7

「マンガを描くこと」をマンガ家たちはいかに描いたのか
――マンガ生産行為の真正性に関する言説としての「マンガ家マンガ」

雑賀忠宏

1 「マンガを描くということ」を描くマンガの隆盛

2009 年の日本のマンガに関するメディア上の言説においては、「マンガ家」を物語の主役として描いたり、あるいはマンガ産業を物語の舞台に選んだりした作品の流行が大きくとりあげられることとなった。しばしば「マンガ家マンガ」などと呼ばれるこうした作品の盛り上がりは、2005 年末から年刊で発行されている、批評家らの投票によるマンガのランキング誌『このマンガがすごい！』の 2010 年度版（このマンガがすごい！編集部編 2009）において、男性向けマンガ部門として、1 位に大場つぐみ原作・小畑健作画による「バクマン。」、3 位に小林まこと「青春少年マガジン 1978 ～ 1983」がノミネートされているという事実からもうかがうことができよう[1]。

この二つの作品は、一方は完全なフィクションというかたちをとり、もう一方は作者自身の回想録という色合いを持つという点で異なるものの、どちらも日本のマンガ市場において広く読まれている少年向け週刊誌上で掲載されていた（『週刊少年ジャンプ』と『週刊少年マガジン』）という点で共通している。つまり、こうした「マンガ家マンガ」は限られた読者層――マンガ（あるいはマンガ史）について深い知識を持ち、そこに描かれているマンガ家像のモデルを推測したり、描かれ方について一家言申したりする熱心な読者――だけでな

1　この 2 作以外にも、辰巳ヨシヒロの回顧録的作品「劇画漂流」や、トキワ荘伝説の BL 的流用であるやまだないと「ビアティテュード」など、「マンガ家」を作品のモチーフとして選んだ作品が書中で言及されている。

雑賀.indd　81　2010/09/18　12:16:29

く、より広い、習慣的に娯楽としてマンガを消費しているような大衆的読者層にも受け入れられているということを示している。

大塚英志は、1980年代末にエッセイの中で、受け手が「業界」＝「送り手側の内部事情」に通じた上で裏話的、あるいは「楽屋落ち」的作品を楽しむような「業界」マンガの成立（大塚 1988：87-91）を指摘している。大塚は、「マンガ家」や「編集者」といった人々がマンガ作品をはじめとしてメディアの表舞台へと出てくるようになり、やがてこうした文化商品＝マンガをとりまく人々自体が商品化していくありさまを「業界の時代」と言い表した。この「業界の時代」化の中で、「消費者たちは業界内部の人々と情報や価値観、幻想をも共有」（大塚 1988：74）するようになる。この流れを、商品化された関係者たちによってメディア上で再演され、消費者によって共有・消費されるシミュラークル化した生産空間の出現として、ボードリヤール的な消費社会論の中に位置づけることもできるだろう。大塚は『週刊少年ジャンプ』の成功を、発行部数や読者アンケートによる連載作品の管理など、雑誌の作られ方、ひいてはマンガ生産を運営している「システム」そのものを読者へと開示し、商品化したことによるものと分析している（大塚 1988：10-11）。

『このマンガがすごい！ 2010』が示唆する「バクマン。」の人気の理由も、大塚の議論と近い位置にある。同誌によれば、こうしたマンガは読者にとってある種の擬似的な「社会見学」として受け取られているのだという（このマンガがすごい！編集部編 2009：8-9）。作中でさかんに描かれる、マンガ雑誌（まさに大塚が論じた『週刊少年ジャンプ』が舞台となっている）の内幕や編集会議の様子、実名で言及される「ジャンプ」のマンガ家やマンガ作品、編集者たちは、「社会見学」の本物らしさを支えている。「バクマン。」をはじめとする「マンガ家マンガ」は、マンガの文化産業化という流れのただなかにおいて、メディアを通じて育まれてきた、文化の生産のありかたをめぐる想像力の現れであり、その商品化として見ることができよう。

