

スポーツとマンガ

——生活世界におけるスポーツへの解釈的アプローチ——

松田 恵示

1. スポーツとマンガの持つ「低俗性」

詩歌・小説・戯曲などの文学は、「(美的、審美的) 超越」という性格において常に「(世) 俗」世界から一定の距離を保っている。この点において文学を“高雅”な芸術＝文化と捉えるならば、消費的、現実主義的、一過的享受形態を常とするマンガは、まさに「俗」世界内にとどまる“低俗な”大衆文化である。1983年に人気漫画家大友克洋の『童夢』という作品が、マンガとしては初の日本SF大賞を受賞した。彼のこの作品が、「劇画の表現が小説を超える可能性を示した」と高く評価されたのがその理由であった。このような状況から、近年マンガは文学に近づくほどの新しい芸術の1つとして社会的な地位を得つつ発展しているのだと捉えるむきもある。しかしこの見解が先に触れたマンガの「低俗性」に対する反批判(アンチ)としての性格が強いのであれば、それはいささか一面的であるように思う。

大衆文化の持つ「低俗性」に対する批判は、大まかに審美的・芸術的基準による場合と倫理的・道徳的基準による場合とに分れる[井上、1977、136]。マンガが批判の対象になるのは、主として後者の観点によるものが多い。一見度しがたい「低俗なものの方」に対してである。例えばギャグマンガの笑いは、‘たてまえ’に対する“ほんね”に由来している。どんなに高貴で気高い行為においても、その隠された動機はきわめて俗っぽい利害関係を合わせ持つといった場面設定がそれである。いわば「下司の勘ぐり」ふうのものの方である[井上、前掲書、138]。こうしたところから井上が大衆文化に指摘したのと同様、社会学的に見てマンガの持つ重要な「低俗性」とは「高雅」ではなくむしろ「良識」に対立することによって生じる「低俗性」である[井上、前掲書、136]。この点からマンガに対する批判は、「良識」を冒瀆されたことによって引き起こる既成社会の側の防衛反応としても捉えられる。

社会にとって批判の対象であるマンガは、しかし、ときに硬直化した社会を相対化し

たり、社会の抑圧に抵抗する力にもなりえるときがある。「良識」によって告発される「低俗」が、逆に「良識」を告発しかえす意味を持つことがあるからである〔井上、前掲書、137〕。それはきわめて利己的で世俗的な現実に拘束されたものであるからこそ、既成秩序として社会を支配する「良識」の解毒剤として、「良識」を相対化し活性化することができる。その意味で、分析的にマンガの持つ「低俗性」を批判、克服しなくてはならない属性として捉えるのは正しくない。むしろそれは、文化的特質として擁護される属性でもありえる。

他方、マンガは「低俗」なものとして常に「良識」と対立するわけではない。逆に「良識」を明示し、確認づけることもある。例えばマンガに語られるヒーロー像は、「やさしさ」「力強さ」等時代が求める人間像を反映していることが多い。こうした人物に付与されるイメージは、社会に深く根づく価値観＝良識を象徴的に現している。そしてこうした良識は、社会的な認知という意味でそのマンガを正当化するイデオロギーとして機能する。マンガは、その意味で支配的な社会のイデオロギーを反映するとともに、それを流布し固定させるという社会成員に対する1つの統制装置＝メディアとしての機能も潜在させている。井上がG. オーウェル、R. カイヨワ、E. モランらの大衆文化論を取り出してその機能を指摘したとおり〔井上、前掲書、134-139〕、日常的な大衆文化としてのマンガは、こうした観点から意味の秩序に貢献するという「神話の世俗的代替物」としての属性も合わせ持っている。いずれにせよここに見られるマンガの「低俗性」と「神話（イデオロギー）性」は、社会に深く根づく価値観＝良識に関わる両義的な補完関係である。そしてこの関係は、「良識」という意味秩序の定点を自明視する「生きられた経験」としての生活世界を背景に成立している。「低俗な」大衆文化（マンガ）が、日常の生活世界に生起する細かな一しかしきわめて重要な事象を分析するための豊かな資料的価値を持つのもまさにこの所以である。

ところでスポーツを物語の重要な要素＝舞台として扱うマンガ（スポーツマンガ）は、マンガ文化における主要なジャンルの1つとして今日広く読者に支持されているといつてよい。このような大衆文化としてのスポーツマンガには、例えばスポーツ観と呼ばれる集合表象、あるいは生活世界において我々がスポーツ経験を構成していく定点としての「（スポーツの）良識」が隠されている。そしてそれは「低俗性」と「神話性」を有している。マンガを対象にこうした「（スポーツの）良識」に関わる両義的な補完関係を実証的に明らかにすることは、結果として生きられた具体的、全体的経験としてのスポーツを理解する営みに、若干の新しい視角をつけ加えることになるだろう。特にこうした「良識」の内容とともに、それが構成される過程について触れることが出来れば、人々に一定の秩序だったスポーツの意味的世界がいかに構成され共有されていくのかというスポーツ社会学の1つの問いにいくらかの有効な知見を提供することになると考える。そ

ここで本稿ではこの点を課題に、スポーツマンガ通史の作成といくつかの観点からの考察という作業を通して、マンガを分析対象にしたスポーツへの解釈的接近を試みることにしてみたい。

2. スポーツマンガ通史

スポーツマンガを検討するにあたって、まずその流れ（通史）を理解することは重要である。それは、あるスポーツマンガをそれ以前や以降のマンガと関係づけて解釈を再構成させてくれるからである。ここではそれを理解の容易な通史として把握するため、入手可能であった戦後のスポーツマンガを対象に、単行本初版出版年度による「スポーツマンガ年表」[注1]の作成とスポーツマンガ史の時代区分を試みた。特に時代区分においては、マンガ誌の興亡に視点を置く呉の時代区分論に概ね依拠しながら [呉、1990、115-216]、作品のテーマを中心にプロットを追い社会背景を加味する形で構成した。詳細は後述するとして、ここでは各期の特徴と指標を提示する。

第1期 1949(昭和24年)～1955(昭和30年)

終戦によってそれまで禁止されていたスポーツが開放され、その喜びがマンガに充滿している時期

第2期 1956(昭和31年)～1965(昭和40年)

戦後という時代意識から離脱し、それまで扱うことを禁じられていた武道（柔道、剣道等）が本格的にマンガに描かれるようになるとともに、底抜けの明るさがマンガから消えていく時期

第3期 1966(昭和41年)～1973(昭和48年)

いわゆるスポ根ものの隆盛期。デフォルメに特徴づけられる物語として、社会に規範的な意味や価値を伝達した時期。

第4期 1974(昭和49年)～1979(昭和54年)

スポーツマンガにリアリズムが求められた時期。物語の主題が、個人にとっての主観的価値の問題に移っていく。

第5期 1980(昭和55年)～1985(昭和60年)

