

## 【論文】

マンガ読解過程における知識の参照に関する探索的検討  
——グループインタビューにみるマンガとの接触頻度・世代による差異An Exploratory Study on the Reference of Knowledge in the  
Manga Reading Process: Differences in Frequency of Contact  
with Manga and Generation in Group Interviews池上 賢<sup>†</sup>

## 1. 問題意識——マンガ読解と知識

## 1.1 研究の背景——マンガ・リテラシーをめぐる議論と筆者のこれまでの研究

本稿ではグループインタビューの分析結果から、世代やマンガとの接触頻度による、マンガのテキスト(以下、マンガ・テキストと記載する)の読解過程における知識の参照の差異を検討する。マンガ研究における重要なテーマの一つにマンガ・テキストの読解がある。マンガ評論家の夏目房之介が、マンガを読んでいる団塊世代以下について「子供の頃から読んでいるから、自分たちがいかに複雑な手続きをへて『マンガ文法』を読みこなしているのかの自覚がない」(夏目 1997: 5)と指摘するように、マンガの読解にはリテラシーが必要である。マンガをビジュアル言語と枠づけ分析した認知科学者 Neil Kohn によれば、「ビジュアル言語を理解するには、多様なレベルの構造に対するある程度の流暢性が必要」(Kohn 2013=2020: 166)である。マンガの読解に関する実証的な先行研究では、マンガを読む能力には個人差があることも指摘されている。中澤潤はマンガ読解の規定因として考えられるリテラシー技能について、小学4年生と大人を対象としたテストを行い、その差異やマンガ理解のリテラシーの類型を析出した(中澤 2004: 6-25)。ここでは、小学生から青年にかけて「マンガ理解のリテラシー諸技能やストーリーマンガの読解力が発達すること」や「マンガ読解の基礎技能」として「コマ理解のリテラシー」と「文脈理解のリテラシー」が存在するなどが明らかにされた(中澤 2004: 23)。このように、マンガ表現論や心理学などでは、マンガというビジュアル中心の表現メディアであっても、読解には一定のリテラシーが要求され、そのリテラシー能力には個人差があるが示されている。特に、先行研究はマンガを読むためには、コマを読む順番や、吹き出し・オノマトペ・動線が何を意味しているのか、などマンガを読み取るための知識の存在を示唆している(夏目 1997; Kohn 2013=2021; 中澤 2004)。

しかし、メディア社会学的な観点に立つと、異なった水準の知識に起因する読解の差異も浮上する。筆者はマンガに関する経験について分析を行う中で、「マンガを読むという行為における手続き」に焦点化し、2人からなる4組の調査協力者に対して、マンガ・テキストの読解を伴う実験調査を2013年に行った(池上 2019: 161-2)。その結果、以下の点が明らかになった。

---

<sup>†</sup> 拓殖大学政経学部准教授

第1に、マンガを読む上で、実験協力者は必要に応じて、作品のテキストを構成する要素を同定しながら作品を解釈していた。例えば、作品のジャンルを特定したり、場面・状況を判断したりして、登場人物がどのような職業や物語上の役割を持つ人物なのか推測するなどしていた(池上 2019:166-79)。

第2に、マンガを読む際に、実験協力者は、自身が持つさまざまな知識や経験を参照していた。ここでは、我々が日常的に用いている知識や、マンガの作品やジャンルに関する知識が利用されていた(池上 2019:179-81)。

第3に、マンガ・テキストの意味は、読者の解釈実践に依存しており、多義的なものであることが示された(池上 2019: 181-4)。筆者が実験に用いた4コママンガの読解においては、テキスト中の吹き出しについて、それが誰の発話であるのか解釈する際にグループ毎に差異が見られた。

このように、マンガを読む際にマンガの読者はさまざまな知識を参照しているが、参照される知識の違いは、読解内容の差につながっている可能性がある。特に筆者の実験では、マンガ・テキストを読解する際に参照された知識には、先述した夏目(1997)がいう「マンガ文法」に関する知識(リテラシー)だけでなく、日常的な知識(是永 2017: 186-7)や政治に関する知識、経済学に関する知識など一見してマンガと無関係に見える知識も参照されていた(池上 2019: 179-81)。

## 1.2 問題意識——マンガ読解へのメディア社会学的接近

マンガを含むメディア・コンテンツの読解は、メディアと社会の関係性について考えるうえで重要な論点である。Stuart Hall はコミュニケーションのプロセスにおけるメッセージの構成からそれが伝達され再び理解されるまでのプロセス、コード化／脱コード化において独自の決定因子と存在の諸条件があることを主張した(Hall [1980]1992)。Hall の視点は、後にオーディエンスの階級といった社会的背景によって異なるニュース番組のディコーディングに焦点化した David Morley(1980)の研究や、オーディエンスの文化的背景によって異なるテレビドラマのディコーディングに焦点化した Liebis と Katz の研究(1990)に引き継がれた。結果的に、メディア・テキストの読解は、「オーディエンスの職業グループといった大雑把な社会的、階級的諸決定因に結び付けるのは不可能」であることも確認されたが(Turner 1996=1999: 171)、メディア・テキストの読解が画一的なものではないことを示した理論的意義は大きい。

この点を踏まえて、筆者の実験結果を考えると、マンガの読解における、社会学的な論点が浮かび上がる。マンガ表現論や、心理学的なマンガ読解に関する研究は、マンガの読解の最も基本的な水準である「マンガをマンガとして読み解く」という読解と、その際に必要になるマンガ(あるいはビジュアル言語)の「文法」に関する知識に焦点化する。しかし、マンガの読解においては、それとは異なる位相として、様々な知識を参照して作品の内容を読解し、読者自身が様々な評価を下したりするという水準が存在し、それには読者の社会的背景が関係している可能性がある。

以上の点を踏まえて、本稿では筆者が 2017 年に行った新たな実験調査の結果から、マンガ・テキストの読解過程と知識の参照に関する探索的検討を行う。この調査では、マンガの読解過程における知識の参照過程および、その差異の背景となりうる要素の一つである世代に注目した。

今回の調査でマンガとの接触頻度と世代に焦点化した理由は、以下の通りである。まず、接触頻度は、先行

研究で示唆されたマンガリテラシーの土台であり、それにより読解過程も異なることが予想される。世代はマンガとの接触頻度以外の要因の中で、マンガの読解に対する影響が相対的に大きいことが推測できる。マンガにおいては雑誌が「性年齢層別にセグメンテーションされ」「数量的マーケティングの代替機能」(玉川 2016: 286)を果たしていると指摘される。そのため、マンガは特定の世代ごとに共有されたものとしてしばしば語られることがある(池上 2019: 189-208)。先述した夏目は、1980年代に流行したギャグマンガを理解できない人がいたという経験から「自分を下限とする団塊の世代と、その下の世代ではマンガの感受性がずいぶん違うらしい」と述べた(夏目 2005: 171)。世代はマンガの読解に大きく関与している可能性がある。

