

# 国語科におけるマンガ教材の可能性

## —その扱い方をめぐって—

町田 守弘

### 1 何故いまマンガと教育の問題を考えるのか

2010年10月30日と31日に鳴門教育大学を会場として、全国大学国語教育学会の119回大会が開催された。二日目の午前中に実施された「課題研究発表」では、『メディア』から国語教育の研究と実践を展望する」というテーマで、高木まさきをコーディネーターとして、今井康雄、水越伸、中村敦雄の各氏が登壇した。

この発表において水越伸は、メディア環境の水位の高さに学校という制度の堅牢さが対応していないことの問題を指摘した。氏は携帯電話を一つの具体例として、学校が携帯電話の持ち込みを禁止するという事実を指摘し、その問題点に言及したのである。もちろん、携帯電話の持ち込みを許容したとしても、それで問題が解決することはない。しかしながら、学習者を取り巻くメディア環境の実態と、学校での学びとの間に乖離がないかどうか、検証する必要がある。

マンガ<sup>1</sup>と教育の問題を考えるときにも、この問題は一つの重要な視座となり得る。すなわち学校という制度の堅牢さは、マンガというメディアをも排斥する傾向にある。学校への持ち込みが禁止されたり、学習者が教室でマンガを読んでいると没収されたりするという現実、そのことを象徴的に物語っている。マンガは、学校文化には馴染まないものとして認識されている。

言うまでもなく学校は、子どもたちにとって楽しい学びの場でなければならない。興味・関心の喚起と学力の育成は、すべての教科に共通する学校教育の基本的な目標である。子どもたちを学びへといざなうことは、教科担当者の責務と言える。しかしながら、現場担当者の不斷の努力にもかかわらず、子どもたちが学びの場としての学校から乖離するという現実、深刻な問題を提起している。

佐藤学は子どもたちの校外の学習時間や読書冊数、および教科嫌いに関する実態調査の結果を分析して、「大半の子どもは小学校の高学年頃から『学び』を拒絶し『学び』から逃走しています」と指摘した<sup>2</sup>。この『『学び』からの逃走』が問題になったのは1990年代の終盤から2000年代の初頭にかけてのことであったが、それから10年以上が経過した現在もなお、問題は解決されてはい

ない。

学校教育の基底にある文化の伝達という目標のために、教科に関わる知の体系を教え込む必要性が強調される。その一方で高度情報化社会は、子どもたちに「学校知」と称される知の枠組みを超えた多様な知を提供する。教師は、学校以外の場で学ぶ子どもたちの実態にも目を向けて、彼らの実像を明らかにしなければならない。そのうえで、学校ではそして授業では、何をどのように教育すべきかという基本的な問いを問い直す必要がある。

問題解決への糸口として、子どもたちが身近な場所で接している素材に目を向けてみたい。「逃走」した子どもたちを強制的に「学び」の場へと連れ戻すのではなく、彼らが生活している「いま、ここ」という地平に新たな「学び」を立ち上げることはできないものであろうか。わたくしは彼らが興味・関心を有する様々な素材に着目して、その素材を通して国語科の「学び」が成立する可能性を追求してきた。それらの多くは、マンガ、アニメ、ゲーム、映画、ドラマ、音楽、SNSなどのサブカルチャーにはかならない。それはともすると学校とは異質なものとして排除されることが多かったわけだが、わたくしはそれらの素材を教材として成立するぎりぎりの境界線上に位置付け、「境界線上の教材」としての可能性を主として実践のレベルから探ってきた<sup>3</sup>。境界線上の教材による教材開発とそれを用いた授業開発による新たな「学び」の可能性、それはまた「学び」の復権とも言えるはずである。

本稿では、学習者が関心を有するサブカルチャーの中からマンガを選択して、その国語科教材としての可能性について、授業での扱い方を含めた検討を試みることにしたい。マンガを専門に研究するコースを設置する大学が増え、2011年には「日本マンガ学会」が設立され、2013年にはその中の一つの部会として「マンガ教育部会」が設置された。マンガに関する研究は近年確実に増加している。2013年8月18日に法政大学で開催された日本教育心理学会の第55回総会自主企画シンポジウム「マンガと教育に関する研究の展開―授業においてマンガを活用する実践に注目して―」における家島明彦・玉田圭作による提案の中で、以下のような指摘があった。家島・玉田はこのシンポジウムの「総会発表論文集」の中で、教育心理系学会誌におけるマンガに関する研究論文を調査した結果、次のような傾向が見られると述べている。

1980年代から2000年代にかけて徐々にマンガに関する研究論文が増えてきていることが明らかになった。内容としては、マンガの学習教材としての効果を検討した論文があり、特定の側面においてのみ有効性が示されていた。その他、マンガ接触量と他の能力の関係を検討した論文、実験材料にマンガ原作のテレビアニメを用いた論文、情報倫理教育の中でマンガの著作権について触れていた論文等があった<sup>4</sup>。

このようなマンガ研究の活性化という傾向を受けて、国語科の教材という観点からマンガをとらえつつ、マンガを用いた授業の提案を含めて、マンガ教材の可能性について考察を加えることにしたい。

## 2 学習指導要領・国語科教科書とマンガ

マンガが学校の文化には馴染みにくいものであることには前の章ですでに触れた。一方で、マンガと教育とをつなぐ制度があるのもまた事実である。1998年版中学校学習指導要領の「美術」において、「漫画」が取り上げられた。すなわち「第2学年及び第3学年」の「内容」の「表現」には、以下のような事項がある。

エ 表したい内容を漫画やイラストレーション、写真・ビデオ・コンピュータ等映像メディアなどで表現すること。(下線は引用者による、以下同じ。)

ここでは表したい内容を表現するための方法の一つとして、「漫画」が明確に位置付けられている。この方向に関しては、その後の2008年版「美術」でも継続して取り上げられている。2008年版では「指導計画の作成と内容の取扱い」において、各学年の「表現」の配慮事項として、以下のように規定されている。

ウ 日本及び諸外国の作品の独特な表現形式、漫画やイラストレーション、図などの多様な表現方法を活用できるようにすること

このように、学習指導要領の特に表現の領域で取り上げられているわけだが、これを受けて教科書教材の中にマンガが登場したことにも着目したい。

さらに学校教育の現場でも、マンガを教材とした教育実践が展開され、報告されていることにも言及しなければならない。大村はまが「いきいきと話す」という単元で、根本進の四コママンガ「クリちゃん」を教材としたことはよく知られている<sup>5</sup>。

