

平成25年度北海道大学情報基盤センター共同研究成果報告書

1. 研究領域番号 A6 教育情報メディア
2. 研究課題名 マンガ的発想法を活用した協調学習の実践
3. 研究期間 平成25年 4月 1日 ~ 平成26年 3月31日
4. 研究代表者

氏名	所属機関・部局名	職名	備考
牧野 圭一	京都造形芸術大学 マンガ学科	教授	

5. 研究分担者

氏名	所属機関・部局名	職名	備考
中村 純	広島大学・情報メディア教育研究センター	教授	
隅谷 孝洋	広島大学・情報メディア教育研究センター	准教授	
岡本 健	奈良県立大学・地域創造学部	講師	
山本 裕一	北海道大学・情報基盤センター	助教	
布施 泉	北海道大学・情報基盤センター	教授	

6. 共同研究の成果

下欄には、当該研究期間内に実施した共同研究の成果について、その具体的内容、意義、重要性等を、共同研究申請書に記載した「研究目的」と「研究計画・方法」に照らし、800字~1,000字で、できるだけ分かりやすく記載願います。文章の他に、研究成果を端的に表す図表を貼り付けても構いません。なお、研究成果の論文・学会発表等を行った実績（発表等の予定を含む。）があれば、あわせて記載して下さい。

教育分野へのマンガ活用が進んでいる。マンガは単に学習項目をわかりやすく伝えることだけではなく、マンガを媒介にした思考法、発想法といった人間の心理・認知の分野からの教育手法にも効果的に用いることができる。本研究は、学習者同士が協調的に学習するための媒介として、マンガを活用することについて研究を推進することにある。

学習者は一般にマンガを描くことには慣れていない。そのような学習者に対しても、発想や思考が最も重要であることを伝え、マンガの技術ではなく、マンガ的な自由な発想の中で、相手にメッセージを伝える重要性について教育実践として取り入れることを検討した。このようなコンセプトの下、マンガ教室&研究会を開催し、自由な発想の中でのマンガ作成と協調学習の試行を行ったところ、以下のような一定の成果を得たので、概略をまとめる。

■ 優れたメディアとしてのマンガ

「マンガは、若者の楽しい読み物」と言う範囲で語られることが多く、美術大学でも、プロ作家になるための技術指導が中心で、その本質的特性に関して、深く探求する研究は、未だ事例が少ない。

その成果を授業に導入して、情報倫理をはじめとした学校の一般授業に結果を求めるといふ、本研究の意義は、マンガ専門家の視点からも興味深い。芸術大学にストーリーマンガが取り入れられ、大学院生の研究テーマにもなって、約10年。ようやく、優れたメディアとしての側面が研究者の間でも語られるようになった。

