

# テヅカ・イズ・デツド

ひらかれたマンガ表現論へ

伊藤剛

## マンガの現在

を語るために。

マンガ批評の新地平を！  
切り開いた名著、ついに新書化！

星海社新書  
SEIKAISHA SHINSHO

3周年



テヅカ・イズ・デッド——ひらかれたマンガ表現論へ

伊藤剛

星海社

53





日本のマンガをめぐる言説は、「マンガの現在」を語り得ていない。そのため、少なくともここ一五年ほどのマンガは、あたかもマンガ史「以後」の空白に置かれているように見えていた。本書は、そうした状況へのいらだちから始められている。だが、「歴史の空白」にみえる事態は、その実「マンガ表現史」それ自体の不在を意味している。

「マンガ表現史の不在」には、必ず理由がある。それは、マンガ表現それ自体に埋め込まれたものだ。よって、本書の関心は必然的にマンガ表現そのものの解析と、そのためのモデルの構築に向かった。結果として見えてきたのは、手塚治虫を「起源」とすることで成立した「戦後まんが」という枠組みそれ自体が、表現史を書かせなくしているという構造であった。

本書は、マンガをさまざまな表現行為のひとつとしてとらえ、そこに内在するメカニズムを見ようとしている。個々の作品や作家についての言及も含まれるが、全体としては、表現そのものを見通すことのできる視点や方法の提示を目標とした。書誌の集積や作品論の蓄積

からだけでは得られないものを志向している。少しでも、「マンガ」という表現を理解する際の助けになるものを展開しようという試みである。

ここでは、マンガの話しかされていない。だがそうすることによって、逆に他の表現行為や学問分野、社会的な事象と接続する回路が開かれると考えている。マンガというジャンルに深く潜り、マンガのことを考え続けた過程と結果には、他の表現行為——美術や文学、映画や、ポピュラーミュージックや、もつと他のもの——との接点が随所にあらわれているはずだ。だから、本書は独立した「マンガ批評」として読まれることを期待している。と同時に、マンガという場所から表現や文化一般を考えることのできるものとなることも願っている。その意味では、誰に読まれてもいい。

本書は、全体で五章構成となっている。

第一章は、八〇年代後半以降から現在に至るマンガをめぐる言説の問題についての文章からなる。マンガという表現に言及するには、それをめぐる言説の問題に触れることは避けられず、またその言説の問題を通して表現の変化が見えてくると考えられるためである。ここでは主に、従来からの「マンガ評論」が、八〇年代後半以降のマンガ表現と乖離していることについて検証を行っている。ここで語られている言説の諸問題は、一見すると「マンガ評

論」という、ひどく小さな、ローカルな世界での事象に見えるかもしれない。しかし、そこにもまた、もっと大きな、戦後日本の言説史、サブカルチャー史の問題につながるものがある。その意味で、必ずしも限局されたものではないだろう。

第二章では、八〇年代後半にマンガに起こったと思われる決定的な変化を指摘し、その意味について考察を加えた。第一章で問題としてとりあげた「マンガはつまらなくなった」「衰退した」言説を、変化を乗り越えられなかったことの徴候としてとらえ、その「切断線」を越える営みと、「切断線」がどのように見出されたかという考察を通じ、マンガ表現をシステム論的にみるスキーマを提示している。

第三章では、マンガという表現を、その必須構成要素である「キャラクター」という観点を軸に分析を試みている。それは、まったく端緒についたばかりで、ほんの入り口を示しているにすぎない。しかし、裏を返せば、この議論からは、たいへん大きな領域が開けているものと考えている。「キャラクター」とは、私たちにとってとても親しみやすく、かつ論理的にはとらえにくいものだ。その「とらえにくさ」こそが、これから私たちが新しく思考する領域の存在を指し示している。

そして、第四章と第五章では、より大きなマンガ表現史へと言説を開くことを目標に、マンガにおける「リアリティ」のありようを手がかりにした議論を行っている。とはいえ、そ

ここで参照している、先行して研究や分析の成果を持つ諸分野、たとえば文学や映画理論についての私の理解は、せいぜい初学者というレヴェルのものである。その意味では、本書は批評書・研究書としては「よちよち歩き」のものかもしれない。だが、よちよち歩きならばよちよち歩きなりに、できるだけ遠くまで、真つ直ぐ歩いていこうとした。

ゆえに私は、できるかぎり「マンガ」という表現に深く潜り、つねに「マンガ」から思考するように心がけた。だから、当然のことながら、本書がマンガを愛好するひとに読まれ、マンガについて考える際の助けになることも望んでいる。さらにマンガ以外の文化研究などさまざまな分野で、本書での論考が参照されるのであれば、それは望外の喜びである。

本書は同時に、マンガに関わる実践の理論化の過程でもある。それは私自身の「読み」を普遍へと開いていく営みに他ならない。マンガを描くことを仕事にしてきたなかで、マンガ家を目指す学生の指導の現場で、あるいはマンガ編集の現場で、「マンガ」という表現の仕組みを分析的に言語化する機会が繰り返し訪れてきたことの帰結でもある。

こと教育の現場に立つようになってからは、マンガ読書体験を共有し得ない、八〇年代以降に生まれた学生たちに「マンガとは」という解説をすることを強いられている。そのことが、私の思考をより分析的なものにし、関心を個々の作品よりも「マンガ」という表現総体に向かわせるに至った。



本書で展開している、マンガ表現のシステム論的な解析は、実作や編集の現場で、何となく共有されていることに寄り添った理論化を常に意識して行われた。それはちょうど、自然科学者にとってのフィールドワークと、室内実験による追試、そして、それらの結果をうけて提唱されるモデルにたとえられるだろう。私にとってのフィールドとは「マンガ」という制作の現場や私自身の読書体験（より正確には、その読書体験のうちに生じた諸々の心理作用）であり、作品それ自体や、人々の「読み」を示す言説群は「自然」を知るための標本や測定結果と位置づけられる。

もつともここでいう「フィールドワーク」も「自然」もたとえに過ぎず、たとえば社会学でいう「フィールドワーク」とはまた別の位相にある。私は、分析対象を主に「書／描かれたもの」に限っており、たとえばあらためて読者にインタビューを行うといった方法での参与観察はほぼ行っていない。さらに、私自身の言説もまた、発表された瞬間から、すでにあるマンガをめぐる言説群や「語り」のなかに組み込まれていく。よって、自分だけの特権的に「観察者」と位置づけることは許されない。そのことは注記しておきたい。

もつとも、そのような誤解を招くおそれがあるにもかかわらず、あえてこうした「たとえ」を持ち出すのには理由がある。ここでいう「自然」とは、大きなシステムとして、広く「環境」ととらえられるものの比喩である。つまり、個々の作家や作品を評価するにしても、そ

れに先行する、あるいは同時代に展開されている他のマンガ作品群、そして他メディアのそれ……といった「環境」との対応、もつと強い言葉を用いれば「適応」の形態として評価するという態度、そのような評価軸の存在を主張したのである。

こうしたことは、私の知る限り、「マンガ評論」においては本格的には展開されてこなかった。一方、ここ一二年のブログを中心にしたウェブでのマンガへの言及を見てみれば、暗黙のうちにはあるが、このようなモデルに基づいた言説はたやすく見いだすことができる。むしろ、それは出版媒体における「マンガ評論」の側に決定的に欠けていたものといえるだろう。むしろ先行する仕事、とりわけ「マンガ表現論」にはすでに一定の達成がある。本書はそれらの成果のうえに拠<sup>よ</sup>っている。



## 目次

まえがき 3

## 第一章 変化するマンガ、機能しないマンガ言説 15

- 一一 なぜマンガ言説は、現状に対応できないのか？ 16
- 一二 「読み」の多様さとシステム論的分析の必要性 23
- 一三 マーケット分類とジャンル分類のあいだ 28
- 一四 『少年ガンガン』に見る言説の断絶 34
- 一五 誰が子供マンガを「殺した」のか 39
- 一六 キャラクター表現空間のなかで 45

## 第二章 切断線を超えるもの——いがらしみきお『ぼのぼの』の実践 55

- 二―一 いがらしみきおの認識 56
- 二―二 『ぼのぼの』と『動物化するポストモダン』 66
- 二―三 「切断線」としての『ぼのぼの』 75
- 二―四 「切断線」はどのように見いだされたか——マンガ表現をシステムとして見る 85

