

第8回「世界言語としてのマンガ」

長谷川 和子（京都クオリア研究所取締役）

多彩な方々が、ここに集まって立場を超えていろんな議論をして気づきを持って帰っていただこうと、始まった「クオリア AGORA」ですが、きょうは、漫画家で京都精華大学学長の竹宮恵子さんをお招きいたしました。竹宮恵子ファンがたくさんいる中で、今夜、こんなふうに、竹宮さんを独占していいのかなという思いでおります。京都クオリア研究所の事務所が京都精華大学が運営されているマンガミュージアムのちょうど向かい側にありまして、時折お邪魔しているのですが、いつも外国人が大勢訪れていらっしゃるようです。日本語なのに、マンガをくいるように見ている。この光景は、まさに、きょうのテーマである「世界言語としてのマンガ」を実感いたします。きょうは、京大の総長山極寿一さんも「マンガなら、忙しいけれども」と参加をしてくださいました。談論風発の楽しい一時にしていきたいと思えます。まず、竹宮さんのスピーチから始めていただきます。

☆スピーチ 漫画家 京都精華大学学長

竹宮 恵子さん



きょうは、いろいろな方がいらっしゃるということで、マンガのお話などでいいのだろうかと思いつつ、まあ、私が知っていることはマンガのことしかないということで、マンガについてのお話をさせていただこうと思います。

タイトルは「世界言語としてのマンガ」と書いてありますが、マンガというものが、先ほどマンガミュージアムの話をしていただきましたけれども、ほんとうに、知らないうちに世界中に広がって、今では、もう「manga」という横文字が、そのまま「マンガ」という発音で世界中に流布しているというような状態になっています。それが示すとおり、一体、どこで、どのようにして、その人たちがマンガという認識を得たのだろうか、というお話をさせていただきたいと思えます。マンガは、世界言語にほんとうになりうるのだろうか、ということと、そして、「マンガリテラシー」というものも、実はあるんですね。日本のマンガというものは、今、最先端。非常に、大きく伸びた木々の先端部分のように、細かく小さな枝分かれをしています。とても表現も豊かです。そういう状態なのですが、それが、マンガのリテラシーをどうして育てているのかということにもなるかと思えます。

画面（以後G）2には、「勝手にグローバル」と書いてありますが、ほんとうに、世界に通用する言葉になっているのですけれども、マンガっていう日本語が世界に通用しているということは、マンガが非常に特殊性が高いという証明にもなります。ほかの言葉では言い表せないということですね。他のものと似てもいない。だから、カテゴリーとしてマンガっていうものにしかない。そういう認識で流通していると思われま。非常に地域的かつパーソナル。それぞれのマンガは、ほんとうに作者一人の感覚で紡ぎ出されていまして、日本の地域的な、日本だけの文化の中で育ってきたということ以外に、

勝手にグローバル

- ❖ MANGAという日本語が世界に通用する=特殊性が高い
- ❖ 地域的&パーソナルなのに、言葉がわからなくても漠然と理解できる
- ❖ 2004年頃から海外でMANGAブーム→コアなファン→日本理解につながる↓

ジャパニーズ スタディーズ

- ❖ 京都の祭に、留学生から着付けを教わり、浴衣で出かける日本の学生

1/22/2015

一つ一つの作品が非常にパーソナルです。個人の感覚から、個人の言葉として紡ぎ出されているというものなんですね。私の大学でマンガの教育をしておりますが、とにかくパーソナルなものなので、一人ひとりに、その人ならではの表現方法があります。ですから、それを教師側が理解して教えていかないと、その人の発展にならない、というような難しさがあります。

そんな状態であるのにも関わらず、言葉もわからない外国の人たちがどうしてそれを読むようになってしまったのか、とい

うことですね。とにかくそこに絵がある、ということで、絵の表現力が豊かであり、明らかなストーリー性を持っている、ということによって、言葉がわからなくても漠然と、実は理解できるわけですね。見開きのページで見て、なんかこう、話がつながっているらしいということはわかるわけなんですね。それが、2004年頃から、海外でいろいろな人たちが話題にするようになって、マンガブームというものが起こりました。それに乗っかって、出版社がアニメと抱き合わせでたくさんマンガを、外国に輸出するようになりました。その間に、すごくコアな、マニアなファンといってもいいんですが、そういう人たちがたくさん増えて、それを読んでいるうちに、今度は、日本というものが何ものなのかということ不思議に思い始めるようになったわけです。日本独自のものがそこには描かれているからです。絵で表現されていることが、感覚として日本独自のものであるということ、理解できるわけです。

それによって、「ジャパニーズ・スタディーズ」という言葉が、今、大学の中では非常によく使われています。日本について、マンガを通じて学ぶというようなことが、ほとんど当たり前のように行われて

輸出には消極的だったのに？

- ❖ あまりにも特殊で、海外には目を向けてなかった
- ❖ 強くコマーシャルしたのではなく、自然に任せて興味を持たれた形
- ❖ 海外が「選び取った」とも言える
- ❖ 読者が「選び取る」形をとることは、実はマンガの中に隠された秘密兵器

《マンガの極意とは》説明的でないのにちゃんと説明され、考えようとしてないのに考えさせられ、あくまで答えは読者が発見し、読者が必要とする結論に行き着く。

1/22/2015

います。実は、マンガ研究科は、ほとんど留学生といていいくらいで、かなり多国籍です。そういう中で、日本人の学生が、留学生から着付けを教わって、浴衣を着せてもらって、京都のお祭りに行くってような状態が作られています。日本人の学生は、逆に、小さい頃は別にして、浴衣に袖を通したこともなければ、着付けをするなんて分からないって状態なんです。マンガの輸出（G3）というものに対しては、最初、非常に消極的でした。

すごく地域的、日本の国でしか理解さ

れ得ないものだと、出版社も漫画家もみんなそういうふうに思っていましたので、余りにも特殊で、海外には全く目を向けていなかったと言えます。なので、強くコマーシャルをすることも、もち

ろんしませんでした。ダメだろう、出してもってという感覚のほうが強かったといえます。その中で、大友克洋さんが「AKIRA (アキラ)」という作品を描いて、それを出版する時に、アメリカン・コミックス的な色合いの装丁をしまして、わざとそういう感覚でアメリカに輸出してみよう、ということがあったんですね。でも、それが本当に火を付けたかという、マニアな人たちには有り難いことだったんですけども、むしろ、最初は「だめでもともと」という感じで出したわけです。

マンガが結局どこから広がっていったかという、フランスなんですね。転勤で、サラリーマンの家族がフランスにいかなければならないという状況が生まれ、高校生とか子どもたちのために、輸出したわけです。ですから、日本語のまま日本語の書店に並べられていたんですね。すると、そこに、フランス人の女の子たちがやってきて、なぜか、日本語のマンガを集め始めるということが起こり始めました。それは、「AKIRA」のように大々的に出したものではないのですが、その女の子たちがやったのは、自分で探し、ほしいものを選び取るということだったと言えます。

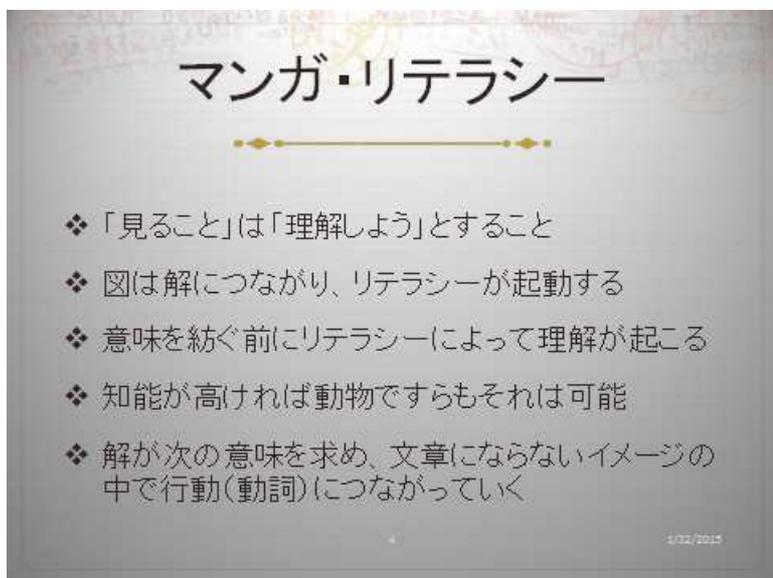
このように、読者が選び取る形にするというのは、そこに、赤い字で書いておりますように、実は、「マンガの中に隠された秘密兵器」のようなものなのです。その下に、小さい字で「マンガの極意」と

書いていますが、「説明的でないのにちゃんと説明され、考えようとしてないのに考えさせられ、あくまで答えは読者が発見し、そして、読者が必要とする結論に行き着く」というように構成することがまさにマンガの極意なんです。そして、それが仕掛けられていることを、読者に気づかれてはなりません。そういう考え方からいけば、海外の読者が「選び取ってくれた」ってことは、それが無意識に奏功し、最初の杭がうたれたってことだったんだと思われま

す。「マンガ・リテラシー」(G4)というものがあると、先程いいましたけれども、マン

ガは絵です。文章の部分は、外国の人たちには読めません。日本語を知ってる人は少ないので、読めないと思うんですけども、見るっていうことは、人間の普通の感覚として、とにかく何かを理解しよう…あるいは、そこに意味があるのではないかと必ず思う。それが「見る」ということだと思います。図というものが、何かを理解する、「解く」というようなことにつながって、リテラシーが起動するのだというふうに私としては感じています。意味を紡ぐ。意味っていうのは、頭のなかに主語、述語ができて、文章的な意味を持たせるということになるんですけども、マンガのリテラシーでは、理解が先に起こるんですね。何か意味を紡ぐ前に、見たことによって、何らかの形での理解が起こる。それは、全員一緒ではなくても、そういうことが起きるということです。

画面にも出ておりますが、知能が高い動物であれば、そういうことは自然に起きることなんですね。「見る」ということをほとんどの動物がするわけで、中に、知能の高い動物、例えば、ゾウとかですね、あるいはチンパンジー、ゴリラなど、そういうものであれば、当然ながら、その意味をことばの形でなくとも理解するってことが起きると思います。もちろん、全てではないと思いますが、そういうことが起きるものだと思います。飼っている犬とかでも、起こります。ヒトの表情を読むというようなことを



