中学美術における
漫画表現の可能性と題材例

美術科教育領域　鶴田貴士

Ⅰ　論文の目的

近年、授業で子どもたちが描く絵の中には、マンガ的表現が多くみられるようになった。考えられる理由の一つは、現代の子どもたちが置かれている環境の変化だと思われる。現代は紙媒体の漫画のみならず、電子書籍も普及していることに加え、漫画を原作としたアニメーションもテレビやインターネットで視聴することができる。子どもたちは漫画やアニメーションのあることが当たり前の時代に生まれ、それを娯楽とし享受している。漫画やアニメは現在、欧米をはじめ海外で高く評価されているものも存在する。それらを日本に誇る文化と感じる国民も多い。

教育において国際化や日本の文化を見直す動きの中で、美術教育においては多様な表現を認めることが求められている。子どもたちの置かれている環境は絶えず変化しており、写実的表現に関心の強い時期にあると言われる中学生にもマンガ的な表現を用いる子どもの姿が見られる。ならば、マンガ的表現の中にこそ子どもが表現したい思いや表現的な課題が投影されているのではないだろうか。

本論分ではこの仮説をもとに、子どもたちの表現意図とマンガ的表現の関係性や可能性、その教育的価値について考察する。その上で、子どもたちの実状に則した漫画題材を示したい。

Ⅱ　章立て

はじめに

１章　マンガ文化の歴史的経緯

（１）本論における「マンガ」の定義

（２）「漫画」とカリカチュア

（３）日本の戦前漫画史

（４）カリカチュアからコミックへ

（５）近現代以降の動向

２章　美術教育の中のマンガ

（１）現行学習指導要領での取扱い

（２）美術科教科書の中のマンガ

３章　中学生の描画に関する意識調査と考察

（１）中学生への意識調査

（２）ローウェンフェルドの描画発達理論における中学生

（３）子どもたちの抱える課題と美術教育の教科としての課題

４章　教育実践例やマンガの研究の考察と題材例の考案

（１）日刊うらどっこ―森尚水氏の実践より―

（２）漫画表現を楽しもう―秋田英彦氏の実践より―

（３）「委託性」と「自己投影性」による自己表現

（４）美術科の授業としての漫画題材

おわりに

Ⅲ　内容

１．マンガ文化の歴史的経緯について

題材例を考えるにあたり、マンガがどういった媒体であるのかについて知る必要がある。本論では版画技術が発達し、マンガが出版物として大衆に広がり始めた明治時代以降を中心に論じる。

1798 年発行の絵本『四時交加』の序文で山東京伝は「気の向くままに絵を描く」という意味の言葉として「漫画」の語を用いている。江戸時代で有名な作品に葛飾北斎の『北斎漫画』が挙げられるが，基本はスケッチの画集のようなもので，その中に戯画や風刺画も掲載されていた。これによって「漫画」が戯画のようなスケッチを指す意味の言葉として広まったと考えられる。

1860 年代以降、日本に在留する外国人のための新聞や雑誌がつくられた。チャールズ・ワーグマンは『ジャパン・パンチ』というマンガ雑誌を創刊し、それに因んで当時の政治風刺画は「ポンチ絵」と呼ばれた。職業としてはじめて漫画を描いた日本人と言われる北沢楽天は１コマ漫画（カートゥーン）だけでなく数コマ漫画も描いた。楽天のそれは社会批判のための風刺というより，風俗を軽く描いたものだったようだ。ジャクリーヌ・ベルント氏によれ

ば，当時の楽天の作品にはまだ浮世絵の影響が強く残っていたとしても，この頃には数コマ漫画にはアメリカのコミックの影響が見られるという。その後数コマ漫画にはより物語性を持つものが生まれていく。大正時代に入ると、子ども向けの漫画も登場。ただし、依然としてこれらは都市部の文化に過ぎなかった。

戦前・戦時中には，『のらくろ』など軍国主義の日常を描いた漫画が人気を博した。しかし 1941 年には，主に「時世に合わず役に立たない」といった理由や印刷制限の都合から，ストーリー漫画が大幅に規制を受けることとなった。こうしてこれまで娯楽として受け入れられていたはずのマンガは，国家主義を煽るための政治的役割を担っていった。

戦後には新聞に掲載されていた『サザエさん』等が人気で、大人たちが主に楽しんだ。漫画のジャンルは多岐に渡り、スポーツやＳＦ、時代物やギャグ、ナンセンスといったものから、少女漫画と呼ばれるジャンルも登場した。やがて漫画＝ストーリー漫画という意識が芽生えていく。また 1950 年代には劇画（「ストーリー劇を絵にしたもの」の意。主に貸本屋で貸し出されるものを指した。）という新しい漫画のジャンルが生まれ、60 年代以降は大人たちまでがストーリー漫画を読むようになった。以降、マンガは世相や流行を反映・吸収しながら各漫画家たちの手によって生み出され続けている。

