

研究論文

マンガを読むには何が必要か

吉 田 佐治子*

What Do We Need to Read MANGA?

Sachiko YOSHIDA

【要 約】

マンガを読むために必要な力・技能はどのようなものであるかを検討するために、大学生を対象として、「絵を読む力」「ことばを読む力」「絵とことばとを統合する力」「コマとコマとをつなぐ力」「マンガ的表現に関する知識」「マンガの読解力」の6課題からなる調査を実施した。分析の結果、多くの課題間に関連が見出され、マンガを読むためには、「呈示された表現から多くの情報を読み取る力」「読み取った情報を元に推測や解釈、判断をする力」「情報を正しく読み取る力」が必要とされることが示唆された。

* 摂南大学

はじめに

マンガは絵とことばとが融合したメディアである。これについては、既に多くの指摘がある。例えば、滑川（1972）は、マンガとは絵画記号と文字記号とが合成され、絵と文とが相補的に1つの主題を表現したものであるとし、いしかわ(1995)は、マンガを成り立たせている絵と文字を車の両輪に喩えている。また、笹本（1998）は、マンガのわかりやすさを、絵とことば、それぞれのわかりにくさをそれぞれが補い合っていることに求めている。

このように、マンガが絵とことばからなることについては衆目的一致するところであろう。しかし、マンガを構成しているのは、絵とことばだけではない。斎藤（1995）は、マンガは絵とコマとことばから成っているという。また、村上（1989）によれば、マンガというメディアは、絵と文字以外に、その他の記号（フキダシやコマの枠線、効果線など）、さらに、コマとコマとの間の空白（夏目（1997）はこれを「間白」と呼ぶ）、インク、ページをめくるという読者の動作までを含めて形作られている。

我々は、こうしたマンガの構成要素を読み解き、コマの中で意味を統合し、さらに複数のコマにわたって物語を紡いでいく。マンガを読むということは、こうした作業の積み重ねなのである。したがって、ある人たちにとっては、マンガは決して“わかりやすい”ものではない。夏目（1997）は、マンガの読み方についてのテレビ講義について、「マンガってああいうふうに読むんですね、はじめてわかった！」という感想が複数あったことを紹介している。また、ショット（1998）は、「マンガはまず、文字のセリフを読むという面倒があり、しかもいくつかの約束ごとを頭に入れて読まなくてはならないから」難しいという。

本稿では、マンガを読むために必要な力を分解し、その関係を検討することを目的とする。マンガ読解と関係がある力としては、「絵を読む力」「ことばを読む力」「絵とことばとを統合する力」「コマとコマをつなぐ力」「マンガ的表現に関する知識」を取り上げる。また、マンガの理解に関しては、「登場人物の名前とストーリー上の役割がわかる」「主人公がわかる」「内容がわかる」「おもしろかったか、好きか、続きを読みたいかが判断できる」「今後の展開を予想できる」を下位要素とし、これらを総合したものを「マンガ読解力」と呼ぶことにする。

マンガ読解力がどのような基礎技能から構成されるのかについては、中澤・中澤（1993）においても検討されている。中澤・中澤は、年長幼児から中学2年生までを対象に「漫画理解テスト」を実施している。このテストは、マンガで描かれる絵、情緒表現、記号やフキダシなどのマンガ表現技法の理解、コマの流れを把握する文脈理解、こどもマンガやおとなマンガなどのおもしろさの理解、ストーリーマンガの記憶や内容理解、日頃マンガを読む程度などを調べるものである。調査の結果、「漫画は『漫画読解力』と『漫画文脈理解力』によって理解され」、両者の間には正の相関があることが明らかとなった。ここでいう「漫画読解力」とはマンガの表現技法の理解とストーリー理解に関するもので、コマに描かれている表現を理解し、それをもとにマンガの物語を読み取ることであり、「漫画文脈理解力」は個々の絵の理解や、コマとコマとの間の飛躍に気づいたり、それを適切に埋め合わせる能力である。また、マンガの読み取り能力と国語の成績に関連があることも見出された。

マンガ読解力の基礎技能としてこの2つがあるということは、中澤（2004）でも確認されて

いる。中澤・中澤（1993）で用いられたテストを改変したものをを用い、対象を小学生、青年、成人にまで広げた調査からは、マンガを読み取るためにはコマ理解リテラシーと文脈理解リテラシーとが必要であることが示された。

本稿では、マンガ以外のメディアに接し理解する際に用いられる力・技能が、マンガを読む際に用いられる力・技能と関連するのかを検討するために、マンガ以外の材料も用いて調査を行うこととする。

方 法

1. 調査参加者

大学生 21 名

2. 課題

課題は 6 種類であった。

【課題Ⅰ：絵を読む力】 一枚絵を呈示して、そこから何を読みとっているかを記述する。具体的には、呈示する絵は、描き込みが多いものと少ないものとをそれぞれ 1 枚ずつの合計 2 枚、いずれもモノクロのものとした。また、記述を求める質問は「この絵からどのようなことがわかりますか？ 考えられることを、なるべく詳しく、なるべくたくさんお書きください。」であった。

【課題Ⅱ：ことばを読む力】 短い文章を呈示して、そこから何を読みとっているかを記述する。具体的には、呈示する文章は 3 種類とし、いずれも推論を必要とするものとした。うち 2 種類はいわゆる“ミニ・ミステリ”で、事件解決のための矛盾を質問し、残りの 1 種類は 2 文からなる文章で、出来事の原因を尋ねた。

【課題Ⅲ：絵とことばとを統合する力】 絵とことばとを同時に呈示して、そこから何を読みとっているかを記述する。具体的には、絵の描き込みの多少、絵とことばが反復的か相補的かを組み合わせた 4 種類の絵本から、見開きをそれぞれ 1 頁ずつ取り出し、「この絵からどのようなことがわかりますか？ 考えられることを、なるべく詳しく、なるべくたくさんお書きください。」と質問した。

