

平成 21 年 6 月 25 日現在

研究種目：若手研究（B）
 研究期間：2007～2008
 課題番号：19720147
 研究課題名（和文） アメリカン・コミックスから読み取る異文化情報学の基盤構築
 研究課題名（英文） Some Fundamental Studies and Prospects of Cross-Cultural Communication through American Comics
 研究代表者
 藤本 幸治（FUJIMOTO KOJI）
 京都外国語大学・外国語学部・講師
 研究者番号：50310785

研究成果の概要：

本研究以前にアメリカン・コミックスを異文化情報学のソースとして学術的に利用できることを真に追及した前例は皆無であったといつてよい。本研究では、アメリカン・コミックスを通時的に共時的に、米国の社会及び、歴史背景を参照しながら詳細に分析すると共に、その研究結果を異文化コミュニケーション教育に応用しようとした。本研究の第一の目標である異文化理解のための情報媒体としてのコミックの果たす役割についての見解を論文として公表した。また、異文化理解教育の媒体としてアメリカン・コミックスが有する可能性を探るべく、大学教育現場にて試行的にこれを実践した。その教育効果と共に異文化理解教育の新たな可能性としてこれを学会にて報告発表した。

交付額

（金額単位：円）

	直接経費	間接経費	合計
2007年度	600,000	0	600,000
2008年度	600,000	180,000	780,000
年度			
年度			
年度			
総計	1,200,000	180,000	1,380,000

研究分野：人文学

科研費の分科・細目：言語学・外国語教育

キーワード：アメリカ、英語教育、異文化理解

1. 研究開始当初の背景

(1) 本件以前には、国内においてアメリカン・コミックスに対する正当な学術評価を行い、その妥当性の検証した前例は皆無であったと言ってよいだろう。これは、「コミック＝娯楽、漫画」という図式が、研究者はもちろん、一般の人々の間での共通の認識であったがためであろう。特に、日本の漫画はアニメーションの技術の応用もあいまって、世界

的に日本の（サブ・）カルチャーとして、大人の鑑賞にも堪えうる存在として名を馳せている一方、アメリカン・コミックスは子供向けの読み物であるという認識があるのではないだろうか。

(2) 一方、近年では、そのようなアメリカン・コミックスの中でも、特に「スーパー・ヒーロー」という架空の存在が、映画化され、

それらの作品の多くが米国のみならず、世界的にもヒットとなっている。後者の事実を考えた場合、この背景にあるのは、幼少期を懐かしむ特定の大人たちのノスタルジーのみであるとは、到底、言いがたい。人々はこのコミックから飛び出した架空のキャラクターたちの何に共鳴し、何を見て心を動かされたのであろうか。また、製作者はコミック・ヒーローたちにどのような意図を持ってどのような役割と存在意義を人々に確認させたのであろうか。また、そもそも、それらのキャラクターが創り出された媒介であるコミックスが生み出された社会的な背景とはどのようなものであり、どのように現代に至っているのであろうか。単なる娯楽の枠を超えて、この巨大メディアに対する考察は、一考に値するはずである。

(3) 近年、国内では日本の漫画に学問的研究素地の可能性を見出し、独立した学科あるいは、学部として高等教育に取り入れる試みが少なからずの数の私立を中心とした大学で推進されている。では、日本の漫画が学問として成立しうるのであれば、アメリカン・コミックスにはそれは成立しえないのであろうか。仮に成立した場合、学習者にとっても極めて興味深い、異文化理解教育のための新たな媒体として活用できる可能性があるのではないだろうか。

2. 研究の目的

(1) そこで本研究では3つの大きな目標を掲げた。まず一つ目は、上記1の(1)および(2)のアメリカン・コミックスを取り巻く日米の社会的背景を鑑みて、本研究では、まず、共時的にも、通時的にも、アメリカン・コミックスの資料整理し、その時代背景がコミック製作や読者に及ぼした影響を緻密に観察することによって、それらの影響がいかにか、米国の文化形成や国民性に反映されてきたのかを検証すべきだと考えた。これにより、アメリカン・コミックスが単なる娯楽としての存在の域から抜け出し、他の文学や美術といった分野と同様、人類が創り出した空想絵画小説としての価値が認められる可能性があり、またその存在を的確に観察、研究することでそこから得られる様々な情報が、社会科学や言語学、文化学に還元できるはずである。

