

マンガ批判に関する再考

堤 大 和 (指導教員 浅原知恵)

要 旨

本研究は、マンガに対するネガティブな評価の背景と、マンガが及ぼすポジティブな影響について検討することを通して、マンガ批判の妥当性を論じ、書籍に対するマンガの地位を再評価することを目的とした。マンガに対する批判、規制は、主観的な印象に基づくもので、科学的な根拠に欠けることが示された。一方、マンガの表現形式が、学習内容の理解や記憶保持にとって効果的であることや、マンガがさまざまな形で自己形成に影響を及ぼしていることは、実証的な研究を通して明らかにされてきた。以上のことから、わが国で繰り返されてきたマンガ批判は妥当とは言えず、マンガは、少なくとも書籍と同等の位置づけを与えられるべきとの結論に至った。

キーワード：マンガ、ネガティブなイメージ、ポジティブな影響

1. 問題と目的

1.1 国内外におけるマンガ人気の現状

かつてマンガは、子どもの読む幼稚なもの、単なる娯楽品とみなされ、文化的にも産業的にもその価値が認められることは少なかった。しかし、現代の日本では、子どもだけでなく大人もマンガを読んでおり、家島(2007)によれば、2000年には、文部科学省の教育白書によって公式に、マンガは「日本の文化」であり「重要な現代表現」とされた。アニメやゲーム、日本食などとともに、日本の文化産業として海外の人々が日本に興味を持つきっかけとなっている。日本政府も、マンガ・アニメなどのコンテンツビジネスを日本の再生に役立てようと、コンテンツ産業を支援する政策を活発化させており、経済産業省は、2010年6月、省内に「クール・ジャパン室」を設置した。

アニメやゲームも含めた「MANGA」は、国際語にもなっており、今日では、日本のマンガは世界でも受け入れられる存在となっている。

国内におけるマンガ人気は、様々な指標から見て取れる。出版科学研究所によれば、2017年のコミックス(マンガ)の市場規模は、雑誌と単行本合わせて4,330億円(紙2,583億円、電子1,747億円)であり、出版産業全体の中で、最も大きい規模となっている。また、NTTレゾナント株式会社によるインターネットアンケートサービス「gooリサーチ」が、全国の15歳から44歳の男女1,939名を対象に行った「マンガに関するアンケート」調査の結果(2012年5月29日公開)によると、「あなたはマンガが好きですか」という質問に対し、32.7%が「とても好きだ」、41.7%が「好きな方である」と回答しており、74.4%の人がマンガが好きであることが示された。また、「あなたは普段、マンガを読みますか」という質問に対し、30.7%が「よく読んでいる」、47.5%が「たまに読む」と回答しており、全体の78.2%の人が、普段からマンガを読んでいることが示された。

現在は、スマートフォンでマンガを読むことができるアプリケーションもあり、さらに手軽にマ

ングを読むことができるようになってきている。ニールセンデジタル株式会社が示した「2017年2月のマンガアプリの利用状況」(2017年3月28日公開)によると、利用者数が100万人を超えているマンガは6つあり、年代、性別を問わず、多くの人々がマンガを読んでいることが示された。

以上のほか、マンガが、テレビドラマ化や実写映画化されたり、アニメ化やグッズ化されるなど、さまざまなメディアミックスが行われていることも、マンガの人気を裏づけるものと言えるだろう。たとえばWikipediaによれば、マンガ・アニメが原作の実写映画の数は、1920年代から2018年公開予定のものを含め943作品(Wikipedia, 2018a)、マンガ・アニメが原作のテレビドラマの数は、1950年代から2018年の秋クールまでの863作(Wikipedia, 2018b)であった。

1.2 ポジティブな評価とネガティブな評価： マンガ評価における矛盾

このようなマンガの人気の要因に関し、家島(2007)は、「マンガの特殊性」を、次の4点で整理している。

- 1) 絵と文字からなる複合メディアであること(独特の表現形式を持っていること)
- 2) 大衆的で広く普及していること(権威づけられていないので読みが自由であること)
- 3) 紙媒体の娯楽品であること(自分のペースで読める、かつ、疲れている時でも気楽に読めること)
- 4) フィクションであること(人物・物語の設定・描写の自由度が高いこと)

