



マンガにおけるテクノロジー表象の歴史的研究
科学技術イメージとマンガ表現の関係

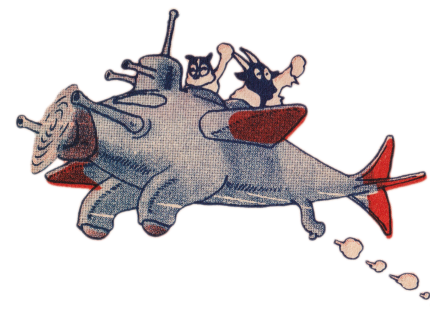
2023 年度報告書

研究費で作った本

マンガにおけるテクノロジー表象の歴史的研究

科学技術イメージとマンガ表現の関係

2023 年度報告書



研究費で
作った本



本冊子について

この冊子は、JSPS 科研費 23K10386 の助成を受けて制作されました。科研費とは「科学研究費助成事業」の通称で、主に日本学術振興会 (JSPS) による管理／運営のもと、様々な学術研究プロジェクトへと配分される研究費のことです。本冊子の研究課題である「マンガにおけるテクノロジー表象の歴史的研究 科学技術イメージとマンガ表現の関係」は、そのなかでも若手研究者の育成を主眼とした特別研究員制度に付随する「特別研究員奨励費」として、2023～2024年度の2年間にわたる予算の配分を受けています。今回は、この研究の一環として2023年度に行った活動の成果をまとめ、冊子として配布することにしました。

本研究は、主に1920年代以降の日本で発表されたマンガ作品について、近代的なテクノロジーに関わるイメージに注目しながら歴史的に調査、検討するものです。これを通して、①近代化に伴って登場した新たな科学技術が大衆文化的なイメージを通して受容されていった過程、②近代の視覚文化ジャンルとしてのマンガがテクノロジーへの想像力を取り入れながらその表現を形成してきた過程が明らかになると考えています。現段階では戦前／戦中期の子供向けマンガを中心に「乗り物」や「ロボット」のイメージについて調査を進めていますが、今後は戦後のマンガ表現との連続性にも注目を展開を予定しています。

本冊子には、2023年度に行った研究発表の記録に加え、戦前／戦中期に刊行されたマンガ資料の紹介記事を収録しています。

一つ目の研究発表「2023年は「日本マンガ100年」なのか? マンガの「起源」を再考する」は、日本マンガ学会第22回大会で行ったものです。1923年は、コマ割りやフキダシを使ってストーリーを描く表現形式としての「マンガ」が一般化し始めた時期として注目されてきました。このような見方の妥当性について、改めて総合的に検討しています。

二つ目の研究発表「動きすぎるロボット、動かないロボット 1930年代の日本マンガにおける生物型機械のイメージ」では、戦前／戦中期の子供マンガに登場する生物のような姿をしたロボットのキャラクターを検討しています。表象文化論学会第17回大会で発表した内容で、具体的なイメージの分析から、作中でのロボットのキャラクターの位置づけの変遷を明らかにするものです。

「資料紹介」のコーナーでは、1930年代の半ばから末ごろにかけて刊行されたマンガ単行本を3点取り上げました。いずれも国会図書館などのアーカイブ施設ではほとんど収蔵が確認できないもので、貴重な情報となっているはずです。

日本の(ストーリー)マンガは戦後の文化であるというイメージは根強くありますが、戦前の子供向け出版物のなかには、明らかにその源流(あるいは前身)を認めることができます。本冊子が、マンガ史研究に関心のある方はもちろん、マンガを含むポップカルチャーや広く近代／日本の文化に興味を持つ方のもとに届くことを、心より願っています。

※本研究課題は個人プロジェクトであり、本冊子収録の文章は研究代表者(陰山涼)によるものです。

研究費で作った本 目次

本冊子について	2
研究発表1 日本マンガ学会 第22回大会(2023年7月1日)	
2023年は「日本マンガ100年」なのか?	
マンガの「起源」を再考する	6
研究発表2 表象文化論学会 第17回大会(2023年7月9日)	
動きすぎるロボット、動かないロボット	
1930年代の日本マンガにおける生物型機械のイメージ	26
資料紹介	
新関青花『トツカン水兵』(中村書店、1934年)	50
謝花凡太郎『マンガ遊撃隊』(中村書店、1935年)	54
『ロドモ探検マンガ 世界珍探検』(中村書店、1939年)	58
あとがき	62



2023年は「日本マンガ100年」なのか？ マンガの「起源」を再考する

東京大学大学院博士課程の陰山と申します。今回は「2023年は「日本マンガ100年」なのか？マンガの「起源」を再考する」という、いささか大それたタイトルになってしまいました。が、なんとか、そのような発表をしてみたいと思います。とはいえ、マンガの「起源」を一義的に決めるのはまず不可能なことです。

そこで今回は、まず日本マンガの「起源」に関するいくつかの説を取り上げて、その背景にある歴史観を確認します。その上で、現代の日本マンガにいたる歴史にとって1923年が重要であると主張する最新の研究を紹介し、その妥当性を検討します。そのなかで、マンガの歴史をどこから語るべきか、あるいは1923年を起点とする場合にはどのようなマンガ史が見えてくるのか、といった問題を整理することが発表の目的です。

議論の出発点として、2023年3月12日の『読売新聞』に掲載された夏目房之介先生の記事を参照したいと思います。この記事で語られたのは、1990年代に手塚論を中心にマンガ表現論が成立したこと、そのなかでマンガを日本固有の文化とみなす言説が強化されたこと、そして、この流れに對してその後批判が起き、そこから新たな歴史観が見えてきたことです。少しだけ読み上げます。

(手塚の表現を分析した評論によって)「僕は漫画表現論の代表と目され、手塚論は「漫画は日本固有の表現領域」という言説を生んでしまう。」「手塚論を中心に据えた僕の戦後漫画論は若い研究者らの批判を招きます。僕は日本の近現代史を吟味し、「漫画は日本固有」が誤りであることを悟ります。日本の戦後漫画は欧米から輸入された近代漫画の発展型だったのです」¹⁾

ここで「日本の戦後漫画は欧米から輸入された近代漫画の発展型だった」という認識には二重の含意があると思われる。一つは記事の文脈通り、現代的なマンガを手塚が発明した日本固有の文化と考えることの問題です。もう一つは、マンガと近代以前の日本文化との連続性を強調することの問題です。

手塚治虫を現代マンガにとって特権的な存在とする見方は1960年代末にはすでに存在したようですが²⁾、その後も関係者の証言や評論などを通して強化されていきました。特に1989年の手塚の死後、その仕事を総括する様々な動きにあわせて決定的になったと考えられます。このような見方は主に2000年代以降、手塚を過度に特別扱いした歴史観として批判されることになりました。その結果、3月の『読売新聞』記事での夏目先生の発言では「手塚治虫を「漫画の神様」「物語漫画の創始者」と祭り上げた」「一種の共同幻想」とまで言われています。

手塚起源説では手塚の表現手法がマンガ史にとって決定的に革新的だったとされます。結果として、戦前の「ストーリーマンガ」的な表現と「戦後マンガ」との断絶が強調されがちであるという点が特

に批判されてきました。手塚自身も度々戦前のマンガ文化からの影響を語っていますし、戦前から戦後にかけての文化的な連続性を軽視することは確かに問題です。

一方、『鳥獣戯画』をはじめ中世12〜13世紀ごろの日本で制作されたとされる絵巻も、一般にしばしば日本マンガの「起源」と言われてきました。多くの場合、これらの絵巻に現代のマンガと類似した表現手法が見られることが根拠となってきましたが、現在では、中世の絵巻から現代のマンガまで歴史的な連続性があったと考えるのは難しいというのが妥当な見方の方です。例えば日本美術史研究者の山本陽子は、中世の絵巻に見られるマンガ的な表現手法が、その後絵巻の伝統のなかでも見られなくなっていくことを指摘しています。「絵巻にはマンガと近似する表現は多いが、いずれもマンガの発達する近代までは続かずに消滅してしまおう。従って、絵巻の表現そのものが現代のマンガに直接受け継がれている、と言うことはできない³⁾」というのが、山本の結論です。

以上のように、手塚起源説と絵巻起源説にはそれぞれ歴史研究としての問題点があるわけですが、それだけでなく、二つの説はこれまでである種の共犯関係にあったようにも思えます。なぜなら、どちらの説も19世紀末〜20世紀前半という時代、そして海外のコミックス表現からの影響を過小評価する傾向があるからです。これらは遠い過去と現在とを一足飛びに結びつけることで、そのあいだを見えにくくするような議論として機能してきたのではないのでしょうか。では、この二つの「起源」のあいだで「マンガ」の成立をどのように考えれば良いのでしょうか。

有力な候補として挙げられるのが「漫画」という概念に注目する方法です。宮本大人は「漫画」

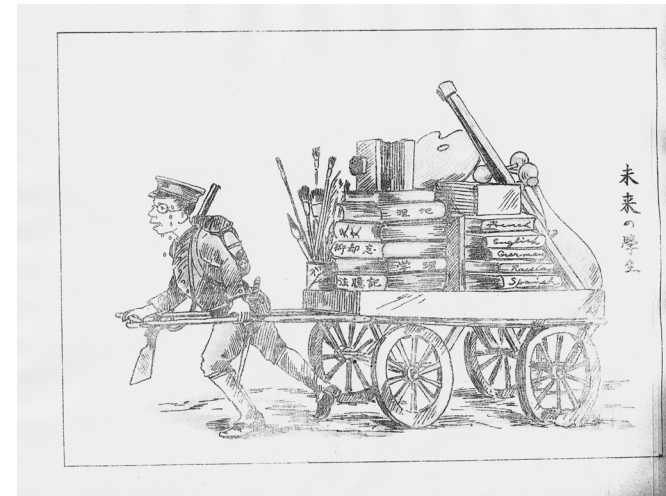
概念の重層化過程」という論文で、19世紀末〜20世紀初頭の日本における近代的な意味での「漫画」概念の成立について論じています。ここで検討されたのは、「特に、社会批評、風刺などを主眼とした単純軽妙な絵。滑稽風刺の画」という、英語「caricature」に対応しうる用法⁴⁾での「漫画」でした。

宮本によれば、このような意味で「漫画」という単語が用いられた最も古い例と考えられるのが、1895年に出版された『一瓢漫画集 初編』(図1)です。今泉一瓢というペンネームで知られる著者の今泉秀太郎は福沢諭吉の義理の甥にあたる人物で、1885年から1890年までアメリカのサンフランシスコに滞在したのち日本に帰国し、福沢が創刊した新聞『時事新報』の記者になりました。彼はこの新聞で風刺画を描いていきます。