以下、具体的に国語科教材としてのマンガについて考えてみたい。まず、マンガを教材とする際に考えられる扱いは、大別して次の二つである。

① マンガを「補助教材（副教材）」として使用すること。

② マンガを「主教材（本教材）」として使用すること。

前者には多くの先行実践がある。例えば、古文の授業で『源氏物語』を扱う際に大和和紀の『あさきゆめみし』を参考にすると、物語の展開や作品の背景がよく理解できるという実践例に象徴されるものである。この場合の主教材は『源氏物語』で、その理解を促すための補助教材として『あさきゆめみし』というマンガが取り上げられることになる。漢文の授業で故事成語を扱う際に四コママンガを紹介して理解の補助にすること、よく行われている。あくまでも主教材の内容の理解を深め、興味・関心を喚起するための補助教材として、マンガが使用される。この方向は、従前から行われてきた。

今回特に注目したいのは第二の扱い方、すなわちマンガを主教材として位置付けることにほかならない。先に触れた大村の実践では、「いきいきと話す」という学びのための主教材として「クリちゃん」が使用されていた。

ここで再度学習指導要領の話題を取り上げてみたい。2008年・2009年版の学習指導要領では、言語活動が重視され、言語活動例が「内容」として示されている。ここでは高等学校の「国語」を具体例として考察する。1999年版との比較という観点から2009年版高等学校学習指導要領の言語活動例を眺めるとき、「図表」および「画像」という用語に着目することができる。PISA調査において「連続型テキスト」の言語だけではなく、図や表などの「非連続型テキスト」に光が当てられ、それが2009年版学習指導要領にも反映されて「図表」や「画像」という用語が登場したと見ることができよう。以下、どのように取り上げられているのかを具体的に確認することにしたい。

必履修科目「国語総合」の言語活動例に、以下のような記述が見られる。まず「書くこと」の言語活動例から引用する。

イ 出典を明示して文章や図表などを引用し、説明や意見などを書くこと。

ここで、「文章」とともに「図表」が取り上げられていることに注目したい。続いて「読むこと」の言語活動例を引用する。

イ 文字・音声、画像などのメディアによって表現された情報を、課題に応じて読み取り、取舍選択してまとめること。

ここでは「文字・音声」による言語情報とともに、「画像」という映像情報が取り上げられている。「国語総合」の言語活動例において示された「図表」や「画像」は、選択科目にも登場する。まず「国語表現」には、次のような言語活動例が含まれている。

オ 話題や題材などについて調べてまとめたことや考えたことを伝えるための資料を、図表や画像なども用いて編集すること。

ここでも「国語総合」で取り上げられた「図表」と「画像」がともに取り上げられている。ただし、「図表や画像などを用いて」ではなく「なども用いて」ということで、「図表や画像」は言語を補完するための位置付けになっていることにも注意しなければならない。

続けて「現代文B」の言語活動例には、以下のようなものがある。

ウ 伝えたい情報を表現するためのメディアとしての文字、音声、画像などの特色をとらえて、

目的に応じた表現の仕方を考えたり創作的な活動を行ったりすること。

すなわち、「文字、音声」とともに「画像」の特色をとらえることが求められている。以上の引用から明らかなように、2009年版高等学校学習指導要領に示された言語活動例には、「図表」および「画像」が明確に位置付けられている。文字言語や音声言語にとどまらず、図表や画像によって表現されたメッセージを理解することが求められていることになる。そして理解するだけではなく、図表や画像を用いて表現するという言語活動をも工夫しなければならない。

このような言語活動を展開するためには、まず授業において「図表」や「画像」が用いられた教材を開拓する必要がある。それらを的確に理解することを目標とした授業を工夫したい。さらに、「図表」や「画像」を用いて表現する機会を授業の中に設定し、学習者が興味・関心を持って取り組むような学習課題の設定が求められている。

2013年現在、中学校と高等学校の現場で使用されている国語科教科書の中に、マンガを教材として使用しているものがある。まず中学校の教科書からの具体例を見てみたい。

中学1年生用の教科書『現代の国語』（三省堂）に、植田まさしの『コボちゃん』が教材化されている。「梅雨時の動物」という見出しがついたマンガで、教科書には「この話のおもしろさを、せりふとト書きに着目して説明してみよう」という学習課題が付けられていた。この教科書の教師用指導書(TM)を参照すると、このマンガ教材採録の意図は、「題材の捉え方や意外性のある物語のつくり方について感想を交流し、ものの見方や考え方を深めること」にあるとされている。さらにTMにはこのマンガ教材について、「1年生にとって、興味や関心を喚起し、学ぼうとする意欲が向上するに違いない。マンガや写真を活用して、説明したり、物語をつくったりすることで、豊かな想像力を養ううえで格好の教材といえる」と述べられている。四コママンガを読んで、その「おもしろさ」を理解したうえで、「せりふとト書き」に着目するという手掛かりを得て「説明」という言語活動が目指されている。この扱いは、マンガを教材化した授業の一つの類型となっている。

中学2年生用の教科書『伝え合う言葉・中学国語』（教育出版）の「書くこと」の単元「立場を決めて意見を述べるには」にも、『コボちゃん』が教材化されている。この単元では、四コママンガを読んで「自分の意見」を決め、根拠をあげて文章表現を工夫するという意見文の作成過程を学ぶように工夫がなされている。末尾の「学んだことを生かして、意見文を書く」という活動では、「四コマ漫画を読んで、意見文を書こう。(左の四コマ漫画を使ってもよい。)」という課題が設定され、再度『コボちゃん』の四コママンガが掲載されている。

中学3年生用の教科書『中学校国語』（学校図書）では、井上ひさしの「握手」の学習の手引きとして「批評の扉」が設定され、さくらももこの『ちびまる子ちゃん』が教材化されている。ここに採録されたのは一つのコマのみであるが、次のような課題が設けられている。

次の漫画では、①女子の心の中の言葉、②作者の説明、③男子の言葉の三つが書き分けられている。「握手」の本文から、同じような書き分けがなされている箇所を探して、考察してみよう。

登場人物のせりふ、そして内言、さらにナレーションが一つのコマの中にそれぞれ登場するというマンガの特質を生かして、小説の理解を深めるという学びのための教材として、このマンガは位置付けられている。

