

漫画研究への扉

日下, 翠
九州大学大学院比較社会文化研究院

南雲, 大悟
國學院大学・二松学舎大学・日本大学非常勤講師

アンカー, ジラジランチャイ
九州大学大学院比較社会文化学府博士課程

佐島, 顕子
福岡女学院大学人文学部現代文化学科

他

<https://hdl.handle.net/2324/16791>

出版情報：日下翠教授中国文学・漫画学著作集成，2005-09-20. 梓書院
バージョン：
権利関係：

中国「新漫画」事情

Chinese "new cartoons" as a new cultural form.

日下 翠

はじめに

1. 「新漫画」とは何か —漫画は日本から伝わってきた
 2. 「漫画」は日本語である —中国漫画史
 3. 日本での「新漫画」 —漫画とマンガとまんが
 4. 「マンガ」とは何か？ 何故それは新しい文化だったのか
 5. 中国での葛藤 —旧派のまきかえし？
 6. 「マンガの文法」の発見
 7. 香港漫画について
—中国の漫画家は画家にコンプレックスを抱く
 8. マンガの文化的背景 —日本の子供文化の特徴
- おわりに —中国漫画発展のために

はじめに

「マンガ」は日本が生み出した新しい文化である。今や日本の漫画は世界に輸出され、大きな影響を与えるまでになっている。ところが、その生みの親の日本人自身はその本質を理解せず、ただ文化を輸出するだけであるというのは、やはり問題であろう。我々自身の手による漫画研究が、今必要とされているのではないだろうか。

日本漫画の「表現（文法）」は従来にない独自のものであった。日本漫画が伝わるにつれ、韓国、台湾ではそれに刺激されて自国の漫画文化を生み出したが、一番受け入れの遅れた中国でも、ようやく現在、中国人自身の手による漫画文化を発展させようと努力している最中である。こういった状況を踏まえ、日本漫画の各国への伝わり方を比較し、その違いを浮き上がらせることができれば、それは文化の差を考える有効な手段と言えるのではないだろうか。さらにまた、他国の漫画と比較することにより、日本漫画の特徴を明らかにすることも可能であろう。

現在中国では、日本生まれのストーリー漫画は「新漫画」と名付けられ、新しい文化として認識されており、それを意識的に学ぼうとする動きが出ている。中国の漫画の性質を探ることによって彼我の文化の違いを浮き彫りにし、文学研究に利用できれば、それは我々中国文学研究者にとっても、極めて興味深いことではないだろうか。

1. 「新漫画」とは何か 一漫画は日本から伝わってきた

先ず、「新漫画」についての中国での認識を見てみよう。次に中国漫画の専門家の意見を紹介しよう。中国では大手の「金虹公司」という漫

画会社に所属する劉璋氏は「漫画広角鏡」(『街覇Ⅲ』(許景作、青海人民出版社刊、1998年、第10巻所収))で、漫画とは何か、についてこう語る。

漫画は日本から中国に伝わってきた。日本の伝統的な意味での漫画とは、こっけいで笑いをさそう娯楽的な絵をさした。現在の漫画とは、伝統的な一コマや四コマの風刺漫画以外に主として新型漫画を指すのに使われる。

新型漫画は最初に中国に入ってきたときは、「卡通(カートン)画」と呼ばれた。日本で普通に通用している呼び名はコミックであり、アメリカではCartoonを用いている。新型漫画の本質とは、コマを単位とする絵であり、同時に画面を用いて作者の思想、感情、社会や人生に対する認識を表現するものである。その風格は以前の伝統を打ち破り、融通性と変化に富んだ形式を用いており、まるで映画のカット割りの脚本のようであった。新型漫画は映画のカットシーンの代わりに、直接画面で読者に情報をもたらす。であるからこそ、新型漫画の理想の境地を、映画感覚がある(映画のようだ)と言うのである。

劉氏は次に、中国漫画の現状をこう紹介する。

中国漫画は、決して日本、アメリカ、欧州のように発達した完全なものではない。なぜならその第一歩が、たいそう遅かったからである。八十年代になってようやく日本漫画が中国に伝わり、アメリカ式のカートゥーンもその後になってようやく中国読者の前に現れたのであった。これらの、いまだかつて見たことのない新奇なしろものに、中国の青少年たちはまるで魅入られたようになってしまった。まったく、これは何という、変化に富んだ、予想もつかぬ面白さであったことだろう!

