

## 「ストーリー漫画」なる用語の起源について

竹内 才サム

現在、本誌『ビランジ』で、『鋭角』の諸号の解題を連載している。『鋭角』とは、日本児童雑誌編集者会が発行していた機関誌で、昭和30年の9月1日に創刊号が出された。同会自体が、当時問題となっていたいわゆる「悪書追放運動」との絡みから組織された児童雑誌編集者同士の連絡組織であり、『鋭角』もその初期にはその対応にあたる記事で埋めつくされている。

さて、連載の2回め(27号)で、「ストーリーマンガ」なる用語の起源についてふれておいた。『鋭角』を見てみると、今日普遍的に用いられている「ストーリーマンガ」あるいは「ストーリー漫画」なる用語が、しだいに多用されるようになる経緯がみてとれる。そこで当時のマンガ状況に焦点をあて、

ストーリー漫画なる用語の起源について、現在検討してわかったことを以下に記してみたいと思う(以下統一して「ストーリー漫画」と表記)。

なぜこの時期にこだわり、またストーリー漫画なる用語にこだわるのかと言えば、第一にこの用語や概念の出所や出現時期が、今日では確定しにくいからに他ならない。今日これほどに多用されているにも関わらず。巷では、一九六〇年代に入ってから使用されたと勘違いされているフシもある。

また、現在ではごくごく一般的に使用されているものの、その概念は不確かだし、最初に用いられた頃には最低限異なった用い方をされていたのではないかと推測されるからだ。

#### ◆「ストーリー漫画」とは何か

では、そもそもストーリー漫画とは、現在どういった使い方をされる用語なのだろうか。正面切って定義する論者は少ないが、漫画作品を論じる手だてにおいて、だいたいその意味するところを推し量ることがができる。

たとえば清水勲は、『漫画の歴史』（一九九一年 岩波新書）のなかで、大正期に活躍した岡本一平の諸作品がストーリー漫画の先駆であると評価。とりわけ一九二一（大正10）年の『朝日新聞』に載った「人の一生」を「長編ストーリー漫画の創始者として一平の名を高めた」としている。ここでは連続するコマ表現という表現上の特色に焦点が当てられている。

石子順造は『戦後マンガ史ノート』（一九七五年 紀伊國屋書店）のなかで「劇画」を定義するとき「ストーリー・マンガ」を引き合いに出し、劇画の「実録的な物語」というところが「ストーリー・マンガ」や『コミック』とも『劇画』を分ける標識である。「ストーリー・マンガ」や『コミック』は、必ずしも笑いと無縁なものとは意識されていない。」と書いている。ストーリー漫画は実録性が希薄で笑

いと密着性があるというのだ。これは内容に関わる区分け、分類である。

少し古くなるが、マンガ家の石森章太郎は『マンガ家入門』（一九六五年 秋田書店）のなかで、「ストーリーマンガ」なる節を設けて自らの短編「龍神沼」を手本にその解説を試みている。ここで意図的に前面に出されているストーリー漫画のテクニクは、テーマ、キャラクター、物語構成、映画的技法など多岐にわたる。

呉智英は『現代マンガの全体像』（一九八六年 情報センター出版局）でストーリー漫画を、マンガ（コミック）のなかの笑いに対して「物語中心」の形式で、笑いの要素により劇画と峻別されるものとする。ただし、「ストーリーマンガも含めて劇画と呼ぶこともある」という。

『週刊少年マガジン』の編集者として多くのヒット作を世に送り出した宮原照夫『実録！少年マガジン編集奮闘記』（二〇〇五年 講談社）では、コマ割りがあり、吹き出しを使用、「リアリティのある登場人物」が不可欠で、内容面で「面白い」ことが必要条件であるという。いかにも編集サイドからの捉え方と言えよう。

論者それぞれ、ストーリー漫画なる用語をどういった状況、側面で使用するかにより、微妙にその概念規定に揺れをとまなう。強引にそれらを繋いでまとめるとすれば、吹き出しやコマ割りが用いられた長編形式の漫画で、表現面において従来の漫画から飛び抜け、笑いの要素を中心としない作品ということになる。

一方、その初期にはどういった使われ方をしていたのか。戦後のストーリー漫画の開拓者として手塚治虫の名をあげるに反論する人はいないはずだ。その手塚の言葉を参考してみたい。ここに興味深い資料がある。

