

ポピュラー・カルチャーは誰のものか

姜 竣

一 文化を所有する

伝説は誰のものか——序にかえて

柳田国男の口承文芸論は、文化の創造と所有をめぐる、極めてポリティカルな議論であった。柳田は、文字が抜きんでて優位を占めた近代において、「口承」が本来持つている集合的なメカニズムを発見することで、書字システムが創造性や文化をコントロールしつつ、寡占支配するという状況に抗したのである。例えば、伝説研究がそうである。

伝説は歌物語、民間説話Ⅱ昔話とともに、もともと神話から分裂してきたものだが、語り方や事柄の興味よりも、叙述の真実に利害を感じ、それだけは必ず記憶し、信じて行おうとするのが伝説である〔柳田 一九四二 一八七〕。神話から脱却して成長した伝説は、いかに珍しい話でも探せば遠く離れた十箇所、二十箇所にそれぞれ独立して分布している場合が多い。理由は「同胞国民の精神生活が一樣で、かつ久しい間ちように伝説の成育に適した共通の心理をもっていた」からである〔柳田 同前 一九〇〕。伝説を研究する際に柳田がしばしば神話、すなわち「二つの根源」〔柳田 一九四〇 七〇〕へ遡及する態度をとるのは、ややもすると一頃の固有信仰や一国民俗学に対するような批判を呼びかねない。

ところが、それは第一に伝説を史実と捉えることを危惧したためである。

日本の伝説は、書かれたものすなわち歴史の知識の影響で、もともとある型に固有名詞と年代勘定を補う傾向がある。柳田はそのことを「合理化」または「歴史化」と呼び、日本における伝説の一大変化と考えた。その結果、例えば平家谷のような、同型のしかも両存しがたい伝説が全国十数所に「割拠没交渉」〔柳田 一九四二 一八五、一九四〇 六八〕するという事態が生まれる。柳田の伝説研究は、合理化の弊害を指摘し、固有名詞を意図的に排除したが、そのことは、口承を書承との対比で捉える認識からは至極当然の結果であった。

柳田が伝説の歴史化を危惧したのは、おいおい新しい教育が行き渡って、歴史知識の普及または民衆化が進むにつれ、一つを正しいもの、他の全てを贋作とせざるを得なくなってしまうという切実な理由からだった。

「同種の伝説を抱えている二つの土地は、排撃し合いまた諍わなければならぬのである。めったに突き合わせるような機会がないという一事で、辛うじて一時凌ぎをしなければならぬのである。これが伝説の学問を永く今日の状態に、打ち棄てておけない実際上の理由で、世人はむしろ学者より以上に、その急を感じているのである。」

〔柳田 一九四〇 六八〕

こう意気込む背景は、おそらく当時の陵墓問題であつたと思われる。つまり、国学が隆盛を誇つた江戸時代中期から尊皇思想が台頭した幕末にかけて、諸陵探索の集大成である修陵が行われ、天皇や皇族などの陵墓は被葬者が決められていった。近代になると、明治四（一八七二）年の陵墓全国調査をはじめ、同一〇〇二〇年代の御陵墓伝説地、御陵墓伝説参考地の調査を経て、同三〇年代く大正時代における『陵墓一覽』『陵墓要覽』の刊行と「皇室陵墓令施行規則」の制定、さらに、昭和一〇（一九三五）年の臨時陵墓調査委員会の発足に至るまで、陵墓問題はめまぐるしい動きを見せるのであつた。とりわけ、陵墓参考地とは、記録のみならず伝承、墳丘の規模、副葬品などによって皇室関係者の墳墓と認定されたが、被葬者を特定する資料または墳墓の種別を特定する資料のない所をいう。

「最近に東西数十箇所の郷土に、同時に出現している長慶天皇の御遺跡などは、（…）実際またそのように数多く、御所や御陵があるわけではないから、つまり国民の全部はどこかでそうした否認をせひしなければならぬのである。私などの見るところでは、この多数の自称聖跡の競立、すなわち同種伝説の併存ということほど、興味深い現象はなく、これを相持して譲らぬ土地人の感情のごときも、必ずその原由を前代にもっている、いまだ討究せられざる社会事実である。これが何物かに対する大切な史料でないはずはないのだが、一国の全史しか説こうとせぬ学者までが、いまだにこれを利用した跡はないのである。比較によらなければこの史料の本質が判らぬためかと思う。」（柳田 一九四四 四三四）

してみると、柳田にとつて、伝説のヴァリエーション化と同時に「全国共通の型」（柳田 一九四〇 六二二）を担保するための概念が、すなわち神話であり、その神話への遡及は、いわばプロップの形態やレヴィ＝ストロースの構造と同様、鳥の眼で伝説を比較するための方法だったのである。にもかかわらず、当時の県史・郡誌の類が、例えば、地元の伝説を進んで『古事記』などの神話に結びつけるといったあたりかたは、合理化＝歴史化の弊害そのものであり、だからこそ、柳田は他所とろくに比較もせずお国自慢に陥りがちな郷土誌を批判したのだった。しかし、これからの議論の主眼はそこにはない。

フォークソングの困い込み

柳田が近代のはじめに行つた伝説をめぐる議論は、文化の所有、保存と創造にかかわる社会技術が、口承による記憶から書承による記録へと変化し、そこで、人間の「知識の集団的性質」が根本的に変容したという文脈で理解することができる。というのも、印刷文化の隆盛は「影響への不安」、つまり、新たに作られた作品はそれ以前の作品に影響されてはならない、完全にオリジナルでなければならないという考え方に基づくからだ（「マクロード 二〇〇五 三八、六一」。その不安は、近代の長編小説が生まれる産屋であり、孤独のうちにある個人のものである。ロマン長篇小説こそが、物語または物語ること（das Erzählen）の長い歴史のプロセスを終結させた張本人であり、それを書くとは、人間の生の描写において、他と通約不可能なものを極限にまで推し進めることに他ならないのである（ベンヤミン 一九九六 二九二～二九三）。

だが、ここで、口承と書承における表現と思考の本質的な違いや、さ

らには電気または電子メディアへと進む技術化が、われわれの身体と感覚にもたらした変容に関する議論を繰り返すつもりはない〔姜 二〇〇二 二八七～二九七〕。あくまで本稿の主眼は、そうした書字システムの寡占支配やメディアの技術化が、文化の利用や所有のあり方をいかに変えたかという問題にある（二）。そこで、例えば、アメリカのフォーク・ミュージックやブルースのような、もともと生活に埋め込まれていた民俗音楽が、商業音楽の一ジャンルとなっていく過程で、いかに私的な所有に囲い込まれていったかということに関する研究を紹介しつつ、本稿の問題意識をより明確にし、以下の議論の見取り図を描いておきたい。

誕生日会の定番「ハッピー・バースディ・トゥー・ユー」は、じつは原曲が定かではなく、にもかかわらず、その著作権者の監視のもとで、現にライセンスの契約なしに、例えば、歌う電報に使うことはもとより、ガールスカウトたちがキャンプで歌うことも許されないという事実をご存じだろうか。この曲は、いわゆる民謡ではないが、未だ著作権法があまり整備されていない一九世紀のアメリカにおいては、それに近い扱いをされていた。一九三五年にこの曲のメロディと誕生日版の歌詞とを著作権登録したヒル姉妹が、はじめ「幼稚園のための歌物語」という本に「グット・モーニング・トゥー・オール」という曲として発表した一八九三年には、それと類似したメロディの曲が多数存在していたのだ。多くのフォークソング同様、単一の「作者」などおらず、多くの無名の人々の貢献を経て次第に作られていったものである。著作権はその後、ある音楽出版社に渡り、さらなる強化を経て、ようやくパブリック・ドメインに入るのは二〇三〇年である（マクロード 二〇〇五 二二～二六）。さらに、アフリカ系アメリカ人の民族音楽に端を発するブルースは、

白人のミュージシャンたちがそれを借用して著作権登録をしたことが、ジャンルの伝統的な制作法とそれにまつわる意識に重大な変化をもたらした。もともとブルースが（口承）に属するジャンルであることは、その音楽家が即興と作曲とをほとんど区別せず、共同体の中でみなが共有している詞と曲を、自由に引き出していることからも明らかだ。白人たちも、模倣や盗用といった方法でブルースを借用し、例えば、イギリスの人気グループのレッド・ツェッペリンも最初の二枚のアルバムで既存のブルース曲の一部を微妙に変えるだけで借用し、しかも、著作権登録までしているのだ。アフリカ系アメリカ人たちが互いに行う借用は、文化的なコモンスから素材を得ているが、しかし、強力なレーベルや弁護士を味方につけた白人の英国のグループのそれには、まったく別の力学が働く。ブルース音楽家たちは、白人たちに曲を奪われるのを防ぐため、著作権法に埋め込まれた西欧的な「作者」という概念を導入せねばならず、かくして二〇世紀半ば頃からは、祖先の音楽の借用は少なくなった。ブルースでの伝統は遠くなったのである。しかし、断っておくが、ここでの議論は、「あらゆるものが共有されていた前工業社会というユートピアへの回帰」を求めているわけでは、決してない（マクロード 同前 四一～四四）。

