

國學院大學學術情報リポジトリ

教材開発の現状報告

メタデータ	言語: Japanese 出版者: 公開日: 2023-02-08 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 今井, 信治 メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.57529/00001800

教材開発の現状報告

今井信治

1. はじめに

本稿は、2011年1月9日に設立し、國學院大學に事務局を置く宗教文化教育推進センター（Center for Education in Religious Culture、以下、略称にてCERCと呼称）が行っている教材開発の現状を確認する。そして、宗教文化に関わる情報が若者にどのように享受されているか、またどのように教材を公開することが利便的であるかを、ポピュラーカルチャーの領域——とりわけマンガ、アニメ、ゲーム——に着目して俯瞰していきたい。

ここでポピュラーカルチャーを事例に挙げるのは、現在、宗教文化に関わる情報がかつとも断片化され、消費されている領域の1つと目されるからである。また、宗教文化士制度が主な対象としている大学生らが慣れ親しんでいる領域でもあり、極端な例では「宗教へのチャンネルがアニメとマンガにしかない」という話を学部生から聞いたこともある⁽¹⁾。ここまで言わなくとも、マンガやアニメ、ゲームなどから得た情報を元に質問を受けた経験は、大学で宗教に関わる講座を持つ者であれば少なからずあるのではないだろうか。それを間違った知識として一笑に付すことはたやすいが、果たして、何をソースにしてそのような質問をするにいったのか、一考の価値があるだろう。学生と教員の持つ知識に最も齟齬が生じるのも、このポピュラーカルチャーに関わる領域であり、それを等閑視することなく宗教文化教育の端緒とすることができないだろうか。

宗教文化士制度が対象とするのは、もちろん大学で宗教学を学んだ学生である。しかし、CERCの沿革に科学研究費補助金・基盤研究（A）「大学における宗教文化教育の実質化を図るシステム構築」（2008～2010年度）があるように、CERCが提供する教材は、大学で宗教文化教育に携わる教員も活用できるように考えられている。ただ、後述するが、現在公開されている教材の中に宗教文化と関わるポピュラーカルチャーを紹介するものはなく、開発中である。宗教文化に関わる映画やマンガを蒐集したデータベースは構築中であるが、その断片的な宗教情報の利用も相まって、どのように公開するのが利便的であるのかを模索している。本稿では、そうした教材開発の一助となればと考え、CERCで公開・作成している資料・データの紹介と共に、宗教文化に関わるポピュラーカルチャーについての論考をまとめることに紙幅を用いたい。

2. 教材開発の現状

まず、CERCのWebページから、教材開発の目的を確認しておこう。

認定試験は宗教を理解する研究方法や宗教史、あるいは現代宗教について幅広く問いますので、授業だけでは十分でない場合があります。そうした人のために、センターではホームページで参考文献、参考資料・データなどを順次公開していくことにしています。⁽²⁾

宗教文化士の認定試験を受けるには、大学において3つの到達目標に対応した科目を履修し、合計16単位以上取得しなければならない。その3つの到達目標とは、1)「教えや儀礼、神話を含む宗教文化の意味について理解ができる」こと、2)「キリスト教、イスラーム、ヒンドゥー教、仏教、神道などの宗教伝統の基本的な事実について、一定の知識を得ることができる」こと、3)「現代人が直面する諸問題における宗教の役割について、公共の場で通用する見方ができる」ことである。こうした到達目標を掲げ、宗教についての広い知識を問うているため、上記受験資格を充足することは可能でも、「授業だけでは十分ではない場合」がある。たとえば仏教やキリスト教を中心にカリキュラムを組んでいる大学では、その他の宗教について手薄になることが多々あるだろう。2011年11月に行われる第1回認定試験の前に、その点をフォローすることが喫緊の課題であった。

こうした状況において、いち早く着手され、現在公開されているのが「宗教文化を学ぶための基本書案内」および「宗教文化に係る基本用語クイズ」である。また、受験者に認定試験のイメージをつかんでもらうため、同Webページ開設と同時に認定試験のサンプル問題が公開されている⁽³⁾。

