

# 初期中国マンガにおける日本マンガの絵の影響

## —『画書大王』の「94 画王超短編」をめぐって—

蔵田 直美

### 序 論

本稿の研究対象は、1993 年に創刊された、中華人民共和国における最初の総合漫画雑誌、『画書大王』である。この雑誌が中国で最初に、読者を対象に自作のマンガ作品を募集した企画「94 画王超短編」に注目し、その掲載作品にはそれまでのどのマンガ家の絵を模したと思われるものがあるのかをさぐる。各作品の絵の特徴を分析、分類することで、中国人による初期のストーリー漫画が視覚的にどのような影響を受けたものだったのかを明らかにすることが、本稿の研究目的である。また、本稿は筆者の修士論文をもとに加筆、修正したものであり、規定の都合上省略した内容もある<sup>1</sup>。

中国マンガの歴史については、筆者の別稿で論じたとおりである<sup>2</sup>。そこでは中国マンガの生い立ちの背景と初期の発展過程を中心に述べたが、具体的な作品の中身は取り扱わず、中国マンガのオリジナリティ、つまり中国マンガは他の地域のそれと比べてどう違うのかという点についてはほとんど触れられなかった。そこで、中国マンガを生み出した基盤と言える雑誌『画書大王』への新人投稿作品に注目し、絵柄という側面から初期中国マンガの特色をとらえていきたい。

中国マンガの生い立ちを語る上で、『画書大王』は欠かすことのできない最も重要な媒体である。なぜなら、この雑誌は中国で最初に中国オリジナルのマンガ作品を掲載し、さらに青少年を中心とした中国人読者たちに自らの作品投稿の機会を与えたことにより、中国マンガの誕生に非常に重要な役割を果たしたからである<sup>3</sup>。特に、中国で初めて「94 画王超短編」のような読者からのマンガ作品投稿システムを採用したことは、「マンガを描いてみたい」「自分の作品を見せたい」または「中国独自のマンガを読みたい」と思っていた多くの子供たち、若者たちを大いに刺激し、中国オリジナルマンガに携わる人材の育成につながった。中国マンガの歴史を語る上で、『画書大王』は忘れてはならない重要な存在であり、研究対象として取り上げる価値のあるものである。

本稿は序論と結論以外に三つの章から構成される。第 1 章では「マンガ」の定義と、『画書大王』の雑誌としての概要を紹介し、同時に先行研究を取り上げ、その点をふまえた上で、本稿で補いたい不足点を明確にする。雑誌登場の時代的背景と誕生から成長、その後の停刊までの流れについては、別稿にゆずる。第 2 章では、初めて中国の雑誌社が行ったマンガ投稿作品募集であり、中国雑誌の転機でもあった「94 画王超短編」について説明する。そして「94 画王超短編」で選ばれ掲載された作品に着目し、それぞれの描線やキャラクターやそのパーツの描き方などを判断材料に、それまでの『画書大王』で登場したどのマンガ家の絵に似ているかを判断し分類する。第 3 章では、前章で絵柄を分析した結果から、投稿作品に見られる影響についてわかったことをまとめる。また逆に影響が見られなかった点や、その後の中国マンガの流れについてふれ、今後の研究課題を明らかにしたい。

本稿の予想される結論は、『画書大王』そのものが中国マンガ誕生の母体であったという

ことである。つまり『画書大王』が誌面で紹介した日本のマンガ作品の絵を読者がそのまま模写し、同じように表現されたものが「94 画王超短編」で大半を占め、それを基盤に中国マンガが歩み出し、発展していったのである。各作品の絵の特徴がその流れを如実に表しているものと考えられる。

## 第 1 章 『画書大王』について

### 1-1 「マンガ」の定義

ここで論を進めるにあたって、「マンガ」という言葉の定義を明確にしておく必要がある。本稿で扱うのは、「漫画」や「まんが」とは区別したカタカナの「マンガ」である。漢字で「漫画」と書く場合は比較的広義で、昭和初期の『のらくろ』シリーズや、新聞などで見られる四コマ漫画、一幅の誇張した絵や、風刺画なども含まれると考えられる。またひらがなで「まんが」と書いた場合は、対象が子供向けの印象が強く、絵柄も比較的シンプルなもので、ストーリー性よりも絵が着目されていると考えられる。「漫画」「まんが」「マンガ」どれにおいても、基本的な三大要素は、「絵・コマ・言葉」である<sup>4</sup>。つまり登場人物や背景などが線による絵で表現され、ページ内に複数のコマ割りが施され、ふきだしによるセリフやオノマトペなどの言葉を有する。ただし「漫画」や「まんが」においては「言葉」が省略されたり、「コマ」が極端に少なかったりする上、「コマ」自体がない一枚画の場合もある。これらの基本要素を備えたもので、特にコマ割りが多くページも複数にわたるようなストーリー性が強いものを、「ストーリー漫画」と区別することができ、それがカタカナの「マンガ」である。新聞などで見られるような四コマ漫画や、社会的風刺を目的とした一枚画の漫画とは区別するために、本稿では以下より「ストーリー漫画」をカタカナの「マンガ」と統一して表記する。

### 1-2 雑誌の概要

テレビの普及、アニメの浸透、そして海賊版を中心に日本マンガが大量に流通し始めた勢いによって、1993 年 8 月 20 日に中国で最初の総合マンガ雑誌『画書大王』（図 1）が創刊された。表紙には「試一刊」と表記され、試験的に発刊されたものであることがわかる。



（図 1：『画書大王』創刊号表紙、筆者撮影）

目次ページに記載された情報によると、価格は 3.4 円で、これは一年後に第 24 刊で停刊となるまで同一である<sup>5</sup>。編集者は王庸声<sup>6</sup>、編集社は寧夏人民出版社、出版・発行は画書大王雑誌社（北京）、総取次販売は希望書店（四川）となっている。左開きでページのサイズは横約 19 mm × 縦約 260 mm、で、日本の『週刊少年ジャンプ』が採用している JIS の B5 判（182 mm × 257 mm）に近い。ページ総数は号数により異なるが 72 ページまたは 80 ページで、ほとんどが 72 ページである。表紙と裏表紙はカラーページで、中のページはモノクロ印刷である。発行は初刊が 8 月 20 日、第 2 刊が 9 月 10 日、第 3 刊が 9 月 20 日、第 4 刊が 10 月 20 日という月 1～2 回の不定期であったが、第 5 刊からは毎月 5 日と 20 日の月 2 回の隔週刊という形に定まった。

雑誌の発刊ポリシーは「諸家の長所を学び、自分の道を進む」<sup>7</sup>で、世界のマンガを手本とし、中国マンガの発展に力を尽くすというものであった。そのため、初刊から中国のオリジナル作品を盛り込むことが必須であった。そして昔の連環画家と風刺漫画家による試験的なコマ割り漫画の連載が開始された。また、読者との交流を重視し、毎号に「画王信箱」を設け読者からの便りを掲載し、読者からのよくある質問に対して回答をした。新しい表現形式のストーリー漫画を中国語でどう呼ぶべきかなど、思想や見解の議論がくりひろげられた。また、「漫画雑談」コーナーでは王がマンガ研究理論を掲載したり、欧米やその他の地域の漫画発展状況を紹介したりするなど、単なる娯楽的読み物を超えた啓蒙的意義を持っていた。このような読者とのやりとりの例は『少年ジャンプ』など日本の代表的なマンガ雑誌には典型的にみられる特徴である。このような読者との交流を重視する姿勢が土台にあった上で、1994 年に中国で最初のマンガ大賞、「94 画王超短編」が開催されることになる。

読者の年齢層について明確なデータが存在するわけではないが、初刊に『画書大王』のイメージキャラクターを募集する広告が出されており、そのキャラクターの条件が「姓名：画王、性別：男、年齢：11 歳、身長：131 cm、体重：30 kg、血液型：O 型、性格：活発・活動的・よく話す、好きなこと：絵を描くこと、写真を撮ること、友達と遊ぶこと」などと設定されている<sup>8</sup>。このことから、編集部側も、読者の大多数がこの 11 歳の少年と同じような年代であることを想定していたと考えられるだろう。また、「画王超短編」で紹介された投稿作品には、作者の名前に年齢や学年が併記されているものが多い。最年少は 12 歳、最年長は 25 歳であるが、ほとんどが 10 代後半である。しかしこれは、10 歳未満や 10 代前半の読者はいなかったということではなく、その年齢の子供たちはまだ自力でマンガ作品を描いて投稿する力が足りていなかったか、投稿できても選出されて掲載に至るレベルには達していなかった可能性がある。よってイメージキャラクターが「画王超短編」の投稿者たちより若干年齢が低い「11 歳」となっていることも不自然なことではないだろう。以上から、およそ 10 代の小学生、中学生、高校生を中心とした青少年たちが、『画書大王』の主な読者層だったと考えられる。

発行部数については、「約半年で 20 万部に達した」<sup>9</sup>と報じるものや、他にも「第 1 期の 3 万部から第 5 期には 10 万部、第 17 期には 55 万部と増加していく。しかし 18 期から販売部数は急速に減少し、24 期の停刊時には発行部数 30 万部だった。」<sup>10</sup>という情報もあれば、「出版一年で、発行部数は一号 60 万冊に上った」<sup>11</sup>という記述や、さらに「第 1 号は売り切れ、数号のうちに発行部数は 30 万部になり、その後一号 60 万部程度に落ち着いた。

（ある民間では一号 120 万部とする話もある）」<sup>12</sup>と記されたものもあり、判然としない。しかし、創刊から間もなくベストセラーとなったことは間違いないだろう。

