

「デジタルマンガ普及啓発イベント」
海外マンガフェスタ共催「マンガによる国際交流シンポジウム」

- 会期 2014年11月23日(日) 11時～12時
- 会場 東京ビッグサイト 同人漫画イベント「コミティア」会場内
「海外マンガフェスタ」ゾーンステージ
- 共催 海外マンガフェスタ実行委員会
- 協力 COMITIA 実行委員会

- 登壇者
 - 中村伊知哉(慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科教授)
 - ちばてつや(漫画家)
 - 里中満智子(漫画家)
 - フランス大使館文化部参事官・アンスティチュ・フランセ日本代表
クレア・テュオーデ(Claire Thuaudet)
 - セルバンテス文化センター図書館長 マヌエル・ペレス
 - イタリア文化会館 東京(文化担当)エドアルド・クリサフルリ(Edoardo CRISAFULLI)

各国の漫画文化と、デジタル化の現状

シンポジウムでは、日本で声優や歌手として活躍するロシア出身のジェーニャ氏を司会に、フランス大使館のクレア・テュオーデ氏、イタリア文化会館のエドアルド・クリサフルリ氏、セルバンテス文化センターのマヌエル・ペレス氏、漫画家のちばてつや氏と里中満智子氏を迎え、「デジタル」をテーマに海外と日本のマンガのデジタル化事情や、デジタル化がもたらす新たな可能性などについて話し合われた。

フランスで広がる漫画のデジタル化

「バンド・デシネ」と呼ばれる漫画をご存じだろうか。フランスやベルギーを中心に制作されている漫画のことで、日本のそれと違い、その多くはフルカラーで、判型も大判のものが多い。また、制作のペースも緩やかで、1冊の消費サイクルも長いという特徴がある。エルジェ、メビウス、エンキ・ビラルなど有名な作家の作品は日本の書店でも販売されており、『AKIRA』などで知られる大友克洋氏をはじめ、影響を受けた漫画家も多い。

フランスでは現在、漫画全体の40%を『NARUTO』『ONE PIECE』『フェアリーテイル』といった日本の漫画が占めており、中には初版の段階で20万部発行している作品もある。

続いて、ペネロープ・バジュー氏の活動を紹介。バジュー氏は、運営するブログに自身が描いたキャラクターを登場させている。ブログ自体が漫画のようになっており、文字だけのブログよりも楽

しんで読むことができる。バジュー氏は、このブログを通してファンとの交流を図っている。なお、同氏のブログは日本語版も公開されている。（テューオーデ氏）

漫画を通じた異文化理解

イタリアでは近年、漫画の影響で日本語を勉強する若者が増加傾向にある。クリサフツリ氏は「イタリアの漫画も日本語に翻訳され、日本で多く出版されるようになれば、イタリア語やイタリアの文化に興味を持つ日本の若者も増えるかもしれない」と、マンガを使った異文化理解に前向きだった。

イタリアでは近年になるまで、高尚な文化のみが評価され、ポップカルチャー（大衆文化）は見下されてきた。「私は60年代の生まれなのですが、子どものころはよく母親に『漫画を読むとイタリア語が下手になるよ』と言われました」。日本でもよく聞く話だが、イタリアでも似たようなやりとりがあることに驚きと親近感が湧いてくる。

しかしそうした大衆文化への否定的な見方は、イタリアで最も影響力のある作家の1人であるウンベルト・エーコ氏が自著『記号論』の中で、フメッティ（イタリア語で漫画の意）は再評価されるべきだと述べたことで、60年代～70年代に掛けてだんだんと変化していった。

「イタリアでは、伝統を重んじる傾向が強くまだまだ電子書籍は少ないが、デジタルのマンガが普及することで、イタリアでも世界でもポップカルチャーのファンと高尚な文化の支持者との距離が縮まることを期待します」（クリサフツリ氏）。

漫画イベントの盛んなスペイン

スペインでは、2012年のデータによると、出版全体の市場規模に対してマンガの割合はわずか2.2%で、そのうち40%が海外から入ってきたものだという。内訳は英語のものが40%、日本語のものが20.1%、フランス語のものが14.9%。

