

「たかがマンガ」を通して見える日韓社会とは

山中 千恵

I 「マンガ」を通して何を見るのか

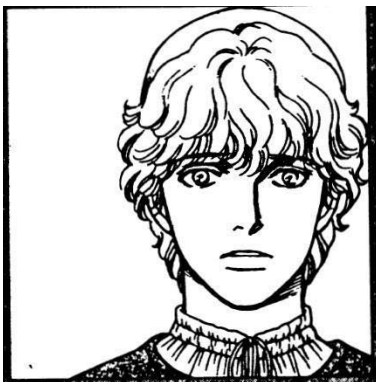


図1 惣領冬実『チエーザレ 破壊の創造者』講談社

図1を見てほしい。これを見てあなたはいかなる「マンガ」を想像することができるだろうか。

少年向けマンガか、少女向けマンガか。このキャラクターは女性か男性か。おそらく、ほとんどが「マンガ読者」である日本の人々であれば、このカットが何のメッセージを発しているのかわからない、ということはないはずである。だが、ほとんどが「マンガ読者」ではない韓国の人々にとってはどうだろうか。おそらく、この絵柄をいかに読み取るかというところからが問題なのではないだろうか。

これは、マキアヴェッリの『君主論』のモデルとなった、チエーザレ・ボルジアを描いた歴史マンガ『チエーザレ—破壊の創造者』で狂言回しの役割を与えられた青年キャラクターである。作家の惣領冬実はもともと少女マンガ家なのだが、「チエーザレ」は講談社が出版する青年誌『モーニング』（「神の雫」や「島耕作」の掲載誌）に連載されている。マンガ読者も、この絵柄を見ると「少女マンガ的」と感じよう。しかしその上で、これが女性的に見えるにしても、男性キャラクターであることも理解できるのではないだろうか。また、そのような「ややこしさ」があるとしても、このマンガを「読めなくなる」ことはない。このマンガは、少女マンガの絵柄でかかっているが、コマの構成や展開に注目すれば、むしろ少年マンガの文法に忠実な表現がされていることがわかるだろう。だから、これを読みにくいとは思わないのだ。すくなくともマンガを読みなれた人であれば、このマンガを、キャラクターの水準と文法の水準のジャンルの越境性を前提に、「歴史マンガ」としてよみすすめることができる。

さて、ここでさらに問題。上の説明（マンガについての語り）を読んで、あなたはどのような感想を抱いただろうか。

- ① マンガ表現とリテラシーの話か。歴史性をどうとらえているのかな。
- ② マンガは読んで楽しければいいんだよ。そんな風にくどくど考える必要はないんじゃないか。
- ③ こうしたマンガの技術を分析していけば、産業的に役立つのかもしれないな。
- ④ 日本マンガは優秀だ、という話なのか？

さて、いかがだろうか。どれにも当てはまらないという意見もあるだろうが、近いものを選んでほしい。選んでもらった結果をみると、①②が日本の人々の感想に、③④は韓国の人々の感想に多いのではないだろうか。本論で述べていくのは、なぜそのような分かれるのかということだ。

いそいで付け加えておくと、①～④のいずれかの意見を、筆者が支持しているとか評価しようといいたいわけではない。もちろん、マンガリテラシーのある読者やマンガの優秀性を主張したいわけでもない。

そうではなく、話を進める上で二つの質問をしたのにはわけがある。マンガというテーマを通して日韓の社会を考えるためには、まずは社会において、マンガ文化がどのように身体化されているのかを理解する必要がある、ということを強調しておきたかったからだ。日本はマンガが読めることが当たり前の社会であり、読者であることは一般的であるが、韓国はそうではない。両国においてマンガについて語るという行為の意味づけにも違いがある。だからこそ、両国で語られているマンガ言説には、一見すると似ているかもしれないが実はそれが意味するところは異なっているという場合もある。

こうしたあたりまえにもみえる事柄が看過されてきたのではないだろうか。歴史的問題はあるが、若い人たちの文化交流、とくにマンガやアニメを通じた交流がすすむことに日韓関係の未来を見出す。こうした言い回しにおいて「ポピュラー文化」が利用されるとき、ポピュラー文化が生み出す差異や葛藤は論じられない。文化、とりわけポピュラー文化は「親しみやすい」もの、「誰にでも語れるもの」として扱われ、政治的な葛藤の「暫定的な口直し」として利用されてきたように思われるのだ。

もちろん、グローバルなレベルでのポピュラー文化の越境と受容が、これまでの日韓関係の文脈をかえつつあることは確かである。それ自体を論じる必要がない、そこには未来はない、といいたいわけではない。問題は、ポピュラー文化を非政治的なものと見なす視点そのものなのである。

本稿は、日韓社会におけるマンガについての語りの性格を検討することを通じて、両国におけるマンガというポピュラー文化と、ナショナリズムの結びつき方の差異について論じていくものである。あくまでも、ポピュラー文化の一領域に焦点を置いて日韓社会のあり方を考える事例に過ぎないが、これを通じて、日韓社会・文化研究においてポピュラー文化をテーマとすることが、政治性から自由ではないということ、そしてその政治性は、私たちの感覚のうちに「たかが」という感覚とともに深くすりこまれているのだということを示していけたらと思う。

Ⅱ 日韓マンガ市場の現在

ではまず、経済的な側面から日韓のマンガ状況を確認することからはじめよう。現在、印刷媒体を中心としたマンガ市場を考えた場合(近年、韓国ではPCマンガ、日本ではケータイマンガの売り上げが急増しているのだが、いまだ市場としては不確定な部分が多いので、ここではこれには言及しない)、日本と韓国における市場構成は類似している。

年齢、性別にセグメント化された週刊誌・隔週刊誌・月刊誌が発行されており、版型も日韓ほぼ同じである。雑誌は分厚く、作品は白黒多ページで描かれる点も同じだ。さらに、雑誌で発表された作品が、

単行本化され収益を確保することが見込まれるというモデルも共通している。欧米のコミック文化と比較すれば、表現形式と流通形態の類似は強調してもいい点だとおもわれる。実際、欧米で韓国の만화는、MANGAというジャンルに分類されることが多い。

異なる点もある。それは、市場における輸入翻訳単行本の出版量と書籍の開きである。

韓国では日本マンガの翻訳版出版が盛んである。雑誌の一部に日本マンガ翻訳版を掲載し、単行本化する場合もあるが、その多くは、雑誌を経ず、単行本として出版されている。韓国における日本マンガ翻訳版は、マンガ市場の約半数を占めるとも、8割近くを占めるとも言われている(年度ごとの発行点数の変動が大きいのでこのような幅がある)。日本以外の欧米、中華圏からのマンガ輸入・翻訳も多い。それに比べれば、日本のマンガ市場はほぼ鎖国状態にあるといえる。

もう一つの違いは、書籍の開き方である。日本マンガは右開きで読み進めるが、韓国のマンガは横書きされるハングルに準じて(現在は)左開きで読むように作られている¹。

とはいえ、日本と韓国のマンガ市場を見ると、差異よりは類似点が目立つのは確かなことだ。こうした状況は、90年代の韓国において、週刊マンガ雑誌システムが導入されたことによってもたらされた。それまで韓国では、マンガはスポーツ新聞(大人向けのストーリーマンガが掲載されていた)や、子ども向け総合雑誌を購入して読むか、「貸し本所」や「マンガ房」と呼ばれる施設で借りて読むことが一般的であった(山中2008)。

日本にも貸し本マンガが主流を占めた時代があった。しかし、1959年に週刊少年マンガ雑誌が登場すると、マンガ市場の中心はマンガ雑誌へと移り変わっていく。このときマンガ雑誌市場を支えたのは、戦後ベビーブーマー、いわゆる「団塊の世代」だった。日本のマンガ出版社は彼らの成長に合わせて次々と新しい雑誌を創刊し、市場はともに青年化、巨大化していった(中野2004)。団塊の世代が大学生になった1960年代後半には、「右手に(朝日)ジャーナル、左手に(週刊少年)マガジン」がスローガンになりえたとし、彼らが社会に出ると、サラリーマンも主婦もマンガを読むといわれるようになったのである。

