

“MANGA” と “Pinoy Komiks” —繰り返される換骨奪胎のグローバリゼーション—

目次

はじめに

- 1 「ジャパナイゼーション」
 - 1-1-1 日本における「ジャパナイゼーション」の語られ方
 - 1-1-2 「MANGA」, 「ANIME」の日本固有文化性
 - 1-1-3 まとめ
 - 1-2-1 フィリピンにおける「ジャパナイゼーション」の語られ方
 - 1-2-2 ボルテスV事件
 - 1-2-3 まとめ
- 2 「PINOY KOMIKS」の歴史 - 「ANIME / MANGA」以前の「PINOY KOMIKS」 -
 - 2-1 フィリピン漫画の始祖 ホセ・リサル
 - 2-2 ケンコイ
 - 2-3 ヒーロー・オリエンテッド - 「DARNA (ダルナ)」
 - 2-4 まとめ
- 3 ANIME/MANGA 以降の PINOY KOMIKS
 - 3-1 フィリピンに於ける現在の漫画消費状況。
 - 3-2 CULTURE CRASH MAGAZINE - 文化衝突の場としての PINOY KOMIKS
 - 3-3 グローバリゼーションとローカライゼーション？
 - 3-4 混沌化する PINOY KOMIKS
 - 3-5 まとめ

結論

註

文献目録

参照 URL

参照漫画作品

付篇

謝辞

はじめに

“Pinoy Komiks”（ピノイ・コミックス）とは、一言で説明すると「フィリピン人の、フィリピン人による、フィリピン人のためのコミックス」の事である。“Pinoy”という単語は、フィリピン人が自分たち自身をさすために使われるものである。“Komiks”は英語の“Comics”のフィリピン語表記である。（註1）

長期にわたるアメリカ植民地時代の影響により、世界で3番目に英語を話す人口が多いといわれているフィリピンでは、町中に英語の活字があふれている。看板から地名、人名に英語が用いられ、テレビやラジオ、新聞、本などのメディアは英語で話され、記されている。しかし彼らは自分たちの漫画を Filipino comics ではなく、“Pinoy Komiks”と呼ぶのである。もちろん、内容は英語で書かれている“Pinoy Komiks”は数多存在する（註2）。それでも彼らは Pinoy komiks と呼ぶのである。彼らが comics を“komiks”と呼ぶとき、それは外来のコミックスと自分たちの手によって作られたコミックスを意図的に差異化させる意味を持っている。

2000年代に入り、フィリピンでは意図的に“pinoy komiks”というフレーズが、コミック業界の中で使われることが多くなった。その原因となったのが70年代末に始まり、90年代までアジア各地で議論されてきた“ジャパナイゼーション”とよばれる現象である。漫画・アニメを始めとする日本のポップカルチャーがフィリピンを含めたアジア諸地域で大量に受容され消費される一方、各地の文化の「特性」が「日本的なもの」に上書きされて、弱体化していくのではないかという危惧を呼んだ。2000年代に入り、ちょうど70年代末以降から始まる日本アニメの放送を見て育った世代のフィリピン人漫画作家が激増した。同時に、彼らの描く作品には彼らの多くが幼少時代から慣れ親しんだ「日本製アニメ」の影響が過度に反映されていると言う批判と、「フィリピン人作家」としてのアイデンティティを問いただす議論が相次いだ。

この背景には年々縮小化するフィリピン漫画産業の現状があった。一般家庭へのテレビ、そしてインターネットの普及化により、漫画を始めとするプリントメディアは急速に衰退の一路をたどる事になった。かつては「国民の90パーセント以上が漫画を毎日読んでいた」と言われるフィリピンでも、現在漫画本や漫画雑誌を購入しているのは一部のコアな漫画ファンに限られている。テレビの電源を入れれば無料で日本のアニメを見る事ができるし、インターネットでも日本の漫画・アニメはタイムリーに英訳化され、膨大な量の作品がいつでもダウンロード可能である。こうした現状に対抗するためにも、フィリピンの漫画作家は“Pinoy Komiks”を作る必要があった。現在フィリピン国内で起こっているこうした議論と、それに付随して生じている“Pinoy Komiks”をという単語を掲げる漫画/アニメーションを対象としたコンベンションやイベントを併せて本稿では“Pinoy Komiks”^{ムーブメント}運動と呼ぶ事とする。

しかし“PINOY KOMIKS”とは一体どういうものなのか。「フィリピン人の」「フィリピン人による」「フィリピン人のための」漫画とは一体どんなもので「あるべき」と議論されているのだろうか。

本稿ではまず第一章で現在の“Pinoy Komiks”^{ムーブメント}運動発生の原因となった「ジャパナイゼーション」と言う現象について考察する。日本はいまや世界一の漫画・アニメ大国とされている。周知のとおり、現在流通している漫画・アニメーションの源流は、そのどちらもアメリカで作られたコミック、アニメーションである。しかしながら、日本の漫画は英語の文献の中でも“MANGA”と呼ばれ、英語での“comic”と異なったジャンルのものとして世界中ですっかり市民権を得ているし、JAPANIMATION（ジャパニメーション）という造語も日本のアニメーションを指す場合にしばしば利用されている。この事は日本漫画・アニメ界の換骨奪胎の歴史をよく表している。すなわち、日本は、戦後大量に輸入されたアメリカ文化に対抗するべく、その文化の形式を拝借しつつもそれを自分たちの手で作りかえ、さらに本家の文化と意図的に差異化させて発達させてきた歴史である。結果日本の漫画やアニメーションは、アメリカのコミックやアニメーションを源流とした文化のひとつであるにもかかわらず、それとは全く別の文化としての地位を獲得するために奮闘して来たのであり、今やその地位は世界で固められつつある。ここではまずどのようにして日本の漫画・アニメがアメリカのコミック・アニメーションと差異化され、「日本のもの」として作りかえられてきたのか、そのプロセスを明らかにする。続いてこの「日本のもの」としての漫画・アニメ文化が、フィリピンを含むアジアで受容された事によって起こった「ジャパナイゼーション」という現象に対する、日本における自己陶酔的な見解と、フィリピンにおける危惧的な比較検討したうえで、文化のグローバルイゼーションと常に同時進行する「ナショナル」な問題を明らかにする。“Pinoy Komiks”^{ムーブメント}運動も、グローバルな力で押し寄せてきた「外なる」文化＝日本漫画・アニメに対抗するために、「内なる」文化＝PINOY KOMIKS を強化しなければならないというニーズに応える形で発生してきたものであった。こうした「内なる」文化を補強し固めるため、フィリピンでは「MANGA・ANIME」以前の作品から“PINOY KOMIKS”とはなにかを「再発見」する必要があった。第二章ではフィリピンの人々に「見出された」日本の漫画・アニメの受容以前の“Pinoy Komiks”の

なかの「ピノイ性」について言及し、さらにそれをアメリカ統治時代による影響と、その状況下におけるフィリピン社会の描かれ方、またそれと前後したスペイン・日本の統治時代のなどの外国からの影響のなかで考察する。

そして第三章では、現在作られている「PINOY KOMIKS」について考察する。まずフィリピンにおいての現在の漫画の消費量が年々他のメディアにとって変わられた事により、大衆的な要素を失いつつある事を指摘する。それによって、前章まで見てきたとおりそれまで様々な外なる文化によって影響させられてきた「PINOY KOMIKS」を、「PINOY」性、つまりフィリピン独自の固有文化の中で捉え、再度大衆化させるという事はより困難な状況となっている事を示す。結果、現在の日本の漫画・アニメからの影響に対抗すべきものとしての「PINOY KOMIKS」を打ち出す試みとして発生して来た日本漫画・アニメのスタイルを利用しながらも「PINOY」的な文脈のなかで漫画を描こうとした『CULTURE CRASH MAGAZINE』などの新しいスタイルのPINOY KOMIKSは、その大衆化には失敗したものの、新たなコアファン層を生むことには成功したという例を示す。そして、かつて日本でアメリカ文化に対抗するため『日本的』に作りかえた「MANGA・ANIME」がさらに換骨奪胎されようとしている状況からグローバリズムの中で繰り返される「ナショナリズムのグローバル化」について言及し、「内」と「外」とを二項対立的に描こうとする事を批判する。さらにこのような「PINOY」性の脱領域／再領域化のなかでボーダーが日々揺らぎ続ける状況に加え、グローバリゼーションの中で、ジェンダーや、ポストコロニアル的な状況、すなわちディアスポラ、クレオール、異種混合、多文化主義などの様々な要因が絡まりあってさらに「何がローカルなものなのか」ということが極めて見えにくくなっている事を指摘し、その影響がフィリピン国内外でつくられ、インターネットなどを通してさらに拡大・蔓延化し肥大し混沌化し続ける「PINOY KOMIKS」の状況を説明する。

以上の考察を踏まえて、グローバリゼーションの力学とそれに付随して起こる様々な問題をあきらかにし、これらの複雑化した問題をあきらかにするためには、中心／終焉 生産／消費などの二項対立的が崩れ、文化の境界が絶えず流動的に折り重なりながら編制しなおされ、さらにグローバルな権力の編成も維持されているという流動局面的な場から捉える必要があるという結論を導く。

また本稿では漫画(=コミック)とアニメ(アニメーション)をきわめて相互に結びつきの深い一つのカルチャーとして記述する。したがって また日本とフィリピン、そしてアメリカの漫画作品をここではそれぞれの作品が主に発行された国によって、「MANGA・ANIME」「PINOY KOMIKS」「アメコミ」と呼び分け、これらの媒体の総称を漫画として記述する事とする。

1. ジャパナイゼーション

戦後高度経済成長を果たした日本はこれまで車や家電、精密機器などさまざまな商品を世界に送り出してきた。それに対して日本の文化的には世界には取るに足らないものとされ、日本は「顔の見えない経済大国」、つまり金と技術はあっても文化的には世界、特に日本が帝国主義をふるい現在まで経済的搾取を続けているアジア地域では歓迎される事はないだろうというのがかつての一般的な見であった(岩淵,2001)。

ところが70年代末を境に上記のような「日本臭」のないハード製品のみならず、ポップミュージックやドラマ、ゲーム、そして漫画、アニメなどのソフト面でも、日本製品の海外進出が始まった。こうして日本の文化が人気となった現象は「ジャパナイゼーション」とよばれ、各地で議論の対象となった。しかしこうした議論は日本国内、そして国外ではそれぞれ全く異なった形で進められてきた。本章では国内、そして国外における、特に本稿で扱うフィリピンにおけるマンガ・アニメによる「ジャパナイゼーション」と言う言説に対する視座をそれぞれ個別に考察し、その認識の相違点からを明らかにする。

1-1-1. 日本における「ジャパナイゼーション」の語られ方

90年代、「アジアは今日本が大好き」、「日本文化にあこがれる若者急増!」(註3)という見出しでしばしば新聞や雑誌の紙面が飾られていた。日本のアニメ、漫画などのポップカルチャーがアジア諸地域にすっかり浸透し始めたところである。海外での日本文化受容の現象は、日本のマスコミによってこのようにいささか自己陶酔的に描かれてきた。先述のとおり、機械製品などの「日本らしさ」を感じさせない商品とは異なり、特に戦争責任の問題が清算できていないアジア諸地域では受け入れられる事がないと考えられていた「文化」が受容されていく状況を、日本のマスコミは戦後半世紀を経てつい

に「日本文化」が認められた、好まれているという形で捉えていた。

日本の「文化的ナショナル・アイデンティティー」は敗戦によって一旦は否定され、戦後のアメリカによる圧倒的な文化的ヘゲモニーのもとで断絶され再編成を強いられた。その後日本は敗戦後一旦失われた「ナショナル・アイデンティティー」の回復という欲望のイデオロギーをもって50年代より始まる高度経済成長期を果たしていった。そして70年代末から80年代初期、日本のポップカルチャーの輸出が始まったちょうどそのころ、長期化するベトナム戦争よりしばらく混乱期にあったアメリカを横目に、いつの間にか世界経済の頂点に立っていた日本は、バブル期という極短い繁栄期へと続く入り口に差し掛かっていた。そしてバブル期の80年代ナルシズムも加勢しバブルがはじけた後に続く現在まで、日本のマスコミは、「ジャパナイゼーション」を、第二次世界大戦後圧倒的な力で世界を包括し始めたように見えた「アメリカナイゼーション」を「ナショナル」な独自性により克服した現象として自画自賛的に描き続けてきたのであった。すなわち、戦後一はやく復興をとげ、経済発展を遂げた日本という国にアジア諸国は憧れを抱いており、同化したがっていると捉えたのである。

しかし、「ジャパナイゼーション」は「アメリカナイゼーション」を「乗り越えた」といえるのだろうか。「ジャパナイゼーション」はアメリカナイゼーションの持つほどの影響力を従えていたのだろうか。消費文化から生活様式、「デモクラシー」というイデオロギーまで含めての「アメリカナイゼーション」と異なり、「ジャパナイゼーション」は掲げるべき理念を持たなかった。それは先述のとおり戦争責任の未清算の問題上、むしろ慎むべきものだったのだ。それを証拠に、こうしたポップカルチャーの輸出に日本の政府も企業も消極的だった（岩淵，1999）。対外的にイデオロギー性を持つのでできなかった日本のポップカルチャーは、マスコミの言うような「日本文化」としてではなく「無国籍」的な文化として海外で受容されていたといえる。

それをしてもなお、日本人たちをして「ジャパナイゼーション」を自意識過剰気味に語らせたものは一体何だったのか。次項ではこの事を漫画、アニメに焦点をあてて検証する。

1-1-2 「MANGA」, 「ANIME」の日本固有文化性

ポップカルチャーによるアジアにおける「ジャパナイゼーション」という言説の中で、日本の文化的特殊性をもっとも雄弁を振ったのが漫画、そしてアニメという分野のカルチャーであった。それは対外的な意味でのイデオロギー性よりも、内なるナショナルなイデオロギー性の強さによる所産であった。