「宗教文化を学ぶための基本書案内」では、宗教全般についての辞典・事典と単行本、各宗教について学ぶための辞典・事典と単行本がリスト化されている。また、単行本については、参考のために目次も載せてある。先述したように、これは各大学の講義で手薄となる分野を受験者が独学できるように公開されているものであり、出版されている宗教学関連書を網羅することを目的とはしていない。そのため、「基本書案内」で挙げられている冊数は、現在、辞典・事典が6冊、単行本が15冊である。宗教学を専門とする研究者からすれば少なく感じるかも知れないが、認定試験を受けるにあたって受験者が読破するには、それなりの労力が必要であろう。今後多少の増減があったとしても、これが受験者のための「基本書案内」である以上は、ある程度冊数を絞るのが必然と言える。

「宗教文化に係る基本用語クイズ」は、高校の教科書（日本史・世界史・地理・倫理）に出てくる宗教文化関連用語を主なキーワードとし、自学自習できるようにしたものである（図1）。これは、多数ある問題からランダムで出題される方式、またはリスト化されたキーワード群から選択して設問に挑む方式の2種類が用意されている。別途Webページに挙げられている認定試験のサンプル問題が5つの選択肢から正答を2つ選ぶのに対し、こちらは3つの選択肢から1つ正答を選ばばよく、問題もいくらか易しく設定されている。本番の試験に比して、まさしく「クイズ」という性格が強い。高校までに学んだ用語を主に問題を作成しているため、大学で宗教学に関わる講義を受けた学生ならば気軽に挑戦できるだろう。ただし、問題を作成するにあたって、用語の羅列ではない活きた知識を養えるようにという留意がなされている。単純に歴史的知識を問うことを避けるという配慮は、「クイズ」と試験のサンプル問題、その他教材開発に通底するところである。また、こうしたオンライン上での問題提供は、独習に際してのモチベーション向上に役立つと言われており⁽⁴⁾、CERCでもその効果を期待している。

宗教文化教育推進センター
Center for Education in Religious Culture (CERC)

日本語 | English

宗教文化に関する基本用語3択クイズ

TOP

新着情報
認定校情報
所在地・連絡先

宗教文化士について

宗教文化士とは？
取得要件・申請方法
単位認定・到達目標
認定試験について
参加大学
資格の更新について

センター概要

施設
沿革
組織

教材

クイズ

クイズで5問ずつ出題されます。

問1 アンコール・ワットについて適切な記述を次から1つ選びなさい。

- 12世紀にカンボジアに創建されたヒンドゥー教の寺院。
- ベトナムがフランスの植民地になったとき建てられたカトリック教会。
- バングラデシュが18世紀にイスラーム化したときに、建設されたモスク。

問2 飛鳥寺について適切な記述を次から1つ選びなさい。

- 瀬戸内政教が現在住居を移める瀬戸内海に面した寺である。
- 日本における少林寺僧法隆禪の地として世界遺産に登録された。
- 飛鳥時代、蘇我馬子が崇拝の地に建立した寺である。

問3 赤心楼学で使われる「回心」の事例として適切なものを1つ選びなさい。

- それまで宗教を信じていなかった人があるとき信仰を持つようになること。
- 宗教がいやになってやめること。
- なかなかひとつの宗教を信じられずに、いろいろ迷う状態。

問4 「因果応報」に当たる事例として適切な記述を次から1つ選びなさい。

図1 「宗教文化に関する基本用語3択クイズ」(CERCのWebページより転載)

ここまで、第1回認定試験に向けて公開されている試験のサンプル問題と「基本書案内」、「クイズ」について紹介してきた。ここからは、教材として作成中の資料・データの紹介となる。

