

大学での授業に活かす「まんが」の活用方策に関する研究序説
—「価値ある教養文化としての漫画・アニメ」を体験的命題とし、
教職科目における思索導入の方法開発を目指して—

The study on inflection policy introduction of “Manga”
to make use of in the class at the university

—As a proposition of experiencing “comics, an animated cartoon as the
valuable culture”, for method development of the contemplation
introduction in the teaching profession subject.—

安原 一樹*
YASUHARA Kazuki

昭和35年生まれ私たちの世代には、幼少期より当たり前に少年向け、少女向け、さまざまなマンガがあり、ブラウン管白黒テレビからカラーテレビに変わっていくことを生活の中で体験し、そのブラウン管の中でアニメやマンガを原作とする変身ヒーローたちが活躍する活劇ドラマがいつも眼前にあった。そうした私たち世代にとって、テレビ（アニメ）とそれが描いてきた世界はどのような意味をもち、私たちの実生活にどのような影響を及ぼしてきたのであろうか。また、学校教育現場にとっても、どういう意義をもちうるのであろうか。

一般的には、手塚治虫の「鉄腕アトム」が国民的な人気があると誰もが肯定するであろうことや彼の作品群については、かなりの論究がなされていることは周知のことである。そのことは別にして、教職課程で教鞭を執る一人として、ごく一般的で、「良心的な」旧世代の大人たちやそうした人々と同感覚をもつ大人が吐露する、いわば「マンガ」全般に対する、マンガを子どもが読むことに対する一方的な否定的感情に対しての「異議申し立て」をしたい。本研究は、いわば「マンガ教育学」を志向しながら、「価値ある教養文化としての漫画」を命題とし、教職科目における思索導入の方法開発として、教職課程における授業でのマンガの活用と学生の卒業論文ゼミ指導等における活用方策を探ることを提起することを旨とするものである。

それは、現代の教育が、子ども一人ひとりの教育を受ける側の視点が欠如しているという課題意識にもとづく。青少年は、教育の客体、単純な対象ではなく教育の主体として捉えるということは強調されてきたわけだが、現状は必ずしもそうはなっていない。そうした、状況において、とくに社会教育は青少年個々人が自己形成するための場を保障すること、その環境を整備することを本旨とすべきとしてきた。本研究での取り組みは、その一つの学校外教育の「場」として、青少年にとってもっとも身近なメディアであるマンガを通じて、彼らの自己形成をこれまでの視点とは異なる「子ども文化」「青年文化」として論究していくものである。

キーワード：「マンガ」、「アニメ」、教育文化としての漫画

Key words：“Manga”, Animated cartoon, Manga as education culture

はじめに

2011（平成23）年3月11日14時46分に、三陸沖の太平洋深さ約24kmで発生したマグニチュード（Mw）9.0という未曾有の大地震が東北地方を襲った（東日本大震災）。阪神淡路大震災を本学赴任後において経験した身としては、被災地の日も早い復興と彼の地の人々の普通の日常が戻ることを願ってやまない。今回の震災で大きな被害を受けた自治体の一つである宮城県登米市（旧、登米郡石森町ほか7町）は、『サイボーグ009』^{注1)}、『仮面

ライダー』シリーズ^{注2)}の原作マンガをはじめとする、いわゆるヒーローものの生みの親であり、晩年は『佐武と市捕物控』、『マンガ日本経済入門』、『HOTEL』などや大人向けの作品や長編「歴史・学習漫画」^{注3)}でも知られる故石ノ森章太郎（いしのもり しょうたろう [1938年1月25日～1998年1月28日] 1984年までは石森章太郎の表記を用いた）の故郷である。彼の原画などを集めた「石ノ森萬画館」は大きな被害はなかったものの、一部、今回の震災による津波で泥に覆われ、街おこ

*兵庫教育大学大学院教育実践高度化専攻心の教育実践コース

平成23年4月21日受理

しに一役買ってきた商店街に立ち並ぶキャラクターたちも被害に遭ったという^{注4)}。今時のような未曾有の大災害を前にすると、彼が生み出した人知を越えたスーパーヒーローである歴代の仮面ライダーやサイボーグ009戦士たちキャラクターが実在してくれたらと子供じみた思いを抱いてしまう。私たち戦後生まれで、高度成長期に育てられたテレビ世代は、幼少期より、好嫌関係なくテレビ番組からさまざまな影響を受けてきたのではないだろうか。とりわけ、子どものときに見た「マンガ」「ドラマ」の世界が、長ずるにつれて単なる子ども時分の思い出となる人もいるだろうし、一方で将来的な職業選択に直接つながるような人もいるであろう（私の友人で、刑事ドラマの大ファンで、本当に学卒後、警察官になった人もいる）。私たちの世代にとって、テレビ（アニメ）とそれが描いてきた世界はどのような意味をもち、私たちの実生活にどのような影響を及ぼしてきたのであろうか。また、学校教育現場にとっても、どういう意義をもちうるのであろうか。