第二章 章末註 105

## 第三章 「キャラクター」とは何か 109

- 三―一 「キャラ」とリアリティ 110
- 三―二 『NANA』は「キャラ」は弱いけれど、「キャラクター」は立っている 128
- 三―三 「キャラ」とは何か 140
- 三―四 「キャラ」から見るマンガ史——『地底国の怪人』が隠蔽したもの 152

第四章 マンガのリアリティ 181

- 四一 一 マンガにおける近代的リアリズムの獲得 182
- 四一 二 「コマわり」とは何か 189
- 四一 三 『新宝島』と「同一化技法」——竹内オサムが抱えたマンガの「近代」 200
- 四一 四 フレームの不確定性 241
- 四一 五 映画的リアリズム、「同一化技法」ふたたび 250
- 四一 六 少女マンガと「映画」ではないリアリズム 264

第五章  
テヅカ・イズ・デッド——手塚治虫という「円環」の外で  
299

五―一 手塚治虫という円環 300

五―二 より開かれたマンガ表現史へ 314

第五章 章末註 336

あとがき——マンガ・イズ・ノット・デッド 340

新書版あとがき 357

参考文献一覧 366





第一章

変化するマンガ、機能しないマンガ言説

二一なぜマンガ言説は、現状に対応できないのか？

まずは、米沢嘉博よしひろによる『現代用語の基礎知識』二〇〇一年版、「マンガ文化用語の解説」の記述を見てもらいたい。

読者のニーズに合わせて、世代、性別、嗜好などによって雑誌が細分化していったことが刊行点数を増加させたが、結果として購買力を低下させることにもなったようだ。二〇〇〇年に入って雑誌や単行本の部数は軒並みダウンし、ここ一年、ブームを呼んだジャンルも大ヒット作も生まれなくなっている。(中略)

時代とわたりあうメディアとしてのマンガ誌と、時代を超えて読み返されるような作品をつくりだしていかなければ、マンガは衰退していくことになるだろう。二一世紀を前に、マンガは難しいところにきているようである。

〔21世紀への視点 マンガ文化のグローバル化とマンガ産業の停滞〕、『現代用語の基礎知識』二〇〇一年版、一〇五六頁、自由国民社

『現代用語の基礎知識』は、毎年末に刊行され、さまざまなジャンルの用語を各界の専門家が解説するエンサイクロペディアだ。年刊であるがゆえに時事性が強く、この米沢の一文も

二〇〇〇年を振り返り、マンガの状況について記したものである。ここに整理された状況や、それに対する提言を見て、なるほどと共感を覚えた読者もいるだろう。

一方、この一文のすぐあと、「最近の話題」のなかで米沢は『週刊少年ジャンプ』の人気作品『ONE PIECE』をとりあげている。そこにはこう書かれている。

『少年ジャンプ』連載中の尾田栄一郎による海洋冒険少年マンガ。(中略)ストリートな楽しさがじわじわと人気をつかみ、TVアニメ化、劇場アニメ化もあって大ヒットとなった。

(同一〇五六頁)

この二つの文章の掲載位置は、誌面にしてわずか四センチほど離れた場所だ。同じ一年を振り返るのに、一方では「大ヒット作も生まれなくなっている」と記し、他方では「大ヒットとなった」と記されている。事実としては、この年の末までに刊行された『ONE PIECE』は、シリーズ全て(一六巻まで)の刷り部数合計で三九六四万五〇〇〇部を記録している。またこの年の年末に刊行された第一六巻の初版部数は、二〇四万部なのである(出版指標年報、二〇〇一年版・出版科学研究所による)。

これがたとえば、中野晴行の『マンガ産業論』<sup>(註1)</sup>にも記されているように、ごく少数の

メガヒット作があつて、残りは低調という二極分化を指しているということならばわかる。それは単に事実だからだ。しかし、米沢の記述はそうではなく「ヒット作は生まれなくなっている」と断言している。これは、なぜなのだろうか。米沢嘉博は、同じ『現代用語の基礎知識』で、九五年から二〇〇一年までの七年間に渡り、各年のトピックとして「マンガの衰退」を記し続けてきた。〇一年の記述は、単なる間違いなのだろうか。それとも、もっと深い問題が隠れているのだろうか。

八〇年代後半以降、日本のマンガという表現ジャンルは、たいへん不透明な、見通しにくいものとしてあつた。そのことがはつきり現れているのが、先の米沢の文章に代表されるような「マンガは衰退した」あるいは「つまらなくなつた」という言説群である。

九〇年代半ばをピークに、これらの言説が盛んに行われたことは記憶に新しい。影響力もあつた。その主張は論者によりさまざまであつたが、マンガの刊行点数があまりに多くなり、またジャンルの幅が広がつたことによつて、ひとりの読者が全体を見通すことができなくなつたことは、おおむね前提条件として共有されていた。だから「つまらなくなつた」のだ、と。

また、こうした言説に特徴的なのは、「何が」「どう」「つまらなくなつたのか、という記述がなされないままに、その状況論的な理由づけが同時に語られるという点である。これは、

多くの論者が、その本来的な根拠——各々の論者が「マンガ」というジャンルに何を期待して、何が期待に反していると思っただのか——を示すことはできず、ただ現状へのいらだちを「気分」として伝える以上のことをしていなかったということの意味する。しかし、その「気分」は、間違いなく広がりを持っていた。そうした問題設定による雑誌の特集記事など、覚えがあるひとは多いだろう。だが、それを「気分」として片づけたのでは、「あまりにも多くのマンガが刊行され、ひとりの読者が全体を見通すことができなくなった」ため、「マンガ」という表現全体がつまらなくなつた」という論理展開には対抗することはできない。

そこで私たちは、「ひとりの読者が全体を見通すことができなくなつた」ということが、マンガをめぐる「問題」として語られていることに注意しなければならぬ。それは、とりもなおさず、ひとりの人間が全体を見通しうる状況が「望ましい」という前提によるものである。であれば、「なぜ、ある誰かにとって、全体を見通すことのできる状況が望ましいものと思われるのか？」という問いを立てることはできるだろう。この問いは「なぜ、多種多様なマンガ作品が数多く作られる状況が望ましくないとされるのか？」というものに瞬時に転化する。

この問いは、現在のマンガをめぐる「語り」——とりわけ「評論」と呼ばれる言葉——が、

現状をまったく肯定できず、現実に対して機能不全を起こしているという事実をつきつける。なぜ、私たちのマンガをめぐる言説は、現状を肯定できないのか？ とりわけ、「つまらなくなった」言説を取った論者たちには鋭くつきつけられる。呉智英くれともかず、村上知彦むらむらともひこ、米沢嘉博といった「マンガ評論家」として認知されている論者だけでなく、新聞記者やマンガ誌を含めた雑誌編集者、教員、マニア諸氏、そしてもちろん「つまらなくなった」言説とその気分を多分に真に受けていた私自身に対しても等しくつきつけられる。なぜ私は、マンガの現在を肯定することができず、まっすぐに見据えることができないのか？ この本の出発点はまず、この問いにある。たしかに、産業としての構造の変化にともなう困難はある。また、市場規模の縮小や、かつてのような右肩上がりの成長の終息もあるだろう。しかし、どの時代にもそれぞれの困難はあり、その状況のなかで何をなしたかという、個々の営みの価値はそれぞれにある。また「つまらなくなった」言説のもうひとつの問題点は、本来であれば正面から考えられるべきである、マンガ産業の構造的な変化という問題と、ジャンル批評的な観点からの「おもしろい」「つまらない」という評価とが弁別されてこなかったことにある。つまり「つまらなくなった」言説には、産業としての構造的な問題を温存する一面もあるのだ。

本書では、多種多様なマンガ作品が数多く作られている現状を前提に論を展開している。それは、ここ数十年のマンガ状況から、むしろ積極的に喜ばしいものを見いだそうという態度に裏打ちされている。未来において、一九九〇年代から二〇〇〇年代という時代は、実に多様な作品が作られた、豊かな時代として振り返られるかもしれない。しかも、同時代の「論者」には一種の「嘆き節」で迎えられていたという興味深い現象つきで。この時代が実に語りがいのある、研究がいのある時期として顧みられることは、じゅうぶんに予測されている。

