

2017年度（平成29年度）

博士論文

美的陶冶としてのマンガ

—美術教育、表現論、テキスト分析—

2018年3月

京都精華大学大学院

マンガ研究科マンガ専攻

竹内 美帆

## 目次

序章	1
第一章 教育学の視点から捉える教育制度の中のマンガ表現	
—美術教育を中心に	9
第1節 戦後日本におけるマンガの教育的価値の捉え方	10
第2節 マンガと教育に関する学術的研究の布置	30
第3節 マンガを「読む」ことに関する問題領域	47
第4節 美的陶冶としてのマンガの役割	54
第二章 マンガ研究とマンガ特有の美的陶冶——「表現論」を中心に	57
第1節 マンガ論における「表現論」とメディウム・スペシフィシティ	57
第2節 石子順造と「知覚の習い」と「表現論」	61
第3節 夏目房之介の「線」へのアプローチ	73
第4節 事例研究：「線」から捉える「劇画」——さいとう・たかをの「劇画」を 中心に——	78
第三章 マンガの「読み」の問題——文芸批評におけるテキスト分析とその教育との 関係から	95
第1節 マンガの「読み」と「テキストの力」	95
第2節 事例研究：こうの史代の広島に関するマンガの分析 ——『夕風の街 桜の国』と『この世界の片隅に』を中心に——	97
第3節 文芸批評とテキストの読み方	110
第4節 マンガがテキストとして持つ力 ——曖昧さ・関係性・情動性	113
第5節 マンガのテキスト分析における三段階と4つの切り口	125
第6節 小林よしのり「ゴーマニズム宣言」シリーズの分析	130
終章 美的陶冶としてのマンガ	149
参考文献	157
図版	167

## 序章

近年、マンガを教える大学が増えている。2000年代半ば以降、京都精華大学マンガ学部（2006年設立）や東京工芸大学芸術学部マンガ学科（2007年設立）、神戸芸術工科大学先端芸術学部まんが表現学科（2010年設立）などをはじめとして「マンガ」と名の付く学部、コースを設ける大学が増加し、現在その数は20近くにもものぼる。また、明治大学国際日本学部国際日本学科などのように、学科名に「マンガ」と付されていないくとも、マンガ専門の教員が所属し、実際にマンガに関する授業をおこなう大学も増えてきている。さらに、特に人文社会学系の科目において、「日本文化論」や「メディア論」等の名の下でマンガに関する授業が行われることも珍しくなくなってきた。

しかし、このような状況のもと、マンガを教えることの意義が十分に議論され、世間一般に共有されているかといえ、そうではない。なぜ、大学でマンガを教える必要があるのか、という声は依然として大きく、その必要性が疑問視されることも多い。2009年の日本マンガ学会大会では、「シンポジウム「大学でマンガ!？」」が開催され、実際に大学でマンガを教える教員たちが登壇した。そこで、北九州市立大学他多数の大学でマンガ理論の授業を担当してきた宮本大人（現・明治大学国際日本学部准教授）が、『『普通の大学』でマンガ研究者は何を教え、何を学ぶのか』<sup>1</sup>という問題を提起している。宮本は、自身が教える大学はマンガ家養成を目指す実作系の大学ではないことや、ほとんどの学生がマンガとは関係のない就職をしていく状況を挙げ、自身の受け持つ授業において「マンガ家もマンガ研究者も目指さない学生にとって、マンガ研究とは何でありうるか」<sup>2</sup>ということを学生に対して説明する必要があると述べている。

本論で、焦点を当てたいのは、非マンガ家育成系大学におけるマンガ教育の意義である。マンガ家やマンガの専門家を目指さない学生に対するマンガの授業は、なぜ必要なのか。「普通の大学」で学生にマンガを教えることが何の意味を持つのか。学生にどのような力を養うことが出来るのか。マンガと教育を接続することで、これからの教養教育においてどのような可能性が見つかるのか。また、それは従来のマンガ研究に対してどのような再考を促すものになるのだろうか。

マンガと教育の問題を考える上で、本論では特に3つの問題領域からアプローチする。

一つ目は、実技偏重のマンガ教育の現状である。現在、多くの大学にマンガ関連学部やコースが設置されているが、その多くがマンガ家育成を主とする職業教育の場として位置付けられ、そこではマンガの描き方などの実技系の授業が中心となっている。例えば、東京工芸大学東京芸術学部マンガ学科には、「ストーリーマンガ」「キャラクターイラスト・イラストレーション」「研究・編集」の3領域が存在しているが、1年時のカリキュラムでは、ストーリーマンガコースやキャラクターイラスト・イラスト

---

<sup>1</sup> 土屋他 2010、p. 192.

<sup>2</sup> 同上.

レーションコースの場合、専門科目において「マンガ制作演習ⅠA」や「キャラクターイラスト演習Ⅰ」などの制作演習がおこなわれ、マンガ研究・編集コースでは、「マンガ史Ⅰ」や「編集・出版概論」の理論系授業がおこなわれている<sup>3</sup>。そして共通専門科目としては、「マンガ学概論A」や「マンガと知的所有権」がある。このコースにおける理論系授業は、マンガ研究・編集コースの専門科目として位置付けられているが、シラバスの記述から、ストーリーマンガコースやキャラクターイラスト・イラストレーションコースの学生も受講可能なものであると推測できる。しかし、それぞれのコースにおける専門科目を総合すると、実技系演習科目と理論系授業の割合は9対4であり、実技系に比重が置かれている。ほとんどの理論系科目がマンガ研究・編集コースの専門科目として開講されていることを考えれば、実技系コースの学生はほとんど理論系科目を受講しないことも推測できる。そして、多くの理論系科目の「到達目標」においては、将来マンガやイラストレーションの「作り手」となる学生に対する教育であることが位置付けられているのである。つまりマンガ教育は職業教育として成立しており、その中での理論系授業はマンガの制作のための知識を学ぶ場として位置付けられているがその比重は大きくないということが伺える。

ただ、マンガ家育成を謳う学科・コースにおいても、学生全員がマンガ家になれるわけではなく、また、目指しているわけでもないという実態を考慮すれば、大学におけるマンガ教育の意義を職業教育としての側面以外から位置づける必要もあると思われる。それにもかかわらず、これまで、マンガ研究の側からも、教育学の側からもマンガ教育の意義に関する明確な答えが出せずにいた。

二つ目は、マンガの教育的価値や社会性を考察する際に、表象内容中心的な読みが強調される傾向である。これまで多くのマンガが教育と関連付けて評論される際に、その教育的価値が、マンガから読み取ることのできる表象内容に関連付けられてきた。例えば、中沢啓治「はだしのゲン」は、全国の小・中学校の図書室に置かれている「教育的」マンガとして知られているが、その教育的価値は、「はだしのゲン」から読み取ることができる「平和のメッセージ」や「反戦の思想」に求められてきた。その観点から、平和教育のツールとして用いられてきたのである。これは、マンガを使った教育の一つのあり方であるかもしれないが、教育者が求める唯一の読みを子どもに求めるという意味で、作品の多様な解釈を抑圧してしまうことにもなる。

これは、教育現場で美術作品や文学作品についての「鑑賞」や「読み方」についての教育が軽視されていることと関連付けられる。美術教育において実技的な授業が多く鑑賞教育があまり実施されていないということや、国語教育において文学作品を作者の意図やメッセージという観点から一義的な読み限定してしまう傾向がみられることが指摘されている<sup>4</sup>。学校教育において、作品を多様な解釈ができるものとして捉え、複数の視点から読み、それを自分の読みとして表現するという活動が普段の授業のなかで行われていないのである。教育現場における作品の「読み方」とは、主に表

---

<sup>3</sup> 「カリキュラム | マンガ学科 | 芸術学部 | 東京工芸大学」 <https://www.t-kougei.ac.jp/arts/manga/curriculum/>

<sup>4</sup> 美術教育に関しては、綱島（1998）、国語教育に関しては、石原（2005）を参照。

象内容に着目した「あらかじめ定められたよさ」を読み取るための活動となっているのである。

三つ目としては、二点目とも関連して、教育現場において作品分析（テキスト分析）が軽視されていることである。これはマンガ研究においても、具体的な作品についての作品分析が少ないということと関連性がある。マンガの特性を考慮しながら作品を分析する手法としてマンガ研究における「表現論」が挙げられるが、「表現論」は1990年代以降夏目房之介によって提唱されて以降、今日まで、マンガ一般に働くシステムの探求として映画を中心に他のメディアとの比較研究が積極的におこなわれてきた。その一方、個別の具体的なマンガ作品が「表現論」をもってどのように読めるか、どのように読み直すことが出来るのかといったテキスト分析的アプローチはいまだ少ない。また、社会学やカルチュラル・スタディーズの立場から具体的なマンガ作品を取り挙げた論考も存在するが、具体的な表現形式やジャンル、発表の場などのコンテキストを考慮せずに、作品から読み取れる表象内容を批判の対象とするものもある。グローバルな規模でマンガ読者が拡大していく現状はあるにもかかわらず、マンガ作品について多様な読みの可能性を対話する場や機会が少ないといえる。

この三点の問題の背後にある根本的な要因として、従来の「教育」概念そのものが捉えられる範囲が狭く、マンガが持ちうる幅広い教育的、社会的な働きを捉える枠組みがないということが挙げられる。考えてみれば、マンガは教育の外で、主に私的領域において、今もなお若い世代を含む多くの人々に受容されている。マンガ雑誌や単行本の売り上げは一時期に比べ落ちてきているが、スマートフォンなどの新しいデバイスの利用により新たな読者層は拡大しており、メディアミックス展開（アニメ・ゲーム・関連グッズ）やそれにとまなうファン活動（二次創作、コスプレなど）はマンガのグローバル化により、世界的な規模で発展し続けている。こうした実態をみれば、人々は、マンガを読むことやマンガに関わる活動を通して様々な経験を得ながら、感性を豊かにしたり、人生や社会を考えたりしてきたといえる。教育の場においても、人々が日常生活の中で接するマンガの影響力はもはや無視できない状況にあるのではないか。

本論では、教育概念そのものを問い直し、マンガの教育的価値を捉えなおす可能性を提示するために、美術館教育学者のミヒャエル・パーモンティエや美術教育学者のクラウス・モレンハウアーによる「陶冶（Bildung）」<sup>5</sup>という概念を手がかりとする。さらに、矢野智司による「発達としての教育」と「生成としての教育」<sup>6</sup>の概念を援用し、従来の結果を重視する発達の論理に基づく学校教育に対して、プロセスとしての自己変容を基調とする「生成としての教育」がマンガによってこそ促進できる可能性を示唆する。この観点から、特に焦点を当てるのがマンガの「美的陶冶」としての働きである。この「美的陶冶」における「美的」とは、単に「美しいもの」を指すのではなく、美学における、美的＝感性的認識という観点に基づく、感性や感情によってもたらされる知覚の働きを指すものである。「美的なもの」による教育的意義は、シラー

---

<sup>5</sup> パーモンティエ（2012）、モレンハウアー（2001）参照。

<sup>6</sup> 矢野（2000）および矢野（2008）参照。

の『人間の美的教育について一連続書簡』（1793-1795）では、近代的主体の形成において美の享受と創造が教育の本質的契機として説かれている<sup>7</sup>。さらに、今日では、ポストモダン思想からの影響のもとで、近代教育学において自明とされてきた発展的人間形成の考え方が素朴に前提とされなくなった結果、近代合理性の限界を克服するための糸口を「美的なもの」による新たな陶冶イメージに求める D・レンツェンや J・ハーバーマスの理念を再検討する研究も生まれてきた<sup>8</sup>。そして 2000 年以降、感性論の新しい潮流としてブライアン・マッサミらに代表される「情動 (affection)」にも多領域から注目が集まっている。「情動」とは、「人間としての感覚へ分化する以前の、主観や認識によって管理・管轄されない、物や動物、環境への生成変化」<sup>9</sup>を指し、人間の経験や知覚を多層的に捉えようとするものである。

マンガの読書行為を考える場合、合理的理性による意味の解釈的な読みも考えられるが、この美的側面による感性的経験も大きな位置を占めていると思われる。マンガの読書行為は、理性的（合理的）読みだけではない重層的な活動として捉えられ、その複雑で曖昧な運動にこそ陶冶としての働きが見いだせるのである。

このマンガの美的陶冶の役割を考えるために、マンガと美術教育の接続には大きな可能性があると考えられる。しかし、マンガと美術教育がある程度関連性を持っているにも関わらず、伊藤剛（2016）や金澤（2000）が指摘するように、これまでその間にはある種の「相性のわるさ」が存在してきた。美術の授業においてマンガ的な絵を描くことはタブーとされ、マンガを描き読むという活動は美術教育の範囲外の活動とされてきたのである。しかし、本来美術教育においては、表現そのものに着目しながら身体を通した感性的な経験を重視することによって主体性を養う教育が目指されてきた。それならば、マンガの美的陶冶としての働きを考慮することによって、マンガと美術教育の接点を見出しながら、これからの美術教育において重視される、思考力・判断力・表現力、そしてコミュニケーション力を養う教育が促進できるのではないか。現在の中等教育においては、各教科が独立しており、教科の枠を超えて諸問題を総合的に判断する力を養う授業が実施されているとはいえないが、特に、大学教育の教養教育においては初等・中等教育において個別の教科の領域内で取り扱われてきた課題を統合し包括的に思考するための力を養うことが求められる。そうした場において、マンガが貢献できるのではないか。

この問題意識のもと、本論では、マンガの美的陶冶としての働きを明らかにし、それを教育に生かす際に、マンガ研究における「表現論」的分析がいかに重要なのか、そしてその場合どのような「表現論」が考えられるかということを明らかにする。

「表現論」はこれまでマンガ研究においても中心的な問題として議論されてきており、なおかつ「表現」というマンガの美的側面に焦点を当てているにもかかわらず、芸術学や美術教育論などの他の研究領域を参照した議論が少ない。そこで、本論では「表現論」を教育論と結びつけ、マンガの美的側面を考慮に入れながら作品の多様な

---

<sup>7</sup> シラー（1972→2003）、p.73.

<sup>8</sup> 野平（1997）など。

<sup>9</sup> 竹内 2016、p. 6.

読みを引き出すために、「表現論」がどのように適応できるかを検討する。その際に、これまでの「表現論」の再検討も行う。特に、石子順造の1960年代のマンガ論における「知覚の習い」論と夏目房之介の1990年代の初期のマンガ論における描線論を検討し、今日のマンガ研究において議論されることが少ない、「線」を含む感性的な側面に関するアプローチを、美的な問題と接続するために重要な論点として再評価する。それは、記号論的マンガ論において見落とされてきた側面であり、教育の場において、マンガの美的陶冶としての働きを考慮するために必要な視点なのである。

さらに、この「表現論」的手法をもって、個別の作品分析をいかにして行うかということ、具体的なマンガ作品の分析をもって提示する。本論では事例研究として、さいとう・たかをの「劇画」、こうの史代の広島についてのマンガ、小林よしのり「ゴーマニズム宣言」(以下「ゴ一宣」)と、具体的なマンガ作品を取り上げ表現分析を行っていくが、その作品の選別基準について一言述べておく。まずさいとう・たかをの「劇画」に関しては、今日の大人向けマンガジャンルである青年マンガの基礎を作った「劇画」の代表的作家であり、最も大衆娯楽的なマンガを制作する作家としてみなされているにもかかわらず、その社会的インパクトについてあまり考察されていない。麻生太郎などの政治家によって社会情勢を知るための手段として「ゴルゴ13」が評価されることもあるが、それは主にマンガから読み取れる表象内容についての評価であり、マンガ研究においてもマンガ表現に関する分析がなされてこなかった。ここでは、さいとうの初期作品から「劇画」として確立されるまでの線の質の変化と読者の反応を手掛かりに、「劇画」の社会的インパクトを捉え直す可能性を検討する。ストーリー内容の側面から見た印象を、表現や読者との関係性の分析を通して相対化する読み方を検討し、マンガ教育の場で「劇画」を取り上げる際の一つの事例としても提示した。

こうの史代のマンガについては、これまで学術的領域においては、中沢啓治「はだしのゲン」と比較した歴史学的な評価が主であったが、2016年に「この世界の片隅に」のアニメーション映画版が公開されたことを機に、マンガ表現とアニメーション表現についての比較論など、表現形式について注目した論考も見られる<sup>10</sup>。このようにこのマンガに対する表現上の特性に対する注目が高まりつつあるが、マンガ研究における「表現論」と結び付けた包括的な作品論についての議論やそれを教育現場において読む授業の検討は今後の課題となっている。ここでは、実際に大学の教養科目においてこのマンガを読む授業を想定し、作品を分析する中で、マンガについての読書教育を実施する上での課題を浮かび上がらせる。特に線の物質性を強調するこのマンガにおける表現と、そのパフォーマンス性を分析することによって、いかにマンガの美的陶冶の働きを把握することができるかを示すことにより、実際の授業においてはどのようなレベルや切り口からマンガを読むことが、学生の多様な読みを引き出すことにつながるかを検討するためのきっかけとする。

一方で、このと同様に歴史的な問題にアプローチしているマンガでありながら全く異なるマンガのジャンルに属しその表現手法も異なる小林よしのりの「ゴ一宣言」は、これまでマンガ論の範囲外で最も議論され、批判の対象となってきたマンガでの

---

<sup>10</sup> 細馬 (2017) など。

一つあるといえる。しかしその批判の中心にあるのは、マンガから読み取れる表象内容であり、それと作者小林の思想が関連付けられてきた。しかし、「ゴー宣」もマンガであるという事実から、その表現形式や読者との関係性に着目することで、いかにこのマンガがマンガの特性やパフォーマンス性を生かしているかについて検討する。この史代と小林よしのりのマンガの作品分析によって、その歴史的な読みと、マンガ表現を考慮した際の読みがいかに異なるかを示す。

この3つの具体例の事例研究において、具体的な表現形式とそのパフォーマンス性への着目によっていかに多様な読みが可能になるかを検討することで、教育の場における個別の作品分析の重要性も浮かび上がる。読者としての学生が、作品を読むことで新たな読みを作り出しそれを表現する行為は、テキストから根拠のある文脈を検討しながら、自分の経験や認識の位置づけを確認することを伴う「批評」的な活動である。単なる感想や根拠のない意見ではなく、自分の読みがどのような観点に基づくものなのかを考えながらそれを表現することによって、他者との対話が可能になる。自分の位置づけを把握しながらその読みを他者に理解できるように表し、他者の異なる読みを受け入れるという活動が、マンガを「読む」教育によって可能となるのである。

そのような教育の場は、既存の知識を教授する場としてではなく、パーモンティエが陶冶の場として美術館を捉えたように、対話の場としての「実験室」や「アゴラ」として捉えることが可能である。それは、アクティブラーニングと呼ばれる、実技や対話中心の参加型授業や、反転授業 (flipped classroom) と呼ばれる新しい教授法の重要性が認識されつつある現在、効果的な教育として構想することができる。そのような場において、「表現論」が様々な読みを拓く教育のために重要なのである。

## 研究方法

本論をつらぬく方法論的枠組みは、主に美術教育を中心とする教育学と、「表現論」を中心とするマンガ研究である。ここでは「表現論」を完成された理論として扱うのではなく、これまでの論者における相違点などを考察しながら再検討し、さらに読書行為論や感性論、情動論を関連付けながら新たにマンガを分析するための手法として検討する。第二章、第三章においては、これまでの「表現論」に関する言説分析と具体的なマンガ作品の分析からその課題や教育への活用方法を探る。本論は、教育学の手法をマンガに適用するのではなく、マンガと教育を結びつけることで、マンガから教育学的方法論を捉えなおすものである。ここでは主に大学教育における教養教育に焦点を当てているが、中等教育や美術館教育等においてもその理念を共有できるものであると考える。

## 本論で用いる用語の説明

本論では、マンガの教育的価値を再考するという性質上、「マンガ」や「教育」「表現」という一般的な言葉について言及することが多いが、その本論での用法について説明しておく。

### (1) 「マンガ／漫画／コミックス」

本論ではカタカナの「マンガ」という言葉を用いる。主に日本マンガを指すことが



多いが、それは複数のページにわたるコマ割りによって物語を展開させていく表現および、新聞よりも雑誌連載とその単行本化という出版形態兼ビジネス・モデルを特徴としているものが中心となる。近年ではデジタルで制作され WEB で発表されるオンライン・マンガも含む。もちろん、「マンガ」という言葉で名指されるものは、固有の領域として自律し固定化しているわけではなく、時代やそれを用いる人によってその内実が変化している。場合によって明治期以降に登場した戯画や諷刺画としての「漫画」や海外のコミックスも広義の「マンガ」の範疇に含めて考える。

#### (2) 「教育／陶冶」

本論では、教育という言葉は、学校教育におけるそれに限定しない形で用いる。そのため、教育は子どものために学校で行われるものだけではなく、美術館教育、生涯学習なども含めた大人に対するものも含む、人間が何か別のものへ変容する過程における関わりというような意味合いで使用する。本論においては、特に「陶冶」という概念を用いて教育概念を捉えなおすことを試みる。陶冶の概念については、第一章で詳しく述べる。

#### (3) 「メディア／メディウム」

「メディア」という言葉は、媒体、間に取り入って媒介するものという意味があり、マーシャル・マクルーハンは、「メディア」を媒体・媒介物という意味を超えて「人間の身体の拡張」をするようなテクノロジー全般として定義した<sup>11</sup>。ただ、「メディア」という言葉は複数の解釈が可能な用語であり、論者によって異なる用例が見受けられる。さらに、「メディウム (medium)」は「メディア (media)」の単数形であるが、日本ではその区別をつけずに「メディア」と呼ばれることが多い<sup>12</sup>。そして近年では、欧米においてテクノロジーとしての側面を強調する狭義の「メディウム」と対置して、文化的・実践的な範囲を含むものとして「メディア」という言葉を用い、その複数形として「メディアス (medias)」という言葉を使う場合もある<sup>13</sup>。本論では、「メディア」という言葉を主に用いるが、これは技術的な側面だけでなく文化的側面をも含むものとして使用する。マンガ論における「メディア論」といえば、文化産業論や雑誌論などが中心となるが、本論であつかう「メディア」的な側面とは、具体的な表現形式や文化的実践をも含めるものである。「メディウム・スペシフィシティ」など用語が一般的に定着しているものについてはそのまま使用しているが、本論で扱うマンガの特性については、文化的な側面も含むため正確には「メディア・スペシフィシティ」と呼ぶべきものになる。今日では、もはや個別の「メディア／メディウム・スペシフィシティ」について検討することが時代遅れで、「ポスト・メディア／メディウム」時代におけるメディア論について議論する機会も多いが、本論の立場としては、「ポスト・メディア／メディウム」について考える際にも、それぞれの「メディア・スペシフィシティ」についての知識や検討が必要であると考えられる。

#### (4) 「表現／芸術」

<sup>11</sup> マクルーハン (1987)

<sup>12</sup> 三輪 2014、p. 401.

<sup>13</sup> 「medium, media, medias」

[http://problem\\_words.enacademic.com/1051/medium%2C\\_media%2C\\_medias](http://problem_words.enacademic.com/1051/medium%2C_media%2C_medias)

「表現」という言葉には、主に教育現場で使用される「表現活動」という過程や行為を表す意味と、その活動の結果を指す二つの意味がある。文脈によってそのどちらを指すかを明示しているが、その他に「芸術」と近い意味でも用いている。なぜなら、マンガに関わる制作・受容の過程を説明するには、従来の近代芸術的モデルが適応しづらいため、「芸術」よりも広い意味で「表現」という語を用いたほうがよいと考えられるためである。もちろん、本論において「芸術」とは近代芸術に限らない、大衆芸術や限界芸術と呼べるようなものを含む人間の活動を指すものとして捉えるが、文脈によってマンガと対比させた際の近代芸術を指すこともある。

#### (5) 「知覚論／感性論／情動論／美学」

「知覚論」、「感性論」、「美学」という用語は、「aesthetics」という用語の日本語でのバリエーションで、それぞれの論者や時代によって使い分けられてきた。本論では、特に第二章においてそれぞれの論者による概念を比較する際に、その論者が使用している用語をそのまま使用することがあり、場合によってこれらの用語が混在してしまうことがあるが、基本的には日本語の違いであり、内容としては近いものとして扱う。「情動論」は近年感性論の一つの潮流として登場してきたものである。

#### 本論の目指すもの

本論は、マンガの教育的価値や教養教育におけるマンガを「読む」教育の理論的枠組みを考察することに焦点を置くため、具体的なマンガ教育の授業のカリキュラム制作や実践例を中心的な考察対象とはしない。そして、本論で検討する教育が、現実問題として予算やカリキュラム編成などの面で大学の現場においてどれほど実践可能かどうかということに踏み込まない。その理由は、マンガ研究と美術教育を中心とする教育学を接続することを通して、本論をマンガ教育の実践についての研究としてだけでなく、生涯学習や美術館教育を含めた幅広い美術教育や、表現とその公共空間における役割に関する論考として位置付けたいからである。

本論は、マンガ研究を主軸としながら教育学、美術教育論、メディア論、感性論など、他領域の学術知を接合することを目指すものである。これは、マンガがどのようなものであるかということへの探求を通して、従来の「知」的な枠組みを再考するための試みといえる。その意味で、本論の成果によって、マンガ研究をマンガについてのみの研究として捉えるのではなく、芸術、文化、メディア、教育、公的領域などについての問題を考えるためのフィールドとして捉え直すための一つの可能性として提示したい。

## はじめに

「マンガ教育」や「マンガを教えること」と聞けば、何をイメージするだろうか。ほとんどの場合、マンガの作画技法や構成の仕方などのマンガを「描く」ための教育を思い描くことが多いだろう。実際、マンガを教える場は大学が増えてきたが、そのほとんどが美術系大学や学科・コースに位置付けられており、実技系が大半を占めている。それでは、マンガを「読む」ための授業はどうだろうか。1990年代後半ごろから、日本の大学において文系科目を中心にマンガを取り上げる授業が増えてきたと言われているが<sup>14</sup>、社会学や文化論などの下でマンガを取り上げる場合が多い。しかし、例えば、美術作品の鑑賞教育や、文学作品の読解のような形でマンガを「読む」ことに焦点を当てた教育はあまりおこなわれていないのではないか。マンガ教育というテーマのもとで語られる話題も、マンガ実技に関するものが多く、マンガを「読む」ための教育についてはあまり話題に上らないというのが実態である<sup>15</sup>。そして実技系マンガ教育と理論系マンガ教育がどのような形で結びつくかについては議論が深められてきたとは言い難い。

現在のマンガ教育の主な部分を占めている実作者養成学科・コースにおいては、マンガ教育がマンガ家になるための職業教育として位置付けられている。日本の大学における「マンガ教育」の代表的機関として位置付けられる京都精華大学（1973年に美術科マンガクラスを開設したのをはじめ、2000年に芸術学部にもマンガ学科、2006年にマンガ学部を開設）の教員が執筆に関わる京都精華大学 SEIKA マンガ教育研究プロジェクト編『マンガで読み解く マンガ教育』（2014）では、主にマンガ学部ストーリーマンガコースの教育対象者を、「将来、マンガ家あるいはその周辺業界で職を得たいと思っている学生」と位置づけ、そこでおこなわれる教育を、「狭い領域の専門家を育成するための教育をしようとする、いわば職業教育」とみなしている<sup>16</sup>。しかし、そのような学科・コースにおいても、卒業生が全員マンガ家やマンガ関係者になるわけでもなれるわけでもないという事実がある。大学という場で教育がおこなわれている限り、マンガ家になるための技能、つまり職業教育のための有用性とは別の役割を学生に提示する必要があると思われる。

本章では、大学教育における非実技系マンガ教育の不在（もしくはそれに関する視点の不在）という現象を通して、その背後にある教育制度におけるマンガ表現の位置づけを考察していく。大学におけるマンガ教育にみられる実技系偏重と、職業訓練の

---

<sup>14</sup> 土屋他 2010、p. 192.

<sup>15</sup> 2009年に開催された日本マンガ学会のシンポジウム「大学でマンガ!？」は大学でのマンガ教育がテーマであったが、全3つのパートのうち2つが実作者が実技系学部で教えるマンガの授業に関するものであった。残りの1パートである「第3部 何を学び、何を見るか」は、非実作者養成系大学におけるマンガを学ぶことの意義に焦点を当てており、本論文とも問題意識を共有している。この学会の様子は、日本マンガ学会編『マンガ研究』vol.16（2010）に収められている。

<sup>16</sup> 京都精華大学 SEIKA マンガ教育研究プロジェクト 2014、p. 85.

ための有用性のみが追及されがちな傾向の背後には、マンガの教育的価値をどうとらえるかという問題がある。主に、現在のマンガ教育の前提となっている美術教育という領域に焦点を当て、これまで教育制度の中において、マンガがどのように取り扱われてきたか、そしてどのような側面が強調され、また軽視されてきたかについて考察する。その検討から浮かび上がるのは、マンガの教育的価値が過小評価されてきたという事実である。

## 第1節 戦後日本におけるマンガの教育的価値の捉え方

### 1-1-1 戦後美術教育における「よくない絵」としてのマンガ

マンガ教育が美術教育の枠組みに基礎づいていることは、現在のマンガ教育が主に美術系大学に位置付けられており実技系を中心としていることから示される。そして、その実技系偏重の傾向は、そのまま学校教育における図画工作を含めた小・中・高の美術科教育において制作（実技）が重視されていることと重なる。『中学校学習指導要領解説美術編』においても、美術科の授業カリキュラムは「表現」（ここでは制作を指す）と「鑑賞」の両方によって構成されているにもかかわらず、その比重は「表現」に置かれていることがわかる<sup>17</sup> [図1]。さらに、現場でのアンケート結果からも、鑑賞教育があまりおこなわれていないという実態がわかる<sup>18</sup>。近年、鑑賞教育をもっと重視すべきという見解が美術教育研究においても盛んに論じられているが<sup>19</sup>、現場レベルではまだ効果的に実施できる場合が少ないということが伺える。

マンガ教育と美術教育がある程度関連性を持っているにも関わらず、伊藤剛(2016)や金澤(2000)が指摘するように、美術教育とマンガの間にはある種の「相性のわるさ」が存在してきた。その実態は以下のようなものである。

学校で行われる美術教育では、漫画様表現の居場所はなかった。図画工作の授業では、よく「漫画は描かないように」と禁止され、「これは漫画っぽいから」という理由で低い評価が下されることがままあった。しかし、なぜ「漫画っぽい」ものはいけないのか、理由が明らかにされることはなかった。<sup>20</sup>

マンガ評論家の伊藤剛は、上記の記述が2000年のものであり、そこから15年を経ても、自身が聞き取りをおこなった学生が美術科の授業においてマンガが排除されていたという証言をしたことを紹介している<sup>21</sup>。伊藤は、マンガが美術教育から排除されてきたことの背後には、美術教育における特定の「表現」観がマンガとの相性の悪さ

<sup>17</sup> 文部科学省『中学校学習指導要領解説美術編』2008、p. 98.

<sup>18</sup> 綱島(1998)

<sup>19</sup> 三根、宮本、橋本(2006)は、1983年から2000年度に発行された学会誌『美術教育学』および『大学美術教育学会誌』における掲載論文から美術教育学研究の動向を調査した結果、「鑑賞」を取り上げる論文が増え、研究者の関心が特に1989年(この年に学習指導要領の改訂がおこなわれ、「鑑賞活動の重視」が盛り込まれた)以降増加していることを明らかにした。

<sup>20</sup> 金澤2000、p. 2.

<sup>21</sup> 伊藤2016、p. 18.

をもたらしていることが要因であると考えている。以下でみていく美術教育における表現観とマンガのそれとの齟齬が、マンガ教育における非実技系理論教育の不在を含む諸問題にもつながっているものとみられる。以下では、美術教育におけるマンガの取り扱いを通して、美術教育における「表現」観とそれがはらむ問題について検討する。

### 創造美育協会の「表現観」とマンガ

美術教育における「表現」観とマンガの関係について考察するために、まず創造美育協会愛知支部編『原色 よい絵・よくない絵事典』にさかのぼる。本書は、美術評論家の久保貞次郎が中心となって1952年に発足した創造美育協会（以下、創美）によって制作され、後の美術教育に多大な影響を与えた本である。1956年に出版されたが、改定版では新たな部分が付け加えられているが、以下で検討するものは、1960年代半ば以降に改定された部分が含まれているものとみられる<sup>22</sup>。

本書では、具体的な子どもの作品を「よい絵」と「よくない絵」に分け対置しているのであるが、マンガ的な絵は徹底的によくない絵であると評されている。〔図2〕は「Ⅲ 絵が変わった記録」の「1日で子どもの絵（小5）がよくなった記録—教師の態度」のパートの一部分であるが、子どもたちに「好きなもの」という題材で書かせた絵（A）と、その後、教師が他の教師の指摘により自身の指導態度を変更した後で描かせた絵（B）について対置し比較したものである。左上段にある「8マン」を描いた絵（A）については、「まんがのまねで、つまらない絵である」と説明している<sup>23</sup>。また、左下段のちばてつや「紫電改のタカ」のようなキャラと0戦について描かれた絵については、「説明的な絵に、その上文字の説明を加えた絵にろくな絵はありません」と評している。さらに〔図3〕では、石ノ森章太郎「サイボーグ009」のようなキャラクターを描いた右上の絵（A）に対し、「何よりもまず、Aの絵は表現ではありません。図柄を描いてぬり絵をしたにすぎないのです」と断定している。マンガを研究する者としては子どもたちが自由に絵を描く際にマンガのキャラクターを多く採用するという事実を垣間見ることができるのが興味深いだが、ここではこうしたマンガ的な絵は、好ましくないものとして評されているのである。

キャラクターのまねという以上にマンガ的な絵が否定されている理由として、文字と絵が組み合わさっているということと、「説明的」であるという点が挙げられる。〔図2〕の左下段の絵（A）は、「説明的な絵に、その上文字の説明を加えた絵にろくな絵はありません」と評されており、「絵自体が説明的である」ということと（説明書の解説

<sup>22</sup> 1952年の初版には以下で検討する部分が含まれていないほか、そこに掲載されている児童の作品例に現れるマンガのキャラクターが、1960年代以後に発表されたものであるためである。

<sup>23</sup> 「8マン」（原作：平井和正／キャラクターデザイン・作画：桑田次郎）は1963年にマンガ連載がスタートし、同年アニメが放送されたことから、この章は1956年の初版では収録されていなかったことが推測できるが、どの改編からこの章が加わったのかについては現在調査中である。なお、1950年代半ばに子どもが模倣できた可能性があるマンガとしては、手塚治虫『鉄腕アトム』（1952年-1981年）、横山光輝『鉄人28号』（1956年-1966年）が挙げられる。

図のような絵という意味か)、絵のそばに「0戦」と文字が書き加えられていることを酷評している。[図3]の左下段の絵(A)には、「肌ははだ色、髪は黒。そしてまゆげ、目、鼻、口の描き方はこう描くものというように、Aの絵の人間は、ただ表面的に描かれているだけです。」と解説されている。つまり絵がそれ自体で自律しているのではなく文字によって補助されている、もしくは何かを説明するための絵という性質を持っている点が挙げられる。「説明的」という言葉を、「記号的」と考えれば、マンガ表現の一つの基本要素である記号的表現がここでは拒否されていると考えられる。さらに、文字が入っている点を拒否することは、文字と絵が絡み合ったマンガよりも、純粋な「絵」のみを「表現」として捉えていることがわかる。

それでは創美において何が「よい絵」なのか。久保を中心とする創美の美術教育論は創造主義美術教育論と呼ばれるが、美術教育史研究者の金子一夫は、その定義を以下の4点にまとめている。1. 子供は本来創造力(=欲望)を持っている。2. 家庭・学校・社会において、子どもの創造力は抑圧されている。3. 抑圧された創造力を美術によって解放する。4. それによって子供は創造力を高めることができる<sup>24</sup>。久保は、フロイトやユングの精神分析学を参照し、日本の子どもの精神は、家庭・学校・社会において抑圧されているとみなした。そしてその抑圧された創造力(欲望)を美術によって解放し、創造力を高めることができると考えたのである<sup>25</sup>。

創美の活動は、戦前の「臨画教育」のように、対象を正確に描くということしか求められなかった美術教育に対し、大人びた技巧的な絵を排し、子供の描く大胆な色彩や自由な形態に美的価値を認めた点では大きな改革だった<sup>26</sup>。一方で、創美的な「よい絵」とは、子どもの感情や内面を「自由」に表現した、模倣ではない独創性あふれる絵であり、その観点からマンガやアニメのまねや「説明的」な絵は「よくない絵」とされたと考えられる。もちろん、創美的な美術教育に対する批判的な声も早い段階から存在していたが、子どもの「内面」の解放や「自己の表出」を重視するという傾向は、戦後の美術教育の大きな柱となった。さらに戦後の民主主義と個人の自我を尊重する教育制度の下で、美術教育の存在意義を主張するためにも効果的であると歓迎された<sup>27</sup>。

金子は、「久保が創造的な絵と非創造的な絵を明確に分け、非創造的なタイプの具体的な作例を完膚なきまでに否定したことや、「二千万人の不幸」といったショッキングな

---

<sup>24</sup> 金子 1998→2003、p. 213. 久保による創造主義美術教育の定義は以下を参照。「子供が生まれつき持っている創造力を子供の精神の発達段階に応じてその子供の持っている欲望を基本的に尊重しこれを励ます。これを美術を媒介としておこなう教育で、それによって子供は創造力を高めることができる。」(久保 1952、p. 16)

<sup>25</sup> 金子 2003、p. 213.

<sup>26</sup> 同上、p. 214.

<sup>27</sup> 創美設立の背景には、第二次世界大戦後の米国の対日政策の転換がある。1952年のサンフランシスコ平和条約発効によって日本は独立したが、学校教育諸制度は戦後初期の米国の理想主義・自由主義的な方向から、教育行政権限を強化する方向へ転換していった。金子は、この時期の美術教育について「米国によって解放されたはずの個人が再び抑圧される恐れを人々にもたせた」(金子 2003、p. 208)とし、個人の解放に向けて意識変革を迫る主張として、久保貞次郎の創造主義美術教育論が生まれたという。

キャッチ・フレーズによって、戦後途方に暮れていた多くの教師を創造主義的な考え方にパニック的に転換させたのは事実であろう<sup>28</sup>とし、創美が戦後の美術教育を転換させる大きな役割を果たしたと述べる。しかし続けて「破壊と転換を図るのに急なあまり、一般教師もパニック的に転換させ、美術教育の冷静な研究基盤を形成し得なかったことは否めない」とみている<sup>29</sup>。つまり、当時としてきわめて前衛的で革命的な態度により、それまでの美術教育を劇的に転換させることに成功したが、それがあまりにも急激な変化であったため、その問題点を含めた議論が深まらなかったということである。そしてこのような創美的な「表現」観から、『よい絵・よくない絵事典』に登場したような「説明的な絵」や、マンガ的な絵は、内的な欲求に基づく自己表現ではなく、「表現」と呼べるものですらない、と評価されたと考えられる。

創美の美術教育論によって戦後日本の美術教育において子どもの自己表現を強調する傾向が方向づけられたが、その他に、ハーバート・リードの美術教育論が重視されたことも挙げられる。リード『芸術による教育 (*Education through Art*)』(1943)の翻訳版が1953年に日本で出版されて以降、リードの教育論は戦後日本美術教育に多大な影響を与えてきた。端的に『芸術による教育』の理想をまとめれば、「芸術的活動による美的感受性の発達を基礎として、芸術領域のみならず、人間同士の関わりや学校・国家などの社会的制度にまで硬直的な道德規範を超えた価値創造をもたらす」<sup>30</sup>というものであった。つまり、リードは、芸術教育とは単なる技術の修得を超えて、表現活動を通して人間的な成長を望めるものと考えているのである。美術教育研究者の直江俊雄が指摘するように、リードの教育論は現在の美術教育研究において広く共有されているとみられる<sup>31</sup>。

しかし創美やリードの教育論における「表現」観<sup>32</sup>は、近代芸術をモデルにしているため、マンガだけではなく現代美術とも相性が悪いものである。美術教育研究者の吉村壮明は、戦後日本の美術教育における「表現」観が現在の芸術状況にそぐわないことを指摘している。吉村によれば、「作品とは作者の内面や自己の表現であるとする近代の表現観、特に20世紀初頭の表現主義的な美術意識に裏付けされる傾向にある美術

---

<sup>28</sup> 金子 2003、p. 214.

<sup>29</sup> 同上.

<sup>30</sup> 直江 2004、p. 539.

<sup>31</sup> 直江 (2004) は、美術科教育学会誌『美術教育学』24号に掲載されている論文について「美術」に対する各論の立場や美術教育論に共通する問題意識を調査した。その結果、多くの論文において「芸術による対話的コミュニケーションの回復あるいは創造という課題」が共通の問題意識として論じられていること、それがリードの『芸術による教育』の理想を基にしていると指摘した。

<sup>32</sup> しかしここで実際のリードの「表現」観と、日本におけるその受容を同一視することには注意が必要である。幸 (2004) は、リードの「芸術による教育」の理念が、戦後日本の美術教育において、「造形表現による教育」として読み取られたことを指摘している。しかし、幸や長谷川 (1984) によれば、リードは鑑賞教育についても言及しており、制作活動のみが芸術教育ではないと捉えていたことがわかる。つまり、何らかの事情によりリードの教育観が日本で受容される際、それが制作重視の教育として広まったということが示唆される。

教育」<sup>33</sup>の現状があり、学校現場で現代美術を表現や鑑賞の教材に導入する際にも、「内面」を重視する作品観をもって現代美術を鑑賞する教育がおこなわれている場合もあるという。もはや現代美術において内面や感情よりも、人々を取り巻く外在するイメージが問題となっている場合が多いにもかかわらず、その鑑賞において内面や自己表現を強調するというズレを自覚しないままにおこなわれている場合が多いという<sup>34</sup>。これは、近代芸術の枠におさまりきれない幅をもつマンガにも当てはまるだろう。例えば、そもそもマンガは近代芸術において重視される「作者」という存在を特定しづらい。著作者として明記されている人物以外にも、原作者や編集者、アシスタントなど多数の人物が制作に携わっており、さらに週刊連載などの場合、ストーリーやキャラ設定などの流行や読者の反応などにも左右される。マンガの場合は、描かれた表現を作者の自己表現と短絡的に結びつけることには限界がある。

### 『中学校学習指導要領』における「漫画」

近代的な芸術観に基づく「表現」観は、近年の学習指導要領における「漫画」についての記述にも伺える。2002年施行の『中学校学習指導要領美術編』に「漫画」<sup>35</sup>が初めて公式に明記されたことはマンガ研究者の間でも話題となった。しかし、その後も美術教育の中で「漫画」が十分取り上げられているわけではないということは事実である。以下が、2002年度施行の『中学美術学習指導要領』に、「漫画」が明記された部分である。

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。<sup>36</sup>

実は、学習指導要領に記載された「漫画」の部分はこの一点のみである。学習指導要領は、「第1 目標」「第2 各学年の目標及び内容(目標、内容(A表現 B鑑賞))」「第3 指導計画の作成と内容の取扱い」とで構成されており、この一文は、「第3 指導計画の作成と内容の取扱い」の項目の中の、「各学年の「A表現」の指導に当たっては、生徒の学習経験や能力、発達特性等の実態を踏まえ、生徒が自分の表現意図に合う表現形式や技術、材料などを選択し創意工夫して表現できるように、次の事項に配慮すること」、という一文の後に記述されている。「イ 美術の表現の可能性を広げるために、写真・ビデオ・コンピューター等の映像メディアの積極的な活用を図るようにすること」という一文がその上にあるということを考えると、「漫画」を授業に必ず取り入れなければならないという積極的なものよりも、生徒が「漫画」で表現するこ

<sup>33</sup> 吉村 2001、p. 271.

<sup>34</sup> 吉村は、中学校における現代美術を扱った授業では、近代的な芸術観に基づき作品制作における自己や内面の表出を重視し、逆説的に現代美術の理解を阻害するという問題もあると指摘している。

<sup>35</sup> 漢字の「漫画」表記は、文部科学省の『中学学習指導要領』及び美術教育研究関係の学会誌における論文の表記によるもので、つまり美術教育におけるマンガを指す。

<sup>36</sup> 文部科学省『中学校学習指導要領解説 美術編』、日本文教出版、2008年、p.95.



とを禁止してはいけない、というくらいのもののようにも読める。逆に言えば、3年間授業で全く「漫画」を取り上げなくても問題にはならない。

それでは、ここでいう「漫画」とはどのようなものとして位置づけられているのだろうか。結論から言えば、「漫画」は美術教育において以下のように捉えられているといえる。

- (1) 「漫画」＝絵、ビジュアル的なもの
- (2) 「漫画」＝日本の伝統的な表現形式
- (3) 「漫画」＝自己表現のための手段
- (4) 「漫画」＝日常的表現メディア

まず「(1)「漫画」＝絵」、「(2)「漫画」＝日本の伝統的な表現形式」について、『中学校学習指導要領解説美術編』とそれに基づく教科書から具体例に見ていく。『学習指導要領解説』とは、学習指導要領のより詳細な事項を記載したもので、学習指導要領とは異なり法的拘束力はないが、教科書検定の際には強い影響力を持っており、事実上拘束力があるとされているものである。その『中学校学習指導要領解説美術編』には以下のように記されている。

#### 【漫画、イラストレーション、図】

漫画は、形を単純化し、象徴化、誇張などして表現する絵である。日本では「鳥獣人物戯画卷」「信貴山縁起絵巻」、江戸時代の人々の生活を漫画風に描いた「北斎漫画」なども残されており、日本の伝統的な表現形式の一つと言える。イラストレーションは、挿絵、図解、説明や装飾のための図や絵などのことであり、書籍や雑誌、新聞、ポスター、映像メディアなどに活用され、日常の生活の中に深く浸透してきている。(中略) これらの表現方法の指導においては、表現する対象や目的に応じて、形と色彩の調和や効果を考えて表現をさせることが大切である。<sup>37</sup> (注：傍線は筆者による)

ここでは、冒頭から「漫画」は「絵」であると断言されている。マンガの物語的要素などから「絵」が分離され、「絵」としての特徴が記述されている。さらに「鳥獣人物戯画卷」「信貴山縁起絵巻」、「北斎漫画」などの歴史的な絵画と関連性のある、日本の伝統的な表現形式であるという見方である。美学・マンガ研究者のジャクリーヌ・ベルントは「漫画で表す——まんがにふさわしい美学の反面教師としての中学校新美術科」(2002)で、この「漫画」観は、実際の中学の美術科教科書にも表れていると指摘する。ベルントは、上記の指導要領改訂が反映された2001年発行の美術科教科書<sup>38</sup> [図4]では、マンガ作品として取り上げられているのが手塚治虫「ジャングル大帝」と鳥山明「ドラゴンボール」のみであり、しかもここに掲載されている二つの図版は、

<sup>37</sup> 同上、p. 79.

<sup>38</sup> 花篤實他監修『美術 2・3 上 創造の喜び』、日本文教出版、2001年、pp. 5-7.

吹き出しもオノマトペも使用されていないもの（ドラゴンボールに至っては1枚絵のカラーイラスト）であることなどから<sup>39</sup>、絵画的側面を強調し、物語性を軽視していると指摘している。さらに、ベルントは、以下のように述べている。

近代化がもたらした変化、特に印刷メディアや欧米の影響などによる知覚変貌を視野外に置き、夏目房之介がコマという概念やその「時間の継起単位ごとの分節機能」から指摘した伝統との非連続を見逃すことは、「漫画」の非歴史的な純化に見えてしまう。<sup>40</sup>

現在の改訂された美術教科書をみると、そこから少し変化があるが、同じような傾向がみられる。〔図5〕は2012年度発行の美術教科書であるが、上に挙げた教科書と同じ出版社から出版されたものである。2002年度版では巻の冒頭部に3ページにわたって掲載されていた「漫画で表す」の節は、後半の「伝える」をつくる—効果的に伝える工夫をしよう<sup>41</sup>の中の一部へと変わり、「漫画やイラストレーションで」という項目の中で扱われている。また、実質マンガ作品として取り上げられているのは手塚治虫「鉄腕アトム」1点に減り、オノマトペや構図、動線に関するコメントが付け加えられたが、2002年度版とおなじくセリフがないページが引用されている。そしてここでもマンガは「鳥獣人物戯画」と結び付けられている。文字的要素よりも絵画的要素の優先、日本の伝統との非連続的な接続の傾向は現在も存続していることがわかる。より現在の中学生に親しみやすいと思われる近年のマンガ作品よりも、かなり古い時代のもはや一般的にも正典として位置付けられている手塚治虫の作品が取り上げられている点に関しては、美術教育や学校教育全体とマンガとの関係を示唆すると思われるが、それは手塚治虫が往年の名作と位置付けられ文化的価値がある程度定まっていることとも関連しているだろう。

さらに、日本の「漫画」概念の変遷と近世から近代における「漫画」の絵画的側面の優先も指摘できるだろう。宮本大人によれば、明治の半ば以降、それまで「絵と文の組み合わせによる風刺・滑稽表現」を意味していた「ポンチ絵」が変容し、「漫画」という表現領域が形成されたとしている<sup>42</sup>。「ポンチ絵」は、絵の余白を埋めるように「戯文」が付されており、「文」と「絵」の融合によって成り立っていた。しかし、「文学は文学、絵画は絵画、それぞれの自律性を追求していく近代的な芸術観に、いわば挟み撃ちにされた」<sup>43</sup>形で、ポンチ絵内の文字は減少し「絵画」に近づいていくことになった。従来の「ポンチ絵」と異なるそれは、「絵師」ではなく西洋近代美術の教育を受けた「画家」たちによって描かれることになり、彼らはその仕事を「漫画」という言

---

<sup>39</sup> 「ジャングル大帝」のページは、意図的に解説文が入っている一番下の行が削除されている。

<sup>40</sup> ベルント 2002、p. 82.

<sup>41</sup> 花篤實他監修『美術2・3上 生活の中に生きる美術』、日本文教出版、2012年、pp. 36-37.

<sup>42</sup> 宮本 2001、p. 292.

<sup>43</sup> 同上、p. 294.

葉で表していく。そして次第に「漫画」が「ポンチ」に代わる新しい表現を指す名称となったというのである。宮本は、大正初期の『美術辞典』において、「漫画」と言う項が設けられているが、そこでは「美術」の、そして「絵画」のサブジャンルとして位置付けられていると指摘している。このように、「漫画」を「絵画」として美術の一ジャンルに位置付ける方向性は、明治期にさかのぼることができるのである<sup>44</sup>。

それでは次に、「(3)「漫画」＝自己表現のための手段」、「(4)「漫画」＝日常的メディア」に関してであるが、ここではマンガを「読む」ことから得られる学びよりも、「描く」こと、自己を表現する手段、道具として「漫画」が位置付けられている。そしてその手段としてのマンガの描き方はリテラシーとして美術教育以外の場で身につけているということが前提とされている。それを示す一つの教育実践例を紹介する。

美術教育研究者の相田隆司は「美術教育における漫画の位置づけをめぐる一考察——中学校における日常の豊さを見出させることを視野に入れた実践を通して——」

(2000)において、中学校美術科における漫画の位置づけについて、実践例を示しながら考察している。相田は、「漫画風に描いてみる—みのまわりのできごとをテーマにして—」という自身がおこなった授業を紹介しているが、そこでは日常的なメディアであり、特に子どもたちの生活を表現するメディアとしての漫画の役割に注目している。この授業では、呉智英や四方田犬彦のマンガ論を参考に、漫画の要素としてコマ、吹き出し、オノマトペ、記号的表現を確認した後、日常的な一場面をテーマに制作させている。相田は、子どもたちの「表現の豊かさ」を獲得させるために漫画を使った授業は有効であり、子どもたち自身に漫画が「自分を表現しうるメディア」<sup>45</sup>であると実感させることが大切であると述べている。つまり、この授業実践からは、授業で教えずとも子どもたちには「漫画的」な絵を描く素養、つまりマンガを描くためのリテラシーが備わっており、美術教育においてそれを無視するのではなく、積極的に子どもの自己表現の手段として認めていこうという態度が伺える。相田は、「漫画を教えることが目指されるのではなく、漫画を一つの方法として表現する中で、彼らに豊かさを獲得させていくことこそが目指されなければならないのである」<sup>46</sup>と述べ、漫画を美術教育の教育目的に沿って使用することに重点をおいている。

そのマンガに対するスタンスは学習指導要領のものと比べればマンガ論の文献を参照するなど意欲的ともいえ、実践例も美術教育とマンガとの接点をさぐる試みとして評価することができる。この授業の背景にはマンガ的技法に対する理解やその技術の修得は授業外において自然に習得できているもの、つまり、マンガに関するリテラシーはすでに習得されているという前提のもと、マンガは描画法のひとつのツールとして扱われている。ただ、「自己表現」の手段としてマンガを捉えるという点において、マンガの特性を美術教育的な目的の下で狭めているのではないかという懸念も生まれる。なぜなら、もちろん自己表現としてのマンガという側面もエッセイマンガやオルタナティブ系マンガなどには適合できるが、既存のマンガやアニメ作品の二次創作と

<sup>44</sup> この時期の「漫画」概念の重層性は、宮本（2003）を参照。

<sup>45</sup> 相田 2000、p. 10.

<sup>46</sup> 同上、p. 4.

しての同人誌制作が大規模におこなわれている現状や、既存のマンガやアニメのキャラに扮するコスプレといった行為が幅広くおこなわれていることを考えれば、子どもたちにとって自分の「内面」の発露としてマンガを描くということよりも、既存のマンガやアニメのキャラを使って創作物を作り出すという、別の形のオリジナリティや自己表現を認めることが相応しいとも考えられる。

もちろん、相田の試みにすべての美術教育現場におけるマンガの扱いを代表させることはできない上に、実際の教育現場では様々な問題（題材にマンガを取り上げること自体に対する偏見、時間数の制限、生徒が落ち着かない教室環境）があるということも考慮されるべきであり、一概にこの授業の問題点を指摘するだけに終わるのは生産的ではない。こうした授業実践や学習指導要領における記述などを出発点に、美術教育における「表現」観や「漫画」観を概観することから美術教育とマンガに関する根本的問題と、マンガ教育への関連を浮かび上がらせることができる。それは、「内面」や「自己表現」を重視する美術教育論においては、自己を表現する手段としての作品制作が重視されるということである。そしてそれは、近代芸術をモデルにしているため、マンガに適応しづらい。これが、現在の大学でのマンガ教育における理論的教育の不在にもつながっている問題であるといえる。マンガは、美術教育において共有されている近代芸術観の範囲で認められ、利用される可能性があるが、そこから逸脱する要素については排除されてきた。そこには美術教育内の問題が指摘できるが、それは美術教育を超えて学校教育をめぐる問題一般と関わりがあるのではないか。美術教育内部の論理によってマンガを評価し、そこから逸脱する要素を排除するという態度は、マンガの教育的価値を、制度の内部にある価値体系に有用であるかどうかという基準に基づいて判断する方法である。こうした判断の仕方は、美術教育だけではなく、教育的な言説においてしばしばみられるものである。教育にとって「よい」マンガと「よくない」マンガを峻別すべきという言説である。創美の美術教育論はよい絵とよくない絵の区別を明確につけるという性格を持っていたが、当時の教育をめぐる言説には他にもそうした論調が散見される。こうした「よい／よくない」という価値判断に基づくマンガの教育的価値をめぐる議論は、マンガを限定的な有用性から捉えるという点で、現在のマンガ教育が職業教育としてのみ価値づけられているという現状にもつながっているのである。

### 1-1-2 マンガと教育に関わる言説

学校教育においてマンガが利用されるようになったのは、学校図書室にマンガが置かれるようになった80年代以降であるが、教育現場の外でも戦後直後からマンガと教育との関わりが議論されてきた。それは、主に教育者や保護者からマンガに対する批判の声として挙げられてきたが、そうした言説は、それぞれの立場から、何が教育的に「よい／よくない」ものか、という価値判断に基づいている。以下では、戦後のマンガに対する教育的な価値判断に関する議論の代表的なものとして、1950年代の悪書追放運動、1960年代から1970年における「劇画」をめぐる論争、同時期に登場した中沢啓治「はだしのゲン」に対する反応を取り上げ、それぞれどのような立場・視点から、マンガのどのような側面を評価もしくは批判してきたのかを考察する。それを通

して、教育周辺のマンガの教育的価値に対する認識を確認していく。

### 悪書追放運動

マンガは第二次世界大戦直後から現在まで幾度となく批判され、論争を生んでいるが、主にマンガが子どもに悪影響を与えるものとして批判された。その最も象徴的な出来事が1950年代の悪書追放運動であると位置づけられる。もちろん、「マンガ」という言葉が指すものが時代によって変化していくことを忘れてはならないが、1950年代に登場したマンガ悪影響論が、その後も形を変えながら、1990年代の有害コミック問題、2010年の「東京都青少年の健全な育成に関する条例」改正案の騒動まで繰り返されることを視野に入れば、この時点でマンガへの教育的な視点がある程度方向づけられたとみることができるだろう。

悪書追放運動は、1955年に起こった、マンガに対する批判が社会問題へと広がった出来事である。初めは各地のPTAなどの団体の動きであったが、いくつかの新聞報道がきっかけとなり、全国的な展開を見せる。マンガ評論家の竹内オサムは、悪書追放運動には様々な要因が複合していたとみており、「児童雑誌におけるマンガの増加、戦後の混乱期につながる青少年犯罪の実態、政治体制の右傾化や取締の法制化、倫理や性風俗の急変、時代や文化の変わり目の中で揺れ動く母たちのとまどい」が悪書追放運動という形に集約されたという<sup>47</sup>。竹内はマンガ史の流れの中で悪書追放運動について記述しているが、この悪書追放運動は、当時の教育観およびマンガ観が深くかかわっている。そのため、以下では、竹内の論考を参照しながら、これを教育観との関係から整理していく。

当時の悪書追放運動において、マンガの何が批判の対象となったのだろうか。竹内は、当時のマンガ批判は、具体的な作品の検討がほとんどないものであったと考察している。例えば、『鉄腕アトム』の一シーンによって子供の入水事故が起こったとか、月光仮面の真似をして塀から落ちたといった事件が話題にされた<sup>48</sup>、「童心を傷つけそうないかがわしいマンガやエロ、グロものや残虐をきわめる冒険物語、あるいは戦争物」が批判の対象となり、『痛快ブック』四月号には（中略）、中身にはほとんどカタナ、ヤリ、ピストル、ドクロ類があふれ<sup>49</sup>などといった記述がみられるが、マンガの内容や表現と実際の子どもの非行との関連性は検討されていない。それにもかかわらず、マンガの内容や表現と子どもの問題行動が直接的な因果関係を持つものとして捉えられたのである。

それでは、なぜマンガが否定されたのだろうか。そこにはどんな教育観が関わっているのか。竹内は、悪書追放運動の論点を明確にするため、代表的マンガ否定論者の児童文学者国分一太郎を中心とした議論を考察している。竹内によれば、ここでの議論は実際のマンガが俗悪かどうかという現状認識のズレのほかに、娯楽性と教育性の

---

<sup>47</sup> 竹内 1993、p. 55. 悪書追放運動に関しては、竹内オサムの文献だけではなく山田（2003）も参照している。

<sup>48</sup> 竹内 1995、p. 65.

<sup>49</sup> 1955年3月30日『読売新聞』「不良図書を追放」における記述。（竹内 1993、p. 69.）

問題が二重のずれを見せて展開されたという。それによると、国分は「体制ベッタリの出版社と商業主義ベッタリの出版社が今日の問題を作り出している」（『教科書問題とマンガ俗悪読物』『婦人公論』1955年9月号）として、出版社である講談社と小学館を、商業主義に陥り、「おもしろさ」だけを追求し大衆に迎合する出版社として非難する<sup>50</sup>。同様に教育学者である大江吾一も、「雑誌は教科書に劣らない、むしろそれ以上の子どもらに対する“影響”ということを重視する」として、児童雑誌の子どもに対する影響力を懸念し、俗悪ではあってはならず教訓的であるべきと主張した<sup>51</sup>。マンガも教訓的、教育的な内容であるべきとする両者に反論したのが、日本児童雑誌編集者会事務長（当時）の指方龍二とマンガ誌編集者牧野武朗である。指方は、国分の具体性のなさを批判し<sup>52</sup>、また、大江に対しては、教訓性は必須条件ではないと述べる。さらに牧野は、「娯楽性と教訓性は矛盾するものではない」という認識を示し、子どもが喜んで受け入れていることにこそ「教育的、文化的な意義がある」と反論した<sup>53</sup>。

結局のところこうした一連の議論は、具体的なマンガ自体の表現や内容が問題になったというより、論者それぞれの「教育」観の違いによるものであったと考えられる。否定派の教育観には、子どもに与える読物は「教訓的」でなければならないとする価値判断が伺える。ここでの「教訓性」とは、道徳的に良いとされる内容を提示していること、さらには、理性的で合理的に解釈できるものとして提示されているものと考えられる。一方の擁護派である指方と牧野は、「教訓性」は子どもの読み物にとって必ずしも必要ではないこと、そして娯楽性と教訓性が矛盾しないということを主張するが、マンガの教育的価値を「子どもが喜んで受け入れていること」という曖昧な基準に求めている。ここでは、子どもの関心が、その「内容」のみによってもたらされるものとは限らないという立場が窺える。ここで登場する「教訓的」という言葉に対する態度から、マンガの価値を「内容」に求めるか、その他の部分に求めるかという違いが浮かび上がる。

さらに、国分の場合、商業主義に基づく大衆迎合的な要素が「俗悪」であるとして、子どもに対する悪影響を懸念している。ここではその「内容」のみならず、商業的であるという要素が批判の対象となっているのである。

### 赤本マンガ＝「俗悪」論

マンガに対する「俗悪」という視点は、悪書追放運動以前に潜在していた赤本マンガに対する否定論にも表れていると考えられる。竹内は、悪書追放運動は1950年代に突如として現れたものではなく、「以前より潜在化していたマンガ文化への拒否反応がその下地にあった」<sup>54</sup>とし、特に1940年代後半の赤本マンガに対する批判が背景にあ

---

<sup>50</sup> 竹内 1993、pp. 67-69.

<sup>51</sup> 『鋭角』2号（1955年10月25日）

<sup>52</sup> 指方龍二「マンガ俗悪読み物について——国分一太郎先生の暴論をバクす」『鋭角』創刊号（1955年9月1日）

<sup>53</sup> 牧野武朗「児童読物について——国分先生にお答えする」『鋭角』2号（山田 2003、p. 58. および竹内 1993、p. 70.）

<sup>54</sup> 竹内 1993、p. 49.

るとみている。赤本マンガとは、1945年の敗戦の時点から出版が始まった、粗末な造本の出版物をさす。単行本形式で、百数十ページで一つの物語が展開していく赤本は、ストーリー内容としては完成度が低いものが多かったにもかかわらず刺激的な表紙や絵柄で子どもたちの関心を引き付けた。大阪では、手塚治虫の『新宝島』（原作・構成 酒井七馬、育英出版、1947）がヒットするとブームを巻き起こす<sup>55</sup>。一方で、赤本マンガへの批判的な意見も目立ち始める。

ここで重要なのは、1940年代の赤本マンガ批判は、ただ単に子どもへの悪影響を懸念する視点から巻き起こったのではなく、赤本マンガという新しいメディアに対する、従来の児童文学関係者や教育関係者たちからの拒否反応を含んでいたことである。1940年代に赤本マンガがブームになるのと同じころ、戦後に創刊された「良心的」な児童文学雑誌である『赤とんぼ』や『銀河』などは、次々と廃刊に追い込まれていった<sup>56</sup>。赤本以前に存在していた児童文学の領域に、怪しげなメディアである赤本マンガが侵食していった結果、危機意識を感じた教育関係者や児童文学者たちが赤本マンガを俗悪メディアの代表として批判することになる。

『週刊朝日』1949年4月24日号の特集「子どもの赤本——俗悪マンガを衝く——」では、赤本マンガが子どもに悪影響を与えているという声が編集部の記者だけではなく、清水崑、近藤日出造、横山隆一などの大人マンガや児童マンガに関わる立場の人物からも表出された<sup>57</sup>。続く1950年には、『出版ニュース』1950年2月上旬号におけるマンガ特集で、広く赤本マンガの問題が、教育と絡めて議論された<sup>58</sup>。サトウ・ハチロー、宮尾しげを、滑川道夫が登場し、巻頭の「漫画の功罪」では、サトウ・ハチローが「戦後で一番害のあるものと言ったら赤本的長編漫画と、いわゆる肉体小説という奴の二つだろう」と赤本マンガを糾弾した。さらに宮尾は「俗悪漫画本の出現によって、児童漫画が白眼視されているのは遺憾の極み」と児童マンガ家の立場から、赤本マンガを批判した。

竹内は、こうした当時の「良識ある大人たち」の見解は、赤本マンガに対する批判を通して、マンガというメディアそのものに対する偏見をひそませていたと指摘する。竹内の見解では、戦後すぐ登場した赤本マンガへのイメージが、そのまま1950年代の悪書追放運動時のマンガへのイメージとつながり、「マンガ＝俗悪」イメージの原型となったというのである。ただマンガ史研究において定説にもなっているこの見解には留意が必要であろう。確かに、赤本マンガに対する批判的な意見と悪書追放運動におけるマンガ否定論には関係性が見られるが、マンガ全体ではなく、特定のマンガ、すなわち教育に悪影響を与えるとみなされた赤本マンガが非難の対象となっていたからである。当時、『少年』（1946年創刊）や『漫画少年』（1947年創刊）などの児童向けマンガ雑誌に批判が向けられることはなかった。これは、正当な児童文化としての流れに位置づくこれらの児童マンガ誌に掲載されているものは「よい」マンガであると

---

<sup>55</sup> 竹内 1995、pp. 18-19.

<sup>56</sup> 『赤とんぼ』と『銀河』はともに1946年創刊、『赤とんぼ』は1948年10月に、『銀河』は1949年8月に廃刊となった。

<sup>57</sup> 竹内 1993、pp. 48-51.

<sup>58</sup> 竹内 1995、p. 20.