研究の目的

数年前に某市図書館協議会の委員に就任したとき、最初の会合時に参集した委員の間で次のようなやりとりがあった。「子どもの読書」について論じているときに、私よりも一世代年長の某委員が「マンガなんて、... 子どもにいい影響があるわけがありません」「マンガを読む子どもはだめです」「マンガが子どもをだめにしている」「大人が責任をもってマンガを子どもから遠ざけることが大切です」「大人がまず、自分からマンガを読むことをやめなければだめですね」「まんがは差別的なものが多い」等々云々。昭和35年生まれ私にとっては、幼少期より当たり前少年向け、少女向け、さまざまなマンガがあり、ブラウン管白黒テレビからカラーテレビに変わっていく（アポロ11号の月面着陸をみたときのことは今でも忘れない）ことを生活の中で体験し、そのブラウン管の中でアニメやマンガを原作とする変身ヒーローたちが活躍する活劇ドラマがいつも眼前にあった。そうした私たち世代との、決定的な感覚の相違をまず実感した。もちろん、手塚治虫の「鉄腕アトム」が国民的な人気があると誰もが肯定するであろうことや彼の作品群については、かなりの論究がなされていることは周知のことである^{注5)}。そのことは別にして、教師になった今日においても、既述したごく一般的で、「良心的な」旧世代（ここでは、とりあえずテレビ放送開始前に誕生した人たちと措定する）の大人たちやそうした人々と同感覚をもつ大人が吐露する、いわば「マンガ」全般に対する、マンガを子どもが読むことに対する一方的な否定的感情に「ちょっと待った」という気持ちがある。あるいは、何年前かに、ときの総理大臣が国会答弁において漢字の

読み間違いをしたとき、野党政党的議員から「マンガばかり読んでるからだ」という言質がぶつけられていたことがあった。一国の宰相が大衆的少年向けマンガ雑誌を愛読書とすることの是非はともかく、マンガに対するごく「常識的な」反応としての「否定感情」「嫌悪感」を少なくない大人がもっていることは間違いないであろう。その一方で、社会的今日的な事象や問題を提起しているマンガも数多く出版され^{注6)}、支持されているのである。

さらに、今日では、私たちのようなマンガ世代よりも本を読まなくなったといわれる中高生たちを意識してか、あまり一般にはなかなか読まれていない名作文学を「漫画」という形で親しんでもらうのを目的として、企画された「まんがで読破シリーズ」が2007年8月、「人間失格」・「こころ」・「破戒」の3作品を皮切りに刊行されている（パラエティ・アートワークスが企画、漫画化も担当している）。もちろん、教育関係者全般が一概に「まんが」に否定的な見解を有しているか言うと、学校管理職の中にも「良いマンガ」の存在とその活用を表明している人もいる^{注7)}ので、さまざまな見解があることは事実であろう。また、学習漫画の類は、筆者くらの世代では、幼少期より種々多様なものが出版され、日々の学習に寄与してきたことも間違いないと感じる。

本研究は、いわば「マンガ教育学」を志向しながら、「価値ある教養文化としての漫画」を命題とし、教職科目における思索導入の方法開発として、教職課程における授業でのマンガの活用と学生の卒業論文ゼミ指導等における活用方策を探ることを目的とする^{注8)}。

序論 マンガ研究の位置づけと教育における活用

21世紀をまって、わが国が諸外国に誇りうる「マンガ」（漫画、まんが）に関わる学術団体が設立された。「日本マンガ学会」の誕生である（事務局は京都国際マンガミュージアム）。戦後の高度経済長下に幼少時の生活を体言化し、テレビとまんが（週刊誌や月刊誌）にいわば「育てられた」世代に生まれ、教員養成および教師教育の仕事に関わりはじめ、「授業」にマンガを使いたいと常々考えてきた私にとっては、まさに待ちに待った出来事であったといえる。

「日本マンガ学会設立趣意書」には、次のように示されている。

今日の日本において、マンガは、娯楽の一種としてのみならず、言語や映像とはまた異なる、独自の形式を有するメディア、ないしコミュニケーション手段としても、社お会のきわめて広い範囲にわたって、浸透しています。その文化的・社会的重要性に関する意識は、急速に盛んになりつつある日本のマンガの海外への輸出などとも関わって、昨今ようやく高まりつつあると言えるでしょう。

