

小説と漫画が伝えるもの

What a Novel and Comics Tell

なかはらかぜ

キーワード：子どもの文化と社会、小説、漫画、アニメーション、想像力と感性、世界観

昭和20年～30年代、日本の社会現象とまで言われた漫画ブームが到来します。世の中に数限りないマンガ作品が登場し、同時に星の数ほどの漫画雑誌が出版されたのです。今の年齢が40代後半から50代後半にかけて子ども時代を過ごしてきた大人たちは、その漫画ブームの洗礼を大きく受けたと言っても良いでしょう。それはまさに活字文化から漫画文化への時代の大きな変化であったのです。

日本は「もはや戦後ではない」という合い言葉のもとで、高度成長時代を迎え、昭和33年には東京タワー、昭和39年には東海道新幹線が開業し、東京オリンピックが盛大に開催されました。戦後、荒廃した日本は世界にその復興振りを示し、経済大国としてばく進して行く姿をアピールしたわけです。やがて昭和45年の大阪万国博覧会で完全に国際世界と肩を並べる国として頂点に立ったと言えるかもしれません。

くわしい経済成長のことはわからなくても、当時の子供たちもその時代の勢いがあったことを感じていたと思います。日々、大きく変わっていく世の中。額に汗して必死に働く日本人。そうやって大人たちが大きく変えていく日本で、子どもたちも日々変化していく生活スタイルを感じていたのは間違いありません。それは当然、子どもたちの遊びも変化したし、趣味も多様化してきます。そしてその子どもたちが飛びついたのが漫画であったわけです。

時代によってある程度の流行はあるとは言え、その時代を超えて読み継がれていく活字文化に比べると、漫画の台頭は恐ろしく加速度的で、あたかも

病原菌のように子どもたちの中に感染をしてゆきました。それ故に漫画文化は、その脅威から活字文化の宿敵として圧力をうけることになります。活字文化は「教育によい」、が漫画は読むと「子どもが馬鹿になる」というのが、当時の一般的な評価であり、大人たちの共通認識であったように思われます。

人間は文字を使うことで、情報の共有・伝達を発展させました。ひらがなで書くと「はし」、漢字に置き換えると「橋」「箸」「端」など表現の種類がふえます。「すな」は「砂」ですが、逆に読むと「なす」つまり「茄子」となります。「なーす」とのばせばカタカナで「ナース」にも変化します。日本語のひらがなは、ひと文字ごとに組み合わせることで意味を与え、情報をつたえることが出来ます。外来語さえカタカナという表記の方法を変えることで日本語として取り込んでしまっています。ひらがな、漢字、カタカナ、時には英語そのものを文章の中に差し込むことで、膨大なイメージを活字だけで表現しようとしてきました。「画像データをupした」とか「カーマニアの君とサーキットへgo！」といった使い方です。それらの表現方法に我々は子どもの頃から当たり前前に親しみ、学校でも教わり、世界一難しいと言われている「日本語」の使い方や組み合わせ方を自由自在に巧みに使いこなし、まさに無限大の表現方法を手に入れていると言えるのではないのでしょうか。

もっと言えば、「あめ」なら「雨」と書けば誰も「飴」とは間違わないでしょう。しかし、日本人はそこに類い稀な味付けを施しました。「雨」漢字にするだけではなく、他の言葉との組み合わせでよりの確な雨を表現しようとしてきました。「にわか雨」「驟雨」「五月雨」「こぬか雨」「雷雨」「霧雨」「お天気雨」「走り雨」などなどきりがありません。意味がよく分からなくても「雨」についての表現であることは明確ですし、「にわか」「霧」など組み合わせられている言葉によってなんとなくイメージがつかめます。日本人は「雨」を目で見ているだけではなく、まさに「心」で見ようとしているからです。日本語が美しいと言われる所以です。「rain」と「shower」や「squall」との間には、感情表現としての共通点は見つけられないのです。だからこそ「日本の小説」も美しいのです。

小学校の頃、放課後暗くなるまで友達と遊ぶことが普通であったその当時の子供たちとは違って、どんなに夢中になって遊んでいても必ず寄って帰るところがありました。途中から友達とは離脱し、図書館へと走ったものです。もちろん当時の図書館は活字の殿堂であり、今でこそ視聴覚の設備や漫画さえ揃えてありますが、天井にまで伸びた書架には膨大な活字書籍が並んでいました。そのような薄暗い書庫を散策することが大好きな子どもだったのです。小学校にも図書室はありましたが、そこにあるのは当然図鑑や辞書、児童書や絵本ばかりです。それらがけっして嫌いなわけではないのですが、毎日通っているとたいていの本は読破してしまいます。幸いのことに公共の図書館が小学校の校門に隣接して建っていたので、ランドセルを背負ったまま図書館通いをしていました。

