

「児童の世紀」を振り返る

— その十 —

本田 和子

漫画・アニメという新開拓地

— 「アトム」の誕生と漫画週刊誌の出現 —

児童の世紀の生み出した子ども専用囲い地の一つとして、「児童文学」という新領域が誕生した。そ

して、その出現に伴い、大人たちの良識によって「良書」と判定された読み物たちが、相応しい作品というお墨付きで囲い地内に送り込まれるようなメカニズム、すなわち、子どもの本の生産に当たっては、常に時代の教育観・子ども観と市場原理の妥協

点が探られ、さらに関係者たちの美意識や好みがある
の選定を左右したこと、結果として、「子どもの本」
の発展が「子ども世界」の充実であることを越え、
子ども専用のゲッターの拡大に繋がるといふ皮肉な
状況が生み出された経緯について、前回で述べた。

ところで、今世紀の後半訪れたニューメディアに
よる情報化の波は、人類文化史上に一大転機を齎す
ほどの衝撃力と波及力を及ぼしつつ、子どもの世界
をも席卷し、その結果、彼らの前には新しく独自の
「専用地」が用意され提供されている。子ども向け
漫画やアニメなどの映像文化や、あるいは新しく参
入したゲームの世界がそれである。以下に、ここ四
十年ほどの間に、子ども世界を席卷し侵食した
ニューウェイブについて概観しておこう。

戦後直ちに刊行された『銀河』『赤とんぼ』など
の「児童文学誌」は、アメリカ情報部の意向もあつ
て印刷紙の特配を受け、やや特権的狀況下でスター

トしたにもかかわら
ず、僅か数年の寿命
しか保てず、相次い
で廃刊の憂き目に
合った。この事情を
巡って関係者たち

は、新しく発刊され

た子ども向け娯楽雑誌を檣玉に上げ、「悪貨は良貨
を駆逐する」とばかり、子どもに阿ったその通俗性
を非難している。

しかし、冷静な目で見つめ返す視線に、廃刊に
なった雑誌群は、戦後民主主義を教条的に掲げただ
けの、いかにも魅力に乏しい作品の掲載場所に過ぎ
ず、子どもたちに背を向けられたのも当然と言うべ
きかも知れない。それに比して、一方の娯楽雑誌
は、「非芸術的」「没思想的」、かつ「俗悪」と誇ら
れはしても、それなりに読者である子どもの心を掴



み得たのであった。

児童文学や子ども向け雑誌の二極対立、すなわち、「教育性」対「娯楽性」、あるいは「芸術性」対「興味性」などと、その編集方針を色分けし、いずれを是とするかを競い合うなどは、いまでは、あまりにも古典的に過ぎて徽の匂いすら漂ってきそうに見える。しかし、つい、この二、三〇年前までは、こうした二極構造で斯界が把握され、そのどちらか、多くの場合、概して前者なのだが、そのいずれかが正当性を持ち、他方は邪道であると信じられていたのである。

しかし、読者たる子どもたちは、「専門家」を自称する大人たちのそんな序列化をよそ目に、彼ら独自の判断によってさっさと白黒の決着をつけてしまっていた。言うまでもなく、自身にとってより興味あるもの、自分たちをより楽しませてくれるものに、勝利の軍配を上げるのにためらう理由などない

のだから。たとえば、『赤い鳥』に代表される芸術的児童文学運動をよそ目に、書き講談『立川文庫』などが大ヒットを続け、あるいは、プロレタリア芸術運動などの思想性をよそに、月間雑誌『少年倶楽部』の娯楽性が広く少年たちの心をつらえたのなど、それを証しする典型例と言えよう。

『立川文庫』から生まれたヒーロー「猿飛佐助」が、「忍者ごっこ」の形で子どもたちの遊戯空間にまで侵入したこと、また、『少年倶楽部』連載小説の主人公の立身出世ストーリーや熱血冒険譚に注がれた熱い賛同、あるいは、漫画の主人公「のらくろ」や「冒険ダン吉」が、子どもの落書きのモデルとされてノートや下敷きの片隅に常に陣取っていた事実などは、子どもの世界を制するのが何ものであるかを、鮮やかなまでに指し示していた。つまり、読者たる彼らの心を動かすのは、主義や主張にまして、表現された面白さ・楽しさであり、彼らの心を

揺り動かす興奮と感動以外の何物でもない、と
……。

にもかかわらず、大戦後の焦土のなかから再出発した児童書の世界は、戦前のこの教訓を忘れていた。「児童文学」は、平和と民主主義の使途たらねばならぬとばかり、皮相な使命感だけが先行し、紙面を飾ったのは、作品というにまして単なるプロパガンダの羅列であった。子どもたちが手に取ろうとしなかったのは、けだし、当然と言うべきだろうか。