### 1-3 先行研究

『画書大王』に関わる先行研究として、張君の論文<sup>13</sup>と田莎莎の研究発表<sup>14</sup>がある。『画書大王』が中国マンガの誕生と発展の流れにおいて重要な意味をもつことは、いずれの先行研究においても共通の認識である。『画書大王』の存在の重要性をふまえた上で、張君は中国マンガ雑誌の発展を三つの段階に分け、各段階での成長過程という巨視的な視点と、作品に見られる表現手法として「オノマトペ」という微視的な視点という二点から、中国マンガの特色を考察している。「オノマトペ」はマンガの三つの構成要素である「絵・コマ・言葉」のうち「言葉」に対応する部分と言えるだろう。また、田莎莎も『画書大王』をてがかりに、マンガ文法の受容という観点から中国マンガに対する日本マンガの影響を考察し、どのようにマンガが中国で現地化され、中国マンガとして再生産されていったのかを考察した。マンガの「文法」として「コマ、吹き出し、音喩、漫符、効果線」を挙げており<sup>15</sup>、マンガの構成要素で言えば「コマ、言葉」が主にそれらに対応する部分である。つまり、いずれの研究でも登場人物の姿はどう描かれているかという点までは踏み込んでおらず、「絵・コマ・言葉」のうち「絵」についてはさらに研究する余地がある。よって本稿ではマンガの三大構成要素のうち「絵」にしばり、作者の絵柄の特徴が中国の読者たちにどのような影響を与えていたのかをさぐりたい。その切り口となるのが読者の投稿システム「94 画王超短編」であり、本稿では実際に掲載された投稿作品の絵を見ながら、その傾向を分析していく。

## 第 2 章 「94 画王超短編」の作品分析

ここでは「94 画王超短編」とそれ以降の作品群について見ていく。2-1 でこの募集企画について説明し、2-2 では、雑誌に掲載された投稿作品の絵の特徴をさぐるための分析方法を明確にする。2-3 では具体的に投稿作品に目を向け、第 2 節で述べた分析方法に則り作品の特徴を分類していく。これにより、当時の中国人読者たちがどのような作品に興味を持ち、模倣し、自分のものにして発信していったのか、その傾向を知ることができる。

### 2-1 中国最初のマンガ投稿システム「94 画王超短編」

「94 画王超短編」は、1993 年 12 月 20 日発行の『画書大王』第 8 刊から第 12 刊に告知された募集企画である。「腕前を試してみたいという読者のために、実習と比較と交流の機会を与えるため、『94 画王超短編』という賞金付き原稿募集活動を舉行することを決定した」<sup>16</sup>とある。このような賞金付きの作品募集は、日本のマンガ雑誌ではよく月例などで定期的に雑誌の後方ページに掲載されている。例えば集英社『週刊少年ジャンプ』では「ホップ☆ステップ賞」<sup>17</sup>、講談社『なかよし』では「新人賞」という新人作品の募集企画がある。1990 年代初期は、大手のマンガ雑誌はたいていこのように漫画大賞を使った投稿システムを採用していた。この手法を中国で最初に採用したのが『画書大王』だったのである。編集部へ直接原稿を持ち込むケースも日本では珍しくないが、中国のように広大な土地で、経済力もない各地の青少年読者たちが、マンガという当時は一般的ではなかった

分野のために自力で北京の編集部に出向くことは容易ではなかっただろう。投稿システムが中国の読者たちにとって最も有効な発表手段だったのである。

募集に際し、具体的な方法は次のように規定されている<sup>18</sup>。原稿募集範囲は、超短編のストーリー漫画で、一作品のページ数は4ページ、ページにおける絵の外枠は高さ22センチメートル×幅15センチメートル。また、ページは作者が自由に何コマに分けてもよいが、4つのページを縮小して雑誌の1ページにするため、画面の見やすさに影響しないよう、細かすぎないほうがよい。ストーリーのテーマは自由であるが、内容はポジティブ、有益で、読んでいて面白いものであるべきで、画風は多様でよい。さらに、絵を描く際に用いるのは万年筆、サインペン、毛筆などの黒色のペンであればどれでもよいが、鉛筆や色鉛筆、ボールペンは使わず、灰色調のものも使わない。スクリーントーンは使用可能である。そして、募集締め切りは1994年2月28日（当日消印有効）で、投稿作品のうち、「94画王超短編」評議委員会に選ばれた上位3名は賞金を与えられる。受賞作品と一部の優秀作品は、雑誌上で続けて発表されることになる。投稿作品は発表の有無にかかわらず返却不可のため、作者は自分で写しを控えておく。原稿は並行に折りたたんでもよいが、十字型に交差して折ってはいけない。規定の最後に、作品の送付先住所が私書箱形式で記されていた。

このように、ページ数やページのサイズ、使用する道具などについて具体的に指定している点は、何もかもが初めての中国人読者たちにとって、明確な規定を示したほうがわかりやすく、制作に取りかかりやすいと判断したためと想像できる。もしくは、この募集企画以前にも自発的に作品が投稿されていたが、サイズや描き方のせいで掲載することは不可能な作品があったため、ここで明文化した可能性も考えられる。いずれにせよ、明確な規定を示したことにより、興味を持っていた読者たちの投稿への意欲がさらに高まったはずである。

この募集告知は第8刊以降も続いて掲載され、1993年2月20日発行の第12刊では、原稿の描き方の例である挿絵を付けて投稿規定が説明された。第13刊の発刊日はすでに締切日を過ぎていたため、それ以降募集告知は掲載されず、1994年4月9日発行の第15刊から、選ばれた投稿作品が順次掲載されていった。1994年7月5日発行の第21刊にて、「94画王超短編」が2月28日をもって終了したことが改めて告知された。報告として、全部で2,232件の投稿があり、第15刊から第21刊にかけて、入選した全59作品が掲載されたことが感謝の言葉とともに記されていた。また、この後にも超短編を掲載し、腕試しをしたい読者のために新作発表の機会を提供していくとし、評議委員会の組織や評価の進展状況は後日報道するとのことだった。

12月20日から2月28日までの2ヶ月あまりの間に、2,232という数の作品が集まったという事実は、自分でマンガを描いてみたいと思っていた読者がそれだけ多かったということを示している。マンガは読むだけではなく、真似して描いてみたいと思う人も多いのだと言うことができるだろう。また、ページ数を限定したことで、より多くの入選作品を掲載することもできた。編集部の主旨としては、いきなり新人発掘をするというよりは、告知文にあったように「腕試し」「実習」「比較」「交流」の機会にしたいという啓蒙的な意味が込められていたのだと考えられる。だからこそ読者は気軽に投稿できたし、これだけの数の作品が集まったのである。

また、本気でマンガ家を目指したいと思っていた読者にとっては、「94 画王超短編」はひとつの登竜門とも言えるかもしれない。実際、この募集企画で作品が掲載された人物のうち、胡倩蓉、趙佳、姚非拉、鄭旭昇などはその後雑誌上でマンガ家としてデビューし作品を連載していく。『画書大王』ではデビューできなかったとしても、後に他の雑誌上や何らかの形でマンガを描き続けた人たちもいたと考えられる。

しかし、この募集企画とは直接関係なくチャンスをつかんだマンガ家たちもいる。まず、第 1 刊から、賞金付きの『画王』イメージキャラクター募集があった<sup>19</sup>。第 2 刊ですでに多くの応募が届いたことが発表され<sup>20</sup>、第 5 刊から第 10 刊にかけて 73 点の応募キャラクターが紹介された。第 8 刊に陳翔のキャラクター作品が載っており、3-3 で述べたとおりその後第 10 刊で彼は『小山日記』という作品で単独デビューを果たす。イメージキャラクター募集へ応募した時点で、すでに彼は他の雑誌で四コマ漫画などを発表したキャリアがあり、編集部に見出されて『画書大王』でデビューしたのである。

また、第 11 刊ではイメージキャラクター最終候補 7 点が発表されたが、その中のひとつに、第 16 刊で「94 画王超短編」への応募作品が掲載される鄭旭昇の描いたキャラクター作品がある。この時点ですでに鄭旭昇の絵には、他と比較してもかなり安定した画力が見られる。結果としてイメージキャラクター投票では、3 月 15 日までに 18,239 枚の投票があり、うち有効な投票は 17,389 票で、彼の作品が 6,282 票を獲得し 1 位となった<sup>21</sup>。その後第 17 刊の表紙にキャラクターが登場することとなる。陳翔に加えて、鄭旭昇もこうして『画書大王』での仕事を果たしたのである。

陳翔や鄭旭昇とは別に、2-3 で取り上げた顔開も、「94 画王超短編」とは直接関係はなく、第 17 刊から『雪椰』でデビューしている。彼は独学で描いたマンガ作品を編集部へ送ったことがきっかけで王庸声編集長にスカウトされ、両親を説得し北京に上京し、陳翔、鄭旭昇とともに『画書大王』専属マンガ家として作品を制作、連載した<sup>22</sup>。彼ら三人は後に「画王三剣客」と呼ばれ<sup>23</sup>、中国マンガの草分け的存在となった。

以上のような陳翔や顔開の例でわかるように、「94 画王超短編」が『画書大王』でデビューするための絶対条件だったわけではない。しかしマンガ家デビューを目指すかどうかは関係なく、多くのごく普通の読者たちにとっては、「94 画王超短編」のおかげでマンガを気軽に描いて投稿することができるという意識が生まれたことは確かである。

## 2-2 絵柄による分析方法

「94 画王超短編」で選ばれ掲載された投稿作品を、具体的に絵柄によって分析・分類していきたい。まず「絵柄」をどう定義するかが問題となる。「絵」ではなく「絵柄」であるが、絵の柄や模様という意味ではなく、本稿では作風、画風という意味でとらえている。つまり「～風」ということであり、人物の顔や体の描き方が、それまでのどのマンガ家の描き方と類似しているかという視点で見ていく。またここではあえてストーリーには着目せず、絵柄だけに焦点を当てる。マンガの絵は芸術的絵画とは異なり、描線によって簡略化されたり誇張されたりしているため、読者の多くは、真似をして描いてみたくなるものである。マンガを描く最初のステップは模写であり、誰の真似もせず完全な自己流でマンガを描き始めるという例は考えにくい。よって本稿では投稿者たちが誰の絵を模倣してマンガを描こうとしたのかを見ていく。当時のマンガ家たちすべてを網羅して分類すること

