

## ノベライズと比べ読みによってどのような気づきが生まれるか

## —メディア特性の気づきを促す国語科授業実践報告

\* 佐野 幹・\*\*菅原 和朗

## 要 旨

本報告では、メディア自体を理解するための方法として、ノベライズと比べ読みという二つの言語活動を取り入れた授業実践を報告した。理解対象とするメディアは、文章（小説）とマンガであった。本報告では、ノベライズと比べ読みという活動によって得られた気づきの内容を分析し、これらの活動の効果を検証した。記述内容の分析は、記述内容を類型ごとにコード化して行った。その結果、先行実践においてノベライズと比べ読みによって、メディア特性に関する気づきが生じることが示されていたが、今回の実践でも気づきが得られたことから、先行実践におけるノベライズと比べ読みの有効性を支持するかたちとなった。また本実践では、先行実践で示されたもの以外にも多くの種類の気づきが得られたことを確認できた。最も多かったのが、〈受容・機能〉の「想像・解釈の振幅」に関してであった。これは、ノベライズ後・比べ読み後、共に多くの出現数となった。

Key words：マンガ，小説，メディア・リテラシー，中学生

## 1. 本報告の目的と概要

現在、子どもたちは多様な言語メディアに囲まれて生活している。彼らが日常的に関わる言語メディアは、マンガ、アニメ、小説、映画、SNS など多岐にわたっており、日常生活に役立つ言語能力の育成を目指す国語科教育では、「文学的文章」や「説明的文章」だけでなく、多様な言語メディアを読み解く力やそれらを活用して表現する力をつけることが求められる（注1）。

多様なメディアを取り扱う際に、要となるのは、メディアそのものの理解である。個々のメディアの特性を理解することで、それぞれのメディアで表現された内容を深く理解できるようになるだけでなく、自分の意思でメディアを選択・制御し、積極的に活用することができるようになるからだ。

本報告では、メディア自体を理解するための方法として、ノベライズと比べ読みという二つの言語活動を取り入れた授業実践を報告する。理解対象とするメディアは、文章（小説）とマンガである。マンガをノ

ベライズし、それを比べて読むという活動を行うことで学習者に文章表現とマンガ表現の違いについてどのような気づきが生まれるのか。本報告では、ノベライズと比べ読みという活動によって得られた気づきの内容を分析し、これらの活動の効果を検証する。

授業実践は、単元名「マンガをノベライズしよう」と題して、指導計画を報告者が立て、宮城教育大学附属中学校の菅原和朗教諭と当校3年生の協力を得て実施した。単元は2時間構成として、1時間目にマンガをノベライズしてもらい、2時間目に学習者が作成したノベライズ作品を取り上げて、マンガと比べて読み、表現の違いを話し合った。なお、学習者が得た気づきはワークシートに記述してもらった。

記述内容の分析は、記述内容を類型ごとにコード化して行った。考察は、分析結果から指摘できることを、実践のねらいとこれまでの先行研究の内容を踏まえて行った。

\* 宮城教育大学教育学部

\*\* 宮城教育大学附属中学校

## 2. 先行実践と本報告の方向性

本実践では、メディア自体を理解するための方法としてノベライズと比べ読みを採用した。これらの活動を採用したのはこれまでの教育実践で成果が報告されており、本実践においても一定の効果が見込まれたためである。以下、先行実践について説明し、本実践で目指すべき方向を示す。

ノベライズは、小説以外のメディア作品を小説ジャンルへと書き換える行為であり、一種のアダプテーション（翻案）である。この書き換えや翻案といった手法は、国語科教育において、府川源一郎・高木まさき・長編の会（2004）による「書き換え学習」や首藤久義・卯月啓子・桑の実会（2004）による「翻作法」等で実践が積み重ねられ、その効果が報告されているが、メディア・リテラシーの領域においては、メディア言語を理解するための方法として用いられてきた。バッキンガム（2006）は、子どもがひとつのメディアから別のメディアへテキストを「翻訳する」といった作業が「子どもがさまざまなメディアの可能性と限界を理解することを可能にする」とし「さまざまなメディア言語の様式の「コードときまり／約束事」についての問題に取り組む、きわめて実践的な手段を提供する」と述べており、メディア特性を理解するための実践的方法として書き換える行為が有効であることを示唆している。

一方、比べ読みは、国語科教育において長い歴史を持ち、大村はまや西郷竹彦をはじめ、多くの実践家によって試みられ、現在では一般の教室でも定着しつつある活動である（実践史については幸田（2023））。メディア・リテラシーの領域においては、メディア特性の理解を促すために比べ読みを行った実践が報告されており（たとえば、中橋, 2014）、メディアの特性を知るための方法としても有効な手段として活用されている。

では国語教育の場ではマンガのノベライズやマンガと小説を比べて読む先行実践にはどのようなものがあるのか。これについては、村上（1991）、藤本（2009）、金子（2021）、佐野（2024）が挙げられる。

村上（1991）は『今昔物語』とそのマンガを比べた実践を報告している。マンガと物語文との違いについて学習者から出された意見として「マンガを読むときに、美化された一面的なイメージを与えられているの

で、注意しなければいけないこと。」「物語では言葉で説明されている背景が、マンガでは絵になっているので、細かく観察することが大切であること。」「物語を読む場合には、説明している言葉をしっかり読まなければ、間違って想像してしまうこともあること。」の三つを挙げている。これらの意見では、マンガと物語の構成要素の違いに触れられていることから、メディア間の違いに気づくことができたものと考えられる。しかし、出された意見は、正しく読むための注意点を指摘するかたちとなっており、比べ読みによって、学習者に生じた気づきがそのまま記述されてはいないようだ。

藤本（2009）では、「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」から『ちびまる子ちゃん』をノベライズする学習が行われた。結果として学習者は「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。」と報告されている。また、この実践では、ノベライズに先立って、比べ読みが行われている。マンガ『ちびまる子ちゃん』と教師が作成したノベライズ作品とを比べ、気づいたことをペアで話し合っており、その結果、「子どもたちは、まんがとノベライズ作品とを読み比べて、まんがをノベライズするためには、人物描写・情景描写・構成の違いに着目することが必要だ」という学習の見通しを持った」と報告されている。

この実践からは、マンガとノベライズ作品とを比べて読むことによって、人物描写・情景描写・構成の違いについての理解が促進されることが示唆されている。ただし、この実践報告では、学習者に生じた気づきの内容は、その一部が会話形式で記述されているものの、個々の内容が記録されていないため、具体的に学習者にどのような気づきが生じたのかまでは読み取ることができない。また、この実践では、ノベライズによる気づきの記述がないため、ノベライズにおける効果も判断できない。

金子（2021）では、授業のねらいを「（1）マンガ作品の冒頭部24コマを、文章によって描写する。（2）物語の構成、描写方法、視点について考える。」として『鬼滅の刃』の冒頭部分をノベライズさせている。

この活動による成果として「絵を見ながら同時に言葉を追っていくと、想像が次々と広がること」、「細密な絵の描写、文字の大小、吹き出しの形の変化など、細部にわたる作者の工夫」、「構成面」について気づきがあったことが報告されている。この実践からは、マンガをノベライズすることによって、表現技法に気づく可能性があることが示唆されている。ただし成果として報告されているのは、主に『鬼滅の刃』という一作品に関するものと思われ、メディアに関する特性についてどのような気づきが生じていたのかをこの報告から読み取ることは難しい。

佐野（2024）では、大学生を対象として『この世界に片隅に』の一部をノベライズさせ、それによってどのようなメディア特性に関する気づきが生まれたのかを調査している。その結果、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。

この調査では、ノベライズによってメディア特性に関するさまざまな気づきが生じることが明らかになったものの、調査の対象は、大学生であり、国語科教育の対象である、初等・中等教育機関の学習者を対象にしているものではなかった。また、この調査はあくまでも調査であり、授業実践の中で行われた活動ではない。

以上、村上（1991）、藤本（2009）金子（2021）の実践からは、ノベライズや比べ読みによって、メディアの要素や描写の仕方や構成方法に関する気づきが生じた可能性が示唆されるが、その具体的な内容や効果の程度は明確に記述がなされていなかったことがわかる。そのため、本実践報告では、学習者に生じた個々の気づきを正確に記録・分析することで効果の妥当性を検証し、より正確な知見を得るものとする。また佐野（2024）では、気づきの内容を分類・整理し、その傾向を明らかにしているものの、対象者が大学生であった。そのため本実践では、国語科の授業を想定した言語活動としてノベライズや比べ読みの効果を確認するために、中学校の学習者を対象として、一連の指導過程の中でノベライズや比べ読みを実施する。

