

Title	情動的要因がマンガを利用した学習に与える影響：教材評価を中心に
Sub Title	
Author	玉田, 圭作(Tamada, Keisaku)
Publisher	慶應義塾大学大学院社会学研究科
Publication year	2010
Jtitle	慶應義塾大学大学院社会学研究科紀要：社会学心理学教育学：人間と社会の探究 (Studies in sociology, psychology and education : inquiries into humans and societies). No.70 (2010. ) ,p.181- 183
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	平成21年度博士学課程生研究支援プログラム研究成課報告書
Genre	Departmental Bulletin Paper
URL	<a href="https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AN0006957X-00000070-0181">https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AN0006957X-00000070-0181</a>

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the Keio Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

## 情動的要因がマンガを利用した学習に与える影響～教材評価を中心に

玉 田 圭 作

### 目 的

マンガは、2007年度の販売金額が4699億円で出版物全体（書籍・雑誌合計）の22.5%、部数では12億3512万部で出版物全体の36.7%を占めており（全国出版協会出版科学研究所，2008）、非常に巨大な市場を築いているメディアである。またその読者層も、かつてのようにマンガは子どものものであった時代は今や遠い昔のことであり、現在では老若男女を問わず読まれるようになってきている。それだけ広く浸透しているマンガというメディアの影響力は大きく、我々は多くのことをマンガから学んでいると推測される。

マンガからの学習に関する先行研究では教材としてマンガと文章の二種類を準備しその比較検討を行うという方法がよく用いられてきたが、そこでは参加者はマンガ教材の方を文章教材よりもおもしろいというような好意的評価をするという傾向がある程度一貫して見られた（佐藤，1998；中澤，2002など）。さらにTamada (2009)は、青年のマンガからの学習には空間能力やマンガを読む際に必要とされる基本的な認知技能は影響を及ぼさない一方で、おもしろさとわかりやすさから成る主観的な教材評価という情動的要因が影響していることを示した。

以上を踏まえると、マンガのおもしろさはマンガからの学習における重要な情動的要因の一つと言える。しかしマンガのおもしろさについて論じたマンガ論はこれまで数多くあるものの、マンガのおもしろさに関する実証的研究はほとんどないというのが現状であり、マンガのおもしろさに対する実証的アプローチが今後求められる。

ここでまず検討しなくてはならないのは、これまで自明のこのように述べてきたマンガのおもしろさとはそもそも何であるかという点であると考えられる。そこで、本研究ではマンガのおもしろさの構造についての探索的検討を行うことで、今後の研究に対する示唆を得ることを目的とする。

### 方 法

**調査協力者：**大学生59名（男性19名，女性40名，平均年齢20.3歳，SD=1.4）であった。

**調査内容：**日常的なマンガ読みの習慣とマンガのおもしろさについての質問への回答をそれぞれ求めた。日常的なマンガ読みの習慣については、一週間にマンガを読む頻度と時間を尋ねた。マンガのおもしろさについては、おもしろいと思うマンガとおもしろくないと思うマンガの作品名を挙げ、なぜそう思うのかの理由を箇条書きで1つずつ書くよう求めた。

### 結 果

一週間にマンガを読む頻度では4名のみが毎日読むと答えていた一方で、約半分の27名がほとんど読まないと答えていた。また、一週間にマンガを読む時間は平均が2.4時間(SD=3.6)であった。すなわち、今回の調査協力者には現在あまりマンガを読む習慣を持たないものが多いが、中にはよく読む習慣を持つものもいるというマンガ読み習慣の個人差が明らかになった。

