

マンガをノベライズすることでメディア特性に関して どのような気づきが生まれるか

* 佐 野 幹

要 旨

本研究の目的は、ノベライズを通して小説とマンガの特性についてどのような気づきが生じるかを明らかにすることにあった。調査方法は、質問紙による記述式方式とし、分析は「KH Coder」によるテキストマイニングを実施した。大学生を対象とし、57の標本から全体的な傾向を把握した。その結果、小説、マンガそれぞれの特性について気づきが生じたことを明らかにし、マンガをノベライズすることによって、外部的な特性よりも表現的な特性に意識が向かい、絵と言葉に関することを主として、特徴に関する理解から機能、効果に関する理解へと拡張していくのではないかと推察した。

Key words：国語科教育，大学生，小説，メディア特性，この世界の片隅に

1. 本研究の目的と問題の所在

(1) 本研究の目的と位置

本研究の目的は、ノベライズを通して小説とマンガの特性についてどのような気づきが生じるかを明らかにすることにある。

近年の国語科教育においてマンガの活用はめざましいものがある。国語教科書を開いてみると、マンガはさまざまな用途や目的で掲載されている。物語づくりの素材、学習内容や言語活動の解説、説明的文章の題材（たとえば『鳥獣戯画を読む』（光村6年））としてマンガは用いられており、読書案内のコーナーでは、推薦図書として絵本や小説とともに数多くのマンガが挙げられているのを目にすることができる（佐野2022）。

授業実践においても、マンガは多用されている。指導者は学習者に学習や教材への興味や関心をもたせるために予め関連するマンガを読ませたり、文章内容を理解させるためにわかりやすいマンガを代用して提示したりしているのである。近年では町田（1992）や岸（2021）のようにマンガ自体を国語の授業で読み解く実践も提案されるようになってきた。学習者も自ら、

学習の成果を発表する際にマンガをレポートや新聞に描き込んで表現しており、今やマンガは国語科教育にとって欠かすことのできないメディアとなっているといえる。

しかしながら、マンガを活用することの課題も指摘されている。その中で大きな課題として、必要性の問題がある。なぜ、国語科でマンガを用いる必要があるのか、という根本的な問題である。サブカルチャー教材開発の草分け的存在である町田（2014）は「マンガの教材化をめぐる問題点と今後の課題」を整理し、「教育において何故マンガを取り上げるのかという問いに対して、明確な問題意識が必要である。」として「指導目標を達成するために、マンガの教材化が必要になるという観点を確認しておきたい」（町田2014）と述べた。また、2023年5月に開催された全国大学国語教育学会島根大会の公開講座（「ICTと国語科授業実践②－「マンガ」で「読むこと」の力をつける－」）においても、マンガ教材が学力に資するのかどうか話題となった。

このようにマンガの必要性が議論されるのと並行して、マンガと学力との関係は一連の研究の中で継続的な検討が行われてきた。村田（1993）は学習マンガに

* 宮城教育大学

よる効果を検証するため、本質的な部分を含むマンガ、非本質的な部分のみを絵にしたマンガ、文章のみを読んだ場合を比較し、文章のみよりも、マンガによる学習が理解を促進することを示した。大久保・和田・窪・堀田(2018)はマンガの読解力と文章の読解力の関係を調査し、テキストベース(テキストからひとまとまとまりの意味を読み取る過程)や状況モデル(テキストベースに読者の既有知識が組み込まれ、より高次の表象が形成される過程)では共通する認知能力が寄与していることを明らかにした。岸(2020)は、マンガ教材で関心・意欲が高まる理由を調査し、複数の事象がその誘因となっていることを示した。その誘因の一つに、コマ割りやページ構成、視覚中心の媒体などの「マンガの構造特性」を挙げている。

このように先行研究では、マンガが文章理解や学習意欲を高めることに役立てられることや、マンガの読解力が国語学力とも関連する可能性が示唆されている。現在、マンガと学力との関係に関する研究は、活用できるかどうかを検証する段階から、どのような学力に資することができるのかを検証する段階に入ってきているといえるだろう。

本研究は先行研究で実施されてきたマンガの有効性の検証を推し進めるものであるが、先行研究がマンガと「関心・意欲」や「読解力」との関係を検証してきたのに対し、本研究ではマンガを用いることで、メディア特性の理解を促すことができるかどうかを検証するものとする。

メディアの様式や特性を理解することはメディア・リテラシーの分野でメディアをクリティカルに分析するための重要な観点とされてきた。メディアが「現実」を構成し、その特性の違いによって内容にも相違が生じるという考えから、「メディア言語」(＝メディア特性)を読み解く技能と知識が、重要な能力として位置づけられてきたのである(鈴木1997、鈴木2000、中橋2014)。だが、メディアをクリティカルに分析する場合に限らず、メディア特性を理解することは、著しく情報化が進む現代社会において重要性を増している。子どもたちをめぐる言語環境は、マンガ、アニメ、小説、SNS、共有動画など多様化・複雑化しており、よりよい言語生活を送るためには、それぞれのメディアの違いによって生み出される表現の差異を理解し、適切なメディアを選択して活用できる能力が求められる

からである。「日常生活」や「社会生活」に必要な言語能力を育成することを目指す国語科教育において、メディア特性を理解するための指導法や教材の開発は、重要な課題となっているのである。

(2) メディア特性の理解を促す方法

では、どのような方法でメディア特性の理解を促せばよいのか。その方法はさまざま考えられるが、今回の調査では、マンガを小説化する活動(ノベライズ)によって、小説とマンガの特性に関する理解を促せるかどうかを検証することとする。

ノベライズとは、「映画やテレビの脚本、漫画などを小説に仕立てること」(新村2018)と定義される。ノベライズのように、ある作品を別の形式に書き換える学習方法は、従来の国語教育においても府川源一郎・高木まさき・長編の会(2004)による「書き換え学習」や桑の実会(2004)による「翻作法」のように実践的な蓄積があり、その意義や有効性が報告されている。「書き換え学習」では、学習者の認識を変化させることが、「翻作法」では、「原作の内容と形式の両方になじみを深めること」が報告されており、マンガから小説に書き換える過程で、学習者の意識はその形式、すなわち本研究が取り扱う「メディア特性」に向かうことが示唆されている。つまり、ノベライズによってメディア特性への気づき生まれることが期待できるのである。

(3) 先行実践

国語科教育における、マンガのノベライズを実施した先行実践としては、青山(2003)、藤本(2009)、金子(2021)、府川(2021)が挙げられる。青山(2003)では、『IWAMAL岩丸動物診療譚』をノベライズする活動が行われた。この実践は、マンガを読み取り、そのテーマを読み手に明確に伝えることを目標とした実践であったが、この報告では活動の結果の記述がなく、また、メディア特性の理解を目標とした実践ではないため、学習者にどのような気づきが生まれたのかはわからない。藤本(2009)では、「ちびまる子ちゃん」をノベライズする学習が行われている。「メディアの違いを学習するという視点」、「まんがを小説に書き換えるという創作の視点」、「パソコンを使って小説を書くというメディアリテラシーの視点」という3つの目

標（「視点」）のもとに行われた実践である。一連の取り組みによって、学習者は「まんがと小説のメディアの違いを理解し、人物描写・情景描写・構成に気を付けながら、まんがを小説に書き換えることができた。」と成果が報告されている。ただし、ここで「まんがと小説のメディアの違いを理解し」と報告されているが、この「理解」は、指導者の指導目標のもとで、比べ読みや話し合いなどの複合的な活動によって得られたものであり、ノベライズ単独の活動で学習者にどのような気づきが生じたのかは、この報告からは判別できない。

金子（2021）では、『鬼滅の刃』の冒頭部分をノベライズしている。この実践のねらいは、①「文学的文章に求められる感性や情緒面の力を育成」、②「物語の構成（今回は冒頭部）に関する理解を深め」ることにより、成果としては「想像が次々と広がる」、「細密な絵の描写、文字の大小、吹き出しのかたちの変化など、細部にわたる作者の工夫に気づく」、「構成面での気づき」があったことなどが報告されている。ただしこれらはマンガの構成要素に関する気づきであり、本報告からは小説に関しての記述は確認できない。

