

マンガを活用した国語教育 (2)

— 授業実践から —

The Study on Japanese Language Education Using Comics (2):

The Analysis of Teaching Practice

早野 慎吾 宮田 好恵 松井 洋子

HAYANO Shingo, MIYATA Yoshie, MATSUI Yoko

(抄録)

近年、日本のマンガが世界で認められ、マンガ研究が盛んに行われるようになった。平成12年には文部科学省の『教育白書』に日本の代表的な文化としてマンガが記載されたが、それをきっかけに、教育の世界にもマンガが取り入れられるようになってきた。平成14年度施行の中学校学習指導要領にも「漫画」ということばが取り入れられるに至った。「まんがの方法」(『ひろがる言葉 小学国語5年下』教育出版)のような小学校の国語科教材もある。

マンガは児童にとって娯楽としてなじみ深く、関心も高い。そのマンガを利用することによって、効果的に日本語リテラシーを育成することができる。本研究では、マンガを教材として、セリフ、オノマトペ、効果背景等の項目に着目した指導方法を提示する。

(キーワード)

マンガ研究 オノマトペ セリフ 効果背景 マンガの教材化

1. はじめに

漫画(マンガ)とは、語源的には「自由奔放に漫然と描いた画」との意味で、山東京伝『四時交加』(1799)序に「偶漫画_下夫貴賤士女老少等所_上レ交_レ加于大路_レ」とある。江戸期の漫画といえば、葛飾北斎の『北斎漫画』(1814)が有名で、夏目漱石も『草枕』(1906)で「北斎の漫画も全く此動の一字で失敗して居る」と記述している。このときの漫画とは、現在のようなストーリー性を持った漫画ではなく、個別の戯画であった。

それから約200年後の平成12年(2000年)、文部科学省『教育白書』に、マンガが雅楽・能楽・人形浄瑠璃文楽・茶道・囲碁将棋などと並んで、日本の誇る文化と記述された。文部科学省が『教育白書』に記載した意義は大きい。

以前は、「マンガを読むと馬鹿になる」という偏見も強かった。近年でも国立メディア芸術総合センター整備に関してアニメ・マンガを「今日、日本文化発信の中心的存在」と発言した麻生太郎氏(元首相)が漢字を誤読^{*1}すると、「マンガの読み過ぎ」と揶揄された。

社会的(特に高年層)には、マンガに対していまだに偏見を持っている人も多い。しかし、若年層を中心にマンガは文化として確立している。また、マンガ文化は、経済的(ビジネス的) 価値が高いことが報告されている(野村総合研究所2005)。同人誌即売会コミックマーケット(通称コミケ)の一般参加者数が第1回(1975)は700人であったものが、第93回(2017)では約55万人(主催者発表)に増加していることから、そのビジネス的価値の高さがわかる。『教育白書』(「メディア芸術」の項)には、次のように記載されている。

出版全体におけるコミックの占める割合は、販売部数で約4割、販売金額で約2割となっています。読者の年齢層も少年・少女から大人まで幅広く、また、分野も、4コママンガ、趣味・スポーツもの、レディスコミックなど多岐にわたっています。

この記述から、経済的側面が重視されていることがわかる。「販売部数で約4割、販売金額で約2割」ということは、国民に非常に親しまれているということの意味する。早野・宮田・松井(2018)では、宮崎県で行った小学生対象の調査からマンガやテレビが「(児童における)学校以外での過ごし方で、もっとも行われている行為といえる。」(p.8)と報告した。

平成13年(2001)には日本マンガ学会が発足し、研究の対象としても確立してきている。日本マンガ学会設立趣意書(2001年7月29日)^{*2}には以下の文言が記載されている。

大学でマンガを研究する教員や学生が増え、美術館でのマンガ展が珍しくなくなり、平成14年度施行の中学校学習指導要領に「漫画」という言葉が入ったことがニュースになるなど、「アカデミズム」や「教育」とマンガとの関係は、大きく変わりつつあるように見えます。しかしながら、そうしたジャーナリスティックな話題を離れて、マンガの研究・評論の内実を冷静に見つめるならば、マンガに関わる多様な問題領域の大きさと重さ、そして何よりもその面白さに、見合うだけの水準に達しているとは、言いがたいのが現状です。