なお、本報告における主な留意点について、あらかじめ以下に確認しておきたい。

・「気づき」の見極めについて、つまり、どのような

状態を、学習者が「気づいた」と見なしたかということについては、学習者がワークシートに記述した内容をそのまま「気づき」として認めた。なお、学習者は指導者から「気づいたことをワークシートに書く」という指示を受けてから、ワークシートに記述している。

- ・本報告の記述内容について、本報告は実践報告ではあるが、目的に即して学習者から得られた気づきの内容に重点を置いて記述し、学習者や授業内容の様子については簡潔に記した。
- ・得られたデータについて、今回の調査から得られたデータは、実験的な調査から得られたものではなく、授業実践の中で得られた個別的なものであるため再現性を約束するものではない。
- ・データをもとにした考察について、本報告では分析結果に対してその因果関係についても考察を加えているが、それは、授業計画、活動、教材、指導内容、あるいは文化・社会的背景等、多様で複雑な要素を勘案したものではなく、あくまでノベライズと比べ読みという二つの活動の範囲から推測できることを述べた。

以上、限られた範囲からの報告となるが、本報告は、メディア理解の授業のための、一定の知見を提供できるはずである。

### 3. ノベライズ用のマンガ

ノベライズ用のマンガは報告者が選択した。本章では、授業実践の報告に先立って、ノベライズ用に選定したマンガの特徴について説明する。

ノベライズのために使用したマンガは『おぼんちゅうさぎ』である。作者は「可哀想に！」である。『おぼんちゅうさぎ』は2022年1月にTwitterで発信されると、テレビCMに登場したり、ファッションブランドとコラボしたりと、若者を中心に人気を集めた作品である（若狭,2023）。

このマンガでは、白いパンツを履いたおぼんちゅうさぎが登場し、このうさぎが健気に日常生活を送る様子や、他人のために奔走する様子が描かれている。話の中でおぼんちゅうさぎは、往々にして報われず、不憫な目に遭う。この不憫さが共感を誘い、人々の心を掴んできたと言われている（真島,2023）。

今回取り上げたのは、おぼんちゅうさぎが犬の身代

わりになる話（この話にはタイトルがないが、マンガの中の台詞から「誰がやったの!!」と呼ぶ）である<sup>(注2)</sup>。

ノベライズの対象として『おばんちゅうさぎ』の「誰がやったの!!」を採用したのは主に以下の三つの理由による。

第一に、『おばんちゅうさぎ』が、若者から人気を博したことがある。中学生にとって話題性のある作品を取り扱うことで、学習者の興味・関心が高い状態で活動が行われることを期待した。

第二に、「誰がやったの!!」は「2コマ」で構成されていることがある。コマ数が少ないことから、ノベライズ作業の際に、ストーリーマンガや四コママンガよりも、比較的、書く文量が少なくてすみ、作文がしやすいという利点がある。これは佐野（2024）の調査で生じた課題（「ノベライズ作業における時間の確保やノベライズしやすいマンガを使用すること」）を踏まえたものである。

また「2コマ」マンガは、ストーリーが「始まり」と「終わり」のみで構成されている。「始まり」の一コマ目は「フリ」として状況が描かれ、「終わり」の二コマ目には、「オチ」として展開後の結末が描かれる。この一コマ目と二コマ目の間の展開部分は省略されており、この省略された部分は読者の想像や解釈で補完する必要がある。マクラウド（2020）のいう「閉合」（「部分を観察し、全体を理解するという現象」）が行われることになる。「誰がやったの!!」では、一コマ目では、犬が部屋を散らかし、女性が「誰がやったの!!」と問い詰めている場面が描かれているが、二コマ目では、一面黒でベタ塗りされた背景に、おばんちゅうさぎが手を挙げ、その手に明かりが灯しているかのように描かれている。一コマ目と二コマ目の間に（マンガには描かれていない時間に）、おばんちゅうさぎは自らを犠牲にして犬の窮状を救おうと判断したと考えられるが、その判断に至るまでの過程は読者の想像や解釈が入り込む（閉合が行われる）ことになる。ノベライズの際には、この閉合が行われた部分をどのように説明するのかで想像や解釈の幅が出るものと予想され、作品を共有した時に、その解釈の幅の存在を知ること、コマの機能について気づきが生じるものと考えられる。もっとも二コママンガだけに「閉合」が行われるわけではないが、コマとコマとの間が一箇所に限定されている分、学習者間の作品を比較した際、その違

いを検討しやすくなり、コマの役割に着目できると考えた。

第三に『おばんちゅうさぎ』では、言葉よりも絵やイラストが主体となって意味を伝えるマンガである点である。「誰がやったの!!」でも、絵やイラストが主体で、言葉は絵やイラストで示された状況を補う関係となっており、「絵に特化した」（マクラウド, 2020）マンガである。つまり、言葉で語ることよりも視覚的に見せることが際立った作品ということになる。このことから、ノベライズの際には、絵やイラストによる視覚的な情報を解釈し、それを言葉で説明する必要が出てくるため、文章表現とマンガ表現との根本的な違いである、言葉によって語ることと図像によって見せることの違いに気づきやすくなると考えた。

#### 4. 授業実践の概要

##### (1) 対象と実施時期

本報告の対象とする授業の受講者は、宮城教育大学附属中学校3年1組に在籍している38名である。実施時期は2023年12月11日（月）と14日（木）である。

##### (2) 指導内容

学習目標は「文章表現とマンガ表現の違いについて気づき、メディアの特性について考える」と設定し、2時間の単元で実施した。1時間目（第1次）にノベライズ作業を行い、2時間目（第2次）に学習者が作成したノベライズ作品をクラスで読み合い、感想を交流する活動を行った。「気づき」については2回記述する機会を設けた。1時間目（第1次）のノベライズ作業後と2時間目（第2次）の感想を交流した後である。

##### (3) 指導過程

「指導過程」は以下の通りである。

###### 第1次（1時間目）

1. 学習目標を提示し、見通しをもたせる。
2. 学習（活動）内容を説明する。
3. ノベライズ作業をさせる。
4. ペアになって完成したノベライズ作品を読み合わせる。
5. 活動を通して文章表現とマンガ表現の違いにつ



いて気づいたことをワークシートに記録させる。

#### 第2次(2時間目)

1. ノベライズ作品を全体で読み合い、感想を交流させる。
2. 文章表現とマンガ表現の違いについて考え、発表させる。
3. 単元を通して学んだことを振り返り、ワークシートに記入させる。

#### (4) 第1次について

始めに学習目標を提示し、見通しをもたせた(指導過程:第1次-1)。次にノベライズ作業するにあたって学習内容の説明を行った(指導過程:第1次-2)。

説明では、まず『おぼんちゅうさぎ』に関して概要を理解させるため、作品を示しながらその特徴を確認した。次にノベライズの方法を説明した。ノベライズの定義を伝え、会話文と地の文(「心理、状況、人物、情景描写」)を書き分けながらマンガを小説に書き換えることを例示しながら説明した。このように予め書き方を伝えることは、思考の内容を方向づけてしまうことにもなるが、当該学習者は、2年次に「言葉のスケッチで物語を作ろう」という独自の単元で、読み手に与える効果を考えながら情景描写、心理描写、行動描写等を工夫して物語を創作する学習活動に取り組んでいることから、今回の授業では、学習の定着を図ることを意図して、既習事項を活用させながらノベライズさせることにしたのである。また、これは書き方を例示することで、書くことに苦手意識を持つ学習者でも作品を作り上げることができるよう配慮したものである。

説明後にノベライズ作業を指示し(指導過程:第1次-3)、ノベライズ後は完成した作品をペアになって読み合い(指導過程:第1次-4)、活動を通して文章表現とマンガ表現の違いについて気づいたことをワークシートに記録させた(指導過程:第1次-5)。ここまでの1時間目で実施した内容である。