著作権とは、英語のコピーライトという語が指し示すように、自らの表現物をコピーする権利のことで、つまり、ある表現物の作者に、さらなる創造へのインセンティブを与えるために設けられた排他的な権利のことである。大事なことは、著作権は、特定の技術に依存していることである。ということは、技術の変化に応じて法律も変わらなければならないということの意味する。例えば、一九世紀のアメリカにおいて、

著作権に関する法律は、作曲家を保護し、シート・ミュージックすなわち一枚刷りの楽譜や公演に関する排他的な権利を与えていた。ところが、その後生まれたレコードによる機械への録音は、楽譜の紙のコピーでもなければ、公衆の面前でのパフォーマンスでもない。したがって、二〇世紀初めのある訴訟におけるアメリカ最高裁の判断は、法的にはレコーディングでできた作品にまで作曲者の権利は及ばないというものだったらしい。そこで、新たに改訂された法は、作曲者はレコーディングを一回許可すると、法律で決められた固定料金を払う限りにおいて、他の多くの人が同じ曲を作成する機会を保証した。それが、新しい技術に照らし合わせた法律の調整ないしバランシングである「レッシング 二〇〇五―一三―一四」。

以上の章では、柳田国男の伝説研究を文化の所有をめぐるポリティカルな議論に捉えなおしつつ、本稿の問題意識を提示した。そして、アメリカにおける大衆的な音楽ジャンルと知的財産権に関する文化研究の斬新なアプローチから方法的な示唆を得た。いよいよ次章からは、筆者自身の調査研究に基づいて、昭和初年～四〇年代における、街頭紙芝居から貸本マンガに至る歴史を取り上げ、ある有名な物語の原型または贋作をめぐる言い争いについて考察したい。

二 「鬼太郎」の作者は誰か

「鬼太郎」物語の誕生と成長

昭和二〇～三〇年代は、街頭紙芝居の流行と衰退、赤本や貸本マンガの盛衰とマンガ週刊誌の相次ぐ創刊、テレビの登場と普及などに見られ

るように、子どもの物語をめぐるメディアの環境が大きなうねりを打った時代であった。この章の話は、現在、水木しげるのマンガやアニメで親しまれている「鬼太郎」の物語が、それ以前のメディアにおいて広く展開していたことに関するものである。「ゲゲゲの鬼太郎」が以前「墓場（の）鬼太郎」として貸本マンガにも登場していたことはわりと有名な話で（昭和三〇年代）、その改題はマンガ週刊誌に連載中のテレビ化にもなうものだったが（同四二年）、しかし、その物語がすでに街頭紙芝居で流行っていたことはあまり知られていない（同初年～二〇年代）。しかも、水木の仕事の他にも「鬼太郎」を主人公に十数冊もの貸本マンガが描かれていたという事実を知る人は、なおさう少ない（同三五年頃）。

ところで、そのような複雑な事情を背景に、現在、「鬼太郎」とその物語の「原型」や「贋作」の問題が話題を呼んでいる『クイック・ジャパン』一五号）。すなわちそれは、一部のマンガガマニアが水木の作品以外を「贋作」と看做して酷評する『水木しげる大特集』か（ごめしや）一方で、水木の「ゲゲゲの鬼太郎」自体その「原型」は街頭紙芝居に実在したキャラクターである（加太こうじ『紙芝居昭和史』というような問題をいう）。そして、この二つの事柄に触れることは水木しげると鬼太郎研究のタブーとされ、今のところ決着はついていない。

しかし、そうした問題は街頭紙芝居や貸本マンガの時代相をきちんと前提にしなければ、にわかには答えられる代物ではない。無意識にあるいは一方を神話化するあまりに、原型なり贋作を遡及的に捏造するというようなことが往々にしてあるからだ。ここでは、「鬼太郎」の物語がいくつも表現媒体を移し変えながら（メディア史）、複雑に展開していくあり方（作者性）について考えるが、そこで、ある種の対象を歴史化するこ

とと、今の目から洗練した認識を持ち込むこととの緊張関係にはくれぐれも留意したい。

「鬼太郎」の物語が初めて紙芝居に登場したのは、昭和初年頃のことであった。昭和五（一九三〇）年、街頭で子どもを相手に映画のカットにも似た絵を一枚一枚引き抜きながら、肉声で話を語って聞かせるというものが東京で大流行する。当時の流行は、警視庁と東京市社会局が業界の仕組みと業者の属性、絵と話の内容などの実態調査に乗り出すほど、突然で急激なものだった。その火つけ役はなんとといっても、「黄金バット」を呼び物にした一連の活劇であった。

一方で、血湧き肉踊る痛快さとは逆の、陰惨で不気味な「ハカバキタロー」という紙芝居が人気を集めていた。制作者の回想によると、話の内容は、意地悪姑にいびり殺された嫁が、腹に赤ん坊を孕んだまま土葬になり、墓場の下で畸形に生まれたその子は母の屍肉を食べながら生き延び、姑に復讐をするというものだった。もともと出身地である関西地方の民話から題材をとったらしく、確かに出生の部分は、社伝や高僧縁起、伝説や世間話に古くから登場する、土中出誕譚として知られるモチーフに似ている。

紙芝居「ハカバキタロー」の物語の輪郭と人気ぶりは、その後警視庁が行った取り締まりの様子からある程度推測できる。警視庁は昭和一〇（一九三五）年の通告と同二三（一九三八）年の取り締まりにおいて、主に「残忍に過ぐるもの（人肉を食い、人血を吸うが如きもの）、度を過ぎた血の使用」、「猟奇に過ぐるもの（蛇猫を食う如き、畸形児を生み、またこれを首題とするもの）」、「徒に童心を蝕むもの（肺病は不治なりとの概念、天刑病の概念、度を過ぎたる継子いじめの如きもの）」の制作と

上演を禁じるのであった。

戦後になると、東京を中心にGHQの占領期メディア統制による検閲が街頭紙芝居にまでおよんだ（昭和二〇～二四年）。すると、「ハカバキタロー」の制作者は、検閲が比較的ゆるい大阪へ進出をはかり、そこで、「鬼太郎」物語はいくつもの異伝を生み出しながら、関西地方の紙芝居に流布することになる。ちょうど昭和二五（一九五〇）年頃から神戸で紙芝居の絵描きをしていた水木しげるは、東京から来た制作者で、絵描きでもある加太こうじに、戦前東京で大変人気があり、しかも水木と画質が似ている紙芝居の作画を勧められたらしく、それが飴屋の幽霊または産女の民話によく似た物語だったという。それから水木は、「鬼太郎」を主人公に『蛇人』『空手鬼太郎』『ガロア』『幽霊の手』という紙芝居を作画したと回想している。

ところで、昭和三二（一九五七）年、貸本店が全国で約三万軒を数えるほどブームとなった時代に、水木しげるは貸本マンガ家となった。マンガを描くのはこれが初めてだった。最初の頃は戦記物が主で、「鬼太郎」を主人公に一連の貸本マンガを描き出すのは、その数年後のことである。水木は、昭和四〇（一九六五）年八月、講談社の『別冊少年マガジン』に「テレビくん」が掲載されるのをきっかけに、同月の『週刊少年マガジン』に「墓場の鬼太郎」の短編を発表し、週刊誌へのデビューを果たした。まさに、昭和三四（一九五九）年に創刊された『少年サンデー』『少年マガジン』といったマンガ週刊誌が定着しつつあった時代である。「鬼太郎」物語は、そのような時代のなかで、紙芝居から貸本マンガを経てマンガ週刊誌へと移行し、同四二（一九六七）年にはテレビ化まで果たしたのだった。

「鬼太郎」の原型、あるいは、作者性をめぐる最初の対立は、その頃に起こった。街頭紙芝居を廃業した後、鶴見俊輔に見いだされて「思想の科学」に加わり、大衆芸能や文芸史の批評を手掛けていた加太こうじは、「鬼太郎」の成長に対して、その「原型」が戦前の紙芝居にあったことを、紙芝居の歴史と自らのかわりを記した書物でしきりに取り上げたのだった。ところが、水木は、加太から「ハカバキタロー」という紙芝居のことを知らされた事実を認めつつも、聞いた限りでは話が古くて暗いので人気が出ず、そこで、三歳になる兄の子どものしぐさをモデルに、しかも笑いと活劇の要素も交えてみると、ますます人気が出た、と自伝で応酬した。それは、加太に対して、「鬼太郎」の誕生が自らの「創作」であることを表明したに他ならない。