続けて、高等学校の国語教科書を見てみたい。必修科目「国語総合」の教科書『明解国語総合』（三省堂）には、いしいひさいちの『ののちゃん』という四コママンガが教材として採録されている。AとBの2編のマンガが紹介されたうえで、「学習の手引き」には次のような課題が用意されている。

- ① Aについて主人公「ののちゃん」の「今日の日記」を書いてみよう。
- ② Bの最後四コマ目の「ののちゃん」と「お母さん」の「せりふ」を考えて書こう。
- ③ Bの中で、この情報を省いたらおもしろくない、という情報を探して、その理由を説明しよう。
- ④ 「ののちゃん」はどんな子どもだろう。A・B二つのマンガの内容を根拠に、簡潔に説明してみよう。

この扱いは中学校の教科書からさらに一步踏み込んで、2編の四コママンガを教材として提示している。特に④の学習課題では、2編のマンガから読み取れる主人公の人物像について説明することになる。マンガのより確かな理解が求められることになる。

なおこの教科書のTMには、以下のようなマンガの教材化に関する提言も含まれていた。

本学習は、マンガを画像資料としてとらえ、その面白さを説明しようとするものである。

いわゆるPISA型読解力では、情報の取り出し、解釈、熟考、評価という読解の過程が提示されており、さらには文章のような「連続型テキスト」だけではなく、映像・画像、図表などの「非連続型テキスト」の「読解」も「読解力」として位置づけられている。さらには日本の子どもの、文章として説明する力の弱さも指摘されている。これは、旧来の日本の「国語学力」と同じものではないが、「学力」としては考慮すべき内容であると考えられる。「マンガ」を学習材にすること自体に、高等学校現場では多少の抵抗感があるかもしれない。しかし、マンガの親しみやすさに加えその学習材としての価値を右のようにとらえれば、マンガも十分学習材足りうる。

ここでは、PISA調査において問題にされた「非連続型テキスト」の読解について、『学力』としては考慮すべき内容である」という観点からマンガの教材化を工夫した点に注目したい。



以上のように、中学・高等学校の国語教科書においてもマンガを教材として取り上げる試みも出てきたが、国語教育の中で実践されてきたマンガの扱い方を見ると、なお補助的な教材として用いたものが目立つ。さらに、四コママンガを教材化した実践が多いのが事実である。主教材としてマンガを用いた実践、さらにストーリーマンガを教材とした実践は、きわめて少ない。そこで今後の課題として、マンガを主教材として扱うこと、さらに四コママンガではないストーリーマンガを教材化するということが掲げることができる。

### 3 学習者と指導者はマンガをどのようにとらえているのか―「高校生のコミュニケーション及びサブカルチャーに関する意識調査」から

それでは教育現場にいる学習者と指導者は、マンガに関してどのような意識を抱いているのだろうか。教育現場の実態に関する調査として、多くのデータが公表されている。それらを参考としつつも、わたくしは教材開発という目的意識に立脚した実態調査を試みることにした。特に高等学校の学習者と指導者を対象として、早稲田大学大学院教育学研究科国語教育専攻で担当する研究室に所属する修士課程2年の院生を中心とした調査チームを編成して、「高校生のコミュニケーション及びサブカルチャーに関する意識調査」と題するアンケート調査（以下「本調査」と称する）を、2003年12月から2004年3月にかけて実施した。この調査結果に関しては、すでにいくつかの論文で公表している<sup>6</sup>。10年前の調査結果ではあるが、学習者と指導者のマンガに対する意識を知るという意味ではなお参考に資するものと判断して、本稿では特にマンガに関わるデータを抽出したうえで、再度紹介することにした。

本調査では広くサブカルチャーとして括られる身近な素材に対して、高校生がどのような意識を持っているのかという点を調査することを主な目標に据えた。そこから彼らの現実を可能な限りの確に把握して、その現状に対応した教材開発を目指した。すなわち、ことばのコミュニケーションの実態を探りつつ、サブカルチャーに関する意識を明らかにしたうえで、高校生の身近な場所にことばの「学び」を立ち上げる可能性を探ることを、調査の目的としたものである。

本調査では、高校生の学習者を対象としたアンケートの調査項目として合計24項目を設定した。その中にマンガに関するもの7問を含めた。さらに指導者を対象とした質問項目は合計12項目で、マンガに関する問いは3問である。

前述のように、調査を実施したのは2003年12月から2004年3月にかけての期間で、結果として関東地方および近畿地方を中心とする一都一府五県からの回答が寄せられた。ちなみに、回答が寄せられた学校の種別と回答数は、以下のような状況である（数字は人数）。

全日制普通科	1761	全日制工業科	126	全日制農業科	77
全日制国際教養科	31	定時制工業科	14	合計	2011

回答者の男女別の内訳は次の通りであった。

男子	806	女子	1201	無回答	4	合計	2011
----	-----	----	------	-----	---	----	------

これを学年別になると、次のようになる。

1年生	485	2年生	1258	3年生	267	無回答	1
-----	-----	-----	------	-----	-----	-----	---

本調査におけるマンガに関する最初の質問項目は、高校生がマンガに接する頻度に関するものであった。選択肢の中では「たまに読む」が最も多く、全体の42.8%を占めている。「全く読まない」という回答が4.7%という結果からは、1週間単位では95%以上もの学習者が何らかの形でマンガを読んでいることになる。回答を男女別に整理してみると、男子の数値が女子を上回っていることから、男子の方がマンガに接する機会が多いという事実が浮上する。

マンガとその他の図書との比較という観点からマンガを除く読書の傾向の調査も試みたが、1ヶ月に読んだ本の数は、上限を50冊とすると2.3冊となった。ただし、全体の41.6%の学習者がまったく読んでいないという結果も出た。全く読んでいないという学習者の数は男子が49.7%、女子が36.2%である。男子の方が活字離れの傾向が進んでいることになる。

マンガの定期購読の状況を調査すると、「現在定期的に読んでいる」「過去に定期的に読んでいた」を合わせて男子81.6%、女子が80.2%と、男女とも8割を超えている。さらに、男子は「現在定期的に読んでいる」という回答が50.6%で、女子の29.0%を大きく上回っている。

