

# 初期児童漫画の成立

鷺 谷 花

## 1

それまでの「ポンチ」、「絵ばなし」、「コマ画」、「トバエ」などの名称に代わるものとして、「漫画」という名称が用いられるようになったのは、だいたい大正年間以降のことと考えてよい。しかし、戦前の「漫画」という名称は、必ずしも具体的な形式あるいは内容をさして使われるものではなかった。昭和20年代の手塚治虫の登場を機に、コマ画の連続によって一貫した物語の流れを作り出す「ストーリーマンガ」こそが、すなわち「マンガ」であるという見解が一般に定着するまでは、「漫画」の定義は長きにわたって漠然としていた。

たとえば、岡本一平は「漫画とは風刺あるいはユーモアを含んだ画をいふ」という定義のもとに、漫画を「(1)時局漫画 (2)連続漫画 (3)世相漫画 (4)報道漫画 (5)ナンセンス漫画 (6)スポーツ漫画 (7)似顔画 (8)コドモ漫画 (9)青春漫画 (10)挿画漫画」の10種類に大分し、さらに漫画映画、広告漫画、漫文なども「漫画」の範疇に含めている<sup>(1)</sup>。このことから明らかであるように、当時の「漫画」は、現在の「マンガ」よりもはるかに広範囲に適用される範疇であり、どこからが漫画で、どこからが漫画ではないのかというジャンル区分は長らく不明確なままだった。

たとえば、教育者、出版業者、漫画家を集め、子ども向け絵本の理想的なありかたを討議するという目的で昭和13年に開催された「漫画絵本に就いての座談会」席上では、開始まもなく次のような疑問が提出されている。

どうも童画と漫画といふやうな問題が、何処までが漫画であり、何処までが童画であるか、或いは絵物語といふやうな問題と連続漫画といふものと、其の限度がどうなるのか、私にはよく分からないのであります。……………それから又此の間日劇の地下でニュース映画を見て居りますと、其の中で色漫画のフィルムがあつてマッチ売りの乙女なんかが出て来る。あれなんかも漫画と言へるかど

うか、実は私は疑問を持って帰って来たのです<sup>(2)</sup>。

この時期における「漫画」というあまりにも広範囲にわたり、かつ曖昧な領域の中から、手塚治虫以降の「ストーリーマンガ」へと連結する、コマ画の連続によって物語を進行させる形式もまた育ってくることになる。本稿では、大正後期から昭和戦前にかけての児童漫画および、同時代の子どもと視覚メディアをめぐる諸状況の分析を通じて、漫画はいかにして物語を語りはじめたのか、また、物語を視覚化する媒体としての社会的な存在価値をいかにして獲得していったのか検証することを目的とする。

## 2

先にも引用した、岡本一平のあげる漫画の諸ジャンルの中で、昭和20年代以降の「マンガ」のイメージにもっとも近いものは、(2)に分類されている「連続漫画」であるだろう。岡本一平の解説によれば、「連続漫画」とは「二つ以上、幾つかの場面が続いて主意を全ふするもので、小説か映画のやうに話の筋がある。また主要人物（ヒーロー及びヒロイン）が一人或いは二人三人ある。興味を主とするものだが暗に世相の写生や風刺が無いことはない。漫画の通俗小説に当る。コドモ向きに描いたのはコドモ連続漫画で無邪気な興味を主とする」<sup>(3)</sup>。

この「コドモ連続漫画」が、手塚治虫以降の「マンガ」の原型となってゆくわけだが、しかし、児童読者を対象とした「連続漫画」がジャンルとして形成されてゆく過程は、当時の「漫画」の主流だった一コマ漫画（cartoon）のそれとはかなり異なっている。日本における一コマ漫画というジャンルが、明治維新以後に輸入された欧米の新聞・雑誌漫画を直接のモデルとして成立していたのに対して、児童読者を対象とする「連続漫画」は、むしろ映画の多大な影響のもとに成立したと考えられるからだ。大正から昭和初期にかけて発表された「連続漫画」のうち、子どもの読者を対象にしたものは、多かれ少なかれ映画の画面および画面の連続性、あるいは映画的なテーマやキャラクターを意識して描かれており、ときにはみずからを映画そのものに擬すことによって、画による物語や情報の伝達を試みてきた。

たとえば、昭和に入ってから『のらくろ』と『冒険ダン吉』の二大連載漫画を世に送り、戦前児童漫画の黄金時代の一翼を担うことになる『少年倶楽部』の誌面には、大正5年（1916年）新年号から『活動写真』というページが設けられていた。『活動写真』の作者は吉岡貫一郎（金造）。その形式は、見開き二ページに縦四段ずつのコマ画が並び、ひとりの主人公を軸にストーリーが展開するというもので、吹