街頭紙芝居のテキストは、原画のまま次々各地へ貸し出され、長い間使用されるため、消耗が激しく流失も多い。筆者がある制作者に行った聞き書きによれば、貸し出した紙芝居が各地を回って再び手元に返ってくるまで六年を要したこともあったという。さらに、昭和三〇年代初めから半ばにかけて、全国的な規模で街頭紙芝居業が衰退の一途を辿るなか、ほとんどの制作者は廃業すると同時にテキストを廃棄してしまった。したがって、「鬼太郎」のキャラクターや話の筋の「原型」あるいは「創作」を問題にしている今ここで、昭和初年の「ハカバキタロー」はもちろん、水木が作画したテキストもその残存と発掘はあまり期待できなければ、そのこと自体さして意味がない。

街頭紙芝居の制作技法

すなわち、仮にそれらのテキストが発見されたとしても、物語または

作画の特定箇所を切り取ってきたは、互いの異同や影響関係を云々すべき問題ではないということだ。当時の制作者、作画者、上演者、視聴者は誰一人として、紙芝居のテキストをあたかも一幅の絵画や一冊の書物のように扱ったり、一連の物語をはじめから終わりまで一気に眺めたりすることはできなかった^(三)。理由は、街頭紙芝居の制作過程にある。

「僕が絵を描き始めた頃ですが業者や製作者の口伝によって、或る少年を崖から突き落として切りにしようにじゃないかといつてその日の終り、翌る日は崖から突き落としたものを、どういう危機に陥し入れたらいいだろう、これは汽車の線路に落して、列車が走って来る果たしてどうなるかという様な程度で原稿をもらうのであって、その日その日の思いっきだけで、五十巻だろうが百巻だろうが続きます。ですから話の発端があり展開なり解決があるということでないしに、どこまでも延ばして行く」(『紙芝居』復刊第六号)。

この戦前戦後に街頭紙芝居の作画と制作をした人物の談話からは、話の筋が制作者、絵描き、上演者たちの間でその都度口頭で紡ぎ出されていた様子が窺える。その日その日の思いっきには、当然ながら街頭での上演と視聴の結果も反映されてこよう。ここでは、テキストというものを固定化し、筋の一貫性や物語の全貌を問題にするような客観視は行われない。むしろ、柳田が伝説研究で示唆したような、ある種の物語が無数の異伝を生みつつ流布する過程そのものを分析した方が有効なのである。そうでなければ、「原型」あるいは「創作」を問題視できない。

筆者が約一〇年間(一九九五～二〇〇五年)に調査した結果、昭和二

○年代に大阪と神戸で作られた紙芝居のなかには、先述の「ハカバキタロー」の制作者の述懐や警視庁の取締対象にあったような因果・復讐譚の筋運び、残忍で猟奇的な場面、死んだ母から生まれた「畸形児」という人物の設定などを含むテキストが複数確認できる。その当時、大阪の三邑会という貸元が制作した『泣くな！奇太郎』（全三三巻、一卷十枚、貸元個人蔵）の主人公「奇太郎」は、異様に大きくするどい出っ歯が（図1）、伊藤正美の「ハカバキタロー」の形相とほぼ重なりと同時に、死人から生まれたという設定も同じだ（図2）。他方、同じ時期に神戸の神港画劇社という貸元が制作した『悲劇 コケカキイキイ』（全一一八巻、個人蔵）（図3）にも、死人から生まれたという「畸形児」が登場し、狼の首を跳ねて骨肉をむさぼるなどの血



図2：同前、第8巻



図1：『泣くな！奇太郎』第32巻、三邑会蔵

の滴るような場面はあるものの（第五七巻）、疎らで時った髪ときつく釣り上がった目、二本の出っ歯というその形相は「ハカバキタロー」や「奇太郎」に似たとも似ないともしがたい。

「コケカキイキイ」という奇怪な声とともに現れることから名付けられたこのキャラクターは、昭和二〇〜三〇年代の関西の紙芝居で大変流行つたらしく、そのことを記憶する人は今も多い。例えば、読者や視聴者の要望に答えて「コケカキイキイ」の紙芝居を捜しまわった新聞記事とテレビ番組、また筆者が行った聞き書きなどにその一端がのぞかれる。そこで、当時、先程の三邑会では、さっそくそのキャラクターを登場させて『猫婆』（全二七巻、貸元個人蔵）（図4）という紙芝居を作ったというのだ。

しかし、ここで「コケカキイ



図4：『猫婆』第4巻、三邑会蔵



図3：『悲劇コケカキイキイ』第57巻、杉浦貞氏蔵

キイ」は鶏冠に大きな一つ目、一本の長い出っ歯という形相に変わっている(第四巻)。この紙芝居は、邪悪な医者が子どもたちをさらって蛇などの動物と合体させ(蛇吉)、香港の見世物小屋に売り飛ばすという話であるが、本来、音声言語による上演効果をねらったはずの、無気味で得体の知れない鳴き声が鳥のイメージに結びついて視覚化されたのだと考えられる。すなわち、街頭紙芝居においてある種のキャラクターが流布するとは、そういうことなのだ。

そもそも街頭紙芝居の制作過程には、画面構成の典拠となる物語を予め文字で書いてテキスト化することは、まずといていいほどない。そのことは、物語の筋のみを作るという仕事がり立ちにくく、絵描きと筋の作り手が未分化なまま兼ねられていたという事実と無関係ではない。したがって、作画(と物語との結びつき)が定着または洗練化しにくいのである。そこで、音声言語に媒介され、それと連繋しながら、キャラクターは変化と形象化をくり返すことになる。同じことの別の側面だが、物語と作画の結びつきが緩やかなためにプロットの一貫性が保たれにくい。

たとえば、『泣くなー奇太郎』や『悲劇 コケカキイキイ』には、紙芝居でいうところの怪奇ものや悲劇のほか、活劇や時代劇のプロットも参入してきている。「延ばしていく」とはこういうことなのである。じつは「コケカキイキイ」を呼び物にしたはずの紙芝居に、『猫婆』というタイトルが付されたあたりも似たような事情による。その全二七巻(表紙込み二七〇枚)のなかに猫の描写がでてくるのは、黒い猫をたくさんつれた無気味な老婆を描いた第一巻一枚目だけである。その老婆自体さらわれた孫を探しまわるといふ設定のわりには、全編を通してたった三場

面(三枚)しか登場してこない。つまり、猫と老婆さらには老婆と全体の筋はこびとの結びつきは、決して語られることがない。街頭紙芝居には他にも『猫三味線』『神変猫姫様』『猫大名』などのようにタイトルに「猫」のついた物語が多く、あるいははじめに観客を引き付けておくための工夫であったのかも知れない。それとて、すじ運びを客観化してみるすべがないため、視聴覚的にインパクトのある場面を挿入しつつ紡ぎ出していった結果生じる現象である。

東京で「ハカバキタロー」が流行りだして間もなく、紙芝居という媒体の教育的な効果に着目し、街頭から教室の中へ囲い込もうと企てたある教師は、紙芝居の制作方法を次のように批判した。

「一題材で百巻、二百巻なのはさらにあり、中には八百巻にも及んで、同一児童が尋常一年の時から観初めて、三年生になってもまだ終らないという有様である。他のあらゆる芸術と同様、無駄のない筋の構成が紙芝居に取っても重要な要件であるのに、右のような結果、筋は徒らに冗漫となり、その冗漫を救うために、アルプスからナイアガラ、成層圏から海底というようにでたらめな筋の運びが生れて来たのである」(松永 一九四〇 三九)

なるほど、そういう彼が研究に研究を重ねて考案した「教育紙芝居」なるものは、戦間期には国内外で国策を伝える主な宣伝媒体となった(姜二〇〇〇)。そこで、終戦直後には日本紙芝居協会の当時の会長が東京裁判に召喚され、戦中教育紙芝居が軍国主義の鼓舞に利用されていた実態を、実演をまじえて証言したことがあった。

しかし、「冗漫」な筋こそ、紙芝居という表現の本質であり、制作技法なのである。いくつもの立場の思いが集合的に織りまぜられ、延ばされ行く過程で、話の筋とそれとのかかわりで絵は変化しつつ形象化するのがある。そこで、話の筋を延ばしていくためのこつと、続きで見ることに楽しみが生まれてくる。そこには、「原型」あるいは「創作」の対立というより、異伝の集積そのものを一つの物語と呼ぶほかない（口承）の世界がある。