ラブコメといわれるジャンルの全盛期。スポーツはその中で日常のディテイルの1

つとして描かれる。

第6期 1986(昭和61年)～

さまざまな次元において多様化が特徴である時期。と同時にマンガの中のスポーツが儀礼化する傾向を強めている。

① 第1期—開放の時代

敗戦によって日本社会の特殊性が否定され、先進モデル（西欧）への追従が余儀なくされたこの時期、それまでマンガの素材としては冷遇されていたスポーツが、ストーリーマンガの手法の展開とともに描かれ始めた。この時期、少年たちの野球熱と重なって絶大な人気をはくし迎えられたものが『バット君（井上一雄）』である。明るくほがらかなストーリーは、まさに野球ができるという少年たちの喜びを素直に伝えるものであったし、少年の純真な心情を物語の骨格としたものであった。スポーツマンガはその歴史において、野球が素材としてもっとも多く使われている。その中でもこのバット君は野球マンガの草分け的存在であり、その後の野球マンガの原型でもあった。また、しばらく占領統制によって禁じられていた武道ものがマンガのなかに復活する。活劇の持つ爽快さも加わって前述のバット君と人気を二分したのが『イガグリ君（福井英一）』であった。初期のイガグリ君には、牧歌的素朴さと日本的感性の復活が見てとれる。これらは『補欠の正ちゃん（田中正雄）』『背番号0（寺田ヒロオ）』『木刀くん（高野よしてる）』らに影響を与えることになった。

② 第2期—(日本的)歴史の時代

この時期井上らの影響を受ける作品も見られる中、朝鮮戦争後の特需景気を背景に、それまでのスポーツマンガに見られた明るさの変質と、勝敗へのこだわりがスポーツマンガの全面に押し出されてくる。野球マンガの『ジャジャ馬くん（関谷ひさし）』には、それまでのマンガにない「影」を感じることができし、武道マンガは「勸善懲悪」をプロットとして勝ち負けにこだわるものが多くなった。柔道、剣道を素材とするマンガは、以降も概ねこの系譜上に集約できる。大衆の感情期待を充足する「熱血もの」の原型がここに見られると言ってよいだろう。ある意味では、近代西欧に対して相対的に独自の伝統を持つ日本的文化風土からの再出発といった側面を見せる時期である。

③ 第3期—物語の時代 1

高度経済成長下、大衆メディアとしてのマンガはまたたくまに巨大化する。この中で作画レベルでのリアリズムを導入した「劇画」マンガが一気に進出し、スポーツ根性マ

ンガとして名高い『巨人の星（川崎のぼる/梶原一騎）』が生みだされる。魔球をめぐるデフォルメされた戦いの中に、道徳的な規範を幾重にも織り込んで物語は展開する。この作品は、苦難に対してそれを常にのりこえていこうとする上昇・前進への賛歌であり、またこのような行為を必要とする経済成長への社会の貪欲な志向＝意味秩序を顕在化させたものとしてもよく理解できよう。またほぼ同時期に、赤軍派のアジテーションに「われわれはあしたのジョーである」と宣言させた『あしたのジョー（ちばてつや/梶原一騎）』が連載を始めている。この長編ボクシングマンガは、目的を問わず悪意の燃え尽きるまで戦うという主人公ジョーへの賛美やあこがれ、特に若い読者のコミットメントを呼び起こした。テンションの高い感情移入が可能な物語の舞台として、スポーツはマンガの中心に踊り出たのである。

またこの傾向は少女マンガにも見られ、『アタックNo.1（浦野千賀子）』『サインはV（望月あきら）』『エースをねらえ！（山本鈴美香）』等のスポ根ものが人気をばくした。当時の少女マンガは、東京五輪以来の女子バレーボール人気を背景に特にバレーボールが題材になることが多く、チームゲーム特有の人間関係や「いじめ」に耐え、それを乗り越える主人公の姿を力強く描いたものが主流であった。しかし中には、『エースをねらえ！』のように、テニスを通じて少女がひとりの女へと自立成長していく様を描く教養小説的なものも出現している。ところでこの時期のスポーツマンガの主人公は、圧倒的に貧しい状況（それは実にリアルに描かれている）にあり、そこでのハングリー精神や不屈の精神力がスポーツの神話として語られるときが多い。そうした価値観は、スポーツを正当化するイデオロギーとして機能している（そしてこの影響は現在においても続いている）。その意味でマンガの持つ神話性をもっとも発揮された時期と捉えることもできるだろう。

④ 第4期—物語の時代 2

昭和48年のオイルショックを契機に、わが国は安定成長期に入ってくる。安定と同時に社会は保守化をおしすすめ、人々の関心は世界観やイデオロギーではなく、個人の生活そのものに焦点を合わせ始める。そのような社会背景を如実に反映して、スポーツマンガも徐々に新しい流れを作り出す。

『ドカベン（水島しんじ）』は、それまでの魔球、必殺技をめぐる野球マンガに幕をひくことになる作品であった。ライバルたちとの対決にプロットの中心があるのは同様だが、そこにはスポ根マンガに見られた克己的な根性、忍耐というモチーフはなく、リアルな心理戦、現実的な人間ドラマが主題となっている。また『キャプテン翼（高橋陽一）』は、等身大の主人公が努力を重ねて友情と勝利を獲得する様を読者の日常の中に描いている。現実感のないスーパーヒーローへの憧れより、「となりにいそうな」主人公への共

感を若者がマンガに求めだしたのである。また勧善懲悪ものとして発展してきた武道マンガも、第3期を通過した後、『おれは鉄兵（ちばてつや）』等の天真爛漫を特徴とする学園ものも多く生まれ読者の実生活との距離をつめている。

一方、『1・2のアッホ（コンタロウ）』『すすめ！パイレーツ（江口寿史）』等のスポーツを題材にしたギャグマンガが現われるのもこの時期である。野球マンガ＝熱血＝青春ドラマというお決まりの図式を覚めた目で自省するはしりであり、野球やスポーツにおける「本気」をこれらの作品は笑っている。また、例えばゴルフブームを受けるかたちで『プロゴルファー猿（藤子不二雄）』が人気作品となったり、スポーツへの女性の進出に連動して少女マンガで扱われるスポーツ種目が多様化するなど、スポーツマンガの拡散現象がこの時期見られている。

⑤ 第5期—日常性の時代

この時期のスポーツマンガをもっとも特徴づけるものは、ラブコメの全盛に見られるスポーツマンガの少女化である。この時期の代表作『タッチ（あだち充）』には、もはや瞳に燃える炎も友情に支えられた涙の勝利もない。そこでは三角関係としての恋愛をベースに、心の揺らぎに比重を置く一種のメロドラマが進行する。野球はもはや日常のディテイルでしかなく、読者の日常と微妙に重なり合っていくことで物語の緊張感がかろうじて保たれている。不思議な時間感覚と、登場人物のノーキャラクター性（キャラクターがワンパターン化している）がこのマンガを支えている。このような野球マンガは、以後も少年マンガで常に主流の一角を占めることになる。また第4期に誕生したギャグマンガもこの時期発展を見せ、特に実名のプロ野球選手を素材と道具だてに使った『がんばれ！タブチくん！（いしいひさみ）』が大ヒットした。4コママンガというスポーツマンガにとっては未知の世界で、人々が常識として持っていたプロ野球神話やそこでの本気をこのマンガはコケにして笑う。まさにマンガが現実のスポーツに対する対抗文化として機能しており、スポーツマンガもここに円熟期を迎えたと言っていいだろう。

むろん『キャプテン翼』に見られるように、この時期従来型の物語を語るスポーツマンガが全く無くなったわけではない。この作品は特に小学生の絶大な人気を呼び、地域のスポーツ少年団が野球からサッカーへと展開していく契機を作ったマンガである。友情、努力、勝利が作品のモチーフとなる点では、この作品も対決パターンを基調とする従来のヒーローマンガとかわるところはない。しかし『キャプテン翼』には、あたたかい大人の保護があること、貧しさの克服等スポーツを行なうにあたっての外的な圧力が全くない点で以前のものとは大きく異なっている。主人公はただ単に好きだから、つまり内発・自発的にサッカーに取り組むのである。この心情と物語の明快さが少年たちをとりこにしたこのマンガの原動力であった。