みなし、そうではない出自のあやしい赤本マンガを「俗悪」だとみなす流れにつながったと考えられる。教育者や児童文学者、さらには大人向けマンガ家や児童マンガ家までもが赤本マンガを批判したことには、新しく登場したメディアが従来の教育的価値観や芸術観を侵食するという危機感も現れている。現実の子どもたちが、従来の合理的理性の範囲内で子どもに適する教育的な内容を提供していると捉えられる読物よりも、そこから外れる「俗悪」さを含む赤本マンガを好むという事実は、自分たちの地位を脅かす脅威として捉えられたのではないか。そうした背景から、赤本マンガはすでに一領域として固まっていた児童文学や大人向け漫画という領域における常識や価値判断では捉えられないものとして、拒否されたと考えられる。

同様の偏見が、明治期の小説に関する議論にみられる。戦後マンガの社会的評価についてその「マンガ観」と「子ども観」の視点から検討した山田浩之は、悪書追放運動におけるマンガ批判者の言説と、明治期の振興メディアである「小説」に対するそれとの類似点を指摘している<sup>59</sup>。山田は、明治期の小説批判について検討している高橋一郎「明治期における「小説」イメージの転換——俗悪メディアから教育的メディアへ——」（1992）を参照しているが、高橋は、明治期の『教育時評』という教育評論誌において、当時小説が「青少年を墮落させ、性風俗の乱れをもたらす」とみなされていたと指摘している<sup>60</sup>。高橋は、当時「小説」は「文学と認識されないか、せいぜい価値の低い「下の文学」「俗文学」とみなされ」<sup>61</sup>、坪内逍遙が「novel」の訳語として「小説」を採用し、小説の「効用」を指摘するまで知識人層においてさえ軽蔑の対象となっていたと述べる。教育者および知識人が依拠する正統的「文学」に対して、大衆文学である「小説」およびそれを載せる新聞雑誌が普及していき侵食していった結果、知識人たちの依拠する認識枠組みの基盤が崩壊していく危機意識の表出として、「小説」がスケープゴートになり敵対感情を向けられたと考察する。

ここまでの悪書追放運動に関わるマンガ批判をその背後にある教育観という視点から整理すれば、特に内容的側面に対する価値判断と、赤本マンガ批判から連続する従来の児童文学の枠から逸脱するものとしてマンガを批判するという二つの軸が浮かび上がる。そして両者において、価値判断の基準となるのは、理性的で合理的な価値観から逸脱しているという点である。その価値基準の範疇にあるものを「よい」ものとして認め、そこから逸脱するものを「よくない」ものとして排除してきたのである。

### 限定容認論

既存の価値規範から判断して教育に「よい」影響をもたらす要素を持つものを、「よい」マンガとして認め、それ以外のものは「よくない」ものとして退けるという教育観からマンガを評した代表的な例として、教育学者の滑川道夫が編集した『マンガと子ども』（1961）が挙げられる。『マンガと子ども』で提示されているマンガ教育観はその後のマンガ言説の中で「マンガおやつ論」とよばれる、マンガの教育的価値を限

<sup>59</sup> 山田 2003、pp. 58-60.

<sup>60</sup> 高橋 1992、p. 182.

<sup>61</sup> 同上、p. 180.



定的に評価する見方につながっていく。小山昌宏によれば、「マンガおやつ論」とは、マンガは「おやつ」のように、子どものために親が選別し、害のない範囲で与えるという考え方である<sup>62</sup>。ここでは、この考え方を広く教育論として捉えられるように、「マンガおやつ論」ではなく「限定容認論」<sup>63</sup>と言い換える。この限定容認論は、その後も1970年代の「はだしのゲン」や1980年代以降の学校図書室や公立図書館におけるマンガの収集の際の基準にも連なるマンガに対する教育的評価の典型的な形となっている。

滑川は『マンガと子ども』において、マンガ読書指導の問題を取り上げた。この本では、当時の小学生に対するマンガ読書の実態調査とともに、「望ましいマンガ」とその評価基準を提示した。その本を選ぶ際の「ものさし」と呼ばれる評価基準は「表現」・「社会観」・「人間観」・「生命観」・「不良性」・「刺激性」の六項目である。以下の表にまとめたが、この評価基準は、正規の学習過程にマンガを取り上げる際の基準ではなく、日常生活の中で親と子どもがマンガに接する際の基準である。

表1：滑川道夫編『子どもとマンガ』で提示される「よくないマンガ」の基準

表現	絵・印刷・紙質・色彩が悪いもの、汚らしいもの、正しい国語を使っていないもの、表記に誤り等のあるもの
社会観	良識的な習慣・制度の否定や民主主義を否定するもの、歴史観に誤りがあるもの、戦争を美化したもの
人間観	人権を尊重しないもの、不当な差別観に基づくもの、不当な人間関係を強調したもの、権威を愚弄したもの（親、教師、警察官等を茶化したもの）
生命観	自殺を肯定したもの、むやみに人間や動物を殺傷することを描くもの、残虐行為を誇張して描いたもの、殺人の方法や手口を詳細に描いたもの、死体や流血を過度に写實的に描いたもの
不良性	犯罪の手口を詳細に描いたもの、暴力を肯定したもの、犯罪者を英雄視し魅力的に描いたもの、性的な問題を興味本位で扱ったもの
刺激性	むやみに催涙性、悲哀感を強調したもの、下品な事柄や言葉を出したもの、過度のスリルを与えようとするもの
その他	科学性の無視や誤りを含むもの、合理性を不当に乱すもの、表現形式もしくは内容が読者対象とする子どもの発達程度を無視しているもの

※滑川道夫「五 どんなマンガがいいのかわるいのか」『子どもとマンガ』（pp.175-183）をもとに筆者が作成。

基本的にはマンガの「よい」点よりも「よくない」点を減点方式に見ていく評価基準である。ここでは、「子どもたちからたのしいマンガをとりあげようとは、すこしも

<sup>62</sup> 小山 2007、p. 39.

<sup>63</sup> 「限定容認論」という言葉は、現在、主に政治的な文脈で集団的自衛権の行使の問題を語る場合に用いられている。安井（2006）における公立図書館の図書選択論における「フィクション容認論」なども参考に、今回教育的文脈で使用した。

考えていません。人間関係を美しくし、いい社会を望むような心情を育てることを、ひっくり返すようなマンガは見せたくないと思うだけです」<sup>64</sup>と結論において述べられているが、具体的なマンガのタイトルが挙げられているわけではなく、実際に上記の基準を満たすマンガが存在していたのかという疑問が残る。この図式は、先に挙げた美術教育における創造美育協会の『よい絵・よくない絵事典』の判断方法との類似点が見いだせる。子どもの心情や内面性を豊かにするという目的の下で、「よい」と思われる方向に導いていくのが教育の役割であり、そのために「よくない」ものを排除していくという教育観である。

ただ、この本では、マンガというメディアそのものを批判するのではなく、どう読むかという視点から取り上げている点は興味深い。「マンガの害が、世間で言われるようだ」とすれば、それはマンガそのものから受けるもの以上に、それを読むことのあるようである」、「マンガはこどもの生活的必需品です。マンガなしでは子どもは生きてゆけないかもしれません」、「マンガは悪いものだ」と頭から決めつけず、まずお子さんと一緒に楽しむことに心を傾け、そこからお子さんが自力でそれを批判するよう導いでやってください」とあるように、子どもたちにとってマンガがなくてはならないものであるということを前提としたうえで、「正しい」マンガ読書指導をおこなうことが大事だと主張している<sup>65</sup>。そしてこの本では「批判的な読み」が薦められているが、その「批判」というのは、よいマンガとよくないマンガを見分ける、よくないマンガをよくないものだとして自覚できる力を指す。上記に挙げたような基準をもって子どもの読み方を導いていくという方向付けは、結局のところ、マンガの教育的価値を従来の教育的価値規範の中から判別しようとする態度である。この時期登場した「限定容認論」は、1960年代前後という時代における美術教育と読書教育論の共通点として、マンガに対する態度の典型例として扱うことができるだろう。

### 「劇画」＝「俗悪」論と「よい」マンガとしての「はだしのゲン」

1970年代には、1960年代から登場した「劇画」とその流れを汲む少年マンガにおける性表現や残酷表現が問題となった。一方で、中沢啓治による原爆マンガ「はだしのゲン」が教育者たちから「よい」マンガであると評価され、学校教育に取り入れられるという現象も起きた。1970年代に起きたこの二つの出来事は、マンガに対する評価が否定的か肯定的かにかかわらず、マンガの教育的価値を限定的に捉えているという意味で限定容認論の見方が伺える。

永井豪「ハレンチ学園」は、その性表現が問題となったものの代表的な例である。「ハレンチ学園」は、1968年に『週刊少年ジャンプ』にて連載がスタートした。この時期週刊少年マンガ誌が相次いで創刊され、『週刊少年マガジン』や『週刊少年サンデー』が、読者の対象年齢を小・中学生よりも上に設定したのに対し、後発の『少年ジャンプ』<sup>66</sup>は主に小・中学生を対象読者を絞り、部数を伸ばしていった。このような時

<sup>64</sup> 滑川 1960、p. 182.

<sup>65</sup> 同上、pp. 170-174. なお、『子どもとマンガ』は滑川の編著作であり、この文章は飛田文雄の執筆による。

<sup>66</sup> 1968年創刊、初めは隔週で、のちに週刊。

期に永井豪は主要作家として連載を持っていた。

竹内によれば、批判の対象となったのは、スカートめくりをはじめとする性を遊戯化したシーン、ひげゴジラという小学校の教師が権力と性の亡者として描かれている場面などである<sup>67</sup>。1970年1月8日の『朝日新聞』「マンガの世界」という記事では、「うわぁハレンチ」という見出しで紹介、作者のコメントなどを載せ、批判的トーンは少なかったものの、同年1月17日の『毎日新聞』「ハレンチ・マンガ どう見る」では、三重県四日市市の中学校が追放を決定、県青少年保護条例審議会に有害図書（成人向き）に指定するよう働きかけたことが報告されている<sup>68</sup>。この頃を境に、教育機関や出版社を巻き込む議論が活発化したとみられる。三重県の青少年保護審議会と青少年育成県民議会は、集英社へ「俗悪本を発刊しないよう」要望書を送り、校長会はPTAや婦人会にも追放を呼び掛けたという。

一方、「はだしのゲン」も、「ハレンチ学園」と同じく『週刊少年ジャンプ』にて1973年6月4日号より連載が開始され、1974年9月23日号で終了した。しかしこちらは「ハレンチ学園」と異なり教育者たちから歓迎されることとなった。「はだしのゲン」は連載開始から一年と少しの間で単行本化されることはなかったが、1975年に集英社ではない、マンガを扱っていない教育関係の中堅出版社であった汐文社から単行本化されることになった。『朝日新聞』（1975年3月18日火曜日夕刊）ではこれを大々的に取り上げ、「はだしのゲン」が「若い読者層からの圧倒的な支持」を得、「原爆問題に取り組んでいる被爆教師の会や平和教育の専門家たちからも高い評価を受け」ていることを報じた。この記事を執筆したと思われる朝日新聞の記者横田喬は、「はだしのゲン」が後に連載された雑誌『市民』の創刊号（1975年9月）に次のように書いている。

全国被爆教師の会（石田明会長）や広島平和教育研究所（宇和純理事長）は六月中旬、小、中学校用平和教育の教材にぴったりと（筆者注：「はだしのゲン」を）評価し、採用を決めた。来年までに、まず広島県下の全小、中学校の図書室に、各学校のクラス分だけのセットを携えるよう各校に働きかけ、さらに全国にも呼びかける意向で、出版元の汐文社にはすでに各地の教師から個人的に注文が殺到しているという。<sup>69</sup>

1975年当時、「はだしのゲン」が単行本化されてすぐに平和教材としての採択への方向性が決まったことが読み取れる。つまり、「はだしのゲン」が多くの教師にとって、学校で児童・生徒に読ませることを薦められる「よい」マンガだと判断されたということである。しかしよく考えてみれば、「はだしのゲン」にも被爆者の身体表現などには残酷な表現があり、「ハレンチ学園」と同じく『週刊少年ジャンプ』に掲載された少年マンガである。さらに言えば作者中沢は劇画家一峰大二のアシスタントを務めた経

---

<sup>67</sup> 竹内 1995、p. 98.

<sup>68</sup> 同上、p. 99.

<sup>69</sup> 横田 1975、p. 68.

歴があり、初期の作品も『漫画パンチ』などの大人向け劇画誌に掲載していた。その作風は劇画に負うところが多いのである<sup>70</sup>。

では、「ハレンチ学園」のどのような点が批判されたのか。竹内は、その描写は今見ればおとなしく見えるが、当時としては衝撃的なものであったとし、それは「女性の生々しい肉体そのもの」が描かれているからとみている<sup>71</sup>。手塚マンガから劇画を経て、マンガの表現技法が生身の身体を描くことができるようになったと同時に、「性」を扱うことができるようになったことから、少年マンガにおいても、性と女性の肉体を（当時として）生々しく描くことが可能となったと考えられる。もちろん、子どもの読者はスカートめくりなどの性表現をギャグとして受け取っていた可能性が高いが、親や教育者たちは、子どもにとって「刺激が強すぎる」と受け取ったというのが竹内の見解である。ここでは、（特に女性の）生々しい身体という情動を引き起こすような表現が、教育者たちにとって子どもから遠ざけたい要素として受け取られたと考えることができる。

しかし、それならば「はだしのゲン」には「ハレンチ学園」を超えるほどの生々しい身体描写がなされているため、否定されてもよかったのではないか。なぜ、「はだしのゲン」は教育者たちに受け入れられ、むしろ積極的に教育へと利用しようという動きが起きたのだろうか。それは、「はだしのゲン」が、「原爆の悲惨さを訴える」という表象内容のために「よいマンガ」であると判断されたためであると考えられる。内容的に「よい」という判断が、（あくまで教育者が考えるものとしての）マンガがもたらすその他の悪影響を上回ると判断され、積極的に肯定的に捉えられたのではないか。さらにここまで見てきたような美術教育における内面重視の表現観から、「はだしのゲン」が、フィクションでありながらも作者の実体験をもとにした自伝的要素も含むため、被爆者の証言として、作者の思いやメッセージを解説するテキストとして捉えやすかったということも考えられる。さらにセリフなどの言語的要素から読み取れるメッセージが、戦後日本教育における民主主義的教育理念や平和教育的な内容と合致していたため、「教育的」なマンガとして認められたということも挙げられるだろう。

まとめれば、教育的な立場からのマンガ肯定・否定論のどちらも、マンガ自体の教育的価値を捉えようとするのではなく、従来の教育的価値観の枠の中で、それに適合するものを「よい」と認め、それ以外のものは「よくない」として退けようとしてきたということである。さらに、その判断の際の一番重要な点が、作者の思いなども含めた内容的なレベルが教育として有用性があるか、という点で、教育的有用性がなくなれば情動的要素（性表現、残酷表現など）が含まれている場合に、否定の声が強くあげられたということが見えてくる。1970年代には他にも会田雄次や松沢光雄、さらには近藤日出造、杉浦幸雄ら大人マンガ家による劇画批判が起こったが、

---

<sup>70</sup> その意味でも、中沢は初期の大人向け劇画誌にも数多く原爆マンガを発表していたにもかかわらず、『週刊少年ジャンプ』に掲載された「はだしのゲン」において初めて注目を集めたという事実は、教育者や保護者たちから内容的にも表現的にも子どもにふさわしいと捉えられたと考えられるが、さらなる考察を必要とする。

<sup>71</sup> 竹内 1995、p. 100.

基本的には上記のような図式で捉えられるのである<sup>72</sup>。

### 限定容認論とマンガの社会的公認

限定容認論は、その後のマンガの教育における位置づけや社会的公認にも関わっている。1980年代以降、マンガが多様化し大人も読みうるものとして定着していくとともに、公立図書館や学校図書室にもその場を広げていった。図書館や美術館においてマンガを収集し保存すること、つまり今日でいうマンガ・アーカイブを作るという動きは1980年代前後より始まったが、これはマンガが保存すべき「文化」であると認知されるようになったことを示す。

元マンガ編集者でマンガ評論家の中野晴行によれば、本格的なマンガ・アーカイブが1980年代前後まで登場しなかったことについて、背景にマンガの価値を限定的に捉える視点があるという。中野は「もともと、マンガは子どものおやつのような存在で、あえてこれを保存しようなどとは誰も考えていなかったのだ。マンガは「読んだら捨てられる」存在だった<sup>73</sup>とし、「公共機関や大学のマンガに対する認識は、相変わらず「子どものおやつ」のままだったのである」と述べている<sup>74</sup>。つまり、1980年代以前までは、マンガは「読んだら捨てられる」ものであり、「子どものおやつ」に過ぎないものであるため、保存に値しないと考えられたのである。1984年に開館した大阪府立国際児童文学館は、収集対象を明治時代から現在までの児童書に特化し、その中にはマンガ単行本やマンガ雑誌、紙芝居や原画なども含まれていた。しかし中野は、マンガも含めたアーカイブを作るという目的が、設立当初から明確に位置づけられていたかに関しては疑問が残るとしている。もちろん、中野自身、大阪府立国際児童文学館が貴重な資料を数多く収集し、専門的な知識を持つ職員を配置したことで、後のマンガ研究において重要な役割を果たしたことは認めている。しかし中野は、2010年3月末で大阪府立国際児童文学館が閉館させられた背景には、「当初から曖昧だった児童文学館の位置づけ」が大きく影響しているとし、大阪府に対して、「児童文学＝子どもの本の図書館」以上の価値を主張できなかったことが要因の一つであるとみている<sup>75</sup>。言い換えれば、1984年から2010年に至るまで、マンガの教育的価値を限定容認論以外の形で示すことができなかったということなのではないか。

それは、学校におけるマンガの位置付けとも関連している。「はだしのゲン」を中心に学校図書室とマンガの関係について考察した四方利明による「境界」で出会った「他者」学校にとっての『はだしのゲン』（2006）では、四方自身がおこなったインタビューにおいて、ある中学校教員は、勤務先の学校図書室においてマンガを収集し始めたのは1985年ごろであると回答していると述べている<sup>76</sup>。さらに、小畑信夫「高等学校での漫画受け入れ実態調査から」（1994）では、1987年3月に東京都高等学校図書館研究会が実施した「漫画の受け入れ実態調査」を振り返り、1987年時点でマンガを

<sup>72</sup> この時期の劇画をめぐる論争については、小山（2007）を参照。

<sup>73</sup> 中野 2009、p. 216.

<sup>74</sup> 同上、pp. 216-217.

<sup>75</sup> 同上、pp. 217-219.

<sup>76</sup> 四方 2006、p.187

受け入れている高等学校は都立・私立合わせて全体で 79.35%であるとしている<sup>77</sup>。もちろん、地域差などもあるだろうが、1980 年代半ば以降、学校図書室にマンガが定着し始めたと考えてよいだろう。

四方は、「はだしのゲン」が初めに学校現場に持ち込まれたマンガであり、その後学校においてマンガが許容されていくきっかけとなった、と述べている<sup>78</sup>。一方で、1980 年代当時、マンガが学校図書室に取り入れられた際、正規のカリキュラムに組み込まれたわけではなく、学級文庫や学校図書室という学校の「周縁」的な場においてのみ許容されたことを指摘している。例えば、「はだしのゲン」の場合、アニメ映画版や実写映画版と比較してマンガの「はだしのゲン」は一斉授業の教材として取り上げることが難しいという事情により、学校の授業で取り上げられることは少なく、結果、「周縁」としての学校図書室に置かれることになったという<sup>79</sup>。ただ、それ以外の理由も考えられるだろう。マンガが正規のカリキュラムではなく「周縁」においてのみ許容されたことは、マンガの教育的価値を既存の教育制度の価値の枠の中で許容できる範囲でしか認めることができなかったということに他ならない。そして、美術教育の事例で見たように、マンガと既存の教科の教育内容との相性の悪さも関わってくるのではないか。ただ、限定的にはあれマンガの教育的価値を捉えるという視点は、マンガが教育現場や公的領域においてその場を広げていく際に重要な根拠となった。つまり、これまでマンガに対して学校や図書館、美術館などの公的領域に居場所を作ってきたのは、「教育的」価値によってであったのである。

#### マンガの社会的価値は教育から経済へ

これまでみたように、マンガが教育や公的領域と関わる際、その教育的価値が重視されてきた。しかし、2000 年代半ば以降、その教育的価値よりもむしろ経済的価値が重視されるようになる。その背景には、文化庁による「メディア芸術の振興」政策<sup>80</sup>および、経済産業省による「コンテンツ産業政策」、「クール・ジャパン戦略」などが挙げられる。

2001 年、文化芸術振興基本法の第 9 条「メディア芸術の振興」において、映画やアニメーションなどとともに、マンガが「メディア芸術」の一つであると明記され、マンガが日本の文化、芸術であると国によって位置付けられた。以下は文化芸術振興基本法の一文である。

(メディア芸術の振興) 第九条 国は、映画、漫画、アニメーション及びコンピュータその他の電子機器等を利用した芸術（以下「メディア芸術」という。）の振興を図るため、メディア芸術の製作、上映等への支援その他の必要な施策を講ず

<sup>77</sup> 小畑 1994、p. 31. 受け入れ総数は 500 冊、255 タイトルであった。

<sup>78</sup> 四方 2006、p. 187

<sup>79</sup> 四方 2006、p. 204.

<sup>80</sup> 「メディア芸術の振興 | 文化庁」

[http://www.bunka.go.jp/seisaku/geijutsubunka/media\\_art/](http://www.bunka.go.jp/seisaku/geijutsubunka/media_art/)

るものとする。<sup>81</sup>

すでに、1997年には文化庁が主催する「メディア芸術祭」がスタートしていた。それに先立って1997年7月30日に発表された、文化政策推進会議・マルチメディア映像・音響芸術懇談会による「21世紀に向けて新しいメディア芸術の振興について(報告)」では、マンガが明確に「21世紀の新しいメディア芸術」として規定されている。

「メディア芸術」という概念とその可能性について提示されたこの報告書は、文化芸術振興基本法制定と大きな関わりがある。こうした動きと、1998年の『中学校学習指導要領美術編』(2002年施行)における「漫画」の明記は一連の流れにあると考えられる。

メディアアート研究者の草原真知子は、「メディア芸術」という概念を設定した文化芸術振興基本法の背景には、以下のような事情があるとする。

実情は、国の主催する文化芸術振興事業の対象分野として法律によって規定された「芸術」が先に存在し、そこからこぼれ落ちていた、すなわち、最近に認知されるようになった「芸術」ジャンルの集合として「メディア芸術」という枠組みが制定されたということである。この法律の制定の背後には、文部科学省や文化庁の主催してきた「芸術選奨」や「芸術祭」がいわばつぎはぎ的に「芸術」を規定してきたのを整理し、文化輸出産業として推進しているマンガやアニメを公式に認知しようという意図がある。<sup>82</sup>

ここで、「文化輸出産業」としてのマンガに言及している点に留意したい。この報告書の直後に、経済産業省による「コンテンツ産業政策」や「クール・ジャパン戦略」が登場したことを考えれば、経済的な政策上の理由から、マンガを「文化」「芸術」として公的に明文化する必要性があったと考えられる。これまで「芸術」とみなされてこなかった、マンガやアニメが「文化輸出産業」としての価値を増してきたことを背景に、それらを「メディア芸術」としてひとくくりにまとめる必要性が出てきたということである。これは「文化」としての価値よりも「経済」の価値を優先しているといえる。

それでは、「コンテンツ産業政策」においてマンガがどのように捉えられているのか。2004年6月に「コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律」(コンテンツ産業振興法)が公布・施行された。ここでは、「映画、音楽、演劇、文芸、写真、漫画、アニメーション、コンピュータゲームその他の文字、図形、色彩、音声、動作若しくは映像若しくはこれらを組み合わせたもの(中略)であって、人間の創造的活動により生み出されるもののうち、教養または娯楽の範囲に属するもの」<sup>83</sup>を「コンテンツ」とみなしている。これにより、これまで業界ごとに分かれていた映画、音楽、演劇、

<sup>81</sup> 「文化芸術振興基本法」<http://law.e-gov.go.jp/htmldata/H13/H13HO148.html>

<sup>82</sup> 草原 2010、p. 104.

<sup>83</sup> 「コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律」<http://law.e-gov.go.jp/htmldata/H16/H16HO081.html>

文芸、写真、漫画、アニメ、ゲームなどの産業を「コンテンツ」として括ることで、横断的に規律できるようになった。コンテンツ産業振興法が施行された背景には、日本経団連による働きかけがあった<sup>84</sup>。つまり、日本経団連と政府は、マンガやアニメ、映画などの「コンテンツ」が生む経済効果を期待して、それを振興しようとしているわけである。

マンガが国家的に経済的側面によって価値づけられていく流れを背景に、もはや教育的価値づけを必要としなくなっていく傾向もみられる。例えば、2006年に設立された京都国際マンガミュージアムの管轄が、2010年に京都市の教育委員会から産業観光局産業振興室に移管したこともそれを象徴している<sup>85</sup>。もちろん、経済的な理由ではあれ、マンガが公的に認められるということは、マンガに携わる人々にとって利益になることが多いかもしれない。しかし、今考えたいことはこの時代の大学におけるマンガ教育をどうしたらよいかという問題である。マンガの教育的価値についての議論が深まらないままに、今の時代において経済的な有用性によってマンガが価値づけられている現状において、マンガの教育的価値をどのように捉えればよいのだろうか。

マンガの教育的価値はこれまで見てきたように、既存の学校教育を中心とする教育的理念によって限定的に容認されてきた。そして今度は、経済的価値という観点から評価される時代になっている。ここでは、限定容認論そのものを批判したいわけではない。教育や公的な場においてどのようなマンガを取り上げるか、その選択基準をどこに置くかという観点から、特定のマンガを選ぶということは必然的なことであり、その基準についての議論を重ねていく必要があると思われる。ただ、現状において、その基準の幅が狭く、現状のマンガ受容やメディア環境の状況とそぐわないものになっているということが指摘できる。そもそも、マンガの教育的価値とは何か、どのようにそれを捉えうるかという視点がそこには抜け落ちていたといえる。例えば、マンガ教育が、マンガ家になるための職業教育としてのみ位置付けられる傾向は、マンガの教育的価値を限定的に捉え、経済的な有用性を重視する近年の社会全体における傾向と関連があるのではないだろうか。こうした価値判断の下では、マンガにその経済的価値がなくなり、有用性がないと判断されれば不要のものとして切り捨てられる可能性もあるのである。

## 第2節 マンガと教育に関する学術的研究の布置

前節においては、主に教育制度におけるマンガに関する取り扱いや言説を検討してきた。本節では、マンガを学術的に検討しようとする立場であるマンガ研究において、

---

<sup>84</sup> コンテンツ産業振興法に先立つ2003年8月、産業問題委員会の下に日本経団連エンターテインメント・コンテンツ産業部会（部会長依田巽・エイベックス会長兼社長）が発足する。そして、同年11月に日本経団連は「エンターテインメント・コンテンツ産業の振興に向けて」を発表した。ここにおいて経団連は「コンテンツ産業振興法」の制定を求めており、こうした経済界の動きを受けて、与党議員などにより2003年12月にコンテンツ産業振興議員連盟が発足。議員立法で法案を作成し、「コンテンツ産業振興法」が成立した。「経営タイムス No.2725 2004年6月10日」

<https://www.keidanren.or.jp/japanese/journal/times/2004/0610/03.html>

<sup>85</sup> ベルント2012、p. 111.



これまでマンガの教育的価値がどのように捉えられてきたかについて検討する。結論から言えば、現状のマンガ教育を含むマンガと教育に関する研究において、その「教育」が指すものが限定的に捉えられており、その結果、マンガの理論系教育についての議論が深まっていないという現状が浮かび上がる。一方、これまでのマンガ論においては「教育」という言葉で表されない形でマンガの教育的価値について議論が交わされてきたということも明らかとなる。

### 1-2-1 マンガと教育に関する研究

学術的領域や在野においてマンガを研究することに関心をもつ人たちの組織として、日本マンガ学会が 2001 年に発足したが、その全国大会において、これまで 3 回「教育」をテーマとして扱ったシンポジウムが開催されている<sup>86</sup>。この 3 つのシンポジウムを通してみると、マンガ教育が主に実作教育とみなされていることが徴候的に伺える。例えば、これらのシンポジウムにおいては、基本的には登壇者は実技系マンガコースの教員を担当しているマンガ家やマンガ研究者が中心であり、そのテーマもマンガ家養成コースにおける実技指導が想定されている<sup>87</sup>。このことは、高等教育の現場においてマンガ教育が実技系教育として存在しているという事実に加えて、多くのマンガ研究者にとって、「マンガ教育＝マンガ実技教育」、という図式が内面化されているということを示唆している。

それでは、学術的研究においても、マンガ教育が実技系教育としてのみとらえられてきたのだろうか。マンガ研究以外の領域にも目を向ければ、主に教育心理学や教育工学において、マンガと教育についての研究が見つかる。そこには、マンガを「描く」ことの教育よりも、マンガを「読む」ことの教育についても多くの研究が存在している。マンガと教育についての研究を俯瞰的に整理した論考には、教育心理学研究者の玉田圭作「教育とマンガに関する研究の全体像 既存の研究と最近の動向から」(2010)及び同じく教育心理学研究者の吉田佐治子「教材としてのマンガ」(2013)がある。玉田と吉田は、学校教育に限らない、大学教育や成人教育も含めたものとして「教育」をとらえ、それを概観し、分類している。玉田、吉田両者ともに、マンガと教育に関する研究を「読むこと」と「描くこと」に分類している。これは現状におけるマンガと教育に関する研究が、「読むこと」と「描く」ことのどちらか一方を取り上げているケースがほとんどであることに加え、「描く」ための教育(実技)と「読む」ための教育(理論)が分離しているというマンガ教育の現状のとも対応している。

ここでは、上記の論文をもとに、「何をマンガの教育的価値と捉えているか」という視点からこれまでのマンガと教育に関する研究を再分類していく。なぜなら、これま

---

<sup>86</sup> 具体的には、第 6 回大会(2006 年 7 月)シンポジウム「見えないマンガ・語られないマンガ・invisible manga」第 1 部 広報マンガ・教育マンガ、第 9 回大会(2009 年 6 月)シンポジウム「大学でマンガ!？」、第 16 回大会(2016 年 6 月)シンポジウム「学校とマンガ」を指す。

<sup>87</sup> 例外的に 2006 年の「大学でマンガ!？」の第三部「何を学び、何をみるのか」において、非実技系マンガ教育についてのセッションが設けられており、このセッションのテーマは本章の問題意識と重なる。

で学術的研究の場において、何がマンガの教育的価値とみなされてきたかを検討することにより、マンガが「教育」と結びつくことによりマンガのどのような側面が強調され、逆にどのような側面が軽視されているのかを見ることができると考えられるからである。以下では、玉田と吉田の論考を元に、近年の研究動向を付け加えながら、以下の分類によってマンガと「教育」に関する研究を整理しなおしてみる。

- (1) 学習ツールとしてのマンガについての研究
- (2) モチベーションを高めるツールとしてのマンガについての研究
- (3) マンガを制作するための技術を教えることについての研究

ここではあえて、「描く」「読む」という分類を下位カテゴリに置いた。それは、何をマンガの教育的価値と捉えるかという視点からみると、「描く」「読む」の上位カテゴリとして上記の3つの分類が可能であると考えられるからである。

#### (1) 学習ツールとしてのマンガについての研究

これは、既存の知識や情報、学習内容を学習者に伝達するために、マンガを教育に使うことについての研究を指し、マンガと教育に関わる研究において最も多くみられるものである。その対象が小学生から大学生と幅広いが、既存の学習内容をマンガによって提示することで、学習効果が高められるとする研究である。つまり、知識や情報の獲得を支援するものとしてマンガを捉える視点をもつ。既存のマンガジャンルに即していえば、例えば、既存の社会科における歴史の授業の内容を、マンガで学ぶといった場合の、学習マンガという形式が当てはまる。

マンガを使って学習した場合の利点や効果を検討する研究については、古い例としては阪本一郎「学習漫画のあり方」(1964)が挙げられるが、代表的なものとして、村田夏子「教授方略としてのマンガの効果」(1993)を挙げることができる。村田は、大学生を対象とした不動産屋の正しい選び方を題材にした学習マンガの効果の検討している。ここでは、『マイホームの売買・増改築のまえに読む本』(明日香出版社、1989年)というマイホーム購入者に向けたマンガを使用し、学習内容が絵で表されている部分を含むものと、学習内容が絵で明示されていないもの(人物の絵とセリフだけで示されるもの)、文章のみで示されているものの三種類を比較し、学習効果を測定している。その結果、獲得させたい知識に関連する事柄を書き表した絵が伴っているマンガは、学習内容の理解を促進し、学習内容に直接かかわらない絵も、文章のみの素材から学習する場合よりも学習を促進することが示されたとする<sup>88</sup>。ここでは、マンガの教育的効果を、学習内容を絵に置き換えてわかりやすく示すことであると位置づけており、絵に置き換えることで、学習内容をより理解することができると結論付けている。

さらに、佐藤公代「古典学習の理解・記憶に及ぼす漫画の効果」(1998)では、高校生と大学生を対象に、古典学習の理解と記憶におよぼすマンガ利用の影響を検討している。ここでは、清少納言著『枕草子七段「うへに候ふ御猫は」』をコミカライズしたマンガ『コミグラフィック日本の古典4 枕草子』(構成・辻真先/作画・矢代まさこ、

---

<sup>88</sup> 村田 1993、p.134.

1991年)の中から7ページを使用し、文法問題3問、心情理解、内容理解の問題を各1問ずつ出題し、「枕草子」の原文と学習マンガの二つを読んだ場合と、原文のみを読んだ場合を比較した際の学習効果を測っている。その結果、学習マンガを教材とした場合、原文のみを読んだ場合に比べ記憶が長く保たれることが示され、さらに心情理解と内容理解についてマンガを教材とした場合の成績が高かったとする。

その他、マンガの教材の開発についての研究もある。大黒孝文、中村久良、竹中真希子、稲垣成哲「理科実験が苦手な教師を支援するマンガ教材の開発と評価」(2009)は、教師教育におけるマンガ教材の有用性を検討している。彼らは、「マンガを新たな知識獲得を効果的に促進する学習ツール」とみなす吉川(2005、2007)を援用し、特に小学校教員が苦手意識を持ちやすい理科の実験の指導について短時間で読むことができるマンガを通じた学習が効果的なのではないかという仮説を立てる。ここでは、事前に小学校で理科の実験における「手回し発電機」の指導方法の手順について示したストーリーマンガを制作し、小学校教員志望の女子大学2年生83名を対象に、それを従来の手回し発電機についての説明書を読んだ場合と比べて理解度がどう変化したかを比較している。実験の結果、学生にとって、マンガ教材は実験教材の使用上の問題点を理解しやすく、親しみやすさやわかりやすさを感じさせるため、有効な情報伝達手段であると結論付けている。

そのほか、大学のキャリア支援教育におけるマンガ利用の可能性を検討する研究として松本浩司・家島明彦による「キャリア教育におけるマンガの活用についての実践と展望—特に授業での活用を中心に」(2013)なども挙げられる。ここでは、キャリア教育において自己理解と職業理解のためにマンガを利用することを提案している。

ここですべての研究を紹介することはできないが、上で挙げた論考は、マンガの教育的価値を、「既存の知識や情報、学習内容を習得する」ことに見出しているところが共通点であるといえる。さらに、既存の文字情報のみのテキストと比較し、絵が含まれているマンガのほうが「わかりやすい」、または「読みやすい」ため、その学習内容の理解を促進しやすいとみなしている。つまりここでは、マンガは、既存の知識や情報をわかりやすく(時として簡単に)学ぶことが可能な教材として捉えられていることが伺える。

## (2) モチベーションを高めるツールとしてのマンガについての研究

「既存の知識や情報、学習内容を習得する」前段階の、学習に対するモチベーションを向上させる役割をマンガに求める研究も見られる。こうした研究においては、(1)で述べた、マンガを「既存の知識や情報、学習内容を習得する」ためのツールであるとする認識を前提として、マンガであるがゆえに学習者にもたらされる楽しさや学習意欲の向上などの効果に価値を見出している。

前述した村田(1993)では、直接的に学習内容自体を文章で表現し、その周辺情報をマンガで表した場合の理解度テストの正答率が高かったことから、絵によって直接学習内容が示されていない場合でも、学習に対する「楽しさ」を提供し、それが深い理解への契機として利用することができる」と述べている。ここでは、「なによりも漫画は手

軽に楽しみを与えるものである」<sup>89</sup>と述べられ、こうした「楽しさ」が知識内容にアクセスしようとする動機づけになる可能性を示唆している。

さらに向後智子・向後千春「マンガによる表現が学習内容の理解と保持に及ぼす効果」(1998)では、マンガ教材が文章のみの表現よりも内容に対する関心度を高め、理解促進につながるとしている。ここでは実験材料として『美味しんぼ』(原作・雁屋哲／作画・花咲アキラ、小学館)の「アルカリ性食品の真実」(第37巻第7話、1993年)を用い、酸性、アルカリ性食品に対する一般的な知識の誤認についての理解を実験している。ここでは、マンガを「ストーリー部分」と「学習内容部分」に分け、それぞれの部分を文章化したものを被験者に読ませた場合の理解度を比較している。向後は、マンガを用いた場合、文章だけの表現に比べて学習内容の長期記憶保持が効果的になる可能性を示したほか、学習内容以外のマンガのストーリー部分におけるマンガ表現の持つ面白さや新奇性が学習者の注意をひき、学習への動機づけや、内容の理解の促進につながる可能性があるとしている。

そのほか、中澤・望月(1995)なども、小学5年生を対象に、「異分母分数のたし算」を説明する学習マンガ、そのマンガの内容を小説化したもの、単純な教科書的説明文の三つの教材の効果を比較した。そこでは、成績として現れる学習効果よりも、教材に対する好意的な態度、学習の動機づけとしてはマンガのほうが優位であると結論付けている。

マンガを「読む」ことによって促される学習の動機づけだけではなく、マンガを「描く」ことによってもたらされる効果に着目する研究もある。その例としては、菅谷充「マンガ初学者のための4コママンガeラーニングコースの設計と実践」(2011)が挙げられる。これは、マンガ初学者に対面式授業とeラーニングを組み合わせ、4コママンガを描かせるという取り組みである。ここでは、4コママンガという表現方法を獲得させることで、「描けないと思っていたマンガが描けた」という自信を得た学生が多かったと考察されている。マンガ家を目指さない一般的な学生にとっても、マンガを描くという行為を通して、できないと思っていたことができるようになる、という成功体験を与えることによる心理的な効果に着目したものであると考えられる。

その他、鈴木栄幸・加藤浩「社会的ネットワークキングに着目したプレゼンテーション教育手法—「マンガ表現法」の提案」(2008)は、よいプレゼンテーションを制作するための教育において、メッセージ構成能力や、関係する他者との仮想的対話をシミュレーションするための訓練方法として、「マンガ表現法」を提案している。この研究では、マンガ表現の特徴として様々な登場人物のそれぞれの感情や関係性を視覚化することができることなどを挙げており、一つの意見に対する複数の意見を示す登場人物を描いた4コママンガの制作を通して、学生の制作したいプレゼンテーションの内容を整理させるという試みをおこなっている。こうした、マンガを描くことで得られる教育的効果についての研究においては、マンガを描く技術や結果としてできた制作物の上手下手ではなく、マンガを制作する過程自体に教育的価値があるとみなしている。

---

<sup>89</sup> 村田 1993、p. 134.

ここまでで紹介した (1) 知識や情報を得るためのツールとしてのマンガについての研究と、(2) モチベーションを高めるツールとしてのマンガについての研究において、そのほとんどが、マンガの外にある学ぶべきもの(知識、情報、体験など)を、マンガ「読む」「描く」ことを通して学ぶことに関する研究であるといえる。その「効果」を検討するものが多く、心理学的調査が多いのも特徴である。

### (3) マンガを制作するための技術を教えることについての研究

これは主にマンガ家育成を目的とした教育現場における、実作指導に関する研究である。マンガを描くためには、作画やコマ割り、キャラクター造形、ストーリー構成などの「技術」が必要であると捉え、それをどのように教えるかということが課題となる。マンガを描くための技術を教えることについての研究としてまとまっているものが少ないが、代表的なものとして前出の京都精華大学 SEIKA マンガ教育研究プロジェクト編『マンガ教育』が挙げられる。『マンガ教育』では、京都精華大学マンガ学部の教育実践の経験をもとに、マンガ家を目指す学生に対して、どのようにマンガを教えるかが検討されている。

『マンガ教育』では、主にマンガ学部ストーリーマンガコースの教育対象者を、「将来、マンガ家あるいはその周辺業界で職を得たいと思っている学生」と位置づけ、ここで起こされる教育を、「狭い領域の専門家を育成するための教育をしようとする、いわば職業教育」とみなす<sup>90</sup>。ここでの教育目標は、「「業界標準」である「読者目線」を身につけた「職人」の何たるかを伝えること」であるとされ、「職人的」技能の習得だけではなく、マンガ業界や市場が要請する「読者目線」を考慮し、それに適合できる作品を生み出すことが目指されているのである。ここでは、マンガ家を特殊な技術を持った「職人」と捉えている。なぜ「職人」とあるかと言えば、自分の自己表現といった芸術家やアーティストとしての要素よりも、「業界標準」の表現技法と、読者の求めるものを描くという、外部の基準に合わせて作品を制作する必要があるからである<sup>91</sup>。こうしたマンガ家観のもと、『マンガ教育』では、京都精華大学でおこなわれているマンガ教育が「集団的徒弟制」と位置づける<sup>92</sup>。プロのマンガ家である教員が、職人としての経験に基づく技術や知識を披露し、それを多くの学生が見て実践しながら学んでいくという方法を、伝統的な職人における親方と弟子の間の技術伝達方法になぞらえている。ここでは、マンガの制作に必要なものを「技術」とみなし、それを学生に伝達するのがマンガ教育の役割であると位置づけていることが伺える。

#### 「道具」と「技術」としてのマンガの教育的価値

改めて、教育とマンガに関する研究を整理すると、既存の教育とマンガに関する研究について、以下の傾向が見えてくる。

<sup>90</sup> 京都精華大学 SEIKA マンガ教育研究プロジェクト 2014、p. 85.

<sup>91</sup> 同上、p. 84.

<sup>92</sup> 同上、p. 62.

- (1) マンガの教育的価値を、既存の学習内容の習得のための道具としての働きにとどめてしまう傾向がみられること。
- (2) 実作指導の場合、マンガ教育の意義をマンガの制作技術の習得にとどめてしまう傾向がみられること。
- (3) 「読むこと」と「描くこと」に関する学習が別々の領域の問題として捉えられていること。
- (4) マンガの教育的価値についてほとんど視野に含まれていないこと。

特に学習ツールとしてを利用することについての研究において、多くの場合、マンガを既存の知識や情報を学習者に伝える透明な媒体のように捉えがちである。なぜ学習において既存の教科書などの代わりにマンガを使うかの理由として、向後・向後(1998)では、「伝えたい内容や学習する内容をマンガで表現することによって、わかりやすい、面白いなどの印象を読み手に与えることができる」<sup>93</sup>という点を挙げている。しかしマンガの「わかりやすさ」や「面白さ」が自明視される傾向にあり、なぜマンガの表現やメディアとしての特性がそのような「わかりやすさ」や「面白さ」などの印象を与えるか、マンガのどのような機能がそれを可能にするかという点までは考慮されていない。

さらに、これは作者がマンガの中で提示した知識や情報が、学習者によって読み取られる、という、古いタイプの作品観とコミュニケーションモデルを前提としているということが指摘できる。1960年代後半以降、文学や芸術作品は、作者の意図を透明に反映する鏡ではなく、また、読者も作者の意図通りに読むわけではないということが批評理論や芸術学においては常識になっているが<sup>94</sup>、このような研究においてはその点が考慮されていないということである。例えば、学習マンガであったとしても、マンガである限り学習者(読者)は、学習内容のみをそこから取り出しているわけではなく、キャラクターやストーリー、ギャグ的要素など様々なものを読んでいる。マンガを読むという行為は、単に「作品」が読者に影響を与えるだけではなく、読者が読みを作っていく過程がある。そのため、マンガ読書の「効果」を、テストやアンケート調査などをもって短期間で測りうる結果として示せるものに限るのかという疑問が生まれる。つまり、マンガの読書行為とその教育的効果をより広い視点から捉える必要があるのではないかということである。さらに、こうしたマンガを学習の道具とみなす研究においては、学習マンガや実用マンガなどが取り上げられる場合が多く、マンガの娯楽性と学習性を別のもので捉える傾向もある<sup>95</sup>。そのため、娯楽的マンガの教育的効果については視野外に置かれている。

この、マンガを「道具」として捉える視点は、マンガ教育の意義を「技術」の伝達とみなす視点と繋がっている。現在の実技系マンガ教育の現場において、「技術」が重視されていることを確認したが、その「技術」は、読者という他者に「伝える」とい

<sup>93</sup> 向後・向後 1998、p. 87.

<sup>94</sup> 例えばイーザー(2005)などを参照。

<sup>95</sup> 例えば、「マンガの多くは娯楽を目的としたものであるが、学習を目的とした学習マンガも数多い」(向後・向後 1998、p.87)のような記述には、マンガの娯楽性は学習と対立するもの、もしくは分類可能なものとして捉えられているかのようである。

うことを第一条件としていた。つまり、ここでもマンガは既存の知識や内容、もしくは作者の「思い」や「メッセージ」を伝達するためのメディアとして捉えられているのである。京都精華大学マンガ学部ストーリーマンガコースの必修の授業において、実用マンガ<sup>96</sup>の制作の指導が重視されていたという事実もそれを物語っているだろう<sup>97</sup>。京都精華大学における実用マンガ（機能マンガ<sup>98</sup>）の制作実践に関する報告において、「マンガに果たすことのできる社会的役割、すなわち「機能」に、様々なものを想定しているが、それらの「機能」の中核にあるのは、マンガの顕著な情報伝達力・訴求力である」<sup>99</sup>と位置付けられていることからそれが伺える。

しかし、マンガ教育の現場において、マンガの教育的価値を「情報伝達力」およびそれを表現する「技術」のみに求めることは問題があると考えられる。これは、専門学校などの職業訓練の場においては妥当するかもしれないが、大学教育を「技術」の習得の場としてのみ捉えうるのかという問題が関係してくるからである。例えば、マンガ家であり京都精華大学マンガ学部教授の竹宮恵子は、自身の授業においてマンガ家志望の学生が、実用マンガの授業を邪魔だと思い価値を見出さない傾向に言及し、「実用マンガというものが、どれほど世の中に授業があって、すぐ仕事があるということを、学生は全然外を見ていませんから、分からないのです」<sup>100</sup>と述べ、卒業生が職業マンガ家として生き残るための方法として実用マンガを学ぶことを勧めている。しかし、職業を得るためという動機づけが果たしてマンガ家志望の学生に届くのかという問題と、大学で学んだ学生がみんなマンガ家になれるわけではないという現状を考えれば、マンガの教育的価値を別の形で示す必要もある。大学教育の使命を考えれば、就職のための技術習得だけではなく、そうした技術を身に着ける過程がどのような意味を持つのか、自分がマンガと関わることで人生がどのように豊かになるのかなどを考えさせることも可能である。

そして、これはそもそも現在のマンガ教育が、「読むこと」と「描くこと」の教育が別々の領域として捉えられていることも含めた、マンガ教育全体の根本的問題とつながる。果たして、この分離が必然的なものなのであろうか。これまで確認したように、多くの実技系マンガ学科・コースでは、学生の最終的な目標として、マンガ家としてプロデビューすることが前提とされている。そして、こうした実作者養成を目指す課程では、「描く」ための教育が中心に据えられており、「マンガ学概論」や「マンガ文

---

<sup>96</sup> 実用マンガとは、クライアントの注文に応じて制作する、CMマンガや製品の説明マンガをさす。いわば大人向けの学習マンガと位置付けられる。

<sup>97</sup> この実用マンガ制作の授業は2006年までは必修の授業で全員に対しておこなわれていたものであったが、仕事としての依頼者の要求と教育的指導の両立の難しさなどの問題があって現在では必修にはなっていないという。（里中他2010、pp.135-137.）

<sup>98</sup> 竹宮は、実用マンガと一線を画す「機能マンガ」という用語を意図的に用い、それは「マンガの機能を最大限に使い、説明のための効果を上げるのは実用マンガと同じであるが、そこにクライアントの意思を強く盛り込む実用マンガとは違い、いかにニュートラルに情報を整理・伝達するかを重要視する」ものであるという。（小川・都留2011、p.76.）

<sup>99</sup> 小川・都留2011、p.76.

<sup>100</sup> 里中他2010、p.145.

化論」などの理論的な講義はマンガを「描く」ための予備知識や、補助的な役割として位置付けられている<sup>101</sup>。しかし例えば美術鑑賞や批評が、芸術家にとっても重要な活動であると同様に、マンガ実技教育においても制作と鑑賞（読書）が切り離せないのではないかという疑問が浮かぶ。そして美術教育や文学教育が単なる制作技術の習得のみを追求するのではなく、美術や文学に触れることによる自己形成や「陶冶」に主眼を置くように、教育の場においてマンガを捉えることも可能なのではないか。つまり、「読むこと」と「描くこと」を全く別の領域の問題として分離するのではなく、両方の教育が共有できる共通の教育目的を設定できるのではないかということである。逆説的に考えれば、これまでのマンガ教育の現場において、マンガ教育の意義とマンガの教育的価値を明確に設定できなかつたからこそ、マンガの道具的利用と職業教育（技術習得）の側面が強調されてきたのではないか。

上記のようなマンガと教育における研究を俯瞰することにより見えてくる問題点を考慮したうえで、ここでは、教養教育の視点からマンガ教育を捉えなおしたい。それは、マンガ「を使って」何かを学ぶ教育ではなく、マンガの表現形式やメディアとしての特性を考慮しながらマンガを「読む」ことの教育でもある。もちろん、マンガを「描く」ための教育はマンガについて学ぶ教育に含まれるが、マンガについて学ぶ教育は、「描く」ことに限らず、マンガを「読む」ための教育も可能なのではないかということである。ここでいう「読む」ための教育とは、国語でいう文法や語法などの学習を指すような、マンガの読み方のルールや基本的なリテラシーを学ぶ教育を指すのではなく、マンガの表現や媒体の特性に着目しながら作品を考察したり、マンガを取り巻く問題状況を考えることを通して、一つの見方を相対化する視点を身に着けたりすることも含む。また、マンガを描く人は同時にマンガを読む人でもあり、マンガを読む場合も、マンガを描く際の経験や視点が、新たな読みにつながる可能性もある。そのような教育であれば、マンガ家を目指さない学生に対しても、マンガを学ぶ教育がその他の芸術や文学を学ぶ教育と同様に意義のあるものになるのではないか。そして、そのような教育において、これまでのマンガ研究における知見が活用できるのではないかと考えられる。

もちろん、これまでのマンガと教育に関わる個々の研究が不十分であると言いたいわけではない。しかし、マンガ論、マンガ研究がある程度の歴史と広がりを持ち、その知や議論が蓄積されている中で、それを教育に生かすという道を模索することは、マンガ教育とマンガ論・マンガ研究の双方にとって有益であると思われる。

ふり返ってみれば、マンガ論においては、マンガの社会的な役割やマンガの教育的価値についてこれまで何度も検討されてきた。それは、狭義の「教育論」という形をとっていない場合が多い。例えば、1990年代半ばごろより登場した「マンガ表現論」は、マンガ独自の表現の役割に焦点を当て、マンガ読者がいかに複雑な表現を読むリテラシーを持っているかを示したが、これも教育の視点から考えれば、マンガの社会的役割や価値をマンガの外部の価値規範から規定するのではなく、マンガの内部から捉え

---

<sup>101</sup> 「カリキュラム | マンガ学科 | 芸術学部 | 東京工芸大学」 <https://www.t-kougei.ac.jp/arts/manga/curriculum/>



るための試みであったとも考えられる。次節では、マンガ論において、これまでマンガの教育的価値や社会的な役割がどう議論されてきたのかを考察するために、「教育」という言葉に限定せずに、これまでのマンガ論における議論を参照していく。

### 1-2-2 マンガ論におけるマンガの教育的価値に関する論考

第1節で確認したように、戦後日本の教育制度の下でこれまで数々のマンガが教育的によくないものとして排除されてきた経緯がある。それは、マンガに対する社会的地位についての認識とも関わっていた。主に教育者たちは、教育に利用できる範囲で「よい」とみなせるマンガを部分的に活用し、それ以外のものについては「よくない」ものとして排除してきた。マンガ論においては、こうしたマンガに対する偏見や無理解に対抗する形でマンガの社会的価値や教育的価値が主張されてきた。以下では、特に文学や芸術と比較したマンガの社会的役割についての論考を中心に、マンガ論においてマンガのどのような役割に教育的価値が見出されてきたかを考察していく。

#### 人生を学ぶものとしてのマンガ

前節で確認したように、マンガと教育に関する研究においては、「教育」というものが知識や技術の伝達・学習として捉えられている場合が多い。しかし、教育は学校教育の内や子どもを対象としたものに限らず、特に思春期の青年や大人に対するものも含める広い概念としても捉えうる。マンガ論においては、狭義の「教育」（つまり、既存の学習内容を、教育者が学習者に伝達するというモデル）に限らない、マンガの教育的な役割や力を指摘する論考も見受けられる。

その一つとして考えられるのが、文学や美術と同様に人生を学ぶものとしてマンガを捉えるという視点である。日本における代表的なマンガ論者の夏目房之介は、『マンガに人生を学んで何が悪い?』（2006）において、人々が、マンガを読んで人生を考える、という現象について記述している。夏目は、自身が担当する大学の集中講義のレポートにおいて、マンガを読んで「感動した」「影響を受けた」「考えさせられた」という反応が多くみられたと述べている。さらに、自身がテレビ番組『BS マンガ夜話』<sup>102</sup>に出演した際、以下のような視聴者の声が多く寄せられたとも語っている。

「私の人生は、この作品で決まりました（変わりました）」

「私はこのマンガで人生を（恋愛を）学びました」（中略）

僕らにすれば、マンガで恋愛を学ぶより、じっさいに恋愛しろよと、うっかりいいたくなるのだ。けれど、考えてみれば文学や映画で人生に影響を受ける、という話はざらにある。だから、マンガがそういう媒体になってもおかしくはない。第一、僕ら自身がマンガに大きな影響を受けて人生をやってきた世代なのだ。<sup>103</sup>

<sup>102</sup> NHKで1996年から2009年まで不定期に放送されたテレビ番組で、出演者は毎回一つのマンガ作品を取り上げ、徹底的に語り合うというものである。

<sup>103</sup> 夏目 2006、p.10.

多くの視聴者にとって、マンガを読んで自分の人生を考えるとということが、当たり前のような現象になっているというのだ。さらに夏目は、以下のようにも言う。

もちろん、今だってほとんどの読者は「息抜き」や「気休め」のためにマンガを読んでいる。それはそれで大衆娯楽として「まっとう」なのだが、同時に今では昔と違う読み方もするようになってきている。読んでいるうち無意識に軸足を「気休め」から「本気」に移して、感動したり、影響を受けたり、励まされたり、人生を考えたりしてしまうのである。むしろ、そうでなければ面白くなくなってしまうのが、1970年代前後から以降のマンガなのであった。

昔（大雑把に言えば60年代まで）なら文学や演劇、映画や音楽がもたらした「人生への影響」という機能を、マンガももつようになった。たぶん、日本でのみ特異に、そういいただけの大衆的な媒体としての力を持ったのだ。<sup>104</sup>

夏目は、1970年代前後以降、それまで文学や演劇、映画や音楽がもたらすと考えられていた「人生への影響」、つまり、文学や芸術作品を受容することを通して人生を考えるという行為がマンガにおいても一般的になり、むしろそうでないマンガは面白くないという状況にあるという。つまり、夏目においてマンガは、その他の芸術ジャンルと同じように、それを読むことを通して、人生に何らかの変化をもたらしたり、人生について何かを考えさせたりする役割を持つものとみなされている。夏目はここでのマンガの役割を「教育」という言葉では説明していないが、文学や芸術がもたらすものと捉えられている「教養」に近い役割をマンガに見出しているといえる。

#### 「教養」の変化と1970年代の少女マンガ

1970年代において、従来の「教養」の在り方が変化するとともにマンガが「教養」としての役割を担うようになったと指摘しているのが、1970年代前後以降のマンガ状況を文化論の視点から検討した石田美紀である。石田は、『密やかな教育』（2008）において、1970年代のいわゆる「24年組」<sup>105</sup>による少女マンガの革新について、1970年代における「教養」の解体と再編を背景に、その「教養」の役割が少年愛を描く少女マンガに受け継がれていくことを追及している。ここでの「教養」とは、近代社会において「文学」に代表される、自我と主体をめぐる複雑で大人向けの物語を指す。そして、この種の教養は、1970年代以降、マンガという新たな「教養」へと変わり始めるが、その過程において、当時のサブカルチャーにおいて最も周縁に位置していた、女性の、そして子どもの文化である少女マンガという領域から登場した、「少年愛」マンガは先駆的であったとする。

ここでいうマンガという新たな「教養」とは、具体的にどのようなものとして捉えられるのか。24年組のマンガ家は、近代文学に刺激を得て、いわば「文学的」なマン

<sup>104</sup> 同上、pp. 8-9.

<sup>105</sup> 「花の24年組」とも呼ばれる、昭和24年（1949年）頃の生まれで、1970年代に少女マンガの革新を担った女性マンガ家達の一群。代表的作家に、萩尾望都、竹宮恵子、大島弓子、木原敏江、山岸涼子などがいる。

ガを作り出した。この「文学性」が何を指しているかは、竹宮の「風と木の詩」(1976)の冒頭に登場する詩としてのモノログに例示される。つまり、ここでの「文学性」とは、登場人物の「内面」を表す難解で多義的な言語表現を指している。さらに、表現としてのセリフやナレーションなどの「字」としての要素だけではなく、内面描写や主観性などの表象内容も含まれる。つまり、「文学」という語は「芸術的」という言葉にも置き換え可能な、「大人が読んででも耐えうるもの」であり、「具体的な性愛描写が許された表現」<sup>106</sup>をも意味していた。難解で多義的な言語表現や絵画表現、そして複雑な内面描写と、テーマの上でも表現の上でも具体的な性愛を描写できるようになったことが、少女マンガに革新をもたらし、結果読者にも支持されたといえる。さらに、少年愛を主題とする雑誌『JUNE』(1978年創刊-1995年廃刊)を具体例として、「文学」が機能不全に陥りつつある時代において、少年愛マンガが文学の代替として受け取られていたことを示す。そしてこれは、公的教育とは異なった「教育」として受け取られていたことを明らかにするのである。石田は、この頃から「風と木の詩」などの先駆的的少年愛マンガの影響を受けた女性の読者やマンガ家の卵は、従来の文学よりもマンガ物語を手掛かりに人生の意義探しをおこなうようになったとしている。

ここで注意したいのは、石田は、この「少年愛」をめぐる現象が、サブカルチャーがメインカルチャーを「流用」・「占有」し、「〈文化〉、〈教養〉、〈文学〉との闘争の産物」によって生まれたものではなく、「むしろ〈文化〉、〈教養〉、〈文学〉との幸福な統合の産物」<sup>107</sup>と結論づける。つまり、従来の文化や教養に対する対抗的なものとして「少年愛」を含む少女マンガが受容されたのではなく、文化、教養、文学を取り込む形でそれが成立したということである。従来の文学などの教養的要素を取り込みながら、少年愛マンガは別の形で「教養」を体現していたということである。

石田は、特に少女マンガと文学との関わりから、「教養」の問題を捉えているが、この「教養」は少女マンガのみによって担われたのだろうか。1998年に出版された『木野評論 文学はなぜマンガに負けたか!?(京都精華大学情報館)』では、文学との関係がマンガ全体の問題として取り上げられている。ここでは、タイトルの通り「文学がマンガに負けた」ということが前提とされ、「今やマンガの方が文学よりも考える力を生むし、娯楽としてもすぐれている」という状況のもと、マンガに関わる批評があまりにも貧困であるという現状認識を示している<sup>108</sup>。文学とマンガの関係を論じるいくつかの論考が掲載されているが、建築家・小説家の鈴木隆之は、「マンガ、その「文学の呪縛」とのたたかい」(1998)の中で、24年組の少女マンガと別な意味での「文学性」を獲得していったものとして、『ビッグコミック』などに掲載された「劇画」に着目している。『ビッグコミック』とは、1968年に創刊され現在も続いている小学館によるマンガ誌で、さいとう・たかををはじめとするベテラン作家が連載を持つ、比較的年齢層の高い男性向けのマンガ雑誌である。鈴木は、「ここに掲載されたマンガのほぼすべてが、「人生」を語ることによって成立している」として、そこに掲載されるマン

---

<sup>106</sup> 石田 2008、p. 64.

<sup>107</sup> 同上、p. 58.

<sup>108</sup> 『木野評論』1998、p. 214.

ガには「陳腐な「人生訓」があふれているとする<sup>109</sup>。しかし、それが陳腐に感じられないのは、語り口が巧みで、ネタのを見つけ方、物語運び、セリフから絵に至るまでの「芸」が成立しているからであるとする。その代表例として、ジョージ秋山の「浮流雲」やさいとう・たかをの「ゴルゴ13」を挙げる。そして、多くの読者は、「人生」や「生きている意味」を見出すよりも、完成されたマンガ家の「芸」を楽しんでいるだけである可能性を示唆しながらも、このような『ビッグコミック』的なマンガを「人生」の「深さ」を芸のある文体で表現している「大衆文学」的なあり方そのものではないのか<sup>110</sup>と評している。ここで言われる「芸」とは、内容よりも表現や構成などの形式における技法を指していると考えられる。『ビッグコミック』的なマンガにおいて、内容的にはありきたりで結果が推測されるような定型的なストーリーや設定でありながら、その表現における技術において工夫が凝らされており、完成度の高い形で提示されているため、読者が飽きることなく読み続けることができるというものであると推測される。そもそも、「劇画」は、その出発点からリアリズム的な物語を志向するという傾向があった。子ども向けマンガから脱却して大人向けの読み物を目指す「劇画」運動は1950年代に始まったが、貸本劇画を経て、1960年代後半には大人向けマンガ誌も誕生し、劇画はその場を広げていく。「劇画」という名前を初めに使ったのは辰巳ヨシヒロであったが、辰巳とともに劇画工房のメンバーであったさいとう・たかを、後の「劇画」の代表的作家となっていく。さいとうの「ゴルゴ13」に代表される「劇画」は、「芸術性」よりも大衆性を獲得することを目指していた。大衆的な「劇画」は、難解な表現よりもストーリーのわかりやすさや、肉感的な描線、スピード感のあるコマ構成などを駆使し、着実に読者を増やしていったのである。

鈴木も指摘するように、「陳腐な人生訓」であふれている劇画が、巧みな表現技法によって多くの大人の読者に支持されたという事実は、読者が「教養」をマンガの「内容」からではなく、表現の美的な側面や媒体性も含めた読書行為を通して得ているということが示唆される。つまり、この場合「教養」とは、(典型的な人生訓や教訓などのように)マンガの外にある価値規範や学習内容ではなく、マンガを読むという行為によって読者の中にもたらされる経験として捉えることができる。前節で確認した教育のモデルに当てはめれば、この場合、既存の知識や技能をマンガなどのメディアを通して学ぶ道具的な役割ではなく、読者がマンガの表現や媒体性を読む際に、「内容」自体を別なレベルのものとして捉える可能性が見いだせる。

### 近代的価値規範から逸脱するものとしてのマンガ

マンガが従来の「教養」や「教育」とは別種の価値をもつと主張したマンガ論者に、夏目と同じくマンガ論における代表的人物である呉智英がいる。呉は、マンガが文学や芸術と同じような社会的機能を持つだけではなく、その概念を問い直すものであると位置づける。

---

<sup>109</sup> 鈴木 1998、p. 98.

<sup>110</sup> 同上、pp. 98-99.

1989年に出版された『現代マンガの全体像』（1986→1997）<sup>111</sup>において、1980年代後半にマンガが多様化し量的にも質的にも隆盛を迎える中、「マンガがまともに論じられることが恐ろしく少な」く、「信頼のおける評論・研究がほとんどない」<sup>112</sup>という危機意識を持ち、従来のマンガに関係する評論を検討するという作業をおこなっている。そして近代における教養の変化と、マンガが提示する新しい教養について考察している。

呉は、従来の（1980年代後半までの）マンガ論において、第1節で検討したような、「教訓性」（呉の言葉では「啓蒙」）による価値基準によって評論がおこなわれているとしている<sup>113</sup>。そして、当時（1980年代後半）、近代文学や美術の衰退の一方でマンガ圧倒的な売れ行きを見せている現象について、「近代原理に依拠した近代文芸理論が自己形成してきたときに無視してきたもの、取り残してきたもの、忘れ去ろうとしてきたものの、復権であり、時には復讐でさえある」<sup>114</sup>とも述べている。つまり、理性的で合理的な教育観から「俗悪」と判断されるマンガこそが人々に支持されていることの背景に、従来の近代合理性にもとづく価値基準からマンガを評価するのではなく、新しい価値基準の枠組みを設定することが必要であると主張するのである。

呉は、マンガが子どもマンガとして出発し、文化の「周辺」に位置付けられていたため、中央集権的秩序が確立された近代文芸理論の監視が行き届かなかったことや、特に1960年代ごろに、貸本劇画やマンガ誌において人材の行き来が激しく、文学や映画、芸能や学生運動を含めた領域の越境がみられたことにより、近代的合理性から排除されてきたものを取り込んできたという。しかし、その排除されてきたものにこそ読者が惹きつけられるマンガの魅力があるということを指摘しているのである。

呉は「啓蒙」という言葉を用いているが、それを「教育」との関係から検討すれば、近代的価値基準に基づく「教育」の範囲から逸脱してきたマンガを、その枠の中での有用性によって評価するのではなく、マンガを通して近代的な「教育」概念を問うことを勧めているとも捉えられる。マンガが持つ「教養」や「教育」としての働きを、近代的価値規範の枠組みの下で捉えるよりも、そこから逸脱するマンガを手掛かりに、従来の「教養」や「教育」という概念を相対化し、「教養」や「教育」それ自体の概念を広げ、それを見通す視点を持つことを提案していると考えられるだろう。

### 石子順造のマンガ観—「芸術」からマンガを捉える

呉は芸術とマンガを異なるものとして捉え、あえて芸術とマンガを比較する必要がないとする立場であったが、従来の芸術観を捉えなおすことで芸術論の観点からマンガを捉えようとしたのが、石子順造である。美術史・芸術学の視点から石子の仕事振り返る美術史研究者の加治屋健司による「石子順造の知覚論的転回——マンガ批評を中心に」（2011）を参照しながら、石子が捉えるマンガ観を近代主義と教育の視点か

<sup>111</sup> 初版は1986年だが、絶版後、1990年に加筆、修正され増補版として復刊され、1997年文庫化された。本論文の引用は1997年の文庫版による。

<sup>112</sup> 呉1986→1997、p. 8.

<sup>113</sup> 同上、p. 75

<sup>114</sup> 同上、p. 95.