■ 上手に描く目的でなく、如何に分かりやすく表現するか?・・・が課題のマンガ教室の開催

北大マンガ教室 2014 「マンガ的発想を情報教育に活かそう」

日時：平成 26 年 3 月 2 日 13 時～17 時

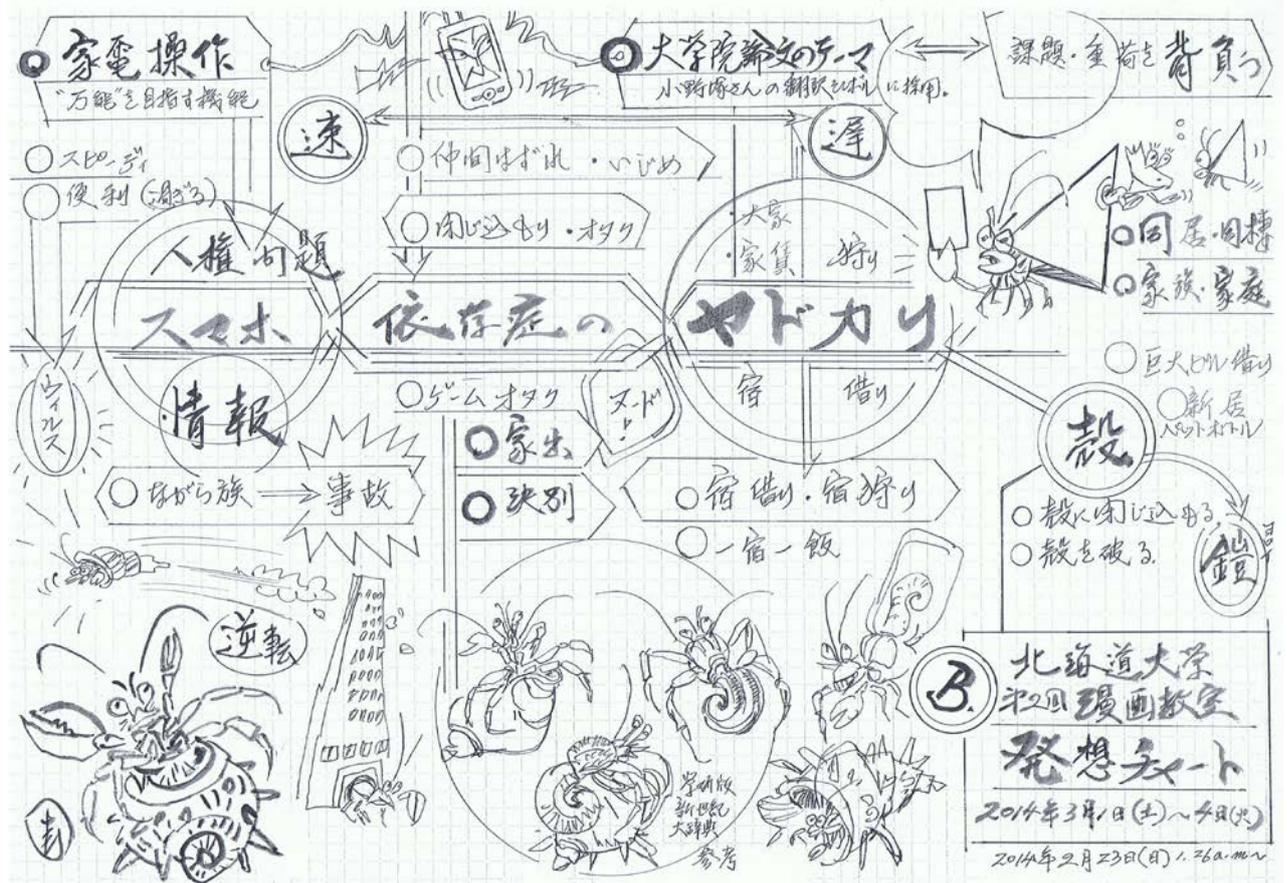
場所：情報基盤センター南館 302 室

参加者：情報教育に関わる高等学校教員、大学教員等 計 10 名

概略：後述のテーマに基づき、参加者が一コママンガを描く。そのセリフを他の参加者が解釈し、参加者間で自由な議論を行った。自身での描写を情報教育的な視点で解釈すること、そしてそれらを派生・発展させるプロセスを共有することなどを実践し、自由討論を行う。

通常、「マンガ教室」は、上手に描くテクニックを教えることが中心であるが、北大のマンガ教室では、自分の意図を、鑑賞者に如何に分かりやすく伝えるか?を第一義に指導した。具体的には、「二齣漫画」の一齣目に、「スマホを持ったヤドカリ」を描いてもらい、擬人化したキャラクターが吹き出しの中で何かを語る。二齣目で、その結果を表現するという課題であるが、ヤドカリの背負った「殻」は、単純な三角形でも構わない。普段、「絵を描いたことが無い」という参加者にも、表現可能な作画指導である。

下図は、本研究代表者の牧野による北大マンガ教室用の発想チャートのひとつである。



参加者個々が「ヤドカリ」2コママンガを描き、次いで、他者の描いたマンガの吹き出しの中に、個人がセリフを書きこむ。10名の参加者で、ヤドカリマンガが10枚、個々がセリフを書くので、セリフを別にカウントすると、計100通りのヤドカリ2コママンガができたことになる。

