

堀田 穰

## ● 紙芝居入門書ラオスで出版される

二〇〇三年一月、ラオスで『紙芝居の作り方のハンドブック』がラオス語で出版された。ラオスという国は、あまり知られていないだろうから、わかりやすいと、東がベトナム、西がタイ、南がカンボジアで、北は中国雲南省、ミャンマーにも国境を接するインドシナ半島の海に面さない、つまり内陸国である。国土は日本の本州と同じくらいだが、ほとんどが山とジャングル、雲南に源を発するメコン川が国土を南北に貫いている。ベトナムと同じように社会主義国で経済自由化を取組んでいるが、ベトナムよりはるかに貧しい。特に子どもの本の出版についてはたいへん遅れている。ついこの間まで、本屋は首都ビエンチャンの国営書店一軒だけという状態だった。こういう国、じつは紙芝居がたいいん役に立つのである。それも現代の日本の若者が知っている印刷された教育紙芝居ではなく、かつて日本の街頭でストリートミュージシャンならぬ、ストリートストリーテラーとして、子どもたちをひきつけた街頭紙芝居のような手描きのもが良いのだ。印刷もままならない、出版しても、道路が雨季は泥沼で、簡単に輸送できないなどを考えると、各地で手描き紙芝居のノウハウを身に付けた人が、紙芝居を制作して子どもに見せることがベストなのである。日本のNGOは十年にわたって辛抱強く紙芝居の制作者を養成してきた。その成果が、ラオスの紙芝居作家第一人者であるブンルート、シーヴィサイ著『紙芝居の作り方のハンドブック』であり、二〇〇三年二月に行われた「手づくり紙芝居コンクール・ビエンチャン全国大会」であったのだ。

## ● ラオス手づくり紙芝居全国コンクール

ベトナムやアメリカなどでも、紙芝居はそれなりに広がっているが、外国で、その国の言葉で入門書が書かれ、全国大会規模で、手づくり紙芝居コンクールが開かれたなんて国は、おそらく世界広しといえどラオスしかないだろう。紙芝居に関する情熱や知識が、ブンルート氏以下の日本人もあり得るだろうから、あえてここで念を押しておく、紙芝居は日本のオリジナルな子どものための文化であり、一九三〇年ごろに成立した。つまり昭和五年、映画の方が古く、無声映画からトーキーに移行しようとしていた時期、失業した無声映画の弁士が紙芝居屋になったという伝説まである、意外と新しいものなのであった。街頭紙芝居からはじまり、それに批判的な教育紙芝居が後から成立し、現在に至っている。街頭紙芝居は手描き、口承文芸的、教育紙芝居は現在もあるように、裏に脚本が印刷されている。手づくり紙芝居はわが国では、街頭紙芝居と教育紙芝居の両方の良さをもう一度見直そうと、市民的な運動として広がっているのだ。

コンクールの詳細は『子どもの文化』誌二〇〇三年九月号に私が特集を組んでいるし、日本のNGO「ラオスのこども」<http://homepage2.nifty.com/aspbtokyo/> のサイトに掲載されたニュースレター二十八号にもあるのでそちらを読んでいただきたいが、およそ百点の手描き作品が北から南から寄せられた。南の端チャンパサック辺りには野生のゾウもいるらしいのだが、そこから夜行バスで十時間かけてやってきたブンボーンさんは学校の先生。主催した日本とラオスのNGOは、入賞者の旅費まで負担したので、来ることができた。一生ビエンチャンに来ることはないと思っていた、と彼が言ったのが印象的であった。彼の作品はゾウの話だったのだ。かつて日本人も、修学旅行で行かない限り東京になど、生み出ない者も多かったのだった。ともかく学校の先生が生徒のために紙芝居を作る、ということが広まりつつある。教員養成のカリキュラムにこれが正式に組み込まれてほしい、というのが目下の希望であるが、そもそも教員という職業自体が、これもかつての日本文学にあった代用教員のように、薄給であり、社会的地位が低いのが問題だ。