府川（2021）は、大学生と小学4生を対象に四コママンガ「ののちゃん」をもとに「出だし」を用意して続きを作文させている。作成された作文を例示し、分析したうえで、作文を評価するための視点が導き出されている。この中で府川はメディアの違いが生み出す表現の差異を学習者に気づかせる方策として「マンガ（図像表現）を作文（文章表現）に変換して、両者を比較してみる学習活動が効果をあげるかもしれない」とも述べている。ただしこの実践においても、作文を作成した大学生や小学生自身にどのような気づきが生じたのかについての記述はない。

これらの実践は、実践報告という性格上、ノベライズによる学習効果を分析して記述しているわけではないが、藤本（2009）や府川（2021）の実践では、マンガをノベライズすることによって、メディア特性に対する気づきが生まれる可能性が示唆されている。また金子（2021）の実践においては、マンガの構成要素に関する気づきが生じていたことが記述されていることから、小説についても何かしらの気づきが生じていたものと推測できる。以上、先行実践を踏まえると、マンガをノベライズすることによってマンガや小説に対する気づきが生じるとする本研究の仮説は支持され

る一方で、先行実践ではノベライズの効果に関する実証的な検討が行われていないことから、改めてノベライズの効果を分析・考察し、記述する必要がある。

2. 調査の方法

（1）調査の概要

本調査は、宮城教育大学で筆者が担当する講義科目「初等国語科教育法a」（受講者数65名）と「国語科教育法（初等）a」（受講者数1名）において、その講義の中で大学生に協力を依頼して実施したものである。講義では、初めに調査を実施し、その後、調査した内容を踏まえて国語科教育とマンガについての解説を行った。調査は、倫理的配慮について説明したうえで実施し、57名の協力（標本）を得ることができた。実施日は2023年7月25日である。

（2）使用したマンガについて

使用したマンガは『この世界の片隅に』（双葉社）である。作者は、こうの史代。戦時下に広島に呉に嫁いだ「すず」の日常生活を中心に描いたストーリーマンガである。2007年から2009年まで「漫画アクション」で連載され、2008年から2009年にわたって、双葉社からコミック単行本が刊行。2009年度に第13回文化庁メディア芸術祭マンガ部門優秀賞を獲得し、2016年には、片渕須直監督による劇場用アニメ化がなされ、藤田陽平によってノベライズも刊行された。2021年に発行された教育出版の中学校国語教科書にも教材として掲載されており、教育の場に相応しい内容として扱われている。

今回ノベライズする部分は、この『この世界の片隅に』の上巻の「すず」の幼少期を題材とした回（「波のうさぎ」）の後半部分、44ページ2コマ目から49ページにかけてである。

「波のうさぎ」のあらすじは、以下の通りである。

小学校に通う「すず」は、大事に削った鉛筆を乱暴な男の子、「水原」に取り上げられてしまう。その後、図画の時間に好きな場所を描いた者から帰宅できるという指示を受け、「すず」は校舎を描いて帰宅する。家の手伝いでコクバ（焚き付け）拾いに山林に向かうと、海を見て座っている「水原」を見

つける。ためらいつつも、絵を描かないのかと聞くと、「水原」は海が嫌いだから描かないと言い、「すず」に鉛筆を手渡す。「水原」は「うさぎが跳ね」たような波の日に転覆事故（海軍兵学校に通っていた兄を亡くした事故）が起こったと言い、代わりに海の絵を描くようにと「すず」に言いつける。「すず」は「水原」と会話を交わしながら絵を描くことになるが、「すず」が描いた絵は、「波のうさぎ」と「水原」を描き込んだ海の絵だった。その間、「水原」はコクバを集め、カゴにツバキの花を入れて「すず」に渡した。「すず」が描いた絵を見て「水原」は「こんな絵じゃ海をきらいになれんじやろうが」と言い残し、絵を持って立ち去った。

ノベライズする部分は、「水原」が「すず」に鉛筆を手渡すコマから、「水原」が絵を持って立ち去るコマまでである。この場面は、「すず」と「水原」との心理的なやり取りが描かれており、二人の心情や関係性の変化が見られる、物語の山場ともいえる場面である。この場面では乱暴者であったはずの「水原」が「すず」に鉛筆を手渡したり、コクバを拾い、それと一緒にツバキをプレゼントしたりするなど優しい態度をとる。また「すず」が「水原」の代わりに描いた海の絵は、「波のうさぎ」と「水原」を描き込んだロマンティックな絵となっており、その絵を見た「水原」の海へのわだかまりが解けていった様子も看取できるのである。

この場面を演出しているのが、巧みな表現技法である。「すず」が描く海の絵は、コマ自体を画用紙に見立て、そこに描き込まれていくのである。絵は「すず」の視点から描かれ、絵が描き込まれていくことで物語内の時間が進む。この間、二人の会話の言葉は吹きだしだけで訥々と交わされており、それが、二人のやり取りを親密なものに感じさせる効果を上げている。また、48・49ページにかけては見開きで「すず」の描いた絵と「すず」の心を重ねた心象風景が描かれており、美しい景色の中で「水原」を思う「すず」の内面が表象されていると考えられる。

メディア特性への気づきは、ノベライズに使用するマンガやその場面によっても影響を受けるはずである。「波のうさぎ」のこの場面においては、セリフがなく、絵だけで構成されているコマもあるため、ノベライズする際には、セリフをつないでいくだけでなく、情景

を文章で説明する必要が生じる。そのため、情景描写や絵と言葉に関する気づきが生じやすいと思われる。また心理的なやり取りや心象風景が描かれていることから、人物の心情を文章で表現する範囲や言葉選びについても注意が向くと考えられ、メディア間の心情描写の違いに気づくことも期待できる。

（3）調査の質問内容と手順

調査は質問紙による方法とした。質問紙は、冊子の体裁で全12ページとして、問1～問6までの設問を用意した。問1・問2が小説とマンガの特性についての知識を問う質問、問3がノベライズの指示、問4・問5が小説とマンガの特性について気づいたことを問う質問である。最後の問6は学籍番号と氏名と年齢を答えてもらった。実際に質問紙に設けた文言は以下のとおりである。

問1 小説の特性について知っていることをできるだけ詳しく書いてください。知っていることが特にない場合は「特になし」と書いてください。

問2 マンガの特性について知っていることをできるだけ詳しく書いてください。知っていることが特にない場合は「特になし」と書いてください。

問3 別紙のマンガ(こうの史代『この世界の片隅に上』双葉社)の44ページ2コマ目から49ページまでをノベライズしてください。時間は30分です。字数制限はありません。もし、スペースが足りなくなった場合にはこの冊子の裏に続きを書いてください。

問4 ノベライズを通して小説の特性について気づいたことをできるだけ詳しく書いてください。気づいたことが特にない場合は「特になし」と書いてください。

問5 ノベライズを通してマンガの特性について気づいたことをできるだけ詳しく書いてください。気づいたことが特にない場合は「特になし」と書いてください。

問6 学籍番号と氏名と年齢を教えてください。調査結果を発表する際に、個人の学籍番号、氏名、年齢を公表することはありません。答えにくい場合は回答

しなくても結構です。

問1から問6まで順番に指示して調査を進めた。なお、問3のノベライズ作業に入る前に10分程度の時間をとり、「波のうさぎ」の回の登場人物とあらすじを簡単に説明した。

(4) 分析の方法

質問紙から得られた記述内容は、なるべく恣意性を少なくして全体的な傾向を捉えるために、「KH Coder」を使ってテキストマイニングを行い分析した。

手順は、①質問紙に書かれた回答を設問ごとに分けて「テキストファイル」化する。②回答の中で多く使われている語を「KH Coder」で抽出し、その「抽出語」を頻出順にリスト化する。③「KH Coder」の「共起ネットワーク」を用いて関連性の強い語を抽出する。④リスト化した「抽出語」と関連性の強い語からテーマを割り出し、⑤「抽出語」の文脈上の意味を確認しつつテーマごとに気づきの内容について整理する。⑥「抽出語」や「共起ネットワーク」に表出されない、少数の回答については、「テキストファイル」を直接目で見て点検する。ちなみにこの少数の回答は次章「3. 分析結果」においては「その他」として紹介した。

