

第4回 メディア芸術

(1)「21世紀にむけた新しいメディア芸術の振興について(報告)」

1994年1月、文化庁次長通知として「文化政策推進会議提言の送付について」(庁房総第93号)が発信された。その提言内容は「『文化発信社会』の基盤の構築に向けた文化振興のための当面の重点方策について」である。⁽¹⁾その後1996年7月より文化政策推進会議/マルチメディア映像・音響芸術懇談会によって「21世紀に向けた新しいメディア芸術の振興方策」について議論されてきた。

座長は滝川精一(財団法人画像情報教育振興協会理事長)、副座長に根木昭(長岡情報科学大学教授)をはじめ、大友克洋(アニメーション監督)、里中満智子(漫画家)、高野悦子(岩波ホール総支配人)等で積極的な取り組みが行われた。その結果は文化政策推進会議/マルチメディア映像・音響芸術懇談会「21世紀に向けて新しいメディア芸術の振興について(報告)」として1997年7月30日に発表された。この報告はその後大きな影響を与えることになるので取り上げておきたい。まず冒頭「はじめに」を引用しておきたい。

技術革新とともに、メディアの多様化が進み、映画、マンガ、アニメーション、コンピュータ・グラフィックス、ゲームソフト等、様々な映像・音響芸術(以下「メディア芸術」という。)が誕生してきた。これらのメディア芸術は、21世紀の我が国芸術の中心の一つとして発展していくことが期待されている⁽²⁾

報告書の内容は以下の通りである。

メディア芸術の振興が必要とされる背景

1 総論

(1)新しい技術を活用した芸術創造活動の進展

(2)メディア芸術に対するニーズの急増

- (3) メディア芸術の世界への発信増
 - (4) メディア芸術の振興による文化と経済社会の発展
- 2 分野ごとの各論
 - (1) デジタル芸術
 - コンピュータ・グラフィックス
 - ゲーム・ソフト
 - (2) アニメーション
 - (3) マンガ
 - (4) 映画
- メディア芸術振興のための施策
 - 1 創造性豊かな人材の育成・発表の場の提供
 - (1) 芸術家の養成研修
 - (2) 発表の場の提供、顕彰（メディア芸術祭）
 - (3) 基礎的な教育の充実
 - 2 創造活動への支援
 - (1) 新しいメディア芸術への支援
 - 独創的な企画・構想への支援（デジタルアート創作奨励事業）
 - 情報提供による支援（メディア芸術プラザ）
 - (2) 映画芸術への支援
 - (3) 創作者の権利（著作権）の保護と権利処理のシステムの整備
 - 3 貴重な作品の保存と活用（アーカイブ機能の充実）
 - 新しいメディア芸術
 - 映画

おわりに

さて、特に「マンガ」については以下の通りに述べている。

マンガは、我が国の出版物の年間発行部数の3分の1を占め、広く親

しまれているメディアであり、読者層も幅広くなっている。海外においても、「MANGA」と呼ばれ広く読まれるなど、我が国発信の文化の中心の一つとなっている実態がある。

また、マンガは、アニメ、映画、ゲームソフト、演劇等様々な分野に翻案されており、水準の高いマンガの創作は、芸術界全体を刺激し、新しい時代の芸術発展の牽引力として期待されている。⁽³⁾

「メディア芸術」の可能性について提言された報告書である。この報告書は文化芸術振興基本法制定に大きな影響を与えたことは言うまでもないことだ。この「メディア芸術」について浜野保樹「日本のメディア芸術」(2008)では以下のように評価している。

アニメーションやマンガ、ゲームなどは欧米では「ポップカルチャー」や「サブカルチャー」として呼ばれるようになり、芸術の周縁にあり、芸術そのものではないとされてきた。しかし平成八年に文化庁に設置された「マルチメディア映像・音響芸術懇談会」は、我が国が得意とするマンガやアニメなどの作品を総称する言葉すらなかった状況を踏まえ、複製表現や先端技術を使った新しい表現を総称して「メディア芸術」と呼ぶ。欧米には新技術を積極的に使った芸術という意味で「メディア・アート」(media art)」という用語もあるが、メディア芸術は「メディア・アート」とも包含する。

「メディア芸術」という言葉の成立自体が、新しい宣言であった。欧米では芸術から排除されていた作品を「メディア芸術」と言い切ったことは、これまでの欧米中心の芸術観への意義申し立てでもあり、芸術に新たなものを付け加える試みでもあった。⁽⁴⁾

(2) 教育とメディア芸術

教育界にもメディア芸術が入り込み、1998年12月の『中学校学習指導要領』(改訂告示)で、教科「美術」に「表したい内容を漫画やイラストレ

ーション、写真・ビデオ・コンピュータ等、映像メディアなどで表現すること」⁽⁵⁾、「伝えたい内容をイラストレーションや図、写真・ビデオ・コンピュータ等映像メディアなどで、わかりやすく美しく表現し、発表したり交流したりする」⁽⁶⁾という記述が入って来た。教育界に「漫画」が公式に認められたことになる。また、「映像メディア」という用語も登場したことは注目に値する。いずれも「21世紀に向けた新しいメディア芸術の振興について（報告）」(1997)の影響を見て取れる。

1999年3月の『高等学校学習指導要領』（改訂告示）の「美術」「情報」にはメディア芸術に関する内容が『中学校学習指導要領』（改訂告示）と同様に記載されている。「美術」の「第5 絵画」の「2 内容」には以下のように記載されている。

- (1) 映画 (2) 水彩画 (3) 油絵
- (4) 漫画、イラストレーション (5) その他の絵画
- (6) 鑑賞⁽⁷⁾

「情報」においては「図形と画像処理」で「アニメーションとシュミレーション」⁽⁸⁾に触れている。前述の『中学校学習指導要領』と同様に、文部科学省が示すものとして「漫画」「アニメーション」が教育現場に公式に導入されることになったことは大きな意味があろう。昨今流行の「マンガで読む～」とタイトルの付く図書もこうしたことが背景にあると考えてよいだろう。また、視聴覚教材も格段に発展し、マルチメディア教室といった多機能教室の整備も当たり前になっている。

（3）文化芸術振興基本法

2001年12月7日に文化芸術振興基本法が公布・施行された。「第3章 文化芸術の振興に関する基本的施策」の（芸術の振興）第8条に注目してみたい。

国は、文学、音楽、美術、写真、演劇、舞踊その他の芸術（次条に規定するメディア芸術を除く。）の振興を図るため、これらの芸術の公演、展示等への支援、芸術祭等の開催その他の必要な施策を講ずるものとする。

ここで初めて「その他の芸術」（次条に規定するメディアを除く。）として、「メディア芸術」という用語が登場し、第9条に定義が示された。「メディア芸術」の定義は以下の通りである。

（メディア芸術の振興）第9条 国は、映画、漫画、アニメーション及びコンピュータその他の電子機器等を利用した芸術（以下「メディア芸術」という。）の振興を図るため、メディア芸術の製作、上映等への支援その他の必要な施策を講ずるものとする。

文化芸術振興基本法の成立背景については、前述の『「文化発信社会」の基礎の構築に向けた文化振興のための当面の重点方策について』（1994）、「21世紀に向けた新しいメディア芸術の振興について（報告）」（1997）が大きく寄与していると言っても過言ではない。特に「メディア芸術」の定義については「重点方策」と「（報告）」では「マンガ」の表記であったが、文化芸術振興基本法では「漫画」の表記である。『高等学校学習指導要領』『中学校学習指導要領』でも「漫画」の表記である。専門家の会議・懇談会では「マンガ」の表記になっているが、国が発信するものでは「漫画」の表記になっている点も見逃せないものであろう。

さらに、「文化」と「教育」を考えた時、その関係性はどうか。文化に教育が含まれるのか、教育に文化が含まれるのか、それとも並列関係なのか。少なくとも今の日本の行政区分的な所から見れば、文部科学省と文化庁となっていることは周知の通りだ。

平田オリザ『芸術立国論』（2001）の指摘を見ておきたい。

もともと、芸術文化と教育は別のものである。たまたま日本では、文部科学省（元文部省）の中に文化庁があって、行政においては、文

化は教育の下位の概念のようにとらえられてきた。しかし、言葉の定義からいえば、文化は教育をも含む広域の概念であり、その文化という大きな枠組みの中に芸術文化、教育（学術）文化といった小さな枠組みがあるべきだろう。⁽⁹⁾

(4)文化芸術の振興に関する基本方針

文化芸術振興基本法第7条の規定に基づき国は文化芸術施策の総合的な推進を図るために基本方針を発表している。その第1次「文化芸術の振興に関する基本的な方針」は2002年12月10日に閣議決定された。しかし、その後、2005年10月のユネスコの「文化的表現の多様性の保護及び促進に関する条約」採択など、国内外の諸情勢を考慮した結果が2007年2月9日閣議決定されたのが、「文化芸術の振興に関する基本的な方針（第2次基本方針）」である。その「まえがき」は以下の通りである。

平成13年12月、文化芸術振興基本法（平成13年法律第148号）（以下「基本法」という。）が施行された。その後、基本法第7条第1項の規定に基づき、文化芸術の振興に関する施策の総合的な推進を図るために定められる、文化芸術の振興に関する基本的な方針（以下「基本方針」という。）が平成14年12月に閣議決定され、これまで、同第1次基本方針に基づき我が国の文化芸術の振興が図られてきた。

今般の第2次基本方針は、文化芸術振興の今日的意義や第1次基本方針策定後の諸情勢の変化等を踏まえ、第1次基本方針を見直し、今後おおむね5年間を見通して策定するものである。

本基本方針においては、第1で、文化芸術の振興の基本的方向として、文化芸術の振興の意義、文化芸術の振興に当たっての基本的視点及び重点的に取り組むべき事項について定め、続く第2で、第1の基本的方向を踏まえて講ずべき基本的施策について定めている。

なお、本基本方針については、諸情勢の変化や施策の効果に関する評価を踏まえ、柔軟かつ適切に見直しを行うこととする。⁽¹⁰⁾

第2次基本方針からは3箇所について注目しておきたい。第1点は「文化力」に関するものである。

我が国も、伝統文化から現代文化まで多様な文化芸術を振興し、文化力を高め、心豊かで活力にあふれた社会を実現していくことが必要である。あわせて、国際文化交流を推進することによって、我が国についての理解を促進し、イメージの向上を図るとともに、文化芸術を通じて世界に貢献する必要がある。⁽¹¹⁾

第2点は日本文化の発信に関するものである。

日本の伝統文化だけではなく、現代の文化芸術創造活動を積極的に海外に発信し、アジアをはじめとする海外の文化芸術振興に資するよう、国際文化交流の施策を検討していくことが必要である。その際には、アニメ、マンガ、音楽等の「ジャパン・クール」と呼ばれる分野も文化発信の上で重要な役割を担っており、メディア芸術などの新しい文化芸術の国際的な拠点を形成することも検討する必要がある。⁽¹²⁾

第3点は「メディア芸術の振興」に関するものである。

近年の情報通信技術等の進展に伴い、メディア芸術は、広く国民に親しまれ、新たな芸術の創造や我が国の芸術全体の活性化を促すとともに、諸外国から「ジャパン・クール」として注目を集め、我が国への理解や関心を高める媒体ともなっていることを踏まえ、次の施策を講ずる⁽¹³⁾