は困難だが、『画書大王』や、海賊版を含む当時の代表的な単行本マンガ作品を取り上げ、その作者たちの絵柄で分類することはできるだろう。

まず、『画書大王』に登場したマンガ家たちは下の【表 1】の通りである。ただし「94 画王超短編」がきっかけで登場した作者や一枚画のみで登場した作者を除く。そしてこのうち「94 画王超短編」で選出された作品が登場する第 15 刊より前に作品が載った作者には下線が引いてある。

【表 1】

日本	<u>車田正美</u> 、 <u>高橋陽一</u> 、 <u>鳥山明</u> 、 <u>真船一雄</u> 、 <u>藤田あつ子</u> 、 <u>手塚治虫</u> 、 <u>藤島康介</u> 、 <u>藤子不二雄</u> 、 <u>高橋留美子</u> 、 <u>北条司</u> 、 <u>西村まさのり</u> 、 <u>田中政志</u> 、 <u>成田美名子</u> 、 <u>あだち充</u> 、 <u>叶精作</u> 、 <u>石ノ森章太郎</u> 、 <u>安彦良和</u> 、 <u>CLAMP</u>
中国大陸	<u>譚曉春</u> 、 <u>陳軍</u> 、 <u>田恒玉</u> 、 <u>呉軍</u> 、 <u>朱森林</u> 、 <u>王培堃</u> 、 <u>徐錫林</u> 、 <u>陳翔</u> 、 <u>顏開</u> 、 <u>曾途</u>
香港	<u>杜琛</u>
台湾	<u>鄭問</u>
その他	<u>阿米巴（シンガポール）</u> 、 <u>Charles Schulz（アメリカ）</u>

つまり絵柄の影響だけを考えるならば、上記の下線を付した作者に絞って画風を調べればよいと言えるだろう。

作者によってそれぞれ作風や画風も異なるが、本稿では「絵」に限って分類していきたい。呉軍や陳翔という 2 名の中国人新人マンガ家は、その他の連環画や風刺画の色合いが濃い漫画と比べて、日本のマンガの影響が見られる絵を描いている。つまり、「94 画王超短編」の投稿者が呉軍や陳翔の絵を真似していても、その源流は日本マンガであるため、日本マンガの絵柄が影響していると考えられるのである。よってこの 2 名は比較対象からは外したい。

以上は『画書大王』に掲載された作品に限って並べたが、『画書大王』の読者は『画書大王』しか読んでいなかったということは考えにくく、多くの場合、当時大量に流通していた、正規版や海賊版のマンガ単行本も読んでいたと想像できる。代表的な作品は、藤子不二雄の『怪物くん』や『ドラえもん』、車田正美の『聖闘士星矢』、鳥山明の『ドラゴンボール』や『Dr. スランプ アラレちゃん』、原哲夫の『北斗の拳』、高橋留美子の『らんま 1/2』などがあり、これらの作者はほとんどが『画書大王』で登場する。しかし『画書大王』は、単行本で流通していた上記のようなメジャーな作品よりは、単行本ではあまり知られていないような作品を中心に一部または連載で紹介していたという特性がある。

また、『画書大王』には登場しなかったが、武内直子『美少女戦士セーラームーン』や井上雄彦の『SLAM DUNK』も正規版・海賊版またアニメともに非常に影響力があったが、いずれも『画書大王』が停刊となった 1994 年以降に単行本が出版されアニメ放映も始まったため、「94 画王超短編」には影響はほとんどないと考えてよいだろう。

次に、どのように読者の投稿作品を分析していくかを考えたい。模写から始まる読者のマンガ作画の始まりは、だれかの絵を隅から隅まで完全に真似するパターンもあれば、それぞれの作者の絵を部分的に真似して組み合わせるというパターンもあっただろう。よって、「94 画王超短編」の投稿作品が「どの作者の画風に分類されるか」というカテゴライズ方式ではなく「どの作者の画風が見られるか」というポイント加算方式で、影響力の大

きかった作者の画風を調べていくことにする。

### 2-3 投稿作品の特徴と分類

59 の投稿作品に対して、どの作者の絵柄が模倣される傾向にあったのかをまとめていく。具体的には、掲載された投稿作品全 59 点と上記で挙げた作者とを軸にして一覧表にし、それぞれの作品に対して、いずれかの作者の絵の特徴が顕著に表れていれば◎、一部に見られれば○、二人以上の作者の特徴を持ち合わせているのであればそれぞれに△のマークを記していく。ここで凡例として、次の通り実際の絵を引用して説明する。

【◎の例】



(図 2：鳥山明『Dr. スランプ』第 1 巻、  
集英社、1980 年 p. 144)



(図 3：王昕  
『画書大王』第 17 刊 p. 23)

上の【図 2】は鳥山明、【図 3】は投稿者の作品である。二つを比較してみると、投稿者の絵には、3-3 で説明した陳翔のように、鳥山明の『Dr. スランプ』のような絵の影響が強く見られる。陳翔と同様、太陽を擬人化させていたり、効果線を多用したり、何かにぶつかった際に目玉が飛び出るように描いたりする点である。このような、一見してわかるような絵の類似点が見られる場合は、その作者の影響が強いとして、◎に分類することにする。



【○の例】



(図 4：成田美名子

『画書大王』第 12 刊 p. 34)



(図 5：柴美華

同誌、第 17 刊 p. 24)

上の【図 4】は成田美名子の作品で、【図 5】の投稿者の絵を比較すると、目の大きさや髪の毛の線の数や濃さが異なるものの、男性のキャラクターの髪型が似ていたり、ロマンティックな雰囲気を出すために細かい点でやわらかい空気感を描いたりする点、鼻の描き方が似ている。このように、一目見ただけでは明らかでなくても、その作者の影響が部分的に見られるものについては、○に分類することにする。

さらに「△」については、「○」はある一人の作者の特徴が部分的に見られる場合に付けるが、二人以上の異なる作者の特徴が部分的に見られる場合は、それぞれに「△」をつけていくことにする。つまり「◎」や「○」は投稿者一人または一組につき 1 個しかつかないが、「△」は複数個つくということである。

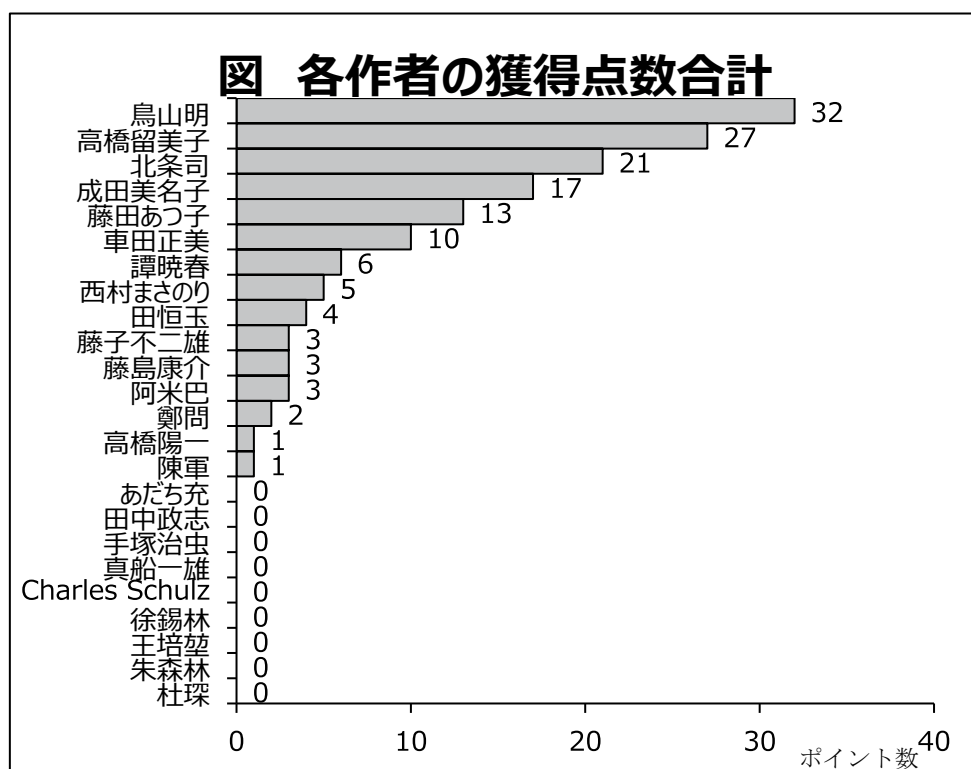
以上のような判断基準で、投稿作品 59 点それぞれに対し◎○△をつけると、次の【表 2】のようになる。