なお「KH Coder」で言語処理を行う際に、表記の揺れについては文脈を確認しながら同一の意味で用いられている語に統一した。また、統合する必要のある語はタグにし、分析に不要な語は処理対象から除外した。次の表の通りである。

【表1】言語処理の際に整理した語

統一した語	タグにした語	除外した語
視点・目線→視点	登場人物 物語性 世界観 ショートショート	特性
人物・人・登場人物→登場人物	白話小説 恋愛小説 コマ割り 効果音	特にマンガ
挿絵・絵→絵	擬音語 視覚的 四コママンガ 規則性 少年マンガ 少女向けマンガ サブカルチャー	小説
読者・読み手→読み手	スマホ 原作者 作画者 学校図書館 視覚情報 マンガ家 時系列 会話文 実写化	気づく
物語性・ストーリー性→物語性	大部分 臨場感 マンガ雑誌 連載マンガ	ノベライズ
想像・イメージ→イメージ		
漫画・マンガ→マンガ		
台詞・セリフ→セリフ		
吹き出し・ふき出し・吹きだし→吹きだし		
作者・筆者・書き手→作者		
フィクション・作られた話・作りのもの→フィクション		
語り・ナレーション→語り		
気持ち・心理・心情→心情		
コマ割り・コマわり→コマ割り		
描く・かく→描く		
様々・さまざま→さまざま		

この他、誤字脱字については修正し、常用漢字で表記できるものは常用漢字に直して言語処理を行った。

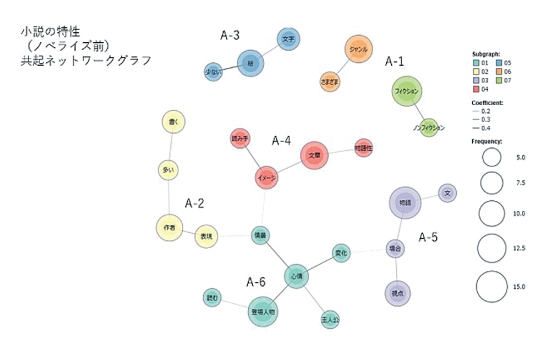
3. 分析結果

以下では分析結果を説明する。その順序は「(1) 小説の特性に関する知識(ノベライズ前)」、「(2) 小説の特性に関する気づき(ノベライズ後)」、「(3) マンガの特性に関する知識(ノベライズ前)」、「(4) マンガの特性に関する気づき(ノベライズ後)」とし、「共起ネットワークグラフ」と5回以上出現した「抽出語」の表を示したうえで、テーマのまとまりごとに説明した。なお「共起ネットワークグラフ」の中に「A-1」「B-2」のようにアルファベットと数字が記入されているが、これはテーマのまとまりに対応した記号である。例示するために学生の回答を引用したが、引用に際しては語は統一せず、そのまま引用した。読点の有無も回答のままとした。

(1) 小説の特性に関する知識(ノベライズ前)

「特になし」とする回答は8名であり、49名が小説の特性に関して知っていることを記入していた。

【図1】小説の特性(ノベライズ前)の共起ネットワークグラフ



【表2】小説の特性(ノベライズ前)の抽出語

小説の特性(ノベライズ前)抽出語					
抽出語		出現回数	抽出語		出現回数
①	物語	16	⑩	イメージ	8
②	フィクション	14	⑪	書く	8
③	登場人物	14	⑫	表現	8
④	ジャンル	12	⑬	文字	8
⑤	文章	12	⑭	さまざま	6
⑥	絵	11	⑮	多い	6
⑦	作者	11	⑯	読み手	6
⑧	視点	10	⑰	ノンフィクシ	5
⑨	心情	9			
			⑱	主人公	5
			⑲	少ない	5
			⑳	場合	5
			㉑	情景	5
			㉒	読む	5
			㉓	物語性	5
			㉔	文	5
			㉕	変化	5

A-1 さまざまなジャンルが存在する

小説の特性として、さまざまなジャンルが存在することが指摘されていた。「ジャンル」については12回

の出現回数となっており、「小説には数多くのジャンルがある。」「ミステリー・サスペンス・ホラー？、SF、恋愛、ファンタジーなどのカテゴリーがある」のようにジャンルの存在やその種類名を挙げて回答していた。ジャンルの種類のなかでも「フィクション」の出現回数は14となっているように、小説は「フィクション」であるとする回答が多くみられた（「本当の話ではなくつくりものである。」「大体がフィクションである。）。また、小説がフィクション、ノンフィクションどちらの場合もあることも指摘されていた（「フィクションもノンフィクションもある」）。

小説を「フィクション」あるいは「ノンフィクション」とする回答者は、虚構か事実かといった軸で小説の特性を理解していると思われた。

A-2 作者の考えを表現したもの

「作者」の出現回数は多く、11回であった。小説は、作者の意図やイメージ、世界観を表出させたものとする回答があった（「作者の思いや表現がよく表れるもの」「小説には作者の逃避としての空間や存在が表現されていることも多い。）。また、「書き手がいて、場合によって収入を得て、生計を立てることができる」と、現実の作者の生活について述べているものもあった。

A-3 絵が少ない、あるいは、ない

「絵」の出現回数は11回とこれも多かった。共起ネットワークグラフ（図1）で「絵」と「少ない」が強い共起関係を示しているように、小説は、絵が少ない、あるいは、ないとする回答が多かった（「絵がなく、文字だけで話がすすむ。）。この回答は、マンガやライトノベルとの違いを意識した回答であると考えられる。本調査前の説明では、マンガをノベライズする活動を行うことやマンガの特性を回答することは伝えていなかったが、このように回答した学生たちは小説の特性をマンガや他のメディアとの関係から考えたのではないかと思われた。

小説が基本的に絵ではなく、言葉によって成り立っているという指摘は、マンガと比較した時に重要な差異であるが、しかし学生の回答では、絵が少ない（ない）という言葉にとどまり、少ない（ない）から何なのか、にまで言及したのは「絵がない分、空想で考える

ことができる。」という回答を除いて見られなかった。

A-4 文章から読者がイメージする

「読み手」の出現回数は6回であった。決して多く指摘されていたわけではないが、共起ネットワークグラフ（図1）で「読み手」と「イメージ」と「文章」が共起しているように、小説とは、読み手が文章からイメージや解釈するものだとする回答があった（「読者が文章から自分なりに解釈して物語を読み進めることができる。」「文章だけなので読み手が情景を各々想像できる。」「一つの小説でいくつものイメージが広がる（とらえ方が読み手によって変化する）」）。

A-5 物語性がある

「物語性」の出現回数は5回あり、「物語性がある」とする回答が見られた。

ちなみに「物語」の出現回数は16回と最多になっているが、回答を見ると「物語」について述べているというよりは、小説の特性を説明する際に「物語」という言葉が使われていたために回数が多くなったと考えられる（たとえば「ある人物の視点によって物語が進む場合と第三者の視点によって物語が進む場合がある。）。」）。

A-6 人物・心情・情景描写について

登場人物が設定されていること、またその人物の心情が描かれていることに関する指摘があった。「登場人物の心情を読み取る系の問題が出る」、「ある行動」や「ある出来事」を“きっかけ”とし、登場人物の気持ちが変わることも特性である。」といった回答である。

また、「情景」の出現回数は5回あり、「文字のみで心理、情景などの様子を映し出す」のように、情景が文や文章で表現されていることを指摘しているものがあった。

A-7 視点と語り手が存在する

「視点」の出現回数は10回となったが、人称によって視点が異なることを指摘した回答が多かった（「物語が主人公目線で進行するものと、第三者目線で進行するもの、時系列が行ったり来たりするものなどがある。」「一人称視点、二人称視点、三人称視点と作品

によって視点が違う。) また、少数ながら、語り手や語りの存在についても回答があった(「小説には様々な語りのあり方が存在する。」「語りが一人称だったり、第3者目線だったりする。)。ただし、語り手の存在を指摘し、視点人物との関わりで説明するにとどまった。