一九六〇年代初期に、弘文堂から「児童文化講座」がシリーズとして発刊されたが、第3巻（一九六一年八月）に、手塚自ら「児童漫画」のタイトルのもと、その創作法について解説している。そのなかで「ストーリー漫画」なる小項目を立て、それがもつ概念を解説しているのだ。

手塚によれば、「ストーリー漫画の形式は、戦後私が始めたものである」とし、創作の動機は従来のマンガがマンネリズムに陥っていたので、「長編漫画で、しかも従来の約束ごとにとらわれない新しい

感覚の作品を書きたいと思い始めた」ためだという。

そしてストーリー漫画の特殊な点として、画面の構成、アイデア、ストーリー性、作者の主張を重視したことをあげている。画面の構成とは「映画的な立体構成」を主眼として「さまざまなカメラ・アングルを創造した」。アイデアの面では、「登場人物にさまざまな性格を与え」、ストーリー性においては「起伏をもたせたこと」、作者の主張では、「必ずしも笑いを必要とせず、悲劇的要素、センチメンタリズム、ヒューマニズムなどを含んだ作家の主張で全編を包んだ」のだという。

ちなみに同文章で手塚は、子どもマンガに必要な表現上の要素として、「スリル、スピード、スペクタクル」の3Sを挙げている。

ここで語られるストーリー漫画は、表現と内容の両者にわたる大きな変革を意識したものであることは疑いない。先駆者の言葉だけに大いなる意気込みを感じさせるのだ。

ただし先にみた手塚以外の論者がストーリー漫画にいたくイメージと矛盾するものではなく、より積極的な主張がその初期に展開されていたとみるべきだろう。



当部分を並べてあげてみよう。

まさにストーリー漫画の洪水である。そしてイミ  
テーション漫画の横行である。(野球少年編集長・  
小林隆治「大作家出でよ!」8号 1956年5  
月25日)

尚、ストーリー漫画が多いが、物語の構成を研究  
する必要があると思う。(少年編集長・金井武志  
「新鮮で健康な漫画であること」8号 1956  
年5月25日)

ストーリー漫画が面白いか、否かについては、何  
よりも画がよく描かれているかどうか(文芸家・  
清水京月「子供の眼から」9号 1956年6月  
25日)

日本のストーリーマンガや絵物語は初めアメリカ  
あたりの活劇ものを模倣していたと思われるが  
(無記名「漫画はどここの国でも」9号 1956  
年6月25日)

いまやストーリー漫画の素材は、地を払つたかに  
見える。(SOS生 11号 1956年11月25日)

一九五六(昭和31)年の時点で、この用語がしば  
しば使用されていることがわかるはずだ。ここには  
業界内の人間だけでなく、部外の人の用例も含まれ  
る。つまり、ストーリー漫画は当時ごく普通に一定  
の概念のもとに使われていたことが、こうした記録  
からわかるのである。かなり普及した言い方となっ  
ていたのではと考えられるのだ。

では、そうした用語はどういった意味あいにおい  
て使われていたのか。手塚治虫の主張は先に見たと  
おりだが、一般的にどうイメージされていたのか。  
そのところが気になる。

一九五〇年代に、一般に子ども向けのマンガは、  
五一年に子ども漫画家の親睦団体、東京児童漫画が  
結成されたことからわかるように、総称として  
「児童漫画」と呼ばれていた。読者対象を念頭にお  
いた用語である。当時の教育者や児童文化関係者は、  
内容に注目して、冒険漫画、生活漫画、家庭漫画、  
密林漫画、時代漫画、科学漫画などと分類したが、  
総称としてはやはり児童漫画が使用されていた。

ストーリー漫画の「ストーリー」は形式に関わる命名である。つまり、これまでの分類や概念とは異なつて表現の形式を問題視せざるを得ない事態が起こり、こうした命名が用いられたのではと、まずは考えられる。手塚も「長編マンガ」と呼んだようにこれまでにないマンガの表現形式が実践されていたためとみてよい。

#### ◆『漫画研究』その他での使用例

結論を急ぐ前に、当時の他の資料をいくつかあさつてみる。とりわけ手塚治虫の「漫画教室」と『鋭角』該当号とのあいだに位置する資料をみていく必要があるだろう。

ちようど一九五五（昭和30）年の四月から五月にかけて、悪書追放運動がピークを迎えていたが、当時



の新聞や教育関係の雑誌には、やはり「児童漫画」は用いられても「ストーリーマンガ」あるいは「ストーリー漫画」なる用法を見つけることができなかった。つまりこの用語が、子ども雑誌における漫画の増加の時期に出現したことは確かなようだが、民間の運動から派生した言葉ではないと思われるのだ。業界内、あるいは少し見方をゆるめても漫画に関心のある人たちが使い始めた、そう考えてよいのではないか。

