九州大学学術情報リポジトリ
Kyushu University Institutional Repository

マンガ学のすゝめ

日下, みどり
九州大学比較社会文化研究院 : 教授

https://hdl.handle.net/2324/16800

出版情報：西日本新聞, 2002-01-25. 西日本新聞社
バージョン：
権利関係：

（第3種郵便物認可）　西日本

マンガ学のすゝめ その12

日下みどり

宮崎駿監督アニメ映画『千と千尋の神隠し』がベルリン国際映画祭で金熊賞を受賞した後、各メディアでも取り上げられ特集が組まれた。この話題に対する人々の関心の高さがうかがえるが、何よりの値打ちは実写映画と同等に扱われたことだろう。「お子さま用」ではない、きちんとした大人の芸術品扱いされたことは歴史的な快挙といえる。

「ニューズウィーク」日本版四月三日号は「ジブリの魔法」と題して宮崎アニメを取り上げているが、そのなかで興味深い発言があった。「日本の監督は『作家』として尊敬されるが、ハリウッドの監督は『神様』ではなく、上からの指示に従うスタッフの一人にすぎない」（マイケル・アリアス）。また「ディズニー作品の場合は、各分野の職人ごとに分かれて仕事が進む。個人がほとんどすべてを統率する宮崎作品とはまったく違う」（スタジオジブリ鈴木敏夫）。要するに日本アニメは個人の創る「作品」だが、ディズニーアニメは集団でつくる「商品」だというのである。この発言を面白く感じたのは、アメリカン・コミックスと日本マンガの違いもこれと同じであるからだ。

宮崎アニメとディズニー

″個人″の作品と″分業″の商品

▼▽▽

アメリカン・コミックス（以下アメコミと略す）は日本マンガ以上の長い歴史を持ち、世の中に名作を送り出している。その割に日本で売れゆきがよくないのは、まず第一にマンガとは「文法」が異なるからである。絵をみていただけばわかるだろうが、アメコミの絵はびっしりと書き込まれており、彩色が施されている。さらに、一コマあたりの時間の経過が長く、説明も多いため場面が止まってみえる。コマの多用によりパラパラ絵のように動きの出る、ムービーのような日本マンガとは表現が違う。スライド写真に説明文をつけたようなもので、慣れない読者は読みづらく、面白いとは思えないかもしれない。

さらに違うのは創作のシステムで、ヒーローものが多く作者（描き手）が次々と替わる。キャラクターは企業に属するため、スーパーマン、スパイダーマン、X－MENなどは、何十年も続いて連載される。日本では考えられないが、絵も一コマずつ別々に描き、後でまとめて一ページにする。まさしく分業で組み立てられる商品であるのに引き換え、日本のマンガはあくまでも作家個人の創作である。どちらのシステムが活気ある作品を生み出すかは言うまでもないだろう（もっとも日本マンガには駄作も多いが）。

▽▽▼

アメリカのもう一つの特徴は、子ども文化への規制が大きいことだ。アニメやマンガは、基本的には親子が安心して見られるものでなければならない。『もののけ姫』がアメリカでヒットしなかったのも、それが原因の一つかもしれない（腕が吹っ飛び、人が殺されるという表現は拒否反応を引き起こしただろう）。『ライオンキング』がよい例だが、ディズニーの強みはヒットを作るノウハウに長けていることだ。コストが引き合うように客の入りを考えるアメリカと、監督個人が創りたい作品を創る日本と。アニメについてはどちらが良いか一概には言えない。アニメ作品はいったん失敗すると莫大な損失をこうむるからだ（手塚治虫の劇場用長篇アニメは無残な失敗作だった）。宮崎アニメの受賞はそういう意味でも大きな価値があった。『千と千尋』を見た人ならば日本式を支持するだろう。

日本でのマンガ・アニメの発達には幾つかの原因がある。その一つに個人の創作を重視するというこの（我々にとってごく当然の）システムが挙げられるのである。

（くさか・みどり　九州大学大学院教授）

アメリカン・コミックス「X－MEN」TM&©1994 Marvel Entertainment Group, Inc.（小学館プロダクション）