

# 物語の構成と読み取り

## –4枚の画像を用いて–

吉田佐治子<sup>1)</sup>

# Constitution and Reading of the Story

## –Using Four Pieces of Images–

Sachiko YOSHIDA

大学生を対象に、2つの調査を行った。調査Ⅰでは、4枚の画像を同時に呈示し、その画像をすべて用いて1つの物語を創ることを求め、調査Ⅱでは、調査Ⅰで得られた画像の並びを材料として呈示し、読むことを求めた。調査Ⅰでは、多様な物語が創られたが、多くの人によって創られる物語があることが示された。調査Ⅱで読み取られた物語も多様であり、必ずしも創り手の意図と同じものになるとは限らないことが示された。また、画像の並べ方によって全体の物語だけではなく、各画像の解釈も異なることも示された。

---

<sup>1)</sup> 摂南大学

## はじめに

マンガはコマからできている。コマの中には、絵やことば、その他の記号が描かれており、そうしたコマが複数重ねられて、一篇のマンガとなる。マンガを読むということは、コマの中の構成要素を読み解き、コマの中で意味を統合し、そのコマとコマとをつなげ、物語を紡いでいくということであるといえる。

マンガのコマとコマとをつなぐということは、コマとコマとの間の空白（夏目（1995 a）はこれを「間白」と呼ぶ）を読むということである。間白を読み、複数のコマが結びつくことによって、単独のコマでは持ち得ない新しい意味が創り出される。マクラウド（1998）は、これを補完で説明し、読者と作者とが協力することによって物語が進行するという。つまり、読者が参加することによって、はじめてマンガはマンガとして完成するのだ。より読者側の立場を協調したのは、石子（1989）、村上（1989）などである。村上（1989）は、どのように解釈し、どのような意味を見つけるかは読者の自由であると論ずる。石子（1989）によれば、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ものであり、「連続マンガの面白さの活性は、肉眼では見えない」と述べる。

吉田（2016）では、6種類の課題を用いて、マンガを読むために必要な力・技能を検討し、「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」がマンガを読むのに必要とされることが示唆された。課題の1つに、「コマとコマとをつなぐ力」をみるために、連続したマンガのコマを呈示して、そこから何を読み取ったかを記述するものがある。この課題においては、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、さらに、課題材料を作成した側が想定したものとは異なる読み取りがなされる場合があったことが示された。また、この課題と完結した一話のマンガを呈示してその理解を問う「マンガ読解力」課題、中でも「マンガの内容をまとめる」「マンガの今後の展開を予想する」課題の間には、中程度の相関がみられたことから、「コマとコマとをつなぐ力」は「マンガの読解力」の根幹ではないかとしている。

以上のように、マンガ読解において、コマとコマとをつなぐということは重要な役割を果たしている。そして、コマとコマとをつなぐのは、読み手なのである。おそらく、コマとコマとをつなぐためには何らかの推論が働いているものと考えられるが、読み手が何を手がかりとしてどのような推論を行っているのかを明らかにすることは、私たちがどのようにしてマンガを読んでいるのかを解明する上で、必須であるといえよう。

本稿では、しばしマンガを離れ、与えられた複数の画像から、人はどのような物語を創り、あるいは読み取るのかを検討する。画像からどのような情報を引き出し、画像と画像とをどのように関係づけるのかをみることで、マンガ読解におけるコマとコマとをつなぐ力の一端に迫ることができるものとする。

## 調査 I

### 目的

本調査の目的は、同時に呈示された4枚の画像を用いて自由に物語を創る課題において、どのような物語が構成されるのか、それぞれの画像の意味づけや画像と画像との関係が、どのように構築されるのかを明らかにすることである。

### 方法

【調査対象者】 大学生 193名

【材料】 浦岡(1994)の、「4枚の画像をモンタージュする」という例題で用いられた画像4枚を材料とした。画像の内容は、浦岡の説明によると「刀を構える若侍」(以下、画像①とする)、「水に流れている一枚の紙」(以下、画像②とする)、「一瞬光る刀」(以下、画像③とする)、「2つに切られた紙」(以下、画像④とする)であり、線画で描かれている。調査対象者には、上記の説明のない画像のみを示した。

【手続き】 4種類の材料を1枚ずつ入れた封筒と白紙1枚、教示を記した用紙1枚を配付した。教示の内容は、4枚の画像を組み合わせて物語を創ること、物語が上から下へと進むように画像を並べること、画像はすべて用いること、その際、切ったり重ねたりしないこと、創った物語の簡単な解説(あらすじ)を空欄に書くこと、であった。なお、本稿では分析の対象とはしないが、調査対象者のマンガに対する経験を尋ねる調査も同時に行った。

