

【事例紹介】

マンガでトランスボーダー：マンガであなたと つくばと世界をつなごう！

- マンガ創作を通じた留学生と地域市民との交流 -

Trans-border with Manga: Let's connect Tsukuba and the World with You!
- Cultural Exchange between International Student and Citizens through
Manga Production Experiences -

筑波大学国際室教授 **森尾 貴広**

MORIO Takahiro

(Office of Global Initiatives, University of Tsukuba)

キーワード：マンガ、創作ワークショップ、地域交流

はじめに

国外の学生にとってマンガは日本への興味関心を抱くきっかけとして言及されることが多く、日本のマンガへの興味が高じて日本留学を希望する学生も少なくはない。マンガは国や文化を超えた「共通言語」として有用な国際交流のツールであり、外務省が毎年主催する「日本国際漫画賞¹」など世界的なコンクールやコスプレなどのイベントが開かれている。他方、ひとくちにマンガと言っても、日本のマンガ、アメリカン・コミック、バンドデシネ、グラフィック・ノベルなど、国によって画風や作風が異なり、文化の多様性を体現している。

筑波大学では、人文学、情報学、芸術学、ビジネス科学など幅広い分野のバックグラウンドを持つ学内のマンガ研究者と本学卒業生のマンガ家が「トランスボーダー・マンガ・リサーチグループ」を結成し、海外のマンガ研究者やクリエイターと連携を取りながら分野、国や文化、そして大学と社会の壁を超えた研究・社会貢献活動を展開している。

本稿では2019年9月に実施したつくば市民向けマンガ創作ワークショップ「マンガでトランスボーダーVOL.4 マンガであなたとつくばと世界をつなごう！」の事例を紹介する。本ワークショップでは

¹ <https://www.manga-award.mofa.go.jp/> (2020年12月13日アクセス)

本学の留学生がマンガの講師およびアシスタントスタッフとして参加し、中学生を中心とする市民と共にマンガを創作し交流を広げた。

創作ワークショップの概要

本ワークショップは、様々な文化的バックグラウンドを持つマンガ家を講師に招き、地元つくば市の市民と共にマンガ創作体験を通して多文化理解と国際交流を行うことが目的である。また、ワークショップの会場やマンガのモチーフとしてつくば市内の古い邸宅を取り上げることで、若い世代につくばの歴史に触れさせることもねらいとした。

ワークショップは2019年9月21日から23日の3日間にわたり行い、市内の中学生、大学生、市民を含む20名が参加した（写真1）。講師には筑波大学卒業の日本人マンガ家（木野陽先生、横井三歩先生）、マンガ家でもある本学の教員（山本美希先生）、海外からはカナダ・ケベック州（ジュリアン・パレソレル先生）および台湾（阿油先生）からマンガ家、そして本学で芸術学を専攻しクリエイターを志望するベネズエラ出身の留学生があたった。留学生は日本語でのコミュニケーションに支障がなく、参加者と問題なく意思疎通が出来ていた。

初日はつくば市北条にある昭和初期の邸宅「矢中の杜²」で、ロケハンと作品の構想を練った。矢中の杜は建材研究者、実業家の矢中龍次郎によって昭和13年から15年をかけて

建設された和洋折衷様式の邸宅である。そのたたずまいは伝統的な家屋の中に洋風の要素と建材研究



写真1. ワークショップの様子。

² <https://www.yanakanomori.org/>（2020年12月13日アクセス）

者らしい実験的な素材や構造が取り入れられ、独特の雰囲気醸し出している。龍次郎は晩年をこの邸宅で過ごしていたが、死後約40年間空き家状態で荒れ果てていたものを修復・整備し、NPO法人“矢中の杜”の守り人が維持・管理して一般公開している。