【表 2】

作者	車田正美	高橋陽一	鳥山明	真船一雄	藤田あつ子	手塚治虫	藤島康介	藤子不二雄	高橋留美子	北条司	西村まさのり	田中政志	成田美名子	あだち充	譚曉春	陳重	田恒玉	杜琰	朱森林	王培堃	徐錫林	鄭問	阿米巴	CHANGJIAN
胡佛蓉								◎					○											
黄望																								
趙佳	△	△	△												△	△								
蔣翎								◎																
姚非拉								○																
鄭旭昇			◎																					
王朱			○																					
張壽									◎															
趙鳴			○																					
陳曉			◎																					
楊寅			△								△													
許德勇								◎																
饒莉	◎																							
沙鷗									◎															
彭瑾	◎																							
王昕			◎																					
柴美華													○											
秦莉					△								△											
母銘													○											
陳曉								◎																
孫麗明						△			△															
田宇														○										
郝騰						△			△				△											
童瑤								○																
張錦江														◎										
劉達馳																	○							
路征					△				△															
小雪									△				△											
孫熒					◎																			
陳喆華																	○							
王勤								◎																
迂安																						◎		
石仕煥	△				△				△				△											
杜放								◎																
曾剛									◎															
李志強			◎																					
李泮川			◎																					
汪華			△							△														
庄夢雅			○																					
胡曉江、江浩	△		△																					
葉丁			○																					
劉英					△								△											
張哲鋒			◎																					
星痕								◎																
林俠東											○													
馬崑			△								△													
宋成禹																								
吳銘	△								△															
林敏																						○		
蔣海倫					◎																			
蕉蕉			△								△													
傅春江								◎																
劉偉怡													○											
楊俐					△		△						△											
鄭永妮								△					△											
張航					○																			
林靜													○											
王嘉、魏麟								◎																
蘇丹								◎																

便宜上、【表 2】において◎は 3 ポイント、○は 2 ポイント、△は 1 ポイントとしてポイントを集計し、傾向を数値化すると、次のグラフ（【図 6】）となる。

【図 6】



このグラフから読み取れることは、影響を与えたマンガ家のうち半数以上が日本のマンガ家であり、中でも鳥山明が圧倒的であることである。ただ日本人マンガ家ばかりでなく、初刊から作品が連載されている譚曉春をはじめ、中国の伝統的な風刺漫画家たちのような絵柄の作品も数点見られた。

第 2 位の高橋留美子はラブコメの系統であるものの、『画書大王』に掲載された作品は彼女の『人魚シリーズ』からの作品で、少女マンガの雰囲気も感じられるファンタジー物語である。よって第 4 位の成田美名子と第 5 位の藤田あつ子による正統な少女マンガの絵柄と高橋留美子を大まかに少女マンガ系統として一括りにするならば、全体に対する少女マンガの割合は比較的高いと言えるだろう。それだけ、少女マンガという独特な表現形式が、中国の少女たちに受け入れられ、自分たちの思いを表現する手段として採用される力を持っていたのだと考えられる。次のとおり高橋留美子、成田美名子、藤田あつ子がそれぞれ描く少女の絵を並べ、少女マンガ系統という意味で見た目がおおよそ似ている点を示しておく。



(図 7：高橋留美子  
『画書大王』第 10 刊 p. 23)



(図 8：成田美名子  
『画書大王』第 12 刊 p. 36)



(図 9：藤田あつ子  
『画書大王』第 4 刊 p. 61)

上の三人のマンガ家たちが描く少女の絵を並べてみると、細かい違いは認められるものの、いくつかの共通点がある。例えば、輪郭が華奢で、顎が小さく、頭部が大きいバランスとなっている。また目は上部の線と下部の短めの線で大きく描かれ、中に黒目が輝き、顔のパーツで最もインパクトがある。逆に口は極端に小さく、鼻も細く小さい。頭髪は柔らかそうで若干ウェーブがかかっている。また、少女マンガに出てくる少女は表情も似ていることが多く、笑顔よりも上の三つの図のような少しムッとしていたり困惑していたりする場面が多いのである。もちろん笑うこともあるが、その場合は小さかった口は逆に思い切り大きく開け、大きく見開いていた目をしっかり閉じて山形の線状にさせることで、そのギャップが笑顔の輝きを引き立てている。女の子たちはいつも幸せそうにニコニコしているわけではなく、不機嫌さ、せつなさ、不安さなどを抱えた複雑な心情こそが、思春期の少女らしさであり、少女マンガの絵にもその特徴が表れているのかもしれない。

第3位の北条司は他と区別しやすい絵柄で人気が目立ったが、同じく区別しやすい絵柄でもあり、当時中国でも『ドラえもん』などの作品が単行本で流通していた藤子不二雄の絵は、当時の流行のわりには投稿作品にあまり影響を与えていないようである。同じように、小人書<sup>24</sup>やアニメによって中国でよく知られていた『鉄腕アトム』の手塚治虫の絵も、投稿作品にはひとつも影響が見られない。よって、読者は『画書大王』に掲載された作品を中心に真似をしたということが考えられる。さらに注目すべきなのは西村まさのりである。西村は『画書大王』のマンガ講座として登場した『漫画研究所』の後継である『漫画学校』を描いた作者であるが、彼の絵柄も投稿作品に多少の影響が見られる。第1位の鳥山明はもちろん、西村まさのりの影響も見られるということから、『画書大王』のマンガ講座を参考にした読者も相当数いたと考えることができる。つまり、「94 画王超短編」の投稿者たちは、基本的に『画書大王』の中の作品からマンガの描き方を学んだのであり、外部からの影響はあまりなかった可能性がある。

ここで、『画書大王』で連載された『漫画研究所』と『漫画学校』について説明したい。第1刊から第10刊にかけて連載された『漫画研究所』は、ストーリー重視ではなく、マンガの描き方をマンガ形式でレクチャーしたもので、【図10】のように、コオロギを模したロボットのヘタッピ君がマンガの描き方を学んでいく。マンガを読む人たちは自分で模写したくなるものである。それがマンガを描きたいと思う原動力になるのだが、当時の中国はまだマンガの描き方を学べる著書や教室があったわけではないため、『画書大王』がこのようなマンガ講座を掲載するまで、中国人読者のマンガを学ぶ手法は模写以外におそらくほぼなかったと思われる。模写をするだけだった中国人の読者たちにとって、『漫画研究所』は貴重な学びの材料となったに違いない。



(图 10 :『画書大王』第 4 刊 p. 67)

第 10 刊で完結した後、第 11 刊からは、同じようにマンガ講座の位置づけで西村まさのりの『漫画学校』が第 20 刊まで連載される。コマ割りはなく、メインキャラクターのうさぎとともにイラストと文字でマンガの描き方に関して説明している。『画書大王』では作者が「鳥山明」となっているがこれは誤りであり、作者は雑誌『週刊少年ジャンプ』で投稿募集イラストを担当していた西村まさのりである。これは『鳥山明のヘタッピ漫画研究所』が 1985 年に単行本化される際に、分量を満たすために西村が書き下ろした作品であり、単行本でしか存在しない。『画書大王』では、西村まさのりではなく、【図 11】のように「鳥山明」と表記され、『漫画研究所』に続く同じ鳥山明の作品として誤認されている。作者が違うことを知っていて意図的に「鳥山明」としたのか、これも同じ鳥山が描いたものだと勘違いされていたのかは不明である。また絵柄が鳥山とは異なることに気がついた読者がどれほどいたのかもわからない。いずれにせよ、鳥山と西村の絵はマンガ講座としての特別な存在意義があり、投稿作品にも影響を与えていたことは確かだろう。



(图 11 :『画書大王』第 11 刊 p. 28)

次に考えたいのは、どの作者が◎の数を多く得たのか、つまり読者を直接的にひきつけていたのかという点である。そこで、【図 6】の内訳として、◎、○、△の獲得数をそれぞれ下の【表 3】にまとめた。獲得数がゼロのものは省略してある。

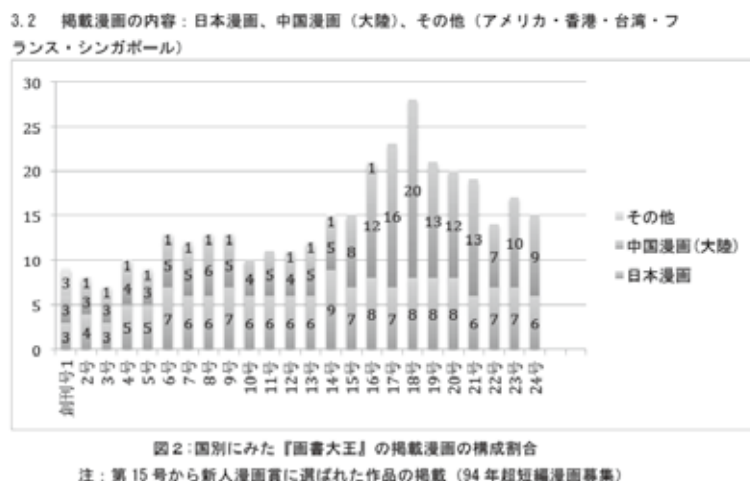
【表 3】

作者	鳥山明	高橋留美子	成田美名子	北条司	藤田あつ子	車田正美	西村まさのり	藤島康介	譚曉春	田恒玉	高橋陽一	藤子不二雄	鄭問	陳軍	阿米巴
◎	6	6	0	6	2	2	0	0	1	0	0	1	0	0	1
○	4	2	5	0	1	0	1	0	1	2	0	0	1	0	0
△	6	5	7	3	5	4	3	3	1	0	1	0	0	1	0
獲得件数	16	13	10	9	8	6	5	3	3	2	1	1	1	1	1

◎の獲得数が最も多いのは鳥山明、高橋留美子、北条司で、それ以外は大きな差はないが、成田美名子と藤田あつ子は○や△でポイントを稼いでおり、特に△が多いことから、少女マンガの画風は同じ系統内で合わさりやすいと考えられる。他に混ざる場合が比較的多いのが、車田正美、西村まさのり、藤島康介であるが、三者の画風は大きく異なり、投稿作品でも別々の系統に見られる。

次に、【表 2】はどのような点を手掛かりに分類していったのかを説明していく。【図 6】や【表 3】からわかるように、◎、○、△を獲得した 15 名の作者のうち、10 名が日本のマンガ家である。また次の【図 12】のように、「94 画王超短編」の投稿作品の掲載が始まる以前は、『画書大王』では日本のマンガの割合がほぼ半分を占めている。当時のテレビアニメや海賊版のマンガも、日本から輸入されてきたものが大半であり、読者が当時影響を受け、求めていたものは基本的に日本のマンガであると考えてよいだろう。よって本稿では題目のとおり「日本マンガの影響」という視点に立ち、以降の分類の例については、日本のマンガ家にしぼり、中国やその他の地域の作者は除外することとしたい。

