

プレングレス
シンポジウムA

子どもの育つ良い環境づくりへ向けて

2. 世界の子どもとマンガ・アニメ

白石 さ や (東京大学大学院教育学研究科教授)

グローバル化するマンガとアニメ

日本のマンガとアニメが、いまでは、世界各地の子どもや若者に受け入れられて、さらにはすでに各地でマンガやアニメの制作活動が始まっている。これはどういうことを意味するのだろうか。

世界には実に多様なコミックがあり、それぞれが固有の表現様式や文法、固有の生産流通のシステム、固有の消費者マーケットをもっている。戦後の日本に登場した「マンガ」は、その中のひとつ、すなわち「世界のコミックの中で、日本というローカルな場で発展した一様式」であると言える。しかし、このマンガは(註:本稿では、戦後日本に発展したコミックを「マンガ」とし、世界の「コミック一般」と区別する)、日本国内に限らず世界各地に広がる巨大なマーケットをもち、すでに各地にマンガ様式でコミックを制作する若い作家たちがプロ・デビューし、現地のマンガ産業が成長している。

メディアとしてのマンガ

世界のコミックと比較したとき、日本のマンガの表現様式はどのような特性を持つのだろうか。第一の特色として、マンガは独特のストーリー性をもち、それを、視覚的に語る、「視覚的語り(Visual Narration)」であるということができる。視覚的語りというのは、例えば絵本一般に見られるように、主要には文字言語でストーリーを展開させ、それに説明的補足的に、または想像力を膨らませるために、挿絵をつけるというのではなく、視覚的表現そのものに

よってストーリーを展開させる、ということを目指す。もちろん、ほとんどのマンガは各コマの中に言葉もいっしょに使用しているのであるが、文字言語のみにストーリー展開やコミックの面白さを依拠しないでもよいことから、さまざまな表現上の可能性を獲得してきた。例えば、マンガでは言葉なしでストーリーを進行させることが可能であるだけでなく、時にはキャラクターの視覚的な表情とその口から出る言葉とを相矛盾させることで、その場面の両義性を表現することもできる(Saya S. Shiraishi, "Japan's Soft Power: Doraemon Goes Overseas," Network Power: Japan and Asia, Cornell University Press, 1997参照)。

いわばマンガはある種の絵文字によってストーリーやメッセージを表現することのできる、新しいメディアである(手塚治虫の諸著作を参照)と考えることができる。さらに、このメディアは、映画のように制作にあたって多数の人間と多額のコストを必要とするのではなく、極言すれば、紙と鉛筆があれば子どもでも自分のマンガを創作することができるという手軽さをもっている。マンガ作家の多くは10代から20代の初めでプロ・デビューをしているが、かれらはそれまでにすでに何年も何年もマンガを描き続け、自己研鑽を積んできている。

さて複雑な視覚的語りを可能とし、長短の物語りを紡ぎ出すために、マンガは戦後半世紀以上をかけて、さまざまな表現上の約束ごと、いわば視覚的文法や構文を創り出してきた。例えば、伸縮自在なコマ割りによって、ストーリーの進行、時間の経過やリズムを枠どりする。ま

た背景の多角的な活用によって、空間的關係性だけでなく、キャラクター相互の關係性や内面性、心理的展開までも示すことができる。例えば、主人公に微笑みかけるボーイフレンドの後ろにはバラの花が咲き乱れていたりするが、これは別に花屋の店先にいる、ということではない。主人公の心理的な状態が、背景の図柄として表現されているのである。また、このときに、映画の手法を取り入れたズームアップが用いられたりもする。

マンガの誕生

どうして日本にこのような独特の文法をもつメディアとしてのマンガが生まれ発展したのだろうか。絵巻物等の伝統文化の影響はもちろん無視できないものであるが、それでも戦前の漫画と比べても、戦後日本のマンガは独特の、全く異なるメディアへと変身を遂げている。それをしめすものとして、手塚治虫(1928~89年)の作品が登場してきた時、島田敬三(戦前の日本の漫画を代表する『冒険ダン吉』の作者。1900~73年)は、「これは漫画ではない」と批判したという。それほど戦後の手塚治虫以降のマンガ作品は戦前戦中のものとは異なる新しい様式、内容、文法をもつものとなっていた。そしてその新しいマンガというメディアを支持し、読者として、編集者として、さらには自ら作家として、創作活動に加わっていったのが終戦当時の子どもや若者たちであった。