では、高校生はマンガのどのような要素に魅力を感じているのだろうか。マンガが好きな主な理由について尋ねたところ、男女ともに「ストーリーが面白いから」「ストーリーに感動したから」と回答した学習者が多かった。彼らは、ストーリーの面白さをマンガの魅力としてとらえていることが分かる。男女の相違としては、男子が「おもしろい」「笑える」など単純に娯楽としての要素を求める傾向が強いのに対して、女子は「感動」「共感」など感情移入ができるところにマンガの魅力を指摘している。「その他」には「このマンガがなかったら今の自分はいないと思うから」「人生の大きな指針を与えられた」など、マンガが高校生の生き方に直接影響を及ぼしていることが分かる回答が目立った。

本調査では、高校生が好きなマンガの作品名、作家名、ジャンルも尋ねてみた。その結果、作品名のベストスリーは、第1位「NANA」(矢沢あい)、第2位「SLAM DUNK」(井上雄彦)、第3位「ONE PIECE」(尾田栄一郎)という結果であるが、「NANA」は特に女子からの支持が圧倒的に多く、第2位と3位の作品は男女に共通して支持されている。そして作家のベストスリーは、第1位が矢沢あい、第2位が井上雄彦、第3位が鳥山明という結果であった。矢沢あいはほとんどが女子からの支持であるが、井上雄彦は男女それぞれから支持されていることも、作品の順位に対応した傾向である。好きなマンガ家として多くの学習者が挙げた中には、第3位の鳥山明を初め手塚治虫やあだち充など、2005年当時の大学生やそれ以上の年齢の世代から支持されてきた作家というこ



とになる。世代を超えて支持されるマンガ家がいるという事実にも、注目するべきであろう。さらに好きなマンガのジャンルでは、約60%の女子が「恋愛・ラブコメ」を選んでいる。これに対して男子は「スポーツ」「格闘・アクション」を選んだ。好きなジャンルでは、男女の差異が明確に現れたと見ることができる。

続けて、マンガを国語科の教材として扱うことについての学習者の立場からの意見を尋ねたところ、「扱ってほしい」が42.2%、「扱ってほしくない」は20.8%、「どちらでもない」が37.7%であった。「扱ってほしい」という学習者が「扱ってほしくない」の約2倍いたわけだが、「扱ってほしくない」の20.8%には、マンガ嫌いの学習者だけではなく、彼らの日常に入り込んでいるだけに逆に学校で扱うこと自体に抵抗を示すということが考えられる。

本調査では、学習者とともに担当する指導者の意識をも確認するという意図から、学習者とは別に国語科の指導者へのアンケート調査も実施することにした。まず指導者の視点から学習者の現実をどのように把握しているのかを尋ね、さらに学習者と同じ問いを掲げることによって、学習者と指導者との世代間の差異の実態を明らかにするというねらいもあった。回答が寄せられたのは、男性教師27名、女性教師21名の合計48名である。回答者の年齢は、20代が3名、30代4名、40代28名、50代以上が13名という内訳であった。

指導者に対する質問事項として、特に重視したのは授業におけるマンガの教材化の実態である。調査では次の三つの選択肢を用意した。

- ① (副教材も含めて) 既に教材として扱ったことがある。
- ② (副教材も含めて) 教材として扱ってみたい。
- ③ 教材として扱う必要はない。

結果は、マンガの場合、①52.1%、②18.8%、③29.2%であった。実際に授業でマンガを扱ったという指導者が半数以上、これから扱ってみたいという指導者も2割近くということから、教室でマンガを扱うことに対しては指導者の側からもそれなりの支持を得ていると見ることができる。調査では続けて「扱ったことがある」と回答した指導者に、具体的な作品名、扱った理由、学習者の反応を尋ねることにした。その結果、『源氏物語』の学習に『あさきゆめみし』を用いるという例に代表されるように、すべてが副教材としての扱いであった。マンガを主教材として、マンガを読むという活動を中心とした授業の実践は挙げられることがなかったという実情である。さらに学習者の反応に関しては、「概ね良好」としながらも、ことばの学びにつながるという点での疑問を指摘する回答があった。

マンガを扱ったことがある、もしくはこれから扱ってみたいという指導者に、今後扱ってみたい作品名・作家名とその理由を挙げてもらったところ、寄せられた回答の多くは古典関係の作品であった。特に古典学習への導入として、また内容理解の補助資料としてマンガが有効と考える回答が多かった。国語科の教材としてのマンガを考える際の一つの方向を、これらの回答の中に見ることができる。

指導者を対象とした調査では、続いて学習者と同様にコミュニケーションの手段、マンガとの関わりに関して尋ねてみた。学習者との比較のうえでは、マンガに関する項目が最も相違が際立っている。すなわちマンガを読む頻度に関しては、「全く読まない」という回答が46%にも及んでいた。学習者と指導者との差異は、世代の相違から派生する自然な現象とも見ることができよう。しかしながら、世代が異なるからということで、学習者の現実を理解しようとする努力を怠ることはできない。そこで、指導者がどのような方法によって学習者の実態を理解するのかという問題について、記述式の回答を寄せてもらった。

そこで挙げられたことは、学習者と直接話をする、文章化させる、アンケート調査をするという三点に集約できる。常に学習者を見詰め、対話を試みつつ、彼らの現実を把握しようとする努力を惜しむべきではない。そこで、学習者が好んで読むマンガというメディアに、指導者も関心を寄せる意味がある。学習者の視点に立ったとき、教材開発や授業構想に関する新たな発見を期待することができる。

本調査における指導者を対象としたアンケートの最後に自由記述による回答を求めたが、多くの指導者が具体的なコメントを寄せた。それらの中でマンガに関しては、次のような見解が見られた。

マンガに関しては、インパクトはあるものの、あくまでも理解の手助けやきっかけにしかない。

この見解こそが、指導者のマンガに対する共通理解とも思われる。マンガがあくまでも補助教材の範囲にとどまっているという現状は、まさにこのような見解に基づくものであろう。しかしながら、本調査の結果からは、マンガがいかに学習者の日常に根付いているのかも明らかになった。教材として成立する「境界線上の教材」の一つの典型として、マンガの教材化の可能性を探りたいと思う。そのためには、あくまでも具体的な実践を示さなければならない。そこで次の章では、マンガを主教材として位置付けた授業の構想について、わたくし自身の実践に即して論述することにする。

#### 4 マンガ教材をどのように扱うか―自らの実践に即して

第2章で紹介した中学校・高等学校の2013年度現在使用されている国語科教科書のマンガは、四コママンガが中心である。さらにその扱い方を見ると、マンガは「書くこと」領域の活動へと展開させるための教材として、そして「読むこと」の参考に資するための教材としての位置付けが中心となっていた。この事実は、第3章の末尾に引用した現場の指導者の見解に即した扱いと見ることができる。しかしながら、これから国語科におけるマンガ教材の可能性を考えるためには、ストーリーマンガの教材化、およびマンガそのものを読むという活動を中心とした授業の構想が目指されなければならない。わたくしは中学校と高等学校の現場を担当していたころから、そのことを