だが、韓国において貸し本からマンガ雑誌市場への移行は、雑誌の購買層になる子ども数の増加によるものではなく、日本マンガ流入の受け皿という性質が強かった(山中2008)。そのため、人気の日本マンガの連載終了後、販売部数が伸び悩むことになる。しかもこの変化は、80年代末から90年代にかけて急激におこった。韓国のマンガ市場は、韓国国内の読者やマンガ作家の成長と並行して十分に雑誌市場を育てることができなかつたのである。

2008年度日本におけるマンガ(単行本+雑誌)の推定販売部数は4億7847冊。出版市場全体に占めるマンガのシェアは発行部数ベースで36.7%であった(篠田2009)。これに対して韓国では、マンガ

¹ これはたいした差ではないように見えるが、実は日韓両マンガの表現形式とアイデンティティに深くかかわる。例えば、見開きの差は、欧米圏へのマンガ輸出を考えた際、日本マンガがレイアウトの変更を余儀なくされるのに対して、韓国マンガはそのまま翻訳が可能であることを意味する。これをもって、韓国マンガの海外輸出面での優位性が論じられたりもする。とはいえ、日本マンガは、ページの開きを前提したうえで視線の流れが考慮され、表現が組み立てられていることが多い。つまり、見開きはマンガの物語進行と深くかかわっている(泉2009)。このことを踏まえて、現在MANGAは欧米圏においても、日本式の右開きで翻訳出版されはじめているのだ。このように見開き方式はマンガのスタンダードとアイデンティティをめぐる問題と関連しているのである。

単行本ベースでみると、同年のマンガ単行本発行部数は1,691万冊で、シェアは15.8%とされている(2009韓国マンガ年鑑)。韓国のマンガ流通は単行本、雑誌、貸し本に分断されていて日本同様のデータを得ることが難しい。貸し本マンガは平均発行部数が1,000部で4,655点が発行されているので、465万冊程度が発行されていると考えられる。雑誌に関して言えば、233点が発行されているが部数は明らかにされていない。近年、週刊雑誌の売り上げは激減しており、撤退が増えている。実質数千部の売り上げしかないのではないかと、とうわさされるほど瀕死の状態にあるという。これらを考慮して、おおよそ2,000万冊強が、単行本と雑誌の発行部数と推定することができるだろう。このように、追加の推計を加えたとしても、日韓のマンガ発行部数には大きな差がある。

一口にマンガ文化といっても、日本においてマンガは相当な規模をもつ巨大な産業であり、韓国はそうではないということを押さえておかなければならない。この差は、単に経済的な問題にとどまらないものである。圧倒的な量の差は、両国の人々にとって、マンガがどれだけ日常において「あたりまえ」のものなのかという感覚の違いを生み出しているのだから。

Ⅲ マンガ文化の起源をめぐって

日韓のマンガ市場は、一見似通っているようにみえるが、異なる経緯をへて現在に至り、規模の差も大きい。この差は人々のマンガに対する感覚の違いにつながっていることは先にも述べた。では、どのように違うのか。これを考えるために、両国におけるマンガについての語り(マンガ言説²)に注目する。

マンガについて誰が語るのかという問題から、誰に向けて何を語るのかという点まで、すべての水準において違いがあるのだが、まずは、90年代末から現在にかけての「マンガの起源」をめぐり語りを検

討し、両国のマンガ言説の性質について考える手がかりをえることとしよう。

では、韓国における「起源」の語りとはいかなるものか。2009年、韓国は「マンガ100周年」を迎えた。ここで、近代マンガの起源とされたのは1909年『大韓民報』に掲載されたイ・ドヨンイ・ド영の挿画である(図2)。

韓国では、マンガの歴史を語る時、マンガの起源となる表現の初期形態として、高句麗壁画をあげることが多い(손상익1996、Kocca2007など)。朝鮮王朝時代の民画にその原初形態を見るという議論もあるのだが、より古いもの、より古いものへと表現の原型を探るようになった結果が高句麗壁画となった。そして、韓国のマンガ史の多くが、このように古代へと系譜をたどったのち、現在のマンガを近代印刷技術に



図2 イ・ドヨン作 1909年6月2日大韓民報 創刊号掲載

² 印刷媒体で発表されたもので、一定の影響力をもった書籍を対象として「マンガ言説」をとらえる。

もとづくメディアであると位置づけ、直接的な「起源」としてこのイ・ドヨンの作品を持ち出す。だから100年というわけである。

とはいえ、現在韓国マンガのメインストリームがいわゆるストーリーマンガであることを考えると、新聞に掲載された1コマにその起源をすべて負わせるというのはいささか無理があるようにも思われる。あるいは、1909年でもいいのかという問題もある。例えば、これよりも前にマンガとみなせるような絵が雑誌の表紙を飾っていたという事実が確認されてもいる。にもかかわらず、それらのマンガ的な絵は起源とされない。これはなぜなのだろうか。「マンガ—韓国マンガ100年」³展の図録に掲載された次の文章には、その答えがある。

1909年6月2日創刊された大韓民報は、わがマンガの歴史において最初にマンガを載せた。(中略)この時期の祖国の状況を変えようとした知識人の一団、愛国的な心情に燃えた人々がつくった集まりが新聞を作りながら、どうすれば人々が新聞に関心をもってみえてくれ、われらの置かれた現実を打開することができるか、思いをめぐらしていた。多くの議論をへて、絵をのせるのがよいのではと考えられた。(略)この仕事を担当した者。当時26歳のイ・ドヨンという若者が、おそらく満場一致で決定され、任されたのだろう(최석태2009:26)。

図録に掲載された、「イ・ドヨン、100年前のマンガ、復元せねばならない価値」と題する文章は、このように『大韓民報』とイ・ドヨンという作家を紹介している。ここで重要なのは、『大韓民報』が愛国的な人々にささえられ、また人々を啓蒙する目的で作られた新聞であったことが強調されている点である。さらにこの文章では、1970年代から現在まで、民族美術史研究の中でイ・ドヨンと『大韓民報』が考察され、その意義が見出されてきたことを注記してもいる。

このような、「始まりにふさわしい」掲載誌への言及は、他のマンガ史を名乗る書籍の中でも繰り返されてきた。そこでも『大韓民報』は日本の支配に抵抗する「われわれ」の新聞として紹介されている。そしてそこに掲載されたのがイ・ドヨンの挿画だ、という構図である(例えば、손상익1996、최열1995など)。つまり、イ・ドヨンの挿画は、抵抗をもって「われわれ」を主張する媒体に掲載されたものであるからこそ、「われわれ」のマンガの起源にふさわしいとされるのである。

また、韓国におけるマンガ100年という区切りには、もう一つの意図がこめられている。それは、マンガ史が、純粋な「韓国(半島)の」歴史、「われわれの歴史」として描かれなければならないというものだ。

例えば、朝鮮半島におけるマンガ(的なもの)の流通という面で考えれば、半島には100年以上の歴史があるともいえる。だが、植民地期前後に朝鮮半島で流通していた日系メディアに掲載されていたマンガに対して、「これはあえて韓国のマンガ史には含めない」(손상익1996:108)という宣言がなされる。また、大韓民国成立後から歴史を始めてもいけない。韓国のマンガ史は、あくまでも、半島の歴史を引き継ぐものとして語られなければならないのである。

これに対して、日本ではいかに「起源」が語られているのだろうか。まず、日本においてマンガの歴史に関する言説は、二つの傾向をもつとされる(宮本2009)。一つは、「風刺漫画からストーリーマンガま

³ 2009年6月2日～8月23日国立現代美術館。2009年9月5日～10月31日まで済州現代美術館において展示がおこなわれた。

でを総括的にとらえ、「今日のみからして『マンガ』とみなしうる表現にまでさかのぼったところから記述を始め、年表を追うように現代までの流れを、時期ごとの主要な作家、作品を挙げながら、述べるもの」である(宮本2009:96-97)。平安時代に描かれた「鳥獣戯画」や、江戸時代の「北斎漫画」にマンガの起源を求め、マンガと日本文化の親和性を強調し、伝統を創造しようとする動きがあるのは韓国と同じである。