以上の点を踏まえて、本稿の問いを記述する。

- ① マンガ・テキストの解釈に読者が用いる知識はどのようなものであるのか。
- ② マンガとの接触頻度により、解釈の過程や使用される知識に差異が生じるのか。
- ③ 協力者の世代により、解釈の過程や使用される知識に差異が生じるのか。

これらの問いに答えることにより、マンガの読解に対するメディア社会学的研究における、今後の可能性を示すことが本稿の目的である。

## 2. 調査概要

### 2.1 調査協力者の選定と実験手順

本稿で分析する実験調査は、拙稿(池上 2019: 161-87)での成果を踏まえて、世代とマンガに対する接触頻度の多寡によりグループを構成し、グループ毎の会話内容から読解過程における手続きを明らかにするとともに、同一のマンガ・テキストに対する読解過程の違いを比較することを目的としている。本実験のデータは、日常的なマンガの読解と単純に同一視することは出来ないが、同一の条件下で同一のテキストに対して行われた実験のデータはマンガの読解の研究に寄与しうる知見を提示するものである。

初めに筆者は、以下のグループを構成した。

【グループ 1】マンガを読まない 30 代

【グループ 2】マンガを読む 30 代

【グループ 3】マンガを読まない 10 代

【グループ 4】マンガを読む 10 代

そのうえで、機縁法を用いて、候補者に調査協力の依頼を行った。その結果、10代・30代の男女 15 名から協力を得ることが出来た。なお、マンガ読む／読まないは、当事者の自認に依拠したが、実験調査開始前に行ったアンケートにより実際の接触頻度を再確認している。マンガを読まない 30 代のグループについては、最終的に 29 歳の協力者が含まれたが、調査の実施に当たっては大きな問題は生じないと判断した。各グループのメンバーは、マンガを読まない 30 代が 3 名、その他のグループは 4 名ずつとなった。なお、会話を促進させ

るため、いずれのグループも知人同士で構成した。各グループメンバーの詳細については、表1に記載した。

次に調査の手順について説明する。調査は2017年の10月14日(グループ1)・17日(グループ2)・24日(グループ3)、11月15日(グループ4)に行った。また、先述したとおり実験に先立ち簡単な質問紙調査を実施して、日頃のマンガとの接触や好きなマンガ作品について再確認した。

実験の実施にあたっては、事前に選定した9種類のマンガ・テキストを使用した。各マンガ・テキストは、筆者がマンガの単行本の一部をプリントアウトしたものである。

実験開始前に、筆者はこれから手渡すマンガ作品のコピーについてできるだけ詳しく話し合ってもらいたいと伝えた。また、各テキストに関する会話の終了は原則として協力者に決めてもらった。会話中には、テキストのどの部分に着目しているか、指をさすなどして示してほしいことも伝えた。実験の実施にあたっては、会話は録音するとともに、指差しなどを確認するため、テーブルの上をビデオカメラで撮影した。

筆者は拙稿(池上 2019:161-87)において、登場人物(キャラクター)の物語上の役割について同定する会話が見られたことに注目し、各グループがキャラクターの役割について語る事がなかった場合、会話を終えた後に、その点について質問することにした。また、作品の全体の概要についてどのような作品だと考えるのか、という点についても必要に応じて質問した。最後に、調査で得られた音声データは、トランスクリプト化し、同時に収録した映像と合わせて分析を行った。

## 2.2 本稿における分析の焦点——「マンガに関する知識の参照」への注目

先述した通り実験においては、9種類のマンガ・テキストを用いた。分析では先に示した通り筆者自身による先行する実験の結果も踏まえ、実験協力者が解釈を行う際、作品のテキストを構成するどのような要素を同定しながら、どのように読み解いているのか、またその際にどのような知識が用いられているのかという点に注目した。

分析からはさまざまな知見が得られたが、特に注目すべき傾向として「マンガに関する知識を参照しているか」という点と、「断片的なテキストから作品の全体像を推測する過程がみられたか」「作品全体像に関する推測する過程が見られた場合、その内容はどの程度実際の作品全体に合致していたのか」という点に違いが見られた。なお、ここでいうマンガに関する知識とは、先述したコマを読む順番や、吹き出し・オノマトペ・動線が何を意味しているのか、などマンガを読み取るための知識(夏目が言う「マンガ文法」)に加えて、たとえば「いつの時代にどのようなジャンルの作品が流行していたのか」「ある時代にどのような絵柄のマンガがあったのか」といったマンガ作品全般に関する幅広い知識を指すものである。

本稿では、紙幅も考慮して、4つのグループの読解過程と知識の参照の差異が最も明確に見られたマンガ・テキストの1つについて、実際の会話内容の流れやトランスクリプトの細部を分析する。

## 2.3 分析対象となるマンガ・テキスト

本稿で分析対象としたマンガ・テキストは清水としみつ作『エリダヌス座θ』1巻(竹書房)<sup>1)</sup>から抜粋したものである。ただし、本稿に掲載した図版には、実験の際に調査協力者が指をさした場所を示すため、アルファベットの記号を付与している。

本作品は、1993年から1996年にかけて雑誌『コミックガンマ』において不定期に連載され、単行本全2巻が発売されたSF作品である。内容は、地球に暮らす高校生である主人公が、彼のことを転生した王であると主張する異星人の少女と出会い、戦いに巻き込まれていくという物語である。実験に使用したテキストは、物語序盤に起きた敵の異星人による攻撃がひとまず解決し、主人公が幼馴染の少女から話しかけられている場面である。使用したテキストでは、この後に登場する敵キャラクター(aの人物)の女性が様子を伺っており、次のシーンに登場する学生の姿も描写されている(図1)<sup>2)</sup>。