施策については3点が示されている。これらの3点で注目しておきたいことは、「現代文化」すなわちポップ・カルチャーが「ジャパン・クール」として諸外国から注目を集めている点に言及していることだ。しかし、戦略

として文化発信したわけではなく、注目を浴びているのでこれを利用するというものだ。つまり、自国のメディア芸術を評価しているのではなく、評価を受けているから利用するという点は、国自体が自国の文化に対する見識をどのように持っているのか疑問である。

さらに「我が国についての理解を促進し、イメージの向上を図る」とは後述する「パブリック・ディプロマシー」や「文化外交」とも関連してくることになる。また、文化芸術活動を振興するとすれば、当然、芸術家の育成やその確保も必要となるが、「舞台などを始めとする芸術各分野で働く人の雇用の安定」⁽¹⁴⁾については、言及がないと指摘する声もある。

(5) メディア芸術の国際的な拠点の整備について

2001年12月7日に交付・施行された文化芸術振興基本法の第7条の規定に基づき、2002年12月10日に「文化芸術の振興に関する基本的な方針（第1次基本方針）」が閣議決定され、その後の状況を考慮し、2007年2月9日閣議決定されたのが、「文化芸術の振興に関する基本的な方針（第2次基本方針）」である。この第2次基本方針においてメディア芸術に関する国際的な拠点の整備の必要性が明記された。これに伴い2008年7月、文化庁に「メディア芸術の国際的な拠点の整備に関する検討会」が設置され、2009年4月には、「メディア芸術に関する国際的な拠点（「国立メディア芸術総合センター（仮称）」）の整備を求める報告書がまとめられた。その内容について簡単に見ておきたい。

- 1 はじめに
- 2 文化庁におけるメディア芸術に関する取組
- 3 メディア芸術の現状と課題
- 4 メディア芸術の国際的な拠点の整備の必要性、期待される効果等
- 5 メディア芸術拠点が取り扱うメディア芸術の分野
- 6 メディア芸術拠点の機能、設置場所等
- 7 メディア芸術拠点の運営主体及び名称

8 おわりに

まず「1 はじめに」は4項目が示されているが、その最初のものを取り上げておきたい。

○第81回米アカデミー賞において、日本の作品として、滝田洋二郎監督「おくりびと」が53年ぶりに外国語映画賞を受賞し、また、加藤久仁生監督の「つみきのいえ」が短編アニメーション賞を受賞したことは記憶に新しい。これらの例に代表されるように、現在、我が国の映画、マンガ、アニメ、ゲーム等のメディア芸術については、「ジャパン・クール」と称されて、世界的に高く評価され、愛好されている。⁽¹⁵⁾

これは2009年2月の米アカデミー賞受賞という追い風になる要因を第1項目に配置している点は前述の通り、戦略的に文化発信したわけではなく、注目を浴びているのでこれを利用するという姿勢であり、自国のメディア芸術を真に評価しているとは思えない。なぜなら、『つみきのいえ』は2008年度(第12回)文化庁メディア芸術祭のアニメーション部門で大賞を受賞した作品であるのに、そのことには触れられていないからだ。本来であれば、一連の文化庁メディア芸術祭の成果として、国内の評価が国際的にも認められたことをアピールすべきであって、肝心のこれまで積み上げてきたものへの言及がない。つまり、『つみきのいえ』を紹介する際に、米・アカデミー賞についてだけでなく、「2008年度(第12回)文化庁メディア芸術祭アニメーション部門大賞受賞」といったようなことが記載されないということは、文化庁メディア芸術祭の捉え方が重視されていないということにならないだろうか。

国立メディア芸術総合センター(仮称)については、メディア芸術に関する資料等の保管や利用などの機能も当然必要であり、メディア芸術の展示なども必要であることは理解できるが、その予算規模や現在の必要性などが問われていた。

文化庁文化審議委員会のメンバーでもあるマンガ家・里中満智子(1948-)は自身の公式ホームページの中で以下のように述べている。

(仮)国立メディア芸術総合センターが「国立のマンガ図書館」とか「アニメの殿堂」等と世間で誤解されているようなので危惧しております。「メディア芸術」はアニメ、ゲーム、マンガだけではなく新しい時代のデジタルアートを含んでいて今回のセンターは日本発信のメディア芸術をきちんと世界に知らしめる意味があると思っています。センターは決して「マンガ図書館」でも「国立アニメ殿堂」という性格の物ではありません。日本は外国に認めてもらわないと我が国の文化を低く見る傾向が未だにあります。いつまでもそれではいけない、国を挙げて「日本のメディア芸術はこんなにすばらしい」という事を訴えて行く為の拠点が必要です。(2009年5月22日)⁽¹⁶⁾

2009年8月に国立メディア芸術総合センター(仮称)設立準備委員会が発表した『国立メディア芸術総合センター(仮称)基本計画』にはその趣旨・目的のところでこれまで以上に「メディア芸術」の定義を行っているので、文化芸術振興基本法との並列しながら紹介しておきたい。

(メディア芸術の振興)第9条 国は、映画、漫画、アニメーション及びコンピュータその他の電子機器等を利用した芸術(以下「メディア芸術」という。)の振興を図るため、メディア芸術の製作、上映等への支援その他の必要な施策を講ずるものとする。(文化芸術振興基本法)

「メディア芸術」とは、メディアアート、アニメーション、マンガ、ゲーム、映画等、複製技術や先端技術等を用いた総合的な芸術である。

(注)「メディアアート(media art)」とは、主に複製芸術時代以降のメディア(コンピューターやエレクトロニクス機器等)を用い、双方向性、参加体験性等を特徴として表現される芸術領域である。一方、「メディア芸術(media arts)」とは、メディアアートに加え、アニメーション、マ

ンガ、ゲーム、映画等を含めた総合的な芸術である。なお、一般に、欧米においては、メディアアートはファインアート（純粋の美術）として扱われ、アニメーション、マンガ、ゲーム等はエンターテインメント（娯楽）として扱われる傾向がある。一方、我が国では、従来から、これらの境界線を設けず混然一体のものとして扱ってきており、この点において、独自性を有している。⁽¹⁷⁾（『国立メディア芸術総合センター（仮称）基本計画』）

新政権発足後の2009年9月22日には川端文部科学大臣が国立メディア芸術総合センターの新規建設を取りやめる方針を発表した。今後の動向についても注目していきたいが、国際交流基金が発行する『をちこち』は「特集：Manga are cool!マンガからMANGAへ」（2006）を取り上げ、その中でフランスの国立マンガ映像センターについて触れているので紹介しておきたい。

日本はマンガの最先進国ですが、外国で一番の先進国はフランスです。フランスがすごいのは、国家政策として1974年から国立マンガ映像センター（CNBDI）を設立していることです。そこがマンガ祭を毎年やっていて、91年には私もそこに招かれて日本マンガについてレクチャーをしました。以後も日本マンガの特集を2回ほどやっています。つまり、もう三十数年、国家政策としてマンガの振興をやっているわけです。マンガ祭に行きつづけたのは、文化は長い目で見ると、いつか国力を高め、金をくわえて戻ってくることを、フランス人は知っているんだということでした。⁽¹⁸⁾

フランスのアニメ事情について清田信一『ル・オタク フランスおたく物語』（2009）で次のように述べている。

フランスで初めてアニメが放映されたのは1974年、国营第2チャンネル（アンテナ・ドゥ、A2・現フランス・ドゥ）で、「リボンの騎

士」が放映されたのが始まりである。当時は「サファイア王子」(Prince Saphir)というタイトルだったが、89年の再放送からは「サファイア王女」(Princess Saphir)に変更されている。これは主人公のサファイア王子が男装し、男としてふるまっていたからだろう。また「ジャングル大帝」などがテレビで放映され、人気を博した。ただしこの頃、フランスの視聴者はこれらの作品を日本のアニメと意識していなかった。

初めて日本アニメをフランスの子供たちに強く印象付けたのは78年夏にA2で放映された「ゴールドラック」(Goldorak)、つまり「UFOロボ・グレンダイザー」の大ヒットあたりからだ。⁽¹⁹⁾

文化が定着するまでには時間がかかることは言うまでもない。いくらポップカルチャーとしてマンガが受け入れられているからといって、それがマンガ振興を国策として受け入れるかどうかは、別の議論になろう。従って、国立メディア芸術センター構想が実現するかどうかは現在では極めて困難であろう。結局のところ、現在はその機能が分散化されていると言ったところだろうか。日本の現在の経済状態等のことを考えれば、国策として何を優先順位とするかは重要な問題であろう。一方で、文化芸術立国をめざす日本としてはメディア芸術の一分野であるマンガ/アニメの資料を保存していくことは当然ともいえるのだ。表智之・金澤韻・村田麻里子『マンガとミュージアムが会おうとき』(2009)には次のような指摘がある。

「国立メディア芸術総合センター」の設立は、マンガ、アニメに寄せられるそれらの期待のいわば極相である。世界中の関心を集め、国内外の人と人を結びつけ、産業として巨大な収益も生んでいくマンガ、アニメのソフトパワーの発信基地として、国際的に重要な役割を担うことが期待されていることだろう。⁽²⁰⁾

もちろん、国立メディア芸術センターは幻としまったことは言うまでもない。最後に現在、地方公共団体あるいは民間等でマンガ/アニメの資料等

を専門に保存・展示している機関を簡単に紹介しておきたい。

- 1966 年 埼玉県大宮市立漫画会館（埼玉県さいたま市）
- 1985 年 長谷川町子美術館（東京都世田谷区）
- 1994 年 宝塚市立手塚治虫記念館（兵庫県宝塚市）
- 1994 年 吉備川上ふれあい漫画美術館（岡山県高梁市）
- 1995 年 増田まんが美術館（秋田県横手市）
- 1995 年 なやせたかし記念館アンパンマンミュージアム（高知県香北町）
- 1997 年 広島市立まんが図書館（広島県広島市）
- 1998 年 長井勝一漫画美術館（宮城県塩竈市）
- 1999 年 現代マンガ資料館（大阪府大阪市）
- 1999 年 ちびまるこちゃんワールド（静岡県静岡市）
- 2000 年 妖怪神社／むじゃら（鳥取県境港市）
- 2000 年 倉敷いがらしゆみこ美術館（岡山県倉敷市）
- 2000 年 石ノ森章太郎ふるさと記念館（宮城県登半市）
- 2001 年 石ノ森萬画館（宮城県石巻市）
- 2001 年 三鷹市立アニメーション美術館（三鷹の森ジブリ美術館）（東京都三鷹市）
- 2002 年 横山隆一記念まんが館（高知県高知市）
- 2003 年 東映アニメーションギャラリー（東京都練馬区）
- 2003 年 水木しげる記念館（鳥取県境港市）
- 2003 年 青梅赤塚不二夫会館（東京都青梅市）
- 2005 年 杉並アニメーションミュージアム（東京都杉並区）
- 2006 年 京都国際マンガミュージアム
- 2006 年 東京アニメセンター（東京都台東区）
- 2006 年 アンパンマン子供ミュージアム（神奈川県横浜市）
- 2009 年 米沢嘉博記念図書館（東京都千代田区）