そこで、『漫画研究』なる情報誌を見てみることにした。一九五四（昭和29）年から翌年にかけて臨時増刊号も含めて五冊発行された冊子である。手塚が「ジャングル大帝」を連載した『漫画少年』、その編集者である加藤宏泰が主催した冊子で、加藤は日本児童漫画研究会の会長の肩書をもつ。この冊子の発行理由についてはいろいろと言われているが、とりあえずは『漫画少年』の経営危機に際し、「漫画つうしんぼ」を独立させて新人の育成を計った試みととらえておきたい。

さて問題はストーリーマンガなる用語であった。一九五四（昭和29）年十一月の創刊号には早くも「ストーリー漫画」なる用語が見える。以下先の記

述と同じように羅列的に示しておく。

もう一つのちがった方法として、ストーリー漫画につかわれる傾向のものがある。ストーリー漫画は戦後映画の影響をうけていちぢるしい発達を上げたものであるから題名も映画的で……（無記名「漫画研究講座Ⅰ 漫画の題名のつけかた」 1号 1954年）

曰く『ストーリー漫画』曰く『柔道漫画』曰く『チャンバラ漫画』……いろいろ批判の対象になっているが時代は動いている。（山口あきら「原爆時代の漫画」2号 1954年）

戦前ではポンチ絵とか四駒ものでちよつとしたくすぐりであった漫画がストーリー漫画となつてから、涙も笑いもユーモアも人世哲学ももられてきた事は一つの進歩であると同時に、発展しつつある漫画が次の段階に進む道標といえますか、未来へのはしわたしになつていと思っています。（手塚治虫の発言「ひろがる悪書追放運動」1955年4月12日の記事の再録 3号 1955年）

今の児童漫画の傾向は長編ストーリー漫画の全盛で、別冊付録や連続漫画にそれがあらわれていきます。（島田啓三「新聞漫画に就て」4号 1955年）

しかしいわゆる科学ストーリー漫画といわれるものは戦争後はやり出したもので、それ丈に最近は特に科学漫画に対する世間の関心が濃くなったわけです。（手塚治虫「科学漫画に就て」 同右）

ギャグを中心とした家庭漫画であると、ことさらに女の子になりきらなくともよいのですが、これがストーリー漫画になっていると、やはり少女的な物語りの発展という事になってきます。（高野よしてる「少女漫画をかく人の為に」 同右）

「ナンセンス漫画とストーリー漫画」（タイトルにも本文にも数回使用―筆者注）（茨木啓一 同右）

次にギャグですが、本筋にそれないようにしてい

れていく事が必要です。ストーリー漫画では、時としてギャグがじゃまになる事があります。(うしお・そうじ 「長編漫画のかき方」 同右)

こうして見てくるとストーリー漫画なる用語は業界内で、昭和20年代末―一九五五年以前の時点ですでに使われており、頻度の点では一九五五(昭和30)年になって多用されるようになったと理解することが出来る。また、ストーリー漫画は映画との関連が大きく、長編の連続漫画であることに注意がはられ、その対極にナンセンスやギャグ漫画やギャグ的要素が意識されていたということがわかる。そして手塚だけは「人生哲学」、つまり文学にも通底するテーマを常に意識していた点が際だつ。

#### ◆ギャグ漫画との対比

ここで気になるのは、ストーリー漫画と対比して用いられるギャグ、あるいはギャグ漫画、ユーモア漫画という用語である。とりわけギャグ漫画なるジャンルを表す表現は、ストーリー漫画よりも比較的新しい概念であるから、なおのこと事情がややこしくなる。

ストーリー漫画の概念を、またその用語の歴史的背景をよりはつきりさせるために、しばらく回り道をして、視点をギャグ、あるいはギャグ漫画に移して、その用語に成立を確認しておきたいと思う。

