

漫画の教育的価値とその可能性

静岡大学

馬居政幸

「1915年、大正4年、ヨーロッパの火薬庫といわれた、バルカン半島のサライエボ、という所でセルビアという所の一人の青年が、たまたまサライエボを訪れていたオーストリア、オーストラリアじゃない。コアラじゃない方。オーストリアの皇太子夫婦をピストルで射殺するという事件が起こった。このサライエボの一発と、実は一発じゃあないんですよ、夫婦が死んでいるんですからね、このサライエボの一発で第一次世界大戦、ザ・ファースト・ワールド・ウォーというのが始まった。別に英語でいわなくてもいいけれども、これを漫画に書いた。文章だったら、宿題の作文だったら、問題にならない。私どもの場合でいうと私の著書や論文だったら、こういうことは問題にならないですけれども、漫画であるゆえに、大変な問題が起こった。その時、オーストリアの皇太子夫妻はなにに乗っていたか、日本史の専門家である私は、大変お恥ずかしいんだけど、馬車に乗ってたとなんとなく決めこんでいた。これはちょっと調べたら自動車であるということがわかった。ところが漫画ですからどういう自動車かっていう場面を描かなきゃあならない。カラーでね。それでたいへん問題なんです、いろんな本を見たんですけど、その自動車が多分オープンカーであったと思うんですが、皆さんなんか僕らより自動車の型について詳しい人が多いでしょうが、その何型の何年型の、どういう何色の自動車かぜんぜん書いていない。日本で出されている第一次世界大戦についての詳しい文献どれ読んでもわからない。行き詰まりました編集者は東京のオーストリア大使館に聞いてみようと思いついた。そしたらすぐに若い編集者がオーストリア大使館に問い合わせたそうです。そしたらオーストリアの首都、ウィーンのある歴史博物館？にこの自動車はとってある、すぐそのカラー写真を送りました、って言うんで送ってもらった。漫画家にそれを渡してその通りに書いてもらった。」

なぜ漫画なのか

上記の文章は、1987年3月に出版された黒羽清隆先生の『鉄砲足軽ひとりごと抄』（地歴社）に収められた講演記録の一部。『小学館版学習まんが・日本の歴史』の脚本執筆過程でのエピソードを核にしての「歴史のゆたかさ、歴史をまなぶたのしき」と題する高校生への講演である。先生は

この本が出版された3か月後に53歳の若さで亡くなられた。講演内容が示すように、教育・研究実践に裏付けられての漫画の教育的価値を論じる上で最もふさわしい方が先生であり、そのエッセンスがこの講演記録に凝縮していることを指摘することから本稿を始めたい。観点は6つある。

1つは、皇太子の乗った自動車が象徴するように、漫画という表現が持つ“独自の認識方法”が示唆されていること。漫画は一定の知識を教える

ための絵と文の単なる集合体ではない。

2つは、漫画が、歴史の“研究者”と社会科の“教師”である黒羽清隆という「脚本家」と「編集者」と「漫画家」の三（四？）者による創造物であるということ。いずれか一人が欠けても図1の一コマは描けなかったはずである。

3つは、この引用文自体が、「漫画」「話し言葉」「文字」という3つの表現方法の違いを端的に示していること。わずか漫画一コマの意味を説明するのにいかに巧みな話術と多量の言葉を必要とするか。また、それを文章で表現することがどれほど困難であるかが理解できよう。

4つは、逆に、一コマの漫画の意味は、それを教える者（読み取る力）とセットであること。漫画もまた、それ独自のリテラシーを必要とする。

5つは、この講演の表題が「歴史のゆたかさ、歴史を学ぶたのしさ」であること。“強いて勉める”のでもなく、“ゆたかさ”や“楽しさ”とセットになった“問い、学び、教え”こそ、漫画というメディア（媒体）の不可欠の特性。そしてそれこそ研究者や受験生ではない一人の生活者としての“学び問う”ことの意義であるはずである。

6つは、この講演が高校生を対象にしたものであること。現代の高校生がもつ漫画の意味の大きさ、またそれを積極的に評価することを前提にして初めて可能になる講演内容である。さらに広く現代日本社会で自己を形成する過程にある者への教育的行為を、漫画メディアの持つ意味を問うことなく進めることはできない、ということを示唆しているのではないか。漫画を無視することは、

