

石ノ森章太郎萬画の受容と地域の関わりをめぐる実践研究

遠藤 郁子*

A Practical Study of Acceptance of Ishinomori Syotaro's Manga to connect with Local Communities

Ikuko ENDO*

*Department of Human Culture, Faculty of Human Studies, Ishinomaki Senshu University, Miyagi 986-8580, Japan

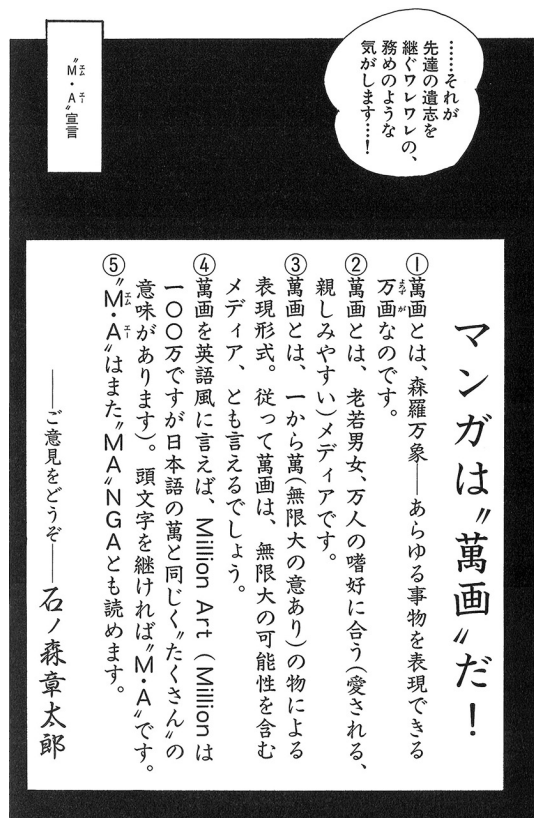
1. はじめに

石ノ森章太郎⁽¹⁾は、1938年1月25日、宮城県登米郡中田町（現・登米市）に生まれた。少年時代の彼は、自転車で3時間をかけて、石巻市内の映画館に足しげく通い、一時は映画監督になる夢ももつほどに大きな影響を受けた。さらに、そこから得たインスピレーションはその後の彼の創作物における源泉のひとつとなったとされる。そうした地縁から、石巻市内には、現在、石ノ森自身がデザインをしたマンガ・ミュージアム、石ノ森萬画館が建設され、石巻市の代表的なランドマークであるとともに文化スポットのひとつとなっている⁽²⁾。この意味で、石ノ森章太郎は、石巻市民にとっては馴染みの深いマンガ家のひとりと言える。

四方田犬彦『日本の漫画への感謝』が、「石森章太郎の最初の一〇年は活力に満ち、世界のすべてのものをひとコマの内側に詰め込んでしまいたいという欲望に突き動かされていたのだ。この間に彼は漫画が扱うほとんどすべてのジャンルを横断し、未知の主題に挑戦しては次々と実験作を発表した。（略）石森が新しい分野を開拓するやいなや、それは次の瞬間から、ただちに日本の漫画全体の新領土となるのだった」⁽³⁾と回想するように、石ノ森章太郎は、第二次世界大戦後の日本において一気にメジャー・カルチャーとなったいったマンガの牽引者のひとりとして、非常に重要な存在である。1989年、亡くなった手塚治虫に対する石ノ森の思いが表現された「風のように……背を走り過ぎた虫」⁽⁴⁾において、マンガ表現

の「無限大の可能性」が「萬画宣言」（図1）として表されたように、多くの実験的なマンガやヒーロー・コンテンツなどを精力的に生み出し続けた。

この「萬画宣言」については、伊藤剛『テヅカ・



（図1）「風のように……背を走り過ぎた虫」（『青いマン華鏡』2008.2、角川書店、p228）

*石巻専修大学人間学部人間文化学科

石ノ森章太郎萬画の受容と地域の関わりをめぐる実践研究

(表 1) 石巻専修大学学生を対象としたマンガについての意識調査 (2014 年実施、男性 144 名・女性 23 名=計 167 名)

	男性		女性		合計	
	人数	%	人数	%	人数	%
マンガが好き	122	84.7	19	82.6	141	84.4
石ノ森マンガを読んだことがある	36	25.0	3	13.0	39	23.4

