

詩コミックスによるティーンエイジャーへの叙事詩教育に関する研究

詩の授業における成績と関心度およびシャハナーメに対する興味への影響評価

要旨

氏名／芸術工学研究科 21DT002 モスタファネザード モハマト ●指導教員／黄 國賓

キーワード／叙事詩、シャハナーメ、イラン、ティーンエイジャー、教育、コミックス、マンガ、詩コミックス

1. 背景と目的

1.1. 背景

過去の探求は、私たちの知的な努力の重要な側面である。この内在的な好奇心は、歴史学、考古学、人類学、歴史言語学など、数多くの学術分野を生み出した。これらの分野は、過去を理解し、未来を目指す私たちの絶え間ない探求の証である。

それに伴い、知識の保存は最重要の課題となり、特に古典文学はそれをはそれを実現する。古典文学は、さまざまな歴史的時期の社会的、文化的、政治的な状況を垣間見ることが可能にするだけでなく、その他の多くの利点も提供する (Beard, 2013; Calvino, 2014; Chiariello, 2017)。

しかし、古典文学の批評家たちは、特定の人種や社会集団に対する潜在的な偏見、そして古風な言語とテーマによる現代の読者の疎外感を強調する。これは、フェルドウシーのシャハナーメ (以下、SHF と表記する) のような作品に特に当てはまる。SHF は、イランの豊かな叙事詩文学の遺産であり、傑作である。

SHF は、イランの神話、歴史、民俗、伝統、信念について包括的な説明を提供する重要なペルシャの叙事詩である。この作品は、歴史を通じて創作者を触発し、さまざまな形式の芸術に深い影響を与えてきた。SHF は、アラビア語の支配から約 200 年後にペルシャ語を復活させたことで、特にイラン人に愛されている。この叙事詩は、歴史的な動揺の中でのペルシャの文化と言語の回復力、統一性、継続性の証となり、イラン主義の象徴となっている。しかし、多くの人々は、その古風で密度の高い言語と、その真剣な調子が若い読者にとって難解であるため、現代のイラン人が関わるのに適していないと考えている。

1.2. 問題点

イランの叙事詩文学の模範例である SHF には、それに関わる価値と多様な利点にもかかわらず、研究者たちはイランの 10 代の若者たちがますます SHF から切り離されていると考えている。彼らは、古代イランの言語である古代ペルシャ語を使用して作成された SHF で使用される言語の難しさ、読書率の低さ、時代遅れの提示方法、適切な文化政策と教育政策の欠如、そしてこれらの問題を対象とする質の高い改訂の欠如など、さまざまな理由を挙げている。その結果、近年、10 代の若者たちの間で SHF のような古典を読むことへの関心が急激に減少し、文化遺産と言語の専門家の中で深刻な懸念が高まっている (Razavi et al., 2006; Hazeri & Sharifi, 2010)。

イランの学校のカリキュラムに詩の授業があるにもかかわらず、この詩の遺産を新世代に効果的に提示する方法についての研究

は不足している。過去には、SHF の様々なイラスト付きの改訂があったが、10 代の若者たちは伝統的な芸術スタイル、時代遅れの視覚言語、遠い文化的文脈、難しい言語に馴染みがないため、現代の読者にとっては効果的ではない。また、既存の散文への改訂も効果的ではない。なぜなら、それらはイラン人にとって非常に重要な叙事詩の原詩を完全に省略しており、さらに視覚的な要素が欠けているからである。

1.3. 本研究の目的

まずは、SHF のような叙事詩を叙事詩を読む意義を再評価してから、本論文で述べた問題を対象とする SHF の効果的なコミックス化を開発することを目指した。しかし、多くのイランの古典は純粋な詩形式で書かれているため、コミックスだけでは SHF の本質を捉えることができず、詩も省略される。

したがって、詩とコミックスを組み合わせて SHF とイランのティーンエイジャーとの隔たりを埋めるための新しい実験的方法として、詩コミックス化 (以下、PC と表記) を提案した。この革新的な方法の開発によって、本研究は、PC が SHF の教育における強力なツールとなる可能性を明らかにすることを目指した。したがって、本論文では以下のいくつかの隔たりを課題とした。

- 1) SHF が現代の読者にとってアクセスしにくい。
- 2) ティーンエイジャーに SHF を紹介する方法が効果的ではない。
- 3) 叙事詩学習のための適切な翻案がない。
- 4) イランの教育におけるコミックスと PC の影響に関する実証的な研究が不足している。

したがって、本研究の具体的な課題は次のとおりである。

Q1) PC はどの程度詩の授業における学生の成績と彼らの関心度に影響を与えるか。

Q2) PC はどの程度、読者の SHF に対する関心度に影響を与えるか。

Q3) 実験は読者のコミックスに対する見解にどのような影響を与えるか。

Q4) 実験結果は教育者のコミックスに対する見解にどのような影響を与えるか。

2. 文献レビューと本研究の位置付け

2.1. 古典文学

現代において古典文学、特に叙事詩を読むことの関連性と価値は、文学の分野で絶えず議論されている論題である。「なぜ古典を読むのか？」という議論には、古典文学の重要性和普遍的な魅力を主張する見方と、現在の文脈でその関連性と多様性を問う見方の二つの主要な視点がある。古典を読むことを支持する

人々は、それらが人間の経験、歴史、文化に対する貴重な洞察を提供し、個人の成長、言語スキル、批判的思考、道徳教育を支援すると主張している(Calvino, 2014; Eagleton, 2013; Guroian, 2023)。

一方、反対派は、それらが時代遅れで、偏見があり、現代の読者の生活経験や社会規範から遠ざかっていると主張している(Thompson, 1990; Chiariello, 2017; Shullenberger, 2021)。また、彼らは古典文学は古風な言語と馴染みのない参照のために理解するのが難しいとも主張している(Thompson, 1990; Chiariello, 2017)。

本研究では排他的または二元的な立場を取るのではなく、中間地点を取ることが読者にとってより生産的で、有益であると考えられる。異なる地域から幅広い文学を取り入れ、あまり知られていない教育者によるものを取り入れることで、文学体験を豊かにし、批判的思考を刺激することができる。また、革新的な戦略を用いて古典文学をさまざまな形式やメディアで展開し、提示することで、その関連性と現代の読者へのアクセシビリティを高めることができることを提案する。

2.2. コミックスの役割

叙事詩文学を現代に適応するための最も効果的な戦略の一つは、コミックス化である。コミックスは、21世紀初頭から教育的な価値が認識されており、教育、学習、読解力に対するその肯定的な効果が研究によって確認されている(Chun, 2009; Liu, 2004)。その結果、コミックスは現代の読者を引き付け、情報を伝達し、エンターテインメントを提供し、古典文学を現代に適応したものにするための効果的なツールとして認識されるようになった。

コミックスはまた、エンターテインメントからコミュニケーション、教育に至るまでの多岐にわたる分野で多くの利点があるとされ、批判的思考スキルを育成し、複数のリテラシーを改善し、教育関連のパフォーマンスを向上させることが証明されている。しかし、その教育的価値に対する社会的および親の懐疑的な見方のため、授業での使用は限定的である(James, 2016; Clark, 2013)。

イランでは、教育方法の近代化の必要性と、イランの文学遺産から子供たちが疎外されることへの懸念が提起されているが、教育システムにおいてコミックスが学習を楽しく効果的にするという価値についてまだ認識されていない。主に詩形式で主に利用可能な叙事詩文学に焦点を当てることで、学生たちは近年ますます疎外されている。これは、テキストのみの形式と視覚的要素の欠如、およびほとんどの詩の本の長さが、視覚的になりつつある世代にとって魅力的でないことに起因している(Tasnim News Agency, 2017; Etehadkhabar, 2020)。これらの問題に対処するために、専門機関、教師、図書館員が協力して、適切なコミックスを教材として承認することが提案されている(Block, 2013)。

2.3. 叙事詩

コミックスには若い世代の叙事詩文学の学習を促進する役割に加えて、コミックスがまだ取り組んでいないイランの叙事詩の別の側面がある。それは「詩の側面」である。

SHF は、イランのファルシ語(Farsi)を復活させる役割を果たしたため(Bekhrad, 2018)、特に詩のためにイラン人に高く評価されている一つの叙事詩であり、散文や最近のコミックスのいくつかの作品など、様々なメディアに翻案されている。しかし、最近の翻案はこの詩的な側面にほとんどまたはまったく注意を払っておらず、ほとんどは詩を完全に省略し、物語を散文形式で提示している。翻案するために詩を省略すると、SHF の価値は、特に教育者や親の目にとって、劇的に減少する。

したがって、翻案における元の詩の存在感を強めることは、教育者、親、教育の政策立案者の評価を高め、若い世代に新しく刺激的な方法でイランの文化遺産の優れた詩を再訪する機会を与える。これまで、イランで詩をコミックスに取り入れる同様の試みはなかった。これが本研究でこの隔たりを埋めるために詩コミックス化(PC)を提案する理由である。

コミックスを教育ツールとして使用する論題に関する研究は数多くあるが、イランでは、コミックスの読書文化がないため、少数の教育者しか、情報の伝達と読者の教育のための効果的なツールとしてのコミックスが研究されていることや、そのメリットと用途を認識していない。したがって、イランではこのような主題に関する研究が非常に少ない。また、イランの学校では視覚を通じた学習の効果に関する文献が存在しているにもかかわらず(Nazari et al., 2017; Rahimi et al., 2022)、イランにおいてコミックスを教育ツールとして用い、その効果を測定する研究は不足している。

したがって、本論文は SHF のような古典を、現代の読者をより効果的に引き付け、刺激することができる代替の方法で提示することを目指している。本論文では、イランにおけるコミックスの教育への活用に関する実証データを初めて提供することによって、イランにおけるこの分野の先駆的研究となることを目標とした。さらに、教育におけるコミックスの役割に関する広範な公的研究資金にもかかわらず、PC については比較的未探究のままであることを考慮して、本論文はまた、詩を含む古典に関するティーンエイジャーの教育における PC の効果を測定し、彼らの興味を再活性化することによって、古典文学の教育に貢献することを目指した。

3. 研究の方法

本論文では、コミックスの視覚言語と詩の言語を組み合わせた媒体である PC の役割について、イラン叙事詩文学に関するイランのティーンエイジャーの教育において調査した。本論文では古典文学の傑作である SHF に焦点を当て、古典文学との関わりの利点と課題を示す事例研究とした。

研究方法は包括的なアプローチを採用した。最初に、SHF のような叙事詩を読むこと、促進することの重要性を再評価した。その後、若い読者が SHF に若い読者が SHF に接する場合に生じる障害について詳細に調査した。PC を、特定の問題に対処するための研究で開発された革新的なアプローチとして提案した。

