

学習漫画理解に及ぼす「漫画表現」の役割

—— 説明文章との比較において ——

佐藤 公代

(教育心理学研究室)

(平成8年9月30日受理)

Effects of Comic Expression on Comic Strip Comprehension

Kimiyo SATO

問題と目的

教育メディアとしての学習漫画は、現在、さまざまな分野のものが発行され、幼児から大人まで多くの人々に愛好されている。

漫画は、画像と文字を結合させて読まれる。漫画には「ふきだし表現」や「漫画符号」など、特有の表現が使われている。

中澤潤（1993）は、漫画を理解する能力を「漫画読解力」と命名し、「漫画読解力」は青年期初期にかけて発達し、国語の学力との相関が高いことを指摘している。

向後千春（1993）は、ある学習内容の情報を伝達する媒体として、学習漫画を利用した場合と文章を利用した場合の比較検討で、「漫画は情報伝達では文章と変わりがないが、主観的な理解度の評定が高く、時間的には効率の良い方法である」としている。

中澤潤・望月千恵子（1995）は、学習漫画や小説文、説明文を用いて比較研究を行い、「漫画読解力は学習漫画教材の理解でのみ差のある傾向があり、漫画を理解するための読解力の存在を示した」としている。

本研究では中澤の研究の「特有の表現」を参考に、「漫画表現」の知識の高低が、学習漫画理解や読む速さに及ぼす影響について、説明文章と比較した上で検討し、漫画読みの程度が「漫画表現」に与える影響について検討する。また、大学生を被験者にした向後の研究を参考に、小学生の発達について検討する。

仮説は次の通りである。

① 漫画や本を読むことが好きな児童の方が、そうではない児童よりも、「漫画表現」の得点が高いであろう。

- ② 学習漫画を読んだ児童の方が、説明文章を読んだ児童よりも、教材を読む時間が短いであろう。
- ③ 学習漫画を読んだ児童の方が、説明文章を読んだ児童よりも、学習内容理解得点が高いであろう。
- ④ 「漫画表現」の問題の高得点者の方が、低得点者よりも、教材を読む時間が短く、学習内容理解得点が高いであろう。そして、特に学習漫画群において著しいであろう。

方 法

- 1) 実験期日：1995年11月16日～18日
- 2) 被験者：松山市立F小学校5年生（男子59名、女子51名）110名。

Table 1 に各条件群における人数を示す。

Table 1 各条件における人数（人）

群	男・女	男子	女子	合計
学習漫画群		29	26	55
説明文章群		30	25	55
計		59	51	110

3) 実験内容

- ① まんがについてのアンケート
 普段どのように漫画と接しているかを知るために、付表1のような12項目の質問紙を作成し用いる。

② まんがの表現についての問題

漫画の基本的な表現をどの程度理解しているかを調べるために用いる。中澤（1993）の作成したCCCT（Chiba University Comic Comprehension Test）・小学生版（中澤 1993）を参考にして「まんがの表現についての問題を作成する。問題構成は、①表情理解（7問）、②ふきだし表現（8問）、③漫画符号（12問）、④擬音・擬態表現（7問）、⑤こまの順序理解（2問）である。（付表2に示す）これは、大導寺が少年漫画と少女漫画から抜粋して、大問5問、小問計36問と、CCCTを簡略化し、漫画特有の表現を中心としたものである。

表情理解は、漫画に登場する人物のあらゆる表情を、感情の選択肢と一致させる問題である。ふきだし表現では、まず、「ふきだし」の存在を問うてから、さまざまなふきだしが何を表わしているかを考えるものである。

漫画符号は、漫画特有の絵記号的な表現が、どのようなことを表わすかを示す問題である。

擬音・擬態表現とは、漫画の中の、物音や様子を表わす言葉について、それらが何を表現しているかを問うものである。

こまの順序理解は、こまを並べ換えて、漫画を一つの話につなげるものであり、他の4問とは少々趣が違いますが、連続した場を「こま」で区切ることが、漫画特有の表現ともいえる。

回答方式は、①表情理解が記号選択、②ふきだし表現、③漫画符号、④擬音、擬態表現が記述、⑤こまの順序理解が記号の並べ替えである。

③ 学習まんが、説明文

題材として、学習まんが「きれいな水を守ろう」（小倉紀雄監修 1994）の第4章「水がかれる！」を選ぶ。選んだ理由としては、漫画の主人公が小学生の男子と女子のため、親しみを覚えやすいということと、ダムの功罪などをわかりやすく説明しており、ところどころにある図解も詳しいことからである。