まさしく魅入られてしまったために、多くの人がこの方面で自分も腕を試してみたいと思ったのであった。そう、悪いことではないだろう。中国人は技術というこの分野では、けっして他人にひけはとらないのだから。ただ、実際のところ、われわれの経験の積み重ねは充分で

はなかった。結果として、中国漫画の作者はずっと中、高、大学生を主としてきた。それからしばらくは同人誌の形式をとり、ようやく『画書大王』の出現へと至るわけである。

一九九三年以前は、中国漫画の一つの断絶の時代と言えるであろう。その年、中国で最初の月刊漫画雑誌として『画書大王』が出版されたのである。それは中国漫画の空白を埋めるに等しいものであった。『画書大王』の出現は国内読者を熱狂させ、彼らは走って行って互いに知らせあい、「われわれは中国人自身の漫画を読めるようになった！」と口々に言い合ったものである。そうして雑誌上に作品を連載した阿恒、顔開、鄭旭昇、陳翔などの人々は、最初の中国新型漫画をささえる主力となったのであった。

同様に一九九三年に、金虹製作組が四川で成立して、中国初の漫画会社となり、のちに深圳に根をおろすことになる。

簡単ではあるが、中国の青年たちが日本漫画を見てその面白さにショックを受け、魅入られたようになって自分たちの手で漫画を画き始めたプロセスがよく分かる。一昔前の日本の読者が、手塚治虫とはじめて出会ったころの新鮮な感動を彷彿とさせるようで、あらためて漫画の魅力を再認識させらる。しかし中国では、段階を追っての発展ではなく、長い間の文化鎖国が解かれた後の外国漫画の一拳流入という特殊な事情があった。そのような状況下、量も質も圧倒的な差がついた中で、中国漫画人たちの追いつくための必死の努力がうかがえる。確かに劉氏のいうごとく、中国人は技術では決して人に遅れをとりはしない。絵の技術は数年で瞬く間に上達した。ただ、問題はストーリー作りが未熟なことで、これは今後の研究課題であろう。

なお、ここで一言断っておくが、先に述べた如く日本生まれのストーリー漫画を、劉氏は従来の漫画と区別して「新漫画」と呼んでいる。しかし、実際はこの呼び方も、中国全国で統一されたものではない。これ以外にも何種類か「卡通画・故事漫画・新連環画」などの言い方が通用し

ており、いわば文化流入の過渡期における混乱状態にあるとも言えるのである。

また、「卡通」という言葉には、漫画、アニメ、両方の意味が含まれており、どちらかはっきりさせたい時など、ややこしいようである。そのため、中国の漫画関係者の中には「漫画について、皆で意見を述べ合っではっきりした定義を決め、用語を統一すべきだ」と主張するむきもあるが、今の所全国的にまとまった動きはできておらず、当分は何種類かの言い方が併用される状態が続いて行くであろう。

2. 「漫画」は日本語である — 中国漫画史

ここで肝心の「漫画」という語について考えてみよう。そもそも「漫画」という言葉は中国語ではなく日本語であった。これについて、畢克官氏は著書『中国漫画史話』で次のように述べている。

上述したように、中国の古代には“漫画”という呼称は存在しなかった。漫画が飛躍的に発展した清代末期、民国初期においてさえも、まだこの呼称はなかった。では、何時からわが国に“漫画”という呼称が現れたのか。それは一九二五年のことである。…こうしたいきさつで、豊子愷の作品は『文学週報』に連載され、“漫画”と名付けられた。豊子愷は後に当時を回顧して、“漫画”の二字はたしかに私の絵に初めて使われたものである。それは私自身が付けたのではなく、編者がこれを『子愷漫画』と名付けたのである」と述べている。この名付け親こそ、編集長鄭振鐸であり、それは一九二五年五月のことであった。…“漫画”という呼称が最も早く使われたのは日本においてである。日本の徳川時代、葛飾北斎を中心とする八大漫画家が“随意画”という意味で、この呼称を用いたのが始まりといわれている。それ以来、日本ではずっとこの呼称が用いられていた。したがって、“漫画”という呼称が中

国で用いられるようになったのは、日本の影響によるものであるということはあることである。(『中国漫画史話』畢克官著、落合茂訳 筑摩書房1984年、86頁)

ここで使われている「漫画」という言葉は、勿論「新漫画」ではなく「旧漫画」の意味である。本来の漫画、即ち滑稽や風刺を表す1コマ漫画や4コマ漫画は、中国では民国以来、新聞漫画などでもかなりの発展をみていた。物語性のあるものでは、張樂平の『三毛流浪記』などの名作も出ていたくらいである。ただ、漫画家の数は多くはなく、本当に子供向けといえるものは皆無の状態であった。逆にいえば、張樂平の名が今なお高いということは、その後の人材の少なさの証明にもなるだろう。そう言う意味では張樂平の栄光は、そのまま中国漫画界の不幸とも言えるのである。