ら考察してみる。

石子は、『マンガ芸術論』(1967)において、「マンガを芸術でないというのは、すでに近代主義的な芸術観というほかない」<sup>115</sup>と述べ、これまでの「マンガは芸術ではない」とする考えには、二つの立場があるとする。一つは、「マンガはそもそも低級、卑俗なものであって、大人の真剣な討論の対象ではない」<sup>116</sup>とする立場、もう一つは、マンガを論じるのに「芸術を引き合いに出す必要は全くない」<sup>117</sup>と考える立場である。後者の立場は呉の立場に近い。しかし、そのどちらも、狭い芸術の定義に基づく「近代主義的な芸術観である」と述べる。ここで石子は、マンガを高尚な芸術に格上げしたわけでも、既存の制度からマンガを正当化しようとしたわけでもない。「芸術」という概念自体を、制度的常識を揺るがす挑戦として、きわめて現代的な意味で捉えている。そして、芸術概念を広く捉えることで、マンガを把握しようとしたのである<sup>118</sup>。これをこれまでの教育と関わる議論と照らし合わせて考えれば、石子はマンガの教育的価値を含む社会的な価値を、「芸術」とその社会的役割の視点から捉えようとしたが、ここで「芸術」に言及したのは、既存の近代主義的芸術観の枠の中にマンガを当てはめようとしたのではなく、マンガがその枠にはまらないなら、「芸術」という概念自体を広げることが必要であるという主張をおこなったのである。

石子のマンガ論についての検討は第2章において詳しく取り上げるが、加治屋は、同時代の鶴見俊輔もまた、『限界芸術論』(1967年)において、石子と同様に芸術概念の拡張を主張していると指摘している<sup>119</sup>。鶴見は、芸術概念を以下のように捉える。

経験全体の中に溶け込むような仕方で美的経験があり、また美的経験の広大な領域の中のほんのわずかな部分として芸術がある。さらにその芸術という領域の中のほんの一部としていわゆる「芸術」作品がある。いいかえれば、美が経験一般の中に深く根を持っていることと対応して、芸術もまた、生活そのもののなかに深く根を持っている。<sup>120</sup>

鶴見は、従来の芸術概念を、専門的芸術家と専門的享受者とのなかでやりとりされる「純粋芸 (Pure Art)」や、専門的芸術家と企業によって大衆を享受者としてつくられる「大衆芸術 (Popular Art)」に分類したが、それに限らない、非専門的芸術家によってつくられ、非専門的享受者によって享受される、人々の生活の中での芸術がもたらす美的経験を、「限界芸術 (Marginal Art)」<sup>121</sup>という概念の下で位置づけた。

鶴見は、主流文化や高尚文化に対する対抗文化としてマンガを位置付けようとしたのではなく、そうした二項対立の枠組みを超えるものとしてマンガを捉えようとした

---

<sup>115</sup> 石子 1967、p. 22、加治屋 2011、p. 105.

<sup>116</sup> 石子 1967、p. 18.

<sup>117</sup> 同上、p. 236.

<sup>118</sup> 加治屋 2011、p. 105.

<sup>119</sup> 加治屋 2011、p.110. 鶴見 1967→2004、pp. 13-14.

<sup>120</sup> 鶴見 1967→2004、p. 13.

<sup>121</sup> 同上、pp. 14-15.

のである。鶴見は、らくがきを含む「えがく→みる」という限界芸術の形態が大衆芸術として成立しているものとして、当時の貸本マンガを含むマンガを把握しようとした<sup>122</sup>。それは、「えがく→みる」という共同体内部の人々による日常生活におけるコミュニケーションを成立させている媒体としてマンガを捉えようとしたという点で、石子の芸術概念とマンガ観に近いものとして考えられる<sup>123</sup>。

マンガを広い意味の「芸術」の観点から捉えようとする石子や鶴見のアプローチには、マンガの社会的意義を問い直すという問題意識がうかがえる。さらに、人々の生活の中での美的経験としてマンガを捉える視点を提示しているともいえる。このように、マンガを受け手との関係によって成り立つものとして捉える観点から、マンガの教育的価値を、作品に内在するものとしてではなく、読者の能動的な意味付け行為に見出しているといえる。石子や鶴見のようにマンガを美的経験の中から捉えようとし、さらに読書行為を含めたコミュニケーションの様態に着目する観点から、現在のマンガ文化に対する教育的視点からの捉えなおしも可能になる。例えば、多くのマンガファンの間でおこなわれる同人誌制作とそれを媒介とする交流に関しても、その制作物が既存のマンガのキャラクターの流用であり、ストーリー内容としてもワンパターンでオリジナリティがないように見えたとしても、具体的な表現がどのように読者に読まれ、どのようにそれぞれの読者間において機能しているのかということに着目すれば、幅広い「芸術」活動の一つとして捉え直すことができるだろう。

#### 「芸術」としてのマンガの役割と教育的ポテンシャル

マンガを広い意味での「芸術」として捉える視点や、その教育的価値を従来の近代主義を超える視点から捉える必要性は、近年、特に2011年3月の東日本大震災と福島第一原子力発電所事故以後の社会状況を考えるうえで改めて見直されつつある。それは、3.11を経て、多くのマンガ研究者やその周辺の現代文化に関する研究者によって、これまでマンガやアニメなどのポピュラーカルチャーに関する研究が、その教育的、社会批評的可能性を検討してこなかったのではないかという反省に基づいている。

2012年3月に東京で開催された「第二回世界メディア芸術コンベンション2012」では、「想像力の共有地——現代社会はマンガとアニメーションによって何を共有しうるのか」をテーマとし、まさにその問題が話し合われた。美学・芸術学者の吉岡洋は、3.11以後の状況に言及し、以下のように述べている。

現代社会においては音楽や美術、さらにはマンガやアニメーションをも含む広い意味での芸術文化は、けっして衰退しているようには見えないのに、それらは社会一般において私たちが世界観や人生観を共有しうる媒体（メディアム）としては、いつの頃からかうまく機能しなくなってしまったということです。つまり、ファインアートであれポピュラーなあるいはサブカルチャー的なものであれ、そ

---

<sup>122</sup> 鶴見 1973、p. 9

<sup>123</sup> 加治屋は、石子のこの芸術概念が1970年以後、排他的な芸術概念に戻ってしまうことを指摘している。加治屋 2011、p. 110

それぞれ多様化し細分化された表現領域や愛好者の共同体が数多く存在するだけで、それらを横断的に結びつける言説や議論が存在しない。現代美術であれアニメであれ、私たちは、それらについて語ることはすなわち「事情通」になること、つまりその共同体特有の言語や行動規範を習得することと同じだと考えているのです。<sup>124</sup>

ここで、吉岡はもはや芸術や文化自体に人々が価値を見出さなくなっているということを示唆している。そして、現在マンガを含む芸術、文化が隆盛を見せる一方で、それぞれの愛好者たちが細分化された共同体の中に存在しているだけで、それらを結びつける横のつながりが希薄になっているというのである。吉岡は、上記のような現状の中で、排他的な態度を取るのではなく、他分野の人々と率直に話し合う機会が必要だと提案し、マンガやアニメーションについて「共有地」という概念から改めて考え直す機会を提案した。つまり吉岡は、消費物として経済的価値が優先される傾向が強いマンガやアニメーションを、もともと社会において芸術や文化が持っていた、他者同士のコミュニケーションを促進するという視点から、見直す必要があると述べているのである。

同コンベンションにおいて、ベルントは、「文化の共有地」としてのマンガ」(2012)という発表をおこない、今日の日本において、マンガは「文化」や「文化の共有地」としての役割を果たしているのか、という問いを投げかける。ベルントは、この10年間で、日本マンガは「グローバル化」「業界(コンテンツ産業)」「ファン文化」といった点で注目を浴びてきたとするが、この状況の下で、マンガ論は、社会におけるマンガの役割や、その「芸術」としての公的使命を検証することに対して距離を置いてきたとする<sup>125</sup>。そして、読者の間にも、幅広く「共有」されている作品が少なく、同じ作品をめぐるさえ異なるもの同士のコミュニケーションが成り立たない事実を指摘する。そして、これまでマンガは文化力よりも、経済的な側面が重視されてきたが、しかし、今一度「文化の共有地」としての力を生かすべきであると主張する。つまり、2000年以降、文化庁や経済産業省がコンテンツ産業としてマンガを捉えるようになったこと背景には、マンガが「芸術」や「文化」としてよりも「商品」として捉えられる傾向があり、またその文化的な価値を意識する機会も少ないというという状況を問題視しているのである。

ここでは、2012年メディア芸術祭のマンガ部門で優秀賞を受賞した、しりあがり寿『あの日からのマンガ』(2011年)と、アリソン・ベグダル『ファン・ホーム』(2011年)に言及し、これらのマンガ作品は、社会人を含む読者に、どう生きていけばよいか、生きがいのある人生とは何かについて考えさせる力があるとする<sup>126</sup>。こうした作品の例からもわかるように、マンガの社会的な役割は、情報伝達や合理的な「理解」よりも、不安や恐怖、怒りなどの想いを共有しながら、連帯感を成り立たせうること

---

<sup>124</sup> 吉岡 2012、p. 6.

<sup>125</sup> ベルント 2012、p. 111.

<sup>126</sup> 同上、pp. 111-112.



にあり、新聞やテレビ・ニュースに出ないようなことを表現していくことも期待できるとしている。そのうえで、現在マンガが他者同士のコミュニケーションの場としての役割を十分に生かし切れていないとしたうえで「背景や趣味の異なる人々が、マンガを媒介に、社会の一員としてどのような価値観を共有しうるかについて交流し、それへの興味を促すことに、「文化の共有地」としての可能性」<sup>127</sup>を見出せると結論付ける。

吉岡とベルントの提案には、それは、本来芸術が持っていた「共有地」、つまり異なる者同士が交流しあう場としての役割をマンガに求めているという点で共通点が見いだせる。それは、直接的な交流だけではなく、マンガを読むことによって、多様な視点や表現に対する感受性を高めながら、異なる価値観を共有し他者に対する理解を深めるという意味も含まれるだろう。確かに、現在、マンガを好むファンが多数存在し、経済的な観点からマンガは成功をおさめてはいるが、マンガの教育的価値が大学を含めた教育現場において学校教育を超えた人間形成や市民社会と結びつけて論じられる場合が少ない。これは、マンガを「芸術」「文化」としての社会的役割よりも、その経済的価値を優先する傾向にも裏付けられる。

以上、マンガと文学や芸術との関係を中心とした、マンガ論におけるマンガの教育的価値に関する論考から、主に二つの視点が見えてきた。

- (1) 従来の「教養」や「教育」の枠の中でマンガの教育的価値を捉えるのではなく、近代主義的思想や芸術観から逸脱するマンガの要素に、それを乗り越える可能性を見出す。
- (2) マンガの教育的価値を内容として表象される既存の知識や学習内容のみに見出すのではなく、表現形式や受容者の美的経験を含めた読書行為の中に見出す。

マンガ論を振り返れば、マンガの教育的価値を、狭義の学校教育の範囲だけではなく、成人した後の人生も含めて人間一般に関わるものとして捉える視点が見られる。文学や美術が本来持っていた社会的な役割である、美的経験によって人々の感性に働きかけ、異なる者同士の交流を媒介するといった機能に見出す論考がいくつかみられた。さらに、石子が提案したように、マンガを読者による能動的な参加、関係性により成り立つものと捉えるマンガ観からは、その教育的価値をマンガ作品に内在する固有な実体として捉えるよりも、読書行為も含めた関係性の中で考察することが有益である可能性も見えてくる。この二つの論点を総合すれば、マンガの教育的ポテンシャルをマンガ教育の場に生かすためには、マンガの教育的役割を捉え直し読者による美的経験を含めたさまざまな読書行為の有り様を考える枠組みの設定が必要であり、その際に従来の「教育」や「芸術」という概念を捉え直し拡張することが不可欠なのである。

### 第3節 マンガを「読む」ことに関する問題領域

マンガの表現形式やそれがもたらす意味合い、読書行為に対する考察を教育の場において想定する際に、マンガの「読書教育」や「鑑賞教育」のようなマンガを「読む

---

<sup>127</sup> 同上、p. 113.

／観る」教育が考えられるが、現状において、マンガを「読む」ことの教育があまり実施されていない。そこには、前節までにおいて確認してきたようなマンガの社会的地位や教育的価値の捉え方の問題のほかに、マンガを「読む」ことに関する問題があると思われる。そしてそれは、マンガだけではなく美術作品や文学作品を「鑑賞」、「読解」、「精読」することの教育がほとんどおこなわれておらず、その意義が認識されていないという、教育の問題も関わっている。さらに作品を「読む」ための教育の不在は、マンガ研究における「作品論」の不在ともつながっている。ここでは、こうした様々な分野における「読む」ことに関する問題領域を接続し、その論点を整理する。

### 1-3-1 マンガをどう「読む」か——「はだしのゲン」閲覧規制問題を具体例に

2013年8月、中沢啓治「はだしのゲン」について、松江市教育委員会が2012年12月に松江市内の市立小中学校に対して閉架措置及び貸出閲覧制限を求めていたことが報じられた。新聞、テレビ等のマスメディアも大々的に取り上げ、各所で議論を巻き起こした。これに続いて、鳥取市立中央図書館でも、2011年から小学生の保護者のクレームによって「はだしのゲン」を児童書コーナーから事務室内に移し、別置きしていたことが発覚した<sup>128</sup>。その後、一般市民からの署名運動などもあり、松江市も鳥取市もともに閲覧制限を撤廃し、「はだしのゲン」は開架に移動されることとなった。

この出来事をきっかけに、マンガに描かれる「思想」や歴史認識についての解釈や、公的図書館の役割と知る権利、学校図書室におけるマンガの扱い方、子どもに対する読書指導の問題など様々な論点から議論が巻き起こった。この問題は、松江市と鳥取市という地域に起きた局所的な出来事ではなく、歴史的な出来事を取り上げたマンガをどう読むか、公的機関や教育現場においてどのように取り扱えばよいかという問題を含んだ事例として考えられる。

まず、この出来事を概観してみよう。事の発端は、2013年8月16日に新聞各社が報道した以下のような内容である。松江市教育委員会が2012年12月に松江市内の全市立小中学校に対して教師の許可なく自由に閲覧できない閉架措置を求め、全校が応じていたことが分かったとするものである。閉架措置の理由は、「作品中の暴力描写が過激だ」とするもので、具体的には作品中の「旧日本軍がアジアの人々の首を切り落としたり、銃剣術的にしたりする場面」を指す<sup>129</sup>。初期の報道では、暴力表現や残酷表現が閲覧規制の理由であるとされていたが、後の報道では、教育委員会に対する別種のクレームがもとにあったことが明らかとなる。その報道によれば、2012年8月に、ある市民が「はだしのゲン」に描かれる君が代批判などの内容について「子供たちに誤った歴史認識を植え付ける」と松江市議会に学校図書館からの撤去を陳情した<sup>130</sup>。議会は同12月に「図書館に置くか置かないかの判断に議会が立ち入るべきでない」

<sup>128</sup> 「「はだしのゲン」を2年間事務室に 鳥取市の図書館：日本経済新聞」

[http://www.nikkei.com/article/DGXNASDG2002D\\_Q3A820C1CR8000/](http://www.nikkei.com/article/DGXNASDG2002D_Q3A820C1CR8000/)

<sup>129</sup> 「朝日新聞デジタル：「はだしのゲン」閲覧を制限 松江市教委「描写過激」 - 教育」 <http://www.asahi.com/edu/articles/OSK201308160095.html>

<sup>130</sup> 「「はだしのゲン」閲覧制限要請を撤回 松江市教委 暴力描写や歴史認識は議論避ける - 産経 WEST」 <http://www.sankei.com/west/news/130826/wst1308260007-n1.html>

と不採択とする一方、旧日本軍が首を切るなどの史実かどうか不明な場面を一部の議員が問題視した。その結果、市の教育委員長ら幹部5人で協議し、教育的配慮が必要だとして閲覧制限の要請を決めたという。ここでは、「誤った歴史認識を植え付ける」という陳情が市議会により却下されているが、「旧日本軍が首を切るなどの史実かどうか不明瞭な場面」について改めて議論に上っている。つまり、マンガに描かれている場面が、史実と異なっていると判断され、それにより子どもたちが誤った歴史を学んでしまうことを懸念しての措置であると推測できる。

結局、閲覧制限自体は後に撤回されることになったが<sup>131</sup>、この報道を発端に「はだしのゲン」に関する論争が起こった。それは、「はだしのゲン」が「正しい／間違っただ」歴史に対する認識を提示しているのかという議論である。2013年11月には、月刊論壇誌『正論』（産経新聞社）に『『はだしのゲン』許すまじ！』という特集が生まれ、保守派の評論家たちからの「はだしのゲン」擁護派に対する批判的な記事を掲載している。例えば、「問題シーンを一挙公開 これでも子供たちに読ませますか？」というタイトルのもと、「はだしのゲン」の中の「問題シーン」を例示して、共産党系左派のプロパガンダマンガとしてこれを批判する<sup>132</sup>。また、ジャーナリストの三品純による「松江市教委はなぜ迷走したのか—そして子供たちが犠牲になる」という論考では、松江市の閲覧制限を陳情した人物への取材をもとに、このマンガがいかにか「史実」と異なる情報を伝えようとしているかを懸念している<sup>133</sup>。ここでは、陳情において「はだしのゲン」に描かれている内容として、天皇の侮辱、君が代斉唱の否定、史実を歪曲した三光作戦についての過激な描写等が挙げられ、三品は、その「読まれ方のおかしさ」に言及している。また、同じようにネット上でも、閲覧規制問題に言及した記事の中で、「戦争を知る貴重な作品だ」とする朝日新聞の記事を引用したうえで、その認識に疑問を呈し、「『はだしのゲン』後半は中国のプロパガンダだ」という主張を展開しているものもある<sup>134</sup>。こうした保守系評論家による「はだしのゲン」批判は、主に「はだしのゲン」を左派のプロパガンダ作品であると捉え、そこに描かれている歴史認識を問題としているのである。

ここでは、「はだしのゲン」に描かれる史実が正しいかどうかを問題にしたいわけではない。ここで焦点を当てたいのは、そのマンガに対する「読み方」である。上に挙げた「はだしのゲン」批判からは、マンガ作品の読み方についてのいくつかの傾向が伺える。一つは、マンガを作者の思想やメッセージを表す媒体として捉えているという点。もう一つは、「正しい」歴史や真実が存在し、子どもたちに「正しい」史実を教えなければならない、もしくは、「正しくない」情報や「歪んだ歴史観」を含む作品から遠ざけるべきであるという見解である。前者はマンガというメディアについての理解や、芸術における「作品」と「作者」に関する問題であり、後者についてはメディ

---

<sup>131</sup> 松江市教育委員会は、8月26日に臨時会議を開き、教育委員会事務局の手続きの不備を理由に閉架措置要請の撤回を決定した。

<sup>132</sup> 正論編集部 2013、pp. 54-61.

<sup>133</sup> 三品 2013、pp. 72-76.

<sup>134</sup> 「【花田紀凱の週刊誌ウォッチング】(427)「はだしのゲン」後半は中国のプロパガンダだ-産経ニュース」<http://www.sankei.com/life/news/130831/lif1308310030-n1.html>

ア・リテラシーに関する問題として捉えられる。そして両者の前提として、読者や受容者を、作品が提示する情報を一方的に受けとる受動的な存在として捉えているということも挙げられる。

こうしたマンガの読み方は、保守派による「はだしのゲン」批判だけではなく、いわゆる左派知識人によるマンガ擁護／批判にも、同様の見解が伺える。例えば、特に、1998年に出版された小林よしのりの『新・ゴーマニズム宣言 SPECIAL 戦争論』は、マンガ家としての小林を知らない、マンガを普段読まない一般層にも読まれ、ベストセラーとなった一方、その主張をめぐって日本国内外で評論家や歴史学者をも巻き込んだ議論を起こした。歴史研究者の上杉聰は『戦争論』についての批判をおこなった代表的な人物として挙げられるが、上杉は、小林のマンガにおける「慰安婦」に関する問題についての「誤った考え」<sup>135</sup>を指摘し、批判をおこなった。ここでは、マンガは小林の「誤った」思想を反映するメディアとして捉えられている。

「はだしのゲン」に対する批判と、「ゴーマニズム宣言」に対する批判は、政治思想的な次元で捉えれば対立しているように思われるが、「読み方」の問題として考えれば、実際は同じ手法をもってマンガ（およびその作者）を批判しているのである。こうした批判の手法は、特に戦争などの歴史的・政治的な問題を扱ったマンガに関してしばしば見られるものである。そして、上記のような議論は、主に子どもや若い世代の人々に対する影響力を問題視するという点で、教育論という側面も持っている。そして、読者に「誤った」歴史認識を判断できる力を求めるという点で、メディア・リテラシー論としても捉えられる。

ここでは、読者はマンガによって容易に騙される受動的な存在とみなされている。論者は作者のプロパガンダとしてマンガを捉え、その内容や主張について意義を唱えてきた。さらに、そのプロパガンダに騙されないように、読者は「正しい」思想を学び、嘘を見抜くためにメディア・リテラシーを身に着けるべきだと主張されている。

しかし、ここである疑問が浮かぶ。それは、こうした読み方が、果たしてマンガに対して妥当なのかということである。ここで問題になるのは、マンガの「内容」をどのレベルにおいて捉えうるかということと、マンガの表現とそれがもたらす読書行為をどのように捉えうるかということである。

これは、教育の場においてマンガを取り扱う際に考慮すべき問題として挙げられる。なぜなら、マンガを「描く」ための教育ではなく、「読む」教育を構想する場合、メディアを学ぶ教育である、メディア教育やメディア・リテラシー教育の方法や理念が多くの部分で参照できると考えられるからである。そして、そうした教育の場において、マンガをどう「読む」か、どのような立場からマンガを取り扱うか、そして読者や学習者をどのような存在として位置付けるかということが非常に重要になってくるからである。

しかし、メディア・リテラシー教育はまだ多くの教育現場において制度的に公的なカリキュラムとして十分な時間が確保されているとは言えない状況がある。そして、その理論的方法論をマンガにそのまま適応できるのかという問題もある。一方で、こ

---

<sup>135</sup> 上杉 1997、p. 6.

れまで美術教育や国語教育においては「鑑賞」や「読解」の形で、作品を「観る／読む」教育が議論されてきた。そこにおける問題は、マンガの「読み」の問題と接点があると考えられる。

### 1-3-2 美術・文学教育における「鑑賞」とその問題

近年では美術教育研究において研究が盛んになってきた「鑑賞」であるが、第1節でも言及したように、その背景には長年教育現場で「鑑賞」がおろそかにされてきたという反省がある。そして、鑑賞の授業がおこなわれていたとしても、「鑑賞」と「表現」を結びつけた有機的な授業がおこなわれているケースが少ない。美術教育研究者の佐藤賢司は、現状の鑑賞教育実践について、「多くの場合、鑑賞教育の実践のほとんどは「何を見せるか」に重きが置かれる」<sup>136</sup>と述べている。佐藤は、「何らかのかたちで発表された鑑賞授業の実践例を見ても「〇〇展を見よう」とか「美術館で本物を見よう」といったように、「何を見せるか」に主眼が置かれ、鑑賞という活動そのものの目的は「〇〇のよさや素晴らしさを理解する」といったように「あらかじめ」定められている」<sup>137</sup>と批判する。つまり、鑑賞の授業は作品をどのように読めるか、見るか、ということが問題となるのではなく、「あらかじめ定められたよさ」を学ぶための授業になってしまうのである。

この問題は第1節で検討した、美術教育における「内面」や「自己表現」重視の傾向とも関わりがある。制作において「内面」の表出や「自己表現」を強調することは、作品を作者主義的な視点から一面的に捉えることにつながるからである。多様な読みの一つとして作者の「内面」からアプローチする方法は考えられるが、現状において作品を多様な視点から「鑑賞」する授業がおこなわれやすい環境があるとはいえない状況がうかがえる。美術教育においてマンガを鑑賞教育の教材として取り上げる実践例は少なく、今後取り上げられたとしても、「内面」「自己表現」中心的な「表現」観の下ではマンガから作者の思いや教訓を読み取る活動を通した道徳的な授業に収束してしまうことも考えられる。

美術教育における「内面」「自己表現」中心的な「表現」観、「鑑賞」観は、美術科だけではなく、その他の科目、特に国語教育にも共通の問題として考えることができる。マンガが学校教育で教えられる場合、マンガは絵画的・視覚的側面と、文字的・文学的側面の両者が絡み合って成り立っているため、特に美術科と国語科が主な領域として挙げられる可能性が高いためである。

文学研究の視点から日本の国語教育の「読み方」の問題を取り上げる重要な論考として日本近代文学研究者であり中学・高校の教科書編集に長く携わってきた石原千秋の著書を重点的に参照する。石原は、『国語教科書の思想』（2005）において、「戦後の学校空間でおこなわれる国語教育は、詰まるところ道徳教育なのである」<sup>138</sup>と述べる。

---

<sup>136</sup> 佐藤 2007、p. 107.

<sup>137</sup> 同上.

<sup>138</sup> 石原 2005、p. 25.

国語は、すべての教科の基礎になるような読解力を身に付ける教科だとか、豊かな感性をはぐくむ教科だとか、そんな風に考えている人がいるとしたら、それは「誤解」である。現在の国語という教科の目的は、広い意味での道德教育なのである。したがって、国語ができるという事は道德が身につけているという事を意味し、読解力が身についたということは、道德的な枠組みから読む技術が身についたということの意味するのだ。<sup>139</sup>

現在の国語教育では文学ではなく道德教育<sup>140</sup>が行われている、という見解だが、そう述べる意味は何か。石原は、現在の国語の授業について以下のように述べる。

たとえば、(筆者注：文学作品の授業において)主人公の「心情」を説明しなさい、と言われれば、人間の心の動きは自由だから、それこそ読者の数だけ「正解」があつていいはずだ。しかし、学校空間ではなぜか「正解」が一つに決められてしまう。それは、道德的に「正しい」心の動き以外は「まちがひ」だとされるからである。<sup>141</sup>

つまり、国語教育における文学作品の授業では、その読み方が道德的に「良い」とされる読み方に限定されてしまうということである。ここでは、これは道德的であるということが問題であるというよりも、むしろ、作品の読み方が一義的になっていることに注目したい。さらに、その一つの読み方が、表象内容中心であるということも指摘できる。美術教育における鑑賞の問題と同様に、作品をどのように読めるか、見るか、という観点ではなく、「あらかじめ定められたよさ」を読み取るための授業になってしまっているのである。

さらにこの問題は、国語教育における「批評」的読み方についての教育の不在とつながられる。石原は、2003年に実施されたPISA<sup>142</sup>の結果において日本の15歳の子どもたちの「読解力」が、2000年の世界で8位から2003年には一気に14位まで下落したことに言及している。石原は、この「読解力」低下というのが何を意味しているのかをPISAの設問と回答率を分析しており、その結果、「PISAの「読解力」試験が求めているのは端的に言えば批評精神なのだ」<sup>143</sup>と結論付ける。日本の高校や大学の入試問題とは異なり、例えば物語を読んで自分の考えを記述するといったものや、二つの

---

<sup>139</sup> 同上、pp. 25-26.

<sup>140</sup> 「道德教育」とは、文部科学省によれば「児童生徒が人間としての在り方を自覚し、人生をよりよく生きるために、その基盤となる道德性を育成しようとするもの」であるとされている。(「道德教育について：文部科学省」

[http://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou/doutoku/07020611/001.htm](http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/doutoku/07020611/001.htm)) 教科としては取り扱われず、教科外の領域となっているが、文部科学省は教科への格上げを2018年にも実施する見込みである。

<sup>141</sup> 石原 2005、pp. 27-28.

<sup>142</sup> PISAとは、経済協力開発機構(OECD)が実施する世界41カ国の15歳の子供たちを対象とする国際的な学力達成度調査の略称である。

<sup>143</sup> 石原 2005、p. 43.

相反する意見を同時に読ませ、一つの立場を支持する場合の根拠を示すものなど、自由記述が多い。そして日本の場合自由記述に関しては、無答率、つまり何も書けない子供が半数近くにも上ってしまうというのである。石原の見解を筆者なりにまとめてみれば、近年問題に挙げられる「読解力」低下というのは、「批評力」の低下を意味し、その背景には作品を複数の視点から読み、複数の立場から設問に対する答えを記述するという批評的活動が授業のなかでおこなわれていないということに起因すると考えられる。つまり日本の学校教育においては、文学作品を読む授業とは、多様な読み方をそこから生み出していくためではなく、あらかじめ定められた一つの読み方を学ぶことを指しているのである。

こうした状況を改善するための案として石原は、現在の国語を「リテラシー」という科目と「文学」という科目に分けることを提案している<sup>144</sup>。文章や図や表からできる限りニュートラルな「情報」だけを読み取りそれをできる限りニュートラルに記述する能力を育て、その情報に対して考え意見表明できる能力を育てる科目として「リテラシー」という科目を位置づけている。対して、「文学」という科目は、文学的文章を「批評」的に読み、自分の「読み」をきちんと表現できるような能力を育てる科目として構想している。なぜ、自分の「読み」を表現できる能力が重要なのか。石原によれば、他人とは異なる読み方を主体的におこなうことができるようになることによって、自分とは異なる読み方を他者がしているということを認め合うことを学ぶことができるからであると述べている<sup>145</sup>。それぞれの個性を認め合い、多様性を尊重し合う教育において、一つのテキストから唯一の読み方を求めるのではなく、「ほかの読み方の可能性」を認めることこそが他者を認めることにつながるという。

石原の提案は、これまで教育現場で軽視されてきた作品の批評的読みをむしろ本来の文学教育において重要な活動として捉えなおすものである。さらに、石原の提案は、これを国語科の再編としてのみ位置づけるのではなく、文学だけではなく美術やマンガなど諸表現にまたがるものとして構想できると考えられる。こうした「読み方」の教育を通した主体性の確立と他者を尊重する教育は、国語科だけでなく美術教育や社会科教育などを含む教科間を超えた課題であり、現代においてそれぞれの教科間の垣根を超えた連携が必要であると考えられるからである。2000年以降「総合的な学習の時間」の導入によってそうした教科間の枠を超えて問題解決能力や全人的な「生きる力」の育成が目指されてきたが、それがすべての学校現場において効果的に実施されているとは言い難い状況にある。こうした状況において、石原の作品を批評的に読み、自分の読みを表現する力を養う教育の構想からは、文学作品だけではなく美術やマンガを含む諸文化に対する「鑑賞」「読み方」を学ぶ場として、理論と実践の融合した教育として検討を重ねていく可能性についての示唆が得られる。文学や美術、その他の表現系教育の問題と接続しながら、大学教育においてマンガをもって21世紀にふさわしい表現系教育が構想できるのではないか。

---

<sup>144</sup> 同上、pp. 58-59.

<sup>145</sup> 同上、p. 66.

#### 第4節 美的陶冶としてのマンガの役割

これまでの議論を振り返れば、マンガは基本的にその教育的価値が既存の学校教育を中心とする狭い価値体系の範囲内でその有用性／有害性が判断されてきたといえる。美術教育においては、近代芸術観の下でそれを逸脱するものとしてマンガが排除されてきた。そして、特に教育的観点からその美的側面とその役割が軽視されてきた。しかしこの状況をヒントとして、別な視点から捉えることができるのではないだろうか。

それは、これまでマイナスに捉えられてきたマンガがもつ既存の教育的価値観から逸脱するものとしての要素や力を、既存の教育制度や価値観を革新するものとして捉えなおすということである。考えてみれば、人々は、学校教育の現場でマンガが取り上げられなくても、個々の生活の中でマンガを読み、親しんでいる。そうした活動は、学校教育を中心とする教育観においては、娯楽や余暇の活動として教育の範囲外のものとみなされてきた。しかし教育というものの意味を、学校教育だけではなく、美術館教育や生涯学習、広い意味での人間の成長を含めた「教養」や「陶冶 (Bildung)」の視点からみることで、その価値を捉えなおすことができるのではないか。

美術館教育学者のミヒャエル・パーモンティエは『ミュージアム・エデュケーション』(2012)の中で、現在の文化をめぐる変容の中でミュージアムの存在意義が疑問視される状況の下、ミュージアムを「陶冶 (Bildung)」の視点から捉えなおすことを提案した。ここでの「陶冶」とは、「制度的学習によってではなく自ら様々な経験を積みながら文化(文学、音楽、美術など)を受容・変革することで達した人格を包含する概念」<sup>146</sup>であり、獲得した結果としての学歴や知識や人格性よりも、それへのプロセス自体を重視する。日本語でいう「人間形成」や「自己形成」に近い意味を持ち、その結果達した状態としての「教養」とも言い換えられるものとして捉えられる。パーモンティエは、社会・文化と個人が互いに規定しあいながら進むプロセスとしての陶冶の場、対話の空間としてミュージアムを捉えることを提案した。パーモンティエは、ミュージアムに関する問題提起をおこなっているが、その問題意識は、学校教育に留まらない人間形成の新たな場を提案するものとして大学教育にも重要な示唆を含むものであると考えられる。

パーモンティエが「陶冶」概念を学んだのが、批判的教育科学者であり文化や芸術と人間形成の関係を考察したクラウス・モレンハウアーであった。モレンハウアーは、『子どもは美をどう経験するか』(2001)において、Bildungという言葉を「教育制度に関わるよりは文化人類学的な事態に関わるような意味で使用する」と位置付けている。そして、続けて以下のように述べている

成長しつつある個人が、「世界の習得」と「諸力」形成(フンボルト)の様々な過程を通過し、体験や経験や認知の様々な段階を通過し、意識や自己反省や文化的順応の様々な形式を通過していくとき——これは原理的には死に至るまで終わることのない道である——そこで何が起きているのか、という問題である。<sup>147</sup>

<sup>146</sup> パーモンティエ、p. v.

<sup>147</sup> モレンハウアー、p. 11.



モレンハウアーは、「人間形成は学校のみで行われるわけではなく、学校で行われているのは人間形成のごく一部に過ぎない」<sup>148</sup>として、学校教育的な枠組みの外側にある美的活動を含む人間形成過程について考えるための概念として **Bildung** を提起している。パーモンティエやモレンハウアーの「陶冶」という概念は、教養教育にも応用可能であると考えられる。

こうした視点は、教育的価値を学校教育の論理に限定しないという意味で、マンガの教育的価値を捉える際にも有効である。それを考えるための補助線として、モレンハウアーの陶冶概念に近い教育観を提案する教育学者矢野智司による「発達としての教育」と「生成としての教育」を参照したい。

矢野は、「近代の教育学が成立するためには、生成変容に関わる多様で異質な出来事を、ある場合は、教育と関係ない「事象」として排除し、ある場合は、観察可能でかつ計測可能な用語群に置き換えることの出来るマトリクスの形成が不可欠であった」<sup>149</sup>として、従来の学校教育でおこなわれているような教育を、「発達としての教育」と名付ける。それに対して、「生成としての教育」と呼ばれる、「発達としての教育」の枠組みから逸脱するものを想定する。そして、人間の自己形成には両者が必要で、学校という教育の場がこの両者のせめぎあいの場であることを明らかにする。

「発達としての教育」とは、「従来の教育学で追及されてきた、「発達」や「社会化」の論理を根拠に置いた教育」<sup>150</sup>である。つまり、近代的な「進歩」「成長」といった言葉で表されるような、よりよい状態への変化を前提とし、結果を重視する。一方で、「生成としての教育」のもとになる「生成の論理」とは、「遊びや芸術や宗教によって端的に体験されるような、人間の意識できない感情や無意識のレベルでの生の変容」<sup>151</sup>を捉えようとする論理である。発達の論理が近代の労働の観念をもとにしているのに対し、生成の論理は遊びや儀式における蕩尽をモデルにし、結果よりも過程を重視する。生成の論理による活動は、戦後教育学の主流からは、教育的ではないというだけではなく、反教育的なものとして捉えられてきたと矢野は述べる<sup>152</sup>。なぜなら、「生成としての教育が、戦後教育学の理論的そして理念的支柱である合理主義・人間中心主義・民主主義と対立する」<sup>153</sup>ためである。つまり、矢野は近代的な合理的観念から逃れるものを「生成の論理」の下で、その人間形成的な意義を捉えようとするのである。これは、近代的教育システムから排除されてきたマンガをも捉えうる視点なのではないだろうか。パーモンティエやモレンハウアー、そして矢野の提案をマンガ教育の問題としても受け取るなら、マンガというものの教育的価値を学校教育に限らない人間形成としての陶冶という概念から捉えなおすとき、これまで限定的にしか認められてこなかったマンガの教育的価値を捉えなおすことができるのではないか。

---

<sup>148</sup> 同上、p. 12

<sup>149</sup> 矢野 2008、p. 4.

<sup>150</sup> 矢野 2000、p. 42.

<sup>151</sup> 矢野 2008、p. 203.

<sup>152</sup> 矢野 2000、p. 43.

<sup>153</sup> 同上.

特に、これまでのマンガ受容の実態を見れば、そこにおいては美的な側面が陶冶としての役割を担ってきたのではないか。マンガの諸表現やそれが読者にもたらす美的経験は、「発達としての教育」の観点からは捉えにくく、むしろ教育的ではないものとみなされ排除されてきた。そしてその美的な側面と感性的な受容を教育の視点から包括的に捉える枠組みが存在してこなかった。しかし、諸表現と出会うことにより生まれる感性的な体験や知覚は、特に「発達としての教育」が主要なカリキュラムの基礎を担っている現代社会において、個人の人間形成において重要な働きを担っているといえる。本論では、マンガにおける美的な側面による陶冶を、特に「美的陶冶」とみなし、中心的に考察していく。

ここでの「美的」とは、単に「美しいもの」を指すのではなく、美学における、美的＝感性的認識という観点に基づく、感性や感情によってもたらされる知覚の働きを指すものである。「美的なもの」による教育の意義は、シラーの『人間の美的教育について—連続書簡』(1793-1795)において、近代的主体の形成において美の享受と創造が教育の本質的契機として説かれている<sup>154</sup>。さらに、今日において、ポストモダン思想からの影響のもとで、近代教育学において自明とされてきた発展的人間形成の考え方が素朴に前提とされなくなった結果、近代合理性の限界を克服するための糸口を「美的なもの」による新たな陶冶イメージに求めるD・レンツェンやJ・ハーバーマスの理念を再検討する研究も生まれてきた<sup>155</sup>。さらに、今日では合理的理解以前の身体的反応を含む「情動」に着目する情動論も注目を集めている<sup>156</sup>。マンガの読書行為を考える場合、合理的理性による意味の解釈的な読みも考えられるが、この美的な側面による感性的経験も大きな位置を占めていると思われる。マンガの読書行為においては、理性的読みと、非理性的読みが混在しており、その往復運動にこそ陶冶としての働きが見いだせるのである。

マンガの教育的価値を、新たな視点から捉えることで、従来とは違った形でマンガを教育の場で取り上げることも可能になる。そこでは、これまでのマンガ研究の知見を活用できると考えられるのである。

---

<sup>154</sup> シラー (1972→2003)、p.73.

<sup>155</sup> 野平 (1997) など。

<sup>156</sup> 代表的な論者にブライアン・マッスミを挙げることができる。情動論については第三章でも取り上げる。

## 第二章 マンガ研究とマンガ特有の美的陶冶——「表現論」を中心に

### はじめに

これまでのマンガ論／研究において、マンガの美的側面に関する議論は主に「表現論」の名の下でおこなわれてきた。「表現論」とは、マンガ論／研究においては夏目房之介が1990年代に標榜し、その後も表現形式を重視する立場として展開されてきた。「マンガ表現論」は、「芸術」（あるいは「美術」）という言葉ではなく「表現」という言葉を手がかりに、マンガをマンガとして論じるためにストーリーマンガ特有の「文法」やそのリテラシーの分析など、視覚的表現形式を優先する立場である。マンガ研究者の三輪健太郎によれば、現在からみて「表現論こそがマンガの固有性を論じうる唯一の方法であるかのようにみなされる傾向」<sup>157</sup>があると述べるように、夏目以降、「表現論」がマンガ研究においてマンガの特質を論じるために有効な方法として認知されていることは事実であろう。その「表現論」は、マンガ固有の表現形式と、その表現がどのように機能するかということに着目しているが、芸術論や文学理論においても同様の議論が展開されてきた。マンガ研究は直接的にそれらの議論を参照しているものが少ないものの、接点が見られる。

本章では、マンガの美的陶冶としての働きを考えるために、マンガ表現をどのように捉えることができるのかという問題について、「表現論」がいかなる視点を提示するかを検討する。その際に、これまでマンガ研究においておこなわれてきた議論を、マンガ研究という枠を超えて美的陶冶の問題と結びつけるために、まず必ずしも学術的研究としておこなわれてこなかった「表現論」を芸術理論や文学理論と比較しながら理論的に整理する。ここでは、夏目の「マンガ表現論」に限らず、マンガの視覚的表現形式を重視する立場として「表現論」を扱う。それぞれの論者が「表現論」者を自認していたわけではなく、さらにそれぞれの論考は着眼点や理論的背景、マンガ観などに違いがあり、どのような視点から「表現」を捉えるかが異なっているためである。次に、マンガ表現に対して感性論的アプローチを試みた論者の概念を検討し、その作品分析への適用の可能性を探る。

### 第1節 マンガ論における「表現論」とメディウム・スペシフィシティ

「表現論」の代表的な論者である夏目は、1992年の『手塚治虫はどこにいる』において、「表現論」を標榜した背景について、それまでのマンガ批評との比較の中で以下のように述べている<sup>158</sup>。

ストーリーの流れだけでマンガを語ろうとすると、どうしてもマンガの全体を刈り込んで小さくしてしまっていて、面白さの本体を見失ってしまうのである。そのぶん、進歩的か保守的かとか、エコロジストかどうかとか、既成の党派的理念に

<sup>157</sup> 三輪 2014、p. 19.

<sup>158</sup> 三輪は、夏目が「表現論」という言葉そのものを当初から強く打ち出していたわけではなく、自然に広まっていったものだと指摘している。三輪 2014、p. 393.

引き寄せた理解になってしまったりする。これはいちばんつまらない。

これでは批評の言葉が貧しすぎるのではないか。ストーリー以前の、マンガと言う表現が立ち上がろうとする場所にまでたどりついてみなければ、分析の言葉が豊かにならないのではないか。<sup>159</sup>

夏目は、先行するマンガ批評が主にストーリーからみた表象内容からその主題を考察するものが大半であったことに不満を持ち、マンガ固有の表現形式に着目する必要があると主張する。

僕がこれからやろうとしているのは、手塚マンガを解析することによって、自分の中にある〈マンガ〉という枠ぐみそのものを読み解く作業なのだ。(中略)これは、マンガという表現の固有なしくみとして手塚マンガをあつかう、ということでもある。表現の固有なしくみとしてあつかうというのは、技法を云々するというのではなくて、われわれがマンガを読んだり描いたりするという、その場所から考えるということである。<sup>160</sup>

この夏目の「表現の固有なしくみ」という言葉には、「表現」を人々が共有しているという前提によって成り立つものであると想定し、それを読み描く過程を含めてマンガにおける固有性を探求しようという夏目の姿勢がうかがえる。

マンガの特性を表現形式の側面から明らかにしようとする問題意識は夏目以前からマンガについて語ろうとする者の間に見られ、その先駆的な論者として石子順造を挙げることができる。石子は、「マンガ表現の論理と構造」(『現代マンガの思想』、1970年)において、以下のように述べている。

マンガをマンガとして評価しえないでいる最も顕著な事例は、カーズンについてその絵画性とモチーフを論じ、連続コママンガについてはもっぱらテーマを軸としてプロットを追い、背景になっている時代状況などを意味づけながら登場人物の性格を分析し、そして作者の思想性を論じるといった推断の手続きであろう。前者は絵画主義であり、後者は文学主義と言ってもよく、それとともに補完しあう近代主義に他ならない。(中略)そのような手続きの前提というより、手続きそのものが、表現として重層的な構造をもった絵ないし文字としてあるということ、そのことを抜きにはできないはずだ、といたいのである。(中略)その本体を抜きにすると、連続マンガも小説と変わりなくなろうし、その裏返しが、絵であることを自立視することになろう。問題は描くという行為そのもの、あるいは見るという受容それ自体の体験と、表現ないし思想との構造的な関係であり、そこでメディアの特性も問われるべきではなかろうか、ということである。体験

---

<sup>159</sup> 夏目 1992、p. 14.

<sup>160</sup> 同上、p. 13.

や行為と関係のない表現・思想などあるはずもない。<sup>161</sup>

石子は、文学や絵画を分析する手法をもってマンガを分析する立場を批判し、マンガ（特にストーリーマンガ）をその表現とそれが描かれ読まれる関係性に着目して分析することを提起している。ここでは、「メディアの特性」に着目する必要性が明確に提示されており、そのうえで描く／見る（読む）作者と読者の体験や行為と関わる「表現」（ここでは「絵ないし文字」）を問うべきであるという姿勢がうかがえる。この石子による「メディアの特性」という言葉は、夏目による「表現の固有なしくみ」と近い概念であるといえる。

石子や夏目の「メディアの特性」や「表現の固有な仕組み」を追求する志向性は、芸術理論におけるメディウム・スペシフィシティ（medium specificity）に関する議論と近い。1950年代から1960年代に影響力を持ったアメリカの美術批評家クレメント・グリーンバーグは、モダニズムの本質は「自己批判性（self-critical tendency）」にあると主張し、モダニズム芸術の特徴は、「メディウム・スペシフィシティ（媒体の特性）」を迫ることであるとした<sup>162</sup>。モダニズムの「自己批判」とは、その芸術の媒体（メディウム）が、別の芸術の媒体から借用している効果を除外していくことにより「純粋さ」を獲得する過程である。そうした自己批評的なチェックによって、有価値性と代替不可能性が確かめられて初めて、該当芸術の意義が認められることになる。グリーンバーグは考えた。例えば絵画でいえば、「平面性」がそれにあたる。グリーンバーグは、芸術表現はそれぞれのジャンルがもつ代替不可能で固有のメディウムへと純化されるべきであると主張したのである。グリーンバーグのメディウム・スペシフィシティ論は各分野へ派生し、例えば映画論ではスタンリー・カヴェルやクリスティアン・メッツらが映画の固有性について議論を展開している。

グリーンバーグのメディウム・スペシフィシティ論とは内実が異なるが、夏目や石子は他の表現メディアと異なるマンガの「表現の固有なしくみ」に着目してきた。社会的背景から考えれば、第一章で検討した教育制度との関係から、一般的に芸術や文学などよりも社会的地位が低いものだと捉えられてきたマンガについて、マンガ読者の立場からその独自の価値を主張するという「教育的」意図も関わっていると考えられる。なぜなら、マンガ独自の社会的価値を主張するためには、マンガに固有の特質を明らかにする必要があるからである。そのため、マンガの特性を把握するための方法として、形式的な側面を重視する「表現論」に結びつくと考えられる。

### 「表現論」と「反映論」

夏目は、自身の「表現論」のスタンスが「マンガを時代・社会的変化の単純な鏡のように扱う、短絡的反映論」<sup>163</sup>への批判を含んでいたとする。ここでいう「反映論」とは、マンガの表現形式よりも表象内容や主題を重視し、マンガをその時代の社会や世

<sup>161</sup> 石子 1970、p. 51.

<sup>162</sup> グリーンバーグ 2005、pp. 62-74.

<sup>163</sup> 夏目 1997、pp. 178-179.

相を反映する透明な媒体として捉えるものを指す。素朴な「反映論」は、媒体の特性に意識を向けないため、対象がマンガでなくても成立してしまう。それへの反発として、マンガをマンガとして成立させる根本的な条件を追求する「表現論」が登場した。

マンガ論においてしばしば言及されることの多いこの「表現論」対「反映論」という二項対立は、芸術論において用いられている「形式」と「内容」、もしくは「表現形式」と「表象内容」という言葉に置き換えることが可能である。それぞれ芸術理論において表現形式を重視するフォーマリズム的アプローチを取る立場と、作者の精神や人生を強調するロマン主義文学理論に代表される作家主義や、社会的・歴史的コンテクストを重視するコンテクスト主義の立場に相当する<sup>164</sup>。

それに対してフォーマリズムとは、表現内容や主題よりも、形式を重視しそれを分析することで作品を解釈しようとする方法のことである。芸術理論においては視覚的要素を重視する傾向にあり、作者の意図や社会コンテクスト、読者の受容などを排し作品解釈をおこなう。

先ほど「表現論」は形式を重視する立場であると述べたが、それでは、「表現論」は芸術理論におけるフォーマリズムと同義なのだろうか。この問題を考えるためには、より詳細にそれぞれの「表現論」を検討する必要があると思われる。そのためには、それらの論考が発表された背景やその他のマンガ言説との関係性を確認する必要がある。ここでまずマンガ論において「表現論」が成立した過程について考えてみたい。不思議なことに、上述したように1960年代後半にすでに石子は、のちの「表現論」の格子となるようなマンガのメディウム・スペシフィシティを探求する姿勢と表現形式への注目を提言していた。しかし、夏目が「表現論」を標榜するのは1990年代初頭である。1960年代の石子のマンガ論と、1990年代の夏目のマンガ論には接点が見られるが、それではなぜ、石子のマンガ論における表現への着目は、1990年代に夏目が登場するまで継承されてこなかったのか。伊藤剛は、夏目の個人ブログにおいて、以下のような疑問を呈している。伊藤は、「マンガを内側から語る」という方向性が石子の『マンガ芸術論』などにおいてすでに60年代に示されているとし、90年代の夏目らによる「表現論」に近いものの萌芽が見られるにもかかわらず、石子の達成がその後に継承されず、70年代には起こっていてもよかつたはずの「表現論」が、90年代まで持ち越されてしまったのはなぜかという問いを投げかけている<sup>165</sup>。これに対して夏目は、「その時代をマンガ青年として過ごした者の実感でいうと、「勃興」はありえなかった」<sup>166</sup>としている。なぜなら、方向性としては理解できるものの、石子より若い世代のマンガ読者でありそして書き手である夏目としては、反感を感じたからであると述べている。この夏目の石子に対する反応については後に詳しく取り上げるが、このように長い間石子の評論と後のマンガ論の間には断絶があり、石子の試みは継承されてこな

---

<sup>164</sup> セルデン 1989、p. 10

<sup>165</sup> 夏目房之介「70年代に表現論は勃興したか? : 夏目房之介の「で?」: オルタナティブ・ブログ 2008/02/20」<http://blogs.itmedia.co.jp/natsume/2008/02/post-aeab.html>

「たけくまさんのブログに: 夏目房之介の「で?」: オルタナティブ・ブログ 2008/02/20」<http://blogs.itmedia.co.jp/natsume/2008/02/post-2e97.html>

<sup>166</sup> 同上、<http://blogs.itmedia.co.jp/natsume/2008/02/20/>

かったという経緯がある。

石子のマンガ論は、近年芸術とマンガの接点を考える上でも、マンガの社会性を考える上でも改めて注目を集めている。石子のマンガ論を現在の視点から再検討することは、マンガ研究と美術教育の接点を考えようとする本論の目的から照らし合わせても重要であると考えられる。それは、石子がマンガを幅広い芸術との関係から捉えようとした数少ない論者であるためである。以下では、石子のマンガ論を整理しながら、後の「表現論」との関係性について概観してみる。

## 第2節 石子順造の「知覚の習い」と「表現論」

### 石子順造のマンガ論

石子のマンガ論がなぜ、後のマンガ論において「反映論」として批判されてきたかについて、呉智英や竹内オサムによる石子評をみれば、その要因の一つとして、哲学的な用語を使用した「難解」な文章によってマンガを批評したということが挙げられている。竹内による「素直な読者の読みが見えてこない」<sup>167</sup>という意見が示すように、その文章の難解さは、「インテリ」による非マンガ読者からの読みという印象をもたらした。しかしこうした批判は、双方のマンガについての認識の相違に起因すると考えられる。小田切博が指摘するように、後続のマンガ世代の評論家は、石子がこだわる大人向けのマンガよりも、「子どもまんが」の延長上にある手塚治虫系のストーリーマンガを想定していたのに対し<sup>168</sup>、石子らは大人になってからマンガに出会った世代である。1950年代から1970年代はマンガが急速に多様化し、形式的にも読者層としても変化が激しい時期である。そもそも双方が想定する「マンガ」というものの内実が異なっているのである。

マンガ論において長年石子のマンガ論が「反映論」として扱われ正面から検討されてこなかった経緯があるが、近年、美術の文脈から再評価されている。それは、2011年に府中市美術館で開催された「石子順造展」<sup>169</sup>の開催とその注目、さらに同年石子の未発表の論考を含めた『マンガ／キッシュー石子順造サブカルチャー論集成』（小学館）が出版されたことから伺える。こうした近年の石子への注目は、石子がマンガを芸術論的な視点から問いかけたことに関わっている。第一章でも取り上げた2011年の加治屋の石子に関する論考は、美術史的な視点から石子のマンガ論を振り返ったものであり、特に「知覚の習い」というキーワードをたよりに石子のマンガ批評を再評価する試みをおこなっている。加治屋は、石子の生涯にわたるマンガへの注目をそれぞれの時代ごとに検討し、そのアプローチが主題論からフォーマリズム、構造主義へと変遷していくことを論考している。

1967年に石子は、『マンガ芸術論』において、マンガの価値を作品に内在するものとして捉えるのではなく、読者との関係によって成り立つとするマンガ観を提示した。

---

<sup>167</sup> 竹内 1987、p. 72.

<sup>168</sup> 小田切 2010、p. 65.

<sup>169</sup> 府中市美術館企画展「石子順造的世界 美術発・マンガ経由・キッシュ行」会期：2011年12月10日～2012年2月26日。

その際に、マンガを「事を描いた、わかる絵」<sup>170</sup>という側面から論考していく。「事」とは、写実主義的で自己完結した「物」の対義概念であり、関係性の中で成り立ち、その「読み」は読者の能動的な参加によって成立するものであるとみなす。「物」とは、1954年に当時最も注目されていた画家5名による座談会「「事」ではなく「物」を描くということ」<sup>171</sup>において、特に鶴岡政男が「事ではなく、物を描くべきだ」という主張をしたことを指す。石子は、それらの態度を、「物を、物として客体化しようとする態度」が見られるとし、それと対比させマンガは「いっそう「事」に接近していく」<sup>172</sup>とする。言い換えれば、「物」は自己完結した自律的な作品に近いが、「事」においては読者との関係性が重視される。

やや極端に言い切ってしまうと、絵画の近代は、絵をわからないようにしていく方向であり、マンガのそれは、いっそうわかりやすいものにしていく歩みであった、ということもできる。(中略) 大量に印刷されるようになればなるほど、“わかる”ことが要求され、受け手の最大公約数的な知性と感性に、どのようにつながっていくかが問題とされた。「一般化されたものを各自の立場においてふたたび特殊化」できるということが、マンガの欠くことの出来ない本質となるのである。

173

石子は、「絵画における近代が、合理精神を支えとしながら、物性(ルビ:オブジェ)に密着しようとしたアプローチとして進展してきた」<sup>174</sup>とし、「いかに言語的な意味の領域からはなれて、視覚的な対象物として自律的に自立するかが、絵画の主要な課題であった」とする。その結果、受け手は一方的な受け身の姿勢で享受するか、対等な姿勢で鑑賞することになる。一方で、マンガは、「より因果的な事象性を強めて、認識的な要素を深めてくる」ため、その内容は「〈事〉というより〈意味あるいは価値と関連づけられる行為〉」となる<sup>175</sup>。そしてマンガの受け手は、そこに描かれている〈事〉に、「その〈行為〉にみずから参加する」<sup>176</sup>ことになる。ここで石子が言及しているのは、マンガが近代絵画とは対照的に、潜在的な「読者」を想定し「わかる」ということに重きを置いているということである。その結果、マンガの表現が「わかる」ということは、偉大な作者の意図としての表現を一方的的に受容するのではなく、読者との相互関係により意味が生み出されるものとして捉えられるのである。そして、この「〈事〉の多義性、すなわち〈事〉が受け手によっていろいろな意味に解釈できる」<sup>177</sup>という点を、マンガの特性であるとみなしている。つまり、読者による解釈の幅が広

---

170 加治屋 2011、pp. 105-106. 石子 1967、pp. 55-60.

171 小山田・駒井・斉藤・鶴岡・杉 (1954)

172 石子 1967、p. 57.

173 同上、pp. 52-53.

174 同上、p. 56.

175 同上、pp. 57-58.

176 同上、p. 58.

177 同上、pp. 59-60.



いものとしてマンガを捉えているのである。

ここで石子は、マンガ表現を作者の意図やメッセージの反映物として捉えるのではなく、読者が様々な意味に解釈可能なものとして捉えている。これは、文学理論における読者中心の理論である、ヴォルフガング・イーザーや、ハンス・ロベルト・ヤウスの受容美学の立場に近い考え方である。彼らの文学理論では、テキストが「現実の読者」に与える効果や、テキストが生み出される際の「含意された読者」を考慮する<sup>178</sup>。イーザーによれば、テキストを読むという行為は「未だ定式化されざるものを定式化する機会をわれわれに与える」<sup>179</sup>のであり、作者の意図やメッセージ、唯一の読みの正解を得るためのものではなく、読者がテキスト内の様々な要素と自身の経験に基づいて意味を作り出すことである。石子が、マンガにおいて作品の「意味」よりも表現と読者のコミュニケーション過程に着目し、マンガの受け手が、「その〈行為〉にみずから参加する」と述べたことは、近代美術と比較して、マンガが「現実の読者」との綿密な関係によって成り立ち、さらに制作過程においても、「わかる」という「含意された読者」の理解を前提として成り立っているということを強調したかったのではないかと考えられる。

『マンガ芸術論』において石子は読者中心の視点と表現形式に注目することの重要性を述べているが、それが同時期の個別のマンガ作品の分析において体现されていたかどうかについては疑問が残る。石子は、『マンガ芸術論』を発表したのと同時期に日本初のマンガ批評誌『漫画主義』を同人誌の形で創刊した。ここでは、石子が注目していた『月刊漫画ガロ』の作家である水木しげるや白土三平らの作家論や作品論を展開した。加治屋は、『漫画主義』における石子の作家論・作品論は、「マンガ表現の各形式に注目しはするものの、その考察は主題論的なもの」<sup>180</sup>にとどまっているという。例えば、加治屋は水木しげる論において石子はテーマやプロットだけではなく、「劇性、線描、コマ構成、台詞」などの側面から分析をおこなおうとするが、最終的に水木の特徴を「人間社会の幻想性と自然への夢想性」というテーマに還元してしまっているとする。その後の白土論においても、描法や構図、吹き出しの処理などの表現上の分析をおこなうが、最終的には白土の情念や自然観といった主題の問題にとどめてしまう傾向がみられる<sup>181</sup>。しかし、石子はマンガの特性を考察しようと試み、フォーマルな分析を試みるとする。加治屋はこのときの石子の分析について、「コマ構成の特徴」を分析し、「吹き出し」が「シンボルであると同時にアイコンである記号」とみなすなどの、形式的なマンガ表現の分析をおこない、その方法論がフォーマルなアプローチに近づいていくことを指摘している。確かに表現に言及しているとしても、最終的に「テーマに還元」される作家論は、後のマンガ論者からも「反映論」的分析に映ただろう。

しかし、加治屋は、それ以後、石子のアプローチがマンガ表現のフォーマルな分析よりも、「マンガ表現を成立させる条件（「ぼくらの日常感の屈折」）を構造主義的に考

<sup>178</sup> セルデン 1989、p. 200.

<sup>179</sup> 同上、p. 203.

<sup>180</sup> 加治屋 2011、p. 106.

<sup>181</sup> 同上、p. 107.

察する」<sup>182</sup>ことを主張していくとし、表現を単体で分析することに異を唱えていると指摘する。

（筆者注：辰巳ヨシヒロら劇画の作家は）自分の中の怨念とか私憤とかを、そのものとして何かを借りて対象化するのではなく、描いたものが商品にならなければならぬとする意識の牽制と衝動との危ういバランスが、笑いを触発するといった主体の位置から外れたとき、知覚の習いに基づいて、そのような〈古い〉約束事を「肉化」しようとしたと思える。<sup>183</sup>

加治屋は、このとき石子の分析対象が、「マンガ表現の形式から、それを支える条件」<sup>184</sup>へと移っていくと述べる。この時期の石子の関心の変化を、加治屋は上記の発言に登場する「知覚の習い」という石子が用いた用語をたよりに考察している。この「知覚の習い」とはどのような概念なのだろうか。加治屋は、これを「「芸術という制度」の外にあって身体化されたものでありながら、「約束事」と呼ばれるように構造化されたもの」<sup>185</sup>としており、石子が「非制度的制度」と呼んでいるものでもある。

例えば視覚にしても、小学校や中学校での図画の時間以上に国語や算数の教科書にあったイラストレーションや、父親の吸うタバコのレットル、お札のデザイン、母親の着物の柄や布団の模様、新聞広告の絵などなど、あらゆる種類の図像からぼくらの視覚は、一つの非制度的制度ともいえる構造として形成されていく。そしてマンガならマンガを描こうとする。すると今のところマンガとはこのような絵でこんなふうを描くものだというパターンが、描くという行為に先験的に設定され、それが求められる。しかし描くという行為それ自体を継続する情念が、その先験性とのバランスをゆっくりと崩していくことによって、知覚のあつみとしてある「古さ」が、徐々に顕在化する。<sup>186</sup>

石子は、「知覚の習い」を身体的に無自覚的に形作られる知覚のパターンとして捉えている。この「知覚の習い」は、現在マンガ論や映画論などにおいて読者によって共有されている「慣習 (convention)」として把握されているものと近い概念として捉えられ、この着目点によって、石子はその他の短絡的「反映論」と一線を画していると思われる。石子は、「劇画」を例に挙げてそれを示している。石子は「劇画」を、「生活と文化などという二文法を、超えずして超えたものとして実体化」したものとみなし、そこに「制度としての芸術とはちがう、ある決定的なアクチュアリティがあった」<sup>187</sup>とする。そして「劇画」の「笑いを排した写実的な描写やリアリスティックなスト

---

<sup>182</sup> 同上.

<sup>183</sup> 石子、1970→2011、p.161. 加治屋、p.107.

<sup>184</sup> 加治屋 2001、p. 107.

<sup>185</sup> 同上.

<sup>186</sup> 石子 1970、p. 241.

<sup>187</sup> 同上.

ーリー」が、なぜ貸本屋という場において青年たちにとって「肉化」されてありえたか、つまり、そうした表現がなぜ同時代の青年たちに支持されたかという問いを「知覚の習い」の点から考察している。「劇画」の表現について、「手描きの痕跡を残したあらゆる描線や人間のフォルムにしても、デッサンはくるっているし、無駄な線も多すぎる。しかも初期は、手塚治虫に代表されるような描線・図形のパターンがかなりみられ、決して決定的な独自性が明確化しているわけでもない」<sup>188</sup>とするが、その表現が「より有機的でリアリスティックなフォルムに移ってってしまうプロセス」に着目する。

ここで注目したいのが、石子がその内容的な面からではなく、「劇画」の表現の形式についてその読者による受容の点から感性論的に考察していることである。石子は、「劇画」の視覚表現について、1950年代ごろの『幼年倶楽部』における挿絵との共通点を見出す。その頃の『幼年倶楽部』において、「マンガ」ではなく古賀亜十夫、山川惣治や、高島華宵などによる絵物語の挿絵が、「トーンをつけてかなりリアリスティックなものが多い」とし、このような挿絵の表現が、劇画家やその読者に形式によって「いつ知れず深い影を落としていた」<sup>189</sup>と述べる。ストーリーにおいては、明るくのびやかな子ども向けの話が多いにもかかわらず、「そのような明るさやのびやかさが、いかにもそらぞらしく感じとれてしまう感性の亀裂」を、読者が感性的に享受していた可能性を指摘する。そして、そうした「感性のあつみ」が、欲望と深く連動しながら形成され、「むしろいつかそうになってしまうといった形で表現にかえてくる」とする。「無機的な描線で人間の正義と平和を楽天的にうたった子どもマンガ」に対して、「有機的な線とアクションをてことして、人間の私怨や対立をなまなましく描こう」とした際にそれらの表現が思想の「質」的な異同にもつながっていたと述べる<sup>190</sup>。

「劇画」の表現について、同時期の絵物語の挿絵との共通点を見出す際に、それが単に類似していたから親近感を得たということではなく、挿絵画家による「明るさやのびやかさが、いかにもそらぞらしく感じとれてしまう感性の亀裂」を劇画家が引き継いでおり、それを感受する読者たちが存在していたことを示唆する。ここでおこなわれているのは、「劇画」の表現を形式的に分析し、意味を取り出すという表象内容中心的な読解ではなく、感性的に「劇画」の表現がもたらす意味作用を、「非制度的制度」である「知覚の習い」をもとに考察しているのである。

石子の「知覚の習い」論は、マンガ表現を感性論的に捉えようとするものであったといえるが、これは個人的な知覚だけではなく、ある共同体における歴史性や社会性を含めた集団的知覚をも視野に入れていた。この時期の石子の理論的背景としてヴァルター・ベンヤミンの著作を挙げることができる<sup>191</sup>。加治屋は、石子が「知覚の習い」論を展開していた当時、ベンヤミンの演劇論や「複製技術時代の芸術作品」に言及し、その中の「芸術作品についての知覚の応答」についての所説に関心を寄せていたことに着目している。これをもう少し掘り下げてみれば、ベンヤミンは技術革新によって

<sup>188</sup> 同上、p. 244.

<sup>189</sup> 同上、pp. 246-247.

<sup>190</sup> 同上、p. 247.

<sup>191</sup> 加治屋 2011、p. 107.

映画やラジオ、電話などの様々なメディアの登場が従来の「芸術作品」と呼ばれるものの地位を変えてしまったことについて、それを単に資本主義社会における芸術の価値の低下を見るのではなく、人々の知覚の変化によって芸術というもののあり方自体が変わっていくことを予見した。人々の知覚の問題を考慮することによって、従来の価値体系から低位に置かれている複製技術による芸術作品の社会的意義を考察している。ベンヤミンは、ある技術や表現が時代や社会の複雑な関係性によって生ずるものであると考えていた<sup>192</sup>。その点では芸術作品を、その歴史性や社会性を考慮しながら知覚論的に考察しようとした石子との共通点が見られる。石子は、「知覚の習い」という視点から、マンガ表現を社会と人々の知覚の問題と関係づけて考察しようとしたのである。

ここまでの石子のマンガ論で提示された概念を、後続のマンガ論においても重要な論点として扱われている観点別にまとめてみれば、(1) 読者の役割を重視した読書行為論、(2) マンガのメディウム・スペシフィシティを追求する方法としての表現形式への着目、(3) 表現の社会性を含めた知覚論（感性論）の展開、という3つの観点が浮かび上がる。1960年代後半から1970年代の初頭の、マンガ批評が始まったばかりの段階において、すでにこれだけの議論の素材が提供されていたのである。のちに考察するように、(1) の読者の役割については90年代に登場する「表現論」の前提となり、(2) の形式への着目は、「表現論」として発展していく。(3) の表現の社会性を含めた知覚論（感性論）の展開については、90年代初期の夏目のマンガ論と、2010年以後の視覚文化論に共通点が見出せる。1990年代に夏目が「表現論」を標榜した際に、上記の3つの観点がある程度含まれているが、それは石子の論考を自らの理論的根拠としたわけではなく、むしろ石子ら過去のマンガ批評家の仕事に対する反論として登場したという経緯がある。

石子のマンガ論は、今日的な視点から見ても重要な論点が提示されているが、「反映論」対「表現論」という対立図式の中で、こうした後のマンガ論／研究と60年代の石子のマンガ論とははっきりとしたつながりが見えない状況にあり、なおかつ石子の仕事が正当に評価されない状況が続いてきた。

### 石子のマンガ論以後——「私論」としてのマンガ論

60年代の石子のマンガ論と90年代の夏目らによる「表現論」の登場の間に、1970年代後半には、村上知彦や米沢嘉博ら後続の評論家が「私論」としてのマンガ論を展開した<sup>193</sup>。夏目は、この時期の団塊の世代によるマンガ批評について、「理想化された「大衆」ではない、具体的な「ぼく（ら）」、私たちが、対象としてではなく読者主体として語り始めた」<sup>194</sup>と述べる。

ぼくはこの本を、まんがをほんとうに好きな人だけ読んでほしい。(中略) まん

<sup>192</sup> セルデン 1989、p. 69-70.

