

学習漫画に学び得るもの

パク・インハ(青江文化産業大学)

1. 今回の国際会議の発表にあたって、「学習漫画に学び得るもの」というテーマを頂きました。このテーマから「学習漫画そのものを通してどのような学習効果が得られるか」というアプローチが可能です。これに関しては教育学の研究者たちによる学習の効果や学習方法などについての数々の論文が出ています。漫画研究者の立場からは多少異なるアプローチが必要だと思われます。子供たちが学習漫画に学び得るものは、学習的效果といったものではなく、学習漫画というジャンル・現象・市場などによるものにあると言えます。では具体的に見ていきます。

学習漫画に学び得るものについて語る前に、まず私自身を振り返ってみました。私は1970年生まれです。ソウルで生まれ、ソウルで育ちました。漫画を思う存分読めるような環境にあり、実際たくさんの漫画を読んで育ちました。これがどういう意味を持っているのかについて比較して説明します。韓国の中堅漫画家であるイ・フィジェ先生は1952年全羅南道の端の完島^{ワンド}で生まれ育ちました。イ先生が子どもの時を思い起こして話されるのが、町にやっと一冊の漫画本が入るとそれを皆で回し読んでは、夢中になって真似て描いていたといます。しかし私の場合は違いました。子どもの頃、漫画を読みながらハングルを覚えました。私の家だけの話でなく、近所の皆も同じく、漫画本全巻が本棚に揃っていました。70年代中期のソウルはまさしく高度成長期で各家庭には本棚と机があり、本棚には月賦払いで買った全巻揃った本が並んでいました。百科事典の類や世界名作選など大人向けの本もありましたが、子供向けの本がほとんどでした。高度成長期、自分の子供にはもっといい人生を歩んでほしいと願う親の教育熱心はさながら世界一だったと思います。

このような時代背景の中、シリーズ構成の学習漫画が登場します。学習漫画はシリーズで制作され、訪問販売の営業マンによる個別対面販売方法で売られました。70年代の親たちは漫画を通してでも子どもに勉強をさせようとしていました。70年生まれの私には分かる話です。70年代は小学校・中学・高校を出て大学に入ることが出世の近道でした。様々な欲望が複雑に作用しながら韓国の大学進学率は急速な右肩上がりを見せました。大学に入る進学率は70年8.4%、80年15.9%、97年68.8%、2008年83.3%となっています。このように勉強に対する私たちの願望はさらに強くなっていきました。勉強に対する願望、学習に対する願望ではなく、もっと良い大学に入りたいという願望と言ったほうが正しいでしょう。この願望が子供向けの漫画を全て「学習漫画」にしました。そして純粋な子供漫画が存在しない国になったのです。

2. 学習漫画は70～80年代主にシリーズ物で制作され、訪問販売と共に登場しました。その多くが科学学習漫画、世界史漫画、漫画で学ぶ韓国の歴史といったものです。前述のとおり、主に子供用全集を企画、制作する出版社が作り、訪問販売の営業社員が売りました。重

要なのは作家や作品ではなく、コンセプトでした。そのため「学習漫画」という用語が誕生したわけです。

ビッグバンは 2000 年から始まりました。当時、イ・ユンギの「イ・ユンギのギリシャローマ神話」が出版され絶大な人気を誇っていた頃、ホン・ウニョンの「漫画ギリシャローマ神話」が出版されました。この漫画は公称部数一千万部という神話を生み出しました。親たちは書店で大判の学習漫画を購入しました。この「漫画ギリシャローマ神話」の成功要因としては大きく三つが挙げられます。まず、成人向け出版市場にて「イ・ユンギのギリシャローマ神話」が収めた成功の後に続いた効果、次に、ギリシャローマ神話に対する「推薦図書、必読図書」のノスタルジー、最後に、説明中心の従来の学習漫画とは異なる漫画のストーリーテリングだと言えます。「漫画ギリシャローマ神話」が見せた成功要因は、その後もたくさんの漫画に影響を与えました。「イ・ムニョル、イ・フィジェ漫画三国志」、「〇〇〇で生き残る」、「漫画千字文」、「グラムグラム英文法遠征隊」など、その後学習漫画市場は様々なメガヒット作を生み出し韓国出版界の中核として浮上しました。

韓国の学習漫画は大きく 2 つの領域に分けることができます。一つは「遠い国、近い国」の系譜に存在する教養を伝える知識情報漫画であり、もう一つは「漫画で学ぶギリシャローマ神話」の系譜に存在する学習という糖衣に覆われたジャンル漫画です。(ジャンル漫画という用語はジャンル映画に当てはまる用語です。)問題はこの 2 つの領域が、作家の創意性による作品ではなく、売り上げにポイントをあてた企画によるものだという点です。

教養を伝える知識情報漫画は、作家がその知識を十分に理解し、それを自分のものにして伝える必要があります。そうしてこそ分かりやすく楽しいものになります。現在市場に出回っている数多くの知識情報漫画は単に知識をまとめたり、漫画に作り変えただけに過ぎません。さらにこれらの知識情報漫画は、韓国の親たちの学習脅迫症、教育不安症に便乗して大作シリーズ物で制作されているわけです。50 巻物は当たり前といえるでしょう。このようにして制作されたものが通信販売で売られています。ここまで来るとお金が関係してくる競争となります。もっともらしい企画にお金をつぎ込み何十巻もの本を作れば飛ぶように売れていきます。小さな出版社や作家が素晴らしい企画で本を出しても 1、2 冊では相手にもされない状況となってしまいました。