これは、それぞれ「表現性(可視・可読性)」、「大衆性」、「易読性」、「空想性」と呼ぶことができ、このようなマンガの特殊性が人間の心理に影響を与えやすい要因として考えられると述べている。これら要因は、文学や絵画芸術と共通していると言えよう。実際、小説に与えられる文学賞と

同様に、マンガを対象とした数々の賞が存在し(Wikipedia, 2018c)、影響力をもっていることも、マンガが文学芸術作品と同様に位置づけられていることを示唆していると思われる。

一方、マンガが、人々に、好ましい影響を及ぼしていることを示した調査結果がある。CCC(Culture Convenience Club)株式会社が、Tカードを利用している16~69歳の男女1,252名のT会員を対象に、インターネット上で実施した意識調査「Tアンケート」(『マンガに関するアンケート調査』2013年10月24日公開)によると、81.7%が「マンガを読んで人生にプラス影響を受けた」、44.2%が「マンガを読んで友達ができた」、14.2%がマンガを読んで価値観が変わった」、10.9%が「マンガを読んで知識が増えた」と回答した。マンガを読むことが、人間関係や個人の価値観や意識に少なからず影響を及ぼしており、知識や教養もマンガを通じて得ている人が存在することがわかる。

このように、「マンガを読んで人生にプラス影響を受けた」との回答が8割に達する一方で、マンガに対するネガティブなイメージがあることも報告されている。さまざまな「もの」や「サービス」、「概念」などのメリットとデメリットを比較するサイト『メリットデメリット.com』は、集英社と小学館のサイトを参考にしたマンガのデメリットとして、以下のようなことを挙げている。

- ・暴力的、性的表現の多いマンガは子どもによくない
- ・書籍と比べて想像力を養いにくい
- ・マンガはよくないものだと思っている人がいる
- ・少女マンガは内容が過激なものが多い
- ・マンガ好き=オタクと思われる
- ・時間の浪費と思う人もいる

これらはあくまで回答者の主観的な考えであり、明確な根拠に基づくものではない。しかし、文部科学省が「日本の文化」であり「重要な現代

表現」と位置づけ、世界に輸出されているマンガに対し、このようなネガティブな評価がなされるのはなぜなのだろうか。マンガは、本当に書籍と比べ、低俗で劣ったメディアなのだろうか。

本研究では、マンガに対するネガティブな評価にはどのような背景があるのか、人はマンガを読んでどのような影響を受けているのかを明らかにし、マンガへの評価を再考したい。

1.3 目的

本研究は、マンガに対するネガティブな評価の背景と、マンガが及ぼすポジティブな影響について検討することを通して、マンガ批判の妥当性を論じ、書籍に対するマンガの地位を再評価することを目的とする。

2. 概念規定

大辞林第3版によると、マンガには、1) 大胆に省略・誇張して描き、笑いを誘いながら風刺や批評を込めた絵、2) 絵または絵と台詞(せりふ)によって表現される物語、3) 気の向くままに描いた絵、という意味がある。現在、最も普及しており、世界から注目されている日本のマンガは、「ストーリーマンガ」であり、主として2)に該当する。そこで本研究における「マンガ」は、2)の意味を指すものとする。

また、マンガには、「マンガ」や「漫画」、「まんが」、「コミック」といった表記の仕方があるが、本研究では厳密に区別はつけず、基本的に「マンガ」という表記を使用する。

3. マンガに対するネガティブなイメージの背景

本節では、マンガがネガティブなイメージを抱かれるようになった背景について論じる。

家島(2007)によると、マンガが低俗なものとして扱われるようになったのは、子供がマンガを読むことにより、「少年非行に及ぼす影響」や「本を読まなくなること」、「教育上よろしくない表現・内容が含まれている」との悪影響を雑誌記事やマスコミにより煽られたことによると述べている。

より具体的には、現実におきた問題や事件が、マンガの影響によると解釈され、犯罪や非行を誘発するおそれがあるとの理由で、マンガが規制されてきたことの影響が大きいと考えられる。

