

先住民族文化の伝え方における「漫画」の役割

ーアイヌ文化と「ゴールデンカムイ」を事例に

The Role of Manga in Transmitting Indigenous Culture
A Case Study of Ainu Culture and “Golden Kamuy”

森田 奈那美
MORITA Nanami

1. 序論

(1) 研究背景と目的

先住民族はこれまで差別や偏見に晒されてきた権利の保護などが注目されたことにより、世界遺産でも先住民族が評価され登録される遺産が増加している。しかし、世界遺産の登録過程や保護、管理において先住民族の文化に対する差別や偏見、居住地域からの強制退去などの被害も確認できる。その要因として人々の先住民族に対する“理解不足”があるのと考えられる。先住民族の文化を理解するために、社会的影響力の強い「漫画」が先住民族の文化理解に寄与するのではないかと考えられる。そこで日本の先住民族であるアイヌ民族が登場し、その文化が詳細に描写される漫画「ゴールデンカムイ」を事例に、先住民族の文化の伝え方における漫画の役割を明らかにすることを目的とする。

(2) 研究方法

本研究では、主に文献とホームページ、オンラインデータベースを活用し調査を行った。北海道の博物館におけるゴールデンカムイの関係については、漫画分析、現地調査における展示調査、北海道の博物館にむけてのアンケート調査及び聞き取り調査を行った。

2. UNESCO 世界遺産委員会と先住民族の関係

2章では、先住民族と世界遺産委員会の関係を1992年に採択された「文化的景観」から現在までの変遷を調査した。文化的景観以降も先住民族に関連する概念の導入はされたが、差別の被害など確認できたことから、先住民族と良好な関係を構築できていなかった。世界遺産と先住民族の関係性が変化するきっかけとして2007年の「先住民族の権利に関する国際連合宣言」があることが明らかとなった。

3. 先住民族のアニメーションの国外事例

3章では、カナダ、アメリカ、ディズニーにおける先住民族を描いたアニメーションの事例研究を行った。カナダの先住民族がアニメーション制作をしている事例、アメリカの先住民族の野蛮な表現から文化を尊重する表現の変化の事例、ディズニーの先住民族文化の使用許可など制作意識、文化の描き方の事例を見た。これらから、アニメーションを活用

し先住民族文化を伝えることが可能ではあるが、先住民族文化を描く際には、正確な文化を描く必要があり、表現方法や文化の利用には注意が必要であることが分かった。

4. ゴールデンカムイの概要と作中のアイヌ文化

(1) 漫画「ゴールデンカムイ」の概要

ゴールデンカムイは「週刊ヤングジャンプ」(集英社)にて、2014年から2022年まで連載された、発行部数2700万部(2024年1月)を超える野田サトルによる全31巻の漫画である。アイヌの少女“アシリバ”と日露戦争帰りの元軍人“杉元佐一”が、アイヌの隠し財宝である金塊を巡って北海道から樺太、ロシアまで旅する。作中では、衣食住から宗教観、自然環境まで様々なアイヌ文化が登場する。

(2) 作中のアイヌ文化

作中のアイヌ文化は、作者の野田サトル氏が資料や文献調査によって根拠の得られた文化のみを正確に描写している。また、アイヌ語学者の中川裕氏がアイヌ語監修として制作に参加している。作中で描写されるアイヌ文化は、アシリバによって杉元や和人のキャラクターに対して紹介する形やコラム的に描写されていることが多い。

しかし、漫画特有の誇張表現によって読者に文化を誤解されてしまう事例も確認できた。調理方法の「チタタプ」では、作中の誇張表現が正統と誤解される事例や、食事に感謝する言葉「ヒンナヒンナ」が「おいしい」と誤解される事例が確認できた。アイヌ文化の知識がない読者にはこのように誤解されている事例もあり、表現方法には注意が必要である。

5. 北海道の博物館におけるアイヌ展示とゴールデンカムイの関係

(1) 北海道における博物館の展示について

北海道の博物館を対象にアイヌに関する展示とゴールデンカムイをはじめとする「漫画」などのコンテンツの利用についてアンケート調査を行った。全69館に郵送し、回答は51館(73.9%)だった。

その結果、アイヌ関連の常設展示をしている館は27館あったが、ゴールデンカムイ関連を展示している博物館は常設展示3館、ARスタンプラリーなどの展示15館だった。内容を見ると、アイヌの展示

は作中に登場する煙草入れなど日用品が最も多数だった。記述の回答では小規模の北海道の博物館では著作権などの問題がある漫画コンテンツは扱いにくいという課題が指摘された。