## ● ラオスのテレビ事情

それではラオスにアニメはないのかというと、そうでもない。ビエンチャンの新築なった学校図書室の壁には、なんとピカチュウやクレヨンしんちゃんの絵が貼ってある。しんちゃんを通じるようだ。ラオスのテレビは国営放送一局で、つまらないのだが、隣のタイの放送が入ってくる。ラオス語とタイ語は、よく似ており、これはこれで宮文化的アイデンティティの問題をはらんでいるのだが、ともかくわかる。日本製アニメはそのおかげで氾濫しているのだ。それほどでなく、ラオスの経済状態は徐々によくなっており、三〇〇ドルの日本製のビデオデッキを買うことはできないが、三〇ドルの中国製のVCD再生機は買えるようになって来ている。レンタルVCD店もたくさんできた。かつてソビエトが元気だった時代、首都には映画館があったらしいが、今は見られない。社会教育として、村に映画を持って行って上映会をするとは行われているが、そのことで愉快なエピソードを開いた。ある村に映画を映しに行くと、会場の鍵が開けられない。村人は映画を楽しみにとどンドン集まってくる。窮地に陥った係員は、大勢の村人に向かって「昔々……」と昔話を語り始めた。村人は満足して帰っていったという。それほど、まだ、口承的な世界だということである。とはいっても、ビエンチャンにはインターネットカフェもあるしコピーもある。中間の印刷機や出版物のインフラは貧弱だが、口承文藝、手描き、ガリ版（謄写版）から一足飛びにVCDやインターネットが存在しているのである。

## ● アニメと紙芝居

ところで、日本のアニメーションが、ジャパニメーションだとかANIMEだとかよばれる独自性を獲得したいきさつには、紙芝居が重要な役割を果たしたと考えている。日本のアニメーション制作者たちがあがれて、目指していたのはもちろんディズニーであった。『ファンタジア』が出来たのが何と一九四〇年、太平洋戦争前であり、そのなめらかな動き、色彩の美しさに、個人的な職人芸のレベルでしかなかった、日本のアニメーション制作者たちは驚嘆した。これに追いつけ追い越せと戦後、東映動画が設立され、一九五八年には東洋初の長編カラーアニメーション『白蛇伝』が完成する。この時には、まだ日本アニメのオリジナルティは生まれていない。今村太平は「東洋最初の長編彩色漫画映画」と『白蛇伝』を評するが、実は中国も意外にアニメーション先進国であり、一九四一年にはカラーではないものの『西遊記・鉄扇公主の巻』を上海中国連合影業公司が作っており、こちらは東洋初の長編漫画映画。

とはいえ、『白蛇伝』で日本アニメは、ディズニーに追いついたにすぎない。その独自性の発揮は、思いもかけないところからやって来た。当時のディズニーのようなやり方だと、三〇分のアニメーションを作るのに半年の制作時間をかけないといけない。ところが、テレビで毎週毎週、三〇分のアニメ番組を放映せざるを得なくなったのが手塚治虫だった。そこで彼が採用したのは、リミテッドアニメと呼ばれる手法だ。手法そのものはアメリカでも、テレビアニメーションの需要から知られていたが、手塚ほど大々的、徹底的に使ったものはなかった。これこそが日本初のテレビアニメ『鉄腕アトム』、一九六三年のことである。リミテッドアニメに対するに、もともとこのディズニー作品などの方をフルアニメと呼ぶ。なにがフルなのかといえば、原画の枚数である。一秒あたりの原画枚数は、フルアニメは二〇枚から二十四枚、それがリミテッドアニメになると八枚と、三分の一になる。原画枚数が多いから動きがなめらかになる。リミテッドは逆に、まるで紙芝居のようになる。それでいいのだ、テレビはもともと電気紙芝居なんだ。と手塚はひらきなおった。