赤田ら(2016)は、マンガの影響により起きたとされる問題や事件の代表的なものとして、以下をあげ、論じている。

一つは、1950年ごろにはじまり、その後全国化した①「悪書追放運動」である。殺人を含む暴力表現、性的、残虐的な描写が、子どもに悪影響を与えるとして、保護者や教育関係者から問題視され、出版業界の自主規制が機能することになった。また、1969年の②「ハレンチ学園騒動」では、教師が性的に放縦な人物として描かれていたことなどに加え、小学生に「スカートめくり」を流行らせたとして、やはり教育関係者から批判、苦情が寄せられた。1970年には、マンガ誌が次々と有害図書に指定されている。しかし、マンガの及ぼす悪影響の内容や、その影響がマンガのみによるかどうかは、必ずしも明確ではない。特に「スカートめくり」の流行については、「ハレンチ学園」以前にCMの影響で流行していたことが指摘されており、明らかな誤解に基づく糾弾であった。

次に、マンガを含むサブカルチャーへの悪いイメージに大きな影響を及ぼしたのが、1988年から1989年にかけて起きた③「連続幼女誘拐殺人事件」である。犯人宮崎勤の部屋にあった、マンガやアニメ雑誌、ビデオテープの多くがロリコンものやホラーものだったと報じられたためである。実際には、これらが犯罪の主な原因とはいえない

ことがわかったにもかかわらず、マンガを含むサブカルチャー全般がよくないものだと印象づけることになったと思われる。

1990年9月には、福岡県が性的な描写がある16点のマンガを「有害」指定したことに端を発し、各都道府県と総務省が出版業界に自主規制を要望するに至った④「有害コミック騒動」が起こる。この騒動により、「有害」コミックは書店において「青年マーク付き」「ビニール使用」「ゾーン分け」を余儀なくされた。

そして、2008年12月には、当時東京都青少年問題協議会の会長である石原慎太郎知事から、「東京都青少年の健全な育成に関する条例」（通称「東京都青少年条例」）の規制対象の拡大などを目指す提案がなされた（⑤「東京都青少年条例改正案問題」）。この提案は、東京都が、答申の素案を公表し集まった1581通のパブリックコメントのうち、1000件以上がマンガ・アニメの規制に反対する意見であったなど、数多くの反対の声があり、否決されている。

以上のように、これまで日本では、マンガが批判され、規制すべきとの議論が繰り返されてきた。長岡（2010）は、規制側の主張を一言でまとめれば、「性的・暴力的・残虐的描写に触れることによって、青少年の判断能力や常識、価値観が歪められ、健全な育成を阻害する。そればかりか、内容に影響を受けて、性犯罪や非行を誘発するおそれさえある」ということになり、そのために、法や条例によって、これらの表現物を追放するか、少なくとも子どもの目に触れないようにせよと、育成者らは訴えている、と述べている。

しかし、そもそも、上記②③では、事実誤認に基づいた報道がなされていた。さらに宮台（2003）によれば、暴力的・性的メディアが受け手を暴力的・性的にするという「強力効果説」は否定され、「限界効果説」が学会の主流であり、性的メディアが青少年に悪影響を及ぼすという理

由で規制されるのは科学的根拠がない。もともと暴力的素因を持つがゆえに暴力的メディアに接触し実際に暴力をふるうと解釈する必要がある。米政府の諮問機関は、性的メディアに繰り返し接すると性的関心の飽和により性欲が減少し性的メディアの解禁で性犯罪が減少したとの報告を行った。性的メディアが現実の性行動をあおるとする「悪影響論」より、性的メディアが現実の性行動を代替するとする「代理満足」によって現実の性行動が抑制される可能性に注目するべきであると述べている。長岡（2010）も、少年犯罪や少年非行と性的メディアを結び付けて、「有害情報」の公的規制を行う根拠は現時点では見当たらない、と述べている。

つまり、規制する側が、規制の理由としている、「性的・暴力的・残虐的描写に触れる健全な育成を阻害する」、「内容に影響を受けて、性犯罪や非行を誘発するおそれさえある」ということ自体に、科学的な根拠はなく、したがって、マンガに対するこれまでの批判、規制は、主観的な印象に基づいてなされてきたのである。

4. マンガが及ぼすポジティブな影響

家島（2007）は、マンガが及ぼすポジティブな影響を検討する2つの視点を呈示している。一つが、マンガというメディアの「表現形式」という視点、もう一つが、ストーリーマンガの物語による「自己形成」という視点である。本節でも、この2つの視点から、ポジティブな影響を検討する。