<sup>193</sup> 松谷 (2012) にならって、1970年代後半以降の村上や米沢らのマンガ論をこう呼ぶ。

<sup>194</sup> 夏目 2004、p. 180.

がというものをまだよく知らなくて、どういうものかを説明してもらおうと思ってこの本を手にとったひとがいたら、いますぐ本をとじて、とにかくまんがをひとやま読んで「もう、もどれなくなりそうオ」と思ったら、またこの本をとりだしてみてください。<sup>195</sup>

石子が幅広い一般読者を対象に自身のマンガ論を展開したのに対し、村上や米沢らはマンガファンのコミュニティ内で評論活動をおこなった。上記の村上の言葉にもうかがえるように、これらの「私論」は自分と同じマンガファンの共同体へ向けられている。ここでいうマンガファンとは、単なるマンガ読者というよりも、マンガを媒介として共同体を作り始めた者たちを指す。この時期のマンガファンたちは『COM』などの雑誌上の読者投稿欄においてコミュニケーションを図ったり、各地でマンガ同人サークルを結成し同人誌や肉筆回覧誌<sup>196</sup>を作ったりし、のちにコミックマーケットなどの同人誌即売会も生まれる。マンガの作り手と読み手の距離が非常に近いものとなりアマチュア作家間の交流も盛んになった。こうした、読者でもあり描き（書き）手でもある読者共同体内部の人々が、マンガについての「私論」の主体となっていた。

社会風俗のなかでのマンガの位置や、まんが状況のありようなど、どうでもいいことのような気がする。(中略) いつの日も、ぼくの目のまえにあったのは、ざらついた茶色っぽい紙にかすれたような青や黒のインクで印刷された、マンガそのものでしかなかった。ぼくがみつめていたのは、ときに荒っぽく、ときに繊細な描線の枠取りされたひとコマひとコマの鏡にうつる、ぼく自身だった。<sup>197</sup>

村上や米沢は、わざわざ難しい言葉を使ってマンガを説明しなくても、私的な感覚をもとにマンガの魅力語ることそのものが、マンガファン同士のコミュニケーションとして重要な意味を持つと考えていた。彼らにとっては、マンガを読む「ぼく（ら）」＝「私」の読みの表明が、そのままマンガを語ることであり、マンガとは自己を形作るものであるということを確認する作業でもあったと考えられる。

おそらく、マンガとは“私性”そのものなのだ。マンガを描くことが「私性」の表明であるのと同時に、マンガを読むこともまた「私性」の表明であるのだ。(中略) マンガは「私」と「私」、つまり描き手と読み手が出会う場であるばかりではなく、重なる場でもある。(中略) マンガを読むこととは、マンガを描くことの追体験であることがそこから出てくる。読むことの快樂とは、すなわち描くことの熱狂でもある。<sup>198</sup>

---

<sup>195</sup> 村上 1979、pp. 5-6.

<sup>196</sup> 肉筆回覧誌とは、印刷していない状態のマンガの原稿を糸で綴じて製本するなどして、会員同士で回覧する方式の同人誌のことを指す。コピー機の使用が一般的でなかった時代の同人誌の形として一般的だった。

<sup>197</sup> 村上 1979、pp. 9-10.

<sup>198</sup> 米沢 1987、pp. 178-179.

石子のマンガ論と村上らの「私論」は、それぞれの評論が読まれる文脈や読者を考慮しても単純に比較できないが、マンガの読み方の問題から考えてみると石子ら先行世代への反発というより、能動的な読者としての主体が自らの「読み」を語ることによってマンガの存在意義を立証しようとする運動であると考えることができる。これは、石子がマンガにおいて見出した読者中心の表現メディアという特性が、読者自身がマンガを語る行為として表れたものと捉えることができる。石子のようなマンガを社会との関係から論じようとする批評から、「マンガ=私」として主観的に語る言説に移行したのである。

瓜生吉則によれば、このマンガの読者でありつつ論者でもある「私論」としての語り、後の夏目らの「表現論」に進展したとする。これはどういうことか。瓜生が70年代の「私論」について「観察者的な視点からではなく、自らのマンガとの関係をくわたりの視点から赤裸々に語ることこそが、メディアとしてのマンガの特殊性を証明することになる」<sup>199</sup>と述べるように、徹底的に「主観的」で「私」による語りであるからこそ、マンガ読者に対して説得力をもち、「私論」を介して交流を果たすことが可能であったというのである。夏目も、「マンガに内在する自分（たち）を自明の前提として、作家・作品・読者を貫く「意味」の同一性を信じ得たからこそ、マンガ表現の構造を「客観的」に取り出すことが可能だった」<sup>200</sup>と語るように、自分の「読み」が多数の読者によって共有されうるという前提が、1990年代の夏目らの「表現論」の誕生を用意したのである。なぜなら、ある「表現」から特定の意味や機能を見出すという分析は、その表現から同じ意味を受けとる読者共同体がいるということが仮定されて初めて可能になるからである。

既に確認したように、文学理論や芸術理論において、作品は作者の意図を透明に反映する鏡ではなく、また、読者も作者の意図通りに読むわけではないという読者論や受容美学による作品の解釈がおこなわれ、作品の読みは一つの絶対的な読みではなく読者の経験によって多様な読みが生み出されるという考え方が1960年代に登場してきた。マンガ論においては、1960年代後半に石子が提示した読者中心のマンガ論を体現する形で1970年代に村上や米沢らのマンガ愛好家としての評論家たちがそれぞれのマンガ論を展開することとなった。1970年代にはマンガは質・量ともに飛躍的に拡大していき、読者層を拡大していく。マンガ史的に考えれば、村上・米沢らの「私論」は、第一章でも確認したように、マンガを「悪書」とみなす教育的論調からマンガが批判するような、マンガを一面的に捉える評論に対し、自分が実際に読み体験したマンガ読書体験を自分の言葉で語りたという欲求の表れでもあったと考えられる。

さらに、石子のように社会との関連付けから作品を評価するのではなく、自己との関係から読みを表明することが読者同士のコミュニケーションにおいて重要な役割をもっていたのである。石子が目指したマンガをマンガとして評価するという方向性は、1970年代にはマンガ固有の表現形式への着目よりも、村上・米沢らの「私論」にみら

---

<sup>199</sup> 瓜生 1998、p. 146.

<sup>200</sup> 夏目 2004、p.186.

れるように、自分の読みを主観的に語るという評論へと向かわせた。マンガファンの共同体内部の人々においては、共有されている読みの慣習（リテラシーを含む）は無自覚的なものであり、マンガ表現が「読める」ということは自明のことであるからである。その表現の特殊性を検討することよりも、読みの体験を語りそれを共有することが読者共同体において、メンバー同士のつながりを深めることに貢献したのである。

一方で、夏目はそうした読みの体験を共同体内部のものへ向けて語る行為を、より一般化してマンガ読者以外の人々にも伝わる言葉で説明しようとする方向性を目指した。それが、実際のマンガ表現を模写しながら体感できる感覚を言語化するという「表現論」に結びついたともいえる。

### 「表現論」の成立

夏目は1995年に竹熊健太郎らと共に『マンガの読み方』を出版した。本書は、「間白」や「形喩」などマンガ固有の表現を表すのにふさわしい造語を提示したことによっても画期的な功績としてマンガ研究において認められており、現在でもマンガ研究の基礎文献として認知されている<sup>201</sup>。「表現」に対する関心は『マンガの読み方』以前の1990年代初頭ごろから高まっており、夏目は1992年の『手塚治虫はどこにいる』において、これまで作者の思想性との関連からしか論じられてこなかった手塚のマンガについて、「線」と「コマ」の面から捉えなおすことを試みている。『手塚治虫はどこにいる』のような夏目の初期の評論においては、「模写」という行為を通じた個別作家・作品の表現の個性を追求する姿勢がみられるが、「表現論」は1995年の『マンガの読み方』以後、マンガ一般の表現形式やそこに内在する読み方の体系を解説していく方向へと向かっていく傾向にある。

『マンガの読み方』は、マンガの表現構造を解説するという趣向の下でまとめられた一冊であり、特に「線」、「記号」、「言葉」、「コマ」という表現要素に焦点を当て、それぞれの役割や機能を明示している。特に多くのページが割かれているのが、「記号」という章で、マンガの記号的な作用についての論考が収められている。ここでは、「そもそも、マンガとは全てが記号である」<sup>202</sup>と述べられ、「形喩」「間白」などの造語が生み出され、絵でもあり文字でもある、マンガ特有の記号に焦点を当てる。「コマ」の章では、絵としてのコマではなく、メタレベルでのコマの諸機能に焦点が当てられている。ここでは、「横コマ」「縦コマ」などの単体としてのコマの種類だけではなく、ページ単位で見たコマとコマとの関係にも着目し、時間や様々な効果を表すためにコマがいかに重要な要素であるかを解説している。

総合的に見た本書の立ち位置としては、マンガの特性を形式的、そして構造的に考察する立場であり、特にマンガ表現の意味作用に焦点を当てている。つまり、読者がそれぞれのマンガ表現を読む（理解できる）リテラシーを備えていることが前提とされたうえで、その無自覚的なリテラシーを可視化するように、それぞれの要素と機能

<sup>201</sup> 『マンガの読み方』は図版をめぐる事後的問題によって残念ながら絶版となった後再版されていない。

<sup>202</sup> 夏目 1995b、p. 112.

が例示されているのである。マンガ表現の諸要素を「読む」、「解説する」ものとして捉えているという意味で、記号論的な分析方法といえる。

北米・英語圏でのコミックス研究に目を向ければ、同様に記号論的な発想からマンガの表現形式に着目するコミックス論が存在している。先駆的なものとしてウィル・アイズナー『*Comics and Sequential Art*』（1985）や、スコット・マクラウド『マンガ学』（1993）、ティエリ・グルンステン『マンガのシステム』（1999）などが挙げられる。夏目らの1990年代の「表現論」は、マンガ＝日本のストーリーマンガということを目明視しており、『マンガの読み方』においても国外の作品をほとんど視野に入れていないが、マクラウドやグルンステンらのコミックス論においては、「コミックス」とはアメリカン・コミックスやバンド・デシネだけではなく、日本マンガも多少視野に入れ、それらグローバルに広がる「コミックス」の普遍的な表現を追求しようとした。

『マンガの読み方』とマクラウドら同時代の北米・英語圏でのコミックス研究の共通点は、作品の社会的コンテキストやジャンルなどよりも表現の形態を捉え、フォーマリスティックなアプローチを採用している点である。例えば、あるマンガ作品がどの時代に制作されどこで出版されたか、また特定のジャンルに属するか否か、想定される読者層のリテラシーや「期待の地平」とどのような関係にあるかといった諸側面を抜きに、表現形式のみを抽出している<sup>203</sup>。

日本の記号論的な「表現論」が誕生した状況を当時の社会的背景から考えれば、マンガの社会的地位も低く、「オノマトペ」や「形喩」などのマンガ特有の表現を記述するための語彙も乏しく、共有されていなかった時期に、『マンガの読み方』は、「コマ」や「間白」などマンガの構造的な機能を記述するための言葉から、「フキダシ」「カケアミ」「ベタ」などのマンガ制作の際に専門用語として使われていた言葉を含めて一般化し、作品分析の際の共通用語を探る試みであった。マンガが社会的に現在ほど承認されていなかった当時、その表現形式がどれほど独特で豊かであるかを主張するのに有効であったと考えられる。記号論的「表現論」は、マンガ特有の表現の機能（体系）に焦点を当て、マンガ読者がいかに複雑な表現を読むリテラシーを持っているかを示したが、それはマンガの社会的役割や価値をマンガの外部の価値規範から規定するのではなく、マンガの内的な表現形式から捉えようとする方向性を提示したのである。

### 今日の「表現論」とその課題

90年代の記号論的「表現論」の登場によって、その後の「表現論」は大きく分けて三つの方向へ分岐していく。(1) マンガ表現を言語として読むための能力である「マンガ・リテラシー」論、(2) キャラクター表現文化の一つとしてマンガを捉える立場、(3) 視覚表現文化としてマンガを捉える立場である。

(1) の「マンガ・リテラシー」論とは、身体技能的、認知能力的な意味でのマンガ

---

<sup>203</sup> 鈴木（2010）はこの時期のコミックス論におけるフォーマリズム的態度に対して、表現形式がどのような読者に読まれるかといったコンテキストや社会性を抜きに、コマの継承や構造といった要素そのものに内的で自律的な機能を見出していく姿勢について、カルチュラルスタディーズの立場から批判している。しかし後に述べるように日本の「表現論」もフォーマリズムと同義ではなく、一枚岩ではない。



を読む（描く）能力に関する論考である。マンガ表現を「記号」として捉え、それを読み描きするためには、その「記号」を理解する「リテラシー」の習得が必要であるとし、「表現」を記号論的に解釈する立場である。代表的な論者に、吉村和真や中澤潤などがいる。

(2) のキャラクター表現文化の一つとしてマンガを捉える立場は、代表的なものに伊藤剛『テツカ・イズ・デッド』（2005年）が挙げられる。近年のオタク文化など現代の社会やメディア環境をめぐる変化を背景に、マンガをキャラクター表現の一つと捉え、アニメやゲーム、小説などを含めたメディア横断的な分析を可能にした。マンガという表現形式の内在的で固有なシステムを捉えるという点では記号論的「表現論」と近いが、マンガを自己完結した物語として考察するよりも、より読者の実際のマンガの読み方や使用を考慮し、二次創作やキャラ萌え、マンガを読む際の快樂や、作家同士や作品同志の相互関係、ジャンルの約束事にこだわる読み方を重視する立場である。

伊藤は、キャラクター表現メディアとしてのマンガの他メディアとの差異や独自性を検討する必要から、マンガ特有の表現機能として「コマ」に注目する。マンガが特に映画やアニメなどの映像メディアとも絵画とも区別されうる特性として「コマ」があり、その「コマ」の「フレームの不確定性」<sup>204</sup>がマンガにおいて重要な特性として見いだせるとした。このマンガの表現的特性を追求する志向は、マンガのメディウム・スペシフィシティを追求する動きと関連付けられる。

この伊藤のキャラ／キャラクター論、および「フレームの不確定性」の議論により、(3) の主に「コマ」に注目する視覚表現文化としてマンガを捉える立場も現在主流になりつつある。代表的なものとして三輪健太郎『マンガと映画』（2014年）が挙げられる。同書で試みられているのは、映画とマンガの表現のしくみを比較することによってマンガの特性（メディウム・スペシフィシティ）を論じようとする試みである。これは、比較メディア論的立場に基づいている。この流れの中に、鈴木雅雄編『マンガを「見る」という体験—フレーム、キャラクター、モダン・アート』（2014年）、鈴木雅雄・中田健太郎編『マンガ視覚文化論 見る、聞く、語る』（2017年）なども位置付けられる。『マンガ視覚文化論』では、「〈マンガの体験〉を〈近代〉の枠組みの中に置き、マンガを「見る」／「聞く」／「語る」という近く体験から捉えなお」<sup>205</sup>す試みであると述べられている。文学研究、美術史などを専門とする論者による領域横断的な論考がまとめられており、主に「コマ」や「フレーム」を軸としてマンガのシステムを幅広い視覚文化として捉えようとする。

現在の「表現論」の流れを概観したが、記号論的マンガ論が様々な方向へ派生していることがうかがえる。しかし、そこには課題も見つかる。日本文化・アニメーション研究者のトマス・ラマールは「マンガ爆弾 『はだしのゲン』の行間」（2010年）という論文で、マンガを「言語」（記号）としてみなす傾向に対して意を唱えている。ラ

<sup>204</sup> マンガにおける「フレーム」が、「コマ」と「紙面」のどちらに属するものか、一義的に決定することができないことを表す言葉。（伊藤 2005、p. 200.）

<sup>205</sup> 鈴木・中田 2017、同書帯。

マールによると、現代のマンガ論で最も信頼されている表現の分析では、マンガの「線」が生み出す「形」あるいは「構造」や、この「形」が読み取らせる意味に重点をおいているという。ラマールが挙げる「表現の分析」とは、『マンガの読み方』に代表されるような記号論的「表現論」的な立場であると考えられるが、ラマールは以下のように述べている。

線の力動は形に従属させられ、物質的な方向づけは言語に従属させられる。

(中略) こうしたアプローチにおいては、単純に言うと、われわれはマンガを形という観点から読み、それから形を内容としての意味という観点から読んでいることになる。<sup>206</sup>

ラマールは、このようなアプローチの下では、マンガ表現を、透明に表象内容を伝達するものとしての「言語」と見なす傾向があることを指摘する。その結果、「線」がその物質性によってもたらす意味合いを見逃してしまうと批判する。ラマールは、こうした傾向が、マンガそのものが、「形」あるいは「構造」から読み取らせる意味作用を中心に据える媒体であることに起因するのか、それとも、マンガ論の所産なのか、という疑問を提起する。特に、「形」や「構造」の読み取りに注目する傾向は、マンガの社会的・歴史的な問題を扱う能力を強調する際に顕著になるという。そのとき、そのマンガの意味やメッセージに焦点が当てられ、意味に還元され得ない要素が無視される。そして、マンガには、「形」や「構造」に向かう傾向があると認めるが、それのみを媒体としてのマンガがもつ法則や真理として扱うことはできないとする。例えば「はだしのゲン」のような歴史的な題材を扱ったマンガの場合、マンガの意味内容やメッセージに焦点が当てられてきたことは第一章で確認したが、ラマールは、そうしたマンガにおいても、「線」の物質性に着目する必要があると強調する。マンガ表現において、「言語」的な「意味」から抜け落ちるものにこそ、マンガの読書行為において必要不可欠なものがあるのではないかというのが、ラマールの提案である。そして、ラマールはこの論文において、「はだしのゲン」における「可塑的な線」と「構造的な線」という「線」の物質性への着目を通じた分析をもって、このマンガの社会的な意義を検討している。

ラマールは、マンガの表現を特定の意味作用の担い手に還元することに異議を唱え、マンガの「力」を、「線」の物質性という観点から捉えなおすことによって、「マンガ独自の力とは何か」という問題提起をおこなっているといえる。ラマールの分析は、「線」というマンガを成り立たせる最も基本的な要素から出発している。つまり、マンガの社会的な力を考える上で、「言語」として捉えられるマンガの狭義の表象内容に求めるのではなく、表現の物質性を含めたマンガの表現形式がどのような意味合いを持つかということを検討する必要があるということを示したのである。

改めて『マンガの読み方』に代表されるような日本の記号論的「表現論」を考えてみれば、確かに、マンガ「表現」を、リテラシーをもって「読む」ことが可能なものと

---

<sup>206</sup> ラマール 2010、p. 272.

して、「言語（記号）」のように捉える傾向が強い。近年の「表現論」においても、このような前提が共有されているといえるだろう。ラマールが具体例をもって示すのは、マンガを読むという行為には、マンガ表現を「言語」として捉え意味を理解することだけでなく、表現が持つ言語的機能以外の要素を受容するという側面もあるということである。

一方で、ラマールに対して日本のマンガ論の立場から反論も可能である。確かに、日本の多くの「表現論」は記号論として捉えられやすいが、一枚岩ではない。特に、初期の夏目論考には、ラマールと近い「線」に着目した分析がうかがえるのである。夏目は『手塚治虫はどこにいる』において、手塚のマンガを考察しているが、ここでは「マンガの「思想」を描線やコマのなかに、その生理みみたいな場所にみたい」<sup>207</sup>という動機によって、「線」を言語的な意味の読み取りに還元しない形で分析しようと試みている。しかし、『マンガの読み方』においては、「線」に関する章が設けられているにもかかわらず、「記号」に関する論考において「線」はマンガの「形喩」（＝マンガ的記号）の読み取りを下支えするものとして捉えられている印象を受ける。そして、今日の夏目の仕事においても、マンガ一般のシステムを探求するために「コマ」に関する考察が比重を占め、初期の分析における「線」に対する探求心は次第に失われていくように思われる。この「線」に関する分析方法は、1990年代前半の夏目のマンガ論以降、あまり「表現論」においても言及されることがなく、検討が重ねられてこなかった。そこには石子のマンガ論と同様に忘却と断絶があるといえる。しかし、ラマールの提案にもあるように、「線」の分析は、マンガの表現形式の分析と社会性を結びつける可能性を秘めていると思われる。以下では、夏目の表現論における「線」についての考察を検討する。

### 第3節 夏目の「線」へのアプローチ

『手塚治虫はどこにいる』で夏目は、手塚治虫のマンガを、マンガ表現の歴史の中で位置付けようと試みているが、その際に「マンガが表現として最低限成り立つ要素」として「描線」と「コマ」に着目した分析をおこなっている。

例えば、「初期手塚マンガの楽しさ モップシーン」という章で、手塚の初期作品において数多く描かれる「モップシーン」<sup>208</sup>について取り上げ、「一人一人個性をもって描いていて、けしてただのマスとして描いていない」<sup>209</sup>と指摘する。そこでは、大勢の人間を描いていながら、その一人一人が違った行動をとって、喧嘩をしている者もいれば、居眠りをしている者もいる。そこに一人一人の人間の「生命感」を感じることができるが、それは「線」の質にも起因する。夏目は、手塚のモップシーンにおいて線が「うれしそうに踊っている」と評して、「「自意識を持った大勢の人が生きている！」という手塚の無意識の〈思想〉」<sup>210</sup>が伺えるとする。具体的にそれがどのような線の質であるかについては言及されていないが、線そのものの質に着目

<sup>207</sup> 夏目 1992、p. 11.

<sup>208</sup> 一ページに多数の人物が登場する場面。

<sup>209</sup> 夏目 1992、p. 36.

<sup>210</sup> 同上、p. 38.

し、これが手塚とそれ以前の田川水泡や宍戸左門らのマンガとの違いであるとする。

線に対するより詳細な分析がおこなわれているのが、「落書き記号の面白さ 線の思想」という章である。ここでは、「漫画は落書き精神に発する」という言葉から出発し、線がもつ記号性や模写の楽しみについて述べている。手塚は夏目にとって「とても強く模倣したいと思わせる作家」<sup>211</sup>であったとし、手塚治虫の絵が後のマンガ家によって多く模倣されたという事実をあげ、後のマンガ表現にとって多大な影響を与えたことを踏まえたうえで、その線の魅力を解説していく。

僕は今でも当時の手塚の線を模写することで、子どものころのわくわくするような落書き感覚を身体の中になぞることができるのだが、そのときの線によるなにかの伝達のされかたが、エロティックなほど内面的な感じなのである。とくに初期のアトムなどを模写すると、ほとんど身体的な震えのような、胸騒ぎのようなものを感じる。<sup>212</sup>

ここで夏目は、手塚の「線」の魅力が模写を通して身体的に体感できるものであることに言及している。これは線が形作るものの表象内容を読み取るのではなく、その線そのものの動きや強弱、ペンの動かし方などをなぞることによって感性的に味わうことのできる体験である。

手塚の線の魅力について、感性論的に考察を加える一方で、その線の魅力が時代を追うごとに失われていくことを追及している。前期の手塚マンガの線は、「丸っこい求心的な存在感」があり、この線に対する「こだわり」が「読者に独特のひっかかりをうむ」とする。それを自身の手塚マンガの模写によって解説している。1950年代の手塚の描線は、「流れてしまいそうになるペン先を、クイツとおしとどめて、描き手の手のひらに巻き込むような力がある」<sup>213</sup>として、内側、中心へと向かって丸っこく閉じようとする力動が感じられるとする。夏目の図解をみれば、例えばアトムの手の描写において、それを構成するすべての線が曲線であり、その線がすべて手の中心へと向かう圧力がかけられているかのように丸められている。それを描く際には、中心へと均一な力でひっぱるように線を引くことになる。[図6] この慎重に描かれる線の弾力性のようなものが模写を通して明らかになる。一方で、1960年代以降の作品にはその描線に変化がみられるとする。この頃の線はパターン化され、「ペンが流れて」<sup>214</sup>おり、線に内側へと向かう求心的な力（弾力性）は感じられないとする。「ペンが流れ」とは、1950年代のアトムにみられたような弾力性がなくなり、中心へと丸められていた線が外へと向かうことを示している<sup>215</sup>。

---

<sup>211</sup> 同上、p. 81.

<sup>212</sup> 同上、p. 85.

<sup>213</sup> 同上、p. 140.

<sup>214</sup> 同上、pp. 140-141.

<sup>215</sup> 夏目は、過去の手塚のマンガ作品において、再版の際に手塚の手によって書き直されているものが多数あるため、この見極めがかなり難しいとしている。(夏目 1992、p. 141.)

このように、手塚マンガの線の質が 1960 年代以降変化しており、「(注：夏目にとって) 模写したいと思わせる力が急速に衰えた」<sup>216</sup>と述べている。その背景には、60 年代以降のマンガ雑誌の週刊化やそれに伴うマンガを読む時間の変化（一コマあたりの滞空時間）や、テレビ・アニメの登場による読者側の読み（視聴）に関するスピードの変化などが考えられるとし、線の求心性が失われていく傾向がみられると分析する。この線の分析においては、「何が描かれているのか」、ではなく、「いかに描かれているのか」という視点から、線の力動を把握し、それが当時の読者に与えた感覚と結び付けられる。

夏目が論じている「線」の質は、視覚的な分析に留まらない。夏目は、線そのものの質と「物語」との関係も、手塚の「ジャングル大帝」の一場面の学童社版単行本(1951)と講談社全集版単行本(1977: 初出 1966)との比較によって示している。雑誌掲載と単行本とのページ数の違いやコマ構成の変化に言及したうえで、主人公レオの表情とその線の質の異同が作品の「読み」にも変化を与えることを示す〔図 7〕。ここではコマ割りに関する分析も関わってくるが、線に関して言及している部分に焦点を当てれば、学童社版においては、髪の毛の線が曲がり方向や強弱の付け方に変化があり均一ではない太さの線が用いられており、眉毛もへんの字型に微妙に垂れている。一方、講談社全集版では、髪の毛の曲線が強弱のない同じタッチで描かれていたり、目の表現においても目のフチや黒目のアウトラインが均一な線で描かれていたりするなど、線の質が均一化し表情も類型化している。夏目は、線の分析を通して、初期の手塚の「ジャングル大帝」においては、「ライオンの子ども」という主人公レオの驚きや喪失感などの内面性がセリフのないキャラのアップにおける線の質と共に読者に感じられたものが、後の改変によって単に「驚いている」顔の記号的表現として「人間の子ども」、すなわち他のマンガのキャラと同様な類型的表現になってしまっていることを導き出す。ストーリーとして同一であっても、線の多義性が失われることにより、線の魅力や読後感も変化していくことを指摘しているのである。

『手塚治虫はどこにいる』においては、夏目が読者として体感した手塚の線の変化に対する感覚を、模写を通して言語化することを試みている。この時期の夏目が特に描線に強い関心をよせるのは、マンガにおいて描線が表現における「無意識」の領域の感性と関わりがあると捉えているからである。

現在のマンガ批評の困難は、そういった無意識の豊かさの部分こそ見極めたいのに、その方途がみあたらないところにある。そういう意味で描線の質の解析が、マンガの批評にとって重要な課題になりえるはずなのだ。と同時に、描線のレベルでの解析が、僕らの無意識とマンガがわたりあう場所の解析になり得る。またある世代がどんな描線とつきあったかによって、その世代のマンガに対する感受性は変わってくるはずだ。<sup>217</sup>

---

<sup>216</sup> 夏目 1992、p. 100.

<sup>217</sup> 同上、p. 139.

夏目は「線というのは原初的な、意味以前のレベルでマンガの面白さを成立させている」と述べ、「マンガの線というのは、我々の意識しがたい部分で力を持っている」という認識のもと、マンガ批評が「無意識」のレベルの描線の質に着目することの重要性を主張している<sup>218</sup>。ここでは、人々がどのような描線に触れ、人々の描線に対する感性がどのように変わっていくかについて考察することで、マンガの読書行為における「無意識」的な領域を視野に入れることが可能となることを主張している。これは、石子の「知覚の習い」論にも近い考え方である。線が形作る形象を記号として捉え意味を読み取るという図式からマンガ表現を捉えるのではなく、「無意識」的に線を受容する際の感性を重視しているからである。さらに、この線に対する感受性が、それを感受する読者の経験や時代によって変わるという視点は、石子が見せた表現と社会性を結びつける方向性と近い<sup>219</sup>。

ただ、石子と夏目の方法論においては、いくつかの相違点もみられる。夏目は、作品やその表現から浮かび上がる大衆の意識（集団的知覚）よりも、作家の表現の個性や描線自体の特質に着目している。夏目は、自身のマンガ表現論の格子が、すでに1960年代の石子のマンガ論において成立していると認めただうえで、石子のマンガ論について、手塚マンガに対する過小評価や、「劇画」の読者共同体に対する過剰な思い入れ、「創作者内部の自律性」を軽視する傾向が目につくと述べている<sup>220</sup>。特にこの「創作者内部の自律性」に夏目は強いこだわりを持っており、これは作り手が作品を生み出す際に作用する、作者の主体性において「無意識」として表れる力であり、創作した世界において自律的に働く力であるとする。夏目は、作り手として作品をコントロールしていると思いつつも登場人物がまるで意思をもって勝手に動き出すような感覚や、当初意図したストーリーからどんどんずれていってしまうことなどを挙げて、作り手の側にこのような自分自身でも無自覚的に働く内的な必然性が作品制作において作動していると述べる<sup>221</sup>。これを言い換えれば、作品制作においては作者の内的な必然性やこだわりのようなものが、作り手にとって無自覚的に本人にとってもコントロールできないような形で現れるという側面があり、これが「個性」として作品に現れるため、そのすべての表現を外的な要因と結びつけることはできないということである。そして夏目は、「この主観的な自律性と必然性は、人にとって観念が「自由」でしかありえないレベルの実感であり、(中略) 現実の世界が自分の創作世界を規定するという物言いは、どんなに退いても100%受け入れられるものではない、というのが創作者の本来的な実感なのである」<sup>222</sup>と述べている。

---

<sup>218</sup> 同上、p. 137.

<sup>219</sup> 1960年代にマンガの線について考察を残しているマンガ評論家に、『COM』などでマンガ論を展開した草森紳一を挙げることができる。夏日も草森の評論を参照していたことを自身のブログで紹介しているが、草森の描線論と夏目の描線論がどのようなつながりを持っているかについてはさらなる考察を要する。「67年頃のマンガ論について：夏目房之介の「で？」：オルタナティブ・ブログ 2008/03/12」

<http://blogs.itmedia.co.jp/natsume/2008/03/post-00f5.html>

<sup>220</sup> 夏目 2002、p. 13.

<sup>221</sup> 同上、p. 10.

<sup>222</sup> 同上、p. 11.

石子はより集団的な共同体における知覚に注目したのに対し、夏目は創作者の視点から、表現について個性ともいえるその特異性を重視したということである。石子と夏目は、表現を感性論的に分析するという方向性は同じであり近い試みをおこなっていたが、表現というものをどのように捉えるかという点で相違点が見られるのである。石子は、マンガ表現をその時代や生活環境などによって培われるある程度集団的に共有される「知覚の習い」によって生み出されるものとしてみなしたのに対し、夏目はそれを前提としたうえで、より作家の特質が表れ、なおかつ読者が無意識的なレベルで触発されるものとして捉え、それを見るための最も根源的で重要なものとして描線を位置付けた。それが、夏目と石子が方法としては近いことをおこなっていたにもかかわらず、夏目自身が石子に反発を感じていた要因でもあったと推測できる。

ただ、興味深いことに、夏目が探求する作家の個性は、「模写」を通じておこなわれていた。そして、夏目がしばしば線を見て模写したくなる衝動について言及するように、手塚の個性とは完全にオリジナルなものではなく、「模写」を通して読者に共有されうる感覚を基調としている。つまり、ここでの「個性」とは、近代芸術とは異なるオリジナリティであると考えられる。完全に自己の内面から生み出された独創的なものとしての「個性」ではなく、無意識的にであれ読者が体感、共有、触発されるようなものとして捉えられる。

瓜生も夏目の「模写」という方法に言及しており、「「模写」という、マンガを<描く>ことの実感に依拠しつつマンガを<読む>経験に言及する」方法は、「実は鶴見や石子が執拗にこだわった円環的な描く―読むのコミュニケーション様式のハイパー・リアルな実践でもある」<sup>223</sup>と評している。つまり、夏目は自身がその線を「模写」ということを通して「描く」という行為を追体験し、自分の読書体験と照らし合わせながらいかなる線の質がいかなる感覚や読みをもたらすかを考察する。それは石子が自らのマンガ論によって解明しようとしていた地点でもある。

ただ、その後のマンガ論においては、夏目が見せた描線への着目よりも、後の『マンガの読み方』などで提示したマンガの記号論的解釈や、マンガ一般のシステムへの注目が主流となっていく。なぜ、線に対する注目が夏目においても、マンガ研究においても失われたかについては、複数の要因が考えられるが、90年代以降のマンガ論が、社会的認知度が高まり学術的な場にもその範囲を広げていく中で、より「客観的」な記述が求められ、表現における感性的な側面に対する考察がその対象外となってしまう可能性もある。夏目が、70年代の村上らによる「私論」から90年代の「表現論」の登場を、「印象批評的な恣意性（＝〈私語り〉）」を脱しきれない批評文体、文芸評論の様式を借りてきた批評枠組みから、「客観的」な枠組みの提示への移行だった<sup>224</sup>と語るように、マンガ表現を記号と捉え共有されている文法をもとに解釈するという方向性が、ひとつの「客観的」な方法として受け入れられたことが示唆されている。その際に、言語化しにくい線の質について「文法」の考察の範疇に組み込みみづらかったことは推測できる。

---

<sup>223</sup> 瓜生 1998、p. 149.

<sup>224</sup> 夏目 2004、p.186.

しかし、現在記号論的「表現論」において、表現と社会性をどのように結びつけるかが課題とされているなか、石子の「知覚の習い」論と夏目の描線論を再検討し、これまでの「表現論」において軽視されてきた、新たな感性論的アプローチをもってマンガを分析することが可能となるのではないか。もちろん、これは、必ずしもこれまでの記号論的「表現論」を否定するわけではない。マンガ表現を読む際に、記号としての読み方もあれば、それ以外の表現との接触も考えられるということである。それは、マンガの美的陶冶としての働きをマンガ表現から捉え、マンガの「読み方」をより豊かにするための方法論として提示できる。

次節では、具体例を考察しながら、方法論的検討をおこなう。

#### 第4節 事例研究：「線」から捉える「劇画」——さいとう・たかをの「劇画」を中心に——

本節では、石子順造の「知覚の習い」をはじめとするマンガ論と夏目房之介の描線論をふまえながら、どのようにしてマンガ表現に関する感性論的な分析をおこなうかについて、具体的な作品分析をおこないながら検討する。事例研究としてさいとう・たかをの「劇画」<sup>225</sup>以前の作品群と「劇画」として認知されるようになった作品を、「線」の観点から比較しながら分析をおこなう。

ここで、なぜさいとう・たかをの作品を具体例として取り上げるかについて述べる。まず、さいとう・たかをを、今日「劇画」の代表的作家として位置付けられているが、「劇画」を中心に論じてきた石子には正当に評価されてこなかった。石子はさいとうらの娯乐的「劇画」作家を批判し、「生活＝表現＝商品」<sup>226</sup>としての劇画が、商品としての側面に終始し、「安直なスリルとお色気ロマンで粉飾され」、「欲求不満の一次的・疑似的な解消材として衛生無害な笑いを笑わせようとするマンガと共存し」<sup>227</sup>マンガブームをけん引していると述べる。つまり、商業的マンガ作品には興味を示さなかったのである。一方、夏目にとっては、さいとうの「劇画」に関する批判的意見は見られないものの、手塚などと比べ、その「個性」に関する言及が少ない。夏目にとってさいとうは、個性的というよりは大衆的であり、その「線」の質に言及することは少ない。本節では、石子からも夏目からも評価されてこなかったさいとうの作品について分析をおこなう中で、両者の方法論を補い合いながら新しい方法を導き出せるのではないかと考えられる。

ここで取り上げるのはさいとうの「劇画」における線の変化である。現在日本では大人向けのストーリーマンガである青年マンガが定着しているが、その始まりは1950年代後半以降登場した「劇画」であると考えられる。そして近年、欧米で「劇画」が

---

<sup>225</sup> 本節で、「劇画」という言葉に「」をつけているのは、「劇画」というものがある時点から確固たるものとして存在していたわけではなく、その言葉で名指されるものが時代により変容してきたことを念頭に置いてのものである。「劇画」という言葉が登場した初期から、人によりその定義が異なり、現在においてはまた別の意味で使用されているためである。

<sup>226</sup> 石子 1970、p. 273.

<sup>227</sup> 同上。



オルタナティブ・コミックスの文脈で評価が高まっている。日本では、現在「劇画」はすでに表現としてもジャンルとしても一般化し、その領域を特定できないほどに浸透している。しかし、もはや大衆娯楽として定着している「劇画」は、日本ではその社会的価値や教育的価値について再検討されることがほとんどない。さらに、さいとうのような娯乐的、商業的な「劇画」はマンガ批評家からも正当に評価される機会が少ない。ここでは、「劇画」の海外での高い評価と日本での風化という現象を出発点に、「劇画」の社会的インパクトをどのように捉えうるかという問題を考察する。ここでは、「劇画」の表現、特に「線」に対する読者の感性への注目を通して、その時代における「劇画」とその読者共同体の関係を浮かび上がらせる。

### 「劇画」の海外での評価／日本での風化

「劇画」は近年、日本国内よりもむしろ、海外においても高い評価を得ている。特に、「劇画」という名称を初めに用いた辰巳ヨシヒロは、2005年アンダース・グレン国際マンガ祭特別賞の受賞以後、海外においてさまざまな形で反響を呼び、2010年7月には、自伝的作品である『劇画漂流 (A Drifting Life)』が優れたコミックスに送られるアイズナー賞を2部門で受賞しているほどである<sup>228</sup>。さらに、『劇画漂流』といくつかの短編を元にしたアニメーション映画『TATSUMI』（エリック・クー監督）がシンガポールで制作され、2011年に公開された。同作はカンヌ国際映画祭「ある視点部門」にノミネートされた<sup>229</sup>。

しかし、不思議なことに日本では、現在辰巳という作家が一般的なマンガ読者にとってそれほど高い知名度を誇っているわけではないという現象が見当てる。近年海外で高く評価されていることを受け、逆輸入的に日本国内での評価が高まりつつある事実も<sup>230</sup>、日本における辰巳の認知度の低さを表している。このように、「劇画」に対しては、海外で受け取られているイメージと、日本国内におけるそれには隔たりがあるということが確認できる。

北米のマンガ事情に詳しいマンガ・アニメ翻訳者の椎名ゆかりは、辰巳と『劇画漂流』は、アメリカの「オルタナティブ・コミックス」の文脈に沿う形で紹介され、その結果、読者にとって作家と作品が分類しやすくなり、購買意欲が高まったと指摘している<sup>231</sup>。

「オルタナティブ・コミックス」とは、椎名によれば「簡単に言えばスーパーヒーローのコミックスを主に出す大手コミックス出版社 DC やマーベル社以外の、中小の独立系出版社から出ているコミックス」のことを指す。アメリカでは、すでに1988年には辰巳の短編集『Good-Bye』が翻訳出版されていたが、2009年の『劇画漂流』が商業面

<sup>228</sup> その他に、2006年サンディエゴ・コミック・コンベンション特別賞、2006年度『タイム』ベストコミックス第2位などが挙げられる。

<sup>229</sup> 映画「TATSUMI」をきっかけに同作に登場する短編作を集めた『TATSUMI』（青林工藝社、2011年）が日本で出版されたほか、シンガポールでも、映画に使われていない辰巳の1970年代の短編作を集めた『Midnight Fisherman Gekiga of the 1970s』がLandmark Booksから2013年1月に出版された。

<sup>230</sup> たとえば、日本国内でも2009年に『劇画漂流』が手塚治虫文化賞大賞を受賞している。この背景には、海外における数々の受賞があるだろう。

<sup>231</sup> 椎名（2010）

においても成功したことには<sup>232</sup>、日系アメリカ人エイドリアン・トミーネ (Adrian Tomine) が企画、出版に携わったことが大きく貢献しているという。トミーネ自身が、企画だけではなく、編集や装丁デザイン、作品のプロモーションを手掛けたことにより、『劇画漂流』は、北米の読者に特にオルタナティブ・コミックスとして受け取られることになったのである<sup>233</sup>。

椎名は、辰巳の「劇画」勃興運動と、アメリカのコミックス業界における 1960 年代終わりから 1970 年代初めにかけての「アンダーグラウンド・コミックス」運動との類似点に注目し、次のように述べている。

『劇画漂流』で辰巳は当時流行していたスタイルとは別のスタイルのマンガを目指し、「劇画」という名称を提唱して、マンガ界に新たなムーブメントを起こそうとしたが、同じような運動はアメリカのコミックス界でも 60 年代に起こっていたのである。その運動はそれまでの「コミックス (comics)」の表現上の制約を打破しようとした作家たちに支えられ、新たな名称 (例えば「comix」など) も提唱された。結果的に生み出された作品は「アンダーグラウンド・コミックス」と呼ばれ、現在の「オルタナティブ・コミックス」とも歴史的に関連している<sup>234</sup>。

アメリカのコミックス界に、「劇画」が登場してきた経緯と同じような流れが過去に存在していたため、『劇画漂流』に主人公として登場する作家辰巳の心情と試みは、アンダーグラウンド・コミックスに親しむ人から理解と共感を持って迎えられた。

椎名が説明するような北米における辰巳と「劇画」に対する受け取り方は、アメリカにおけるマンガ研究にも見受けられる。たとえば、CJ Suzuki (鈴木繁) は「Tatsumi Yoshihiro's *Gekiga and the Global Sixties: Aspiring for an Alternative* [辰巳ヨシヒロの劇画とグローバルな 1960 年代—オルタナティブへの野心]」(2013) において、辰巳を中心とした劇画工房のメンバーたちによる「劇画」勃興運動と、1960 年代の世界的なカウンターカルチャーの運動との共通性を見出す。鈴木によれば、「1960 年代、劇画は辰巳とその他の作家によって、マンガ表現の可能性と社会批評を求めるメディアになった」<sup>235</sup>とされる。ここでは、1960 年代後半に世界中で同時多発的に起きたカウンターカルチャー運動と同じく、「劇画」運動は辰巳自身の表現への追求と重ねられ、それまでの

---

<sup>232</sup> 椎名によれば、2010 年 7 月末の時点で 4 冊出ていた『劇画漂流』を含む辰巳の本の発行部数は累計 6 万部に達しており、1 冊当たりの平均 1 万 5 千部というのはアメリカで **manga** としても、コミックスとしても非常に多い数だという (椎名 2011)

<sup>233</sup> 椎名によれば、トミーネは辰巳の作品に感銘を受け、自分の作品を出版しているドローン&クォーターリー (Drawn&Quarterly) 社に、辰巳の本を出すよう持ちかけ、D&Q 社は 2005 年から現在まで 2007 年を除いて年 1 冊のペースで辰巳の本を出版し続けているという。(椎名 2011)

<sup>234</sup> 椎名 (2011)

<sup>235</sup> 筆者和訳。原文は「In the sixties, gekiga became a medium through which Tatsumi and other gekiga artists sought to explore the potential of comics to express themselves artistically and to engage in social critique.」(Suzuki 2013) となる。

「マンガ」という子ども向けのメディアと異なり、「劇画」は大人の読者を求め、しかも社会批評の手段としての志向性をもっていたとされる。

しかし、ここで日本において、実際に「劇画」はそのように捉えられてきたのだろうかという疑問が生まれる。北米でみなされるように、日本においても「劇画」＝辰巳、「劇画」＝アンダーグラウンドな作品だったのだろうか。また、その延長線上の、オルタナティブなマンガとして存続してきたのだろうか。辰巳の作品と「劇画」を同一視する際、日本においてある時期から「劇画」は「主流」と「傍流」に分かれていったということが考慮されていないのではないかと考えられる。辰巳は、確かに「劇画」という名称の名付け親であり、「劇画」運動の立役者として知られているが、その後の日本の「劇画」シーンにおいて、中心的な作家とみなされてきたわけではない。1960年代後半までは「劇画」の作家として知られていたが、1980年代には、作家を続けることが困難になり、断筆し古本屋を営んでいたほどである<sup>236</sup>。

もちろん、1960年末から70年代にかけて、辰巳やつげ義春などのオルタナティブなマンガに近い「劇画」を評価する動きがあり、石子は『漫画主義』においてつげ義春や水木しげるらのマンガ論を展開し、これらの「劇画」を高く評価した。一方で、石子はさいとうの「劇画」は、娯楽的で商業的であり、「フィクショナルな物語性をつよめ」<sup>237</sup>、「劇画」が本来持っている生活に密着した表現が失われているとする。

しかし、日本における「劇画」の「主流」に位置していたのは、辰巳らオルタナティブ系の「劇画」ではなく、さいとう・たかをだっただのではないか。辰巳とさいとうは、劇画工房発足前後から共に活動し、「劇画」勃興運動を担った人物であるが、劇画工房解散後、二人は別々の方向へ進むこととなる。1960年、「劇画工房」解散後、さいとうは劇画制作、出版までを扱う「さいとう・プロダクション」を設立する。「さいとう・プロダクション」は、日本で初めてマンガ制作の完全分業体制を導入したとされる。さいとうの「劇画」はその後貸本から『週刊少年マガジン』などに発表の場を移し、大手マンガ誌における「劇画」ブームを巻き起こすことになる。一方そのころ辰巳は、『少年マガジン』に連載の話を持ちかけられたとき、「ぼくのような者の作品を載せると『マガジン』の売れ行きが落ちますよ」<sup>238</sup>と発言したと回想している。こうした発言からは、主流の「劇画」と辰巳にとっての「劇画」がこの時すでにずれていたことがわかる。このように、辰巳とは対照的な作家として捉えることができるさいとうだが、海外での反応も辰巳とは対照的で、「ゴルゴ13」がわずかに翻訳出版されるにとどまっている<sup>239</sup>。海外での実態からは、日本における「劇画」という言葉の指すものと、北米におけるそれは異なっており、そしてさいとうの作品群が「劇画」とみ

---

<sup>236</sup> 辰巳 2010、p. 331.

<sup>237</sup> 石子 1970、p. 273.

<sup>238</sup> 辰巳 2010、p. 298.

<sup>239</sup> 「ゴルゴ13」の英語版は1986年にリイド社から出版された。リイド社は、1974年にさいとう・プロの出版部門が分社化し創業された出版社である。そして、2006年にはVizMediaから新しい翻訳版が発行された。しかし、2006年当時日本では単行本が139巻まで刊行されていたのに対し、抜粋されたベスト版としての13巻刊行にとどまっている。椎名（2006）

なされにくいということも浮かび上がる。日本においては、「劇画」といえば、オルタナティブで社会批評的な役割をもつものとしてより、さいとうの作品のように大衆娯楽的な読み物を指すものとして受け入れられてきたと考えられる。逆に言えば、娯楽的な読み物としての日本での「劇画」は、北米の読者の基準から見れば「劇画」と受け取られない可能性がある。

そしてさらに、現在では「劇画」<sup>240</sup>という名称はマンガの一ジャンルというよりも特定の絵柄を指す言葉として用いられ、なおかつ「古臭い」という印象を持って受け取られているという現状がある。例えば、イラストコミュニケーションサービス『pixiv』の「ピクシブ百科事典」には、「劇画」タグの説明に「線や描き込みが多く「濃い」絵柄で描かれたイラストに付くことが多い」と記述され、「劇画」の特徴は絵柄に集約されていることが示される<sup>241</sup> [図8]。また、この説明では「1970年代も末になると劇画調は「軽さ」「明るさ」を求める時代の空気にならなくなり、次第に古臭い画風とみなされるようになっていく」とも記述されている。「劇画調」という言葉で示されるように、特定の描き方に対する言葉としては存続しているということがわかる。また、そうした「劇画調」の絵柄は、現在の若者にとっては「古臭い」ものとみなされていることも示唆される。さらに「劇画」タグの説明に例示されている図が、明らかに「ゴルゴ13」の登場人物デューク・東郷を模していることから、さいとう作品が「劇画」の代表とみなされていることが窺える。北米における評価とは対照的に、日本においては「劇画」とはオルタナティブで社会批評的なものよりも、むしろ古い時代の定型的表現であり、時代劇などに向いている中年男性向けの表現として捉えられていることが推測される。

「劇画」が近年、マンガの表現技法として認知されている傾向は、美術館におけるマンガ展にも当てはまる。それを示す具体例としては、2015年より大分県立美術館ほか全国で巡回された『描く!』マンガ展が挙げられる。この展覧会は、手塚治虫や赤塚不二夫をはじめマンガ史上の巨匠とよばれるマンガ家の原画を中心として構成されており、「描く」技法に焦点が当てられている。ここではさいとうが「劇画」の代表作家として取り上げられており、その「スタイル」がクローズアップされている。さいとうのパートでは、「大胆でスタイリッシュな描線」、「映画的手法と「劇画入門」」、「描線とコマのアンサンブル」<sup>242</sup>という見出しのもとで、原画を中心に展示が構成されており、主に描線やコマ割り（コマ構成）などを中心的に取り上げられて

---

<sup>240</sup> 現在発売されているマンガにおいて、「劇画」、「マンガ」、「漫画」の用語の使用は明確に区別されているわけではない。例えば、『週刊漫画ゴラク』（日本文芸社）は、「劇画」ではなく「漫画」とタイトルについている雑誌であるが、掲載されている作品には「劇画」と銘打たれている場合がある。また、「劇画」とタイトルに銘打つ『劇画マッドマックス』（コアマガジン）は、政治家や芸能人などのゴシップ情報に加え、ヤクザや水商売などの裏社会系のネタを中心に集めた雑誌であるが、類似する内容、装丁の雑誌『漫画実話ナックルズ』（ミリオン出版）は「漫画」と銘打っている。このように、マンガ業界の現場においても「劇画」と「漫画」「マンガ」の区別は曖昧である。

<sup>241</sup> 「劇画（げきが）とは【ピクシブ百科事典】」

<http://dic.pixiv.net/a/%E5%8A%87%E7%94%BB>

<sup>242</sup> 伊藤 2015a, pp. 26-31.

いる。本展覧会の企画者である伊藤剛は、本展覧会カタログの中の解説において、「画技」という言葉を使用している<sup>243</sup>。「画技」とは、ここでは作家の作画技法を指す言葉として使われており、単に「絵」だけに限らず、構図やコマ展開なども含まれている。この言葉が、作者の「技」を示すものとして捉えられていることから、表現を作者の個性の表出と捉える視点が伺える。そしてマンガ家と読者との間に、現代までこの「画技」が継承されていくことを提示しているのである。

これは、マンガ家にとって必要な能力をコマ割り等のセンスを含めた「技術」として捉えるという点で、現在の実技中心のマンガ教育との共通点も見いだせる。本展覧会カタログ後半の第3章「描く」ちからは未来へつづく」における「大学におけるマンガ教育」というコラムにおいて、「(筆者注：マンガを中心に据えたカリキュラムを有する大学の) 教員は現役のマンガ家や編集者などが担当することが多く、マンガ家を養成する機関と目されている」や、「そのような状況のもと、各大学では、技術的な習得のためのメソッドが試みられ、蓄積されている」<sup>244</sup>という記述にうかがえるように、ここではマンガ教育がマンガ家育成の場であり、先人から受け継がれてきた技術、つまり「画技」を習得させる場として捉えられている。さらに、こうした大学の卒業生が実際にマンガ家デビューしている実績を背景に「マンガという表現を次代へと継承する装置として、学校という公共性のある制度的な機関が担う役割は思いのほか大きい」とまとめている。『描く!』マンガ展」における劇画の取り上げ方および大学におけるマンガ教育に対する認識を徴候的に考えれば、公的美術館や大学など公的な「教育」とマンガが結びつく際に、その美術的側面が強調され、特にそれを「技法」や「技術」として捉える傾向が伺える。もちろん、『描く!』マンガ展」においてマンガ家の「画技」は、模倣や読者共同体を視野に入れるなど、近代主義的芸術における個人の自己表現とは異なったものとして捉えられている。しかし、伊藤も「美術館での展示は、マンガを「読む」という行為から読者を引きはがし、マンガを「見る」鑑賞者へと転化することとなる」<sup>245</sup>と述べるように、美術館においては、マンガの「原画」を美術作品のように「鑑賞」する態度を求めることになる。つまりここでは、マンガが「美術」化されているのである。

欧米における「劇画」の需要と日本での風化と、美術館のマンガ展におけるその取り上げ方をみると、マンガ教育をめぐる問題点も見えてくる。もし、大学教育において「劇画」を取り上げるとすれば、どのように取り上げられるかという問題である。一つの可能性としては、社会問題を取り上げた「劇画」を用いて、歴史的事実を学ぶために利用するという方法である。いわば、学習マンガのように「劇画」を取り上げる。例えば、1970年代の「劇画」に描かれる労働者の実態を学んだり、社会背景についての知識を得たりするためにマンガを使うのである。この場合、表現形式よりも表象内容に注目することになる。もう一つの可能性としては、実技系の授業において、マンガ家として学ぶべき技術としての表現の技法に着目することである。この場

---

<sup>243</sup> 伊藤 2015b, p. 7.

<sup>244</sup> 伊藤 2015a, p. 102.

<sup>245</sup> 伊藤 2015b, p. 7.

合は逆に表象内容よりも表現形式や作画技術に着目することになる。

しかし、「劇画」の社会的価値はその「内容」か、もしくは表現の「技術」に限るのだろうか。例えば、社会問題を直接的に取り上げているわけではない娯楽的にみえる「劇画」には、表現技法以外の教育的価値がないのだろうか。忘れてはならないのは、過去において「劇画」は多くの若者を中心とする読者を獲得し、社会的な現象となり、現在でもある一定の読者に親しまれているという事実である。もちろん、その「内容」が当時の読者に好まれたという要素も考えられるが、その時代において、なぜ「劇画」の表現が好まれたのか、なぜ「劇画」が社会的なインパクトを持ち得たのかということも見逃せないポイントである。読者は「劇画」を、直接的に明示されることとは別のレベル、つまり、美的なレベルでも捉えているのではないかということである。

こうした問題を考えるために、日本において、さいとうの「劇画」が市民権を得てきたという事実を糸口に、作者よりもその読者に焦点を当てて、「劇画」を考察してみたい。ここで焦点を当てるのは、「劇画」の代表的作家とみなされているさいとうの表現の変遷と、それにかかわる表現に対する読者の感覚の変化である。なぜなら、マンガの表現は、作者の自己表現として自律したのではなく、読者の嗜好や掲載雑誌、他メディアからの影響など様々な要素が絡み合って成り立っているものであり、それを読む読者も、多様な文脈の中でその表現を捉えているからである。これを視野に入れることで、さいとうの作品が当時の人々にとってどのように受け取られたか、どのようなインパクトを持っていたかを考えることができると思われる。

貸本から登場した「劇画」は、それ以前のマンガの技法を出発点としながら、独自の方法で変化をみせてきた。たとえば、松本正彦は1956年、劇画工房の作家たちの活躍の場となった『影』（日の丸文庫）の創刊号に載せた「隣室の男」で、ある場面を描くとき一つのコマにすべてを詰め込むのではなく、コマをいくつかに区切り心理描写を描くことで、手塚治虫の試みた映画的な表現をさらに突き進めようとした<sup>246</sup>。さらに松本は自身の作品を「駒画」と呼ぶようになる<sup>247</sup>。辰巳も、コマの分割や、紙面構成などで実験的な作品も発表している。この時期の「劇画」を描いていた作家たちは、様々な表現技法上の実験を試み、それ以前のマンガとは異なる表現を模索しようとしていたことは明らかである。だが、それ以後、今日に至るまで「劇画」をもっとも特徴づけていたのはその線であったのではないだろうか。「劇画」が、現在でも絵柄の特徴を表す言葉として使われている背景には、「劇画」がある時期に、特に線の描き方においてその他のマンガと差異化を図ってきたということに由来する。その表現上の変化はどのようなものであり、そしてその変化が読者とどのような関係にあったのか。それを考えることで、娯楽的で定型的表現として捉えられがちなさいとうの作品の、ひいては「劇画」の社会性を捉えなおす視点を提示したい。

ここでは、さいとうの初期作品から「劇画」として確立されるまでの作品の線の変化に注目する。もちろん、この時期のさいとうの作品の変化は線だけに集約できると

---

<sup>246</sup> 竹内他 2008、p. 130.

<sup>247</sup> 松本は、辰巳による「劇画」の命名以前から「駒画」という名称を自身の作品に用いていたが、劇画工房への参加とともに、「駒画」ではなく「劇画」を名乗るようになる。辰巳 2010、p. 250、264.

は言い難いし、その他の表現上の変化も大きい。しかし、特に線においてさいとうがみせたこだわりは、読者にとっても一番認知しやすい変化であったといえるし、今日的な「劇画」イメージを固めたという意味でも注目に値する。以下では、さいとうが「劇画」の線を確立させていく中で、その線が読者にどのように受け取られたのか、また、読者とのコミュニケーションにおいてどのような役割を持っていたのかを検討する。

### さいとう・たかをと「劇画」的な線

さいとうの作品で最も広く知られているものは、まぎれもなく「ゴルゴ13」といえるだろう。「ゴルゴ13」シリーズは、1968年に『ビッグコミック』（小学館）に初めて登場してから、現在に至るまで実に40年以上一度も休載なしに連載されている驚くべき作品である<sup>248</sup>。名実ともに、日本においてはもっとも有名な青年マンガ、そして「劇画」の代表的作品といえることができるだろう。

さらに注目に値するのは、「ゴルゴ13」の絵柄が、1968年の連載スタート時から現在に至るまで、さほど変化していないということである。まさに、「ゴルゴ13」は、1960年代の「劇画」の絵柄を受け継いでいる作品といえるだろう。「ゴルゴ13」にみられるような絵柄は、1968年の時点ですでに確立されていたが、そこにたどり着くまでには当然いくつかの変化を見せている。ここでは、その線がどのように変容していったかをたどり、当時の読者は「劇画」に何を求めていたのかを考察していく。

### 第一期 手塚的な線の初期作品

三宅政吉は、三宅秀典、ちだ・きよし、権藤晋、吉備能人らとともに「貸本マンガ史研究会」を結成し、現在同会の会誌『貸本マンガ史研究』に貸本マンガについての研究成果やインタビュー記事を発表しているが、『貸本マンガ史研究』8号（2002）に「線のリアリズム」とは何か——池上遼一氏インタビューを終えて」を発表し、「劇画」の線の問題に焦点を当てている。そこでは、初期の貸本マンガにおいて、手塚的な絵柄を用いた作品が多いことを指摘し、「丸っこい、カブラペンで描かれた線」を特徴としていたと記述している<sup>249</sup>。

こうした特徴は、「劇画」以前のさいとうの作品にもみられる。たとえば、さいとうが18歳の時に発表したデビュー作である「空気男爵」は、1955年に日の丸文庫から貸本の形で刊行された作品であるが、手塚的と呼べるような線で描かれている〔図9〕。まず、人物の顔だけではなく、背景の建物や室内の机などの無機物にも丸みを帯びた曲線が使われている。その線は強弱がつけられておらず、均一な太さである。また、背景と人物では用いられている線も同じ太さで、区別されていない。

その後「劇画工房」に参加し、辰巳らと「劇画」を標榜して活動していた頃のさいとう作品にも、同様の特徴が見いだせる。たとえば、「拳銃と花」〔図10〕は、『影』に

<sup>248</sup> 1968年11月から『ビッグコミック』（1969年1月号）で連載が開始。単行本は2013年1月現在で167巻、文庫本は137巻がリイド社より刊行されている。

<sup>249</sup> 三宅2002、p. 20.

において 1957 年に発表された作品であるが、「空気男爵」と比較すれば多少線の描き込みが増え、線自体も細くなっているように見えるが、登場人物の顔や建物、家具などにはまだ丸みをおびた線が使われている。

初期の貸本マンガにおいては、のちに劇画の作家とされる辰巳や白土三平、つげ義春なども手塚的な絵柄で作品を描いている。例えば、辰巳のデビュー作である「こどもじま」(1952 年) や、「幽霊タクシー」(1957 年) は、丸っこい線を基調としている。なぜ、この時期の作家たちが一様に手塚的な線を使っていたのかという問題については、手塚調の絵柄でないと出版社が相手にしてくれないと判断したというさいとうによる証言もあるが<sup>250</sup>、当時としてはまだマンガの線の多様化が進んでいなかったということが要因として挙げられるだろう。この頃の「劇画」と名のついた作品は、まだ線によって差異化されていたわけではなかった。

## 第二期 「劇画」的な線の確立

手塚的な丸っこい線からさいとうの線が変わっていくのは、1958 年の「台風五郎」前後であるとよく指摘されている<sup>251</sup>。さいとうも自伝で、「台風五郎」が自身の納得のいく線にたどり着いた作品であるとして、そこに至るまでの試行錯誤の道のりを述べている。

劇画家にとって自分の絵というのは重要な要素である。確かに、構成などのいろいろな要素が加わるのだが、とりわけ絵のタッチ、つまり線は重要な表現要素となる。(中略) ディズニー調の絵が全盛の時代ではあったが、とにかく私はリアルなドラマをリアルな絵で表現したいと思っていた。(中略) どうにかしてもっと物語に合ったタッチの絵を描こうとずいぶん試行錯誤した。当時の作品を振り返ってみると、ディズニー調の絵はもちろん、乙女チックな線の細い絵、アメリカン・コミック調のしつこい絵というように、あらゆる絵をかいている。(中略) そして、ついに自分で一番嫌いだった線の細さを感じさせない力強い絵に行きついたのだ。それが昭和三十三年の「台風五郎」である<sup>252</sup>。

この発言の中に出てくる「ディズニー調」というのは、手塚的な絵柄とほぼ同義であるのはまちがいないだろう。それではここで、さいとうの発言に取り上げられている「台風五郎」とそれ以前のさいとう作品の線を比較してみよう。[図 11] は「台風五郎」のワンシーンであるが、一見しただけで、先に挙げた「空気男爵」「拳銃と花」とは異なる線が使われていることがわかる。右ページの上から二段目のコマに描かれた人物の顔に用いられている線を見ると、細さの異なる線が使い分けられていることがわかる。たとえば、鼻には太めの線が用いられているが、書道の「はらい」のように先になるにつれ力が抜かれ細くなっていくような線であり、逆に口の部分では書道の

<sup>250</sup> 「劇・男」制作委員会編 2003、p. 283.

<sup>251</sup> 貸本マンガ史研究会編 2002、p. 10 および、三宅 2002、p. 21.

<sup>252</sup> さいとう 1992、pp. 61-64.



「はいり」「とめ」のように始めと終わりが太くなり、中間がかすれているように細くなっている。また、目の上や頬の部分には細い斜線で影や表情のニュアンスを表している。左ページの上のコマに目を移そう。人物の輪郭は、強弱がついた線で縁取られ、また、服のしわや影が子細に書き込まれている。線の使い分けは顔の表情だけではなく、背景やオノマトペの描き方にも表れる。背景は曲線が用いられず直線のみで構成されており、オノマトペも太く荒々しい筆致で勢いよく描かれている。

線の変化は、制作に用いられた道具の使い分けによっても示される。「劇画」以前の作家たちが、均一な太さの線を描き出すことができるカブラペンや丸ペンを使用していたのに対し、さいとうは「台風五郎」のあたりから G ペンを使うようになったと推測される。G ペンとさいとうの画風の特徴との関連性については、さいとう・たかを画業 50 周年を記念して出版された『さいとう・たかを 劇・男』（リイド社、2003 年）における「さいとう・たかをペンタッチの研究」において言及されている。そこでは、「G ペンの特徴は、その構造により、指先に込める力がダイレクトに線の強弱として現れる点にある。さいとうの骨格のあるデッサンに G ペンの力が加わったことで、さいとう作品は劇画特有の力強い表現力を手に入れた」<sup>253</sup>としている。

G ペンとともに革新的だった道具としては、マジックインキが挙げられている。「血しぶきや擬音をマジックインキで書くと特有の荒いタッチが出る。劇画にマッチしたワイルドな線は読者を魅了し、多くの劇画作家たちは一斉にマジックインキに手を出している」<sup>254</sup>と述べられているが、実際に先ほどの「台風五郎」を見てみれば、おそらく、左ページ上のコマの「バグーン」という擬音（オノマトペ）や、打たれた人物に飛び散っている血しぶきは、太さとにじみ具合からマジックインキで描かれたものと推測できるだろう。また、マジックインキはオノマトペや血しぶきだけではなく、人物の顔を描く際にも使われたという。

さいとうが、G ペンやマジックインキを「劇画」に使用した最初の人物ではないとされるが、さいとうはこうした技法を劇画の線として意識的に用い、定着させようとしたものの一人といえることができるだろう<sup>255</sup>。その証拠に、1980 年に出版された『さいとう・たかをの劇画専科』（リイド社）という、「劇画」の描き方の教則本には、「劇画」の最初のレッスンとして線の引き方が挙げられている<sup>256</sup>。ここでは、マンガ的な線と劇画的な線が対比されている〔図 12〕。この本の中で、「劇画」を、「なにを描くか」という内容の面からではなく、「どうやって描くか」からスタートしている点は興味深い。1980 年代における「劇画」と、1950 年～60 年代における「劇画」という名称のもとで認知されていたものはそれぞれの時代において微妙に異なるが、さいとうが「劇

<sup>253</sup> 「劇・男」制作委員会編 2003、p. 334.

<sup>254</sup> 同上.