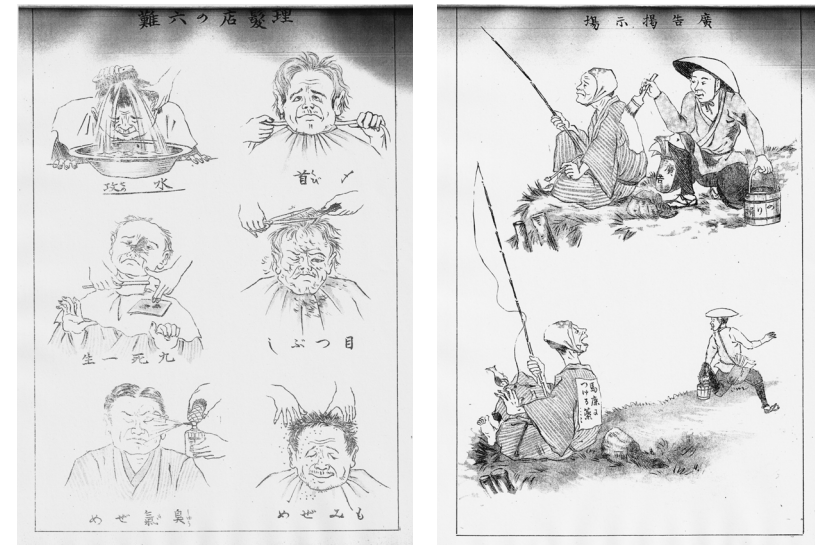
『一瓢漫画集』は今泉が描いた風刺的な絵、滑稽な絵の作品集として編まれたものでした。この本には一枚絵の作品(図2)も複数の絵を並べた作品(図3)も収録されていますが、このようなものが「漫画」とされたわけですが。これ以降、今泉や、『時事新報』で今泉の後を引き継いだ北澤楽天らの活動を通して、こういった風刺画的なもの指す用法の「漫画」という言葉が広く浸透していったと、宮本は論じています。



(図1) 今泉秀太郎『一瓢漫画集 初編』表紙
(庚寅新誌社、1895年；東京大学附属図書館蔵)



(図2) 今泉秀太郎「未来の学生」
『一瓢漫画集 初編』(庚寅新誌社、1895年)



(図3) 今泉秀太郎「理髮店の六難」(左)「広告掲示板」(右)
『一瓢漫画集 初編』(庚寅新誌社、1895年)

「漫画」という言葉の用法に注目するなら、今泉から北澤への流れを中心とする『時事新報』周辺を日本漫画の起源とすることには一定の妥当性があります。一方、この論文で検討されたのはあくまで滑稽画、風刺画としての「漫画」でした。宮本自身も注意を促しているように、その後しばしば見られるようになる、いわゆる「ストーリーマンガ」的な意味での「漫画」はこの論文では検討されません。たしかにこの二つの用法の区別は難しく、日本の出版文化においては長らく両者が明確に区別されることなく漠然と「漫画／マンガ」と呼ばれてきました。新聞の4コママンガのように両方の要素を持つているように見える領域も存在します。

とはいえ現代の日本で一般に「マンガ」と言うときには、いわゆる「ストーリーマンガ」的な表現が前提となっていることが大半です。この意味での現代のマンガと今泉や北澤の風刺画や滑稽画との間には、無視できない違いがあるのではないのでしょうか。もし、現代的な「ストーリーマンガ」に心を集中し、その来歴を辿るとすれば、どのような議論ができるのでしょうか。

この点で注目すべきなのがアイケ・エクスナによる研究です。エクスナは2021年に刊行された著書 *Comics and the Origins of Manga* において、戦前期の日本における現代的なマンガ表現の形成過程を明らかにしています。その主張はなかなか大胆なものです。エクスナはまず、現代的な日本マンガの起源をアメリカ発のコミック・ストリップに求めます。その上で、特に1923年から連載された日本語翻訳版の「親爺教育」という作品を、日本における現代的なマンガの始まりだと考えているのです。詳細はぜひ文献を見ていただきたいのですが、大まかな論旨だけ確認したいと思います。

議論の趣旨は大きく3点にまとめられます。まず(1)現代マンガを「視聴覚マンガ (audiovisual comics)」として規定する点、次に(2)これが1899年に米国の新聞連載コミック・ストリップ「カツエンジャマー・キッズ」において完成したとみなす点、そして(3)日本では1923年の「親爺教育」連載開始以降にこの形式が広く普及し、現代的なマンガとなったという点です。

まず、「視聴覚マンガ」という概念によって扱う対象を限定している点が重要です。これは独自の用語で、「一連のコマにわたって登場人物がストーリーを演奏し、その動きや音声は視覚的に表現される絵」を意味します。つまり、説明的な文章を使わずに視覚的な表現だけで物語を理解させようとするマンガのことで、特にフキダシなどを使って音声会話を視覚的に表現するものが念頭に置かれています。この概念は、現代的なストーリーマンガにとって重要だと思われる表現上の特徴を取り出して定式化したものです。エクスナは、戦前のいわゆる漫画漫文形式の表現(図4)などと比べた際の現代的なマンガ表現の特徴を、セリフ/音/動きといった情報を説明文を使わずに様々な視覚的表現手法によって描く、という点に求めているわけです。



(図4) 岡本一平「オギヤより饅頭まで」
『東京朝日新聞』1921年10月17日

このような視聴覚マンガの形式は、19世紀末にアメリカの新聞コミックスにおいて成立したとされます。始めは言葉を使わずに出来事を描く表現が流行し、そのなかから、さらに音声や動きを視覚的に表現する試みが出てきます。最終的に、登場人物同士の音声会話をフキダシによって表現する形式を完成させたのが、1899年の「カツエンジャマー・キッズ」です。この作品では、当初は部分的に声を示す文字が使われ(図5・4コマ目)、続いて一部のセリフにフキダシが登場し(図6)、やがて登場人物の会話全てがフキダシを使って表現されるようになっていきました(図7)。その後、このような形式はアメリカの新聞コミックスを中心に拡大し、1920年代には国際的に流行します。



(図5) Rudolph Dirks, "The Katzenjammer Kids Play Mazeppa With Two Dummies", *New York Journal*, April 23, 1899.
(San Francisco Academy of Comic Art Collection, The Ohio State University, Billy Ireland Cartoon Library and Museum: Digital Collections)



(図7) Rudolph Dirks, “The Katzenjammer Kids Try to Tell Mamma a Joke.,”
New York Journal, August 27, 1899.
 (San Francisco Academy of Comic Art Collection, The Ohio State University,
 Billy Ireland Cartoon Library and Museum: Digital Collections)

そのなかで日本での「視聴覚マンガ」の普及に
 重大な役割を果たしたのが1923年4月1日か
 ら『アサヒグラフ』で連載された「親爺教育」で
 ある、というのがエクスナの考えです。この作品
 はアメリカの人気コミック・ストリップ *Bringing*
Up Father の日本語翻訳版で、当時の日本でもか
 なりの人気を博しました。これ以降、アメリカを
 中心とした海外コミックスの翻訳や、それを参考
 にした日本のマンガ作品が多数登場し、現代のマ
 ンガにつながる表現の系譜を生み出していきま
 す。実際、たしかに「親爺教育」は「視聴覚マンガ」
 形式の表現になっています(図8)。1923年
 から連載されたこのアメリカ由来の作品が日本の
 現代的なマンガの起源である、という結論がこの
 議論の最大のポイントです。
 エクスナは、「視聴覚マンガ」という概念を導
 入することで、現代の日本において一般的に「マ
 ンガ」と呼ばれている表現形式に関心を絞ろうと

(図6) Rudolph Dirks, “The
 Katzenjammer Kids Lose Their Clothes,,”
New York Journal, August 20, 1899.
 (San Francisco Academy of Comic Art
 Collection, The Ohio State University,
 Billy Ireland Cartoon Library and
 Museum: Digital Collections)
 (右: 全体、下: 5・6コマ目拡大)



しました。その結果、「親爺教育」を通して20世紀初頭の日本に輸入された米国のコミックスの表現形式がほぼそのまま現代的なマンガとなった、という大胆な主張が可能になるわけです。

たしかに、19世紀末から20世紀初頭の日本において海外からの文化的影響が非常に大きかったことは間違いなく、マンガも例外ではありません。近代以前の日本文化とマンガの類似性を探すよりも、マンガの成立期における海外コミックスの受容を検討する方がより直接的に現代マンガの歴史をたどることになるという主張は、もっともなものです。とはいえ、この議論にもいくつか検討すべき点は残っているように思われます。

まず、何をもって完全な「視聴覚マンガ」と言えるのか、という問題があります。例えば現代でもフキダシやセリフを使わずに出来事を描こうとするマンガは考えられます。このようなマンガは視聴覚マンガと言えるのでしょうか。また、細馬宏通『フキダシ論』では、「マンガ」以前の絵画のなかにも、セリフを表すように見える文字が見られる例が指摘されています^⑧。現代のマンガにとってフキダシによる音声会話の表現がどれだけ決定的に重要なのかは、議論の余地があると思われわます。

また、視聴覚マンガと漫画漫文や絵物語を明確に区別できるのかという問題もあります。例えば、「親爺教育」よりも少し早く連載が始まった「正チャンの冒険」はコマの中にフキダシが使われたことで知られてきました(図9)。しかしエクスナの議論では、コマの下に添えられた説明文が主な物語の進行を担っていることから、この作品は視聴覚マンガよりも絵物語に近いとされています^⑨。とはいえ、多くの場面でセリフを表現するためにフキダシが使われているように見えることは確かです。「正チャンの冒険」が厳密には視聴覚マンガと言えないのだとしても、当時の読者にとって「親爺教育」と同じようなジャンルの表現として受容された可能性は十分に考えられるのではないのでしょうか。

もちろん、この時期の日本における海外コミックスの受容、特に「親爺教育」



(図8)「親爺教育 洗濯屋の巻」
『アサヒグラフ』1923年4月1日



(図9)『アサヒグラフ』1923年1月25日

の存在がこれまで考えられてきた以上に重要だという主張には、説得力があります。一方で、当然ながら、当時の人々が「視聴覚マンガ」という考え方をはつきりと持っていたわけではありません。実際のマンガ的な表現の受容はもっと曖昧なものだったのでないでしょうか。そこで最後に、もう少し総合的な観点から1923年という年号を考え直してみたいと思います。

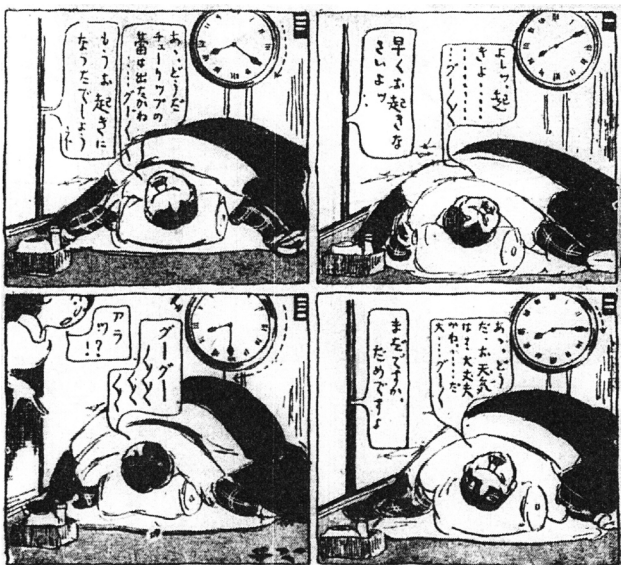
冒頭で確認したように、絵巻起源説はマンガという表現様式の特徴に注目することで中世の絵巻表現とマンガを結び付けようとした。一方、手塚起源説でも表現技法上の革新が手塚以降のマンガとそれ以前のを区別する根拠となりました。表現上の特徴を取り出して歴史的な連続性や断絶を主張するという手法は定番ですが、この方法には恣意的な特徴の取り出しや、その特徴に当てはまるかどうかという二元論的な理解に陥りやすいという危険性があるように思われます。