つまり、マンガ文化は発達したが、マンガ研究は不十分であるというのである。筆者には、マンガ研究よりもさらにマンガ教育が不十分であると思われる。文学がその作品と研究を両輪として発達したように、マンガを文化として確立するにはマンガ研究が必要である。そして、文学教育が学校教育で行われているように、マンガ教育も学校教育で行われる必要があると思われる。

早野(2018)では、オタク文化といわれたマンガ文化がすでにサブカルチャーとして確立し、各地で地域振興に活用されている現状を報告した。早野・宮田・松井(2018)では、マンガが国語科教育に活用されている例を紹介し、さらにマンガを活用した文章能力や表現能力の育成方法を提示した。本稿では、筆者らが実際に行った授業から、児童たちのマンガに対する理解や認識の状況、児童に解説すべき内容等について報告する。

2. マンガを活用した国語科教育

平成29年度、筆者らは、東京都東大和市にある小学校の5年生に対して「マンガの方法」『ひろがる言葉 小学国語5下』（石田佐恵子 pp.78-87：教育出版）を教材に授業（5時間）を行った。この教材は、「マンガの表現方法を理解し、マンガに対する考えを深めましょう。」とテーマを設定しているように、マンガの構成や表現方法について論じている。具体的には、コマ割り・フキダシ（セリフ）・オノマトペ（擬音語・擬態語）・人物の描き方（表情等）・展開（進行の仕方）・背景などについて、『ジャングル大帝』（手塚治虫）、『おもひでぼろぼろ』（岡本蚩作・刀根夕子画）などの作品を引用して解説している。

授業において、教科書教材を解説した後、児童が好きな作品から1～2頁を選定し、1）オノマトペ、2）セリフ、3）人物の描き方（表情など）、4）進行の仕方（コマ割りなど）、5）背景、6）全体的な特徴、などを記入するワークシートを作成し、作業を行った。

2.1. 児童の選定するマンガ作品

児童が選定した作品名は次のとおりである。作品末尾の人数はその作品を選択した児童の数である（N=37）。

（作品一覧）

『暗殺教室』松井優征（4名）

『うわさの怪談 怨』魔夜妖一／矢崎治信（1名）

『角川まんが学習シリーズ日本の歴史〈1〉日本のはじまり—旧石器～縄文・弥生～古墳時代日本の歴史』山本博文（監）／岩本佳浩（絵）（1名）

『君たちはどう生きるか』吉野源三郎（原作）／羽賀翔一（絵）（2名）

『銀魂』空知英秋（1名）

『クレヨンしんちゃんのまんが都道府県おもしろブック』造事務所（編著）／臼井儀人（絵）（1名）

『Splatoon』ひのでや参吉（1名）

『12歳。』まいた菜穂（1名）

『その時歴史が動いた コミック版』井上大助／帯ひろ志／本山一城（1名）

『デュエル・マスターズ VS（バーサス）』松本しげのぶ（1名）

『でんぢゃらすじーさん邪』曾山一寿（1名）

『動物と話せる少女リリアーネ 動物園は大さわぎ！』やとやにわ（著）／駒形（企画・原案）／タニヤ・シュテプナー（原著）（1名）

『ドーリィ♪カノン』やぶうち優（1名）

『Dr. スランプ』鳥山明（1名）

『ドラえもん』藤子・F・不二雄（1名）

『ドラえもん科学ワールド special 食べ物とお菓子の世界』藤子・F・不二雄（1名）

『ドラえもん のび太のワンニャン時空伝』藤子・F・不二雄（1名）

『ドラえもん物語～藤子・F・不二雄先生の背中～』むぎわらしんたろう（1名）

『ドラゴンボール』鳥山明（1名）

- 『ナゾトキ姫は名探偵♥』阿南まゆき(1名)
『ねこペン日和』もじじ(1名)
『ハイスクール奇面組』新沢基栄(1名)
『働く!? おそ松さん～IN おそ川書店～』赤塚不二夫／おそ松さん製作委員会(1名)
『ポケットモンスター』穴久保幸作(1名)
『星のカービィ! も～れつプププアワー!』谷口あさみ(1名)
『What's Michael?(ホワッツ マイケル?)』小林まこと(1名)
『まんが社会見学シリーズ 大研究! 化粧品のちから』香山梨緒(1名)
『漫画でよくわかるLPガス 君たちが作る未来のエネルギー 未来からの宿題』藤岡照也(1名)
『リラックマ4クママンガ』コンドウアキ 主婦と生活社(1名)
『妖怪ウォッチ』小西紀行(2名)
『夜のおそ松さん～人生大バクチ!』赤塚不二夫／おそ松さん製作委員会(1名)
『ONE PIECE』尾田栄一郎(1名)

