

『マンガは越境する』グローバル化への挑戦
大城房美 一木順 本浜秀彦 編

*Tradition & Innovation in Children's Artistic Development:
Manga's Contribution to Visual Literacy in the Contemporary Youth World.*

(仮題)子どもの描画発達における伝統と革新性：
ヴィジュアルリテラシーへのマンガの影響と貢献について

徳 雅美
カリフォルニア州立大学チコ校

- 1、はじめに
 - 2、美術教育とマンガの関係其の1：描画発達に現れる普遍性と文化的特異性の考察
 - 3、美術教育とマンガの関係其の2：ヴィジュアルポップカルチャー（視覚大衆文化）における伝統と革新性
 - 4、北米におけるマンガの受容と影響：北米巡回少女マンガ展示会「Shojo Manga! Girls' power!」報告
 - 5、さいごに
-

1.はじめに

..... 省略

2、美術教育とマンガの関係其の1：描画発達に現れる普遍性と文化的特異性の考察

日本の美術教育において「マンガ」は長い間学校教育（義務教育）の美術教育（図画工作）の中では歓迎されるものでは決してなかった。どちらかということも子どもたちの描画において、長らくマンガ的表現は禁止されていたぐらいである。それが、日本の大衆文化におけるマンガの位置の変化、つまりサブからメインへ、そして子ども社会へ影響の大きさを無視できなくなった当時の文部省によって、1998年、マンガを含めるビジュアルカルチャー（視覚大衆文化）を中学の美術教育の中で正式に授業の中で捉えるという方針に180度方向転換することになった。結果2002年正式に中学の美術の教科書に取り上げられるまでは、アートの素材としては無視され続けられてきたのが事実としてある。

[Toku, 2001] 日本の美術教育の中では、マンガは視覚的メディアでありながら、長らく美術教育の中で指導の対象、そしてアカデミアにおいて研究の対象にはなり得なかった。

研究対象としてマンガに興味を惹かれるきっかけとなったのは、1990年代初頭 大学院の美術教育の必須コース「Children's Artistic Development（子どもの描画発達論）」*2の中で日米の子どもたちの描画に表現される空間構築方法の発達過程 [Toku, 1998]を比較したことに始まる。当時まだ描画の発達論の中で主流を占めていた普遍的傾向に反して、筆者の集めたデータ（小学校1～6年まで：アメリカ人千枚&日本人二千枚）は日本人の子どもたちの空間表現の特異性を示していた。そしてその傾向を3つのパターン（「鳥瞰図&多角的視点法」「写真的構図法」「誇張法」） [Toku, 1998]で示すことができたのである。他国の子どもたちには見られない日本人の子どもにのみ特異的に多く表れる空間表現。そしてその原因の仮説を探っていくうちに日本の近代マンガの表現方法の影響を無視する事はできないという結果にいきついた。

それではなぜ日本のマンガだけ子どもの描画、特に空間表現において顕著に影響を与えたのか。米国を始め他国においてもコミックは存在するにもかかわらず、なぜ日本の子どものみだけ顕著にその影響が現れたのかを考えていく内に、他国のコミックのスタイルと比較して、日本のマンガの構成要素（文法）[\[夏目, 1995\]](#)とその表現形式の特異性に興味を持つようになった。こどもは私たち大人のミニチュア（小型版）という存在ではなく、むしろ最初に文化の影響を受け、最も早くその影響を自分の中に取り込み、表現することができる資質をもっている。（子ども社会において、子どものし好の時代の変化を読み解く事によって文化の変化をさぐる指針ともなりえる。）マンガを読み続けた子どもたちはその絵柄に表現されている特徴を彼らの美意識でいち早く察し、それを自分の絵の中に取り込み、表現していくようになるのである。藤本は少女マンガの研究の中で、かつて少女マンガは少女の願望の現れ（鏡）であると表現したが [\[Fujimoto, 2005\]](#)、子どもの絵柄は彼ら自身の美意識の現れ、その時代時代の子どもの世界を反映している鏡でもあるといえる。