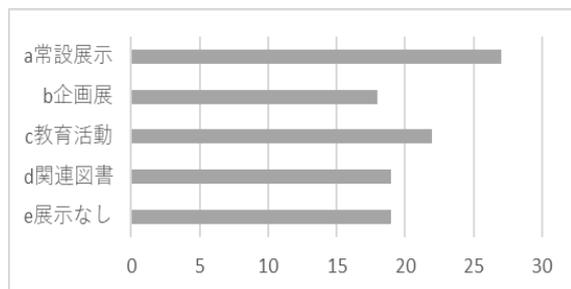


図1：アイヌ民族に関連する展示

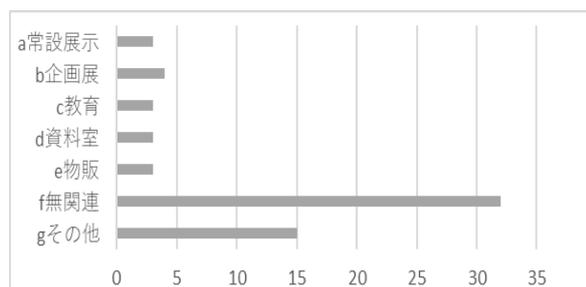


図2：ゴールデンカムイに関連する展示の有無

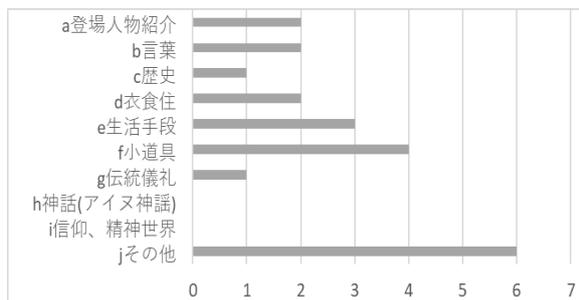


図3：ゴールデンカムイを使用した展示内容

(2) ゴールデンカムイに関係する3つの博物館の事例

これまで、ゴールデンカムイに関連する展示を行ったことのある北海道の3館に対して聞き取り調査を行った。函館市北方民族資料館からはアイヌ文化の基礎知識がある来訪者が増加しており、展示解説にもゴールデンカムイを取り入れている。小樽市総合博物館のゴールデンカムイの特別展示では、それまでの来館者層以外の来館者が多く訪れた。苫小牧市美術博物館は、全国から作品の聖地として来館者

が訪れる。いずれも、学生がゴールデンカムイをきっかけにアイヌ文化に興味を持つようになるなど、課題だった若年層の来館者数増加に貢献していることが明らかになった。

6. 結論と考察

北海道の博物館においてアイヌ関連の展示を行う博物館は多数あるが、ゴールデンカムイに関連する展示を行う博物館は少数であることが確認できた。そして、権利問題やゴールデンカムイに関連する展示にアイヌ民族関連のものが少ないなど展示にも課題が残る。しかし聞き取り調査の結果から、ゴールデンカムイは丁寧に正確なアイヌ文化を描写し、それまでアイヌ民族に興味関心が無かった人々にアイヌ文化を伝える事、来館者数の増加に貢献することも明らかになった。

以上の事から、先住民族を知るために「漫画」が有効活用できると言える。「ゴールデンカムイ」は現代におけるアイヌ民族の文化の見方、伝え方の1つ事例である。そのため、作品の人気により消費財的にゴールデンカムイを活用するのではなく、アイヌ民族の文化を知るための手段として「ゴールデンカムイ」という作品、そして「漫画」という形が採られた事例を博物館で紹介することが、先住民族文化の捉え方の側面で効果的であると考えられる。しかし、漫画は誇張表現が多用されることから誤解を生みやすい構造や表現方法に気を付ける必要がある。また、他の漫画作品で「ゴールデンカムイ」のような事例は確認できなかったことから、ゴールデンカムイは先住民族を描き商業的に成功した特殊事例であることも忘れてはならない。今後、ゴールデンカムイと同等の作品が誕生するか不明なことから、漫画は不確定要素の多い媒体であることも認識する必要がある。

こうした課題もあるが、正確性が求められる先住民族文化の伝達において、ゴールデンカムイのような漫画作品によって、先住民族理解の裾野を広げることで、多くの人々が先住民族に関心を持ち、理解するようになる。これにより、理解不足からくる先住民族に対する差別や偏見の問題が自然と解消されていくのではないかと考察する。

Abstract: Currently, the rights of indigenous peoples who have discrimination are attracting attention, and World Heritage sites related to indigenous peoples is increasing. However, there are cases where indigenous peoples are discriminated against in the process of the World Heritage list. I believe that this is due to peoples lack of understanding of indigenous peoples. Therefore, I wonder if “Manga” with its strong social influence, could contribute to the understanding of indigenous cultures. Therefore, we studied the role of manga in understanding indigenous cultures, using “Golden Kamuy” as a case study, in which the Ainu people, an indigenous people of Japan, appear and Ainu culture is depicted in correct and detail.