参加者と講師は5班に分かれ、まずNPOの守り人の案内により邸宅と庭園を見学した。日本人、外国人を問わず皆が邸宅の独特な雰囲気に強い印象を受け、守り人の説明を熱心に聞き入り、邸宅の内外のあちらこちらにカメラを向けていた。その後、各班が邸宅内に散らばり、各人に1冊ずつ配付したスケッチブックを広げて作品の構想やキャラクター設定を練った。

2日目は筑波大学のキャンパス内でマンガの作画を行った。参加者の中にはマンガを描くことが全くの初めての人、クラブ活動や同人誌活動でマンガ・イラストレーションを描いた経験がある人など、マンガに関するバックグラウンドがまちまちだったが、各班工夫をこらして分担・協力して作画を進めていった。班によって画風、作風や手描きやデジタル作画の作画手法、ペン、絵の具、色鉛筆などの画材が様々であり、参加者が興味深そうにお互いの班の作画の様子を覗いていた。参加者にとってはプロのマンガ家の作画作業を間近に見る貴重な機会であり、参加者は講師の作業風景を食い入るように見ている。

作業の合間にケベックのマンガ家による講演会も行い、これまでの創作活動、影響を受けたマンガ・アニメ作品について紹介した。カナダのマンガ出版事情や作風は日本のマンガとも隣国アメリカのアメリカン・コミックとも異なり、参加者の興味を惹き付けていた。その一方で、影響を受けたものとして日本の作品を取り上げており、マンガ文化の多様性と国を超えた相互の繋がりを感じさせるものであった。

最終日はつくば市内の古民家「さくら民家園³」を会場に、編集、印刷の終わった原稿を参加者自ら製本・裁断し、作品集を完成させた(図1)。参加者は慣れない作業ながらも自分たちの作品が1冊の本になったことに歓声を上げ、満足感に浸っていた。

³ <https://www.city.tsukuba.lg.jp/shisetsu/bunkagakushu/1002780.html> (2020年12月13日アクセス)



図1. 作品集表紙。矢中の杜の邸宅が描かれている。イラスト・デザイン：木野陽先生。

このあと、各班の講師と参加者が一緒に壇上に立ち、それぞれの作品の意図や制作上の工夫点やこだわりについてプレゼンテーションを行い、質疑応答とディスカッションを行った。出来上がった作品は空き家の中で障壁画の動物と穏やかに暮らす龍次郎の魂と邸宅内で舞う蝶の幻想的な話、障壁画に描かれている動物のいがみ合いを描くコミカルな話、結婚を控えた女中と龍次郎の最後の一日を描いた話、永く空き家になって荒れ果てていた邸宅のそばで遊んでいた子どもたちが遭遇した不思議な出来事の話、空き家に住んでいた座敷わらしが新しく入居してきた大学生を追い出そうと悪戦苦闘する話という風に、同じモチーフでも全く異なるストーリーとなり、参加者も講師もものの捉え方、表現の多様性を楽しんだ。講師・スタッフとして参加した留学生も、参加者や各国のマンガ家との交流の機会を満喫していた。

余談ではあるが、ワークショップ終了後に、講師や時にはスタッフを回ってスケッチブックや作品集に絵を描くよう頼んでいる参加者もあり、コミックマーケット（コミケ）のような同人誌即売会でみられる、出展している創作者にファンがスケッチブック（コミケではよく「スケブ」と略称される）に絵を描いてもらい、それを集めるような光景が見られた。

マンガによる留学生と地域の交流の可能性

本稿で紹介したマンガ創作を通じた留学生・外国人と地元の市民、特に若い世代との交流は、留学

生が日本語に不自由しないこと、マンガ創作に関し講師レベルのスキルを持っていたことが大きな成功要因であったが、必ずしも交流が成立する条件が狭い訳ではないと考えられる。ワークショップで講師を務めていたケベック出身のマンガ家は、日本語でのコミュニケーションが出来なかったが、核心となる議論はフランス文学を専門とする本学の教員の通訳の助けを借りていたものの、同じチームの中学生とスケッチブックにイメージを描きながら意思の疎通ができていた。マンガは絵で自己表現をするため、言語の壁が比較的和らげる効果を持っている。加えて、班でひとつのホワイトボードを与えるのではなく各人にスケッチブックを1冊ずつ持たせたことも、イメージによるコミュニケーションを個人の体験として定着化する意味で効果があったと考えられる。