常に踏まえた実践を模索してきた。

本章では、ストーリーマンガを教材化したこれまでのわたくし自身の授業から、二つの実践を取り上げて紹介する。これら二つの実践はすでに論文にまとめたものではあるが、本稿では改めてマンガ教材の可能性を探るための授業の提案という位置付けから、その概要をまとめることにしたい。

最初に 1991 年度に当時勤務していた私立高校<sup>7</sup> 3 年生の「国語表現」を担当したときの実践を紹介する<sup>8</sup>。この年度の後期の授業でマンガを扱うことにして、教室で本格的なストーリーマンガをじっくりと読むという活動を考案した。そのうえで、マンガも小説教材と同じ指導過程で扱うことができるという仮説を立ててみた。教材として選択したのは、大友克洋の『童夢』(双葉社, 1983.8) である。この作品は、マンガとして初めて日本 SF 大賞を受賞し、そして本田和子<sup>9</sup> や鎌田東二の評論<sup>10</sup> の中で論じられていることに気が付いたわたくしは、1991 年度の高校 3 年生を対象とした「国語表現」の授業で、この作品の教材化を試みることにした。『童夢』は娯楽的な要素の多いマンガではない。わたくしは次のような観点から、教室での読みと表現分析に十分に耐え得る作品と判断して、教材化を試みた。

- ① ストーリー性が豊かな点。
- ② 人物・事件・背景のそれぞれの側面において、現代に直結する題材を扱っている点。
- ③ 細部にわたって表現が工夫されている点。
- ④ 多様な読みを引き出すことができる点。
- ⑤ 参考文献・資料が多く出ている点。

このうち特に第三の点を重視し、マンガ表現と言語表現との比較検討もできるということで、担当した「国語表現」の授業で扱うことにした。

1991 年度は高校 2 年の「現代文」を主として担当し、その他に高校 3 年の「国語表現」を 1 クラス、52 名を担当した。「国語表現」はわたくしを含めて 4 人で分担して 7 クラスを担当したが、何を扱うかという点に関しては、各担当者の独自な判断に基づいて実施するという方向を取った。そこで後期の「国語表現」の授業計 8 時間を、すべて『童夢』を教材とした単元に充てることにした。以下、全 8 時間の指導過程を紹介する。

#### ① 第 1 時

まず後期の授業内容に関するガイダンスから始めた。続けて 5 人から 6 人のグループ編成を実施する。グループは次の a～i の研究テーマ別に 1 班～9 班を設け、学習者の希望で編成することにした。研究テーマを分担したうえでグループ研究の計画を検討する。

- a 物語 (ストーリーの展開を要約)
- b 人物 (主な登場人物の特徴を整理)
- c 事件 (主な事件について因果関係に注意して整理)
- d 背景 (背景となった時間的・空間的特徴を整理)

- e 構成 (全体の構成を整理)
- f 主題 (主題について様々な観点から検討)
- g 表現 (表現上の特色を整理)
- h 評価 (作品がどのように読まれているかを整理)
- i 作者 (大友克洋についての研究・作風の紹介)

続いて、作品に関する「問題意識」と「発見」をまとめる。指導者が次回までに整理して資料を作成する。また特に「発見」は、「h」のテーマを分担したグループの「研究資料」としても用いる。

#### ② 第2時 (図書館でのグループ学習)

グループ学習の資料として、学習者の問題意識と発見を整理した「設問集」と「感想集」を用意して配布する。研究計画に即して、グループごとに研究協議を実施する。

#### ③ 第3時 (前時の続き)

前時の研究協議の続きを実施。次回から研究発表に入るため、グループごとに発表内容を整理し、分担を決める。なお発表はグループ全員が分担し、「発表資料」を作成したうえで、一班につき15分を基準として行うことにした。

#### ④ 第4～6時

1班から順に、印刷して学習者全員に配布した「発表資料」に即して15分間の研究発表をする。時間に余裕があれば質疑応答を実施して、指導者が補足説明をする。

#### ⑤ 第7時

司会者1名、提案者3名をあらかじめ選出し、「『童夢』をどう読むか」というテーマでシンポジウムを実施する。

#### ⑥ 第8時 (視聴覚教室で授業)

指導者による作品の総括を行う。続いてVTRによる大友克洋の談話 (アニメーション映画「アキラ」を語る) を紹介する。続いて大友のアニメ「アキラ」と「老人Z」の一部を映像で紹介する。総括として『童夢』の作品論を書くという課題を出す。

教材とした大友克洋の『童夢』は、夏休み前に教材として購入し、担当する学習者全員に配布して、夏休み期間を利用して読むように指示した。後期の第1時間目に受講する学習者全員に「問題意識」と「発見」をまとめさせた。問題意識は「設問集」として、また発見は「感想集」ということでまとめて、次の時間に配布し、グループ学習の参考資料とした。

「設問集」には箇条書きの形式で、学習者の問題意識を60項目収録した。それは以下のようなものである。

- ① 人物に関するもの……老人と子供はなぜ超能力が使えるのか。登場人物がみな障害のある者ばかりなのはなぜか。真の主人公は誰か。老人と少女の対決を子供たちが見ているのはなぜか。最後になぜ少女は消えたのか。随所に山川部長が出てくる意味は。その他。
- ② 事件に関するもの……主な事件が夜に起こっているのはなぜか。全体として破壊的な事件が多

いのはなぜか。結末の事件が曖昧でよく分からない。その他。

③ 背景に関するもの……団地が背景となっているのはなぜか。時代背景はいつごろか。その他。

④ 主題に関するもの……「童夢」というタイトルの意味は何か。このマンガを通して作者はいかなるメッセージを投げ掛けているのか。その他。

また「感想集」には学習者の断片的な発見を収録したが、それは以下のようなものであった。

何が言いたいのか理解できない。／特に結末が不可解。／死の描写を中心にグロテスクな描写が多い。／破壊の描写が細かく鮮烈な印象を与える。／人物の表情がリアル。／特に老人の表情が豊かである。／心理描写を人物の表情の描写によって行う。／登場人物にすべて陰がある。／場面の展開が映画的。／非現実の素材を用いて現実感を出す。／老人と子供という弱者が主人公になっている。／「チョウさん」は現代の日本そのものではないか。／少女に「アキラ」のイメージがある。／ストーリーの展開がスピーディ。／子供には「裁く者」としての意識がある。／死を前にした部長が耳にすることばにはサラリーマンの空しさを感じる。／団地のカオスは心が病む現代人の象徴。／事件が起こるのみで解決がない。／現代へのある種の警告である。／擬音が効果的である。／その他。