マンガ・リテラシー

- ❖ 「見ること」は「理解しよう」とすること
- ❖ 図は解につながり、リテラシーが起動する
- ❖ 意味を紡ぐ前にリテラシーによって理解が起こる
- ❖ 知能が高ければ動物ですらもそれは可能
- ❖ 解が次の意味を求め、文章にならないイメージの中で行動(動詞)につながっていく

する動物は、結構いるわけですね。そして、「解」が次の意味を求めて、文章にならないようなイメージの中で、自分自身が行動するような感覚につながっていくわけですね。そういうのが、マンガのリテラシーなのかなって思うふうになっています。

それは、映画にも文学にもない (G5)。つまり、読み解く一全ての人と一緒に読み解き方ではない

映画にも文学にもない

- ❖ ドラマがあるから読むのではない
- ❖ 誰もが同じ読みをしない → 読者の勝手
- ❖ マンガを読み解く楽しみは、個々の作品や評価とは関係がない
- ❖ **読み解くのは自分自身だから、自分の話であるとさえ言える**
- ❖ そこに海外の読者も気付いた

1/32/2015

のですが一つのことをすることが、コンピューター的な言い方で言うと、双方向的なメディアになっているのではないかなと思います。映画はそのまま流れていってしまうし、文学は、高い読書力がなければ、なかなか、それをほんとうの意味でイメージにできる人は、意外と少ないかなと思います。読書をして、本の中にあることを自分のイメージにするっていうのは、また別のことだと思うんですね。必ず、それを読まなければ、同じ気持ちになれないとかですね。そういうことがあると思うんですけども、そのあたり

りが、文学にも映画にもない、マンガの奇妙な部分だというふうにいえます。誰もが同じ読みをしない。つまり、読者の勝手なんですね。勝手にあればこそ、読み解こうと思う積極性が生まれてしまうということです。

マンガを読み解く楽しみってことなんですが、これは、実は、個々の作品の何が好きとか、この漫画は評価が高いから、とかっていうこととは、まったく関係がありません。非常に稚拙なマンガでも、それをわかろうとすること、その中から、何か意味を汲み取ろうとする心の動きがあって、ほんとに下手なマンガであろうとも、理解はできるんですね。それは、別の楽しみです。うまいマンガ、上手なマンガを読んで、ああ面白かったっていうのは、また違う面白さなんですね。読み解くのは、自分自身。だから、自分の話であるとさえいえるのです。その「読み」っていうのは、実は、作者は知らないところで起きていることで、ほんとうに自分が描こうと思ったことと同じような読み方をされているかとい

いと、それはまったく違う問題だと言えます。なので、読み解くのは自分自身、そして、自分の話だと思いつくことすらできます。そういうところに、海外の読者も今は気付いているんだと、私は思っています。だからこそ、マンガが、ここまで広がってきた。

海外の読者も描き始めた

- ❖ 「ニューヨークの高校生、マンガを描く」
マイケル・ビッツ著
- ❖ たとえ同人誌でも、ストーリーはオリジナル
- ❖ つまり自分自身を写す作品
- ❖ 不特定多数の読者に、見知らぬ人に、マンガで自分自身のメッセージを届けたい
- ❖ Webのようにそれが出来るツール → マンガ

1/32/2015

それが、私の中で、完全にはっきりと形作られたのは、この本ですね。「ニューヨークの高校生、マンガを描く」(G6)というタイトル。マイケル・ビッツという先生の書かれたものです。この人は、教育学の先生で、マンガを描くっていうことを高校の授業の中に導入したんです

ね。この高校っていうのが、マーチン・ルーサー・キングの名前が冠された学校で、コミック・ブック・プロジェクトというものが行われたのです。このプロジェクトに参加してきた生徒というのが、ほとんど、移民してきた子どもたちなので、言葉の教育ももうひとつうまく進んでいない。そのため、ちょっと取り残されがちな子どもたちなんですが、マンガを好きになっている。そういう、孤立しているがゆえにマンガが好きになっているというような人たちを集めて、「コミック・ブックを作ってあげるので、自分の物語を描きなさい」というふうに勧めたわけです。それで、子どもたちは、自分の憧れているマンガというものを、いかにして描くかということを手を自ら勉強し始める。

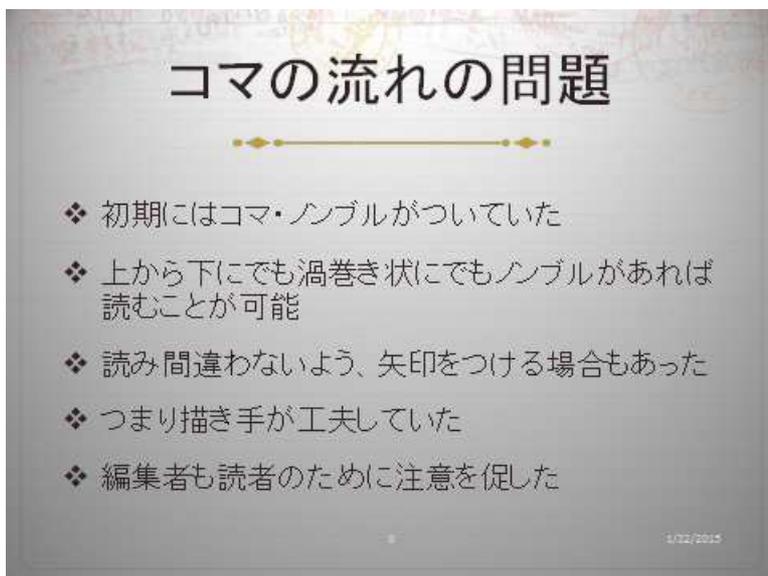
先生の側は、マンガの描き方は知りません。でも、この子どもたちが、マンガをどれほどまでに好きかは知っていた。そして、教育的プロジェクトとして動き出すわけですが、それは、10年間で5万人にも達し、もう、全米を巻き込んだ教育プロジェクトとなっています。この本が出されたのが2011年です。日本でも出版されることになったわけなんですけれども、これを読んで、私は、泣きたいぐらい感激しました。こういうふうに、マンガは使えると漠然と思っていました。けれども、実践したのは日本の人じゃないってことに、ものすごく驚いたし、感動しました。まったく日本のマンガのことを知らず、日本のこともあんまりよく知らないけれども、マンガが教育に役に立つんだということを思った。漠然と感じていた私も、そこまでは考えていなかったのですけれども、実際に行動を起こして、実際に本をつくるところまで至ってしまった。

これは、子どもたちの描いた絵です。もちろん、プロの描いたマンガのようにはうまくはないですけれども、自分の言葉を相手に伝えるようにマンガで説明するっていうことを、マンガに対する敬意故にがんばったっていうことなんですね。それができる、幼くて、まだよく何もわかっていない人ですら、それができる、っていうことが、マンガのツールとしての能力っていうのをすごく証明しているように思います。マンガは、不特定多数の読者に、見知らぬ人に、自分自身のメッセージを届けたいという気持ちにさせる。そして、それが、自分自身を写してしまうことになるわけですね。で、その作品は、主人公も全く自分自身ではないし、違う人に託されているわけなんですけれども、それでも、自分自身を写しているということを、自覚的に作者が描いているということです。webで、まったく見知らぬ人とつながることができるのと同じようなつながり方がマンガを通じてできるっていうことが、マンガのツールとしての有用性っていうのをほんとに示しているなと思います。

その中で、マンガというものを誰も選んでほしいと言ったわけではないのに、例えば、うちのマンガの研究科に、たくさんの多国籍な人たちが来る。ほんとうに、マンガがちゃんと訳されているのだろうかと思うような国からも来ます。そういう人たちは、非常に自分のしていることは特殊だと、非常に数が少ないということを自覚しているんですけれども、それよりもなお、マンガを使うことに、すごく期待を寄せているんですね。自分の表現としての期待を寄せているといえます。そういう人たちにとって、最も大事なものは、自然に流れるようにスルッと入ってくるマンガを描きたいということで、みんなそう言っています。どうしても日本に来なければならぬ理由は、海外で一生懸命たくさんのマンガを読んで学ぶには、無理な部分がどこかにあるっていうことを知っているんですね。どういうふうになればそれが得られるかっていうことを、すごく強く感じている。言葉のように描きたい、つまり、母国語のように描きたいというふうにいえると思います。で、こう思わせることが、日本のマンガの特徴でもあり、スタイルとしてだけでなく、機能の面でもね、他の国のマンガに比べてアドバンテージがあると言ってもいいようなポイントなんですね。

そういうところ、先ほど、「マンガの極意」というふうにいいましたけれども、その極意を得るため、

どこがどう違うんだらうかと確かめるために、わざわざ日本に来ているといえます。これは、真似たりすることでは、習得できることではないんですね。それはなぜかという、まあ、言語、つまり日本語とマンガがものすごく密着して表現の方法として開発されているからなんです。日本語が上手にならなければ、上手に日本のマンガを読むこともできない。自分が、英語に訳されたものを読んで理解していたのと、日本語をちゃんと学んで日本語が分かる状態で日本のマンガを読んだ時と比べると、流れの作られ方と違ってというのが、まったく理解が違うだろうというふうに思います。だから、日本語を勉強なさい、あるいは、マンガをたくさん読みなさい、と。これ、どっちでもいいです。たくさんマンガを読めば日本語がうまくなるし、その逆もまたあります。というようなことで、それを進めているわけです。もちろん、その人の日本語がうまくなると、私は、何しろ英語ができないものですから、ことさら学生に言葉の大切さをいうのですが、それだけじゃないです。ほんとうに、日本語がわかると、マンガの構造がわかる、と言ってもいいわけです。



それで、次 (G8) を見ていただきたいですが、マンガを表現するには、いろんな問題があります。まず「コマの流れの問題」ですね。一番初期のマンガを調べてみますと、そのころは、全てのコマに、「コマ・ノンブル=ナンバー」というものがついています。1 コマ目はここです、次は下に行きます、あるいは横に行きます、とか、1、2、3、4とノンブルがついていました。上から下にでも渦巻き状によませることも、コマ・ノンブルさえあればどのようにでも読ませられる。そして、間違いを起こさないようにしよ

うということだけでなく、絵として面白く構成するために、このコマ・ノンブルというものがついていた。しかし、それが、時代を経るごとに、もう、不要になる。つまり、こう読むのが当たり前でしようというリテラシーが培われていったわけです。で、読み間違わないように矢印を付けたりしてですね、コマが、今、みなさん思い浮かべることができるかどうかわかりませんが、マンガのコマっていうのは、今、横に読んだらいいのか、下に読んだらいいのかわからないようなコマ割りの仕方は、漫画家のほとんどの人がしません。それをしてはならないということが、描く側の認識にちゃんとあるからですね。読み間違いが起こるようなコマの割り方をしない、というふうになってますけれども、だからこそ、今、ノンブルがついてなくてもいいわけですね。

