Osaka University Knowledge Archive

Title	マンガ世界を通してみるユースカルチャー : 内容分析の読者志向的解釈
Author(s)	谷本, 奈穂
Citation	大阪大学教育学年報. 1997, 2, p. 61-75
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/11591
rights	
Note	

Osaka University Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

Osaka University

大阪大学教育学年報 第2号（1997年）
Annals of Educational Studies Vol.2

マンガ世界を通してみるユースカルチャー
～内容分析の読者志向的解釈～

谷 本 奈 穂

【要旨】
本稿の目的はユースカルチャーの把握である。若者文化は「若者に創造・受容・共感されているパースペクティブ」から把握することが可能であるし、また重要でもある。そこで若者によく読まれているマンガを分析資料とする。さて、マンガは社会的機能・効果ゆえに読まれるのではなく、内容ゆえに読まれていると考えられる。したがって物語記号論を援用しながら内容分析を行う。しかし従来の内容分析は読者の解読コードを軽視するという欠点を持つ。ゆえに、読者（本稿では高校生）にアンケートを行い、その解釈に沿いつつマンガの内容分析を行うこととする。そうしてこそ、「マンガが提示する世界」を受け入れる若者らの世界が照射されるのである。
受け手の解読は「サブカルチャー」と関連していることから、具体的分析に先立ち、アンケート全体から高校生はある種の閉塞状況にあると推察した。それをふまえた後、実際の具体的作品を分析した。人気マンガの描く世界は、一つには成長する「強さ」がないと自覚している読者にとっての「主人公の成長の物語」であり、もう一つは「人のいる孤独」を感じる読者にとっての「主人公の信頼関係の物語」であった。それは若者の隠れた望みをかなえる「癒しの装置」になる。以上から若者は本質的には満たされない「一応の幸福の世界」に閉塞されていると推測できる。

I 若者文化の捉え方

若者の文化を捉えるには、中野収[1]の言うような方法が有効であろう。すなわち、「いつも目でみたことがらの印象とそれを素材にして想像力をめぐらす（1987、11頁）」という方法である。「いつも目でみたことがら」とは日常世界で出会う現象――つまり若者の行動や若者が好むポップカルチャーといった雑多なことがら――のことだと考えられる。これらを基に若者文化を見ていくことは重要であろう。

もちろん、家庭・教育・社会体制のような「上から与えられた制度的なパースペクティブ」から現実の若者文化を捉えることは可能である。この場合に資料となるのは、教材や社会体制の指標といったものだろう。例えば、1989年に起こった連続幼女誘拐殺人事件の被告と若者を結び付けた議論がある[2]。この事件の公判で弁護側は被告の事件当時における精神状態を「強度の母胎回帰の願望が存在」し、「自分と他者の区別が困難であった」と説明した。作田明（1990、22頁）は「M（原文では本名が載せられている）被告が現代日本青年を代表しているように思えてならない」と述べ、更に、極めて特異な閉鎖的な精神世界に生きる人々は増えてきていると警鐘を鳴らしている。小田晋（1990）もこの事件に触れた上で、「人間関係の物象化」は現代の若者に典型的に見られるという。実際に若者がそのような存在かどうかは別として、この議論の中には「ビデオ・テレビ等の映像にひたる閉鎖的な精神状態の若者」を「けしからん」とする「大人側」の感情が込められている。また、例えば、以下のような議論もある。若者は場を媒介としたコミ

ュニケーションをする。仲間とつながりを持つために、物や場といった非人間的なモノを媒介とする傾向がある[3]。あるいは、若者は未来に希望を持たない。未来の可能性を信じられず、大人になる動機を失っている[4]。いずれも、このような若者を懸念する「大人側」の感情が表れている。制度的パースペクティブからは、(該当する) 社会に応じた伝統を重んじる保守性を持つため、「けしからん」若者像が浮かぶのである。

しかし、それは妥当性はあっても、一面的ではないだろうか。というのも、若者文化の中には制度的パースペクティブだけでは捉えきれない雑多な側面が存在するからである。その側面をフォローしていくには、「同じ地平から生まれたパースペクティブ」からも若者文化を見る必要がある。同じ地平から生まれたパースペクティブとは、若者に創造・受容・共感されているパースペクティブを指している。このパースペクティブこそ日常世界で出会う雑多な現象の中に含まれているものである。この場合の資料としては、若者の日常観察のデータや若者が好むポップカルチャーが示唆に富んでいると考えられる。それらがある種の進歩性や可変性・刺激性をもち、若者と密接なつながりを持つからである。

若者文化は制度的パースペクティブから捉えることが可能だが、それは唯一の方法ではない。日常の若者文化の中に入りこみ、若者の視点に立つ「同じ地平から生まれたパースペクティブ」からも捉えうる。そしてそのことは必要でもある。本稿では後者のパースペクティブに立ちつつユースカルチャーを見ようとするものである。

II マンガ研究の概要

安川一 (1987) は若者に支持されているポップカルチャーとして音楽とマンガを挙げている[5]。その理由として、音楽とマンガが「(近年) 社会的に顕在化し、あらゆるメディアシーンを侵食するにいたり」、「日常の広い範囲に浸透し、メディア文化の核の一つを形成」し、「若者の感性、思考、そして行動の様式を受け止め、あるいはこれを規定し、それらの社会的顕在化を支えている」(1987、250頁) メディアであることを挙げている。これに倣い本稿でも、若者に創造・受容・共感されているパースペクティブの資料としてマンガを採り上げる。

