

マンガ・アニメ造形ビジネス学科設立事業セミナー
第 6 回
“マンガ教育論”

会場：日本財団大会議室

日時：日時：8月12日(火) 13:00~16:30

講師：谷川彰英氏

(筑波大学教授・学校教育部長)

はじめに

東京財団はマンガ・アニメの底力に着目し世の中のために活かす様々な事業を継続しています。創造力や独立精神の豊かな新しい人材を発掘、育成することは個人や社会の将来に大事なことからです。21世紀はあらゆる分野において感性、情熱、魂といった人間力がとても大きな力となります。高等教育の現場にマンガ・アニメの創造力を取り入れて豊かな人間力をもった優秀な人材を発掘したいと願っております。本年度は、「マンガ・アニメ造形ビジネス学科」を設置しようという提案です。

大学等高等教育機関の経営者の方々に日本のマンガ・アニメの持つ底力をご理解いただきたいと思います。マンガ・アニメに対する世界からの評価や期待、次世代の若者のニーズをしっかりと掴んでいただきます。個性とバリエーションのある「マンガ・アニメ造形ビジネス学科」の設置に向けてセミナーを6月10日より11回開催いたします。

具体的には、マンガ・アニメ学科を設立する為に、マーケティング戦略・新産業構造・海外戦略(比較)・教育論・学生入学促進案などをテーマに、魅力ある学園づくりのヒントとコンテンツを提供する日本で最初の試みです。

東京財団の過去の成果を見てください。昨年はマンガ・アニメ寄付講座を早稲田大学(www.tkfd.or.jp)で実施しました。米国UCLAでもマンガ・アニメ講座を開きます。今回は第一級プロフェッショナルを揃え、自信をもってマンガ・アニメに関する世界最高のセミナーをご提供いたします。参加者のご納得していただけるセミナーの開催と自負しております。

本報告書は、第1回(2003年6月10日)と第2回(2003年6月18日)の同セミナーをまとめたものです。本書は、本セミナーの内容を関係各位に報告するとともに、参加できなかった方などより多くの方々に内容を共有していただくために作成したものです。魅力ある学校作りのテキストとしてご活用いただければ幸いです。

東京財団会長 日下公人

目 次

- セミナー全体スケジュール -	P3 ~ P4
- セミナー風景 -	P5
- 第6回セミナー内容 -	P6 ~ P15
韓国におけるマンガ・アニメーションの教育実態調査報告 P	6
臼井 稔 (東京財団総務部特定プロジェクトチーム)	
教育論	P 7
教育の二面性	P 7
マンガから教育を問う ハレンチ学園	P 8
マンガから教育を問う あしたのジョー	P 9
マンガから教育を問う 味いちもんめ	P 9
マンガから教育を問う マラソンマン	P 9
マンガから教育を問う ガラスの仮面	P 10
マンガから教育を問う わが指のオーケストラ	P 11
韓国での「ブラックジャック」の授業	P 11
「あじさいの唄」の実践	P 12
「沈黙の艦隊」の授業	P 12
知識教育とイメージ教育の両立	P 13

2003年度 「マンガ・アニメ造形ビジネス学科設立事業セミナー」全体スケジュール

第1回 マンガ・アニメ学科のシミュレーション及びモデルケース

日時：6月10日(火) 13:00~16:30

講師：稲葉哲ノ介氏(マンガ研究家)・臼井稔氏(東京財団)

- ◇ 日本力...ポップカルチャーの育成策(マンガ・アニメの魅力)
 - ◇ 日本の大学が担うもの、大学の魅力作り
 - ◇ ポップカルチャー市場と教育機関のギャップ
 - ◇ マンガ学・アニメ学構築のための学科のシミュレーション
 - ◇ 芸術系からの学科 2.工学系からの学科 3.文系からの学科
-

第2回 マンガ・アニメ学科のシミュレーション及びモデルケース

日時：6月18日(水) 13:00~16:30

講師：稲葉哲ノ介氏(マンガ研究家)・臼井稔氏(東京財団)

- ◇ 日本発マンガ・アニメ学の構築と海外戦略
 - ◇ 設備投資シミュレーション
 - ◇ 学生募集ケーススタディ
 - ◇ 産業分布とマンガ学卒業後の職業・仕事
-

第3回 マンガ・アニメグローバル戦略と新ビジネス構想

日時：6月24日(火) 13:00~16:30

講師：久保雅一氏(小学館キャラクターセンター長)

- ◇ マンガ・アニメのもつ国際力の検証
 - ◇ 21世紀のニューメディアの世界への戦略考察とのモデル化
 - ◇ マンガ・アニメ産業のリスク、回避方法、特徴、リターンの考え方
-

第4回 アニメプロデューサー論

日時：7月8日(火) 13:00~16:30

講師：清水慎治氏(東映アニメ/チーフプロデューサー)

- ◇ アニメのプロデュース力と作品のシナジー検証
 - ◇ 日本アニメの世界戦略
 - ◇ プロデューサー育成計画
-

第5回 産業論

日時：7月22日(火) 13:00~16:30

講師：竹内宏彰氏(コミックスウェーブ社長)

- ◇ マンガ・アニメ産業の構造のリスクとリワードの考え方について
 - ◇ 他産業への関連性及び発展性について
 - ◇ 海外市場への影響力及び展開を様々な視点から考察する。
-