さてそれでは通常どのように子どもの描画は成長とともに変化するのか、そしてどの位置で視覚大衆文化（マンガ）の影響を受け始めるのか。そしてそれはどの部分で最も顕著の現れるのか、息子の海のケーススタディ（描画1歳～10歳までの変化）を、描画の発達論の普遍的傾向として、美術教育界に最も影響を与えたローウェンフェルドの描画の発達段階説 [\[Lowenfeld and Britten, 1958\]](#)を元に解説してみたい。

子どもの描画にあらわれる変化と成長を段階的に体系付け、知性の発達を示した認知心理学の大家、ピアジェ (Piaget) の知性の段階発達論 [\[Piaget & Inhelder, 1977\]](#) & に最も影響を受け、それを描画の発達論として高めた理論家がローウェンフェルドである。1950年代以降顕著になった描画発達理論研究の中、特に普遍的傾向説で最も影響力があるものの一つである [*3](#)。ピアジェ同様、数多くある描画発達理論の賛否を問う時にもローウェンフェルドの理論を元に語られることが多い。

ローウェンフェルドの発達段階説（普遍説）

1. なぐり書き時代 (Scribble Stage: 2-4)
2. 前スキーマ (Preschematic Stage: 4-6)
3. スキーマ (Schematic Stage: 7-9)
4. ギャング時代 (リアリズムの夜明け) (Gang age (9-11))
5. 似非リアリズム時代 (Pseudo-naturalistic Stage: 11-13)
6. 青少年期時代 Adolescent (Naturalistic Stage: 14-17)

描画発達の普遍的傾向として、最初の段階が「殴り書き」もしくは「いたずら書き時代」と言われるものである。もともと幼児は何か描きたい目的があって描き始めるのではない。例えば偶然鉛筆を持って遊んでいて、偶発的に線を引いたりするのを発見して、偶発的に発見した線が引けるといふ喜びの発見、すなわち、遊びの行為のひとつとして結果的に何かを描き始めるのである。当然最初に描く物は点や線の羅列であったりと、特定の形を呈していない。描くという行為としての結果、何かがあるに描いた物として「絵」が残るのである。

…………… この周辺に図1（海のいたずら書き）を挿入 ……………

この時代の後半になると基本的な図形（最初は円形）によって全てを表現するようになる。大人にとってただの丸の羅列がその描く子どもにとっては、自分自身であったり、ペットの犬であったり、または知識として得られた認知物、太陽や月であったりする。ここで初めて何か目的を持って描くことを学んでいくのである。またそこにははっきりとは知覚できないものの、知識として認知されるもの、

そして本人にとって重要な物、例えば人体では、髪の毛、目、鼻、指（ただし5本の指として表現できずに多数の線で表現）なども表現できるようになる。

…この周辺に図2（海の描いたパパく「おたまじゃくし人間」）を挿入…

次に、幼児時代の特徴としてローウェンフェルド時代（1950年代）には語られなかったメディアの影響が現代では既に発達論の初期段階で見られるようになる。好きなキャラクターの模写である。

（図3：僕の好きなピカチュウ）これは普遍的傾向ではなく、文化や社会的背景の違いに寄って差があるが、これもグローバル化の波により情報がインターネットを通して瞬時に世界を駆け巡る現在、選ぶキャラクターは異なるだろうが、普遍的表現になるのもそう遠くないのではないかと筆者は思う。いやインターネットを遊び道具として育つ現在の幼児達にとっては、描くキャラクターもいずれ文化や社会での差ではなくなるのだろう。

…………… この周辺に図3を挿入 ……………

幼稚園から小学校と子ども社会の中で、かれらはお互いの絵（特に良いと自分たちで認めた絵）を模倣するようになる。そこでおもしろい現象がおきる。同じ題材の絵をいくつかのパターンで描き分けをすることができるようになる。これも一般的な普遍論では語られなかったことである。例えば米国の男の子に人気の題材ドラゴン（龍）の絵柄である。図4で3つのパターンが表現されているが、これらは同時期に描かれたものである。なぜわざわざ描き分けをするのか。彼らには彼らの美学があり、自分の好む描き方を確立するものの、それとは別に他者の目、つまり大人の好みによって、それに答えるべく、いくつかのパターンを描き分けすることができるのである。

