我々はマンガの読みをコントロールできるか？

読みの目的がマンガの読み方略に与える影響

玉田圭作

(帝京大学文学部心理学科)

キーワード：マンガ・読みの目的・読み方略

Can we control our reading of manga?

Keisaku TAMADA

(Department of Psychology, Faculty of Liberal Arts, Teikyo Univ.)

Key Words: manga, purpose of reading, reading strategy

目 的

今やマンガ読者は性別・年齢・国籍を超え、あらゆる所に存在している。そうしたマンガ読者の個人差に注目した心理学的研究として、マンガ読解リテラシーの高い読者は規則的な読み方をする一方、マンガ読解リテラシーの低い読者はランダムな読み方をするを明らかにした中澤 (2002) が挙げられる。その一方で、個人内での読み方の違いに焦点を当てた研究はほとんど存在しない。個人内で読み方が異なるということは、自分の読みのコントロールができていないことを意味しており、これはより高次のマンガ読解リテラシーを検討することにもつながるであろう。

日常生活の中で読み方が異なる場面として、学習マンガや知識マンガのように文字で書かれた内容が多いマンガを、知識を獲得するために読む場合と、楽しむために読む場合があると考えられる。そこで本研究では娯楽目的と知識獲得目的という2つの異なる目的でマンガを読んだ際の読み方の違いを検討することを目的とする。

方 法

実験計画：本実験は読みの目的（娯楽目的・知識獲得目的）を独立変数、各読み方略の自己評定値を従属変数とする一要因二水準参加者内計画であった。

実験参加者：本実験の参加者は45名の高校生と大学生で、うち回答に不備があった1名とこれまで一度もマンガを読んだことがないと答えた1名を除き、有効回答者は43名であった。性別の内訳は男性25名女性18名、平均年齢は19.53歳 ($SD=1.57$) であった。また現在全くマンガを読む習慣がない参加者は19名、現在少しでもマンガを読む習慣のある参加者は24名であった。

実験材料：文章で書かれた内容が多く、かつ内容にあまりなじみがないマンガとして、杜康潤 (2009) の坊主 Days から2ページずつ、計4ページを用いた。読み方略は9項目（例：全てのコマを読み飛ばさず読んだ）から成る自作の尺度で、1（全く当てはまらない）から7（非常に当てはまる）の7件法で回答を求めた。

実験手続き：実験に関する説明を参加者に行い、実験冊子を配布し、冊子への回答をもって同意とみなした。まず娯楽目的条件では楽しむことを目的に、知識獲得目的条件では内容を理解し知識を獲得することを目的にマンガを読むよう参加者に指示した。続いてどちらの条件でも2ページのマンガを読んだ後、読み方に関する質問に回答することを求めた。条件の提示順序はカウンターバランスを行った。実験所要時間は約10分で、実験終了後参加者には謝品を渡した。

結 果

条件間で読み方略の自己評定値に差があるか調べるため、対応のある t 検定を行った。その結果知識獲得目的条件の方

が娯楽目的条件よりも文字に注目して読み ($t(42)=3.54$, $p<.01$), 文字が多いコマをしっかりと読んだ ($t(42)=2.16$, $p<.05$) 一方、娯楽目的条件の方が知識獲得目的条件よりも絵に注目 ($t(42)=2.14$, $p<.05$) して読んでいたことが明らかになった (Table 1)。

Table 1

条件別に見た各読み方略の平均値

質問項目	条件	平均値	SD	t値(df)
全てのコマを読み飛ばさず読んだ	娯楽	5.72	1.72	1.22
	知識獲得	6.00	1.50	(42)
文字の少ないコマは読み飛ばした	娯楽	2.88	2.00	0.89
	知識獲得	2.72	1.87	(42)
文字に注目して読んだ	娯楽	4.40	1.62	3.54**
	知識獲得	5.33	1.52	(42)
順番通りにコマを追って読んだ	娯楽	5.98	1.35	0.50
	知識獲得	6.02	1.20	(42)
文字が多いコマはしっかりと読んだ	娯楽	4.84	1.80	2.16*
	知識獲得	5.33	1.49	(42)
絵に注目して読んだ	娯楽	5.19	1.42	2.14*
	知識獲得	4.65	1.62	(42)
全体の流れをつかむように読んだ	娯楽	5.31	1.28	0.86
	知識獲得	5.07	1.54	(41)
細かい部分に注目して読んだ	娯楽	4.26	1.67	0.96
	知識獲得	4.57	1.70	(41)
前のコマに戻りながら読んだ	娯楽	2.42	1.78	1.07
	知識獲得	2.70	1.66	(42)

注) * $p<.05$, ** $p<.01$.

続いて現在のマンガ読み習慣（有・無）と読みの目的（娯楽目的・知識獲得目的）を独立変数、各読み方略の自己評定値を従属変数とする二要因分散分析を行ったが、有意な交互作用とマンガ読み習慣の主効果はいずれも見られなかった。

考 察

本研究では娯楽目的と知識獲得目的でマンガを読んだ際の読み方の違いを検討したが、その結果娯楽目的は絵に注目した一方、知識獲得目的では文字に注目した読み方略を採用しており、目的に応じ自分の読み方略をコントロールしていることが示された。ただし平均値を見ると4未満から4以上へという質的变化ではなく4以上と4以上の違いであったため、方略の使い分けというより程度の変化という表現が妥当であろう。今後はメタ認知能力が未発達である小学生などを対象にした実験を行い本実験の結果と比較することで、リテラシーの発達過程に関する知見を得ていくことが期待される。

引用文献

中澤 潤 (2002). マンガ読解過程の分析——マンガ読解力と眼球運動 マンガ研究, 2, 39-49.