第6回 教育論

日時：8月12日(火) 13:00~16:30

講師：谷川章英氏(筑波大学教授)

- ◇ 人間力を鍛えるイメージ教育としてマンガの成果や視点を多角的に考察
- ◇ 近年のContext教育理論に見られるような新教育理論を考察

- ◇ キャラクターを作り、原作力の教育、特殊技能の教育などケース検証
-

第7回 新文化外交論

日時：8月26日(火) 13:00~16:30

講師：タケカワユキヒデ氏(タレント・音楽家)

- ◇ 日本のマンガはなぜ凄い・・・7人のマンガ家の功績と時代
 - ◇ アニメが諸外国でどのように受け取られているか。その影響力
 - ◇ マンガ・アニメが果たす日本のイメージをポジティブにする文化外交の事例とポップ
-

第8回 リテラシー論

日時：9月9日(火) 13:00~16:30

講師：牧野圭一氏(京都精華大学教授)、養老孟司氏(北里大学教授)

- ◇ マンガ・アニメを様々な知識や能力を学習するための基本的な理解手段の検証
 - ◇ 従来の文字リテラシーの補完、代替していく21世紀のリテラシーとして考察
 - ◇ マンガリテラシーが学問として成り立つ評価と実証
-

第9回 マンガ編集論

日時：9月24日(水) 13:00~16:30

講師：堀江信彦氏(コアコミック社長)

- ◇ 現代のマンガ・アニメにおける編集者・プロデューサーの果たす役割の重要性
 - ◇ 現在の問題点、新しい編集像、人材育成方法を提案
 - ◇ 研究者の必要性和その役割を提案
-

第10回 モデル人材論

日時：10月7日(火) 13:00~16:30

講師：大久保高文氏(電子学園理事)

- ◇ モデル人材に必要なスキルの種類、水準や知識の種類をマトリックス分析
 - ◇ 実際のカリキュラムを設計するに当り基礎情報となる部分の分析と設計
-

第11回 マンガアニメ造形ビジネス学科設立セミナー総括

日時：10月21日(火) 13:00~16:30

講師：ちばてつや氏・杉浦健太郎氏(経済産業省)

- ◇ マンガ家ちば先生が語るこれからのマンガ界と人材育成
 - ◇ コンテンツ産業総論
-



講義中の谷川氏

第6回 教育論

講師：谷川彰英氏（筑波大学教授・学校教育部長）

韓国におけるマンガ・アニメーションの教育実態調査報告
白井 稔（東京財団総務部特定プロジェクトチーム）

白井 7月23日から25日まで3日間、韓国を回ってまいりましたので、簡単にご報告します。

視察の目的は次の4つです。韓国の文化振興策としてのマンガ・アニメは、どの程度進んでいるか、課題は何か。韓国の大学におけるマンガ・アニメ学部・学科の実態。世界で初めてのアニメーション高校の視察。東京財団との今後のリレーションはどんな形で進めていけばいいか。

視察したのは、国立大学、マンガ・アニメーション学会、マンガ・アニメーション学科が最初にできた6校のうちの2校、富川（プーチョン）にあるマンガ博物館、そしてアニメーション高校です。

国立韓国総合芸術大学（ソウル市）は、文化省が設立した大学で、映像に力を入れているなかにアニメーション学科を設立しています。学科には15名ぐらいしかおりません。全国からかなり優秀な方たちが集まってくるということです。

韓国には大きなアニメフェスティバルが3つありますが、そのうちソウルのフェスティバル（International Cartoon & Animation Festival）と富川市のフェスティバル（Puncheon International Student Animation Festival）に関わり、ここで優秀な成績を収めた学生は入試を特別に免除することもやっております。日本の大学ともコンタクトをとりたいということです。

ソウル・アニメーションセンターは、ソウル市の真ん中にあります。アニメ制作に使える施設を月2万円ぐらいで貸していて、常時、アニメ関係の仕事をしている方たちがいるほか、図書情報室などがあり、アニメーション学会の役員もここで仕事をしています。

太田市にある公州大学は、国立大学で初めてマンガ学科をつくった所です。もう9年ほどになり、2年前に4年制に移行したということです。将来的にはマンガ大学にステップアップして考えていきたいということでした。アニメーションよりマンガのほうに力を入れており、テジュンのマンガ大会も数年開催しています。どちらかというとストーリーマンガではない、ちょっと美術的なマンガのほうがメインでした。

次に、富川市の博物館に行きました。韓国のマンガ50年の歴史が全部見られるところで、日本の影響はどんなものがあつたのかというのが垣間見られて楽しい博物館でした。

アニメーション高校には驚くばかりでした。今年で3年目になるのですが、マンガ創作、アニメーション、映像演出、コンピュータゲームという4つの学科があり、全寮制で100名の定員で入れている。これが県立であるということが驚きです。初年度は約20倍の倍率だったそうですが、昨年度は10倍と少し落ち着いたということです。施設も完璧な環境にあるというのが実感で、お金をかけた、すばらしい高校です。

ただ、問題は、卒業後の進路です。韓国は進学率が大変高い国で有名ですが、マンガを専門的に学ぶので、一般教養的な学科を学ぶ時間が少ないため、大学への進学が心配なのです。いっそのことマンガ・アニメの先進国である日本の大学か専門学校、あるいは企業へのインターンシップというようなことができないだろうかとお考えでした。以上、簡単ですが韓国の現状をご報告いたしました。