#### (5) 第2次について

2時間目では始めに、学習者が作成した三つの作品を取り上げ、指導者が音読した。次にそれらの三つの作品について文章表現の特徴を指摘させ、全体の中で

感想を交流させた(指導過程:第2次-1)。

話題となったのは、物語の終わらせ方、雰囲気や内容の違い、描写・比喩・余白・視点や対象の特徴と工夫についてであり、作品を書いた学習者の見解も引き合いに出しながら話し合いは行われた(交流と板書の内容については(注3)(注4)を参照のこと)。

その後、文章表現とマンガ表現の違いについての考えを記録させ(指導過程:第2次-2)、最後に、学んだことの振り返りを書かせ、数名にその内容を発表させた(指導過程:第2次-3)。

### 5. 学習者が作成した作品

在籍者38名のうち、授業出席者32名がノベライズ作品を提出した。そのうち28の作品が完成されており、4つの作品が未完成であった。

学習者が作成した作品の全体的な特徴を簡潔に説明すると、ほとんどの作品が第三者を語り手として設定し、一コマ目の状況に至るまでとおぼんちゅうさぎが手を挙げるまでの心情が詳しく描かれていた。対して、二コマ目の状況については比較的簡潔に描写されていた。犬の表情について説明していた作品もあったが、おぼんちゅうさぎが手を挙げた理由を説明するだけの作品がほとんどで犬の様子については省略している作品も多かった。

学習者が作成した作品の特徴を分析・考察することは大変興味深いのが、本報告のねらいを優先して、個々全ての作品についての解説は割愛し、第2次において、全体で読み合い、感想を交流するために選んだ、三つの作品について詳説する。三つの作品の選択基準は、描写の巧みさや話の独創性ではなく、次の(a)～(d)のメディア特性に気づくことが期待できるかどうかとした。

- (a) 文章表現における情報量の制御とその機能
- (b) 文章表現における語り手と視点の存在とその機能
- (c) マンガ表現におけるコマの存在とその機能
- (d) 文章表現の線状性とマンガ表現の一覧性

以下、選択した作品とその説明である。

#### 〈作品A〉

「誰がやったの !!」

仕事で疲れたお母さんが、散らかった部屋を見て一言、怒鳴りました。

床一面に広がっている、ボロボロになったティッシュ、大きく破られた跡のある箱。

今から約一時間前、おばんちゅうさぎはタローとじゃれあって遊んでいました。おばんちゅうさぎが転び、床に落ちたティッシュボックス。生まれて初めてそれを見たタローは興奮し、遊びたいと思ってしまったのです。楽しそうなタローを初めて見たおばんちゅうさぎは、嬉しくなりました。ティッシュぐらいすぐ片づけられるよね。

お母さんもないし、遊ばせてあげよう。

そう思ったおばんちゅうさぎは、タローを一目見た後、リビングのソファで寝てしまいました。気がつくと、もうお母さんが帰ってくる時間です。床の散らかり具合を見たおばんちゅうさぎは、一度驚いた後急いで片づけようと思いました。その矢先、お母さんが帰ってきてしまいました。いつも優しいお母さんが鬼になりかけていることをタローも感じたようで、ブルブルと震えています。このまま自分が何もしなければ、タローは家から追い出されてしまうかもしれない。

でも、自分がやったことにしたら、お母さんはもっと怒るだろうし、嫌いになられちゃうかも…。

タローの幸せと自分の幸せをてんびんにかけておばんちゅうさぎ。

「正直に言えば怒らないから。」

とお母さんが言った瞬間、手を挙げたのはおばんちゅうさぎでした。驚いた顔で横を見るタロー。本当は全て知っているお母さん。そして無表情で手を挙げているおばんちゅうさぎ。自分にとっていちばん大切なことは何かがわかった瞬間でした。

この作品Aの大きな特徴の一つは、情景・状況が詳しく描写されている点にある。女性が「誰がやったの!!」と怒鳴るに至るまでと怒鳴ってからおばんちゅうさぎが手を挙げるまでの経緯が詳しく描かれている。女性が怒鳴るに至るまでは「今から約一時間前、～」として物語内の時間を入れ替え、過去の出来事を後説するかたちをとっており、そこでは、犬のタローがティッシュで遊び、それを見て喜んだおばんちゅうさぎの様子が創造的に解釈されている。また、「お母

さん」の帰宅から、おばんちゅうさぎが手を挙げるまでのシーンでは、おばんちゅうさぎの視点から情景を描きつつ、焦りや葛藤を感じるおばんちゅうさぎの心理も詳らかに描写されている。これによっておばんちゅうさぎが感じたであろう緊張感が読み手にも伝わってくる。

文章表現では描くべき対象について、その描写を多く、あるいは詳らかにして再現的に伝えることができる。逆に言えば、描写を少なく、あるいは簡素にして要約的に説明することもできる。この作品Aは、文章表現において、そのような物語内容の情報量を制御することができる点と、その制御の仕方による読み手への影響に関して考えさせられる作品であると判断した。

## 〈作品B〉

ちらばったティッシュを背に、怒声が響く。先程までさわがしかった犬は、嘘のように静かになり涙目で縮こまっている。

「誰がやったの!!」

いつも優しいあなたが、まゆをつりあげ叫んでいる。ずっとずっとあなたが好きだけど、このときだけは好きじゃない。ちらり、と震えている犬を見る。ティッシュに対して「誰がやったか」と言うのならば、彼ということになるだろう。

自分はたしかに、つい一時間ほど前にティッシュとたわむれる彼を見た。てっきりあなたから許可をもらっているものだと考えていたが、その考えは間違いだったようだ。

時計がかちかちと音を鳴らす。

となりの犬はいまだに体を揺らし、いまさら言い出せない雰囲気をかもしだしている。

お腹が空いた。

三時のおやつも過ぎた。

夜までこのままなのだろうか。

ああ、きっとそうだろう。

だれだってしかられることが分かっているこの状況で、手を挙げるものはいない。

一早く、終わらないかな。

無意識に、無自覚に。

気付けば自分の手は拳がっていた。となりの犬が信じられないといった顔で見る。しかしその表情の中には、たしかに嬉しさも含まれていた。

犬と自分の間を行き来していた目が、こちらを向く。もう後もどりはできない。

これはきっと、おやつもご飯も抜きだろう。あなたの目がそう言っている。

今なお感じている許せない感情にふたをして、嫌いな言葉の数々を受け入れた。

この作品Bの特徴は、おばんちゅうさぎを語り手として内面に焦点化しつつ、おばんちゅうさぎの視点から女性の言動を観察している点にある。女性はおばんちゅうさぎから二人称で「あなた」と呼ばれており、おばんちゅうさぎにとって女性が特別な存在であることを印象づける。小説の特性として、語り手の存在があり、その語り手を誰に設定するのか、また、どのような視点から語るのかによって、同じ出来事であっても読み手の印象は大きく変わることになる。この作品からは、文章表現における語り手と視点の存在とその機能について気づきが生まれることを期待した。

さらにこの作品Bでは、女性が怒鳴ってからおばんちゅうさぎが手を挙げるまでの、おばんちゅうさぎの思考のめぐりが描かれている。これはマンガにおいてはコマとコマとの間に相当する部分であり、コマの間で、おばんちゅうさぎが何を考えていたのかが、想像豊かに描かれているのである。マンガ表現の大きな特性の一つに、コマの存在がある。このコマは単に空間を区切るだけでなく、コマとコマの間には時間が流れており、その流れは、読み手の想像によって繋がれる「閉合」が行われることになる。この作品は、このような、マンガ表現におけるコマの存在とその機能についても考えさせられる作品であると判断した。

#### 〈作品C〉

「誰がやったの !!」

かみちぎられ、ひきさかれたティッシュケース。

血しぶきのように散乱したティッシュ。

中島家のリビングで事件はおこった。

ひびきわたる母の怒声。

うたがわしい人物は二匹、白いばんつをはいた青いリボンがトレードマークのおばんちゅうさぎとふるえている茶色の犬。

ティッシュがかみちぎられバラバラになる事など犯人にはどうでも良かったのだ。

ただ楽しいからという気持ちだけだった。

そこには悪意はなく、純粋な気持ちがおこした犯行だった。

しかし、おこした事件の重大さは彼が思っている以上だった。

母のまゆげの角度が事の重大さを物語っている。その事に気づいた犯人はひどくおびえていた。そう、この事件の犯人は犬だった。

(この事がバレたらきっと自分は大変な罰をうけることになるだろう。もし、となりのおばんちゅうさぎがアリバイを話してしまったら、僕はもう終わりだ。)