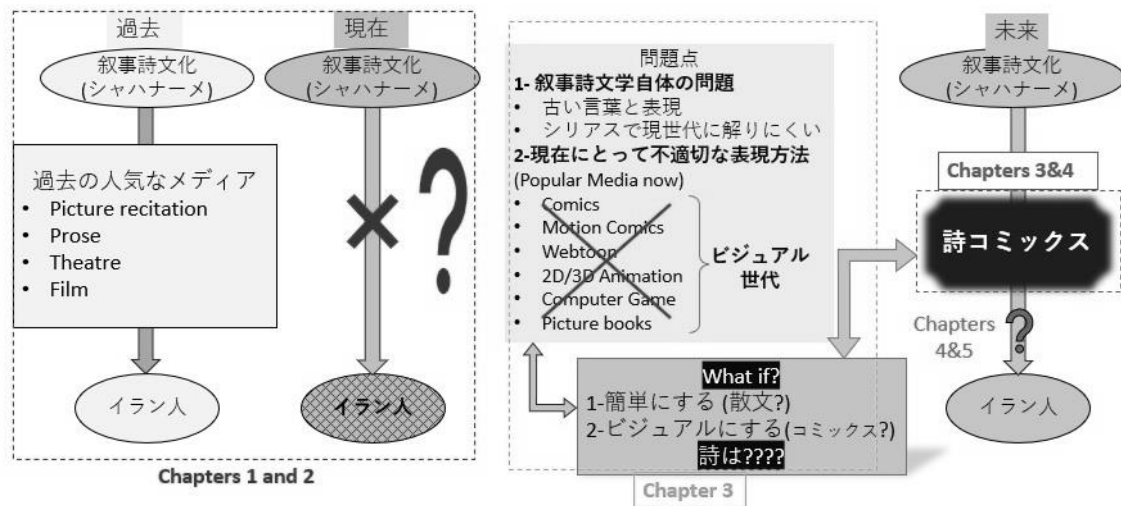


図 01: 研究の問題の概要、方法、および疑問点

本研究では、1) 二つの実験で定量的および定性的データを収集する混合方法アプローチ、2) インタビュー、3) 意見調査、および 4) アンケートを用いた。

コンテンツ分析は、イランのアーティストと教育者の洞察により、イランでのコミックスの作成における障害を明らかにすることで、コミックスの翻案の使用に関する教育者の視点の変化を評価するために利用された。

最終的に、結論が導かれ、将来のプロジェクトに対する意義および解決策が提案された。さらに、PC を作成する背後にある創造的なプロセスが説明され、他のアーティストや研究者による同様の将来の試みの実践的モデルが成立した。

4. 介入ツールとしての詩コミックス化(PC)

PC の作成過程では、神戸芸術工科大学のマンガの専門家による指導と評価を受けながら、明確さとアクセシビリティを確保するためにいくつかのステップが踏まれた。物語の壮大な雰囲気と戦争と英雄主義の強烈さから、少年マンガのデザインの原則が優先された。面白くて読みやすい作品を作るために、レイアウト、構成、コマ割り、読み進める方向の案内、レタリングなど、コミックス作成の色々な要素を考慮した。

具体的には、以下の対策を講じてコミックスの翻案を作成した。

4.1. 一般的な考慮事項

- 1) まず、ファルシ語(イランの言語)の読み方は右から左になるため、デザイン要素、テキスト、吹き出しなど、すべてがそれに応じて配置された。
- 2) 構成を単純化し、装飾や細かすぎる背景などの不要な要素を削除した。また、比喩的な表現やモチーフなど、高度なコミックスリテラシーを必要とする慣習を避けた(Yoshimura et al., 2018)。
- 3) コマ割りについては、ほとんどのページで横並びのコマを避け、主に水平なものを使用することで、初心者読者がページを上から下まで簡単に読むことができるようにデザインした。コマを

右から左、またはその逆に追う必要はない。

4) 各ページでは少数のコマが配置され(ページあたり平均 2.3 コマ)、初心者読者の混乱と情報過多を避けた。また、少数の横並びのコマでは、情報の理解がコマの読み順に依存しないようにシーンを配置した。

5) 現代の美術の原則を使用し、地平線を下げ、シーンをよりリアルにし、視線誘導の原則を使用してすべての要素を配置した。

6) 構成をよりリアルにしたが、初心者読者のためにシンプルに保った(Yoshimura et. al., 2018)。映画のような構成や興味深い視点などのマンガの構成も無駄なく活用した。

7) 色調と明暗を使用して画面上にコントラストをつけ、これは読者を導き、状況を彼らに伝えるために重要である。

8) アクション線、ハーフトーン、効果音等のマンガの慣習を利用して読みやすい作品を作ったが、これら視覚的な補助を過度に使用することは避けた。経験の浅い読者に混乱を引き起こす可能性があるからである。

4.2. キャラクターデザインについて

- 1) 一貫性、多様性、対比などのコミックスキャラクターデザインの原則に基づいてキャラクターを設計し(Araki, 2017)、明確さを出すため、様々な角度から見たキャラクターの頭部を使用した。
- 2) 明確で正確なキャラクター表現を使用してマンガの原則に基づいてキャラクター表現を設計し、そのデザインに喜劇的要素を取り入れた。
- 3) ロスタムの顔は、彼の伝説的な記録に基づいて設計され、また、彼を中年の男性として描いている¹シャータハマーサブのシャハナーメを参考にした。一方で、すべてのキャラクターは、イランの現在の視覚文化を参考にして近代化。ロスタムの帽子もシャータハマーサブのシャハナーメを参考に設計した。また、若い読者にとって興味深く、イラン人にとっても馴染みのある顔を作るため、適度にマンガのキャラクターを参考にした。

¹ 史上最も贅沢なシャハナーメのイラストバージョン。

4.3. テキスト部分について

- 1) まず、ナレーション部分と吹き出しで使用する言語を、若い読者に適したレベルに簡略化した。
- 2) 詩の節の選択については、物語の流れを助け、情報を提供し、表現力があり、比較的理解しやすい詩句を選び、他のテキストと混ぜ合わせた。それはコミックスでは明瞭さとコミュニケーションが主な目標であるため、不可欠である (McCloud, 2006)。また、激しいアクションの瞬間には、流れを維持するために少ないテキストを使用し、壮大な瞬間を含むコマでは、その瞬間の壮大な雰囲気を加えるために、詩を優先した。
- 3) 詩については、SHF のすべての詩が同じ難易度であるわけではないという事実がある。また、10 代でも理解しやすい詩もある。したがって、PC では、詩を簡略化せず、元の SHF から比較的わかりやすい詩を選んだ。
- 4) テキストと画像は補完的に組み合わせられ、情報の提示において重複しないようにされた。なぜなら、イランの書籍イラストの伝統では、画像はしばしば冗長であるが、ストーリーテリングでは冗長性を避けるべきであり、言葉と画像は互いに冗長性を避けることで補完しあうべきであるからである (Conard, 2016)。
- 5) 様々なタイプのテキストの組み合わせについて、詩、ナレーション、吹き出し、効果音の組み合わせを作り、物語の内容をわかりやすく伝えた。そのために、再びシャータハマーサプのシャハナーメを参考にしてテキストボックスの位置とデザインを決定した。それにより、詩句は PC 全体で一様に長方形の形状を持つ明確な金色のボックスに入れられた(図 02)。

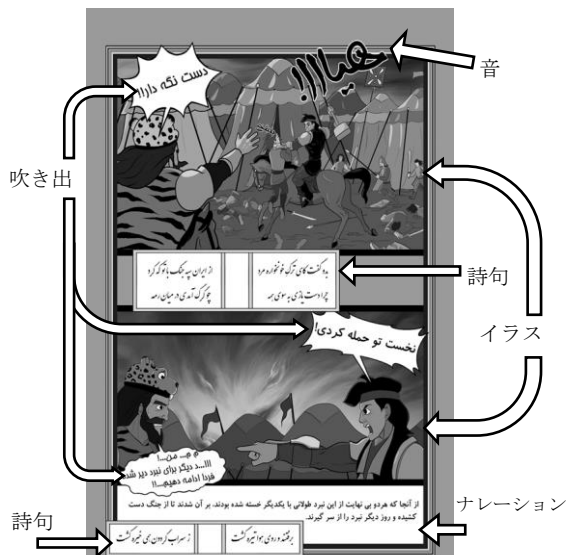


図 02: 本研究で表現した詩コミックス化 (PC)

さらに、学術専門家やイランの研究者からのフィードバックを受けて、PC の適切性が教育的、文化的、宗教的な文脈で評価された。特に、イスラム教の信仰に基づいて女性の描写を考慮した。フィードバックに基づいて改善を行うことで、PC が参加者の対象年齢層と教育レベルに教育的に適していることを確認した。要約すると、これらの対策によって、使いやすく、文化的に配慮された、

教育的効果のあるイランの 10 年生向けの PC への翻案が成立した。

5. 本論文の構成 (図 03)

本論文は、以下の 6 つの章に分けられている。

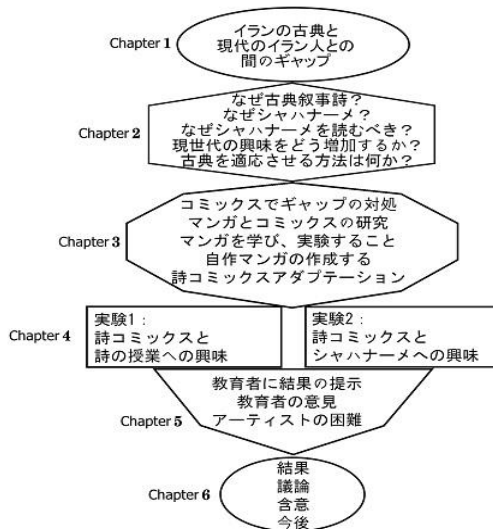


図 03: 本論文の構

5.1. 序論

第 1 章では、本論文の背景と動機を概説した。本論文の目的は、PC をツールとして使用し、10 代の若者にシャハナーメ(SHF)を教育し、この非常に価値のある叙事詩に対する彼らの関心を蘇らせることであった。

そして、研究の主要な課題と目標を示し、研究の意義と独自性、およびその文学、教育、コミックス研究への貢献について言及した。このセクションでは、古典文学の重要性、その利点、そして若い読者がそのようなテキストに関与するときに直面する課題について述べた。古典の古風な言語と伝統的な提示方法に関連する問題は、しばしば現代世代とイランの文化遺産への潜在的な影響、そして特に SHF に対する関心を蘇らせるための革新的な方法の必要性を強調した。