イズ・デッド』において「マンガの外部に「表現すべき／したい」対象があり、それを表現する方法が「獲得」され、その方法が模倣され、広がっていくことによってマンガ表現全体が「拡張」していくというモデル」の「達成宣言」⁽⁵⁾と位置付けられ、マンガの新たな可能性よりも、すでに頭打ちとなった近代的リアリズムの枠組の範疇に留まるものと捉えられている。これに対し、山田夏樹『石ノ森章太郎論』では、「この時期石ノ森は、改めてマンガの「可能性」を拡大することを目指していた。その「可能性」とは(略)あらかじめ手塚をカノン(正典)化してしまうマンガ史のあり方を解体することで、自身だけではなく、マンガ界全体で領域や裾野を広げることを目指していくこと」⁽⁶⁾であったとし、改めて多様なマンガ表現が模索されてゆく「可能性」が強調されている。

筆者自身も、山田論が指摘するマンガ表現の「可能性」とそれを追求する石ノ森マンガを肯定的に捉える立場である。しかし一方で、死後 20 年以上が経ち、彼の創作物が現在進行形でどれほどの「可能性」を持ち得るのか、については、その受容層を視野に入れて考える必要があるのではないだろうか。

筆者は、2014 年に石巻専修大学の学生を対象に、石ノ森マンガについての簡単なアンケート調査を試みたことがあった(表 1)。大学の学生構成の性質上、アンケート回答者は男性が約 9 割と、男女比に大きな偏りがあるが、男女ともに 8 割以上がマンガが好きであると回答しており、出版不況が叫ばれて久しい昨今においても、マンガ文化が多くの若者の支持を男女問わず得ていることが確認できた。一方で、前述の石ノ森萬画館のほか、石ノ森マンガのキャラクター像が立ち並ぶ、いしのまきマンガロードなどが市内にあり、石ノ森マンガを意識する機会が、他の市町村に比べると物

理的に高いものと考えられる石巻での調査ながら、石ノ森マンガの読書率は 2 割程度に留まった。女性については、回答者数自体が少ないため一概には判断しにくいだが、読書率 1 割強と、男性読者に比べてさらに低めの傾向がみられた⁽⁷⁾。

この 1 割強～2 割強という読書率は、新たな話題作が次々に発表され、何百万部もの売り上げを記録しても、多くがシリーズの完結とともに忘れられ消えていくマンガ消費の現状と照らし合わせて考えるなら、捉え方によっては肯定的に考えることも可能かもしれない。しかし、さらに時間が経てば、この数字がさらに低下する可能性もあり、現状のままで石ノ森マンガが読み続けられる基盤があるとは考えられない。

「風のように……背を走り過ぎた虫」には、マンガの未来についての亡き手塚との対談が回想されている(図 2)。マンガは残らないとし、「風のように吹き過ぎていく」「それでいい」と述べた手塚に対し、表現された石ノ森の思いは「風を吹きやませることなく——希望を込めてさらなる未来へと送り込む」ことであった(図 3)。未来へ送り込まれる風としてのマンガは、もちろん石ノ森マンガに限定される必要はない。しかし、石ノ森マンガの世界を過去の遺物とせず、地域の中でさまざまに共有可能な現在のものとする試みの中に、未来へ送り込まれる風としてのマンガの姿を見出し得るかもしれない。

本実践研究では、こうした問題意識を出発点とし、石ノ森章太郎が生み出した数ある創作物のうち、対象をマンガに絞り、現代の若者たちが過去の遺産としてではなく、現在進行形で石ノ森マンガを受容してゆく可能性についての考察を行った。その第一歩として、石ノ森マンガをはじめとしたマンガの受容の実態に関するアンケート調査を再度行っている。その結果に基づき、まずは現代の若者におけるマンガ受容の特徴を考察する。



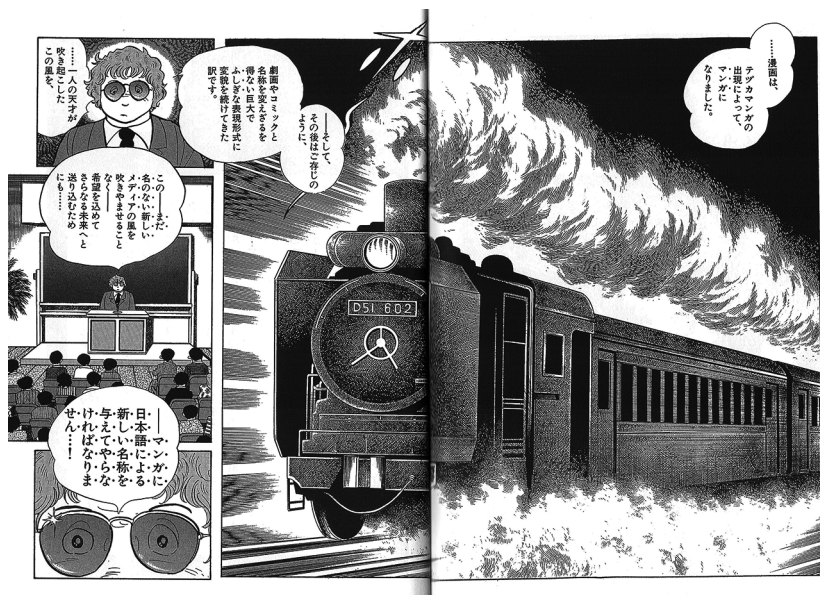
(図2) 「風のように……背を走り過ぎた虫」(『青いマン華鏡』2008.2、角川書店、p219)