「視聴覚マンガ」という考え方も、基本的には、現代のマンガから表現形式上の特徴を取り出して定式化したものです。従来の議論と比べてはるかに洗練されたものではありませんが、それでも、問題を完全に解決することは難しいはず。表現の形式にこだわると、最終的には、ある表現が本当に「視聴覚マンガ」に当てはまるのかどうかといった解決不可能な問題に迷い込みかねません。

宮本による「漫画」概念の研究は、この問題を回避するものでした。絵画表現としての「漫画」というよりも言説上の概念として「漫画」を捉える、つまり芸術の様式としての「漫画」から文化的現象としての「漫画」へと関心を移すことで、その来歴を堅実に確かめることが可能になったわけ。実は、エクスナの議論のなかにも似たような考え方を採用している部分があります。一見すると「視

聴覚マンガ」という表現様式だけに注目しているようですが、実際はそうとも言い切れません。というのも、エクスナは議論の中で、「視聴覚マンガ」にあたる表現自体は、「親爺教育」以前の日本でも見られるということを認めているのです。

実際、「親爺教育」の連載が始まる1923年4月1日以前の日本の出版物のなかにも、説明文を使わずフキダシの会話のみで話を進める形式のマンガ的表現は一定数存在しました。エクスナ自身が挙げている北澤楽天などによる作品^⑩の他にも、1923年3月25日の『報知新聞』に掲載された4コマのマンガ(図10)や、1923年1月28日以降『アサヒグラフ』で不定期に掲載されていた桃太郎を題材にしたシリーズ(図11)など、少なくない例が挙げられます。このような表現自体は、決して当時の日本に存在しなかったわけではありません。



(図10)『報知新聞』1923年3月25日

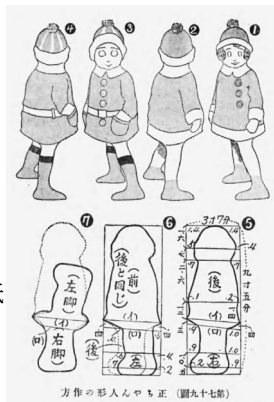
当時の手芸の教本でも正チャン帽や「正チャン人形」の作り方が載るほどの知名度でした(図16)⁽¹⁾。「ノンキナトウサン」も同じく単行本が出版され(図17)、その後は実写とアニメの両方で映画化されたようです。また、エクсна論考のなかでも紹介されている「親爺教育」と「ノンキナトウサン」がコラボした新聞広告(図18)は、当時における両作の人気を裏付けています⁽²⁾。

もちろん①〜⑥の条件はマンガの定義ではなく、すべてを満たさなければマンガではないということはありません。さらに言えば、3作品とも連載開始は1923年ですが、単行本化やメディア展開が行われたのはいずれも1924年以降です。1923年という年号自体もあくまで便宜的なものに過ぎません。

それでも、こういった状況を総合的に踏まえれば、このあたりに現代的なマンガ文化の発端を見ることにも一定の説得力があるのではないでしょうか。少なくとも、これらの特徴を持った領域としてのマンガ文化に関心を持つのなら1923年は注目すべき年だと言えます。そして、ここで取り上げた3作品はいずれも欧米のコミックス表現から強く影響されたものでした⁽³⁾。これらを起点とすることで、西洋の文化からの多大な影響のもとに成立し、その後急速に大衆化した「モダン」な文化として、ストーリーマンガの歴史を考えることができるはずです。このような見方は、20世紀日本の近代化の歴史のなかでマンガを捉えるという点で、新たな歴史観を示しうるのではないかと考えています。



(右: 図16)
「正ちゃん人形の作り方」
(主婦之友社編輯局
『実用手芸品の作り方』
主婦之友社、1931年、
120頁)



(左: 図17)
麻生豊
『ノンキナトウサン』表紙
(報知新聞社出版部、
1924年:
日本近代文学館蔵)

方作の形人んやも正 (圖九十七)



(図14)
『大阪朝日新聞』1925年4月11日



(図13) ジョージ・マクマナス
『親爺教育 ジグスとマギー 第一輯』
表紙(朝日新聞社、1924年
: 佐々木果蔵)



(図15) 小星(作) / 東風人(画)
『お伽正ちゃんの冒険 壱の巻』表紙
(朝日新聞社、1924年:
川崎市市民ミュージアム蔵)



(図18) 『報知新聞』1925年3月1日

【註】

- (1) 夏目房之介「手塚は「神様」共同幻想」『読売新聞』2023年3月12日朝刊、10頁。
- (2) 伊藤剛は、手塚の『新宝島』を「起源」として取り上げる言説の例として1969年刊行の『ジュン・マンガ』を挙げている(伊藤剛「テツカ・イズ・デッド ひらかれたマンガ表現論へ」星海社新書、2014年、203〜204頁)。「マンガ研究叢書」の創刊号と銘打たれた同書では、「起源」と題された特集において『新宝島』を中心化する形でマンガの歴史が論じられた(西上ハルオ「ジュン・マンガ①」文進堂、1969年、6〜118頁)。
- (3) 山本陽子「大人げないもの」が発達するとき 相似形としての絵巻とマンガ」『美術フォーラム21』第24号、醍醐書房、2011年、26頁。
- (4) 宮本大人「漫画」概念の重層化過程 近世から近代における」『美術史』154号、2003年3月、319頁。
- (5) 同前、319／332頁。
- (6) エクスナの議論については、Eric Exner, *Comics and the Origins of Manga: A Revisionist History* (Rutgers University Press, 2021) のほか、アイケ・エクスナ「日本現代マンガの百年前の起源 輸入・翻訳から国産へ」(『M studies』2022年8月16日、<http://mstudies.org/2022/08/16/858>) および、アイケ・エクスナ「1890〜1930年代における視聴覚マンガの登場と世界的普及」(『FLIP 日本マンガ学会歴史学習部会誌』1号、2023年、4〜22頁) を参照。
- (7) エクスナ「1890〜1930年代における視聴覚マンガの登場と世界的普及」4頁。
- (8) 細馬宏通「付論 画中心スピーチの歴史」『フキダシ論』青土社、2023年、249〜261頁。細馬は、中世ヨーロッパの写本から19世紀の米国コミックスにいたるまで、様々な歴史上の絵画的表現の中に「画中心スピーチ」を発見している。この用語は「描かれた人物や事物の語りや発話を画中に記したテキスト一般」(251頁)を指し、必ずしもマンガのフキダシへと直接繋がる表現のことではないものの、その存在は、発話を文字として絵の中に書き込むという発想が古今東西の文化にありえたことを示している。一方、エクスナはフキダシ的な表現が一般化した背景として19世紀末以降の蓄音機を中心とする音声再生技術の発達を重視しており(Exner, *op. cit.*, pp. 65-79)、「近代のテクノロジー的条件の変化による「画中心スピーチ」の一般化と大衆化の結果としてマンガのフキダシを捉えていると言えるだろう。
- (9) Exner, *op. cit.*, pp. 31-33.
- (10) エクスナ「日本現代マンガの百年前の起源 輸入・翻訳から国産へ」。
- (11) 「正チャンの冒険」については、出版レーベルVIVION THOTHによる「マンガ誕生100周年記念プロジェクト」のシリーズ記事が詳しい(<https://note.com/vivionthoth>)。

- (12) エクスナ「日本現代マンガの百年前の起源」1890〜1930年代における視聴覚マンガの登場と世界的普及」21頁。
- (13) 米国コミックスの翻訳版である「親命教育」については言うまでもなく。「ノンキナトウサン」は「親命教育」の影響が大きかったことが知られている。海外のコミックス表現と「正チャン」の関係については、原正人「世界のマンガの中の「正チャンの冒険」(「正チャンの冒険 ザ・コンプリート」VIVION THOTH) 2023年、466〜467頁) を参照。

【追記】

本稿は、2023年7月1日に日本マンガ学会第22回大会(相模女子大学)で行った研究発表の原稿に基づいている。細かな表現等を改めた箇所はあるが、内容としては発表時と同様である。当日の質疑では多くの有益な質問やコメントをいただいた。そのなかで不正確あるいは曖昧な回答となつてしまつた2点について、訂正と補足をしておきたい。

一つ目は「視聴覚マンガ」とトーキー映画の関係についての質問である。「視聴覚マンガ」のフキダシはセリフを音声として表現する手法として捉えられるが、これは同時代における映画のトーキー化とどう関わるかという趣旨のものだ。当日はアメリカにおける「視聴覚マンガ」の登場はトーキーよりも明らかに早いためトーキーに影響されたとは言えないものの、日本の場合はある程度同時代的な現象とも考えられると回答した。しかし、しばしばトーキーの始まりとされる『ジャズ・シンガー』の公開は1927年であり、日本における「視聴覚マンガ」の普及は1923年から考えるなら、やはり「視聴覚マンガ」の方がいくらか早い。「視聴覚マンガ」は、蓄音機/レコードといった音声再生技術の発達のあと、トーキー映画の登場以前に成立したと言えるかもしれない。もちろん、この一連の流れは19世紀末から20世紀初頭にかけての現代的な視聴覚メディアの成立期と捉えることも可能であり、このような見方こそ、エクスナの議論が広く文化的な意義を持ちうるポイントである。

二つ目は、同時期の海外のコミックスにも漫画漫文/絵物語的な表現はあったのかという質問だ。絵と説明文を組み合わせるコマ割り表現は19世紀から欧米の出版物においても一般的だったが、岡本一平「オギヤアより饅頭まで」のような物語性のある連載作品は現時点ではあまり知られていない(ただし、単にマンガ/コミックス史の文脈で紹介されてこなかっただけという可能性もある)。一方、フキダシと説明文を組み合わせた表現については、「正チャン」が参照したとされる *Pip, Squeak and Wilfred* を例として挙げた。ここに重要な例をもう一つ加えた。Little Nemo in Slumberland である。最も有名な米国の初期コミック・ストリップと思われるこの作品でも、初期の回ではコマ内でフキダシが使われつつコマとコマの間の余白にナレーションが書き込まれている。「正チャン」のスタイルは例外的なものではなかったと考えられる。

動きすぎるロボット、動かないロボット 1930年代の日本マンガにおける生物型機械のイメージ

東京大学大学院博士課程の陰山と申します。今回は「動きすぎるロボット、動かないロボット 1930年代の日本マンガにおける生物型機械のイメージ」というタイトルで、戦前／戦中の子供向けマンガについて発表したいと思います。そもそも、この時期のマンガにロボットの存在がしばしば登場することは、これまでも指摘されてきました。例えば近年の研究として、2021年に公開された孫旻喬による博士論文「近現代日本の大衆文化における「ロボット」の表現研究」が挙げられます^{〔1〕}。この論文はマンガだけを扱ったものではありませんが、1930年代から1940年代初頭にかけての児童マンガにおけるロボットのイメージについても大まかな流れが整理されています。本発表の関心から、いくつかポイントをまとめておきましょう。まず、この時期のマンガでは人型のみならず、あるいは人型以上に動物型のロボットが多数登場しました。孫の論文では例えば1933年の『少年倶楽部』に掲載された「人造キリン」というマンガが挙げられています(図1)。こういった動物型の機械は、その後しばしば兵器のような存在として描かれるようになっていきました。もちろんそこには当時現実に進行していた戦争という背景があったはずですが、さらに、政府が子供向けの出版物に求める内容を示す「児童読物改善ニ関スル指示要綱」が出された1938年以降、



