

戦後日本におけるスポーツマンガの系譜

～「バット君」から「巨人の星」まで～

スポーツ文化研究領域

5009A090-2 山手 渉

研究指導教員:石井 昌幸 准教授

【序章】

マンガは、今や日本を代表する文化のひとつである。マンガにおける様々なジャンルのなかでもスポーツは、その競技の多様性とも相まって数多くの作品が存在し、確立された世界を築いている。本研究ではスポーツマンガの定義を、主人公と特定のスポーツとのかかわりがストーリーの中心に据えられているマンガとした。

スポーツマンガが現在に至るまでの過程において、ひとつの「エポック」があった。それが、1959年の『週刊少年サンデー』と『週刊少年マガジン』の創刊である。以降は作品の数が格段に増え、50年以上経った現在でも両誌は市場売り上げ上位に位置している。

一方、現在のマンガのモデルとなった「ストーリーマンガ」という様式は1947年に誕生し、同年に戦後初のスポーツマンガが確認された。その後スポーツマンガは続々と刊行され、1959年の「エポック」以降、一気に加速する。そして1966年に、のちのスポーツマンガに通じる作品「巨人の星」が誕生した。

現行のスポーツマンガ研究では、作品論や表現論、または「野球マンガ史」などのように戦後から現在までの単一競技の作品を通史として論じたものがほとんどであるが、戦後から「巨人の星」までの期間は、野球以外にも柔道・剣道・相撲などのスポーツがマンガに用いられており、これらの競技を含めてスポーツマンガとして考察していく余地が存在するので

はないか。

よって本研究では、1959年の「エポック」に注目しながら、1947年から1966年までのスポーツマンガの変遷を大衆社会の文脈において検討することを目的とする。

【第1章】

戦後のGHQによる占領政策と当時のマンガについて概観する。GHQは、軍国主義や超国家主義など戦前に結び付く思想を禁止した。いっぽうでGHQは「3S政策」の一環でスポーツを奨励し、その旗手として野球があった。こうして占領政策が進められた1947年、現在のマンガの原型である、「ストーリーマンガ」が誕生した。それは戦前までのマンガには持ち得なかった手法であり、手塚治虫はこれを「映画的手法」と読んでいる。そしてストーリーマンガの嚆矢となったのが、1947年に創刊された『漫画少年』（学童社、1947年）だった。創刊号の巻頭ではマンガの「明るさと楽しさ」が強調され、それが子どもにとって有益なものであることを大人たちへ示した。それはまた、同時期に大阪から蔓延し、「俗悪なもの」とされた赤本マンガに対する、東京からの民主主義的なメッセージでもあった。

【第2章】

第1章でみたマンガの位置付けに留意しながら、戦後初のスポーツマンガ「バット君」がどのような作品だったのかを明らかにする。

『漫画少年』創刊号の巻頭を飾ったのが、戦後初のスポーツマンガ「バット君」だった。『漫画少年』が強調したメッセージを体現したような作品であり、平和な日常生活のなかで、明るく楽しく野球をする主人公が描かれた。また、「バット君」が1948年の三越・優良漫画絵本展で第一位に選定されたことで、野球マンガは児童文学としてのアーキタイプを得た。

その一方で、「バット君」で描かれた生活は当時の少年たちにとってはリアリティのあるものでなかった。「バット君」は、民主主義の体現者としての野球、優良マンガとしてのマンガが結び付いた「アメリカ的」マンガだったのである。

【第3章】

GHQによる占領終了後のスポーツマンガとして「イガグリくん」を扱う。テーマとなった柔道の競技界に注目しつつ、どのようなスポーツマンガだったのかを明らかにする。

「イガグリくん」は、当時「デモクラティックなスポーツ」として再編を図っていた柔道がテーマだった。GHQによる占領期間には全く存在しなかった格闘ジャンルのスポーツマンガだった。それを反映するかのようには、「イガグリくん」で描かれたのは、それまでのスポーツマンガには持ち得なかった戦前への回帰であった。仇討ち要素を軸としたストーリーで正義や友情を描いた「イガグリくん」は、「日本的」なスポーツマンガだったのである。

こうして、戦後日本におけるスポーツマンガは、「バット君」にはじまる野球マンガと「イガグリくん」にはじまる格闘マンガの2つの流れを生み出すこととなった。

【第4章】

スポーツマンガが迎えた「エポック」である1959年の『週刊少年サンデー』・『週刊少年マ

ガジン』創刊について扱う。そして、1966年に誕生した「巨人の星」を考察する。

週刊マンガ誌が創刊され1960年代に入ると、野球マンガには“魔球”登場し、格闘マンガは競技の多様化がみられ、2極化が加速し、1966年に野球マンガ「巨人の星」が誕生した。

「巨人の星」では、野球と柔道の邂逅がよみとれた。伴宙太という柔道家が登場し、野球に転向するというストーリーが展開されているのだが、これほど直接的に格闘技と野球が交差したのは初めてのことであった。

また、巨人軍にいた父の無念を息子が果たしていくという仇討ち要素もみられた。「バット君」以降紡がれてきた野球マンガでは、「イガグリくん」以上の「日本的」情緒がストーリーの中心に据えられたのである。戦後20年間にわたるスポーツマンガの二極化の流れは、本作品が合流地点のひとつであったといえよう。

【終章】

1959年の『週刊少年サンデー』と『週刊少年マガジン』の創刊は、媒体としての「エポック」だった。戦後スポーツマンガに存在したもうひとつの「エポック」、それが「バット君」・「イガグリくん」・「巨人の星」なのである。

民主主義の体現者としての「バット君」にはじまり、占領期では表現できなかった戦前思想を再現し、戦前への「回帰」を実現した「イガグリくん」が続き、「イガグリくん」以上の「回帰」を描いたのが「巨人の星」なのだ。

1959年を媒体としての「エポック」としてみると、戦後スポーツマンガにおける発展の系譜としてよみとれる。しかし、作品としての「エポック」である3作品とあわせて検討すると、戦後のスポーツマンガは、民主主義国家として再出発した戦後日本における「逆流史」としてもみることができるのではないかと。