

SGRA REPORT

SGRAレポート No. 92

NO. 92

ISSN 1346-0382

第13回 SGRAチャイナ・フォーラム

国際日本学としての アニメ研究

——メディアミックスとキャラクター共有の歴史的展開

中文版

第13届 SGRA中国论坛

作为国际日本学的动漫研究

——Media Mix (媒体组合) 与角色共享的历史展开

第13回 SGRA チャイナ・フォーラム

国際日本学としてのアニメ研究

——メディアミックスとキャラクター共有の歴史的展開——

■ 開催の経緯

公益財団法人渥美国際交流財団関口グローバル研究会（SGRA）は、2014年から毎年、清華東亜文化講座のご協力をいただき、北京をはじめとする中国在住の日本文学や文化の研究者を対象としてSGRAチャイナフォーラムを開催している。2019年も、これまでの成果を踏まえながら、「東アジアにおける広域文化史」の可能性を探った。

■ フォーラムの主旨

企業が主導して、複数の作家が同一のキャラクターや世界観（背景世界）を共有して創作物を同時多発的に生み出し、さらにそこにファンが二次創作やコスプレの形で創造的に参加する「メディアミックス」は、日本のアニメーションを中心とするコンテンツ産業の特徴的手法とされ、Marc Steinberg『Anime's media mix: Franchising toys and characters in Japan』（2012）以降、アニメの学術研究の新しい領域として注目を集めている。本フォーラムではSteinbergの議論では不十分であったメディアミックスの東アジアでの歴史的な起源について中・日双方から検証した。日中同時通訳付き。

SGRAとは

SGRA は、世界各国から渡日し長い留学生活を経て日本の大学院から博士号を取得した知日派外国人研究者が中心となって、個人や組織がグローバル化にたちむかうための方針や戦略をたてる時に役立つような研究、問題解決の提言を行い、その成果をフォーラム、レポート、ホームページ等の方法で、広く社会に発信しています。研究テーマごとに、多分野多国籍の研究者が研究チームを編成し、広汎な知恵とネットワークを結集して、多面的なデータから分析・考察して研究を行います。SGRA は、ある一定の専門家ではなく、広く社会全般を対象に、幅広い研究領域を包括した国際的かつ学際的な活動を狙いとしています。良き地球市民の実現に貢献することがSGRA の基本的な目標です。詳細はホームページ（www.aisf.or.jp/sgra/）をご覧ください。

SGRAかわらばん

SGRA フォーラム等のお知らせと、世界各地からの SGRA 会員のエッセイを、毎週木曜日に電子メールで配信しています。SGRA かわらばんは、どなたにも無料でご購読いただけます。購読ご希望の方は、ホームページから自動登録していただけます。
http://www.aisf.or.jp/sgra/entry/registration_form/

国際日本学としてのアニメ研究

——メディアミックスとキャラクター共有の歴史的展開——

日時 2019年10月19日（土）14：00～17：00
会場 北京外国語大学北京日本学研究中心多目的室
主催 渥美国際交流財団関口グローバル研究会（SGRA）
共催 北京外国語大学日本語学院、清華東亜文化講座
後援 国際交流基金北京日本文化センター

総合司会 孫建軍（北京大学准教授）

同時通訳（日本語⇄中国語） 丁莉（北京大学教授）、宋剛（北京外国語大学准教授）



【開会挨拶1】 董炳月（中国社会科学院文学研究所研究員） 4

【開会挨拶2】 徐滔（北京外国語大学日本語学院院长） 6

【講演1】 「翼賛一家」とメディアミックスの日本ファシズム起源 8

大塚英志（国際日本文化研究センター教授）

【講演2】 日本アニメにおける『西遊記』のアダプテーション
——変異するキャラクター—— 30

秦剛（北京日本学研究中心教授）

【総合討論】 メディアミックスとキャラクター共有の歴史的展開 46

モデレーター 顔淑蘭（中国社会科学院文学研究所助理研究員）

討論者 古市雅子（北京大学マンガ図書館館長准教授）

陳龔（東京大学総合文化研究科博士課程）

講師略歴 62

あとがきにかえて 63

陳龔（東京大学総合文化研究科博士課程）

開 会 挨拶 1

董 炳月

中国社会科学院文学研究所研究員



(原文は中国語。注釈は翻訳者)

諸先生方、学生諸君、友人の皆様こんにちは。

今西さんのご招待を受け、清華東亜文化講座の代表として、ご挨拶させていただきます。

「清華東亜文化講座」と言いますが、実は清華大学とは関係なく、民間の知識人の団体です。本来ならば講座の代表者である王中忱先生がご挨拶をするべきですが、日本出張中のため、代わりに私が一言ご挨拶を申し上げます。

今回のフォーラムのテーマは「国際日本学としてのアニメ研究」ですね。ここでこのフォーラムを開催するというのが、独特の意義を持っていると思います。とくに重要な意義を二つ挙げましょう。

一つ目は北京外国語大学という場所が良いということです。今回で13回目ということは、12回がすでに成功裡に行われてきたということです。そのうちの3回が北京外国語大学で行われたそうです。ですから、ある意味で、今回のフォーラムはその原点に戻りました。12年が過ぎた今、このフォーラムは素晴らしいものとなり、大きな影響力を持つようになりました。

二つ目は、今朝起きたらふっと気が付いたことですが、今日は10月19日です。魯迅先生が世を去ってからちょうど83年目になります。恐らく皆様は、魯迅先生と何の関係があるのか、と思うかもしれません。その関係は「美術」にあります。今回のフォーラムのテーマはアニメでしょう。アニメは当然美術と関わっています。実は「美術」という概念はそもそも日本語から借用したものです。「美術」という言葉を導入するプロセスにおいて魯迅先生は重要な役割を果たされました。ですから魯迅先生のこの83年目の命日に、このフォーラムが開催されることに、とても意義を感じております。

今西さんにご挨拶を依頼されてから、私はずっと「アニメっていったい何なんだろう」と考えていました。今回のテーマは「国際日本学としてのアニメ研究」ですね。実は「…として」の前にはいろんなものを入れ替えることができるのです。では、私自身にとって、アニメとは何なんでしょう。「言葉」の角度から解釈してみたいのですけれども、つまり、「動く漫画」と理解しても良いでしょう¹。そもそも「漫画」という言葉も日本語から来たものだからです。

1 注：中国語の「アニメ」は漢字の「動漫」と書くため、董先生は文字通りに「動く漫画」と解釈している。

中国では、漫画に対して多少誤解を抱いている人、もしくは若干軽蔑視している人もいます。これは私の実体験です。

2001 年、私が東京にいたとき、中国大陆からの先生とお付き合いしました。

ある時、その先生が「日本人ってほんとうに子どもっぽいよね」と言いました。

「何故そう思うの？」

「だって、電車の中で歳とった人たちが漫画を読んでいる姿、たくさん見かけるよ。大人なのに…未熟だね」

しかし、本当でしょうか。もちろん違いますよね。「逆ですよ」と、その先生に伝えました。

実は昔の私もそうだったんです。漫画をそれほど重視していませんでした。しかし実際に日本に行って研究してみたら「漫画は様々な美術のなかでも、けっこうレベルの高いほうにあるかもしれない」というところに至りました。最終的に私は漫画を「哲学と美学、抽象性と直感を最も簡潔に統一した形」と定義しました。これが私の理解です。漫画だけでもこんなに奥深いですから、たくさんの漫画を一緒にして動かせば、その内容がより豊かになるでしょう。

果たして私の理解が合っているかどうかは、後ほど、お二方の先生のご講演を聞いていくうちに確かめましょう。大塚先生は漫画と戦争の関係、そして秦剛先生は漫画と中国古典文学の関係について、ご講演されます。本日、お話をいただくお二方の先生は東アジアだけでなく、世界的に大きな学術的な権威を持つ研究者でいらっしゃいます。お越しいただいた学生諸君も全国のトップクラスの青年たちです。ですから、本日の交流によって、実りの多い学術的成果が得られることを信じてやみません。

第 13 回 SGRA フォーラムの円満なるご成功を心よりお祈りします。どうもありがとうございました。

開 会 挨拶 2

徐 滔

北京外国語大学日本語学院院长



尊敬する渥美国際交流財団関口グローバル研究会今西淳子代表、尊敬する中国社会科学院文学研究所董炳月先生、尊敬する国際交流基金北京日本文化センター野口裕子副主任、ご臨席の先生の方々、学生諸君、こんにちは。

10月の北京、秋風が爽やかな中、渥美国際交流財団関口グローバル研究会主催、北京外国語大学日本語学院及び清華東アジア文化講座共催、国際交流基金北京日本文化センター後援の第13回SGRAチャイナフォーラムが本学、北京外国語大学にて開催する運びとなり、まず日本語学院を代表して、ご臨席の学外のご来賓の皆様、学内の先生方、学生諸君に謹んで歓迎の意と衷心より感謝の意を表します。

2006年以来、SGRAチャイナフォーラムは北京大学、北京師範大学、中国人民大学などで12回開催されてきました。第1回の「若者の未来と日本語」から、第12回の「中日映画交流の可能性」まで、テーマは一貫して時代発展のテーマと合致し、中日両国の社会、文化分野における交流促進に努め、中国の青年学生が視野を広げ、心身共に成長できるよう大きく貢献されてきました。

10年前の9月16日、まさにここで、北京外国語大学日本語学部は幸いにも第4回SGRAチャイナフォーラムの開催にはじめて協力し、またその後の第5回、第7回も共催させていただきました。10年後の本日、我々はまた、同じ季節に同じ空間でSGRAチャイナフォーラムの新たなスタートを迎えることができ、心より嬉しく存じます。

偶然にも、我が日本語学部も今年をもって日本語学院に改名いたしました。63年間の探求と発展を経て、日本語学院は現在北京外国語大学の主力へと成長し、優秀な学生、一流の教師陣、明確な教育目標、秩序立ったカリキュラム、幅広い国際交流、強い実践能力、安定した高就職率で、中国の日本語教育分野における中心的な存在となっております。今後、さらに進んで学術資源を統合し、新しい情報化技術と手段を取り入れ、日本語教育分野におけるけん引役として、引き続き国際交流や協力を拡大し、国際的な視野と競争力をもつハイエンドの人材育成にさらに力を注いでいく所存です。

本日はたいへん嬉しいことに、北京日本学研究センター秦剛教授及び国際日本文化研究センター大塚英志教授にそれぞれ、マンガ・アニメーション研究の視点から、国際日本学の歴史、現状を考察し、その未来を展望していただくこととなります。日本語学院からも多くの教員、学部生、院生が出席しております。私は

マンガとアニメーションの専門ではありませんが、日本の文化的シンボルマークとして、また中国の若者たちが日本に触れ、日本を知る文化的架け橋として、マンガ・アニメーションはかけ替えのない役割を果たしていることを大変よく理解しています。本日のフォーラムで、数えきれないほどのキャラクターを通して、奇想天外なストーリーを通して、また膨大なアニメーションの世界を通して、その根底にある歴史の変遷とメディアの本質を見抜くこと、実り豊かな人文の秋が迎えられることを切に願います。

最後に、改めて皆様のご来場に感謝申し上げます。第13回 SGRA チャイナフォーラムの成功、皆様のご健康、ご健勝をお祈りして、私のご挨拶とさせていただきます。どうもありがとうございます。

講演

1



「翼賛一家」と メディアミックスの 日本ファシズム起源

大塚英志

国際日本文化研究センター教授

〔要旨〕

戦後のアニメーションビジネスなどの新しいメディア戦略と無批判に信じられていた、統一的な「版權」の管理のもとで世界観とキャラクターを共有し、多メディアで複数の作り手により同時多発的にコンテンツを展開する「メディアミックス」が、実は戦時下の日本に於いて大政翼賛会によって設計されたことを歴史的に検証する。この大政翼賛会のメディアミックス「翼賛一家」に、長谷川町子や手塚治虫ら戦後の日本アニメに原作を提供する代表的作者が無名時代に参加したことの背景と意味、また、『朝日新聞』を中心に「翼賛一家」の読者投稿が推進され、戦後の日本の同人誌文化の特色と言える「二次創作」という参加型文化が日本ファシズム期に形成されたことも資料に基づき考察する。

さらに、この大政翼賛会のメディアミックスが旧満州、上海、台湾などでも展開された「大東亜共栄圏」構築のプロパガンダのツールであったことも資料から概観し、東アジアまんがアニメーション研究に戦時下歴史研究が不可欠であることを示す。

はじめに：メディアミックスとは何か

会場に若い皆さんもずいぶん詰めかけてくださっていますね。ただ、残念ながら、新海誠の話をするわけでもなければ、ジブリの話もしません。『名探偵コナン』の話もしなければ、京都アニメーションの話もしません。まずそれを最初に断っておきましょう。

私の漫画・アニメーションの研究者としての基本的な立場は、戦後の日本の漫画・アニメーション文化、別の言い方をすれば「オタク文化」と言われるものの大半が、日本が戦争状態にあった15年間のあいだに結果的に形成されてしまったものである、そういう立場を取ります。誤解のないように最初に申し上げておきますが、私はこの15年間の日本の戦争状態や、日本が戦争のなかでアジアに

マーク・スタインバーグのメディアミックス研究
 ◎ANIME'S MEDIA MIX:FranchisingToys



mark steinberg
 ANIME'S MEDIA MIX:
 FranchisingToys
 And
 Characters in japan
 (2012,the University of
 Minnesatu Pvess)

スライド1

対して行ったことを肯定するわけではまったくありません。歴史的な事実として、この15年間のなかで戦後の漫画やアニメーションの基本を、日本が作ってしまったこともまた否定しがたい歴史的な事実なのです。このような話をするのは日本にとっても不都合だし、あるいはあまり政治の話と漫画・アニメーションの話と一緒にしたくない若い方たち、これは日本でも、中国でも、ヨーロッパでも大半の若い方はそうです。そういう人たちにとってはあまり楽しくない話です。しかし、楽しくない話をするのが私の仕事だと思っています。

このメディアミックスという話も、結論から言えば題名にあるように、戦争中「大政翼賛会」という日本のファシズム組織がプロパガンダのために作り上げたものなのだ、というのが今日のポイントです。メディアミックス研究は、10年ほど前に、カナダのマーク・スタインバーグ（Marc Steinberg）という若い研究者が始めたものです（スライド1）。現在、北米を中心とした日本漫画・アニメーション研究では、この「メディアミックス」の研究が最先端研究の一つになっています。

「メディアミックス」という言葉に聴き覚えのない方もいるかもしれませんが、簡単に説明します。漫画がある、あるいはアニメーションがあるとします。それが今度は漫画があったならアニメになる、ゲームになる、あるいは映画になる、小説になる。あるいは小説があったなら、それが漫画になる、アニメになる、映画になる、フィギュアになる、ファンたちがコスプレをする、あるいはファンたちが二次創作といって同人誌を作る。こういった一つのキャラクターと内容が多メディアで展開していくビジネス・スキームのことを「メディアミックス」といいます。そのことをマーク・スタインバーグは10年くらい前に学術研究の対象にしたわけです。

正直に言うと、当時の私は困惑しました。というのは、あとでお話いたしますが、1980年代に日本のコミックやゲームの領域で、私や私の周りにいた人たちが

は、マークが研究対象とした「メディアミックス」、いわば「マーケティング」というものに、かなり深く関わっていたからです。ですから、自分たちがやっていたことが学術研究の対象になることに対して、私はいささか困惑をするわけです。

しかし改めてマークの本を読み、マークは誠実な研究者ですけれども、彼の中に「戦時下」という問題が決定的に抜け落ちていることに気づきました。彼の本で扱ったのは次の三つの時代です。まず、日本でいうと大正時代、1925年前後に展開された『正チャンの冒険』という漫画におけるメディアミックス、それから戦後の1960年代前後に手塚治虫の『鉄腕アトム』のアニメーションを軸としたメディアミックス、もしくはマーチャンダイジング、そして1980年代のおしまいから1990年代に角川書店を中心として行われたメディアミックスです。

日本のメディア状況に詳しい方は、ご存知かもしれませんね。角川春樹と角川歴彦という兄弟がいて、兄のほうはいろいろあって角川書店を追放されて、今は弟のほう角川グループを仕切っているのですが、この弟の周りにいたグループが作り上げたメディアミックスがあります。そして、私はその中のインサイダーというか、当事者の一人だったわけです。マークは先述の三つからメディアミックスというものを展開していきながら、そこに日本の現在の漫画・アニメーションのポストモダン的な、もしくはポストフォーディズム的な状況があるという仮説を提唱しました。私はそれもわからなくはないのですが、最も重要な戦時下の15年間というものが抜けているという点では、やはりマークの研究は不十分だと考えました。

これはマークだけの話ではありません。恐らく皆さんが漫画・アニメーション研究をやろうと思ったときに、まず思いつくのは、新海誠のアニメが好きだから、新海のアニメを論文に書きたいという発想でしょう。世界中から私のところにそのようなメールが届いています。彼らは口を揃え、だから「留学をしたい」というのですが、基本的に「来るな」と言って拒否します。何回かやり取りをしていくうちに、「わかりました。反省しました。歴史的な研究をします。」と言ったら、「来なさい」と呼びます。でも大抵の人たちは、新海誠のことをやりたい、あるいはジブリをやりたい、京アニをやりたい、『まどか☆マギカ』をやりたい…、なのです。「知らないよ、こっちは」と言いたいのですけれどもね。そういう80年代、90年代、現在の作品作家の研究をやりたいがります。しかし現在のアニメについてはそれが学術研究に値するしない以前の問題です。そういう人たちはファンとして何かを言いたいわけです。ですが、一人のファンとしてその作品について語ることと、アカデミックな場で研究することは根本的に違うわけです。私は元々アカデミックな人間ではなく、現場のクリエイターです。だからこそアカデミックな場で漫画・アニメーションを扱うことに関しては、逆にハードルが高いわけです。ファンがファンとしてアニメを語るのであれば、それはファン向けの雑誌や身内のサークルでやればいい。しかし研究というのであれば、きちんと基礎資料に基づく歴史的な研究をやりたいと言いたいのです。自分が知らないことを知って、現在というものはどうやって成り立っているのかを研究しなさいというのが私の立場です。マークに関しても、誠実な研究者ですが、カナダにいますから、資料的なものに関してはアクセスが難しかったので、戦時下が

抜けています。抜けていることはマークには当然わかっているわけです。だから私がそれを補いました。

1. マーク・スタインバーグが扱ったメディア事例

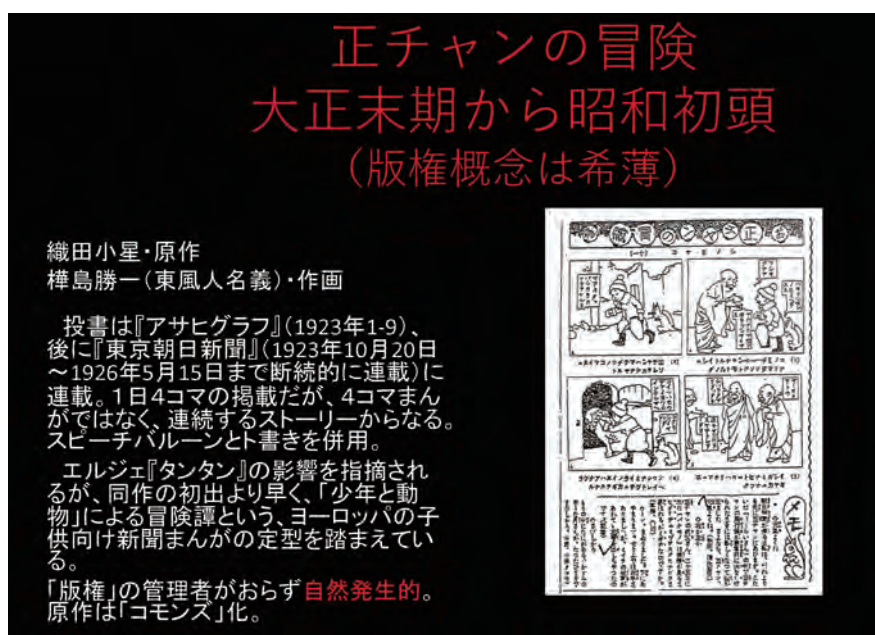
1-1 自然発生的多メディア展開：『正チャンの冒険』1925年前後

メディアミックスの歴史を考えていくうえで、マークが扱った対象はそれを理解するための重要な要素ですから、簡単に話します。

ひとつは大正末期から昭和初頭、つまり1925年前後くらいに『朝日新聞』に連載された『正チャンの冒険』という漫画です（スライド2）。これが大ヒット

ですが、当時は珍しかったのです。「おっ、本になった」という驚きがありました。これ、わかりますか。子どもたちは帽子を被っているでしょう（スライド3）。正チャンも帽子を被っているでしょう。今80歳、90歳の日本の老人たちにこの帽子を見せると何と言うと思いますか。「正チャン帽」といいます。つまり、これは日本において子どもたちが漫画のキャラクターが付けているコスチュームをすごくほしと思って、お父さん、お母さんを困らせた、最初の歴史的な出来事です。皆さんにも、もしかしたら経験があるかもしれません。日本人でも、女の子は魔法少女が持っているバトンやコンタクトがほしい、男の子は仮面ライダーが腰につけているベルトがほしいと言って、親を困らせています。当時、親は一生懸命帽子屋さんを探したと思います。そういうふうに関を走らせた最初の子どもたちと最初のキャラクター商品が「正チャン帽」です。

『正チャンの冒険』は単行本や、そして宝塚という日本の少女歌劇団のお芝居にもなりました。あまり似ているとも言いますが、キャラクター、グッズも出ています。単行本も、正規版も出ていれば、海賊版も出ています。盗作も出ました。実はこのメディアミックスの特徴は、著作権管理という概念がないとい



スライド2



スライド3

う点です。一応法律上日本に「著作権」の概念はあったのですが、当時の日本人たちにその概念は薄いので、「あっ、この大人気のまんがに便乗して帽子を売り出せば儲かる。おもちゃにすればまた売れる」となるわけです。単行本は一応朝日新聞社から刊行されているのですが、「売れ筋みたいだから海賊版出しちゃえ」、「真似して同じような内容のまんがを作っちゃえ」という流れの中で、自然発生的にいろいろなものが『正チャンの冒険』という大ヒット作から出てきた。

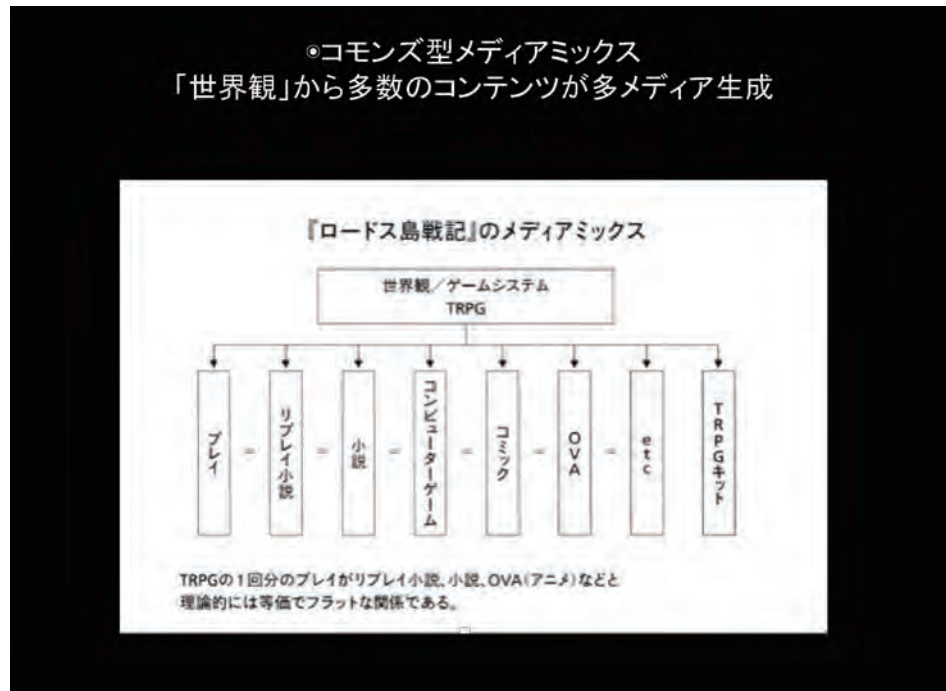
これらは結果であって、戦略的にメディアミックスがあって、仕掛けたものではありません。ただし、これ以前から、当たり前のようにメディア間でのコンテンツやキャラクターの移動は行われていたわけです。ヒットした小説から映画が作られる、近世においても、ヒットした人形浄瑠璃が歌舞伎になっていく。そうやってキャラクターやコンテンツがメディア間を移動すること自体は、珍しくも何ともなかったのです。ただし、戦略的な「メディアミックス」というのは近代的なメディアや近代的な産業構造と結びついた多メディア展開で起こっていくことです。ですから、近代以前、もしくは近代初頭の段階では、キャラクターやキャラクターにまつわる表現、つまり今の著作権とかIP というものは、パブリックドメイン、公共財産だったのです。先ほどのスライド3は『朝日新聞』に載っていた写真です。『朝日新聞』のキャラクターの帽子を勝手に作っても、『朝日新聞』は怒るかわりに、「わ、子どもたちに大人気で嬉しいな」と新聞に載せるのです。それが当時の著作権の感覚でした。

1-2 テレビアニメを軸とするマーチャンダイジング：『鉄腕アトム』1960年代前半

こういった著作権概念が大きく変化したのが、戦後の『鉄腕アトム』だというのがマークの主張でした。大ヒットした『鉄腕アトム』という漫画があって、それがテレビアニメーションになり、アニメーションになった段階で、マーチャンダイジングが行われ、チョコレートからおもちゃから大量なものができる。いわば、この段階ではマーチャンダイジング、即ち「著作権」という概念が明確にあって、そして「著作権」を用いたビジネスとして、こういうアニメーションのキャラクターを使ったビジネスが出来上がった。そういう点で、これが最初の日本における企業的なものが主導するメディアミックスだったのだというのがマークの考え方です。実際には違うのですが、マークにはそう見えたようです。

1-3 「世界観」からの多メディア展開とオーディエンス参加による同時多発的多メディア展開

さて、もう一つ。彼が重要視しているのが80年代末から90年代初頭の角川書店におけるメディアミックスです（この間にもたくさんの事例があるのですが、そこは、マークは敢えて飛ばしています）。たとえば『ロードス島戦記』という作品があります。いわゆるラノベ（ライトノベル）の起源の一つと言われていますね。一見、『ロードス島戦記』という小説がヒットしてアニメになった、というふうに見えてしまいがちですが、そうではありません。興味ある人は、当事者全員に私たちがヒアリングして『ロードス島戦記』とその時代—黎明期角川メ



スライド 4

ディアミックス証言―』(KADOKAWA) という本にまとめましたので、参考にしていただければと思います。

それでは『ロードス島戦記』で一体何が起きたのか。今まで正チャンでも、アトムでも、漫画が大ヒットした、そこに便乗してキャラクター商品や単行本やアニメを作っていく、こういう考え方ですね。ですが、『ロードス島戦記』がスタートした段階、つまりメディアミックスが始まった段階では、「原作」は存在しませんでした。代わりに『ロードス島戦記』の「世界観」だけがありました。具体的には、テーブルトーク RPG というゲームのシステムの形を取っていました。しかし販売されていたわけではありません。要するに、存在しないゲームのキャラクターと設定だけがまずあったのです。売られてもいない、それからコンピュータゲームにもなっていない、キャラクターと舞台となる世界のマップなどの設定だけでした。それを元にして、まず、小説が作られ、アニメが作られ、漫画が作られ、ゲームが作られました。つまり、元々何もない、キャラクターしかない、世界観しかないものからたくさんのコンテンツ、表現が同時多発的に出来上がっていきました。これが1980年代から90年代初頭に、当時角川メディアオフィスと言って、角川グループの一つの会社がかなり戦略的に行ったメディアミックスです(スライド4)。

そのこういった角川メディアミックスビジネスの中に若かった私もいたわけですよ。ぼくは『ロードス島戦記』ではなく、別のキャラクターと世界観を考案し、コンピュータゲームをつくりました。何十万本か売れました。しかし、読者の目に触れる順番は、漫画が出たあとでコンピュータゲームになって、それからアニメになっていたの、ヒット作の漫画がゲーム、次にアニメになったように見えたのですが、最初からゲームにする予定でした。漫画が始まる前からゲーム化がすでに決まっていた。今ではまったく珍しくないことです。中国でもIPと

言って、最初から多メディア展開するためのキャラクターを開発します。日本でもそうです。ほくもそういうIPのつくり手でした。

80年代末から90年代初頭の角川書店がやったことは、多メディア展開をするために最初にキャラクターと設定を作ってしまう、そして同時多発的に様々なコンテンツを展開することで大きな市場を作り、結果的にヒットさせてしまうという戦略です。これが角川型のメディアミックスでした。つまり、そこが根本的に違うわけです。誰もが知っているヒット作が存在しない段階でこういうメディアミックスをやってしまうことで、マーケットを強引に作ってしまう、大ヒットを作ってしまう、というメディア戦略です。

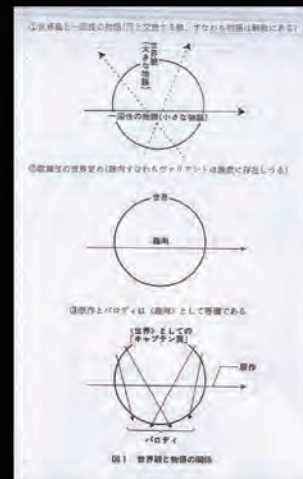
先ほどから「世界観」という言葉を使っていますが、「世界観」というのは物事の背景世界やキャラクターのことを指しています。そして当初から、読者による二次創作が出てくるだろうということも想定していたわけです。つまり、二次創作が出やすいような仕組みを作っておいたのです。意識的に作品の中に「穴」「矛盾」を作りました。矛盾を作ると、その矛盾に対して、読者は批判するのではなくて、矛盾を埋めるようなサブストーリーを作ろうとします。

そのほかにもいくつかの仕掛けを作りました。予想通り、同人誌が出てきたので、できのいい作家をハンティングしたり、あるいはアマチュアたちが書いたもの、つまり同人誌の作品を一冊にまとめて「公認海賊版」と称して、角川書店から刊行したりしてしまうわけです。多分、版權元が二次創作を公認したのは私たちが最初です。世界観を表現していくなかで、アマチュアたちも参加できる仕組みを作った。これが現在の日本のメディアミックスです。ですから、例えば日本におけるコミックマーケットその他において、二次創作は日本の著作権法上違法なのですが、放任されているわけです。オーディエンスの参加という言い方をしますが、お客さんたちを参加させて、しかも創作的に参加させることによって、マーケットを強固なものにしていくというメディア戦略です。それが二次創作です。ですから、TTPに対しても、安倍政権が二次創作を守ろうと必死だったのは、それが日本のメディア産業のコンテンツ部分を支えるものだからです。私はそれがいいとも何も思いません。

しかし、私たちはそういったものを作っていました。80年代90年代の私たちはまだ若くて愚かでしたから、こういった考えは「とても新しいのだ。自分たちが作ったのだ」というふう悦に入っていました。しかし、マークの研究を見て、改めて思ったのは、しかし本当にこれは私たちが作った新しいものだったのかという問いです。これは当時の角川書店のメディア戦略を理論化した本です（スライド5）。80年代、私は角川で働いたり、広告代理店のマーケターをやったりしていたので、当時のメディア戦略みたいなものをたくさん書いていてそれらをまとめた本です。

こちらがさっきのマーク・スタインバーグの本の日本語版です（スライド6）。英語版と違うのは、直接私が関与した角川書店の事例、私の仕事場にダンボール箱で数箱山積みになっていた、当時のメディアミックスの材料をマークのところに送って、マークに追加の部分を書き下ろしてもらいました。ですから、マークの本は英語版と日本語版では中身が違います。

●大塚英志『物語消費論』（1989年、新曜社）
80年代末角川メディアミックスの理論化
（世界観からの多コンテンツ生成、オーディエンス参加）



スライド 5

●参考図書

ANIME'S MEDIA MIX:FranchisingToysの日本語版だが角川に関するケーススタディを追加。



●マーク・スタインバーグ
著
なぜ日本は<メディアミックスする国>なのか
大塚英志監修／中川譲
訳(2015,KADOKAWA)

スライド 6

2. 報道技術研究会と国家広告

さて、ここから、今日の本題、マークの研究から抜け落ちていた戦時下の問題について検討します。メディアミックスの戦時下起源について、「報道技術研究会」と国家広告という話から入りましょう。

メディアミックスにもやはり歴史性があるわけです。「歴史性」というのなら、すでに大正時代の話、あるいは戦後の話、あるいは明治時代にいくつかの多メディア展開は結果的に起きていますから、そういう話をすればいいのかと思われ

るかもしれませんが、重要なのは戦時下の問題です。多メディアを戦略的に結びつけていくという考え方、そしてそこにオーディエンス、つまり一般の人々、戦時下においては国民たちを参加させていく、そういう技術論がメディアミックスなのですが、これは戦時下に形成されて、戦後に継承されたものだと考えるべきです。

戦時下のメディアミックスの形成には、大政翼賛会、情報局、そして「報道技術研究会」という広告製作者の組織が重要な鍵を握っています。「報道技術研究会」の人々は、戦争が終わったあとで、電通などの広告代理店の幹部になったり、マガジンハウスなどの出版社を立ち上げたりします。つまり、戦時下のファシズム体制のなかで、メディア戦略に関わった人たちは戦後を生き延びて、日本の広告メディアの中心的な存在になっていきます。メディア理論の研究者になった人も少なくありません。

その一人が新井静一郎という人です。森永製菓を経て「報道技術研究会」に参加し、戦後は「電通」に入ります。彼の戦後の公式のキャリアではアメリカ型のアートディレクションや広告論を普及させたとなっていますが、これはフェイクですね。戦時下のファシズム体制で翼賛会や「報道技術研究会」が形成したメディア論を彼らは戦後に展開したのです。

これが「報道技術研究会」の概要です（スライド7）。戦時下の彼らのやったことに、「優秀」という言い方をするのはなかなか語弊があるのですが、戦時下においても最も先端的な広告関係や美術家・理論家たちが集結する「優秀」な集団でした。その彼らが出した理論書が、『宣伝技術』です。メンバーだった山名文夫という人は広告デザイナーで有名ですし、今泉武治という人は博報堂の役員、新井は電通の役員、彼らと密接だった翼賛会の花森安治というのは日本の戦後の民主主義を代表する知識人です。清水達夫はマガジンハウス、というファッションと広告を一体化した雑誌を作っていく人です。皆、80年代のバブル期の

報道技術研究会

報道技術研究会(いわゆる「報研」)は昭和15(1940)年11月結成、昭和20年8月15日解散。「国家宣伝」のための技術者集団。大政翼賛会、情報局などのプロパガンダ制作をした。山名文夫、今泉武治、新井静一郎、花森安治、清水達夫ら戦後の広告、雑誌メディアを支える人々が参加した。



スライド7



スライド 8



スライド 9

日本の消費社会を牽引した出版社です。戦後の日本の大衆文化・大衆メディアを作っていた人たち、あるいは人によって戦後の民主主義みたいなもののアイコンだった人たちが実はここにいる、というのが歴史的な事実です。

では、戦時下の日本のメディアミックスの事例を分けて見ましょう。基本的には「標語」（キーワード）を軸としたメディアミックスが多かったのです。

例えば「撃ちてし止まむ」という陸軍記念日の標語です。よく知られるのがこのポスター、東京の銀座のビルの巨大なポスターです（スライド 8）。余談ですが、最近も「自民党 2019」プロジェクトの一環で、日本の首相を侍になぞらえた水墨画のような街頭広告を打ち出していたのを見ました。偶然の一致なのかもしれませんが、それを見て「あ、変わらないな、この国は」と思いました。

「撃ちてし止まむ」は歌にもなりました。フォントもつくられました（スライド 9）。スローガンに対して、書体もきちんとデザインして統一していく、こういう考え方を「報道技術研究会」はしていました。

◎小説(吉川英治)



◎詩(高村光太郎)



スライド 10

映画、本の広告の見出し、新国劇という時代劇、あるいは吉川英治という日本の国民的な作家、『宮本武蔵』などを書いた大衆小説作家ですが、この小説の題名は『撃ちてし止まむ』です(スライド10)。右側の詩のほうは高村光太郎と言って、日本近代を代表する詩人です。この詩の中に「撃ちてし止まむ」という一節が入っています。他にも当時の詩人たちの詩の言葉の中に「撃ちてし止まむ」というスローガンが入っている例がいくつもあります。文学の言葉の中にスローガンを混ぜ込んでいくことは戦時下メディアミックスの特徴です。ここまで徹底してやっていくのが戦時下のメディアミックスです。

メディアミックスという言葉は、戦時下、こう言ったプロパガンダを作った人たちが、ちょうど『鉄腕アトム』が放送される前後くらいに、自分たちが戦争中にやっていた多メディア戦略というものを「メディアミックス」と名付けたのです。国家広告など呼んでいた手法を「メディアミックス」と名付けました。これは事実として確認できます。つまり、メディアミックスというのは和製英語なのですが、実は戦時下のプロパガンダの広告を戦後に「メディアミックス」という穏当な言葉で名づけて、そして企業広告やキャラクター商品など多メディア展開の理論として再構築していたものだったわけです。若い時の私は当然こんなことを知りませんでした。

3. 大政翼賛会の参加型メディアミックス 「翼賛一家」

私たちが80～90年代に実践したのは、キャラクターと世界観から多様な表現を導き出していくメディアミックスです。戦争中に標語(キーワード)を中心とした多メディア展開があったという知識だけはあったのですが、キャラクターや世界観から多数作者が同時多発的に一本作品を作っていくという考え方は、新しいものだとは思っていたのです。80年代末から90年代初頭の私は愚かなポストモダン青年でした。だから、作者というものは消滅して、そして一つの世界の中からシステムチックに、プロもアマチュアも問わないでたくさん作品が同時

多発的に出来上がっていく、これこそがポストモダンなのだというふうに心の中で喜んでいて、そういう馬鹿な青年だったわけです。

しかし、実際には違ったわけです。すでに大政翼賛会が行っていました。それが『翼賛一家』という作品です。このフォーラムのポスターのなかで男の子がモニターに向かっているでしょう（p3 参照）。そのモニターの向こうに彼が見ているのが『翼賛一家』のキャラクターです。なかなか穏当で普通っぽいですね。このポスターをどなたが作ったのか存じ上げませんが、素晴らしいと思います。

まず『翼賛一家』の概要をお話します。昭和 15 年（1940 年）に大政翼賛会ができ上がると、漫画家たちが国家体制に迎合対応する形で集まって、「新日本漫画協会」を作ります。要するにどういうことかということ、漫画家たちの集団が大政翼賛会から呼ばれます。翼賛会は「君たち国家広告のためキャラクターを一個作ってくれ」というわけです。

実は、この時点ではすでに『正チャンの冒険』などを経て、昭和 15 年の段階では「版權」という概念が確立しつつありました。そして、漫画集団と言って漫画家たちが小さなグループを作って、そのグループの中でキャラクターを共有する、ということも行われていたのです。翼賛会から「みんなが共有できるキャラクターを作ってくれ」と言われたときに、当然彼らは「新日本漫画協会」という自分たちの新しいグループが共有するためのキャラクターを作れということだと思ったのです。翼賛会をバックに自分たちの仲間だけがそのキャラクターを使って、あちこちの新聞や雑誌で漫画が描ける、ラッキーだと思ったのですね。

それで「はい、できました」と、一週間ぐらいで持っていきました。すると、翼賛会の人に「ありがとう」「君たちがこのキャラクターと設定を国家に献納したい熱い気持ちはわかった」と言われてしまうのです。もちろんそんなことは言っていないのですが、「嫌です」とは言えません。仕方なく、「翼賛一家」のキャラクターの権利を翼賛会に差し出し、随分後悔した記録も残っていますが、もう遅いわけです。

この時、これは褒めてはいけないのですが、大政翼賛会がすごかったのが二つの新しい考え方があったことです。一つは、版權、著作権によって表現者を管理していくという考え方を持っていたことです。つまり、思想統制には暴力みたいなものがつきまといっていく、監視みたいなものもつきまといっていくものですが、そういう形の統制ではなくて、著作権や版權で思想を統制するという考え方が翼賛会の中にあった。これが驚くべきことなのです。

もう一つは、「二次創作」をプロパガンダの技法に使うことです。メディアミックスですから、たくさんの作家たちが参加しますし、多メディアで展開します。これは当然なのですが、もう一つ異様だったのは当時アマチュアの素人たちも、つまり一般国民たちをその創作に参加させていくというスキームを持っていた、これが画期的だというか、新しかったのです。つまり大政翼賛会は「二次創作」を利用したプロパガンダを行ったのです。

1945 年 11 月 26 日に、漫画家協会のメンバーが大政翼賛会に呼ばれます。そして 12 月 5 日に「翼賛一家」はスタートします。この短期間で、翼賛会はこのキャラクターを使ったまんがを『朝日新聞』、『読売新聞』、『大阪毎日新聞』と後

二つ、五つの主要な新聞全てに『翼賛一家』を連載させる手はずを整えました。当時、大政翼賛会に一番協力的だったのは、今日日本でいちばんリベラルなはずの『朝日新聞』で、『朝日新聞』は大阪版と東京版の両方で2つのバージョンの「翼賛一家」を連載しました。

「翼賛一家」の特徴は、家族という「キャラクター」と町内が舞台だという「世界観」があることです。これをまんが家たちがシェアします。参加はプロ・アマ問いません。

著作権管理は体制翼賛会が集中的に行います。つまり一本一本のまんがを作ったのは漫画家たちですが、著作権は翼賛会が持っている。だから、翼賛会の許可がなければ展開できない、そして翼賛会の著作権だから、結果として翼賛会の意向を聞かなくてはならない。そうやって表現を管理します。

今の日本の場合、漫画がヒット作になると、その権利は基本的に、例えば集英社や角川書店、あるいはアニメ会社やゲーム会社が、集中的に一局管理するわけです。その著作権の一元的管理システムみたいなものを、この時期に翼賛会は瞬く間に作ってしまったのです。今見れば当たり前のことですが、突然、こういうものを彼らが作ったということが私には衝撃的なのです。

