

古典国文学研究からマンガ研究を見る

相田 満^{†1}

マンガを文学として扱う際の問題は、すでに文学研究に現れていたといえるだろう。逆に、マンガを研究の素材として扱うことから、文学研究として様々な示唆を受けることも多い。両者のパラダイムは、将来的にも、相互に刺激し合うことになるだろう。ここでは、パネル討論への参加に際して、「あえて」文学研究の側から考えるという枠組みに従って所与のテーマに応える意味での見通しを述べてみたい。

Considering about comics study from the study of the classical Japanese literature

MITSURU AIDA^{†1}

It can be said of the problem when dealing literature as a comic, and had already appeared in the literature research. Conversely, since it is treated as a material for studies comics, be subjected to various suggestions in the literature many studies. Paradigm both going to be in the future, and mutually stimulate each other. Here, I would like to describe the outlook in the sense that meet the theme of the framework given in accordance with the time of participation in the panel discussion, "dare" and think from the side of the research literature.

1. はじめに

筆者は、かつて「国文学研究には、幅広い目配りが求められる。」などと壮語した一文をものしたことがあったが、マンガはそれに輪を掛けて幅広く、深い目配りが必要である。

国文学の定義はいかなることかについての考察自体、様々に異論のあるところだろう。これはかつて国文学研究論文目録データベースに求められるデータ要件、すなわち、国文学研究者がどのようなフィールドを研究論文として求めているかということに関連して、国文学研究を規定した次の定義に基づくものである。すなわち、

国文学は日本語を育んだ土壌に目を向けつつ、言語文化として表出される行為を追求する学問であることから、本来的には、きわめて幅広い視野が求められる研究分野である。すなわち、通常考えられる、わが国の文学全体にわたる文学論・作品論・作家論・文学史などを対象とする研究分野に限らず、そこには、書誌学・文献学・国語学や、わが国における漢文学も含まれ、さらには、美術・歴史・民俗・宗教など、人間の社会的・個人的な営み全てにわたる分野にも隣接し、かつ緊密な相互的関連を保ちながら進展し続けている。また、研究対象も、上代の神話から現代の作品

まで全ての時代にわたり、地域的には、歴史上のわが国全土を網羅するのみならず、影響関係の認められる海外諸国の文化圏とのグローバルな考究が求められるものである。

しかし、マンガに於いてはそれに輪を掛けて幅広く、深い目配りが必要となる。石ノ森章太郎が1989年に打ち出した「萬画宣言」は、医者出身の故手塚治虫に捧げる作品「風のように」の最終ページにこの「萬画」という言葉で載せられたものが増殖していったものだが、たとえば、この定義[a]を援用して整理するならば、マンガ研究を取り込んだ国文学研究のフィールドは輪を掛けて広がることは自明の理である。下記に挙げる事柄以外にも、すでに日本マンガ学会の活動の範疇にもあり、分野外の間人が口を挟むべき処ではないかも知れないだろうが、個人的な興味の範囲で2・3気になっていた事柄を中心に書きとどめておきたい。

2. 言語文化からの逸脱

「マンガ」の祖先とされる草双紙の分析や、絵巻の考究などで、すでに先鞭がつけられてはいたものの、文学研究者が絵を見るときには、「言語文化として表出される行為」の延長の視点で絵を読みとることが基本的態度となる。従

^{†1} 国文学研究資料館・総合研究大学院大学
National Institute of Japanese Literature/ The Graduate University for Advanced Studies.

a)1. 萬画は万画(よろずが)です。全ゆるの事象を表現できるからです。
2. 萬画は万人の嗜好に合う(愛されるし親しみやすい)メディアです。
3. 萬画は一から万(無限大の意も含む)の駒による表現です。