しかしながら、『このマンガがすごい！ 2010』に掲載されたコメントのなかで、「バクマン。」の作者たちや担当編集者は、マンガ生産をめぐる描写が「あくまでフィクション」であるとして、読者にそのまま信じこまないようにと述べている（このマンガがすごい！編集部編 2009：5-7）。一方では実際のマン

雑賀.indd 82 2010/09/18 12:16:29

ガ産業との連続性をほのめかすことによってその本物らしさを装いながらも、もう一方ではそれを否定し、あくまで作り上げられた商品であることを強調するというこの矛盾した身振りは、「マンガ家マンガ」がオリジナルを持たないコピーとして完成されたシミュラークルへと回収しきれない側面を示している。言ってみれば、「マンガ家マンガ」とは、単なるシミュラークル的商品ではなく、マンガ生産、ひいては「マンガ家」という存在の真正性をめぐって様々な要素が分類され結びつけられていく「節合」の過程の表出なのでもあり、それゆえ、実在と表象、フィクションとノンフィクションをめぐる曖昧な態度が生じるのではないか。以下、本稿ではこうした問題について考察していきたい。

2　自伝的要素によって構成された「模範的行為者」としての「マンガ家」

ポピュラー音楽研究者のジェイソン・トインビー（Jason Toynbee）は、なぜ音楽ジャーナリズムにおいてポピュラー・ミュージシャンの人生にまつわる言説（インタビューや私生活の記録、伝記など）が横溢しているのかについて、ミュージシャンが様々な価値を投影される「模範的行為者 exemplary agent」という役割を人々から期待されているからではないか、と示唆した（トインビー 2004: 14）。「模範的行為者」としてのポップ・ミュージシャンは、すばらしい作品を創り出す非凡な創造者や、下位文化的な共同体の声を代表する人物、資本と市場の専制に抵抗する民衆的な英雄など、様々な価値と結びついた模範的な役割を期待されている。こうした、模範的なロールモデルとしてのミュージシャンというものについての重層的な期待が、「ミュージシャンとはこうあるべきだ」という、作者たることの規範的条件としての「作者性 authorship」にまつわる言説を喚起する。こうした言説群は、実在するミュージシャンたちの音楽的実践や人生へと絶えず投げかけられ、その作者性の真正性が追い求められるのである。

トインビーが論じるような、「アーティスト」や「クリエイター」と呼ばれる人々への「模範的行為者」役割の要求は、ポピュラー音楽のみならず、そのほかの文化ジャンルへも敷衍することができると思われる[2]。そして、マンガ文

2　たとえば、ハワード・S・ベッカー（Howard S. Becker）は、彼が「芸術界 art world」として概念化した文化生産のための協働のネットワークにおいて、そのネットワークの存在意義を保証するにふさわしい態度や能力

雑賀.indd　83　2010/09/18　12:16:29

化あるいはコミックス文化においては、「模範的行為者」役割の期待に、自伝的要素を通じて構築された真正な「作家」としての自己の描写のなかで応答しようとするマンガ家やコミック作家たちの試みがしばしば見出せる。その一例として、バート・ビーティ（Bart Beaty）が指摘している、ヨーロッパのグラフィック・ノベルにおける自伝的要素の流行が挙げられる（Beaty 2009）。ビーティによれば、近年のヨーロッパにおける独立系出版社の作品において、コミックブックの生産についての語りを、その真正性の中核をなすシニフィアンとして描く作家たちが登場しているという。ティエリ・グルンステン（Thierry Groensteen）の「職業生活の年代記的記述、コミックスの内部における、〈目に見える全て〉の作者のしるし」という言葉を引きつつ、そこへ表現の焦点を合わせようという潮流がバンド・デシネにおいて見いだせるとするビーティは、その具体的な例として、ダヴィッド・B（David B.）の「L'Ascension du Haut Mal（大発作）」を挙げている（Beaty 2009: 233）。この作品の中では、子供時代の断片的な記憶の数々と、家族の物語、そしてコミック作家としての「ダヴィッド・B」の来歴と成長が組み合わされて描かれているのである。

