

日本漫画研究序説

日下, 翠
九州大学比較社会文化研究院 : 教授

<https://hdl.handle.net/2324/16794>

出版情報 : 韓日言語文化研究. 2 (1), pp.83-98, 2001-09. 韓日言語文化研究会
バージョン :
権利関係 :

日本漫画研究序説

九州大学大学院比較社会文化研究院教授 日下翠

1、はじめに

今日では日本のマンガは世界中に輸出されている。欧米で「MANGA」といえば日本マンガのことを意味するようになった。かつてはよく留学生に「どうして日本人は大人もマンガを読むのですか」と聞かれたものだったが、今では韓国、台湾の留学生などに「わたしも日本のマンガやアニメが好きで、よく見たものです」と言われるようになった。海外で日本マンガを読み、日本のテレビアニメを見て育った世代が留学に来る時代になったのである。

そのかわり彼らが聞くのが「どうして日本はこんなにマンガが盛んになったのですか」という質問だ。それには「日本には手塚治虫がいたからです」と答えることにしているが、そう言いながら内心「この答えは不親切だな。それだけではないんだけど、でもとても一言では言えないし…」とジレンマにかられたものだった。本気で答えようとするならば本格的に研究する必要がある。それを後回しにしてきたのはそれが容易なことではないからであった。重い腰を上げ、ようやくとりかかったのが二年前のことである。

まず日本漫画の基礎から始め、その研究ノートをまとめたのがこの文だが、「日本漫画研究序説」としたのはこれが初歩的な第一歩に過ぎないからである。なお、時間の制限があったため、北九州大学で行われた韓日フォーラムで発表したのは第七章「中国「新漫画」事情」を中心とする一部分であったことをお断りしておく。つたない文ではあるが、これが留学生たちの質問への何らかの答えになれば幸いである。

2、「漫画」と「マンガ」の違い

日本では最近、漫画を「マンガ」とカタカナで表記する方法が定着してきている。しかし、この2つの区別をきちんと説明できる人はまだ少数派であろう。この二つはどう違うのか、まずその違いから考えてみよう。

ストーリー漫画を「マンガ」と表記する人が現われたのは、手塚治虫が自叙伝『ぼくはマンガ家』を書いてからである。彼はこの本の中で、自分は従来の漫画家たちとは違うとのメッセージを込め、「ぼくはマンガ家です」と誇りを持って宣言した。これ以降彼の創造した新しいストーリー漫画を、従来の（一コマ漫画や四コマ漫画といった）古い漫画と区別するために「マンガ」とカタカナで表記する人々が現れ始めた。

たとえば石ノ森章太郎はこう言う。

「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はなく、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

彼がここで述べるごとく、「マンガ」は手塚治虫が生み出した新しいメディアであり、「漫画」とは異なる—これが「マンガ」と表記する人々の主張であった。しかし、この区別はまだ社会の一般認識にはなっていない。日本人自身に、自分たちの生み出した「マンガ」が新しい文化であるとの自覚が欠けていたからであった。

しかし、ようやく最近「マンガ」の表現について研究した書物も出版されはじめた。表記の区別はさておき、「マンガ」が従来の漫画と違うメディアであることは、まもなく人々の常識となるだろう。

ここで再度確認しておこう。「マンガ」（手塚治虫が生み出したストーリー漫画）は日本が生み出した新しい文化である。それは従来の「漫画」とは異なるメディアであり、新しい芸術だったのである。

3、「マンガ」とは何か？

では「マンガ」とは一体何だったのだろうか。それはなぜ新しい文化であり、どこが従来の漫画と異なっていたのだろうか。

それについては、当時子供だった人の口から初めて手塚マンガに触れたときの感動を語ってもらうのが一番いいだろう。例えば、藤子不二雄は、手塚マンガを読んだときの驚きと興奮をこう記している。

「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子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』という日本字のタイトルの上に、SINTAKARAJIMA とローマ字で書かれているのが実にカッコヨクッ！…今にして思えば、この本を手にしたことによって、僕の運命は決まったのだ。

本文のページをめくって、僕は目のくらむような衝撃を感じた。

見開きの右ページの上に“冒険の海へ”という小見出しがあって、その下のコマに、鳥打帽を小意気にかぶった少年がオープンスポーツカーを右から左へ走らせている。

左ページは三段三コマにきってあって、一番上のコマでは、波止場と書かれた標識の前を車が手前から奥へ走っていく。二コマ目は右に海に見える道をこっちへ向かってバーンと車がクローズアップ。三コマ目は波止場でロングショット。画面右から左へ車はきしむように走っているが、運転していた少年はまさに車から飛び降りようとしているのだ。この間、セリフもなければ擬音も一切ない。それなのに僕は、ギャーン！！と唸るようなマシンの轟音を確かに聞き、スポーツカーのまきおこす砂塵に確かに咽んだのだ。

