

令和 6 年 6 月 13 日現在

機関番号：34304

研究種目：基盤研究(C)（一般）

研究期間：2018～2023

課題番号：18K00245

研究課題名（和文）「学習マンガ」の表現構造と制作現場における意味生成プロセスの実証的研究

研究課題名（英文）An Empirical Study of the Expressive Structure of Educational Manga and the MangaGeneration Process in Its Production

研究代表者

山中 千恵 (Yamanaka, Chie)

京都産業大学・現代社会学部・教授

研究者番号：90397779

交付決定額（研究期間全体）：（直接経費） 2,700,000円

研究成果の概要（和文）：本研究の目的は「学習マンガ」のメディア的特性を「マンガ表現論」の観点から実証的に示すことにある。本研究では、現在発売されている諸シリーズを対象とし、舞台設定・シーン構成（コマ展開）・キャラクター造形という観点から分析を加えた。また、制作現場における表現の成立過程を参与観察により明らかにすることを通じて、学習マンガジャンルそれ自体を成立させる社会的価値とは何かにも迫った。その結果、教科教育内容の変化と、子ども文化における多メディア化、制作過程における葛藤とその調整の過程が表現を変化させてきたことを、いくつかの事例研究を通じて明らかにすることができた。

研究成果の学術的意義や社会的意義

教育を目的として編まれ、児童書籍として流通し、学校図書館に所蔵されることもある「学習マンガ」は、情報伝達ツールとして日本で独特に発展してきた。国内外の教育現場や博物館においてその活用に関心が向けられる中で、学習マンガとはどのようなマンガなのかを語る言葉すらないのが現状であった。本研究では、現在発売されている諸シリーズを分析するとともに、その制作プロセスを明らかにすることによって、学習マンガジャンルそれ自体を成立させる社会的価値とはいかなるものなのか、その諸相を一定程度示した点に意義をもつ。

研究成果の概要（英文）：The purpose of this study is to demonstrate the characteristics of Gakushu manga (educational manga) as a medium, from perspectives of the theory of manga expressions. In this research, we analyzed various Gakushu manga series from the viewpoints of settings of scenes, panel-usage, and character creation. Furthermore, we approached the social values that form the Gakushu manga genre itself by clarifying how expressions are materialized at the scene of creation through participant observation. By looking at several case studies, we were able to reveal that manga expressions have been shaped by the change of the content of education in schools, the diversification of media in children's culture, and conflicts between creators during the creation and the process to adjust the conflicts.

研究分野：社会学

キーワード：学習マンガ ポピュラー文化 教育 マンガ表現

1. 研究開始当初の背景

2000年代以降、学術研究の一分野として注目されつつある「マンガ研究」にあって、長い歴史を持ち、世界的にもあまり例のない興味深い表現メディアとして成長した「学習マンガ」は、巨大な市場を有しているにもかかわらず研究対象として看過されていた。学校図書館に所蔵される学習マンガは、教育実践研究において学習ツールとして注目されてきたが、ここでは既存の「学習マンガ」を前提にしつつその効果が検討されてきたため、マンガというメディアにおける表現特性について分析されることはほとんどなかった。

近年、行政や政党の広報、思想や宗教、商業的宣伝においてもマンガが利用されることが増えており、プロパガンダ的要素を持つ可能性があるこれらのマンガは、国内のみならず海外からも注目され、時に批判の対象となることも少なくないが、伝達内容の思想性を論じることが多く、マンガという表現においてどのような意味が構築されているのかは看過されがちである。こうした批判に対し、その伝達内容だけではなく、それを伝達するメディア形式・表現方法を含めた議論を切り開いていくためにも、公共的知識の伝達を追求してきた「学習マンガ」の研究が必要とされていた。

2. 研究の目的

本研究の目的は「学習マンガ」のメディア的特性を「マンガ表現論」の観点から実証的に示すことにある。戦後日本社会に焦点を合わせ、現在発売されている諸シリーズを対象とした質・量的分析を行うとともに、制作現場における表現の成立過程を参与観察により明らかにすることとした。

3. 研究の方法

学習マンガの歴史は、戦中（創成期）に始まり、教育環境の変化した1970年代（発展期）大人向けに広がった1980年代（展開期）を経て今にいたる。本研究は戦後日本社会に焦点を合わせ、主に発展期から展開期までのシリーズを扱うこととした。また、何を学習マンガとするかという定義も研究史上明確になされているわけではないため、本研究では、児童書として流通する教育を目的に編まれたシリーズと仮定し以下のとおり研究を進めることとした。