複数の児童が選んだ作品は『暗殺教室』『君たちはどう生きるか』『妖怪ウォッチ』などで、児童の好きな作品がばらけているのが特徴である。全体的には、「児童マンガ系」「少年マンガ系」「学習マンガ系」「その他」の4つに分類できる。

児童マンガ系：小学生対象に編集された雑誌『月刊コロコロコミック』『テレビマガジン』などに掲載された作品で、作品一覧では『ドラえもん』『ポケットモンスター』『でんぢやらすじーさん邪』・『星のカービィ! も～れつプププアワー!』などである。

少年マンガ系：小学校高学年から高校生くらいを対象に編集された雑誌で、集英社発行の『週刊少年ジャンプ』、小学館発行の『週刊少年サンデー』、講談社発行の『週刊少年マガジン』などに掲載された作品である。オタクの間では、ジャンプ系マンガ、サンデー系マンガ、マガジン系マンガのように掲載された雑誌で分類することも多い。作品一覧では、『暗殺教室』『銀魂』『Dr. スランプ』『ドラゴンボール』『ONE PIECE』などが「少年マンガ系」に含まれる。今回、児童が選定した「少年マンガ系」は、すべてジャンプ系マンガであった。これには、クラスでのオピニオンリーダーの役割が大きい。

学習マンガ系：歴史や経済など、以前は文章で表現された内容がマンガでわかりやすく表現されたものである。児童・生徒を対象とした作品が主であるが、成人対象の作品も増えている。郵便局や一般企業が企業案内を説明した説明マンガや企業の広告のための広告マンガも広義の学習マンガに含まれる。広告マンガでは、日本ペン習字研究会(日ペン)の『日ペンの美子ちゃん』が有名である。作品一覧では、『角川まんが学習シリーズ日本の歴史〈1〉日本のはじまり—旧石器—縄文・弥生—古墳時代日本の歴史』『クレヨンしんちゃんのまんが都道府県おもしろブック』『まんが社会見学シリーズ 大研究! 化粧品のちから』などが含まれる。

「その他」としては、少女マンガの『ドーリィ♪カノン』、教養教育の児童文学をマンガ化した『君たちはどう生きるか』、青年マンガの『What's Michael?』、アンソロジー作品の『夜のおそ松さん～人生大バクチ!』などが含まれる。

2.2. マンガ嗜好のファッション性

「作品一覧」は、児童が最も好きな作品を選定したものであるが、学習マンガが約4分の1を占めるなど、全体的に無難な選択がされている。それは、学校で教材として使うという条件により、児童たちがあえて無難な作品を選んでいると考えられる。授業前に児童たちの好きなマンガ作品を聞いていたが、約3分の1の児童がそれとは違う作品を告げていた。ある女子児童に、いつも話題に出している少女マンガを選ばなかった理由を聞くと「恥ずかしいから」と回答した。児童たちは、自らの嗜好の他、「格好いい・格好悪い」「恥ずかしい・恥ずかしくない」という価値基準を持ってマンガを分類していることがわかる。

男性同士の恋愛や性的関係を扱った作品に対する嗜好を示す女性を腐女子というが、腐女子には、自らの嗜好を「恥ずかしい」と自認し、普段は隠している人も多い。野村総合研究所(2005)の調査では、いわゆるオタクの中で「最も多数派」が、自分の趣味を隠している「隠れオタク」であると報告している。マンガの嗜好を表現する場合、児童に限らず、他者から見て「格好いい・格好悪い」「恥ずかしい・恥ずかしくない」の価値基準が働いていると考えられる。自らのマンガ嗜好を表現することは、ファッション的な側面を持っており、他者からどのように見られたいかという要素が強く働く。

学習マンガは、教養のためのマンガでストーリーの面白さは低い。学習マンガ系の作品を選定した児童たちには、「真面目に見られたい」また、「無難でありたい」という志向性(早野1996他)が働いていると考えられる。小学5年生と言えば、児童マンガから少年マンガへの移行期である。児童マンガはやや年少者が読むというイメージがあり、少年マンガ系(特にジャンプ系)は年長者が読むもので「格好いい」というイメージがある。クラスでも発言力のある児童(オピニオンリーダー)が少年マンガ系のジャンプ系マンガを選ぶ傾向が強かった。マンガ作品の選択にも児童の志向性は強く関係している。