最近斎藤宣彦が『マンガの遺伝子』なる本を著した(二〇一一年十二月 講談社現代新書)。そのなかで「ギャグマンガ」という言葉がいつごろから使われたかについて考察している。斎藤は「赤塚不二夫／ギャグマンガ研究会」の第三回例会(二〇〇八年)で伊藤遊の発表に注目、雑誌のマンガにギャグという言葉が冠せられた最初が一九六六(昭和41)年であったことを引用。さらに石森章太郎の『マンガ家入門』(一九六五年)のなかで「ギャグマンガ」が章立ての言葉として使われていることも指摘。また、マンガ家のすがやみつるが石森の同本のなかで使われたあとマンガ雑誌でも使われるようになったという趣旨の言葉を引用して、「ギャグマンガという言葉自体は65年以後、徐々に浸透し、そこから当時連載中だった『おそ松くん』もギャグと認識されるようになった。」と書いている。一九六五年、昭和四〇年以降のことだという。

確かに雑誌のジャンル記述のみを追えばそうなの



かもしれない。ここで大切なのは、マンガ作品の角書やジャンル表示に用語が用いられることと、一般にあるいは業界内での日常に用いられることを区別として考えておかねばならないという点だ。つまり、日常での使用例から作品のジャンル表示に至るには時間的な落差があるはず。逆にその落差を意識しておいた方が、用語の浸透のプロセスがよりリアル把握できるだろうということなのだ。

事実、斎藤やすがやが言う一九六五（昭和40）年以前にも、「ギャグ」あるいは「ギャグマンガ」なる言葉は、漫画界や一般で用いられている。このことについて、関連する言葉をやはり『漫画研究』からピックアップしておく。以下のとおり。

#### 〈「ギャグ」という用語の使用例〉

単行本と漫画と雑誌のそれとをストーリーの点から考えてゆくと、雑誌の場合は、限られた小さなスペースでストーリーも、ギャグもモラルも意識的につめこもうとするので、構図などにも無理が出来て始末におえなくなります。（手塚治虫「単行本と雑誌の漫画」『漫画研究』1号 一九五四年）

いったいぜんたい漫画の一ばんの大切な生命である明るいユーモア明るいギャグというものはどこへいつちやったんでしょう。（馬場のぼる「馬場のぼる漫画研究ノート 1」同右）

ギャングものやチャンバラものは動きがはげしいために、漫画の生命であるギャグがなくても一応ごまかす事ができますが、……（無記名「生活漫画の観察」同右）

まずテーマ（構想）プロット（設定）ストーリー・シナリオ・ギャグなどを何カ月もかかってはつきりきめてから、慎重に一日に四、五頁ずつ書いてゆきます。（手塚治虫「単行本の漫画と雑誌の漫画」『漫画研究』3号 一九五五年）

作品のほとんどが時代物で最近では笑いを主としてギャグだけで見せる漫画からストーリー性のあるものへと移りつつある。（山根一二三「山根一二三先生に関する八章」『漫画研究』4号 一九五五年）

ストーリー漫画では、時としてギャグがじゃまになる事があります。(うしおそうじ 「長編漫画のかき方」 『漫画研究』 同右)

さすがに一九五四年から五五年という時代では、「ギャグマンガ」というジャンル表示は登場しないが、さかんに「ギャグ」という言葉が用いられている。戦前には滑稽、戦後にはジャンル表示として「ゆかいまんが」や「爆笑まんが」「大わらいまんが」などが用いられた笑いを中心としたマンガに、この時期「ギャグ」という言葉がすでに使われていることには注意したい。

ではギャグマンガという用語が用いられるのはいつごろのことなのか。正直詳しい調査ができていない。やはり手持ちの資料をパラパラとめくっていくと、いくつか関連する記述にでくわしたので、参考までにあげておこう。

#### へ「ギャグマンガ」の使用例

こうした手塚の新しい手法は、従来のギャグマンガを圧倒し、今日では、ストーリーマンガと称さ

れ、子どもマンガの九割以上をしめています。

(今村秀夫執筆 滑川道夫編 『子どもとマンガ』  
一九六〇年 牧書店)

(戦後すぐのマンガ状況についてふれー筆者注)

つまりまだ短いギャグマンガが多く、一人で一冊うめるのは大へんだったわけで、ギャグとストーリーをまぜたものがありました。(甲斐清通・藤島宇策 『マンガ・チャイルド』 一九六二年 医歯薬出版)

あとの方の文章の表題は「ギャグマンガからストーリーマンガへ」と銘打たれているので、斎藤の言う一九六五年よりはやく、一九六〇年代初頭にすでに、一般の者にもある程度認知度があったのではないかと考えられるのだ。