付表1 ① まんがについてのアンケート

- ①あなたは、まんがを読むことが好きですか。
- ②この一週間、だいたいどのくらいまんがを読みましたか。
 - ・まんがの週刊・月刊誌
 - ・まんがの単行本
 - ・学習まんが（歴史や人物の伝記などをまんがにしたもの）
- ③あなたは、本を読むことが好きですか。
- ④この一週間、どのくらい本を読みましたか。
- ⑤あなたは、まんがをどのくらい読みますか。
 1. 毎日読む
 2. 一週間に4～6日くらい
 3. 一週間に2, 3日くらい
 4. 一週間に1日くらい
 5. ほとんど読まない
- ⑥あなたは、いつごろからまんがを読むようになりましたか。
 1. ようちえん（保育所）に入る前から（3さいころ）
 2. ようちえん（保育所）ころ（4, 5さい）
 3. 小学校低学年（6, 7さい）
 4. 小学校中学年（8, 9さい）
 5. つい最近（10さい～）
 6. 今でも読まない
- ⑦あなたが、まんがを読みはじめたころ、まんがの内容や意味がわからなかったことがありましたか。
 1. あった
 2. なかった
 3. まんがを読まないからわからない
- ⑧今では、どのまんがを読んでも、すぐに内容がわかりますか。
 1. わかる
 2. わからないことがある
 3. まんがを読まないからわからない
- ⑨質問⑧で、2番に○をした人だけに聞きます。
あなたは、どういうことで内容がわからなくなりますか。
 1. まんがの中の、言葉がよくわからない。
 2. まんがの、絵の意味がよくわからない
 3. その他
- ⑩あなたは、学習まんがを読んだことがありますか。
- ⑪質問⑩で「はい」と答えた人に聞きます。
 - I. あなたの読んだ、または、読んでいる学習まんがは、おもしろかったり、ためになったりしましたか。
 - II. 本で学習するより、まんがで学習するほうが、わかりやすいと思いますか。
 - III. これからも、いろいろな学習まんがを読みたいと思いますか。
- ⑫質問⑩で「いいえ」と答えた人に聞きます。
どうして学習まんがを読んだことがないのですか。
 1. まんがを読まないから
 2. おもしろくなさそうだから
 3. 読みたいと思わないから
 4. その他

学習漫画群には、そのままコピーしたもの（16ページ）を使用する。

説明文章群には、「水がかかる！」の内容を忠実に説明文章化したものを作成し、用いる。約2,100字で、挿絵や図解などは一切使用していない。

各児童が、漫画や文章をどのくらいの時間で読んだかわかるように、読み始めた時間と読み終えた時間を記入する欄も設ける。

④ 事後テスト

各条件群とも全く同じ内容で15問である。そのうち、10問は○×問題で、内容とあっていれば○、おかしければ×と書き込むものである。残り5問は、穴埋め問題で、選択肢の中から適切な語を選び、記入できるようにする。

付表2 ② まんがの表現についての問題

- | | |
|---|--|
| <p>①表情理解</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. うれしい 2. しんぱいだ 3. こわい 4. おどろいた 5. おこった 6. かなしい 7. くやしい | <p>④擬音・擬態表現</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. たたた・・・ 2. ガッラ～・・・ン 3. バッ 4. !? 5. ごっくん 6. パチッ 7. ざぶーン |
| <p>②ふきだし表現</p> <ol style="list-style-type: none"> I. ふきだし II. (普通の) 声 2. 大声 3. 弱気な声 4. 思考 5. 沈黙 6. 聞こえない大声 7. 機械の声 | <p>⑤こまの順序理解</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. カラオケ 2. パソコン |
| <p>③漫画符号</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 走り 2. 対立 3. 喜び 4. 拍手の音 5. あせり 6. 気づき 7. 加速 8. 混乱 9. 好き 10. きれい 11. スピード 12. 怒り | |