き出し枠が使用されていないことを除けば、昭和以降の「連続漫画」の形式とはほぼ同じである。吉岡貫一郎の『活動写真』シリーズは、大正10年頃まで断続的に『少年倶楽部』に掲載され、大正14年(1925年)以降になると、『少年倶楽部』の連続漫画のページは、おもに藤井一郎によって描き継がれることになる。藤井一郎の作品は、吹き出し枠が使用され、解説文(漫文)がなくコマ画のみで構成されていることなど、より後の「連続漫画」もしくはアメリカ製のコミック・ストリップに近い形式となっているが、ほとんどの作品のタイトルには、あいかわらず「活動写真」の表記があり、ハロルド・ロイド、バスター・キートン、チャーリー・チャップリン、ダグラス・フェアバンクスといったハリウッド映画のスターたちが、漫画のキャラクターとして登場する。

昭和3年(1928年)2月号の『少年倶楽部』には、田河水泡『目玉のチビちゃん』が初めて登場している。『少年倶楽部』に連載される漫画作品から、「活動写真」、「キネマ」、「フィルム」といった表記が消え、「漫画」という表記に統一されてゆくのは、だいたい『目玉のチビちゃん』登場の前後からであるといっているが、しかし、『目玉のチビちゃん』にしても、連載第一回(昭和3年2月号)、第二回目(同年3月号)のタイトルには「映画漫画」という表記がされているほか、「目玉の松ちゃん」を連想させる主人公の設定といい、「少年倶楽部漫画プロダクション提供」という題字といい、映画を強く意識した体裁をもつことに変わりはない。

『少年倶楽部』のほか、大正から昭和初期にかけて出版されたいくつかの少年雑誌において、筆者が確認した限りでも、「活動写真～」という表記のついた連続漫画的な作品、映画のヒーローが登場する漫画、コマを映画のフィルムないしはスクリーンに見立てて描かれた漫画など、「活動写真」と「連続漫画」の中間的なイメージをまとった作品はかなり頻繁に掲載されている<sup>(4)</sup>。さらに、「連続漫画」に近い複数コマの作品が、映画を擬装して描かれている例は、少年少女雑誌に掲載されたものに限られず、大正後期ごろから出版されはじめた漫画単行本の分野においても数多く確認することができる。実際、いまだに「漫画」という言葉が完全には定着していなかった大正から昭和初期にかけての時期には、「漫画」に代わる表記として、「活動画噺」、「活動物語」あるいは、「フィルム漫画」という題名がたびたび用いられているのだ。

最も古い例のひとつとして、巖谷小波『お伽活動画噺』(岡村書店、1913年)をあげることができるだろう。『お伽活動画噺』は全7話からなる短編童話集だが、各話の冒頭には、弁士の説明を模した作者の「口上」がおかれ、本編においては、見開き2ページのはほぼ1/5を物語文が占めているが、左側のページの端に、映画のフィルムをまねた4コマの挿画が挿入されている。ここでのコマ挿画は、単に物語を

補足解説しているというよりは、文章ですでに語られた内容を、映画を模した画面の連鎖によって、視覚的に再現しようとする試みとみることができる。その後の「漫画」のイメージからはかなり遠いものの、画面の連鎖によって物語を視覚化する試みをおこなっているという点において、『お伽活動画嚢』は、「連続漫画」の原型のひとつであるといえる。

昭和に入ると、ページの上半分にコマ画、下半分に「漫文」とよばれた解説文を配した「漫画漫文」形式の連続漫画が、子ども向けの漫画単行本として多数出版されるようになる。これらの「漫画漫文」形式の単行本は、しばしば、画の部分を映画のスクリーンに、漫文の部分を弁士の解説または字幕に見たてて、作品全体が映画を擬装した構造になっている。典型的な例として、井元水明・牧野大誓『長靴の三銃士』（大日本雄弁会講談社、1930年）があげられる。冒頭の「凡例」における「タイトル…………活動写真を見てゐますと、絵と絵の間に文句が出てまゐりませう、あれです。字幕と書きます」、「シボル…………絵の終りなんかによくあります。絵のぐりから段々黒くなって、全て物を絞るように小さくなってきて、まん中へんで消えてしまふ、あれです」といった記述からも明らかであるように、『長靴の三銃士』は「映画」として読者に受容されることをひとつの前提として描かれており、また、本編中には、ダグラス・フェアバンクス、阪東妻三郎演じる怪盗紫頭巾を思わせる「紫フクメン」、爆弾三勇士など、同時代のスクリーン・ヒーローが続々と登場する。