それともなあって、大学でマンガを研究する教員や学生が増え、美術館でのマンガ展が珍しくなくなり、平成14年度施行の中学校学習指導要領に「漫画」という言葉が入ったことがニュースになるなど、「アカデミズム」や「教育」とマンガとの関係は、大きく変わりつつあるように見えます。

しかしながら、そうしたジャーナリスティックな話題を離れて、マンガの研究・評論の内実を冷静に見つめるならば、マンガに関わる多様な問題領域の大きさと重さ、そして何よりもその面白さに、見合うだけの水準に達しているとは、言いがたいのが現状です。

むしろ、次々に現れる新しい話題と膨大な情報量に引きずられる形で、過去の成果や課題が生産的に蓄積されぬまま、研究・評論の個別分散化が進みつつあります。史資料・書誌の整備や関連情報の収集・交換、あるいは海外からの研究者の受け入れも含めた人的交流のための環境づくりなどを、積極的に進めていく必要があると考えられます。

アカデミズムの場にマンガを持ちこむことは、アカデミズムという「権威」がマンガを「認知」するとか、アカデミズムの枠内に押し込める、といった営みではあってはならないはずで、そうではなくて、従来、この二つを縁遠いものにしてきた価値観や認識の枠組みそのものを、根本的に問い直す営みでなければなりません。それは、急速に解体・再編の進む今日の人文・社会科学全体の動向に対しても、重要な貢献になりうるはずで、

また、マンガを通じた企業活動や地域振興事業も盛んになりつつある昨今、生産的な「産学協同」のあり方を検討するためにも、いわゆる「大学人」以外の人々、在野の評論家・収集家・愛好家、企業や自治体などの事業担当者、など一を交えて、マンガを「学問」することの作用/反作用を広く検討する場も必要となるでしょう。

以上のような問題意識に基づき、日本マンガ学会を設立することにいたしました。私たちにとってマンガとは、かつて、何であったのか、いま、何であるのか、そしてこれから、何でありうるのか。こうした問いを、自分のものとして持つ人が、互いの考えを知り、自らの考えをより豊かなものとしていく場を作ること。マンガとそれに関わる事柄に、何らかの関わりを持つ多くの方々のご参加をいただき、アカデミズムの新しいありようを模索するものでもあるこの試みに、取り組んでいきたいと考えます。

2001年7月29日
日本マンガ学会第1期役員一同

いわば、「学会」という形で学術研究の分野での試みもはじまったわけであるが、マンガ評論や批評の類自体は、戦前にまで遡るし、これまでも数多く出版されてきた。より積極的な批評分析および教育・研究志向が高等教育においても本格的にはじまったという状況であろう。京都精華大学マンガ学部の誕生がその嚆矢といえるであろう^{注9)}。ともすると、教育とマンガは相容れないもの、

さらには、マンガの主たる表現メディアの一つであるテレビ番組に対して、かつて、青少年健全育成の観点から「俗悪番組」「子どもに見せたくないもの」^{注10)}といった言質が他の娯楽番組とともに浴びせられてきた。このことは、「世界に誇る日本のアニメ」などと、いわれるようになったきた今日に至っても、基本はかわっていないのではないだろうか。われわれの社会生活に浸透しているにも関わらず、多くの「大人」は、その存在と意義を看過してきたといえるであろう。今や、マンガはわれわれの居住する地域や国柄にまで論究する、すなわち、戦後の「平和国家」Nipponがあまり真正面から論じようとしてこなかった、「国家観」「国防観」といった課題に対しても、果敢に問題提起するような作品も出てきている^{注11)}。

一方においては、戦後の早い時期よりいわゆる学習マンガ^{注12)}は、さまざまな形で公刊されており、筆者のようなテレビ世代にとっては、マンガと生活は一体的なものとして体現化してきたことがある。実際に、先達に学び、これまでも学部の「同和教育I」や「同和・人権教育論」の授業実践において、マンガを活用した資料を作成し、授業展開を試みたこともある。例えば、「カムイ伝」のコマを使って、被差別部落の人々の生活と為政者の関係性を論じたり^{注13)}、「性同一性障害」を理解するために少女漫画の短編作品を使ったりしてきた^{注14)}。

あるいは、生徒指導に関わる課題、例えば「いじめ問題」について中高校生と同視線で論じたもの^{注15)}、心の教育に関わるものとしては^{注16)}、手塚作品のストーリーの中に、自らの「生と死」を考えさせられるものなど、すぐれた作品が数多くある。このように、教育現場でのマンガの位置づけは、より積極的、プラス思考で捉えるべきであるし、そのことの共有化する試みもより活発になされるべきであろう。