A-8その他

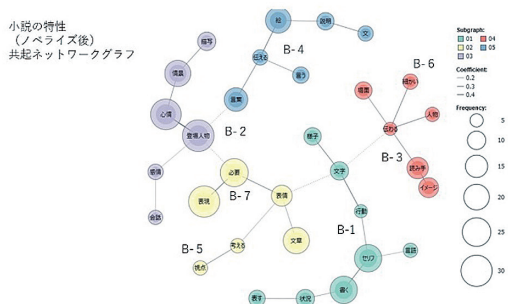
A 1～A 7以外の指摘としては、次のようなものがあった。

「作家に流派がある。」「芥川賞など、賞を授与されることがある。」「文字数規定がない。」「文体自由。」「善と悪とはっきり2つに分けられないことを書くことがある。」「天気によって登場人物の気持ちを表せる。」「文庫化することがある。」

(2) 小説の特性に関する気づき(ノベライズ後)について

次にノベライズ後の小説の特性に関する気づきについてである。無記入が2名で「特になし」が1名であり、残りの54名が気づいたことを記入していた。このことから、ノベライズによって大多数の学生が、小説の特性に関して何かしらの気づきが生じたということになる。

【図2】 小説の特性(ノベライズ後)の共起ネットワークグラフ



【表3】 小説の特性(ノベライズ後)の抽出語

抽出語	出現回数	抽出語	出現回数	抽出語	出現回数
① 登場人物	31	⑫ 表情	13	⑳ 細かい	7
② 表現	30	⑬ イメージ	12	㉑ 伝える	7
③ 心情	29	⑭ 状況	10	㉒ 文	7
④ 必要	24	⑮ 描写	10	㉓ 会話	6
⑤ セリフ	23	⑯ 文字	10	㉔ 言語	6
⑥ 書く	23	⑰ 場面	9	㉕ 考える	6
⑦ 情景	21	⑱ 説明	9	㉖ 視点	6
⑧ 文章	21	㉑ 様子	9	㉗ 人物	6
⑨ 絵	20	㉒ 言う	8	㉘ 難しい	6
⑩ 言葉	17	㉓ 表す	8	㉙ 行動	5
⑪ 読み手	14	㉔ 感情	7	㉚ 伝わる	5

B-1 セリフ以外も文字で表現されている

「セリフ」の出現回数は23回あり、セリフ以外の心情や情景も文字で表現されていることを指摘していた(「セリフ以外の部分に心情と情景が合わさった形で書かれることが多い」、「セリフにプラスして発言した人物の心情を考えて言語化しないといけないこと」、「セリフだけでなく、視覚や聴覚、触覚など、全ての様相を言葉だけで表現する。」「マンガのセリフをそのまま書くだけではただの台本になってしまうため、情景描写が重要であることに気づいた。)」。

また、発話の主体を明示する必要性について述べた回答もあった(「小説はセリフが切り替わるタイミングで、そのセリフを言った人物について記さないと分かりにくい。」「誰がどのセリフを言っているのか読者に伝えるためには、「ーがーと言った。」「ーとーは言った」という表現を用いたが、「発言する」という意味を持った言葉でも、言葉によって「発言する」という動きに加え、それに付随する感情や様子も同時に表現することができると気付いた。)」。

B-2 登場人物の心情・表情や情景を言語化する必要がある

登場人物の心情・表情や情景を言語化していることについて指摘があった。これは、B-1の「セリフ以外も文字で表現されている」ことを具体的に説明した回答であるが、「セリフ」という語と共起しないかたちでも多くの指摘があった(「登場人物の心情を言葉にして読ませる必要がある。」「マンガでは文字として描かれていない登場人物の行動や表情、言葉の間合いを、小説では明記する必要がある、その点が小説の特性だと気づいた」、「絵があるマンガと比べて情景を文章で伝える必要があるため様々な表現を駆使しなければならないこと」)。

登場人物の心情・表情や情景を言語化することについて、小説の利点を捉えた回答として「漫画よりも登場人物の心情にフォーカスを当てることができる。」「会話の最中に何を考えているかが小説だと分かるため、登場人物の性格や人間性が掴みやすいと気づいた。」というように小説が人物の心情描くに適したメディアであることを述べた回答が出されたことは特筆すべきである。

B-3 読み手にイメージを伝える言語表現について

ノベライズ前においても「読み手」の出現回数は6回あったが、ノベライズ後の「読み手」の出現回数は14回と大幅に増加した。以下のような回答である。

- ・「絵が or イメージが読者に浮かぶように詳に説明するための文や情景描写、心理描写がある。」
- ・「人物の心情は読者に想像させるためにあえて書かないこともあること。」
- ・「全て表現するわけではないので読者の創造力がより必要になる。」
- ・「文字だけで情景を読み手に想像させなければいけないから、より伝わりやすい言葉選びが必要になる。」

このように、心情描写や情景描写によって読み手にイメージを持たせることが指摘されており、またそのための言語選択がなされていることについても指摘があった。

B-4 絵のない表現方法であること

「絵」の出現回数は20回となっており、ノベライズ前より倍増しており、小説が絵のない表現方法であることについて指摘されていた（「言葉で伝えるにくいものを絵から特徴を捉えながら、言語化しなければならない。」、「絵からの情報がないため、人物の動きや、風景などについても、文章で説明しなくてはならない。」）。

これらは、B-1の「セリフ以外も文字で表現されている」とこととB-2の「登場人物の心情・表情や情景が言語化されている」とことと共通する気づきであるが、これ以外にも「漫画は絵があるため、登場人物の感情を表情や仕草から見て取れると思っていたが、絵で表しきれない部分もあるため、小説の方が登場人物の感情が分かりやすいのだと気づいた。」や「マンガでは絵として作者の創造した世界を表すが、小説は同じ対象を表現するにも様々な表現の工夫ができるということ。」のように、表現を工夫することで人物の感情や表情、また情景を伝えやすい面があることにも触れられていた。

B-5 視点・語り手の設定について

「視点」は6回、「語り」と「語り手」は2回と多くはないが、視点や語り手の設定やその切り換え方を

考える必要性が指摘されていた（「誰の目線で書くかを考えなければいけなかった。」、「誰を主人公とするか、誰目線から語るのかによって全く変わってくる。」、「会話と会話の間に、ナレーションを当てはめなくてはいけないこと」、「地の文の視点は主人公、第3者など語り手を誰に設定するか考える必要がある」、「視点が一方方向から固定される。」）。また、語りや視点のあり方によって、読者への印象が変わることも指摘されていた（「語りをどこにもってくるかで小説の印象は大きく変わると感じた。」）。

B-6 細部の表現方法について

多くはないが「細かい」という語の出現回数は7回あった。描写の細かさや、説明を省略する場合があることへの指摘である（「読者に情景が伝わるように、こと細かく場面や人物の描写がなされていること。」、「しかし、細かく書きすぎても、「小説」ではなく「マンガの内容の説明」になってしまうため、どの程度まで細かく書くかは作者によって異なるように感じた。」）。

なお、共起ネットワークグラフ（図2）が示すように「細かい」は「伝わる」と共起しており、どう表現して伝えるのかという課題に直面したことによって気づきが生じたものと思われる。

B-7 表現の工夫について

「表現」の出現回数は30回あった。これは、「セリフ以外も文字で表現されている」（B-1）、「登場人物の心情・表情や情景を言語化する必要がある」（B-2）、「読み手にイメージを伝える言語表現について」（B-3）を説明する中で使用されていた語であり、セリフ以外に人物の心情・表情・行動や情景を表現する必要があることが指摘されていた（「絵がない分、言葉で情景や人物の心情を表現しなければならない。」「会話にはでてこないそれぞれの人物の背景を旨く表現する必要があること。」）。