米沢嘉博記念図書館の開館は2008年4月に開学した明治大学国際日本学部
の研究を深めるための取り組みとして、サブカルチャーに焦点を当てたもの

だ。

日本のサブカルチャーの一翼を担う漫画やアニメは、いまでは、われわれの生活に深く浸透するとともに、海外から日本に向けられる関心の重要な一角を占めています。ところが、そのような重要性とは裏腹に、まさにサブカルチャーであることからでしょうか、公的な機関においても体系的な資料の保存がほとんどなされてきませんでした。このような状況をうけて、明治大学では、2008年4月に国際日本学部を開設して、この分野の研究・教育を推進するとともに、大学全体の取り組みとして、世界最大級となる漫画・アニメ・ゲームのアーカイブ施設を準備しています。この施設は、これまで主に有識・有志の方々の個人的なご努力により収集・維持されてきた資料を、各位の協力を得て複合的に保存し、研究や文化的活用のために広く資することを目指しています。⁽²¹⁾

この図書館の延長には2014年開館予定の東京国際マンガ図書館があるという。森川嘉手一郎「世界の中の日本のオタク文化 マンガ・アニメの持つ力」(2010)ではオタク文化について次のような一節がある。

アニメやマンガは、現に海外で日本人のイメージの源になっているわけですから、海外にもっとアニメやマンガを輸出したいという狭い局面だけでなく、特に海外のやりとりをしようという人たちは、それを意識して、教養として、日本のマンガやアニメを知っておく必要がある⁽²²⁾

(6) 文化としてのマンガ/アニメ

メディア芸術として定義された「マンガ」や「アニメ」についてさらに「文化」という側面からみていきたい。

「マンガとアニメ

ここではマンガとアニメの違いについて論じることが目的ではなく、むしろ

ろ、TVシリーズ、映画化、さらにはDVD化を見ると、アニメは新しい可能性が広がったものとして考えたい。一般的には「アニメーション」という場合には、「アニメーション映画」の略称として使われることが多い。⁽²³⁾ また、マンガについて言えば、「マンガ」「まんが」「漫画」「劇画」、あるいは「コミックス」等、表現も多様化しているが、映像化されていくことも考慮して、ここでは「アニメ」が包括する考え方として使用することとなろう。もちろん、「アニメ」と「アニメーション」を区別する専門家もいるので⁽²⁴⁾、ここでは日本のアニメーションを特に「アニメ」として取り上げたい。また、特に支障のない限り「マンガ」の表記で統一的使用したい。

外国人はマンガ/アニメ (manga/anime) と言えば、どのようにとらえるのであろうか。英語圏で最も権威のある *The Oxford English Dictionary* は、1933年に初版、1989年に第二版が出版されているが、そのどちらにも“manga”と“anime”は見出し語として取り上げられていない。しかし、2002年版の *The Concise Oxford English Dictionary* (以下 COD と略す) には“manga”も“anime”も見出し語として掲載されている。“manga”の定義は以下の通りである。

a Japanese genre of cartoons, comic books, and animated films,
typically with a science-fiction or fantasy theme.

ORIGIN Japanese, from man ‘indiscriminate’ + ga ‘picture’.⁽²⁵⁾

また、“anime”の定義は以下の通りである。

a Japanese film and television animation, typically having a science
fiction theme.

ORIGIN 1980s: Japanese.⁽²⁶⁾

さらに、*Cambridge Advanced Learner's Dictionary* (2003) には“manga”の定義が以下の通り掲載されている。

COMIC books or ANIMATION from Japan which often include sex or violence. ⁽²⁷⁾

しかし、“anime”の見出し語はない。最新の *Oxford Dictionary of English* (2010)の “manga” の定義を見てみよう。

a Japanese genre of cartoons, comic books, and animated films, having a science-fiction or fantasy theme and sometimes including violent or sexually explicit material.

ORIGIN Japanese, from man ‘indiscriminate’ + ga ⁽²⁸⁾

また、“anime” の定義は以下の通りである。

Japanese film and television animation, typically having a science-fiction theme and sometimes including violent or explicitly sexual material. Compare with MANGA.

Origin 1980s: Japanese ⁽²⁹⁾

これまでの定義を見れば、“manga”も“anime”もどちらも“Japanese”あるいは“Japan”とあることから、日本語から英語へ入った言葉ということは明らかである。“sex or violence”が定義の中で表現されている背景には、日本のマンガなどのポップ・カルチャーに「性表現や暴力表現が氾濫」⁽³⁰⁾していることが原因であろう。日本の英和辞典、『小学館ランダムハウス英和大辞典』（第2版、1994）には“manga”と“anime”の見出し語はない。『グランドコンサイス英和辞典』（2001）には、“manga”と“anime”の両方の見出し語がある。“manga”の意味としては「漫画・[Jap.]」⁽³¹⁾、“anime”の意味としては「(日本)アニメ；= animé」⁽³²⁾がそれぞれ掲載されている。両者の見出し語が日本の英和辞典に取り上げられている例は決して多いとは言えないのが現状である。また、インターネットの Wikipedia では“manga”“anime”の見出し語がある。Wikipedia の取り扱いには慎重でなければならないが、ここではあく

までも事例のひとつとして紹介しておきたい。

Manga (漫画) is the Japanese word for comics; outside of Japan, it usually refers specifically to Japanese comics. Because most Japanese nouns have no plural form, *manga* can be used to refer to multiple comics, although *mangas* is sometimes used in English. ⁽³³⁾

“anime”について“The term *anime* in English refers to Japanese animation”⁽³⁴⁾と定義している。その後、“Terminology”の所で以下のような説明がある。

Internationally, anime once bore the popular name “Japanimation”, but this term has fallen into disuse. Fans tended to pronounce the word as though it abbreviated the phrase “Japan Animation”. It saw the most usage during the 1970s and 1980s, which broadly comprise the first and second waves of anime fandom. The term survived at least into the early 1990s but seemed to fade away shortly before the mid-1990s anime resurgence. In general, the term “Japanimation” now only appears in nostalgic contexts (although anime itself has revived the name quite recently.) ⁽³⁵⁾

日本のマンガについて『日本マンガを知るためのブック・ガイド』(2002)の中で日本語と英語で次のように説明している。

絵画と文章を組み合わせで物語を表現する手法のひとつであるコミックが、日本では、複雑なストーリーの構成や、登場人物の心理描写の細かさの点で、独特の発展を遂げた。不慣れな人には簡単に理解できないほど、高度な読み解く能力（リテラシー）を必要とされるようになった。

The comic that combined the pictures and the texts to express

the story, in Japan, in the points such as the structures of the complicated stories and the details of the characters's psychological description, developed its unique style even within the world. Besides, Japanese manga are required the high literacy, people who are unfamiliar to its grammar cannot easily understand it. (36)

2006 年 7 月にはインターネット上にアメリカ英語では権威のあるウェブスター英語辞典に MANGA という言葉が入ったニュースが流れた。

今年のウェブスターの辞書に MANGA という言葉が入った。ANIME はとくに辞書入りしている。米国最大のサブカルチャーとなったアニメと漫画は、米国のオタクの力を借りてじわじわと主流に近づこうとしている。(ロサンゼルス支局)(37)

「マンガ」も「アニメ」も外国語になった日本語として英米の権威ある英語辞典に認知されたことになる。国際交流基金が発行する『をちこち』(第 19 号)は「特集：Manga are cool!マンガから MANGA」で次のような記述がある。

いまや「MANGA」は、世界に通用する国際語になっています。アジアや欧米諸国の書店には日本マンガのコーナーが設置され、マニアを超えて、一般層にもファンが拡大。同時に、クールなマンガ作品を次々と生む現代日本文化への関心も高まっています。(38)

マンガ、アニメの一般的な定義として『広辞苑』(第 6 版)(2008)の定義を紹介しておきたい。

まんが【漫画】 単純・軽妙な手法で描かれた、滑稽と誇張を主とする絵。
特に、社会批評・諷刺を主眼とした劇画。ポンチ絵。 絵を連ね、

多くはせりふをそなえて表現した物語。コミック。(39)

アニメ アニメーションの略。

アニメーション【animation】少しずつ動かした人形、または少しずつ変化させて描いた一連の絵などを1こまごとに撮影し、これを連続映写して動きの感覚を与える映画・テレビ技法。漫画・劇画映画・テレビ番組の制作に使用。その映画・テレビ番組。動画。アニメ。(40)

英語にはすでに‘comic’‘cartoon’‘caricature’といういわゆるマンガを表現する語があるが、manga という日本語が英語になったということは、特別な意味があると同時に、はっきりと日本のマンガがアメリカやイギリスのものとは違うということを意味することになる。

海外のマンガ / アニメ評価

マンガが海外で受け入れるにはそれぞれの国や地域の文化背景が大きく影響していることは言うまでもないことだ。白幡洋三郎『カラオケ・アニメが世界をめぐる』(1996)では次のように述べている。

日本への興味、日本研究への関心が、高級な文化でもなければ高度な思想に裏付けられた権威のある文化でもない、大衆的なサブカルチャーとされる漫画からも生まれている。このことは文化の受容や、文化の普遍性を考える材料として、漫画が侮れないものであることを示す。(41)

手塚治虫の『鉄腕アトム』は1963年1月よりTV放送されるようになった日本国産のSFアニメーションであることは周知のとおりである。海外でも*Astro Boy(Atom Boy)*として知られている。Mark I. West, editor. *The Japanification of Children's Popular Culture* (2009)には次のように紹介されている。

At first only a few Japanese animated programs aired on American

television, the most famous of which were *Astro Boy* (sometimes called *Mighty Atom*) and *Speed Racer*. Gradually, however, more and more such programs were imported. Nowadays, *animé* accounts for a major portion of the programming for children aired on American commercial television networks.⁽⁴²⁾

「日本のマンガ・アニメは単なる娯楽としてだけではなく、現代文化の一分野としても世界から認知されている」⁽⁴³⁾ からこそ、日本からの発信が可能なのである。

東アジア以上に、欧米でも、日本のポピュラーカルチャーは、ジャパUNKールと呼ばれて、高い評価を受けている。アメリカを中心とした英語圏には、日本のマンガやアニメが英訳されて広がっていることはよく知られているが、最近、英語圏以外のフランスやドイツなどでも、とくに都市部においてはジャパUNKール旋風がまきおこっている。

フランスのマンガは伝統的にDB（バンド・デシネ）と呼ばれ、大人の読み物として定着していた。日本のマンガも最初はその一部として販売されていたが、今日、パリの大型書店では、日本のコミック本は、B Dから独立したManga という独自のコーナーに置かれている。⁽⁴⁴⁾

湯山邦彦総監督『ポケット・モンスター』が世界中で公開されると、そのブームはまさに欧米を中心に広まった。ポップ・カルチャーとして日本のアニメは世界中で放映されている。最近では日本のマンガやアニメも原作となり、アメリカで映画化されるようになった。記憶に新しいところでは、笹川ひろし(1936-)の『マッハGOGOGO』は2008年にアンディ・ウォシャウスキー、ラリー・ウォシャウスキー監督によって『スピード・レーサー』(*Speed Racer*)に、鳥山明(1955-)の『ドラゴンボール』(*Dragonball*)は2009年にジェームズ・ウォン監督によって『ドラゴンボール・エボリューション』(*Dragonball Evolution*)として映画化されている。

ここ数年、海外でも日本のマンガ／アニメに注目した書籍も登場し、さら

にその出版状況も加速度的に増加している。日本のマンガ / アニメをポップカルチャーとして扱った Susan J. Napier. *Anime: from "Akira" to "Princess Mononoke"* (2000)には次のような記載もある。

Japanese animation, or "animé" as it is now usually referred to in both Japan and the West, is a phenomenon of popular culture. ⁽⁴⁵⁾