(2) 研究目的の2つ目としては、前述2の(1)の研究成果を異文化研究の応用として異文化教育に反映させることである。これは、特に外国語教育と対にして考える問題、課題である。例えば、先般、国際化が学校教育現場で叫ばれてきて久しく、現代に至るまでALTの投入など様々な試みがなされている。

しかし、いずれも外国語教育という語学面での力点が置かれ、(社会全体の)異文化理解教育については、十二分にその効果を挙げられているとも言いがたく、またそのための教材も不足している感がある。実際に異文化体験のための渡航を行わずとも、コミックを通して同世代の人間が、どのような作品を読み、共感するかによって異文化における価値観の差異についての認識を持つことも可能である。漫画やコミックは、幼年期には誰でも触れる初期の社会情報供給媒体なのである。つまり、その異文化社会における共同供給媒体の理解を通して、社会的異文化情報を持つことは、異文化教育を含む外国語教育にも必然、必須のことである。文化的内容を捉えない言語表現には、真の異文化間コミュニケーションは存在し得ない。

(3) 最後に研究目的の3つ目として、言語教育面に特化した場合のコーパス構築の基礎研究をあげた。これもまた先行例のない研究であり、そのための基礎資料の収集と整理(コーパス作成のための準備作業)がその基盤に当たる。例えば、BNCのような大規模コーパスはすでに存在するが、(アメリカン)コミックスに特化したものは知りうる限り現存しない。これにより、一般的に子供向けの読みものとして認知されがちなコミックを読み解くために実際に必要な語彙学習(コミックに用いられる言語表現、語彙数、語彙の難易度を統計的に分析)についての情報が得られることになり、英語教育者にとっても極めて興味深いことである。

3. 研究の方法

(1) まず、アメリカン・コミックスが登場した時代背景やコミックに描かれるコンテンツの分析を文献上で行うことが研究の第一歩であると考えた。そのため、実際にコミックが製作、販売されている米国(ニュー・ヨーク)まで渡航し、資料収集を始めとした現地視察を兼ねた実地研究を行った。またコミック読者層の調査としてコミックストアでの取材も行った。これは研究目的(1)の実践である。

(2) (1)で得た資料と経験を基盤に、コミックスに反映される宗教、倫理感などを緻密に観察、論証し、論文としてまとめることを試みた。(この段階で、研究当初に疑念として最後まで残っていた「コミックス=子どもの読み物」という視点から、完全に「大人の鑑賞に堪える作品」としての研究対象に視点を移して研究分析を行うことになった。)上記(1)と合わせて研究目的(1)を実践する手段として選んだ。

(3) 同時に、これら二つの言語文化面から得た情報を異文化教育学に応用し、実際にアメリカン・コミックスを利用した講義・演習を勤務大学内で実践した。上記(2)の視点から、成人高等教育という観点から異文化理解教育を行う場合、アメリカン・コミックスの有効性をどのくらい実際の学生に伝えられ、彼らがそれを理解し、また興味を抱いてくれるのがきわめて重要であることから、京都外国語大学外国語学部4年次生配当科目「Senior English Workshop A/B」(通年)にてアメリカン・コミックスを教科書にして、講義を行い、また、学生にもプレゼンテーションを同テーマにて実践させ、学生の視点と興味を探った。これは研究目的の(2)に該当する実践である。

(4) 次に、そこで収集した資料を言語データベースとして管理すると共に、分析し、第一・第二言語習得論への貢献や応用を試みることで研究目的(3)を実践しようと試みた。(本来なら(1)で行った資料を単純にコンピュータにデータ蓄積すればよいだけなので、本研究作業の中で最も簡単作業でもある。しかし、これを単に単語構文の頻度などの数値的な分析を行って発表する以前に、アメリカン・コミックの文化、歴史背景をしっかりと理解しておかないと、うわべの数値のマジックに惑わされて、「文化学」としての視点を失うことを最も懸念したため、データ収集、入力だけを行い、本格的分析が未だ十分になされている確信が持てていない。)