1983 年に大友克洋が日本ＳＦ大賞を授与したことをきっかけに、カリカチュア以外のマンガ文化も市民権を得始めた。1990 年代以降、マンガの持つ力を文化として定着し全国へ拡散するための動き（高知県主催のまんが甲子園，兵庫県宝塚市立手塚治虫記念館や秋田県の増田町まんが美術館，高知県香北町のやなせたかし記念館アンパンマンミュージアムなど）が勃興する。また広島市まんが図書館など，漫画を扱う図書館も登場した。2006 年には京都国際マンガミュージアムといった博物館も登場し、誰もが漫画資料を閲覧できる時代となった。近年では紙媒体の漫画だけでなく、既存・新作の漫画の電子書籍化なども進み、子どもたちはそれらが当たり前の時代に生きている。

２．美術教育の中の漫画

１章の内容を受け、教育の中ではマンガがどのように扱われているのかについて考察する。平成 20 年版の学習指導要領「第３　指導計画の作成と内容の取扱い」の中で「日本及び諸外国の作品の独特な表現様式，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。」とある。この記述から分かるように，今日の中学校美術では多様な表現方法の活用が促されている。子どもの表現の能力を一層豊かにするために，目的に応じて表現方法を選べるよう多様な表現方法を学ぶ機会を取り入れるということである。

一方教科書においては、漫画題材の本格的な掲載は平成以降となっている。漫画の捉えとしては、その物語性については触れられず、表現的な特徴にのみ言及されている。また漫画表現の源流を鳥獣戯画等の絵巻物に求めるような内容も見られる。しかしこういった取り上げ方は、ジャクリーヌ・ベルント氏が指摘するように、コマ割りや吹き出し、漫符、効果音などといった諸要素を持つ漫画と、それらを持たない絵巻物とを比較した場合、「『漫画』の非歴史的な純化に見えてしまう[1)]」のではないだろうか。絵巻物等に漫画との共通点を見出すことは決して間違いではないが、それを扱うならばその両者の間にある上記のような漫画の成立背景についても触れるべきなのではないだろうか。

３．中学生の描画に関する意識調査と考察

Ｖ・ローウェンフェルドの提唱する描画発達理論においては、中学生は写実的傾向が強まっていく時期である。その段階にあるとされる子どもたちの中にも、マンガ的な絵の描き方をする者が見られる。では中学生にとってマンガとは何なのだろうか。

そこで、中学生がマンガとどのように接しているのか、また美術の授業の中での描画についてどのような意識を持っているのかなどについてのアンケートを、中学生 480 人を対象に実施した。有効回答数は 333 であった。アンケートの問１では、マンガやアニメを子どもたちが好きか否かの設問と、好きと回答した場合にその理由を問う質問を設けた。有効回答数の約 76%が上記の質問に「はい」と回答している。また、その理由のうち最も多かったのが「マンガやアニメのストーリーに魅力を感じるから。」で、全学年合計で「好き」と答えた子どものうちの約 52%に至った。また問４で、美術の授業で絵を描

くときにどのような描き方で描こうとしているかを問うた。問５では問４の回答の理由を問うた。結果、問４のオ)「絵本や小説，漫画やアニメ，映画関係なく，すきな作品の世界観を描きたい。」のように，メディアは問わず自分の好きな作品の世界観を表現したい子どもが多く，何らかの形で他の作家に影響を受けた表現をしている可能性もある。その一方で好きな漫画の描き方を魅力的と感じ，それに似せて描きたいという子どもがいたことも確かである。また問４・問５いずれも「わからない」を選択した回答や，問４ではその他で「教師の出したテーマによる」「本能のまま」「てきとう」「そのときの気紛れで描く」，問５では「そのようにしか描けないから（写実的に描く)」「(マンガやアニメは好きだが)アニメと美術の授業はちがうと思う（から写実的に描く)」といった回答があった。そのため必ずしも積極的な理由で写実表現を選ぶとは限らず，逆にマンガ的な表現についても同様のことが言えると思われる。

どのように描けばいいのか分からないという子どもの姿から、既習内容がその後の授業で生かせていない可能性が考えられる。また今回のアンケートで，普段絵を描くときと授業とで，意識して描き方を変える意識のある子どももいることが分かった。そのため，普段と授業中との表現活動に取り組む姿勢の違いにも注意が必要だと思われる。

４．教育実践例やマンガの研究の考察と題材例の考案

学校の活動の中で描かれた子どもたちの漫画作品を例に、漫画が教育の中で子どもたちに与え得る意義について考察する。ここでは、高知市浦戸小学校で森尚水氏が 1990 年代に行った「うらどっこ」という地域新聞を子ども達自身の手で発行する実践や、愛知県内中学校で行われた美術科の授業実践に見られた子ども達の作品から、その中に描かれている内容を分析・考察した。