このような、児童向けの質の良い娯楽作品不毛の状況の最中、八十年代になって日本のアニメや「新漫画」が輸入されたわけである。『ドラえもん』や『アトム』、『ドラゴンボール』、『セーラームーン』といった子供の夢や憧れを誘う作品が国内に溢れたとき、中国にはそれに太刀打ちできる文化は皆無であった。大人も子供も夢中になったのは無理も無い。圧倒的な外国文化輸入状況が続いた後、ようやく国家規模のプロジェクトで、中国産のアニメや新漫画の創作に力を入れる動きが出てきた。それは90年代の半ばであった。

この間の事情について「人民日報」はこう語る。

九四年末から、中国政府は海賊版の摘発に乗り出す。暴力やポルノまんがが子供の心身に悪影響を与えているという親たちの訴えにこたえたもので、私もある中学生から「友達がよくないまんがをよんでいる」という話を聞いたことがある。まんがの海賊版は社会に「まんがは低級なもの」という誤解を与える恐れもあり、国は外国まんがの受け入

れに厳しい措置をとるようになったのだ。

国は続いて九五年、「五・一五・五」まんが出版プロジェクトの実施を打ち出した。五つのまんが出版センターを設立し、一五編の長編まんがを出版し、五冊のまんが雑誌を発行するというプランで、自らの民族まんがを振興させようという意思を国として表示したものだ。まもなく、中国オリジナルのまんがを掲載する『北京卡通』『中国卡通』『少年漫画』『漫画大王』『卡通先鋒』の五誌が創刊された（『人民日報』2000年6月号「特集」『中国舞台に「まんが三国志」』）

ここでは漫画のほかに、アニメ映画『宝蓮灯』の紹介がなされている。『中国舞台に「まんが三国志」』とは、中国を舞台に日本・アメリカ・中国の三カ国が、漫画、アニメでしのぎを削るという内容であるが、これは正直言ってやや苦しい。日本・アメリカと対抗するには中国はまだまだ力不足といった感は否めない。とはいえ、短期間の進歩は目覚ましいものがあり、解放前の上海では長編アニメ『鉄扇公主』などのすぐれたアニメを生み出していた実績もある。国が強力にバックアップしていることではあり、これからの発展が期待されるであろう。

3. 日本での「新漫画」—漫画とマンガとまんが

さて、ここで中国のことはひとまず置いて、「新漫画」の生みの親、日本での状況を眺めてみよう。中国での「新漫画」の呼び方には数種類あり、定まっていないことは先に述べた。では一体、日本では「新漫画」はどのように呼ばれているのであろうか？

結論を先に言うと、「新漫画」への特別な呼称は日本には無い。そもそも日本人自体に、自分たちの生み出した「マンガ」が、従来の「漫画」とは異なる独自の文化であったという認識がない以上、それへの特別な

呼称があるはずがないではないか。「新漫画」という中国語への訳語が「日本生まれのストーリー漫画」という言葉しかないのが現実である。その認識の遅れのほどが知れるであろう。多くは文化の逆輸入で、外国の評価を知ってようやく日本漫画の値打ちがわかってきたというのが（一部の漫画好きを除く）日本の現状なのである。マスコミでも、「漫画」と「まんが」と「マンガ」という表記が入り乱れており、統一されてはいない。

ただ、以前から、新漫画を旧来のものと区別して、べつの言い方をしようとする人々は存在していた。彼らは日本生まれの新しいストーリー漫画を、従来の漫画と区別するために「マンガ」というカタカナ表記を用いたのである。これは手塚治虫の著作『ぼくはマンガ家』（毎日新聞社刊、1969年）によるものと思われる。この著書で手塚治虫は自分のことを「マンガ家」と称している。これ以後手塚の創造した新しいストーリー漫画を、従来の漫画と区別して「マンガ」と表記するやり方が次第に増えてきたようである。

例えば石ノ森章太郎はこういう。「日本の“漫画”が“マンガ”に変わってしまったのは、手塚治虫という不世出の天才が出現したからだ。面白おかしいだけでなく、人生の悲喜劇を奥行きのあるストーリーで表現するメディアに変えたからである」（石ノ森章太郎、『マンガの心』手塚治虫著、光文社、1994年、カバー中の言葉より）

こういった、彼のような考えの人々は意識的に「マンガ」という表記法を使うが、しかしその表記のやり方は、まだ社会全体の理解とはなっていない。マスコミも含め、一般にはその意味の違いは理解されておらず、表記も一定の法則があるわけではなく（石ノ森章太郎はその後「萬画」という言葉を提唱したが、これはあまり支持されなかった）、今なお混乱状態が続いているのが現状である。

例えば「漫画のなかでもマンガの誕生と発達は日本独自のものである

が、それは決して戦後手塚治虫が突然生み出したものというわけではない。戦前の漫画の中には、後のマンガの表現に影響を与えた表現がすでに存在していた。マンガの発達はそんな漫画文化の基礎の上に花開いたものである」という文を書いたとして、その意味が大方の人に理解されるとは思えない。

