

研究成果報告書

2024年08月08日

1. 所属・職・氏名 等

文学部国文学科教授 早野慎吾

2. 研究課題（テーマ）名

異なるコンテンツを活用した国語教育

3. 研究期間

2023年05月～2024年02月

4. 利用した研究費の種類及び金額

大学院共同研究費交付金 120,000円

5. 研究の概要

2,000年文部科学省の『教育白書』においてマンガが能楽、人形浄瑠璃、歌舞伎、茶道、囲碁将棋などと並んで日本の重要な文化と認定された。マンガは経済（ビジネス）効果が非常に高いことが報告されている（野村総合研究所 2005「マニア消費者市場を新たに推計 04年は主要12分野で述べ172万人」）。マンガを原作とするアニメや実写、小説などの異なるコンテンツは、それぞれの情報量が異なり、また伝わる内容や印象も大きく異なる。本研究では、その特徴を明らかにすることで、どのコンテンツをどのように活用することで国語教育（特に言語教育）を効果的に実践できるかを明らかにすることを目的に進めた。

今年度は、『仮面ライダー』『ゲームセンターあらし』などの作品で知られる菅谷実（すがやみのる）氏と、『KATANA』の作者で「公益財団法人日本刀文化振興協会」の評議員もつとめるかまたきみこ氏を講師として招聘することができた。今回は、特に、取材（現実社会）→マンガ→国語教育・伝統文化教育という一連の流れについて研究を進めた。

6. 研究成果等

本研究では、伝統文化伝統工芸のひとつである日本刀をテーマとした『KATANA』（かまたきみこ）を例として、伝統文化のコミカライズが伝統文化の発展に貢献している実例を報告する。作者のかまたは、本作品制作のために刀匠や研師、鞘師だけでなく、日本刀の鍛錬に使用する炭を生産する製炭職人など日本刀に係わる様々な職人に取材しており、そのことで日本刀製作のリアルな過程を作品に取り込むことに成功している。そのため本作品の読者には、日本刀そのものだけでなく日本刀製作に関心を持つ者も多い。さらに、かまたは「お刀鑑賞会」「鍛刀道場での炭切体験」などを実施することで、伝統工芸技術保持者への世間的関心を高めている。

かまたの担当編集者であった及川史朗は『エヴァンゲリオンと日本刀展』『戦国無双と日本刀展』などを日本刀匠会と共同プロデュースし、若者へ日本刀文化の関心を広げた。衰退傾向にある伝統文化は、まずその存在を知ってもらい、身近に感じてもらうことが重要であると言われている。伝統文化のコミカライズや取材を活用したイベントは、多方面で伝統文化

の発展に貢献でき、また学校教育に活用することで、伝統文化やマンガの担い手を生み出すきっかけをつくりことができると考えられる。

研究目的

伝統文化(伝統工芸)のひとつである日本刀をテーマにした『KATANA』(かまたきみこ)を例として、伝統文化をコミカライズすることで伝統文化の発展にどのように寄与することができるか、また、そのコミカライズ過程を活用することでどのような伝統文化教育が可能であるかを分析する。特に、伝統文化の活性化と学校教育での伝統文化教育に関する視点から考察する。

伝統文化のコミカライズ

現在、伝統文化の継承が大きな課題となっている。伝統工芸の継承を扱った柴田徳文(2015)「伝統文化の継承と発展-伝統工芸の将来-」では、「概ね衰退の傾向にある。消滅寸前となっているものすらある」(p. 72)と論じられている。文化庁では「文化芸術の振興に関する基本的政策」の「(3) 伝統芸能の継承及び発展」(H27 閣議決定)において、後継者育成の重要性が記載されている。早野(2019)『八王子車人形西川古柳座 1』では、古柳座の後継者問題解消のための取り組みを報告している。古柳座は、小学生を対象とした子ども人形教室を頻繁に実施したことで若手座員が充実した。古柳座は、2022年に日本の重要無形民俗文化財に選定されたが、若手の充実も一要因となっている。

『KATANA』は、2004年10号『月刊ホラーM』に読み切り掲載後、シリーズ化して発行紙を変えながら2014年から『ASUKA』に移籍して現在も連載中(現在21巻)のコミックである。「成川家の一人息子として生まれた高校生の成川滉は、代々続く刀鍛冶の末裔で、若くして日本刀の研磨の技術を身につける。滉は刀自身の姿(=魂魄)を感知する特殊能力の持ち主で、その能力のために刀にまつわる数々の不思議な事件に巻き込まれていく」ストーリーである。