もう一つは、ストーリーマンガに限定したマンガ史の語りである。「戦後生まれの評論家たちによって手がけられ、時代的にも、戦後、手塚治虫の登場以後の展開に重点を置くことが多い」ものだ(宮本2009:97)。こうした語りの中では、手塚治虫が「基点」とされることが多い。ここでは、戦前や戦中とのつながりよりは、断絶が前提されている。ストーリーマンガというメディアは、戦後という時空間と強くむすびつけられ、語られてきたといえる。

こうした二つの傾向を持つマンガ史のありかたに対して、それぞれ批判がされてもいる。

例えば「鳥獣戯画」にマンガの起源をもとめ日本文化の伝統と接合していこうとするマンガ史の視点は、大正期に細木原青起が『日本漫画史』において呈示したものであり、これを読みとるためには、当時美術史の一領域として漫画が扱われていたこと、また、大正末期から昭和初期にかけて、さまざまな領域でおこるナショナリズムのたい頭の一種としてその結びつきが強調されていったことなどを視野に入れる必要がある、と批判するものなどがある(大塚2005:22)。つまり、マンガという概念の歴史の変遷を問わずにマンガ史を構築してしまうことへの無自覚さが批判されるのである(宮本2009:98)。

また、手塚を基点としてマンガを論じようとする議論についても、なぜ手塚が基点に「みえる」のかを表現論の観点から再考していくものや(伊藤2005など)、戦前のマンガとの連続性を再検討するもの(宮本2002など)が現れ、手塚起源のマンガ言説がもっていた戦後を一つのまとまりと見て文化を語るような視点の閉鎖性が批判されはじめてもいる。

このように、日本において、マンガ史の「起源」は確定していない。むしろ、不確定なところに特徴があるといえるだろう。マンガ史をめぐる言説は、「日本の」マンガ史を描いてしまうことの構築性と政治性に敏感に反応する。そのため、マンガ史はいつも更新のただなかであり、起源はつねに批判にさらされている。

以上のように、マンガの歴史を語る上で、韓国ではあくまでも「韓国のマンガ史」を指向しているのに対し、日本では「日本の」公定文化にならないマンガ史が目指されていることがわかる。とはいえ、日本におけるマンガ言説が、「日本の」と冠されることを嫌う性格をもっているからといって、すべてのマンガ言説がナショナリズムへの批判的まなざしをもっていることを意味するわけではない。このことに関しては、次章で再度言及する。

IV 「私」のマンガを語る人々

さて、両国における起源をめぐる語り方にみられる特徴は、マンガについて誰が誰に向けて語るのかという発言者の社会的位置づけの差に由来するものである。結論を先取りするならば、日本において

マンガは「私」から「(限定的な範囲の)わたしたち」に語られる。そして韓国では、「われわれを代表する一韓国人」として「韓国の大衆」に向けて語られるのである。以下では、なぜそのような発言のあり方、発言の場所が確保されるに至ったのかを見ていくことにしよう。

現在、日本におけるマンガについての語りの中心にいる人々とは誰か。マンガについての語り、つまり評論、研究、批評などは、学術研究として大学に在職する研究者や大学院生(マンガ研究が専門のもの、そうではない人々によるものがある)によるものもあるが、出版市場において多く流通し読まれているのはマンガ評論家や批評家、編集者によって描かれたマンガ論であろう。日本において、マンガはおもに「在野」の人々によって語られてきた。そもそも、学会や研究機関としてのマンガ研究の場が整備されたのは近年のことである。アニメーション学会が設立されたのは1998年、マンガ学会が設立されたのは2001年である。大学にマンガ学部が設置されたのは、京都精華大学がそのはじめてであり、2006年であった(1973年に美術科デザインコースにマンガクラスが設置、学科が設置されたのは2000年)。韓国にくらべてずいぶん遅い⁴。これは、日本の大学が権威主義的で、マンガなどのポピュラー文化領域を軽視してきたということの表れなのだろうか？ そうではない。マンガ論およびマンガ研究の歴史を概観すると、むしろ、マンガ評論や研究が、あえて非アカデミズムの領域を選んできたという経緯が見えてくる。

そもそも、マンガ史の記述は明治後半に、マンガ評論は大正の頃には始まっていたという(宮本2009、竹内2009)。昭和に入ると「のらくろ」をはじめとする子ども向けマンガの出版が盛んになり、これに対して、教育学、心理学的なマンガ論が繰り広げられた。これらの議論において、マンガはどちらかといえば批判の対象とされた。児童への悪影響論は、近年にも悪書追放の議論として脈脈と受け継がれている。

戦後、ストーリーマンガが主に論じられるようになるなかで、鶴見俊介をはじめとした『思想の科学』グループや、石子順造をはじめとする『漫画主義』同人が登場してくる。これらは、マンガというメディアが生み出す社会的コミュニケーションのありようを、身体性や共同性の創出という機能に目配りしつつ、読み解こうとするものであった(瓜生2000:131-132)。

1970年代後半になると、戦後生まれの、戦後マンガ読者たちによってマンガが語られるようになる。そうした中で、それまでの世代(たとえば、鶴見や石子ら)のマンガ論が批判されていく。批判を通じて主張されていったのは、マンガについて語ることの私性であった(瓜生2000:133)。たとえば、マンガ評論家の村上知彦は、従来のマンガ論を次のように批判した。

(なぜ)ぼくたちのためのマンガ評論が存在しなかったのか。理由は簡単、ぼくたちがそれを必要としなかったからだ。(略)ぼくらには、交通整理や道案内としての批評など必要なかった。そして、そのような道案内を必要としている人々は、まんがを必要としていなかったのだ。(村上1979→1991:326)

村上の語りは、マンガ読者として、「ぼくら」にマンガを語る権利があることを主張するものである。村

⁴ 韓国でのマンガ関連学科設立は、1990年の国立公州専門大学が最初であった。「2009マンガ年鑑」によれば、現在、マンガ関連学科、専攻をもつ大学、大学校は65校である。

上は、マンガとはなにかを外部から(社会との関係から)読み解こうとする議論は必要ないのだとする。なぜなら、「ぼくら」にとって、「まんがはまんがとしてそのまま社会であり、歴史であり、あるいは社会や歴史や思想すらがぼくらのまえにはまんがとしてしか存在」しないからなのだ(村上1979→1991:330)。マンガは深く「ぼくら」に身体化されており、それはもう「私」自身にほかならないというのである。だからこそ、マンガを語るということは、一読者である「私」による「私についての語り」なのだとされる。

とはいえ、彼らが批判の対象とした石子順造の文章には、やはり一人のマンガの読み手として自らの意見を組み立てていると述べている部分がある(石子1975→1994:177)。しかし、石子が一読者として、体験の限定性をもとに語るのに対し、70年代後半から現れてくる「ぼくら」の語りは、私的なものでありつつもマンガにかかわる「ぼくら」全員の共感と理解を前提するものであるという点において、石子のそれとは異なっていた。たとえば、日本最大の同人誌即売会コミックマーケットを運営してきたことでも有名な、マンガ評論家の米沢嘉博は、マンガにかかわる私と私たちの関わりをつぎのように表現している。

マンガは「私」と「私」、つまり書き手と読み手が出会う場であるばかりでなく、重なる場でもある。(略)マンガを読むことは、マンガを描くこととの追体験であることがそこから出てくる(米沢1987:179)。

ここでは、マンガ読者としての私と、読者たちとしての「ぼくら」の共同性だけではなく、マンガを描くことと読むことの連続性が強調されている。つまりこの時期、マンガ読者であることは、マンガの作者であることとも限りなく近く、私が語るマンガ体験は一読者の経験を越え、マンガをめぐるコミュニケーション全体を包括したものになりうると考えられていたのである。

こうした「私」を基本としたマンガの語りが定着した後、1990年代に入ると、マンガの表現に関心が寄せられるようになった。マンガ表現論を積極的に展開していった夏目房之介は、マンガ批評がストーリー上のテーマ中心に繰り広げられてきたことに物足りなさを感じ、「ストーリー以前の、マンガという表現が立ち上がろうとする場所」への注目をうながした(夏目1992→1995:14)。この、表現への視点は、ある意味それまでの「私」語りを越えているようにも見える。さらに言えば、石子らが着目していた、マンガのメディア性を追求するものであるといえるかもしれない。