昔は、ずっと縦に、まったく同じ大きさのコマが並ぶというようなことがあったので、矢印かノンブルをつけるかして、行く方向を間違わないようにしてあった。つまり、描き手が工夫していた、編集者も読者のために描き手に注意を促していた。ところが、今は、もう描く側も読む側も認識が一致して、リテラシーが完全にできあがっているといえ、そういう状態なのでノンブルをつけることはありません。また、そのまま輸出され、印刷されても、あんまり問題が起きないわけです。

オノマトペの問題

- ❖ 留学生の多くが悩むのは、オノマトペに種類と使用する局面が多すぎること
- ❖ 覚えるだけでは対処に無理がある
- ❖ 《創作の範囲》であることを理解すれば、自由に自国語の領域で音や状態を表せる
- ❖ 文字でも、拼音でも発音記号を使ってもいい
- ❖ 自由だが理解してもらえることを前提に

もう一つは「オノマトペの問題」(G9)。留学生の多くは、オノマトペをどう書いていいのかわからなくて、ものすごく悩みます。例えば、ドアを開ける時「ガチャ」だったり、そうではなくて激しく開ける時は、「バンッ」って書く人もいます。で、そういうふうな場合、場合によって、オノマトペって種類が余りにもたくさんあります。で、使用する局面も非常に多いので、留学生はどう覚えたらいいのか分からない。これ、日本人の学生にとってみると、言われても、何が難しいのかわからない。生活に密着した日本語の多様性

をそのまま使っているから、何の問題もないわけです。それから、留学生が困るのは、衝撃音とともに場面転換をするシーンですね。多分、映画が最初に始めたことだと思うんですが、マンガが、それを使いはじめました。例えば、「ドン」という言葉です。場面転換の場面で、主人公が大きくアップで出てきた時、「ドン」って書きます。「ドン」って音じゃないですね。しかし、それが音として書かれている。映画の場合は、衝撃音のようなショックのある音を入れます。マンガは、それを使い始め、言葉で書いたんです。それが、今は当たり前で、主人公を印象付けようとする時にはみんな「ドン」って書くんですね。

こういう工夫があり、長い背景があるオノマトペなので、留学生が正しくオノマトペを覚えようと思っても、それは無理な話なんですね。なので、私は、その全てを説明して、「これは創作の範囲なんです」と教え、自分の国の言葉でどういう音であればベストかを考え、作って書いてほしいと言っています。自国語の領域で、音や状態ってものを表せるはずなんですね。例えば、中国語だったら、これなんて書きますかって聞きます。そうすると、こう書きますと、漢字で状態を表してみたり、発音で表したり、いろいろな方法で工夫していますので、とにかく、このまま、自国語の領域でもっと発明をたくさんしなさいと言っています。どんなものでも作り方は自由で、発音記号とかを使ってもいいのですけれども、ただ、基本は理解してもらえるということが大事で、「こうであろう」という推測が成り立つことを前提に、日本のマンガにとらわれることなく、どんどん、独自のオノマトペを作り、発展させていってもらいたいと思っています。

吹き出しの問題

- ❖ 日本語は縦に書く時期が長かったのと、横書きだと右から左への流れが妨げられる
- ❖ 縦書きの方が五・七・五のリズムを活かしやすい
- ❖ コマ流れと視線誘導に一役買っている
- ❖ しっぽをつけない吹き出しが最近多くなっているが、これは読者のリテラシーが高いからこそ許されること

「吹き出しの問題」(G10)も、いろいろあります。日本語は縦に書く時期が長かったので、横書きも、最近では、教科書なんかで、当たり前のようになっていますけども、日本語は縦に書く時期が長かったということと、マンガは右から左へ流れる。つまり、綴じのせいで、日本語のマンガの場合は、右から左へ流れて行きます。だから、吹き出しの言葉も、縦書きが自然に読めるんですけれども、

横書きにするとですね、こう読んでこう割って…、流れは逆で、マンガを読んでいく時、非常に妨げということになるわけです。なので、縦書きの方がスムーズ。そして、書く時に、文章の切り方がありまして、日本語は、言葉が大体「五七五」のリズムになっているので、これを活かしやすい。読者も、心の中で、そのリズムを作りながら読んでいますので、そのリズムに沿う形がいい。セリフを書く時「行変え」というのをするんですけども、それが、五七五のリズムにうまく乗っているところで、きちんと助詞まで入れて切る、そして、行を変えろということ、マンガを描く人たちは、当たり前のようにやっています。

しかし、そのことを外国人は、意識していないことも多いんです。例えば、中国語はどうかと聞いてみましたら、吹き出しの中に入るのであれば、できるだけ四角くして、収まるようにして入れると答えました。ただ、私が、行変えというものが、読むリズムを決めるっていう話をしましたら、中国の学生たちは、「なるほど。では、変えようと思います。3文字、行を変えて次は5文字いれます」というようになりました。そのほうが、読み流しがいいと知ると、当然、使おうと思うわけですね。それを、ネットの中で、マンガの仲間に流す。私が言ったこととして流していいよ、と私も言ってるわけですが、こうして、それぞれの国の言葉にふさわしい吹き出しの形が広がっていく。できるだけ、その国の言葉に則した新しいマンガの言語が作られていくことを願っているんです。

こういうわけで、吹き出しは、コマの流れと視線誘導に一役買っているわけです。

で、その中で今、日本のマンガで一番多くある誤用、ですね。日本語から見ても、これはうまくないよっていうような吹き出しの作り方があります。基本的に尻尾が付いてないですね。尻尾っていうのは、口から出る言葉だから、口の方向へ向けて描く、そっちに向けて尻尾はつけるんだということが、昔のマンガ、初期のマンガを見ると、みんなしゃべっている人のほうにちょっとだけでも、尻尾の先が曲がっていて、ああ、そっちから声が出ているんだなと、わかるように書かれています。それが最初の流れだったにも関わらず、今は、全部の吹き出しに尻尾がないので、推測しなきゃいけないんですね。読者は、自分のリテラシーを駆使して、誰がしゃべっているのか、どんな語調でしゃべっているのかを、自分の中で組み立てながら読まなければいけないので、最近のマンガは、読めませんという方も非常に多いです。それについては、私は嘆かわしいとちょっと思っていて、それだけはやめてほしいなと思っているところなんですけども、ほんとに、読者のリテラシーが高ければこそ、それが許されている。編集者も、それに何らの注意をしないっていうふうなことが今は起きています。それが枝葉末節になっている、これを日本のマンガの状態としていいのか悪いのかっていうのが、非常に疑問です。

で、ここ (G11) に、「読みと書きが流れを作る」と書いています。この「読みと書き」は文章の「読みと書き」ですね。それが流れを作っている。マンガは、それを基調に作られている。つまり、言葉っていうものを綴るっていうことから来ていますので、マンガは、極めて言語的であるといえると思います。ということは、各国のマンガのリテラシーというのは、各国語を基調に作られないと、うまくは育たないという事になります。日本のマンガを真似ている状態では、そのまま読める

読みと書きが流れを作る

- ❖ 言語には読み書きがあり、マンガはそれを基調に構築される → **きわめて言語的**
- ❖ ということは、各国のマンガのリテラシーは各国語を基調に作られねばならない
- ❖ その研究を行う留学生たち
- ❖ テーマ:「母国語のようにマンガを描きたい」

人は、ほんとに好きな人に限られますので、それでは、そういう人同士のマンガしか作れない。そうではなくて、自国語にふさわしい、小さな子どもでも読める人のマンガを作っていないと、マンガは広く普及していかないだろう、ということになります。そういった研究を、実は留学生たちはやっています。母国語のようにマンガを描きたいということでやっているんですけども…。

これは、日本語で描いたページです。右から左へ流れていきます。同じ主人公が10年後こうなりましたという最後のコマがあるようになっていきます。それが、これは完全にひっくり返して、ミラー化と呼んでいるんですけども、つまり、逆印刷ですね。こうやって、日本語も裏返しになっていますけれども、ここに中国語を入れるわけですね。そうすると、左から、こっち、右へ読むっていう形になるわけです。中国語はいいんです。まだ、縦書きができますから。中国語も、基本は今、横書きになっているらしいですけども、マンガの場合は縦書きにしているようです。それは、日本のマンガをもともと真似ているからですね。縦に入れた方がいいということになっていきますけれども、翻訳の場合、こういうふうには、ミラー化して訳すという形が最初の形です。リテラシーを作る動きとして、画面の反転が最初にありました。全てのマンガ、あの、綴じを逆にするために、つまり、右から左へ読むんじゃないなくて、左から右へ読むっていう綴じ方に変えるために、画面を全部反転しました。すると、オノマトペが逆。つまり裏返しになってしまうので、オノマトペも貼り付ける形で、例えば、外国的なのとか、アメリカン・コミックス的なオノマトペを入れたりして工夫を最初はしていました。その国のリテラシーに合わせてやっただけですね。ところが、次の段階では、オノマトペの翻訳をやめちゃうんです。やめた方がいい。絵を壊してしまうから。読みに逆らうような形になってしまうので、やめようということになって、さらに次には、画面の反転も綴じの変更もやめてしまう。つまり、日本のマンガは、右から左へ読むもの。せっかく流れができていのに、それを妨げることはやめましょうという動きが、今度は起こりました。セリフだけ、横書きにしましょう。英語にしましょうというのが最終的には形としてできたわけです。

しかし、縦長ですよ、日本語用の吹き出しは。それに、横書きの英語を入れるというのは、ちょっと考えても、あんまり適さないですよ。音韻的にも段落的にもすごく不都合な感じになってしまいます。ところが、日本のマンガみたいなものを真似たいと思った外国のマンガファンというのは、わざわざ縦長にするんです。自分が描く時も、日本のマンガっぽいからという理由で、横長の吹き出しを選ばずに、縦長の吹き出しを選んでしまう。で、無駄な空間のある吹き出しが使われるということになります。読み方向と違う流れに吹き出しを使うと、違う流れになるので、ホントは横長の吹き出しを使って読み手に負担をかけないようにしなければいけない。

