

# 中学校美術教育における漫画

朝田 章子\*・吉田 貴富

A Study of Manga in Junior High School Art Education

ASADA Akiko\*, YOSHIDA Takatomi

(Received August 6, 2012)

キーワード：教育、中学校、美術、鑑賞、漫画

## はじめに

近年、漫画を日本が誇る文化の一つであるとする者は多い。国内において幅広い年齢層に親しまれている日本の漫画は、「manga」として海外でも親しまれ、高い評価を得ている。大衆娯楽として人々を楽しませている漫画であるが、近年では芸術の一分野としても注目を集めている。そもそも、漫画と芸術は遠い存在というわけではない。大衆文化である漫画は、高尚な芸術に劣る俗な文化だと認識されがちであったが、その発展の過程には、他の芸術が深く関係している。小説や映画の漫画化などに例を見るように、漫画の中には他分野の作品をベースとしたものも多い。近代の漫画が映画的表現を取り入れ発展したという事例を考えると、物語のみならず造形面においても、他のメディアからの影響を受けてきたことがわかる。純粹美術もその例外ではなく、漫画の中には歴史的な美術作品からヒントを得た表現方法が多い。《鳥獣戯画》や《信貴山縁起絵巻》といった絵巻物は日本の漫画のルーツとして有名であるし、イタリアの未来派の絵画における動きの表現<sup>1)</sup>、ムンクやゴッホに代表される表現主義絵画の心理描写など<sup>2)</sup>、西洋絵画の表現にも漫画との関連を見出すことができる。漫画に関する展覧会は日本に限らず外国でも多く開かれてきたし<sup>3)</sup>、現代美術のアーティストの中には、漫画を表現媒体として創作活動を行う作家も登場した。

そうした時代背景の中で、日本の教育現場にも漫画を取りあげようとする動きが生まれている。教師個々のレベルでは、以前から漫画を取り上げる実践は行われてきたが、平成10年には中学校学習指導要領美術編に漫画についての記述が追加され、教科書にも漫画に関する内容が加えられた。漫画はいまや、美術科の教材としても認められる重要な造形分野だ。また、漫画は子どもたちにも広く浸透しているメディアでもある。美術教育の中で漫画を取り上げることが美術の敷居を下げ、子どもたちの美術に対する興味・関心を強めることにもなるだろう。本稿は、検定教科書の記述などから美術教育における漫画の位置付けを考察し、中学校美術科の教材として漫画を取り扱う方法を提案するものである。

## 1. 検定教科書の中での漫画

平成10年版の学習指導要領美術編には、「第2 各学年の目標及び内容」「第2学年及び第3学年の目標」において「表したい内容を漫画やイラストレーション、写真・ビデオ・コンピュータ等映像メディアなどで表現すること」という記載があり、漫画を美術科の教材として扱うように明記されている。平成20年版の学習指導要領においては、「第3 指導計画の作成と内容の取り扱い」、第2の内容についての配慮事項として、「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」という記述がなされている。指導要領内での漫画の位置付けには変化がみられるものの、平成10年版以降の学習指導要領には漫画についての記述が存在し続けている。

\*山口大学大学院教育学研究科教科教育専攻美術教育専修

学校教育において教材として使用される図書のことを教科用図書、または教科書と呼ぶ。中でも、文部科学省の教科用図書検定に合格した教科書のことを検定済教科書という。日本の義務教育や高等学校での教育においては、この検定済教科書を使わなければならないことになっている。平成10年に告示された学習指導要領に「漫画」という語が明記されたことを受け、平成10年版学習指導要領が完全実施される平成14年度版の美術科の教科書には漫画に関する項目が追加された。その後も学習指導要領における漫画の位置付けの変化に伴い、教科書内での漫画の扱われ方も変化している。

日本文教出版、光村図書、開隆堂の3社の教科書を検討すると、記述内容の変遷について共通の傾向がみられる。漫画についての記述が初めて登場した平成14年度版の教科書では漫画の表現自体を取り上げるような内容が主流であり、漫画を美術科の題材として大きく取り上げていた。平成18年度版の教科書は、各出版社が漫画に対する考えを明確化し、内容を練り直し構成したものとも言える。また、現行学習指導要領が適用された平成24年度版の教科書では、日本美術と漫画の関連についても注目されるようになり、他の領域との関連の中で漫画が紹介されていた。

教科書の中で漫画に関する内容は削減されているが、漫画と他の領域を関連付けて紹介する傾向は、美術の学際性を生徒に理解させることにもつながり、有益なことだと考えられる。

しかし、これらの教科書には、海外の漫画や海外の純粋美術との関わりが記載されていないという、共通の問題点が存在することも指摘できる。3社とも、海外の漫画や、それらが日本の漫画に与えた影響について一切触れず、日本の漫画作品や、それらが海外の漫画に与えた影響のみを記載していた。欧米の戯画の伝統を取り入れることにより発展した日本の漫画を正しく理解するためには、国外の漫画についての記述も必要である。

