

マンガを介した青年の自己形成支援プログラム作成に向けて

家 島 明 彦

はじめに

若者が直面する生き方の問題は、青年期の重要なテーマとして、これまでも様々な領域で取り上げられてきており、その主題は古今東西の芸術作品においてもしばしば取り上げられてきた。「なぜ生きるのか」といった問いもさることながら、「いかに生きるのか」といった問いは、価値観の多様化で生き方モデルが見えにくくなった現代社会において、特に重要であると考えられる。高度化・多様化・複雑化した現代社会において、現代青年は「生き方の自由」と引き換えに、多様な選択肢の中から自分なりの生き方を「選択」すること、あるいは、独自の生き方を「創造」することを求められるようになった。しかし、自分なりの生き方というものは、そう簡単に見つかるものではない。現代青年が直面する問題のひとつは、こうした「自分らしい生き方の模索」であり、その過程で生じる困難さである。このことはフリーターやニートと呼ばれる若者の多さ、若者の離職率の高さとも無関係ではないだろう。しかしながら、こうした若者の生き方の問題（青年の自己形成の困難さ）に対する支援プログラムは、未だ十分であるとは言い難い。先に述べたような現状を鑑みても、青年の自己形成支援プログラムの開発は急務であると考えられる。

速水（1998）は、自己形成を導き、自己形成そのものを担うものとして、自己成長力という概念を提唱し、自己成長力を促進するためには情動的支援と情緒的支援の両方が必要であると述べている。また同時に、学校教育における情動的支援への偏重を指摘し、情緒的支援（子どもの心に響く働きかけ）の重要性を述べている。この情緒的支援において有効なツールになり得るものとして、青少年のポップカルチャーである「マンガ」を挙げることができる。マンガに影響されて特定のスポーツや趣味を始めることは珍しくない（実際、マンガの流行によって競技人口が増える現象は数多く観察されている）し、そうして始めたスポーツでプロの世界にまで進んだ有名選手の逸話も少なくない。また、家島（2006b）によれば、人々はマンガから「世の中の仕組み」（情報・知識）や「接客する時のコツ」（スキル・対処方略）までも学び取っているという。すなわち、マンガは情緒的支援においてのみならず、情動的支援においても有効なツールになると考えられる。そこで本稿では、マンガを「青年の自己形成支援ツール」として取り上げ、自己形成支援におけるマンガの利用可能性とその功罪について論じることにする。

本稿の目的は、自己形成支援に関するこれまでの有益な知見、および、マンガと自己形成に関する示唆的な調査結果を紹介しながら、青年の自己形成支援プログラムにおいてマンガを用いることの意義とその有用性について検討することである。

1. 青年の自己形成支援

青年の自己形成：捉える視点

心理・社会的な移行期にある青年にとって最も重要な問題のひとつが自己形成の問題である、ということは今や周知の通りであり、青年の自己形成に関する先行研究は枚挙にいとまが無い(e.g.伊藤,1982;高田・丹野・渡辺,1987;榎本,1992;速水,1998;Kroger,2000;Cote & Levine, 2002;白井・都築・森,2002;田井,2004;溝上,2005;McAdams, Josselson & Lieblich,2006;山田,2006;中間,2007)。故に、自己形成の定義や下位概念も数多く存在するが、山田(2003,2004)によれば、従来の心理学における自己形成に関する実証的研究は、概ね"志向性"(漠然とした志向性、あるいは、理想自己に対する志向性)として扱われてきたという。山田(2004)は、自己形成の先行研究における認知的側面と目的側面への偏重を指摘し、内的側面(認知的側面)と外的側面(行動的側面)の相互行為によって自己形成を捉えていくこと、また、目的側面と非目的側面の両側面から自己形成を捉えていくことが重要であると指摘している。さらに山田(2006)は、青年と自己形成を捉える視点に、時間、行為、空間という視点を組み込むことの意義についても言及した上で、「ばらばらで距離感を持たない過去の諸体験」の整理・秩序化(物語化)が、青年の自己理解を促す上で有用な働きをもたらすのではないかと提言している。

離れた場所や文脈にあった2つ以上の事象や出来事を「むすび」つけることで生まれる生成的な働きが、人生を変容させる上で重要である、という指摘は、やまだ(2006)もおこなっている。やまだは、物語(ナラティブ)という捉え方の重要性について言及し、「異なる物語を知ること、世界についての新たな別の見方を生み出す生成性と、それによって未来のものの見方や人生を変革していく実践性をもつ」と述べている。また、Gergen & Gergen(1983)も「他者の物語を自己の物語に組み込む」という捉え方を示し、自己形成における物語(ナラティブ)という視点の重要性を示唆している。これらを受けて、家島(2006c)は、物語(ナラティブ)という視点から自己形成を捉え直し、「他者の物語を知ることが、自己を物語として捉える際のバリエーションを増やし、自己を多面的に捉えたり、その場に相応しい自己の捉え方・語り方を選択したりすることを可能にする」と述べている。「他者の行為ではなく、その土台にある物語自体を自分の物語の一部に組み込む」(Gergen & Gergen,1983)という考え方を基にすれば、自己形成のプロセスを「自己を捉える際の視点であるナラティブの枠組みを増加・発展させ、自己というナラティブ構造の統合体をより複雑化していくプロセス」と定義することができる。すなわち、自己形成とは「新たなナラティブとの接触・相互作用を通して自己というナラティブを更新していく営み」とであると言える。