4) 実験手続き

被験者の性別を考慮して、2グループに分ける。「まんがについてのアンケート」(No.1) → 「まんがの表現についての問題」(No.2) → 「学習まんが」, 「説明文」(No.3) の順に行い、それが終わってから、「内容プリント」(No.4)を行なう。自分のペースで読むように強調し、No.3に読むのにかかった時間を忘れずに書くようにさせる。

5) 条件群：無作為に同数ずつ2群に分ける。

I群：学習漫画を用いる群（学習漫画群）

II群：説明文章を用いる群（説明文章群）

6) 結果の処理方法

① まんがについてのアンケート (No.1)

平均点を算出する。

② まんがの表現についての問題 (No.2)

CCCT 回答カテゴリー及び採点基準を参考に、正答1点、それ以外を無得点とする。

③ 学習まんが・説明文 (No.3)

読むのにかかった時間をそのまま数値とする。

④ 内容プリント (No.4)

正答1点とし、15点満点とする。

結果と考察

Table 2 に1週間に読んだ漫画、本の冊数の平均・標準偏差を示す。

Table 2 から、個人差はあるものの、漫画の単行本の平均は3冊以上であり、漫画の週刊、月刊誌の平均は2冊に近い。

Table 3 に漫画読みの程度を示す。

Table 2 一週間に読んだ漫画・本の冊数の平均・標準偏差

	平均	SD
漫画の週刊・月刊誌	1.864	2.002
漫画の単行本	3.045	3.143
学習漫画	1.109	1.423
本	2.682	2.936

Table 3 漫画読みの程度

一週間のうち、どのくらい漫画を読むか	人数 (%)	平均	SD
1. 毎日読む	28 (25.5)	2.436	1.223
2. 一週間に4～6日くらい	36 (32.7)		
3. 一週間に2, 3日くらい	26 (23.6)		
4. 一週間に1日くらい	10 (9.1)		
5. ほとんど読まない	10 (9.1)		

いつごろから漫画を読み始めたか	人数 (%)	平均	SD
1. 幼稚園(保育所)に入る前から	1 (0.9)	3.145	0.879
2. 幼稚園(保育所)ころ	22 (20.0)		
3. 小学校低学年	56 (50.9)		
4. 小学校中学年	25 (22.7)		
5. つい最近	3 (2.7)		
6. 今でも読まない	3 (2.7)		

Table 3 から、「1週間のうち、どのくらい漫画を読むか」において、1%水準で有意差がみられ ($\chi^2=24.36$ $df=4$), 1週間に4～6日くらい漫画を読む児童の割合が、32.7%と最も高い。「いつごろから漫画を読み始めたか」において、1%水準で有意差がみられ ($\chi^2=122.58$ $df=5$), 小学校低学年ころから漫画を読み始めた児童の割合が50.9%と半数を占めている。しかし、1週間のうち、漫画をほとんど読まない児童が9.1%, 漫画を今でも読まない児童が2.7%と、少数ながらも日常的に漫画と関わることがない児童もいる。

Table 4 に質問内容別の人数を示す。

Table 4 から、多くの児童が漫画と関わっているが、今でも漫画の内容でわからないところがあると答えた児童が49.1% (54人) と、ほぼ半数いる。どういうことで内容がわからなくなるかの原因では、「漫画の中の言葉がよくわからない」と答えた児童が61.6% (33人), 「漫画の絵の意味がよくわからない」と答えた児童が20.4% (11人), 「言葉と絵の両方がよくわか

Table 4 質問内容別の人数の結果

質問内容	人数 (%)	
I. 漫画	①漫画を読むことが好き	99 (90.0)
	②漫画を読むことが好きではない	11 (10.0)
II. 本	①本を読むことが好き	73 (66.4)
	②本を読むことが好きではない	37 (33.6)
III. 漫画・本	①漫画も本も読むことが好き	69 (62.7)
	②漫画を読むことは好きだが 本を読むことは好きではない	30 (27.3)
	③本を読むことは好きだが 漫画を読むことは好きではない	4 (3.6)
	④漫画も本も読むことが好きではない	7 (6.4)
IV. 漫画の内容理解	①漫画の内容がすぐにわかる	53 (48.2)
	②漫画の内容でわからないことがある	54 (49.1)
	③漫画を読まないからわからない	3 (2.7)
V. 内容理解の発達	①漫画を読み始めたころは、わからないこと有り→今は、わかる	45 (40.9)
	②漫画を読み始めたころも、今もわからないこと有り	49 (44.5)
	③漫画を読み始めたころも、今も内容がわかる	7 (6.4)
	④漫画を読み始めたころは、わかった→今はわからないこと有り	5 (4.5)
	⑤その他 (漫画は読まない etc.)	4 (3.6)
VI. 学習漫画	①学習漫画を読んだ経験有り	102 (92.7)
	②学習漫画を読んだ経験無し	8 (7.3)