### 3. 調査結果——接触頻度と世代によるマンガ読解過程と知識の参照の違い

#### 3.1 グループ1【読まない/30代】——テキスト内のキーワードへの注目

以下では、グループ毎にマンガ・テキストについてどのような会話が行われたのか、その概要を確認したうえで、注目すべき点についてトランスクリプトを確認していく。

始めに、【読まない/30代】の会話内容を確認する。会話の概観は以下の通りである。

0:00～ テキストの閲覧中の会話

2:00～ テキスト中の登場人物について

4:30～ 登場人物の装飾品について

5:35～ 最後のコマに登場する男子生徒2人組について・補足質問

本テキストに関する会話は全体で6分ほどであった。【読まない/30代】では本テキストを受け取った直後にAさんが「昔の90年代って感じ」と発言し、作品の発表年代を推測していた。これはマンガの絵柄に関する知識を参照しているといえる。しかし、それ以外の解釈過程においてはマンガ作品に関する知識などを使用し、解釈する様子は見られなかった。たとえば、会話が始まって最初に彼らが着目したのは作中で言及される「アルファ・ライラエ」という名前と「転生」というキーワードであった。

#### 【断片 1-1】<sup>3)</sup>

A: アイファ、ライラエ。

B: まじで頭入ってこない。

A: あ、アルファか。

B: そうだ、あの女は一体誰なんだよ。アルファ。なんて読むんだ、これ。

A: 転生したんすねえ。

C: 転生したんですか。

A: 転生したって書いてますよ。

B: お。なるほど。アルファ・ライラエ。

このように【読まない/30代】はテキストの内容から情報を丁寧に読み取ろうとする傾向が見られた。その

後、テキスト中の台詞で言及されている人物が、どの人物なのか同定する作業が行われた。なお、トランスクリプト上の(→b)といった記述は、当該人物がテキスト上に付与したアルファベット b の部分を指差していることを意味している。

【断片 1-2】

B:フフ

A:だ、だれがアルファ・アキーラエなんですか、

C:あの一男性じゃないですか？

A:えじゃあ、これはじゃあアルファ・ライラエ(→b)ですか？

(沈黙)

C:ああ一、この人がアルファ・ライラエさんですかね、はい。

A:あ一でも王だから、

C:だから、(聞き取れず ただし(→c)を指さしている)じゃないですか

B:この人は、これを見てるから、(→d)

C:ああほんとだ

A:ああこれ(→c)の一裏一、これは

B:これはいないんですね、ひゅっと出てきた

ここでは、4p の 2 コマ目で言及されている「アルファ・アキーラエ」という人物がどの人物が該当するか意見交換がなされている。また、「アルファ・ライラエ」が誰であるのか、あるいは4p目に登場する女性(a, dの人物)のいる場所がどこであるのかが、議論されている。この後は、4p 目に登場する a, d の人物について推測が行われた。

【断片 1-3】

C:ていうか、この人(→d)は何なんですか

B:あ一ねえ、ちょこれ推論のしがいが、ありそうですね

A:ライバルの星ですかね

C:ライバルの星

B:星、星の戦いにします？

C:ウフフフ

A:でもこの星って書いてありますよ

B:あそ一かそ一か

C:この星

B:じゃあ別の星

このように d の人物について意見の交換がなされており、「ライバルの星」の人間なのではないかということが推測されている。しかし、それ以上の推論はなされず、Bさんにより再度 c の男性に焦点が移った。

【断片 1-4】

B: アルファ・アキラ、アキーラ、これアキラ(→c)ですよ絶対主人公、絶対アキラアキラ

C: 名前出てこなかったですね

B: 絶対アキラだよこれ、

C: アキラくん

B: え、みんなそれ、気づいていた

C: いやあそうかなあとって、日本語っばいですよ

A: 僕全然わかんなかったです

B: アッハッハッハ、絶対アキラだよ

ここでは、アキラという名前が日本人によくみられる名前であるという知識が参照され、作中の台詞に登場する j の人物の現在の名前がアキラではないかということが推測されている(ちなみに実際には主人公の名前は啓介である)。その後、【読まない/30代】の会話は、g の女性が付けている装飾品について会話がなされた後、打ち切られた。

ここまで【読まない/30代】の読解過程を参照した。【読まない/30代】では、テキストの人物を同定することに力点が置かれていた。90年代の作品ではないかということ推測の際に、マンガの絵柄に関する知識が参照されたが、全体としてはテキストに描かれた情報から作品を解釈しようとする傾向が見られた。また、後述するが【読む/30代】や【読む/10代】においては、作品の物語の全体像について推測する会話が自発的にみられるのとは対照的に、【読まない/30代】ではそのような実践は行われなかった。

### 3.2 グループ2【読む/30代】——断片的要素による作品全体像の推測

次に、【読む/30代】のトランスクリプトを分析する。このグループでは【読まない/30代】と比較すると、メンバーがマンガ作品に関する様々な知識を参照して、作品について様々なことを推測し、多くの事柄を語っていた。はじめに、本テキストについての会話の概観を示す。

0:00～ テキストの確認

1:35～ 本作品のジャンルと絵柄について

4:45～ テキスト中の登場人物の特性について

6:00～ 作品の時代性と絵柄について・補足質問

グループ2の本テキストに関する会話は、補足質問を除いて全体で7分20秒程度であった。本作品のテキストに関する会話は【読む/30代】では【読まない/30代】【読まない/10代】と比較して相対的にスムー

ズに行われていた。例えば、以下のような会話が見られた。

【断片 2-1】

G: 90 年だね

E: 90 年代、だね

D: (1 枚目を見ながら) ちょっと一あれ的な、局所的な人気が出て、OVA<sup>4)</sup>が2、3巻出る的な、あの一、こ  
ら辺のキャラクターのメカ、こころへん、あれですよ、あの一、フフフ、『ああ女神様』<sup>5)</sup>とかあそこらへんの

E: うーん

F: うーん

D: 『お嬢様伝説ユナ』<sup>6)</sup>とかあそこらへんのそんな感じのメカの描き方よねみたいな、あそこらへんで、結  
構流行ってた

F: おでこの奴とか

D: うーん、そうそうそう、め、め、メカもの的な、メカプラス美少女的なキャラクターの記号的な、表現よ  
ね、なんだか知らないけど

ここでは、G さんが本作品について「90 年代だね」と発表年代を推測し、これに E さんも「90 年代、だね」と呼応することにより肯定している。続けて D さんはこの作品に類似すると思われる作品として『ああっ女神さまっ』や『銀河お嬢様伝説ユナ』の名前を挙げている。ここでは、90 年代のマンガ・アニメ・ゲーム作品などに関する知識が参照されている。そして、作品に関する感想などが述べられた後、作品のジャンルが同定された。

