

文藻外語學院外語學院におけるマンガ概論・アニメ概論のコースデザイン

文藻外語學院日本語文系
助理教授 小高裕次

要旨:

本稿の目的は、筆者が文藻外語學院で行っているマンガ概論・アニメ概論の授業内容とコースデザインの基本コンセプトを紹介することである。

マンガ・アニメは世界レベルで強い影響力を持つ日本のサブカルチャーであり、台湾でもなじみ深いものである。

そこで、授業を通して、マンガ・アニメに対する理解をより深めるとともに、その関連領域にも興味を持たせ、学問的なものの見方の初歩を身につけさせようというのが、本コースの主な目的である

本コースをデザインするにあたっての基本コンセプトは、マンガ・アニメそのものに対する知識の深化、マンガ・アニメを通じたサブカルチャー研究の紹介の二つである。

実際の授業では、マンガ・アニメ発展の歴史、技術の変遷、マンガ・アニメのもつ記号性の解読、作家・作品論を講義形式によって解説し、日本の研究者たちのマンガに対する様々な角度からのアプローチを紹介した。

キーワード: マンガ アニメ サブカルチャー研究 コースデザイン

1.はじめに

1.1.本稿の目的

本稿の目的は、筆者が文藻外語學院で行っているマンガ概論・アニメ概論の授業内容とコースデザインの基本コンセプトを紹介することである。

1.2.授業の目的

マンガ・アニメは世界レベルで強い影響力を持つ日本のサブカルチャーである。日本では、このアニメ・マンガを学問的に分析しようという流れが形成されており、日本アニメーション学会・日本マンガ学会が相次いで設立されている。

台湾においても、日本のマンガ・アニメの人気は非常に高く、日本のマンガ・アニメに興味を持ったことがきっかけで日本語学科を選択する学生は多い。最新のアニメ事情については、日本人教師より台湾人学生の方が詳しい場合も少なくない。しかし、マンガ・ア

ニメ好きの学生であっても、個別の作品に対して強い思い入れを持っている程度で、マンガ・アニメそのもの、或いはその関連分野を学問的にとらえようとするものは皆無に等しい。

そこで、授業を通して、マンガ・アニメに対する理解をより深めるとともに、その関連領域にも興味を持たせ、学問的なものの見方の初歩を身につけさせようというのが、マンガ概論・アニメ概論の主な目的である。

2.授業について

授業の正式名称は、「従平面媒介看日本大衆文化」「従動畫看日本大衆文化」である。前者は一学期、後者は二学期に行う。対象学年は二技部・四技部・進修部の三年次である。

2.1.コースデザインの基本コンセプト

本コースをデザインするに合った基本コンセプトは、以下の二つである。

一つめは、マンガ・アニメそのものに対する知識の深化である。本コースでは、マンガ・アニメ発展の歴史、技術の変遷、マンガ・アニメのもつ記号性の解読、作家・作品論を扱った。

二つめは、マンガ・アニメを通じたサブカルチャー研究の紹介である。具体的には、日本の研究者たちのマンガに対する様々な角度からのアプローチを紹介することによって、マンガ研究の方法論の一端を学生に体験させた。

2.2.授業内容

2.2.1 従平面媒介看日本大衆文化

一学期に行った「従平面媒介看日本大衆文化」の授業内容は表1の通りである。

表1.「従平面媒介看日本大衆文化」の授業内容

第1週	イントロダクション
第2週	日本マンガ前史
第3週	マンガの神様
第4週	少年マンガ雑誌春秋
第5週	大人のマンガ
第6週	マンガの技術1
第7週	マンガの技術2
第8週	進度調整
第9週	期中試験
第10週	試験解説

第 11 週	萌え 1
第 12 週	萌え 2
第 13 週	少年マンガ
第 14 週	少女マンガ
第 15 週	大友克洋
第 16 週	浦沢直樹
第 17 週	不条理マンガ・エッセイマンガ
第 18 週	期末試験

第 2 週から第 5 週までは、マンガの歴史について解説する。第 2 週では『鳥獣人物戯画』から始めて戦前のマンガまでを概観し、第 3 週では手塚治虫が後の漫画界に与えた影響について説明した。第 4 週では『週刊少年マガジン』『週刊少年サンデー』『週刊少年ジャンプ』『週刊少年チャンピオン』の四誌をとりあげ、創刊から現在に至るまでの各紙の作品の傾向とその変遷を追った。第 5 週では、団塊の世代の成長に合わせて新しいスタイルの作品や雑誌を作り続けてきた出版社の戦略について解説した。

第 6 週と第 7 週では、マンガをマンガたらしめている要素、すなわち漫符・吹きだし・コマ割りがもつ働きについて説明し、時代の経過によるペンタッチの変遷について解説した。

第 11 週と第 12 週ではここ数年でマスコミに大きく取り上げられるようになった「萌え」を題材にした。台湾ではまだ「萌え」という語そのものを知らない学生も多いため、萌えとは何か、萌え要素とは何かという説明から始め、その潜在的な経済規模の大きさについて解説した。