そもそも漫画というのは、アメリカで生まれたコミックという文化を起源にしたものであるにもかかわらず、「日本漫画(アニメ)固有文化論」をもってその独自性を示されようとした。この主張を支えるものの一つとして、日本の「漫画」をかつてから連続した日本文化の線上に在り、日本独自の伝統的固有文化とする見方がある。例えば、日本の漫画の源流を平安時代の「鳥獣戯画」(註4)に見出すものなどである。しかしこれと同様の主張は世界各地で見られている。ヨーロッパでは古代遺跡の壁画をカートゥーンの祖であると見る意見があり、中国や韓国でもそれぞれ古代美術の中にその源流を見出そうとする姿勢が見られる。しかし現在世界化している日本漫画の様式は、明治以来の近代印刷技術、新聞媒体および出版制度の近代化を前提にしており、20世紀初頭以降の米国コミック・ストリップ形式の影響(多くのコマや吹き出し、ナレーションによる連載物語漫画)によって成立して来た(夏目, 2003: 184)という事実を無視する事は不可能だろう。

もう一つの論拠としては、戦後日本の漫画作家、そしてアニメーターたちが、「アメリカ産」の材料を使いながらもいかに「コミック」、「アニメーション」を「国産」のものに変容させてきたかという過程から語られている。まず第一にそのストーリー構成においでである。日本の漫画、アニメ作品が持つ日本的なイメージへの親和性は誰でも簡単に見てとる事ができるだろう。たとえば、80年代にヒットし、アジア全域でも広く放映された高橋留美子の『うる星やつら』は、日本の民俗学的アイテムをちりばめたSFファンタジーであったし、『セーラームーン』や『カードキャプチャーさくら』のように巫女のモチーフを利用した作品は多数存在する。あるいは『SAMURAI X』のタイトルで海外で放映された『るるろに剣心』などの日本の近世を中心とした文化を主題にした作品も同様である。また、近未来をストーリーにした、ハイテクメカを操るロボット戦隊ものの漫画、アニメは、当時急速に発展した機械産業とその技術による近代化したテクノロジーの最先端を行く「日本」のモダンティこそを売りにしたリンクしている。

しかし、日本から海外へ輸出された漫画・アニメーションは「文化的無臭性」を売りにしたと主張する意見もある(岩崎, 1991)。岩崎の呼ぶ文化的無臭性を持つ日本のポピュラーカルチャーである3C(comics/cartoons, computer games,

consumer technology) の一つに漫画文化があげられている。漫画、アニメの海外進出成功は、その構成が「文化的減価」すなわち日本らしさを排除したものであったためとみている。例えばアメリカでビデオレンタル1位を獲得した『AKIRA』や、宮崎駿の『風の谷のナウシカ』などは日本文化を感じさせないSFストーリーであるし、『セーラムーン』などの登場人物のように様々な髪や瞳の色を持ちその国籍を感じさせないキャラクターが多用されているのも事実である。(註5)

それでもなお日本の漫画、アニメーションが海外でも「MANGA」、「ANIME / JAPANIMATION」(註6)という、アメリカ産のそれとは区別され特定のジャンルで語られているのにはさらにもう一つ理由がある。それは日本のアニメーションの持つ独特の制作方法によるものである。

日本初の連続アニメ番組は1963年に放送を開始された手塚治虫の『鉄腕アトム』であった。手塚は大戦を経験しその前後からディズニーアニメーションに深く影響されたと語っている。彼は日本でもディズニーアニメーションのように連続アニメの製作を可能にさせることを示すため、極端に低い放映権料で番組制作を請け負った。このときの価格が業界での標準となってしまう、後々までアニメ業界では制作費が極めて安く抑えられる状態が続いたのだった。この結果、当時の作品はディズニーのアニメーションと比べきわめて質の低い作品へと貶められてしまった(註7)。しかしこれらの低予算による制限は、悪い影響だけを残しただけではなかった。低コスト体質により日本のアニメ産業は高い国際競争力を持ち、海外進出と自国のアニメ産業の保護とを同時に可能にした。また、更に興味深い点は、日本のアニメ業界が、その貧しさを積極的に引き受け、逆に独自の美学を発達させて言った事である。先述の「日本特有と言われる」ストーリー重視型のアニメが多く作られるようになった原因も、動画の荒さを克服するために脚本とそのストーリー性が特に重要視された結果だったのである。更にイラストレーションの洗練化が図られ、また独自の演出リズムと画面構成により、制約された環境の中で新たな技術が編み出された(註8)。さらに、予算を必要としなかったことから、新規参入する多くのアニメスタジオが乱立し、結果バラエティに富む題材を利用した数多くのアニメ製作がされた要因にもなった。こうして多種にわたる大量のストックを確保することができた日本アニメは、絶えることなく新たな作品を今日まで継続して日本国内、そして海外で放映させ続けてきたのであった。

1-1-3. まとめ

「ジャパナイゼーション」の中で語られているポピュラーカルチャーは、このような日本の戦後復興の過程の中でさまざまな要因が複雑に絡み合って生成されて来たものであった。しかしその根底には、一貫して敗戦後アメリカの文化的ヘゲモニーにより断絶され一度失われた日本の伝統的ナショナル・アイデンティティーを、日本の独自性を持った文化を成長させる事によって再構築させたいという欲望が直流れていた。漫画・アニメを発達させようとした動きも、ラジオや車やカメラなど精密機械の情熱と同じく、高度経済成長を突き動かしたこのような日本のイデオロギーとまったく合致を見るものでもあった。また、その敗戦と言う貧しい状況から、それを逆手にとって新しい表現技法を発達させてきたのであった。そのため、漫画・アニメは「日本的意匠」性に固執して作られたものだったと理解する事ができる。そしてそれが新たな近代化された「日本」を作り出し、漫画にも影響を及ぼした。しかしここで忘れてはならないのはやはり漫画・アニメーションというものはアメリカ産の材料で作られたものであり、それ以前はやはりこうした文化はなかったという事である。先述のとおり古来日本にその源流をみる意見もあるが、「MANGA / ANIME」らしさを物語っているのは「うる星やつら」の民俗学的世界であれ、新表現法であれ、その「日本らしさ」は近世以前より続く日本の歴史の延長線上にあるのではなく、むしろその連続性を断絶させた敗戦後のアメリカナイゼーションへの抵抗として新たに始まっているものなのである。一度滅びた「古きよき日本」がアメリカ産の材料でふたたび「擬似的な日本」を作り上げようとする複雑な欲望(東, 2001)によって産み出された日本の「MANGA / ANIME」は必然的に屈折し歪んだ「日本らしさ」を表象していることには違いない。

いずれにせよ、日本の漫画・アニメが「comic / animation」ではなく「MANGA / ANIME」として海外の土地において受容されるようになった事は、日本にとってはすなわち敗戦後を乗り越えた日本の文化が再度認められたと言う事の証明だとされた。こうした経緯によって、日本において「ジャパナイゼーション」という現象は本章冒頭で記したような自己陶酔的な言葉で語られてきたといえる。

1-2-1. フィリピンにおける「ジャパナイゼーション」の語られ方

一方アジア諸国においては、日本で語られているように戦後発展してきた「日本文化」であるアニメ・漫画を手放して

歓迎して来たわけではなかった。フィリピンは韓国・台湾と同様、第二次世界大戦中日本軍の占領下におかれ、な体験を強いられた歴史があり、戦後から今日にかけてなお戦争責任の清算しきれていない日本に対して、日本アニメが輸入された70年代後半頃は、根強く反日感情が残っていたのも事実である。しかし、同じ経験をもつ韓国では一貫して戦後日本の文化輸入が厳しく制限されていたのに対して、フィリピンの対日政策はその時々によって大きく揺れ動いてきたといえる。戦争責任の問題のみならず、日比経済関係の不均衡も日本アニメが歓迎されない要因になりえた。格安の放映権で新たな表現形式を持つ日本のアニメを歓迎する消費者が増える一方で、圧倒的な経済力を持って押し寄せるこの「ジャパナイゼーション」という現象を、戦後再び力をつけてきた日本による「文化侵略」の再来なのではないかという危惧を持ってしばしば議論される機会がおこっていた。この事を最もよくあらわす事例として、次に1979年に起こった「ボルテス 事件」を紹介する。

1-2-2. ボルテス 事件

タトエアラシガフコウトモ、タトエオオナミアレルトモ、ナクモノカ （註9）

これは『ボルテスV』（註10）の主題化の一節である。日本人には馴染みのうすいこの歌は、アニメの放映が終わった今でもフィリピンで忘れ去られる事はない。フィリピンでは高校生から中高年までの世代の間で、この日本語の歌を知らないものはいないといっても過言ではないだろう。

1978年、フィリピンで初めて日本のアニメの放映が開始された。それが『超電磁マシーン ボルテス』（右図）であった。『ボルテス』は、日本ではよくあるロボット戦隊もののアニメである。5人の若者がそれぞれ宇宙船を操縦しており、この5つの宇宙船がひとつになり「ボルテス」という最強の巨大ロボットに変身する。宇宙を悪から守るべく戦う『ボルテスV』は良くある合体ロボマシーンもののアニメの一種であり、日本国内ではさほど注目の対象にはならなかった。しかしこの作品は、フィリピンでは最大視聴率58%を叩き出した記録の大ヒットとなったのだった。週に一度の放映日、子どもたちはテレビの前に集まりチャンネルをボルテスVに合わせ、30分夢中になって見ていたという。同時にボルテスVの玩具やTシャツなどのキャラクター商品が売り出され、ボルテスVグッズの盗難事件などが相次ぐほどブームは加熱していた。



それまでフィリピンではディズニーアニメーションと、「トムとジェリー」、「パッドマン」などのHanna-Barbera社のアメリカの2代アニメーション会社のもののみが放映されていた。第一章ですでに述べたとおりアメリカのアニメーションと「意識的に差異化」された表現形式とストーリー構成を持つ日本のアニメは当然の事ながらフィリピンの人々の目にも新鮮に映った。NHKの取材（註11）で、当時の『ボルテスV』を観て育った青年たちは、作品の感想を次のように語っている。

「『ボルテスV』はとにかく出来が違っていました。かっこよくておもしろくて、みんなロボットを欲しがったものです。放送は放課後すぐでしたので、みんな急いで家に帰りました。週一回しかなかった放送日は首を長くして待ちました。」

「時計が6時を打つとTVの前に座っていました。忘れることは絶対にありませんでした。目新しさに夢中になりました。あんなアニメははじめてでした。アニメのおもしろさに加え、ロボットが飛び回ったりするハイテクの使い方が魅力的でした。」

「映像がユニークでした。渋い色調で影が多くて。アニメでははじめての映像で子供心にすごいと思いました。ダイナミックでイキイキとした映像は他になかったのです。」

こうして78年に放映が開始された後瞬く間に人気を得たが『ボルテスV』だったが、なんと翌年の1979年8月、最終回を目前にして放映が禁止されてしまった。当時の戒厳令下でマルコス大統領に対する民衆の不満が高まり始めていたころだった。国民への威信政策の一つとして、『ボルテスV』はマルコス大統領自らによって放送禁止を宣言されたのだった。しかし当時、ボルテス 人気により日本から大量に輸入されていた他のロボットもののアニメはそのまま放映が継続された。では何故『ボルテス』のみが政治的に放送禁止という憂き目にあったのだろうか。

この原因として解釈される事が一番多いのは、ちょうどそのころ放映された回のストーリーが国民による革命を匂わせ

る内容だったためということ、またブームの加熱によって盗難事件が相次いだ事もあり、そのほとぼりを冷ますためという解釈もある。あるいは他の放映を継続されたアニメと異なり、ボルテスはその筋のパイプが政界に通じていなかったのだろうといわれている。ところがこれに反対する意見もある。当時の情報大臣は同番組で次のように語っている。

「各方面から抗議が殺到したのを憶えています。親や先生達は、子供達への影響を心配して抗議してきました。成長期の子供に悪い影響を与えては大変だということです。ボルテスVの内容が暴力的だという声が目立ちました。」

日本のアニメーションのもたらしたインパクトはフィリピンの子供達にとってかなり大きいものだったと見られていた。初めて接したアニメに熱中するあまり子供達が勉強をしなくなったなどという社会問題を引き起こし、戦闘をメインにしたストーリーが、暴力性を助長など子供への社会的影響を懸念する声が多く挙がった。欧米から他のアジア地域においても同様の社会現象への懸念の声が挙がっていた。敗戦後それまで「顔の見えない経済大国」としてその「文化的」姿を潜めてきた日本が突然「戦い」をテーマにしたアニメをひっさげて再来し、驚くべき速さで子供達を呑み込もうとするようなようにフィリピンの人々の目に映ったのである。この作品に対して更には次のような感情を抱く人々もいた。

「まず感じたのは、ボルテスVが使う刀の、象徴的な意味です。私にはサムライの刀としか見えませんでした。刀が1度抜かれると、どんな敵でもたちまちやっつけてしまうのです。ボルテスVの刀は、日本という強い刀を現しているとは思えませんでした。日本は強いという印象が子供達に植え付けられ、将来それに出会った時、屈服するしかないと思ってしまうようになっていたら大変だと考えたのです。」

ボルテス は日本のロボットアニメーションの中でも初の「刀」を必殺技に使用したキャラクターだった。胸の格納庫に収められた巨大刀は、ここぞというときに抜き出され、この剣の前にはどんな強靱な悪党も一撃で伏してしまうのだった。戦争を体験していない当時の子供にとってボルテス は「正義のために戦うヒーロー」であったが、一方占領時代を生き日本軍の蛮行を直に体験した世代にとっては、当時の心的外傷を呼び起こす出で立ちで突如現れた脅威でしかなかった。フィリピンでもっとも著名な歴史家で日本史研究者でもあるレイナルド・C・イレートはこの事を裏付ける次の様な発言をしている。