⑥ 第6期—儀礼化の時代

情報化に特徴づけられるこの時期、文化はマスメディアの支配をうけていると言っても過言ではないだろう。こうした背景のなかスポーツとマンガの関係も新しい時代を迎えるにいたった。『炎の闘球児ドッチ弾平（こしたてつひろ）』は、最近小学生の中でブームとなったマンガである。このマンガが人気を得るにつれて、こどもたちのあいだにそれまでどちらかという人気がなかったドッチボールが、マンガの後を追いかける形で流行し全国大会までもが開催されるという現象を生み出した。まさに逆転現象である。これまで社会のスポーツ像をなんらかのかたちで映すことが主であったマンガは、ここで新たに現実のスポーツを創るものとなった。こうした傾向は柔道や相撲にも現われ、現実を実写し、マニュアルを供給する情報メディアとしてマンガは性格を変貌させ始めている。マンガが逆に現実感覚の受け皿になっている、あるいは「マンガというメディアが固有のメッセージ性を持った制度」[岩見、1993、148]となっている、そういう時代にさしかかっているのが現在の状況であろう。

3. メタファーとして捉えられるスポーツマンガの意味的構造

ここでマンガにおいて描かれるスポーツを、1つのメタファー（隠喩）として見立てた場合、素材や道具立てとして使われるスポーツの意味内容からスポーツに対するイメージが指摘できることになる。『巨人の星』、『キャプテン翼』について今ここで検討してみよう。

両者ともいわゆる熱血もので対決パターンを基調にしたプロットを持つ、つまり勝敗をめぐる物語がその中身である。スポーツを対決の場として取り上げ、「いかにして負けから勝ちは可能か」という英雄神話を流布する点においてそれらは共通性を持っている。このようなスポーツの見立て方は、これまでのスポーツマンガの中でもっとも多く、主流を占めるものでもある。神話的物語としてスポーツを見たいという期待の現われであるし、そこでの内容は「(スポーツの)良識」として広く社会に横たわっているものである。

『巨人の星』に見られるのは、人生のメタファー（隠喩）としてのスポーツ像であった。スポーツを人生と解釈することによって、根性によって前進する主人公(星飛雄馬)の心情を読者は疑似体験し、感情移入し、ときには自己同一視し上昇する力へのあこがれを抱いてストーリーを追う。スポーツは、社会的な認知を受けるための場としても見立てられ、印象づけられ、そこに強者—弱者あるいは勝者—敗者関係として成り立つスポーツ像と社会像が相補的に形成されていく。このようなメタファーの内実は、スポー

ツにおいて当該の社会状況あるいはその社会の支配的な価値体系を象徴的に表現したものであるし、イデオロギーとして物語という形式をとった世界観の語りでもある。

『キャプテン翼』においても、友情、勝利、努力等の手垢のついた言葉のメタファーとしてスポーツが見立てられている。しかしここでは先の『巨人の星』とは異なり、自発的・内発的なサッカーへの情熱が作品の土壌をなしていることからわかるように、その指向対象が日常生活における個人的な問題へと向かっている。社会ドラマとしての性格を持つ『巨人の星』に対してホームドラマとしての性格を持つのが『キャプテン翼』と言えるだろう。

しかし、近年の傾向として、こうした「人生のメタファーとしてのスポーツ」という「良識」をコケにして笑うというギャグマンガがふえている。また「アメニティー」、「日常生活」のメタファーとしてスポーツが描かれるマンガが現われている（例えば『タッチ（あだち充）』等）。この点から、スポーツに対するイメージが現在変化しつつあることも、ここで一言つけ加えておくことにしたい。

ところで、こうしたコードに則ったスポーツマンガというシンボルの使用を通してコミュニケーションする我々は、いったいいかなるスポーツの意味的構造を共有する上においてそのことが可能になるのか。それに関わって、スポーツマンガ通史の検討から相対的に独立な次の2つの次元を区別することが有効である。1つは、「まじめ（聖）—あそび（遊）」を両極に連続する「ドラマ（物語）性」の次元であり、他方は「身体—精神」を両極に連続する「ユーフォリア（幸）性」とここで呼ぼうとする次元である。

ドラマ性の次元とは、スポーツを物語として見たいという欲望と結びついている。先の『巨人の星』ではそういう意味において、スポーツはまさに人生ドラマそのものであった。葛藤とその解決というドラマの主題を通して、社会あるいはスポーツの秩序のあるべき姿がそこに示されている。悲劇の形式をとるこの作品は、一種宗教的、儀礼的な雰囲気全編に漂っている。「聖なる価値や権威」がそのドラマを支えているからであろう。その点例えば『タッチ』という作品にはそういう重々しさが無い。日常的な出来事が自律的に漂流し、ドラマはこの中に展開する。どことなく喜劇的でもあるし、また、たいそう気楽でもある。世俗的な精神がこの物語を支えているからであろう。マンガにみられる「表象」としてのスポーツ像は、まずこのようなまじめ—あそびを極とする「ドラマ性」という軸に関わって構成されている。

次にユーフォリア性の次元について検討したい。端的にそれは、スポーツに内包されるある種のコミュニケーションに依拠する心地よさを享受したい、あるいはそれを人間関係のアメニティーとして見たいという欲望に結びついている。ユーフォリアとは、E. Goffmanが「ゲームの面白さ」についてすぐれた論議を展開させた折、我々が自発的に関与する対象から出来上がっている世界と、出合の変形ルールによって刻まれ作りださ

れた世界が一致するときに感じる気楽さを指す概念であった。[E. Goffman, 1961: 訳書、34] 自発的にリアリティを感受している世界（スポーツコミュニケーションを自発的に欲望する主観的世界）とリアルだと受け入れを要請される世界（「表象」としてマンガに現われたスポーツコミュニケーションを内包する間主観的世界）とが一致し、緊張を生じさせない心地よさ。スポーツマンガに現われる「見る—感じる」コミュニケーションに広がる共感的、身体的、感性的心地よさを誘うしかけ、「読む—考える」コミュニケーションに広がるあこがれの、精神的、理性的心地よさを導きだす表現。マンガから検討する限りにおいて、我々はこのような個人と社会との意味に満ちた関係とも換言できる、ある種のコミュニケーションの心地よさをスポーツに求めている。ここではこのレベルにおけるスポーツの「幸福感」を指して「ユーフォリア性」と呼ぶことにしたい。

例えば『ドカベン』という作品はライバルとの対決が主題となる。そういう意味では『巨人の星』に近い「聖的ドラマ性」を持つ。しかし『ドカベン』は、状況を超えた一貫性に固執することに特徴的な集団（的価値）へのコミットが見られない点で『巨人の星』とは異なっている。そこでの人間関係は、流動的であり、感性的である。しかし「意識化されない次元」=身体において、チームメイトは確実に共同体を形成している。身体的、感性的な「ユーフォリア性」にこのマンガは特徴づけられていると言ってもよいだろう。逆に、ギャグマンガである「すすめパイレーツ」においては、状況を超えた一貫性に固執することによるまじめな集団（的価値）へのコミットをコケにして笑いを誘う。精神的、理性的なコミュニケーションに生じるユーフォリア性を相対化しているであろう。マンガの持つ「低俗性」がいかんなく発揮されている例である。このようにマンガにみられる「表象」としてのスポーツ像は、また一方で「ユーフォリア性」という軸に関わって構成されている。

