

## 第Ⅱ部 サブカルチャー教材開発と授業開発

### 第3章 漫画（静止画）系列サブカルチャー教材化とその実践

#### 第1節 国語科教材としての漫画—その可能性を探る

##### 1 読書指導と漫画

サブカルチャー教材を用いた国語科の授業開発をめぐって、教材を大きく4つの系列に分けて、第3章からは具体的な授業内容に言及する。まず本章では、漫画（静止画）とアニメーションの教材化による授業について実践に即して論述する。最初に漫画の教材化の問題から出発することにした。

子どもたちが本を読まない、という声が現場での決まり文句になってから久しい。実際に読書に関する様々な調査が実施されているが、青少年の読書離れはいまに始まったことではない。国語科の担当者は、「読書指導の徹底」という大義名分から、読書嫌いの学習者に何とか本を読ませようと躍起になる。

わたくしもまたいくつかの方法によって、学習者が実際に本を読むような「仕掛け」を工夫してきた。たとえば、「読書ラリー」と称して、ゲーム形式で読書をさせたことがある。それは拙稿「文学教育の方法をめぐって」<sup>1</sup>において紹介したものだが、概要は次のような展開になる。

- ① 担当者が課題図書を選定し、長さ・難易度などを総合的に勘案して点数を付ける。図書名と点数をリストにして配布する。なお課題図書は、文庫本など入手が容易なものに限る。
- ② 学習者はそのリストの中から、読みたい本を選ぶ。
- ③ 選んだ本について「読書の記録」を作成し、担当者に提出する。
- ④ 担当者は「読書の記録」の内容から判断して、点数を付ける。ただし、最高得点はその本の点数を越えないようにする。
- ⑤ 学習者全員が取り組むべきノルマを設定し、前期・後期にそれぞれノルマとなった点数以上の読書をするを義務付ける。またそれぞれの学習者の得点は、平常点として加算する。

ただ単に読書を強制するのではなく、学習者各自のペースに即して、ゲーム形式を導入して本を読ませるとというのが、この「読書ラリー」の目的である。これまでわたくしが実践した読書指導の中では、比較的成功的な部類に属するが、これとて学習者の自主的な活動と言うには程遠い。もっと彼ら自身の要求に結び付けた読書指導を求めて、様々な試行錯誤を繰り返している。

読書指導の前提として、教室では本の読み方を紹介する。さらに、学習者の興味・関心を喚起するべく、教材自体をいろいろと工夫する。教室で読む本がきっかけとなって、彼らの読書生活が充実すればよいと思う。しかしながら読書指導によって主体的な読書を促すのはかなりの困難を伴う。

学習者が日ごろ自主的に読む本と言えば、やはり漫画である。ところが漫画は学校教育の現場からは、とかく敬遠されがちである。漫画は学習とは無縁なものだから、教室に持ち込むだけで罪悪であるという考え方が普及して、教師は漫画を没収するというのがむしろ常識になっている。

わたくしは「学習者の側からの発想」を重視した授業の創造を工夫しているが、漫画の教材化にも取り組んできた。その具体的な内容に関しては、拙稿「教室で『童夢』を読む—ストーリー漫画教材化の試み—」<sup>2</sup>、「漫画教材開拓論」<sup>3</sup>などで言及してきたので、本節では早稲田大学系属早稲田実業学校高等部における1994年度の実践から、高校2年の「現代文」と、高校3年の「国語表現」における漫画を教材とした授業の概要を紹介し、国語教材としての漫画の可能性について考えてみたい。

## 2 国語科教材としての漫画

1994年度の前期には、高校2年の「現代文」と高校3年の「国語表現」を担当した。「現代文」では三省堂の『新現代文・三訂版』という教科書を使用した。そこには鶴見俊輔の「漫画という言葉」が収録されている。まさしく漫画を正面から取り上げた教科書教材として注目に値すると判断したので、2年生の最初の教材として扱うことにした。