また、カタカナ表記をすることにも問題がある。メディアにも貴賤があり、カタカナ表記は現在の日本語では外国語を意味するか、正式ではない別の意味を付加するときに用いられる。それゆえ、「マンガ」と書くと、価値を下げているような嫌な感じがあり、使うのが躊躇される。しかし、「日本生まれのストーリー漫画」という特殊な意味を表したいときは、それを使うほうが便利ではある。

そのため、この文章でも普通は「漫画」と書き、特に「ストーリー漫画」・「日本漫画」という意味で使う際は「マンガ」という表記を使っていることをお断りしておく。

4. 「マンガ」とは何か？ 何故それは新しい文化だったのか

では一体、手塚治虫の生んだ「マンガ」は何が新しかったのだろう。どこが従来のものと異なっていたのだろう。それは単に長いとか、ストーリーがあるといった形式の差によるものではなかった。もっと根本的な「表現」（文法）の差があったのである。

従来のアメリカン・コミックなどは、絵に説明文を付けたようなものであった。つまり、絵本的一种で、動きはなく、せりふや説明も一コマに対応する文が長い。読者はその絵の説明を読むため、一コマを読むのに時間がかかり、軽快なスピード感は生まれにくい。

それに引き換え、「マンガ」は一コマの説明やせりふが少なく、絵に動

きがあって書き込みが少ない。そのため、一コマにかける時間は少なく、スピーディーに読める。つまり、絵とコマ割りでストーリーを流れるように読んでゆく、動きと音のある物語、文字通りのムービーであった。

これは、喩えるならば、スナップ写真と映画のようなものであろう。手塚治虫のマンガは、よく映画に例えられるが、まさしくそれは、写真が動き出して映画となったのと同様の、新しい芸術の誕生であった。だが、当時それに気づいた人はいなかった。もしも誰か、手塚治虫が出た時にその新しさに気づき、「新漫画」とでも名づけていたならば、マンガはもっと早くその価値を認められ、社会的地位を得られたかもしれない。しかし、残念ながら誰もその違いを深く考えようとはしなかった。いまだにアメリカン・コミックとの違いも、よく分からない人が大半である。中には日本漫画よりアメリカン・コミックの方が絵が美しいと（見当はずれの）批評をする者もいるほどである。

「マンガ」は決して絵の美しさを追求したものではなかった。それは「絵文字で書かれた物語」と言うべきものであり、美術とは本質的に異なる。むろん、漫画の生命が絵にあることは言うまでもない。手塚治虫の絵は美しかった。その美しさと魅力が読者の心をとらえたことは誰しも認めるところであろう。しかしそれは美術とは別の魅力である。美術館に飾られることは、決して漫画の名誉ではない。単なる飾りではなく、読者に感動を与え何度も繰り返し読まれて行く精神の娯楽であることこそが、漫画の値打ちではないだろうか。

繰り返して言うが「マンガ」は従来の漫画とは異なる表現であった。その表現（文法）の差は、もっと詳しく論じられるべきだろう。

しかし、その違いを、読者は敏感に感じ取った。理屈ではなく、実感としてその面白さを感じ取り、魅了された読者は、自分もこのようなものを書いてみたいと切実に望んだのである。手塚の子供たちの誕生であ

った。

その、手塚の子供たちの中には石ノ森章太郎や藤子不二雄、赤塚不二夫といった、手塚にあこがれ、その後が続いていった多くの漫画家たちが含まれていた。これら多数の読者がのちの漫画王国日本を築く基になったのである。

その新しい「漫画の文法」の出現が当時の読者に与えた驚きとショックを、藤子不二雄はこう語る。

忘れもしない昭和二十二年、中学二年生の僕は『新宝島』という一冊の漫画の単行本を見た。表紙にローマ字のPをシャツの胸につけた少年と小犬が宝の箱を開けていて、岩陰からはドクロマークの海賊帽をつけた海賊が、ピストルを持って、それをうかがっている漫画が描かれ、冒険漫画物語『新宝島』という日本語のタイトルの上に、「SINTAKARAJIMA」とローマ字で書かれているのが実にカッコヨカッタ！原作・構成酒井七馬、作画手塚治虫とある。〈手塚治虫…治虫。不思議な名前だなあ〉と僕はこの時思った。今にして思えば、この本をてにしたことによって、僕の運命は決まったのだ。…こんな漫画見たことない。二ページ、ただ車が走っているだけ。それなのに何故こんなに興奮させられるのだろうか。まるで僕自身、この車に乗って、波止場へ向かって疾走しているような生理的快感を覚える。