ここでこれまでの議論を要約すると次のように図示できる(図1)。一定の社会集団の

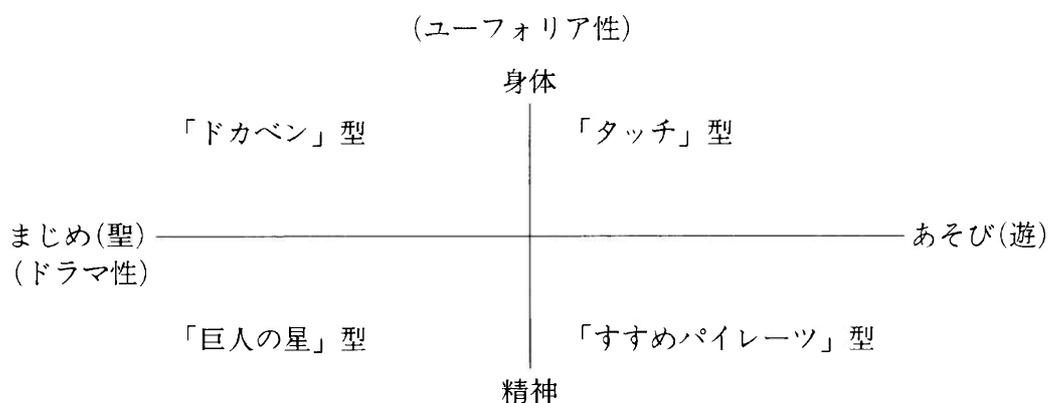


図1 漫画に現われたスポーツの意味的構造

経験的なスポーツ意識と、作者によって想像されたスポーツ像との関係をよく捉えるために、マンガに現われた「スポーツの意味的構造」というコンセプトを措定することの意義は大きい。この観点はさらに精練される余地を残しているが、さしあたっては有効であると考えている。

4. メディアとしてのマンガとスポーツリアリティの変容

ここでさらにスポーツマンガが社会的にどのように操作され、そのことによりいかなる社会的効果が生みだされているのかを問題とすることで、現代において主観的に有意なスポーツ経験を支えるスポーツの意味的世界の構成にマンガがどのような機能を持つのか考えてみたい。

「休み時間のちょっとした遊びに過ぎなかったドッチボールが、急に人気を集め始めたのは89年の秋。ブームの仕掛け役は『コロコロコミック』だった。ドッチボールを「史上最強の格闘球技＝闘球」と名付け、89年11月号から、ドッチボール・マンガの連載をスタートさせたのだ。(中略)マンガ人気に比例するように、小学生のドッチボール熱は高まった。同誌と全国児童館連盟が協力してドッチボールの統一ルールを作り、間もなく、日本で初めてのドッチボール団体「日本スーパードッチ連盟」が発足。(「子供たちはいま」日本経済新聞社編)」

ここに書かれた事実は、マンガ(あるいは「表象」としてのスポーツ)が、現実のスポーツ行為に先だった結果である。マンガの中でいろいろな戦法、技術があみ出されて子供たちの話題にのぼり始めたことを考えると、それがマンガにおけるシンボルとしてのスポーツを特定の立場から操作し意図的に用意した現象であるとともに、主人公「弾平」の物語に現実のドッチボールを置き換えたことにより、そこに含まれる対立や疎外を消滅させ、ある種の共同性のイメージ(精神的ユーフォリア性)が子供たちの間に共有されたと考えられる。このような意味やそれにともなう社会的スポーツ行為を作り出すシンボルの機能を理解するにあたって、そのための重要な手がかりに、ここでは「主体—媒介者—客体」という作田の3項図式からなる行為認識の枠組みを利用したい。この図式を適用すると、「主体のスポーツ意味の世界—『表象』としてのスポーツ像—現実のスポーツ経験」として、マンガが単なる現実のスポーツ経験の反映あるいは表現であることにとどまらず、スポーツ行為をめぐるダイナミズムの中で意味の源泉としても位置づく、という観点が導かれる。しかしなぜメディアとしてのマンガが「媒介者＝意味の源泉」としての機能をよく果たせることになるのか。本項の議論のポイントはこの点に集約されることになる。

さて、伝統的な社会学営為における行為論は、ウェーバー以来もっぱら「主体—客

体」、あるいは行為主体相互の2項図式関係としてそれを扱うことが多かった。これに対し、行為におけるオーディエンス(観客)の存在に注意をむける E. Goffman は、明らかにそこに新しい項をつけ加える方向に近づいている。E. Goffman とほぼ同様の視角を持つ作田は、R. Girard の文学批判に現われた「媒介者」の概念を精練させることにより、さらにこの観点を広げ、行為における3項図式を鋭利に展開させるに至った。[作田、1981]

R. Girard の媒介者の概念は、「ロマンチックな虚偽」として構成される現代の個人主義的態度への批判が土台となっている。人間は本性上自律的であろうとする個人主義的世界観は、行為における「媒介者」のどんな影響も排除することにおいてこそその行為は価値的であるとされる。しかし、例えば社会学における準拠人の概念(その意味では準拠集団論は画期的であるが、主体—媒介者関係にそれが焦点化される点で2項図式の枠をでていない)からもわかるとおり、媒介者の影響は現実的には不可避である。その事実を認めること、そこに人間の現実的な自由が広がるとするのが彼の批判の視点である。こうして展開される R. Girard の媒介者の類型論は素朴であるが、応用範囲が大変ひろい。彼は大きく媒介の種類を2つのカテゴリーに分ける。1つは外的媒介で、例えば物語の中にでてくるヒーローのような存在であり、主体の行為を導くモデルとなる存在である。それが架空の存在であるから、主体と媒介者は現実的な関係を結ぶことはない。もう1つは内的媒介であり、主体にとってライバルとして現われる存在である。ライバルとは、本来主体が客体に至ることを阻止する、主体の前に立ちふさがる障害である。しかし、まさに R. Girard の独創的な点であるのだが、彼はこのライバルが、主体の欲望を喚起することに注目し、一見それとは無縁のモデル関係の中にそれを包摂してしまう。ライバルが主体より先んじている場合、主体はライバルを尊敬し、そのようになりたいと欲望する。ライバルの欲求を模倣するのであるから、ここでの他者はモデル=ライバル関係となる。作田は、この R. Girard の論をさらに進め、「実在—不在」「関与—不関与」「刺激—抑制」「助け手—ライバル」「心理的距離の大小」「空間的距離の大小」から成る媒介者の6様態を示し、これまでの行為理論、社会関係の理論がどれも完全な3項図式の上に依拠しているのではなく、逆にそこから光をあてることで、それぞれのもつ特徴が明らかになることを示唆している。

ところで R. Girard の内的—外的媒介概念は、第1には作田の述べる「実在—不在」「関与—不関与」の様態に関わっている。このとき内的媒介者が主体の行為に与える影響力は、外的媒介者のそれに対して、実在的、関与的であるのだから、あるいは願望の可能圏がそれゆえ重なり合うのであるから、大きいと考えてよい。極端には、ライバルとしての内的媒介者がいなければ潜在的であるにとどまった欲求が、そのために活性化することもありえるほどである。ここで、先のドッジボールの例を思い起こしたい。こま