しかしこれはスペインでマンガの人気のないこととイコールではない。同国内ではさまざまな漫画イベント、いわゆるコミック・サロンが開催され、中でも10月30日～11月2日にバルセロナで開催された第20回の「サロン・デ・マンガ」には、期間中に13万人以上の人々が来場している（前回の来場者数は11万5000人）。サロン・デ・マンガは特に日本のマンガを多く扱っているイベントで、日本からは「ポケットモンスター」の作曲者として知られるゲームクリエイターの増田順一氏や、プロデューサーの大森滋氏らも参加した。

これまでスペインの漫画は、バンド・デシネやアメコミに影響を受けてきたが、最近では日本の漫画に影響を受けた作品も増えているという。

最近ではデジタルで絵を描く人や、Webで配信する人も増えているという。Webを活用することで、作品の配信だけでなく、読者からのコメントやレビューを受け取ることができる。「読者の声は、若い作家の制作の助けになるはずだ」とペレス氏は話す。

さらにペレス氏は漫画文化の国際化について、個人的な意見と前置きした上で「さまざまな国の作家同士が共同作業することにより、グローバルな作品が生まれ、より多くの読者に理解されやすい作品が増えるのではないか」とコメント。ただし、グローバル化ばかりに目を向けるのではなく、自分たちのルーツや、絵・シナリオの独自性といったものを忘れてはならないと、オリジナリティの重要性も説いた。（ペレス氏）

漫画のデジタル化と海賊版

ロシアでは、ソ連の時代に海外の文化を取り締まっていた影響から日本のマンガやアニメが入ってきたのは比較的最近のことだ。そのため、マンガを読む人はまだ少ないが、最近では、幼いころにマンガやアニメを見て感化された人たちが大人になり、会社を立ち上げ、日本のマンガをロシア語に翻訳する動きが見られるようになった。

ロシアでも「コミシヤ」と呼ばれる漫画イベントが開かれており、ロシアの漫画家の作品が販売されたり、日本のイラストレーター・村田蓮爾氏によるワークショップが開催されるなど、少しずつ漫画文化が広がりを見せている。

しかし、海賊版の規制まではなかなか手が回っていない。「都会では本屋で漫画やDVDが手に入るが、国土の広いロシアでは、生活圏に本屋がないことも多く、ネットで手軽に見られる海賊版に手を出してしまう人もいます」。マンガのデジタル化が進むことで、海賊版を利用する人が減ってほしい。（司会：ジェーニャ氏）

漫画のデジタル化について「資源の問題や流通の問題から考えても、今後デジタル化は欠かせなくなる」。海賊版にも言及し、「漫画の海賊版は紙の漫画をスキャンしたものが多く、そういった意味ではデジタル化が進めば漫画の海賊版も減っていくのではないのでしょうか」とデジタル化がもたらすメリットについても述べた。

里中氏は、学生の描いた漫画をプロの漫画家が審査し、大賞を選出する漫画賞「デジタルマンガキャンパス・マッチ」に審査員として参加している。同賞は、デジタルマンガ部門、イラスト・キャラクター部門、未来のマンガ部門の3部門からなり、30以上の漫画編集部、70の大学・専門学校参加、未来の漫画を担うデジタルの才能の発掘を目的としており、出版社が開催するような漫画賞とは趣を異にする。日本はデジタルで漫画を描くためのツールが充実している。上手く活用して表現力の高い作品を描いてくれることを期待している」と、将来の日本の漫画文化を背負う、若き漫画家たちに向けてエールを送った。（里中氏）

マンガは平和の象徴

「マンガがたくさん読まれている国は平和だ。戦争をやっている国ではマンガはなくなってしまう。漫画は平和の象徴だ」。

——これは、アンパンマンの作者・やなせたかし氏が生前よく口にしていた言葉。漫画を通じて他の国々について理解を深め、争いのない平和な世界を作り上げる。漫画に課せられた使命は、思ったよりも大きなものなのかもしれない。

各国の漫画文化の現状や、デジタル化に向けた動きについて話し合われたシンポジウムは、ちば先生の言葉によって締めくくられた。



デジタルマンガがテーマとなった国際交流シンポジウム。

コーディネーターは、慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科教授の中村伊知哉氏



左から、中村伊知哉氏、ちばてつや氏、里中満智子氏