そして、その結果を踏まえ、現代のマンガ受容の実態に適う試みを地域において行うことで、石ノ森マンガの受容層を再開拓できる可能性を実践によって明らかにしてみたい。

2. マンガに関するアンケート調査

マンガに関するアンケート調査については、まず、石巻専修大学人間学部学生 28 名を対象として、2018 年 11 月～2019 年 1 月までの間に行った。さらに、本大学での調査は前述のとおり男性中心の統計となることと、より若い世代の回答も参照することを意識し、2018 年 11 月に石巻市内の女子高、桜坂高校の 1 年生 64 名に協力をあおぎ、同様のアンケート調査を実施した⁽⁸⁾。ここでは、その 2 つの結果を抜粋しながら、大学生と高校生のマンガ受容の現状について確認してみたい。

アンケートの回答では、(表 2) のとおり、大学生、高校生ともに 8 割以上がマンガを「好き」と答えており、文化としてのマンガの支持率は、1 章であげた 4 年前の大学での調査と同様に、若者たちの間で依然として高い。では、石ノ森章太郎のマンガはどのようなのか。今回の調査では、比較のために、同時代に活躍したトキワ荘グループのマ



(図3) 「風のように……背を走り過ぎた虫」(『青いマン華鏡』2008.2、角川書店、p226-227)

石ノ森章太郎萬画の受容と地域の関わりをめぐる実践研究

(表2) マンガに関するアンケート調査(2018.11～2019.1 実施、大学生28名、高校生64名)

Q. マンガは好きですか？あてはまる番号に○をつけてください。	大学生		高校生	
	人数 (女性)	%	人数	%
1. 大好きである	13(3)	46	30	47
2. 好きである	13(2)	46	25	39
3. どちらともいえない	1(0)	4	9	14
4. 嫌いである	1(0)	4	0	0
5. 大嫌いである	0(0)	0	0	0

(表3) マンガに関するアンケート調査(2018.11～2019.1 実施、大学生28名、高校生64名)

Q. 次のマンガ家のマンガを読んだことがありますか？ (複数回答)	大学生		高校生	
	人数 (女性)	%	人数	%
1. 手塚治虫	12(2)	43	16	25
2. 石ノ森章太郎	5(0)	18	5	8
3. 赤塚不二夫	3(0)	11	5	8
4. 藤子不二雄	11(0)	39	28	44

(表4) マンガに関するアンケート調査(2018.11～2019.1 実施、大学生28名、高校生64名)

Q. 石ノ森章太郎について抱いているあなたのイメージはどのようなものですか？ (複数回答)	大学生		高校生	
	人数 (女性)	%	人数	%
1. 石巻市内の石ノ森萬画館やマンガロード	23(5)	82	55	86
2. ときわ荘メンバーのひとり	9(1)	32	5	8
3. 特撮ヒーローの生みの親	21(5)	75	13	20
4. サイボーグアニメの原作者	12(2)	43	17	27
5. 実験的マンガを数多く残した	1(0)	4	3	5
6. マンガのギネス記録保持者	1(0)	4	0	0

マンガの読書経験⁽⁹⁾を聞いたところ、石ノ森マンガを読んだことがあると答えたのは、大学生で2割弱、高校生では1割以下であった(表3)。また、石ノ森章太郎自身について、抱いているイメージを複数回答で聞いた結果が(表4)である。

このアンケートは、石巻市内の大学・高校を対象としたため、石ノ森萬画館やいしのまきマンガロードのイメージが8割以上と、圧倒的に強い。この結果は、石ノ森章太郎に対する彼らのイメージ形成に、市内の文化施設やモニュメントが大き