4.1 表現形式が学習に及ぼす効果

4.1.1 絵と文字が混在することの効果

マンガには、コマ、絵、吹き出しの中の文字があり、絵の中にオノマトペがある。このように、絵と文字が混在している表現形式について、テキ

メン (2016) は、次のような効果を指摘している。絵は右脳で、文字は左脳で処理されるため、マンガは左右の脳を効率よく利用する媒体であり、感情を動かしやすく、印象に残りやすいという点である。絵があることで、呈示された空間に入り込みやすく、内容だけでなく、感情や感覚が記憶に残る。文字よりも絵によって伝わる情報の方が多いため、「イメージで読む」ことになるが、これは実際の体験に近い読み方であり、それにより、共同主観性が成り立ちやすい、とも述べられている。ここで指摘されているのは、「描かれた世界を、あたかも自分が体験したように感じることができるために、より気持ちが動きやすく、したがって記憶にも残りやすい」というマンガの利点と言えるだろう。この利点が、次節で述べる学習教材としての利点を生み出していると考えられる。

4.1.2 学習教材へのマンガ利用の効用

現代の義務教育で用いられている文部科学省検定教科書には、さまざまなマンガのキャラクターが登場している。また、文章だけではなく、マンガを使用して学ぶ「学習マンガ」も存在している。教育の場において、マンガを利用しているのはなぜなのだろうか。

中澤 (2002) は、マンガを学習教材として用いる利点を、4点にまとめている。第1に、親しみやすいキャラクターや表現を用いることで、興味関心を高め、学習への動機づけを高めることができることである。第2に、文字では表現が難しい内容を、図示することにより、わかりやすく伝えることができることである。第3に、ストーリー仕立てにすることにより、文脈や背景がわかりやすく、内容理解がしやすいことである。第4に、マンガの中に教授者と学習者が登場する場合、読者は学習者の立場に立ちやすく、教授者との対話を通して学習する過程に参加しやすいことである。

これらの利点は、単に印象や可能性を述べたものではない。教育心理学領域のいくつかの実証研究を通して、マンガを教材として用いた場合の学習効果が示されている。

4.1.3 マンガ教材の効果に関する実証的研究

まず村田 (1993) は、大学生81名を被験者とした実験研究で、獲得させたい知識の本質的な部分を含んだ漫画 (漫画群)、本質的な部分の内容を表現する絵を排除してその部分はセリフで話され、非本質的な部分のみを絵にした漫画 (非本質的漫画群)、漫画条件のセリフのみを脚本形式とした文章のみ (文章群) の3種類の教材の理解を比較し、学習マンガの効果を検討した。教材を読ませた後に、分かったことを自由記述させて、理解度テストを行った結果、漫画条件の成績が最もよく、非本質的漫画条件、文章条件の順となった。つまり、マンガを利用した場合の理解度が最も高いことが示されたことになる。

また佐藤 (1997) は、小学校第5学年児童110名を対象にした実験で、「学習漫画を読んだ児童のほうが、説明文章を読んだ児童よりも、教材を読む時間が短いであろう」、「学習漫画を読んだ児童のほうが、説明文章を読んだ児童よりも、学習内容理解得点が高いであろう」などの仮説を検証した。学習漫画条件の児童には、漫画をそのままコピーして用い、説明文章条件の児童には、内容を忠実に説明文章化したものを作成して使用した。その結果、学習内容の理解成績には有意な差が認められなかったが、読み終えるまでの時間は、マンガが短く、マンガが効率的な教材であることが示された。

また佐藤 (1998) は、漫画を学習目的で読む場合と自由に読む場合の理解度と3週間後の記憶保持への影響を明らかにすることを目的に、実験を行った。大学生329名を、「漫画学習群」「漫画自由群」「文章学習群」「文章自由群」の4群に分け、実験材料の読解直後に「内容テスト」を行

い、3週間後に「再認テスト」を行った。その結果、直後の「内容テスト」では「文章学習群」の得点が有意に高かったが、3週間後の「再認テスト」では「漫画自由群」の得点が有意に高かった。つまり、長期間、記憶にとどめておく場合、自由な形でマンガを読むほうが効果的であることが明らかになった。

