

東アジアのマンガ事情
～グローバル化の浸透と拡散～

報告者：沢田ゆかり

東京外国語大学 外国語学部 地域・国際講座

本報告の目的は、経済のグローバル化によって、文字以上に表象文化が楽々と国境を越えていく過程を、次の二点の問題意識から考察することである。この目的にそって、最も経済のグローバル化と関連のある事例として、商業ベースで流通する「マンガ」を取り上げた。

第一の問題意識は、大衆文化の担い手としてのマンガの意味である。マンガ（アニメを含む）は、文字を媒介とするメディアに比べて、桁違いの量で流通することが特徴である。大手出版社のマンガ少年誌は毎週100万部以上を市場に流している。

これらの作品は、アジアや欧米での翻訳され、映画・ゲームの原作として翻案されることで、意図せずに作製国の文化をブロードバンドで伝えている。たとえ仮想の文化を設定したSFであっても、そこには文化アイデンティティの署名を見いだすことができる。一例を挙げるとすれば、マルコス時代の「ボルテスV（ファイブ）」事件¹が有名であろう。このようなマンガによる対外的な発信は、行政による日本文化の紹介とは別の次元で、海外での日本のイメージを形成するのに影響力を発揮する。それはサブカルチャーの細いチャンネルではなく、まさにグローバル化する表のメディア・マーケットで取引され、相手国で拡散と浸透を進めている。

これはフィードバックされて、生産国のアイデンティティの形成とも関わりをもつ。かつて近代の国民意識の形成を促したのは、明治期の国民文学であった。高度経済成長期以降の日本に国民文学と呼べるものがあるとすれば、読者の量からも影響力からも、マンガ作品を無視して論じることはできない。芝居や浪花節で助長された大衆の美意識や道徳観は、いまやマンガやゲームの中で再生産され、世代に共通の意識として共有されている。

¹ NHKが1991年9月30日放映した「NHKスペシャル・ドキュメンタリーアジア発第一回フィリピン：日本製アニメに何を見たか」で良く知られるようになった。これはマルコス政権時代に、フィリピンで大ヒットした日本のアニメ「超電磁マシーン・ボルテスV」が暴力的で教育上良くないという理由で1978年8月に大統領みずから放映禁止を宣言し、最終話が放映されないで終わるという事件である。ドキュメンタリーで紹介された当時の関係者のインタビューでは、（1）日本の類似アニメの大量流入、（2）玩具とのタイアップなどから、日本の経済侵略とイメージが重なったことが取り上げられた。また（3）ボルテスVの必殺技が刀を使用するものであったため、サムライと軍人精神＝旧日本軍を連想させるということが、社会的な反発の要因として紹介されている。なおアキノ革命でボルテスVは再放送されるも前回のよう熱気はなかった、というところで番組は終わっている。しかし2001年頃、再び人気が出たという報告もネット上にはあり、2001年に福岡のアジア美術館が招聘したフィリピンの現代芸術家アルフレッド・エスキーリョ（1972年生まれ）は、この福岡の展覧会でボルテスVの歌を流す展示を実施している。

香港のマンガの場合も、貸本屋で人気のあった武侠小説（チャンバラ、カンフー小説、金庸の作品が有名。）が中華民族の精神を称揚し、マンガと映画の形をとって移民社会に浸透していった。返還前の香港では、中国人意識とは、芝居、映画、漫画に裏付けられる部分が確かにあったのである。

第二の問題意識は、上記のマーケットの力学に着目し、経済面からマンガ産業自体がグローバル化していく過程を分析することにある。この点で紙の上のマンガよりも、アニメーションの方が国境を越えるスピードが速い。日本のアニメーションの市場が世界中に広がっていることは、良く知られている。ヨーロッパで日本製のアニメ「アルプスの少女ハイジ」が、アジアで「ドラゴン・ボール」が、アメリカでも手塚アニメが放映されている。このような市場面だけではなく、生産の面からもアニメーションは国際的分業が進んだジャンルである。もともとアニメーションは、労働集約型産業である。透明のセルロイド板（セル）に一枚一枚絵を描くわけで、人手を省略できる部分が少ない時代が続いた。コピー機の導入で、セルの主線は自動化できる部分が登場したが、彩色工程はCGが登場するまでは手に対応する時代が続いた。このため、1980年代後半から90年代初頭にかけては、作画や彩画の工程をより人件費の安い韓国に外注に出すという現象が起きた。当時の韓国アニメの技術は必ずしも高くなく、同じシリーズ内で素人目にも分かる品質の違いが生じた。そのようなアニメの場合、TV画面上に韓国の制作者の名前を出さず、架空の作画担当者名（日本人風）をクレジットに流すことがあった。