筆者の漫画論に入る前に、学習者の漫画観とも言うべきものを尋ねてみた。すなわち、次のような問いを担当する学習者全員に投げかけてみた。

- ① 漫画が好きか嫌いかと、その理由。
- ② いままでに読んだことのある漫画の中で 特によいと思ったものと、その理由。
- ③ 漫画についてどのように考えているか。

第一の問いに関しては、何度か繰り返して尋ねているものだが、毎回ほぼ同様の結果が出る。すなわち、漫画が好きと答える学習者は約70%で、嫌いと答える者の5%をはるかに上回っている。その理由として圧倒的に多いのは、「分かりやすく、気軽に楽しく読めるから」という点である。

第二の問いに関しては、きわめて多様な作品が挙げられる。多くの高校生が共通して支持するようなものは見られない。手塚治虫の「火の鳥」「ブラック・ジャック」から、藤子不二雄の「ドラえもん」に至るまで、実にバラエティに富んでいる。ここで注意したいのは、特によいと思った漫画作品は「なし」という学習者がいた点、そして作者名が分からないという作品がかなり多かったという点である。

それは、第三の問いに対する積極的な回答があまり見られないという事実と符合する。高校生が漫画を好むという傾向は確かに指摘できるわけだが、彼らは決して何らかの問題意識を持って漫画を読んでいるわけではない。しかもある特定の作者の仕事に傾倒することもない。彼らの多くは、漫画週刊誌を定期的に購読し、その場その場で気ままに漫画を楽しんでいる。いくら高校生が漫画をよく読むといっても、実際のところ漫画は彼らにとって単なるエンターテインメントのための一手段でしかない。とするならば、高校生が漫画をもっと自分自身に引き付けて読むためのきっかけを、国語科の授業という場を通して与える価値は多分にある。

「現代文」の教材として漫画論が選ばれる意味は、ただ単に論旨の読解という範疇にと

どまることはない。学習者にとって身近であるはずの素材と、彼ら自身との距離を的確に把握させるための手段として、漫画論を教材化したいものである。換言すれば、漫画と国語教室とを架橋する一手段として、漫画論の教材化という方向があるということになる。

三省堂版『新現代文』に収録された鶴見俊輔の「漫画という言葉」は、漫画の意義を論理化するという目的のもとでは、適切な教材と見ることができる。この教材文は、竹内好の死の直前のコメントを引用するところから出発する。「自分は漫画がよくわからないんだが、漫画世代がどう魯迅を読むかに期待を持っている」と、竹内は語った。高名な魯迅研究者が漫画世代への「期待」を表明するところに、この引用のメッセージが込められている。かくて鶴見俊輔は漫画を「一つの新しい言語」であると規定し、「自分の思想の根底が新しく作られる場」および「現代の思想の新しい部分の表れてくる予言性のある表現様式」として漫画を位置付けている。短絡的に敷衍するなら、鶴見は漫画の価値を認め、独自の表現様式として積極的に受け止める立場に立っている。この漫画肯定論とも言うべき鶴見の論旨は、学校内での根強い漫画否定論に食傷気味の学習者にとって、斬新なメッセージとなった。

ただし、鶴見俊輔が論の展開のために用意した漫画テキストは、学習者にとってあまりに馴染みが薄いものであり、せつかく論旨に関心を示した彼らを逆に教材から遠ざける結果になってしまった。ちなみに具体的なテキストとして紹介されているものは、竹宮恵子「風と木の詩」、萩尾望都「ポーの一族」、樹村みのり「菜の花畑は花ざかり」、高野文子の「田辺のつる」、はるき悦巳の「じゃりん子チエ」、ますむらひろし「アタゴオル物語」その他の漫画である。これらのうち、学習者が知っている漫画は「じゃりん子チエ」で、他の作品は現在漫画専門店でも入手困難なものになっている。三省堂版『新現代文』の教科書では、実際の漫画を挿絵としてかなりのページを裂いて引用しているが、それでも学習者の関心はあまり喚起されなかった。