ダヴィッド・Bに先駆けた試みを、われわれはアート・スピーゲルマン（Art Spiegelman）のよく知られた作品、「Maus（マウス）」の中にも見出すことができる。アメリカのアンダーグラウンド／オルタナティブ・コミックスの中で立ち上がってきた、日常的な生活や自伝的要素を作品の素材として扱う試みのひとつの到達点であるこの作品では、ホロコーストの記憶と並行して語られるスピーゲルマンとその父を中心とした家族関係のみならず、痛ましい記憶やプライベートな逸話などの素材を用いて作品を描くことについて苦悩する「作家」としてのスピーゲルマン自身が登場する[3]。さらに、スピーゲルマンが過去に描いた作品が、家族の物語に関わるものとしてあらためて位置づけられ、作中作として取り込まれてもいる。ここで行われているのは、スピーゲルマンの「作家」としてのキャリアの自己解釈と、再構築である。

を示すよう、「芸術家」たちが他の「界」の参与者たちから求められていることを指摘している。「Becker 1982」を参照。

3　スピーゲルマン 1994: 41-47を参照。ここでのスピーゲルマンは、それまでの擬人化されたネズミではなく、ネズミの仮面を被った人間として描かれることで、表象としても、作中の物語を構成する「登場人物」とは異なるレベル――自己言及された「作者」――にあることを明示されている。

雑賀.indd　84　2010/09/18　12:16:29

ビーティは、ヨーロッパのグラフィック・ノベルにおける自伝的要素の流行の理由を、次のように推測している。すなわち、70年代頃の絵画や写真、映画といったジャンルにおける自伝的要素の流行を背景としながら、90年代以降の若いコミック作家たちが、一方では自らの「作者性」の正統性を保証してくれるものとして、そしてもう一方では周縁的な文化領域における表現活動を援護し、表現における「個人の声 personal voice」を与えてくれるものとして、自伝的要素を採用するようになったのである(Beaty 2009: 229)。換言すれば、作品の中へと織り込まれて表象される自伝的要素は、単に作品の幅を広げる一素材にとどまるものではなく、「作家」として作品を生み出していく活動を正統化し、維持していくことにも関わっているのだ[4]。

3 「マンガ家マンガ」における「職業としてのマンガ家」

ここで留意しておきたいのは、「模範的行為者」役割への期待とその承認というプロセスは、名声のような象徴的報酬の分配と関わっている点である。したがって、大衆ではなく小規模な共同体の内部へと向けられて作品が生産され、経済的報酬よりも象徴的報酬が重要視されるような、「限定生産の市場」(ブルデュー 1995、1996) という性質をもつ場であるほど、生産者が「模範的行為者」役割を体現することへの期待は大きい。上で述べてきたようなアメリカン・コミックスやヨーロピアン・コミックスの例も、多くは「限定生産の市場」に属するものであった。

それでは、とりわけ大衆市場の影響力が強いと思われる、日本マンガの場合はどうなのであろうか。四方田犬彦は、マンガ作品における作者表象について論じるなかで、つげ義春と永島慎二という2人のマンガ家による作品を、自伝的要素を用いたマンガ作品の代表的な例としてとりあげている (四方田 1999: 268-271)。この両者の作品は、四方田が指摘するように、「真の漫画はいかにあるべきかという困難な問いをめぐって、若き日の彼らが情熱を傾けたという

4 小田切博によれば、9.11テロの衝撃は、メインストリームまで含めたアメリカン・コミックスの作家たちに、表現行為そのものへの幻滅をもたらしたという。この衝撃に対処するために作家たちが描いた、事件そのものや、それにまつわる自らの経験と心情を題材としたチャリティーコミックスのような作品群を、小田切は「癒しとしてのコミックス」と呼んでいる。「小田切 2007」を参照。こうした作家たちの反応を、「模範的行為者」役割への懐疑と喪失の経験、そして再発見と再構築として見ることもできるだろう。