さらに、目まぐるしく変わる現代社会のさまざまな課題に照射する問題を個人レベルにおいてもわかりやすく理解するために方法としてもマンガは有効であると考えられる。例えば、ますます深刻化し、社会問題としてたびたびニュース番組等でもクローズアップされている「児童虐待」^{注17)}や明治以降でも戦後の大きな法制度の改革変容とされる「裁判員制度」^{注18)}など、マンガが私たち日常に与える影響あるいは、マンガにより社会的文脈を読み取っていくことは、少なくないといえるのではないだろうか。

さらに、わが国の社会におけるマンガ状況について、外国人研究者からも、日本文化を理解するアプローチとしても評価されている状況がある^{注19)}。

1 青少年を取り巻く社会生活状況とメディアとしてのマンガ、コミック

ところで、青少年を取りまく状況は、問題行動や非行、社会的認識の未熟さを露呈した生活意識、精神的価値観の欠如、道徳的な生活態度の貧困さなど、社会的教育的課題は依然と変わらず山積している。こうした課題への取り組みは、学校教育における道徳教育や生徒指導（生活指導）だけでは困難であることは明白である。家庭での生活改善を含む地域社会での社会教育活動において、青少年の道徳性の発達、社会認識の深化、自律性を促す活動を進めることによる取り組みが重要である。

具体的に取り組むべき問題の一つが、今日、とくに貧弱になったといわれる青少年の生活体験に鑑み、青少年に「豊かな生活体験・自然体験」学習の場を保障することであろう。それは、アニメやマンガが身近に溢れ、情報社会における青少年の「生活体験」そのものが「シミュラクルを生産する情報システム」（オリジナルなきコピー）にすぎないことは明かであるが、教科学習の内容とも関わり、青少年が当然のこととして持ち得た自己形成、人間形成の場を取り戻すという教育活動の根幹に関わる。さらに、より積極的な意味において、そうした校外学習を通して自らを学習の主体として認識できる自己主導的な学習を涵養する場として、在学青少年を対象とする社会教育の学習場が機能することである。

今日、さまざまに論じられている青少年の問題は、一般的に家庭・学校・社会環境という別々の観点から述べられることが多いが、ここでは青少年の生活環境の危機的状況というより統合的な視点から整理し、それに関わる教育の問題を素描してみよう。

青少年の置かれている状態は、とりもなおさずわれわれが生きている社会の様子を示唆しているといえ、青少年の問題は大人の問題である。都市化、高齢化、国際化などといわれ、新しい社会システムづくりがいわれる今日であるが、一般的な傾向として、社会に弱い立場、保護される者ほど社会の矛盾を直接的に受けやすく、青少年はそれを敏感に感じとっている。例えば、被差別部落民、在日朝鮮人・韓国人など人権の抑圧状況にある人々の顕在化している場合が存在し、今日なお重要な社会問題である。

さらに、明るいアニメや漫画が多数、身近にあるとはいえ青少年の日常生活も深刻な社会問題に直面し、「抑圧」が潜在化していることを認識する必要がある。アニメが大好きな若者たちの一群が、いわゆる「おたく」と総称され、生身の人間との直接的な関わりを極力避けようとする彼らの生活は、「抑圧の内攻化」と表現される社会状況にさらされている。表面的には国民みな中流意識に代表され、人並みであることを常に意識させられる日常生活が蔓延している。文明論者のパウロ・フレイレ

がかつて、「被抑圧者の二重性」として表現した、抑圧されている側の心理的屈折と矛盾がそこに内在化しているといえる。現代社会は、差別が顕在化している場合（例えば、未だ解決し得ていないとされる部落問題など）は別にして、ごく一般的にはよりソフトで、非人格的で、冷酷な抑圧システムが内在化し、一方では人々の不満は教育、福祉、医療など公共サービスによる吸引装置も作動している。そのため、人々の政治的無関心に端的に示されるように、個人レベルの不満は内在化し、社会変革への意識はそがれ、人々には社会的関心への無力感が漂っている。政権交代を果たした今日においても、状況的には同じであろう。そうした社会状況を顕著に行動に表しているのが、生身の人間から逃避し、アニメのヒーローやヒロインに夢中になっている現代の青少年でもあろう。

