

# スポーツマンガの教育的意義に関する研究～1980年代以降の作品を中心に～

A study on the educational value about “Sports Manga” ~focusing on the works after ‘80s~

1K04B235-5

山手 渉

指導教員

主査 石井昌幸先生

副査 吉永武史先生

## 序論

日本が世界に誇る文化の一つといえるマンガ。その研究は国内でも進んでいる。中でも、スポーツマンガはひとつの独立したジャンルとして確立されているといえる。事実、スポーツマンガにおける、歴史学や身体論・科学という分野での研究が確認できた。しかしながら、これまでのスポーツマンガの研究においては、スポーツマンガの持つ教育的価値について論及したものは多くはない。そこで本研究では、スポーツマンガの教育的意義を取り上げる。

手順として、第一章ではスポーツマンガが社会に与えた影響について検証する。代表的な4作品を例として挙げ、そのストーリー、人気が出た理由、社会に与えた影響などについて明らかにする。また、筆者が実施したアンケートの結果を初めとするいくつかのデータに基づいて、特に若年層の読者に対してスポーツマンガが与えた影響について考える。第二章においては、現在の子どもを取り巻くスポーツ環境に注目しながら、そこにスポーツマンガが教育的に加入しうる余地について検討する。これらの検討を踏まえ、最後に、スポーツマンガの教育的意義について論じていく。

## 本論

第一章「キャプテン翼」、「SLAM DUNK」、「テニスの王子様」、「はじめの一步」という、スポーツマンガ史上、売り上げ・社会的影響ともに特に大きかったと考えられる4作品を考察する。それぞれの競技人口と、マンガの発行部数の推移の上昇曲線はかなり類似していることがわかり、影響力の大きさが見て取れる。

そしてその影響力の背景を探るため、スポーツマンガを、実際の競技の人気を追いかけるようにして生まれた「追いかけて型」と、競技の人気が低い中に生み出されてその競技に影響を与えた「先行型」に分類した。両者の効果を使いこなすことができれば、マンガの先進国である日本ならではのスポーツの発展形が完成されると思われる。

また、実施したアンケート結果を、世代別・性別・競技別にまとめ、「追いかけて型」「先行型」の細かな分布を確認したことで、「先行型」の方がその影響力は大きいといえることがわかった。

様々な形でスポーツマンガの影響力を示してき

たが、その影響力を一番受けるのは子どもだと思われる。

第二章 子どもに影響を与えるツールとしてのスポーツマンガの有用性を、教育という観点から実証するため、子どもを取り巻くスポーツ環境の変化を検証する。文部科学省の「体力・運動能力調査」によると、子どもの体力・運動能力は、昭和60年ごろから現在まで低下傾向が続いているという報告がある。現在と昔の子どもの、身長・基礎運動能力の比較表と、週3回以上運動・スポーツをする割合の比較表を用いて報告を検証した。また、そうした現状の象徴として「スポーツ家庭教師」の例も挙げた。

「アイシールド21」というマンガが学校の体育教育に大きな影響を及ぼしていることが、新聞の報道からも確認できる。身近な存在であり楽しさを提供する媒体であるマンガが、競技の魅力を伝えることでその「きっかけ」となって、子どもたちと競技との距離を縮め、浸透させていく役割を果たしているのではないかと。

さらに、「六三四の剣」がアメリカ人の精神に影響を与えた例から、きっかけ作りだけでなく、スポーツマンガ自体に教育的な価値があると考えられる。スポーツを通じて教育するはずの人格形成をスポーツマンガによっても教育できると考えられる。

## 結論

スポーツマンガは、その競技の持つ魅力を伝える役割を果たしているのはもちろんのこと、スポーツを通して得られる仲間の大切さや、礼儀の重さ・努力の大切さ・勝利の嬉しさ・敗北の悔しさを教育できるものであるといえる。スポーツマンガのそうした利点を生かし、全国の学校に様々な種目のスポーツマンガを教育図書として置けば、その分だけきっかけが増えることにつながりはしないだろうか。現在はスポーツマンガを置いている学校は少ないし、マンガが悪影響を及ぼした事件も少なくないため、マンガの持ついい意味での影響力の認知の拡大を阻害していると考えられる。しかし、スポーツマンガは子どもを教育し、競技を発展させられる可能性を持つ。実現されたとすれば、それは世界に誇れる文化であるマンガによる、日本独自のスポーツの発展形式・教育形式といえよう。