以下では、美術科の教科書における漫画の記述について考察していくこととする。

### 1-1 平成14年度版検定教科書

漫画に関する内容が追加された最初の教科書が平成14年度版の教科書だ。同じ漫画を題材としたページでも、出版社によってその内容は大きく異なる。

日本文教出版では、「2・3上」の5-7ページに漫画についての内容が掲載されている。冊子の序盤部分の折り込みのページに見開きで漫画の内容を掲載していることから、漫画を重要視していることが窺える。ページを割いている分、内容も充実している。「漫画で表す」と題し、日本における漫画の歴史を紹介し、漫画の手法を紹介した上で、漫画制作を生活の中で生かす方法を提案するような構成になっており、作品鑑賞から制作の授業につながるような内容になっている。漫画の造形性や実用性に関わる内容を広くカバーしてある。漫画を学校生活と関連付けている様子も興味深い。日本の絵巻物やプロの作家によるストーリー漫画の他、生徒作品も多く掲載されており、参考作品も豊富である。日本文教出版が参考作品として挙げている作品は、《大大論》(制作年不明)、前出の《鳥獣戯画》、《信貴山縁起絵巻》(12世紀)、《石山寺縁起絵巻》(14世紀頃)、葛飾北斎の『北斎漫画』より『風』(19世紀)、手塚治虫『ジャングル大帝』(1950-1954)、ヒサクニヒコの一コマ漫画(20世紀)、鳥山明『ドラゴンボール』のカラーイラスト(1986)、立石大河垂《車内富士》(1991)である。生徒作品として挙げられている作品には、コマ漫画や修学旅行のまとめ、ふりかけのパッケージ、クラスの応援旗がある。

光村図書の場合は、「2・3上」の36-37ページに漫画についての内容が掲載されている。「漫画の表現」という題名の通り、強調表現や構図といった、漫画の表現手法を取り上げている。授業内での生徒の作品制作を促すような記述はなく、鑑賞の授業に絞った内容になっている。しかし、その分、一つ一つの作品に対する解説が丁寧であり、漫画の表現を細かく丁寧に紹介しようとする姿勢が窺える。強調表現が作品を見る人に与える印象や漫画におけるコマ割りの必然性といった、漫画の表現を考える上で基本的な事柄を文章で詳しく説明している。日本の漫画を鑑賞する上では良い教材となるだろう。参考作品には、岡本一平の『漱石八態』より『こたつの漱石子』(20世紀)、前出の葛飾北斎『北斎漫画』、美内すずえ『ガラスの仮面』(1975-)、手塚治虫『白いパイロット』(1961-1964)、松本大洋『ピンポン』(1996-1997)、前出《鳥獣戯画》が挙げられている。

開隆堂では、「2・3下」の20-21ページに漫画についての内容が記述されている。「漫画の楽しさ 表し方を工夫して」という題の通り、1コマ漫画やストーリー漫画などの漫画の多様な表現形態に注目し、作者の思いや情報を伝達する手段として漫画を紹介している。漫画の表現手法について、詳細は記載されてい

ないが、日本の戯画やカラーで描かれた風刺画など、様々な種類の漫画がバランスよく紹介されている。21ページでは、ページ全てを漫画家松本零士の特集にあて、作品画像や制作風景、インタビューを掲載している。この特集は、有名作家の制作に対する考え方を読み取ることができるものであり、漫画文化に対する理解を促し、視野を広げるような内容になっている。

開隆堂が参考作品として掲載した作品には、前出《鳥獣戯画》、前出『北斎漫画』、伊藤圭司《待ち時間》(20世紀後半)、松本零士『銀河鉄道999』(1977-1981)、松本零士『1000年女王』(1980-1983)がある。また、国語科の教材となっている太宰治『走れメロス』(1940)を漫画化した生徒作品も掲載されており、他教科との関連を図っていることも特筆すべき点である。その他、色鉛筆と水彩絵の具を用いて描かれたカラーの3コマ漫画も生徒作品として掲載された。

漫画という同じ題材についてのページでも、出版社によってその内容は大きく異なる。これは、漫画のどういった面をどのように教材化するかという、出版社の考え方の違いが教科書に表れた結果だと言えよう。しかし、《鳥獣戯画》に代表される日本の戯画も取り上げ、漫画を歴史ある表現形態だとして紹介していることは3社に共通している点であり、3社とも漫画を美術科の授業の題材として大々的に取り上げていると見て間違いないだろう。

## 1-2 平成18年度版検定教科書

平成10年版学習指導要領の下、平成14年度版検定教科書の次に発行されたのが平成18年度版の教科書である。内容は平成14年度版から改訂されており、漫画に関する記述についても変化が見られる。

日本文教出版では、「2・3上」の12-13ページに、漫画に関連した内容が掲載されている。「楽しく効果的に表そう」と題された本項は、漫画の情報伝達の機能に注目し、イラストレーションと並べて紹介している。平成14年度版と比較すると、漫画に限定した記述は削減されている。《鳥獣戯画》や《信貴山縁起絵巻》といった、漫画のルーツともされている日本の絵巻物も掲載されておらず、漫画に関する歴史的な記述は見られない。しかし、誇張、単純化、コマ割りやオノマトペといった漫画の表現上の工夫については引き続き記載されており、生活を豊かにできる表現形式として漫画を取り上げている。高橋陽一『キャプテン翼』(1981-1988)の図版を大きく取り上げ、漫画の演出が表現できる迫力やダイナミックさをわかりやすく説明していることは、この教科書の利点として挙げられる。以上の点から、漫画の機能表現的な側面を強調した結果として、漫画の歴史的な記述を割愛することになったのではないかと考えられる。『キャプテン翼』の他は、ジャン・ミシェル・フォロン《ある世界》(1984)、久里洋二《電球の実》(1994)といったイラストレーションが参考作品として掲載されている。また、人形、4コマ漫画、しおりや、水質調査のレポートといった生徒作品も豊富に掲載してある。作品制作の授業に重点を置いた内容だと言えるだろう。