そして、創作するアマチュアの動員を行いました。素人たちを動員するために、キャラクターは誰でも書けるように簡単なデザインでした。プロではなくて、アマチュアや子どもたちの参加まで当然想定しているからです。先ほど『朝日新聞』が翼賛会の方針に最も迎合的・忠実だといったのは、例えば、この二次創作に協力した点です。『翼賛一家』のキャラクターを使った漫画の投稿をアマチュア読者たちから募る企画をやったのが『朝日新聞』です。

これが「翼賛一家」のキャラクターと、隣組（町内）というこのまんがの「世界観」です（スライド11）。地図がありますね。この町内の地図が重要でした。



スライド 11



スライド 12

大政翼賛会の公式なメディアに発表された公式の設定です。すべての新聞社で同じ日に予告としてこのキャラクターと地図が乗ります。『朝日新聞』も『読売新聞』もです。キャラクターは大和一家という家族です。お爺ちゃん、お婆ちゃん、お父さん、お母さん、子どもたちの三世代です。

そして、地図はこの作品の「世界」を具体的に表現しています。重要なのは、「隣組」の住民が

いるということです。近所の人たちも全部設定したのです。そこで、さっき言ったようにアマチュアの動員が行われ、読者の投稿が行われました。

この「町内」(隣組)というのもちょうとこだわりたい問題なので、あとでお話します。

もう少し具体的なメディアミックスを見てみましょう。新聞各紙で「こういう漫画が始まります」というふうに予告されました。いろいろな新聞で、連載が行われましたが、漫画家がぜんぶ違います。作品ごとにお爺ちゃんが主人公、お父さんが主人公と、家族の数が多いですから、媒体によって主人公を一家のなかで変えたりもします。漫画の形も、四コマ漫画だけではなくて、一コマ漫画もありました。長谷川町子という漫画家も書いています。長谷川町子が「翼賛一家」を描いていた意味というのは日本人なら衝撃を受けると思いますが、これもあとでお話します。

この「翼賛一家」の特徴は驚くべきことに12月5日に『翼賛一家』の広告が出て、25日後に単行本になっている。これが、翼賛会が絡む時のメディア展開の速さです。今の日本でメディアミックスをやろうと思ったら、利害関係が衝突して欲しい2年くらいかかるのです。その間、みんなで喧嘩して、すったもんだして空中分解することさえある。だから「翼賛一家」は、速いという点では、呆れるというか、メディアミックスに関わった人間が羨ましいと思うぐらいの速度です。絵本も出ます。酒井七馬が描いた『翼賛一家』もありますが、この意味もあとで話します。読者投稿、紙芝居、それから演劇化・レコード化の記事もあります。古川ロッパという喜劇役者がお芝居をやり、レコーディングもしました。また、喜劇ではなくて現代舞踏、つまりバレエの「翼賛一家」もありました。戯曲・落語・ラジオドラマも確認できました。浪曲といって、ストーリー性がある歌詞に、メロディーをつけるような日本の大衆芸能なのですが、それを歌ったのがこの女の子です(スライド12)。いまで言ったらば、当時人気があっ

たアイドルですね。AKBが『翼賛一家』の歌を歌う状態です。いわゆるノベライズも行われましたし、キャラクター商品としてメンコや赤ちゃんのための浴衣地にもなりました。それから『翼賛一家』の歌の歌詞カードみたいなものや紙芝居もあります。人形劇もたくさん展開しましたが、今日はその話は割愛します。当時存在したあらゆるメディアで『翼賛一家』が展開していたということだけはわかると思います。

4. 「翼賛一家」と隣組

さて、先ほど「町内」が重要なのだという話をしましたが、ここに「隣組」というのが関わっているわけです。隣組というのは、つまり日本がファシズム体制を構築している過程の中で、行政組織として再構築したのが隣組という組織なのです。この隣組をプロパガンダするために、『翼賛一家』が使われました。家族というものをキーワードにして、翼賛一家（大和一家）という「家族」がある、隣組という町内全体も「家族」である、そして日本という国家も「家族」である。一方では台湾も一つの家族である、満州国も家族である、そうやって、今度はその上に大東亜共栄圏が一つの「家族」であるというふうな、日本の侵略戦争を肯定していくためのいちばんの基礎として隣組は位置づけられるのです。そういうプロパガンダのツールであることが、このまんがの意味です。

実は、日本人たちは、この隣組、もしくは町内会ともいうのですが、日本の江戸時代に五人組という制度があって、その延長であると思い込んでいます。ウィキペディアにも書いてあります。しかし、当時の隣組に関する、一般大衆向けの、「隣組をこうやって作りなさい」というマニュアルを見ると、「ナチス型の組織と同じだ」と堂々と書いてあります。この隣組は中国や朝鮮でも組織されました。

● 1940年(昭和15年)9月11日に内務省が訓令した「部落会町内会等整備要領(内務省訓令第17号)」(隣組強化法)によって制度化された「隣組」のプロパガンダの一環



スライド 13

こういうふうには、隣組の作り方という本がたくさん出たのです（スライド13）。一冊あたりに何十万部というふうに出ていた形跡があります。子供向けのものもありました。だから隣組の新聞記事は『翼賛一家』と隣になるのが定番です。

日米開戦直前の日本にはこうやって「隣組」という組織が瞬く間に出来上がる、その形成に『翼賛一家』のメディアミックスが関与したのだということです。

5. 「翼賛一家」からニコニコ共栄圏へ

先述したとおり、『翼賛一家』は日本国内に止まりませんでした。

当時、日本の中に「外地」と呼んでいた朝鮮半島、台湾、あるいは中国東北地方に勝手に作ってしまった「満州」であるとか、或いは日本占領下の上海、その他を外地と呼んで、日本の一部だというふうに言い張っていたわけですね。漫画史研究をやるうえで、戦時下を扱うときに問題なのは、戦時下には日本は一度、「大東亜共栄圏」などといって侵略してしまった地域の中に展開した「日本漫画」が存在する、ということです。これを中国が研究するのか、日本が研究するのか、グレーゾーンなのです。しかし、お互いここをちゃんとやらなければいけない。文学の領域では植民地文学みたいな言い方のなかでこういう分野の研究がありますね。映画でもそうです。漫画だけが戦時下において日本が行った表現の研究を進めてきませんでした。日本、中国双方で植民地漫画研究が必要なのです。

『翼賛一家』に関しても、なかなか資料がありませんが、たださっきも言ったように「八紘一宇」という、私から見ても非常に不愉快なキーワードに向かっていくのが「隣組が一家である」という言い方の中に含まれているということは分かります。『翼賛一家』の『読売新聞』漫画版の最終回は、主人公の男の子が「大東亜共栄圏確立までがんばるぞ」と言う終わり方です。四コマ漫画としては面白くもなんともないですね。しかし、こうやって終わるのです。そして今確認できるのは台湾、旧満州（「偽満州」）、それから上海、この三地域では少なくとも『翼賛一家』の展開があったことが断片的に確認できています。当時、上海で刊行されていた『大陸新報』という新聞の中に「翼賛一家」という単行本の広告であるとか、『翼賛一家』を使った企業効果があります。キャラクターが知られてなければ単行本や企業広告はありませんから、少なくとも上海の日本人社会のなかで『翼賛一家』は知られていたと言えます。結構複数の企業が広告に使っています。単行本の広告もたくさん出ています。『満州日日』という新聞にレコード広告が出ています。これは『翼賛一家』のキャラクターを使った目薬の広告です（掲載略）。「満州」では「唱ふ大和一家」というラジオ番組が放送されていた、内容は分かりませんが、ただこれはたぶん『翼賛一家』のテーマソングがあったので、それを中心とした歌番組だと思います。

いちばん大きな展開をして、確認できるのは台湾です。『朝日新聞』が中心となって行われました。ラジオドラマが放送されています。たぶん読者参加はありませんでした。いわゆる「皇民」化のための、つまり台湾の人々が日本人化していくための政策ツールとして使われました。実は、さっき言った隣組のマニユア

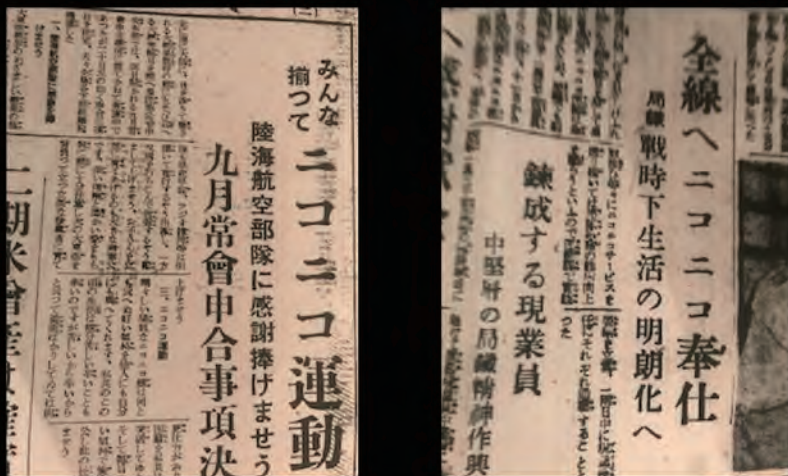
ルを見ていくとひとつには、ナチスドイツの組織を真似たのだということは堂々と書いている。ところがもう一方ではですね、こうも書いたのです。五人組という日本の制度が元だと思うかもしれないけれど、そうではなくて、中国で始まったものなのだと、それが日本に伝わったのだと。多くの当時の本が隣組の中国起源説を主張しているのです。なぜかという、侵略していた中国にこの隣組組織を展開するためにこういう言い方をしているのです。

数日の遅れで台湾の新聞でも、『翼賛一家』の告知が始まります。そして新聞に連載が始まります。やはりラジオドラマがどうも放送されていたようです。日本のNHKが6本程度『翼賛一家』のラジオドラマを作っていたというふうに推定されます。そのうちの1本が放送されているということが当時のラジオ欄からも確認できます。台湾の別の新聞に載っていた『翼賛一家』の作者は、恐らく日本の漫画史に出てこない名前なのです。私の推定では、恐らく中華系の台湾の人が日本名を名乗って当時描いていたのだというふうに考えるのがいちばん合理的だと思います。発行されていたのが台湾の新聞社、新聞の性格を考えてもその可能性が高いと思います。

そして、台湾における『翼賛一家』の最大のキャンペーン・プロパガンダのポイントは「ニコニコ共栄圏」という冗談みたいなキーワードに収斂します。「ニコニコ動画」の「ニコニコ」です。本当に「ニコニコ共栄圏」と当時言っていたのです。ニコニコ笑って日常生活化して、笑って台湾翼賛一家を作りましょう、ということなのです。「みんな揃ってニコニコ運動」とこの新聞にあります（スライド14）。「ニコニコ運動」のポスターやワッペンや腕章もあります。600万人しか人口がなかった台湾で20万枚のポスターやワッペンが張られます。どこを見ても「ニコニコ」「ニコニコ」という状態でした。台湾の総督府のトップが「さあ、台湾の皆さん、ニコニコ笑いましょう」とインタビューで応じておりま

●ニコニコ運動記事

「台湾日日」昭和17年8月21日(左)9月8日(右)



スライド 14

す。「笑うことはいいことなのだ」、「笑顔で翼賛、素晴らしい」と言うのですね。

しかし、もう一人、日本の軍人はこうも言っているのです。「『ニコニコ』の意味というのは、兵士が死の直前ニッコリ笑って萬歳を叫ぶあの心意気だ」、つまりニコニコ笑って日本のため戦争で死ねと言っているわけです。

この時期に、台湾の人たちを対象とした陸軍特別志願兵制度・海軍特別志願兵制度、つまり、徴兵ではなくて、志願という形で、兵士に就かせていく、こういう制度が出来上がる。つまり、ニコニコの背景にはこうやってニコニコ笑って、日本人の戦争に参加して、そしてニコニコ死んでいくことを促すためのキャンペーンが「ニコニコ共栄圏」だったということです。

当時の新聞・記事を丹念に拾っていけば、こういう露骨な日本側の考え方が堂々と書いてあるのですから、もうこれは事実として認めざるを得ないわけです。そうやって『翼賛一家』というものは、「大東亜共栄圏」「ニコニコ共栄圏」の構築のようなものを東アジアのなかで展開していく、そういう道具だったようです。

ただ、現状では上海その他、中国大陸の各所においてどういう展開をしたのかわかりません。台湾のようにここまでシステムチックなものできていたのかもわかりません。朝鮮半島での展開はあった可能性が高いのですが、その痕跡は私はまだ見つけられていません。という意味で、中国の皆さんのなかで、興味があれば、恐らくこういった痕跡が戦時下の日本語の新聞や雑誌の中にわずかに残っているはずなので、何かの折に見ついたら、私のところに教えてください（その後の私の研究で、中国の華北地方での北京漫画家協会との共同で「翼賛一家」がつくられたこと、及び朝鮮での大がかりな「翼賛一家」ローカライズがあったことがわかりました）。

6. オーディエンス参加型プロパガンダとしての「翼賛一家」

「翼賛一家」は、このように一方では東アジアに展開していく大東亜共栄圏づくりのプロパガンダだったわけです。もう一つ「翼賛一家」で重要なのは「協働」と「素人」というキーワードです。「協働」というのは「みんなで協働する」、その「協働」なのです。翼賛体制は国家社会主義的な傾向があって、「協働」の「協」は本来「共産主義」の「共」という言葉を使うのですが、そうすると、マルクス主義を連想させてしまうので、「共同」の「共」を「協力」の「協」という字に書き換えているのですね。あとは「素人」、アマチュアです。アマチュアの参加と、それから国家と国民が協働して何かをやっていくという考え方です。それを「協働（協同）主義」と言います。このアマチュアの参加というのが実は、戦時下プロパガンダ翼賛体制の非常に重要な国家戦略だったのです。しかもそれは創作、ものを作ることににおいて国家と国民が協力していくという体制です。戦時下のプロパガンダや思想統制というものは決して天皇的なナショナリズム国家主義だけではなく、様々な諸相があったのだということを日本の戦時下

研究では正確に見ていかななくてははいけません。「協働」という言葉を検索すると、戦争中に非常に多いことがわかるでしょう。もう一つ、戦後の2000年代以降に増えていくことが分かります。日本の経済産業省その他のクール・ジャパン関係の文章を見ると「協働」という言葉が出てきます。なかなか皮肉なのです。でも、恐らく戦時下の協働と同じ意味で使っています。

これはイアン・コンドリーという人が書いた日本アニメ文化論みたいな本のなかで出てくるものです（スライド15）。海外でもよく参照されるのですが、その日本語訳で「コラボレーティブ・クリエイティビティー」を「協働」というふうに訳しています。わざわざこの戦時下用語が出たあたり、なかなか考えさせられます。ある種の意図を感じます。『翼賛一家』はこれで素人参加のための様々なインフラを作っていきます。

もう一つ、戦時下は「投稿」というのが当時キーワードでした。日本ではインターネットにいろいろな情報を上げたり、ツイートしたりすることを「投稿」と言います。しかし、この「投稿」という言葉も戦時下にメディアの中で拡大していった日本語です。このグラフを見ると、戦争中に投稿という言葉の使用頻度が非常に増えていったことがわかるでしょう（スライド16）。投稿を受け付ける公募がたくさんあり、投稿情報を伝える雑誌もありました。雑誌の内容は、標語や歌詞、様々なそういったものの作り方、マニュアルです。

そして、例えば、『翼賛一家』の映画の投稿の募集要項を見ると、「技術的に完備していないシナリオでもよい」となっています。つまり、素人にどれくらい門戸を広げるのかということです。つまり重要なのは、優秀なクリエイターを育てるのではなく、アマチュアを参加させることなのです。素人を参加させる、国民を参加させるために、賞金が高く設定されています。だから国民は賞金欲しさに投稿します。結果として中身は『翼賛一家』だったりするわけですから、そうすると結果的には翼賛会の意図することを書くほうが入選する確率が高い。そして、それが自分の思想信条に反していたとしても、人間というのは愚かなもので

◦クール・ジャパン用語としての「協働」

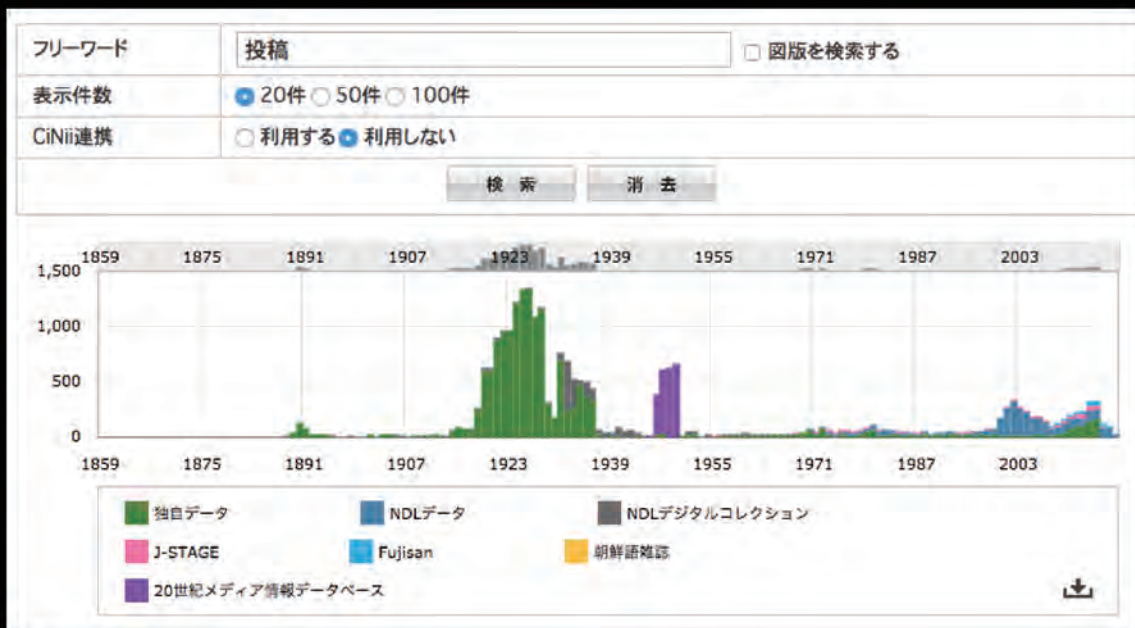
著者は**協働による創造**(Collabative Creativity)とでも呼ばれるもの、

つまりメディア産業を跨いで公式な制作者たちと非公式なファンたちを結びつける協働的な創造の集合体が、アニメを国際的な成功に導いたのだと睨んでいる。

イアン・コンドリー著・島内哲郎訳『アニメの魂 協働する労働の現場』2014年

スライド15

○投稿する読者



スライド 16

描いてしまったものに、自分自身が影響される、こういうことがあります。そして、プロの偉い人たちが描いたものよりも、レベルが低くても同じ国民（アマチュア）が描いたもののほうに、一般大衆はそこに対しても感情移入し賛同する傾向にあります。そういう点では極めて巧妙な戦略なのです。

当時、漫画家たちが、国家動員のために育成されます。「自宅で漫画家になろう」「支那に満州に（中国大陸に）出て、漫画家稼げますよ」という通信教育の広告が出るのです。そうやって日本においては、アマチュア漫画家たちが、我も我もと導入されていって、戦時下における漫画の描き方本もたくさん出ます。『朝日新聞』にも『翼賛一家』の書き方の記事が出ていました（スライド 17）。

先ほどもお話しましたが、アジア圏、台湾やその他「外地」と言われた日本の植民地、あるいは占領地では、アマチュアの投稿の形跡が見つかりません。何があったのかというと、まず投稿させるために、現地の人たちに対して、漫画の描き方の教育をやっていくということを行いました。台湾では、それを相当熱心にやっていた記録が残っています。満州で刊行されていた文化工作の専門雑誌中で、漫画によるプロパガンダには漫画家の育成が必要であって、それは日本人ではなくて、現地の中国の人々を教育するほうが有効であるという考え方が示されていて、現地で漫画家を育成することが急務なのだと書いてあります。

そうやって漫画家たちは戦争に動員されていました。プロの漫画家たちだけではなく、素人漫画家もです。今の日本で言ってしまうとコミックマーケットに参加するアマチュアたちが、そうやってメディアミックスの枠組のなかで、政治動員されていく。その枠組は著作権を管理する人がいて、その著作権の中で、自由



スライド 17

な創作が一見許される。しかし、版權によって管理されていくわけです。それを二次創作と呼ぶのか、あるいはプロパガンダと呼ぶのかは、管理している人間が角川書店なのか、大政翼賛会なのか、という違いでしかなくて、そこにある仕組みは全く同じなのです。

つまり、若かった私たちが80年代から90年代に自分たちが作ったポストモダン的なマーケティングと思い込んでいたものは、その起源が戦時下にあったのだ、ということのある段階で気がつき、私はそのあと愕然として、そのことをずっと調べ続けているわけです。

終章「翼賛一家」と戦後漫画

さて最後に、手塚治虫という人の話をします。戦後の日本の漫画史を作った人です。戦後の日本においては民主的なクリエイターの一人と言われてきた人です。しかし、手塚は「自分は『翼賛一家』の漫画でデビューしたのだ」と言っていました。定説ではデビューは『新宝島』なのです。もしくは『マァチャンの日記帳』という漫画なのです。しかし、「戦争中に『翼賛一家』を描いてデビューしたのだ」と述べています。手塚は二回この発言をしています。これは手塚のキャリアのなかで、いつの間にか消えてしまいました。ただ、手塚が戦争中にプロとして『翼賛一家』でデビューした痕跡はまだ見つかっていません。

しかし、手塚治虫の戦後における出発点となる『新宝島』で手塚と組んだ酒井七馬は、戦時下で『翼賛一家』を書いているのです、手塚と酒井の交流は、戦後と言われているが、もしかすると戦争中だったのかもしれないと仮説することは可能です。

ただ一つだけ確認できるのは、手塚治虫が日本の敗戦直前に、『翼賛一家』の二次創作を自分の大学ノートに書いていたという事実です。そこに出てくるおじ

さんは「翼賛一家」のお父さんですし、折り紙の兜をかぶった男の子は大和三郎くんです。そして、舞台は「町内」です。ただし、牧歌的な、日常的な町内ではなくて、焼夷弾が降り注ぎ、男の子は機銃掃射で撃たれて死ぬというすごい展開になっていくのです。「翼賛一家」の二次創作を10代半ばの手塚治虫が日本が戦争に負ける数ヶ月前に彼のノートに書き残している、これは歴史的な事実として確認できます。

さて、手塚が「翼賛一家」に参加したアマチュアだったとする一方で、プロとして参加したのが長谷川町子さんです。日本人がこれを見て、特に「翼賛一家」の稲子ちゃんという女の子を見れば、「いや、稲子ちゃんじゃなくて、ワカメちゃんでしょう」と思うわけです。そうなのです。「サザエさん」の原点がこれです。戦争が終わると、キャラクターの一部を投入し、リニューアルして、『サザエさん』が戦後に展開していきます。長谷川さんのキャリアの中でも『翼賛一家』の漫画を描いたことは曖昧にしています。『翼賛一家』の漫画は先ほども言ったように、政治体制ではあるものの、庶民たちの日常を描くことが特徴でした。特に長谷川町子さんの物などは、戦時色があまり強くありません。ですが、戦争に協力していないのではなくて、大政翼賛会の巨大メディアミックス参加したことは事実なので、作品一つ一つが軍国主義的な戦争を直接に描いているかいないかというのは、実は評価軸にはならないのです。

さて、日本の新聞漫画。『サザエさん』、あと今有名な『ちびまる子ちゃん』も新聞漫画です。今シーズンも頑張っているのは『朝日新聞』の『ののちゃん』です。共通点は家族、一家が主人公であること。二つ目は町内が舞台であること。三つ目は、その町内における家族たちの日常を描いていること。これが特徴です。そして日本人の多くは、こういった町内で家族の人たちが近隣の人たちと仲良く暮らしている、これは大昔から日本人の原風景だと信じて疑いません。しかし、こういう家族のあり方は、「翼賛一家」以降、少なくとも隣組キャンペーンが始まって以降に日本の新聞漫画で構築された形式なのです。それ以前の日本の新聞漫画は野球漫画の四コマだったり、男の子が探偵だったり、家族ものでも、主人公の男の子は養子としてもらわれて孤児だったり、多様な展開でした。それがこういう形になって、戦後の新聞のなかで日本人の原点として描かれていきます。そして、それはアニメにもなっているのです。ジブリの高畑勲さんでさえ、うっかり間違えて、日本人の原風景として、家族と町内からなるアニメ『となりの山田くん』を作ってしまったわけです。

というふうに、戦後日本の、例えば大衆文化における「サザエさん」一家の問題、あるいは日本の戦後まんが史をつくり出していく手塚治虫の存在、あるいは現在のメディア戦略としてのメディアミックスの問題など含めて、今日扱ったなかでも戦後における日本の漫画史・アニメ史・大衆文化史というものの、いくつかの部分が確実にその出発点が戦時下にあることが分かると思います。こういうことを検証していくのが、漫画・アニメ研究です。いいですか。新海誠が大好きでも構いません。でも新海さんが好きと書くのは研究ではありません。そのことだけを肝に銘じてください。

以上です。ご静聴ありがとうございました。

講演 2



日本アニメにおける 「西遊記」のアダプテーション ——変異するキャラクター——

秦 剛

北京日本学研究センター教授

(原文は中国語。注釈はすべて翻訳者)

〔要旨〕

中国アニメ最大のIP（知的財産）と見なされる孫悟空は、日本のアニメにおいても長らく共有されてきたキャラクターのひとつである。「西遊記もの」アニメの創作において、中国と日本は相互に刺激し合いながらもまったく異なる道を歩んできた。それによってまず考えつくのは、なぜ東アジア地域において『西遊記』アニメによるアダプテーションが作られ続けてきたのか、天竺への旅を描いた長大な物語とアニメーションというジャンルとの本質的な結びつきは何だったのか、といった問題だ。本講座では手塚治虫が制作に関わった作品を中心に、日本の「西遊記もの」アニメの創作の流れを要約的に振り返ってみたい。それはサブカルチャーに現れる「日本的想像力」の特質とその背後にある社会的、歴史的な文脈を理解するための恰好な手がかりになるであろうが、そこで忘れてならないのは、アニメと漫画やテレビドラマなど隣接するメディアとの密接な関連性である。たとえば、日本ではテレビドラマの三蔵法師役を人気女優が演じるのが通例だが、これは『西遊記』をめぐる日本のサブカルチャーの特殊な現象であり、理解しがたい謎である。このような現象を生み出した文化的要因はテレビドラマではなく、むしろアニメの中で育まれてきたものだとは筆者は見ている。

はじめに

皆様、こんにちは。

大塚先生にメディアミックスについてお話いただきました。私がこれからお話しする部分は「共有するキャラクター」についてです。

中国と日本のアニメ・漫画で共有されているキャラクターの中で最もよく知られているのは、孫悟空です。

『西遊記』を翻案した日本のアニメ・漫画の数は中国で制作されたものの数を

遙かに超えています。少なくともある時点までは。もちろん、最近では中国のアニメ・漫画の発展も追いついてきているので、これから状況が変わっていくかもしれません。こうした状況のなかで、『西遊記』が如何に日本のサブカルチャーにおいて変換され、書き直され、受け入れられたのかは重要な課題となります。私はこの課題に対して、ここ4、5年間ずっと興味を持っています。資料収集もずっと続けてきましたが、特定の作品に基づいたり、特定の時期に限定されたりした調査に過ぎませんでした。今回のフォーラムのために、このような少し難しい課題にチャレンジして掘り下げてみました。しかし、やはり話の範囲は広すぎます。関連する作品も思ったよりずっと多いのです。

しかし、難しいとはいえ、やはりこれは避けては通れない課題です。日本アニメにおける『西遊記』のアダプテーションの縦の歴史的な流れと、起源から戦後までの発展の経緯を一通り整理したい、同時にナラトロジーの視点から日本アニメにおける孫悟空のキャラクターの個性・特徴を検討していきたいと考えております。

1. なぜ『西遊記』なのか—手塚治虫の挑戦—

今の段階の考えで言えば、特に『西遊記』のアニメ・漫画のアダプテーションにおいて、手塚治虫がとりわけ重要な貢献をされました。特に戦後のアニメ・漫画のアダプテーションの最も基本的な原点となったのは、1952年から連載された『ぼくの孫悟空』という漫画でした。アニメの分野に限っても、少なくとも四つの作品がこれと関係しています。これから手塚の作品をいくつかピンポイントでお話しますが、アニメ分野では、戦前にすでにこういう『西遊記』のアダプテーションが存在しました。少なくとも、4本の翻案作の情報資料が、この『日本アニメーション映画史』¹に載っています。

この4本の中では、時間順で言うと1926年に大藤信郎監督が製作した短編作品が1本目でして、現在は東京国立近代美術館フィルムセンターが開設したウェブサイト「日本アニメーション映画クラシックス」で公開されています。ほかの3本を見ることは難しいでしょう。この間、ホームシアター用のフィルムを買いました。『孫悟空』というタイトルでした。これは表にある1935年に製作された4本目の作品ではないかと推測しています。孫悟空のキャラクターも出てきましたし、牛魔王との戦闘シーンもありました。

戦前のアダプテーションにおいて、孫悟空をひとつのキャラクターとして表現する、掘り下げるという意識がすでに明らかになっていた、という特徴を作品のタイトルから読み取ることができます。1926年の作品を見て、私は驚きました。8分間しかないサイレント映画で、しかもコマ撮りの切り紙アニメーションでした。このわずか8分間に、三蔵法師が長安からお経を求めて天竺に向けて旅立ってから、お経を手にして帰ってくるまでの枠組みが含まれています。つまり、お供の3人が三蔵に従うまでのくだりや、孫悟空が1人の妖怪を討ち取るなどの話

1 山口且訓、渡辺泰著・ブラネット編、有文社、1978年。

日本戦前《西游记》动画改编

- 『孫悟空物語』、自由映画研究所、大藤信郎、1926
 - 『孫悟空』、アクメ商会、1928
 - 『西遊記』、千代紙映画社、政岡憲三・大藤信郎、1934
 - 『孫悟空』、政岡映画美術研究所、政岡憲三、1935
- (山口且訓・渡辺泰著『日本アニメーション映画史』、有文社、1977)



スライド1

も入っています。こんな短い時間の中で、もちろごく簡潔ではありますが、全体のストーリーがきちん整っています。ですので、副タイトルには「西遊記」の三文字が入れてあります。こういうアダプテーションのやり方はとても斬新で、中国の方法とずいぶん異なると感じました。なぜこのようなことをお話しするかと言いますと、少なくとも1999年にCCTVが作ったテレビアニメ『西遊記』が出るまでは、『西遊記』全体のストーリーを描こうとした単独のアニメは中国では1本もなかったからです。(スライド1)

実は、中国ではアニメだけでなく、映画やドラマであっても「折子戯」²にアレンジする傾向が見られます。つまり、一つのエピソード、一つのくだりだけを取り上げるということです。例えば、ご存じかと思いますが、戯曲の舞台なんかでも、『昇平宝筏』という『西遊記』を翻案した清王朝の宮廷戯曲を、最初から最後までやろうと思ったら7日間もかかってしまいます。そういうこともあって、中国ではストーリーの一部だけを取り上げるほうが好まれているのです。

それに対し、日本では、早くも1926年に、わずか8分間で全編へのアダプテーションが試みられました。この特徴は戦後アニメにも影響し続けています。これから東映動画が作った3作目の長編アニメーションも扱いますが、手塚治虫がその原案と構成を担当しました。タイトルはそのまま『西遊記』です。手塚は88分間を使って、同じくストーリーを最初から最後まで語ろうとしました。これは私を驚かせた点でもあります。ここからも、日本の『西遊記』の翻案に対する態度はあくまで「他者の眼」から来たものと言えます。外来のものであるゆえに、あまり束縛を受けないのでしょう。

もう一つヒントを得たのは、日本のアニメ・漫画が何度も繰り返し『西遊記』を

2 戯曲の全段中で独立して演じられるくだり。「摘錦」とも呼ぶ。(徐扶明「折子劇簡論」『劇曲芸術』1989年第2期, p.62.)

翻案してきた、何度も孫悟空のキャラクターを作り直してきたということ、その裏にはもちろん内容の面白さやキャラクターの個性の濃さといった理由もありますが、恐らく『西遊記』の構造もその深い一因なのではないか、ということです。

少し「大雑把」に分けましたが、あえてこのように『西遊記』の特徴を理解しております。

西遊記 = 物語 + 想像力 + 連続性 + スケール

『西遊記』には、物語性以外にも想像力があって、そして想像力以外にも連続性があります。かつ壮大なメカニズムも持っています。縦軸に沿った進め方のほか、とくに「大鬧天宮」のあとで、取经の旅となると、ある種「循環型」の構造が見えてきます。このような構造は日本の古典文学のなかでもなかなか見つからないでしょう。そして、それは「漫画からストーリー性の高い漫画へ移行する」、あるいは「アニメの叙述構造を強化する」プロセスにおいて必要になってくるのでしょう。

2. 『西遊記』の叙述構造

したがって、私はこんな仮説を立てようとしています。日本のアニメ・漫画はなぜ盛んになったのか。その叙述構造は恐らく『西遊記』のような長編ストーリーを繰り返し翻案するなかで、だんだん成長してゆき、叙述技法も表現の方法もそれによって初めて成長していったのではないかと。実はこの仮説はある事実によって検証することができるのです。それは『西遊記』を構造上模倣したケースが多いという事実なのです。例えば『宇宙戦艦ヤマト』や『犬夜叉』、『ONE PIECE』などが挙げられます。ですから、『西遊記』が日本アニメに与えた影響はもっと深い問題であるはずです。アニメの芸術本質と『西遊記』ならではの構造とが結びついていると思われます。

戦後の『西遊記』に関しては、数えきれないほどの作品が存在していますので、私から見て重要な作品だけを羅列しました（スライド2）。この表のなかで、手塚治虫の関連項目は太字にしておきました。この4本は全部手塚治虫が描いた『ぼくの孫悟空』という漫画に基づいて改編されたものです。それがアニメの原案となったり、「虫プロダクション」によって改編されたりしました。4本の作品はいずれも重要な地位を占めています。『ドラゴンボール』と『幻想魔伝最遊記』は様々な続編が制作されましたが、ここでは1本目だけを取り上げました。

このなかで最も注目すべき作品は、東映動画が作った3本目の長編アニメ『西遊記』です。手塚治虫を招いて原案と脚本の構成を担当してもらうことになりました。第二次世界大戦末期、手塚が日本の映画館で、当時の「孤島上海」³で撮られた中国最初の長編アニメーション『鉄扇公主』を観た経験がこの『西遊記』の

3 1937年11月12日の日本軍による上海占領から、1941年12月8日の太平洋戦争勃発による日本軍の租界進駐までの四年間は、上海租界の戦時文化が畸形的な繁栄を遂げた時期であり、上海の「孤島期」と呼ばれる。（秦剛著、王蕙林訳『鉄扇公主』と戦時下の孤島上海—戦争が生んだアジア初の長編アニメーション』『TOBIO Critiques: 東アジアまんがアニメーション研究』トビオクリティックス#1』大田出版、2015年、pp.92-106.）

战后主要《西游记》改编动画

- ・『西遊記』、東映動画、1960
- ・『悟空の大冒険』全39話、虫プロ、1967
- ・『SF西遊記スタージーンガー』全73話、東映動画、1978
- ・『孫悟空 シルクロードをとぶ』、東京ムービー新社・フジテレビ、1982
- ・『タイムボカンシリーズ イタダキマン』全20話、タツノコプロ・フジテレビ、1983
- ・『ドラゴンボール』全153話、東映アニメーション、1986
- ・『ドラえもん のび太のバラレロ西遊記』、東宝、1988
- ・『西遊記』(松竹・HNKエンタープライズ・日本ビクター・荒木事務所、1988
- ・『手塚治虫物語 ぼくは孫悟空』、手塚プロダクション・日本テレビ、1989
- ・『ぼこぼんのゆかいな西遊記』、サンリオ、1990、
- ・『モンキー・マジック (MONKEY MAGIC) 』全13話、FOXネットワーク、1998
- ・『マシュランボー』全32話、東映アニメーション・テレビ朝日、2000
- ・『幻想魔伝 最遊記』全50話、テレビ東京・電通・びえろ、2000
- ・『アソボット戦記五九』全52話、テレビ東京・電通・エッグ、2002
- ・『ぼくの孫悟空』、手塚プロダクション・アールピバン、2003
- ・『パタリロ西遊記』全27話、パタリロ西遊記!製作委員会、2005

スライド2

創作に大きく影響していると言われています。そして、アジア最初の長編アニメーションも、上海で万籟鳴（ウォン・ライミン）、万古蟾（ウォン・グチャン）の手によって製作された、この『鉄扇公主』なのです。『鉄扇公主』は上海上映の2年目に、「大東亜映画圏」の成果として日本でも上映されるようになりました。日本語版はタイトルを『西遊記 鉄扇公主の巻』へと変え、日本語の吹き替えもつけて、日本の映画館で公開されました。

手塚治虫が映画館でそれを観たのは14歳でした。彼自身の回想によると、それが「自分の孫悟空を作りたい」と思うきっかけとなったようです。1960年に完成した『西遊記』に、手塚治虫は原案の担当として東映動画に招かれました。初めてのアニメ製作への参加でもあり、手塚治虫はアニメ製作の経験をたくさん積み重ねることができました。ですから、この作品が終わった後で、手塚は自分の「虫プロダクション」を設立しました。そして、最初に作ったテレビアニメが『鉄腕アトム』でした。

アニメのクリエイターとしての手塚の遺作は、『手塚治虫物語 ぼくは孫悟空』でした。残念ながら、未完成のままで世を去ってしまいました。この作品において、前半は手塚自身が歩んできた道が語られています。つまり彼が如何に『鉄扇公主』に導かれ、漫画家になろう、自分の孫悟空を作ろうという志を立てたのか、という経緯です。後半は宇宙版の『西遊記』に一変しました。ゆえに、『ぼくは孫悟空』は資料としての価値が備わっていると同時に、その改編も分析すれば面白いと思います。

この映画には手塚治虫が中国で万籟鳴と会った場面が描かれています。実際の二人の対面は1980年のことですが、映画の中で二人の間にこんな会話が交わされました。

手塚治虫：「万先生、実はぼく、孫悟空を作ろうと思っているのです。」

万籟鳴：「あなたが作るのですから、さぞかし奇想天外な作品になるのでしょうね。」

このような会話がこの二人の間で本当にあったのかどうかは、今となっては確かめようがありません。しかし、これは少なくとも、手塚治虫が『西遊記』の翻案を「天馬が空を行く」のような、つまり自由奔放な、自分の想像力を最大限發揮して創作した成果だと認識している証拠になるでしょう。実は、自由奔放という特徴も、日本の『西遊記』アニメ改編に見られる最も顕著な特徴です。

漫画『ぼくの孫悟空』は1952年2月の『漫画王』に連載され始め、7年間も続きました。1959年に連載を終えた理由としては、東映動画の『西遊記』に取り組んだからだと推測されています。東映動画のグループ創作に参加していなかったら、連載はもっと続いたのでしょうか。特に注意していただきたいのは、手塚治虫が作った孫悟空のキャラクターが連載されるようになったのは『鉄腕アトム』よりも早いということです。『鉄腕アトム』は1952年4月から始まったものです。もちろん『鉄腕アトム』の前に、もう1本手塚漫画作品がありました。『アトム大使』といい、1951年7月から連載されていました。しかし、そのなかのアトムはあくまで脇役でした。漫画のキャラクターづくりで言うと、手塚が作ったアトムと孫悟空は「双子のような関係」を持っているのです。つまり、二つのキャラクターとも手塚漫画のキャラクターの特色をちゃんと反映しています。

手塚風のアダプテーションは、『西遊記』を妖怪退治のストーリーでもアクションマンガでもなく、ギャグマンガとして翻案しました。手塚治虫自身も「ぼくのギャグ路線を自由奔放に出させて、以後、新進の漫画家を刺激、模倣させることができたのではないか」と述べました。この作品は後の漫画家たちにいろいろとヒントを与えましたし、手塚のキャラクターづくりの方法を真似した漫画家もたくさんいました。一般的に、日本で「ギャグマンガ」と呼ばれる形の漫画は1960年代に定着したと考えられているのですが、実は1950年代初頭から、手塚治虫はすでに「ギャグマンガ」の製作に取りかかっていたのです。しかもその試みは『西遊記』に対する翻案から始まったのです。これもまた面白い課題となりますね。漫画分野での『西遊記』のアダプテーションは、ギャグマンガが大きな割合を占め、代表的な漫画家たちの作品もたくさん見られるわけです。

東映動画は1958年に日本戦後初の長編アニメーション『白蛇伝』を完成しました。そして2本目は『少年猿飛佐助』であり、実は猿飛佐助のキャラクターも明治時代に『西遊記』とその中の孫悟空をお手本にして作られたのです。そして、3本目が、この『西遊記』です。

3. ストーリー様式の構築

今年は日本アニメ史に関する話題が非常に多いですね。NHKの「連続テレビ小説」も今年でちょうど100作目になります。『なつぞら』というテレビドラマが放送されました。女主人公は東映動画に属する奥山玲子さんがそのモデルとな

- 手塚は恐らく「ストーリー様式」のまんがの再構築とともに、「ストーリー様式」のアニメーションの構築を目論んでいたとぼくは考える。だからこそ、まんがに於いてストーリー様式を導入した手塚が、アニメーション制作に於いて三度に渡り孫悟空を選んでいることは注意すべきだ。
- 手塚にとって「孫悟空」とは戦時下のアニメーションに於いて不在であった「物語」の象徴であり、そこに単に自作のアニメ化ではない「ストーリー様式」のアニメーションへの欲求があったはずだ。

大塚英志「『鉄扇公主』と『海の神兵』——東アジアまんが・アニメーション研究に向けて——」『TOBIO Critiques』#0、太田出版、2014

スライド3

り、東映動画の発展史もストーリーの展開のなかで巧みに反映されていました。実は、モデルとなった奥山玲子さんは1本目の『白蛇伝』の製作にも3本目の『西遊記』の製作にも参加していました。もちろんドラマのなかで扱われた作品のタイトルは若干変えられていて、『白蛇伝』は『白蛇姫』、『西遊記』に関しては『動物三国志』として表現されていました。

手塚治虫は招きに応じて『西遊記』の改編に取り組んだときに、ストーリーボードの方法を採用しようと大胆な提案をしました。ストーリーボードというのは、ディズニーがアニメ創作のときにずっと使ってきた方法です。これは東映にとっては初めてのことでした。今でも当時の討論の風景が映った写真を見つけることができます。手塚はほかにもいろんな漫画を連載していましたので、東映の事務室まで絵コンテを描きにいけない場合が多かったのです。そんなときは当時の助手であった月岡貞夫さんが毎日代わりに絵コンテとキャラクター設定等々の仕事をしていました。

手塚治虫が創作のためにストーリーボードを使った点は、大塚英志先生も著書で強調しています（スライド3）。大塚先生の論点は、孫悟空の物語は手塚治虫にとって戦時下の日本アニメに欠けていた「ストーリー性」の象徴を意味する、ということです。ですから、ストーリー性を持つアニメを作るときも、あえてこのストーリーを最大限まで物語ろうとしていました。

ストーリーボードはそれを実現するための基本的な手段の一つとして使われたかもしれません。ストーリーボードのやり方というのは、作品の各重要なシーンを絵に描き、黒板に貼って、そしてみんなで議論して、各シーンを繰り返し入れ替えたり、繋げたり、順番を調整したりすることによって作品全体を構想することです。さて、このようなやり方はどんな結果をもたらしたのか。アニメのストーリー性が強められ、一つ一つのサブストーリーも増えました。当時、手塚治虫のこの手法は「スーパーマーケット的」と言われました。いろんな奇妙な構

東映动画《西游记》的多种类型混杂=动作片+成长剧+爱情片+悲喜剧元素+奇幻元素+音乐剧

- 中国四大奇書の中で、最も人口に膾炙した「西遊記」を、壮大な舞台に展開する波瀾万丈のアクション・ドラマとして描くと共に、主人公・孫悟空の人間的成长と、新たに創作した可憐なヒロイン憐々との美しい愛情の交流を、現代に通ずる全篇の中心テーマとして強く打出し、更に多彩な人物が繰広げる笑と涙・幻想とサスペンスに、斬新なミュージカル処理を加えた、興趣豊かな动画映画として製作したい。

(『西遊記』製作意図)



スライド 4

想が手塚の頭に浮かんで、それらのアイディアをすべて映画の中に入れました。ですので、東映动画と一緒に作り上げたこの映画は、時代の特徴にも富んでいる一方、時代を超えたものもたくさん含まれました。ジャズが使われた点などがその証ですね。猪八戒がタキシード姿で好きな女性にプロポーズをするシーンも、牛魔王が子分たちとビデオ電話を使って連絡するシーンもありました。モダンなダンスまで登場しました。牛魔王の洞窟の中でみんなが暴れだして踊っていました。かなりモダンな映画ですね。当時の手塚治虫もこう言いました。「もう単なる西遊記じゃおっつかない。西遊記の新機軸を出さなければならない。西遊記のヌーヴェル・ヴァーグである」と。ヌーヴェル・ヴァーグ⁴期のフランス映画が日本に入ってきて以降、「ニュー・ウェーブ」という言葉が日本芸術界の流行語になりました。手塚は「ヌーヴェル・ヴァーグ」としてこの作品を表現しようとしたことから、彼のいろんな意図が覗けるでしょう。

この『西遊記』の全体の特徴は「バリエーション豊か」です。当時の日本アニメで表現できる、ほぼすべての形が含まれています（スライド4）。この特徴は脚本の製作計画意図から直接見られます。

つまり、手塚と東映动画はそれをアクションアニメとしても作りたかったし、孫悟空の成長ものとしても作りたかったのです。同時にラブドラマでもあり、悲劇・喜劇・ファンタジー的な要素、それからまた、登場人物に歌も歌わせるからミュージカル的な要素も入っています。そういう意味で、わずか88分間の映画ではありますが、創新と実践が非常に多かったのです。

手塚治虫の最も大胆なアイディアは、孫悟空に彼女を持たせたことです。助手の月岡貞夫によると、これは手塚が絵コンテの第二段階で提案した構想です。さ

4 1950年代末にフランスで起こった映画の革新運動。(Richard Neupert 『A History of the French New Wave Cinema』 University of Wisconsin Press, 2002年, p.002.)