マンガには多様な作品があり、多様な読者がいる。もちろん、人々の多様な「読み」の体験を直接知ることは不可能だ。ウェブ上のテキスト群を見れば、個々の論者が、それぞれの趣味嗜好に合わせ、豊かに「語り」を展開している。そこには、たしかに人々の「読み」の多様さが見られる。しかし、それらの「語り」は、ともすれば、個々の趣味嗜好のなかで完結しがちであるし、わずかな趣味の差異やディスコミュニケーションに起因する不毛な衝突も起こっている。しかし、そうした多様さを認め、その複数性を肯定したまま、「マンガ」という表現ジャンルについて考察することは可能ではないのか。さらに踏み込んでいえば、そのような「読み」の多様さを、より明瞭に見せるようなモデルは提示できるのではないか。そこで私は、マンガ作品が「何を」描いているかではなく、「どう」描いているかを、でき

る限り見ていこうという手法をとる。たとえば、時間の分節がどう行われているか、とか、身体がどう描かれているか、といった視点から、複数の作品や作家を貫くものを見いだしていこうというやり方である。それにより、マンガというジャンルを見通しうる視線の透過性は維持しつつ、しかし人々の「読み」の多様さは抑圧しない「見取り図」は描きうるのではないか。もちろん、マンガの世界はおそろしく広く、私が言及しうる範囲は、相対的にひどく小さい。これは必然的な帰結だ。ゆえに、ここでいう「方法」とは、広大な暗い部屋のなかを懐中電灯で照らすようなものにたとえられるだろう。その限られた光線の向け方を工夫することで、どうにかこの「部屋」の見取り図を描こうというわけである。あるいは、可視域以外の帯域の電磁波や音波などが用いられることもあるだろう。

私は、自分の、個人の視界の小ささについてできるだけ自覚的であろうと思う。たとえば、私は「少女マンガ」とよばれるジャンルの素養にはひどく乏しい。また「ファミリー四コマ」についてもあまりよく知らない。ほかに、私を通じていない場所はいくらもある。だから、自身の視界が限られていることに自覚的であろうとする態度のみが、逆説的に「全体」を指し示す可能性を開くと考えている。現在の私たちは、誰であれ、一九八六年に呉智英が自著のタイトルをそうしたように「現代マンガの全体像」ということはできない。この「不可能性」こそが、私の立脚点である。いいかえれば、マンガの「内」に存在する無数の「外部」



について敏感であろうということだ。またその「外部」とは、マンガと、マンガにとつての「他者」とをつなぐ回路でもあると考えている。

## 一・二 「読み」の多様さとシステム論的分析の必要性

本論に入るまえに、「読み」の多様さについて、もう少し掘り下げておく必要があるだろう。よく知られたものとして、『週刊少年ジャンプ』を例にあげる。

『週刊少年ジャンプ』とは、もっともよく読まれている週刊少年マンガ雑誌であり、小中学生男子を主たる読者とするというのが一般的な理解である。もちろん、子供たちだけでなく、もっと年長の学生や社会人にもよく読まれていることも知られている。ここで、たとえば高校の同じ教室で『ジャンプ』の最新号を読んでいる生徒を想像してみよう。そのうちの何割かはおそらく女生徒である。このことは、ある程度、いまのマンガの事情に通じている者ならば、すでに了解ずみの事柄だろう。つまり、同じ『ジャンプ』の読者には、性差も、年齢差も超えた、多様な読者集団が存在する。

そこである読者は「登場人物たちが苦境を切り抜けるところがいい」といった具合に、作

品の魅力を語るだろうし、別の読者は「絵がきれい。ヴィジュアルがかっこいい」というほどの興味で読んでいただけかもしれない。つまり、彼らが個々に感じている「面白さ」は多様であり、また個々人のうちにあっても、それが単一のものであることはあり得ない。しかし、彼らは等しく同じ作品、たとえば『ONE PIECE』の読者である。この事実は動かすことはできない。

このような現実を前に、いかなる見方が可能だろうか。

わかりやすいケースとして、「やおい」<sup>(ヤブ)</sup>を愛好する女性を設定してみよう。彼女は『ジャンプ』が好きだ。同じクラスの男子とも回し読みをしているかもしれない。しかし、彼女にとっての『ONE PIECE』と、彼にとっての『ONE PIECE』は、もはや別の作品といっているほどの開きがあるのではないだろうか。

この場合、「やおい」とは、「読み」の多様さをめぐるさまざまな問題がはっきりと現れたものと考えられる。いちおう注釈的に記しておく、ここでいう「やおい」とは、既存の作品に登場するキャラクター相互の関係性（友情やライバル関係であることが多い）を、男性同性愛的な感情と読み替える「読み」全般のことをいっている。

まず、一般に『ジャンプ』を愛好する男子読者には、やおいたな読みを強く嫌悪する傾向

がある。その背後には、男性主体の持つホモフォビア（homophobia）に基づく感情がある。「やおい」が元テキストに対して、ホモセクシユアルな読み替えを行うものである以上、ジェンダー・トラブル的な問題はついて回る。

しかし、こうした「衝突」を、そうした読み手の主体の問題、セクシユアリティの問題にいきなり還元するのではなく、同じテキストを読んでいるはずなのに、違うものを見ている存在に対するいらだち、という次元から見ることにはできないだろうか。ここでいっているのはとても単純な話だ。彼はこういっただろう。「俺はストーリーに感動しているのに、あいつらはキャラしか見てない！」と。

彼のいらだちのうちでは、「ストーリー」という単位と「キャラクター」という単位が分離されている。そして「ストーリー」が語られる際、多くの場合「ストーリー」ないしは「物語」は、「キャラクター」よりも評価基準として上に置かれる。「ストーリー」に対する評価が、そのまま作品の評価に直結するという考え方である。一方、キャラクターによつてもたらされる快樂は、よくないものとして退けられる場合がある。そのようなヒエラルキーが存在している。しかし、本書では「ストーリー」と呼ばれるものも、読者がキャラクターから受け取るものも、等しく「マンガ的な快樂」として取り扱う。その見方を取ることによつて、私たちがマンガを読む際の「快樂」の内実をより精緻に分節しようというのである。その意

味において、相互に緊密に関係しあっている「ストーリー」と「キャラクター」は、マンガというシステムに対するサブシステムとしてとらえられる。まずは現実の多様性に言説を対応させることが、その目的だ。作品に対する価値判断は、いったん、留保される。

実際のところ、マンガを「読む」際、完全にキャラクターだけを見つめる「読み」があるとも考えにくく、逆にキャラクターの魅力をまったく無視したストーリーテリングもまた非現実的であろう。だからそうではなく、同じ読者の一回の「読み」の内部においても、複数のレヴェルの快樂が同時に駆動していると考えたほうが合理的だ。また、ある快樂の享受が他の快樂の意識化を妨げたりもすると考えられる。キャラクターの魅力に強く動かされている読者は、同時に駆動されている他の快樂、たとえばストーリー上の展開の妙をあまり意識しないだろうし、逆もしかりである。さらにいえば、その「快樂」の記憶が、他者に対する「語り」の場面で呼び起こされ、「語り」として組み上がっていく過程で、さらなるフィルタリングがされる。しかし、それは「同時に」駆動されているのである。

これはポピュラー音楽を例にとればわかりやすいだろう。歌詞、歌唱、演奏、アレンジ、メロディ、コード進行、リズム……といった具合に構成要素は分節され、オーディエンスがそのどれかに反応することは、むしろ前提として共有され、批評やさまざまな「語り」もそれに沿って行われる。もちろん、楽曲以外の要素も含まれる。たとえば、ファッションだと

かミュージシヤンの来歴だとか。あるいはオーディエンスとともに盛り上がったムーヴメントであれば、そのときの社会との関わり、あるいは時代精神だとか、気分といった要素もある。いずれにせよ、分節が行われていることに変わりはない。

しかし、マンガの場合は違う。かつて石子順造<sup>いしご</sup>が批判したように、「絵」か「主題」か<sup>絵と主題</sup>という程度の分節しか行われず、多くの批評は印象や漠然とした感想の域を出ず、かみ合わない議論も繰り返されてきた。このことは、マンガをめぐる「語り」から豊かさを奪い、批評を低い水準に留めてきたひとつの原因となっている。

そうした状況への打開策として、九〇年代以降、夏目房之介<sup>なつめ</sup>らによって「マンガ表現論」<sup>マンガ表現論</sup>が提示され、一定の成果をあげている。夏目らがそれを推し進め、理論化を試みた背景には、とても素直に「この面白さ」——本書での私の言葉では「快樂」——を、どうか他者に伝えたいという動機がある。たとえば夏目の著書『マンガはなぜ面白いのか』というタイトルからは、そうした含意を汲み取ることができる。