### 結果

#### 1. 画像の並べ方

調査対象者の創った物語について、画像の並べ方とその並べ方で物語を創った人数を表1に示す。なお、4種類の画像の並べ方は24通りあるため、表1にはすべての並べ方を示した。また、厳密には教示に反しているが、一部で画像を横に並べたものも含めた。

調査対象者が物語を創るために並べた画像の順序は多岐にわたり、24種類の並べ方が得られた。このうち、1名しか創らなかったものが8種類ある一方で、10名以上が創った並べ方は6種類あり、このうちの3種類については1割以上の調査対象者が創っていた。最も多くの人が創った並べ方は[①②③④]で、次いで[②①③④][②③④①]と続き、[②④③①][④②③①][④①③②]も比較的多かった。また、組み合わせとしてはありうるが、実際には創られなかった並べ方は[④①②③][④②①③]の2種類だった。

1番目にもってくる画像に偏りがあるか、 $\chi^2$ 検定を行ったところ、偏りは有意であった( $\chi^2(3) = 42.710, p < .01$ )。ライアンの名義水準を用いた多重比較の結果、画像①=画像②>画像③=画像④となり、画像①、画像②からはじめる場合が多かった。さらに、各画像について、並べ方に偏りがあるか、 $\chi^2$ 検定を行った。画像①からはじまる並べ方の場合、偏りは有意であり( $\chi^2(6) = 118.610, p < .01$ )、ライアンの名義水準を用いた多重比較の結果、[①②③④]が他の並べ方より多く、それ以外の並べ方の間に差はなかった。画像②からはじまる並べ方の

表1 画像の並べ方と創作人数

並べ方	人数	並べ方	人数	並べ方	人数	並べ方	人数
①②③④	38	②①③④	30	③①②④	8	④①②③	0
①②④③	8	②①④③	3	③①④②	1	④①③②	10
①③②④	8	②③①④	7	③②①④	4	④②①③	0
①③④②	1	②③④①	24	③②④①	7	④②③①	12
①③(②+④)	1	②④①③	1	③④①②	1	④②(①+③)	1
①④②③	1	②④③①	13	③④②①	1	④③①②	2
①④③②	5					④③②①	6
①から開始	62	②から開始	78	③から開始	22	④から開始	31

※上から下への並べ順を示す

並べ方の ( ) 内は左右に並べられたもの

場合、偏りは有意であり ( $\chi^2(5)=53.066, p<.01$ ) , ライアンの名義水準を用いた多重比較の結果, [②①③④] は [②①④③] [②③①④] [②④①③] より多く, [②③④①] は [②①④③] [②③①④] [②④①③] より多く, [②④③①] は [②④①③] より多かったが, これ以外の対の間には有意な差がなかった。画像③からはじまる並べ方の場合、偏りは有意であり ( $\chi^2(5)=13.997, p<.05$ ) , ライアンの名義水準を用いた多重比較を行ったが、有意な差がある対はなかった。画像④からはじまる並べ方の場合、偏りは有意であり ( $\chi^2(6)=33.345, p<.01$ ) , ライアンの名義水準を用いた多重比較の結果, [④②③①] が [④①②③] [④②①③] より多かったが、他の対については有意な差はなかった。

## 2. 創られた物語

4枚の画像を並べて創った物語に、解説(あらすじ)を付けることを求めたが、3名の調査対象者は何も記入がなかった。また、ほとんどの調査対象者が、各画像に対応するような形で解説を付けており、それに加えてタイトルや設定、導入のような記述をしているものも多かった。各画像に対応させず、全体の物語を書いた者は6名であった。

調査対象者の記述内容から、各画像にどのように意味づけしているかを分類した。4枚のうち唯一人物が描かれている画像①は、描かれている人について〈する者〉〈みる者〉〈なる者〉〈なった者〉〈いる者〉〈考える者〉の6種類に分けられた。1枚の紙が描かれている画像②と2枚の紙が描かれている画像④については、その2つの画像を〈変化〉〈系列〉〈部分〉〈見本〉〈無関係〉〈合計〉の6種類に分類した。マンガでいう効果線と光を表すことの多い形喩、オノマトペから構成されている画像③については、〈手段・原因〉〈光〉〈ひらめき・感情〉〈動作・動き〉〈音〉に分けられた。未記入の3名と曖昧な記述のため分類不能であった2名を除いた188名について、各画像をどのように意味づけているかを表2に示す。