現代「鬼太郎」へ伝説

ところで、問題はそれだけに終わらなかった。じつは、昭和三〇年代の貸本マンガの中には、水木とは別の人物が描いた一六冊もの『墓場鬼太郎』が存在するのである。経緯はこうだ。昭和三五（一九六〇）年、水木は『妖奇伝』という貸本マンガに再び「鬼太郎」を登場させるが、二冊目が不評だったため『墓場鬼太郎』に題を替え、さらに三冊を出した。出版社は、水木の他にも紙芝居出身の絵描きを多く抱えていた兎月書房だった。それから、水木は、原稿料の不払いが原因で出版社を変えて、「鬼太郎」の話を描くことになった。

しかし、やめたはずの兎月書房は、竹内寛行という人物に四冊目以降を描かせていたのである。さっそく水木は出版社に抗議したが、「墓場鬼太郎」が短編集の名称という理由で受け入れられず、結局、竹内の『墓場鬼太郎』は第一九巻まで出版された。竹内寛行は、水木同様紙芝居の絵描きをしていた人物だった。しかし、『墓場鬼太郎』とその他に数冊の貸本マンガを出した後、彼は「消えたマンガ家」となってしまった。それから、紙芝居時代以来の旧知で、劇画や刺青を手掛けていた凡天太

郎のアシスタント、晩年は映画の看板描きなどをしたらしい。

そこで、水木のマンガが大きな成功を収めて以来、その熱烈なファンが竹内のマンガを贗作として酷評する（平林 一九九一 三五）。一方で、近年になって一部のマニアが、竹内をマンガ史の暗黒部として発掘し、その独創性を再評価することがある（宇田川 一九九七 一七〇～一七七）。こうして再び「鬼太郎」の真贋あるいはオリジナリティを云々する問題が起きたわけだが、今度は生産する側の事情というより、マンガの商品化と消費化が高度に進められた八〇年代の、読者の質の変化によって惹起された問題である。

竹内の再評価によれば、彼の書いた一連の『墓場鬼太郎』には、その後メジャーになっていった水木にはない「土着テイスト」があるらしい（宇田川 同前 一七一）。つまり、話の全編を通じて登場する東京の下町の具体的地名が呼び起こす郷愁的現実感、地獄の幽霊婆の手下である九尾の狐が乗り移った老婆の正体を暴くためにトウガラシをドラムカンで燻す場面にあられる都市フォークロアの光景、幽霊の落とした地獄杖の爆発が原子雲を巻き起こし東京に地獄の血の池を出現させるといった野卑な想像力などが、のぞきからくりや見世物小屋に通じる土俗的な想像力を喚起させる、という。

しかし、竹内のマンガに郷愁的リアリティを求めようと、水木マンガを神話化しようと、いずれの場合も両者の作品が持つ本質的な問題というより、読者の側の事情であるということをはっきりしておかねばならない。一方がメジャーとなって神話化され、他方はマニアの間で再発見されるといふあたりは、八〇年代後半以降のアニメーションにおける、観客の事情と構造がよく似ている。つまり、八〇年代の後半以降、日本

のアニメは一方で子ども向けの低品質なテレビアニメへ、他方で高品質ではあるものの一部マニア向けに過ぎないオリジナル・ビデオ・アニメへと強力に二極化する傾向にあった。そうしたメジャー／オタクの二項対立は、それまでに存在していた隣接諸ジャンル（文学、コミック、映画）との情報や想像力の交通路の忘却の上に成立している。そこで、一方は作品から距離を置いた分析が不可能であり、他方は情報の回路が極度に閉鎖的であるため、ジャンル全体が閉塞してしまうという状況を招いた（東 一九九六）。

物語なりキャラクターの原型に遡及する場合、そこにはメディアの技術が発達した後の、洗練された「テキスト意識」が含まれることが多い。

さらに、そうした逆しமான發想は、往々にしてなにもかの神話化や捏造と結びつくことも少なくない。柳田が指摘した伝説の「合理化」のように、である。われわれは、「鬼太郎」の物語がいくつも表現媒体を移し変えながら（メディア史）、複雑に展開していくあり方（作者性）を問題にする際、テキストを発見し、切り取り、語ること、つまり歴史化することと、今の目から洗練された認識を持ち込むことの緊張関係に、細心の注意を払わねばならない。

こうして「鬼太郎」物語の真贋あるいはオリジナリティをめぐる言説の背後に、じつは八〇年代における消費の二極分解があったことを明らかにしつつ、文化の所有の問題について一定の見解を示した。ここですらに、紙芝居からマンガに移行する過程で生じる、技術の変化にともなう作者性の変容へと考察をすすめる、マンガにおいて文化の利用や所有のあり方が変化するきっかけを捉えておきたい。

それを知るには、水木と竹内のどちらも紙芝居を経て貸本マンガに移

行しながら、水木はマンガ家になったにもかかわらず、竹内はなれなかった原因を探ればいい（「姜 二〇〇四」）。なぜなら、仮に竹内の作品がマンガにならなかった原因が技術上の問題であり、しかもそれが紙芝居から連続するが故のものだとすると、逆にそれは、紙芝居からマンガへ移行する過程で生じた水木の変容として捉えることができるからだ。しかも、このように両ジャンルの連続性と非連続性を追求することは、紙芝居を外部としながら、マンガがマンガとして成立する基盤を探ることに他ならない。作品や作家を通してマンガの歴史を直線的かつ不可逆的に記述したり、あるいは、同時代のマンガを横断的に批評したりする方法は、どうしてもマンガをマンガ的な發想でしか捉えられないのである。

三 マングのルール

マンガになった絵、ならなかった絵

では、竹内の技術上の限界とは何か。

それは、竹内が描いた「鬼太郎」の姿が、他の登場人物とおよそ不釣り合いであることと関係する。つまり、多分水木の「鬼太郎」を真似たに違いない竹内の描線は、すごく写實的に描かれた他の登場人物のそれとまったく調和しない。極端には、同一のコマの中に同調しない異質な描線が混在する場合すら見られる（図5）。それは、たとえば、劇画調に描かれていれ

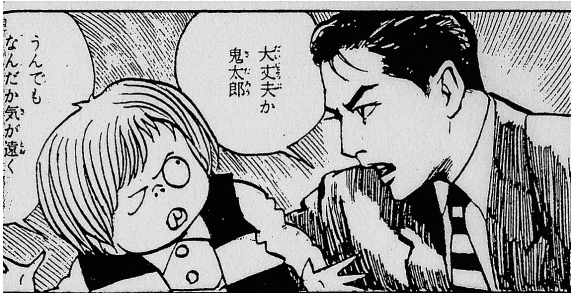


図5：竹内寛行『墓場鬼太郎』七巻 兎月書房12頁
（現代マンガ図書館提供）

ばシリアスで重厚な物語に決まっているというような、絵と物語の結びつきが高度に固定化した今の眼からすると、非常な違和感を覚えるのである。

竹内が写実的な線で描いた、その名も「水木」という登場人物は、もともと水木が、墓場で生まれた鬼太郎を人間界で育てる人物として描いたキャラクターであった。ならば、水木の描線はどうか。試しに、当時の劇画界の中心的なマンガ家自らが主催する出版社で、ということは写実的な描線をとくに意識しつつ(図6)、描いたであろうものを見て(図7)、竹内のような一つのコマ内の二つの描線が引き起こす違和感はない。水木はいかに写実的な描線といわばマンガらしいそれとの矛盾を避け、あるいは克服したか。そのコツは、描線を越えたコマの構図とコマどうしの配置にある。たとえば、映画には対話シーンで二人の人物を単独で交互に撮る場合、カメラの位置は向かいあった(とされる)二人の目線を越えてはならないという原則がある。カット・バックと呼ばれるこの技法によって、観客はいかに二人の目線が交わるかのような錯覚を起こすのである。もし、カメラがその目線を越える場合は、必ず画面の手前に人物を入れ込み、位置関係が分かるように撮らねばならない。水木は、当時すでに、妖怪と人間の対話シーンにおいてそ



図6：水木しげる、貸本まんが復刻版『墓場鬼太郎』五巻 1997 角川書店 11 頁



図7：水木しげる、墓場鬼太郎シリーズ1『おかしな奴』佐藤プロ 27 頁 (現代マンガ図書館提供)

れらしき技法をコマに施しているのである(図8)。そこで、写実的な描線とマンガらしいそれをずらしつつ調和させていることがわかる。

コマの構図は写真や映画でショットを眺める視線同様、また、コマの配置は草双紙の構成のような書物と絵画の中間的形態として、マンガというコミュニケーションの物質性に制約されながら、メタレベルで説話論として作用する回路なのである。水木がなにをきっかけにそうした技法を掴んだかは、直接には知らない。けれども、それがマンガとて書物であるという意識の胚胎と関係していることは確かだ。というのは、水木は、貸本の読者たちに読者欄を通じて絵と筋に関する事細かく、神経質なまでの疑問や質問を投げかけられたことから、紙芝居のような漠然で曖昧な設定では対処できないと気づき、そこで、鬼太郎のキャラクターに悩むのであった。貸本の中でその誕生のエピソードをくり返し描いた