さすがに東映の人たちを驚かせました。しかし、賛成するという人も、一部だけですが、いました。その後本当に彼女役の「リンリン（憐々）」を登場させました。漢字は「可憐」の「憐」と書きます。本来の手塚の設定では孫悟空の彼女役を作るだけではなく、取经の旅が終わって孫悟空が帰ってきたらリンリンはもう病気で死んでしまっていたというバッドエンドで終わらせるつもりだったのですが、さすがに行き過ぎたため、東映動画の製作側から却下されました。最終的にはハッピーエンドで、つまり天竺から帰ってきた孫悟空がリンリンとまた会えたという終わり方です。当然、手塚治虫はこれに対して自分のアイディアが徹底されていない、反映されていない、と不満を述べました。ちなみに、手塚は東映でストーリーの構成を作り始めたときから、『リンリンちゃん』という名前の漫画の連載も始めたのです。リンリンちゃんの視点で孫悟空が石から生まれてからのことを語っています。孫悟空に彼女を持たせるのは非常に破壊力を持つ、画期的な改編です。

先ほども申しあげましたけれども、『西遊記』のサブストーリーが多いのです。どういうことかということ、88分間の中で、孫悟空が生まれてから、水簾洞で王になり、仙人の下で魔法を習い、最後に長安へ帰る、これだけのストーリーが詰まっています。

- A. 孫悟空の誕生
- B. 孫悟空が水簾洞の王になる
- C. 仙術を学ぶ
- D. 天界で暴れる
- E. 五行山に封じ込められる
- F. 三蔵の弟子になる
- G. 豚の化け物に求婚される燕々を助ける
- H. 琵琶洞で金角・銀角と対決
- I. 猪八戒を降参させる
- J. 沙悟浄を降参させる
- K. 羅刹女から芭蕉扇を奪う
- L. 翠雲洞の饗宴で乱戦する
- M. 牛魔王との対決
- N. 天竺に辿りつく
- O. 長安へ帰還する

1960年に作られた映画ということは、新中国の1961年に完成された『大鬧天宮』よりも早いということです。『大鬧天宮』においては、上・下の二巻に分かれて天界での大暴れを描いていますが、これも全体の一部にすぎませんよね。しかし、東映の『西遊記』に関しては、最小単位のタスクに分けてみれば、なんと15にも及びます。一方、現在の中国映画にとって、不足しているのは役者ではなくて脚本家のほうだ、中国映画は物語をうまく語れないからだと言われていきます。では、日本アニメはなぜ語りが上手なのか。そこに潜んでいる理由は恐ら

くこれです。要するに、アニメの形を用いてストーリーを語る試みをどんどんしてきたからです。逆に中国人から見ると、こんなストーリーはもうありきたりだから一部だけを取り上げればいいや、と思うでしょうね。しかし、この88分間の映画はこれだけのボリュームがあって、非常に特徴的でした。日本戦後の長編アニメの分野では、『西遊記』はそれほど注目を引かなかったかもしれませんが、アニメ史から考えると、これは非常に重要な作品であることがわかるでしょう。

4. キャラクターの変異

4-1 「孫悟空」の幼児化・非武装化

それでは次に、「キャラクター」についてお話ししたいと思います。まずは孫悟空のキャラクターの特徴です。

一つ目は、日本アニメにおける孫悟空は年齢が低いということです。スライドに映っている写真は東映動画の『西遊記』の予告編の一場面です（掲載略）。孫悟空と握手しているのは東映動画の大川博社長という方です。明らかに世代が違うほどの年齢差ですね。そして、今年の「中国アニメ・漫画の日本ツアー」という活動では、手塚治虫が描いた孫悟空とアトム、この一枚の漫画が使われました（掲載略）。このなかで、アトムと比べれば、孫悟空はたしかに大人のように見えますが、しかし、実はこれは上海美術映画製作所への贈り物であるため、手塚治虫が描いた孫悟空は上海美術映画製作所が生み出したキャラクターであり、自分のものではありません。

さて、手塚の孫悟空は何歳でしょうか。これは『ぼくの孫悟空』の中の孫悟空ですね（掲載略）。手塚治虫の手による漫画キャラクターの「集合写真」のなかでは、孫悟空はアトムの妹のウランちゃんよりも背が低いのです。ですから、キャラクターの年齢はだいたい幼稚園くらいの設定ですかね。手塚治虫は戦後初めて孫悟空を幼児化した人です。それから日本の孫悟空は子どもの姿に定着しました。スライドの中にも「悟空ちゃん」の一覧を入れておきましたが、どの絵がどの作品に対応しているかもぜんぶ書き込んであります。ざっと見れば、平均年齢は就学年齢にも達していないですね（掲載略）。これに対し、中国アニメにおける孫悟空はだいぶ異なります。『大鬧天宮』で孫悟空のいちばん有名なセリフは「ものども、気合いれろ」です。つまり子孫を持っているわけです。しかも自分のことを「ワシ悟空」と呼んでいます。日本版だと、「ワシ悟空」なんかがありえないですね。自分も子どもですから。

そして、第二作は『悟空の大冒険』です。1967年に虫プロによって創作された作品であり、同じく手塚治虫の漫画から改編されました。その中の孫悟空は基本的に「1頭身」です。つまり頭と体は1：1の比率で作られています。それから、孫悟空をちょっと成長した姿として登場させたのは『マシュランボー』という作品です。設定は12歳でした。「12歳」という節目は日本戦後の文化史において独特な象徴として意味を持っています。あとでまた詳しくお話します。さらに、「小さい」だけではなく、極限まで小さくできるのです。『悟空の大冒険』

- ・ 東映動画の漫画映画のほとんどの作品で主人公は「子ども」になった。たとえ元の素材の主人公が大人であっても、それを「児童向け」に作る以上、とりあえず「子ども」にするしかなかった。
- ・ 『少年猿飛佐助』以来、東映動画は続々と子どもヒーローを生みだしていく。ただしこれは、東映動画のというよりは、戦後日本のマンガ・アニメの最大の特徴にちがいない。
- ・ この問題、とくに子どもを社会的ヒーローとして描くことの「功罪」は日本製の子ども向け娯楽を考える上での最大の問題点である。

高畑勲「60年代頃の東映動画が日本のアニメーションにもたらしたもの」

スライド5

には彼女役も依然として登場していました。この図が表しているのは2003年に手塚プロが製作した映画『ぼくの孫悟空』です（掲載略）。エンディング辺りで、孫悟空が牛魔王とともに倒れて死んだ、少なくとも三蔵法師はそう思いました。ですから彼は馬に乗って引き続きほかの二人のお供と天竺へと向かったのです。そのとき、空から一羽の鳥が飛んできて、クルミを一粒落としました。そして、孫悟空がなんとそのクルミから跳び出したのです。ここまで小さくできるのです。映画はこのように孫悟空の死と再生を表現しました。しかし何ととっても、こんなに小さな孫悟空は、恐らく日本アニメでしか見られない風景でしょう。

日本アニメのキャラクターは子どもに設定されがちです。この課題に関しては高畑勲さんがすでにちゃんとまとめてくれています（スライド5）。高畑さんは論文の中でこう述べています。

東映動画の漫画映画のほとんどの作品で主人公は「子ども」になった。たとえ元の素材の主人公が大人であっても、それを「児童向け」に作る以上、とりあえず「子ども」にするしかなかった。

『少年猿飛佐助』以来、東映動画は続々と子どもヒーローを生みだしていく。ただしこれは、東映動画のというよりは、戦後日本の漫画・アニメの最大の特徴にちがいない。この問題、とくに子どもを社会的ヒーローとして描くことの「功罪」は日本製の子ども向け娯楽を考える上での最大の問題点である。

（高畑勲「60年代頃の東映動画が日本のアニメーションにもたらしたもの」、大塚康生『作画汗まみれ』、文春ジュリ文庫、2013）

日本のアニメ・漫画のこの特徴は、『西遊記』を題材とした翻案作の中でも顕著に見られます。話が戻りますが、手塚が描いた孫悟空はなぜこんなに小さいのか。低学年向けの漫画雑誌に連載したからだというのも、その直接的な一因だろ

う、と解釈できると思います。その漫画において、孫悟空の体は牛魔王と鉄扇公主（羅刹女）の子どもでもある紅孩児よりも小さいのです。

孫悟空をこれほど小さく描いたのは、もちろん連載する媒体（メディア）とも関係があるのですが、しかし、これはあくまでも表面上の関係にすぎません。もう一つ深層的な関係を議論するには大塚英志先生の論説に言及しなければなりません。大塚先生の著書には『アトム の 命題』という非常に重要な一冊があります。この本によると、日本のアニメ・漫画はずっと「成長」という主題を表現し続けてきたといいます。実は「成長」という主題は戦後のアメリカによる占領と大きな関係を持っているのです。具体的に言うと、日本を6年間も統治していた連合国軍マッカーサー司令官⁵が帰国後の議会答弁で、戦後日本を「12歳の子ども」だと例えています。マッカーサーのこの発言は後に日本の戦後文化の発展の呪縛となりました。では、なぜ「アトム の 命題」と称したのでしょうか。それは手塚治虫のアトムがその問題の象徴的な存在だからです。アトムはロボットです。そして、アトムをデザインした人は天馬博士です。天馬博士は息子に交通事故で死なれました。その息子への思いを込めて、息子に似せてアトムを作ったのです。しかし、あとでアトムの体が成長できないことを理由に、アトムをサーカスに売ってしまいました。ということは、アトムは「成長」の矛盾を背負っているわけです。ロボットであるということは成長できないことを意味していますが、アトムには成長しなければならないという使命が与えられてしまいました。大塚先生はこれを「アトム の 命題」と名付けました。同時に、この命題は日本の戦後アニメ・漫画文化を終始貫いているとも述べました。大塚先生は鋭くポイントを掴んでいると思います。

実は、「アトム の 命題」はアトムだけに見られるものではなく、同じく手塚の手による孫悟空もこの「アトム の 命題」を背負っているのです。なぜかという、手塚の漫画、それから彼が製作に関与したアニメでは、孫悟空はこういうふうに「成長」を遂げたのです。サルは孫悟空は水簾洞で王となりましたが、自分が籠に閉じ込められてすべての人に笑われている、という夢を見たので、人間になろうとしました。最後は孫悟空が三蔵法師とのインドへの取經の旅を終え、望む通りに人間になれたという終わり方です。しかし、サルが人間になるなんてことはそもそも実現不可能なタスクですね。にもかかわらず、そういった「成長」の主題が漫画に植え付けられました。このことは漫画からもアニメからも読み取れます。今日私が選んだのはこの連載漫画の最終回の表紙です（掲載略）。ご覧ください。この子は孫悟空です。すでに天竺にたどり着いて人間になれたので、もう飛べなくなり、魔法を失ってしまいました。つまり、お経を得ることイコール飛べなくなるという「オチ」で最終回を完成させました。ですから、日本アニメが孫悟空のキャラクターを改編する際に、「成長」の主題を入れることも一つの特徴となりました。

孫悟空を子どもとして作った理由は、ほかにもう一つがあると思われます。そ

5 ダグラス・マッカーサー（Douglas MacArthur, 1880年1月26日—1964年4月5日）、米国の軍人、陸軍元帥。占領下日本の連合国軍最高司令官（SCAP）。（吉田裕、森武麿、伊香俊哉、高岡裕之編『アジア・太平洋戦争辞典』吉川弘文館、2015年、p.625。）

これは暴力的な要素を緩和するためであろうと思います。中国のアニメ・漫画だと、孫悟空の「如意金箍棒」の働きを誇張する 경우가ほとんどです。しかし、手塚版では、如意金箍棒は最初、金米糖将軍の武器でしたが、のちに孫悟空に取られました。しかも孫悟空は揶揄するように、「金米糖のあめん棒は金ソウ棒だろう？」と言い足しました。実際に、『ぼくの孫悟空』の中にもそのまま「金米糖のあめん棒は金ソウ棒」という名前の一章が存在します。これは駄洒落ですね。こういう設定への仕組みを入れることによって、気づかれない形で孫悟空の武器の威力を緩和しました。ですから、日本の漫画・アニメにおいては、金ソウ棒はあまり大きな働きがないのです。

それでは、日本アニメの孫悟空に関して、その最大の見せ場となるのは何でしょう。「筋斗雲」です。筋斗雲はそもそもとんぼがえりして乗る雲であるはずですが、日本アニメは「乗り物」のような感じに作り上げたのです。「筋斗雲」という雲があって、孫悟空が「筋斗雲」と声に出すたびに、それが飛んでくるのです。それと、時速何キロなどという情報も各作品に反映されています。これもアトムと似ていますね。アトムの最大の特徴はエンジンが10万馬力を持っており、瞬間移動もできることです。しかし、飛ぶスピードが速いことを除き、攻撃性を持った武器は一つもありませんでした。1947年に日本戦後の憲法第9条によると、日本は戦争を放棄し、陸海空軍その他の戦力の不保持を決定したということになりました。それで、手塚治虫はキャラクターを非暴力的なものに作りました。言い換えれば、暴力性を緩和しました。一つの方法としてはギャグを使って元の暴力的な要素を消去しました。これもキャラクターの年齢が低くなった一因ではないでしょうか。『西遊記ヒーロー・イズ・バック』という映画に出てくるような大きな金箍棒は、きっと日本アニメに出てきたりしないでしょう。

4-2 「牛魔王」の変異

「キャラクターの変異」を語るには、孫悟空だけではなく、**彼のライバルである牛魔王の状況も見なければなりません**。実は日本アニメにおいて、牛魔王もある変遷を経てきたのです。鳥山明の『ドラゴンボール』を例にすると、牛魔王は孫悟空の舅として設定され、一見悪役に見えますが、実は親切なおじさんです。ただ、鳥山明の牛魔王はすでに手塚版をアレンジした結果となっています。なぜかという、手塚治虫の映画において、最も変更されたキャラクターは牛魔王であるからです。鉄扇公主（羅刹女）の話を少しご紹介しますと、「三借芭蕉扇」という一節があって、孫悟空が牛魔王に芭蕉扇を借りるように求めるというエピソードです。そして、牛魔王は孫悟空と義兄弟の契りを結んだのです。ですから、鉄扇公主は牛魔王に口説きつけられて、孫悟空と和しました。最後に牛魔王は生き残るのです。しかし、1960年の『西遊記』のほうでは、牛魔王は屠られました。このような改編が行われた理由は恐らく、1954年に日本で現れ始めた、ゴジラをはじめとする怪獣映画のジャンルと関係があるでしょう。

これについて、日本の評論家の宇野常寛さんが最近出した『母性のディストピア』という一冊の本のなかで、日本戦後文化の「アトムの命題」を検証したうえで、もう一つの命題を提示しました。それは「ゴジラの命題」です。宇野さんは、

戦後の日本的なアイロニー、あるいは日本的なアレゴリーは、身体・戦争、あるいは文学・政治といった二つのペアで反映されているとしています。前者、つまり身体の面が反映しているのは、「成長」をめぐる「アトム」の命題であるのに対し、後者、つまり戦争と政治を表現しているのは「ゴジラの命題」であると。日本戦後の映画において、直接的な戦争表現はタブーとなったため、ほかの譬え話やアレンジした形を使って、戦争のテーマを表現せざるを得なかったのです。それがゴジラという怪獣が誕生した背景の一つでしょう。ですから、実はこの『西遊記』の中の牛魔王は、怪獣の役割を果たしている、つまりゴジラ、あるいはゴジラに近いイメージとなりました。そして、この映画に限る話ではありませんが、後に来る作品の牛魔王はほとんど邪悪な、打倒しなければならない悪魔のような存在になったのです。これが二つ目の変異するキャラクターの特徴でした。

4-3 三蔵法師の女性化という問題

日本の『西遊記』へのアダプテーションをめぐって、もう一つ話題となっているのは、三蔵法師の役を女優に演じさせることです。このような現象がなぜ起きたのかについての議論はあまり多くありませんが、愚見を申しますと、この課題はドラマと関係するだけではなく、手塚治虫とも関わっていると思います。即ち、その根本的な原因はアニメと漫画の中から探すべきです。「なぜですか」と問いかけたいでしょう。それは、手塚治虫が孫悟空の彼女という斬新なキャラクターを入れたからです。そもそもその彼女は最後に死ななければならなかったのですが、東映株式会社による反対で、リンリンを死なせることができずにハッピーエンドにしました。ですから、後から作られた『西遊記』の作品において、孫悟空の彼女が登場するというのがだんだん固定化されたパターンになりました。どの創作者であろうと、『西遊記』を改編する際にだいたい孫悟空に彼女を持たせるのです。『リンリン』も『西遊記』も『悟空の大冒険』の中の彼女の「竜子」というキャラクターも、ぜんぶそうですね。『西遊記』の段階では、孫悟空の彼女はまだ天竺へ連れていかれていないのですが、『孫悟空の大冒険』になると、竜子はなんと、もう三蔵一行の四人と一緒に旅に出て、お経を求めに行くのです。

「孫悟空に彼女は何人いますか」という質問は、恐らく中国の俳優・章金業（チャン・ジンライ）さんがいちばん聞かれている質問でしょう。その質問に答えたことはないですけどもね。しかし、日本アニメを調べてみれば、章さんは答えられるようになるでしょう。しかも、すべての彼女がサル顔をしており、一輪の花を頭に付けているという共通の特徴もわかるでしょう。さて、彼女役が『西遊記』の改編の中で固定化されたあとで、いったいどのような特徴が見えてくるのでしょうか。孫悟空が彼女を持っていることと同時に現れたもう一つの特徴は、三蔵のキャラクターが覆され、アレンジされたことです。三蔵法師が揶揄される存在となりました。ここで『悟空の大冒険』の例を挙げますが、お笑いの役割を担っているのは猪八戒ではなく、三蔵法師の方へと変わりました。猪八戒は逆に非常に紳士的なキャラ設定です。近代の『西遊記』に対するアダプテーションにおいて、三蔵法師の役は「空洞化」してしまい、説得力のある形で三蔵法師の「精神的なもの」を語ることもできなくなりました。ですから、三蔵に対する

解釈は入れ替え可能になってしまいました。このプロセスにおいて、三蔵法師の女性化と空洞化が発生したのです。即ち、入れ替えられてもいいキャラクターになりました。『大冒険』の中の三蔵法師は実はすでにかなり女性化されており、「女性的」と「三蔵法師」という二つの要素がくっ付けられ、やがて女性の三蔵法師がアニメに登場してきます。

女性の三蔵法師を初めて登場させたのは『SF 西遊記』です。『宇宙戦艦ヤマト』の監督である松本零士がその原作を作りました。西遊記の舞台を未来の空間に移動しました。その未来の空間で、玄奘三蔵法師に相当する役は女性のオーロラ姫になりました。しかも、三蔵法師が女性化された作品には、孫悟空の彼女はもう出てきません。ですから、こういう意味で、この二つのキャラクターは入れ替え可能な関係です。

「変異するキャラクター」をめぐって、三つ目のポイントは**三蔵法師の女性化問題**です。

SF 版『西遊記』の上映は夏目雅子が演じた『西遊記』より半年早かったのです。両者の関係は未だに明らかになっていないのですが、夏目雅子の三蔵法師を研究するには、ドラマのことだけを考えてはいけないようです。これは漫画、アニメなどの分野が相互に影響した結果であるからです。このドラマを皮切りに、女性の三蔵法師、例えば「三蔵法子」などのキャラクターが出てくるようになりました。『マシュランボー』などもうそうです。「八雲」という女性の三蔵法師の姿が見られます。『パタリロ西遊記!』に関しては、三蔵法師は長い髪をして、金髪美女のように見えますが、本来の設定としては男性です。ですから、三蔵法師の設定にはいろいろ複雑なパターンがあるのです。最も面白いのはこの子供向けの『ぼこぼんのゆかいな西遊記』です。そのなかの孫悟空はサルではなくタヌキに変わりました。そして、猪八戒は牛で、沙悟浄は魚で、残りの三蔵法師だけが人間のままです。何が言いたいかというと、『マジンガー Z』の漫画版原作者の永井豪さんは、小さい頃からずっと手塚が描いた孫悟空を観てきたそうです。そして、学生時代からすでに自分なりの孫悟空を作り始めたのですが、しかし、最終的に彼が創り出したのはこんな（かなり異なった）作品でした。つまり、漫画・アニメという形自身は本当に存在する物事に対する一種の抽象化とメタモルフォーゼであり、パロディでもあります。ですから、漫画・アニメがどんどんアレンジされ、どんどん改編されるところに、その使命があるわけです。

このような日本の『西遊記』に対するアニメアダプテーションを見て、皆さんは「おかしい、不思議だ」と思ったでしょう。日本では「アレンジしたり、ネタにしたりするのはいいけど、度を超えてはいけない」というようなタブーはありませんから。しかしここでポイントとなるのは、そのアダプテーションが「過度なアレンジ」に当たるかどうかの問題ではなく、その深層的な理由、つまり因果関係を考えることが大事です。実は、我々も日本が翻案した『西遊記』の逆影響を受けたのです。なぜかという、上海美術映画製作場がNHKとともに『西遊記』の共同製作を経てから、中国でも子ども化した孫悟空が中国アニメに登場しました。こういう意味では、1999年にCCTVが『西遊記』において孫悟空を少年として描いたのは、中国アニメ自体の伝統を受け継いでいるわけではなく、外

来のもの、つまり日本から渡ってきたものを受け止めたからです。さらに例を挙げると、チャウ・シンチーさんの映画『チャイニーズ・オデッセイ』が語る主題は、「何もかも脱構築して、愛だけを残す」と言われています。ということは、最後に残っているものは、ほかならぬ「愛」ですね。今何在さんも小説『悟空伝』で西遊記を孫悟空の成長ものとして描いていますし、上海美術映画製作も「萌え悟空」キャラクターのグッズを作り出しました。まとめて言うと、我々も気づかないうち、日本のアダプテーションに逆に影響されています。そして、私はこんな嫌な予感がするのですけれども。中国でも、いつか女性の三蔵法師が登場してくるでしょう。そうは望んでいないのですが、今の流れのままだと、恐らくその日は来るでしょう。

総合討論

メディアミックスとキャラクター共有の歴史的展開

モデレータ

顔 淑蘭

(中国社会科学院文学研究所助理研究員)

討論者

古市 雅子

(北京大学マンガ図書館館長准教授)

陳 龔

(東京大学総合文化研究科博士課程)

(発言は母国語。注釈はすべて翻訳者)



顔 先生方、学生の皆様こんにちは。

中国社会科学院文学研究所の顔淑蘭と申します。後半の総合討論の司会を務めさせていただきますことは、大変光栄です。

大塚先生、秦剛先生、とても素晴らしいご講演ありがとうございました。これからコメントをされる先生方も、ご列席の皆様もきっと、ご質問やご意見がたくさんあるでしょう。

本日の総合討論のセッションにおいでくださったのは、北京大学外国語学院准教授で、北京大学マンガ図書館館長の古市雅子先生と、東京大学総合文化研究科博士課程の陳龔先生です。早速ですが、まず先生方にご自身の研究分野についてご紹介いただき、それから大塚先生と秦剛先生のご講演について何かコメントいただければと存じます。

よろしいでしょうか。では、陳先生からお願いします。

陳 先生方、ご来場の方々、こんにちは。陳龔です。

まず、簡単に自己紹介をさせていただきます。北京大学を卒業してから、修士号を東京大学で取得し、そして今も東大の博士課程に在籍しております。皆さんのなかにも、私のような日本のアニメ・漫画好きで、今日のテーマに非常に興味を持ってご来場くださった方がたくさんいらっしゃると思います。

皆さんにとって、私は少し年上のほうかもしれません。私が子どもだった頃に、中国アニメはまだ面白かったのです。面白い中国のアニメと日本のアニメ、両方を観て育った世代なのです。そして、現在は国内の「動漫」会社で「IPアーキテクト」という役職を務めております。先ほど大塚先生のご講演でも言及がありましたが、私は主に中日のアニメ共同製作、またライセンスビジネスの作業を担当しております。

顔 ありがとうございます。
それでは古市先生、自己紹介をお願いいたします。

古市 北京大学外国語学院日本語文化系で准教授をしております古市雅子と申します。元々満州映画や李香蘭の研究をしていたのですが、私も漫画・アニメで育った世代ということもあって中国で留学していた時期にいちばん好きな漫画ワンセットを持ってくるような人間でしたので、そのあと、日本の漫画・アニメが中国でどういうふうに入っているのかというようなことに興味を持ったりしまして、その関係で今北京大学外国語学院に大学間交流の一環として明治大学さんのマンガ図書館の閲覧室というものを置かせていただいています。その責任者も兼ねておりまして、日本の漫画が2万冊、実は北京大学にこっそりと保管してあります。あまり知られていないのですが、実は、ここにもいらっしゃっていますけれども、その明治大学さんのマンガ図書館の閲覧室の第二号が延辺大学に今回設立されまして、延辺大学にも数千冊規模の日本の漫画があるという状況です。そうしたプラットフォームの一つとして、中国の学生さんたちや中国の方が漫画・アニメに接する場所を私は観察者として見させていただいているという状況です。

顔 ありがとうございます。それでは先ほどの大塚先生と秦剛先生のご発表について、まずは陳先生からコメントあるいは質問をいただければと存じます。よろしくをお願いします。

陳 そもそも私がやっている研究はアニメーション史、それに「動漫」という言葉の形成、即ち「概念史」と関係しているのです。先ほどお二方の先生のご講演を聞かせていただいて、メモもたくさん取りました。話したいことはいくらでもありますが、時間の制限がありますので、重要な概念を二つだけピックアップして先生にお伺いしたいと思います。

一つは、本日のフォーラムのテーマの中に「メディアミックス」というキーワードがあります。実は、今の段階では、専門研究に関わっている人以外の一般の人たちにとっては、この言葉は初耳かもしれません。広告学やマーケティングを専門とする学生の方がもしいらっしゃれば、メディア戦略などの場合で似たような言葉を聞いたことがあるかと思いますが、しかし、この概念は中国国内においてはまだ斬新なものです。

一方、大塚先生もおっしゃいましたが、我々は日本であんまり使われていない言葉を持っています。それは「IP」です。「IP」というのは、まず世界観を作り上げ、そのあとで漫画やアニメ、あるいはゲームに形作っていくということです。つまり、まず設定があって、あとから企画に従って徐々にマルチメディア展開させていくということです。しかし、現段階の「IP」の概念は、大塚先生がおっしゃったような、難しそうなものではございません。今、それに対する解釈はまだバラバラとした状態です。なぜかという、それは、IPが現れる前に「動漫」という言葉がすでに作り出されていたからです。そして、「動漫」への解釈

がまだ不明確なままで、今回また「IP」という言葉が持ち込まれたからです。

「動漫」や「IP」といった言葉が国内で形成されたのは、実はいろいろな原因があるのです。これも私の研究範囲となりますけれども、簡単に言うと、こういう言葉が作られたのは、アニメやゲーム、多メディア展開の要素が同時に備わったものをどう定義すればいいのかわからなかったからです。ですので、遡ってこういう言葉を使ったのでしょう。ところが、実は国内では世界観先行で、具体的な作品の創作が後に来るという構造はまだ成し遂げられていません。私が勤めている会社も含め、例えば、私の職位のタイトルなどもそうです。前に一時その肩書きが「アニメ IP デレクター」となっていました。しかし、「アニメ IP」やら「ゲーム IP」というのはすでに「IP」の概念範囲を縮小してしまったのではないのでしょうか。ですから、個人として、私は若い皆さんに「メディアミックス」関連の研究にもっと目を向けていただきたいのです。そうしたら、我々中国の今後の産業発展のためにもなるかもしれません。

ちょうど「動漫」の話を持ち出しましたから、もう少しお話ししますね。フォーラムの最初に董先生も「動漫」の意味について自分なりの解釈をされたのですが、「動く漫画」というふうにおっしゃいました。もちろんこれも一つの解釈としてアリです。実は国内では様々な解釈が存在するわけです。「動く漫画」に加え、「動画（アニメ）プラス漫画」などの解釈もあります。実際の使用状況の視点から言うと、今は「動画（アニメ）+漫画+ α 」のほうなのです。「IP」と同じような使い方になっています。 α はライトノベルだったり、ゲームだったりするものを指します。実は「メディアミックス」の意味も「動漫」に含まれているのです。

もう一つ面白い解釈があって、それは「動画から広がった漫画」です。香港ではこの解釈が用いられています。では、なぜ香港の人々は「動漫」を「動画から広がった漫画」と理解したのでしょうか。その理由もまた面白いです。大塚先生のご講演とも関わりがあります。実は、ある時代から、「動漫」という言葉が突然現れてきたのです。それは中国大陆で『動漫時代』という雑誌が発行されたからです。さて、発行の前後はどういう風景だったのでしょうか。アニメ・漫画どころか、中国には海外のものがほとんどなかったのです。その当時は、海外からの小説なども禁止されていました。そんな時代がありました。そしてそれが、改革開放が実現したあとで、海外のものが一気にブワーと入ってきたときに、日本のアニメと漫画も同時に中国市場に入ってきたわけです。1990年代初頭の頃に、日本で連載中の漫画やアニメの内容を紹介するような雑誌が出てきたのです。「漫画」と「動画（アニメ）」という二つのものを一緒にして初めて「動漫」という言葉が生まれたのです。ですから、この言葉は大陸独自のものだと言えるでしょう。今では、中国語が使われている「中華圏」では、「動漫」が一般的に使われるようになりましたが、最初は中国大陆だけでした。ですから、香港の人から見ると、「動漫」は非常に大陸的な特徴を持つ言葉なのです。当時の日本漫画の導入のあり方は、今のような、翻訳されただけでオリジナル版とほぼ変わらないポケット本ではありませんでした。先ほど大塚先生のご講演のなかで、『正

チャンの冒険』の話が出てきた辺り、スライドに映った「小人書」¹のようなサイズの本がありましたよね。皆さんは見たことがあるかどうか分かりませんが、私にとってこれは非常に馴染みのある本です。実は、海外のものを取り入れる最初の段階では、とりあえず「小人書化」というプロセスがあったのです。例えば、いちばん最初に導入された最初の漫画『鉄腕アトム』に関しても、正式な縦読み漫画の形に従って翻訳したのではなく、内容を再編集して「小人書」に作ってから、国内で発売されたのです。かつ、『鉄腕アトム』の場合はアニメが先にテレビで放送され、大ヒットになったから、漫画版の導入が決定されたのです。そのときの主な出版の形はぜんぶ「小人書」でした。『アトム』のアニメを後で小さいサイズ、しかも横に長いバージョンの「小人書」にして刊行するという現象は、「動漫から広がった漫画」だと言えるでしょう。これは中国で一時的に大人気でした。ですから、香港の人たちは「動漫」の意味をこう捉えてしまうのです。「動（アニメ）」が「漫（漫画）」より先行していて、「動画（アニメ）」の流行があってこそその「漫画」であると。以上は中国の立場から、大塚先生がおっしゃった「メディアミックス」に対する簡単な補足でございます。

続きまして、秦先生のご講演なのですが、秦先生は孫悟空を中心にして一通り整理されました。実は最初、秦剛先生のテーマをぱっと見たときに、「あ、すごい量になるのだな」と思いました。『西遊記』に対するアダプテーションはあまりにも多すぎますから。話したいことももちろんたくさんありますが、時間の関係で、重要なところだけに絞って質問させていただきます。

先ほど秦剛先生もおっしゃったように、『鉄扇公主』は当時日本で大きなインパクトを与えました。手塚治虫もその影響を受けたのです。それで、手塚が作った『西遊記』もまた後に来るクリエイターたちに影響を与えたのです。しかし、『鉄扇公主』についての説の多くは、噂なのです。例えば、中国では、手塚治虫が『鉄扇公主』を観てから、魯迅先生の「棄医従文」²と似たような感じで、本来の医学を捨て、アニメに向くようになったと言われてきたのですが、本当は、秦先生がおっしゃったように、当時の手塚はまだ14歳で医学の勉強を始めていない状態なのです。ですから、こんな説はウソになりますね。影響は強くあるが、それは別の面で反映されていました。今日はこの場を借りて若い皆さんに正しい見方をお伝えしたいです。

手塚がかつて『鉄扇公主』の影響を受け、1980年に中国を訪れたときに自ら「万兄弟」、即ち『鉄扇公主』の製作者たちに会いに行こうとした、という話にも先ほど少し言及されたのですが、実は裏にはもう一つ面白いエピソードがあったのです。あまり知られていないかもしれませんが、『鉄扇公主』を作ったのは万兄弟³だと言われていますが、しかし万兄弟には何人もいますよね。そして、『鉄扇

1 中国の手のひらサイズの絵本に近いものに当たる。

2 医学を捨てて文学の道を歩む。

3 万氏兄弟とは、万籟鳴、万古蟾、万超塵、万滄雲の4人兄弟で、数々の名作を世に送り出した。また、万滄雲を除く3人は、1957年4月に創立した、中国最大級のアニメ制作会社「上海美術映画製作所」に入社。万籟鳴が監督を務め、61年と64年に上下巻に分けて公開された『大暴れ孫悟空（大鬧天宮）』は高評価を獲得し、彼らの代表作となった。（https://shvoice.com/special_feature/26027.html）

公主』のチーフクリエイターは万籟鳴（ウォン・ライミン）さんではなく、双子の弟である万古蟾（ウォン・グチャン）さんのはずです。こういう意味で、当時手塚治虫が中国を訪れたときに万籟鳴さんにしか会えなかったことはやはり少し残念です。双子のもう一人の万古蟾さんがその場にいらっしやらなかったですから。ですけど、幸いなことにお二人の顔が一緒なので、それほど残念なことでもないですね。これも少し補足として付け加えさせていただきました。

もう一つ皆さんの共感を得た、そして私自身も非常に面白いと思っていることがあります。それは手塚が最初に描いた孫悟空が、日本の孫悟空の子ども化の基礎を築いたところですよ。では、中国の孫悟空はなぜ青年の姿なのでしょう。これについて秦先生は触れられていなかったのですが、お伺いしたいと思います。一つの解釈としては、もともと『西遊記』には多くのキャラクターが存在していて、その中にはすでに子どものキャラクター、つまり最近大ヒットした哪吒が存在しているからです。これまでのストーリーのなかで、疑いなく、哪吒はいつも子どもとして現れています。ですから、始めから孫悟空が背負っているもの、あるいは向き合っているものが（哪吒のような子どもキャラと）違うわけです。そもそも子どもの設定になりえないのです。このような解釈も一理あると思いますけれども、やはり秦先生のご意見をお聞きしたいです。

ちなみに、皆さんにおすすめしたい、ちょっと変わった一作があります。これも孫悟空と関係していて、『丁丁战猴王（丁々 vs. モンキーキング）』という名前です。同じく上海美術映画製作所が出したアニメなのです。皆さんはまだ観たことがないと思うのですが、面白いですから、ぜひ帰って調べてみてください。丁々という子どもと孫悟空との対戦の話です。丁々は現代のハイテクを使って戦うのに対し、孫悟空は「火眼金睛」⁴などの技を使います。孫悟空が筋斗雲を使うならば、丁々は飛行機を……最後、戦場は宇宙まで延びたのですが、孫悟空が失敗を認めて丁々に従ってハイテクを習おうと、こういう終わりでした。これもアダプテーションの一種ですね。実は国内でも「度を超えたアレンジ」⁵を加えた作品がありました。

三蔵法師の女性化に関しては、映画をテーマとした前回のSGRAフォーラムでもそれに触れたことがあります。日本では当時、『西遊記』を題材にした映画やドラマがあって、その中の三蔵法師は女性が演じるどころか、時々「雌雄同体」の設定もあるのです。日本の『西遊記』に対する解釈は遥かに我々の想像を超えましたね。昨年ご講演をくださった先生のお話によると、『西遊記』の原作の中で三蔵法師に対する見た目への描写や間接的描写から、彼が「女性美」という特徴を備えていることが読み取れるそうです。これも女優を選んだ一因なのではないかと思われます。『白蛇伝』の許仙と同じような感じで、女優の葉童さんによって演じられました。恐らくこういう考慮もあったのではないのでしょうか。

4 孫悟空の真偽を見分ける技。意味は炎を連想させる金色の光彩を持った赤い瞳。（HiNativeを参考）

5 前半で言及した、俳優の章金萊が過剰な翻案作に対して述べた批判の言葉である。

今風の若者言葉で言うと、孫悟空と三蔵法師は「カップリング」⁶するうえで、孫悟空に彼女を持たせたり、三蔵法師を女性化したりすることは受け入れられないようです。これについても、少し秦剛先生に教えていただきたいのです。

秦剛先生への質問を挟んだので、最後にもう一度大塚先生に質問を繰り返させていただきます。今中国で現れた「IP」や「動漫」のような言葉が日本に入る可能性についてどうお考えですか。近年、日本では中国の存在感もかなり大きいので、実はこれらの言葉がすでに徐々に入り始めているのではないかと思います。しかし、中国人でさえ明確な定義を出せませんので、恐らく日本での使用状況はもっとバラバラになるでしょう。この二つの言葉の今後の普及について、どのように思われますか。よろしくお願いいたします。

■ 顔 それでは、古市先生、お願いします。

■ 古市 すごくボリュームのある、中身を越えた二つの講演を聞かせていただいて、10分で何か言うというのはものすごく大変な仕事だと今思っているところです。

まず、大塚先生のご講演を聞かせていただいて、戦前からこういうメディアミックスと言えるようなモデルがあったということに、私は個人的には非常に驚きました。もともと「メディアミックス」という言葉が、日本でも言われ始めた時には80年代の角川から始まったと言われていて、それがアメリカの研究で『アトム』から始まったという説が出た後にも、やはりもっと戦前から存在していたということに、本当に非常に驚きました。そのお話を聞いて最初は消費者がそれを消費している、その世界観を使って二次創作と言われる活動を行うことによって、影響を消費者自身が受けているという話を聞いて、やはり今、世界中にこうした二次創作と言われる、またファン文化というようなものが存在しますけれども、もし明確な目的を持った作品なり、そういうものが出現した時に非常に怖さがあるということを感じました。それと同時に、この二次創作というのは日本ですごく発展した文化であるというふうに使われていて、コミケのような規模がお金を取って、商業的に行われるわけではなく、ボランティアの運営であれだけの大きな二次創作の消費者の祭典があるということ自体が非常に特殊であるというふうに、海外から言われているので、こういうメディアミックスの研究など、そういうものが存在するのだと思うのですが。そういうものが戦前に日本に出現したということは何か日本の特殊性なり、日本の文化的な背景があったからこそ日本で生まれたのだろうかという疑問を、大塚先生が今までお調べになっていた段階で、感じる事があれば、ぜひ教えていただきたいと思います。