な役割を担っていることの証左となろう。

それでは、石ノ森萬画館やいしのまきマンガロードは、現状、若者たちのどのようなイメージ形成に参与しているのだろうか。石ノ森萬画館では、歴代仮面ライダーの仮面展示、サイボーグ009キャラクター展示、生原稿展示、アニメシアター、各種イベントなど、多くの取り組みがなされている。そして、いしのまきマンガロードにも、仮面ライダー、サイボーグ戦士たち、ロボコンなどといったキャラクターのモニュメントが展示されている。(表4)において、3や4のヒーロー・コンテンツのイメージが定着している割合が高めなもの、それらの影響が大きいものと考えられる。

しかし一方で、5や6の回答率が低いことは、石ノ森章太郎の名前や石巻との関わりのイメージはもっていたとしても、彼のマンガに関する具体的な業績のイメージはもっていないという若者の現状を示唆するものと考えられる。石ノ森萬画館、いしのまきマンガロードともに、キャラクターの展示に力点が置かれており、マンガ表現として、どのような構成のもとにどのような物語が表現されるか、といった内容からは遊離したキャラクター消費の傾向が垣間見える。

キャラクターの展示によって、石ノ森が生み出したキャラクターや世界観の多彩さは、ある程度伝えることができるだろう。しかし、こうしたキャラクター偏重の消費だけでは、オリジナルのマンガ自体の価値を十全に伝え、新たな受容層を生み出してゆくことには限界があるように考えられる。それが、前掲のアンケート結果で垣間見えた、石ノ森萬画館やいしのまきマンガロードで石ノ森章太郎の名前は知っていても、マンガ自体を読むことにはつながらず現状が形成される一因にもなっているのではないだろうか。

3. ポストモダン的なマンガ消費の問題性

ただし、このようなマンガの消費傾向は、ポストモダン的な特徴として、すでにしばしば指摘されてきていることである。その意味では、石巻市内の展示の試みは、まさに現代的な展示の典型的なあり方と言える。現代のマンガ受容の特徴としては、オリジナルの物語を離れ、世界観やキャラクターの設定だけが抜き出されて別の物語と接続

されたり、特定のコマやセリフだけをピックアップしてキャラクター性を誇張して楽しまれたり、といった形で流通している側面があることがしばしば指摘される。二次創作の興隆などは、その端的な例といえよう。

このように原作の物語から遊離した形でマンガが消費される傾向を、東浩紀『動物化するポストモダン』では「データベース消費」⁽¹⁰⁾と呼び、伊藤剛『テヅカ・イズ・デッド』では「キャラの自律化」⁽¹¹⁾と呼び、現代的な消費のあり方の特質として位置づけた。石ノ森萬画館やいしのまきマンガロードにおける、先ほど指摘したようなキャラクターを際立たせた石ノ森マンガの見せ方もまた、同様の傾向と重ねることができるものだ。

しかし、宇野常寛『ゼロ年代の想像力』がすでに指摘しているように、キャラクターの流通は「その設定をより徹底して承認させる共同性と、その共同性を規定する物語をメタレベルで再強化する」⁽¹²⁾という性質をもつ。キャラクターがオリジナルの物語を離れて消費されるためには、オリジナルの物語でのキャラクター設定が、その強固な参照項として機能する必要がある。つまり、そのように機能するオリジナルの物語の強固な共有状況があってこそ、初めて、キャラクターに特化した消費も可能になるのだ。その意味では、キャラクターに特化したマンガの消費を可能にするためには、それ以前に物語の共有、マンガ自体の受容が必要不可欠なのではないだろうか。

さらに、物語を越境できる「データベース消費」の自由さに可能性を見出した東に対し、宇野は「たしかにそこは、技術的には全世界から接続し得るコミュニティかもしれない。しかし、物語レベルではまったく開かれていない。そのキャラクターの持つ設定を承認する者だけが接続できる、誤配のない小さな物語なのだ」⁽¹³⁾とし、その排他性を指摘した。現代のマンガ文化においては、そのように他者を排除した自閉的な文化消費の状況が生み出されていると言える。

しかし、そうした自閉的な文化消費の状況に甘んじているだけでは、文化的な広がりには生まれようがない。実際、「データベース消費」の自由さを90年代以降の新潮流として指摘した東自身、近年では、マーク・グラノヴェッターの「弱い絆（ウィー

クタイ）」を援用しながら、ネット環境によって規定された世界がむしろ硬直状況に陥っていることを認め、そこから抜け出す必要性を主張している。

弱い絆はノイズに満ちたものです。そのノイズこそがチャンスなのだというのがグラノヴェッターの教えです。(略)