現在作成中の資料・データは、「宗教文化に関する映画」、「宗教文化に関する世界遺産」、「参考になる美術館」、「参考になる博物館」、「宗教文化に関するマンガ」が、まず挙げられる。そして計画中のものに、CERC独自の「宗教文化に関する動画」の作成がある。上記作成中の資料・データについては、ある程度の網羅的なデータ蒐集を終え、公開に向けて情報を精選しているものから、テンプレートを先んじて構築し、一定の件数を超え次第公開に踏み切る予定のものまで、各々の資料・データに適した公開手段を模索しながら作成しているところである。

具体的に、資料・データの蒐集がほぼ終わっていながらも公開に踏み切らずにいるのは、上記「映画」と「マンガ」である。まず「映画」に関しては、宗教文化に関するドキュメンタリー番組も含めてCERC事務局でDVDを蒐集・保管している。確かに、既に大学の講義でも映画を資料として用いている教員が多いだろうし、井上順孝編『映画で学ぶ現代宗教』(弘文堂、2009年)という単行本も出版されている。しかし、講義で観賞するにしても前掲書を参照するにしても、専門家による詳細な解説があるから映画が教材としての意味を持つように思われる。「宗教文化に関する」からといって映画のタイトルをただ挙げれば済むというものではないだろう。また、次節にて再度確認するが、「マンガ」はより難しいよう

に思われる。たとえば、中村光によるマンガ『聖☆おにいさん』（講談社、2007年 ― 連載中）を例に挙げよう。公式サイトによる作品紹介は以下のようなものである。

目覚めた人ブツダ、神の子イエス。世紀末を無事に越えた二人は、東京・立川でアパートをシェアし、下界でバカンスを過ごしていた。近所のおばあちゃんのように、細かいお金を気にするブツダ。衝動買いが多いイエス。そんな“最聖”コンビの立川デイズ。⁵⁾

ブツダとイエスが登場する以上、「宗教文化に係る」ことは疑いない。作中でも聖書のエピソードをパロディしながらギャグが展開するなど、多少なりとも宗教学の知識があればより楽しめる作品であると言える。ただ、行きすぎたギャグと聖書の記述との境界を、読者が正確に線引きできているのかは疑問である。単に独習教材として提示するには危険が伴うと言えるだろう。

対して、テンプレートが先んじて構築されているのは「世界遺産」である。作成中の同教材では、Google との機能連携により、世界遺産の所在地や写真などが参照できる。また、各々の世界遺産に対して解説が加えられる予定である。試験勉強に直接役立つとは言わないが、宗教文化に関する活きた知識を得るには適した教材だろう。

「参考になる博物館」および「参考になる美術館」については、座学などでは賄いきれない部分を、実際に博物館・美術館に足を運ぶことにより補うことが目的とされる。各々の博物館・美術館の特色や関連展示資料の詳細説明に力を入れ、教材利用に際しての簡便さを高める予定である。認定試験を受ける前はもちろん、継続的に宗教文化に関わる素養を育むことができるかと思われる。

以上が、教材開発の現状である。続いて次節にて、ポピュラーカルチャーの領域で断片化されつつ消費されている宗教文化について、井上順孝が提唱する「ハイパー宗教」概念をフックにしながら考察していく。

3. 断片化される宗教情報—ポピュラーカルチャーを事例に—

3.1 学生の興味のありか意識

CERC の教材開発において公開に困難がつきまとうポピュラーカルチャー関係の資料・データであるが⁶⁾、それに反して、これが学生の興味・関心が高い領域であることは間違いないだろう。それゆえに、この領域では教員と学生の知識量が逆転することもある。たとえば表1は、海外の日本語教育の現場における教師と学習者の間に生じている知識の乖離である。表を見れば、日本のポピュラーカルチャーについて、海外の学習者は日本語教師よりも多くアニメやマンガを知っていることがわかるだろう。ならば、日本の学生がそれよりも多くの知識を持っていることは想像に難くない。もちろん、「だから教員もアニメやマンガを見るべきだ」とは思わない。ただ、学生の興味・関心と、何がそれを誘引しているかを確認する必要はあるだろう。