学習の糖衣に覆われたジャンル漫画はさらに問題が深刻です。開発された漫画自体は問題になりません。漫画を作っても読者に近づける方法がありません。一般的なジャンル漫画の場合、人々が漫画と出会うきっかけは ①雑誌での紹介、②漫画カフェ(50~80 年代韓国漫画の中心的な流通構造のひとつ)、③最近ではポータルサイトのウェブトゥーン連載コーナー、(アメリカなら)④ダイレクトマーケット、などでしょう。しかし学習漫画の窓口は①オンライン書店②大型書店③大型スーパーの書店程度です。町の書店も無し、雑誌も無し、オンラインで読むこともできず、別途の流通チャンネルもありません。学習漫画の窓口はとても限定されており、その数も少数です。そのためシリーズ物の大型企画や認知度にすぎようになります。漫画が頼る認知度は主にゲームです。「メイプルストーリー」、「テイルズランナー」などが韓国で現在最も人気のあるゲームで、最も多くの漫画の原作として利用されています。韓国で一時期流行した OSMU(one source multi use, メディアミックス)の場

合、原作が漫画であるものをゲーム、アニメーションなどに利用していましたが、現在の漫画市場は他のコンテンツの認知度を頼りに読者に歩み寄る状況となっています。

3. 韓国で学習漫画は学習の願望によって登場し、また韓国のアナログ漫画、特にジャンル漫画中心のアナログ漫画市場の崩壊に寄り添いながら奇形的に成長してきた市場です。その結果、学習漫画は子供向け漫画市場を食い荒らしました。そして、古典、英語、科学、歴史などあらゆるテーマで全集シリーズを制作し、またはゲームの認知度を利用した漫画を制作しています。このような状況の中で作家の創意力を期待することは無理に近いです。作家の創意力が100%発揮されていない漫画を読んだ子どもたちはそこから何を学び得ることができるのでしょうか？

得るものはあります。学習漫画を一生懸命読む子どもたちは大人がびっくりするくらいの情報力を見せ付けてくれます。科学漫画を読みふける子どもたちは科学知識をずらずらと披露し親を驚かせます。漢字漫画を読んだ子どもたちは漢字を、英語漫画を読んだ子どもたちは英単語を覚えます。

反復効果はあります。しかしここには罨が潜んでいます。漫画を通して暗記した断片的な情報を知識と呼んでいいのでしょうか？勉強に対する興味を誘発するという効果はあるでしょうが、断片的に習得した情報は時間が経つとたちまち忘れてしまいます。人間の脳は一度記憶すれば永遠に保存されるハードディスクではないのです。需要があり繰り返し使用すれば長く残り、それほど必要が無いものは記憶から削除されます。学習とは断片的な情報の集積ではなく、批判的で反省的な思考を通して行なわれるものです。子どもたちの真の学習は遊びから育まれます。

ホイジンガは「遊びは文化より古い。遊びは人間の占有物ではない。全ての遊びは自発的な行為であり、人類の歴史といつでも一緒だったし、多様に発展してきた。人間は考える人間であるホモサピエンス(Homo Sapiens)であると同時に遊戯の人間であるホモルーデンス(Homo Ludens)だった」と言っています。彼は人間の歴史と文化を分析しながら、人間の全ての事象は遊びの法則に従っており、遊びの要素を持っていると見ています。世界は遊びの中から作られたということです。

スコット・マッククラウドも『マンガ学／Understanding Comics』の中で人間は遊びを通して芸術と科学とスポーツを作り出したと言っています。先史時代私たちの祖先のうち、ある一人が時間が余ったため生存と関係のないこと、つまり遊びを始め、その遊びが芸術にもなり、科学にもなったということです。人間は遊ぶためにこの地にやって来たとし、遊びを通して世界を変化させてきました。遊びがつまりは創意力だと言えます。

「学習」と「漫画」はしっかりこない水と油のような二項対立の単語のように聞こえます。「漫画」と「遊び」と言えば最高の組み合わせのように聞こえます。漫画は「学習」ではなく、「遊び」です。その代わり本当に面白い漫画は読者の想像力を刺激します。興味深い話はストレスを吹き飛ばし、感動は豊かな情緒を育み、様々な冒険と想像力は未来に想いを馳せさせます。コマとコマを通して互いに異なるイメージを組み合わせストーリーを綴っていく漫画特有のスタイルは、絶え間なく脳を働かせます。脳は連想作用によって平面のイメー

ジを空間に映し出し、静止した絵をつなぎ合わせて動きを作り出し、吹き出しの中のセリフに現実感を与えるためです。

学習の脅迫から抜け出すことさえできれば、漫画は私たちの持っている無限の可能性を教えてください。子どもたちは漫画を通して世界を学びます。漫画には空間知覚能力だけでなく世界を見る窓が存在します。少なくとも私は幼い頃、漫画から世界を学びました。親の目線に合わせて企画されたものや、数学や科学など重要そうに見える何かを適当に混ぜあわせた学習漫画が子どもたちにもっと広い世界を見せるには力不足です。

子どもたちにとって漫画は夢を具体的に実現させる最も身近な媒体です。漫画は歴史の中で子どもたちの夢を実現させてくれます。突拍子も無いいたずらをし、冒険をし、何かを発明し、正義のために戦い、王子様とデートをし、優勝に向かって必殺技を使いこなします。漫画は親や友達や教科書では解決できない願いをコマの中で最も安全に叶えてくれます。(場合によっては最強の悪党にもなれるのですから)ところが今そのような漫画がなかなかありません。

学習漫画で学習できるのでしょうか？学習漫画で何かを学び得るのでしょうか？私はこの問いに漫画で学習しよう、漫画で子どもたちに新しい世界と出会う窓を開いてあげようと答えます。

最後までありがとうございました。