- 1) 発展期（1970年代）以降、学校教育現場向けに作られてきた学習マンガの諸シリーズを対象に、マンガ表現論の知見を援用しつつ舞台設定・シーン構成（コマ展開）・キャラクター造形という観点から表現の特徴を質的・量的に分類・分析し、そのパターンを明らかにする。
- 2) 参与観察法により現在作成過程にある学習マンガ作品の全制作プロセスを記録し、学習マンガがどのように制作されているのかを明らかにする。
- 3) 国際比較をおこなう

これらを通じて、学習マンガのメディア特性を、表現論を踏まえつつ解き明かすこととした。

4. 研究成果

成果1

発展期以降、学校教育現場向けに作られてきた伝記シリーズとして、継続的に制作されているマリー・キュリーとフローレンス・ナイチンゲールを事例として研究を行った。

特に、マンガ表現論を援用して「場面」という概念を設定し、各年代においてどのような「場面」をページ内で構成しつつ表現をおこなっていたのかを分類、計測した。また、ショット・アングルというコマ内の人物の切り取り方を分析軸に設定し、学習マンガ内の視点がどこに置かれているのかを探ることとした。

これらの分析の結果、シリーズが変遷するにつれ、対象人物の全人生を扱うようになってきたこと、人物の専門性にかかわる知識の説明ではなくライフコースにおける「苦難と克服」が常に中心化されていることが分かった。また、ショット・アングル分析からは、時代が下るほど、ショット・アングルの多様化とアップの増加がみられた。このことから、マンガ表現として、読者がよりキャラクターの主観にシンクロしやすい表現が選び取られ、主人公の視点から、主人公の人生を経験することが学習の目的になっているのではないかという仮説を得た。

成果2

成果1同様、発展期以降、学校教育現場向けに作られてきたシリーズとして歴史シリーズがある。『学研まんが NEW 日本の歴史』シリーズを事例として、その変遷について研究をおこなった。特に、歴史的事実の発見や時代の変化に合わせた「改訂」に注目し、編集部へのインタビューも併せて分析をすすめた。その結果、学習指導要領との対応、他社版との関係、書籍サイズやメディアミックスなど、現在の市場で選好されるメディアとの再調整といった要因が変更に影響しており、また学習マンガをどの程度エンタメ化していくのかが模索されていることが分かった。

成果3

参与観察法により、科研メンバーが作家として参与した学習マンガのプロセスを記録し、学習マンガがどのように制作されているのかを明らかにした。また、学習マンガの監修者や編集者などへのインタビュー調査も実施した。その結果、学習マンガの制作現場は(編集部によって差はあるが) 編集者に調整の負担が大きい。こうした場においてテーマの専門性を理解したうえで制作現場を調整するドラマツルクの役割の重要性を明らかにした。ただし、ドラマツルクは時としてプロパガンダ的な価値づけを行う可能性を秘めていることも指摘した。

国際比較は新型コロナウイルス感染症の拡大により、あらたな調査を十分に行えなかったため、一部の文献調査に留まざるをえなかった。

以上の成果は学会発表および論文として報告するとともに、学習マンガ制作現場調査に関しては基礎的データとして広く利用されるよう、別途報告書としてまとめた。また、京都国際マンガミュージアムに新設される学習マンガコーナーの選書及び展示案を作成し、本科研の成果を広く一般に公開することとした。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計7件（うち査読付論文 2件/うち国際共著 0件/うちオープンアクセス 0件）