そこでわたくしは、鶴見俊輔の「漫画という言葉」に加えて、いまま少し若い世代の評論家の漫画論を自主教材として取り入れることにした。わたくしが選んだものは、大塚英志の「言葉の位相—少女漫画における〈固有の論理〉について」<sup>4</sup>の一部である。この評論において大塚は、吉本隆明の「語相論」(『マス・イメージ論』所収)における漫画の言語的水準に修正を加えつつ、漫画の「言葉の位相」について論じている。大塚は漫画におけることばの位相を、次の5種に分類した。

- ① ト書き (ナレーション)
- ② 登場人物の音声とならない言葉 (意識の内語)
- ③ 登場人物の音声となる言葉
- ④ 擬音
- ⑤ 画像のみで何かを暗喩するコマ (文字情報がゼロの位相)

この分類に基づいて実際の漫画テキストの分析が試みられているが、大塚が引用したのは車田正美「聖闘士星矢」、あだち充「タッチ」、紡木たく「ホットロード」その他の作品である。これらは、鶴見が引用した作品に比べてはるかに学習者の世代に近い。そこで授業では、教材の読解の後で具体的な漫画を紹介し、大塚が示した漫画表現の分析の観点を実際に検証するという展開とした。

さらに発展的な課題として、学習者に自由に漫画を選択させ、そのコピーを添えて漫画

表現の分析をレポートさせるという課題を課した。大塚が提案した漫画におけることばの位相の分析方法を当てはめて、彼らが日ごろ愛読している漫画の分析を試みさせたわけである。この課題を通して、彼らに意識的に漫画を読む体験をさせることが目的だったが、多くの学習者が積極的に取り組んだ。後で授業の感想を尋ねたとき、「無意識のうちに読んでいた漫画の特色が理解できて有意義だった」というコメントが目立ったことは、一つの収穫であった。その他に、漫画というものは分析的に読むのではなくただ単純に娯楽として楽しむべきものだ、という趣旨の意見が出された。それは、彼らの漫画に対する考え方を集約したものと思われる。だからこそ授業という場を通して、漫画の内部に立ち入る価値があると考えている。学習者が日ごろ無意識に接しているものに改めて目を向けさせるところから、新しい「問題意識」が生じ、「発見」が生まれる。この「問題意識」と「発見」こそが、これからの授業に求められるべき重要な要素である。漫画論の教材化には、これらの要素を開拓する可能性が含まれている。

1994年度の高校2年生を対象とした「現代文」の前期の授業では、以上に概要を紹介した鶴見俊輔の「漫画という言葉」を教材とした実践に続いて、マリー・シェーファーの「沈黙」というサウンド・スケープ論を扱うことにした。すなわち前期授業のテーマとして、「漫画」と「音」の二つの柱を考えたわけである。ともに学習者にとって身近な素材であり、彼らの現実に直接関わるテーマだと思う。「現代文」という科目では、これからも常に学習者の「現代」に直接触れることができるようなテーマを扱うことにしたいものである。

### 3 漫画の教材化をめぐる

高校2年生の「現代文」では、漫画論を教材とした授業を試みたわけだが、1994年度はこれと並行して高校3年生対象の「国語表現」の授業も担当した。そこで「国語表現」の授業でも、漫画の教材化を模索することにした。ここでは、漫画論というよりは漫画そのものを教材化した表現の授業を工夫する予定であった。ただし週にわずか1単位というカリキュラムの中で、大学への進学を直前に控えた高校3年生に対して、効果的な「国語表現」を実践するのは至難の業である。特に1994年度の担当は理科系の2クラスということで、オーソドックスな方法で学習者の興味・関心を喚起することは困難を極める。そこでわたくしは、漫画とアニメーションを教材化して、身近な素材から表現の問題を抽出するという行き方で授業を展開することにした。