光村図書では、「2・3上」の22-23ページで漫画に関する内容を取り扱っている。「漫画の表現 手塚治虫の世界」という題の通り、漫画の神様とも謳われた手塚治虫の功績を大きく取り上げ紹介する内容になっている。取り上げている作家は手塚治虫一人であり、他の作家については一切記載されていない。しかし、漫画の記号的表現や強調表現、異時同図法といった多様な表現手法や、手塚治虫の漫画に込められたメッセージについての記述もあり、内容は充実している。一人の作家の作品から、漫画の造形性とテーマ性の両方を紹介し漫画の表現について紹介する試みは、日本文教出版や開隆堂が行わなかったことである。また、手塚治虫『マァチャンの日記帳』(1946)を手本として紹介し、4コマ漫画の制作を促す記述もある。鑑賞の授業と、制作の授業の両方で漫画を扱えるように配慮されているという点は、平成14年度版の教科書と比較して発展した点だと言えるだろう。『マァチャンの日記帳』の他には、手塚治虫の作品として、『罪と罰』(1953)、『火の鳥』(1967-1988)、『ブラックジャック』(1973-1978)、『W3(ワンダースリー)』(1965-1966)、『鉄腕アトム』(1951-1968)が取り上げられている。

開隆堂は、「2・3上」の22-23ページに漫画についての項目を掲載している。「漫画の世界 強調と単純化を生かして」と題し、日本の漫画文化を広く紹介している。コマ割りや吹き出しなどの、近代漫画で用いられる表現を紹介している他、日本の漫画の歴史や、海外から受けている評価についても触れており、漫画文化を学ぶ上での入門とも言えるような内容になっている。『テニスの王子様』(1999-2008)の作者である許斐剛のインタビューも掲載されている。現役で活躍している漫画家の言葉を記載している点は、平成14年度版と共通している。光村図書と同様に、手塚治虫の紹介記事も掲載され、漫画のメッセージ性についても言及していることも、特徴として挙げるができるだろう。また、ロイ・リキテンシュタイン『た、たぶ

ん』(1965)も参考作品として挙げられている。漫画を中心としたページにおいて、関連した海外の美術作品を紹介しているのは3社の中では開隆堂だけであった。

このように、平成18年度版の教科書の内容は、3社の違いが平成14年度版よりも明快になっている。各出版社が、漫画に対する考え方をより明確にし、それぞれの方針に沿った形で教科書の内容を発展させたものが、平成18年度版の教科書だと言えるだろう。

### 1-3 平成24年度版検定教科書

中学校では平成24年度から、新しい学習指導要領が全面実施されている。新学習指導要領の中での漫画の重要度は、平成10年に告示された学習指導要領に比べると低くなっている。教科書の内容も、学習指導要領に合わせて変更された。

日本文教出版の教科書は、「2・3上」の36-37ページの「『伝える』をつくる ―効果的に伝える工夫をしよう―」という単元の中で、漫画を取り上げている。このうち、漫画が掲載されているのは37ページのみに限られ、平成18年度版と同様、イラストレーションと合わせた紹介がなされている。ここでは、手塚治虫の『鉄腕アトム』を例に挙げ、画面の構成や漫画の記号的表現について説明してある他、起承転結を意識したコマ割りの例として生徒作品が掲載されている。平成18年度版では紹介されなかった《鳥獣戯画》を取り上げてあることは注目すべき点であろう。漫画やイラストレーションの表現を生かし、修学旅行の思い出を絵巻物に表した例が生徒作品として掲載されている。以上の点から、平成18年度版と同様、デザイン的要素に重点を置きながらも、他領域との関連を図ろうとする姿勢が窺える。この他、「2・3下」の43-45ページの「巻末資料 日本美術の展開と世界との交流」と題された美術史年表の中で、手塚治虫の『火の鳥』が、海外から高く評価されている日本の漫画やアニメの例として挙げられている。

光村図書の「2・3下」には、43-45ページに「絵巻物を楽しむ」という単元があり、折り込みのページに見開きで《鳥獣戯画》が大々的に掲載されている。平成24年度版では漫画としてではなく絵巻物として紹介されている《鳥獣戯画》であるが、このページには漫画についての記述も存在する。絵巻物と現代の漫画の表現を比較するという形をとって漫画の紹介がなされており、絵巻物の鑑賞をより楽しみやすいものにするための題材として漫画を用いている。スピードや残像の表現の例として《石山寺縁起絵巻》(14世紀頃)と二ノ宮知子『のだめカンタービレ』を、異時同図の表現の例として《伴大納言絵巻》(12世紀頃)と青山剛昌『名探偵コナン』(1994-)を、声の流線表現の例として《鳥獣戯画》と手塚治虫『ジャングル大帝』を、それぞれ比較している。日本の伝統的な絵巻物の表現と、漫画の表現を関連させて鑑賞する目的で構成されたページであり、漫画の歴史的な側面に注目した内容になっていると言える。

