

# マンガの功罪

—スポーツマンガの教育的可能性に着目して—

原部 聖子<sup>1</sup>, 原田奈名子<sup>2</sup>, 古澤小百合<sup>1</sup>

## A Review Studys on Manga

—Focusing on the Educational Value in “Sports Manga” —

Seiko HARABE, Nanako HARADA, Sayuri FURUSAWA

### 要 旨

本研究はマンガ又は学習マンガ教材の功罪についてまとめ、スポーツマンガの教育的可能性を検討することを目的とし、子どもとマンガ、マンガが与える影響に関係するマンガ研究又は学習マンガ教材研究、スポーツマンガ研究について先行研究のレビューを行った。

その結果、マンガの功罪研究は、マンガの罪に対する功の影響と功に対する罪の影響の両方について述べている研究が多く、良いマンガの精選やマンガに対する指導を必要としていることがわかった。マンガから影響を受けやすい子どもたちが、スポーツマンガを学習マンガ教材として読むことで、スポーツに関する知識やスキルといった情報を得ることができ、そのスポーツの魅力を知ることができると推察された。さらに、運動・スポーツに対する興味・関心を持つ契機になる可能性が示された。

## 1. 目的と方法

### 1-1. マンガを研究対象とすることについて

本研究で述べているマンガの種類は、単行本と「週刊～」 「月刊～」といったマンガ雑誌である。ファッション雑誌や映像によるアニメーションは含まない。また、マンガの表記がカタカナである理由は、現在のマンガ研究において「マンガ」と表記されていることが多く、ここで研究対象となっているマンガがストーリーマンガを指すためである。本研究におけるマンガの定義は、「コマを単位とする『絵』とせりふや地の文における『文字』が融合した新たな物語表現形式(倉田2003)」とする。その中でも、スポーツを題材としているマンガをスポーツマンガ<sup>1</sup>とする。

桂(1950)、宮原(2001)、武田(2002)の知見を参考にし、家島(2007)の言う「マンガの特殊性」を取り上げるとマンガには以下のような特徴がある。①絵と文字からなる複合メディアであること、②大衆

<sup>1</sup> 佐賀大学大学院 教育学研究科 教科教育専攻

<sup>2</sup> 佐賀大学 文化教育学部 教科教育講座

的に広く普及していること, ③紙媒体の娯楽品であること, ④フィクションであることである。これらを家島(2007)の言葉を借りて説明すると「表現性(可視・可読性)」、「大衆性」、「易読性」、「空想性」とまとめることができる。

以上のような「マンガの特殊性」に加えて、マンガは、子どもにとって身近なものであり、保存・反復認知可能なメディアという性質からも人に影響を与える可能性は高いだろうと判断した。

### 1-2. 日本でのマンガの動向

マンガは手にとりやすく、子ども達には魅力的であるため、その動向には目を見張るものがある。2005年のマンガ単行本とマンガ雑誌の発行部数は、13億8421万部であり、公式ルートで販売されたマンガ雑誌の総数は278誌、販売額・部数ともに日本の雑誌書籍全体の3~4割をマンガが占めている(新子どもの本と読書の事典2004)。また、読者同士の「回し読み」を考慮すれば、日本における実際のマンガ普及度は、これらの数字が示すよりもさらに高いと推測される。1996年以降、マンガ全体の売上は少しずつ減少しているが、依然として出版社を支えているのはマンガであり、マンガ文化がこれほどまでに浸透している国は日本以外にはないだろう。ちなみに、国税庁が公示する高額所得者の部門別ランキングでも、1970年代あたりからマンガ家が登場するようになり、マンガによる収益の大きさが伺える。このように日本においてマンガは主要な位置を示している。

米国では2002年11月から、小学館と集英社が協同出資して設立したビズLLC<sup>2</sup>により、マンガ誌「少年ジャンプ」の英語版が発行され、2004年に「SYONEN JUMP」がスウェーデンで発売され、2005年にはノルウェーでも発売されている。このように海外において日本マンガの人気が高まっており、世界的に市場を形成しつつある。また、アジアにおいても日本マンガは人気を集めている。

文部科学省が発行する教育白書によると、マンガは「日本の文化」であり、「重要な現代表現」として位置付けられている(文部科学省教育白書2000)。このことから、マンガは日本の文化を代表するものの一つとして認識されていることが伺える。

ちなみに、2006年に全国初のマンガ学部が京都精華大学に設置された。また、2001年7月には、マンガを学問的に考える、日本マンガ学会が設立されている。

### 1-3. 子どもとマンガ

学研版「小学生白書2005-2006」によると、小学生の男子64.4%、女子58.0%がマンガ雑誌を読んでいる。また、一ヶ月のマンガを読む量は「1~4冊読む」が男女とも約50%おり、少数ではあるが「20冊以上読んでいる」という小学生もいる。

近年では、学校の授業の中で教材として「マンガ」を取り入れている学校がある。例えば、千葉県の土田雄一氏の『国際性を育てる道徳指導』の実践である(土田2001)。さらに、谷川(1997)は、「マンガの教科書化」が進むとともに、「教科書のマンガ化」<sup>3</sup>が大きく進んでいることを指摘している。しかし、依然として読書の妨げになるなどの理由から取り入れられていない学校も多く、何の指導もしないまま、マンガを表面的に批判している(高井1962)。