21世紀になって、向かうべき成熟化社会と表裏一体をなす社会の競争化、管理化に即応し、自らの異議申し立ての手段を青少年に与える状況にはない。それが青年層にも共通して見受けられる、青少年の社会への表面的な同化であり、「ことば」の喪失である。アニメに没頭する若者は、自らを受け入れてくれる現存在として、メディアを捉えてはいないだろうか。より具体的な現象の一つが中・高校、そして大学へといたる若者の非言語的なコミュニケーション方法、行動としての「不登校」である。そうした若者たちをつくっているのは、より年少期における生活であることは疑いがない。それでは現在、青少年は、どのような生活スタイルをわれわれの前に晒しているのだろうか。

現代の「豊かな社会」にあつて、青少年は実に多様な商品に接しつつ生活するという消費生活を身につけている。子どもは生まれると同時に、テレビをはじめとするコマーシャルとともに育てられる、というのが今日の状況である。コマーシャルは、食品、おもちゃ、身の回り品などを次々に宣伝し、青少年は実際に、次々に商品を購入し消費する。少子化と「6ポケット」といわれる親、祖父母世代の経済的余裕がそれを支える。商業的な「文化」は次々に生産され、売れるものだけが残り、その残った「文化」だけが歓迎される。若者文化としてのサブカルチャーが存在しうる社会状況は生まれながらに眼前にあるといえる。かつて、大人をも巻き込んでいた「ファミコン」の異常ともいえるブームは、その典型であったといえよう。さらにファミコン世代の成長とともに走る個室というべき自家用車にファミコンを登載し、新しいヒット商品としようという動きもあった。今まさに、商業文化による「子どもの消費文化化」は終わりが無いものようである。

このように青少年を取り巻く生活環境の第一の特徴として、生活文化のモノ＝商品による支配化ということがあげられ、若者文化におけるマンガ、アニメを中心とす

るメディアの占める位置づけは重要である。また、家庭内での父親や母親の影響力の低下ということがいわれるが、そこには、青少年の行動や規範に多大なる力をもつマスメディアの存在がある。今日、テレビをはじめとする多様なメディアが、青少年の生活環境を形づくっている。テレビ、マンガ雑誌・コミックスおよびネット配信などが大量かつ多様な情報を青少年に提供しており、その多くは商業ベースに乗った商品である。その中でも人気のテレビ番組やマンガに登場するキャラクターが青少年に与える影響は大きい。テレビアニメやマンガは青少年にとって最も身近な存在であり、ときには親や兄弟、学校の教師よりも親密に接し、多くの情報を青少年は、それらメディアおよびその登場人物等から受容している。しかし、実状として、こうしたメディア文化は青少年の手の届くところに実態はなく、一方的な受身での接し方しか選択できないのである。将来的な双方向のマスメディアの開発が急ピッチで進められているが、現在のところ青少年を取り巻くメディア環境の変化は一方では、深刻な問題を含んでいるといえる。そこに、アニメや漫画・まんが・マンガに一方的な嫌悪感を示す大人たちの存在を現出する要因はあろう。

さらに、青少年を取り巻く生活を社会システムの内にみると、今日の社会状況は、家庭、学校、地域社会が集団を単位として分化し、しかもそれら個々の集団が何ら脈絡なくばらばらである状況が存在している。一方で、家庭では子どもの絶対数の減少、家庭婦人層の職場進出などが従来からの家族形態や意識を変容させている。他方で、学校教育の現場では、いじめの陰湿化、登校拒否、非行の低年齢化など、さまざまな問題の噴出への対応を急がれている。さらに、根強い学歴偏重、高学歴志向に裏付けされ、いわば第二の学校とも呼べる学習塾との共存を余儀なくされる状況も存在する。その結果、今日の急激な社会構造の変化と併せて、高学歴化社会に伴う心理的な圧迫が、心身ともに未成熟な青少年にしわ寄せされている。また、青少年を取り巻く近隣は、もはや地域での友人や仲間を育むコミュニティとしては機能し得なくなっている状況が一般的である。そこに、久しく、地域の教育力の再生が待望される理由が存在している。

青少年のまわりの人間関係という側面からみると、家庭、学校、地域社会における個人を単位とする生活の重視傾向は、青少年の生活をも個人化（プライベート化＝私事化または私化）させ、自分中心主義的な傾向を生じめている。それによって必然的に青少年の人間関係は変化し、子どもの発達には不可欠の要件であるはずの異年齢間・集団における人間関係の欠如、希薄化や親子関係の脆弱さなどを露呈している。また、人との接触の減少は結果として、基本的な生活体験の貧困につながっている。すなわち、上述したような生活環境の急