図1 皇太子暗殺場面の一コマ



『学習まんが・日本の歴史19』小学館 1983年

現に育っている人間のリアリティの最も重要な部分を無視することになると考える。

では、現代の漫画が関わる人間のリアリティとは何か。実際の授業実践から考えてみたい。

漫画を用いた授業の実際

沼津市立今沢中学校の加藤勝教諭は、歴史漫画を取り入れた社会科歴史的分野の授業を、次のような手順で試みている。

I 教材づくり＝授業前の準備(とじ込み資料参照)

II 教材の使い方＝授業過程

①掲示用カードによる授業内容のイメージ化と焦点化→授業の導入、核心部分などで提示し、原則として授業時間内は黒板に掲示。

②生徒配布用プリントによる内容の具体化→授業内容と生徒の関心・理解の状況に応じて配布。班活動や課題解決の手立てにする。

③歴史短歌による授業内容の再確認と定着化→授業の最後に板書して暗唱。家で覚えることを指示し、次時の最初に改めて暗唱する。

III 学習の総合と作品化＝授業後の指導

①生徒による歴史短歌のイラスト化を通じての学習内容の再確認(復習)→歴史短歌一覧表とイラスト記入用紙を配布。期末テスト明けから夏休みまでの間、1学期間の学習範囲の歴史短歌29首を、授業内容を振り返らせながらイラスト化させる。

②生徒による歴史カード作成を通じての学習内容の再構成・内在化→2学期の初めにイラストを選んで着色し見本を作成。それをもとに生徒による楽しみながらの歴史カードの作成。

③歴史短歌カード取り大会による学習内容の生活化→歴史短歌全てを画用紙1/2の短冊5つに分解し体育館にバラまき、拡大したイラストカードを見て、それに合う短歌の短冊を捜し出し正しく並べることを競う。学年全生徒が班単位で行う。

このような授業実践に対する生徒の評価はどうか。まず、中学になり社会科の内容が難しくなったと感じながらも、生徒の70%が小学校のときより社会科を好きになり、嫌いになった生徒はわず

か7%(通常は逆)。95%が「漫画を取り入れている現行の授業を今後も続けてほしい」と答え、「やめてほしい」生徒は0%。その理由は「授業がわかりやすくなる」が60%。「楽しくなる」の30%を大きく上回る。歴史短歌のイラスト化による復習では、80%の生徒が教科書・資料集・ノートなどを見直してイラストを描いた。

加藤先生は、このような生徒の意識や授業過程での学習意欲や学習効果の表れを次のように評価する。「漫画資料は単に生徒の興味を引くだけでなく、内容を理解する上で大きな役割を果たしている……漫画資料や漫画カードは、歴史上の人物や主なできごとをより身近に受け止めさせ、印象付ける点でも大きな役割を果たす……歴史短歌カードのイラストを描くことについても既成概念の枠を越えた復習の一方法としての価値はあるのではないかと思う。」(下線は筆者)。特に、下線部に注目いただきたい。なぜ、「身近に受け止めさせ、印象付ける」のか。なぜ「既成概念の枠を越え」るのか。先に、私は漫画がどのような人の育ちのリアリティに関わるか、という問題を提示した。その解き口がこの問いにあるようだ。

漫画の教育的効用と課題

漫画は、かつて、内容では“風刺や笑い”が、表現方法では“誇張や省略”が主たる特性(定義?)とされた。また、教育との関わりでは、石子順造(『戦後マンガ史ノート』紀伊国屋書店1980)が厳しく指摘するように、“活字メディア=難解で高尚” “漫画メディア=低俗でわかりやすい”という基準による漫画俗悪論が一般的。評価される場合も、漫画独自の価値に基づくのではなく、勉強疲れを癒す「まんがおやつ論」や「活字メディアへの入門」にとどまっていた。「マンガは第一義的な存在ではなく、啓蒙あってこそ価値あるもの」(呉智英『現代マンガの全体像』情報センター出版局1986)であった。その典型が、複数の出版社から出されている『学習まんが・日本の歴史』シリーズであろう。だが先の授

業実践とそれへの生徒と教師の評価、あるいは冒頭の講演が示すように、どうも「活字メディアへの入門」に解消できない“学び”があるようだ。学習漫画は、その出版意図を越えて、読者との間に新たな現実を創造し始めているのではないか。