B-8 その他

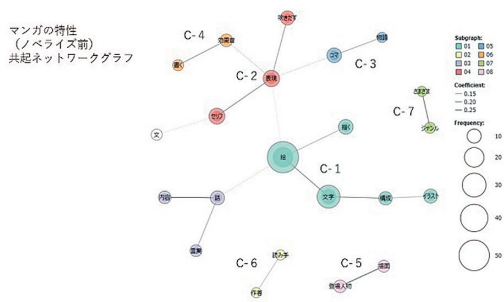
B-1～B-7以外では、次のような回答があった。「語尾を過去形にするか現在形にするかあいまいだった。」、「書きすぎると、説明的になりすぎて、おもしろさが減る。」、「場面と場面をつなげるための接続詞

を選ぶのが難しかった」、「かといってすべて直接的に描写すればいいわけでもなく、含みを持たせた表現も必要である。」、「絵を文章にするのはその絵の前後関係やその絵に何が書かれているかを1つ1つ書かないといけないこと。」、「時間の経過についても、文章で言及しなくてはならない。」、「たつぷりと間をもたせたいときは、地の文の分量で時間操作が可能である。」

(3) マンガの特性に関する知識（ノベライズ前）について

「特になし」とする回答は2名で、それ以外の55名が記入していた。抽出語の出現回数の多さでもわかるように、小説に関しての知識よりもマンガに関しての知識量の方が勝っているようだった。

【図3】マンガの特性（ノベライズ前）の共起ネットワークグラフ



【表4】マンガの特性（ノベライズ前）の抽出語

抽出語	出現回数	抽出語	出現回数	抽出語	出現回数
① 絵	53	⑪ 吹きだし	10	⑳ 書く	6
② 文字	28	⑫ 話	10	㉑ 文	6
③ 多い	14	⑬ 構成	9	㉒ さまたま	5
④ 読む	14	⑭ 効果音	8	㉓ ページ	5
⑤ 表現	14	⑮ 登場人物	8	㉔ 作者	5
⑥ セリフ	13	⑯ 内容	8	㉕ 少ない	5
⑦ コマ	11	⑰ 言葉	7	㉖ 情報	5
⑧ 描く	11	⑱ ジャンル	6	㉗ 読み手	5
⑨ イラスト	10			㉘ 物語	5
⑩ コマ割り	10				

C-1 絵（イラスト）と文字で構成されている

「絵」の出現数は53回と最も高くなった。「イラスト」の出現回数の10回を合わせると、絵（イラスト）は63回となる。絵についての言及が多かったのは、共起ネットワークグラフ（図3）で「絵」から「文字」「構成」「イラスト」と結ばれているように、マンガは、絵（イラスト）と文字とで構成されているものだとする指摘である（「文字と絵で構成されている。」「絵や文により物語を伝えている。」）。その中でも、「絵が大部分を占める」「絵がたくさんある」のように、絵の比重が

高いとする回答も多く見られた。また、絵の機能についても指摘があった。それは、絵による視覚的な情報から理解が得られるという指摘である（「文字や言葉からよりも絵やそのレイアウトなどの視覚的なものから、話の内容を読み取るもの。」「文字だけでなく、絵が付随して付いており、場面や風景、登場人物の姿などを想像しなくても目で見て理解することができる。」）。

「文字」についての出現回数も28回と多いが、上に述べたようにマンガが絵（イラスト）と文字で構成されているとする指摘によるものがほとんどである。それ以外では、文字のフォントが、読み手の印象に影響を与えることを指摘していた（「文字のフォントの違いにより読み手の印象が異なる。」「絵のタッチや文字のフォントで読み手のとらえ方が変わってくる。」）。

C-2 セリフが吹きだしで表現されている

「セリフ」は13回出現していた。これらは、「絵、登場人物の吹き出しによるセリフ」、「吹き出しによってセリフが表現される」のように、セリフが吹きだしで表現されていることを指摘しているものが多かった。また、吹きだしの機能について「言葉だけでなく絵や字体、吹き出しの形・字の大きさなどで言葉での表現以外の方法でも描写がされる」のように吹きだしの形状にも意味があることも1件ではあるが指摘されていた。

C-3 コマ割りの存在とその性質について

「コマ」という語は11回、「コマ割り」については10回の出現回数であった。

コマやコマ割りが存在することを示す指摘（「コマがある」「コマで画面を分割」）だけでなく、多くはないが、コマの特徴についても指摘があった（「コマの割り方に規則性はなく、他の物語よりも自由に表現することができる。」）。その中には、コマ割りが時間を表現したり場面を強調したりする機能があることにも触れられていた（「また時間操作が小説より容易。コマ割りにより、ゆっくり↔すばやいを変化させることができる。」「1つのページがコマで割り振られることで話の連続性を表現している。」「コマの大きさの違いによって、読み手に伝わる迫力が変わってくる。」）。

C-4 効果音の存在

「効果音」の出現回数は8回である。「効果音や擬音が文字で書かれる」「セリフだけでなく、効果音も書かれる」「絵やセリフの他に、効果音やコマ割りによって作品が表現できる。」とある。「効果音」とあるが、これらはマンガにおける擬音語・擬態語が符号として頻出することを指摘しているのだと考えられる。

C-5 登場人物を絵で表現する

「登場人物」の出現回数は8回であるが、絵によって登場人物の心情や行動が表現されるとする回答であった（「絵から登場人物の気持ちが伝わってくる」「絵や描写から登場人物の感情や行動を理解することができる」）。

C-6 作者の個性と読み手について

「作者」は5回出現し、作者の個性が表現や内容に反映されるとする回答があった（「枠は決まっているもののデザイン次第では作者のユーモアなどがでてくる。」「作者によって線画やストーリーが違う」）。また、作者と読み手でイメージが共有されるとする回答もあった（「作者とイメージを共有できる。」）。

C-7 さまざまなジャンルが存在する

小説の特性の回答ほど多くはないが、さまざまなジャンルが存在することを指摘する回答が2件あった（「様々なジャンルがある。（恋愛、バトル、SFなど）」）。

C-8 読みやすい

「読む」が14回と多く出現しているが、このうちの半数（7件）は、マンガの読みやすさについての指摘であった（「大人から子供まで読みやすいもの」「小説と比べて読みやすい。」）。マンガが読みやすいメディアであることが一定数の学生に意識されていたようである。

C-9 その他

C1～C8に当てはまらない回答として以下のものがあった。

C-9-1 物語の長さについて

「一つの作品に多くの巻がある。」「一回では終わら

ない。」「何冊かで完結する。」「巻数が多い。」「基本的には連載などにより、一冊で終わることはない。」「続編がいっぱいある。」「連載マンガの場合、突然打ち切りになることがあること。」

C-9-2 文化・社会的な特徴について

「日本のサブカルチャーの代表的存在の一つ。」「キャラクターデザイン・キャラクターの性格などでファンができる場合がある。」「文字が少なく学習・教育への阻害と捉えられがち。」「学校図書館における蔵書数が少ない。」

C-9-3 メディアミックスについて

「アニメになることが多い。」「映画で実写化されることもある。」「まずコミックス、マンガ雑誌に連載される」

C-9-4 紙面構成について

「紙面のつかい方が様々できる（横・縦）」、「右→左上→下に読んでいく」、「一つのコマの中だと、右上へ左下の順でものを認識する。」

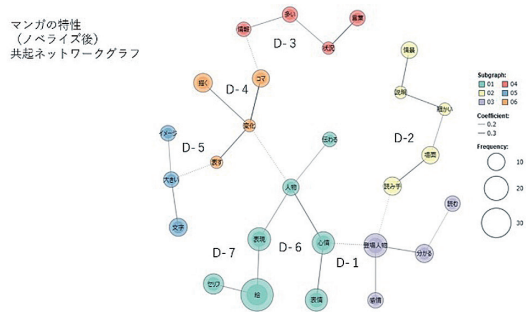
C-9-5 制作過程やマンガの形態について

「マンガ家とアシスタントでは意外とアシスタントの方が仕事量が多い。」「マンガの絵は複数人で描かれる」「原作者と作画者で分けて作品を作ることができる。」「マンガは単行本だけでなく、週間物も多い。」「新聞などに四コママンガが連載されていることがある。」「最近ではスマホなどでも読むことができるようになっていく。」「4コマ漫画などは、起承転結があり、落ちがあることが多い。」

