

与し、解決に向かって努力する能力ないし特性と一応の定義づけをしたうえで、テレビゲームとの関係について考えてみます。

この力はテレビゲーム遂行には有効で、そうした能力を有する子どもは、テレビゲーム自体でもその力を発揮すると推察されます。また、他の活動ではすぐにあきらめてしまふ根気の続かない子どもたちのなかにも、テレビゲームには熱心に取り組める子どももいます。しかし、それが異なる場面にも適用できるとは限りません。また、平生からあきっぱい子どもは、テレビゲームでも解決困難な状況に陥るとすぐにあきらめたり、リセットボタンを押したりし、ゲームへの挑戦を放棄するかもしれません。リセット機能は持続的な相互性を断ち切る安易な手段につながる可能性があり、やり抜く力の育成には負因となることがあります。

このようにやり抜く力はテレビゲーム遂行に関連する要因の一つと考えられますが、先に言及した原因、結果という側面からみると実態面とのかかわりはあっても、ゲーム経験によって形成されるとは思われません。というのは、テレビゲームの世界は非日常的なもので、それが魅力でもありますが、そのなかではやり抜けても現実場面とは独立

したものと考えるのが妥当だからです。しかし、テレビゲームとコンピュータには共通性がないわけではありません。コンピュータの操作が徐々に容易になっていく現在、インタラクティブティィーや画面をコントロールできること

の体験は、コンピュータへの親近感を育んだり、拒否症状の軽減に寄与する可能性があります。テレビゲームへの興味がコンピュータへの興味につながっていくなら、それはコンピュータとのよい出会いの機会になるかもしれません。

子どもたちがこれほど熱中できるテレビゲームの魅力を学習活動のなかに生かすべきであろうと思いますし、実際、代表的なシミュレーションゲームの一つであるシムシティが、直接学習と結びついている例もあります。CAI（コンピュータの支援による教育）の製作者の側には、テレビゲームの魅力をソフトウェアの開発に導入しようとする試みもみられます。また、日常場面との遊離が課題である場合は、類似性があればゲーム場面での力が示される可能性もあります。このようにコンピュータ教育のなかにロールプレイングゲームやシミュレーションゲームなどの要素を取り入れれば、テレビゲームへの高い動機づけを利用することができるとも思われます。

（ますだ・きみお 金城学院大学短期大学部教授）

マンガが育てる“根性”

☆ 馬居政幸

マンガというメディアの特性

本稿の課題（表題）を前にしてとまどっている。理由は二つ。その一つは「マンガが育てる」という表現、もう一つは「根性」の意味。まず、前者だが、このフレーズが、マンガに描かれた内容が読者である子どもの特定のパーソナリティ（この場合は根性）を形成する、という意味であれば、マンガに対する大いなる誤解といわざるをえない。マンガにそんな力はない、これが物心つくころからマンガとつきあってきた私の実感である。同時に、毎週一千万部以上発行されるマンガ雑誌というメディア（媒体）の特性から考えても、誤りといわざるをえない。

もちろん、マンガが読者の認知や行為に何らかの影響を与える（きた）ことは否定しない。だが、その因果関係を具体的な作品と読者に即して検証することは不可能。加えて、現在の制作システムでは、個々のマンガ作品と読者との間の力（影響）関係は、読者の方に傾く。作家や編集者もまた読者の影響を受けるのである。

たとえば、中学校を舞台とするストーリーマンガを想像してほしい。絵と吹き出しとコマによって表現するのがマンガ。読者の多くは中学生である以上、実際の中学校の生活を取材することなく絵は描けない。また、吹き出しの中は口語、中学生が普段話す言葉が基本。おまけに日本のマンガの特色は擬態語の多用、中学生の日常感

覚と離れては理解不能になる。コマの場合はどうか。現代のマンガは一枚絵ではなく、コマの形や配列でストーリー展開を表現する。だが、単純に時間の経過にしたがって空間を移動させるだけでは、スーファミやプレステが創造するサイバースペース(電脳空間)で鍛えられた多元かつ瞬時の視点の移動に馴染んだ中学生の支持は得られない。