漫画の教材化に際しては、まず四コマ漫画を扱った。実際に教材として選んだのは、次のような作品である。

- ① サトウサンペイ「フジ三太郎」
- ② 植田まさし「コボちゃん」
- ③ 東海林さだお「アサッテ君」
- ④ にしみやおさむ「トマトさん」
- ⑤ 吉田戦車「伝染るんです」

授業はこれらの四コマ漫画からいくつかを選んで教室で紹介し、その表現上の特色を考えるという方向で展開した。構成を検討する意味から、特に四コマ目の吹き出しのせりふ

を空欄として、そこに入るのにふさわしいことばを想像させるという形態を取ってみた。空欄となった箇所にことばを補充するという作業から、自ずと四コマ漫画特有の表現という点に話題を持って行くことにした。

今回教材化した漫画テキストとしては、やはり吉田戦車の「伝染るんです」に学習者の関心が集中した。その他の四コマ漫画とは明らかに異質なコンセプトで構成された「伝染るんです」は、挑発的なテキストとなった。日常性の枠を超えた独自の価値観で構成されたこの漫画は、学習者から様々な問題意識を引き出した。日ごろは無意識のうちに楽しんでいる四コマ漫画について、「国語表現」の中で特に「表現」という観点から追求することは、学習者にとって興味ある課題となった。

四コマ漫画に続いて、ストーリー漫画を教材化してみた。わたくしはかつて同じ高校3年を対象とした「国語表現」で、大友克洋の『童夢』を扱ったことがある<sup>5</sup>。小説教材の指導過程をそのまま当てはめてみたわけだが、実践の結果漫画は小説と同様に教室で「読む」学習が可能であることが明らかになった。ストーリー漫画による「読み」の授業は、様々なテキストを取り上げて実践を通してその意義を検証したいと思う。

今回の「国語表現」の授業では、つげ義春の「ねじ式」と山岸涼子の「鬼来迎」「夜叉御前」を教材化してみた。どの教材もストーリー漫画とはいえ、学習者が日ごろ好んで読む種類の作品ではない。「ねじ式」を紹介したときには、「こんな漫画があったのか」という驚きの声が教室に溢れた。漫画というものが気軽に読める娯楽だと考えていた学習者は、「ねじ式」の不可解な作品世界に困惑した。一読しただけではさっぱり理解できない。ただ、何らかのメッセージ性を感じることはできる。メッセージの実態がどのようなものなのかはよく見えない。初めて接する種類の漫画であると彼らは一様に訴えた。

「ねじ式」を用いた授業では、個々の学習者が「発見」と「問題意識」を持つところから出発した。まずは個人のレベルで作品を読んで発見したこと、および問題意識を抱いたことについて、それぞれまとめてみる。続いてクラスレベルで、個々の発見と問題意識を次々と提起させる。個人レベルでは見えなかったような点が、クラス全員の発見を合わせることによって、少しずつ見えてくるという展開になった。

学習者の主な発見および問題意識は、それぞれ「感想集」「設問集」として整理した上で、印刷して全員に配布した。さらに権藤晋『「ねじ式」夜話』（喇嘛舎、1992. 5）その他の資料を参考としたが、難解な漫画として逆に教室での話題になったものである。前期末のレポートで、「ねじ式」論に挑戦した学習者も3名あった。なお、新潮社から出ている「新潮カセットブック」シリーズの中に、『夢日記・ねじ式』が加えられ、つげ義春原作に基づく映画「ゲンセンカン主人」の主演を務めた佐野史郎が出演するテープだったことから、その一部を教室で紹介した。

ストーリー漫画の教材化としてもう一編、山岸涼子の作品を取り上げてみた。高校二年生の「現代文」で教材化した大塚英志の『まんがの構造』でも、山岸涼子は論述の対象となっている。そもそも大塚が修正を加えた吉本隆明の「語相論」は、山岸のテキストを用いた漫画表現論であった。前掲文献に収録された「奇譚論—〈まんが〉の都市民俗学」において、大塚は〈家〉をモチーフとした山岸の短編における物語の枠組を、次のように整理している。