開隆堂では、「2・3」の42-43ページの「デザインする心」という単元の中でイラストレーションと合わせて漫画を紹介している。このうち漫画についての記述があるのは42ページのみである。漫画のコマ割りを生かし、見る側にストーリーを想像させる作品を制作するように促している。この項目において参考作品として掲載されているのは生徒作品のみであり、プロの美術家や漫画家の作品は記載されていない。開隆堂では、この他にも、「2・3」の65-67ページの「物語を描く 絵巻物の世界」という単元において、漫画が取り上げられている。光村図書と同様、折り込みのページに見開きで構成してある単元の中で、漫画について触れている。現代の漫画にも見られる動きの表現をとっている絵巻物の例として《信貴山縁起絵巻》と《石山寺縁起絵巻》を取り上げている。開隆堂の平成18年度版の教科書にも絵巻物の技法に触れているページはあったのだが、そちらの方では絵巻物と漫画の関連付けは行われていなかった。平成24年度版になって、漫画と他の表現形態との関連性がより強く意識されるようになったと考えてよいだろう。漫画の参考作品の画像が乏しく、絵巻物と漫画の比較も難しくなっていることは、この教科書の難点だと言えるが、漫画の機能表現的側面と文化的側面の両方を紹介していることは評価できる。

このように、平成24年度版の教科書では、漫画の説明が簡略化されており、漫画は他の教材を学習するための項目の一つとして記載されている場合が多い。漫画自体に関する記述内容は減っている。しかしその分、漫画と日本美術の共通点や日本の漫画が得ている国際的評価についての記述が増えるなど、漫画という分野の広がり示すことに力が注がれている。大衆文化としての漫画が持つ楽しさや親しみやすさを美術への理解に役立てようとする傾向が見て取れる。

このように、国内外で注目を浴びている漫画文化は、美術科の教科内容として取り入れられるようになった。中学校美術科の学習指導要領においても漫画の取り扱いが明記され、教科書でも漫画についての記述が

なされるようになった。

## 2. 漫画を教材として扱う際の利点と注意点

漫画は生徒たちにも比較的なじみ深い題材であり、楽しく親しみやすい授業を作りやすいというメリットがある。

漫画の面白みは、描画力や技術のみに規定されるものではなく、自由度の高い表現が可能である。そのため、表現の授業で漫画を取り扱うことで、美術に対して苦手意識を持っている生徒のコンプレックスを取り払うことが期待できる。また、高い描画力を持つ生徒においても、想像力をかきたて新しい表現を習得するよい機会にもなるだろう。

鑑賞の授業で漫画の表現について取り上げることで、生徒は造形性やテーマ性に目を向けて漫画を読むようになるだろう。造形表現について日常的に考える態度を培うことができる。また、漫画の表現方法や歴史について、他の芸術分野との関連を意識させることで、美術自体に対して強い興味を抱かせることも可能だ。美術の学際性について考えるきっかけともなるだろう。

一方で、漫画の教材化にあたっては、漫画が子どもにとって身近な存在であるという点に注意しなければならない。漫画の大衆性は、授業においてはメリットでもあるが、同時にデメリットにもなり得る特性でもある。漫画を愛好し日頃から漫画を読んでいる子どもは日本には多い。生徒は既に漫画についてのある程度の知識を有していると考えるのが自然であろう。場合によっては授業者よりも生徒の方が漫画について詳しくだったということも大いにあり得る。コマ割りや漫画的記号といった漫画の基本的な内容を取り上げるだけの授業では、生徒にとって学びがない退屈な授業になりかねないのだ。

## 3. 授業実践例「進化し続ける漫画」

2012年1月、山口大学教育学部附属山口中学校において、漫画を題材とした実験授業を行った。本章では、実験授業の詳細について、生徒を対象に行ったアンケートの結果も交えて報告する。

### 3-1 授業の概要

研究の総まとめとして位置づけられた本授業は、コマ割りや吹き出しなどといった漫画特有の表現を、絵巻物や宗教画といった美術作品の表現と比較することで、漫画が作家の創意工夫の上に成り立っている表現形態であることを生徒に理解させることを目的として構成された。

中学校第1学年を対象に行われた本授業では、日本の美術教育の中では注目されることが少なかった海外の漫画作品や美術作品も取り入れ、生徒が漫画に関する新しい知識を得て、漫画文化に対する視野を広げられるような構成にした。日常的に慣れ親しんでいる娯楽文化の違った側面を知るだろう。生徒の興味を漫画の文化性や造形性にひきつけることが出来るか否かという点と、生徒が漫画の多様な表現について、その背景となった歴史も含めて理解できるかという点を、本授業を通して探ることができればと考える。

実験授業を行った際の学習指導案を以下に提示する。

過程	学習内容・活動	生徒の反応	教師の手立て
導入 15分	尾田栄一郎『ONEPIECE』とフランク・ブランクウィン《海賊船バカーニア》を比較して鑑賞する。	スクリーンに注目する。	・スクリーンに画像を投影し、図版を生徒に配付して比較させる。
	<b>『ONEPIECE』と《海賊船バカーニア》の表現の違いは何だろう</b>		
	『ONEPIECE』と《海賊船バカーニア》の違いを班で話し合い、班ごとに発表する。	・吹き出しや文字、動線、コマ、絵柄の違いなどを挙げるだろう。	・初めは個人で考える時間をとる ・班ごとに記入用紙を配付する。 ・答えの数の多さを班で競わせる ※見つけた答えが多い班を指名し、答えを挙げさせる