確かに、夏目は自らの仕事を位置づけていく中で、石子順造がマンガ表現への視点を持っていたことに触れ、一定の評価を与えている。しかし最終的には、石子を「肝心なところへくと『民衆』だとか『反近代』とかいう言葉によりかかってしまい、結局のところ理念の表明と素描におわつ」と批判している(夏目1992→1995:15)。このことから考えれば、夏目の表現論に代表されるような90年代のマンガ論は、少なくともその始まりにおいては、70年代後半から育まれてきた、マンガを描き、読み、語る共同体の自立性を前提したうえで成立したものだったといえる。だからこそ、石子がこだわったような、マンガ共同体の外部とのかかわりを論じることには、違和感が表明されているのだ。

さて、このように「私」語りとしてのマンガ論は、マンガの位置づけをめぐる独特の感覚の定着をうながした。1997年、『コミック学のみかた』というムック誌が出版されたときに、マンガ家のいしかわじゅんが寄せた文章にその特徴がよく現れている。いしかわは、マンガが「学」になることに疑念を表明し、「プロレスに市民権を、と横断幕を掲げたとたん、その面白さは一気に色褪せた」ように、「漫画を『学』にしようと

する試みには、どうも危険なおいがある」(いしかわ1997 :174)と述べているのだ。いしかわの主張は、「私」と一体化されたマンガとは、「私」が楽しみ、語ればよいのであって、権威を必要とはしない。むしろ、マンガは「たかがマンガ」であるほうがよく、またそうであることにこそ意味がある、というマンガ認識に基づいているのである。

このように、日本のマンガ論は、マンガを読むこと(や描くこと)を身体化した読者(作者)たちの共同体の内部でやりとりされるものとして、社会から一定の自立性をもった領域を確保してきた。アカデミズムによる権威付けは、むしろ不必要なもの、拒否されるべきものだった。マンガは、それを語る人たちにとっても、「たかがマンガ」でなければならなかったのである。

だが、90年代後半以降、「たかがマンガ」が生み出す共同体の蜜月は崩れていく。週刊少年マンガをよみつづけ、マンガ共同体を形成していった「団塊の世代」は既成世代となり、マンガ読者であることが社会の大多数を占めるにいたるにつれ、私やぼくらを中心としたマンガ共同体の輪郭はあいまいなものになっていった。さらに、海外で日本マンガの流通が活性化し、産業としてマンガをどう扱うのか、海外にむけていかにマンガを語るのかが問われるようになる。

共同体の肥大と拡散、外部の増大という変化の中で、ここ数年、あらためてマンガとはいったいかなるメディアなのかを、日本の近現代史の中で再考していこうとする若手研究者が現れ始めている。マンガ学会の設立は、「ぼくら」の共同体を超えて、マンガについて語ることと、社会について考えることとの間に再接合を図ろうとする動きの中に位置づけられるのだ。

とはいえ、「私」語りとしてのマンガ言説が完全に有効性をうしなしたわけではない。現在でもなお、日本におけるマンガの語りを方向付けているのは、「私」としてマンガを語るということへのこだわりと、それに共感してくれる「ぼくら」への信頼、そして「たかがマンガ」というマンガへの評価である。前の章で、日本におけるマンガ言説がかならずしもナショナリズムへの批判意識を持っているわけではない、といったのはそのためだ。マンガに対するアカデミズムや国家による介入や権威付けを拒否する感覚は、単なるマンガ語りの外部への、拒否表明に過ぎない可能性もあるのだから。

V 「韓国」の文化を語る人々

では、韓国でマンガは誰が誰に向けて語っているのか、それはいかなる経緯をへてきたものなのだろうか。

韓国で、マンガ関連書籍の出版が目立つようになるのは90年代にはいつてからのことである⁵。著者としては、日本同様在野のマンガ評論家だけではなく美術評論家や大学教員も目立つ。これは、90年代に入るとすぐ、韓国でマンガやアニメーション関連の学科や学部を設置する大学が増加したことに起因する。大学での研究教育に利用できるマンガ関連書籍が必要とされた結果、さまざまな著者がマンガとは何か、いかなる歴史をもつものかを語り始めたのである。では、90年代以前にマンガは語られて

⁵ 『韓国マンガ通史 下』によるマンガ関連書籍リストには、1970年代～80年代には、マンガの描き方などの技法書を含めて7冊、90年～98年には36冊があげられている。

いなかったのか。もちろんそうではない。

1930年代には、すでにマンガ家自身によるマンガ⁶論がいくつか発表されている。たとえば、マンガ家のチェ・ヨンス 최영수는、『新東亜』1933年12月号に掲載された「1933年度の朝鮮漫画界を論じる」という文章で、漫画は芸術たりえないということを論じている。そして、その原因は読者にあるとする。「漫画は民衆芸術だ」としつつも「民衆の要求が低級趣味であり、そのようなものだけを歓迎する」ため、漫画は低級のもののしりを避けられないというのだ(최영수1933:56)。

チェの議論は、社会のマンガに対する評価が、マンガ外部の問題に起因することを主張するものである。こうした「たかがマンガ」という評価に反論しようとする試みは、その後のマンガについての語りにも脈々と受け継がれていく。また、この議論の評価基準になっているのが、高級か低級かという二元論であることにも注意を向けておきたい。そもそもマンガが広く普及したポピュラー文化となるならば、ハイカルチャーたりえることはない。にもかかわらず、韓国のマンガについての言説は、「たかがマンガ」という評価に抵抗するために、これを高級なものへと押し上げることにこだわってきたように見える。

その後、チェが低級な趣味を持つと批判した「民衆」、すなわちマンガ読者は、マンガジャンルの拡大によって、大人と子どもに振り分けられていく。そして子ども向けマンガに対して、教育的観点からのマンガ批判が行われるようになった。

1948年の『白民』10月号に掲載された、楊美林 양미림による「漫画是非」という文を見てみよう。ここでは、時事マンガを「精神発育の完成した青少年」にとっては「簡素美と風刺美」にあふれる魅力的な読み物であるとし、マンガは「新興芸術」であると一定の評価を与えている。しかしその一方で、問題なのは子どもむけマンガであるという。「優秀な絵画による健全なマンガ本の内容もないことはない。大多数が無名の新人マンガ家たちの独断、劣悪な絵と不健全な内容に一考を加えることができないのは、重大な問題だ」として、その欠点を、物語の非科学性、絵画的技術のなさ(印刷技術の悪さもある)、適当な方言と正書法の誤りであると非難している(양미림1948:77)。論の主眼は、子どもたちへの悪影響を憂慮することにある。

こうした教育的観点からのマンガ批判はその後も長く続けられていく。こうした悪書追放の動きは、日韓共通に見られるものである。

もちろん、韓国におけるマンガの語りが価値闘争にのみ明け暮れていたわけではない。この時期の評論には、マンガと芸術を分離して語るべきだとする議論や、アメリカなどの海外のマンガの特徴を論じたものもある。たとえば、児童向けの絵本やマンガを数多く手がけていたキム・ヨンファン 김용환は、同じ『白民』に「漫画小論」を掲載している(김용환1947→2005)。キムは「一般的な絵画が美を中心としているのに対し、漫画は実際の感情を端的に表現することが中心にある」と述べるなど、漫画における絵の持つ記号性に言及し、そのメディアとしての特性にふれている。また、1950年代には、雑誌『アラン』に、「海外マンガの発展史」という特集が組まれたり、「我が国マンガの発展史」がまとめられたりもした。このように、社会におけるマンガの文化的地位を論じるだけでなく、マンガとは何であり、いかなる歴史をもっているのかという、マンガ文化自体の出自と現状が問われもした。こうした議論の主な担い

⁶ この時期「マンガ」という言葉が指しているのは、現在のストーリーマンガではない。風刺画、コママンガや絵物語的なものを包括していることに注意しなければならない。

手は、マンガ家であった。

とはいえ残念ながら、社会に広く受け入れられたのは、教育的マンガ批判であったようだ。孫の『マンガ通史』によれば、「こうした議論(子どもへのマンガの悪影響論、筆者注)が1960年代以降まで続き、ついにはマンガ内容に対する政府機関が直接干渉する事前審議」にまで至る原因になったとされている(손상익1998:52)。