【断片 2-2】

D: あれだ一、それこそ 90 年代に、的に流行った押しかけモノだ。

E: あ一、

D: うん

G: ジャンルの的にそのジャンルがものすごい嫌いなんだな僕

D: 電話したら、女神様が出てきたりとかその一、あんまし好きではない

E: 君は好きでしょこういうの

F: えーどうなんだろう

ここでは、D さんは、マンガ作品の流行に関する知識も参照しつつ、本作品が 90 年代に流行した「押しかけモノ」と同定し、E さんも同意する。ここでいう「押しかけモノ」とは、厳密なジャンル名ではないが、「主人公の元に美少女が訪れ同居することになる」作品を指していると思われる<sup>7)</sup>。G さんは D さんの発言を踏まえて、「そのジャンルがものすごい嫌い」と述べる。ここでは D さんが「電話したら、女神様が出てきたり」と語っているが、これは【読む／30 代】において実験で使用した『エリダヌス座』と同じジャンルに属すると位置づけられた『ああっ女神さまっ』の導入部の展開である。つまり、この場面において D さんは図1と同一ジャンルに属す



ると位置づけられた『ああっ女神さまっ』に関する知識を参照し、示している。【読む／30代】では、【読まない／30代】ではなされていなかった作品ジャンルの同定が行われていた。

この後に続く会話では、ここで示された「押しかけモノ」であるというジャンルが踏まえられ、テキスト中の人物像についても読解がなされている。

【断片 2-3】

D: とりあえずこの主人公(→f)があの一、なんの、特技、もしかしたら隠された、なんちゃら一みたな、前世のなんちゃら一みたいなので、能力あるかもしれないで、基本的にあの一、あれでしょ蜚一くんでしょ、あの役に立たない、役に立つけど、あの一基本蜚一くんか(→f)天地<sup>8)</sup>かみたいない感じでしょ

\*: 蜚一くんってなんのマンガ出てくる

D: ああ女神様

E: ああ女神様の話知ってるでしょ

\*: ああ

D: それか天地的なキャラクターでしょ。で、このメカ(→g)、ねー、うーん、銀河お嬢様的な感じのパーツを取り付けているのが、これがヒロインで押しかけ系でしょ。うん、それはわかるよ。で、これ(→h)が一般人枠でしょ。どうみても、ガンズミスキャッツあたりの銃とか隠し持ってそうだけど、

E: うーん

筆者は拙稿において、マンガ・テキストが読まれる際は、しばしば作品のジャンルが同定され、さらにその同定されたジャンルをリソースとして読解が継続していくことを指摘したが(池上 2019:168-71)、ここで見られる会話も「押しかけモノ」というジャンルを踏まえたものである点が確認できる。つまりこの場面ではDさんは本作品のジャンルを同定したうえで、同じジャンルに属すると自身が考える『ああっ女神さまっ』や『銀河お嬢様伝説ユナ』など1990年代に発表されたマンガ・アニメ作品に関する知識を参照して、テキスト中の登場人物が物語中で果たす役割を推測している。ちなみにDさんは、hの人物について「一般人枠」としつつ「ガンズミスキャッツあたりの銃とか隠し持ってそうだけど」と述べているが、これもまたマンガ作品に関する知識に基づく発言である。『ガンズミスキャッツ』は園田健一により1990年代に連載されていたマンガでアメリカを舞台に賞金稼ぎとして働く女性二人組の活躍を描いた作品である。本作の主人公は、賞金稼ぎの女性で銃を隠し持っている描写が見られる。また、インド系イギリス人という設定で褐色肌という外見のため、Dさんが図1におけるhの人物と共通点を見出したと思われる。

この後、【読む／30代】では、Eさんが本作品のような作品は、「テンプレすぎちゃって、もう見てらんないのかもしれない」と否定的な評価を下している。その後、筆者は話題に上らなかったaの人物の物語中の役割についても質問を行った。

【断片 2-4】

\*: 最後のコマに出てくる人はどんなだと思う？

E:なんかこれ(3枚目のページを手渡す)

G:なんか異世界から来た枠でしょ

D:そうそうそう

F:ウフフフ

D:これはあれでしょ、別に、厳密にいうと敵じゃないキャラクターでしょ多分、フフ

E:ああ、まあ、なあー、なんとなく言いたいことは分かった、伝わったよ、多分

D:フフフ

G:こいつら(→i)死ぬでしょ、

E:死ぬな

F:フフフ

G:死ぬね、うん、無惨な死に方を

E:ハッハッハ、流石にそこまでの、たぶんノリじゃないと思うんだけど

筆者の質問に対して、Gさんは「異世界から来た枠」と回答し、さらにDさんが「厳密にいうと敵じゃないキャラクター」と回答している。ちなみに、aのキャラクターはこの後の物語で主人公たちを襲撃し最終的に敵対したまま殺害されるので、この推測は間違っている。しかし、ここでもDさんが「厳密にいうと敵じゃない」という物語上の役割を推測したのに対して、Eさんが「なんとなく言いたいことは分かった、伝わったよ、多分」と答えていることは興味深い。つまり、冗談交じりではあるがDさんの推測は一定の正しさを持っているものとしてEさんに同意されているのである。

さらに興味深いのは、【断片 2-4】において、最終コマに登場する2人の男子学生(i)について、Gさんがこの後死亡するのではないかと推測している点である。実際、この直後この場面に登場する学生2人は喫煙を開始するが、aのキャラクターにより1人は殺害され、もう一人は謎の生物を寄生させられ操られてしまい、最終的には死亡する。つまり、Gさんはマンガなどでよくみられるモブキャラクターが犠牲になる展開についての知識を用いて、この後の展開を推測したといえる。

いずれにしても、清水テキストに対する【読む／30代】の解釈では、【読まない／30代】とは対照的にテキストの情報を読み解くというよりは、マンガのジャンルや類似した傾向を持つ作品に関する知識が頻繁に参照されテキストが読解されていた。そして、推測した内容は概ね作品の内容に合致していた。

### 3.3 グループ3【10代/読まない】——作品の全体像推測における困難

ここまでの分析では、30代のグループにおけるマンガ・テキストの読解過程について考察した。ここではマンガとの接触頻度によって、読解過程において明確な違いが確認できた。では、世代が変わるとどのような傾向が見られるのであろうか。続いて10代のデータを見ていくことにしたい。まずは【読まない／10代】の会話の概観を確認する。

0:00～ 提示→講読

- 1:53～ 主人公の同定→自身のマンガ経験の話
- 3:30～ 作品の絵柄について
- 4:40～ 吹き出しの分かりにくさについて
- 6:16～ 絵柄の話→登場人物の話→物語の内容について
- 8:30～ 調査者からの質問(→調査者による内容の説明)

本グループの会話は全体で9分ほどであった。このテキストに関する会話では、最初に作品の登場人物の役割を同定しようという会話が見られ、その中で作品のジャンルを同定しようという発話もあった。