これまでも、日本の子どもにマンガを通して自己形成のモデルを獲得していったケースが少なくない(齋藤,2003)、日本社会にはマンガがストレートに人生の糧になっている人々が確実に存在する(夏目,2006)、といった指摘は多くなされてきた。しかし、「自己がマンガに影響を受ける」ということについての理論的説明は、ほとんどなされてこなかった。ナラティブという視点を導入し、ともにナラティブ構造を持つ自己とマンガの相互作用を想定することによって、従来までの漠然とした「マンガに影響を受ける」という現象の精細な説明・分析が期待できる。故

に、本稿では、自己形成をナラティブという視点から捉えることにする。

本稿における自己形成支援

本稿における自己形成支援とは、端的に言えば、自己を捉える新たな物語的視点の提供である。「マンガを介した自己形成支援プログラム」とは、マンガが持つ多彩な文脈のナラティブを利用して自己理解を深め、マンガのナラティブを自己物語に援用し、新たな自己の有機化・組織化、意味づけの可能性を開くことを目的とした一連の手続き（および、そのプロセス）のことである。従来の自己形成研究においては、自己形成に関する活動を、精神的活動（自己理解）と身体的活動（実際の行動）、あるいは、内的活動（諸感覚や評価）と外的活動（行為や経験）といった2つに分け、一方がもう一方を導くという捉え方をすることが多かった。例えば、自己理解が実際の行動を導く、または、行為や経験を通して自己に対する諸感覚や評価を獲得する、といった捉え方である。溝上（2004）は、人生形成の仕方には、内的活動から外的活動へ入ろうとする「インサイド・アウトによる生き方」と、外的活動が先行する「アウトサイド・インによる生き方」の2通りがあるとしている。「マンガを介した自己形成支援プログラム」のポイントは、マンガから得たナラティブの枠組みを使って新たな経験に挑戦する方向（インサイド・アウト）の支援と、既にある自己の経験を再物語化（深化・重層化）する方向（アウトサイド・イン）の支援の2つを両輪とする点にある。

支援の必要性：自己形成の困難さ

そもそも自己形成を支援する必要があるのか、自己形成とは誰かに支援してもらうものではなく自分でおこなうべきものではないのか、という疑問もあるだろう。そこでまず自己形成に対する支援の必要性について確認しておきたい。

結論から言えば、（現代においては特に）自己形成支援は必要である。八木・水原（2006）は、学問・教育機関である大学において、自己形成は学生が主体的におこなうべきであるという認識が強いが、自己形成が不十分なために自らを大学生という文脈の中に位置づけられず、モラトリアムを抜け出せないでいる大学生の現状を鑑みると、大学側も育成すべき資質・能力を問い直すとともに新たな教育機能を整備することが求められている、として大学生に対する自己形成支援の必要性を指摘している。また、八木・水原は、彼らの実践（学生の自己形成を支援する観点から展開された基礎ゼミ＝自己形成を基盤とするキャリア教育）の背景として「多くの学生が自己形成に関わる問題を抱えている」という現状があったことを述べ、それを「現代的な課題」と指摘している。溝上（2004）も、経済成長下の大学の大衆化の末にもたらされた現代大学生の生き方とキャンパスライフについての現状を詳述し、「ユニバーシティー・ブルー」という言葉で現代大学生が抱える自己形成の困難さを指摘している。もはや自己形成の困難さを経験しているのは一部の青年だけではなく、多くの青年が自己形成の困難さを経験し、何らかの問題を抱えているのである。青年の自己形成における困難さ、それによる彼らの自己形成の不十分さ、については他にも多数の指摘がある。

また、八木・水原は「大学に適応できなかったり、仮面浪人をしたりで、大学での学びを自分の人生に意味づけられずにいる学生に対して『将来どんな生き方をしたいのか、どの職業に就きたいのか、そのために大学生活では何をすべきなのか』と問うても、何のリアリティもない」と述べ、キャリア教育の観点から自己形成支援の重要性と必要性を説いている。また、同時に、

「国立大学の80%以上が何らかのキャリア教育科目を設け、その意義が認められているにも拘らず、現在導入されているキャリア教育では必ずしも自己形成が重視されているとは思われない」と、現代における自己形成支援の不十分さを指摘している。

このような大学生の現状を鑑みても、自己形成支援の必要性が示される。また、これら現代的な自己形成における困難さの問題は、自己を捉えるナラティブの未発達、もしくは、不適切なナラティブへの囚われであるとも考えられる。これらの問題に対してナラティブの観点からアプローチや支援をおこなうことが必要であろう。