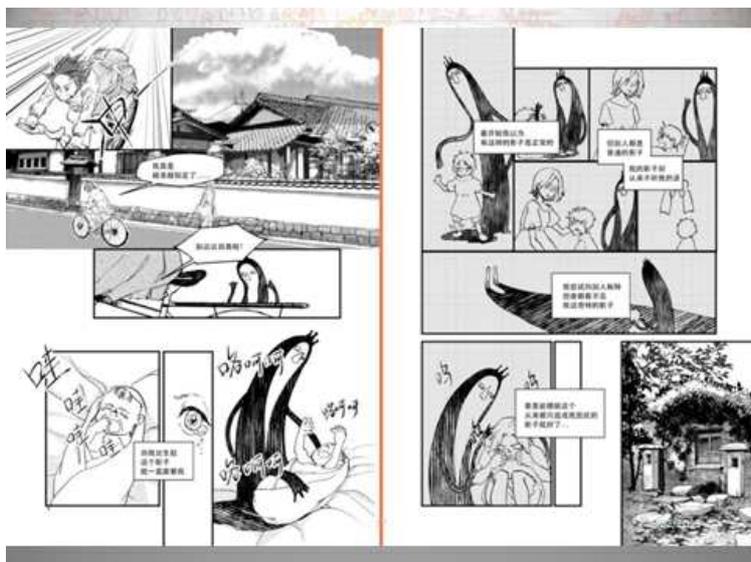
そこを、新たな挑戦として考えだした人がいます。販売している翻訳マンガとは違って、ミラー化だけではなくて、言語に対して適切な読み順や吹き出しにして、オノマトペにも対応するんだと。で、コマと絵の位置、そういうのも調整します。絵の損失を抑えて、吹き出しの形をセリフに沿わせるようにする。本人は、まだまだ、ストーリーや目線のリードには問題が残りますと言っているんですが、それがこういうふう（G15）になります。左側が日本語。右側が中国語に変えたものです。絵の方向自体は変えていないのですね。ちょっとだけコマを並べ替えたりしてですね、実際に作った絵を使って、何とか工夫をしている。中国の人は、ほとんどが、デジタルでマンガを作ります。ペンで描く部分っていうのは紙に描きますけれども、最後仕上げする時は、全てデジタルでやります。なので、ここに見て取れるように、絵とまったく関係ない吹き出しの違うものが、こういうふうには縦横に変えられて載っていますが、これは、レイヤー化してあるからできることですね。デジタルの中でレイヤー化してあるからでき



るということになります。これも、次のページ (G16) ですが、これは日本語の見開きのページ。次 (G17) に中国語の方に行きます。左から右へというふうに流れますけれども、同じ絵を使うと、どうしても読み流し方が違うだろうと。例えば、このページ、ここから始まって、その次のコマに行くわけですが、方向としてですね、逆側のほうがいいんですね。左から右へ流れるのであれば、主人公がここで出てきたのであれば、こっち側へ向かって走っている絵を描くほうが流れ

はいいわけです。そういったことを考えなくてはいけないので、それは、本人も自覚はしているんですね。どう工夫すればそれができるか、ということを感じ始めているというふうに言えると思います。

まあ、できない相談では、もちろんない。まず、文章の「書き」の流れを確認して、その国にあった



流れを確認して、閉じ方を決定し、オノマトペをどう入れていくか。つまり、こっちへこう流れるんだということを意識しながら、人物の向きとかも考えなくてはいいですね。オノマトペも、どちらから入るのが流れに対していいかどうか考えなければいけない。まあ、吹き出しの位置とか、形っていうものを流れの方向に添わせて、どっちが認識しやすいかということを考えながら、並べ方を作らなくてはいい。そして、吹き出しの中の文字も、音韻的、段落的ということは、その国の人じゃないとわかりませ

ん。ネイティブじゃないと、それは、どこで切るかって判断はできませんけども、そこを、その国に合わせて、読みやすく調整すべきってことですね。

まあ、しなければならぬことが、かように、いっぱいあるわけですけども、ページを縦長にするか横長にするかも最終的には考えてほしいと思っています。横長の文字が当たり前の国では、横書きのほうが、もしかしたら、いいかもしれないので、これからは、それを考えていってほしいと思っています。マンガっていうのは、基本言語に沿って作られるべき。翻訳物はしょうがないけれども、表現としてマンガを選ぶのであれば、リテラシーも同時に、描き手、読み手が育てていくべきだなと思います。マンガは、基本「野」のものなので、誰かに舞台を作ってもらったり、外国から来た形をそのまま使うのではなくて、自らそれを行うべきであろうと。そして、児童のために教育的なマンガを作るのが、一番マンガのリテラシーを育てて、いわゆるコミュニティみたいなものが育っていくと思うので、自国の言語に沿って、そういうものを育ててほしいなと思っています。本気でやれば、3年ぐらいあれば、ある

程度のリテラシーを持った読者が育つのではないかと私は思っているんですけども、そういうふうにして、自国語に沿ったマンガを各国の漫画ファンに育てていってもらいたいと思っております。

第8回「世界言語としてのマンガ」

☆ディスカッション

▽ディスカッサント

- 堀場 雅夫（堀場製作所最高顧問）
- 高田 公理（佛教大学社会学部教授）
- 高橋 淑子（京都大学大学院理学研究科教授）
- 山極 寿一（京都大学総長）

山極 寿一（京都大学総長）



みなさん、こんばんは。私は、ほんとに竹宮ファンで、学生のころは、「風と木の詩」とか「地球へ…」とかね、夢中になって読みました。きょう、竹宮さんのお話をうかがって、何か目の前がスッキリしたような気がするんですね。「ああ、マンガって日本語だったんだ」っていうことですね。どうも、これまで、フランスとかアメリカのマンガとか見て、面白くないなって思ってたんですが、やっぱり、そうだったんですね。いうなれば、マンガっていうのは、一つのコード文法があって、そこに、きちんとした文化というものが再現されてるんだなということがよくわかりました。

竹宮 恵子（漫画家 京都精華大学学長）

マンガは、大体そういうものだと思うんですね。だから「マンガ風」^{ふう}いうのを、フランスの人たちもやろうとはしているんですけども、その日本語風ではなくフランス語風でやってほしいなと思ってます。



って
こで、

山極

それから、もう一つ、マンガって、実に人間的な技^{わざ}だと思うんです。さんは、「知能の高い動物なら、これを理解できるはずだ」とおっしゃっけれども、要するに、「見ることが真実だ」っていうのは、これはサルから来た能力なんですね。多分、イヌにとっては、見ることでじゃなくて、嗅ぐことが真実だと思います。しかも、静止画を並べて、その流れっていうものの中に、ある意味を読み取っていくわけでしょう。それは、ものすごい、ほんとは技術なんだと思いますね。動物には、静止画に表れている意味っていうのは、なかなか読み取れないし、静止画から静止画へと流れていくものに、どういう背景を読み取るかっていうのはなかなかできないと思うんですね。これは、すごく、高度な知能だと、逆に思うんですね。

竹宮
たけ

竹宮

ただ、それが、例えば、人の表情であるとか、ひとの動作であるとかだった場合はある程度読み取りができるんじゃないでしょうか。静止画と数であれば、難しいと思うんですけど…。

山極

そうですね。その辺りを、記述する難しさと、それから、人間に共通の、あるいは文化に共通の静止画っていう辺りを、うまく考えていく、そういう面白さがあると思うんですね。タイトルも「世界言語としてのマンガ」だから、まさしく、マンガっていうのが、どういうふうに、世界で、コミュニケーションとして通じるかっていうところが、多分、きょうは託されていると思うんですが、その辺りのお話をしていこうと思っています。

実は、大学院の入試で、京都大学理学研究科が、昔、英語の問題で、「外国人が来た。日本の銭湯を案内するのに、適切な案内文をかけ」というのを出したことがあったというんですね。いろいろ、みんな英語で書くんですけど、その中にひとり、マンガでそれを描いた人がいたんですよ。それで、その時、議論になった。「マンガというのは、英語と認めていいかどうか」。そのころ、私は先生じゃなかったんですが、結局認めたらしいです。でも、まさにそうだよなと思いました。コミュニケーションというのが、シンボルを使って行うものであるなら、それは、翻訳可能なわけであって、絵というの、翻訳可能なものであるというふうに見做すことができる。その時に、世界性、国際性というのを、どう担保したらいいのかってことが、きょう試されているような気がします。高橋さん、多分、すごく国際経験があたりだと思えるんですけども、どうですか、マンガというのは、どういうふうに考えておられますか。多分、フランスあたりで出会ったことがあると思うんですけども。

高橋 淑子（京都大学大学院理学研究科教授）



私も、山極先生と同じで、生物学を専門としておりますが、きょうお話をいろいろかがって、ハッと思ったことがあるので申し上げたいと思います。私たちが論文を書く時、研究で発見したことを、論文の最後のサマリーフィギュアに描くことが多いんです。マンガと一緒にしていいかどうか、よくわからないのですが、そのサマリーフィギュアでは、自分たちの発見をイラストみたいな形にして描きます。これ、結構、命をかけて描きます。今日の話がうかがって、マンガにおいても、その一コマコマに、命をかけて描いておられるということに気がつきました。その静止画に、作者が言いたいことの最大限を盛り込むんですよ、きっとね。そこが、サマリーフィギュアの作業と非常によく似ているなあと思いました。

山極

確かにね、私が、小さい頃に親しんだ「赤胴鈴之助」とか「ビリーバック」とかね、そういうのを考えてみると、全然、今は違いますよね。堀場さん、昔、マンガに親しまれたかどうかわからないけれども、日本の文化の中で、こういうイラストレーションによっていろいろコミュニケーションすることが勃興してきたのをずっと見てらっしゃったと思いますが、これについて、どう思われます。

堀場 雅夫（堀場製作所最高顧問）



いやあ、マンガってこんな難しいもんやと初めて知りました。ぼくは、マンガっていうたら、ちょうど今から 85 年前、小学校に入った頃ですね、田河水

泡というマンガ家がいましてね、その人が描いた「のらくろ」というのがありました。ワンちゃんが兵隊になるんですが、二等兵から始まって、だんだん偉くなって一等兵、上等兵、伍長、曹長、ついに士官になりましてね、これがどのぐらい続いたのか、小学校を卒業するくらいまで、ずっとこれを読んできました。それと「タンクタンクロー」。これ、丸いところにいっぱい穴が開いていて、そこから手やら足が出るんですね。これが、いろんなことするので、これはまあ、今から思うと、ロボットの元祖みたいなところがありましてね、そういうふうなのを子どもころは何の気なしに、ずっと見てきたんです。