(4) マンガの特性に関する気づき（ノベライズ後）について

「特になし」は3名であり、それ以外の54名は記入していたことから、ノベライズによって大多数の学生がマンガの特性に関しても何かしらの気づきが生じたということになる。

【図4】 マンガの特性(ノベライズ後)の共起ネットワークグラフ



【表5】 マンガの特性(ノベライズ後)の抽出語

マンガの特性(ノベライズ後)抽出語					
抽出語	出現回数	抽出語	出現回数	抽出語	出現回数
① 絵	37	⑩ 文字	11	⑲ 大きい	8
② 登場人物	19	⑪ コマ	10	⑳ 膝む	8
③ 表現	18	⑫ 場面	10	㉑ 情報	7
④ 心情	17	⑬ 情景	9	㉒ 伝わる	7
⑤ 表情	17	⑭ 人物	9	㉓ 細かい	5
⑥ セリフ	14	⑮ イメージ	8	㉔ 状況	5
⑦ 描く	12	⑯ 感情	8	㉕ 説明	5
⑧ 読み手	11	⑰ 言葉	8	㉖ 表す	5
⑨ 分かる	11	⑱ 多い	8	㉗ 変化	5

D-1 登場人物の表情・心情・感情の伝達について

「登場人物」の出現数は19回、「表情」の出現数は18回である。「心情」が17回、「感情」が8回であった。これらは「登場人物」の様子が視覚的に理解できるという回答の中で使用されていた語であった(「絵で、登場人物の表情や場面が表現されているため、読者に情景の伝達がしやすい。」「登場人物の表情がひと目で分かる。」「登場人物の心情が心の声や顔に表れていて分かりやすい。」。また、絵と言葉を関連づけて登場人物の心情や感情が表現されていることについても指摘があった(「絵と言葉を組み合わせることでより登場人物の様子や感情を読み取ることができる。」)。

さらに、マンガに描かれた登場人物の表情・心情・感情は読み手が解釈していくものだとする指摘もあった(「マンガは登場人物の表情や「・・・」の余韻などから登場人物の心情・思いを想像しながら読み進めていくものであると気づいた。」「登場人物の心情描写の解釈は読み手の主観が反映されやすい。」)。

D-2 読み手の想像力への働き方

「読み手」の出現数が11回、「イメージ」が8回あるが、読み手の想像力を喚起させる機能について指摘があった(「イラストを通じて具体的な状況や場面をより細かく描くことができるため、読者に伝えやすい。」「視覚情報を用いることで読者に筆者の思う情景

が伝わりやすい。」。また、文字言語以外の手段によって想像力をコントロールできることを指摘するものもあった(「マンガは読者の思考や想像を促したい部分はあえて言語化せずに、視覚的に伝えることが可能である。」「読み手の想像力に任せ、あえてセリフが無かったり、登場人物の姿が映らなかったりする。」。さらに、読み手の視点操作が容易であるとする指摘もあった(「その場面、その場面で読者の視点を変えることができる。」。なお、「人物の心情は全て読者の想像にゆだねられること」といった指摘もあったが、正確に言えば、心情はマンガでも言葉で表現できることから、「全て」とするのは言い過ぎだろう。

D-3 伝えられる情報量の多さ

「情報」の出現数は7回である。共起ネットワークグラフ(図4)で「情報」が「多い」と共起しているように、マンガでは伝えられる情報量が多いことが指摘されていた(「多くの情報を1コマの絵にまとめて表現することができ、長い文章を読まなくてもたくさんの事柄が読み取れる。」「1コマに大量の情報があり、さらにそれぞれのコマをつなげるとその情報はさらに別な情報となるので、情報量がさらに増えるということ。」。また、「文字がない状況でも、登場人物の表情、風景などから伝わる情報も多い。」というように、言葉による情報量を調整できることを指摘する回答もあった。

D-4 コマによる表現

「コマ」は10回の出現回数である。コマによる表現効果についての指摘があった(「コマの大きさを変えることで目立たせたいシーンを強調できる。」「コマの大きさを変化させることで、強調や重要性を表すことができる。」。これらは、共起ネットワークグラフ(図4)が強い共起関係を示したように「コマ」を「変化」させることによる効果への指摘であるが、それだけでなく、コマとコマの間が、イメージさせる働きがあることも指摘されていた(「1コマ1コマ区切られていて、間が抜けている所もあるがそこを想像できるように1コマずつ丁寧に描かれていた。」)。

D-5 大きさを調整することによって表現する

「大きい」という語が8回出現した。これは文字や

フォントの大きさを調整することで意味内容が変わることへの指摘であった（「文字のフォントや大きさを変えるだけで、登場人物の気持ちが分かる。」「文字の大きさを変えることで、声の大きさや強弱をイメージすることができる。」）。

D-6 絵で表現することによる伝えやすさ・わかりやすさ

「絵」の出現回数は最大の37回であった。絵による視覚表現が伝わりやすい、分かりやすいとする指摘が多かった（「絵があることが人の雰囲気や表情を伝えるのに重要な役割を果たしている」、「絵で、登場人物の表情や場面が表現されているため、読者に情景の伝達しやすい。」）。

また、「見える絵は同じなので他の人が読んでも、似たようなイメージをもつ。」「絵を使うので、場面、情景が個人差なく伝わる。」のように視覚的情報によって解釈の幅が出にくいことへの指摘もあった。

さらに「マンガは絵で情景描写ができるので文字はセリフだけでよい。」「文章がセリフのみ」のように、言葉の役割がセリフに限定されていることへの指摘もあった。中には「絵があることによって説明が省かれることがある。たとえば、表情、風景、行動、セリフのトーンなど。」「言葉で表せないことを絵が表現している。」のように絵と言葉が相補的な関係となって情報を伝えていることについても指摘があった。

「言葉でなく絵で全てを表現する」といった指摘もあったが、「全て」というのは過剰な言い方だろう。

D-7 セリフについて

「セリフ」は14回の出現回数であった。D-6と関連することになるが「絵によって人物の心情を表現する。そのため、セリフがなくても気持ちが伝わることもある。」「セリフが無い中でも表現に工夫がある」のように言葉によるセリフがなくても絵による表現によって情報を伝達できることを指摘していた。

D-8 その他

D-1～D-7にあてはまらない回答として、「マンガは3人称的な語りで展開されるものが多いのではないかと思った。」「右から左下に向かって読む。読む順番がある。」「空間を使った表現ができる（余白、コマ割り）」「語り手がない」、「感嘆符はあるが、句読

点がない」といった指摘があった。

4. 考察

ノベライズによって生じたメディア特性の気づきの内容については、前章「3. 分析結果」で示したとおりだが、ノベライズ前の知識とノベライズ後の気づきを比較することで、ノベライズによる効果が明確になると考えられるため以下ではノベライズの前後の回答を比べながら考察を加えたい。

まず、小説の特性に関してである。

ノベライズ前では「さまざまなジャンルが存在する」（A-1）、「作者の考えを表出したもの」（A-2）、「物語性があること」（A-5）が指摘されていたが、ノベライズ後においてはこれらの指摘はなされなかった。A-1とA-2はジャンルや作者といったどちらもテキストの外部に関することであるが、ノベライズではテキストの外部に注意が向けられることがないため指摘されなかったと考えられる。その代わりにノベライズ後では、「表現」という語が頻出していたように、「細部の表現方法」（B-6）について、「表現の工夫について」（B-7）の指摘がなされていた。これらの指摘がなされたのはテキストの外部ではなく、テキスト内の表現に注意が向いた結果と推察される。

また今回は「マンガ」をノベライズの対象としたことによって、単に「小説を書くこと」だけでは気づくことのできない表現特性への気づきも生じていた。それは、二つのメディア間の差異から生じる気づき、すなわち、言葉を主要素としている「小説」と、絵と言葉とコマとを主な構成要素としている「マンガ」との差異から起因した気づきである。具体的には、ノベライズ後に生じた、「セリフ以外も文字で表現されている」（B-1）、「登場人物の心情・表情や情景を言語化する必要がある」（B-2）、「絵のない表現方法であること」（B-4）、「視点と語り手の設定について」（B-5）と「その他」（B-8）の一部の気づきがそれに該当すると考えられる。