秦剛先生のお話もすごく面白く聞かせていただきました。孫悟空のストーリーを日本人がアニメ化することによって、この日本のアニメのストーリーテリングの技術が鍛えられてきたのではないかと問題提起はすごく面白いと思いました。たしかに孫悟空は戦前から映画にもなっていますが、映画の孫悟空は

6 カブ、CPとも略称される。同人創作活動においてキャラクター同士の恋愛関係を表す語である。同性愛の場合が多い。

大体青年ですね。子役がいるいないの問題ではないと思うのですが、子供という形で表象されずに、映像の時にはある程度成長している青年の姿で現れるのに、アニメだと子供になるというのは、アニメならではの特徴だと思います。中国にいと、こういう日本のセオリーというか、孫悟空が様々に形を変えて、いろんなギャグ漫画になったり、ちょっとBLっぽい話になったりとかですね。すごくびっくりされることが多いのですけれども。これもよく言われていることですが、そういうキャラクターの飛躍というか、発展・変遷を遂げられるのは日本には決まった宗教やイデオロギーがないからではないかということ、つまり怒る人が誰もいないからではないかということが言われますね。

そうした場合に、中国でも日本の影響を受けて周星馳（チャウ・シンチー）がラブストーリーだけを残して、孫悟空を撮り直したということを言っていますけれど。この質問を秦剛先生に答えていただくのもどうかとも思いますが、中国でこうした『西遊記』がまた再生産されていく時に、そうした日本のような発展を遂げる可能性があるのかどうかということです。中国では今消費文化が発展していて、そういったSF文化とか、今までなかったジャンルの作品が出てきたりしていますので、こうしたパロディというか、ちょっと飛躍に思えるようなキャラクターの変化が中国で起こりうるのかどうか、ということをお聞かせいただきたいと思います。

あともう一つ、感想なのですけれども。ごめんなさい、順番が前後してしまうのですが、今陳さんがおっしゃった哪吒（※中国語の読み：ナーザー）という中国のキャラクターは子どもで現れるけど、孫悟空は中国では大人のこともあります。特にチャウ・シンチーの映画に限って言えば、そうだと思うのですが、三蔵法師が女性で表象されたり、孫悟空の彼女が出てきたりするというのはやはり、エンターテインメントを作るうえで、ラブストーリーは必ず入れなければいけないという意識がすごくあるからではないか、また映像のときは特に男性俳優より女性俳優が売上に影響力を持つということも言われていますので、そういう側面もあるのではないかというふうに感じました。

メディアミックスについては、単純に消費者の再生産を抜きにして様々なメディアで作品が多様な展開をしていくという形のことだけをとらえていますと、中国では今陳さんがおっしゃったように、「動漫」という言葉が新しい、日本にはない概念があって、大きな意味で言うとそうしたファン文化のようなものも含めて、総称として使われることがある。そうすると、メディアミックスが今後新しい発展というか、想像できない発展が中国で起こりうる可能性があるのではないかと私は考えております。

とりあえず以上です。

顔 古市先生、ありがとうございます。

先ほどコメントをいただいたお二方の先生からの大塚先生への質問は、主に「メディアミックス」と「動漫」という二つの言葉をめぐるご質問ですね。陳龔先生が中国における対応するような概念、即ち「IP」を挙げました。私も含め、恐らくご臨席の先生や学生さんも「IP」に少し触れたことがあるでしょう。しか

し「メディアミックス」と対応するものであるということは陳夔先生のご発言を聞いて初めて知りました。実は「メディアミックス」に関して、私自身も少し疑問を抱いているのですが、中国では完全に「IP」という言葉に置き換えられて使われているのでしょうか。それから、「動漫」という言葉も皆様にとって馴染みのある、日常的に使っている言葉でしょう。今回はその本当の意味も、陳夔先生が詳しく説明してくださったおかげで、ようやく分かりました。

秦剛先生のご講演についても、コメンテーターの先生方がいろいろと補足を加えてくださいましたけれども、余計なまとめはいたしません。それでは大塚先生と秦剛先生、ご回答をお願いします。まずは、大塚先生からよろしくお願いします。

大塚 まず、一つだけ、誤解のないように申し上げたいです。私はメディアミックスというものが、日本のアニメを含むメディア産業をいかに衰退させたのか、というところから、このことを考えるわけです。日本にメディアミックスという素晴らしいメディア技術があるから、それを利用して中国の皆さん、メディア産業発展させてくださいと言ったつもりはまったくありません。そこを誤解しないでください。

80年代以降日本のアニメ産業のなかで宮崎駿、高畑勲、それから庵野秀明、この三人の優れたクリエイターと彼らが率いる製作集団が登場しました。たしかに彼らの作品も、また、結果的に多メディア展開をしていますけれども、彼らはそういったメディアミックスというものを、彼らに含めていく産業構造から、いかに自由になっていくのかという戦いをやっていたということです。だから、ジブリは製作委員会方式を取らなかった。それで、ジブリ自身が著作権を管理することができた。誰かが管理することを彼らが拒んだ。庵野秀明たちガイナックスジオカラーは製作委員会方式で、様々な場所から資本を集めた結果として、自分たちで必ずしも『エヴァンゲリオン』の関係を管理できなかった。それをどうやって自分たちの手元に取り戻していくのが庵野たちの戦いだった。

メディアミックスは確かに一瞬だけ巨大な収益が上がるのかもしれない。しかし長いスパンの中で、アニメーションやマンガやゲームを含めた、そういった表現が豊かな形で発展していき、結果として産業として発展していくためにはメディアミックスという特定の企業が版權を強く管理して、その下で創作を行っていくというシステムは間違いなのです。だから、戦争中の大政翼賛会を持ち出してまで、その問題を申し上げているわけです。そんなことを誤解しないでください。

ここまで申し上げても恐らく「メディアミックス」という言葉はこの国でも一人歩きをして、そして、私の研究は誤解されて、マークの研究も誤解されていくでしょう。そうしてほしくないから、ここでこういう厳しいことを言っているのです。間違えないでください。中国が自分たちのメディア産業の首を締めたいなら、どうぞ「メディアミックス」をやってください。しかし、もしわずかにでも庵野のような、ジブリのようなものをこの国が作りたい、あるいは彼らを凌駕したいと思うのなら、メディアミックスという禁断の果実に絶対手を出さないでください。それだけです。

もう一つ、メディアミックスはプロパガンダの手法なのです。戦時下の日本のファシズムや、今日は例に出しませんけれども、ナチスドイツの手法なのです。イタリアのファシズムの手法なのです。それを忘れないでください。まずそこです。だから、そういった意味で、IPも含めて、日本も逆に中国から入ってきたIPという言葉に翻弄されています。たしかに、角川書店は一見すると、大きな収益を上げているように見えます。しかし、ヒットしているのはたまたま作家が偶発的に暴走して当たった作品です。『新世紀エヴァンゲリオン』はメディアミックスの中でがんじがらめになった庵野秀明がもう半分おかしくなってしまうと、わけのわからないものを作ってしまった瞬間に、そんな狂気に満ちた庵野を見て、みんなすごいと思って、庵野に熱狂したのです。あれはメディアミックスの成功例ではありません。一人の天才の狂気をもたらしたものです。そこを間違えないでください。ジブリだって、天才たちの仕事です。メディアミックスの勝利ではありません。メディアミックスの限界は、マークがきちんと示してくれたのです。

もう一つ、二次創作が日本的なのかという質問がありました。これもよく出てくる質問です。あらゆる日本のポップカルチャーを「日本的」なもの、日本の伝統文化と結び付けようとする、これも私が世界中で否定していることです。それを外国で日本人の質問者がこうして質問することはとても愚かです。

二次創作的ファン参加は大衆文化の普遍的な形です。作者以外の人が自由にそのキャラクターを使って創作する。では、シャーロックホームズはどうなのか。シャーロッキーと呼ばれるファンたちが勝手にホームズを書いているのではないか。1920年代から1930年代のアメリカにおいて、ラヴクラフトというホラー作家が作った世界観の元に、ホラー作家たちやファンたちがたくさんの作品を書いているのではないのか。「アマチュアたちが同人誌を作る文化は日本にしかない」。とんでもない。ヘンリー・ジェイキンスというアメリカの研究者は私が『物語消費論』というエッセイを書いたのと同じ時期に『スタートレック』というテレビドラマのファンたちがたくさん同人誌を作って、キャラクターたちに日本で言うとBLですね、ホモセクシュアルな行為をさせて喜んでいるといったことまで、ジェイキンスはちゃんと書いているわけです。

どこの国でも大衆文化というのは作者が作った物を飲み込んでいき、自分たちのコモンズにしていく、共有物にしていく、著作権という近代的な概念を食い破っていく、そういうムーブメントです。だから、それは日本以外の場所でもたくさんあちこちで起きています。それを日本的なものとか、日本の伝統文化と結びつけて何かそこに有意なものがあると言った瞬間に悪しきクールジャパンに我々は陥るわけです。そこはくれぐれも間違えないでください。

顔 大塚先生、ありがとうございます。それでは、秦剛先生、お願いします。

秦 陳龔先生のご質問にお答えしますと、一つ目は中国文化における孫悟空はなぜ大人であるのかということですよね。そして、『丁丁战猴王（丁々 vs. 猿王）』の例も挙げていただきましたね。これは1980年代の漫画のはずです。実は、同じ

時期に、中国式のヒーロー（即ち孫悟空）と外来の二次元キャラクターとのバトルものがたくさんありました。私も非常に面白く思います。『丁々 vs. 猿王』だけではありません。『孫悟空大战阿童木（孫悟空 vs. アトム）』や『孫悟空大战忍者神龟（孫悟空 vs. ニンジャ・タートルズ）』などなど……これは、この時期に日本の漫画のインパクトを受けて、中国の「連環画」⁷と呼ばれる絵本が市場を失ってしまい、自国のキャラと外来のキャラを用いて新しい出版を促す必要が出てきて、結果的にこういった作品になったのです。これをテーマにした漫画では、孫悟空は基本的に中国人が想像した自己像を代表しているということが明らかです。これで、中国アニメ史上の孫悟空はいったいどんなキャラクターなのだろうか、あるいはどんな変遷を経たのだろうか、というような質問に答えられると思います。『大鬧天宮』や『金猴降妖（金猴が妖怪を征服）』など、いずれにおいても、孫悟空が大人の姿で登場することは変わらないですからね。

さて、孫悟空の年齢はいったいいくつなのでしょう。500年間も五行山の下敷きにされてしまいましたし、彼自身も「500年前に天宮で大暴れした孫悟空だぞ」とセリフで言っていますよね。小説の記述に従うと、孫悟空の年齢は計算可能なのです。たしか計算してみたら1100歳をちょっと超えたくらいでしたかね。もちろん天宮の1日と人界⁸の1年をどう対応させればいいのかということも考えなければなりません。ということは、もっと緻密な計算が必要になってきます。しかし、どうであれ、孫悟空が大人であることは変わりません。中国のアニメのアダプテーションにおいても、日本の影響を受けていなかったら、少年の姿にはならなかったでしょう。ですから、この意味では、CCTV版の少年孫悟空は中国の伝統を受け継いだものではなく、日本アニメの影響でこうなったのだろうと考えられます。これはもう明確な事実ですね。

「では、中国の方はなぜ大人でなければならないのか」と聞かれても一言では説明できかねますが、基本的に、孫悟空をどう創り上げていくかは、クリエイターが自身の主体をどう反映させていくかに等しいと言えます。つまり、自分自身をどういうふうに想像しているかの問題です。孫悟空のキャラづくりは、クリエイターの自身の主体への想像と密接な関係があるでしょう。『大鬧天宮』は特別な時期に作られたものなので、新中国が世界中で政治的な発言権⁹を確立するための物語だと見られています。ですから、子どもにも少年にもなりえません。自分のことを「ワシ悟空」と呼び、そして玉皇大帝¹⁰と勝負をするのです。

のちに改編されてからの「三打白骨精」や「真假美猴王（二人孫悟空真贋争）」などのエピソードもそうです。例えば、「三打白骨精」の改編では、孫悟空の「火眼金睛」という技は、人間か妖怪かを一目で見分ける能力を強調したいわけです。善と悪を弁別する、美と醜を弁別する、そういった能力を孫悟空は備えな

7 連環画とは、中国で20世紀初頭に発行され、一連の物語を1ページ大の挿絵と見出し文で表現する掌サイズの絵本である。

8 仏教の十界の思想で、平凡な人間の生命状態を指す。現代においては、「人間が住む世界」の意味で用いられることがある。

9 中国が持ち出した概念であり、意見を言う権利、声を伝える権利を指す。

10 玉皇大帝は、中国道教における事実上の最高神で、天界または宇宙を司る支配者である。

ければならないのです。一步踏み込んで、もちろん独立した世界観を持つ、立派な人格者として現れなければならないのです。こんなことも踏まえて日本アニメの『西遊記』に対するアダプテーションがより一層趣深くなるのです。

先ほど古市先生もおっしゃいましたが、映画における孫悟空は基本的に大人であるのに対し、漫画やアニメに限っては少年として作られてしまうのです。孫悟空の年齢も、実はクリエイターの精神的な年齢の反映だと見做せるでしょう。これもとても大事なポイントです。

そして、二つ目のご質問は三蔵法師についてですね。三蔵法師のキャラクターが女性化された、というのが広義の言い方ですが、実は様々な理解ができるのです。その時によって状況が異なっていて、女優が男性の三蔵法師だったり、女性の三蔵法師だったりを演じるわけです。しかし、これは単なる一つのキャラクターの問題ではありません。恐らくもっと複雑な、深層的なこともそこにあると思うのですが、時間の関係で今日は深く掘り下げることはできません。ただ、私が思うのは、三蔵法師の「求法の精神」¹¹は現在の社会においてなかなか的確に理解されない、解釈されないからこそ、宗教をテーマとした作品は「俗」にならざるを得ないのだ、ということです。この時代に生きている上で、改編を担当するクリエイターたちが作った三蔵法師はどうしても空虚な、教条的な、保守的なキャラクターになってしまいます。くどくどと言っているさくて嫌われるキャラクターになってしまいます。これは日本だけの話ではありません。中国もそうなっているのです。ですから、ポストモダンのポップカルチャーにおいて、古典のような壮大な叙述構造は再現しようがありません。そういう壮大な叙述構造を一人一人の物語、小さな叙述単位として語るしかありません。日本では所謂「セカイ系」という言葉がありますよね。つまり、個人の運命を世界全体、宇宙全体の運命と連携させて、個人を通じてより大きな主題を表現するのです。大きな叙述の構造はもう再現できないということは、西遊記を孫悟空の個人の成長物語、あるいはラブドラマとして作るしかありません。そして、このプロセスにおいて、三蔵法師のキャラクターの分解は不可避です。現代社会において三蔵法師の精神的なものを芸術面で解釈することが難しいということも、これと関係しているかもしれません。

孫悟空の彼女が現れてしまったら、このストーリーにはもう一つの重点ができてしまうのです。単純な取経の物語ではなくなって、恋愛の話になってしまいます。その中心の移動はすでに発生し、孫悟空と女主人公の間へと移りました。したがって、当然、三蔵法師は「辺縁化」されてしまいます。それにつれて、私が作った言い方なのですが、「能記の空洞化」¹²という現象も起こります。即ち、「三蔵法師」の4文字がいったいどのような人を指すのか、その内容はすでに空洞化されてしまいました。空洞化したから入れ替えは可能です。ですから、性別まで変換可能ということになりました。このような解釈はあり得ると思います。

そして、古市先生は、日本のアダプテーションは政策面の束縛や制限が少な

11 「求法」とは、仏の教えを求めること。悟りの道を願い求めること。(コトバンクより)
「求法の精神」とは、ひたむきに仏のお経を求める強靱な精神力を指す。(www.otani.ac.jp/yomu_page/b_yougo/nab3mq000000pyd.htmlを参考)

12 言語学用語。シニフィアン(能記)は、「意味しているもの」「表しているもの」という意味を持つ。

いため、「天馬行空」¹³のものができののだとおっしゃいましたね。中国における『西遊記』を題材としたアニメ文化の再生産でも同じような状況が起こりうるのかというご質問もいただきました。私はこれからそうなると思っておりまし、実際にもすでに起きています。ネット小説やアニメの二次創作において、テーマの選択とジャンルに関するタブーはもう存在しません。例えば、今年上映された『哪吒之魔童降世（ナタ〜魔童降臨〜）』もだいたい原作と離れた映画となっています。もちろん原作を忠実に再現しているかどうかで評価しようとは思いません。むしろ、忠実性は翻案作の唯一の判断基準ではないどころか、最初から作品の成功を判断する基準に入るべきではないと考えます。実際に翻案作の多く、あるいは成功した翻案作は皆原作とだいぶ異なります。一見原作とあまり変わらない作品であっても、多かれ少なかれ、いろんな面で改編が加えられているのです。

この意味で、三蔵法師の女性化も実は原作の世界観、価値観に対するリライトだと見做していいでしょう。董先生のご挨拶が終わったところで、私は董先生と意見を交わしました。董先生も、「三蔵法師の女性化はキャラクターに対する新たな解釈にとどまらない」とおっしゃいました。私もまったく同感で、だからその書き換えは革命性と破壊力があると言いました。それに、このような原作に対する脱構築、あるいは原作とあえて距離を取ることによって作品（翻案作）の個性を主張することも、あらゆるポストモダン的な文化の特徴です。このような「パロディ」は、恐らく成功した作品すべてが使っている創作手段ではないでしょうか。

以上、私が補足したい二つのポイントでした。

■ 顔 秦剛先生、ありがとうございます。もう予定の時間より10分間過ぎてしまいましたけれども、陳夔先生がどうもまだ大塚先生に何か言いたいことが残っているようですので、皆様、もう少しお付き合いください。

■ 陳 すみません。一言補足させていただきます。先ほどは時間制限に追われて言い方が少し適切ではなかったかもしれませんが、「『メディアミックス』に目を向けて、本当の意味を理解しよう」などと言ったのは、実は皆さんの注目を引ききたかったからです。ここの「注目」というのは別に、「メディアミックス」を学んで実際に今後の我々の、創作をはじめとする様々な作業に運用していこうよ、という意味での「注目」ではまったくありません。単純に皆さんに言葉の本当の意味を分かっていたきたい、皆さんの理解に役立ちたいと思っているだけです。大塚先生がおっしゃった通り、「メディアミックス」のやり方には制約がかけられていて、後の段階になると必ず問題が発生してくるのです。私は完全に賛成します。そもそも「メディアミックス」の原点も「プロパガンダ」から来たものです。これ以上の補足はいたしません。そして、今中国では「IP」という言葉がだんだん流行るようになってきたのは、実は産業の「延長線」とも関係があるのです。わかりやすい例を挙げると、最近国内では指導者の方をアニメ化したプロ

13 天馬が空を行く。作品が豪放で自由なたとえ。

ジェクトも現れてきたでしょう。皆さんもきっと薄々感じたと思います。

本日のテーマの重点は別にこれではありませんので、補足はここまでにします。ただ、誤解しないでいただきたいのです。私は完全に大塚先生と同じ立場にいるのです。

顔 陳龔先生、お疲れ様でした。

時間がすでにオーバーしてしまいましたが、ご質問のある方、二つだけお受けいたします。

参加者1 大塚先生、秦剛先生、素晴らしいご講演ありがとうございました。二つお聞きしたいことがございます。

まず一つ目、大塚先生は「メディアミックス」というものは国家によって、政治の目的で漫画の形に制限をかけたなどについてお話くださいました。私が質問したいのは、もう一つの側面から、つまり「オーディエンス分析」の角度から言えば、クリエイターたちはひたすらオーディエンスの好みに合わせたほうがいいのか、それとも自分の譲れないものを残したほうがいいと思いますか。

二つ目は秦剛先生にお伺いします。ご講演のなかで、関わった研究対象が広い範囲に渡っていますね。作品も文献も大量に出てきましたし。その具体的な社会科学の研究方法を教えていただけますでしょうか。文献をどうやって整理されているのですか。

以上の二つです。よろしくお願いいたします。

大塚 クリエイターが読者やファンたちの要求に応えるべきか否かというのは、オーディエンス分析でも何でもなくて、ただのビジネスです。クリエイターのポリシーの問題だと思います。ある作家が昔、実際にやったことがあります。ファンたちが言うことをすべて作品のなかで反映させていった。あっという間に連載は終わった。そして、ファンたちが言うことを悉く裏切っていけば、たいてい作品は当たります。当然です。

アマチュアの想像力の半歩、一歩先にあるものを提供しなかったら、我々はプロではないわけです。オーディエンスに合わせることを考えるのであれば、クリエイターがクリエイターである必要がないわけです。すごくシンプルな問題です。

秦 私の方は研究方法についてのご質問でしたよね。

私は文学研究をやっている者でありまして、私から見れば、文学研究の方法も文化研究に通用すると思います。方法と意識の面では根本的な違いはないわけです。資料をいかに扱えばいいのか、いかに作品を切り口にして、その裏にある歴史文化を分析すればいいのか、私はいつもそのようなことを意識しているのです。そして、本日のテーマの準備に関しても、頭の「メモリ」がぜんぜん足りないと実感しました。関連する問題が多すぎますから。実は残っている問題や、まだ掘り下げ続けていきたい問題もありました。

私からすると、日本のアニメ・漫画作品と文化を検討するならば、表面上のも

のに対する紹介にとどまってほしくないのです。より深層的な検討を展開していくべきです。

実際に、現在国内ではアニメ・漫画がどんどん作り出されていて、これについて論文を書きたいという若い学者の方々も大勢います。しかし、私に言わせれば、その探求がまだ足りないと思います。「なに」とは問いかけるかもしれませんが、「なぜ」までとは問いかけません。今回私がこの課題を取り上げるようになった時、自分には「なぜ」を解釈する義務があると感じました。そして、このような課題を取り上げると、私自身にとっても、日本アニメとは何か、アニメという芸術の形の本質的な特徴はどこにあるのか、こういった問題を認識するのにとてもいいアクセスとなります。いろんな作品に触れていくうち、その中から深層的な原因や傾向、特徴を探求し続ける必要があります。

アニメ文化の研究だけではなく、人文学のあらゆる分野における研究も、深層的な原因に対する解釈が求められるのです。そうすることによって初めてアニメ・漫画研究と歴史や社会文化研究を結びつけることができるのです。

大塚 一言補足しますね。私が秦剛先生の研究を尊敬しているのはまさにその点です。日本人を含めて、秦剛先生のように歴史的な一次資料を徹底して漁って、そこの中から事実を積み重ねていき、そしてそのうえでテキストを読み込んでいくという、ある意味で学術研究で当たり前の手法をいざアニメ研究、漫画研究になった瞬間に、研究者も学生も放棄します。ただのファンになっていて、「好きだ」「嫌いだ」ということを言い出す。そして、漫画やアニメだから簡単だろうと舐める。あるいは、ビジネスに生かせないかと言い出す。これを日本人も日本人以外も、世界中で同じ憂うべき傾向です。

マークの研究は素晴らしいのですが、決してやってほしくないのはマーク・スタインバーグの本を読んで、そしてマークの理論を適当に応用して論文を書けば、修士論文は通れるかもしれない。しかし、そんなものは研究ではないし、マークに対する冒涇です。マークは資料を集められなかったことをすごく後悔している、そして今も積み重ねている、そのことを忘れないでください。

秦剛先生という非常に重要なお手本がいるのだから、秦剛先生的方法を学んでください、皆さんは。私は秦剛先生に基礎資料から歴史を再現していく、当たり前の学問のあり方を学びました。このあとも中国で戦争中の日本の漫画調査をしますが、秦剛先生に助けていただいて、私は調査をしているわけです。それは申しておきます。上海や満州における『翼賛一家』の展開について、ああいった資料を私が中国で探せたのは秦剛先生が手伝ってくださったからです。

参加者2 早速ですが、皆さんはあまり注意を払わなかったかもしれませんが、先ほど秦剛先生は重要な、しかもあまり言及されない、ある論説を持ち出してくださいました。それは、日本戦後漫画の叙述技法の発展は、実は孫悟空の成長を繰り返し語ることによって実現されたということです。私は昔は、これを状況に適応しない、かなり「古い」観点だと思い込んでいました。なぜかという、私の常識で言えば、日本戦後のアニメの発展はディズニーをベースにしたと言えるでしょ

う。そして、手塚治虫もディズニーの影響を受けたため、漫画家になったのだと、私が読んだことのある資料はぜんぶそう言っているからです。ですので、中国に帰ってきて学生の論文を読んでみたら、手塚治虫が『鉄扇公主』を観たのをきっかけに医学を捨て、漫画家の道へ進んだ、とかの話が論文の中に出てきたのです。私は「あ、また百度（バイドゥ）¹⁴で検索した結果を適当に書いただろう」と思ったのです。正直、今日まで私は本当にそういうふうに思っていました。手塚治虫がディズニーの影響を受けたからなのだ、日本戦後の漫画発展のベースもディズニーなのだ。

しかし、今日は秦先生のお話を伺えて、これまでずっと間違っていると思い込んでいた説をもう一度考えさせられました。日本戦後漫画の発展が中国と大きな関係を持っていることを納得しました。

それでは、秦先生、叙述技法の側面から、日本アニメとディズニーとの関係をどうお考えですか。この質問について、大塚先生のご意見もお伺いしたいのですが。

秦 日本アニメとディズニーアニメの叙述技法ですか。これは非常に大きい課題なので、ここですぐお答えすることはできません。ただ、感想に加えて、少し補足します。実は、私がそういう仮説を立てることができたのは大塚先生のおかげです。ヒントをいただいたのです。大塚先生によると、手塚治虫が東映アニメの『西遊記』の製作プロセスに取り組んだときに、大胆にストーリーボードの創作方法を採用した原因は、手塚が接した戦前アニメはいずれも物語性が欠けたものであったからだといいます。そこから展開した一連の研究から、私もいろいろと勉強させていただきました。大塚先生の研究から初めて知ったのです。日本戦前の映画は「文化映画」と規定され、実はドキュメンタリーに非常に近い存在だったということを。「記実性」を求めるということは、ストーリー（物語）の要素を最大限抑え込んでいたということです。故に、語るための言葉が少ないのです。私は大塚先生に啓発され、この問題意識をもって日本における各時期のアニメ・漫画のアダプテーションを研究してみたところ、たしかにその形が『西遊記』を翻案するプロセスでどんどん深化され、発展していきました。ここに至ることができたのは本当に大塚先生のおかげです。

もちろん、現段階においてはただの仮説に過ぎません。これを検証するにはまだいろいろと具体的な研究を進めなければなりません。これからも大塚先生と一緒に、「物語性を持つ漫画とアニメの日本における発展変化のプロセス」を明らかにしていきたいと思います。

以上です。ありがとうございます。

大塚 手塚がディズニーの影響だけを受けたのか、あるいは『鉄扇公主』の影響だけを受けたのか、という問題ではありません。どんなクリエイターも多様な影響を受けるわけです。

重要なのは1920年代から1930年代にかけて、ディズニーが作ったハリウッ

14 中国で最大の検索エンジンを提供する会社。

ド・アニメーションは世界中にまさに「グローバル文化」として拡大していき、その中に東アジアはあったということです。『白雪姫』という長編アニメーションの衝撃は世界中に、東アジアだけではなく、南米でもヨーロッパでも、あらゆる地域で衝撃を与えて、そしてそれぞれの地域でこのディズニーという衝撃をどうやってローカライズしていくのか、いわば自分の手でこれを作っていくのか、という動きを受けるわけです。そして、東アジアで最初にこの挑戦をしたのが上海です。それを見て、後を追うように、日本もまた長編アニメーションの製作を戦時下にしていくわけです。そういうふうな多くのグローバル化の流れのなかで『鉄扇公主』があるわけです。だから、手塚がディズニーの影響を受けたのか、『鉄扇公主』の影響を受けたのか、どちらかを理由にしてアニメーターや漫画家になろうとしたのか、というのはそもそも質問として学術的ではありません。そこをまず考えてください。

そのうえで、中国がディズニーをどう受容して『鉄扇公主』を作ったのか、日本のアニメーションがどうやってディズニーを受け止めていったのか、ここに文化的な大きな違いがあるわけです。例えば、『鉄扇公主』はロトスコープという手法に非常に関心を持ち、『鉄扇公主』でそれを使用しました。日本はマルチプレーンというシステムに興味を持ってディズニーからそれを採用しました。中日の間で、受け止め方が根本的に違う、その背景になぜ中国がロトスコープを受け入れて、そしてなぜ日本がマルチプレーンに執着したのかその背景に、両国の歴史的な問題、伝統的な文化の問題、また当時の政治状況、社会状況、文化状況というものがあるわけです。だからどちらの国がどちらにということとは単純ではありません。

一方で、『鉄扇公主』の影響を受けて『鉄扇公主』という作品、孫悟空を作り直すことで手塚が何をしようとしたのかということに関しては秦剛先生が明らかにしたことです。孫悟空を何度もつくり直すことによってしか手塚には達成できない領域があった、これは明確な事実なのです。そのことをもっと深く研究していくべきです。手塚はなぜ孫悟空を四回も作ったのか、同じテーマをなぜ彼は四回も描かなければならなかったのか、死ぬ間際まで作り続けたのか、どうしようもない失敗作も含めて、なぜ彼はそこまで執着していたのか、これがとても大きな問題です。その出発点は『鉄扇公主』の中にあった可能性と、あともう一つは「ここは俺ならこうするのに」という、クリエイターとして乗り越えなくては行けない、批判的に見ていけない、そういう部分もあった。そんなことも含めて手塚にとって『鉄扇公主』とは何だったのか。愛国心や民族的なものではなくて、学術的な研究としてどこまで徹底して中日の間でできるのか、このことがとても大事になってくると思います。

そのために秦剛先生がここに並んでいるような正確な資料に基づく批判研究というのが今後より重要になっていくと私は思います。

顔 大塚先生、秦剛先生、ありがとうございました。

だいたい時間がオーバーしてしまったので、質疑応答はここまでにします。皆様、ありがとうございました。先生方、ありがとうございました。

講師略歴

■ 大塚英志／Eiji Otsuka

まんが原作者。国際日本文化研究センター教授。創作と研究の双方を行う。角川書店の黎明期のメディアミックスに深く関わる。

研究関連の著書・論文：

『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。

『手塚治虫と戦時下メディア理論 文化工作・記録映画・機械芸術』星海社、2018年。

『大政翼賛会のメディアミックス』平凡社、2018年。

『World and variation: The reproduction and consumption of narrative』（Marc Steinberg 訳、『Mechademia』5-1, pp. 99-116, University of Minnesota Press, 2010年）

『An Unholy Alliance of Eisenstein and Disney: The Fascist Origins of Otaku Culture』（Thomas LaMarre 訳、『Mechademia』8, pp. 251-277 University of Minnesota, 2013年）

『POURQUOI LES EMAKI NE SONT PAS DES MANGAS : QUELQUES OBJECTIONS À CEUX QUI VOUDRAIENT ANCRER LES MANGAS ET LES ANIME DANS UNE TRADITION ANCIENNE』（Julien Bouvard 訳、『Japon Pluriel』12, pp. 341-357, Editions Picquier, 12, 2019年）

■ 秦剛／Qin Gang

北京日本学研究所教授、東京大学大学院人文社会系研究科日本文学専攻博士。専門は日本近代文学。

主要著作：

《感受宮崎駿》、文化艺术出版社、2004年

《捕風者宮崎駿：动画电影的深度》、生活・读书・新知三联书店、2015年

《河童》（翻译）、上海译文出版社、2014年

《时间》（翻译）、人民文学出版社、2018年

あとがきにかえて

陳 龔 (東京大学総合文化研究科博士課程)

今年のチャイナフォーラムは、様々な「想定外」をクリアしつつ、ようやく10月19日（土）午後に北京外国語大学日本学研究センター多目的室において開催された。昨年の日中映画史に関するフォーラムに引き続き、今年のテーマは、さらに若い世代の興味を呼ぶ領域——アニメーションであった。また、今回も日中双方の専門家をお招きして、「国際日本学としてのアニメ研究：メディアミックスとキャラクター共有の歴史的展開」をめぐって、様々な角度から議論した。

今回のキーワードとなる「メディアミックス」は、近年日本アニメーション研究者やアニメーション業界で熱く語られてきた。一方、中国では、「メディアミックス」の形が現れつつあるが、未だにこれが「メディアミックスというシステム」であることに気づいていない。

企業が主導して、複数の作家が同一のキャラクターや世界観（背景世界）を共有して創作物を同時多発的に生み出し、さらにそこにファンが二次創作やコスプレの形で創造的に参加する「メディアミックス」は、日本のアニメーションを中心とするコンテンツ産業の特徴的手法とされ、マーク・スタインバーグ『なぜ日本は＜メディアミックスする国＞なのか』（2015、原文は英語で2012年発行）以降、アニメの学術研究の新しい領域として注目を集めている。本フォーラムではスタインバーグの議論では不十分であったメディアミックスの東アジアにおける歴史的な起源について中・日双方から検証した。

北京大学外国語学院の孫建軍准教授が司会を務め、はじめに、中国社会科学院文学研究所研究員の董炳月先生から開会挨拶があった。董先生は魯迅の版画、漫画、連環画についてのご研究に触れ、今回のテーマの中国語訳のなかにある「動漫」という言葉を「動く漫画」と解釈した上で、今年のフォーラムに大きな意義を感じたと述べられた。続いて、北京外国語大学日本語学院院长の徐滔先生からのご挨拶を頂いた。

その後、国際日本文化研究センター教授の大塚英志先生が最新研究成果を踏まえ「『翼賛一家』とメディアミックスの日本ファシズム起源」というタイトルで講演された。ご自身が漫画原作者でありながら、角川書店黎明期のメディアミックスに深く関わるキーマンでもあったという「ミックス」な身分を持つ研究者である大塚先生は、いつも鋭い感性で着実な実証研究を行い、世界中の漫画研究者を「驚かせている」。今回も、スタインバーグの研究の結論を紹介し、抜け落ちている部分——「戦時下」にフォーカスし、『翼賛一家』のメディアミックスについて詳しく語った。

スタインバーグが最初に取り上げたのは、1925年前後の新聞連載漫画『正チャンの冒険』である。版權の概念が希薄だったその時期に、『正チャンの冒険』が人気を博し、管理者不在の「メディアミックス」が自然発生した。単行本、類

似作品、舞台、アニメーション、キャラクター商品などが誕生し、正ちゃんと「正ちゃん帽」は最初のキャラクターとキャラクターグッズであったと言う。また、1960年代のATOMは、世界中で知られている企業主導の「メディアミックス」であり、著作権意識が出来上がった時代のビジネスとして行われた。そして、1980年代末の『ロードス島戦記』のメディアミックスは、プラットフォームによる著作権と創作行為そのものの管理であった（コモンズ型）。

しかし、スタインバーグに語られていなかった「戦時下」はどうであろう。大塚先生は、メディアミックスという思考と技法は戦時下に形成され、戦後メディアに継承されたと主張した。当時各メディアを支える人々が参加する「報道技術研究会」という存在が、「国家宣伝」のため「大政翼賛会」などのプロパガンダ制作をした。翼賛会に関連する新日本漫画協会が『翼賛一家』のキャラクターと世界観（背景世界）を制作し、翼賛会に「著作権」を「献納」した。大塚先生は「撃ちてし止まむ」の標語型メディアミックスの事例を紹介し、このような報研グループの技法が戦後の企業広告に転用され、「メディアミックス」と名付けられたことを説明した。

1940年から、翼賛会が管理する『翼賛一家』の漫画が、複数の作家や媒体で同時展開され、「素人」も参加する「参加型メディアミックス」が出来上がった。その流れの中、長谷川町子や手塚治虫など戦後の日本アニメに原作を提供する代表的作者も参加した。『朝日新聞』を中心に「翼賛一家」の読者投稿が推進され、戦後の日本の同人誌文化の特色と言える「二次創作」という参加型文化が日本ファシズム期に形成された。大塚先生は『翼賛一家』で「隣組」の存在が実際「ナチス型国民組織」であることを検証し、さらに、その延長線上、植民地支配の手段として「大和一家」、「ニコニコ共栄圏」のメディアミックスが台湾、旧満洲、上海など「外地」でも行われたことを提示した。一方、プロパガンダの意味合いにも関わらず、この「伝統」——家族、町内、町内の家族の日常——が戦後漫画のメインテーマとなった。最後に大塚先生は、東アジア漫画・アニメーション研究には戦時下の歴史研究が不可避であることを強調した。

膨大な資料と斬新な観点到に圧倒された後、来場者の若い中国人学生は親しいキャラクター「孫悟空」に関する新鮮な研究に耳を傾けた。北京日本学研究中心の秦剛教授は「日本アニメにおける『西遊記』のアダプテーション：変異するキャラクター」というテーマで、日中両国が長く共有してきたキャラクター「孫悟空」にフォーカスし、なぜ東アジア地域において『西遊記』アニメによるアダプテーションが作られ続けてきたのかという問いを解明した。

秦先生の調査によると、戦前から『西遊記』のアニメーションが日本で4本作られたが、その特徴の一つが、短い時間の中で、長編小説である『西遊記』の物語を「濃縮」して表現することである。これは中国の従来の『西遊記』の元で展開される「メディアミックス」のやり方、即ち長い『西遊記』の中の一節をピックアップして演じるのとは異なり、戦後のアダプテーションまで継承されている。戦後日本アニメ、特にテレビアニメシリーズの「1話に一つの物語」という特徴が繰り返されて『西遊記』のアダプテーションをつくる流れの中で形成されたと推測した。つまり、「戦後日本テレビアニメのシリーズ構成が『西遊記』が

代表する「章回小説」の書き方に深く関わっているかもしれない」という仮説が提示された。

その後、手塚治虫が制作に関わった作品を中心に、日本の『西遊記』の各アダプテーションを整理しつつ、日本における『西遊記』の多くのメディア展開が中国と異なる大きな特徴を3点示した。第1に、戦後日本の『西遊記』のアダプテーションの中で、孫悟空は子どもである。第2に、牛魔王が「怪獣化」される。第3に、三蔵法師の「女性化」、「ギャグ化」。この三つの特徴が形成される背後の文化的要因を分析すると、『西遊記』が日本のクリエイターと観客にとって他者であるので、元々想像力に満ち溢れる原作も「二次創作」に対する「束縛」が少ないと説明された。

子ども化された孫悟空は、戦時下の中国アニメーション『鉄扇公主』に感銘を受けた手塚治虫のマンガ『ぼくの孫悟空』が最初に小学生向けの雑誌で連載された影響もあり、「成長性」の強調と孫悟空の「暴力要素」を弱める配慮などによる結果である。また、牛魔王の「怪獣化」は戦後日本のゴジラが代表する怪獣ブームと関連している。そして、最も中国人にとって不思議な三蔵法師の「女性化」、「ギャグ化」について、秦先生は独特な解説をした。戦後の日本人にとっては、三蔵法師の「内面」或いは「精神力」が「空洞化」したため、このキャラクターが「入れ替え可能」となった。その結果、三蔵法師は自由に変化でき、遂には「孫悟空の彼女」という存在までもなれた（女性の三蔵法師が登場する『西遊記』のアダプテーションでは、孫悟空には彼女が存在しない、一方、孫悟空の彼女が登場すれば、女性の三蔵法師は出てこない）。

最後に、秦先生は一つの心配を述べた。日本における『西遊記』のアダプテーションの特徴は、作品と共に80年代以後の中国に渡り人気を博した結果、80年代後半の中国アニメ・マンガ・ドラマにも子どもの孫悟空が現れるようになった。先生は、いつか中国でも女性の三蔵法師が現れる「嫌な予感」がすると揶揄した。

二つの膨大な情報量の講演の後、大塚先生と秦剛先生に北京大学マンガ図書館長古市雅子先生と東京大学総合文化研究科博士課程の陳龔が加わり、顔淑蘭（中国社会科学院文学研究所助理研究員）さんの進行で総合討論を行った。

アニメーション史研究と「動漫」概念の研究を進めている陳龔が自分の研究と関連づけて、「メディアミックス」という言葉は中国では使われていないが、その意味合いの入った言葉に「動漫」と「IP」があると紹介し、特に「IP」（知的財産権の英語の略称）が近年以来の中国「動漫」の世界における存在感が高まり、日本のマンガ・アニメ業界に「逆輸入」されたが、もし「メディアミックス」の根本的な部分にファシズムが潜伏しているであれば少し心配すると述べた。また、子ども化する孫悟空が中国で現れないことに対して、『西遊記』の中ですでに孫悟空とやり合う子どもキャラクター「哪吒」が存在したからではないかと推測した。

古市先生も、「二次創作」という日本式なマンガ・アニメファンの行為には深く文化的な脈があることを補足しながら、中国今年大人気のヒット作劇場版『哪吒』の内容に関連づけて、日本における『西遊記』キャラクターの変遷と最近の

中国における『西遊記』のアダプテーションにおける「脱構築」現象は、娯楽化のための変化だと自らの意見を示した。

大塚先生は再び「メディアミックス」を語る目的は「メディアミックス」を提唱したいのではなく、むしろその誕生から見れば様々な問題があり、さらに「メディアミックス」は日本の今のマンガ・アニメの首を絞めていると強調した。

秦先生は、以前から大塚先生の研究に感銘を受けインスパイアされて今回の孫悟空のキャラクターに対する分析をしたと述べた一方、大塚先生も秦先生の実証研究に専念する着実な研究者の姿は尊敬すべきだとアニメ・マンガ研究に興味のある学生たちに向けて紹介した。特にアニメ・マンガが好きで研究に進みたい学生に対して、研究対象は「アニメ・マンガ」であっても、研究方法と研究の姿勢は他の研究と同じく丁寧に資料に当たらなくてはならないとアドバイスをした。

