

# マンガ・アニメが与える教養の可能性

松島尚央人

本研究は、マンガ・アニメが現代社会において教養として機能しうるのかを明らかにすることを目的とし、特に『週刊少年ジャンプ』作品を中心に考察を行った。従来、教養は文学や哲学、美術といった伝統的・高尚な文化に限定して論じられることが多かった。しかし、日本社会においてマンガ・アニメは世代を超えて共有される大衆文化として定着しており、人々の価値観や人生観、自己形成に与える影響は無視できないものとなっている。

本論ではまず、『週刊少年ジャンプ』の歴史と編集方針を整理し、同誌が掲げてきた「友情・努力・勝利」という理念が、読者アンケート制度を通じて読者との相互的関係の中で形成・維持されてきたことを明らかにした。さらに、漫画雑誌の発行部数減少や電子化の進展といった市場環境の変化を踏まえ、媒体の変容が読者と作品の関係性にどのような影響を及ぼしているのかを検討した。

次に、漫画の表現要素である「ストーリー」と「キャラクター」に着目し、『ONE PIECE』『NARUTO』『ヒカルの碁』『僕のヒーローアカデミア』などの代表的作品を分析した。これらの作品に共通して見られる成長物語や挫折と再起の描写は、読者に共感や感情移入を生じさせ、自身の生き方や価値観を省みる契機を与えていることが確認できた。このような読書体験は、単なる娯楽消費を超え、「考え、感じる力」を養うという点において教養的機能を果たしていると考えられる。

以上の分析から、『週刊少年ジャンプ』作品は、娯楽性と大衆性を備えつつも、読者の自己形成や社会的視点の獲得に寄与する教養的可能性を有していると結論づけた。一方で、現代の消費環境においては、作品を深く読み取る姿勢が希薄化する危険性も指摘できる。今後は、創り手と受け手双方の関係性を再考することが、マンガ文化の教養的価値を持続させるための重要な課題である。