さて、1994年の出版年鑑によれば[6]、マンガ本の実売冊数は推定で年間18億冊である。一カ月間にマンガを読んだ人は、小・中学生相当年齢で約9割、高校生相当年齢では約8割、大学生・社会人相当年齢では約6割と若い人を中心に多い[7]。

このように人々に読まれているマンガは研究対象として注目されている。研究内容は、「マンガの社会的意義を問う議論」、「読者にどんな効果を与えるか」、「内容分析」などに分かれている[8]。

マンガの意義や読者への効果にだけ注目しても、そのマンガが人々によく読まれる理由を知ることはできない。読まれる理由は、マンガの社会的機能・効果にあるのではなく、それがもつ内容そのものにこそあるからである。その点に注目して本稿ではマンガの「内容分析」を行う。H.D.ラスウェル[9] はコミュニケーションを「誰が・何について・いかなる経路によって・誰に対して・いかなる効果をねらって」という過程で捉えるが、その言葉を借りれば、「何について」に当たるメッセージの部分を分析するのである。

しかし従来の内容分析は不十分な点が少なくない。というのも、「一流」と位置づけられる作

品――例えば手塚作品など――を中心に、専ら「印象批評」が行われてきたからである。「一流」作品だけを対象にすることは、内容分析を行う者が読者より一段上に立っている感は否めず、まして「印象批評」では研究者の独断に陥るおそれがある。なにより問題であるのは、その考察における「読者不在」である。読者がマンガをどう解釈しているかは問題にされないのである。周知の通り、メディアから発信される情報は受け手にそのまま受容されるわけではない。「テクストは読者の文化コードに照らして解読され、新たな意味を与えられ受け取られていく」のである[10]。それゆえ、本稿では、読者の解釈に沿いつつマンガの内容分析を行う。そのことで人気マンガがいかなる世界を読者に提示しているかを、より読者の視点で探ることになるだろう。また、読者の解読コードを視座に入れて分析してはじめて、「マンガが提示する世界」を受け入れる若者らの世界が照射されると考える。

III アンケート内容

本稿では若者の代表として高校生にアンケートを実施した。アンケートは1993年6月2日～17日に近畿の公立高校二・三年に対して行った。A高校の4クラス・157人（男子91人／女子66人）、及びB高校の1クラス・40人（男子18人／女子22人）の計197人（男子109人／女子88人）に授業時間の二十分程度を利用して回答してもらった。回収率は100パーセントである。A高校は比較的進学率の高い高校であり、B高校はいわゆる「普通校」である。

アンケート内容[11]は以下の通り。

①好きなマンガ作品を3つ以内。
②好きな登場人物を3人以内。その登場人物の好きなところ。
③ストーリーの好きな部分。その部分が好きな理由。
④絵の好きなところ。
⑤登場人物・ストーリー・絵以外で好きな理由。
⑥登場人物・ストーリー・絵・その他のうちで作品を好きな最大の要因は何か。
⑦印象に残った場面やセリフの自由記述。

興味深いことに、作品を好きな理由は圧倒的に「登場人物」及び「ストーリー」であり、「絵」と「その他」の要因はほとんど支持されなかった。アンケートからは「絵」と「その他」の要因は読む上で重要ではないと思われる。ゆえに、以下では「登場人物」及び「ストーリー」を中心に見ていく。

IV 読者の文化的背景 ～高校生のサブカルチャー～

具体的作品を分析する前に、アンケート全体の傾向を見ておく。S. Hall[12]は、マス・コミュニケーションの議論において、受け手のディコーディング（解読）の多様性を「サブカルチャー」と関連させて考察する。本稿でも読者である高校生が好む傾向を見ておく。そのことは具体的作品の分析に何らかの示唆を与えてくれるだろう。彼らが好む傾向というのは、彼らのサブカルチャー・文化的背景そのものといえないまでも、ある程度の反映関係があるといえるからである。

例えば、好きな登場人物のほとんどが彼らと同年齢のキャラクターである。好きなキャラクターには老人・大人・幼児はあまり挙がってこない。つまり、彼らの好きな登場人物は自分達と同じユースカルチャーに属する者が主流なのである。それは逆に言えば、彼らのサブカルチャーを代表するような登場人物が人気を博すということであろう。このことからも、彼らの好む傾向がサブカルチャーを反映していると考えられる。

それでは、アンケートの「登場人物の好きなところ」を、先行研究の調査も視座に入れつつ見ていこう。「ストーリーの好きなところ」[13]についてはここでは詳しく分析せずに、次章で具体的作品の分析に利用することとする。

それから、目的は高校生全体の文化的背景の推察なので、特に全体の傾向に注目したい。もちろん男女差、学校差も無視することはできないが、それらについては、稿を改めて論じることとする。

(1)登場人物の好きなところ～「強い」「自由」「おもしろい」

さて、登場人物の好きなところに関する自由記述（うち有効回答500個）を筆者を含む数名の研究グループで類型化した。

1位　優しい　55票
2位　強い　48票
3位　自由　43票
4位　おもしろい　42票、以下略

人気の要素の第1位は「優しい」である。ただし、男女比では女子が圧倒的に多く、男女共通の傾向ではない。男女関係なく人気のあるのは「強い」、「自由」、「おもしろい」である。