もちろん、日本において児童漫画というジャンルが形成されるに際して、映画の影響ばかりが重大であったわけではなく、たとえば大正から昭和にかけて、断片的ながらかなりの量が紹介されていた欧米のコミック・ストリップ（Comic Strip）が、その後の児童漫画にあたえた影響もかなり大きかったと思われる。連載児童漫画の始祖のひとつとされる『正チャンの冒険』は、イギリスの『デイリー・ミラー』誌に連載された『ピップ・スキーク・アンド・ウィルフレッド』を参考にして描かれたといわれ<sup>(5)</sup>、また、『スピード太郎』などで人気を博した宍戸左行のように、アメリカ留学経験をもつモダンな作風の漫画家も活躍していた。

ただ、アメリカをはじめとする海外のコミック・ストリップも、日本において受容される際には、映画と親しく結びついたイメージを与えられていたという可能性を無視するわけにはいかない。岡本一平は、「映画の技法を先行して紙上に行ったものともいえる」とアメリカのコミック・ストリップを定義しており<sup>(6)</sup>、あるいは、矢崎茂四は、「ジョージ・マクナマス作の『親父教育』…………、ダークスの『船長と子供』、ウォルト・ディズニーの『ミッキイ・マウス』、パット・サリヴァンの『フェツリツクス』…………」といった具合に、アメリカ産のコミック・ストリップ

とアニメーション映画とを明確に区別せず、同じ「西洋漫画」の範疇に含めて紹介している<sup>(7)</sup>。ディズニー・プロダクション制作のアニメーション映画が、「トオキイ漫画」と呼ばれたことから明らかに、**「漫画」**の語は、アニメーション映画と同義語でもあった。

結局、児童漫画の形成期において、児童漫画と映画というふたつのジャンル間の見かけ上の距離はひじょうに近かったといえるだろう。『正チャンの冒険』が人気を集めれば、主人公の正チャンとリスが活動写真に出演するという内容の海賊版が出版され、講談社の『長靴の三銃士』シリーズから、赤本漫画に至るまでの漫画単行本には、阪妻、チャップリン、ダグラス・フェアバンクスなどのスターが入り乱れて登場し、少年少女雑誌にはハロルド・ロイドや、「昭和の鳥人」ことハヤフサヒデトを主人公とする漫画が掲載され、そして、読者がそれをごく自然なこととして受け容れているような状況は、マンガを「映画」と見立ててその製作風景を描いた手塚治虫『ふしぎ旅行記』のプロローグのはるか以前から、公然と存在していたのである。

### 3

しかし、児童漫画が映画模倣を繰り返すことによって新たな表現形式を獲得しつつあった時期は、マスコミ・教育者によって強調された、映画の非教育性、子どもに対する加害者としての側面が非難を浴び、やがては子どもの日常から一般興行映画が排斥され、なおも映画館に出入りしようとする子どもたちを「不良児」、「異常児」、「早熟児」としてカテゴライズする抑圧のシステムが完成しつつある時期でもあった。映画に対する憧れと、映画に対する警戒と、この相反するふたつの方向性が同時進行しているありさまは、たとえば大正期の『少年倶楽部』の誌面からも読みとれるだろう。吉岡貫一郎描くところの『活動写真』の主人公たちが、連続活劇のヒーロー気取りでこっけいな失敗を演じてみせる一方、「少年が活動写真を見る可否」という議題をめぐる、『少年討論会』が真剣に繰り返ひろげられ、たとえば次のような意見も提出されている。

乙山君「今日の活動写真の映画といふものは、一部の興行師が金を儲けるために、人気を取るやうなもの許りを作ります。例へば、一時流行りました（ジゴマ）とか（名金）とか、あゝ云ふものをこしらへて、盛んに人の心をそゝります。それが為めまだ吾々のやうに頭の固まらない少年が之を見ますと、いろゝな悪い感化をうけます。その上旬は僕も一つジゴマのやうな事をして見よ

うなど、云ふ気を起して、悪い事を働く、現にそう云ふ実例がある位ですから」<sup>(8)</sup>

あるいは、昭和2年新年号から『少年倶楽部』に連載されはじめた佐藤紅緑『あ玉杯に花うけて』は、チャップリンやロイドの活躍する漫画が連載されているのと同じ誌面において、以下にあげるような激烈な活動写真排斥論を展開している。

