

前 書 き

本報告書は、「教育情報表現インタフェースの効果的構成に関する研究開発」プロジェクト（平成9年～12年度）および、「デジタル情報テクノロジーの教育応用研究開発」プロジェクト（平成13年度～）の成果の一部をまとめたものである。

「教育情報表現インタフェースの効果的構成に関する研究開発」プロジェクトにおいては広範囲にわたる研究開発が行われたが、その一つである「教育情報表現インタフェースの心理的評価に関する研究」において、「マンガ」を題材の一つとして取り上げ、主に眼球運動測定法によって「マンガの読み方」を検討する研究に着手した。この研究は、「デジタル情報テクノロジーの教育応用研究開発」プロジェクトにおいても、「ヒューマンインタフェースの心理的評価研究」の一つとして引き継いで行われている。

「マンガ」は日本が世界に誇ることのできる文化の一つである。また近年の情報通信技術の発達に伴って、「マンガ」に代表されるマルチメディア媒体の処理が簡便になったことに伴い、その教育効果への期待も大きい。しかしながら、我が国における、「マンガ」の教育効果に関する研究はまだ十分とは言えないばかりか、そもそも人間が「マンガ」をどのように読み受容しているのか？という観点からの実証的な研究さえ数少ないのが現状である。このような状況に対して、我々の研究が少なからず貢献することができるであろうという期待を込めて、研究途中ではあるが、本報告書をまとめるに至ったものである。

なお、本報告書は、既に公表した下記の研究のデータをあらためて分析するとともに、大幅に内容を更新したものである。

- 吉田佐治子・高橋秀明 1999 マンガの読み方：視線による予備的研究 日本読書科学会第43回研究大会発表資料集、pp.23-32.
- 吉田佐治子・高橋秀明 2000 マンガの読み方：頁構成による比較 日本読書科学会第44回研究大会発表資料集、pp.123-134.
- 吉田佐治子・高橋秀明 2001 マンガの読み方：内容による読み方の違い 日本読書科学会第45回研究大会発表資料集、pp.65-74.

本報告書では、このデータの詳細をあまねく公表している。眼球運動測定など心理プロセスに関するデータは、学会発表などの限られた時間や分量の中で公表することは本来的に困難である。そこで、そのようなデータを公開し記録に残すという点でも、本報告書の意義はあると言える。

本報告書に関連して、既に下記を公表しているので、併せて参照いただきたい。

- 吉田佐治子 2002 マンガと理解 坂元昂（監） 高橋秀明・山本博樹（編） メディア心理学入門 学文社 pp.39-53.

最後に、実験材料として、作品の使用許可をいただいた、萩尾望都先生に御礼を申し上げます。ありがとうございました。

2003年12月

高橋 秀明・吉田佐治子