これまで、家庭ではマンガは教育に良くないという理由から排除されてきた(野田1960)。しかし、子どもがマンガを読むことに対してどう考えているかという調査で、興味深い結果が出ている。「マンガを読ませたくない」、「大いに読ませたい」という母親は少ないが、80%を超える母親は「読んでもかまわない」と答えている(明石2004)。しかし、マンガの善し悪しを教える情報が少なく、親もマンガを読むことに対して指導をしないため、本当の情報も嘘の情報も全て、何の抵抗もなく受け入れてしまう現状があると言

える。また、学校と同様にマンガは教育に悪いという理由から読ませない家庭も少なくない。

#### 1-4. スポーツマンガについて

スポーツマンガは1966年に始まった「巨人の星（梶原1966-1971）」を筆頭に、それ以降も流行している。野球、サッカーをテーマとしたものをはじめ、様々なスポーツをテーマにしたスポーツマンガがある。さらに、他メディアが取り上げないマイナースポーツをテーマにしなが人気を博し、アニメ化されているマンガもある<sup>4</sup>。また、齊藤（2005）は、この「スポーツマンガというジャンルは、日本においてとりわけ隆盛したと言えるだろう」と述べている。

近年、スポーツマンガの影響力の実証を試みた新聞連載記事（朝日新聞「マンガの力、asahi.com」2007.11-）もある。世界的に有名なスポーツ選手を中心とする様々な有名人とスポーツマンガの関わりを取材している。その一例として、世界でも有名なサッカー選手であるジダン、トッティがサッカーを始めたのは「キャプテン翼（高橋1980-現在）」の主人公である、翼がきっかけだったことなどがある<sup>5</sup>。スポーツナビ（sportsnavi.com）というサイトにおいても「スポーツマンガ」という項目が2008年から新たに設けられており、スポーツ漫画が伝えるスポーツに焦点を当てている。他の新聞記事においても、以下のような記事掲載がある。元サッカー日本代表の中田英寿や川口能活は、幼い頃、マンガ「キャプテン翼」に影響をうけサッカーの練習をしたと述べている（「読売新聞」2001.11.19）。更に、日本のテニス界を引っ張っていた松岡修三も、マンガ「エースをねらえ（鈴木1973-1980）」を読んでテニスを始めたという（松岡2005）。さらに、スポーツマンガは少年期のそのスポーツ人口にも影響を与えていることが示されている。その例として、「スラムダンク（井上1990-1996）」の流行により、1990年から95年の5年間で競技人口が、およそ90万人も増加していることが挙げられる（スポーツライフデータ2002）。このようなことから、「マンガを読んで特定のスポーツを始めたり、特定の職業を志したりすることも現代では珍しくない」と指摘されている（家島2006）。

さて、特に運動をしていない子ども達が何で運動の価値形成を行っているのだろうか。海野（2006）によれば、スポーツの価値観の形成に及ぼす要因について、運動嫌い又は、不得意な生徒が「体育」・「メディア」・「友人・知人」の選択肢の中で「メディア」に最も影響を受けていると指摘している。

以上のことから、運動に興味・関心のない児童・生徒がスポーツマンガを読むことによってスポーツの価値形成に影響を与える可能性があると考えられる。そこで、本研究ではマンガ又は学習マンガ教材の功罪についてまとめ、スポーツマンガの教育的可能性を検討することが目的である。

#### 1-5. 方法

子どもとマンガ、マンガが与える影響に関係するマンガ研究又は学習マンガ教材研究、スポーツマンガ研究について先行研究のレビューを行う。なお、各定義については後述する。

## 2. マンガが与える影響について

マンガは子どもの日常生活の中で大きな位置を占めるメディアであり（小学生白書2005-2006）、子どもに与える影響は大きいだろう。家島（2006）は、理想の生き方に影響を与えた人物モデルの研究を通して、こうなりたい人物としてマンガやアニメの主人公があげられていることを明らかにしている。家島（2006）の調査対象は大学生であるが、子どもにも同様のことが言えると思われる。なぜなら、子どもたちはマン

ガに自己を同一化し、マンガの世界に没入しやすい(住田・藤井1992)ということから、子どもの中にもマンガやアニメの登場人物に憧れを抱く者は存在すると予測できる。このように、マンガを読むことによって、何らかの影響を受けていると思われる。

さて、マンガの持つ魅力や影響力に期待して、教科書の中にもマンガ的表現が用いられるようになった。平成4年、社会科の教科書(東京書籍)でも「ドラえもん(藤子・F・不二雄1969・1996)」の登場人物である、「のび太」や「しずか」が登場した。このように、現在マンガが容認されつつある。しかし、まだ世間一般では活字離れにつながるといった認識が根強く、マンガは決して積極的に認められていないのではないだろうか。

以上を踏まえ、様々な研究分野からみた、マンガが子どもに与える影響を以下の視点、マンガの功の影響、マンガの罪の影響、学習マンガ教材の長所と短所、マンガを学習教材として活用すること、スポーツマンガについて、スポーツマンガの教育的可能性に分けてまとめることとする。

