

1. はじめに

●マンガの現状

- ・ 全書籍・雑誌の販売数のうち、マンガ単行本・マンガ雑誌が占める割合は、4割弱を占めている。
- ・ 読者は、子供から大人まで、幅広い年代のさまざまな人が想定されている。
- ・ 内容はバラエティに富んでいる。
- ・ 活字で表現されてきた知識を与える目的のものも、マンガを用いることが増えてきている。
- ・ 「マンガ＝悪」論も根強くある。

上のような現状により、マンガは、日本の社会・文化に大きな位置を占めているといえる。

↓しかし

●マンガは誰にでも読めるというものではない。何故か？

- ・ 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事を頭に入れて読まなくてはならないから。
- ・ マンガの約束事というのは、「マンガを読む人であれば当然知っているような事柄」であるから。

●マンガを読む際に要求される知識

登場人物の同定の仕方、コマの読み進め方、時空間の認知の仕方、発言の方向を知る方法。これらの約束事は一定ではなく、作者や作品ごとに異なっている。

2. マンガの定義

●定義

コマを構成単位とする物語進行のある絵(呉 1997)。

現示性と線条性が複合した一連の絵

現示性→対象を一望の下に見渡すことができ、その内容を全体的に把握すること。

線条性→対象の部分をつなぎあわせながら、全体を1つの流れとして把握すること。

3. マンガというメディア→マンガはメディアである

マンガ→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。→絵、文字、間白、インク、ページをめくるという読者の動作

4. マンガを読むということ

- ・ 絵を読む、文字を読む

絵を読むことがマンガでは重要なことである。

マンガ→[絵：文字]=[6弱：4強]であり。

マンガを読むときには、方略が用いられるが、それは可変的であり、読者はその内容や構成によって臨機応変に読み方を変えていきそして、内容を理解していく。

・形式を読む

マンガを読む上での約束事→読み方コード

マンガをマンガたらしめているもの→コマ

コマの働き→読む順序を与える、図絵記号(絵の部分、登場人物などの類縁記号、スピード線などの効果記号、フキダシなどの発話記号)、複合記号(描き文字)。

描き文字の描画性、絵の性質によって異なる効果を与えること、描き文字の言語性がイメージに影響を与えることである。

熟達者は冒頭の段階において豊かな状況モデルを構築でき、読み進んでいく途中においても、より豊かな状況モデルを柔軟に構築していくことができるのに対し、非熟達者はそうでない。

・参加して読む

マンガを読む際に必須なのは、コマとコマとの間(間白)を読むことである。

マンガは、読者と作者とが協力によって物語りが進行する、故に、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。

マンガが視覚伝達でありながら、その限界を破って互換性や近くまでを表現するものであるならば、それを体験するのも、他ならぬ読者である。

マンガの読みにおける熟達度の違いは、積極的参加度の違いともいえる。

・マンガを読む、活字を読む

マンガを読むときと活字を読むときとは別の能力が要求され、したがって、それぞれの“読書”が育む能力も別物であるということに通ずるものである

5．学習教材としてのマンガ

学習内容と周辺情報とをあわせて呈示することで学習効果が高められる。これは、状況モデルの構築と関わっている。とくに周辺情報の呈示が、マンガとしての面白さを保証し、マンガを楽しんで読むということが、学習への構えや関心、動機付けを高めるように働く。さらにその楽しさや新奇性によって、学習者自身から、教材としての高い評価を得ることができるといえる。

6．マンガの読みの熟達化

熟達者→常日頃からマンガによく親しんでいる人

初めて読んだ本：絵本→マンガ→活字主体の本

絵本がマンガに先行する理由：マンガの構造の重用な特徴、現示性と線条性との統合と、発達的な情報入力様式の変化とが関係していることを示唆している。

現実の子供は、絵本、素話、童話、劇、人形劇、映画やアニメなど、“物語”をさまざまなメディアから受け取っている。マンガを読む力は、そうしたなかで育っていく。

これを、マンガ以外のメディアからの影響についても考慮していくべきであるといえる。