【課題Ⅳ：コマとコマとをつなぐ力】 連続したマンガのコマを呈示して、そこから何を読みとっているかを記述する。具体的には、マクラウド（1998）のコマのつながり方の 6 タイプ、すなわち、[《瞬間→瞬間》型] [《動作→動作》型] [《主体→主体》型] [《場面→場面》型] [《局面→局面》型] [《関係なし》型] からそれぞれ 1 種類ずつを呈示し、「この連続したコマは、どのような状況を表したものだと思いますか？ なるべく詳しくお書きください。「この連続したコマの間で、どれくらいの時間が経っていると思いますか？」「この連続したコマの間で、どのようなことが起こったと思いますか？」と 3 つの質問をした。

【課題Ⅴ：マンガ的表現に関する知識】 マンガ特有の表現法を単独で呈示し、その意味を記述する。具体的には、手塚（1996）、夏目（1997）からマンガで用いられる記号（形喩）、フキダシを合計 30 種類呈示し、それぞれについてどういう状況を表したものであるかを尋ねた。

【課題VI：マンガの読解力】 マンガを呈示して、その理解について質問する。具体的には、月刊少女マンガ誌に連載中のマンガの1話分（一話完結）を示し、理解を測るために、①登場人物の名前とストーリー上の役割、②主人公は誰か、③内容をまとめる、④おもしろかったか、⑤好きか、⑥今後の展開の予想、⑦続きを読みたいか、⑧感想、を質問した。また、呈示するマンガの冒頭に、これまでのあらすじを載せたものと載せないものを作成した。

3. 調査手続き

調査用紙は、上記6つの課題とマンガとのかかわり方に関する質問から構成された。マンガとのかかわり方に関する質問は、①マンガは好きか、②マンガをいつ頃から読んでいるか、③現在マンガをどれくらい読んでいるか（雑誌と単行本）、④よく読むマンガのジャンル、⑤よく読むマンガ雑誌、⑥特に印象に残っている、あるいは好きなマンガ、⑦好きなマンガ家、⑧マンガに対する思い入れ、であった。また、6つの課題については、それぞれの材料について、以前に見たことがあるかどうかを尋ねた。

調査は無記名で実施した。調査者による一斉教示の後、回答は個別に行われ、回収は後日とした。教示の際、回答は一度にすべて行わなくてもよいが、その際は課題ごとに区切るよう依頼した。回答時間について調査協力者に聞き取りしたところ、およそ2時間とのことであった。

結 果

本稿では、6つの課題について検討する。なお、各材料についてすべての参加者は初見であった。

1. 絵を読む力

呈示された絵からわかることとして記述された内容を、意味のまとまり（以下、意味単位とする）で分割し、数えた（表1）。描き込みの多少によって記述内容の量に差があるかt検定を行ったところ、差は有意であり（ $t(19)=2.99, p<.01$ ）、絵の描き込みが多い方が、得られる情報が多かった。また、2つの材料の描き込み量には、中程度の相関があった（ $r=0.68$ ）。

記述された内容を、絵に明示されていること（明示）、絵に明示されていることから推測できること（推測）、読み手の解釈（解釈）、読み手の知識（知識）、読み手の印象・主張（メタ）に分類した（表2）。材料による意味単位数の偏りは有意ではなかった（ $\chi^2(4)=1.78, ns$ ）ので、2種類の材料を合計したものについて χ^2 検定を行ったところ、偏りは有意であり（ $\chi^2(4)=247.96, p<.01$ ）、「明示」は他のどれよりも多く、「解釈」「推測」は「知識」「メタ」よりも多かった。

2. ことばを読む力

記述された内容について正誤を判断し、意味単位に分けた。平均正答率と意味単位数を表3に示す。

呈示された3種類の文章の平均正答率は、14.3%、14.3%、85.7%であり、特に文章の矛盾を指摘することが難しかった。また、参加者の平均正答率は38.1%（SD=21.30）であった。

記述量については、材料間に有意な差はなかった（ $F(2,40)=0.30, ns$ ）。各材料において、正誤による記述量に差があるかt検定を行ったところ、「矛盾1」においては有意差が

表1 絵についての記述の意味単位数

	意味単位数(SD)
描き込み多	23.6(9.80)
描き込み少	15.4(8.47)
合計	39.0(16.76)

表2 絵についての記述内容

	解釈	推測	知識	明示	メタ
描き込み多	38	38	1	90	2
描き込み少	16	22	0	51	2
合計	54	60	1	141	4

表3 推論の平均正答率と意味単位数

	正答率(%)	意味単位数(SD)
矛盾1	14.3	10.0(5.83)
矛盾2	14.3	8.3(5.63)
原因	85.7	8.85(6.12)
全体	38.1	25.4(14.29)

表4 推論の記述内容

	解釈	推測	知識	明示	メタ	無答
矛盾1	3	3	0	12	0	5
矛盾2	2	15	0	10	0	3
原因	33	0	0	6	0	1
合計	38	18	0	28	0	9

表5 推論の正答率と記述内容

	解釈	推測	知識	明示	メタ	無答
低正答率群(15名) 正答率:26.7(13.33)	3	3	0	12	0	5
正答率高(7名) 正答率:66.7(0.00)	2	15	0	10	0	3

($t(19)=2.79, p<.05$) , 「矛盾 2」においては有意傾向があり ($t(19)=1.81, p<.10$) , 「原因」においては差は有意ではなかった ($t(19)=0.10, ns$)。

