

第2節 教室で「童夢」を読む—ストーリー漫画教材化の試み

1 国語教材としての漫画

サブカルチャー教材を用いた国語科の授業開発をめぐる、教材を大きく4つの系列に分けて、第3章から具体的な授業内容に言及している。前節に続いて本節では、漫画の教材化による授業について実践に即して論述する。教材として使用したのは大友克洋の『童夢』（双葉社、1983、8）である。

授業に関係がないという理由から持ち込みが禁止されているのは承知のうえで、学習者は日ごろから漫画を愛読している。授業中に密かに漫画を読んで、担当の教師から厳しく注意を受けて没収される者もあるが、残念ながら授業の内容よりも漫画の方が面白いわけで、学習者の興味・関心の喚起という点からすると、授業は漫画に敗北を喫したことになる。

本研究の最も重要な課題は、学習者の興味・関心の喚起という点にある。漫画が学習者の心をとらえることができるとするなら、それはどのような要因に基づくのだろうか。そもそも彼らが漫画を読むように、国語科の教材を好んで読む方向に導くことができないのだろうか。漫画の面白さの本質を様々な観点から分析して、その成果を教材の発掘や授業の進め方に生かすことが重要である。そのための努力を惜しまないことを前提として、漫画そのものの教材化という方向を提案したいと思う。

多くの学習者が漫画に親しんでいるのは事実である。書店の漫画コーナーや漫画専門店、それに「コミケット」と称する漫画同人誌の展示即売会には、中学生や高校生の姿が溢れている。彼らは通学の電車の中で、ヘッドホンステレオを聞きながら無心に漫画週刊誌や漫画本を読む。漫画は彼らの日常の内部に、しっかりと組み込まれている。

学習者の実態を把握するために、1993年度に担当した早稲田大学系属早稲田実業学校の高校1年生と3年生合計334名に、漫画に関する意識調査を実施してみた。「好き」「嫌い」「どちらとも言えない」の3項目から理由を添えて一つを選択させると、「好き」と回答した学習者は73.2%に及んだ。「嫌い」はわずか4.8%、「どちらとも言えない」が22.0%であった。漫画が好きな理由として多くの学習者は「分かりやすく、気軽に楽しく読める」という点を挙げた。一方、「購入してまで読む気はしない」「もう卒業したと思っている」という学習者も、特に高校3年生に数名いたのも事実である。

多くの学習者に親しまれている漫画を国語科の教材として考える動向は、教科書のレベルでも行われるようになった。1993年度から中学校で使用された「国語」教科書では、学校図書版『中学校国語1』の「表現の可能性を広げる」という総合単元に漫画が登場した。「コボちゃん」（植田まさし）と「サザエさん」（長谷川町子）の四コマ漫画が紹介され、それぞれ「ストーリーを書く」「吹き出しでことばを入れる」という手引きが付いている。さらに続けて、佐藤忠男の漫画論「漫画と表現」が教材化された。また三省堂版『現代の国語1』でも、「表現プラザ」と称するコーナーで、漫画が取り上げられた。ここでは「コボちゃん」、「トマトさん」（にしみやおさむ）、「アサッテくん」（東海林さだお）が紹介され、それぞれ「四コマ目のせりふを考える」「すべてのコマにト書きを付ける」などの手引

きがある。以上2社の教科書では、ともに従来の実践の成果を取り入れて、特に表現の学習活動に漫画を活用している。漫画の教材化の実態を知るうえで、参考になる試みと言えよう。

高等学校の教科書では、三省堂版『新現代文(三訂版)』が鶴見俊輔の「漫画という言葉」を教材化した。ここでは鶴見の漫画論の読解が学習の中心となるが、教科書でははるき悦巳「ジャリン子チエ」やますむらひろしの「アタゴオル物語」など、論に出てくるいくつかの漫画を挿入画として実際に紹介する。このように、漫画が教科書に登場するようになったことは注目に値する。学習者が教材や授業に親しみ、学習内容に興味・関心を持つように、国語科教科書への漫画の導入はこれからも検討が続けられることになるだろう。

2 漫画を用いた授業の構想—教室で「童夢」を読む

これまでも、漫画の教材化を試みた国語科の実践は数多く存在する。特に四コマ漫画は様々な観点から教材化がなされている。大村はまは「生き生きと話す」という単位において、『クリちゃん』の四コマ漫画を教材化している¹。工藤順一は『コボちゃん』を用いた作文指導の実践を紹介した²。いずれも表現の学習において、四コマ漫画を教材化したものである。その他多くの国語教室で実践されてきたのは、ブランクにした吹き出しのことばを想像させたり、漫画を話しことばや物語文で表現させたり、文学作品を漫画で描かせたりする活動であった。ストーリー漫画の場合は、例えば『源氏物語』に関連して大和和紀の『あさきゆめみし』を扱って、古典の理解をサポートするという方向が取られている。国語科教科書においても、漫画は随所に登場する。このように、国語教育に漫画を導入するという試みは、古くから模索されている。