この中で小説が「セリフ以外も文字で表現されている」（B-1）ことなどは、自明視されていることであり、それゆえに「小説を書くこと」だけでは気づきにくい、セリフ以外を絵で表現できるマンガをノベライズしたことによって気づけたことだと言っていいたいだろう。

当然のことながら、今回生じた気づきは、他のメディアをノベライズすることによっても生じる可能性がある。たとえば、絵本をノベライズすることによっても、言葉と絵との関係に関する気づきが生じることは想像に難くないだろう。しかし他方で、一般的な絵本をノベライズしても「視点と語り手の設定について」(B-5)に関する気づきは生じにくいと思われる。語り手を必ずしも要しないマンガというメディアをノベライズしたから生じた気づきだったと考えられる。つまり、総合的にB-1、B-2、B-4、B-5、B-8のような気づきが生じたのはマンガをノベライズしたからこそその結果と考えてよいと思われる。もっとも、このことに関する正確な知見を得るには、本研究とは別に、マンガ以外のメディアをノベライズして、その結果を比較検討することが必要である。

次に検討したいのは、ノベライズ前とノベライズ後で似通った指摘に関してである。この点については説明が必要であるため、以下で詳しく述べる。

ノベライズ前では「絵が少ない、あるいは、ない」(A-3)、「文章から読み手がイメージする」(A-4)、「視点と語り手が存在する」(A-7)、「人物・心情・情景描写について」(A-6)の指摘があったが、ノベライズ後にも、「絵のない表現方法であること」(B-4)、「読み手にイメージを伝える言語表現について」(B-3)、「視点と語り手の設定について」(B-5)、「登場人物の心情・表情や情景を言語化する必要がある」(B-2)ことについて指摘があった。

しかしながら指摘の内容を見るとノベライズ前と後とではその質には明らかな差が生じていた。

「絵が少ない、あるいは、ない」(A-3)と「絵のない表現方法であること」(B-4)については、どちらも絵のないことを述べているが、ノベライズ前では、「絵が少ない(ない)」といった存在するか、しないかのレベルの指摘にとどまっていたが、ノベライズ後は、絵がないことで文章で人物の表情や情景を説明する必要があること、また文章表現は工夫次第では人物の仕草や表情、それに情景を伝えやすい場合もあることまで言い及んでいたという違いがあった。この違いはノベライズ前の共起ネットワークグラフ(図1)において「絵」が「文字」と「少ない」と共起していたのに対してノベライズ後の共起ネットワークグラフ(図2)において「絵」が「伝える」や「説明」と共起してい

たことにも表れている。

「文章から読み手がイメージする」(A-4)と「読み手にイメージを伝える言語表現について」(B-3)については、どちらも読み手がイメージすることを述べているが、ノベライズ前は、小説とは読み手が文章からイメージや解釈するものだとする指摘があった。それに対してノベライズ後は情景描写や心情描写を読み手にイメージさせるために、言葉を省略したり言語を選択したりしていることを指摘していた。ノベライズ前の指摘が、読み手の立場から物語が立ち上がるまでの現象を指摘しているのに対して、ノベライズ後では書き手の立場から読み手にイメージさせるための方略に関する気づきが生じていたという違いがある。これはおそらくノベライズで書き手の立場になることで、読み手にイメージさせることを意識し、表現を吟味する必要が生じることが理由と考えられる。それは、ノベライズ後の共起ネットワークグラフ(図2)において「読み手」が「伝わる」と共起していたことにも表れている。書き手の立場として「読み手」にどう伝えるかを考えた結果だろう。

「視点と語り手が存在する」(A-7)と「視点と語り手の設定について」(B-5)については、ノベライズの前後も同様に、語り手や視点が存在することを指摘するにとどまっていたが、ノベライズ後には、設定の仕方によって読み手の印象を変えることへの指摘も見られた。これも書き手の立場になったことが理由と考えられ、マンガに存在しない語り手をどう設定すればよいのか、という課題に直面したためだと思われる。

「人物・心情・情景描写について」(A-6)と「登場人物の心情・表情や情景を言語化する必要がある」(B-2)については、ノベライズ前では「登場人物の心情を読み取る系の問題が出る」、「ある行動」や「ある出来事」を“きっかけ”とし、登場人物の気持ちに変化することも特性である。」といった回答があり、学生の読書経験やこれまで受けてきた教育の内容と評価方法が回答に強く影響したと思われる。ノベライズ後では、登場人物の心情・表情や情景を言語化する必要があることを指摘するにとどまったが、中には小説が心情を描くのに適したメディアであることが指摘されてもいた。マンガでも人物の心情を言葉である程度表現することは可能だが、絵で表現しきれない細やかな心情は言葉で詳しく表現することで伝達が容易とな

るものであり、小説というメディアがそれに適しているとするのは重要な気づきであるといえる。

続いてマンガの特性に関して考察する。

はじめに、ノベライズ前には指摘されていたがノベライズ後に指摘されなかったことについて検討しておく。「絵(イラスト)と文字で構成されている」(C-1)、「効果音の存在」(C-4)、「さまざまなジャンルが存在する」(C-7)、「その他」(C-9)の「物語の長さ、文化・社会的な特徴」(C-9-2)、「メディアミックスについて」(C-9-3)、「制作過程やマンガの形態について」(C-9-5)はノベライズ後には指摘がなかった。

「絵(イラスト)と文字で構成されている」(C-1)ことについては、気づきが生じなかったというよりは、より具体化したかたちで指摘がなされたためと思われる。それは、絵と言葉を関連づけて登場人物の心情や感情が表現されているとする指摘(D-1)や、絵と言葉が相補的な関係となって情報を伝えていることへの指摘(D-6)である。

「効果音の存在」(C-4)について指摘がなかったのは今回ノベライズに使用した素材(「波のうさぎ」)の中に擬音語や擬態語が使われていなかったことが理由と考えられる。

「さまざまなジャンルが存在する」(C-7)と「その他」(C-9)については、今回のノベライズ作業では関わるものがなかった特性である。「小説の特性」に関する考察でも述べたように、ノベライズでは、テキスト外部の特性よりもテキストの表現に注意が向けられることが要因だと考えられる。

次にノベライズの前後で似通った回答について検討する。

「セリフが吹きだしで表現されている」(C-2)と「セリフについて」(D-7)、「コマ割りの存在とその性質について」(C-3)と「コマによる表現」(D-4)、「登場人物を絵で表現する」(C-5)と「登場人物の表情・心情・感情の伝達について」(D-1)、「読みやすい」(C-8)と「絵で表現することによる伝えやすさ・わかりやすさ」(D-6)である。

「セリフが吹きだしで表現されている」(C-2)と「セリフについて」(D-7)に関しては、C-2ではセリフが吹きだしで表現されていることや形状の意味を問題としており、マンガの構成要素についての指摘だったのに対して、D-7ではセリフがなくても絵による表現に

よって情報を伝達できることを指摘しており、絵の機能や効果について指摘していた点で内容的に異なっていた。

「コマ割りの存在とその性質について」(C-3)と「コマによる表現」(D-4)については、C-3とD-4のどちらもコマの表現効果について指摘があった。しかし、ノベライズ後のコマの機能や効果についての指摘は3件と決して多くはなかった。コマはマンガの重要な構成要素であるため、多く学生に気づきが生じてもよいように思えたが、そのような結果は得られなかった。

「登場人物を絵で表現する」(C-5)と「登場人物の表情・心情・感情の伝達について」(D-1)については、C-5が登場人物の心情が絵で表現されるという特徴に関する指摘にとどまったのに対し、D-1では視覚的な理解のしやすさや絵と言葉との組み合わせで登場人物の心情や感情が表現されていること、またそれは読み手が解釈していくものだとする指摘であり、要素を複合的に捉えている点や読み手の理解や解釈にどう関わってくるのかといった点にまで思考が及んでいた。共起ネットワークグラフ(図3・図4)でもノベライズ前は「登場人物」は「場面」とだけしか共起していなかったのに対し、ノベライズ後には「登場人物」は「感情」、「心情」、「読み手」、「分かる」とともに共起していたことが示されている。