(図1) 加藤清一(案)／小林和郎(画)「人造キリン」
『少年倶楽部』1933年11月号、大日本雄弁会講談社、18-21頁



(図2) 田河水泡「のらくろ二等卒」『少年倶楽部』1931年1月号、大日本雄弁会講談社、34-35頁（神奈川近代文学館蔵）

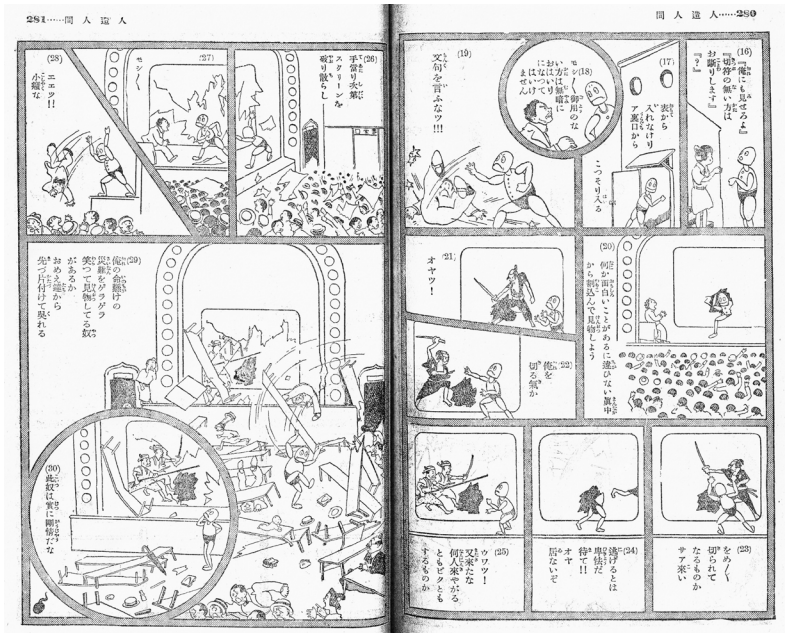
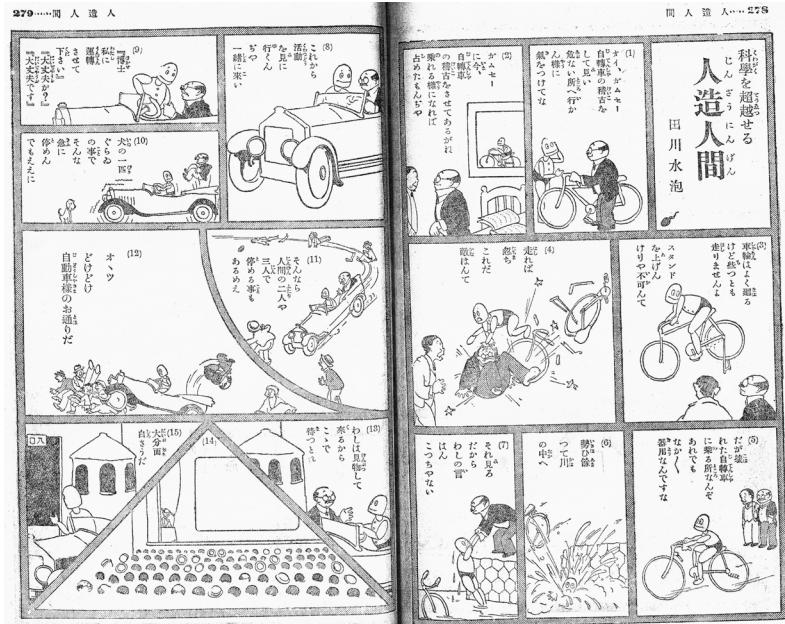


(図3) 吉本三平『ゴグマノコスケ』（復刻版）、講談社、1970年、124-125頁（初出：大日本雄弁会講談社、1936年）

児童マンガにも科学的な正確性が求められるようになり、ロボットもより科学的な存在として扱われるようになったとされています²⁾。

このような流れは、戦前の子供マンガの歴史に関する従来の研究を概ね踏襲したもので、今回の発表でも大まかにはこの流れに沿って見ていくこととなります。ただし、これまでの研究ではマンガ作品に登場する個々のロボットの具体的なイメージの具体的な分析は十分になされてきませんでした。本発表では、①そもそもなぜこの時期の子供マンガで生物と機械が結びついたのか、②このようなイメージは作品の中でどのように機能していたのか、③ロボット表現に起こった変化はマンガ史上においてどのような意味を持つのかといった点について、具体的なイメージを分析しながら考えてみたいと思います。

まず最初の疑問は、なぜこの時期の子供マンガにしばしば動物の姿をしたロボットが登場したのか、というものです。そもそも動物は、当時のマンガを含めた児童文化において定番の題材でした。今回は詳しく検討する余裕はありませんが、ヨーロッパで児童文学が成立していった18〜19世紀頃から、動物はよく扱われるモチーフだったようです³⁾。日本でも19世紀末ごろから子供向けの雑誌が相次いで創刊され、児童向け出版物の文化が成立していきます。その後ビジュアル化が進み、特に1920年代ごろからコマ割りのマンガ的な表現もコンテンツの一つとなっていきました。1930年代の有名なマンガ作品にも、動物が大きく扱われたものは少なくありません(図2、3)。ここには、やはり欧米の児童文学を基盤とした子供向け文化としての性格が現れているように思われます。



(図4) 田河水泡「人造人間」『富士』1929年7月号、大日本雄弁会講談社、278-281頁(神奈川県近代文学館蔵)

一方のロボットも、この時期しばしばモダンなモチーフとして日本の文化に登場していました。初めて「ロボット」という造語を用いたことで知られるカレル・チャペック『R.U.R.』の出版は1920年ですが、日本でも1923年には翻訳版が出版されるなど、比較的すぐに受容されています。1929年には、機械的な人造人間のイメージで知られるフリッツ・ラング監督の映画『メトロポリス』も日本で公開されました。こうして、西洋文化由来のロボットや機械的な人造人間が題材となりました。

例えば「のらくろ」で有名なマンガ家の田河水泡は、1929年から「人造人間」という作品を連載しています。この作品では、しばしば主人公である人造人間「ガムセー」が引き起こすドタバタ騒動がコミカルに描かれました。連載の中でガムセーは自らを作った博士の命令を無視し、暴走を繰り返していきます。この人造人間は、その機械的な身体のパワーによって、人間には不可能な破壊的な動きを実現してしました。例えば映画(活動写真)を題材とした初期のエピソードでは、最終的にガムセーが劇場をめっちゃめっちゃに破壊してしまいます。ラストで自らが破壊し尽くした建物のなかに一人残る人造人間の姿は、その非人間的な力を印象付けています(図4)。

ここで人造人間というモチーフは、西洋由来の新奇な科学的イメージというだけでなく、マンガのなかに動きの表現をもたらす存在として機能していたようです。とすれば、その後1930年代の子供マンガにおいても、このような「人間にとって想定外の動きをもたらさうる存在」という点で、動物と機械が結びついた可能性が考えられます。



(図5) 澤井一三郎「ゲンキノゲンちゃん」

『幼年倶楽部』1939年1月号、大日本雄弁会講談社、120-123頁

例えば、1939年1月号から講談社の雑誌『幼年倶楽部』で連載された澤井一三郎「ゲンキノゲンちゃん」の初回エピソードは、このような動物とロボットとの動きや振る舞いにおける結びつきを象徴するものかもしれません(図5)。ここで、正月にゲンちゃんの家へとやってきた「ハツメイカノヲヂサン」は、お年玉として自作の「ジンザウイヌ(人造犬)」をプレゼントします。このロボットは本物の犬のように「クンクン」と鳴きながら動き出すのですが、最終的には、中に本物の子犬が入ったハリボテであることが明らかになります。というわけで、結局このエピソードに本当のロボットは登場していません。とはいえここで描かれたのは、どちらも自律的に動く存在として動物と機械が結びつき、その見分けがつかなくなるという事態でした。

ここでロボット犬の動きを見て驚いたゲンちゃんのように、当時の読者も、動物やロボットといった人間ではない存在がもたらす予想外の動きを楽しんでいたのではないのでしょうか。娯乐的なものだった当時の子供マンガにおいては、こういったキャラクターが本当の生物なのか人工物なのかといったことよりも、それが非人間的な存在であること、そしてそれゆえに作中の人間たちや読者にとって予想もつかない動きを示しうるといことが重要だったと考えられます。この点をさらに確認するために、動きの表現と結びついたロボットのイメージをもう少し見ておきましょう。

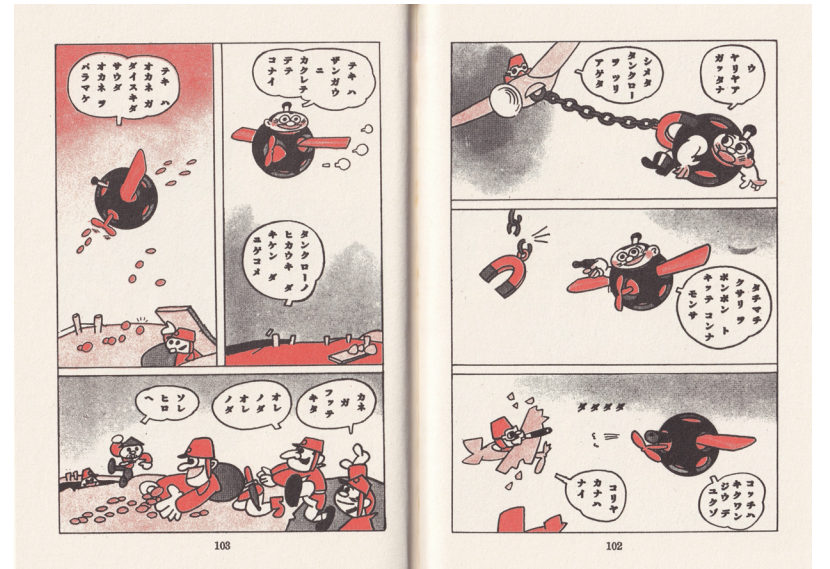
生物と機械を結びつけることで奇想天外な動きを表現したこの時期のマンガとして、阪本牙城「タンク・タンクロー」が挙げられます。この作品は1934年から1936年にかけて『幼年倶楽部』で連載されました。黒い球体から人間的な顔と手足が飛び出た奇妙な姿の主人公タンクローは、球体の中から取り出す様々な道具を使ったアクションで子供たちの人気者となります。

この主人公の持ち味はその自由自在な動きにあります。例えばこの場面(図6)。右ページでは敵に吊り上げられたタンクローがすぐさま体から羽やプロペラを出し、敵の飛行機と戦闘を繰り広げます。左ページは上空からお金をばら撒くという作戦の場面ですが、縦長のコマで空と地上の位置関係が描かれています。このように、タンクローは次々と変形しながら、しばしば空を自由に飛び回ることのできる高さを含めた多彩な動きを実現していきました。この主人公は、いわば生物と機械の合体によって可能になった「動きすぎるロボット」だったわけです。こうした生物的機械のイメージによって可能になるアクションという特徴は、主人公のタンクローだけでなく作品全体に見られるものでした。