支援のあり方：いかに支援するのか？

キャリア教育（キャリア形成支援）は、就職や就労を念頭に置いた自己形成支援と捉えることができるが、大学生に対するキャリア形成支援プログラムにおいては、自己形成のファースト・ステップとしての自己理解や自己認識が重要視されており、具体的な就労体験を通じて徐々に何かを学び取っていくような支援（アウトサイド・イン）よりも、自分のやりたいことや将来の目標を見定めることに対する支援（インサイド・アウト）の方が、多く見られる。このことは先行実践の多くが大学における初年次教育（教養教育）のカリキュラムを念頭に置いており、また実際に支援プログラムが大学における授業の形で実践されてきたこととも関係している。例えば、「自己発見支援プログラム」（香川,2004）や「自己発見支援システム」（香川,2005）の目的は「大学生が、自己を正しく認識し、より充実した大学生活を送るために、自己実現的態度、自他肯定的態度の育成を支援する」ことであるが、論文で見る大学におけるキャリア形成支援プログラムの多くは、これらに代表されるような形のものであることが多い。今後の大学教育においては、学生が自分自身についての理解を深め、学生時代の過ごし方について考えることを促す教育が重要であるという考え方（e.g.鶴田,2002）が根底に共有されているからであると推察される。大学における自己形成支援は、自己理解を出発点として、授業を契機に主体的な外的活動を促すタイプ（インサイド・アウト）の支援が多い。本稿において提案する自己形成支援プログラムも基本的には就労前の青年を対象に想定しているので、先行研究に則り、このような支援観を基盤に据えることにする。

自己形成を促進する概念としては、「自己成長力」（速水・西田・坂柳,1994）や「自己形成意識」（水間,1998,2002）といった概念が挙げられるが、マンガの活用は、これらの活性化において特に有効であると考えられる。マンガを読んで特定のスポーツを始めたり、特定の職業を志したりすることも現代では珍しくない。実際、世界的に有名な一流スポーツ選手を中心とした様々な有名人とマンガの関わりを取材してマンガの影響力を実証しようとする新聞連載記事（朝日新聞「マンガの力」、asahi.comで2007年11月から連載開始）もある。そこでは「マンガとの出会い」が、自らの人生を築き上げ、大成させてきた人々の人生において少なからず重要な経験であったことが紹介されている。そのような（その後の自己形成を方向づける契機となるような）経験の提供こそ、自己形成支援において重要であり、本稿における自己形成支援の目的である。

一方、就労青年に対する職業能力開発やキャリア形成支援は企業内においてもおこなわれているし、国や独立行政法人によってもキャリア形成支援に関する対策がおこなわれている。例えば、全国の都道府県庁所在地にある雇用・能力開発機構都道府県センター、全国の都道府県職業能力開発協会などにおいて、情報提供や相談などが実施されている。雇用・能力開発機構によれば、

キャリア・コンサルティング（職業生活設計についての、対話を通じた個別相談援助活動）は、キャリア形成の6ステップの流れに沿っており、そのキャリア形成の6ステップとは、①自己理解（進路や職業・職務、キャリア形成について「自分自身」を理解する）、②仕事理解（進路や職業・職務、キャリアパスの種類と内容を理解する）、③啓発的経験（キャリアの選択や意思決定の前に、体験してみる）、④キャリアの選択（①～③までの相談を経て、選択肢の中からキャリアを選択する）、⑤方策の実行（仕事、就職、進学、キャリアパスの選択、能力開発の方向など、意思決定したことを実行する）、⑥仕事への適応（それまでの相談を評価し、新しい職務等への適応をおこなう）、となっている。先に述べた、大学における自己形成支援は、このキャリア形成の6ステップにおける①と②の部分に相当すると見なすことができよう。マンガを活用すれば、①～⑥の全ステップを疑似的に体験させることも、それぞれについて具体的なイメージを持たせることも可能になるだろう。

支援のポイント：留意点

谷（2006）によれば、青年の自己形成支援のポイントは、「個」としての自己と「関係」の中の自己の統合を促すようなアプローチにある。そして、このことが青年の自己形成にとって重要なテーマであるアイデンティティ形成の支援につながるとしている。また、森岡（2004）は、アイデンティティのサポートへの基本的視点として、いくつかのポイントを指摘している。例えば、サポートを必要とする者が「個」としての自己と「関係」としての自己のどちらに偏っているかによって支援の見立てが違ってくる（「関係」の中に傾斜しているようなら「個」としての自己を支える恒常性を維持するような支援がポイントとなり、「個」としての自己に偏っているようなら凝り固まった自己を揺さぶり「関係」としての自己を柔軟に形成できるような支援がポイントとなる）ことが挙げられる。これは、支援者が相手の状態をよく見極めたうえで支援を行わなければならないことを示唆している。また、森岡は時間的な軸の中で過去の自己と未来の自己をつなぐ作業（これまでの出来事を経験として自己に内面化し、過去の自分の姿を整理したうえで将来の自分の姿を明確にイメージできるようにすること）がアイデンティティ形成の基本的な支援のポイントであるとしているが、これは時間という視点を組み込んだ自己形成支援のあり方を指摘していると言える。また、森岡は、社会的役割と自己の不一致に苦悩している場合の支援として、「自分らしさ」を見出すことを目標にすると同時に、本人が現実の社会的関係に入っていくように、支援者が現実の中での具体的な出会いへと促す役割を果たすことがポイントだとも述べている。これはマンガというフィクションを自己形成支援に導入する際、特に重要なポイントになると考えられる。マンガで得たものを現実世界でいかに活かすか、その方法が重要であり、また、支援が必要となるところでもあるからである。

2. 自己形成とマンガ

マンガの影響に関する議論

家島（2007）は、マンガの影響についての過去の議論の特徴として、①影響のネガティブな側面ばかりが取り上げられがちであること、②影響の受け手が子どもに限定されがちであること、③人格形成へのポジティブな影響についての議論が十分になされていないこと、を指摘している。

