

# マンガを活用した国語教育(1) —表現力育成の教材として—

## The Study on Japanese Language Education Using Comics(1) — As Teaching Materials of Expressive Ability Development —

早野慎吾\* 宮田好恵\*\* 松井洋子\*\*\*

### 1. はじめに

漫画とは、語源的には「自由奔放に漫然と描いた画」との意味で、山東京伝『四時交加』(1799)序に「偶漫画<sub>下</sub>夫貴賤士女老少等所<sub>上</sub>レ交<sub>ニ</sub>加<sub>于</sub>大路<sub>一</sub>」とある。江戸期の漫画といえは、葛飾北斎『北斎漫画』(1814)が有名で、夏目漱石も『草枕』(1906)で「北斎の漫画も全く此動の一字で失敗して居る」と記述している。このときの漫画とは、現在のようなストーリー性を持った漫画ではなく、個別の戯画であった。

それから約200年後の平成12年(2000年)、文部科学省『教育白書』に、雅楽・能楽・人形浄瑠璃文楽・茶道・囲碁将棋などと並んで、日本の誇る文化と記述された。『教育白書』「様々な文化活動の姿」の「メディア芸術」の項には、次の記載がある。

出版全体におけるコミックの占める割合は、販売部数で約4割、販売金額で約2割となっています。読者の年齢層も少年・少女から大人まで幅広く、また、分野も、4コママンガ、趣味・スポーツもの、レディスコミックなど多岐にわたっています。

海外でも日本のマンガやアニメに対する関心は高く、平成11年にはフランスで「MANGA」展が開催されています。

国内では、美術館においてもマンガが取り上げられています。平成2年から3年にかけては、東京国立近代美術館、愛知県美術館、神戸市立博物館、福岡市美術館において、「手塚治虫展」が開催されています。最近では、10年に東京都現代美術館において、「マンガの時代—手塚治虫からエヴァンゲリオンまで」が開催され、日本におけるマンガの歴史を振り返る試みがなされました。こうした動きは美術館活動の領域を拡大するとともに、現代美術にも刺激を与えるものとなることが期待されます。

1989年の東京・埼玉連続幼女殺人事件において、犯人とされた人物がアニメビデオを大量に持っていたため、マンガやアニメにのめり込むことで現実と架空の境界線が曖昧になり、社会常識や規範意識が失われて犯行に及んだと連日報道された。そのため、マンガやアニメに否定的な偏見的意見が増え、いわゆるオタクがバッシングを受ける事態になった。しかし、それから数年後、1990年代半ばに入ると日本のマンガ・アニメーション・ゲームなどの価値が世界で認められるようになり、2000年『教育白書』に記載されるに至る。立川市などでは、コミック(マンガ・アニメ)による地域振興が行われている(早野2018)。

---

\*都留文科大学(社会言語学) \*\*東大和市立第十小学校(国語科教育学)\*\*\* 東京福祉大学(日本語教育学)



として「マンガの文化的価値が認められて久しいが、児童にとってのマンガは、まだ内容的な娯楽性が中心である。文化的なおもしろさを見いだすきっかけとなるのが、この『マンガの方法』であろう。」(p.132)と記述されている。「娯楽性」と「文化的おもしろさ」の違いはよくわからないが、「マンガに対する自らの考えの変化を文章化する」(pp.132)とあるので、漫然と読んでいた(娯楽)状態から、解説者的視点(文化的面白さ)を導入し、文章化(国語力育成)するということであろう。筆者らは、児童の好きなマンガ作品の一頁を各自選定し、フキダシ(セリフ)・効果音(オノマトペ)・人物の描き方(表情等)・進行の仕方(展開)・背景・全体的特徴などを書き込むワークシート(タスクシート)を作成した。それを授業で実践したが、ある児童のワークシート(一部を)を紹介する(文字は活字化したが、表記はママである)。その児童が使用した作品は、藤子・F・不二雄(2017)の『ドラえもん科学ワールド special 食べ物とお菓子の世界』(小学館)である。