では、子ども向けマンガが批判の対象となる中、大人向けのマンガ、なかでもストーリーマンガはいかに語られていくのだろうか。そもそも、韓国において、大人向けのストーリーマンガが多く登場するようになったのは、1970年前後である。これは、スポーツ新聞が販売開始されたことと無関係ではない。大人向けのストーリーマンガである「劇画⁷」は、貸し本マンガとして発売されもしたが、主に、これらのスポーツ紙に掲載され、地位を確立していった。当時のスポーツ新聞には、「林巨正」や「水滸伝(水滸誌)」「三国志」の歴史物語や力道山の一代記である「血と花」のマンガ版などが連載されていた。

これらの「劇画」を視野に、文学評論家のキム・ヒョン召현はいくつかのマンガ論を発表している。「マンガも芸術か?」とタイトルしたエッセイでは、「マンガは小さい子どもがみる幼稚な水準の絵ではない。ヨーロッパが新しく生み出した一つの芸術形態である」とし、「マンガは大衆芸術ではなく、大衆たちの芸術である」と述べている。そして「マンガ批評が向かうべき」は「その社会の批評的性格のマンガ的形態が大衆たちのある心理と結びついているのかを明らかにすることにある」とし、フランスで議論されているマンガ理論と記号学的見地からマンガを分析してみせた。あるいは、「マンガは文学だ」という文章において、マンガの特質を線と風刺とコマなどの要素に分けて説明するとともに、マンガを「新しく生まれた新しい形態の文学」と位置づけ、韓国においてマンガの文学的側面が理解されるようなマンガ批評家が必要だと主張している。作品論としては、パク・スドン박수동의『支石墓고인돌』をとりあげ、そこにみられるエロティシズムと、社会との関係を論じもした(김성훈2007:12-13)。

こうした劇画評は、韓国社会における「たかがマンガ」という評価を宙吊りにし、ハイカルチャーの文法でマンガを語る可能性を切り開いた。また、マンガ理論として欧米のコミックの議論を引用するというのも一つの流れを作っていくことになった⁸。だが、当初そのような発言が可能であったのは、マンガ以外の評論家や研究者としてすでに発言の場所をもった人々であった。では、そのような場所を持っていなかった人々は、どこから発言の位置を確保していったのだろうか。

1980年代後半になると、民主化へと向かう機運の中で、大学学報や同人誌の中でマンガ評論が書かれはじめた。そこでは主に、個別的な作品論を超えて、マンガというジャンルの持つ可能性が論じられたという(김성훈2007:29)。とはいえ、日本のように「私」のマンガ体験を語る空間が開かれていったわけではなかった。彼らは、マンガを読み、楽しむ共同体内部にのみ通じる感覚に基づいて、マンガを語る言葉をつくらうとはしなかった。むしろ、マンガを読まない人々に訴えかけるために、「民衆」や「大衆」という言葉を使うことで、マンガとは何かを問うていった。

⁷ 韓国で使用されている「劇画」という単語は日本由来のものであるらしい。韓国では、成人対象のマンガに多くつかわれ、用語として定着したが正確なことはわかっていない。

⁸ このとき、日本由来の「劇画」という言葉でジャンル化された対象を論じるのに、欧米の理論を適用しようとしたことは、その後韓国マンガ表現論の不在を引き起こす一つの原因にもなったように思われる。

とはいえ、当時の韓国におけるマンガ状況を見れば、マンガ読者を一気に「民衆」や「大衆」にスライドするには無理があるといわざるをえなかったはずだ。マンガは映画やスポーツほどに「大衆性」を持っていたわけではない。「たかがマンガ」は、「ハイカルチャーとして扱う価値のある」ものとして論じることには無理があるだけでなく、「大衆のもの」として論じるのにもいくらかの無理があった。

そこで、ある「語り方」が発明される。マンガには語る価値があるが、現在はそれが十分に発揮されていないのだ、というものである。例えば、大人向けマンガ雑誌であった『マンガ広場』にマンガ論を展開したウィ・ギ Chol 위기철は、大衆的マンガがもつ問題点は、マンガという様式の問題ではないとし、それを歪曲する社会構造や支配イデオロギーを明らかにすべきとしている(김성훈 2007:24)。このように、マンガの現在の評価(「たかがマンガ」)と、あるべき評価(われわれ大衆のマンガ、ハイカルチャーでもあるような価値あるマンガなど)を分け、そこに社会の問題を読み込むのである。

こうした語り方は、90年代以降「マンガが十分に発展しなかったのは、軍事政権下での検閲による」という定型文となっていく。もちろん、実際、表現が抑圧され、マンガ文化が十分に発展できなかったという面はあるだろう。そのことを軽んじるつもりはない。しかし、それと同時に、言い回しとしての軍事政権検閲原因論が、社会におけるマンガに対する評価と、マンガを論じるうえでの理想的マンガ評価との差異を埋めるために利用されていったように見えるのも事実である。

韓国におけるマンガ論は、マンガを、大衆文化としての、あるいはハイカルチャーに並ぶ価値を持ったものとしての正当な評価を得るために、「韓国人の一人」として、「韓国の人々」に訴えるものである。「起源」をめぐる言説においても確認したように、韓国においてマンガについて語ることは、「韓国」の文化について語ることでなければならず、ナショナリズムと一体化する必要がある。そうであってこそ、マンガ論は発言の位置を確保できるのである。

その後、マンガが本来もっているはずの価値を説明する体系として、マンガは高付加価値産業である、という文化産業的意義が付け加えられるようになった。

もちろん、韓国にも日本における「ぼくらのマンガ語り」のように、自らのマンガ体験に基づき、その魅力について語ろうというマンガ論がないわけではない。だが、そうした主張が、ブログのつぶやきを超えて影響力をもつためには、いまだ「韓国の」ということわりが必要なように見える。また、彼らが日本の読者たちのような「たかがマンガ」という評価を許容するのかといえば、おそらくそうではない。「たかがマンガ」という評価は、乗越えられるべきものであることには違いないのだ。もし、日本のマンガ読者たちのマンガ語りにくらべて、韓国のマンガ読者たちの語りがナショナリスティックに見えたとしたら、それは彼らがつねに外部との交渉の場にさらされているためだといえるだろう。

以上のように、日本と韓国においてマンガを語る人々が置かれた場所は相当に異なる。繰り返すことになるが、これは、日韓におけるマンガ市場の規模やその発展の経緯と大きくかかわっており、マンガというメディアが社会に占める影響力の差と関連して生み出された違いでもある。

VI マンガ文化をめぐる政策

では、両国におけるマンガの語り方に見られる差異は、具体的にいかなる政策や制度のありようの差を導いているのだろうか。これを象徴的に示すものがある。韓国での「韓国マンガ映像振興院」の開館と、日本における「メディア総合芸術センター」の凍結である。このことは、マンガ文化とは何か？という問いに対する日韓の回答の差を表している。では、この二つの施設の政策的背景と、開館と凍結までの流れを見ていこう。

1. 国立メディア総合芸術センターの場合

日本において、マンガを含む文化政策を検討推進している省庁は、内閣府、経済産業省、総務省、外務省そして文化庁である。ここで使用されている用語で、マンガを含む概念として呈示されるのがコンテンツ⁹とメディア芸術¹⁰という言葉である。この二つの用語の違いはあいまいなのだが、前者は経済産業省が中心になって、後者は文化庁が中心になって使用し、政策立案の基礎概念となっている。日本の文化政策はさまざまな省庁の連合あるいは複合として推し進められてきた。

では国立メディア芸術総合センターとはいかなるものなのか。その名前からわかるとおり、企画は文化庁が主体となって進めてきた。2009年4月に提出された「メディア芸術の国際的な拠点の整備について」という報告によれば、センターは、国内に「メディア芸術」各分野の作品や情報を集約する場がないことを問題とし、それに応える施設として企画されている。設立の暁には、文化、観光、産業の振興効果が見込まれていた。