教育論

教育の二面性

谷川 私は教育学という学問をやっている人間ですが、十数年前からマンガの問題に取り組んでいます。

ものごとには必ず二つの側面があると言われますが、教育の場合にもまったく同じで、それは「私事性」と「公事性」ということです。

昔から教育は私事（プライベート・アフェア）でした。たとえば、子どもを生むとか生まないというのは、国とか社会が強制するのではなくて親が決めること。子どもの名前も、一定の枠のなかではどんな名前をつけてもかまわない。また、幼稚園、学校など公的機関に入るまでのしつけは基本的には私事であって、どういう育て方をするかは親の責任です。

一方、公事性という言葉は私の最近の造語です。英語ではたぶんそういう言葉はないと思いますが、もし訳せばパブリック・アフェアでしょう。公教育である幼稚園とか小学校に入ると、それまでは親が自由に家でしつけをしていたのに対して、近代の学校制度が加わっていくわけです。

実はいまの教育の問題というのは、学校にしても家庭教育にしても、プライベートなものやパブリックなものがどうせめぎあうかという問題なのです。たとえば不登校は、公事性にあわないからパブリックから逃げようというものです。はっきりとそういう意識はないのですが、学校なんて行かなくて成長できますから、学校なんか行かないという意見も出てきます。

それから、学校の先生たちと保護者とのトラブルがすごく多くなっています。親は私事です。とくに母親は自分の生んだ子どもだから、極端に言うと自分の子どものことしか考えない。教師は公事で、基本的に学校制度のなかで与えられた役割を果たす必要があるので、1人の子どものために教育をしているわけではない。学校の先生はせいぜい1、2年担任しておしまいです。親は自分の子どもにずっと責任があるわけです。

いまは生涯学習の時代ですが、生涯学習の対象機関は、図書館とか美術館とか博物館とか公民館といった学校教育以外の施設です。そうすると、生まれたころは私事性で、学校や職業についたら公事性で、定年になったらまた私事に戻るのです。そういう意味で人間の成長の過程にも当てはまる。

このように私事性と公事性の関係は大変深い問題があるので、まずこの2つの見方を念頭に置いていただいて、マンガの問題にいきたいと思います。

教科書は公の世界です。公で認められて、正確さ、合理性が求められ、それに基づいて学んだ学力が要求されている世界。ところが、どうも世間は、この教科書の世界だけやっていけば人間が育つと考えているのではないかと私は絶対にそれは違うと思います。確かに優秀な学力をつけた人間が、将来それなりの生活を保証されていく部分はあります。しかし、教科書だけで育ってきた人間が本当にいいのかというと、そんなことは絶対にない。たとえば、部活でがんばって、人間が成長するということもあるわけです。

一方、マンガの世界では、友達とどうつきあうか、どうやったらあの子の気持ちをこちらに向けられるかとか、学校では絶対に教えないことがある。そういうことは、小学校、中学校、高校の子どもにとってはすごく大事なことです。

コミュニケーションは、教科書を読んでいるなかで生まれることもあるかもしれませんが、基本的には遊んだりして人間関係をつくっていくなかで生まれる。

よくマンガばかり読んでいて引きこもってしまうとか言う人もいますが、それは逆です。「味いちもんめ」の作家の倉田よしみさんがこういうことを言っていました。マンガは1人のキャラクターだけで描けるものではない。必ず主人公がいて、その周辺に何名かのキャラクターがいて、いろいろな人が出てきて、ドラマを描いていく。だから、人間関係がわからない人にはマンガは描けない、というのです。

マンガを読むほうも同じです。マンガを読みながら、やはり人間関係を学んでいくんで

す。そして、マンガの世界には、「冒険心」「夢見る力」「批判力」があります。これは手塚治虫の著書からの引用した言葉です。

手塚治虫が「ガラスの地球を救え 21世紀の君たちへ」という本のなかで伝えようとしているメッセージのなかから特徴的なことを3つ挙げてみます。まず、「マンガは反逆的なもの」と言っている。マンガというのは常識をくつがえしていくものだ。教育界は、常識の世界におさまっていく世界で、どちらかというと保守的です。教育の世界は、新しいものを入れるのにもものすごく時間がかかる世界なんです。そういう意味で、反逆的なものといっているのは、従来当たり前だと思ってきたことをくつがえしていくような力がマンガにはあるということです。

それから「冒険という未知への挑戦」。子どもたちのなかに冒険をする心が欠けてしまっている。その背景にあるのは少子化です。

そして、これがすごく大事なことなのですが、「たとえ失敗しても抱きとめるゆとりのある世界」をつくらなければいけない、と手塚治虫は言っている。たとえば、大学入試に関して、高校を卒業していない人でも、朝鮮学校の生徒でも受けられる。大学院も、高校卒業でも認定されれば受験できる。こういうふうに、失敗しても何度もチャレンジできるシステムをつくらないと冒険できなくなってしまうということです。

マンガから教育を問う ハレンチ学園

この数年でちょっとずつ変わってきていますが、長い間、学校とマンガは絶対相容れないものと考えられてきました。反対が一番激しかった時代に問題にされたのは、永井豪の「ハレンチ学園」です。1968年から少年ジャンプに連載されたもので、学園紛争の時代でしたから、よく見ると学園紛争ものという感じなんですね。こういうマンガを出していいのか、教育的によくないのではないかということで、PTAのお母さんたちが不買運動を起こしたという有名なマンガです。