最近、といっても、もう今から10年以上、もっと前のことですが、新幹線に乗っていると、大人の方がマンガを読んでいるんですね。こいつは、あほとちゃうか。日本もレベルが低くなったな。大人がマンガを読むなんて、なんちゅうこっちゃ…。うわあ、もう日本も最後やなとずーっと思ってたんです。そうしますと、最近、週刊誌だけでなく、サイエンティフィックな雑誌にも必ず、数ページマンガが入ってるんですね。なんで、こんなもんが入ってるのかと、何とはなしに、読んでみると、すごい説得力があるんです。よっぽど変な文書より理解がはやい。これは、ちょっと昔の「のらくろ」なんかとは違うなあ、っていう存在感に、最近ようやく気づきましたね。マンガって面白いなあ。

それと、この10年余りですごく感じたことは、経産省が、日本は、これからベンチャービジネスをどんどん起こさんといかんということで、京都には、ベンチャーで成功した人が多く、そういう人たちが、いかにしてベンチャー企業を創ったか、というものを小中学生に勉強させたいということで、そういう本を作った。でも、これをばらまいたけれども誰も読まない。それで、京都精華大学に頼んで、それをマンガで作ったんです。すると、これが面白いということになり、ほとんどの小中学校で、準教科書のようになってるわけですね。私も、実は、そのマンガにしてもらいました。これ、巧い事できてるんですね。最近、私に関して同じような質問があるので、そういう時に、そのマンガを渡すようにしてるんです。すると、これ評判が良くて、外国の人にもということで、英訳も作ったんです。ただ、きょうのお話で、英語をそのまま入れたんでは、アカンという事に気づきましたので、明日会社に行ったら、早速、言葉のところをどう変えるか検討せないかんなど思った次第です。

山極

では、高田さん、多分、文化としてのマンガの変遷ということで、一言おありだと思いますが。

高田 公理（佛教大学社会学部教授）



たいへん面白く聞かせてもらいました。で、思いついたことを五点ばかり話させてもらいます。

まずは、堀場さんのおっしゃった「そのまま翻訳したらアカン」という点ですが、これは先ほどの「ミラー化」にも当てはまりそうですね。これをやると、

「日本人には、左ぎっちゃがめちゃくちゃ多いやないか」

という誤った印象を与える可能性があります。よく似たことは、アニメの「アルプスの少女ハイジ」にもあった。これ、ヨーロッパでも、すごい人気が出たんですが、ただ、ハイジが大人と出会うたびにお辞儀をするんですね。

すると、

「あれ、いったい何してるんや」

と欧米人には理解されなかった。背景に、こういう文化差の問題がありますので、それが今後は非常

に大事な問題になりそうやな。そう思われました。

二つ目は、メディアに対するリテラシーという問題です。これは、今生きていたら120歳ぐらいになるぼくの婆さんの話なんですが、テレビが普及し始めたころに西部劇の映画を見ていたところ、当然のことながら行進曲のような音楽が鳴るわけです。すると彼女は、

「あの音楽を演奏している楽隊は、どこにおるんや？」

というんです。無論そんなことはありえません。それは映画を見慣れると当然、背景音楽だと分かるはずなんですが、映画リテラシーが身につけていなかった婆さんにとっては、音が聞こえるのに楽隊がないというのが不思議で仕方なかったわけです。こういうことが分かっていると、たとえば激しく撃ち合いをしている戦争の場面に、非常に穏やかな自然の風景のなかでくつろいでいる子供の姿が映し出されたりすると理解できなくなる。いうまでもなく戦闘に従事している若者が故郷での子供時代を回想しているわけですが、初めて映画を見たような人は、そういうことが理解できなかつたらうと思いません。

こういうことを誰もが理解しうるようになったのは、1920年代、ソ連の映画監督のエイゼンシュタインがモンタージュ理論に基づく映像作品「戦艦ポチョムキン」を制作してからのはずです。実際、それ以前の映画は、ずーっと時間通りに流れている風景をそのまま撮影していたわけです。でも「ポチョムキン」では、公園で寛いでいる市民たちが突如兵士たちに撃たれてパニックが起こる。その状況をエイゼンシュタインは、顔のクローズアップや母親の手を離れた乳母車が階段をガタンガタンところがり落ちる風景などを矢継ぎ早に撮影することで、そこに起こっている悲劇的な現象をリアルに訴えかけるわけです。こういうのも映像リテラシーが身につけなかったら、「何のこっちゃ？」と思われて理解されない。これと似たことがマンガの世界にもあって、その革新に伴って今、非常に面白いことが起こっているらしいということを教えられました。

三つ目は、「マンガって、俳句に似てるな」ということです。というのも、たとえば長編小説の場合は、なんで作者はこういう作品を書いたのかということを考えさせられるように思います。それに比べて俳句の場合は、そんな意味のないことは考えません。例えば「古池や蛙飛び込む水の音」という句があります。それを鑑賞するということは、読む人がさまざまに解釈するということでもあるわけです。大体、古典的な解釈は、

「古い、何となく寂しそうな池に、一匹のカエルがポチャッと飛び込んで、その音が却ってあたりの静けさを際立たせる」

ということなのでしょう。でも、高浜虚子だったですかねえ。

「春がやってきて、古池にカエルがポチャ、ポチャッとたくさん飛び込んで、ああ春がやってきたな」というような読み方をしたと人もいるのだという話を耳にしたことがあります。つまり、解釈の自由が読み手の側に委ねられている。そのためには作者の側が全てを語るのではなくて、いろんな要素を捨象して提示することで、読者に自由な解釈の可能性を残して置いてくれないと困るわけです。マンガにも、そういう側面があるのかなと思われました。

これって、日本の学校教育には馴染まないのかもしれませんが、だって、国語の問題の典型の一つに、ある文章を読ませて、「そのとき作者は何を考えていたのか」を答えさせるというのがあるでしょ？ これについて河合隼雄さんが面白いことをおっしゃったことがあります。「そらあ、作者は原稿料のことを考えてたんに決まってるやないか」——でも、こういう答は絶対に正解にならない。まあ、河合さん一流の皮肉なんですけれども……。

そこで思いついた四つ目の点は、日本の視覚芸術には、ある種の「捨象主義」のようなものがあるのかなということです。そもそも鳥羽僧正の「鳥獣人物戯画」は、いろんな要素を捨象してできあがったマンガの祖先のようなものです。これと同様、今年、400年記念で注目を集めている「琳派」の絵も、一種の「捨象芸術」だと思います。余りにも有名な尾形光琳の「燕子花図」も、花の群落の美しいところ以外を捨象してデザインしたがゆえに、強烈なインパクトを発揮することに成功した。こういう伝統が、日本のマンガのなかにも脈々と流れているらしい。そんなことを思わせられました。

そして最後の五つ目は、奇しくも堀場さんがおっしゃった「のらくろ」と「タンクタンクロー」です。のらくろは犬ですね。タンクローはロボットです。犬とかロボットというふうなものを人間の物語の中に取り込む。こういうことって、ヨーロッパ人には、なかなか思いつけないのではないのでしょうか。そういうことをごく普通にやっけてのける日本人の気持の底には、やや大げさなのかあもしれませんが、「山川草木悉皆成仏」という「天台本覚思想」みたいなものが流れているのかも知れません。

まあ、こんな五つぐらいのことをお話を聞きながら考えておりました。

竹宮

いやあ、そういうふうに広く私の話を聞いていただいて、非常にありがたいと思います。確かに、まあ、マンガというものは、ほんとに独り歩きをするように作られているというふうにもいえます。いかに、読者に投げるか。理解の部分です、読者に投げることができる人ほど、まあ、手馴れている、作るということに手馴れているといえとおもうんですけども。そういうふうに考えていけばですね、新人の人たちの描くものというのは、かなり限定的です。説明が主になっている。けれども、それがこなれてくると、相手に委ねることができるようになってきます。その幅が大きければ大きいほど、共有する世界が、どんどん広がるんですね。その漫画に描かれた世界だけじゃなく、Aの人、Bの人、Cの人が読んだ中で考えたことが全部包括されて大きくなっていきます。そのコミュニティが作られていくってことが、一番マンガを発展させてきたと思っているので、そういうふうに、いろいろな読み方ができる、いろんなことを考えさせられてしまうってことが、マンガを育てている一つの要因だになっていうふうに思います。

山極

先ほど、「鳥獣戯画」の話が出てきましたけれども、あれも、右から左に流れていきますよね、物語が。

竹宮

そうですね、それも、日本語に属しているから、ああいう流れになっているんだろうと思いますけれども。

山極

アニメーションの話で気になったけども、さっき、高田さんもおっしゃるように、動物と人間の境を軽々と超えて、人間のストーリーの中に動物あるいは、動物のストーリーの中に埋め込ませるということができまして、これは、実は、ディズニーがやったことです。例えば「バンビ」という作品なんですけれど、作者はザルテンといストリアの人なんですね。それまで物と人間は明らかに違うものだった



なんです。やったえてし物を、人間をまう。となんがあるうオーは、動んだけ

れども、ザルテンは、人間のような痛みや悲しみというものを感じる存在として子鹿を描きました。それをアニメーションにして、動物も人間と同じような感情を持っているんだってということをみんなに流布したのがディズニーなんですね。これはいうなれば、科学的とは違う、動物文学や動物物語の世界として、一斉に欧米の世界の人たちの心をとらえたんです。だから、科学の発達とは別に、動物愛護運動が、それによって広がりました。

でも、日本のマンガは、それと一線を画していると思うんですね。アニメーションとして始まったわけではなく、一つの戯画として始まってきたのが日本のマンガですから、やはりルーツをたどると。

竹宮

いや、もうそのとおりです。後、多神教的なところで、草木にすら魂があるというわけですね。すべての人がそれを理解しているので、まあ、心的な世界、つまり呪術的な世界にも及ぶようなことを、日本のマンガは扱っていますけれども、それも、ほんとに、大昔のマンガからそれはある。特に「鳥獣戯画」とかも、一つのその例であろうと思うし、面白いのは「鳥獣戯画」の中で、お坊さんが何か唱えている絵がありますよね。その言葉が、こう、流れている形で書いてある。これ、吹き出しの始まりだろうと思うんですけども、昔々の吹き出しは、尻尾が閉じてなかったんです。開いているんですね。それは、口から出る音っていうのを、最初、カタカナで文字を書いて、口から出る言葉としてこういう斜めの線を口の方から描いていたんですね。それが、ほかの文字や絵と一緒に、不便だということで閉じたのかもしれないです。で、そんなようなこともあるので、今のマンガと、「鳥獣戯画」の絵と関係がないとはいえないですね。非常に近いものだと思います。

