

# 論文

## 観相学を応用したキャラクター造形手法の実践的研究

—歴史の学習マンガを用いた鑑賞と表現の可能性—

高林未央\* 芳賀正之\*\*

(静岡大学)

### Practical Studies of Character Modeling Techniques Using Physiognomics: Possibilities for Appreciation and Expression using History Learning MANGA

Mio TAKABAYASHI, Masayuki HAGA

#### Abstract

This dissertation pursues the potential of MANGA in art education through the development and practice of teaching materials focusing on character modeling in history study manga that apply Physiognomics. First, based on the lesson development proposed in the previous paper, we then selected characters related to the region, investigated character modeling in actual learning MANGA, devised a lesson plan connecting appreciation to expression, and practiced it using worksheets. Finally, based on the results of the practice, it was found that by developing a class centered on character modeling in historical learning manga, it is possible to make students aware of the modeling techniques of learning MANGA, which are familiar to them, and at the same time to make them interested in historical figures and their times, which are rooted in the local community.

キーワード： テプフェール, 学習漫画, マンガ, 観相学, 今川義元, リテラシー

## 1. はじめに

近年、漫画は特定の作品が社会現象となるほどに影響力を持つようになってきた。平成 10 年の学習指導要領解説でも、「漫画や映像メディアが生活の中に不可欠になっている」<sup>1)</sup>「生活の中に活字による表現や読書と同様に根づいている」<sup>2)</sup>とあるが、20 年以上経つ今でも、その傾向は変わらないといえるであろう。むしろ、スマートフォンなどのツールが普及し、今の子どもたちはデジタルで漫画を読む機会が増えてきている。そのような状況において、美術教育において漫画の研究は、今でも余地を多く残しているといえる。

特に近年におけるストーリーマンガは新しい技法や表現が次々と生まれ多様になっている。これらを全て網羅するのは極めて難しいと言わざるを得ない。そこで、漫画を表現ではなく主に鑑賞の領域で扱い、学んだことや感じたことを元に実際に描いて相互に確認することで、多種多様な漫画技法や漫画表現の粹に触れ、漫画の奥深さを味わうことがよりできるようになるのではないだろうか。

漫画の中でも、特に学習漫画はその内容を学ぶことに特化した、学習者にとって身近で親しみのある情報伝達的手段である。学習漫画にはストーリーマンガを始めとした他の分類の漫画とは違う、学習させたい内容を効果的に伝える手法が使われている。その手法を解き明かし、学ぶということは、生活の中の不可欠ともいえるほど身近にある漫画に対し造形的な視点を持

ち、自分の感覚や行為を通して優れた情報伝達的手段を学び、理解することにつながるのではないかと考えた。

その造形手法の一つに西洋における 18 世紀の観相学<sup>3)</sup>が影響していることをこれまでの論文で明らかにしてきたが、その応用について実践を行い検証することは重要な課題であった。

以上を踏まえ、本研究では、観相学を元にしたストーリーマンガ形式の「学習マンガ」のキャラクター造形を鑑賞と制作を通して学び、同時に地域に根ざした題材を取り上げ、漫画の授業の可能性を広げることを目的とした。

なお、1 コマ漫画等を含めた漫画全般に対しては「漫画」、その中でもストーリーマンガ形式の漫画に限定したものは「マンガ」という表記とする。

## 2. 漫画の鑑賞に関する研究の成果

美術教育での漫画の研究が実践的な研究報告がそれほど多くない理由として、漫画を美術教育の表現の分野に重きを置いて扱うことで、漫画を描くということの難しさが障害になるためであるということが考えられる。本来、漫画とは紙と鉛筆さえあれば描くことができる手軽な存在であったが、今日の漫画作品のように表現が進化していき多様になるにつれ、美術の授業で扱うには難しいと感じさせるようになってしまった。

漫画を表現の分野で扱う難しさは、主に漫画表現の多様さ、ストーリーマンガにおける使うべき技法の多さが原因として挙げられる。それ故に、美術の授業では漫符やフキダシ等の、漫画表現のごく一部を限定的に扱う形をとることになりやすい。しかしながら、漫画という表現の代表的な漫符やフキダシだけをもってしても、漫画の表現の奥深さを味わうことには繋がりにくいのではなかろうか。

そこで、漫画を表現の分野を主に据えるのではなく、鑑賞の分野を主として扱うことで、漫画の扱いづらさを緩和し、美術教育の中で扱いやすくすることができるのではと考え、鑑賞に向けた技法として、観相学を元にしたキャラクター造形の手法を取り入れた、鑑賞と表現を一体化させた授業構想を元に3編の論文を発表してきた。

「学習漫画における観相学の応用を元にした教材開発」<sup>4)</sup>では、西洋の18世紀の観相学と現代のキャラクター造形とのつながりを元に、悪役キャラクターの造形について表現し、実際の漫画におけるキャラクター図像を確認することで、学習漫画の鑑賞から表現へと繋がる授業を実践した。