激な変化の中で、青少年の人間形成の上、プラスの要因となるべき環境的要素が剥奪されているのである。

こうした青少年を取り巻く生活環境の諸問題のうち、人間関係の変容とそれに関連する生活体験の貧困化は、教育上、最も深刻な問題となっている。しかも、そうした問題は学校教育よりも、むしろ青少年社会教育が掛かり合う課題が多いといえる。すなわち、青少年の置かれている状況と直接体験的な学習の必要性が、社会教育における教育課題を提起している。従来型の教育する側の教育意図のみの青少年への教え込みでは、決して創造的なものとはならないことは、現在の学校における教育状況が示している。教育を受ける青少年の側が教育する側の意図を超越することができて、はじめて「教育」行為が有効な営為となりうる。現在の学校教育を中心とする教育状況は、「教育」を、教育する側だけの意図で決定しようとしている、現にほとんどの場合、そうになっている。問題なのは、子ども一人ひとりの教育を受ける側の視点が欠如していることである。青少年は、教育の対象ではなく教育の主体として捉えるということは強調されてきたわけだが、現状は必ずしもそうでない。そうした状況において、とくに社会教育は青少年個々人が自己形成するための場を保障すること、その環境を整備することを本旨とすべきである。今日、社会教育のあり方が「自己を形成するための教育が自己教育力をだめにする」ことをいかに払拭するかは課題があるといえよう。本研究は、青少年にとってもっとも身近なメディア（マンガ）を通じて、彼らの自己形成をこれまでの視点とは異なる「子ども文化」「青年文化」として論究していくものである。

[注および解説]

注1) 「サイボーグ009」は、石ノ森章太郎（サイボーグ009執筆時は、石森章太郎）（1938年～1998年）の代表作の一つであり、「誕生編」が昭和39年『少年キング』で掲載されて以降さまざまなシリーズが『少年マガジン』『冒険王』『COM』『少女コミック』『マンガ少年』『少年サンデー』等各種雑誌で連載され多くの単行本化がなされているが、著書の逝去により未完となっている。

注2) 1971年にテレビシリーズがスタート、以後、TVおよび映画において数多くの作品がシリーズ化されてきた。原作としての作品よりも、私たち世代では、実写による『仮面ライダー』（第1作が、昭和46年4月3日から1973年（昭和48年）2月10日まで毎日放送・NET系列で毎週土曜19:30-20:00（JST）に放映された。）の方がより身近である。以後、東映制作の特撮テレビドラマ作品、及び作中で主人公が変身するヒーローの名称として、40年を迎えた（シリーズ長期化と

原作者の逝去により、昭和ライダーと平成ライダーに大別して捉えられている。

注3) 石ノ森章太郎『マンガ 日本の歴史』(全48巻) 中央公論社、1989から1994年。

注4) (産経新聞) 2011年04月01日 16時02分

宮城県出身の漫画家、故石ノ森章太郎さんの作品を集めた「石ノ森萬画館」(同県石巻市)が営業再開を目指して動き始めた。東日本大震災では周囲の家屋は津波にのみ込まれたが、萬画館は奇跡的に残った。「被災者の人たちを、まんがで励ましたい」。スタッフたちは一日も早い再開を目指し、泥だらけの館内の清掃に汗を流している。(桑村朋)

「仮面ライダー」などで知られ、平成10年に亡くなった石ノ森章太郎さんの原画3万点などを集め、3年後の13年7月にオープンした萬画館。10周年の記念イベントを企画していた矢先に、地震に見舞われた。

旧北上川の中州にある萬画館。大きな揺れの直後、10人程度のギャラリーは外へ避難。その後、津波が押し寄せて大量の濁流が川を遡上(そじょう)、中州はのみ込まれた。3階建ての萬画館も1階まで完全に浸水した。

注5) 手塚治虫に関する書籍(作品論・批評や人物論)は、彼の膨大な作品に比例し、数多くあり、とてもその全貌をつまびらかにすることは不可能に近いと感じる。筆者の手元にあるもので、手塚個人および彼の作品を主に対象としたもの、および彼の漫画界への影響などを論じたものだけを使っても相当適度の教材化が可能ではないかと思われる。インターネットフリー百科ウィキペディアによれば、「手塚治虫の漫画作品の一覧にすると、全604作で、その内分けは少年向け341作、少女向け36作、大人向け110作、低年齢向け32作、絵本39作、4コマ漫画17作、1コマ漫画29作。細かいシリーズなどを入れると700タイトル以上(原稿枚数15万枚分)といわれる」という。私自身が本研究を進めるに当たって、手塚漫画に論じたものとして、以下のものが入手できた。