## ● テレビアニメのダンピング

『鉄腕アトム』が成功しなければ、テレビで放映するアニメーションの発達はずっと遅れたことだろう。あまり動かないアニメーションは、すでにディズニーに慣れていたアメリカでは成功できなかったのだが、日本では受け入れられた。フルアニメーションのような、リアルに動かないと承知しないアメリカの視聴者とも、紙芝居のような、象徴的な動きになれていた日本の視聴者は、アニメの動きについての評価も違っていた、と私などには思えるのだ。ところで、テレビアニメーションの成功は、劇場映画アニメーションの制作にとっては、大打撃になった。それは当然だろう。アニメーション制作にかかわる人手・時間・費用のダンピングであり、ディズニーに追いついた東映動画株式会社にとっても、そうだった。おかげで『白蛇伝』にあこがれて東映動画に、一九六三年に入社した宮崎駿も、劇場映画アニメーションからテレビの仕事にまわされ、テレビアニメの製作にかかわらざるを得なくなったのだ。

ディズニーの『ファンタジア』と、宮崎駿の『もののけ姫』を見比べてみると歴然とするのだが、そのアクション場面はまったく違う。もちろん両方ともフルアニメーションであり、ヒト・トキ・カネのかけ方は、時代こそ違え、双方申し分ないのに、である。クローズアップがあり、頻繁にカットが積み重なっていく宮崎アニメに対して、『ファンタジア』の方は、ミュージカル舞台を一定の距離から撮影しているようなカメラワークなのだ。このカットの積み重ねが、日本アニメの表現の独特さの一つであり、宮崎駿の場合、テレビアニメの仕事での、リミテッドアニメ経験を手放していないことに、その独特さの源を求めることが出来るように思える。

## ● 罪の意識

技法から見れば、フルアニメに対して、リミテッドアニメは進歩ではなく、後退であったろう。ただ、技法や技術は、芸術性やイコールではない。手塚治虫は、経済性や効率性のために、せつかつ東映動画で追いついた技法を後退させたが、アニメーションの芸術性を後退させたのではない。しかし、どうやらご本人は、そうは思っていないかららしい。一九八七年の第二六回毎日映画コンクール大藤賞受賞作品『森の伝説』で、手塚治虫は、森の妖精たちと、開発側の人間との対立をアニメーションに描いた。森の妖精たちは『ファンタジア』にも描かれていたようなフルアニメーション、人間と土木機械は、その親玉をヒトラーのような顔にし、ぎこちなく動くリミテッドアニメーションであった。技法の対立が、正義と悪の対立になっているのだ。

手塚はマンガ家としては、天才の名をほしいままにしたが、アニメーションに関しては思うようなものは、死ぬまで作れなかったのではなかったか。最後まで、リミテッドアニメーションは非芸術的だと考え、『鉄腕アトム』の成功を自ら認めたくなかったように見える。短編アニメーションでは、何度か受賞する作品を作るが、『ファンタジア』を凌駕するものはなかった。長編では『クレオパトラ』（一九七〇年）など話題作も生むが、結局虫プロは倒産の憂き目を見たのだ。二〇〇一年に大友克洋と見たるうによって『メトロポリス』が公開されたとき、ひげおやじ等、手塚キャラクターが自由に動き回るのを、劇場で見て涙がこぼれた。手塚治虫はこんなアニメーションを作りたかったのに違いない…。一九八九年に死んだ手塚に見せたかったなあ。

## ● マンガから劇画へ

紙芝居からストレートに日本アニメに影響があったと強弁するつもりはない。ちょうど、一九六〇年代に、コミック・マンガの世界も、劇画が登場し、マンガ表現が大きく変革されている。マンガと劇画のどこが違うかといえは、一つの大きな相違点に、コマ表現がある。四コママンガを代表として、それまでのマンガのコマは、まさにフィルムのように同じ大きさで、単に時間の経過とともに絵を見せる装置に過ぎなかったのだが、劇画と呼ばれる一連の作品では、コマそのものが、絵の内容とともに、大きくなったり小さくなったりしたのだ。さらにオノマトベと呼ばれるマンガの効果音が、「ドドドド」「ズバツ」と強烈になり、コマを突き破って書かれるようになってきた。

