 / 学的な次元への接近』編著、醍醐書房、2002年; Bettina Kümmerling-Meibauer (eds.) *Manga's Cultural Crossroads*. 2013, Routledge, London.

朴錫煥 (パク・ソクファン / PARK Seokhwan)

韓国生まれ、世宗大学校芸術学博士課程在学 (アニメーション専攻) / 韓国漫画映像振興院戦略企画チームのチーム長 / 漫画史研究、叙事漫画分析、デジタル漫画産業論 / 「K-comics の海外進出現況と歴史」、『漫画、その次』(アングルレム韓国漫画特別展組織委員会 2013年); 「日本国民の精神を再構築した手塚のSFマンガと思想」『アトム of 夢』(Artepia 2012年); 「漫画の題材として歴史、記録と解釈として漫画」『漫画文化と漫画作品の分析』(カトリック大学校のデジタル政策研究所 2011年)

小田切博 (ODAGIRI Hiroshi)

1968年、日本生まれ / 東洋大学社会学部社会学科卒 / フリーライター / アメリカンコミックス、マンガ史 / 『アメリカンコミックス最前線』、小野耕世と共編 (大日本印刷 2003年); 『戦争はいかに「マンガ」を変えるか アメリカンコミックスの変貌』(NTT出版 2007年); 『キャラクターとは何か』(筑摩書房、2010年)

山中千恵 (Prof. YAMANAKA Chie, PhD)

1972 年、日本生まれ / 大阪大学人間科学博士 / 仁愛大学人間学部コミュニケーション学科准教授、日本マンガ学会会員 / 社会学、韓国現代文化研究、マンガ研究、ポピュラー文化のミュージアム化 / 共著：『差別と排除の「いま」第3巻「文化・メディアが生み出す排除と解放」』（明石書店 2011 年）；『ポスト韓流のメディア社会学』（ミネルヴァ書房 2007 年）

金素媛（キム・ソウォン / Prof. KIM Sowon, PhD)

1976 年、韓国生まれ / 立命館大学大学院先端総合学術研究科一貫制博士 / 青江文化産業大学漫画創作学科（非常勤講師） / 少女マンガ、純情漫画 / 「純情漫画のコマ割り演出における歴史的変化についての考察」『Core Ethics』Vol.7（立命館大学大学院 2011 年）76-88 頁；「韓国少女マンガにおける日本少女マンガの受容—初期少女マンガの視覚表現を中心に—」『Core Ethics』Vol.5（立命館大学大学院 2009 年）99-110 頁；「日本の少女マンガの表現技法の変化についての考察—1958-1963 年の少女雑誌マンガを中心に—」『漫画アニメーション研究』27 号（韓国漫画アニメーション学会 2012 年）99-125 頁

韓尚整 (ハン・サンジョン / Prof. HAN Sang Jung, PhD)

韓国生まれ / パリ第 1 大学美学芸術学科博士 / 展示キュレーター、尚志大学文化コンテンツ学科教授 / 漫画美学及び漫画論 / 著書：『漫画と文化産業そして都市』（ブックコリア 2007 年）；『漫画展示とカトゥノミクス』（ブックコリア 2009 年）；「複合文化空間コンテンツとしての‘ミュージアム漫画奎章閣’企画のためのいくつかの主用要素」『人文コンテンツ 16 号』2009 年、267-281 頁；（共著）ユン・ハクロ、『韓国漫画映像振興院 (Komacon)、漫画産業振興機関の文化的観点強化の必要性—フランスの国際漫画イメージ団地 (CIBDI) との比較を通して』（フランス文化芸術研究 37 号、フランス文化芸術学会 2011 年）443-465 頁

倉持佳代子 (KURAMOCHI Kayoko)

1983 年、日本生まれ / 武蔵野美術大学造形学部芸術文化学科卒業 / 京都

国際マンガミュージアム学芸室員、京都精華大学国際マンガ研究センタープロジェクト研究員 / 少女マンガ研究 / 「少女マンガとバレエ」『バレエリュス 100 周年記念 バレエ・リュス～その芸術性とデザインの魅力～』（京都精華大学情報館刊 2008 年）；『少女マンガの世界－原画』（ダッシュ）10 年の軌跡』京都精華大学国際マンガ研究センター刊、編集執筆担当、2011 年

金孝眞（キム・ヒョジン / Prof. KIM Hyojin, PhD）

韓国生まれ / ソウル大学校人類学科学士・修士、ハーバード大学人類学学科博士 / 高麗大学校日本研究センター HK 助教授 / 日本大衆文化やサブカルチャー、ジェンダーの視点からみた同人文化やその世界化、インターネットを通じた文化交流など / 「かわいい」歴史は可能か？ 国家擬人化漫画『ヘタリア』を通じてみる超国家時代の日本オタク文化』『日本学研究』28 集（壇国大学校日本研究所 2009 年）；“Crossing Double Borders: Korean Female Amateur Comics Artists in the Globalization of Japanese Dojin Culture,” *International Journal of Comic Arts*, Vol 13, No.2, 2011, pp. 116-133；「オタク」から「五徳厚（オドック）」へ：韓国社会における日本オタク文化の受容をめぐる『国際日本学研究所の最前線に向けて－流行・ことば・物語の力』（2013 年発行）

ジェシカ・バウエンス＝杉本 (Prof. 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、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 年）；“Subverting masculinity, misogyny, and reproductive technology in SEX PISTOLS”, *IMAGE&NARRATIVE Online Magazine of Visual narrative*, Vol. 12 (1) 2011, np；共書：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.