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。それなのになぜこんなに興奮させられるのだろうか。まるで僕自身、このスポーツカー

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感じる。

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

そうだ、これは映画だ。紙に描かれた映画だ。いや！待てよ。やっぱりこれは映画じゃない。それじゃ、いったいこれはナンダ！？

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）

ここに見られるのは、今まで見たことのない表現に出会った子供のすなおな驚きと興奮である。ここで藤子が言うごとく、『新宝島』は「マンガ」の誕生の記念碑とでもいうべき作品であった。だが、まだ読者の側に、これが新しいメディアであるとの認識はない。いや、新しいものであるとの認識は有っても、それがまだ言葉で表わされてはいない。なぜなら当時、それを表わす言葉はまだ生まれていなかったからである。今となっては手遅れだが、もし当時「これは新漫画だ。今までとは違う新しい漫画だ」と評価してくれる人がいれば、「マンガ」はもっと早く新しい文化として社会的地位を得ていたかも知れないのである。しかし、残念なことにそのような評論家は誰もいなかった。そして、その状態は今でもあまり変わっていないのである。今日でさえ、その特徴をはっきりと指摘できる人は少ないのだから。

だが、少なくとも現在の我々ならば、当時のまだ幼い藤子不二雄に向かってこう言ってやるのが可能だろう—「それは「マンガ」だ。今までの「漫画」とは異なる新しい表現なのだ」と。ただ、言葉に表わせる人はいなくとも、この新しさに気付き、その表現を支持し、自分もこのような作品を描いてみたいと思った読者は大勢いた。「手塚治虫の子供たち」の誕生である。彼らが素晴らしい作品を次々に発表していったことが、現在の「マンガ」文化発展の礎となったのであった。

4、「マンガの文法」の発見

マンガの表現（描き方）については、石ノ森章太郎著『マンガ家入門』（秋田書店 1965年）を始めとするいくつかの「入門書」が出ており、これまでも説明や分析はなされていた。また、草森紳一も『COM』誌上で「ストーリー漫画の文法論」（1968年3月号から10月号まで10回連載）という文法論の連載記事を書いてもいる。しかし、従来のそれらの多くはさほどの反響を呼びはしなかった（『マンガ家入門』は例外。これは漫画家を志す若者たちのバイブルとなった）。さらに言えば、それらを書いた研究者や評論家の大半は、まだ日本漫画の独自性をはっきりと認識してはいなかった。時代がまだそこまで追いついていなかったためである。

マンガが大きく発展していった七十年代から八十年代にかけて、海外でもマンガファンが増えていった。当初はテレビアニメからコミック本を読むようになったファンも多く、やがて九十年代になると海外の日本マンガファン（おた

く)はかなりの数に増えてゆく。その中には日本マンガの表現の特徴に注目する研究者もあらわれ始めた。『ニッポンマンガ論』(フレデリック L. ショット著 樋口あやこ訳 マール社 1998年)、『マンガ学』(スコット・マクラウド著 岡田斗司夫訳 美術出版社 1998年)などがそれである。日本人自身が海外のコミックと比べ、自分自身が生み出した「マンガ」の価値とその独自性によりやく気付き始めたのも同じ頃であった。

「マンガ」の特徴を「マンガの文法」としてとらえ、具体的な証拠を挙げて論理的に解き明かしたのは夏目房之介であった。彼は日本マンガの表現の特徴を「マンガの文法」という言葉で明確に言い表し、問題の解決に一步を踏み出した。彼はマンガの構造についてこう語る。

「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、コマは目にみ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』 夏目房之介著 NHKライブラリー 1997年 91頁)

マンガをこのように分析し、全体の構造をまとめた功績は高く評価できるだろう。

ここで日本マンガの文法について、いくつかの種類をまとめてみよう。

①コマとせりふ—構文にあたる。文の基礎。

- a) コマ割り：時間的、空間的な区切りを表す。分節、時間、空間を表す漫画の基本。文で言うところの構文にあたる。「間」を表現できる。
- b) コマ枠：コマの周囲。こわれたり、細くなったりする。黒く塗ると回想シーンを表すなど、様々なニュアンスを表わす。
- c) 言葉、せりふ：「吹きだし」で囲まれた「せりふ」以外にも、同じコマ内に、登場人物の内心の言葉や状況の説明まで表現することができる。また、オノマトペ(擬音)は音を表わす以外にも様々な形をとって表現され、絵の一部ともいえる。