ところが1990年代後半よりCGが飛躍的に発達すると、アニメのコストは人件費もさることながら、ソフト技術の問題になって来た。とりわけゲームのアニメーション画面はCGがメインとなる。現在では、アマチュアのマンガ作家にいたるまで、PCでお絵描きソフト/アニメーションソフトを使った制作方法が主流になりつつある。また韓国や台湾にもマンガ世代が育ち、作家の裾野が広がってきた。韓国との分業関係は、90年代後半からは、人件費の安さよりも、地場の作家やアニメ制作会社にオリジナル作品を発注する現象が起きた。この場合、韓国の名義で作品は提示される。

アニメほどではないが、紙の媒体でも分業関係は進行している。ここで考慮すべきは、マンガの制作方法が、日本、アメリカ、ヨーロッパ、アジアでは大きく異なる。アメリカの劇画は工程が細かく分かれ、多重な分業体制に支えられている。これに対して、日本の場合は、単独の作家が創作し、アシスタントが多くても、アイディアやキャラを生みだし、プロットを練り、画面の構図を決めてキャラにペンを入れるのは「先生」である。

この結果、日本では特定の作家がキャラを創造し、動かすことになる。オマージュやトリビュートでない限り、別の作家が同じキャラを使って作品を描くことは基本的にない。たとえば鉄腕アトム作者は誰かと聞かれれば、手塚治虫という答え以外は考えら得ない。しかしアメリカでは、出版社がキャラに対する権利を持ち、作家はキャラの創造主ではなく、分業体制の一部になる。作者とキャラの名前が直結するのは、劇画ではなくシュルツの「ピーナッツ」など分業の必要性が低い4コママンガの世界である。

作家とキャラの結びつきが緩いが故に、近年ではアメリカのコミック市場に日本人の作家が進出することが可能になった。その代表例は麻宮騎亜であろう。彼はアメリカン・コミックに似た画風をもっており、「スター・ウォーズ・エピソード1：ファントム・メナス」「X-MEN」などのマンガ版を作成している。アメリカの劇画と映画とマンガのマルチメディアでのセールスに対応して、何人ものマンガ家が同じキャラを書きついでいる。これに対してアジアの事情はさまざまである。香港ではアメリカに近いプロダクション方式が一般的だったが、日本のような個別の作家のキャラを特定できる作品も出てきた。

また1990年代に入ると、アニメと同様に地元の作家が育ち、まとまったオリジナル作品を発表する場が国内に形成された。1992年には「100%純本土漫画創作雑誌」と銘打って、台湾で地元作家の作品のみを集めた少年マンガ月刊雑誌『龍少年』（東立社）が創刊された。同時期に同じコンセプトの少女マンガ月刊雑誌『星少女』が登場している。

このような動きに対応して、日本の漫画雑誌も、韓国や台湾の地元漫画家の作品を翻訳して、掲載するものが出てきた。この中では日本と共通するマンガのテクニックを駆使しながら、異なる感性をもつ作品が歓迎された。1990年代初頭の鄭問（台湾）の作品「東周英雄伝」「深く美しきアジア」が講談社から出版され、日本の読者にも高く評価された。また2000年に入ると、尹仁完と梁慶一（韓国）の『新暗行御史』（小学館）が、人気を博し、2004年に日韓合作で劇場用アニメ化が決定している。どちらも、飛び抜けて絵の技術が卓越していること、それぞれの制作国の歴史・文化を描いていることが共通している。これに対して、香港は代表的なマンガ出版社の玉郎集団がアメリカ方式に近い作製体制をとっていることもあり、韓国や台湾のように日本の市場に浸透してはいない。

国境を越えたマンガの交流が進むにつれて、問題になってきたのが著作権の問題である。アジアでは正規版が存在せず、海賊版がマンガの主役の時代が続いていたが、80年代以降は海賊版のメッカだった台湾、香港でも版權をとる出版社が登場する。この時期に、日本のトレンド・ドラマが東アジアでブームになったのも、正規版のきっかけではないかと推測する。というのは、トレンド・ドラマの原作はしばしば青年向けマンガであるため、子供ではない若者向けのマンガにも、人気波及したからである。これらの正規版は、紙や印刷の質が海賊版に比べて格段によく、販売形態もそれまで道ばたやスタンドで売られてものが、書店の棚に並ぶようになった。また同時期から台湾には、マンガ喫茶が出現する。ただし中国では、まだまだ海賊版の需要が根強く、正規版の届かない地方でも流通し続けられると思われる。

著作権で今後問題になると予想されるのは、ネットを使った国際的なマンガの闇流通である。すでにファンが様々なマンガをスキャンして、画像を無許可でアップしたり、海外作品のファンによる闇翻訳がネット上で流れていたり、二次創作（同人誌）がネット上で発表されている。グローバル化は、共通したルールを要求する。しかし実際問題としては、実効性をもつルールは確立するのが困難である。国境を越えるマンガは、今後も著作権とのせめぎ合いの中で、成長すると考える。

以上