これは確かに紙に印刷された止まった漫画なのに、この車はすごいスピードで走っているじゃないか。まるで映画をみているみたい！！

そうだ、これは映画だ。紙に描かれた映画だ。いや！まてよ。やっぱりこれは映画じゃない。それじゃ、一体これはナンダ！！

この定価六十円也、190ページ、育英出版発行の長編漫画『新宝島』こそ、戦後の少年漫画を造った革命的漫画単行本だったのだ。（『二人で少年漫画ばかり描いてきた』藤子不二雄、文春文庫、1980年22頁）。

初めて手塚作品の漫画を見、その新しい「文法」に驚いたようすが伺える。いまなら藤子不二雄の「一体これはナンダ！」という疑問にこう

答えることができるだろう。「これは『新漫画』だ。映画のような、動きと音のでる新しい漫画なのだ」と。だが、その時は誰も答えてくれる人はいなかった。ただ、藤子不二雄を含め、その面白さに魅了された多くの人が「新漫画」を描こうと志したのであった。

手塚漫画の魅力は、当然ながらその表現（絵と文法）にだけあったのではない。その魅力はなによりも、才能と高い教養のある作家が本気で取り組んだ、深い内容にあった。従来の子供用作品には無かった、悲劇も含む壮大なドラマは子供の心に強い感動を与え、単純な善悪の構図とは異なる、悪人の心理までも描いた作品は、年齢の高い読者層の心も掴んだのであった。後に大学生が漫画を読むと驚かれた下地は、やはり手塚作品から始まったと言えるだろう。

なお、戦後まもなく、社会的にも大きなヒットを生み出した絵物語作家山川惣治の『少年王者』、『少年ケニア』なども面白さでは群を抜いていたが、表現の新しさでは手塚マンガの敵ではなく、後継者もないままに絵物語はすたれてゆく。それが敗れた原因はやはり、スピードと表現の新しさで「マンガ」が遥かに優れていたからであろう。

5. 中国での葛藤 —旧派のまきかえし？

では、中国では外国文化である「マンガ」の流行は、旧漫画派からどのように見られているのであろうか。ここに一つの興味深い例がある。中国で最近出された『老漫画』（山東画報出版社、1998年）という本である。20年以上前の「古い」風刺漫画や、四コマ漫画を集めたものであるが、ここに使われた『老漫画』という語は耳慣れず、些か奇妙に聞こえる。しかし、この語の一方に「新漫画」という語をおくとバランスが取れるだろう。中国文化を理解する一つの方法に「対の思想」という考

え方があるが、中国では、あることがらの表に現れぬ意味を探るのに、それとは逆の、或いは対の概念を探るのは常識といってよい。「老漫画」という聞きなれぬ語に「新漫画」に対する旧派の対抗心を見て取るのはさして不自然ではないであろう。或いはこの『老漫画』の出版も、「わが国固有の文化を忘れるな」という、「新漫画」派に対する「老漫画」派の巻き返し運動との、穿った見方もできそうである。確かにこの内容を見ても面白い漫画が多く、忘れ去られるには惜しいものが沢山ある。こうした形での漫画文化の総括は時代の要求と言えるのかもしれない。ともあれこうした「老」字のつく本の出版を見ても、中国では漫画に関しては、時代の歯車は明らかに一つ動いたと言えそうである。

では、中国の読者の目には「連環画」と「新漫画」の違いはどのように映っているのだろうか。ここで中国人自身に「新漫画」の魅力を語ってもらうことにしよう。上海の漫画雑誌『卡通王』の巻頭論文の一つ（漫稚芹『卡通王』上海電視台出版 一九九八年、5月号）は「新漫画」の魅力をこう分析する。

新漫画はなぜ伝統的な連環画とくらべ、よりいっそう人を引きつけるのだろうか。それは新漫画が、美術と感覚芸術が一体となって（特に「オト」）融合し、抽象的で深遠なものを通俗的で分かりやすいものに変え、読者を作者の内心世界へと引き付け、対話させることができるからである。そしてこの読者を導く形のない手こそが、新漫画の「音声」なのである。

そういうと、きっこう尋ねる人がいるにちがいない。「漫画はテレビドラマとは違う。筆で表現したものにどうして音声があるのか」と。まさにこれこそが新漫画の重要な特徴なのである。「音」は新漫画に、テレビドラマ以上の特殊な優越性をもたせ、新漫画を「かばんの中のテレビドラマ」とでも言うべきものへと変えたのである