4. 研究成果

(1) 研究目的(1)の成果 コミックス読者の実体視察のための渡米取材と研究成果を取り込んだ学術論文の発表を以下の要旨にて行った。

『現代社会に生きる我々は個人の情報はもとより、大衆の間に流れるメディアによる情報に大きく影響をされるライフ・スタイルを送ることを余儀なくされている。では、そのメディアが意図的に策略されたものや必要且つ不可欠な情報を欠く、あるいは改ざんしたものであったとしたらどうであろうか。大衆に事実を知らせずメディアをコントロールすることで一部の特権を持つ者たちが制する圧政の世を生み出す、いや生み出していることになる。翻って、意図された情報メディア媒介、ここでは、アメリカン・コミックスを取り上げるが、実はその意図は、作者や製作者の意図とは異なり、作品に流れるリアリズムが自然発生的にメディアを生み出した国家によって触発された非意識的なものの具現化であることでありうることはないのであろうか。コミックスはメディアで

あり、メディアである限り情報主の意図が含まれ、情報受信者はその意図に影響される。では、子供向け、あるいは大人向けにすら創られた娯楽メディアの中に、近代国家(つまりここでは合衆国を指すが)その国家や国民性の理解に大きな貢献を行うはずである。本研究の主眼はまさにそこにある。』この結果、以下のことを結論付けた。

『果たしてアメリカに文化は存在するのか』-これは、とても重要且つ、答えにくい難題である。フランス、イタリアといったヨーロッパ諸国に見る芸術や音楽の分野と比べて、アメリカでの歴史は比べようもなく浅い。本格的芸術文化ということでは比類ではないだろう。しかし、そのような歴史背景の中で敢えて、近代において芸術呼ぶことができる文化がかの国に栄えたとすれば、それは間違いなく、映画や音楽といった類の大衆文化、ポップ・カルチャーだろう。そして、その影響力は、例えば、現代の日本社会に住む若者達の聴くヒップホップやユーロよろしく、否応なく我々の生活を直撃してくる大波である。カウンター・カルチャーがメインストリームのヨーロッパ大陸芸術に対抗するものであるならば、そのカウンター・カルチャーの中にもカウンター・カルチャー自身をメインストリームとするサブ・カルチャーとしてのカウンター・カルチャーが存在して不思議はない。例えば、それは、音楽においては50~60年代に生じたロックン・ロールであるだろう。映画や音楽に比べて、アメリカン・コミックスに対する我々の知識は、あまりに乏しい。時を遡ること、1990年代初頭、私個人の経験を回想するならば、投げ理論言語学を選考する大学院生であった私は所属する大学からの奨学金を得て、初の海外留学の機会を与えられた。これは留学経験者の間でもよく耳にすることのひとつであるが、十分に研究内容の基礎を習得して留学するものは、自らの専門内容に関しての英語コミュニケーションには不自由しないが、寧ろ簡単な日常生活における会話に苦労すると。同じことが私にも起こった。それがアメコミであった(実際留学先は豪州ではあったのだが)。留学先では入寮していたのだが、入学当初の寮でのオリエンテーリングの一環として夕食後の談話室でのゲームのときのことであった。現地の者であれば、誰でも知っているような簡単なアメコミのクイズの答えに答えられなかった。喩えていうならば、さしずめ日本で言うならば、「サザエさんの弟の名前は？」という程度のものだろう。これは、幾ら言語に対する知識が豊富でも答えることはできまい。翻っていえば、言語外的知識が中核的な言語能力に支障をきたさせるものである。つまりは、同じ文化や社会環境を共有し、その中で成長してきたものとの「外

