

学習マンガの表現形式の比較

Comparative Study of Expressiveness in Study Manga

学籍番号：201221588

氏名：高橋享平

Kyohei TAKAHASHI

学習マンガは絵による視覚情報とストーリーによって、楽しみながら学習できる教材として評価されている。しかし、現在の学習マンガがどの程度マンガとしてのおもしろさを有しているかは明らかにされていない。マンガの表現形式は絵・コマ・言葉と言った 3 要素で構成されている。その中でもマンガのオノマトペは絵と言葉を複合した演出や強調の表現により、マンガのおもしろさを際立てる役割がある。この役割からオノマトペのコマあたりの出現率によりマンガのおもしろさを測る研究が行われている。そこで本研究の目的は、学習マンガのオノマトペの出現率から学習マンガのオノマトペの表現技術が確立し、マンガのおもしろさを表現できているかどうかを明らかにすることである。

研究手法は、学習マンガの 1 コマあたりのオノマトペの数を測定し出現率を求めた。このオノマトペの出現率が 10%を超えることでオノマトペの表現技術が確立されており、おもしろいマンガと評価されている。また、調査は近年の統計学ブームにより注目されている統計学学習マンガを対象とした。そして、本研究では 1995 年から 2013 年に発行された統計学学習マンガの 7 作品を調査対象とした。

調査の結果、統計学学習マンガの 7 作品のオノマトペ出現率はすべて 10%を超えた。つまり、本研究で調査対象とした統計学学習マンガはオノマトペの表現技術が確立していることがわかった。そして、調査対象とした統計学学習マンガのオノマトペを使ったマンガのおもしろさは十分に表現できていることが明らかになった。

研究指導教員：西岡貞一

副研究指導教員：森嶋厚行