まず、「強さ」について。「強いところが好き」というアンケート回答では、強さとは「ケンカ・格闘技」のそれを指している。実際、多くの読者を持つ『少年ジャンプ』ではマンガ作品を手っ取り早く人気作品にするために、作品中にトーナメントの闘いを盛り込み、主人公達を闘わせるという[14]。

では、どうしてケンカが強いのが人気なのか。体制や制度に「反抗的」なことが人気の要素かと一見思えるが、それは違う。アンケートによれば、好きな登場人物が反抗的かどうかは重視されていない。

実際に「登場人物が強いから好き」と回答される作品を読んでみれば、それらの主人公が強さ故に仲間に恵まれていることに気づくだろう。脇役キャラクターも、主人公の強さを信頼し友情を結んでいく。そこでは「強さ」は、仲間をひきつけるいわばフェロモンの働きをする。アンケートの回答にも「主人公のまわりにはいつも人がいる」、「真の仲間がいる」といった言葉も見られる。また、アンケートの自由回答のキャラクターの好きな理由に、「強さ」と「自由」を並列して書く回答が多かった。彼らにとって、強さと自由は切り離せない関係であり、強さは自由のための必要条件である。

つまり、マンガ上の「強さ」は「友情」や「自由」を手に入れる手段なのである。強さの人気はここにある。

更に、アンケート上で「自分に似ていない」と最も捉えられていたのが、この「強い」キャラ

クターあった。自分は「弱い」と思っている高校生達が、強くて自由なキャラクターに羨望の気持ちを抱くのは、キャラクターへの自己投影を通じて、安易に現実逃避ができるからである。

次に、「おもしろい」をみていく。千石保らは、若者文化の中に真面目さを厭い、おもしろい人である事に価値をおく文化が存在していると指摘している[15]。実際に筆者が中学・高校生の頃「おもしろい」は誉め言葉であり「真面目」はけなし言葉であった。そして、千石らは「おもしろ志向」が発生した理由を学校の管理主義に求めている。それとは別に、David A.KinneyやSanford M.Dornbuschは、黒人の生徒が仲間の敵意を防ぐためにおどけ者になる例を紹介している[16]。ここでは「おもしろ志向」は直接には仲間文化から生じている。一人だけ真面目になることを妨げるようなピア・プレッシャー peer pressureは日本の高校生集団にも当てはまるだろう。

つまり「おもしろさ」を求める若者の文化背景には、二つの側面が推察される。一つは、学校教育が、真面目さや成績の優秀さに価値をおくので、それに反発する形で出てくるカウンターカルチャー。この中ではおもしろさは反抗の手段となる。もう一つは、一人だけ真面目になる事態を妨げる閉塞的文化。この中ではおもしろさは孤立しないための戦略なのである。

三つ目に「自由」を考察しよう。現代の高校生は自由気ままで自分勝手に生きているとも言われている[17]が、本人達は「強さ」や「自由さ」に憧れている。つまり、それは彼らに閉塞感があることを示している。では何に閉塞されているのか。それが、基本的に「おもしろい」と同じ背景から生まれているなら、管理教育、及びピア・プレッシャーによる閉塞と考えられる。特にピア・プレッシャーによる閉塞状況と関わる事象を一つ挙げよう。考え方に影響を与えたものとして若者の62.6%がマスメディアと答え、14.6%が友達と答えている[18]。身近な人間関係よりも間接体験の中で物事を考えるようになる。彼らにとって「友達」とは一緒に考えを形成する存在ではない。真面目な討論ができる存在でもない。これは1人真剣に意見を述べることを嫌がり、孤立を避ける彼らの姿勢の表れだろう。そこにはピア・プレッシャーが作用しているのではないだろうか。

(2)閉塞状況

「強い」、「自由」、「おもしろい」ことが尊重される文化が、高校生のサブカルチャーである。そのような文化が生まれる背景には、ある種の閉塞状況が推察できる。彼らを閉塞させるものは管理主義的な教育体制だけでなく生徒集団のプレッシャーもあると考えられる。例えば、高校生の4人に3人は無気力状態になったことがある[19]と答えている。このことは、彼らの置かれている状況が一種の閉塞状況であることを例証している。つまり、そうした閉塞状況から抜け出す淡い夢を、「強い」「自由」なキャラクターは見せてくれるのである。ただし、強くない彼らは、夢を見ても実行には移さない。安全な位置で日常を「おもしろ」くすごせればいいからである。

V 人気マンガ『SLAM DUNK』が描く世界

「好きなマンガ作品」という質問に対して、最も人気の高かった作品は『SLAM DUNK』(井上雄彦／集英社）である。197人中56人と4分の1以上に当たる人が支持している。更に男女ともに人気が高く、支持する男子（33人)、女子（23人）だけでも2位の男女を併せた人気（男女合

計で20人）を上回る。『ＳＬＡＭ ＤＵＮＫ』の人気に関してはジェンダー差は見られない。また好きな登場人物でも『ＳＬＡＭ ＤＵＮＫ』の主人公・桜木花道が一番人気があり、作品の人気を示している。

実際に内容分析にはいるに当たって物語記号論[20]を援用したい。物語記号論では、「話の筋にとって必要不可欠なモチーフ」と「削除しても話の筋を壊さないモチーフ」を分け[21]、前者の連鎖を物語の構造と考える。ここではそれに倣って分析する。しかしながら、構造だけを分析しても、物語のダイナミズムは理解できない。物語の味わい深い部分がそぎ落とされてしまうからだ。したがって随時、特徴的なエピソードにも触れることとする。