「ボルテスVのようなアニメの出現をどう捉えるかという、軍人精神をたたえるものだという事です。こういったアニメの出現は、一部の日本保守派政治家の隠れた願望の現れに他なりません。かれらの願いはかつての日本軍の栄光を取り戻す事、それとともに天皇崇拜の伝統を復活させたいと考えていたのです。」

製作サイドにこのような「日本軍の栄光を取り戻す事・天皇崇拜の伝統を復活させる事」という裏の願望が明確に存在していたかどうか言及しているものはない。しかし第一章で述べたとおりここでつながっているのは、日本のアニメ業界が発展して来た背景として、「敗戦を乗り越え、敗戦前の文化的アイデンティティーを取り戻す」という一貫した欲望が流れていた。そしてそのためアニメの構成は「日本的意匠」にすぎりねじれた形で作られる事となっていた。一見、ハイテクロボットという近代的「最先端の技術」を売りにし、「伝統的日本的要素」を消して描かれ、無国籍的に消費されると見られる日本のアニメーションであるが、その裏にひっそり流れる日本の欲望を、フィリピンのように日本の帝国主義に支配された経験のある地域の人々は見逃すことなく敏感に嗅ぎ取った。そして彼らの脳裏には「日本の文化帝国主義」再来という恐怖が浮かんだのだった。

さらに『ボルテス』放映禁止への支持を、時代が後押しした。当時フィリピンの市場には日本製品が溢れはじめていた。戦後の賠償においても日本は現金で支払うことよりも施設や設備などものでその対価を支払おうとした。こうしてフィリピンには日本製品が次第に増えてゆき、日本製品はいつの間にか完全見事にフィリピン市場に入り込む事を成功させてきた。賠償をする身振りで、自国への利益を追求していった日本の態度にフィリピンの人々は不信感を募らせていたのである。

1-2-2. まとめ

漫画・アニメを始めとする日本のポップカルチャーの海外における受容が高まった事に対して、第一項で述べたように日本国内では自己陶酔的に描かれてきた。一方、フィリピンを始めアジア諸国では日本の漫画・アニメを大量に消費する反面、それに対して警戒的な態勢をとってきた。

まず第一に考えなければならないことは、フィリピンの『ボルテス』の受け手が、それを「日本のものだから」受け入れていたのではなく「どこのものであっても『ボルテス』であればかまわなかったと述べていることである。確かに日本は戦後それまでアメリカ文化である漫画・アニメを懸命に換骨奪胎し「日本のもの」に変容させようとしてきた。アメリカのカートゥーンを見て育ったフィリピンの子供達にとって当時ボルテスが目新しいものに写ったのもそのためではあった。しかしながらその特殊性を子供達は「日本のもの」として見抜く事も、放映開始後しばらくの間はできなかったし、ましてや「日本のものだから好き」という日本がわの幻想的な主張は見当違いのものであった。

そしてこれらのアニメを積極的に受容していった子供がこの「日本らしさ」に全く気づかなかったかわりに、日本軍の占領を体験して来た世代、あるいは現在の経済的ヘゲモニーを実感している大人たちは、このアニメの「日本らしさ」を逆に敏感に察知し、抵抗すべき存在としてつるしあげたのである。

グローバル資本主義がますます権力を持って押し寄せてくるなか、フィリピンの人々はただこれを「目新しく興味深い文化」として積極的に受容しようとした無力な受け手であったのではなく、その権力が自分たちの文化・経済を包摂して行く事を恐れそれに対抗しようとしたのであった。

以上の考察から日本で語られてきたジャパナイゼーションの中の言説、すなわちアジアが今「日本化したがつている」、「日本が好きである」のいずれもが見当違いであったという事がここで理解される。

この事を受けて次章以降では、これらの日本漫画・アニメがその後、フィリピンに対する文化的ヘゲモニーとして何とどのように対抗させられていったのかを検証する。

第1章参考資料



うる星やつら
原作 高橋留美子
左上が「弁天」、右
下が「雪女」をモチ
ーフにしたキャラク
ター。

AKIRA

原作 大友克洋
不特定近未来都市を
モチーフにしたスト
リー設定。世界中で
大ヒットした。



2. 「PINOY KOMIKS」の歴史 - 「ANMIE / MANGA」以前の「Pinoy Komiks」 -

第一章の「ジャパナイゼーション」における考察から見たように、この「ジャパナイゼーション」と呼ばれる「グローバル」な力に対抗する手段として、フィリピンでは「PINOY KOMIKS」という「ナショナル」な文化を再発見する必要があった。そのため、フィリピンでは日本漫画・アニメの受容以前にフィリピンに存在した「PINOY KOMIKS」のなかから、その「PINOY 性」、すなわちフィリピンの漫画の中だけに見られる特殊性を見出し、それがフィリピン人のためのものであるという事を、人々に訴えなければならなかった。国内の漫画産業を保護するためにも、そしてフィリピンの文化的アイデンティティーを保持するためにもちいられたこの「PINOY」という単語は、最も大衆受けする響きであった。

本章では日本漫画・アニメが流通する以前に作られた作品を紹介し、その「PINOY 性」がフィリピンの人々にどのような形で見出されていったのかを明らかにする。

2-1. フィリピン漫画の始祖、ホセ・リサール

日本漫画の起源が平安時代の「鳥獣戯画」によってしばしば語られているように、フィリピン漫画の起源も現代のコミック・スタイル以前の形式のものがその起源とされている。最も有力な言説では、フィリピン革命を起こした国民的英雄

であり、医師、作家、画家でもあったホセ・リサルが、フィリピン人初のカーตูนを描いた先駆者といわれている。

1886年、彼が知人の国民的画家であるファン・ルナを訪ねヨーロッパへ赴いた際に作られた作品 *The monkey and the tortoise – A Tagalog Tale As Told in English and Illustrated by Jose Risal* (左図) がはじめてフィリピン人によって書かれたコミック(カーตูน)であるとされている。これはフィリピンのもっとも有名な民話のひとつである『Si Bagong at Si Matsing』(猿と亀)を英訳し、イラストをつけ加えたものだった。内容は、ずるい猿と賢い亀が一つのバナナの木をめぐる競争を繰り広げる物語である。形式としては現在広く流通しているコミックのそれとは異なり、均等に分割されたコマの中にイラストが書かれ、その枠外に英語による説明が書かれている。リサルは後の1889年にも日本とフィリピンとの比較民俗学に関する『Two Eastern Fables』をロンドンで発行し、国際東洋学会議ストックホルムで取り上げられている。この作品では上の『monkey and the tortoise』と日本の民話である『猿蟹合戦』を比較している。



「PINOY KOMIK」研究の中でその源流をヨーロッパでフィリピン人の民族主義運動を指導し、プロパガンダ運動を行ったホセ・リサルによって作られた上記の作品に見る事は、『PINOY KOMIK』にその「民族性」を帯びせるのに大きな一役を買っているといえるだろう。

2-2. Kenkoy の登場

フィリピン国内ではじめてフィリピン人作家によるコミックが登場したのは1920年代初期であった。このころは政治雑誌が多数発刊され、その中に1ページほどのスペースで政治風刺漫画がしばしば掲載されていた。

そうした流れの中で1929年ついにフィリピンで最も有名な漫画作品、フィリピン漫画の父と呼ばれる Antonio S. Velasques による「Kenkoy」(右図)が *liwayway* という雑誌に発表された。「Kenkoy」は1929年1月よりベラスケス氏の逝去された1996年までの75年間描かれ続け、フィリピン初の連載漫画にしてフィリピン最長記録を保持する、「PINOY KOMIK」史上最も重要な作品である。さらにケンコイはフィリピン国内で6つの地方語に翻訳され、全国各地で読まれたことにより、多くの読者を獲得することができた。(註12)「ケンコイ」の連載が終わった現在でも、「kenkoy」という単語は、形容詞=面白い人という意味でフィリピン全土において使われている。明るくてドジで狡猾でしかし憎めない性格のタイトルと同名の主人公「ケンコイ」は75年という長期連載を経て、「ピノイ・アイコン」とまで呼ばれるほどに「国民性」を獲得して来た。



「Kenkoy」に現れる「ピノイ」の特有性として以下のようなものが在る。まず「Family

Oriented」と呼ばれる「特性」である。フィリピンでは一冊の漫画本は家族全員でまわし読みできるような内容になっていることが多かった。「Kenkoy」にはケンコイの両親である「Mang Teroy (テロイおじさん) / Aling Matsay (マチャイおばさん)」が登場し、更にケンコイの恋人 Rosing の母親も、最も主要な登場人物の一人である。フィリピンでは漫画は個人の所有物というよりも、家族や地域の人々と回し読みして楽しむものであった。そのため、どんな性別のどんな世代の人に読まれても、それぞれ共感を得られるように家族全員が登場しそれぞれの存在を個々にアピールしている内容をもつものが多かった。フィリピンの社会では親戚を含めて家族間の結びつきが非常に強いとされている。ストーリーに家族的な志向を持たせることも、フィリピンの人々の生活に根ざしたコミックを作るうえでは欠かせない要素であったといわれている。

またケンコイの使うカラバオ・イングリッシュも「ピノイ」文化の状況を表す重要なアイテムとして認識されている。カラバオとはフィリピンの国家的動物とされている水牛の事である。これは「タグリッシュ」(タガログ語+イングリッシュの省略による造語)とも呼ばれる「ピノイ」流の英語を指している。たとえば「AY EM KENKOY。」などという台詞は英語の「I am KENKOY.」の音声を「ピノイ」が聞き取るまま文字化したものである。このような英語のタガログ風つづり方は現在のテキスト(携帯メール)につかわれる省略文字の由来に成っているのとの説もある。1930年ごろを考え

ると当時フィリピンでは実質アメリカ統治期間を 30 年すぎた頃だった。「Kenkoy」のテーマソング「Pagpapakilala - Ay introdius yu Mister Kenkoy」にもその状況が見て取れる。Pagpapakilala はタガログ語で紹介する事を意味する。その後で更に Ay introdius yu (=I introduce you) と続けてサブタイトルが記されている。この Ay introdius yu というフレーズこそが「Kenkoy」的なものとして、彼を紹介するテーマソングには不可欠のものであったことが見て取れる。

「Kenkoy」の中で、英語はファッション的志向をもって使われている。ケンコイが気取るとき、彼はいつでも英語で語る。しかしそれも英語になりきれていない「英語」である。今でこそフィリピンは第二言語に英語を挙げるほど、人々の生活に英語はすっかり浸透し、英語を話す人口も世界で第二位の国家となっているが、当時はアメリカ統治が始まってまだ浅く、フィリピンの人々にとって英語は他のアメリカ文化と同様「近代的」なものであり、英語を話すことは「洗練」された身振りともみなされていた。彼は読者にとって「ファッションリーダー」的存在でも在った。カラフルなシャツやウエストを極端に絞ったジャケット、タック入りの太いスラックスに身をつつみ、常にピカピカに調えられた髪とサスペンダーやステッキ、チーフなど…。ケンコイのファッションは 30 年代モダンアメリカのエッセンスをふんだんに取り入れたものだった。ちいさくておしゃれな外車に乗り恋人とピクニックに出かけたり、ラジオ局でジャズを歌い、ボクシングの試合に参加したり、当時アメリカからやってきた流行を片っ端から実践して行くケンコイのライフスタイルはフィリピンの読者の目にも新鮮にうつったであろうと思われる。

しかし『KENKOY』はアメリカ文化の宣伝塔だったわけではない。そこにはさらに当時のフィリピンを取り巻く状況がしっかりと描かれていた。例えばケンコイの恋人ロージンは、いつもスペイン風の袖の膨らんだドレスに身をつつみ、スペイン占領時代からの「古き良き時代の控えめな女性」の代名詞、「Maria-Clara-Type」(註 13) である。アメリカ統治以前のスペインからの文化的影響も根強く残っている当時の状況をそのまま表している。フィリピンの伝統的住居であるバハイ・クボ(註 14) や、大きな竹ザルを頭に載せて歩く行商人も描かれている。

更に、華僑を題材にしたストーリーもいくつか合った。フィリピンでは 1880~1930 年頃に渡来した華僑が第一世代と言われている。食文化や祭事などでも無視する事はできない中国文化の影響も漏れることなく描かれている。

下図は、ケンコイがマミー(ラーメン)屋で中国人の主人を騙すストーリーをスクリプト化したものである。とあるマミー屋の前、ケンコイはこのマミーがおいしい事を知っていて食べに入ろうとするが、金の持ち合わせがない事に気づく。しかし何かを思いついたケンコイ。店に入り店主に次のように言う。

Kenkoy: Bibili sana ako nang pansit mami sa iyo e... Pero wala kalasa-lasa ang luto mo...

ケンコイ: 君のこのマミーを買おうと思ったんだけどね... 君の料理は全然味がないからなあ。

Intsik: Bakyet... Sino sabi sayo wala lasa akyen luto? (Sinong nagsabi sa iyo na walang lasa ang luto ko?)

中国人: なんで... ワタシの料理 アジ ナイ 誰 イッタ?

Intsik: Kung ayaw ikaw maniwala... Ikaw tikem aking pansit mami... (Kung ayaw mong maniwala... tikman mo ang pansit mami ko.)

中国人: もし アナタ シンジル イヤナラ アナタ ワタシノ マミ タベルネ!

Kenkoy: Aber tingnan ko nga...

ケンコイ: 仕方ないなあ、じゃあちょっと味見してみるよ。

Intsik: Ano, Hindi ba sarap-sarap akyen luto? Hi-Hi... (Di ba ang sarap-sarap ng luto ko?)