### 3. マンガの功の影響について

ベストセラーになった「生協の白石さん(講談社2005)」の著者である白石昌則さんは、マンガで言葉や漢字を覚え、キャラクターの表情や全体の描写から登場人物の心理を把握することを覚えたという(鹿野2007)。この事例のようにマンガの功の面に着目すると、以下のような研究がみられた。滑川(1964)は、マンガは子どもたちの想像力を伸ばし、情操を豊かにすると述べ、石子(1999)は、マンガは、子どもたちの視野を広げることができ、子どもが元気になると述べている。村木(2007)は、マンガを読んで運動や職業に興味を持ったりすることもあることを挙げている。中澤(1993)は、マンガを理解する能力を「漫画(マンガ)読解力」と命名し、国語の学力と相関が高いことを指摘している。さらに、子どもはマンガを読むことで娯乐的・逃避的充足を得ている(住田1992)。言い換えれば、子どもにとってマンガは楽しみであり、気晴らしになっているということである。さらに、新井ら(1987)は、女子の場合は新しい知識・情報を得るという充足もかなり大きいと分析している。三木(2004)は、マンガの罪の影響が必ずしもマンガだけの影響でないことを検討し、以下の功の影響もあることを主張している。マンガによっては読書経験を与えてくれるマンガが存在すること、世間のシステムを知ることができること、想像力を高めることができることを挙げている。マンガが読書の契機になるということに関しては、水沢(1989)や石川(1994)も述べている。ただし両者は、マンガで読書への興味・関心を引き付けるだけで、その後の指導をしなければ読書への橋渡しにはならないことに留意する必要があると指摘している。

以上のことからどのマンガ研究も、罪だけの影響に限らないことを指摘しつつ、功の影響もあることを主張している。加えて、マンガに対する指導、良いマンガを精選することに注意する必要があることを指摘している。つまり、研究の前提として、マンガの中には子どもたちに良い影響を与える良いマンガが存在するということを意味している。

### 4. マンガの罪の影響について

1930年代から、マンガを読むことへの教育的批判、また、マンガを規制しようという動きがでてきた。同様の問題意識と運動は、たびたび起こったが、最も大きいものとして、1955年に悪書追放運動が起こった。また、その後も暴力・戦争・性などのテーマの扱いをめぐって、マンガはたびたび非難されている(黒

澤他2004). 家島 (2007) も、国内では1950~1970年代に、マンガが子どもに及ぼす影響という内容に関する雑誌記事が多いと述べている。また、マンガに関する雑誌論文の大半は、子どもへの罪の影響についての研究であることを指摘している。山田 (2001) も同様の指摘をしており、罪の影響力を強調してきたことを明らかにしている。

子どもに与える罪の影響の内容を見ていくと、言葉使いが悪くなること、思考力の低下 (高井1962)、超人的な英雄主義 (花見1955)、豊かな思考や心情を阻害すること (瀬川1963)、活字離れ、外で遊ばなくなる、家族の団らんの減少、性的表現や暴力シーンの悪影響 (三木2004)、活字離れ・性的バイオレンスの描写があること (村木2007) が挙げられている。また遠藤 (2007) は、遊びが児童の心身に与える影響を研究しており、テレビゲーム、マンガを読むといった内遊びの影響として社会性が低くなることを指摘している。ただし、高井 (1962)、遠藤 (2007) 以外は、マンガには功の影響があることも同時に指摘している。加えて、三木 (2004) は、罪の影響がマンガだけの影響とは言い難いことを検討している。

## 5. マンガ研究についてのまとめ

どの時代も普遍的に漫画の罪の影響について強調されているが (表1)、漫画の罪の影響が漫画だけに限らないという指摘もある (高井1969, 三木2004)。また、表1からもわかるように、功の影響についても主張されている。

このことから、子どもたちに良い影響を与えるような良いマンガの精選の必要性が示唆される。さらに、マンガに対する教育の必要性を述べている。野田 (1960) が指摘するように、「子ども達に最も身近にあるマンガというマスコミを正しく受け止めるための態度や批判力をつけるよう、積極的かつ組織的に教育の中に位置づけるべきである」。つまり、マンガリテラシー教育が必要であるとまとめられる。

表1 マンガの功罪知見

	功	罪
(花見1955)	わかりやすく、表現の誇張と絵の変化から子どもの理解を助けるもの	超人的な英雄主義, 善悪の露骨な表現
(瀬川1963)	マンガにある言葉を相手や場に応じて使う	豊かな思考や心情を阻害する
(村木2007)	クラブ活動や職業に興味を持つ	活字離れ, 性的・バイオレンス的描写
(三木2004)	読書体験になるマンガもある, 世間のシステムに気づくことができる	活字離れ, 外で遊ばなくなる, 家族の団らんの減少, 性的表現や暴力シーンの悪影響
(石川1994)	読書への橋渡しになる可能性がある	
(石子1969)	作品から元気をもろう, 子どもの視野は広がる	
(中澤1995)	マンガ読解力と国語の成績の間に正の相関	
(滑川1964)	想像力を伸ばし, 情操を豊かにする	
(遠藤ほか2007)		マンガを読む児童は, ボール遊びをする児童より社会性が低い
(高井1962)		言葉づかいが悪くなる, 思考力低下