での論議から、マンガがスポーツ行為の主体にとって、「媒介者」として機能することは容易に理解できよう。しかし、マンガなしにはまさに「潜在的」であるにとどまったかもしれないドッチボールへの欲求がそのために活性化したことを思えば、実在しないという点において外的媒介者としかなりえないマンガ表現が、あたかも内的媒介者として存在するかのように見えるのはなぜか。このことにマンガのメディア特性が大きく関わっている。

マンガは省略と誇張に特徴づけられる、絵と言葉からなるメディアである。そしてその特性の最大のポイントは、受け手の気ままなコノテーションを誘発するその独特の表現方法にある。一方では「マンガを読んでいる若者」という社会的カテゴリーの中に自己を表出させながら、他方できわめてパーソナルな空間を作り出すことができる。表現素とそのデジタル的提示が、「私的に」「多様に」読みを可能とし、ますますパーソナルなイメージ空間が構成されることがここでの内実である。これを可能としているのは、1つに若者が持つリテラシーであろう。活字メディアの一方向的・強制的論理、あるいは「読む—考える」というパターンに対して、現代の若者は共振的論理、「感じる—動く」というパターンを身につけている。こうして、マンガの読みを自分自身のリアリティ感覚に合わせて多様に展開、構成する若者にとって、「媒介者」としてのマンガ（「表象」としてのスポーツ）はいかなるものとして存在するのか。このような主体にとって、まずマンガ表現は主体に対し絶対的な距離を持つ理想像＝外的媒介としての関係をながく保てない。自身のリアリティ感覚にもとづいてマンガが読まれるのであるから、それを「遠く離れた世界」として認識することはできない。むしろ、ますますその過程において媒介者は接近し、自身の分身が不在の媒介者を肩代わりする形で独立し、まさに想像の「私」がモデル＝ライバル関係として位置づき、その関係をさらに自己増殖していくことになる。ここにおいて、不在、不関与のマンガ表現が内的媒介へと移行する。このとき両者の願望可能圏はほとんど重なり合い（もともと両者は「私」でしかないのだから）、現実と虚構の区別がなくなる。マンガの世界に写しだされた日常のリアリティが、逆に現実世界に対するリアリティ感覚のプロトタイプを育む、あるいはマンガが現実の受け皿を作るということがここに展開する。そういう意味において、先のドッチボールの例は、このような現実の例であると言えるのであろう。

5. スポーツ行為に関わる3項図式

最後にスポーツ行為の社会学的分析において、これまでの論議が持つ意味を「行為の3項図式」という観点から若干指摘してみたい。マンガに現われたスポーツの意味的構造は、「表象」としてのスポーツ像と社会の経験的スポーツ意識の関係に焦点をあてたも

のであった。「媒介者」として位置づけることができるこの存在を焦点化したことは、同時にスポーツ行為をめぐる3項図式の定立への一歩にもなりうると考えられる。ここで仮説的にそれを図示すると以下のようなになる(図2)。

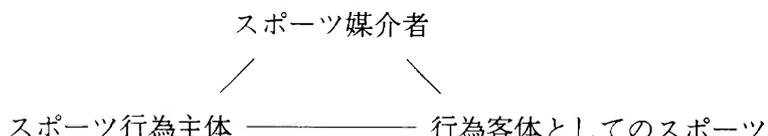


図2 スポーツ行為の3項図式

近年特に「行為—行動(傾向)—〈生〉発現」という各アスペクトの関連の中に、行為理論を体系づけることが指向されている。ここで詳細を述べることはできないが、これまでよく扱ってきた行為者自身の選択によって特徴づけられる自律的な目的論的要素に対して、Mauss、Bourdieu等が注目する習慣化や慣習化といった行為者の制御を超えた行為パターンとしての他律的要素を焦点化し、意識化をのがれたレベルにまでをも視野に入れたスポーツ行為論の検討に、この3項図式は道を開く可能性を持っている。いささか大風呂敷をひろげたが、この点に関しては後日展開を期したいと思う。

文献

- Goffman, E., 1961, *Fun in Games, Encouragers: Two Studies in the Sociology of Interaction*, Bobbs Merrill. (佐藤、折橋訳、1985、『出会い』、誠信書房)
- 井上俊、1973、『死にがいの喪失』、筑摩書房。
- 井上俊、1977、『遊びの社会学』、世界思想社。
- 井上俊、1992、『悪夢の選択』、筑摩書房。
- 岩見和彦、1993、『青春の変貌—青年社会学のまなざし—』、関西大学出版。
- 加藤秀俊、1979、『文芸の社会学』、PHP研究所。
- 呉智英、1990、『現代マンガの全体像—増補版—』、史輝出版。
- 松田恵示・島崎仁、1988、「スポーツ現象を表象する言語の適応に関する研究—新聞にみられる“隠喩”としてのスポーツシンボルへの事例的試み—」、『大阪教育大学紀要37-2』、183-195。
- 松田恵示・島崎仁、1990、「メタファーに見られるスポーツの意味的世界の構成に関する研究—新聞におけるスポーツ現象を表象する言語の事例的分析—」、体育・スポーツ社会学研究会編『体育スポーツ社会学研究9』、道と書院、63-77。
- 三上剛史、1993、『ポスト近代の社会学』、世界思想社。
- 中山一、1982、「マンガの記号学的分析—物語の構造—」、川本茂雄他編『日常と行動の記号論』、勁草書房、255-261。
- 夏目房之介、1991、『消えた魔球—熱血スポーツマンガはいかにして燃えつきたか—』、双葉社。
- 大塚英志、1988、『くまんの構造—増補新版—』、弓立社。
- 作田啓一、1981、『個人主義の運命』、岩波書店。
- 作田啓一、1990、『仮構の感動—人間学の探求—』、筑摩書房。

- Schutz, A., 1954, *Collected Papers II, Studies in Social Theory*, The Hague. (桜井厚訳、1980、「ドンキ・ホーテと現実の問題」、『現象学的社会学の応用』、御茶の水書房)
- Girard, M., 1961, *Mensonge romantique et vérité romanesque*. (吉田幸男訳、1971、『欲望の現象学』、法政大学出版局)
- 諏訪優、1989、「私のマンガ論」、『日本語学』、明治書院、17-23.
- 米沢嘉博、1991、「〈やおい〉の検証」、『imago Vol.2-10』、青土社、72-78.