※ (まんがについてのアンケート・質問⑦)

	人数 (%)
漫画を読み始めたころわからなかったことがあった	95 (86.4)
漫画を読み始めたころわからなかったことがなかった	12 (10.9)
漫画を読まないからわからない	3 (2.7)

らない」と答えた児童が16.7% (9人), 「ストーリーがよくわからない」と答えた児童が1.9% (1人) いる。

「学習漫画は、おもしろかったり、ためになったりしたか」において、94.1% (96人) が肯定し、「本で学習するより、漫画で学習する方がわかりやすい」「これからはいろいろな学習漫画を読んでみたい」と回答している。反対に、「学習漫画を読んだことがない」と答えた児童8人は、「漫画を読まないから」が1人、「おもしろくなさそうだから」が2人、「読みたいと

思わないから」が5人である。

Table 5 に漫画読みの程度における漫画を好むことが好きな児童と好きでない児童との比較を示す。

Table 5 質問内容 I による漫画読みの程度の比較

		漫画を読むことが好き (99人)	漫画を読むことが好きではない (11人)	有意差
一週間のうちどのくらい漫画を読むか	平均	2.232	4.273	t=5.97 df=108 **
	SD	1.028	1.348	
いつごろから漫画を読み始めたか	平均	3.030	4.182	t=2.56 df=10 +
	SD	0.749	1.401	

** P < .01 + P < .10

Table 5 から、「1週間のうち、どの位漫画を読むか」に1%水準 (t = 5.97 df = 108) で有意差がみられ、「いつごろから漫画を読み始めたか」において、10%水準で傾向がみられる (t = 2.56 df = 10)。このことから、漫画を読むことの好きな児童は、漫画を読む頻度が高く、読み始める時期も早いことがわかる。

Table 6 に「まंगाの表現についての問題」の平均点、偏差値、正答率を示す。

Table 6 「まंगाの表現についての問題」の結果

問 題		平均	SD	正答率 (%)
①表情理解	1. うれしい	1	0	100.0
	2. しんばいだ	0.736	0.443	73.6
	3. こわい	0.764	0.427	76.4
	4. おどろいた	0.827	0.380	82.7
	5. おこった	0.991	0.095	99.1
	6. かなしい	0.945	0.228	94.5
	7. くやしい	0.800	0.402	80.0
②ふきだし表現	1. I ぶきだし	0.491	0.502	49.1
	II (普通の) 声	0.627	0.486	62.7
	2. 大声	0.209	0.409	20.9
	3. 弱気な声	0.400	0.492	40.0
	4. 思考	0.782	0.415	78.2
	5. 沈黙	0.700	0.460	70.0
	6. 聞こえない大声	0.055	0.228	5.5
7. 機械の声	0.682	0.468	68.2	
③漫画符号	1. 走り	0.945	0.228	94.5
	2. 対立	0.682	0.468	68.2
	3. 喜び	0.773	0.421	77.3
	4. 拍手の音	0.782	0.415	78.2
	5. あせり	0.382	0.488	38.2
	6. 気づき	0.900	0.301	90.0
	7. 加速	0.818	0.387	81.8
	8. 混乱	0.518	0.502	51.8
	9. 好き	0.591	0.494	59.1
	10. きれい	0.909	0.289	90.9
	11. スピード	0.700	0.460	70.0
	12. 怒り	0.973	0.164	97.3
④擬音・擬態表現	1. たたた・・・	0.890	0.395	80.9
	2. ガッラ・・・ン	0.718	0.452	71.8
	3. バッ	0.755	0.432	75.5
	4. !?	0.327	0.471	32.7
	5. ごっくん	0.718	0.452	71.8
	6. パチッ	0.536	0.501	53.6
	7. ざぶーん	0.818	0.387	81.8
⑤こまの順序理解	1. カラオケ	0.182	0.387	18.2
	2. パソコン	0.900	0.301	90.0
合 計		24.745	4.662	