## 6. 学習マンガ教材について

学習マンガ教材は大きく二つに分けられ、一つは歴史マンガや進化の過程を知ろうといったものであり、学習内容をマンガで表し、それを通して学習を補うといったことを目的に作られている物語調のマンガ教材のことを指す。もう一つは、伝えたい内容を数コマにマンガ化したものや挿絵あるいは1コマをマンガ化した学習マンガ教材である。前者も後者も学習意欲を高め、意欲をいかに持続させるかという「楽しみながら学ぶこと」に特徴づけられている(山田2004)。前者の代表的なものとして、石ノ森章太郎の「マンガ日本の歴史 全48巻(1989-1993)」がある。さらに、学習マンガ教材の中でも「ドラえもん」の学習マンガの総数は、13種164点にまで及んでいる。この学習マンガ教材は、全国のほとんどの学校図書館に置いてある状況である。

本研究は上述の、市販されている学習マンガ教材だけではなく、授業や研究等のために文章や伝えたい内容をマンガ化している学習マンガ教材も対象とする。

## 7. 学習マンガ教材研究

学習マンガ教材について多くの研究がなされているが、そのほとんどが伝えたい内容を数コマにマンガ化したものと、挿絵あるいは1コマをマンガ化した学習マンガ教材の検討である。それらは教材としての効果を実証したもの、マンガ読みの過程についてのアプローチを試みたもの等である。

向後(1993)は、同じ内容をマンガと文章で表現した場合に情報伝達に差はないが、情報をより早く、より容易に伝えるという点で有効であることを実証している。佐藤(1997)も、同様に教材を読む速さにおいてマンガの効用を実証しており、マンガ表現をよく理解していること、マンガをよく読んでいることがマンガや文章の内容理解にも影響を与えているということを加えている。前田(1990)は、マンガを取り入れたワークシートの研究を行い、その効果として、学習内容への興味の喚起、理解の深まり、記憶の持続を挙げており、短所として抽象的な内容の表現の難しさ、強い印象ゆえの思考の転換の困難さを示した。

さらに、福岡ら(1990)は、教科書における挿絵の長所と短所を分析している。その長所として興味・関心が喚起できる、活動の視点・方法及びまとめの視点の明確化等を挙げている。上杉(1990)は、教科書にマンガを掲載する優れた点として、余計な情報を省き、伝えたい情報だけを伝えることができることを挙げ、短所として挿絵マンガが子どもたちに問いかけたり、訴えかけたりすることがないという「メッセージ性」の欠如を指摘している。村田(1993)は、獲得させたい知識の本質的な部分の絵を含んだマンガ、含まないマンガと文章のみの教材を比較し、理解度について分析している。その結果、学習マンガには本質的情報の伝達に加えて、学習の過程に楽しさが含まれる可能性があることも指摘している。

以上の研究から、学習マンガ教材の長所と短所を以下のようにまとめることができる。

表2 学習マンガ教材の長所と短所

	長 所	短 所
向後 (1993)	情報をより早く、より容易に伝える	
村田 (1993)	本質的情報の伝達、学習の過程に楽しさが含まれる	
前田 (1990)	学習内容への興味の喚起、理解の深まり、記憶の持続	抽象的な内容の表現の難しさ・強い印象ゆえの思考の転換の困難さ
福岡ほか (1990)	興味・関心が喚起できる・活動の視点・方法及びまとめの視点の明確化	思い込みや誤解を与える可能性、子どもの行動の画一化の可能性がある
上杉 (1990)	余計な情報を省いて伝えたい情報だけを伝えることができる「デジタル性」	メッセージ性の欠如
佐藤 (1997)	教材を速く読むことができる	マンガをよく読み、マンガ表現をよく理解していないと、文章の内容理解にも影響を与える
白井 (2002)		単に説明文をマンガに直しても学習効果はない

以上の研究は、伝えたい内容を数コマにマンガ化したものと、挿絵あるいは1コマをマンガ化したものの検討である。このような学習マンガ教材は、伝えたい内容を数コマにマンガ化したものと挿絵あるいは1コマをマンガ化したものであったため、表現できる情報量や伝達方法には限りがあった。

そこで、柘原・相場 (2005) は、物語調の学習マンガ教材、いわゆる歴史マンガや進化の過程を知ろうといったものに着目した。伝えたい内容を物語調の流れのあるマンガにし、それを教材として用いることで、今までの学習マンガ教材の持つ短所 (表2の短所欄) を解決できると考えていた。本格的な物語になっている学習マンガ教材を授業に用いたところ、興味関心が喚起され楽しんで学習したことが実証された。さらに、物語調の学習マンガ教材になることで、1コマのマンガや挿絵のような学習マンガ教材より、はるかに多い情報量をあたえることができることを指摘している。

## 8. マンガを学習教材として利用することについての知見

寺脇 (2001) は、「総合的な学習の時間はテキストや教材がないため、教材としてマンガを“教科書”として用いることはなんら問題ない」と述べており、具体的にいくつかのマンガを使った教材の提案をしている。その教材としての良さとして、以下のようなことが挙げられている。テキスト (マンガ) を自分の感性で読み、どう考えるかを議論しやすい。また、マンガの持つ親しみやすさによって、深刻な内容の問題も子どもにすんなりわかってもらえる等である。同様に明石 (2004) は、マンガを活用した授業の効果を、以下の三つにまとめている。①マンガの資料で授業に興味を持てるということ、②子ども達にはマンガ読解力があるので、多くの子どもが授業に参加できるということ、③豊かな想像力を働かせることができることである。

さらに、マンガを扱った具体的な教材を開発する試みを行っている谷川 (1998) は、マンガの教材性について、以下の三つにまとめている。①人間はどう生きるかといった道徳に関連するものが多い、②マンガのメディア性、③現代のマンガはあらゆるジャンルに広がっている。