2.3. オノマトペ

マンガのオノマトペ(擬音語・擬態語)について、教材「マンガの方法」では、「絵の中に直接、手で文字がえがかれていることもあります。これも「まんがの方法」の一つで、人物の心の動きや動作、音などを強調しています。」(p.81)と説明しているが、「手で文字がえがかれている」*3との説明はわかりにくい。できれば、ここでは擬音語・擬態語という述語を使って説明したい。

擬音語とは、動物や人間の発する音(ワンワン吠える・キャーキャー叫ぶなど)や自然界で生じる様々な音(ガタガタ揺れる・ガンガン鳴らすなど)などを模写したことばである。擬態語とは音響とは直接関係ない状態などを言語音によって抽象的に表現したことばである。金田一(1978)は、いわゆる擬音語を人間や動物の声である「擬声語」、自然界で生じる音「擬音語」に分類し、擬態語を無生物の状態を表す「擬態語」、生物の状態を表す「擬容語」、人の心理状態や感覚を表す「擬情語」に分類しているが、国語教育の立場では、擬音語・擬態語の分類がわかりやすい。擬音語はカタカナ表記、擬態語はひらがなが表記とする資料*4もあるが、一般的な表記法ではない。そもそも「現代仮名遣い」(昭和61年)においても、「擬声・擬態的描写や嘆声」などの「書き表し方を対象とするものではない」としている。

小学校国語科教材のオノマトペを整理した岡谷(2015)は「(日本語母語話者は)家族や友達、テレビ、マンガなどの影響を受けてオノマトペを自然習得すると考えられる」と記しているが、文字としてオノマトペをもっと目にするのはマンガであろう。筆者は、オノマトペの教育にもっとも適した教材はマンガであることを論じた(早野・宮田・松井2018)。マンガはアニメ化される作品も多く、マンガの擬音語をアニメではどのような音をあてているのかを比べてみると、実際の音と擬音語の関係を簡単に理解することができる。阿刀田(1988)は、オノマトペに関して「文学作品に独自で迫真的な描写を意図して苦心の創作が試みられたり、最近のマンガ・劇画・CMなどに奇抜で刺激的なものが登場する」(p.441)と記しているが、マンガでは、独自の世界を演出するために様々な創作が試みられている(図1)。



図1 マングのオノマトペ(荒木2012a: pp.180-181)より

擬態語は、アニメでは印象的な音楽で表す場合も多いが、表せずに文字をそのまま使う場合もある(図2)。アニメの状況や雰囲気を、マンガではどのような擬態語で表現しているかを児童に示すと児童にもわかりやすい。



図2 アニメでの擬態語
アニメ版『ジョジョの奇妙な冒険』より

2.4. セリフ

セリフに着目してみるのも面白い。児童たちは、分析的にマンガを読むという習慣はほとんどないが、セリフに着目することで、日本語において重要な「場面」に合わせた言語表現を学習することができる。ドラマなどでは、状況を視聴者に伝えるために、非常に説明的なセリフを耳にすることがよくある。その場合、本来は映像で伝えるべき内容をセリフでごまかしている印象を強く受ける。あるマンガの入門書にもセリフだけでストーリーがわかるマンガは落第点であると書かれている(冒険王編集部1962：p.66)。マンガは絵によってわかる部分が多く、石森章太郎の『ジュン』のようにセリフがほとんど無くても成り立つ作品もある(図3)。