各画像について、調査対象者による意味づけに偏りがあるか、 $\chi^2$ 検定を行ったところ、すべての画像について偏りは有意であった(画像①:  $\chi^2(5)=268.393, p<.01$ , 画像②・④:  $\chi^2(5)=424.681, p<.01$ , 画像③:  $\chi^2(4)=205.830, p<.01$ )。そこで、ライアンの名義水準を用いた多重比較を行ったところ、画像①については、〈する者〉と〈みる者〉の間には有意な差はなかったが、この2つは他のすべてのものより多かった。また、〈なる者〉〈なった者〉〈いる者〉〈考える者〉の各対の間には有意な差はなかった。画像②・④については、〈変

表2 画像の意味（創る場合）

画像①		画像②・④		画像③	
意味	人数	意味	人数	意味	人数
する者	89	変化	133	手段・原因	98
みる者	79	系列	37	光	71
なる者	7	部分	11	ひらめき・感情	9
なった者	3	見本	2	動作・動き	9
いる者	9	無関係	4	音	1
考える者	1	合計	1		0

化〉は他のすべてのものよりも多く、〈系列〉は〈部分〉〈見本〉〈無関係〉〈合計〉よりも多かった。〈部分〉〈見本〉〈無関係〉〈合計〉の各対の間には有意な差はなかった。画像③については、〈手段・原因〉と〈光〉との間に有意な差はなかったが、この2つは他のすべてのものよりも多かった。また、〈ひらめき・感情〉〈動作・動き〉〈音〉の各対の間には有意な差はなかった。

次に、未記入や分類不能のものも含め、各並べ方における画像の意味づけを表3に示す。最も多いのは、画像①を〈する者〉、画像②・④を〈変化〉、画像③を〈手段・原因〉とした組み合わせで、ほとんどの並べ方でみられ、全体で75名と約4割の調査対象者がこのように意味づけた。一方で、この組み合わせが現れない並べ方もあった。また、画像の並べ方によって、人数は多くないものの特徴的な意味づけがあることもわかった。特に、ごく少数の者にだけ創られた並べ方には、他にはない意味づけがなされている場合が多かった。

## 考察

4枚の画像を並べて物語を創るという課題に対して、多くの種類の並べ方が得られた。しかし、多くの人によって創られた並べ方と、少数の、場合によっては1人だけによって創られた並べ方とがあった。また、付けられた解説では、「流れてきた1枚の紙を侍が2枚に切った」という趣旨のものが多かったが、他にも様々な趣旨の解説がみられた。

本調査の材料は、もともと時間の流れに沿ってある出来事が起こったことを示した画像であり、浦岡（1994）のいくつかの解答例でも、基本的には「若侍が刀で紙を切った」ことが述べられている。浦岡の例題は映像編集のためのものであり、各画像は撮影されたフィルムであるという想定のもと繰り返し使用してもよいということになっているため、静止画像から物語を創るという本調査の課題とは異なる。解答例への評価も、映像としてのおもしろさという観点でなされている。その上で、映画編集者である浦岡自身が「プロのお手並み」と評した組み合わせは、[③①②④]で「一瞬切れないのか ……と思わせておいて、二つに割れるようにする」である。[①②③④]は「常識的」「簡単」、切っても切れない[③④②]という並べ方は「コミカル」とされている。

前述のように、本調査で得られた物語は様々である。同じ並べ方でも付けられた解説が異なることもあれば、逆に、異なる並べ方でも付けられた解説が同趣旨のこともあった。多くの物語が時間の流れに沿ったものであったが、この時間の流れを表すのが画像②と画像④の扱い方