中国人: どう? ワタシノ料理ウマイ デシヨ?

Kenkoy: YUM-YUM-YUM-YUM...

ケンコイ: うまいうまい...

Kenkoy: Oret iiskram na ako beho' (註 15) ...Masarap nga pala ang mami mo!

ケンコイ: オーライ、じゃ、僕はもう去るよ。君のマミー意外と美味いんだな!

Intsik: Aba, Bakyet hindi na ba ikaw bili?? (Aba, bakit hindi ka na ba bibili?)

中国人: え! アナタ ナンデ 買ワナイノ??

アメリカの文化がモダンで憧れの対象として描かれているのに対し、華僑に対しては差別的な表現を用いて描かれている。フィリピンを統治し「近代化させる」目的でやってきたアメリカ人に対して、華僑は商いをするためにフィリピンへ

移住してきた。

さらにここで中国人に話されている言語が日本の漫画にも良くあるステレオタイプな中国人による日本語ときわめて類似している。ここで日本の日本語訳は、日本漫画において多用される中国人の日本語の話し方「協和語」(註16)を参考にした。中国人の台詞は左のとおりでその横の括弧内に表したのが、筆者がタガログ語文法に則って訂正した文である。この場合の中国人のタガログ語は、単に外国人による多少「舌足らず」のタガログ語としてここでは描かれているが、当時のフィリピンに移住し始めた華僑の状況も漏れることなく描かれている。

『Kenkoy』の世界の中では、当時フィリピンに急速になだれ込んできたアメリカ文化と、1600年から続き、人々の生活にすっかり浸透しクレオール化していたスペイン文化、新たにやってきた華僑による文化など、フィリピンを取り巻く様々な異国の文化状況を描いている。1941年から始まる日本占領期には出版物の規制が厳しく取り締まられたため殆どのフィリピン人漫画作家は作品を発表する機会を失ったが、「Kenkoy」は日本軍の保健衛生資料のパンフレットやポスターのキャラクターに採用され、日本軍のプロパガンダ活動に利用されつつも姿を消すことなくフィリピンの人々の生活にかかわり続け、戦後もそのまま発表され続けたため、75年にも及ぶ長期間フィリピンの人々の間で愛されるキャラクターとして存在し続ける事ができたのだ。

2-3. ヒーロー・オリエンテッド

「PINOY KOMIK」といってすぐに名前が挙がるものの一つは前項で紹介した『kenkoy』であるが、もう一つには MARS RAVELO による『DARNA(ダルナ)』(図:次ページ参照)が挙げられるだろう。DARNA は 1950 年に登場し、現在まで 2 代、3 代にわたって知られるフィリピンで最も有名な漫画の主人公である。

NARDA(ナルダ) という名前の少女が、黄金に光る小石のようなものが森の中へ落ちていくのを見かけた。その石を呑み込んで以来、彼女は DARNA という火星から来た正義のヒロインに変身できるようになり、何か事件が起こるたびに彼女はダルナに変わって世界の危機を救うのだった。ダルナの対戦相手は古代ギリシャ神話のメドゥーサや、フィリピンの怪物(図17) アスワン(ナナンガル)と呼ばれる吸血女などである。

DARNA がこれほどまでにフィリピンでの知名度を獲得して来たその理由は、15 回を超える作品の映画化やドラマ化によって広く大衆に認知されたためといえよう。1950 年に初めて発表されて翌 1951 年にはフェルナンド・ポー・ジュニア監督による映画が作られていた。最近では 1994 年に DARNA ANG PAGBABALIK (Darna Returns) という映画が発表され、香港を始めアジア諸地域でも DVD が発売されるなど、海外進出も成し遂げている。さらに 2005 年にも民放局でドラマ化されている。さらに CCP (フィリピン文化センター) では DARNA のミュージカルが公演されて続けているように、フィリピンの大衆文化を語るうえで欠かせない、重要な作品である事がわかる。図柄を見て一目瞭然のとおりダルナはアメコミの「ワンダーウーマン」のオマージュと見る事ができる。

「DARNA」の他にもヒーローものとして有名なのが「LASTIKMAN」、「CAPITAN BARBEL」などがある。ゴムの木と隕石の衝突から超能力を得て、体を自由自在に変形させることができるようになったというこのスーパーヒーロー、「Lastikman」は、アメリカの DC コミックの「PLASTIC MAN」と名前も設定も酷似している。ゴムの木と隕石の衝突から超能力を得て、体を自由自在に変形させることができるようになったというこのスーパーヒーロー。Capitan barbel は同じく DC コミックスの「CAPTAIN MARVEL」の影響が強いと見られている。このようなスーパーヒーロー、ヒロインが活躍するストーリーの作品が大量に作られたのも日本漫画以前の「PINOY KOMIKS」の特徴と言えるだろう。先にあげた 3 作品の何れもが映画・ドラマなど実写化されたことにより大衆に広く知られる事になった事もこの種類の漫画に共通している特徴である。

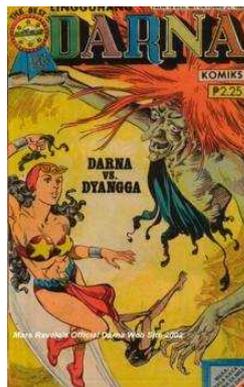
1890 年以降米西戦争におけるアメリカの勝利によってアメリカの統治下となったフィリピンでは、前項の「ケンコイ」の例からも見て取れたようにアメリカのポピュラー文化の影響を強く受ける事となった。さらに第二次世界大戦後再び戻ってきたアメリカの統治のもとで「PINOY KOMIKS」は 1950 年代から 1960 年代半ばにかけて最盛期を迎えていた。こうした時代の中で作られ、成長していったこれらの作品がアメリカ文化の影響を強く受けている状況は納得できる。1960 年後半以降のテレビの普及によって漫画産業が縮小した後も、この時代に活躍した多くの作家がアメリカ本国に招かれアメコミ作家として活躍した事からも、彼らの作品の「アメリカンコミックス」との親和性が読み取れるだろう。

比較

☒ WONDERWOMAN



DARNA



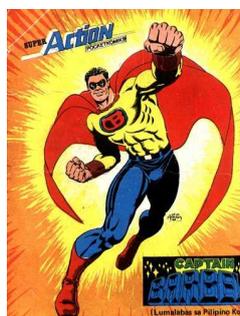
2005年ドラマ化された DARNA



CAPTAIN MARVEL



CAPTAIN BARBEL



PLASTIC MAN



2-4. まとめ

日本軍占領期前、そして終戦後再びアメリカの傘下となったフィリピンが文化的にアメリカの影響を強く受ける事になったのは先にあげたような「PINOY KOMIKS」からも十分に見て取れるだろう。「PINOY KOMIKS」から「フィリピンらしさ」だけでなく「アメリカらしさ」をも強く感じてしまうことはさげられない。現代からこの日本漫画・アニメ以前の「PINOY KOMIKS」を振り返るといふ身振りには、「フィリピンらしさ」を再発見しなければならないという衝動が合った。

繰り返しになるが、第一章でも述べたとおり、「PINOY KOMIKS」にしる「日本漫画」にしる、その源流はアメリカのコミックスであるのには変わらないのである。第一章では日本漫画界が戦後いかにアメリカの文化的ヘゲモニーに抗うために「日本漫画」を作り上げようとしてきたのかを説明した。ではフィリピンでは、アメリカ文化を題名や、ストーリー設定そのものをわずかに変え、小手先だけでアメリカンコミックスを「PINOY KOMIKS」として作り変えてきたといっよいものだろうか。

日本の状況と比較しても、フィリピンの歴史的状況は他国からの干渉を受け続けてきたより複雑なものである。そもそも16世紀にスペインに「発見」されるまで、「フィリピン」という国は存在していなかったのである。そしてアメリカ統治、日本占領を経て更にアメリカに再度統治されるという歴史をおってきた「フィリピン」では、外国の影響抜きにその歴史を語る事ができないのである。こうした理由から、「PINOY KOMIKS」の中に「フィリピン特有の文化」を見出すという作業をするよりも、どのようにしてフィリピンの人々がフィリピンというローカルなコンテキストの中で「アメリカ産」のコミックスを作り変えてきたのかを考えるほうがはるかに重要であると筆者は考える。第一章で日本の「漫画・アニメ」を同じ方法で検証したが、フィリピンに置いてはさらにこの方法をとることがより重要であり、「純粋なフィリピン文化」を見出そうとする事は日本の場合と比べはるかに困難である、あるいは不可能であるといえるだろう。

以下にマニラタイムスで DARNA が紹介された際の記事を掲げる。この事は「PINOY KOMIKS」がフィリピン人にとってどのようなものであったのかを考えるのにこうした問題に対する一つの手がかりを示していると筆者は考える。

アメリカで「ワンダーウーマン」が発表されたのは1941年12月、日本軍がフィリピンに侵攻を開始したちょうどその

ときだった。ダルナの前身である「VARGA」が Bulaklak magazine に掲載されたのが終戦後の 1947 年、その後作者の Mars Ravelo 誌が Bulaklak magazine 社を去って名前を「DARNA」に変えて発表したのが 1950 年である。

「ダルナは第二次世界大戦後の荒廃からフィリピンが立ち上がろうとしていた時に生まれたフィリピンの文化的アイコンであり、国の再建のために励む闘士たちの癒しでもあった」(Larry V. Sipin. Manila Times 筆者訳)

たとえば先にあげた「DARNA」にはこのような背景があった。第二次世界大戦の日本軍侵略によって、フィリピンの土地は破壊され、経済も破綻に追い込まれ、文化的にもかなりの圧力をかけられ、それまでの漫画産業も大きく縮小化してしまっただけでなく、後のアメリカ統治下で戦後の荒廃の中から立ち上がろうとしたフィリピンの大衆は DARNA というスーパーウーマンのなかにシンパシーを抱いた。DARNA が、LASTIKMAN が、アメリカ作品のオマージュであろうとも、その形式を借りつつも再度国の再復興の中で民衆を「癒し」、「力を貸し」してくれるものだったのである。それはかつてアメリカの文化がイギリスの若者たちにとって、家父長的な伝統から抜け出すための身体的抵抗として消費されていたのと等しい「抵抗」の実践的身振りであって、フィリピンが日本からアメリカに鞍替えしたという事はできない。戦後からスペイン、アメリカ、日本、そして再びアメリカに支配され統治されてきた長い歴史の中で、フィリピンの人々は、こうしたそのときそのときに「フィリピン」と「外」のものの境界線の上書きを幾度も繰り返し、その中で「フィリピンの文化」を規定しなおしていったのである。特にアメリカは日本占領期をはさんで二度の長期間の統治を繰り返しており、その中で「アメリカ的なもの」と「フィリピン的なもの」がこうした上書きの繰り返しの合間に曖昧になっていった。もしくはもともとはアメリカの文化だったものに対して、日本の占領期を通じてフィリピン人にとって「ノスタルジー」の感覚が組織されていった。さらに同じ事がアメリカ統治以降かかれた「ケンコイ」の中でノスタルジックに描かれたスペインの文化にも言えるだろう。

こうした幾重にも重なる経験が織り成しているものこそが、ここで「フィリピン」とはなにかを語る上で最も重要な材料なのであって単眼的にフィリピンという場所だけで語る事は、できない。既に戦前から植民地化されグローバリズムの影響を受け続けてきたフィリピンではスペイン、アメリカ、日本、そして中国人、インド人などの移住者などにより、様々な種類の文化が様々な場所で流れてきた。彼らはそれらを、時には「外のもの」として激しく批判しながらも、時には「うまいうまい」と食いつくす事もある。長い間様々な文化の影響を受けながら、しかしながらフィリピン自体もそれまで別々に生活を営んでいた小さな集団を突然くっつけて作り上げたものだった。こうして、フィリピンを表すときによく利用されるいわゆる「ハロハロ = 混合」文化が成立して、現在にいたる。それは時には矛盾を含みながらも外からのものに対して時には抵抗しながらも時には積極的に受け入れ、取り込んできたというフィリピンの文化状況を最も端的に表す言葉とされてきた。そしてその境界が曖昧になったところで出来たもののなかに、アメリカらしいものが入っていたり、スペインらしいものが入っていたりする事をみとめているのが「フィリピン」という場所で起こってきた文化状況であり、それがケンコイの世界の中では時におしゃれなアメリカ人や、スペイン風のクラシック的美しさをたたえたローゼンがいたり、小ばかにされる中国人がいたり、おいしいラーメンがあったりするるのである。

その背景にはこうしたフィリピンの事情がある。フィリピンというある一部のローカルの事を語ろうとすればするほど、同時に、外国との関係も含めて語らなければならないという重要性に気づくだろう。それはこうした「PINOY KOMIKS」という文化を語る時にも同じようについて回る問題である。フィリピンという場所でそれらを抜きに物事を国粹化して語る事は、困難である。

3. 日本アニメ以降の『ピノイ・コミックス』

3-1. フィリピンにおける現在のコミックス状況と読者層の特定化

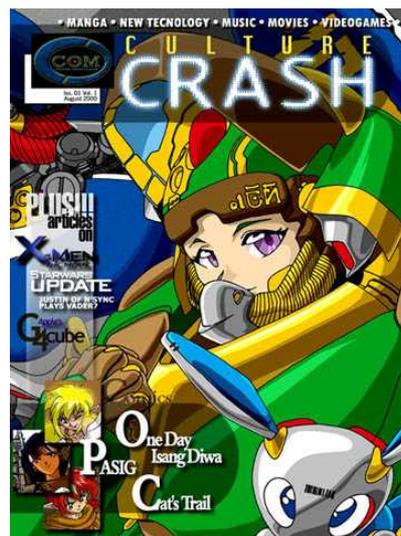
揚げたような「PINOY KOMIKS」は LINNGUHAN (リングーハン：左図) とよばれる週刊の雑誌に掲載されていた。価格は物価の上昇に合わせてこれまで変動して来たが、大抵新聞 2 誌分ほどの低価格で、主に 4 色刷りで 30 ページ程度のうすい雑誌であった。週刊でなく読みきりの形をとる雑誌もあったが、形態はリングーハンとほぼ同様の薄いもので、1950 年から 60 年代半ばごろまでの「PINOY KOMIKS」黄金期と呼ばれるこの時代にはたくさんのタイトルのリングーハンが街角の露天に、本屋に、雑貨屋に並べられており、一般市民が気軽に手にとれる最も安価な娯楽の