本書では、主に夏目らの「表現論」の延長にある方法を考えている。夏目の「マンガ表現論」は、マンガというテキストの内部に、まさに「描かれた」ものとして、「目に見えて」現れている諸要素の解析を基本としていた。これに対し本書は、「マンガ」をひとつの表現システムと見なし、それをシステムとして解析することを基本的な考え方としている。たとえば、

マンガという「ジャンル」を、ある作品や作家に対して上位の「環境」としてとらえ、また、コマ構造やストーリーなどは、ある作品や作家に対する下位の「サブシステム」としてとらえるということである。そうすることで、作品や表現を読者の多様な「読み」へと開き、ひとりの読者の内にある「読み」の多様さこそを、強く指し示すことが可能になるのではないかと考えている。その意味で、本書でいう「表現システム論」は「受容論」と表裏一体のものとなり、夏目のいう「表現論」の範疇を超え、これを拡張したような方法となる。

そこでは、マンガを読む／語る際に意識化されにくいレヴェルの快樂への言及も必然的に行われる。それは、とりもなおさず、個々のマンガ作品の「豊かさ」を指し示す指標にもなると信じている。作品を批評する際の批評軸としても使えるはずなのだ。

### 一三 マーケット分類とジャンル分類のあいだ

いかに「多様さ」を強調しようと、少年読者が『少年ジャンプ』の読者集団において中核をなしていることには変わりがない。だが、そこにはマンガにおけるジャンル分類の問題が横たわっている。「少年マンガ」「少女マンガ」というジャンルの枠組みは、単にマーケットのセグメントにつけられたものであり、表現のレベルでの特徴に基づくカテゴリー分類では

ないということだ。

だが、にもかかわらず同時に「これは少女マンガ、こっちは少年マンガ」といった分別は、作品を一瞥しただけで可能なほど、マンガに関わる者の間の暗黙の了解として存在している。つまり、マーケットのセグメントに基づいた分類であるにもかかわらず、表現上のスタイルの分類としても機能している。

この了解は現在でも確実に存在しているが、しかし、その輪郭もまた、次第に曖昧なものとなっている。表現のスタイル、分類とマーケットのそれが、かつて信じられていたように明確に一致しなくなってきたのである。

一例をあげよう。一般に「ガンガン系」<sup>（※）</sup>と呼称されるマンガがある。ゲーム制作会社でもあるスクウェア・エニックスを中心に、一迅社、マッグガーデンの三社から刊行される雑誌群に掲載されているようなマンガの意である。

これらの雑誌群は、一〇代の読者を中心とし、男女比はほぼ半々というものもある。さらに、その時点での連載作品により、男女比が大きく動く場合もあるという。読者の年代はともかく、男女比による区分がかなり流動的になっているということがここから見て取れる。



図 1-1

『月刊少年ガンガン』2005年6月号。  
スクウェア・エニックス

こうした事態は、すでに「少女マンガ誌」「少年マンガ誌」という枠組み自体が、部分的には無効になっていくことを意味する。さらに極端な例をあげよう。同じ作品（『キッザ』）の単行本が、既刊は少女マンガの棚に置かれ、諸般の事情から別の出版社から出た新刊は少年マンガの棚に置かれていたという事例だ。この作品は、連載中に出版社側の事情で掲載誌を移ったものだ。つまり、同じキャラクターで同じストーリーが継続していたのにもかかわらず、出版社の違い、単行本のレーベルの違いだけで、別ジャンルに分類されていたのである。この事例は、私自身が町の書店で見かけたものだが（ほどなく、この「分割」は是正されていた）、もし、現在のマンガが孕む「問題」があるとするのなら、こうした事態のほうにこそ、それは現れているだろう。書店の棚という、常にシビアに作品の分類や配置が要求される場所ですら、こうした事象が観察されたのである。

まず「問題」とされるべきは、たとえば「ガンガン系」作品を、発行部数や内容にかかわらず、はじめから「マニア系」とカテゴライズし、そこで何が起きようとも、大勢とは関係のない、ごく一部のローカルな現象として取り合おうとしない態度であり、言説である。たとえば、二〇〇四年を中心に大ヒット作になった荒川弘（ひろむ）『鋼の錬金術師』（第五章、二七五頁参照）は、単行本一冊あたり一〇〇万部のセールスを記録してもなお、「マニアックな作品」といわれたのである。さらにいえば、大手出版社から刊行されている、一般に「メジャー」とされ



ている一部のマンガ週刊誌よりも、「ガンガン系」雑誌の一部ははるかに売れていたケースもあった。ある「メジャー系」週刊誌は、二〇〇一年から〇二年にかけ、電車の中吊り広告やコンビニ置きなどの露出はあったものの、実売部数は一〇万部を切っていたという。他方、同時期の「ガンガン系」月刊誌には、三〇万部を超す実績を持つものがあつた。しかし、それでも、一〇万部に満たない部数の週刊誌が「メジャー」とされ、三〇万部を超す月刊誌は「マニアック／マイナー」とされるのである。であれば、私たちがマンガについて言及する際（それは、批評や研究に限らない。日常の暮らしのなかでのおしゃべりから、出版社内の編集会議まで含まれる）、つい用いてしまう「メジャー／マイナー」の分割が、実は部数実績ではなく、表現の内実によって規定されているということになる。ここで、実際に売れたかどうかではなく、売れる可能性の多寡によって分割がされているのだ、という反論があるかもしれない。だが、その可能性を「予測」として考えている以上、表現のスタイルの違いによる判断が先行していることは言を待たない。

表現のスタイルとは、もちろん、キャラクターの絵柄であり、コマわりであり、ストーリーの語り口であり、語られるエピソードであり、プロットである。そして、それらの総合のことである。そう、私たちはすでに「少女マンガ／少年マンガ」といった分類も、「メジャー／マイナー」といった分割も、実は現実——マーケットの実際——に必ずしも即したもので

はないことを知っている。これは、雑誌の立場から見ればクラスマガジン性が薄れたことであり、各々の作品の立場から見れば、「く向け」という制約から離れた評価が可能になってきたということだ。

それは、本来的にジャンルの成熟を意味する。アートの子ども向け／大人向け、男性向け／女性向けの区分があるだろうか、ロックやポピュラー・ミュージックはどうか。考えてみれば明白であろう。それらは、マンガほどには対象の区分を問題にしていない。またこうした状況は、一面では、かつて石子順造が夢みたような「マンガの未来」の具現ともいえるだろう。石子順造は、一九七五年に次のように記している。

少女マンガに、少女でなければかけない男性が描かれたとき、少女マンガは、少女を主人公としたつげ義春や林静一、上村一夫らの作品と同次元に並ぶだろう。それは自ら、現状の少女マンガの自己否定ではある。つまり、少女マンガとか少年マンガとかいう呼称がなくなり、ただマンガとなって、少女が女性の作家にも男性の作家にも描かれるようになる時期は、いつごろなのだろうか。おそらくあまりにも遠い将来なので、今のぼくには見当もつかない。が、そうなったときのマンガでは、少女の瞳はずっと小さくなり、髪も短く、手足もぐんと縮んでいることだろうとは思うのである。

石子順造は一九七七年、四八歳で病死した。残念ながらその後のロリコン・コミック（註13）ブームも、ボーイズ・ラブ（註14）の隆盛も見ることにはなかった。残念ながら「少女」たちの瞳は必ずしも小さくはならなかったのだが、それでも、この予測に彼の慧眼ぶりを見て取ることはできる。石子順造が若くして没したことは、マンガとその言説にとって途方もなく大きな損失だろう。もし現在でも存命であれば、七〇歳を超えてもなお、たとえば「萌え」に関心を持っていたらどうか。

さて、マンガの「成熟」は、いかえれば、マーケットを指す名称ではなく、表現のレヴェルでなされるサブジャンルの分類／命名が必要な局面にまで来たことを意味している。しかし、新しい名称を提案したところで、おそらくは用いられずに終わるだろう。その程度には「少女マンガ／少年マンガ」という枠組みは強固なものとなっている。ここで、成熟と、それに見合った語彙の欠落を「問題」として指摘して済ますことはできるのだが、ジャンル名が流通をはじめとするシステムに組み込まれている以上、それを簡単に変えることはできない。であれば、その現実を現実として厳粛に受け止め、マンガをめぐる言説が与件として