表3 画像の並べ方と画像の意味（創る場合）

並べ方	意味			人数	並べ方	意味			人数	並べ方	意味			人数										
	①	②・④	③			①	②・④	③			①	②・④	③											
①②③④	1	1	1	1	25	①③②④	1	1	1	1	1	②①③④	1	1	1	1	20	②③④①	1	1	1	1	11	
	1	2	1	1	1		2	2	2	2	3		1	1	1	2	1		2	1	1	2	1	
	1	2	1	1	1		2	2	4	1	1		2	1	1	3	3		2	1	1	4	4	
	1	5	3	1	1		3	1	2	1	1		2	1	2	5	5		2	2	2	5	5	
	2	1	1	1	3		5	2	4	1	1		記入なし			1	1		2	2	2	1	1	
	2	1	2	2	2		6	2	3	1	1		1	1	5	1	1		3	1	2	1	1	
	3	4	1	2	2		①③④②	2	2	4	1		1	2	2	2	1		1	記入なし			1	1
	5	1	1	1	1		①③(②+④)	2	6	2	1		1	5	5	2	1		1	②④①③	2	1	2	1
5	5	3	1	1	①④②③	2	2	1	1	1	②③①④	1	1	1	3	3	②④③①	1	1	1	1	1		
記入なし			1	1	1	1	1	1	1	2		1	2	2	2	1		2	3	1	1			
①②④③	2	1	2	3	①④③②	2	1	1	2	2		2	2	4	1	1		1	2	4	1	1		
	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2		2	4	1	1	1		3	4	1	1			
	2	2	3	1	1	2	1	2	2	2		5	1	2	1	1		2	2	2	4	4		
	2	2	4	1	1	2	1	2	2	2		2	5	2	1	1		2	5	2	1	1		
	2	3	3	1	1	2	1	2	2	2		3	1	2	1	1		3	1	2	1	1		
2	3	3	1	1						3		2	3	1	1	4		1	2	2	2			

  

並べ方	意味			人数	並べ方	意味			人数	並べ方	意味			人数										
	①	②・④	③			①	②・④	③			①	②・④	③											
③①②④	1	1	1	1	1	③②①④	1	1	1	1	2	④①②③	/	/	/	0	④②((①+③))	2	1	2	1			
	2	1	2	3	1		1	2	1	1	1		1	1	6	④③①②	2	1	2	2				
	2	1	4	1	1		2	2	2	1	1		1	3	1	1	1	1	1	1	1	1		
	2	2	2	1	1		1	1	1	1	1		2	1	2	1	1	1	2	2	1	1		
	2	2	3	1	1		③②④①	2	2	2	5		5	2	3	2	1	2	④③②①	2	1	1	2	2
	5	1	2	1	1		2	2	3	1	1		2	3	2	1	1	2	1	2	1	1		
③①④②	2	1	2	1	③④①②	2	3	2	1	1	④②①③	/	/	/	0	5	3	2	1	1				
	2	1	2	1	③④②①	5	2	2	1	1		1	1	1	2	2								
④②③①	1	1	1	1	2						1	1	1	1	2									
	1	1	2	1	1						1	2	1	1	1									
	1	2	1	1	1						2	3	2	4	4									
	2	3	2	4	4						3	1	1	1	1									
	3	1	1	1	1						4	1	1	1	1									
	4	1	1	1	1						5	3	4	1	1									
	5	3	4	1	1						不明(「巻き戻し」)			1	1									

画像① 1：する者，2：みる者，3：なる者，4：なった者，5：いる者，6：考える者  
 画像②・④ 1：変化，2：系列，3：部分，4：見本，5：無関係，6：合計  
 画像③ 1：手段・原因，2：光，3：ひらめき・感情，4：動作・動き，5：音

である。画像②と④について、画像②が先行する場合と画像④が先行する場合とがあるが、圧倒的に多いのは、前者である。画像②が先行する場合は、「もともとは1枚(1つ)であったものが、何らかの力により2枚(2つ)になった」という物語が、画像④が先行する場合は、「もともとは2枚(2つ)であったものが、何らかの力により1枚(1つ)になった」という物語が、多く創られている。「何らかの力」については、刀で切るといった物理的な力が働いたという解釈が多かったが、「魔法」「不思議な力」といった解説も多くあった。

ここで、「何らかの力」として意味づけられるのが、画像③である。画像③は、マンガでいう効果線と形喩、オノマトペからなるが、これを、特に形喩をどうみるかによって、「力」の意味づけが変わってくる。中澤(2005)は、形喩、音喩(本稿でいうオノマトペ)の理解を発達的に検討し、形喩には理解されやすいものと理解されにくいものがあること、音喩は発達的に比較的遅くに理解され、種類によって難易度の差があることを示した。このことから、同じ画像に対してどのように意味づけするかはそれをみた人によるといえよう。また、同じ形をした形喩であっても、それが描かれた位置や文脈によって意味が変わってくる(夏目, 1995b)



ど)といわれているが、それと同じく、ある意味で曖昧な、どのようにでも取ることができる画像③をどのようにみるかによって、どのような“力”が働いたのかの意味づけが変わるものと考えられる。オノマトペについても、同様のことがいえるだろう。