その結果子どもたちの作品の中には、ユーモアを交えた批判的な内容や、自身の感動を素直に表したものが見られた。それらは漫画だからこそできる表現であると考える。漫画はユーモアを全逓として描かれることや、媒体としての特異性からこういった表現が現れるのではないだろうか。

漫画には独自の「委託性」「自己投影性」という特性があるのではないかと考えられる。つまり漫画には主観的な読みができる側面と，漫画の中の出来事が自分の生きている現実には直接干渉しないという読者側のメタな理解を前提とした読みの側面とがあると思われる。後者は描き手からすれば，物語やキャラクターの言動の中に自らの思想や意思，主張などを忍び込ませることができる構造として捉えられる。これは，非常に知的な業だと思われる。そこに現れる物語の中の思想やキャラクターの言動を，一方では関連づけて、もう一方では制作者の人間性とは切り離して読むことができる。また「委託性」と同時に、絵画を描くときとは異なる方法での自己投影が行われているのだと思われる。

以上の委託性と自己投影性を活かし、前述の「漫画の非歴史的純化」ではなく、より漫画の理解を促すための授業題材例を提案する。一方は鑑賞活動に重点を置いた題材、もう一方は表現活動を重点に置いた題材である。

鑑賞中心の題材「触れよう・知ろう、漫画のつくり手」では漫画の歴史的な成り立ちに触れるだけでなく、漫画の表現の効果を実感するためにＩＣＴなどを活用した体験的活動を展開する。また漫画家た



図１　「触れよう・知ろう、漫画のつくり手」の体験活動の例

ちがどのような思いを作品に込めているのかを取材した映像などを視聴するなどして表現活動への意欲を高める。



図２　表現活動を重点とした題材「プロフィール漫画」の作品例

一方表現中心の題材「プロフィール漫画で交わる『自分観』」は自己投影性や委託性を活かし、自らの分身としてオリジナルキャラクターをつくり、設定を深めた上でそのキャラクターを主人公としてキャラクターの人となりが分かるような形で「プロフィール漫画」を制作し、子どもの自己表現の場を提供する題材である。

現行の美術科教育では、一題材の中に、表現と鑑賞の両方の要素を組み込むことが求められており、上記の２題材もそれに倣うこととする。あくまで鑑賞・表現いずれかを重点化したものであり、どちらか一方の活動しか行われないというものではない。

Ⅳ　今後の課題

今回は漫画が教育的価値を保有しているという前提のもと調査や考察を行い、漫画の持つ委託性や自己投影性が子どもたちに積極的な自己表現の支援となるのではないかという意見に至った。その上で題材例を２つ示したが、何故漫画が教科書の中で掲載規模が縮小されているのか、現場で用いられ難いのか、漫画のデメリットやリスクについて言及することが出来なかった。今後は漫画の価値だけでなく教育に漫画を用いることのデメリットも把握し、それを教育の現場でいかなる形で克服していくかについて考えていく必要があると思われる。

また、今回触れた漫画の「委託性」「自己投影性」についても、それを授業の中で活用していくためのより適切な方法を模索したい。それらを教育の現場で実践し、その実際の効果について確認する必要があると思われる。

今後は真摯に学校現場の現状を受け入れつつ、子どもの自己表現の支援について考えていきたい。

Ⅴ　脚注

１）ジャクリーヌ・ベルント「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美術科」『マンガ研究』vol. １，2002，82 頁

Ⅵ　主な参考文献

・ジャクリーヌ・ベルント「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美術科」日本マンガ学会『マンガ研究』vol. １，2002
・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」日本マンガ学会『マンガ研究』vol. ５，2004
・V・ローウェンフェルド著竹内清・堀内敏・武井勝雄訳『美術による人間形成』黎明書房，1963
・武田佳恵「現在の中学生が描きたい絵の研究」美術教育学『美術科教育学会誌』第 29 号掲載，2008
・森尚水編『まめだ先生』『まめだ先生②』南の風社，1991，1992
・森尚水編『まめだ先生③』　民衆社，1993
・森尚水編『まめだ先生④～⑦』リーブル出版，1995，1997，1998，1999
・ジャクリーヌ・ベルント著　佐藤和夫・水野邦彦訳『マンガの国ニッポン』花伝社，2007
・竹内オサム・村上知彦編『漫画批評大系第３巻　描く・読む・売る』株式会社平凡社，1989
・香山リカ・布施英利・石田佐恵子・赤木かん子・柏木博・四方田犬彦・高山宏・松岡正剛・金子郁容『コミックメディア―柔らかい情報装置としてのマンガ』NTT 出版，1992