ここには、新しい文化としての「新漫画」への理解と賞賛が見られる。

その表現の新しさを「かばんの中のテレビドラマ」と表現し、その長所を「音」にあるという指摘は的を射ている。確かに漫稚芹氏の言うとおり、漫画の中のオノマトペや内心の思いを表すせりふは、ドラマ以上に登場人物の気持ちを表すことができる。さらに「ギクッ」や「ヒヤリ」、「ドキドキ」などの表態の言葉は、ドラマの演技で表すことは難しい。このような動きと音声は伝統的な連環画には無理であった。中国の若者が「かばんの中のテレビドラマ」である「新漫画」に夢中になったのも無理はないであろう。

6. 「マンガの文法」の発見

では一体、日本漫画の表現はどこがどのように従来の漫画と違っていたのだろうか。

日本マンガの表現の特徴を「マンガの文法」という言葉で、具体的に取り上げ、分析したのは夏目房之介であった。それ以前からも表現論はあったが、「マンガの文法」と言う言葉で、日本マンガの特徴を言い表してくれたおかげで、一般の人々にも問題のありかが明確になったことは事実である。これは「マンガの文法の発見」とでも言うべき事件であった。これにより、ようやく専門家以外の者にも、日本マンガが他の漫画とは違う表現、違う言語を使っていることが明確になり、「文法が違う」ということが、日本漫画の特徴を言い表す（まことに便利な）言葉として定着することになったのである。

なお、中国では雑誌『少年漫画』などに「漫画の描き方講座」（「漫画言語研究」）が連載されており、線やコマ割り、吹きだしなどの「日本漫画の文法」が紹介され、漫画家志望者への啓蒙書となっている。このような知的な分析による理論的学習法は、夏目房之介らの先行研究が無け

れば生まれなかったであろう。

夏目房之介は著書の中で「マンガ」の文法を分析し、説明している。ここで彼の言うマンガの定義を引用しよう。

以前触れたように、現在マンガとよばれる表現は、大雑把に絵・コマ・言葉の三つの要素で成り立っています。絵はさきほどもいったように、記号的な約束事の体系とみなせますし、言葉は本来そうです。コマもまた、のちの章でお話するように、ある法則をもって機能します。もちろん、これらは相互に関連し、また各々の中間領域の表現要素をもっています。

たとえば、様々な形をもつ吹きだしは、絵であると同時に、言葉の意味を修飾する役割をもっています。つまり、絵と言葉の中間領域に近いといえる。オノマトペ（擬音・擬態語など。第八章参照）は、しばしば音的な喩えのイメージを手描きの線で与えられ、爆発なら爆発を連想する形、静寂なら静かな形に描かれます〔図6-13〕あきらかに言葉でありながら、絵としても描かれ、機能している。つまり、言葉と絵の中間領域にあるわけです。

また、コマは目に見えるものとしては枠線ですが、マンガを時間的・空間的に分節する抽象的な機能です。言語における構文のようなものといってもいいでしょう。するとマンガは絵の記号的な働きと、言葉の働き、コマの構文で成り立っていることになります。（『マンガはなぜ面白いのか—その表現と文法』、NHKライブラリー、1997年）

かれの定義によると、マンガはコマと画面とせりふの三位一体の総合芸術である。アメリカン・コミックや、その影響を受けた香港漫画などとは表現と文法が違うのである。

7. 香港漫画について

—中国の漫画家は画家にコンプレックスを抱く

ここで香港漫画を見てみよう。初代香港漫画の皇帝黄玉郎を中心とする香港漫画は、アメリカン・コミックの影響を強く受けている。日本のように絵を見ただけで誰の作品だと分かる作者は少なく、時には作品によって自由に作風を変えたりもする。彼らの多くは作家というよりは職人であり、創作も、一コマずつ別の人が描き、あとで合わせて一ページにするという分業製作もする。「マンガ」のように、1ページ全体の文法で作品（絵文字で書いた物語）を描く日本では、考えられないことであるが、香港漫画は要するに商品であり、コマを切り張りして創った絵本なのである。驚くほど細かく余白の少ない書き込みや多すぎる説明文も、一コマに情報量を多く盛り込むためであれば、何も不思議はない。なお、香港漫画の作者の致命的な欠点を挙げるならば、ストーリーが上手く作れないことである。これは無理も無いことで、そもそも近代文学の成熟のみられなかった香港で、近代文学を絵文字で書いたような「作品」を創れと言うほうが無理なのであろう。もっともこれは今後、優秀な原作者と組むなどのチーム作りをプロデュースすることで解決できる問題であろうが。

ここで日本漫画と香港漫画の特徴をまとめてみよう。

日本の「マンガ」は「絵文字」で「新小説」を描いた、作者の思想の入った作品であり、文学に近い。

香港の漫画はアメリカン・コミックの表現で描いた、集団の分業で創る商品であり、美術に近い。内容は武侠小説などの「旧小説」が多い。

無論、香港漫画も黄玉郎風のものばかりではない。中には日本漫画の影響を受けた司徒劍橋（『六道天書』がヒットしている）のような作家もいるが、やはり黄玉郎の影響を受けたものが大部分である。黄玉郎は香港漫画を企業化し、ビジネスとして成功させた功労者であった。今日の香港漫画のスタイルは彼が作り上げたもので、その功績は称えるべきであろうが、同時に影響が強すぎて他の作家たちの方向も決定してしまったことは、功罪のうちの「罪」といえるかもしれない。