ひどく震える犬を横目でチラッとおばんちゅうさぎは見ていた。

おばんちゅうさぎは分かっていた。となりの犬が犯人だという事を。

ふつうの人ならば、自分のアリバイを語るのだろう。わざわざ罪をかぶる馬鹿はいない。

でも、おばんちゅうさぎはそのモチモチした手をずっと挙げた。

彼はどうしようもない馬鹿だった。

この作品Cはミステリー風に仕立てている点に特徴がある。物語世界の外の語り手がティッシュが散乱した出来事を「事件」として扱い、その「犯人」に関する情報を小出しにしながら語り進めているのである。さらに、事件性を際立たせるように「かみちぎられ、ひきさかれたティッシュケース。」「血しぶきのように散乱したティッシュ。」など修辞技法が使われている点も特徴がある。

作品Bと合わせて読むことで、小説の特性として語り手の存在が必要であることと、出来事は同じでも語り手のものの見方(「事件」、「犯人」、「馬鹿」など)や視点の設定の違いによって物語世界の見え方や内容が異なって感じられることに気づく可能性のある作品である。またこの作品Cは情報を少しずつ順に提供することによって、読み手の緊張感を高める効果を上げており、文章表現の線状性を上手に活用していると言

える。逆に、この作品を読んでから、マンガを読み直すと、犬がやらかした出来事は視覚的な情報として一目で理解できるように読み手に伝えていることに気づかされる。以上のように、この作品Cからは、文章の線状性とマンガの一覧性についても気づきが生じるのではないかと考え選択した。

## 6. 気づきの内容分析

### (1) 分析の対象と方法

本章では、学習者が文章表現とマンガ表現との違いについて、どのような気づきが得られたのか、全体的な傾向を捉えるため、分析を行う。学習者には文章表現とマンガ表現の違いについて気づいたことと考えたことをワークシートに記録させている。記録は、第1次のノベライズ後と第2次の比べ読み後の計2回行った。分析の対象は、このワークシートに記録されている内容とする。提出されたワークシートの数は第1次が32名分であり、第2次が28名分である。

分析にあたって、ワークシートに記録された内容を類型立てコードを付して整理した。方法と手順は、(ア)学習者が記述した文章をテキスト化し、(イ)テキスト化した記述の内容を「マンガ」と「文章」に関するものに分け、(ウ)その上で、その内容がどのような側面に対して、あるいはどのような側面から捉えているかで〈要素・構成〉、〈創作・編集〉、〈受容・機能〉の3つのカテゴリに分類した。〈要素・構成〉は、メディア自体の特徴であるメディアを構成する要素に対する指摘であり、〈創作・編集〉は、文章・マンガを創作・編集する書き手の側から特徴を捉えた指摘である。そして〈受容・機能〉は、文章・マンガを読み手の側から、読み手にどう作用するかを捉えた指摘である。(エ)カテゴリに分類した後、記述内容を抽象化し、類似に基づいてコード化してテーマとしてまとめた。テーマの内容に関する、程度や有無などの違いについては、必要に応じて下位項目を設けた。(オ)分析結果は整理して表とした。表の項目は左から、メディアの種類、カテゴリ、テーマ(コード)、出現数である。出現数は、テーマに該当する記述内容の数の合計を表したものである。1名の記述の中で2つ以上のテーマに関する内容が記述されていた場合はそれぞれのテーマごとにカウントした。

なお、考察は主に次章で行うが、次章で取り上げないテーマは本章で考察したものもある。

### (2) 分析結果

以下では、分析結果を、文章表現(ノベライズ後)、マンガ表現(ノベライズ後)、文章表現(比べ読み後)、マンガ表現(比べ読み後)とに分け、テーマごとに出現数の多いものから順に説明する。なお、記述の引用は基本的にそのまま引用したが、句点がない場合は補い、個人が特定される可能性がある文言は省略した。

#### マンガ表現(ノベライズ後)

メディア	カテゴリ	テーマ(コード)	出現数
マンガ	〈要素・構成〉	①構成要素・要素の割合	8
		②絵による情景・心情描写	2
	〈創作・編集〉	③絵による伏線	1
		④視覚的情報による伝達	4
		⑤雰囲気・空気感の伝達	1
	〈受容・機能〉	⑥想像・解釈の振幅	9
		⑦視点・対象	1
		⑧視覚による知覚	1
		⑨絵による視認性・判読性・可読性	4
		⑩知覚の順序	1
		大きい ない・少ない	11

表1 マンガ表現(ノベライズ後)

出現数が最も多かったのは、〈受容・機能〉の「⑥想像・解釈の振幅」(11件)である。これはマンガを読んだ時に、人によって想像や解釈が異なるか、あるいは似たものになるか、といった想像や解釈の振れ幅に関わる指摘である。マンガは読み手の想像や解釈の振れ幅が大きくなるとするものと、振れ幅がない、あるいは少ない、とするものとの両極の指摘が確認できた。この二つは矛盾するようであるが、例えば「⑥想像・解釈の振幅」が「大きい」としたものとして、「マンガ表現だと絵で色々なものをえがいているため、そこから読み取る心情や情景は人それぞれであり、読者の想像の方向性はかなり自由になっている。」がある。これに対して「ない・少ない」に分類したものには、「マンガは読み手に視覚的に情報を伝えられる。マンガは1つの絵を色々な人が見るため、捉え方は一つに定まることが多い。」とある。つまり、絵を読み取る際に、絵に描かれていない人物の心情なり、情景なりは、人によって想像や解釈が異なることになるが、絵で描かれた視覚的情報そのものは誰にでも同一な像がイメージされ得る、ということだと思われる。

「⑥想像・解釈の振幅」が「大きい」とした指摘が9件と、多くの学習者が気づけたのには、おそらく、



授業の過程で、ペアになって完成したノベライズ作品を読み合ったこと（指導過程：第1次-4）による影響と考えられる。友だちの作品を読み、自分の想像や解釈との違いを意識したのだろう。

次に多かったのは〈要素・構成〉の「①構成要素・要素の割合」（8件）である。マンガが文章に比して言葉が少なく、その分、絵で表現されているとする指摘であり、マンガの基本的な特性を捉えたものである。たとえば「マンガ表現は、その絵を利用して読者側に察してもらうという手ができる為、文字・セリフの数はかなり少なくなりやすい」とあった。

次が〈創作・編集〉の「④視覚的情報による伝達」（4件）である。たとえば「マンガは読み手に視覚的に情報を伝えられる」とあり、これも視覚的情報によって示すことを基本とするマンガ表現の基本的な特性に関する指摘である。

同じく〈受容・機能〉の「⑨絵による視認性・判読性・可読性」を「高い」としたものは4件あった。これはマンガの一覧性の機能に由来する、見やすさ、分かりやすさや読みやすさに関する指摘である。たとえば「文章は情景描写が長くなってしまうが、マンガでは一目で分かる」とある。このマンガ表現の一覧性は、順番に情報を読み込む必要がある、線状性を特性とする文章表現と大きく異なる点であり、重要な気づきである。

次が〈創作・編集〉の「②絵による情景・心情描写」（2件）である。絵で情景や心情を表現する、とするものである。たとえば「マンガは色や形・影などを使って人物の心情や展開を主に視覚的に表現している」とある。この中で「影」とあるが、これは、今回取り上げた作品の二コマ目が一面黒でベタ塗りされた背景となっていたことから、そこから導き出されたものと思われる。

残りのテーマは出現数1となっているが、本実践にとって重要なものと説明を要するものを記す。

〈創作・編集〉の「③絵による伏線」は「読者が注意深くすみずみまで見ないと分からないような仕掛けを絵の中にほどこすことで面白さを生み出している。それがマンガ独自の伏線のひき方などにもつながっているのだと思う」というものである。文字言語でなく、視覚的情報の中に、後で関連する情報が含まれているということを指摘しているのだと思われる。〈創作・

編集〉の「⑤雰囲気・空気感の伝達」は「ふんいきで伝えることができるマンガ」というものである。これは「④視覚的情報による伝達」というマンガの特性について、言語化が難しい状況や雰囲気を絵で伝えることができることを指摘しているのだと考えられる。〈受容・機能〉の「⑦視点・対象」は「この作品を第三者視点で見たら、登場人物の性格や人物像を想像できる。登場人物自身の視点で見たら、考えていることがはっきりと想像できる。」とあるものである。