② 線(漫画の原点。多用な意味を表す)。

線はその流れにより、色々な意味を表す：飛躍、高揚、喜び、膨張、勃起、陥没、鋭さ、苛立ち、回転、収束、展開等。

また、その線の印象から「吹きだし」も様々な形によってニュアンスが

異なる。

丸い円—普通の会話文。おだやか。

雲型—明るい場面。

鋭利な折れ線—攻撃的な心理。悲鳴、怒声。

波型—緊張、驚き、動揺。

多角形—セリフが堅い。授業、或いは外国語。

うに型（とげで囲まれている）—念話、神の声、内心の声。

- ③ 形喩（言語の一種。修飾語にあたる。単独でもある程度の意味をなす。漫画の符号—漫符）。

水滴：涙。鼻水、よだれ。汗（冷や汗—心理的緊張、焦り、動揺を示す。

怒り汗—過度の怒りを表す）。

泡：水中の空気、息を吐く。意識の混濁。夢心地。

光芒：星、光輝、価値あるものの光り輝くイメージ。

反射光：刃物、危険、心理的サスペンス。

血管：怒り。

- ④ 一般記号からの転用

ハート：愛、恋。破れたハート：失恋。

疑問符：疑問、不明。音符：音楽表現、楽しさ。

髑髏マーク：死亡、毒、絶望。

- ⑤ その他

背景、かけ網、スクリーントーンの文法。場面の雰囲気、服の色、物の材質感等を表す。

主人公がいきなり三頭身になる。顔がくずれる、記号化する、などのギャグ的表現。

これ以外にも細かいものを挙げればきりが無いが、マンガの読者はこういった文法表現を瞬時に読み取り、頭の中で情報処理をしているわけである。こうしてみるとマンガは、文字で書いたものよりも直接感覚に訴える分、文字表記の作品にはない面白さがある。マンガはメディアとして極めてすぐれたものなのだ。マンガが現在、文学を脅かすほどの発達を遂げたのも当然であろう。マンガにはマンガにしか表現できないものがある。そうである以上、マンガは一つの独立した芸術ジャンルになり得るのである。

さて、以上のことを踏まえ、ここでメディアとしてのマンガの特徴についてまとめてみよう。

「マンガ」とは、コマと画面とせりふが三位一体になった総合芸術である。日本マンガの特徴は、コマの多用による、展開が早くて映画感覚のあるストーリー作りにある。一コマあたりの時間の経過が短いため、テンポが速くてのめりこむような面白さが生まれる。

たとえばアメリカン・コミックのように彩色を施した上に絵の書き込みがくどい物は、マンガと比べると動きが遅く軽快感が薄れて見える。まるで絵に説明文を加えたようなもので、動きが遅く、一コマにおける時間の経過がはるかに長い。両者は別のものなのだ。

5、アメリカン・コミックとの違い

では次にマンガとアメリカン・コミックの違いについて考えてみよう。小野耕世はそれについて次のように述べている。

「物語マンガの伝統のない地域へはもちろん、その歴史のある国へも、日本のマンガがひろがっていきつつあるのはなぜだろうか。

もっとも単純に言えば、日本の物語マンガは、読みやすいからだ。思えば、とりわけ少年週刊誌が登場してからの六〇年代に、日本のマンガは世界一早く読めるマンガとして独自の発展をとげてきた。…そこで意識されるのは、例えば、一つの「場面」では一つの「時間」だけを描くといった方法だ。アメリカのコミックブックなどでは、一つの画面にいくつもの時間がつめこまれている場合がある。スパイダーマンが誰かと立ってはなしをしている。ふたりのあいだのやりとりが、いくつもの吹き出しによって、ひとつの画面のなかにある。日本のマンガの場合は、基本的には、一画面に一時間で進む。どちらが早く読めるかは明白だが、早く読めるかわりに画面（コマ）数は多くなる。それだけではなく、ことばのない沈黙の画面、間のとりかた、その呼吸も日本のマンガでは注意深く計量される。間を描くのにもコマが必要で、ページは増える。

「しかし、それだけではないんだ」と、ある有能なマンガ編集者が私に語った。「日本の人気のあるマンガというのはね、ひとつの画面のなかの人物の表情に、必ずそのセリフのひとつが、鋭く対応している。そのことに、最近、気がついた」