その一番最初の話が「トイレット作戦の巻」です。主人公は山岸八十八、通称オヤブンです。子分役が袋小路、通称いきどまりです。親分子分で行き止まりですから、あまり成績もかんばしくない子ですね。ヒロインは十衛兵です。この子たちの通っている学校には、ヒゲゴジラというとてつもなく奇妙な格好をしてハレンチなことをやる先生がいます。授業中に弁当を食べている子から取り上げて全部自分で食べてしまうという先生です。

そこで、オヤブンたちがいろいろ考えて抵抗をするわけです。トウガラシをバンバン入れた辛いご飯を食べさせて、下剤入りの水を飲ませる。ヒゲゴジラはトイレに行きたいけれど、トイレは全部閉められている。仕方ないから校庭の真ん中にあるコンテナに入って用を足すのですが、そのコンテナと一緒に大阪駅まで運ばれてしまう。

ところが翌日、ヒゲゴジラは大阪から帰ってきてしまい、テストをして「このテストが40点以下の人は父兄を呼んでこってりともんくをいうざあます」と、子どもたちに逆襲するわけです。このハレンチ教師のようなたくましさは、いまの教師にはなかなかないですね。それから、いまの学校では、先生も子どもも本音でぶつかる部分がほとんどありません。みんな表面的な内申などで絞められているから。そういう意味で、「ハレンチ学園」の学校は、いまの学校が失ってしまったものをすごく感じるわけです。

その当時、小川ローザが石油会社のCMでスカートがめくられてパンツが見えて「オー、モーレッツ!」とやってすごく話題になったので、それを永井さんがマンガに入れたらスカートめくりが大流行した。スカートめくりはいけないことですが、オヤブンが十兵衛のスカートをめくってもいやらしさを感じさせないんです。しかも、みんな十兵衛を好きなんです。だから、ハレンチ先生たちが十兵衛を襲ってくると、みんなで戦う。最後はハレンチ学園をめぐる戦争になって、教育委員会が戦争をしかけてきて、最後は戦って死んでいく。そのときに、オヤブンが「人間には主観の違いがあるんだ」ということを言いながら戦うんです。

あえて言えば、スカートめくりはいけないことですが、でもそのなかに見える人間関係を見直すべきではないかと思っています。

マンガから教育を問う あしたのジョー

高森朝雄（梶原一騎）の原作で、ちばてつや先生が描かれた「あしたのジョー」は、戦後のマンガのなかでインパクトを与えたという点ではベスト5ぐらいに入っていると思います。

丹下段平というお師匠さんが家なき子たちを集めていて、そのなかでいたのが矢吹ジョーです。ジョーは少年院に入って、力石徹という有名な元プロボクサーと闘うことになった。丹下段平は直接指導できないので、通信教育をするわけです。そして最後に、どうせ勝てる相手ではないから引き分けにもっていこうというので、クロスカウンターを教えるわけです。

その後少年院の寮ごとにチームを組んでボクシングをやろうということになるのですが、丹下段平はジョーには教えないで、青山というひ弱な男の子にばかり一生懸命教える。師匠が教えてくれないんですから、ジョーはとまどいます。それで青山とジョーが戦うことになった。青山は小さいから防御に回るの、ジョーのカウンターは当たらない。しかも青山のは小さなパンチが、だんだんジョーに効いていくわけです。このままいったら負けるかもしれないというとき、ジョーは初めて防御の姿勢をとったんです。そうになったら青山はもう相手にならないので、一発でノックアウトされてしまうわけです。

後で段平師匠はこう言います。「ジョーのためさ。なぜなら拳闘でもやろうというような若者はとうぜん、なみの人間より鼻っ柱も強いし気も荒い。したがって打ったりなぐったり攻撃技術はたちまちおぼえるが、こと防御になるとまずおぼえがおそい」。だから防御をぜひ教えたかったというのです。

これは、通常の教育の考えとは逆なのですが、教育的虚偽論というんです。わざと嘘を言って、その子を成長させるという教育論です。自分で気づかせるという教育の一つのあり方を教えてくれるわけです。いまの学校は教えすぎですが、教えない教育も意外と大事なのです。

マンガから教育を問う 味いちもんめ

日本の場合、マンガ家になるには、伝統的にマンガ家のアシスタントとして入って、成長していく。これからは専門学校とか大学でマンガ家を育てるかもしれませんが、教育学者として言うと、知識は伝えようとすれば伝わっていくのですが、技術とか技というのは言葉では絶対に教えられるもので、やはり見よう見まねの部分が必要です。見よう見まねというのは、すごくいい言葉だと思います。「まなぶ」というのはもともと「まねる」から来ているといいます。システムティックに教えられる教育もあるのですが、芸術の世界とかは違うところがあるのではないのでしょうか。

「味いちもんめ」は、ビッグコミックスペリオールで連載中で、十数年になる作品です。割烹のなかでの人間関係を描いたものです。職人の世界というのは、盗んで覚えるもので、教えてはいけない世界なんですね。ところが、割烹の親方が主人公の伊橋悟に、黒田という後輩にナスの丸炊きを教えてやれと言う。なぜ親方はそんなことを言うかと伊橋はすごく悩むわけですが、後で親方が「お前も煮方としてどうやら格好がついてきた、ここらで一復習（ひとさら）いさせようと思うたんや。復習うに一番ええのは、人に教えることや」と言う。するとボンさんというおじいさんが、「教うるは学ぶの半ば」と言うんですね。つまり、教えることによって学ぶということ、意外と学生に評判がよかったです。