Leith Morton. *Modern Japanese Culture* (2003)には“5 Mass culture: TV, Cinema, and Manga”の章立てがあり、次のように記している。

This chapter will sketch an outline of three areas of mass culture: television, cinema and manga (comics). The stress will be on the recent development of some of the more vital areas of interest as perceived by contemporary Japanese commentators, rather than a detailed history of the evolution of these cultural media over the past seventy or eighty years. ⁽⁴⁶⁾

その他にも Jonathan Clements and Helen McCarthy. *The Anime Encyclopedia* (Stone Bridge Press, 2001)、Patrick Drazen. *Anime Explosion!* (Stone Bridge Press, 2003)、Paul Garrett. *Manga: Sixty Years of Japanese Comics* (Laurence King Publishing Ltd., 2004)、Gilles Proitras. *The Anime Companion* (Stone Bridge Press, 2005)、Gilles Proitras. *The Anime Companion 2* (Stone Bridge Press, 2005)、Roland Kelts. *Japamerica* (Palgrave Macmillan, 2006)、Brigitte Koyama-Richard. *One Thousand Years of Manga* (Flammarion, 2007)など日本のアニメやマンガを扱ったものが次々と世界に登場している。

さて、2009年8月1日～2日に世界15カ国からコスプレイヤー代表が集い、愛知県で「世界コスプレサミット 2009」が開催され、オリコンが「世界に通用していると思う“日本のアニメ”」についてアンケートが実施され、その順位が発表された。⁽⁴⁷⁾

- 第 1 位 『ドラゴンボール』
- 第 2 位 『ドラえもん』
- 第 3 位 『ポケットモンスター』
- 第 4 位 スタジオジブリの作品
- 第 5 位 『新世紀エヴァンゲリオン』
- 第 6 位 『機動戦士ガンダム』
- 第 7 位 『ONE PIECE』
- 第 8 位 『千と千尋の神隠し』
- 第 9 位 『NARUTO—ナルト』
- 第 10 位 『となりのトトロ』

アンケート方法の詳細はわからないが、宮崎駿監督の作品は個別にランクインしているものもあれば、一作品だけを選べずにスタジオジブリを回答した人も多かったようだ。

さて、ヨーロッパに日本の「漫画」(マンガ)がどのようにして紹介されたのかを加藤秀俊・熊倉功夫編『外国語になった日本語の事典』(1999)より取り上げておきたい。

日本でさいしょに「漫画」ということばをつかったのは葛飾北斎。かれはその想像力を駆使して、風刺をこめた『北斎漫画』を制作し、それを発表した。その「漫画」の何枚か梱包材料としてヨーロッパにはこぼれたが、一八五六年にこれをフランスのフェリックス・ブラックモンドが発見し、画壇に紹介した。その大胆な画法とおもしろさは画家たちの関心をよび、たとえば北斎の「象にのぼるひとびと」からヒントをえて、シャルル・レガールは「短靴の来襲」というエッチングをのこしている。

(48)

日本のマンガ/アニメがアメリカでどのように受け入れられているのかは簡単に言えば、下記の通りである。Roland Kelts. *Japanamerica* (2006)

の原文と訳を紹介しておきたい。

In only the first decade of this century, the terms anime, manga, and otaku have become common parlance in the American media, no longer explained or defined in parentheses. Anime conventions are held nearly every weekend somewhere in the United States. ⁽⁴⁹⁾

今世紀に入って十年経たないうちに、「アニメ」、「マンガ」、「オタク」という単語はアメリカのメディアで一般的に使われるようになり、括弧内で意味を説明する必要がなくなった。現在、アメリカでは毎週のようにアニメ・コンベンションが開催されている。⁽⁵⁰⁾

また、最近出版された Toni Johnson-Woods, editor. *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives* (2010)を紹介しておきたい。著者のトニ・ジョンソン ウッズは裏表紙による紹介では以下のようにある。

Toni Johnson-Woods is President of the Pop Culture Association of Australia (Pop CANNZ) and Senior Lecturer in English, Media Studies and Art History at the University of Queensland, Australia.

本書は4部構成となっている。

Manga and Genres
Manga in Depth
Reading Manga
Manga in the World

合計で20編の論文が収録されている。一番の特徴は“kawaii”“cosplay”と言った用語は登場するが、“cool Japan”に言及していないことだろう。出版の時期や引用されている文献の年代を見ても、マクグレイ論文(2002)以降

のものもかなりあるが、マンガの持つ文化性や芸術性に注目し、“Manga’s contribution to popular culture is fascinating”⁽⁵¹⁾に注目していることだろう。気になることをいくつか取り上げておきたい。まず、Toni Johnson-Woods の “Introduction” の中で日本の外務省が創設した国際漫画賞について触れていることだ。

Another obvious marker of the internationality of manga is the surge in international manga competitions. *Anime* and manga publisher Tokyopop has instigated the Rising Stars of Manga competition in the United States and in the United Kingdom. And, beginning in 2007, the Japanese government has instigated the International Manga Award in order to promote international diplomacy in the belief that popular culture can play a role in diplomacy and that manga can “enhance understanding of Japanese culture” (Ministry of Foreign Affairs of Japan, 2007). The second International Manga Award competition attracted more than double the number of entries than the first had - 368 entries from 46 countries and regions:⁽⁵²⁾

“Introduction” の最後はマンガの持っているテーマ性や芸術性について言及していることは注目に値する。

Manga’s contribution to popular culture is fascinating because it is essentially a comic book, and comic books have always been ignored (at best) and condemned (at worst). Manga has caused moral panics about its violence and sexual content even though it grapples with deep philosophical questions: to be or not to be (*Confidential Confessions*), the nature of war (*Barefoot Gen*), what is it to be male or female (*Yours and My Secret*), the environment (*Nausicaä of the Valley of the Wind*), the essence of evil (*Death Note*), and what it

means to be human (*Ghost In a Shell*). It is a complex visual art form, an aesthetic with proven worldwide appeal. Manga is essentially ephemeral entertainment, something to be bought and discarded; yet, for over sixty years it has provided entertainment to million of people. ⁽⁵³⁾

念のためマンガ名を確認しておきたい。

<i>Confidential Confessions</i>	『問題提起』
<i>Barefoot Gen</i>	『はだしのゲン』
<i>Yours and My Secret</i>	『君と僕』
<i>Nausicaä of the Valley of the Wind</i>	『風の谷のナウシカ』
<i>Death Note</i>	『デス・ノート』
<i>Ghost In a Shell</i>	『攻殻機動隊』

『攻殻機動隊』については次のような紹介もある。

日本のマンガやアニメが世界中で人気を博し、いまや新たな日本文化として定着しつつある……と巷間耳にするようになってずいぶん経つ。そのきっかけは一九九六年、アニメ映画『GHOST IN THE SHELL』/ 攻殻機動隊』が北米ビデオチャートの一位を獲得したことだった。⁽⁵⁴⁾

Ghost in the Shell については次のようにも紹介されている。

The film was renamed *Ghost in the Shell* when it was dubbed into English in August 1996, and debuted on the Billboard Top 10 for US video sales. This was before the insanely popular *POKÉMON* franchise hit in the market in 1998, and many thought it was impossible for an anime to go beyond the niche fan market and negative media stereotypes. ⁽⁵⁵⁾

*Ghost in the Shell*は原作が士郎正宗(b.1961)で押井守監督『*Ghost in the Shell* / 攻殻機動隊』(1995)としてアニメ映画化されたものである。

最後にマンガ / アニメの海外の評価についてどう考えるかは意見もいろいろあるが、米・アカデミー賞という世界で最も影響力のあることなども含め、2000 年以降について注目しておきたい。

ニンテンドーアメリカによって『ポケットモンスター』のゲーム、アニメが同時展開され、大手ネットワーク、ワーナーブラザーズのキッズタイムで放映がなされる九九年以降のことである。日本企業のアメリカ販社であるニンテンドーアメリカがライセンシーを主導し、パイオニア L D C (現ジェネオンエンタテインメント) Viz といったこれも日本企業の現地販社が出版・映像ソフトをを担当する流通上のブレイクスルーを果たしたからこそ状況が劇的に変化したのである。報道を見てもニューヨークタイムズ紙に登場する「Anime」の語を含む記事は九九年の八件から〇〇年の一六件以降急増しており、アメリカで報道の対象として「Anime」が発見されたのは明確にこの時期なのが見える。⁽⁵⁶⁾

宮崎駿監督『千と千尋の神隠し』が米・アカデミー賞長編アニメ賞を受賞したのが 2003 年、加藤久仁生監督『つみきのいえ』が米・アカデミー賞短編アニメ賞を受賞したのは 2009 年のことであった。

日本のマンガ・アニメ小史

日本のマンガ史は一般に鳥羽僧正(1053-1140)の『鳥獣人物戯画』(12~13 世紀)から始まると言われる。大塚英志「国策化する『おたく』と脱歴史化」(2005)の中で以下のように述べている。

まんが史の多くは石森章太郎『マンガ家入門』も含めて、日本のまんがは「鳥獣戯画」が起源だという歴史観を開陳するが、しかし、そこから「戦後」に一挙に飛躍する。ちなみに「日本」のまんが史の起源を「鳥

「鳥獣戯画」に求めるのはみなもと太郎氏所有の戦前のまんが入門書のコレクションで確認したところ、昭和の初頭の時点で成立していたようで、それ以前にさかのぼれるかは今後調査の必要がある。⁽⁵⁷⁾

さらに、大塚は『「ジャパニメーション」はなぜ敗れるか』(2005)において以下のようにその内容が充実している。

「『鳥獣戯画』が日本のまんがの起源だ」という主張は、おそらく、大正十三年発行の、細木原青起という人の書いた『日本漫画史』の中に示された視点を、基本的に踏襲していると思います。その中には『鳥獣戯画』の問題、それから『北斎漫画』との関連性の問題が、まんが史の起源の問題として提示されているのです。⁽⁵⁸⁾

まんがの美術の一領域として捉えた結果であるが、大塚はこれには留保すべきであると指摘している。大塚によれば、まんが史に浮世絵を結びつけるのは西洋の発想であるとしている。

まんがやアニメーションを日本文化の伝統に連なるものとして捉え、そこ日本人としてのアイデンティティを求めるような議論は、それらが戦時下に起源を持つことの意味をまったく見ていないといえます。より正確に言うと、戦時下の表現を手塚治虫がに批評的再構築することで、戦後まんがが始まったり現在に至った意味をまったく考えていない。「戦後史の忘却」は現在の日本が陥った致命的な病です、⁽⁵⁹⁾

しかし、一般的には『鳥獣人物戯画』(鳥獣戯画と一般には呼ばれる)をマンガの起源としていることが多い。そこには、ユーモアや諷刺が込められているからだろう。単なる「絵」ではないということだ。



「漫画」という言葉だけに注目してみると、山東京伝『四時交加』（1798）、合川珉和『漫画百女』（1814）、葛飾北斎『北斎漫画』（1814）、尾形光琳『光琳漫画』（1817）、暁鐘成『滑稽漫画』（1823）にまで遡れる。^{（60）}

山東京伝（1761-1816）は絵師、戯作者で、『四時交加』（しじのゆきかい）はいわゆる、江戸時代のファッション誌だったと言ってもよいかもしれない。当時は写真がないだけに、こうしたスケッチ風の図は貴重であったことだろう。明治以降に登場する時事漫画の庶民生活版とも考えれば、こうしたものが誕生していてもおかしい話ではない。