いま、ヨーロッパやアメリカのマンガ（MANGAという国際語は、いまでは日本の物語マンガだけを指すことばだ）のファンたちは、翻訳されたマンガだけでなく、原書である日本版のマンガも買って読んでいる。いわゆるマンガおたくたちはそうしているのだが、なぜことばがわからないのに日本のマンガに引き付けられるのだろうか—とその編集者は考えたのである。そして、その結論のひとつが、ひとつのコマのなかの人物のセリフの少なくともひとつが、その人物のその画面における表情と一致している—というものだった。彼はそれを〈画文一致〉と仮に名づけた。日本のマンガのなかでも、この画文一致が必ずしも鋭くなく、やや甘いものもあると、彼はいう。だが、この一致が鋭い作品は、ことばがわからなくても、ひきつけられる。目で主人公の感情が追える。」（『日本漫画が世界ですごい！』たちばな出版 1998年 「日本マンガの浸透が生みだす世界」小野耕世 87頁）

ここで述べられていることは、マンガの一コマ内での人物のせりふと表情が

一致していることへの驚きであるが、我々にとってはそうでないことの方がよほど驚きである。確かにこれは重要なポイントだろう。コマの多用により、映画のフィルムのコマを動かすように動きの出る日本マンガに比べ、アメリカン・コミックは絵をびっしりと描き込み、彩色を施す。映画というよりスライド写真に説明を付けたようなもので、絵本に近い。

日本マンガはそれと違ってコマごとの描きこみは少なく、空白や間が多い。そのため、コマをふっとばしながら読むスピードを上げてゆくことができる。まるで止まっていたフィルムが動き出したようなもので、文字通り映画（トーキー）である。また、頁数が多いため複雑でドラマティックなストーリー展開が可能となる。どちらが面白いかはいうまでもないだろう。世界でマンガが受け入れられてゆくには理由があるのだ。

「マンガ」とアメリカン・コミックは異なるメディアである。

そのことを「文法が違う」との言葉でいい表すことができるようになったことの意味は大きい。

小野耕世はさらに日本のマンガ家について、その前の章でこう述べる。

「忘れてはならないのは、日本の物語マンガの独自の発展は、その出版形態が、世界にも類がないことに負うところが大きい。ヨーロッパにおけるコミックスは、大版のページにカラー印刷が基本で、そのかわりページ数は少ない。単行本は絵本のような版型のハードカバーで多色刷りだ。そのことは、マンガ家に画力と、細部の緻密な描写を要求する。アメリカでもそうだが、コミックブックの分野で、ペインティングによる作品が増えている。ペンによる絵ではなく、はじめから筆による彩色の物語マンガなので、画力を要求する。日本のマンガの発展はめざましいとはいえ、ペインティングでコミックスを描ける力をもつ作者は多くないだろうし、それを出版する雑誌もないだろう。しかし、それでも日本のマンガは、海外に浸みこんでいく。（同書 86 頁）

ここで小野が述べているのは、日本マンガの特徴を理解しない、見当はずれの批判である。彼はマンガの長所（コマの多用で動きを出す）とコミックスの魅力（絵を重視する）との差を理解していないのである。

なお、日本マンガにも絵としてすばらしいものがあるのはいうまでもない。日本マンガ家の画力は決して低くない。現に絵としての価値を評価され、最近美術館などで漫画の展示会が催されることも増えてきている。しかし、これをもって漫画の地位向上と見るのには賛成できない。なぜなら、先ほども述べたとおり、マンガを優れた美術作品と見ることはその本質的な価値からはずれた評価であるからだ。

フランスでは漫画はアートとみなされ、その絵も実にすばらしい。さらに、本の値段が相当高い為、買う階層にも差があり、そのことも漫画の地位向上に役立っているという（フランスでは芸術は値が高くて当然なのだ）。それにひきかえ、日本のマンガは値が安い。そのためマンガは一段下等な非芸術品とみ

なされるという。メディアの違いが認識されていない為であるが、それは我々にとっても、極めて残念なことではないだろうか。

もちろん、日本マンガのすべての作品が優れている訳ではないし、逆に優れたものだけが価値あるマンガではない。なんでもありのいいかげんさが、マンガの可能性を広げていることは確かだ。だが、マンガがすでに多くの優れた芸術作品を生み出していることも事実である。精神につながる感動の方がランクが高いとするならば、美術館に飾られることがマンガの名誉ではない。展覧会でマンガの原画を見て「何と美しい」と賞賛する観客の言葉を聞いた時、マンガを愛するものならば「頼むから、まず全作品を読んでくれ」と言いたくならないだろうか。マンガのすばらしさは何よりもその内容にあるのだから。

