

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越す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。