① 主人公がとある〈家〉を訪れる。

- ② 〈家〉で奇妙な現象に出会う（霊的な現象であることが多い）。
- ③ 奇妙な現象の正体、もしくはそれに深く関わる存在に出会う。
- ④ その人間は一種の狂気を帯びており、主人公を自らの狂気の世界へ引きずり込もうとする。
- ⑤ 主人公は引きずり込まれ、家に閉じ込められる。
- ⑥ 無事脱出する。

このような枠組に属するテキストとして、わたくしは「鬼来迎」と「夜叉御前」の二作を選んだ。折しも文藝春秋から「文春文庫ビジュアル版」が出て、その中に山岸涼子の自選作品集が二冊収録された。その一冊に上記二作が含まれていたため、文庫本を学習者の員数分購入して配布した。この本では、解説を担当した夢枕獏の指摘も参考になる。

学習者にはあらかじめ教材を読んでおくように指示を出して、授業では「ねじ式」のときと同様に「発見」と「問題意識」とを提起させた。参考資料として、大塚英志の前期論文を配布した。前任校の場合は当時男子校だったことから、漫画を読む学習者はほぼ全員が男子向き系列の作品であって、いわゆる少女コミックスを読む者はまずいない。山岸涼子の作品も、「国語表現」の授業という場で初めて接するということであつた。「ねじ式」とはまた異質のオカルト的な雰囲気は、男子学習者にとっては決して馴染みやすいものではない。ただし特に「夜叉御前」に関しては、一読してストーリーの展開を把握できない者が多く、授業中の様々な発表を通して徐々に理解が深まるということで、関心を持つ学習者が多かった。

「国語表現」の授業ということで、「表現」そのものを探求するという方向に加えて、学習者に実際に多様な表現活動を体験させることによって、表現力育成に資するよう配慮した。何よりも、日ごろ身近な場所で接触している漫画を通して表現の問題を追求することは、学習者に表現に対する新たな視点を開くことになる。それに加えて、彼らの自己認識を深めることもできる。1994年度前期の授業は、漫画に続いてアニメーションの教材化を試みたが、表現指導の新しい方向を開拓する実践として、今後も様々な工夫を続けるつもりである。

#### 4 漫画教材を用いた授業開発

ここで紹介した実践において、漫画の教材化のための具体的な方向は次の二点である。

- ① 漫画に関する評論の教材化
- ② 漫画（四コマ漫画、およびストーリー漫画）の教材化

国語科において漫画の教材化を模索するとしたら、ほぼこの二つの方向に絞られる。このうち第一の点については、すでに教科書の段階で様々な試みがなされつつある。これからは第一の点と併せて第二の点に関しても、より積極的に教材化を実現させたいものである。第二の点で教材化を探索する場合、常に授業内容を念頭に置く必要がある。言うまでもなく、漫画の教材化と実際の授業展開は不可分の関係にある。

現代社会の情報化が急激に進行している。いつでもどこでも手軽に情報を得ることができるという現実、子どもたちから主体性を奪いつつある。彼らは様々な場所から一方的に与えられる情報を受け取るばかりで、自分自身の手で必要な情報を求める努力を怠って

いる。ましてや、情報を利用して問題を解決しようとはしない。マルチメディアが話題になる今日、いかに主体的に情報を探索し、それを有効に利用するかという点を解決する必要がある。

学校現場はとかく閉鎖的になりやすい。目まぐるしく変転する現代社会の中で、学校だけがなぜか時流から外れた場所に存在するような気がしてならない。現場を担当する教員が、もっと社会的に視野を広くして、現代社会の実態と対応する諸相を学習者に教示することが求められる。特に国語科は学習者の思考力育成に直接関わる教科として、より厳しく現代と対峙しなければならない。