【図 12】



（図 12：田莎莎、前掲、2017 年、p. 2）

## 1. 車田正美

車田の絵の影響が強く見られる場合と、他の画風と合わさる場合とどちらも見られた。

【図 13】のように、どちらも人物の髪の毛をいくらかまとめて流れに描いている点や、黒塗りの髪の毛に白で艶を描き入れ頭髮の立体感を出している点、比較的小さめの口は上下どちらかが若干切れている点が類似している。黒目の光の部分の描き方は異なる。



(図 13：饒莉『画書大王』第 17 刊 p. 20)

## 2. 高橋陽一

厳密に言うと、高橋陽一の絵柄が真似されたというよりは、【図 14】のとおり趙佳という作者の投稿作品の中で、高橋のマンガのキャラクターがそのまま作品に一コマ登場しただけである。よって作者の画風に高橋の絵柄が影響したとは言い難いため、ここで絵を取り上げることは省きたい。また、趙佳の投稿作品には、他にも『画書大王』に掲載された、鳥山明や車田正美、高橋留美子、陳軍、譚曉春のキャラクターが登場する。これもそれぞれ△としてポイント加算している。



(図 14：趙佳『画書大王』第 15 刊 p. 55)

### 3. 鳥山明

車田と同様に、強く影響が見られる場合も、他の画風と混ざる場合とどちらもあるが、鳥山の場合、その影響力が他のどのマンガ家よりも強く、見てわかりやすい。

例えば、次の二つの図（【図 15】、【図 16】）は、人物がどちらも寄り目のように黒目が描かれている点が、鳥山に顕著な絵の特徴を反映している。髪にボリュームがある点や分け目の描かれ方、また三頭身ほどの登場人物が多い点も類似した特徴である。



（図 15：王朱『画書大王』第 16 刊 p. 22）



（図 16：陳曦、同誌、第 16 刊 p. 26）

### 4. 藤田あつ子

少女マンガの藤田の画風で最も模倣が多かったパターンが、髪の毛の描き方である。【図 17】のように、ウェーブがかかった髪の毛が多い点と、ウェーブに短い縦線を横方向に描き入れることで金髪の輝きを表現する方法などが、藤田の特徴を模していると考えられる。この描き方を取り入れた作品は比較的多く、藤田の特徴だけに限定したものは少ないが、多くの作品で髪の毛の描かれ方を中心に取り入れられており、そのため【表 3】においても獲得数が鳥山に次いで多い。



（図 17：孫澄『画書大王』第 18 刊 p. 22）



## 5. 藤島康介

藤島康介の作品はアクションコメディであるが、主人公たちが美人警察官という設定から、その女性の描かれ方が読者にも参考にされた可能性があり、投稿作品にも若干影響が見られる。例えば、【図 18】のように、女性が細身の体つき、つり目、黒髪に白く縦線を横方向に並べて描き入れることで艶を表すのは、藤島の作品ではよく見られる特徴である。しかしこれは藤島の作品に限った描かれ方ではないため、影響力が顕著とは言えず、ポイントは低い。



(図 18：孫麗明『画書大王』第 17 刊 p. 28)

## 6. 藤子不二雄

当時中国でも『ドラえもん』は広く知られた作品であったにもかかわらず、『画書大王』では明らかに藤子不二雄風の絵と思われる作品は一点しかなかった。この点については後述したい。

顕著に藤子の特徴が表れていたのは、【図 19】のように、上唇の片方が C 型になっている点、手足が丸く描かれている点である。



(図 19：許德勇『画書大王』第 16 刊 p. 28)

## 7. 高橋留美子

高橋の絵の特徴である、目上と下の線を分けて描く大きな目と、ボリュームのある頭髮、バランスを少し崩した顔のパーツが類似した作品が何点も見られ、その中のほとんどが、顕著な表れ方をしていた。【表 2】、【表 3】における◎の獲得数が鳥山明、北条司と並んで最も多く、影響力の大きさが目立っている。



(図 20：胡倩蓉『画書大王』第 15 刊 p. 53)



(図 21：蒋翎『画書大王』第 15 刊 p. 56)

## 8. 北条司

体つきが立体的に描かれる北条の絵柄は、他との違いが大きいいため、投稿作品においても見分けやすい。【表 2】、【表 3】における獲得件数は 4 番目であるが、◎の獲得数は鳥山、高橋と並んでいる。

投稿作品に見られる類似した絵の特徴としては、比較的頭身のバランスが現実に近い人物像、柔らかく自然に近い頭髮の描かれ方や、長めの線で描かれる目鼻のパーツである。本物に近い描写のため、デッサン力が必要とされ初心者が真似をするにはハードルが高い印象があるが、もともと絵が得意だったり、次の図 22 のように二人で合作したりすれば、その絵柄を利用して魅力的に描くことができるだろう。例えば、Benjamin という中国人マンガ家は、北条司に憧れて服飾デザインを専攻したほどだが<sup>25</sup>、服飾デザインを学んだスキルを生かして、北条の絵を真似して自分のものにしていくには時間がかからなかっただろう。北条の描く、ハンサムで男らしく戦いにも強い人物像が青少年を強く惹きつけたのだと想像できる。



(图 22：王勤、魏巍『画書大王』第 21 刊 p. 22)



(图 23：倭春江『画書大王』第 18 刊 p. 24)

## 9. 西村まさのり

鳥山明とは絵柄は異なるものの、同じような頭身で、デフォルメされたキャラクターの描き方は、コミカルなマンガには応用しやすい。『漫画研究所』に続き、彼の『トリヤママンガスクール』が『漫画学校』というタイトルで『画書大王』で連載されたことで、彼の絵の描き方も多くの読者に参考にされたと考えられる。

【图 24】、【图 25】のように、人物が笑ったときに、目の形が山形の線でシンプルに描かれる点や、口の中の歯の部分が大きく描かれる点が、いくつかの作品に部分的に採用されているものが見られた。



(图 24：林侠東『画書大王』第 20 刊 p. 22)



(图 25：馬嶸『画書大王』第 20 刊 p. 23)

## 10. 成田美名子

投稿作品には少女マンガが多いが、成田の絵柄が顕著に表れていると判断できる作品は

少ない。成田の絵柄が取り入れられている点として、【図 26】、【図 27】のように、上と下の線が分かれていて大きく描かれる目、影だけが描かれる小さな鼻や上下の線が途切れている小さな口がある。ただしこれが成田特有の描き方であるという決定的なものではなく、判断が難しい。しかしこのような描き方が採用されている少女マンガ作品の数は 10 点と比較的多い。



(図 26：劉倩怡『画書大王』第 21 刊 p. 17)



(図 27：林静『画書大王』第 21 刊 p. 27)

以上 10 名のマンガ家のそれぞれの影響が考えられる投稿作品について、分析してわかることを次章で述べたい。

### 第 3 章 絵柄の分析からわかったこと

#### 3-1 鳥山明の影響

まず、鳥山明の影響力の大きさが顕著であった。明らかな特徴の類似点が見られる作品もあれば、部分的に描き方を取り入れていると考えられるものまで、数多くの作品に影響が見られた。『画書大王』で連載された『漫画研究所』が実際にマンガの描き方を読者に伝え、それから学んだ読者が作品を描いたというパターンは少なからず存在したのだろう。また、2-2 でふれた陳翔は、鳥山明の影響を強く受けた絵柄の作品を描いており、「94 画王超短編」の投稿作品にも同じような絵柄の作品が多かった。それらの投稿者たちが陳翔に影響を受けていたとも言えるし、それは元をたどれば鳥山明の影響を受けたのだと言うことも可能である。よって鳥山の影響がやはり強かったことは確かである。

その理由としては、『画書大王』に連載された彼の代表作『七龍珠』という作品そのものの魅力に鳥山の絵柄の魅力が加わったことで、真似して描きたいと思う中国人読者が多かったことが考えられる。作品そのものについては、1990 年代初期にはすでに中国で『Dr. スランプ』や『ドラゴンボール』が海賊版の単行本で流行していたという背景、また『ドラゴンボール』は主人公が中国の『西遊記』に登場する「孫悟空」であるため中国人にとってより親しみを覚えやすかったことが挙げられる。『ドラゴンボール』は 1990 年代初期に、日本の『週刊少年ジャンプ』が最も勢いのあった時期にその中心的役割を果たしていた。鳥山は雑誌の「友情・努力・勝利」という基本コンセプトからあえてずらして、バト

ルという図式化された世界観によってゲーム的要素をもたせたことで、読者に新鮮味を与え大ヒットしたのだとする分析もある<sup>26</sup>。日本の読者たちにとっても新鮮だったこの作品が、まだマンガ自体をよく知らない中国の読者たちの前に突然現れたのだから、より大きなインパクトがあったに違いない。

また、鳥山の絵柄については、その凄さは他の多くの有名マンガ家たちからも一目置かれるものだった<sup>27</sup>。簡単に人を褒めないといわれた手塚治虫も「ちょっと上手すぎるよね」と評価しており、「彼は僕の後継者」とも語っていたという。『スラムダンク』の井上雄彦も「鳥山先生の絵は漫画家からすると魅力的すぎるんですよ。マネしたくなる気持ちもわかります。」と、まさに模写したくなるほどの魅力を認めている。他にも『幽☆遊☆白書』の富樫義博、『ジョジョの奇妙な冒険』の荒木飛呂彦、『ONE PIECE』の尾田栄一郎も鳥山の絵を高く評価するコメントを残している。マンガの歴史が長かった日本においてもこれほど多くの人を驚かせた鳥山の絵は、マンガをまだ見慣れていなかった中国の読者たちにはよほど印象深いものだったと考えられる。