【断片 3-1】

- K:こっち?
- I:この人が。こっちが主人公?(→g)
- K:ううん。上?
- J:何だろ。
- I:ファンタジー? これ。
- K:ううん。

しかし、【読まない/10代】では、この後、内容の読み取りはしばらく行われず特定のコマにおいて台詞の文字が短いため読みにくいという指摘や、自分たちのマンガ講読の経験に関する会話が行われた。その後、作品の絵柄についての会話が見られた。

【断片 3-2】

- I:え、何だっけ、この、この絵のタッチ、何だっけ。なんか、すごい見たことあるんだけど。
- J:ううん。
- H:こう見ると、こ、コナンに出てきそうな。
- K:んー。
- I:ああ。
- K:ふん、ふん、ふん、ふん。
- I:セーラーMoonみたいな、(聞き取れず)とか?
- J:うん。
- K:あ、確かにね。ううん。

このように、グループ3では、自分たちの知っている作品を事例として挙げることで、作品の絵柄がどのようなものであるのか、同定しようとする会話が行われた。その後、再び登場人物を同定しようという会話が見られた。以下の会話の中では、同時に作品のジャンルに対する言及も見られた。

【断片 3-3】

I:ううん。え、これは、この、なんか、力持ってる子の話？(→g)

K:飛べる人？

J:違う星から来た的な。

I:ああ。あ、で、恋愛(聞き取れず)だよな。え？ 恋愛じゃないのかな。

J:多分。

K:ん？

J:そう。

I:分かんない。この(→c)、男の人。

K:ううん。

I:違うのかな。

J:この人しか(→f)知らない秘密的な。

B・K:ああ。

K:この人(→h)、俺って言ってるんだなって思った。これって女の子だよな。

I:めっちゃ男っぽいよね。

K:エミさんでしょ、エミさん。

J:ううん。

H:めっちゃ気強そうな。

このように【読まない／10代】では、登場人物がそれぞれ作中でどのような位置付けであるのかという点について、推測が行われている。その中で、Iさんは本作品について恋愛を扱った作品ではないかと推測していた。また、このグループでは、テキストにおける吹き出しの使い方やコマの配置について会話も行われた。

その後、会話の内容は作品の絵柄に移行した。ここでは、本作品の絵柄が「萌え系のかわいさ」ではないこと、1p目1コマ目に描かれているキャラクターが「すごい好青年」であること、キャラクターが「スタイルいい」こと、「マンガだなんて、アニメだなんて、すごい感じがする」こと、キャラクターが「美化されてる」ことなどが語られていた。

そのうえで、3p目について以下のような会話がなされた。

【断片 3-4】

K:このき、この、この、これは何なの？ これ、この2人が。(カメラ外のため確認できないが、3p目を動かしている)

J:次の主人公とかかな。

K:次につながってく感じなのかね。

I:ね。

J:あと、何となく、この2人(→a・g)が戦うのかも。

I・K:ああ。

K:敵。敵じゃないけど。

J:こいつを奪い合うみたいなの。

I・K:アハハハハ。

K:イメージ的に。

J:三角関係。

I:ありそう。

このように、グループ3では、作中の登場人物である a と g の人物が主人公を奪い合うという展開を予想していた。なお、興味深い点として、本グループは大学生から構成されているが、授業で学習した内容を用いて、テキストの解釈を行おうとする様子も見られた。具体的にはある授業で学習した「セカイ系」について触れていた。

最後に、調査者から作品の内容について質問を行った。

【断片 3-5】

\*:ちなみに、えっと、どういうマンガだと思いますか。

I:三角関係？

\*:ああ、なるほど。

I・K:アハハハハハハ。

\*:お二人は。

K:恋愛系みたいな。

I:恋愛。

H:ちょっと、ファンタジーな感じの三角関係。

\*:なるほど。Jくんは？

J:ううん。何だろう。主人公が。周りが、主人公に引き寄せられるみたいなの。で、主人公が、何かで活躍するみたいなの。

\*:あ、なるほど。

I・K:ああ。

このように【読まない／10代】では、本作品について三角関係を伴う恋愛系の作品であるという推測がなされていた。このグループはマンガを読まないと自認する調査協力者によって構成されているが、図2のテキストについてはわずかではあるが、マンガに関する知識を参照して読解しようとする様子が見られた。しかし、作品について推測した内容は【読む／30代】とは異なり、実際の作品と合致するとは言い難いものであった。

### 3.4 グループ4【読む／10代】——登場人物の役割に関する推測

最後に【読む／10代】のテキストの解釈を参照する。会話の概観は以下の通りである。

0:00～ テキストの講読

2:08～ 作品の設定と登場人物について

5:39～ テキスト中の表現について→改めて登場人物について

6:40～ 調査者による補足説明

【読む／10代】においては、テキストの講読が終わった後、【読む／30代】と同じく、本作品が90年代のものではないかということが最初に指摘され、そのことが同意されていた。その後も、マンガの知識を参照しながら、作品の内容についての推測がなされていた。

【断片 4-1】

O:なんか90年代感、すげえ。すげえ。

M:アハハハ。

N:分かる。ちょっと一昔。

O:多分あれだよな、これなんか、前世のいいなずけ的な何かで、なんか、転生してって。

N:運命的なあれ。

M:忘れてるんだろうね、なんにも覚えてなくて。

O:そんな感じがする。

M:で、この人(→i)、絶対何かを知ってる。フフフフ。

L:なんか知ってそう。

N:あ、なんか、こっちは普通にモブかと思ったけど。そう、あ、そういうこと。

O:なんか、はげのほうはさ(→i)。

M:うん、こっちモブっぽい。

N:ああ、無害そうな。

このように【読む／10代】では、【読まない／10代】と比較すると作品の設定について「前世のいいなずけ的な何か」で「転生」が行われ「忘れてるんだろうね」などとテキストの内容が読み取られた上で、推測されており、より詳細な検討が加えられた。ただし、4p目の最後のコマに登場する人物について実際には脇役であるが、重要な役割を持つと推測されていた。この後、【読む／10代】では、作品の全体像や各登場人物の作中での役割について、相対的にみてより詳細に推測しようとする傾向が見られた。以下では、【断片 4-1】に続く会話の過程を見ていく。【読む／10代】のグループでは、その後の会話の中で、テキスト中の a、h、人物に焦点があてられた。