以上のことからマンガは人間の感性の育成に大きくかかわっており、子どもたちは多様なメディアの中

で成長している。よって、そのメディアを使った授業を行うことによる影響は大きいと言える。加えて、現代のマンガがあらゆるジャンルにまたがっているということから、どの教科・領域でもマンガの活用は可能だと言える。谷川(1998)は、授業実践を行った成果として、「マンガ作品に焦点を当てて教材化することもできるし、一方、マンガの構成に絞って授業をすることもできる」と述べている。

## 9. 学習マンガ教材研究についてのまとめ

学習マンガ教材の特徴としては、活動の視点が明確になり、理解が深まる可能性が含まれ、その結果、興味・関心が喚起できる等の利点が報告されている。さらに、学習の過程に楽しさが含まれる可能性があることも指摘されている。学習を成立させるためには活動への興味・関心や意欲・欲求が必要である。最初から学習に興味のない子どもには、興味・関心を喚起し楽しく学習することを助ける学習マンガ教材は有効である。

また、一コマのマンガや挿絵よりも、物語調になっている学習マンガ教材を活用することで学習マンガ教材の短所である、思い込みや誤解を与えることやメッセージ性の欠如等は緩和できよう。

マンガを教材として扱うことに関しては、マンガが子どもたちに親しみやすく、わかりやすいといった利点とそれに加えて、マンガは人間の感性の育成に大きくかかわっていること、さらに子どもたちは多様なメディアの中で成長していることより、メディアを使った授業を行うことで子どもたちに与える影響は大きいと推察される。また、現代のマンガがあらゆるジャンルにまたがっているということから、どの教科・領域でもマンガを教材として活用することは可能であろう。

## 10. スポーツマンガについての研究

スポーツマンガに関する研究は、社会学的研究が大半を占めており、スポーツマンガが与える影響に着目した研究は未だ少ない。しかし、先に述べたことから明らかなように(1-4 スポーツマンガ参照)、スポーツマンガは、その内容において実際のスポーツの価値、技術、ルールなど様々な面で人に影響を与えていると思われる。

スポーツマンガを読む魅力は以下のようにまとめられる。齊藤(2003)は、自分の身体感覚までもが呼び起こされ、そのスポーツをやりたくなってしまふことを挙げている。同様に、松田(1993)や高橋(2006)は、スポーツマンガを読むことがスポーツの疑似体験につながる可能性について述べている。このようなスポーツマンガの魅力につながる要素を竹内(1997)は、次のように指摘する。スポーツマンガはスポーツのルールやトレーニング方法を詳細に描いていることと、主人公が何らかのハンディや困難を努力して克服しながら成長する過程を描いていることである。さらに谷本(1997)は、「スラムダンク(井上1990-1996)」の分析を通して、スポーツマンガは「読者が、現実には満たされぬ思いを紙面上で叶えてくれる癒しの装置」であると述べている。このように、スポーツに関する知識やスキルの提供に加えて、情緒的支援、いわゆる動機づけや興味・関心の喚起においても有効であると言えよう。また、情緒的支援においては、次にあげる研究からも明らかである。

杉本(1995)は、「スポーツマンガは近代スポーツの価値を伝承する文化装置である」と述べている。また、マンガから生活世界へのスポーツ文化への転型(rekeying)が見られること、つまりスポーツマンガが流行することでそのスポーツが流行するということが見られることを指摘している。間野(2004)は、スポーツマンガと運動部員数の増減について研究しており、スポーツマンガの出版・連載時期と運動部への



参加率の変動がリンクしていることを示した。このことは、スポーツマンガがスポーツ参加を促す可能性があることを示唆している。

このような研究を踏まえ、スポーツマンガの利用価値を検討している研究もある。松本(2004)は、松田(2001)が指摘する、マンガ先行によって、その後ブームになるという現象を取り上げ、マンガを情報発信として武道・スポーツの教育・普及に活用できるのではないかと、その可能性を示唆している。さらに、辻(2001)は、学習教材として総合的な学習の時間にスポーツマンガを活用した「読むスポーツ」の授業を提案している。スポーツマンガを通して、スポーツについて学ぶことで、スポーツの意義がより高まると述べている。

以上のことから、スポーツマンガを読むことで、スポーツに関する知識やスキルといった情報を得ることができ、そのスポーツに対する興味・関心の喚起においても有効であると言える。さらに、スポーツマンガを教材として活用し、スポーツについて学ぶことによって、スポーツの意義が高まり、ひいてはスポーツ参加につながる可能性があると言える。

## 11. スポーツマンガの教育的可能性について

先述したスポーツマンガの魅力を言いかえると、スポーツマンガには楽しさを含み、誤った知見を正し、新しい知見を与え、興味・関心を喚起するといった利点が含まれていると言える。これは、先に述べた学習マンガ教材の長所と一致する。このことから、スポーツマンガには学習マンガ教材の長所が内在していると推察される。教材として作られたものではないが、学習マンガ教材として位置づけることが可能だと言える。ただし、スポーツマンガは、絵表現の誇張から技術指導書としては不適なところもある。