…………… この周辺に図4（左から「僕の好きなクールなドラゴン」「ママの好きなかわいいドラゴン」「先生の好きなドラゴン（型紙を組み合わせてクラスで一緒に同じ描き方で表現）」）を挿入 ……………

小学校に入ってすぐくらいから自分のキャラクター（みみずの擬人化キャラ）で自分の世界を物語で描くようになっていった（図5：Worm World）。主題はもちろん敵と味方にわかれての戦闘シーン。男の子が一般的に描く主題であり、明らかにジェンダーの差があらわれてきたのもこのころである。誓って言えるが筆者の家ではアニメやコンピュータゲームは基本的に禁止。できるだけバイオレンスなシーンには触れさせないようにしている。それでもである。学校で子ども達は情報を交換そして共有し、自分が良し、つまりかっこいい（クール）と思った主題、絵柄は瞬く間にこどもたちの間でコピーされ広がっていく。こうして子ども自身の美学をもとに想像力を膨らませ自分の世界を表現していくようになる。子どもの美意識に与えるマンガの影響は計り知れないものがある。この頃男の子の場合、表現する道具は鉛筆を好む場合が多い。海も例外ではなく、その理由を聞いてみると、好みの戦闘シーンの欠かせないメカなどの詳細をうまく描くためには鉛筆（シャーペン）が必須であるということと、色をつけることはクールではないというのが本人の弁。彼の好みのテーマは白黒の世界でかわいいキャラクターの虫達がエンドレスの戦いを繰り返しているシュールな世界。そしてマンガの影響を受けた代替ロボットが闊歩する世界でもある。こういった傾向は7～9歳頃まで続いた。11歳の現在はキャラクター第二弾ペンギンシリーズに移行中。キャラクターはあくまでもキュートにそして細かいところはきちんと詳細に描くというのが彼の好みである。この傾向は男女を問わず現代のこの年代に共通して現れる表現的特徴の一つともいえる。

…………… この周辺に図5（Worm World）を挿入 ……………

11歳の今、海の描画発達はまだまだ途中段階であり、一般的な発達理論によるとそれは高校終了時（18歳前後）まで変化するというのが通論である [Lowenfeld, 1957]。今後彼の描画の特徴がどのように展開していくのか。それはまだ成長途中のこと、想像することしか出来ないが、少なくともローウェンフェルドや他の多くの描画発達論者が示しているように最終ゴールがリアリズムでないことだけは確かなのである。もともとこれらの描画発達理論のパターンは西洋モダニズムの影響を色濃く受けて分類構築されており、より写實的に描くという美意識は西洋側の視点であり、描画の発達の最終ゴールが写実性の確立（17～18歳）というのも文化を超えての共通項であるとは言い難い。また20世紀初頭から中期にいたるまでさかんの行われた描画発達論の普遍性の証明は、特定の地域から限られた数でのみデータ分析処理が行われた結果であり、それで普遍性を問うには、研究方法論としては欠点も多かった。その後ポストモダニズムの流れとともに西洋からの方向ではなく多角的視点から物事を捉える潮流が生まれたが、美術教育界においては、ようやく1980年以降、ポストモダニズムの影響を受けて描画発達論の再検討が進められてきた。ポストローウェンフェルド (Post-Lowenfeld) である。しかしながら普遍性理論に相対する文化的特異性を問う理論家の間においても、また文化的特異性がどのようにそしていつスタートするのかはまた意見がわかれるところでもある。

* 4)

かつてグッドナウ [Goodnow, 1971] が語った著名な言葉がある。「Children draw what they know rather than what they see（こどもは自分で見た物をそのままに描くのではなく、知っている事（知識として得たとおりに）を描く）」、つまり子どもは身体的位置で指が5本の内数本しか見えていなくても5本描いてしまうというもの。その通りである。グッドマンの時代から半世紀が過ぎ、脳神経学の目覚ましい発達により、情報がどのように脳の中で処理され伝わるかのメカニズムが解明されているが、それでもまだ脳で処理された情報がどのように指先に伝達され、そして各人の表現能力に差が出てくるのかの解明までにはまだ至っていない。グッドナウの言葉に一言付け加えることが許されるのなら、次のように示したい。「子どもは知識の集大成として描く、そして自分の美意識によってデフォルメもしくは省略して表現することもある。」と。発展の方向性は直線的に上昇方向を示すのではなく、いきつもどりつ、そしてまた写實的に詳細に描く方向に発展していくのではなく、子どもの美意識にそってかれらは写実からデフォルメの世界へ、そして省略の世界へその発展方向を進めるケースもままあるのである。そしてその彼らの美意識にもっとも影響を与えているのが日本の近代マンガでもあるとも言える。そしてその傾向は日本の子どもへの影響から世界へと広がっているのも事実である。