その図書館は、戦後別の建物であった物を利用して再開した図書館であったためか、けっして使い勝手の良い物ではありませんでした。膨大な書籍とは書きましたが、子供心にそうは見えただけの手狭で窮屈な施設だったように今思い返すと感じます。土足禁止であったため、靴箱に自分の靴をいれて、そのまま狭い階段を2階に上がると、上がったすぐの所に受付があり、色白の鼻の高い痩せたおばさんが腕抜きをした事務服で座っていました。その特徴的な風貌が図書館という雰囲気にとってもよくあっており、書籍に囲まれて黙々と貸し出しカードに記入している姿も印象的でした。書架の間の狭いスペースを本を探しながら、その独得の本の匂いの中に（とくに古本独得の紙とインクの匂い）いつしか自然に、ごく自然に現実逃避していたようにも思えるのです。つまり、本を読むことで、活字の行間に示されている世界に入り込んでいくのではなく、まずは図書館や書店という書籍に囲まれた空間趣味からどうも入り込んでいたようです。これから読もうとしている物語の世界は、スターゲートのように図書館に入り口が開いているといった感覚でしょうか。つまりそれは、本を読むと言うことが好きなのには間違いありませんが、アプローチは図書館の持っている視覚的な空間趣味にあるということだったようです。現実今でも、徳山大学の学内図書館の書庫に入ると、本

の匂いと低い天井、書架に囲まれた空間に癒される思いすらするのです。

さてアプローチはどうかであれ、大人に混ざって図書館内を探索しても、結局のところ小学生に読めて理解できる本は限られてきます。そんな折りに両親が読書好きな子どものためにと、全集を揃えてくれたのです。小学館刊「少女少女世界の名作文学全」全50巻というものすごい作品集ではありましたが、全巻を揃えたわけではなく30冊くらいがあったと記憶しています。基本的に本は売らない主義なので、実家に帰ればどこかにあると思います。記憶をたどれば有名な作品はほとんど網羅してあったようです。

とりあえず図書館通いは中止にして、放課後は一目散に家に帰り、おやつを食べながら全集を読むという生活がしばらく続きました。「家なき子」「昆虫記」「十五少年漂流記」「海底二万里」「青い鳥」「狭き門」「アルプスの少女」「みつばちマーヤの冒険」「偉大なる王」「アンデルセン童話」「トムソーヤの冒険」「巖窟王」などなど、あげてゆけばきりがありません。当時の傾向とすれば海外の名作を日本の子ども向けに翻訳した物がほとんどで、要約翻訳版ともいえるものでした。図書館で何度か読んだ物も重複していましたが、要約翻訳の仕方によって出版社によって微妙に味付けが違っていたようです。それも読書の楽しさの一つだと感じました。もちろん小川未明や坪田譲治、新美南吉といった日本の児童文学作家の作品も読んでいたようです。それらの知らない世界のお話しを読むことは、どれほど子どもの心をわくわくさせたことでしょうか。物語の面白さ、ドラマの痛快さなど自分たちが本を読むことで楽しいと感じる、そしてまた読んでみたいと思わせるその秘密は、まさにそこにあったのです。胸躍らせる物語・ストーリーなのです。

その頃、小学校で話題となりはじめたていたことがありました。「手塚治虫」という名前でした。そのような小説家の名前はそれまで聞いたことがありませんでした。やがてそれが漫画というものを描いている漫画家という人であることがわかります。とは言え、田舎の小さな町ではまだ貸本屋やなどはなく、月刊漫画雑誌の時代なので今のように様々なマンガ本や漫画コミック本

が書店に並んでいる時代でもありません。

そのような中、1963年1月1日にフジテレビ系列で放送が開始されたアニメ版「鉄腕アトム」が、手塚治虫が誰であり、そこから生み出された「漫画」や「アニメーション」といったものがどういうものなのか、この放送をきっかけにすべてが子どもたちに理解できたのでした。まさに青天の霹靂、新しい時代の幕開きでした。名作文学と言われている（ただし子ども向けに要約された）活字文化にどっぷりと浸かってきた子どもたちにとって、漫画はひとつの新たな子どもたちのテンプレートのように、同時進行で情報を共有できるメディアとして浸透し始めたのです。

本好きの子どもいれば、運動の好きなあまり本を読まない子どもが当時もいました。しかしながら十五少年漂流記は知らなくても、鉄腕アトムはみんな知っていたのです。ある意味漫画の到来は子どもたちから垣根を取り除いたとも言えるでしょう。

ただし黙っていなかったのが大人たちです。当然小学校の先生やPTAの役員たちは、漫画に対して排除運動を開始します。その「悪書追放運動」は、遡ること1955年に日本で始まっており、とくに当時のアメリカンコミックに対して行われた追放運動のことです。漫画は低俗なメディアであり、子供の健全な教育、成長に極めて有害な影響及ぼすことは当然であるので、まずは「読まない 見せない 売らない」の三つのスローガンのもとに、東京を中心に日本全国でマンガ出版社や書店、貸本屋、漫画家らへの抗議活動が行われたのでした。それはまた国や自治体、教育委員会への漫画に対しての規制強化、大手出版社への漫画雑誌の出版禁止の陳情などくりかえしが行われ、何年にもわたり漫画は大人たちから敵対視され、漫画文化の成長を妨げられたのは事実です。

確かに戦後すぐに入ってきた漫画表現の中には俗悪な物も多々あったようです。また、進駐軍などが本国から持ち込んだ大人向けの漫画が流出していたことも理由の一つと言えるでしょう。