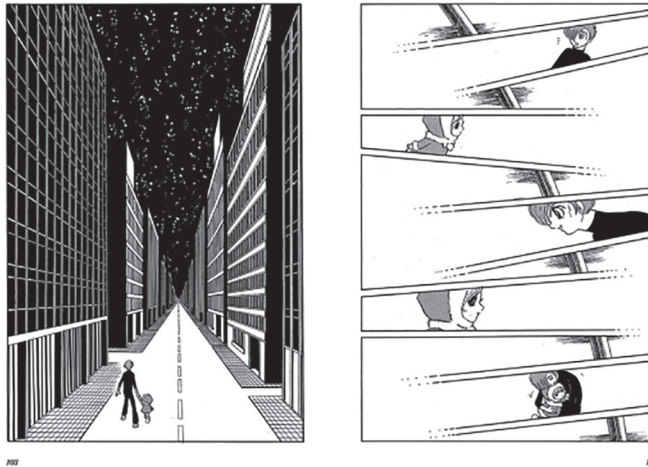


図3 石森(2013)『章太郎のファンタジーワールド ジュン(2)』pp.18-21より

早野・宮田・松井(2018)では、マンガのセリフの「自然さ」に関する分析を行っている。場面に合わないセリフは不自然に感じる。たとえば、食卓で母親に醤油を取ってもらいたいときに、母親に向かって「ねえ、醤油とって」といえば済むことを、「お母さんの目の前にある醤油を私に渡してください」などと説明的に言えば不自然になる。『ジョジョの奇妙な冒険』の作者である荒木飛呂彦は「セリフを書くときの基本的な態度は、自然体である、ということがポイントです。」(荒木2015：p.141)と述べている。この自然体とは、場面だけでなく、キャラクターや作品の世界観においても自然であることを意味している。荒木は「ストーリーはキャラクターが動くことによって作られていくわけですが、この時に重要なのは、「説明しようとしてはいけない」ということです。」(p.138)として、説明的にならないことの重要性を説く。そして、アーネスト・ヘミングウェイの短編小説『殺し屋』の一部を引用して「この男たちは「人を殺した」とか、「拳銃を持っている」とか、「どういう職業なのか」とか、何の説明もないのに、こういう会話のやりとりで彼らがただ者じゃない、ある種の無法者だということが鮮やかに伝わってきます。」(p.141)と述べている。また荒木(2012b)では、「読者はあるテンポを持ってマンガを読むものです。同様におそらくほとんどのマンガ家は、ページをめくった時にこの絵が目飛び込んでくるとか、内容にうまく引き込めるようなコマ割りであるとか、読者のテンポを想定してマ

ンガを描いています。僕が心がけているのは、そのテンポをセリフが邪魔しないようにすることなのです。」(pp.188-189)とも述べている。

このセリフの「自然さ」を解説するだけで、児童にマンガを分析的に読む視点を導入することができる。筆者が『ジョジョの奇妙な冒険』を国語科教材に推す理由のひとつは、作者のセリフへのこだわりがわかることにある。

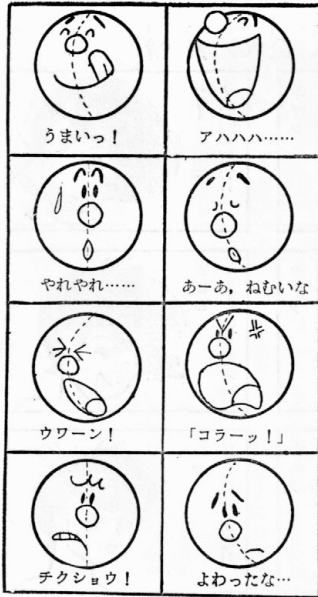


図4 表情のいろいろ
(冒険王編集部1962 : p.81)

2.5. 人物の描き方

教材「まんがの方法」では、キャラクターの表情について「喜び」「驚き」「怒り」「ひらめき」などの解説をしている。そのため、児童も「おどろいている」「うらやましい」「笑っている」「びっくりしている」「ぼんやりしている」等のキャラクターの感情や状態を記入する例が多かった。中には、「うらやましい(いいなー)・笑ってる(ニコニコ)・びっくり!(わあ!))」(表記ママ)と二種類の表現を併記した児童もいた。この作業は、キャラクターの表情から、感情や状況を把握し、それをことばで表現する能力を高めることができる。あるマンガの入門書では、図4のように説明している。

早野・宮田・松井(2018)では、マンガを文章化することによって、表現能力を高める手法について解説したが、キャラクターの表情に限らず、背景やストーリーを文章で表現することは、作文や小説を書く能力の育成につながる。

2.6. 進行の仕方と背景

教材「まんがの方法」では、コマ割りとコマとコマとの時間の経過を解説しているが、できれば構図に関する解説も欲しい。構図とは「ひとつのコマの中で描かれる絵(背景や人物、効果など)をどのように表現するか、視点や物体の大きさなどから考えること」(『小学館まんが家養成講座』*5)である。また『小学館まんが家養成講座』で、「コマ割りと構図についてはセットで考えたほうがスムーズです。」と解説している。図5は、主人公が埋められた人物(弟の勲)を掘り出す場面であるが、次のコマで掘り出された足と顔のアップを主人公の視点から描き、次に第三者からの視点で主人公が驚き動揺している姿を描写する。その次のコマでは、遠くに見える怪しい人物を描写して危険が迫っていることを暗示させている。コマ割りと構図をセットで考えた方がよいことがわかる。