そして、「大切なことはマンガから教わった」というweb上のコミュニティにおいて1万人以上(2007年11月現在では4万人以上)がマンガから受けたポジティブな影響について語り合っているという状況を挙げ、マンガのポジティブな影響に対して、もっと積極的に焦点を当てた研究が必要であると主張している。また、現代日本において青少年が幼少期からマンガに接する機会が多いことを鑑み、マンガで育った青年の自己形成におけるマンガの役割を検討する研究の重要性についても言及している。自己形成におけるマンガの影響可能性については、古くはBender(1944)が言及しており、近年では家島(2004,2006a,2006c)において議論がなされている。マンガは紙媒体であり、映画やテレビに比べて安価でアクセシビリティが高い媒体であると同時に、各自が自分のペースで読むことができる。また、文字だけの小説と異なり、絵が基本なので内容が視覚的で理解しやすい。加えて、マンガのほうが映画やテレビドラマ、小説よりも多くの青少年に人気がある。「マンガとは何か?」、「なぜマンガか?」については、家島(2007)においてまとめられている。

マンガの教育効果：人々がマンガから学ぶもの

マンガが青年の自己形成を支援してきたということを示唆する文章、すなわち、マンガに影響を受けて自己形成をおこなったという体験談、あるいは、体験談に関する著述は少なくない(e.g. 藤本,1999; 横森,1999; 齋藤,2003; 夏目,2006; 梅崎,2006)。また実際、マンガが青年の自己形成を支援し得ることを示唆するデータ(調査結果)も得られている(家島,2006a,2006b,2006c)。家島(2006b)は、「大切なことはマンガから教わった」というweb上のコミュニティにおける書き込みの分析をおこない、人がマンガから受ける影響についての探索的検討をおこなった。具体的には、「〇〇(作品名・キャラクター名)から△△を教わった」や「◇◇を学んだ」といった形で影響内容が明記されているものを中心に、マンガから受けた影響に関わる書き込み(ナラティブ)を収集し、KJ法に準拠したグルーピング作業をおこなった。その結果、人々がマンガから学んだテーマ(マンガからの影響内容)は、「恋愛」、「友情」、「努力」、「人生」、「知識」という5つの主要なテーマに集約されることが示された。また、マンガからの影響結果(効果)は、「勇気づけられた(決意や奮起に至った)」、「慰められた(救われた気分になった)」、「考えさせられた(新たな気づきを得た)」という3つに大きく分類されることも示された。ここでは特に興味深い部分だけを抜粋する。

知識には「実生活で役立つ知識」と「あまり役立たない知識」という下位カテゴリーがある。前者は医療制度や金融システムといった「世の中の仕組み」、「社会的な問題を含めた世間の流行や文化」の知識を得たというナラティブを含み、後者はマニアックなネタや文明が崩壊した後のサバイバル術といった「雑学・豆知識」を覚えたというナラティブを含んでいる。その他の細かい分類を見てみると、「潜在意識との付き合い方がわかった」や「労働への情熱」、「接客する時のコツ」を学んだというナラティブがあり、マンガの世界(架空の世界)における人物や物語が、信念だけでなくスキルや対処法にまでも影響を与え得るということが示された。

<家島(2006b)より抜粋(p195)>

ここで特に注目すべきは、医療制度や金融システムといった「世の中の仕組み」や「社会的な

問題を含めた世間の流行や文化」といった情報・知識、「接客する時のコツ」といったスキルや具体的方略をもフィクションであるマンガから学び取っていることを示す書き込みの存在である。マンガが情緒的支援（動機づけ）だけでなく、情動的支援（知識やスキルの提供）においても有効であることが示されている。他にも、マンガから規範や指標を学んだという事例の報告などがある（家島，2006c）。また、横森（1999）は「少女マンガは恋愛のバイブルだった。というよりは、あとで気づいてみると、少女マンガに恋愛・結婚観を教え込まれていた、というほうが確かかしら？」と語っている。本のタイトルやweb上の書き込みにおいても「マンガから〇〇を学んだ（教わった）」という語りは珍しくない。横森（1999）の語りに代表されるような多数の語りには、マンガの教育効果（人々がマンガから無意識のうちに様々なものを学んでいるという事実＝マンガが人々に様々なナラティブの枠組みを提供しているという現象）が如実に現われている。