しかもまだ当時の日本のマンガは今のよう書店売りされている漫画専門

雑誌といった体裁はとっておらず、多くは赤本と呼ばれる粗末な紙に印刷された、一冊10円程度の読み切りのものや、今のレンタルコミックのような貸本と呼ばれる1冊1作品の読み切り作品を5円程度で借りて読むというものでした。

赤本の本格的な流行は、戦後は1947年の「新寶島」育英出版、酒井七馬、手塚治虫著の大ヒットがきっかけとなっており、「貸本」においては水木しげるの「ゲゲゲの鬼太郎」シリーズなどの妖怪シリーズや、街頭の紙芝居で人気だった戦記物などの作品がたくさん発行され、子供たちの人気を得ていました。

その後1947年12月には学童社から歴史的な漫画雑誌「漫画少年」が創刊され、続く1949年には集英社より「おもしろブック」が創刊されました。東京では手塚治虫が牽引してきた戦後新たなる漫画スタイルに影響を受けた石森章太郎、赤塚不二夫、藤子不二雄、水野英子らが「トキワ荘」というアパートに集結し、大いに漫画に新鮮で斬新な未来を築くべく奮闘努力しはじめた時代でした。

しかしそれとは裏腹に「マンガを滅ぼせ」「駆逐しろ」といった強い調子の反対運動が盛り上がりは続いていました。基準はマンガに何回銃や刀が出てきたのか、人を殴るシーン、人が死ぬシーンが何ヶ所あったかなど、作品ごとに細かくリストアップして糾弾したり、作家に対する人格攻撃なども行われたと聞いています。手塚治虫も何度もPTAのつるし上げにあい、呼び出され、罵倒されてきたのです。しかし、ではそれらの人たちがどれだけ漫画を読み正しい判断をしているかと言えば、読みもせず一部の反対勢力に同調して思い込んでいるだけなのです。「活字は良いが漫画は悪い」という事実とはかけ離れたところでイメージのみが先行していたとも言えるでしょう。編集部としても、本来採算のとりにくい辞書や画集といったものを雑誌社の良心として発行していますが、採算をとるために漫画雑誌の収益から補填していることは現在では当たり前です。反対運動が発行禁止に及んでくれば雑誌社としての経営にも影響が出てくると言うことです。ひどいところでは一

部の女性議員らが小学校の校庭にマンガ本を積み上げ、手塚治虫らの漫画本に火をつけて燃やすパフォーマンスを展開、焚書だとして大きな社会問題になりました。まさに書籍を焼いたヒトラーと同じ行為です。

後の批判の中には、暴力表現の子供への悪影響以外にも、手塚の描くSF世界を「荒唐無稽なデタラメで子供を騙している」、水木の描く妖怪物語を「前時代的な迷信を復古させている」などとし、「子供を騙してお金を稼ぐ悪徳漫画家を追放しろ、罰しろ」と、子供のためというより、ほとんど「漫画を減ぼせ」に近い内容になっていることが驚きです。あきれたことに「回し読みされる貸本は不衛生であり、子供の健康が脅かされる」などというものまであったといいます。

仕方なくマンガ誌やコミック本を発行していた出版社などは「出版倫理化運動実行委員会」（後の「出版倫理協議会」1963年）を設置、自主規制のありようや有害図書とされた出版物の対応について協議をし声明を発表する一方、注意を喚起する各種表示を行ったり自主回収などを行うよう、出版社に対して自主的に通知などを行うなどの、雑誌や出版物等に関する青少年関連施策たるものを取りまとめる協議を行うことになりました。しかしマンガバッシングは収まることなく、それ以降も継続して特定作品を槍玉にあげて排斥運動が盛り上がったたり、行政に対する規制の陳情などが繰り返されています。

各自治体は青少年健全育成条例を新たに制定したり内容を強化。1960年代からは、駅や公共施設などに白いポスト（悪書追放ポスト/モラルポスト）が登場し全国に広まります。今でも徳山駅には設置してあります。記憶に新しいところでは1960年代末から1970年代には、永井豪によるギャグ漫画「ハレンチ学園」の性的描写と教師・教員・学校を激しくからかう表現描写が大きな問題とされ、PTAや各種婦人団体はじめ、文部省や教育委員会、国会議員なども巻き込んだ大騒動となりました。

実は当時、小学生の時に友達と一緒に漫画のまねをして女子のスカートをまくったことがありました。先生に教員室でこっぴどく怒られたことを憶え

ています。確かに影響力はあったようです。

同じころ、手塚治虫の学園コメディ「やけっぱちのマリア」なども有害図書指定されています。規制の波状攻撃は続きましたが、漫画界は消え去ることなくそれでも少しずつ成長を続け、作家たちは果敢に表現の世界を広げてゆきました。マンガを愛し熱狂的に支持する子供たちがたくさんいたことと、ゆっくりではありますが大人たちの間にも漫画が密かに浸透し始めていたからだと思うのです。それは重厚で内容の深いストーリー性を重視した、まさに文芸物ともいえる漫画が登場してきたことがあげられるでしょう。劇画ブームもそのひとつだと思います。言いかえれば、漫画が市民権を得るには大人の鑑賞にも堪えられる物語性を前面に押し出す必要があるということ、漫画を一元的に評価するのではなく活字文化同様に名作を紡ぎ出すことができるという可能性を示すということ、そのことが重要だと言われ始めたのです。