以上より、スポーツマンガを利用してスポーツについて学ぶことで、スポーツの意義理解が高まり、その結果スポーツに興味・関心を持つことができ、スポーツ参加につながると考えられる。また、山手(2008)が指摘するように、スポーツマンガはその競技の持つ魅力を伝える役割を果たしていることに加えて、スポーツを通して得られる仲間の大切さや、礼儀の大切さ、努力・勝利・敗北等を学ぶことができるものと言える。

## 12. まとめ

マンガの功罪研究は、マンガの罪に対する功の影響と功に対する罪の影響の両方について述べている研究が多い。功の影響に関する研究は、罪だけの影響に限らないことを指摘しつつ、功の影響もあることを主張している。加えて、子どもたちに良いマンガを精選すること、マンガに対する指導をすることに注意する必要があることを指摘している。

マンガを学習マンガ教材として扱うことに関しては、マンガが子どもたちに親しみやすく、わかりやすいといった利点とそれに加えて、マンガは人間の感性の育成に大きくかかわっていること、さらに子どもたちは多様なメディアの中で成長していることより、マンガを使った授業を行うことで子どもたちに与える影響は大きいと推察される。また、現代のマンガがあらゆるジャンルにまたがっているということから、どの教科・領域でもマンガを教材として活用することは可能である。

スポーツマンガの研究においては、全体的に功の影響に焦点をあて研究されているものが多い。スポーツマンガの功の影響力に着目した、教育的可能性は以下のようにまとめられる。

マンガから影響を受けやすい子どもたちが、スポーツマンガを学習マンガ教材として読んだり、学んだ

りすることで、スポーツに関する知識やスキルといった情報を得ることができ、そのスポーツの魅力を知ることができるだろう。加えて、運動・スポーツに対する興味・関心を持つ契機になる可能性が示唆される。さらに運動嫌い、運動が不得意な児童・生徒はスポーツマンガを読むことで、まずは運動・スポーツの興味・関心を持つ契機になる可能性があると考ええる。

以上のことから、スポーツマンガを学習マンガ教材として用いることは、スポーツマンガが隆盛した日本だからこそできる、スポーツ参与への新しいアプローチになるのではないだろうか。

また、他教科（国語、理科、道徳等）には、マンガを学習マンガ教材として利用した指導案レベルでの研究が見られるが、保健・体育には見られない。保健・体育にも同様の研究が望まれる。

追記：本研究は第56回、第57回九州体育・スポーツ学会において発表したものに、その後の研究を加えたものである。なお、発表内容は、九州体育スポーツ学会第56回大会号（2007）、九州体育スポーツ学会第57回大会号（2008）及び学会誌「九州体育学研究（2007, p. 53）」に掲載済みである。

## 註

1. 「研究領域の中で、果たしてスポーツマンガという分野が存在しているか、否かについては議論のあるところであろう（佐原2004）」と指摘しているが、「マンガ（漫画）」の中ではスポーツマンガという分野を設定し、それぞれの作品をジャンルに分けて考えているようである。

例えば、雑誌「Web&Publishing編集会議（2001）」では、「燃える！泣ける！感動する！競技別 スポーツマンガの殿堂入りBest200（スポーツマンガベスト200 総力特集）」と題して総力特集を組んでいる。

2. VIZ MEDIA, LLC：集英社・小学館集英社プロダクションと共同出資して1986年に設立。サンフランシスコに本社を持ち、北アメリカにおける日本の漫画、アニメの翻訳出版の最大手である。

3. 「マンガの教科書化」の象徴的な存在は石ノ森章太郎『まんが 日本の歴史』である。『日本の歴史』は時代考証もしっかりなされており、まさにマンガによる教科書の性格を示している。対して「教科書のマンガ化」とは、教科書にマンガ家たちのイラスト等が取り入れられてくるようになった実態を指している（谷川1997）。

4. 例えば、アメリカンフットボールをテーマにした「アイシールド21（稲垣2002-現在）」である。2002年7月から週刊少年ジャンプ（集英社）で連載され、単行本は27巻まで達した。テレビ東京系列で週1回、アニメ放映されている。

「アイシールド21（2002-現在、原作・稲垣理一郎、漫画・村田雄介）」、使い走りだった内気な高校生、小早川瀬那がランニングバックとして目覚め、仲間と助け合いながら高校日本一を決めるクリスマスボウルを目指す物語である。

5. 「キャプテン翼（高橋1980-現在）」の原作者である高橋氏は、日本のサッカーが得点力不足と言われる要因に「キャプテン翼」の影響があるのかもしれないと気にかけている。小学生時代、FWだった翼は恩師・ロベルト本郷の教えで中学からMFに転向した。「『中盤にしたのは、ボールに触れる場を増やせるから。当時はマラドーナやジーコとかMFが目立っていたし』と説明する高橋も、日本のFWの人材不足を気にかけてはいるようだ」と記者はまとめている。

2002年に「週刊少年チャンピオン（秋田書店）」で連載を始めた「ハングリーハート（高橋2002-現在）」の主人公、叶恭介はFWという設定になっている。また、連載中の「GOLDEN-23（高橋）」では、GK若島津健をFWに挑戦させている。スポーツライター乙武洋匡との対談で「20年後に日本の得点力不足が解消されるようにFWをもっと描いて」とリクエストされたのがきっかけだそう。それだけ、「キャプテン翼」や他のスポーツマンガが競技に与える影響は大きく、同時に期待されていることもわかる。