向後・向後(1998)もまた、大学生97名を被験者として、マンガによる学習内容の提示が理解と保持に及ぼす影響について検討している。材料として、学習内容の部分とストーリー部分の提示を含むマンガを使用し、解答に必要とされる理解の度合いが異なるようなテストを3種類用意し、材料を読んだ直後と1週間後にテストを実施した。その結果、学習内容部分をマンガ表現にすることにより、文章だけの表現による場合に比較し、長期の記憶保持に効果的であること、学習内容部分だけをマンガで提示するのではなく、ストーリー部分も併せて提示し、文脈に連続性を持たせることが、深い理解を促進し、学習に対する関心を高めることにつながる可能性があること、などが示唆された。

最近では、尾濱ら(2017)が、新規の学習内容について、教材としての学習マンガが、学習内容理解に及ぼす教育的効果を明らかにするため実験を行った。小学5学年の2学級を対象に、文章のみによる説明文を教材として学習内容の提示を行った「説明文群」と学習マンガを教材として学習内容の提示を行った「学習マンガ群」に分け、実験材料の読解の直後、及び3週間後に理解度テストを実施した。その結果、「学習マンガ群」においては「理解度テスト・直後」と「理解度テスト・遅延」間に有意差は認められなかったが、「説明文群」においては「理解度テスト・直後」と「理解度テスト・遅延」間に有意差が認められた。つまり、「説明文群」に比べて、「学習マンガ群」では、理解した学習内容が3週間後のテスト

においても保持され、学習内容の理解が定着していることが明らかになった。さらに、理解度テストの採点結果により「上位群」と「下位群」に分けて同様の分析を行った結果、説明文の文章のみによる学習内容の提示では、学習内容理解の定着が不十分であり、それは直後の理解度が高いものほど顕著であることが明らかになった。

以上、述べてきたように、マンガの表現形式は、主として学習内容の理解や記憶保持に有効であることが示されてきた。

今日の書店でマンガが置かれているのは、マンガコーナーだけではない。名作・名著、専門書、ビジネス書、学習参考書、学術書、児童書など、様々なジャンルのコーナーに、「マンガでわかる」や「マンガで学ぶ」、「マンガで読み解く」などといったタイトルを付したマンガが並んでいる。このことは、本節で述べたマンガの表現形式の効果を、人々が実感し、求めていることの表れとも言えるのではないだろうか。

4.2 物語が自己形成に及ぼす影響

次に、ストーリーマンガの物語による「自己形成」への影響について検討する。

4.2.1 メディアに現れる人物像の影響

人は、成長途上で、さまざまな経験を通して他者と出会い、他者からの影響を受けて、自分はどうのような人間か、将来どのようにになりたいのかを吟味し、自らを形成していく。その際、影響を受ける「他者」は、必ずしも身近な人物とは限らず、また実在の人物とも限らず、多様なメディアを介して出会う人物も含まれるのではないだろうか。

家島(2004)は、メディアが自己形成のための理想像に影響を与える可能性を示した上で、メディアのひとつであるマンガを取り上げている。小さい頃からテレビアニメやマンガを見て育った人

々にとって、マンガから受けた影響は大きく、マンガは、青少年の自己形成に影響を与えている可能性が最も高いメディアのひとつだとしている。

それを実証的に示したのが、家島(2006b)が206名(男119名、女87名)を対象に行った、理想・生き方に影響を与えた人物についての調査である。調査では、理想・生き方に影響を与えた人物を、「身近-メディア」×「こうなりたくない-こうはなりたくない」の4種類に分け、①「身近」で「こうなりたくない」、②「身近」で「こうはなりたくない」、③「メディアを通して知った人」で「こうなりたくない」、④「メディアを通して知った人」で「こうはなりたくない」、のそれぞれについて3人まで挙げることを求めた。その結果、「こうなりたくない」人物として「アニメ・漫画の登場人物」をあげる割合が、男女とも2番目に多かった。また「こうなりたくない」人物では、「政治家・キャリア官僚」とともに「アニメ・漫画の登場人物」をあげる者が多いことが示された。

このように、マンガの登場人物は、「こうなりたくない」あるいは「こうなりたくない」対象として読者に体験されることを通して、自己形成に影響を及ぼしていると考えられる。