それでは、香港漫画家たちの職業人としての意識はどのようなのだろうか。彼らは、自分の漫画家としての職業にどのような意識を持っているのだろうか。かつて日本の漫画家が文学へのコンプレックスを持ったように、活字へのコンプレックスを持っているのであろうか。

それについて、ここで興味深い例を挙げよう。馮志明作『上帝の手』（青海人民出版社、1998年）である。なお、馮志明は『刀笑劍』などの作品では黄玉郎風の絵であるが、この作品では荒木比呂彦の『ジョジョの奇妙な冒険』風になっている。「新漫画」風の現代サスペンスものを描こうとした意欲作といえよう。

この物語の中で、敵役の画家の「世治」と、主人公である漫画家の「徳叔」が戦いながら互いに非難しあうシーンがある。

世治：「徳叔！下等な漫画家、おまえは結局ただの凡庸で下等な漫画家にすぎない。それにひきかえ、おれは、第一等の芸術界の巨匠なのだ！」「おれとお前の作品は天と地ほどに違うのだ、お前がどうしておれにかなうものか！」「世の人はただ崇高な芸術しか認めない、おれの勝利は当然だ、人々は歓呼の叫びをあげるだけだ！」

徳叔：「世治、芸術の価値は表現の意識形態で決まるものじゃないぞ、自分を過大評価するのはやめろ！」

世治：「徳叔、つべこべ言うのはやめろ、世間の人は皆おれを支持す

るだろう。おれの力は絶対にお前よりも強いのだ！今日お前には、ただ死があるだけだ！」

しかし、この議論はおかしい。ここは何も芸術の形態うんぬんの話をするべき場面ではない。本来は「愛がこの世を救うのか、憎しみが悪を滅ぼすのか」の議論をするべきシーンであって、画家と漫画家の高低を論ずべき所ではないのである。ここは、作品としては明らかに破綻しているといえよう。「下等な漫画家」とのせりふに、思わず作者がむきになって反論し、肉声が出たものであろうか。ここを読んで大笑いしながら、私はこう確信を持つに至った—「中国の漫画家は画家にコンプレックスを抱く」と。

8. マンガの文化的背景 — 日本の子供文化の特徴

最後に日本で何故このように漫画文化が発達したのか、その文化的背景を考えてみよう。

日本では早くから子供文化が発達していた。室町時代にはすでに御伽草子があり、江戸時代には黄表紙、草双紙があり、明治時代には「赤い鳥」運動のあった日本には、もともと子供には子供向きの本を与えるべきだと言う文化があったのである。これはアジアでも特殊な文化と言えるだろう。また、子供に使うお金が有った（中産階級の発達がすでに江戸時代にはあった）ということも、漫画文化を支えた大きな原因であった。現在の青少年が自分のこづかいで漫画を買うのも、青少年漫画の発達した理由であるが、経済的理由以外にも、社会的な要因や文化の差による漫画文化の発達も考えるべきであろう。

その社会的根底をささえたのは、子供を大事にしたやさしい母系社会

であった。それが子供文化を発達させたのではないだろうか。特に、戦前から少年少女向けの雑誌があったということは特筆すべきであろう。

なお、漫画が子供文化から大人の文化へと発達したのは、大人の鑑賞に堪える優れた漫画が出てきたため、読者が成長しても漫画を「卒業」せずに読み続けたからであるが、それは出版社の作戦勝ちという面もあるかもしれない。なにより、漫画が読まれるのは、それが手間の掛らぬ手取り早い娯楽（気晴らし用の、暴力とセックスを描いた漫画もずいぶん多い）であるからだが、しかし、その場限りで読み捨て、忘れ去るにはあまりに惜しい多くの傑作がでたのも事実である。漫画はこうして読者を掴んで手放さず、数十年にわたって読者を魅了し続け、大人の文化へと成長をとげたわけである。

ここで強調しておきたいことは、日本漫画がここまで発展したのは様々な要因の組み合わせによるものであったということである。手塚治虫一人のおかげというわけではない。もちろんこの「漫画の神」の出現が無ければ、ここまでの繁栄は無かったに違いない。しかし万一、手塚治虫が日本以外の国にうまれたとしたら、彼が才能をフルに発揮し、その国が漫画大国になったかどうかは疑問であろう。