他方、今日では漫画表現自体が大きく変化している。伝統的な起承転結的展開を無視した四コマ漫画。石ノ森章太郎の「萬画」。硬派の社会・経済情報提供のための各種コミック。大友克洋の作品に代表される著者独自の世界認識を精密な絵と論理で表現したもの。漫画は内容も表現方法も多様で流動的としかしいような状況にある。

だが共通項がないわけではない。大城宜武は漫画表現の記号特性に注目し、「漫画は絵と言葉とコマ展開によって物語を物語っている」とする(『漫画の文化記号論』弘文堂1987)。同様の観点から、私は漫画の独自性を、内容の質や描き方ではなく、次のように考える。すなわち、“絵”と“文字”が“複合”した“コマ”の進行によってのみ可能な表現の世界”であり、それを“話し言葉によるコミュニケーションの絵として表現”したものの。漫画はどのような内容も「吹き出し」に象徴されるように、“人が話す”というフィルターを通した“絵”の連続として表現しなければならないからである(図2参照)。すなわち、漫画はいかに難解で高度な知識であろうと、話し言葉に翻訳し、それも話者の表情や動作や実物や背景をセットで表現しなければならない。

本来、いかなる言葉も、一定の社会的現実と結びついたものである。だが、文字による表現は言葉を抽象的な知識として操作し固定する。他方、現実には常に変化する。その結果、知識(言葉、文字)とそれが指し示す社会的現実の間にズレが生じ、実体とかけはなれた論理の整合性だけに執心する認識を生み出し、日常性への換言が不可能な一定の知識の人のみの特権的現実を構成しがちである。漫画は、そのような知識を再び特定の社会的現実の中に戻す作業。それも、抽象的な人間や社会ではなく、具体的に顔を持った生活世界の中に還元するのである。暗殺という事実がいかに非

日常的なものであっても、それ自体は日常世界を舞台として生じる。これがオーストリアの皇太子が乗った自動車が必要な理由である。

加えて、「吹き出し」の中の「文字」は“話し言葉”。平安時代や今世紀初頭の東欧ではなく、現代日本人の言葉である。その言葉を話す以上、「コマ」に「絵」として描かれた人の表情も立ち居振る舞いも背景も、“現代の日常性”というフィルターのもとでの表現になる。ただし、漫画の世界が虚偽であるというのではない。漫画はその表現方法の必然として、描く者と読み（聞き？）取る者双方の日常生活（話し言葉の世界）という現実（リアリティ）から離れることはできないということである。いかに厳密に時代考証をした絵であっても、それを語る言葉は現代の話し言葉。それを読む（聞く、見る）者もまた過去ではなく現在の日常の言葉により「コマ」として表現された「絵」と「文字」を理解（コミュニケーション）するはず。その意味で、図3-1のイラストは、作者である中学生の生活世界に還元された源氏物語の世界である。中学生は漫画による表現を通じ、また自ら描くことにより、授業内容を自分と等身大の世界に再構成したといえよう。学習内容（知識）を個性化あるいは生活化したということである。

これが先に「漫画が現代の人の育ちのリアリティと独自に関わる」と記した理由である。また、加藤先生が「身近に受け止めさせ、印象付ける」と捉えた理由でもあると考える。

ところで、加藤先生のもとで学ぶ中学生は、このような知識の個性化や生活化を自覚的に行ったのではなく、結果としてそうなっただけではないか。逆に教師も含めた多くの大人が同じ授業を受けたとして同様の結果を得るだろうか。特別なものではなく日常性として漫画に関わっている現代の中学生だからこそ可能といえるのではないか。

他方、皇太子の自動車の絵の意味は黒羽先生の語りにより読み取り可能となる。『学習まんが・日本の歴史』も加藤先生の授業が内在化を可能にしたはずである。漫画は、それ独自のリテラシーの教育が必要である。ただしそのリテラシーの基