戦中戦後にかけて、子どもたちは疎開、別離、空襲、傷病、飢え、死といったさまざまな厳しいトラウマ的体験をしてきた。しかし当時の日本にはこうした子どもたちの心の傷を理解し、カウンセラーを配置する、というような余裕も意識もなかった。焼跡を遊び場とする子どもたちが各自の強烈な経験を理解し、表現し、記憶としての場を与え、そうすることで戦後の生活を継続するうえで、マンガという「子どもでも表現できる」新しいメディアは、ひとつの有効な手段として機能したと考えられる。マンガのページをくることで、子どもたちの苦しかった戦争体験や広島・長崎の原爆の衝撃は、人類史のなかに位置づけられ、人と人との憎しみや苦しみや愛や悲しみの中で理解され、人と科学技

術とのダイナミックな関係史の中で枠組みをあたえられていった。

マンガ王国、ロボット王国としての日本を海外に紹介してきたフレデリック・ショットは次のように戦後日本の思想状況を書いている。第二次世界大戦時に科学技術によってもたらされた大量殺戮の歴史は、西欧の知識人には科学技術の進歩への警鐘として受け取られたが、実際に原爆による被爆体験をもち、そこからの戦後復興を計らなければならなかった日本では、人類の未来は「科学技術との積極的な共生」に求めるしかないという、独特の楽観的科学技術への信頼を生み出した(Frederik L. Schodt, Inside the Robot Kingdom, Kodansha International, 1988)。それは戦後の子どもや若者文化を代表するマンガとアニメにおいて、最も素直な形で現されてきたと解釈できよう。いわばハリウッド映画が、東西冷戦期間中に「未来の核戦争」シミュレーション映画を幾本も制作していたときに、すでに原爆を体験してしまった日本では、マンガやアニメによって、すでに「デイ・アフター(核戦争以降)」の、21世紀の人類世界に向けてのシナリオが数百数千と描かれていた。このマンガとアニメを生み出し、愛した子どもたち若者たちが、戦後の日本の高度経済成長をにない、人類と科学技術との共存共栄を目指してきた世代でもある。

こうしてみると、マンガというメディアは、子どもや若者による、子どもや若者への、20世紀の圧倒的暴力としての戦争の体験を伝承する語りとして創り出され、継承されてきたと考えることができる。都市や人間への強力なる敵の攻撃、破壊、死、そして希望を失わない子どもや若者の手によるサバイバルと再生、それは初期のマンガ作品のひとつの定型であり、今日、世界進出において最も力強さをしめしているストーリーの領域でもある。そして、マンガとアニメは、このメディアを育ててきた世代の成長とともに、「子どもや若者のメディア」から「大人のメディア」へと成長していった。マンガは子どもでも理解し制作できるメディアであるが、しかし大人となった世代の思想やメッセージをも表現できるものへと成長してきた。

戦後45年たって「マンガを理解する世代」が

社会の大勢を占めるようになった1990年に、手塚治虫の作品展が国立近代美術館で開催された。これは、こうして成長発展を遂げた戦後マンガが、国民文化としての地位を確立したことを象徴すると同時に、旧世代からのさまざまな批判を受けながらもマンガという新しいメディアを支持し育ててきた世代の、日本社会における地位確立の宣言でもあったであろう。

海外進出の諸段階

こうして戦後日本の焼跡に生まれ成長したマンガやアニメはどうやって海を渡り、広く欧米やアジアの国々の若者や子どもたちに受け入れられてきたのだろうか。ここで注目しなければならないのは、マンガのリテラシーの問題である。上記のように、マンガが各地のコミックと異なる独特の文法をもつ新しいメディアであるということは、マンガを楽しむさらには自分でも創作できるようになるためには、読者はマンガの表現上の約束ごと、いわば文法を理解してメッセージを読み解くという読解能力すなわちリテラシーの習得をしなければならないことを意味する。戦後世代の若い日本人は、周りのだれもがマンガを読んでいるという環境で育ち、その多くが、知らず知らずのうちにこのリテラシーを身に付けてきた。しかし、マンガのグローバル化において、海外の読者は、このリテラシーの新たな習得が必要であった。

この点に関しては、ここでは詳述する時間がないし、他ですでに論じているので（註：白石さや著「マンガ・アニメのグローバルイゼーション」五十嵐暁郎編『変容するアジアと日本』世織書房1998年など）、主要な二通りの習得方法の概略を述べるにとどめる。そのひとつは、グローバル化の初期において、マンガのリテラシーの学習は個人から個人へというマンツーマンで行われた。例えばホームステイで日本の家庭で生活しそこでマンガやアニメに親しんだアメリカの高校生は、帰国すると友人や兄弟といっしょにアニメ・ビデオを鑑賞し、一コマ一コマ指差しながらマンガを読み解くということをやって、リテラシーの個人指導を行い、こうしてひとり、またひとりと海外のファンを増やしていった。「グローバル化」という概念に一