図8：水木しげる、貸本まんが復刻版『墓場鬼太郎』五巻 1997 角川書店 56頁

理由は、あるいはそこにあつたのかも知れない。また、その過程で、怪奇譚にもかかわらず、探偵小説めいたプロットを挿入することも少なくなかった。いうまでもなく、探偵物語は文字Ⅱテキストでプロットを構成し、なおかつ客観視できるようになった、文学史上はじめての形態である(四)。

登場人物の設定やプロットに向けた水木の工夫は、対話のシーンで見た技法同様、コマの枠を超えようとする姿勢といふことができる。それに対して、竹内は、「読者原稿募集」という欄に原稿の寸法と色、分量と稿料を細かく指定し、珍しい地方の伝説や鬼太郎を題材にした似顔絵、一コマ場面を募っていた(図9)。この事実は、竹内の態度が一つ一つのコマの内部に拘泥し、その枠を飛び出すことができなかったことを物語る。現存する竹内の紙芝居『怪魔 紅いたち』や、『墓場鬼太郎』以外



図9：竹内寛行『墓場鬼太郎』十八巻 兎月書房 100頁 (現代マンガ図書館提供)

の貸本マンガ『山窩奇談 疾風』『山窩奇談 山刃』は、いずれも時代劇を基調とした怪奇譚であり、絵は写實的でうまい。しかし、マンガらしい線が描けず、彼はついに消えたマンガ家となった。

以上の議論は、紙芝居から貸本マンガへの移行における、水木の変容Ⅱ置換と竹内の連続が、実はひとつの二つの側面であることを示唆する。両ジャンルにまたがる絵の可視性をいったん括弧でくくってみると、竹内のマンガに欠如しているのは絵と絵をつなぐ語りなのであり、それは取りも直さず、紙芝居において演者たちの「声」に負っていたものである。一方、映画の繋辞の技法を思わせる水木の対話シーンや、書くことによって可能となる探偵物語のプロットは、いずれも(テキスト)的なものである。そこで、水木と竹内の対比は、即ち画像をめぐる口承性と文字性のせめぎ合いなのだ。

読者たちの眼が、水木の描くコマとコマの間を、流れるように読み進む速度を宿した瞬間、竹内のコマの一つ一つは目障りでしなくなる。

しかし、竹内は同一コマ内の異質な描線の矛盾に、気づくすべも漂着する必然性もなかった。ところで、水木は後々、最初にネームⅡ文字に従ってコマを割り、始めから終わりまでのセリフを書いていくやり方の経済性と、逆に原稿Ⅱ絵を一枚ずつ描いていく内に発想が浮かんでくる面白さとの違いに気づくことになる〔水木 一九九五 三三六～三三七〕。

戦後マンガの成熟が、研究方法の多角化をもたらした現在、水木マンガの特徴は、画面における風景の優位性に求められることがある。つまり、それは、効率のよい筋運びからはほとんど自立した濃密で精緻な背景が、いかにも人物とは対照的に描かれるという意味だ。初期手塚マンガでは、ドラマに必要な程度にしか風景を扱わず、あくまで人物を中心にそれを邪魔しない簡略で人工的な風景が背景として描かれてきた。それに対して水木のマンガは、人間のドラマと分離した風景が、いつもストーリー以上の何かで人間側の出来事を包んでおり、そこには不思議な裂け目が見えるというのである〔夏目 一九九五 二五三～二六九〕。

背景がリアルなのに対して人物がマンガⅡカートゥーン的であることは、たとえば、アメリカのコミックにはあり得ない、日本マンガの特殊性として語られ、それは水木を含む六〇年代以降の劇画の影響であるとされる。ところが、ひとつのコマの中に同調しない異質な描線が存在するという、通常のマンガの文法では考えられない逸脱が、いったいどのようなに成立したかは、従来のマンガ批評のなかでは謎とされてきた〔夏目 二〇〇一 一五～一六〕。

マンガの歴史が紙芝居から貸本マンガへ移行しつつあった頃の竹内と

水木の分析が、風景と人物の裂け目という問題を解決し尽くしたわけではない。けれど、水木は、そうした変容の延長上に益々「マンガらしく」なっていく描線を、したがって、人間らしくなってしまう妖怪たちを、風景それ自体としての風景の中に宙づりにしようとしてたのではないか。それは、幅広い人気とともに不可逆な方へと突き進む「鬼太郎」に対する、作者自身の抵抗でもあるわけだ。ちなみに、彼が緻密な背景を描くためにスクラップにした写真帖は、昭和四五（一九七〇）年の時点で三百冊にものぼったという。

絵の〈声〉を聴く

以上の議論で、マンガになる、ならないという分岐は、紙芝居という観点からすると、画像をめぐる口承性と文字性のせめぎあいにあることが分かった。そこで、画像と音声と文字の関係が図式的にちょうど三角形を描けば、コミュニケーションの物質Ⅱ記号性をよりトータルに捉えることができる。つまり、口承と書承の対比というナイーブな二元論では、とうてい到達できない領域にまで踏み込んだ議論が可能なのだ。ところで、マンガには画像と音声と文字のかかわりをまるごと捉えられる領域がある。オノマトペ、すなわち擬音語・擬態語がそれだ。オノマトペは、本来音のイメージを比喩的に利用する音喩である。マンガのなかのオノマトペは、マンガが書物である限り文字として記され、マンガであるが故に吹き出しをはみ出してグラフィカルな工夫が施されるのである。オノマトペがマンガにとって欠かせない要素であることは、例えば、多くの作品の題名がそれに由来するという事実からも明らかだ。水木しげるの『コケカキイキ』というマンガもそうした一例で、「コケカキイ

「キイ」は、主人公の妖怪の鳴き声であると同時に名前である（五）。こと妖怪に関しては博覧強記な水木だが、しかし、その妖怪図録や作品リストを見回しても、オノマトペに由来する妖怪名や作品名は、案外見あたらない（水木 一九九二、関東水木会 一九九五）。

「コケカキイキイ」（図10）は、不運な四つの生命（老婆、赤子、猫、蚤）が非業の死を遂げる寸前に、「神秘的な結合」がもたらされて生まれた生命体である。そこで、水木は「コケカキイキイ」の類像を、それぞれ違った生物が集まって一つになっているカツオノエボシ（電気クラゲ）のようなイメージで視覚化した。外形の類似の度合いはともかく、水木が「コケカキイキイ」というシンボルをカツオノエボシという対象に、複数の生物の「結合」という有契性から見立てていることは確かだ。そこで、「神秘的」という文脈は、じつをいうと社会的約束事としての生物学的知識という、さらなる文脈とパラレルな関係にあることがわかる。

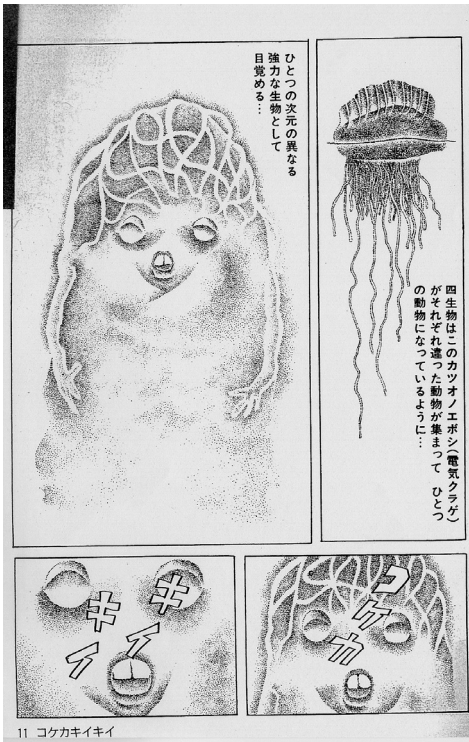


図10：水木しげる「コケカキイキイ」
『水木しげる作品集 異界への旅4』
（中公文庫コミック版） 1996
呉智英編 11頁

一般に隠喩とは、喩えるもの（シンボル）と喩えられるもの（対象）との間に意味的な類似性を発見するプロセス（見立て）である。さらに、その概念を少し拡張するならば、意味的な類似性だけでなく、視覚イメージや聴覚イメージの類似性を隠喩的に見立てるプロセスを考えることもできるはずだ（滝浦 二〇〇〇 八一、一〇六、一一〇）。当然ながら、オノマトペは後者に相当する。しかし、「コケカキイキイ」は、その類像がある文脈をおさえつつ、類似によつて見立てられたのに対して、音声はそこから断絶され、浮遊するばかりである。おそらく、そのことが原因で「コケカキイキイ」は、物語のはじめでは人間とことばを交わすことができず、ひたすら「コケカキイキイ」と叫ぶか、得体の知れない音声で森の木々と話を交わすのみである。物語の進行につれ、片言の人間の言語が話せるようになるのだが、それでも仲間の人間と肝心な会合を開く場面では、「音波」すなわち無音声でコミュニケーションをとるのである。管見の限りでは、このようなキャラクターは、水木のマンガではめずらしい。