国人」ととの間の意思疎通の隔たりである。では、何故この知識が、私に欠如していたのか。いや、あるいはこれは私だけに言えることなのだろうか。もしそうでないとするならば、私たちがその方面の事情に詳しくない理由とは何か。ひょっとしたらこの「漫画」には、双方の文化を理解するための、あるいは、理解したものでしか理解できない、側面があるのではないだろうか。そして、それはそれぞれの生育過程において、無意識的に個人の言語、思想に関わる知識や人格の形成に少なからずの影響を及ぼしているのではないか。ならば、「その方面」の知識の獲得は、言語の知識と同等に慮れるべきである。本研究のきっかけはこのときに生じたように思う。

次いで、日本の場合を考えると、著名コミックライターのことばが忘れられずにいる。「ヒーローコミックを最も面白くする方法は、ヒーローの敵をできる限り憎らしく描写することにある。つまり、人間が持つ負の感情、怒りや憎しみ、憎悪、嫌悪という否定的感情を刺激することで、敵に関する憎しみの同調とヒーローに対する同調が生まれる」のだと。これは、ひいては、それを読む読者の感情下に潜り込み、潜在し、感情を無意識のうちにコントロールし始めるのではないか。それが、現代において暴走する心無き「ヒト」たちの心理（真理）の一環を担っているのではないか。漫画が人格に影響しないと誰が断言できよう。できると断言できないならその逆も叱りである。本稿冒頭に述べたように近代社会は科学的なものの見方、あるいは科学の発展そのものに異常なまでの執着を起し、偏重してきた。それを支えるための「人」としての道徳教育や宗教観念の重要性を説くことを、経済的利益と切り離して考えることをしてこなかった。そして、その生活環境には、他人との比較や情報収集に常にメディアの介在があった。では、時事ニュース媒体として、最も身近な大衆文化であり、大衆娯楽、つまり情報源でもあるコミックスのような情報発信手段を軽視すべきではない。事実、アメリカにおけるコミックスの役割は、実際のところ、日本のそれとは大きく異なることがこの小研究の結果、明らかになってきた。「日本の漫画＝成人向け可」「アメコミ＝成人向け不可、子供向け」という単純な構図は成り立たない。本稿では、ここまでの本研究の目標とするその入り口である今日におけるアメリカン・コミックスの現状を概観し、それをスーパー・ヒーローという視点から捉えた。もちろん、スーパー・ヒーロー達のみがアメコミではない。しかし、その歴史を振り返れば、子供向けであったはずの彼らの姿を借りてはいるものの、実はその内面においては、アンダーグラウンドで活動してきたカウンター・カルチャー的要素を大きく含んだ、

社会に対する叛逆の警鐘を鳴らすメディアとして密かに認識されてきていたことが分かる。今後は、更に文化的素地を探索し、そこに表現される言語を対象として、認知的、心理的背景と構造を新たな言語学の視点から追及していくことがこの分野での責務である。ことばは人に想像させ、創造を可能にする。だからこそ、想像から生まれたことばには、想像の源が発見できるはずである。それは、人に未来を語らせ、自らを進歩させ、新たな社会を作り上げる術でもある。そこに歪みや過ちがあってはならない。』

(2) 研究目的(2)の成果 アメリカン・コミックスを取り入れた異文化教育学への貢献のための提案および、その実践報告を以下の主旨にて学会発表した。

『本発表の主張は、コミックスは、趣味娯楽を超えた異文化言語理解教育促進に貢献する学術的手段になりうるということであった。まず始めに、アメコミの歴史的発展を概観することにより、アメリカにおけるコミックスが単なる子供向け作品の枠を出て、大人のための芸術、文学表現媒体としてその存在価値を高め、更にその存在が近年のハリウッドでの映像化も手伝って一般にも広く認知され始めていることを指摘した。しかしながら、このような状況の中にあるもの、未だに日本におけるアメコミの価値評価は低いといわざるといえない。ならば、翻ってその低い期待値をよい意味で裏切ることで、アメコミのもつ潜在的な研究対象としての魅力を映画『スパイダーマン』と『ファンタスティック・フォー』を題材として紹介した。また、その教育実践例として京都外国語英米語学科における演習授業での様子を3つの視点を通して紹介した。まず第1点として、アメコミ作品、およびその映画化された作品は、双方を比較検討することで、映像と文字媒体の間に観察される言語的表現の差を吟味することができる。これは、英米文学においても従前よりなされてきた手段であり、学習者の興味の喚起に効力を発揮することを主張した。次に、英語学的視点に立つことにより作品中に観察することのできる登場人物たちの談話の流れの中から、それぞれの発話を記録し、辞書類でその語義等を精査することで、言語情報源としての活用が、コミックベースの作品とて、例外なく可能であることを示した。さらに、アメコミ作品の特性である同タイトル作品が、時代背景と各々の作品を描く異なったアメコミ・ライターの特質が反映され、殊更、近年のグラフィック・ノベルと呼ばれる作品群の中には、現代アメリカの抱える経済的、政治的、社会的、あるいは、軍事的問題を反映し、熟考、再考させる機会を提供するものも少なくないことを紹介した。