〈受容・機能〉の「⑧視覚による知覚」は「目で見るのがマンガかな」とあったものであり、〈創作・編集〉の「④視覚的情報による伝達」を〈受容・機能〉面から捉えたものである。見ることによって成立するメディアであることを指摘しているのであり、これも本実践がねらいとする重要な気づきである。

最後に〈受容・機能〉の「⑩知覚の順序」であるが、これは「マンガを見れば人物の様子や心情が描写、つまり文章として想像できる。」とあった。視覚から得られた情報を言語に変換して、状況を理解していく、という読書行為における一連の知覚の順序を指摘しているのだと思われる。

## 文章表現（ノベライズ後）

メディア	カテゴリ	テーマ（コード）	出現数
文章	〈要素・構成〉	①構成要素・要素の割合	言葉が多い・絵がない 3
		②描写の対象化と省略・強調	2
	〈創作・編集〉	③言葉による情景・心情描写	精細に描写する必要性和可能性 17
			描写の難しさ 4 25
			描写の工夫 4
		④文章の線状性	1
		⑤雰囲気・空気感	1
		⑥作風	1
		⑦関係性の指示	1
	〈受容・機能〉	⑧知覚の順序	1
		⑨想像・解釈の振幅	ない・少ない 8 12
			大きい 4
		⑩言葉による判読性・可読性	高い 1
		⑪人物への同化	1
		⑫雰囲気・空気感	1
		⑬読解による知覚	1

表2 文章表現（ノベライズ後）

最も多い出現数となったのは、〈創作・編集〉の「③言葉による情景・心情描写」（25件）に関するものである。これについては下位項目（「精細に描写する必要性和可能性」・「描写の難しさ」・「描写の工夫」）に分けた。この下位項目の中でも「精細に描写する必要性和可能性」についてが多く指摘されていた。精細に描写することの「必要性」については「文章では、人物の表情や心情を言葉で表さなければいけません。絵に描くときは説明する必要のなかったもの（散乱して

いるティッシュなど）も書かなければ、女性が怒っている理由もわかりません。細かく詳しく描写を書くことがマンガをノベライズするためには必要だと思いました。」とある。また精細に描写することの「可能性」については「深く情景、心情を描写していけばいくほど、より洗練された考えや想像に出会えると思った。」とあった。他にも「文章では絵を使えないため、心情の変化は読者に分かるよう文字で記述しなければいけない。しかし、直接心情の変化を語るよりも、それをかくしながら書いた方が読者に効果的に伝えることができる。そのため、マンガは文字を使わずに絵でいかに語るか。文章は心情変化をどう書いて効果的に伝えるかという違いがあると思う。」のように、描写の必要性だけでなく、情報操作による効果について述べているものもあった。心情変化を描くことができるのは文章表現に限定されたものではないが、伝える情報の操作が読み手の想像力に作用することまで言及している点は注目に値する。

「描写の難しさ」では「描写を文章として書くことがマンガ表現と違って難しかった。」とあり(注5)、「描写の工夫」では、「言葉の選び方によって登場人物の表情やイメージを読みながら想像できると思う」とあった。

この「③言葉による情景・心情描写」に関するものは25件と多かったが、描写が必要であること、あるいは難しいこととして捉えるか、一歩進んで、描写を工夫することによる効果にまで言及しているかで、理解の質に違いが見られた。

次が〈受容・機能〉の「⑨想像・解釈の振幅」(12件)である。この「想像・解釈の振幅」は「ない・少ない」と「大きい」とに分かれた。「ない・少ない」としたもののには「文章表現では、描写がていねいに描かれているため、読者がみんな同じニュアンスで物語を読み取ることができると思いました」がある。描写が精細であれば、解釈の幅が少なくなると考えているようだ。対して「大きい」とするものは、「小説は読者一人一人の頭にある情景は異なる」とある。これは「マンガ」が「想像・解釈の振幅」が少ないことを文章表現の側から指摘したものと考えられる。つまり、絵で描かれた視覚的情報に関しては誰が見ても同一な像がイメージされ得るが、文字言語から情景を想像する際には、個人差が生じることを指摘しているのだと考えられる。この指摘が多くなったのは、やはりノベライズ

後に、作品を読み合わせる活動を入れたこと(指導過程:第1次-4)が影響したと考えられる。

次に多かったのが〈要素・構成〉「①構成要素・要素の割合」(3件)についてであり、言葉が多く、絵がないとする指摘である。

次いで〈創作・編集〉の「②描写の対象化と省略・強調」(2件)についてであるが、これは「例えば、ティッシュの後ろの方に見えるテーブルやイスなど、マンガでは描かれているが文章では自分も(略:報告者)描写しなかった。文字から読者が場面をイメージするためあまり不必要な物を描写すると文字数が増えてイメージが難しくなると思った。」といったものであり、文章では描く対象を選別しており、描かないものや、その逆に強調するものがあることを述べていた。

残りのテーマは全て1件ずつの出現数となっている。重要な指摘を取り上げておく。

〈創作・編集〉の「④文章の線状性」としたのものには、「セリフが入る時にそのセリフがどのように言われたのか前か後かでかかなくてはいけないというところも少し難しかった」とある。セリフの発話者やその様子を指示する言葉を、セリフの前後どちらに書けばよいのか迷ったものと思われる。「線状性」という概念で捉えているわけではないが、文章には言葉を配置する順序があることに気づいたのではないかと思われることから「④文章の線状性」として取り上げた。

〈創作・編集〉の「⑦関係性の指示」は、「登場人物のそれぞれの関係性を表すことが、端的に表すことができると思いました」というものである。絵図でも関係性を示すことができるが、文章であるからこそ関係性のような抽象的な事柄を端的に示せるというのは、重要な指摘と思われた。

マンガ表現（比べ読み後）

メディア	カテゴリ	テーマ（コード）		出現数
マンガ	〈要素・構成〉	①構成要素・要素の割合	言葉が少ない・絵による 絵・コマ・言葉	6 7 1
		②要素の集合		1
		③情報量		1
	〈創作・編集〉	④絵による情景・心理描写		7 10 3
		⑤雰囲気・空気感の伝達		4
		⑥想像・解釈の幅	大きい ない・少ない	11 2
	〈受容・機能〉	⑦視点・対象		2
		⑧視覚による知覚		2
		⑨絵による視認性・判読性・可読性	高い	6 8
			低い	2
		⑩知覚の順序		2

表3 マンガ表現（比べ読み後）

最も多かったのは〈受容・機能〉の「⑥想像・解釈の幅」(13件)であり、比べ読み後でも多くなった。記述の内容としてはノベライズ後のものに比して、特筆すべきものはなかった。

同じく多かったのは〈創作・編集〉の「④絵による情景・心理描写」(13件)である。ノベライズ後よりも出現数が増えていた。事実の指摘だけでなく、絵による機能についても触れられていた。つまり、絵による情景・心理描写によって、「想像・解釈の幅」が大きくなるとする考えが述べられていた。また、伝達の難しさについても触れられていた。「マンガ表現は言葉の数が少なく、筆者の感情や登場人物の感情を絵に頼っている。絵は言葉よりも感情を伝えることが難しく、読者の想像の方向性は自由である」とあり、絵で感情を表現することの難しさが記されていた。

次に多かったのは〈創作・編集〉の「①構成要素・要素の割合」(7件)に関してである。これは「言葉が少ない・絵による」だけでなく、「絵・コマ・言葉」の3要素についての指摘が見られた。「マンガ表現は、描きたい様子を絵で最低限伝え、セリフ・コマと読者の想像・解釈を広げる事で、補う中で●●するものだと思います。」(●●は読み取り不可)絵だけでない、「セリフ」「コマ」の要素にも触れていることは、ノベライズ後には見られなかったものであった。

〈受容・機能〉の「⑨絵による視認性・判読性・可読性」(8件)も多くなった。ノベライズ後と同様の内容が書かれていた。視認性・判読性・可読性が「高い」とするものとして「マンガはパット見でおおまかな場面を理解できる」とあった。「低い」については「マンガはしんそうが上手く読み取りにくい」「マンガ表現では心情がわからない」とあった。

次は〈創作・編集〉の「⑤雰囲気・空気感の伝達」(4件)についてである。マンガでは、言葉では伝えにくい雰囲気や空気感を伝えることができるとするものである(「マンガ表現は、人物の顔やけはいでその場のくうきかんを、えんしゅつする」)。