○進行の仕方

← ② ← ①

← ④ ← ③

← ⑧ ← ⑦ ← ⑥

8 コマ

○全体的な特ちょう

のび太が人助けをして、恩返しされました。帰ろうとしたら、くつをかくされ、ドラミちゃんが助けに来た おこっているお母さんが、いきなりひめいをあげた それはゴキブリがいたから。5コマ目のガラリは大きく書いてあって大きな音だとわかる。逆に、ソロリソロリはしずかにしていることをかんじさせるために小さく書いてある。もう一つの工夫は、キャでお母さんがなににおどろいているのか、想像できます。

この児童は、マンガの内容や展開は理解できており、オノマトペの文字の大きさが音の

大きさであることも理解できていた。しかし、文章表現に不慣れなためワークシートでは、ストーリーの展開がうまく表現できていない。マンガは、具体的な絵によって表現される部分が多いため状況を理解しやすいが、その状況を文章化するのには、馴れと技術が必要である。「まんがの方法」におけるマンガの解説は、説明力の育成につながる。メディア・リテラシーの育成に使われる例もある(大久保他2016)。また、マンガを文章化(小説家)すれば、場面や物語の表現力を育成することができる。先ほどの作品を文章化した例を提示する(例1)。児童の解説には「くつをかくされた」「ゴキブリがいた」等の前後の頁の内容が書かれているが、ここでは、提示した頁のみを文章化する。表現は、学年、視点の違い、目的によって変えればよい。

-----例1-----

「はやく！」  
まど 窓からドラミがタケコプターを持って入ってきた。  
「あ！ドラミちゃん。」  
のび太を助けに来たのである。のび太の表情は一瞬で明るくなった。のび太はドラミと一緒にタケコプターで窓から脱出し、「たすかったよ。」とお礼を言った。  
時刻はすでに夕暮れ時。夕日は半分ほど沈みかけていたが、辺りは真っ赤に染まっていた。広がる雲は下だけが赤く輝いている。のび太は、空から家々を見下ろしながらその情景を眺めていた。ふと、母のことを思い出したのび太は急に不安になった。  
「ママ、おこってる？」  
「まあね。かくごしといたほうが、いいわよ。」  
ドラミは素っ気なく答えた。  
家に着いたのび太は、母に気づかれないようにソロリソロリと廊下を歩いて自分の部屋に入った。小心者ののび太に対して、ドラミは至って冷静である。のび太の気配に気がついた母は、のび太の部屋の前に行き、右手でガラリと襖を開けた。左手は腰にあて、目は笑ってない。それは、いつもの怒っているときの態度であった。案の定、ガミガミと小言を言ってきたが、次の瞬間、下を見た母の顔が青ざめた。青ざめたと思ったら今度は真っ赤になって「キャア」と悲鳴を上げて走り去っていった。  
そのとき母が見たものとは・・・

3.2. 事象の捨象と焦点

上記の例文において、例えば一コマ目のカットの記述では、窓からドラミがタケコプターを持って入ってきた内容だけに焦点をあて、他の要素(窓の形やカーテンの存在など)はすべて捨象した。マンガは、実写に比べて多くの事象が簡略化され、捨象されている。何を捨象するかによって、書き手の視点や個性が現れる。実写を文章化した場合、さらに多くの事象が捨象される。逆に、小説などを映像化すると多くの事象を加えられる。川端康成『伊豆の踊子』は、現在まで6度映画化されており、ヒロインの薫(踊り子)役を鰐淵晴子・吉永小百合・山口百恵らアイドル女優が演じていることでも有名である。西河克己監督(1963)の予告編では、原作に沿ったナレーションとともに、次の映像が流れる。【】内は原作に加えられた箇所、()内は原作から省略された箇所である。

【遠い出来事だった。そのころ】私は二十歳、高等学校の制帽をかぶり、(紺がすりの着物に袴をはき、学生カバンを肩にかけていた。)一人伊豆の旅に出てから四日目のことだ(った)。(川端1952 : p. 59)



原作で表現されている「私」の格好は、映像で表現されており、制帽以外の表現がナレーションではカットされている。逆に、原作では表現されていない山道の清々しさが映像では表現されている(図2)。