この変化をちゃんと対象化して、理論的に解明したのは夏目房之介だ。マンガ評論史という道草を食うと、六〇年代終わりから言葉によるマンガ評論が本格化した。若者たちのカウンターカルチャーとしてマンガがクローズアップされはじめたころだろう。このころは他のサブカルチャー評論、映画評や音楽評論なども盛んに行われ、それぞれ力があつたのだ。しかし、映画や音楽は、それを書き言葉で論評することにそれほど違和感を感じなかったのだが、マンガに関しては違った。どのように論評してもこじつけしているようにしか感じられず、マンガが表現していることを言い表しているようには読めなかった。これはおそろしく、映画や音楽は、カメラや楽器を表現の道具として、記述とは違う過程で作られているが、マンガはペンと紙という、言語記述と変わらないプロセスを経ていることに問題があるような気がした。であるから、後に夏目房之介が自ら、他のマンガ家のタッチを模写しながらマンガ評論を展開し始めたのを見た時に、その方法論に強く共感したのだ。マンガはマンガによって論じられなければ解らない。あるいはマンガの持つ描写と記号の二重性をどうマンガ評論の方法とするかということだった。

## ● 映画の手法

コマやおノマトベも、この二重性を持っている。コマの大小が映画のカメラのロングやアップに相当するもののだとは、誰もが類推できそうだ。白土三平の『忍者武芸帳影丸伝』（一九五九年）あたりだと、だいたいそうなっている。しかし誤解しがちだが、コマが大きいとロング、小さいとアップであり、逆ではない。なぜなら映画のスクリーンは大きくなったり小さくなったりはしないからだ。劇画家たちの作品によって、日本マンガに映画的表現が持ち込まれたのはまちがいが無い。

ところで、白土三平、水木しげる、小島剛夕など、劇画の中心でそれを推し進めたマンガ家たちは、紙芝居画家出身だった。この顔ぶれでも、映画のメイストリームでないというなら、あの『ゴロゴ13』の、さいとうたかをの名前も出しておこう。うそだと罵倒し、中野晴行が近頃編集した『マンガ家誕生』（二〇〇四年、ちくま文庫）を読むのが良い。手塚、ちやうつや、赤塚、石ノ森など代表的なマンガ家たちの自伝的マンガを集めたアンソロジーだが、さいとうの『俺は芸術家』には、どうしようもないガキ大将だが、絵だけはうまく、紙芝居屋の紙芝居にケチをつけ、とうとう、紙芝居を描いてヒットしてしまうさいとうの少年時代が伝えられているのだ。

## ● 紙芝居と映画

ところで、紙芝居が映画理論を取り入れていたのは、紙芝居史の古典、加太こうじの『紙芝居昭和史』（一九七一年、岩波現代文庫にて二〇〇四年）に明らかである。

『天誅蜘蛛』の人氣がそういう個々の設定よりも、その頃から映画理論を読みだした私が、おもしろ半分はモニタージュ理論を紙芝居に適用したことのほうが大きかったらしい。友人の若い教師山本竹生の影響で、私はクレショフのモニタージュ論を読んだ。これはブドフキンを経て、エイゼンシュタインに至る唯物弁証法を根底に置いていたモニタージュ論の初期のものだったが、画面の構成と転換について紙芝居作りに大いに役立った。クローズアップの使い方は似顔紙芝居の効果もいっそう高めたし、紙芝居のチャンバラには、それまで、フラッシュバック的な効果やクローズアップはなかったが、私はクレショフの理論からそういうやり方を紙芝居に開拓した。のちに、私はブドフキンとエイゼンシュタインの理論を知り、やめて紙芝居モニタージュの方法を矛盾、対立、相対、葛藤、止揚というかたちで作る。（岩波現代文庫、一〇〇〜一〇一頁）