（Asahi.comマンガの力2007, [http://www.asahi.com/culture/news\\_culture/TKY200711210080.html](http://www.asahi.com/culture/news_culture/TKY200711210080.html)）

## 引用文献

- 明石要一 (2004) : 「子どもの漫画読解力をどう見るか」, 明治図書- (学校教育の改革シリーズ) pp. 56-83.
- 家島明彦 (2006) : 「理想・生き方に影響を与えた人物モデル」, 京都大学大学院教育学研究科紀要, No. 52, pp. 280-293.
- 家島明彦 (2007) : 「心理学におけるマンガに関する研究の概観と展望」, 京都大学大学院教育学研究科紀要, No. 53, pp. 166-180.
- 石川利彦 (1994) : 「まんがは読書への橋渡しになるか」, 学校図書館, 526, pp. 15-18.
- 石子 順 (1999) : 「子どもに元気が出る漫画を」, 子どもの文化, 31 (10) 日本児童文化研究所, pp. 22-26.
- 上杉賢士 (1990) : 「子どもの生活とマンガ」, 理科の教育, No. 39, PP.599-602.
- 海野勇三 (2006) : 「東アジア地域における子ども・青年の体力, 健康, スポーツ・リテラシー及び生活スタイルに関する国際研究」一資料2 : 「学校体育授業の現状と成果に関する子どもの意識」一
- 遠藤敏郎他 (2007) : 「遊びが児童の心身に与える影響について一児童の攻撃性・社会性に着目して一」, 山梨大学教育学部附属教育実践研究指導センター研究紀要, No. 12, pp. 25-34.
- 桂 廣介 (1950) : 「児童漫画の再出発」, 児童心理, 4 (2), pp. 30-32.
- 鹿野恵子 (2007) : 「何かと問題になる小・中学校図書館のマンガの存在 (特集 子どもにとってマンガの魅力とは)」, 子どもと読書, No. 363, pp. 7-9.
- 川那部和恵 (2006) : 「異文化理解教育における実践的アプローチの可能性」, 教育実践総合センター研究紀要, No. 15, pp. 53-60.
- 「教育白書」(2000) : 文部科学省
- 柘原礼二・相場博明 (2005) : 「理科教育におけるマンガ教材の可能性一小学校5年生『流れる水のはたらし』における実践的研究一」, 地学教育, No. 58 (3), pp. 83-93.
- 倉田敬子 (2003) : 「マンガの読みに見る心的機構 - 文字と画像の融合的知覚と物語生成」, 慶應義塾大学21世紀COEプログラム平成14年度成果報告書, pp. 157-162.
- 小池一夫 (2006) : 「小池一夫の誌上キャラクター原論 (第五回) スポーツ・キャラクターの可能性」, 大阪芸術大学大学漫画, No. 5, p. 235.
- 斉藤 孝 (2003) : 「スポーツマンガの身体」, (文春新書) 文藝春秋, p. 8, p. 81.
- 佐原龍誌 (2004) : 「マンガにみる日本のスポーツ文化一『巨人の星』を手がかりにして一」, 多摩美術大学研究紀要, No. 19, pp. 119-124.
- 佐藤代 (1997) : 「学習漫画理解に及ぼす『漫画表現』の役割一説明文章との比較において一」, 愛媛大学教育学部紀要, No. 43 (2), pp. 85-95.
- 「出版指標年表2006」: 全国出版協会出版科学研究所, pp. 214-223.
- 「小学生白書・小学生まるごとデータ」(2005-2006年版) : 学習研究社
- 白井裕美子 (2002) : 「学習教材としてのマンガのあり方」, 日本教育心理学会総会発表論文集 (44), 356, p. 356.
- スポーツライフデータ (2002) : 「スポーツライフデータ2002一スポーツライフに関する調査報告書」, SSF笹川スポーツ財団
- 杉本厚夫 (1995) : 「スポーツ文化の変容 多様化と画一化の文化秩序」, 世界思想社, pp. 78-84.
- 住田正樹・藤井美保 (1992) : 「少年少女漫画の受容過程分析受け手の特性と反応」, 九州大学教育学部紀要, Vol. 38, pp. 61-106.
- 瀬川栄志 (1973) : 「マンガと子どものことば一ことばの乱れとその指導一」, 児童心理, 27 (9), pp. 74-79.
- 高井宙夫 (1962) : 「子どもとマンガ」, 青少年問題, No. 9 (9), pp. 50-55.
- 高橋義雄 (2006) : 「現代メディアスポーツ論」一第7章 スポーツマンガ/アニメの世界一, 橋本純一編, 世界思想社, pp. 148-150.
- 竹内オサム (1997) : 「子どもマンガの批評と研究, 最近の動向」, 子ども社会研究, Vol. 3, pp. 124-129.
- 竹内オサム (1997) : 「スポーツマンガの魅力」, 日本児童文学, No. 43 (5), pp. 18-21.
- 武田修子 (2002) : 「スポーツメディアとジェンダー 一ゴルフ雑誌に描かれる女性一」, 福島大学生生活文化論卒業論文要旨集
- 谷川彰英 (1997) : 「マンガの教材化」, 日本教材学会年報, No. 8, pp. 87-89.
- 谷川彰英 (1998) : 「マンガの教材の利用」, 日本教材学会会報, (9) 38, pp. 5-8.
- 谷本奈穂 (1997) : 「人気マンガの魅力の構造」, マス・コミュニケーション研究, No. 51, pp. 179-180.
- 辻 秀一 (2001) : 「『読むスポーツ』もある! スポーツコミック『スラムダンク』を利用して」, 大修館書店, 体育科教育49 (7), pp. 27-28.
- 土田雄一 (2001) : 「国際性を育てる道徳の授業」, 明治図書出版
- 寺脇 研 (2001) : 「提言: マンガ教材に学んでみよう」, 本の窓小学館 (編), Vol. 24 (10), pp. 29-39.