ただし、分析はアンケート回答時（1993年6月）ストーリーまでのものとする。

(1)粗筋

まず、『ＳＬＡＭ ＤＵＮＫ』の粗筋をまとめておく。ただし、アンケートを採った時点（1993年6月）までの粗筋である。『ＳＬＡＭ ＤＵＮＫ』は『少年ジャンプ』の1996年6月17日号をもって終了している。

[発端]

主人公・桜木花道は湘北高校に入学して赤木晴子に出会う。晴子は、バスケットボール部の主将・赤木剛憲の妹である。晴子に恋した花道は彼女に近付こうとしてバスケットボール部に入部するが、そこには晴子が想いをよせる流川楓も入部していた。（単行本1～3巻）

[展開]

練習試合・陵南高校との試合（単行本4～6巻）。→県大会予選・翔陽高校との試合（単行本10～11巻）。→県大会決勝リーグ・海南大付属高校との試合（単行本12～14巻）。

[挿話]

バスケットボール部員と不良グループが対立し体育館でケンカになる。桜木の親友である水戸洋平らが助けに来て事なきを得る。（単行本7～8巻）

(2)『ＳＬＡＭ ＤＵＮＫ』に関するアンケート結果

複数回答は、全てカウントした。

①好きな箇所。

有効回答数38票。

1位　ストーリー 27票

2位　登場人物 9票

3位　その他 2票

読者の好きな箇所がストーリーであるから、そこを中心に分析する。

②『ＳＬＡＭ ＤＵＮＫ』の中で好きな登場人物について。

有効回答数56個。

1位　桜木花道（主人公、湘北バスケット部）　27票

2位　水戸洋平（主人公の親友、バスケット部ではない）7票

以下は湘北バスケット部のチームメイトが続く。

③『ＳＬＡＭＤＵＮＫ』のストーリーの好きな所について。

有効回答数55票。

1位　アクション（スポーツ）　25票

好きな理由は、「自分を主人公に投影できる」とか、「自分も参加してる気分になるから」といったことが多い。自分に重ね合わせて読むようだ。それに、「試合の緊張感がいい」との回答も多い。

2位　ギャグ　17票

好きな理由は「おもしろいから」が最も多い。

3位　シリアス　5票

好きな理由は、「自分との共通点がある」、「感動する」などがある。その他、8票あった。好きな理由は、「頑張ろうという気を起こさせる」、「やればできると思える」等が目立った。

④印象に残る場面やセリフについて

最も印象に残った場面やセリフを自由記述してもらったところ、「海南大付属高校との試合」と「体育館でのケンカ」が最も多く、次に、花道が叫ぶ「ゴリ！（＝キャプテン赤木のあだ名）」という言葉が多かった。これらについては後に触れる。

(3)物語の構造

アンケートによると、『ＳＬＡＭ ＤＵＮＫ』のストーリーで最も人気のある箇所はスポーツの場面である。今までの主要な試合1.練習試合（湘北―陵南）、2.県大会予選（湘北―翔陽）、3.県大会決勝リーグ（湘北―海南大付属）を考察する。特に、高校生たちの印象に残ったという決勝リーグは詳しく見ていきたい。読みやすくするために、相手チームの名は全て敵と記す。主人公以外のチームイトの名前も省略、味方と記す。赤木はキャプテンと記す。

〈1 練習試合・陵南高校戦〉

初の試合で花道は補欠。湘北高校は敵にリードされる①。→味方が活躍(i)し、互角に闘い始める②。→キャプテンが怪我で退場し③、代わりに花道が出場。試合の中で、花道はリバウンドというバスケットボールの技術を習得(a)。→試合はいい勝負になる④が、結局、湘北高校が負ける。ストーリーの構造は表1のように図示できる。

表1
ピンチ①→ピンチを脱する②→ピンチ③→ピンチを脱する④　《花道の技術が成長(a)》
↑
味方の助け i

〈2予選・翔陽高校戦〉

花道は正選手。湘北高校は敵にリードされる⑤。→味方の活躍(ii)で湘北高校も調子がでてくる⑥。花道もリバウンドで活躍し、湘北高校がリードする。→敵チームは温存していたエースの選手を試合に出す⑦。再び、敵のリード。→味方が踏ん張りを見せ(iii)、湘北高校は再逆転に成功⑧。さらに花道はスラムダンク（シュートの一種）を決める。湘北高校は勝つ。そのことで、花

道は自信をつけ(b)、バスケットボールをより好きになる。
ストーリーの構造は表2のように図示できる。

表2
ピンチ⑤→ピンチを脱する⑥→ピンチ⑦→ピンチを脱する⑧　《花道の自信(b)》
↑　　↑
味方の助けii　　味方の助けiii

〈3決勝リーグ・海南大付属戦〉

湘北高校は敵にリードを奪われる⑨。花道は、一時ベンチに下がる。→捻挫のためキャプテンが一時欠場する⑩。→キャプテンの代わりに花道は試合に出場。キャプテンの代わりに踏ん張る花道(c)と味方(iv)のおかげで、同点に追いつく⑪。→後半になると、キャプテンは戻ってくるものの、敵が再びリードを奪う⑫。→一進一退の攻防が続く⑬。