この“力”を揮う主体としては、唯一画像①にのみ描かれている人物以外にはないように思われるが、調査対象者が創った物語では、そうとばかりはいえない。画像の中には描かれていない何者かによって起こされた現象を、画像①の人物が眺めているという物語も創られた。

少数ではあるが、時間の流れに沿っていない物語も創られた。1つは倒叙で創られた物語、すなわち、「これが2つになったのは」で始まるもので、[④②③①]の並べ方でみられた。内田(1990)は、先に結末を与えられたとき、その結末に至る前の出来事を想定し、時間を遡って物語を創れるようになるのは、発端を与えられて話を続ける場合や、出来事を起こった順につなげていく場合よりも発達的に後になることを示したが、おとな(大学生)であっても、同時に呈示された画像から物語を創るときは、時間の流れにそって「原因→結果」とつなげていくのが自然なようである。

もう1つは、場面転換の連続で創られた物語で、画像と画像との間に時間的・空間的な飛躍があるものである。[②③①④]と並べられているが、各画像に付けられた解説に具体的な時を表す言葉があり、3枚目までの解説には「タイムスリップ」の言葉がある。ただ、画像②と④については、同日・同場所の時刻違い(④のほうが後)であり、②が④になった旨の記述であった。おそらく、②と④の関係は見つけられたが、他の画像とはうまく繋げることができなかったのではないだろうか。

以上のことから、4枚の画像それぞれをどのようにみて何を読み取るか、画像と画像とをどのように関係させ繋いでいくか、さらにはそれらの画像をどう並べるかということを考えて、調査対象者は物語を創ったものだと考えられる。浦岡(1994)も「十人やれば十の回答が、二十人やれば二十種の回答が出る」と述べているが、本調査でこれだけ多様な物語が創られたのには、これらの作業の組み合わせ方が多様であったためだといえよう。これらの作業のうち、特に画像の読み取りと画像と画像とをつなぐということは、マンガ読解において必要な作業でもある。なお、本調査の回答において、1つ1つの画像に解説を付けている調査対象者が多かったこと、さらには、その解説が「」でくくられたセリフの形になっている場合も多かったことから、マンガの影響がみてとれる。

## 調 査 II

### 目的

本調査の目的は、調査Iで得られた物語を用いて、読み手がそこにどのような物語を読み取るのかを明らかにし、物語を創る場合と読む場合との違いについて検討することである。

### 方法

【調査対象者】 大学生 236名

【材料】 調査Iで得られた物語のうち、多くの人が創った並べ方3種類、すなわち [①②③④] [②①③④] [②③④①] と、あまり創られなかった並べ方8種類、すなわち [①③④②] [①④②③] [②④①③] [③①④②] [③④①②] [③④②①] [④①②③] [④②①③] の、合計11種類の組み合わせを材料とした。

【手続き】 調査対象者1名に対して1種類の材料を当てた。4枚の画像は縦に並べられ、その画像をみて簡単な解説をつけることを求めた。その際、画像は上から下へ読むことを教示した。なお、本稿では分析の対象とはしないが、調査対象者のマンガに対する経験を尋ねる調査も同時に行った。

## 結果

4枚の画像が並べられたものをみて解説（あらすじ）を付けることを求めたところ、ほとんどの調査対象者が、各画像に対応するような形で解説を付けており、各画像に対応させず、全体の物語を書いた者は14名であった。また、タイトルを付けた者も数名いた。

調査対象者の記述内容から、各画像にどのように意味づけしているかを分類した。ほとんどは、調査Iでの分類と一致したが、画像①には〈写真〉が、画像②・④には〈同一物の見えの違い〉が、画像③には〈状態〉が、新たに付け加えられた。物語を読み取る場合に各画像の意味をどのように解釈したか、調査Iの物語を創った場合とあわせて表4に示す。

画像の並びから物語を読み取る場合の各画像について、調査対象者による解釈に偏りがあるか、 $\chi^2$ 検定を行ったところ、すべての画像について偏りは有意であった（画像①： $\chi^2(6)=471.926, p<.01$ 、画像②・④： $\chi^2(6)=502.171, p<.01$ 、画像③： $\chi^2(5)=206.484, p<.01$ ）。そこで、ライアンの名義水準を用いた多重比較を行ったところ、画像①については、〈する者〉と〈みる者〉との間には有意な差はなかったが、この2つは他のすべてのものより多かった。また、〈いる者〉は〈なった者〉〈写真〉より多かった。他の各対の間には有意な差はなかった。画像②・④については、〈変化〉は他のすべてのものよりも多く、〈部分〉は〈変化〉以外のすべてのものよりも多く、〈系列〉は〈変化〉〈部分〉以外のすべてのものより多かった。残りの〈見本〉〈無関係〉〈合計〉〈同一物の見えの違い〉の各対の間には有意な差はなかった。画像③については、〈手段・原因〉〈光〉〈動作・動き〉の各対の間に有意な差はなかったが、この3つは〈ひらめき・感情〉〈音〉〈状態〉より多かった。また、〈ひらめき・感情〉〈音〉〈状態〉の各対の間には有意な差はなかった。