マンガを自己表現の手法と考えれば、たとえ絵が描けなくても創作ワークショップ形式の交流が可能である。表現手法としてのマンガは作画よりもストーリー構成、キャラクターの作り方、コマの見せ方（コマ割り）が重要な位置づけを占める。ペンや仕上げの入った完成品としてのマンガづくりの他に、キャラクターやストーリーを1~2枚の絵で表現したストーリーボードや、簡単な絵を入れてコマ割りや構図、せりふを入れたマンガの設計図とも言うべきネームを成果物とするワークショップもある。特にテーマを決めてマンガをつくる場合、作画にこだわるよりも参加者それぞれの思いや考えを伝えるにはネームづくりを目指すワークショップの方が有効である。留学生と地域の交流を目的とするならば、今回取り上げたワークショップのように地域の情景や風情、過疎化などの地域の問題、地域おこしのためのストーリーづくり、留学生の出身国について地域の市民が持つイメージなどを題材に、文化的バックグラウンドや個々人の捉え方の相違を共有することが相互理解に役立つであろう。また、現下のCOVID-19禍による自宅待機や生活様式の変化の中での参加者それぞれの体験や感情をマンガで表現し、思いを共有することでお互いの共感を呼び起こし、同じ地域に住む者としての心の繋がりを深めると共に、留学生と市民、特に児童・生徒の心のケアに供することができると思う。

大学主導でこのようなワークショップを成功させるには何に留意すべきであろうか？ひとつはファシリテーターとしての大学教職員の役割が重要である。講師、参加者いずれの側でも留学生は日本語でのコミュニケーションがスムーズに取れないことが多く、講師のマンガ家や市民の参加者と誤解や軋轢を生む可能性がある。その際に教職員が間に入りグループワークをサポートする必要がある。通常は簡単な英語や筆談、絵を描いてのコミュニケーションで事足りるのでよっぽど意思が伝わりにくい場合を除き通訳をする必要は必ずしもない。また、参加者のモチベーションを保つため、グループワークを仕切ってしまうのではなく、一歩引いてファシリテーターに徹するのが良い。時には参加者と同じ目線でアイデア出しに参加することも有効である。

ふたつ目には講師となるマンガ家、クリエイターにワークショップの意図を十分に理解してもらった上で現場に臨んでもらうことである。最近ではマンガ家やクリエイターが専門学校での授業や一般向けのワークショップの講師を務めることが少なからずあり、ある程度場馴れしていることがあるが、

ワークショップの目的、参加者層、成果物、日程を説明し、段取りを十分相談しておかなければならない。特に日程と成果物については、大学など主催者側がマンガ制作の流れやスケジュール感を理解していないことが多く無理なアウトプットを掲げがちなので、企画段階から講師を巻き込むことが強く推奨される。また、大学関係者にありがちだが、大学や自治体の行事だからといってマンガ家、クリエイターへの対価を過少に見積もる傾向があるので、講師との信頼関係を持った上で実施するために正当な対価を支払えるよう、無理のない予算計画を立てる必要がある。

マンガは国籍、年齢を問わず人びとの興味を惹き、言語に大きく依存しない表現手法であるため、トランスボーダーな交流のツールとして強力な力を持っている。トランスボーダー・マンガ・リサーチグループは、これからも留学生と地域社会の交流やマンガの力による留学生を巻き込んだ地域社会の課題解決に取り組むことを目指している。

謝辞

本ワークショップは令和元年度「筑波大学社会貢献プロジェクト」の助成を受けて実施した。