事実、workshop 形式の授業での討論の素材としてアメコミが取り上げるこれらのテーマがそれに耐えうる相応しいものであることを実勢例と共に提示し、同時に授業アンケートを通して見られるこの研究トピックに対する学生の好奇心と満足度という点から本研究の教育効果の高さについても言及した。以上の実践報告は、英米語を専攻する専門教育課程での授業内におけるものをベースにしたものであるが、今後の研究課題として、更に広く、教育指導条件に制限のある高等教育における一般教育課程、あるいは、中等教育での異文化言語教育への応用を研究する余地が残されている。』

(3) 研究目的 (3) の成果 小規模 (約 1 万語) 言語データベース構築 (アメリカンコミックス専用) のための構築のための、基礎資料の収集が完了した。これは、先に述べたように、単純にコンピュータにデータ蓄積すればよい本研究作業の中で最も簡単作業であったが、単に単語構文の頻度などの数値的な分析を行って発表することに疑念を抱いた。なぜなら、アメリカン・コミックの文化、歴史背景をしっかりと理解しておかないと、うわべの数値のマジックに惑わされて、「文化学」としての視点を失うこと危険性があったからである。そのため、今回は、データ収集、入力だけを行ったに留まってしまった。本格的分析が未だ十分になされている確信が持てていなく、引き続き継続研究していく所存である。また、それに値する成果も期待できると確信している。

(4) 研究余滴 最後に今後の日米歴史比較文化学への更なる応用研究の可能性の発見 (将来的検討課題の発見) ができたことを今回の研究の副産物として付け加えたい。今回は、アメリカン・コミックスを特に、スーパー・ヒーローという観点を通して通時社会的に分析してみたが、日米の文化交流による相互影響を考えた場合、大人の視点から診たヒーロー像を日本 (アニメ・マンガ) 文化にも応用してみると、従来のそれらの視点や分析とは異なった多方面からのアプローチが可能になるのではないだろうか。特に、戦後、高度経済成長期に登場したヒーロー像と同世代を生きたアメリカ社会でのヒーロー像の変革を日米で比較し、また現実の社会情勢との対比の中で考察することは、意外な人間心理や文化形成の原動力となるものの発見につながるかもしれない。20 世紀は、あまりに我々は科学技術の発展に眼を奪われてきた。その反省を元に、今一度人間の夢や憧れの投射であるマンガなりコミックを見直すことで、そこに現れる人間の持つ本質の一角を垣間見ることができないのではないか。これ

が、異文化研究、社会学研究から更なる大きな展開へとつながる人間学研究にコミック研究が発展する瞬間であると確信している。

5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

〔雑誌論文〕(計 1 件)

藤本幸治、「アメリカン・コミックヒーローに垣間見る自己投射原理 人々は何故スーパーヒーローを必要とするのか」、『COSMICA』、XXXVII 巻、pp.59-82、2008 年、査読有

〔学会発表〕(計 1 件)

藤本幸治、「スーパー・ヒーローを通して診る星条旗 (アメリカ)」、映画英語教育学会、2008 年 6 月 21 日、創価大学

6. 研究組織

(1) 研究代表者

藤本 幸治 (FUJIMOTO KOJI)
京都外国語大学・外国語学部・講師
研究者番号：5 0 3 1 0 7 8 5

(2) 研究分担者

なし

(3) 連携研究者

なし