創る場合と読む場合とで、各画像への意味づけに偏りがあるか、 $\chi^2$ 検定を行ったところ、画像①には有意傾向があり、画像②・④、画像③について偏りは有意であった（画像①： $\chi^2(6)=12.410, p<.1$ 、画像②・④： $\chi^2(6)=58.446, p<.01$ 、画像③： $\chi^2(5)=70.119, p<.01$ ）。そこで残差分析を行ったところ、画像①については、読む場合の〈みる者〉が有意に多く、創る場合の〈みる者〉が有意に少なかった。画像②・④については、創る場合の〈変化〉〈系列〉、読む場合の〈部分〉が有意に多く、創る場合の〈部分〉、読む場合の〈変化〉〈系列〉が有意に少なかった。画像③については、創る場合の〈手段・原因〉〈光〉、読む場合の〈動



表4 画像の意味（創る場合と読む場合）

画像①			画像②・④			画像③		
意味	人数		意味	人数		意味	人数	
	創る	読む		創る	読む		創る	読む
する者	89	91	変化	133	135	手段・原因	98	76
みる者	79	124	系列	37	16	光	71	62
なる者	7	3	部分	11	80	ひらめき・感情	9	4
なった者	3	0	見本	2	1	動作・動き	9	88
いる者	9	14	無関係	4	3	音	1	1
考える者	1	3	合計	1	0	状態	0	5
写真		1	同一物の見えの違い		1			

作・動き）〈状態〉が有意に多く、読む場合の〈手段・原因〉〈光〉、創る場合の〈動作・動き〉〈状態〉、読む場合の〈手段・原因〉〈光〉が有意に少なかった。

次に、物語を読み取る場合の各並べ方における画像の解釈を、調査Ⅰの物語を創った場合とあわせて表5に示す。最も多いのは、画像①を〈する者〉、画像②・④を〈変化〉、画像③を〈手段・原因〉とした組み合わせで、ほとんどの並べ方でみられ、61名と約1/4の調査対象者がこのように解釈した。一方で、この組み合わせが現れない並べ方もあった。また、材料によって読み取り方のバリエーションに差があった。調査Ⅰで多くの人が創った物語を読み取る場合は、あまり創られなかった物語を読み取る場合に比べて、バリエーションが少なかったが、前者の場合であっても、創った人の意図とは異なる読み取りがなされた場合も多かった。

#### 考察

調査Ⅰの創る課題で多くの人が創った並べ方では、本調査の読む課題において解釈のばらつきが小さく、また創る場合での意図と同じ解釈をする場合が多かった。一方、創る課題であまり創られなかった並べ方では、読む課題での解釈のばらつきが大きく、創る場合での意図と同じ解釈をする場合は少なかった。

各画像の意味について、創る場合と読む場合とでその解釈が異なることも示された。創る課題において、調査対象者は、同時に呈示された4枚の画像をみて、それぞれの画像の意味を解釈し、全体として整合性の取れた物語を創ることになる。1枚の画像の意味の候補として複数のものを考えつくと思われるが、他の画像の意味（これも複数の候補があるであろう）や画像同士の関係、並べ方（同じく、複数の候補がある）も勘案した上で、最終的にその画像の意味を決定しているのではないだろうか。そして、他の画像や並べ方についても同時に同様のことを行い、1つの物語として回答に表したものと考えられる。こうした煩雑な作業の結果、ある意味で“常識的”な物語が多くなるのではないだろうか。一方で、読む課題においては、画像は既に並べられている。調査対象者の行う作業は、並べられた順に従って、各画像を解釈し、つなげ、全体として整合性のある物語を読み取ることである。並べ方を考える必要がない分、多様な物語が現れたのかもしれない。“常識的”ではない、いわば奇を衒った物語が読む課題の方に多くみられたのも、こうした“余力”の産物とも考えられる。なお、丸野・高木（1980）