<p>展開 20分</p>	<p>『ONEPIECE』以外の漫画でも、先に挙げた漫画特有の表現が用いられていることを確認する。</p> <p>漫画雑誌や新聞漫画の紹介を聞く。</p>	<p>スクリーンに注目し、教員の話聞く。</p> <p>スクリーンに注目し、授業者の話聞く。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>『君に届け』を例に挙げ、『ONEPIECE』以外の漫画でも漫画特有の表現が用いられていることを説明する。</li> <li>「週刊少年ジャンプ」紹介後、アメリカの漫画冊子を紹介し、日本とアメリカの漫画文化の違いを紹介する。</li> <li>日本の新聞漫画以外にも、『ムーミン』や『ピーナッツ』といった海外の新聞漫画も紹介する。ワークシートを配付する。</li> </ul>
<p>漫画の表現の起源はどこにあるのだろうか</p>			
	<p>4択問題</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>1. 約3000年前、紀元前13世紀 エジプト 2. 約900年前、12世紀 フランス 3. 約800年前、13世紀、鎌倉時代 日本 4. 約700年前、14世紀 イタリア</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px; margin: 0 auto; width: fit-content;"> <p>答え：1</p> </div>		<p>生徒に挙手させ、答えの予想を聞き出した後、正解を発表する。各選択肢の解説として、漫画の歴史を説明する。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>ヒエログリフ→連続した画像</li> <li>パピエのタペストリー→同上</li> <li>絵巻物→誇張表現</li> <li>宗教画→台詞の表現</li> </ol>
<p>漫画の表現はどうやって発展してきたのだろうか</p>			
	<p>ロドルフ・テプフェール《クリプトガム氏物語》を鑑賞する。 デュシャン《階段を降りる裸婦》、バッラ《鎖に繋がれた犬のダイナミズム》、《石山寺縁起絵巻》を日本の漫画と比較する。</p> <p>ゴッホ《灰色のフェルト帽の自画像》と日本の漫画を比較する。</p>	<p>スクリーンに注目し、授業者の話聞く。</p> <p>画像を見比べることで、同じものを一つの画面に繰り返し描いていることに気付く。</p> <p>画像を見比べることで、背景の描き方が似ていることに気付くだろう。</p>	<p>コマ漫画が19世紀スイスで始めて描かれたことを確認させる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>小林よしのり『多分・ザ・ジゴロ』、手塚治虫『W3』を比較対象として提示する。</li> </ul> <p>【異時同図】 【動線】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>藤子・F・不二夫『ドラえもん』、立川あゆみ『海ものがたり』を比較対象として提示する。</li> </ul> <p>【背景効果】</p>
<p>まとめ 15分</p>	<p>斬新な表現を行っている漫画家の作品を鑑賞する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>スクリーンに「井上雄彦最後の漫画展」「小さなデッサン展 -漫画の世界でルーヴルを」といった展覧会の会場写真を見る。</li> </ul> <p>現代の日本の漫画の中から、【異時同図】 【動線】 【背景効果】を探し、対応する箇所をチェックを入れる。</p>	<p>漫画の画面の面白さに気付く。</p> <p>漫画が美術界とも関係していることに気付く。</p> <p>ワークシートにチェックを入れる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>漫画の表現は今でも発展し続けているということを言及する。</li> <li>漫画の表現が注目され、美術館でも展示されていることを説明する。海外の漫画文化も引き合いに出し、日本の漫画文化が評価を得ていることを説明する。</li> <li>漫画史年表を配付する。</li> <li>図版を配付する。</li> <li>ワークシートを回収する。</li> </ul>



図1 エジプト、ロイの墓の壁画  
(紀元前14-13世紀)



図2 バイユーのタペストリー(12世紀)  
フランス、バイユー・タペストリー美術館  
(Musee de la Tapisserie de Bayeux) 所蔵



図3 《鳥獣戯画 甲巻》(部分) (12-13世紀)  
京都府、高山寺 所蔵

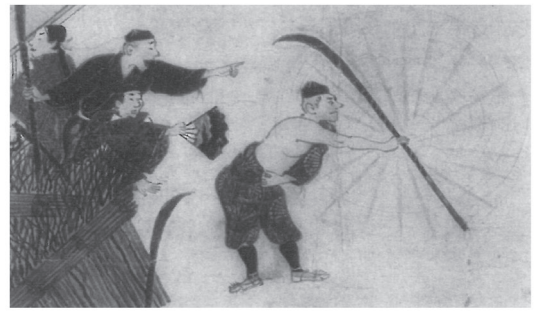


図4 《石山寺縁起絵巻》(部分) (14世紀)  
滋賀県、石山寺 所蔵



図5 シモーネ・マルティーニ《受胎告知》(1333)  
イタリア、ウフィツィ美術館 所蔵



図6 シモーネ・マルティーニ  
《受胎告知》(部分)



図7 マルセル・デュシャン  
《階段を降りる裸婦No. 2》(1912)