ここでもう一つ重要なことを述べておこう。手塚マンガの魅力は「マンガの文法」のせいばかりではない。その面白さは何よりも才能ある作家が本気で取り組んだ内容の高度さにあったのである。この点はもっと強調されてもよいだろう。なぜならば、完全に「マンガの文法」をマスターしたとしても、誰もが魅力ある作品を描けるとは限らないからである。

どれほど技術が上達しようと、肝心のストーリーが作れなければ、人を感動させる作品を描くことはできない。手塚治虫は優れた絵で感動的なドラマを描き上げることができた稀有の天才であった。

だが、天才といえども何も無いところから突然出てきたわけではない。手塚治虫が現われるに至ったその背景にも、我々は目を向ける必要があるだろう。

6、マンガの歴史—大阪赤本漫画と手塚治虫

マンガの起源を、平安時代の鳥羽僧正作「鳥獣戯画」に求めることは、今日では一種の常識といってよい。無論、両者が同じわけではないが、歴史の流れをたどれば、そこに行き着くことは確かである。

戦後生まれの「マンガ」も、戦前の「漫画」と深い関係にあるのはいうまでもない。手塚治虫もすべてを無から作り出したわけではないのだ。

手塚治虫が誕生し育っていったバックグラウンドについては、最近研究が行われるようになってきた。『誕生！手塚治虫』（霜月たかなか編 朝日ソノラマ 1998年）といった成果も出、手塚以前の戦前漫画についてもその実態が整理されつつある。

だが、それらの戦前漫画も、それ以前の絵本・読み物文化と無縁に生まれたわけではない。江戸時代の「草双紙」や「黄表紙」、また室町時代にまでさかのぼる「御伽ばなし」の系統、それ以前の物語りや絵巻物などにも目を向ける必要があるだろう。漫画文化は日本社会の中で、一本すじの通った歴史の流れを持っているのである。

江戸中期、大阪の版元によって刊行され、大いに流行した「鳥羽絵」（鳥羽僧正の「鳥羽」から発したらしい）という戯画本は漫画文化と密接な関係を持っている。清水勲はこう語る。

「漫画という美術を大衆化したのは大阪の版元である。絵巻物や軸物とし

て肉筆で描かれた戯画は、限られた人々が楽しんだ世界だったが、大阪の版元たちは、木版画によって大量生産の本としての戯画を生み出した。「鳥羽絵」本の誕生である。この本の人気によって全国に鳥羽絵スタイルという誇張のある戯画が流行する。それとともに戯画風の絵を「鳥羽絵」と称するようになるのである。「鳥羽絵」という言葉は昭和初年に「漫画」という言葉に代わるまで、戯画、風刺画を意味する最もポピュラーな言葉であった。それは、狂画やポンチという言葉よりも長く使われた言葉であった。」（『大阪漫画史』清水勲 ニュートンプレス 1998年 16頁）

また、清水は手塚治虫のデビューについてこう記す。

「戦後、手塚治虫という天才漫画家が大阪と言う都市からデビューするのは、この都市が漫画家を生み、育てる潜在能力を伝統的に持っていたからである。一人の少年が漫画に猛烈に興味を持ち出すには、漫画というものを理解し受け入れる家庭環境、漫画本・漫画雑誌あるいは漫画を掲載した雑誌を手に入れられる書店、漫画映画を見られる映画館などが身近にある環境がまず必要だろう。それは手塚家という家庭と大阪という都市が可能にした。…手塚が買ってもらった漫画本は、小学校時代（昭和10～16年）に二百冊に達したという。これだけの量を子どもに買って与えるのは普通の家庭では容易なことではなかったと思われる。当時は職人の日当が2～3円の時代で、漫画本は一冊一円するものもかなりあったからである。手塚家は裕福だったのである。」（同書 140頁）

日本はそもそもマンガに対して理解ある社会であった。漫画家が生まれて育つ環境が整っていたのである。清水はさらに手塚のデビューが大阪の赤本漫画であったことにふれ、大阪が「漫画家としてデビューしやすかった環境」であったことを指摘する。手塚は一度、東京進出に失敗しているのである。

「昭和22年8月、夏休みということもあって手塚は東京へでかけている。『新宝島』の売行きに自信を持ったため、いよいよ東京の出版界にデビューしようと思っただけで出かけたのである。新関健之助や島田啓三を訪ね、『新宝島』『キングコング』を見せてその反応を聞く。良い評価を得て、あわよくば出版社の編集者を紹介してもらえたら、という期待を持っていた。しかし、二人の反応は決して良いものではなかった。…島田・新関からの評価が期待どおりでなかったことで、手塚は東京での作品出版をひとまず断念し、大阪で出版することを決断する。かくして昭和22年9月から昭和23年12月にかけて、手塚は17冊の書下ろし単行本を大阪の赤本漫画出版社から次々と出版する。その中には『地底国の怪人』（不二書房）『魔法屋敷』（不二書房）『ロストワールド（前世紀）』宇宙編・地球編（不二書房）などの初期代表作が含まれていた。それらは全国の読者に人気を博し、大阪に手塚あり、という評判を呼んでいくのである。」（同書 147頁）