山極

さっき、高橋さん、「説明に命をかける」と。図を使ってね。そういう時に、マンガの持つる超越性っていうか、マンガは、眼に見えないことを見えてるような形で説明することができる能力を持っていますよね。そういう技術は、科学にとって必要だと思いますか？

高橋

そうですね。この点は、私たちが、いつも悩んでるところなんです。悩むっていうのは、つまり、どうやって、学生や大学院生達に教えたらいいいんだろうって…。いろいろ悩むけど、結局「センスが必

要だ」といって片付けることも多いのですが、実はセンスを教えることはまた非常に難しい。ロジックを教えることはできるんですけども、センスは伝えることが難しいですね。ですから、私たちが書く論文の中に、自分たちの発見をイラストに込めるときには、非常に高いコミュニケーション技術が求められるわけです。先生がおっしゃった通りに、自分の言いたいことを表現するんじゃなくて、相手にわかるかどうかってことなんですね。自分が言いたいだけだったら、まあ適当にやっておけばいいわけで…。マンガの世界もそうだなあと聞いていたんですけど、やはり、相手がわかってなんぼなんですね。相手にどう伝えるかっていう意味において、きょうのお話をきくかぎり、「論文書きを上達させるためにはマンガを読め」といったほうがいいのかと思います。

一方で、科学的発見をまとめるイラスト描きと、きょうお聞きしたマンガでちょっと違うというところもあります。マンガは、読者のAさんBさんCさんで感じ方が違うのをよしとします。そしてその受け止め方の違いによって、さらに広い展開がある。しかし、論文のサマリーでは、AさんBさんCさんであまり違うと困るわけです。

で、一方で、マンガのマイナス面についてお聞きしていいですか。私はちょっと古いのかもしれませんが、「マンガばかり読まずに、ちゃんと文学作品をお読みなさい」って、よく学生にいます。お聞きしたいのは、マンガのプロを目指している方々は、どのぐらい文学作品を読んでおられるのでしょうか。あるいは、違う言い方をすると、文学を含め読書量多い方々の方が、マンガを描くのがお上手なんでしょうか。

竹宮

本をたくさん読んでから、マンガが上手とかっていうことはないと思うんですけども、逆に、マンガを描き始めて、それがいかに表現が難しいかっていうところまで到達し、いかにして読者に託すかっていうようなことを考え始めるようになると本を読み始めるということはいえます。後から読書をするようになるって感じですね。

山極

私ね、最近、エリヤフ・ゴールドラット博士という経営学の神様みたいな人の経営哲学のマンガを読んだんです。さっき、堀場さんがおっしゃった、自分のやってきたこととか本に書かれたことをマンガにすると、非常によく理解してもらえるとということなんですね。そのマンガを見て思ったんですが、ドラマを作るんですね。例えば、いろんな効率化を会社がめざす。なんぼやってもそれができない。それで、原因がどこにあるか、現場を一つずつ洗っていくわけですね。すると、ああ、こういうことだったんだって、いろいろな作業を通じてわかる過程が、マンガによってドラマ化されるんです。そうすると、簡単に追えるんですね。文字で追っていったら、嘘っぽく思えたり、何か息詰まったりするんですけど、マンガだと、スラスラスラっと最後まで行くんですよ。どれも成功ストーリーになっているから…。経営というのも、ストーリーをつくり、ドラマにして人々にみせることによってすごくわかりやすくするんだな、と思いました。これは、ひょっとしたら、あまりにわかりやすくし過ぎてるから、間違いも伝えてるかもしれないんですけど。今の世の中は、わかりやすいことが求められていますから、マンガ化というのは進んでいくと思います。これは、日本の進行しつつある文化と思うんですが、堀場さんいかがでしょう。

堀場

お答えになるかどうかかわからないんですが、私の孫がね、いろいろ、日本の歴史のことをいうとね、みんな知っとるんですよ。それで、今どき、日本の歴史をよう知ってるなあ、というたら、学校で習うたのは何にもわからへんにやけども、マンガで知ったっていうんです。楠木正成とか源氏のこととか、時代の流れとともに知ってるんですよ。ぼくは、昔、歴代天皇の名前覚えるのが苦手で、日本歴史って嫌いやったんですけど、それで、孫に、そのマンガを1冊借りて読んだら面白くて、あつという間に読んでしまったんです。だから、面白く何かを教えるというマンガの効果はすごいと思うんです。もっと、マンガってものを教科書に利用したり、例えば、数学もマンガにするといいと思うんですね。もうあるとは思いますが、円周率のこととかね。とにかく、好きなことはいいが、嫌なことは、マンガで面白おかしく学ぶというのは効果があるんじゃないかと思いますね。

山極

いま出ましたマンガを教育のツールにという考えについて、竹宮さんいかがですか。

竹宮

いいと思います。と言うより、マンガを描こう思う人というのは、ものすごくめんどくさいことを承知で始めるんですね。それが、どんなに難しいか知ってるんだけど、やることに意味を感じているんです。その意味っていうのは、技術、アイデンティティーとつながっているというふうに思いますので、それを、教育の中でうまく活かしていくことができれば、いろんな子どもたちを救うことができる。困っている状態から、自信を持って話す事ができる状態にできるというふうに、私自身も信じていますので、もっと教育の場で使って行ってほしいと思います。

先輩がふるさとに行っているいろんな授業をやるっていう番組がありまして。それをやったことがあるんですけど、ほんとに、泣き顔、笑い顔を描くだけで、もう、それぞれの笑い顔が違うんですね、一人一人。怪獣の顔じゃないと笑顔の描けない人もいたりですね。そういうのがその人らしさにつながってたりして、子どもたちのやっていることから、先生の方が教わる事がすごく多いと思います。もちろん、そういう気持ちで臨めばということで、ただ単に描かせるだけではダメなんだと思いますけど。そういうところで使っていくと、マンガっていうのは、その人が何かを吐き出すための非常に重要なツールになっていくと思います。

山極

今、おっしゃったことでなるほどなあって思ったのは、マンガって必ず主人公が出てきますよね。例えば、道徳教育や何にしても、行為ってのが出てくるだけで、主人公が出てこないんですね。それを聞く方は、行為には同化できないけれども、主人公には同化できるわけです。それは、人間の持っている性質だと思うんです。それを利用して、この人だったら、こういう時にこういうように振る舞う。それが美しく見えたり、とても恥ずかしく見えたりする。それがまさに、共感を利用した一つの行動の示し方なんだろうと思うんです。そういう道筋をはっきり付けて、子どもたちに感動を与えることというのが、実は、文化の共有やリテラシーというものの伝達に非常に大きな効果がある、と考えたんですが、どうでしょう。

竹宮

いいと思います。あと、例えば、自信のない人っていうのは、はっきりと、主人公が人間だったら、自分の言葉だと思われてしまうから描けないってことがあると思うんです。でも、主人公がネコや怪獣だったら、自分の言葉をしゃべらせられるっていうこともあるんですね。そういう意味でのコミュニケーションの仕方というのものもあるだろうと思います。で、一度できるとですね、次の段階にいけるんです。

山極

竹宮さんは、少女マンガから出発して、途中で、それを超えて、少年マンガに進出をして、一般化をしていったわけですけど、少女マンガっていうと、ちょっとお茶目で、そんなに頭がよくなくて、美人じゃないけどちょっと可愛らしいっていうのが必ず主人公になるじゃないですか。その固定したイメージがあったんですけど、これも一つの日本文化だと思うんですけどもね、そのあたりの変遷していったことについては如何ですか。

竹宮

いや、あのう、私は、実は、少女マンガは苦手なんです。適合しないんです、っていうか、主人公と同化できないタイプなんですね。で、自分がそうだから、何とかして少女マンガとして成立するものを描かなければいけないと思って、まあ、だんだんっていうんですかね。少年であれば、自分は同化できるので、少年だったら、女の子にとっては、ある意味、わからないけど、憧れている存在でもあるので、例えば、外国の少女誌の表紙は全て男の子だって言われると、ああ、なるほどね、日本は、まだ、そこまで行ってないけれど、そういうことがあるんだ。であれば、男の子を描いても同調してもらえるかもしれない、と思って最初は描き始めたんです。自分が素直になれる形を、まず求めたんですね。そしたら、それについてきてくれる人がいたっていうことなんですけど。



山極

山極

宮崎駿さんが、描くものは、いつも少女が主人公になるんですよ。それと似たところがあるんですかね。異性で…。

竹宮

そのほうが描きやすいつてことはありますね。

山極

今、私、国大協の「男女共同参画推進委員会」の委員長をやってましてね、日本で、女性の社会への参画をどう進めるかっていうことに苦慮しているんですけども、全然進まないから。でも、マンガから

変えていけるかもしれませんね。「ロールモデル」っていうのが、マンガの中には出てきますからね。

竹宮

そうですね、やっぱり、男の子の形で、私が主張していったことが、少女にとっては受け入れやすかったと思います。女の子がしてはいけない行動を男の子はできるので、それを主人公として自分と同調させることをしているうちに、同じような主張をできるようになる。そういう形で、少しずつ、世の中と一緒に変わっていったっていう感じですかね。

高田

なるほどねえ。さまざまな事実についての知識を、巧みにマンガにすると、心に染み通る物語になるのかもしれない。さきほど高橋さんがおっしゃったように、新しい未知のことがらを研究して解明するプロセスは、物語づくりとは違い、きちんと事実に基づいてやらないと成功しないのでしょうか。でも、解明された知識は、それを物語にした瞬間に面白くなるのではないのでしょうか。何故か、というと、そこで「知識が主体化される」からです。つまり、生きた人間が、そこで動きまわるわけですから、ある種の共感を持って眺めることができるようになる。結果、感情移入がしやすくなる。こうなると、なかなか忘れない。そういうことになるのだらうと思います。

そこで思い出すのは、堀場さんの会社の「おもしろおかしく」という社是です。これって、ある種の普遍的価値を表現しているのだと思います。というのも「面白い」の語源ですが、これは昔のお祭の風景と不可分なんです。まず、お祭は夜に始まります。で、人間の願いのために神様を、いわば買収するわけですが、それには酒とご馳走が不可欠です。ただ、それだけだと充分じゃない。腹がふくれ、酒に酔うと、歌や踊りが楽しみたい。というので、神様が楽しんでくれる「お神楽」という芸能が生まれました。そのお神楽は夜、篝火の明かりに照らされて演じられるわけですが、それが「おもしろ」かったら、人々の顔が舞台に向けられる。すると、人々の顔が照り返されて「白く輝く」わけです。そういうのを「面白い」という言葉で捉えたんですね。柳田國男が『野鳥雑記』に、そういうことを書き残しています。