「……きみは近藤勇を十分に知りたければ維新の資料を読みたまえ、愚劣な作を愚劣な役者が扮した近藤勇を見るよりも、専門家が調べた歴史を読み、しずかに考えるほうがどれだけ面白いかわからない、活動の小屋は豚小屋のようだ、はきだめのようだ。あんな悪い空気を呼吸するよりも山や野やただしは君の清浄な書齋で本を読むほうがどれだけいいかわからない、活動なんていやしいものを見ずに、もっとりっぱな趣味を楽しむことはできないのか、高尚で健全で男性的な趣味はほかにいくらでもある、趣味が劣等だと人格も劣等になる……」<sup>(9)</sup>

映画を否定する言説と、映画を貪欲に吸収しようとする漫画の、同じ誌面における一見不可能とも思える共存は、いかなる原理に支えられて成立していたのか。ひとつの要因として、児童漫画と、同時代の映画教育運動の連動という可能性が考えられるだろう。

映画の悪影響の数々から児童を保護しつつ、一方では映画によって児童を教化・啓蒙するというシステムの完成をめざす映画教育運動は、映画が子どもに与える悪影響がさかんに問題視されはじめた大正期に開始され、以降、昭和10年代まで、映画に対する反発と関心の間を揺れ動きながら展開してきた。疑似映画のともいえる外貌をまとった児童漫画というメディアが存在感を増しつつあったのは、映画教育運動がもっとも積極的に展開していたのとはほぼ同時期であり、一方、その当時の一般興行映画は、子どもの日常生活からはやや離れた存在となっていた。

たゞ現代の活動写真は遺憾ながら完全に大人の娯楽物となつて、子供はその全部と申していゝ位に映画の世界から取り残された観がいたします。

一時日本物では松之助とか阪妻とかいふ人気役者によつて、髷物のチャンバラ劇が少年諸君の喝采を博しました。これなぞ害こそあれ益はない映画だと今でも私はさう考へてゐます。総じて今日の映画からうける子供の影響はよろしくありません。(中略)とにかく映画好きの児童諸君が、かくも映画それ自身

から恵まれないのは、実に不仕合せだと申すより外に言葉を持ち合せません。  
単に他愛もないものといへば、童話めいた線画位のものでせう。<sup>(10)</sup>

この文章が書かれた昭和8(1933)年は、ほぼ時代劇映画の全盛期と重なりあい、丹下左膳、鞍馬天狗、怪盗紫頭巾といったスクリーン・ヒーローが、子どもたちのチャンバラ遊びの主演となっていたという状況を考えれば、「子供はその全部と申していゝ位に映画の世界から取り残された観がいたします」という感想はあまり妥当とはいえないかもしれない。しかし、映画興行が全盛期を迎える一方で、当時さかんに喧伝されていたさまざまな活動写真害悪論、多くの小・中学校では児童が単独で映画館に出入りすることを禁止していたこと、あるいは、大正6(1917)年の『活動写真興行取締規則』施行をはじめとして、年少者の映画観覧を法的に規制しようとする動きがたびたびあったことなど、当時の子どもと一般興行映画の間には、いくつかの障壁が存在していたこともまた事実である。

「子供が映画の世界から取り残された」時期に、真に子どもにふさわしい映画を、ふさわしい場所において提供するべく試行錯誤をはじめた映画教育運動と、映画の分身的なイメージをまとして登場してきた児童漫画という新興のメディアの間に、一種の連帯が成立していたとしても不思議はない。実際、初期の児童漫画のありかたと、映画教育運動においてなされてきたいくつかの主張には、方向性において一致する要素がかなり含まれているのだ。

まず、学校、公民館、家庭など、秩序と教育の場に映画を移動させることによって、子どもたちを映画館の暗闇から救い出そうとする映画教育運動の目的と、初期児童漫画の受容の形態とは、かなりの部分において一致していたとみることができる。大正から昭和初期にかけての時期の児童漫画は、基本的には親が子どもに買い与えるものであり、家庭において受容されるべきものだった。つまり、諸悪の根源である常設館ではなく、家庭において映画の雰囲気を楽しむことができる媒体であるという要素が、当初の児童漫画の重要な存在意義のひとつだったと思われる。

ここでひとつ指摘しておきたいのは、学校巡回映画会などの教育映画の会合において、漫画映画がことのほか重要な役割をはたしていたことである。文部省社会教育局が昭和4年(1929年)に実施した調査を参照すれば、各道府県および市における会合で、子どもを対象として「映画を主としたる番組」が上映される場合、もっとも一般的な形式は、漫画映画(または線画)・実写(ドキュメンタリー映画)・劇(映画)の三本立てだった。いくつかの例を見てみよう。