持つ困難としてとらえるべきであろう。なぜならば、私たちは私たちのマンガ言説の内部に、この「困難」を維持する働きを抱えており、こちらに対してはまだ有効な批判が可能ないように思われるからだ。その中心的なものひとつに、「少年マンガ」とはかくあるべきもの……といった「イデオロギー」<sup>ideology</sup>がある。こうした言説は、現実には少年少女たちに何がどう読まれ、楽しまれているかとは無関係に構築されている。ゆえにそれは「イデオロギー」ではない。

#### 一四 『少年ガンガン』に見る言説の断絶

もう少し、「ガンガン系」をめぐる話題を続けることにしよう。ここからの視界は、七〇年代から続く従来のマンガ言説が持つ「問題」をより際だつた形で見せてくれる。

一九六〇年代生まれより年長のマンガ論者のほとんどは、ほとんどすべての場合、ガンガン系の作品群をまったく無視してきた。場合によっては、それは「なかつたこと」とされる。少なくとも、「マンガ史」とは接続されていない。たとえば、『鋼の錬金術師』が、ヒットにより「発見」されたとしても、それは従来からの「少年マンガ」の枠で理解され、それ以外の「ガンガン系」とは別個の扱いをされる。これはマンガ評論という狭い業界の出来事では

ない。「現場」の編集者の間においても、また一般の読者の間でも見られる。

つまり、ガンガン系の作品群・雑誌群と、それ以外のマンガの間には「断絶」が存在しているといっている。彼らはガンガン系の存在自体は知っている。知っているが、たとえば「近年のマンガ」という主題で語る際には話題の対象から外す。それも、無意識的に除外されているようだ。もつといえども手にも取ろうともしていない。さらに踏み込んだ言い方をすれば、ある一群の人々にとって、正確にはマンガをめぐる（私たちの）言説のある部分にとって、ガンガン系の作品群は「都合の悪い」ものとも考えられる。（私たちの）マンガ評論はこれらの作品群をも包括してマンガを語る言葉を持っていないのである。

「だって、ガンガン系のマンガってくだらなくない？ 絵はきれいだけど、お話は薄っぺらだし。問題にされないのは当たり前だよ」という意見もあるだろう。ガンガン系の作品群は、なるほどくだらない。絵も決まり切った絵柄ばかりである。ストーリーは薄っぺらで、人間は描かれていない。だが、そうした批判的言辞は、すべて「マンガ」の外から、「マンガ」に對してなされた紋切型の反復なのではないのか。先のような批判（実際によくなされているパターンを例示してみている）を取るのであれば、その瞬間に、マンガというジャンルの内部に、語りうるマンガ／無視してもよいマンガ、という質的な分割が自身のうちにあるという事実を自覚しなければならなくなる。しかし、その「分割」が誰かの内面にあったとして、それ

が他の誰かと共有されているという保証はどこにもない。となれば、次には「なぜガンガン系のマンガは、より薄っぺらに思えるのか」を説得的に言語化しなければならなくなる。ところが、それは不可能だ。なぜなら、彼らはまず「ガンガン系」の作品群を見たこともないのだから。そこで、ガンガン系の作品群を前に沈黙し、存在を否認する心理が働くのは自然の帰結であろう。では、なにが、どう「都合が悪い」のか。

当事者である『少年ガンガン』編集長・保阪嘉弘は、次のように語る。『98コミックランキング みんなのマンガ』（監修・村上知彦、毎日新聞社、一九九八）に収録された「編集長10人、怒濤の大インタビュー！」での発言である。

うちはゲームの会社から出版を始めましたから、ゲームユーザーにゲーム感覚のコミックを提供しようというのがコンセプトですね。『ドラゴンクエスト』のコミック化はいまも続けていますし、（中略）オリジナル作品も、ゲームのリズムに合わせてテンポのいいコマ割りを心がけているんですよ。

（『98コミックランキング』八八頁）

保阪のいう「テンポのいいコマ割り」が具体的に何を指すのかはおくとしても、これはた

いへん興味深い認識である。実際、読者としての私は九〇年代なかごろの実感として「ガンガン系」、とりわけ「Gファンタジー」の作品群からは、それまでのマンガとは異質な印象を受けていた。また、周囲の人々からも同様の印象を耳にしていた。

さらに、『少年ガンガン』でマンガ原作（『天空忍伝バトルボイジャー』作画・結賀（ゆいが） さとる<sup>（註16）</sup>、一九九五〜九七）に携わった原作者、武論尊／史村翔<sup>（註17）</sup>はこう語る。

やっぱりファンタジックな絵でしょ。

今の流行の…。

はつきり言って、

ファンタジーの絵って、みんな同じに見えちゃって（笑）、

ある意味、新鮮ではなかったんだよ。<sup>（中略）</sup>

やっぱりファンタジーの世界って、独特の世界で、

起承転結の世界じゃなくて、ロールプレイングみたいな形で、

ズラズラって行く形になって、

その辺で俺がちよっと見失っちゃったかな、方向をな。

うん、そういう感じがする。

俺がファンタジーを描く事自体に無理があったと思う。

〔漫画原作の第一人者が語る『俺なりのまんが道』〕『原作者・武論尊、もしくは史村翔』二〇〇四、  
現役マンガ編集者たちによるマンガ専門サイト「漫画街」<http://www.mangogai.net/>

これを先の保阪の発言と合わせれば、コマわり、描画のスタイル、ストーリーと、マンガを構成する主要な要素のすべてにおいて、「従来の」マンガとの質的な差異が意識されていたことが見て取れる。

単にマーケットや流通などの観点からだけではなく、表現のレヴェルでも、「ガンガン系」に代表されるような作品群には、それまでのマンガとは異なったものがあつたということである。そして、それがもし決定的な変化であるとしたら、その評価はともあれ、表現史上の事件として扱われていいはずだ。一方、武論尊は七〇年代以降、数々のヒット作をものにし、いくつかの作品は「マンガ史」の成員として記憶されている。また彼や彼と組んだマンガ家たちが自らの読書体験として持っているマンガ作品群は、それこそ「マンガ史」の根幹をなすものとして認識されている。手塚治虫であり、ちばてつや<sup>〔註18〕</sup>であり、本宮ひろ志<sup>〔註19〕</sup>である。

ここで私は、ガンガン系の作品群をむやみに特権化するつもりはない。また、個々の作品に対する評価は別だ。ガンガン系に対する「否認」の最大の理由は、いうまでもなくそれが



ゲームを基盤にして出てきたことにある。その「断絶」のわかりやすい例としてあげているにすぎない。では、「ガンガン」に象徴されるような雑誌・作品群は日本のマンガ史において「ポスト・歴史」とでもいうべき位置に置かれるのだろうか。

## 一五 誰が子供マンガを「殺した」のか

さらにマンガとマンガ言説の「断絶」を、具体的な言説にそって見ていくことにしよう。児童文学批評誌『ぱろる』<sup>図1-2</sup>でのマンガ特集号「子どもとマンガ」(一九九九)である。ここには、ガンガン系作品群・雑誌群については、ただの一言の言及もない。

『少年ガンガン』は、小中学生男子を読者の中心に据えた雑誌であり、かつその創刊の契機となった「ドラゴンクエスト4コママンガ劇場」<sup>①</sup>が、最盛期には一冊九五万部というセールスをあげたという事実が存在しているのに、である。子供の読書傾向についてのデータを持つている筈の、子ども調査研究所所長が参加しているにもかかわらずである。かわりに盛んに言及されるのは、手塚治虫のことであり、貸本マンガなどの「かつての」子供マンガである。そして、編集委員である神根治朗は特集をこう結ぶ。

「手塚マンガ」が切り拓いたストーリーテリングの技法は、高度に発達しつつ成長を続けてきたが、フツと振り返ってみると読者である子どもたちはいなくなっていた。

「少女マンガ」媒体にとりわけ顕著に現れたこういう現象は、いまマンガという大きく成熟した媒体に起ころうとしているのではないか。そんな気さえしてくる。

マンガを読む子どもらは何処へいったのか。

（「子どもとマンガ」『季刊ぱろる』11号、一六一頁、ぱろる舎、一九九九年）

たしかに、近年、マンガを読む子供は減ったといわれている。それは読書をする子供が減ったというのとほぼ同義に扱いうる。だが、神根の論調は、そうした事象へは向かわず、マンガの内実への提言へと転化する。そこで「現状」は「問題」とされる。