「観相学を応用したキャラクター造形手法の教材化に関する研究-テプフェールの『観相学試論』から学習漫画へ-」<sup>5)</sup>では、引き続き漫画における観相学の応用をとりあげ、ロドルス・テプフェールの観相学試論を元に学習漫画の人物像とキャラクター造形の関係性に着目し、美術教育や教科間連携において漫画の可能性を広げる授業モデルを、テプフェールと同じくラヴァターの観相学を独自の解釈のもと芸術に取り込んだロマン主義の画家ヘンリー・フューズリ(Henry Fuseli)と、同じくロマン主義の画家、ウィリアム・ブレイク(William Blake)の作品を鑑賞するロマン主義への応用、学習漫画だけではなくストーリーマンガへと対象を広げ、キャラクター造形上の工夫に気づかせることで、キャラクター造形の意図を読み取り製作に活かすリテラシーへの応用、学習漫画の鑑賞を通して造形のヒントを学んだ上で、歴史で学習した内容から学習漫画として表現する社会科との接点、の三種類を提案した。

「学習漫画における観相学の応用を元にした教材開発Ⅱ-キャラクター造形からメディア・リテラシーへ-」<sup>6)</sup>では、前述の論文の内容を受け、キャラクター造形の意図を読み取り製作に活かすリテラシーの応用を実践した。

今回の研究は、「観相学を応用したキャラクター造形手法の教材化に関する研究-テプフェールの『観相学試論』から学習漫画へ-」で示した三種類の提案のうち社会科との接点を踏まえ、まずは地域に根ざした歴史上の人物を取り上げ実践し、結果を分析、有用性を検証するものである。

### 3. 学習漫画のキャラクター造形

学習漫画は2000年代半ばから2010年代以降にかけて新規の発行が増えている。特筆すべきは韓国で発行された『サバイバルシリーズ』<sup>7)</sup>で、2008年からは日本語版が刊行されるなど、国内のみならず外国でも学習漫画が人気を集めていることがわかる。また、日本国内の歴史の学習漫画に絞り列挙していくと、2018年に小学館『学習まんが 少年少女日本の歴史』<sup>8)</sup>改訂版が出版され、2021年に学研の『学研まんが NEW 日本の歴史』<sup>9)</sup>がDVDつきで改訂版となり出版されている。2015年の角川『角川まんが学習シリーズ 日本の歴史』や2016年の集英社『学習まんが 日本の歴史』、2020年の講談社『学習まんが 日本の歴史』は、全面刷新もしくは新規のものである。

学習漫画に対する研究も増加してきた。学習漫画そのものや学習漫画の効果に対する論文はマンガ学<sup>10)</sup>、教育心理学<sup>11)</sup>、情報処理<sup>12)</sup>、社会学<sup>13)</sup>、また教育実践学の歴史分野<sup>14)</sup>、理科教育<sup>15)</sup>でも見られる。

人物(キャラクター)と出来事の関連性を学ぶ上で視覚的な情報は有効であり、今回の実践においては、観相学を踏まえ、特に学習漫画として代表的である歴史の学習漫画を取り上げることとする。そこで、過去の論文<sup>16)</sup>で記述した、歴史の学習漫画のキャラクター表現における重要となる部分を再度確認しておく。

#### (1) 学習マンガのキャラクター表現

学習漫画の中でも、ストーリーマンガ形式による「ストーリー型」のものをカタカナ表記の「学習マンガ」とし、その中でも特に歴史に関する学習マンガをここで取り扱う。歴史の学習マンガは大きく分けて歴史の大きな流れを俯瞰するものと、特定の人物伝の形をとるものがある。歴史の学習マンガの主たる目的は、読者にその時代の流れや出来事、登場人物など、歴史の学習のために必要な事柄を学習し易くすることである。そのため、どの形式も登場人物が多く、かつページ数の限界もあって一人一人の出番は少なくなる。

そのようなストーリーによる性格や設定の補完が難しい中で、それぞれの人物が読者に印象を強く与えるよう、ひと目で性格や立ち位置がわかるように工夫されたキャラクター造形がなされていることが多い。

また、肖像画やそれに類するものがある場合、それに近い造形がなされることが多かったが、近年の歴史の学習マンガでは、肖像画から大きく離れた造形になる傾向があるという指摘がある<sup>17)</sup>。

#### (2) テプフェールから学習マンガへ

学習マンガのキャラクター造形に注目し、その造形手法を明らかにするため、18世紀のヨハン・カスパー・ラヴァター(Johann Caspar Lavater)による『観相学断片』と、それに対し独自の理論を展開したロドルス・テプフェール(Rodolphe Töpffer)の『観相学試論』

を手掛かりに、日本の古代史上の重要な出来事である大化の改新に的を絞り、その主要な登場人物である中大兄皇子と蘇我入鹿に着目し、キャラクター造形がどのようになされているかを調べた<sup>18)</sup>。

その結果、テブフェールのいう「知的にも道徳的にもすぐれた人の顔を描くときは通常、長所を表現する記号を重ねていくよりもむしろ、知性上の欠点や悪徳をあらわす記号を排除するという方法を採用するのである。」「徳の高さのみが主題である場合は、均整の取れた美しい顔立ちを描くのがふさわしい。」<sup>19)</sup>が現代でも、中大兄皇子のように主人公に設定される歴史上の人物が均整の取れた美しい顔立ちであり、蘇我入鹿のように悪役に設定される歴史上の人物が知性上の欠点や悪徳をあらわす記号をいくつも盛り込まれているという形で、キャラクター造形の中に適用されていることを確認することが出来た。

この特徴は、ストーリー上で性格や設定を補完できる長編のストーリーマンガでは必ずしも厳密に適用されない。紙面が限られている上に、登場人物が多い学習マンガだから顕著に現れうる特徴といえるであろう。