そのような漫画にとって受難の時代の中、鉄腕アトムのテレビアニメーションが放送開始され、テレビ時代の流れも手伝ってか、徐々にではあります。我が子どもの敵「手塚治虫」は漫画家「手塚治虫」として認められるようになってきます。我が家にも光文社から発売された「手塚治虫漫画全集」の中の「鉄腕アトム」が、最初にも買ってもらった漫画本として三冊くらいあったと思います。ただし、当時の月刊漫画雑誌というものを定期購読させてもらえるのは後のことで、やはり漫画は悪書だという先入観が我が家の両親にもあり、とくに父親は読書家だったので漫画本購読を認めてはいませんでした。当時、漫画本を内緒で買って貰っていたのは、もっぱらすぐ隣に住んでいた鮮魚店を営む祖父や叔母であったと記憶しています。ともあれ、そのことがきっかけとなり活字少年が漫画少年に目覚めたことには間違いありません。

中学生になり、国語の教科書に明治の文豪・夏目漱石の「坊っちゃん」が掲載されていました。日本文学を代表する作品の一つではありますが、意外と読んだことのない人もけっこういます。読んだ事がなくても、なぜか日本

人は「坊っちゃん」というタイトルと「夏目漱石」という名前は誰でも知っているので不思議です。比較的長編なので、すべてが教科書に載っているわけではなく、主人公の坊っちゃんがお手伝いのばあさん清とわかれて松山に行くところまで掲載されていました。小見出し「一」のみということです。「二」から最終章までは松山が舞台となります。さて、その松山に教師として赴任した主人公がどんなドラマに巻き込まれていくのか、と必ず続きが読みたくなります。書店に走り「坊っちゃん」を買ってきて一気に読んでしまいました。「カラー版・日本の文学1 坊ちゃん 夏目漱石」昭和43年7月25日初版 集英社 380円でした。「坊っちゃん」だけではなく「二百十日」「文鳥」「永日小品」(抄)「硝子戸の中」(抄) いった、漱石らしい小品がちりばめられていました。

少年少女世界名作全集たるものに熱中した子どもが、漫画本の台頭にすっかりと乗せられてしまい、小学校高学年の頃はむしろ漫画本を真似て教科書に落書きをする子どもにまでなっていたところ、中学生になり、子ども向けの要約本ではなく、大人の読む本格的な純文学であったり、中高生向けのジュブナイルに出会うことで、活字の世界の面白さも再び味あうことになったのです。ジュブナイルは少年少女向けとは一線を画した本格的な心理描写などが織り込まれています。子どもから大人へと成長していく上で越えなければならない問題を正面からとらえており、児童文学とは違う等身大の価値観が読み取れました。

「坊っちゃん」は確かに純粹なる文学ではありますが、主人公の成長過程や正義感の強さ、ある意味での勸善懲悪、そしてほんの少し大人の世界の汚さを表現していることから考えると、ジュブナイルとも言えるのではないのでしょうか。明治39年に「ホトトギス」に発表された漱石初期作品のひとつですが、実体験が題材になっていることはよく知られているところです。この小説には実に青臭い匂いがしてきます。中学校の教科書に採用された理由が少し分かる気がします。先ほども描きましたが、ジュブナイルは等身大の共感を得られる世界観が必要です。明治時代の東京や四国の松山がどうであっ

たかは中学生にはわかりません。活字の合間の情景描写から推察してもイメージはつかめないし、手がかりとなるのは僅かな挿絵と、以前に見た記録映像の記憶に残っているシーンに頼ることになるでしょう。それなのに我々は比較的素直に「坊っちゃん」世界に入っていくことができます。つまり活字で表現された小説の世界には100パーセントの情景把握や時代考証がなくても、我々はその作者の世界観に入り込んでいけることができるということです。

同じ頃に読んだ小説に、鶴見書房盛光社刊SFベストセラーズ「時をかける少女」筒井康隆著があります。あまりにも有名な筒井康隆のジュブナイルですが、荒唐無稽な物語であるはずの世界観が、なにも疑わず最期まで一気に読めてしまう面白さを持っています。誰だってタイムトラベルをしたことはないし、未来から来た人と会ったこともありません。なのに我々はその世界にあつと言う間に取り込まれ、あたかも実体験のように、本当に未来から来た少年に会ったかのように、そんな少女がいたかのように活字の上で遊ばせてもらうことができます。この場合は現実に自分たちを取り巻く世界、また自分たちの身近にある記憶が物語のベースとなっているからでしょう。つまり中学校や高校が舞台になることの多いジュブナイルの場合、登場人物や住む世界に読者と共通の舞台が用意されていると共感を得ることになります。そしてその世界を知りたいと思い、活字のみで表現されてはいるものの、読者は自分の知っている情景や記憶、友だちに置き換えて、活字の向こう側に自分なりの舞台を造り上げることが出来からかもしれません。100人がおなじ小説を読めば、100通りの舞台があるということになるのです。