雑賀.indd 85 2010/09/18 12:16:29

物語」（四方田 1999: 268-270）が中心になっている。

しかし、60年代に発表された永島の「漫画家残酷物語」のような作品では、理想的なマンガ作品についての観念的な論議を交わす、「芸術家」的な青年マンガ家たちの姿が様々なかたちで描かれるのに対して、つげが70年代以降に発表する、「義男の青春」や「ある無名作家」のような短編では、マンガ家という生活の苦しさや、観念的で浮世離れした芸術論への懐疑と醒めた態度が強調される。そして、四方田はつげや永島によって描かれてきたような自伝的マンガ作品の今日的な例として、岡崎京子のアシスタント時代を回顧した80年代の短編作品「まんが家物語」をとりあげ、次のように言う。「ここには永島の世代がかくも熱中した観念的な漫画談義もなければ、つげの説くリアリスティックな生活臭もない。ただのちに岡崎の文体を決定づけることになったGペンの使用という技法の起源の物語だけが、慎ましげに、しかもユーモアを忘れずに、まさにGペンを用いて物語られている」（四方田 1999: 272）。

夏目房之介は、日本マンガの中で描かれてきた「マンガ家」像それ自体の、戦前から今日までにいたる歴史的変遷についての検討を行っている[5]。夏目の議論を大まかにまとめるならば、60年代を境としたマンガ生産の急速な産業化と規模の拡大[6]につれて、手塚治虫のベレー帽を被った自画像に象徴されるような、「絵描き」あるいは「芸術家」としての個人の自律性や自己完結性を特徴としたマンガ家像が、プロダクション制の導入や原作と作画の分業のような制作体制の複数化を反映した、産業組織内で協働する専門職的マンガ家像へとゆるやかに推移していく流れとして見ることができる。

永島慎二、つげ義春、そして岡崎京子の自伝的作品の性格の違いもまた、こうした変化を反映している。そして、「マンガ家であること」の真正性を支える根拠としての、「模範的行為者」役割の自伝的表象という点からすると、観念的な理想の実現を目指す芸術的態度の描写（永島の作品では、喫茶店で議論を交わすボヘミヤン的青年たちが盛んに描かれる）から、技術や道具といった即物的要素と結びつけられた、職業的生活の実践の描写（仕事場における作品

5　夏目房之介「マンガにおけるマンガ家像」(2009年7月31日、花園大学での集中講義)。当日使用されたレジュメについては、http://blogs.itmedia.co.jp/natsume/2009/08/post-dc4b.html を参照（last access 2010/8/1)。

6　日本マンガ産業の歴史的な変化については、中野 2004を参照。

雑賀.indd　86　2010/09/18　12:16:29

制作作業の物語）へと移り変わっていることがわかる。技術や職業的規範の習得を通じて職業的生活における課題を解決していくことにより、「プロフェッショナルとしてのマンガ家」という模範的な役割が体現されるのである。

そうした「マンガ家マンガ」の極端な例として、相原コージと竹熊健太郎による「サルでも描けるまんが教室」が挙げられよう。2 人の主人公がコンビを組んでマンガ家を目指すこの作品では、そうした「プロフェッショナルとしてのマンガ家」に求められる技術や職業的な心構えそれ自体がパロディの対象となっている。おそらくこの作品の作者たちがパロディの対象として念頭に置いているであろう、藤子不二雄の「まんが道」と比べてみると、起源としての手塚マンガとの出会いや東京での生活など、自伝的要素を盛り込み、マンガ家となった個人の時間的・空間的な遍歴へと焦点を当てる「まんが道」に対し、「サルでも描けるまんが教室」における技術や職業生活を構成する微細な事柄への関心と、時間的・空間的遍歴の欠如は明らかである（主人公たちは自分の下宿からほとんど移動せず、その過去も語られない）。