#### 4. 学習マンガでの今川義元の造形

学習マンガのキャラクター造形による情報伝達の手法を学ぶためには、より生徒に身近で親しみを持ちやすくするため、授業を行う地域の特色を鑑みた、歴史上の人物を選ぶのが生徒の興味・関心を引き出すであろうと考えた。

さらに、学習マンガのキャラクター造形の差異を見るためには、話によって様々な立ち位置がある人物が好ましい。さらに、主だった肖像画が無く、キャラクター造形のための制約があまり存在しないほうが、自由な造形が見られる傾向にあると考えられる。

以上の条件から、今回の授業実践では今川義元を取り上げることとした。授業実践を行う静岡大学教育学部附属静岡中学校は駿府城公園の隣に位置し、今川義元にゆかりある土地である。

今川義元は、静岡市の中心、駿府城公園のあたりに居館を構えていたとされる。駿府は徳川家康、徳川慶喜ゆかりの地であると同時に、今川義元ゆかりの地でもある。現在、JR 静岡駅北口には「徳川家康公像」、家康幼少期の「竹千代君像」と、「義元公像」<sup>20)</sup>が建立されている。

今川義元は戦国三英傑のうちの二名、織田信長と徳川家康との関わりが深い人物である。織田信長からは領土を脅かす強大な敵であり、徳川家康からは従属先の当主であった。主だった肖像画は無く、織田信長と徳川家康という、異なる二つの立場から人物像を伺うことができる。よって、今回の実践に最適の人物であると言える。

#### (1) 今川義元とは

今川氏は室町幕府足利将軍家の遠戚であり、代々駿河国の守護に任ぜられ、室町幕府の東国政策を最前線で支える役割を持っていた<sup>21)</sup>。15世紀以降は駿河国を領国化し、守護大名となっていた。

今川義元は1519年、「今川かな目録」を作った父である氏親と後に寿桂尼と呼ばれることになる母との間に生まれたとされている<sup>22)</sup>。1560年、42歳の時に桶狭間で死没するまでに、駿河、遠江、三河の全域を領国とした、きわめて有力な戦国大名であった。以下にその特色を、①戦国武将としての強さ、②領国統治の才能、③公家文化による駿府の繁栄、の3つに分けて記しておく。

① **戦国武将としての強さ** 今川義元は領国を二分した花蔵の乱と呼ばれる家督争いに勝利し、今川氏の当主となった。その直後に、「河東一乱」が1537年に勃発するが、1545年に北条氏を撤退させている。

義元はその後、河東一乱に伴い反乱を起こした遠江（静岡県西部）を鎮圧し、1546年、三河国（愛知県東部）に侵攻、平定に乗り出す<sup>23)</sup>。尾張（愛知県西部）の織田勢との合戦もあったが、1559年、ついに三河兎劇を鎮め、領域化に成功した<sup>24)</sup>。桶狭間で織田信長に敗れるまで、今川の領国は拡大を続けていたのである。

② **領国統治の才能** 東国の戦国大名としては最初の分国法である「今川かな目録」は、義元の父氏親が1526年に制定した<sup>25)</sup>。義元はその目録を1553年、現状に合わせ改正したり新たな規定を追加したりした「今川仮名目録追加」を制定した。伝馬制度の整備、交通の統制などに加え<sup>26)</sup>、領国支配の基本ともいえる検地についても数多く行っており、領国経営に対する積極性が窺える。

外政面では、武田氏や北条氏と、1552年から1554年にかけて婚姻関係による同盟である駿甲相三国同盟を結んだ。

このように、義元は内政、外政ともに才覚を発揮し、領国の安定に務めた。

③ **公家文化の繁栄** 今川氏の本拠地である駿府（静岡市）は、穏やかな気候や東海道の中央部であることもあり、政治・経済・文化の中心地として繁栄していた。義元は商人の統制や職人の統率などによって駿府の経済活動をさらに活発化させた。

また、義元は公家文化に精通し、歌人である冷泉為和や当時最高の文化人であった三条西実隆とも交流があった<sup>27)</sup>。こうした公家や高僧などの文化人達が都の



図1 今川義元公像

戦火を逃れ駿府に滞在し<sup>28)</sup>、都の文化が駿府に広まった。義元自身も公家文化に精通していたことが窺える<sup>29)</sup>。

## (2) 今川義元と他の重要人物

ここでは今川義元と関係のあった人物として、関連が深く、それぞれが主人公である学習マンガで今川義元が必ず登場し、義元に対しての立場が異なる歴史的な人物である織田信長と徳川家康に的を絞って、義元との関係性を記しておく。

① 織田信長 織田氏は、信長の父信秀の代より義元と三河の地を巡って争った。信秀の後を継いだ信長は、三河を領国化しさらに尾張国に勢力を拡大しようとする義元と対峙することになる。永禄3年(1560)、尾張に侵攻してきた義元を信長は桶狭間の戦いで討ち取った。信長にとっては、父親の代から続く宿敵であったといえよう。

② 徳川家康 今川義元の三河国侵攻により、岡崎城主松平家の嫡子竹千代(徳川家康)は駿府に送られ、竹千代は8歳から19歳まで駿府で庇護されることとなった。義元には家康を今川家の直臣とする意図があったようであるが、家康としては、義元は自身を人質にした相手であるとの意識は拭えなかったであろう<sup>30)</sup>。