多分、本誌の読者の中には少年ジャンプや少年マガジンを開いて理解不能な絵(記号)、言葉(視覚化した文字と音)、場面(コマ、絵、言葉の組み合わせ)に出会った経験のある方がおられよう。なんでこんなものを、と違和感(嫌悪感?)を持った方もおられるのではないか。だが、それは雑誌(マンガ)の問題ではない。読む側が現在の子どもの現実(リアリティ)を読み解くアイテム(記号理解のコード)を持っていないだけのこと。文字情報から意味を読み取る能力がリテラシーであるなら、マンガの解読にもまた独自のリテラシーが必要である。むしろ記号解読という意味では、マンガの方がより高度なりテラシーを要求する。その証拠は毎週キオスクやコンビニに並ぶマンガ雑誌の種類の多さ。文字情報以上にマンガは年齢、性、好みなどにより細分化される。そのため、マンガとともに育ったと自負する私もまた、現在の少年誌を中二の次男と同じ

ある。その意味で、私はマンガを子どもの現実へのかかわりかた(認知や行為)の源となる感性(リアリティ感覚)を読み解くためのレンズと位置づけたい。本稿の課題に即していえば、マンガに表現された世界の解読から、子どもたちの現実感覚の中における「根性」というコンセプトの位置づけを理解する手掛かりを得ることはできよう。

スピードで読むことができないのみか、理解不能な表現が多々あることを認めざるをえない。逆に、それは現在の少年誌がいかにか私(大人)とは異なる次男(子ども)のリアリティと取り結んでいるかを示している。それでなければ週一千万部以上という発行は不可能である。

もともと、この膨大な発行部数を理由に子どもへの影響を危惧する意見もある。だがそれはマンガが買われる(選ばれる)メディアであることを忘れた心配。マンガはテレビと異なり、スポンサーではなく読者の好みが第一。手元にマンガ雑誌があれば読者アンケート(ジャンプは中綴じ葉書、マガジンはプレセントの頁)を見てほしい。毎週この結果をもとにストーリーや表現方法が編集者と作家の間で検討され、数字が伸びなければ容赦なく打ち切られる。マンガは毎週読者に評価されるメディアである。

したがって、マンガとりわけ巨大発行部数を前提とする週刊漫画雑誌システムで制作されるマンガは、表現形式とメディアの特性の双方において、読者の日常生活とそこに根ざした現実(リアリティ)感覚から離れては成立しえない。ただしそれはマンガに描かれた世界が子どもの現実そのものということではない。それではマンガでなくなる。読者と作家と編集者の間に創造される世界⁴⁾がマンガで

二、二つのコンセプト

そこで「根性」だが、これを「ものごとをやりとげようとする気力」という文字通り(辞書的)の意味にとれば、現在の少年や少女を冠したマンガ雑誌のどこを開いても、このような気力に溢れた子どもが出てくる。ちなみに、ジャンプにかわって読者の心をつかみつつあるマガジンに掲載中のマンガ名を、キャラクターが活躍する舞台とともに整理したのが表1である。ボクシング、料理、推理……と「やり抜く力」を発揮する対象(舞台)が多岐にわたることが理解できよう。ただし、『巨人の星』や『明日のジョー』や『サインはV』を知っている方がこれらのマンガを読めば違和感を抱くはず。アニメ『巨人の星』のテーマソングの中の「血の汗ながせ」に代表される世界とはまったく異質だからである。マンガ史上、「根性」という漢字の二文字は辞書的意味を越えた独自の表現世界を意味する。そのコンセプトを私なりに整理すると次のようになる。

星や明日に象徴される抽象的な理想を目指し、真面目かつ悲壮感に溢れる練習を繰り返し、自己破壊も恐れられない生活は貧しく不幸だが、それを美化し、一匹狼をきどるが集団への帰属意識を絶ちがたく、肉親への情愛に縛られ、