例えば、タンクローの敵が大量の動物型戦車を持ち出してくる場面(図7)では、動物的な外見と機械的なパワーの組み合わせによって賑やかで

奇想天外なスペクタクルが表現されています。一方で、この場面でも顕著なように、このマンガに登場する機械はしばしば兵器と結びついたものでした。そもそも「タンク・タンクロー」という名前からして「タンク」すなわち戦車との関係は明らかです。タンクローと宿敵「クロカブト」との戦いにも「戦争」のイメージは反映されています。例えば魚雷が飛び交う海での戦いの様子は、子供向けにデフォルメされながらも、明らかに近代的な「戦争」をイメージしたものです(図8)。

この戦いへとつながる最初のエピソードでも、開戦を報せる新聞を見たタンクローは自ら戦争を求めて海を越えていきます。作中で新聞報道によって伝えられる「面白戦争」は、「海に向こう」で起こっているとされるのです(図9)。ここでは、1931年の満州事変以来、日本が海に向こうの大陸で行なってきた戦争という現実が意識されていたはずで



(図6) 阪本牙城『タンク・タンクロー』(復刻版)、小学館クリエイティブ、2005年、102-103頁(初出:大日本雄弁会講談社、1935年)



(図7) 阪本牙城『タンク・タンクロー』(復刻版)、小学館クリエイティブ、2005年、108-109頁(初出:大日本雄弁会講談社、1935年)

ロボットの兵器化という傾向は、「タンクロー」に限らずこの時期の子供マンガにはしばしば見られました。「タンクロー」の連載が終了した後の『幼年倶楽部』にも、動物型の機械兵器が登場するマンガを見つけることができます。例えば1938年3月号の「漫画ハツメイクラブ」というコーナーに掲載された「タコタンク」という作品には、主人公の少年が製作したタコ型のタンクが登場します(図10)。この機械は敵兵と戦うために造られた兵器で、地上でも海中でも活動できるものでした。鉄条網を超えて進み、口から魚雷を発射するなど、戦いの描写は「タンクロー」よりもリアルです。タコタンクの活躍に喝采を送り、日の丸を振る兵士たちの姿からも、当時の子供向け雑誌において戦争が身近な題材だったことがうかがえます。『幼年倶楽部』の



(図10) 澤井一三郎「タコタンク」『幼年倶楽部』1938年3月号、大日本雄弁会講談社、104-105頁



(図8) 阪本牙城『タンク・タンクロー』(復刻版)、小学館クリエイティブ、2005年、200-201頁(初出:大日本雄弁会講談社、1935年)



(図9) 阪本牙城『タンク・タンクロー』(復刻版)、小学館クリエイティブ、2005年、62-63頁(初出:大日本雄弁会講談社、1935年)

同じ号には「キリン戦車」というマンガも掲載されていた。これも、1933年の「人造キリン」(図1)と比べて明らかに兵器的なものです(図11)。

このように、1930年代後半の子供マンガには兵器的な生物機械のイメージが多く見られました。先行研究においても、可愛らしい動物のイメージに破壊的で暴力的なイメージが接ぎ木されていた過程として、このような傾向が説明されています⁴⁾。たしかに可愛らしい動物のイメージと暴力的な機械のイメージを対比的なものとして捉えることもできますが、本発表の関心からは別の側面も指摘できるように思われます。すなわち、動物と機械が共に自律的な運動を可能にするイメージとして親和的なものだった可能性です。このように考えるならば、生物機械的なキャラクターがアクション描写と結びつき、さらに当時の時代状況のなかでしばしば戦争兵器となっていたことも、むしろ必然的な流れとして捉えられるかもしれません。



(図11) 小澤ヨネ吉「キリン戦車」『少年倶楽部』1938年3月号、大日本雄弁会講談社、110頁

こういった状況のなか、1938年10月に出されたのが「児童読物改善ニ関スル指示要綱」でした。これは当時出版物の検閲を行っていた内務省警保局図書課が通達したもので、マンガを含む子供向け出版物への要求がまとめられています。赤本漫画を排除し雑誌から漫画を減らすといった形式面の指示に加えて内容面への指示も含まれており、そのなかには「科学的知識」に関する項目も存在していました。

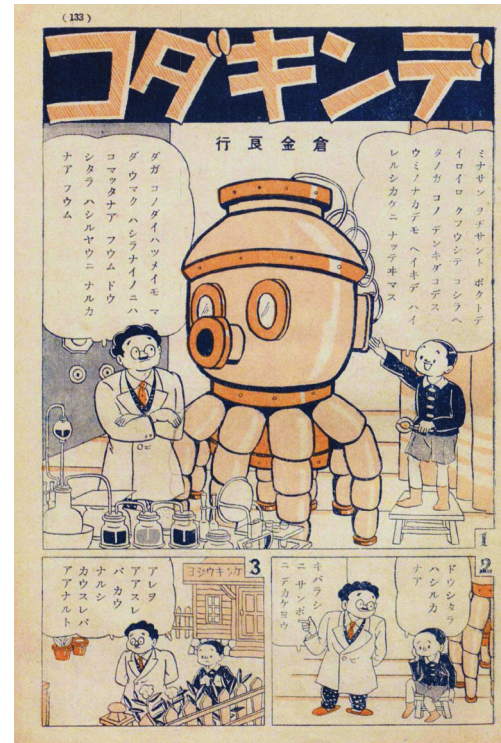
科学的知識ニ関スルモノー従来ノ自然科学ソノモノヲ誠実ニ興味深く述べタモノ以外ニ科学的知識ヲ啓発スル芸術作品ヲ取上グルコト(例ヘバ、爆弾、「タンク」、飛行機等ノ如キモノニシテモ、ソレ等ノモノノ持ツ機能ヤ本質ニ触レ得ル「テーマ」ノモトニ取扱フコト)⁵⁾

この項目では、タンクや飛行機といった題材も、その「機能」や「本質」の理解につながるような、いわば「真面目な」扱い方をすることが求められています。実際のところ「指示要綱」がどれだけ作品の内容に影響したかは判断が難しいですが、その後の敗戦へと向かう日本の状況ともあいまって、たしかに子供マンガは次第にその自由奔放さを失っていったように見えます。

「指示要綱」のおよそ1年後、1939年9月号の『幼年倶楽部』に掲載された「デンキダコ」は、主人公の少年とおじさんが自ら造ったタコ型の乗り物で冒険するという内容です。一見して「タコタンク」とよく似ていますが、科学者のおじさんと少年によるデンキダコ開発の最終段階から物語が始まっていることが注目されます。開発過程を描くことで、この乗り物が科学技術の産物であることが

明確に示されているわけですが(図12)。その後の展開も、当時の時代状況からして興味深いものになっています。少年とおじさんはデンキダコに乗って太平洋の海底を進み、とある島へとたどり着きます。主人公たちは島を襲う海賊を撃退し、海賊に苦しめられてきた島の住民たちの歓迎を受けますが、そのラストでは感謝を述べる島の住民に対して、おじさんが「ニッポンノヒトハ イツデモ ワルイモノヲ コラシ タダシイモノノ ミカタデス」と答えています。ここで島民の姿は、黒い肌に厚い唇、腰みのをつけたもので、当時の子供マンガで一般的だった南洋の人々のステレオタイプ的な描き方になっています(図13)。日本人が科学技術によって南洋の人々を外敵から守るというストーリーの背景には、当然、さらなる南洋進出を目論む当時の日本の軍事的／政治的な動きと、それに呼応したメディアにおける南洋イメージの形成があったはず⁶⁾です。

1938年3月の『幼年倶楽部』に掲載された「タコタンク」は、兵器的な生物型機械のイメージを用いながら、基本的には一種の



(図12) 倉金良行「デンキダコ」『幼年倶楽部』1939年9月号、大日本雄弁会講談社、133頁

ンターテイメントとして戦いを描いていました。一方、1939年9月の「デンキダコ」には、それと比べれば、科学的あるいは政治的にいくぶん「教育的」な傾向が見られます。実は、最初の方で見せた「ゲンキノゲンチャン」の人造犬のエピソードも、「指示要綱」以降の『幼年倶楽部』に掲載されたものです。これが、ロボット犬が暴れ回るといった内容ではなく、最終的に本物の犬だと判明するという展開となったことにも、ある種の教育性やリアリティへの傾向が感じられます。その意味では、この作品もまた、「指示要綱」以降のマンガだったと言えるのかもしれない。



(図13) 倉金良行「デンキダコ」『幼年倶楽部』1939年9月号、大日本雄弁会講談社、140頁

最後に、「指示要綱」以降の子供マンガにおける生物型ロボットの終着点とも思えるようなイメージを確認しておきたいと思います。そのロボットが登場するのは、1941年に刊行された大城のぼる『愉快な鐵工所』というマンガです。この作品は、博士とその息子が満州を探検して製鉄所を建設

するという内容になっています。大陸の地理や資源についての情報、製鉄の工程など、科学的な知識が豊富に盛り込まれたものです(図14)。大塚英志も指摘するように、本作は、戦争と結びついた「科学」を啓蒙するという当時の児童読物への要求が強く反映された物語として理解することができます⁽⁷⁾。一方で、この作品にはリアルな科学的知識とは馴染まないファンタジー的な描写も多く見られました。この点については、先行研究でも「科学」と「空想」の緊張関係⁽⁸⁾、あるいは「現実」と「夢」の間の果てなき往復運動⁽⁹⁾として展開される「科学」的探求のイメージ⁽⁹⁾が現れていると指摘されています。

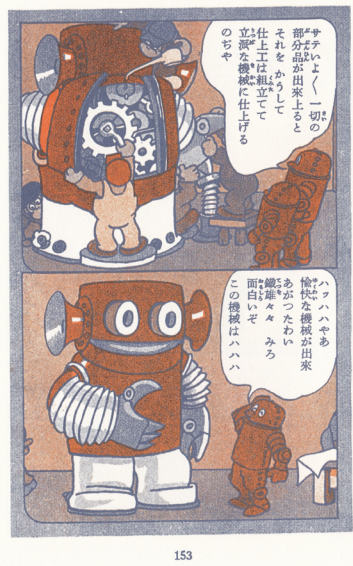
終盤で登場するロボットの姿も、このような「空想」と「科学」の混交を象徴しているかのようです。このロボットは鉄工所における製鉄工程の解説の後、最終的な完成品として登場するのですが、大きな目と口にラッパ型の耳、ずんぐりした

胴体という奇妙にキャラクター的な姿をしています。この見た目は、内部の機械的な構造や製造工程のリアルな描写とは対照的です。「愉快な機械が出来あがった」「面白いぞこの機械はハハハ」という博士の言葉からも、これが非現実的でユーモラスな存在であることがうかがえます。一方、このロボットは、その愉快的な生物的外見にもかかわらず、タンクローのような完全に「空想」的な存在にはなりません。この機械は自由奔放な動きも驚くべき能力も披露することなく、完成するや否や物語から退場してしまいます。今にも動き出しそうな姿でありながら、ただ立っているだけの1コマがこのロボットに与えられた役割です(図15)。

ここまでの議論を踏まえれば、ロボットが動かなかった理由を、その「空想」的な見た目に求めることができそうです。キャラクター的なビジュアルは、機械としての現実的な使い道や