<sup>255</sup> 「さいとう・たかをペンタッチの研究」には、続けて「特にマジックインキの暴力的な線は、カブラペンで流麗な線を描くことを身上としていた当時の児童漫画家たちにとって、劇画の浸食を実感させる超弩級のパンチであった」とあり、こうした線は、読者たちだけではなく、同業者たちにも衝撃を与えたという。

<sup>256</sup> 『さいとう・たかをの劇画専科』は現在では絶版となっているが、「劇・男」制作委員会（2003）にて触れられているほか、さいとう・プロダクションの公式サイト内の「さいとう・たかを 劇画講座」でも閲覧することができる。

画」という名の下で、特に線の観点からその他のマンガと差異化しようとしていたことがわかる。

### 「劇画」的な線と読者

「劇画」の線は、作家や劇画家志望者などの作り手の問題だけではなく、読者との関係においても重要であったことが、当時の貸本マンガ誌における読者投稿欄からも伺える。『貸本マンガ Returns』におけるコラム「貸本マンガの「読者のページ」」によれば、貸本マンガ誌における読者投稿欄の登場は、辰巳が企画・編集した『影』や『街』といった短編集の貸本マンガ誌からであると推測されている<sup>257</sup>。ここでは、読者投稿欄が当時若かった貸本マンガ家（特に劇画家）と読者を結びつける役割を果たすものだったと述べられている。

三宅は、劇画工房解散後、さいとうプロが設立されたころ（1959年9月）、貸本マンガ誌における読者投稿欄の似顔絵コーナーなどの批評に、「ペンタッチに工夫を」や「ペンの使い方を勉強しましょう」といった言葉が頻繁に使われるようになるということを描いている<sup>258</sup>。そして、明らかにこの時期、「なにを描くのか」よりも「どのような線をひくのか」ということが重要になってくる」と述べる。

実際、貸本として発行された「台風五郎」には、読者投稿によって構成されたページが数多くあり、読者から投稿されたキャラクターの似顔絵に作者がコメントをするコーナーなどがみられる。例えば、[図 13] では、「五郎やん似顔絵コンクール」と題されたコーナーの中で、読者から投稿された主人公「五郎やん」の絵が掲載され、各項目別に点数がつけられている。そこには、「ムード」「構図」とともに「線のとらえ方」という項目もみられ、線の描き方が重要視されていることがわかる。また、その他のページには、「お便り交換しましょう!!」というコーナーの下で、個人名やサークル名と住所が掲載されているのも見受けられる。読者投稿欄は、読者と作者をつなぐ場であっただけではなく、読者同士の交流を促す場でもあったことが推測できる。

「劇画」的な線が定着していくのと同時期に、読者にも線への意識が高まっていたという事例が示唆するのは、「劇画」の表現が読者共同体を結びつけていたということである。貸本屋に通う若者たちが求めていたのは、もちろん自分の好みのストーリーや題材、ジャンルであっただろうが、その入り口となっていたのは線だったのではないか。

読者とのコミュニケーションを重視する姿勢とも関連して考えられるのは、さいとうの「劇画」的な線が、さいとう自身の「個性」を表すものとしてよりも、読者と共有されるものとしての役割を持っていたことである。さいとうによる「線」が目指すところは、作家だけが描くことができる独創的な線よりも、読者とも共有しやすい線を使って「劇画」を描くことであつたということである。逆説的に聞こえるかもしれないが、確かにさいとうは「劇画」的な線を確立した存在として知られているが、自身の「個性」を線描に求めたわけではない。作家の「個性」を強調するよりも、「劇画」

<sup>257</sup> 貸本マンガ史研究会編 2006、p. 130.

<sup>258</sup> 三宅 2002、p. 23.

を大人の娯楽として大衆小説にとって代わるようなものとして定着させようとしていた。その証拠に、さいとうは、かなり早い時期からアシスタント制を導入し、作画をも他の作家に任せていたことが挙げられる。1960年のさいとう・プロダクション設立当初から、「劇画工房」のメンバーだった石川フミヤスがスタッフとして参加しているほか、後に同じく「劇画工房」のメンバーであった K・元美津もスタッフとして加わった。石川は現在でもさいとう・プロの作画スタッフとして活躍している。そうした経緯から、さいとうは他人が自分の作品の線を引くという行為に抵抗をもっていなかったことがわかる。

そして、線を媒介とした読者同士の交流に視野を広げれば、さいとうが確立した「劇画」的な線とは、さいとう個人の個性として自然発生的に登場してきたものでもないということも見えてくる。むしろ、より多くの読者にとって親しみやすい表現を獲得するため、それ以前に存在していた表現の線を採用していた可能性がある。

### 「劇画」的な線と紙芝居・絵物語

「劇画」の線や絵柄は、「劇画」以前に存在していた紙芝居や絵物語などとの接点が見いだせる。例えば、[図 14] は山川惣治の「ノックアウト Q」（1949 年）というボクシングを題材とした絵物語であり、「劇画」以前の作品であるが、絵柄としては「劇画」に近い印象を受ける。当時の紙芝居や絵物語の作画者には、デッサン力や写実的な絵柄が要求されたといわれている<sup>259</sup>。当時、紙芝居や絵物語のリアリスティック絵柄に親しんでいた読者の中には、手塚的な絵柄になじめないものもいた。たとえば、前述したインタビューにおいて池上遼一は、小学生の時（1950 年代前半）に B6 判の貸本マンガを読んだ時のことを回想し、手塚的な絵柄について次のように述べている。

B6 判は読んでないですね。さいとうさんのデビュー作だったかな、あれ以外はほとんど見た記憶がないですね。ただね、当時の B6 って東浦美津夫とかみんな手塚さんに近い絵柄だったんですね。そういうものはダメだったんです。読みづらいなあって。（中略）手塚さんがマンガ界の第一人者というのは知ってたんですが、やっぱり山川さんとかの挿絵が好きだったから。「マンガよりも小松崎茂や山川惣治の「少年王者」とか植木金矢とか、リアルな絵がすごく好きでした<sup>260</sup>。

池上の意見に当時の読者のすべての読み方を代弁させることは当然できないが、ここで確認できることは、貸本マンガにおいて手塚的な絵で描かれた作品が多数を占めていたころ、それ以前から、山川惣治や小松崎茂のような写実的で硬質な線の特徴とする作家の絵物語や、デッサン力や写実的な絵柄を重視する紙芝居が子ども文化において大きなポジションを占めていたということである。紙芝居や絵物語と、初期の貸

<sup>259</sup> 貸本マンガ史研究会編 2006、p. 82.

<sup>260</sup> 貸本マンガ史研究会編 2002、pp. 2-3.

本マンガとの接点はよく指摘されることがある<sup>261</sup>。それは、1950年代～1960年代の貸本マンガ界には、紙芝居や絵物語の作家が移った例があるからである<sup>262</sup>。特に、1950年代後半、貸本屋の急激な増加にともない、マンガ家が不足すると、紙芝居から貸本への大量転向がみられた<sup>263</sup>。しかしここでは、そうした紙芝居や絵物語からの人材の流入による接点のほか、表現上の接点も指摘できるだろう。以上のことから、さいとうは、「劇画」登場以前に存在していた絵柄を部分的に取り入れ、「劇画」の表現として確立していったと考えられる。

ここで注目したいのは、読者が子どもから大人になるにつれ、丸っこい手塚的な線を好んでいた者が「劇画」的な線を好んでいくという発達的な線への感覚ではなく、すでに子どもの時から山川・小松崎的な線もしくは紙芝居的な画風に親しんでいた者たちが存在していたという事実である。これはより詳細な考察を必要とするが、「劇画」における線の変化と、紙芝居や絵物語の作家が貸本マンガ家として活動し始めた時期が同時並行か少しずれがあることから、紙芝居画家や絵物語作家が劇画に転身したことで、そうした絵柄が「劇画」に持ち込まれたと解釈するよりも、手塚マンガ的な線を主体とした貸本マンガと、紙芝居や絵物語的なリアリスティックな線を主体とした媒体が混在していた状況下で、次第に「劇画」においてそれと類似する線を目指すさいとうなどの作家が台頭し始め、紙芝居や絵物語に出自をもつ作家が転身する下地ができていったということができないのではないかと考えられる。池上のように、紙芝居や絵物語の線に親しみ、それを自然に受け入れていた子ども読者が、さいとうの「劇画」的な線に共感を覚えたという事例はまれではなかっただろう。

「劇画」の線は、さいとう個人が開発し定着させたというよりも、「劇画」以前から存在していた紙芝居や絵物語の読者が慣れ親しんだ表現を、マンガにおいて持ち込んだものだということができる。「劇画」の線が確立されていく過程は、大人向けの読者に合わせてよりリアリズム的な描き方に変化していった見方もできるが、子どもとして紙芝居や絵物語の写実的な線に親和性があった読者層を考えれば、もう少し複雑な議論を要するのではないかと考えられる。つまり、絵の写実性と読者の年齢層との直接的な相関関係はみられないということである。

また、そこから、「劇画」の読者層についても、新たな側面が見えてくる。従来、「劇画」は、マンガが子どもを読者対象とした読み物だったのに対し、その年齢を引き上げたことにより読者の幅が広がった、という見方が一般的であった。確かに、対象年齢を大人に設定したことにより可能になった表現などがあり、それにより新たに獲得

---

<sup>261</sup> 紙芝居と貸本マンガとの接点については、貸本マンガ史研究会編（2006、pp. 40-46）、絵物語と貸本マンガとの接点については、内記（2008、p. 30）参照。

<sup>262</sup> たとえば、久呂田まさみ、白土三平、水木しげる、小島剛夕などが代表的な作家として挙げられる。経歴別にみれば、戦前・戦後の赤本マンガから貸本マンガに転身した作家（手塚治虫、高橋真琴など）や、アニメーターからの転身作家（うしおそうじ（牛尾走児）、木下としお、酒井七馬など）、そして紙芝居作家からの転身組がいた（内記 2008、p. 47）。

<sup>263</sup> この作家の移動については、詳しい考察を要するが、この時期紙芝居よりも貸本マンガのほうが、収入がはるかに良かったとする証言から、このような事態に至ったと考えられる。貸本マンガ史研究会編（2006、p. 72、82）

できた読者もいただろうが、「劇画」が登場したことで、突如として「劇画」を好む読者が現れたわけではない。むしろ、「劇画」が受け入れられた背景には、それ以前に存在していた紙芝居や絵物語の表現やその他の文化に親和性のあった読者層を取り込むことができたということも大きな要因であったと考えられるのである<sup>264</sup>。

以上の考察から、「劇画」的な線は、紙芝居や絵物語などの表現様式も受け継ぎながら定着していったということがわかる。そして、その線は、読者による共感や共同体の形成を促し、読者同士の交流を媒介する役割も果たした。そのため、「劇画」的な線は、作家の個性を表すというよりも、特定のジャンル、読者の嗜好を表すものとして追及され、固定化していった。のちに、手塚も、「劇画」の流行に伴い、自身の線を変化させていく。そうした事例からは、手塚が「劇画」の線を強く意識していたということが明らかであり、手塚のように当時としてすでに偉大な作家と認められた作家も、作品の内容やネームバリューだけでは太刀打ちすることができず、読者に受け入れられる線を描くことが求められたからといえる。

### 「劇画」の社会的インパクトを捉えるには

ここまで、1950年代後半から1960年代後半までの時期において、いかにして「劇画」という名の下で特定の表現が確立されていったかを、さいとうたかをの線を切り口として論じてみた。初期のさいとう作品の線は、手塚的な線を用いており、それ以前のマンガとの表現上の差異はそれほど際立ってはいなかった。しかし、1950年代後半、劇画工房解散後、さいとうがプロダクションを設立したころから、Gペンの強弱やマジックインキの荒々しさをそのまま筆致として生かすような表現を用いるようになる。当時の読者投稿欄をみると、読者にとっても「何を描いているか」ということとともに、「どんな線で描かれているか」が重要になっていることから、読者もそうした線に敏感であったことがわかった。また、さいとうによる「劇画」的な線は、突如として誕生したものではなく、読者の共感を得るために「劇画」登場以前から存在していた紙芝居や絵物語の絵柄を一部で採用していったという可能性も見えてきた。以上の表現上の考察を踏まえ、改めて「劇画」の社会的インパクトをどう捉えうるかという問題を考えてみたい。

マンガ読者にとって「線」が重要であるということが確認できたが、それが社会的にどのような意味を持つのだろうか。これを考えるヒントとして、有名な「右手にジャーナル、左手にマガジン」という標語を挙げたい。「ジャーナル」とは、左翼進歩的な論調の週刊誌とみなされていた『朝日ジャーナル』のことであり、この二誌の発売日がたまたま同じだったこともあり、この標語はこの二誌を同時に買う大学生の関心や姿勢を暗示していると評された<sup>265</sup>。この時代の『少年マガジン』において、さいとうが中心をなしていた事実は注目に値する。さいとうは「ゴルゴ13」連載開始の前年

<sup>264</sup> この点から、アメリカン・コミックスとの接点も考えられる。例えば、福島鉄次の絵物語は『スーパーマン』などのアメリカン・コミックスのペンタッチや色彩表現に影響されている点があると指摘されている（清水 2008、p. 30）。また、第二次大戦直後の時期には、進駐軍の持ち込んだアメリカン・コミックスを読んでいた読者もいた。

<sup>265</sup> 石子 1975→1994、p. 130.

1967年に、『週刊少年マガジン』において「刃之介」「無用ノ介」という時代劇画を連載する。『少年マガジン』は1959年の創刊以来少年向けマンガを掲載してきたが、1965年以降、「劇画」路線を進むことになる。瓜生は、同誌の「劇画」重視路線がさいとうを旗手として開始されたことを指摘している<sup>266</sup>。この全共闘時代において、内容やストーリーをもって直接的に思想やイデオロギーを語っていたわけではない、娯楽としての「劇画」を目指したさいとうの作品が勢いを持っていたという事実をどう考えればよいか。学生運動をおこなっていた若者に、なぜさいとうの作品や当時の『少年マガジン』が好まれたのだろうか。このことは、「劇画」の社会的なインパクトを単に内容や主題に還元して論じることができないことを示している。むしろ、娯楽としての「劇画」が『ジャーナル』と肩を並べるほどの影響力を持っていたという現象をこそ、考慮する必要がある。

なぜ、この時期にさいとうの劇画が『ジャーナル』に匹敵するほどの、若者たちに強いインパクトを持ち得たのだろうか。当然、それらの「劇画」のテーマや題材を当時の社会背景と読者の置かれた状況に重ね合わせることも可能だが、「線」に着目することで新たな視点も浮かび上がる。例えば、Gペンによる強弱や、マジックインキによる荒々しく線の物質性が際立つような描写、血しぶきなどは、それ以前のマンガの線から比べれば、非常に肉感的である。こうした感覚に訴える視覚表現は、活字よりも映画やテレビ、マンガをより身近なメディアとして接してきた青年層に親しみやすく、自分たちの感覚に合った表現だとみされた可能性がある。

夏目も、この時期の「劇画」について「劇画のアクションだけの絵にも、手塚マンガではおおいえない時代の〈思想〉を感じていた」<sup>267</sup>と述べ、「劇画」の血しぶきの表現と手塚の同時期の『新選組』という作品の血しぶきの表現を比較している。夏目は、「劇画」の場合は、「触れるような肌ざわり」があり、「これこそが人間の身体から吹き出す血なのだ、という新しいレベルの〈現実感〉が感じられるとする。対して手塚の血しぶきは、「手塚の線はどうやってもまるっこく（中略）そのぶん描きなれた定型的な破たんのない線になっている」とし、「生命観が手塚の描線にまだ残っているからこそ、血しぶきはリアリティをもてない」と評する。夏目は、『新選組』という作品は物語的には同時期の貸本劇画にくらべはるかに質が高かったにもかかわらず、線の観点からみれば「この時期の『アイアン・マッスル』のクールで暴力的で、それでいて洗練された線の方に圧倒的な魅力があった」<sup>268</sup>と述べている。こうした夏目の発言からは、「線」の質自体が当時の青年層の読者を強烈に引き付ける要素であったことが窺える。

当時としてはすでに「劇画」は週刊誌に発表の場を移していたが、石子が「そもそもは、裸電球と土間に象徴される貸本店の書棚をびっしりうずめていた貸本マンガとして、劇画は劇画なのであった」<sup>269</sup>、「うすよごれた手垢の感触と、あの貸出票の記入された数字にこそ、貸本というメディアの特性としてのアクチュアリティが、なによ

<sup>266</sup> 瓜生 1996、p. 95.

<sup>267</sup> 夏目 1992、p. 186.

<sup>268</sup> 同上、p. 185-186.

<sup>269</sup> 石子 1975→1994、p. 81.

りも如実に示されてあった<sup>270</sup>と語るように、「劇画」は貸本由来のあやしい出自や「手垢の感触」の名残をとどめていた。内容としてははっきりとした政治思想やメッセージを打ち出していなくても、その薄汚れた泥臭い表現を好むという志向性や、大学生が「劇画」やマンガ誌を読むという行為自体が反体制的とみなされたということも考えられる。「劇画」は、「内容」としてよりも、むしろ表現やその読書行為においてこそ、若者読者にとって大きなインパクトを与えたと考えられる。そうした「劇画」のインパクトは、読者たちに学生運動などの直接的な行動へ向かわせなくとも、読者個人の内的な自己形成に大きな影響を与えたと推測される。

「劇画」が1960年代から70年代に持ち得た社会的インパクトを、美的陶冶としての働きとして考察すれば、現在の「劇画」やその他のマンガにおける表現の役割についてより多くの示唆が得られる。

今日の「劇画」は、前述したように日本マンガの現状においては、その絵柄によってすでに「古臭い」ものとみなされ、特に若い読者の関心の外におかれている。つまり、以前に新鮮なものとして受け取られていた「線」は、定型的な表現として定着し、もはや目新しいものではなくなった。そして、デジタル機器の登場により、マンガ全体の「線」の質がより細く、均一なクリアな線になる傾向のなか、「劇画」的な力強い線や絵柄は時代遅れという印象を与えていると思われる。それをあらわす具体例としては、現在に続く「劇画」の一つといえる「白竜」<sup>271</sup>（原作・天王寺大／劇画・渡辺みちお）が挙げられる。「白竜」は、『漫画ゴラク』という中高年向けの青年マンガ誌に連載されているヤクザマンガで、その続編である「白竜 Legend」は3.11の東日本大震災と原発事故以前から原発の問題点を告発するという社会的な題材を取り上げる章をスタートしていたが、多くのマンガ読者にとっても3.11を迎えるまで話題にされてこなかった。このような事例からは、現在、「劇画」はたとえ内容や題材において社会的な問題を取り上げていたとしても、絵柄や掲載誌のジャンルなどにより、読者が限定され、社会全体に対して批判的な力を発揮しているとはいえない。また、「白竜」や『漫画ゴラク』の読者は、マンガに批評性を求めていることが推測できる。そもそも今回振り返ったように日本における主流に位置づけられてきた「劇画」が、そのような批評力を期待されてきたとはいえない。しかし、このジャンル、この絵柄であったからこそ受容する層も考えられるはずである。こうした現在の「劇画」の読者は、ラーメン屋や理容店の待ち時間に、あるいはコンビニの立ち読み、通勤時間の暇つぶしとして「劇画」と接している場合がほとんどであろう。こうしたライトなマンガ読者は、マンガ研究や現代文化研究の視点からも不可視化されやすい。しかし、様々なタイトルの大人向けコミック誌が書店やコンビニにおいて所狭しと並べられている状況や、「ゴルゴ13」シリーズの累計発行部数が2億部を超えていることから、今なお「劇画」を好む読者は相当数存在していると思われる。その長きにわたる人気と定

---

<sup>270</sup> 石子 1970、p. 254.

<sup>271</sup> 『漫画ゴラクネクスター』（日本文芸社）にて連載が開始された「白竜」の続編にあたる作品。ヤクザの若頭・白竜こと白川竜也を主人公としたヤクザ劇画で、主に組のシノギ（収入及び稼ぐ手段）と組同士の抗争を描く。2013年1月現在、「白竜」の単行本は全21巻、「白竜 Legend」の単行本は25巻まで刊行されている。

着、そして、なぜ、この情報化しフラット化する社会のなかで、これほどまでにむさ苦しい「劇画」が存続しているかについて考察するためには、その美的陶冶としての働きと、作品そのものだけではなく、日本マンガ文化全体の変化、そして社会全体の表現に対する感性の変化をも視野に入れる必要があるのである。

本節では、具体的な「線」に対する読者の感性の変化をたよりに、「劇画」の社会性を考えうることが示された。現在の「表現論」においては、あまり省みられていない「線」の分析を通してこそ、さいとうの「劇画」の社会的インパクトを美的な側面から考察することがあきらかとなった。これは、夏目の描線論を応用し、石子の表現に対する集団的知覚についてのアプローチを援用しながら可能になったのである。

過去のものと思われており意識的に見ることも少ない「劇画」の表現を、「線」をきっかけに当時の社会状況やそれが読まれた場、読者の反応などを考慮しながら見るとき、その時代において共有されていた感覚や、個々人の知覚や感性に意識を向けることになる。それと同時に、自分自身の表現に対する感覚を捉えなおすことにもつながる。一見画一的表現で、実験性が少ないように思える大衆向け娯楽作品であっても、その具体的な表現形式がいかなる場においていかなる人々にいかに「共有」されていたかという視点から見ることで、新たな意味合いが見いだせるのである。

#### 本章のまとめ

本章では、マンガの美的陶冶としての働きを捉えるために、「表現論」における感性論の可能性について検討した。これまでの「表現論」においては、マンガの表現を「言語」として捉えそのシステムや表象内容に焦点を当てる傾向がみられるが、石子や夏目のマンガ論には、マンガ表現を読む／描く行為の中で働く「言語」として把握されるものよりも重層的な受容のあり方を捉える視点がみつかるといえる。そうしたマンガの読書行為を多層的に捉える両者のマンガ論を再検討することは、「表現論」を情動論や感性論、読書行為論など新たな領域へ開いていく可能性をもち、さらに具体的なマンガ作品の社会性を検討する場合にも有効であるということが明らかとなった。ここで提示した感性論的「表現論」は、作品の読みを多様にし、読者による多様で複雑な作品受容の様態を考えるための重要な方法として捉えられるのである。



### 第三章 マンガの「読み」の問題——文芸批評におけるテキスト分析とその教育との関係から

#### 第1節 マンガの「読み」と「テキストの力」

前章までにおいて、マンガの美的陶冶としての働きをどのように捉えるかについてマンガ論／研究における「表現論」の議論を参照しながら検討した。そして、マンガの読書行為における複雑な作品受容の様態を考えるために特に焦点を当てたのは、視覚表現を中心とした具体的な表現形式とその感性的な受容のあり方であった。本章では、視点を個別の表現形式から作品全体へとうつす。読者がマンガを「作品」として読む際には、マンガを物語として受容し、さらに様々な要素を含めてそこから自分の読みを構築する。マンガを読む教育をおこなう上で、作品の多様な読みを考えるためには、個別の表現の分析だけではなく、作品全体の「読み」の問題が関わってくるのである。

これまでの「表現論」においては、マンガ一般のシステムについての探求が進められてきたが、それを応用していかにして具体的なマンガの作品論（作品の「読み」に関する考察）を展開するかについての議論が少ない。ベルントは、『美術フォーラム 21 vol.24』（2011）の「特集 漫画とマンガ、そして芸術」によせて、日本におけるマンガと芸術に関わる言説史を振り返りながら、日本のマンガ論における「表現論」と作品の「読み」の関係について以下のように述べる。

この「表現」を手掛かりに、1990年代半ば、ストーリー・マンガ特有の文法やそのリテラシーの分析を中心に据える新しい研究分野が定着し始めてきた。ところが、『マンガの読み方』に代表されるような、このマンガ表現論は、「マンガ芸術論」の側面も持っている。間白や音喩など、マンガ研究特有の用語を作り出してマンガをマンガとして論じることを求めてきたマンガ表現論には、18世紀以降、西洋芸術が主張した自律と同様のクレームを見出すことができるのである。一方で、マンガの表現に対する注目は、狭義の意味作用に留まり、形式自体が具体的な作品の読みにもたらしうる大規模な意味合いにまで及ばないことも認めざるを得ない。この点では「芸術論」的とは言えないだろう。<sup>272</sup>

ベルントは、「表現論」を広い意味での「芸術論」の一種として捉えれば、西洋芸術における自律性の主張と同様の流れを見出せるとするが、その「表現」に対するアプローチが狭義の意味作用に留まり、「具体的な作品の読みにもたらしうる大規模な意味合いにまで及ばない」ことを指摘している。「表現論」の主要な流れとしては、前章で確認したように、これまでマンガ一般に働くシステムと固有の特性の追求やその他のメディアとの比較研究などが盛んにおこなわれてきたといえるが、一方で、その一般化から逃れるような個別作品の特殊性や作家性などをどのように考えるかということや、「表現論」を用いた作品論については学術的検討が重ねられていない。読者が基本

---

<sup>272</sup> ベルント 2011、p. 21.

的なリテラシーを駆使しながら具体的な作品を読むという行為は、ある程度共通の体験でありながら、それぞれ違った読みを生み出しうる。しかし、マンガ一般に当てはまるシステムの考察からは、一つのマンガ表現をもって多くの読者がおこなう一般的な読みを導き出すことが可能であるが、その作品がいかにより多様な読みを生み出すかや、どのような視点から見れば、作品全体を新しく捉えなおすような読みが可能なのかということについて視野外に置かれがちである。さらに、教育の場においてマンガをいかに多様な視点から読むかということについての検討もおこなわれていない。

それは特に、マンガと社会との関係を考察する場合に特に顕著に表れる問題である。第一章で取り上げたように、現実の社会問題や政治的な話題を取り挙げたマンガに関しては、その物語内容から読み取れる歴史認識や「思想」に焦点が当たり、マンガとして、作品としてどのような読みが可能であるかについて議論しにくい状況がある。さらに、そうしたマンガに対して、表現の分析と社会的な問題を包括したうえで作品全体の分析をおこなう考察や批評が少ないのである。

その背景としては、マンガの表現メディアとしての特性に起因する問題と、日本社会における作品の「読み方」についての問題が考えられる。前者としては、マンガ作品の作品分析／テキスト分析が、近代的芸術作品のそれよりも複雑であり困難であるということが考えられる。なぜなら、主に一人の作者による自律した作品としての近代的芸術作品や文学作品よりも、マンガは多くの場合、複数の制作者が関わっており、読者の慣習やジャンル、掲載媒体の性質、流行、読者層、当時の社会背景などさまざまな要素を考慮する必要があるからである。特に、日本のストーリーマンガの場合、作品と読者の関係はより複雑になる。なぜなら、それらの多くは、雑誌連載に基づき、作品制作の段階からジャンルや読者層、掲載雑誌の傾向など、自己完結した作品というよりは、読者に合わせた作品が制作される場合が多いからである。さらに、読者もマンガを読む際に、雑誌の性質やジャンル、キャラクター造形、流行、その他の作品との関連性など、様々な要素を考慮して読むことになる。前章で確認したように、マンガの一表現を作者の意図やメッセージに一義的に還元することはできない。そのため、マンガの読みの問題を考える場合は、より複雑で多層的な考察が必要となる。

また、後者の日本社会における作品の「読み方」についての問題としては、特に学校教育における文学作品の読みの問題が関わる。第一章で取り上げた石原千秋による指摘にあるように、現状の学校教育においては、「文学」を批評的に読むための授業がおこなわれておらず、作品からメッセージを読み取り教訓を得るといった道徳教育のような授業が主流である。こうした授業の下では、「あらかじめ定められたよさ」を学ぶための授業になってしまい、読み方が一義的に決められてしまう。そして、このような授業の下では、読者（学び手）は多様に作品を解釈する存在ではなく、教育者が「正解」だと思ふ読みを受容する受動的な存在として想定されていることがうかがえる。

ここで、マンガに対する表象内容中心的な読みと教育現場における「読み方」についての教育の不在との間に接点が見えてくる。そこには読者の多様な読みと主体性を考慮していないという点と、その背景にある「作品」の力をどのように捉えるかという問題が浮かび上がる。これは、マンガの内容や主題をどのレベルで捉えるかという問題でもあり、マンガのメディアとしての特性や表現形式、読者の受容などを視野に

入れた多層的な考察を通して、作品としてのマンガの社会的意義をどのように考えるかという問題でもある。

作品の読みが一義的になるのは、作品の力、つまり「テキストの力」を、作品に内在する固有で不変のものとして捉えているからである。この場合、作品は情報を伝えるための透明な媒体のように扱われ、読み手はそれを読み解くためにその情報に正しくたどり着くための「リテラシー」が必要となる。しかし、これまで検討してきたように、マンガの具体的な表現が読者によって読まれる際に、記号的な解読だけではなく美的な側面を通じた情動的反応が生まれている。そうした情動的反応を含めて、個別の作品と読者がどのような関係を持つかということを考える上で、表現形式を透明化することは妥当ではない。

そして、読者は能動的にそれを読み意味づける存在であり、作品の読み方は一義的ではなく多義的である。多様な読み方を前提とするならば、「テキストの力」とは作品そのものに備わっているものではなく、読者が意味づけていく過程そのものに見出されることになる。つまり、いかに作品を読むかが重要となるのである。それを考慮すれば、これまでのマンガ論においても、教育現場においても見過ごされてきたのは、マンガの「テキストとしての力」をどのように捉えるかという視点であり、それは作品をどのように読むかという問題である。

以下では、実際に大学においてマンガ作品を読む授業を想定し作品を取り上げるとすればどうなるかという想定の下で作品分析をおこない、そこにどのような課題があるかを検討していく。本章において、教授法に関する理論的研究から事例研究に移るのではなく、作品分析から出発することの意義は、既存の理論を作品分析や授業実践に適用するのではなく、個別のマンガ作品に沿った形で授業をおこなうとすればどのような授業が考えられるかということ、マンガの側から考察したいからである。

## 第2節 事例研究：この史代の広島に関するマンガの分析——『夕風の街 桜の国』と『この世界の片隅に』を中心に——

本節では、具体例として、この史代の『夕風の街 桜の国』(以下「夕風」<sup>273</sup>) (2004)と『この世界の片隅に』(2008-2009)という第二次世界大戦前後の広島を舞台としたマンガを取り上げ、これらの作品を題材に実際に大学の教養科目において作品を読む授業をおこなった場合を想定し、どのような課題が浮かび上がるかを検討する。なぜ、このの作品を取り上げるかと言えば、まず、第二次世界大戦に関するマンガとして近年マンガファンや評論家内外で注目を集めている一方、現実にあった過去の出来事、特に戦争や政治的問題に関わる描写や解釈について主に歴史学者たちから批判の声が向けられていることが挙げられる。つまり、その読み方を巡って様々な立場の見解が見られる。また、ジャンルとしては青年マンガに分類できることから、大学生に向けた授業に適していると考えられる。

---

<sup>273</sup> 以下では、単行本としての『夕風の街 桜の国』だけではなく、3つの短編作をまとめた作品全体として「夕風」と総称する。短編としての「夕風の街」を指す場合、「夕風の街」として表記する。

ここでは、実際にこれらの作品を読む授業をおこなう場合どのような手順を進めていくか、文学作品や美術作品の読解や鑑賞とどこで異なるか、また、読解の際の問題点がどのような場面で表れうるかということを検討する。そして、最後に表現形式への着目によってどのような読みが可能になるかを示す。ここでは特に、歴史的な視点と、ファンとしての視点から見落とされがちな、具体的な表現形式とそれがもたらす意味合いに焦点を当てることで、表象内容中心的な読みをいかに相対化することができるかを明らかにする。

授業をおこなうクラスは大学1～2年生向け、教養科目や選択科目としての一つの授業の中での1-2時間を想定する。人数としては、互いにディスカッションが可能な規模として、20人以下のクラスを想定する。作品については各自授業の前に読んでいることを前提とする。

### (1) 第一段階：基本的内容についての確認

授業のはじめの段階では、基本的な作品の内容を確認する。以下は、この史代『夕風の街 桜の国』、『この世界の片隅に』の概要となる。

『夕風の街 桜の国』は、2004年の単行本刊行をきっかけに、各種マスコミに取り上げられ、数々のマンガ賞を受賞するなど、マンガファンだけではなく評論家などにも高く評価されているマンガ作品である。単行本『夕風の街 桜の国』は、「夕風の街」と「桜の国（一）」、「桜の国（二）」という三つの作品によって成り立っており、「夕風の街」は2003年に、青年向けマンガ雑誌『WEEKLY 漫画アクション』に29ページの読みきり作品として掲載された。「夕風」は、戦後60周年という節目に出版されたこともあり、非戦争体験者による新しい原爆マンガとして注目され、2014年の時点で、文庫版も合わせた累計発行部数は40万部を超える<sup>274</sup>ほど、多くの読者を獲得している。2007年にサンフランシスコの出版社LAST GASP社から英語版『*Town of Evening Calm, Country of Cherry Blossoms*』が翻訳出版されるなど、海を越えて読者を広げている。

「夕風」以後にも、こうのは広島を扱ったマンガを描いており、それが『この世界の片隅に』（以下「この世界」）である。「この世界」は、「夕風」とは異なり、戦時中の広島と呉を扱ったマンガである。「この世界」は、「夕風」と同じく『漫画アクション』に2007年から2009年に連載された。2016年11月には、片渕須直監督によって劇場版長編アニメーション映画化され、大きな反響を呼んでいる<sup>275</sup>。

作家としてのこののは、主に青年マンガ誌を中心に短編や中編マンガを発表しながら、新聞小説や児童書の挿絵をも担当するなど幅広い活動をおこなっている。手描きの線を主体とした暖かみのある絵柄で、日常生活を淡々と描く作風が特徴的である。

<sup>274</sup> 「街プレーバック こうの史代『夕風（ゆうなぎ）の街 桜の国』@中野通り」朝日マリオン・コム <http://www.asahi-mullion.com/column/article/playback/513>

<sup>275</sup> 本作はクラウドファンディングにより制作費が集められた映画としても注目された。延べ82日間で3622万4000円を集め、支援者は3374人となった。この支援者数は国内クラウドファンディングの過去最高人数で、支援金額も映画部門では国内最高記録である。（『この世界の片隅に』公式サイト：<http://konosekai.jp/>）

「夕風」のヒット以後、平凡社のWEBマガジン「ウェブ平凡」にて、読者への手紙という形をとった絵と言葉によるエッセイ『平凡倶楽部』（2009年6月-2010年8月）や、同じく「ウェブ平凡」にてすべてボールペンを使用して描かれた『ぼおるぺん古事記』（2012年5月-2012年12月）を発表するなど、実験的な作品を発表するマンガ家としても知られている<sup>276</sup>。

作品と作者についての基本的な概要を確認した後、作品のストーリー内容について検討する。ここでは、学生と対話しながらストーリーを思い出させるように問いかける。以下では作品分析のために、「夕風」のストーリーを簡単に要約する。原爆投下から10年後の広島を生きる被爆者の女性・皆実が主人公である。広島で働く皆実は、原爆で父と妹を亡くし、母と二人で川沿いのスラム街に住んでいる。皆実は同僚の打越といい雰囲気になるが、その時原爆投下直後の光景がフラッシュバックし、あの日多くの人を見捨てて自分だけが生き残ってしまったこと、その自分が幸せになることに対して罪悪感を抱く。打越の気持ちを受け入れられずにいる皆実は、原爆を受けたことを打ち明け、自分は幸せになっても良いのかと思い始めた矢先、原爆症の症状が現れる。続く「桜の国（一）」と「桜の国（二）」は、皆実の弟旭の娘七波を中心とした現代に続くストーリーとなる。

つづいて「この世界」は、1944年12月から原爆投下後の1946年1月までの時期に、広島から呉へと嫁いだ女性とその家族たちの日常生活を中心に、ほぼ一話完結式のショートストーリーをつないだ形で展開される。主人公のすずは、広島に住み家の手伝いをしていたが、幼い頃に一度だけ会ったことがある呉に住む北條周作のもとに嫁ぐことになる。嫁ぎ先で暮らすすずは、周作の家族と同居し、周作の姉によるいじめに耐えながら家の仕事を懸命にこなす。しかし、偶然迷い込んだ遊郭で出会った娼婦・白木リンが周作と以前関係を持っていたことを知り、思い悩む。物語の終盤に原爆投下を思わせるきこ雲の描写が登場するが、ここでは原爆投下という出来事は中心に据えられておらず、その後も日常生活が続いていく。このストーリーを見てみれば、戦争や原爆という「大きな」問題を提起しているというよりは、そうした時代を背景にしながらも、日常生活の些細な出来事に焦点を当てている。

「夕風」と「この世界」においては、直接的な表現よりも曖昧で暗示的な表現が多く、ストーリーを確認する際にすでに、学生の間で多様な解釈が生まれる可能性がある。それについては、ここで結論を出さず、より作品を読み込む中で検討していくこととする。また、作品を読む中で生まれた疑問やよくわからなかった点などがあれば挙げるようにする。

---

<sup>276</sup> 『平凡倶楽部』については、「この史代【平凡倶楽部】 - ウェブ平凡 web heibon」<http://webheibon.jp/heibonclub/>を参照。のちに、『平凡倶楽部』として平凡社より2010年に単行本化（全1巻）。『ぼおるぺん古事記』については、「この史代【ぼおるぺん古事記】 - ウェブ平凡 web heibon」<http://webheibon.jp/kojiki/>（2014年8月15日最終確認）を参照。のちに『ぼおるぺん古事記（一）：天の巻』（平凡社、2012年）、『ぼおるぺん古事記（二）：地の巻』（平凡社、2012年）、『ぼおるぺん古事記（三）：海の巻』（平凡社、2013年）として単行本化される。

## (2) 第二段階：主題についての検討

日本のストーリーマンガの多くが長期連載であることによって、実際のマンガ読者が作品全体の統一的な解釈や主題についてあまり意識していないことは事実であるが、だからこそ授業の場において、作品の主題について考えさせることは無駄ではないと思われる。なぜなら、それについて検討することを通して、作品をより注意深く読むことができるからである。

まず、「夕風」と「この世界」について、「この作品の主題はなにか」、「この作品は何についてのマンガなのか」を学生に問いかける。二つの作品とも、明確なメッセージが読み取りづらいため、この問いかけは多様な考えを引き出すだろう。「夕風」については、原爆についての物語、戦争で残されたものが生きていくことの辛さ、戦後の広島への記憶、などが挙げられるだろう。「この世界」についても、戦時中の人々の暮らし、原爆投下前の広島と呉の様子、不自由な環境で女性が生きること、など様々な見解が示されるだろう。それぞれの解釈について、どのように議論していくか。まずは、その解釈についての根拠を作品の中から挙げてもらう。なぜ、どのような部分からそう考えられるのかということを経験に沿って考えることで、自分の考えを根拠づけていく。

学生たちからいくつかの意見を引き出し、ある程度対話をおこなったあとで、教員の立場から、いくつかの質問をすることにより、より議論を深めることができるだろう。それは例えば、「このマンガは、戦争や原爆についての知識や情報を得るためのマンガなのだろうか」という問いかけである。ここで、このマンガについての批評を取り上げて紹介する。それらの批評は、作品に対する一つの「読み」の例として考えられるからである。

このマンガ作品およびアニメーション映画は、マンガファンやアニメファンから好意的に受け取られているのに対して、原爆や戦争という歴史的な出来事を取り扱っていることもあり、歴史学者や文学研究者による批判も受けてきた。彼らは、このマンガに記述されている当時の広島への姿が史実としていかに正確なものなのか疑問を投げかけ、「夕風」について、日本の戦争責任についての当事者意識が薄く、現代日本人の脱政治的傾向を促進しかねないと懸念するのである。例えば、原爆文学研究者川口隆行は、「夕風」に描かれる風景に、当時いたはずの朝鮮人の痕跡が消えていると指摘する。

『夕風の街 桜の国』は、現実の広島市の都市空間から消滅した「原爆スラム」をマンガという媒体によって紙面に甦らせようとしながら、そうした忘却に抗うそぶりのうちに、コード化されたともいえる「原爆スラム」＝朝鮮人というイメージの連結を密やかに切断している。<sup>277</sup>

ここでは、比較対象として同じく広島のマングとして有名な中沢啓治「はだしのゲン」が想定されている。確かに、「はだしのゲン」には朝鮮人被爆者が登場するが、

---

<sup>277</sup> 川口 2008、p. 126.

「夕風」には、朝鮮人やそれに関する描写はみられない。川口は、「原爆スラム」という場所を表象しながら、そこから当時いたはずの「朝鮮人」の痕跡を消去するという、一見気づきにくい手法によって、これまで語り継がれてきた記憶を忘却させてしまうことの一端を担うのではないかと懸念する。さらに、ここで比較されているのは、太田洋子『夕風の街と人と 一九五三年の実態』（大日本雄弁会講談社、1955）や山代巴編『この世界の片隅で』（岩波新書、1965）のような、こうした作品制作上参考にしたと思われる原爆文学やルポルタージュ作品である<sup>278</sup>。川口は、それらの過去の作品において表象されていた「原爆スラム」には、朝鮮人に関する記述が含まれていたが、「夕風」にはそれが欠落しているというのである。

また、ストーリーや表現から読み取れる被害者としての女性像を日本の戦争に対する被害者意識と重ね合わせる傾向もみられる。以下の部分では女性主人公による「一人称表現」（女性主人公の視点による内的な語りで物語が進められていくこと）が、犠牲者としてのイメージを喚起し、「女性化された日本」を表象していると批判する。

「原爆スラム」において原爆症で死んでいく女性の一人称表現は、か弱い犠牲者のイメージを喚起するに十分な、暴力の主体ではなく客体としての「女性化された日本」を表象するのに、まったくもって都合のよい装置とさえいえる。<sup>279</sup>

女性の主人公の内的な語りで進んでいく物語は、加害者としての日本を想起させることなく、犠牲者であり被害者としての日本というイメージに結びつきやすいと指摘するのである。つまり、川口は、一見すると原爆の被害にあった女性の悲劇的なストーリーという、一般的に受け入れやすい物語の背後に、様々な社会的・政治的コンテクストを持った土地の歴史を忘却させ、日本の戦争責任を不問にし、日本人の被害者意識を増長させかねないことを懸念するのである。

川口と同様に、アニメーション史研究者の木村智哉も、「夕風」における「女性化された日本」について以下のように批判している。

「静か」で「清らか」で、そしてあくまで「私的な語り」としての原爆の記憶。それは公的空間、すなわち現代の政治状況を何ら揺るがすことの無い、影響力を殺がれた語りである。女性、わけても母性のイメージをもって、無垢な被害者としての自己像を獲得してきた戦後日本における一般的な「平和主義」の語りに対しては、その根本的な理解に疑義が呈され始めてから既に四半世紀以上が経っている。しかし今、明確な軍事化路線を進む政治改革と並行して、そうした「女性＝平和＝被害者」という、現在ではあまりにナイーブに過ぎる語りさえもが私的空間へと押し込められているのである。

---

<sup>278</sup> 大田の「夕風と街と人と」は、『夕風』の巻末にある参考資料一覧に記載されている。

<sup>279</sup> 川口 2008、p. 128.

この史代の意図が、被爆者の存在を、そして戦争における加害も含んだ「不幸」を知らせようとするところにあることは、彼女の種々のコメントを見れば明らかである。しかしながら彼女の作品はその意図とは異なる文脈によって称揚されているのである。<sup>280</sup>

木村によれば、「夕風」における直接的な政治的主張や残酷描写を抑えた「静か」で「清らか」な原爆についての「語り」は、この意図とは無関係に、現実の原爆の問題を、脱政治化してしまう恐れがあると懸念する。つまり両者の批評では、「夕風」に関して以下の点が問題視されている。

- (1) 政治的な文脈や歴史的背景を描かずに一人の女性の私的体験として語られる物語は、原爆という公的な問題を、私的な問題として回収してしまう恐れがある。
- (2) 「夕風」に描かれる原爆スラムから当時存在していたはずの朝鮮人の描写の不在が見いだせることから、若い世代の読者に対して原爆投下後の広島について正確な情報やイメージを与え、歴史的事実を忘却させる恐れがある。
- (3) 原爆症で死にゆく女性像は、被害者としての日本を表象する都合の良い表現である。それは、日本による加害の事実を矮小化し、読者を被害者としての日本人に同一化させる装置として読むことができる。

彼らの読みは、「夕風」における表現から読み取れる（もしくは、読み取れない）表象内容から、その政治的な立ち位置を浮かび上がらせようというアプローチであるといえる。同じように、アニメーション映画版「この世界の片隅に」が公開された後、Twitter上では映画後半に一瞬登場した「太極旗」の解釈を巡って、日本の朝鮮人に対する加害を表象したものであるか、「朝鮮人進駐軍」の暴挙を表すものなのかといった論争も生まれた<sup>281</sup>。

こうした解釈や議論は、マンガにおける言語的要素やマンガの表現を表象内容中心的に解釈する読み方といえ、それはマンガを歴史的事実や情報を伝達する媒体として捉える見方に基づく。歴史描写に関する議論は、「夕風」や「この世界」が現実に起きた過去の出来事を扱っていることから避けられないともいえる。しかし、読み方の問題から考えれば、教育現場におけるマンガの使用法や文学作品の読み方の問題とも関係があると思われる。学校教育において、このマンガを取り上げようとするれば、社会科の歴史教育か国語科において取り上ることが考えられるが、社会科においては、マンガ作品から歴史的な知識や情報を学ぶという授業が想定できる。学習マンガ的に活用する方法である。国語科においては、マンガ作品を文学作品のように取扱い、ストーリーや登場人物のセリフや行動から心情を読み取り、その主題やメッセージを考察するというやり方が考えられる。その両者とも、マンガの諸要素を言語的要素として読み、そこから情報を取り出す読み方をしているといえる。その意味で、上に挙げた歴史学者による批判は、マンガの諸要素から何らかの「情報」や「意味」を

---

<sup>280</sup> 木村 2007.

<sup>281</sup> 『『この世界の片隅に』の太極旗は「その後の朝鮮進駐軍の暴挙」を表してる！……のか？ - Together まとめ』 <https://togetter.com/li/1049815>



読み込むという点で、学校教育におけるマンガの読み方と近い読み方をしている。このようなマンガの読み方は、確かにマンガに対する一つの読み方であるが、一方で特に教育の場においては、多様な解釈が可能なマンガの読み方を一つに限定してしまうという問題もある。第二章で確認したように、マンガにおいては、表現形式が読者にもたらす美的陶冶としての働きも見逃せない側面である。そして特にこのの作品においては、マンガ表現上の特異性があり、上記のような表現を、直接的に現実を表象する記号として捉えることができるのかという疑問が浮かぶ。例えば、上の批判において川口は言語表現的な意味においてストーリー進行が主人公の独白で進められている点を「女性の一人称表現」と判断しているが、コマ構成などの絵画表現も含めたマンガ表現の分析はおこなっていない<sup>282</sup>。マンガにおいては場面展開やコマの構成によって視点が変わることもよくある。そして、上記に挙げられたような社会性や時代性がどのようにマンガにおいて表されているかについては、マンガ表現そのものとそれが発表された媒体の性質、ジャンルなどの複合的な要素とそれを読者がどう読むかということ視野に入れることが必要となる。つまり、こうした作品の「政治性」や「思想性」を読み取る場合でも、それがマンガ表現をもってどのように体現されているか、読書行為を含めて読者がそれをどう読むかを考慮する必要がある。そしてその点において、こののマンガは表現的な特徴によって「正しい情報を得るため」の読みから、多様な読みを促す作品であると考えられるのである。

### (3) 第三段階：マンガ表現の検討

作品を多様な視点から読むためのきっかけとして、具体的なマンガ表現に着目してみる。授業においては、特徴的だと感じた表現や不思議に思った箇所など具体的な部分について学生に挙げてもらい、それをきっかけに議論を進めていく。以下では、「夕凧」と「この世界」のマンガ表現を分析する。こののマンガを読めば、普通のマンガには見られないようなマンガ表現上の工夫が多数ほどこされていることに気付く。それは、特に以下の4つに集約できる。

- (1) 特徴的なコマの使い方
- (2) 物質性を強調する線
- (3) 反復的表現
- (4) 上記の表現と結びつけられる「手」というモチーフ

この4つの表現により、このの作品は、通常のマンガよりも、「マンガ」という表現の物質性を際立たせ、通常のマンガの読みを異化していることがわかる。

(1)～(4)を具体的に検討していく。まず目に付くのは、特徴的なコマの使い方である。「夕凧」におけるコマの形自体はそれほど特徴的ではなく、むしろ少女マンガなどと比べて画一的で、コマから飛び出す描写なども少ないが、コマの中の構図に

---

<sup>282</sup> しかし、川口自身もその点については自覚的で、論の最後に他の論者の「夕凧」の分析を引用し、マンガ表現の分析においては、一人称の視点をとったコマが少ないこと（皆実の視点を表すコマが少なく、皆実自身がコマに登場することが多い）を取り上げ、マンガ表現の分析により川口の議論が相対化される可能性について言及している。川口2008、pp. 131-134.

変化がみられる。例えば、〔図 15〕は「夕風」の皆実が被爆した日のことを思い出し同僚の男性のもとから立ち去る場面であるが、コマの配置自体は日本マンガとしてそれほど珍しくはないが、左下の最後のコマ内の構図が変化している<sup>283</sup>。コマ自体は縦長で、コマ内の構図は横長のものを縦になるように配置している。下部に被爆者の絵が配置され、皆実はそこから離れるように下から上に向かって走っているように見える。登場人物の心の声を表す内語は縦書きに配置されているため上から下へ読み、その際に被爆者の絵に視線が向かうようになる。続く見開きページ<sup>284</sup>〔図 16〕でも縦長のコマが並び、同様に横向きに配置されている。内語は縦書きで上から下に読むが、パノラマのような構図のなかに主人公の視線は上へ向かっている。こうしたコマの配置やコマ内の構図により、ストーリー内容から一瞬離れて、コマ構成や見開きの構図について着目するようになるのである。

「この世界」でも、「夕風」と似たようなコマ内の構図の変化が多用されているほか、更に発展して、一話まるごと当時のカルタや歌を絵物語風にアレンジしたものになっている場合もある〔図 17〕。これは、通常のマンガを描くときに使われる線とは異なる質感の線が使われていたり、コマのフレームの質感や形が違っていたりすることにより、実際に当時のカルタや絵物語に直接接触しているかのような感覚を読者にもたす。

加えて、一般的なマンガの表現と異なるものとして、手描きで描かれた輪郭線がとじられていない風景や建築物の描写があげられる。マンガの線は、通常ペンで描かれ、均一な、もしくは多少の強弱がつけられた線として描かれ、ストーリーマンガの場合は読書時にこの「線」自体へあまり注目しない読み方をする場合が多い。一方で、「夕風」や「この世界」においては線の物質性が強調されるような線を用いて描かれている。普通、日本マンガ、特に青年マンガの場合、背景や建築物には定規で引いた直線が使用され、きっちりと輪郭線がとじられている場合が多いが、この場合は建築物も手描きのやわらかい線を用いて、クロスハッチングのような技法を用いている〔図 18〕<sup>285</sup>。その手描きの線は、特に「この世界」の場合、筆や木炭、鉛筆、クレヨンなどで描かれたと思われるような線としても表れてくるため、線の物質性がより強調されている〔図 19〕<sup>286</sup>。それに加えて、このマンガでは、スクリーントーンが使用されていない。スクリーントーンとは、マンガの中で陰影や雰囲気を出すのに一般的に使われる画材で、点や線でできたパターンが印刷されている特殊なシール状のもので、マンガの原稿に貼って使うものである<sup>287</sup>。これをうまく使用すると、マンガ特有の様々な効果を表現することができるほか、アマチュア的ではない、製品的な雰囲気を醸し出すことができる。しかし、この作品の場合はこれを使用せず、通常スクリーントーンが使われる建築物の陰や服の模様などは、手描きの線を重ねて描かれている。手描きの線を効果的に使うことで、このマンガが「手」作業で作られたということが強調されているのである。

<sup>283</sup> こうの史代『夕風の街 桜の国』、双葉社、2004年、pp. 22-23.

<sup>284</sup> 同上、pp. 24-25.

<sup>285</sup> 『夕風』、p. 27.

<sup>286</sup> こうの史代『この世界の片隅に』下巻、双葉社、2009年、pp. 106-107.

<sup>287</sup> 近年はスクリーントーンを手作業ではなくパソコンなどで処理する場合も多い。

この作品にはこうした普通のマンガとは異なる表現が見られることが確認できたが、ストーリー内容を含めて考えればどのような読みが可能になるのだろうか。その意味で興味深いのが、「手」のモチーフである。「この世界」では、絵を描く主人公の「手」がクローズアップされ、読者の視点と主人公の視点を一致させるような描写が多く見られる。主人公が絵やマンガを描くことを得意としているという設定が、このマンガのストーリーと表現双方に大きな意味を持っている。作中でも、すずの描いた絵が一ページ全体に登場することや、すずの筆を持った手が絵を描く場面だけがクローズアップされている見開きがある。下巻の前半ですずは道の陰に隠れていた不発弾の爆発により右手を失うが、その後、マンガの中の線は歪んでいく。ストーリーの中で絵を描いていた右手が失われることにより、その後の絵は必然的に左手で描かれることになる<sup>288</sup>。はじめ読者はその仕掛けに気づかなくても、稚拙にみえる背景や書き文字に違和感を覚えるようになる。そして、「歪んでいるのは私だ まるで左手で描いた世界のように」<sup>289</sup>というすずの内語が表されることにより、「右手で描かれた通常の世界＝すずの正常な精神状態」と、「右手を失った後の左手で描かれた世界＝歪んだすずの精神状態」が、表現上でも表されていると気付くのである〔図20〕。その設定に気付いた読者は、ページを戻り、何度か読み直す、つまり反復的な読みを促されることになる。また、主人公がマンガを描くという設定は、上巻冒頭に記された「この世界のあちこちのわたしへ」と照らし合わせて考えれば、作者自身がもし、戦時中に生きていたらどのように生きていただろうか、ということを通して描き出しているとも読むことができる。読者にとっても、まさにその時代にそこで生きて、様々なものに「手」で触れているような感覚をもたらす。

似たような設定は、この「古い女」という短編マンガにも見られる。「古い女」は、小林よしのり責任編集『わしづム』に掲載された6ページの短い作品であるが、このマンガにおいては、この表現上の実験が特に際立っている。「古い女」は主人公の女性の一人称の語りで進行していく自伝風の物語である。女性は後とり息子としての男の子を望む夫婦のもとに生まれ、女性に生まれたことを後悔しながらも男尊女卑を体現するような「古い男」と結婚する。そしてラストは、自分は「古い女」なので「いざという時に戦争になっても、夫を喜んで戦場へ差し出せる」というセリフで締めくくられる。ストーリーだけを追えば非常に従属的で保守的に見える女性についての話に感じられるが、表現によってそれを裏切っている。主人公の女性による「楽しみは裏の白いチラシに絵を描くことでした」<sup>290</sup>というセリフが登場する〔図21〕。驚くべきことには実際にこのマンガ自体がチラシの裏に描かれており、それが印刷上にカラーで再現されている。こうした表現は、主人公が描く世界と主人公が知覚してい

---

<sup>288</sup> これは、以下のこのインタビューからもわかる。また、こうした左手で描いた表現のような実験的な作品がなかなか一般誌上では認められないことも伺える。「途中からずっと左手で背景を描いているんですけど、このレベルの原稿は普通の作家だと載せてもらえないってことですよ。」(福間・山口・吉村 2012、p. 380)。

<sup>289</sup> 『この世界』下巻、pp. 60-61.

<sup>290</sup> この史代「古い女」小林よしのり編『わしづム 19号 戦争論以後』小学館、2006年、p. 10.

る世界、そして読者が読むマンガ内の世界を重ね合わせている。そのため、保守的に思えるストーリー内容を、皮肉的に読む可能性も見えてくる。

こうした表現上のしかけは、一度読んだだけでは理解できず、違和感を与えるため、読者に「反復的」な読みをもたらす。また、実際に、作品中でも反復的な表現（例えば、以前に出てきた構図と同じものが差異を伴いながら後になってもう一度登場したりすること）がよくある。そのため、読者はその都度読む手を止めて、前に戻って読んだり、繰り返し読んだりすることになる。すなわち、一度読んでストーリーを理解する読み方とは異なる読み方をせざるを得ないのである。

特徴的なコマの使い方や、物質的な線の使用、反復的な読書行為は、「手」というモチーフに結びつく。「夕風の街」の最後には、「このお話はまだ終わりません」<sup>291</sup>というセリフとともに、ハンカチを握った皆実の手が描かれる。それは、内容のレベルでは、一人の主人公が死んだとしてもまだ原爆の被害は終わらないと言うことを意味している。しかし、それだけに限らない。最後のコマに描かれている「手」が示唆するように、一度読んで終わりではなく、何度も手に取り、繰り返し読むという意味で「終わり」ではないということをも示唆している。このマンガは、マンガ特有のやり方で、過去に対する新しいアプローチの仕方を提案するのである。

このような、「夕風」や「この世界」などのこのマンガにおける表現上の特徴から、このマンガを読む態度として、過去についての正確な情報を読み取るというものとは、別のレベルの読み方がおこなわれていると考えることができる。読者は、作品を一度読んで、戦争の実態について合理的に理解するのではなく、「手」を使って過去に触れるように、何度も繰り返し読みながら、当時の生活者の日常を今生きる自分自身とも感性的に重ねるようになる可能性が用意されている。そして、自分がその世界に生きているような感覚をもたらし、現在が、過去と繋がっていることを実感する。つまり、マンガ特有の表現は、特定の読書行為をもたらし、過去を感覚的に現在化させるのである。この作品を読むことは、モチーフにもなっている

「手」による過去への文字通りの「接触」、そして「反復」的な読み方による身体的な記憶をもたらすことになる。これは、マンガの美的側面が身体的な記憶を可能にするという点で、マンガ特有の美的陶冶の働きといえらる。

このマンガが、マンガの特性を生かし、表現形式に着目させることで特定の読書行為を促すことが見えてきたが、他メディアとの関連性を視野に入れることにより、より多角的な視点から作品について考察することが可能である。マンガ版「この世界とアニメーション映画版のそれを比較すれば、マンガ版の表現方法がアニメーションという表現形式に合う形に変更されていることがわかる。例えば、昭和20年3月の呉初空襲の場面は、マンガ版では、大群の飛行機を、1ページを使って手書きのハッチング的技法で表現しているが、映画版では着色と動きの要素を生かし、砲弾が空に絵の具をちりばめたように表現されている。これは、「今、水彩絵の具があったなら・・・（この風景を書き残せるだろう）」というセリフが続くことが示すように、すずの見る世界がすずの絵を描くという行為と繋がっていることを示唆する。その意

---

<sup>291</sup> 『夕風』、p. 34.

味で、マンガ版と同様の効果を読者にもたらしうる。マンガ版では、「線」を強調するためか、すずが作中で描くのは基本的に鉛筆を基調とした線画であったが、映画版では、水彩画に置き換えられている部分が見受けられた。例えば、物語の冒頭の、すずが水原の自由画の課題を手伝い「波のうさぎ」を描くシーンは、マンガ版では白黒の線画で表現されるが、映画版では水彩画として表現された<sup>292</sup>。これは、カラー彩色が可能なアニメーションの特性を生かしていると考えられる。同様に、アニメーション内の背景は、カラーで水彩画的に表現されており、マンガ版ではモノクロの鉛筆画的なクロスハッチングの手書き風に描かれていたものが変更されている。そのほか、上にも述べた、右手を失うシーンでは、その後の背景がマンガ版と同じように左手で描かれたかどうかは確認できなかったが、アニメーションならではの抽象的な動きの表現で、すずの精神的ショックを視聴者に体感させている。映画版「この世界」は、単にマンガの表現をそのままアニメーション化するのではなく、アニメーションならではの表現を用いてマンガ版と同じような効果をもたらすことを目指しているという点で、マンガ版「この世界」の試みを忠実にアニメーションとして再現したものであるといえる。

実は、「この世界」は2011年8月に日本テレビ系列で「終戦ドラマスペシャル」と銘打たれ実写ドラマ化されている<sup>293</sup>。しかし、この実写版では、マンガにおいてなされていた表現効果への配慮が全くなく、単にストーリーをなぞっただけのものであった。そのため、マンガ版や映画版が読者にもたらしたような効果は感じられず、よくある終戦記念日前後に放送される戦争ドラマとして受容され、マンガファンからもほとんど話題に上らなかった。そもそも、マンガとして表現されることで成立する「この世界」を含むこの作品を、実写化することの困難がうかがえる。さらに、この実写版の「失敗」から、マンガ版の読者や映画版の視聴者たちが、単にそのストーリー内容や情報だけを作品から読み取っているわけではないということが示唆される。実写版とは異なり、アニメーション映画版は、マンガ版「この世界」の試みを受け取り、それをアニメーションという媒体を生かしてどうやって表現できるかを試みたといえる。

読者（視聴者）の反応からも、「この世界」の試みが受け入れられていることがうかがい知ることができる。インターネット上では、映画版「この世界」を見た人々が、すずというキャラクターを通して過去と現在を感覚的に接続していることが見て取れる。それを示す具体例としては、人たちが、すずが現在も生きていたとしたらという設定で、ファンアートを制作していることが挙げられる。例えば、「主人公の北條すずさんは、91歳で今もご健在。広島カープを応援」<sup>294</sup>というPixivに投稿されたイラストからは、すずが現在生きていたら、どこでどんな生活をしているのかを想像

---

<sup>292</sup> 『この世界』上巻、pp. 34-50.

<sup>293</sup> 2011年8月5日放送。制作・日本テレビ、脚本・浅野妙子。キャストは、北川景子、小出恵介、速水もこみちなど。株式会社バップよりDVD化されている。

<sup>294</sup> 「主人公の北條すずさんは、91歳で今もご健在。広島カープを応援」…「この世界の片隅に」監督の”公式設定”を受け、イラストや感想が・Togetterまとめ  
<https://togetter.com/li/1054291>

していることがわかる〔図 22〕。こうしたファンの活動の源泉となったのは、「この世界」がマンガ版と映画版の双方において、読者・視聴者に本当にそんな人がそこに生きていたとしたら、という想像力を働かせたということに他ならない。そのような想像力は、過去と現在を感覚的に接続する読書行為によってもたらされたものである。これは、教科書から史実を学ぶのとも、戦時下の写真や映像を見るのとも異なる、マンガの読書行為による過去への接触の仕方であるといえる。

こうした表現形式と読書行為に着目した読み方からは、主題についての捉え方も複雑になる。このマンガを歴史的な意味から価値づけるだけではなく、現在に生きる自分の生活とも結びつけることができるのである。このマンガにおいては、

「描く」という行為が繰り返し登場し、戦時下の厳しい状況のなかで自分の日常生活の様子を詳細に描かれていた。右手が失われた後の描写に表れるように、すずにとって「描く」という行為は困難な状況を受け止め自分の小さな世界を守るための行為でもあったと捉えられる。何度も読者の「手」とすずの「手」が重なりあう描写が登場するように、この「描く」という行為を通して読者はすずの日常生活と接近する。読者は、すずの行為を通して不自由な状況のなかでも自分の好きな絵を描き続けていくこといかに生きていくうえでの支えになるかということに気付く。そして、自分自身の状況にも重ね合わせるようになる。戦争や歴史的な知識や記憶についての問題だけでなく、現代の人々の生き方についても考えさせるのである。こうした幅広い解釈が可能な作品だからこそ、特定の性別や年齢を超えて広い世代に受容されていると考えられるのである。

このように、このマンガにおける反復的な読書のあり方は、表現から直接的に読み取れる表象内容や情報を抽出するだけのマンガの読み方を疑問にさらす。それだけではなく、作品を通して過去を合理的に理解しようとする記憶の在り方自体も相対化する。過去に対する理解の仕方は、情報を読み取る合理的な理解だけではなく、情動的、感覚的で反復的な接触によっても可能となることを示すのである。つまり、このマンガは、単に広島歴史についての回顧や郷愁を生み出すのではなく、人々が直接体験していない過去に起きた出来事とどのように向き合うか、どのように近づくことができるかということについての新しい提案であると結論づけられるのである。

ここまで作品分析は唯一の正解ではなく、複数ある読み方の内の一つの読み方であり、この視点から必ずマンガを読まなければならないというわけではない。しかし、表現形式への着目を通して、表象内容中心的な読みに対して異なる角度からアプローチすることで、作品のもつ力を重層的に捉える可能性が見えてくる。こうした読み方の一例に対して、学生同士でディスカッションをおこなうことがより発展的であると考えられる。

### このマンガの分析から見えてくるもの

ここまで、このマンガに対し、三つの段階の読み方を検討してきた。それにより、具体的な表現の分析を通して、第一段階における読みや表象中心の読みがいかに相対化されるかが示された。特にこの場合は、一般的なマンガと比べて表現上の

特異性が多くみられ、一般的なストーリーマンガに比べて、表現上の工夫が多く、視覚的にも物語的にもきちんと説明されない「空白」が多いため、多様な読みを引き出しやすい作品であるということも挙げられる。ここでは、作品内の個々の表現が現実社会や作者の思想やメッセージの単線的な反映であるとする読み方を超えて、物質的要素をふくめた表現形式とそれに対する読者の感性的受容も含めて考察することで、このマンガが従来の過去の出来事に対する見方を反省し感覚的に捉えなおす道を提示している作品であると捉えられることを示した。

今回の事例研究は、実際におこなった授業に基づくものではなく、授業においてマンガを取り上げるとすればどうなるかという想定の下で作品分析をおこなったものであるが、そこからマンガを読む授業を検討するうえでのいくつかの課題も見えてくる。一つは、意味内容的読み取りから一步進んで表現形式への着目を含めた多様な視点からマンガを読むことを、どのように促すことができるかということである。大学に入学したばかりの学生は、これまでの学校教育における国語教育などにおいて、「批評的に作品を読む」という活動を意識的にこなってこなかったという場合がほとんどであると考えられる。さらに、高校、大学入試等によって一つの「正解」を目指す読み方を学習してきたともいえる。そして多くの学生にとってマンガはわかりやすいものであると捉えられているために、多様な読みについて考える機会が少ない。そこから、いかにして「唯一の正解」ではなく、「自分なりの読み」を根拠づけながら考察するために導くかということが課題となる。二つ目としては、その他のメディアとは異なるマンガを読むために意識しなければならない点とは何か、ということである。例えば、マンガが文学作品や美術作品と同じ方法論によって読解できるものであるなら、文学の精読や美術鑑賞の方法論がそのままマンガを読む教育の方法論に適用できることになる。しかし、第一章、第二章でみてきたように、これまで多くの人々がマンガ固有の特性（メディア・スペシフィシティ）を検討してきた。マンガを読む教育においても、そうしたこれまでのマンガ論／研究による蓄積を生かしながら、マンガに相応しい教授法が考えられるのではないか。そうした教授法がマンガ一般に適用できるものとして考えるべきか、ジャンルやタイプ、年代などによる細分化が必要なのかについては慎重に考慮する必要があるが、少なくとも文学や美術作品、映画などと異なる教授法を検討する意義はあると考えられる。

それでは、マンガを読む教育、教授法をどのように構想することができるだろうか。その場合、マンガのどのような特性について、どのように配慮することが必要なのだろうか。マンガ以外の芸術作品を含めた作品の「読み方」を教えることの社会的意義はどのように議論されてきたのだろうか。

以下では、マンガの「読み方」についての教育を考えるために、まずマンガ以外の文学理論や芸術理論における作品の「読み方」やテキスト論についての議論を参照し、作品を「読む（観る）」行為がどのように捉えられてきたのかを検討する。ここでは、マンガ一般に働くシステムや傾向を見出すよりも、個別の作品の社会的意義を、どこに見出すか、また、それをどのように捉えるかに焦点を当てる。これにより、マンガの美的陶冶としての力を教育の場において生かすために、個別のマンガ作品の分析や批評をおこなうことがなぜ重要な活動となるのかについて考察する。そして、これまで

検討してきた「表現論」を、マンガ作品を「読む」教育においてどのような形で生かすことができるのかを検討する。

### 第3節 文芸批評とテキストの読み方

作品の読み方の問題については、文芸批評・文学研究において長く議論されてきた。こうした文学研究における検討は、文学作品の素直で無自覚的な受容を理論的な分析によって解体してしまうのではないかと嘆く見方もある一方で、新しい見方によってテキストと人々とのかかわりを活性化することにもなる。特に19世紀以降、英米のニュー・クリティシズムやそこから派生したロシア・フォルマリズムが登場し、ロマン主義的なそれまでの文芸批評を形式への注目から相対化した。その後、プロップやジュネットのような言語学的モデルを採用して物語を分析する構造主義ナラトロジーによる作品分析も登場する。さらに、今日現代思想家として著名なポスト構造主義的な理論家としてロラン・バルトやジャック・デリダ、ジュリア・クリステヴァなどが、作品の意味作用についての検討と問題提起をおこなっている。そのすべてを一から検討することは本論の範囲を超えてしまうが、ここではポスト構造主義的な文学理論と文学教育論を展開した理論家としてロバート・スコールズのテキスト論を中心的に取り上げたい。

スコールズは、1970年代からフランス的な批判理論のアメリカへの紹介をおこなってきた他、小説の読み方や作文の教育についての著作を出版している文学理論研究者である。ポスト構造主義やニューヒストリシズムの流れに位置する理論家として知られているが、特に教育者として文芸批評理論を教育現場へ応用する方法について実践的な場を想定しながら議論を展開している。なぜ、ここでスコールズを取り上げるかといえば、スコールズは、主に大学教育を想定しながら、文学作品の読解を通して学生に「批評」を教える実践を検討し、理論と教育の実践は乖離したものではなく互いを包摂し必然的な結びつきがあり、教育にとっても理論が不可欠であり、理論にとっても諸問題を考察するために教育的視点が手助けになるような関係性をもつとする立場<sup>295</sup>をとっているためである。マンガと文学という違いはあるが、本論の目的意識と近い理念を提示しており、なおかつそこで提示されている概念や実践は現在の視点から見ても妥当性があり、スコールズの文学理論を教育との関係性から捉える研究を検討することは、マンガ研究とその教育との関係を考えようとする本論との関係から見ても、重要な示唆を得られると考えられる<sup>296</sup>。そして、ここで特に注目したいのがスコールズにおける「テキスト性」と「テキストの力」という概念である。以下では、スコールズのテキストに関する概念を参照しながら、テキストの「読み方」とその教育との関連付けについて検討する。

---

<sup>295</sup> スコールズ 1999、pp. 1-2.