このような「発見」は、「評価」のテーマを担当したグループによって整理され、専門家の読みとの比較がなされた。

週に1時間という限定された授業の中で行き届いた扱いはできなかったが、毎時間提出させた「授業レポート」、グループ学習時の授業態度、発表のための「発表資料」、そして発表、シンポジウム、まとめの作品論など、学習者の反応を見る限りでは、授業で目標とした表現に関する興味・関心の喚起は十分に達成できたように思われる。

日ごろ何気なく読んでいるマンガも、授業を通して分析すると全く新しい発見があり、マンガが授業という場所に持ち込まれたこと自体、学習者にとって新鮮なインパクトがあった。授業の中で生き生きとしたことばが棲息していたのは事実である。わたくしはすでに宮本輝の「螢川」を、ここで紹介した「童夢」と同じ指導過程で扱ったことがある<sup>11</sup>。そのときの実践と比較してみても、言語教材と同様にマンガ教材によっても価値あることばの学びを成立させることができることが分かる。文学作品を読む学習活動と同じ位相でマンガを読むという活動が展開できるという仮説を、実践のレベルで検証することもできたと考えている。

続いて、もう一つのマンガ教材を使用した実践について紹介したい<sup>12</sup>。「童夢」は単行本一冊という分量の作品で、グループ学習を含めて相応の指導時間を費やすものだが、短い指導時間の中で一斉授業の形態でストーリーマンガを扱うこともできる。その一つの実践例として、つげ義春の「紅い花」(小学館叢書『ねじ式・紅い花』〈小学館, 1988.10〉に収録)を用いた授業を取り上げることにする。この授業は1997年度の高校3年生の「現代文」の授業において、大塚英志のマンガ



論<sup>13</sup>を扱った後でその内容に関連して展開したものである。以下に指導過程の概要を紹介する。なお配当時間は2時間である。

### 1 第1時

- ① つげ義春の「紅い花」(全体)を通読する。
- ② 人物・事件・背景について、それぞれ整理する。
- ③ 表現上の特色について考える。
- ④ タイトルに注意して、作品のメッセージについて話し合う。
- ⑤ 小浜逸郎『大人への条件』(筑摩書房, 1997.7)の「紅い花」を論じた箇所を読んで、筆者の「紅い花」の読みを理解する。
- ⑥ 小浜の読みを参考にして、改めて「紅い花」の問題点について考える。
- ⑦ 印象に残った場面について、簡単なシナリオを創作する(家庭学習用の課題とする)。

### 2 第2時

- ① 各自搜索したシナリオについて、グループ単位での簡単な交流会を実施する。
- ② 映画「ゲンセンカン主人」<sup>14</sup>の中の「紅い花」の映像を鑑賞する。
- ③ 原作のマンガの表現との比較をして、主な共通点と相違点についてそれぞれ整理する。
- ④ 作品の感想をまとめる。

「紅い花」は、日ごろ学習者が接するエンターテインメント系列のマンガではない。メッセージは難解で、一読しただけでは何が表現されているのか読み取れないという感想も多い。授業が展開するにつれて、登場人物相互の関係や特徴、さらに事件の因果関係、「紅い花」が象徴するものと女性の生理現象との関連などが次第に明らかになる。子どもと大人の世界の対照を、山の上下や都鄙の対照などと比較しながら読む者もあった。参考資料として小浜逸郎の論説文を紹介すると、学習者が真剣に目を通す様子が見られた。小浜の論には「釣り客」の視点が欠落している、という問題点も指摘される。マンガと関連させてマンガ論を読むという学習も効果的であることが分かる。

マンガをもとにしたシナリオを作ることで、作品の読みが深化することになる。特に印象的な場面を選んで、その場면을映像化することを前提として、シナリオを創作する。「紅い花」は映画やテレビドラマにもなっているので、自分のシナリオと映像を比べながら、マンガ表現と映像表現との比較というテーマを扱うことができる。授業では家庭学習用の課題としたが、第2時にシナリオを持参した学習者は、交換して読み合い、相互評価を実施する。その後で映画「ゲンセンカン主人」の中に挿入された「紅い花」の映像を紹介する。

この授業では、ストーリーマンガを教材として、小説と同様に読むという活動を学習の中心に据えたものである。関連したマンガ論を読むという活動も授業の中に組み込んだ。そして学習者が相互に読みを発表し、他者の読みに触発された自らの読みを深めることに主眼を置くことにした。さらに、シナリオという形態の表現活動を通して、教材の理解を深めることにも配慮する。締めくくりにして、映像を紹介しつつ、マンガとの共通点と相違点を検討した。



何よりも授業において、学習者が興味・関心・意欲を持って学習活動に取り組んだことが重要である。身近なマンガという素材に目を向けて、実践を通して国語科の教材としての可能性を追求してみた。学習者の現実と授業という場所を架橋するために、ストーリーマンガの教材開発とそれを用いた効果的な授業開発は重要な課題である。

## 5 マンガの教材化をめぐる問題点と今後の課題

ここで改めて、先に紹介した日本教育心理学会の第55回総会自主企画シンポジウム「マンガと教育に関する研究の展開―授業においてマンガを活用する実践に注目して―」での提案・協議内容を踏まえたうえで、マンガの教材化をめぐる問題点と今後の課題を整理しておきたい。それは、マンガと教育に関する研究を推進する際の主要な課題につながるとも考えている。

### ① 何故マンガか

これは最もベーシックな問題点になる。すなわち教育において何故マンガを取り上げるのかという問いに対して、明確な目的意識が必要である。この点に関しては、上記シンポジウムにおける松本浩司・家島明彦による提案の中の以下の指摘<sup>15</sup>に注目したい。

教材としてマンガを活用する際には教育目標・内容を実現するための最適な教材選定するという観点から、その是非を検討する必要がある。なぜなら、教材の適切性は、教育目標・内容に基づいて検討されるべき問題だからである。