残りは、2件と1件の出現数である。押さえておきたいテーマを説明する。

〈受容・機能〉の「⑥視覚による知覚」(2件)についてである。これは、マンガは「見るもの」とであるとする考えである。「マンガは"目"でダイレクトに伝わってきて、一瞬でその世界に入り込めるのかなと思った。」

とある。ノベライズ後にも指摘があった「視覚的情報による伝達」を読み手の側から捉えたものである。

〈受容・機能〉の「⑩知覚の順序」(2件)では「絵で表現したことを読者に想像してもらって物語になる。」とあった。

〈受容・機能〉の「⑦視点・対象」(2件)では「マンガ表現 明確に対象を限定しない→読者によって視点や受け取り方が大きく変わる。」とあった。この「対象」というのが何を指しているのかは不明だが、授業での話し合いの中で「誰がやったの!!」という女性のセリフが誰を対象に発した言葉なのかが話題となった(指導過程:第2次-1)ことから、このような記述がなされたものと思われる(注6)。

## 文章表現(比べ読み後)

メディア	カテゴリ	テーマ(コード)	出現数
文章	〈要素・構成〉	①構成要素・要素の割合	言葉が多い・絵がない 1
		②情報量	1
	〈創作・編集〉	③作者の意図	3
		④描写の対象化と省略・強調	2
		⑤言葉による情景・心情描写	精細に描写する必要性と可能性 18
		⑥文章の線状性	1
		⑦視点・対象	1
		⑧雰囲気・空気感	3
		⑨作風・文体・語り手	4
		⑩文字・文法・修辞	4
		⑪レイアウト	2
		⑫知覚の順序	1
	〈受容・機能〉	⑬想像・解釈の振幅	ない・少ない 5 大きい 8
		⑭想像力の喚起	2
		⑮視点・対象	5
		⑯言葉による判読性・可読性	高い 3 低い 4
		⑰雰囲気・空気感	2
		⑱物語時間	1
		⑲読む速度	1

表4 文章表現(比べ読み後)

文章表現では、ノベライズ後に比べて気づきの種類が顕著に増えた。

最も多かったのは〈創作・編集〉の「⑤言葉による情景・心情描写」(18件)に関するものであった。「精細に描写する必要性と可能性」についてであり、「ノベライズ後」で記述されていたものと同様に、読み手への影響についてまで言及がなされていた。また、「ノベライズ後」で記述されていた「描写の難しさ」については記述がなかった。これは、ノベライズ行為の最中や直後に難しさを実感するからだと思われる。

次が〈受容・機能〉の「⑬想像・解釈の振幅」(8件)であった。これは「ない・少ない」と「大きい」との二つに分かれていた。「ない・少ない」とする見解では、精細に描写する分、想像や解釈が制限されると考えて



いるようであった。特に心情に関して、文章表現の方が適しているとする考えが述べられていた（「絵は言葉よりも感情を伝えることが難しく、読者の想像の方向性は自由である一方、文章表現は文章や表現技法で感情を伝えているため、作者の思いを一本の軸として想像することができる」）。

対して「想像・解釈の振幅」が「大きい」とする見解としては「マンガ表現は、描いてあることからいろいろな読み取り方ができるが、見ている絵は同じである。それに対して文章表現だと、書かれていることから感じる情景が人それぞれ異なる。」とあり、人によってイメージする情景が異なることが指摘されていた。

次が〈受容・機能〉の「⑦視点・対象」（5件）であった。「マンガ表現は基本第三者の目線だけど、文章はその視点が自分目線になったり、入れ替わったりするのでマンガの持っているよさを引き出している感じがしました。」「文章はマンガよりも登場人物の視点で進むことが多いため、人物同士の見え方の違いやその人の感情だとかをその人本人以外からも表現できる。」「誰視点で描かれているのか、その場の空気を読みながら、体験できると思う」のように、文章では視点を切り換えて表現できることが評価されたようなかたちであった。これは、ノベライズ後にはなかった指摘であることから、視点の異なる作品を比べて読んだことが影響したと思われ、本実践のねらいがある程度達成されたものと思われた。

〈創作・編集〉の「⑨作風・文体・語り手」に関するものは4件あった（注7）。「マンガ表現は、人物の顔やはいけいでその場のくうきかんを、えんしゅつするが、文章表現は、人物の、話し方や、第三者のナレーションで、その場をあらわしていると思う。」や「文章表現ではマンガ表現よりもキャラクターの性格が文体や比喩表現から感じ取ることができるため、マンガ表現よりもストレートに登場人物について想像できる。」のように、文体や語り方によって、その場面や人物の様子を描き分けることができることが述べられていた。

これらの指摘も比べ読み後に見られたものであり、異なる文体や語り方が用いられている作品を比べて読んだことが影響したと考えられる。

次が〈創作・編集〉の「⑩文字・文法・修辞」（4件）である。「文章表現には、作品の雰囲気や、強調し

たい部分を明確にすることができる。雰囲気に関しては、言葉の選択や比喩が明るい、暗い等を自在に変化させて、登場人物の心情変化を簡単に、しかし効果的に読者に伝えることができる。」のように、字形、文法、修辞等を工夫することによって効果的な描写になることを指摘していた。これも作品Cのような修辞技法を凝らした作品を読んだことが影響したと思われる。

次が〈受容・機能〉の「⑯言葉による判読性・可読性」（4件）である。ノベライズ後が1件だったのに比して3件の増加である。「文章では一つ一つの描写を細かく書き場面を読み取りやすい表現となり」とあるように、詳細な描写によって読みやすくなるという指摘である。

次が〈創作・編集〉の「③作者の意図」（3件）である。これは「文章は、作者の偏見も含まれて作られる。そこには、視点対象の置き方も含まれている。視点や対象が変わることは、大きく、作品に影響すると思う」とあるように、視点や対象を設定し書き分ける作者の方略についての指摘である。この指摘が出てきたのは、話し合いの中で実作者の意見を聞いたこと（指導過程：第2次-1）も影響したのではないかと考えられる。

次が〈創作・編集〉の「④描写の対象化と省略・強調」（2件）である。「文章表現は、描きたい様子を細かく言葉・文で写し出し、その解釈の余地を狭めうるものだと考える。作者が淡々としたものを描きたければ、文が減る事もありうるし、分かりやすくドラマ的に描きたい場合、文が多くなる事もありうる。」とあり、描写する際に、情報量を目的に沿ってどのように制御して伝えるかについて書かれていた。

同じく〈創作・編集〉の「⑪レイアウト」が2件あった。「文章表現では比喩を使ったり余白を入れたりして物語の雰囲気や細かい描写を表現している。」のように余白の効果について触れられていた。なお、文字の配置やデザインは、詩文に限らず、ライトノベルやWeb小説など散文においても重要視されていることから、このような指摘は貴重であり、実際に余白を活用した作品に触れたことが大きかったと思われた。

同じく〈受容・機能〉の「⑭想像力の喚起」（2件）では「文は想像力を働かす」というものが、〈受容・機能〉「⑰雰囲気・空気感」（2件）では「文章表現は登場人物の感情空気感も伝わってくると思った。」というものがあつた。



その他〈創作・編集〉の「⑥文章の線状性」がある。「視点誘導のしかた。文章表現だと文章の順番によって読者の視点は変わっていく。」とあった。文章で描写対象とする事物の順番を操作することで読者の想像の仕方が変わってくることを指摘しているのだと思われる。

また〈受容・機能〉の「⑱物語時間」がある。これは「余白をつくった部分でおぼんちゅうさぎと犬とお母さんの気まずい空気がより読みとれました。そして時間がどれくらい経ったのだろうと想像させる効果があると思いました。」とあり、余白の間が時間の経過を感じさせるとする指摘であった。

また「⑱物語時間」や「⑥文章の線状性」と関連するが「⑲読む速度」についても述べられていた。「文章は場面場面で立ち止まる 絵は物語がどんどん進む」とあった。推測ではあるが、この指摘では絵と対照的に文章について述べていることから、視覚的情報によって一覽的に一度に示される絵に対して、線状性に基づいた文章では、読み手の意志によって読む速度を調整できる、ということを言いたかったのかもしれない。