記述内容について、上記の 5 つと「無答(「わからない」を含む)」に分類した(表 4)。材料による意味単位数の偏りについて、どの材料においても記述がなかった「知識」「メタ」を除いて χ^2 検定を行ったところ、偏りは有意であった ($\chi^2(6)=65.13, p<.01$)。残差分析の結果、有意に多かったのは「矛盾 1・明示」「矛盾 1・無答」「矛盾 2・推測」「原因・解釈」、有意に少なかったのは「矛盾 1・解釈」「矛盾 2・解釈」「原因・推測」「原因・明示」「原因・無答」であった。また、参加者を高正答率群と低正答率群とにわけ(表 5)、同様に記述内容に違いがあるか χ^2 検定を行ったところ、偏りは有意でなかった ($\chi^2(3)=4.47, ns$)。

3. 絵とことばとを統合する力

呈示された絵本からわかることとして記述された内容を、意味単位で分割し、数えた(表 6)。材料によって記述内容の量に差があるか分散分析を行ったところ、差は有意ではなかった

表6 絵本の内容をまとめたものの意味単位数

	意味単位数(SD)
描き込み少・反復的	14.9(7.04)
描き込み多・反復的	15.0(6.90)
描き込み少・相補的	13.6(5.12)
描き込み多・相補的	14.1(7.44)
合計	57.7(23.03)

表7 絵本の内容をまとめたものの記述内容

	解釈	推測	知識	明示	メタ
描き込み少・反復的	14	14	0	28	22
描き込み多・反復的	6	4	0	69	6
描き込み少・相補的	8	25	0	39	7
描き込み多・相補的	18	27	2	45	6
合計	46	70	2	181	41

表8 連続したコマについての平均意味単位数

	《瞬間→瞬間》型	《動作→動作》型	《主体→主体》型	《場面→場面》型	《局面→局面》型	《関係なし》型
状況	8.0(3.73)	8.1(4.45)	7.7(2.82)	6.6(3.93)	7.1(4.02)	4.6(4.38)
起こったこと	3.7(1.52)	3.0(1.81)	4.7(2.86)	3.5(1.87)	3.8(1.89)	2.3(2.17)

($F(3,60)=0.56$, ns)。

記述された内容を、上記の5つに分類し(表7)、 χ^2 検定を行ったところ、材料による意味単位数の偏りは有意であった($\chi^2(4)=1.78$, ns)。残差分析の結果、有意に多いのは、「[描き込み少・反復的]・メタ」「[描き込み多・反復的]・明示」「[描き込み少・相補的]・推測」「[描き込み多・相補的]・推測」「[描き込み多・相補的]・知識」、有意に少ないのは「[描き込み少・反復的]・明示」「[描き込み多・反復的]・解釈」「[描き込み多・反復的]・推測」「[描き込み多・相補的]・メタ」であった。

4. コマとコマとをつなぐ力

(1) どのような状況を表したものが

連続したコマが表している状況として記述された内容を、意味単位で分割し、数えた(表8)。材料によって記述内容の量に差があるか分散分析を行ったところ、差は有意であった($F(5,100)=3.29$, $p<.05$)。多重比較の結果、「《瞬間→瞬間》型」「《動作→動作》型」「《主体→主体》型」が「《関係なし》型」よりも多かった。

記述された内容を、外部の状況(外部)、登場人物の状態(静的)、登場人物の変化(動的)、時間の経過(時間)、場所の移動(場所)、場面の变化(場面)、一般化されたコメント(大枠)、カメラワーク・構図(メタ)、読み手の印象・感想(感想)に分類したところ、材料によって述べられている内容が異なっていた。「《瞬間→瞬間》型」では、「静的」が最も多く、全意味単位数の72.7%であった。次いで「外部」12.7%が続き、他には「時間」「動的」「メタ」が少数ながらみられた。「《動作→動作》型」では、「静的」53.3%、「動的」40.0%が多く、他には「外部」「時間」「感想」があった。「《主体→主体》型」では、「動的」50.0%、「静的」45.8%が多く、「外部」もみられた。「《場面→場面》型」では、「動的」46.0%が最も多く、「静的」18.0%、

表9 マンガ的表現の正答率

(%)

材料	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
正答率	95.2	28.6	57.1	85.7	33.3	28.6	50.0	0.0	100.0	100.0
材料	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
正答率	19.0	47.6	9.5	85.7	14.3	90.5	28.6	42.9	0.0	100.0
材料	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
正答率	100.0	95.2	95.2	100.0	65.0	85.7	70.0	5.3	45.0	76.2

「時間」16.0%、他には「場面」「外部」「場所」があった。「《局面→局面》型」では、「静的」44.3%、「時間」29.5%、「外部」21.3%が多く、「動的」「感想」もみられた。「《関係なし》型」では、「動的」28.6%、「静的」22.9%、「感想」22.9%が多く、「メタ」「外部」もみられた。

(2) どれくらいの時間が経っているか

連続したコマの間で経過した時間については、回答がばらばらであった。範囲は、「《瞬間→瞬間》型」では2秒～4時間、「《動作→動作》型」では、「けっこうすぐ」～3時間、「《主体→主体》型」では一瞬～2時間、「《場面→場面》型」では10秒～2時間、「《局面→局面》型」では1秒～1日、「《関係なし》型」では数秒～無限大となっていた。「《関係なし》型」では、複数名が「わからない」と回答した。

(3) どのようなことが起こったか

連続したコマの間で起こったこととして記述された内容を、意味単位で分割し、数えた(表8)。材料によって記述内容の量に差があるか分散分析を行ったところ、差は有意であった($F(5,100) = 4.27, p < .01$)。多重比較の結果、「《主体→主体》型」が「《動作→動作》型」「《関係なし》型」よりも多かった。