表1 「知っているアニメやまんが」(B国の回答から)⁽⁷⁾

教師	学習者
ドラえもん、 クレヨンしんちゃん、 NARUTO、 ちびまる子ちゃん、 名探偵コナン、 コボちゃん、 忍者ハットリくん …	エヴァンゲリオン、美少女戦士セーラームーン、るろうに剣心、 犬夜叉、ワンピース、ヒカルの碁、キャプテン翼、スラムダンク、 テニスの王子様、GTO、カードキャプターさくら、フルーツバスケット、 ガンダム、デジタルモンスター、ポケットモンスター、遊戯王、 ドラえもん、クレヨンしんちゃん、名探偵コナン、NARUTO、 Samurai Deeper KYO、だぁ！だぁ！だぁ！ …

『第10回学生宗教意識調査報告』によれば、学生が最も講義で扱ってほしい内容は「日本や世界の神話」であるという⁽⁸⁾。そして、平藤喜久子が別途行ったアンケート調査では、マンガ・アニメ・ゲームの経験者らが北欧神話に関連する用語——オーディン、ベルセルク、ラグナロク、ロキ——を未経験者よりも多く知っていたことなどから、「学生たちにとって、神話についての知識を供給する主たる媒体は、ゲームやマンガ、アニメであると判断することができる」と述べている⁽⁹⁾。このように、学生らはポピュラーカルチャーから神話的な知識を得ていることが確認される。ただしここで重要なのは、そうした用語・知識は、本来の文脈から切り離されて一人歩きしたものだということである。平藤は同論文にて幾つかの人気ゲームを挙げつつ、「様々な宗教や神話に関する用語が、それぞれの宗教的な背景、神話の文脈、本来の神格からまったく切り離されて使用される。つまり、神話が文化的な資源として、断片化・素材化されている」状況を、井上の「ハイパー宗教」になぞらえて「ハイパー神話」と呼んだ⁽¹⁰⁾。なお、『現代宗教事典』において、「ハイパー宗教」は以下のように定義されている。

もともとハイパー・トラディショナルな宗教という意味であり、それぞれの国における宗教的伝統との連続性が薄く、異文化の宗教的要素、あるいは宗教以外の要素も積極的に取り込みながら形成された宗教組織や宗教運動を指す。⁽¹¹⁾

ここで井上が想定しているのはサイエントロジーやラエリアン・ムーブメントであり、ポピュラーカルチャーを享受している若者がそれと同様の組織・運動を形成しているとは言い難い。しかし、「ハイパー宗教」が前提とする「世界のあらゆる宗教の素材を自由につないでいくことにためらいのない意識」⁽¹²⁾が、こうしたポピュラーカルチャーの領域では顕著に表れていると言える。そして、脱文脈化・断片化された宗教情報が氾濫し、それが学生の興味を誘引している現状において、宗教学者が行うべきことは2つあるだろう。1つは、学生の中で散り散りになっている宗教情報を拾い集め、元来の文脈に収めること。2つ目は、このような状況を受け止めて原因を検討することである。

3.2 宗教教団からの距離を基準にした作品分類とその可能性

さて、「宗教文化に関係するマンガ」は、ただ資料・データを蒐集しただけでは教材として容易に活用できないことは先述した。ここでは問題点を整理するために、先行研究から宗教文化に関係するマンガ・アニメの分類について確認する。マンガについては山中弘が、ア

アニメについては弓山達也がそれぞれ別稿にて論じているが、おおまかに言えば、両者共に宗教教団からの距離を基準にして3つに分類することでコンセンサスが取れていると言えよう。それをまとめたものが表2である。

表2 宗教文化に関するマンガとアニメの分類⁽¹³⁾

		マンガ	アニメ
教団からの距離	近	宗教の宣伝媒体としての教団マンガ	宗教団体によって製作され、明確な宗教的な意図を持っている教団アニメ
		広義の宗教マンガ a) 心霊・オカルトマンガ b) 宗教的語彙を多用するマンガ	宗教者や聖典をモチーフとした宗教アニメ
	遠	宗教的テキストとしてのマンガ	宗教伝統とは切り離されているが、人間性や世界観を注視するスピリチュアルなアニメ