高校生になり、現代国語に掲載された二つの小説があります。ひとつはあまりにも有名な堀辰雄の「風立ちぬ」です。これも抜粋された掲載でしたが、冒頭の部分だったと記憶しています。堀辰雄の多くの小説の場合、自分の経験がベースとなっており、自分の関わってきた人々がモデルとなっていることはよく知られているところです。そして舞台のイメージとして浮かんでくるのは長野県の軽井沢町と八ヶ岳の眺められる富士見町という舞台です。

同じように教科書に載っていた「風立ちぬ」の続きが読みたくて、近くの書店で文庫本を手に入れました。新潮文庫の堀辰雄作品をすべて揃えました。とくに「風立ちぬ」は、生と死という課題を突きつけられた主人公たちがテーマの作品ではありますが、舞台となる富士見町の高原療養所、いわゆるサナトリウムが舞台となっています。父親が若いときに結核を発病し、山口県光市の室積にかつてあった療養所に入院していたこともあり、3～4歳の頃の記憶しかありませんが、サナトリウムという響きに同調する思いがあったことは確かです。しかし、堀辰雄の文体の持っている実に巧みな心理描写、それでいてやさしくはあるのですが鋭く直面している問題に立ち向かおうとする直接的な文章表現、そしてなにより常に富士見町であったり軽井沢であったりとその舞台となっているロケーションを巧みに文章の中に封入し、いつしか読者をその世界観の中に取り込んでしまう情景描写の巧みさに感動するのです。

堀辰雄の小説の舞台となった軽井沢に初めて訪れたのは大学2年の時でした。富士見高原療養所は今では富士見高原病院と名前を変え総合病院となっていますが、「風立ちぬ」当時の旧高原療養所の建物が資料館として保存されており、その解体が決まった今年の9月にはじめて訪れたのでした。

活字の表現の中から自分なりの世界を構築している読者が、実際の場所を訪れることは冒険ではあります。名作の舞台探訪のようなツアーもありますし、より作家について深く知るきっかけにもなるでしょう。が、美しいイメージが壊れる可能性もあります。活字の上だからこそ読者は自由に想像力を働かせることができるのだということも確かです。しかし、やはり自分の愛してやまない小説の舞台に行ってみたいという衝動は抑えられないものです。

高校時代から二十歳になるまで、多くの小説を読みましたし、大学に入ってからものめりこんだ作家は何人もいました。太宰治や梶井基次郎、倉田百三のように青春の不安を作家たちと共有し、志賀直哉や菊池寛、大岡昇平、芥川龍之介、川端康成、武者小路実篤、谷崎潤一郎など日本の文豪をはじめ、フランス文学の護教小説のようなもの、推理小説、怪奇小説、ユーモア小説、

エッセイ随筆とジャンル関係なく読みあさりました。活字に飢えていたわけではありません。が、なぜか貪欲に読んでいた気がします。

ただし不思議なのは、この時期実は漫画家を目指して投稿作品の原稿をひたすら描いていた時期とも重なり、本ばかり読んでいたのにもかかわらず小説家を目指していたわけではないところが自分でもおかしいと思ってしまう。雑食だと友だちに言われながらも一週間に三冊から五冊くらいの文庫本を読みあさっていたと思いますが、しかし、56歳になるこの歳まで一日たりとも忘れたことがないのは、やはり堀辰雄という作家であるのです。

そして大学二年の時に矢も盾もたまず、大阪の芸大にいたのでそこから夜行列車に乗って一晩かかって、京都、塩尻と経路しながら軽井沢まで行きました。駅前で朝食をとり（今でもそのお店は存在しています）貸し自転車で旧軽井沢を夕方まで探索した記憶があります。堀辰雄の小説に登場する教会や当時はまだ現存していた旧チェコスロバキア公使館や旧サナトリウムなどをさがしに走り回ったものです。長年夢見ていた小説の情景が、ほとんどそのままのイメージをもって目の当たりに存在していることの感動は忘れられません。小説の中に活字で表現されたその世界を作家と読者が共有できたその瞬間でした。何十年もの時間差を飛び越えて、同じ風景を見ている感激は鳥肌が立つほどでした。実は映像としての情報をもたない活字の世界ではありますが、だからこそそこにはもっと深く関わっていくことの出来る世界を小説はもっているのではと感じた軽井沢でした。

実はその軽井沢行きが失敗にはならないだろうなという、微かな確証があったことも確かなのです。それは、高校時代に心に残ったもう一つの小説があり、上林暁著「花の精」という短編小説です。同じく現代国語に全編掲載された実に美しい短編です。上林暁は美しい表現で短編を紡ぐことの出来る小説家として有名ですが、とくに「花の精」主人公の心のごきをやさしく表現してあり、それを支えているのはまさに堀辰雄と同じく、ひしひしと心に迫ってくる情景描写であるのです。

植木職人のミスで大切に育てていた月見草の花を切り取られてしまった主

人公の落胆した気持ちから物語が始まり、新たに月見草を探しに多摩川河川敷へと行くといった、何気ない日常の出来事を丁寧に主人公の気持ちを紡ぐことで美しい短編に仕立てられている小説です。