自己形成支援ツールとしてのマンガ

青年の自己形成におけるマンガの影響（マンガの教育効果）が示されたところで、マンガを「青年の自己形成を支援するツール」として捉えることにする。新たにマンガを読ませる場合、人間の自発的な成長意欲を刺激して外的行動を動機づける情緒的支援ツールとしての利用法と、デフォルメした情報で効率的で容易な理解を提供する情動的支援ツールとしての利用法がある。具体的に言えば、マンガは動機づけを導く感動体験の宝庫であり、情緒的支援における効果（決意や奮起に至らせる効果、カタルシスやリラクセスを導く効果、など）が期待できる。また、マンガは様々なことに関する情報の宝庫でもあり、情動的支援における効果（未知のものに対する具体的な知識や実用可能性の高いスキルを教える効果、自己省察や新たな気づきを通して今まで知らなかった視点・論点を学ばせる効果、など）も期待できる。1つのマンガで情緒的支援と情動的支援の両方に効果を得ることができればベストであるが、片方の支援において優れているマンガが、もう片方の支援においても優れているマンガであるとは限らない（例えば、情報は満載だが退屈な学習マンガ、面白いが得られる情報は少ないギャグマンガなど）。支援者はマンガの特徴と効用をよく把握しておき、支援目的に応じて適切なマンガを提供しなければならない。そのためには、ツールとなるマンガを選択するために支援者がマンガに精通していること、あるいは、利用可能なマンガのデータベースが整備されていることが必要である。現在のところ、そのような（自己形成支援の補助を目的とした）マンガ・データベースは見当たらないので、マンガに関する指南役（マンガ・アドバイザー）が必要となる。マンガ・データベースの整備とマンガ・アドバイザーの確保・育成が目下の急務であると言えよう。

自己形成とマンガ

「自己」と「マンガ」をともにナラティブ構造を持つものとして捉えると、自己形成におけるマンガの影響は「物語（ナラティブ）」の学習だと考えることができる。すなわち、自己がマンガから影響を受けたということは、マンガから個人の物語的視点に影響を受けたと読み替えることができ、「マンガ（というナラティブの宝庫）から自己を捉える際の視点（ナラティブの枠組み）を獲得した」と捉え直すことができる。わかりやすく言い直せば、マンガから得たナラティブの枠組みを、自己を捉える際の視点として取り入れる、という構図が見えてくるのである。臨床事例において、クライアントがマンガを通して自己の内面にある語りえないものを語ろうとする例など、まさにマンガから得たナラティブの枠組みを使って自己を物語ろうとしている行為に

ほかならない。ナラティブという視点の導入によって、自己形成の捉え直しだけではなく、自己形成とマンガの関係も捉え直すことができるのである。

3. マンガの利用可能性とその功罪

実践例

マンガを使った自己形成支援の実践例として、川那部（2006）の実践を挙げるができる。川那部は3つのマンガ作品を活用して、自己形成（学生の異文化交流における当事者意識の開明、実際の接触現場においての行動を司る意識のあり方への思考の開明）の支援を試みた。具体的な目標は、①当事者意識の目覚め、②身近な次元で考える能力の発達、③個人を基点とした共生への視点形成、④主体的な行動実践であった。わかりやすく言うと、学生達に異文化交流の根本は対人関係であることを気づかせ、その関係をうまく作っていくための接し方を主体的に考えさせるための授業であった。共生の基本は「自己を知ること」すなわち「個の発達」であり、そのうえで「自己と他者との関係を築くという対話的過程」に向かうべきとされる（川那部、2006）。このことから、川那部の実践は自己形成支援であると言うことができ、そのツールとしてマンガを使用していることから、マンガを介した自己形成支援の一例として位置づけることができる。実践の詳細については川那部(2006)を参照していただくとして、ここでは川那部の実践を「マンガを介した自己形成支援プログラム」として捉えたとき、マンガの活用によってもたらされたメリット、デメリットが何だったのかを考察していきたい。そして、それを通して「マンガを介した自己形成支援プログラム」のメリット、デメリットについて言及する。

授業概要

簡単に川那部の実践を紹介すると、このプログラムは大学一年生を対象とした通年必修科目の一部であり、この通年の授業は3つの柱から構成されている（1つは国際交流の実践的な授業、1つは国際理解教育用の開発教材を使っておこなうシミュレーション体験授業、残る1つが4名の教員が各4回ずつ分担するオムニバス方式の授業）。すなわち、このプログラムは全4回の授業実践である。学生の異文化交流に対する意識の低さ、消極的態度が背景にあり、その改善も目的としている。全4回のカリキュラムの大まかな流れは、①コミュニケーション・ゲーム、グループ分け、マンガの配布、②マンガの概要をまとめて口頭発表（質疑応答あり）、③要約の作成と校正、更なる質疑応答とコメント、④要約と意見・感想を参考に異文化理解のあり方や問題点、解決の方向などをめぐる自由討論、という流れである。3つのグループにそれぞれ異なるマンガ（外国人を夫に持つ漫画家が自らの結婚、および、その周辺事情を実録した、国際結婚がテーマのノンフィクション・シリーズ）を配布し、要約を繰り返すことで内容理解を深めていき、国際結婚をテーマに異文化理解についての議論を展開していくというものである。

メリット

川那部の実践例においては、国際結婚に関するマンガを導入した結果、読者である学生が、全4回という時間内において国際結婚という未経験のテーマについて深く理解し、国際結婚の経験無しに具体的な議論をおこなえるまでに成長した。マンガを通した疑似体験によって、国際結婚によって生じる問題や夫婦喧嘩の種について（あたかも自分が国際結婚を経験したかのように）

具体的に知ることができたのである。他にも、マンガ導入によって、学生は新たな知識を手っ取り早く学習することができただけでなく、視点の相対化による省察を促され、新たな気づきを得るに到っていた。また、マンガ導入は、テーマの内容理解だけでなく、取っ付きやすさにおいても効果を発揮していた。マンガがたとえ創作であっても、人はそこに描かれている等身大の経験に感情移入し、未知の内容（例えば、未経験の仕事の業務内容や職場の雰囲気など）について知ることができる、という指摘は梅崎（2006）もおこなっている。