第 13 週と第 14 週では、女性読者の影響による少年マンガ・少女マンガの最近の傾向について解説した。少年マンガではメジャーなもの多くで描線が細くなり、複数の美少年が登場する傾向にあることを説明した。少女マンガでは特に BL (ボーイズ・ラブ) を取り上げ、そうした作品を好む読者の心理について身体論の観点からの解釈を試みた。

第 15 週と第 16 週は作家論である。第 15 週では新しい描画のスタンダードを確立して後に多くの模倣者を生み出し、『AKIRA』によって海外に日本マンガ・日本アニメの水準の高さを知らしめた大友克洋を、第 16 週では『YAWARA !』から『MONSTER』『20 世紀少年』『PLUTO』に到るまで長期間にわたり安定して広い範囲の読者を惹きつけている浦沢直樹をとりあげた。

第 17 週では、比較的新しい形式の二つのマンガを取り上げた。一つは日本では 1990 年代に流行しその後定着しているが台湾では翻訳出版されることの少ない不条理マンガである。もう一つはマンガ専門誌に限らず幅広い雑誌に掲載され、台湾でも親しまれているエッセイマンガである。

2.2.2 従動畫看日本大衆文化

二学期に行った「従動畫看日本大衆文化」の授業内容は表2の通りである。

表2. 「従動畫看日本大衆文化」の授業内容

第1週	休日のため休講
第2週	イントロダクション
第3週	アニメの神様
第4週	アニメーションの技術
第5週	オタク第一世代
第6週	オタク第二世代
第7週	ガンダムというビジネス
第8週	オタク第三世代
第9週	期中試験
第10週	試験解説
第11週	誰がために戦う
第12週	メディアミックス戦略
第13週	宮崎駿1
第14週	宮崎駿2
第15週	押井守
第16週	Do it yourself
第17週	日本アニメの力
第18週	期末試験

戦前・全中の日本アニメについては、筆者にそれを十分に説明するだけの知識がないため、第3週は手塚治虫の『鉄腕アトム』から授業を開始し、ディズニーから手塚が受けた影響、逆に手塚がディズニーに与えた影響などについて解説した。

第4週では低予算・短期間での制作という日本アニメの制約から生まれたリミテッドアニメの独自の進化と、同じコンピュータグラフィックスを使用しながら対極の方向に進んでいるハリウッドと日本の3Dアニメの現状を中心に説明した。

第5週から第8週までは、現代日本文化を語る上で欠かすことのできない「オタク」について解説した。授業では「オタク」を三つの世代に分け、それぞれの世代を代表する作品である『宇宙戦艦ヤマト』『機動戦士ガンダム』『新世紀エヴァンゲリオン』の作品解説とそれぞれの作品が日本社会に与えた影響の解説を中心に授業を進めた。また、第7週では株式会社バンダイを例にとって、様々なキャラクター商品を展開することによってより大きな利益を上げようとするアニメ制作者側の経営戦略についても触れた。

第 11 週ではアニメやマンガ・特撮戦隊ものによく見られる「五人組」のそれぞれの役割を分析すると共に、ジェンダー論から見た日本アニメの問題点について述べた。

第 12 週では、『機動警察パトレイバー』を例に挙げて、作品を幅広く浸透させるためにアニメ・漫画・ゲーム・ライトノベルなど複数のメディアで作品を展開していくメディアミックス戦略の方法について説明した。

第 13 週・第 14 週では現代日本を代表するアニメ監督で、台湾でも人気の高い宮崎駿を、第 15 週では『攻殻機動隊』で米『ビルボード』誌の週間アニメ売り上げランキング第一位になり『マトリックス』監督のウォシャオスキー兄弟をはじめハリウッドの映画に大きな影響を与えた押井守をとりあげ、両監督が大きく影響を受けた戦後日本の左翼運動と関連づけて解説した。

第 16 週では「Do it yourself」と称し、近年のコンピュータの性能向上によってアニメが個人でも比較的簡単に作られるようになり、高い評価を受ける作品が登場している現状を紹介した。取り上げたのは新海誠監督作品の『ほしのこえ』と、ラレコ監督作品『やわらか戦車』をはじめとする FLASH による作品群である。

第 17 週ではオタク・ムーブメントの海外への浸透を紹介した。

2.3. 授業方法

授業は講義形式で行い、基本的に全て日本語を用いて行う。

毎回 B 4 サイズ一枚のレジユメを配布する。レジユメはキーワードや説明の一部を空欄にしてある。必要に応じて板書・パワーポイント・VCD・DVD を使用する。

教師の質問に対して学生が挙手して解答を行った場合には、学生はその解答の正解・不正解にかかわらずポイントを取得できる。学生が取得したポイントは、期中・期末試験の得点に加算する。

また、二～三週間に一度の割合で、宿題を出した。次回の授業でキーワードとなりうることらについて調べてくる、という形式が主であった。学生たちは主にインターネットを活用してキーワードを調べてくるが、ソースが日本語であることが多い。そこで、内容を理解しないまま丸写しするという状況を防ぐため、キーワードを中国語で説明させるといった方法を多用した。