残り時間わずか。湘北高校の皆はキャプテンと花道のリバウンド能力を信じた(v)作戦を採る。花道は皆の期待に応え(vi)リバウンドを取りシュート（2点）を決める。ここで2点差。花道はキャプテンのリバウンドを信じて(vii)、ワンスロー（1点）をわざと外す。キャプテンもその期待に応え(viii)、リバウンドを取る。キャプテンは、味方の3点シュートに湘北高校の勝利をかける(ix)。結局3点シュートは決まらず(x)湘北高校は敗北する。

ストーリーの構造は表3のように図示できる。

表3
ピンチ⑨⑩→ピンチを脱する⑪→ピンチ⑫→ピンチを脱する⑬
↑　　《花道の精神面での成長(c)》
味方の助けiv
仲間を信じるv→期待に応えるvi→仲間を信じるvii→期待に応えるviii→仲間を信じるix→期待に応えようとするが、答えられないx

(4)主人公の成長の物語

まず、各々の試合の流れを「横の流れ」として見てみよう。三試合とも必ず、ピンチ→ピンチを脱するという構造が繰り返されている。そして、最後には主人公は何らかの成長を遂げる。練習試合では、花道はピンチを切り抜けリバウンドという技術を身につける。予選では、花道はピンチを乗り越えスラムダクを決めることで、自信をつける。決勝リーグでも、困難に負けずにチームのために活躍しようとして精神的な成長を遂げる。すなわち表4のような構造をもっている。アンケートの中にも「不利な状況を打ち破っていくところに感動する」という感想が多い。（表1・2・3の①～⑬参照。）

表4
ピンチ→ピンチを脱する→成長する

次に、各試合の「縦の流れ」を見てみよう。練習試合→予選→決勝リーグというストーリー上のステップアップは、花道のステップアップに重なっている。一段階目＝練習試合では、バスケットの技術を身につけるという外面的成長をする。二段階目＝予選では、自信という精神面の成長を遂げる。花道は親友の水戸にこう語る。「オレ……なんか上手くなってきた…」（単行本11巻、175頁）。まだこの段階では、自分だけの成長に過ぎない。三段階目＝決勝リーグには、チームのために働くという超自我的な精神面での成長を遂げる。決勝リーグで、湘北高校はキャプテンが捻挫し欠場するという困難な事態に陥る。その時花道はこう言うのである。「ゴリ（＝キャプテン）の穴は俺が埋める」（単行本13巻 52～53頁）。つまり、外面的成長から自我の成長、超自我へ成長をするのである。すなわち表5の構造をとる。

表5
外面(a)→自我(b)→超自我(c)

つまり、一試合で困難を乗り越え、成長を遂げる。同時に、その成長も試合毎にステップアップしたものである。『ＳＬＡＭ ＤＵＮＫ』は、この横の流れ、縦の流れの二重構造の、花道の成長の物語なのである。

更に、別の角度からも見てみよう。主人公の「価値values」、すなわち、花道がバスケットボールをする目的に目をむけてみる。

花道がバスケットを始めたのは、元々晴子に近づくためであった。それが持ち前の負けず嫌いから、ライバルたちに勝とうとするようになる。ここでは、自己実現のためにバスケットをしている。例えば、練習試合のときは、自分が活躍するため、自分が勝つためにプレーしている。チームのためプレーする訳ではない（単行本4～6巻）。それが、予選のころから本当にバスケットを好きになってくる（単行本10～11巻）。決勝リーグ（海南大付属戦）には、超自我的にバスケットをするまでになる。キャプテンが捻挫で欠場した時に花道はこう言う。「オレに今できることをやるよ！やってやる！」（単行本13巻、75頁）。そしてバスケット部の監督の安西先生は「少し大人になったかな……桜木（花道）君……」とつぶやく。

つまり、花道の価値観は表6のように変化する。このような変化は『ＳＬＡＭ ＤＵＮＫ』の中で「大人になった」と語られる。

表6
女の子に近づくため《欲求》→自分が勝つため《自己実現》→好きだから《志向》 →チームの勝利のため《献身》

したがって、一試合の困難を乗り越える「横の成長」、各々の試合の度に成長する部分もステップアップする「縦の成長」、それにつれて価値観も成長するという「成長の三重構造」になっ

ている。スポーツ場面を好きな理由に「自分を主人公に投影できる」、「自分も参加してる気分になるから」ということが多かった。つまり、高校生は花道を自分と同一視し、花道とともに困難と闘い、試合の中で花道とともに成長するのである。だから、これを読むと「やればできると思える」し、「頑張ろうという気」が起こるのだろう。前述した様に高校生は自らを「弱い」とカテゴライズし、自分を変えることは出来ないと考えるかもしれない。しかし、自分が発展途上にあることを自覚してはいる。だから、花道が成長する姿を見て勇気づけられているのだ。「やればできる」と。

(5)仲間の物語

試合中に何らかの困難（ピンチ）になったとき、必ずチームメイト（味方）の助けが入る。また、決勝リーグでは、クライマックスの部分でチームメイトを信頼したプレーがなされている（表1・2・3のi～x参照）。この「信頼関係」を羨ましいとする高校生は非常に多かった。更に花道がキャプテンに「ゴリ！」と呼びかける時、そこには全面的信頼があふれている。この言葉も人気が高い。

自由記述で人気の高かった「体育館でのケンカの場面（単行本7～8巻）」でも、仲間との信頼関係が描かれている。不良グループがバスケット部をつぶすため体育館に殴り込んできた時の話である。次々に部員が傷ついて倒れ、最後に桜木花道が絶体絶命のピンチに追い込まれる。その時、花道の親友である水戸が「正義の味方参上！」と言いながら助けにくる（単行本7巻、163頁）。