かつて子どもの描く描画にあらわれていた美意識は彼らの所属する文化、社会によって異なっていたが、現代ではグローバル化してきている。日米の子どもの描画をこの20年見てそう感じる。かつて日本の子どもにのみあらわれていた表現方法が少しずつそして確実に米国のこどもたちの絵の中にも現れて来ているのである。最初の影響はマンガ的絵柄であったが今ではその空間的表現にも表れて来ている。インターネットという新たな情報収集かつ表現の道具を与えられたこどもたちは今、文化的特異性をも超えて、多層に展開するネット世界の中、美意識の共有化の時代に入りつつある。そしてそれはまた各文化において新たな表現方法を生み出していくのかもしれない。かつてフェルディマン [Feldman, 1980] が文化の特異性から普遍性へのそしてまた新たな文化の特異性への派生パターンを示したように、マンガもまた日本初のパターンを追従する良いケースと言えるのかもしれない。

以上、子どもの描画発達傾向と描画上に表れるポップカルチャー「マンガ」の影響について。そしてこの「マンガ」の影響を日本人のこどもの描画にのみ表れる文化的特異性としてまず捉えることから始め、さらにグローバル化の初期現象としての可能性について言及してきた。さて次に米国の美術教育において、この「マンガ」は対象としてどのような位置づけにあるのかを考察してみたい。

3、美術教育とマンガの関係其の2：ヴィジュアルポップカルチャー（視覚大衆文化）における伝統と革新性

…… 省略 …….

4、北米におけるマンガの受容と影響：北米巡回少女マンガ展示会「Shojo Manga! Girls' power!」報告

…… 省略 …….

5、さいごに

かつて10年以上前の1990年代、筆者が博士論文を執筆中、米国教育関連論文検索システム (Eric * 17) を使ってマンガ関係の学術論文を探していたとき、わずかに数件の英文論文しか検索されなかった頃とは今、時代が大きく変わったと感じる。今や「manga」という単語を検索にかけるだけで1億以上の件数が、そして56カ国語で語られているという情報を得ることができる。* 18) その中でも多くの学術論文が含まれていることは想像に難くない。10年前には想像だにできなかったことである。

米国でのマンガ受容が今後どのような広がりを見せるかは、時を待たなければその答えは見つからないが、少なくとも日本において近代マンガが50年という時間を得て現代のように発展したのと異なり、インターネットという情報手段を得た現在、その受容は一定の時間軸や空間軸によって広がりを見せるのではなく、多層にまたがって、それもかなりのスピードで広がっていくのであろう。今米国のマンガ読者の中心をなす9～11歳の子ども達が、かつて日本において私たちがある程度の年齢になってもマンガから卒業することなく読み続けるかどうかはまだ未定である。また結果マンガの受容が年齢を超え、そしてジェンダーを超えて広がりを見せたように、同じようなことが米国でも起きるかどうかは定かではない。ただはっきりと言えることは米国のこどもたちが明らかにアメコミではなく日本のマンガの魅力に取りつかれていることであり、それはまた彼らの認知にも美意識にも大きな影響を与えているということである。ニューヨークの高校で、コミックプロジェクトの創始者、ビッツの取材に答えた高校生の言葉「スーパーマンは世界を救ってくれるけれど、僕を救ってはくれない。だから僕はマンガを読むんだ。」[Bitz, 2009]この言葉がすべてを物語っているような気がする。米国ユース社会に静かに、しかし確実にマンガの種は浸透しつつあるのを感じる。今後彼らがどのようにマンガを消化し、あらたな文化を生み出していくのか、楽しみな時代の到来でもある。