## (3) 今川義元の学習マンガにおけるキャラ図像

今川義元は前述したように様々な側面を持つ人物である。そのため、キャラクター造形は、どの特徴を前面に押し出すかによって、様々に変化する。ここでは、学習マンガの主人公別に、今川義元の造形がどう変化するかを実際に見ていくこととする。

① 織田信長が主人公の場合 信長から見た義元は敵である。そのため、造形の基本は「悪役」タイプになり、テプフェールの論で言うところの、均整の取れた顔ではなく多くの記号を加えていった形のキャラ図像になりやすい。さらには戦国武将としての強さ、公家文化に精通している面が強調されることが多い。(図2～図4)

② 徳川家康が主人公の場合 家康にとって完全な敵ではないが完全な味方とも言いづらいためか、悪役でも主人公でもない「脇役」タイプともいえる造形になる。記号の加え方が「悪役」タイプよりも少なくなるが、均整の取れた美しい顔ではない。戦国武将としての強さ、領国統治の才能がある知性を伺わせるキャラ図像になることが多いようである。(図5～図7)

③ 今川義元が主人公の場合 造形の基本は「主人公」タイプになるため、均整の取れた顔そのものといえるキャラ図像になる。信長や家康が主人公の時とは随分と造形が違うのが見て取れよう。(図8)

これらの今川義元の人物像、キャラ図像の特徴を踏まえ、資料およびワークシートを作成し、授業実践を行った。



図2 (左上) 『学習漫画日本の伝記織田信長』集英社, 1998

図3 (右) 『まんが人物伝織田信長』角川, 2017

図4 (左下) 『学習まんが人物館織田信長』小学館, 2012



図5 (左上) 『学習まんが人物館徳川家康』小学館, 2011

図6 (右) 『まんが人物伝織田信長』角川, 2017

図7 (左下) 『学習まんが人物館織田信長』小学館, 2012



図8 『コミック版日本の歴史 57 戦国人物伝今川義元』ポプラ社, 2017

## 5. 中学校における授業実践

### (1) 授業の目的

実践を行う静岡大学教育学部附属静岡中学校の追求の時間<sup>31)</sup>は、2020年度は3名の授業者による連続した授業構成になっており、生徒は前時においてポスター制作を通して情報を伝えるための工夫を学んでいる。ポスター制作と同じように漫画にも情報を伝えるため

の工夫があり、ポスター制作の次に今回の実践を行うことで、より造形技法の差が際立ち、学習者の印象に残るのではないだろうか。

そこで、引き続き情報伝達の技法を学ぶことをテーマの一つに据え、漫画のキャラクター造形における伝える工夫を学ぶ授業とした。

また、歴史の学習マンガという分野を主に扱うことで、美術教育の中における教科横断的な学習の充実を図ることに繋がり、歴史に関わる事象や地域に対する興味・関心を引くことに繋がるであろう。

以上の目的を以て、2020年9月の追求の時間において、中学3年生9名に対し、2時間の授業「目的にあったキャラ図像を作る方法を学ぼう」を実践した。

授業ではワークシートを2枚用意し、キャラクター造形のための、顔のパーツの資料を用意し、適宜配布した。

## (2) 授業の流れ

第一時では、今川義元の人物像を確認し、学習マンガのテブフェールの観相学を鑑賞や制作の糸口として学習し、オリジナルのキャラクター「今川義元」を描く構想を練る。

まず、地元に縁ある歴史上の人物である今川義元のキャラクター造形を中心に行うことを最初に説明した。次に、今川義元という人物について尋ね、生徒の認知度を確認した。その後、実際の学習マンガにおける今川義元のキャラクター造形を確認した。

キャラクター造形を鑑賞する手立てとして、18世紀以前の観相学の特徴と、テブフェールの観相学を紹介し、主人公格のキャラクター造形は整った顔をしており、悪役として描かれると特徴的なパーツが多くなることを説明した。このとき、現実の人物にはこれらの特徴がまったく当てはまらないことを強調している。

観相学の紹介の後、改めて先に見せた織田信長から見た義元、徳川家康から見た義元、主人公の義元を紹介し、それらを比較することで、どのような「キャラクター像」から造形がなされているかを鑑賞させた。



図9 ワークシート1

次に、鑑賞で得たことを元に、今川義元の設定を「戦国武将として強い義元」「領国統治の才能ある頭の良

い義元」「公家文化に精通し公家のような出で立ちの義元」の3種、立ち位置を「織田信長からみた義元」「徳川家康からみた義元」「義元が主人公」の3種ずつを授業者が用意し、それぞれの組み合わせ計9種をランダムに一人一つずつ配布し、キャラクター造形の構想を練らせた。

ワークシートにはテブフェールの観相学の基本的な事柄と、学習マンガにおける主人公と悪役のキャラ図像の違いを書かせた。また、「義元」の設定2種を指定の場所に貼らせ、どう描いたら設定が伝わるかを考えながら色々な組み合わせが試せるように作成した広めのスペースで、キャラ図像の構想を練らせた。(図9)