この案は2009年に突然登場したものではない。文化庁は、1997年から優れたメディア芸術作品発表の機会を提供する場として、年一回「文化庁メディア芸術祭」を開催している。これは1996年からマルチメディア時代における芸術振興方策が検討され始める中で、提案され実施されたものだ。国立メディア総合芸術センターは、芸術祭の一定の成功や成果の蓄積を根拠として、一回性の「祭り」を常態化したものとして構想されたようである。具体的には、2007年の「文化芸術の振興に関する基本的な方針（第二次基本方針）」に国際拠点整備の必要性が盛り込まれ、「アジアゲートウェイ構想」や翌年の「知的財産推進計画2008」との連携のもと、拠点形成の基本構想が練られてきた。

だが、周知のとおりこの構想は、政権交代により変更を余儀なくされ、現在凍結されている。こうした決定は各方面からの批判の声の大きさに基づくものでもあった。

⁹ コンテンツは、2004年に公布施行された「コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律」（コンテンツ促進法）第2条において、映画、音楽、演劇、文芸、写真、漫画、アニメーション、コンピュータゲームその他の文字、図形、色彩、音声、動作若しくは映像若しくはこれらを組み合わせたもの又はこれらに係る情報を電子計算機を介して提供するためのプログラム（電子計算機に対する指令であって、一の結果を得ることができるように組み合わせたものをいう。）であって、人間の創造的活動により生み出されるもののうち、教養又は娯楽の範囲に属するもの、と定義されている。

¹⁰ メディア芸術は、2001年に出された「文化芸術振興基本法」の第9条で「映像、漫画、アニメーション及びコンピューターその他の電子機器等を利用した芸術」となっている。このような言葉を設定した理由として、マンガ、アニメ、ゲームなど、欧米中心の芸術観ではとらえ切れなかった分野に焦点をあて、世界にその概念を提示していくためであるとしている。国はこれらの振興を図り、必要な施策を講ずることと、基本法は定める。

批判が浴びせられた背景には、昨今の経済不況と財政難というタイミングの悪さがあるだろう。しかし、多くの「コンテンツ」「メディア芸術」業界関係者からも批判が寄せられたという点と、テレビや新聞報道などで使用された、「アニメの殿堂」「国営マンガ喫茶」という呼び名の浸透という二点からみて、単なる経済効果への不信だけではない問題がある。つまり、メディア芸術というコンセプトのあいまいさへの批判と、国家がポピュラー文化に介入してくることへの拒否感(あるいは、それは国家の仕事ではない、とみなす考え方)である。特に、後者の問題は、先に見てきたような日本におけるマンガ言説の位置づけ、「たかがマンガ」をめぐる意識と関連している。これをすこし詳しく見ておこう。

設立反対の急先鋒にたったマンガ家の石坂啓は、2009年度補正予算案の無駄を検討する民主党有志による勉強会の場で、「額縁に入ったマンガの原画を見に来るようなファンはいない」、「国が作ると、ものすごくつまらない施設になる」と否定的意見を述べた。さらに、自身がメディア芸術大賞を受賞していることを踏まえて「大家の先生方はマンガが不遇だった時代の人が多いから、国が歩み寄ってくるとうれしく思う人がいるだろう。しかし、お上にほめられて喜ぶ漫画家はいない。むしろ、お上をちやかすのがマンガの精神。私の作品が展示されることになるなら、賞状も賞金もお返しします」とも述べたというニュースが伝えられている(産経ニュース2009.6.28【日本の議論】建設費なんと117億円「アニメの殿堂」は必要か? 衆院選の結果次第では…)。石坂の意見は、まさに「国家がポピュラー文化介入することへの不信」を示している¹¹。さらにこの主張は、産経新聞にも、朝日新聞にも、左右分け隔てなく掲載された。

石坂に代表されるような、文化政策に対する批判の仕方は、ニュースにおいてセンターが批判されるとき、「国立メディア総合芸術センター、いわゆるアニメの殿堂」という説明がなされたり、「国営マンガ喫茶」と揶揄されたりすることとも関係している。それは、マンガを楽しむ人々も、描く人々も、語る人々も、そしてまたそれとは直接かかわりが無いと思っている人も、マンガとは「たかがマンガ」ではないか、という評価を共有しているということなのである。

1978年、評論家の中島梓は『中央公論』誌において「大人はマンガを読まないで」と題する論考を発表し、「マンガは、つまるところ、論じたり、語ったりするよりは、ただひたすら感受することにこそ最もふさわしいメディアである」と述べた。この認識が、90年代の日本において一定の到達と普及をみたことは先の章に述べた。マンガは論じるよりは感じるためのメディアであり、「私」や私の認める「わたしたち」の感性にとって意味があればいいのである。誰かに承認してもらう必要のない「たかがマンガ」なのだ。そして、センター凍結の現実をみれば、こうしたマンガに対する感覚は、いまや日本における大多数の人々の感覚となって共有されているといえそうである。

国立メディア芸術総合センターへの批判には、マンガをはじめとする「メディア芸術」に対する、親密さ、外部のなさ(だからこその文化との関係から位置づけられない「たかが」にとどまる)、その結果生じる「国」という他者に対する拒否感や不信がこめられている。

¹¹ とはいえ、マンガ家たちが全員反対していたというわけではない。推進派の里中満智子は、マンガの原画を収集し、劣化を防いで保存していく作業の必要性、メディア芸術祭の成果の蓄積の必要性を主張して賛同している(里中満智子ブログ<http://satonaka-machiko.seesaa.net/category/339720-1.html>)。こうした見方を妨げるのは、人々の持つ、マンガをあくまでも消費対象と理解し、公共の財産とみなすことへの抵抗感であろう。

日本における大多数の人々にとってみれば、マンガというポピュラー文化は、ポピュラーなものとして消費しつくされればよいのであって、収集、保存、蓄積していくことに公共の価値が見出されにくい。日本において、マンガとは、あくまで「たかがマンガ」文化なのだから。

2. 韓国マンガ映像振興院の場合

2009年9月、プチョン市に韓国マンガ映像振興院が開館した。前身は、韓国マンガ博物館とプチョンマンガ情報センターである。マンガ博物館、図書館、アニメーション上映館などからなるマンガ奎章閣と、マンガ作家創作室やベンチャー事務室などの業務施設からなるマンガビジネスセンターを持つ。また、フェスティバルの主催も行う(KOMACONパンフレット)。振興院開館までの経緯を確認しておこう。

プチョン市は、1995年に地方自治の実施に伴ってマンガ産業に基づく都市構想を開始、映像文化都市計画を打ち立て、1998年にはマンガ文化都市プチョン企画案を作成するにいたった¹²。これにともない1999年にプチョンマンガ情報センターが設立され、第一回プチョン国際マンガフェスティバル(BICOF)が開催された。そして、2001年には文化観光部、プチョン市、プチョンマンガ情報センター共同設立という形で、韓国マンガ博物館の開館に至る(マンガ産業白書2006)。博物館と情報センターは、マンガデータベースの作成や海外交流、教育活動などを積極的に行っていた。とはいえ、博物館に求められたのは、マンガの保存と研究、展示機能以上に、マンガ創作の推進と産業環境の整備活動であった(박신의2008)。ではなぜ、このような産業的期待を博物館が背負うこととなったのだろうか。

韓国において文化政策を担っているのは文化観光部である。文化観光部は、1994年に文化産業局を設立し、文化産業政策の推進基盤を準備した。1998年に金大中政権に入ると、文化産業育成支援政策が強化される。1999年に文化産業振興法を定め、2000年には財団法人文化産業振興センターを設立するとともに、2001年に文化観光部内に文化コンテンツ¹³振興課が設立され、本格的な文化産業支援体制が整った。

マンガに関しては、2002年に文化コンテンツ振興院にマンガ専門支援チームが設けられ、政府支援政策の体系化が行われる。翌年2003年に、文化観光部は「マンガ産業振興5ヵ年計画」を発表し、マンガ産業の創作量強化、マンガ産業制作・流通インフラの構築、国際交流の拡大と海外進出の活性化、マンガに対する国民認識の引き上げと参与の活性化、法および制度改善と支援体系の定立の5大推進課題を設定した(マンガ産業白書2006)。2008年には、「第二期マンガ産業中長期計画(案)」がださ