本節では漫画を国語科の教材として用いた実践を紹介したが、漫画の教材化はこれからも様々な形で模索されるはずである。一見すると、漫画は教育現場からは遠く隔たっているかのように見える。漫画の教材化などは教育の本質からは逸脱していると、一蹴されるような雰囲気もあろう。しかしながら、漫画を用いた授業が、教育現場に少しずつ市民権を得ていることもまた事実なのである。

国語教育の現場にも、いまや漫画は徐々に普及しつつある。その象徴的な事例として、1995年度から使用される高校の教科書に様々な形で漫画が登場するという事実を掲げることができる。それは決して国語科のみではない。たとえば英語科の教科書にも、「鉄腕アトム」「鉄人28号」「ドラえもん」などの漫画のキャラクターが登場する。このような教科書の「個性化・多様化」に関して、たとえば『月刊テームス』（1994. 10）では一つのトピックとして取り上げている。同誌では、教科書に漫画が多く取り入れられるようになったという事実を、いくつかの観点から分析したうえで、次のような結論を出している。

こうした教科書を一概に否定することはできないが、何やら割り切れなさも残る。それは、コミック掲載を始めとする教科書の「規制緩和」によって、さらに奇抜な教科書が出現することへの危惧があるからだろう。（中略）教育とは本来、それほど簡単に時代の波に左右されるものではないはずだ。時代が変わっても子供に引き継ぐべきものとは何なのか、文部省以下関係者は、いま一度考え直すべきではないか。

このような『月刊テームス』編集者の「危惧」に、わたくしたち現場の担当者は明確に答える必要がある。たとえば、授業への単なる興味本位な漫画の導入は回避すべきであることは言うまでもない。

東京法令出版の『月刊国語教育』では、1994年の11月号、12月号の2箇月にわたって、「マンガを取り入れた授業の工夫」というテーマで、現場担当者から広く原稿を募集した。その結果12名の中学、高校の担当者の様々な実践が紹介された。いくつかの留保を付けつつも、寄稿した担当者たちは漫画の教材化を推進する方向を提起している。教室に漫画を導入することの意味は、国語教育の研究者にとっても研究対象とされるようになった。たとえば高木展郎は「国語科教育における漫画の意味」<sup>6</sup>において、文化としての漫画の意味を「メディアとメッセージの関係」に認めつつ、次のような指摘をした。

第一に、漫画におけるメッセージは、漫画メディア自体の表現性に依拠している、といえる。その表現性の追究こそ、「読む」という行為であり、国語科の学習として成立させることができる。（中略）第二に、読者が作品（テキスト）と対話するということは、漫画を読むということにおいても成立する。

高木の論の前提には、「国語科教育をコミュニケーション活動とすると、情報化社会の中では、さまざまなメディアを通して、メッセージを読むことが必要となってくる」という理解がある。わたくしはこの高木の考え方の中に、漫画の導入をも含めた今後の新しい国語教育の可能性を見る。

四方田犬彦の『漫画原論』（筑摩書房、1994. 6）や、大塚英志の『戦後まんがの表現空間』（法蔵館、1994. 7）などの本格的な漫画評論が出ている今日、国語教育への漫画導入を単なる「流行」にとどめずに、しっかりとした位置付けのもとで推進する必要がある。

---

#### 注

- 1 町田守弘『授業を開く』（三省堂、1990. 1）所収。
- 2 『月刊国語教育研究』（日本国語教育学会、1992. 8）所収。
- 3 『月刊国語教育』（東京法令出版、1993. 10）所収。
- 4 大塚英志『〈まんが〉の構造』（弓立社、1988. 7）に収録。
- 5 本研究の第3章第2節で「教室で『童夢』を読む」を紹介する。
- 6 教育文化研究会『教育文化研究・第7号』（1994. 11）に収録。