すでに述べたように、このお化けは、最初は昭和二〇～三〇年代、関西の街頭紙芝居で人気を呼んだキャラクターであった。その人気は、今から一五年ほど前、とある関西系のテレビ番組が視聴者の依頼で昔見た「コケカキイキイ」の紙芝居を探しまわったり、その数年後には福岡の地方紙が、数次に渡る特集でその紙芝居を発掘したりしたことから推測できる。その「コケカキイキイ」に関する、現存するテキストは、昭和二〇年代から三〇年代初めに制作された街頭紙芝居、三〇年代半ばの貸本マンガ、四五～四六年の水木のマンガ、四六年のロックバンド・チューリップの歌、平成一四年のタレント・三瓶の歌などである。

ここでは、その中から三つのテキストを取りあげ、「コケカキイキイ」という音声のある特徴について分析してみたい。まず、関係者に行った聞き書きや書誌調べによれば、三つのテキストの形態と関係は、以下の通りである。つまり、昭和二〇年代、(1)神戸にある神港画劇社が『悲劇コケカキイキイ』という紙芝居を制作して人気を集めると、さっそくこれにあやかうとして、(2)大阪の三邑会が「コケカキイキイ」を主人公にした『猫婆』という紙芝居を制作した。さらに、紙芝居が廃れた三〇年代半ば、(3)東京で兎月書房が刊行した貸本マンガの一冊に「ケケカカ物語 とり小僧」という短編が収められた。兎月書房が、水木と竹内がそれぞれの『墓場鬼太郎』を描き、紙芝居出身の絵描きを多く配していた出版社だったことは先述した。

そこで、(1)「コケカキイキイ」は、母の死後に産み落とされた、二本の出っ歯をもつ畸形児という点が、既存の「ハカバキタロー」とキャラクターすなわち〈意味〉の上で連関する(図3)。(2)「コケカキイキイ」は、悪人の医者にさらわれ、鶏と合体する手術を施され、香港の見世物小屋に売り飛ばされるといふ設定のもとに、鶏冠、鶏の足、ひとつ目をもついわば半人半鶏である(図4)。したがって、明らかに(1)の〈音〉を真似ながらも、「コケカ」という音声が、新たに鶏という〈意味〉に結びついたケースである。(3)「とり小僧」は、鶏という〈意味〉の連想によって(2)と結ばれつつ、外形に鶏冠と鶏の足の他に嘴が加えられ、〈意味〉が強化されている(図11)。さらに、(3)には「とり小僧」が悪人との戦いでケガを負い、母の眠る墓場に戻るといふ場面があつて(図12)、それはまさしく〈意味〉の上で「ハカバキタロー」を連想させるものである。

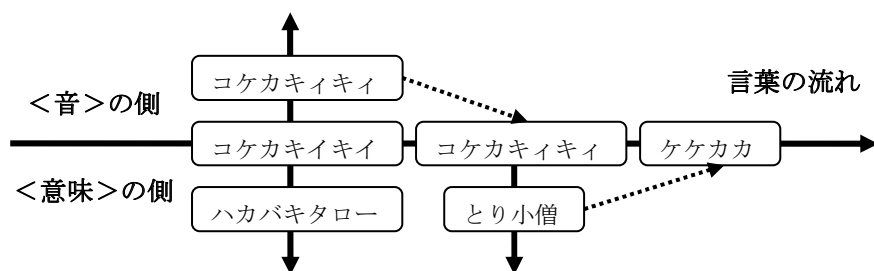
ところで、注意すべきことに、墓場で母の幽霊に訴えるとり小僧の音



図 12：陽気幽平 同前 112 頁



図 11：陽気幽平「ケケカカ物語 とり小僧 死の巻」『墓場鬼太郎』十二巻 竹内寛行編 兎月書房 111 頁 (現代マンガ図書館提供)



声は、「ケケ：／カカ：」というオノマトペとして描かれるのである。すなわち、読者にとってこの「カカ」という擬声語が「母」の音声と響きあうとすれば、コケカキイキイ↓コケカキイキイ↓ケケカカへと流れてきた言葉は、「ケケカカ」という結び目において「意味」と「音」が一致することになる。

すなわち、ここでは、言葉の流れが語から語への連想に支えられている。そうした連想の働きが、語と語の「音」の類似や表面的な「意味」の類似によって活性化されているのである。こうして連想によって「音」と「意味」が交差するとき、全体を貫く「文脈」は、とりあえず背景に退いてしまう。逆というと、「音」の連想を活性化させるには、「意味」との優位関係を逆転させ、それによって「文脈」をずらさねばならないということである。そして、そこに「音」のリズムが生まれる、と同時に「意味」のリズムも誘発されるというわけだ^(六)。

水木が『コケカキイキイ』を描いたのは、貸本マンガに移って既に十数年が過ぎた頃のことだった。神戸で紙芝居を描いていた

彼は、おそらく「コケカキイキイ」のそれを知っていたのだろう。しかし、彼の描くマンガにはもはや「言葉の流れ」は止まっている。なぜなら、「文脈」にひきずられた絵が、「言葉の流れ」を断ち切ってしまったからだ。

四 現代の文化状況へ

オリジナリティ神話とパロディ

じつをいうと、いまの議論は、マンガ一般の問題とも関わっている。つまり、従来の研究では、マンガにおけるオノマトペは、文字言語からグラフィックな記号への転換であると同時に、文字言語Ⅱ（ことばⅡ）の側から、絵Ⅱ（ものⅡ）の世界へ送り込まれた暴力的な侵入者であると考えられた^(四)方田 一九九四 九八^(五)。しかし、前半がメディアの次元、後半が意味の次元を問題にしているとすると、そこには二つの限界がある。擬音を問題にしているにも関わらず、前半ではそれを表すグラフィックな記号を文字の延長線上に捉えるというような、視覚イメージの発想しか働かないという限界がある。従って後半では、意味をめぐる絵のリズムと声のリズムの差異は問題にできなくなる。その方法は、たとえば、とり・みきの「SAMPLING」^(六)『ポリタン』一九八五、白泉社、所収）のような、ヒップホップのリズム感が文脈をバラバラにしつつ、絵のリズムを律するマンガを分析できるだろうか^(図13)（夏目 一九九九 二一四～二一七）。

ここというサンプリングとは、ポピュラー音楽の世界で既存の音源から音を抜粋し、引用することという。例えば、ヒップホップというジャ

ンルでは、作曲はまったく行われず、複数のレコードから次々音源を取り、ミキサーと呼ばれる音響機器を使って音と音を繋ぐという手法を用いる。仮にマンガを音楽にたとえると、メロディはコマの形と配置、リズムは絵に表されたストーリーラインとすることができる。するとやはり、マンガのリズム感は、制作の一番初めに行うネーム割り、すなわちシナリオ文に負うところが大きい。とり・みきの「SAMPLING」というマンガの特徴は、まず、ネーム割りを全く無視したことによる脱「文脈」性にある。

「SAMPLING」でさらに文脈をバラバラにしているのが、まるでスクラッチのような、同じコマの連続である(図14)。スクラッチとは、ヒップホップにおける音の作り方の一つで、ターンテーブルの上でレコードを手で前後させ、同じ音の部分を何度も繰り返しつつ、リズムを

