

表現に着目したマンガ・リテラシーの測定と分析

侘美 敦

日本のマンガ作品は近年娯楽としてだけでなく、芸術・文化としても評価を受けている。また、教育の場で活用される教材や、読書が困難な人に向けられた LL マンガとして研究、利用が進められている。しかし、マンガを理解するためにはマンガ・リテラシーと呼ばれる能力が必要であり、それは必ずしも誰もが獲得しているわけではない。また、キャラクターのデフォルメや表情、記号によって感情や状態を表現する形喩、オノマトペを絵としてコマに描き入れる音喩など、マンガの表現は多様で複雑だ。そのような中で、誰にとってもわかりやすい表現を明らかにし、教材や LL マンガを通してマンガをより活用できることを目的に、本研究では特に絵による表現に着目し、それらの測定と分析を実施した。

マンガ・リテラシーの測定のためにウェブ上でアンケートを作成し実施した。アンケートは 2020 年 12 月 4 日から 2020 年 12 月 8 日の間実施し、また筑波大学と文教大学の授業の際に回答を求めた。アンケートの内容について、キャラクターの絵(表情・ポーズ)、形喩、音喩の組み合わせによる絵を提示し、どの要素が理解力に影響を及ぼしているかを測った。

145 件の有効な回答が得られた。30 題の問題について平均点は 27.66 点だった。表情理解に関する問題を出題した問 1～6 では、感情を表す音喩が付された問 4 が 98.62%と正答率が最も高かった。形喩に関する問題を出題した問 7～19 では、形喩のみを付した問 7・8・12～17 に比べ、状態・動作を表す音喩を付した問 9・18・19 の方が、正答率が低かった。音喩についての問題を出題した問 20～22 では、空白に当てはまる音喩を選択する問 20 の正答率が 62.07%と低かった。吹き出しについての問題を出題した問 23・24 は、正答率が 98.62%と 99.31%と高かった。文脈理解に関する問題を出題した問 25～30 では、問 27・29 の正答率が 85.52%・89.66%と低かった。分析を通して、音喩について、動作・状態を表す音喩は理解の妨げになる場合があることが明らかになった。また、マンガを読む際に用いている媒体の違いは、マンガの理解度に大きな影響を及ぼさないことが明らかになった。

考察として、形喩についてさらにマンガ・リテラシーのデータを集めるには、より形喩に重点を置いた調査を行う必要があると考えられる。また、教材用マンガや LL マンガでは、音喩の使用は感情を表現するものに留め、動作・状態を表現するものは控えた方がよく、また感情を表す音喩についても独自性の高くない、一般的な慣用句に含まれるものを用いることが望ましいと言える。教材や LL マンガは電子媒体を通しての利用提供・活用が可能であり、特に教材について端末上でマンガに付随した問題やワークを表示することができればより効果的にマンガを活用することができると考えられる。

(指導教員 池内 淳)