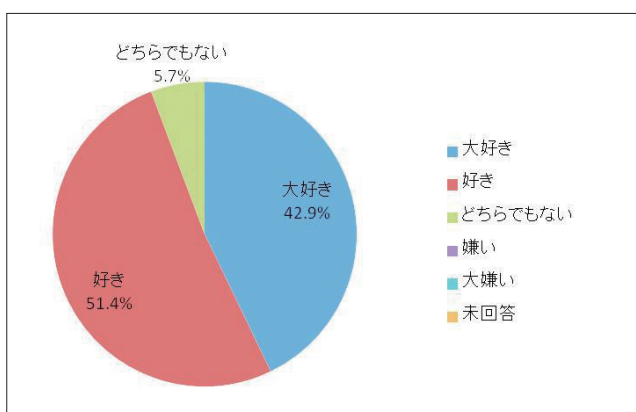
図8 ジャコモ・バッラ  
《鎖に繋がれた犬のダイナミズム》(1845)

### 3-2 生徒に対するアンケート調査

受講した生徒35名に対し、授業を行った1週間後にアンケート調査を実施した。アンケート調査では、授業の感想を調査する他、漫画に対する意識調査を行い、現代の中学生の実態を探る内容とした。

質問項目は、「あなたは漫画が好きですか」、「授業は面白かったですか」、「漫画特有の表現の起源について理解できましたか」、「特に好きな作家がいれば、作家名を教えてください」、「読んでいる漫画雑誌があれば教えてください」、「授業についての感想があれば書いて下さい」の6つである。

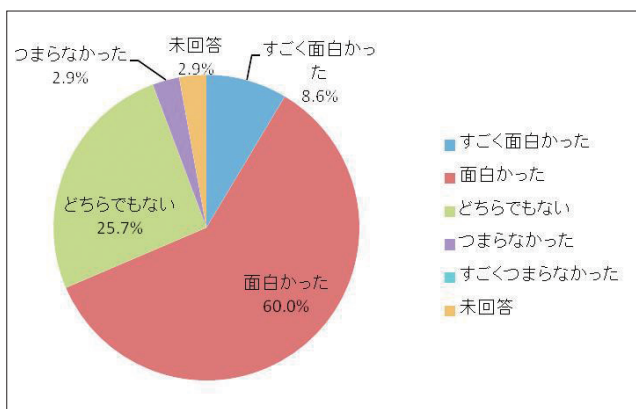
#### 3-2-1 あなたは漫画が好きですか



漫画が好きかどうかという問いに対しては、「大好き」、「好き」と答えた生徒が全体の9割以上を占めた。その他には、「どちらでもない」と回答した生徒が数人いたのみで、「嫌い」、「大嫌い」と回答した生徒は一人もいなかった。

このことから、漫画が生徒に人気があり、親近感がわく題材であることが立証されたと言える。

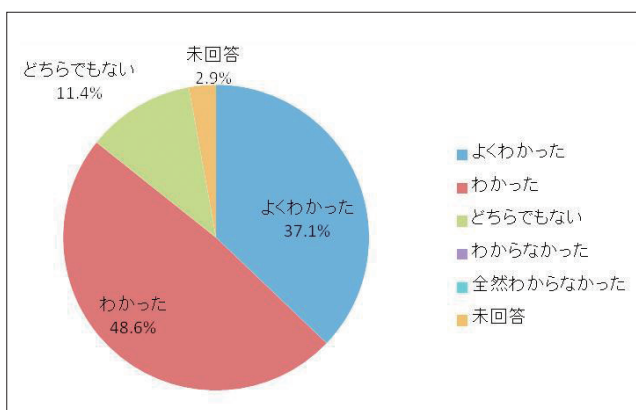
#### 3-2-2 授業は面白かったですか



全体の3分の2を超える生徒が「すごく面白い」、「面白い」と回答した。受講した生徒全員が面白いと感じる授業ではなかったが、多くの生徒の興味をひくことができる授業だったと言ってよいだろう。

このことは、漫画を取り扱った内容でも、生徒にとって面白みのある授業を作ることが可能であるということを示している。

#### 3-2-3 漫画特有の表現の起源について理解できましたか



授業の理解度を問う設問では、全体の8割を超える生徒が「よくわかった」、「わかった」と回答をした。「わからなかった」、「よくわからなかった」と回答をした生徒はいなかった。

今回の授業は、様々な分野の美術作品を取り上げ、専門用語も多く紹介する内容であり、授業内で生徒に提示する情報の量は多かった。しかし、この結果からは、ほとんど全ての生徒が授業についてくることができたことがわかる。本題材でも、第1学年の学習レベルでも理解できる授業を作ることが可能である。



### 3-2-4 特に好きな作家がいれば、作家名を教えてください

好きな漫画作家を問う設問では票が分かれ、様々な作家の名前が挙げられた。一番票が多かったのは手塚治虫の3票であったが、2票獲得した作家には、尾田栄一郎、藤子・F・不二夫、PEACH-PIT、咲坂伊緒が挙げられた。1票獲得した作家には、小畑健、富樫義博、CLAMP、槇ようこ、雪丸もえ、春田なな、望月淳、椎名軽穂、みずほ梨乃、五十嵐かおる、永遠幸と、多くの作家の名前が挙げられている。