【断片 4-2】

O:こいつ(→a)は多分、なんか、味方だけど最初ちょっと。

L:邪魔しそう。

N:ああ、後で力貸してくれるかもだけど、今は。

M:外から見てる系だよな。

O:一人称が俺なんだ、この人(→h)。活発(聞き取れず)。

M:日焼けしてるのも。

N:運動部っぽい。

O:うん、部活、部活あるつつってるから、多分。

N:なんか、こういう、不思議な子とかが出てくると(→g)、なんかその対比みたいで、日常に普通の、普通のなんだ、幼なじみというか、友達的なほうも出てくるのに。

ここでは、テキスト中に描かれている a、h、g という 3 人の女性キャラクターの作中での役割が推測されている。たとえば、a の人物についてみると、O さんが「味方だけど最初ちょっと」と述べて、それに L さんが「邪魔しそう」、N さんが「後で力貸してくれるかもだけど」、M さんが「外から見てる系」と続けて述べており、本キャラクターが最初は敵として登場するが紆余曲折を経て味方になるキャラクターではないかということが推測されると同時に同意されている。h のキャラクターについても、外見的特徴(「日焼けしてる」)から「運動部っぽい」と推測しているが、興味深い点としてこのキャラクターは「不思議な子」が登場した際の「その対比」として登場するものと位置付けられている。

また【読む／10 代】では、本作品が特定の時代の作風を反映していることが述べられている。具体的にみると、【読む／10 代】の調査協力者は、図1の 1p 目における、e の人物の動向に注目している。e の人物は主人公の幼馴染という設定であるが、主人公が g の人物(異性から来たヒロイン)と空を飛んでいるという場面を目撃したため、そのことを問いたさそうと考えた。しかし、そのことを直接聞くことは「頭おかしいと思われる」ためにためらっている。

【断片 4-3】

M:なんかさ、こういうさ、なんか、何ていうの。何て、こんなことできないみたいなき、描写のネタとかもさ(1p 目を指さす)、なんか、何ていうの、この頃をすごい感じる。

L・O:確かに。

O:ノリツッコミみたいな、自分で自分を。

L:いたたまれてて。

このようにMさんは「この頃をすごい感じる」と発言し、本作品の発表年代と内容(作中のコミカルな描写)の関係性を指摘していた。ところで、先ほど述べた通り【読まない／10 代】でも作品の内容、特に図 1 の後に続く展開についての推測が行われていたが、同じような過程は【読む／10 代】でも見られた。ただし【読む／10 代】

の方が、より詳細で実際の作品の内容に近い推測を行っていた。

【断片 4-4】

O: バトルものなのかな、これは。

M: 空飛ぶみたいだね。戦ったりしそう。

(沈黙)

O: 最終的にね、絶対結ばれるよ、この 2 人って(→k)。

N: ううん、なんか、この 2 人(→k)で揺れそう、間で。なんか。

O: 確かに。

L: (聞き取れず)。

M: ね、女の子は好きそう(→h)。

N: うん。分かる、分かる。

M: フフフ。

O: 絶対報われないんだよ。こういう人。

N: 報われないパターン多い。

O: なんか最後の文章、めちゃめちゃ気になる。これ。どうなったの、こいつら。あとなんだろう、髪型とかがさ、古い。

M: ね、なんか、すごい、対比わざわざ付けてるよね、きっと。ここところ。

O: 確かに。

この場面では、2p 目で描写されている 2 人の女性キャラクターと主人公が物語の展開の中でどのようなになっているのかが、予測されていた。ここでは k のコマが指され、O さんによって主人公(c, f の人物)とヒロイン(b, g の人物)が「絶対結ばれる」と述べられている。さらに、N さんは k のコマを指しながら、「この 2 人で揺れそう」と述べて、ヒロインと幼馴染(h の人物)が、三角関係になることを推測している。また、幼馴染(h の人物)については、このキャラクターがこの場面に登場する主人公に好意を抱きつつも、このようなキャラクターは「絶対に報われない」ということが示唆されている。ここでは、N さんが「報われないパターン多い」と述べ、ここでもマンガの物語の「パターン」に関する知識を参照している。

その後、【読む／10 代】では、g の人物について、耳に着けた装飾品がなんであるのかという点について会話が交わされ、テキスト中の描写や台詞などから、「違う星の人」であることが推測されていた。

#### 4. 結論

今回の実験調査では 4 つのグループに見られるマンガ・テキストの解釈過程、およびそこで参照されている知識、特にマンガに関する知識の参照に焦点化し、検討を行った。以下、分析の結果を振り返りつつ本研究で得られた知見から、今後マンガの読解についてどのような分析の可能性があるのかを検討する。

本稿では『エリダヌス座⊙』(清水としみつ)の一部に対する実験結果を記述した。【読まない／30 代】では、



このテキストが 90 年代の作品ではないかとする形で、マンガに関する知識を参照する様子は見られたが、基本的にはテキストに描かれた情報に注目してマンガを読解しようとしていた。

【読む／30代】では、マンガ作品に関する知識を参照して本作を 1990 年代のものとして同定するだけでなく、『ああっ女神さまっ』『銀河お嬢様伝説ユナ』など類似した作品の名前が提示され、本作品が「押しかけモノ」というジャンルに属する作品であることが語られていた(【断片 2-1】【断片 2-2】)。また、そういったジャンルの作品に関する知識をさらに参照して、本物語のあらすじも推測していた(【断片 2-3】)。テキストに描かれたモブキャラクター(→i)についても、示されたテキストの後に続く展開で死亡するのではないことまで予測していた(その予想はおおむね当たっていた)。このように【読む／30代】では、本テキストの内容から、作品のジャンルや物語の全体像まで推測していた。

【読まない／10代】についてみると、全体として作品内容の読解については困難が生じていたものの、作品の内容について、マンガ・アニメに関する知識から特定しようと試みたり(【断片 3-2】)、作中の描写から「三角関係」(【断片 3-4】)が見られる「恋愛系」(【断片 3-5】)の作品であると予想するなど、同じくマンガへの接触頻度が低い【読まない／30代】と比較すると相対的には作品内容について言及がなされていた。ただし、推測した内容は作品の実際の内容とは合致していなかった。

【読む／10代】についてみると、作品の発表年代が 1990 年代であることが最初に同定された後、「前世のいいなずけ的な何かで」「運命的なあれ」(【断片 4-1】)と設定が推測されていた。使用したテキストの 2p 目に描写されている 3 人の女性キャラクターについても、「後で力貸してくれるかも」あるいは「絶対報われない」など(【断片 4-2】【断片 4-3】)作中での役割も分析していた。特に【断片 4-4】では、O さんと N さんが「絶対報われないんだよ。こういう人。」「報われないパターン多い」と述べており、マンガ作品の物語で頻繁にみられる「パターン」に関する知識を参照して作品を読み解いていることがうかがえた。