一つであった。しかし1960年代後半からの一般家庭のテレビの普及率の上昇と、さらに90年代以降のインターネットカフェの普及により、リングーハンの発行部数は年々減少の一途をたどってきている。現在、フィリピン最大手書籍チェーンナショナル・ブックストアでも、リングーハンの取り扱いがあるのはたったマニラ首都圏内40店舗のうちたった2店舗のみである。リングーハン出身の過去の大作(ケンコイ・ダルナなど)は、コレクターズエディションとして、単行本化されたものが大衆がこのような低価格の「PINOY KOMIKS」を娯楽にしなくなった代りに、このような書籍店では、まったく異なった種類の漫画雑誌を置くようになったのが90年代末期頃であった。リングーハンが現在15ペソ(日本円約30円程度)であるのに対し(註18)これらの新しい雑誌は100ペソ以上であり、漫画の購買層も大きく変化した。リングーハンが、様々な地域で様々な世代、階層の人々に気軽に読まれていたのに対し、これらの新しい雑誌は一部の間中～富裕層の子供～青年が主なターゲットとしている。新しい種類の雑誌は、大まかに2種類にわけることができ、一つは英語や道徳教育のための幼児～小学生向けの雑誌であり、特に英語教育に熱心な富裕層の親が子に買い与えるものである。もう一つはアニメ、漫画に夢中である「OTAKU」とよばれるような、漫画に傾倒した読者のためのものであり、一般的な学生や社会人が娯楽として手にとるには経済的にもそして文化的志向の普遍性のなさからも、いささか気軽なものではなくなってきたようである。ちなみに日本漫画やアメリカのコミックスの輸入品もこれらの作品と並べて陳列されている。DCコミックスのスーパーマンやスパイダーマンなどの作品は一冊200～500ペソ、また英語教育のための教材としてよく読まれているアーチーシリーズは約200～300ペソで最も人気が高い。日本の漫画は英訳されたスラムダンクや、日本で現在トップセラーとなっている「のだめカンタービレ」などが書店に並んでいる。インドネシアやタイと状況が異なり、日本漫画の著作権をもち現地語で訳すことのできる出版者が今現在フィリピンにいないため、これらの漫画は一度アメリカで翻訳されたものをフィリピンへ輸入に頼らざるを得ず、結果値段も500ペソ～とコストが非常に高くついてしまっている。こうした状況からも、日本漫画を「漫画」の形で消費しているのは一部の特定された「日本漫画ファン」のみに限られており、一般の民間人には手の届かないものとなってしまっている。テレビをつければ日本のアニメが無料で楽しめる状況にあるので、更に一般の人々の漫画離れが進んでいる。

さらに、漫画を読むときには、その漫画という特殊なメディアを読み取る能力(漫画リテラシー)が必要となっている。特に日本漫画では、漫画の中に利用されている特殊な記号が多用されている事や、コマ割が大変複雑なものになっている。手塚治虫もいうように日本ではこのような特殊技法が第一章で述べたように、外国のコミックスと差異化させるため複雑化され発展して来た。幼少のうちから漫画という媒体に頻繁に目を慣らす機会を通すことによって、漫画リテラシーを獲得している日本人とは異なり、現代のフィリピンの人々は漫画を読む前にまずこのリテラシーを獲得せねばならないのだから、漫画に対して特定の情熱を持ったもの以外はなかなか読者になりにくい状況があるのも納得できるだろう。このような事情もあり、かつては誰もが読んでいた「PINOY KOMIKS」であるが、今やフィリピンの人々の中で「漫画を読む」人々と「そうでない」人々との状況が双極化しつつあり、それに併せて「PINOY KOMIKS」のストーリーや内容も、かつての一般的な人々の生活や家庭、スーパーヒーローもの、あるいはラブストーリーなど誰もが読む事のできる内容から、そうした漫画・アニメに情熱を注ぐコアな読者層に合わせて変化して来ている。このような新しい「ピノイ・コミックス」の読者は、殆どと言ってよいほど「日本のアニメ」に影響を受けて育ち、更にアニメに傾倒するがゆえ漫画をかいり読みしたりする用になったものが圧倒的に多い。そして現在漫画を読んでいる読者層が彼らに限られている事から、今後の「PINOY KOMIKS」の作家あるいは作り手は逆にこのような日本アニメ・漫画に傾倒している彼らに頼らざるを得ないのが現在の状況である。このような状況を危惧するのはかつて50～60年代に「PINOY KOMIKS」黄金期を作り上げてきた作家たちであり、その時代の漫画を読んできた知識人たちである。彼らが主張するには、現在のフィリピン人は「日本の漫画・アニメ」を模倣しているのにすぎず、このような事をし続ければ先人が築き上げてきた「PINOY KOMIKS」というフィリピンの一つの文化の継承、保存が困難になり、またPINOYとしての文化的アイデンティティー自体の消滅まで危惧すべき状況である、とのことである。こうした議論の中で加熱してきた「PINOY KOMIKS」^{ムーブメント}運動のなかで生まれてきたあらたな作品を次項で考察する。

3-2. カルチャークラッシュマガジンの挑戦



こうした流れの中で1990年代末からフィリピン国内で「PINOY KOMIKS」に関する議論が活発になってきた頃創刊されたのが「Culture Crash Magazine」(右図: CULTURE CRASH MAGAZINE, ISSUE 1)であった。「PINOY KOMIKS」運動により、「DARNA」や「KENKOY」などのクラシック作品のリバイバルが相次いで発刊されたり、フィリピンに於ける伝統的の民俗物語を題材にした教育的な「PINOY KOMIKS」が数多く発売され始めた。こうした「PINOY KOMIKS」を伝統的、歴史的な文脈から再発見しようとする試みが相次ぐ中で、「Culture Crash Magazine」は全く異色のものであった。

Culture Crash はその名前のとおり、「PINOY KOMIKS」を、「文化衝突の場」の中で派生していくものとして考えるという視座を提唱した初めての漫画雑誌であった。「PINOY KOMIKS」とは何かを提唱しながらも、そこに描かれていたコミックは日本の MANGA スタイルをとった作品群であったという事から、各方面から批判が相次いだと同時に、日本漫画・アニメファンの読者をひきつけた。

「カルチャークラッシュコミックス」はフィリピンの文化、すなわち様々な文化の衝突の場というところから名前をとった。私たちの作品は基本的にすでにアメリカやヨーロッパ、そして日本の作品によって確立させられてきたコミックスに基づいたものであるが、しかしながらそこには、わたしたちの心の中にあるフィリピンらしさを保つための、強い意識的な努力があるのだ。したがって私たちの作品は基本的には日本的なスタイルで描かれるが、それぞれの作品のストーリーにははっきりと他とは異なったフィリピンらしさという特性が描かれている。

—CULTURE CRASH COMICS のウェブサイト(現在閉鎖中)より。筆者訳—

「カルチャークラッシュコミックス」は、日本の漫画の形式や絵柄を利用しながらも、そのアイデンティティーをストーリーや設定に盛り込む事によって、日本漫画とは異なる「PINOY KOMIKS」を作る事ができるという可能性を提唱して作られた雑誌であった。他の「PINOY KOMIKS」が、回帰的に「PINOY 性」を求めたのに対して、ここではもっぱら批判の対象になっている日本漫画のスタイルをとりつつも更にそれに「PINOY」性を帯びさせることによって新しい「漫画世代」に対応した「PINOY KOMIKS」を作り出そうとしたのだ。



CULTURE CRASH MAGAZINE の作品にはあちらこちらに「PINOY」的のエッセンスがちりばめられた。まず、第一に、台詞をタガログ語で描くことによって、登場人物が明らかに「フィリピン人」であることを読者に示し、その舞台もマニラに実在する都市 PASIG 市の近未来を舞台にした「PASIG」や、フィリピンの大衆用のおやつであり、あちらこちらの街角の露天で売られている「フィッシュ・ボール」をキャラクターにした「Kuboli kikiam」(左図)など、フィリピンでの日常生活になじみの深いモチーフを多用した作品が掲載された。こうしたモチーフは彼らが積極的に「PINOY KOMIKS」を作り上げるために利用したモチーフというよりも、外からの批判の声に対応する必要から生まれた生き残り手段の一つでもあったようにおもえる。

筆者が初めて Culture Crash Comics を偶然手にしたのが右のカルチャークラッシュ誌第3号であった。初見、日本のアニメなどを解説した雑誌の一種のようにも思われた。図を参照すればわかるとおり、雑誌には日本の漫画で、後アニメ、ドラマそして映画化された大ヒット作、藤沢とおるの「GTO」の記事や、プレイステーションのソフトであるファイナルファンタジーについての特集がフューチャーされているように、日本の漫画、アニメからゲームなどのいわゆる「OTAKU」系ポップカルチャーを紹介するコンテンツが毎号豊富に掲載されていた。

ところが、すぐ後に左上にフィリピンの国旗が堂々と掲揚されているのに気づき思わず驚きの声をあげてしまった。この漫画はフィリピンで作られたものだという事にこのとき初めて気づくことができたのだ。この国旗がなければ、筆者も「PINOY KOMIKS」に興味を持つことはなかったように思われる。どう見ても日本風の漫画の画法によってかかれたこの表紙になぜフィリピンの国旗があるのか、いやなければならなかったのかを考え始めた事が、筆者がこの問題に取り組む最初のきっかけとなったのである。



この不自然に掲げられたフィリピン国旗というシンボルが、この雑誌を語るうえでどのような意味をもっているのか。それを物語っているのは、先述した急速にフィリピン国内に広まっていった日本漫画とそれを「模倣」し始めたフィリピン人の作家に対する批判であった。文化保守主義者であり、かつての「PINOY KOMIKS」黄金期を築き上げ、現在はアメリカでアメコミアーティストとして活躍しているゲリー・アランガン氏はカルチャークラッシュマガジンに対する意見を彼のホームページ上で次のように語っている。

「私からすれば、彼らは大変な機会を逃している。(漫画を描く)才能があり、漫画を発行する財力や施設も備えているし、すばらしい「PINOY KOMIKS」を作り出そうという意思がある。彼らは再び「PINOY KOMIKS」を守り立ていく力も機会もあり、そしてそれが今もっとも人々に望まれている状況で「日本漫画」を作る事を決意したのはとても残念なことである。」

このようなフィリピン漫画界の権威からの批判の矢面に立たされたのがこの「CULTURE CRASH MAGAZINE」であった。

よって彼らはこのような批判に対しても手を打つ早急に必要があったのだ。もっとも、ここでアランガン氏が述べているように、カルチャークラッシュ誌の制作スタッフの間にも「PINOY KOMIKS」を自分たちの手で作り上げていこうとする意思はあった。しかし日本漫画・アニメのファンでもあり、そのスタイルを利用する事を決めた彼らに、すぐにこの方法を用いてどのように日本アニメを「ピノイ」化させるべきかをじっくりと考える余裕はなかったのである。フィッシュボールの KUBOLI KIKIAM の作者であるマイケル・デビット氏は筆者との談話のなかで次のようにかたっている。

「カルチャークラッシュはピノイコミックスの制作を掲げているけれども、僕はカルチャークラッシュ誌のスタッフと呼ばれたとき、とくに自分の作品をフィリピンらしいものにしたいと考えて作っていたわけではないんだよ。自分の通っていたフィリピン大学の美術学部校舎の裏側にフィッシュボールの露店があって、学生たちはいつもそこにたまっていたんだ。その頃できたキャラクターが、KUBORI KIKIAM だったわけであって、僕はこのフィッシュボールのキャラクターを「PINOY KOMIKS」のために作ったわけではないし、製作中にそういうことを取り立て意識した事もないんだ。僕は昔の「PINOY KOMIKS」の数々の作品もこれまで読んできたし、アメコミも読んできた。とりわけ日本の漫画が好きだったという事もあるけど、大学を出てコンピュータグラフィックの仕事をしてきたから、漫画にもそのスキルを活かしたいと思った。そして日本のアニメスタイルがグラフィックの仕事と最も通じるところがあったので、今は日本のスタイルをとっているというのもあるんだ。」

(2004年12月、カルチャークラッシュ社オフィスにて)

製作者側の一人がこのように語るように、彼らは彼らにとって身近な題材で、同じく「異国」のものでありながら彼らにとって最も身近だった手法を選んで作品を作っていたのであった。彼らは自分の身近なモチーフで、そしてポルテスVから約四半世紀すぎた今フィリピンですっかり身近なものとなった日本のアニメのモチーフを使うことによっても、彼らの今生きるフィリピンのなかでの「PINOY」性を表現する事は十分可能だと考えていた。しかし前例のような懐古主義的なかつての作家、あるいは国家文化主義的ナショナリストからの批判はたえる事がなかった。ストーリーの脈絡とは全く関係ないフィリピン国旗が、この雑誌の表紙にべったりと貼り付けられたのも、そうした背景があったからである。

しかしながら、国としての最もナショナルでシンボリックなアイテムである国旗を雑誌の表紙にとってつけたところで、こうした批判は結局のところ2005年でカルチャークラッシュ誌が休刊するまでやむ事はなく、