自己形成支援におけるマンガ導入のメリットを支援者の側からまとめると、①限られた時間内に一定の知識・情報を"手っ取り早く"教えることができる（青年にとって未知の情報であっても容易に理解させることができる）、②マンガという青年にとって身近なポップカルチャーを用いることでプログラムの敷居を下げ、また、マンガのキャラクターやストーリーの魅力を利用することで興味関心をひき、プログラムに"取っ付きやすく"することができる（さらに、結果として、動機づけや省察・気づきをもたらすこともできる）、③自己を捉える新たなナラティブをパラエティ豊かに提供することができる、という3点が挙げられるであろう。

デメリット

川那部の実践例に（マンガを使ったことによる）目立ったデメリットは特に見当たらない。強いて挙げるなら、使用した3作品のマンガが全て大人向けエッセイマンガであり、大学一年生にとっては必ずしも馴染み深い画風ではなかった可能性があること、内容的にも結婚や子育てを扱っているので大学一年生がどれだけリアリティを持って共感できたかが不明であること、という2点が挙げられる。Twersky（1995）は「私たちはマンガの中に私たち自身を見て、登場人物に自分を重ね合わせることができる」と述べているが、読み手と登場人物（ここでは大学生と外国人を夫に持つ漫画家）に共通点がないと、自己と人物モデルの重ね合わせが困難である可能性も考えられる。特に、今回のように①当事者意識の目覚め、②身近な次元で考える能力の発達、といった目標掲げる場合は、2つの離れた文脈にある自己とマンガを「むすび」つけるための働きかけが相当必要になる（川那部の実践においては、通読と要約の繰り返しや討論などによって身近な次元で考えさせるための工夫がなされていた）。マンガを活用する際は、最初に設定した目標を達成できるようなマンガを用意しなくてはならない。もちろん、マンガ導入の目的（マンガを活用することでどのような効果を期待するか）によってマンガの選択の視点も変わってくるが、自己形成支援という文脈においては、ナラティブの転用可能性という視点が、マンガ教材選択の有効な視点となるであろう。また、今回のように実体験に基づいた（実際に国際結婚をしている漫画家が描いた）ものであったとしても、マンガはあくまでもデフォルメされたものであり、誇張や強調によって事実が幾分か脚色されていることに注意しなければならない。マンガをそのまま事実とみなして誤った認識を持ってしまう危険性があるので、支援にマンガを用いる際は、特に注意が必要である。まとめると、マンガ導入のデメリットは、①支援者にとって適切な素材（マンガ）を選ぶのが難しいこと、②学習者にとって歪んだ事実を鵜呑みにしてしまう危険性があること、という2点が挙げられるであろう。

留意点

溝上（2004）は、①青年がメディアの中に提供された多様なモデルの中から理想とする生き方を見出そうとしても、その情報が表層的なので実際に実現可能なものとして青年が活用していけ

るケースは少ない、②趣味や娯楽の消費文化世界から人生のベクトルを出そうとしても、大人世界の職業世界にはつながりにくい、③抽象的な生き方から出発して人生形成をはかろうとしても、実際の行動までは至り難い、という3つの問題点を「インサイド・アウトによる生き方」の難しさとして指摘しているが、これらは「マンガを介した自己形成支援」においても当てはまる問題である。（溝上は、これらに対する解決策として、行動しながら修正していくこと、他者に言語表現して目標を自分の中で物語化すること、を挙げている。）マンガ導入を活かすためには、これらのことに留意しておかなければならない。すなわち、支援者は3つの問題点それぞれに対して、①メディアを通じて伝えられた生き方の裏に隠された困難や具体的な道のりについても教える、②趣味の世界から職業世界につなげるための具体的方法を示す、③漠然とした目標ややりたいことを実現可能な形で具体化させる作業を課す、という工夫をおこなうことが必要である。

マンガを介した自己形成支援プログラム

最後に、筆者が構想する「マンガを介した自己形成支援プログラム」について言及する。具体的な手順（ステップ）は以下の通りである。①今まで読んだマンガの中から好きなマンガや印象に残っているマンガを挙げて省察し、自らのマンガの好みにおける傾向を把握することで自己理解の促進をおこなう（マンガを介して潜在的な価値観を可視化し、自らが好むナラティブのタイプ・特性について自己理解を得るステップ）。②好きなキャラクターや自己が投影されているキャラクターを同定し、自分の理想像、および、現在の自分の状況を把握する（マンガを介して自らの理想自己と現実自己について理解・自覚するステップ）。③マンガがフィクションであることに注意しつつ、現在の自分と同じ文脈のマンガ、あるいは、全く異なる文脈のマンガを読むことで、自分を捉える新たなナラティブのあり方を模索・生成する（マンガから未知の情報・知識、自己を捉える新たな物語的視点を学ぶことを通じて可能自己を拡張する、そして、新しく自己を捉え直すことによって自己を再生成・更新するステップ）。④自己を捉える新たなナラティブを現実世界において実現・維持するための具体的な方法・工夫を考える（新たに生成された自己を具体化するための現実的・具体的な方略を検討するステップ）。⑤考えたプランを支援者や他の参加者に語る作業を通じて具体化・秩序化し、実際の見通し・プランを立てる（物語化とシミュレーションによって内的活動から外的活動へのシフトを準備するステップ）。⑥実際にプランを実行し、検証する（外的活動を通して内的活動の省察、軌道修正をおこなうステップ）。以上の6ステップが基本モデルであるが、目的・状況に応じてアレンジも可能である。ここで構想したプログラムも、先に実践例を通して述べた3つのメリットを有している。また、2つのデメリットと3つの留意点についても同様に注意しておかななくてはならない。加えて、支援者は必要に応じて（特に④～⑥のステップにおいて）具体的な情動的支援・情緒的支援をおこなうことが求められる。