『四時交加』十月（『江戸風俗図絵集・上』（国書刊行会 1988年5月）

『四時交加』の序文には以下のような表現がある。

東都ノ要路二棲遅シテ。朝トナク昏トナク。貴賤混駁シ士女老少綿綿絡
繹トシテ交加ヲ觀ル也。平常舗中ニ在テ悟ニヨリ。偶夫ノ貴賤士女老少
等ノ大路ニ交加スルトコロヲ漫画シ。以テ四時月日ヲ別チ。之ニ尚ルニ
讃詞ヲ以テシ。遂ニ二卷ト為ス。

ここでは「漫画シ」という表現に注目した。どうもこの意味は「気の向くま
まに描く」という意味の言葉として使用されているようだ。尾形光琳
(1658-1716)、曉鐘成(1793-1860)についても表題で「漫画」と言う表現が
使用されているが、最も有名なものは葛飾北斎『北斎漫画』(1814)である。

江戸時代にはすでに葛飾北斎の『北斎漫画』(一八一四年初版発行)と
いう書名にあるように、漫画という言葉もあり、英一蝶や渡辺華山らの
絵や池大雅、蕪村などの文人画、写楽に代表される浮世絵などにも、マ
ンガの前身を見てとることはできる。⁽⁶¹⁾

しかし、北斎は今使われている意味で「漫画」という言葉を使ったわけでは
ない。清水勲(b.1939)の研究によれば以下の通りである。

その意味は「スケッチ」や、「気のむくままに描いた絵」といったもの
であった。したがって、カリカチュア(諷刺画)の意味は全くなく、
もちろん日常使われる言葉でもなく、せいぜい書物や浮世絵のタイトル
に使用される程度であった。それでは『時事新報』はいつから「漫画」
を使いだしたのか。同紙の明治二十三年二月六日号の社告の中に「漫
画」「寓意漫画」という言葉がある。これこそが「カリカチュア」の訳
語としての「漫画」の初出に間違いない。というのは、今泉一瓢が三
年間の遊学を経て米国より帰国した時期と一致するからである。

一瓢は帰国と同時に福沢諭吉を頼って時事新報社に入社し、それま
で鳥羽絵・ポンチ・狂画などと呼ばれていたものを「漫画」とすべき
と主張し、それが社告に反映されたものと推察する。⁽⁶²⁾

今泉一瓢(1865-1904)は1885年から1890年にアメリカで働きながら漫画を学び、帰国後時事新報社に入社した。ちなみに今泉一瓢は福沢諭吉の妻の姉の息子である。

さて、明治初期、チャールズ・ワグマン (Charles Wirgman, 1832-1891) は西洋人から見た日本をイラストで紹介したことは周知の通りである。写真が普及する前は、ジャーナリズムの世界でもイラストが多用された。現在でも、写真技術が格段に進歩しても、イラスト(諷刺画)が用いられていることは、まぎれもない事実である。『ザ・ジャパン・パンチ』(The Japan Punch) は、イラストを通して、日本で初めてシェイクスピア(William Shakespeare,



1564-1616)の『ハムレット』やオスカー・ワイルド(Oscar Wilde, 1854-1900)などを紹介したことで知られている。まさに、文化受容においてイラストが重要な役割を果たしてきた。映画が誕生すると、マンガはその世界にも進出するようになり、いわゆる「アニメーション映画」(animated film)としてひとつの分野を構成するまでに至った。animationは「凸坊新画帖」という和訳が当初あてられていたようだ。⁽⁶³⁾日本のアニメの原点は1917年1月には日本初の国産アニメーションと思われる下川凹夫『芋川椋三 玄関番の巻』が公開された。1921年には北山清太郎(1888-1945)により国産初と思われるアニメーション制作スタジオ、北山映画製作所が設立された。⁽⁶⁴⁾1943年には全面的にセルを使用した最初の作品、政岡憲三『茶釜音頭』が

公開、そして、1958 年 10 月に東映動画長編アニメーションで、日本初のカラー長編の藪下泰司監督『白蛇伝』が公開された。時代は映画から TV へと移行していき、さらに TV の普及により、アニメは格段の発展を遂げることとなった。外国人はマンガの原点をどう捉えているのだろうか。John E. Ingulsrud and Kate Allen. *Reading Japan Cool* (2009)より紹介しておきたい。

Origins of Manga

The origins of manga are not as apparent as some commentators would like us to believe. Some say there is a long history of drawing manga, dating back to the temple scrolls of the twelfth century, where drawing caricatures served as a form of entertainment and social critique. With the development of woodblock printing technology, many people have identified, from among a broad range of publications, traces of what could plausibly develop into manga. These traces, in addition to the nineteenth-century influence of comic creation in Europe and North America, served to provide the origins for manga as we know it today. Others say manga in their present format developed in the 1950s, as a result of social conditions and the availability of quality works by creators like Tezuka Osamu, the writer of children's manga such as *Janguru Taitei* (Jungle emperor) and *Tetsuwan Atomu* (Mighty atom). The English animated versions were named *Kimba*, the *White Lion* and *Astro Boy*, respectively. Today there is a wide range of manga titles catering for all kinds of readers, from children to adults. Yet the explosion of manga in publishing volume, beginning in the late 1950s and continuing with minor abatement, has been unprecedented. So the question is posed, what was the basis for this rise in readership and publication? Was it the ancient

traditions of caricature drawing? Was it the socioeconomic conditions of the post-World War II period?⁽⁶⁵⁾

1964 年は日本漫画家協会が創立された年で、東京オリンピックが開催された年でもある。TV の普及には、現天皇・皇后陛下の結婚パレードの放映、東京オリンピックの開催が大きな要因であったことは周知の通りである。1963 年に手塚治虫『鉄腕アトム』が日本で放映され、それ以後、継続的に国産TVアニメが放映された。ここで、おもな日本のアニメ(TV アニメ)を時系列的にまとめてみると、以下の通りである。(シリーズのあるものは、その最初のものを取り上げた)

1953年 2月 テレビ放送スタート

1959年 『週刊少年マガジン』『週刊少年サンデー』創刊

1963年 1月 『鉄腕アトム』(～1966年12月)

1963年 10月 『鉄人28号』(～1965年5月)

1963年 11月 『エイトマン』(～1964年12月)

1965年 8月 『オバケのQ太郎』(～1967年6月)

1967年 4月 『マッハGOGOGO』(～1968年3月)

1968年 11月 『ゲゲゲの鬼太郎』(～1969年3月)

1968年 3月 『巨人の星』(～1971年9月)

1969年 1月 『ひみつのアッコちゃん』(～1970年10月)

1969年 10月 『ムーミン』(～1970年12月)

1970年 1月 『サザエさん』(放映中)

1972年 12月 『マジンガーZ』(～1974年9月)

1973年 4月 『ドラえもん』(放映中)

1974年 1月 『アルプスの少女ハイジ』(～1974年12月)

1974年 10月 『宇宙戦艦ヤマト』(～1975年3月)

1975年 1月 『フランダースの犬』(～1975年12月)

1980年 1月 『トム・ソーヤーの冒険』(～1980年12月)

1984年 10月 『北斗の拳』(～1987年3月)

- 1985 年 1 月 『うる星やつら』(~1986 年 3 月)
- 1986 年 2 月 『ドラゴンボール』シリーズ(「改」2009 年 4 月 ~ 放映中)
- 1988 年 10 月 『それいけ! アンパンマン』(放映中)
- 1997 年 4 月 『ポケットモンスター』(放映中)
- 1998 年 4 月 『遊 戯 王』(~1998 年 10 月)
- 1999 年 3 月 『デジモンアドベンチャー』(~2000 年 3 月)

「文化」には様々な定義があるが、コミュニケーションで共通の話題となり、語り継がれて行くことで、共時性と通時性の両方を兼ね備えていれば、マンガ/アニメも「文化アイテム」の名にふさわしいと考えられる。藤子・F・不二雄(1933-1996)の『ドラえもん』をはじめ、武内直子(1967-)の『セーラームーン』、臼井儀人(1958-2009)の『クレヨンしんちゃん』、岡崎優(1951-)の『機動戦士ガンダム』シリーズ(アニメ監督は富野喜幸)、貞本義行(1962-)の『新世紀エヴァンゲリオン』、永井豪(1945-)と石川賢(1948-)の『ゲッターロボ』、青山剛昌(1963-)の『名探偵コナン』、原作：タツノコプロ企画室/笹川ひろし(1936-)の『ヤッターマン』(タイムボカンシリーズ)など枚挙に暇がない。特に『ドラえもん』は2008年3月に外務省よりアニメ文化大使に任命された。⁽⁶⁶⁾

(7) マンガ/アニメの社会的評価

これまでマンガ/アニメを「文化」という面から見てきたが、ここでは社会的評価として、「図書館」「教育」に焦点を当てたい。さらに、「教育においては「大学」における学科や学部等の設置について注目し、最後に研究対象、あるいは研究分野として「マンガ学とは何か」といった観点から見てきたい。

マンガと図書館

「文化としてのマンガ/アニメ」でも述べた通り、マンガ/アニメについては、CGの登場やDVDなどのAV機器の発達により格段の進歩を遂げて

教育界でも CG の作成、多言語使用による新しい教材研究が可能になったということだ。さて、マンガ/アニメの社会的評価を考える上で、ここでは特に「学校教育とマンガ/アニメ」について触れて行きたい。

学校の教育現場でこのマンガの取り扱いについては、マンガによる教材作成など、難しい内容のものをわかりやすくするという意味での活用をはじめ、様々な活用が考えられるが、特に、小中高等学校の図書館や公立図書館における論争、また大学教育におけるマンガやアニメの取り扱いに絞って考えると、研究や学問体系といったところを意識せざるを得なくなるのだ。

小中高等学校の図書館や公立図書館において、マンガを蔵書として置くべきかどうかという議論は、特に 1989 年あたりから議論が沸騰して来たように思える。1989 年 10 月に『学校図書館』（通号 468 号）で「まんがの評価と導入をめぐる」、1994 年 4 月に『図書館雑誌』（第 88 巻第 4 号）で「図書館資料としてのマンガを考える」、1999 年 9 月に『みんなの図書館』（通号 269 号）で「図書館でマンガを提供するには」などの特集が組まれた。実際に小中高等学校の図書館や公立図書館にはマンガ日本史のようなものやマンガ源氏物語、マンガによる解説書をはじめとした図書が所蔵されている。国立国会図書館も例外ではない。

（特集）「図書館資料としてのマンガを考える」（1994）の中で石子順は「漫画の出版・評価の変遷」の中では、「漫画」の表記から「マンガ」へと変容したことへの指摘、さらには漫画（マンガ）を「文化として認めるのかどうか長い時間がかかった」^{（67）}ことを論じている。これまで日本人が考えていた漫画の概念が、コミックス、劇画、アニメと言った表記方法に多様化している様に、大きく変容している現状がある。では大学図書館におけるマンガの取り扱いについてはどうだろうか。1990 年 9 月の吉田昭「マンガと大学図書館」においては、条件付きながら今後の検討を指摘している。^{（68）}大学が教育・研究活動の重要な機関であることから、マンガを所蔵することについては積極的ではない。大学図書館がマンガを所蔵するとすると、

