

4

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

フェブリアニ・シホンビング
石川優 訳

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

1. 近年のインドネシアのコミック研究における「真正性」への注目

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

4 同上。

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

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

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

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

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

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

2. インドネシア・コミック史における「影響」という語

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3. インドネシア・コミック第三世代における「様式」というアイデンティティ

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

4. 「影響」という語がはらむ問題

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

5. 「様式」という語がはらむ問題

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

おわりに

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

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

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

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

参考・引用文献

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

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

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

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

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