さらに、『画書大王』で創刊号から登場した『漫画研究所』および西村まさのりの『漫画学校』が、鳥山風のマンガの描き方を紹介したことも要因のひとつであると考えられる。具体的なマンガの描き方を学べる教材がほぼなかった当時の中国では、貴重な存在であったといえる。鳥山が兼ね備えたコンテンツの魅力と絵柄の魅力に加え、その描き方を学べる教材が雑誌内にあったことで、中国人読者たちも真似をして描いてみたくなったと考えるのは不自然ではないだろう。

### 3-2 少女マンガの影響

次に、当時流行していた『ドラえもん』が、読者による模写となると数が少ないという現象は注目すべきである。逆に、少女マンガは当時まだ広くは流通していなかったにもかかわらず、ほとんど『画書大王』にしか登場しなかった少女マンガ作品の絵柄が、投稿マンガ作品には多く見られた。この対照的な現象が意味するものは何だろうか。

『ドラえもん』は広く「読まれ」親しまれていたが、同じように広く「描かれ」ていたわけではない。反対に、少女マンガは『画書大王』という限られた媒体の中でしか「読まれ」ていなかったが、多くの少女たちに「描かれ」た。つまり「読む」と「描く」とは違う享受の仕方であり、読んで楽しむ絵と描いて楽しむ絵は別のものであると言えるのかもしれない。つまり藤子不二雄は読みたいと思わせる絵やストーリーであり、少女マンガの絵柄は描きたいと思わせる絵のひとつだったと考えられるのである。本稿は絵のみを扱い、ストーリーは問題にはしないが、例えば絵を真似したらストーリーまで似るのかどうかという、ストーリーの融通性については別稿でさらに考えてみる必要があるだろう。

では少女マンガの絵についてさらに考えてみたい。少女たちが描きたいと思う絵は、どのようなものだったのだろうか。そこで着目すべきなのが、『画書大王』に掲載された高橋留美子の作品である。前述のとおり、高橋留美子は本来、少年向けマンガ雑誌『週刊少年サンデー』などを中心に『らんま 1/2』や『うる星☆やつら』などのラブコメ作品を描いたマンガ家であるが、『画書大王』に掲載されたのはラブコメとは作風が異なる『人魚シリーズ』というファンタジーの恋愛物語に近い。よって、心情の描写など、少女マンガに近い部分が大いにある。その点で少女たちが惹かれ、共感したことで、高橋の絵柄を自分の絵

に取り入れていったことが考えられる。

この理由として挙げられることは、少女マンガというメディアが、それまで中国だけでなく世界のどこにも、日本以外には存在しなかったジャンルであり、独特なエンターテインメントであったことである。海外には、児童書や少年少女向けの読み物はあったが、思春期の少女を対象とし、少女の悩みや成長を描くことで共感を得るという読み物がほとんどつくられてこなかった<sup>28</sup>。当時の中国の少女たちも、受け手側だけでなく、描き手側としても内心の告白を求めているのである。そのような少女マンガという特殊な種類のマンガ作品を『画書大王』は中国でおそらくほぼ初めて紹介したメディアだったのである。第4刊で藤田あつ子、第7刊から高橋留美子、第12刊から成田美名子の少女マンガを掲載し、少女読者たちから歓迎された。『画王』は少女マンガ専門欄を設けることはできませんか。

『画王』読者の半分は私たち少女なのだから！」という読者の声も紹介され<sup>29</sup>、それまでの日本の少女マンガに加え、第19刊では「94画王超短編」の投稿者であった胡倩蓉が『華蒂蕾拉』という少女マンガ作品でデビューし、第21刊まで連載した。『画書大王』停刊後も、中国に少女マンガは存在しつづけ、1995年以降からは武内直子の『美少女戦士セーラームーン』がマンガ、アニメとも大ブレイクする。2000年以降も、多くの中国少女マンガ家が活躍し、少女マンガ系統は中国マンガのメインストリームとして存在感を発揮している。それだけ、少女マンガは中国人の少女たちにも強く共感されるエンターテインメントなのだと言えるだろう。

もう一つふれておくべきなのが、藤田あつ子と並ぶ少女マンガの正統派と言える成田美名子の絵柄である。成田の正統派とも言える少女マンガの描き方は、投稿作品のどの少女マンガにおいてもそのエッセンスが垣間見えるが、逆に言えばこれこそが成田の絵柄であるという作品はひとつもなかったのである。このことから、成田の作品に代表されるような少女マンガの絵柄は、他の絵柄と混ざりやすく、それが少女マンガの性質でもあると言えるのかもしれない。

まざりやすいとはどのようなことかという、例えば、【図28】は斜め横の顔で、頭髪の盛り上がった形は高橋留美子の絵の要素が見られるが、黒髪の艶の出し方は藤田あつ子などの絵に見られる要素である。また目の大きさはバランス的に成田美名子の絵に近いが、黒目の光の描き方は高橋留美子の絵に近い。小ぶりの鼻の描き方は成田美名子や高橋留美子のどちらの絵にも似ている。このように、少女マンガの場合、一人の投稿者の描く絵でも、複数名のマンガ家の要素がパーツごとに混ざり合ってその投稿者の絵柄として表れている場合が、他のジャンルよりも多い。



(図28：郝驚『画書大王』第18刊 p. 16)

まざりやすいということは、変化も応用もしやすく、自分なりの絵柄を会得するにも比較的容易なのではないかと考えられる。『画書大王』に載った中国人による少女マンガの絵も、それぞれが異なった特徴があり、同じ作者でもこの角度は誰かの絵に似ているが、別の角度では別の誰かの絵に似ている、というものも見られた。少女マンガ読者であった筆者も、特定のマンガ家の画風だけに傾倒することはあまりなく、気に入った絵柄をまんべんなく真似して描いていくうちに、自分なりの絵の特徴を出せるようになった経験がある。鳥山明の例で見たように男子は「かっこいい」ものにまっすぐ進んでいくのに対し、女子はいろいろなものを受け入れ柔軟であるという側面があるのかもしれない。

### 3-3 影響が見られない点とその後の中国マンガについて

これまで影響があった点だけを見てきたが、反対に、影響が見られなかった点についてもここでふれておきたい。それは、確かに読者は絵を真似して描いたが、真似するときに、誰も縦書きまでは真似していないという点である。『画書大王』は基本的に中国でスタンダードな右開きで横書きの誌面であり、左から右へページを読み進めていくもので、「94 画王超短編」での作品も全て中国式だったが、日本マンガは全てオリジナルどおり縦書きで右上から左下への順で読み進めていく。オノマトペなどを除き、文字はほとんど横書きの中国語に直してあるが、コマ割りを中国風に合わせて配置し直したり、画面を反転させたりということはしていない。『画書大王』に限らず、それ以外に輸入された日本のマンガはほとんどが文字以外は日本式のままであった。

このように日本のマンガが横書きではなかったことが、その後中国での日本マンガ流行に限界をもたらし、やがてマンガではなくアニメの方向へ移っていった原因のひとつとなったのかもしれない。また、中国マンガが横書きであるということが、紙媒体の中国マンガそのものの成長に障害となっている可能性もある。これらの点について、詳しくは別稿に譲りたい。

また、本稿は『画書大王』の創刊から 1994 年の停刊までをあつかっているが、それ以降の中国マンガに関してはふれていない。今後の研究課題を明らかにするためにも、1990 年代後半から 2000 年代にかけて中国マンガはどのように変化していったかをここで簡単にまとめておく。

『画書大王』が停刊となり、5155 工程という政府主導の動きが始まる<sup>30</sup>が、それとは別に、『画書大王』第 22 刊で『少林正宗』という作品が掲載されたことがある阿恒が、1993 年に「金虹工作室」という制作スタジオを設立し、当時の中国ではまだめずらしかったグループ分業制を取り入れ、1990 年代中期から後期にかけて、多くの単行本を出版していった<sup>31</sup>。また、『画書大王』第 10 刊から連載された陳翔の『小山日記』や、第 17 刊から連載された顔開の『雪椰』といった作品が、1990 年代後半に単行本でシリーズ出版される。また、女性マンガ家の胡蓉は、中国画の画法を取り入れ、中国古典文学を題材にした作品で有名になり、1996 年に日本のマンガサミットで受賞するほどの勢いを見せていた。北京にあった彼女の家には、マンガ家を志す若者が集まり<sup>32</sup>、その中には 2000 年以降に活躍したマンガ家の卵たちもいた。そのうちの一人が、「94 画王超短編」で紹介された姚非拉であり、2000 年代に彼はいくつかの少女マンガ系の作品で有名になった。またパソコンを使ったデジタル画で他とは違う魅力を発揮した Benjamin も、胡蓉の弟子の一人

であった。2000年代はインターネットが普及し始めた時期でもあり、圧倒的な情報量の増加を背景に、中国マンガを取り巻く状況も大きく変化していく。

以上のような1990年代中期から、インターネットが本格的に浸透していく2000年代初期にかけての期間は、具体的な中国マンガの状況をとらえた研究がまだほとんどない。

『画書大王』から生まれた新人マンガ家たちのその後や、胡蓉を取り巻くマンガ家の卵たちの様子など、まだ多くの不明点が残されており、今後研究されるべきだろう。

## 結 論

これまでも振り返り、まず『画書大王』というメディアの意味をふまえておきたい。この雑誌はふたつの大きな役割を果たしたと言える。

ひとつは、それまで中国にはなかったマンガの総合雑誌という形で登場し中国の子供や若者に対し、マンガについて啓発したということである。単行本である特定のマンガ家の作品にふれることはできても、それ以外の作者や種類にはどんなものがあり、どれだけあるのかは、インターネットもなかった当時の中国の子供たちには知る由もなかった。そこへ総合雑誌と言う形で少年マンガ、少女マンガ、日本以外の地域のマンガを紹介しただけでなく、作者についての情報、マンガの描き方講座、読者との意見交換など、マンガのプラットフォームのような存在となった点は大きく評価されるべきである。