『ぱろる』誌の特集では、『コロコロコミック』や『コミックボンボン』への言及は相対的に少ない。それも同じ問題系に属するのだが、ここで私が「子供とマンガ」という問題系で『少年ガンガン』にことさらに言及するのは、まさに『少年ガンガン』のマンガには、ジャンルとして未成熟なものがあり、荒唐無稽であり、洗練されていないものがあると考えるからだ。いくつかの意味でそれは、かつてあったような「少年マン



図 1-2  
「ぱろる」

「ガ」の成長期を反復しているようにも見える。つまり、同じ特集のなかで村上知彦がいう「子供のマンガ」としての属性を備えている。また『少年ガンガン』は、少なからぬ九〇年代の子どもたちに、アクチュアルなものとして受容されてきた。発行部数や、ここから生まれたヒット作などからいっても、控えぬに見積もったとしても無視できるものではない。実際、九九年の時点で『少年ガンガン』を読んで育った「ガンガン世代」を自認する読者は、すでに二〇歳前後になっている。だが、問題は「子供が九九年の時点で読んでいるマンガ」の存在が無視されていることに留まらない。

『ぼろる』の特集を注意深く読むと、「子供のマンガ離れ」という問題提起が、実は論者自身の「視野の限界」を指し示し、同時に隠蔽していることに気づく。問題としてより深い射程を持つのは、むしろこちらのほうである。先の神根治朗によるまとめは、多分に村上知彦と子ども調査研究所長である高山英男（註12）の言説を受けたものと思われるが、彼らのいう「子どものマンガ離れ」という主張からは、いまの子どもたちが、かつてのようにはマンガを読んではない、ということに対する嘆きが読みとれる。彼らの「マンガ」や「マンガ」に対する言説は多分に彼ら自身のマンガ読書体験にべったりと貼りつき、そこから何の距離も取られていない。子どもたちがあまたあるカルチャーのひとつとしてマンガを選ぶようになった、という現状認識は正しいだろう。だが、そうした変化への現実的な対応はまったく語

られず、もちろん、それに伴う「マンガ」の新たな可能性は指し示されない。むしろ「問題」として処理され、棄却される。

さらに、高山英男の同時期の文章からは、マンガが特権的に子供文化のトップにいたことが「望ましい」状態とする認識がうかがえる。高山は、九七年以降の『少年ジャンプ』の失速と『コロコロコミック』の躍進を「子どもマンガの衰弱を象徴的に示している」としている（曲がり角に立つマンガ文化『98コミックランキング みんなのマンガ』二二六頁毎日新聞社、一九九八）。

ここで彼は「衰弱」の象徴として徴候をふたつあげ、ゲームと結びつける。

『少年ジャンプ』退潮の要因の第一を人気連載の終了としつつ、次に求められる要因を連載作品の多くがストーリー性をそれほど重視せず、バトルの迫力を刺激的に表現することのみを注いだこと」に求め、さらにその理由を「テレビゲームが子どもやヤングの日常的なホビーとして定着してしまおうとバトルゲームやアクションゲームの刺激のほうが強力であることは当然のことだからである」（前掲書、二二五頁）とする。一方、『コロコロコミック』の躍進は、マンガ作品の魅力ではなく、『ポケットモンスター』に代表される、ゲームを中心としたキャラクター・ホビー誌としての性格によるものとしている。さらに、一〇代の少女たちが「少女マンガ」誌ではなく、ティーンズ向けの情報誌に移行しているという状況を紹介した後、マンガの状況に対し「量的拡大を追い求め繁栄してきたマンガ文化は、いま本質的な危

機の前夜に立っているような予感がする」(前掲書、三七頁)と強く警告している。

一方、高山は同じ一文のなかで、藤子・F・不二雄<sup>（註1）</sup>の死を知ったとき「子どもマンガは死んだ」とつぶやいたと告白している。ここで「固有の子どもマンガ」という概念が登場する。

ひとり藤子・F・不二雄だけは、一貫して幼児や小学生を主要な読者とするオリジナルな子どもマンガを描き続けてきた。コミックのヤング化と、子ども向けアニメの幼児化という両極分化に引き裂かれて固有の子どもマンガが解体しつつある状況下で、彼はほとんど唯一といつていい戦後子ども漫画の担い手であったのである。

(前掲書、二二六頁)

「固有の子ども文化」と呼ばれているものは、普通に読んだだけでは、ある年齢集団に限定して受容されているもの、という以上の意味には取れない。また高山自身「伝統的な固有少年文化」を「幼児文化でも若者文化でもない文化」と説明している。(「ぼろろ」一―号、三八頁)

しかし、高山がその語が指し示すものに強い思い入れを持っているという前提で考えれば、何をいおうとしているかの輪郭は推測できる。それはおそらく「マンガを読む少年」であることの共同性、年齢集団——世代集団の想像的な連帯だろう。そして、世代集団という一体

感に留まらず、「マンガ」として読まれるものに対して「一体性」が暗黙のうちに求められていることはじゅうぶんに推測できる。そう考えてはじめて、他のキャラクター表現、とりわけゲームが、マンガを浸食するものとしてとらえられていることが理解できる。当然の帰結として、出自をゲーム会社に持つ『少年ガンガン』は片隅に追いやられる。

一方、『少年ガンガン』編集長である保阪嘉弘は、九七年当時の状況に対し、次のような認識でいた。より「現場」に近い立場からの発言である。

メディアミックスという言葉はあまり好きじゃないんですが、娯楽の多様化がこれだけ進んできましたし、アニメやゲーム、おもちゃへと作品をコミックキャラクターとして多方面へ広げていきたいですね。作家さんもがんばっていい作品を描いてますから、それで最終的に、原点のマンガに興味が集まるようになればいいと思います。

（保阪嘉弘「編集長10人、怒涛の大インタビュー！」村上知彦監修『98コミックランキング

みんなのマンガ』九八頁、毎日新聞社、一九九八）

保阪がアニメやゲーム、玩具などの「キャラクター表現」のひとつとして、「マンガ」がいかにか魅力的なものとして受容されるか、という問題意識に立脚していることは間違いがない。

確かにそれは「商品」という観点での発想だろう。しかし、一方で保阪は個別の作品に「いい作品」という評価を与えている。現役の編集長という立場ゆえ、多少のリップサービスはあるだろうから、この発言を額面どおり取ることはできないが、「作品」という語の選択からは、単なる「商品」にはとどまらないものがくみ取れる。少なくとも、保阪の姿勢は、高山らにくらべて、はるかに現実的であり、前向きである。

## 一六 キャラクター表現空間のなかで

いうまでもなく、現在では、アニメやゲームなどキャラクター表現のひとつとしてマンガが存在している。そのことは、単に事実である。比較的マンガよりも先にゲームに触れた世代はすでに二〇代を超え、産業としてもアニメやゲームとの緊密な結びつきは常態となっている。また、そもそも六〇年代以降、マンガの「ブーム」が、アニメ化などのメディアミックスによって牽引され、そのたびに新たな読者を獲得して隆盛してきたことはすでに指摘されている（中野晴行『マンガ産業論』筑摩書房、二〇〇四）。

マンガが作品として先行し、アニメ化される、ゲーム化される、といった具合にマンガが上流に位置していれば、まだあまり問題にはされない。しかし、この二〇年ほどの間に盛ん

になった、いわゆるメディアミックス的な企画が先行した作品となるとその限りではない。問いを繰り返す。なぜ私たちのマンガをめぐる言説は、かくも現実を直視できないのか？

高山英男は、マンガのメディアミックス化と並行して進んだ「思春期化」により、マンガの受容層が玩具などのキャラクター商品に反応する低年齢層と、中学生以上の層に二極分化し、空洞化しているとする。しかし、高山のこうした問題認識は、その実、子どもが最初に出会うキャラクター表現として特権的に「マンガ」が存在することを暗黙のうちに前提としている。だが、ゲームやアニメなどのキャラクター体験が先行し、しかる後に（場合によっては思春期以降に）マンガを「発見」するという経験は、現在では普通のこととなっている。そのことを当たり前のことととらえる読者は多いと思う（それこそ、七〇年代以降に生まれた者にとってはごく自然な状況だ）が、「子どものマンガの死」といった問題設定を取る限り、こうした事実と接することはできない。さらに「子ども文化」のなかでマンガの特権的な地位を暗黙の前提とする姿勢は、逆にキャラクター表現としてのマンガの独自性を指し示すことをさまたげる。