表1 少年マガジン(21号)掲載のマンガとその舞台

『真・中華一番!』(料理) 『はじめの一步』(ボクシング)
『将太の寿司』(料理) 『金田一少年の事件簿』(犯人捜し・推理)
『新・コートローまかりとおる!』(柔道) 『カメレオン』(ギャグ・レース・恋・ケンカ) 『サイコメトラーEIJ』(犯人捜し)
『特攻の拓』(ケンカ・バイク) 『シュート!〜蒼きめぐりあい〜』(サッカー) 『上を向いて歩こう』(野球) 『Let's めぶめぶっ』(ギャグ) 『Harlem Beat』(バスケット) 『BOYS BE』(恋愛) 『Doctor K』(医師) 『蒼き神話マルス』(競走馬)
『TENKA FUBU 信長』(国取り) 『Jドリーム〜飛翔編〜』(サッカー) 『こんなもん見てきたよ』(情報収集)
『DESPERADO』(ロック) 『へなちょこ大作戦Z』(ギャグ)

情緒の人間関係に耽溺しがち。男女の性的関係は極めて深癖だが、性差に基づく古典的役割分担を賛美。

「マンガが育てる根性」というと、こちらのコンセプトを思い浮かべがちであろう。だが現在のマンガに描かれた「やり抜く世界」に、このような「暗く重い根性」を見出すことはできない。ただし例外はギャグの世界。星飛雄馬の目の中の炎に象徴される「熱血」の世界は笑いのネタであり、苦難の人生に挑むエネルギーとはみなされない。

もう一つ、本誌の読者であれば表1を見て勉強の世界がないことに気づかれたであろう。先に私はマンガを「読者と作家と編集者の間で創造される世界」とした。その意味で、私(大人)が馴染んだ、暗く重い根性「を笑い飛ばして、勉強以外の場で、明るく軽やかにやり抜く力」を發揮する子どものリアリティ感覚の特性を、彼ら彼女らが圧倒的に支持するマンガから解説してみたい。

、自分の実感にこだわることから

- ①「頑張ってる、桜木君 このリハビリをやり遂げたら待っているから——大好きな バスケケットが 待っているから」(Slam Dunk、井上雄彦)
- ②「仕返しとか そんな小さな理由で始めたんじゃない

世界の重なりとして描かれる。そして何よりも共通なのは、①②③が示すように、スポーツを選択する基準である。

国、学校、チーム、監督、正義、平和……いずれのためでもない。バスケケット、サッカー、ボクシングが「好き」だから、これが答えである。すなわち、好きという「自分の実感」が選んだ理由。これを、現代の子どもは普遍的な理念や価値ではなく個別的な感情にしか自己の行為の根拠を求めえないのが特性、と解釈することも可能である。だが少なくともこの場合の実感とは、単なる一時の感情の問題ではない。それですむほど、サッカーもバスケケットもボクシングも甘い世界ではない。

この点と関連して、もう一つ共通点がある。それは非常

んだ。ボクはボクシングが好きだからプロボクサーになりたいんです」(『はじめの一步』荒川ジョージ)

- ③「トシ—— サッカー 好きか?」
- 「はい——」(『シュート』大島司)

①は昨年六月に第一部が終了した『Slam Dunk 最終回の最後の頁。背骨負傷でリハビリ中の桜木花道に、心の恋人赤城春子が送った手紙の言葉である。また、②③は少年マガジン連載中の『はじめの一步』と『シュート』のワンシーン。②はボクシングを始めた理由を幕之内一歩が、それまで彼をいじめてきた同級生に言い放つ言葉、③はメインキャラクター田仲俊彦が最も憧れ尊敬する先輩久保嘉晴の死を前にして、サッカーとの関係をふり返るシーンに描かれた言葉。私はこの場面を、九〇年代のマンガの中で最も優れた子どもの心の表現と評価する。

この三つは、いずれも自分の選んだ道をひたむきに(喜怒哀楽の感情をストレートに出すことも含めて)生きる中・高校生の姿を描いたマンガ。種目は異なるが共通点をいくつか指摘できる。まず、自分が選んだスポーツのルールであればストイックな世界を受け入れるが、それ以外の世界のルールには自由が原則。そのため、主人公はいるが、むしろ個々のキャラクターが独自の個性を發揮しあう