- 中澤 潤 (1993a) : 「漫画読解力の検討」, 日本発達心理学会第4回大会発表論文集, p. 186.
- 中澤 潤 (2002) : 「学習マンガ教材の効果に及ぼすマンガ読解力の影響」, 千葉大学教育実践研究, No. 9, pp. 13-23.
- 野田 彰 (1960) : 「子どもたちは“漫画”をどう見ているか」, 成蹊学園教育研究所所法, No. 2, p. 81, p. 104.
- 花見濱江 (1955) : 「児童漫画の功罪」, 教育技術, Vol.10, (8), pp. 72-79.
- 原部聖子 (2007) : 「スポーツ漫画を学校教育に取り入れることに関わる調査研究」, 第56回九州体育スポーツ学会大会号, p. 58.
- 原部聖子 (2008) : 「運動への興味・関心を図るための, スポーツマンガブックレット内容の検討」, 第57回九州体育スポーツ学会大会号, p. 63.
- 福岡ら (1990) : 「子どものマンガ文化と理科学習」, 理科の教育, No. 39, pp. 588-598.
- 前田伸雄 (1990) : 「理科学習におけるマンガ」, 理科の教育, No. 39, pp. 603-606.
- 松岡修造 (2003) : 「テニスの王子様勝利学」, 集英社インターナショナル, pp. 4-5.
- 間野義之 (2005) : 「スポーツマンガと運動部員数の増減」, 月刊トレーニングジャーナル, No. 309 (7), pp. 46-49.
- 松田恵示 (1993) : 「スポーツとマンガ—生活世界におけるスポーツへの解釈的アプローチ—」, 大手前女子大学論集27, pp. 197-219.
- 松田恵示 (2001) : 「交叉する身体と遊び」, 世界思想社
- 松本秀一 (2004) : 「武道の教育・普及にマンガの与える影響」, マンガ研究 Vol.6, pp. 63-70.
- 松本秀一 (2005) : 「スポーツマンガの表現に関する研究—柔道・剣道の気合を中心に—」, 武道学研究38, 別冊33, p. 33.
- 水沢良一 (1989) : 「学習まんが利用活発. 長野市立古牧小学校 (まんがの評価と導入をめぐる〈特集〉)」, 学校図書館, 通号 468, pp. 33-35.
- 宮原浩二郎・荻野昌弘 (2001) : 「マンガの社会学」, 世界思想社
- 向後千春 (1993) : 「学習マンガにおける学習内容とストーリーの記憶」, 日本教育心理学会 第35回総会発表論文集, p. 38.
- 向後千春・中澤 潤・邑本俊亮・村田夏子・向後智子 (1996) : 「マンガ研究の現在」, 日本教育心理学会発表論文集, 38, pp. 94-95.
- 村木美紀 (2007) : 「マンガの今を概観する (特集子どもにとってマンガの魅力とは)」, 子どもと読書No. 363, pp. 2-7.
- 村田夏子 (1993) : 「教授方略としての漫画の効果」, 読書科学, No. 37, pp. 127-136.
- 山手 歩 (2008) : 「スポーツマンガの教育的意義に関する研究—1980年代以降の作品を中心に—」, 早稲田大学スポーツ科学部卒論集
- 山田浩之 (2001) : 「日本におけるマンガ言説の成立過程」, 日本教育社会学会大会発表要旨集録, No. 53, pp. 68-69.
- 山田暢子 (2004) : 「娯楽化する教育—『ドラえもん』のエデュティメント教材を中心に—」, マス・コミュニケーション研究, No. 64, p. 165.

## 参考文献

- 新井 誠 (1987) : 「現代の子どもの遊びを考える : 1. 教室の中の流行 : 2. マンガ文化とのかかわり : 3. 遊ぶ子・遊ばない子」, 日本教育社会学会大会発表要旨集録, No. 39, pp. 147-151.
- 家島明彦 (2008) : 「マンガを介した青年の自己形成支援プログラム作成に向けて」
- 池山和子・坂本英紀 (1995) : 「小学校児童とマンガ, テレビアニメ番組」, 鹿児島大学教育学部研究紀要 人文・社会科学編, No. 47, pp. 89-103.
- 国定太郎 (2007) : 「『キャプテン翼』と『SLAM DUNK』の比較から見たスポーツマンガの普遍性と現代性」, 早稲田大学修士論文集, pp. 1-65.
- 佐藤忠男 (1989) : 「マンガの教育力」, 国土社, pp. 15-23.
- 辻 秀一 (2000) : 「スラムダンク勝利学」, 集英社
- 中澤 潤・中澤小百合 (1993b) : 「子どもは漫画をどのように理解するか」, 幼年教育研究年報, No. 15, pp. 35-39.
- 深川峻太郎 (2002) : 「キャプテン翼勝利学」, 集英社