注1) スポーツマンガ通史を以下に記す

*印は少女マンガ

スポーツマンガ通史①【1949(昭和24年)～1967(昭和42年)】

年代 ジャンル	1949年(S24)～1955年(S30)	1956年(S31)～1966年(S41)	1967年(S42)
野球もの	(1949) バット君(井上一雄) (1951) ドンマイ君(福井英一)	(1956) 補欠の正ちゃん(田中正雄) ライナー君(田中正雄) (1958) 背番号0(寺田ヒロオ) ナガシマくん(わちさんべい) くりくり投手(貝塚ひろし) ジャジャ馬くん(関谷ひさし) (1959) スポーツマン金太郎(寺田ヒロオ) (1961) ちかいの魔球(ちばてつや) (1965) 黒い秘密兵器(福本和也)	ミラクルA(貝塚ひろし)
武道・格技もの	(1953) イガグリ君(柔道一福井英一) (1954) 赤胴鈴之介(剣道一福井英一・竹内) (1955) グルマ君(柔道一田中正雄) 木刀君(剣道一高野よしてる)	(1958) 矢車剣之介(剣道一堀江卓) (1960) 暗闇五段(柔道一寺田ヒロオ) (1968) 柔道一直線(柔道一永島慎二)	
闘技(ボクシングプロレス)もの			
球技(チームゲーム)もの			
テニス・ゴルフもの			
その他		ハリスの旋風(学園スポーツーちばてつや)	
スポーツマンガの時代区分	第I期(開放の時代)	第II期(歴史の時代)	
社会と中心的読者層	戦後混乱期	戦後復興期 団魂の世代	
社会とスポーツをめぐる出来事	S25 朝鮮戦争 特需景気	S39 オリンピック 経済成長加速	S41 3C(カラーテレビ、カー、クーラー)の時代 プロ野球人気

スポーツマンガ通史②【1968(昭和43年)～1970(昭和45年)】

年代 ジャンル	1968年(S43)	1969年(S44)	1970年(S45)
野球もの	巨人の星(川崎のぼる・梶原一騎) うなれ熱球(荘司としお) 少年ジャイアンツ(ちばてつや) 魔球の王者(荘司としお)	甲子園の上(一峰大二) どろんこエース(一峰大二) 太陽に打て(梶原一騎) 燃えろ剛介(水島新司)	モーレッツ!巨人(石井いさみ) 二死満塁(浦野千賀子)* 友情のバッテリー(江波譲二) ああ!甲子園(園田光慶) 青春をぶつけろ(高橋わたる) アニマル球場(肩月はるな)* エースナンバー(斎藤ゆずる)
武道・格技もの			虹をよぶ拳(空手一つのだじろう) 空手バカー代(空手一つのだじろう)
闘技(ボクシングプロレス)もの	カウント8で起きて!(ボクシング—さいとうたかお)	タイガーマスク(プロレス—辻なおき・梶原一騎) あしたのジョー(ボクシング—ちば・梶原一騎)	キックの鬼(キックボクシング—中城健) 制服のボクサー(ボクシング—あしべつひろし)
球技(チームゲーム)もの	友情の回転レシーブ(バレー—浦野千賀子)*	アタックNo.1(バレー—浦野千賀子)	赤き血のイレブン(サッカー—高橋わたる) サッカー番長(サッカー—小島利明) ビバ!バレーボール(バレー—井出ちかえ)* アタックV(バレー—旭丘光志)* サインはV(バレー—望月あきら)*
テニス・ゴルフもの			ラケットに約束(テニス—青池保子)*
その他			
スポーツマンガの時代区分	第Ⅲ期(物語の時代①)		
社会と中心的読者層	高度経済成長期	団魂の世代	
社会とスポーツをめぐる出来事	S44 人気スポーツ漫画のテレビアニメ化 (巨人の星等)		

スポーツマンガ通史③【1971(昭和46年)～1973(昭和48年)】

年代 ジャンル	1971年(S46)	1972年(S47)	1973年(S48)
野球もの	少年草野球団(小山田つとむ) ホームラン太郎(古城武司) リリーフサッチャン(関谷ひさし) アパッチ野球軍(梅本さちお) マウンドの狼(高橋わたる) 球速0.25秋(眉月はるな)* 男どアホウ甲子園(水島新司) はえろ若トラ(水島新司)	ドカベン(水島新司) 侍ジャイアンツ(井上コト) 勝つまで泣くな!(荘司としお)	アストロ球団(中島徳博) すべりすみセーフ(中森清子)* へい!ジャンボ(水島新司) 野球狂の詩(水島新司)
武道・格技もの			
闘技(ボクシングプロレス)もの			
球技(チームゲーム)もの	ワン・ツウ・アタック!(バレー—五十嵐典子) それいけ!ワン・ツー(バレー—田中美智子)	がめつくシュート!(ハンドボール—浦野千賀子)	
テニス・ゴルフもの			エースをねらえ!(テニス—山本鈴美香)*
その他	一匹のおれ(ボーリング—梅本さちお)		
スポーツマンガの時代区分	第Ⅲ期(物語の時代①)		
社会と中心的読者層	(産業化社会)		ニューファミリー
社会とスポーツをめぐる出来事	S46 ボーリングブーム	S47 札幌冬季オリンピック	S48 オイルショック ゴルフブーム

スポーツマンガ通史④【1974(昭和49年)～1976(昭和51年)】

年代 ジャンル	1974年(S49)	1975年(S50)	1976年(S51)
野球もの	輪球王トウ(水島新司) あぶさん(水島新司) アルプスくん(水島新司) いただきヤスベエ(水島新司) しまっぺいこうぜ!(吉森みき男) キャプテン(ちばあきお) 甲子園の空にちかえ!(庄司陽子)	燃える魔球(大倉英治) あらしのエース(いけうち誠一) リトルの団ちゃん(梅本さちお) ベストナイン(庄司としお) 炎の巨人(竜崎遼児) 魔球甲子園(杉戸光史) 野球魂(かざま鋭二) おれの甲子園(かざま鋭二) 野球大将ゲンちゃん(水島新司)	泥んこ球場(江波譲二) 1・2のアップホ!(コンタロウ) ガッツジュン(小畑しゅんじ) ゲタバキ甲子園(小畑しゅんじ) アリコ球団(吉森みき男) プレイボール(ちばあきお) 一球さん(水島新司) エースの条件(水島新司)
武道・格技もの	おれは直角(剣道—小山ゆう) 柔道賛歌(柔道—梶原一騎) おれは鉄兵(剣道—ちばてつや)		空手地獄変(空手—中城健・梶原一騎)
闘技(ボクシングプロレス)もの			
球技(チームゲーム)もの	虹の挑戦者(サッカー—中城健・高橋朝雄)	栄光のシュート(サッカー—今道英治)	
テニス・ゴルフもの	青春スマッシュ(テニス—ひだのぶこ)	コートの嵐(テニス—灘しげみ)* プロゴルファー猿(ゴルフ—藤子不二雄)	燃えろ!スマッシュ(テニス—灘しげみ)*
その他	サイクル野郎(自転車—庄司としお)		氷上のプリンセス(フィギアスケート—池原成利) 栄光のストローク(水泳—灘しげみ)
スポーツマンガの時代区分			第Ⅳ期(物語の時代②)
社会と中心的読者層	ノンポリ世代		安定成長期
社会とスポーツをめぐる出来事			S51 ジョギングブーム サーフィン人気