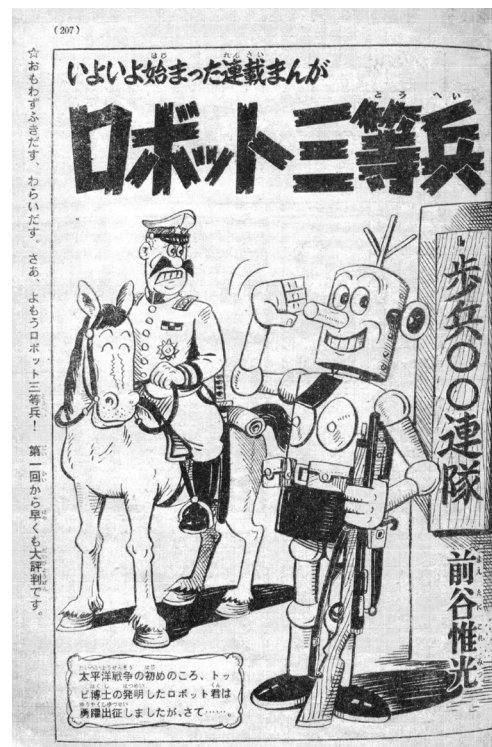
(図14) 大塚のぼる『愉快な鉄工所』(復刻版)、小学館クリエイティブ、2005年、150-151頁(初出：中村書店、1941年)



(図15) 大塚のぼる『愉快な鉄工所』(復刻版)、小学館クリエイティブ、2005年、152-153頁(初出：中村書店、1941年)

操作方法を想像することを難しくしています。「指示要綱」以降に求められたある種の「科学」的な世界観のなかでは、明確な目的も人間のコントロールもなく自由に動き出すようなロボットは、あまりにも「空想」的な存在だったのかもしれない。

それでもなお、このロボットが1930年代以来の子供マンガ的な「愉快」な外見をしていたことは、マンガ史にとって少なからぬ意味があったようにも思われます。なぜなら、コミカルなロボットのイメージはその後もマンガ史の中にたびたび登場することになるからです。例えば、1950年代後半に貸本を中心に人気となり、雑誌『少年クラブ』でも連載された前谷惟光によるマンガ「ロボット三等兵」では、主人公のロボットが軍隊で引き起こすドタバタ騒動がコミカルに描かれました(図16)。「愉快な鐵工所」のロボットの外見は、このような「ポンコツ」ロボットの系譜にとっても、戦前と戦後をつなぐイメージとして位置付けられるのではないでしょうか。



(図16) 前谷惟光「ロボット三等兵」
『少年クラブ』1958年6月号、講談社、207頁

あるいは、このロボットの重要性を、単に外見が愉快でありながら動きに乏しかったというだけではなく、むしろ、いかにも動き出しそうな外見にもかかわらず動かなかったという、外見と振る舞いとのズレに見出すべきかもしれません。このイメージは、見た目にはかわいらしい動物あるいは人間的な外見をしたキャラクターが、にもかかわらず機械やロボットとして振る舞うことを求められる、といった主題を隠らざるも表現しているかのようです。このようなテーマは、例えば鉄腕アトムの苦悩へと繋がるものだと言えるでしょう。

アトムは、他の人間キャラクターとさほど変わらない姿で描かれながら、物語の中ではしばしばロボットであるがゆえに不完全な存在として位置付けられました。^⑩『愉快な鐵工所』のロボットの姿には、これと似た外見と振る舞いのズレがあり、それゆえに、自由奔放な動きとは別のキャラクター性への可能性が含まれていたようにも見えてきます。

あえて図式化するならば、この時期のマンガにおけるロボットのイメージを、生物的な外見と機械的パワーの動きやアクションにおける結びつきから、生物的な外見と機械らしい振る舞いとをギャップへの変化として捉えられるのではないかと思います。そして、それぞれのロボットにはそれぞれ異なるキャラクター性を見出しうるのではないのでしょうか。1930年代の子供マンガを通して、生物機械的なイメージによってキャラクターを立ち上げる複数の方法が見えてきたように思います。発表は以上になります。ご清聴ありがとうございます。

【註】

- (1) 孫曼喬「近現代日本の大衆文化における「ロボット」の表現研究『RUR』から『鉄腕アトム』まで」(博士論文:名古屋大学)、2021年。
- (2) 同前、129～143頁。
- (3) 伊達桃子「人形ファンタジーにおける動物」『奈良学園大学紀要』10号、2019年、75～87頁。
- (4) 同前、132頁。
- (5) 「児童読物改善ニ関スル指示要綱」『はじめて学ぶ日本の絵本史Ⅱ 15年戦争下の絵本』参考資料(宮本大人)、ミネルヴァ書房、2002年、357頁。
- (6) 19世紀末から20世紀前半の日本における「南洋」に対するイメージとその政治的位置づけの変遷については以下を参照。千住一「ミクロネシアおよび南洋群島表象の歴史の変遷」『島嶼研究』3号、日本島嶼学会、2002年、47～65頁。
- (7) 「満州で鉄工場をつくる、というこのモチーフそのものが、日中戦争を正当化する当時の論拠として大陸における鉱物資源の確保があったことの反映であることはいうまでもない」(大塚英志『ミッキーの書式 戦後まんがの戦時下起源』角川学芸出版、2013年、202頁)。
- (8) 同前、207頁。
- (9) 宮本大人『愉快な鐵工所』は何を「記念」しようとしているのか『愉快な鐵工所 読本』(『愉快な鐵工所』復刻版・別冊付録)、小学館クリエイティブ、2005年、14頁。
- (10) 例えば「電光人間」のエピソードには、敵役のスキャンク草井がお茶の水博士に対して、アトムは人間とは異なり悪い心を持たないが故に不完全だと主張する有名な場面がある(手塚治虫『電光人間』電子書籍版 鉄腕アトム②)『手塚プロダクション』、2014年、168頁)。

【追記】

本稿の元となった内容は、2021年3月に東京大学大学院総合文化研究科へ提出した修士学位论文「日本におけるロボットキャラクターの成立「暴走」と「自律」のロボットマンガ史」の一部としてまとめられた。2023年7月9日の表象文化論学会第17回大会(東京大学駒場キャンパス)では、これに大幅な加筆修正を施し、研究発表を行った。今回は発表時の原稿を元に改めて文章化したものを収録している。学会発表時の原稿からは一部細かな表現等を改めたものの、内容は変更していない。

なお、学会での発表は三名によるパネル「機械化する生物、生物化する機械」として行われた。鶴田裕貴「機械的な身体の誤認逮捕 新聞コミックス「ハッピー・フリーガン」における移民表象」および相馬尚之「鋼鉄の「生命体」 デーブリン『山と海と巨人』における機械の生命的描写について」の二つの発表とあわせることで、20世紀初頭の各地域の文化における「機械」と「生命」の混淆について明らかにすることが、パネル発表の趣旨である。拙論は日本マンガ史の研究として単体でも成立するものだが、パネル全体の概要については表象文化論学会のwebニュースレター「REPRE」のレポート記事が公開されているので、適宜参照された(https://www.repre.org/repre/vol49/conference17/03/)。

本冊子の表紙イラストを担当いただいたマンガ家の津村根央さんには、この発表の内容を踏まえて制作をお願いした。かねてより、時代の流れのなかで戦争の道具としての位置づけを余儀なくされた戦前マンガの動物型ロボットたちには、何か別の可能性がありえたのではないかという思いがあった。「胡孫町役場観光課巨大ガニ捏造事件」(祥伝社、2023年)をはじめ、津村さんの作品には、人間が生み出したはずのものが不意に人間を遥かに超えてしまう瞬間の不気味さと痛快さが描かれているように思う。田河水泡「人造人間」以来マンガ史のなかに絶えず現れてきた「暴走ロボット」のイメージもまた、いつもそのような期待を抱かせてくれる。津村さんのイラストによって、「愉快」な動物ロボットの魅力を再発見することができるのではないかと考えた次第だ。

結果は、改めて表紙を見てもえればと思う。戦前の子供マンガのテイストを交えつつ、賑やかで楽しいイラストに仕上げた。個人的には、タヌキの腹から顔をのぞかせている最後尾のハトの何とも言えない表情が目には焼きついて離れない。ポップでクール、愉快で奇妙なビジュアルによって、戦前マンガが持つアンビヴァレントな魅力が現代的な形で蘇ったように感じられる。

表紙を眺めながら、ついに動きまわる機会を与えられることになかったあの鉄工所のロボットもこれで少しは報われるだろうか、などつい思ってしまうが、このような感傷もまた身勝手な人間の都合に過ぎない。イメージはいつもただそこにあり、再び動き出す時を静かに待ち受けている。不意に出会ってしまったイメージに驚き、慌てふためいてバタバタと走り出すのは、案外いつも人間の方なのかもしれない。



資料紹介

新関青花『トッカン水兵』
(中村書店、1934年)



昭和9年4月12日発行(昭和10年3月1日8版発行)
四六判/クロス上製本/本文160頁/定価75銭
発行者・中村惣次郎/印刷者・柴田虎雄

1933年から1939年にかけて中村書店から刊行された単行本シリーズ「ナカムラ・マンガ・ライブラリー」の1冊。1939年からは「ナカムラ絵叢書」と名前を変え1943年まで続いたシリーズは計100冊におよび、戦前の子供向けマンガ文化において大きな存在感を示した。当時ヒットしていた「のらくろ」の単行本を真似た函入り・クロス装の造本は現在から見ても立派なものだ(筆者の手元にある資料は第8版の函欠)。長編書き下ろし単行本のフォーマットを確立し、戦前日本における「ストーリーマンガ」的表現を開拓したシリーズの全体像については、川勝徳重による評論「夢と重力」(『まんだけ ZENBU』No. 116から連載中、以下の参照箇所では掲載回数と頁数のみを示す)に詳しい。

作者の新関青花(1898~1953)は、大城のぼる・謝花凡太郎と共に「ナカムラ・マンガ・ライブラリー」の中心的存在となった作家である。戦前期は主に「新関青花」の筆名を使っていたが、1941年から本名の「新関健之助」へと名前を変え、戦後もマンガ家として活動を続けた。『トッカン水兵』は、新関の中村書店におけるデビュー作とされる。



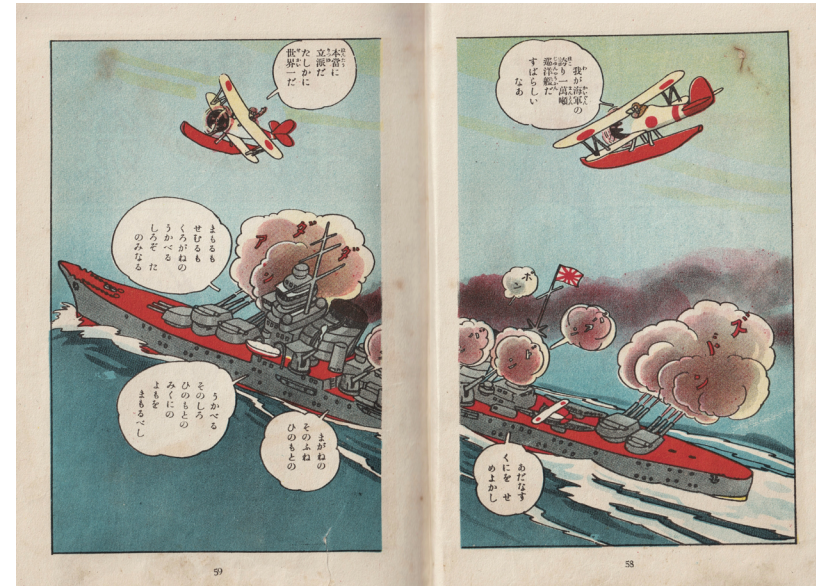
(図1) 10頁



(図2) 41頁

主人公の少年が海軍にもぐりこみ水兵として活躍するという大枠は、当時の子供向け文化全般における戦争モチーフの人氣ぶりを考えれば、一つの典型と言えるだろう。ただし、「のらくろ」のように動物の軍隊を描いた作品が目立つ当時の子供マンガのなかで、はつきりと日本の帝国海軍を舞台としたことは注目される。東郷平八郎から訓示を受けた主人公が軍人を志すという導入部にも象徴されるように、随所で示唆される現実との接点は、作品にある種のリアリティと明確にナシヨナリスティックなムードを与えている。