ではぼくたちはどこで弱い絆を、偶然の出会いを見つけるべきなのか。

それこそがリアルです。

身体の移動であり、旅なのです。

ネットにはノイズがない。だからリアルでノイズを入れる。弱いリアルがあって、はじめてネットの強さを活かせるのです。⁽¹⁴⁾

人間は環境に規定される。だからこそ、東はここで、「リアル」の世界、とくに「身体の移動」によって環境を変える必要性を強調する。マンガ文化においても、「データベース消費」の自閉性を越えて他者とゆるやかにつながりえる文化的な仕掛けが「リアル」な社会の中に生み出されることで、「データベース消費」に代表される排他的消費とは異なる形で、改めてマンガ文化を受容し共有することが可能になるのではないだろうか。

ここで、その手掛かりを得るために、さきのマンガに関するアンケートを再度参照しておきたい。マンガの読み方に関する問いに対して、(表5)のような回答を得た。大学生・高校生ともに、1、2で数値が高くなっており、この結果からは、主体的にマンガを享受する姿勢を彼らの中に見出せる。さらに、「3. 人に勧められたものは読む」「6. 待合室など、そこにマンガがあれば読む」でも比較的、数値が高い。2の自分がまだ知らないマンガを開拓して読みたいという欲望の所在と併せて捉えるならば、とくに3は、その際に人からの「勧め」が効果的に働く可能性を示唆していると考えられる。そして、この可能性を手掛かりとするならば、誰かからの「勧め」によって知らないマンガとの「偶然の出会い」を果たすことができる場へと、実際の「身体の移動」を伴うかたちでアクセスすることの意義は、決して小さくないはずだ。

著者はかつて読書教育と地域をつなぐ実践研究

(表5) マンガに関するアンケート調査(2018.11~2019.1実施、
大学生28名、高校生64名)

Q. マンガの読み方はどのようなですか？(複数回答)	大学生		高校生	
	人数	%	人数	%
1. 現在、楽しみにしているマンガがある	20(5)	71	37	58
2. 自分から積極的に、新しいマンガやおもしろいマンガを探している	13(3)	46	28	44
3. 人に勧められたものは読む	10(2)	36	34	53
4. メディアで取り上げられたものは読む	7(0)	25	7	11
5. 映画やドラマになったものは読む	1(0)	4	21	33
6. 待合室など、そこにマンガがあれば読む	11(2)	39	22	34
7. 新聞の4コママンガ程度は読む	1(0)	4	3	5
8. マンガは読まない	1(0)	4	6	9

を試みた⁽¹⁵⁾。その中で、従来の読書教育が〈自立した読者〉の育成を目指してきたものの、結果的には高校生・大学生で、5割を超す不読者が存在する現状となっていることを指摘した。そして、これからの読書教育は〈共有できる読者〉へとシフトチェンジすべきではないか、という問題提起を行った。そして、その共有のしかけとして、ビブリオバトルという本の紹介を通じたコミュニケーション・ゲームを、実践の一例として取り上げた。

マンガについては、先にあげた(表5)で1と2の項目の数値が高く出ていることから、一定の〈自立した読者〉層が若者の中に形成されていることが推測できる。しかし一方で、そうした〈自立した読者〉たちの読書傾向は、これまで述べてきたようなデータベース空間に取り込まれ、マンガを一過的な流行の中で自閉的に消費してゆく現状を形作っている。こうした状況は、マンガ文化の豊かな広がりを楽しむうえで好ましいものとはいえない。〈自立した読者〉がある程度形成されていると考えられるマンガにおいても、やはり読書を共有してゆくしかけが有効なのではないだろうか。

4. ビブリオバトル実践研究

以上のような考えから、読書教育としての実践研究では、楽しみながら読書を共有できる試みとして一定の有効性が認められたビブリオバトルを、マンガに転用して実践を試みた。先にみたように、石巻市では石ノ森萬画館やいしのまきマンガロードで石ノ森章太郎の名前は知っていても、マンガ自体を読むことにはつながらず現状が形作られている。こうした状況に働きかけるために、石ノ森萬画館のご協力を仰ぎ、石ノ森萬画館内で石ノ森章太郎の本を題材としたビブリオバトルを実施させていただいた。

ビブリオバトルのルールは、以下の4つである。

1. 発表参加者が読んで面白いと思った本を持って集まる。
2. 順番に一人5分間で本を紹介する。
3. それぞれの発表の後に参加者全員でその発表に関するディスカッションを2~3分行う。
4. 全ての発表が終了した後に「どの本が一番読みたくなったか？」を基準とした投票を参加者全員一票で行い、最多票を集めたものを『チャンプ本』とする。⁽¹⁶⁾