彼らの作品が、彼らの多くのファンには認められたにしろ、知識人や権威によって「PINOY KOMIKS」であると認められることは最後までなかった。

しかしながら、このような二面的な方法をとる事によって、カルチャークラッシュは現在の漫画を消費する層のニーズに応えた作品を作る事に成功し、ビジネス的にも一旦は成功を収めたかのように見えた。同時に読者に「PINOY KOMIKS」とは何かを語りかけた事によって、読者の間でもさらにこの問題に関する議論は過熱し、時期のフィリピン漫画界を背負う事になる若者たちに機会を CULTURE CRASH 誌は一部の漫画・アニメファンのカリスマ的存在となった。同誌が数度にわたって開催したコミックコンベンションやコスプレイベントなどにより、ファンの中に強い結びつきが発生し、漫画

に關係するコミュニティーが相次いでつくられ、ファンの固定化や支持者を拡大させる事に成功した。インターネット上にHPを製作したことにより、こうしたコミュニティーの活動がネット上でもさらに次々と派生していった。さらに、日本の漫画雑誌と同様の新人アーティストの発掘やインディーズ作品の掲載なども通して、ファンたちの製作意欲を促したことによって、その後たくさんのインディーズアーティストが誕生した。さらに彼らの得意とするコンピュータ・グラフィックスを用いて、全ての作品がオールカラーのグラフィック作品として掲載された事から、日本の作品とはまた一線を画したフィリピン人のコンピュータスキルに関してもそのポテンシャルを示し、さらにインターネット上で活躍するインディーズ作家のモチベーションを後押しする形にもなった。

「CULTURE CRASH MAGAZINE」は、伝統的「PINOY KOMIKS」の流れを汲むものとして認められなかったものの、フィリピンの人々に新たなフィリピン人の可能性を示し、たくさんのファンを獲得することに成功した。しかし、それはかつての「PINOY KOMIKS」のように、フィリピン人一般大衆に広く読まれるメディアとしては成功しなかった。結果的に「CULTURE CRASH MAGAZINE」が作り出したあらたな「PINOY KOMIKS」の読者は、大衆一般ではなく、現代の漫画を読む人々と、そうでない人々との溝を更に広げることになった。それは彼らの持つ「日本的」志向が大衆に“一般的”に受け入れられなかったことが第一の原因であり、その問題は「画像に国旗を貼り付ける」ような単純な方法では解決しえないものであった。

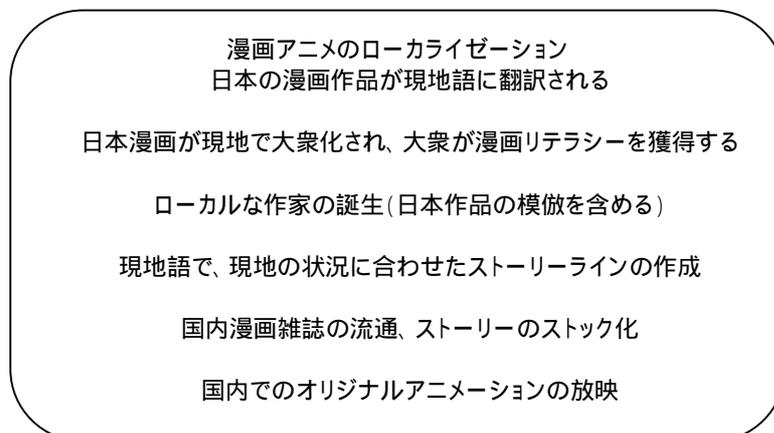
それでは「CULTURE CRASH」誌の目指したように、「MANGA/ANIME」の影響も受けながらも、それを「PINOY KOMIKS」にかえる事は可能だったのだろうか。

3-3. グローバリゼーションとローカリゼーション？

こうした疑問を検証するのに一つの手がかりを呈しているのが、白石さやによるインドネシアにおける日本のアニメの受容を考察した論文である（白石 1998）。彼女は論文の中で、インドネシアにおいて日本の漫画・アニメが受容されていたと同時に、そのローカル化が起こっているという事を説いた。グローバリゼーションの状況の中では GO GLOBAL / GO LOCAL という二つのベクトルの異なる現象が同時進行しているのだという。すなわち文化が海を越えるグローバルな状況が進むと同時に、その文化の渡った先で即時にその土地の文化に併せた文化変容が起こっているというのである。カルチュラルスタディーズのなかで再三議論されてきた「オーディエンス」論と同様、文化を消費する側にはその文化の読み取り方までに制約を受けず、自分たちの位置するコンテキストの中から能動的に受け取る事の出来る事と同様の説を用いて、彼女はここでインドネシアにおける文化帝国主義的「ジャパナイゼーション」の見方を否定した。さらに、こうした日本の漫画・アニメなども含め、特定の文化が境界を超え、異国の土地に根付くときには必ずローカルな状況に合わせてその文化を変容させる過程が必要であるとしている。

第一章ですでにフィリピンにおいてのジャパナイゼーションの捉え方から、フィリピンが「日本化」という意味を持たないという事を検証したが、それではフィリピンにおいても、日本の漫画・アニメを「ローカル化/ローカライゼーション」＝「PINOY KOMIKS」として作りかえる事は可能であるのか。またそれはいかにして可能となるのだろうか。先の研究から考察する。

漫画アニメのローカライゼーションの過程に関して、白石は次のような段階があるだと説いている（下図参照）



このフローチャートにしたがって考えるなら、フィリピンの状況はまず第一段階の「日本の漫画作品が現地語に翻訳される」という時点で既にこの流れから外れてしまっている。先述のとおりタイやインドネシアでは日本漫画の翻訳権を地元の出版者が買い取り、現地で翻訳、発行している。ゆえに現地の読者に低価格で多くの作品を提供することが可能になった結果、これらの国では漫画を読むという文化が一般大衆レベルでかなり定着して来ているといえるだろう。一方フィリピンでは英語人口が多いため、このような現地の出版者を介せずにアメリカ、あるいは香港中国などで英語に翻訳されたものを輸入する形を取っているため消費者に低価格で作品を提供することが出来ず、漫画を読む人口はごく一部の漫画ファンと呼ばれるコアな読者に限られてしまっている。日本作品に限らずそれ以前にもあった伝統的な「PINOY KOMIKS」の発行数もテレビやインターネットなど他のメディアに押されて年々縮小していく中で、漫画リテラシーを獲得している一般大衆は決して多くないのが現状である。一部のファンの間で加熱する日本漫画・アニメブームの一方で、アニメを観る事にはなれていても、漫画の読み方を知らない若者の数は圧倒的に多い。この結果次の段階である「ローカルな作家」は、こうした一部のコアな日本漫画・アニメファンの間からしか生まれず、インドネシアと比較してもその可能性を大きく半減させている。さらに次ぎの段階でもフィリピンに置いては大きな問題がある。まず、「現地語で」という点だが、フィリピンでは繰り返し記述しているように多数の言語が地域毎によって話されている。フィリピンの公用語はフィリピノ語＝タガログ語（マニラ首都圏で話されている言語）であるため、カルチャークラッシュ誌がそうであったように多くの場合はこの解釈からタガログ語で書かれることが多い。

しかし漫画の主要な購買層である少年少女は、小学校からフィリピノ語を「学習」しはじめるのでいわばその成長段階においてタガログ語の高度なストーリーを読み解くのは非常に困難である。例えば地方の読者がフィリピノ語を理解することが出来ても、ここでいう「現地語」つまり彼らの言語でかかっているのは状況が違うといえよう。こうした理由からフィリピンのプリントメディアは主に英語で書かれている事が多い。また地方都市の住人は、マニラ首都圏だけに限定的につかわれているタガログ語を国語となっている事に、かなりの抵抗を抱いている。よって時にタガログ語 フィリピノ語より公用語として英語が使われる事を望むケースが多い事も念頭に入れるべきである。しかしそれでも全てのフィリピン人が英語を理解するわけではなく、小学生などの英語習得過程にあるものや、高校を卒業していないものにとっては手の届かないものになってしまう。カルチャークラッシュマガジンでは、漫画作品をタガログ語で、雑誌中にあるその他の記事は英語で書くという方法をとっていたが、この点からもカルチャークラッシュ誌は「PINOY KOMIKS」を歌う雑誌としてふさわしくないのではないかという批判もあった。「フィリピン」という国家単位の文化として「PINOY KOMIKS」にどの言語を使うことが「現在の」地域の状況に合わせた「ローカル化」といえるのかという問題はこのような非常に複雑な状況に包まれているため、簡単に答えを出すことが出来ないだろう。

この言語の問題と同様に、「現地の状況に合わせたストーリーライン」を作る事も、「ローカル化」という単語だけでは説明しきれない状況がある。グローバル化の進む現在で、例えばマニラ首都圏の大衆の「ローカル」な生活というコンテキストの中にどれだけ異国のものがまじっているであろうか。「グローバル」/「ローカル」という二項対立的な見方をするとき、たとえ異国から来た文化が「ローカル」なコンテキストの中に溶け込んでいても、それを「ローカルなもの」と正式にみなすことはすなわち国粹的な文化が異国のものにとって変わられているという危機状況を認める事になってしまうからだ。フィリピンに置いてはその長い他国から統治された期間によって、フィリピンの「固有の文化」そのものが重層的になっている現在、フィリピンという集団のアイデンティティを「ローカル」という言葉で文化本質主義的に捉える事は不可能なのである。これはフィリピンだけではなくインドネシアにもタイにもその他世界中どの地域に置いてもいえる現在の状況である。さらに、この論文で見落とされているのはフィリピンに置いてインドネシアにおいてもそれぞれの地域で日本の漫画・アニメの到来の前からローカルな漫画が既に存在していたことである。日本漫画・アニメの到来が、各地の漫画産業や大衆文化に大きなインパクトをあたえ、それがそれぞれの文化的アイデンティティ・クライシスを引き起こした事も確かである。ここでの日本漫画・アニメの「ローカル化」という作業は、それ以前のアジア各地において西洋、そして日本による植民地主義政策によって引き起こされた文化変容と、現代のアメリカナイズーションの与えた地元の漫画事情の歴史、背景をすっ飛ばして考える事に等しいように思われる。帝国主義時代から現在にいたるまで世界を取り巻くグローバリゼーションのなかで重層的に織り成されてきた現代の大衆文化の状況を考える事抜きにして、「日本大衆文化」である「漫画・アニメ」を、単純に「ローカルなもの」として捉えてしまうことには、それ以前のアジア諸地域での文化編制における問題をすべて見落としてしまうという危険がはらまれているのだ。

更に続けてこのフローを見て行くと、「現地の作家による現地の言語、ストーリーラインによる作品が続けて雑誌に発表され、作品のストック化が進む事により現地でのアニメーション制作が可能になる」という流れが次ぎにくる。フィリピンでは、前章で考察したカルチャークラッシュ(休刊中)といくつかの子供向け教育的漫画、そしてわずかなリングーハンが週刊、月刊、季刊などで発行されている(いた)。まず最初にあげたカルチャークラッシュであるが、これは隔月刊をベースに発行されていたものであった。しかしカルチャークラッシュは一部のファンには熱狂的に受け入れられたものの、前章で述べたような様々な理由により「大衆化」もすることも「ローカル化」されたと認められることもできなかった。隔月刊と言うスタンスを創刊当初はとっていたが、フィリピンの出版業界全体に言えることだが、次の号を発刊するための十分な資金と、作品が整ってからではじめて次号を作ることができるという状態で、よって次第に号と号との発刊の間にあく期間が長期化し最後は休刊という形をとらざるを得なかった。よって、誌に連載されていたストーリーは正式な最終回を迎えることなく現在はそれぞれがインディーズで、あるいは各々のホームページ上で作品を継続させる形になっており、連載の長期化は進むものの多くの人々に読まれる機会を失っている。また、国内で3~4誌ほど発行されている小学生向けの月刊誌は内容が極めて道徳的であるため、またその価格帯からも読まれる層が極めて限定されているため、大ヒットとなるキャラクターやストーリーがまだ生まれてきていないのが現状である。リングーハンに関しても言えることだが、漫画雑誌の消費数が日本と比べ圧倒的に少ないフィリピンでは、継続して毎号きまった雑誌を購入し続ける読者が少ないため、形式として、掲載される作品のうち長期連載ものよりも読みきりの割合が高くなっているため、ローカル雑誌が発行されていても毎週放映されえるようなアニメーションのもととなるストーリーの蓄積が困難な状況である。よってフィリピンにおいてローカル作家によるアニメーションの放映は今だ成し遂げられていない。コンピュータ・グラフィックスを得意とするフィリピンにおいて、また東映等日本のアニメ会社の下請けの大半を請け負っているフィリピンでは、アニメーションを作る技術は既に十分に獲得されているのに対し、オリジナルなストーリーを持った作品をアニメーション化させることは今現在不可能になっている。



このような状況から考察して、現在のフィリピンにおいて白石の主張するような「日本漫画・アニメ」の「ローカル化」のフローに沿う形では、日本漫画・アニメの受容/変容の状況を正確に把握する事は不可能であるといえる。

この事を検証する事によって、前章の「CULTURE CRASH」誌に対する批判として、PINOY KOMIKS らしさ、「PINOY」生というものが問われたように、その文化を「国=ナショナル/ローカル」の文脈の中で文化主義的に捉えようとする事には、現在の状況からも不可能であるという事が逆に明らかになった。

3-5. 混沌化する PINOY KOMIKS

フィリピンの人々にとって「PINOY」とは何かという事を考える際に更に問題を見づらくしているのは、ディアスポラの「人の移動」という更なる問題である。一日あたり約3500人もフィリピン人がフィリピンを離れ世界各地で働いているという事実も、先にあげた地域的言語差や文化状況の違いに加えてその原因になっているといえる。左の連続する二枚の画像は<BANZAI GIRL>というアメリカで発行され読まれている漫画である。作者は一枚目の画像に出ている女性である。彼女はフィリピンの大学を卒業した後アメリカに渡ってモデルや女優業をする傍らこの自らがモデルとなっている一風変わった漫画を製作している。これはアメリカで発行され英語で書かれ、その画風もアメコミ独特のものである。読者はアメリカ人のみならずアメリカ国内で働いている多くのフィリピン人や、