しかし、現実にはアニメやゲームなど、ほかにキャラクター表現のジャンルが勃興し、大きく成長したからこそ、マンガはそのなかでの「マンガであること」の独自性を鋭く問われ



るようになったのではないか。先に引いた保阪の発言のように、コンテンツ商品としていかに競合するか？ というビジネス的な局面を想定してもそうだし、また言説においても、等しくキャラクターを表現の基盤とする他ジャンルに対し、なぜマンガを特権的に語るのかということは、常に意識されるべきだろう。また、マンガが他ジャンルとの影響関係のなかで進展してきたことは、マンガの勃興とともに常にあったことである。アニメやゲームの影響だけを特別に排除する理由はどこにもない。

少なくとも、マンガを唯一のキャラクター表現として、特権的に扱うことはできなくなった。つまり、アニメやゲームが大きな存在になってきたことによつて、マンガは、自らの存在を相対化する契機を得たのである。これをあえて「はじめての機会」であるにとらえることにしよう。それは以前からあった、文学とマンガ、映画とマンガ、といった他ジャンルとの関係とはふたつの意味で決定的に異なる。ひとつは、これら先行するメディアに相対する「マンガ」は、それらの持つ「達成」に対抗するという文脈で語られてきたこと。いまひとつは、具体的にある固有の作品がメディアアミックス展開を取っている状態を考えればわかりやすいが、アニメやゲームと相対してマンガを論じる際、ともすれば主題的な批評が効力を持たないということである。同一の登場人物、同じ世界観、似通ったストーリーのマンガとアニメ、ゲームがあったとして（そうした事態は、ごく普通にある）、それを文芸的に主題を論じ

たところで、「作品」論は可能となるが、「マンガ」を論じたことにはならない。そこで、マンガ表現論的な枠組み、マンガを「ジャンル」としてとらえる枠組みが要請されるのである。

とはいえ、私は、アニメやゲームとの関係を逆に特権化し、そればかりを強調しようというのではない。もとより、私はアニメやゲームについては、個別の作品は語り得ても、これらのジャンルに内在して語るだけの素養を持つてはいない。そうではなく、私が志向するのは、あくまでも、キャラクター表現空間のうちにマンガを置き直したうえで、マンガを「マンガ」として読むこと」なのである。これが得られていないからこそ、いいかえればこれを可能にする論理的な枠組みが得られていないからこそ、ひとは「マンガ」への信頼を持つことができず、たとえば子ども文化の主流に位置しているべきとかいった、外的な価値づけにしがみつくのではないか。あるいは、「ぼくらのマンガ」といった世代的な一体感へと逃げこむのではないか？

ここまで見てきたように、それらの振る舞いは、言説として貧しいだけでなく、「いま、ここ」で「マンガ」が作られ、人々に読まれるという営みそのものに対して抑圧的に働いている。こうした言説をとっている以上、古典が古典としての価値を持つて読まれることはなく、現在のアクチュアルな動きも顧みられることはない。すでに、七〇年代以降に生まれた若い読者の間からは「マンガ評論とは、(自分たちとは関係のない)昔のマンガについて語るも

ののでしょうか？」という声も聞かれている。これは「評論」のみならず、一般のマスコミヤ行  
政、教育などの場でマンガが語られる際にもついてまわる。そうした場では、マンガとは、  
五〇年代〜六〇年代に生まれた特定の世代の「読み」と受容に限定された表現であるように  
見える。

これらのことは、論理的な枠組みの形成を阻害し続けている。枠組みのなさは、視界の分  
断を推し進め、現実への対処を妨げている。そして現実への対応不全は、手がかりを見えに  
くくし、さらに論理的な枠組みへの思考を難しくする。私たちのマンガ言説は、そのような  
負のフィードバックのただなかにある。結果、たとえば国や行政によるアニメやゲームなど  
コンテンツ産業振興策などが展開されるなか、マンガだけがいつのまにか取り残され、「裸の  
王様」となる可能性すら懸念される。このループから外へ出ること。それこそが私たちの課  
題だろう。

村上知彦は、先の『ぼろる』誌でこう記している。

子どもはまんがを読む。かつても読んでいたし、いまも読んでいる。だが、いま子どもと  
まんがの関わりをあらためて考え直すそうするとき、重要なのはその連続性を無条件に前提

とするのではなく、むしろ断絶のなかに変化と可能性を読みとってゆくことではないだろう

か。  
(村上知彦「子どもまんがはどこへ行ったか」、特集「子どもとマンガ」『季刊ばらる』十一号、六三頁。パロル舎、一九九九年)

村上のこの指摘から、すでに六年の時間が経過している。そろそろ前に進んでもいい頃合だろう。二〇〇四年には宮本大人(Miyamoto)によってすでに「子どものマンガはつまらなくなっていない」という明快な見解が示されている。(宮本大人「まんが時評 マンガは『つまらなく』などになっていない。』日本児童文学二〇〇四・九—一〇月号、一〇〇—一〇四頁。日本児童文学者協会)

宮本はマンガが少子化のなかで「それでも読まれている」ことを示す統計数字を示し、『ONE PIECE』の作者のもとに寄せられた読者の手紙を紹介する。それを元に、いま小学生男子の読者に『ONE PIECE』が「隅から隅まで食べつくし、何度も何度も反芻するように」読まれていることを指摘するのである。そして「そのように読む読者と作者との間の、幸福なコミュニケーション」の存在を示し、「尾田つち(ONE PIECE)作者・尾田栄一郎の読者による愛称…引用者註」と読者の熱いやり取りを見た後では、そもそも今までマンガ論が、「読まれ方」をいつたいどの程度真剣に見つめようとしてきたというのか、と思わざるを得ない」と主張する。

これは、九〇年代にいったんは「つまらなくなった」マンガが、二〇〇〇年代になって「復活した」ということでは決してない。言説の側が、ようやくマンガの変化に追いついてきた

ということなのだ。では、マンガの変化とは、あるいは村上のいう「断絶」とは一体何を意味するものなのか。

次章からはより具体的な言及に移ることにしよう。まずは、九〇年代に盛んになされた「つまらなくなった」言説の検証である。それは言説の問題であるがゆえに、マンガの表現のレヴェルでの変化を逆説的に示している。まずはそこを端緒に「断絶」を横断し、マンガとマンガをめぐる言説の可能性への実践を展開することにした。

## 註1-1 米沢嘉博

一九五三年～二〇〇六年。マンガ評論家、日本マンガ学会理事、コミックマーケット代表など多岐に渡る活動で知られ、いずれの領域でも日本のオタク文化に多大な貢献を果たした。主な著書に『戦後少女マンガ史』『戦後SFマンガ史』『戦後ギャグマンガ史』『藤子不二雄論FとAの方程式』『戦後エロマンガ史』など。

## 註1-2 『マンガ産業論』

二〇〇四年、筑摩書房。戦後日本のマンガを「産業」の観点から分析した書。マンガ市場の成長モデルとして、読者集団に着目、読者が年齢的に成長するとともに、マンガ市場も拡大していったと分析する。また、マンガが単独で成長したのではなく、アニメやTVドラマ、映画といった他ジャンルに牽引されてきたものであることも指摘している。著者である中野晴行は一九五四年生まれ。編集者、ノンフィクションライター。

著書は『手塚治虫と路地裏のマンガたち』など多数。

## 註1-3 呉智英

一九四六年生まれ。評論家、京都精華大学マンガ学部客員教授、日本マンガ学会会長。「封建主義者」を自称し、近代批判を展開。浅羽通明、宮崎哲弥ら後続世代の評論家にも大きな影響を与えた。著作に『マンガ狂につける薬』『現代人の論語』『つきはぎ仏教入門』など。

## 註1-4 村上知彦

一九五一年生まれ。マンガ評論家、マンガ編集者。著作に『まんが解体新書—手塚治虫のいない日々のために』など。

## 註1-5 やおい

マンガ・アニメ・ゲームなどの作品に登場する男性キャラクターたちに同性愛的な関係を読み込んだ二次創作の総称。英米圏で「/」（スラッシュ

ユ）フィクション」と呼ばれるものと近い。「ボーイズラブ（BL）」（註1-5）との差異には注意が必要。

## 註1-6 ホモフォビア

心理学用語。同性愛や同性愛者に対して、恐怖感や嫌悪感、偏見などのマイナスの感情を持つこと。または宗教的教義などに基づいて、同性愛や同性愛者について否定的な価値観を持つことを指す。