- ・桜井哲夫『手塚治虫』講談社(現代新書1004)講談社、1990年。
- ・夏目房之介『マンガと「戦争」』(現代新書)講談社、1997年。
- ・七瀬隆『「ブラックジャック」によるしく VS「ブラック・ジャック」 2人のB・Jがメスで切り開く人生と医療問題』アートブック森の本、2002年。
- ・米沢嘉博『戦後野球マンガ史 手塚治虫のいない風景』(平凡社新書154)平凡社、2002年。
- ・野口文雄『手塚治虫の奇妙な資料』実業之日本社、2002年。
- ・池田啓晶、手塚プロダクション監修『手塚治虫完全解

体新書』集英社、2002年。

- ・布施英利『鉄腕アトム55の謎』(生活人新書)NHK出版、2003年。
 - ・沖光正『決定版 鉄腕アトム解体新書』廣済堂出版、2003年。
 - ・布施英利『マンガを解剖する』(ちくま新書)筑摩書店、2004年。
 - ・神戸新聞阪神総局編『アトムの世紀 手塚治虫が遺したメッセージ』神戸新聞総合出版センター、2003年。
 - ・安恒理・吉田浩『天馬トビオと間黒男の謎 「手塚マンガ」の読み解き方』日本文芸社、2003年。
 - ・大塚英志『アトムの命題 手塚治虫と戦後まんがの主題』(アニメージュ叢書)徳間書店、2003年。
 - ・手塚プロダクション監修、アトムを愛する会編『鉄腕アトム その夢と冒険』JTB、2003年。
 - ・手塚治虫『復刻版 アトム 今昔物語』メディアファクトリー、2004年。
 - ・巽尚之『鉄腕アトムを救った男』実業之日本社、2004年。
 - ・中野晴行『そうだったのか手塚治虫—天才が見抜いていた日本人の本質』(祥伝社新書009)祥伝社、2005年。
 - ・竹内一郎『手塚治虫=ストーリーマンガの起源』(講談社選書メチエ)講談社、2006年。
 - ・二階堂黎人『僕らが愛した手塚治虫』小学館、2006年。
 - ・手塚治虫『ぜんぶ手塚治虫!』(朝日文庫)朝日新聞社、2007年。
- 注6) 例えば、拉致被害者の一部の人たちが帰国することで注目された、北朝鮮による日本人拉致事件および北朝鮮に関して、以下のようなものが出版されている。
- ・李友情 作・漫画/李英和 訳・監修『マンガ 金正日入門 北朝鮮将軍様の真実』飛鳥新社、2003年。
 - ・蓮池透原作・監修/本そういち作画『北朝鮮拉致ドキュメンタリー 奪還』(1・2)双葉社、2005年。
 - ・飯塚耕一郎 原作・監修/作画・構成 本そういち『母が拉致された時僕はまだ1歳だった』双葉社、2008年。
 - ・蓮池 透 原作・監修/作画・構成 本そういち『奪還』双葉社、2008年。
 - ・横田滋・早紀江 原作・監修/作画 本そういち『めぐみ』双葉社、2008年。
- また、わが国の近代化のプロセスを思想史の側面から論じた『思想劇画 属国日本史幕末編』(副島隆彦/劇画 ロシネンテ青木早月堂書房、2004年)などがある。さらに、今日の「思想的まんが」の代表格ともいえる小林よしのりによる数多くの著作があり、彼については、稿を改めて論じたい。
- 注7) 久保田正己『大事なことはみーんなドラえもんに教わった』飛鳥新社、1997年。

注8) 竹内オサム『本流！マンガ学—マンガ研究ハンドブック—』見洋書房、2009年。

玉田圭作「マンガと教育に関する研究の概観と今後の課題—マンガ教育学の実現へ向けて—」『マンガ研究』vol.17、日本マンガ学会、124-127頁。

注9) 「世界の注目を集める日本のマンガ・アニメーション。この新たな芸術・エンタテインメント表現を総合的に学ぶ場をつくろうと、全国ではじめてできたのが精華のマンガ学部です。カートゥーン、ストーリーマンガ、アニメーションなど、各分野の作家を育てるのはもちろん、編集者やプロデューサーになるためのコースもあります。指導にあたるのは、現役のマンガ家、大手出版社の元編集長、ベテランのアニメクリエイター。「プロ」として作品に取り組み機会も数多く用意されており、企業や自治体の広報誌制作、マンガ家のアシスタント体験、国際展覧会への出品も行います。次世代のマンガ文化の創造者が育つ最高の環境が、ここにはそろっています。」(大学紹介より)

注10) 「子どもに見せたくない番組」とは、日本PTA全国協議会が会員を対象にアンケートしている企画の一つであり、アニメの分野では『ルパン三世』が最初にランクインし、その後『おぼっちゃまくん』等がランクインされている。昨年は、2位にアニメ「クレヨンしんちゃん」が選ばれているが、この番組はいわば常連組である。理由としてあげられている「内容がばかばかしい」「言葉が乱暴」「常識やモラルを極端に逸脱」「いじめや偏見を助長する」なども長い間変わっていない。