マンガが研究対象となる際、マンガそのものを研究する場合と、マンガで表現されたことを参照する場合の二つがある^{（69）}

と、吉田は指摘している。

マンガ / アニメと教育

21 世紀を迎えた教育界におけるマンガ / アニメの取り扱い方はどのようなになっているのだろうか。大学ではこれまでは、いわゆるアニメーションは CG など、デザイン系や情報系の学科等で扱われてきた。これはどちらかといえば、技術面を重視したものであった。また、高等学校の普通科に新たに「情報科」が加わったわけであるが、この教育内容にもアニメーションの作成などが入ってきていることも注目に値する。

ここで、最近の学校教育とマンガ / アニメの動向、さらには政府が文化政策としてアニメをどう扱っているかなど、時系列的にまとめてみると以下の通りである。

1996 年 第 1 回国際マンガサミット

*以降毎年開催。

1997 年 文化庁 文化政策推進会議 / マルチメディア映像・音響芸術懇談会「21 世紀に向けた新しいメディア芸術の振興について」

*技術革新とともに、メディアの多様化が進み、映画、マンガ、アニメーション、コンピュータグラフィックス、ゲームソフト等、様々な映像、音響芸術(以下「メディア芸術」という。)が誕生してきた。これらのメディア芸術は、21 世紀の我が国芸術の中心としての一つとして発展していくことが期待されている。⁽⁷⁰⁾

1997 年 TV シリーズ『ポケットモンスター』放映開始

1997 年 宮崎駿監督『もののけ姫』

1997 年 庵野秀明監督『新世紀エヴァンゲリオン』(2 部構成)

1998 年 文部科学省『中学校学習指導要領』(改訂告示)

*教科「美術」に「表したい内容を漫画やイラストレーション、写真・ビデオ・コンピュータ等、映像メディアなどで

表現すること」と触れている。⁽⁷¹⁾

- 1998 年 TV シリーズ『遊 戯 王』放映開始
- 1998 年 日本アニメーション学会設立
- 1998 年 宮崎駿監督『もののけ姫』、*Princess Mononoke* のタイトルで
全米公開。
- 1999 年 文部科学省『高等学校学習指導要領解説 情報編』(改訂告示)
*「図形と画像処理」で「アニメーションとシュミレーション」に触れている。⁽⁷²⁾
- 2000 年 文部科学省『教育白書』
*マンガ、アニメーションを芸術分野の一つとして位置づける。
- 2000 年 京都精華大学芸術学部マンガ学科開設(日本で初めてのマンガ
学科)
- 2001 年 京都精華大学表現研究機構 マンガ文化研究所開設
- 2001 年 宮崎駿監督『千と千尋の神隠し』
- 2001 年 りんたろう監督『メトロポリス』
- 2001 年 日本マンガ学会設立
- 2001 年 文化芸術振興基本法
- 2002 年 文化庁政策課 文化芸術の振興に関する基本的な方針
*「第2 文化芸術の振興に関する基本的施策」の「(2)
メディア芸術の振興」の中で「漫画、アニメーションなど
の海外発信及び国内外の映画祭等への出品等を推進」が
謳われている。⁽⁷³⁾
- 2002 年 真島理一郎『スキージャンプ・ラージヒル』
- 2002 年 宮崎駿監督『千と千尋の神隠し』(英語タイトル *The Spirited
Away*)
*ベルリン国際映画祭金熊賞
- 2002 年 村田朋泰『朱の路』
*広島国際アニメーション映画祭優秀賞
- 2002 年 東京工芸大学芸術学部アニメーション学科開設
(日本ではじめてのアニメーション学科)

- 2003 年 宮崎駿監督『千と千尋の神隠し』
*米アカデミー賞長編アニメ賞受賞
- 2003 年 山村浩二監督『頭山』
*アヌシー・クリスタル、グランプリ
- 2003 年 文化庁 映画振興に関する懇談会「これからの日本映画の振興について」(提言)
- 2004 年 押井守監督『Innocence』
*カンヌ国際映画祭コンペティション出品作品
- 2004 年 山村浩二監督『頭山』
*ザグレブ国際アニメーション映画祭グランプリ
- 2004 年 宮崎駿監督『ハウルの動く城』
*9月、ヴェネチア国際映画祭で、技術貢献賞
*11月、日本で一般公開
- 2005 年 杉並アニメーションミュージアム開館
- 2006 年 京都精華大学マンガ学部開設(日本で最初のマンガ学部)
- 2006 年 京都国際マンガミュージアム開館
- 2006 年 宮崎吾郎監督『ゲド戦記』
- 2008 年 宮崎駿監督『崖の上のポニョ』
- 2008 年 学習院大学大学院人文科学研究科身体表象文化学専攻開設
- 2008 年 東京芸術大学大学院映像研究科アニメーション専攻開設
- 2009 年 加藤久仁生監督『つみきのいえ』
*米アカデミー賞短編アニメ賞受賞

アニメ/マンガの漫画専門の図書館等も開館していることは注目すべきところであろう。また、国際交流基金の調査によれば、『2006 海外日本語教育機関調査』で、海外の日本語学習者は133ヶ国・地域の約298万人⁽⁷⁴⁾に上り、「マンガなどのポップカルチャーがきっかけで日本語を学びはじめる人たちが多いという結果が出ています」⁽⁷⁵⁾との指摘もある。日本語学習にクール・ジャパンに代表されるアニメ/マンガの影響を指摘する声は少なくないのが現状である。



『日本語』アルク、2010年5月

マンガ／アニメと大学

大学におけるマンガ／アニメの取り扱いについて注目すべきは、京都精華大学芸術学部デザイン学科の映像のコースなどでアニメーションを扱ってきたが、2000年4月に芸術学部にもマンガ学科を新設したことだ。設置認可となった際に新聞紙上では、マンガが文化として認知されたことを積極的に受け入れる評もあったが、学問研究として、マンガをどう位置づけるのかなどの疑問も投げかけられていた。同大学では、2001年に表現研究機構を開設し、そのひとつとしてマンガ文化研究所なども立ち上げている。マンガ学科の説明は以下の通りである。

マンガは鋭い人間観察と卓越した描画技法なくしては、優れた作品を生み出すことはできません。マンガ学科は、画技を学んでトレーニングを積むだけでなく、マンガの歴史を踏まえ現代的な視点を取り入れながらマンガを学問する学科です。⁽⁷⁶⁾

さらにこのマンガ学科はカートゥーンマンガ・コースとストーリーマンガ・コースのコースがある。それぞれの特徴は以下の通りである。

カートゥーンマンガとは、省略と強調に基づいた絵の描き方のことです。内容的には風刺（サタイア）、笑い（ユーモア）、誇張（デフォルメ）の

3要素からなり、主に一枚もののマンガを示します。⁽⁷⁷⁾

ストーリーマンガとは、複数の「コマ」を通して「物語」を描くマンガです。多数のコマをつかってドラマを展開するストーリーマンガの場合、物語の構成や作画の技術などさまざまな力が必要になります。⁽⁷⁸⁾

2004年3月7日には、東京大学がアニメやゲームなどを総合的に創造し、世界で勝負できるプロデューサーを育成しようという教育プロデューサーを育成しようという教育プログラムを立ち上げる計画を発表した。

「コンテンツ創造科学産学連携教育プログラム」。アニメなどの制作過程や、産業としていかに世界進出するか、先端技術をゲームにどのように生かすかなども授業に含まれる予定。知的財産や著作権をめぐる法律論も視野に入れている。⁽⁷⁹⁾

講師陣には、スタジオジブリの鈴木敏夫をはじめ、角川歴彦、押井守、大友克洋、井上雄彦等である。こうした動きの中で、日本の漫画やアニメの社会的評価は、アニメ映画によって代表されるように、一種国際的な要素をも含んでいるのである。そのおもな科目構成は「デジタルコンテンツ創造科学講義」「エンタテインメントテクノロジー研究」「デジタルコンテンツ創造科学特論」「デジタルコンテンツ創造科学演習」である。

2006年4月には京都精華大学はこれまでのマンガ学科をさらに発展させ、日本で初めてのマンガ学部を開設した。大学の組織上、学科と学部では大きな違いがある。学位は学部の学問体系によるものであり、マンガ学部が開設されたことは、マンガが学問として認知されたことになる。京都精華大学マンガ学部を卒業するとその学位は学士（芸術学）となる。

マンガ学とは何か

マンガ学が成立する前に、マンガが芸術の一分野であると認められることが大きな鍵ではないだろうか。1967年3月の石子順造（1929-1977）の

『マンガ芸術論』(富士書院)はその書名からもわかるように、戦後の高度成長期にこの問題に対して提言的な意見を発表している。石子順造はマンガを「表現とは何か」という観点から「従来までの芸術観はすでに形骸化している」⁽⁸⁰⁾と評しているが、根本的な考え方は次の通りである。

芸術であるとして高尚な権威を誇ってきた絵画が、大衆の日常感に鋭く接触してくるようになった(たとえば絵画の最新の流行といわれるポップ・アートの傾向は、そのようなものの代表である)からではなく、そもそも芸術といわれる人間の表現創造の一分野として、マンガを今日の課題意識でとらえてみたいと思う。⁽⁸¹⁾

石子順造は1967年に日本初の漫画評論同人誌『漫画主義』を創刊したメンバーのひとりである。大塚英志「国策化する『おたく』と脱歴史化」2005によれば、「まんが評論家という職業が七〇年代以前は石子順造と石子順以外存在しなかったといっても過言ではない」⁽⁸²⁾ということから、石子順造の指摘は重く受け留めておく必要があるだろう。さて、現在では石子の指摘以上に、大学院や大学でもマンガやアニメを表現創造から芸術学、身体表象文化、映像研究といった分野から研究しようという動きがすでに定着しているといったも過言ではないだろう。

ジャクリーヌ・ベルト / 佐藤和夫・水野邦彦訳『マンガの国ニッポン』(1994)では文化の一面としてのマンガについて次のように述べている。

マンガというものを、近代及び現代の日本において、人々が世界を把握したり消化したりするさいに影響力をもつ客観的な文化の一片としてとらえることが重要なのである。具体的なマンガ作品については、マンガによって文化の主体的側面が徐々に形成され、それを受け入れていくつに主体が変容していくものと考えるのである。この場合、マンガもその読者も軽蔑の対象となることはない。また、マンガの歴史的形成を問い、マンガの形態の特殊性とそれを受容するときの知覚の受動性を問い、そしてマンガによるコミュニケーションの力を問うこ

とである。(83)

「マンガ学」についてここでは石子順『新マンガ学』(1978)、日下翠『漫画学のススメ』(2000)、夏目房之介『マンガ学への挑戦』(2004)、夏目房之介・竹内オサム『マンガ学入門』(2009)、竹内オサム『本流!マンガ学』(2009)の5冊と漫画・マンガに関連する日本漫画家協会、日本マンガ学会の2つの学会を特に取り上げておきたい。

石子順『新マンガ学』(毎日新聞社、1978年4月)の「新マンガとは」の冒頭は以下の通りである。

昭和五十二年の春、花園大学(京都)の入試に、二十一ページにわたるマンガ(劇画)が出題された。ジョージ秋山の「浮浪雲」(「小学館「ビッグコミック・オリジナル」より)で、その内容を文章化し、考えさせられるところを論じよというのがその問いであった。(84)

当時としてはこの入試問題は大きな話題となった。石子はさらに次のように述べている。

量的にいつて、マンガは驚異的である。だが、それを状況として捨てておくのではなく、積極的に評価し、文化として残していこう、高めていこう、とする方向が強まっている。子どもの文化研究所のようにマンガのブックリストを選定したり、読書運動の中からも、敵みないな存在だったマンガに対する研究が始められている。(85)