早くから雑誌などの挿絵を中心に仕事をしてきたこともあって新関の絵は安定して巧みだが、長編マンガのフォーマットに慣れていなかったためか、マンガの表現としてはこなれていない印象も拭えない。川勝も指摘しているセリフの硬さや横長コマでの人物の立ち姿の窮屈さ(No. 116, p.24)のほか、フキダシが左から右の読み順で配置されていてスムーズに読みにくい箇所も見受けられる(図1)。一方、動物を中心にキャラクターのポーズやアクションの描き方は常に魅力的だ。特に主人公が夢のなかで海底を探検する中盤のエピソードは、擬人化された海の生き物が多数登場する賑やかで楽しい場面となっている。バナナの



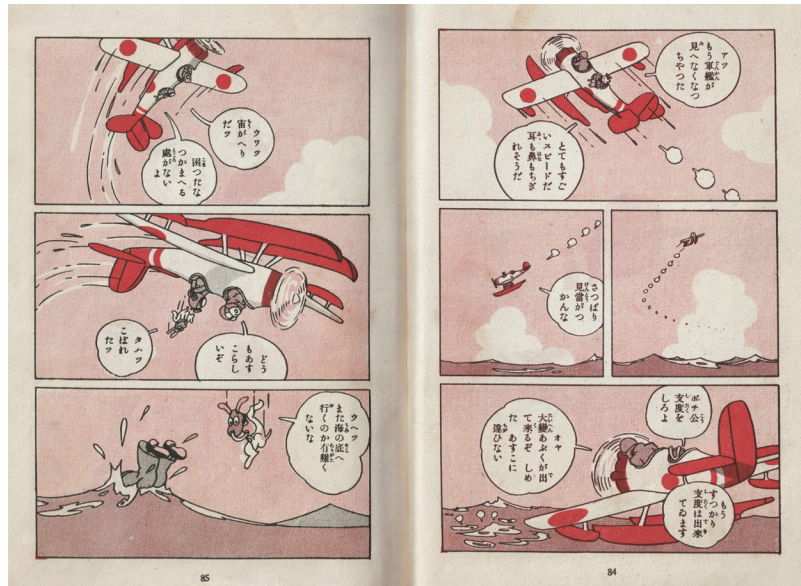
(図3) 58-59頁

たたき売りをするタコや江戸っ子風のイカ(図2)など、見どころは多い。

この海底探検の夢や船内でのネズミ捕り騒動のエピソードなど、全体としては海軍を舞台としつつ、かならずしも軍事的な内容ばかりではないことも指摘しておきたい。軍事にかかわるものでも演習や遭難者の救助といったエピソードが多く、敵国との戦闘のような直接的な描写はほとんど見られない。

とはいえ、1930年代に描かれた軍隊を舞台とする物語として、軍国主義・帝国主義的な世界観が前提となっていることは間違いない。特にこのような傾向を体現しているのが、軍事的な乗り物のイメージである。例えば、物語の冒頭から登場し、見せ場では見開きいっぱい描かれる「わが海軍の誇り」「一萬噸巡洋艦」は、日本のナショナルアイデンティティを象徴するような存在だ(図3)。「ナカムラ・マンガ・ライブラリー」では2色刷りの本文のなかに定期的に4色刷りの見開きページを挟む仕掛けがお決まりだったようだが、巨大さがアピールポイントとなる軍艦はこの「見せ場」にふさわしいモチーフだったに違いない。

作品の中盤では、機敏な活動を可能にする乗り物として飛行機が登場するようになる。複数コマにわたってそ



(図4) 84-85頁

の軽やかな運動を描くシークエンスは、奥行きのある構図や次々と切り替わる視点によつて、当時の子供マンガのなかでもとりわけ躍動感あるものとなっている(図4)。

陸軍への取材をもとに航空隊の活躍を描いた『空の中隊』(1943)で知られる新関の航空機への関心は、この時期からすでにうかがうことができる。

物語は最終的に、南洋で「人喰い人種」に襲われた主人公が辛くも逃亡、その末に無人島を発見し、これを「新日本島」と名づけて占領するという結末を迎える。「南洋」の人々のステレオタイプ的な描き方にせよ、無人島とはいえ誇らしげに日の丸を掲げ「新領土」の誕生を祝う結末にせよ、明らかに帝国主義／植民地主義の世界観を体現したものであり、現代の私たちは苦い顔で眺める他ない。とはいえ、戦前のマンガがこのような時代の中でその表現を形成していったことは、冷静に見つめられなければならない。

なお、新関の経歴については1994年に川崎市市民ミュージアムで開催された「子供漫画の開拓者 新関健之助展」の解説冊子を主に参照した。また、戦前の新関作品の数が同ミュージアムの「漫画資料コレクション」(<https://kawasaki.iri-project.org/>)で公開されており、『トッカン水兵』以降の表現の展開をうかがうことができる。



『トツカン水兵』と同じく「ナカムラ・マンガ・ライブラリー」の1冊。1933年から始まったシリーズも軌道に乗り、安定し始めた時期の作品と言える。実際、1935年にはシリーズを通して最多の年間16点が刊行されており、出版事業としての充実ぶりがかがえる。

作者の謝花凡太郎(1892~1963)は、シリーズに最も多くの作品を書き下ろした。書家・殿木春洋としても知られ、三越百貨店や電通で勤めたのちマンガ家となり、1940年頃からは並行して中学校で書道を教えていたという異色の経歴の持ち主だ。「ナカムラ・マンガ・ライブラリー」では1933年9月刊行の『びつくり突進隊』以来コンスタントに作品を手がけており、『マンガ遊撃隊』は10作目に当たる(筆者の手にある資料は初版の函欠)。

犬の軍隊とヤギの科学者から構成される「ヒノマル国」とその敵「モンキー国」との戦いを描いた物語には、『トツカン水兵』以上の大きな臭さがある。「ヒノマル国」が日本を示すことは言うまでもないが、「タイヘン洋艦隊」を組織してヒノマル国に迫る「モンキー国」もまた、明らかに米国をイメージした設定となっている。



(図1) 80頁



(図2) 100頁

本の見返しに配された地図もこのことを裏付けている。地図には作中でのモンキー軍の進路やヒノマル国周辺の位置関係が描かれており、これを見ると、ヒノマル国が日本列島の形をした島国であること、モンキー軍は当時アメリカ領だったフィリピンにあたる島から進軍してきたことが分かる。川勝も指摘するように、こういった日米戦争を予言するような設定には、当時小説や軍事啓蒙書の形で流行していた日米架空戦記ものの影響が強くあったと考えられる(No.118, p.399)。

物語はヒノマル軍にもぐりこんだモンキー国のスパイを捕えるエピソードで始まり、侵攻してきたモンキー軍の艦隊と航空隊を撃退するまでが描かれる。本国での防衛作戦の進行と、作戦中に南洋で漂流したクロヤギ博士の帰還までの過程を並行して描き、最後に両者が合流するという語りの構造が特徴的だ。これにより、エピソードごとに舞台を切り替えて、全体としては一つの大きな物語として読ませることに成功している。独立した小さなエピソードの集合という印象が強い『トツカン水兵』と比べると、1冊の長編マンガとして意識的な構成と言えるだろう。随所でモンキー軍側の様子も描かれるなど、一人の一貫した主人公の視点をとらない語りには、どこか現代的な印象がある。



(図5) 142-143頁



(図4) 157頁



(図3) 120頁

動物の姿を借りて国家間の戦争を描く本作において、その展開を支えているのは数々の発明品である。犬の兵士が発明した「強力光線発射機」を筆頭に次々と登場する兵器や乗り物などの発明品は、作品に娯楽的な魅力を与えている。漂流したクロヤギ博士は、本国との通信のために当時最新鋭の技術だったはずの「テレビジョン」まで完成させている(図1)。ここには、近代の戦争においては科学技術的な「発明」が重要だという認識があるようだ。

戦前マンガにおける「科学」への関心については、しばしば1938年10月に政府から出版業者へ通達された「児童読物改善二関スル指示要綱」との関係が目玉されてきた。戦時統制下に、子供向けの読み物を「教育的」な方向へと誘導するために出されたもので、正しい科学的な知識を扱うことも推奨された。これに対して『マンガ遊撃隊』は、1930年代の子供マンガが「指示要綱」以前からテクノロジーへの関心を示していたことを裏付けている。

とはいえ、本作の発明品の大半が科学的にリアリティのあるものには見えないのも事実だ。珍妙な形状をした水陸両用の「装甲潜水飛行機」「あるか号」(図2)、なぜか顔のようなデザインになっている「艦上聴音器」(図3)、四足歩行の動物のような姿をした風船製の兵器「怪獣風船」

(図4) など、設定/デザインともに奇抜な発明ばかりが登場する。なかでも極めつけの珍発明が「風船市街」だろう。これは洋上に作られたダミーの市街であり、本物の街と勘違いした敵の攻撃を受けるとその全体が浮上し、上空の敵を大混乱に陥れる(図5)。あまりにも自由な発想の発明から生み出される奇想天外なビジョンは、作品にビジュアル面での独自性を与えている。

戦闘シーンの多い本作だが、のびのびとした謝花の描線と発明品の珍妙さ、自在な展開があいまって終始コミカルなトーンは維持されている。『トッカン水兵』もそうだが、この時期の子供マンガとして、基本的には緊迫感よりも滑稽さの方がふさわしいと考えられていたのだろう。戦争が差し迫るきな臭い世界観のなかで、この愉快さは(それ自体が戦争と分かちがたくむすびついているとはいえ)、マンガ文化にとって希望であったように思われてならない。

なお、謝花の経歴については三谷薫「謝花凡太郎の生涯」(日本風刺画史学会編『季刊 風刺画研究』第49号、美術同人社、2005年、13頁)を主に参照した。また、新聞と同様に謝花の作品も数点が川崎市市民ミュージアム「漫画資料コレクション」にて公開されている(<https://kawasaki.iri-project.org/>)。

『コードモ探検マンガ 世界珍探検』

(中村書店、1939年)

【収録作品】桂タロ「世界珍探検」／宮崎英彦「ターちゃんの南極探検」／小泉貞男「留守居ブンちゃん」



(図1)