この頃の状況については、手塚治虫自身が著書の中でこう語っている。

「ぼくはバカ正直で、おっちょこちょいだから、誉められるとすぐうれしがる。いまに自分は、赤本の王様になる人だなどと思ったりした。ところが、あるとき、漫画集団の横井福次郎氏と知りあったら、「手塚君、もういい加減メンコ屋の仕事はよせよ。そんなことでは、漫画家のなかには入れないよ」と、一喝された。ぼくは烈しいショックを受けて、大きなジレンマに陥ってしまった。」（『ぼくはマンガ家』手塚治虫 毎日新聞社 1969年 96頁）

さらに東京デビューに失敗した時の様子をこう記す。

「ぼくは、すでに何冊かの単行本を出し、ことに「新宝島」は東京でもよく売っていたので、威風堂堂（？）と社の玄関をくぐった。が、やはり井の中の蛙であった。「もう少し絵を勉強なさってください」と懇懇に断られた。腹が立って、練馬の島田啓三氏のお宅を訪ね、「新宝島」を見てもらった。

「こりゃ、漫画の邪道だよ。こんな漫画が流行ったら一大事だ。描くのはあんたの自由だが、あんたひとりにしてもらいたいね」

つぎに、上野の新関健之介氏宅へ押しかけた。ここでも一目見て、

「こりゃひどい。これで、君がデッサンをやっていないことがはっきりわかった」

ときめつけられた。新関健之介氏は、岩田専太郎氏などと同期に上野美術学校を出、岩田氏の反対にもかかわらず児童漫画家になった人である。…それからこの方、この一言がぼくの胸に食いこみ、医者という水と油の職業から、下手の横好きでこの道に進んだハンディキャップのようなものを、いやというほど思い知らされている。」（同書 104頁）

マンガの神様も当初はこのありさまだったのである。手塚治虫が大阪に帰って「赤本漫画」のスターにならなかつたら、或いは漫画家としてのデビューはもっと遅れたかもしれないのである。

しかし、さらに重要なことは、手塚治虫が「赤本漫画」の作家としてデビューしたことにより、薄い絵本ではない、複雑なストーリーの長編作品を描くことができたという事実である。このことは「マンガ」の歴史を語る上でも重要なポイントだろう。単行本丸々一冊の書き下ろしという発表形式のおかげで、手塚はコマの多用によるスピーディーな場面展開、複雑で読み応えのある長編ドラマの世界を作り出すことができたからである。手塚は全部で17冊「赤本漫画」を描いているが、彼のスタイルはこの時に完成したとってよいだろう。

手塚は自分でも言う如く、本質的に長編型の作家であった。後に『漫画少年』に「ジャングル大帝」を連載し始めた時のことを彼はこう書いている。

「来るべき世界」は、原稿にして一千ページ近く描き、それを出版の都合で三百ページ足らずに縮めなければならなかったが、僕はもっと大長編を作りたかった。たまたま、何年か前に白いライオンのアイデアがあったことを思い出し、アフリカを舞台に、動物ものをやってみようと思いついた。それは長編などというより、大河ドラマに近い構想だった。まだだれも漫画で大河ドラマはやったことがない。何千ページになるかわからないが、描いてみる覚悟をきめて、たっぷり一年間、図書館通いをした。アフリカの資料を片っぱしから読み漁った。…「ジャングル大帝」は、はじめ単行本で出そうと思い、この原稿が四、五十ページできたところで、上京した。そして、ぼくはおもわぬきっかけから、「漫画少年」を知った。…ぼくが持ちあわせた「ジャングル大帝」の原稿を出すと、加藤氏は、鷹のような目でじっとそれを読んでいて、「これをうちに連載しませんか？」といった。「でも、これはこういう長編ですし…」「いいじゃないですか。うちもいつまでも短編のユーモア漫画ばかり並べているわけにもいかない。ユニークな新人が必要なのです。もし必要ならページも割きましょう。長期連載のつもりでいてください」ぼくは、一も二もなく承諾した。…第二回目は十ページで、扉がついた。この当時は、十ページといえば思い切った大長編で、しかも扉がつくということは、たいへん破格なことであった。」（『ぼくはマンガ家』手塚治虫 毎日出版社 1969年 125頁）