B・ベッテルハイム[22]は、よい物語に必要な要素として「脅威」と「慰め」を挙げる。「脅威」、つまり、昔話の主人公は話が始まった途端に大きな危険にさらされる。例えば白雪姫は継母に城を追いだされ、森の中に一人ぼっちに置き去りにされる。精神分析学では、一人で置き去りにされるだろうという脅威を人間の最大の恐れであるとし、分離不安と名付けている。

この時の花道もまさに一人ぼっちで、大きな危険＝分離不安にさらされている。しかし、昔話なら魔女や小人や動物などが現れて主人公を助けるように、彼にも水戸がさっそうと登場する。桜木花道が、水戸ら親友をもち、水戸らが危機を助けてくれるのは、非常に恵まれた「慰め」をもっていることになる。高校生たちがそんな「慰め」に心をひかれるのは、彼らがいつも一人になりたくない分離不安をもっているからではないだろうか。

他の例証として、バスケット部のチームメイトでない水戸に、花道に次ぐ人気があったことが挙げられる。バスケットボールを描くマンガで、選手でない登場人物が主人公に次ぐ人気なのである。水戸を好きな理由を見てみよう。「本当は、めちゃくちゃ強くかっこいいのに花道をたてているし、いつも花道のためを思ってあげている」、「主人公（＝花道）の下で自分は目立たないがいざというときケンカ強くておもしろい」、「自由にいきている」、「男らしい」、「主人公をよく理解している」、「強くて、花道をわかってあげている」。また作者である井上雄作も、水戸のことをこう書いている（『少年ジャンプ』1993.6.21号より）。「いつも出てくるわけじゃないけど、花道と相対した人はその背後に洋平の影を感じるような、そんなキャラクターです。仲間であり、ヒヤカシ軍団の一員であり、よき理解者でもある。でもでしゃばらない。」水戸は、花道の性格をよく理解し、花道をいつも応援する人物なのである。

高校生達は自分の理解者、応援者を欲しているのではないか。「一応の友達」ではなく、「正義

の味参上！」と言ってくれる、絶対的な自分の味方を渇望しているのではないか。それはその他のアンケート中の自由記述に「友情」という言葉が多くみられたことや、「やさしさ」を求めることなどにも表れている。

(6)笑いの裏側

「ギャグがおもしろい」という意見も多い。ギャグのおもしろさは、単に視覚的に楽しいという側面もあるだろうが、アンケートによれば『ＳＬＡＭ ＤＵＮＫ』は絵よりストーリーによって好まれている。

したがって、ギャグもストーリー上で何らかの意味をもつために喜ばれていると考えうる。

『ＳＬＡＭ ＤＵＮＫ』のギャグの多くは花道によるものである。というのも主人公の花道を好きな理由に「ギャグがおもしろい」ということがよく挙げられているからである。花道の顔はシリアスタッチとギャグタッチがある。ギャグタッチの顔になっている時に、彼は主に4パターンの行動をとっている。すなわち、①天才を自称する、②先生や先輩に生意気な言動をする、③ライバル（流川たち）と張り合おうとする、④憧れの晴子のことを想う、の四つである。

①～③に共通していることは、素人が玄人に生意気な口をきくのがギャグになっていることである。そこでは、バスケットボールの初心者である花道が、傲慢なほど自分を信じて自分より「強い」者に対抗る姿が描かれている。また④は、花道が晴子に憧れていても、どうにも出来ないもどかしさがギャグとして描かれている。例えば、花道が晴子に勇姿を見せたくてポーズを決めている時に晴子の視線は流川を追っており、彼女の視界の外に花道のギャグタッチの顔が描かれていることがある。

H.プレスナーは[23]、ベルクソンやフロイト、ユンガーらを参照しつつ笑いの誘因を五つに分ける。すなわち、「喜びとくすぐったさの身ぶり」、「遊び」、「滑稽さ」、「機知」、「当惑と絶望」の五つである。今われわれが見る上で重要なのは「滑稽さ」と「当惑と絶望」であろう。

①～③のギャグでは「滑稽さ」が要因となるだろう。「滑稽さ」とは「明白な弱者が相手の明らかな優勢にも関わらずそもそも戦いを始めるということに存する（プレスナー、139頁）」ものである。「弱者」である花道が傲慢なほど自分を過信し、「強者」に挑戦しようとする姿は「滑稽」といえるだろう。しかし①～③のギャグにはそれだけでは語れない何かがある。プレスナーのいう「滑稽さ」の構図では、弱者が負けることが自明な事実である。ところが『ＳＬＡＭＤＵＮＫ』においては、花道は負けそうになりながらも、結局ライバルや先輩達と対等に闘い、時には勝利を収めていく。またプレスナーは、挑戦という現象に対する「優越者の応答」において「滑稽さ」は完成すると主張する。すなわち「見物人はここでは、既製の絵をとりあげる単なる目ではなく、尺度や規則、すなわちその前でのみ歪みが歪みとして、ひねくれがひねくれとして現象する規範の現前化（同書、140頁）」になる。はじめは読者も花道の挑戦を無謀なものとして「応答」し、「滑稽さ」を感じるかもしれない。また、花道の挑戦を身分不相応とする「規範」として花道の前に立ち現れるかもしれない。だが、『ＳＬＡＭ ＤＵＮＫ』のストーリーが進み花道が勝利を収めるにしたがい「規範」は規範でなくなり、読者は「滑稽さ」とは異なる感情を味わうはずである。このような変化は、読者（＝高校生）が「自分は弱い存在である」とアンケートに答えていることに関連していると思われる。はじめは、無謀な花道を「規範」側の人間として笑っていた