4. 従って萬画は、無限大の可能性を持つメディアである、とも言えるでしょう。

5. 萬画を英語風に言えば、Million Art. Millionは百万だが、日本語の方と同じく「たくさん」の意味があるからです。頭文字を継げればM・Aです。

6. M・Aは即ち”MA” NGAの意

って、絵巻の詞書きや草双紙の卜書きも参考にしつつ考究する行為の背景には、つねにそれを言語文化への範疇に落とし込むための目的が潜在的にある。

もっとも、国文学研究者の中には、マンガが読めないタイプの人も少なからず存在する。こうしたリテラシーの人たちが混在する世界で、国文学の中にマンガを取り組むという営みは、残念ながら今なお認知された状態には至っていないということが正直なところだろう。

しかしながら、情報学におけるマンガに対する取り組みも、言語・文字研究からの脱却・融合をいかに実現するかという点では、同じ条件にあるといってもよからう。

たとえば、言語文化として表出される行為の追求ということについては、現在の趨勢では多言語への翻訳の問題も立ち足はかかる。

翻訳という文学的な興味の範囲でコンテンツの現状例を挙げるならば、たとえば、競技百人一首の世界をマンガにし、メディアミックスで展開している『ちはやふる』の台湾語訳『花牌情縁』が2013年後半期から流通し始めたが、そこでは、『百人一首』が翻訳されるに至っており、日本文化の浸透の程がよく知れる。

『機動戦士ガンダム』においては、著作権がクリアになる以前から台湾版では「阿姆羅」、香港版では「阿寶」と主人公表記がすでに異なっているなど、固有名詞レベルでもさまざまな差異が生じている。原正一郎氏のマンガの翻訳をパラレルで分析するデータベースからは、そこから生じるさまざまな問題、文化の差異が見えてきて面白い。

3. 言学論・作品論・作家論・文学史の問題

パロディや同人誌といったものや、流通は乗らないがきわめて多数刊行されたテキストなども、マンガにおいては、大きな意味を持つものも少なくない。同人誌に至っては、それがすでに巨大なマーケットとなっており、作家自身が同人的作品を作ることもある。

コミックマーケット自体も、歴史の長いものとなっており、その規模は文学研究の容喙できる所ではない。しかし、たとえば、筆者の求めている課題の一つに、70年代安保の際に作られた反対闘争用に作成された複数人による冊子の中には、山上たつひこに、日本社会が一基の巨大コンピュータに操られていたことを暴露するマンガがあったが、同じ冊子中には石ノ森章太郎も作品を寄せていた。このネタが後の仮面ライダー [マンガ版] の最終回場面に影響を与えた可能性が高いのだが、それを実証できる資料を求めることは、今となっては至難の業である。

あるいは、作品中のネタが文学や伝説の研究対象となるものも少なくない。たとえば、高橋留美子「人魚の森」では、実在の「人魚の森」伝説があり、「忘れて眠れ」(『播磨国風土記』託賀郡条の品太天皇(応神天皇)の狩犬であ

る麻奈志漏などが隠喩として働いている。これらなどは、文学研究への昇華させやすい事柄と言えらるだろうが、それらの成果を共有する場が必要だろう。

4. 書誌学の問題

さまざまなメディアに転載され、さらに手塚治虫作品のように、学習雑誌連載バージョン、単行本バージョンなど、台詞の変化が多数生じているもののテキストの同一性の問題は頭の痛いところである。さらに、連載雑誌の劣悪な書物の状態は、保存科学の上でも難しい問題を持つ。

こうした問題を考えるためにも、マンガコンテンツのデジタル化は焦眉の急を要する事案と言えらるだろう。もっとも、それは、メディア問題、ユーザインターフェイスの問題でもある。

「マンガ」という独特の形式は、一時期は携帯電話に対応するために一コマコマに分解するコンテンツの生成も盛んに行われはしたが、タブレット型、スマートフォン向けコンテンツにおいては、再び従来のコマ割り付きのコンテンツが流通するようになった。

しかし、縦書きを基本とするページ割りにおいては、「右→左」のインターフェイスが基本となっており、そのことが時に奇妙な不整合をもたらすことがある。また、その逆に、右側通行ということから、ページを逆転させることにより、海外向けのインターフェイスを作り出したものもある。また、「らきすた」のように、ほとんどのキャラクターが「左利き」となっているのも、そうした名残なのかも知れないが、細部に入れば入るほど問題は際限なく広がる。