## 7. 考察

前章の分析では、学習者の記述の内容を分類・整理し、それぞれのテーマ毎に説明した。本章では、分析結果に対する考察を行い、本実践の意義と課題を示す。

### (1) ノベライズと比べ読みの有効性について

先行実践においては、ノベライズと比べ読みによって、メディア特性に関する気づきが生じることが示されていたが、今回の実践でも気づきが得られたことから、先行実践におけるノベライズと比べ読みの有効性を支持する結果となった。また先行実践では、その内容として、メディアの要素、描写の仕方、構成方法、文字の大小、吹き出しの形等が指摘されていたが、本実践では、これら以外にも、表1～表4に示した通りの多くの種類の気づきを得られたことを確認できた。

### (2) 多くの学習者から気づきを得られた特性について

文章表現・マンガ表現に共通して、最も多く見られたのが、〈受容・機能〉の「想像・解釈の振幅」に関してであった。これは、ノベライズ後・比べ読み後、

共に多くの出現数となった。これらは、読み手のイメージ形成の在り方を問題としており、人間の認知過程にまで考えが及んでいた点で、学習者の中で深い洞察が行われていたと思われる。

佐野(2024)の調査でもノベライズ後に、読み手への想像や解釈に関わる指摘があったことが確認されているが、その「振幅」についての指摘はこれほど多くはなかった。振幅について多く言及された要因は、学習者のこれまでの学習経験(たとえば、先述した2年次の学習単元「言葉のスケッチで物語を作ろう」等)や生活経験が背景にあるのはもちろんだが、本実践内容との関連からすると、振幅が出る(出ない)ことに気づくためには、その前提として他者視点を考慮することが不可欠であることから、ノベライズ後にペアで読み合わせる活動を取り入れたり(指導過程:第1次-4)、他作品を比べて読んだり(指導過程:第2次-1)、自己以外の視点から描かれた作品を読んだことが影響したのではないかと推測される。

マンガ表現に関して「想像・解釈の振幅」に次ぐ、多くの指摘があったのは、「構成要素・要素の割合」についてであった。マンガの、言葉が少なく、絵を主体とした表現形式であるという特性である。夏目(1996)が「絵とコマというのは、いまのマンガが成り立つ最低限の要素」と述べるように、絵が主体となってマンガが構成されているとする理解は、マンガ表現の骨子を押さえたものとして評価できる。これに関連して、〈創作・編集〉の「視覚的情報による伝達」や〈受容・機能〉の「視覚による知覚」における指摘も、マンガが「視覚に基づくメディア」(マクラウド,2020)であるという、感覚面からマンガメディアの基本を捉えた点で、重要な指摘として評価できるだろう。

しかし、マンガが絵を主体としていることへの指摘はみられたものの、もう一つの重要な構成要素である「コマ」の存在やその役割についての指摘はほとんど見られなかった。これについては後述する。

### (3) ノベライズ後と比べ読み後の違いについて

次に、ノベライズ後に得られた気づきと、比べ読み後に得られた気づきの違いについて考察する。

マンガ表現に関する、ノベライズ後と比べ読み後の大きな違いは、比べ読み後において〈創作・編集〉の「絵による情景・心理描写」に関する指摘がノベライズ後

よりも8件多く報告されていたことがある。人によって絵の解釈や想像の幅に違いが出るという指摘であった。これは、情景や心理描写が異なる複数のノベライズ作品に触れたことが影響したのではないかと思われた。

文章表現においてノベライズ後と比べ読み後の違いとして特筆すべきは、比べ読み後には、気づきの種類が顕著に増えていたことがある。〈創作・編集〉の立場としては「⑦視点・対象」「⑨作風・文体・語り手」「⑩文字・文法・修辞」「⑪レイアウト」が新たに指摘されていた。これらは取り上げたノベライズ作品で工夫が凝らされていたものであったことから、これらを指摘した学習者は、それぞれのノベライズ作品の表現特徴に注目し、そこから文章表現の特徴や機能について考えめぐらせたのだと思われた。また、〈受容・機能〉の面としては「⑮視点・対象」が新たに指摘されていた。これも同じく、視点の異なる作品を比べて読んだことが影響したと思われた。

このように比べ読み後の方が気づきの種類が増えていたが、学習者が一人で取り組んだノベライズ作業とは異なり、比べ読みの活動では、自作品以外の作品を読む機会が与えられる。船津(2010)は、比べ読みによって、テキストの特徴が捉えやすくなることを示唆しているが、学習者は自作と友だちの作品とを比べて読んだことで、自作品にはない特徴に着目し、そこから新たな気づきが生じたと考えられる。また、授業中の交流によって、他の学習者の考えを共有できた点も大きかったと思われた。

ちなみに、マンガ表現に関しては、文章表現に比して種類の増加はほとんど見られなかった。

#### (4) 作品選択のねらいと結果について

本実践では、一定の効果をねらってノベライズ用の作品と比べ読みの用の作品を選択した。

ノベライズとして選んだ『おぼんちゅうさぎ』は二コママンガであり、作文がしやすく、コマの存在や閉合機能について気づきが生じやすいのではないかと仮定したが、提出された32のノベライズ作品のうち、28の作品が時間内に完成していたことから、作文のしやすさについては、概ねねらいどおりになったと思われた。もっとも4つの作品が未完成であったがこれらの作品においても、一定の文量を書いていたため許容の範囲と考えたい。

しかしコマについては、想像や解釈の振幅が生じたことについては多くの指摘が見られたものの、コマの役割にまで言及しているものは比べ読み後の僅か1件にとどまった。他方、佐野(2024)の大学生を対象にした調査では、ノベライズ後ではあるが、コマに関する気づきが確認されている。対象者の問題というよりは、佐野(2024)の調査で扱った作品がコマ割りに工夫を凝らした作品であったことが理由であるように思えた。今回用いたマンガは「フリ」と「オチ」という分かりやすい構成にはなっているが、その展開の仕方は学習者が普段目にするマンガと大きな隔たりがなかったと思われた。もし、コマ割りの役割を意識させたいのであれば、佐野(2024)で扱った「波のうさぎ」のように、コマそのものの認識を異化するような作りとなっているマンガを選択する必要があったのかもしれない。

また、『おぼんちゅうさぎ』は、「絵に特化した」作品であることから、言葉によって語ることと図像によって見せることの違いについて気づきが生じることを期待したが、これについては先述したとおり、概ねねらいどおりの結果を観察することができた。

次に、比べ読みの用の作品を選択した際に期待した4つの特性についてである。再掲すると、それは次のものであった。

- (a) 文章表現における情報の制御とその機能
- (b) 文章表現における語り手と視点の存在とその機能
- (c) マンガ表現におけるコマの存在とその機能
- (d) 文章表現の線状性とマンガ表現の一覧性

(a) 文章表現における情報量の制御とその機能については、「⑩文字・文法・修辞」「④描写の対象化と省略・強調」「⑮物語の時間」の中で指摘が確認できた。(b) 文章表現における語り手と視点の存在とその機能については、その「存在」については「⑨作風・文体・語り手」や「③作者の意図」に関する中で指摘されていたが、「機能」については「大きく、作品に影響する」「その場をあらわしている」といった内容に留まっており、もう少し具体的にどのように機能するのかまで指摘してほしいところであった。(c) マンガ表現におけるコマの存在とその機能は、先述したように1件(①「構成要素・要素の割合」)に留まった。(d) 文章表現の

線状性とマンガ表現の一覧性については、文章の線状性については、1件にとどまったが、マンガ表現の一覧性については、「一覧性」という概念で記述していたわけではないが、マンガが「⑨絵による視認性・判読性・可読性」が高いことを評価し、「パッと見てすぐにわかる」という言葉で指摘していた。

ねらいは概ね達成されたとしたいが、マンガにおけるコマの役割や文章表現の線状性については、どちらも重要な特性であるため、できれば気づいてほしかったが、期待通りの結果とならず、課題が残った。

## 8. おわりに

本実践報告では、ノベライズと比べ読みによってどのような気づきが生まれるのかを検討した。その結果、分析で示したようにさまざまな気づきが生じることを示すことができた。

しかしながら、重要な特性は抽出できたとは言え、ねらいが達成できなかった部分もあった。期待通りとならなかったテーマも含めて、学習者が気づけなかったメディア特性も存在している（時空間の柔軟性や描写の再現性・複製性等）。ノベライズや比べ読みでは、とりこぼしてしまうことは何なのか。なぜそのようなのか。今後、さまざまな方面から明らかにする必要があるだろう。