以上の点を踏まえて、本稿の冒頭で示した問いに対する回答を示す。初めに、「マンガ・テキストの解釈に協力が用いる知識はどのようなものであるのか」、という点についてみると、改めて「マンガに関する知識」が用いられる場合があることが確認できた。

そのうえで、「マンガとの接触頻度により解釈の過程や使用される知識に差異が生じるのか」という点について【読む／30代】【読まない／30代】を比較すると、関与の度合いが低い【読まない／30代】については、マンガに関連する知識は相対的にあまり参照されなかったのに対して、関与の度合いが高い【読む／30代】については、マンガに関する知識が参照される傾向が見られた。【読む／10代】【読まない／10代】についてみると、いずれのテキストにたいしても、マンガ(およびアニメ)に関する知識を用いて作品内容を読み解いていた。ただし、実際に作品の内容についてより詳細かつ実際の作品の展開に合致する推測をしていたのは、【読む／10代】の方であった。

「世代により、解釈の過程や使用される知識に差異が生じるのか」という点について、【読む／30代】【読む／10代】を比較すると、前者の方がマンガに関する知識を用いて作品の内容をより詳細に推測しており、より流暢に会話が行われている様子が確認できた。いずれのグループもマンガを読むと自認する調査協力者によって構成されているが、ジャンル・作品に関する知識の蓄積により違いが生じたのではないかと推測できる。また、【読まない／30代】【読まない／10代】を比較すると、テキストの読解について相対的に困難な様子で、登

場人物の役割などについて推測したりする様子が見られず、作品内容についても推測が見られない、あるいは推測を行っても実際の内容と合致しなかったといった共通点が見られた。しかし、参照する知識については、【読まない／30代】がマンガに関する知識をほとんど参照していなかったのに対して、【読まない／10代】については、マンガに関する知識を用いようとしていたという違いが見られた。

以上の結果を踏まえると、メディア社会学においてマンガの読解を分析するためには、マンガのテキストが持つ記号的表現といったリテラシーについてだけではなく、読解に用いられている「マンガに関する知識」にも考慮した分析が必要である。特に、読み手の知識の背景となる、世代をはじめとする様々な社会的属性との関係も含めた調査を行える可能性がある。

最後になるが、本研究の成果を踏まえて、今後どのような分析の可能性があるのか簡単に触れる。たとえば、近年のマンガ・アニメ的表現をめぐる議論においては、特にいわゆる「萌え」と関連付けられるキャラクターについてその構成要素が、物語と最初から結びついているという指摘がなされている。足立加勇は、マンガ・アニメ表現における1980年代から1990年代における表現技法について検証する中で、キャラクターのあり方について論じている(足立 2019:59-62)。足立は、吉本たいまつによるキャラクターの構成要素から物語を読み取ることが出来るイラストである「ときめき喚起イラスト」に関する議論(吉本 2005:69)や美少女ゲームのキャラクターを描く技法書においてキャラクターの持つ属性が「物語の予感」と結びついている(田中 2011:126)といった議論を紹介している。これらの議論においては、キャラクターの構成要素から物語をある程度予測できることが示唆されている。

今回の実験では、特に【読む／30代】と【読む／10代】において使用したマンガ・テキストが極めて断片的なものであったにもかかわらず、作中の物語の全体像が推測され、それがある程度作品の物語展開と一致するという傾向が見られたが、そのような実践が可能であった背景には1990年代以降のマンガや周辺のメディアにおけるキャラクター表現の在り方が関わっている可能性がある。たとえば、【断片 2-4】ではモブキャラクターの死が(「こいつら死ぬでしょ」)、【断片 4-4】ではhのキャラクターの失恋が予想されていた(「絶対報われななんだよね。こういう人。」)。この結果は、上述したような議論を踏まえて、そういった予想が可能になる表現や知識についてより詳細で実証的な分析を行える可能性を示唆している。

本稿では世代と接触頻度によって明確にテキストの読解過程における知識の参照の在り方や読解過程に違いがある点が確認できた。本稿においても、マンガ・テキストの読解は、多義的なものであることが再確認できたといえる。ただし、今回の調査は機縁法により調査協力者を収集した探索的なものである。そのため、本稿で得られた知見をより深めるためには、調査協力者の条件などをより精緻に絞り込んださらなる分析が必要となるだろう。

## 注

- 1) 本作品は2021年11月12日現在『マンガ図書館Z』(<https://www.mangaz.com/book/detail/134091>)にて無料公開されているほか、各電子書籍サイトで販売されている。
- 2) なお、実験を行った際は、単行本からコピーした図版を使用した。本稿執筆にあたってはWEBサイト『マンガ図書館Z』にて有料で購入したpdfファイルから抜粋した図版を用いている。

- 3) トランスクリプトの抜粋は、【グループ番号-生起した順番】で番号を振っている。
- 4) オリジナルビデオアニメーションのこと。
- 5) 正式タイトルは『ああっ女神さまっ』。藤島康介作。1998年から2014年まで『月刊アフターヌーン』（講談社）にて連載され、アニメ化もされたマンガ作品。主人公の青年の元に女神が現れ、同居することになるというコメディ作品。
- 6) 正式タイトルは『銀河お嬢様伝説ユナ』。ハドソン及びレッドカンパニーが制作したコンピューターゲームで1992年に第1作が発売された。ゲームのみならず、マンガ・小説・オリジナルビデオアニメーションなどが展開されたメディアミックス作品である。
- 7) このようなジャンル名は、学術的に定義されたものではなく、意味する内容も流動的に変わるため厳密に定義するのは難しいが、こういったジャンル名に関する一般的な認知に関する一例としてイラスト投稿サイト pixiv の用語集である pixiv 大百科の『押しかけ女房』の項目に2021年12月3日現在時点で示された内容を紹介する (<https://dic.pixiv.net/a/押しかけ女房> 2021.12.3)。ここでは、押しかけ女房とは「男性もしくは同居する家族の同意無しに一方的に押しとおして相手の家に住まう女性のこと。」と説明されており、このようなキャラクターやシチュエーションが現れる具体的な作品としてDさんが【断片 2-3】で触れている『天地無用』が挙げられている他、「勘違いされがち」な作品の事例として『ああっ女神さまっ』が挙げられている。
- 8) 1990年代から展開されたメディアミックスコンテンツ『天地無用』の主人公・征木天地のことを指していると思われる。なお本作品の物語も、主人公の下に宇宙人の美少女が現れて居候することになるという内容である。