そして、これほど極端な作品でなくとも、先に触れた「バクマン。」のような「マンガ家マンガ」作品の多くでは、締切や打ち合わせ、雑誌上の人気の推移といった職業生活を彩る出来事が、マンガ家となった個人の来歴と起源の掘り下げよりも強調される。こうしたマンガにおいては、マンガ家の「模範的行為者」役割をめぐる人々の想像力は、文化産業内の専門職的諸要素によって再節合されているのであり、これがマンガ生産そのものの商品化としてある「マンガ家マンガ」のありかたを特徴付けているのである。

4 「マンガ家マンガ」における人格化された形象としての「マンガ家」

これまで、マンガ家に期待される「模範的行為者」役割が、「マンガ家マンガ」における自伝的・職業的要素との関係の上でどのように節合され、表象されるのかについて論じてきた。ここで留意しておきたいのは、トインビーが示す、個々の文化生産者に課せられる模範的行為者役割を構成する諸条件は、個々の生産者や作品に先立ってある、（下位）文化的な共同体のなかで共有された価値として措定されていることである。

それに対して、ジャン＝リュック・ナンシー（Jean-Luc Nancy）とフェデリ

雑賀.indd 87 2010/09/18 12:16:29

コ・フェラーリ（Federico Ferrari）によってなされた議論（ナンシー&フェラーリ 2009）は、個々の作品を出発点として、「模範的行為者」役割の条件を構成する諸要素が立ち上がってくる契機を捉えようとしている。ナンシーとフェラーリは、ロラン・バルトによってなされた「作者の死」の宣告を踏まえつつ、作品に先立ってある実在の個人から「作者」を概念的に分節化することで、作者ー作品関係を新たに捉え直そうとする。バルトが批判したような「作者」概念とは、作品に先立ってあり、作品の特徴を支配する人称的起源としての存在であった。逆に、ナンシーとフェラーリは、「作者」を作品の意味が帯びる固有性や特徴から演繹される、それらを現実化している働き自体を指し示す非人称的な観念として位置づける。それはしばしば「創造力」と呼ばれるようなものの形象である。

しかしながら、「作品」の意味が帯びる固有性＝「作者」は、読み手によるその認識過程において、「性格」という明白なイメージへの帰属という契機をしばしば触発する。ナンシーとフェラーリによれば、実在の個人である制作者に由来する「作者の肖像」（具体的なポートレートから断片的な伝記的要素まで）とは、意味が「性格」という明白なイメージへと帰属させられていく際の、媒介者の役割を果たしている。つまり、「作者の肖像」は、作品の固有な意味から見出されてしかるべき「性格」を、制作者に由来する人格的・身体的なイメージである「顔」へと固定化する役割を果たしているのである。人々は、人称的な形象としての「作者の肖像」のなかに、非人称的な観念としての「作者」＝「創造力」の再現前を見たいという作者性をめぐる欲望――「こうした作品を創り出すのは、それにふさわしいこのような人物であるべきだ」――を絶え間なく投影するのだ。

そして、おそらく「マンガ家マンガ」の重要な側面は、このタイプのマンガが「作品」の内部において、「マンガ家」というキャラクター＝形象を、「作者の肖像」として自ら生み出していることにある。「マンガ家マンガ」には「模範的行為者」役割への期待が描き手によって表象される契機だけでなく、作品から喚起されるイメージをある人格へと固定化したいという読み手の欲望を、描かれたキャラクターとしてのマンガ家という擬似的な人格の形象によって集約し、描き手をも含めた社会関係へと投影していくという契機が潜んでいるの

雑賀.indd 88 2010/09/18 12:16:29

だ。あたかも、手塚治虫が自らの自画像にかぶせたベレー帽が、のちの手塚作品を読んで育ったマンガ家たちの自己意識を縛ったように。

大塚英志によれば、つげ義春による、自己の私生活を写真や文章によって断片的に商品化するという試みと、マンガ原作者梶原一騎の作品における、自分自身を登場させ物語を「実話」として語るという語りの構造は、ともに作品と実在の個人との境界を攪乱し、作品から喚起されたイメージとしての「作者の肖像」を自分の生活において再演したいという欲望を秘めている点で共通していた（大塚 1988: 236-240）。とりわけ、自伝的な「私小説マンガ」の描き手として名声を博したつげ義春は、作品から読者によって喚起され、作中の自己の分身的キャラクターを通じて固定化された作者性を、自らの実存においていかに引き受けて処理するかということについて、巧みな手腕を示したといえるだろう。