冒頭に言ったように、映画の方が古いからこうなる。普通、二十世紀の視覚装置は、何らかの形で科学技術の発達と結び付いているものだが、紙芝居だけはそうではない。しかし、映画の視点、技法、カメラが行えることが、紙芝居を通して、日本マンガの視点、技法に影響したことになった。同じ映画とはいえ、アニメーションと実写映画はそのままだと正反対の性質を持っている。アニメは動かない絵を動かそうとし、実写映画は動きまわるものを定着しようとする。日本の場合、マンガからアニメに、紙芝居を媒介として実写映画の技法が伝わったといえないか。

紙芝居と、マンガのコマと、日本アニメをつなぐ線上に、私たちは一つの実験作品を持っている。一九六七年ATG配給の『忍者武芸帳』である。原作者はもちろん白土三平、監督は大島渚。白土三平の劇画をコマコマ撮影し、台詞や音楽を入れていったものであり、実写の映画史にはならない、アニメーション映画史にもならない、マンガ映画といつかいいようなないもの。近頃、アニメーションDVDの特典映像として、絵コンテ映像が見られるものがあるが、あんなものだと思えばよい。よく映画館で金を取って見せたなあと感じるが、化石というミッシングリンク的存在だろう。

## ● 『鉄腕アトム』

日本で成功したテレビアニメ『鉄腕アトム』は同じ年にアメリカにも渡り『アストロボーイ』として大成功する。シンガポールなどには、一九八〇年代初期にその英語版が見られ、マレーシア、シンガポールで人気が出た。現在マレーシア、タイ、インドネシア、フィリピンなどの東南アジア諸国のテレビ局では毎日、日本のアニメが放映されている。東南アジアへは、台湾、香港経由で入ってきたようだ。英語圏での日本アニメ、マンガの愛好者をOTAKUと呼ぶことは、よく知られている。そのサイトの一つOTAKUWORLD.COMなどには電子紙芝居を作れるソフトを入手できる所があるのだ。

<http://www.otakuworld.com/> 紙芝居を「語り構や転換を描いた画を枠に入れて語る、古い日本の伝統的な語りだ。」と説明し、「日本の多くのマンガ家やアニメ芸術家たちは、この紙芝居から非常にたくさんのインスピレーションを受けたのだった。」と、敬意を払っているのである。これと同じような語感なのだろうが、日本のアニメが好きな若者は、シンガポールでは哈日（ハーリー）族と呼ばれる。NNAというサイトではシンガポール国立大学日本研究学助動教授、呉偉明の「哈日族～シンガポールにおける日本大衆文化の比較論～」と、そのものずばりの名のレポートが日本語で読める。

[http://nna.asia.ne.jp.edgesuite.net/free/mujin/hari/hari\\_bn.html](http://nna.asia.ne.jp.edgesuite.net/free/mujin/hari/hari_bn.html)

これなどによると、アジアは、かつて違法コピー天国であったことが、逆に日本アニメやコミックを見る層を拡大させたことがわかってくる。そして中国系からの発信、中国語版、中国人社会が日本アニメやコミックを愛好していること。その具体的な製造、翻訳工場が台湾、香港であるということが読み取れよう。

## ● 韓日合同制作

日本アニメは、テレビアニメでアジアに進出し、それに続いてマンガ出版、劇場アニメが展開して行ったのだが、二〇〇四年末、初の本格的韓日合作アニメーションが劇場公開されることになった。韓国人の原作者、ユン・インワンおよびマンガ家、ヤン・ギョンイルが、日本のマンガ雑誌、『サンデーGX』に、二〇〇一年四月から連載していたマンガ『新暗行御使』がその元になっている。日本は韓国にて九巻発行、累計一七〇万部以上を売った。