加えて、本研究の実験的方法についての理論的枠組みにも触れた。また、本論文の具体的な課題を明らかにした。

5.2. なぜイランの現代人が SHF を読むべきか

第 2 章では、イランの 10 代の若者が SHF を読理由を検討した。それは、世界中の文学と古典の価値と関連性についての議論を振り返り、一般的な批判に対する研究に基づいた回答を提示した。SHF を、特にイラン人に焦点を当て、文化遺産としての古典を保存し、研究する重要性を示すための世界的叙事詩の例として用いた。

また、言語の経済性(無駄のなさ)、詩形、感情的な強度、音楽的な質など、詩という文学ジャンルの特徴を強調した。本章では、詩が言語スキル、批判的思考、記憶、創造力を向上させることができ、読者との個人的なつながりを作り出し、共感と理解を引き出すことができると主張した。

本章ではまた、なぜ SHF のような古典の関連性を 10 代の若者に伝えることが重要であるかを議論し、学生がそれらに興味を持つのを助けるための提案と戦略に言及した。古典の重要性を伝え、若い読者の関心を育てる方法も提示した。それに応じて、若いイランのアーティストとクリエイターに対して、彼らの古典に対する関心度を再考し、この文学遺産の革新的なアダプテーションを作り出し、その新世代への関連性を強調するように促した。

5.3. SHF に関する問題点

第 3 章では、元々の詩のみのバージョンと、その既存の散文とイラスト付きの改訂版の問題を対象として、最初に SHF のコミックス改訂版を作成した方法を説明した。最初は詩をコミックスに組み込むことに焦点を当てていなかったが、この段階は後に PC として発展し、実験の 2 つのフェーズで主要な介入手段として使用された。

本章では、SHF とその散文とイラスト付きの改訂版が若いイランの観客にとって接近しにくい主な問題を取り上げた。そのような問題には、言語の難しさ、テキストの長さ、視覚要素の欠如、物語の真剣な調子、イラスト付きバージョンの見慣れない現実離れた視覚スタイルなどが含まれた。

問題に対処するために、マンガ、西洋のコミックス、ペルシャの絵画の要素を組み合わせた SHF のオリジナルで革新的な改訂版の作成プロセスを提案し、コミックスが多くの問題に対処できるポテンシャルについて説明した。

また、オリジナルで、魅力的で、元のテキストに忠実な SHF の PC を作成するプロセスと課題について説明した。

5.4. 二つの実験

第 4 章では、本研究の 2 つの実験を提示した。まず、2022 年 10 月にイランでの実験を行う前に、準備手順について簡単な節を設けた。2 つの実験の概要と関連する問題も提供した。イランで実験を行う前に、色々な学校に連絡を取り、その中の 4 つの学校が協力の意志を示した。彼らは最初はそのような研究に慣れていなかったが、教育に焦点を当てたものであるため、協力することに同意した。2022 年 9 月にイランに到着した後、学校といくつかの準備を整えた。授業で PC を使用するための管理承認が求められ、得られた。

実験 1 では、131 人の 10 年生(高校 1 年生)の学生が参加し、PC または伝統的なテキストベースの物語を読んだ後に事前テストと事後テストが行われた。

実験 2 では、66 人の参加者がロスタムとソハラブの物語全体の PC を読んだ。

両方の実験は、PC の影響に関する学生の成績と詩の授業における関心度に関するデータをもたらした。倫理的なガイドラインが守られ、フォローアップセッションで学校の利害関係者からフィードバックが集められた。

5.4.1. 実験1

第 4 章の最初の部分では、最初の実験「10 年生のイランの学生たちの詩の授業における成績と関心度に対するコミックスの効

果の測定」について詳述した。本章では、教育や古典文学の翻案におけるコミックスの使用、そして文学の授業での読者の関心度とパフォーマンスの変化に対するその効果についての文献を振り返った。本章では、どのようにして SHF の PC を学校の授業に基づいて修正し、それがカリキュラムによく合っていることを確認し、そして PC が詩の授業での学生たちの成績と詩に対する関心度を測定するためのツールとしてどのように使用されたかを示した。

本実験は、事前テスト/事後テストのデザインを持つ混合方法の研究を使用した。介入群は 99 人の学生、コントロール群は 32 人の学生で構成された。データの分析は t 検定と相関検定を用いて行われた。

実験前に、事前テストが行われ、学生たちの詩の授業に対する関心度を調査した。事前テストの結果、詩の授業(以下、PCL と呼ぶ)は学生たちにとって好ましくないものであることが明らかになった。結果は、68%の回答者が PCL が非常に難しいか難しいと考えていることを示しており、これは主に SHF の古い単語や表現の難しさによるものであった。

第一部では、実験は詩の授業でのイランの学生たちの成績と理解に対する PC の影響を調査した。学生たちは 2 つのグループに分けられた: SHF のロスタムとソハラブの物語の一部をテキストだけのバージョンで読んだ対照群、そして物語の PC を読んだ介入群である。その後、両グループは詩授業のレッスンの質問を使ってテストされ、介入の効果を評価した(イランの PCL の質問は、学生たちの古い語彙、表現、詩の内容の理解を評価するように設計されている)。

結果によれば、介入を受けた介入群の 99 人の参加者 ($M = 4.9$, $SD = 1.04$) は、コントロール群の 32 人の参加者 ($M = 2.1$, $SD = 1.27$) と比較して、有意に良好な成績を達成した、 $t(129) = 12.6$, $p < .00001$ 。つまり、PC を使用して PCL を行った介入群は、達成テストに関して対照群よりもはるかに優れたパフォーマンスを発揮した。また、PCL の PC は、学生たちの詩に対する理解を向上させた。

実験の第二部では、学生たちの PCL に対する感情と関心度を調査した。各グループの間で 2 つの異なる調査アンケートを配布した。目的は次のとおりである。

- 1) コントロール群の PCL に対する関心度を調査すること。
- 2) 介入群の PCL に対する関心度の変化を調査すること。
- 3) 2 つのグループ間の結果を比較し、分析すること。

実験後、2 つのグループの反応を t 検定を使用して比較し、詩の授業に対する彼らの関心度に有意な変化があったかどうかを確認した。

結果は、介入群の 99 人の参加者の関心度 ($M = 3.78$, $SD = 1.04$) が、コントロール群の 32 人の参加者 ($M = 3.31$, $SD = 1.28$) と比較して有意に改善したことを示している。 $t(129) = 1.87$, $p = .034 < .05$ 。つまり、介入群と対照群とを比較して、関心度の有意な変化があった。

最後に、PC を読んだ介入群は、対照群を上回り、適切な PC が

高校生の成績と詩に対する関心度に肯定的な影響を与えることができることを示している。結果によれば、学生の75%がPCを非常に効果的または効果的と考え、PCLに興味を持たせることができた。また、PCは詩の節をよりよく思い出すのに役立つことがわかった。結果は、介入群の99人の参加者のうち、26.3%が少なくとも1つの節を思い出すことができ、コントロール群の中で1人の参加者3.1%だけが節を覚えていることを示した。

さらに、PCLに関する難易度(独立変数)と楽しさのレベル(従属変数)の間に関係があるかどうかを調査するために、相関検定が行われた。

結果は、PCLの詩の難易度が学生の楽しさのレベルと有意に相関していることを示唆している。 $r(97) = .62$ 、および $t(97) = 7.88$ 、 $p < .00001$ 。つまり、詩が難しいほど、学生はPCLでそれを読むことを楽しむ可能性が低くなり、その逆もまた真である。

最後に、学生たちにロスタムとソラブの物語の残りをPC形式で読むことに興味があるかどうかを尋ねた。結果は、学生の66%が物語をPC形式で読むことを望んでいることを示した。興味があった人々(99人の回答者のうち66人)は、第二の実験の実験参加者(サンプル)を構成した。

5.4.2. 実験2

第4章の第二部では、第二の実験「PCを使用して10年生のイランの学生たちの叙事詩「シャハナーメ」に対する関心度を変える」を詳述した。本章では、SHFのオリジナルの叙事詩、その散文とイラスト化された翻案の問題を対象とすることで、SHFのPCがイランの10代の興味をSHFに構築する効率を測定しようとした。この段階では、前の実験のボランティア(66人の学生)にSHFからの物語の完全なPCが与えられ、アンケートに回答するよう求められた。

研究の質問は次のとおりであった。

- 1) PCは、コミュニケーションの問題を対象とすることで、SHFの詩に対するイランの10代の関心度をより良く変えることができるか。
- 2) 実験後、イランの10代の読者は、SHFを読むための優先媒体としてコミックスにどれだけ興味を持つか。

本実験では、事前テスト/事後テストのデザインで定性的な方法が使用された。データの分析は、t検定と回帰検定を使用して行われた。

事前テストでは、学生にコミックスについての知識を尋ねた。その結果、56%が知らないこと、そしてコミックスについて知っている68%の人々が一度も読んだことがないことが明らかになった。もう一つの質問は、彼らが自由時間にSHFを読むかどうかであった。結果によれば、35%しか叙事詩を読んでおらず、それを読むことに興味を示したのはわずか7.5%であった。

その理由をさらに探ると、難易度が主な要因(48%)であり、学生がSHFを読むことをためらわせることが明らかになった。次に、テキストのみの形式で興奮しない(25%)と、長すぎる(17%)という理由が続いた。

また、彼らにSHFの詩をどのように楽しんでいるか、それがどれ

だけ難しいか簡単かを尋ねた。介入後に同じ質問をし、彼らの反応を比較した。

事前テストでは、回答者の73%がSHFをあまり楽しんでいないか、まったく楽しんでいないと答えた。対照的に、事後テストの結果では、回答者の92%がそれを楽しんだか、非常に楽しんだと答えたが、事前テストでは、誰も(0%)SHFを読むことを楽しいか非常に楽しいと見なさなかった。これらの結果は、参加者のSHFに対する関心度が介入後に有意に改善したことを示している。

介入が、参加者が将来の自由時間にSHFを読むことに興味を持つようにしたかどうかを見るために、事後テスト/事前テストの回答をt検定を使用して比較した。結果は、参加者のSHFに対する関心度が介入後に有意に改善したこと($M = 1.93$, $SD = 0.24$)を示しており、これは介入前($M = 1.07$, $SD = 0.27$; $t(65) = 20.29$, $p < .00001$)と比較している。また、参加者の関心度がSHFを読むための優先手段としてコミックスに対して有意に改善したこともわかった。回答者の94%がPCを効果的または非常に効果的と見なしていた。