本書の最後は「マンガの明日は」が設けられ、1966年11月に会館した埼玉県大宮市立(現在のさいたま市)漫画会館を取り上げている。

、、、やはり少年少女マンガまで含めた“マンガ資料館”を建設する必要がある。そこに行けば各種のマンガ雑誌が創刊号からそろっており、入手しにくいマンガ単行本や原画の保存もされている。またマンガに

についての切抜き記事がまとめられていて、いつでもコピーができる—
そういう場所がない。資料は散逸してくままだ。これでいいのであろ
うか。マンガ観の設立。国や自治体の手におえないのなら、それこそ
マンガ出版社が協力してやるべきではないか。⁽⁸⁶⁾

石子は「マンガ学」をはっきりとは定義していないが、「積極的に評価し、
文化として残していこう、高めていこう、とする方向」⁽⁸⁷⁾を示している。
「文化として残していこう」という部分がマンガを文化アイテムの一つと
して捉えている点は注目すべきである。

日下翠『漫画学のススメ』(白帝社、2000年1月)の「前書き」をまず
見てみたい。

「漫画学」という言葉はまだ市民権を得ていないようだが、ここでは
とりあえず漫画を使った、あるいは漫画そのものについての研究を
「漫画学」と呼ぶことにする。この本は、漫画を使ってこういうこと
も出来るという、一つのサンプルとして書いたものである。⁽⁸⁸⁾

また、「後書き」についても次のように記述されている。

今や、日本の漫画やアニメ、ゲームといった日本文化が世界に出て
ゆく時代である。それなのに、送り手側の日本人が、そのものの価
値に気づかぬまま送り出している言うのも奇妙な話だ。これらの文化
については当の日本人が評論を始め、資料収集や整理、研究をそする
必要があるだろう。しかし、現在日本の漫画文化は成熟の域に達して
おり、レベルの高さもテーマの広さも膨大な量を誇っている。もはや
一人や二人の力で研究できるレベルではない。公の機関による研究や
資料保存は急務といえるのではないだろうか。⁽⁸⁹⁾

夏目房之介『マンガ学への挑戦』(NTT出版、2004年10月)では、「マ
ンガ起源論と起源」の項目を設けて、アニメ/マンガを大衆文化と捉える

とあるが、どのような位置付けをするかが問題であると夏目は指摘している。

海外進出報道がもたらした日本固有文化論の傾向は、「マンガの元祖は北斎漫画や鳥獣戯画だ」という「伝統的」な起源論言説を容易にひきよせるが、この言説自体が明治国家の成立と国民国家的文化再編の過程で、ナショナリズム確立の必要性をというバイアスを受けて成立したものであった。⁽⁹⁰⁾

マンガを日本固有文化とどう共存させ捉えていくかが問題であるかを指摘している。

マンガやアニメの「日本固有文化論」的枠組の強調には、近代日本の国家、国民としての文化的アイデンティティ確立の欲求の歴史が反映しており、それは日本人の世界とのかかわりにおける根深いコンプレックスにつながっている。このことを対象化するにも、私は異文化混交の視点からマンガをとらえ、かつそれを日本固有のスタイルであるかのように回収しない論理が必要であるように思える。

もちろん、日本マンガの独特な発展と固有な表現構造そのものは、研究対象としての存在するだろう。ただ、それを「日本固有文化」の歴史的連続性だけに還元するのではなく、社会学的な条件による分析と、文化の混交性の側面からも同時に語ることのできる枠組を追求すべきなのだと思う。⁽⁹¹⁾

夏目はさらに5年後に竹内オサムとマンガ学に関する本を出版している。

夏目房之介・竹内オサム編『マンガ学入門』(ミネルヴァ書房、2009年4月)は「マンガ文化に関心をもつ者、これらマンガを研究しようとする人のためのガイドブック」⁽⁹²⁾である。本書の内容は以下の通りである。

まえがき

マンガの歴史
マンガ家
マンガ学の領域
マンガ学のアプローチ
マンガ学の諸相
マンガの評論研究史

ここでは特に「マンガ学の諸相」「マンガの評論研究史」に注目しておきたい。「マンガ学の諸相」では「文化的特殊性と普遍性から見たマンガ研究」で次のように述べている。

東西を問わず主に 1960 年代後半から近代芸術の再検討との関係から出現したマンガ研究は、各言語圏に添って行われる傾向が強い。学位取得論文は、アメコミなら英米文学、BD ならフランス文学、日本マンガならジャパニーズ・スタディーズといった専攻から提示される場合が多い。今現在、情報化社会やその視覚文化、さらに日本マンガのグローバル化を背景に、従来の国語 / 外国語専攻とは別に言語学やメディア論から教育学と知覚心理学、社会学および経済学に至るまでの様々な視点からマンガが注目されつつある。⁽⁹³⁾

BD とはバンド・デシネ (bande dessinée) のことで、一般的にはベルギー・フランスを中心した「漫画」をのことである。マンガが評論の対象となったのは大正半ばの 1919 年 4 月の雑誌『日本一』(第 6 巻第 4 号)が「漫画化號」と銘打ち特集を組んだことが取り上げられている。また、1928 年 8 月の『美術新論』(第 2 巻第 8 号、美術新論社)が「漫画號」がその初期のものとして紹介している。特に『日本一』の特集では「漫画化觀」「漫画情調」「漫画漫文」から構成されている。その巻頭論文は英文学者の厨川白村「藝術としての漫画」であった。英文学者や美術評論家がマンガを評論の対象としたのは、現在の流れからみてもそれ程不思議なことではない。本書ではマンガ表現論、作品論、マンガ家論、年表、書誌、未知の分野など、マ

マンガ研究をする上で必要な体系化を図っている。これを文学の分野に当てはめてみれば、当然の流れである。竹内オサムはさらにマンガ学に関する研究書を世に送り出している。

竹内オサム『本流！マンガ学』（晃洋書房、2009年4月）の内容は以下の通りである。

第1章 マンガ学の歴史と現状

第2章 マンガをめぐる議論

第3章 私とマンガ研究

本書の大きな特徴は文献上から如何にマンガが批評、評論の対象となって来たか、そしてマンガ表現論の体系を組み立てることによって、マンガ学の体系化を図っていると言ってよいだろう。

次に2つの学会について注目しておきたい。第1は1964年12月に設立された日本漫画家協会である。2009年9月段階のホームページには以下のように記されている。

社団法人日本漫画家協会は、我国唯一の漫画家の全国組織として、1964年(昭和39年)に設立されました。

初代理事長には政治漫画の歴史に偉大な足跡を残した故・近藤日出造が就任しました。

この組織の結成により、それまで各ジャンルごとにわかれ、いくつかの小グループで活動を展開していながら、ほとんど交流の機会がなかった漫画家達が、第二次世界大戦後初めて大同団結したのでした。

1985年(昭和60年)には、文部省(現文部科学省)の認可を受けて公益法人に生まれ代わり、名実ともに我国を代表する漫画家の公的機関として新しいスタートをきりました。

現在の理事長は日本の漫画界を代表するやなせたかし。会長は小島功。他常務理事に佐川美代太郎、さいとう・たかを、里中満智子、ちばてつや、松本零士、理事にウノ・カマキリ、クミタ・リュウ、西田淑子、花村えい子、弘兼憲史、牧野和子、牧野圭一、みつはしちかこ、モンキー・パンチ、矢口高雄、矢野功、矢野徳、わたなべまさこと、さまざまなジャンルの漫画家が役員として協会運営に当たっています。現在会員数は約 490 名をかぞえ、事務局を東京・新宿に置き、きめこまかい活動を行っています。

社団法人日本漫画家協会は、健全なる漫画の普及に関する事業を行うと共に、漫画創作活動を奨励し併せて諸外国との漫画文化の交流を図り、もって我国文化の発展に寄与することを目的としてあらゆる事業を行っております。

日本漫画は、今や世界でも例を見ない程、質・量ともにめざましい発展を遂げ、もはやあらゆるメディアを凌駕する文化として定着しました。

社団法人日本漫画家協会は今後、漫画の持つ自由奔放でインターナショナルな表現によるさまざまなアプローチを行い、漫画の将来の可能性を探っていきたいと思っています。⁽⁹⁴⁾

また、その概要についても紹介しておきたい。

< 目的 >

社団法人日本漫画家協会は健全なる漫画の普及に関する事業を行うと共に、漫画創作活動を奨励し併せて諸外国との漫画文化の交流を図り、もって我が国文化の発展に寄与することをもって目的とする。

< 事業 >

社団法人日本漫画家協会は上記の目的を達するため、次の事業を行う。

1 健全なる漫画の普及

- 2 漫画創作活動の奨励
- 3 漫画文化の国際交流
- 4 漫画に関する調査研究
- 5 会報その他出版物の発行
- 6 その他目的を達成するために必要な事業⁽⁹⁵⁾

第2は2001年7月に設立された日本マンガ学会である。日本マンガ学会設立趣意書が学会ホームページに公開されているので紹介しておきたい。

今日の日本において、マンガは、娯楽の一種としてのみならず、言語や映像と今日の日本において、マンガは、娯楽の一種としてのみならず、言語や映像とはまた異なる、独自の形式を有するメディア、ないしコミュニケーション手段としても、社会のきわめて広い範囲にわたって、浸透しています。その文化的、社会的重要性に関する意識は、急速に盛んになりつつある日本のマンガの海外への輸出などとも関わって、昨今ようやく高まりつつあると言えるでしょう。

それにともなって、大学でマンガを研究する教員や学生が増え、美術館でのマンガ展が珍しくなくなり、平成14年度施行の中学校学習指導要領に「漫画」という言葉が入ったことがニュースになるなど、「アカデミズム」や「教育」とマンガとの関係は、大きく変わりつつあるように見えます。

しかしながら、そうしたジャーナリスティックな話題を離れて、マンガの研究、評論の内実を冷静に見つめるならば、マンガに関わる多様な問題領域の大きさと重さ、そして何よりもその面白さに、見合うだけの水準に達しているとは、言いがたいのが現状です。

むしろ、次々に現れる新しい話題と膨大な情報量に弓引きずられる形で、過去の成果や課題が生産的に蓄積されぬまま、研究、評論の個別分散化が進みつつあります。史資料・書誌の整備や関連情報の収集・交換、あるいは海外からの研究者の受け入れも含めた人的交流のための環境づくりなどを、積極的に進めていく必要があると考えられます。

アカデミズムの場にマンガを持ちこむことは、アカデミズムという「権威」がマンガを「認知」するとか、アカデミズムの枠内に押し込める、といった営みではあってはならないはずです。そうではなくて、従来、この二つを縁遠いものにしてきた価値観や認識の枠組みそのものを、根本的に問い直す営みでなければならないでしょう。それは、急速に解体、再編の進む今日の人文・社会科学全体の動向に対しても、重要な貢献になりうるはずです。

また、マンガを通じた企業活動や地域振興事業も盛んになりつつある昨今、生産的な「産学協同」のあり方を検討するためにも、いわゆる「大学人」以外の人々—in野の評論家・収集家・愛好家、企業や自治体などの事業担当者、など—を交えて、マンガを「学問」することの作用／反作用を広く検討する場も必要となるでしょう。