当然のことながら、教団からの距離が最も近いマンガ・アニメでは宗教情報の脱文脈化・断片化が起こらない。そう言いたいところだが、必ずしもそうではない。布教に際して積極的にマンガ・アニメを活用している宗教団体それ自体が、井上の指摘する「ハイパー宗教」に当てはまる場合が多々あるからである。代表的なものは、幸福の科学によって制作されたアニメ映画であろう。同教団が制作したある作品ではヘルメスやアフロディーテによる冒険譚、またある作品では歴史上の偉人の転生物語と、「ハイパー・トラディショナルな宗教」の典型を示していると言いうる⁽¹⁴⁾。仮に「宗教文化に関するマンガ」や同「アニメ」を作品に関係の深い教団で分類するだけならば容易だが、こうした特徴について、研究上留意する必要があるだろう。また、教材としても、同カテゴリ内のアニメ・マンガには教団独自の歴史や科学の解釈が多々ある。CERCが特定宗教に寄る組織ではない以上、取り扱いには注意を要するだろう。

対して、教団からの距離が最も遠いマンガ・アニメは「宗教文化に関する」作品としてどのように考えられるだろうか。山中・弓山共に『風の谷のナウシカ』に代表される宮崎駿作品——あるいはスタジオジブリ作品——を大きく取り扱っており、実際、同作品群に宗教的要素を見出す論者は多く存在している。國學院大學で2009年に開催された国際研究フォーラム「映画の中の宗教文化」で、発題者にスタジオジブリ作品を題材に論文を書く者、あるいは講義を行う者がいたのは記憶に新しい⁽¹⁵⁾。

もちろん、弓山が指摘するように、こうした「スピリチュアルなアニメは裾野が広い」⁽¹⁶⁾。特定の宗教から素材を借用していないだけに、人間性を問うもの、自分探しを題材とするもの、独自の世界観に視聴者を誘うものなど、広義に解釈しようとするれば、対象の拡大は容易である。たとえば、スピリチュアリティ関係の雑誌が組んだ特集内に「読者が選ぶスピリチュアリティを感じるアニメ30選」があるが、作品を知っていてもどこにスピリチュアリティを感じているのか理解しがたいものもある⁽¹⁷⁾。よって、作者・制作者による明確な意図が発されていない作品を研究するにあたっては、詳細な作品分析を行うか、あるいは作品に関する価値判断を停止し、作品受容者の声に耳を傾けることになるだろう。ただし、どちらの立

場に拠るにしても、研究者もしくは作品受容者の主観に偏ることは否めない。教材開発にあたっては、何らかの基準を設ける必要があるだろう。

最後に、宗教教団からの遠近が前2者の中程になる作品群について。これはモチーフや語彙を宗教教団から借用して、作品の主題としているものから単なる小道具・舞台装置にしているものまで、カテゴリ内にも濃淡が認められる。こうした濃淡はあるが、総じて断片化・素材化された宗教情報を援用して作品が作られているとも言え、平藤の言う「ハイパー神話」と親和性が高いのも、このカテゴリと言えるだろう。また、作品に宗教教団による監修がなく、そうかと言って全く切り離されてもいないだけに、学生が誤った知識を得る怖れが最も大きいカテゴリでもある。しかし、宗教教団制作のマンガ・アニメが市場に出回ることが稀であることを鑑みれば、学生の得る「宗教へのチャンネル」がこのカテゴリに多く拠っていることは想像に難くない。「学生からの質問に対して典拠を尋ねたらマンガ・アニメだった」という場合、大部分がこのカテゴリに属するものであろう。3分類の中でも、宗教知識教育の側面からは注意を要し、かつ市場に大きな影響力を持ったカテゴリである。