マンガから教育を問う マラソンマン

井上正治の「マラソンマン」は父親と子どもの関係を描いた作品です。私は読んだときに本当に涙が出ました。お父さんが高木勝馬、息子が小学校3年生で高木一馬。離婚して、

お母さんはいないんです。

一馬の友達が「お前の父ちゃんは酒ばかり飲んで社会のくずだ」と言ったので、怒ってその子にけがをさせてしまう。それで担任の女の先生がお父さんと呼んで話をする。先生は「一馬くんはお父さんの背中を見たくても見えないんじゃないでしょうか」と言います。家庭教育の一つのポイントは父親の存在感ですが、それがこの家庭には全然見られなというのです。

ある日お父さんが家へ帰ったら、一馬が涙を拭きながら寝ている。実は13年前にお父さんはマラソン選手で優勝をしたことがある人なんです。自分のかつての栄光の姿を見て一馬が涙を流しているというので、勝馬はまた走り始める。すると一馬が「毎日父ちゃんに朝メシ作ってやるよ」と言うんです。

そして、13年ぶりに福岡国際マラソンに出場するのですが、若い新星と13年前の優勝者のどちらが勝つかとマスコミが騒ぎ立てるわけです。途中までお父さんがトップを行くんですが、39キロ地点で彼は足を痛めて歩いてしまい、若いほうが優勝する。そして、黄昏時になり、皆が帰ろうとしたときにたどり着く1人の選手、これがお父さんだった。彼は子どもに自分の背中を見せるためにゴールインするという話です。

マンガから教育を問う ガラスの仮面

美内すずえの「ガラスの仮面」は、劇団を舞台にして、北島マヤという横浜の中華料理屋の娘と、姫川亜弓という天才少女が争うストーリーで、二十数年連載してまだ終わらないという大変長い作品です。

姫川亜弓は劇団オンディーヌの役者で、北島マヤは劇団月影の役者です。姫川亜弓が劇団月影に乗り込んで来て、北島マヤが相手をする事になる。亜弓が話しかけるのに対して、マヤは「はい」「いいえ」「ありがとう」「すみません」の四つの台詞しか言っはいけないというのです。たとえば「万年筆を落としましたよ」と言われれば、「ありがとう」と答えます。「すてきな万年筆ですね」「ありがとう」。「覚えていらっしゃる、この前私と会ったでしょう、まるで知らない人に会ったみたい」「すみません」。「少しばかりおひまがあるかしら」「はい」。こんな調子で演技が続くわけです。

その後、「コーヒーがいい、紅茶がいい」と聞かれるんですよ。これは困ってしまう。しかし、マヤは「いいえ」と答える。「あら、コーヒーも紅茶もおきらい」「はい」で乗り切るんです。さらに、「あなた、音楽はお好き」「はい」。「じゃあ、レコードをかけるわ、どんな曲がお好き」。これでマヤは窮地に追い込まれるんですね。どの言葉でも答えられないですから。ところが、マヤはこれも乗り越えるんです。つかつかと歩いて行って、レコードの箱を開けるような仕草をして「はい」と言ったんですね。これはすごいと思いました。こういうふうな問題解決をしていく能力は、これからの社会を切り開いていく力になりうるのではないかという感じがしますね。

別の話では、劇団月影と劇団オンディーヌが全国大会で争うことになりませんが、オンディーヌの理事長が策略をめぐらして、若手の男たちを懐柔して大道具、小道具を壊させてしまう。代替りのものを持ってくる車にも細工がしてあって、途中で故障を起こしてしまう。月影が「もう負けだ」といったときに、マヤが「私1人でやらせてください」というのです。そして、ライトをマヤだけに当てて、影の部分に相手がいるかのように演技をしたのです。

マヤがまだ中学生ぐらいの話では、どうしても学園の舞台に出たいといって、監督に申し出ると、通行人をやってごらんというわけです。監督は通行人なんてただ歩けばいいと思っているわけですが、マヤは、通行人といってもいろいろな条件がある、性別は女性かもしれないけれど、年齢はどのぐらい、どんな職業、疲れているの、元気なの、それがわからないと私は歩けない、と言うのです。だいたい学校の先生というのは、子どもの実態とか生徒の実態をよく見ずに授業をやったりしていますが、本当に人間を見るというのはこういうことなのかな、と思いましたね。

マンガから教育を問う わが指のオーケストラ

山本おさむという作家は、障害者と共に聴覚障害者の問題を正面にすえた作品をよく描きます。「どんぐりの家」「はるかなる甲子園」などです。

「はるかなる甲子園」は、沖縄のある高校の野球選手の話です。その子は耳が聞こえないために、フライが上がったときに声をかけてもわからなかったので、仲間につづかって、相手にもけがをさせてしまうんです。親たちはそういう子どもが野球をやるのは問題ではないかと、先生たちに文句を言う。ところが、子どもたちのほうは、野球をやりたい人間にやらせるのが当然だということで、逆に親たちを説得するという話です。