最後に、渥美財団を代表して今西常務理事からフォーラムの開催経緯の説明と閉会の挨拶があった。今回のチャイナフォーラムは若い学生さんを中心に120名を超える参加者を迎え大成功だった。満席で椅子を運んだが、同時通訳のイヤホンの数は大分足りなかった。専門用語と作品名が多く、情報量も膨大だった講演の同時通訳を担当してくださった丁莉先生（北京大学教授）と宋剛先生（北京外国語大学准教授）に尊敬の念を伝えたい。

（SGRA ニュース 陳龔「第13回SGRAチャイナフォーラム『国際日本学としてのアニメ研究：メディアミックスとキャラクター共有の歴史的展開』報告」より転載）



■陳龔【ちん・えん】 Chen Yan

北京生まれ。2010年北京大学ジャーナリズムとコミュニケーション学部卒業。大学1年生からブログで大学生活を描いたイラストエッセイを連載後、単著として出版し、人気を博して受賞多数。在学中、イラストレーター、モデル、ライター、コスプレイヤーとして活動し、卒業後の2010年来日。2013年東京大学大学院総合文化研究科にて修士号取得、2020年同博士課程単位取得満期退学。2021年4月から、京都精華大学マンガ学部専任講師として赴任。前日本学術振興会特別研究員（DC2）。研究の傍ら、2012～2014年の3年間、朝日新聞社国際本部中国語チームでコラムを執筆し、中国語圏向けに日本アニメ・マンガ文化に関する情報を発信。また、日中アニメーション交流史をテーマとしたドキュメンタリーシリーズを中国天津テレビ局とコラボして制作。現在、マルチクリエイター・専門家として中国大手コンテンツ企業のプロデューサー・戦略官を務めている。

第 13 届 SGRA 中国论坛

作为国际日本学的动漫研究

——Media Mix（媒体组合）与角色共享的历史展开

■ 举办背景

公益财团法人渥美国际交流财团关口全球研究会（SGRA）在清华东亚文化讲座的协助下，从 2014 年起每年以北京及中国各地的日本文学与文化研究者为对象举办 SGRA 中国论坛。2019 年也在以往成果的基础上，继续探讨了“东亚广域文化史”的可能性。

■ 论坛主旨

“Media Mix(媒体组合)”——由企业主导，多位作家基于相同的角色与世界观（故事背景），同时创作出多样化的不同作品，此后爱好者们亦通过二次创作或 Cosplay（角色扮演）等形式创造性参与其中。这一手法被公认为日本以动画为中心的内容产业的典型特征。自 Marc Steinberg 出版《Anime's media mix: Franchising toys and characters in Japan》（2012）以来，媒体组合成为动画学术研究的新领域，从而备受瞩目。然而，Steinberg 的著述中对于媒体组合的东亚起源论述不足，本届论坛邀请了中日两国专家就此进行探讨。

关于 SGRA

SGRA以从世界各国来到日本、经过长期的留学生活并在日本各大学的研究生院取得博士学位的“知日派”外国研究者为中心，从事对勇于挑战全球化课题的个人或组织在制定方针和战略时有所裨益的研究，为解决问题建言献策，并将其成果以论坛、报告书、网页刊登等形式，广泛地公诸于社会。对于每个研究课题，都分别由多领域、多国籍的研究者人员组成课题组，广集智慧与人脉，从多方面的数据入手，展开分析和考察。SGRA不以特定的学科或某一专家群体为对象，而是以整个社会为对象，展开领域广阔的、国际化的、跨学科的研究活动。SGRA的基本目标是为良好的地球市民的实现做出贡献。详情请参看主页

(www.aisf.or.jp/sgra/chinese)。

作为国际日本学的动漫研究

——Media Mix（媒体组合）与角色共享的历史展开

时 间 2019年10月19日（周六）下午2点~5点
会 场 北京外国语大学日本学研究中心多功能厅
主 办 渥美国际交流财团关口全球研究会（SGRA）
协 办 北京外国语大学日语学院、清华东亚文化讲座
后 援 国际交流基金北京日本文化中心

大会主持 孙 建军（北京大学副教授）

同声传译（日语⇌中文） 丁 莉（北京大学教授）、宋 刚（北京外国语大学副教授）



【开幕致辞1】 董 炳月（中国社会科学院文学研究所研究员） 70

【开幕致辞2】 徐 滔（北京外国语大学日语学院院长） 72

【演讲1】 “翼赞一家”与媒体组合的日本法西斯主义起源 74
大冢 英志（国际日本文化研究中心教授）

【演讲2】 《西游记》在日本的动画“重绘”与角色变异 96
秦 刚（北京日本学研究中心教授）

【综合讨论】 媒体组合与角色共享的历史展开 108

主 持 颜 淑兰（中国社会科学院文学研究所助理研究员）

讨 论 古市 雅子（北京大学漫画图书馆馆长、副教授）

陈 葵（东京大学综合文化研究科博士课程）

演讲者简介 119

后记 120

陈 葵（东京大学综合文化研究科博士课程）

开幕致辞1

董炳月

中国社会科学院文学研究所研究员



各位同学、各位老师、各位朋友，下午好。

今西女士安排我在这里致辞，是因为我算是清华东亚文化讲座的代表。我们这个讲座虽然叫清华东亚文化讲座，实际上和清华大学没有什么关系，是民间知识界的群众团体。本来应当是王中忱老师，他是我们讲座的代表，让他来讲，但是他出差去日本了，所以就由我在这里替他讲。

今天这次论坛题目叫做“作为国际日本学的动漫研究”，今天在这里召开，我觉得意义比较特殊。我给它想出了两个重要的意义。

第一个是地点比较好，是北京外国语大学。这次是第十三届，也就是说前面已经做过十二届了。我刚才问了一下今西女士，她说有三届是在北外做的。所以，从某种意义上可以说，论坛又回到了它的原点。这是第一个意义。12年过去，现在这个论坛已经做得非常好了，影响很大。

第二个意义可能是很偶然的，我今天早上起来才想到的。今天是10月19号，是鲁迅去世83周年。那和鲁迅有什么关系呢？关系就在于美术问题。因为我们这次论坛的题目是动漫，动漫和美术有关。但是“美术”这个概念本身是从日语当中借过来的。在“美术”这个词进入中国的过程当中，鲁迅起的作用很大，所以我们在鲁迅83周年的忌日，来举办这次论坛，这也是一个意义。

自从今西女士把致辞的任务分派给我以后，我就一直在想：动漫，究竟是个什么东西。因为这次题目叫“作为国际日本学的动漫研究”，“作为……”这是可以填进去不同的东西的。对于我来讲，动漫究竟是什么。它可能和词汇有关，是一种“动的漫画”，可以这样理解吧。这样又要回到词汇上去，因为“漫画”这个词本身也是从日语当中来的。

对于漫画，我们某一些中国人可能有一点误解，或者说看得比较低。我给大家举一个例子，2001年我在东京的时候，接待了一位从大陆去任教的老师。他有一次告诉我：“我怎么发现日本人这么幼稚。”我说：“你是从哪里发现的？”他说：“我坐电车的时候看到很多年纪很大的人，还在那里看漫画。不成熟。”是这样吗？当然不是。我后来跟他讲：“你可能看反了。”

实际上我以前也有过类似的看法，就是把漫画看得比较低一点，后来我到日本去以后，经过研究发现，漫画可能是绘画形式当中级别很高的一种美术形式。所以我最后对漫画有一个定义，我认为漫画是哲学与美学、抽象与直观最简洁的统一形式。这是我理解的漫画。所以漫画本身是这么深奥，如果很多漫画放在一起动起来的话，它的内涵就会变得更丰富，这是我对漫画的理解。

我的理解是对还是不对，稍后两位主讲人会来证明。一位会讲漫画和战争的关系，一位是讲动漫和中国古典文学的关系，所以他们的讲演会证明我理解得对还是错。因为今天到会的两位讲演人都是东亚地区，也可以说是全世界研究动漫最权威的学者，来听讲的各位同学也是在中国非常优秀的学生，所以听讲人和讲演者的互动一定会产生很好的学术成果。

我祝愿这次论坛圆满成功，谢谢各位。

开幕致辞2

徐滔

北京外国语大学日语学院院长



尊敬的渥美国际交流财团关口全球研究会代表今西淳子女士

尊敬的中国社会科学院文学研究所董炳月教授

尊敬的国际交流基金北京日本文化中心野口裕子副主任

老师们、同学们：

大家好！十月北京，秋风送爽。由渥美国际交流财团关口全球研究会主办、北京外国语大学日语学院、清华东亚文化讲座协办、国际交流基金北京日本文化中心后援的第十三届 SGRA 中国论坛在我校召开，我谨代表北京外国语大学日语学院向出席活动的校外各位嘉宾、校内各位老师、各位同学表示热烈的欢迎并致以诚挚的谢意！

2006 年以来，SGRA 中国论坛于北京大学、北京师范大学、中国人民大学等高校已经举办了十二届，从第一届的“青年的未来与日语”到第十二届的“中日电影交流的可能性”，每一届都切合时代发展的主题，力求促进中日社会文化领域的交流，为我国青年学子开拓视野、身心成长做出了实实在在的贡献。

十年前的九月十六日，就在这里，北外日语系有幸协办了第四届 SGRA 中国论坛，之后又协办了第五届和第七届论坛。十年后的今天，我们又在同一个季节，同一个空间迎来了 SGRA 中国论坛新一个轮回的起点。

与此同时，北外日语系也于今年正式更名为日语学院。经过 63 年的探索与发展，日语学院目前已经成为北京外国语大学的主干学院，并以优质的生源、一流的师资、明确的教学目标、系统化的教学体系、广泛的国际交流、强大的实践能力、稳定的就业去向在全国高校日语专业领域长期处于核心地位。今后我们将进一步充分整合学术资源，采用新的信息化技术和手段，发挥学科引领作用，继续扩大国际交流与合作，培养具有国际视野和国际竞争力的高端人才。

今天，我们荣幸邀请到北京日本学研究中心秦刚教授及国际日本文化研究中心大冢英志教授，两位专家将以动漫研究为视角，共同探讨国际日本学的历史、现状与展望。在座的有不少是日语学院的师生，大家都对论坛内容充满期

待。我本人虽然并未从事动漫领域的研究，但深知动漫作为日本代表性的文化符号，同时作为我国青年接触日本、了解日本的一座文化桥梁，具有不可替代的作用。相信通过今天的论坛，我们可以透过数不胜数的动漫角色，透过奇思妙想的动漫剧情，透过磅礴广阔的动漫世界，看到蕴含在其中的历史脉络与媒介本质，收获丰硕的金秋人文硕果。

最后，再次感谢各位嘉宾、老师、同学的莅临，预祝本届 SGRA 中国论坛取得圆满成功，祝愿各位身体康健，事业学业更上一层楼，谢谢大家！

演讲

1



“翼赞一家” 与媒体组合 (Media Mix) 的 日本法西斯主义起源

大冢英志

国际日本文化研究中心教授

(原文为日文。注释皆为译者注)

[摘要]

“媒体组合” (Media Mix)，是指在统一的“版权”管理下共有世界观和人物设定、通过多媒体和复数的创作方同时开展内容的创出，这一做法是战后动画产业等新的媒体所信奉的战略。本研究通过历史考察，证明了“媒体组合”其实是在战争中由日本的大政翼赞会所设计的。并且，大政翼赞会的媒体组合作品《翼赞一家》，得到了长谷川町子和手冢治虫等人的参与，这些人当时尚未成名，但战后均成长为向日本动画提供原作的代表性人物。另一方面，以《朝日新闻》为中心，《翼赞一家》推广了读者投稿的形式，这其实可以视为日本同人志文化的特色、即“二次创作”这种参加型文化的形成。本研究将结合资料和时代背景，对上述两点在日本法西斯主义时期的出现进行考察。

此外，本研究还将结合资料指出，这一基于大政翼赞会的媒体组合手法，实质上是在旧满洲、上海、台湾等地共同展开的“大东亚共荣圈”政策的政治宣传手段。并进一步指出，战时的历史研究，是东亚动漫研究不可回避的部分。

引言：什么是媒体组合 (Media Mix)

我看会场聚集了很多年轻人。只是很遗憾，我既不讲新海诚，也不讲吉卜力。既不讲《名侦探柯南》，也不讲京都动画。我先在开头打个预防针。

我作为漫画、动画研究者的基本立场是：二战后日本漫画、动画文化，换句话说，那些被称为“宅文化”的作品，从结果来看，一大半都是在日本战争状态下的15年间成形的。为了不招误解，我事先说明，我完全无意肯定这



图 1

15 年间日本的战争状态，或者是日本于战争期间对亚洲实施的行为。只是，日本在这 15 年间已经奠定了二战后漫画和动画的基础，这也是难以否认的历史事实。讨论这种话题，对日本也不利，而且日本、中国、欧洲的大部分年轻人都不愿意把政治的话题和动漫的话题两者放在一起。对他们来说，这不是什么愉快的话题。可是我一直觉得，讨论并不令人愉快的话题，就是我的工作。

从结论来说，正如题名所示，媒体组合是战争中的日本法西斯组织“大政翼赞会”为政治宣传而建构的。这是我今天的论点。对于媒体组合的研究是大约 10 年前，加拿大一位名叫马克·斯坦伯格（Marc Steinberg）的年轻学者开创的（图 1）。现在，以北美为中心的日本漫画、动画研究中，“媒体组合”为走在最前列的研究之一。

也许有观众没有听过“媒体组合”这个词，我简单做个说明。假设已有漫画或者动画，若是漫画那就能演变成动画、游戏，或者演变成电影、小说；又或是已有一部小说，那么就能演变成漫画、动画、电影、手办，粉丝们还会角色扮演，或者进行被称作同人志的二次创作。同一角色和内容，以多个媒体开展的商业计划，就叫做“媒体组合”。马克·斯坦伯格大约在 10 年前把它作为学术研究的对象。

老实说，当时我感到困惑。之后我也会说到，因为在 80 年代日本漫画、游戏领域中，我和周围的人都与马克的研究对象“媒体组合”，也就是“市场营销”这一行有很深的渊源。所以，我感到些许困惑，我们这些人的工作竟然成为学术研究的对象。

马克虽然是个诚实的研究人员，然而重读马克的书，我注意到，在他的认识中彻底地遗漏了“战时背景下”这个问题。书中讨论的是以下三个时代。首

先，日本的大正时代，连载于1925年左右的漫画《小正的冒险》中的媒体组合；其次为二战后，20世纪60年代左右，以手冢治虫的动画《铁臂阿童木》为中心的媒体组合，或者说衍生产品行销策略；再者是20世纪80年代末到90年代，以角川书店为中心开展的媒体组合。

熟悉日本媒体情况的朋友可能知道，有一对兄弟叫角川春树和角川历彦。哥哥因种种原因被逐出角川书店，现在由弟弟管理角川集团。而这个弟弟周围的团队创造了媒体组合。我是内部人员，或者说是直接参与者之一。马克从上述三个时段展开对媒体组合的讨论，并提出假说称其中存在现今日本漫画、动画的后现代主义式的，或者说后福特主义式的情况。我也并不是不明白，可是最重要的所谓战时背景的15年却缺席了，从这点来说，我认为马克的研究不够充分。

这并不仅仅是在说马克。各位哪天想做漫画、动画研究的时候，大概首先想到的便是：喜欢新海诚的动画，所以想把新海的动画写成论文。我这里收到来自世界各地的邮件。他们异口同声地说，因此“想要留学”，但我基本都回复“不要来”，拒绝他们的申请。几个来回下来，他们如果说：“我明白了，反省了。我要做历史性的研究。”那我就会叫他们“来吧”。可人们大多还是会说，想研究新海诚，想研究吉卜力，想研究京阿尼，想研究《魔法少女小圆》……我想说：“谁管你啊。”大家都热衷于80年代、90年代、现在的作品和作家的研究。但是现在的动画，值不值得作为学术研究还得另说。这些人作为粉丝，想表达些什么。然而，作为一名粉丝谈论作品，和在学术性场合做研究，从根本上说是不同的。我原本不是做学术的人，而是一线的创作者。正因如此，我深知在学术性场合拿漫画、动画当研究对象，反而难度很大。我想说的是，如果粉丝想以粉丝身份谈论些东西，那么就去以粉丝为对象的杂志写，或者在粉丝圈子里说一说即可。但是既然称作“研究”，那就请基于正儿八经的基础资料，做关于历史性的研究。我的立场是，要了解自己不知道的东西，然后研究“现在”是如何在此之上成立的。马克虽然是个诚实的研究者，但他在加拿大，也难以接触到资料一类的东西，所以遗漏了战时阶段。马克当然也明白这一点。所以我对此做了补充。

1. 马克·斯坦伯格研究中的事例

1-1 自然发生的多媒体发展：《小正的冒险》1925年前后

要思考媒体组合的历史，马克的研究对象是帮助理解的重要因素，所以我简单谈一谈。

这是大正末期到昭和初叶，也就是1925年左右，连载在《朝日新闻》上的漫画《小正的冒险》(图2)。当时很受欢迎，又做成了单行本。漫画做成单行本，放在今天稀松平常，但那时是很罕见的。大家惊异于，“漫画居然变成了一本



图2



图3

书”。知道图中这个吗？孩子们戴着帽子（图3），小正也戴着帽子。把这顶帽子拿给现在八九十岁的日本老人们看，猜猜他们会怎么说？会叫它“小正帽”。这就是当时日本孩子们非常想要的漫画人物所穿戴的服饰，也是孩子缠着父母索要的历史发端。大家也许有类似经历。在日本，女孩子想要魔法少女的魔法棒、美瞳等等，男孩子想要假面骑士腰间系的腰带，让父母很是头疼。我想当时，父母肯定费了好大力气，四处寻找卖帽子的。这也是最初让父母奔走的孩子们，以及最早诞生的周边产品“小正帽”。

后来，《小正的冒险》衍生出了单行本，还有日本少女歌剧团——宝冢所演出的戏剧。虽然不能说完全还原，但亦有角色以及周边产品的出现。单行本

的部分也是，除正版以外，也有盗版，甚至出现剽窃现象。实际上，媒体组合的特征就在于，没有著作权管理的概念。从法律角度来说，日本也算是有“版权”概念的，但当时日本的人们对此概念意识薄弱，所以会想：“搭上这部人气漫画的顺风车，售卖帽子的话，就能赚一笔。做成玩具，又能卖个好价钱。”单行本虽然是由朝日新闻社来刊行出版，但在“看样子卖得好，那就搞个盗版！”、“模仿原著，做个内容雷同的漫画！”的氛围当中，自然而然就从畅销作《小正》产生出了各种各样的东西。

这些都是结果，并无战略性的媒体组合，亦非经过特别策划而成。其实在这之前，内容和角色在各种媒体间移动的现象，已经被视作理所当然。比如，以畅销小说为蓝本，制作电影。在江户时代，风靡一时的人形净琉璃被改编成歌舞伎。如此看来，角色和内容在媒体间移动这一现象本身并无什么稀奇之处。不过，所谓战略性的“媒体组合”，是以与近现代媒体、近现代产业结构紧密相连的多媒体展开的形式兴起的。因此，近代以前，或者近代伊始的阶段，角色或与角色相关的表现形式，也就是如今所说的著作权、IP 之类，当时属于公共领域¹、公共财产。图3是刊登在《朝日新闻》上的照片。就算人们擅自制作《朝日新闻》中角色的帽子，《朝日新闻》也并不会生气，反而是认为“这么受孩子们的欢迎，真好啊！”并将其刊登于报纸上。当时的著作权就是这种感觉。

1-2 以电视动画为中心的衍生产品行销策略：《铁臂阿童木》60年代上半叶

马克称，上述著作权的概念在二战后的《铁臂阿童木》上出现了巨大转变。漫画《铁臂阿童木》大受欢迎，后被制作成电视动画，在被制作成电视动画的阶段，开始进行衍生产品行销策略，大量生产巧克力、玩具等商品。换句话说，该阶段的衍生产品行销策略中，明确有着“版权”的概念。在利用“版权”的商业活动中，也形成了这一类使用动画角色的商业模式。因此，马克认为，这就是企业（或具有企业性质的组织）主导的、日本最初的媒体组合。虽然事实并非如此，但马克似乎是那样想的。

1-3 从“世界观”衍生出的多媒体发展以及由观众参与而形成的同时且广泛的多媒体发展

还有一点，马克重视的是80年代末期至90年代初期，在角川书店发生的媒体组合（这期间虽然也有很多事例，但马克刻意跳过了）。比如，有一部叫做《罗德岛战记》的作品，它也被称为是轻小说的起源之一。乍一看，先有小说《罗德岛战记》，畅销之后又改编成动画，但其实不然。我们访谈了所

1 公共领域的范围包括版权不予保护的作品、版权保护的作品中不予保护的部分、使用者的某些特定使用方式等。（李雨峰：《版权法上公共领域的概念》，《学术论坛》，第17卷，总第101期，第3页。）

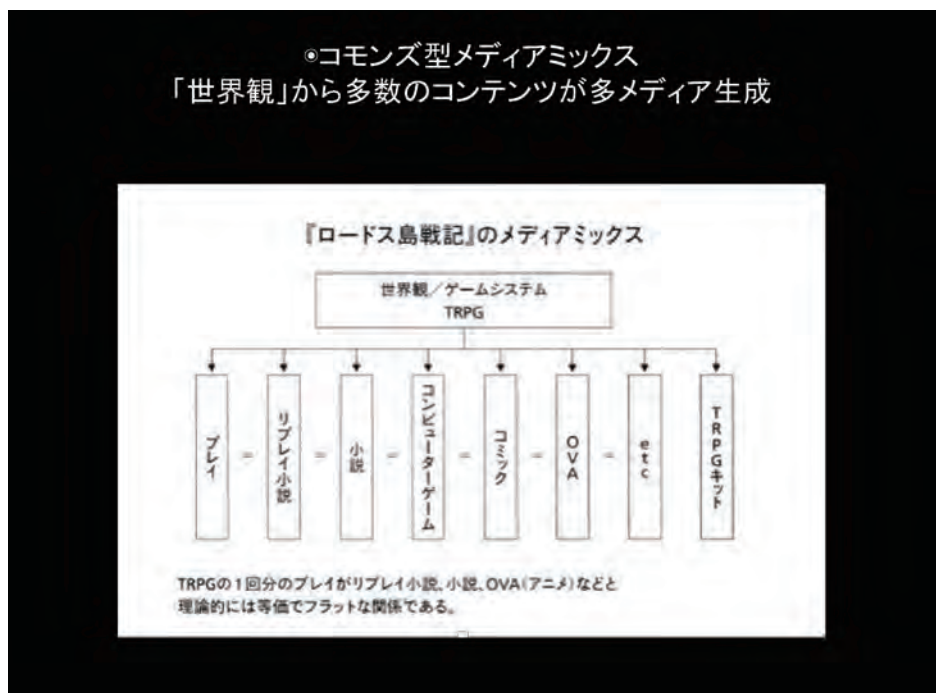


图4

有参与人员，并将其内容总结在《〈罗德岛战记〉与其时代——黎明期的角川Media Mix 证言集》(KADOKAWA)²一书中，如有兴趣，可供参考。

那么《罗德岛战记》中究竟发生了什么？在此之前，不论是小正还是阿童木，当时的想法都是在漫画火了之后再顺势推出角色周边、单行本以及动画等。然而，《罗德岛战记》的初始阶段，即媒体组合开始的阶段，“原作”尚未存在，而是只有《罗德岛战记》的“世界观”。具体来说，就是采取了桌上角色扮演游戏体系的形式，但当时并没有公开販售。换言之，最初只有角色和设定，游戏本身并不存在。没有贩卖，也没有制作成电脑游戏，只有角色和作为故事舞台的世界版图等设定而已。以此为基础，开发了小说、动画、漫画、游戏。也就是说，从仅有的角色和世界观之中，众多内容及表现形式同时且广泛地生成出现。这就是二十世纪八十年代至九十年代初期，角川集团的公司之一——角川媒体工作室（Media Office），战略性实施的媒体组合（图4）。

当时，年轻的我也身处于角川的媒体组合商业模式之中。我负责的并不是《罗德岛战记》，而是设计了别的角色和世界观，把它们做成游戏，售出了几十万份。因为在读者眼中，好像是制作出漫画之后才变为电脑游戏，然后再变为动画，所以看似是人气漫画衍生出游戏，接着衍生出动画，但其实一开始就有做成游戏的计划。着手漫画之前，便已经确定要将其制成游戏。这在现在

2 大冢英志，谷岛贯太，滝浪佑纪编：《〈罗德岛战记〉与其时代——黎明期的角川Media Mix 证言集》，角川文化振兴财团，2018年。

并不少见。在中国也称为IP，从一开始就开发可以于多媒体发展的角色。日本亦是如此，而当时我也是IP的创作方。

角川书店在80年代末至90年代初实施的战略就是，为了促成多媒体发展，在最初先制作角色以及设定，其后同时且广泛地发展出各式各样的内容，并以此开创广大市场，最终实现畅销。这就是角川式的媒体组合。根本区别就在这里。这种媒体战略就是，将人尽皆知的畅销作，在尚不存在的阶段就以媒体组合的方式，强行创造市场、造成畅销现象。

从刚才开始，我们一直在使用“世界观”一词。“世界观”是指事物的背景世界、角色等等。在最初就先设想，读者应该会进行二次创作。即，提前做出容易产生二次创作的架构，有意识地在作品中开出“空缺”、制造“矛盾”。有了矛盾，读者们对于这些矛盾不是想着批评，而是为了想办法把矛盾化解，去创作支线故事。

除此之外，也事先做了不少安排。因为和预想的一样，出现了同人志，所以他们招揽写得好的作家，或者把业余爱好者的创作，也就是同人作品，汇编成册，并称为“公认盗版”，由角川书店直接发行。我们可能是版权方最早公开承认二次创作的。表现世界观的过程中，创造出业余爱好者也可以参与的架构，这也就是现今日本的媒体组合。所以，像是在日本同人志展会等领域，二次创作虽然从日本著作权法来说是违法的，事实上却是任其发展。有个说法叫“观众的参与”，就是一种让观众实际参与、而且是令其创作性地参与，以此强化并稳固市场的一种媒体战略。这就是二次创作。因此，对于TTP，安倍政权之所以拼命保护二次创作，就是因为它支撑着日本媒体产业的内容部分。虽然对此我并不赞同。

●大塚英志『物語消費論』（1989年、新曜社）
80年代末角川メディアミックスの理論化
（世界観からの多コンテンツ生成、オーディエンス参加）

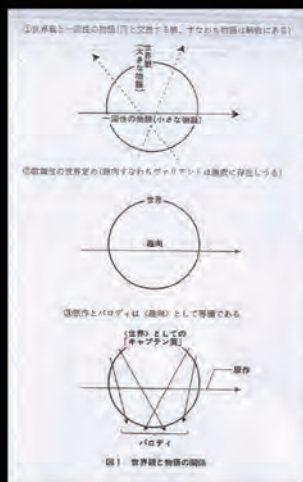


图5

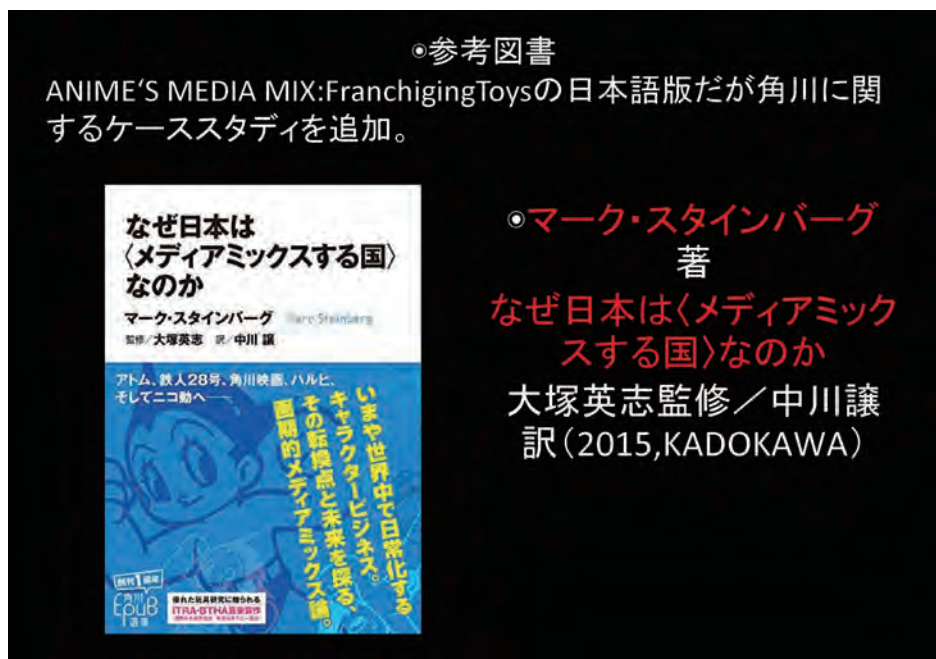


图6

然而，我们创造出了这样子的模式。80年代90年代的时候，我们还很年轻愚昧，满心欢喜地认为，这种想法“非常新颖，是我们自己所创造出来的”。但在看了马克的研究后，我开始重新思考一个问题，就是这真是我们做出的全新的玩意吗？这是将当时角川书店的媒体战略理论化的书籍（图5）。80年代，我在角川工作，也曾担任广告代理店的市场营销策划，所以写下大量当时关于媒体战略的内容并总结于该书当中。

这是刚才介绍的马克·斯坦伯格书籍的日语版（图6）。与英语版不同，追加了我本人直接参与的角川书店的事例。我将堆积在我工作场所几大纸箱中与当时的媒体组合相关的资料寄到马克那里，请他补写了追加部分。所以，马克这本书的英语版和日语版的内容是不同的。

2. 报道技术研究会和国家广告

下面，让我们开始讨论今天的正题：马克研究中遗漏的战时背景下的问题。关于媒体组合于战时的起源，从“报道技术研究会”和国家广告开始说起。

媒体组合也是有历史性的。说到历史性，可能会让人想：在大正时代或是二战后，还有明治时代，就结果而言已经发生过几次多媒体发展现象，讲讲那些不就行了。可重要的是战时背景下的问题。战略性地将多媒体进行结合，并且让观众，也就是一般人，在战时即所谓的国民大众来参与其中，这种技术论的确就是媒体组合，但我们应该要去认知，这是在战时形成，并一直传承至二战后的。

報道技術研究会

報道技術研究会（いわゆる「報研」）は昭和15（1940）年11月結成、昭和20年8月15日解散。「国家宣伝」のための技術者集団。大政翼賛会、情報局などのプロパガンダ制作をした。山名文夫、今泉武治、新井静一郎、花森安治、清水達夫ら戦後の広告、雑誌メディアを支える人々が参加した。



图7

对战时背景下的媒体组合的形成来说，大政翼賛会、情報局、“报道技术研究会”³这种广告制作者的机构掌握着重要关键。战争结束后，曾在“报道技术研究会”里的人们要么当了电通⁴一类广告代理店的干部，要么创立了像是MAGAZINE HOUSE这样的出版社。也就是说，战时背景下，在法西斯体制里参与过媒体战略的人在二战之后不但逃过一劫，甚至还成为日本广告媒体的中心人物，当中成为媒体理论研究者的人也不在少数。

其中一人就是新井静一郎。曾在森永制果任职，后参加“报道技术研究会”，二战后加入“电通”。根据他在二战后的官方履历，他普及了美国式的艺术指导和广告论。但这是掩人耳目的说法。他们将战时法西斯体制下，于翼賛会 and “报道技术研究会”中形成的媒体论在二战后加以推广发展。

图中是“报道技术研究会”的概要（图7）。对于他们在战时的所作所为，称“优秀”可能不太恰当，但那是一个集结了二战时最前沿的广告相关人士、美术家、理论家的“优秀”团体。这样一群人写出的理论书，就是《宣传技术》。曾是该团体成员的山名文夫是知名广告设计师；今泉武治是博报堂⁵的干部；新井是电通的干部；曾与他们关系密切的翼賛会成员花森安治是代表日本二战后民主主义的知识分子；清水达夫则创办了将时尚与广告合而为一的杂志

3 昭和15年（1940）——昭和20年（1945）期间，为实现国家宣传而建立的技术者集团。（深井英雄，“広告クリエイティブの「水先案内人」新井静一郎（3）”，ウェブ電通報，2014-03-22，<https://dentsu-ho.com/articles/949>，（参照2021-03-31））

4 日本最大的综合广告集团。前身为1901年（明治34年）创立的“日本广告”和1907年创立的“日本电报通讯社”；1936年（昭和11年）转让通信业务，改为专营广告代理至今。（相贺彻夫：《大日本百科事典》第16卷，小学馆，1970年，第84页。）

5 广告代理集团之一。业内第二。于1895年10月创立。（相贺彻夫：《大日本百科事典》第18卷，小学馆，1970年，第110页。）



图8



图9

MAGAZINE HOUSE。这些都是在 80 年代泡沫经济时期，引领了日本消费社会的出版社。这些构建了二战后日本大众文化、大众媒体的人们，或者对某些人来说代表二战后民主主义的偶像实际上都曾隶属于“报道技术研究会”，而这也是历史事实。

接下来分别看看战时背景下日本媒体组合的事例。基本上，存在很多以“标语”（key word）为中心的媒体组合。

比如“不破敌人誓不休”是陆军纪念日的标语。人们熟知的是这幅悬挂于东京银座大楼上的巨幅海报（图8）。说句题外话，我看到最近作为“自民党 2019”⁶项目的一环，打出了一则以类似水墨画的形式将日本首相比作武士的街头广告，这可能是偶然的一致，但我感叹：“还是没有改变啊，这个国家。”

“不破敌人誓不休”被编成了歌曲，也制作了字体（图9）。“报道技术研究会”认为，对于标语字体也应该设计并且加以统一。

这条标语应用于电影、书籍广告的标题，以及新国剧这种历史剧中。而写

6 “#自民党2019”项目是由日本自由民主党打造的自新年号“令和”实施之日（2019年5月1日）起开启的宣告适应新时代、代表新政治拉开序幕的企划。（自由民主党：“「#自民党2019」プロジェクト 新元号「令和」の施行とともに、5/1（水）より開始”。自由民主党。2019-04-25. https://jimin.jp-east-2.storage.api.nifcloud.com/pdf/news/activities/139465_01.pdf,（参照2021-3-30））

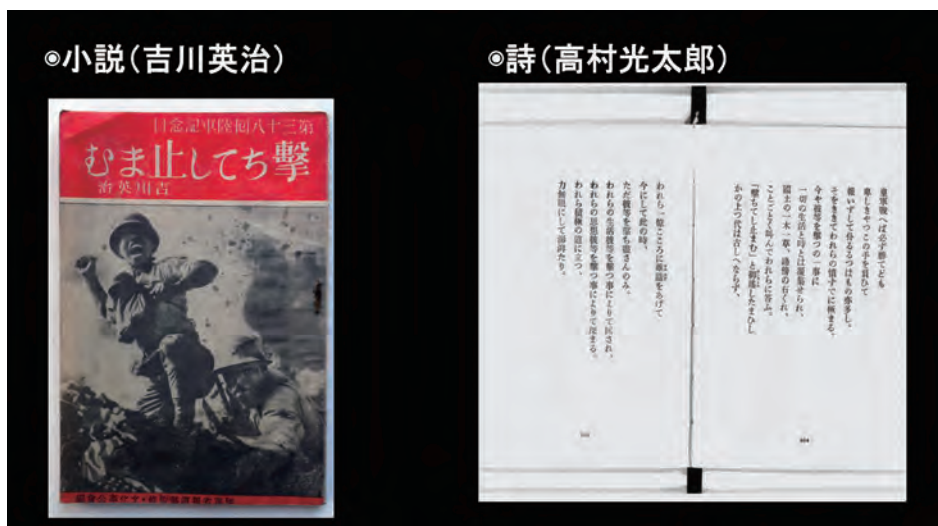


图10

就《宫本武藏》等大众小说的日本国民作家吉川英治，也写了这部题名为《不破敌人誓不休》的小说（图10）。右侧这首诗的作者是高村光太郎，是日本近代的代表性诗人。他的诗中也有“不破敌人誓不休”一节。此外，也有许多当时的诗人把“不破敌人誓不休”的标语融入自己诗句中的例子。把标语混入文学语言，这就是战时背景下媒体组合的特征。而战时背景下的媒体组合就是做得如此彻底。

媒体组合（Media Mix）一词其实是，战时背景下负责政治宣传的这些人，正好在《铁臂阿童木》播放前后，将自己在战争中所作的多媒体战略命名为“媒体组合”时提出的。他们将曾经被叫作国家广告等的手法命名为“媒体组合”，这是可以确认的事实。也就是说媒体组合是和制英语，它其实是给战时的政治宣传广告在二战后取了个稳妥的名字“媒体组合”，又将其作为企业广告、角色周边等多媒体发展的理论进行了二次构建。当时年轻的我，自然不知道这些事。

3. 大政翼赞会的参与型媒体组合“翼赞一家”

我们在八九十年代所实践的是，从角色和世界观中引出多样表达的媒体组合。虽然我知道战争中有过以标语（key word）为中心的多媒体发展，但是从角色和世界观出发，多位作者同时且广泛地制作一部作品的方式，我曾认为是个新东西。80年代末期至90年代初期的我，是愚昧的后现代派青年。所以我曾心中暗自喜悦，认为作者的存在消失，而在同一个世界中不论是专业或业余都可以系统化地同时且广泛地完成许多作品，这就是后现代派。我就曾经是这种蠢笨的青年。

可是，事实却并非如此。大政翼赞会已经实施了这一系列操作。那就是《翼

赞一家》这部作品。本论坛的海报中，男孩是面向显示器的，对吧（参考 69 页论坛海报）。显示器的另一边，他正看着的就是《翼赞一家》的角色。看起来稳妥又普通吧。虽然不知是谁制作的，但我觉得这张海报很出色。

首先我介绍一下《翼赞一家》的概要。昭和 15 年（1940 年）大政翼赞会成立之初，漫画家以迎合顺应国家体制的形式聚集起来，成立了“新日本漫画协会”。这意味着什么呢？后来，这个漫画家的团体被大政翼赞会召集，翼赞会叫他们“为了国家广告宣传，去创作一个角色”。

其实到那时，历经《小正的冒险》等作品，昭和 15 年时已逐渐确立了“版权”这一概念。另外，漫画家们结成小圈子，叫漫画团体，他们在其中共享角色。所以当被翼赞会告知，让他们做出大家都能共享的角色时，自然就会认为，意思是要创作供他们的新团体——“新日本漫画协会”所共享的角色。于是漫画家们觉着：背靠翼赞会，只有自己的同伴们使用这个角色，还能在各地报纸、杂志里创作漫画，好幸运！

所以漫画家们大约一周之后拿着创作的角色来，说：“做成了。”不料，翼赞会的人却说：“谢谢，我明白你们想把这个角色和设定进献给国家的这份热情。”当然，漫画家们没那么想，但又无法说出“不愿意”。在无计可施的情况下，只好把“翼赞一家”的角色使用权交给了翼赞会。公开的记录也保留了很多，但为时已晚。

虽然是不该夸的，但在那时，大政翼赞会的厉害之处，就在于两点新的思考方式。其一，用版权、著作权来管理内容表达者。并非用伴随着暴力性质、监视性质的思想统制方式，翼赞会的想法是，用著作权、版权来统制思想。这是让人震惊的。

其二，是把“二次创作”当作政治宣传的技法。因为是媒体组合，所以有许多作家参与，并在多媒体发展。这没什么新奇，但有一点不同寻常，他们有计划地让当时的业余爱好者们，也就是普通民众参与到作品创作中，这种策划可谓为划时代的，或者说全新的。换言之，大政翼赞会利用“二次创作”进行了政治宣传。

1945 年 11 月 26 日，漫画家协会成员被大政翼赞会召集，12 月 5 日“翼赞一家”正式登场。在这么短的期间内，翼赞会准备好将使用此角色的漫画连载于《朝日新闻》《读卖新闻》《大阪每日新闻》以及其他两家，共五家的主要报纸上。当时，最支持大政翼赞会的，就是可以说是当今日本最为自由主义的《朝日新闻》，而《朝日新闻》大阪版和东京版两边分别连载了不同版本的“翼赞一家”。

“翼赞一家”的特征是，有着以家人为“角色”和以町内为舞台的“世界观”。漫画家们共享这二者，不论是专业的、业余的都可参与。

版权管理由大政翼赞会集中进行，即虽然漫画皆由漫画家们所创作，但版权却在翼赞会手中。所以没有翼赞会的许可就无法有所进展，也因为翼赞会



图11

的版权，所以不得不顺应翼赞会的意图。如此来管理内容的表达。

今天在日本，漫画一旦畅销，它的权利基本就归如集英社、角川书店，或者动画公司、游戏公司一方集中管理。这种著作权的一元管理体系，翼赞会在那个时期内瞬间就建成了。现在看来理所当然，但他们突然建起这种体系，对我来说还是冲击很大。

同时，也进行了业余爱好者的创作动员。为动员业余人士，他们把角色设计成谁都能画出来的简单模样，因为已事先预设，不仅专业人士，业余爱好者和孩子们也会参与。刚才提到，最为迎合、最忠实于翼赞会方针的就属《朝日新闻》，从协助二次创作这一点就能说明。实际上企划向业余读者募集使用《翼赞一家》角色漫画投稿的就是《朝日新闻》。

这就是构成漫画“翼赞一家”的角色和“世界观”——“邻组（町内）”⁷（图11）。这里有张地图，町内的地图是十分重要的。这是发布在大政翼赞会官方媒体上的官方设定。所有报社都在同一天打出预告，刊登这个角色和地图。《朝日新闻》和《读卖新闻》也是如此。角色是叫做“大和一家”的一家人，有爷爷奶奶、爸爸妈妈和孩子们的祖孙三代。

地图具体表现着该作品的“世界”。重要的是，里面有“邻组”的居民。邻里成员也全部设定好了。然后，如刚才所说，动员了业余爱好者并且进行读者投稿。

关于“町内”（邻组），我还有些想细究的问题，稍后再详细讨论。

7 第二次世界大战期间，为实现对国民的统一管理，组织设立在町内会、部落会下的近邻团体，十个家庭左右为一个单位。（相贺彻夫：《大日本百科事典》第16卷，小学馆，1970年，第514页。）