「読みやすい」(C-8)と「絵で表現することによる伝えやすさ・わかりやすさ」(D-6)については、C-8では、読みやすいことが指摘されていたのに対して、D-6では絵による視覚表現が伝わりやすい・わかりやすいといった説明や絵と言葉が相補的な関係となっていることを説明しており、なぜ読みやすいのかその理由を含めて指摘していた。

以上、テーマごとに考察を加えたが、総じてみると、ノベライズ後には、テキストの外部に関することよりも、テキストの表現に関することについて、メディア間の構成要素の差異に起因する気づきが生じていた。その中でも特筆すべきは、小説が人物の心情を描くのに適したメディアであることや、メディアの構成要素を複合的に捉え、読み手の理解や解釈への関わり方についての気づきが生じていた様子が観察できた点だろう。

ノベライズを行うと、その作業に関わる表現的な特性に意識が向かうものと思われ、その表現特性の中でも、マンガと小説との間の顕著な構成要素の違いであ

る、絵と言葉との関係がとりわけ意識されるものと考えられる。そして、表現的な特性に関する理解の程度は、特徴に関する理解から、読み手との関係性を考慮した理解、すなわち機能や効果に関する理解へと広がるのではないかと推察される。

5. 結語

本研究では、マンガをノベライズすることでどのようなメディア特性に関する気づきが生じるのかを明らかにすることを目的として、質問紙による調査を行い、テキストマイニングによって全体的な傾向の記述を試みた。

今回の調査では、小説、マンガ、それぞれの特性について、気づきが生じること、また、さまざまな気づきが生じたことを示した。それは以下のことである。

小説については、①セリフ以外も文字で表現されている、②登場人物の心情・表情や情景を言語化する必要がある、③読み手にイメージを伝える言語表現について、④絵のない表現方法であること、⑤視点・語り手の設定について、⑥細部の表現方法について、⑦表現の工夫について、⑧その他である。

マンガについては、①登場人物の表情・心情・感情の伝達について、②読み手の想像力への働き方、③伝えられる情報量の多さ、④コマによる表現、⑤大きさを調整することのよって表現する、⑥絵で表現することによる伝えやすさ・わかりやすさ、⑦セリフについて、⑧その他である。

当然、これらの結果は今回の調査の方法や範囲の限りでの結果であり、使用するマンガや対象者などが違えばこれとは異なった結果となることが予想される。本調査で明らかにした結果を基にして条件や設定を変え、検証を重ねていくことで、一般化できる結果を導きだすことが期待される。特に本調査の対象は大学生であったが、国語科教育の場において活用可能なマンガ教材の開発を行うためには、初等・中等教育機関の学習者を対象にした調査が不可欠である。

このことだけでなく、今回の調査を通して多くの課題も見出された。教育の場で実践することを念頭に、考えられる範囲で以下に挙げておきたい。

一つ目は、ノベライズの作業時間についてである。今回は30分としたが、最後まで書き切れない学生も

数名見られた。そのため、ノベライズする際は十分な時間を確保するか、ノベライズの範囲を狭くしたり、ノベライズしやすい内容のものを取り上げたりする必要がある。

二つ目は、今回、多くの気づきが生じたものの、小説の線条性やマンガの一覧性やコマやコマ割りといった重要なメディア特性の指摘が十分なされなかったことが挙げられる。今回使用したマンガは、絵や言葉の関係性や情景描写や心理描写に関する気づきを喚起するには功を奏したと考えられるが、理解させたい特性に対応したマンガをノベライズ教材として選択することが必要だと考えられる。

三つ目は、「3.分析結果」で「その他」に分類した少数の回答についてである。この中には「語尾を過去形にするか現在形にするかあいまいだった。」、「場面と場面をつなげるための接続詞を選ぶのが難しかった」、「空間を使った表現ができる（余白、コマ割り）」、「語り手がない」、「感嘆符はあるが、句読点がない」といった表記方法や構成に関わる重要な指摘があった。ノベライズによる気づきは個人差があると思われ、授業でノベライズを取り入れる際には、重要な指摘は共有する必要があるだろう。

四つ目は、学生が指摘した特性が、小説やマンガに特有なものなのかを検討することである。マンガについて「言葉でなく絵で全てを表現する」といった指摘があったが、これは適当なものとは言い難い。授業の際には、生じた気づきは気づきとして大事にしてそれを他のメディアと比較・検討して確認したり、修正したりしながら、正しい理解へとつなげていく機会を設けることも考えなければならないだろう。

以上であるが、今後は、これらの課題を踏まえ、初等・中等教育機関においてマンガのノベライズ実践の調査を行いたい。

【謝辞】

本研究はJSPS科研費JP22K13704の助成を受けたものである。

【参考（引用）文献】

- 青山由紀（2003）「単元学習から年間計画を作る 単元『まんがをこえた小説』を事例として」『月刊国語教育研究』、12-17頁。
- 藤本真由美（2009）「めざせ！ ノベライズ作家 お気に入りのまんがを小説に（ノベライズ）します。」『月刊国語教育研究』、58-65頁。
- 府川源一郎・高木まさき・長編の会編（2004）『認識力を育てる「書き換え」学習—小学校編—』東洋館出版社。
- 府川源一郎（2021）「マンガの図像表現と文章表現—四コママンガ「ののちゃん」第8081回」の教材化—」『横浜国大国語教育研究』第46巻、3-16頁。
- 金子泰子（2021）「マンガをノベライズ（小説化）してみよう」『サブカル国語教育学 「楽しく、力のつく」境界線上の教材と授業』三省堂、74-79頁。
- 岸圭介（2020）「マンガ教材の影響による関心・意欲の分析—「国語科授業のマンガ教材活用における関心・意欲の諸様相モデル（MIMM-JLC）」の構築—」、『日本教科教育学会誌』第42巻第4号、39-49頁。
- 岸圭介（2021）「のび太といっしょに問題解決学習」『サブカル国語教育学 「楽しく、力のつく」境界線上の教材と授業』三省堂、32-37頁。

- 桑の実会編（2004）『翻作法で楽しい国語』東洋館出版、11頁。
- 町田守弘（1992）「教室で『童夢』を読む—ストーリー漫画教材化の試み—」『月刊国語教育研究』、30-34頁。
- 町田守弘（2014）「国語科におけるマンガ教材の可能性—その扱い方をめぐって—」『早稲田大学 教育・総合科学学術院学術研究（人文科学・社会科学編）』第62号、163-181頁。
- 村田夏子（1993）「教授方略としてのマンガの効果」『読書科学』第37巻第4号、127-136頁。
- 中橋雄（2014）『メディア・リテラシー論—ソーシャルメディア時代のメディア教育』北樹出版。
- 新村出編（2018）『広辞苑 第七版』岩波書店、2292頁。
- 大久保紀一郎・和田裕一・窪俊一・堀田龍也（2018）「マンガの読解力と文章の読解力の関係性—小学校第6学年を対象とした調査—」『教育メディア研究』第25巻第1号、19-15頁。
- 佐野幹（2022）「国語教科書の中のマンガ調査」『宮城教育大学研究紀要』第56巻、11-27頁。
- 鈴木みどり編（2000）『最新Study Guide メディア・リテラシー【入門編】』リベルタ出版。
- 鈴木みどり編（1997）『メディア・リテラシーを学ぶ人のために』世界思想社。

（令和6年1月29日受理）

What Media Characteristics Do University Students Realize by Novelizing Manga?

* SANO Miki

Abstract:

The purpose of this study was to clarify what kind of awareness of the characteristics of novels and manga is generated through novelization. The survey method was a descriptive questionnaire, and the content was analyzed by text mining using KH Coder. The overall tendency was identified from a sample of 57 university students. The results revealed that the participants became aware of the characteristics of both novels and manga, and it was inferred that by novelizing manga, they would become more conscious of expressive rather than external characteristics, and their understanding would expand from understanding of characteristics to understanding of functions and effects, mainly in relation to pictures and words.

Key Words : Japanese language education, college students, novels, media characteristics,
this corner of the world

* Miyagi University of Education