資料は、輪郭、目、眉、鼻、口、ひげをそれぞれ8種類ずつ描き、組み合わせられるようにしたものを用

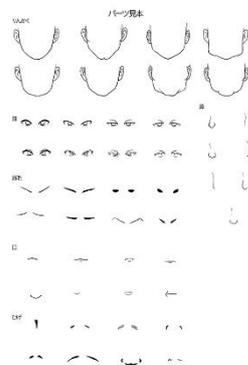


図10 資料1



図11 ワークシート2

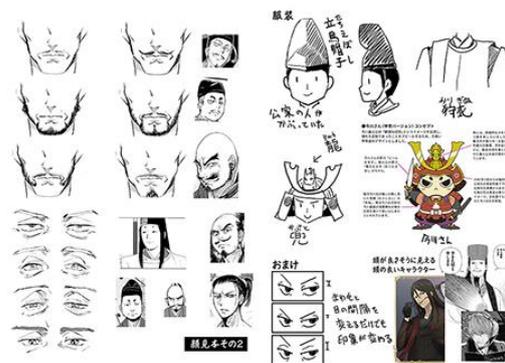


図12 資料2



図13 全員での鑑賞の様子

意した。(図10)

第二時では、実際に作成したオリジナルキャラクターが設定を伝えられる造形になっているかを、相互鑑賞で確認した。

前時に練った構想を元に、ワークシートに清書させた。(図11)次に、出来上がった今川義元を最初に3人のグループで、次に全員で相互鑑賞をし、意図したとおりに立ち位置や設定が伝わったかどうかを鑑賞者がワークシートに記入する形で確認させた。最後に授業の感想を書かせた。

### (3) 生徒の反応

第一時では、人物像を確認するために生徒に尋ねたところ、信長と桶狭間という視点でかろうじて覚えているものの、それ以外の面で今川義元を知っている生徒は一人もいなかった。静岡市でゆるキャラとなった「今川さん」についてはやや認知度があったが、今川義元と結びついてはいないようであった。そこで、今川義元は駿府城のあったあたりに館を構えて駿河の国を支配していたこと、公家や文化人との関わりを持ち、幅広い文芸活動を行っていたこと、遠江や三河まで支配域を広げたこと、家康を人質としていたこと、最後は桶狭間で織田信長に討たれたことを説明した。

学習マンガのキャラクター「今川義元」の鑑賞については、やはり主人公の今川義元や極端な造形をしたものが印象深かったようである。その後の主人公や悪役の造形を説明したところ、すぐどの立ち位置の義元か当てることが出来ていた。

構想を練る段階では、色々なパーツを組み合わせたり見本を参考にしたりしながら、試行錯誤する姿が見られた。用意した見本では思うようなキャラクター造形が出来ず苦悩する生徒もいたため、第二時まで参考資料を用意することにした。(図12)

第二時では、新たに用意した参考資料や、前時までに用意してあった資料を元に試行錯誤を続ける生徒や、キャラクターの顔だけでなく被り物や体にも着目して特徴を表そうとする生徒が見られた。

作品鑑賞の際には、当初予定していた3人ずつでの相互鑑賞だけではなく、全員の作品を見たいとの声が生徒から上がり、全員での鑑賞も行った。(図13)その結果、他の生徒の工夫を見て自分の作品をさらに良くしようと加筆する生徒も見受けられた。

### (4) 生徒作品や感想からの考察

実践を通して、以下の感想が得られた。

#### テブフェールの観相学について

- ・確かに悪役って特徴的な顔だったのですごく勉強になりました。そして主人公ってシンプルっていうかイケメンだと思っていたけど、よくかんがえるとシンプルだなと思いました。
- ・目の位置、形、大きさなど少しの違いが大きな変化を生み出していた。マンガでも立場によって描き方が変わられるけれどそれによって読み手もインプットしやすくなっている

思った。

- ・顔でその人の性格などを表す方法を学んだ。
- ・普段当たり前過ぎて考えたことがなかったので、改めて創作でも、読書中でもキャラを根本から見つめ直せると思う。

#### 学習マンガの今川義元のキャラ図像について

- ・主人公と悪役で顔のつくりが違っていきのが面白かった。
- ・1つの作品で得たイメージにとらわれず、様々な方面から見てみたい。
- ・同一人物でも、その人が悪役なのか主人公なのかによって顔が全然ちがうのが並べて見るとよくわかりました。

#### 実際にキャラクター「今川義元」を描いてみて

- ・印象が組み合わせで変わっていくのが楽しい。
- ・義元が良い感じに老けてくれて嬉しい。
- ・キャラクターを描く上で、パーツの位置、形、大きさで、人物の印象が大きく変わることを感じた。幅、角度、間隔など、気をつける点が多いと思った。全員が同じように感じとれるようにしたい。
- ・一つ一つのパーツも大事だけど、時には顔全体を見ることも大事だと思った。
- ・顔のパーツの配置で色々な印象が変わってくるのが面白いし難しいから考えさせられる。もっと服装などにも気をつけて描いてみたい。情報量の話なども、凄く面白くて勉強になった。
- ・マンガを描いている人はどれだけすごいのかよくわかりました！

#### 特に目に着目したもの

- ・目や口などの顔のパーツの位置や形によって見たときにどんな人なのか分かるから、書くキャラの設定によってパーツやパーツの位置を変えないとそのキャラを表現しきれないと思った。
- ・目が難しかった。そして一番重要だった。左右対称にするのも難しかった。
- ・本当に目が大事だと思った。目が変になっただけでイジワルそうになってしまい、主人公感がなくなってしまった。だから設定によって目の形、大きさ、位置を変えてそれに合わせて体や口、鼻、輪郭を変えたらよくなるんじゃないかなと思った。