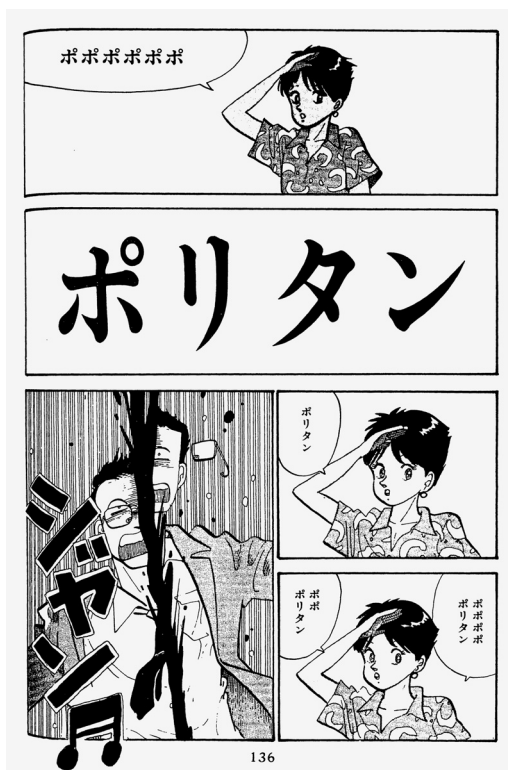


図13：とり・みき『ポリタン』1986
白泉社 136 頁

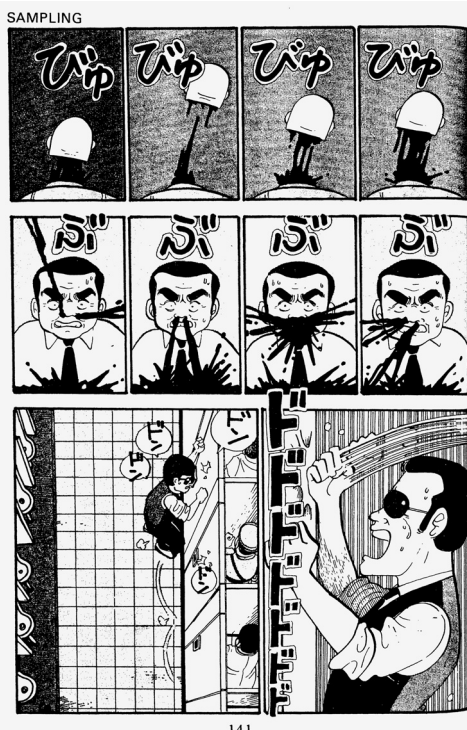


図14：とり・みき 同前 141 頁

刻む手法を指す。ヒップホップにおいては、サンプリングが作曲ならば、スクラッチは演奏といえるだろう。要するに、とり・みきの「SAMPLING」は、ヒップホップみたいなマンガであり、したがって、絵の「声」を聴くとは言いがて妙である。

ならば、マンガにヒップホップの技法を使うという実験精神は一体どこから来るのか。マンガ家のとり・みきは、主題や技法をいろいろな作品から寄せ集めてコラージュしたもの、すなわちバステイッシュをよく、しかも意識的に制作する作家の一人である。刑事もののギャグマンガである『ポリタン』は、そもそも設定にしながらがTVドラマ『西部警察』を思わせ、また、至る所に既存の作品からキャラクターを引用し、それが笑いの原動力となっている。さらに、とり・みきは、筒井康隆の「万延元年のラグビー」という小説をマンガ化した『筒井漫画流本』（一九九五、実業之日本社）というアンソロジーでは、戦前を含む日本のマンガ

史を振り返りつつ、完全に元のマンガのあるコマをまるごと模写し、羅列するというサンプリングを行っている。ちなみに、筒井の小説自体が大江健三郎のベストセラー小説「万延元年のフットボール」のパロディだった。

とり・みきのこうした実験精神は、自ら「盗作とパロディの違いは、元ネタを知られるとマズイのが盗作で、元ネタを知ってもらいたいののがパロディなんだ」〔米沢 二〇〇一 一五六〕というように、既存ものの反復と新たなものの創作に対する、自身の哲学に由来する。現代マンガの生産と消費のあり方に関する、しりあがり寿との対談において、両者は大量生産および高度消費する時代の「オリジナリティ神話」を批判したことがある。つまり、自分のオリジナリティというのは、本来自分でもなかなか気づかないもので、意識して作られるものでは決していない。マンガの場合、特にテクニクは共有財産的なところがあり、従って、著作権の主張は行き過ぎるとよくない。「その権利を言い出したらマンガ家は全員、手塚治虫に1%納めないといけなくなっちゃう」という。そこで、ふたりは、いろいろな媒体で同じキャラクターが多発するような、または、企画ごとにベストの布陣を組んだりグループで共同制作したりするようなあり方を提示する。なるほど、確かに、その後九〇年代半ばには『金田一少年の事件簿』のような複数の作者がブレンストーミングした作品が大ヒットした〔とり・他 一九九七 三八〇六五〕。

しかし、その一方で、「キャンディキャンディ」の著作権をめぐつて、漫画家と原作者が争った裁判は先年ようやく決着がついたし、宇宙戦艦ヤマトの漫画家とプロデューサーの著作権争いは未だに解決しないという現実がある。さらには、レンタル用のビデオやCDと同様の貸与権を、

従来例外としてきた貸本マンガにも適用するという法改正もあった。新古書店での売買やマンガ喫茶での閲覧が、マンガの売れ行きに深刻な影響を与えているらしいことが改正の理由だが、他方では、日本の大衆文化の輸入が解禁になり、日本マンガの翻訳が盛んな韓国で貸本屋が急増したことも理由の一つらしい。つまり、海外で著作権を拡大するに先立って、まず国内で前例を作ろうというわけだが、そのために国内の零細貸本業の経営がいま危機を迎えている。現代日本マンガにおける、「オリジナリティ神話」の呪縛は、ナイーブな制作論の次元を遙かに超え、国境をも越えようとしている。

サンプリングという文化現象——結びにかえて

サンプリングは、もはや文化現象である。少なくとも、ヒップホップという大衆音楽のジャンルでは、それが文化の生産者と消費者の区別を無化し、創作の可能性を新たな段階に導いているという意味において。

「リスナーがオペレータである」とアタリは音楽製作法に関して語っている。そこでは伝統的な「音楽家」の範疇に入るかどうかにかかわらず、誰もが音楽を作ることができる。「作曲」段階においては、労働者と消費者、音楽家とリスナーとの区別があいまいになる。このアタリの主張は七〇年代には先進的なものだった。アフリカ・バンバータの音楽コラージュは、アタリの言う技法と共通しており、ここでは文化の消費者（レコードの買い手やDJ）が文化の生産者になる。消費の道具であるターンテーブルを、DJたちは生産の道具だと考えた。今ではソフトウェアによって、誰もがコンピュータを使っ

てコラージュや作曲ができるようになっていく。創造の可能性の拡大がMP3での「マッシュアップ音楽」の隆盛を生んだ。何千人もの「寝室作曲家」が、二つの曲を混ぜ合わせて新しい曲を作り、インターネットで無料で流している」(マクロード 二〇〇五 八〇〜八二)

デジタル・サンプリングのような、技術革新によって可能になった創作技法に対して、著作権者すなわちレコード会社や音楽出版社が知的財産権を強化し、私有化しようとする近年の動きは、したがって、時代の趨勢に逆行することであり、著作権の真の理念に背くことなのだ。なぜなら、そもそも知的財産権は、作者たちが、社会を利し、いずれは社会に帰属するような文化財の創造を奨励するためのものだからだ。もちろん、だからといって、コモンズという考え方が、あらゆるものが共有されていた前工業社会というユートピアへの帰帰を求めているわけではない。今日のインターネットの発展にしながら、著作権保護の比較的ゆるいプロトコール、コード、アプリケーション、アーキテクチャから成り立っているのではない。それは、技術革新が金銭的に報われる保証もない何十万人ものクリエイターたちによって切り開かれた世界である。(マクロード 同前 四四〜一一八)

日本では最近、インターネットの掲示板サイトである、「2ちゃんねる」への書き込みから生まれた物語が大きなブームとなったが、掲示板に投稿した不特定多数の「作者」に無断で出版することに対しては、著作権侵害であるとの批判が相次いだ。さらに、同じく電子掲示板のアスキーアートから生まれた、「モナー」というキャラクターは、大手レコード会

社がそれと類似したアニメをCDの特典映像に使用した後、著作権を設定した問題がネット界を賑わせた(「のまネコ問題」)。企業の私有化に対する掲示板ユーザーの激しい抗議により、結局、企業は商標登録出願を取り上げたが、他方ではもとのキャラクターをインターネット・コミュニティにおける、「フォークロア」として保護しようという動きもある。というのも、一九六七年に設立された国連の専門機関である世界知的所有権機関(WIPO)は、未だ知的財産権という概念のない途上国の文化的なコモンズが、商業的に利用されることを防ぐ目的で、フォークロアの保護に関する検討を行ってきた(註)。そこで、「フォークロア」とは一般に、口承や模倣によって代々継承されてきたもので、コミュニティの文化社会的アイデンティティを反映しており、コミュニティに受け継がれるものの特徴を有し、作者不詳であるか、またはコミュニティ全体が認める個人によって作られ、多くは商用ではなく、そして、常にコミュニティ内部で進化、再生産され続けるものであるとされる。したがって、インターネット時代の電子掲示板から生まれたとはいえ、「モナー」も多くの点でフォークロア特有の性質を持っているというわけだ(註)。