さらに、結果は、読みやすさと楽しさが、学生が自由時間に再びSHFを読む可能性と有意に相関していることを示した。

興味深い発見は、第二の実験の後、参加者の47%が、実際にどのように作成されているかを見るためにコミックスを作成してみたいと思っていたことであった。

全体的に、結果は、SHFのPCが、この価値あるイランの叙事詩を読むことに対する学生たちの興味を再構築するのに有意に効果的であったことを示している。

5.5. 校長と教師へのインタビュー、教師のアンケート、アーティストの意見調査

5.5.1. 第5章の最初の部分では、2つの学校の校長と3人の教師へのインタビューを提示した。この段階では、詩を学び、教えるためのコミックスの有効性についての2つの実験結果を見た前後の彼らの意見を提示し、比較した。さらに、テーマ別内容分析を使用して、教育のためのコミックスを使用する際の主な課題と障害を調査した。また、本章では、イランの読者向けにコミックスを作成するアーティストの苦勞も調査した。

5.5.1.1. 実験結果を見る前の教育者の関心度

参加者の間で教育におけるコミックの使用に対する意見が異なることが明らかになった。2人の参加者は、コミックが学生を引きつけ、複雑な思想をより接しやすいものにするポテンシャルを引き合いに出して、肯定的であることを示した。ただし、1人は自分の教室での2つの実験の結果がどうなるか確信がなかった。

2人の参加者は、カリキュラムや文化の互換性の欠如、文学概念の過度な単純化や歪曲の可能性、コミックの品質と入手可能性の欠如を理由に、否定的であることを示した。

1人の教師は、コミックに対する知識や経験の欠如、その効果についての不確実性、さらなる証拠と研究の必要性から、中立的または曖昧であった。

5.5.1.2. 結果を見た後の教育者の意見

実験後、参加者は一致して、特に PC について、教育におけるコミックスの使用に対する考え方を変えた。彼らは詩の授業で教材として PC を使用することをより支持するようになった。参加者は、実験結果を見た後、学生を引きつける、複雑な思想をより接しやすくする、文学作品に異なる視点を提供する、教育に多様性と革新を提供するなど、詩を教えるための PC の使用の利点を認め、媒体に対して肯定的な意見を表明した。

意見の肯定的な変化にもかかわらず、結果は、詩の授業でコミックスを使用する際のいくつかの障害を強調した。これには、柔軟性のない教育方針、教育者のコミックスに対する知識の欠如、文化的懸念、そして十分なリソースの欠如が含まれる。

5.5.2. 第 5 章の第二部では、イランでコミックスを作成するアーティストの難題について論じた。SHF などの叙事詩をコミックス形式に翻案する際のアーティストの主な障害についてさらに洞察を得るために、彼ら(24 人のアーティスト)にオンラインの意見調査を通じて以下の 2 つの質問について意見を述べるように頼んだ。

1) もし SHF をコミックスに変える可能性があるなら、あなたが直面する主な問題は何だと思いますか。

2) イランでのコミックス制作の主な問題は何だと思いますか。

5.5.2.1. 質問1に関して、結果は、経済的要因が SHF をコミックスに翻案する上で主な障害であると見なされたことを示した。アーティストたちは、文化的、芸術的、または教育的な組織や機関からの財政的な支援の欠如を強調し、そのようなプロジェクトに投資することを難しくしている。文化的要因は、SHF をコミックスに翻案するためのもう一つの課題と見なされた。2 人の回答者は、今日の世代に対する SHF のキャラクターの魅力について懸念を表明し、1 人の回答者は本を読む文化の欠如に言及した。

5.5.2.2. 質問2に関して、結果は、文化的要素がイランでのコミックス制作に対する最も重要な障害と見なされたが、最初の調査とは異なる方法であったことを示した。二つ目の調査では、一部の回答者は、読者がコミックスという媒体に馴染みがないことを指摘し、彼らの興味と認識を高めるためにはより多くの教育と促進が必要であると提案した。政治的要因は、イランでのコミックス制作に対する二番目に大きな障害と見なされた。回答者たちはまた、コミックス制作に対する政府の制限を別の主な障害として挙げ、これには検閲や宗教的規制などの問題が含まれ、彼らの創造性と表現を制限している。また、イランでコミックスを出版することに対する出版社の興味や意欲の欠如についても不満を述べ、それは彼らの配布とアクセシビリティ、および既存の作品の低品質、そしてこの分野をリードできる十分な専門家の欠如に影響を与えている。

5.6. 考察と結果の意義

第 6 章では、研究全体の結果とその結果の意義、そしてそれらが論題に対してどのように貢献するかについて議論した。また、将来の研究の範囲と提案と研究の制限について議論した。

1) 本研究では、PC がコミックスのマルチモーダル言語を使用して視覚的およびテキストの助けを提供し、SHF を読みやすく楽しいものにする一方で、学生の理解力、動機付け、そして一般的な詩

への評価をどのように改善したかを示した。

また、実験結果が教育者とアーティストの教育におけるコミックスの使用に対する意見をどのように変えたかを示した。

2) 教育におけるコミックスの効果は新しい発見ではないが、実験の結果は、PC がイランの叙事詩に対する 10 代の興味をどのように育てるかについて、イランの教育者とクリエイターに初めての実証データを提供するものとなる。教育者とクリエイターは、若者が情報を受け取る方法が近年劇的に変わり、多くの学生が視覚的な学習者(Seelow, 2019)となり、彼らが学びたいことを探すためにさまざまな視覚メディアを好むことに注意を払う必要がある。したがって、教育者は教授法を更新し、アーティストと協力して、正式な教育と非正式な教育の間の橋渡しとしてコミックスを作成し、使用する必要がある(Freedman, 2019)。クリエイターとアーティストも、SHF のような叙事詩の詩の側面に重要性を与えることが、その教育ツールとしての価値を高め、イランの詩の遺産を保護し促進することができ、詩を 10 代にとってより興味深く、簡単に誘導できるものにするに注意を払うべきである。

3) 本研究は、特に SHF に対する関心度について PC の影響を効果的に取り上げ、様々な分野への影響を有している。文学研究にとって、PC は古典文学を現代の観客に適応させる新鮮なアプローチを提供し、つながりを強化することを示した。教育者にとって、PC は複雑なテキストの強力な教育ツールであり、学生が困難を克服し、古典文学に対する肯定的な見方を持つのを助けることができることを示した。また、我々の多様なメディア環境において、学生の好みの情報媒体を考慮する必要性を強調した。コミックス研究にとって、PC が教育に効果的であること、そして新しいジャンルに詩の愛好家を引き付けることができることが示された。クリエイターとアーティストにとって、PC は古典詩を現代の観客に効果的に適応させることができ、文化遺産への評価を育てることができることを示した。

4) 結果はまた、我々のメディア環境での叙事詩の継続的な関連性と、新興技術で古典を再創造するための刺激的なポテンシャルを強調した。さらに、現代の読者の興味欠如が必ずしも叙事詩の終焉を意味するわけではないことを示している。むしろ、それは叙事詩の提示方法がこの視覚的な世代の特性と一致していないことを示した。

6. 結論

結論として、2 つの実験、インタビュー、教育者とアーティストからのフィードバックを通じて、本論文の目的に答えた。

1) SHF を事例研究として、PC のイランの古典に対するイランのティーンエイジャーの教育における革新的なツールとしての可能性を探求し、それらに対する彼らの関心を再活性化して現代世代とイランの過去との間の隔たりを埋めることを課題とした。

具体的に、以下の問い(ページ i, 1.3., Q1-4)に次のように対処した。

第 2 章では、SHF のようなイランの叙事詩に現代世代イラン人が関与することが重要である理由を確認した。

第3章では、SHFを現代の読者にとってアクセス不可能にする問題に対処するための革新的な方法として、SHFのPC翻案が開発された。

第4章では、最初の実験は、PCが詩の授業での学生の成績と、一般的に詩に対する関心度を大幅に改善したことを示した。

第二の実験は、PCがSHFに対する読者の関心度を大幅に改善するのに有効であることを確認した。

これら2つの実験で、学生が好むSHFを読むための媒体であるコミックスによって、彼らの考えが大幅に改善したことを確認した。

第5章では、インタビューと教師のアンケートを通じて、2つの実験の結果が、イランの教育環境での効果的なツールとしてのコミックスに対する教育者の意見を成功裏に改善したことが確認された。PCが元のSHFから詩を使用したことも、教育者の意見での翻案の価値を増加させるのに効果的であることが示された。

2) 本論文の成果を考慮に入れると;

①教育者とクリエイターは、若者の情報消費の変化を認識し、多様なメディアを通じた視覚的な学習を好む傾向が高まっていることを認識することが重要である。

②画像と単語の組み合わせが独立して使用するよりも大きな教育的影響を持つことは明らかである。視覚的に情報を伝えることの実証された効果を考えると、コミックスは重要な教育ツールと認識されるべきである。

③教育者はまた、コミックスが正式な学習と非正式な学習の間の橋渡しとして機能し、コミックスに関連する学校外の学習を学校の課題に統合することで、学生の興味を活用して既存の知識を強化することができることを理解するべきである。

以上の通り、本論文は、フェルドウシーのシャハナーメ(SHF)を事例研究として使用していた。詩コミックス化(PC)がイランの叙事詩についてのイランの10代の教育の効果的なツールであり、新世代とイランの過去との間の隔たりを埋めるために彼らの興味を再活性化するための効果的なツールであると結論づけている。

よって、本研究は、進化する教育の傾向に適合し、学生が好む視覚メディアを認識している。この点で、コミックスはフォーマルな教育とインフォーマルな教育を橋渡しし、ティーンエイジャ学生の興味と知識を活用して効果的な学習と結ぶ。

参考文献

Beard M (2013) *Confronting the Classics. Traditions, adventures, and innovations.* New York London: Liveright Publishing Corporation.

Bekhrad, J. (2018, August 16). *The Book of Kings: The book that defines Iranians.* Bbc.com. Retrieved January 21, 2023, from <https://www.bbc.com/culture/article/20180810-the-book-of-kings-the-book-that-defines-iranians>.

Calvino, I. (2014). *Why read the Classics?*. Houghton Mifflin Harcourt.

Chiariello, E. (2017). A classic debate. *Literacy Today*, 34(6), 26-29.

Chun, C. W. (2009). Critical literacies and graphic novels for English

language learners: Teaching Maus. *Journal of Adolescent and Adult Literacy*, 53(2), 144-153.

Clark, J. S. (2013). Your credibility could be shot: Preservice teachers' thinking about nonfiction graphic novels, curriculum decision making, and professional acceptance. *The Social Studies*, 104(1), 38-45.

Eagleton, T. (2013). *How to Read Literature.* Yale University Press.

Ettehadkhabar. (2020). Importance of the Shahnama for kids. Retrieved November 12, 2022, from <http://www.ettehadkhabar.ir/fa/posts/130434>

Freedman, K. (2019). Viewing Comics as education through art. *Lessons drawn: Essays on the pedagogy of Comics and graphic novels*, 51-61.