表5 画像の並べ方と画像の意味（創る場合と読む場合）

並べ方	意味			人数	
	①	②・④	③	創る	読む
①②③④	1	1	1	25	17
	1	1	2	1	
	1	2	1	1	
	1	5	3	1	
	2	1	1	3	2
	2	1	2	2	
	2	1	4		1
	3	4	1	2	
	5	1	1	1	
	5	1	4		1
	5	5	3	1	
	記入なし			1	
	合計			38	21
②①③④	1	1	1	20	20
	1	1	2	1	
	2	1	1	3	
	2	1	2	5	1
	2	1	4		1
	3	2	2		1
	記入なし			1	
	合計			30	23
②③④①	1	1	1	11	14
	1	1	2	1	
	1	1	5		1
	2	1	1	4	3
	2	1	2		2
	2	2	2	5	
	2	2	2	1	
	3	1	2	1	
	5	1	1		1
	6	1	1		1
	記入なし			1	
	合計			24	22

  

並べ方	意味			人数	
	①	②・④	③	創る	読む
①③④②	1	1	1		1
	1	2	1		1
	1	3	4		2
	2	1	2		2
	2	1	4		3
	2	2	2		1
	2	2	4	1	3
	2	3	2		6
	2	3	4		4
	合計			1	23
	①④②③	1	1	3	
1		3	2		1
2		1	2		6
2		1	4		2
2		2	1	1	
2		3	2		2
2		3	3		1
2		3	4		8
6	3	4		1	
合計			1	23	
②④①③	1	1	1		4
	1	1	2		1
	1	1	4		2
	1	1	6		1
	2	1	2	1	
	2	1	4		3
	2	1	6		1
	2	2	2		2
	2	2	4		2
	2	3	4		2
	3	2	2		1
5	7	4		1	
6	1	4		1	
合計			1	21	
③①④②	1	1	1		1
	1	1	2		1
	1	1	4		1
	1	3	1		1
	1	3	4		1
	1	4	1		1
	2	1	2	1	3
	2	1	4		4
	2	1	6		1
	2	3	2		5
	2	3	3		1
	2	3	4		1
	5	1	4		1
	合計			1	22

  

並べ方	意味			人数	
	①	②・④	③	創る	読む
③④①②	1	1	1		1
	1	1	2		1
	1	3	1		1
	1	3	2		1
	1	3	4		1
	1	3	4		1
	1	3	4		1
	1	3	4		1
	1	3	4		1
	1	3	4		1
	2	1	2		1
	2	1	2		1
	2	1	2		1
	2	1	2		1
合計			1	24	
③④②①	1	3	1		1
	2	1	2		2
	2	1	4		3
	2	2	2		1
	2	2	4		2
	2	3	2		1
	2	3	4		3
	5	2	2	1	
	5	3	2		3
	7	3	2		1
	合計			1	17
④①②③	1	1	1		2
	1	1	4		2
	1	3	4		1
	2	1	2		3
	2	1	4		1
	2	2	2		1
	2	2	4		1
	2	3	2		1
	2	3	4		7
	2	5	4		1
合計				20	
④②①③	1	1	1		1
	1	1	4		1
	1	3	1		1
	1	3	1		1
	1	3	4		2
	2	1	2		3
	2	1	2		3
	2	1	4		1
	2	1	6		1
	2	3	4		4
	3	3	2		1
5	3	4		4	
5	3	6		1	
合計				20	

画像① 1: する者, 2: みる者, 3: なる者, 4: なった者, 5: いる者, 6: 考える者, 7: 写真  
 画像②・④ 1: 変化, 2: 系列, 3: 部分, 4: 見本, 5: 無関係, 6: 合計, 7: 同一物の見えの違い  
 画像③ 1: 手段・原因, 2: 光, 3: ひらめき・感情, 4: 動作・動き, 5: 音, 6: 状態

では、絵画からストーリーを構成する課題において、12枚の絵画が内容順に継時的に呈示される条件のほうが、12枚同時に呈示される条件よりも、意味統合化、体制化の水準においてすぐれていることが明らかにされたが、本稿の結果とあわせて、同時に呈示された画像から物語を創ることの難しさを示しているものといえる。