#### キャラクター造形が与える印象について

- ・図像から得る印象はとても大きいので自分で読むときに相手はどんな印象を持たせようとしているのかを考えるとよりマンガのキャラ図像の面白さが広がった。
- ・学習マンガは一発でどんな人なのか見せる必要があるため、一つ一つのパーツ→全体と視野を広げるのが大事だと思った。

感想からも、同じ人物から作られたキャラクターにも関わらず、バリエーションが多くできていることに気づいた生徒がいたことがわかる。顔のパーツの中では、特に目に注目する生徒が多かったが、一方で服装など、顔以外の要素についても注目する生徒が多かった。生徒作品では、実際に工夫した様子を見ることができる。(図14)

受講した生徒の中には普段から漫画絵を描いていると思われる生徒も散見されたが、改めて学習マンガのキャラクター造形に挑戦することで、顔のパーツや服装、表情による印象づけの影響を感じたようであった。そのためか、漫画を読むときに意識することを考える生徒と、描くときに意識することを考える生徒の両方が出たことも興味深い。

歴史の面では、信長や家康と義元を絡めることで、今川義元という人物がどういう位置づけであったかについても意識させることができた。実際の学習マンガ



図 14 ワークシートに描かれたキャラクター「今川義元」

における「今川義元」の一部の造形に対して、大きく興味を持った生徒も出てきた。

### (5) 成果と課題

附属静岡中学校は、今川氏に関連の深い地域にあるため、中学生の知名度は高いかと思いきや授業の最初に聞いてみたところ、前述のようにほとんどの生徒が今川義元をよく知らない状態であった。しかしながら、制作や鑑賞を通して、今川義元に親しみを感じる生徒が出た。生徒の中には、学習マンガに興味を示し、積極的に読みたいという意思を示す者も現れた。

歴史分野に関しての反応では、戦国時代の服装に興味を示し、積極的に描いたり、ただ漠然と描くのではなく、資料を見て描きたいと要求したりする生徒も現れた。

授業開始時にはぼんやりとした認識であったが、信長や家康と義元を絡めることで、今川義元という人物がどういう位置づけであったか、その時代についても意識させることができた。

以上のように、歴史の学習マンガのキャラクター造形を軸に授業を展開することで、地域に根ざした人物やその時代について、興味を持たせることが可能であるということが成果として挙げられる。

生徒の感想や様子から、学習マンガのキャラクター造形における製作者の造形上の意図に気づき、自分なりの見方・感じ方を通して制作することで、造形上の

工夫について更に理解を深めていくことが確認出来たと見えよう。

改善点としては、作画のための顔パーツの参考資料がやや少なかつたことと、試行錯誤の時間の少なさから、制限時間内に完成させることに苦労した生徒も見受けられたことである。選択制の授業であるため、比較的美術に親しみのある生徒が多かつたが、キャラクター絵を書き慣れていない生徒もいた。そのため補助として資料を3枚配布したが、それでも資料がやや少なく、難易度が高かつたように思う。生徒の感想からは特に目の重要さへの指摘が多く、参考資料はその点を意識して再構成する必要がある。

## 6. おわりに

漫画を表現の領域ではなく、鑑賞の領域に軸足を据え、表現と鑑賞との一体化を図りながら扱うことで、漫画の持つ身近さや親しみを感じさせる表現方法、大衆に伝えるための表現技法を最大限教育に活かすことができるという考えの元、授業「目的にあったキャラ図像を作る方法を学ぼう」を構想し、実践した。

その目的の一つは学習マンガのキャラクター造形をテブフェールの観相学を元に鑑賞し制作することで、生活の中の身近にある情報伝達のための工夫を学ばせることである。もう一つは地域に根ざした題材を扱うことで、その人物や時代背景についても興味の範囲を広げさせることにより、漫画の授業のさらなる有用性を示すことである。

今回の実践では今川義元を取り上げたが、今川義元に限らず、他の地域に根ざした題材を使うこともできるなど、応用の幅も広い。歴史の学習漫画を軸に展開することで、社会科との教科間連携も視野に入れることができるのではないだろうか。

本研究を通して、美術教育の中で学習漫画を扱うことへの有用性やその潜在力を示せたと考える。実際に、さらに積極的に連携させた授業展開が可能かどうかについても、具体的に構想または実践を行っていきたい。

1) 『中学校学習指導要領解説 美術編』開隆堂出版、1999、p. 52.

2) 同、p. 52.

3) 観相学とは、顔面や体型など人間の外面から、その性格や気質などの内面を推測する学問であり、その起源は少なくとも古代ギリシャ時代まで遡ることができる。18世紀、ヨーロッパにおいて発表された大きな反響を巻き起こしたとされるラヴァターの『観相学断片』は、キリスト教の教義が色濃く反映されているものの、現在におけるキャラクター造形にまで影響を与えている。

4) 高林未央・芳賀正之「学習漫画における観相学の応用を元にした教材開発」『静岡大学教育実践総合センター紀要』第29号、2019、pp. 118-125.

5) 高林未央「観相学を応用したキャラクター造形手法の教材化に関する研究-テブフェールの『観相学試論』から学習漫画へ-」(『美術教育学』第41号、2020、pp. 199-211.)