図2 「私」(高橋英樹)

踊り子は十七くらいに見えた。(私にはわからない)古風の不思議な形に大きく髪を結っていた。(それが卵形の凜々しい顔を非常に小さく見せながらも、美しく調和していた。髪を豊かに誇張して描いた、稗史的な絵姿のように感じた。踊り子の連れは四十代の女が一人、若い女が二人、ほかに長岡温泉の宿屋の印半纏を着た二十五六の男がいた。(川端1952 : p. 60)



原作では詳細に表現されている薫(踊り子)の髪の描写がナレーションではカットされている。映像は「私」の目線で撮られており、髪を強調するように斜め後方から写し(図3)、次に薫が振り向いて顔を写し、その次に後ろ髪を写している。

図3 「踊り子(薫)」(吉永小百合)



原作の踊り子一行に関する描写は、ナレーションではすべてカットされ、図4の様に、映像のみで表現されている。原作に書かれている男性の半纏の文字は見え、こちら(私)を目で追っている様子が表現されている。

図4 「踊り子一行」

川端自身が、『伊豆の踊子』は事実であって虚構ではないと表現している(川端1970 : pp. 355-409)。それならば、川端は、実際に図3のような景色を見ていたのであろうが、

川端が焦点をあてたのは、薫の髪であった。指先や首筋の美しさもあったであろうが、それらはすべて捨象し、髪だけを表現した。連れの女性などは見立ての年齢しか表現しておらず、ぼやけた存在にしている。ノーベル賞作家の表現力である。

実写映画を使った文章化はマンガの文章化よりも難しい。1カットだけを表現しようとしても映っている事象が多く、何に焦点をあて、何を捨象してよいかの判断が難しい。それが連続して流れるので、どのシーンをカットすればよいかの判断も難しい。教材として使う場合、教師側がシーンやカットを選定して提示する必要がある。この点においても、実写映画よりもマンガは教材として使いやすい。

### 3.3. 抽象表現

短歌や俳句などの文芸作品では、極限まで捨象される。捨象された表現から、捨象された内容を復元しようとする能力が「想像力」であり、想像力で復元させる作業が「解釈」である。捨象された内容を読者がそれぞれ復元するのであるから、その解釈は千差万別である。たとえば、松尾芭蕉の句「古池や蛙飛び込む水の音」だけでも数多くの解釈があり、復本(1988)『芭蕉古池伝説』では、200頁以上使って多くの解釈があることを紹介している。飛び込んだ蛙が何匹かだけでもその情景は変わる。一匹であれば、ししおどしの音のように風流を演じる音になるし、複数であれば、静寂を破る音になる。

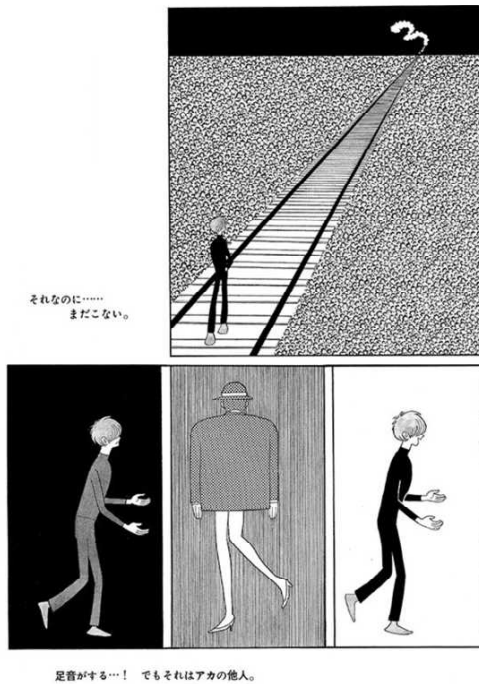
具体的な場面の表現だけでなく、抽象的な世界を表現したマンガを「詩」の教材に使うこともできる。石森章太郎(石ノ森章太郎)の作品に『ジュン』という優れた作品がある。マンガ家を目指すジュンを主人公に、幻想的な絵と非常に少ないセリフで話が進行する。石森自身が「なぜなら、ぼくはこの作品で“詩”を書きたいと思っているからです。一まんがでなく詩ムードだけのまんが。そんな試みをまんがという素材がどこまで生かせるものか」といった実験をやってみたかったからです。」(石森2013 : p. 67)と記述しているとおり、まさに「詩」の世界をマンガで表現した「詩絵(poetic image)\*<sup>1</sup>」の作品である。