高校生が、次第に花道に自分を投影し、花道がより強いライバルに勝利する時、弱者である自らも強者に勝利する「痛快さ」を味わうのである。自らを強くない存在と認識する者であればこそ、弱者が強者に勝つことに「痛快さ」を感じるであろう。いわば、①～③のギャグでは「滑稽さ」から「痛快さ」へと昇華されるのである。ここでは、強くなりたいという願望、あるいは強い者への怒りに似た羨望が、笑いの背後に隠されているのではないだろうか。

④のギャグはどうしようもない状況にいる花道を笑うものである。この場合、二つのことが考えられる。一つには花道を愚かしい者としてさげずみサディスティックに笑う（「滑稽さ」のように）。もう一つは花道に感情移入して、どうしようもない状況にいる自らを笑う。本稿では、特に後者の見解を採りたい。アンケートによれば、高校生は花道に共感しているからである。プレスナーは笑いの要因に「当惑と絶望」を挙げ、「自分も世界もどうしたらいいか分からないでいるような状況、壁や深淵の前に空しく立ちつくしているような状況」（同書、170頁）において人は笑いに逃避すると語る。花道のどうにも出来ないもどかしさを「絶望」というには大袈裟かもしれない。だが、どうしようもない「主人公＝自分」を笑うという彼らの心理とプレスナーの議論は奥底でつながっていると思われる。①～③は不可能を可能にする痛快さがあるが、④においては不可能は自分ではどうにもできない。非常にもどかしい状況なのである。これは、彼らがどうにもできない閉塞状況にいる自分を笑うこと、自分自身を笑ってごまかす文化につながらないだろうか。

つまり、「ギャグがおもしろい」という意見に隠れている感情は二つある。一つは強い者に対する揶揄の感情、もう一つは閉塞状況にいる自分を笑いで紛らわす気持ちである。

VI 「一応の幸福の世界」という閉塞状況

(1)『SLAM DUNK』が提示している世界

花道は成長する途上の存在である。一方、読者（＝高校生）は自分に変わっていく「強さ」がないと思っている。彼らなら困難を乗り越えるより、困難を「ギャグ」で笑ってごまかす方法を選択するだろう。『SLAM DUNK』は、変わっていく「強さ」がないと自覚している読者の隠れた願望をかなえる成長の物語である。あるいは、こうもいえる。今は停滞している読者の、「もっと自分は変われるのではないか」という甘えにも似た期待を紙面上でかなえる装置である、と。

『SLAM DUNK』のもう一つの側面は、信頼できる仲間との物語である。それは、水戸洋平の例、試合でのチームメイトの信頼関係の例から分かる。ピア・プレッシャーの中で生活する高校生は集団の中に埋没させられるため、個々人相互の信頼関係は強くないのであろう。「人のいる孤独」、「人のいる分離不安」である。そんな時、絶対的な自分の応援者、本当の味方を欲するのではないだろうか。したがって、『SLAM DUNK』は信頼できる仲間との小宇宙をかいま見せてくれる願望の象徴ともいえる。

青少年白書によれば、高校生の86.6%は現在の生活に“満足”しているという[24]。しかしその背後には本質的に満たされない思いがあるのではないだろうか。なぜなら、「満足している」と言う一方で彼らは、以上に述べたような『SLAM DUNK』が提示している世界にのめり込ん

でいるから[25]である。すなわち、『SLAM DUNK』は彼らの隠れた願望をかなえる装置なのである。そして満たされぬ思いを紙面上でかなえる「癒しの装置」でもあるのだ。

(2)一応の幸福の世界

「制度的パースペクティブ」から見た若者像の一部をIで述べた。曰く、場を媒介にしたコミュニケーションをする。曰く、未来に希望を持たない。「同じ地平から生まれたパースペクティブ」から見た若者像はどのようなものであろうか。

高校生たちの現状は、教育体制や仲間集団から圧迫されて不自由なものであろう。彼らは、自分には不自由さを打破する強さはないと思いこんでいる。満たされない想いには目をそむけ、ギャグで「一応楽しい」という「気分」にひたっていれば、レールからはずれることも一人で孤立することもない。一見は安定した楽な状況でいられる。だから不自由な閉塞状況を打破するような行動は実際にはとらないと考えられる。他者とは「場を媒介にしたコミュニケーション」を行い、人同士の直接的なつき合いは避けるかもしれない。未来に希望を持っていないかのように見えるかもしれない。このような外面に現れる行動は「制度的パースペクティブ」から理解できるだろう。ただし、彼らの内面はどうだろうか。「制度的パースペクティブ」では現状を語れても、彼らの深層に迫ることは困難である。仲間に囲まれている花道に惹かれる彼らは、場よりも仲間を求めている。実際のコミュニケーションは場やモノを媒介にしているとしても、心の中では「人」を求めている。成長していく花道に感情移入する彼らは未来に志向している。未来に希望を持たないどころか、現実では変われないからこそ未来に甘い希望を抱くのである。