マンガを介した自己形成支援プログラム最大の特徴は、ナラティブという視点に基づき、マンガを自己形成の「契機」として活用するところにある。すなわち、マンガが持つ潜在的な教育効果とマンガが持つ人気や魅力を利用して情動的支援・情緒的支援をおこなうだけでなく、マンガを介して自らが好むナラティブ・パターンを分析、把握（自己理解）させ、そこから新たなナラティブを紡ぎだすことができるように支援するところにある。自己を捉える新たな視点の獲得は、自己の多層化・重層化であり、自己に幅や厚みを持たせることになる。同時に、自己に新たな可

能性を開くことにもなる。個々人が既に持っているそれぞれのマンガ体験から自己理解を導き、マンガの中の新たなナラティブとの接触を通して、自己を捉える際の視点であるナラティブの枠組みを増加・発展させ、自己というナラティブを更新していくプロセス（＝自己形成）を支援するのが、「マンガを介した自己形成支援プログラム」の本質なのである。

おわりに

本稿では、現代における青年の自己形成の困難さを指摘し、それに対する支援の必要性を述べ、青年の自己形成支援のあり方について検討した。また、ナラティブという視点の導入によって、自己形成の捉え直しをおこない、自己形成とマンガをむすびつけて「マンガの影響」を再考した。そして、自己形成支援ツールとしてマンガを導入することがもたらす可能性と功罪について検討し、マンガを介した自己形成支援プログラムについて構想した。今後は実践（実施と評価）を重ねて、その効果と限界を見据えながらプログラムを精錬させていく必要がある。

マンガを介した自己形成支援プログラムは、万人に効果を期待できるものではない。すなわち、マンガを読まない者、マンガを読めない者、マンガが嫌いな者などに対しては、効果が期待できないという意味で限界がある。また、マンガ読者としての熟達度も考慮する必要がある。対象者の年齢や発達段階によっても支援のあり方は変化する。今後はマンガ読者論、発達理論なども踏まえた上で、支援対象者を考慮したローカルな自己形成支援プログラムを考えていく必要がある。

マンガは今、世界的な人気を誇っている。加えて、マンガの質的・量的隆盛のおかげで、素材となるマンガは山ほどある。これらを利用しない手は無い。マンガの商業的利用は数多く見受けられるのに比して、マンガの教育的利用は多くないように思われる。もちろんマンガが含むネガティブな影響も理解した上で、慎重におこなうべきことではあるが、本稿を機にマンガの積極的な教育的活用が増え、「マンガを介した支援プログラム」が世の中に増えれば幸いである。

謝辞

本稿の作成に当たり、京都大学大学院教育学研究科教授やまだようこ先生に建設的なコメントを賜りました。深く感謝し、お礼申し上げます。

引用文献

- Bender,L.(1944).The psychology of children's reading and the comics. *Journal of Educational Sociology*,18,223-231.
- Cote,J.E.,&Levine,C.G.(2002).*Identity Formation, Agency, and Culture: A Social Psychological Synthesis*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- 榎本博明.(1992).現代における青年の自己形成. 榎本博明・伊藤康児(編).『人間科学としての心理学』.勁草書房.
- 藤本由香里.(1999).『私の居場所はどこにあるの？ 一少女マンガが映す心のかたち』. 学陽書房.
- Gergen,K.J.&Gergen,M.M.(1983).Narratives of the self. In Sarbin,T.R.&Scheibe,K.E.(Eds). *Studies in social identity* (pp.254-273). New York: Praeger.
- 速水敏彦.(1998).『自己形成の心理：自律的動機づけ』.金子書房.
- 速水敏彦・西田保・坂柳恒夫.(1994).自己成長力に関する研究.名古屋大学教育学部紀要（教育心理学科）