雑誌の連載で十ページは破格の好意である。しかし、もとの構想の何千ページになるかわからない大河ドラマとは差がありすぎる。十ページという実態と、数千ページの構想との差は、そのまま当時の手塚の描く理想と漫画出版の実態との格差を表わしている。そのころ、何千ページもの長編マンガを構想した漫画家はいなかったであろう。ちょうどアニメ映画「白雪姫」を制作したウォルト・ディズニーが、当初「長編アニメなど、映画館に誰が見に来るものか」と笑い者になったのと同程度の、とんでもない常識外れのことであったのだ。

手塚作品の特徴である、深い感動のドラマ、善悪の単純な構図ではない、悪人の心理までも描いた作品は、今読んでもその価値は変わらないが、すでにデビュー当時からその物語世界は完成されていたのである。まことにおそるべき天才ぶりであるが、彼自身の話によると戦争中描き溜めた漫画は四千枚近くあったという。手塚にとっては無限にあふれるアイデアを、あとは紙に描き写してゆっただけだったのである。

7、中国「新漫画」事情—漫画は日本から伝わってきた

次に海外のマンガに目を向けてみよう。彼我の差を比べることで、マンガの特徴はよりいっそう明確になるに違いない。

韓国や台湾に比べると「マンガ」が中国に伝わったのはかなり遅く、ようやく八十年代になってからであった。最初は「アトム」「一休さん」「Dr. スランプ」「ドラゴンボール」などのテレビアニメが伝わり、それが連環画の形で出版されたのがマンガの始まりであった。

現在では中国では日本生まれの「マンガ」は、従来の漫画と区別され、「カートン画」、或いは「新漫画」、「故事漫画（ストーリーマンガ）」等と名付けられ、新しい文化として認識されている。

この間の事情について中国の漫画作家劉緯氏（漫画会社「金虹公司」に属する）はこう語る。

「漫画（「マンガ」と表記すべきであろうがややこしいので漢字で書いておく）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、こっけいで笑いを誘う娯楽的な絵を指した。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、〈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C a r t o o n 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。…日本漫画のめざましい発展は、次第に東南アジアの各地の漫画の発展をもたらした。韓国、シンガポール、マレーシア、台湾はその中の優秀なものである。これらの地区の漫画は、すでに初期の模倣の段階を脱し、自己のスタイルを形成するまでにいたっている。中国の漫画の発展はスピードが遅く、まだ初級段階にとどまっており、自己のスタイルを形成するにはまだ時間がかかるであろう。…

中国漫画は、けっして日本、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、アメリカ式のカトゥーンもその後になってようやく中国読者の前に現われたのであった。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。」（「漫画広角鏡」『街覇Ⅲ（ストリートファイターⅢ）』許景深作、青海人民出版社刊、1998年 第十卷所収）

劉氏が語るように中国での「マンガ」の流入は遅かったが、彼らは今、意識的にマンガの文法を分析し、知識として学ぼうとしているのである。

なお、意外に思う人もいるかもしれないが、そもそも「漫画」という言葉は日本生まれであった。中国での「漫画」の認識はこうである。

「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、豊子凱の作品は『文学週報』に連載され、“漫画”と名付けられた。豊子凱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『子凱漫画』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確かなことである。」（『中国漫画史話』（畢克官著、落合茂訳 筑摩書房 1984年、86頁）

では現在、中国で「マンガ」はどのように評価されているのだろうか。マンガに対する考え方の例を紹介しておこう。上海の漫画雑誌『卡通王』の巻頭論文で漫稚芹氏は「新漫画」の魅力についてこう述べる。

「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「音」）融合し、抽象的で深奥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つけ、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、きつと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」とでもいうべきものへと変えたのである。」（『卡通王』1998年五月号 「漫画の「音声」浅談」漫稚芹著）

この論文には、新しいメディアとしての「新漫画」に対する理解と賞賛が見られるが、これらの認識は逆に我々にマンガの特徴について教えてくれているのである。中国でこれからどのようにマンガ文化が育って行くかは、我々にとっても興味深い関心事である。優れた中国漫画は我々にとって極めて有益な刺激になるに違いないからだ。漫画だけに限らない。日本人は常に外来文化の刺激をてこに、自国文化を発展させてきたのだから。

8、おわりに—マンガと日本文学

これまで「漫画」と「マンガ」の違いを述べ、マンガというメディアは何か、

ということから日本漫画の歴史を眺め、現在中国で日本漫画がどのように受け止められているかを紹介してきた。だが、これは日本漫画を研究するための基礎固めにすぎず、やらねばならない課題は山積みである。日本マンガの特徴、及びそれを生み出した文化的背景についてはさらにこれから考えを進めてゆきたい。