Guroian, V. (2023). *Tending the heart of virtue: How classic stories awaken a child's moral imagination.* Oxford University Press.

Hazeri, A. M., & SHarifi, E. (2010). Examine the experience of JamhPzyry first and second year students in Tehran high schools for boys and comparison with the two previous generations of. *Iranian Journal of Sociology*, 10(4), 1-25.

James, E. S. (2016). *Graphic novels as tools for a modern English classroom.* Master thesis. State University of New York, Brockport.

Liu, J. (2004) Effects of Comic Strips on L2 Learner's Reading Comprehension. *TESOL Quarterly* 38(2) 225-243.

Mayer, R. E. (1999). Multimedia aids to problem-solving transfer. *International Journal of Educational Research*, 31(7), 611-623.

Mohammad, M. (2023). Measuring the Effects of Comics on Iranian Students' Scores and Attitudes Towards the Poetry Classroom. *design research*, 86, 61-68.

Nazari Monzam, H., Hadi, & Mousavi. (2017). Criticism and review of the educational role of image in Arabic language books for non-Arabic speakers (case study: History of Arabic Literature, by Hanna Al-Fakhouri). *University Book Research and Writing*, 20(39), 26-44.

Razavi, A., Jafari Zadeh, M., & Norouzi, A. (2006). The relationship between the amount of watching television programs and using non-curricular information sources. *Librarianship and Information Science*, 9(4 (serial 36)), 89-108.

Shullenberger, G. (2021). Social justice, austerity, and the humanities death spiral. *Chronicle of Higher Education*.

Tasnim News Agency. (2017). Why do Iranian children not read books? Retrieved from

<https://www.tasnimnews.com/fa/news/1396/08/07/1558501>

Thompson, M. C. (1990). *Classics in the Classroom.* Trillium Press.

Yoshimura, K., Fujisawa, K., & Tsuru, D. (2018). Invitation to LL Manga for people with disabilities: Is Manga really easy to understand? (K. Yoshimura & K. Fujisawa, Eds.). Gakubunsha.

Educating Teenagers on Epics through Poetry Comics

Impact on Scores in Poetry Classroom and Attitudes toward Poetry and the Shahnameh

Summary of Doctoral Thesis

Name: Mohammad MOSTAFANEZHAD, Division: Design Research, ID No.: 21DT002, Adviser: Huang KUOPIN

Keywords: Epics, Iran, Shahnameh, Education, Teenagers, Comics, Manga, Poetry Comics

Introduction

1.1. Background:

The exploration of the past is a critical aspect of our intellectual endeavors. This intrinsic curiosity has led to numerous academic disciplines, including history, archeology, anthropology, historical linguistics and so on. These fields stand as a testament to our constant quest to comprehend the past and the future.

Accordingly, the conservation of knowledge emerges as a paramount responsibility, and Classic literature serves as a significant means of doing so, offering a glimpse into the social, cultural, and political milieu of different historical periods, besides their many other benefits (Beard, 2013; Calvino, 2014; Chiariello, 2017).

However, critics of classic literature underscore its potential bias towards specific racial or social groups, and the potential alienation of contemporary readers due to archaic language and themes. This is especially true for works like the Shahnameh of Ferdowsi (hereafter referred to as SHF), a masterpiece of Iran's rich heritage of epic literature.

SHF is a significant Persian epic poem that offers a comprehensive account of Iranian mythology, history, folklore, traditions, and beliefs. This work has had a profound influence on various forms of art, inspiring creators throughout history. The SHF is particularly cherished by Iranians for reviving the Persian language after nearly 200 years of Arabic dominance. This epic stands as a testament to the resilience of Persian culture and language, symbolizing unity and continuity amidst historical upheavals, becoming a symbol of Iranianism.

However, many believe its archaic and dense language, and its serious tone is difficult to navigate for young readers, and thus, not suitable for modern Iranians to engage with anymore.

1.2. The Problem:

Despite the value and various merits of engaging with SHF as an exemplar of Iranian epic literature, researchers believe Iranian teenagers are increasingly disconnected from it. They mention various reasons to this such as the difficulty of the language used in the SHF (composed using old Farsi, the language of ancient Iran) low reading rates, outdated presentation methods, a lack of appropriate cultural and educational policies, and a lack of quality adaptations that target these issues. Consequently, in recent years, there has been a drastic decline in interest in reading old classics such as the SHF among teenagers, which has raised grave concerns among experts in cultural heritage and language (Razavi et al., 2006; Hazeri & Sharifi, 2010).

Despite the presence of poetry in school curriculum in Iran, there is a lack of research on effective ways to present this poetry heritage to the new generation effectively. In the past, there have been various illustrated adaptations of the SHF, but they are not effective for modern readers either, since teenagers are unfamiliar with their traditional artistic styles, outdated visual language, distant cultural context, and difficult language. The existing prose adaptations are also ineffective since they omit the original poetry

of the epic completely, which is highly important for Iranians, besides the fact that they lack visuals.

1.3. The purpose of this study

To address the abovementioned issues, after re-examining the significance of reading epics such as the SHF in the modern time for modern readers, this dissertation aimed to develop an effective Comics adaptation of the SHF that targets the issues mentioned in this study, regarding Iranian teenagers. However, since many Iranian old classics are written in a purely poetic format, comics alone do not capture the essence of the SHF, since they too omit poetry.

Therefore, Poetry Comics (hereafter referred to as PC) was proposed as an innovative and practical way to adapt the SHF, which combines poetry and Comics, in order to bridge the gap between the SHF and Iranian teenagers. By developing this innovative method, this study aimed to illuminate the potential of PC as a powerful tool for educating teenagers on the SHF in the Poetry Classroom (hereafter referred to as PCL).

Therefore, several gaps were addressed in this dissertation including:

- 1) The low accessibility of the SHF to modern readers
- 2) Ineffective methods of introducing epics such as SHF to teenagers
- 3) Lack of appropriate adaptations
- 4) Lack of empirical research on the impact of Comics and PC in education in Iran.

Accordingly, the main questions of the study are:

- Q1) To what extent can PC affect students' scores and their attitudes towards the PCL?
- Q2) To what extent do PC affect readers' attitudes towards the SHF?
- Q3) What effects do the experiments have on readers' views about Comics in general?
- Q4) How will the results affect educators' views about Comics?

2. Literature Review and the Position of This Study:

2.1. Old Classics:

The relevance and value of reading old classics, especially epics, in the modern world is a topic of ongoing debate in the field of literature. The debate on "Why read old classics?" has two main sides: one that argues for the significance and timeless appeal of classic literature, and one that questions its relevance and diversity in the current context. The supporters of reading classics claim that they offer valuable insights into the human experience, history, and culture, as well as support personal development, language skills, critical thinking, and moral education (Calvino, 2014; Eagleton, 2013; Guroian, 2023).

The opponents, on the other hand, argue that they are outdated, biased, and distant from the lived experiences and social norms of modern readers (Thompson, 1990; Chiariello, 2017; Shullenberger, 2021). They also contend that classic literature can be difficult to understand due to its archaic language and unfamiliar references (Thompson, 1990; Chiariello, 2017).

In this study, we argue that rather than taking an exclusive or binary stance on this

debate, a middle ground may be more productive and beneficial for readers. It is suggested that incorporating a wide range of literature from different regions and by lesser-known educators can enrich the literary experience and stimulate critical thinking. We also propose that using innovative strategies to adapt and present classic literature in various forms and media can enhance its relevance and accessibility for contemporary readers.

2.2. The Role of Comics:

One of the most popular strategies to adapt epic literature is the use of Comics. Comics have been recognized for their educational merits since the early 21st century, with studies confirming their positive effect on teaching, learning, and reading comprehension (Chun, 2009; Liu, 2004). The medium has consequently emerged as an effective tool for engaging modern readers, transferring information, providing entertainment, and adapting classic literature.

Comics have also been linked to numerous advantages in fields ranging from entertainment to communication and education, and have been proven to cultivate critical thinking skills, improve multiple literacies, and enhance education-related performance. Yet, their use in classrooms is still limited due to societal and parental skepticism about their educational value (James, 2016; Clark, 2013).

In Iran, although the necessity of modernizing teaching methods and concerns about children's alienation from Iran's literary heritage have been raised, the education system has not yet realized the merits of Comics in making learning enjoyable and effective. Focusing on epic literature, which is predominantly available to us in poetry format, students have been increasingly alienated from it in recent years. This is attributed to the text-only format and lack of visuals, as well as the length of most poetry books, which are unappealing to the increasingly visual generation (Tasnim News Agency, 2017; Ettehadkhabar, 2020). To address these issues, it's suggested that professional organizations, teachers, and librarians collaborate to approve suitable comic books as pedagogic content (Block, 2013).

2.3. The poetry aspect of Epics:

Besides the role of Comics in facilitating the young generation's learning about epic literature, there is another aspect of Iranian epics that Comics have not yet addressed,

and that is "the poetry aspect".

The SHF, which is highly valued by Iranians particularly for its poetry, due to its role in reviving the Farsi language (Bekhrad, 2018), is one such epic among others that has been adapted into various media such as prose and a few recent works of Comics. However, recent adaptations have paid little or no attention to this poetic aspect, as most of these adaptations omit the poetry altogether and present the stories in prose format. When an adaptation omits the poetry, the value of the SHF is drastically diminished in the eyes of most Iranians, especially educators and parents.

Therefore, increasing the presence of the original poetry in an adaptation serves to increase its reception among educators, parents, and policymakers in education, and gives the young generation a chance to revisit the masterful poetry of Iranian cultural heritage in a new and exciting way. So far, there have been no similar attempts to incorporate poetry in Comics in Iran, which is why we propose PC to address this gap.

While there are numerous studies on the topic of using Comics as an educational tool internationally, in Iran, where there is no Comics reading culture, few educators are aware of the abundantly researched merits and uses of Comics as an effective tool for the passing of information and educating readers. Thus, there has been very little research on such topics in Iran. Also, despite the existence of literature on the merits of learning through visuals in Iranian schools (Nazari et al., 2017; Rahimi et al., 2022), studies that measure the effectiveness of Comics as educational tools in Iran are lacking.

This dissertation, therefore, aimed to explore alternative methods of presenting old classics, such as the SHF, that can more effectively engage and inspire modern readers. In this dissertation, the goal was to pioneer research on the topic within Iran by providing firsthand empirical data on the topic of using Comics as education in an Iranian setting. Moreover, considering that despite extensive scholarship on the role of Comics in education, the topic of PC remains relatively unexplored, this dissertation also aimed to add to the literature by measuring the effect of PC in educating teenagers on classics that contain poetry and revitalizing their interest in them.