背景で特に児童への説明が必要なのは、風景背景よりも効果背景と言われる技法である。人物の表情で感情や心理を表現することは既に述べたが、効果背景ではスピード感(図6)や人物の「悩み」「落ち込み」「喜び」などの心理も表現することができる(図5)。マンガは心理状態も絵によって表現している。マンガの技法のすごさである。



図5 驚き(手塚1988『アドルフに告ぐ』1 : p.48より)

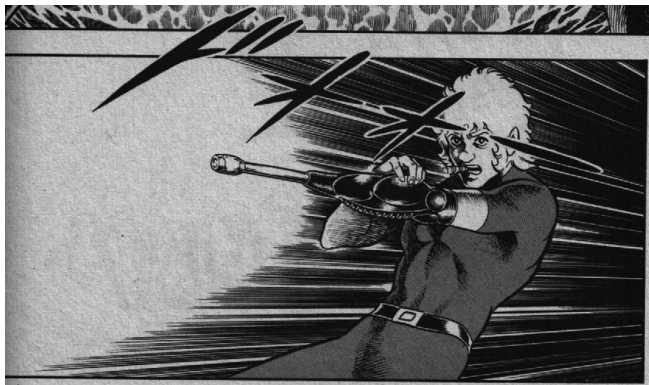


図6 スピード感(寺沢2008『COBRA』6 : p.110より)

2.7. 全体的な特徴の分析

授業では、「全体的な特徴」として、ワークシートに児童自らが選定したマンガの解説と表現上の特徴について記入させた。既に述べたように、児童たちは、娯楽としてマンガを読むのであり、分析的にマンガを読むという習慣はほとんどない。図7は特徴をしっかりと表記してある例(『クレヨンしんちゃんのまんが都道府県おもしろブック』を持参した児童のもの)である。全体的に児童たちのマンガに対する関心は非常に高いが、マンガを解説したり特徴を分析することは、それほど上手ではない。ある段階で、マンガを単なる

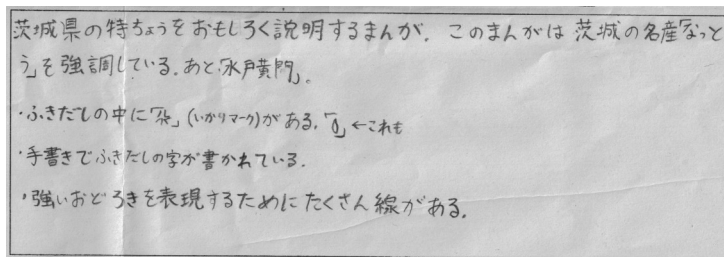


図7 「全体的な特徴」の児童の記入例

娯楽ではなくその特徴や内容を理解し、分析できる視点を指導する必要がある。そして、マンガを分析し、それを整理して文章化することで、理論的な文章の作成力の養成ができる。早野・宮田・松井(2018)でも説明したが、マンガを文章化することによって、文学的能力を高めることができる*⁶。

3. おわりに

本稿では、「マンガの方法」(『ひろがる言葉 小学国語5下』教育出版)を教材として行った授業をもとに、マンガを活用した国語能力の育成法について論じた。冒頭で述べたように、現在は各大学でマンガ研究が盛んに行われるようになった。「まんがの方法」も、マンガを描くための教材ではなく、マンガを理解し分析する視点を導入する教材である。マンガが日本の誇る文化となっている現代社会では、文学と同様にマンガの鑑賞と分析の視点を児童に教える必要がある。そのことが、社会のマンガに対する偏見を無くすことにつながり、今以上に世界に誇れる文化へと発展させることになると考えられる。

インターネットには『小学館まんが家養成講座』の他、『イラスト・マンガ描き方ナビ』*⁷のような、マンガの描き方を丁寧に解説しているサイトがある。透視図法など美術科でおなじみの技法なども解説している。国語科だけでなく図画・工作や美術科の授業でもマンガを取り入れてみたらどうであろうか。実際にマンガを描いてみてもよい。