#### ◆ストーリー漫画のなかのギャグ

ここまでストーリー漫画と相対するジャンルであるギャグ的要素、あるいはギャグマンガについてみてきた。

実際両者は対比的な意味において、大きな関わり

をもつてきた。つまり、互いが互いを意識しあつてきたようだ。

またまた手塚治虫の言葉を引くことになるが、手塚はきわめて意識的にギャグの要素を意識してストーリー漫画を構築してきた。先にも引用した「科学漫画に就いて」（『漫画研究』4号 一九五五年）には、その点を詳しく述べている。少し長くなるが該当部分を引用しておこう。

それからストーリー漫画でしかも科学的なものだと、ギャグをころさなくちゃならない事になるわけ、これをどうすれば好いか多少迷っている人がいるのでじゃないかと思いますが、やはりストーリー漫画になれば或る程度ギャグを殺してもストーリーを続けるというのは致し方のない事でしょうね。ギャグが不自然でなくほんの少し入って居れば、それでストーリー漫画の形になるんじゃないかと思ひます。（中略）

子供は科学漫画や空想漫画を読む時は、ギャグよりストーリーの面白味を問題にしますから、ギャグはそのストーリーをころさぬ程度の地味なギャグにして欲しいと思ひます。一番好いのは、事件

の発端に一つギャグを使い、事件の進行にしたがつて次第にギャグを少なくし、クライマックスでは全然ギャグを入れず、ストーリー丈で読ませる。そして結末に気の利いたギャグを入れると、クライマックスが生きてくるし最後のギャグが如何にも漫画らしさを出すのです。

ストーリー漫画のなかで意図的にギャグを配置しないと、台無しになる言っているのだ。だからと言ってギャグは排斥されない。漫画のきわめて重要な要素であると認めているわけだ。

当時子ども人気のあつた漫画家茨木啓一も、当時同様のことを述べている。

茨木は、「ナンセンス漫画とストーリー漫画」（『漫画研究』4号 一九五五年）のなかで、ストーリー漫画を描く際にギャグをどう組み込むのか、そのあり方について自己の考えを書きつらねている。ストーリー漫画だからといってマンガの笑いを無視してはならず取り入れる必要がある。「ですからストーリー漫画をかく場合にもナンセンス漫画の生命であるギャグを研究してかからなければ、あじわいのある漫画がかけない事になるのです。」と。ギャ

グはストーリー漫画に不要なものではなく、かえって必要で、その取り込み方、物語のなかでの役割について、きちんとした積極的意識がなければいけないと言っているのだ。

これは当時の共通した見方であったようだ。本誌『ビランジ』に連載していただいている丸山昭さんへその当時のことを質問したところ、丸山さんは「漫画」が「まんが」と表記された理由として、「ギャグ・ユーモアはまだ欠かせない要素ではあるけれども、それよりも物語るストーリーが中心の柱なんです。つまり、ギャグ、ユーモアはまんがの『必要条件ではあるが充分条件ではない』というわけです。」というお返事をいただいた。また、「塚先生が新人の作品を見てあげていたときに、こう言っていたのを聞きました。『まんがなんだからユーモアは必要だけど、このクライマックスへ盛り上げているところにギャグを入れるのは良くないね。せつかくの盛り上げが台無しになっちゃうから。いいギャグを思いつくと直ぐ入れたくなるけれど、やっぱりギャグは効かせ場所があるんだよ』。このコメントが『まんが』の真髓をよく語っていると思います。」とも。

同じく本誌に連載していただいている小長井信昌さんも「対立したのではなく、ストーリーの中にギャグが入っていたものが多かった。」「ストーリー漫画でもギャグを所々に入れた方が人気がよかったと思う。」という回答をいただいた。

現在ではギャグというとストーリー漫画と相容れぬ物語の要素であると考えられる人もいるが、いまだ戦前からの漫画の雰囲気濃厚だった一九五〇年代には、ギャグはストーリー性のある漫画のなかで、その存在価値が高かったというわけだ。

その後、ギャグを重要な要素としながらも、ストーリー漫画は独自の表現を模索していく。ギャグ的要素はしだいに隅に追いやられていくことに。そうしたストーリー漫画という領域の確立をあわせ鏡にして、滑稽、ユーモア、ギャグを主体とする漫画の領域も、ひとつのまとまりある方向を模索せざるをえなくなる。ギャグマンガという用語がストーリー漫画と五、六年遅れて成立するのも、そうした事情と無関係ではありえない。つまりストーリー漫画の背理として、ギャグマンガという領域、用語が成立したのではないかと考えられるのだ。