アメリカで育つフィルアムと呼ばれている子供達が想定されていると考えられる。上の画像は第一章の DARNA のなかにも出てきているフィリピンの民俗的妖怪のアスワンである。アメリカベースで発表されている作品ではあるがたびたびフィリピンに彼女が戻ってきた際にはフィリピン国内でファンイベントが開かれ、雑誌の即売会も同時に行われているため、フィリピン国内のファン層も確保している。しかしその作品名<BANZAI=万歳 GIRL>からもわ



かるように、彼女のタレント活動なども含めてそのキャラクターは日本の漫画・アニメの影響を受けていると推測できる。つまり、日本の漫画のモチーフを利用した作品が、アメリカ在住のフィリピン人アーティストによってアメリカでアメリカ人と在米フィリピン人に消費され、さらにその影響が本国フィリピンにまで戻ってきている。こうした状況を把握するには前項であげた単眼的な「ローカル化」という単語をつかって検証するのは困難であることがよく理解できる。

更に左の画像を考察する。全ての台詞、モノローグが日本語で正式な日本語のフォントで書かれている。驚くことにこれはフィリピン人の学生が発行しているインディーズ漫画雑誌の一作である。作品名は「意味のない話」。たった6ページの短い作品である。全ての活字がここでは日本語で書かれているにもかかわらず（日本語の間違い箇所も多いが）もちろんここで想定されている読者はフィリピン人である。「MANGA / ANIME」に夢中になっているフィリピン人学生が、そこから日本語の勉強を始める事も珍しくない話ではあるが、もちろん全ての読者が日本漫画ファンでありさらに日本語を習得している可能性はない。作者もそれをもろろ想定してこの作品を書いているという事が想定できる。それはタイトルの文字通り、この作品の内容が「意味のない話」だからである。ここでのストーリーはストリートファイトを描いたアクションものであり、6ページの短い作品のなかで、台詞を読めなければ理解できないような難解な展開もない。ここでは既に日本語というものが単なる「記号」として利用されているにすぎない。この作品が掲載されたのは「漫画：comic：atbp（タガログ語で etc の意味）」という日本漫画スタイルをベースにしたインディーズコミック雑誌であり、作者が日本漫画・アニメの影響を受けている事は予想できるが、一方意味を持つ「言語」そのものを「漫画」を修飾する一種の単なる「記号」として利用すること自体は「日本文化」という文脈から外れて「日本以外の土地」で利用される新しいケースであり、これも大きい意味での「ローカル化」として語る事が出来るとも考えられる。さらに漫画の中に見られるジェンダーの国境における「ボーダレス化」についても、フィリピンでつくられる漫画のなかで見出すことが出来る。2005年フィリピン大学で開かれた文学科のセクシャリティの授業の一環で、日本漫画アニメ同好会のメンバーによる「やおい・レズ、少年愛・少女愛」（註19）についての講義が開かれた。驚くべきことに数年前に日本で議論が開始されたこれらの特定のセクシャリティーを扱ったジャンル名が既にフィリピンの漫画受容層には十分に知れ渡っており、更に自分のセクシャリティーをこれらの漫画を読む事によって発見していく、あるいは再確認されていくという動作がフィリピンでも一部に限られているが始まっている。このような Yaoi・Lezu・shonen-ai・shoujo-aiなどはインターネットを通して彼らのセクシャリティーを表現する場として「利用価値」を見出され、現在では世界の特定のセクシャリティーを持つ人々の間では共通語として利用されている。

筆者はこれまで日本漫画を世界的一般的な総称として「MANGA / ANIME」という言葉で語ってきたが、そのなかにも細かい分類があり、更に同人活動やコミケによってそのジャンルや表現方法は日々網状に拡大し、その全てを把握する事はもはや不可能な状況である。それらの作品が更にインターネットを通じてフィリピンを含め世界各地で消費されている。こうなるとは今や「PINOY」性が何かを語る以前に「漫画」という媒体そのものが日々混沌さをまします見えにくい形で変形していつている。フィリピンのインディーズコミック界で日々創造され続けている漫画作品は既に「フィリピン」という枠組みを乗り越えて、世界的な文脈のなかで自由に泳ぎまわっているのである。

3-5. まとめ

テレビの普及に伴いかつては一世を風靡した「PINOY KOMIKS」であったが、現在、大衆の一般的娯楽を「テレビ」にとって変わられた結果、その産業も読者数も年々減少していつている。大衆的要素を失った「PINOY KOMIKS」がその失意回復のために「PINOY」性を持ち出さなければならなかったのも確かではあるが、その「PINOY」性とは何かというのが現在の大きな問題となっている。

白石のような「ローカライゼーション」がうまく機能しない状況、つまり現代フィリピンでは「ローカル」とは何かが見えにくくなっている。言語や文化においても日常的なレベルでそれぞれの地域で異なったものが使用されている現状で、「フィリピン」という枠組みを画一的に語る事ができないからだ。そして以前からいわれていた「フィリピン人」の高い画力や、CGやアニメーションを製作する技術をすでに習得しているにもかかわらず、フィリピンの漫画が「PINOY KOMIKS」として大衆化されない原因は、もちろん経済上の困難も大きくかかわっているが、最も根本となる理由は「PINOY KOMIKS」が「PINOY」性を持つストーリーを作りがたい状況と関連していると想定できる。さらに現在インターネットによりボーダレスに世界中に広がる日本の同人活動と連動してフィリピンでも同じような動きが見られ、その作品内容は更に細分化、無秩序化しており、これらの作品も含め全てのフィリピンで作られる漫画が「PINOY KOMIKS」

と呼ばれるような統一性を持ちづらい状況が進んでおり、問題を更に複雑化させている。

結論

今日ますます圧倒的な力を有して世界に迫っているグローバリゼーションへの対抗として、世界各地で同時にナショナルなアイデンティティや「国民」の歴史を形容するような活動が目だってきている。テッサ・モリス＝スズキはこの現象を「ナショナリズムのグローバル化」とよんで鋭く指摘した（モリス＝スズキ, 1998）。自らの国の特有性に目を向け差異化させてグローバリズムに対抗しようとするこの行動はしかした、世界中で均一に起こっている反応なのである。本稿では同じ事が漫画のグローバリゼーションのなかでも見てとれる事を検証した。日本がかつてアメリカ文化であるコミック・アニメーションという文化を換骨奪胎し、中身に日本的なものをつめて作り変えようとしたのと同様に、フィリピンで今起こっている「PINOY KOMIKS」^{ムーブメント}運動も、今度はその日本からやってきた漫画・アニメに影響を受けながらいかにそれを自分たちのものにしようとしたかという葛藤から生まれたものであった。このようにグローバリゼーションがもたらしたのは、単純な世界の均質化でも、はたまたそれに対する完全なるナショナル化でもなかった。

かつて、多くの文化理解で、文化は国や地域のコンテキストのなかで生まれ育まれるものだと思われていた。ところが今日のグローバル化は、流通する情報や移動する人々はもちろん、文化そのもの自体を脱領域化させる傾向を含んでいる。ここにおいて文化はもはや、それを空間的にないほうする安定的なコンテキストと結びつけて解析される事が不可能である。ローカルな場での文化的実践ですら、異なるレベルのグローバルな力が常に作用し、閉じられた場所には存在していない（吉見, 2003）のである。

今日アイデンティティの問題がこれほど焦点化されるのも、文化の文脈そのものがグローバル化の中でゆらぎ、むしろ絶えず流動的に再構成されてきているからに他ならない。クレオール、ディアスポラ、異種混沌、多分化主義などをめぐるフィリピンにおけるこれらのポストコロニアル的な問題からさらにジェンダーの問題にいたるまで、様々な状況がフィリピンを取り巻く現在、その文化状況をグローバル/ローカルという二項対立的な切り口で検証する事は不可能である。「カルチャークラッシュマガジン」のいう「文化の衝突」は、それぞれの文化的同一性を所与の条件として前提している。「PINOY KOMIKS」^{ムーブメント}運動に突き動かされたこの「文化の衝突」という名の雑誌が結局日本漫画と衝突するものとしての現代の「PINOY KOMIKS」が何かを正確に描き出せなかったのはここに所以すると筆者は考える。

日本漫画・アニメは一方的にフィリピンの「PINOY KOMIKS」を塗り替え、日本色に染め上げていったわけではなかった。しかしそのインパクトによって「PINOY KOMIKS」は、さまざまな矛盾や分裂をはらみながら増大し、その度にさまざまな「場所」において馴化され続けている。かといって、グローバル資本主義のヘゲモニーを過少評価しすぎて日本とフィリピン間の文化交通の不均衡さがある事を見落としてはならない。ローカルな文化がグローバルな文化の影響を取り込みながらも自分たちの「本質」をけして失わないとも言いきれない（吉見, 2000）からである。したがって、現在のグローバル化の状況を私たちは、中心/周辺 生産/消費などの二項対立的が崩れ、文化の境界が絶えず流動的に折り重なりながら編制しなおされ、さらにグローバルな権力の編成も維持されているという流動局面的な場から捉える必要がある。中心と周辺ではなく、この二つの図式を接合して現在のグローバルな苦境を構成している現在進行中の常に変化しつつある次元で、異種のものからなる多義的な諸関係を説明するべき（伊豫谷, 1998）なのである。今フィリピンでは「PINOY AKO（私はピノイの意）」（付篇2）というポップミュージックがヒットし、毎日のように至る所で大衆に歌われ続けている。彼らはそれでも「PINOY」であるというアイデンティティを必死に擁護し続けなければならないという現状も同時に忘れてはならないのである。

「PINOY KOMIKS」^{ムーブメント}運動はそうしたフィリピンの現状の中で起こり、現在も様々な苦節に直面しながら継続して続けられている。

註

註1 フィリピンの国語であるフィリピン語のアルファベットにはcが存在せず、外来＝アメリカ産文化であるcomicに該当するフィリピン語はないので、comic = komik と表記される。

註2 フィリピンでは公用語であるフィリピン語以外に100以上の地方語があり、マニラ首都圏で話されるタガログ語をベースにしたフィリピン語よりも地方では英語の方が抵抗なく受け入れられることが多いためといわれている。

註3 『ニューズウィーク日本版』1999年11月17日号、『産経新聞』1999年6月23日など

註4 京都高山寺所蔵の絵巻。四巻。鳥羽僧正筆と伝える。最も著名な第一巻は蛙・兎・猿などの遊戯するさまを擬人化して描き、平安時代一二世紀の作。第二巻も同時期のもので、種々の鳥獣を 活写、第三・四巻は人物や鳥獣の戯画で、鎌倉時代の作。鳥獣人物戯画。

註5 大友克洋『AKIRA』、竹内直子『美少女戦士セーラームーン』、宮崎駿『風邪の谷のナウシカ』

註6 ジャパニメーション=80年代アメリカで放映された日本産アニメに対する蔑称が由来。当時格安の放映権によってアメリカに大量に輸入されたが、検閲の際、暴力シーンや日本文化特有のシーン、恋愛シーン等が大幅にカットされ、文脈のつながらないまま放映され等した。結果日本のアニメーションは「安かろう悪かろう」のレッテルが貼られJAP(日本人に対する蔑称)+ANIMATION から作り出された造語であったとされる。しかし日本では JANANIMATION = JAPAN+ANIMATION の省略形として、「世界に誇るジャパニメーション」など肯定的な意味で現在も使われている。大友克洋、土郎正宗を擁して、アニメ化に出資した講談社は、「AKIRA」「攻殻機動隊」が海外で人気を博していると称して、「ジャパニメーション」という用語を戦略的に使っていた。こうしたところからも日本のアニメの海外需要に対する自惚れ体質が見てとれる。

註7 ディズニーのアニメーションがフルアニメ(一秒間に24枚のセル画を使うもの)に対して、日では製作コスト削減のためリミテッドアニメ(一秒間に8枚のみのセル画を使うもの)が採用されていた。

註8 似たようなアニメを繰り返す「バンクシステム」、金田伊功による「止め絵の美学」など

註9 「ボルテスVの歌」(作詞:八手三郎、作曲:小林亜星、編曲:高田弘、歌:堀江美都子、こおろぎ'75、コロムビアゆりかご会)日本語の主題歌『ボルテスVの歌』が大ヒットした。主題歌を歌っている堀江美都子がフィリピンでライブを行った際は国賓並みの待遇を受けたという。この曲はフィリピン国軍の行進曲としても採用された。詳細な歌詞は以下のとおり

たとえ嵐が吹こうとも たとえ大波あれるとも
とびたとう戦いの海へ とびこもう戦いの渦へ
見つめあう瞳と瞳 ぬくもりを信じあう5人の仲間
ボルテスVに全てを賭けて やるぞ力のつきるまで
地球の夜明けはもう近い

註10 『超電磁マシン ボルテスV』国内では1977年6月4日から1978年3月25日までテレビ朝日系で全40話が放送された。東映(本社)製作、アニメの実制作は日本サンライズが担当。

註11 NHK「アジアは日本に何をみたか 第一回フィリピン」1991年9月30日

註12 「Kenkoy」はリージョン別に発行される5つの雑誌に掲載され、タガログ、イロカノ、ビザヤ、ピコール、ヒリガイノンの5つの地方言語に翻訳された。

註13 Maria Clara Type: Maria Clara はホセ・リサール著「ノリ・メタンヘレ」の登場人物 Maria Clara に由来すると言われている。