記述された内容を、(1)と同様に分類したところ、材料によって述べられている内容が異なっていた。「《瞬間→瞬間》型」では、「動的」が最も多く、全意味単位数の44.4%であった。次いで「外部」25.9%が続き、他には「静的」「時間」「感想」がみられた。また「何も起こらなかった」という回答もあった。「《動作→動作》型」では、「動的」65.7%、「静的」25.7%が多く、他には「外部」「大枠」「何も起こらなかった」があった。「《主体→主体》型」では、「動的」87.9%が最も多く、「時間」「動き」「感想」も少数ながらみられた。「《場面→場面》型」では、「動的」50.0%、「時間」21.4%が多く、他には「場面」「静的」「感想」があった。「《局面→局面》型」では、「静的」39.4%、「時間」33.3%が多く、「外部」「動的」もみられた。「《関係なし》型」では、「動的」31.8%、「感想」31.8%が多く、「静的」「場面」「時間」「メタ」「何も起こらなかった」もみられた。

5. マンガ的表現に関する知識

回答について、材料ごとの正答率を表9に示す。

ここでは、手塚(1996)、夏目(1997)の意図と一致するものを正答としたが、正答率は低いものの参加者間で回答が一致しているものがあつた。正答率が50%未満で参加者間の一致率が高いのは、材料2の28.6%、材料5の28.6%、材料6の28.6%、材料8の85.8%、材料11の28.6%、材料13の42.9%、材料15の38.1%、材料18の57.1%、材料19の76.2%、材料28の73.7%であった。

表10 マンガ読解の平均正答率 (%)

	登場人物の名前	登場人物の役割	主人公同定	合計
全体	98.7(5.58)	85.0(14.6)	100(0)	92.7(6.93)
あらすじあり	90.4(26.9)	76.9(26.8)	100(0)	91.3(7.57)
あらすじなし	87.5(33.1)	87.5(12.5)	100(0)	93.3(7.2)

表11 マンガ内容の平均意味単位数

	意味単位数
全体	13.4(6.39)
あらすじあり	13.4(7.41)
あらすじなし	13.4(5.66)

表12 マンガへの評価と平均意味単位数 (人)

	おもしろかった	つまらなかった	どちらともいえない	意味単位数(SD)
全体	9	2	10	4.8(2.68)
あらすじあり	4	2	7	4.8(2.11)
あらすじなし	5	0	3	4.8(3.41)
意味単位数(SD)	4.7(2.54)	2.5(1.50)	5.4(2.73)	

表13 マンガへの評価とその理由

	意味単位数(SD)	領域数(SD)
おもしろかった	4.7(2.54)	2.0(1.05)
つまらなかった	2.5(1.50)	1.5(0.50)
どちらともいえない	5.4(2.73)	1.6(0.92)

6. マンガの読解力

(1)登場人物の名前と役割, 主人公の同定

4人の登場人物について, その名前とストーリー上の役割を尋ねたところ, 平均正答率は, 登場人物の名前は98.7%, 役割は85.0%と高かった。また, 主人公の同定については, 全員が正解した。この2つの質問を併せた全体の正解率は92.7%であった(表10)。あらすじの有無によって正答率に差があるかt検定を行ったところ, 差は有意ではなかった($t(19)=0.31, ns$)。

(2)内容をまとめる

記述された内容を意味単位で区切ったところ, 平均意味単位数は13.4(SD=6.39, 最大値26, 最小値3)であった(表11)。あらすじの有無によって記述された意味単位数に差があるかt検定を行ったところ, 差は有意ではなかった($t(19)=0.003, n.s.$)。

書かれた内容を分類したところ, 13の領域にわたる記述があり, 最も多い人で6領域, 少ない人は1領域であった。意味単位数と領域数との間には, 中程度の相関がみられた($r=0.60$)。また, 領域ごとにみると, 「主人公の素性」についての記述があった参加者が約57.1%で最も多く, 次いで「今回の話の中心的な出来事」が約47.6%, 「物語中重要な役割を果たすアイテム」が約38.1%であった。

(3)おもしろさ

呈示されたマンガがおもしろかったか, 理由も合わせて尋ねた。結果を表12に示す。人数の偏りについて χ^2 検定をおこなったところ, 全体では有意傾向があり($\chi^2(2)=5.43, p<.10$),

表14 マンガの好みと平均意味単位数 (人)

	好き	嫌い	どちらともいえない	意味単位数(SD)
全体	11	1	9	3.8(2.64)
あらすじあり	7	1	5	3.8(2.52)
あらすじなし	4	0	4	3.8(2.82)
意味単位数(SD)	5.0(2.22)	1.0(0.00)	2.6(2.45)	

表15 マンガの好みとその理由

	意味単位数(SD)	領域数(SD)
好き	5.0(2.22)	2.1(0.79)
嫌い	1.0(0.00)	1.0(0.00)
どちらともいえない	2.6(2.45)	1.0(0.67)

あらすじの有無によっては偏りは有意ではなかった ($\chi^2(2)=2.67, ns$)。また、理由として記述された意味単位数について、あらすじの有無による差があるか t 検定を行ったところ、差は有意ではなかった ($t(19)=0.08, n.s.$)。

理由として書かれた内容は、15 の領域に分類された。最も多かったのはマンガの「ストーリー」に関するもので、全体の 42.9% の参加者が言及していた。次いで、「自分の理解」について述べたものが 28.6%、「絵」「登場人物」「具体的表現」「自分の気持ち」について述べたものが 14.3% であった。参加者ごとにみると、最も多い人で 4 領域にわたっての記述があった(1名)。3 領域にわたる人が 4 名、2 領域にわたる人が 6 名であった。また、記述された領域数と意味単位数との間には、中程度の相関があった ($r=0.57$)。