「わが指のオーケストラ」という作品は、私が筑波大学人間学類の学生全員に読めと書いている作品です。これは戦前の実在した人物の話です。主人公は一作という少年で、耳が聞こえません。いまは手話がテレビでも見られますが、実は最近ようやく市民権をえてきたものでして、昔は口話だったんです。手話をやったらすぐ障害があるとわかってしまうので、なるべく口の動きを読んだり、一言でもしゃべれるようにするという口話方式が戦前は支配的でした。一作の先生は、そういう時代に手話が大事だということを主張した貴重な人なんです。もともとは音楽の先生だったのですが、就職口がなくて障害者の学校に入ったわけです。

あるとき、一作がくず屋さんから古本をもらうんです。「安寿と厨子王」という作品です。ところが、友達から盗んだんじゃないかと言われる。しかも本のなかに友達の名前が書いてあったのです。それでやっぱり盗んだということになって、おまわりさんがやってきて家へ連れて行く。お母さんは「他人のものを盗ってはいけません」と言って叩く。ところが一作には聞こえないので、何のために叩かれているのかわからないのです。そこに「なぜたたく。お母さん、なぜたたく」という一作の心の声があります。

しかも、お母さんにも、そのことがわかっているんです。悲しそうな表情をしています。一般的に小説のほうは心理描写に長けていて、マンガのほうは情景描写に長けていると言います。でも、こういうマンガを見ると心理描写もすごいと思います。お母さんの心理は、この目でわかります。一作のお母さんは、事件の後、家を離れてしまうんです。そして3年後に一作のいる学校に給食の賄い婦として帰ってきます。それは「安寿と厨子王」と同じようなストーリーでしょう。それで、先生は「安寿と厨子王」の話を手話で聞かせてあげるのです。

障害者の問題というのは、実にマンガと関係がある。それに気づいたのは、10年近く前に里中満智子さんの30周年のパーティーです。みんなのカンパの大部分を東京都の特殊教育協会に寄付するという話がありました。最後に里中さんが「マンガを本当によく読んでくださる方々は障害者の方が多い」と言ったんです。視覚障害の場合はマンガを読めませんが、耳が聞こえない、しゃべれない人たちにとって、マンガは非常に大事なメディアだというわけです。

言葉が聞こえない人にとっては、テレビを見てもよくわからない。ところがマンガは、ドアをノックする音を「コツコツ」と書くから、音がしているとわかります。マンガは、視覚、聴覚、触覚をフォローしていく働きを持っていわけです。

韓国での「ブラックジャック」の授業

私は授業のなかでマンガを使うことをやってきたのですが、韓国でも「ブラックジャック」を使った授業をやってみました。

授業をするのは大学院生です。韓国で何を教えられるかということをやったときに、あるグループが「ブラックジャック」を持ってきました。私がやれと言ったのではなく、学生たちのほうからマンガをやりたいと言ってきたわけです。そこで、4年か5年ぐらい前に学生たちを連れていって、韓国の中学校で日本のマンガ・アニメの紹介をしたのです。そうしたら、子どもたちの目の色が違うんです。国が規制していようと、韓国の子もた

ちは日本のアニメ・マンガが大好きです。

ところが、その後に担任の先生が来て、10分以上しゃべっているんですが、生徒たちはつまらない顔をして聞いているのです。それはお説教だったんですね。その内容を後で通訳の学生に聞いてみたら、たまたまそのときに、イ・ヒョンセ（李賢世）という有名なマンガ家の神話を題材にしたマンガが青少年に悪い影響を与えるから出版を差し止めるという最高裁の判決が出たばかりで、学校でアニメ・マンガを使ってはいけないという通達が出されていたので、日本のアニメ・マンガは見てはいけないといったことを言っていたのです。そういう実情のなかで「ブラックジャック」をやったんです。

扱ったのは「二人の黒い医者」という作品です。ブラックジャックは、高いお金をとるけれどなんとか病気を治そうとしますが、ライバルのドクター・キリコは、お金さえ積めば安楽死でもさせてやるという考え方で、互いに反対の立場です。ある母親が入院していて、ドクター・キリコに自分を殺してくれと頼む。一方、2人の子どもはブラックジャックに助けってくれと頼む。たまたま安楽死させようとしているところにブラックジャックが来て、まず俺に手術をやらせろと言う。手術は成功し、ドクター・キリコは負けて引き下がるんですが、その直後にこのお母さんと子どもたちは車にはねられて死んでしまう。ブラックジャックは、「それでも私は人をなおすんだ、自分が生きるために」と叫ぶ。

これに対して、韓国の子どもたちは、いろいろな新鮮な感想を述べてくれました。「まるで小説のように描かれている」「韓国にない実験精神がマンガ王国をつくりあげた」「多様な主題がある」「ストーリーの構成がしっかりしている」などです。

「あじさいの唄」の実践

授業で「あじさいの唄」（森栗丸）を使ったこともあります。これはビックコミックオリジナルに連載されている、8ページぐらいの小さな作品です。江戸時代の話で、栗太郎という主人公とその父と栗之助という犬が登場します。お母さんは亡くなっています。寺子屋の授業参観にお父さんが出かけて行きますと、母親が多くて、浪人がやってきたとずいぶんひんしゅくを買うわけです。それで栗太郎が「来なくてよかったのに」と言うと、父が「何だ、その言い種は」と殴ってしまいます。

その後、殴った後の父親の表情があり、哀愁を背に去っていく。すると栗之助が走ってきて、栗太郎を後ろから蹴飛ばし、涙を光らせながら去っていく。それを見て栗太郎は、栗之助はのら犬で親もなく人間にも捨てられていたのだから、それに比べて自分は幸せだと気づく。そして、彼が家に帰ってきて、「父上ごめんなさい」と言う。父が「お」と言って振り返る。授業では、この後にどういうストーリーを考えられるかということをやったんです。