6) 高林未央・芳賀正之「学習漫画における観相学の応用を元にした教材開発 II-キャラクター造形からメディア・リテラシーへ-」『静岡大学教育実践総合センター紀要』第32号、2022、pp. 160-168.

- 7) 「科学漫画サバイバルシリーズ」は、韓国のアイセウム社から出版されているものを、日本では朝日新聞出版が2008年2月から発行しているものである。2021年6月時点で日本国内でのシリーズ累計発行部数は1100万部を突破し、世界でも3000万部を突破するベストセラーとなっている。
- 8) 『学習まんが 少年少女日本の歴史』小学館、1981、改訂版2018年発行
- 9) 『学研まんが NEW日本の歴史』学研、2012、DVDつき改訂版2021年発行
- 10) 伊藤遊「学習マンガ—戦前に生まれた〈教育〉ツール」(竹内オサム・西原麻里編『マンガ文化55のキーワード』ミネルヴァ書房、2016、pp.56-59)は、学習マンガの歴史と現代のキャラクター造形に触れ、グローバル化にも触れている。伊藤は学習マンガの定義を「さしあたり、(学校の教科内容を含め)社会体制の維持に必要な知識の理解のために、当の社会を作っている『大人』が用意した子ども向け教育メディア、と定義することができそうである」(p.57.)としている。また、伊藤遊は『学習マンガ』研究序説—教育・キャラクター・リアリティ—(『国際マンガ研究3日韓漫画研究』京都精華大学国際マンガ研究センター、2013、pp.201-226.)において、「マンガと教育」、「キャラクターにおけるリアリティ」の2つを切り口として示し、「学習マンガを表現論的に追求することによって、マンガという表現が持つ多様性が、学校の教科書とは異なる知識や認識を構築する可能性を論理的に示すことができるかもしれない」(p.221.)と、学習マンガからマンガ表現への広がりを示唆している。その他にもマンガ学の分野では、主に伝記マンガに焦点を当てた山中千恵「伝記学習マンガシリーズにおける〈学習・教育〉観—『有名性』概念を手掛かりとして—」(『マンガ研究vol.24.』日本マンガ学会、2018、pp.77-92.)がある。山中は伝記マンガを教科学習との関係性が曖昧で、単純に学校教育に還元することができないからこそ、何を学習・教育させるものかが問われるとし、その題材として選ばれた偉人たちの有名性を「①子どもにとっての職業モデル、②隠れたカリキュラムとしてのジェンダー規範、そして③新たな能力のロールモデルという文脈から導き出されるものであった」としている。『マンガ研究vol.23.』(日本マンガ学会、2017、pp.191-194.)では、すがやみつるが行った学習マンガについての研究が掲載されている。この『マンガ研究vol.23.』はテーマが「学校とマンガ」であり、「マンガで教える」「マンガを教える」を第一部、第二部としたシンポジウムの様子が収録されている(pp.180-271.)。
- 11) すがやは教育心理学の分野でも、「マンガを教育・学習に活用するために—学習マンガと娯楽マンガ、意図的な学習と結果的な学習—」(『日本教育心理学会第61回総会発表論文集』日本教育心理学会、2019、pp.34-35.)において、「ストーリー型」と「教授型」の読了に要した時間、記憶の定着具合の違いの計測結果を公表し、話題提供とした。その他にも、教育心理学の分野では小林夏子「教授方略としての漫画の効果」(『日本教育心理学会総会発表論文集』第32号、1990)、向後千春「学習マンガにおける学習内容とストーリーの記憶」(『日本教育心理学会総会発表論文集』第35号、1993)「ストーリー部分と学習内容部分へのマンガ挿絵の効果」(『日本教育心理学会総会発表論文集』第36号、1994)、佐藤公代「学習漫画理解に及ぼす『漫画表現』の役割」(『日本教育心理学会総会発表論文集』第38号、1996)「文章の読解・記憶に及ぼす漫画の役割」(『日本教育心理学会総会発表論文集』第40号、1998)、尾濱邦子・阿部敬信・宮崎栞恋の「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』第36号、2017、pp.21-29.)がある。
- 12) 折田明子・田代光輝・吉川厚・江口清貴「オリジナルマンガ教材による中学生向け情報リテラシー教育の実践」『情報処理学会研究報告』情報処理学会、2016、pp.71-76。  
折田らは、LINE株式会社と共同で制作した、マンガ教材を使った授業を行い、情報リテラシー教育としている。
- 13) 山中千恵は『学習マンガ』のエンターテインメント化：韓国の学習マンガ『サバイバル』シリーズを事例として(『仁愛大学研究紀要 人間学部篇 第15号』仁愛大学、2016)において、韓国の学習マンガ市場について紹介し、当該シリーズの出版社及び企画会社へのインタビュー調査結果を踏まえ、どのように娯楽性と学習内容を調整・制御しているかを書いている。
- 14) 服部一秀・小笠原咲「小学校歴史授業における語りとしての歴史マンガの取り扱い—安土桃山時代単元の場合—」(『教育実践学研究23』日本教育実践学会、2018)では、小学校の歴史の授業において歴史の学習マンガを複数使うことによって、歴史マンガと熟考的なかわり方を学ぶ機会を作り、他の単元や、歴史マンガだけではなく、様々な歴史に関するメタヒストリー学習を可能にするための手掛かりとなると考えている。
- 15) 終原礼士「学習マンガと地学教育—教育現場で学習マンガをどう使うか—」(『みんなの地学』2021、pp.27-34.)では、ストーリーマンガ形式ではなく①ページ漫画形式であるが、地学分野における学習

漫画の活用を探り、ワークシートに漫画の要素を盛り込んで作ることにしたところ、板書の時間を減らし、説明や質疑応答の時間を増やすことに繋がったとしている。

<sup>16)</sup> 前掲 註 1), 註 2)

<sup>17)</sup> 伊藤, 前掲 註 9), p. 58.