回答と理由の記述量の対応を表 13 に示す。回答によって記述量に差があるか分散分析を行ったところ、意味単位数、領域数ともに差は有意ではなかった ($F(2,18)=0.94, ns$; $F(2,18)=0.43, ns$)。書かれた内容としては、「おもしろかった」と回答した参加者では「ストーリー」55.6%、「登場人物」22.2%、「特定の内容」22.2%が、「つまらなかった」参加者では「ストーリー」「自分の気持ち」「対象とする読者」それぞれ 50.0%が、「どちらともいえない」と回答した参加者では「自分の理解」50.0%、「ストーリー」30.0%、「具体的表現」30.0%が多かった。

(4) 好み

呈示されたマンガが好きか、理由も合わせて尋ねた。結果を表 14 に示す。人数の偏りについて χ^2 検定をおこなったところ、全体では偏りは有意であり ($\chi^2(2)=8.00, p<.05$)、多重比較の結果、「好き」「どちらともいえない」が「嫌い」よりも多かった。あらすじの有無によっては、偏りは有意ではなかった ($\chi^2(2)=0.78, ns$)。また、理由として記述された意味単位数について、あらすじの有無による差があるか t 検定を行ったところ、差は有意ではなかった ($t(19)=0.02, ns.$)。

理由として書かれた内容は、17 の領域に分類された。最も多かったのはマンガの「絵」に関するもので、全体の 42.9% の参加者が言及していた。次いで、「ストーリー」「自分の理解」について述べたものが 14.3% であった。参加者ごとにみると、最も多い人で 3 領域にわたっての記述があった(4名)。2 領域にわたる人が 6 名、1 領域のみの人が 9 名であった。また、記述された領域数と意味単位数との間には、中程度の相関があった ($r=0.56$)。

表16 今後の展開予想の平均意味単位数

	意味単位数
全体	11.0(8.30)
あらすじあり	10.8(6.35)
あらすじなし	11.1(10.73)

表17 続きへの期待

(人)

	ぜひ 読んでみたい	できれば 読んでみたい	それほど読みたい と思わない	あまり 読みたくない
全体	3	11	6	0
あらすじあり	1	6	5	0
あらすじなし	2	5	1	0

表18 おもしろさ,好み,続きへの期待の対応

(人)

	おもしろかった			つまらなかった			どちらともいえない			合計
	好き	嫌い	どちらとも いえない	好き	嫌い	どちらとも いえない	好き	嫌い	どちらとも いえない	
ぜひ読みたい	3	0	0	0	0	0	0	0	0	3
できれば読みたい	4	0	1	0	0	0	2	0	4	11
それほど読みたくない	0	0	0	0	1	1	1	0	3	6
あまり読みたくない	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
合計	7	0	1	0	1	1	3	0	7	20

回答と理由の記述量の対応を表 15 に示す。回答によって記述量に差があるか検討した。回答者数が 1 名である「嫌い」を除き、「好き」と「どちらともいえない」について t 検定を行ったところ、意味単位数、領域数ともに差は有意であった ($t(18)=2.22, p<.05$; $t(18)=3.11, p<.01$)。書かれた内容としては、「好き」と回答した参加者では「絵」45.5%、「自分の理解」27.3%、「かわいらしさ」「自分の気持ち」18.2%が、「どちらともいえない」と回答した参加者では「絵」44.4%が多かった。「つまらなかった」参加者が記述したのは「対象読者」であった。

(5) 今後の展開

今後の展開の予想として記述された内容を意味単位で区切ったところ、平均意味単位数は 13.4 (SD=6.39, 最大値 26, 最小値 3) であった (表 16)。あらすじの有無によって記述された意味単位数に差があるか t 検定を行ったところ、差は有意ではなかった ($t(19)=0.07, n.s.$)。

書かれた内容を分類したところ、23 の領域にわたる記述があり、最も多い人で 5 領域、少ない人は 2 領域であった。意味単位数と領域数との間には、やや強い相関がみられた ($r=0.77$)。また、領域ごとにみると、「主人公の恋愛」についての記述があった参加者が約 47.6%で最も多く、次いで「登場人物間の関係」が約 42.9%、「主人公の成長」が約 38.1%であった。

(6) 続きへの期待

呈示されたマンガの続きを読みたいかを尋ねた。結果を表 17 に示す。回答した人がいなかった「あまり読みたくない」を除き人数の偏りについて χ^2 検定をおこなったところ、全体では偏りは有意傾向であった ($\chi^2(2)=4.90, p<.10$)。あらすじの有無によっては、偏りは有意ではなかった ($\chi^2(2)=2.39, ns$)。

「おもしろさ」「好み」「続きへの期待」に対して、各参加者がどのように答えていたか対応

表19 回転後の因子負荷量(バリマックス法)

	因子1	因子2	因子3	共通性
マンガ読解・合計意味単位数	0.92721	-0.08283	-0.12955	0.88336
マンガ読解・今後の展開意味単位数	0.78829	0.25245	-0.23929	0.74239
マンガ読解・内容まとめ意味単位数	0.75863	-0.14408	0.21656	0.64319
マンガ読解・おもしろさ意味単位数	0.73108	0.04399	0.02769	0.53717
コマとコマをつなぐ・状況意味単位数	0.71733	0.07451	0.03528	0.52136
絵とことばとの統合意味単位数	0.67023	-0.04393	0.11051	0.46335
絵を読む意味単位数	0.63404	-0.04682	0.01039	0.4043
コマとコマをつなぐ・起こったこと意味単位数	0.52147	-0.07303	-0.20902	0.32095
ことばを読む意味単位数	0.49932	0.4705	-0.37534	0.61157
マンガ読解・好み回答	-0.15721	0.83481	0.13892	0.74092
マンガ読解・続きへの期待回答	0.23068	0.80809	0.00728	0.70628
マンガ読解・おもしろさ回答	0.07586	0.69629	0.03372	0.49171
マンガ的表現正答数	0.11128	-0.50269	0.04321	0.26695
マンガ読解好み・意味単位数	0.33896	-0.47939	-0.45648	0.55308
マンガ読解・合計正答数	-0.14414	-0.0918	-0.91463	0.86574
マンガ読解・登場人物正答数	-0.14414	-0.0918	-0.91463	0.86574
ことばを読む正答数	0.35631	0.15899	-0.4624	0.36605
負荷量の二乗和	4.85763	2.68905	2.43745	
寄与率	28.57428	15.81796	14.33796	
累積寄与率	28.57428	44.39224	58.7302	