任蕙貞 (イム・ヘジョン /Prof. LEEM Hye Jeong, PhD)

韓国生まれ / 京都精華大学芸術学博士 / 京都精華大学客員研究員、カートゥーン作家、日本マンガ学会会員 / 漫画史、カートゥーン制作 / 「新聞マンガとしての劇画 高羽榮「林巨正」(1972/73年)を中心に」、Jaqueline Berndt (Ed.) *Manhwa, Manga, Manhwa: East Asian Comics Studies*. Leipzig University Press 2012, pp. 11-41; 「風刺漫画展」(日本で個人展、2006年)、19th SOSABEOL INTERNATIONAL ART EXPO FLAME SHOW 出品、2010年; 日本漫画の会の「日本漫画展」出品(2005-2012年)

竹内美帆 (TAKEUCHI Miho)

1984年、日本生まれ / 京都精華大学大学院マンガ学科博士課程在学 / マンガ研究、美術教育 / 「今日の若者と『リボンの騎士』—美術教育の現場からの一考察」日本マンガ学会編『マンガ研究』Vol.14(ゆまに書房、2008年)65-71頁; 「「はだしのゲン」の「力」—トマス・ラマルの「可塑的な線」との関係から」日本マンガ学会編『マンガ研究』Vol.19(ゆまに書房 2013年3月発行予定)

伊藤遊 (ITŌ Yu)

1974年、日本生まれ / 大阪大学文学研究科博士後期課程単位取得退学 / 京都精華大学国際マンガ研究センター・リサーチアシスタント研究員、日本マンガ学会会員 / 民俗学、マンガ研究 / (共著) 大城房美、一木順、本浜秀彦編『マンガは越境する』(世界思想社 2010年); 共著: 吉村和真・福岡良明編著『「はだしのゲン」がいた風景—マンガ・戦争・記憶』(梓出版社 2006年); 共書: 山中千恵、伊藤遊、村田麻里子、谷川竜一「人はマンガミュージアムで何をしているのか—マンガ文化施設における来館者行動と<マンガ環境>をめぐる」『マンガ研究』第17号(日本マンガ学会 2011年)76-85頁

朴秀寅 (パク・スイン /Prof. PARK Su-in, PhD)

1973年、韓国生まれ / 京都精華大学大学院ストーリーマンガ専攻 / 西原大学非常勤講師 / 韓国ウェブトゥーン / 「韓国エッセイトゥーン研究—

ウェブから生まれた新しいマンガ像を巡って」京都精華大学博士論文
2012年

韓昌完 (ハン・チャンワン / Prof. HAN Chang-Wan, PhD)

韓国生まれ / 西江大学大学院新聞放送学博士 / 世宗大学漫画アニメーション学科教授 / メディア産業論(漫画、アニメーション、キャラクター、ゲーム)、融合コンテンツ市場、コンテンツ関連公共政策 / 著書:『韓国漫画産業研究』(グルノンクリムバツ 1996年);『ジャパニメーションとディズニーメーションの映像戦略』(ハンウル、2001年);『漫画にはまった子供たち、漫画で教えて』(ウンジンリビングハウス 2008年)

趙姫允 (チョ・ヒユン / CHO Hee Yoon)

1975年、韓国生まれ / 慶熙大学大文化芸術経営大学院博物館美術館経営専攻修士 / (株)Cartoonpia 代表理事、漫画展示企画者 / 漫画展示企画、文化芸術教育 / 「漫画展示企画のパラダイム変化や実践戦略における研究」(慶熙大学大学院修士論文 2011年)

朴珍姫 (パク・ジンヒ / PARK Jin Hee)

1982年韓国生まれ / 京都大学大学院文学研究化博士後期課程在学 / 純情漫画、少女文化、ジェンダー、セクシュアリティ / 「黄金期韓国「純情漫画」の特徴 — キャラクター表現を中心に」、日本マンガ学会『マンガ研究』vol.16、42-67頁; 「女性ジャンルに表れる「恋愛」と韓国女性 — テレビドラマを通じて」、小山 静子・赤枝香奈子・今田 絵里香 (編)『戦後日本におけるセクシュアリティと親密性の再編 (仮)』(京大学術出版会、2014年3月刊行予定); 「韓国版ドラマ『花より男子』の特徴 — 家族の物語としての『花より男子』」、伊藤公男・杉本淑彦 (編)『ヴィジュアル・カルチャーの中の親密圏』(仮) (京大学術出版会、2014年3月刊行予定)

鈴木翠 (SUZUKI Midori)

1979年、日本生まれ / 京都精華大学大学院マンガ研究化修士 / 京都精華大学大学院マンガ研究科研究生 / ファン研究、同人誌研究 / 「脱「腐女子」

論 — 名称がもたらすイメージ」修士論文、京都精華大学大学院マンガ研究科 2012 年；「やおい活動の大規模化に対する、マンガ形式のもつ役割」（日本マンガ学会第 12 回大会ポスター発表、2012 年）；“The possibilities of research on fujoshi in Japan”. *Transformative Works and Cultures* NO.12: *Transnational Boys' Love Fan Studies* (2013/3 発表予定)