この設問に対する回答の中では、少年漫画誌で連載をしている漫画家や少女漫画誌で連載をしている漫画家など、様々な分野で活躍している作家の名前が挙げられた。現在連載を抱えている漫画家、または存命している漫画家を挙げた生徒が多い中、手塚治虫や藤子・F・不二夫といった10年以上前にこの世を去った漫画家にも票が集まった。戦後の日本の漫画に大きな影響を与えた手塚治虫や、国民的漫画家として評価を得ている藤子・F・不二夫が、現代においても根強い人気があり、21世紀生まれの生徒たちにも愛されていたことは特筆すべき点であろう。

### 3-2-5 読んでいる漫画雑誌があれば教えてください

一番人気だったのは、35人中7人が投票をした、『週刊少年ジャンプ』だった。『週刊少年ジャンプ』に次いで人気だったのが、3票を獲得した『コロコロコミック』であり、他には『別冊少年ジャンプ』や『別冊少年マガジン』、『月刊Gファンタジー』、『花とゆめ』が挙げられた。

問4に対する回答では、少女漫画家の名前も多く見られたが、問5に対する回答では少女漫画誌の名前はあまり見られない。少女漫画家の名前を好きな作家として挙げた生徒の多くは、問5に対しては未回答であったため、問4と問5の回答内容にこのような違いが生まれている。

### 3-2-6 授業についての感想があれば書いてください

以下に、生徒が記した本授業についての感想を紹介する。

「私は、マンガがすごく好きなので、すごく楽しかったです」

「個人で考えたり、班で考えたりできて良かった。漫画の起源、表現などを知ることができた。漫画が大好きだし、とても興味があるのでもっと知りたいと思った。なかなか授業で漫画のことを勉強する時はないので楽しかった。この授業をきっかけに、以前より漫画の表現の仕方などに興味を湧いた」  
「《海賊船バカーニア》の内容がわからなかったので『ONEPIECE』と比べる時に、少し難しかったです。『オノマトペ』は聞いたことがあったので、意味が分かってよかったです」

「身近にある漫画を使っていたのでわかりやすかったです。漫画の起源がエジプトというのはすごくびっくりしました」

「漫画は昔からあり、日本の漫画は、日本にしかない良さがあるとわかった」

「マンガで大事なものは、物語の内容だと思います。だからいままでは内容しか見ていなかったけれど、マンガにもいろいろな工夫があるんだなあと思いました。また機会があれば、マンガの描き方を知りたいです」

「絵との違いについて初めて考える事ができた。漫画は、今まで普通に読んでいたが、授業の後注意深く考えて読むことができた。漫画家によって描くものが違って来るし、個性をだした漫画が多くあることを、授業の後に考えられた」

「内容に関して疑問はありません。すごく楽しかったです」

「漫画のことは今まであまり知らなかったけど授業で漫画はおもしろいなと思ってそれから漫画が好きになりました」

「まんがを新しい視点から知ることができ、とても興味深い授業でした。そして、世界のまんがというのも初めて見たので、『近くで見たい』と思いました。それぞれのまんがの特徴を知ることができて良かったです」

「最後のプリントができなかったことが残念だなと思いました。でも漫画の起源がわかりやすかったです」

「プリントでまんが特有のポイントをまとめて下さったので、わかりやすかったです」

「まんがのことについてあまり知らなかったけど、おもしろかった。もっとまんががよみたくなった」

「授業内容もおもしろくて、分かりやすかった。日頃気にしない漫画雑誌の歴史をすることができ、非常にいい体験ができた」

「漫画の起源で、ピラミッドの中にあったことや、ししゅうで漫画を書いてあったことに、とてもおどろきで家族に話しました。漫画は、1つの音でも、字のはく力、大きさ、デザインで、様々なちがいをあらわされるので、良いなと思いました」

「わかりやすかったところは、漫画の特徴について、わかりにくかったところは、漫画に使われている技術の名称です。スクリーンなどに大きく出してよくわかるようにすればいいと思いました」

「全体的にもう少しくわしくやってほしかった」

### 3-3 考察

今回授業を行ったクラスにも漫画が好きな生徒が多かったようで、授業の準備中に授業タイトルを示したスライドを見た生徒からの反響は大きかった。

授業中の生徒たちは静かであったが、授業者が発問を投げかけた時に挙手し意見を発表する生徒が複数いた。授業冒頭の『ONEPIECE』と『海賊船バカーニア』を比較し漫画特有の表現を列挙する活動では、生徒が各自の意見を班内で交換し積極的に授業に参加する光景が見られた。その様子は回収したワークシートからも読みとれる。また、授業後に実施したアンケートの結果も、生徒が本授業に意欲的に取り組んだことや、授業を受けて漫画や美術に対する視野を広げたことを示している。

本時における生徒の授業態度の良さは、山口大学教育学部附属山口中学校における日頃の教育の成果であり、授業内容の巧拙だけで計れるものではないが、以上に述べた生徒の様子から、本授業が生徒の学習面において一定の成果を挙げることができたと考えてもよいだろう。

この授業の問題点は、時間配分に対する配慮が足りなかったことだ。漫画の図版にチェックを入れ漫画特有の表現方法を確認する活動を授業の最後に行う予定になっていたが、その活動にはほとんど時間が割けなかった。この件については、授業内容の多さ、授業者の手際の悪さの2点の原因が考えられる。授業内容の多さは学習指導案作成の段階でも指摘されていたが、この点については、スムーズに授業を進める技術が授業者にあればカバーできた。充実させた内容を授業時間内に収めるためには、当然ながら、時間管理能力や、発言内容を短く的確にまとめる話術などの、授業技術が必要となる。