ストーリーマンガの中でも、特に自己形成に影響を与えていると考えられるのがスポーツマンガである。

高橋・橋本(2011)は、アニメや漫画が子どもに与える良い影響として、「そのキャラクターのようになりたい」という夢を持ったり、「そのキャラクターのように強くなりたい」といった憧れを持ったりすることであるとしている。たとえば、サッカー選手の川口能活や小野信二などの日本代表経験者を筆頭に、ポスト団塊ジュニア世代には、「キャプテン翼」の影響でサッカーを始めたという選手が多くいる。この作品の影響は日本だけにとどまらずに世界中に及んでおり、同世代の世界的名選手の中にもファンが多いことが知ら

れている。

4.2.2 スポーツマンガの影響に関する実証的研究

産業能率大学スポーツマネジメント研究所(2013)は、運動部、地域クラブに所属し大会に出場した経験のある20~60代の男女500人を対象に、スポーツを始めたきっかけについて質問紙による調査を実施した。少しでも影響を受けたものを、「好きなチーム」、「憧れの選手」、「マンガ・アニメ」、「ドラマ・映画」、「ゲーム」の5つの選択肢の中から選んで回答するよう求めたところ、「テニス」、「サッカー」、「バレーボール」、「バスケットボール」経験のある回答者では、「マンガ・アニメ」に影響を受けた割合が最も高かった。スポーツ全体では、「マンガ・アニメ」に影響を受けた割合は、5つの選択肢のうちの2番目に高かった。性別で見ると、男性は「憧れの選手」の割合が最も高かったが、女性は「マンガ・アニメ」の割合が最も高かった。

また、明治安田生命保険相互会社(2016)は、16~79歳の男女1,600人を対象に、「スポーツ」と「マンガ」に関するアンケート調査を実施した。その結果、全体の25.2%(4人に1人)が、「好きなスポーツマンガやアニメがきっかけでスポーツを始めたり、応援、観戦したりするようになった」と回答している。サッカー、バレーボール、バスケットボール、テニスの4スポーツについては、その割合は30%以上であった。特に、サッカーでは、53.7%と2人に1人、(30代では、73.2%と7割以上)がマンガを契機として関わりを持つようになったと回答しており、スポーツマンガの中でもサッカーマンガは突出してサッカーに関わるきっかけとなっていることが示された。また、1番好きだと答えたスポーツマンガについて、どのような点が好きかを複数回答で尋ねた結果、全体では、「主人公の悩みや成長」と回答した人が44.6%と最も多かった。読者が、主人公と自分を

重ね合わせ、悩みを分かち合うことで慰められたり、努力する姿に勇気づけられたりしながら、自らの悩みに向き合ってきたことがうかがえる。

このように、スポーツマンガは、そのスポーツと関わるきっかけを与えたり、主人公の成長が読者の成長をも促すような形で影響を与えたりしていると考えられる。

4.2.3 自己形成を促す情緒的支援と情動的支援のリソースとしての意義

家島(2006a)は、「大切なことはマンガから教わった」というweb上のコミュニティにおける書き込みの分析を行い、人がマンガから受ける影響についての探索的検討を行った。マンガから受けた影響に関わる書き込みを収集し、整理分類した結果、人がマンガから学んだテーマ(マンガからの影響内容)は、「恋愛」、「友情」、「努力」、「人生」、「知識」という5つの主要なテーマに集約されることが示された。また、マンガからの影響結果(効果)は、「勇気づけられた(決意や奮起に至った)」、「慰められた(救われた気分になった)」、「考えさせられた(新たな気づきを得た)」という3つに大きく分類されることも示された。スポーツマンガの読者の多くが「主人公の悩みや成長」が好きと回答していたのも、こうした情緒的支援を得られたためであると考えられる。

家島(2006a)ではさらに、医療制度や金融システムといった「世の中の仕組み」や「社会的な問題を含めた世間の流行や文化」といった情報・知識、「接客するときのコツ」といったスキルや具体的方略をもマンガから学び取っていることを示す書き込みがあり、マンガが情緒的支援だけでなく、情動的支援(知識やスキルの提供)においても有効であることが示された。実際、2015年から始まった「これも学習マンガだ!~世界発見プロジェクト~」は、エンターテインメントとして読み親しんでいるマンガの中から「ドラマを味わいながら知らず知らずうちに知識が広がり、多方