3. Methodology:

This dissertation investigated the role of PC, a medium that combines the visual language of Comics with the written language of poetry, in educating Iranian teenagers

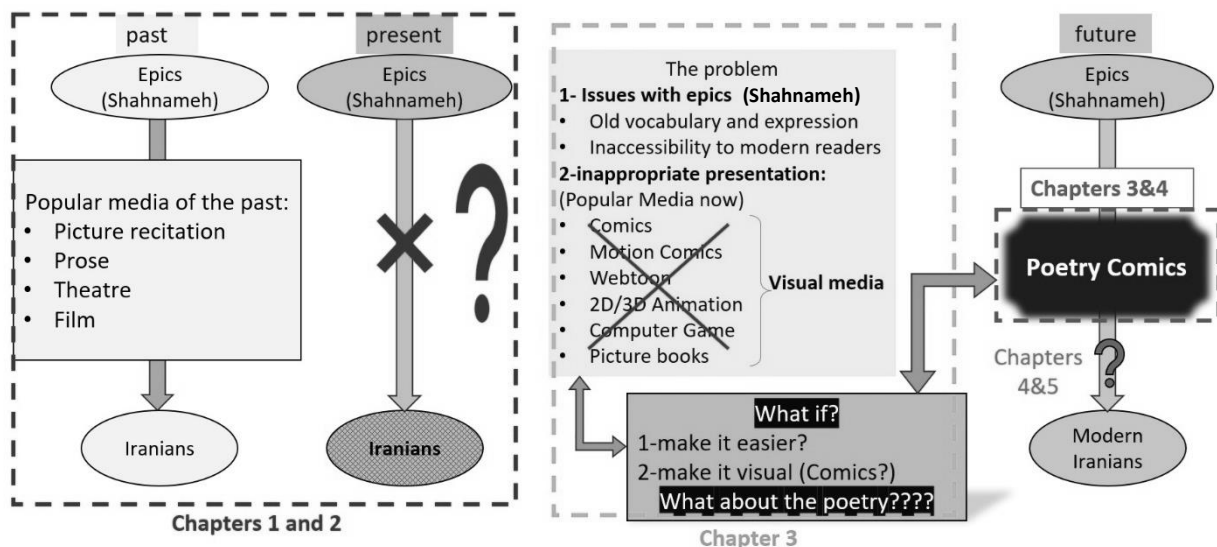


Figure 04: outline of the problem, methods, and Questions of this study

about Iranian epic literature. We focused on the SHF, a masterpiece of Persian epic literature, as a case study to illustrate the benefits and challenges of engaging with classic literature.

The research methodology involved a comprehensive approach. Initially, the significance of reading and promoting epics like the SHF was reassessed. Subsequently, detailed exploration of the impediments to SHF's accessibility for young readers was provided. PC was proposed as an innovative approach developed in the study, addressing the identified issues.

The study used: 1) a mixed-method approach to collect both quantitative and qualitative data across two experiments; 2) interviews; 3) opinion polls; and 4) questionnaires.

Content analysis was utilized to evaluate any changes in educators' perspectives regarding the use of Comics adaptations, with insights from Iranian artists and educators shedding light on obstacles in creating Comics in Iran.

Finally, conclusions were reached and implications, as well as solutions, were suggested for future projects.

In addition, the creative process behind creating the PC was explained, to stand as a practical model for similar future attempts by other artists and/ or researchers.

4. Poetry Comics (PC) as an intervention tool:

In the process of creating the PC which was guided and evaluated by experts in manga from Kobe Design University in Japan, several steps were taken to ensure clarity and accessibility. In general, due to the epic atmosphere of the story and its intensity of war and heroism, the principles of Shonen Manga design were prioritized, to match the theme of the epic. To create an exciting and easy to read work, I considered several factors in Comics creation such as layout, composition, paneling, reading path guidance, and lettering. Accordingly, Comics storytelling devices such as speech bubbles, sound effects, action lines, visual runes, etc. were used to turn the text-only lesson into a visually attractive combination of words and images.

Specifically, I took the measures below to create the comics adaptation:

4.1. General considerations:

- 1) Firstly, since the reading direction of Farsi (Iran's language) is from right to left, everything including the design elements, texts, speech bubbles etc., were arranged accordingly.
- 2) I simplified the composition and removed unnecessary elements such as decorations and backgrounds with too many details. I avoided conventions that needed a high level of Comics literacy such as metaphorical expressions or patterns (Yoshimura et al., 2018).
- 3) For panel layout, by avoiding side by side panels in most pages and using mostly horizontal ones, the pages were designed so that the novice readers read the page easily from top to bottom, with no need to follow panels from right to left or vice versa.
- 4) In each page a few panels were arranged (an average of 2.3 panels per page) to avoid reader confusion and excess information. Also, in the few side-by-side panels, we arranged the scene so that understanding the information was not dependent on the reading order of the panels.
- 5) I used the principles of modern art such as perspective and lowered the horizon to make the scene more realistic and used "reader's gaze" principles to position all the

elements so that readers were directed the way I wanted them to read the story (McCloud, 2006).

6) I made the composition more realistic but kept it simple for novice readers (Yoshimura et al., 2018). Manga-like compositions such as cinematics and interesting viewpoints were also used very economically (McCloud, 2006).

7) I generated contrast on the screen by using various color tones and chiaroscuro, as such is vital in directing readers and communicating the situation to them (McCloud, 2006).

8) I took advantage of Manga conventions such as action lines, halftones, and sound effects to create an easy-to-read work, however, I avoided using such visual aids too much as they may cause confusion for unexperienced readers (Yoshimura et al., 2018).

4.2. Regarding the character design:

1) I designed characters based on the general principles Comics character design such as consistency, variety, and contrast (Araki, 2017), and used characters' various head angles for clarity (McCloud, 2006).

2) I designed character expressions based on Manga principles by using clear and accurate character expressions (Yoshimura et al., 2018), and incorporated comedy in my design.

3) Rostam's face was designed based on legendary records of him, also with reference to the Shahnameh of Shah Tahmasp¹, that depict him as a middle-aged man with long mustache and beard and long brown hair. However, for all the characters, I tried to modernize them with reference to Iran's current visual culture, for example by giving the main characters muscular attributes and postures. Rostam's hat was also designed with reference to the Shahnameh of Shah Tahmasp. Also, to create faces that were both interesting for young readers and also familiar for Iranians, I referenced Manga characters moderately, mixing manga-like faces with facial features familiar to Iranians, such as moderately big eyes and thick eyebrows, big nose and big chin. I did not copy Manga-like characters to avoid creating hard-to-believe characters as long as Iranian visual culture is concerned.

4.3. Regarding the text part:

1) First, I simplified the language I used in the narration part and speech balloons to the level appropriate for young readers.

2) Regarding the selection of poem verses, those that helped the flow of the story, were informative and expressive, and were relatively simpler to understand were chosen and mixed with other texts, so that the readers enjoy reading and do not get stuck in the reading process. This is essential as in Comics clarity and communication are the primary goals (McCloud, 2006). For the same reason, in moments of intense action and fight, adding text to the images was avoided for maintaining the flow. Also, in panels that contained epic moments, poetry was prioritized over narration or speech balloons, to add to the epic atmosphere of the moment.

3) Regarding the poems, the fact is that not all the poems in the SHF are at the same level of difficulty. There are also some verses that are easy-to-understand even for teenagers. So, in the PC adaptation, I did not simplify the poems, but selected the simpler poems from the original SHF which were easier to understand for teenagers.

4) Another factor in combining the poems and Comics was avoiding information

¹ The most extravagant illustrated version of the Shahnameh in Iranian history.

redundancy. Accordingly, text and image were combined in a way they were complementary and did not overlap in presenting the information. This is important because, although in Iranian book illustration tradition image is often redundant to text, redundancy should be avoided in storytelling (Cron, 2012), and words and images must complement each other by mutually avoiding redundancy (Conard, 2016).

5) Regarding the combination of various types of texts, I created a combination of poems, narration, speech bubbles, and sound effects to convey the content of the story in an easy-to-understand manner. For that, I again referenced the SHF of Shah Tahmasp to position and design the text boxes. Accordingly, the poems were put in distinct golden boxes with uniformly rectangular shapes all through the PC (figure 05). In a few cases at the end of the work, the boxes were omitted to suit the atmosphere of the page.

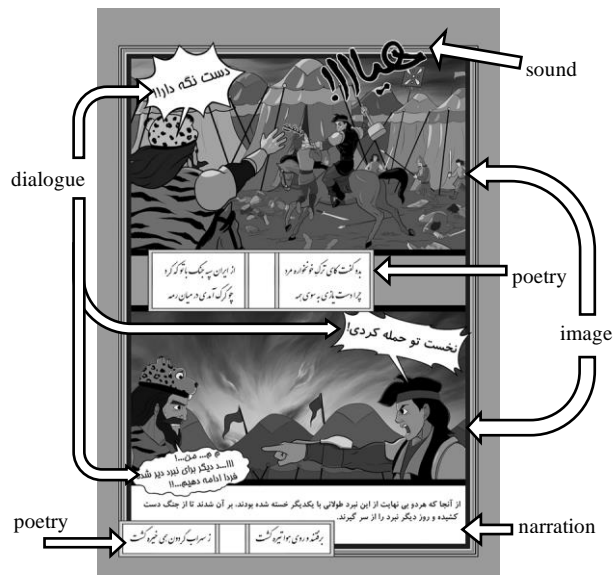


Figure 05: the original PC adaptation developed in this study

Additionally, after receiving feedback from academic experts and Iranian researchers, the appropriateness of the PC was evaluated in educational, cultural, and religious contexts, especially considering the portrayal of women according to Islamic beliefs. Through improvement based on the feedback, we confirmed the educational suitability of the PC for the intended age group and educational level of the participants. In summary, these measures ensured that the adaptation of the poem into Comics for Iranian 10th-graders was accessible, culturally sensitive, and educationally effective.

5. The structure of this dissertation (figure 06)

This dissertation is divided into the six following chapters.