- ,41,9-24.
- 家島明彦.(2004).理想の自己像とメディアにあらわれる人物像—自己像形成におけるメディアからの影響の重要性について—. *教育方法の探究*,7,65-73.
- 家島明彦.(2006a).大学生・大学院生が語るマンガ・アニメの影響. *日本発達心理学会第17回大会発表論文集*,398.
- 家島明彦.(2006b).人がマンガから受ける影響についての探索的検討：インターネット上のコミュニティにおける書き込みの分析. *日本社会心理学会第47回大会発表論文集*, 194-195.
- 家島明彦.(2006c).ナラティブから見るマンガの影響と自己形成—少女マンガによって恋愛のモデルが形成された事例を中心に—. *日本心理学会第70回大会発表論文集*,19.
- 家島明彦.(2007).心理学におけるマンガに関する研究の概観と展望. *京都大学大学院教育学研究科紀要*, 53,166-180.
- 伊藤順康.(1982).『*青年期の自己形成：そのプロセスと生き方の探究*』.川島書店.
- 香川順子.(2004).女子大学生を対象とした自己発見支援プログラムの開発と評価. *日本教育工学会論文誌*, 28,233-236.
- 香川順子.(2005).大学生を対象とした自己発見支援システムの開発. *日本教育工学会論文誌*,29,113-116.
- 川那部和恵.(2006).異文化理解教育における実践的アプローチの可能性. *教育実践総合センター研究紀要*, 15,53-60.
- 雇用・能力開発機構. *雇用・能力開発ステーション* <http://www.ehdo.go.jp/station/index.html> (最終閲覧日2007.09.07)
- Kroger, J.(2000). *Identity development: Adolescence through adulthood*. Newbury Park, CA: Sage.
- McAdams, D.P., Josselson, R., & Lieblich, A. (Eds.) (2006). *Identity and story: Creating self in narrative*. Washington, DC: American Psychological Association.
- 溝上慎一.(2004).『*現代大学生論：ユニバーシティ・ブルーの風に揺れる*』.NHKブックス.
- 溝上慎一.(2005).形成としての青年期発達論—自己形成とアイデンティティ形成との差異—. 梶田叡一(編).『*自己意識研究の現在2*』.ナカニシヤ出版.
- 水間玲子.(1998).理想自己と自己評価及び自己形成意識の関連について. *教育心理学研究*, 46(2), 131-141.
- 水間玲子.(2002).自己形成意識の構造について：これまでの研究のまとめと下位概念間の関係の検討. *研究年報（奈良女子大学）*, 46,131-146.
- 森岡正芳.(2004).アイデンティティのサポートへの基本的視点. 谷冬彦・宮下一博(編著).『*さまよえる青少年の心—アイデンティティの病理 発達臨床心理学的考察*』.北大路書房.
- 中間玲子.(2007).『*自己形成の心理学*』.風間書房.
- 夏目房之介.(2006).『*マンガに人生を学んで何が悪い？*』.ランダムハウス講談社.
- 齋藤孝.(2003).『*スポーツマンガの身体*』.文藝春秋.
- 白井利明・都築学・森陽子.(2002).『*やさしい青年心理学*』.夕斐閣アルマ.
- 田井康雄.(2004).『*自己形成原論—「人間らしさ」を育む道徳原理の研究—*』.京都女子大学.
- 谷冬彦.(2006).青年期の自己形成支援のポイント. 白井利明(編).『*よくわかる青年心理学*』.ミネルヴァ書房.
- 高田利武・丹野義彦・渡辺孝憲.(1987).『*自己形成の心理学 青年期のアイデンティティとその障害*』.川島書店.
- 鶴田和美.(2002).大学生とアイデンティティ形成の問題. *臨床心理学研究*, 2(6), 725-730.
- Twersky, A.J.(1995). *LIFE'S TOO SHORT! Pull the Plug on Self-Defeating Behavior and Turn on the Power of Self-Esteem*. New York: St. Martin's Press. きたやまおさむ(訳).(2002).『*23のマンガによる心理カウンセリング 失われた自分を求めて*』.講談社+α文庫.
- 梅崎修.(2006).『*マンガに教わる仕事学*』.ちくま新書.
- 八木美保子・水原克敏.(2006).自己形成を基盤としたキャリア教育カリキュラム—東北大学「自分ゼミ」の授業を通して—. *教育学研究*,73(4),122-134.

- 山田剛史.(2003).青年期の自己形成に関する研究の概観と展望 - 現象（リアリティ）理解のためのトライアンギュレーション -. *人間科学研究*,11(1),165-177.
- 山田剛史.(2004).現代大学生における自己形成とアイデンティティ - 日常的活動とその文脈の観点から -. *教育心理学研究*,52,402-413.
- 山田剛史.(2006).青年と自己形成を捉える視点 - 白井・橋本氏のコメントに対するリプライ -. *青年心理学研究*,17,82-88.
- やまだようこ.(2006).質的心理学とナラティブ研究の基礎概念 - ナラティブ・ターンと物語的自己 -. *心理学評論*,49(3),436-463.
- 横森理香.(1999).『恋愛は少女マンガで教わった』.集英社文庫.

(教育方法講座 博士後期課程3回生)

(受稿2007年9月7日、改稿2007年11月30日、受理2007年12月12日)

Using Manga in Self-Development Support for Youth

IESHIMA Akihiko

This paper suggests the use of comics, or so-called manga, to support the self-development of youth. Through the usage of manga, both informational and emotional support for young people would be provided. This paper intended to create a support program that used manga for the self-development of youth. To this end, I discussed the following issues. First, through studies on the difficulties faced during a young man's self-development, I discussed the necessity of supporting the self-development of youth, and then developed an argument for supporting these youth. Second, I reviewed relevant research on self-development in recent studies related to manga, and then discussed the impact of manga on self-development. When both manga and the self are regarded as a narrative, we can regard the process of self-development as one of self-narrative development. Third, I examined the benefits and drawbacks of the use of manga in self-development, through analyses of cases, which then suggested that manga is highly suitable to supporting the self-development of youth. Finally, I suggested a self-development support program that used manga, and then described its concrete procedure.