面への理解が深まる作品」を選考する企画である。2017年時点で、200作品が選ばれていることは、マンガが情動的支援のリソースであることを示していると言えよう。

家島(2008)は、一連の研究を経て、マンガを青年の自己形成を支援するための、情緒的支援/情動的支援ツールとして利用するプログラムの作成を試みている。

以上のように、マンガは、「こうなりたい」あるいは「こうなりたくない」対象としての登場人物を呈示することや、スポーツに関わるきっかけを与えること、さらに、情緒的/情動的な支援のリソースとなることによって、自己形成に影響を及ぼしていることが示されてきた。

5. マンガ批判に関する再考：マンガ批判は妥当か

本研究では、マンガに対するネガティブな評価の背景と、マンガが及ぼすポジティブな影響について検討した。本節では、これまでの議論をもとに、マンガ批判の妥当性を論じ、書籍に対するマンガの地位を評価する。

5.1 マンガ批判の背景について

マンガは、「性的・暴力的・残虐的描写に触れることによって、青少年の判断能力や常識、価値観が歪められ、健全な育成を阻害する。そればかりか、内容に影響を受けて、性犯罪や非行を誘発するおそれさえある」(長岡, 2010)との理由で批判され、規制されてきたが、これらの主張は主観的な印象に基づくもので、科学的な根拠はないことが示された。性的・暴力的・残虐的描写を目にした時に体験する心理的なショックから子どもを守るための規制は必要であろう。しかし、すべてのマンガに性的、残虐、自殺・犯罪誘発のよう

な表現があるわけではない上、そのようなマンガを読んだ人の判断能力や常識、価値観が歪んだり、性犯罪や非行に走ったりするという科学的な根拠もない。また、判断能力や常識、価値観が歪んでいたり、性犯罪や非行を行った人が読んでいたマンガを読んだ人が、同じようになったりするわけでもなく、マンガの影響は、人それぞれ異なるはずである。それにもかかわらず、マンガ全般をネガティブに評価し、低俗なもののみとするのは、明らかに公平性に欠け、妥当とは言えないであろう。

5.2 マンガのポジティブな影響について

以上のように、マンガに対するネガティブな評価が、単なる印象であるのに対し、マンガが及ぼすポジティブな影響は、実証的な研究によって支持されている。

マンガの表現形式は、主として学習内容の理解や記憶保持に有効であることが示されてきた。またマンガは、「こうなりたい」あるいは「こうなりたくない」対象としての登場人物を呈示することや、スポーツに関わるきっかけを与えること、さらに、情緒的／情動的な支援のリソースとなることによって、自己形成に影響を及ぼしていることが示されてきた。

こうしたポジティブな影響が実証されているにもかかわらず、一部の「有害」とされる表現を含むマンガを理由に、マンガ全般を批判することは適切ではない。

また、マンガは一般に、書籍より劣位におかれる風潮がある。しかし、学習内容の理解や記憶保持に及ぼす効果の点では、書籍より優れていることが示されている。マンガに含まれるのと同様の「有害」な表現は、書籍にも存在する。また、時代を超えて読み継がれ、アニメ化、ドラマ化、映画化されるマンガもあれば、数年後には顧みられることのない夥しい数の本も存在する。つまり、