## 例二

1. 漫画 つば
  2. 実写 春の立山
  3. 劇 二宮金次郎
- (児童保護会 三重県社会課)

## 例三

1. 劇 藤太郎と母
  2. 線画 壺
  3. 劇 谷村計介
- (南久屋尋常小学校児童父兄会 名古屋市社会教育課)

## 例六

1. 奏楽 (松坂屋少年音楽隊)  
軍艦マーチ、アル・の女、天国と地獄
  2. 映画  
漫画 蛙は蛙  
千代紙映画 こがねの花  
伝奇劇 ロビンソンクルーソー漂流記
- (児童活動写真会 東京市社会教育課)<sup>(11)</sup>

これらの番組においては、実写映画が教化・宣伝、漫画映画が勧誘・慰安・娯楽の役割をそれぞれに担当し、中心におかれた劇映画は双方の機能を補完していた、と、一応みなすことができるだろう。そして、教育映画会の番組における漫画映画と同様の役割を果たすことが、家庭における、あるいは新聞・雑誌といった媒体上における児童漫画に対して期待されていたという可能性は無視しえない。たとえば、昭和2年の『少年倶楽部』において、『ああ玉碎に花うけて』と、チャップリンやロイドの活躍する漫画とが共存可能であったのは、おそらく漫画のなかのチャップリンやロイドが、いかがわしい「活動小屋」のかわりに、「校外教育の砦」である『少年倶楽部』の内部、さらには家庭の「清浄な書齋」の内部に自分の場所を与えられており、そこで期待される役割を、逸脱することなく果たしていたからであるだろう。

さらに、初期児童漫画が映画の企画、ショットおよび編集の方法論、キャラクターなどを貪欲に複写しながらも、それらの要素を漫画の形式のなかでさまざまに読



みかえてゆく過程において、映画に対する一種の検閲装置として機能していたという点に注目しておきたい。

映画をめぐる環境の整備が一段落したのちに、映画教育運動がめざしたのは、系統化・組織化された映画検閲のシステムを早急に確立し、映写されるフィルムから、子どもの心身に害をおよぼす懸念があるとされる要素を可能な限り取りのぞくことだった。つまり、初期児童漫画は、その受容される場所において、映画をめぐる環境の整備という映画教育運動の要請に응えていたのと同様に、その内容においては、有効な映画検閲制度の確立というもう一つの要請に、やはり応えていたといえるのである。

たとえば、チャップリン、ハロルド・ロイド、ダグラス・フェアバンクス、阪東妻三郎、市川百々之助などのスクリーン・ヒーローが漫画のキャラクターとして登場する場合、そこではどのような操作がおこなわれていたのかを検証してみよう。一つの例として、チャップリン、キートン、ロイドの三大喜劇王に加えて、ダグラス・フェアバンクスが登場する豪華キャストの、藤井一郎作画『お菓子と紳士』<sup>(12)</sup>を見てみよう。オリジナルと比較した場合にもっとも違和感を感じる点は、おそらく、全員が（キートンまでもが！）当然のようにセリフをしゃべっていることだろう。しかも、ここでキャラクターのかたわらに書き込まれるセリフは、それぞれの行動に先行するかたちでその動機や目的を説明し、明瞭な意味をもたせるという役割のみに終始している。

つまり、『少年倶楽部』誌上の漫画に登場するサイレント映画のヒーローたちは、基本的に動きをもたない漫画という形式内に移植されたことで、その生身の肉体がもっていた超絶的な動きをほぼ完全に抑制されているうえに、過剰なまでのセリフを与えられ、あらゆる行動の動機・目的が事前に説明される。その結果、スクリーンにおける活動ぶりがかつてそなえていたはずの逸脱性、場違いさ、明瞭な方向性の欠落、それゆえの過剰さ、突拍子もなさといった印象が完全に抑制され、すべてのアクションが納得可能・説明可能なものとして固定されてしまっているのだ。

『長靴の三銃士』に登場するダグラス・フェアバンクスは、剣術の強い西洋人のおじさんというだけの存在であるし、赤本漫画『スピード漫画 漫画近藤勇』（中村惣治郎作・画、昭和11年）に登場する丹下左膳には、世間の道理を踏みはずした怪人のおもかげはなく、最後に正義に倒される悪の親玉という常識的な役割の範疇内にひたすらおさまっている。赤本漫画『阪妻チャンバラの巻 百々チャン漫遊記』（川上しろう作・画、昭和3年）では、阪東妻三郎と市川百々之助が二人そろって主役をつとめているが、似顔絵の外見上の違いのほかにはほとんど差異を与えられず、どちらも主人公という機能のみに還元可能であるような存在となってしまっ