#### ◆「ストーリー漫画」なる用語の起源

以上、ギャグ的要素との絡みも視野に入れつつ、ストーリー漫画なる用語の来歴についてみてきた。

今後さらに細部にわたって検討していく必要があるが、「ストーリーマンガ」や「ストーリー漫画」というジャンルは、新しい表現形式に対応して業界内で使われ、それが広く一般に行き渡るといふ過程を経たと見ていいのではないか。

おそらくこの用語の発生と普及には、一九五〇年代半ばからの子ども漫画の流行と、それに呼応した形での悪書追放運動が、直接にからみあっているはずだ。

子ども漫画の流行は、これまで漫画と相半ばしていた絵物語がやや陰りを見せ、その代わりに連続的なコマ形式の漫画がとってかわる。その多くは手塚治虫の模倣から始まる連続性のある物語漫画で、映画的な手法を駆使して、戦前とは異なりユーモアやギャグ主体の漫画から、活劇を主体とした漫画を模索した。まるで戦前戦中の少年小説が漫画になったような印象を与えた。そうした一群を、ストーリー重視の傾向にあわせてストーリー漫画という呼称が生まれたのだろう。

また、悪書追放運動は多くの編集者や漫画家をさまざまな集まりにひっぱり出したし、漫画家の発言の機会も増えていった。一九五五年のピークを過ぎてもそうした集会は継続していき、漫画に関する議論の機会は増加していく。一般の運動の側は冒険漫画、時代漫画、生活漫画など内容に注目した分類に傾斜しがちだったが、こうした対話や鼎談を通じて、業界内用語として誕生したストーリー漫画なる言い方が、運動の過程で一般的にも広がっていったのではないか。そう推測されるのだ。

では、もともと誰がこの用語を使い始めたのか。手塚治虫が……と結論づけたいところだが、資料をつきあわせている限り、手塚自身は自分が言い出した言葉であるという記述はない。かえって「いま流行のストーリー漫画と言われるものは……」というように、突き放した記述の方が多々みられる。

別によく話題にされる用語「まんがおやつ論」もそうで、手塚が言い出したと見られがちだが、そうではなく教育評論家で児童文学者の滑川道夫が唱えた言葉であるようだ。滑川道夫は『子どもの読書をどうみちびくか』（一九五四年 牧書店）のなかで、「これは何度もくりかえしてきたわたしの『マンガ

オヤツ論』なのである。」と自らの主張であることを語っている。つつい何でもかんでも手塚が最初と決めつけかねない風潮のもとで、ストーリー漫画（あるいはストーリーマンガ）なる用語にもその傾向があてはまりはしないか。

誰が言い出したかはわからない。ここでは「ストーリー漫画」という用語を最初に使い始めたのが手塚治虫ではなく、先にもふれたように業界用語として成立して広がっていったと言うにとどめざるをえない。

最後に関連する情報として、「すじ漫画」なる用語について付け加えておきたい。本誌『ピラソジ』の27号で、丸山さんがまとめられた「手塚治虫を語る」なる座談会の二回めに、桑田裕氏の発言に「すじ漫画」なる言葉が登場する。「おれは集英社で『明星』の創刊号のとき、塩田英二郎に描いてもらったけど、まだ中途半端だね。あの頃ストーリーマンガは『すじ漫画』なんて呼ばれていた。」。

『明星』の創刊年は一九五二（昭和27）年のこと。この「すじ漫画」なる用語は、一般的には広がりをもたなかったようだ。いままで見た文献には類似した記述はないし、丸山昭さんや小長井信昌さんに聞

いても記憶がないという。だからこの頃限られた範囲で用いられたものと思われるが、「すじ」を英語で「ストーリー」と言いかえれば、そのまま「ストーリー漫画」という用語にスライドする。きわめて関連性が大きいと思えるが、ここらあたりのことも、いまのところは不明と言わざるをえない。

以降のストーリー漫画は手塚の目指したテーマの変革や、悲劇的要素やヒューマニズムの表現といった内容面よりも、長編性や表現のダイナミズムの方に注目を集めていく。表現性に特化した形でこの用語が使用されていくことになる。大正や昭和初期の漫画にも「ストーリー漫画」の名をかぶせて分類することが行われがちなものも、表現特性にのみ注意が払われるようになった傾向の反映とも言えよう。