<sup>296</sup> これまでの日本の文学教育においてどの程度スコールズの理論が受容されてきたかについては、スコールズについての言及が国語科教育に関する論文の中でも多くはないことからあまり教育現場において一般的に認知されていないことが推測できるが、水野（2009）など、文学テキストを教材とした国語の授業にスコールズの作品解釈の概念を援用しているものも見受けられる。



スコールズは『テキストの読み方と教え方』（邦訳 1999、*Textual Power: Literary Theory and The Teaching of English*, 1985）において、文学理論と教育の接続を目的として、「テキスト性」と「テキストの力」という概念についてヘミングウェイの小説を具体例に分析しながらその教育現場での実践方法を論じている。スコールズによれば、「読むこと（reading）」は、単なる消費ではなく生産的な活動であり、意味の生産と位置付けられる<sup>297</sup>。読まれるテキストは読者の読みを導くものではあるが、読み手は一方的にテキストによって操作される受動的な存在ではなく、読者は主体的に読みを生産する<sup>298</sup>。その際に、読者は別のテキストを生み出しているのである。さらに、スコールズによれば、「書くこと（writing）」もまた「読むこと」に支えられている。なぜなら、書き手は常に先行するテキストを読んでおり、世界を何らかの形で「読み」、その解釈について「書く」からである<sup>299</sup>。また、作者はテキストの最初の読者でもある。このように、スコールズは、「書く／読む」行為の生産的な側面に注目を当てている。

スコールズは、「テキストへの反応はそれ自体つねにテキストである」<sup>300</sup>と述べるように、「テキスト」を、ひとつの自律した「作品」としてではなく、他のテキストと関連しながら存在する言説として捉えている。そのうえで、私たちがおこなう「世界を読みかつ書いており、また逆に世界によって読まれかつ書かれている」<sup>301</sup>活動において働いている力を「テキストの力（テキストの権力：textual power）」とみなし、具体的な作品分析を通してこの力を検討することを提案している。

スコールズの「読むこと」についての議論をもう少し掘り下げてみる。スコールズは、読む行為における読者の主体性と能動的意味づけに重きを置いているが、だからといって読者が完全に自由な「読み」をおこなうわけでもないことを指摘している。なぜなら、テキストが読めるということは、共有されているあるコードに基づきそれが表されているからであり、そのコードを理解できる特定の「解釈共同体」に属しているという前提があるからである。しかし、スコールズは、この読みと「解釈共同体」に対する価値づけにおいて、先行するフィッシュの読みに関する見解に反論している。

スコールズは、フィッシュが『このクラスにテキストはありますか？ 解釈共同体の権威』（邦訳 1992、原著 1980）において、「意味を作り出し、形式的特徴を意識できるものにするのは、テキストでも読者でもなく、解釈の共同体である」<sup>302</sup>と述べていることに対して反論している。フィッシュによる個々人の読みが解釈共同体において共有されている「前提」によって決定されているという考え方に対して、それが全体主義的であると批判している。そして、読みを決定する要因として解釈共同体を重視する姿勢においては、同じ解釈共同体に属する人々が異なる解釈をすることについて説明できないとする。ここから読み取れるスコールズの立場とは、ある文学テキストの解釈が議論される際に、個々のテキストを支配している言語的コードを読者が共有

---

<sup>297</sup> スコールズ 1999、p.17

<sup>298</sup> 同上、pp. 17-18.

<sup>299</sup> 同上、p. 18.

<sup>300</sup> 同上、p. 35.

<sup>301</sup> 同上、p. 4.

<sup>302</sup> フィッシュ、p. 14、スコールズ 1999、p. 245

し、それによって読者の読みが制限されることを踏まえながら、個々人の「読み」がそうしたコードや解釈共同体における前提を通して導き出される一つの答えのようなものではなく、主体性を持った個人がそれぞれに生み出す可能性のある独創的で多様性のあるものとして捉えているということである。この対立は、第二章で検討した、共同体における集団的知覚に重点を置いた石子と個人の創作活動や読書行為に焦点を当てた夏目の対立とも関連性がみられる。

スコールズは、「読むこと」を読者とテキストの間に生まれる複雑なプロセスとして考察しているが、「読むこと」についての教育をどのように位置づけているのだろうか。スコールズは、「文学を教える」ことは、「文学生産の仕方を教えるという意味ではない」<sup>303</sup>という前提のもと、ポール・リクールが「意味の回復」と呼ぶような過去のテキストの「叡智と真実を解明」し「テキストの正しい解釈へと学生を導いてその真理を開示すること」のような解釈の仕方では十分ではないとする<sup>304</sup>。つまり、作品の中に正しい解釈が存在していて、それを教えることを目指しているわけではないということである。その上で、「解釈」から進んで「批判的解釈」（リクール）が必要になると主張する。それは研究するテキストが提示している価値を問い直すことであり、「テキストから学生へと伝達されるもの」よりも、「テキストに問いかけることによって学生の中に生み出されるもの」を考察することである<sup>305</sup>。これは、解釈の結果よりも、「どのように」して解釈に至るか、そして解釈の過程において生み出されるものに注目しているといえる。

スコールズは、学生たちが文学について予備知識がなく、特に関心を持っていない状況の中で、「ここで何を教えようとしているのか」、「なぜそれを教えようとしているのか」という疑問を投げかける<sup>306</sup>。端的にスコールズは「ここではテキスト作用が学ばなければならない」として、「テキストについての知識とテキストを取り扱う技能」が学ばれるものであるとしている<sup>307</sup>。そこでの教師の役割は、単一の意味を取り出す作業よりも、「学生たちがテキストのもっている力を解き放ち、それを自分たちで用いるのをどうすれば手伝ってやれるか」を考えることとしている。さらに、すべてのテキストは「その他のテキストと関連したテキスト」であること、「テキストへの反応はそれ自体常にテキストである」ことを自覚できるように、テキストに関わる作用を見抜く目とそれを活用する力の両方を養うことが目指されている。スコールズは文学を中心に話を進めているが、取り上げる文学の様々な形式（詩、小説、劇など）に即して、テキスト作用の様々な側面を学ぶことが必要であるとする。このように、テキストを分析するための知識や技能は、テキストを生産するために重要であるというだけではなく、私たちが「世界」を知り、それについて考えるために重要なものになるということをスコールズは強調している。そして、それぞれのジャンルや具体的なテキスト作用について考察するために、その形式についての知識や感受性が必要となる。

---

303 スコールズ 1999、p. 23.

304 同上、pp. 23-24.

305 同上、p. 26.

306 同上、p. 33.

307 同上.

その際に、文学理論が必要とされるのである。

こうしたテキストについての概念は、マンガ教育を考える上で応用可能であると考えられる。なぜなら、マンガも物語表現の一つであり、文学とは形式的に異なる面も多いが、同じように読者が多様な読みを生み出していくものと捉えられるからであるからである。ただ、「テキスト」という言葉のイメージから、その読みとは作品の諸要素を記号的に解読するものとして捉えているという印象を受けるかもしれない。実際に、スクールズは構造主義的に文学作品を特定の言語の「コード」（言説構造）の下に構築されたテキストとして考えている側面がある。さらに、スクールズの上記の概念は1980年代に提示されたものであり、現代のメディアに関する議論の下で批判的検討を加える必要があると考えられる。そのため、スクールズのテキスト概念やその読み方の教育についての方法論が、マンガに適用できるかどうかについて検討する必要がある。

第二章では、読者が視覚的要素を中心とする表現形式を感性的に受容している可能性を明らかにした。マンガ表現に対しては「言語」的にコードを読むこと以外の、感性的な接触も見逃すことのできない側面であり、テキストとしてマンガを読む場合もそれらを考慮する必要がある。これはどちらかと言えば文学よりも美術教育における鑑賞教育のアプローチに近い。一方で、読者はマンガから具体的な「物語」やある種の現実の社会についての何らかの「情報」を読み込んでもいる。教育の場において、スクールズの文学教育論のようにマンガを「読む」授業を検討するとすれば、文学理論における読書教育に加えてマンガに合わせた感性論的考察も含めたテキストへのアプローチが求められるのである。それでは、この物語性と情報、つまり表象内容と具体的な表現形式を、いかに絡み合わせながら作品全体の読みを考えることができるのだろうか。

マンガ論／研究における「表現論」は、マンガ固有の形式やコードを捉えようとする領域として成立してきたが、一方で、これまで「表現論」を用いてマンガの具体的な作品を「テキスト」として捉え、その具体的な作用や意味合い、読者による読書行為について考察した論考が少ないという現状があった。そしてこれまで検討したように、マンガを教育的視点から論じたものには、マンガの表現メディアとしての特性や読者の受容の実態などを考慮せず、読者がテキストとの間でいかに様々なコミュニケーションをおこなっているかについて意識的ではなかった。しかし、教育の場においてマンガの表現メディアとしての独自性やテキストの力を活用するためには、マンガにおいて働いているテキスト作用の様態について多様な視点から考える必要がある。

#### 第4節 マンガがテキストとして持つ力——曖昧さ・関係性・情動性

ここでは、教育的な視点からマンガを読む際に、見落とすことのできないマンガの特性を、「マンガとはどのようなものとして捉えられるか」という視点から考察する。これまで、マンガ論やマンガ研究において多くの論者は「マンガとは何か」という問いに取り組んできた。しかし、「マンガとは何か」という問いは、本質論的な議論に陥りやすい。「マンガ」という言葉で名指されるものの概念は、時代やそれをを使う人々によって内実が異なり、多様性があるにも関わらず、いったん「マンガとは〇〇である」

と定義してしまえば、その定義に含まれないものをマンガではないものとして見落としてしまい、現状の把握が難しくなるという弊害を生む。そのため、マンガの特性を固定的な本質として捉えるよりも、多くの側面に共通する傾向として捉えることが相応しいと思われる。ここでは、特に近代芸術とは異なる特徴として (1) 曖昧さ、(2) 関係性、(3) 情動性という3つの側面に焦点を当てる。マンガは近代の産物であるが、近代芸術作品とは異なる性質も見当たる。

### 曖昧さ

ベルントは、「「リアル」なマンガとは？ 多様性と雑種性、そして関係性」(2010)において、日本マンガの特徴として、「多様性」、「雑種性」そして「関係性」が見いだせると指摘した。ベルントは、マンガの特性を、近代芸術概念との対比から考察している。まず、ベルントは、日本ではすでに明治期から海外コミックスの受容があり、日本マンガはそもそもの成り立ちからして雑種的であったとし、海外からの刺激や文化間交流を経て「今日のグローバル化の時代に応えられるほどの表現的・文化的な雑種性を獲得することができた」<sup>308</sup>と述べる。ここでいう「雑種性」とは、マンガの様々な側面が当てはまるものであり、例えばメジャーとマイナー、文字テキストの印刷文化と情報化社会のヴァーチャルリアリティ、記号性と首尾一貫とした物語性などの二面性を並置させ、混淆する特質である<sup>309</sup>。ここで示唆されるのは、単に異なるもの同士を結びつけるだけではなく、近代主義的な二項対立を無効にするということである。モダニズムの論理では芸術的要素と商業的要素、自律的作品と従属的媒体などが厳密に区別されるが、日本のマンガ文化は、様々な対立や二項対立を曖昧なまま雑種的、混淆的に組み合わせることを特徴とするという。

従来こうした「雑種性」のように近代芸術的な自律性から逸脱する特徴を持つものは、不純なものであり、その社会的価値が疑問視されてきた。一方、その「雑種性」にこそ可能性を見出すのが、ベルントと同様に日本マンガの特徴を「雑種性」の視点から捉える美学者吉岡洋である。吉岡は「雑種・混淆性と〈批評〉の再生可能性」(2013)において、マンガ文化を近年創出された「メディア芸術」との関係から論じている。2000年前後より文化庁によって「メディア芸術」というマンガやアニメーション、メディアアートなどを含む用語が創出された背景として、現代日本文化の変化があると述べている。「メディア芸術」という語は、「言葉には意味があるが、その意味には本質があるということが認められていないような状態」<sup>310</sup>の下に生み出されたと説明する。それは、吉岡によれば、例えば新設される大学の学部・学科名が横文字の組み合わせや実態を推測しづらい単語の組み合わせによって名付けられる傾向にも表れているように、英訳も不可能な、何も意味していないような言葉の羅列によって現状を言い表さざるを得ない状況を指すという。つまり、マンガやアニメなどに代表されるような現代日本文化が、近代芸術概念では捉えきれない、「文化的な雑種性、異種混淆性

<sup>308</sup> ベルント 2010、pp. 194-195.

<sup>309</sup> 同上、p. 193、pp. 195-196.

<sup>310</sup> 吉岡 2013、p. 10.

すなわちハイブリディティ」<sup>311</sup>をもとに成り立っているという。そして吉岡は、これまでネガティブに捉えられがちだったこうした「雑種性」をもつ文化に、新たな批評的実践の可能性をみるのである。吉岡の文化概念は、マンガだけに特化したものではないが、上に述べたベルントの「雑種性」の概念に近いものとして考えられる。そして、これまで近代芸術概念によって否定されがちだったマンガ文化などの「雑種性」に新たな可能性を見出しているという点でも共通している。両者は「雑種性」をマンガに見出しているが、ここでは、「雑種性」よりも「曖昧さ」という言葉でこのマンガの特性を表したい。「雑種」とは二つ以上の異なるものが混ざり合っている状態を指すが、それぞれのものの区別が存続している状態である。しかしマンガに対しては、その区別自体が無効になるという意味で、「曖昧さ」のほうがより適切ではないかと考えられる。

それでは、「曖昧さ」がどのように具体的なマンガにおいて見出せるかを検討してみる。表現の面から考えれば、まず絵画とも文学とも異なるマンガの「絵と言葉が合わさっている」という特徴を挙げることができる。これは、マンガの定義としてもよく言及されるものである。夏目や斎藤宣彦は『マンガの読み方』においてマンガを構成する3つの要素として「絵」「コマ」「言葉」を挙げているが<sup>312</sup>、これらの要素が厳密に区別できるものとして独立して存在するのではなく、混ざり合いながら共存していることに注意を払っている。具体的に作品を見ても、マンガのページには、絵画的要素と言語的要素が同居している。例えば、[図 23] では、セリフやオノマトペの形で言語表現が、登場人物や背景、効果線などの形で絵画的表現が用いられている。セリフは吹き出しの中に納まっているものの、同じコマの中に絵とともに共存している。さらに、「ガチャ」や「ドン！」などのオノマトペは、音を意味する言語的役割を果たしながら、線の質や大きさ、形などによって音以外の雰囲気をも伝える。オノマトペは絵と言葉のどちらかに区別できるものではないという意味でも雑種性を体現している。

さらに、マンガにおける主要な要素の一つである「コマ」は、「絵」にも「言葉」にも分類することができない。コマとは、「四辺形を基本とする囲み線（コマ枠線）とその内部」<sup>313</sup>を指し、数枚のコマを紙面に配列することで時間経過や感情の推移などを表現するためのものである。このコマの機能は、映画のフレームになぞらえられる場合が多い。ただ、マンガの場合は、一つ一つのコマが単一のフレームの役割を果たすだけではなく、紙面全体を構成するものとしても存在している。伊藤剛はこの働きを「フレームの不確定性」と名付けた<sup>314</sup>。一つのコマの内部だけを見ることもできれば、紙面全体の中でそのほかのコマとのつながりを意識しながら見ることもできる。つまり、読者は紙面とコマ内を自由に読むことが可能なのである。その意味で、コマも雑種的な特徴を持つということが出来る。

例えば、[図 23] の場合、右ページの右上のコマから始まって、左ページの下段のコ

<sup>311</sup> 同上、p. 9.

<sup>312</sup> 夏目（1992）、および斎藤（1995）参照。

<sup>313</sup> 斎藤 1995、p. 220.

<sup>314</sup> 「マンガでは『フレーム』は、厳密には「コマ」と「紙面」のどちらに属するものか、一義的に決定することができない。」（伊藤 2005、p. 200.）

マへと流れるように読んでいくことになるが、この場合、左ページ下段の大ゴマに人物が大きく配置されることにより、まずページを開いた際にこの大ゴマを含むページ全体にも目がいく。無意識的に順番にコマを追っているように感じられても、実際はページ全体とコマ内部を行ったり来たりしながら読むことになる。特に少女マンガの表現には、コマをぶち抜いた登場人物の全身像が挿入されているものや、重層的に重ねられたコマが登場する〔図 24〕。少女マンガに特徴的な重層的なコマは、どのコマを先に読めばよいか曖昧であり、ページ全体のレイアウトや装飾性を優先している場合が多い。そのため、「フレームの不確定性」という性質が強く感じられる。

マンガ表現の最小単位でありながら、読者に意識的に自覚されにくいのが「線」である。「線」は「絵」の一部として捉えられがちであるが、コマやオノマトペ、吹き出しを含めたセリフなど「絵」に限らないマンガ表現の基本的な要素として位置付けられる。線は登場人物を形作り、効果線や背景の書き込みなどを含めて、何らかの意味を読者に伝える。このことから、マンガの線は記号的性質をもつということが出来る。しかしそれと同時に、線は物質的要素をも併せ持つ。第二章で検討したように、読者は、無意識的にその線の物質的な質を知覚し、言語化できない何らかの印象を受ける。例えば、太さ、かすれ具合、濃淡、筆致、重ね具合、どんなペン先を使うかなどによって、読者は言語化できない雰囲気的なものや作家の個性、何らかの情動や感覚を喚起する。このときに線は、記号であると同様に物質としても捉えられているのである。

さらに、マンガの登場人物は、記号性と近代的自我を持つ身体性という二つの側面を併せ持っている。伊藤剛は『テヅカ・イズ・デッド』(2005)において、マンガを構成する要素を「キャラ」「コマ」「言葉」と定義し、マンガの登場人物に関する概念を「キャラ」と「キャラクター」に分類した。「キャラ」とは、「簡単な線画を基本とした図像で描かれ、固有名で名指されることによって(あるいは、それを期待させることによって)、「人格・のようなもの」としての存在感を感じさせるもの」<sup>315</sup>であり、「キャラクター」とは、「「キャラ」の存在感を基盤として、「人格」を持った「身体」の表象として読むことができ、テキストの背後にその「人生」や「生活」を想像させるもの」<sup>316</sup>であると定義されている。マンガの登場人物は、近代的自我を持つ「キャラクター」としても、「キャラ」としても読みうる両義的な存在であるということである。伊藤は「キャラクター」が存在する前提条件として「キャラ」を捉えることで、「キャラ」を「キャラクター」として読むことが矛盾しないことを提示する。なぜなら、登場人物を「キャラクター」としてみるという場合においても、その絵が「キャラ」として「人格・のようなもの」の存在感を基盤にして成り立っているからである。ここでは、近代的自我を持った人間を表象することと、それが記号的であることは両立可能で明確に分離することができないものとなる。

この「キャラ」と「キャラクター」の両義性によって、「キャラ」は一つのマンガ作品における物語の枠を超えて、その他の異なる物語の中に生きることができ、マンガはアニメやゲーム、映画などへのメディアミックスが可能となる。近年ではメディア

---

<sup>315</sup> 伊藤 2005、p. 95.

<sup>316</sup> 同上、p. 97.

ミックスを前提として作品が制作される場合が多いと言われるほど、多様に展開されることが珍しくないが、その場合、「作品」の概念もより複雑になる。読者が多様なメディアミックス作品を考慮して一つの作品を読むことを考えれば、メディアミックスによって生み出されたそれぞれの作品との関係性が読みに影響を与えることも考えられる。その際に「作品」とは自律したものというより、複数の作品群との相互関係によって成り立っているといえる。

媒体の側面から見ても、マンガの曖昧さが浮かび上がる。制作側の視点から見れば、まず雑誌連載を背景とした分業制作が挙げられる。マンガが今日これほどまでに多様化し拡大していった背景には、マンガが生産される場としての出版社やそれと対応するマンガ制作の場の変化（マンガ家集団のプロダクション化やアシスタント制度）が関わっている。1950年代末より『週刊少年マガジン』や『週刊少年サンデー』などの週刊マンガ誌が登場すると、マンガの執筆期間が短縮されることになり、作業量が増大した。その結果、分業制やプロダクション制が採用されることになった。これによって、マンガにおける「作者」の概念は複雑で曖昧なものになる。例えば、日本で初めてマンガ制作の完全分業制度を導入したと呼ばれるさいとう・たかをを、1960年に「さいとう・プロダクション」を設立したが、その背景にはさいとうの「これからの劇画は個人の創作ではない」<sup>317</sup>との考えがあり、マンガが分業制による制作が可能なものという考え方があった。さいとうのマンガには、当時としては珍しく作者としてのさいとうの名前だけではなく、シナリオ担当や作画担当などの複数のアシスタントの名前が併記されていた。

こうした分業的な生産体制はマンガ家や編集者の位置づけ、アイデンティティをも変化させた。編集者という者の存在とマンガ家との関係は、日本マンガの制作現場の特異性として言及されることが多い。例えば、夏目は、マンガ編集者制度を「共同制作者の「共犯関係」と位置づけ、日本以外の国や地域ではほとんど見られないとしている<sup>318</sup>。そして編集者は、「会社への帰属意識と作家との紐帯の強さという、矛盾するはずの価値観を同在させ理想化して」<sup>319</sup>きたという。つまり、編集者は一方では出版社に勤務する会社員としての側面を持ちながら、作家に対してマンガ制作に関するアドバイスをしたり、締め切りを管理したりするなどのマネージャー・プロデューサー的役割を担うものである。こうした編集者の存在や役割は、単行本にも表記されない場合が多いため、業界外には不可視化されてきたが、近年マンガ産業論の視点から過去の編集者たちの体験記が注目をあつめ、いかにマンガ制作に編集者の力が関わっていたかが検討されるようになってきている。マンガを一人の作者の創作物ではなく、様々な人々が関わりこうした視点からは、近代芸術作品のようにマンガを偉大な才能を持った個人の「作品」と捉えるよりも、様々な人々が介在しながら制作され、流通している「商品」としても捉えうるということが浮かび上がる。ただ、マンガが共同制作に基づく商品としての側面が強いからと言って、完全にマンガ家の作者性や個性

<sup>317</sup> 「制作スタッフ | さいとう・プロダクション公式サイト」 <http://www.saito-pro.co.jp/staff.html>

<sup>318</sup> 夏目 2009、p. 141.

<sup>319</sup> 同上、p. 142.

がまったく存在していないというわけではない。読者は近代的芸術作品において重視されるオリジナリティとは異なる形でそれぞれの作家や作品の個性を感じ取り受容している。そして時として作家個人のこだわり等によって全く売れる見込みのない要素が作品に採用されることもある。例えば、マンガ家井上雄彦は、バスケットボールを題材とした『スラムダンク』（1990-1996年）の連載を開始する前に、編集者に日本ではバスケットボールを題材としたマンガは成功できないと聞かされたが、本人のバスケットボールへの強いこだわりのために連載を開始したところ編集者の予測を裏切り大ヒットとなった<sup>320</sup>。日本マンガは形式的に過去の作品を模倣し反復する要素が多く、編集者は過去の成功例からその傾向を見出し、作家にアドバイスをすることが多いが、その定石から外れる要素が読者には斬新さや衝撃を与え、想定外の革新を起こしてきたといえるのである。

マンガの表現上、制作体制上だけでなく、マンガの文化的立ち位置にも曖昧さを表す特徴が見いだせる。文化社会学者の雑賀忠宏は、日本マンガにおいては「メインストリーム」と「オルタナティブ」が二項対立ではなく、緩やかに連続するような性質を持っていると指摘している<sup>321</sup>。「オルタナティブ」という語は文化研究において、しばしば質量共にヘゲモニックな位置にある文化表象、すなわち「メインストリーム」に対する抵抗や革新のポテンシャルを示すものとして用いられるが、欧米のようにハイアートが市民権を得ていない日本では「高尚芸術／低俗文化」という対立が成り立ちづらい。マンガにおけるジャンルとしては「メインストリーム」が何かは推測されるが（売上、知名度、掲載雑誌などによって）、「オルタナティブ」的な作品（売り上げの少ない、実験的な、小規模生産など）が必ずしも「メインストリーム」のカウンターとして存在しているかどうかは断言できない。

例えばアメリカのコミックス業界における1960年代終わりから1970年代初めにかけての「アンダーグラウンド・コミックス」運動やその流れを汲む「オルタナティブ・コミックス」などは、商業性の高い大衆向けの商品としてのコミックスとは一線を画す実験性や革新性を志向していた。その意味でそれらのコミックスはカウンターカルチャーやサブカルチャーとしての性質が強い。しかし、日本マンガにおいては、欧米のように商業性・大衆性と実験性・革新性が対立するものとして捉えられてきたかについては疑問が浮かぶ。例えば、『月刊漫画ガロ』は表現としては実験性の高い「オルタナティブ」な作品を多く掲載していたマンガ誌であるが、後続のマンガ家を含むアーティストへの影響力を考えれば「メイン（メジャー）」と言えなくもない知名度を誇っていた。一方で、発行部数などの点からも「メイン（メジャー）」マンガ雑誌と言え

---

<sup>320</sup> 作者井上は「スラムダンク」制作前の当時の『週刊少年ジャンプ』編集者とのやり取りを以下のように証言している。「確かに連載開始当時バスケットボール漫画は数えるほどしかなかったし、日本ではまだメジャーとはいいがたいスポーツでした。連載前のネーム（ちゃんとした絵を入れる前の絵のコンテ）を作ってるときも編集者から「バスケットボールはこの世界では1つのタブーとされている。」と何度か聞かされました。（中略）それでもバスケットボール漫画を描くということは、少なくとも自分にとってはごく自然なことでした。」（井上1996、pp.186-187.）

<sup>321</sup> 雑賀（2014）



る『週刊少年ジャンプ』に掲載されるマンガの中にも、表現の点からいえば前衛的／実験的な作品もあり、単行本化されずにマイナー化する作品もある。雑賀が指摘するように、これまでのマンガ論においては、民衆文化としてのマンガのサブカルチャー性に「メインストリーム」に対する抵抗や革新としてのポテンシャルを期待するがゆえに、マンガがポピュラーなものとして定着していく過程を否定的に捉える視点も登場するが、日本におけるマンガの有り様を考えれば、むしろ従来の文化概念における二項対立を無効にする力がマンガのポテンシャルであるとも考えられる。

さらに、特に日本マンガにおいては上位／下位や中心／周辺などの文化的なヒエラルキーよりも、マンガ内のジャンルが重要な要素として捉えられてきた。日本マンガは、雑誌連載をベースに発展してきた経緯があり、歴史的に性別や年齢によって少女マンガ、少年マンガ、青年マンガなどのジャンルが形成されてきた。このジャンルにおいては、基本的に読者層が限定されてきたが、それは固定的なものではなく、例えば少年マンガを読む女性読者や少女マンガを読む男性読者、少年マンガを読む大人などジャンルの想定読者に限らない読者も多数存在している。しかし、ジャンルが雑誌をもとにある程度明確に区分けされており、それぞれの雑誌に掲載されている作品の傾向などによって、読者が自分の好みの作品を選ぶ際の基準になっている。そうした「ジャンル」的要素が予備知識的に備わっている読者は、一つの作品を読む際にジャンルの中の関係性や他の作品との関連も想定しながら読むことになる。

その他、メディアとしての性質から考えれば、これまで紙媒体中心のメディアであったマンガは、雑誌や単行本の売上の低迷やインターネットの発達とともにその姿を急速に変えつつある。PC やスマートフォン等でマンガを閲覧できるサービスが増加し、オンラインで作品を発表する SNS も利用者が増えている。株式会社 KADOKAWA やスクエア・エニックスなどのように、雑誌や単行本を中心とするのではなくアニメやゲーム、グッズを含むメディアミックスを展開することに主軸を置く企業も見受けられる<sup>322</sup>。こうしたデジタルメディア状況においては、Flash などのアニメーション的な要素が付加された動くマンガや、YouTube などの動画で紙面が再現されるマンガなど、従来の紙媒体のマンガの形を超えた形態のものが次々と登場している。こうした現状を考えれば、紙の雑誌を基調として成立していた「見開き」や「大ゴマ」などこれまでコマ構成や、モノクロの紙面、音声のない表現といった条件が主流ではなくなる可能性もある。

## 関係性

ベルントは、前掲の論文において、「雑種性」の他に日本マンガの特徴として「関係性」に注目する。ここでの「関係性」とは、特に読者との関係に当てはまる。ベルントは、まず、マンガは「単なる表現形態というよりは、むしろ視覚言語として機能している」<sup>323</sup>とし、美術作品のように鑑賞されるというよりも読まれ、認識されるものとしての側面が強いとしている。そうした「言語」としての役割が見いだせるマンガ

---

<sup>322</sup> 玉川 2019、p. 287.

<sup>323</sup> ベルント 2010、p. 191.

については、読者は他人と共有することを重要な要素と捉える傾向が強い。「熱心なファンは、作品として良質かどうかということよりも、そのマンガが自分たちの参加を促し、関係性を築かせ、結果、ある種のコミュニティづくりを媒介する力があるかどうかという点を重視する」<sup>324</sup>と言及されるように、読者たちはそのマンガが完結した作品として優れているかどうかを気にするよりも、他人と話し合い共有することに関心を持つ。例えば、ファン同士のコミュニティにおいて、特定のキャラクターや設定などに対する自分の感情を語り合う場面を想定すればよいだろう。そうした機能が、同人誌制作などの二次創作活動や、コスプレなどの活動の根底にあると考えられる。

社会的位置づけから考えれば、日本の主流にあるストーリーマンガは、基本的に芸術として自律しているというよりも、商品として存在している。出版社側の視点から見れば、作家個人の独創的な表現よりも読者による評価や「売れる」要素が重視されるため、雑誌連載において人気のない作品いきなり「打ち切り」（連載が突然終了すること）が生じることもある。そのため、マンガ家は読者の人気を得るために読者に合わせた内容、表現を第一に考える。

京都精華大学 SEIKA マンガ教育研究プロジェクト編『マンガで読み解く マンガ教育』の中で、マンガ家竹宮恵子は、京都精華大学でおこなわれているマンガ教育についてマンガによって紹介しているが、マンガ家やマンガ編集者を目指す学生を教育する立場から、学生に対する心構えを説いている。そこでは、マンガ家を「職人」とであると位置づけ<sup>325</sup>、「読者目線」<sup>326</sup>と「業界標準」<sup>327</sup>を身に着けることが必要であると述べられている。その両者を考慮してマンガ家が作品を作る際の条件とは「誰もが面白い&誰もが読める」マンガを作ることである<sup>328</sup> [図 25]。竹宮のマンガを解説する京都精華大学人文学部の教員である中島勝住は、この「読者目線」について以下のように説明する。

マンガでは、何を描いて（語って）、何を描かない（語らない）のかを見極める基準が読者に委ねられているわけですから、描き手、すなわち作者にはきわめて難しい判断が求められるのです。その基準となるのが読者目線という、なんともつかみどころのないものですが、マンガを描くうえで非常に重要な規範なのです。それは、「読者目線」というとき、「読者」（市場）抜きには、業界としてのマンガはあり得ないし、成立しないという考えが、いわばマンガ業界における不文律として定着しているからでしょう。<sup>329</sup>

業界に基づくマンガは読者に支えられているため、描き手にとってその読者が基準となっていることがここでは打ち出されており、さらにここでは「職人」としてのマ

---

<sup>324</sup> 同上。

<sup>325</sup> 竹宮 2014、p. 17.

<sup>326</sup> 同上、p. 24.

<sup>327</sup> 同上、p. 20.

<sup>328</sup> 同上、p. 42.

<sup>329</sup> 中島 2014、p. 60.

マンガ家になるために必要な訓練として、「修行」と名付けられた反復練習が必須となることが強調されている点が象徴的である。この反復練習においては、線の引き方やコマの割り方などの「基礎的なスキル」<sup>330</sup>の獲得が目指されているが、反復練習によって獲得が可能であるということは、それがすでに「言語」として確立されているということを示している。その「言語」とは読者が共有する約束事、慣習により成立するものである。また、ここでは短いページの作品を制作させ、教員から「読者目線」から指摘をする指導の例も紹介されている。こうした反復練習を通して、マンガ家志望の学生にマンガは自己表現よりも「読者」に重点を置いた表現方法であるという業界内の常識を徹底的に身に着けさせているのである。

この「業界標準」とは、すなわち「読者を中心として成り立つ業界」であるという意味で「読者目線」と結局は同一視されるものであると捉えられるが、それとは別のベクトルもあると思われる。例えば、自主規制や自粛などがその例である。自主規制とは、企業や団体が、法令などに定められていない自発的な制限をおこなうことであるが、マンガ業界においても暗黙のルールとして自主規制の基準が存在している。例えば、成年向けの性描写が含まれるマンガに付けられる「成年コミックマーク」は、各出版社による独自の基準で付されている。また、マンガ家の特定の表現（性描写、暴力描写、差別発言など）について、発表以前に出版社側からクレームがつくこともある<sup>331</sup>。自主規制の背景には非マンガ読者を含む世間の批判に対して過剰に反応する出版社の意向があると思われるが、特別な事情がない限り、あるマンガが提示する問題提起的要素よりもその問題を事前に起きないように配慮する傾向がうかがえる。マンガが制作されるにあたり、読者や業界に関する大きな力関係がいかんにか働いているかについては、一つのマンガ作品を読む上でも見逃せない視点である。

マンガ文化におけるファン活動をも視野に入れば、「関係性」がさらに重要な要素として浮かび上がる。ビジュアル&カルチュラル・スタディーズ研究者の溝口彰子は、「反映／投影論から生産的フォーラムとしてのジャンルへ——ヤオイ考察からの提言」において、ヤオイ愛好家たちのコミュニティ意識について考察している。溝口は、ヤオイ愛好家であり作家の三浦しをんの「ヤオイを「読む」ことはヤオイ（のコミュニティの成員としての人生）を「生きる」ことである」<sup>332</sup>という言葉を用い、ヤオイの読者であるということは、単に描かれるストーリーに自分を投影して共感したり感動したりするというだけではなく、女性たちのコミュニティづくりとその場として機能していると指摘する。こうしたコミュニティ意識は、同人誌即売会という「場」を共有することや、作品のあとがきを通して作者の嗜好を共有することでさらに仲間意識が強化される。

---

<sup>330</sup> 同上、p. 54.

<sup>331</sup> 「地獄先生ぬ〜べ〜」の作画者である岡野剛は、自身の **Twitter** 上で『週刊少年ジャンプ』連載時（1993年から1999年）、女性の乳首を描いたところ編集長からものすごく怒られたと語っており、以後乳首を描く際に「ジャンプマーク」で隠すという自主規制を取ったと述べている。「岡野剛先生が語る『地獄先生ぬ〜べ〜』と「自主規制」 - **Togetter** まとめ」<http://togetter.com/li/715785>

<sup>332</sup> 溝口 2010、p. 144.

溝口の論考はヤオイ愛好者に焦点を当てたものだが、その他の一般的なマンガファンの傾向にも当てはまると考えられる。例えば、マンガ編集家竹熊健太郎は、1960年代において既にマンガファンのコミュニティが形成されていたことを指摘している<sup>333</sup>。マンガファンの組織化が進められたのは1960年代の『COM』における「ぐら・こん」というファンページがその初期の例であるとし、マンガ家志望者の組織化は1950年代の子ども向けマンガ雑誌『漫画少年』にもみられたとするが、マンガ家志望ではないファンの組織化はこの頃から始まったとの見解を示している。現在においても、コミックマーケットやSNSでファン同士の積極的な交流がおこなわれていることを考えれば、マンガは歴史的に見ても読者の積極的参加を促すメディアであると考えられる。同人誌関係の活動だけではなく、二次創作、グッズ、コスプレなども基本的には一人で受容・消費するだけではなく、読者同士のコミュニケーションの手段として成り立っている。

マンガ表現史的な視点からマンガにおける「線」の役割と、「描く読者」にも焦点を当てると、別な角度から能動的な読者の参加が見えてくる。「描く読者」とは、伊藤剛監修による『描く！マンガ展～名作を生む画技に迫る——描線・コマ・キャラ～』展およびその展覧会カタログに登場した用語であるが<sup>334</sup>、その名の通り「マンガを描くマンガ読者」を指す。本展覧会では、「描く」という行為に焦点を当て、特に著名なマンガ家である赤塚不二夫の処女作、竹宮恵子の執筆ノート、島本和彦の自由帳に書かれたネームなどを展示することで、偉大なマンガ家も「描く読者」であることを可視化した。手塚治虫や赤塚不二夫を含むマンガ史上の巨匠とされる作家たちが、先人の作品を模倣したり、同世代の作家の作風を意識したりしながら、それをどう乗り越え、どのように自分のスタイルを確立していったのか、ということを実原画だけでなく創作ノートや下書き、メモなどを展示することで鑑賞者に考えさせる。つまり、多くのマンガ家は、まず模倣すべき先人の作品を模倣し、試行錯誤しながら自身の画風を確立していったということが示されるのである。プロとしてのマンガ家たちだけでなく、70年以降回を追うごとに規模が大きくなる同人誌即売会の紹介をも通して、戦後、いかにたくさんの人々が、マンガを描くことに対して情熱を燃やしてきたかという事実を確認することができる。

近年、インターネットの普及とSNSの利用者の増加によって、マンガ制作とその発表が個人としても簡単におこなえるようになったが、その場合マンガは「商品」としてよりも、「コミュニケーションツール」として機能しているといえる。その際に、主にプロのマンガ家ではない一般の個人が日記やエッセイのような形で、自分を主人公としたエッセイマンガを投稿するケースが増えている。エッセイマンガとは、作中に作者自身がキャラクターとして登場し、自身の体験をもとにして描かれる大人向けマンガのことを指し<sup>335</sup>、主に日常生活の体験やエピソードを描いたものであり、一般的な青年マンガより作者の感情や思いに焦点を当て、読者の共感を得る。エッセイマンガ

---

<sup>333</sup> 竹熊 2008.

<sup>334</sup> 伊藤 2015、p. 6.

<sup>335</sup> 須川 2015、p. 225.

は、従来はプロのマンガ家が作品として発表するものを指していたが、現在はプロでもアマチュア作家でもない一般人がブログや Twitter、Instagram などの SNS に発表するケースも増えてきている。例えば、[図 26] は、Instagram に投稿された一般人によるマンガの例である<sup>336</sup>。作者「大盛のぞみ (@imootjya)」氏のプロフィール欄には、「32 歳主婦が日常で笑ったことを雑に漫画に描いています。」とある。リングノートに手描きした（2017 年以降はデジタル作画が多い）自身の経験を基にしたマンガをほぼ毎日投稿し、人気を得ている。フォロワー数は約 86 万人、一つの投稿に平均して 6000 件前後の「いいね！」がついていることを考えれば、商業的マンガと比較しても遜色のない数の読者がついていると考えられる。さらに、作風は、質の高い完成された作品というよりも、「雑」であり、むしろそれが笑いや親しみ、共感につながっているという点も指摘できる。また、コメント欄で読者同士や作者本人とコミュニケーションをとることも容易である。

このような「描く読者」を多数生み出した背景には、マンガの表現そのものに、読者の参加を招く、「描きたい」「マネしたい」と思わせる力があつたということが指摘できる。第二章で夏目がマンガの線描論を考察したが、夏目が「線」にこだわった理由の一つとしては、「線」を見る読者の中に想起される感覚や、それを実際に模倣しながら線を引くことの楽しさや喜び、線が「キャラ」になることの感動がマンガの根本的な力として読者を惹きつけるものであると認識していたからである。そしてそれは、マンガが「言語」として機能し、読者にも習得可能なものであるとともに、モノクロで単線的な表現を基調としているため「描きやすい」と認識されやすいことや、「キャラ」が読者に引き起こす情動とも関係していると思われる。

### 情動性

マンガの表現は記号的な読み取りを可能にするが、それとは異なる物質的要素などによって読者に身体的感覚を含む情動を生み出す。ここでいう「情動 (affection)」とは、1995 年に発表されたイヴ・セジウィックとアダム・フランクによる「Shame in the Cybernetic Field : Reading Silvan Tomkins」やブライアン・マッスミによる「The Autonomy of Affect」<sup>337</sup>に代表される 2000 年代以降の哲学、メディア論、映画論、認知科学、心理学など多岐にわたる領域で注目を集めている概念である。マッスミの「情動」概念は、ジル・ドゥルーズの『スピノザ 実践の哲学』(1981) のなかの概念を検討したものである。社会学者の伊藤守は彼らの理論を参照しながら、「情動」という概念がなにを指示するものなのかを検討しているが、それによれば「情動」は、外部の事物によって触発された身体に生じる痕跡や身体の変様を指す<sup>338</sup>。例えば、人体が切り刻まれるようなショッキングな映像を見たとき、視覚によってそれを認知し、とっさに目をそむける。その場合、その映像が何を表しているかを認識するよりも、「怖い」「気持ち悪い」といった感情が生み出されるよりも前に何らかの反応が身体に起こるために

<sup>336</sup> Instagram のアカウント名やプロフィール欄は変わりやすいため、文章中に提示したスクリーンショットは現在のものと異なる場合がある。

<sup>337</sup> この論文は、Massumi (2002) に収められている。

<sup>338</sup> 伊藤 (2016)

目をそむけるという行動が現れる。その反応は身体に痕跡として残り続け、認識や感情を想起させる。「感情」と「情動」は異なるレベルのものであるが、情動の持続的継起からなる変様の一つの帰結であるといえる<sup>339</sup>。「情動」の解釈について論者により違いがみられるが、『身体と情動』（2016）の編者である竹内勝徳は、マッサミラのドゥルーズの系統にある「情動」について、「人間としての感覚へ分化する以前の、主観や認識によって管理・管轄されない、物や動物、環境への生成変化」<sup>340</sup>と定義づけている。このように情動論（アフェクト研究）は、合理的理性に収まりきらない領域の問題へアプローチするための感性論の新たな潮流として 2000 年以降多分野で注目されている。

読書行為における身体レベルでの反応としての情動のあり方を考えてみれば、特に日本マンガにおいて、様々な要素が読者の情動に訴えるものとして捉えられる。表現形式においては、例えば、線は、無意識的でありながら身体的なレベルでの反応を生み出す要素である。よくマンガ読者がマンガ作品を選ぶ際の根本的な条件として「絵」や「線」を挙げることもあるが、その場合物語内容とは無関係な視覚的要素から受ける印象が重視されており、その場合、表象されたイメージよりも、無意識的にその「線」の質に着目しているといえる。生理的に自分の好きなタイプの線を選別しているが、その感覚は言語化しにくいものである。線の太さや強弱、流れ方、かすれ方、一度にひかれた線か、短い線が重ねられているかなど、様々な物質性をふくむ要素が情動を生み出す。それにより読書行為における体験は、物語内容から得られる場合もあれば、線を目でなぞることによって生まれる快・不快といった感覚とも密接に結びついているといえる。

特に日本マンガで多用される顔のクローズアップは、読者の情動的反応を引き起こすものとしても捉えられる。顔の表情から怒っているか喜んでいるかなどの感情を認識するより以前に、顔の中で大きな位置を占める目に引き付けられる。特に少女マンガにおいて、目の表現は顔の半分以上を占めており、瞳の中の星（光）と共に強い反応を引き起こす。そうした顔が紙面において多用されることにより、読者は心理的にもキャラと同一化、もしくは、キャラに愛着を覚えるようになる。「オタク」や「腐女子」などのコアなマンガファンの間でよく言及される「萌え」という現象も、マンガの合理的な理解よりも情動的反応によってもたらされると解釈できる。マンガのキャラに「萌え」る読者は、作品全体の物語性やテーマなどよりも、キャラクター造形やキャラ同士の関係性などに注目して読む。その際に生まれる情動的反応が、キャラに対する愛着を生み出し、二次創作やコスプレなどの活動のモチベーションとなるのである。

ファン同士のコミュニティにおいてもこの情動的反応は深く関係しており、読者たちはそのマンガが完結した作品としての主題や社会的意義よりも、「萌え」などの情動的反応やそこから派生する感情を共有することに関心を持つ。例えば、SNS 上のファン同士の交流において、特定のキャラに対する思いを言語化して語り合うだけでなく、

---

<sup>339</sup> 同上。

<sup>340</sup> 竹内 2016、p. 6.

自分が何に萌えたのかを画像イメージを投稿することで共有しあう場面などを想定すればよいだろう。言葉を介さなくてもその投稿された画像を見ることでファン同士が情動的感情を疑似的に共有することができるのである。SNS上で多くの人々がマンガをきっかけとして交流をおこなっている事実からは、情動性と関係性を基盤とするマンガの特性が、インターネットとSNSという場でより拡張されていると捉えることができるだろう。

このように、マンガの特性を曖昧さ、関係性、情動性という切り口から考えてみると、マンガの読みを考える際には、マンガ作品の内的な構造だけではなく、作品の周りに広がる複雑なネットワークを視野にいれることの重要性に気付く。さらに、特に日本マンガの特質として、近代的芸術作品と対比して雑誌連載を基調としたシリーズ性（非自己完結性）、（テーマや設定などの）流動性、可変性なども考えられる。

それではここで検討したような、曖昧さや関係性、情動性というマンガの特性を考慮に入れながら、多様に作品を読むための教育をどのように考えることができるだろうか。マンガを「読む」教育の方法を考えるうえで、学生の多様な読みを認めることが前提となるが、ある統一的なカリキュラムや教授法の検討も必要であると考えられる。

第2節においておこなった事例研究において、マンガ作品に対して三つの段階から読みに対する考察をおこなった。スコールズの文学教育論である『テキストの読み方と教え方』では、その方法と近い文学作品の教育論を展開して、それぞれの段階における読みのレベルとおこなわれている活動について提示している。以下では、スコールズを参照しながら、マンガを読む教育の方法について検討していく。

## 第5節 マンガのテキスト分析における三段階と4つの切り口

### 「読むこと」、「解釈」、「批評」

スコールズは『テキストの読み方と教え方』において大学教育を想定した文学教育論を展開し、主に小説を取り挙げている。小説作品を広い意味での「テキスト」として捉え、文学に限らない作品の読み方の問題や、学生がいかにテキスト分析をおこなうための力を学ぶか、またそれはなぜ教育において重要なのかという問題を考察している。テキスト分析を文学教育内の狭い領域における教育として位置付けるのではなく、社会において主体性をもって生きるために必要かつ重要な教育として捉えているという点で、教養教育との接点もうかがえる。このような視点は、マンガを読む教育を教養教育として位置付けようとする本論の目的からみても示唆が得られるものと考えられる。具体的なマンガの作品分析をおこなう前に、どのような基準に基づいて作品分析を進めていくかをスコールズの文献を参照しながら確認しておく。

スコールズは、文学作品を読む教育において、そこで取り入れるべき「三つの互いに関連した技能」<sup>341</sup>というかたちで、テキスト能力の異なる側面を説明している。それに対応して「読むこと (reading)」、「解釈 (interpretation)」、「批評 (criticism)」という3段階の異なる読みのプロセスを経ながら授業をおこなうことを提案している。それぞれ、「読むこと」の場合は「テキストの中のテキスト (text within text)」を作り出

<sup>341</sup> スコールズ 1999、p. 36.

す活動、「解釈」は「テキストについてのテキスト (text upon text)」を作り、「批評」の場合は「テキストに対立するテキスト (text against text)」が作り出されることになる<sup>342</sup>。

「読むこと」は、3つのうち基礎となる読みの活動で、テキストの一次的な読みである。ある物語を「読む」ためには、それ以前の数多くの物語を読んだ経験や、基本的な読書のコードを知っていなければ読むことができない。そうした読み方の知識や技能によってテキストの諸要素を処理することになる。メディア・リテラシー論における「機能的リテラシー」に基づく読みと理解してもいいだろう。テキストを読む際には、テキストに表されている「コード」を読み解くだけでなく、抜け落ちている空白を埋め、その他の部分と関連付ける作業もおこなわれる。一方、「読むこと」が何らかのひっかかりによってうまくいかない場合、「解釈」へと移行するとスコールズは述べる。

「解釈」とは、作品の一次表象を超えて、意味や主題を考察することである。「解釈のプロセスが読者の中で動き始めるのは、読者がなにかちゃんと始末がついていないものを感じたときである」<sup>343</sup>と述べられるように、読者が理解しづらい表現や自明ではない意味のレベルが暗示されているような場合に、読者が「積極的で意識的な」解釈の過程を経ることになる。一般的に、意味を直接的に表すエッセイや論述よりも小説などのフィクションのほうが解釈の余地が大きく、読者にその仕事がゆだねられている。

スコールズが重視する3つ目の「批評」とは、特定の価値のシステムによって作品を攻撃することではなく「文学的あるいは言語的テキストとわれわれの生きる社会というテキストのあいだに、通路を切り開く」<sup>344</sup>ことである。スコールズは、「批評」がテキストを不公平な見方で見ると断っているが、それは、「批評」が個人のためではなく、「つねになんらかの集団のためになされる」ためであるということを強調している。しばしば小説やマンガにおいては典型的な人物や状況が描かれるが、それを個人の利害という視点を超えて、社会とテキストとの接続点を考察することになる。テキストが提示する主題についてだけでなく、そのテキストを作り上げている社会的文脈や「コード」に対してもその批判の目が向けられる。

もちろん実際のマンガ読書においては、この順番で読みがおこなわれるというわけではなく、多様な読みが同時におこなわれているといえるが、教育の場においてマンガを読む場合には、このような段階に沿って授業を進めていくことが考えられる。

スコールズが「テキストへの反応はそれ自体つねにテキストである」<sup>345</sup>というように、テキストを読み読者はそれぞれに「読むこと」、「解釈」、「批評」をおこない、自分の読み、つまり異なるテキストを生み出す。スコールズは、文学の教育においては、教師は学生たちがその3つのすべての形態のテキストを、口頭であるいは書かれたかたちで、自ら作り出せる方法を考え出すための手立てを与え、それぞれの読みがその

---

<sup>342</sup> 同上、p. 41.

<sup>343</sup> 同上、p. 37.

<sup>344</sup> 同上、p. 40

<sup>345</sup> 同上、p. 35.



他のテキストやコードと関わっていることを認識させることが求められる。ここで教師の仕事は、「学生たちにかわって「読み」を作り出すことではなく、彼らが自分の読みを作り出すための道具を与えてやること」となるのである。

この「批評」という活動は、読者の主体性の問題と関わる。なぜなら、「批評」とは、単に主観的な考えや欲望をテキストに投影するのではなく、社会との関連付けの中で一次テキストに対して、能動的に意味づけをおこないもう一つの新しいテキストを作り出す活動だからである。学生たちはこれまでに得た知識や経験を生かしながら、自分の視点を社会的文脈と関連付けて把握し、それを他者へ伝えるために表現し、さらにその活動を通して他者と対話することによって、自分の主体性を自覚することになる。

これは、様々な情報やメディアのあふれる現代社会においてどのように自分の主体性を獲得するかという問題と繋がるという意味で、現代の教養教育において重要な課題となる。スコールズが「われわれはこのテキストの権力のもとにあり、われわれ固有のコードはテキストのコードに従属している。批評的な行為によってしか、われわれはこの権力から逃れられない」<sup>346</sup>と述べるように、さまざまなテキストの一方的な受容者になるのではなく、それらの「権力」から自由になるために、テキストを能動的に読み、自己との関わりを考えることが、変化の激しい現代社会において諸問題に対応する力を生み出していくための学びの活動となるのである。

これは、マンガを読む教育においても適応できる理念である。一般的に、マンガは「わかりやすい」と思われていることが多く、古典的文学作品と異なり、大学などでの「読解」や「精読」が不必要であると考えられてきた。そして数多くの人々が、私的領域において個人的にマンガの読書に親しみ、楽しんできたにもかかわらず、果たして公的な場においてマンガの多様な読みについて対話する場がどれほどあるかについては疑問が残る。そして、それを考え語るための言葉も共有されていない。さらに、コアなマンガファンは自分の読みを限られた範囲の友人やファンコミュニティにおいて語ることがあっても、自分と似たもの同士の間でのコミュニケーションに留まる傾向もみられる。自分と異なる年齢、性別、ライフスタイルなどの他者と、多様な読みについて対話する機会や場が限られているのが現状である。しかし、マンガを読むという体験が多くの人に無自覚的に共有されているからこそ、教育の場において表現形式に対する注目を通して読書行為を俯瞰的に捉え、意識的にマンガを読む活動が新鮮な刺激となりうるのではないか。また、今日のメディア環境下においては、現代社会における重要なキーワードである曖昧さや関係性、情動性と深い関わりにあるマンガをもってこそ、複雑化する世界を把握するための方法やそこで生きる自己の主体性について思考することができるのではないか。そしてそれはまさに、マンガの美的陶冶としての側面を考慮することによって可能になるのである。

#### マンガを分析するための4つの切り口

それでは、三つの段階において実際にマンガ作品を分析するために、どのような手

---

<sup>346</sup> 同上、p. 98.

立てが必要となるのか。スコールズの分析は文学作品に対するテキスト分析であったので、マンガへの応用が課題となる。マンガを読む教育を考える場合、多くの場合マンガ作品は自律的な作品というより読者や発表媒体、時代などとの関係性に基づき成り立っているため、その内的な構造や作用を作品内在的に分析することよりも、それがどのように読者に読まれるかや作品が発表された場などにも注意を払う必要がある。

ここでは、便宜的にスコールズの挙げているテキスト分析の三段階とは別に、マンガを分析するための複数の視点について主に以下の4つに分類した。それは、(1) ストーリー（物語）内容、(2) 表現（線、コマ、キャラなど）、(3) 発表の場・形態（雑誌、単行本、ジャンル、一話当たりのページ数など）、(4) 読者の反応である。

- |                 |  |
|-----------------|--|
| (1) ストーリー（物語）内容 | ストーリー、キャラクター設定、時代背景、舞台など   |
| (2) 表現形式        | 線、コマ、キャラクター造形、色、語り方（回想、時間の流れ）、言葉遣い、時制、視点、構図、フォント、効果線・漫符などの使い方、ストーリーの展開の仕方（一話完結、連続）など |
| (3) 発表の場・形態     | 雑誌、単行本、ジャンル、読まれる場所、読者層、一話当たりのページ数、掲載の頻度、他作品との関連、作者の位置づけ（表紙カバーやおまけのページなど）など           |
| (4) 読者の反応       | 読者投稿欄、レビュー、SNS、ファンコミュニティ、ファン活動（二次創作、コスプレ、グッズ、イベントなど）など                               |

本章第4節では、曖昧さ、関係性、情動性についてマンガの内的な要素と外的な要素を含めて考察したが、主にこの4つの切り口からそれぞれの特性について考察した。

(1) ストーリー（物語）内容に着目した読みは、主に一次的読みとしての「読むこと」に関わる。ここでは基本的なストーリーや登場人物、時代設定や簡単なあらすじなどを確認することや、作品のどのような部分からそれがわかるか（もしくはわからないか）を話し合う。また、その作品を理解するために必要なジャンルの約束事や文化的な知識、マンガの基本的な表現上の仕組みにも言及することができる。例えば、マンガのコマの外側が黒く塗られている場合、それは過去に起こった出来事の回想シーンを表すなど、その表現のコードを理解していないと基本的なストーリーを把握することができない場合もある。理解している場合でも、マンガ読者として基本的に身につけている「マンガ・リテラシー」を自覚する活動にもなる。

(2) 表現（線、コマ、キャラなど）に着目した「読み」は、(1)のストーリー（物語）内容を別の角度から見ることにつながる。スコールズは、「解釈」を、「テキストの主題をとらえること」<sup>347</sup>としているが、それはマンガの場合、表現を含めた分析によって可能になる。ここでは形式的アプローチが有効になる。多くの日本マンガの場

---

<sup>347</sup> 同上、p. 50.

合、長期連載によって、作品の全体像が見えにくく、統一的な「主題」が見つかりにくい場合が多い。しかし、その場合であっても、いったん「一体この作品は何についてのマンガなのか」を考えることが無益ではないと考えられる。なぜこの題材が、この表現方法によって表されているのか、ということを考えることは、作品全体の「主題」を考えるために重要な活動である。例えば、若者の貧困問題というテーマを、青年マンガのシリアスなタッチで表現するか、ギャグマンガ風に描くかによって読者に与える印象は大きく変わってくる。もちろん、マンガ作品の価値を作品内から読み取れる「主題」に還元できないが、教育として読みを考える上で、次の「批評」、つまり「テキストに対立するテキストを作り出す」というステップに進むために重要な活動だからである。ここでは、一つのテキストがより大きな文化的テキストと関係を持つことに注意を向けるほか、作り手（作者、編集者、出版社など）がそれらに対してとっている関係性をも視野にいれることが重要である。

(3) 発表の場・形態、(4) 実際の読者の反応に着目することも、作品の読みを別の角度から深めることになる。マンガにおいて特定の表現は掲載雑誌やジャンルの慣習と無関係ではなく、さらに読者もそれを念頭に作品を読んでいる。実際の読者の反応や活動も、作品の多様な読みについて気付く一つのきっかけになりうる。特にマンガにおいては、作品に関連するファンアートや SNS などにみられる感想が、それを知る手掛かりになるだろう。これら 4 つの切り口に加え、場合によってメディアミックス的展開（アニメ化、映画化など）や海外での反応なども視野にいれると、より作品を多角的に見ることにつながるだろう。

これら 4 つの切り口は、それぞれ一つの作品を多角的に見るための切り口であり、便宜的に順番に並べているが、どれが優先的であるというものではない。「読むこと」、「解釈」、「批評」という 3 つの読みの活動のなかで、それぞれ取り上げることができるものである。重要なのは、こうした複数の視点を通して、自分の読みを俯瞰的に捉え、それを文化的・社会的文脈と結びつけながら、他者に伝えられる形で表現することである。注意したいのは、「批評」は何らかの既存の価値観に基づいて作品の価値を判断することではない。作品の諸側面を読むことを通じて、自らの読みを主体的に生み出し、作者の意図やそれ以外の読みとの関係性を自覚的に捉えることである。そうした読みは個人から生み出されるものだが、「社会的意味合いを持った世界の見方として」<sup>348</sup>あらわされるものである。もちろん、初めから「批評」を作り出すことが容易ではないが、だからこそ社会に出る前に大学、特に教養教育という場で実践する意義があると考えられる。

次節では、具体的なマンガ作品に対して、これら 4 つの切り口に基づき、「読むこと」、「解釈」をおこない、さらには「批評」がどのように可能になるのかを示すことで、マンガの具体的な表現や諸側面を考察することによって、いかなる新たな読みを生み出すことができるのかについて検討する。それは、第 2 節の事例研究において取り挙げた作品分析を、これらの方法論の下でより理論的に考察しなおし、マンガを読む教育の方法論や可能性を検討することであり、またそこで取り上げたマンガと全く

---

<sup>348</sup> 同上、p. 63.

異なるタイプのマンガにも適応できるのかを試みることでもある。

## 第6節 事例研究：小林よしのり「ゴーマニズム宣言」シリーズの分析

本節では、具体例として小林よしのり「ゴーマニズム宣言」(以下「ゴ宣言」<sup>349</sup>)シリーズの分析を取り上げる。なぜこのシリーズを取り上げるかといえば、まずこの作品はジャンルとしても社会的位置づけとしても特異なマンガであり、これまでマンガという枠を超えて社会現象となりその思想性や歴史描写について幅広い論争を生んできたにもかかわらず、「マンガ」としての特質や読み方についてほとんど議論されていないという状況がみられるからである。これまでの「ゴ宣言」に関する批評が、主にマンガ表現の分析を抜きに、もしくは単純な記号的解釈によって読み取れる表象内容を議論するものであるといえるが、なぜ「ゴ宣言」がこれほどまでに人気であるかという問題につながるような「テキストの力」について、「表現論」を含むマンガ研究の視点から考察されてこなかった。さらに第2節で取り上げたこの史代のマンガと同様に歴史的な問題にアプローチしているマンガでありながら、全く異なるマンガのジャンルに属しその表現手法も異なる「ゴ宣言」は、このマンガが曖昧な表現を多用し解釈の余地が大きいマンガであるとすれば、それと比較して明確なメッセージを明示するためその解釈の幅が狭いものになりやすい。しかし、こうした作品はむしろマンガの読みの問題を考える上で興味深い事例であるといえる。なぜなら、本論で検討してきた「表現論」や読みについての複数の視点から分析することによって、「ゴ宣言」に対する新しい読みを生み出すことができるかを考察することによって、教育の場における表現形式への着目や個別の作品分析の重要性が検討できるからである。それは、マンガ研究における「表現論」の可能性を探る試みでもある。

以下では、まずこれまでの「ゴ宣言」シリーズに対する批評や論考を「読み方」の視点から整理する。そして次に「ゴ宣言」シリーズを代表する作品として『戦争論』を中心的に取り上げ、「読むこと」「解釈」「批評」の三段階に沿って考察する。

### 小林よしのり「ゴーマニズム宣言」シリーズの概要

小林よしのり「ゴーマニズム宣言」シリーズは、1992年より雑誌『SPA!』で連載が開始された、「言論マンガ」とも呼ばれる通常のストーリーマンガとは異なるタイプのマンガである。主人公として作者小林自身がマンガ内に登場し、現実の社会問題について独自の視点から切り込む。当初は小林本人が感じる個人的な出来事や社会に対する不満を吐露するエッセイマンガ的側面が強かったが、出版業界の差別表現に対する自主規制問題や、そこから派生した部落差別問題などを経て、坂本弁護士殺害事件およびオウム真理教の一連の事件、薬害エイズ問題に関わる中で、次第に歴史問題にも携わるようになる。

小林はもともと少年マンガ誌でギャグマンガ家としてキャリアをスタートさせた。『週刊少年ジャンプ』で連載された「東大一直線」(1976-1979)や『月刊コロコロコ

---

<sup>349</sup> 『ゴーマニズム宣言』連載後の『新・ゴーマニズム宣言』や、『新・ゴーマニズム宣言 SPECIAL 戦争論』などのシリーズをも含む。

ミック』で連載された「おぼっちゃまくん」(1986-1994)が大ヒットし、同作はアニメ化もされ、子どもたちに人気を博した。「ゴー宣」は1992年の連載開始後より、作中で言及される社会問題への主張について注目が集まり話題となった。特に1998年に出版された『新・ゴーマニズム宣言 SPECIAL 戦争論』(以下『戦争論』)は、マンガ家としての小林を知らない、マンガを普段読まない一般層にも読まれ、ベストセラーとなる一方、その主張をめぐって日本国内外で歴史学者をも巻き込んだ議論を巻き起こした。『戦争論』では、戦後日本における教育は、過去の戦争における日本の行いを否定的に捉える「自虐史観」を展開してきたと批判し、「大東亜戦争」に対して肯定的な歴史観を展開した<sup>350</sup>。『戦争論』は、その後も、『台湾論』(2000)、『沖縄論』(2005)、『靖國論』(2005)、『天皇論』(2009)、『国防論』(2011)、『反 TPP 論』(2012)、『脱原発論』(2012)など、現在に至るまで社会問題や日本のタブーに切り込んだ作品を精力的に発表している。

### 歴史学・社会学的視点からの批判

「ゴー宣」に対する批判に多いアプローチが、小林のナレーションなどの形で挿入されている文字情報を抜き出し、その表象内容を読み取るというものである。その際、「ゴー宣」が「マンガ」であるという点は、それがどのようなマンガであるかを考慮せず、マンガが小林のプロパガンダ的手法の道具として認識されていることも多くみられる。例えば、以下のようなものである。

『戦争論』が与えた影響力がもしあるとすれば、それがマンガだから、ということにつきる。もし文字で書かれていたとしたら、すでに終わってしまった議論のむしかえしや、歴史にたいする果てしない誤解にあふれていて、だれも見向きもしなかつただろう。にもかかわらず、マンガが生み出す「トリック」や「ずらし」の効果ゆえに人々に広く浸透したのである。<sup>351</sup>

この「読み」は、「ゴー宣」がマンガであるという事実を、「影響力」や大衆の支持に結びつけているが、それがどのようなマンガであり、具体的にどのような表現をもってそれを表し、読者がどのように読んでいるかまでは考慮していない。特に後期の「ゴー宣」は、一般的なマンガに比べ文字情報が多いため、明確な主張を伝えているマンガであるとみなされやすいといえる。

「ゴー宣」に対してマンガ表現も含めた分析、「解釈」を試みた論考がいくつか「ゴー宣」への反論という形で登場している。歴史研究者の上杉聡による『脱ゴーマニズム宣言』(1997)、『脱戦争論』(2000)はその代表例である。上杉は、特に「ゴー宣」における「慰安婦」に関する問題についての「誤った考え」<sup>352</sup>を正すため、かなり多くの数の図版を「ゴー宣」から引用し、それをもとに批判をおこなっている<sup>353</sup>。マンガの

<sup>350</sup> 小林は当時、「新しい歴史教科書をつくる会」の幹事の一人でもあった。

<sup>351</sup> 上杉 2000、p. 1.

<sup>352</sup> 上杉 1997、p. 6.