この『ジュン』に関しては連載当時「わからない」との読者意見が多かったらしく、それに対して石森自身が「想像力が不足しているんじゃないか？ちょっとむずかしい(ほんとはちっともむずかしくない)ひねったことをかくと「ア、こりゃもうアキマヘン」とくる。なぜそのまえにもう一度考えてみないのか？そして、想像して、自分なりの解答を求めようとししないのか？」と記している(石森2013 : p. 66)。絵で抽象化された「心理」を想像力で解釈することが必要である。

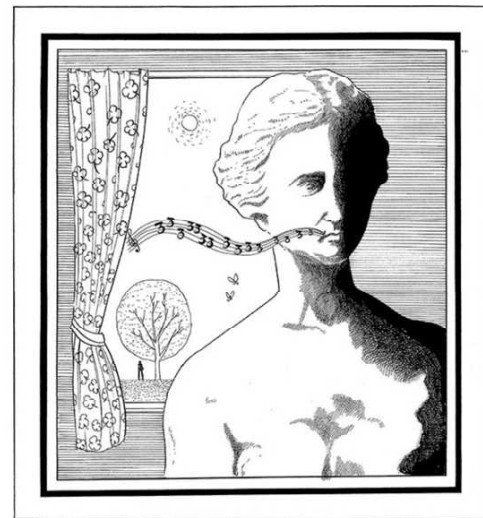
図5は『ジュン』の「IN という音」という作品である。“彼女”(ジュンを幻想世界に導く存在)を待つジュンの心理が見事に「叙情詩絵(lyrical poetry image)」として表現されている。『ジュン』は、1939年発表のロバート・ネイサンの小説『ジェニーの肖像』(大友訳2005)を参考にしているらしい(赤塚不二夫1999)。『ジェニーの肖像』は、既に亡くなった美少女ジェニー(『ジュン』の少女)が、売れない画家のアダムス(『ジュン』のジュン)の前に時を超えて現れ、アダムスに画家として必要な感覚を示唆していく話である。筆者は、『ジェニーの肖像』のアダムスが、いつ現れるかわからないジェニーを待つ心理と近く、太陽は彼女に会える希望、闇は彼女にもう会えないのではないかという絶望を表現していると解釈した。その解釈で図5の文章化を試みた(例2)。図5の先には「彼女のために用意したキャンディーは魚の味がした。」「彼女がきた！　へやの中が花のにおい