般にまつわる、非人間的な、機器と孤独な個人との関係というステレオタイプのイメージは、ここにはあてはまらない。むしろ、共に時間と空間と楽しみとを共有する、友人と友人の、そしてパーソン・ツー・パーソンというネットワークの絆の強力さとその広がりへと圧倒される思いがする。彼らは大学ではアニメ・クラブやマンガ・クラブを結成してさらに仲間を増やし、また各地で小規模なコンベンションを開催しては交流の輪を広げ、さらに1990年代になるとインターネットで情報交換網を世界規模に拡大していった。

その二は、企業サイドからの働きかけであり、日本でもすでに確立していたマンガ・リテラシー学習システムが海外でも有効に機能してきた。それは、テレビの連載アニメの視聴に始まってマンガ本のリテラシー習得へ至るという道筋である。毎週アニメを視聴することでキャラクターの声や動作に親しんだ若い視聴者達は、メディアが異なるということにさえ気付かないような自然さで、マンガを手にとって読み始める。アジアの各地では、こうしてテレビでのアニメの連載と翻訳マンガの出版とが主要なグローバル化推進力となった。アジアで『ドラえもん』がパイオニア的な役割を果たしてきたのは、このテレビ・アニメからマンガへの移行を滑らかに進めるのに最も効果的な作品であったからである。こうして、テレビでのアニメ連載の時期と、翻訳マンガ出版時期の調整が、人気度や売上高を左右する大切な戦略となった。

本稿で、マンガとアニメという異なるメディアのグローバル化を一括りに論じる根拠はここにある。さらには日本のアニメの主要な特性として、マンガ作品のストーリーラインとキャラクターに基づいてアニメ作品が制作されることが圧倒的に多い、という文化産業システム上の共存体制がその背景にあるのは言うまでもない。

今後の課題

こうした戦後の子どもと若者のメディアとしてのマンガとアニメが、異文化社会にはいつていったときに、そこにはどんな問題が派生してきたのだろうか。それは暴力、死、性の描写の

問題である。

欧米諸国には、西洋近代に普遍的概念として誕生し、現実にはブルジョワの家庭の子どもたちのみが享受してきた特権である、「幸福な、庇護された、無垢な子ども時代」という概念が強固にある。子どものイノセンスには神聖性さえ付与されている。一方で周知のように、マンガやアニメの作品の中にはその「無垢な子ども達」に似つかわしいとは必ずしも言えないものも多く含まれている。そこで、世界各地で、かつての日本国内と同様の「教育的な配慮」による批判と出会うことになる。したがって世界戦略を廻らす出版社の中には、こうした近代的な子ども観に似つかわしい作品を模索する動きもある。

しかし、マンガやアニメにおける暴力や死の表現は何を意味するのかを考えてみたい。

例えば広島原爆体験を描いた自伝的なマンガ作品である『はだしのゲン』(中沢啓治編・著・汐文社)の英語訳本は、当初、アメリカでは流通禁止になった。子どもに見せるにはあまりに暴力的にすぎる、という理由である(註: Frederik L. Schodt, *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, Kodansha International,

1983参照)。いわば子どもの頭上に実際に原爆を落とし、生死の境を彷徨う体験をさせることは行っても、その実体験を忠実に描いた作品を子どもに見せることは禁止するという政策である。けれども戦後の日本は、戦争の悲惨さを子ども達に語り、映画や絵によって見せることは、「平和教育」の柱のひとつとしてきた。現在では、さまざまな反戦平和団体等の運動もあって、同書はむしろ国際的な推薦図書 の地位を確立してきている。

マンガやアニメ作品の中には明らかに好ましくないものも数多く含まれているが、それは他のメディアにおいても同様である。それは個々の作品の問題であって、メディアとしてのマンガやアニメ全体をそれで批判することはあたらない。中には素晴らしい芸術作品と言えるものもあることは、近年の国際的な認知においても示されているとおりである。さらにマンガやアニメは、20世紀という戦争の世紀において戦争体験をもつ子どもや若者によって生み出された、現代という時代のメッセージと、新しい現代的な子ども観を提示していると言えないだろうか。