いる。つまり、「比較的高級な」講談社の漫画においても、「低級俗悪な」赤本漫画においても、映画のキャラクターを漫画のキャラクターとして書き替える際におこなわれる操作は、ほとんど同様であったといえるだろう。すなわち、① 物質的な存在感の抑制 ② セリフと漫文によるアクションの規定・解説 ③ キャラクターの一義的役割（主人公・悪役・三枚目）への還元。そして、これらの操作の結果として、キャラクターの定義不可能性、不透明さ、過剰さ、多義性、現実への帰属感のなさといった、受け手側に混乱をもたらすような属性は削除され、より趣旨が明快で、「親しみやすく」、子どもの判断力を惑わすことのない対象へと転化される。

また、映画的なシチュエーションが漫画において再現される際にも、やはり同様の操作がおこなわれていることを指摘しておきたい。とりわけ、時代劇映画の殺陣が、赤本漫画のチャンバラものの殺陣に置き換えられる場合に、この操作の性格が顕著に現れているといえるだろう。

ここで、赤本漫画について若干の説明を加えておこう。「赤本漫画」とは大正末期から昭和13年頃にかけて、榎本法令館、春江堂、金井信正堂、中村書店といった、小出版社から大量に出版されていた、低価格・粗製の漫画単行本をさす通称である。清水勲によれば、赤本漫画は「書店を通す正規の販売ルートを使わず、駄菓子屋・夜店・縁日などで売られたものであった」<sup>(13)</sup>という。その内容も、『正チャンの冒険』、『ノンキナトウサン』、『ミッキイ・マウス』などの人気漫画作品の亜流本や、立川文庫の講談の流れをくむ荒唐無稽なチャンバラものや忍術ものなどが主流であった。

これら「赤本漫画」のうちでも、とりわけ多数を占めていたチャンバラものの漫画が、よくいわれる立川文庫の講談の影響以上に、当時全盛期をむかえていたチャンバラ中心の時代劇映画の多大な影響をうけて描かれているのはほぼ間違いないだろう。現存する赤本チャンバラ漫画を通覧してみると、たとえば、目玉の松ちゃん、阪東妻三郎、市川百々之助、市川右太衛門などの時代劇スターをそのまま漫画の人物に転用した例もかなり頻繁に確認できるし、また、プロローグで子どもたちが活動写真に出かけてゆく情景が描かれた後に、その「活動写真」として本編の映写がはじまるという設定の『凸凹冒険の巻』（春江堂、1928年）のように、映画との類同性を直接的に前面に出した作品もいくつか存在している。

殺陣の場面を最大の売り物とするサイレント期の時代劇映画が、当時有害映画の代表のようにみなされていたのと同様に、チャンバラ赤本漫画も、児童漫画の俗悪な部分を象徴するような存在として、保護・教育の側からたびたび非難をうけていた。＊1 とりわけ非難が集中したのは、おもにチャンバラ赤本漫画の乱闘場面、斬

られた首が宙に飛んだり、血しぶきが舞ったりする殺伐とした画面が、全編の大半を占めているという点に関してだった。なるほど、チャンバラ赤本漫画の画面には、首や手足が斬り落とされる瞬間や、飛びちる血しぶきの、稚拙ながらもかなり露骨な描写がたびたび描かれており、そこだけをとってみれば、肉体の損傷や血を見せずに展開する時代劇映画の殺陣よりも、より直接的な残酷描写がなされているとみることもできるだろう。

ただ、これらのチャンバラ赤本漫画における殺陣が、時代劇映画の殺陣に対して、やはり一種の検閲を加えるかたちで機能していることを指摘しておきたい。時代劇映画の殺陣が漫画の殺陣に移植される過程で、直接的な残酷描写という新たな要素が加わった一方、欠落するか、あるいは意識的に消去されてしまった要素も存在する。チャンバラ漫画の殺陣からは消去された要素のうちもっとも大きなものは、時代劇映画の殺陣のシークエンスにみなぎっていた「濁り」ともいうべき気配である。