Table 6 から、①表情理解は、全問とも正答率が高く、特に「うれしい」は100%の正答率である。②ふきだし表現では、「ふきだし」自体の正答率が49.1%と低い。「大声」は「怒っている」、「弱気な声」は「驚き」という誤答で、そのふきだしが何を表わすかではなく、ふきだしの内容から判断して答えている。③漫画符号は「あせり」の正答率が低い。④擬音・擬態表現は、「!?(何がなんだか分からない)」の正答率が32.7%と低い以外は、すべて50%以上の正答率である。⑤こまの順序理解は、「パソコン」の正答率は90%であるが、「カラオケ」は18.2%と低い。これは、話の筋、もしくは話の「落ち」を把握することが難しかったからであろう。

Table 7 に「まんがの表現についての問題」の質問内容ごとの回答別の平均点と偏差値を示す。

Table 7 「まんがの表現についての問題」質問内容ごとの回答別大問の平均、標準偏差

質問内容		人数		①表情理解 (7問)	②ふきだし (8問)	③漫画符号 (12問)	④擬音・擬態 (7問)	⑤こまの順 序(2問)
I. 漫画	①	99	平均	6.101	4.030	9.121	4.798	1.091
			S D	1.446	1.619	1.740	1.565	0.517
	②	11	平均	5.727	3.182	7.636	3.636	1.000
			S D	1.272	2.359	2.461	1.502	0.447
II. 本	①	73	平均	6.329	4.137	9.055	4.863	1.137
			S D	1.259	1.678	1.802	1.548	0.509
	②	37	平均	5.541	3.568	8.811	4.324	0.973
			S D	1.609	1.741	1.998	1.634	0.499
III. 漫画・本	①	69	平均	6.333	4.130	9.174	5.000	1.130
			S D	1.256	1.599	1.653	1.465	0.512
	②	30	平均	5.567	3.800	9.000	4.333	1.000
			S D	1.716	1.669	1.948	1.709	0.525
	③	4	平均	6.250	4.250	7.000	2.500	1.250
			S D	1.500	3.096	3.162	1.000	0.500
	④	7	平均	5.429	2.571	8.000	4.286	0.857
			S D	1.134	1.813	2.160	1.380	0.378
IV. 漫画の内容理解	①	53	平均	6.109	4.170	9.151	4.774	1.476
			S D	1.407	1.707	1.905	1.000	0.519
	②	54	平均	6.130	3.796	8.833	4.630	1.148
			S D	1.480	1.571	1.861	1.697	0.492
	③	3	平均	5.667	2.667	8.333	4.000	1.333
			S D	1.155	3.786	1.155	2.000	0.577
V. 内容理解の発達	①	45	平均	6.000	3.978	9.111	4.733	0.956
			S D	1.446	1.644	2.014	1.468	0.475
	②	49	平均	6.122	3.735	8.735	4.653	1.163
			S D	1.523	1.524	1.901	1.702	0.472
	③	7	平均	6.429	5.714	9.429	5.429	1.429
			S D	0.976	1.254	1.272	1.134	0.535
	④	5	平均	6.200	4.400	9.800	4.400	1.000
			S D	1.095	2.074	1.095	1.817	0.707
	⑤	4	平均	5.250	2.500	8.500	3.500	1.000
			S D	1.258	3.109	1.000	1.915	0.816
VI. 学習漫画	①	102	平均	6.108	4.088	9.069	4.706	1.108
			S D	1.434	1.666	1.809	1.620	0.506
	②	8	平均	5.500	2.125	7.750	4.375	0.750
			S D	1.309	1.246	2.252	1.188	0.463
全 体		110	平均	6.064	3.945	8.973	4.682	1.082
			S D	1.429	1.713	1.864	1.591	0.509

Table 7 から「漫画, 本, 学習漫画」において, どの質問内容も肯定的な回答が多い。「Ⅲ. 漫画, 本」では, 決まった順序はみられない。「Ⅳ. 漫画の内容理解」は, 大問①の表現理解以外の全ての大問で, ①(漫画の内容がすぐにわかる)の平均が, そして, 「Ⅴ. 内容理解の発達」では, 大問③の漫画符号以外の全ての大問で, ③(漫画を読み始めたころも今も内容がわかる)の平均が, 最も高くなっている。