学生の興味を誘引するという意味では、もちろん講義への活用は有用だろう。特に、日本語学習者には「マンガを読んだりアニメをより楽しむために、日本語を学習したいと希望する人」がおり⁽¹⁸⁾、言葉で説明しにくいところで図像・映像を使えるというのは大きい。ただし、それなりに取材をしているように見えても、念仏を唱えるべきところで題目を唱えるといった無理解や、背景に置かれている祭具の配置がおかしいなど、突っ込み所の多い作品が散見される。作品の鑑賞手段として正しいとは思わないが、「間違い探し」をするにはもってこいの素材である。また、こうした消極的な用法の他、現代宗教論としても取り扱われて良いかと思われる。一般に知られたものとしては、アニメ『らき☆すた』（監督：山本寛、武本康弘、2007年）が挙げられるだろう。同アニメの舞台となった埼玉県鷲宮神社（作中では「鷹宮神社」）の初詣には、アニメ放映前の2006年と2011年を較べると5倍以上になる47万人が訪れた⁽¹⁹⁾。更に、2010年6月の上海万博で「らき☆すた神輿」が担がれるなど、日本を代表する文化として大きく取り上げられている。アニメが確かな影響力を有している証左と言えよう。

同カテゴリを導入として講義をするにしろ、アニメ・マンガそれ自体を取り扱うにしても、やはり専門家による解説がなければ教育の意味は薄い。再度『らき☆すた』を例に採れば、主要登場人物の実家が神社であり、巫女であるという設定から上記のような盛り上がりを見せているわけだが、その設定が作中で大きな役割を果たしているとは言い難い。同作品は特に宗教文化を小道具・舞台装置として用いている側面が強く、それを観ることが直ちに宗教文化を学ぶことにはならないだろう。

総じて、ポピュラーカルチャーに属する作品を宗教文化に関係するものとして提示する場合、受験者向け独習教材として公開するのは困難であることが、改めて確認される。むしろ当教材は、教員・研究者向けとしての可能性を強く持っているのではないだろうか。この領域における学生と教員との知識が乖離していることは既に述べたが、この教材は、その乖離を埋める一助になるだろう。網羅的なリストが作成されれば、講義の準備、あるいは学生から受けた質問に対するリファレンスとして有用かと思われる。また、研究に際しては、別の可能性も考えられるだろう。たとえば、教団作成のアニメ・マンガであれば、どのような宗教教団が、いつごろから積極的にアニメ・マンガを布教や宣伝に活用するようになったのか

を知ることができる。一方、宗教教団から離れた場面では、昨今の「宗教情報ブーム」を観察する資料になるだろう。井上の言う「宗教情報ブーム」とは、実際の教団の活動・運動の活発化とは必ずしも結び付かず、各種メディアにおいて「情報レベルで」「宗教に関する話題自体が大量に消費される」というところに本質がある⁽²⁰⁾。断片化・素材化された宗教情報が大量に消費されるという点において、ポピュラーカルチャーの領域を観察することは一定の価値があるだろう。この領域に限ることではないが、研究者個人では困難な資料・データの蒐集やリスト化を行うことも、CERCの重要な役割の1つかと思われる。

4. 結びにかえて

本稿では、CERCの教材開発の現状を報告し、特に開発中である「宗教文化に係るマンガ」が公開に際して孕む問題点について論じた。

2011年11月に行われる第1回認定試験に向け、CERCのWebページではサンプル問題の提示、「宗教文化を学ぶための基本書案内」、「宗教文化に係る基本用語クイズ」の作成・公開が行われており、受験生が「何を勉強すれば良いのかわからない」という状況は回避できているかと思われる。他、作成中の資料・データに関しても、受験生が幅広く活きた知識を得られるよう、順次開発・公開が続けられる。こうした資料・データが、受験者だけでなく、教員や広く宗教に興味を持つ人達に活用されればと思う。