もうひとつは、本稿で中心的に考察した「94画王超短編」という作品募集と投稿のシステムを採用したことにより、中国オリジナルのマンガの土台を築いたということである。

『画書大王』が作品募集をするまでは、中国の読者たちにとっては、らくがきや模写でマンガを描くことはあっても、その出口となるメディアがなかったのである。日本のマンガ雑誌が当たり前のように行っていた「マンガ大賞」や「新人賞」を『画書大王』が中国で最初に「94画王超短編」という名で実施し、読者のそれまで行き場のなかったマンガを描きたいという情熱をぶつける場を提供した。さらに、『画書大王』に投稿された作品の中から、その後にマンガ家として本格的にキャリアを積んでいく人材も生まれていく。この意味は中国マンガの歴史にとって非常に大きい。

そして、本稿で主に論じたのは、「94画王超短編」で紹介された投稿作品にどのような絵柄の影響が見られるかということである。それについては、序論で述べた予想のとおり、

『画書大王』の誌面で掲載された日本のマンガが中心となり、読者にその絵柄の影響を与えたことが、投稿作品を分析した中でわかった。『画書大王』に載った作品をそのまま模写をして学んだ読者が、各自で絵の特徴を混ぜ合わせたりアレンジを加えたりしながら自分のものにし、それを投稿作品として発信したのである。それらの投稿作品を分析して浮かび上がった特徴は大きく二つある。一つ目は、マンガ家の絵の影響力の大きさはさまざまであるが、中でも鳥山明が圧倒的であり、真似をされた作品が多いだけでなく、真似をした人数も一番多かったという点である。二つ目は、投稿作品には少女マンガ風の絵が目立って多かったという点である。その背景としては、鳥山の絵や作品の魅力の大きさと、読みたい絵と真似して描きたい絵は違うという点、そこからうかがえる少女マンガの絵の混ざりやすさと、少女マンガというメディアそのものの特異性がある。

以上、本稿では初期の中国マンガにおける日本マンガの影響を、『画書大王』の投稿作品の中から考察してきた。また『画書大王』は中国史上初めてマンガ作品の投稿の場を提供



し中国マンガの基盤を作ったという点で重要な役割を果たし、その投稿された作品に絵の影響を与えていたのも『画書大王』の中の作品群が中心だったこともわかった。総合マンガ雑誌という中国マンガの土壌を作り、日本マンガを中心としたさまざまなマンガの栄養を与えて土を耕し、投稿作品募集という種をまき、新人中国マンガ家のさまざまな芽を出すことに成功したのだと言えるだろう。『画書大王』は中国のマンガの文字通り生みの親だったのである。その存在価値は高く評価されるべきである。この雑誌に見られる絵柄の影響を考察した本稿が、中国マンガの誕生と成長の歴史を正しく理解する一助となれば幸いである。

## 注

- 1 拙稿「初期中国マンガにおける日本マンガの影響—『画書大王』の「94 画王超短編」をめぐって」富山大学人文学研究科人文科学専攻修士論文、2019 年。
- 2 拙稿「中国マンガの歴史—誕生と初期の発展」『富山大学大学院人文科学研究科論集 第 14 集』富山大学大学院人文科学研究科論集編集委員会、2016 年。
- 3 読者の年齢層を「青少年を中心」としている理由については、第 1 章 1-2 でふれる。
- 4 斎藤宣彦は『マンガの読み方』宝島社、1995 年、pp. 220・223 で、「マンガは絵・コマと言葉から成り立っている」としてマンガの構造モデルを図解した。また、夏目房之介は『マンガ学入門』ミネルヴァ書房、2009 年、p. 99 で「マンガが絵と言葉とコマの三要素を組み合わせた独自の表現形式であることは、今日マンガ研究の常識となりつつある。」と述べ、p. 109 でも同様に語っている。
- 5 本稿では一次資料である『画書大王』における表記に合わせ、雑誌の号数を表すものは「第～刊」と表すことにしたい。ただし 2-3 で引用した図 12 は引用元の「～号」という表記のままとしている。
- 6 百度百科  
<<https://baike.baidu.com/item/%E7%8E%8B%E5%BA%B8%E5%A3%B0/8803012?fr=Aladdin>>  
(2018 年 1 月 14 日確認)によると、王庸声は 1931 年山東省龍口の生まれ。1978 年に中国集郵出版社を創建し、編集長となり月刊『集郵』を復刊させ、英語版隔月刊『中国集郵』、隔月刊『集郵研究』と月刊『少年集郵』を創刊した。『集郵基礎』などの著書や切手収集に関する論文、評論、随筆、漫画を多数出版した。1984 年に中国和平出版社を創建し社長と編集長を併任。90 年代から新型漫画の研究と探索を始め、連環漫画研究会を創建し会長に就任。1993 年に新型漫画隔週刊『画書大王』を創刊し、編集長となる。1996 年に香港、台湾、日本、韓国などの著名な漫画家たちと共同で第 1 回アジアマンガサミットを発起し、日本のいわき市で開催、2006 年には第 6 回サミットを北京で開催し、世界マンガ大会へと拡大させた。『故事漫画縦横談』『漫画概論』『世界漫画史』などの著作も出版し、マンガに関する論文、随筆、学術会議での講話、研究報告なども多数発表。また十数作のストーリー漫画の脚本を書いた。現在、北京電影学院动画学院客員教授、中国東方文化研究会連環漫画分会会長を務める。
- 7 王庸声「『画書大王』20 年祭」騰訊動漫、2013 年<<http://comic.qq.com/a/20130828/010245.htm>>  
(2017 年 11 月 18 日確認)より、原文は「學習諸家之長、走自己的路」。
- 8 『画書大王』試 1 刊、p. 79
- 9 北京・杉山祐之「中国に売れるコミック誌登場」『読売新聞東京』1994 年 3 月 8 日付夕刊、アジア 2 版、p. 5。
- 10 日本貿易振興機構（ジェトロ）「中国コンテンツ市場調査（6 分野）」2012 年、p. 181。
- 11 百度百科「画書大王」<http://baike.baidu.com/view/896424.htm>、2016 年 10 月 20 日確認。
- 12 顔開「『画書大王』20 年祭之二---那一年、陽光炙熱一、我和『画書大王』的故事」2013 年 9 月。  
<<http://p.t.qq.com/longweibo/index.php?id=346554031244782>>2018 年 11 月 24 日確認。
- 13 張君「中国マンガ雑誌の発展に見られる日本マンガ・アニメの影響」中国人民大学修士論文、2015 年。
- 14 田莎莎「中国における日本漫画の文法の受容—中国最初の新型漫画雑誌『画書大王』をてがかりに」日本マンガ学会シンポジウムにおける発表、2017 年。
- 15 田莎莎・前掲論文、2017 年、p. 3
- 16 原文は「为了给想一试身手的画友们提供依次实习、比较和交流的机会，本刊决定举办“94 画王超短篇”有奖征稿活动。」
- 17 1982 年～1996 年の期間の月例漫画賞の名称。現在は「JUMP 新世界漫画賞」である。
- 18 『画書大王』第 8 刊、p. 72。
- 19 『画書大王』試 1 刊、p. 79。
- 20 『画書大王』試 2 刊、p. 27。
- 21 『画書大王』第 17 刊、p. 33。
- 22 顔開・前掲論文。
- 23 個人図書館「顔開“画王三劍士”的分与合」2010 年 6 月 2 日付  
<[http://www.360doc.com/content/10/0602/22/1217171\\_30950466.shtml](http://www.360doc.com/content/10/0602/22/1217171_30950466.shtml)>2018 年 11 月 24 日確認
- 24 「小人書」とは、主に 1950 年代から 1980 年代にかけて中国の子供向け読み物として出版された手のひらサイズの読み物で、一ページにつき一枚の絵と短い文章からなる連環画が掲載された。前掲の筆者の修士論文の p. 5 でも説明している。

- 25 『MANDALA』講談社、2008年、p. 8に加え、百度貼吧「国内CG名家本杰明訪談」<[https://tieba.baidu.com/p/67824632?red\\_tag=3206190496](https://tieba.baidu.com/p/67824632?red_tag=3206190496)>（2018年11月26日確認）におけるインタビューでも北条司への憧れを語っている。
- 26 谷口圭子『『少年ジャンプ』研究—黄金期の鳥山明を中心に—』『梅花児童文学 11』梅花女子大学、2003年。
- 27 TiPS 漫画・アニメがもっと楽しくなる情報メディア「鳥山明の画力の凄さを分かりやすくまとめてみた！」2018年<<https://festy.jp/web/posts/6641>>2018年11月20日確認。これ以外にも、鳥山の絵の魅力について語られた有名マンガ家たちの同様のコメントはインターネット上にも多く出てくる。
- 28 中野晴行『マンガ進化論』2009年、p. 135
- 29 『画書大王』第10刊 p. 40。原文は「画王是否可以设立『少女漫画』专栏，因为画王的读者有一半是我们女生呀！」。
- 30 『画書大王』停刊の背景や5155工程については、前掲の修士論文の第二章2-3で説明している。
- 31 拙稿「中国マンガ研究」早稲田大学第二文学部文学・言語系専修卒業論文、2009年、pp. 33-35。
- 32 日下翠・前掲書、梓書院、2005年、p. 203。
- 28 『画書大王』から生まれた新人マンガ家たちとその後については別稿にゆずる。