<sup>353</sup> 1997年、小林は『脱ゴーマニズム宣言』がタイトルに「ゴーマニズム宣言」の語を

ひとコマを切り取り、そこから小林自身の意見と思われるセリフが読み取れる箇所を抜き出し、その認識の間違いを指摘する。時には、写真とマンガのコマを比較し、マンガの絵がいかに誇張され、小林にとって都合のよいように描かれているかという「プロパガンダ」的手法を非難する〔図 27〕。

しかし上杉の分析は文脈を考慮せずにマンガの一表現を抜きだしその「意味」を検討しているが、その解釈が妥当であるかについては不確実な部分もある。例えば、上杉は『脱ゴーマニズム宣言』の「4 よしりんマンガが教科書に？」という節で、『ゴーマニズム宣言』第 6 巻第百十三章の「社会問題を考えるうえでとってもわかりやすい『ゴー宣』教科書にしてもいいですよ」と言う小林のコマを取り上げて、小林が実際に歴史教科書問題に携わる以前から、マンガ家としての名誉として教科書に載りたいという熱意があったと述べる<sup>354</sup>〔図 28-a〕。しかし、実際の「ゴー宣」を見れば、この章自体が当時死去した金日成と北朝鮮のパロディとして描かれてあり、金日成のごとくカリスマとしてあがめられる小林自身をパロディ的に描いていることがわかる〔図 28-b〕。そのため、上杉が取り上げた最後のコマも、皮肉として受け取る必要がある<sup>355</sup>。

ここではマンガのコマが前後の文脈なしに切り取られており、その表現がどのような文脈で登場しているか、マンガ読書の「慣習」によってどのように読まれる可能性があるかということについては考慮されていない。これは、小林の主張や思想を批判する目的のためにおこなわれている解釈であるため、マンガ作品を包括的に読む教育における「解釈」と同一視することはできないが、内容を批判する場合であっても、それがマンガで表現されている限り、具体的なマンガ表現とその読まれ方を視野外に置くことはできないといえる。

上杉と同様に、「ゴー宣」のマンガとしての要素に焦点を当てるのが、美術史家でジェンダー研究者の若桑みどりである。若桑は「『ゴーマニズム宣言』と『従軍慰安婦』」（1998）で『戦争論』を取り上げ、「何故若者はこのマンガによって洗脳させられるのか」<sup>356</sup>という問題にアプローチする。小林を、「虚構」のイデオロギー化された「社会問題」を若い読者に浸透させる「カリスマ的存在」と位置づけ、「ゴー宣」におけるマンガを使ったプロパガンダ的手法を解明しようとする。若桑は、自身の分析手法を、マンガの「図像学的分析」と位置付ける。小林の影響力の源泉は「表現媒体がマンガであったこと」とし、インテリたちが「言語メディア至上主義」に陥り、「ゴー宣」におけるイメージ媒体のプロパガンダ性を無視していると批判する。そして「ゴー宣」がいかに巧みなトリックを利用し、その効果を高めているかを検討する

---

使用していることや、上杉が無断で小林の作品の図版を使用し一部を改編して掲載したことに関して、本書の販売差し止めと慰謝料を求めて東京地方裁判所に提訴した。2002年、最高裁判所は上杉側の上告を棄却する決定を下し、出版差し止めとした控訴審判決が確定した。

<sup>354</sup> 上杉 1997、pp. 24-25.

<sup>355</sup> 実際に、この章のあとがきにおける小林の言葉によれば、この章は「北朝鮮の教育はこんな風に行われているという現実を基にして描いたパロディー」と述べられており、それを本気と捉えた読者によって反発を買ったと述べられている。小林 1995、p. 98.

<sup>356</sup> 若桑 1998、p. 4.

ためにマンガ表現の分析をおこなう。この報告は、「イメージ&ジェンダー」研究会でおこなわれた発表についての概要であるために、実際の図版などが引用されていないので詳細がわかりづらいが、その分析についての記述を見ると、「視点と空間の異化」やコマ枠内の叙述レベルと枠外の作者の独白のレベルへの言及など、マンガ表現に対する分析がおこなわれていることが窺える。そこでは、「コマ」や「キャラクター」、「感情移入」に関する言及もあり、いかに複雑なレベルの図像学的レトリックが使われ、それにより受容者が騙されていくかが解説されている。ただ、分析の最後には、こうしたレトリックは小林に限ったものではなく、少女マンガを含むその他の正統派マンガ家もみなこうした手法を採用しているとし、「ただメッセージが異なるだけである」<sup>357</sup>と述べる。つまり、批判の対象はそのマンガ表現的「手法」ではなく、表現から読み取れる「メッセージ」である。ここで若桑は、表現形式は「メッセージ」をのせるニュートラルな器であり、形式自体を文化的・社会的なものとして考慮するのではなく、その内容を問題にする立場を取っているといえる。そのため、結論においては「小林よしのりの「従軍慰安婦」観」に焦点を当て、小林の「従軍慰安婦」に関する見識を紹介し、「家父長制・売春パラダイムによる「民族の恥」的従軍慰安婦観の典型」<sup>358</sup>であるとする。そして、「提言」として、「イメージのトリックを解析する知識と批判力を民衆に与えることを、イメージ研究者は義務としなければならない」と述べたあと、「心性の侵食から、非理性の支配がはじまる。圧倒的部数を誇る日本のマンガは豊潤でしかも危険な媒体として徹底的に研究される必要がある」<sup>359</sup>として、マンガというメディアの危険性に警告をならすのである。

若桑は、「ゴー宣」のマンガとしての影響力の根源を「図像」に求め、そのレトリックを解明しようとする。しかし、その分析は、いかにマンガによるプロパガンダが巧みで強力か、ということの説明のためにおこなわれており、そこでの読者像はそのレトリックに騙される受動的な存在として捉えられている。そして最終的には、小林が誤った「思想」をマンガというメディアを使ってプロパガンダすることを批判し、それを見抜ける受容者の育成、つまりメディア・リテラシー教育の必要性を強調するのである。

つまり、上杉も若桑も、小林の「思想」や歴史的・政治的主張の問題点を指摘するために「ゴー宣」の「絵」（「図像」）に言及している<sup>360</sup>。すなわち、マンガの絵画的要素は言語的要素を補足するもの及び思想内容を表象するものとして取り扱われているのである。マンガを政治的プロパガンダの道具とみなす「読み」からは、マンガを作者や思想を伝達するための媒体として捉え、また読者を、一方的にそれを受容するという受動的な存在として捉える視点が窺える。しかし、マンガ読者は受動的な存在で

---

<sup>357</sup> 同上、p. 6.

<sup>358</sup> 同上.

<sup>359</sup> 同上.

<sup>360</sup> 海外のコミックス研究、アジア文化研究においても歴史修正主義との関係から小林が引用されることが多くみられるが、その場合、特に『戦争論』における言語的要素から読み取れる小林の思想内容に焦点が当てられている場合が多い。Hartley (2016)などを参照。

はなく、能動的に読みを作り出す主体的な存在でもあることを考えれば、単線的に表現とその読者への影響力を結びつけることはできない。さらに、読者はマンガ表現を掲載雑誌やジャンル、絵柄の傾向、その他の作品との比較などを含めた様々な条件のもとで、多様な読みを生み出している。

瓜生は、「<マンガ>のリミッター小林よしのり＝『ゴーマニズム宣言』をめぐってー」(2001)において、メディア論的視点からマンガとして「ゴ－宣」を考察することを試み、「ゴ－宣」においてその「内容」を問題にする場合でも、小林の「意見」がそれとして認識されるのはどの表現レベルか<sup>361</sup>ということを検討する必要があると指摘している。瓜生は、「ゴ－宣」の「商品としての「優秀さ」や、多くの人に簡単に「読めて」しまうこと、「知識人」から非難を浴びながらもそれらが遙か及ばない圧倒的な支持を集め続けていることを挙げ、こうした問題を考察するために「<マンガ>として『ゴ－宣』が存在しているということ」<sup>362</sup>から出発する必要があると述べている。さらに、瓜生はこれまでの「ゴ－宣」批判を、読者の受容や読書行為も含めて考えることで相対化する可能性を示している<sup>363</sup>。

#### 瓜生による「マンガとして」の「ゴ－宣」という視点

以下では、まず瓜生の論考を参照しその要点をまとめながら、「ゴ－宣」におけるマンガ表現を考察する視点について検討する。瓜生は、多くの「知識人」が、「ゴ－宣」を「絵解き＝プロパガンダ」とみなすのに対し、『ゴ－宣』がそもそも「絵解き＝プロパガンダ」になりえる可能性を小林自身が気づいていながら、しかしそのまま「マンガ」として提示することをも許してしまう何らかの内在的＝表現的要因<sup>364</sup>があるとする。そして「ゴ－宣」をマンガとして成り立たせている要素として、「キャラ」<sup>365</sup>を挙げる。

「ゴ－宣」において、作者小林は“よしりん”というキャラとして描かれる。さらに“よしりん”とともに「ゴ－宣」を制作する「よしりん企画」のスタッフたち（ピャーポ、ポカQ、チーフ・広井、トッキー、カナモリなど）も、頻繁に作中に登場し、“よしりん”を支えながら、聞き役や助言役としての役割を担う。対して、「知識人」たちも戯画化され、“よしりん”の味方や敵役としての「キャラ」として登場することになる。こうした「キャラの圧倒的な存在感が、「ゴ－宣」の面白さであり、かつストーリー展開の原動力ともなっている」<sup>366</sup>と述べ、マンガ用語でいうところの「キャラが立

<sup>361</sup> 瓜生 2001、p. 226.

<sup>362</sup> 同上、p. 223.

<sup>363</sup> 杉浦 (2008) では、山野車輪『嫌韓流』と「ゴ－宣」を、政治的なマンガ作品とメディア・リテラシーの諸問題から考察している。ただ、杉浦においては、マンガの表現形式よりも読者の主体性が論点となっている。

<sup>364</sup> 同上、p. 229.

<sup>365</sup> 瓜生の論文は2001年のもので、ここでの「キャラ」という言葉は伊藤剛が『テヅカ・イズ・デッド』(2005)で用いている「キャラ／キャラクター」概念とは別の用法で使われている。ここでは、登場人物を指す「キャラクター」の略語として「キャラ」を使っていると推測される。

<sup>366</sup> 同上、p. 230.



っている」ことが、「ゴー宣」を単なる「絵解き」ではなく「マンガ」として成り立たせる重要な要素であるとしている。確かに、瓜生が指摘するように、小林は『週刊少年ジャンプ』に連載を持った経験から、どんな「キャラ」が読者にウケるのかを心得ており、マンガの中のキャラ“よしりん”は、社会の不合理や敵と戦い、自分の信念を貫き、読者を思いやる、少年マンガの主人公のように描かれる。キャラが立ち、読者にとって魅力的に描かれることで、キャラが話す内容も説得力を持たせることができると考えられる。

続けて瓜生は、キャラとしての“よしりん”とその役割だけではなく、対立的立場にある知識人の描き方なども含めた表現方法と「ゴー宣」において文字情報が増加していくことを関連付ける。敵キャラとしての「知識人」は、言論という武器をもって“よしりん”に立ち向かう。そこで、彼ら「知識人」のキャラを立たせるために、悪役らしく描かれる似顔絵と、活字として表現される彼らの「意見」を作中に登場させることとなった。“よしりん”は、それに応戦するため、同じように活字を用いて立ち向かう。その結果、「ゴー宣」の紙面上に活字が氾濫することになる。ただ、それらの文字情報は、「絵解き」ではなくキャラが媒介することにより「意見」として読むことが可能となるのである。その結果、こうして活字が増えていく「ゴー宣」は、従来のマンガとは異なる読みが可能となる。「絵」を切り離し「(活字による)意見」を読むことである。これは、マンガに親しみの薄い「七十代、八十代の老人たちが『戦争論』に「感動」し、「小林の言う「サヨク」知識人が執拗な批判を投げかける事態」を招く<sup>367</sup>。しかし、マンガとしての「ゴー宣」は、キャラの存在感と魅力によって成り立っており、多くの読者は無意識的にキャラを含めたマンガ表現として「ゴー宣」を読んでいるのである。

瓜生は、続いて「騙す作者／騙される読者」という従来の「ゴー宣」批判にみられる図式に疑問を投げかける。その典型として「長きにわたる不況下の閉塞した社会風潮の中で個を確立することの難しい若者が、絵と活字とで巧妙に仕組まれたプロパガンダに惹きつけられていく」といった論調の批判を挙げる<sup>368</sup>。ここで瓜生は、読者との関係を念頭にこうした構図を考察しなおし、そこには作品を媒介とした「“熱い”関係」<sup>369</sup>が成り立っているとして相対化する。

瓜生は、「ゴー宣」において、作者である小林＝“よしりん”がマンガ内で語る事柄を読者にもっともらしく提示する手法<sup>370</sup>について、「劇画」（特に梶原一騎原作の作品）の系譜を受け継いでいると指摘する。例えば、「虚実ないまぜの出来事を「アントニオ猪木（談）」といった実在の人物の発言の挿入によってそれらしく創り上げた、梶原一騎による劇画原作の創作手法」<sup>371</sup>を挙げ、「ゴー宣」は、さらにテーマとして虚構を描く劇画よりも「生々しい＜現実＞」を取り上げることで、読者により「現実」に近い

---

<sup>367</sup> 同上、p. 233.

<sup>368</sup> 同上、p. 234.

<sup>369</sup> 同上、p. 237.

<sup>370</sup> 瓜生の言葉で言えば、「小林＝“よしりん”がテキストを統べる虚焦点として登場する語りのスタイル」（瓜生 2001、p. 235.）

<sup>371</sup> 瓜生 2001、p.237

物語を提示していると述べる。実際に小林自身が体験した話題をすぐに連載に取り上げることで、読者は親近感とともに「小林＝“よしりん”」とともに物語＝「現実」を読み、追体験する。こうした読書経験をもたらす「ゴー宣」は、「作者と読者との一種の共犯関係」、「作者—読者共同体」が構築されていると瓜生は述べる<sup>372</sup>。そうした関係性が、小林の主張の正誤とは無関係に、読者と共有されていることが、「＜商品＞としての『ゴー宣』」の成功につながっていると解釈している。

瓜生は、「ゴー宣」が「絵解き」になることを回避しつつも、言論の分野に踏み込むにつれ、そうならざるを得ない（そう読まれざるを得ない）構造を持つことを踏まえて、「ゴー宣」を「絵解き」として楽しむ読者も多いことを指摘する。その上で、「ゴー宣」が、「売れる」「ウケる」商品として業界基準を満たし、常に成功をおさめ続けてきたとし、「ゴー宣」がマンガではないものに近づきつつあるとともに、マンガであり続けることで「＜マンガ＞のリミット」を示し続けるものであると結論付けるのである。瓜生は、マンガ表現を絵としてではなくキャラ、つまり物語の中の登場人物として捉えることや、これまでのマンガにおいて試みられてきた表現手法と読者の関係性を念頭に、「ゴー宣」のメディアとしての働きに注目している。瓜生の論考からは、その「内容」を捉えるためであっても、「ゴー宣」がマンガとして存在している以上、マンガとしての「ゴー宣」の表現形式における特質を考慮する必要があり、それが象内容や作品の受容の実態をも捉えなおすことにつながるといことが示唆される。

この論考は『戦争論』が出版されて数年後の2001年に発表され、それ以後も「ゴー宣」シリーズは出版され続け、多くの話題を呼んできた。さらに今日では、『脱原発論』や『反 TPP 論』などが出版され、世論における小林像も2000年代初頭より複雑化しているといえる。そこで、以下では現在、「ゴー宣」がどのような作品として読めるのかという点について考察するために、「読むこと」「解釈」「批評」の三段階における読みを経て作品分析をおこなう。「ゴー宣」シリーズは多数出版されているため、ここでは主に『戦争論』を中心に上げる。『戦争論』は「ゴー宣」シリーズのなかでも代表的な作品として位置付けられ、これまで数多くの批評家、知識人によって議論されてきた作品であるからである。その際に、『戦争論』を自律した作品として分析するよりも、それ以前の「ゴー宣」シリーズとの関連性や小林のマンガ家としてのキャリア、表現の変遷、マンガとしてのパフォーマンス性など複数の視点から考察を試みる。

#### (1) 第一段階：「読むこと」

「ゴー宣」シリーズは長期にわたって連載されており、その全体像の詳細を一言で述べるのは困難である。しかし、初期から現在に至るまで、マンガとしての構成はほとんど変更されていない。基本的には、1話（「章」と数えられる）8～15頁であり、同じテーマが連続で続く場合でも、一話のおわりに必ず作者小林が「ごーまんかましてよかですか？」という博多弁のセリフとともに、自身の意見を強烈に述べ、「オチ」がつくようになっている。作者自身が登場し、自分の体験を交えながら意見を語るというスタイルは、エッセイマンガと呼ばれるマンガのジャンルに分類することができ

---

<sup>372</sup> 同上。

る。ギャグマンガ家としてデビューした初期のスタイルを引き継ぎ、連載開始から基本的にはギャグを基調とし、読者を笑わせるタッチで描かれている。近年の作品においては、ギャグ的要素は薄れているが、作者小林が作中に登場し、自身の考えを述べるというスタイルは変わっていない。小林だけでなく作中の人物はほぼすべて実在の人物であり、小林の秘書やアシスタントの他、小林と敵対する数々の論客が登場する。

「ゴー宣」がエッセイマンガの形式を踏襲している一方で、多くの読者にとって「ゴー宣」は初期のものを除いて一般的なエッセイマンガの枠を超えているとみなされるだろう。それは、「内容」が小林の体験した身近な社会問題から、「戦争」や「天皇制」などより大きな主題を扱うようになると共に、抽象度が高まり、語り方自体も身近な体験の記述から概念的な記述が増え変化していったことに起因する。ここではこのような変遷をわかりやすく捉えるために、1992年の初連載から1995年に『SPA!』での連載終了するまで、つまり無印の『ゴーマニズム宣言』の時期を初期とし、1995年に小学館の『SAPIO』で連載を開始した『新・ゴーマニズム宣言』から1998年に『新・ゴーマニズム宣言 SPECIAL 戦争論』が刊行されるまでを中期、『戦争論』が刊行されて以後『～論』シリーズが刊行されるようになる2000年以後を後期として区分する。

例えば、初期のテーマとしては、女子高生とブルセラショップ、出版業界の自主規制、食生活と健康など身近な社会問題や話題が取り上げられていた。そもそも、「ゴー宣」の起源は、小林が「おぼっちゃまくん」を連載していた幼年マンガ誌『コロコロコミック』に連載された「おこっちゃまくん」（1991年10月号-1994年5月号）という読者である子どもの日常生活で感じた怒りについての投稿を小林が代わりに怒るといふ企画にある〔図29〕。「おこっちゃまくん」においてすでに小林自身が最後に意見を簡潔に述べるという構成が見られるが、子どもが感じる身近な怒りを小林が代弁するという形式から、「ゴー宣」においては小林自身の意見を「ゴーマン（傲慢）」に述べるというスタイルが確立された。

中期においては、身近な問題から次第にオウム真理教と坂本弁護士一家失踪事件の関連や、薬害エイズ問題など、全国的に大きな事件や社会問題に発展し、そうした問題に小林自ら関わっていくことでそれを並行してマンガで発表し続けることになった。そして、1998年の『戦争論』以後、2000年以後の後期においては『沖縄論』や『天皇論』など、より大きな国家に関連する問題を取り上げるようになる。

後期以降、初期の頃に見られたような「ギャグ」的要素はなくなりはないが減少し、一コマあたりの文字数が増加していく。それにより、読者の読みも変化していると考えられる。初期の頃よりも、『戦争論』以後の「ゴー宣」は、文字情報が多くなり、さらにそれと共に付される絵も絵解きのものが多くなるため、より文字から得られる情報に集中しやすい。つまり、「主題中心」的読みになりやすい。「ゴー宣」は物語作品とは異なり、作者自身が作中に登場しエッセイマンガのような形式で進行していくため、「読むこと」の段階の読みとしては、主に文字情報から作者小林の主張や情報を読み込むことになる。

『戦争論』の一次的読みを考えてみれば、物語作品のように一つのストーリーとしてまとめることが難しい。そもそも、本書は400ページ近い大作であり、全22章の中には、様々な論点からたくさんの情報が詰め込まれている。そしてそれぞれの章は、

一つの物語になるように書き下ろされたものではなく、いくつかは単行本化以前に雑誌連載されたものである。ただ各章は、戦争を知らない世代に向けて、第二次世界大戦とそれに関わる戦後の日本の言論空間に対してのこれまで見過ごされてきた（タブーとなってきた）事柄について話題を提供するという形をとっている。興味深いのが、小林の自伝的エピソードと戦時中の人々の心情を比喩的に接続していることである。この点については、次の「解釈」の項目で掘り下げるが、単に小林が第二次世界大戦についての知識を学習マンガ的に提示するのではなく、個人的な体験や感情と結び付けて表現している点が特徴的であるといえる。

## (2) 第二段階：「解釈」

### 「ゴー宣」の主題

『戦争論』における主題とは何かという問題を考察することは、「ゴー宣」の表象内容を今一度検討することにもつながる。多くの知識人やマス・メディアが「ゴー宣」を批判する際に、着目するのがその表象内容についてである場合がほとんどだが、その場合、「右翼的ナショナリズム」や「歴史修正主義」的主張が問題とされてきた。既存の思想的問題を、小林の主張の中に見ているのである。しかし、この認識は、「ゴー宣」における小林の（“よしりん”の）一部の発言を抜き出したに過ぎず、作品として何を主題としているのか、何についてのマンガなのかということはあまり議論されてこなかった。ここでは、『戦争論』に焦点を当てるが、それを考察する中で、「ゴー宣」シリーズを貫く主題についても検討することができるだろう。なぜなら、過去の「ゴー宣」シリーズの中では、「大東亜戦争」や「従軍慰安婦」に関わる問題だけではなく、表現の自主規制、部落差別、薬害エイズ問題、オウム事件、近年では、国防論、TPP、震災と復興、脱原発、天皇制など、様々な社会問題について言及されており、その主題は単に特定の問題に関する主張に還元できないからである。特に、初期「ゴー宣」においては、大きな社会問題ではなく、小林が個人的におかしいと感じる日常生活の不条理や社会現象について多岐に取り上げていた。

結論から言えば、『戦争論』における主題とは、「個と公」というテーマに集約することが可能である。そして小林は、初期の「ゴー宣」から一貫して、「個と公」というテーマを軸に持論を展開してきたのである。ここでは、『戦争論』における主題を把握するために、いったん便宜的にその内容とされるものを考察するために文字情報に焦点を当てる。「戦争を美化」し、「右翼的」と批判を受けてきた本作は、本書は過去の戦争に関する歴史認識の正誤よりも、「個と公」というより大きなテーマが背後にある。例えば、冒頭の「第一章 平和をサービスと思う個人」<sup>373</sup>および「第二章 空気に逆らえぬだけの個のない論調」では、「公」を失い自分の利益や「空気」に従うだけの消費者としての日本人を批判する。さらに「第20章 個と公」では、これまでの「ゴー宣」が「わしの中にある公共性の感覚から」<sup>374</sup>考える社会的問題を指摘し、「公のために」表現してきたと述べられている。つまり、『戦争論』は、日本の過去の戦争につい

<sup>373</sup> 小林よしのり『戦争論』、p. 7.

<sup>374</sup> 同上、p. 243.

ての認識や、現在の日本人のふるまいについて「個と公」という視点から捉えなおすという試みを明確に表明している。

この「個と公」という概念になじみのない読者に対して、より身近な問題としてこの主題を考えさせるための仕掛けとして、小林は自分の自伝的で個人的なエピソードと連結させている。例えば、「第6章 倫理ある個の芽生え」では、小林自身が幼少期に体験した「すもう大会」のエピソードが登場する。小林は幼いころから喘息を患い虚弱体質であったが、近所の子どもたちの間ではリーダー的存在だった。しかし、その地位も毎年開催される町内の「すもう大会」で、腕っぷしの良い他の男子たちに負かされることで失墜する。友人や親も含めて皆が見守る中、無残に負ける姿をさらすことは屈辱的であるが、小林は逃げることを選ばない。「大恥をかくのを覚悟で挑んで守らなければならないものがわしの中にあった…それは何か？」<sup>375</sup>と読者に問いかけ、その精神を、戦時下の特攻隊の人々の心情と重ね合わせる。幼少期の小林は「自分の中の倫理観」を守り、特攻隊は「祖国郷土家族天皇などの…『公（おおやけ）』を守った」<sup>376</sup>として、それぞれ「個」と「公」とで守るものが異なっていたが、自分の利己的な欲望とは別のレベルで守るべきものを守ろうとした行動として提示している。小林の幼少期の体験が詳細に、そして読者がその感情に共感するように描かれており、それと特攻隊の人々の残した手紙や日記などとうまく絡み合わせて、読者が自然に特攻隊の人々の心情に感情移入することができる。よく読めば、小林の個人的体験と特攻隊の人々の心情を直接的に接続することは多少無理があり、なおかつすべての特攻隊員が同じような心情を共有していたかという疑問も浮かぶ。しかし、『戦争論』を読む中では、小林の自伝のエピソードと戦時下の人々の心情が違和感なく組み合わせられ、マンガとして自然に読めるように成り立っている。それは、論理的に整合性が取れていなくてもコマの流れやキャラの力によって「読ませて」しまう、小林のマンガ家としての技術でもあり、また正確性や首尾一貫性よりも、曖昧さや情動性を基調とするマンガの特性によって可能となるものであるともいえる。

『戦争論』で提示されている「個と公」という概念についてより詳細にみれば、「ウヨク」か「サヨク」か（保守派か革新派か）といった狭い意味での「思想」や「イデオロギー」よりも、幅広い公共性に関する問題意識であり、公的領域／私的領域において個人がどのように振る舞うかに関するものと考えられる。その意味で、小林の「個と公」の概念は、ハンナ・アーレントの公共空間の捉え方に近いといえる。アーレントは、人間の活動についてギリシャのポリスをモデルにした議論をおこない、人々の活動範囲を「公的領域」と「私的領域」とに明確に区別した<sup>377</sup>。公的領域はポリスの本質的な部分であり政治をおこなう場で、ここでは言論によって市民たちが「行為」

<sup>375</sup> 小林よしのり『戦争論』、p. 73.

<sup>376</sup> 同上、p. 91.

<sup>377</sup> アーレント 1958→2015、pp. 39-40.

378をおこない、「共通世界」を形成する<sup>379</sup>。私的領域は、公的領域を裏から支える場であり、生命維持のための営みがなされる場で、家族内や家における活動であるとした。アーレントは、公的領域と私的領域はどちらかに統合されるというのではなく、多くの場合一人の人はその領域を行ったり来たりするが、公的領域と私的領域との区別をわきまえる必要があると説いている。そして、私的な欲望や個人としての目的はあくまでも私的領域のなかでのみ追求するもので、それを公的領域における活動と区別されるものであると捉えている<sup>380</sup>。小林が『戦争論』発表後、アーレントに言及している発言もあるが<sup>381</sup>、小林の「個と公」の概念をアーレントからそのまま流用したとは捉えにくい。しかし、「ゴー宣」における「公」と「私」の概念や、「公共心」の概念はアーレントによる公共領域、私的領域の概念と近いものであると考えられる。

小林の「公」の概念における「国家」の位置づけは、アーレントのそれとは少し異なる独特なものとなっている。アーレントにおいては、公的空間とは国家の内部に限定されるものではなく、より広い範囲を含めるものであるが、小林は「我々の持つ公共心がどのくらいの範囲まで通用するべきと考えているかといえば やっぱり日本国内だろう 「公」とは「国」のことなのだ<sup>382</sup>と述べている。そして「公共心は国によって違う その違いを認めるのがわしの立場だ」としている。しかしここでの「国」とは政府や法律などを指すのではなく、故郷や家族などの共同体を基盤とし、それを拡大した範囲として「国」を捉えている。そのため、例えば2011年の福島第一原子力発電所事故以降、『脱原発論』などにおいて「国」が「公」をゆがめる可能性も指摘している<sup>383</sup>。つまり、小林による認識では、人々が普段実感できる範囲の「公」とは「国」の範囲までであると位置づけられるが、「公」が「国」と完全に同一であるわけではなく、「公」が「国」の上位概念とされているのである。

「個と公」というテーマは、『戦争論』、そして「ゴー宣」全体を貫くテーマとして存在しているが、それが、マンガから読み取ることができる「内容」として提示されているだけならば、「ゴー宣」はここまで幅広い人気と言論界を巻き込んだ話題作とはならなかっただろう。「ゴー宣」のマンガとしての力を考察するためには、作品外の変素を含めた「批評」的読みが必要になる。

---

378 「行為」は、英語版『*The Human Condition*』（1958）の日本語訳である『人間の条件』（志水速雄訳、中央公論社、1973年）においては「活動（action）」と訳されているが、ドイツ語版『*Vita activa oder Vom tätigen Leben*』（1960）からの新訳である『活動的生』（森一郎訳、2015年）ではドイツ語 *Handeln* の訳語である「行為」と変更されているため、本論でも後者を採用する。

379 仲正 2014、p. 89.

380 同上、p. 101.

381 『わしズム』19号（2006）における大塚英志、香山リカ、鈴木邦男らとの討論「超戦争論」において、自己と歴史との関係性をどうやって認識するかという話題に関連して「ハンナ・アーレントが、「公共性とは除霊術のテーブルのようなものだ」という意味のことを言っていて、それがわしには腑に落ちる感覚がある。」（p. 39.）と言及している。

382 小林よしのり『戦争論』、pp. 345-346.

383 小林よしのり「16章 国が公を歪める例」『脱原発論』幻冬舎、2012年、pp. 249-254.

### (3) 第三段階：「批評」

#### マンガとしての「ゴー宣」のパフォーマンス性

「ゴー宣」は、自己完結し自律した「作品」ではなく、マンガとして読者が引き起こす反応も含めて「現象」として捉えることが相応しいといえる。「ゴー宣」は、内在的言語表現やマンガ表現の記号論的表象だけではなく、読者の読みや参加を含めてパフォーマンス的に「個と公」の問題を体現しているのである。作中においては多くの現実の社会問題が取り上げられ、登場人物のほとんどは実在の人物であり、「ゴー宣」に関する批判や報道を再び作品内に取り込み、読者に提示する。作品内の記述のみではなく、それに対する世論の反応それ自体が「ゴー宣」に新たな意味をもたらすのである。

例えば、『ゴーマニズム宣言』第3巻に掲載されている「カバ焼きの日」という一話はそのよい具体例となる<sup>384</sup>。「カバ焼きの日」は、1993年の皇太子と雅子妃の成婚日をきっかけに、小林が「天皇」という出版業界のタブーともいわれている話題を取り上げた回である〔図30〕。ストーリーは、皇太子成婚のパレードを見ながら小林はギャグマンガ家としての性として、あらぬ妄想が浮かんでしまう。もし、「雅子妃が海外で中核派と接触して洗脳されちゃってそれを隠して結婚しちゃったら大変なことになるだろうなあ〜」<sup>385</sup>と。そして次のページで丸1ページを使って、パレード中に雅子妃が「天皇制反対一っ」と叫びながら手榴弾を投げる場面が登場する。最後のページでは、この場面を描いている小林自身がマンガに登場し、このギャグが当時の掲載誌である『SPA!』に無事掲載されていたら日本の未来は明るいが、白紙だったら暗いだろうと述べる。つまり、もしこの回が掲載されなかったら、「天皇」に関するギャグを許さないほど業界の自主規制が厳しいということが示されるというのである。実際には、『SPA!』誌上において「カバ焼きの日」は掲載されず、それが掲載される予定だったページは広告に差し替えられた<sup>386</sup>。しかし、その後この回は、編集者が作品の内容に口を出さないとされる『月刊漫画ガロ』に持ち込まれ掲載された。『ガロ』掲載後、『ゴー宣』第3巻には収録され、この一部始終についても小林自身の口から詳細が語られている。実は「カバ焼きの日」以前に、既に出版業界の自主規制や表現の自粛の問題が取り上げられていたが、この回では内容としてそれを取り上げるだけではなく、現実には、「カバ焼きの日」が自主規制されるという経緯や、それを再び作中に話題として取り上げることで、いわばパフォーマンス的に問題提起をしているといえる。「カバ焼きの日」においては、こうしたパフォーマンスを含めて、公的空間においてタブーとされている問題について発言することと、「公」のためにその作品を発表することがいかに難しいかを示したのである。

『戦争論』に関していえば、その出版以後、さまざまな議論が巻き起こり、『戦争論』に対する批判をまとめた書籍も出版された<sup>387</sup>。そして出版から5年後の2006年には、小林が責任編集長を務める『わしズム』vol.19において、「戦争論以後」という特集が

<sup>384</sup> 小林よしのり『ゴーマニズム宣言』第3巻、pp. 145-152.

<sup>385</sup> 同上、p. 150.

<sup>386</sup> 同上、p. 154.

<sup>387</sup> 上杉編（2000）

組まれ、『戦争論』が与えたインパクトについて再考された。こうした状況をみれば、『戦争論』は自己完結した作品というよりも、多くの人々によって議論されることによってそのテキストとしての力を拡大してきたといえる。

また、作者としての小林のふるまいそのものも、「個と公」をパフォーマンス的に体現している。小林は、公人として実名を公表し、著名人としてテレビなどにも「顔」を出す。そのことでリスクを負いながらも、「公」的な使命のために、作品を発表し続ける。こうした小林の「公人」としての振る舞いも、読者の「ゴー宣」に対する信頼感を支えている。オウム事件の際には、「ゴー宣」からの追求を恐れたオウム信者によって VX ガスで暗殺されかけ、何度も脅迫文を送られながらも、多くのマスメディアが取り上げない事実を指摘しひるまずに連載を続けた。その事実が、読者に対して圧倒的な信頼感を与えたのである。作者小林自身が「キャラ」として登場し物語る「ゴー宣」のスタイルにおいて、「キャラ」としての“よしりん”の存在感やその信頼感は読者にとって重要であり、それは現実社会における小林の社会的イメージとも深く関わっている。もちろん、これは実際の小林の性格や人格ではなく、その社会的に形成され共有されているイメージのことを指す。

例えば、「ゴー宣」と同じく「言論マンガ」に位置付けられる山野車輪『嫌韓流』(2005)の場合、作者は匿名であり、2010年ごろまでメディアに一切顔を公表しなかった。もちろんそれは誹謗中傷などの実害を避けてのことだと考えられるが、『嫌韓流』の場合には作者は作中に登場するエッセイマンガ的スタイルを取っていない。作者自身が作中に登場するマンガの場合、そして特に小林のようにタブーとされる社会問題について言及する場合、様々な現実社会におけるリスクを引き受けなければ、読者の信頼や支持を得られないということを、身をもって証明しているのである<sup>388</sup>。

このような小林の「公人」としての行動は、アーレントにおける「現われの空間」における人々の「行為」に近い。アーレントによる「公的領域」の理解は二通りあり、一つが「共通世界」として、もう一つが「現われの空間」である。「現われの空間」は、人々が「行為」や「言論」をおこなう場であるが、そこでは「複数性 (plurality)」がその条件となる<sup>389</sup>。そのためには、人々は自分が「誰 (who)」であるかを明らかにし、自分自身を他者から区別することが条件となる。つまり、自分の主体性を獲得することが必要なのである。

一方で、こうしたパフォーマンス的要素は、媒体がマンガでなくとも可能になるのではないかという疑問も生まれるだろう。「ゴー宣」が「マンガ」として表現されていることが、どのような読みをもたらすのだろうか。まず、マンガ特有の表現によって、文字情報のみの場合とは違ったインパクトを与えることが可能になる。例えば上に挙げた「カバ焼きの日」の具体例においては、パレード中に手榴弾を投げ「天皇制反対」

---

<sup>388</sup> 小林自身も「同業者のことはあんまり言いたくないけど、『嫌韓流』の作者は匿名でしよ。2ちゃんねると同じで、匿名で描いている人間の佇まいが伝わらない。しかも、その人間はリスクを取らなくていい。責任を負っていないわけよ。」と、『嫌韓流』の匿名性を批判する言動も見受けられる。(大塚、香山、鈴木、富岡、小林 2006、p. 29.)

<sup>389</sup> アーレント『活動的生』の「24章 行為と言論における人格の開示」を参照。(アーレント 2015、pp. 214-227.)



を叫ぶ雅子妃とそれに驚くアナウンサーを誇張的に描くことによって、言葉だけで示すよりも読者に強烈な印象を与えることができる。さらに、こうしたマンガによる表現は、しばしば「言語」として捉えうる範囲を超えた効果を与える。一体このコマでは何を伝えたいのか、天皇制に反対なのか、賛成なのか非常に曖昧なままで提示されている。読者は、物質的要素を含む表現を感性的に読むプロセスを含め、自分でその空白を埋めることになる。さらに、この話を読みながら、実際に出版社によって自主規制された経緯を知り、別の媒体で自分自身が読むことができるという現実を認識することによって、現在の読書行為にも意識を向けることになる。つまり、「ゴー宣」におけるマンガ表現は、「言語」をもとにした合理的な思考に比べ、イメージを含む様々な表現的要素や読書行為自体を含めた感性的読みが関わり、文字情報から得られる知識だけではない情動的反応を含めた体験をもたらすのである。

### メジャーマンガとしての「ゴー宣」

そうした表現上の特性に加え、マンガとしての「ゴー宣」において最も重要な点は、「売れる」マンガとして存在し続けていることである。小林自身も、ただ単に「マイナー」マンガとしてタブー的なテーマを発表することよりも、そうしたテーマを「メジャー」として発表し続けること、すなわち「商品」として世に生み出し「売れる」ことで「商業主義に勝利する」必要があると述べている<sup>390</sup>。「商品」として成功するということは、経済的な観点から重要なのではなく、より多くの読者に届く可能性があるからである。これは小林の幼年向けギャグマンガ家としてスタートしたキャリアに起因するものでもあるかもしれないが、いかに過激で傲慢な持論を展開していたとしても、それをひとりよがりな態度で読者を置き去りにするのではなく、あくまでも読者の目線を第一に考え、いかに多くの読者に読んでもらえるかということ意識している。こうした態度は、多くの読者に作品を届けるという意味での「公共性」を、商業マンガという表現媒体をもって成し遂げようとしているとも捉えられる。

それに加えて、新しい「教養」という視点からも、マンガとしての「ゴー宣」の特異性が確認できる。マンガはこれまで、言論の場として捉えられてはこなかった。さらに、実際に読者がマンガをどう受け取っているかは別として、多くの教育者や知識人たちにとって、マンガは単なる娯楽であり、商業主義によって生み出され支えられている「俗悪」なものであるため、「まじめ」な問題を取り扱うメディアとしてふさわしくないと思われてきた。しかし、「ゴー宣」は、その商業的成功をもって、マンガの新しい可能性を開拓したのである。「娯楽／エンターテインメント」が「教養」や「言論」の対極ではないということを示しただけではなく、従来の古いタイプの「言論」が、影響力という点で「ゴー宣」というマンガに及ばないということを証明したのである。従来の岩波文庫に代表される書籍中心の「教養主義」に基づく古いタイプの言論の場においては、娯楽性が排除され、難しく専門性の高い言葉で書かれることによって読者を限定していた。また、「エライ」知識人が何も知らない一般人に知識を与えるという上から目線の啓蒙主義的な印象を読者に与えていた。しかし、「ゴー宣」は、まず「マ

<sup>390</sup> 小林よしのり『ゴーマニズム宣言』第5巻、扶桑社、1995年、p. 125.

ンガ」として存在していることで（それが具体的にどのような表現形式やジャンルなのかにも左右されるが）、読者目線、親近感を感じさせることができるのである。「ゴー宣」においても、小林のアシスタントを長年務める中卒のポカ Q という男性が、「中卒の俺には（筆者注：難しい本を）読んでもさっぱりわからなかったがセンセーに説明されるとわかるよ」<sup>391</sup>と語る場面も描かれている。「ゴー宣」は、マンガとして存在することで、これまで「教養主義」から視野外に置かれていた読者に対して、「言論」を身近に感じさせ、自分の力でその問題を考えるきっかけを与えたといえる。それは、新しい「教養」のあり方を体現しているのである。こうした状況においては、「言論」の側が「ゴー宣」や小林のイデオロギーや歴史的事実の誤認について批判し抵抗すればするほど、「言論」として同じ土俵に立っているということの証明となり、「ゴー宣」の影響力が強化されていく結果となる。

### 表現上の変化

「ゴー宣」が、マンガファンを超えて多くの人々に読まれることを目指したことは表現上の変化からも窺える。「ゴー宣」の初期から近年の作品を比較すると、マンガ表現そのものが長期連載の中で変化していることがわかる。その変化に着目することで、「ゴー宣」のマンガとしての特質も浮かび上がる。1990年代前半の初期「ゴー宣」と後期、特に2010年代以降の近年の作品を比較すると、まず一番はじめに気付くのが、「コマ」の大きさの変化である。初期においては、基本的に四段組み（縦に四つコマを割る方法）を採用しており、一つ一つのコマが小さい。一ページあたりのコマ数も7～10以上と多い。一方、近年のものは、二段組みが基調となっており、それぞれのコマが大きく、一ページあたりのコマ数も4～5と少なくなっている。コマが大きくなるのに伴い、一コマあたりの文字数は増えている。それに伴い、1話ごとのページ数も変化している。初期は、1話あたり基本的に8ページ（最初期は2ページ）であったが、後期以後は1話あたり10ページ以上のものが増え、近年の作品では1話あたり17～18ページが多い。これはひとつひとつのコマが巨大化したことと情報量の増加により、ストーリーを語るためにより多くのページを費やす必要があるためであると考えられる。そのため、単行本一冊のページ数も大幅に増えている。その他の要因としては、掲載雑誌の変更や書下ろしの形態で制作されることにより、ある程度自由に紙面を使えるようになったことにも考えられる。近年の「ゴー宣」においては、セリフやナレーションとしての文字情報以外にも、例えば憲法の条文や新聞記事などが抜粋される場合もある。コマがより大きくなっていったのは、より多くの情報を載せるための変更であると考えられる。

コマの大きさとも関連して、初期と比べ近年の「ゴー宣」は、見開きページ全体の印象が、「白っぽく」感じられる。その要因の一つが、線の質の変化である。圧倒的に線が細くなり、クリアな印象を受ける。初期は人物の顔に細い斜線や薄墨で迫力を持たせており、人物の輪郭線も強弱をつけたGペンを使ったような線で描かれており、より「劇画」に近い線であるといえる〔図31〕。一方、近年の作品において輪郭線は一

<sup>391</sup> 小林よしのり『ゴーマニズム宣言』第6巻、p. 110.

本の均一な太さの線で描かれ、顔の線もしわ以外は省かれている〔図 32〕。線の変化だけでなく、背景や吹き出しのベタ塗り処理が少なくなっていることに加え、線の書き込みが少なくなっていることも「白っぽい」印象の要因の一つである。

また、線の弾力性が少なくなっている。登場人物の顔は、初期ではギャグマンガ的に大きく変化し、口が顔から飛び出しているかのような大げさな表情も多かったが、近年の作品ではシリアスな顔が多くなり画一的になっており、線が固くなっている印象を受ける。こうした線やコマの変化は、小林が白内障に罹り、線を満足に引くことができなくなったという身体的な理由も考えられる<sup>392</sup>。また、作中の線をどこまで小林自身が自分で描いているかについては、ほぼアシスタントが描いているとも推測される。しかし小林自身が線を引いているか引いていないかに関わらず、作品としての「読み」に影響を与えるレベルの変化といえる。

こうした線やコマの変化は何を物語っているのだろうか。考えられることは、より、解釈の余地が少なく、誤読を避けるような表現になっているということである。よりコマが大きくなり、文字情報が紙面の大部分を占めるようになると、登場人物の会話よりも文字情報に関連する比喩的な絵が多くなる。さらに、線はクリアーになり均質化することでよりその表現を「記号的」に読むことが多くなる。マンガ表現史的に言えば、当初はギャグマンガ家としての出自にも由来するギャグマンガ的手法と大人向けマンガとしての「劇画」の中間のような画風だったものが、ギャグマンガ的要素が少なくなり（絵としても笑いとしても）、より学習マンガに近い内容や情報をストレートに伝えようとする方向へと向かっていったと解釈できる。

これは、表現の物質性を強調し、解釈の余地を多く含むこの史代のマンガとは別の方向性である。こうの場合、線そのものの物質性が強調され多義的であり多様な読みを招くものであったが、「ゴー宣」の場合は、連載が経過するとともによりそうした物質性が押さえられていく傾向にある。しかし「ゴー宣」は単なる「学習マンガ」とは一線を画し、特異なマンガであり続けているといえる。それは、こうのとは異なる方向性で、やはりマンガの力を生かしているからである。表現形式上の実験性や解釈の余地が少なかったとしても、マンガ的な誇張やパフォーマンス性によって読者を引きつけ、そして現実社会の出来事や人物を取り上げ続けることによって読者に「ゴー宣」という現象の参加者となるような体験をもたらすからである。

### マンガの公共的な力

このような「ゴー宣」の試みは、「ゴー宣」シリーズのみではなく、マンガ一般の公共空間における可能性にも関わっている。マンガという表現メディアが、「言論」や思考のツールとしてどこまで力を持つかということを実証し続ける姿勢は、そもそも、「言論」とは何のためにあるのかということ問い続けるという意味で、公共性の問題と深くかかわっている。公的空間における「言論」の役割の一つとは、人々に様々な角度から思考させることだといえる。その意味で、従来型の「言論」や「批評」は、

---

<sup>392</sup> 小林の白内障闘病記は『目の玉日記』（小学館、2006年）に詳しい。一時期は失明寸前まで悪化したが、治療によって視力が回復したと記述されている。

それに関心がない多くの人にまで届いていないという現状がある。しかし、「ゴー宣」は普段本や新聞を読まない人々にも読まれ、社会問題について考えさせることに貢献した。すなわち、その本来の力を失った「言論」を、マンガの力によって甦らせたのである。もちろん、多くの知識人が批判するように、「ゴー宣」によって無批判的にナショナリスティックな言動を繰り返すようないわゆる「ネットウヨク」と呼ばれるような人々を増やしてしまったということも弊害として指摘できるが、批判されるべきなのは小林の思想そのものよりも読者のリテラシー、つまり読み方の力である。これまで日本の教育現場においては、政治的な問題を含めた公共的な問題について議論する場がなく、作品に対する批判的な読みをおこないそれに対する多様な意見を交わし合う機会が持たれてこなかった。「ゴー宣」はマンガによって公共的な話題を提起し、人々に考えさせるという試みであり、新しい「公共性」、「教養」をマンガから捉えなおそうとする試みでもある。

これまで日本においては「公共性」や「教養」という問題があまり重視されてこなかった。特にマンガにおけるその可能性についての議論は少ない。さらに、近年の日本においては、公共性や教養よりも自国の利益としての経済性の方が重視される傾向にあり、そうした環境において、人々はより個人的で狭い範囲の利益に執着するようになる。しかし、「ゴー宣」は、これからの時代における「教養」そして「公共性」について、マンガ的な力をもって人々に考えさせる可能性を提示しているのである。それを通して、マンガという表現メディアに関しても、その力を商業主義的商品としての側面に限るのではなく、社会的、批評的な可能性を追求しようとするのである。その意味で、「ゴー宣」はマンガの公共的力についての実践とみなすこともできる。

2017年現在、小林は精力的に活動を続け、多数の単行本を出版している。出版活動に加えて、2013年にはオフィシャルウェブサイトとブログも開設している<sup>393</sup>。さらに、「身を修め、現場で戦う覚悟をつくる公論の場」<sup>394</sup>として「ゴー宣道場」と呼ばれる「思想の道場」を主催し、参加者が月一回小林本人や様々な分野の講師と対面して議論しあえる場を提供している。「ゴー宣道場」はニコニコ生放送などで生中継され、過去の動画はYouTubeでも視聴できる。インターネットを使いながら、読者を巻き込んで公共空間において議論の場を設けようという試みは、現在の「ゴー宣」の在り方といえよう。

こうした試みは、マンガを従来の「教養」や「公共性」という価値観の枠の中に収めるのではなく、マンガから、それらの価値観を問い直そうとする態度であるといえる。その意味で、「ゴー宣」はマンガの公共的、批評的ポテンシャルを探り、提示しつづける作品であると考えられる。

### 読者に批判的思考力を求めるものとしての「ゴー宣」

「ゴー宣」の作品としての性質上、上記で確認したように「ゴー宣」の批評的読み

---

<sup>393</sup> 「小林よしのりオフィシャル web サイト」 <http://yoshinori-kobayashi.com/>、ブログ <http://yoshinori-kobayashi.com/category/blog/>

<sup>394</sup> 「ゴー宣ネット道場」 <https://www.gosen-doj.com/>

の可能性は、表象内容を中心とした一次的な読みや、作品内在的に考察する「解釈」的アプローチからは検討することが難しい。本節の分析から、作品の表現はもちろん、社会的位置づけや作者のふるまいを含めたパフォーマンス性も「ゴー宣」の読みを考える際に一つの重要な要素になることを示した。「ゴー宣」が、多くの人に、プロパガンダとして受け取られやすいという背景には、小林の主張や表現技法の問題の他に、日本の美術教育や国語教育における伝統とも関わりがあると考えられる。既存の教育現場において、作品から作者の主張やメッセージを読み取り、そこから「教訓」を学ぶという、道徳教育的な指導が日常的におこなわれてきたからである。そして、多くの場合、「作品」の解釈は一つであり、道徳的に「正しい」読みが優先されてきた。そうした環境のもと、「ゴー宣」が「唯一の正しい思想」を提示しているかのように解釈されてきたという側面も見逃すことができない。確かに、マンガとしての「ゴー宣」は、内容に関する多様な解釈を導くものではないが、そこで勧められていることは、その誇張されたメッセージを受け取った読者が、主体的に自分の読みを作り出すこと、つまり「批評」をおこなうことである。それは個人的で自己中心的な感情や感想ではなく、「公」＝公的領域において一人の人間として生きるために、自分の立ち位置や考えを明確にし、「ゴー宣」というテキストに対立するテキストを生み出す活動ともなる。そこでは、読者一人一人が主体的で多様性のあるものとして浮かび上がるのである。

教育現場において重視される、「作品」は「作者」の「正しい」考え方やメッセージを伝えるものであり、読み手はそれを正確に読み取らなければならないとするテキスト観は、作者の主張の「正／誤」を問題とすることになる。これまでそうした観点から、「ゴー宣」の「間違い」が指摘されてきた。しかし、完全なる「正しさ」や「中立性」が存在していない以上、その主張や作品の立ち位置が「偏る」ことは当たり前のことである。そして公共的な「言論」の場においては、「正しさ」や「中立性」よりも、いかに複数性（多様性）が確保されるかが重要となる。『戦争論』をはじめとした「ゴー宣」シリーズは、特定の歴史的・社会的情報の「正しさ」を伝えることよりも、マンガを読んだ読者一人一人が自分の考えを持ち、議論するための素材を提供することを目指した作品と位置付けられるのである。

### 「ゴー宣」の分析から見えてくるもの

「ゴー宣」のように表現的にも内容的にも解釈の幅が少ないように思われる作品であっても、「読むこと」、「解釈」、「批評」の三段階と4つの切り口から分析をおこなうことで、異なる視点から読むことが可能となることを示した。実際の授業においては、それぞれの学生が主体的に作品を読み、「批評」をおこなうことが容易ではないかもしれないが、教師側の役割としては、「正しさ」や「正解」に導く読み方ではなく、様々な素材や視点を提供しながら、学生が考えながら自分の読みを作り出すことを手助けすることができる。その結果よりも思考の過程にこそ、教育的価値があると考えられる。そして、他者との対話によってまた自分の読みが相対化され、読み方や視点の多様性を自覚することにもつながるのである。

本章において、マンガを読む教育の理念と方法について検討してきた。二つの事例研究で取り上げたこの史代のマンガと「ゴー宣」は、まったく異なるタイプのマン

ガであるといえるが、それを読む際の手順や視点についてはそれほど異なっていない。そこから、マンガを読む教育の方法については、いくつかの基本的な基準が導きだせるのではないかということも浮かび上がる。そして、個別の作品を詳細に読む際には、表現の特性やジャンル、掲載媒体などに関する情報と知識も重要となる。ここでは「表現論」をはじめとするマンガ研究の知見や、「テキスト」に対する開かれた認識が不可欠となる。

本章の考察から、教育だけではなくマンガ研究に対しても新たな視点を提示することができる。それは、作品分析、批評をおこなうことと、その対話の重要性である。マンガ論を俯瞰してみれば、マンガ評論は学術的マンガ研究に先行する形で存在しており、マンガに対する作品分析や批評は、主に学術的領域よりも評論の分野でおこなわれてきた。この学術的研究領域と在野の評論活動という二つの領域の流動性がマンガ研究の特殊性でもあり、利点でもある。ただ、個別のマンガ作品の分析や批評は、在野の活動としてみなされがちで、学術的領域のなかに位置付けられてこなかった。しかし、本論では、作品分析や批評を広い意味での教育的活動として意義づけることで、その学術的価値を提示できたと考える。学術的見地に基づきながら様々な作品に対する様々な読み方を検討することは、マンガを読む教育のバリエーションを増やすことに貢献するだけではない。それは、それぞれの個別のマンガ作品と向き合うことによってその「力」を検討することであり、そこから従来の学術的常識や定説を捉え直す視点を見出すことである。教育学の領域だけではなく、様々な領域の常識を、マンガから問い直すことにもつながるのである。

## 終章 美的陶冶としてのマンガ

本論では、マンガの教育的価値を捉えなおし、マンガを「読む」教育における「表現論」的分析の重要性を明らかにするため、以下の課題を検討してきた。まず1点目は、マンガの教育的価値を再検討するための視点を提示することである。ここでは「陶冶」という概念にその可能性を見出した。これまで、学校教育を中心とする進歩的成長観や合理性に基づく発達の観点から、主に情報を得るための手段や「教育的」内容の教授という側面のみがマンガの教育的価値として限定的に捉えられてきた。その際に、人々がマンガに接することによって生ずる、感性的、情動的経験については考慮されてこなかった。しかし、「教育」というものの概念を「陶冶」として把握しなおし、合理的な理解を前提とするこれまでの学校教育が基盤とする「発達としての教育」だけでなく、そこから逸脱し、結果よりもプロセスを重視する「生成としての教育」にも人間形成における意義を見出すことによって、人々がマンガを読む／描く行為の中で生じている様々な変容を教育的枠組みのなかに位置付けることができる。ここでは特に、マンガの美的な側面による陶冶、つまり「美的陶冶」としての機能に着眼した。

2点目は、マンガの美的な側面とその機能を捉えるために、マンガ研究における「表現論」がどのように有効であるかを検討した。特に美術教育との接点から、マンガ表現とその読みを多様に捉えるために、「表現論」をもってマンガの美的陶冶としての働きを捉えるには、どのような切り口が考えられるかを、主に石子順造と夏目房之介のマンガ論を中心に考察した。ここで特に注目したのが、両者がマンガを人々が読み描きする際に働く知覚についてどのように捉えているかということである。石子は「知覚の習い」という概念を用いて、マンガ表現が読まれる際に人々に作用している、身体化された知覚のパターンに着目した。夏目は、マンガを読み描く行為の中で人々の感性を刺激するものとしてマンガの線を捉え、線を感じ取る際の感性論的受容の有り様を浮かび上がらせようとした。両者はともに、マンガ表現を、それを受容する読者との関係から考察しようとし、そしてマンガの美的な機能を感性的な領域を含めて捉えようとした点で共通点が見いだせる。ここでは、マンガの美的陶冶としての働きにおいて、マンガの表現形式が人々に感性的、情動的な感覚をもたらすものとして重要な位置を占めることを確認し、それを具体的な作品から考察するための方法を検討する道筋として、さいとう・たかをの「劇画」成立前後の作品を、線の変化とその線に対する読者の反応という観点から分析した。これは、石子と夏目のマンガ論の接続によって、感性論から作品の社会的インパクトを探るための道筋を検討するための実践であり、マンガの社会的機能を考察する際にもストーリーから読み取れる表象内容よりも表現がもたらす意味合いに着目することによって、より多様なマンガの読書行為のありようを捉えることが可能となることを示した。

3点目は、表現の美的機能に対する着目をもって、一つの作品に対していかに多様な解釈が可能になるかを検討することである。ここで中心的に考察したのは作品を「読む」活動における「作品論」と「批評」の教育的意義についてである。教育的な文脈からマンガ作品が読み解かれるとき、主に表象内容に重点が置かれ作品の読み方は一義的に決定づけられ、作品を読者が多様に読み解く可能性が軽視されてしまう。「作品」

の意味は作品に内在する固定的なものではなく、読者の意味づけの過程において生じるものである。その場合、「読む」という行為は単なる消費ではなく、能動的な活動として捉えられる。スコールズが述べるように、個々人の「読み」は、解釈のコードや共同体における約束事によって決められているものである以上に、主体性を持った個人がそれぞれに生み出す可能性のある多様性のあるものとして捉えられるのである。マンガを「読む」という活動についての教育は、単にマンガの中から正しい情報や教訓的な内容を引き出すためにあるのではなく、学生たちがマンガを読むという過程を通して自分の中に生まれる反応や思考を意識化しながら、テキストの様々な作用を学ぶことを通して「世界」、つまり公的領域を知り、そこにおいて主体的に表現するための方法を学ぶためにある。その際に、マンガのもつ美的陶冶としての働きに着目するために、第二章で検討してきた感性論を含めた「表現論」的分析が有効になるのである。ここでは、はじめに、事例研究としては、この史代の広島に関するマンガを出発点に、小林よしのりによる「ゴーマニズム宣言」シリーズの分析を通して、表現と読書行為への着目がいかに表象内容中心的な読みを相対化し異なる読みを生み出すかを示した。これによって、「表現論」が多様な読みを考えるための教育において有効に機能させることができることを確認しただけでなく、個別のマンガ作品に対する作品分析を「批評」を学ぶ活動として、教養教育において実践する可能性について提示した。

上記の、陶冶、表現論、作品論（批評）についての検討の結果から、改めてマンガと教育を接続することの可能性と新しい教養教育におけるマンガを「読む」教育の意義について何がみえてくるのだろうか。

それは、人間の活動や行為を「生成」という観点から捉え直すことによって可能となる。「生成」というモチーフから、合理的理性中心の価値観から情動を含めた感性的知覚を含む人間の経験へ、結果中心の目的型思考からプロセスを重視する思考への転換が示唆される。マンガの曖昧さ、関係性、情動性という特性は、合理的理性や結果を重視する価値観よりも、「生成」というモチーフによって捉えやすい。マンガを読むという行為そのものが、表現形式を記号として、物質として両義的に捉えるという生成の体験をもたらす。さらに人々は学校教育や管理社会において経験しづらい、非合理的な生成の体験を、マンガを読み／描く行為によって得ているといえる。しかしこうした、マンガの読書行為における生成の体験については、これまでのマンガ研究においても、学術的検討が重ねられておらず、むしろマンガの言語的機能やそのシステムの解明に重点が置かれてきた。学術的研究以外の場、例えば評論の場やファン同士の会話において読むことの快楽や「魅力」、「楽しさ」、「萌え」などの体験等について語られることも多いが、そうした体験や活動を教育的枠組みの下で位置付けることはおこなわれてこなかった。

本論の第二章と第三章におけるこの史代のマンガに対する事例研究では、「生成」の問題を考えるための道筋として、表現形式、特にマンガにおける「線」の役割とその分析に可能性を見出した。夏目が述べるように、線はマンガを構成する最小単位であり、合理的理性による判断以前の知覚と最も関わりのある要素だからである。一般的に、普段のマンガ読書において、線が意識されることは少ない。読み進めるうちに、



流れるようにコマを読み、キャラクターに感情移入したり、ストーリーに入り込んだりして、没入的な読み方をするようになるため、線そのものの質感やそれが与える効果に注意を払わなくなる。しかし、無意識的に線の質によってストーリーを読み解く以前に情動的反応を示しているのである。そして線は形として意味を読み取られるものでありながら、その物質的な質感などによって非言語的なものを読者に与える両義的なものであり、両者の関係を曖昧なまま提示しているといえる。線を読む（観る）際に、読者は記号としての読み取りを行うと共に、記号として処理できない何かを感じるようになる。自分のこれまで習得してきたリテラシーによって説明が付かない何かを知覚する際に、それが知覚的な引っ掛かりを生み、合理的に整理できない経験として残り続ける。描かれた線は固定的な表現であるが、それが読まれるたびに、読む者の中に様々な感情や情動が生成され続けるのである。

「生成」の視点から捉え直すことで、マンガの読書行為を意味の解釈を超えて重層的な活動であると位置づけられるが、そこからマンガから従来の教育の方法を再検討する可能性も見いだせる。それは、「マンガ的に考える」という態度を養うことである。これは、マンガから何か既存の学習内容を学んだり、マンガについて詳細に検討したりすることをさすのではなく、マンガを思考のパターンとして見立て、「マンガ的な」考え方を様々なものの考え方に応用することである。マンガは、その線に代表されるように、「記号／物質」、「意味／感覚」、「個性／共有」など、複数の異なるものを曖昧な状態で提示する。それは、これからの教養において「白か／黒か」の二者択一ではなく、その二項対立を無効にするような、別のカテゴリーを生み出すための判断力が求められることと関連付けられる。そしてマンガの特性として挙げられる「関係性」を考慮すれば、表現活動において内面との関係から「自己表現」をし、その成果を重視するよりも、他者との関係性の中から自分の位置づけを見出すことや、他者との共同によって何かを作り出すことのプロセスの中に教育的意義を見出すことが考えられる。「曖昧さ」、「関係性」、「情動性」をマンガの特性として考えれば、「マンガ的に考える」ことを、従来の二項対立を乗り越える思考法として位置付けることができる。

もちろん実際の教育現場において、「発達としての教育」の側面や、学習成果としての結果が無視できないことは事実である。そしてこれまでの教育を180度転換することも不可能である。しかし、マンガから教育の多様なあり方を考えていけるのではないか。

例えば、2016年に美術教育連絡協議会が発表した美術教育提言<sup>395</sup>において、これから美術教育において養うことが求められる学力の3要素として「1. 知識・技能、2. 思考力・判断力・表現力、3. 主体性を持って、多様な人々と協働して学ぶ態度」が挙げられているが、特に「2. 思考力・判断力・表現力」と「3. 主体性を持って、多様な人々と協働して学ぶ態度」の学びについて、「マンガ的に考える」態度が生かせるのではないか。美術教育は、これまで感性的な教育や参加型授業、視覚的コミュニケーションなど今日において他教科で注目を集めている教育方法を実践してきた領域であるといえる。しかし、「発達としての教育」が重視されてきたこれまでの教育現場に

<sup>395</sup> 美術教育連絡協議会（2016）「美術教育提言書」

においては、美術教育がカリキュラムのなかで時間数や教員の削減などの問題に直面してきた。そして、「2. 思考力・判断力・表現力」と「3. 主体性を持って、多様な人々と協働して学ぶ態度」を養うための教育のためには、総合的な学習の時間の設置などが試みられてきたが、現状として十分な研究と時間が割かれているとは言えない状況にある。また、それぞれの教科間で様々な知識を学んでいたとしても、その学んだ内容を教科間を総合して思考する能力を養う機会がなかった。そうした能力は、社会に出る直前の大学教育の期間においてこそ養われる必要があり、それまでの学校教育で学んできた内容を自分の力として発揮できるようになるためにも、「マンガ的に考える」という思考の方法が役に立つのではないか。

「マンガ的に考える」ことを体験し学ぶ場として、マンガ教育を位置付けることは、新たな教養教育の一つのあり方を提示することにもなる。現在、人々は教育以外の場において多様にマンガを読み、様々な角度から楽しんでいるといえる。しかし、その多様な読みについて、共同体的な集団を超えて公的な場において対話をしあう場が少ない。こうした史代のマンガの分析において示したように、ファンたちは自分の読みをインターネット上の掲示板や二次創作などを通して表明している。そしてファン同士のコミュニケーションも行われている。ただ、異なる立場、年齢、性別、人種などの人々と、一つの作品の社会的意義について対話しあう場や機会がほとんどないといえる。それぞれの読書体験や読みを語りあうことによって、読みの多様性や視点の複数性を実感することにもなり、対話というプロセスそのものを教育的活動として捉えられるのである。

こうした対話は市民社会の視点から見ても重要である。アーレントは「行為」<sup>396</sup>を、「物質、素材、人工物といった媒介によらずに人間どうしのあいだでじかに演じられる、唯一の活動である」とし、そこに「複数性」という人間の根本的条件がかかわっていると述べる<sup>397</sup>。この「複数性」は、誰もが同じ人間でありながら、それでいて誰一人として、過去、現在、将来における他のどの人間とも同じではない、というあり方において「政治的な生 (political life)」の唯一の条件であり、必要条件であるばかりか、最大の条件なのである。こうした複数性が必須である公的空間において、人々は、自らの主体性、つまり「誰 (who)」であるかを他者に示すことが必要となる。そしてこのような公的空間における芸術の役割とそれにおける「鑑賞者」の意義に言及している。

齋藤宜之によれば、アーレントは芸術作品が「美的な対象」として成立するのは、それが制作者によって物化された瞬間ではなく、作品が公的空間に現われ、鑑賞者と

---

<sup>396</sup> この「行為」は、アーレントによる人間の活動の3分類（「労働 (labor)」、「仕事／制作 (work)」、「活動／行為 (action)」）の概念による。actionの日本語訳は、志水速雄の英語版からの翻訳である『人間の条件』では「活動」と訳されており、日本でもこの訳語が定着しているが、2015年に刊行された森一郎によるドイツ語版からの翻訳である『活動的生』においては、「行為」と訳され、よりドイツ語からの訳語として一般的なものを採用している。本論では、森版の翻訳語を採用することとする。

<sup>397</sup> アーレント、p.13.

しての他者によって認識される瞬間であるとみなしていたという<sup>398</sup>。つまり「仕事／制作」による制作物のように一度形作られたら固定的に存在し続けるものではなく、公的空間において他者に鑑賞されることによって、再び作品としてよみがえり続けるのである。アーレントは芸術作品の公的空間における意義を、固定的なものではなく、鑑賞者の介入によって成立する動的なものとして捉えたといえる。さらに、鑑賞者が作品を鑑賞し「美的判断」を下す際に、他の鑑賞者に向けて自分自身の判断の仕方を暴露することになり、アーレントが「人格」と呼ぶ、自分が何者かであるかをも暴露することになる<sup>399</sup>。芸術作品の鑑賞とその対話において人々の複数性が現われるのである。

アーレントは芸術作品を公的空間において重要なものとして捉えたが、それは物質的価値として重要なのではなく、その使用、つまり鑑賞者が様々にそれを読み語り合うことにその価値を見出したといえる。そうした活動によってこそ芸術作品は公共空間に存在し得るのであるし、自分の判断を表し対話することによって、人々は複数性を確認することになる。ここでも、芸術作品の価値を結果ではなく生成のプロセスとして捉えることができる。教養教育を人々が公的領域における自分の主体性と役割を自覚するためのものとして位置付ければ、批評的活動と対話によってこれからの社会を生きるための力を養う授業が構想できるだろう。

本論においては、具体的な授業実践の検討に踏み込むことができなかったが、「マンガ的に考える」ことを学ぶ、「生成」としてのマンガ教育においては、やはり表現形式への着目が不可欠である。本論では、マンガ教育に限らずマンガを教育の視点から取り上げる場合には、「表現論」を含めたマンガの特性についての知識が必要となることを実証した。これまで、教育の場においてマンガが取り上げられる場合、マンガのメディアとしての特性や受容の実態に配慮せずに、表象内容にのみ注目するが多かった。それも一つのアプローチの仕方であるといえるが、実際はマンガの表現は多様かつ複雑であり、そうした側面を捨象して把握することは難しい。マンガ制作の授業において予備知識のないものに対していきなり複雑なコマ構成によるストーリーマンガを制作させることには困難が付きまとうように、マンガを読むための教育においても表現形式やマンガの特性についての基本的な知識についての理解が必要である。その際に、「表現論」などにおいて議論されてきたマンガ研究の蓄積を生かすことができると考えられる。

そしてそうした教育実践においては、実技と理論の融合が実現できる。実技の授業はマンガを描く技術を学ぶためだけではなく、マンガの表現に対する感受性を高めることに貢献できる。そもそも、マンガを描く／読む行為は生成の体験として明確に分けられるものではなく、描くときにも読んでいし、読んでいるときにも描いた線をなぞっている。例えば、筆者が受け持つ授業において、この史代のマンガの表現の特質に気付かせるために、学生に「夕風」の1ページを模写させるという試みをおこなった。コピーした「夕風」の1ページの上にトレーシングペーパーを載せ、その上

---

<sup>398</sup> 斎藤、p.203.