註14 竹やニッパヤシでつくられた伝統的高床式住居

註15 ‘Beho’ 古いスラングで中国人華僑に対する蔑称。「臭い中国人」の意味。Intsik も一部差別的に使われることがある。本稿では当時のケンコイの表現をそのまま引用した。

註16 協和語 旧満州国の建国初期に用いられた簡易的な日本語。主に日本語を解さない漢民族や満州族といった中国人が用いており、そのため、中国語の単語も混じっており、さらに助詞を省略したものであった。これは、英語に対するピジンイングリッシュのような言語とも言える。あるいは、一種のクレオール言語とみなす事もできる。複数の民族から成る満州国で、早急な各民族間のコミュニケーション手段として日本人によって考案されたとされているが、その後日本語は言霊の宿る言語であり、正しく用いるべきとの批判から否定されていった。敗戦とそれに伴う満州国の瓦解によって資料は散逸し、その後系統だった研究も(主に政治的理由で)行われていないため、詳細は今も明らかでない。漫画の世界では、田河水泡の戦時中からの漫画『のらくろ』でもちいられ、その後、註御供人の話す日本語としてステレオタイプのに広がり現在まで多用されている。

註17 アスワン=ナナンガル 下半身が千切れた形の妖怪、妊婦や子供、人や動物の内臓を食するといわれている。

註18 フィリピン1ペソ=2.14円(2006年1月15日現在)

註 19 やおい=女性読者向けにかかれた男性同性愛者に関連するストーリー、またはそれを消費する読者のセクシャリティを表す用語 フィリピンでは女性読者だけではなく男性ファンも多い レズ=レズビアン これはレズビアンを題材とした漫画のジャンルの総称 少年愛、少女愛=やおい、レズと同様同性愛をテーマにした作品群の総称で、やおい、レズ作品が過激な性的描写を含むのに対し、この種類の作品にはそのような描写がほぼ皆無あるいは軽度である。いずれも日本で生まれた用語ではあるが、フィリピンでは上記のように日本とは異なった文脈で利用されている。

文献目録

東浩紀

2001 『動物化するポストモダン』、講談社

阿部潔

2003 『彷徨えるナショナリズムーオリエンタリズム/ジャパン/グローバリゼーション』、世界思想社
アンダーソン、ベネディクト

1997 『増補 想像の共同体』、白石さや・白石隆訳、NTT 出版

五十嵐暁朗

1998 「『ジャパナイゼーション』とは何か」、五十嵐暁朗編『変容するアジアと日本』:1-24, 世織書房

石田佐恵子

2001 「誰のためのマンガ社会学 マンガ読者論再考」、宮原浩二郎・荻野昌弘編『マンガの社会学』:157-187, 世界思想社

伊豫谷登士翁

1998 「グローバリゼーションとナショナリズムの相克」、伊豫谷登士翁 酒井直樹 テッサ・モリス=スズキ編『グローバリゼーションのなかのアジア』:233-242, 未来社

岩淵功一

1998 「文化的無修正 それともアジアンモダニティーの芳香?」、五十嵐暁朗編『変容するアジアと日本』:41-80, 世織書房

2003 「グローバル化のプリズムとしてのアジアメディア交通」、岩淵功一編『グローバル・プリズム<アジアン・ドリーム>としての日本のテレビドラマ』:7-38, 平凡社

2004 「方法としての『トランスアジア』」、岩淵功一編『超える文化、交錯する境界』:3-24, 山川出版社

上野俊哉/毛利嘉孝

2002 『実践カルチュラル・スタディーズ』、筑摩書房

2003 『カルチュラル・スタディーズ入門』、筑摩書房

遠藤誠治

2004 「グローバリゼーションと国家の変容」、伊藤守編『グローバル社会のなかの情報論』:25-48, 早稲田大学出版部

大塚英二

2001 『定本 物語消費論』、角川書店

2004 『「おたく」の精神史 1980年代論』、講談社

岡田斗司夫

2000 『オタク学入門』、新潮社

呉智英

1997 『現代マンガの全体像』、双葉社

酒井亨

2004 『哈日族 - なぜ日本が好きなのか』、光文社

白石さや

1998 「マンガ・アニメのグローバリゼーション」、五十嵐暁朗編『変容するアジアと日本』:317-350, 世織書房

ネイピア, スーザン

2002 『現代日本のアニメ』、神山京子訳、中央公論新社

ストリナチ, ドミニク

2003 『ポピュラー文化を学ぶ人のために』、世界思想社

永江朗

2003 『平らかな時代』、原書房

夏目房ノ介

2003 「東アジアに広がるマンガ文化」、『アジア新世紀6 メディア』:179-194, 岩波書店

2003 『マンガの居場所』、NTT 出版

港千尋

2003 「敵の目 - イメージの再生産とメディアの変容」、『アジア新世紀6 メディア』:231-242, 岩波書店

宮永國子

2002 「アイデンティティと伝統の再帰性」、宮永國子編『グローバル化とアイデンティティ・クライシス』:9-16, 明石書房

村井吉敬

1992 「フィリピンを読む」、村井吉敬編『漫画で読むアジア』:124-157, 筑摩書房

山中千恵

2004 「『韓国マンガ』という戦略」, 岩淵功一編 『超える文化、交錯する境界』: 109-132, 山川出版社

吉見俊哉

1999 「グローバル化と文化研究の視座 アメリカナイゼーション再考」, 吉見俊哉編 『メディア空間の変容と多文化社会』: 11-47, 青弓社

2000 『カルチュラル・スタディーズ』, 岩波書店

2003 「カルチュラル・スタディーズは大衆文化を語る」, 吉見俊哉編 『知の教科書 カルチュラル・スタディーズ』: 6-13, 講談社選書メチエ

Corderi-Felando, G. and Chaves, M. G.

2001 Pinoy Pop Culture. Manila: Bench/ Suyen Corp

Roxas, C. and Joaquin, A. Jr.

1985 A History of Komiks of the Philippines and other Contries. Manila: Isalas Filipinas Publishing Co. INC.

参照した主な漫画作品

2000-2004 Culture Crash Magazine. Manila: C.C.COM. Publisher. issue1-15.

2003 DARNA COLLECTOR'S EDITION. MANGO COMICS VOL 1-3.

2004-2005 HIWAGA. Manila: ATLAS PUBLISHING CO.

2004-2005 JOLLY KID COMICS. Manila: ATLAS PUBLISHING CO. NO11-20.

2003 SIGRO FREEDOM. Manila: LAS Printing Press, Inc.

参照 URL

<http://www.nx.sakura.ne.jp/~haituu/nhktv.htm> 『NHK で特集されたボルテス!』, 作者不詳

<http://www.wittyworld.com/articles/kenkoyArdivilla.html> Kenkoy kick-started of "komiks"., Chong Ardivilla

<http://www.marsravelodarna.com/> Mars Ravelo's DARNA. Cueto, Eric

http://www.ncca.gov.ph/culture&arts/tipong_pinoy/tipong_pinoy_p2.htm 『Tipong Pinoy』 Ding ang bato, Ces Rodoriguez

<http://ja.wikipedia.org> 「協和語」 『フリー百科辞典 ウィキペディア日本語版』

<http://www.culturecrash.com/> 『カルチャークラッシュマガジン』公式 HP (現在閉鎖中)

http://www.shocktraumastudios.com/collectededition/index.php3?section=cf&u_page_id=29/ Collected Edition, Celemente, Jose

<http://www.komikero.com/> Komikero.com. Alangan, Gary

<http://www.universohq.com/quadrinhos/sonia04.cfm/> Quadrinhos em *tagalog* nas Ilhas Filipinas. Sonia M. Bibe Luyten, Universo HQ.

<http://www.culturecrash.com/> Culture Crash.com.

<http://www5a.biglobe.ne.jp/~alam/kotiman.htm> 『こちらインドネシアジャワ島漫画喫茶』

<http://www.komikon.net/> KOMIKON.net.

<http://comicquest.blogspot.com/> Comic Quest.

<http://www.alanguilan.com/sanpablo/art2.html> TO MY FELLOW FILIPINO COMIC ARTIST, ALANGUILAN.COM.

<http://www.tcj.com/> THE COMIC JOURNAL.

http://www.geocities.com/mitz_chan/culture_crash/culturecrash.htm CULTURE CRASH GOODIES.

<http://www.arnold-arre.com/index.html> ARNOLD ARRE.COM.

<http://www.kuborikikiam.com/komiks.php> KUBORI KIKIAM.COM.

<http://www.deviantart.com/> DEVIANTART.COM.

http://www.geocities.com/minsan_sa_panaginip/index.html MINSAN SA PANAGINIP.

http://www.geocities.com/syeri_girl/ CARPOOL.

<http://www.bauzon.ph/> BAUZON.PH.

<http://www.bulatlat.com/archive/034roland.html> BIGUINNINGS OF PHILIPPINE ANIMATION., BULATLAT.COM.

<http://www.internationalhero.co.uk/p/philipi.htm> PHILIPPINE COMICS, INTERNATIONALHERO.CO.UK.

<http://www.animationcouncil.org/index.php> ANIMATION COUNCIL OF THE PHILIPPINES.

<http://www.glasshousegraphics.com/banzaigirl/index.html> BANZAI GIRL. CORNADO, JINKY.

付篇 1 フィリピン大学アニメ漫画同好会のメンバーを対象に行ったアンケートの項目

Magandang araw po sa inyo! Ako po si Kaori Sakasai mula sa Tokyo University of Foreign Studies.

Nag-aral ako tungkol sa impluwensya ng Japanese animation at komiks ditto sa Pilipinas.

Mayroon po akong kaunting katanungan sa inyo para sa aking thesis. Maraming salamat po/

Your course

Age

1 Anong klase/ uli ng Japanese animation ang pinaka gusto mo? Bakit?

- 2 Bakit mo nagustuhan ang Japanese animation o komiks?
- 3 Anu-anong animation o komiks ang pinapanood o binabasa mo ngayon?
- 4 anu-anong animation o komiks ang napanood mo noong bata ka pa?
- 5 Paano ng umpisa ang pagkahilig mo sa Japanese animation o komiks?
- 6 Ano sa tingin mo ang pagkakaiba ng Japanese Animation/komiks sa American animation/komiks?
- 7 Ano ang masasabi mo tungkol sa mga Japanese YAOI, YURI animations/komiks?
- 8 Gumagawa ka ba ng sarili mong komiks/animation?
- 9 Gusto mo ba ng trabaho na may kaugnayan sa animation o komiks? Kung oo, anong klaseng trabaho ang gusto mo?
- 10 Kung may pagkakataon ka na magtrabaho sa Amerika bilang artist ng komiks ,gusto mo ba?
- 11 Anong masasabi mo sa PINOY KOMIKS?
- 12 Sa tinging mo , paano mapapaunlad ang PINOY KOMIKS?
- 13 any coments

Kung may tanong o komento paki kontak na lang po ako

Cell# email

Tokyo University of Foreign Studies

Dept. of Philippine Studies

Kaori Sakasai

付篇2 2005年にヒットした orange and lemons PINOY AKO 歌詞と対訳

PINOY AKO Orange and lemons

Lahat tayo ay mayroon pagkakaiba おれたちはみんな他とは違う個性があるんだ

Sa tingin pa lang ay makikita na ちょっと見ただけでわかる

Iba't ibang kagustuhan Nguni't isang patutunguhan それぞれの目的は色々だけど ゴールはひとつ

Gabay at pagmamahal ang hanap ko 自分の探しているものを導き、愛すること

Magbibigay ng halaga sa 'yo それが君にとって大切なものをくれるんだ

Nais mong ipakilala kung sino ka man talaga? 君は君が本当にどんなヤツかみなに示したいとおもわないかい?

Chorus:

Pinoy! Ikaw ay pinoy ビノイ! 君はビノイ

Ipakita sa mundo 世界に見せ付けてやれ

Kung ano'ng kaya mo 君が何ができるかという事を。

Ibang-iba pinoy いろんなフィリピン人がいる

Wag kang matatakot 恐れてはいけないよ

Ipagmalaki mo pinoy ako! 自分に自信をもって。おれはビノイ!

Pinoy tayo! おれたちはビノイ!

Ipakita mo ang tunay at sino ka? 君は本当の君がどんなかを見せているかい?

Mayroon masasama at maganda わるいところもいいところもある

Wala naman perpekto パーフェクトな人間なんていないんだ

Basta magpakatotoo oohh... oohh... 素の自分でいよう

Gabay at pagmamahal ang hanap mo

Pagbibigay ng halaga sa iyo

Nais mong ipakilala kung sino ka man talaga?

[chorus]

Talagang ganyan ang buhay 人生はこういうものなんだから
Dapat ka nang masanay それに慣れないといけない
Wala rin mangyayari 君がいつも人の真似をしていたら
Kung laging nakikibagay 何も起こらないよ
Ipakilala ang iyong sarili 君自身をみせつけるんだ
Anuman sa iyo mangyayari 例えどんな事がおこっても
Ang lagi mong iisipin 余裕でなんとかできるって
Kayang kayang gawin いつも思っていよう

謝辞

本研究をすすめるにあたり、指導教官の小川英文教授をはじめ、留学中にお世話になったフィリピン大学の先生方に多くのご助言、ご指導をいただいた。アンケートに協力していただいたフィリピン大学アニメ漫画研究会の皆様、多忙なかインタビューに協力していただいたマンゴーコミックス代表のボボイ・ヨンゾン氏、カルチャークラッシュコミックスのスタッフの皆様、日ごろ研究に有益な議論を共に語り合った同期の藤井さんや赤羽さん、常に筆者の研究を見守り励ましてくださった九州大学の日下さん、福岡大学の滝本さん、常に現地調査に同行していただき翻訳のチェックをしていただいたダリル、LM、ジャーナ、ジル、そして両親、その他私を励ましてくださった全ての方々に、心からお礼を申し上げます。

2006年1月17日 逆井かほり