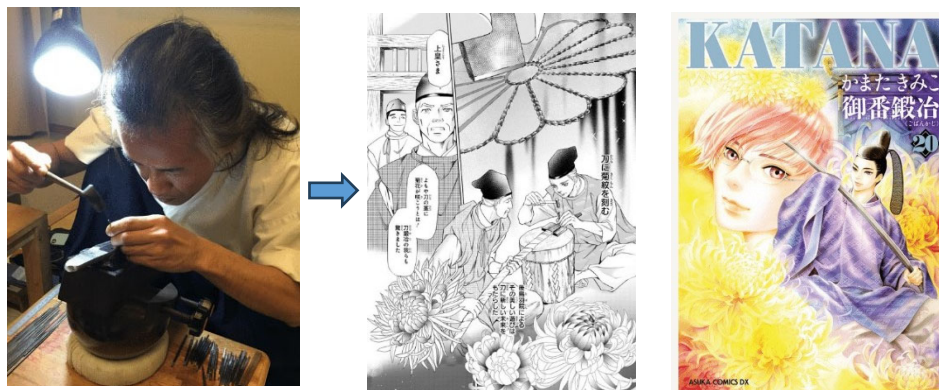


図 刀匠取材からのコミカライズ

かまたは、本作品製作のために刀匠や研師、鞆師だけでなく、日本刀の鍛錬に使用する炭を生産する製炭職人など日本刀に係わる様々な職人に取材を実施しており、2019年度より日本刀文化振興協会の評議員にも選定されている。上図は番鍛冶(後鳥羽上皇の命により院に番勤した刀工)に関する刀匠への取材をコミカライズしたものである。

若年層へ周知

そのコミカライズの過程を知ることで、読者はよりマンガに対するより深い理解を得ることができる。また、かまたは初心者でも楽しめる「お刀鑑賞会」「お刀女子会」「鍛刀道場での炭切体

験」など、広く日本刀に親しんでもらうためのイベントを開催している。西川古柳座の例でもわかるが、伝統文化は、まずその存在を知ってもらい、体験等で身近に感じてもらうことが重要である。

近年、ゲームや舞台、アニメやマンガなどの影響により日本刀に関心をもつ若者が増えている。『鬼滅の刃』（吾峠呼世晴）の鬼を倒す「日輪刀」は模造刀などが作られて人気となっている。ブラウザゲームの『刀剣乱舞』は、刀剣ブームの火付け役になったと言われている。かまたのKADOKAWAでの担当編集者（当時）であった及川史朗は、メディアやゲーム関連の会社と全日本刀匠会を結びつけて、2011年『戦国 BASARA と日本刀展』、2012年『エヴァンゲリオンと日本刀展』、『戦国無双と日本刀展』などを日本刀匠会と共同でプロデュースし、日本刀だけでなくメディア文化の発展に貢献した。このようなアニメやゲームと日本刀のコラボ企画では、多くの入場者を集め、それまでの年間の入場者数を一気に押し上げた。運営側にとっては、特に若者に関心を持たれたことが大きかったようである。

教育への応用

小学校の国語科や社会科では、日本の伝統芸能（伝統工芸を含）に関する単元がある。このような単元で、上記のような伝統文化に対する取材やコミカライズの過程を解説すれば、伝統文化と同時にマンガに対する関心を高めることが可能となる。

光村図書の国語科教材『国語四下はばたき』では「伝統工芸のよさを伝えよう」（pp. 53-57）がある。伝統工芸について調べて報告する単元であるが、この単元では日本刀の取材資料を提供できる。また、『国語六 創造』「日本文化を発信しよう」（pp. 153-157）の単元では、日本刀文化のコミカライズ過程を解説することで、伝統文化だけでなくマンガに対する理解を深めさせることができる。伝統文化のコミカライズは、多方面で伝統文化の発展に貢献でき、また学校教育に活用することで、伝統文化やマンガの担い手を生み出すきっかけをつくりだすことができると考えられる。なお、院生との研究成果は、『日本語文化の研究』（審査付研究誌）に報告する。

7. 研究の実績（論文・発表 等）

早野慎吾 かまたきみこ（2024）「伝統文化のコミカライズと教育：かまたきみこ『KATANA』を例に」日本マンガ学会第23回大会 口頭発表（京都精華大学）

早野慎吾 大友美侑 有馬遼稀 藤田竜太郎 松澤海飛（2024 予定）「マンガ・アニメを活かした言語教育」『日本語文化の研究』6（研究ノート）