〈参考文献〉

- 井上順孝『新宗教の解説』筑摩書房、1992年。
——『若者と現代宗教—失われた座標軸—』ちくま新書、1999年。
——編『現代宗教事典』弘文堂、2005年。
——編『映画で学ぶ現代宗教』弘文堂、2009年。
——編『国際研究フォーラム映画の中の宗教文化報告書』文部科学省科学研究費補助金・基盤研究(A)「大学における宗教文化教育の実質化を図るシステム構築」第2グループ、2010年。
——編『第10回学生宗教意識調査報告』文部科学省科学研究費補助金・基盤研究(A)「大学における宗教文化教育の実質化を図るシステム構築」第2グループ・國學院大學研究開発推進機構日本文化研究所、2011年。
児玉真由美編『Star People for ascension』vol. 24、ナチュラルスピリット、2008年。
塚田穂高「幸福の科学の映像メディア利用—幸福実現党、映画『仏陀再誕』を中心に—」渡邊直樹責任編集『宗教と現代がわかる本2010』平凡社、2010年、74-79頁。
中村光『聖☆おにいさん』講談社、2007年—連載中。
平藤喜久子「現代日本における神話—現代宗教論との関わりから—」『日本文化と神道』3号、2006年、185-196頁。
マルク・ベルナベ「マンガは日本語学習の強力なツールになる」渡邊直樹編『遠近』19号、国際交流基金、2007年、42-45頁。
築島史恵「『エリンが挑戦！ にほんごできます。』—この教材で伝えたい考え方—」『日本語教育通信』59号、国際交流基金日本語グループ、2007年、1-3頁。
山中弘「マンガ文化の中の宗教」島藺進・石井研士編『消費される宗教』春秋社、1996年、158-184頁。

注

- (1) 2010年7月10日、筆者と共に都内の宗教施設を巡った宗教学専攻の学部生の発言より。

- (2) CERC の Web ページ (<http://www.cerc.jp/>) 「教材」 から抜粋。2011 年 8 月 30 日閲覧。
- (3) 宗教文化士認定試験では、記号選択式問題 50 問と論述式問題 1 問が出題される。共に、順次サンプル問題の数を増やしている。
- (4) たとえば、名古屋学院大学における「特色ある大学教育支援プログラム「自学自習プログラム経済学基礎知識 1000 題」」 (<http://www.ngugp.jp/index.html>) などを参照。2011 年 8 月 30 日閲覧。
- (5) 「モーニング公式サイト『聖☆おにいさん』作品情報」より抜粋 (<http://morningmanga.com/lineup/25>)。2011 年 8 月 30 日閲覧。
- (6) 作成中の資料・データはあくまで「宗教文化に関するマンガ」であるが、現代日本においてある程度人気が出たマンガはアニメ化・ゲーム化するメディアミックス戦略を取ることが多く、これらを分割して扱うのは難しい。
- (7) [築島 2007] 2 頁より転載。
- (8) [井上編 2011 : 14-115] を参照。
- (9) [平藤 2006 : 188-189] を参照。
- (10) [平藤 2006 : 190-192] を参照。
- (11) 井上順孝「ハイパー宗教」[井上編 2005 : 417] を参照。
- (12) [井上 1999 : 162] を参照。
- (13) [山中 1996 : 158-184] ならびに、弓山達也「アニメと宗教」[井上編 2005 : 6-8] を参照。
- (14) 映画の詳細については、[塚田 2010] を参照した。また、同論文では、幸福の科学が積極的なメディアミックス戦略を採用していることも指摘されている。そのため、アニメだけでなくマンガにおいても同様の指摘ができる。
- (15) [井上編 2010 : 35-58] を参照。
- (16) 弓山達也「アニメと宗教」[井上編 2005 : 6-8] を参照。
- (17) タイトルのみ挙げれば、16 位『涼宮ハルヒの憂鬱』（監督：石原立也）、25 位『天元突破グレンラガン』（監督：今石洋之）、29 位『少女革命ウテナ』（監督：神山健治）など。なお、この「30 選」にも、スタジオジブリ作品が多く選出されている。[児玉編 2008 : 14-41] を参照。
- (18) [ベルナベ 2007 : 43] を参照。
- (19) 「うさぎ年調神社 22 万人急増」『埼玉新聞』2011 年 1 月 6 日付、16 面。
- (20) [井上 1992 : 208-209] を参照。