なお、ここでは取り上げなかったが、日本マンガの中でも少女マンガは独自の高いレベルを誇り、豊かな山脈を築き上げている。1970年代にいわゆる「二十四年組」を中心とする少女漫画が高度な発達をとげたことはマンガの歴史のなかでも特筆すべきことなのである。

また、マンガが日本近代文学の土壌の上に大きな花を咲かせたことも、その発展の理由に上げてよいだろう。小説を読んで想像力を働かすのには文化的な訓練が必要であるが、日本には訓練された程度の高い読者が大勢いた。彼等がマンガの最良の部分を育てたことは間違い無い。

桑原武夫は日本文化を次の三層に分類した。

- 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（例：吉川英治）
- 3 さらに下の、どろどろしたシャーマニズム的地層

以上であるが、彼はこれをふまえて、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とにあると言った。

日本の少女漫画に、この第三層から多くを吸い上げた作品・作家が多いのは、『源氏物語』以来の日本の女性文学の伝統を受け継いでいるからとも考えられる。日本には中国のように歴史（事実の記載）を尊び、フィクションである小説を徹底的に卑しむ思想はなかったのである。

紫式部は『源氏物語』で源氏にこう言わせている。

「日本紀などは、ただ片そば（一側面）ぞかし」（螢の巻）

源氏は玉鬢に「日本書紀などはただ一面の真実を書いたものに過ぎません。世の中の色々なことは、物語りの中にこそ描かれているのですよ」と諭して言う。すでに千年前に女性が、事実ではないフィクションのなかにこそ人生の真実が描かれていると言いつつたのである。感情、感性、心理といった、目に見えぬもの、「もののあわれ」を描く高度な文学が千年前からあったこと。そしてそれを読んで理解するレベルの高い読者が多数いたことが日本文学の強みであった。おそらくそのことと、日本近代文学の発展とは関係があるだろう。そして、文学の文化的財産を使えたことがマンガの質的向上に役立ったことも、これから研究されてよいテーマだろう。吉本ばななが少女マンガの影響を受けたことはすでに指摘されているが、マンガはこのように純文学に影響を与える役割も果たしたのである。

日本のマンガ文化発展には幾つもの理由がある。そしてその理由を探ることは、学問としても重要な研究テーマと成り得るのである。

参考文献

- 『戦後マンガ史ノート』(石子順造 1994年 精選復刻 紀伊国屋新書)
『戦後マンガ50年史』(竹内オサム 1995年 ちくまライブラリー)
『『漫画少年』と赤本マンガ』(清水勲 1989年 刀水書房)
『劇画の思想』(石子順造他 1973年 太平出版社)
『現代漫画の五〇年』(峯島正行 1970年 青也書店)
『日本漫画の100年』(須山計一 1968年 芳賀書店)
『子どもマンガの巨人たち』(竹内オサム 1995年 三一書房)
『大阪漫画史』(清水勲 1998年 ニュートンプレス)
『漫画家・アニメ作家人名事典』(日外アソシエーツ 1997年)
『誕生！手塚治虫』(霜月たかなか編 朝日ソノラマ 1998年)

Preliminary Research on Japanese MANGA

Graduate School of Culture and Society

Kyushu University

KUSAKA, Midori

“MANGA” (story-comics) produced by Osamu Tezuka is a new culture Japan created. It is completely different media from the conventional “MANGA”, and considered to be a new art. Nowadays in China this Japanese-borne story MANGA is named “SHIN-MANGA” or “KATON(Cartoon)-GA” “KOJI(story)MANGA”, and recognized as a new culture. Furthermore, there occurs a positive movement to learn this “MANGA”, and following this tendency, the national institution of ‘Correspondence Courses on MANGA’ was established in the spring of 2000.

Now is the days when MANGA is accepted as an authentic art overseas. Kyusyu Graduate School of Culture and Society opened a seminar course of MANGA-GAKU for the graduate students last year. In this paper I intend to inquire into Japanese MANGA basing on the fruit of this trend.

Firstly, I observe the difference between “MANGA (new comics)” and “manga (old comics)”, and argue about the reason why the former is “new” and also the difference between this MANGA and the American comics. Secondly, I survey the history of comic books in Japan, and give a brief survey on the evaluation on “SHIN-MANGA” in China. Lastly, I gave insights into why Japan has produced that highly developed MANGA culture, taking much consideration on the background of Japanese culture.

Many things have yet to be left for further research in this filed. However, this paper, I am assured, will be a preliminary step in the right direction to the research on Japanese MANGA.