图 12

再来看一看更加具体的媒体组合吧。各大报纸上都登出预告称“‘翼赞一家’的漫画即将登场”。虽然许多报纸都在连载，但执笔的漫画家却各不相同。这部作品里爷爷做主人公，那部作品里又是爸爸做主人公，因为这一家人人数很多，所以有时根据不同媒体，主人公也有可能变成家中其他成员。此外，漫画的形式除了有四格漫画外，还有一格漫画。漫画家长谷川町子也参与了绘制。长谷川町子画过“翼赞一家”，这代表着什么意义，我想日本人都会受到冲击。这一点也稍后再说。

“翼赞一家”的特点是，12月5日打出《翼赞一家》的广告后，以令人震惊的速度，25天后就已变成单行本。这就是有翼赞会参与的媒体发展之神速。如果今天要在日本推动媒体组合，那么会因为有利害冲突的关系，大约要花费两年时间。这期间，大家争吵不休、争执不下，甚至有中途夭折的情况。所以“翼赞一家”在速度上可谓令人震惊，这是让曾参与媒体组合的相关人士羡慕的速度。此外也出了由酒井七马所画的《翼赞一家》绘本，关于它的意义我稍后再讲。还有读者投稿、连环画剧，也有戏剧化、唱片化的报道。喜剧演员古川绿波做了相关戏剧，也做了唱片录音。除了喜剧还有现代舞，也就是芭蕾版“翼赞一家”。另外，还证实了有过戏曲、落语、广播剧。所谓“浪曲”，是给有故事性的歌词附上旋律的一种日本大众艺能，唱“翼赞一家”浪曲的就是图中这个女孩（图12）。用当下的语言说，就是当时的人气偶像，像是AKB来演唱《翼赞一家》的歌曲。还被改编成小说，也推出了诸如称为面子的纸牌游戏、婴儿浴衣材料等角色周边商品。也出现了《翼赞一家》歌曲的歌词卡和连环画剧。还有大量人偶剧，但今天只能省略这一部分。我们至少可以知道，当时存在的所有媒体形式中，都有《翼赞一家》的身影。

4. “翼赞一家”与邻组

刚才提到，“町内”十分重要，因为“邻组”与之有关。日本在构筑法西斯体制过程中，重新构建的行政组织，就是这个叫邻组的组织。为了替邻组做政治宣传，《翼赞一家》被广泛使用。他们以“家族”作为关键词，那么就有翼赞一家（大和一家）这个“家族”；被称为邻组的町内所有人也是一个“家族”；日本这个国家也是一个“家族”。另外，他们称台湾也是一个家族、“满洲国”也是一个家族，在此之上，大东亚共荣圈也是一个“家族”，如此来为了肯定日本侵略战争，邻组的定位就是其最基础的单位。这部漫画的意义就在于，成为上述政治宣传的手段。

其实很多日本人都深信，这个称为邻组或是町内会的制度，是日本江户时代五人组⁸的一种延长。维基百科也是这样写的。可是，如果去看看当时为了一般大众所编辑的、有关如何组建邻组的指南，就会发现上面毫不避讳地写着“与纳粹式组织相同”。而在中国和朝鲜也同样组建了邻组。

如图，他们出了很多介绍邻组组建方式的书籍（图13）。有迹象显示一本出版几十万册。也有为孩子所编的。所以邻组的报道总是置于《翼赞一家》的旁边。

日美开战前夕，日本这种“邻组”组织在眨眼间建成，而它的形成过程中就有《翼赞一家》以媒体组合的方式参与。



图13

8 江户时代为维持治安，以五个家庭为基准、由同一町村内的町人、百姓组合而成、负有遵守法令的连带保证和相互检查责任的近邻制度。（相贺彻夫：《大日本百科事典》第9卷，小学馆，1970年，第243页。）

5. 从“翼赞一家”到 Niconico⁹ 共荣圈

正如前文所述,《翼赞一家》并未止步日本国内。

当时,日本称朝鲜半岛、台湾,还有在中国东北地区擅自组建的“满洲国”,以及日本占领下的上海等等为“外地”,坚持它们都是日本的一部分。那么,要做漫画史的研究,涉及战时的一大问题就是,日本曾一度在“大东亚共荣圈”,即侵略地区内发展的“日本漫画”,它究竟应该由中国来研究,还是由日本来研究,尚属灰色地带。然而,双方有必要针对这个部分好好加以探讨。文学领域中,被称为殖民地文学的一类当中有此部分的研究,电影也是如此。但唯有漫画,对于战时背景下日本进行的内容表现的研究并无进展。因此,中日双方需要共同推进殖民地漫画研究。

关于《翼赞一家》的资料不多,但还是能从中知道,“八纮一字”¹⁰这个在我看来也非常不愉快的关键词,其实包含在“邻组为一家”的说法之中。《翼赞一家》的《读卖新闻》漫画版最终回里,以男主人公说着“要加油!直到大东亚共荣圈确立的那天”为结尾。作为四格漫画,这并不有趣。可是,它确实是这样结束的。另外,现在可以片断式地确认,在台湾、“旧满洲”(“伪满洲”)、上海三地,至少都曾有过《翼赞一家》的发展。当时,上海发行的报纸《大陆新报》中有“翼赞一家”的单行本广告,以及使用“翼赞一家”的企业宣传。如果角色不为人知,也就无从谈起单行本和企业广告了,由此,至少在上海的日本人社会中,《翼赞一家》可以说是有一定知名度的。很多家企业都把这些角色运用到广告中,单行本广告也出了不少;报纸《满州日日》中也出现了唱片广告;图中为使用《翼赞一家》角色的眼药水广告(图片省略)。“满洲国”还播放过“唱歌的大和一家”广播节目,虽然内容未知,但大概是以《翼赞一家》主题曲为中心做的歌曲节目。

可确认在台湾以《朝日新闻》为中心,有大规模的发展。也有广播剧播出,但大概没有读者参与。它成为了实现“皇民”化¹¹,即台湾民众日本化的政策手段。事实上刚才也提到,邻组指南里明目张胆地写着,模仿了纳粹德国的组织。然而还有一点,指南称:也许大家认为五人组这一日本的制度是邻组的起源,但并非如此,其实是由中国开始并传向日本的。当时很多本书都主张邻组是中国起源的说法,因为要在侵略的中国领土上发展邻组组织,所以采取了这样的说法。

9 日语发音“Niconico”意为“开心、笑眯眯的样子”,下同。(日本大辞典刊行会编:《国语大辞典》第15卷,小学馆,1975年,第441页。)

10 “八纮一字”源自中国古籍,意为四方四隅。在日本则出自《日本书记》:“兼六合以开都,掩八纮而为宇”。1903年(明治36)田中智学把这句话概括为“八纮一字”,字面上与“四海一家”同义,实则要求由日本独霸全世界。(军:《八纮一字》,《外国问题研究》,1987年第02期,第53页。)

11 指在政治、经济、社会、文化等各个领域被“日本圈”包含、接受殖民地统治。及至政治运动,日本又对台湾人提出基于“皇民化运动”的“内台一如”、“八纮一字”等物质、精神的双重要求。(佐藤源治:《アジア学叢書58—台湾教育の進展》,大空社,1998年,第20—21页。)

比日本稍晚几日，台湾报纸也开始了《翼赞一家》的宣传，连载也随之展开。据说还播放了广播剧。可以推定，日本 NHK 曾制作了六部《翼赞一家》的广播剧，并可从当时的广播栏中确认，台湾播放了其中一部。在台湾其他报纸上刊登的《翼赞一家》的作者，恐怕是一些在日本漫画史里找不到的名字。我推测，应该是华裔的台湾画师当时用日本名字进行绘制，这是最合理的假设。考虑到发行的是台湾报社，再加上报纸的特点，上述可能性很高。

台湾《翼赞一家》政治宣传运动的最大要点就落脚在“Niconico 共荣圈”这个仿佛玩笑般的关键词上。就是“Niconico 动画”的那个“Niconico”。当时真的起名叫“Niconico 共荣圈”。意思是说，“Niconico 笑着让它渗透日常生活，笑着共建台湾翼赞一家吧！”也有报纸号召：“大家一起来，Niconico 运动”（图 14）。也推出了“Niconico 运动”的海报、徽章和袖章。在人口仅有六百万的台湾，竟张贴了总数二十万的海报和徽章。随处都是“Niconico”、“Niconico”。台湾总督府高层在采访中回应：“来吧，各位台湾民众，Niconico 笑起来吧！”、“笑是好事啊！”、“用笑容，来翼赞，真不错！”。

可是，另有一位日本军人道出：“‘Niconico’代表着，士兵死前微微一笑，高喊‘万岁’的气魄。”也就是要让人们 Niconico 笑着，为了日本战死沙场。

这一时期，以台湾百姓为对象的陆军特别志愿兵制度、海军特别志愿兵制度逐渐成形，即，采用志愿而非征兵形式，让士兵入伍。所以，Niconico 的背景是，怂恿人们 Niconico 笑着参加日本人的战争、再 Niconico 笑着死去的运动——“Niconico 共荣圈”。

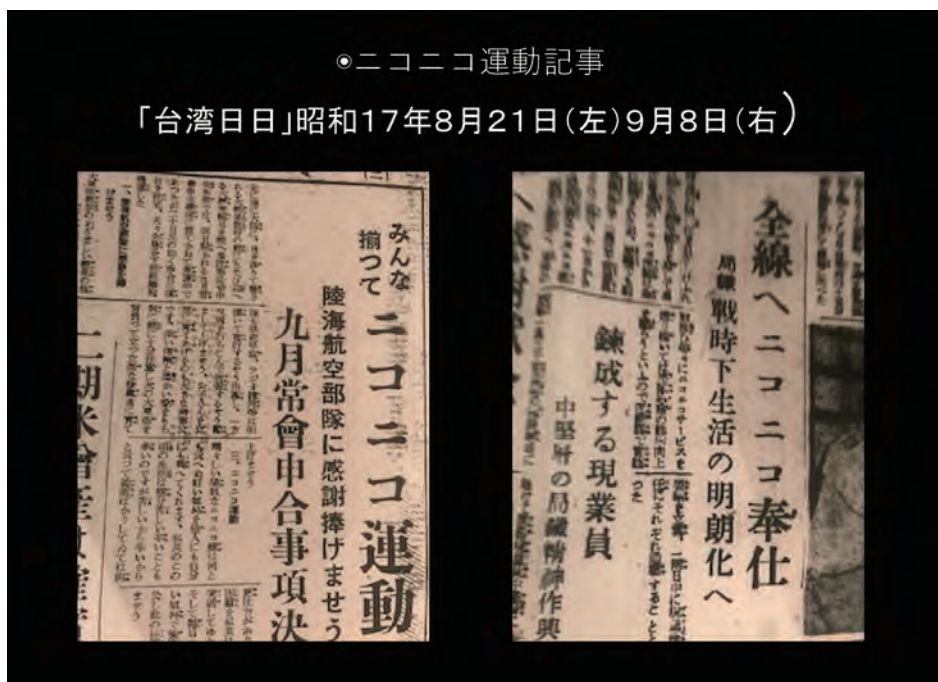


图 14

如果细心重读当时的报纸和报道，就会发现日方的想法就如此毫不遮掩地摆在纸上，这已是无可否认的事实。因此，《翼赞一家》仿佛就是为了在东亚地区推进“大东亚共荣圈”、“Niconico 共荣圈”的发展的道具。

只是现在还不知道在上海等中国大陆各地，有过怎样的发展，也不知道是否发展到台湾这么有体系的程度。在朝鲜半岛有过“翼赞一家”活动的可能性很高，但我还未找到其存在的证据。所以，中国的朋友们，如果有兴趣，这种证据应该在战争背景下的日语报纸和杂志中有所残留，有机会找到的话，请联系我（其后我在研究中发现，在中国华北地区曾与北京漫画家协会共同制作了“翼赞一家”，以及朝鲜有过大规模的“翼赞一家”本土化等事实）。

6. 作为观众参与型政治宣传的“翼赞一家”

“翼赞一家”一方面为在东亚建设大东亚共荣圈的政治宣传，另一方面，“翼赞一家”里重要的是两个关键词——“协动”和“外行”。“协动”，即“共同协力、合作”的那个“协动”。翼赞体制有国家社会主义¹²的倾向，而“协动”的“协”字本来是用“共产主义”的“共”字，但若是这样，就会使人联想到马克思主义，因此把“共同”的“共”字换成了“协力”的“协”字。再就是“外行”，业余爱好者。业余爱好者的参与，以及国家与民众的联手协作，这种想法就叫“协动（协同）主义”。而业余爱好者的参与，实际上是战时背景下政治宣传翼赞体制中十分重要的国家战略，更是在创作层面，国家和民众合作的体制。战时背景下的政治宣传和思想统制绝不仅仅是天皇式的民族主义（国家主义），而是包罗万象的。这也是我们在做此类研究时必须正确认识的。如果检索“协动”一词，你会了解，它在战争时期中出现的频率很高，另外也可知道在二战后，具体来说进入 21 世纪以后，逐渐增加。日本经济产业省及其他机构推出的 Cool Japan¹³ 相关文章中，同样会出现“协动”一词。讽刺吧，但它恐怕就是跟战时的“协动”意思相同。

12 又称民族社会主义。它属于一种社会主义形式，既不同于纳粹主义阵营，同样区别于马克思主义阵营。（莫西·波斯顿《反犹太主义与民族社会主义：德国对“大屠杀”反应的注解》，《新德国评论》，1980年，第97-115页。）

13 酷日本 (Cool Japan)，日本政府向海外推销国际公认的日本文化软实力所指定的宣传计划与政策。即为宣传“日本的魅力”而开展的事业。（生活文化創造産業課，“クールジャパンについて”，経済産業省，2015-01。http://www.glass-kumiai.jp/info/org/%BB%F6%CC%B3%B6%C9%A4%AB%A4%E9%A4%CE%A4%AA%C3%CE%A4%E9%A4%BB/%B9%D6%B1%E9%BB%F1%CE%1%A5%AF%A1%BC%A5%EB%A5%B8%A5%E3%A5%D1%A5%F3%CO%AF%BA%F6.pdf，（参照2021-03-31））

◎クール・ジャパン用語としての「協働」

著者は**協働による創造**(Collabative Creativity)とでも呼ばれるもの、

つまりメディア産業を跨いで公式な制作者たちと非公式なファンたちを結びつける協働的な創造の集合体が、アニメを国際的な成功に導いたのだと睨んでいる。

イアン・コンドリー著・島内哲郎訳『アニメの魂 協働する労働の現場』2014年

图15

一位名叫伊恩·康德里的人所著的，讨论日本动画文化论的书中，也出现了这个词（图15）。该书在国外也常被作为参考，而它的日译版中，把“Collaborative Creativity”译成了“协同”。特意使用了这一战时背景下的用语，这一点，令人深思。我从中感到了某种意图。《翼赞一家》就以此给外行人的参与立下种种基础。

此外，战时背景下，“投稿”是当时的关键词。日本将上传信息至互联网，或者发推特的行为称为“投稿”。然而，“投稿”一词也是战争年代中，在媒体上扩大的日语。图中可以看出，战争中，“投稿”一词的使用频率增幅很大（图16）。有很多接受投稿的公开募集，也有传播投稿信息的杂志。而杂志的内容即，介绍标语、歌词之类的制作方法，也就是指南。

例如，《翼赞一家》电影投稿的招募简章中写着：“技术上不够完善的剧本亦可”。由此可见，他们向外行敞开了大门。也就是说，重要的并非培养优秀的创作者，而是让业余爱好者参与，为促成外行、民众的参与，奖金设置得也很高。所以老百姓想要奖金，就会投稿。因为内容毕竟是《翼赞一家》，结果来看，顺应翼赞会意图的作品自然更容易入选。即便那违反自己的思想信条，但人类，是愚蠢的生物，反而会被自己画出的东西所影响。另外，比起厉害的专业画师笔下的作品，普通大众更倾向于对水平较低但同样是老百姓（业余爱好者）画出来的东西移入感情并表示赞同。从这点来说，是极为巧妙的战略。

当时，因为国家动员的关系培养了许多漫画家，曾有函授教育的广告呼吁称“在自家成为漫画家吧”、“前往支那、‘满洲’（中国大陆），漫画家很赚钱”。被这样引导着，日本业余漫画家们争先恐后地投身其中，也出版了许多在战时背景下有关漫画技法的书。《朝日新闻》里也刊载了《翼赞一家》画法的文章（图17）。

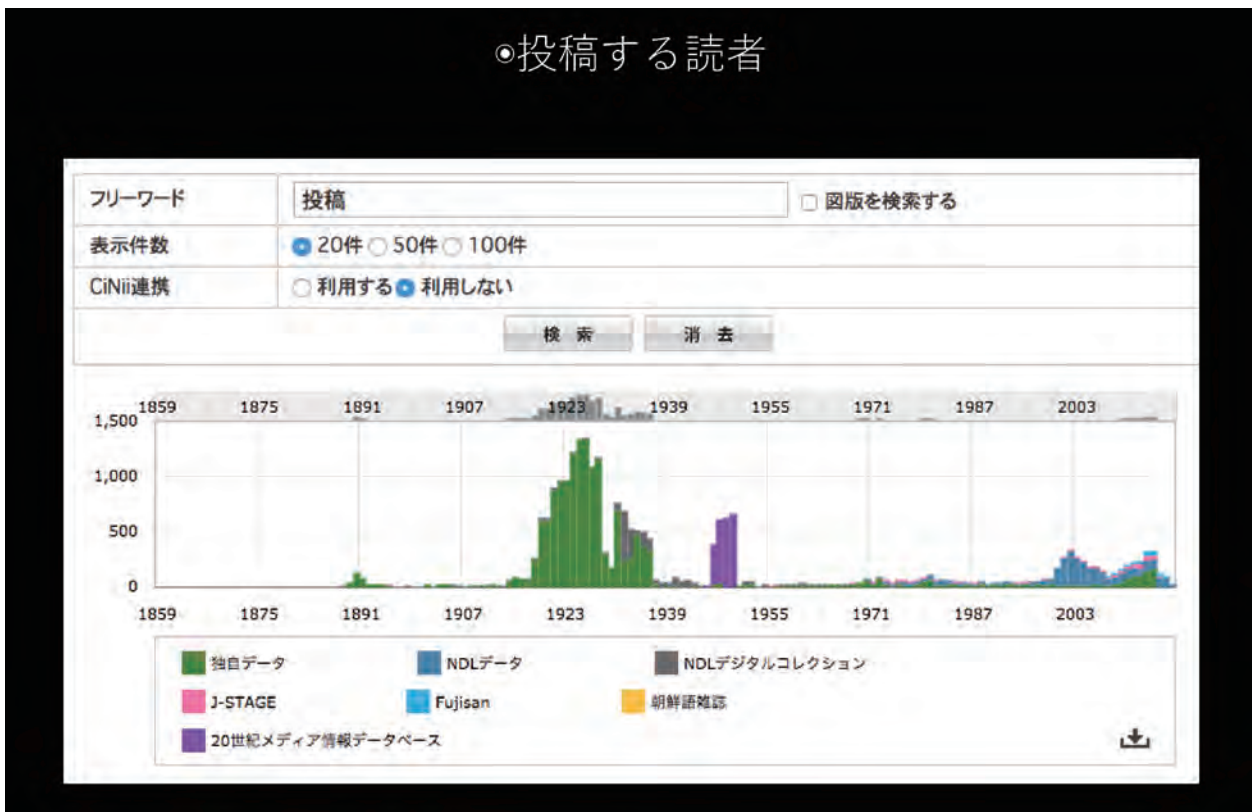


图 16



图 17

刚才也提到，亚洲圈内，台湾和其他被称作“外地”的日本殖民地或占领地，并未发现业余爱好者的投稿痕迹。具体发生了什么？原来，为了让当地人们投稿，首先对他们进行了漫画技法的教育。从现存记录来看，在台湾，这项教育开展得如火如荼。“满洲国”发行的文化工作专题杂志中表明：要通过漫画实现政治宣传，就有必要培养漫画家，而教育当地的中国人比日本人要有效得多。还写道：在当地培养漫画家乃当务之急。

如此这般，漫画家被动员为战争画画，其中不仅有专业的漫画家，同样也有业余漫画家。拿现在的日本来说，相当于参与同人志展会的业余爱好者在媒体组合的框架中，接受政治动员。该框架中有管理著作权的相关人士，而在著作权中，自由创作看起来好像是被允许的，可实际上还是要受版权管理。区别只有，称它为二次创作还是政治宣传，负责管理的是角川书店还是大政翼赞会，但其构造是完全相同的。

某个阶段我意识到，当时年少的我们深信，在80年代至90年代，自己打造了后现代式的市场营销，但其实它的起源在战争时期。我知道后十分愕然，之后也一直在做相关调查。

末章“翼赞一家”和二战后漫画

最后，来讲一讲手冢治虫这个人。他是构筑了二战后日本漫画史的人，一直被称为二战后日本具有民主性质的创作者之一。但他自己却说：“我是由《翼赞一家》进入画坛的。”而一般认为《新宝岛》或《小马日记》是他的处女作。然而本人却说：“我是在战争中画了《翼赞一家》而进入画坛的。”这一说法手冢治虫说了两次，却不知从何时起，从他的个人经历中消失了。不过目前还未发现手冢治虫在战争中，以专业画家的身份于《翼赞一家》出道的记录。

另外，在成为手冢治虫二战后的出发点的作品《新宝岛》中，参与共同创作的酒井七马，在战争时期画过《翼赞一家》。通常认为手冢治虫与酒井七马的交流在二战以后，但或许，战争中就有交流的假说也有可能。

唯一可以确认的事实是，手冢治虫在日本战败前夕，把《翼赞一家》的二次创作画进了自己的大学笔记本里。其中的大叔就是“翼赞一家”的父亲角色，戴着折纸头盔的男孩就是大和二郎，且故事的舞台就在“町内”。只是，它不是田园式的、日常生活中的町内，而是枪林弹雨中，男孩因机关枪扫射而死的残酷情节。16岁的手冢治虫在日本战败数月前，将“翼赞一家”的二次创作留在他的笔记本中，这是可以确认的史实。

若把手冢治虫算作参与“翼赞一家”的业余一方，那么作为专业人士参与的就是长谷川町子。如果日本人看了，特别是“翼赞一家”的这个叫稻子的女孩形象，一定会想：这不是稻子，而是矶野裙带菜吧。就是这样，《海螺小姐》的原点在这里。战争结束后，他们将角色的一部分投入重新创作，以《海螺小姐》形式来推展。长谷川女士的个人经历中，也模糊了绘制过《翼赞一家》漫画一事。《翼赞一家》漫画正如刚才所说，虽然是政治体制，但特征是描绘老百姓的日常，特别是长谷川町子笔下的漫画，并无强烈的战争时期色彩。但并不是说她没有配合战争，她参与了大政翼赞会巨大规模的媒体组合是事实，所以是否每个作品都直接描绘了军国主义性质的战争，其实并不能当作评价标准。

再说日本的报纸漫画。《海螺小姐》，还有现在著名的《樱桃小丸子》都是报纸漫画，以及本季度也努力继续连载的《朝日新闻》的《野野》。它们的共通之处为家庭，第一，主人公都是一个家庭。第二，舞台都在町内。第三，描绘的都是生活在町内的各个家庭的日常。这就是特征。所以有许多日本人也深信，町内的邻里家庭间和睦相处，这是从很久以前就开始的、日本人原本的风貌。然而，这种家族模式却是在“翼赞一家”之后，至少是邻组运动开始后，才在日本的报纸漫画中构建起来的形式。在这之前，日本报纸漫画有四格棒球漫画、男孩当侦探的故事等等，就算是描写家庭，也有男孩主人公是孤儿，被人收养的模式，情节多种多样。后来演变为单一式样，在二战后的报纸中，人们把它当作日本人的出发点去描绘，又改编成了动画。就连吉卜力的高畑勋，也不小心搞错，制作了以家庭和町内构成的动画《我的邻居山田君》，当作日本人的本来风貌。

二战后的日本包括，比如大众文化中《海螺小姐》一家的问题，或者创建日本二战后漫画史的手冢治虫的存在，又或者今日作为媒体战略处理的媒体组合问题，以及今天所讲的二战后日本的漫画史、动画史、大众文化史，都可确认许多部分的出发点是在战时背景下。验证上述问题，才是漫画、动画研究。明白了吗？喜欢新海诚也没有问题，但是去写喜欢新海诚，那不叫研究。希望大家铭记这一点。

以上就是我演讲的全部内容。感谢聆听。

演讲 2



《西游记》在日本的动画 “重绘”与角色变异

秦刚

北京日本学研究中心教授

[摘要]

被视为中国动画最大 IP 的孙悟空，同时也是日本动画史上最重要的共享角色之一。在西游题材动画片的创作中，中国与日本之间既有互识与互动，也有根本的差异与不同。但这首先让人思考，《西游记》何以在东亚区域不断激发起创作者运用动画方式“重绘”（Adaptation）欲望？取经故事的内容与形式与动画这一艺术形式在本质上有着怎样的契合？本讲座试图以手冢治虫参与制作的动画片为重点，概要性梳理日本西游动画改编的演进史。这也是审视次文化中“日本想象力”的特质及其背后社会历史语境的绝佳路径。在此过程中不能忽略的是，动画与漫画、电视剧、电子游戏等周边媒体的互动与相融关系。例如在日本的西游题材的电视剧中，多选用正当红的女明星出演唐僧，这成为《西游记》在日本衍生出的次文化产品中的一个特殊现象和难解之谜。在发表者看来，促成这一现象的文化要素并非完全来自于电视剧，而可能是在动画片中孕育而成的。

绪言

大家好！

大冢老师谈了媒体组合的问题，我的分担是关于共享角色。

在共享角色的问题上，中日动画、漫画之间有一个最大的共享角色，就是孙悟空。

至少到某一个时段为止，日本动画和漫画关于《西游记》的改编数量，要远远地大于国内的改编。当然，最近国内这方面的发展比较快，情况会有所变化。那么在这种情况下，《西游记》如何在日本的次文化中被改编，重塑，流

通乃至接受，成为一个非常重要的问题。我个人这4、5年间，一直对这个课题比较感兴趣，在陆续收集一些资料。可是，基本是就某一个特定的作品或针对某一个时段的调查。为了准备这次论坛，我选择了一个对我来说比较有挑战性的话题。但是这个话题还是太大了，因为它涉及的作品比我预想的还要多。

可是，这个问题还是非常重要的。我希望一方面梳理一下日本动画对《西游记》改编的历史纵向线条，从源流一直到战后的发展；同时也希望在叙事分析的视点下讨论日本动画塑造的孙悟空有怎样的个性、有怎样的特点。

1. 为何选择《西游记》呢？ ——手冢治虫的挑战

就我目前对这个问题的思考而言，在《西游记》动画和漫画的改编问题上，手冢治虫起到了特别重要的作用。最基本的一个原点应该是他从1952年开始连载的、叫做《我的孙悟空》这部漫画。在动画方面至少有四部作品是跟它相关的。在动画领域，日本在战前就已经有关于《西游记》作品的改编了。这本《日本动画电影史》上记载了至少四部《西游记》改编的信息资料。

在这四部作品中，其中第一部拍摄于1926年的大藤信郎导演的短片，目前在东京国立美术馆的胶片中心的网页上可以看到。其他几部比较难以看到。但是我买到了一段家庭幻灯用的胶片，叫《孙悟空》。我推测应该是图1上列举出的第四部，1935年拍摄的作品，里面也有孙悟空的形象，有孙悟空大战牛魔王的场景。

战前的改编，至少从标题上就已经体现出一定的特点，即把孙悟空作为一个角色来表现和挖掘的意识已经特别明显了。能够看到的1926年的这部作品，

日本战前《西游记》动画改编

- 『孫悟空物語』、自由映画研究所、大藤信郎、1926
- 『孫悟空』、アクメ商会、1928
- 『西遊記』、千代紙映画社、政岡憲三・大藤信郎、1934
- 『孫悟空』、政岡映画美術研究所、政岡憲三、1935
(山口且訓・渡辺泰著『日本アニメーション映画史』、有文社、1977)



图1

我看了以后非常吃惊。它只有8分钟的时间，而且是默片，是剪纸动画、逐格拍摄。在这8分钟改编了三藏从长安出发取经，一直到取经归来的主要故事结构。三藏途中收了三个徒弟，而且孙悟空还降服了一个妖精。这么短的长度，虽然是非常简略性的，但是因为讲述了《西游记》故事的主线，所以它的副标题是有《西游记》三个字在里面的。我觉得这种改编的方式和中国的动画非常不一样。因为在中国的动画里边，至少在99年版央视电视动画片《西游记》之前，没有任何单本的动画改编了整个《西游记》的完整故事概要。

在中国，不仅仅是动画，即便是电影或者是戏剧，更倾向于折子戏式的改编，改编其中的一个故事、一个片段。在清宫里演《升平宝筏》（西游记改编的戏曲），要连演7天才把整个剧情的过程演下来。所以我们在中国的改编更倾向于改编它的一部分。

那么日本动画在1926年试图用8分钟完整改编《西游记》，而且这个特点一直延续到战后。东映动画公司制作的第三部动画长片，手冢治虫担任原案和构成的片名就叫《西游记》，用88分钟也是完整讲述了西天取经的剧情。也可见，日本对于《西游记》的动画改编还是来自于一种“他者之眼”。因为是外来的东西，所以没有太多的束缚。

另外一个给我的启示就是，为什么日本的动画和漫画要反复改编西游故事，或者反复改编孙悟空的角色，在于它的内容非常有趣，或者角色个性很强。有这方面原因的同时，恐怕《西游记》的结构也是比较深层的原因之一。

我非常“武断”地认为，故事+想象力+连续性+宏大的结构是《西游记》的文本特点。除了故事之外，它还有想象力，想象力之后，还有连续性。而且它有一个非常宏大的结构，《西游记》除了线性发展之外，大闹天宫以后一旦走上了取经路，它有一个循环的结构。这种结构可能在日本古典小说里是没有的。而且“漫画演变成故事漫画”，或者是“动画增强故事叙述的功能”，是在这种形势发展中所需要的。

2.《西游记》的叙述结构

所以我试图建立一个假说，日本的动画和漫画为什么发达，它的叙事功能很可能是在不断地改编《西游记》长篇故事的过程中，它的表现技法、表现形式才不断地发展起来。另外，有一个问题能印证这样的想法，实际上日本的动画作品里面，从结构上模仿《西游记》的还是挺多。比如说我在这里列举的《宇宙战舰大和号》、《犬夜叉》、《海贼王》等。所以《西游记》对于日本动画的影响应该是一个非常深层的问题，和动画艺术的本质、和《西游记》小说特有的一种结构有关。

战后的《西游记》因为作品很多，我列举了其中一些主要部分。在这个表

战后主要《西游记》改编动画

- 『西遊記』、東映動画、1960
- 『悟空の大冒険』全39話、虫プロ、1967
- 『SF西遊記スタージガー』全73話、東映動画、1978
- 『孫悟空 シルクロードをとぶ』、東京ムービー新社・フジテレビ、1982
- 『タイムボカンシリーズ イタダキマン』全20話、タツノコプロ・フジテレビ、1983
- 『ドラゴンボール』全153話、東映アニメーション、1986
- 『ドラえもん のび太のバラレロ西遊記』、東宝、1988
- 『西遊記』(松竹・HNKエンタープライズ・日本ビクター・荒木事務所、1988
- 『手塚治虫物語 ぼくは孫悟空』、手塚プロダクション・日本テレビ、1989
- 『ぼこぼんのゆかいな西遊記』、サンリオ、1990、
- 『モンキー・マジック (MONKEY MAGIC) 』全13話、FOXネットワーク、1998
- 『マシュランボー』全32話、東映アニメーション・テレビ朝日、2000
- 『幻想魔伝 最遊記』全50話、テレビ東京・電通・ぴえろ、2000
- 『アソボット戦記五九』全52話、テレビ東京・電通・エッグ、2002
- 『ぼくは孫悟空』、手塚プロダクション・アールピバン、2003
- 『パタリロ西遊記』全27話、パタリロ西遊記!製作委員会、2005

图2

里和手塚治虫相关的用粗体字展示出来了(图2)。这四部都是改编自手塚治虫的那部漫画作品《ぼくの孫悟空(我的孙悟空)》，或者以它为原案，或者是由他创设的“虫制作所”改编拍摄的。除此之外，比如《七龙珠》和《幻想魔传最游记》又衍生出很多续集，我在这里仅仅列举出了它的第一部。

在这里面最重要的一部动画作品还是东映动画公司制作的第三部动画长片《西游记》，它邀请了手塚治虫担任原案和剧本的构成。这部《西游记》的创作是和二战末期手塚治虫在日本的电影院里看到了拍摄于“孤岛上海”的中国第一部动画长片——《铁扇公主》的经历，有一定的关系。就是亚洲的第一部长篇动画，是在上海拍摄的，由万籁鸣、万古蟾兄弟完成的这部《铁扇公主》。《铁扇公主》在上海公映一年之后，作为“大东亚电影圈”的成就引入到日本，在日语中的片名是《西游记铁扇公主之卷》，重新为它做了配音，在日本的电影院上映。

手塚治虫14岁的时候在电影院看到这部电影，按他在很多回顾性的文章里面说，这是他想画自己的孙悟空的一个原点。东映动画完成于1960年的《西游记》，邀请了手塚治虫做原案。这部作品也是手塚治虫第一次参与动画的制作，他也通过这次参与积累了很多动画创作的经验，所以在这部作品完成之后他就创作了自己的“虫制作所”，开始制作的电视动画就是《铁臂阿童木》。

他一生作为动画创作者的最后一部作品是叫《手塚治虫物语我是孙悟空》。这部作品没有完成，他就去世了。在这部作品里，他前半就讲述了自己如何受到《铁扇公主》的感召，开始立志成为漫画家，塑造自己的孙悟空的故事。而且后半又讲述了一个太空版的《西游记》。所以这部《我是孙悟空》既有资料价值，它的改编也非常值得分析。

在这部电影里，有一个手塚治虫在中国见到万籁鸣的场景，手塚治虫见万

籁鸣应该是1980年的事情，在这部动画片里，手冢治虫对万先生说：“我也希望创作自己的孙悟空。”万籁鸣回答他：“如果你创作的话，一定是一部天马行空的作品。”这两位见到的时候是不是真的有这样的对话，现在没有办法考证，可是在动画片里出现这样的对话，至少也证明了手冢治虫把自己对《西游记》的改编作为一个天马行空、最大限度发挥自己想象力的创作成果来界定的。天马行空这个特点，也是日本的动画《西游记》改编体现得最明显的一个特点。

他的《我的孙悟空》漫画作品实际上是连载于1952年的2月《漫画王》，这部漫画一直连载了7年多。他之所以在1959年结束了连载，据推测，应该他参与了东映动画的《西游记》制作。如果没有和东映动画集体创作的话，他的作品还会继续连载下去。在这里想要提醒各位注意，手冢治虫笔下的孙悟空这个角色的连载还要早于他的《铁臂阿童木》，因为《铁臂阿童木》是1952年4月开始连载的。当然在《铁臂阿童木》之前，他还有一部漫画作品叫《阿童木大使》从1951年7月开始连载，可是在《阿童木大使》里阿童木还仅仅是一个配角。至少在漫画形象创作上，手冢笔下的阿童木和孙悟空有“孪生关系”，即这两个人物特别能体现手冢漫画角色的特点。

他的孙悟空改编，既没有把它作为一个驱魔降妖的故事改编，也没有把它作为一个动作漫画来改编，实际上它是一个搞笑的漫画。手冢治虫也说：“这部作品里最大限度地把自己的搞笑风格尽情地发挥出来。”这部作品应该给后来的漫画家很多启发，后来很多漫画家都模仿他的孙悟空的创作方式。日本的所谓“搞笑漫画（ギャグ漫画）”，一般认为这种形式成熟于60年代。可是在50年代初，手冢治虫就开始了搞笑漫画的制作，而且他对搞笑漫画的制作尝试是从《西游记》的改编开始，我觉得这也是非常有趣的问题。在漫画中，由《西游记》改编的搞笑漫画非常多，能找到很多著名漫画家的代表作品。

东映动画1958年完成了日本战后的第一部长篇动画《白蛇传》，第二部叫《少年猿飞佐助（少年猿飞佐助）》，其实猿飞佐助这个形象也是日本明治时期模仿孙悟空、模仿《西游记》创作的角色。第三部就是《西游记》。

3. 故事叙述模式的构建

今年关于日本动画史的话题非常多，今年正好是NHK的“连续电视小说”第100部。它播放了一部叫《なつぞら（夏空）》的作品，是以东映动画公司的奥山玲子为原型创作的女主角，而且故事情节里巧妙地反映了东映动画的发展史。人物的原型奥山玲子参与了第一部《白蛇传》的拍摄，而且也参与了第三部《西游记》的拍摄。当然在这部电视剧里对作品的题目有一些改动：《白蛇传》在作品里叫《白蛇姬》；关于《西游记》，在电视中是把它作为“动物三国志”来展现的。

手冢治虫应邀来参与《西游记》的改编，他提出了一个非常大胆的建议，就是采用故事板创作的方式，故事板是迪士尼创作动画时一直采用的一种办法，在东映公司这还是第一次。现在能够找到他在东映公司讨论作品的一些图片。而且因为他当时连载了很多漫画，所以没有办法经常去东映公司完成他的分镜剧本，所以他派了他当时的助手月冈贞夫每天在东映公司替代他完成分镜剧本以及角色设计。

手冢治虫在参与创作故事时，采用了故事板的创作方式，大冢英志先生在他的文章里专门提到了这一点（图3）。大冢先生认为，孙悟空的故事对手冢治虫来说，可能是战时下的日本动画中缺乏的“故事性”的象征。所以他在创作叙事性动画时，有意地要最大限度地叙述这个故事。

采用故事板的方式可能是他对叙事型漫画追求的一种最基本的手段。所谓故事板，是把它的各个重要的场景画在图上、贴在黑板上，大家不断地讨论，通过对各个场景反复的拼接和调换来构思整个作品。这种方式带来了什么结果呢？就是影片里叙事性非常强、故事非常多。手冢治虫当时构思的方式被称为“超级市场般的”。他有很多奇思妙想，想到什么好的点子就放在里面，所以东映动画和手冢治虫一起完成的这部电影，非常具有时代感，或者说有很多跨越时空的东西，比如出现了爵士乐，猪八戒穿上了燕尾服对心仪的女生求婚、牛魔王和他的手下用电视电话联络，乃至牛魔王的洞窟里有群魔乱舞的现代舞展示，非常具有现代性。手冢治虫当时也说，他所追求的就是要把《西游记》改编成一种“新浪潮”式的作品。当时法国“新浪潮”电影被带到日本后，“新浪潮”成为日本艺术界的流行语。

《西游记》这部完整的作品特征，就是“混杂”。它里面几乎包含了当时日本动画能表现的所有类型（图4）。这个特点能从脚本中的制作企划意图直

- 手塚は恐らく「ストーリー様式」のまんがの再構築とともに、「ストーリー様式」のアニメーションの構築を目論んでいたとぼくは考える。だからこそ、まんがに於いてストーリー様式を導入した手塚が、アニメーション制作に於いて三度に渡り孫悟空を選んでいることは注意すべきだ。
- 手塚にとって「孫悟空」とは戦時下のアニメーションに於いて不在であった「物語」の象徴であり、そこに単に自作のアニメ化ではない「ストーリー様式」のアニメーションへの欲求があったはずだ。

大塚英志「『鉄扇公主』と『海の神兵』——東アジアまんが・アニメーション研究に向けて——」『TOBIO Critiques』#0、太田出版、2014

图3

接体现出来。

可见，手冢治虫和东映方面既想把它拍成一个动作剧，也想把它拍成孙悟空的成长剧，同时还是爱情剧，又有悲喜剧的元素和魔幻、奇幻的元素，还要让人物唱歌——有种音乐剧的元素在里面。所以，虽然只有88分钟的影片，但在故事叙事方式上，有特别多创意和实践。

手冢治虫最大胆的一个想法是要给孙悟空加一个女朋友。他的助手月冈贞夫先生说，这是他在写第二分镜稿时提出的想法。当时这让东映公司的人非常吃惊，但是有一部分人赞同。之后就真的让“リンリン（憐々）”，汉字是“可怜”的“怜”字，出场。而且不仅是让孙悟空有个女朋友，在手冢治虫原来的想法里，孙悟空取经回来之后，怜怜已经病死了，要让这个故事以悲剧性结尾。可是因为这种提议过于出格，所以遭到东映动画公司制作方面的反对。最后还是用一种大团圆似的结局，从天竺回来之后，孙悟空和怜怜重逢，以这种喜剧性的方式结束。但是对此手冢治虫非常不满，他认为自己的想法没有得到贯彻和体现。而且他在为东映公司创作故事构成的时候，就开始连载一部叫《リンリンちゃん（小怜怜）》的漫画，这部漫画就是以孙悟空的女朋友怜怜的视点，重新讲述了悟空出世的故事。加入孙悟空的女朋友的改编非常具有革命性，也非常具有破坏力。

此外，《西游记》的故事密度非常大，88分钟的故事从孙悟空诞生、水帘洞封王、拜师学艺，一直到返回长安。这是1960年拍的电影，还要早于新中国1961年完成的《大闹天宫》。《大闹天宫》是用上下两部讲述了大闹天宫的故事，也是整体的一部分。可是东映动画的这部电影，如果把它分成最小的故事单元，至少能分出15个故事。现在的中国电影不缺演员，最缺好的编剧，

东映动画《西游记》的多种类型混杂=动作片+成长剧+爱情片+悲喜剧元素+奇幻元素+音乐剧

- 中国四大奇書の中で、最も人口に膾炙した「西遊記」を、壮大な舞台に展開する波瀾万丈のアクション・ドラマとして描くと共に、主人公・孫悟空の人間的成长と、新たに創作した可憐なヒロイン憐々との美しい愛情の交流を、現代に通ずる全篇の中心テーマとして強く打出し、更に多彩な人物が繰広げる笑と涙・幻想とサスペンスに、斬新なミュージカル処理を加えた、興趣豊かな動画映画として製作したい。