伊藤は「伝統的な歴史系学習マンガにおける登場人物は、肖像画や写真をモデルにした「似顔絵」だが、新しい学習マンガの登場人物たちは、肖像画や写真を無視した造形をしており、ありていにいえば、現在流行している絵柄で『イケメン』化／『美少女』化して描かれている」と述べており、筆者が確認した範囲でも、実際にいくつかの学習マンガにおいて、特に人物伝系統のものにその傾向は認められる。

<sup>18)</sup> 日本書紀によると、専横を極めた蘇我氏本宗家の入鹿は、天皇中心の政治を志す中臣鎌足と中大兄皇子によって、皇極四年(645年)六月、飛鳥板蓋宮にある大極殿にて斬殺された。日本書紀の記述を元に描かれた学習マンガでは、中大兄皇子は各社とも総じて輪郭は卵型であり、20歳という若さを感じさせる目の大きさ、余分な書き込みのないすっきりとした頬、まっすぐな鼻など、誇張しすぎない平均的な顔立ちに描かれている。一方、中大兄皇子に対して悪役という立場に置かれる蘇我入鹿は、輪郭や目、鼻、眉、唇などが、頬のそげた逆三角型の輪郭、厳しく恐ろしい印象を与える切れ長の三白眼など、誇張されたり特徴的な形をしていたりと読者に否定的な印象を与える記号が数多く使われている。

<sup>19)</sup> ティエリ・グルンステン (Thierry Groensteen), ブノワ・ペーターズ (Benoît Peeters), 古永真一, 原正人, 森田直子訳『テプフェール マングの発明』法政大学出版局, 2014, p. 212. 引用箇所は、テプフェール (Rodolphe Töpffer), 森田直子訳『観相学試論』部分。

<sup>20)</sup> 神谷亮磨「静岡駅に1・9mの今川義元像が完成 生誕500年」2020年5月19日, 日刊スポーツ, 8月12日閲覧  
<<https://www.nikkansports.com/general/nikkan/news/202005190000528.html>>

<sup>21)</sup> 杉山一弥「室町時代の今川氏」黒田基樹編著『戦国大名の新研究 I 今川義元とその時代』戎光祥出版, 2019, pp. 24-25.

<sup>22)</sup> 今川義元が氏親の子であることには異論がないが、寿桂尼の子であるかどうかについては諸説ある。大石泰史「花蔵の乱再考」(黒田基樹編著『戦

国大名の新研究 I 今川義元とその時代』戎光祥出版, 2019, pp. 86-108.) では、黒田基樹による義元庶系説を検討しているが、同じ大石の「総論 今川義元の生涯」(大石泰史編著『シリーズ・中世関東武士の研究第二七巻 今川義元』戎光祥出版, 2019, pp. 8-40.) では、「彼を庶系とする史料は現時点で皆無である。そのため、彼を庶流と結論づけるのは慎重にならざるを得ない」としており、兄弟の順番や他の兄弟の存在も含め、未確定な部分が多い。

<sup>23)</sup> 有光友學『人物叢書 今川義元』吉川弘文館, 2008, p. 119.

有光は「河東一乱勃発の際に、北条氏が三河・遠江国工作を行い、今川氏を挟み撃ちにしようとしたことが、その契機の一つになったと考えられる」と述べている。

<sup>24)</sup> 大石, 前掲 註 22)「総論 今川義元の生涯」, p. 29.

<sup>25)</sup> 有光, 前掲 註 23), p. 18.

<sup>26)</sup> 同, pp. 198-219.

<sup>27)</sup> 同, p. 59.

<sup>28)</sup> 同, pp. 184-185. 顔ぶれについては同, pp. 220-234.

<sup>29)</sup> 同, p. 184.

有光は「今川館には、茶室が設けられ露地庭や書院庭がしつらえていたことが窺える」としている。また、小和田哲男は『今川義元—自分の力量を以て国の法度を申付く—』(ミネルヴァ書房, 2004, pp. 222-230. において、今川家中で茶の湯が盛んだったことに関する状況証拠を多数掲載している他、「戦国三大文化の一つに数えられる今川文化」(p. 226.) のもう一つの柱として、和歌の文化を紹介している。

<sup>30)</sup> 藤井謙治『人物叢書 徳川家康』(吉川弘文館, 2020, pp. 4-8.) では、家康の駿府時代を人質時代として扱っている。しかし、新行紀一「城代支配下の岡崎と今川武将松平元康」(前掲 註 19), 大石編著, pp. 134-153.) では、「世にこれを家康の人質時代というが、これは誤りで、義元が竹千代を膝下において成人までの間は成育せしめたということであろう」(p. 142.) としており、義元の研究からは、人質として扱ってはいなかったという説が出ているのが現状である。

<sup>31)</sup> 「追求」は、2020年度の静岡大学教育学部附属静岡中学校における、独自の授業である。