そして、紙の統制が解けるころ、娯楽性の強い少女向け雑誌群が登場する。因に、一九四八年には、戦後第一次漫画ブームの到来が囁かれて、笑いに飢えていた子どもたちの間で漫画本の回し読みが流行し、それに呼応して『漫画少年』などの漫画雑誌が発刊されている。さらに、第一次ベビーブームがピークに達したとされる一九四九年には、『少女』

『少女少女冒険王』

『漫画王』などが、

相次いで創刊され

た。やがて、それら

に掲載された漫画の

主人公たちが、一

躍、子どもの世界に

覇者として君臨することになるのだが、増大の一途

を辿る出生率に促されつつ、こうして、その前哨戦

が開始されたのだった。

一九五一年、雑誌『少年』に、「鉄腕アトム」が連載され始める。戦前の「のらくろ」や「冒険ダン吉」に代わる漫画界のニューヒーローの誕生である。作者である医学青年の手塚治虫と、アトム誕生の経緯に関しては、既に多くのことが語られていて、特に付け加えるべき何物もないが、この漫画と漫画主人公の出現が、戦後の子ども文化事情を大



く変えていったことだけには、言及せざるを得ない。

手塚の漫画手法、それは、しばしば映画的と言われたりするが、S.F.的要素を導入した内容や、スローモーション・モンタージュに学んだ斬新な表現が、その後の漫画界に革命的な変化をもたらしたことは周知であろう。また、交通事故死した愛児の生まれ変わりとして、科学者の父親が世に送り出した少年ロボット「アトム」の愛らしい肢体と、地球救済のために献身するパセティックなストーリーは、単に漫画愛好者たる子どもや若者の上だけではなく、より広範囲な影響力をもって、さまざまな分野へと浸透していったのだった。

一九五〇年代の少年漫画界には、新しい波が起こりかけていた。戦前の少年小説的ストーリーと、明るく無邪気な滑稽性を要素とした少年漫画から脱して、差別された底辺の人々を題材化し、人と社会の

裏面にメスを降ろした陰りの深い作品、すなわち、「劇画」と呼ばれる新ジャンルが登場し始めたのである。一九五七年に、貸本漫画がブームとなる。それに呼応するかのように、翌五八年には『週刊少年マガジン』（講談社）、『週刊少年サンデー』（小学館）など、少年向け漫画週刊誌の創刊が相次いでいる。

ベビーブームと高年齢化する漫画文化

少年週刊誌の創刊に関しては、ベビーブーム時に生まれた子どもたちが一〇代に入り、大量の購買予定者が想定され、販売数の見通しが立て易かったことも一因とされる。そして、貸本漫画ブームと漫画週刊誌の出現は、不可分に結び付き、両者は運命共同体と見なされるのである。というのは、貸本漫画の王座にいたのは、通常の漫画ではなく、主として劇画作品で、とくに、白土三平の『忍者武芸帳』

『サスケ』などの「忍者もの」であった。

これらは、従来の漫画と異なり、一シーンを極めて多くの細部に分割し、それを一齣に当てはめて、時間の経過とことからの推移を、極めて微細に映像化するという手法を取った。例えば、「一人の忍者が旅の途上、林のなかで敵に襲われる」という従来なら一齣か二齣で処理される一つの出来事を、一〇齣を越える連続画面として描き出すのである。忍者の旅姿、草むらのゆらぎ、カサコソという葉ずれの音、立ち止まる忍者、キツと耳を澄ます鋭い表情、草むらがより激しくゆらぎ、敵の忍者の黒い影がチラとのぞく。サツと身構える忍者、草むらから放たれる手裏剣、ひらりと身をかわす忍者、手裏剣は危うくその傍らをかすめて後方の樹木の幹に突き刺さる。という次第で、ささやかな一つの事件が、こうした一〇余りの情景として細かく表現されるのである。

ということとは、ス

トリーの進行に膨大なページ数を要し、一編の物語が完結するのに、長い長い時間を必要とするということでもあ

る。したがって、月刊誌の連載一回分でははかばかしい進展もなく、その上、次回までには一カ月という時間を要する月刊誌の連載には、あまり相応しくない形態と言い得る。その結果、単行本として表現されるということになるのだが、漫画の単行本は、読者によって直接購入されるよりも、貸本屋での需要が高いということになる。そして、それらの単行本が、ヒット商品として貸本屋を潤す。先ず、最初の一巻を手にとった借り手は、その続きに魅了され、物語の完結までは次々と次作を借り出し、その