（『西遊記』製作意図）



图4

据说是因为中国电影不会讲故事。可是日本的动画为什么会讲故事呢？我想可能和这种改编方式有关。它不断地试图用动画的形式来讲述故事。在我们看来这种故事已经讲得太多了，只要讲一部分就行，可是 88 分钟的影片里讲述了这么多故事，非常能体现电影的特点。在日本战后动画长片里《西游记》被关注得并不多，但是从动画史看来，它是一部非常重要的作品。

4. 角色的变异

4-1 “孙悟空”的幼儿化与非武装化

接下来我谈一谈“角色”。首先是关于孙悟空的角色特征：

日本动画中的孙悟空是永远长不大的。PPT 上这幅图片是东映动画的宣传片，和孙悟空握手的是东映公司的社长，叫大川博（图片省略）。两个人明显是隔辈的人，年龄是不一样的。2019 年“中国动漫日本行”的活动用了手冢治虫画的这幅孙悟空和阿童木的漫画（图片省略）。这幅画里，和阿童木相比，孙悟空好像是一个成人，可是这幅画是手冢治虫送给上海美术电影制片厂的礼物，而且他画的孙悟空是上海美术电影制片厂的孙悟空的形象，不是他自己的。

那么他自己画的孙悟空是多大呢？这是《ぼくの孫悟空（我的孙悟空）》里的孙悟空形象（图片省略）。在手冢治虫创作的漫画角色纪念合影里，他的个头甚至要比阿童木的妹妹ウランちゃん（乌兰）还要矮。所以基本角色的年龄应该在幼儿园。手冢治虫是战后第一个把孙悟空低龄化的，自从手冢治虫之后，日本的孙悟空基本上是一群孩子。我在 PPT 里面加入了“小悟空”的大集合，哪幅图片对应哪个作品，都在上面列出来了（图片省略）。一眼望去，平均年龄基本是学龄前。可是中国动画里的孙悟空是不一样的，《大闹天宫》里的孙悟空最有名的一句台词叫“孩儿们，操练起来！”。他是有子有孙的，而且他自称“老孙”，日本动画里孙悟空从来没有叫过自己“老孙”，因为他自己就是长不大的。

第二部就是《悟空的大冒险》。这是 1967 年虫制作所拍摄的。也是根据手冢治虫的漫画改编的作品。基本是“一头身”，就是头和身体的比例为 1:1。其中《爆裂战士》可能是孙悟空比较大的一部作品，里面孙悟空的年龄是 12 岁。12 岁在日本战后文化史上也有特殊的象征意义。孙悟空不仅年龄小，而且身体可以小得无极限。《悟空的大冒险》里依然有悟空的女朋友出现。后面这幅图是 2003 年手冢制作所拍摄的剧场片，叫《我的孙悟空》，在影片的结尾，孙悟空和牛魔王同归于尽（图片省略）。三藏以为孙悟空死了，所以继续和其他两个徒弟骑马西行。此时，天上飞来一只鸟，掉下了一枚核桃，孙悟空从核桃里蹦出来了。可以小到这种程度。影片中用这种形式体现了孙悟空的死亡和再生的过程。可是这么小的孙悟空，恐怕是日本动画里特有的。

关于日本动画角色多以儿童为主人公，对此高畑勋有很好的总结（图5）。在这篇文章里，他说：“东映动画的作品里，几乎所有作品，都以儿童为主人公。即便原来故事的主人公是成人，也是因为「以儿童为对像」所制作，所以便将其设定为儿童。”从第二部电影《少年猿飞佐助（少年猿飞佐助）》以来，东映公司一直延续了这个路线。而且，这个特点不仅仅是东映公司的动画有，甚至可以说是战后日本漫画动画的一个最大的特征。把儿童作为一个社会性的ヒーロー（主人公）来描写的功与过，是在思考日本生产的儿童娱乐上一个最大的问题。

日本动画、漫画的特点在《西游记》题材的改编里也依然体现得特别明显。当然，手冢治虫笔下的孙悟空为什么年龄这样小？其中一个直接的原因也可以解释为，他这部漫画是连载在适合低年级小学生的漫画杂志上的。在漫画里，红孩儿是牛魔王和铁扇公主的儿子，孙悟空的身体比例甚至要比红孩儿还要小。

之所以把孙悟空画得这么小，是不是和漫画连载的媒体有关呢？当然有关系，可是这种关系还是表层的。还有一个深层的关系，这就要提起大冢英志的论述。大冢先生的著作里有一本特别重要的就是《阿童木的命题》这本书。他认为，日本的动画与漫画中，一直体现了一个关于“成长”的主题。这个“成长”的主题，和日本战后的美国占领有很大关系。就是统治了日本6年的联合国占领军司令官麦克阿瑟，他在回国之后的议会答辩中把战后日本形容为一个12岁的儿童。麦克阿瑟的国会发言成为禁锢，或者说影响日本战后文化发展的一个魔咒。那么，为什么把它称为“阿童木的命题”？因为它就象征似的体现在手冢治虫的阿童木形象上。阿童木是机器人，而设计了阿童木的人是天马博士。天马博士因为自己的儿子在交通事故中死亡，所以他就为自己的儿子

- 東映動画の漫画映画のほとんどの作品で主人公は「子ども」になった。たとえ元の素材の主人公が大人であっても、それを「児童向け」に作る以上、とりあえず「子ども」にするしかなかった。
- 『少年猿飛佐助』以来、東映動画は続々と子どもヒーローを生みだしていく。ただしこれは、東映動画のというよりは、戦後日本のマンガ・アニメの最大の特徴にちがいない。
- この問題、とくに子どもを社会的ヒーローとして描くことの「功罪」は日本製の子ども向け娯楽を考える上での最大の問題点である。

高畑勲「60年代頃の東映動画が日本のアニメーションにもたらしたもの」

图5

找一个替身，设计了阿童木。可是，他后来因为阿童木的身体不能成长而抛弃了阿童木，把他卖到了马戏团。也就是说，阿童木这个人物角色上，有一个关于成长的矛盾：明明是机器人不能成长的，可是他却背负了必须成长的使命。大冢先生把这个叫做“阿童木的命题”，而且认为这个命题整个贯穿在日本战后动画和漫画文化中。

同样，阿童木的命题不仅仅是在阿童木身上，手冢笔下的孙悟空也背负了同样的命题。为什么这样说呢？因为手冢的漫画和他参与的动画里，孙悟空的成长情节是这样的：他是一只猴子，明明在水帘洞当了猴王，可是梦见自己被关在一个笼子里被所有人嘲笑，所以他要变成人。整个故事是孙悟空和三藏印度取经，最后孙悟空如愿变成人。猴子变成人，本来也是一个不可能完成的任务，可是他的漫画就植入了这样的成长的主题。在这方面漫画和动画里都有体现。我选取的这个画面是连载漫画的最后一回的封面，这个小孩就是孙悟空，因为他已经到了西天了，已经变成了人（图片省略）。但已经不会飞了所以取了经以后飞不回去，用这种“梗”作为最后一节的完成。所以成长主题的植入也是日本动画改编孙悟空形象的一个特点。

把孙悟空塑造成儿童的形象可能还有一个原因，就是要弱化他的暴力元素。在中国的动画、漫画里面，基本都会神化孙悟空的如意金箍棒。可是在手冢治虫笔下，是把金箍棒作为金米糖将军的武器，然后被孙悟空抢来了。而且孙悟空还开玩笑说：“金米糖将军的棒棒糖就是金箍棒吗？”在《我的孙悟空》里，这一个章节的题目就叫「金米糖のあめん棒は金ソウ棒（金米糖的棒棒糖是金箍棒）」。它是一种利用谐音的搞笑。这样的情节改编无形地弱化了孙悟空武器的威力。所以在日本的漫画和动画中，金箍棒没有太大的作用。

那么日本的动画里孙悟空最大的本事是什么呢？是筋斗云。筋斗云应该是翻个跟头以后乘上的云，可是在日本的动画里会把它做成像“乗り物（交通工具）”一样的东西。这朵云就叫“筋斗云”，孙悟空只要一叫“筋斗云”，筋斗云就会飞过来。而且筋斗云的时速有多少，在个别作品里还会表现。这一点就跟阿童木特别像，阿童木最大的特点是有10万马力。10万马力，飞起来速度很快，可是阿童木没有攻击性的武器。因为1947年日本的战后宪法第九条放弃了战争的权利，而且表示不再拥有陆海空军的军事力量。所以，手冢治虫要把他的角色做成一个非暴力的，即弱化它的暴力性，然后用搞笑来消解它原来的暴力元素。所以这恐怕也是角色的年龄变小的原因。像《大圣归来》中这么大的金箍棒肯定不会出现在日本的动画里边。

4-2 “牛魔王”的变异

除了孙悟空之外，谈“角色之变”，还要看看孙悟空的对手——牛魔王。牛魔王在日本动画里也有一个变化。鸟山明的《七龙珠》里，牛魔王被设定为孙悟空的岳父，样子虽然凶恶，但是实际上是一个和蔼可亲的大叔。可是鸟山明的牛魔王，已经是对手冢治虫版的改写。因为在手冢治虫的动画片里，他改

编最大的就是牛魔王。铁扇公主的故事里，三借芭蕉扇就是要向牛魔王借扇子，而牛魔王是孙悟空的结拜兄弟，所以，铁扇公主是在征得了牛魔王的配合之后，双方达成和解，并没有把牛魔王杀死。可是，1960年的《西游记》里最后牛魔王被杀死了。为什么会有这样的改编？这恐怕就跟1954年，日本开始出现的怪兽片《哥斯拉》有关系。

关于这一点，日本评论家宇野常宽在最近出版的一本叫《母性的反乌托邦》这本书里，在确认了日本战后文化“阿童木的命题”的同时，又提出另外一个命题，就是“哥斯拉的命题”。他说战后日本式的反讽，或者战后日本式的寓言，在身体和战争、或者是在文学和政治两个层面有所体现。前者，即身体层面体现的就是“阿童木的命题”，关于成长。在后者，体现的关于战争与政治，就是“哥斯拉的命题”。因为日本战后电影里面战争成为一种直接表现的禁忌，所以需要某种寓言、变形的方式来展示战争这个课题。这是哥斯拉怪兽形象诞生的一个背景。所以，在《西游记》电影里牛魔王实际上是变成一种怪兽，就是他变成了哥斯拉，或者与哥斯拉相近的形象。不仅仅是这部《西游记》，后来大部分作品里牛魔王都成为一个邪恶的、必须被铲除的恶魔形象。这是第二个角色变化的特点。

4-3 三藏法师女性化的问题

日本的《西游记》改编电视剧有一个特殊的现象就是由女演员演唐三藏。为什么会出现由女演员演唐三藏？关于这个问题讨论的并不多。在我看来，这个问题不仅仅是电视剧的问题，可能也跟手冢治虫有关。所以它的根本原因要从动画和漫画里面找，为什么呢？因为，手冢治虫加入了一个新的角色——悟空的女朋友，手冢治虫本来要让悟空的女朋友死掉，可是由于东映公司的反对，最后还是大团圆的结局。后续的西游作品中，孙悟空女朋友的出现就成了一个固定模式。所以后来在改编《西游记》动画时，也要给孙悟空加一个女朋友。这是漫画《リンリンちゃん（小怜怜）》；这是《西游记》；这是《悟空的大冒险》中孙悟空的女朋友“龙子”（图片省略）。《西游记》里，他的女朋友还没有跟他一起取经西行，到了《悟空的大冒险》，“龙子”已经跟师徒四人一起上路了，一起去取经。

孙悟空有几个女朋友？这应该是中国演员章金莱被问得最多的问题。可是他从来没有回答过。他如果调查一下日本动画的话，这个问题就能回答出来，而且能够看出孙悟空女朋友的总体特点，基本上都有一个猴脸，头上戴朵花。那么，他的女朋友在西游记的改编中固化以后，会出现一个什么特点呢？孙悟空有女朋友的同时，唐三藏的形象被颠覆、被改写，变成一个搞笑的对象。我举的是《悟空的大冒险》里的例子，搞笑的不是猪八戒，猪八戒变成一个非常绅士的形象，搞笑的由唐三藏来承担。在近代的《西游记》改编中，三藏的角色被空洞化，放弃了对他的精神的表现，所以关于三藏人物的解释变成了可以

置换的。在这个过程中，应该是发生女性角色的固定和三藏的空洞化，即他可以替代了。《悟空的大冒险》里的三藏已经非常女性化，当这两个角色合在一起之后，动画里就有女三藏出现了。

第一部出现女三藏的是太空版的《SF 西游记》，原作是松本零士，就是《宇宙战舰大和号》的导演。这部作品把《西游记》的舞台搬到了未来的时空。在未来时空里，原来三藏的角色由罗拉公主担任，变成了一个女性的角色。只要是三藏女性化的作品里，孙悟空的女朋友就不会再出现了。所以，这两个角色构成了置换关系。

关于“角色之变”的第三点就是唐僧角色的女性化。

太空版《西游记》的上演，要比夏目雅子出演的《西游记》早半年。这之间到底有什么关系很值得探讨。可是由夏目雅子这名女演员在电视剧里出演的三藏角色，恐怕不仅仅是电视剧的问题，而是一个跨领域的问题，是漫画、动画和影视相互影响的结果，从这部电视剧出现以后，动画中的女性三藏角色也多起来，叫“三藏法子”等等。在《爆裂战士》等片中也有女性三藏出现，比如这个叫“八云”的也是三藏的角色。《帕塔利洛西游记》中的三藏虽然头发比较长，看起来是金发美女，可是他本身的性别是男性。所以关于三藏的角色设定还有非常复杂的情况在里面。最有趣的是这一部《ぽこぽんのゆかいな西遊記（POKOPON 之快乐西游）》，这是为了儿童改编的。其中孙悟空不是猴子，是タヌキ（狸）；猪八戒是一头牛；沙僧是一只鱼；只有三藏是人，可她是位老奶奶。永井豪是《魔神 Z》的漫画原作者，他从小看手冢治虫画的孙悟空，然后学生时代就开始创作自己的悟空，可是他最后发表出来的作品却是这样的。所以，漫画、动画这种形式本身，就是对真实存在事物的一种变形的抽象和再现，这个形式本身就是一种戏仿，漫画、动画的改编需要不断出新，创新是它的使命所在。

虽然我们看了这样的日本《西游记》的动画改编，可能觉得很奇怪、很不可思议，因为在日本没有“改编不是乱编，戏说不是胡说”这种禁忌。可是重要的不是把它定性为，是否是乱编、胡说，关键在于思考它背后的原因，思考它的因果关系在哪里。实际上，日本的《西游记》改编是反过来影响我们的，因为在中国上海美术电影制片厂和 NHK 合拍了西游记故事之后，中国的动画中也出现了儿童化的孙悟空形象。在这个意义上，央视 1999 年版的《西游记》把孙悟空描写为一个少年的形象，这继承的不是中国动画本身的传统，而是外来的，即来自于日本的。而且，在周星驰的《大话西游》里，他被认为是“解构一切，除了爱情”，也就是说，最后剩的东西也是爱情。今何在的《悟空传》，也是把《西游记》的故事作为孙悟空成长的故事来改写。上海美术电影制片厂自己制作的周边也出现了“萌悟空”的形象。所以日本的改编无形地在影响着中国。我有一个“不祥”的预感，在中国的动画里早晚有一天会出现女性的三藏，尽管我并不期待这样，但恐怕按照这样的形势发展，这一天很可能会来到。

综合讨论

媒体组合与角色共享的历史展开

主持

颜淑兰

（中国社会科学院文学研究所助理研究员）

讨论

古市雅子（北京大学漫画图书馆馆长、副教授）

陈葵（东京大学综合文化研究科博士课程）

（以母语发言。注释皆为译者注）



颜 各位老师、各位同学，大家好。我是中国社会科学院文学研究所的颜淑兰。很荣幸，后半场的综合讨论由我来主持。

刚才听了大家老师和秦刚老师非常精彩的演讲，包括点评的老师，还有在座的各位，应该都有很多想说的话。

我们讨论环节今天请来的是，北京大学漫画图书馆馆长、外国语学院的副教授古市雅子老师，和东京大学综合文化研究科的博士生陈葵老师来参加点评。那我闲话少叙，请两位老师待会儿就自己的研究领域做一个介绍，然后再就大家老师和秦刚老师的报告做点评。

下面，让我们有请陈老师。

陈 各位老师好，各位到场嘉宾好，我是陈葵。

简单地自我介绍一下。我本科是在北京大学就读的，然后硕士和博士都是在东京大学。今天我看在座的有很多同学可能跟我一样，就是因为非常喜欢日本的动画片和漫画，可能对今天的题目比较感兴趣，所以来到这里。

我可能跟大家的年龄层稍微有一点区别。我小时候至少还有有趣的中国动画片，我是看着有趣的中国动画片和日本动画片两边的动画片长大的。现在的工作是在国内的动漫公司，做IP架构师的职位。正好一会我也打算说一下IP这个词，刚才大家老师也提到了这个东西。做一些中日合拍，还有中日之间版权贸易的工作。

颜 接下来请古市雅子老师自我介绍。

古市 我是北京大学外国语学院日本语言文化系副教授古市雅子。原本我做的是满洲国时期的电影以及李香兰的相关研究，同时我也是看着漫画、动画长大的一代，来中国留学时甚至会把喜欢的漫画整套搬来，后来对于日本漫画、动画在中国的接受

情况产生了兴趣。借此缘分，作为高校间交流的一环，目前我们在北京大学的外国语学院设置了明治大学漫画图书馆的阅览室，而我兼任那里的负责人。很多人都不知道，其实我悄悄在北京大学保管着两万本日本漫画。明治大学漫画图书馆阅览室第二号设立在延边大学，所以延边大学的日本漫画也有数以千计的馆藏。今天，它的负责人也来到了现场。我作为一个观察者守护着这个交流平台，供中国学生和各界人士接触漫画、动画。

■ 颜 谢谢。那么就刚才大冢老师和秦刚老师的演讲，首先请陈老师发表意见或交流提问。有请。

■ 陈 因为我本身自己的研究就是关于动画史和“动漫”这个词的产生，和与之相关的研究。所以刚才听到两位老师的发言，我记了很多笔记。其实有很多想说，但因为有时间的关系，所以我这里挑了比较重要的两个概念想跟两位老师进行一些探讨。

一个是，因为今天我们整个讲座的主题里面有一词叫“Media Mix(媒体组合)”。其实现在国内除了做研究的人，可能大部分人还是第一次听说这个词。如果在座有学广告或者 marketing 的同学可能会在媒体战略等场合听到过类似的词。但是这个概念，在国内仍非常的新。

但是，刚才大冢老师提到了，我们有另一个日本没有的词，叫做“IP”。IP 这个词刚才大冢老师提到的时候，是讲我们先做一个世界观，不管是先发展成漫画、动画，还是游戏，我们先做一个这样的设定，之后再计划一步一步推到那些媒体上。但是，国内现在“IP”这个词，事实上没有老师说的概念那么高级，其实现在还处于一个比较混乱的阶段。因为在 IP 之前，我们先有一个词叫做“动漫”，其实在“动漫”这个词还没有被解释清楚的时候，就又推出了 IP 这样的词。

关于动漫和 IP 这种词在国内的出现，其实有各种各样的原因，这本身是我研究的其中一个内容。简单地说，我们这边之所以会有这样的词，是因为我们经常不知道如何去称呼一个又有动画片，又有游戏等等，有多种媒体展开的东西。所以我们相当于倒推着使用了一个这样的词。但是国内关于先创造世界观，之后再创作后面具体的作品，其实没有形成这个结构。包括我自己现在这个公司，比如我自己的职位，一度我的 title(称呼)其实叫“动画事业群 IP 总监”。但如果你都已经说是动画 IP 或者游戏 IP，那其实你就已经把 IP 这个词说小了。所以国内现在关于“Media Mix”这部分，我个人是非常希望我们年轻的同学对于相关的研究可以多进行一些关注，这样对于以后我们国内自己的产业发展可能也会更加有所助益。

正好说到这个，我们再说一下“动漫”。因为最开始的董老师关于“动漫到底是什么意思”也进行了一个自己的阐述。董老师觉得动漫是“会动的漫画”，这当然可以说是其中一种解释。国内其实关于动漫这个词，有各种各样的解释，比如说“会动的漫画”是一个，“动画加漫画”也是一个。但是从这个实际的使用上来说，其实现在是“动画 + 漫画 + α (阿尔法)”，就像 IP 这个词一样。这个 α 可能包括轻小说，或者是游戏等等，其实也有一个“Media Mix”的含义在“动漫”这个词里面。但是非常有意思的一点就是，还有一个解读叫做“来自动画的漫画”，香港是用这个意思来解释动漫这个词的。为什么在香港，他们把动漫叫做“来自动画的漫画”呢？有一个非常有意思的理由，也跟今天大冢老师的演讲有关。就是说，

我们曾经有一个时代开始，突然出现“动漫”这个词，是因为在大陆这边有一本叫作《动漫时代》的杂志。在那前后出现了一个什么现象呢？曾经我们这边是没有海外的各种各样的东西，不止动画、漫画。当时海外的小说之类也被禁止，有过这样的一个时代。然后，在改革开放之后，海外的东西一下涌进来的时候，日本的动画和漫画一起涌进来，然后在90年代初左右，就出现了一种杂志，介绍日本的连载漫画现在是什么内容，日本现在的动画是什么内容，然后把这两个东西搁在一起的时候，最早出现了“动漫”这个词。而这个词是大陆所特有的，虽说现在整个说中文的中华圈都在用“动漫”这个词，但最初是只有大陆用。所以在香港那边来看，这个词其实非常有大陆的特点。因为那个时候，最早引进日本漫画的形式并不是我们现在看到的，和日本原版差不多、只是翻译过来的口袋本，或许刚刚在大冢老师的PPT里最开始讲的《正チャンの冒険（小正的冒险）》时，不知道大家有没有感觉，是一个非常熟悉的开本，长得像小人书一样。我们最开始引进各种东西时，其实都先小人书化，曾经有过这样的过程。我们最早引进的第一版《阿童木（铁臂阿童木）》的漫画，其实不是按正式的那种竖着的开本漫画翻译过来的，而是把它排版成了小人书，然后出版。而且《阿童木》也是先在中国的电视上播出动画片之后，因为它的人气很高，所以才把它的漫画引进来。那个时候我们的出版形式主要是小人书的形式，所以把它（《阿童木》）剪裁之后出了一个小人书版。相当于“从动画出来的漫画”，在中国风靡一时。于是在香港那边看来，觉得“动漫”是这样的意思。并且“动”在“漫”之前，因为“动画”流行之后，才有了“漫画”这一步。所以这相当于是我站在中国相关联系的角度，对大冢老师刚才关于“媒体组合（Media Mix）”演讲的一个简单补充。

关于秦老师对孙悟空整个的梳理，一开始我看到秦老师题目的时候，我觉得这是一个非常庞大的工作量。因为关于《西游记》的改编实在是不胜枚举。我想说的内容其实也有很多，但是因为时间关系，我挑一些重点来说。

刚才秦老师演讲里面说到，《铁扇公主》最早在日本产生了很大影响，影响了手冢治虫，而手冢治虫创作的《西游记》又影响了很多后面的人。其实关于《铁扇公主》是有很多谣传的。比如说，国内特别喜欢写这么一个说法，就是手冢治虫看了《铁扇公主》之后，类似于“弃医从文”的感觉，弃掉了本身的医学，去做动画片了。但其实刚才秦老师也说了，手冢治虫只有14岁，那个时候还没有开始学医，所以这个说法是假的。我也今天借这个机会，向我们国家的年轻同学们强调一下正确的认识。

并且秦老师也讲到了，因为手冢治虫曾经受到《铁扇公主》的影响，在1980年去中国的时候，曾经主动要求想去见万氏兄弟，也就是当时《铁扇公主》的创作者。但其实这里还有一个比较有意思的状况，大家可能都不是很清楚。大家一直说是万氏兄弟制作了《铁扇公主》，但其实万氏兄弟有好几个人。当时《铁扇公主》的第一主创并不是万籁鸣，而是他的双胞胎的弟弟万古蟾。所以当时手冢治虫来中国的时候，他只见到了万籁鸣，其实是有点遗憾的——少了一大半，少了万古蟾老师。但是他们的脸长得一样，所以其实也还可以了。这算是一个小小的补充。

我看引起现场大家共鸣的还有一点，我自己也觉得很有意思，就是手冢画的最早的孙悟空奠定了日本孙悟空岁数比较小的基础。那中国的孙悟空到底为什么是青年？这件事刚才秦老师没有提到，我想听一下老师的意见。当然有一种解读，是说

因为本身《西游记》里有很多角色，而我们已经有一个小朋友的角色了，就是最近大火的哪吒。毕竟我们在动画的描述中，哪吒一直是一个小朋友的形象，这是毫无疑问的。孙悟空一开始要承担和面对东西不同，还有在整个故事里可能本身就不是一个儿童的设定。可能有这方面的原因，但我很想听听秦老师的见解。

我在这里顺便“安利”（推荐）一个和孙悟空有关的非常“鬼畜”的作品，叫《丁丁战猴王》，是上海美术电影制片厂出品的动画片。我相信大家一定没看过，请一定回去搜一下，非常有意思。那里面讲的是，一个叫丁丁的小朋友和孙悟空对战的事情。丁丁用现代科技打孙悟空，比如用火眼金睛，丁丁这边就用现代科技；孙悟空有筋斗云，他有飞机……最后都打到了太空，孙悟空认输了，要跟丁丁学习科学技术。有这样的改编。其实国内也有一些可以叫做“魔改”的作品。

还有一个就是关于三藏的女性化的事情。因为正好上次的 SGRA 论坛讲电影的时候说到过，日本当时有过一些关于《西游记》的电影和电视剧，里面三藏不仅是女性演，甚至有的时候还有雌雄同体的设计。日本对于《西游记》的解读是我们很难想象的状况。当时做演讲的老师给出的一个说法是，因为原作里关于三藏的外貌描述和一些侧面描写，衬托出了他是“俊美”的外形特征，所以可以考虑，也许这是其中一个选择女性来演，或者说女性化的原因。就跟白蛇传里许仙一样，当时也是叶童演的，也许有一些这样的考量。用我们现在年轻小朋友的一些想法来说，就是孙悟空的 cp（配对）是唐三藏，我们不接受他有女朋友，我们也不太能接受她的女性化。刚才可能时间也不太够，关于这一点，我还想请教一下秦老师。

我怕大家老师忘记，所以最后再说一下给大家老师的问题：关于中国现在“IP”、“动漫”这种词的出现，您觉得这些词语会不会被带到日本去？因为现在中国在日本的存在感很强，所以这些词已经开始进入到日本了。但是因为连中国都没有明确的定义，所以在日本，大家的理解就更乱了。不知道您对这两个词之后在日本的传播是怎么看的。谢谢。

下面有请古市老师。

两位老师的演讲都“干货满满”，让我收获颇丰。现在我感觉，用这十分钟发表见解并不是件容易的事。

首先，听了大家老师的演讲，我自己吃惊于曾有过可以被称为媒体组合 (Media Mix) 前身的存在。原本大家都说，“媒体组合”一词在日本始于上世纪 80 年代的角川，后来美国的研究又称，是从《铁臂阿童木》开始的。今天得知，原来可以追溯至二战前，我很是惊讶。另外大家老师谈到，最初消费者消费某作品，并使用该作品的世界观进行所谓二次创作的行为，其实会对消费者自身产生影响。我深切体会到，现在虽然各国都有这种二次创作或者说粉丝文化，但如果出现怀有明确目的的作品，那是很恐怖的。同时，一直有声音说，二次创作是一种发达的日本文化。国外认为像同人志展会，不透过收费以商业性的方式来举办，而由志工来计画经营，但却可以有那么大的规模，仿佛是消费者们的二次创作祭典一般，这件事本身就是十分特殊的。因此，存在许多关于媒体组合的研究。这种媒体组合二战前就已经在日本出现，是因为日本有其特殊性，或者说因为日本的文化背景，所以才成形于日本的吧。这个问题我想请教一下大家老师，想请您谈一谈在目前研究阶段的感受。

秦刚老师的演讲也非常有趣。日本人把孙悟空的故事改编为动画的过程，是否锻炼了日本动画讲故事的技术，秦刚老师提出的这个问题很有意思。确实，二战前就有孙悟空的电影了，但电影中的孙悟空大多是青年。而且跟是不是小孩饰演的无关，电影中的孙悟空不以孩童的形象呈现，而是一个年纪稍长的青年。一到动画就成了小孩，这可能是动画独有的特征。我在中国，时常对这种日本理论感到新鲜，就是给孙悟空变换各种形式，比如编成搞笑漫画、稍带 BL 色彩的漫画等等。人们也说，之所以能完成这种角色的大变动，或者说大发展，是因为日本没有固定的宗教和意识形态，也就意味着谁都不会对此生气。

这种情况下，中国也受日本影响，周星驰仅保留爱情故事，重拍了孙悟空。我不知道这个问题请教秦刚老师合不合适，您认为中国改编《西游记》时，有没有可能完成日本那样的大改动？中国现在消费文化迅速发展，也出现了科幻文化等前所未有的类型，所以在中国有可能出现这种大幅改编，或者说稍微有点跳脱的角色改编吗？这是我想请教秦刚老师的问题。

我还有一点感想，不好意思，把顺序弄反了。刚才陈女士讲到中国的一个角色——哪吒是以小孩形象出现，而中国的孙悟空有时却是大人。特别是如果聚焦周星驰的电影，唐三藏作为女性呈现，也出现了孙悟空的女朋友，这说明周星驰有着这种强烈的意识：制作大众娱乐作品，必须要加入爱情故事。再加上，据说上映时女演员比男演员更叫座，所以他可能也有这方面的考量。

关于媒体组合，如果去掉消费者二次创作的因素，单纯把它看作在各种媒体上，作品多样开发的方式，那么就如刚才陈女士所说，中国有“动漫”这个新词，这是日本没有的概念。在大的背景来说，它是包括粉丝文化的一种总称。从这点来看，我觉得，媒体组合今后在中国可能会有全新的、超过我们想象的发展。

我的发言就到这里。谢谢。

■ 颜 不好意思，又回到中文。谢谢古市老师。

刚才两位点评老师的点评和提出的问题，针对大家老师，主要还是围绕“Media Mix”和“动漫”这两个词。陈葵老师举出中国一个相对应的概念，即 IP，我觉得在座的老师同学，包括我在内，可能对 IP 还是有所了解。但是它跟“Media Mix”可以对应起来这件事，我是刚刚听陈葵老师的发言才知道的。其实关于“Media Mix”这个词，我自己个人也有一点疑问，它在中国是一个怎样的情况？是完全被“IP”这个词取代了？然后，“动漫”这个词，我想大家也都很熟悉，而且一直在用，但是关于它具体的内涵，刚才陈葵老师也给我们做出了一个比较详细的澄清。

两位对秦刚老师刚才的发言也做了信息的补充，我就不再做多余的总结，接下来请大家老师和秦刚老师对刚才两位的点评和提问做一个回应。首先有请大家老师。

■ 大家 开头我先澄清一点，以免大家误解。我思考的出发点是，媒体组合造成了包括日本动画在内的媒体产业的衰退，而完全不是说：“你看日本有媒体组合这么好的媒体技术，各位中国朋友也利用它来发展媒体产业吧！”请大家不要误解我的意思。

上世纪 80 年代以后日本动画产业中，宫崎骏、高畑勋、庵野秀明三位优秀的创作者和他们带领的制作团队登上舞台。确实从结果来看，他们的作品也在多个媒体上得以发展，但为了将这样的媒体组合从他们身处的产业结构中解放出来，是经

过一番苦战的。吉卜力工作室没有采取制作委员会的模式，不愿让别人管理，因此成功实现自主管理著作权。庵野秀明的 GAINAX 工作室采取了制作委员会模式，从各处筹集资本，结果自己未必成功管理了《新世纪福音战士》的相关产业。怎样重新夺回管理权，是庵野团队面临的一战。

媒体组合可能带来短暂的巨额受益，但长期跨度来看，为使动画、漫画、游戏等表现形式以各种形态蓬勃发展，在产业上取得发展成果，那么媒体组合这种由特定企业强制管理版权并在此基础上进行创作的系统是错误的。所以我甚至举了二战中的大政翼赞会的例子，就是为了说明这个问题。希望大家不要误解。

就算我这么说，恐怕“媒体组合”一词在这个国家还是会自顾自传播开来，我的研究也会被误解，马克¹的研究也会被误解吧。我不希望发展成那样，所以措辞才如此严厉。请不要搞错。中国如果想自断媒体产业的发展，那就请用“媒体组合”那一套吧。可是如果还希望做出庵野、吉卜力那样的作品，甚至想超越他们，那么就绝对不要向媒体组合这个禁忌的果实出手。关于这一点，我就想说这么多。

还有一点，媒体组合是政治宣传的手段。二战时期的日本法西斯，以及今天没有出现在我演讲里的德国纳粹的手段、意大利法西斯的手段。请一定不要忘记。所以这样来看，日本又反过来被从中国传入的 IP 等词汇搞得摸不清头脑。乍一看，角川书店确实获取了巨大利益，但是畅销的只是那几部创作者偶然失控、撞大运的作品。《新世纪福音战士》就是在媒体组合框架里，被束缚手脚的庵野秀明已经有些神经质，做出些让人不能理解的东西时，大家看到癫狂的庵野，于是赞叹不已，迷上了他。至于吉卜力，那是天才们的杰作，并非媒体组合的胜利。马克已经向我们展示了媒体组合的界限。

还有一个问题，是说二次创作是否为日本特色，这也是常有的问题。试图把所有日本的流行文化都与“日本特色”的东西、日本传统文化挂钩，这种想法是我在世界各地一直批评的。身处外国²，听到日本人问这样的问题，我觉得不是很明智。

二次创作形式的粉丝参与是大众文化的普遍形态，即除作者以外的其他人自由使用该角色进行创作。那么夏洛克福尔摩斯的粉丝又是如何呢？被称作 Sherlockian 的粉丝们不是也擅自编写福尔摩斯的故事吗？在恐怖小说作家洛夫克拉夫特创作的世界观下，恐怖小说作家、粉丝们不也在创作大量作品吗？“爱好者创作同人志的文化只在日本出现”，没有这回事！我写出《物语消费论》这篇随笔的时候，美国研究者亨利·詹金斯就清清楚楚地写道：电视剧《星际迷航》的粉丝创作大量同人志，用日本的话来说叫 BL，让几个角色进行同性间的性行为，以此为乐。

每个国家的大众文化都是同样的运动——吞噬作者创作的成果，使之变为自己群体的共有财产，打破著作权这一近现代色彩的概念。所以，出了日本也随处可见。把它叫做日本特色，或是与日本传统文化结合，称其中存在一些意图，一旦这么说，我们就陷入了邪恶的 Cool Japan 的陷阱。所以请一定不要把这一点搞错了。

■ 颜

感谢大家老师的回应。有请秦刚老师。

我来回答陈葵的两个问题。一个是中国文化里的孙悟空为什么是成人。刚才陈

1 注：前文演讲中提到的学者——马克·斯坦伯格。

2 注：这是站在讲者角度的说法。此处指中国。

秦 堯还举了一个例子，就是《丁丁战猴王》，应该是80年代的漫画。《丁丁战猴王》时期的一些中国式的英雄（也就是孙悟空）和外来卡通英雄的大战题材，我觉得特别有趣。不仅有《丁丁战猴王》，还有《孙悟空大战阿童木》、《孙悟空大战忍者神龟》……

因为这个时期，中国的连环画在日本漫画的冲击下，失去了市场，那就需要借用这种本土的和外来的角色形象来带动新的出版。所以这个时期出现了大量这样的作品。在这样题材的漫画里，孙悟空基本代表了中国人对自己的想象，毫无疑问。这样也就能回答中国动画史上的孙悟空是怎样的，或者有怎样的变化，因为《大闹天宫》也好，《金猴降妖》也好，基本上都是成人。

孙悟空的年龄到底有多少？因为他在五指山就被压了500年，所以他经常说“500年前大闹天宫的孙悟空”。他的年龄按照小说的记载是可以计算的，我的印象里好像算出他是1100多岁，这牵扯到天上的一天如何对应地下的一年。这需要特别精准的计算。但是不管怎样，孙悟空是一个成人，他在中国美术篇的改编里，如果不是受到日本影响的话，他不会变成一个少年的形象。所以我说央视版的少年孙悟空，接受的不是自己的传统，是在日本漫画及动画的影响下塑造的，我觉得这一点应该毫无疑问。至于为什么中国的是成年人，恐怕也不是一两句话能够简单解释的，但是基本上，对孙悟空的塑造还是创作者如何投射自己主体的问题。就是你把自己想象成什么样的问题。因为对孙悟空的塑造和创作者对于自身的主体想象应该是密切相关的。所以在《大闹天宫》的故事里，因为它在一个特定的时代，被认为是新中国在世界政治上如何树立自己的话语权问题的寓言故事。那在这里面他不可能是个小孩，不可能是一个少年，要自称“老孙”，要跟玉皇大帝一争高下。

后来比如说像我们经常改编的“三打白骨精”、“真假美猴王”等，其中“三打白骨精”是要强调他的火眼金睛、识别能力，一眼能看出来是人是妖。要分辨善恶、分辨美丑，要求他这样的能力，自然要求他以一个具有独立世界观的完整人格来呈现。正因为这样，日本动画里《西游记》的改编才更加的耐人寻味。

刚才古市老师提到，电影里孙悟空基本上是成人，电视剧里也基本上是成人，只有在漫画和动画里会塑造为少年。当然他的实际年龄，更多体现的是创作者想象的一种自己的精神年龄。这一点也是很重要的。

第二个问题就是关于三藏法师唐僧的角色。唐僧的角色被女性化，这是一个广义的说法，我们可以有各种各样的解释：有的情况下是女演员演男性，有的情况下是女演员演女性，各种情况不一样。可是这不应该仅仅是一个角色的问题，还恐怕更复杂、更深层。今天没有时间对此过多展开，但是我想，三藏的求法精神在现在的社会里没有办法给予一个准确的诠释和理解，所以宗教题材只能被世俗化。在现代的时代里，就注定了改编者创造出的三藏这个人物形象会是苍白的、会是教条的、会是保守的，成为一个絮絮叨叨、人见人烦的形象。不仅日本是这样，中国不也是这样吗？所以在后现代社会的流行文化中，像古典故事那种大的叙事已经没有办法重现了，只能把大的叙事化作个人的故事、小的叙事来叙述。日本有所谓的“セカイ系（世界系）”这样的词，就是说要把个人的命运和整个宇宙、整个世界的命运联系起来，只能通过表现个人才能表现大的主题。也就是说，大的故事叙述在这个时代已经不能重现，所以只能将它作为孙悟空个人的成长故事，或者孙悟空个人的“ラブドラマ（爱情剧）”。在这个过程中必然遭到消解，三藏的精神性在现代社会

没有办法从艺术上被诠释这一点，我想可能跟这个是有关系的。

一旦孙悟空有女朋友，这个故事就已经出现了另外一个中心，它已经不再是单纯的一个取经的故事，而变成一个恋爱的故事。这个中心已经转移了，中心变成孙悟空和女主角之间的故事。那么三藏会自然地边缘化。在被边缘化的过程中，我用了一个说法叫“空洞的能指”，就是“三藏”这个词到底指什么样的人，它的内涵已经空洞化了。空洞化以后变成可换的，就是你把它换成什么都可以，换成搞笑、言情，或者换成一个特别负面的，都变得可能。所以才会连他的性别都可以换。我想可以这样理解。

古市老师说，日本的改编没有太多政策方面的束缚和限制，所以才有天马行空的改编。在中国动漫文化的《西游记》题材再生产方面会不会出现与日本相同的状况？我觉得会出现的，而且已经出现了。实际上在很多网络小说、一些动画漫画的改编里，基本上已经没有题材或者是改编类型的禁忌了。今年上映的《哪吒之魔童降世》也已经离原作距离非常远了。当然我也不赞同以是否忠实于原作来衡量。这不仅不是唯一判断的改编作品形式的标准，甚至“忠实”不应该被列入评价改编作品成功与否的价值标准中。实际上，大部分改编，或者说大部分成功的改编案例，都和原作差距比较远，即便是看着比较近，它也有不同程度的、各个方面的改写。

在这个意义上，恐怕三藏的女性化其实也是对原作的世界观、价值观改写。刚才董老师的致辞结束以后，我和董老师交换意见时他也提到这一点。我完全赞同。董老师说，这不仅仅是对角色的诠释，为什么说这部分改写具有革命性和破坏性，也在于此。当然这种消解原作的方式，或者说用改编和原作之间的距离来呈现作品的个性，其实也是所有的后现代文化的一个特征。“戏仿”恐怕是所有的成功作品都离不开的一个特别重要的创作方式。

我就先补充这两点。

好的，谢谢秦刚老师。虽然时间大概已经超过了10分钟左右，但是陈葵老师好像还希望再回应一下大家老师，我们再给她一点时间吧。

不好意思，可能因为刚才讲得太着急了，我之所以说了一句“了解‘Media Mix’的真实含义”，我是在引起大家的注意，这个“注意”并不是说我们要去学这个东西，并把它真的运用到我们以后的创作或者工作中去，而是希望大家真正理解这些词的含义是有所帮助的。所以，其实我个人是完全同意大家老师说的，“Media Mix”的做法是有一定局限的，发展到后期是会有一些问题的。并且它的原点其实是从“propaganda（政治宣传）”的口径上出来的，这一点，我今天在这里也不再做更多的讲述了。因为现在国内，IP这个词之所以越来越火，其实跟延长线上的东西是有些相关的。举个简单的例子，我们最近在国内出现了领导人动画化的一些项目，所以其实大家是可以感觉到的。今天也不是主要为了讨论这个，我只做这一点补充，也是希望大家和大家老师不要误会，我完全跟大家老师是一个立场。

谢谢陈葵老师。

已经超过了规定时间，我们就再接受两个问题。

参加者1

谢谢老师今天带来这么精彩的演讲。我有两个问题。

首先想请问一下大冢老师，您一开始是从政治的角度来讲“Media Mix”，也就是对于漫画、动漫的题材或者内容有一定的控制。我想问的跟这个相关，如果从观众分析的角度来讲，您觉得漫画厂的制作人应该一味顺应观众的口味，还是保留一定自己的看法？

