

君たちはマンガでどうわかるか

How You Guys Make Sense of It with Comics

平岡 斉士, 長岡 千香子

Naoshi HIRAOKA, Chikako NAGAOKA

熊本大学 教授システム学研究センター

Research Center for Instructional Systems, Kumamoto University

<あらまし> 知識やスキルを伝えるための教授メディアとしてマンガが用いられることがある。その多くは「マンガでわかる」という冠がつけられるが、実際には何がどうわかるのかが定かではない。そこでそれらの書籍の特徴を整理した上で、学習を目的とした場合に想定される学習目標や学習を目的とした場合に注意すべき観点などを示した。その結果を踏まえて「マンガでわかるインストラクショナルデザイン」をデザインしたところ、実際に漫画化したいものができたが、このような工夫を伴わないマンガでわかることはあまりないことも実感された。

<キーワード> マンガでわかる 教授メディア選択 教材設計

1. はじめに

世の中には、様々な知識やスキルなどをマンガを用いて伝えようとする書籍が多く出版されている。吉野源三郎の小説「君たちはどう生きるか (1937)」が2017年に羽賀翔一によって漫画化され累計200万部を突破したことは記憶に新しい。マンガも教授メディアの一つと捉え、それを選択するには、その目的を達成するにあたって他の教授メディアに比して優位性があることが条件となる。本稿では、知識やスキルの習得を目的とする場合に、マンガを教授メディアとして用いることについて、マンガの教授メディアとしての特性ごとに何をさせたいときにマンガが向いているのか、具体的にはどう使用するのがよいのかを整理検討し、それに基づいて「マンガでわかるインストラクショナルデザイン」はどのようなものになりうるかを考察する。なお、本稿では、知識やスキルなどをマンガを用いて伝えようとする書籍全般を「マンガでわかる」と表記する。

2. 「マンガでわかる」をわかる

Amazon.co.jpで「マンガでわかる」を検索すると6000件以上がヒットする。「アマゾンおすすめ商品」で並べ替えをすると、上から10件は「マンガでわかる! 5W1H思考」「マンガでわかる 東大読書」「マンガでわかる こんなに危ない!?消費増税」「マンガでわかる 伝え方が9割 [強いコトバ]」「マンガでわかる 統計学 素朴な疑問からゆる〜く解説」「マンガでわかる 痩せる技術【2ヶ月半で?8kg】: 実録! 原始人ダイエツ

トやってみた」「マンガで分かる心療内科 19巻 (ゲーミフィケーション編)」「マンガでわかる 東大勉強法」「マンガでよくわかる エッセンシャル思考」「まんがでわかる 7つの習慣」となる。このように多種多様なテーマが対象となっていることと、そのいずれもが単に娯楽を目的としているのではなく、何らかの学習や行動変容を目的としたタイトルであることから、「マンガでわかる」は娯楽を目的としたマンガとは独立した一つの教授メディアと考へてもよさそうである。そこで本稿では教授メディアとしての「マンガでわかる」の特性を整理し、新たなテーマをマンガでわかるためにはどのような点に注意すればよいのかを検討することにした。

3. 「マンガでわかる」を整理する

林・べつやく(2019)は「マンガでわかる」で使用されるストーリーの典型として「仕事を任された若い女性(主人公)の前に先生役が登場してレクチャーを行い、それに基づいて主人公が職場で実践して成功する」を示した。この典型は「マンガでわかる」の30冊程度を元に抽出されたものであるが、あくまでストーリーの典型を示しただけであり、そのままでは教授メディアとして活用する際の指針とはなりにくい。そこで、本稿では「マンガでわかる」を原作のあり・なし、作品のテーマ、ストーリーの典型、想定しうる学習目標、マンガでわからせることの優位性、学習の観点からの備考で整理した(表1)。なお、「想定しうる学習目標」は、ガニエら(2007)の学習成

果の5分類に依っている。また、表1に整理した以外の「マンガでわかる」全般の特徴として、(1)「マンガでわかる」だけで学習が完了するものと、「マンガでわかる」はあくまで導入の役割を果たすだけであり、専門書での学習を要するものがあること、(2)「マンガでわかる」と言いつつも、書籍がマンガパートと説明パートで構成されていて、説明部分は文章で行われ、マンガは各トピックの導入や事例のみを示すために使われているケースがあること、(3)本文中には実用に足る練習やチェックをする部分がないので、「マンガでわかる」単体での学習効果はほぼ期待できないことが挙げられる。以上は「マンガでわかる」の特徴を示したものであるが、そもそも「わかる」が多義的な動詞であり、学習を目的としていない「マンガでわかる」もあると考えられるため、上の分析・整理結果はあくまで「学習教材として見た場合」であることを付記する。