国語教育の中で実践されてきた漫画の扱い方を見ると、そのほとんどが漫画を補助的な教材として用いている。いわゆる本教材として漫画を用いた実践は、きわめて少ない。わたくしが提案するのは、ストーリー漫画を読むという活動自体を国語科の学習活動として位置付けることである。すなわち、文学作品を読むという活動と全く同じ方法によって漫画を読むことを考え、国語科の活動として位置付けたいと思う。

ところで漫画の教材化を考えるときには、ストーリー漫画の存在を考慮しなければならない。日ごろ学習者が好んで読むのは、四コマ漫画よりはむしろストーリー漫画の方である。それも、漫画評論の読解のための参考資料として扱うのではない。文学作品を読む活動とまったく同じ要領で、ストーリー漫画を読むという授業を工夫することができる。わたくしは1991年度に高校3年の「国語表現」を担当したときに、後期の授業でストーリー漫画を読んだことがある。そのとき教材として選択したのは、大友克洋の「童夢」(双葉社、1983. 8)であった。以下、授業の概要を紹介する。

わたくしは、教室で本格的なストーリー漫画をじっくりと読むことを考えた。そして、漫画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。ただしそのためにはテキストの吟味が必要となる。挑発的で起爆力のあるテキストを発掘しなければならない。いくつかのストーリー漫画や、漫画評論に目を通しているとき、大友克洋の作品に出会うことができた。大友克洋の作品は学習者がよく読む週刊誌に掲載されるようなものではなく、高校生の読者はさほど多くはない。しかしながら大友の『童夢』(双葉社、

1983. 8) という作品は、漫画として初めて日本SF大賞を受賞している。そして本田和子、鎌田東二、川本三郎、大塚英志らの評論の中で繰り返して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漫画ではない。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、漫画表現と言語表現との比較検討もできるということで、「国語表現」の中で扱うことにした。早稲田実業学校高等部の1991年度のカリキュラムでは、「国語表現」は高校3年に1単位設置されている。高校3年の正規の授業は1月中旬で終了するため、1年間で正味17時間程度の授業時数しかない。わずか17時間の中で、効果的な表現指導を実践するのは至難のわざということで、「国語表現」を担当するたびに様々な試行錯誤を繰り返している状況であった。わたくしは主として単元学習の考え方に基づく授業を展開してきた³。以下に示すのはその延長線上に位置付けるべき実践だが、1991年度の高校3年C組52名を対象とした授業の概要である。

3 授業の展開

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クラスのみ担当した。「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。そこでわたくしは1年間の授業のテーマとして、実験的に『子ども文化』をテキストとした表現研究」という点を掲げることにした。

前期は主に、音楽、アニメ、映像、テレビゲームを用いた単元を実践した。例えば中島みゆきの歌、宮崎駿のアニメ、ジム・ヘンソンの映画、ゲームソフト「ドラゴンクエスト」など、多様な素材の教材化を試みた。そして後期になってから、すべての授業を大友克洋の『童夢』に充てる予定でいた。作品は夏休み前に一括購入して担当クラスの学習者全員に配布し、休み中によく読んでおくように指示しておいた。

後期の「国語表現」の授業計8時間は、予定通りすべて『童夢』を教材とした単元に充てることになった。グループ学習を取り入れた次のような指導過程によって展開した。以下に、具体的な指導過程を紹介する。

① 第1時（1991年9月14日）

後期の授業内容に関する説明。5、6人のグループ編成を実施。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。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。担当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、8班の研究資料としても用いる。

② 第2時（1991年9月28日）

図書館でグループ学習資料として、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。グループ学習時の参考とする。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（1991年10月12日）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。

④ 第4～6時（1991年10月26日～11月9日）

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分間の研究発表を実施。時間に余裕があれば、担当者が補足説明をする。

⑤ 第7時（1991年11月30日）

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（1992年1月11日）視聴覚教室で授業

担当者による作品のまとめ。ビデオ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。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。課題として『童夢』の作品論を書くように指示を出す。

毎時間「研究の手引き」と「授業レポート」と称するプリントを作成して、それに基づく授業を展開した。授業終了後に「授業レポート」を回収し、点検してから返却する。「国語表現」は定期試験を実施せず、提出物などの平常点によって評価を出すという方針のため、この単元は、主として毎時間の「授業レポート」と課題の作品論によって評価をした。