グループごとに寸劇をしてもらったのですが、子どもたちは実にさまざまな、誰も考えつかないようなストーリーを考えました。たとえば、父と一緒に風呂に入ったら髪が薄くなっているので、一緒にアデランスに行くという話がありました。この創作の部分が、いまの子もたちの力として弱い。何かを覚えるのはできるけれど、その後が自由に発想できないのです。アデランスみたいに、全然関係のないものを結びつけたところに新しいアイデアが生まれる。これができるとできないでは、決定的に違うと思います。

「沈黙の艦隊」の授業

かわぐちかいじの代表作「沈黙の艦隊」のなかで、日本はいったいどういう進路をとるべきかというので、4党首がテレビ討論をする場面があります。これを使った面白い授業があります。アナウンサーが「今、あなたの乗ったゴムボートが漂流している。生存者は10名。救助を求めて大海原をさまよっています。ところが、このなかの1人に伝染病感染が確認されました。感染すれば死に至る病であることも判明しました。放置しておけば他の9人全員が感染する恐れがあります。ボートが救出される見込みは今のところありません」と状況を説明する。もしそのなかにいるとしたら、4人の党首はどういう判断をす

るかというのです。

海渡一郎さんは、「もし、自分が感染者だったならば、自分で下りる」と言っただけで、「いかなる極限状況であれ少数を殺すことはできん。ならば全員死すべきである」と答える。竹上さんは、「なるべく早くその感染者をボートから下ろします。私はこの行動の全責任を負います。1人でも多くの生命を守ること、それが政治です」という。河之内英樹さんは、「全員従うという了解を得た上で、多数決の決議を行う。政治とはルールを設定し、それを守るということだ」という。大滝淳さんは、「私は人間であることをやめない。10人全員が助かる方法を考え続けます」という立場です。

皆さんは、どの党首を支持するか、聞いてみましょう。海渡さんは2人、竹上さんは6～7人、河之内さんは4～5人、大滝さんは5～6人ですね。小学生だと、大滝さんが圧倒的に多いです。ヒューマンズみたいなものを感じるらしいです。年齢が高くなればなるほど、竹上さんと海渡さんが増えます。

この授業は、年齢や職業を問わずにできます。しかもテーマは、命をどう考えるかという問題でもいいし、民主主義をどう考えるかという問題でもいいし、生きるとはどう考えるかということでもいい。テーマとしては何でもできるのです。2時間ぐらいは必要なのですが、自由にやらせると本当におもしろい討論ができます。

ただ、マンガの弱点もあります。子どもたちは、最初は登場人物の顔がの好き嫌いに影響されるようです。でも、それは初めだけで、いろいろ考えて、最終的には自分で判断を下します。競技ディベートは、ある命題に対して賛成と反対に分かれて議論して、勝ち負けを決めます。この授業では、最初は機械的に4つのグループに分けて議論しますが、最後は自分の意見で投票するところが決定的に違います。

知識教育とイメージ教育の両立

昨年、東京財団では「知識教育とイメージ教育の両立」というテーマで全8回のフォーラムを行いました。知識教育というのは教科書の世界で、イメージ教育というのはマンガの世界で、2つの教育が両立しなければいけないということです。

第1回「マンガで育つ人間力 知識教育とイメージ教育」

文部科学省審議官の寺脇研さん、里中満智子さん、日下会長に出ていただき、教科書で育つ世界もあるけれど、イメージ教育というものはマンガで育つということをお話しました。

第2回「うちの県ではマンガが正課」

多治見西高等学校、土岐紅陵高等学校、東京芸術高等学校など、日本ではめずらしいのですが、マンガをカリキュラムに位置づけている学校がありますので、その内容についてご報告いただきました。また、岐阜県の梶原知事にも来ていただき、マンガ立県と称して、マンガで県おこし・町おこしをしようという話をうかがいました。

第3回「マンガを使った魔法の(チャレンジ)授業」

学校教育のなかで、マンガを実践的に取り入れている先生方に来てもらいました。

たとえば、筑波大付属小学校の二瓶先生は、国語の授業でマンガを使った。「ブラックジャック」のある作品を読ませ、主人公が考えた中身を文章で書かせました。英語では、スヌーピーの4コママンガを見せて、ネームを英語で入れる。あるいはスヌーピーのマンガを見せて、そのストーリーを英語で書かせる。言語教育をフォローするものとして、英語や日本語の教育にマンガは非常に使えるのです。

第4回「マンガの光と影・害悪、影響も考える」

マンガはいいことばかりではなく、害悪とか悪い影響もあるだろうということで、教育社会学の馬居政幸さん、比較社会学の荻野昌弘さん、ホラーマンガ家の犬木加奈子さんに話をうかがいました。たとえば、残虐なシーンやセックスシーンがそういう方向に子どもを進めていくのか、あるいはある種の浄化をしていくのか。これはまだ結論が出せません。むしろ最近では、インターネットでありとあらゆる情報が年齢には無関係に手に入ってくるので、そちらのほうがずっと問題だと感じます。