授業には明確な指導目標が必要であることは当然のことで、その目標達成のための最適な教材として位置付けられるところに、マンガの教材化の意味がある。指導目標を達成するために、マンガの教材化が必要になるという観点を確認しておきたい。

いま一つ、「マンガが教育的であろうとする力」と「マンガが教育的であろうとしない力」との交錯という問題にも、注意しなければならない。松本・家島提案では、引き続き以下のように<sup>16</sup>述べられている。

また、マンガを活用した教育実践においては、「マンガが教育的であろうとする力（あるいはその力を利用しようとする教師の力）」と「マンガが教育的であろうとしない力（あるいはそのように読もうとする読み手の力）」が交錯することに注意が必要である。

マンガを教育とは異質な存在として位置付ける指導者・学習者にとって、マンガを教材化することはそれだけで相当な違和感を伴うものになる。その違和感の克服が求められる。そのためにも「何故マンガか」という問いを問い続ける必要がある。

## ②「マンガで教える」か「マンガを教える」か

マンガを教材化する際に常に意識しなければならないのは、「マンガで教える」のか、「マンガを教える」のかという課題である。これは前の章で検討したマンガを補助教材として取り上げるのか、それとも主教材として位置付けるのかという問題でもある。すでに言及したように、これまでの授業におけるマンガの扱い方のほとんどが、マンガを通して教科に関する事項を学ぶという形態であった。これからマンガ教材の可能性を考える際には、マンガそのものを教えるという形態を取り入れることを検討すべきである。本稿では繰り返し、そのことを主張してきた。

## ③「マンガを読むこと」と「マンガを描くこと」の領域

前の②の観点からすれば、特にマンガを教える教育、マンガを主教材とした教育実践を整理する際に、「読むこと」と「描くこと」の二つの領域に分類して考えることは有効である。マンガと教育に関する研究の領域について、玉田圭作は、読むことについての研究と創作することについての研究とに分類している<sup>17</sup>。松本浩司・家島明彦はキャリア教育におけるマンガを「読むこと」の実践を提案し、山田智之・菅谷充は美術教育およびeラーニングの導入による「描くこと」の実践を提案した。特に国語科の場合には、「マンガを読むこと」の領域を考えることになる。第4章で紹介した実践は、いずれもマンガを読むことの活動が中心であった。この領域での具体的な実践が求められている。

## ④ 学力論・評価論との関連

特に教科教育との関連でマンガを活用する実践を構想する際に、いかなる学力の育成を図るのかという点を明らかにしなければならない。国語教育の分野では、浜本純逸の「言語化能力」<sup>18</sup>が重要な手がかりになると考えている。

浜本は、ソシュールの「ランゲージュ」が言語活動ではなくそれを可能にする能力だとする丸山圭三郎の考え方を確認したうえで、この用語に「言語化能力」という訳語を充当した。浜本はこの「言語化能力」を、「言語文化」「言語生活」「言語体系」の基盤にあってそれらを生み出し運用する人間固有の潜在的な能力であるとして、次のように述べている。

これからの国語科教育は、言語体系・言語生活・言語文化を生み出していく根底にある言語化能力に働きかけ、その能力を活性化し、より強力化していくことを目標とすべきであるということになる。

浜本は、その目標を達成するためには、「言葉の生まれる場所に学習者を立たせ、言語化能力を目ざめさせ、豊かにしていくこと」が必要であるとして、「絵画・写真・テレビ・ビデオなどの映像を言葉化する表現活動をさせること」を提案した。

この指摘を受けて、マンガを教材化する際に、「言語化能力」の育成という目標を授業の中心に位置付けることを考えてみたい。映像から発信されるイメージやメッセージを、ことばによって理

解しかつ表現するという活動を通して、「言語化能力」の育成を図ることを授業の目標として把握することができる。このように、教育の分野からマンガをとらえる以上、学力論・評価論の地平から問題を照射する必要がある。

#### ⑤ 教科教育の分野からの実践の蓄積

今後の課題として考えられることの一つは、教科教育の分野から授業においてマンガを活用する実践を蓄積することである。国語教育の分野に関して述べるなら、マンガを活用した本格的な実践報告はさほど多くはない。ちなみに、日本マンガ学会の部会として「マンガ教育部会」が設立されたのは、2013年4月のことであった。教育実践のレベルからのマンガ教育研究はまだ出発したばかりという印象がある。今後はマンガを教材とした教科教育の実践を積み重ねて、その成果を検証することが求められる。

#### ⑥ 共時的かつ通時的な研究の推進

今後の課題としてもう一つ重要なことは、まず海外の教育との比較研究である。海外の教育においてマンガがどのように活用されているのかを調査し、日本との比較研究を深めることが求められる。そして日本の教育史を辿りつつ、教育史のうえでマンガがどのように扱われてきたかという観点も必要となる。このように今後は共時的かつ通時的な視野から、マンガと教育との関係を検証しなければならない。

#### ⑦ 研究の体系的整理・学際的な相互参照の活性化

2013年現在、マンガに関する研究は増加傾向にある。しかしながら、人文・社会科学系を中心としたマンガに関する研究の成果はそれぞれの学問領域に散在している状況である。マンガに関する研究が体系的に整理され、学際的に相互参照されることが研究レベルでの今後の課題である。

## 6 新たな授業構想に向けて

指導者から学習者への一方向的なメッセージ伝達による「垂直型」の授業は、学習者から主体的な学習意欲を奪うことになりかねない。彼らは自分自身で読んだり考えたりするよりも、まず指導者の解説に耳を傾けようとする。そこで求められるのは、「垂直型」授業を「水平型」授業へとパラダイム転換することである。

ここでわたくしが「水平型」授業と称するのは、指導者から学習者へという一方向のメッセージの伝達だけではなく、学習者相互に、そして学習者から指導者に向けて、さらに教材と学習者との間にもメッセージのやり取りがあるという授業を意味している。「垂直型」においては、指導者はまさしく「教壇」という学習者よりも高い場所にあって、あたかも水が高い場所から低い場所へと流れるように、指導者から学習者へのメッセージの伝達が授業の主流を占めている。それに対して「水平型」では、メッセージの伝達は指導者と学習者と教材の間でインタラクティブ（双方向）に行われる。このような授業形態において、指導者は情報の発信者というよりは、むしろ様々な学習者からの情報を整理するコーディネーターとしての役割を担うことになる。