## 註1-7 石子順造

一九二九年生まれ。一九七七年没。美術評論家。同人誌『漫画主義』の中心人物として活動。著書に『キッシュ論』『現代マンガの思想』『戦後マンガ史ノート』など。

## 註1-8 「絵」が「主題か」

石子順造『現代マンガの思想』五一頁。太平出版社、一九七〇。「マンガをマンガとして評価しえないでいるもつとも顕著な事例は、カ

ートーンについてその絵画性とモチーフを論じ、連続コママンガについてはもつぱらテーマを軸としてプロットを追い、背景になっている時代状況などを意味づけながら登場人物の性格を分析し、そして作家の思想性を論じるといった推断の連続だろう。前者は絵画主義であり、後者は文学主義といってよく、それともに補充しあう近代主義にほかならない」

## 註1-9 夏目房之介

一九五〇年生まれ。マンガコラムニスト、マンガ評論家。マンガ実作者としての視点を活かした評論、いわゆるマンガ表現論（註1-9）の第一人者として知られる。主な著作に『手塚治虫はどこにいる』『マンガ学への挑戦—進化する批評地図』など。祖父は文豪・夏目漱石で、その関係性を主題にした著書（『漱石の孫』）もある。

## 註110 マンガ表現論

作品の歴史的な分類や社会の反映として作品を読むのではなく、描線やコマといった表現されたものの自体からマンガ表現そのものの成り立ちを読みとろうとする評論のこと。

## 註111 ガンガン系

主な雑誌に『月刊少年ガンガン』（一九九一年創刊）、『月刊Gファンタジー』（一九九三年創刊 ※創刊当時の名称は『月刊ガンガンファンタジー』以上スクウェア・エニックス）、『月刊コミックブレイド』（二〇〇二年創刊マッグガーデン）、『月刊コミックゼロサム』（二〇〇二年創刊一迅社）など。

「ガンガン系」と総称されるのは、掲載される作品のスタイル上の類似もさることながら、『ブレイド』『ゼロサム』が、『ガンガン』をはじめとするスクウェア・エニックスのマンガ雑誌から主要作家・作品が離脱する形で創刊されたものだということも大きい。

## 註112 作品

久保聡美『陽炎ノスタルジア』のこと。転生した少年戦士たちが闘う和風ファンタジー。二〇〇三年、マッグガーデンがエニックス（当時）から分かれた際、「ガンガンWING」（エニックス…当時）から「コミックブレイド」（マッグガーデン）に掲載誌が移行。分社時に既刊であった一巻から四巻はエニックスより刊行、五巻目以降に相当する続きが『陽炎ノスタルジア 新章』としてマッグガーデンより刊行された。

## 註113 ロリコン・コミック

一九七〇年代末～一九八〇年代初頭に登場した、デフォルメされたアニメ調の絵柄による男性向けエロマンガのこと。その当時主流だった、フोटリアルな絵柄の作品（いわゆる「エロ劇画」と区別してこう呼ばれた。現在では日本で流通する男性向けエロマンガの大半がこちらであるとされる。

## 註114 ボーイズ・ラブ

男性同士の恋愛、性愛を描いた作品ジャンルのこと。メインターゲットは女性読者であり、作者も女性が多い。『さぶ』『薔薇族』などの雑誌に掲載される、ゲイの男性を主なターゲットとした同性愛コミックとは別ジャンルととらえられている。起源は雑誌『JUNE』とされる。九〇年代以降に、数多くの雑誌が創刊され、現在も一大市場を築いている。

## 註115 ……といった

### 「イデオロギー」

こうした「べき論」は、多くの場合、たとえば「少年マンガ」に対して語り手を持つマンガ読書体験と、過去への思い入れによって駆動される。その内容は語り手の個人的な条件によって規定され、その意味ではイデオロギーとは呼びにくいものではある。しかし、ある時代と同じマンガを読んできたという「世代集団」としての一体性（ないしは、その幻想）

があるという限りでは、なかば比喩的にではあるがイデオロギーと呼ぶうると考えられる。たとえば、必ずしも「べき論」とは言い切れないものではあるが、「いまの子どもまんが」には「敗戦の記憶」や「高度成長期の、土管の転がる空き地の風景」がないことをいい、それをもって「歴史意識」の欠如とする村上知彦の論（子どもまんがはどこへ行っただか『はるる』子どもとマンガ）六二―六三頁、パロル舎一九九九年などは、この例として見ることが出来る。

## 註116 結賀さとる

マンガ家。作品に『天空忍伝バートルボーイジャー』（原作・史村翔）『セブンス・サガ』、『E2』など。

## 註117 武論尊／史村翔

一九四七年生まれ。マンガ原作者、少年自衛官を経て、本宮ひろ志の下に入りしていたところを編集者に見いだされ原作者デビュー。『ドーペ

ルマン刑事』『北斗の拳』など八〇年代の『少年ジャンプ』を代表する大ヒット作を手がけた。現在は主に青年誌で活躍中。近作に『覇—10RD—』『六文銭ロック』。

註118 **ちばてつや**

一九五六年生まれ。マンガ家。代表作に『紫電改のタカ』『あしたのジョー』（高森朝雄原作）のたり松太郎』『あしたの天気になあれ』など。

註119 **本宮ひろ志**

一九四七年生まれ。マンガ家。『男

一匹ガキ大将』などの番長マンガで黎明期の『週刊少年ジャンプ』を支えた。その他の代表作に『俺の空』『サラリーマン金太郎』など。

註120 **ドラゴンクエスト4コママンガ劇場**

一九九〇年〜現在。人気ゲーム『ドラゴンクエスト』シリーズのキャラクター・設定を用いた4コママンガオムニバスシリーズ。

『ドラゴンクエスト』シリーズとは、一九八六年のファミリィ・コンピュータ用ソフト『ドラゴンクエスト』

から始まり、現在『VIII』まで発売されているロール・プレイング・ゲーム（RPG）。

註121 **高山英男**

一九三〇年生まれ。一九六四年、株式会社子ども調査研究所を設立、同所所長。以降、子どもの生活と文化の調査研究を続ける。

註122 **藤子・F・不二雄**

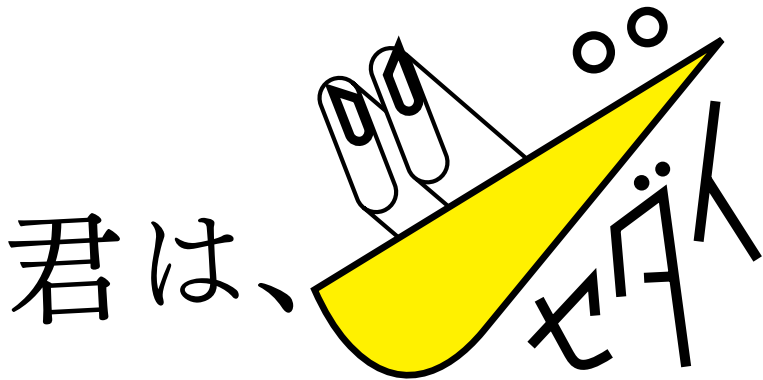
一九三三〜一九九六年。マンガ家。安孫子素雄（藤子不二雄A）とのペア「藤子不二雄」としてデビュー。数々

の名作マンガを生み出した。代表作は『ドラえもん』『パーマン』、『キテレツ大百科』『エスパーマ』『21エモン』『チンプイ』など。端正なSF短編の描き手としても評価が高い。

註123 **宮本大人**

一九七〇年生まれ。日本漫画史研究者。明治大学准教授。著作に『マンガの居場所』（夏目房之介らとの共著）。





君は、

ジセダイ

何と闘うか？

<http://ji-sedai.jp/>

「ジセダイ」は、20代以下の若者に向けた、**行動機会提案サイト**です。読む→考える→行動する。このサイクルを、困難な時代にあっても前向きに自分の人生を切り開いていこうとする次世代の人間に向けて提供し続けます。

**メインコンテンツ  
イベント**

著者に会える、同世代と話せるイベントを毎月開催中！ 行動機会提案サイトの真骨頂です！

**ニッポンのスタートアップ**

3年後に再会することを約束して行う、未来アポ付きスタートアップインタビュー！

**ジセダイジェネレーションズU-25**

彼らはどうやって「闘う相手」を見つけたのか。各界の超新星に、その軌跡と未来を聴く。

マーカー部分をクリックして、「ジセダイ」をチェック!!!

**行動せよ!!!**