図5 学生のグループカード

一五〇名の学生を四人一組のグループに分け、それぞれグループ名を自由に決めてB5大一枚にアピールすることを指示した結果提出された。

礎は、現代社会に育つ子ども達の中に自ずと形成されていることは疑いえない。巧拙はあるが、図3に示した生徒によるイラストが例外ではないことは、20歳前後の若者を教えることを職業とする私自身の実感でもある。その証左として、私が非常勤講師として社会学を教えている短大の女子学生が描いた自分たちのグループ名とそれを表現する絵の写真を提示する（図5）。漫画は確実に読む対象から表現する道具に変化し、認識の枠組（パラダイム）にまでなろうとしていると考える（大塚英志『まんがの構造』弓立社 1987）。

これが「既成概念の枠を越え」と加藤先生が評価し、「人の育ちのリアリティと独自に関わる」と記すもう一つの理由である。ただし、これは漫画に問題がないということではない。文字のみで埋められた本が優れ、その補完として漫画があるという常識がリアリティを失っているということである。ある意味で、文字のみによる表現よりも絵と文字を組み合わせた漫画の方がより優れたメディアではないだろうか。もちろん漫画表現にも制約はある。だがそれは漫画故ではなく、記号により意味を交換するという、人間のコミュニケーションの方法が本来的に持つ制約である。文字にも制約があることは既に指摘した。文字がもともと優れているのではなく、漫画による表現を可能にする才能と技術とそれを多量に安価に創造するシステムがなかっただけともいえる。重要なのは、漫画と文字の何れが良いかではなく、漫画も一つの表現手段、それも非常に優れた手段であることを認めることから出発すること。今、漫画は様々な分野にその可能性を拡大し、その中で人は自己を形成しているという事実を忘れてはならない。（うまい・まさゆき/1949年生まれ。助教授。社会学。）