## 参考文献

### 【一次資料】

『画書大王』画書大王雑誌社、第1刊～第24刊、1993年～1994年

### 【論文、研究レポート】

日下翠「中国『新漫画』事情」『九州大学大学院比較社会文化研究科紀要』8、九州大学、2002年

蔵田直美「中国マンガ研究」早稲田大学第二文学部文学・言語系専修卒業論文、2009年

蔵田直美「中国マンガの歴史—誕生と初期の発展」『富山大学大学院人文科学研究科論集』第14集、2016年

蔵田直美「初期中国マンガにおける日本マンガの影響—『画書大王』の「94 画王超短編」をめぐって」富山大学人文学部人文科学研究科人文科学専攻修士論文、2019年

常陽銀行上海駐在員事務所「中国アニメの歴史」『中國街角事情』第66回、2015年

<<http://www.arc.or.jp/ARC/shuppan/pdf/201502/05.pdf>>2017年12月5日確認  
谷口圭子『『少年ジャンプ』研究—黄金期の鳥山明を中心に—』『梅花児童文学』11（梅花女子大学）2003年

張君「中国マンガ雑誌の発展に見られる日本マンガ・アニメの影響」中国人民大学修士論文、2015年

田莎莎「中国における日本漫画の文法の受容—中国最初の新型漫画雑誌『画書大王』をてがかりに」日本マンガ学会シンポジウムにおけるによる発表、2017年

田莎莎「中国における日本製マンガ・アニメの受容：『ドラえもん』を事例として」『人間文化創成科学論叢』19（お茶の水女子大学大学院人間文化創成科学研究科）2016年  
JETRO 市場開拓部「中国アニメ市場調査」2005年

<[https://www.jetro.go.jp/ext\\_images/jfile/report/05000973/05000973\\_008\\_BUP\\_0.pdf](https://www.jetro.go.jp/ext_images/jfile/report/05000973/05000973_008_BUP_0.pdf)>2018年11月20日確認

JETRO「中国コンテンツ業界に関わる行政機関・業界団体および法令調査」2005年

<[https://www.jetro.go.jp/ext\\_images/jfile/report/.../05001016\\_001\\_BUP\\_0.pdf](https://www.jetro.go.jp/ext_images/jfile/report/.../05001016_001_BUP_0.pdf)>2017

年 11 月 25 日確認

JETRO「中国コンテンツ市場調査（6分野）」2009年

<[https://www.jetro.go.jp/ext\\_images/jfile/report/07000133/china\\_contents.pdf](https://www.jetro.go.jp/ext_images/jfile/report/07000133/china_contents.pdf)>2017年 11 月 25 日確認

JETRO「中国コンテンツ市場調査（6分野）」2012年

<[https://www.jetro.go.jp/ext\\_images/jfile/report/07001145/report.pdf](https://www.jetro.go.jp/ext_images/jfile/report/07001145/report.pdf)>2017年 11 月 25 日確認

JETRO「中国コンテンツビジネスレポート 2012年度(5)」2013年

<[https://www.jetro.go.jp/ext\\_images/jfile/report/07001232/report\\_2012-5.pdf](https://www.jetro.go.jp/ext_images/jfile/report/07001232/report_2012-5.pdf)>2017年 11 月 25 日確認

JETRO「中国コンテンツ市場調査（6分野）中国漫画市場調査」2015年

<[https://www.jetro.go.jp/ext\\_images/\\_Reports/02/1f66d82225adddff/04comic\\_shanghai6.pdf](https://www.jetro.go.jp/ext_images/_Reports/02/1f66d82225adddff/04comic_shanghai6.pdf)>2017年 11 月 25 日確認

JETRO「中国出版市場調査」2018年

<[https://www.jetro.go.jp/ext\\_images/\\_Reports/02/2018/ab0ab7636de81fe2/publishing.pdf](https://www.jetro.go.jp/ext_images/_Reports/02/2018/ab0ab7636de81fe2/publishing.pdf)>2018年 10 月 29 日確認

JETRO「中国におけるテレビ番組販売ハンドブック」2007年

<[https://www.jetro.go.jp/ext\\_images/jfile/report/05001401/05001401\\_003\\_BUP\\_0.pdf](https://www.jetro.go.jp/ext_images/jfile/report/05001401/05001401_003_BUP_0.pdf)>2018年 11 月 20 日確認

#### 【単行本】

井上学〔ほか〕『マンガの読み方』宝島社、1995年

遠藤誉『中国動漫新人類』日経 BP 社、2008年

大塚英志『戦後まんがの表現空間—記号的身体の呪縛—』法蔵館、1994年

大塚英志、ササキバラ・ゴウ『教養としての〈まんが・アニメ〉』講談社、2001年

小野耕世『いまアジアが面白い：マンガ★映画★アニメーション』晶文社、1983年

菅野博之『漫画のスキーママンガのツボがここにある！』美術出版社、2004年

日下翠『漫画学のススメ』白帝社、2000年

日下翠『漫画研究への扉』梓書院、2005年

武田雅哉『中国のマンガ〈連環画〉の世界』平凡社、2017年

竹内オサム『マンガ表現学入門』筑摩書房、2005年

武内直子『美少女戦士水手』中国对外翻訳出版公司、1995年

手塚治虫『マンガの描き方—似顔絵から長編まで』光文社、1996年

陶冶『中国の風刺漫画』白帝社、2007年

鳥山明『Dr. スランプ』集英社、1980年

鳥山明『鳥山明の HETAPPI マンガ研究所』集英社、1985年

夏目房之介『マンガ学入門』ミネルヴァ書房、2009年

夏目房之介、他『マンガ学入門』ミネルヴァ書房、2009年

夏目房之介、他『マンガの読み方』宝島社、1995年

長谷邦夫『漫画の構造学！』インデックス出版、2000年

藤子・F・不二雄『機器猫』人民美術出版社、1993年

『MANDALA』『BENJAMIN from China』講談社、2008年

宮崎克『ブラック・ジャック創作秘話③～手塚治虫の仕事場から～』秋田書店、2013年

米沢義博『戦後少女マンガ史』筑摩書房、2007年

米沢嘉博『手塚治虫マンガ論』河出書房新社、2007年

陳維東『中国漫画史』現代出版社、2015年

王庸声『故事漫画縦横談』中国連環画出版社、1998年

王庸声『世界漫画史』海洋出版社、2008年

#### 【新聞記事】

「五個一工程」『人民日報』2001年2月25日付

北京・杉山祐之、「中国に売れるコミック誌登場」『読売新聞東京』1994年3月8日付夕刊、アジア2版

#### 【ウェブサイト】

ウィキペディア「煌如星シリーズ」<<https://ja.wikipedia.org/wiki/煌煌如星シリーズ>>2017年11月25日確認

ウィキペディア「スーパードクターK」<<https://ja.wikipedia.org/wiki/スーパードクターK>>2017年11月25日確認

ウィキペディア「鳥山明のヘタッピ漫画研究所」

<<https://ja.wikipedia.org/wiki/鳥山明のヘタッピ漫画研究所>>2018年3月12日確認  
TiPS 漫画・アニメがもっと楽しくなる情報メディア「鳥山明の画力の凄さを分かりやすくまとめてみた！」2018年<<https://festy.jp/web/posts/6641>>2018年11月20日確認

百度百科「韓天石」

<<https://baike.baidu.com/item/%E9%9F%A9%E5%A4%A9%E7%9F%B3>>2018年1月14日確認

百度百科「画書大王」<<http://baike.baidu.com/view/896424.htm>>2016年10月20日確認

百度貼吧「国内CG名家本杰明訪談」

<[https://tieba.baidu.com/p/67824632?red\\_tag=3206190496](https://tieba.baidu.com/p/67824632?red_tag=3206190496)>2018年11月26日確認  
百度貼吧「画王的連載作品，《天劍》作者漫画家陳軍老師去世」2013年3月31日付  
<<https://tieba.baidu.com/p/2242885010>>2018年1月14日確認

個人図書館「顔開“画王三劍士”的分与合」2010年6月2日、

<[http://www.360doc.com/content/10/0602/22/1217171\\_30950466.shtml](http://www.360doc.com/content/10/0602/22/1217171_30950466.shtml)>2017年11月24日確認

佳作不断的中国少兒圖書出版」中国文明網、2006年4月2日付

<[http://www.godpp.gov.cn.wcnrsxddjs/2006-04/02/content\\_6629375.htm](http://www.godpp.gov.cn.wcnrsxddjs/2006-04/02/content_6629375.htm)>2016年11月4日確認

毎日頭條「《畫王》流水帳（2）主刊作品集」2017年10月22日付、懷舊狗によって「動漫」にて発表された内容<<https://kknews.cc/comic/m2vaz9g.html>>2018年1月14日確認

王庸声「20年後，回憶一歲的『画書大王』」中国文化報「第5版：産業与市場・動漫」2013年9月4日付<[http://epaper.ccdy.cn/html/2013-09/04/node\\_6.htm](http://epaper.ccdy.cn/html/2013-09/04/node_6.htm)>2018年11月24日確認

王庸声「『画書大王』20年祭」騰訊動漫、2013年

<<http://comic.qq.com/a/20130828/010245.htm>>2017年11月18日確認

顏開「『画書大王』20年祭之二---那一年、陽光炙熱一、我和『画書大王』的故事」2013年9月<<http://p.t.qq.com/longweibo/index.php?id=346554031244782>>2018年11月24日確認

中国少年儿童新聞出版總社<<http://www.ccppg.cn/>>2019年1月5日確認

「中央宣傳部、新聞出版署關於制定和實施中国兒童動畫出版工程的通知—1996年6月24日・新出聯（1996）16号」中国圖書出版網、2003年6月10日付

<<http://www.bkpcn.com/Web/ArticleShow.aspx?artid=010075&cateid=A12010310>>2016年12月22日確認