以上のような問題意識にも基づき、日本マンガ学会を設立することにいたしました。私たちにとってマンガとは、かつて、何であったのか、いま、何であるのか、そしてこれから、何でありうるのか。こうした問いを、自分のものとして持つ人が、互いの考えを知り、自らの考えをより豊かなものとしていく場を作ること。マンガとそれにまつわる事柄に、何らかの関わりを持つ多くの方々のご参加をいただき、アカデミズムの新しいありようを模索するものであるこの試み、取り組んでいきたいと考えます。⁽⁹⁶⁾

特に日本マンガ学会の設立の背景には、大学にマンガ学科が設置されたこと、学習指導要領において「漫画」という言葉が入ることなどを中心に学問としてのマンガの可能性、教育におけるマンガの利用及び効用が認められたこと、さらに産学協同という広い視野からマンガを捉えようという動きなどが鮮明に打ち出されていることが特徴である。

注

- (1) 「文化政策推進会議提言の送付について」

- (http://www.mext.go.jp/b_menu/hakusho/nc/t199401120001/t19940112001.html)
- (2) 「21 世紀に向けた新しいメディア芸術の振興について（報告）」
(http://www.bunka.go.jp/geijutsu_bunka/eiga_eizou/plan/media_
- (3) Ditto.
- (4) 浜野保樹「日本のメディア芸術」(『文化庁月報』通巻 472 号、ぎょうせい、2008 年 1 月) p.10.
- (5) 『中学校学習指導要領（平成 10 年 12 月）』、p.68.
- (6) Ditto.
- (7) 『高等学校学習指導要領（平成 11 年 3 月）』（独立行政法人国立印刷、2004 年 1 月）、p.374-374.
- (8) 『高等学校学習指導要領解説 情報編』、p.149.
- (9) 平田オリザ『芸術立国論』集英社、2001 年 10 月、pp.84-85.
- (10) 「文化芸術の振興に関する基本的な方針（第 2 次基本方針）」
(http://www.bunka.go.jp/bunka_gyousei/housin/kihon_housin_2ji.html)
- (11) Ditto.
- (12) Ditto.
- (13) Ditto.
- (14) 川村壽子「『文化芸術立国』とは何か」(『科学的社会主義』第 112 号、社会主義協会、2007 年 8 月)、p.71
- (15) 『メディア芸術の国際的な拠点の整備について（報告）』メディア芸術の国際的な拠点の整備に関する検討会、2009 年 4 月、p.1
- (16) 「里中満智子オフィシャルサイト」
(<http://satonanaka-machiko.seesaa.net/article/120006495.html>) (2009 年 5 月 22 日)
- (17) 『国立メディア芸術総合センター（仮称）基本計画』国立メディア芸術総合センター（仮称）設立準備委員会、2009 年 8 月、p.2.
- (18) 麻生太郎・呉智英（対談）「マンガは日本文化の発信に大いに貢献している」(『をちこち』第 19 号、国際交流基金、2007 年 10 月) p.39.

- (19) 清谷信一『ル・オタク フランスおたく物語』(講談社、2009年1月)、
p.40.
- (20) 表智之・金澤韻・村田麻里子『マンガとニュージウムが会おうとき』
(臨川書店、2009年7月) p.1.
- (21) 明治大学長 納谷廣美「米沢嘉博記念図書館 ごあいさつ」
(http://www.meiji.ac.jp/manga/yonezawa_lib/message.html)(2010年9月13日)
- (22) 森川嘉一郎「世界の中の日本のオタク文化 マンガ・アニメの持つ力」
(『国際人流』特集：アニメ・マンガが世界を結ぶ、第278号、財団法人入管協会、2010年7月) p.7.
- (23) 山口泰男編『日本のアニメ全史』(テン・ブックス、2004年5月)
p.22.
- (24) 津堅信之『日本アニメーションの力』(NTT出版、2004年3月) p.21.
/ G.B.ALL ABOUT JAPAN“ANIME”製作委員会『日本のアニメ』(別冊宝島638号)(宝島社、2002年4月) pp.6-8. / 山口康男編『日本のアニメ全史』 p.22.
- (25) Pearsall, Judy, editor. *The Concise Oxford English Dictionary*.
(New York: Oxford University Press, Inc., 2002), p.865.
- (26) Ibid., p.52.
- (27) *Cambridge Advanced Learner's Dictionary*. (Hong Kong:
Cambridge University Press, 2003), p.955.
- (28) Stevenson, Angus, editor. *Oxford Dictionary of English*.
(Oxford University Press, 2010), p.1076.
- (29) Ibid., p.62.
- (30) 中村伊知哉・小野打恵編『日本のポップパワー』(日本経済新聞社、
2006年5月) p.21.
- (31) 三省堂編集所編『グランドコンサイス英和辞典』(三省堂、2001年
12月) p.1563.
- (32) Ibid., p.97.
- (33) “Manga”(<http://en.wikipedia.org/wiki/Manga> 2004年10月10日)

- (34) “Anime”(http://en.wikipedia.org/wiki/Anime 2004 年 10 月 10 日)
- (35) Ditto.
- (36) ジャックリーヌ・ベルント監修『日本マンガを知るためのブック・ガイド』(アジア MANGA サミット実行委員会、2002 年 10 月)、p.101.
- (37) 「風に吹かれて：in the U.S.A. 米国のオタクと電車男＝國枝すみれ」(<http://www.mainichi-msn.co.jp/shakai/wadai/nes/p20060710dde012070015000c.html>)
- (38) 夏目房之介・山田奨治「世界に広がったマンガ文化の相互理解をもたらす」(『をちこち』第 19 号、国際交流基金、2007 年 10 月) p.9.
- (39) 新村出編『広辞苑』(第 6 版)(岩波書店、2008 年 1 月) p.2671.
- (40) Ibid., p.70.
- (41) 白幡洋三郎『カラオケ・アニメが世界をめぐる』PHP 研究所、1996 年 10 月、p.65.)
- (42) West, Mark I., editor. *The Japanification of Children's Popular Culture* (Lanham, Maryland: The Scarecrow Press Inc., 2009), p.vii.
- (43) 太下義之「海を越える“Cool Japan”」(『文化庁月報』通巻 476、ぎょうせい、2008 年 5 月) p.19.
- (44) 奥野卓司『ジャパנקールと江戸文化』(岩波書店、2007 年 6 月) p.7.
- (45) Napier, Susan J. *Anime: from “Alkira” to “Princess Mononoke”* (New York: Palgrave, 2000), p.3.
- (46) Morton, Leith. *Modern Japanese Culture* (Oxford: Oxford University Press, 2003), p.210.
- (47) 「世界に通用していると思う日本アニメランキング」(<http://life.oricon.co.jp/68091/full/>) (2009 年 8 月 2 日)
- (48) 加藤秀俊・熊倉功夫編『外国語になった日本語の事典』(岩波書店、1999 年 9 月)、p.230.
- (49) Kelts, Roland. *Japanamerica* (New York: Palgrave Macmillan, 2006), p.69.

- (50) ケルツノ永田医訳『ジャパナメリカ』(ランダムハウス講談社、2007年5月) p.101.
- (51) Toni Johnson-Woods. "Introduction." (Toni Johnson-Woods, editor. *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. Continuum, 2010), p.12.
- (52) Ibid., p.11.
- (53) Ibid., p.12.
- (54) 表智之・金澤韻・村田麻里子『マンガとニュージウムが会おうとき』 p.58.
- (55) Patrick W. Galbraith. *The Otaku Encyclopedia*. (Kodansha International, 2009), p.124.
- (56) 小田切博「『クール・ジャパン』と『MANGA』」(『ユリイカ』第40巻第7号、青土社、2008年6月) p.179.
- (57) 大塚英志「国策化する『おたく』と脱歴史化」(『小説ストッパー』週刊朝日別冊、2005年春季号、2005年6月) p.350.
- (58) 大塚英志『「ジャパニメーション」はなぜ敗れるか』(角川書店、2005年11月) p.21.
- (59) Ibid., pp.190-191.
- (60) 清水勲『日本近代漫画の誕生』(山川出版社、2001年7月) p.54
- (61) 石子順造『マンガ芸術論』(創文社、1967年3月), p.28.
- (62) 清水勲『四コマ漫画』(岩波書店、2009年8月), pp.24-25.
- (63) 津堅信之『アニメーション学入門』(平凡社、2005年9月) p.56.
- (64) Ibid., p.240.
- (65) Ingulsrud, John E. and Allen, Kate. *Reading Japan Cool*. (New York: Lexington Books, 2009), p.35
- (66) 「アニメ文化大使」(<http://www.mofa.go.jp/Mofai/gaiko/cultuer/anime/index.htm>.)
- (67) 石子順「漫画の出版・評価の変遷」(『図書館雑誌』第88巻第4号、日本図書館協会、1994年4月) pp.207-210.
- (68) 吉田昭「マンガと大学図書館」(『図書館雑誌』第84巻第9号、日本

- 図書館協会、1990年9月） p.63.
- (69) Ibid., p.634.
- (70) 文化政策推進会議マルチメディア映像・音響芸術懇談会「21世紀に向けた新しいメディア芸術の振興について」(報告)(平成9年7月30日)(文化庁ホームページ、2004年6月)
- (71)『中学校学習指導要領(平成10年12月)』(独立行政法人国立印刷局、2004年1月) p.66.
- (72)『高等学校学習指導要領解説 情報編』(開隆堂 2000年9月) p.149.
- (73)「文化芸術の振興に関する基本的な方針(平成十四年十二月十日閣議決定)(文化庁ホームページより、2004年6月)
- (74)「『2006年海外の日本語教育機関調査』結果概要(報告)」
(<http://www.jpf.go.jp/j/japanese/new/0711/11-01.html>)
- (75) 小倉和夫「マンガの流行を冷静に捉えたい」(『月刊日本語』特集：きっかけはMANGA 日本が語るソフトパワー)(第21巻第5号、アルク、2008年5月), p.14.
- (76)「京都精華大学芸術学部マンガ学科」(京都精華大学芸術学部マンガ学科ホームページ、2004年6月)
- (77) Ditto.
- (78) Ditto.
- (79) <http://www.asahi.com/culture/update/0307/003.html>
- (80) 石子順造『マンガ芸術論』, p.208.
- (81) Ibid., p.22.
- (82) 大塚英志「国策化する『おたく』と脱歴史化」, p.351.
- (83) ジャクリーヌ・ベルント/佐藤和夫・水野邦彦訳『マンガの国ニッポン』(共栄書房、1994年11月) p.17.
- (84) 石子順『新マンガ学』(毎日新聞社、1978年4月), p.7.
- (85) Ibid., p.8.
- (86) Ibid., p.270
- (87) Ibid., p.8.
- (88) 日下翠『漫画学のススめ』(白帝社、2000年1月), p.i

- (89) Ibid., p.305.
- (90) 夏目房之介『マンガ学への挑戦』(NTT出版、2004年10月), p.204.
- (91) Ibid., p.207.
- (92) 夏目房之介・竹内オサム編『マンガ学入門』(ミネルヴァ書房、2009年4月) p.i.
- (93) Ibid., p.243.
- (94) 「社団法人日本漫画家協会」(<http://nihonmangakakyokai.or.jp/about.php?id-10>)
- (95) 「社団法人日本漫画家協会」(<http://nihonmangakakyokai.or.jp/about.php?id-11>)
- (96) 「日本マンガ学会」(<http://www.kyoto-seika.ac.jp/hyougen/m...>)