図2-1 生徒配布用プリント

授業の中心内容となる人物の動きが表されている場面の編集・縮小・印刷(B5判)。

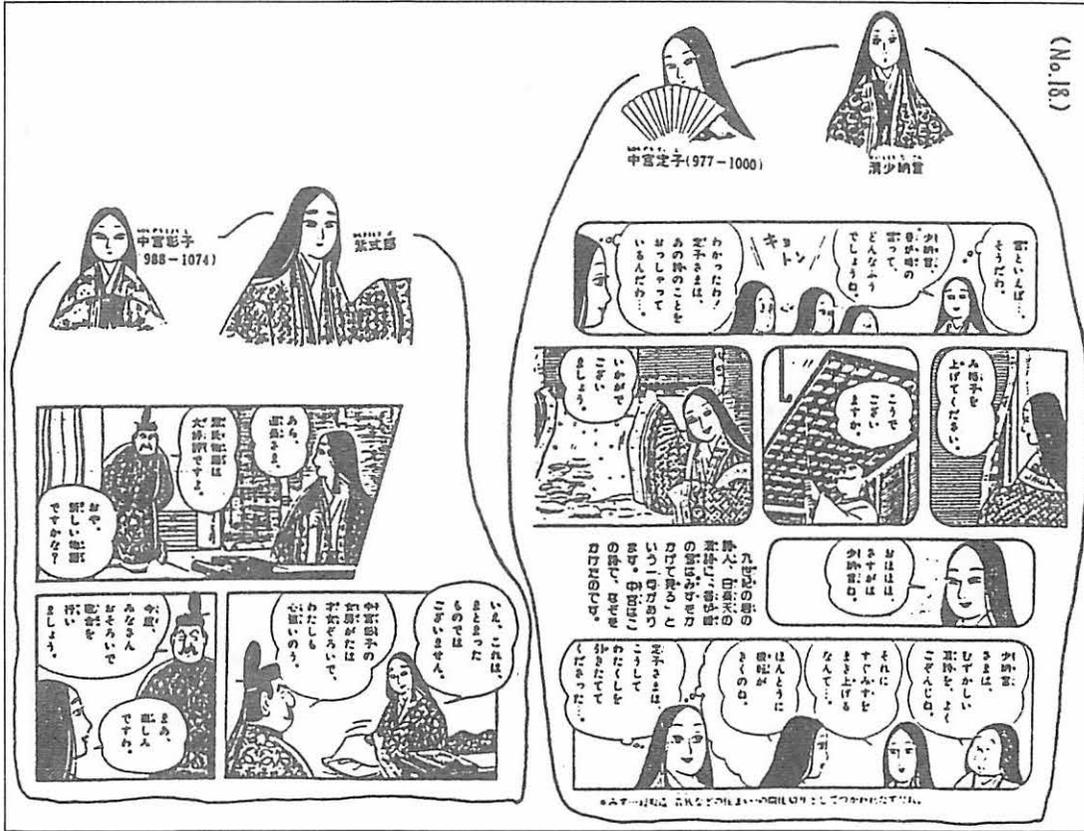


図2-2 授業時の掲示用カード

プリントから特に印象的な場面をA3判に選出・拡大し、色画用紙(授業ごとに色を変える)に貼る。



図2-3 歴史短歌作成

授業内容で特に重要な事柄を短歌調のリズムに並べたもの。

中学歴史短歌(加藤式)一覽 No. 1.(上)

No.	歴史短歌	授業
1	人類は、直立歩行、火と石器。アウストラロに、クロマニヨン。 (アウストラロピテクス)	1
2	エジプトは、ナイルのたまもの、ピラミッド。象形・太陽、前3000。 (象形文字・太陽)	2
3	メソポタは、チグリス・ユーフラ、ハンムラビ。くさび・太陰、前3000。 (メソポタミア文明)(チグリス・ユーフラテス川) (ハンムラビ王・ハンムラビ法典)(くさび形文字・太陰)	2
4	ギリシアは、人間中心、民主主義。ポリス・アテネに、パルテノン。 (人間中心の文化) (パルテノン廟)	3
5	ローマには、ローマ帝国、実用文化。コロッセウムに、キリスト国教。 (キリスト教を国教に)	3

図3-2 生徒が作成した歴史カード

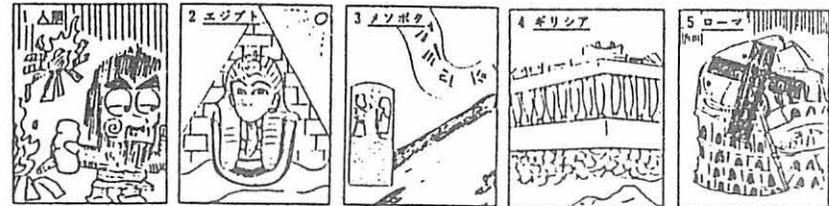
(表)



(裏)

二九 国風は、
古今、枕に、源氏・大和絵。
かな、寝殿に、末法・浄土。

図3-1 生徒が描いた歴史短歌のイラスト



教育相談研究 第64号

巻頭言 マンガの質が問われる時代へ…水野良太郎 / 1

特集●中高生とマンガ文化

漫画とは何か……………清水 勲 / 2

今の中・高・大学生のなかでの漫画

一世紀末の幻想・オカルトからビデオ少女まで

竹内オサム / 6

座談会●今、学校でマンガは一氾濫する情報の中で

清田義昭(司会)・森 薫・渡部宏美・丸山博通 / 10

時代文化とマンガ—社会的寛容の変化について

梶井 純 / 18

漫画の教育的価値とその可能性……………馬居政幸 / 28

トピックス●現代マンガ図書館…………… / 32

連 載

●教育相談キーワード集

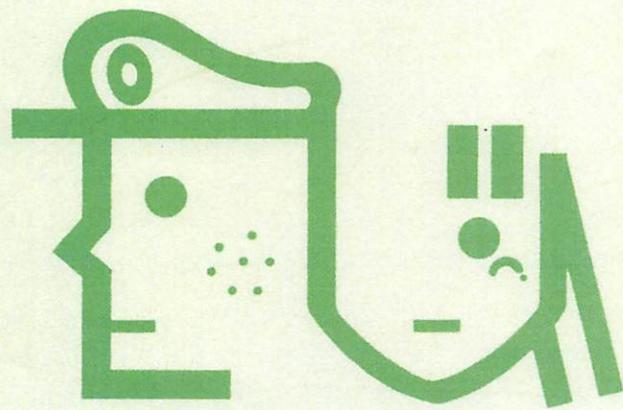
福井 至・越川房子 / 34

●教育研究所FILE⑦

長崎県教育センター活動状況……………山下英樹 / 36

●日本教育相談研究会事務局連絡コーナー…………… / 39

●参考文献一覧…………… / 40



教育相談研究

特集●中高生とマンガ文化

編集●教育相談研究所 発行●実務教育出版

第 64 号