<sup>399</sup> 同上、p.204.

から鉛筆やボールペンでなぞるといふ単純な活動であったが、学生たちは30分以上集中して取り組み、結果として筆者の予想を超えて様々な表現の特徴に気づくことができた。この活動は、実技的な活動ではあるが、マンガ家になるための技術を学ぶためでも、自己を表現するための活動でもない。従来美術教育において排除されてきた模写という活動は、絵を描くことや自己表現が苦手な学生にとっても取り組みやすい課題である。特に線の特徴が際立つこの作品を模写することで、読むときは一瞬であってもマンガがいかに長い時間と手間をかけて制作されていることが実感でき、さらに通常の読書で気づかない細部の表現にも気づくことができたのである。このように、模写や共同制作、複製、反復など、従来の美術教育においてあまり実践されてこなかった活動を通して、マンガの表現を意識させ、それについて対話をおこなうことができる。

具体的な表現形式に着目することで、過去のマンガも異なる視点から読み直すことができる。古い時代のマンガは、手塚治虫の『新宝島』のように、物としての価値を評価されがちで、美術館などで鑑賞物として扱われることも珍しくはなくなっている。しかし、やはりマンガは「読む」ものであるという前提を考えれば、復刻版などの形であっても過去のマンガを実際に読み、当時の読者や読書環境を推測しながら現在の視点から読み直すことには少なくない意義があると思われる。過去のマンガ表現やその読者との関係性を考えることで、現在の読書行為やメディア環境を省みることにもつながる。このような、本論で提示した理念に基づく授業実践例については、本論の中では詳しく取り上げることができなかったが、今後、さらに実際の授業実践を重ねていくことで、実際の授業をどのようにおこなうかについて教授法を模索していくことが考えられる。

それではなぜ、今、この時代において、マンガを媒介とした社会的コミュニケーションが必要なのだろうか。現在、インターネットやSNSの一般化した時代において、個人が自分を表現する手段は増えており、コミュニケーションの速度と頻度は以前より格段に上昇しているといえる。しかし、そこで異なる者同士、つまり他者との交流が促進されているかといえばそうとは言えない現状がある。同じ趣味を共有する仲間や身近な友人同士の交流はおこなわれているがおもに私的空間の範囲にとどまり、公共的空間において他者と交流しあえる場やその機会が少ないのではないか。そうした場を提供するために、教育というフィールドが生かせるのではないか。大学や高校などの教育現場だけではなく、美術館や図書館、公民館などで、幅広い年齢の人々が集まり、マンガを通して対話する場は、人々の想像力を共有する機会として期待できるのである。また、ここで提示したマンガを「読む」ための「表現論」は、マンガ学部や学科など、マンガ専門の教育課程の授業においてのみ実施される可能性があるものとして位置付けているわけではなく、例えば芸術系学部における美術史や表現論、人文社会学における現代文化論やメディア論の授業などにおいてマンガを取り上げる際にも参照可能なものとして考えられる。そして、現状では小・中・高の学校教育においてはマンガが取り上げられる機会が少ないが、将来的に総合的な学習の時間や美術教育、社会科教育などにおいてマンガを扱う場合に示唆を与えるものであると思われる。

また、資本主義社会の限界という視点からも、今日的なマンガの教育的意義を再検

討できる。資本主義社会においては、芸術作品を含めてすべてのものがその経済的価値によって判断されることになる。マンガも、現状として売上や経済的効果によってその価値を決定づけられる傾向が強い。しかし、たとえ経済的価値や販売数が量的に少なく、読者の絶対数が少ない作品であっても、一人の人間の人生を決定づける体験をもたらすこともある。教育的意義を結果ではなく使用やプロセスに求めるならば、そのような少数派にも目を向けることができるのである。

マンガはこれまで、マンガ雑誌の急成長などの条件によって、多種多様なジャンルやテーマを取り上げる土壌が成立してきた。また今日、インターネット上で発表されるウェブマンガにおいては、従来の雑誌では発表できなかった形式のマンガも生まれている。これまでのマンガの多様性を確保してきた環境と、新たなメディア環境が融合することにより生まれる新しい作品やアイデアから、資本主義社会や現代社会の行き詰まりを打破する可能性もあるのではないか。近年の日本社会においても、ヘイトスピーチに代表されるようなマイノリティを排除する一部の勢力や、画一的で全体主義的な社会を理想とする人々の声が大きくなりつつある。こうした社会状況の中で、マンガ表現の多様性、そして人々の読みの多様性に目を向けることによって、社会における多様性や複数性とその重要性が確認できるのではないか。

教育に対する貢献だけではなく、マンガ研究に対する本論の貢献を述べておく。これまで、マンガ論やマンガ研究に関する言説のなかで、マンガの自律性を主張する立場から、教育論や芸術論など既存の基準の下でマンガを価値づけたくないとする態度も根強く存在してきた。マンガはマンガとして存在しているので、教育や権威による価値づけや評価が不要であるという態度である。しかし、本論が提示するのは、教育とマンガを対立的に捉えるのではなく、マンガをめぐる様々な活動を幅広い視点で捉えることで、マンガから教育という概念をも捉えなおし、両者を同じ枠組みのなかで捉えるための視点を見出そうとする立場である。そのような視点から、これまでマンガ研究において中心的に論じられてきた「表現論」を新たな方向へ開いていく可能性が見いだせるのである。それは、本論で示したように、これまでマンガ研究においてあまり検討されてこなかった線の役割を「表現論」的に分析することを通して、作品の読みを再検討することなど、マンガの美的陶冶としての働きを視野に入れることによって、映画論や芸術論などにおいても近年注目されている感性論や情動論の視点から「表現論」を開拓していく可能性がある。「表現論」はマンガを分析するための方法としてマンガ研究内に留まるものではなく、感性的なものを含めて表現形式や読書行為の有り様を多様に捉えるための方法として、教育論や芸術論、文学論などとの接点を見出せるのである。また、本論で検討したマンガの線に関する考察は、コマ割りに対する研究と比べ議論が少ないため、「描線論」という一つの領域として、絵画論や鑑賞教育論、感性論などとも接点を見出しながら具体的な作品分析を通してより深めていくことが望まれる。

本論ではマンガを中心に論じてきたが、こうした美的陶冶としての働きや対話の活動において、マンガだけに特権的な地位を与えたいわけではない。マンガを多様な視点から見るためには、マンガ以外の様々なものを視野に入れて学ぶことが重要である。その意味で、マンガ教育はマンガだけを扱う教育として独立させるよりも、「メディア

芸術教育」のように、様々なメディアや芸術的事象を総合して考えるための教育のもとで位置付けることが一つの可能性である。そこでは、メディアの諸要素やその生産・消費過程、社会的役割、人々のリテラシーや知覚について複合的に思考するための素材として、これまで教育で取り上げられてこなかった、マンガやアニメ、ゲーム、ライトノベル、ポピュラー音楽、コメディ番組、スポーツ文化なども重要な考察対象となる。実際、筆者は現在大学教育の場において文化論などの元でマンガを教える授業を担当しており、その一つは、日本語教育とのコラボレーションの試みである。こうした教育現場における授業実践は本論文に重要な示唆を与えたが、その効果や具体的な方法論についての検討は、今後の課題として検討していく。

最後に、領域横断的研究の試みとしての可能性を提示したい。本論は、マンガと教育というこれまで相容れないと思われてきた二つのものを接続することで、双方にとって新しい可能性を探る試みであった。それは、マンガ研究と教育学をつなぐ試みでもある。さらに、教育学だけでなく、メディア論、芸術論、現代文化論、読書行為論など、さまざまな領域の知識を活用して成り立っている。他領域における研究成果や概念を、既存のマンガ研究と比較検討することで、マンガの特殊性や他メディアとの共通点について思索をめぐらしながら、既存の学問分野に対して、マンガにしかできないことを確認することも可能になるだろう。「常識」となってしまった観念を疑い、揺るがすこと——それはまさに「マンガの力」と呼べるものなのである。

## 参考文献

### 日本語文献

- アーレント、ハンナ『活動的生』森一郎訳、みすず書房、2015年。(初出：1958年.)
- 相田隆司「美術教育における漫画の位置づけをめぐる一考察—中学校における日常の豊さを見出させることを視野に入れた実践を通して—」美術科教育学会編『美術教育学』第21号、2000年、pp. 1-12.
- 秋田孝宏、伊藤剛、竹熊健太郎、吉村和真「日本マンガ学会第9回シンポジウム「大学でマンガ!？」 第2部 研究と実作をつなぐ」『マンガ研究』vol.16、日本マンガ学会、2010年、pp. 157-190.
- イーザー、ヴォルフガング『行為としての読書 美学作用の理論』轡田収訳、岩波書店、2005年。初出:1982年.
- 石子順造『マンガ芸術論 現代日本人のセンスとユーモアの功罪』富士書院、1967年.
- 石子順造『現代マンガの思想』太平出版社、1970年.
- 石子順造『戦後マンガ史ノート』(復刻版)、紀伊國屋書店、1975年→1994年.
- 石田美紀『密やかな教育 〈やおい・ボーイズラブ〉前史』洛北出版、2008年.
- 石原千秋『国語教科書の思想』、筑摩書房、2005年.
- 伊藤剛『テヅカ・イズ・デッド ひらかれたマンガ表現論へ』NTT出版、2005年.
- 伊藤剛「マンガ教育と学校——自由と規範、創造と様式をめぐる逆説」小山昌宏、玉川博章、小池隆太編『マンガ研究13講』水声社、2016年、pp. 16-48.
- 伊藤剛『『描く!』マンガ展～名作を生む画技に迫る——描線・コマ・キャラ～』、『描く!』マンガ展企画事務局、2015年 a.
- 伊藤剛「一千万人の「描く読者」たちのマンガ表現史へ」『『描く!』マンガ展～名作を生む画技に迫る——描線・コマ・キャラ～』、『描く!』マンガ展企画事務局、2015年 b、pp. 6-8.
- 伊藤守「デジタルメディア時代における言論空間」『マス・コミュニケーション研究』89(0)、マス・コミュニケーション学会、2016年、pp. 21-43.
- 伊藤遊「『はだしのゲン』の民俗誌—学校をめぐるマンガ体験の諸相—」吉村和真・福間良明編『「はだしのゲン」がいた風景』、粹出版社、2006年、pp. 147-181.
- 井上雄彦「あとがき」『スラムダンク』集英社、1996年、pp. 186-187.
- 上杉聰『脱ゴーマニズム宣言』東方出版、1997年.
- 上杉聰編『脱戦争論 小林よしのりとの裁判を経て』東方出版、2000年.
- 瓜生吉則「〈劇画〉ジャンルの成立と変容—メディア論的視座による〈少年もの〉ジャンルの事例研究—」『東京大学社会情報研究所紀要』第52号、1996年、pp. 89-107.
- 瓜生良則「「マンガ論」の系譜学」『東京大学社会情報研究所紀要』第56号、1998年、pp. 135-153.
- 瓜生吉則「マンガを語ることの〈現在〉」吉見俊哉編『メディア・スタディーズ』、せりか書房、2000年、pp.128-139.
- 瓜生吉則「〈マンガ〉のリミット—小林よしのり＝『ゴーマニズム宣言』をめぐる」

- 宮原浩二郎・荻野昌弘編『マンガの社会学』、世界思想社、2001年、pp. 221-245.
- 大塚英志、香山リカ、鈴木邦夫、富岡幸一、小林よしのり「超・戦争論」小林よしのり編『わしズム 19号 特集：戦争論以後』、小学館、2006年、pp. 33-44.
- 大江健三郎「表現された子供」『図書』1975年9月号、岩波書店、pp. 2-23.
- 大黒孝文、中村久良、竹中真希子、稲垣成哲「理科実験が苦手な教師を支援するマンガ教材の開発と評価」『日本科学教育学会研究会研究報告』第24巻、第2号、2009年、pp. 83-88.
- 小川聡、都留泰作「機能マンガ確立に向けて：神戸大学との共同研究〈アスベストマンガ制作〉をとおして」『京都精華大学紀要』(39)、京都精華大学、2011年、pp. 75-101.
- 小田切博「『マンガ』という自明性 ガラパゴス島に棲む日本のマンガ言説」、ジャクリーヌ・ベルント編『世界のコミックスとコミックスの世界』、国際マンガ研究センター、2010年、pp. 53-67.
- 小畑信夫「高等学校での漫画受け入れ実態調査から」『学校図書館』1994年8月号、No.526、全国学校図書館協議会、pp. 31-32.
- 表智之「マンガ史における『ゲン』のポジション」『「はだしのゲン」がいた風景』、梓出版社、2006年、pp. 59-86.
- 貸本マンガ史研究会編「池上遼一氏インタビュー 貸本マンガのリアリズム——さいとう・たかをの都会的センスとつげ義春の生活感」『貸本マンガ史研究』8号、シナプス、2002年、pp. 2-19.
- 貸本マンガ史研究会編『貸本マンガ Returns』、ポプラ社、2006年.
- 加治屋健司「石子順造の知覚論的転回——マンガ批評を中心に」ジャクリーヌ・ベルント編『美術フォーラム 21 特集:漫画とマンガ、そして芸術』第24号、2011年、pp. 104-112.
- 金澤韻「「漫画の描き方」本と美術教育との関係についての一考察——石ノ森章太郎『マンガ家入門』を中心に」『美術教育研究』6号、東京大学美術教育研究会、2000年、pp. 1-18.
- 金子一夫『美術科教育の方法論と歴史〔新訂増補〕』、中央公論美術出版、2003年。(初出：1998年)
- 京都精華大学 SEIKA マンガ教育研究プロジェクト編『マンガで読み解く マンガ教育』阿吽社、2014年.
- 草原真知子「「メディア芸術」とメディア・リテラシー」『早稲田大学大学院文学研究科紀要』第3分冊 56、2010年、pp. 103-114.
- 久保貞次郎他「美術教育の三つの問題」『美育文化』第2巻第6号、1952年、p. 16.
- クラウス、ロザリンド・E、「ビデオ：ナルシズムの美学」石岡良治訳『ビデオを待ちながら』展カATALOG、東京国立近代美術館、2009年 (Rosalind Krauss, Video: “The Aesthetics of Narcissism”, *October*, Vol.1 Spring, 1976, pp. 50-64.)
- クラウス、ロザリンド・E、「メディアウムの再発明」星野太訳『表象』Vol.8、表象文化論学会、2014年、pp. 46-67. (Krauss, Rosalind E, “Reinventing the Medium”, *Critical Inquiry*, Winter 1999, vol.25, No.2, 1999 (2), pp. 289-305.)



- グリーンバーグ、クレメント『グリーンバーグ批評選集』藤枝晃雄編訳、勁草書房、2005年。
- 呉智英『現代マンガの全体像』情報センター出版局、1986年→双葉文庫、1997年。
- 「劇・男」制作委員会編『さいとう・たかを画業50周年記念出版 さいとう・たかを劇・男』リイド社、2003年。
- 向後智子・向後千春「マンガによる表現が学習内容の理解と保持に及ぼす効果」『日本教育工学雑誌』22(2)、1998年、pp. 87-94.
- 小山昌宏『戦後「日本マンガ」論争史』現代書館、2007年。
- 雑賀忠宏「マンガにおける「オルタナティブ」性の位置—「劇画ブーム」期言説における「劇画」像に注目して」第87回日本社会学会大会発表、神戸大学、2014年11月22日 <http://www.gakkai.ne.jp/jss/research/87/120.pdf>
- さいとう・たかを『さいとう・たかをの劇画専科 初等科コース』リイド社、1980年。
- さいとう・たかを『劇画家生活30周年記念 さいとう・たかを劇画の世界』リイド社、1986年。
- さいとう・たかを『さいとう・たかをのコーヒーブレイク』、フローラル出版、1992年。
- さいとう・プロダクション「さいとう・たかを 劇画講座」  
<http://www.saito-pro.co.jp/kouza/index.htm>
- 斎藤宣彦「マンガの構造モデル」竹熊健太郎・夏目房之介ほか『別冊宝島 EX マンガの読み方』、宝島社、1995年、pp. 220-223.
- 齋藤宜之「芸術と不死性—アーレント政治哲学の一断面—」『哲学』第257巻、第57号、2015年、pp. 185-210.
- 境真良「マンガ産業論」夏目房之介、竹内オサム編『マンガ学入門』ミネルヴァ書房、2009年、pp. 129-134.
- 阪本一郎「学習漫画のあり方」『児童心理』18(3)、1964年、pp. 16-25.
- 佐藤公代「古典学習の理解・記憶に及ぼす漫画の効果」『愛媛大学教育学部紀要 第I部 教育科学』44(2)、1998年、pp. 45-48.
- 佐藤賢司「工芸概念の再考と美術教育(VIII)—学校教育における工芸の位置付け(2)・モノ性としての工芸の属性」『美術科研究』第24号、大阪教育大学・美術教育講座・芸術講座、2007年、pp. 105-112.
- 里中満智子、しりあがり寿、竹宮恵子、畑中純、呉智英「日本マンガ学会第9回シンポジウム「大学でマンガ!？」 第1部 実作者の立場から」『マンガ研究』vol.16、日本マンガ学会、2010年、pp. 126-156.
- サビン、ロジャー「英米圏における『はだしのゲン』 平和運動のコミック、グラフィック・ノベル、そして日本マンガとして」『マンガ研究』vol.11、日本マンガ学会、2007年、pp. 150-173.
- 椎名ゆかり『『ゴルゴ13』アメリカで発売開始。でも単行本はどこまで発売されるのか? - 英語で! アニメ・マンガ2006年2月8日』  
<http://d.hatena.ne.jp/ceena/20060208/1139398134>
- 椎名ゆかり「文化輸出品としてのマンガ—北米のマンガ事情—第4回「辰巳ヨシヒロの『劇画漂流』のプロモーションについて考える2011年2月14日」

- <http://www.animeanime.biz/all/112151/>
- 清水勲「絵物語の時代」『マンガの昭和史』、ランダムハウス講談社、2008年、pp. 30-33.
- シラー、フリードリヒ・フォン『人間の美的教育について』小栗孝則訳、法政大学出版局、1972→2003年。原著：1793-1795年。
- 菅谷充「マンガ初学者のための4コママンガeラーニングコースの設計と実践」『人間科学研究』24(1)、2011年、pp. 95-95.
- 須川亜紀子「笑い、デイトッチメント、そして快樂——女性エッセイマンガのジャーナリズム的機能と可能性」大城房美編『女性マンガ研究 欧米・日本・アジアをつなぐMANGA』、青弓社、2015年、pp. 224-246.
- 杉浦基『政治的なマンガ作品とメディア・リテラシーの諸問題：『嫌韓流』と『ゴーマニズム宣言』をめぐって』、日本大学、博士論文、2008年。
- スコールズ、ロバート『テキストの読み方と教え方』折島正司訳、岩波書店、1999年。原著：1985年。
- 鈴木栄幸・加藤浩「社会的ネットワーキングに着目したプレゼンテーション教育手法「マンガ表現法」の提案」『科学教育研究』32(3)、一般社団法人日本科学教育学会、2008年、pp. 196-215.
- 鈴木繁「SF研究からみたマンガ／コミックス研究——ジャンル、トランスメディア、トランスナショナリズム」『国際マンガ研究1 世界のコミックスとコミックスの世界』国際マンガ研究センター、2010年、pp. 69-84.
- 鈴木隆之「マンガ、その「文学の呪縛」とのたたかい」『木野評論 文学はなぜマンガに負けたか!?』京都精華大学情報館、1998年、pp. 96-101.
- 鈴木雅雄編『マンガを「見る」という体験—フレーム、キャラクター、モダン・アート』水声社、2014年。
- 鈴木雅雄・中田健太郎編『マンガ視覚文化論 見る、聞く、語る』水声社、2017年。
- 正論編集部「問題シーンを一挙公開 これでも子どもたちに読ませますか」『正論 総力特集『はだしのゲン』許すまじ!』2013年11月号、産経新聞社、2013年、pp. 54-61.
- セルデン、ラマーン『ガイドブック 現代文学理論』栗原裕訳、大修館書店、1989年。
- 創造美育協会愛知支部編『原色 よい絵・よくない絵事典』黎明書房、1956年。新装版：1989年。
- 高橋一郎「明治期における「小説」イメージの転換——俗悪メディアから教育的メディアへ——」『思想』1992年代2号(No.812) 岩波書店、1992年、pp. 175-192.
- 竹内オサム「マンガ批評の現在-新しき科学主義への綱あたり」、米沢嘉博編『マンガ批評宣言』、亜紀書房、1987、pp. 67-83.
- 竹内オサム「“悪書追放運動”の頃」中河伸俊・永井良和編著『子どもというレトリック』青弓社、1993年、pp. 47-74.
- 竹内オサム『戦後マンガ50年史』筑摩書房、1995年。
- 竹内オサム・中野晴行・夏目房之介・宮本大人「第8回大会シンポジウム 手塚治虫「再考」第一部手塚のルーツ／ルーツとしての手塚」『マンガ研究』vol.14、日本マ

- ンガ学会 2008 年、pp. 100-153.
- 竹内勝徳・高橋勤編『身体と情動 アフェクトで読むアメリカン・ルネサンス』彩流社、2016 年.
- 竹熊健太郎・夏目房之介ほか『別冊宝島 EX マンガの読み方』、宝島社、1995.
- 竹熊健太郎「「まんがエリート」と「おたく」の間に (1) : たけくまメモ 2008/02/01」[http://takekuma.cocolog-nifty.com/blog/2008/02/post\\_12a6.html](http://takekuma.cocolog-nifty.com/blog/2008/02/post_12a6.html)、2008 年.
- 竹宮恵子「Ⅱ 職人の経験値」京都精華大学 SEIKA マンガ教育研究プロジェクト編『マンガで読み解くマンガ教育』阿牛社、2014 年 a、pp. 23-28.
- 竹宮恵子「Ⅴ 業界標準」同上、2014 年 b、pp. 41-45.
- 辰巳ヨシヒロ『劇画暮らし』本の雑誌社、2010 年.
- 玉川博章「商品としての側面を支える作家・編集者のあり方」小山昌宏・玉川博章・小池隆太編『マンガ研究 13 講』水声社、2016 年、pp. 265-293.
- 玉田圭作「教育とマンガに関する研究の全体像 既存の研究と最近の動向から」『哲学』123、2010 年、pp. 207-228.
- 土屋恵一郎・夏目房之介・古長真一・宮本大人・藤本由香里「特集：第 9 回大会シンポジウム「大学でマンガ!?!」何を学び、何を見るか」『マンガ研究』第 16 号、日本マンガ学会、2010 年、pp. 191-225.
- 網島一宜「主体的に感じ取り、味わうことのできる鑑賞学習の研究—第 3 学年 美術館での鑑賞学習を視野に入れて—」1998 年.  
<http://www2.edu-ctr.pref.okayama.jp/edu-c/choken/h10/tsunashima/>
- 鶴見俊輔『限界芸術論』ちくま学芸文庫、2004 年. 初出：勁草書房、1967 年.
- 鶴見俊輔『漫画の戦後思想』文芸春秋、1973 年.
- 内記稔夫「貸本マンガ」「劇画の発展」『マンガの昭和史』、ランダムハウス講談社、2008 年、pp. 44-49.
- 直江俊雄「対話か独白か —美術教育研究における「批評の不在」を超えて—」『美術教育学』第 25 号、美術科教育学会、2004 年、pp. 531-540.
- 中澤潤・望月千恵子「マンガ読解力が学習漫画の理解に及ぼす効果」『日本教育心理学会総会発表論文集』37、1995 年、pp. 369.
- 中澤潤「マンガ読解力の規定因としてのマンガの読みリテラシー」『マンガ研究』vol.5、日本マンガ学会、2004 年、pp. 6-25.
- 中島勝住「学びを創造する」京都精華大学 SEIKA マンガ教育研究プロジェクト編『マンガで読み解くマンガ教育』阿牛社、2014 年、pp. 47-89.
- 中野晴行「マンガアーカイブの必要性和これから」『現代の図書館』第 47 巻、第 4 号、(通巻 192 号)、日本図書館協会、2009 年、pp.215-221.
- 仲正昌樹『ハンナ・アーレント「人間の条件」入門講義』作品社、2014 年.
- 夏目房之介『手塚治虫はどこにいる』筑摩書房、1992 年.
- 夏目房之介「マンガ描線原論 一本の線からマンガの「原理」を読み解く」夏目房之介・竹熊健太郎&『マンガの読み方』プロジェクト編『別冊宝島 EX マンガの読み方』宝島社、1995 年 a、pp. 52-59.
- 夏目房之介「マンガの真骨頂「形喩」とは何か? マンガ的記号の分類の試み」『別冊

- 宝島 EX マンガの読み方』宝島社、1995年b、pp. 112-115.
- 夏目房之介「マンガ表現論の『限界』をめぐって」ジャクリーヌ・ベルント編『マンガ美研』、醍醐書房、2002、pp. 2-22.
- 夏目房之介『マンガに人生を学んで何が悪い?』ランダムハウス講談社、2006年.
- 夏目房之介『マンガと「戦争」』講談社現代新書、1997年.
- 夏目房之介「70年代に表現論は勃興したか? : 夏目房之介の「で?」: オルタナティブ・ブログ 2008/02/20」<http://blogs.itmedia.co.jp/natsume/2008/02/post-aeab.html>
- 夏目房之介「たけくまさんのブログに: 夏目房之介の「で?」: オルタナティブ・ブログ 2008/02/20」<http://blogs.itmedia.co.jp/natsume/2008/02/post-2e97.html>
- 夏目房之介「67年頃のマンガ論について: 夏目房之介の「で?」: オルタナティブ・ブログ 2008/03/12」<http://blogs.itmedia.co.jp/natsume/2008/03/post-00f5.html>
- 夏目房之介「編集者の役割」『マンガ学入門』ミネルヴァ書房、2009年、pp. 141-145.
- 滑川道夫編『マンガと子ども』牧書店、1961年.
- 難波功士『族の系譜学—ユース・サブカルチャーズの戦後史』青弓社、2007年.
- 西田亜希子「学びを活用する」京都精華大学 SEIKA マンガ教育研究プロジェクト編『マンガで読み解く マンガ教育』、阿吽社、2014年、pp. 185-217.
- 野平慎二「現代における人間形成と「美的なもの」: 「ポストモダン」と「未完の近代」の間」『教育哲学研究』76、1997年、pp. 124-137、178.
- パーモンティエ、ミヒャエル『ミュージアム・エデュケーション 感性と知性を拓く 想起空間』眞壁宏幹訳、慶應義塾大学出版会、2012年.
- 長谷川哲哉「「ハーバート・リードの芸術教育論」への諸批判について」『美術教育学』第6号、美術科教育学会、1984年、pp. 45-56.
- 美術教育連絡協議会「美術教育提言書」2016年、  
<https://www.uaesj.com/%E6%97%A5%E6%9C%AC%E6%95%99%E8%82%B2%E5%A4%A7%E5%AD%A6%E5%8D%94%E4%BC%9A%E5%85%A8%E5%9B%BD%E7%BE%8E%E8%A1%93%E9%83%A8%E9%96%80/%E7%BE%8E%E8%A1%93%E6%95%99%E8%82%B2%E9%80%A3%E7%B5%A1%E5%8D%94%E8%AD%B0%E4%BC%9A%E3%81%AE%E6%B4%BB%E5%8B%95/>
- フィッシュ、スタンリー『このクラスにテキストはありますか? 解釈共同体の権威』小林昌夫訳、みすず書店、1992年. 原著: 1980年.
- 福間良明「『原爆マンガ』のメディア史」吉村和真・福間良明『「はだしのゲン」がいた風景』、梓出版社、2006年、pp. 10-58.
- 福間良明・山口誠・吉村和真「[インタビュー] こうの史代——非体験とマンガ表現」福間良明・山口誠・吉村和真編『複数のヒロシマ 記憶の戦後史とメディアの力学』、青弓社、2012年、pp. 358-390.
- ベルント、ジャクリーヌ「漫画で表す——まんがにふさわしい美学の反面教師としての中学校新美術科」日本マンガ学会編『マンガ研究』第1号、日本マンガ学会、2002年、pp. 80-85.
- ベルント、ジャクリーヌ「「リアル」なマンガとは? 多様性と雑種性、そして関係性」古市保子編『新次元 マンガ表現の現在』日本国際交流基金、2010年、pp. 190-196.

- ベルント、ジャクリーヌ「文化の共有地」としてのマンガ」平成23年度世界メディア芸術コンベンション開催事務局『想像力の共有地—現代社会はマンガとアニメーションによって何を共有しうるのか』、文化庁、2012年、pp. 111-114.
- 細馬宏通『二つの「この世界の片隅に」—マンガ、アニメーションの声と動作—』青土社、2017年.
- 前川修「メディア論の憑依：ポスト・メディアウムの状況における写真」『美学芸術学論集』第7号、神戸大学文学部芸術学研究室、2011年、pp. 3-14.
- マクラウド、スコット『マンガ学』岡田斗司夫監訳、美術出版社、1998年、p. 17.  
(McCloud, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*, Kitchen Sink Press, 1993. New York: Harper Collins, 1994.)
- マクルーハン、マーシャル『メディア論—人間の拡張の諸相』栗原裕、河本仲聖訳、みすず書房、1987年（初出：1964年）
- 松本浩司・家島明彦「キャリア教育におけるマンガの活用についての実践と展望特に授業での活用を中心に」『進路指導』86（1）、2013年、pp. 13-22.
- 三品純「松江市教委はなぜ迷走したのか—そして子供たちが犠牲になる」『正論』2013年11月号、産経新聞社、2013年、pp. 72-76.
- 水野正朗「現代文学理論を手がかりにしたテキスト解釈の共同性に関する一考察：他者との相互交流による主体的な読みをめざす国語の授業」『教育方法学研究』34（0）、2009年、pp. 1-12.
- 溝口彰子「反映／投影論から生産的フォーラムとしてのジャンルへ：ヤオイ考察からの提言」『国際マンガ研究1』、2010、pp.141-163.
- 三根和浪、宮本恭二郎、橋本泰幸「学会誌に見る美術教育学研究の動向と課題」『日本教科教育学会誌』29(3)、日本教科教育学会、2006年、pp. 87-96.
- 三宅政吉「「線のリアリズム」とは何か——池上遼一氏インタビューを終えて」貸本マンガ史研究会編『貸本マンガ史研究』8号、シナプス、2002年、pp. 20-23.
- 宮本大人「「漫画」の起源 不純な領域としての成立」『週刊朝日百科・世界の文学110テーマ編・マンガと文学』朝日新聞社、2001年、pp. 292-295.
- 宮本大人「『漫画』概念の重層化過程—近世から近代における」『美術史』154、52巻2号、2003年、pp. 319-334.
- 三輪健太郎『マンガと映画 コマと時間の理論』NTT出版、2014年.
- 村上知彦『黄昏通信（トワイライト・タイムズ）同時代まんがのために』ブロンズ社、1979年.
- 村田夏子「教授方略としてのマンガの効果」『読書科学』37（4）、1993年、pp. 127-136.
- 森本洋介『メディア・リテラシー教育における「批判的」な思考力の育成』東信堂、2014年.
- モレンハウアー、クラウド『子どもは美をどう経験するか』真壁宏幹、今井康雄、野平慎二訳、玉川大学出版部、2001年。（初出：1996年）
- 安井一徳『図書館は本をどう選ぶか』勁草書房、2006年.
- 矢野智司『自己変容という物語—生成・贈与・教育』金子書房、2000年.
- 矢野智司『贈与と交換の教育学—漱石、賢治と純粹贈与のレッスン』東京大学出版会、

- 2008年.
- 山田浩之「マンガはどう語られてきたのか」小谷敏編『子ども論を読む』世界思想社、2003年、pp. 55-74.
- 幸秀樹「ハーバート・リードの「芸術による教育」にみる鑑賞教育の視点：「芸術による教育-再述」の読解より」『美術教育学』第25号、美術科教育学会、2004年、pp. 469-480.
- 横田喬「『はだしのゲン』との出会い」『市民』1975年9月号、pp. 64-68.
- 吉岡洋「想像力を共有するとは？」『想像力の共有地—現代社会はマンガとアニメーションによって何を共有しうるのか』、文化庁、2012年、pp.5-7.
- 吉岡洋「雑種・混濁性と〈批評〉の再生可能性」『第3回世界メディア芸術コンベンション異種混濁的文化における〈批評〉の可能性』文化庁、2013年、pp. 8-12.
- 吉川厚「ナラティブアプローチを使った教材開発」『日本科学教育学会研究会研究報告』20(2)、一般社団法人日本科学教育学会、2005年、pp. 7-10.
- 吉川厚「獲得した知識を活用するトレーニング：Situating Intelligence Training」『システム制御情報：システム制御情報学会誌』51(2)、システム制御情報学会、2007年、pp. 102-108.
- 吉田佐治子「教材としてのマンガ」『摂南大学教育学研究』9、2013年、pp. 25-34.
- 吉村和真「『はだしのゲン』のインパクト—マンガの残酷描写をめぐる表現史的一考察—」『「はだしのゲン」がいた風景』、梓出版社、2006年、pp. 246-293.
- 吉村和真「マンガ—その無自覚なまでの習得過程と影響力」葉口英子、河田学、ウスビ・サコ編『知のリテラシー／文化』ナカニシヤ書店、2007年、pp. 1-24.
- 吉村和真「マンガの《現在》につながる道：マンガ・リテラシー形成と変容」『立命館言語文化研究』Vol.24(2)、立命館大学、2013年、pp. 33-48.
- 吉村壮明「現代美術と美術教育における表現観についての考察：抽象表現主義、ダダのオブジェ、ポップ・アートの表現観との差異を中心として」『美術教育学』22号、美術科教育学会、2001年、pp. 271-281.
- 四方利明「『境界』で出会った『他者』—学校にとっての『はだしのゲン』『「はだしのゲン」がいた風景』、梓出版社、2006、pp.182-210.
- ラマル、トマス「マンガ爆弾 「はだしのゲン」の行間」大崎晴美訳、ジャクリヌ・ベルント編『世界のコミックスとコミックスの世界 グローバルなマンガの世界を開くために』、京都精華大学国際マンガ研究センター、2010年、pp. 259-312.
- リード、ハーバート『芸術による教育』(Education through Art 1943) 植村鷹千代、水沢孝策訳『芸術による教育』美術出版社、1953年. 改訂版：1957年.
- 若桑みどり「「ゴーマニズム宣言」と「従軍慰安婦」[イメージ&ジェンダー研究会1998年度発表概要]」『イメージ&ジェンダー』vol. 2、彩樹社、2001年、pp. 4-6.
- 「原爆マンガに怨念をこめて・・・」『週刊朝日』1971年8月13日号、朝日新聞社、pp. 126-129.
- 「対談 手塚治虫さんに聞く 聞き手北川幸比古」『季刊子供の本棚 特集/子どものマンガ・劇画を考える』18号、日本子供の本研究会編、明治図書出版、1976年、pp. 5-31.

「編集後記」『木野評論 文学はなぜマンガに負けたか！？』京都精華大学情報館、  
1998年、pp. 214-125.

#### 英語文献

- CJ Suzuki (鈴木繁) ‘Tatsumi Yoshihiro’s *Gekiga* and the Global Sixties: Aspiring for an Alternative’, in Jaqueline Berndt & Bettina Kümmerling-Meibauer (eds.) *Manga’s Cultural Crossroads*, Routledge, 2013, pp. 50-64.
- Eisner, Will, *Comics and Sequential Art*, Tamarac, Poorhouse Press, 1985.
- Hall, Stuart ‘Encoding/ decoding’, in Hall, D. Hobson, A. Lowe, and P. Willis (eds.) *Culture, Media, Language*, London: Hutchinson, 1980, pp. 128-138.
- Krauss, Rosalind, *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-medium Condition*, London: Thames and Hudson, 1999.
- Massumi, Brian, *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*, Duke University Press, 2002.
- Hartley, Barbara ‘Manga, History, and Telling Stories of the Past: Narrative Strategies in Shanaō Yoshitsune’, In Otmazgin, Nissim and Suter, Rebecca (eds.) *Rewriting History in Manga Stories for the Nation*, Palgrave Macmillan, 2016, pp. 111-130.

#### 参考資料

- 花簾實他監修『美術2・3上 創造の喜び』、日本文教出版、2001年。
- 花簾實他監修『美術2・3上 生活の中に生きる美術』、日本文教出版、2012年。
- 文部科学省『小学校学習指導要領解説 図画工作編』、日本文教出版、2008年。
- 文部科学省『中学校学習指導要領解説 美術編』、日本文教出版、2008年。

#### 参考作品

- 尾田栄一郎『ONEPIECE』第59巻、集英社、2010年。
- この史代『夕風の街 桜の国』双葉社、2004年。
- この史代「古い女」初出：小林よしのり編『わしズム19号 戦争論以後』小学館、2006年、pp. 9-15。
- この史代『この世界の片隅に 上』双葉社、2008年。
- この史代『この世界の片隅に 中』双葉社、2008年。
- この史代『この世界の片隅に 下』双葉社、2009年。
- 小林よしのり『ゴーマニズム宣言』第1巻、双葉社、1997年。
- 小林よしのり『ゴーマニズム宣言』第3巻、双葉社、1997年。
- 小林よしのり『ゴーマニズム宣言』第6巻、扶桑社、1995年。
- 小林よしのり『新・ゴーマニズム宣言 SPECIAL 戦争論』幻冬舎、1998年。
- 小林よしのり『ゴーマニズム宣言 SPECIAL 脱原発論』幻冬舎、2012年。
- 小林よしのり『ゴーマニズム宣言 SPECIAL 天皇論 平成29年：増補改訂版』小学館、2017年。
- さいとう・たかを「空気男爵」、日の丸文庫、1955年。

さいとう・たかを「拳銃と花」、日の丸文庫、1957年。  
さいとう・たかを「台風五郎」初出：『日の丸』集英社、1958年～1963年。  
竹宮恵子『風と木の詩』第1巻、白泉社文庫、1995年  
辰巳ヨシヒロ『劇画漂流』上下、青林工藝舎、2008年。  
原作・天王寺大／劇画・渡辺みちお「白竜 Legend」『漫画ゴラク』（2011年2月18日  
号～2011年4月1日号）、日本文芸社。  
山川惣治『ノックアウト Q』学童社、1952。（初出：1949年）



図版

第一章

図1 『中学校学習指導要領解説美術編』における「鑑賞」の比重

文部科学省『中学校学習指導要領解説 美術編』、日本文教出版、2008年、p. 98.

各学年の目標及び内容の系統表				
第1 目標	表現及び鑑賞の幅広い活動を通して、美術の創造活動の喜びを味わい美術を愛好する心情を育操を養う。			
第2 各学年の目標及び内容	(第1学年)			
	1 目標	(1) 楽しく美術の活動に取り組み美術を愛好する心情を培い、心豊かな生活を創造していく意欲と態度を育てる。 (2) 対象を見つめ感じ取る力や想像力を高め、豊かに発想し構想する能力や形や色彩などによる表現の技能を身に付け、意図に応じて創意工夫し美しく表現する能力を育てる。 (3) 自然の造形や美術作品などについての基礎的な理解や見方を広げ、美術文化に対する関心を高め、よさや美しさなどを味わう鑑賞の能力を育てる。		
	A 表現	(1) 感じ取ったことや考えたことなどを基に、絵や彫刻などに表現する活動を通して、発想や構想に関する次の事項を指導する。 ア 対象を見つめ感じ取った形や色彩の特徴や美しさ、想像したことなどを基に主題を生み出すこと。 イ 主題などを基に、全体と部分との関係などを考えて創造的な構成を工夫し、心豊かに表現する構想を練ること。 (2) 伝える、使うなどの目的や機能を考え、デザインや工芸などに表現する活動を通して、発想や構想に関する次の事項を指導する。 ア 目的や条件などを基に、美的感覚を働かせて、構成や装飾を考え、表現の構想を練ること。 イ 他者の立場に立って、伝えたい内容について分かりやすさや美しさなどを考え、表現の構想を練ること。 ウ 用途や機能、使用する者の気持ち、材料などから美しさなどを考え、表現の構想を練ること。 (3) 発想や構想をしたことなどを基に表現する活動を通して、技能に関する次の事項を指導する。 ア 形や色彩などの表し方を身に付け、意図に応じて材料や用具の生かし方などを考え、創意工夫して表現すること。 イ 材料や用具の特性などから制作の順序などを考えながら、見通しをもって表現すること。		
		B 鑑賞	(1) 美術作品などのよさや美しさを感じ取り味わう活動を通して、鑑賞に関する次の事項を指導する。 ア 造形的なよさや美しさ、作者の心情や意図と表現の工夫、美と機能性の調和、生活における美術の働きなどを感じ取り、作品などに対する思いや考えを説明し合うなどして、対象の見方や感じ方を広げること。 イ 身近な地域や日本及び諸外国の美術の文化遺産などを鑑賞し、そのよさや美しさなどを感じ取り、美術文化に対する関心を高めること。	
			(共通事項)	(1) 「A 表現」及び「B 鑑賞」の指導を通して、次の事項を指導する。 ア 形や色彩、材料、光などの性質や、それらがもたらす感情を理解すること。 イ 形や色彩の特徴などを基に、対象のイメージをとらえること。

図2『原色 よい絵・よくない絵事典』におけるマンガ的な絵1

創造美育協会愛知支部編『原色 よい絵・よくない絵事典』黎明書房、1989年、p. 80.



図3 『原色 よい絵・よくない絵事典』におけるマンガ的な絵2

創造美育協会愛知支部編『原色 よい絵・よくない絵事典』黎明書房、1989年、p. 73.

III 絵が愛った記録



A



B

何よりもまず、Aの絵は表現ではありません。固柄を描いてぬり絵をしたにすぎないのです。そして、何よりもまずBの絵は表現なのです。

上から見た川、横から見た列車、お日さまなど象徴的な表現様式は、この子が自分のイメージに忠実であることを物語っています。



A



B

外見のうごきと内面のうごき、固柄のうごきと感情のうごき、この二つのちがいを2枚の絵ははっきり示しています。

Aの絵は、外見、固柄だけのうごきですから、色も形もただ説明的で、筆使いは乱暴ですし、造形的な要素はまったくありません。

Bの絵は外見はうごいていないように思われますが、たとえば、ちょっとした履物の色や並べ方にさえ造形的で、内面（感情）のうごきが表現されています。

73

図4 2001年発行の美術科教科書における「漫画」

花篤實他監修『美術2・3上 創造の喜び』、日本文教出版、2001年、pp.5-7.



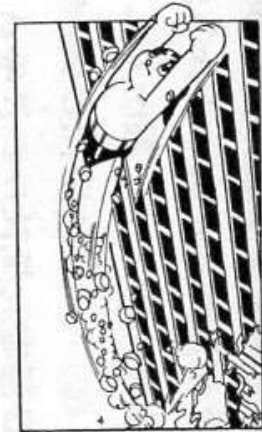
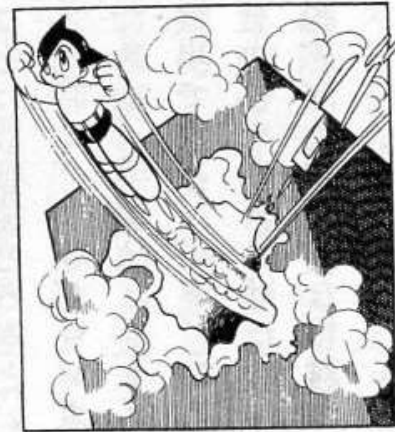
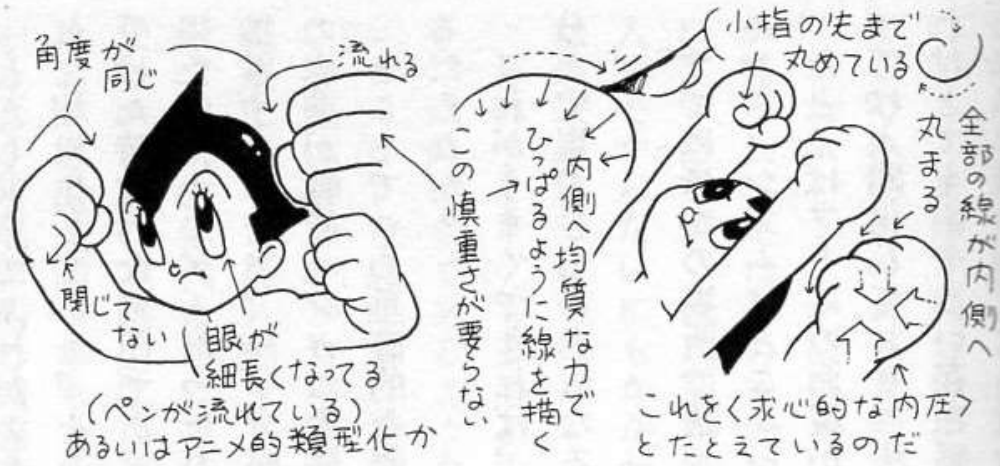
図5 2012年発行の美術科教科書における「漫画」

花篤實他監修『美術2・3上 生活の中に生きる美術』、日本文教出版、2012年、pp. 36-37.



第二章

図6 夏目房之介『手塚治虫はどこにいる』ちくま文庫、1992→1995年、p. 141.



図版45 (右)『マッドマシンの巻』(58年)と(左)『地上最大のロボットの巻』の比較 上段の手の拡大図は模写

図7 夏目房之介『手塚治虫はどこにいる』ちくま文庫、1992→1995、p. 120.



図8 「ピクシブ百科事典」における「劇画」タグ  
<http://dic.pixiv.net/a/%E5%8A%87%E7%94%BB>

図9 さいとう・たかを「空気男爵」日の丸文庫、1955年、『さいとう・たかを画業50周年記念出版 さいとう・たかを劇・男』リイド社、2003年、pp. 28-29.





図 10 さいとう・たかを「拳銃と花」日の丸文庫、1957年。

さいとう・たかを『劇画家生活 30 周年記念 さいとう・たかを劇画の世界』リイド社、1986年、p. 21.



図 11 さいとう・たかを「台風五郎」『日の丸』集英社、1958年、『さいとう・たかを画業 50 周年記念出版 さいとう・たかを劇・男』リイド社、2003年、pp. 44-45.

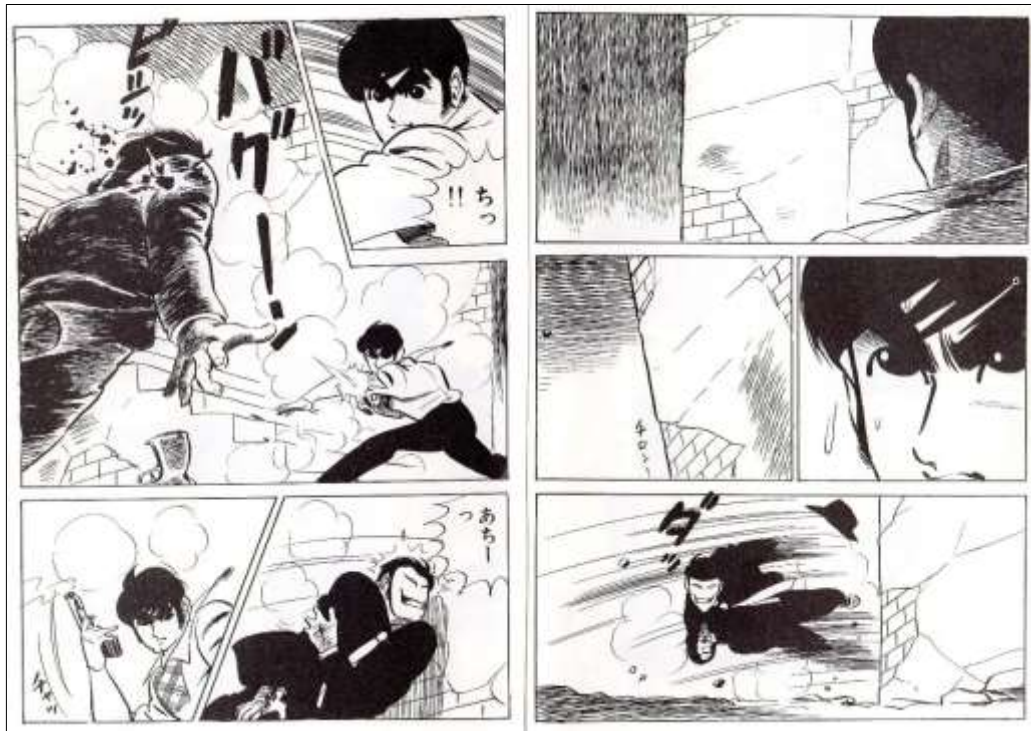


図 12 『さいとう・たかをの劇画専科』における劇画の線の説明 『さいとう・たかをの劇画専科 初等科コース』リイド社、1980年、pp. 54-55.



図 13 「台風五郎」における読者投稿欄

さいとう・たかを『1級殺人 台風五郎』No.20、さいとう・プロ、1962-1963年頃、pp. 132-135。注：投稿者の住所は個人情報保護のため筆者が修正。なお、143頁の右端はおそらく読者によって切り取られたものと思われる。

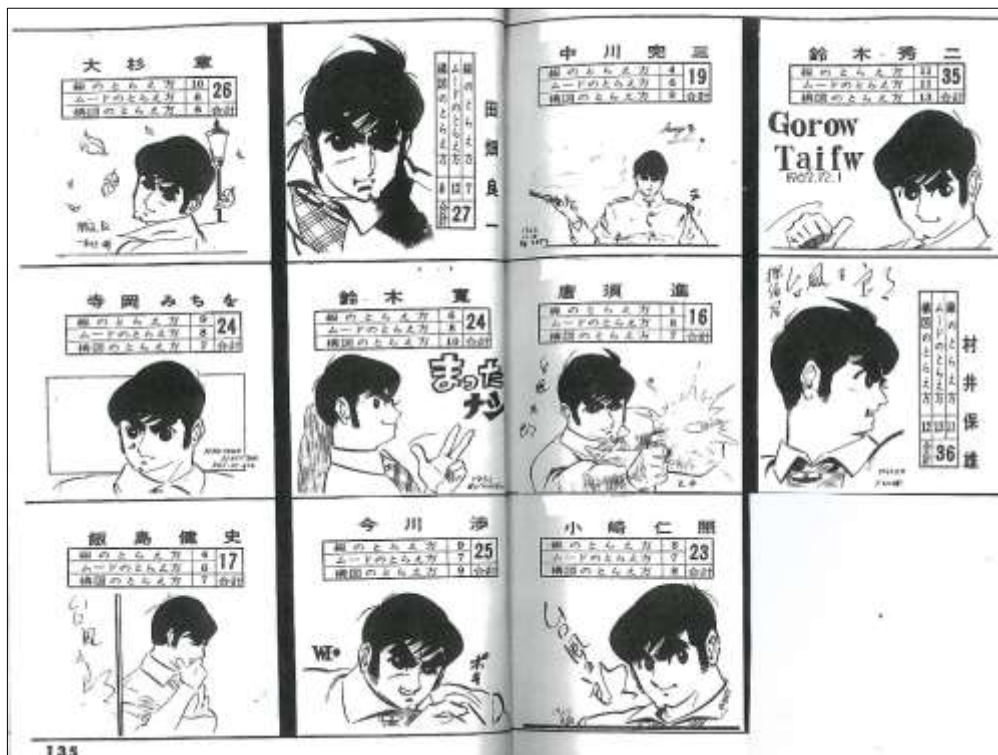
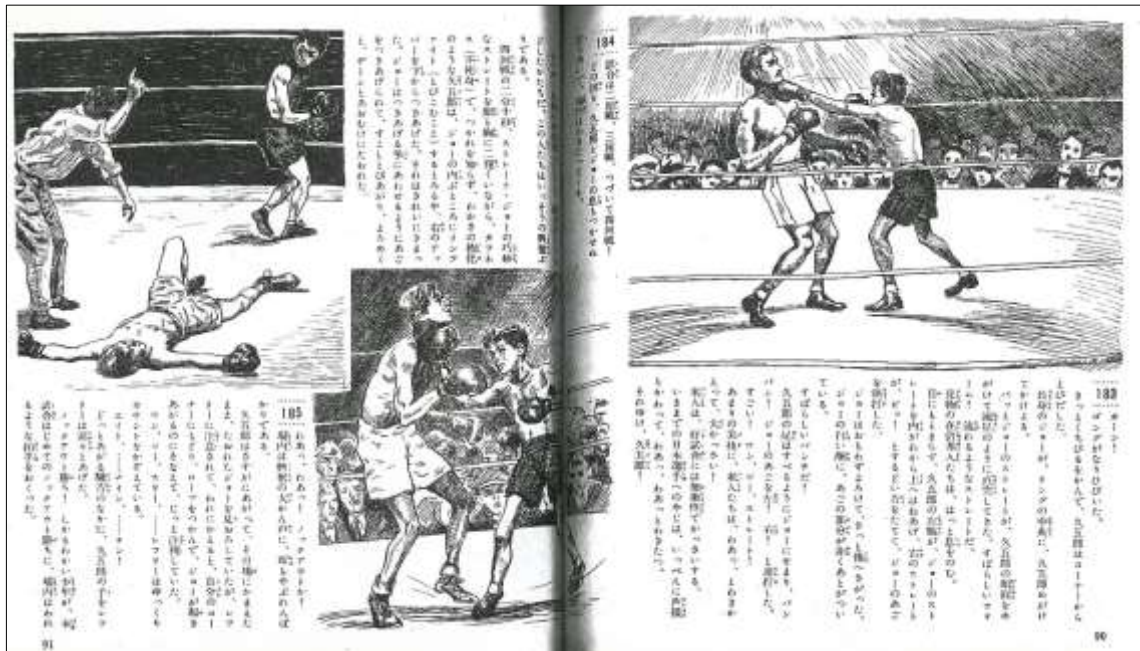


図 14 山川惣治『ノックアウト Q』学童社、1952年、pp. 90-91.



第三章

図 15 こうの史代『夕風の街 桜の国』、双葉社、2004年、pp. 22-23.



図 16 こうの史代『夕風の街 桜の国』、双葉社、2004年、pp. 24-25.

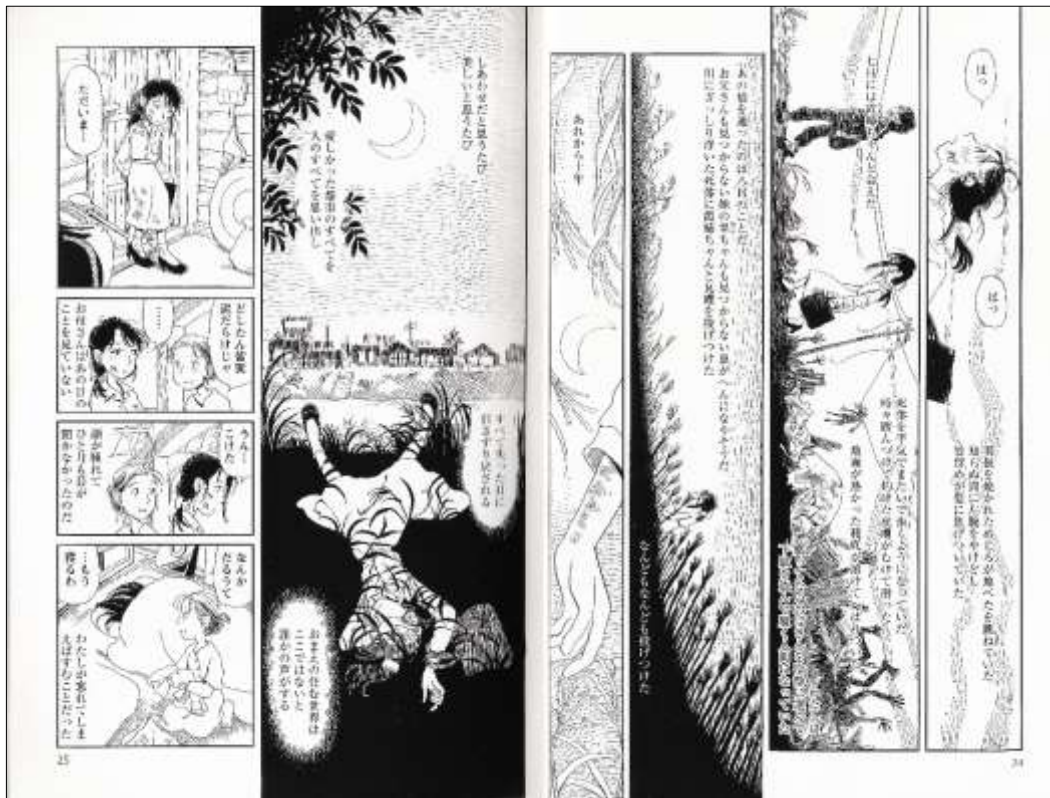


図17 こうの史代『この世界の片隅に』中巻、双葉社、2008年、pp.92-93.



図18 こうの史代『夕風の街 桜の国』、双葉社、2004年、p.27.

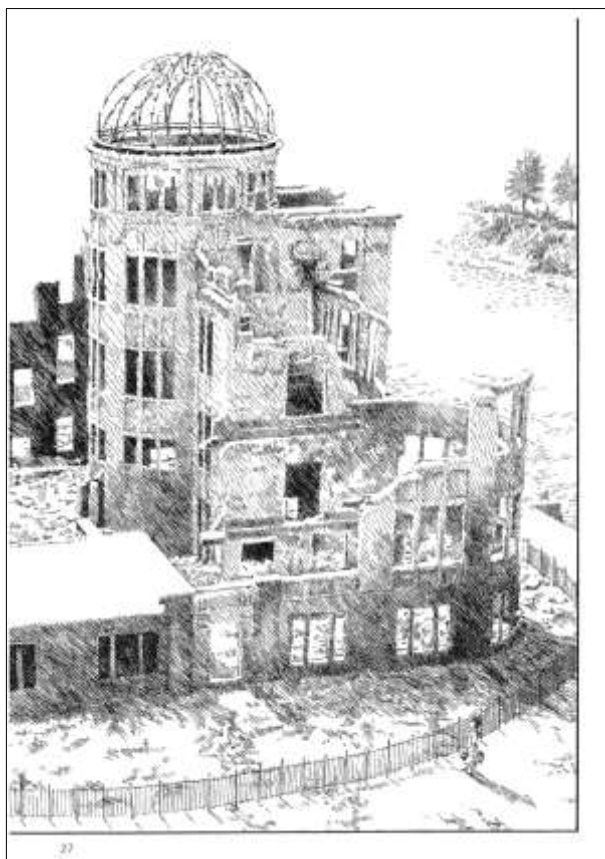


図19 こうの史代『この世界の片隅に』下巻、双葉社、2009年、pp. 106-107.

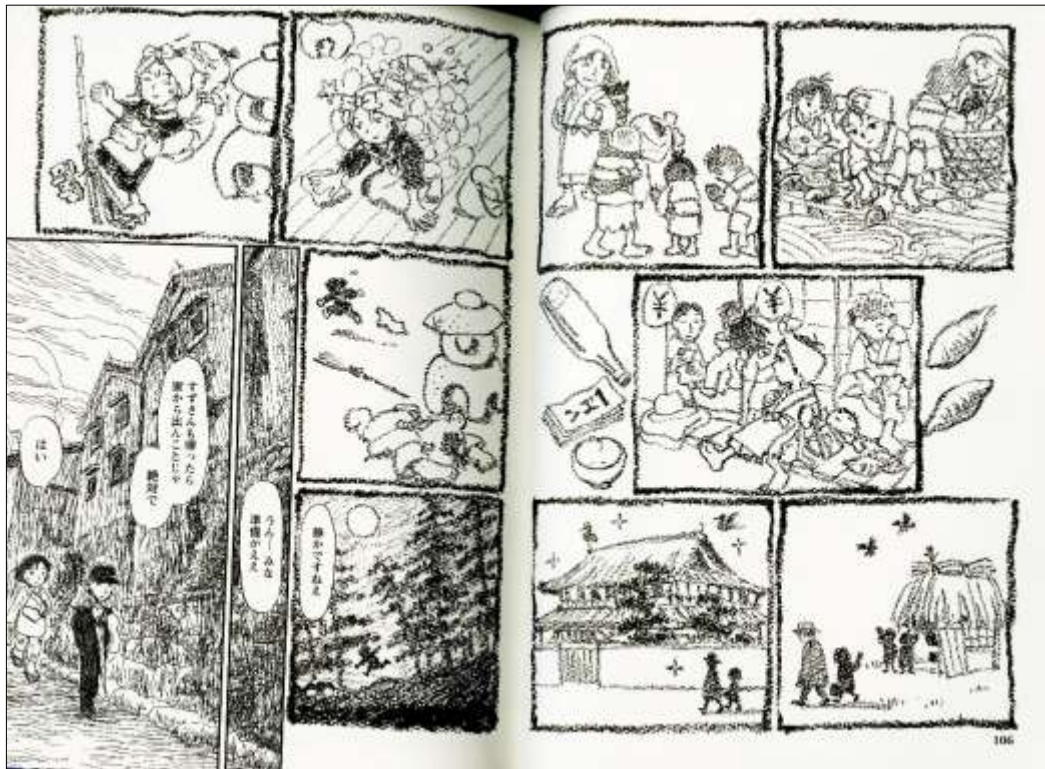


図20 こうの史代『この世界の片隅に』下巻、双葉社、2009年、pp. 60-61.



図 21 こうの史代「古い女」小林よしのり編『わしズム 19号 戦争論以後』小学館、2006年、pp. 10-11.



図 22 ファンによる『この世界』の二次創作 半平太「北條すず、91歳。」  
[http://www.pixiv.net/member\\_illust.php?mode=medium&illust\\_id=60143155](http://www.pixiv.net/member_illust.php?mode=medium&illust_id=60143155)





図 23 尾田栄一郎『ONEPIECE』第 59 巻、第 579 話、集英社、2010 年、pp. 112-113.



図 24 少女マンガにおける重層的コマ

竹宮恵子『風と木の詩』第 1 巻、白泉社文庫、1995 年、pp. 310-311.



図 25 竹宮恵子「V 業界標準」京都精華大学 SEIKA マンガ教育研究プロジェクト編『マンガで読み解くマンガ教育』阿牛社、2014年、p. 42.



図 26 Instagram に投稿された一般人によるマンガの例 @imootjya  
<https://www.instagram.com/imootjya/>



図27 上杉聰『脱ゴーマニズム宣言』において取り上げられる「ゴ－宣」の図版  
 上杉聰『脱ゴーマニズム宣言』東方出版、1997年、p.31.



図 28-a 上杉聰『脱ゴーマニズム宣言』において取り上げられる『ゴーマニズム宣言』第6巻第百十三章内の図版 上杉聰『脱ゴーマニズム宣言』東方出版、1997年、p.25.



図 28-b 小林よしのり『ゴーマニズム宣言』第 6 巻第百十三章 小林よしのり『ゴーマニズム宣言』第 6 巻、扶桑社、1995 年、pp. 94-97.



図 29 小林よしのり「おこっちゃんくん」小林よしのり『ゴーマニズム宣言』第1巻、pp.170-171.

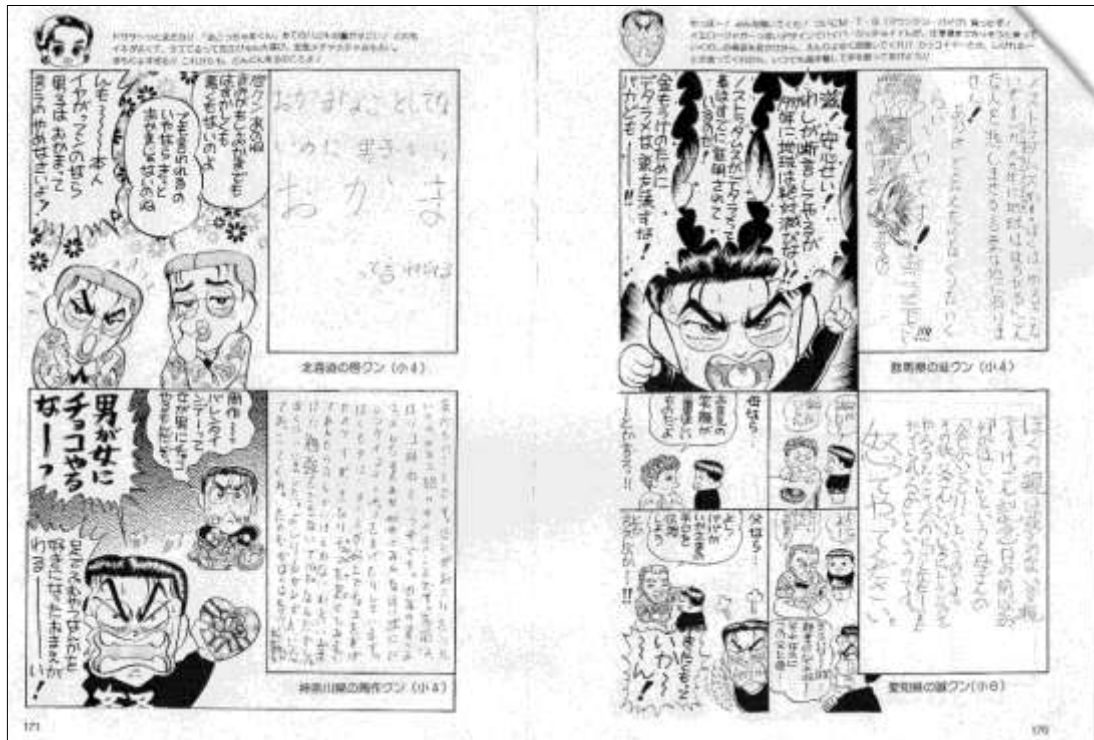


図30 小林よしのり「カバ焼きの日」『ガロ』青林堂、1993年9月号、pp. 147-148.





メディアが語り続けている「形骸化したコトバ」にこそ、問題があると言っているのだ。そこを誤解するな！！



図31 初期 (a) と近年 (b) の「ゴー宣」

(a) : 小林よしのり『ゴーマニズム宣言』第3巻、双葉社、1997年、p. 12.





図32 初期作品における小林の顔の描き方 (a) と、近年の作品における顔 (b)

(a) :小林よしのり『ゴーマニズム宣言』第4巻、扶桑社、p.97.



(b) :小林よしのり『ゴーマニズム宣言 SPECIAL 国防論』小学館、2011年、p.355.