これに関して、私の所属する京都学園大学総合研究所が二〇〇四年一月二十三日に、ワークショップ「日韓メディア文化最前線－映画・アニメ・K-POPの現場から見るアジアのいま／これから」をおこなった際に、パネリストとして出席された加治屋文洋プロデューサーから、経過を詳しく聞くことが出来た。韓国ではすでに実績のあった原作者、マンガ家である二人も、日本テレビに当たっては、経過年をくぐりぬく新人扱いであったそう。日本コミックの制作方法は、作者と編集者の二人三脚であり、何度もやり直しを要求する編集者とぶつかりあった。何しろ二人とも日本語ができず、通訳を通してのこと。まるで、マンガ制作の留学に来たようなありさまだったらしい。これらはいずれ報告書を出版する予定であるので、詳しくはそちらを参照してほしい。

ポップスなどの音楽ビジネスでは、日本でのデビューが、アジアでのデビューにつながるという道筋ができつつあるが、どうもマンガに関しては、そのような流れになってきていることをうかがわせる作品である。なにしろ劇場版の主題歌を歌うのはB○Aなのだ。

## ● アニメ制作と巨大データベース

かつて日本人は、アニメーション制作を欧米人から習ったのでなく、アニメーションのフィルムを見て、制作方法を手探りしながら作ったという。苦勞してそれをものにしたから、容易に他人に伝えない秘伝になっていたという。

<http://kodansha.cplaza.ne.jp/hot/anime/> 皆川ゆかのWEB小説『アニゲノム 日本動画興亡史』にあるが、コンテンツがビジネスになり、日本の独自性の証だというアニメーションのはずなのに、この『アニゲノム』は注目を集めないで、休筆中だと聞く。コミック制作が秘伝にならず、「留学」によってアジアに広まっているのが、好ましいことである。だが、これも基礎文獻ながら、あまり読まないのが、留学か、と心配する中野晴行の『マンガ産業論』（二〇〇四年、筑摩書房）によると、このような作者、編集者の「売れる」マンガづくりの方法が行き詰っているのだ。

中野は、これまで出版されたマンガをデジタル・アーカイブ化して、共有することを提唱している。マンガのプロダクション制作がアメリカに伝えられ、また、宮崎駿のような劇場アニメーションは、エンドロールを見て、韓国や中国のアニメーターの名前がたくさん書かれていて、マンガやアニメーション制作は、韓国や中国に移ってしまいうかな、と思わせる。しかし、日本には宮々々と積み重ねてきたマンガ出版の、膨大な蓄積があるのだ。これは加治屋も言っていたが、巨大なアイデアのデータベースをわれわれは持っているのだ。そうアジアのセンターに育てるべきだろう。

## ● グローバリゼーション途上

それほどあちこち、アジアの町を訪ねているわけでもない。韓国のソウル、プサンなど、台湾の台北、台中、ベトナムのホーチミン、タイは通行人類学だけ、あとにラオスのビエンチャンとルアンパバーンくらいか。アジアの北のビルを飲んだらと豪語する同僚は文化人類学者なのに及ぶくもない。しかし、特にラオスのようにかつて桃源郷と呼ばれた、時の止まったような国のここ数年間は、逆にグローバリゼーションという、目に見えない潮流のウォッチングには最適の場所である。

数年のうちには、三つほどしかなかった交通信号が二桁に増えている。犬にとわとりが走りまわっていた空港に、新明和製のボーディングブリッジが付き、スシと刺身が食えるビュッフェが開業する。トクトクという三輪タクシーで、値段交渉しないと走らない所に、メーター製のタクシーがあらわれる。もともと、メーターが信用できるか分らないので、まだ乗ったことがないが。二〇〇四年は、TOYOTAのビュッシャーをつけたピックアップトラックの新品が走っているし、ケータイ電話で忙しそうにしゃべっているラオス人も目立つ。だが、カンボジアに負けるのは、まだ、エスカレーターのある建物がない。いやー説ではどこかにあるらしいが、いつもは止まっているなどとも聞く。この事情も二〇〇四年末のASEAN国際会議でがらりと変わるだろう。