5.1. Introduction:

Chapter 1 presented the background and motivation for this study, which aimed to use PC as a tool to educate teenagers on the SHF and revitalize their interest in this immensely valuable epic. The main research questions and objectives of the study were stated, and the significance and originality of the study, as well as its contribution to the fields of literature, education, and Comics studies were mentioned. In this section, the significance of classic literature, its benefits, and the challenges faced by young readers when engaging with such texts. The issues related to archaic language and traditional presentation methods of old classics, which often deter modern readers from reading the SHF and its potential impact on the cultural heritage of Iran, as well as the need for

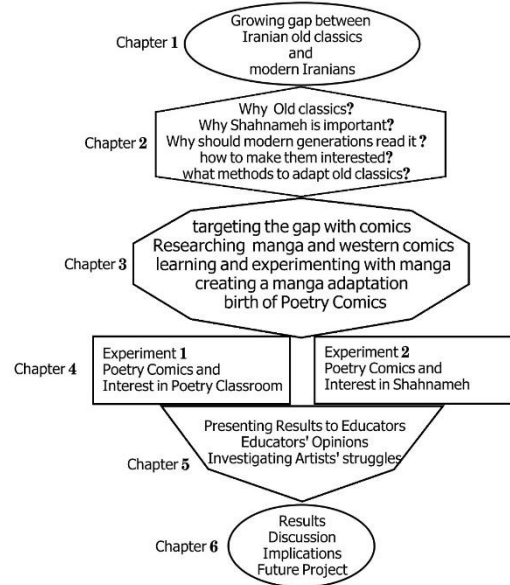


Figure 06: the structure of this dissertation

innovative methods to revitalize interest in epics, specifically the SHF, were emphasized.

In addition, the theoretical framework of the experimental method of this study was touched upon. Also, the specific issues of this paper were clarified.

5.2. Why should modern generations read the SHF?

Chapter 2 examined the reasons for Iranian teenagers to read the SHF. It reviewed literature and debates worldwide on the value and relevance of old Classics for modern readers, presenting research-based responses to common criticisms. The SHF was used as an exemplar of a world epic to illustrate the importance of preserving and studying classics as cultural heritage, with a focus on Iranians.

In addition, the distinctive features of poetry as a literary genre, such as the economy of language, verse form, emotional intensity, and musical quality were highlighted. This chapter argued that poetry can enhance language skills, critical thinking, memory, and creativity, as well as create a personal connection with the reader and elicit empathy and understanding.

This chapter also discussed why it is crucial to communicate the relevance of old classics such as the SHF to teenagers and referred to suggestions and strategies to help students develop an interest in them. Some methods to communicate the significance of classics and cultivate interest in young readers were also presented. Accordingly, it addressed young Iranian artists and creators, urging them to rethink their attitude towards classics and to create innovative adaptations of this literary heritage to and emphasize its relevance to new generations.

5.3. Problems with the SHF

Chapter 3 explained how I initially created a Comics adaptation of the SHF to target the problems with the original poetry-only version, as well as the issues with its existing prose and illustrated adaptations. Although I initially did not focus on incorporating poetry into Comics, this stage was later developed to become the PC adaptation, which was used as the main intervention instrument in the two phases of the experiment.

In this chapter, the main issues that make the SHF and its prose and illustrated adaptations inaccessible to young Iranian audiences were highlighted. Such problems

included the difficulty of the language, the length of the text, the lack of visual components, the serious tone of the stories, and the unfamiliar and unrealistic visual style of the illustrated versions.

To target the issues, the creation process of an original and innovative adaptation of the SHF that combined elements of manga, western Comics, and Persian painting was proposed, and the potential of Comics to address many of the problems was described.

In addition, the process, and challenges of creating a PC adaptation of the SHF that is original, engaging, and faithful to the original text were described.

5.4. The two experiments

Chapter 4 described the two experiments in this study. First, a brief section on the procedures I took in preparation to conduct my experiments prior to going to Iran in October 2022. An overview of the two experiments, along with the related issues, was also provided. Prior to conducting experiments in Iran, I contacted different schools, among which four schools were willing to cooperate. Despite their initial unfamiliarity with such research, they agreed to cooperate due to the educational focus. Upon arriving in Iran in September 2022, I arranged some preparations with the schools. Administrative approval was sought and obtained for using PC in classrooms.

Experiment 1 involved 131 10th-grade students, with a pre-test and post-test after reading either PC or a traditional text-based story.

Experiment 2 had 66 participants who read the entire PC adaptation of the Rostam and Sohrab story.

Both experiments provided data on the impact of PC on student scores and attitudes toward poetry education. Ethical guidelines were followed, and a follow-up session gathered feedback from school stakeholders.

5.4.1. The first experiment:

The first part of chapter 4 detailed the first experiment, “Measuring the Effects of Comics on 10th-Grade Iranian Students’ Scores and Attitudes Towards the Poetry Classroom (PCL)”. This chapter reviewed the literature on the use of Comics in education and in adapting classic literature and its effectiveness in changing readers’ attitudes and performance in the literature classroom. In this chapter, it was shown how we modified the PC adaptation of the SHF based on a school lesson and ensured that it was aligned well with the curriculum, and how the PC was then used as a tool to measure students’ scores in the PCL and their attitudes toward poetry.

Mixed-method research with a pretest/posttest design was used in this study. The intervention group consisted of 99 students and the control group consisted of 32 students. Analysis of the data was performed using t-tests and correlation tests.

Before the experiment, a pretest was performed to seek into students’ attitudes toward PCL. The pretest revealed that the poetry lesson was unfavorable by students. Results indicated that nearly 68% of the respondents believed the poetry lesson was either very hard or hard, mainly due to the difficulty of the old words and expressions in the SHF.

In the first part, the experiment examined the impact of PC on Iranian students’ scores and comprehension in the PCL. Students were divided into two groups: a control group that read a text-only version of a small part of Rostam and Sohrab story from the SHF, and an intervention group that read the PC adaptation of the story. Both groups were then tested using the questions at the end of the school lesson, to assess the effect of the intervention (poetry lesson questions in Iran are designed to assess students’ understanding of old vocabulary, expressions, and the content of the poems).

According to the results, the 99 participants of Group A who received the intervention ($M = 4.9$, $SD = 1.04$) compared to the 32 participants in Group B ($M = 2.1$, $SD = 1.27$) achieved significantly better scores, $t(129) = 12.6$, $p < .00001$. In other words, the intervention group which did the poetry lesson using PC, performed way better than the control group with respect to their achievement test. Also, the PC adaptation of the poetry lesson improved students’ comprehension towards poetry.

During the second part of the experiment, we investigated students’ feelings and attitudes towards the poetry lesson. We distributed two different survey questionnaires among each of the groups. The purpose was to:

- 1) investigate attitudes towards the textbook poetry lesson among group B.
- 2) investigate changes in attitudes toward the poetry lesson among group A.
- 3) comparing and analyzing the results between the two groups.

After the experiment, responses of the two groups were compared using a t-test, to see if there has been a significant change in their attitudes toward the PCL.

Results indicated that the attitudes of the 99 participants of Group A who received the intervention ($M = 3.78$, $SD = 1.04$) compared to the 32 participants in Group B ($M = 3.31$, $SD = 1.28$) improved significantly, $t(129) = 1.87$, $p = .034 < .05$. In other words, there was a significant change of attitude for the better among the intervention group in comparison with the control group.

In the end, the intervention group, which read the PC version of the textbook lesson, outperformed the control group, indicating that suitable PC adaptations can positively affect high school students’ scores and attitudes towards poetry. According to the results, about 75% of the students regarded PC as either very effective or effective in making them interested in the poetry lesson. Also, the PC adaptation was found to aid in better recall of poem verses. Results showed that of the 99 participants in Group A, 26.3% could recall at least one verse, in comparison to Group B among which only one participant 3.1% could remember a verse.

In addition, a correlation test was performed to investigate if there was a relationship between the level of difficulty (independent variable) and the level of enjoyment (dependent variable) regarding the poetry lesson.

The result suggested that the level of difficulty of the poems in the PCL was significantly correlated with students’ enjoyment level, $r(97) = .62$, and $t(97) = 7.88$, $p < .00001$. In other words, the more difficult the poetry is, the less students are likely to enjoy reading it in the PCL and vice versa.

Finally, we asked students if they were interested in reading the rest of the story of Rostam and Sohrab in PC format. Results showed that about 66% of the students wanted to read the story in PC format. Those who were interested (66 out of 99 respondents), made up the samples for the second experiment.

5.4.2. The second experiment:

The second part of chapter 4 detailed the second experiment, “Using PC to Change Iranian Teenagers’ Attitudes towards Epic Poetry, the ‘Shahnameh’”. This chapter sought to measure the efficiency of the PC adaptation of the SHF in building Iranian teenagers’ interest in the SHF by targeting issues with the original epic, its prose and illustrated adaptations. At this stage, volunteers from the previous experiment (66 students) were given the complete PC adaptation of the story from the SHF and were asked to read and respond to a questionnaire.

Research questions were as follows:

- 1) Can PC change Iranian teenagers' attitudes towards the SHF poetry for the better by targeting communication issues?
- 2) How interested will teenagers be in Comics as their preferred medium for reading the SHF after the experiment?

Qualitative methods were used in this study with a pretest/posttest design. Analysis of the data was performed using t-tests and regression tests.

In the pretest, we asked students about their familiarity with Comics. Results revealed that 56% were unfamiliar, and 68% of those who knew about Comics, had never read one. Another question asked if they read the SHF in their free time. According to the results, only 35% had read the epic, with a mere 7.5% expressing interest in reading it.

Subsequent exploration of reasons revealed that the level of difficulty was the main factor (48%) in discouraging students from reading the SHF, followed by being unexciting in text-only format (25%) and being too long (17%).

They were also asked how they enjoyed the poetry of the SHF and how hard or easy they thought it was. We asked the same questions after the intervention and compared their responses.

In the pretest, almost 73% of the respondents either enjoyed little or didn't enjoy reading the SHF at all. In contrast, the posttest results showed that 92% of the respondents either enjoyed or enjoyed reading it a lot, while in the pretest, no one (0%) saw reading the SHF as either enjoyable or very enjoyable. These results showed that the attitudes of participants towards the SHF improved significantly after the intervention.

To see if the intervention made the participants interested in reading the SHF in their free time in the future, we compared their posttest/pretest responses using a t-test. The results indicated that the attitudes of the participants towards the SHF improved significantly after the intervention ($M = 1.93$, $SD = 0.24$) compared to before the intervention ($M = 1.07$, $SD = 0.27$; $t(65) = 20.29$, $p < .00001$). It was also found that the attitudes of the participants improved significantly toward Comics as a preferred means of reading the SHF, with 94% of the respondents seeing PC as either effective or very effective in this regard.

In addition, results showed that being easy-to-read and being more enjoyable were significantly correlated with the likelihood that students would read the SHF again in their free time.

An interesting finding was that, after the second experiment, about 47% of the participants wanted to try creating Comics to see how they were created in practice.

In general, the results indicated that PC adaptation of the SHF was significantly effective in reconstructing students' interest in reading this valued Iranian epic.

5.5. Interviews with headmasters; teachers' questionnaire; and artists' polls:

5.5.1. Chapter 5's first part presented the interviews with the headmasters of two of the schools and three of the teachers. At this stage, we presented and compared their opinions before and after seeing the results of the two experiments regarding the effectiveness of using Comics to learn and teach poetry. Moreover, using thematic content analysis, their main challenges and obstacles for using Comics for education were investigated. Also, artists' struggles to create Comics for Iranian readers were investigated in this chapter.