教室には40人前後の学習者がいる。この「教室」という「場所」の特性にも留意しなければならない。言うまでもなく、教室にいる学習者は実に多様で、一人ひとりが独自の個性を持っている。ところが「垂直型」の一斉授業では、指導者はこの40人に一律に同じメッセージを送り続ける。それを受け止める学習者は一人ひとりが異なるはずなのに、指導者にはその差異を確認する余裕も意欲も見られない。わたくしが提案するのは、このような授業のパラダイムを大きく変容させることである。そのための一つの方略として、教材として成立する「境界線上」に位置する教材を取り上げることを考えた。本稿ではその一つ具体例としてマンガを取り上げたことになる。本稿で紹介したのは、すべてマンガを教材とした「水平型」の授業であった。

わたくしはいま大学および大学院の授業で、受講者とともに国語科の新しい教材開発・授業開発を進めている。その内容の一部はすでに報告した<sup>19</sup>。2013年度春学期の教育学部国語国文学科専門選択科目「国語表現論B」において、ストーリーマンガを教材化した表現領域の授業構想を紹介したが、そこで取り上げたのは、つげ義春の「古本と少女」<sup>20</sup>、および吉田秋生の「蟬時雨のやむ頃」<sup>21</sup>であった。この教材化に関しては、稿を改めて論述したいと思う。春学期の総括としてのレポートの課題において、マンガの教材化を試みた学生は履修登録者80名中8名であった。受講者によって取り上げられたマンガは、以下のようなものである。

尾田栄一郎『ONE PIECE』	末次 由紀『ちはやふる』
熊倉 裕一『王ドロボウ JING』	あずまきよひこ『あずまんが大王』
空知 英秋『銀魂』	手塚 治虫『ブラック・ジャック』
井上 雄彦『SLAM DUNK』	武畠 波『コミック星新一・親しげな悪魔』

日常的に多くのマンガに接する機会のある学生からの視点から開発された教材の案として、参考になると思われることから紹介した。これらの「教材」の中には、第3章で紹介した高校生を対象とした現状調査のとき、当時の高校生が「好きなマンガ」として取り上げたものが2作も含まれていたことに注目したい。

「ヒットマンガ」と称するゲームがある。吹き出しのないマンガの一コマを読み手がせりふを入れて読み上げ、それを聞いたプレイヤーが同じマンガが書かれたカードを探して取るというカルタに似たゲームである。マンガの絵とせりふのことばとを瞬時に結び付けるゲームであるが、マンガとことばとを結ぶ一つの方法という観点から、「ヒットマンガ」の可能性も考えてみたいと思う。

わたくしが担当する教育学部および大学院教育学研究科の研究室では、マンガを研究対象とした卒業論文・修士論文がまとめられている。修士論文のみ執筆者とタイトルを掲げると、岸圭介「国語教育におけるマンガの可能性」(2004)、上原奈々「絵と文字の相互読解のための言語化能力―ストーリーマンガを用いた授業構想と実践」(2012)の研究成果がある。今後、わたくし自身も含めて、担当する研究室の学生・院生による新たな研究を着実に積み重ねてゆきたい。

(本稿は、2013年8月18日に法政大学で開催された日本教育心理学会の第55回総会自主企画シンポジウム「マンガと教育に関する研究の展開―授業においてマンガを活用する実践に注目して―」における、町田守弘が担当した指定討論の内容を踏まえてまとめたものである。)

[注]

- 1 「マンガ」という表記は、手塚治虫が以前の「漫画」とは異なる奥行きのあるストーリーで表現するメディアを意味するために用いたものとされている。本稿では、引用以外はすべてこのカタカナ表記に統一する。
- 2 佐藤学『『学び』から逃走する子供たち』(岩波書店, 2000.12)。
- 3 町田守弘編『明日の授業をどう創るか―学習者の「いま、ここ」を見つめる国語教育』(三省堂, 2011.7) その他で論述した。
- 4 この調査結果は、科研費プロジェクト「マンガに関する人文・社会科学研究の国際的・学際的データベースの構築」(研究代表者・家島明彦)の悉皆調査の結果に基づくものである。
- 5 大村はま「いきいきと話す」(『大村はま国語教室・第2巻・聞くこと・話すことの指導の実例』筑摩書房, 1983.3)。
- 6 町田守弘「国語科におけるサブカルチャー教材の可能性を探る―高等学校現場へのアンケート調査に即して」(早稲田大学教育学部『学術研究』2005.2), 町田守弘「国語科の教材開発に向けて―中等教育現場へのアンケート調査に即して」(『解釈』解釈学会, 2007.6)。
- 7 早稲田大学系属早稲田実業学校高等部。なおこの学校は前期・後期の二期制である。
- 8 町田守弘「教室で『童夢』を読む」(町田守弘『授業を創る―【挑発】する国語教育』〈三省堂, 1995.2〉所収)。
- 9 本田和子『フィクションとしての子ども』(新曜社, 1989.12)。
- 10 鎌田東二『翁童論2・老いと死のフォークロア』(新曜社, 1990.3)。
- 11 町田守弘「文学教材との『出会い』を求めて―宮本輝『螢川』の実践を軸に」(町田守弘『授業を開く―【出会い】の国語教育』〈三省堂, 1990.1〉所収)。
- 12 町田守弘「漫画を用いた授業の戦略―ストーリー漫画教材化の試み」(町田守弘『国語教育の戦略』〈東洋館出版社, 2001.4〉所収)。
- 13 大塚英志『まんがの構造』(弓立社, 1988.7)に収録されたマンガ論を抄録して教材とした。
- 14 1993年、石井輝男監督の映画。4話から成るオムニバス形式で、「紅い花」はその中の第2話となっている。主演は佐野史郎。
- 15 日本教育心理学会第55回総会自主企画シンポジウム「マンガと教育に関する研究の展開―授業においてマンガを活用する実践に注目して―」の「総会発表論文集」による。
- 16 注15に同じ。
- 17 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, 2011.3)。
- 18 浜本純逸『国語科教育論』(溪水社, 1996.8)。以下の引用は同書による。
- 19 町田守弘「大学院生と考える国語科教育の可能性―教材開発と授業開発のために」(『解釈』解釈学会, 2011.5・6)。
- 20 つげ義春『つげ義春コレクション・李さん一家／海辺の叙景』(筑摩書房, 2008.12)所収。
- 21 吉田秋生『海街 diary 1 蝉時雨のやむ頃』(小学館, 2007.4)。