5分間をカウントダウンしながらの紹介や最後に「チャンプ本」を選ぶというところに遊びの要素があり、発表に対して参加者全員で討論して投票するというところに、それらの本の紹介を共有する場の成立をみることができる。ビブリオバトルでは、本の紹介者(パトラー)は一般公募のかたちで募ることも可能だが、今回は、石ノ森章太郎と実際につながりがあった3名の漫画家(山田ゴロ氏、三浦みつる氏、倉田よしみ氏)と、石ノ森章太郎マンガの研究者(山田夏樹氏)、石ノ森萬画館スタッフ2名(町屋知子氏、三浦悠氏)の合計6名の方にパトラーになっていただき、ビブリオバトルを行った(図4)。観覧者は公募で30名、会場はほぼ満席に近い状態であった。

パトラーの発表順はくじ引きで決め、①『人造人間キカイダー』(山田ゴロ氏)、②『ことばの記憶』(倉田よしみ氏)、③『龍神沼』(三浦悠氏)、④『おてんばパンザイ』(三浦みつる氏)、⑤『縄



(図4) 「石ノ森章太郎生誕記念トークセッション&ビブリオバトル」開催ポスター

と石捕物控』(山田夏樹氏)、⑥『HOTEL』(町屋知子氏)の順となった。②はエッセイ集だが、それ以外はマンガである。一人の作家作品に限定していながら、このように作品が重なることなくビブリオバトルを行えたのは、常に第一線で創作活動続け、多様な作品を数多く残した石ノ森章太郎を対象に行ったからこそと言えるかもしれない。紹介された本の中から、チャンプ本に選ばれたのは『おてんばバンザイ』という少女マンガであった。

ビブリオバトル終了後には、観覧者を対象にアンケート調査を行った。観覧者の居住地と年齢層は(表6)のとおりである。50代の観覧者が多いのは、その辺りの年代が石ノ森マンガのコアな受容層であるということの表れであるかもしれないが、そうした中でも観覧者の過半数が40代以下という構成になったのは、ひとつの収穫であった。

アンケートでは、ビブリオバトルに参加した感想について、自由記述形式で回答を得た(文末の

(表6) ビブリオバトル観覧者の構成(「観覧者アンケート」2019.1.26実施より)

①居住地

市内	13人
県内	3人
その他	14人

②年齢

20代	8人
30代	5人
40代	3人
50代	11人
60代	3人

(表7) 今後、ビブリオバトルがあれば、また参加したいですか? (「観覧者アンケート」2019.1.26実施より)

1. ぜひ参加したい	16人
2. できれば参加したい	12人
3. どちらともいえない	1人
4. あまり参加したくない	0人
5. まったく参加したくない	0人
未回答	1人

資料を参照)。その回答内容からは、大きく3つの要素が抽出できる。1つ目としては、ビブリオバトルのルール、とくに5分間という規定について、〈ゲームとしての面白さ〉に関する指摘である。これは、ビブリオバトルというゲームがまだ一般化しておらず、今回が初めての参加となった観覧者が多かったことにも影響を受けていると考えられる。2つ目としては、5分間という限定された時間での発表を巧みに行った〈パトラーに対する称賛〉、そして、3つ目としては、実際に読んでみたくなったなど、〈紹介された本に対する関心〉を示すコメントである。

実際に、「今後、ビブリオバトルがあれば、また参加したい」かについても、(表7)のとおり、9割以上が「また参加したい」と回答しており、自由記述回答の内容と併せ、ビブリオバトルの満足度の高さを裏付ける結果であると考ええる。ビブリオバトル参加者はゲームを楽しみながら、マンガを共有することで、肯定的に新たなマンガとの出会いを果たし得たと言えるだろう。

こうしたビブリオバトル実践は、あくまで一例

石ノ森章太郎萬画の受容と地域の関わりをめぐる実践研究

(表 8) マンガに関するアンケート調査 (ビブリオバトル参加と (表 5) の比較)

Q. マンガの読み方はどのようなですか? (複数回答)	大学生		高校生		ビブリオバトル	
	人数	%	人数	%	人数	%
1. 現在、楽しみにしているマンガがある	20	71	37	58	21	70
2. 自分から積極的に、新しいマンガやおもしろいマンガを探している	13	46	28	44	14	47
3. 人に勧められたものは読む	10	36	34	53	6	20
4. メディアで取り上げられたものは読む	7	25	7	11	4	13
5. 映画やドラマになったものは読む	1	4	21	33	2	7
6. 待合室など、そこにマンガがあれば読む	11	39	22	34	8	27
7. 新聞の4コママンガ程度は読む	1	4	3	5	4	13
8. マンガは読まない	1	4	6	9	0	0