今一つ、面白いことに会おうと、人は笑います。その笑いについてフランスの哲学者ベルグソンは、笑いの条件を二つに整理しています。一つは「笑いと呼び起こすのは、今までになかったパターンにであうことだ」というのです。今一つは「その新しいパターンが従来の権威をひっくり返すようなものであることで、一層インパクトが高まる」——つまり「新しいパターン」と「権威を^{ゆるが}せにする」ことが、笑いの背景にあるというのです。

こう考えてみると、「おもしろおかしく」というのは、普遍的価値と革新を2つとも孕んでいるのだということになります。同時に、マンガもまた、そういうことをやってのけてくれる非常に面白いメディアなんだということになるのかなあと思っているところです。

竹宮

そうですね、それが許されるメディアなんだと思います。マンガっていうのは「たかがマンガ」っていう時期が長かったので、「たかが」だからこそこできることっていうのがたくさんあって、仮説を立てることもですね、非常に大胆にできるといえます。「当たり」なことを、それは多分事実になるだろうことっていうのを、今の時点では認められないことを大胆に展開してみよう、とやれる。すると、それ

が終わるころには、事実になっていってというケースがたくさんありますので、仮説を立てて、大胆に、恐れずできるというメディアだろうと思います。

高橋

きょうのディスカッションを聞いて、今、ふと思ったんですけど、マンガが日本特有の文化だなと思った時、「ゆるキャラ文化」をちょっと思い出したんです。いい悪いはともかく、日本全国でゆるキャラが出てきて、ほんまもの人間が語っても誰も聞かないのに、ゆるキャラに語らせるとみんな聞くようになって、一体これはどないなるんやろうとか思ってるんですけど…。要するに、何か、共通するところがあるかなあ、と。まあ、物語性の議論も出ましたし、現実だけではなく、ちょっと違うところで物語を展開させるという文化っていうんですか、竹宮さんはどうお考えですか。

竹宮

ゆるキャラの中で人気のあるものというのは、大抵、後ろに物語が隠れています。ちゃんと設定がされているんですね。それが、たくさんあればあるほど、人気は高いです。ゆるキャラっていうものが、ほんとにすごい数、今あるわけなんですけども、「ふなっしー」っていうのは、ほんとうに掟破りなんですよね。しゃべってはいけないものがしゃべる、激しく動いてはいけないものが動くんですよね。そういう掟破りというものが、ここまで増えて起こってくるっていうのが面白いと思いますね。しかも、「ふなっしー大嫌い」と言っていた人が、ふなっしーテレビにさんざん出るようになって、裏側が見えてくると、何かちょっといいかもしれないと思うようになったりするっていうのが、非常に曲者だと思いますけど。

山極

では、フロアからのご意見をうかがいましょうか。

堂免 恵（東京工業大学金属工学科非常勤講師）

私、「風と木の詩」は中学生の時だったんです。それで、さっきから聞いていて、すごくストレスがたまったのは、竹宮恵子と萩尾望都の作品を、伝記マンガシリーズみたいなやつと一緒にしないでほしいということでした。ほんとに芸術だと思うんです。文学とはまったく違うジャンルの芸術というふうに、私は、多感な少女時代に読んで捉えていたと思います。絵の美しさとストーリーとが渾然一体となった美しさを、夢中になって読んだんだと思うので、「文学と違うジャンルの芸術というふうに捉えてます」ってことを、さっきから言いたくて仕方なかったんです。ゆるキャラなんかと一緒にしないでほしい、と。あ、すみません。ゆるキャラはゆるキャラですごく面白いとは思いますが、それとはやっぱり違う。芸術じゃないですか。

きょう、お話をうかがって、竹宮先生は、ああ、これだけ完璧に考えてらったのか。だから、あんなに夢中になったんだなってことをすごく思いました。どうもありがとうございました。

竹宮

そういうふうに言っていて、非常にうれしいんですけども、芸術たろうとして、そういうふうにしたわけではないんですね。表現しようとする必要があるとしたので、ああいう形になったって

うふうに思っています。だから、今、新しいものを描く時に、あの手法を使おうとは思わないですね。その作品のためにあった手法だって思っています。それは、多分、他の人の場合も同じだろうと思います。その評価を、そういうふうにしてくださるっていうのは、もっとあとの時代にそれを読まれた人が、どう思われるかによって、また変わっていくんじゃないかと思っておりますので。

マンガっていうのは、余りにも幅が広くて、ゆるキャラも含めてですね、もういろんなものを含んでいます。私自身がマンガっていう時、決して自分が描いていたものだけを思っているわけではなくて、ほんとに巻物の時代から、今まで発展してきたマンガの全て。そして、そこから派生していくアニメなんかも、全て包括してマンガって思っていますね。

高木 俊介 (ACT-K主宰 精神科医)

私は、日本のマンガっていうのが独自に変わったのは、やはり、手塚治虫からと思うんです。彼が、ディズニーの映画を、その時間まで圧縮して二次元に閉じ込めちゃった。四次元まで二次元に閉じ込めたっていう圧倒的な情報量を作ったところからできたと思うんですね。ですから、一つの画面の中に時間があるっていうのが、マンガのものすごく大きな特徴だと。きょうは、その、言語との関係でおっしゃいましたけど、コマ割りって文法が、マンガにとってもものすごく大きなものじゃないかと思うんですね。それから、吹き出しの話なんですけど、尻尾がなくなった話ですね。あれ、最近増えたって言いますが、もう竹宮さん自身が、昔からやってしまったことじゃないんですか。吹き出しすらなくしちゃったでしょう、少女マンガの中で。



竹宮

でも、それは一緒の話じゃないんです。吹き出しをなくすというのは「内語」ということになります。つまり、心の中で思っている言葉なんです。それから、吹き出しの尻尾をなくす事ができるのは、限られた場合だけなんです。すべてのものをなくしてしまうと読みきれないものができてしまうので、私がやったのも、外していいところだけです。それは、どういう時かという、読んだ時の印象で、尻尾で音声的に捉えてもらうのか、なくして、意味としてセリフを捉えてもらうのか、っていうような場面、場面の局面の違いっていうのが、多分あると思うんですね。わざわざ、そういうことで尻尾をなくしてある、というふうには自分では思っています。

高木

いずれにしても、日本人のマンガへのリテラシーっていうのは、ものすごく、最初から高度だったような気がしますね。

山敷 庸亮 (京都大学大学院思修館教授)

ぼくは、地球環境問題をやってるんですけども、竹宮先生の「地球へ…」がですね、今読むと、20年

後、30年後を見据えて描かれたような感じを受けます。今、まさに、直面しているのがあの話の前提になっていてですね、そこまでよく予見されたなあというふうに思うんですね。要は、メッセージ性が高いマンガ、メッセージ性どころか、まるで未来を予知したような作品なんですね。あの作品のそういうところをもっとまじめに考える必要があるんじゃないか。竹宮先生は、未来を予見されたのではないかなと思うんですが、マンガの社会に対するメッセージ性とか、その辺についてお話しください。

竹宮

予見になってしまったことを残念に思っております。あの時点で、ほんとに人間の営みっていうものを考えると、こうなることは割とわかっていたんじゃないかなと思うんですけども、それがほんとになってしまったっていうことは、私としては非常に残念です。あの時に、もし、気づいていれば、また違ったかもしれないんですけども、私自身は、ほんとにニュースでいろいろ報道されることから、ああいう物語を作っているわけですから、こうなりそうだよ、っていう報道を見て、その先を読んで、こうなるかなという結論を導いているわけですけど、予見してたっていわれるとほんとうに困る。というか、その予見になってしまったのは、ほんとによくないですよ。ということは、人間が、やっぱり私が思っていたように先読みできない動物。あるいは、集団として行動する動物なんだなっていうふうに、どうしても思えてしまいます。集団の恐ろしさっていうのをある種「地球へ…」では描いたつもりなんですね。自然破壊の問題を描いたのではなく、集団がつくる価値観が恐ろしいよっていうことを言いたかったんです。

今、ヘイトスピーチの問題であるとか、いろいろありますよね。集団がつくる価値観みたいなものが、イスラム国の問題でもあるかと思いますが、事実上ある。マンガっていうのも、実は、それをよい結果をもたらしているという形でできあがっているコミュニティーだと思うんですね。ですけども、ほんとに、一度間違えると恐ろしいことになるのがマンガだと思います。「オウム」もマンガを使っていました。そういうところがあるものですから、学生には、「諸刃の剣だ」ということを常に言って教えているんですけど。

大泉 伝（海洋研究開発機構）

マンガはヒットすると次にはアニメになると思うんですね。描いていらっしゃる方は、マンガからまず読んでほしいものですか、それともアニメを見てからからマンガでもいいかなと思うものでしょうか。というのは、マンガは、やっぱり行間があって、そこにこっちがすごい自由に読めるというのがあるように思うんです。アニメから入ると、その行間が埋まっちゃってるような気がするんですよ。世界で、留学生の友だちなんかには聞くとアニメから入ってる人が結構多いので、そういう人は、損してるなと個人的に思ってたんですけど、描いてる側としてはどう思っているのでしょうか。

竹宮

私は、「地球へ…」がアニメになると聞いた時、1時間半でおさめられるものではないと思ったので、割といいややというか承知したんです。まだ、話が終了してもいなかったので、悩みながら許諾したんですけども、こうなった上は、アニメがいいか、マンガがいいか、お互いに競争しましょうと、オープンに言いました。そういうふうにしたおかげで、アニメから入ったけれどもマンガも読むっていう人がたくさん出てくれた。アニメっていうのは、子どもたちにとっては、易しい、入りやすいですから、

そこから、入ってきた小学生がとても多かったんですね。高学年ぐらいなので、そこからマンガを読み始めて、私のさまざまなマンガも読んでくれるようになりました。これは、アニメという窓口がなければ、なかったことではないかと思えます。

「地球へ…」は、非常に難しい、一番表現が難しくなっていた時期のマンガなので、いきなり「地球へ…」から入るとですね、「難しすぎて読みきれませんでした」という読者もいますので、今は、全てのマンガが十分なページ数をとって描かれていますから、「地球へ…」の時みたいにぎゅっと詰まっていないんですね。あれ、たった5巻しかないんですけど、5巻で描けるような話では本来ないので、ものすごくコンパクトにする工夫をたくさんしてあの形になっているので、それを読み解くにはすごくリテラシーがいるだろうと思います。ですから、アニメから入ってきて、話を知っている上で、読み解いてくれるのであればいいかなというふうに思ってますね