また、授業準備の段階で、漫画の流行について調査し、把握しておく必要があったように思う。尾田栄一郎『ONEPIECE』(1997-)や椎名軽穂『君に届け』(2005-)は、授業を実施したクラスでは有名であり、図版を提示した時の生徒の反応も良かった。しかし、日本でもっとも有名なバンド・デシネとして提示したエルジェ『タンタンの冒険』(1929-1940)については、知っている生徒がほとんどいなかった。生徒が知らない作品を紹介することも必要である。しかし、生徒の反応を的確に予想し授業をスムーズに展開する為にも、漫画に関する生徒の実態調査を行い、生徒が知っている作品と、あまり知らない作品を知っておく必要があると言えるだろう。

### おわりに

漫画は独自の説話方法を持つメディアであり、大衆娯楽として広く認識されているため、美術とは異なる分野の表現形式であると捉えられることが多い。しかし、漫画は純粋美術や、その他の芸術分野と相互に関わり合いながら発展してきたメディアだ。現代美術の中で漫画が扱われ、漫画が現代美術として表現されるようになった近年では、漫画と美術の繋がりは特に強まっている。

漫画は大衆娯楽として生徒たちにも浸透している文化であり、コマ割り、吹き出し、動線、オノマトペといった独特な手法によって構成される漫画は、表現の自由度が高く、注目すべき要素が多いので、身近な存在でありながら造形性について考えることができるメディアとして、生徒の興味や関心をひくことができる題材である。また、漫画は古代エジプトのヒエログリフや、日本の絵巻物、西洋の表現主義絵画など、様々な分野の芸術からヒントを得て、純粋美術とも相互に関係し合いながら発展してきた表現形態だ。そのため、国や年代を限定しない様々な美術作品を引き合いに出し、漫画と比較させることで、生徒に幅広い分野の美術作品について興味を持たせることも出来るだろう。

また、漫画の大衆性も、授業作りの上での大きな強みである。漫画を教材化した場合、親しみやすく楽し

い授業を作りやすいという仮説を先に挙げたが、この仮説は、山口大学教育学部附属山口中学校での授業実践事例に当てはまるものであった。上記の授業事例は、中学校美術科の授業作りにおける漫画の有用性を示していると言える。

漫画は、生徒の興味に結びついた題材として、生徒の関心を授業に引き付けることができた。それに加え、授業の構成次第では、芸術の定義について生徒に考察させたり、様々な文化圏の美術作品を関連させて生徒に鑑賞させたりと、美術の学際性を生かした学習を展開することが可能だということが本研究で明らかになった。また、生徒が日頃読み親しんでいる漫画を美術の教材として取り上げることで、生徒が日常生活の中の身近な事物についての造形性を自発的に考えるようになることも期待できる。

漫画は、平成10年版から学習指導要領に取り上げられたとは言え中学校美術科の授業の題材としては一般化されておらず、取り扱われることが少ない教材である。しかし、漫画はこれまで述べたとおり、多くのメリットを持ち、展開次第では、生徒にとっても面白く、学びの多い授業を作ることができる教材である。漫画は、多角的な視点から考察できる授業題材であり、美術科の教材として十分成立しうるものだ。

筆者は、本研究を通じて、漫画が持つ美術科の教材としての魅力をより強く感じるようになった。漫画は、古くから存在する歴史ある文化として、その伝統を守りながらも、流れる時代の中で新しい表現方法を模索し、美術とも関連しながら、今後も発展を続けていくだろう。私は今後も、漫画文化や漫画表現について研究を続け、より良い形で漫画と美術教育が共生していく方法を探究していきたい。

本研究は吉田の指導の下に朝田が進めたものであり、実験授業の実践者は朝田である。

## 謝辞

本研究においては、山口大学教育学部附属山口中学校に、実験授業を実施する機会をいただきました。また、同中学校宮園祐二先生には、実験授業に際し、ご指導いただきました。本論文のために貴重な時間を割いてくださり、ありがとうございました。心より感謝いたします。

## 引用文献

- 1) スコット・マクラウド『マンガ学 マンガによるマンガのためのマンガ理論』美術出版社, 1998, pp. 116-119
- 2) 同上, pp. 129-132
- 3) 東谷隆司「マンガの展覧会は何を提示したか 大衆文化と芸術、社会性に関する試論」、『美術手帖 No. 876』美術出版社, 2006, pp. 89-90

## 参考文献

スコット・マクラウド『マンガ学 マンガによるマンガのためのマンガ理論』美術出版社, 1998  
四方田犬彦『漫画原論』ちくま学芸文庫, 1999  
辻惟雄『日本美術の歴史』東京大学出版社, 2005  
夏目房之介『マンガ学への挑戦 ―進化する批評地図』NTT出版, 2004  
竹内オサム『マンガ表現学入門』筑摩書房, 2005  
夏目房之介・竹内オサム編著『マンガ学入門』ミネルヴァ書房, 2009  
『別冊宝島EX マンガの読み方』宝島社, 1995  
『美術手帖 No. 876 特集 マンガは芸術（アート）か？ 進化するマンガ表現のゆくえ』美術出版社, 2006