調査Ⅰの創る課題において多くの人が創った並べ方3種類については、調査Ⅰで多くの者によって創られた物語を、調査Ⅱにおいても多くの者が読み取っていた。こうした意味で、この3つの物語は、“常識的”“陳腐”だともいえる。同時に、調査Ⅰでは創られたが、調査Ⅱではそのように読み取られなかったもの、逆に調査Ⅰでは創られなかったが、調査Ⅱでは読み取られたものもある。これは、前述した創る作業と読む作業の差を反映しているのかもしれない。

調査Ⅰであまり創られなかった、あるいは全く創られなかった並べ方8種類については、バラエティに富む物語が読み取られた。その読み取りも、同じ読み方をする者は多くなく、調査対象者が読み取った物語は人それぞれである。調査Ⅰで創られた物語が1つであった6種類の物語について、それと同じ物語が読み取られたのは3種類であったが、その場合もその解釈が集中することはなかった。また、残り3種類では、調査Ⅰで創られた物語が読まれることはなかった。この8種類については、もともとそのような物語を創る人がごく少数であるということから、誰もが思いつく“常識的”な物語ではない。そのような並べ方から物語を読み取る場合、おそらく読み手は、さまざまな可能性を考慮し、何とか一貫した意味のある解釈をしようと苦心したものと思われる。その結果、多種多様な読み方がなされたのではないだろうか。さらに、画像が並べられている場合、読み手はそこに、物語を見出そうとするということもいえるだろう。もちろん、本調査ではそのように教示したのであるが、「わからない」等といった回答がなかったことから、読み手は何とかして読もうとし、そしてそれが可能だということも示していよう。

また、調査Ⅱにおいて、並べ方によって各画像の解釈が異なっていた。例えば、画像③については、画像②と画像④との間にないときには、〈原因・手段〉と解釈しない傾向があり、画像①については、画像③と離れているときに〈する人〉と解釈しない傾向がある。画像①と③は、調査Ⅰにおいても調査Ⅱにおいても解釈が割れたものであるが、文脈によって画像そのものの解釈が異なり、その結果、物語全体の解釈が異なることになったのだと考えられる。

なお、本調査の回答においても調査Ⅰと同様に、1つ1つの画像に解説を付けている調査対象者が多かったこと、さらには、その解説が「 」でくくられたセリフの形になっている場合も多かったことから、やはりマンガの影響がみてとれる。

## お わ り に

4枚の画像を用いて物語を創る、あるいは、4枚の画像で構成された物語を読むという2つの課題について、そこで創られた物語と読み取られた物語について検討した。その結果をマンガ読解に当てはめてみる。マンガを読む際には、間白を読み、コマとコマとをつなぐことによって、全体のストーリーを理解していく。そうした意味で、マンガがマンガとして成立する上で

読み手の関与は不可欠である。本稿では、読み手が読み取った物語が、多くの場合は創り手の意図した物語と一致するが、一致しない場合も多々あることが示された。これは、私たちがマンガを読む際、“読み間違ふ”ことがあることを思い起こさせる。また、創り手には創られなかった物語であっても、そこに物語を見出せることも示された。その際、コマ自体の解釈でさえ、変えることができる。これは、私たちがマンガの間白を読み、コマとコマとをつなぐことを可能とする、その根源ではないだろうか。読み手は自由なのだ。

#### 引用文献

- 石子 順造 (1989) . マンガ表現の論理と構造 竹内オサム・村上知彦 (編) マンガ批評大系3 描く・読む・売る 平凡社
- 丸野 俊一・高木 和子 (1980) . 絵画ストーリーにおける理解と構成—その1: 理解・構成に及ぼすタイトルの有無と提示様式の効果— 日本教育心理学会総会第22回発表論文集, 348-349.
- マクラウド, S. (1998) . マンガ学—マンガによるマンガのためのマンガ理論— 岡田斗司夫 (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 潤 (2005) . マンガのコマの読みリテラシーの発達 マンガ研究, vol.7, 6-21.
- 夏目 房之助 (1995a) . 「間白」という主張する無—コマの隙間には「時間」が詰まっている!— 別冊宝島EX マンガの読み方 (pp.184-195) 宝島社
- 夏目 房之助 (1995b) . マンガの真骨頂「形喩」とは何か?—マンガ的記号の分類の試み—別冊宝島EX マンガの読み方 (pp.112-115) 宝島社
- 内田 伸子 (1990) . 発達心理学—ことばの獲得と教育— 岩波書店
- 浦岡 敬一 (1994) . 映画編集とは何か—浦岡敬一の技法— 山口猛 (編) 平凡社
- 吉田 佐治子 (2016) . マンガを読むには何が必要か 摂南大学教育学研究, 12, 1-16.