高校時代に読み、心打たれた短編だけに機会があれば一度その舞台になった場所へ行ってみたいとその頃思っていました。3年生の夏休みにそのチャンスはやって来ました。芸大受験のために東京のデッサン学校に1ヶ月通った時に、日曜日を利用して「花の精」の舞台へ足を運びました。中央線で武蔵野境まで行き、西武多摩川線で終点の是政まで行くと、目の前に多摩川が広がっていました。「花の精」は上林暁が昭和15年に発表した短編ですが、昭和47年のこの時にはまだその風景が残っているかのようなそんな錯覚におそわれました。川の流れや遠くの山のシルエット、近くの鉄橋を西部電鉄の列車が走っていく情景は小説の中そのままと感じたのです。小説の舞台となった場所を実際に訪れて、その中に身を置くことの不思議な心の高ぶりを感じたことを憶えています。小説は映像がないだけに我々は活字からいろいろな情報を得ようとします。その中であまりにも印象強く心に迫ってくる物語（ドラマ）は、自然と我々をその舞台へと誘う力を持っているのかもしれない。それが絵を持たない小説の大きな魅力なのかもしれません。

軽井沢にはそれから何度か大学時代に足を運び、在学中に漫画家デビューした後、一年間原稿料などを貯金し、なんとか一年間だけ軽井沢に滞在できる費用をつくりました。24歳の頃に漫画の描ける道具と最低限の生活用品だけを持って、当時使われなくなっていた鳩山通りの奥にある、こぢんまりとした別荘を一年間借りたのでした。まだまだ夏の避暑地としての軽井沢であり、今のようなオールシーズン定住型の別荘はなく、厳しい生活とはなりましたが、憧れの土地での暮らしと仕事は充実したものでした。近くのお店の人たちが別荘を紹介して貰った年齢の近い不動産屋さんなどに、とても温かく迎えてもらえたことと、日々別荘の庭にいろいろな野鳥やリスなど小動物が訪れる環境が、堀辰雄の小説の情景とオーバーラップして、きらめくような毎日でした。当然事ながら、その小説の舞台になった場所を、堀辰雄の残

した当時の手描きの地図を頼りに、また観光地図やお店の人に話を聞きながら、自転車で探し走ったことも憶えています。

なぜたったひとつの小説、たったひとりの小説家の愛した舞台が、これほどまでに自分の心を動かし、ここまでの行動を起こすのか、自分でも不思議に思うことはあります。小説の持つイメージが映像が提供されないだけに、より我々の感性や想像力を刺激し膨張させ、自分にとって理想的な世界観を構築させるためかもしれません。読書をするということは、読者もそれだけの心にキャパシティを持っていなければならないのでしょうか。つまり活字から生み出される物語は、読者側の大きい協力がなければ成立しないとも言えるのです。

小説にも悪書はあります。漫画同様に追放に値するものさえあるはずですが。戦後すぐの頃には「カストリ誌」（3合飲むと酔いつぶれるカストリ酒にかけた、3号で潰れる低俗な雑誌）なるエログロな雑誌が横行したりもしました。もちろん子どもは読みはしませんが、小説はお利口で漫画は不良であると決めつけるのも問題があります。低俗な小説や教育に悪い児童書、ジュブナイルも存在するのは事実です。しかし、それを活字の上で検証していくことは骨の折れる作業となるでしょう。どうしてもビジュアル的に検証判断しやすい漫画のほうが、やり玉に挙がりやすいわけです。

作者のイマジネーションをそのままダイレクトに「絵」として表現してしまう漫画に対して、読者は自分なりのイメージを介入させることがまず出来ません。どのように簡単な作画方法の漫画であったとしても、主人公の目のかたちから髪型まで、また背景に描かれた柱の一本たりとも、読者は自由にすることは出来ません。それが漫画の素晴らしいところでもあり、デメリットでもありうるのです。小説のような読者との共同作業によって、最終的に完成される世界観ではなく、ほぼ100%作家が提供する世界観を持つのが漫画と言えるでしょう。

大学時代の堀辰雄との関わりを先に書きましたが、その頃同時進行でのめ

りこんでいた漫画家がありました。「永島慎二」という作家です。若い頃は貸本にも描き「柔道一直線」という作品はテレビドラマにまでなりました。ただ本人は徹底的に自然体の人で、唯我独尊我が道を行く作家でした。生まれてくる作品は実に心を揺さぶるものが多く、堀辰雄が生と死をテーマにすることが多かったように、永島慎二の作品には人生をテーマにしたものが多くありました。大上段に振りかぶって人生というテーマを切り取って見せるのではなく、むしろ淡々とした日々の中で、本当に大切なものは人生の中で何なのか、それを示し教えてくれるような作品が多くありました。青林堂という出版社から発行されていた「ガロ」という漫画雑誌によく掲載されていました。けっしてメジャーな作家ではありませんでしたが、圧倒的なファンを抱えており、刺激を受けて漫画家になった若者も多かったようです。ボクもそのひとりではあります。