5.5.1.1. Attitudes of educators before seeing the results of the two experiments:

The study revealed varying attitudes towards the use of Comics in education among

the participants. Two participants expressed a positive attitude, citing the potential of Comics in engaging students and making complex ideas more accessible. Although one was uncertain what the outcomes of the two experiments would be in his classroom.

Two participants had a negative attitude, citing perceived incompatibility with the curriculum and culture, potential oversimplification or distortion of literary concepts, and a lack of quality and availability of Comics.

One of the teachers had a neutral or ambivalent attitude due to a lack of knowledge and experience with Comics, uncertainty about their effectiveness, and the need for more evidence and research.

5.5.1.2. Attitudes of educators after seeing the results:

After the experiment, headmasters and literature teachers unanimously shifted their attitudes toward the use of Comics in education, particularly PC. They became more supportive of using PC as a teaching tool in the PCL. Most participants expressed a positive attitude toward the medium after seeing the experiment results, acknowledging the benefits of using PC for teaching poetry, such as engaging students, making complex ideas more accessible, providing a different perspective on literary works, and offering variety and innovation in teaching.

Despite the positive change of opinions, the results highlighted several obstacles to using Comics in the PCL, including inflexible teaching policies, a lack of educators' familiarity with Comics, cultural concerns, and lack of enough resources.

5.5.2. The second part of chapter 5 presented Artists' struggles to create Comics in Iran. To get further insight into artists' main obstacles regarding the adaptation of epics such as the SHF into Comics format, I asked them (24 artists) through an online opinion poll to express their opinions on the two following questions:

- 1) If you have the possibility of turning the SHF into a comic, what do you think will be the main problem facing you?
- 2) What do you think is the main problem with comic production in Iran?

5.5.2.1. Regarding the first question, results showed that economic factors were seen as the main obstacle to adapting the SHF into Comics. Artists emphasized the lack of financial support from cultural, artistic, or educational organizations or institutions, which makes it difficult to invest in such a project. Cultural factors were seen as other challenges for adapting the SHF into Comics. Two respondents expressed their concern about the appeal of the SHF's characters for today's generation, and one respondent mentioned the lack of a book-reading culture.

5.5.2.2. Regarding the second question, results showed that cultural factors were seen as the most important obstacle against Comics production in Iran, but in a different way than in the first poll. In the second poll, some respondents pointed out the lack of familiarity of readers with comic books as a medium and suggested that more education and promotion are needed to increase their interest and awareness. Political factors were seen as the second biggest barrier against Comics production in Iran. The respondents also mentioned government restrictions on Comics production as another main obstacle, which contains issues such as censorship and religious regulation which limit their creativity and expression. They also complained about the lack of interest or willingness of publishers to publish comic books in Iran, which affects their distribution and accessibility, as well as low quality of existing works, and lack of enough professionals that can lead the field.

5.6. Discussion and implications of the results:

This section of chapter 6 discussed the results of the study as a whole, as well as the implications of the findings and their contribution to the topic. It also provided some scope for future research as well as some suggestions for future research. The limitations of the study were also discussed in this chapter.

1) This study showed how PC improved students' comprehension, motivation, and appreciation for the SHF and poetry in general, by providing visual and textual aid using the multimodal language of Comics and making the SHF easy and enjoyable to read.

It also displayed how the experiment results changed the opinions of educators and artists on the use of Comics in education.

2) While the effectiveness of Comics in education is not a new finding, the results of the experiments provide firsthand empirical data to Iranian educators and creators on how PC can cultivate teenagers' interest in Iranian epics. Educators and creators must note that the way youth receive information has drastically changed in recent years, with so many students becoming visual learners (Seelow, 2019) who prefer a variety of visual media to seek out what they want to learn. Therefore, educators should update their teaching methods and collaborate with artists to create and use Comics as a bridge between formal and informal education (Freedman, 2019). Creators and artists should also note that giving importance to the poetry aspect of epics such as the SHF can raise its value as an educational tool, and also promote and preserve the poetry heritage of Iran by making poetry more interesting and easier to navigate for teenagers.

3) This study effectively addressed the impact of PC on attitudes towards epic literature, specifically the SHF, and has implications for various fields. For literature studies, it showed that PC offers a fresh approach to adapting classic literature for modern audiences, enhancing engagement. For educators, it demonstrated that PC can be a powerful teaching tool for complex texts, helping students overcome difficulties and develop positive attitudes towards classic literature. It also emphasizes the need to consider students' preferred information mediums in our diverse media environment. For comics studies, it was shown how PC can be effective in education, and how it can attract poetry enthusiasts to this new genre. For creators and artists, it showed that PC can effectively adapt classic poetry for modern audiences, fostering an appreciation for cultural heritage.

4) The results also highlighted the continued relevance of epics in our media environment and the exciting possibilities for recreating classics with emerging technologies. Results also indicate that the lack of interest among modern readers does not necessarily mean the demise of epics. Rather, it suggests that the presentation method of epics does not align with the characteristics of this visual generation.

6. Conclusion

In this section, the conclusion of the whole study was drawn.

In conclusion, across two experiments, interviews, and feedback from educators and artists, this dissertation has answered the questions of the study.

1) This dissertation has explored the potential of PC as an innovative tool for educating Iranian teenagers on Iranian old Classics and revitalizing their interest in them to bridging the gap between the modern generations and Iran's past, using the SHF as a case study. The dissertation has addressed the questions of this study (page ix, 1.3., Q1-4) as follows:

In chapter 2, the reason why it is important for Iranian teenagers to engage with Iranian epics such as the SHF was confirmed.

In chapter 3, a PC adaptation of the SHF was developed as an innovative method to address the problems that make the SHF inaccessible for modern readers.

In chapter 4, the first experiment showed that PC significantly improved students' scores and their attitudes toward the PCL, and toward poetry in general.

The second experiment verified that PC was significantly effective in improving readers' attitudes toward the SHF.

The two experiments in chapter 4 also verified that students' views significantly improved about Comics as their preferred medium for reading the SHF, over prose and poetry-only format.

In chapter 5, through the interviews and teachers' questionnaire, it was confirmed that the results of the two experiments successfully improved educators' opinions on Comics as an effective tool in educational settings in Iran. The fact that our Comics adaptation used poetry from the original SHF was also shown to be effective in increasing the value of the adaptation in educators' opinions.

2) In light of the findings in this study;

① it is crucial for educators and creators to acknowledge the shift in information consumption among young people, with a growing preference for visual learning through diverse media.

② It's evident that the combined use of images and words has a greater educational impact than used independently. Given their demonstrated effectiveness in visually conveying information, Comics should be recognized as a significant educational tool.

③ Educators should also understand that Comics can serve as a bridge between formal and informal learning, integrating out-of-school learning associated with Comics into school assignments, thereby leveraging student interests to enhance their existing knowledge.

In the end, using the Shahnameh of Ferdowsi (SHF) as a case study, this dissertation concludes that Poetry Comics (PC) is an effective tool for educating Iranian teenagers on Iranian epics, and for revitalizing their interest in them to bridge the gap between the new generations and Iran's past.

This study aligns with evolving educational trends, recognizing students' preference for visual media. In this respect, Comics bridge formal and informal education, leveraging students' interests and knowledge to facilitate effective learning.

References

- Beard M (2013) *Confronting the Classics. Traditions, adventures, and innovations.* New York London: Liveright Publishing Corporation.
- Bekhrad, J. (2018, August 16). *The Book of Kings: The book that defines Iranians.* Bbc.com. Retrieved January 21, 2023, from <https://www.bbc.com/culture/article/20180810-the-book-of-kings-the-book-that-defines-iranians>.
- Calvino, I. (2014). *Why read the Classics?.* Houghton Mifflin Harcourt.
- Chiariello, E. (2017). *A classic debate.* Literacy Today, 34(6), 26-29.
- Chun, C. W. (2009). *Critical literacies and graphic novels for English language learners: Teaching Maus.* Journal of Adolescent and Adult Literacy, 53(2), 144-153.
- Clark, J. S. (2013). *Your credibility could be shot: Preservice teachers' thinking about nonfiction graphic novels, curriculum decision making, and professional acceptance.*

The Social Studies, 104(1), 38-45.

Eagleton, T. (2013). *How to Read Literature*. Yale University Press.

Ettehadkhabar. (2020). Importance of the Shahnama for kids. Retrieved November 12, 2022, from <http://www.ettehadkhabar.ir/fa/posts/130434>

Freedman, K. (2019). Viewing Comics as education through art. *Lessons drawn: Essays on the pedagogy of Comics and graphic novels*, 51-61.

Guroian, V. (2023). *Tending the heart of virtue: How classic stories awaken a child's moral imagination*. Oxford University Press.

Hazeri, A. M., & SHarifi, E. (2010). Examine the experience of JamhPzyry first and second year students in Tehran high schools for boys and comparison with the two previous generations of. *Iranian Journal of Sociology*, 10(4), 1-25.

James, E. S. (2016). *Graphic novels as tools for a modern English classroom*. Master thesis. State University of New York, Brockport.

Liu, J. (2004) Effects of Comic Strips on L2 Learner's Reading Comprehension. *TESOL Quarterly* 38(2) 225-243.

Mayer, R. E. (1999). Multimedia aids to problem-solving transfer. *International Journal of Educational Research*, 31(7), 611-623.

Mohammad, M. (2023). Measuring the Effects of Comics on Iranian Students' Scores and Attitudes Towards the Poetry Classroom. *design research*, 86, 61-68.

Nazari Monzam, H., Hadi, & Mousavi. (2017). Criticism and review of the educational role of image in Arabic language books for non-Arabic speakers (case study: History of Arabic Literature, by Hanna Al-Fakhouri). *University Book Research and Writing*, 20(39), 26-44.

Razavi, A., Jafari Zadeh, M., & Norouzi, A. (2006). The relationship between the amount of watching television programs and using non-curricular information sources. *Librarianship and Information Science*, 9(4 (serial 36)), 89-108.

Shullenberger, G. (2021). Social justice, austerity, and the humanities death spiral. *Chronicle of Higher Education*.

Tasnim News Agency. (2017). Why do Iranian children not read books? Retrieved from <https://www.tasnimnews.com/fa/news/1396/08/07/1558501>

Thompson, M. C. (1990). *Classics in the Classroom*. Trillium Press.

Yoshimura, K., Fujisawa, K., & Tsuru, D. (2018). Invitation to LL Manga for people with disabilities: Is Manga really easy to understand? (K. Yoshimura & K. Fujisawa, Eds.). Gakubunsha.