また本報告は記述内容の分析に焦点を当てているため、言語活動以外の授業内容については十分な検討をしてこなかったが、ノベライズや比べ読みという活動以外の教育的要素の改善も求められる。より高い効果を上げるには、教材の選択だけでなく、教育方法を学習者主体型のものとしたり、あるいは概念知識を教授したり、指導過程の中で情報共有の時間を多く設けたりと、指導計画全体の見直しも必要となる。

今回は、『おぼんちゅうさぎ』という一作品から、一般化させてメディアについて気づいたことを挙げさせたが、今回の気づきが、マンガや小説メディア全般の特性にそのまま適合するわけではない。気づきは意識や行動への契機にはなるが、正確な知識に直結していないことにも留意したい。もしメディア特性の正確な知識を得ることを目的とするならば、それ相応の活動を組み立てる必要がある。具体例として、複数の様々なマンガ表現や小説表現を取り上げ、帰納的に特

徴を検討するといった活動が考えられる。

とはいえ、山元（2014）が「マンガ（漫画）には、たとえば、映像と言葉との関係を捉えるきっかけや、メディアの特徴と意義を考えるきっかけをもたらす働き、あるいは学習者各自に言語表現・言語生活の内省を促す働きなどもあるのではないか」として、国語科教育の教材として「ビジュアルな構成要素を内包した素材」を取り入れることの可能性を述べているが、本報告では、マンガを用いて、メディア特性や表現形式について学習者に考えるきっかけを与える実践例を示したことになる。

本報告を、メディア理解の授業を構想する際に一つのたたき台として役立ててもらえればと思う。

## 【謝辞】

本研究はJSPS科研費JP22K13704の助成を受けたものである。

## 【参考文献】

- デビッド・バックingham著・鈴木みどり監訳（2006）『メディア・リテラシー教育—学びと現代文化』世界思想社、101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』446号、58-65頁。
- 府川源一郎・高木まさき・長編の会（2004）『認識力を育てる「書き換え」学習』東洋館出版社
- 船津啓治（2010）『比べ読みの可能性とその方法』溪水社、110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。
- 幸田国広（2023）『高校国語〈比べ読みの力〉を育む実践アイデア—思考ツールで比べる・重ねる・関連付ける』大修館書店。
- 真島絵麻里（2023）「“不憫さ”にみんなが夢中♡ おぼんちゅうさぎワールドを覗き見！」『an・an Special Edition』2359増刊号59-66頁。
- 文部科学省（2018）『中学校学習指導要領（平成29年告示）解説 国語編』東洋館出版社
- 村上博之（1991）「小学校高学年課程における古典学習指導の試み マンガによる「今昔物語」授業実践例」『月刊国語教育研究』231号、9-13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、123-126頁。
- 夏目房之助（1996）『マンガはなぜ面白いのか—その表現と文法』日本放送出版協会
- 佐野幹（2024）「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」『宮城教育大学研究紀要』第58巻、67-83頁。
- スコット・マクラウド著・椎名ゆかり訳（2020）『マンガ学 マンガによるマンガのためのマンガ理論 完全新訳版』復刊

ドットコム。

首藤久義・卯月啓子・桑の実会(2004)『翻作法で楽しい国語』東洋館出版社

若狭幸治(2023)「けなげ「おぼんちゅうさぎ」」『毎日新聞夕刊』8月12日夕刊、6頁。

山元隆春(2014)『読書反応を核とした「読解力」育成の足場づくり』溪水社、194頁。

## 【注】

注1 平成29年告示の中学校学習指導要領においても「(1)言葉の特徴や使い方に関する事項」の中で「ウ 話や文章の種類とその特徴について理解を深めること」(文部科学省,2018)という指導事項が示されている。

注2 可哀そうに！(2022)『おぼんちゅうさぎ』  
[https://x.com/opanchu\\_usagi\\_/status/1573257667208155143/photo/1](https://x.com/opanchu_usagi_/status/1573257667208155143/photo/1)(2024/12/24閲覧)

注3 交流の内容  
2時間目(指導過程:第2次-1)全体で交流した様子は以下のとおりである(Tは指導者、Sは学習者、〔 〕内は報告者による補足)。

1 T:文章表現としての特徴はどんなところにみられるか、感想も含めて聞かせて。

〔T:学習者を指名〕

2 S1:全部、同級生が書いたのがすごい。全部、最後に持っていきかたがいい作品。CBA〔の作品〕はおぼんちゅうさぎの優しい性格を最後表していると思うが、使っている言葉やそこにもっていくまでの文章がすごく綺麗。描写が全部使われていて、たとえば、眉毛の角度とかあまり使わないようなのを使っていて、文章力、文章構成力が高い。

〔T:板書し、学習者を指名〕

3 S2:全部雰囲気が違う。内容が違う。表現の仕方でAは〔不明〕Bは間隔をあけている。

4 T:行間を空けた意図は何?〔作品Bの作者を指名〕

5 S3:地の文を多くしたい、心情も伝えたい。括弧を使わないで、淡々と書いた。

〔T:板書し、学習者を指名〕

6 S4:同じ場面を描いているが雰囲気とか違ってC〔の作品〕はもともとあった場面が薄れる

くらい独特な表現になっていたり。

7 T:どんなところからそれを感じる?

8 S4:ひきちぎられたティッシュとかは血しぶきとか犯人とか、インパクトが強く書かれている。

9 T:書き手にきいてみよう、込めた思いは?〔作品Cの作者を指名〕

10 S5:怒られているときの経験があるが、緊迫感があるからサスペンスに似たものがあると思って、思い切ってサスペンスみたいに犯人追い詰め系でやってみようかなと思って、マンガのティッシュはお母さんからしたら片づけるのが大変だし、無残だなと思ってわざわざ血しぶきとかかみちぎられたみたいに書きました。

11 T:「A」の作者の考えも聞きたいですね〔作品Aの作者を指名〕。

12 S6:誰かの視点でなくて、第三者の視点で書いた。

13 T:「誰がやったの!!」は犬に向かっていっているのか、二人に向かっていっているのか。

14 S:挙手〔半々〕

15 T:ここまですを踏まえて文章表現とマンガ表現にはどのような違いがあるか。

〔S:ワークシートに記入〕

注4 板書内容

〈作品A・B・C〉

・物語としての着地のさせ方

・描写

・比喩

※物語の"雰囲気"が三つとも違う

余白(行間)の有無

淡々と書く一でも、心情はにじみ出る

※"視点"の置き方(移動)

対象

注5 素直な感想となっているが、これも重要な気づきと考えられる。というのは、ノベライズのようにメディアを転換する過程では、作業者はことによって変換困難な障壁にぶつかることになるが、この障壁にメディア間の違いが見出されるからである。

注6 今回の作品の一コマ目の構図は、やや上方からおぼんちゅうさぎと犬を捉えた構図となっており、上から問い詰める女性が視点人物と考えら



れる。二コマ目は、正面からおばんちゅうさぎと犬を捕らえる構図に変わっており、女性の姿が消えている。そしておばんちゅうさぎの手に光が当てられ、犬は背景となっていることから、視点の対象はおばんちゅうさぎの手となるように描かれていると考えられる。そのため対象は

絞られていると思われる。

注7 コード名は「作風・文体・語り手」と三つの異なる層をまとめているが、学習者の記述内容でこれらの層を混ぜて回答していたことからこのような名称をつけた。

(令和7年1月21日受理)

## What Kind of Awareness is Generated by Novelization and Comparison Reading?

— A Report on a Practical Japanese Language Class to Promote Awareness of Media Characteristics

SANO Miki, SUGAWARA Kazuaki

### Abstract :

In this report, we describe a classroom practice that incorporates two language activities, novelizing and comparison reading, as a way to understand the media themselves. The media to be understood are texts (novels) and manga. In this report, we analyzed the content of the findings obtained through the novelization and comparison reading activities, and verified the effectiveness of these activities. The analysis of the contents of the descriptions was conducted by coding the contents of the descriptions according to their types. The results showed that the novelization and comparison reading activities generated awareness of media characteristics, which supports the effectiveness of the novelization and comparison reading activities in the previous study. In addition to the preceding practice, we were also able to confirm that many other types of awareness were obtained in this practice. The most common was the “amplitude of imagination/interpretation” of “reception/function”. This was the most frequent occurrence both after novelization and comparison reading.

Key Words : Manga, Novels, Media literacy, Junior high school students