2.4. 評価方法

学生の成績評価は、期中試験・期末試験・宿題・出席状況の四つを元に行った。それぞれの配分を 25% ずつとし、その合計点数を最終的な成績とした。

2.5. 学生の反応

2.5.1 受講者数の変遷

受講者数の変遷は、表 3 の通りである。二年半の受講者数を平均すると、二技部約 28 名(学年定員 50 名)・四技部約 48 名(同 100 名)・進修部約 42 名(同 100 名)であった。

表 3 . 受講者数の変遷

従平面媒介看日本大衆文化

	二技部	四技部	進修部
94 学年度	37	48	54
95 学年度	27	47	53
96 学年度	26	43	33

従動畫看日本大衆文化

	二技部	四技部	進修部
94 学年度	33	48	37
95 学年度	19	54	33

2.5.2 授業方法に対する反応

ここでは「日本語を用いた授業」と「挙手ポイント制」という二点から、授業方法にタイする学生の反応について説明する。

授業を基本的に全て日本語で行うことで、学生の成績は二極化の傾向を見せた。マンガやアニメに普段から親しんでいる学生は、おおむね日本語能力が高く、授業を日本語で行っても内容の理解度に影響がない一方で、マンガやアニメに普段から触れていない学生には日本語能力に問題がある学生が多く、授業内容を聞き取れず、内容そのものも理解できなかったためではないかと推測される。

また、「挙手ポイント制」については、授業の活性化に大きな効果を上げた。筆者の経験によると、講義形式の授業では、教師の発問に対する学生の反応はあまり芳しくないのが一般的である。しかし、「挙手ポイント制」を導入し、発言を明確に成績に組み込むことにより、挙手による発言に対する十分な動機付けになり、学生が積極的に授業に参加することになった。特に期中試験以降は、試験で十分な成績をとれなかった学生がそのマイナスを補うためにより積極的に挙手による発言を行うようになり、結果として学期後半の授業は前半よりも学生たちによって積極的な発言が行われるようになった。

2.5.3 授業内容に対する反応

文藻外語学院四技日文系では、四年時において卒業論文を執筆することが義務づけられている。94 学年度・三年次において筆者のアニメ概論・マンガ概論を受講した学生で、95 学年度に筆者が卒業論文指導を担当した学生のうち 6 名がマンガ・アニメに関連するテーマで卒業論文を執筆した(筆者の卒業論文指導担当学生数は 22 名)。かれらの卒業論文のテーマは、作品分析に関するものが 3 名、日本と台湾のアニメ・マンガ文化の比較研究が 3

名であった。マンガ・アニメを通して学問的な見方の初歩を身につけさせるという発表者のねらいは、ある程度成功したのではないかと思われる。

3.授業のために使用した参考文献

授業のために参考にした文献のうち、主要なものを以下に示す。

- (1988) 『ユリイカ 1988年8月臨時増刊号 大友克洋』, 青土社,
(1997) 『ユリイカ 1997年8月臨時増刊号 宮崎駿の世界』, 青土社,
(2001) 『ユリイカ 2001年8月増刊号 宮崎駿「千と千尋の神隠し」の世界 - ファンタジーの力』, 青土社,
(2004) 『ユリイカ』 2004:4, 青土社, : ; (2005), 『クリエイターズファイル 宮崎駿の世界』, 竹書房,

東浩紀 (2001) 『動物化するポストモダン』, 講談社現代新書

本田透 (2005) 『電波男』, 三オブックス

いしかわじゅん (2000) 『漫画の時間』, 新潮 OH!文庫

久美薫 (2004) 『宮崎駿の仕事 1979 ~ 2004』, 鳥影社

呉智英 (1997) 『現代マンガの全体像』, 双葉文庫

森川嘉一郎 (2003) 『趣都の誕生 萌える都市アキハバラ』, 幻冬舎

森永卓郎 (2005) 『萌え経済学』, 講談社

中野晴行 (2004) 『マンガ産業論』, 筑摩書房

夏目房之介 (1992) 『夏目房之介の漫画学』, ちくま文庫

夏目房之介 (1997) 『マンガと「戦争」』, 講談社現代新書

野田真外 編著 (1998) 『前略、押井守様。』, フットワーク

岡田斗司夫 (1996) 『オタク学入門』, 新潮 OH!文庫

大塚英志 (2004) 『「おたく」の精神史 一九八〇年代論』, 講談社現代新書

大塚英志 ササキバラ・ゴウ (2001) 『教養としての まんが・アニメ』, 講談社現代新書

斎藤美奈子 (2001) 『紅一点論』, ちくま文庫

桜井哲夫 (1990) 『手塚治虫 時代と切り結ぶ表現者』, 講談社現代新書

ササキバラ・ゴウ (2004) 『美少女 の現代史 「萌え」とキャラクター』, 講談社現代新書

手塚治虫 (1997) 『僕のマンガ人生』, 岩波新書

四方田犬彦 (1999) 『漫画原論』, ちくま学芸文庫

養老孟司 責任編集 (1999) 『フィルムメーカーズ 6 宮崎駿』, キネマ旬報社

養老孟司 宮崎駿 (2002) 『虫眼とア二眼』, 徳間書店