いま、その当否を云々する余裕はないが、文化の所有と創造をめぐる状況が、大きなうねりを打って変わりつつあることは確かだ。近代における作者性やオリジナリティは、それ自体が書字システムに由来する前提条件に絡めとられていたため、その後電気さらには電子へとメディアの技術化が進むにつれ、概念の修正や法律の調整を余儀なくされた。電子掲示板で生み出されたキャラクターをフォークロアとして扱おうとする如く、文化の所有と創造という事柄を、近代のはじめの頃のように硬直で単線的に捉えることははや不可能である。そういう意味では、い

まの状況を永遠回帰と呼ぶことに否かではない。しかし、だからといって、本論は、近年の民俗学、人類学、社会学における、とりわけ生態学の影響の強い、いわゆるコモンズ論を支持するわけでもない。なぜなら、そこには、現代化に対する目配りが不足しているからだ。それは、あらゆるものを商品化し、民営化、私有化せよというネオリベリズムに対しては、果たしてどのような態度をとるのだろうか。

例えば、死亡率の高いAIDSなどの病気をめぐって、特許期間が切れて極めて安い値段で入手できるジェネリック医薬品の輸入または製造が必要不可欠な貧しい国々に対し、アメリカは医薬品業界の圧力により特許法の固持または強化をはかってきた。ところが、九〇年代ブラジルでは、政府が地方の製薬会社に安いジェネリック医薬品の製造を許可し、また、特許保有者が政府の規制した価格で特許を利用させねばならないという「強制許諾」を合法化して、九六～九九年にAIDSの致死率が半減した。そこで、欧米の豊かな国々や多国籍企業が、特許保護により不平等に利益を独占する動きに対しては、国家が介入して半ば強制的に共有化を図ることもやむを得ないと考える。知的財産権の強化は、音楽などの場合は表現の創作に対する抑制で済むが、医薬品の場合は生死に関わるのである。特許政策は、経済問題であると同時に、道徳の問題であり、強すぎる特許保護は人類全体の利益を損じかねないのである（「マクロード 二〇〇五 六五～六七」）。

多国籍企業や多国籍金融といった、ごく一握りのグローバルな資本の力が、ネオリベリズムを振りかざしながら今や国民国家を迂回して直にローカルな生活の場におよぶようになった事態を、ここでは仮にグローバル化と呼んでおこう。だから、国民国家論のごとくナショナル／

ローカルのレベルだけで「近代」を軽々と越えてしまう議論は、グローバル化と同時に進行している新たな二極化に対処できない。グローバル、ナショナル、ローカルな領域の再編と布置連関を捉えずして、現代における「コモンズ」の議論は成り立たないのである。

注

(一)「文化を所有する」は、ケンブリュ・マクロードの本 [McLeod, 2001] から来ている。この本は、アイオワ大学コミュニケーション学部で現代音楽と知的財産権について講義しているマクロードが、例えば、ヒップホップにおけるサンプリングと著作権争いや、人間の病気に関する遺伝子配列の発見とその特許取得、あるいは、第三世界が原産地の動植物や微生物から製造された医薬品の特許化という問題を通して、われわれの日常生活にあふれるモノや文化的なコモンズ（公共ないし共有の財産）が、いかに私的所有権によって囲い込まれているかを考察したもので、その文化と権力の問題へのアプローチが非常に斬新である。

(二) 水木しげる・鬼太郎研究のタブー？

(http://www.mars.dti.ne.jp/~techno/column/column2.htm)
(三) 自らの調査方法の反省については、『姜 二〇〇三 一八～一九』を参照のこと。

(四) 「オング 一九九一、三〇一～三〇八」

(五) 水木しげる「コケカキイキ」「コケカキイキ外伝」①～⑥（呉 一九九六 五～一四八）。このマンガは、一九七〇年から翌年にかけて『週間漫画サンデー』に九回にわたって連載された。

(六) 図を含めてこの分析は、『滝浦 二〇〇〇』を参考にした。そこで、滝浦は、R. ヤーコブソンの言語の「詩的機能」を敷衍しつつ、駄洒落、詩、短歌などにおける音の形態と、意味との交差について見事な分析を行っている。

(七) WIPOによるフォークロアの保護への取り組みの経緯、背景、目的などについては、文部科学省の文化審議会著作権分科会国際小委員会が二〇〇五年に作成した報告書を参照のこと

(http://www.next.go.jp/~menu/shing/bunka/coushin/0509801/003.htm)。

(八) 『モナー』や『モララー』たちはフォークロアである」

(http://blog.livedoor.jp/protection/archives/506423.html)。

参考文献

- 東浩紀 一九九六 「庵野秀明、いかにして八〇年代日本アニメを終わらせたか——『新世紀エヴァンゲリオン』について『ユリイカ』(特集・ジャパニメーション) 八月号
- 宇田川岳夫 一九九七 『マンガゾンビ』太田出版
- オング、ウォルター・J 一九九一 『声の文化と文字の文化』桜井直文・林正寛・糟谷啓三訳、藤原書店
- 姜 竣 二〇〇〇 「街頭紙芝居と教育紙芝居・戦前戦中における紙芝居の展開」『口承文藝研究』第二三三号、日本口承文藝学会
- 二〇〇二 「目と耳」『新しい民俗学へ』小松和彦・関一敏編 せりか書房
- 二〇〇三 「紙芝居というテクスト」『街頭紙芝居読本』すずき佳子編
- 「猫三味線」上演実行委員会
- 二〇〇四 「絵の〈声〉の聴き方」『文学』第五卷第二号、岩波書店
- 関東水木会・平林重雄編 一九九五 『水木しげる作品リスト』私家版
- 呉智英編 一九九六 『異界への旅』四 中央公論社
- 滝浦真人 二〇〇〇 『お喋りなことば』小学館
- とり・みき他 一九九七 『マンガ家のひみつ』徳間書店
- 夏目房之介 一九九九 『マンガの力』晶文社
- 二〇〇一 『マンガ／世界／戦略』小学館
- 平林重雄編 一九九一 『水木しげる大特集』(水木しげる叢書別巻2)かごめしや
- ベンヤミン、ヴァルター 一九九六 「物語作者」『ベンヤミン・コレクション2』
- 浅井健二郎訳 ちくま学芸文庫

マクロード、ケンブリュー 二〇〇五 『表現の自由VS知的財産権』田畑暁生訳 青土社

松永健哉 一九四〇 『教育紙芝居講座』元宇館

水木しげる 一九九二 『妖怪画談』岩波新書

一九九五 『水木しげるのカラーンコロ』作品社

柳田国男 一九四〇 『伝説』(全集七卷) 筑摩書房

一九四二 『木思石語』(全集七卷) 筑摩書房

一九四四 『国史と民俗学』(全集二六卷) 筑摩書房

米沢嘉博 二〇〇一 『マンガと著作権』青林工藝舎

四方田犬彦 一九九四 『漫画原論』筑摩書房

レッシング、ローレンス 二〇〇五 「自由な文化に向けて」『クリエイティブ・コ

モンズーデジタル時代の知的財産権』土屋大洋訳 クリエイティブ・コ

モンズ・ジャパン、NTT出版

Kembrew McLeod, *Owning Culture: Authorship, Ownership, and Intellectual Property Law* (Popular Culture and Everyday Life, Vol.1), New York: Peter Lang, c2001.

Who Owns Popular Culture?

Jun Kang

Abstract

The author has been engaged in research on the history of Japanese Kami-Shibai (picture plays; literally “paper plays”) and Manga and provided new insights into comparative studies on orality and literacy in the context of anthropological communication studies and ethnographic oral-literature studies by expanding considerations of interaction among visuals, parole, and écriture in expressions and thoughts based on media and representation studies. This paper also shows how the promotion of transition from orality to literacy, transformation of media technology, and commercialization (high-consumption society) are able to change the appropriation and ownership of popular culture.

Issues related to the original shape and authenticity of the tales of Kitaro in the graveyard are examined by comparing various forms of the story in Kami-Shibai and the variations generated during the transition from Kami-Shibai to rental Manga. These are based on researches on street Kami-Shibai and rental Manga.

Creation in Kami-Shibai, which has no prior story documented, depends mainly on sequencing of images with speech language and reaction from the audience. Therefore, as for street Kami-Shibai, the accumulation of various versions as one story must be put into consideration. Orality, a main feature of Kami-Shibai, is subject to fundamental and crucial transformations due to changes in representation techniques and authorship during its transition to Manga. The consciousness and analysis of Manga readers are centered primarily on words or text. The recipients of Manga and animation tend to be categorized as fanatics and this makes the issue of popular culture use and ownership even more complex.

This paper also tackles the authorship and ownership of popular culture in the age of technological media. The relationship between cultural likeness and transformation of media technology is discussed while the arguments of studies on “transmission” [densho] in Japanese folklore studies, anthropological resemblance, power in cultural studies, and creative similarities are examined in discussing actual copyright issues of Manga, digital copyright, and problems encountered in its creation on the Internet.