【注】

1. 2008年12月11日参議院金融財政委員会で、低迷をテイマイ、2008年11月7日参議院本会議で、踏襲をフシュウと読む等の誤読が何度かあった。
2. 日本マンガ学会ホームページ <http://www.jsscc.net/gaiyou/874>
3. マンガ関係者は、マンガのオノマトペを「描き文字」という。おそらく「描き文字」を説明したかったと思われる。
4. 共同通信社(2016)『記者ハンドブック13版』などマスコミ関係の表記では、擬音語カタカナ、擬態語ひらがなと書き分けられているが、仮名の性質を理解した使い分けではない。
5. shincomi.shogakukan.co.jp
6. 早野・宮田・松井(2018)では、マンガ作品を文章化(小説化)して場面や物語の表現力を育成する方法を提示した。例として、児童が選定したマンガ作品『ドラえもん科学ワールド special 食べ物とお菓子の世界』のある頁を以下のように文章化した。マンガを国語教育に活用する方法は多く、様々な可能性がある。適宜ルビを付けるとよい。

「はやく！」

窓からドラミがタケコブターを持って入ってきた。

「あ！ドラミちゃん。」



のび太を助けに来たのである。のび太の表情は一瞬で明るくなった。のび太はドラミと一緒にタケコブターで窓から脱出し、「たすかったよ。」とお礼を言った。

時刻はすでに夕暮れ時。夕日は半分ほど沈みかけていたが、辺りは真っ赤に染まっていた。広がる雲は下だけが赤く輝いている。のび太は、空から家々を見下ろしながらその情景を眺めていた。ふと、母のことを思い出したのび太は急に不安になった。

「ママ、おこってる？」

「まあね。かくごしといたほうが、いいわよ。」

ドラミは素っ気なく答えた。

家に着いたのび太は、母に気づかれないようにソロソロソロソロと廊下を通して自分の部屋に入った。小心

者ののび太に対して、ドラミは至って冷静である。のび太の気配に気がついた母は、のび太の部屋の前に行き、右手でガラリと襖を開けた。左手は腰にあて、目は笑ってない。それは、いつもの怒っているときの態度であった。案の定、ガミガミと小言を言ってきたが、次の瞬間、下を見た母の顔が青ざめた。青ざめたと思ったら今度は真っ赤になって「キャア」と悲鳴を上げて走り去っていった。そのとき母が見たものとは……

7. <http://www.clipstudio.net/oekaki/> (株)セルシスのサイト

【参考文献】

- 阿刀田稔子（1988）「擬音語・擬態語」『日本語百科大事典』大修館
 荒木飛呂彦（2012a）『ジョジョの奇妙な名言集 Part 1 - 3』集英社
 荒木飛呂彦（2012b）『ジョジョの奇妙な名言集 Part 4 - 8』集英社
 荒木飛呂彦（2015）『荒木飛呂彦の漫画術』集英社新書
 石森章太郎（2013）『石ノ森章太郎デジタル大全 章太郎のファンタジーワールド ジュン（2）』講談社
 岡谷英夫（2015）「小学校国語教科書に見るオノマトペと日本語教育」『人工知能学会論文誌』30-1
 加藤彰彦・天沼寧編（1981）『用字用語 新表記辞典』第一法規
 教育出版株式会社編集局編（2015）『ひろがる言葉小学国語5下解説・展開編』教育出版
 金田一春彦（1978）「擬音語・擬態語概説」『擬音語・擬態語辞典』角川書店
 手塚治虫（1988）『アドルフに告ぐ』1 文藝春秋
 寺沢武一（2008）『COBRA 6 異次元レース』メディアファクトリー
 野村総合研究所（2005）NEWS RELEASE「マニア消費者市場を新たに推計、04年は主要12分野で延べ172万人、4,110億円規模」http://www.nri.com/jp/news/2005/051006_1.html

早野慎吾 (1996) 『首都圏の言語生態』 おうふう

早野慎吾 (2018) 「オタク文化の表現論 (1) -コミック景観について-」 『日本語文化の研究』 1

早野慎吾 宮田好恵 松井洋子 (2018) 「マンガを活用した国語教育 (1) -表現力育成の教材として-」 『言論の研究と教育』 1

冒険王編集部 (1962) 『マンガのかきかた』 秋田書店

Received : May, 21, 2018

Accepted : June, 13, 2018