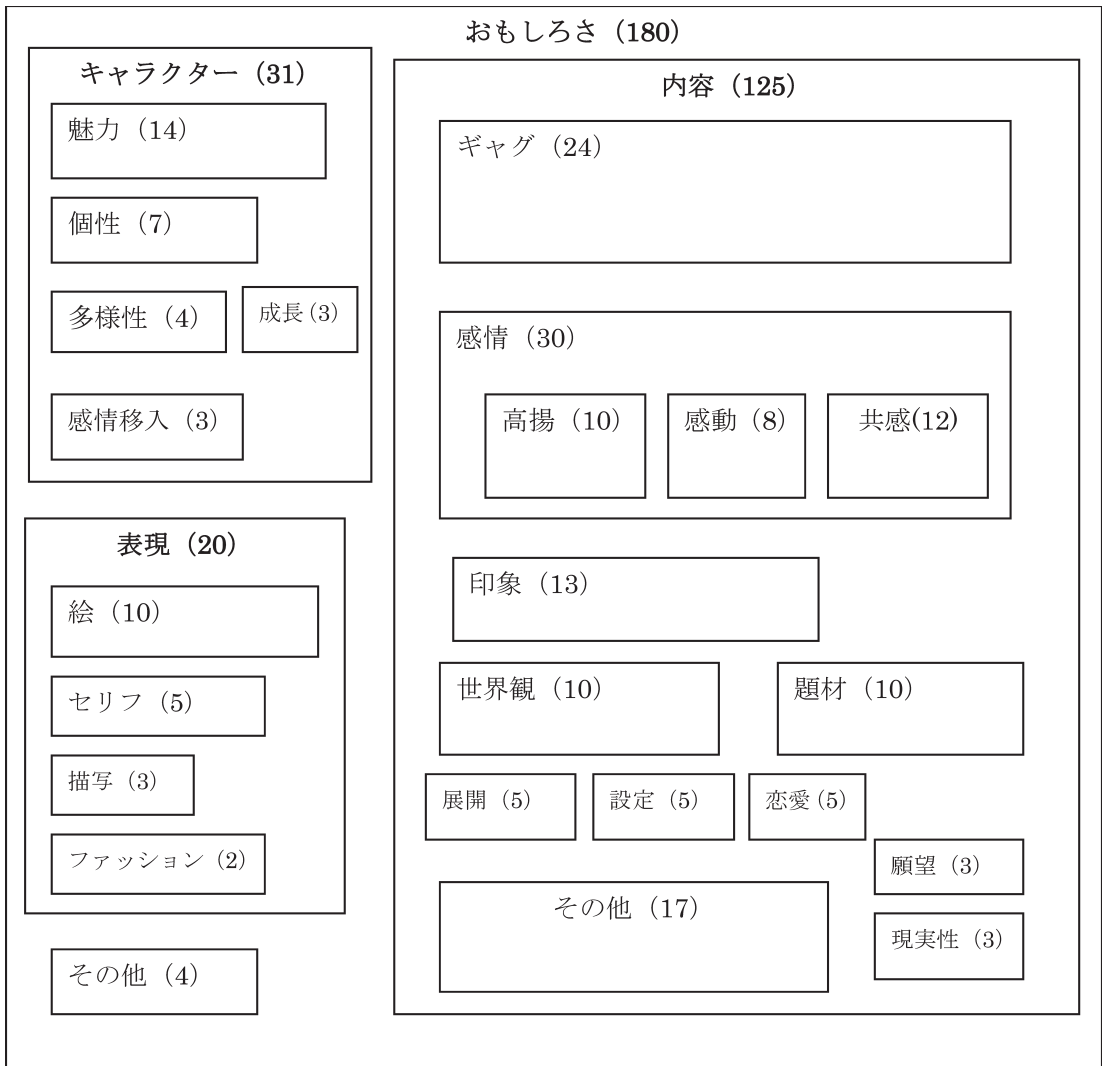


図1 マンガのおもしろさの構造, ( )の中は件数

マンガのおもしろさ、おもしろくなさについては箇条書きで書かれた理由のみをマンガのおもしろさとおもしろくなさとして一つずつ抽出したところ、おもしろさは180件、おもしろくなさは76件が抽出された。そしてその抽出されたおもしろさとおもしろくなさを3名でKJ法に基づき分類した。

その結果、マンガのおもしろさは、内容・キャラクター・表現・その他の4カテゴリーに分類された(図1)。

第1カテゴリーの内容は125件と最も多く、ギャグ・感情・印象・題材・世界観・恋愛・設定・展開・願望・現実性・その他という下位カテゴリーにさらに分類された。下位カテゴリーの中で最多の感情は、高揚・感動・共感の3つの要素から構成されていた。

第2カテゴリーのキャラクターは31件であり、魅力・個性・多様性・成長・感情移入という下位カテ

ゴリーから成っていた。

第3カテゴリーの表現は20件抽出されたが、さらに絵・セリフ・描写・ファッションという下位カテゴリーに分類された。

そして上記のどれにも当てはまらない回答4件をその他という第4カテゴリーとした。

おもしろくさに関してもおもしろさと同じように内容(58件)・キャラクター(2件)・表現(11件)・その他(5件)の4カテゴリーに分類された。

## 考 察

マンガのおもしろさでは内容が非常に重視されるが、中でも高揚(気持ちの高ぶり、わくわく)・感動・共感から成る感情に関する回答が最も多かったことから、いかにそういった感情を喚起させるような内容かという点が重要になってくると考えられる。

また内容に関する回答が過半数を占める一方でキャラクターや表現という回答も無視できない割合であり、どのような内容かだけではなく、どのようなキャラクターを通じて、どのように表現するかという観点がマンガの場合は必要とされると思われる。

そして、おもしろさとおもしろくさが同じ4つのカテゴリーに分類されたことから、おもしろさという次元上の両極におもしろさとおもしろくさが存在しているという構造が示唆される。

最後に、マンガ読みの習慣によく読むものとあまり読まないものという個人差が見られたが、ではその習慣は具体的にはどのような習慣かということも今後検討していく必要があると考えられる。

## 引用文献

- 中澤 潤 (2002), 学習マンガ教材の効果に及ぼすマンガ読解力の影響 千葉大学教育実践研究, 9, 13-23.  
佐藤公代 (1998), 古典学習の理解・記憶に及ぼす漫画の効果 愛媛大学教育学部紀要 第1部 教育科学, 44(2), 45-48.  
Tamada Keisaku (2009). The effect of comic reading literacy and spatial ability in learning by comics for adults. SARMAC (The Society for Applied Research in Memory and Cognition) VIII.  
全国出版協会出版科学研究所 (2008), 2008 出版指標年報 全国出版協会出版科学研究所.

## 初期シュプラランガーにおける教養理想の社会的概念への更新

松 野 大 輔

### 本研究の目的

本研究は1920年以前におけるエドゥアルト・シュプラランガー(Eduard Spranger, 1882-1963)の人文主義研究、とりわけヴェイルヘルム・フォン・フンボルト(Wilhelm von Humboldt, 1767-1835)に関する研究を教養論であるととらえ、シュプラランガーを教養にまつわる議論のなかに歴史的に位置づけ、新たなシュプラランガー像を構築することを目指す。

シュプラランガーは、人文主義の中心概念であるフマニテートHumanitätを教養理想Bildungsidealとして、単なる理念的なもの、また単に政治的なものでもない社会的概念へと更新し、その再評価を試み