## 参考文献

- 足立加勇, 2019, 『日本のマンガ・アニメにおける「戦い」の表象』現代書館。
- Hall Stuart, 1980, “Encoding/Decoding,” Stuart Hall, Dorothy Hobson, Andrew Lowe and Paul Willis eds., 1992, *Culture, media, language*, Hutchinson.
- 池上賢, 2019, 『“彼ら”がマンガを語るとき、——メディア経験とアイデンティティの社会学』ハーベスト社。
- Kohn, Neil, 2013, *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*, Bloomsbury Publishing. (中澤潤訳, 2020, 『マンガの認知科学——ビジュアル言語で読み解くその世界』北大路書房。)
- 是永論, 2017, 『見ること・聞くこと的设计——メディア理解の相互行為分析』新曜社。
- 夏目房之介, 1997, 『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。
- , 2005, 『マンガは今どうなっているのか?』メディアセレクト。
- 中澤潤, 2004, 「マンガ読解力の規定因としてのマンガの読みテラシー」『マンガ研究』5:6-25。
- Morley, David, 1980, *The ‘Nationwide’ Audience*, British Film Institute.
- Liebis, Tamar and Elihu Katz, 1993, *The Export of Meaning: Cross Cultural Readings of Dallas*, Polity.
- 清水としみつ, 1995, 『エリダヌス座Θ』1, 竹書房。
- 田中圭, 2011, 『オリジナル美少女ゲームのキャラクターが描ける絵師事典』ソフトバンククリエイティブ。
- 玉川博章, 2016, 「商品としての側面を支える作家・編集者のありかた」小山昌宏・玉川博章・小池隆太編『マンガ研究 13

講』水声社: 265-93.

Turner Graeme, 1996, *British Cultural Studies: An Introduction, Second Edition*, Routledge. (溝上由紀・毛利嘉孝・鶴本花織・大熊高明・成美弘至・野村明宏・金智子訳, 1999, 『カルチュラルスタディーズ入門——理論と英国での発展』作品社.)

吉本たいまつ, 2005, 「『ときめき喚起イラスト』の現在」『アイマスク』31、蒼天社: 68-72.

表1 実験調査協力者一覧

グループ 番号		調査者ID	性別	年齢	職業	マンガ雑誌 ※1	単行本 ※1	インター ネット ※2	もっともよく 利用する 媒体	アニメ接触	最近1年間で印象に残る作品	人生の中で印象に残る作品
1	マンガを読まない /30代	A	男性	29	専門・自由業	全く読まない	1~2冊	全く読まない	マンガ単行本	全く見ない	ジョジョの奇妙な冒険 第8部	ジョジョの奇妙な冒険 (1部~8部) ソラニン
		B	男性	32	専門・自由業	全く読まない	11冊以上	1~2作品	マンガ単行本	1~2本	ハンターハンター	なし
		C	女性	32	専門・自由業	全く読まない	5~6冊	全く読まない	電子書籍	全く見ない	特になし	動物のお医者さん 日出旭天子
2	マンガを読む/ 30代	D	男性	36	作業系の勤め人	1~2冊	11冊以上	3~4作品	マンガ単行本	1~2本	ダンジョン飯、メイドインアビス、ゆらぎ荘の幽奈さん、武装錬金 (文庫版)、ニンジャスレイヤー (余湖裕輝版)、左門くんはサモナー、あとウゾームゾー	ZMAN、ダイの大冒険、武装錬金、轟士、エマ、からくりサーカス、うしおとら、パトレイバー、らんま1/2、さよなら絶望先生、吼えろペン
		E	男性	39	作業系の勤め人	1~2冊	11冊以上	全く読まない	マンガ単行本	3~4本	ヴィンランド・サガ	ベルセルク、ヴィンランド・サガ、風の谷のナウシカ、尾玉なみえ作品、吉田戦車作品
		F	女性	37	事務系の勤め人	全く読まない	3~4冊	7~8冊	インターネットによるマンガ閲覧	1~2本	カツカレーの日、進撃の巨人	ぼくの地球を守って、魔法騎士レイアース、鋼の錬金術師、SLAM DUNK、仙界伝 封神演義、RAVE
		G	男性	38	事務系の勤め人	3~4冊	1~2冊	全く読まない	マンガ雑誌	1~2本	ダンジョン飯、鬼滅の刃、ハクメイとミコチ、映像研には手を出すな!	寄生獣、ヨコハマ買い出し紀行、プラム!、ドラゴンボール、小田原作品、諸星大二郎作品、ジョジョ、高野文子作品、カラクリ
3	マンガを読まない/ 10代	H	男性	18	4年制大学生	全く読まない	全く読まない	全く読まない	マンガは読まない	1~2本	購入していません	ドラえもん
		I	女性	19	4年制大学生	全く読まない	全く読まない	1~2作品	インターネットによるマンガ閲覧	全く見ない	記入なし	光とともに (小学生の頃に読んだ) ブラックジャック (小学生の頃に)
		J	男性	18	4年制大学生	全く読まない	全く読まない	全く読まない	マンガは読まない	全く見ない	記入なし	ナルト最終話、ドラえもん、ドラゴンボール
		K	女性	19	4年制大学生	全く読まない	全く読まない	全く読まない	マンガは読まない	3~4本	記入なし	記入なし
4	マンガを読む/10代	L	女性	19	4年制大学生	全く読まない	5~6冊	3~4作品	インターネットによるマンガ閲覧	1~2本	東京喰種	東京喰種、名探偵コナン、GANTZ、キッチンの煙草、スターダストウィング
		M	女性	18	4年制大学生	1~2冊	9~10冊	1~2作品	インターネットによるマンガ閲覧	全く見ない	フェアリーテイル、青の祓魔師、終わりのセラフ、進撃の巨人	絶園のテンペスト、ワンピース、フェアリーテイル、ドラゴンボール、ドラえもん大長編①~④
		N	女性	19	4年制大学生	全く読まない	1~2冊	3~4作品	インターネットによるマンガ閲覧	1~2本	Fate (アポクリファ)、メイド・イン・アビス	FAIRY TAIL、メイド・イン・アビス、Fate
		O	男性	19	4年制大学生	全く読まない	5~6冊	5~6作品	マンガ単行本	5~6本	僕のヒーローアカデミア	SKET DANCE

※1 1月あたりの購読数 a.全く読まない b.1~2冊 c.3~4冊 d.5~6冊 e.7~8冊 f.9~10冊 g.11冊以上 から選択

※1 1月あたりに読む作品数 a.全く読まない b.1~2作品 c.3~4作品 d.5~6作品 e.7~8作品 f.9~10作品 g.11作品以上 から選択



図1 清水としみつ『エリダヌス座Θ』1巻(竹書房)より