村瀬 雅俊（京都大学基礎物理学研究所准教授）

マンガの極意は、禅の極意と同じだなと。それで、もう一つは、マンガの極意は、ほかの言語でもできるはずで、言語を使って、マンガの極意をトライするんですね。そうすると、一つの文章だけど、無限の読み方ができるから、無限を表現するっていうことを間接的にできるようになる。実は、生命とは何かとかを一生懸命考えているんですが、それは、分析していつてできる科学ではなくて、表現するんだけど、その表現は、そのまま生命と言えない。でも、それを読み解く時に、いろんな読み方ができて、実は、これが全体性だ、これが生命だっていう読まれ方ができるというような文章を脱稿したんですけども、これ、マンガと同じかなと。



さっき、マンガは芸術だっておっしゃった方がいましたが、まさにそうだと思っていて、で、文学とマンガはまったく同じだなと。文学もまさにマンガの極意と同じことをやっていて、単に時間と空間のスケールを圧縮しただけで、その本質には宗教も技も、ありとあらゆるものが凝縮されていて、同じかなというふうに思います。

山極

どうもありがとうございます。今まで議論があったように、マンガというのは、絵画的でもあり文学の要素もあり、未だに位置づけがはっきりしない、非常に奥行き深いものだと思います。これから、ワールドカフェでやっていただく議論も、実は、この表題の通り世界言語としてのマンガが、これからどうなっていくのかってことと同時に、マンガを私たちは、これからの生活や国際性の中にどういうふう利用できるのか。もちろん教育も入るでしょうし、経営哲学も入るでしょうし、いろんな形で利用方法があると思うんですが、それを議論していけば面白いものが出てくると思います。では、引き続きワールドカフェで活発な議論をお願い致します。

〈編集 辻 恒人〉

クオリア AGORA 2014

第8回「世界言語としてのマンガ」

☆ワールドカフェ

クオリア AGORA 事務局

日本が生んだ偉大な文化であるマンガ、世界言語としてのマンガがどう変化するか、また私たちのそれぞれの領域でどのように活用、活かしていくかについて活発な意見交換が行われました。

▽第1グループ報告 松本 勇人（京都大学工学部）

竹宮先生もプレゼン中にもおっしゃっていましたが、日本のマンガが方法論としてベースにあった上で、各国それぞれ母国語に沿ったものを作ることで、マンガを世界的な新たなコミュニケーションツールとして使っていけるのではないかと。その次が、日本人独自の感性が、グローバルな時代になるほど発信していく意味があるだろうという観点から、日本マインドの発信ツールとしてマンガが提案できるのではないかと。続いては、精神疾患や自閉症の方のコミュニケーションツールとしての利用です。マンガを読むことだけでなく、描くことも、セラピーとして役に立つという研究結果も出ているということなので、これもマンガが活用できるのではないかと。最後は、「鉄腕アトム」「ドラえもん」とか「地球へ…」もそうですけど、科学や技術の未来への警鐘としての役割ですね。漠然としたイメージでしか伝わらないものを、マンガできちっと視覚に訴えるものにするということによって、その警鐘が現実味を帯びるので、日本だけでなく国際的にも役割を果たしていけるツールになるのではないかと。

▽第2グループ報告 上田 源（同志社大学文学部）

マンガが何に使えるのか、というところから話に入りました。別に、何にも使えなくていいだろうというのが結論で、楽しいから読む、これが最初にないと絶対ダメで、教育になるから、未来への示唆があるから読みなさいじゃなくって、面白いから読んで、ついでに教育にも役立てばいいねっていうのがマンガの本質だと私は考えています。

小学校の図書館になぜ、「三つ目がとおる」と「火の鳥」と「鉄腕アトム」という手塚治虫の作品が置かれていて「ワンピース」が置かれないか。それは、「ワンピース」はまだ、今の段階では娯楽の側面ばかりでしか見られていない。でも、手塚治虫先生の作品は、もう教育ですよ。そこに大きな違いが出てきている。でも、100年経って、今の言葉が変遷して、その時代に現在の言葉が読めなくなった時には、それは文学部の研究になり、例えば「ワンピース」ってすごい作品ということになっているかもしれない。

まあ、よもやま話というか、好きなマンガの話ばかりしていたわけですけど、マンガは、精神安定剤というか、医学的な話ではなく、人生のつまらない時間の中にマンガがあれば、笑えて楽しいよねって話です。マンガって、私たちの人生を楽しくするっていうこと以上に、難しく、いろんなこと考えなくっていいんじゃないかなっていうのが、第2グループ、っていうより、私個人の結論です。

▽第3グループ報告 鈴木 祥大（京都大学経済学部）

マンガは教育に使えるという認識をした後、活字の教科書と違って、マンガは何で読みやすいのだろうと考えたら、背景とか流れがあって夢中になるという側面があるからではないかという報告があり、そこから、話を進めました。

マンガに、何で夢中になるかについては、文書と違って、マンガは絵と文書が一緒にあるってということで、自分の研究というか、一日のまとめをマンガでしておくのと、後で、効率よく思い出すことに使える例があった。つまり、マンガは、外部記憶装置として非常に有効に活用できるという話が出ました。

それで、マンガは、なぜ読みやすく、その上で頭に残るのかということについてなんですが、それについては、右脳と左脳を両方使うからではないか、と。このことから、マンガというのが、老化防止対策になるんじゃないかと。その具体的な例として、高齢者に人気の高い、「水戸黄門」のドラマからマンガに入ってもらってというアプローチもありなんじゃないかなって話も出ました。

それから、世間一般では、まだマンガは、所詮、娯楽って見られているケースが多いだろと思われる。実は、私自身、LINEをプレゼンに使うって非常に効果的だったという例を知っています。それで、学習用とか、企業のプレゼンであるとかに、マンガをもっと積極的に活用していったら面白いと考えました。

▽第4グループ報告 堂免 恵（東京工業大学金属工学科非常勤講師）

国際言語としてのマンガのこれからということでは、いままで、マンガやエダマメ、アニメというふうには、日本語がそのまま海外に出て行って、文化として広まっている。それは、日本の価値観を世界に伝えていて、震災の時の日本人の振る舞いといったような、日本人の根幹も伝わり始めている。今、中国が軍事力でリスペクトされていない状況で、日本は、マンガなどのソフトパワーでリスペクトされる国になりたいというような意見が出ました。

それで、マンガをどう利用するかっていう点ですけど、今の、少子化を解消するのに使えないとか、女性科学者が最後にノーベル賞をとりましたみたいなストーリーのマンガを作ったらいいんじゃないかなって、だいぶ前から話をしてるんですけど、誰も描いてくれる人がいない。

先ほど、竹宮先生が、マンガは広めようという意識がなく広まった。それがかつこいいとおっしゃったけれども、お寿司とか、日本の文化ってたいいみんなそうですね。広めようとしなくて、よそからいいなといわれて広まっていく。私、電機業界なんですけど、なんで、電機業界だけガラパゴスっていわれちゃうんだらうな。何が間違ってるんだらうなって、マンガのことを考えながら思っていました。

クオリアAGORA事務局

どうもありがとうございました。世代、立場を超えていろんな人たちにお集まりいただき、立場を超えて、マンガっていうことをテーマに話をさせていただきました。きょうもそうであったように、それぞれの専門領域を超えるところでは、みんながフラットで発言できますので、それが、また自分の専門領域に影響を与えることになるだろうと思っています。「クオリア AGORA」は、これからもそういう場でありたいと思っています。

きょうのクオリア AGORA で竹宮恵子さんって、ほんとに、みなさんの憧れの人だということがよく感じられたのですが、竹宮さん、そういう人たちとワイガヤをやっていただきましたご感想はいかがでしたでしょうか。

竹宮 恵子（漫画家 京都精華大学学長）

楽しく、マンガを中心にこれだけ話していただけるっていうのは、なかなかないことだと思います。とても嬉しいと思っております。有り難うございました。

それで、先ほど、「電機業界だけ、なぜガラパゴス」っていわれましたけど、実は、留学生がやってきて、日本のケータイを使ってしまうと戻れないっていう話がある。便利すぎて戻れないっていう話もあるんですよ。だから、そのすばらしさが、伝えられていないだけなのではないかという気も、チョットします。

高田 公理（佛教大学社会学部教授）

これね、ガラパゴスは、世界中の生物学者の憧れの的なんです。

竹宮

さっきのケータイなんかのガラパゴスって言葉を考えたのも日本人だと思うので、そういうものだといい表すのがうまいのは日本人だと思います。以前、日本語学校の先生と何か一緒に研究できないかと、お話したことがあるんですが、日本語の語彙の広さというか、言い回しの多さですね、そういうものが他の言語とは圧倒的に違うということを言われていました。その豊かさなんか、やっぱりマンガなどを作っているんだろうなと。それから、表現方法がものすごく多いということですよ。レベルの違いもあれば、雰囲気的な違いもたくさんあるわけですね。そういう言葉の違いっていうのを、まあ普通に飲み込んでいくというのが日本人で、それを、外国の人にですね、どこかでうまく伝えられればいいなと。もしかすると、マンガは、その一役を担っているんだよね、なんていうふうに思っています。新たに、外国で言葉が作られることがあるんじゃないか。日本がそうしていることをわかると、もしかしたら、自分たちの国でも、そうしていいんじゃないか。オノマトペを作るように、言葉を作るのではないか。ガラパゴスがすごいと同じだと思いますので、そういうことを作っていける外国になると、もっと日本との親密度がますんじゃないか。

私は、マンガというものが外国に理解されるようになったあたりから、外国人を見ても日本人と同じように感じるようになった。何て言うんだろう、外国人だっていう感覚が、既になくなっていてですね。きつとこういう人だなとすらも、外国人を見て思うようになりました。そういうふうになってきて、それが理解するっていうことに近づくんじゃないかなと思っています。これがもっと広がっていったらいい。するといわゆる、世界で一つの国家しかない時代がいつか来るのではないか。マンガ研究科では、新しいメンバーが増えると、必ず言うことがあります。つまり「マンガ王国の人たちは、まったく王様もいない王国なんだけど、みんなで作っていいよね。その点だけでなら、イスラム国と握手できるかもしれない」と言っております。そういう考え方で、これからもやっていきたいと思っております。よろしく願いいたします。

〈編集 辻 恒人〉