さらにそうした中でも、受験対策そのままの漫画も登場し、単行本化において、大学受験用参考書と同様の扱いをしたものも刊行されるに至っている。例えば、三田紀房『ドラゴン桜 センター試験対策編』(特別編集)講談社、2007年や三田紀房・モーニング編集部監修『ドラゴン桜 公式ガイドブック 東大へ行こう!』講談社、2005年、など。

注11) かわぐちかいじ『沈黙の艦隊』(モーニングKCD ①~⑪) 講談社、2001年。この作品に関しては、作者自身によるガイド書、かわぐちかいじ・恵谷治『叫べ! 「沈黙の国家」日本』ビジネス社、2002年や自衛隊をめぐる実情に即した解説書、時尾輝彦編『沈黙の艦隊 解体新書』講談社、1995年なども出版されている。

注12) 学習漫画(がくしゅうまんが)とは、日本における漫画のジャンルの一つ。歴史やテクノロジー、経済など人々が学習する内容を文章表現ではなく漫画にすることで、読者が理解し易くしたものである。「漫」の字を現在小学校では学習しないため、実際の書籍では「学習まんが」と表記されることも多い。子供向けのものが主であったが、近年は大人向けのものも増え

ている。学習漫画は「学習する」という性質上、制作委員会などを結成して内容の構成や方向性を決め、架空の人物・組織が登場することなどはあってもその目的を損なう加筆・脚色は許されない。委員会には取り上げるテーマに精通した大学教授や知識人が監修をするケースがほとんどである。(フリー百科、ウィキペディアより)

注13) 中尾健次『「カムイ伝」のすすめ 部落史の視点から』解放出版社、1997年。「カムイ伝」をめぐる、部落問題と絡めた論調や主張はネット上でも数多くがなされている。その一つ一つに関わる史的な妥当性や是非はともかく、その作品で描かれた前近代(中世から近世)における「身分」と社会的役割等については、学びへの一つの導出となりうると思う。

注14) 庄司陽子『G. I. D.』(上・下)(モーニングKC) 講談社、2006年。

注15) 土屋守監修、週刊少年ジャンプ編集部編『いじめリポート 1800通の心の叫び』集計社、1995年。

注16) 谷川彰英 監修 『「いのち」と「こころ」の教科書 手塚治虫からのメッセージ』イーストプレス、2007年。

注17) 田島隆 原作/東風孝広 漫画 『特上カバチ!! —カバチタレ! 2』(22)(児童虐待編・完全収録) 講談社、2010年。

このシリーズは、行政書士事務所において、主人公がさまざまな社会的問題に立ち向かう姿が描かれているが、第208話から第218話が「児童虐待編」となっている。

注18) 郷田マモラ『サマヨイザクラ 裁判員制度の光と闇』(上・下) 双葉社、2008・2009年。

平成16年5月21日「裁判員の参加する刑事裁判に関する法律」が、成立し、平成21年5月21日から裁判員制度が始まった。裁判員制度とは、国民ひとり一人が裁判員として刑事裁判に参加し、被告人が有罪かどうか、有罪の場合どのような刑にするかを裁判官と共に一緒に決めるという制度である。

国民が刑事裁判に参加することにより、裁判が身近で分かりやすいものとなり、司法に対する国民の信頼の向上につながることを期待されている。国民が裁判に参加する制度は、米国、英国、仏蘭西、独逸、伊太利亜などでも実施されてきた。裁判員裁判では、いわわがプロの職業裁判官だけの裁判における場合と比べ、そこで果たすべき裁判官の役割やそのあり方に大きな変化が生じることになる。わが国においても、戦前期に諸外国同様の陪審員制度が存在していた時期がある。新たに始まった裁判員制度を広く国民に周知し、より身近なものとするのが求められており、成人向けの大衆漫画誌において、裁判員制度を題材とする作品は

時期的にも重要であろう。

注19) ジャクリーヌ・ベルント、佐藤和夫・水野邦彦
訳『マンガの国ニッポン 日本の大衆文化・視覚文化
の可能性』花伝社、2007年。

参考文献

谷川彰英 『マンガ 教師に見えなかった世界』白水社
2000年。

竹内オサム 『本流！マンガ学—マンガ研究ハンドブッカー』
晃洋書房、2009年。

須賀原洋行 『新釈・うああ哲学事典』(上・下) (ワイド
KC モーニング) 講談社、2004年。