大学時代にむさぼるように小説を読み、堀辰雄や遠藤周作を心から愛し、堀辰雄の軽井沢や遠藤周作の長崎など、その舞台に足繁く通いながら、片や永島慎二、村野守美といったマイナーな漫画家を愛し、つまるところ漫画家になってしまった自分は、小説と漫画から何を学び、何を目標としてきたのか迷走したこともありました。

しかし、不思議なことにどれほど大好きな漫画作品があったとしても、その舞台となった場所へ行きたいと思ったことは一度もないのです。事実、行ったこともありません。漫画の舞台となっているところが作家の想像上の架空の場所であったり、また現実にあったとしても100年先や1000年先の未来であったり、現実とはかけ離れた設定になっていることも理由に挙げられます。目の前に絵として描かれ与えられた世界観をそのまま受け入れるしかないのです。漫画は作家の世界観の押し売りであるわけです。だからこそ言いかえれば、読者は苦勞せずその世界に一瞬に入り込むことができ、読者の経験値や知識、性格や感性などに左右されることなく同一情報をすべての読者に送り込むことが出来るのです。

それは怖いことでもあります。漫画を利用して情報操作ができる可能性が

あるということです。考え方によればある種の思想を植え付けることの出来るツールとしても利用できると言えます。大人たちがあたかも魔女狩りのように、漫画に危機感を憶え、子どもたちから排除しようとしたことが分からなくはありません。それだけ絵のもつ力をみんな脅威に思い知っていたからです。

「絵」というコミュニケーション手法は、古代の壁画から始まっていることはみんなよく知っています。当然、文字が世の中に登場する前から、絵と文字の基礎となったとも言える記号のようなもので情報を残し共有していました。宗教的な意味合いや放牧、農業など生活の生産に関わる重要な情報データであったことは知られています。福音書の場面、狩の手法、収穫時期の情報などです。文字が普及し、写本から印刷へとテクノロジーの進化はあったとしても、識字率の低さから誰もが文字を、印刷された活字を読めるわけではありませんでした。情報の共有、コミュニケーションはもっぱら絵を使った方法が使われていたようです。

日本の場合、漫画の歴史と聞くと、鳥獣人物戯画が漫画のルーツだとされていますが、本格的に漫画手法で江戸時代の庶民の生活を残してきた葛飾北斎の「北斎漫画」が頭に浮かぶことでしょう。文字として、読み物としても江戸時代当時の様子を垣間見ることが出来ますが、やはり北斎の描いた膨大な数の漫画（イラスト）の情報量には及びません。ましてや北斎は当時の江戸の町の様子を描いていたばかりではなく、庶民のなにげない生活の様子をメンタルな部分まで含めて表情豊かに描こうとしていたことです。圧倒的な情報量です。写真や映画が登場してくると、さすがに記録メディアということから言えば足下にも及ばなくなりますが、ピンポイントでその部分だけを強調して伝えようとする絵の持っている力がやはり発揮されるのだと思います。今でも各種家電やパソコン、自動車のマニュアルがほとんど絵やイラストで作られていることから分かります。余計な部分を取り除いて、その部分だけに注意を集中させ理解させる場面で絵は力を発揮するので、情報のコントロールがやりやすいとも言えます。

漫画を読んでいると、作者が読者へ場面を説明するところではコマの中に背景としての描き込みが重要になります。主人公たちが今どこにいるかを読者に理解させなければならないからです。しかし、登場人物たちの会話が先行し始めると、背景は逆にじゃまとなり、むしろ話している自分以外の背景などの情報はカットされてしまいます。明確に読者に集中させる部分をコントロールできるというわけです。だからこそ漫画は情報操作できるといわれるのです。

明治の新政府に対しての庶民の不満が爆発し、自由民権運動が勃発したとき、有効な手段として使われたのが風刺画であったことから分かります。まだまだ文字の読めない国民が多かった時代に、ひとつの思想運動を扇動するための風刺画であり漫画であったわけです。悪書追放運動の大人たちが、その影響力を過大に恐れていたとしても無理はないような気はしています。漫画本を焼くというのはいかなるものかと感じはしますが。

その影響力をうまく利用して、むしろ漫画だから学べるものを作れるのではないかと始まったのが学習漫画という形態です。学習と漫画は一見、両極にある敵対するもののように思われます。それを組み合わせたのです。排除されようとしていた学習の場に漫画を引き込もうとしたのですから、とんでもない荒技と思われました。結果は大成功でした。漫画の持つ情報量の多さが、学習に役立つと判断されたわけです。活字で書かれた歴史の教科書から江戸時代の庶民の生活を読み取ることは、かなりの努力が必要になってきます。ましてやそれをひとつひとつ文字で説明していると膨大な活字の量になってしまいます。漫画の場合、当時の江戸の長屋風景を一枚描けば、それで子どもたちはすべて理解出来るわけです。徐々に悪書であった漫画は市民権を持ち始めてきます。そして、やがて活字の殿堂と言われた図書館にまで漫画コーナーが出来るようになります。ひたすら漫画の火を消すことなく弾圧に耐え努力してきた漫画家たちと、その支えとなり擁護してきた編集者、雑誌社の努力があったからこそです。

小説はその並べられた活字から作家が投げかけてくる物語や世界観を、読者は自分の中のイメージでもって投げかけられた世界観を、自分なりの作品として反芻して読み理解していくものだということが分かります。