連作に付き合うということになった。貸本屋大繁盛の秘密はここにある。

このことが物語るのは、「劇画」という新呼称で呼ばれた一連の作品たちは、あまりに遅々とした物語の進行ゆえに、月刊誌の掲載に不適当と見なされ、その結果として、単行本化が促進されたということ、および、単行本のゆえに流通が貸本屋経由で行われたということである。とすれば、雑誌の購読度を高めるためには、一作と次作との間を短くし、読者少年たちを待たせる期間をより短縮することが必要ではないか。というわけで、発行間隔のより短い週刊誌が、こうした事態に因應する新メディアとして浮上してきたのである。こうして、少年漫画に関しては、月刊誌に勝る週刊誌の機能が評価され、やがて、月刊誌を廃刊に追いこんでいく。

それと今一つ、雑誌情報の中心を月刊誌から週刊誌へと転換させた要因は、改めて言うまでもない

が、メディア状況の変化であり、それに伴って生じた時間と空間の感覚の変貌であろう。テレビの登場とその普及は、世界各地で起こった出来事を「いますぐ」「見えるかたち」で伝達してくれる。従来ならばゆっくりと時間をかけて伝わって来た遠い国々の事件を、直ちにいながらにして知ることが出来る。こうしたメディア状況のなかにおかれて、人々の経過する時間の意識と隔たった距離の感覚が衰弱し、代わりに、「現在」という時間と現在の周辺に広がる空間の感覚だけが肥大化してくる。結果として、人々は、時の経過をゆっくりと「待つ」ことが苦痛となり、物事の熟成を期待するにまして起承転結を手っ取り早く手中心にしたいと望むようになってきた。したがって、週刊誌隆盛の基盤をここに見いだしたとしても、それは強ち不当ではないだろう。しかもそうした状況変化に対して、誰よりも早く適応したのは、言うまでもなく、子どもや若者であった

た。

週刊誌の登場は、単に、漫画文化の興隆に寄与しただけでなく、物事の経過する単位を短縮した。時間意識のデジタル化が、月刊誌よりも間隔の短い週刊誌を生み出したのだが、同時に、時間意識の変化を促進し、タイムスパンを長く取って流れ行く時間の推移を俯瞰することを苦手とさせた。歴史的な時間把握と無縁の者たちを輩出させたのである。

漫画とテレビの握手

—キャラクター文化の飛躍的發展—

ところで、こうした読者少年層のデジタル化した心性と呼応しつつ、この「少年漫画人気」を決定付けたものの一つは、一九六三年から開始されたフジテレビによるアニメーション『鉄腕アトム』の放映であった。一九五三年には、NHKおよび民間テレビの放送が開始される。僅か五年後の五八年には、

受信契約数が一〇〇

万の舞台に乗り、アメリカテレビ映画

『名犬ラッシー』や

『スーパーマン』、

あるいは日本ものの

『月光仮面』『怪人

二十面相』などが、子どもの世界で人気を呼び始めていた。こうしたメディア状況を踏まえ、テレビと

子どもの堅い結び付きを不可分のものと見て、今後の動向を予測し、素早く人気漫画の動画像を試みたのはフジテレビの卓見であった。かくて人気漫画は動く画像と化し、ブラウン管を通して茶の間に送り込まれた。人気キャラクターは、動きと音声を付加されたことで、その人気はますます不動のものとなる。以後、漫画とアニメは一心同体となりさらにパッケージや文具なども提携して、ヒットした人



気漫画のキャラクターは、子どもの世界を隈無く覆うようになっていく。『宇宙戦艦ヤマト』から『ドラえもん』まで続き、さらに少女漫画の『セーラームーン』で決定的となった子ども文化の立体化現象は、この時期の「アトム」によって先鞭を付けられたと言うことも可能だろう。

人気漫画がアニメ化されてブラウン管の寵児となり、さらにそれらの主人公たちがディスプレイ画面から飛び出して、店頭のキャラクター・グッズとして市場を席卷する。今世紀後半の子ども世界を徴付けるこの動きは、ほどなく、いわゆる「児童文学」と呼ばれる世界をも侵食し、名作のアニメ化とキャラクター化という新現象を招き寄せた。『ハイジ』『小公子』など、大人たちの鑑賞眼にも適って名作の名を欲しいままにしていた物語たちが、アニメ的な映像を与えられてテレビ画面に登場し、ほどなく筆箱や下敷きの表面に、「ハイジ」や「フランダール

スの少年ネロ」のアニメ的映像が鎮座させられるようになった。また、今世紀冒頭を飾った童心主義のチャンピオン『ピーターパン』も、キャラクター化運動の中でもその代表の座を辱めず、デイズニー・アニメやデイズニーランドなど、デイズニー文化の世界制覇戦略に媒介されつつ、依然、イノセンスと愛らしさを喧伝しつつ今世紀の終焉を飾っている。

(聖学院大学)