であるが、以上の結果からも、石巻市内で石ノ森マンガとの出会いの場を演出する際に、物語から遊離したキャラクター消費だけではなく、物語、読書空間の「リアル」な共有を促すような機会を作り出す試みは、もっと豊かなマンガ文化を地域で共有してゆくことにつながるのではないだろう。

6. おわりに

ところで、今回の実践は、石ノ森萬画館での、しかも石ノ森マンガに限定したビブリオバトルということで、マンガと直接的なかわりのない場で行った若者を対象としたアンケートとは、異なる数値を得られる可能性が見込まれた。そのため、(表 5) と同じアンケート項目にも回答をお願いしてみた。これを (表 5) に付け加えたのが (表 8) である。

ビブリオバトルで得たアンケートも小規模なものではあるが、質問項目の 1 と 2 については、大学生、高校生、ビブリオバトル観覧者ともに高く、どの層でもマンガが現在形で楽しまれている現状が見受けられる。一方で、違いが顕著だったのは、若者層の回答率の高さに比して、ビブリオバトル参加者の数値は低めであった「3. 人に勧められたものは読む」の項目である。この相違から考え

られることとしては、他者の影響力が若者でより肯定的に受け止められているということだろう。その意味では、本の紹介を他者から受ける機会としてのビブリオバトルの側面は、若者にとってより効果的な働きかけとなり得るかもしれない。

一方で、ビブリオバトル参加者について考えると、読書傾向としては他者の影響力をとくに感じていない人々においても、実施後のビブリオバトルの満足度は高いものとなっていた。このことは、むしろ、2 の「自分から積極的に」新たな本との出会いを楽しみ得る場として、ビブリオバトルが有効に機能し得たことを表しているといえるのではないだろうか。そうした意味で、今回の実践研究では、幅広い人々の石ノ森マンガに対する関心を喚起し、新たな受容層を開拓していく試みとして、ビブリオバトルがもつ一定の有効性を確認し得たと言えるだろう。

しかし一方で、今回のビブリオバトル観覧者に 20 代が多く含まれたのは、大学内での積極的な働きかけの影響が大きく、10 代を含む若者層が主体的に足を運べるような場として機能させる工夫は、今後の課題となるだろう。また、特別なバトラーを招いて行うイベントタイプのビブリオバトルは、どうしてもバトラーは特別な存在として観覧者に眼差されがちである。今後は、一般公募な

によってより一般化したビブリオバトルやその他の試みが可能かどうかについても検討すべきだろう。

ビブリオバトル以外にも共有のためのさまざまな方法を模索し、実践し続けることは、人々がマンガ文化を豊かに享受し、緩やかにつながりを持つことに結びついてゆくのではないだろうか。そのような実践の中に、未来へと吹き続ける風としてのマンガのひとつの姿を見出すことができるのではないかと考える。

【注】

- (1) 1986年に改名するまでは「石森章太郎」のペンネームであったが、本稿では引用を除き、改名後の「石ノ森章太郎」で表記を統一した。
- (2) 石ノ森萬画館ホームページより (<https://www.mangattan.jp/manga/about/>参照。＊2020.9.25 閲覧)。
- (3) 四方田犬彦『日本の漫画への感謝』2013.11、潮出版社、p195-196)。ただし、四方田はここで「最初の一〇年」に限定して評価しており、それ以後の石ノ森マンガは評価しない立場をとっている。その点については、別の検討が必要となろう。
- (4) 石ノ森章太郎『風のように……背を走り過ぎた虫』（『ビッグコミックスピリッツ』1989.8.14-8.21号、小学館）。引用は、『青いマン華鏡』（2008.2、角川書店、p185-228）から。「萬画宣言」（初出時は「M・A宣言」）の部分は、『マンガ日本の歴史1』（1989.11、中央公論社）、『石ノ森萬画館』（1997.4、メディアファクトリー）にも収録され、若干の改稿がなされている。
- (5) 伊藤剛『テツカ・イズ・デッド』（2005.9、NTT出版、p236）。
- (6) 山田夏樹『石ノ森章太郎論』（2016.11、青弓社、p240）。その実作の例として、『HOTEL』（『ビッグコミック』1984.9.24-98.3.10、小学館）や『マンガ日本の歴史』（全48巻、1989.11-93.10、中央公論社）などにおいて、ヒーロー不在のポストモダン状況下における匿名性の集団の「内面」や「風景」の描写が新たに構成されたことを評価している。
- (7) この女性の読書率の低さは、石ノ森マンガの受容層の男女構成にもともと偏りがあるということに関係するものかもしれない。いしのまきマンガロードに立ち並ぶモニュメントに、『サイボーグ009』や『仮面ライダー』シリーズなど、男性向けマンガ誌で発表されたマンガのキャラクターが多いことも、石ノ森マ