中村書店から刊行された横長B6判の単行本。このフォーマットは、中村書店に限らず当時のいわゆる「赤本」業者のマンガ本にしばしば見られるもの。当時一般の書店や百貨店でも流通していたとされる「ナカムラ・マンガ・ライブラリー」に比べればチープな作りで、「縁日や露店で売られていたおもちゃのような本」と説明されることの多い「赤本」の呼称には、こちらの方がふさわしい(No. 116, p. 520)。裏表紙の奥付には昭和14年9月8日発行とあり、「指示要綱」以降の作品ということになる。後述するが、その影響も微妙に感じられる。

昭和14年9月8日発行

B6判／中綴じ並製本／本文48頁

発行者・中村惣次郎

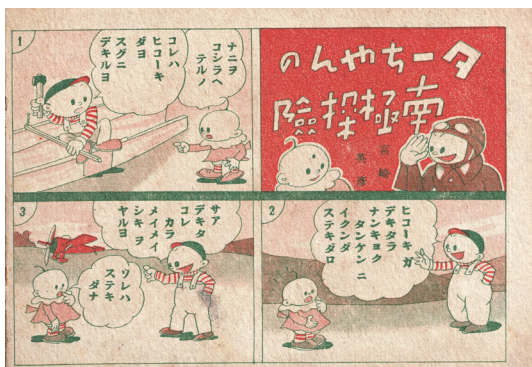
印刷者・工藤武雄

風はいかにも子供マンガといった趣で、特に丸っこく可愛らしい機体のデザインが目を引く(図1)。「北支」から「インド」「ビルマ」「イラン」「アフリカ」「エジプト」「死海」「オランダ」「イタリヤ」「ドイツ」を経て「北極」にたどりつく過程はたしかに「世界」「探検」の名に相応しいが、日本の兵隊のおかげで「ヘイワニナッタ」とされる「北支」やアジア・アフリカへのイメージなど、植民地主義的なまなざしは否めない。ヨーロッパではイタリヤやドイツが選ばれ、「ヒトラーユーゲント」と揆揆を交わすといった描写にも時局が感じられる。この辺りも含めて、世界の文化や当時の国際情勢といった「教育的」な内容を盛り込める題材として、世界旅行という主題が利用されているようだ。

この本には三つのマンガが収録されている。最初に掲載されているのが、表紙にもタイトルのある桂タロ「世界珍探検」だ。桂タロ(たる)は「ナカムラ・マンガ・ライブラリー」でも『まんが近藤勇』(1937)を描いており、この時期には中村書店を中心に活動していたようだ(No. 119, p. 474)。川勝が挙げている作品の他、『世界珍探検』と同様の判型で同じく中村書店から1939年に刊行された単行本が2冊、国会図書館に所蔵されている『ニコニコ大將』『ハリキリピンちゃん』。「世界珍探検」は、少年が「ハカセ」と共に飛行機で世界中をまわる24頁の作品。すっきりとした線とデフォルメの効いた画

続いて掲載されているのが、宮崎英彦「ターちゃん南極探検」。「世界珍探検」が北極で終わったあとすぐさま南極の話が始まるのは面白いが、そういったレベルで作品の組み合わせをコントロールする編集が行われていたのかは定かでない。とはいえ、2作品の並びは「探検」中心の本としての構成を意識したものであっただろう。なお作者の宮崎について、今回の調査では情報を見つけないことができなかった。

長さは12頁、主人公のターちゃんが自ら作った飛行機で南極を目指すという内容だ(図2)。ターちゃんは同行する弟に道中で様々な知識を教えていくのだが、この解説パートがとにかく多く、一つ一つの説明も長い。例えば、飛行機

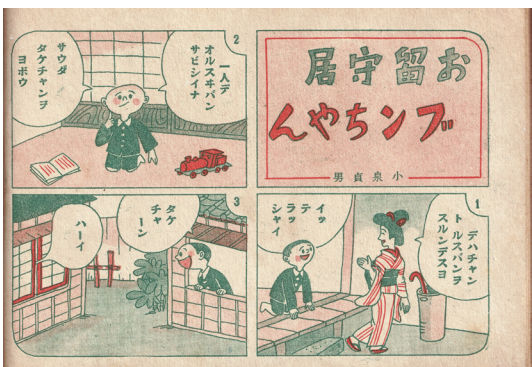


(図2)



(図3)

機の原因である「エア・ポケット」について解説したセリフは1コマのほとんどを覆いつくしている(図3)。その後も「赤道」や「スコール」の説明を交えながらフライトは続く。困難を乗り越えついに南極にたどりついたターちゃんだが、ここでも南極大陸や「シロセチュウイ」(日本人として初の南極探検を主導した白瀬瀧)に関する知識の披露に余念がない。「世界珍探検」と同様、本作でも「探検」は地理的な知識の解説という「教育的」要素とセットになっているようだ。この辺りは、子供向け出版物の「浄化」を求める政治的圧力が強まるなかで、娯楽的なテーマとの両立を模索した苦心の跡に思われてならない。



(図4)



(図5)

最後に掲載されているのが、小泉貞男「留守居ブンちゃん」だ。作者の小泉は経歴不明だが、1936年から1937年にかけて講談社の雑誌『少年倶楽部』『少女倶楽部』で1頁程度の短いコマ割り漫画を描いていたことが確認できる。

この作品は12頁で、タイトル通り主人公のブンちゃんが留守番をするという他愛のない日常もの(図4)。留守番で外に出られないブンちゃんのために紙芝居屋が家の目の前で紙芝居を披露してくれるエピソード(図5)など、平和的な内容だ。一方でこの紙芝居は「凸山上等兵」が活躍する戦争ものらしく、当時の子供向けの物語文化の志向もうかがえる。

本作には特に知識解説的な要素はない。牧歌的な作品であり、そもそも留守番という内容に教育的な含みを感じられるため、それ以上の「教育性」は不要だったのかもしれない。「指示要綱」以降の政治的圧力がどれだけ直接的に作品の内容に影響したかは難しい問題だが、この本の表紙裏(表2)の絵は、当時の状況を象徴するもののように思われる。そこではブタのキャラクターが、以下のように記された看板を見つめている。「ミナサンマンガワゴランニナッテシマッテモ ドウカゴホンヲダイジニテクダサイ」。マンガ本の冒頭にはふさわしくないこの文言は、この時期の子供マンガが、教育に悪影響を与えないというエクスキューズを求められていたことの証ではないだろうか。

あとがき

戦前／戦中期のマンガにおいて、子供向けのコミカルなムードと当時の価値観がシームレスにつながれていることには、決して慣れることのできない居心地の悪さがある。愉快で朗らかなトーンのかなから不意に軍国主義が顔をのぞかせ、冒険は常に植民地主義と結びついている。もちろん、そのような時代だったのだから、作品や作家を責め立てることは大した意味がない。とはいえ、「今日から見ると不適切な表現が含まれますが」といったお決まりの文句でやりすごすにはあまりにも重い近代における暴力の記憶が、そこには刻まれてしまっている。

一方で、マンガ表現としての様々な試みもまた、すでにこの頃から行われつつあった。21世紀のマンガと比べれば大きな違いがあるように感じられるかもしれないが、戦後しばらくまでのマンガ表現とは想像以上に近い部分がある。戦争の時代と分かちがたく結びついて発展したマンガと、私たちがいま読んでいるマンガとは、やはり地続きの文化なのだ。こういった状況が、戦前のマンガ文化の位置づけを難しいものになっている。

このような厄介な問題と冷静に向き合い、現代にまでつながるマンガ文化の基盤を明らかにすることが、この時期のマンガの研究にとって最大の課題だと言えるだろう。本研究課題が「テクノロジー」を主題としているのはそれが近代の戦争と結びついてきたからであり、「科学技術イメージとマンガ表現の関係」という副題には、そういった内容と表現面での発展が切り離せないという認識が反映されている。全体としてはいささか大きな研究テーマだが、少しずつ進んでいければと思う。

この冊子のおよそどのページを開いても一目で分かるように、本研究は一次資料なしには成立し得ない。私たちが100年前のマンガを知ることができるのは、国立国会図書館をはじめ各地の図書館、文学館、ミュージアムなどのアーカイブ施設、あるいは資料を受け継いできた先人のおかげだ。今回、特に川崎市市民ミュージアムおよび佐々木果先生には図版引用のための資料についてご協力いただいた。記して感謝申し上げます。

津村根央さんには、表紙のために素敵なイラストを描き下ろしていただいた。提案されたアイデアからは、こちらが送りつけた資料を丁寧に読み込んでいただいたことがうかがえ、大変励みになった。本冊子に素晴らしいビジュアルを与えていただき、本当にありがとうございます。

本研究課題は2024年度も継続しているため、年度末に再び同様の形で冊子の作成を予定している。研究費によってどのような研究が行われているのか、できるだけ広く伝えられればと思う。もしも有意義な研究だと思っただけのならば、これ以上にうれしいことはない。逆に、この冊子を読んでもなお、このような研究に公費が投じられることは納得できないという方もおられるだろう。私としては理解が得られるように努める、としか答えようがないのが苦しいところだが、ご批判は真摯に受け止めたい。なお、本冊子にかかわる問い合わせはメール (ryo.kageyama@gmail.com) にて受け付けている。誤字脱字や内容面での誤りなど、お気づきの方は是非教えてほしい。

【資料について】

「資料紹介」で取り上げた3点は筆者（陰山）が管理しているものです。その他図版のうち所蔵について特に表記の無い資料は、国立国会図書館もしくは一般に流通している書籍等から取得しました。なお、本冊子の文章内での図版使用は、すべて著作権法第三十二条に規定された「引用」に該当するものと考えています（新関青花／健之介作品については2003年、謝花凡太郎作品については2013年で著作権保護期間が満了したものと考えているため、一部「引用」に当たらない使用をした箇所があります）。法律上の問題は無いものと考えていますが、著作権者からの意向があれば、可能な限り対応を検討いたします。陰山 (ryo.kageyama@gmail.com) まぐい連絡ください。

【本冊子の利用について】

本冊子を紹介する目的であれば、表紙の画像や外観を撮影した写真等は自由に使用可能です（表紙イラストの著作権者である津村根史さんの許諾も受けています）。中身についても同様ですが、図版等の引用箇所については責任を負いかねますので、各自でご判断ください。引用でない本文箇所は問題ありません。なお、本ポリシーは変更の可能性があります。最新版は次のページにあるQRコード／URLからご確認ください。

また、本冊子は「公表された著作物」に該当しますので、著作権法第三十二条の規定に則って内容の「引用」が可能です。批判的な議論を含めあらゆる「引用」を歓迎しますが、こちらも図版等の引用箇所については責任を負いかねます。各自の判断で有効に活用していただければ幸いです。

【図版出典】

目次	新関青花『トッカン水兵』（41頁）
49頁	新関青花『トッカン水兵』（扉）、 謝花凡太郎『マンガ遊撃隊』（扉）
裏表紙	謝花凡太郎『マンガ遊撃隊』（100頁）

【本冊子についての最新情報】



<https://ryokageyama.com/blog/1349/>

研究費で作った本

マンガにおけるテクノロジー表象の歴史的研究
科学技術イメージとマンガ表現の関係
2023年度報告書

発行日 2024年5月26日

編集・発行

陰山涼

資料協力

川崎市市民ミュージアム

印刷

佐々木果

グラフィック

表紙イラスト

津村根央

※本研究は JSPS 科研費 23K10386 の助成を受けたものです。