Table 8 に「まんがの表現についての問題」合計点の回答欄における比較を示す。

Table 8 「まんがの表現についての問題」合計点の回答間における比較

質問内容	人数	平均	SD	有意差	
Ⅰ. 漫画	①	99	25.141	4.438	t=2.72 df=108 *
	②	11	21.182	5.326	
Ⅱ. 本	①	73	25.521	4.253	t=2.48 df=108 *
	②	37	23.216	5.100	
Ⅲ. 漫画・本	①	69	25.768	3.870	F=3.84 df=3,106 *
	②	30	23.700	5.325	
	③	4	21.250	8.302	
	④	7	21.143	3.579	
Ⅳ. 漫画の内容理解	①	53	25.113	4.862	F=0.72 df=2,107
	②	54	24.537	4.492	
	③	3	22.000	4.359	
Ⅴ. 内容理解の発達	①	45	24.778	4.724	F=1.95 df=4,105
	②	49	24.408	4.600	
	③	7	28.429	4.077	
	④	5	25.800	3.347	
	⑤	4	20.750	4.349	
Ⅵ. 学習漫画	①	102	25.078	4.585	t=2.73 df=108 *
	②	8	20.500	3.586	
全体	110	24.745	4.662		

* P < .05

Table 8 から, 「Ⅰ. 漫画」と「Ⅱ. 本」の回答欄にそれぞれ 5%水準で有意差がみられ, 仮説①は支持される。「Ⅵ. 学習漫画」の回答欄にも 5%水準で有意差がみられ, いずれも, 肯定的な回答の方が有意に合計点が高い。「Ⅲ. 漫画, 本」は, 5%水準で有意差がみられる。

Table 9 に条件群別にみた「時間」の比較を示す。

Table 9 条件群別にみた「時間」の比較

条件群	人数	平均(分)	標準偏差	有意差
学習漫画群	55	5.491	1.514	t=2.38 df=93 *
説明文章群	55	6.382	2.297	
全体	110	5.936	1.987	* P < .05

Table 9 から、教材を読むのにかかった時間は、5%水準で有意差がみられ、説明文章群の方が長い。

よって、仮説②は支持される。

Table 10 に条件群別にみた「学習内容理解」の比較を示す。

Table 10 条件群別にみた「内容プリント (得点)」の比較

条件群	人数	平均(点)	標準偏差	有意差
学習漫画群	55	10.145	2.281	t=1.25 df=108
説明文章群	55	9.600	2.258	
全体	110	9.873	2.275	

Table 10 から、2群間に有意差はみられない。

よって、仮説③は支持されない。

以上のことより、ある情報を速く読みたいときなどは文章より、漫画を媒体とした方が便利であるが、理解においては、漫画も文章も同様のはたらきをする。

被験者の総数の30%を「まんが表現についての問題」における得点の上位と下位からそれぞれ数えていき、漫画表現の理解においての高得点者と低得点者を設定すると、高得点者は34人で平均29.62点、低得点者は33人で平均18.94点となる。