第二个问题我想向秦刚老师提问，您刚才演讲中的研究对象其实是非常广的，有很多作品，也涉及了很多文献，我想问您具体的社科研究方法。您是如何梳理这些文献的？

就是这两个问题，谢谢老师。

大冢

创作者是否应该顺应读者和粉丝的要求，并不是什么观众分析的问题，只是商业问题、是创作者的理念问题。以前也有过作家付诸实践，他把粉丝的要求全部反映在作品里面，结果连载眨眼间就完结了。如果全都跟粉丝要求的反着来，那么作品大概率会成功。

这是当然的。

如果不提供领先于业余爱好者想象力半步或者一步的东西，我们就不算行家了。要考虑迎合观众的话，创作者就没必要是创作者了。很简单的问题。

秦

对于我的提问是关于研究方法的。

我是做文学研究的，在我看来，文学研究的方法完全能应用于文化研究，在方法和意识方面没有根本的区别。如何处理资料，如何通过作品分析切入到它背后的历史文化，我自己一直有所意识。关于今天的话题，在这两个月的准备过程中觉得自己大脑的内存完全不够，涉及到非常多的问题，今天其实也有很多遗留问题，或者想继续深挖的问题。

但是对我来讲，讨论日本的动画、漫画作品和文化，我希望不仅仅满足于表面的介绍，而应该展开更深层的讨论。

事实上，国内现在量产关于动画、漫画的论文，非常多年轻学者在写这方面的论文。可是在我看来，挖掘得还是不够。只是说了“是什么”，没有问“为什么”。我觉得我来做这样的课题，我就有义务要解释它“为什么”这样。对我来说，这样的课题也是了解日本动画为何物、了解动画的艺术形式的本质特性在何处的一个特别好的途径。在看很多作品、接触很多作品的同时，永远要试图从中剖析出它背后的原因，或者倾向与特点。

我觉得不仅仅是动画文化的研究需要这样，可能任何人文领域的研究都需要我们解释它背后的动因在哪里，这才能把动画、漫画的研究和历史、社会文化的研究结合起来。

大冢

我补充一点，我尊重秦刚老师的研究也正是因为这一点。包括日本人在内，像秦刚老师这样彻底搜寻有关历史的原始资料，从中积累事实，在此基础上细读文本，某种意义上来说这是做学术研究应当采用的手法，可一到动画研究、漫画研究，研究人员和学生就都放弃了这种手法，单纯变成粉丝，开始谈论好恶。并且轻视研究，因为觉得是关于漫画、动画的研究，所以很简单。或者开始提出，能不能运用到商

业中去。不论日本人还是其他国家的人，这是全世界应当忧虑的倾向。

马克的研究虽然很出色，但我绝不希望大家读了马克·斯坦伯格的书，就随便应用他的理论去写论文，这样你也许能通过研究生论文的要求，但是，那不叫研究，那是对马克的亵渎。马克对于没能完整收集资料一事感到很后悔，并且现在也在继续搜寻，请大家不要忘记。

有秦刚老师这位十分重要的榜样在，请大家学习秦刚老师的做法。我从秦刚老师那里学到，从基础资料入手去重现历史，这是做学问的基本模式。今后我也会在中国进行二战期间日本漫画的调查，幸得秦刚老师相助，我的调查正在推进中。我想说明，关于上海、满洲国开展的《翼赞一家》活动，我能找到相关资料多亏秦刚老师帮忙。

参加者2

在秦老师发言的时候，有一个非常重要而大胆的观点，大家可能没有太关注。老师提到，日本战后漫画的叙事技巧的发展，是通过不断重复地讲述孙悟空的成长过程来实现的。其实这是一个“时过境迁”的观点。可以说，日本战后动画的发展是建立在迪士尼的基础之上，这至少对我来说是个常识，因为我读到的日本资料都是说，手冢治虫是因为受了迪士尼的影响，才成为一个漫画家的。所以，我回国之后，读学生写的论文，看他们写道，手冢治虫是因为看了《铁扇公主》决定放弃学医，去当漫画家。我想当然就觉得他们又是看了百度百科，在胡说八道。直到今天为止我还是觉得手冢治虫是受了迪士尼的影响，日本战后漫画的发展也是建立在迪士尼的基础上。

但今天听了秦老师的演讲，我不得不重新认真对待之前认为是错误的说法。日本战后漫画的发展至少跟中国有很大的关系。我想请教秦老师，从叙事技巧的层面上，您怎么看待日本动画和迪士尼动画之间的关系？同时也想请教一下大冢老师对于这个问题的看法。

秦

日本动画和迪士尼动画的叙事，这个问题非常大，我一时回答不了。但是关于刚才你提的几点感想，我有一点想补充的。实际上，我的假说来自于大冢先生的启发，他在一篇文章里谈到，手冢治虫在参与东映动画《西游记》的制作时，为什么大胆提议采用了故事板的创作方式这个问题。他（大冢老师）指出，因为在手冢治虫接触的战前动画中是缺少故事性的，据此他曾经展开过一系列相关研究，我也十分受教。从大冢老师的研究中，我才了解到，日本战前的电影被规定为“文化映画（文化电影）”，是非常接近纪录片的。它追求的是纪实性，是最大限度的抑制了故事元素，所以非常缺少叙事的话语。在大冢老师的启发下，我带着这个问题意识看日本不同时期的动画、漫画改编，发现确实在改编《西游记》的过程中，动画和漫画的形式在不断深化、发展。这真的是来自大冢老师的启发。

当然，这目前仅仅是一个假说的阶段，如果要对它进行实证，还有很多具体的工作要做。我也希望和大冢老师一起，把“叙事性漫画和叙事性动画在日本的演进过程”搞清楚。谢谢。

大冢

这不是手冢治虫仅仅受到迪士尼的影响还是《铁扇公主》的影响的问题。所有创作者都会接受多样的影响。

重要的是20世纪20年代至30年代，迪士尼打造的好莱坞动画正是作为“全球文化”走向各国，其中就包括东亚地区。长篇动画《白雪公主》震撼了全世界，不仅是东亚，还有南美、欧洲，各地都受到冲击，并且，创作者们接受着如下转变：怎样把这种迪士尼的冲击在各自的地区实现本土化，即怎样自创。东亚地区最先挑战的是上海。日本见状，好像要紧追其后似的，也开始在二战期间开展长篇动画的制作。这样许许多多的全球化进程中，就有《铁扇公主》。因此，手冢治虫究竟受了迪士尼的影响，还是《铁扇公主》的影响，哪个是他立志成为动画家、漫画家的理由，这个问题本身就不具有学术性。请先想清这一点。

想清楚后我们来看，中国是怎样接受迪士尼的影响而做出《铁扇公主》的，日本动画又是怎样理解迪士尼的，这其中有很大的文化差异。比如，《铁扇公主》对转描机技术很感兴趣，将它运用到了电影当中。日本对多谱段摄影机有兴趣，所以从迪士尼引入了该技术。中日间的理解方式有着根本性的不同，中国为何接受了转描机技术，日本又为何执着于多谱段摄影机，其背景中存在两国历史问题、传统文化问题，以及当时的政治、社会、文化情况的因素。所以并不是哪个国家采用了哪个技术这么单纯的问题。

另外，受到《铁扇公主》这一部作品的影响，手冢治虫重塑孙悟空的意图何在，秦刚老师已经做出了解释。显然，对手冢治虫来说，有些领域是只有通过多次重塑孙悟空才能到达的，对此我们应当深入探讨。手冢治虫为何要四次创作孙悟空？他为何不得不四次描绘同一个主题，并且直到临死还在继续？其中亦有失败作品，然而他为何如此执着于此？这是重要的问题。其出发点可能在《铁扇公主》之中，还有一点是作为创作者，在有些地方他觉得：“如果是我就会这样画，可惜”。他想着必须超过前人、必须批判性地看待。凡此种考虑在内，《铁扇公主》于手冢治虫而言又是什么。抛开爱国心理和民族性质的东西，作为学术性研究，中日之间究竟能刨根问底到什么程度，这是非常重要的。

所以秦刚老师才基于列在此处的正确资料，进行批判性研究，我想这种做法今后会变得更为重要。

■ 颜

感谢大冢老师、秦刚老师。

因为没有时间了，答疑环节到此结束。谢谢大家。谢谢老师们。

演讲者简介

■ 大冢 英志 / Eiji Otsuka

漫画原作者。国际日本文化研究中心教授。创作与研究双管齐下。与角川书店黎明期发起的媒体组合有着深厚的关联。

主要著作・论文：

《米奇的画法 战后漫画的战时起源》角川学艺出版、2013 年

《手冢治虫与战时媒体理论 文化工作・记录电影・机械艺术》星海社、2018 年

《大政翼赞会的媒体组合》平凡社、2018 年

World and variation: The reproduction and consumption of narrative (Marc Steinberg 翻译、《Mechademia》5-1,99-116p, 2010 年, University of Minnesota Press)

An Unholy Alliance of Eisenstein and Disney: The Fascist Origins of Otaku Culture (Thomas LaMarre 翻译、《Mechademia》8、251-277p, 2013 年, University of Minnesota)

POURQUOI LES EMAKINE SONT PAS DES MANGAS : QUELQUES OBJECTIONS À CEUX QUI VOUDRAIENT ANCRER LES MANGAS ET LES ANIME DANS UNE TRADITION ANCIENNE (Julien Bouvard 翻译、《Japon Pluriel》12、Editions Picquier, 2019 年, 12 341-357p)

■ 秦 刚 / Qin Gang

北京日本学研究中心教授、东京大学大学院人文社会系研究科日本文学专攻博士。专业方向为日本近现代文学。

主要著作：

《感受宫崎骏》、文化艺术出版社、2004 年

《捕风者宫崎骏：动画电影的深度》、生活·读书·新知三联书店、2015 年

《河童》(翻译)、上海译文出版社、2014 年

《时间》(翻译)、人民文学出版社、2018 年

后记

陈 葵

（东京大学综合文化研究科博士课程）

今年的中国论坛克服种种“意外”，终于在10月19日（星期六）下午，于北京外国语大学日本学研究中心多功能厅成功举办。继去年关于中日电影史的论坛之后，今年的主题是更能引起年轻一代兴趣的领域——动画。本次论坛也邀请了中日双方专家，围绕“作为国际日本学的动漫研究——Media Mix（媒体组合）与角色共享的历史展开”，从各个角度展开了讨论。

本次论坛的关键词为“媒体组合”，是近年日本动画研究者和动画界热议的词语。“媒体组合”也在中国初现雏形，但人们还未意识到这是“媒体组合这一体系”。

由企业主导，多名作家互通同一角色、世界观（背景世界），同时且广泛地创造出作品，粉丝以二次创作、Cosplay（角色扮演）形式创造性地参与其中，自马克·斯坦伯格《为何日本是“着手媒体组合的国家”》（2015。原文为英语，2012年发售）以后，这种“媒体组合”被认为是以日本动画为中心的内容产业特色手法。它作为一个全新领域，备受动画学术研究的瞩目。然而斯坦伯格关于媒体组合的东亚历史起源的研究并不充分，因此本次论坛上，中日双方就此展开讨论。

北京大学外国语学院孙建军副教授担任主持。首先，中国社会科学院文学研究所研究员董炳月老师进行了开幕致辞。董老师提及鲁迅关于版画、漫画、连环画的研究，于是将本场主题的汉语译文中的“动漫”一词解释为“动的漫画”，并且感到今年的论坛具有重大意义。接着，北京外国语大学日语学院院长徐滔老师也进行了致辞。

其后，国际日本文化研究中心教授大冢英志老师基于最新研究成果，以“‘翼赞一家’与媒体组合的日本法西斯主义起源”为题发表了演讲。大冢老师本人也是漫画作者，同时是深度参与角川书店黎明期的媒体组合的关键人物之一，他是拥有“组合”身份的研究者，总是以敏锐的感知性扎扎实实做着实证研究，“震惊着”全世界的漫画研究者。本次除介绍斯坦伯格的研究结论，还聚焦遗漏部分——“战时背景”，详细讲述了《翼赞一家》的媒体组合。

斯坦伯格最开始提及的是1925年前后的报纸连载漫画《小正的冒险》。那时，版权概念尚为薄弱，《小正的冒险》博得人气，自然产生了无管理者状态的“媒体组合”。单行本、类似的作品、舞台、动画、角色商品纷纷诞生，小正与“小正帽”便是最初的角色与角色周边。60年代的阿童木是世界上广为人知的、由企业主导的“媒体组合”，它的商业运营处于版权意识已然形成的时期。80年代末期，《罗德岛战记》的媒体组合是平台对版权和创作行为本身实施的管理（共有型）。

然而，斯坦伯格没有提及的“战时背景”是怎样的状况？大冢老师主张，媒体组合这种思考和技法在战时背景下形成，并传承至战后媒体。当时支撑各大媒体的人士纷纷参与“报道技术研究会”，该组织为达到“国家宣传”的目的，参与了“大政翼赞会”等的政治宣传创作。与之相关的新日本漫画协会创作了《翼赞一家》的角色和世界观（背景世界），并向翼赞会“进献”了“版权”。大冢老师又介绍了标语型媒体组合案例——“不破敌人誓不休”¹，说明了该报研²小组的技法被二战后的企业广告所用，并起名叫“媒体组合”。

1940年起，翼赞会管理的漫画《翼赞一家》在多个创作家笔下、多个媒体平台同时开展，形成“外行”也能参与的“参与型媒体组合”。该过程中，长谷川町子和手冢治虫等为二战后日本动画提供原作的代表性作者也参与其中。以《朝日新闻》为中心，政府推进了“翼赞一家”读者投稿，可称为二战后日本同人志文化特色的“二次创作”，即参与型文化也在日本法西斯主义时期逐渐成形。大冢老师验证了《翼赞一家》中，“邻组”实际是“纳粹型国民组织”一事，并在该事实的延长线上指出，作为支配殖民地的手段，“大和一家”³、“Niconico”⁴共荣圈的媒体组合也在台湾、伪满洲国、上海等“外地”⁵有过活动。可是，尽管有这层政治宣传的意思，这种“传统”，即家庭、町内、生活于町内的家庭日常还是成为了二战后漫画的主要主题。最后，大冢老师强调，要研究东亚漫画、动画，战时背景下的历史研究不可回避。

对上述数量庞大的资料及全新的观点感到震惊之余，听众中年轻的中国学生又聆听了关于自己熟悉的角色——“孙悟空”的新鲜研究。北京日本学研究中心秦刚教授以“《西游记》在日本的动画‘重绘’与角色变异”为题，聚焦中日两国长久共享的角色“孙悟空”，阐明了为何亚洲地区不断创作基于《西游记》的改编。

根据秦老师的调查，在二战前日本就创作了四部《西游记》动画，其特征之一就是，短时间内将长篇小说《西游记》的整体故事“浓缩”起来呈现。这与中国传统的基于《西游记》开展的“媒体组合”做法不同，中国会选取《西游记》中的一个片段演绎，而日本直至二战后的改编中还延续了上述风格。可以推测，二战后的日本动画，特别是电视系列动画反复出现“每一话讲一个故事”的特征，就是在改编《西游记》的过程中形成的。秦老师提出假说：二战后日本电视动画的系列构成可能与《西游记》所代表的“章回小说”的写法有深刻联系。

其后，围绕手冢治虫参与制作的作品，秦老师整理了日本《西游记》各个

1 注：二战时为鼓舞日本士气的一句标语。

2 注：前文“报道技术研究会”的简称。

3 注：又名“翼赞一家”，以“大和家”一家人为主人公的漫画。

4 注：日语读音。意为“微笑”。

5 注：当时日本对侵占地区的称呼。

改编版本,并提出了日本《西游记》多个媒体开发与中国大不相同的三个特征。第一,二战后日本关于《西游记》的改编中,孙悟空是小孩形象。第二,牛魔王被“怪兽化”。第三,唐三藏的“女性化”、“搞笑化”。若分析这三个特征形成背后的文化因素就会发现,《西游记》对于日本创作者和观众来说是“他者”,因此充满想象力的原作对“二次创作”的“束缚”较少。

手冢治虫曾被战时背景下中国动画《铁扇公主》深深打动,他的漫画《我的孙悟空》最初连载于以小学生为对象的杂志,受此背景影响,孩童化的孙悟空是出于强调“成长性”、弱化“暴力要素”考虑的产物。牛魔王的“怪兽化”与二战后日本哥斯拉所代表的怪兽潮有一定关联。最令中国人感到不可思议的是唐三藏的“女性化”、“搞笑化”,对此,秦老师做出了独特解说。对于二战后的日本人来说,唐三藏的“内在”或者“精神性”变得“空洞化”了,所以该角色变得“可以替换”。结果就是,唐三藏可以被自由变换,最终甚至可以变成“孙悟空的女朋友”(女三藏出场的《西游记》改编版本中,孙悟空便没有女朋友;若孙悟空的女朋友出场,则不会出现女三藏)。

最后,秦老师也表示了自己的担忧。日本《西游记》改编的特征与作品一同在80年代后进入中国并博得人气,所以80年代后半期,中国动画、漫画、电视剧中也开始出现孩童形象的孙悟空。老师略带揶揄地说,有一种“不祥的预感”,恐怕有一天中国也会出现女三藏。

两场信息量巨大的演讲之后,在颜淑兰老师(中国社会科学院文学研究所助理研究员)的主持下,大冢老师、秦刚老师,以及北京大学漫画图书馆馆长古市雅子老师和东京大学综合文化研究科博士在读的陈葵共同进行了综合讨论。

陈葵结合自己手头推进的动画史研究和“动漫”概念的研究,说明虽然“媒体组合”这个词并未在中国使用,但拥有同样含义的词语有“动漫”和“IP”,特别是“IP”(知识产权的英语简称)在近年中国“动漫”世界中存在感逐渐增强,甚至形成了向日本漫画、动画界的“逆输入”现象。但如果“媒体组合”在根本上潜藏着法西斯思想,那么就要有所顾虑。同时,陈葵推测,孩童化的孙悟空不在中国出现,是否因为《西游记》中已经存在一个重要孩童角色“哪吒”作为孙悟空的对手出现。

古市老师补充,“二次创作”这种日本特色的漫画、动画粉丝行为是有深层文化缘由的,并结合中国今年(2019年)火爆电影《哪吒》的内容,发表自己的意见称,日本的《西游记》角色变迁与最近中国的《西游记》改编中出现的“解构”现象,是为服务娱乐化产生的变化。

大冢老师再次强调,谈论“媒体组合”并非为了提倡“媒体组合”,不如说从它的发源来看就有各种问题,并且,“媒体组合”扼住了当今日本漫画、动画的喉咙。

秦老师表示,他一直非常佩服大冢老师的研究,并深受鼓舞,所以才分析

了本次主题中的孙悟空角色，同样，大冢老师也对秦老师埋头于实证研究、踏踏实实的研究者姿态表示尊敬，并把这种态度介绍给对动画、漫画研究感兴趣的学生。大冢老师还建议，特别是因为喜欢动画、漫画而想要进一步做研究的学生，即便研究对象是“动画、漫画”，也必须用与其他研究相同的研究方法和研究姿态，严谨地去参照资料。

最后，今西常务理事代表渥美财团说明了举办论坛的由来，并做了闭幕致辞。本次中国论坛以年轻学生为中心，共迎来超过 120 名听众，非常成功，增添座椅后还是座无虚席，同声传译的耳机也供不应求。由于专用术语和作品名称频频出现，信息量也十分庞大，我想向担任此次论坛同声传译工作的丁莉老师（北京大学教授）和宋刚老师（北京外国语大学副教授）表示敬意。

（转载自：SGRA NEWS 陈葵《第 13 届 SGRA 中国论坛“作为国际日本学的动漫研究——Media Mix（媒体组合）与角色共享的历史展开”报告》）



■ 陈 葵 Chen_Yan

生于北京。2010年毕业于北京大学新闻与传播学院。大一开始在博客上连载描写大学生活的插画随笔，之后作为独立著书出版，博得人气并获奖。在校期间，作为插画家、模特、作家、cosplayer（角色扮演玩家）进行活动，2010年毕业后赴日。2013年于东京大学研究生院综合文化研究科获得硕士学位，2020年同专业博士课程满期退学，2020年4月起担任京都精华大学漫画学部专任讲师。前日本学术振兴会特别研究员（DC2）。研究之余，2012～2014年的三年间，在朝日新闻社国际本部中文组撰写专栏，向中文圈宣传日本动画、漫画文化的相关信息。此外，还与中国天津电视台合作制作以中日动画交流史为主题的系列纪录片。目前作为多栖创作者及专家在中国大型内容企业担任制片人及战略官。

SGRA レポート バックナンバーのご案内

- SGRA レポート01 設立記念講演録 「21世紀の日本とアジア」 船橋洋一 2001. 1. 30 発行
- SGRA レポート02 CISV国際シンポジウム講演録 「グローバル化への挑戦：多様性の中に調和を求めて」
今西淳子、高 偉俊、F. マキト、金 雄熙、李 來賛 2001. 1. 15 発行
- SGRA レポート03 渥美奨学生の集い講演録 「技術の創造」 畑村洋太郎 2001. 3. 15 発行
- SGRA レポート04 第1回フォーラム講演録 「地球市民の皆さんへ」 関 啓子、L. ビッヒラー、高 熙卓 2001. 5. 10 発行
- SGRA レポート05 第2回フォーラム講演録 「グローバル化のなかの新しい東アジア：経済協力をどう考えるべきか」
平川 均、F. マキト、李 鋼哲 2001. 5. 10 発行
- SGRA レポート06 投稿 「今日の留学」「はじめの一步」 工藤正司 今西淳子 2001. 8. 30 発行
- SGRA レポート07 第3回フォーラム講演録 「共生時代のエネルギーを考える：ライフスタイルからの工夫」
木村建一、D. パート、高 偉俊 2001. 10. 10 発行
- SGRA レポート08 第4回フォーラム講演録 「IT 教育革命：ITは教育をどう変えるか」
臼井建彦、西野篤夫、V. コストブ、F. マキト、J. スリスマンティオ、蔣 恵玲、楊 接期、
李 來賛、斎藤信男 2002. 1. 20 発行
- SGRA レポート09 第5回フォーラム講演録 「グローバル化と民族主義：対話と共生をキーワードに」
ペマ・ギャルポ、林 泉忠 2002. 2. 28 発行
- SGRA レポート10 第6回フォーラム講演録 「日本とイスラーム：文明間の対話のために」
S. ギュレチ、板垣雄三 2002. 6. 15 発行
- SGRA レポート11 投稿 「中国はなぜWTOに加盟したのか」 金香海 2002. 7. 8 発行
- SGRA レポート12 第7回フォーラム講演録 「地球環境診断：地球の砂漠化を考える」
建石隆太郎、B. プレンサイン 2002. 10. 25 発行
- SGRA レポート13 投稿 「経済特区：フィリピンの視点から」 F. マキト 2002. 12. 12 発行
- SGRA レポート14 第8回フォーラム講演録 「グローバル化の中の新しい東アジア」+宮澤喜一元総理大臣をお迎えして
フリーディスカッション
平川 均、李 鎮奎、ガト・アルヤ・プートゥラ、孟 健軍、B. ヴィリエガス 日本語版2003. 1. 31 発行、
韓国語版2003. 3. 31 発行、中国語版2003. 5. 30 発行、英語版2003. 3. 6 発行
- SGRA レポート15 投稿 「中国における行政訴訟—請求と処理状況に対する考察—」 呉東鎬 2003. 1. 31 発行
- SGRA レポート16 第9回フォーラム講演録 「情報化と教育」 苑 復傑、遊間和子 2003. 5. 30 発行
- SGRA レポート17 第10回フォーラム講演録 「21世紀の世界安全保障と東アジア」
白石 隆、南 基正、李 恩民、村田晃嗣 日本語版2003. 3. 30 発行、英語版2003. 6. 6 発行
- SGRA レポート18 第11回フォーラム講演録 「地球市民研究：国境を越える取り組み」 高橋 甫、貫戸朋子 2003. 8. 30 発行
- SGRA レポート19 投稿 「海軍の誕生と近代日本—幕末期海軍建設の再検討と『海軍革命』の仮説」 朴 榮濬
2003. 12. 4 発行
- SGRA レポート20 第12回フォーラム講演録 「環境問題と国際協力：C O P 3 の目標は実現可能か」
外岡豊、李海峰、鄭成春、高偉俊 2004. 3. 10 発行
- SGRA レポート21 日韓アジア未来フォーラム 「アジア共同体構築に向けての日本及び韓国の役割について」2004. 6. 30 発行
- SGRA レポート22 渥美奨学生の集い講演録 「民族紛争—どうして起こるのか どう解決するか」 明石康 2004. 4. 20 発行
- SGRA レポート23 第13回フォーラム講演録 「日本は外国人をどう受け入れるべきか」
宮島喬、イコ・プラムティオノ 2004. 2. 25 発行
- SGRA レポート24 投稿 「1945年のモンゴル人民共和国の中国に対する援助：その評価の歴史」 フスレ 2004. 10. 25 発行
- SGRA レポート25 第14回フォーラム講演録 「国境を越えるE-Learning」
斎藤信男、福田収一、渡辺吉鎔、F. マキト、金 雄熙 2005. 3. 31 発行
- SGRA レポート26 第15回フォーラム講演録 「この夏、東京の電気は大丈夫？」 中上英俊、高 偉俊 2005. 1. 24 発行
- SGRA レポート27 第16回フォーラム講演録 「東アジア軍事同盟の過去・現在・未来」
竹田いさみ、R. エルドリッヂ、朴 榮濬、渡辺 剛、伊藤裕子 2005. 7. 30 発行
- SGRA レポート28 第17回フォーラム講演録 「日本は外国人をどう受け入れるべきか- 地球市民の義務教育-」
宮島 喬、ヤマグチ・アナ・エリーザ、朴 校熙、小林宏美 2005. 7. 30 発行

SGRA レポート 29	第18 回フォーラム・第4 回日韓アジア未来フォーラム講演録 「韓流・日流：東アジア地域協力におけるソフトパワー」 李 鎮奎、林 夏生、金 智龍、道上尚史、木宮正史、李 元徳、金 雄熙 2005. 5. 20 発行
SGRA レポート 30	第19 回フォーラム講演録 「東アジア文化再考－自由と市民社会をキーワードに－」 宮崎法子、東島 誠 2005. 12. 20 発行
SGRA レポート 31	第20 回フォーラム講演録 「東アジアの経済統合：雁はまだ飛んでいるか」 平川 均、渡辺利夫、トラン・ヴァン・トウ、範 建亭、白 寅秀、エンクバヤル・シャグダル、F.マキト 2006. 2. 20 発行
SGRA レポート 32	第21 回フォーラム講演録 「日本人は外国人をどう受け入れるべきか－留学生－」 横田雅弘、白石勝己、鄭仁豪、カンピラパーブ・スネート、王雪萍、黒田一雄、大塚晶、徐向東、角田英一 2006. 4. 10 発行
SGRA レポート 33	第22 回フォーラム講演録 「戦後和解プロセスの研究」 小菅信子、李 恩民 2006. 7. 10 発行
SGRA レポート 34	第23 回フォーラム講演録 「日本人と宗教：宗教って何なの？」 島蘭 進、ノルマン・ヘイヴンズ、ランジャナ・ムコパディヤヤー、ミラ・ゾンターク、セリム・ユジェル・ギュレチ 2006. 11. 10 発行
SGRA レポート 35	第24 回フォーラム講演録 「ごみ処理と国境を越える資源循環～私が分別したごみはどこへ行くの？～」 鈴木進一、間宮 尚、李 海峰、中西 徹、外岡 豊 2007. 3. 20 発行
SGRA レポート 36	第25 回フォーラム講演録 「ITは教育を強化できるか」 高橋富士信、藤谷哲、楊接期、江蘇蘇 2007. 4. 20 発行
SGRA レポート 37	第1 回チャイナ・フォーラム in 北京講演録 「パネルディスカッション『若者の未来と日本語』」 池崎美代子、武田春仁、張 潤北、徐 向東、孫 建軍、朴 貞姫 2007. 6. 10 発行
SGRA レポート 38	第6 回日韓フォーラム in 葉山講演録 「親日・反日・克日：多様化する韓国の対日観」 金 範洙、趙 寛子、玄 大松、小針 進、南 基正 2007. 8. 31 発行
SGRA レポート 39	第26 回フォーラム講演録 「東アジアにおける日本思想史～私たちの出会いと将来～」 黒住 真、韓 東育、趙 寛子、林 少陽、孫 軍悦 2007. 11. 30 発行
SGRA レポート 40	第27 回フォーラム講演録 「アジアにおける外来種問題～ひとの生活との関わりを考える～」 多紀保彦、加納光樹、プラチヤー・ムシカシントーン、今西淳子 2008. 5. 30 発行
SGRA レポート 41	第28 回フォーラム講演録 「いのちの尊厳と宗教の役割」 島蘭進、秋葉悦子、井上ウイマラ、大谷いづみ、ランジャナ・ムコパディヤヤー 2008. 3. 15 発行
SGRA レポート 42	第2 回チャイナ・フォーラム in 北京&新疆講演録 「黄土高原緑化協力の15 年―無理解と失敗から相互理解と信頼へ―」 高見邦雄 日本語版、中国語版 2008. 1. 30 発行
SGRA レポート 43	渥美奨学生の集い講演録 「鹿島守之助とパン・アジア主義」 平川均 2008. 3. 1 発行
SGRA レポート 44	第29 回フォーラム講演録「広告と社会の複雑な関係」 関沢 英彦、徐 向東、オリガ・ホメンコ 2008. 6. 25 発行
SGRA レポート 45	第30 回フォーラム講演録 「教育における『負け組』をどう考えるか～日本、中国、シンガポール～」 佐藤香、山口真美、シム・チュン・キャット 2008. 9. 20 発行
SGRA レポート 46	第31 回フォーラム講演録「水田から油田へ：日本のエネルギー供給、食糧安全と地域の活性化」 東城清秀、田村啓二、外岡 豊 2009. 1. 10 発行
SGRA レポート 47	第32 回フォーラム講演録 「オリンピックと東アジアの平和繁栄」 清水 諭、池田慎太郎、朴 榮濬、劉傑、南 基正 2008. 8. 8 発行
SGRA レポート 48	第3 回チャイナ・フォーラム in 延辺&北京講演録 「一燈やがて万燈となる如く―アジアの留学生と生活を共にした協会の50 年」 工藤正司 日本語版、中国語版 2009. 4. 15 発行
SGRA レポート 49	第33 回フォーラム講演録 「東アジアの経済統合が格差を縮めるか」 東 茂樹、平川 均、ド・マン・ホーン、フェルディナンド・C・マキト 2009. 6. 30 発行
SGRA レポート 50	第8 回日韓アジア未来フォーラム講演録 「日韓の東アジア地域構想と中国観」 平川 均、孫 洌、川島 真、金 湘培、李 鋼哲 日本語版、韓国語 Web 版 2009. 9. 25 発行
SGRA レポート 51	第35 回フォーラム講演録 「テレビゲームが子どもの成長に与える影響を考える」 大多和直樹、佐々木 敏、渋谷明子、ユ・ティ・ルイン、江 蘇蘇 2009. 11. 15 発行
SGRA レポート 52	第36 回フォーラム講演録 「東アジアの市民社会と21 世紀の課題」 宮島 喬、都築 勉、高 熙卓、中西 徹、林 泉忠、ブ・ティ・ミン・チイ、劉 傑、孫 軍悦 2010. 3. 25 発行

- SGRA レポート 53 第4 回チャイナ・フォーラム in 北京&上海講演録 「世界的課題に向けていま若者ができること〜TABLE FOR TWO 〜」 近藤正晃 ジェームス 2010. 4. 30 発行
- SGRA レポート 54 第37 回フォーラム講演録 「エリート教育は国に『希望』をもたらすか：東アジアのエリート高校教育の現状と課題」 玄田有史 シム・チュンキャット 金 範洙 張 健 2010. 5. 10 発行
- SGRA レポート 55 第38 回フォーラム講演録 「Better City, Better Life 〜東アジアにおける都市・建築のエネルギー事情とライフスタイル〜」 木村建一、高 偉俊、Mochamad Donny Koerniawan、Max Maquito、Pham Van Quan、葉 文昌、Supreedee Rittironk、郭 榮珠、王 劍宏、福田展淳 2010. 12. 15 発行
- SGRA レポート 56 第5 回チャイナ・フォーラム in 北京&フフホト講演録 「中国の環境問題と日中民間協力」 第一部（北京）：「北京の水問題を中心に」 高見邦雄、汪 敏、張 昌玉 第二部（フフホト）：「地下資源開発を中心に」 高見邦雄、オンドロナ、ブレンサイン 2011. 5. 10 発行
- SGRA レポート 57 第39 回フォーラム講演録 「ポスト社会主義時代における宗教の復興」 井上まどか、ティムール・ダダバエフ、ゾンターク・ミラ、エリック・シッケタンツ、島 蘭 進、陳 継東 2011. 12. 30 発行
- SGRA レポート 58 投稿 「鹿島守之助とパン・アジア論への一試論」 平川 均 2011. 2. 15 発行
- SGRA レポート 59 第10 回日韓アジア未来フォーラム講演録「1300 年前の東アジア地域交流」 朴 亨國、金 尚泰、胡 潔、李 成制、陸 載和、清水重敦、林 慶澤 2012. 1. 10 発行
- SGRA レポート 60 第40 回フォーラム講演録「東アジアの少子高齢化問題と福祉」 田多英範、李 蓮花、羅 仁淑、平川 均、シム・チュンキャット、F・マキト 2011. 11. 30 発行
- SGRA レポート 61 第41 回SGRA フォーラム講演録「東アジア共同体の現状と展望」 恒川恵市、黒柳米司、朴 榮濬、劉 傑、林 泉忠、ブレンサイン、李 成日、南 基正、平川 均 2012. 6. 18 発行
- SGRA レポート 62 第6 回チャイナ・フォーラム in 北京&フフホト講演録 「Sound Economy 〜私がミナマタから学んだこと〜」 柳田耕一 「内モンゴル草原の生態系：鉱山採掘がもたらしている生態系破壊と環境汚染問題」 郭 偉 2012. 6. 15 発行
- SGRA レポート 64 第43 回SGRAフォーラム in 蓼科 講演録「東アジア軍事同盟の課題と展望」 朴 榮濬、渡辺 剛、伊藤裕子、南 基正、林 泉忠、竹田いさみ 2012. 11. 20 発行
- SGRA レポート 65 第44 回SGRAフォーラム in 蓼科 講演録「21 世紀型学力を育むフューチャースクールの戦略と課題」 赤堀侃司、影戸誠、吉圭福、シム・チュンキャット、石澤紀雄 2013. 2. 1 発行
- SGRA レポート 66 渥美奨学生の集い講演録「日英戦後和解（1994-1998 年）」（日本語・英語・中国語） 沼田貞昭 2013. 10. 20 発行
- SGRA レポート 67 第12 回日韓アジア未来フォーラム講演録「アジア太平洋時代における東アジア新秩序の模索」 平川 均、加茂具樹、金 雄熙、木宮正史、李 元徳、金 敬黙 2014. 2. 25 発行
- SGRA レポート 68 第7 回SGRA チャイナ・フォーラム in 北京講演録「ボランティア・志願者論」（日本語・中国語・英語） 宮崎幸雄 2014. 5. 15 発行
- SGRA レポート 69 第45 回 SGRA フォーラム講演録「紛争の海から平和の海へー東アジア海洋秩序の現状と展望ー」 村瀬信也、南 基正、李 成日、林 泉忠、福原裕二、朴 榮濬 2014. 10. 20 発行
- SGRA レポート 70 第46 回 SGRA フォーラム講演録「インクルーシブ教育：子どもの多様なニーズにどう応えるか」 荒川 智、上原芳枝、ヴィラーグ ヴィクトル、中村ノーマン、崔 佳英 2015. 4. 20 発行
- SGRA レポート 71 第47 回 SGRA フォーラム講演録「科学技術とリスク社会ー福島第一原発事故から考える科学技術と倫理ー」 崔 勝媛、島 蘭 進、平川秀幸 2015. 5. 25 発行
- SGRA レポート 72 第8 回チャイナ・フォーラム講演録「近代日本美術史と近代中国」 佐藤道信、木田拓也 2015. 10. 20 発行
- SGRA レポート 73 第14 回日韓アジア未来フォーラム、第48 回SGRA フォーラム講演録「アジア経済のダイナミズムー物流を中心に」 李 鎮奎、金 雄熙、榊原英資、安 秉民、ドマン ホーン、李 鋼哲 2015. 11. 10 発行
- SGRA レポート 74 第49 回SGRA フォーラム講演録：円卓会議「日本研究の新しいパラダイムを求めて」 劉 傑、平野健一郎、南 基正 他15 名 2016. 6. 20 発行

- SGRA レポート 75 第50回 SGRA フォーラム in 北九州講演録「青空、水、くらしー環境と女性と未来に向けて」
神崎智子、斉藤淳子、李 允淑、小林直子、田村慶子 2016. 6. 27 発行
- SGRA レポート 76 第9回 SGRA チャイナ・フォーラム in フフホト&北京講演録「日中200年ー文化史からの再検討」
劉 建輝 2020. 6. 18 発行
- SGRA レポート 77 第15回 日韓アジア未来フォーラム 講演録「これからの日韓の国際開発協力ー共進化アーキテクチャ
の模索」孫赫相、深川由紀子、平川均、フェルディナンド・C・マキト 2016. 11. 10 発行
- SGRA レポート 78 第51回 SGRA フォーラム 講演録「今、再び平和についてー平和のための東アジア知識人連帯を考え
るー」南基正、木宮正史、朴榮濬、宋均營、林泉忠、都築勉 2017. 3. 27 発行
- SGRA レポート 79 第52回 SGRA フォーラム 講演録「日本・中国・韓国における国史たちの対話の可能性(1)」
劉傑、趙珖、葛兆光、三谷博、八百啓介、橋本雄、松田麻美子、徐静波、鄭淳一、金キョンテ
2017. 6. 9 発行
- SGRA レポート 80 第16回 日韓アジア未来フォーラム 講演録「日中韓の国際開発協力ー新たなアジア型モデルの模索ー」
金雄熙、李恩民、孫赫相、李鋼哲 2017. 5. 16 発行
- SGRA レポート 81 第56回 SGRA フォーラム 講演録「人を幸せにするロボットー人とロボットの共生社会をめざして第
2 回ー」稲葉雅幸、李周浩、文景楠、瀬戸文美 2017. 11. 20 発行
- SGRA レポート 82 第57回 SGRA フォーラム 講演録「第2 回 日本・中国・韓国における国史たちの対話の可能性ー蒙
古襲来と13世紀モンゴル帝国のグローバル化」葛兆光、四日市康博、チョグト、橋本雄、エルデニ
バートル、向正樹、孫衛国、金甫桃、李命美、ツェレンドルジ、趙阮、張佳 2018. 5. 10 発行
- SGRA レポート 83 第58回 SGRA フォーラム 講演録「アジアを結ぶ？『一帯一路』の地政学」朱建榮、李彦銘、朴榮
濬、古賀慶、朴准儀 2018. 11. 16 発行
- SGRA レポート 84 第11回 SGRA チャイナフォーラム 講演録「東アジアからみた中国美術史学」塚本磨充、呉孟晋
2019. 5. 17 発行
- SGRA レポート 85 第17回 日韓アジア未来フォーラム 講演録「北朝鮮開発協力：各アクターから現状と今後を聞く」
孫赫相、朱建榮、文昊鍊 2019. 11. 22 発行
- SGRA レポート 86 第59回 SGRA フォーラム 講演録「第3 回 日本・中国・韓国における国史たちの対話の可能性：17世
紀東アジアの国際関係ー戦乱から安定へー」三谷博、劉傑、趙珖、崔永昌、鄭潔西、荒木和憲、許
泰玖、鈴木開、祁美琴、牧原成征、崔姪姫、趙軼峰 2019. 9. 20 発行
- SGRA レポート 87 第61回 SGRA フォーラム 講演録「日本の高等教育のグローバル化!？」
沈雨香、吉田文、シン・ジョンチョル、関沢和泉、ムラット・チャクル、金範洙 2019. 3. 26 発行
- SGRA レポート 88 第12回 SGRA チャイナ・フォーラム 講演録「日中映画交流の可能性」
刈間文俊、王衆一 2020. 9. 25 発行
- SGRA レポート 89 第62回 SGRA フォーラム 講演録「再生可能エネルギーが世界を変える時…？——不都合な真実を超えて」
ルウェリン・ヒューズ、ハンス＝ヨゼフ・フェル、朴准儀、高偉俊、葉文昌、佐藤健太、近藤恵
2019. 11. 1 発行
- SGRA レポート 90 第63回 SGRA フォーラム 講演録「第4 回 日本・中国・韓国における国史たちの対話の可能性：『東
アジア』の誕生ー19世紀における国際秩序の転換ー」三谷博、大久保健晴、韓承勳、孫青、大川
真、南基玄、郭衛東、塩出浩之、韓成敏、秦方 2020. 11. 20 発行
- SGRA レポート 91 第13回 SGRA-V カフェ講演録「ポスト・コロナ時代の東アジア」林 泉忠 2020. 11. 20 発行

■ レポートご希望の方は、SGRA 事務局 (Tel : 03-3943-7612 Email : sgra@aisf.or.jp) へご連絡ください。

SGRA レポート No. 0092

第13回SGRAチャイナ・フォーラム

国際日本学としてのアニメ研究

——メディアミックスとキャラクター共有の歴史的展開

第13届SGRA中国论坛

作为国际日本学的动漫研究

——Media Mix（媒体组合）与角色共享的历史展开

編集・発行 （公財）渥美国際交流財団関口グローバル研究会（SGRA）
〒112-0014 東京都文京区関口3-5-8
Tel: 03-3943-7612 Fax: 03-3943-1512
SGRA ホームページ: <http://www.aisf.or.jp/sgra/>
電子メール: sgra@aisf.or.jp

発行日 2021年6月18日
発行責任者 今西淳子
翻訳 宋 剛
中文版監修 江 永博、于 寧
印刷 （株）平河工業社