に高度な技術の極めてリアルな描写と精密な説明をストーリーの骨格においた、リアリティ溢れる構成であること。

そこには、『巨人の星』の大リーグボールに代表される虚構(誇大妄想?)の世界が入る余地はない。世界のトッププレーヤーが練習と研究を重ねて生み出した極めて高度な技術が次々と紹介され、それを苦心して身につけ(少し根性っぽい? が深刻ではなくとぼけたギャグとセット)、実践するキャラクターは、その場ではスーパーヒーロー(明るい勝利感、暗い根性は消滅)。だが、バスケケット、サッカー、ボクシングを離れば、授業をさぼり、女の子に憧れ、失恋をする、どこにでもいるドジな男の子(ウジウジする男を叱咤激励する元氣な女)。あくまで自分たちの仲間の物語であることが、もう一つの共通点である。

年をとるのは辛い。でも、この本を読んだら年をとるのが楽しくなった!

虎五郎と多々羅教授の老年心理学

井上勝也・著 四六判二一六頁

堂々たる寝たきり

寝たきり

江戸っ子老人・虎五郎の素朴な疑問に、多々羅教授が答えるやりとりを通して、高齢者の生きがい・性・痴呆など、問題の本質を探る。老いと自分の人生について考えさせられる本。



定価一四七〇円(税込)

大日本図書 東京都中央区銀座1-9-10 TEL.03-3561-8679

娘よ。 がんばれ!

志熊一美



「大丈夫? 最近いじめられていない?」
と親切な仲良しのママからの電話。「え
誰のよ?」
話を聞いてみると、娘がきょうの下校
時、階段下でクラスの男子二名に蹴られて
いたというのである。まさか小二でいじめ
はないと冷静を装って見たものの、娘は学
校から帰るなり、毛布にくるまっていつの
まにか寝てしまっていた。
夕食後、それとなく尋ねてみると、それ
を男子に命令したのは、クラスで日頃仲良
しの女の子であった。そして一昨日は、そ
の子たちと交換日記を取り上げられ、中を
覗まれ、あげくは廊下に投げ捨てられた。
昨日は同じ子を含む三人の女子に寄ってた
かって蹴られたという。驚いて両足を調べ
てみたが青アザにはなっていないかった。
そつえば、娘は先日、いじめられて泣
いたとか言っていたような。でも私は、年
子の兄がいるので、けんかは日常茶飯事、
そんなこともあるだろうと軽く考えていた

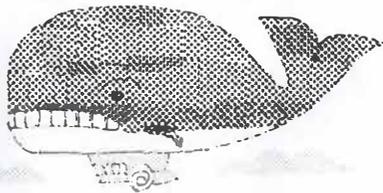
のである。胸が痛んだ。
早速兄も入って三者会議。「ママが仕返
しに行こうか」「いや、ボクがやっつけて
やる」「じゃ、その悪い子のママに電話し
て注意しよう」などと。娘の顔がだんだ
ん輝いてきた。
これで大丈夫と思いつつも、親バカで
仲良しのママに電話した。クラスの様子を
聞いているうち、体育の二重跳びの話にな
った。すると電話越しに、娘があと少しで
できそうだと娘の友だちのかわいい声が飛
び込んできた。ちょうどいいから明日学校
で教えてくれるように頼んでおく。OK!
そのうちパパが帰って来て、「まあ、やら
れている方が害がなくていい」と言いな
がらも、娘にパンチ練習をはじめた。「何時
だと思ってるの! もう寝なさい」と私。
「あなたは、いくつものいじわるやけん
かを乗り越えて大きくなるのよ!」かわい
い顔にそつと呟く。しかし胸に込み上げて
くるものがある。娘よ。がんばれ!!