Fig. 1, 2 に高得点者と低得点者における教材を読むのにかかった時間と内容プリント得点の平均を示す。

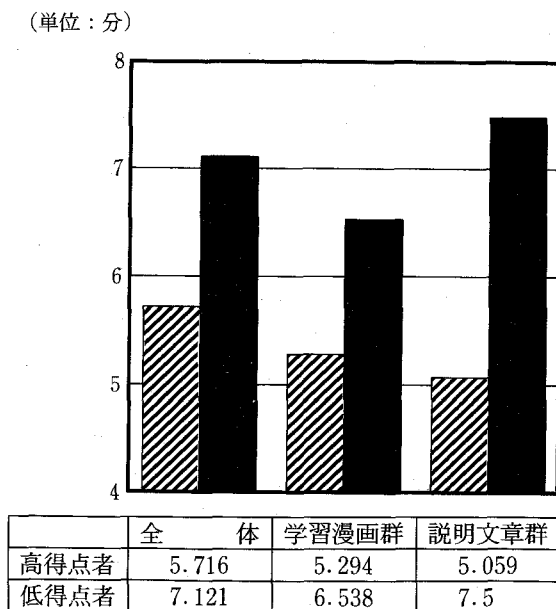


Fig. 1 時間の平均

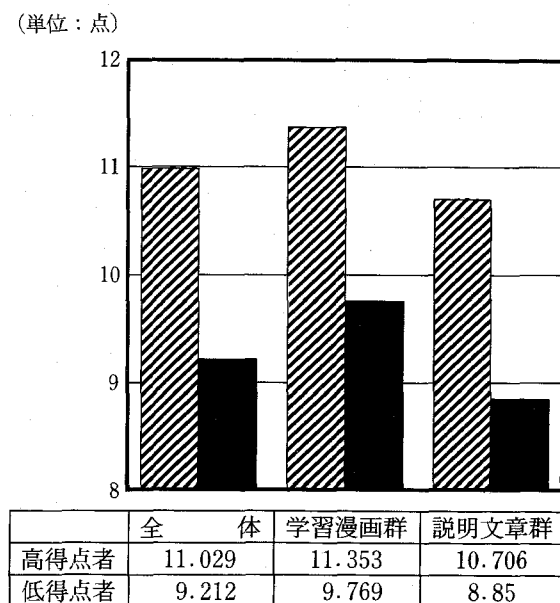


Fig. 2 得点の平均

Fig. 1 から、全体に1%水準で有意差がみられ ($t = 4.15$ $df = 51$), 学習漫画群 (高得点者17名, 低得点者13名) では10%水準で傾向がみられ ($t = 2.18$ $df = 28$), 説明文章群 (高得点者17名, 低得点者13名) では1%水準で有意差がみられる ($t = 3.62$ $df = 24$).

Fig. 2 から、全体に1%水準で有意差がみられる ($t=3.33$ $df=65$)。また、説明文章群に5%水準で有意差がみられる ($t=2.39$ $df=35$)。

よって、仮説④の前半は支持されるが、後半は支持されない。

以上から、教材を読む際に、漫画表現を理解していることが、時間や学習内容の理解に影響を及ぼしている。しかし、学習漫画群よりもむしろ、説明文章群の方が、その差が大きい。それは、文章を読んだり書いたりする能力の高い児童が「まんがの表現についての問題」に適切に答えたためであろう。また、今回使用した学習漫画教材の内容が、どの児童にも比較的理解しやすかったと思われる。そのために、今回の学習漫画の内容理解に、漫画表現の理解の高低が説明文章ほど作用しなかったのであろう。

結 論

ほとんどの児童は日常生活において漫画と深く関わっており、そのため、漫画表現も大抵の児童が自然に理解している。

学習内容の伝達媒体としての漫画の効用は、教材を読む速さで生かされている。しかし、内容理解においては、文章とほとんど変わらないことから、少ない時間で学習しようとする場合にのみ漫画が役に立つ。

漫画を読んで理解する際の漫画表現の役割は大きいとはいえないが、漫画表現を理解しているということは漫画や文章を効率的に読むことを可能にし、漫画や文章の内容理解にも影響を与え、深く関わっている。

引 用 文 献

- 川浦康至 1977 マス・メディアとしてのマンガの表現構造 年報社会心理学 18巻 勁草書房 PP.171~185
- 川浦康至 1984 マンガと子ども 児童心理学の進歩 金子書房 PP.196~215
- 向後千春 1993 学習マンガにおける学習内容とストーリーの記憶 日本教育心理学会 第35回総会発表論文集 P.38
- 水野良太郎 1991 漫画文化の内幕 河出書房新社
- 中澤潤・中澤小百合 1993 漫画読解力の発達—漫画がわかるとは何か?— 教育アンケート調査年鑑 1994年版 PP.25~53
- 中澤潤・望月千恵子 1995 マンガ読解力が学習マンガの理解に及ぼす効果 日本教育心理学会第37回総会発表論文集 P.369
- 大城宣武 1979 漫画の表現形式—漫画認知の規制に関する基礎的研究— 読書科学 第23巻 第4号 PP.104~114
- 大城宣武 1982 漫画の情緒的意味体系—漫画認知の規制に関する基礎的研究(2)— 読書科学 第26巻 第1号 PP.1~9

付 記

実験者の大導寺由子氏、松山市立姫山小学校の校長先生、及び諸先生、児童達に、いろいろお世話になりました。心より深く感謝致します。