たとえば、『雄呂血』(二川文太郎監督、1925年)の殺陣、憑かれたようなまなざしにゆがんだ微笑を浮かべ、刀に引きずられるように捕り手を斬りまくる阪東妻三郎。あるいは『尊皇攘夷』(池田富保監督、1927年)の、殺気だった剣士の一群が、誰が敵で味方なのか定かに判別できないままに画面にひしめき合い、めまぐるしく切りかわるカットの嵐のうちに次から次へと斬り倒されてゆく桜田門外の乱闘場面。そして、伊藤大輔監督・大河内傳次郎主演コンビの第一作『長恨』(1928年)のラスト一巻、捕方の重囲にあって、幾重にも縄をかけられ、戸板で押し包まれながらも、なおも猛獣のようにのたうちまわりつづける大河内傳次郎。サイレント期の時代劇映画の殺陣のシークエンスは、多くの場合、多数の不協和音のぶつかり合う場として創出されていたと、ひとまずは定義しておこう。ごく短いカットによるテンポの早いモンタージュ、激しく揺れ動くフレーム、モノクロの画面をさらに覆う暗闇と、そのなかに揺れてひしめく御用提灯の群と無数の刀の閃き、絶えまなく押しよせる捕方の渦中に没しかけつつも、死にもの狂いに刀を振りまわす満身創痕のヒーローのイメージ、時代劇映画の殺陣の特徴となるこれらの要素は、殺陣の中心点となるべきヒーローの姿を、明晰な構図のなかにひとり際立たせるのではなく、無数のイメージの蠢動の背後に、何か得体の知れない凶暴な力として沈めてしまうように作用していた。ヒーローの姿をともしれば観客の視界からさえぎりつつ、かえってその不気味な爆発力を秘めた肉体を強く印象づけるようなこれらのイメージの葛藤を、ここでは画面の「濁り」として定義しておきたい。

赤本チャンバラ漫画において、主人公と敵が斬り合いを演じる局面では、この「濁り」の気配は完全に画面から消え失せている。たいていの場合、主人公が刀を一閃すれば、悪人の首がまとめて宙に飛び、それですべての決着がついてしまうのだ。

刃のまじわる瞬間そのものが描かれることがなく、いくつもの首が軽々と宙に舞うショットただ一枚のみが「殺陣」そのものとして呈示されているのであり、時代劇映画の殺陣の場面に強烈な起爆力をもたらしていたさまざまなイメージの葛藤は、ここでは一切消去されてしまっている。映画においては得体のしれない濁りのむこうで展開していた斬って斬られるという行為は、「悪人の首が宙に飛ぶ」という明瞭な構図のうちにおさまることによって、かえって血腥さをぬぐい去られる。血しぶきとともに宙に飛ぶ首のショットは、一見すればショッキングな画と思えても、そこに至るまでの衝突と抵抗の過程が描かれない以上、本来殺陣の場に満ちていたはずの無数の不協和音の対立は省略され、いっさいが、勝敗の帰結というごく単純な問題に還元されてしまうのだ。しかも、複数の作品の同様のシチュエーションにおいて、ほとんど同じような構図の「首が飛ぶ」カットが絶えず適用されることによって、表面上の残酷さのもたらすインパクトさえもが次第に消去され、単に「正義栄えて悪滅ぶ」というあからさまな意味を示すのみの記号と化してゆく。

結局、非教育的漫画の代表とされていたチャンバラ赤本漫画でさえもが、子どもが映画と向かいあう際に予想される危機的状況の数々を回避すべく、有効なフィルム検閲のシステムを系統化・組織化すべしという映画教育運動の要請に応えるようになかたちで、映画の表現に対して抑制を加えている。吉岡貫一郎の『活動写真』シリーズにおける映画のエピソードの書き換え、藤井一郎の諸作や、『長靴の三銃士』シリーズ、赤本漫画などにおける映画のキャラクターの書き換え、チャンバラ赤本漫画における映画的なシチュエーションの書き換えにおいてなされている操作は、いずれも、映画に登場する諸事象から、子どもの心に深刻な危機感や懷疑、あるいは過度のエモーションの高揚をもたらすような要素を取りのぞき、理解可能・納得可能、かつ日常生活の枠内において受容することのできる事象に置き換える操作として定義することができるだろう。そして、これらの操作のありかたは、映画フィルムの検閲システムを組織化・系統化し、映画と向かいあう子どもの心身に危機的状況をあたえる恐れのある数々の要素を、事前にフィルムから削除すべしという映画教育運動の要請に呼応するものであった。

映画教育運動の発端において危惧されていた映画と子どもをめぐる危機的状況とは、具体的には、映画を見ている子どもが画面の中で虚構と現実を混同してしまうこと、大量の情報を集中的に画面から受けとることによって、学校の勉強が頭に入らなくなったり、あるいは目の神経を消耗させてしまうこと、エモーションを極端に刺激されて、情緒過多におちいること、過度の早熟性を身につける恐れのあること、映画のなかの人物の行為を無批判に模倣することなど、多項目にわたる。つまり、映画の内容そのものの非教育性・反社会性もさることながら、映画の差しだす