## ● アジア代用品文化

日本NGOの特色は、欧米のそれが、人命、人権、医療、食料などを得意とするのに比して、教育であるという。日本は近代化を欧米に遅れてそれを実現したために、ずいぶん辛酸をなめさせられたわけだけれど、欧米に追いつく過程で、本格的ではないものでも、それに近い効果を得られる代用品を産んだ。それらは、機械やシステムというより、道具や技能というレベルのものであるだけに、省エネルギーであり、簡便である。

現在、そういったものが、ずいぶんアジアで役に立っている。ラオスなどでは、都市部こそ電気が使え、パソコンやケータイが使われるが、地方ではそのような社会的インフラがない。そういう所の学校で活躍しているのがガリ版、謄写版である。志村章子の『ガリ版文化を歩く 謄写版の百年』（一九九五年、新宿書房）に活躍し、アメリカのエジソンなどの印刷機をヒントに、滋賀の堀井新治朗父子が発明、販売（一八九四年、特許は翌年）したものらしい。現代日本ではガリ版を置かない若者も多いので、説明すると、美術のシルクスクリーンのようなもので、蠟を引いた和紙を、着いたローの上に置き、鉄筆で文字を書く。この時、ガリガリと音がするからガリ版という。スクリーンに貼って、インクをヤシのローでこすると、下の紙に書かれた字が刷れる、という簡易印刷機である。蠟を引いた原紙やインクなどを製造するには、ある程度工業力があるが、紙に印刷するのはまったく人力。印刷機はパソコンやワープロなんみ。

自転車タクシー（輪タク）やリアカー、オート三輪なども、もちろんこれらは、もともと欧米産だが、自動車の代用品。足踏みミシンなども、メーター付のミシンの代用品。井戸を掘るための「上掘り機」も、ボーイング機械のないところで役に立っている。そう考えると、紙芝居も、映画がまだそれほど日本で製作されるわけでもなく、外国映画がたくさん入ってくるわけでもない、当時の映画の代用品だったのではないかと、思えてくるのである。

## ● ホンモノ？ニセモノ？

生涯『鉄腕アトム』に、コンプレックスを抱いていた手塚治虫をはじめとし、海賊版で出回っていた日本アニメ、リミテッドアニメで栄えるテレビアニメなど、アジアの大衆文化には彼らに決める性、うさんくささがつきまといている。近代化もグローバリゼーションにも、欧米から一歩遅れ、ルールは彼らに決められる。イスラーム原理主義と、かつての明治維新の尊皇攘夷主義は共通しているのだ。

日本の国際的市民援助を切り開いた有馬実成（じつじょう）の遺稿集『地球寂靜（ちきゅうじやくじょう）』（二〇〇三年、アカデミア出版会）のなかで、長い間、アジアやフリカ社会の援助に携わってきたベルギー人、ティエリ・ヴェルヘルス、文化には「抵抗の戦略」があるといっている。近代化やグローバリゼーションにさらされた文化は、「選択する能力」を発揮し、自らの「自尊心」を保とうとする。選択したものが、うそくさい代用品であろうと、しっかりと握り締めているうちに、世界標準を凌駕するものが生まれるかもしれない。映画の代用品だった紙芝居、フルアニメーションの代用品だったリミテッドアニメーション、ニセモノっぽいそれらが、日本ANIMEに結実したことを思えば、文化の力を信じたくなるのだ。チェンチェン人難民のティムール・オズダミールが、日本で、アニメーション『春になったら』を制作したというのも象徴的ではないか。