でいっぱいになる。」「腕の中に彼女がいる。平和で幸福な時間……。』とのセリフがある。

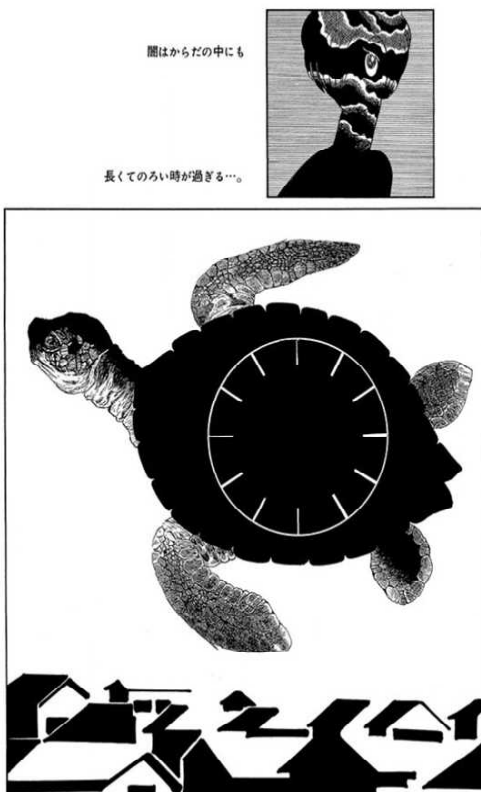


019



彼女、はる時にくるといった。

018



021



020

図5 石ノ森章太郎『章太郎のファンタジーワールド ジュン(2)』pp. 18-21

## 例 2

“彼女”は3時にくるといった。

その喜びに、ミロのヴィーナスは口笛を吹き、窓の外で太陽は輝く。

それなのに…… まだこない。

地平線までまっすぐのびる線路の遙か向こうに、汽車の煙が3の字を描いている。汽車はいつまで待ってもこない。

足音がする…！ でもそれはアカの他人。

足音に反応してドアを開けるが彼女はいない。他人だ。ぼくには、すでに男だとか女だとかの区別もなくなっている。あるのは、彼女かそうでないかの区別だけだ。闇に覆われていく。

へやに夜の闇が忍びよる。

へやは真夜中の闇と化した。窓からは少しだけ太陽が見えるが、この太陽もいつまでもつかわからない。

闇はからだの中にも

闇は僕にも広がり、すでにぼく自身が闇と化した。

長くてもろい時が過ぎる…。

時は空に浮く巨大な亀のように遅く、耐えがたい。

『ジュン』は、抽象的世界を表現した教材としての価値も高く、国語科教育の教科書教材としてマンガを使うなら、ぜひとも入れたい作品である。

#### 4. アニメ(動画)とマンガ(静止画)

セリフ(ネーム<sup>\*2</sup>)と絵の関係で冒険王編集部(1962)『マンガのかきかた』に、「マンガのふきだしが、うまいか、まずいかを知る一つの方法は、絵をかくして、ふきだしのネームだけを読んでみるのです。もしそれで、はなしがわかってしまうのなら、そのふきだしは落第点です。」(p.66)とある。マンガでは自然に感じられるセリフも、アニメになると途端に説明的でくどいセリフになる場合がある。それは、マンガとアニメの情報量の違いから起きる場合が多い。アニメは1秒間に24フレーム<sup>\*3</sup>が一般的なので、原作マンガの1コマをアニメでは5秒かけたとすると、120フレーム使うことになる。原作にはないカットを入れることもある。

次の図6は、荒木飛呂彦の作品『ジョジョの奇妙な冒険 スターダストクルセイダーズ』の1カットである(荒木2002:p.196)。スタンドという守護霊のような存在同士のバトルであるが、シルバーチャリオッツ(銀の戦車)が、ザ・フール(愚者)を剣で斬るが、ザ・フールが砂のスタンドのためダメージを与えられないでいる場面である。「す…砂のようになって！きつ切れない！」とのセリフが入っている。マンガでは、ザ・フールのスタンドが砂であることがややわかりにくいため、このセリフでザ・フールが砂状であることがわかる。そして、「こっ…今度はかたまっておれの剣をとり込みやがった！」も、前の状態から突然ザ・フールが元に戻って剣を取り込んでいる状態がわかりにくいため、このセリフがあると理解しやすい。しかし、テレビアニメ(デイヴィッドプロダクション





図6 『ジョジョの奇妙な冒険』12より



図7 アニメ版より

ら三つの外国語を使い分けているようだ」(p. 16)とある。そして、その場で言わなくてもわかることは省略される傾向が強い(早野1996: pp. 35-42)。友人に「その会場に行った方がいいと思うよ」と伝える場合でも、日常会話では一人称は省略されることが多い。「その会場に行った方がいいとぼくは思うよ」と一人称を入れて表現した場合、「(他の人はどう思うかわからないが)ぼくは思う」という意味になる。英語の“I think”とは違う。親しいサラリーマン同士が、仕事中に何かを飲む仕草をして「終わったら行く？」と言えば、仕事が終わったらお酒でも飲みに行こうかと聞いているのである。「今日、仕事が終わったら、お酒でも一杯のみに行きましょうか」とは言わない。もし、言ったとすれば、両者の関係は親しくないことがわかる。探偵小説などでは、ことばの不自然さが事件を解く鍵となることもある。マンガとアニメのセリフを比較分析することは、日本語の特質のひとつである場面に合わせた日本語表現の育成につながる。