ただし、高度な技術とそれを実践するスーパーヒーロー
は、どう考えても子どもの日常の外の存在、中・高校生の
リアリティ(日常性)を基盤とする描写・ストーリーと矛
盾する。その解決のために『San Dink・と』は最初の
一歩が用いた手法が、実在するが神に近い世界のトップ
プレーヤーの技術の精緻(リアル)な模倣。『シユート』
は死を介した久保嘉晴の『聖なる世界』への飛翔。このよ
うに現代の子どもたちが日常性を越える世界に自己の実感
の根拠(規範)を求めていることは重要である。

すなわち、学校的世界から離れた私的な実感(好き、嫌
い)にこだわるのが最優先だが、それはうつろいやすい
感情に委ねた不安定な日常の判断と行動ではない。命を縮
め(久保)、背骨を負傷(桜木)し、顔が歪む(一歩)こ
と(日常を越えた規範)も覚悟して好きという。自分の感
覚を最優先することから生まれる選択。ただし、いずれ
のキャラクターもストイックな面は持つが特別な人間では
なくドジな仲間、読者の日常の延長線上で捉えうる存在。
その意味で、読者はマンガという遊びの世界に、公的な
日常の学校の規範を相対化し、私的な日常の人間としての
あり方のモデルとなる、新たな聖なる世界の規範の創造を
試みていると解説する。さらには、集団への共通帰属を優

先する学校的秩序に抗して、自己の個別的で具体的な内的
実感を第一義的価値とする個性が、「やり抜く力」の基盤
として子どもたちの中に確実に育まれていること。それ
もかわららず、教師が教室の中に「やり抜く力」を見出せ
ないとしたら、その育て方を問う前に、彼ら彼女らに「好
きだから」という「実感」を感得させえない何かを明らか
にすることから始めるべきであること。このことを、毎週
一千万以上の読者を魅了するこの三つの作品(レンズ)が
示唆していると考える。(うまい・まさゆき 静岡大学教授)





特集

やり抜く力を育てる

やり抜く力を育てる

やり抜く子の心理 — なぜ日本の子どもはやり抜く力がないか — 梶田敏一 — 1

やり抜く力が育つ環境

— 教育学的視点から — 谷川彰英 — 6

イヌイット社会の子どもの

— 文化人類学からみた

やり抜くこととやり抜かないこと — スチムアート・ヘンリー — 11

投げ出しやすい子の心理 — 小林正幸 — 16

やり抜く子と学び — 自らの問いをたずねられる環境づくり — 石黒広昭 — 22

テレビゲームはやり抜く力を育てるか — 増田公男 — 30

マンガが育てる「根性」 — 馬居政幸 — 35

やり抜く力を育む人間関係づくり — 矢澤圭介 — 44

生活と学習のリズムを「しん身」に仕上げさせるか — 石橋尚子 — 50

ストレスと「やる気」を育てる — 島井慈志 — 56

やり抜く力を育てる環境づくり

あきつほい子 — 半田一郎 — 61

計画だおれを繰り返す子 — 山本紀久子 — 65

はじめからできないを決め込む子 — 積田鈴代 — 70

やり抜く力を育てる学校教育

ゆとりをもたがんばれる子を育てる教師 — 宇治睦郎 — 86

協力し合えがんばり抜く活動 — 太田敬一郎 — 92

やり抜く力を育てる授業の工夫 — 五十嵐裕和 — 97

やり抜く力を育てられる親 — 内田玲子 — 109

チャレンジ精神の育み方 — 鹿島和夫 — 115

学校教育実践とその展望から — 大野精一 — 121

がこはの過激な子 — 佐々木健 — 137

特別企画 スクールカウンセリングを考える I

スクールカウンセリングの現状は「なまじい」のか

— 学校教育相談実践とその展望から — 大野精一 — 121

スペシャル・トーク テーマ「友情」何だ〜

相手の心の痛みがわかり、認め合うのが友だちだ — 岡本富士太(俳優) — 76

母子子の精神分析⑦

やり抜く力の条件 — 小此木啓吾 — 130

映画のなかの子と私たち 第七章 — 鉄塔武蔵野線

自分探しの旅たち — 岸良範 — 104

子どもをみる眼 第四回

「いづれはNO」と書えない — 大木みわ — 42

発達心理の圖説 「7」

サイコロ遊びキレとボール投げ — 氏家達夫 — 84

子どもの休養室 (第七回)

オジサンへの情 — 和田憲明 — 120

親の声・子どもの声「志熊」美 41 / 教室だより「山崎みや子」 103

保健室から「今井理恵子」 129 / 本の紹介 140 / 窓「有村久寿」 29 / 編集後記「深谷和子」 144