次に、考えられる日本漫画発展の要因を、幾つか挙げてみよう。

①平安、室町からの御伽草子を始めとする物語文学の発展（一千年前に女が小説を書いた不思議な国）。

②ひらがな、カタカナによる口語文学の発展（表音文字の発明による読者層の拡大）。

③御伽草子を始めとする、子供用の読み物文化の発展。

④江戸時代の黄表紙、草双紙といった、挿絵入り出版物の進歩。

⑤子供に本を買い与えることのできる中間市民層の発達（経済的要因）。

⑥明治期からの、子ども向け雑誌の発達（「少年倶楽部」「少女倶楽部」などの出版文化の成熟）。

⑦戦後手塚治虫が現れ、すぐれたストーリー漫画を発表し続けたこと（神の出現）。

⑧石ノ森章太郎、藤子不二雄、萩尾望都ら、程度の高い作家が数多く出現したこと。及びそれを支えた読者の存在。

これ以外にもあるかもしれないが、少なくともこれらの条件を満たした国は日本以外にはなかったわけである。まことに、日本が漫画大国になったのは、これらの要因の組み合わせさせた奇跡の結果と言えるだろう。

おわりに —中国漫画発展のために

二十世紀も終わり、小説の世紀は過ぎて行こうとしている。中国ではついに近代文学の成熟は見られなかった。ここでその理由を考えることも無意味ではないだろう。

伊藤整は小説発生の条件は次の三つだと言う。

- 1、市民社会の成熟
- 2、個（我）の自覚
- 3、口語の確立

中国ではこれらの条件は整わなかった。口語の発達も（方言文学は発達しなかった）なかなか難しかった。さらに四十年間の社会主義政権のもと、自由な創作は不可能であった。要するに、近代文学の発達は極めて難しい状況下にあったわけである。

では、近代文学ならぬ「中国新漫画」は、これから発達するのであるうか。

桑原武夫は日本文化を三層に分類し、

- 1、西洋の影響下に近代化した意識の層
 - 2、その下の封建的・儒教的な日本文化の層
 - 3、三層—さらに下の、どろどろしたシャーマニズム的地層とした。
- そして中里介山の「大菩薩峠」の凄さは、一、二層はもとより、第三層からも多くを吸い上げているところにある、といった。

小説でいえば、1は夏目漱石を代表とする近代文学、2は吉川英治、柴田錬三郎らの時代小説、3は泉鏡花らの怪奇小説、となるだろう。

次にこの分類をもとにして、中国漫画の行方を占ってみよう。

1の分野が発展するのが一番望ましいが、これは今すぐには難しいであろう。近代小説が未発達であったというのも、その根底には、フィクションに重きをおかないという文学的伝統が重くのしかかっているからである。そうである以上、漫画といえども、近代的な物語が発達するにはハンディがある。これは、もうしばらく先の将来に期待するしかないと思われる。

2の分野は一番有望である。歴史小説や武俠小説がそれにあたるが、金庸、古龍などの原作をもとに、優れた技術で描き上げた作品が数多く出てくれば、人気ができることは間違い無い。いや、すでに香港の李志清が絵を描いている『射雕英雄伝』（金庸原作）などはかなりの読者を得ており、ゲーム化もされると言う。大陸でも、国画（中国画）の上手な漫画家を養成し、こういったものをどんどん描かせれば、優れた漫画作品ができるのは間違いないだろう。

3の分野も非常に有望である。中国には『聊齋志異』や『搜神記』などの怪異ものが豊富にあり、題材も無数にある為かなり期待できる分野と

いえよう。大陸漫画の第一人者とでもいうべき胡蓉が『聊齋志異』を元にした『白秋練』で成功を収めたことから、それがわかる。このような分野を開発するように新人漫画家に指導するのも、大陸の漫画事業にかかわるものの役目であろう。

また、日本漫画の文法を使わず、香港漫画の文法でもって、絵本のような作品を作ることも考えてよいだろう。さらに、詩を絵と絡ませ、中国画の手法を使って描いた画集のようなものを発行するのもよいかもしれない。中国人が絵を描くことが得意なのであれば、その長所を生かす表現を目指すべきであろう。

このように自らの得手不得手を知り、原作と作画を上手にプロデュースすれば、中国には遠からずすぐれた漫画作品がぞくぞくと現れるに違いない。ただ、ここで重要なことは、文化とは決して上からの押し付けで発展するものではないということである。

漫画の発展には幾つかの条件がある。すぐれた作家が必要なことは勿論だが、それを育てる読者も、企画をたてる出版社も必要である。社会が豊かになり、市民社会が成熟し、子供が大事にされ、そのための質の良い大衆文化が栄える。そのような社会が実現したとき、中国の漫画文化は大きく発展し、国際社会に向かって羽ばたくことができるであろう。