制作)では、ザ・フールが砂から発生する場面が詳細に表現されており、剣で切られたときも砂のように崩れていく状況が描かれている。図7のように原作にはないカットの映像も入っている。さらには剣を取り込みながら形状が元に戻る姿も、アニメの方が原作よりもわかりやすい。アニメ制作者の技術が高いということなのであるが、そうすると原作にない不自然さが生じる。映像で詳細に表現したアニメでは、「きつ切れない!」「おれの剣を取り込みやがった!」とのセリフで十分である。それ以上のセリフは妙に説明的で不自然になる。原作者本人が「セリフは自然体が一番」(荒木2015: p. 141)と記している。マンガには頁数やコマ割りなどの制限があるので、図6のようになるが、「ことばの自然さ」の観点において、アニメや実写映画では、原作のセリフを省略したり、多少の変更をする方がよい場合がある。

近年のアニメは、原作偏重の傾向があるためか、セリフも原作通りに入れられる。しかし、3.2.「事象の捨象と焦点」で、映像でわかるものはナレーションでも原作(『伊豆の踊子』)の表現が省略されていることを述べた。マンガとアニメという伝達媒体の違いを考慮すれば、場面に合わせて省略するところは省略した方が、より自然なセリフとなる。

金田一(1988)に、日本語は場面によることばの使い分けが激しく、「ヨーロッパに行った

『ジョジョの奇妙な冒険』のアニメとマンガを比較して、セリフは自然かどうかを分析する授業を大学で行ったことがある。最初は、違和感を感じるが、それが何かわからないと答えていた学生も、分析を重ねるうちに映像(画像)だけでわかる内容をセリフで解説すると「不必要」「くどい」と理解し、その不自然さの原因に気づく。その不自然さに『名探偵コナン』ならコナンのメガネが光りそう(事件解決のヒントを見つけたときの反応)との意見がでたセリフもあった。マンガは、場面に合わせた表現の違いを学習する教材にもなる。

#### 4. ジョジョの奇妙なオノマトペ

阿刀田(1988)は、「文学作品に独自で迫真的な描写を意図して苦心の創作が試みられたり、最近のマンガ・劇画・CMなどに奇抜で刺激的なものが登場する」(p. 441)と指摘している。マンガのオノマトペは、単なる音の表現でなく、効果音・文字・絵の3要素を担っており、作品を特徴付ける要素ともなっている。たとえば、さいとう・たかを『仕掛人藤枝梅安』などは、オノマトペが非常に少なく、仕掛け(殺人)の緊張する場面でも「ズンッ」だけである(図8)。この「ズンッ」は、藤枝梅安が標的の延髄に仕掛針を打ち込むときの特徴的なオノマトペである。『ジョジョの奇妙な冒険』では、同じような緊張の場面で「ゴゴゴゴ」が使われる(図9)。この「ゴゴゴゴ」は、荒木マンガの特徴的なオノマトペではあるが、実は無音(緊張感)を表している。まさにサウンドオブサイレンス(The Sound of Silence)の表現と言える。マンガをアニメ化する場合、通常、オノマトペ(擬音語・擬態語)の表記は消され、実際の効果音が加えられる。「ゴゴゴゴ」をアニメでは、どのように表現するのか期待していたら、「ゴゴゴゴ」の文字がそのまま流れた(図10)。ちなみに、他のオノマトペは実際の効果音で表現され映像からは消えていた。



図8 『仕掛け人藤枝梅安』より



図9 『ジョジョの奇妙な冒険』13より



図10 アニメ版『ジョジョの奇妙な冒険』

マンガとアニメを比較することで、音と文字表現の関係やオノマトペの効果を学習することができる。また、例1・例2のように文章化して、オノマトペの使い方を学習することもできる。オノマトペという観点から見ても『ジョジョの奇妙な冒険』は、教材としての価値が高い。