ありとあらゆる情報の適不適を区別せず、際限のない食欲さでもって飲み込んでしまうような、スクリーンへ向かう子どものまなざしも、同様に危惧されていたわけだ。

映画のフィルムの内容を整備すると同時に、画面にそそがれる子どものまなざしを、ふさわしいメッセージの、正しい享受のありかたに向けてコントロールし、映画を見るという体験が、もっとも教育上有益な結果に直結するように導いてやるのが、映画教育運動の求める検閲の最終目的であったとするなら、単にフィルムから不適切な部分を切り取ることでしかない検閲官による検閲よりも、映画のエピソード、キャラクター、シチュエーションなどの意味や表現そのものをコントロールできる児童漫画による読み替えのほうが、もしかしたらより有効な検閲方法であったかもしれない。

映画上映施設に関する警察の規制も、内務省警保局によるフィルムの検閲も、映画にとっては外部から加えられる操作であった。しかし、初期児童漫画の場合は、あらかじめこれらの操作のシステムをみずからの内側に取り込むことによって、初めて子ども向けのジャンルとして成立可能であったのだといえないだろうか。つまり、映画と子どもの関わり の 適切性・不適切性をめぐる議論が一段落したのちに、新たな子ども向けの視覚的媒体として、映画を強く意識しつつ登場してきた児童漫画というジャンルは、時期的にいても当然引き受けざるをえなかった映画と子どもを包囲するあらゆる抑圧を、無意識のうちに内面化してしまっていたのだ。

昭和13年（1938年）の「児童読物、並に絵本に関する内務省指示事項」（内務省図書課）<sup>(14)</sup>が、その後の児童漫画の方向性をゆがめる最大の原因となったという定説がある。つまり、「児童読物に関する指示事項」以降の児童漫画は、公権力の介入によって自由な表現の可能性を奪われ、国策思想を教条的に伝達するだけのメディアとなってしまった、という発想である<sup>(15)</sup>。だが、それ以前の児童漫画に、何ものにも縛られることのない自由な表現の可能性といえるものが、はたして存在していたのか。なるほど、国家権力が児童漫画に対して公然と抑圧を加えはじめるのは、おそらく「児童読物に関する指示事項」発令以降のことであっただろう。しかし、「児童読物に関する指示事項」のはるか以前から、ことによると児童漫画というメディアが成立した瞬間から、同じような抑圧は、あらかじめジャンルの内側に存在していたのである。

## 註

- (1) 岡本一平「総論」(『漫画講座』第一巻、中央公論社、1933年) 12～13頁。
- (2) 『「漫画絵本に就て」の座談会速記録』(日本児童絵本出版協会、1938年) 4 頁。
- (3) 前掲「総論」13頁。
- (4) 最も古い例としては、映画伝来まもない明治36年(1903年)に『少年世界』2月号に掲載された『活動幻灯』(作者不詳)があげられる。
- (5) 竹内オサム『子どもマンガの巨人たち』(三一書房、1995年) 70頁を参照。
- (6) 前掲「総論」23頁。
- (7) 矢崎茂四「西洋漫画の展望」(『漫画講座』第四巻、中央公論社、1934年) 187～189頁。
- (8) 『少年倶楽部』大正10年新年号に掲載。
- (9) 佐藤紅緑『ああ玉杯に花うけて』(『少年倶楽部』昭和2年新年号～同年12月号連載)。引用は『ああ玉杯に花うけて／少年賛歌』(講談社、1997年) 137頁より。
- (10) 久保竜太郎『紙芝居の作り方』(春陽堂、1933年) 98～99頁。
- (11) 文部省社会教育局編『映画番組に関する調査』(1929年) 3 頁。
- (12) 『少年倶楽部』昭和元年10月号に掲載。
- (13) 清水勲『漫画の歴史』(岩波新書、1991年) 176頁。
- (14) 内容については、前掲『「漫画絵本に就て」の座談会速記録』巻末に付録として収録されたものを参照した。
- (15) たとえば、秋山正美は、昭和14年(1939年)以降の児童漫画が「その内容、とりわけ純粋な笑いの部分がすっかり変質し、形式だけまんが風の、教訓だらけの童話、絵ばなしに近いものになった」原因を、もっぱら内務省による統制に帰している(『別冊太陽 名作コミック集』平凡社、1989年、12～13頁)。