用語は生き物のように動いていく。その意味内容の変遷、また「劇画」や「コミック」といった言葉との相関については、稿をあらためて論じてみたいと思う。

（本稿は、『EYEMASK』43号に掲載した「ストーリーマンガなる用語の成立」という文章を改稿したものである。）

# カトウーンは本当に「マンガ」なのだろうか？

—マンガとカトウーンの長くて遠い間柄について—

小山 昌宏

はじめに

本題に驚かれる人は少なくないかもしれませんが、日本ではひとコマ漫画ともいわれるカトウーンは、かつては「芸術」の末席に位置し、現在では「メディア芸術」であるマンガの末席に、マンガの一部として位置付けられています。しかしながら、七年間、授業でカトウーン読解の手法、技術の共有による作家の意図への気づき（デコード）と、その意図の再解釈による作品世界の共有（エンコード）を学生さんとおこなって到達した「所感」は、カトウーンは、どうもいわゆる「マンガ」ではないよね、という素朴で単純な結論でした。

多様な概念でありすぎる「漫画」

欧米では、カトウーンとコミックは、ひとまず異なるメディアウムとして意識されています。ところが、日本ではどうも事情が違うようです。カトウーンもコミックも同じ「マンガ」なのです。そこで身近にある「マンガの歴史」なる様々な解説書、書籍をひもといてみました。例えば、石子順『日本漫画史』（社会思想社）には、漫画は「本質的に民衆の立場に立った絵画であり」、「近・現代にみられる現象ではない。古く、貴族社会が武家社会へと移ろうとする境目に、日本の漫画の元祖といわれている鳥羽僧正の『鳥獣人物戯画』の元祖が完成している」（19ページ）とあり、また清水勲『漫画の歴史』

(岩波書店)には、「鳥羽僧正の名は、江戸期に登場する戯画スタイル『鳥羽絵』の語源となり、近世から近代の社会において現代の『漫画』を意味する言葉として使われていた」(はしがき)とあります。

この「語源」によれば、漫画は「鳥獣人物戯画」にまで遡れることとなります。しかし、それはメディアウムとして見た場合、明らかに「絵巻物」であり、「漫画」とは異なります。また同様に、「鳥羽絵」は「版画」であり「漫画」ではありません。事情は海外でも同じようです。たとえば、ランスロット・ホグベン『洞窟壁画から連載漫画へ』(岩波書店、寿岳文章・林達夫・平田寛・南博 訳/RROM CAVE PAINTING TO COMIC STRIP)では、タイトル通り、「動物壁画」までもが「漫画」ということになっています。また、ジェラール・ブランシャール『劇画の歴史』河出書房新社、窪田般彌 訳 / La bande dessinée)では、なんと旧石器時代の「絵文字」までもが「漫画」のはじまりとして位置付けられています。「漫画」なるものは、どうも描かれた内容(絵)とキャンバス(ここでは絵が定着される受容体と考える)だけを考えた場合、こと、その概念は、それが壁(石)だろうが、板(木)であろうが、紙

だろうが、またその方法が石版であろうが、木版だろうが、オフセット印刷であろうが、さらに昨今にいたってはパソコン上の「電子キャンバス」によるものであるとも関係がないことが理解されます。おのずと漫画は、本画だろうが、複製画であろうが関係なく、またひとコマであろうと、多コマものであろうとも、絵文字(文字)であり、絵画でもあるという、大風呂敷を広げたような多様な意味を含むものになっています。

それでは次に、カトゥーンと漫画の関係について考えてみたいと思います。カトゥーン(cartoon)とカリカチュア(caricature)は、日本に導入された明治期には、ともに諷刺画と位置づけられながら、どうもニュアンスとして前者が「漫画」(滑稽画)の意味を、後者が「戯画」(諷刺画)の意味を受け持ったような感があります。もともとカトゥーンは、「一枚絵」(cartoon)の意味のほか、フレスコ画、モザイク画などの等寸の「下絵」をさし、油絵の下絵を描く「ボール紙」そのもの(cartoon=カルトン)を指して使われています。カトゥーンがcartoonから分岐しcartoonとして、一枚ものの諷刺・滑稽画をさすようになったのは19世紀半ばでありました。