をみた(表18)。なお、「おもしろかった」「好き」と答えた参加者の1名が「続きへの期待」では無回答であったため、合計人数は20名になっている。

人数に偏りがあるか、周辺度数が0であるものを除いて χ^2 検定をおこなったところ、偏りは有意ではなかった($\chi^2(10)=13.19, ns$)。

7. 課題間の関連

参加者数は少ないが、試みとして因子分析を行ったところ、3つの因子が抽出された。回転後の因子負荷量を表19に示す。用いた変数は、各課題の合計値とした。課題VI(マンガの読解力)のあらすじの有無については、いずれの下位課題においても差はなかったので合算した。また、すべての参加者が正答した「主人公の同定」は除外した。なお、課題VIの「おもしろさ」「好み」「続きへの期待」の「回答」については、参加者の選んだ数値が小さい方が、よりマンガに好意的な態度を示している。

より詳しく課題間の関連をみるために、相関係数を算出した。結果を表20に示す。算出に当たっては、上記因子分析の変数と同じものを用いた。

中程度以上の正の相関があるのは、「絵を読む」と「絵とことばを統合する」「マンガ読解・内容のまとめ」「マンガ読解・今後の展開」「マンガ読解・合計意味単位数」、「ことばを読む・正答数」と「ことばを読む・意味単位数」、「ことばを読む・意味単位数」と「マンガ読解・今後の展開」「マンガ読解・続きへの期待」「マンガ読解・合計意味単位数」、「絵とことばとを統合する」と「コマとコマをつなぐ・状況」「マンガ読解・内容まとめ」「マンガ読解・今後の展開」「マンガ読解・合計意味単位数」、「コマとコマをつなぐ・状況」と「コマとコマをつな

表20 課題間の相関係数

		意味単位数	絵を読む		ことばを読む		絵とことばとを統合する		コマとコマとをつなぐ		マンガ的表現
			正答数	意味単位数	正答数	意味単位数	正答数	意味単位数	状況	起こったこと	正答数
			意味単位数	正答数	意味単位数	正答数	意味単位数	正答数	意味単位数	正答数	意味単位数
絵を読む		—									
ことばを読む	正誤		-0.04	—							
	意味単位数		0.22	0.64	—						
絵とことばとを統合する		0.89	-0.15	0.13	—						
コマとコマとをつなぐ	状況	0.30	0.27	0.37	0.41	—					
	起こったこと	0.13	0.31	0.27	0.16	0.48	—				
マンガ的表現		0.30	-0.08	-0.18	0.30	-0.01	-0.21	—			
マンガの読解	登場人物	0.10	0.18	0.11	0.02	-0.14	0.02	0.12			
	内容まとめ	0.58	0.20	0.20	0.56	0.47	0.30	0.05			
	おもしろさ	回答	0.11	-0.17	0.04	0.16	-0.10	-0.09	-0.37		
		意味単位数	0.07	0.36	0.31	0.11	0.35	0.29	0.15		
	好み	回答	-0.20	0.02	0.21	-0.14	0.04	-0.13	0.03		
		意味単位数	-0.02	-0.02	-0.20	-0.08	-0.06	0.31	0.04		
	今後の展開	0.50	0.19	0.45	0.49	0.56	0.16	-0.12			
	続きへの期待	0.37	0.06	0.41	0.30	0.14	-0.08	-0.40			
合計	0.54	0.35	0.47	0.56	0.62	0.44	0.03				

		意味単位数	マンガの読解								
			登場人物	内容まとめ	おもしろさ		好み		今後の展開	続きへの期待	合計
			正答数	意味単位数	回答	意味単位数	回答	意味単位数	意味単位数	回答	意味単位数
絵を読む											
ことばを読む	正誤										
	意味単位数										
絵とことばとを統合する											
コマとコマとをつなぐ	状況										
	起こったこと										
マンガ的表現											
マンガの読解	登場人物	—									
	内容まとめ	-0.22	—								
	おもしろさ	回答	0.01	0.08	—						
		意味単位数	-0.29	0.42	0.25	—					
	好み	回答	-0.18	-0.28	0.57	0.11	—				
		意味単位数	0.22	0.08	-0.04	0.31	-0.35	—			
	今後の展開	0.07	0.49	0.25	0.42	0.08	0.14	—			
	続きへの期待	-0.13	0.23	0.54	-0.05	0.48	-0.48	0.23	—		
合計	-0.04	0.74	0.16	0.69	-0.17	0.34	0.86	0.13	—		

