次の文章は、ちばてつやさんが書いた本の一節である。ちばてつやさんは漫画家であり、大学で漫画について教えている。この文章を読み、問い(1)～(8)に答えよ。（1～7は、各段落の番号を示したものである。）

（注）字数制限がある場合は、句読点や符号なども一字に数える。

1 漫画は教わるものではaないと、私は思っている。そもそも私自身が漫画家に描き方を教わったことがない。①私は生徒たちに何を教えているのか。それはひとことで言えば、bプロとアマチュアの違いについてだろう。

2 ただ漫画を描くことが大好きという人なら、自分で描いて楽しければそれでいい。何をどう描けば楽しいか、それを十分に知っているのだから自分のために描けばいいのである。

3 けれど、その楽しさを、自分以外の人に伝えるにはどうしたらいいだろうか。それを考え出すと、漫画を描くことがc途端に苦しくなる。せっかく面白い話を思いついても、それをどう読者に伝えるかで苦しみ悩む。読者を意識し出すと、自分の面白さ、楽しさだけでは前に進めなくなる。自分は面白いと思ってもつまらないと思う人がいるかもしれない。その人たちの興味を引き寄せるにはどうしたらいいのだろう……。そんなふうに苦しみ出したら、その人はプロへの一歩を歩み出したことになる。逆にいえば、描いていて楽しいというだけなら、その人はアマチュアなのだ。本人が楽しいと思う作品でも、ほかの人が見てわからなければ、やはりアマチュアである。もちろんアマチュアとして漫画を描くことを楽しむ選択肢もありだ。漫画を描けるお父さんお母さんへの子供たちの「評価」は高い。（↔「」内は逆接）

4 ②、そうした趣味の範囲では満足できない、プロになりたいというなら、読む人をワクワク、ドキドキさせるにはどうしたらいいか、そこで苦労しなくてはいけない。とても苦しい作業だが、それこそが漫画家という仕事なのである。

5 読者をワクワクドキドキさせるためには、何が一番重要なのだろうか。私は、まず描く人が「根」を張ることだと思っている。「根」というのは、漫画という花を咲かせるために必要な感性やアイデア、知識、教養のことだ。その根を自分という土壌の中にいかに張り巡らせるか。それが創作の根幹だと私は思っている。漫画家になるのだからと漫画だけ読んでいては、うわべの狭い世界のことしか描けない。いろいろな本を読んだり、映画を観たり、伝記や資料を調べて読み解いたり、それらからドラマを見つけ、人生や哲学を感じ取る心を養うことだ。私の幼いころは、我が家が厳しい「漫画禁止」ということもあったが、そのおかげで漫画以外のたくさんの本を読むことができた。そこから得た想像力や感動が私の漫画家としての根っこ、ベースになっていると思っている。

6 文学も美術も音楽も、時に思いもよらぬ創作のヒントをくれるものだ。例えばムンクの「叫び」という有名な絵がある。あの絵は観る者にさまざまな感情を喚起させる。恐れ、悲しみ、苦しみ、疎外感……いったい、ムンクはあの絵で何を表現しようとしたのか。そして、なぜここまで観る者の気持ちを動かすのか。そんなことを考え、想像し、感じる気持ちを育ててほしい。音楽も、同じである。詩情あふれるさまざまな名曲を聴いて感動する気持ちが持てなければ、漫画においてもd情ケイ描写はできない。あるいは好きな詩の一節に思いを馳せ、心

問(3)　アマチュア　プロ　アマチュア
問(8)㈠
問(8)㈡Ⅱ
問(6)
私の体験