4. 「マンガでわかる」をデザインする

この分析結果を踏まえ、実際に学習を目的とした「マンガでわかる」を設計してみる。テーマとするのは「インストラクショナルデザイン (ID)」であり、原作は「教材設計マニュアル (鈴木克明著、北大路書房)」とする。原作があり、「教訓やスキルをわからせる」ものであるから、表1の2行目が該当する。想定する学習目標は「言語情報、知的技能、態度、認知的方略」となっているが、教材設計マニュアルは教材設計スキルを学ぶことを目的としているので主として知的技能が学習目標となる。ストーリーの典型を踏まえると、「生徒役が教育設計に関する何らかのトラブルに巻き込まれ、たまたま居酒屋で出会ったヒゲを蓄えた男からIDに基づいたアドバイスをもらい、

それを応用することで解決する」という展開が想定される。このタイプではマンガを採用する優位性として「事例提示によるモデリングが期待できる」がある一方で、「多くの場合は事例が少ないので、本来の意図を誤解する可能性がある」とあるため、1つのトピックにつき、2つ以上の事例を含める。また、全体の特徴(3)「本文中には実用に足る練習やチェックがないので、『マンガでわかる』単体での学習効果はほぼ期待できない」に対処するため、自己チェック用の練習問題を掲載する。しかし、単なる練習問題ではなく、マンガの中で適切な行動を選ばせる場面を提示し、その判断の結果によって次の展開を変える(該当するページに移動させる)ようにする。そうすることで、練習問題だけをスキップして次のストーリーを読む行為を防ぐことができる。

5. おわりに

複数の事例のモデリングと練習問題を繰り返すことでIDの基礎を学んだ主人公は、最後に自分自身の教材を開発する。主人公はヒゲ講師にお礼を言おうと居酒屋に通うが、いつ行ってもヒゲを蓄えた男に会えない。落胆する主人公がふと鏡を見るとそこにはうっすらとヒゲが生えた男が写っていた…というところでマンガは終わる。それと同時に、このような工夫をしていないマンガでわかることはあまりないことが実感された。

参考文献

- 林雄司・べつやくれい(2019) マンガでわかる「マンガでわかる」, デイリーポータルZ (2020年6月23日閲覧)
<https://dailyportalz.jp/kiji/mangadewakwaru>
 ガニエ, R. M., ウェイジャー, W. W., グラス, K. C., ケラー, J. M. (2007) インストラクショナルデザインの原理, 鈴木克明・岩崎信(監訳), 北大路書房

表1:「マンガでわかる」を学習の観点から分析・整理した結果

原作	テーマ	ストーリー	実際の例	想定しうる学習目標	マンガでわからせることの優位性	学習の観点からの備考
あり	ストーリーを通じて何かをわからせる	原作のストーリーに準ずる	君たちはどう生きるか、「もしドラ」など	言語情報、態度	前提となる文章読解スキルを易化できる	なし
	教訓やスキルをわからせる	原作の要点を説明する先生役と、それを学ぶ生徒役(主人公)がいる。生徒役が何らかのトラブルに巻き込まれ、先生役の支援を受けつつ解決する展開が多い。	多くのビジネス書、自己啓発系。7つの習慣、武士道など	言語情報、知的技能、態度、認知的方略	事例提示によるモデリングが期待できる	事例が少ないので、本来の意図を誤解する可能性がある
なし	説明することが主眼	先生役が生徒役に説明する。	学校で扱う科目が多い。物理、統計など	言語情報、知的技能	親しみやすい。ARCSのAとCを向上させる効果がありそう	説明に終始している。マンガでの説明が難しい部分はそのままになる
	図を見せることが主眼	先生役が生徒役に説明する。図を示すことが多い。	学校で扱う科目が多い。人体、地理など	言語情報	位置、配置、形態、動き、グラフなどを適切に伝えやすい	目的を限定すれば有益そうである
	ストーリー自体の伝達	物事の経緯やエピソード自体を説明する	日本の歴史、伝記など	言語情報、態度	前提となる文章読解スキルを易化できる	学習を意図していないので、資料的な位置づけになる
	マンガとしての面白さに比重をおいている	マンガの題材として、特定領域の内容が扱われている。	マンガで分かる心療内科、グルメ漫画にもこれに属するものがある	言語情報、態度	マンガであることが前提なので、読み物として面白い	学習的内容の比率が低い