5. 美術の問題

美術作品に関する知財に関わる処理の煩雑さは研究に大きな支障を来している。文字を扱う古典研究者にとってハードルの高い領域となるが、国外へ節度ある情報発信を活性化するためにも、引用許諾処理の煩雑さを整理しておく必要がある。

しかし、多くの作品がメディアミックスを果たしており、代表的なものとしては「まんが映画」と呼ばれたアニメーションはもとより、ライトノベルなどとも切り離せない状況を敢えて捨象すること自体が不可能である。

6. サポートデータベースのありかた・可能性

まんがコンテンツそのもののデータ化は、人的規模の関係で、もはや全体の把握は不可能だろう。既に商業データベースとなっているものや、それ以外でも、既存データいかに効率よく収集するかが、求められるだろう。

それよりも、研究は何を求めて成されるべきかという本

義に立ち戻って、マンガデータベースはがコンテンツの書誌においては、流通に乗らない隙間を埋めることを目指すことも有効だろう。何よりも原作者の層も厚い分野であることから、そこからビジネスモデルを考えるならば、剽窃を防ぐための参考資料として、さらには、新たなコンテンツを作成するためのチェックのためなどの用途を考えることが有効だろう。

実用新案登録など特許関係のデータベースでは、意匠デザインの登録に標題がそのロゴとともに登録されているが、主たる用途は、申請時に類似デザインの盗用・剽窃がないかを事前にチェックするためのビジネスモデルが既に成り立っている。

キャラクターについても、同様の発想でデータベース管理がなされてもよいだろう。キャラクター画像のデータベースが許されるならば、ともにデータベース利用が可能である。少なくとも、盗用・剽窃に対するペナルティーが用意されているのならば、それを客観的に負担なく調査可能な枠組みも担保されるべきである。

その際、念頭に置かれるものは、近年のメディア論を踏まえて、設定（世界観）も検索の便宜をはかるためにも整えられるべきだろう。

そして、上記の状況をふまえ、自身でもマンガ研究をサポートする意味で、LODを利用した脱領域的なデータベースポータルを構築させるべく、今後のデータベースの構築を考えていきたい。

現在、筆者が構築しているデータベースで本マンガデータベースにつながっていく可能性のあるものに、「観相トピックマップデータベース[b]」がある。

「観相」とは、人の身体・容貌・声・気色を観察して、その性質・禍福を見通すことをいい、いわゆる「人相見」のことだが、その知識体系は、単なる未来予見にとどまらず、肖像表現のための美術技法として根源的影響を及ぼしてきた。

たとえば、その根本的原理として、貴相や悪相、威相など、人相は、その人の性格を映し出すものであるから、肖像画家は観相学を心得るべきとの教えが少なくとも16世紀には打ち出されていたのである。そのため、その影響は東アジアに於いては美容整形の直接的動機となっているなど、現代にまで及んでいるといっても過言ではない。

絵に描かれた図が観相学とどのように関わるか、たとえば「歴史人物 [古典キャラクター] 画像データベース (<http://base1.nijl.ac.jp/~rekijin/>) を国文学研究資料館から公開し、それとの関連性の分析を進めているところだが、さらに、比較対象を広げていけば、前近代から現代に至る造形のあり方を通時的に分析可能な好例となっていくことだろう。

そのことを可能とするバックボーンとして、最近脚光を浴びつつある LOD などは、負担なくコンテンツを拡張でき、しかも共有・発展の可能性に満ちあふれたものとなっている。

本稿はパネル討論用のメモとして思いつくままにしたためたものである。時間的制約から、十分に伝えきれないところかあったが、それについては後考を期したい。



図 1 観相トピックマップデータベース
Figure 1 Topic Map database for the Physiognomy.

b) <http://topicmaps-space.jp/physiognomy4/>