¹² プチョンがマンガ都市を選択した背景には、1990年代末、とくに金大中政権以降、文化観光部が文化産業育成支援政策を推進する中で、地域文化産業育成強化を行っていたことがある。

¹³ 文化産業振興基本法においてコンテンツは、符号、文字、音声、音響および映像などの資料および情報と定義されている。また、これをデジタルに処理したものをデジタルコンテンツ、文化的要素が体系化されたものをデジタル文化コンテンツ、さらに、コンテンツと関連するメディアを包括してあらたな表現、蓄積機能をもつものをマルチメディアコンテンツと呼ぶとされている。文化産業に関しては、映画、音楽、ビデオ、ゲーム、出版、印刷、定期刊行物、放送、文化財、芸術性や創意性、娯楽性、余暇性、大衆性をもつ経済的付加価値創出をする、キャラクター、アニメ、デザイン、広告、公演、美術品、工芸品関連産業、デジタル文化コンテンツに関連するサービス、その他伝統意匠や食など大統領令によって定める産業とある(文化産業白書2002)。また、2006年には振興基本法の改定が行われ、エデュテイメント、モバイルコンテンツ、マルチメディア文化コンテンツなどのあらたな文化コンテンツを文化産業および文化産品とみなすこととし、マンガも文化産業として明示されるようになった(マンガ産業白書2008)。

れ、国内マンガ市場規模を約2兆億ウォンに、オンラインマンガ市場を2,300億ウォン、海外輸出規模を2,000万ドル、国産マンガの市場占有率を50%以上とすることなどが目標とされている(マンガ産業白書2008)。

このように韓国の文化政策の中心は、産業育成政策である。だからこそ、政府政策に沿う形で、プチョンマンガ情報センターと韓国マンガ博物館は、産業振興機能を強化した韓国マンガ映像振興院へと拡大されていくこととなった。

韓国マンガ映像振興院は2005年に計画が発表され、2009年に開館した。そして、現在は中長期計画(2009年～2013年)に基づいて運用されている。この計画でもやはり、韓国マンガの価値増大が使命とされており、2013年に韓国マンガコンテンツ産業の中心基地となることが目指されている。そのため戦略課題としては、マンガ産業の経済力強化、マンガ文化インフラ拡大、海外市場開拓とグローバルネットワーク構築、専門マンパワー発掘と養成が挙げられている(2009韓国マンガ年鑑)。プチョンはマンガを通じた、「文化都市」としての「都市ブランド」確立を目指しているのだが、それはマンガの産業的成功によって実現されるべきものと考えられているようだ。

メディアで韓国マンガ映像振興院が言及されるさいにも、産業的目標や経済的効果が主に語られている。特に振興院建設計画が持ち上がった2005年は、日本における韓流現象の加熱、アジア圏でのブームの定着という流れの中にあつた。プチョンのみならず、京畿道をはじめとする各都市でさまざまな文化コンテンツ産業への投資が拡大していた。また、文化コンテンツが大きな産業となりうるということが現実味を帯びて人々に理解されもしただろう。振興院開館にむけた産業的意義の主張に対し、大きな反対意見はみられない。

韓国では、文化政策や振興院の開館が日本に比べスムーズに運んでいった。もちろん、韓国マンガ映像振興院はプチョン市の事業であり、完全な国立というわけではない。いまだ「箱モノ」の感があるし、人々にその不安がないわけではないだろう。しかし、産業振興の錦の御旗は、日本においてはありえないほどの信頼を勝ち得ているように見える。振興院は、マンガ関連の学会や作家協会の合意を得ている。「たかがマンガ」を振興する必要はないという主張はない。マンガは私的な経験であるのだからそこに国家の論理が入ってくるのはおかしい、という声高な主張もない。韓国におけるマンガの語りや、ナショナリズムに訴えかけ、その発言の位置を確保してきたことは先にも述べた。韓国において、マンガについて語ることは私語りにとどまることができないのだから、それは無理もないことなのかもしれない。

今後、振興院は産業的成果を主に評価されるだろう。韓国の多くの人たちは振興院をそのようなものとみなしている。つまり、韓国の多数の人々にとってのマンガとは、「韓国の文化産業の一つ」なのだ。

VII 相互の視線の行方

日本においても、韓国においても、マンガは「たかがマンガ」である。

だが、日本において、マンガ読者は多数存在する。まさにマンガは人々に広く消費されるポピュラー

なものである。その一方、韓国ではマンガの消費は小規模なものにとどまっている。日本ではマンガの語りのためには、自立的ともいえる領域が確保されている。他の分野に対して、いかにそれが語る価値があるかを云々せずともよい。だが、韓国において、マンガについての語りは、マンガを読まない(あるいは理解しない)人々に向けてなされなければならない。韓国のマンガの語りの中にみられるナショナリズムは、マンガのポピュラリティを確保できないなかで、ポピュラリティを得ようとするために必要とされているのだ。そして日本のマンガをめぐるモラトリアムな態度は、まさにマンガのポピュラリティによって担保されている。

「たかがマンガ」にさえ以上のような日韓の差異がある。日韓でマンガが語られるとき、日本においてはポピュラリティに基づくマンガへの軽視が、韓国においてはマンガ自体への興味の薄さと経済的効果への圧倒的期待が、相互のまなざしのズレを生むかもしれない。

2009年、9月。プチョン国際マンガフェスティバルにおいて、フランス、イギリス、日本のマンガ博物館および研究者や実務家が招聘され、シンポジウムが開催された。シンポジウムそれ自体は意義深いものであった。だが、それと同様に、「韓国マンガは海外市場で売れるか、何が売れるか、もう何回聞かれたかわからない。そんなことぼくにはわからないよ。それより、韓国のマンガにはどんなものがあるのか、一つ一つの作品について興味があるのに」といったヨーロッパからのゲストや、「海外で売るより、もっとみんなでマンガを「読みましょう」というべきじゃないの?」といった日本からのゲストの素朴な感想も非常に興味深いものだった。

これらのつぶやきを、日韓両国がお互いの社会におけるマンガの語りからのみ解釈してしまうならば、相互の視線は、たとえ共にマンガを見つめているように見えても、いつまでもすれ違ったままにちがいない。たかがマンガではあるが、その「たかが」の位相差、「されどマンガ」のあて先の違いこそが問題なのだから。

引用・参考文献

日本語

- いしかわじゅん1997「コミック学を考える」『コミック学のみかた。』朝日新聞社
- 石子順造1975→1994『戦後マンガ史ノート』紀伊国屋新書
- 泉信行2009『漫画をめぐる冒険一下巻』ピアノ・ファイア・パブリッシング
- 伊藤剛2005『テヅカ・イズ・デッドーひらかれたマンガ表現論へ』NTT出版
- 瓜生吉則2000「マンガを語ることの〈現在〉」吉見俊哉『メディア・スタディーズ』せりか書房
- 大塚英志、大澤信亮2005『「ジャパニメーション」はなぜ敗れるか』角川書店
- 篠田博之2009「変貌するマンガ市場」『創』2009年5月号 創出版
- 竹内一郎2006『手塚治虫＝ストーリーマンガの起源』講談社
- 竹内オサム2009「マンガ研究の歩み」夏目房之介、竹内オサム『マンガ学入門』ミネルヴァ書房
- 中島梓1978「おとなはマンガを読まないで」『中央公論』1978年11月号 pp.248-257 中央公論社
- 中野晴行2004『マンガ産業論』筑摩書房
- 夏目房之介1992→1995『手塚治虫はどこにいる』ちくま文庫
- 夏目房之介、竹内オサム2009『マンガ学入門』ミネルヴァ書房
- 別冊宝島EX 1995『マンガの読み方』宝島社
- 宮本大人2002「ある犬の半生—『のらくろ』と戦争—」『マンガ研究』2号 pp.50-71 日本マンガ学会
- 宮本大人2009「歴史研究」夏目房之介、竹内オサム『マンガ学入門』ミネルヴァ書房
- 村上知彦1979→1991『イツ・オンリー・コミックス 黄昏通信増補版』廣済堂文庫
- 山中千恵2008「ドラゴンボールと出会った韓国」伊藤公雄編『マンガの中の〈他者〉』臨川書店
- 米沢嘉博1987『マンガ批評宣言』亜紀書房