スポーツマンガ通史⑤【1977(昭和52年)～1979(昭和54年)】

年代 ジャンル	1977年(S52)	1978年(S53)	1979年(S54)
野球もの	ああ!青春の甲子園(あだち充) 番長エース(石井いさみ) あくたれ球団(北沢しげる) リトル巨人くん(内山まもる) 悪たれ巨人(高橋よしひろ) エースの球ちゃん(貝塚ひろし) ケンカ球場(貝塚ひろし) 直球太陽(梶原一騎) 魔球エース(荘司としお) あしたは甲子園(守谷哲也) 球道くん(水島新司)	熱球賛歌(梶原一騎) 剛球一人(ダイナマイト鉄) 悲しきピンチヒッター(さとうひろみ)* スーパー巨人(森村たつお) 新・巨人の星(川崎のぼる) がんばれ!レッドビッキーズ(くまのよしゆき) どくされ球団(竜崎遼児) 白球の詩(村野守美)* 大器のマウンド(岩崎健二) わんぱく球団(村野守美)* お草野球(長谷川法世)	ノックアウト野球部(小野真二) すすめ赤ヘル軍団(今日あさって) 番外甲子園(内山まもる) 燃える白球(浦野千賀子) さわやかドカベン香川君(集談館) 野球星(和田順一) すすめ!パイレーツ(江口寿史)
武道・格技もの	竹刀でアタック!(剣道一庄司陽子) 姿三四郎(柔道一本宮ひろ志) 空手戦争(空手一守谷哲也)	生徒ドンマイ(剣道一聖日出夫)	1, 2の三四郎(柔道一小林まこと) すもう甲子園(相撲一貝塚ひろし)
闘技(ボクシングプロレス)もの	ファイター幻(ボクシング一黒咲一人) がんばれ元気(ボクシング一小山ゆう)	リングの鷲(ボクシング一ながやす巧) リングにかけろ(ボクシング一車田正美)	なにくそ(ボクシング一吉森みき男) 四角いジャングル(プロレス一梶原一騎)
球技(チームゲーム)もの	青春キックオフ!(サッカー一有吉京子) 栄光への出発(バスケット一灘しげみ)	フットボール鷹(アメフト一川崎のぼる)	翔んでるルーキー!(バレー一湯沢直子)
テニス・ゴルフもの		ホールインワン(ゴルフ一金井たつお)	
その他	SWAN(バレー一有吉京子)* 泳げ!第5コース(水泳一庄司陽子)	ジョッキー(競馬一ダイナマイト鉄) 水しぶきにダッシュ!(水泳一ひだのぶこ)*	ハスラーザキッド(ビリヤード一黒咲一人) ラブスケーター(スケート一ひだのぶこ)*
スポーツマンガの時代区分	第Ⅳ期(物語の時代②)		
社会と中心的読者層	(ポスト産業化社会) 新人類		
社会とスポーツをめぐる出来事	S53 日本人の平均寿命世界一生涯 学習、余暇問題顕在化 S54 世界初の女子マラソン開催		

スポーツマンガ通史⑥ 【1980(昭和55年)～1982(昭和57年)】

年代 ジャンル	1980年(S55)	1981年(S56)	1982年(S57)
野球もの	風雲プロ野球(いけうち誠一) 明日に向かって投げろ!(石井いさみ) がんばれ!タプチくん!(いしいひさいち) ナックルNo.1(安芸宏紀) ナイン(あだち充) いこうぜ!球人(服部かずみ) 4丁目大リーグ(倉田よしみ) 野球10ベエ(黒鉄ヒロシ) 絶好調デス中畑くん(こまこまTOM) 風の三郎(小山ゆう) 吠えろ阪神タイガース(スープレックス) おお!補欠(さだやす圭) 我ら9人の甲子園(かさま鋭二)	タッチ(あだち充) もてもて三冠王(岩崎健二) 本日球診(五十嵐幸吉) それゆけ!レッドピッキーズ(石川森彦) おれは万丸(ダイナマイト鉄) 青春ナイン(高橋広) 白球の詩(水島新司) 光の小次郎(水島新司) 甲子園の詩(貝塚ひろし) 野球屋ダン(ビッグ錠)	ダントツ(水島新司) 甲子園の詩II(筒井昌章) 豪球ヤマト(井上コオ) プロ野球ニュース(アオシマチェウジ) つっぱり草野球(広岡球志)
武道・格技もの	のたり松太郎(相撲一ちぼてつや) とどろけ!一番(柔道一のむらしんぼ) エイ!剣道(剣道一村上もとか)	ああ一郎(柔道一こせきこうじ) 六三四の剣(剣道一村上もとか)	アサシオくん(相撲一いしいひさいち) 天馬の空(柔道一司敬) 左巻大学空手部参上(空手一本木尊) 俺の剣道(剣道一左近士京)
闘技(ボクシングプロレス)もの	きん肉マン(レスリング一ゆでたまご)	ダンシングファイター(ボクシング一司敬)	
球技(チームゲーム)もの	キッカー烈男(サッカー一小島正春) GO*シュート(サッカー一みやたけし) 微笑みキックオフ(サッカー一もとしまさひで) 初恋シュート(サッカー一横田幸子) * ダッシュ勝平(バスケット一六田登)	ブンの青シュン!(サッカー一みやたけし) ダッシュ!翔太郎(バスケット一西岡たか史)	キャプテン翼(サッカー一高橋陽一) キックオフ(サッカー一ちぼ拓)
テニス・ゴルフもの	テニスボーイ(小谷憲一)		
その他	ラブオール青春(バドミントン一坂本こうこ) 白球を叩け!(卓球一柿咲普美)*	スプリンター(陸上一吉森みき男) ジャンパー(陸上一吉森みき男)	
スポーツマンガの時代区分	第V期(日常性の時代)		
社会と中心的読者層	(大衆消費社会)		
社会とスポーツをめぐる出来事	S55 巨人軍監督長嶋辞任、王引退 スーパーヒーローの時代に幕 モスクワ五輪におけるボイコット問題、政治とスポーツのあり方問われる		S57 エアロビクス、ゲートボールブーム

スポーツマンガ通史⑦【1983(昭和58)～1985(昭和60年)】

年代 ジャンル	1983年(S58)	1984年(S59)	1985年(S60)
野球もの	それいけ!ちびっこライオンズ(尾崎みつお) 日球まっくら!(小野寺善子)* 実録マンガ原辰徳(いけうち誠一) 熱球の虎(高田まさお) 3D甲子園プラコン大作(たかや健二) どっこいライナーズ(吉森みき男) GO!GO!ピラニアーズ(中村龍平) 野望球団(影丸謙也) めちゃんこ甲子園(進藤博子)* 大甲子園(水島新司)	いごっそう甲子園(内山まもる) ファインプレー(山口正人) ぼろぼろプロ野球ニュース(おおのたいじ) ドンマイ太一くん(吉森みき男) 九番目の男(かざま鋭二) ヒットエンド・LOVE(ひたか良)	甲子園の空に笑え!(川原泉)* 緑山高校(桑沢篤夫) ほらふけ甲子園(内崎まさとし) 野球虫(聖日出夫) 燃えろ!キヨシ(西崎正) ジャストミート(原秀則)
武道・格技もの	ドラゴン拳(拳法—小林たつよし)	鉄拳チンミ(拳法—前川たけし) 空手三国史(空手—峰岸とおる)	ザ・合気道(合気道—佐藤貞夫)
闘技(ボクシングプロレス)もの	おれのラウンド(ボクシング—金井たつお) プロレス3四郎(プロレス—神矢みのる) 実録まんがアントニオ猪木(プロレス—いけうち誠一) プロレスの鬼(プロレス—泉昌之)	実録まんが長州力(プロレス—いけうち誠一) 風雲プロレス30年(プロレス—森村たつお) プロレス鬼(プロレス—コンタロウ)	
球技(チームゲーム)もの	マッチポイント(バレー—尾崎あきら) 海峡イレブン(サッカー—前川K三) サッカー魅(サッカー—のだしげる)	校舎うちのイレブン(サッカー—ちばあきお) ラグー(ラグビー—のだしげみ) The ストライカー(サッカー—前川たけし)	燃えてVシュート(サッカー—倉田よしみ)* されどスクラム(ラグビー—しのはら勉) ナイスシュート(バスケット—浦川佳弥)* イレブン(サッカー—高橋広) エース(バレー—佐々木潤子)* ストライカー列伝(サッカー—みやたけし) がんばれ!キッカーズ(サッカー—ながいのりあき)
テニス・ゴルフもの	ウイニングショット(テニス—小谷憲一) 新プロゴルファー猿(ゴルフ—藤子不二雄)	逆転ラブ・スマッシュ(テニス—灘しげみ) バーディ・バーディ(ゴルフ—芳谷圭児) 1の番ホールの鷹(ゴルフ—竜崎遼児)	プロゴルファー—一条一也(ゴルフ—池原しげと) プロゴルファありファ物騒(ゴルフ—政岡としや) 光へのストローク(テニス—ひたか良)
その他	跳べ!—発(オートバイ—つちやすみお) 熱い道42.195キロ(陸上—吉森みき男)	100Mジャンパー(スキー—高橋陽一) 炎の転校生(学園スポーツ—島本和彦)	スプリンター(陸上—小山ゆう)
スポーツマンガの時代区分	第V期(日常性の時代)		
社会と中心的読者層			
社会とスポーツをめぐる出来事	S59 ロス五輪 スポーツイベントの商業主義化進む		