#### 4. おわりに

学校教育では、作文や日記を書くにあたり「見たことをそのまま書きなさい」「思ったことをそのまま書きなさい」と無茶ぶりする教師がいる。視覚情報をそのまま文章化などできない。文章化するには、内容(結論等)を考えて、焦点をあてる事象と捨象する事象、さらにぼやかす事象を頭の中で選定する。それが視点であり、そのことは『伊豆の踊子』を例に論じた。教師は、事象の捨象と焦点について説明しなければならないが、マンガは、その最適な教材となる。

また、「思ったこと」に関しても、そのまま文章化できるものではなく、ある程度の技術(表現力)が必要である。「悲しみ」「喜び」「焦り」などの感情はそのまま表現できるが、それだけでは幼稚な表現となる。もっと深く心を表現するにはどうすればよいか。文学では「詩」という形式で表現されるときがある。そして、「詩」をマンガで表したのが『ジュン』である。『ジュン』を教材にすることで「詩」のトレーニングができる。

『ジョジョの奇妙な名言集』(荒木2012)も教材なる。その名の通り、原作者がセリフやオノマトペだけを集めたものであるが、解説もなされており、作品におけるセリフの意味を考える教材として活用できる。

早稲田大学教育総合研究所教育最前線講演会ホームページに「学校教育とマンガは、古くからあまり親和性が高くない。マンガは学校への持ち込みが禁じられ、授業中にマンガを読んでいる学習者からマンガは当然のように没収される。」とある。その学校教育とマンガの関係が大きく変わりつつある。マンガの可能性は国語教育の世界にも広がっている。

### 【注】

1. 「詩絵(poetic image)」「叙情詩絵(lyrical poetry image)」は筆者の造語で『ジュン』を表現するために作った。
2. ネームとは、現在ではコマ割り、構図、セリフなどを概略的に表したラフ画を指すことが多いが、以前はふきだしの中のセリフを指していた。ここでは、セリフの意味。
3. フレーム(frame)とは、動画を構成する一枚一枚の静止画(コマ)のこと。

### 【参考文献】

- 赤塚不二夫(1999)『赤塚不二夫120%死んでいる場合じゃないのだ』アトーン社
- 阿刀田稔子(1988)「擬音語・擬態語」『日本語百科大事典』大修館
- 荒木飛呂彦(2002)『ジョジョの奇妙な冒険』12 集英社文庫
- 荒木飛呂彦(2002)『ジョジョの奇妙な冒険』13 集英社文庫
- 荒木飛呂彦(2012)『ジョジョの奇妙な名言集 Part1-3』集英社
- 荒木飛呂彦(2012)『ジョジョの奇妙な名言集 Part4-8』集英社
- 荒木飛呂彦(2015)『荒木飛呂彦の漫画術』集英社新書
- 石森章太郎(2013)『石ノ森章太郎デジタル大全 章太郎のファンタジーワールド ジュン(2)』講談社
- 大久保紀一郎 佐藤和紀 中橋雄 浅井和行 堀田龍也(2016)「マンガを題材にしたメディア・リテラシーを育成する 学習プログラムの開発と評価」『教育メディア研究』23-1
- 川端康成(1952)『伊豆の踊子 温泉宿 他4篇』岩波文庫(引用頁数は本書による)
- 川端康成(1970)『独影自命・続落花流水』新潮社
- 教育出版株式会社編集局編(2015)『ひろがる言葉小学国語5下解説・展開編』教育出版
- さいとう・たかを(2009)『仕掛け人藤枝梅安 傑作集 其之一』リイド社
- 早野慎吾(2018)「オタク文化の表現論(1)ーコミック景観についてー」『日本語文化の研究』1
- 早野慎吾(1996)『首都圏の言語生態』おうふう
- 復本一郎(1988)『芭蕉古池伝説』大修館
- 冒険王編集部(1962)『マンガのかきかた』秋田書店
- ロバート・ネイサン作、大友香奈子訳(2005)『ジェニーの肖像』創元推理文庫
- 早稲田大学教育総合研究所教育最前線講演会シリーズ25『学校教育におけるマンガの可能性を探る』<https://www.waseda.jp/fedu/iase/news/2017/05/22/1278/>