第5回「マンガ館の教育的活用・学社融合の要、マンガ」

学校教育と家庭教育と社会教育、学校と家庭と地域の3つをあわせて普通教育は3本柱なんです。学社というのは、学校と社会教育のことです。文部科学省がやっている学社融合とは、学校と、公民館、博物館、資料館等、さまざまな社会教育の機関が融合していくという発想です。そのなかで、いまあちこちにつくられているマンガ館の教育的活用を考えていこうというので、宮城県石巻市の石ノ森萬画館、高知県山田町のアンパンマンミュージアム、長野県上田市のマルチメディア情報センター、そしてマンガ家の倉田よしみさんにお話をいただきました。

第6回「子どもがつくるキャラクター～課外授業ようこそ先輩より」

NHKの「ようこそ先輩」という番組に出た、ちばてつやさん、矢口高雄さん、その番組のプロデューサーの坂上達夫さんに来ていただきました。

第7回「パソコンでマンガを描こう～日本の絵筆が世界標準」

早くからパソコンを使ってマンガを描いている、モンキー・パンチさんと日野日出志さんにお話をいただき、また、セルシスという会社の川上陽介社長に最新のマンガ制作ソフトの紹介をしていただきました。デジタル化は、日本はすごく遅れているんです。香港や韓国はデジタル化が進んでいて世界的な潮流になっています。しかし、モンキーさんも日野さんも、全部デジタル化されていくかといったら絶対にそんなことはなくて、やはりマンガ本は残るだろうと言うんです。でも、雑誌はわからない。また、デジタルでは、機械的な、気持ちがこもらない線になってしまうかということ、モンキーさんはコンピュータなら10倍、20倍の表現方法が可能だと言います。

第8回「マンガは世界に何をプレゼントできるか」

早稲田大学の国際会議場でやりました。パネリストには、里中満智子さん、弘兼憲史さん、評論家の大塚英志さん、教育評論家の阿部進さん、フランスのマンガ評論家ピエール・ジネルさんを迎え、日本のマンガに何ができるかという話をしました。

質疑応答

篠田 大垣女子短期大学の篠田と申します。本学もマンガの講座がありますが、講師の問題が非常に頭の痛いところです。韓国はたくさんの大学にマンガ学科があるようですが、講師はどういう具合に養成しているのでしょうか。

白井 韓国では、3年前まではマンガ学部学科のある大学は40ぐらいと言われていましたが、2年前には70、今回は120校にもなっていました。大学の組織が日本とは違うので何とも言えないのですが、まともな形で体を成しているのはそのうちの12校ぐらいです。先ほどご紹介した公州大学の林学部長は専門が文学ですし、マンガ専門の教師は1人しかいないのですが、全体的にそういう実態です。教員不足に頭を悩ませていて、日本に人材を求めたいという話もありました。

谷川 韓国は国家主導型で行く部分があるので、どうも強引にやっているような感じがします。本当に根づいていくかということ、政策が変わると状況もまた変わるのではないかと思います。

白井 ちなみに、120まで行って10ぐらいの大学がやめたそうですから、いまは110だと言っていました。それは学生が集まらないからです。

小池 東京家政学院大学の小池と申します。カリキュラムを構成する場合、相当多元的な科目を配しなればいけないと考えます。単にマンガの絵を描くという技術だけではまったく意味がなく、もっと深いものだ。そういった教育をするにはどういう科目が必要とお考えですか。

それから国立大学が法人に変わるのを機に、新しい分野としてマンガアニメ造形ビジネス学科のような学科をつくらうという気運、あるいはそういう情報をお聞きになったことがありますか。

谷川 カリキュラムといたら、3つのジャンルかなと思います。

一つは、日本の文化そのものをきちんと学ぶ科目。たとえば日本文化論とか大衆文化論とかメディア論とか、日本のマンガ・アニメーションを取り巻く分野についての教養の部分です。二つ目は、やはりマンガの描き方についてのノウハウを教える。三つ目は、デジタルだと思います。これがないとこれから国際競争には勝てないと思います。そのなかに、もうちょっと幅の広い、商業化した場合の問題とか、これからの国際ネットワークのなかでマンガをどう位置づけていくかという問題も扱う。

国立大学はいままで、国家の傘の下で、くだらない授業をやって、学生が来なくても生きてこられたのですが、法人化になったらそうはいかない。ですから、尻尾に火がついたという感じなのですが、いまの国立大学に新しいものをつくる余裕はないです。いまのままどうやっていくかというだけです。

大槻 多摩大学の大槻です。マンガを使うといういろいろな示唆に富む教育ができるということがよくわかったのですが、アニメーションのほうでは何かあるのでしょうか。

谷川 私もアニメーションを使った授業を何度かやったのですが、アニメーションは非常にむずかしい。というのは、動いていってしまうので、そこで静止させた上で考えさせることができないんです。初期のころにやった実践では、宮崎駿の「風の谷のナウシカ」のアニメーションとマンガを両方見せて、マンガとアニメーションの違いはどこにあるかを考えた授業があります。ほとんど中身は一緒なんですけど、アニメーションの特徴もあるし、マンガの特徴もあるということで。アニメーションだけだと、「平成狸ぽんぽこ」を使って環境問題を考える授業をやりました。

教育の材料として使うのは、やはりマンガのほうが効果がある。アニメーションは、静止させることもできなくはないですが、でも静止させてしまったらアニメではなくなってしまふところがあるからです。アニメーションでも基本にあるのはマンガの発想ですから、それをどう子どもたちが理解できるかということが重要かなと考えています。

【以上】