マンガにも書籍にも、優れたものもあれば、低俗なものもあるのが事実であり、マンガを書籍よりも劣った低俗なメディアであるにとらえるのは誤った認識だと言える。

5.3 結論

以上のことから、わが国で繰り返されてきたマンガ批判は妥当ではなく、マンガは、少なくとも書籍と同等の位置づけを与えられるべきだと考えられる。

〔引用文献〕

- 赤田祐一・ばるぼら 2016 『定本 消されたマンガ』 彩図社
- CCC (Culture Convenience Club) 株式会社 2013年10月24日 マンガに関するアンケート調査
https://www.ccc.co.jp/news/pdf/20131024_tenquete.pdf (2018年12月17日閲覧)
- 藤本由香里・細田尚子・菊池健・本山勝寛・中村伊知哉・里中満智子・佐渡島庸平・ヤマダトモコ・山内康裕 2016 『人生と勉強に効く 学べるマンガ100冊』 文藝春秋
- 家島明彦 2004 理想の自己像とメディアに現れる人物像—自己像形成におけるメディアからの影響の重要性について— 教育方法の探求, 7, 65-73.
- 家島明彦 2006a 人がマンガから受ける影響についての探索的検討：インターネット上のコミュニティにおける書き込みの分析 日本社会心理学会第47回大会発表論文集, 194-195.
- 家島明彦 2006b 理想自己像に影響を与えた人物モデル 京都大学院教育学研究科紀要, 52, 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要と展望 京都大学院教育学研究科紀要, 53, 166-180.
- 家島明彦 2008 マンガを利用した青年の自己形成支援プログラム作成に向けて 京都大学院教育学研究科紀要, 54, 98-111.
- 松村明(編) 2006 大辞林第三版 三省堂
- 明治安田生命保険相互会社 2016 「スポーツ」と「マンガ」に関するアンケート調査
https://www.meijiyasuda.co.jp/profile/news/release/2016/pdf/20160617_03.pdf (2018年12月17日閲覧)
- メリットデメリット.com 2018 漫画のメリットデメリット
<https://メリットデメリット.com/culture/comics.html> (2018年12月17日閲覧)

- 宮台真司 2003年4月30日 平成14年第3618号わいせつ図
画販売被告事件意見書
http://www.miyadai.com/message/?msg_date=20030502 (2018年12月17日閲覧)
- 向後智子・向後千春 1998 マンガによる表現が学習内容
の理解と保持に及ぼす効果 日本教育工学雑誌, 22
(2), 87-94.
- 村田夏子 1993 教授方略としての漫画の効果 読書科
学, 37 (4), 127-136.
- 長岡義幸 2010 マンガはなぜ規制されるのか 「有害」
をめぐる半世紀の攻防 平凡社
- 中澤潤・望月千恵子 1995 マンガ読解力が学習マンガの
理解に及ぼす効果 日本教育心理学会総会発表論文
集, 37, 369.
- 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, 9, 13-23.
- ニールセンデジタル株式会社 2017年3月28日 2017年2
月のマンガアプリの利用状況
https://www.netratings.co.jp/news_release/2017/03/Newsrelease20170328.html (2018年12月17日閲覧)
- NTTレゾナント株式会社 2012年5月29日 「マンガに関
するアンケート」に関する調査結果
<https://research.nttcoms.com/database/data/001447/> (2018年12月17日閲覧)
- 尾濱邦子・阿部敬信・宮崎栞恋 2017 学習内容の理解に
及ぼす学習マンガの効果—小学校第5学年の説明文を
題材として— 別府大学短期大学部紀要, 36, 21-29.
- 大野道夫 1995 「望む—“生き方のモデル”の現在」 児
童心理, 49 (12), 127-130.
- 産業能率大学スポーツマネジメント研究所 2013 運動部
経験者に尋ねたスポーツを始めたきっかけ
<http://www.sanno.ac.jp/research/vbnear0000000kyx-att/sports2013.pdf> (2018年12月17日閲覧)
- 佐藤公代 1997 学習漫画理解に及ぼす「漫画表現」の役
割—説明文章との比較において— 愛媛大学教育学部
紀要第I部教育科学, 43 (2), 85-95.
- 佐藤公代 1998 文章の読解・記憶に及ぼす漫画の役割
愛媛大学教育学部紀要第I部教育科学, 45 (1), 53-
58.
- 高橋彩・橋本沙希 2011 アニメ・漫画の影響 中村学園
大学短期大学部「幼花」論文集, Vol. 3, 58-64.
- テキメン, アイシエヌール 2016 マンガに見る〈見立
て〉文化: 漫画と文化コード 加藤佐和子・テキメ
ン, アイシエヌール・ヴァシレヴァ, マグダレナ (編)
マンガ・アニメにみる日本文化 文京学院大学総合研
究所
- Wikipedia 2018a アニメ・漫画の実写映画化作品一覧
[https://ja.wikipedia.org/wiki/アニメ・漫画のテレビ
ドラマ化作品一覧](https://ja.wikipedia.org/wiki/アニメ・漫画のテレビドラマ化作品一覧) (2018年12月17日閲覧)
- Wikipedia 2018b アニメ・漫画のテレビドラマ化作品一
覧
[https://ja.wikipedia.org/wiki/アニメ・漫画のテレビ
ドラマ化作品一覧](https://ja.wikipedia.org/wiki/アニメ・漫画のテレビドラマ化作品一覧) (2018年12月17日閲覧)