1. 著者名 瀧下彩子、山中千恵、伊藤遊	4. 巻 27
2. 論文標題 学習マンガ制作現場のエスノグラフィー 葛藤を調整する「ドラマトゥルク」の必要性	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 マンガ研究	6. 最初と最後の頁 35 - 52
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -
1. 著者名 山中千恵	4. 巻 18
2. 論文標題 子ども向け伝記学習マンガに示された「学べき人生」 - 『キュリー夫人伝』から『世界伝記長編漫画 キュリー夫人 おもしろ漫画文庫』へ	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 人間学研究1	6. 最初と最後の頁 -
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -
1. 著者名 瀧下彩子	4. 巻 9
2. 論文標題 漫画を捨てたわけじゃない - 抗日漫画活動と葉浅予	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 連環画研究	6. 最初と最後の頁 111-132
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -
1. 著者名 伊藤遊	4. 巻 8月
2. 論文標題 バイオ で読む解くマンガ1	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 WOW, SEE YOU IN THE NEXT LIFE.	6. 最初と最後の頁 40-43
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 伊藤遊	4. 巻 11月
2. 論文標題 バイオ で読む解くマンガ2	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 WOW, SEE YOU IN THE NEXT LIFE.	6. 最初と最後の頁 42-43
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 伊藤遊	4. 巻 1月
2. 論文標題 バイオ で読む解くマンガ3	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 WOW, SEE YOU IN THE NEXT LIFE.	6. 最初と最後の頁 21-21
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 瀧下彩子	4. 巻 844
2. 論文標題 「武田雅哉著 平凡社刊『中国のマンガ<連環画>の世界』」	5. 発行年 2018年
3. 雑誌名 『中国研究月報』	6. 最初と最後の頁 42-43
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

〔学会発表〕 計8件（うち招待講演 2件 / うち国際学会 1件）

1. 発表者名 伊藤遊、山中千恵、瀧下彩子
2. 発表標題 歴史科系学習マンガにおける「改訂」
3. 学会等名 日本マンガ学会第20回研究発表会
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 伊藤遊、瀧下彩子、山中千恵
2. 発表標題 歴史科系学習マンガの制作過程
3. 学会等名 中部人間学会第21回研究発表大会
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 伊藤遊
2. 発表標題 学習 / マンガ の可能性
3. 学会等名 古代アメリカ学会主催第3回公開シンポジウム (招待講演)
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 瀧下彩子、山中千恵、伊藤遊
2. 発表標題 学習漫画のドラマトゥルク
3. 学会等名 日本マンガ学会オンライン研究発表会
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 山中千恵
2. 発表標題 マンガ表現のリアリティ
3. 学会等名 ソウル大学校日本研究所国際シンポジウム 2000年代以降日本オタク文化の争点と展望 クール・ジャパンの20年を顧みる (招待講演) (国際学会)
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 伊藤遊、山中千恵、瀧下彩子
2. 発表標題 伝記学習マンガ の表現構造の変遷 - マリー・キュリー伝を事例として
3. 学会等名 日本マンガ学会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 瀧下彩子
2. 発表標題 漫画を捨てて国画を取る - 葉浅子の抗日漫画
3. 学会等名 連環画研究会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 山中千恵
2. 発表標題 韓国における 学習マンガ 環境
3. 学会等名 日本マンガ学会
4. 発表年 2018年

〔図書〕 計5件

1. 著者名 中島俊郎、松野 修、山崎麻由美、山中千恵、けいろー、岩田恵里子、加納佳代子、宮本眞巳	4. 発行年 2022年
2. 出版社 日本看護協会出版会	5. 総ページ数 200
3. 書名 ナイチンゲールの越境7：伝記 創造られたヒロイン、ナイチンゲールの虚像と実像	

1. 著者名 伊藤遊	4. 発行年 2021年
2. 出版社 SCICUS	5. 総ページ数 344
3. 書名 日本の医療マンガ50年史 「ウイルスや細菌はマンガの中でどのように表象されてきたか 「学習マンガ」における 擬人化 」	

1. 著者名 瀧下彩子	4. 発行年 2021年
2. 出版社 学研プラス	5. 総ページ数 152
3. 書名 DVD付 学研まんが NEW日本の歴史 2巻	

1. 著者名 瀧下彩子	4. 発行年 2021年
2. 出版社 角川出版社	5. 総ページ数 223
3. 書名 角川マンガ学習シリーズ 世界の歴史 6巻	

1. 著者名 学習マンガ研究会	4. 発行年 2024年
2. 出版社 学習マンガ研究会	5. 総ページ数 109
3. 書名 学習マンガ編集部のひみつ	

〔産業財産権〕

〔その他〕

-

6. 研究組織

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
研究分担者	瀧下 彩子 (TAKISHITA SAEKO) (50370177)	公益財団法人東洋文庫・研究部・研究員 (72622)	
研究分担者	伊藤 遊 (ITO YU) (70449552)	京都精華大学・付置研究所・准教授 (34317)	

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8. 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関