なぐ・起こったこと」「マンガ読解・内容まとめ」「マンガ読解・今後の展開」「マンガ読解・合計意味単位数」、「コマとコマとをつなぐ・起こったこと」と「マンガ読解・合計意味単位数」、「マンガ読解・内容まとめ」と「マンガ読解・おもしろさ・意味単位数」「マンガ読解・今後の展開」「マンガ読解・合計意味単位数」、「マンガ読解・おもしろさ・回答」と「マンガ読解・好み・回答」「マンガ読解・続きへの期待・回答」、「マンガ読解・おもしろさ・意味単位数」と「マンガ読解・今後の展開」「マンガ読解・合計意味単位数」、「マンガ読解・好み・回答」と「続きへの期待」、「マンガ読解・今後の期待」と「マンガ読解・合計意味単位数」であった。中程度以上の負の相関があるのは、「マンガ的表現」と「マンガ読解・続きへの期待」、「マンガ読解・好み・意味単位数」と「マンガ読解・続きへの期待」であった。

考 察

因子分析の結果抽出された3つの因子のうち、第一因子は、各課題の「意味単位数」であり、「受け取った情報量」と名づけることができよう。第二因子は、各課題の「回答」「マンガ的表現正答数」「マンガ読解好み・意味単位数」からなり「主観的判断」と、第三因子は各課題の「正

答数」であるので「正誤判断」と名づけることができる。この結果からは、今回の調査で用いた課題が、参加者が多様な「読み」において使用するさまざまな力・技能を測定することができることが示唆されよう。

次に、各課題間の関連について検討する。

(1) 「マンガの読解力」の下位課題

「マンガの読解力」の下位課題間では、マンガからどれほどの情報を受け取ったかを示す「意味単位数」を指標とした課題間で中程度の相関がある場合が多いが、「好み」についての理由を述べる課題のみがそうではなかった。「好きである／嫌いである理由を述べる」というのは、単に受け取った情報をまとめるだけではなく、それについて自分がどのように判断するかということ表明するからであろう。同じ理由を述べる課題でも、「おもしろい／つまらない」については、受け取った情報の中から1つ、あるいはいくつかを指摘することで済む。こうした違いが、「好みについての理由」が他の記述課題と異なることにつながったのではないだろうか。また、「おもしろさ」「好み」「続きへの期待」に対する「回答」間も中程度の相関がみられた。すなわち、本材料をおもしろいと思う人は好きでもあり、続きを読みたいとも思うということである。「意味単数」と「回答」との間では、「好みの理由」と「続きへの期待・回答」との間にも、中程度の相関があった。続きが読みたいか否かは、今読んだマンガのおもしろさよりも、好きな理由を述べられるか否かによる。続きを読みたいか否かの判断は、現在自分が持っている情報を元にして未来のことを考えることであるといえるが、これと上述の「好みの理由」は受け取った情報の判断であるということとが関連していることを示している。

(2) 「絵を読む力」と「マンガの読解力」

「絵を読む力」の課題は、描かれた絵からどれほどの情報を引き出せるかをみるものである。絵に描き込まれているものが多いほど、記述量が多いという結果であったが、記述内容については絵の種類には関係なく、絵に明示されていることをそのままことばにしたというものが多かった。

「絵を読む力」は「絵とことばとを統合する力」と強い正の相関があり、また、マンガの読解力のうち「内容のまとめ」「今後の展開」「合計意味単位数」と中程度の相関があった。

「絵とことばとを統合する力」では、「絵を読む力」と同様に、呈示された材料中に明示されているものの記述量が多かったが、「マンガの読解力・内容のまとめ」を含めて、まずそこに何が描かれているのか、呈示された材料から読み取ることが必要であることを示していよう。また、「マンガの読解力・今後の展開」では、読み取った内容から予想・推測することが求められる。この予想・推測は、絵を読む際にも必要である。絵は当然のことながら静的なものであり、何が起こったのか、どのような状況か、その原因は何かなどは、描かれている物事から予想・推測しなければならない。このような点において、「絵を読む力」と「マンガの読解力・今後の展開」には共通するものがあると考えられる。

(3) 「ことばを読む力」と「マンガの読解力」

「ことばを読む力」の材料は、推論を要するものであった。正答率は、特に文章中の矛盾を指摘する材料において低く難しい課題であったといえる。しかしながら、正答数については「マ

マンガの読解力・合計正答数」「マンガの読解力・登場人物正答数」と同一因子となり、正解がある課題において正解を見つけ出すという点で共通しているといえよう。

相関をみてみると、「ことばを読む力・正答数」は「ことばを読む力・意味単位数」と、「ことばを読む力・意味単位数」は「マンガの読解力・今後の展開」「マンガの読解力・続きへの期待」と、中程度の相関があった。前者については、正答できる人は、多くのことを書けるということになろう。後者については、正解に至るかどうかは別として、文章を読んで多くのことを考えられる人は、マンガ読解における受け取った情報からの予想・推測や、判断にも長けているといえるのではないだろうか。

(4) 「絵とことばとを統合する力」と「マンガの読解力」

「絵とことばとを統合する力」は、まさにマンガを読む際に必要な力である。本調査では、絵とことばとで構成されている絵本を材料とした。笹本(1998)は、マンガにおいては絵とことばとが相補的な関係にあると述べたが、絵本においては、絵とことばとが相補的な場合と反復的な場合とがある。本調査では、双方を用いたが、材料の種類による記述量の差はなかった。つまり、絵とことばとが相補的、すなわち、どちらかでのみ示されている情報がある材料であっても、絵とことばとが反復的、すなわち、絵とことばとが共に示している情報とほぼ同じものを読み取ることができるのである。

このような「絵とことばとを統合する力」は、「コマとコマとをつなぐ力・状況」「マンガの読解力・内容まとめ」「マンガの読解力・今後の展開」「マンガの読解力・合計意味単位数」との間に中程度の相関があった。「コマとコマとをつなぐ力」は、複数のコマからひとつの意味を読み取る力である。そこでは、当然ながら推論が必要とされる。「マンガの読解力・今後の展開」と同様、そこに描かれていないものを読み取らなければならないという点において、「絵とことばとを統合する力」と共通するものと考えられる。「マンガの読解力・内容まとめ」とは、そこに示されているものから、どれほどの情報を受け取ることができるかという面で関連があるのであろう。