また、島本和彦の「マンガ家マンガ」作品である「吼えろペン」は、この問題についてのさらに興味深い事例を提供してくれる。「炎尾燃（ほのおもゆる）」という架空のマンガ家を主人公に据え、「熱血もの」の大げさで熱狂的な筆致のパロディとして描かれるこの作品のストーリーの根幹をなすのは、やはりマンガ家としての職業生活に訪れる様々な課題と危機の克服である。とりわけ、「炎尾燃」が問題解決のために振るう破天荒な手腕と、彼が語る冗談めいた職業的規範についての警句が、その面白さの大きな要素を占めている。

この作品も、やはり作中人物である「炎尾燃」が、読者によって、現実のマンガ家である島本和彦自身としばしば重ね合わせられる傾向にある。ただし、そこで「炎尾燃」という形象を通じて島本和彦の中に見出されようとしているのは、自伝的な諸要素の痕跡ではなく、マンガ家という職業生活上の困難や課題を処理していく際の破天荒な手腕や職業的規範の痕跡である。そして、島本自身、「炎尾燃」の中に読者が見出したこうした作者性を引き受け、実在する個人としての自己の振る舞いへとつなげていくという戦略を意識的にとっているようである。さらに注目すべきは、10 代の若者たちにあこがれの職業へのなりかたを紹介するウェブサイト「13 歳のハローワーク」において、マンガ家になるための参考文献として、マンガ家の自伝やインタビュー集に混じって

雑賀.indd 89 2010/09/18 12:16:29

「吼えろペン」が挙げられているという事実だ[7]。ここでは、読者たちが「炎尾燃」へと固定化した作者性のイメージが、今度は「模範的行為者」役割の一言説として読者の側へ回帰してくるという事態が起こっているのである。

あらためてマンガ作品を眺めたとき、我々はあらゆるところに形象としての「マンガ家の肖像」を見出すことができる。作品の内部だけでなく、単行本の見返しやあとがき、カバー裏、マンガ雑誌の目次へと氾濫しているこれらの「作者」形象によって断片的に喚起される、人格化された作者性のイメージは、「マンガ家マンガ」として現れるマンガ生産をめぐる想像力において、「模範的行為者」としての「マンガ家」像とともにその輪郭を形作っているのである。

参考文献

Beaty, Bart (2009), Autobiography as Authenticity, In: Jeet Heer and Kent Worcester eds., *A Comics Studies Reader*, University Press of Mississipi, pp.226-235.

Becker, Howard S. (1982), *Art Worlds*, University of California Press.

大塚英志『システムと儀式』本の雑誌社、1988年

小田切博『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

このマンガがすごい！編集部編『このマンガがすごい！ 2010』宝島社、2009年

ジェイソン・トインビー、安田昌弘訳『ポピュラー音楽をつくる――ミュージシャン・創造性・制度』みすず書房、2004年

ピエール・ブルデュー、石井洋二郎訳『芸術の規則Ⅰ』藤原書店、1995年

ピエール・ブルデユー、石井洋二郎訳『芸術の規則Ⅱ』藤原書店、1996年

中野晴行『マンガ産業論』筑摩書房、2004年

ジャン＝リュック・ナンシー＆フェデリコ・フェラーリ、林好雄訳『作者の図像学』ちくま学芸文庫、2009年

四方田犬彦『漫画原論』ちくま学芸文庫、1999年（筑摩書房、1994年）

7 「13歳のハローワーク」公式サイトにおける「漫画家」の項目を参照。http://www.13hw.com/job/02_02_03.html , last access 2010/8/1

雑賀.indd 90 2010/09/18 12:16:29