——結果、架空の構図の中に、「ナガラスマホ」などの問題点が、浮き彫りにされるとともに、参加者同士のコラボ作品としての面白い「マンガ作品」が生み出された。上手に描かれていないことで、作者のフォローも必要となる。完成後、作者に元の作品の意図を披露いただき、更に作者が他者のセリフの中で面白いと思ったマンガを紹介いただいた。このようなプロセスを経て、現代に欠かせなくなった「スマホ」使用を、マンガを媒介とした自然な形で、倫理的側面からも語り合うことに繋がった。また参加者は、各自の発想と他者の発想の違いを把握した上で、共同で一つの作品を創ることの面

白さを体験した。本マンガ教室では、このようなプロセス自身を実際の学校現場の授業に反映させることで、マンガ的発想法を教育に活かしていくことの重要性を実践的に確認した。

以下に、マンガの上手い下手に係るマンガ家としての視点を述べた資料を参考資料として付す（立命館大学国際平和ミュージアム紀要 第3号(2002年3月)の原稿から抜粋）。当時と比して、協調的な学習の中にマンガを取り入れる効果とその重要性を改めて指摘したい。

※添付資料

【立命館平和研究・手塚治虫論】

——立命館大学国際平和ミュージアム紀要——原稿

【マンガ作品における《上手》《下手》とは何か】

——臨床医の視点からマンガを読み解く——

国内、国際、大小様々なマンガコンテストがあり、多くの審査員が応募された作品について選考を行う。この時「この作品見てよ、上手いねえ」「アイデアはいいのに絵が下手だなあ!」「絵は素晴らしく上手いんだがメッセージが伝わってこないね。イラストとしての完成度は高い。でもマンガとしての賞はあげられないな」などという会話が交わされながら選考が進む。しかし、日本における最初の国際マンガ賞「読売国際漫画大賞」を二十数年前に立ち上げ、その後も「高知県まんが甲子園」に至る様々なマンガイベントに直接携わってきた経験者の、臨床医的視点から見ると、マンガの上手、下手という評価基準そのものが語られもせず、深く検証されることも無く、個々の選考委員の感性のみで決定されてきたこと。また、現在もそれが続いている事実を指摘しなくてはならない。

国際マンガ賞の選考にあたるのは、現在の日本で指導的な立場にあるマンガ作家、評論家、小説家、アーティストと称される人々である。選考の間にこのポイントを取り上げてぶつけてみると、返ってくるのは「いやあ、マンガは面白ければいいんじゃないの?」「あまり理屈っぽく考えない方がいいよ」——などに代表される感想である。マンガが誰にも理解されやすく、子ども達にも歓迎される対象であることから、他の表現分野に対する研究と比べれば遥かに遠い位置に置かれてしまっているのが、現在の偽らざる状況であると言っている。だが、文部科学省が中学校美術指導要領に『漫画』の文言をとり入れて以来、「どう教えていいかわからない」「マンガは教えられるものだろうか?」という、教育

現場からのストレートな意見が大学に押し寄せてくる。日本の四年制芸術大学で唯一マンガ学科をもち、2001年7月には比叡山中腹に表現研究機構・マンガ文化研究所を立ち上げ、マンガ学会の誕生に手を貸すまでになっている京都精華大学であってみれば、この状況は至極当然と言っていい

日本の第一線現場での「マンガ表現・評価基準」が個々人の感覚的査定的位置に止まっている間は混乱が続くに違いない。何しろ、マンガは長い間“勉強の敵”の位置に置かれて、顧みられることがなかった分野だからである。しかし、最初に断っておきたいのだが、——だからと言って直ちに統一見解を求めるつもりはない。「マンガとは何か?」「学校教育現場における評価基準はどうすればいいのか?」の議論が起きれば、それをもってよしとしたい。臨床医的立場からの発言とは、現状における問題点を明らかにし、そこから多くの意見が交わされる状況を生み出すことを目的としているからである。

—— 1 ——