(5) 「コマとコマとをつなぐ力」と「マンガの読解力」

上述のように、「コマとコマとをつなぐ力」とは、連続した複数のコマからひとつの意味を読み取る力である。呉(1986)がマンガを「コマを構成単位とする物語進行のある絵」と定義したように、マンガをマンガたらしめているのはコマであるといえる。現在、一般に“マンガ”といえばストーリーマンガを指すが、ストーリーマンガとは、複数のコマを積み重ねることによってある物語を物語るものである。石子(1970)は、マンガがわかるかわからないか、おもしろいかおもしろくないかは、コマとコマとをつなぐことができるかできないかに左右されると述べ、「連続マンガの面白さの活性は、肉眼では見えない」と表現しているが、この「肉眼では見えない」ものをみるのが「コマとコマとをつなぐ力」であるといえる。

「コマとコマとをつなぐ力」では、6種類の材料、3つの課題を用いた。記述を求める2課題において、材料によって記述量、記述内容ともに異なっていた。これは、材料、すなわちコマのつながり方によって読み取るものが異なっていることを示している。また、課題間でも記述量、記述内容が異なっていた。もう1つの課題である時間の経過については、回答が多様で

あり、マクラウド（1998）の想定したもの、すなわちマクラウドが読み取ったものと大きく隔たっているものも多かった。マクラウドによれば、マンガにおいては時間と空間はまったく同じものであるが、複数のコマの存在により、読み手が“感じる”時間に差が出たものと思われる。

「コマとコマをつなぐ力」は、「状況」は「コマとコマをつなぐ力・起こったこと」「マンガの読解力・内容まとめ」「マンガの読解力・今後の展開」「マンガの読解力・合計意味単位数」と、「起こったこと」は「マンガの読解力・合計意味単位数」と中程度の相関があった。繰り返し述べてきたように「マンガの読解力・内容まとめ」は、どのような情報を受け取ったのかを、「マンガの読解力・今後の展開」は、読み取った情報から予想・推測し、判断することを反映していると考えられる。だとするならば、「コマとコマをつなぐ力」は「マンガの読解力」の根幹であるといえよう。

(6) 「マンガ的表現に関する知識」と「マンガの読解力」

「マンガ的表現に関する知識」は、材料によって正答率に大きな差があった。想定された正答とは異なる場合でも、参加者間で一致率の高いものと低いものがあった。これは、マンガ的表現が何を表しているのか、その“暗黙の了解”が時代と共に変化しているということ、また、同じ形でも描かれた状況によってその表すものが異なる形喩が典型的だが、マンガ的表現の読み取りには読み手の解釈が入り、単なる知っている／知らないではないことを示しているものと考えられる。こうしたことから、因子分析の結果では第二因子の負荷量が大きくなったのであろうか。

他の課題との関連では、「マンガの読解力・続きへの期待」とのみ中程度の相関があり、「マンガ的表現に関する知識」の正答数が多い人ほどマンガの続きを読みたいと思っている。受け取った情報をどう判断するかという点で共通していると考えられる。

おわりに

以上、マンガの読解力と他のさまざまな力との関連をみてきた。マンガはさまざまな構成要素から成っているため、その理解にもさまざまな力・技能が必要とされる。その力とは、「呈示された表現から多くの情報を読み取る力」「読み取った情報を元に推測や解釈、判断をする力」「情報を正しく読み取る力」であることが示唆された。

また、マンガの理解にもさまざまなものがある。ストーリーを追うことだけが理解ではない。マンガは本来“楽しむ”ものであるのだから、どのようなおもしろさを見出すか、あるいは好きだと思ふかといった、感覚的・主観的な理解も大切である。上記3つの力は、こうした多様なマンガ理解を支えていると考えられよう。

今後、マンガ理解に関わる力・技能をより詳細に検討し、私たちがさまざまなものを“読む”際に用いられる力・技能との関連を探っていくことが求められる。

文 献

- いしかわじゅん 1995 漫画の時間 晶文社
- 石子順造 1970 現代マンガの思想 太平出版社
(竹内オサム・村上知彦(編) 1989 マンガ批評大系3 描く・読む・売る 平凡社所収 「マンガ表現の論理と構造」)
- 呉智英 1986 現代マンガの全体像 情報センター出版局
(増補版(1990) 史輝出版, 文庫版(1997) 双葉社)
- マクラウド 1998 マンガ学 岡田斗志夫(監訳) 美術出版社
- 村上知彦 1989 情報誌的世界のなりたち 思想の科学社
- 中澤順・中澤小百合 1993 漫画読解力の発達—漫画がわかるとは何か?— 子どもと漫画—
「漫画読解力」はどう発達するか— 現代児童文化研究会
- 中澤潤 2004 マンガ読解力の規定因としてのマンガ読みリテラシー マンガ研究 vol.5
- 滑川道夫 1972 読書生活の創造 児童心理, 12月号
- 夏目房之介 1997 マンガはなぜ面白いのか NHK 出版
- 斎藤宣彦 1995 マンガの構造モデル—マンガ表現の体系を図解する試み— 別冊宝島 EX
マンガの読み方
- 笹本純 1998 メディアの特性とわかりやすさ—マンガはなぜわかりやすいか—デザイン学
研究特集号 Vol.6 No.1
- ショット, F 1998 ニッポンマンガ論—日本マンガにはまったアメリカ人の熱血マンガ論—
樋口あやこ(訳) マール社
- 手塚治虫 1996 マンガの描き方 光文社(知恵の森文庫)