ンガは主に男性読者によって支持されてきた側面の影響を表していると考えられる。

- (8) 今回、石巻専修大学でのアンケート調査の集計数は28名と少なく、女性の回答数は5名とかなり低い。参考までに、(表2)～(表4)では、回答数に丸カッコで女性の内数を示した。一方で、まとまった回答をいただけた桜坂高校生に対するアンケート調査は、女子高という性質上、回答のモデルは女性に限定されている。それぞれに性質も規模も異なる集団に対するアンケートのため、単純に集計することはできないが、結果を並行して眺めることで、一定の特色を見出し得るものと考え、データを並置した。
- (9) 選択肢にある藤子不二雄の共同ペンネームは1950年代のマンガ家デビュー当時から1987年のコンビ解消まで使用された。現在は、藤子・F・不二雄、藤子不二雄^①となったが、彼らのマンガの多くがこの共同ペンネームのもとに共同制作され、親しまれてきたことから、ここでは共同ペンネームを採用した。
- (10) 東浩紀『動物化するポストモダン』（講談社、2001.11、p76-78）。
- (11) 注5に同じ（p54-58）。
- (12) 宇野常寛『ゼロ年代の想像力』（2008.7、早川書房、p46）。
- (13) 注12に同じ。
- (14) 東浩紀『弱いつながり一検索ワードを探す旅』（2014.7、幻冬舎）。引用は、幻冬舎文庫版（2016.8、p17-18）。
- (15) 遠藤郁子「読書教育と地域をつなぐ実践研究ービブリオバトルを一例として」（『石巻専修大学紀要』2019.3、p93-103）。
- (16) 知的書評合戦ビブリオバトル公式ホームページより (<http://www.bibliobattle.jp/>参照。＊2020.9.25 閲覧)。

付記

本研究は、平成30年度IK地域研究助成の成果の一部です。

（資料）石ノ森章太郎生誕記念トークセッション & ビブリオバトル「観覧者アンケート」抜粋（2019.1.26）

〈ゲームとしての面白さ〉

・時間が決められている分、皆さん要点をしばった紹介をさせていただいてとてもおもしろかった

です。

- ・5分の時間でどう本を紹介するのか違いが面白かった。
- ・おもしろかったわ～「5分」がニクい！
- ・ちょうどよい時間で聞きやすかったです
- ・初めてきくマンガ、読んだことのないマンガばかりでおもしろかったです。マンガを書く人は話すのも上手だな～と思いました。たくさんの作品を作っている人なので、その中から1作を選ぶということがとてもおもしろいと思いました！
- ・バトラーの人とのやりとりが、おもしろいと思いました。(筋が無いということ)
- ・討論タイムの応答も大切な要素なんだと痛感しました。
- ・初めての企画への参加良かったです
- ・初めてでしたが大変おもしろかったです。
- ・初めて参加しました。

〈バトラーに対する称賛〉

- ・最初は1人5分は短いと思っていたが、発表を聞いて5分で充分に説明できる先生方のすごさを感じました。
- ・それぞれの「表現」の仕方、あり方という視点で見ていただきました。…楽しめました。
- ・本への想いがつたわってよかった。
- ・バトラーによって大きく目線がちがうなか、本当にマンガが好きと感じられた

- ・とても面白かった。どのような視点でこの本を選んでいるか興味深い内容が聞けました。
- ・紹介ページを大画面で見られるとよかったです。スタッフさんの紹介もあって楽しかったです。
- ・先生方の発表がさすがにすばらしかった。
- ・みんなお話をうまくて圧感しました。
- ・やっぱり先生方はトークが上手でおもしろいといった印象がありました。

〈紹介された本に対する関心〉

- ・今回色々な自分の知らない本に出会えたのでその中でも、おてんばパンザイ、HOTELL、言葉の記憶はとても興味をそそられたので本屋で探して読んでみようと思いました。
- ・漫画家さんのお話もおもしろく読んでみたいと思うものもあった。本人の説明も分かりやすい。石ノ森さんの漫画の解釈もおもしろい。
- ・本の紹介の仕方が様々で、初めてビブリオバトルに参加しましたが、楽しめました。
- ・それぞれの方の石ノ森作品への愛が伝わってきた。どの方も紹介の仕方が上手で5分ぴったりで終わるのもすごかった。読んでみたい作品もあったので読んでみたい。
- ・ことばの記憶という本を読んでみたいと思いました。いろいろ気になったのですが、町屋さんの熱意が伝わってきました。