韓国語、他

- 김성훈 2007 『한국 만화 비평의 선구자들』부천만화정보센터
- 김용환 1947 「만화소론」『백민』1947.7
(→부천만화정보센터 2005 『코주부김용환의 재발견 38도선부루스에서 성웅이순신까지』현실문화연구)
- 두고보자 2004 『만화세계정복』길찾기
- 박신의 2008 「만화 창작 진흥을 위한 부천시 한국만화박물관의 역할 모델 연구」『만화애니메이션 연구』한국만화애니메이션학회
- 임학순외 2007 『만화와 문화산업 그리고 도시』북코리아
- 박인하 2005 『골방에서 만난 천국』인물과사상사
- 박인하 2004 『장르 만화의 세계』살림
- 박재동외 1995 『한국만화의 선구자들』열화당

손상익 1998 『한국만화통사 하』시공사
손상익 1996 『한국만화통사 선사시대부터 1945년까지』프레스빌
양미림 1948 「만화시비」『백민』 1948.7
최셋별 최흡 2009 『만화! 문화사회학적 읽기』 이화여자대학교출판부
최석태 2009 「이도영, 100년전 만화, 복원해야할 가치」『만화 한국만화100년(도록)』
최열의 1987 『만화와 시대』공동체
최열 1995 『한국만화의 역사』 열화당
최영수 1933 「1933년도의 조선만화계를 논함」『新東亞』1933.12
한창완 1995 『한국만화산업연구』굴논그림밭

만화산업백서2006 문화관광부 한국문화콘텐츠진흥원
만화산업백서2008 문화관광부 한국문화콘텐츠진흥원
문화산업백서2002 문화관광부
2009한국만화연감 부천만화정보센터
2006만화산업통계연감 부천만화정보센터
KOMACON한국만화박물관의 새주소 만화규장각

Kocca 2007 *Manhwa, Another Discovery in Asian Comics*. Korea Culture & Content Agency. Communication books.

参考・引用サイト

産経ニュース2009.6.28

【日本の議論】建設費なんと117億円「アニメの殿堂」は必要か？ 衆院選の結果次第では…

<http://sankei.jp.msn.com/entertainments/game/090628/gam0906281801001-n3.htm>

引用図版

惣領冬実 『チェーザレ 破壊の創造者』 第6巻、登場人物紹介ページより(講談社、2008年)

イ・ドヨン『挿画』 1909年6月2日大韓民報(『만화 한국만화100년(도록)』p.32、より再引用)

批評文(李碩祐)

山中氏はこの論文でマンガという大衆文化とナショナリズムの結合方法の違いについて論じている。これを通じて日韓の社会で大衆文化をテーマに研究することが政治性から自由ではないということを示そうとしている。その延長線上で、韓国のマンガはナショナリズムと強く結合し、日本のマンガは社会から自立性のある一定の領域を確保し、マンガそれ自体として存在すると結論づけている。このことを通じて、筆者は日韓両国の社会的性格の違いを説明しようとするようである。

韓国でマンガとナショナリズムの結合のあり方は、マンガの起源、マンガをめぐる言説及び政府の政策など、多様な面で現われていると指摘する。このような山中氏の指摘は、韓国人が普段意識できなかった側面を鋭く描写、分析してとてもおもしろい。

マンガをめぐるこうした両国の違いが、社会的性格の違いに直結する側面が確かにあるという点を否認するのは簡単ではないようである。しかし民族主義との結合は、仮にマンガにばかりとどまらず、映画など多様な分野で表れていると考えられる。これは、韓国社会がナショナリズムを強く内包しているということの意味することでもある。

ところで、このような違いの原因が何であるかについての省察も必要なようだ。すなわち、韓国社会のナショナリズム化は、近代国民国家を形成する前に植民地を経験した韓国の特殊な歴史的経験の反映と言うべきだろう。論文では韓国で韓国マンガの起源を1909年大韓協会が発行した『大韓民報』の挿し絵に求めているという点をあげて、韓国マンガは出発から強くナショナリズムと結合しているという点を強調している。しかしこのことは、当時の時代状況ですべての媒体がナショナリズムを強調しなければならぬ特殊な事情のためだったと見るべきだろう。

そして筆者は日韓間の違いは日韓両国のマンガ市場の規模やその発展の経緯と大きくかわり、マンガというメディアが社会で占める影響力の違いとして説明している。このような観察は韓国社会でマンガが占める位置をよく説明している。すなわち、韓国でマンガは老若男女誰もが楽しむ真正な意味の大衆文化としての位置を持ってないということを逆説的に表すものと言える。このような状況で漫画が老若男女誰も楽しめる大衆文化としての市民権を得るための「われわれ」の強調が、ナショナリズムとして映る側面があるという事実を本論文が看過しているのではないかという疑問が提起できる。すなわち、この論文が「たかがマンガ」に過ぎないマンガさえ、韓国では民族主義と結合しているという風に、韓国社会への極端な誤解を呼びおこすこともあるという点を警戒すべき必要があるという点を指摘する。

批評文へのコメント(山中千恵)

李碩祐教授の批評に感謝いたします。指摘のあった点について以下に回答していきたい。

まず、誤解があったとおもわれる点について確認しておく。それは、韓国マンガの起源をめぐる問題を取り扱った部分に対するコメントである。李碩祐教授は「当時の時代状況において、すべての媒体がナショナリズムを強調していた」その「特殊事情」を考慮すべきだと指摘されている。本論で扱ったのは、この事実を位置づけようとする「現在」の語りである。つまり、本論は、韓国マンガが「当時の時代状況において」ナショナリズムと結びついていたことを指摘するものではなく、むしろ起源の物語を創出しようとする現在のナショナリズムのありようを論じるものである。

では次に、大衆文化として市民権を得るために「わたしたち」を強調するという議論が、ナショナリズムをめぐる問題として理解されてしまうことを問題視されている点についてコメントしておこう。本論では、韓国におけるマンガ言説はその発言の位置を確保するために、戦略的にナショナリズムに加担してきたのだと考えている。

ただ、ナショナリズム(批評文では民族主義と混在して使用されているが、本論ではナショナリズムの用語のみを用いている)という用語のとらえかたをめぐるのは、李碩祐教授との間に差異があるようだ。本論の視点を、韓国のナショナリズムの影響は、マンガだけではなく映画などにも読み取れるのではないかという指摘に対する回答とあわせて説明しておこう。

従来の議論では、韓国ナショナリズムの源泉は近代国民国家形成時の特殊な歴史的経験に求められ、ポピュラー文化はそれに影響されるものとしてとらえられてきたように思われる。李碩祐教授の批評文も、こうした立場に立つものであろう。しかし、本論で主張したいことは、これらの議論が持ち出す「歴史的経験」にはポピュラー文化領域が含まれており、またそれぞれのポピュラー文化の領域(映画・マンガなど)を「通じて」ナショナリズムが利用され、再構成され、維持されてきた側面があるだろう、ということなのである。つまり、ナショナリズムの源泉をポピュラー文化外部に求めるのではなく、まさにポピュラー文化のあり方(ポピュラー文化と社会との接合点)にも見つけようというのが本論の趣旨であり、ナショナリズムのとらえ方なのである。

以上をふまえて、「たかがマンガ」にまで、韓国では「民族主義」が接合されると本論が主張することで、韓国社会に対する誤解が呼び起こされるのではないかという李教授の憂慮に対しても、次のような反論ができるだろう。(特に日本の人々にとって)「たかがマンガ」とナショナリズムの結びつきを韓国的特殊性のように見せるのは、「たかがマンガ」の日本的な位相、その非ナショナリズム的な感覚のためなのだ。このように、「たかが」をめぐる非対象性を意識することこそが、ポピュラー文化に言及しているにもかかわらず、議論の焦点がナショナリズムの強弱をめぐる問題へと収斂してしまわないための、第一歩なのではないだろうか。