スポーツマンガ通史⑧【1986(昭和61年)～1988(昭和63年)】

年代 ジャンル	1986年(S61)	1987年(S62)	1988年(S63)
野球もの	白球の飛翔(五十嵐幸吉) 夏の球児たち(みやたけし) ドンマイ草野球(武下純也)	スローステップ(あだち充) リトルボーイ(あだち充) w大野球部物語(和田純) かっぱせ!キヨハラくん(河合じゅんじ) アゲイン(小野新二) カッセ!清原(幸野武) 県立海空高校野球部員山下たろー君(こせきこうじ) シヨール!(ちば拓) 甲子園の狼(竜崎遼児) 俺が甲子園(日高りょう)	プロ野球どんまいランド(コジロー) ストッパー(水島新司) かっぱせ!童児(たかや健二) 志水くん!フルカウント2-3(土肥誠) 遙かなる甲子園(戸部良也) 名門!第三野球部(むつ利之) おんな甲子園(野妻まゆみ)*
武道・格技もの		YAWARA!(柔道-浦沢直樹) 柔道部物語(柔道-小林まこと)	おっとと!お相撲くん(相撲-コンタロウ) 燃える!お兄さん(空手-佐藤正) うっちゃれ五所瓦(相撲-なかいま強)
闘技(ボクシングプロレス)もの	こちら埼玉の上大学ボクシング部(ボクシング-唯洋一郎) チャンプ(ボクシング-ちばあきお)	闘翔ボーイ(プロレス-竜崎遼児) 令嬢レスラー(プロレス-中野喜雄)	マイクタイソン物語(ボクシング-井上紀良)
球技(チームゲーム)もの	マリエ背番号16(バスケット-高橋千鶴)* かっぱせ!びー斗(サッカー-門馬もとき) サッカー少年ムサン(サッカー-たなかてつお) お山の五九(サッカー-さだやす圭) 涙のバレーボール(バレー-堀内真人)*	ピンクのイレブン(サッカー-高橋千鶴)* オフサイド(サッカー-堀内真人)	明日へキックオフ(ラグビー-高田まさお) タックル魂(ラグビー-さなだしんじ) 花園トライ(ラグビー-清水としみつ)
テニス・ゴルフもの	プロゴルフ爆弾馬(ゴルフ-政岡としや) 明日カップイン(ゴルフ-木村えいじ) Dr. タイフーン(ゴルフ-かざま鋭二)	ロストボール見つけた(ゴルフ-さかもと瓢作) あした天気になあれ(ゴルフ-ちばてつや)	ラジカル庭球団(テニス-森真理)* スーパージョット(ゴルフ-板本こうこ)*
その他	ワイルドラン(カーレース-大宮直依) ロードランナー(オートバイ-次原隆二) 風を抜け(陸上-村上もとか) バタアシ金魚(水泳-望月峯太陽) 走れイダテンキング(陸上-左近士京) ちょっとヨロシク(学園スポーツ-吉田聡)	空のキャンパス(体操-今泉伸二) ブレイクショット(ビリヤード-前川たけし) ダンシング(ダンス-佐々木潤子)* 風のフィールド(陸上-みやたけし)	闇のレオタード(ダンス-小杉彩)* スケボーロッキー(スケボー-あさいもとゆき)
スポーツマンガの時代区分	第VI期(儀礼化の時代)		
社会と中心的読者層	(情報化社会)		
社会とスポーツをめぐる出来事	メディアのハイテクノロジー化	メディアスポーツスペクターズ	スポーツの拡大

スポーツマンガ通史⑨【1989(平成1年)～1991(平成3年)】

年代 ジャンル	1989年(H1)	1990年(H2)	1991年(H3)
野球もの	爆笑! 野球ギャグマンガ大行進(大平かずお) がんばれ! アニマルズ(小原英治)	瀬戸際少年団(小林義永) 幸福野球(大柵ざらえ) ボクらの甲子園(おおつぼマキ) エース!(佐藤文彦) 逆境ナイン(島本和彦) エース(高橋陽一) 野球少年(北見けんいち) 女たちのベースボール(野妻まゆみ) *	乱入甲子園フェウル(井浦秀夫) プロ野球の名選手(五十嵐幸吉) へびメタ甲子園(みやすのんき) それぞれの甲子園(ほんまりら)
武道・格技もの	帯をギュッとね!(柔道-河合克敏)	両国花錦闘士(相撲-岡野玲子) ひかる! チャチャチャッ!(柔道-みのもけんじ)	はっけよい(相撲-前川K三)
闘技(ボクシングプロレス)もの	神様はサウスポー(ボクシング-今泉伸二)	ライバル(ボクシング-柴山薫) ファイター(ボクシング-たがみよしひさ) はじめの一步(ボクシング-森川ジョージ) ボクサー(ボクシング-神矢のぼる)	ゴングを鳴らせ(ボクシング-こしはしげる)
球技(チームゲーム)もの	タッチダウン(アメフト-小島利明) スクラム(ラグビー-こせきこうじ) ノーサイド(ラグビー-里見桂) 工業哀歌バレーボーイズ(バレー-村田ひろゆき) ストライカー-勇気(サッカー-ともながひでき) フリーキック(サッカー-原秀則) 健太やります(バレー-満田拓也)	炎の闘球児ドッチ弾平(ドッチボール-こしたてつひろ)	SLAM DUNK(バスケット-井上雄彦) シュート!(サッカー-大島司) 超機動暴発蹴球野郎(サッカー-にわのまこと)
テニス・ゴルフもの	イーグルドライバー(ゴルフ-清水としみつ) 翔の伝説(テニス-高橋陽一) 風の生まれるところ(テニス-佐々木潤子) 激闘! 荒鷲高校(ゴルフ-沼よしのぶ)		プロゴルファー織部金次郎(ゴルフ-高井研一郎) 賭けゴルファー翔(ゴルフ-前川K三)
その他	ザ・ハスラー(ビリヤード-の瀬正) 銀のトウシューズ(バレー-上原きみこ) 虹のランナー(陸上-ちば拓)	めざせ1等賞(陸上-みやたけし) 風のシルフィード(馬術-本島幸久)	天より高く(馬術-浅美裕子) トップスピン(カーレース-三山のぼる)
スポーツマンガの時代区分	第VI期(儀礼化の時代)		
社会と中心的読者層			
社会とスポーツをめぐる出来事	スポーツにおける国際化女性の進出、プロアマの接近進む		