作者が投げかけてきた素材は、一度読者のまな板の上へのせられ、読者が食べやすいように料理することが出来るとも言えるかもしれません。素材について詳しく知りたければ、それが穫れた現地へ足を運ぶことも必要ですし、それも楽しみ方のひとつでもあります。また、一度まな板の上へのせることで、自分の考え方や思想と照らし合わせ、それが逆に試金石のように自分自身の考え方や人生観に気づかせてくれる面も、小説は持っていると考えられます。

漫画は圧倒的なイメージの応酬で読者を巻き込んでいきます。読者の意見を差し挟む余裕はないと思って間違いありません。漫画家は読者に共同作業を依存しません。理解出来なければそれで良いのです。協調してくれる読者がまさに信者のように支持してくれればそれで良いのです。つまり何もかも捨てて漫画の世界観の中に飛び込み、その中で脱力していくことである意味癒されていくのです。それだけに洗脳されやすく依存症になり得るリスクもあります。ゲームほどではありませんが。漫画家が与えてくれたものだけで充分なので、その舞台を探訪しようとは考えません。ただし、ゲームキャラなどが地域興しと合体したり、萌えキャラによる聖地巡礼と呼ばれるツアーの場合はまたジャンルが違います。

子どもたちに話を聞くことがあったので「本(小説)と漫画とどっちが好き」と質問したことがありました。もちろん本(小説)、漫画、と答えてくれた子どもたちもいましたが、意外と多かったのが「どっちも好き!」という子どもたちでした。しっかりと読み分けているのです。漫画を読むから小説を読まなくなる、子どもの活字離れが加速するという判断は、すべての子どもたちに当てはまる事例ではないように思えます。現実、物語を読むことが好きな子どもたちは上手に小説と漫画をバランス良く読んでいます。

ボクも本来は小説好きですが、仕事は漫画家です。漫画を描くうえでのイ

ンフラ整備や骨組み作りは多分に小説からの影響を受けています。物語の組み立て、展開は子どもの頃に読んだ児童書やジュブナイルが参考になります。ただ絵を描くことも子どもの頃から好きだったので、自然と表現手法が活字ではなく絵を使ったもの、つまりは漫画になってしまったということかもしれません。読者の介入を許さない漫画ということになれば、ボクは我が儘な作家ということになるでしょうか。

小説と漫画、どちらが良くてどちらが悪いということではないのです。どちらにも長短はあり光と影があるということです。どちらにしろ、それらの一部分をさして極端に評価することは、再び魔女狩りを再燃させることになるだけのような気がします。現代ではそれにゲーム依存症という新たな問題も加わってきているのですから。

以前、「ズッコケ3人組」の作者である那須正幹先生の挿絵を担当させてもらったことがあり、「とうがらし探偵団」という小学館の学習誌の連載児童小説の挿絵でした。それがまとめて単行本になるという時に、挿絵の整理もしましたが舞台となっている架空の町のイラストマップも制作しました。お話しは児童文学なので活字です。挿絵はキャラクター設定をしっかりとやりましたが、出来るだけ子どもたちの想像力を邪魔しないように最低限の挿絵表現に心がけたつもりです。ただし、あくまでも正確に伝えなければ物語の骨子が揺らぐと思われる部分はしっかり表現しました。活字の持つ良い部分と漫画の持つ映像としてのメリットをうまく組み合わせることが出来たと自負していますし、那須先生も納得してくださったのを憶えています。その時に、単行本の特典として描きおこしたイラストマップは実は那須先生の住んでおられる山口県防府市の街がそのままモデルとなっていました。那須先生がご自分の頭の中に防府市の街の地図を思い浮かべながら登場人物を活躍させ、ボクもその活字となっている物語を防府市の地図を参考にマップにしていって、まさに活字と漫画との共同作業であったわけです。両方の持っている特性をうまく組み合わせるとより楽しいものが作れると確信した仕事でした。

さて、長野県富士見町にある富士見高原病院内の旧高原療養所の解体が2012年の9月10日から始まりました。老朽化と新病棟の建設のためです。旧高原療養所はまだ結核を治すための手段が、空気の良いところでの療養にたよるしかなく、自分の治癒力で治していく時代の病院でした。唯一現存する建物として保存されてきて資料館にもなっていました。堀辰雄の「風立ちぬ」の舞台として登場し、そのモデルとなった堀辰雄の婚約者が息を引き取った病院でもあります。竹久夢二の終焉の病院でもあり、横溝正史をはじめ多くの文人たちも療養にきた場所です。ついに解体が決まり最期の姿を見たくて車を走らせました。

老朽化したその病棟を目の当たりにして、また当時の面影を漂わせる病室や廊下、階段などをあらためて見ると胸が熱くなりました。小説が読者との共同作業だということを実感しました。やがて解体業者の人たちによって保存されるものを取り除く作業がはじまり、それが終わるとすでに待機している重機によって一気に解体が始まると聞きました。個人的な感傷だと言われるとそのとおりかもしれませんが、小説も漫画もどちらも、それらは人の一生において、心のどこかで我々を支えてくれている素晴らしい表現手法だと信じているのです。

おわり