4 学習者は『童夢』をどう読んだか

本節で手紹介した授業の教材とした大友克洋の『童夢』は、夏休み前に配布して、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。そのときの「授業レポート」によって、彼らが作品をどのように読んだかということが明らかになる。問題意識は「設問集」として、また発見は「感想集」ということで至急まとめて、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。そのいくつかをまとめて紹介する。

- 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。この漫画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、それはたとえば次のようなものである。

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、テーマ「評価」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。

5 授業を終えて—総括と展望

「国語表現」の授業で、ストーリー漫画の教材化を試みた。「『子ども文化』をテキストとした表現研究」という年間テーマの一環として、指導計画を練ったものである。週に1時間という限定された授業の中で、十分な扱いはできなかったが、毎時間の「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・関心の喚起は達成できたように思われる。「評価」を担当したグループは、本校卒業生のSF作家會津信吾氏と、氏の友人の漫画家塩崎昇氏の二人の専門家と自主的に連絡を取って、インタビューを実現した。日ごろ何気なく読んでいた漫画も、授業で分析すると全く新しい発見がある。身近な「子ども文化」としての漫画が授業という場所に持ち込まれたこと自体、彼らにとって新鮮なインパクトがあった。

特に「国語表現」の場合は、担当者が表現技術を教え込むのみという形態は避けなければならない。理論よりも実際の表現を重視した内容で扱うべきであろう。今回はストーリー

一漫画の教材化を試みたわけだが、授業では学習者の「問題意識」と「発見」を生かした展開を工夫し、実際の表現活動を随所に取り入れた。様々な個性を持った学習者の「読み」の交流を通して、「教室の文化」が生成されたことも大きな収穫であった。「国語表現」という科目の枠の中ではあるが、ストーリー漫画の教材化は十分に可能であるという結論を得た。今後は「現代文」において漫画を「読む」という点を中心とした授業を工夫し、この結論について実践を通してさらに詳しく検証したいと思う。

漫画は国語科の教材とはなり得ないと主張する向きもあろう。ただし、いまは活字が唯一中心的なメディアの時代ではない。教師自身の「知」のあり方も、根底から問われつつある。いま紹介した指導過程を実践したとき、授業の中に生き生きとしたことばが棲息していたのは事実である。言語教材と同様に、漫画教材によっても価値あることばの指導を成立させることができる。ことばの異化や脱構築が提唱され、制度化されたことばからの解放が叫ばれている今日、漫画を通して自己の主體的なことば、批評することばを獲得することはもっと検討されてよい。さらに、情報処理能力や人間関係能力にかかわる新しい学力観からも、漫画教材による授業を評価することができる。

漫画を単なる娯楽としてではなく、一つの「テキスト」として読み味わうことができればよい。テキストは読者に読まれることによって成立する。授業という場所で個人の読みが、グループの読み、クラスの読み、教師の読みを経て変容かつ深化し、再度個人へとフィードバックすることが求められる。本格的な漫画論が書かれるようになったことから、今後の課題は、漫画論をも含めて価値ある学習活動を保証する教材の開拓と、効果的な実践の積み重ねである。

6 関連教材としての「紅い花」

「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漫画を扱うこともある。その一つの例として、つげ義春の「紅い花」⁴を用いた授業を紹介したい。この授業は高校3年生の「現代文」の授業において、大塚英志の漫画論⁵を扱った後で関連的に実践したものである。以下に指導過程の概要を示す。

- ① つげ義春の「紅い花」(全体)をプリントして配布し、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。
- ⑧ 映画「ゲンセンカン主人」の中の「紅い花」の映像を紹介し、原作の漫画の表現との比較をする。
- ⑨ 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漫画ではない。メッ

ページは難解で、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かった。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ってきた。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を紹介すると、彼らは真剣に目を通す。小浜の論には「釣り客」の視点が欠落している、という問題点なども提起される。漫画と関連させて漫画論を読むという学習も効果的である。

さらに漫画をもとにしたシナリオを作ることで、原作の読みはより深まることになる。「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、漫画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。学習者の現実と授業という場所を架橋するためにも、ストーリー漫画教材化の試みを続けたい。

注

- 1 大村はま『大村はま国語教室・第二巻』（筑摩書房、1983. 3）。
- 2 工藤順一『国語のできる子どもを育てる』（講談社、1999. 9）。
- 3 その具体的な実践に関しては、拙著『授業を開くー【出会い】の国語教育』（三省堂、1990. 1）の中で紹介した。
- 4 小学館叢書『ねじ式・紅い花』（小学館、1988. 10）所収。
- 5 大塚英志『まんがの構造』（弓立社、1988. 7）に収録された「記号化する物語」を教材化した。