高校生たちは成長したい、本当の信頼関係を他者と結びたいと願いながら、現状が「とりあえず」楽しめることから、リスク[26]をおかしてまで願いをかなえようとはしない。若者は「一応の幸福の世界」に閉じこもっていると推測できる。一応の、そして、本質的には満たされえない幸福。現状で「満足」していると思いこむ幸福。それがゆえ未来に甘い期待を抱く幸福。さながら醒めない夢のような「一応の幸福の世界」に彼らは閉塞していると言えるのではないだろうか。

注

1）中野収　1987　『現代史のなかの若者』　三省堂
2）作田明　1990　「マンガと病理」『青年心理82号』　金子書房　20～28頁　小田晋　1990　「若者達とコピーフェティシズム」『青年心理学79号』　金子書房　114～118
3）総務庁青少年対策本部　1991年　『青少年白書』　62～64頁　草津攻　1990　「ゆらぎ社会の『わたし』作り」『青年心理学号81号』　金子書房　10～19頁
4）都筑学　1991　「明日が見えない」『青年心理学90号』　金子書房　133～136頁　安香宏　1986　「現代青年のパーソナリティ」『青年心理学56号』　金子書房　16～24頁
5）安川一　1987　「パーソナルなメディア空間」『現代メディア論』　新曜社　248～285頁
6）出版ニュース社　1994　『出版年鑑』　72頁
7）総務庁青少年対策本部　1993年　『情報化社会と青少年』　55～57頁
8）「マンガの社会的意義を問う議論」とは、マンガの社会的是非を問うものである。代表的な議論に「人生の味わい論」や「マンガおやつ論」がある。マンガの出版数が増大した1960年代から盛んになった。「読者にどんな効果を与えるか」とは、マンガとの接触が読者である若者のコミュニケーション行動にどんな影響を与えるかを調べるものである。例えば、住田正樹、藤井美保の「少年少女漫画の受容過程分析―受け手の特性と反応

—」(『九州大学教育学部紀要』1992) がある。「内容分析」とは、マンガ作品の内容を分析するものである。時にそれはマンガ家論に及ぶこともある。代表的な論者に大塚栄志や呉智栄、村上知彦らが挙げられる。

9) ハロルド・D・ラスウェル (学習院大学社会学研究室訳) 1968 「社会におけるコミュニケーションの構造と機能」 『マス・コミュニケーション』 66〜81頁

10) マイケル・W・アップル 池田寛 長尾彰夫 『学校文化への挑戦 —批判的教育研究の最前線—』236頁

11) なお、アンケート内容において、読者のマンガに対する接触頻度は調査しなかった。マンガのメディアむ的機能の検証が目的ではないからである。

12) S・Hall 1980 "Encoding/decoding" Culture, Media, Language Hutchinson p.128—138

13) ストーリーの好きなところについて、男女差はそれほど見られなかった。ただし、男子はフィクションの世界をより積極的に読むし、女子はより日常に即して読むという若干の傾向が見られた。

14) 『マルコポーロ』5月号 1993 文藝春秋社

15) 千石保 1991年 『「まじめ」の崩壊』 サイマル出版

16) David A.Kinney 1993年 "From Nerds to Normals" Sociology of Education Vol.66p.21—40 Sanford M.Dornbusch 1989年 "The Sociology of Adolescence" p.233—254

17) 別冊宝島 1991 『129号 ザ・中学教師 子どもが変だ！』

18) 総務庁青少年対策本部 1991年 『青少年白書』 62〜64頁

19) 総務庁青少年対策本部 1991年 『青少年白書』 60〜62頁

20) 構造主義の流れを組む物語を分析する方法論。V・プロップに始まり、Cl・ブレモン、T・トドロフ、A・J・グレマス、そしてR・バルトが後に続いた。本稿での参考文献は以下のもの。V・プロップ (北岡誠司・福田美智代訳) 1987 『昔話の形態学』 水声社 R・バルト (渡辺淳・沢村昂一訳) 1971 『零度のエクリチュール』 みすず書房R・バルト (花輪光訳) 1979 『物語の構造分析』 みすず書房

21) 例えば、プロップは「定項／可変項」、バルトは「枢軸機能体 (核) と指標／触媒と情報提供子」に分類した。

22) ブルーノ・ベッテルハイム (波多野完治・乾侑美子訳) 1978 『昔話の魔力』 評論社

23) ヘルムート・プレスナー (滝浦静夫・小池稔・安西和博訳) 1987 『笑いと泣きの人間学』紀伊国屋書店

24) 総務庁青少年対策本部 1991年 『青少年白書』 51〜54頁

25) 前述したように、高校生の4人に3人は無気力状態になったことがあることも、本質的には満たされていない例証になるだろう。

26) この場合のリスクとは、いじめにあうことや、受験というルールからはずれることである。

Youth Culture in Popular Comics :
Content Analysis from Readers' View

Naho TANIMOTO

This paper analyzes the world of popular comics in order to understand Japanese youth culture. It is important that youth culture is analyzed from the viewpoint of young people themselves.
The . Comics are studied in regard to their effects on readers, their significance to society, or their contents . Comics readers are mostly interested in contents. However,traditional content analyses have paid little attention to the readers' interests. The methodology of this paper combines the use of semiotical analysis of the stories of comics and the questionnaires addressed to the readers of popular comics (high school students).
The results of this combined approach show that the contents that readers like are the development of youth and their social relations.They suggest that the readers want to mature and have confidence in peers in confrontation with social pressure during adolescence. It is concluded that the comics make a comfortable space for the youth to realize the suppressed desire .