

## 一コママンガを用いた情報教育の実践と効果

布施 泉<sup>†</sup> 岡部 成玄<sup>†</sup> 中村 純<sup>†</sup> 牧野 圭一<sup>††</sup>  
 北海道大学<sup>†</sup> 広島大学<sup>†</sup> 京都国際マンガミュージアム<sup>††</sup>

大学での一般情報教育において、コミュニケーション教育、並びにメディアリテラシー教育の一環として、一コママンガを用いた教育実践を行い、その効果を検証した。学習者は、情報社会を表現した一コママンガから著者の意図を読み取り、自分の言葉で表現するとともに他の学習者の表現について分析した。本実践により、学習者は、受け手の認識の多様性を理解するとともに、送り手のメッセージの読み取りには、受け手の置かれている環境や提示状況によって影響を受けやすいといった情報の特性についての理解を深めた。本実践は有効に機能したと考えられる。

### はじめに

大学教育では、グローバルな社会の中で主体的に活動できる人材の育成が求められる。中央教育審議会「学士課程教育の構築に向けて(答申)」では、学士課程共通の学習成果に関する参考指針として「学士力」を掲げ、4観点を示している[1]。この中で、知識活動でも職業生活や社会生活でも必要な技能である「汎用的技能」として、「情報リテラシー」や「コミュニケーション・スキル」が示されている。本指針での「情報リテラシー」は、「情報通信技術(ICT)」を用いて、多様な情報を収集・分析して適正に判断し、モラルに則って効果的に活用することができる。」とされており、多様な情報に対し、メディアリテラシー能力に裏打ちされた適正な判断能力が求められている。一方、コミュニケーション・スキルは、「日本語と特定の外国語を用いて、読み、書き、聞き、話すことができる。」とされ、主に国語力を含めた語学能力と考えられる。但し、この前提として、コミュニケーションはメッセージの送り手と受け手がおり、相手の環境や状況を考慮してメッセージをやりとりする必要性を認識することが不可欠である。これらは、初等中等教育での情報教育を経て、高等教育における一般情報教育でも深化育成させるべき能力であると考えられる。しかし、コミュニケーションやメディアリテラシーを含めた情報リテラシー能力の育成をどのような学習構成で行うことが効果的であるかは、自明なことではない。例えば、情報の送り手と受け手の認識が必ずしも一致しないことは感覚的には理解できたとしても、どの程度、理解の差異が出るものかは、具体的な体験を通して実践することが重要であると考えられる。しかし、

Practice and Effects of Information Education by using  
 Cartoons

<sup>†</sup> Hokkaido University

<sup>†</sup> Hiroshima University

<sup>††</sup> Kyoto International Manga Museum

実際の情報伝達において、送り手と受け手の認識の違いや、受け手の状況の違いによる受け取り方の多様性を確認することは一般には難しい。高等学校の普通教科「情報」での教科書例では、情報伝達において、伝える対象の年齢等に応じたメディアの選択や、同じ情報をわかりやすく伝えるための図の提示方法等について考える学習項目がある。しかしこれらは、学習者が相手の環境や状況を想像することを前提とした学習であり、学習者が相手の認識の多様性を、実際に確認することを想定している訳ではない。

本報告では、送り手と受け手の認識の違いや受け手の環境や状況による受け取り方の多様性を学習者が直接的に確認できる手法として、送り手のメッセージの表現方法に、一コママンガを取り上げた実践を行い、その効果を検証した。言葉や文のみでの表現と異なり、マンガ表現では、メッセージの受け手に、より多様な想像力を働かせることができると期待される。

### 教育実践と効果

本実践は 2009 年後期の北海道大学の文系対象の一般情報教育の授業で行った。学習者は、一コママンガから読み取った著者の意図を自分の言葉で表現した後、集約された他学習者の解答データから、受け手の読み取り傾向を分析した。当該テーマに対する表現と認識の多様性を具体的に知ること、受け手の状況に依存してメッセージの読み取り方が異なり得ることを知るとともに、当該テーマに対する認識を深めることが目的である。本実践は以下の手順で実施した。

1. 授業の中で、吹き出しのセリフを消した一コママンガを提示する(図1)。学習者は2つの吹き出しに独自のセリフを書き入れ、作品タイトルと著者の意図等について、自分の言葉で記載した。回答紙は授業終了時に回収した(有効回答数 89)。当該授業テーマは、情報社会におけるメディアとコミュニケーションであり、一コママンガは、「情報社会」

- を表現したものであることのみ、言葉で伝達した。
2. 次の授業時に、著者のセリフ付きの絵を提示する。学習者は、そのセリフをどのように感じたか、絵の印象は見た状況に依存して異なるか等について各自の意見を記載した。回答紙は授業終了時に回収した(有効回答 81)。当該授業テーマは著作権である。
  3. 1.での学習者の意見の集約データを各学習者に提示する。学習者全体の解釈に関して各自が分析を行い、受け手の認識の多様性について考察する(2.の授業終了後の課題として出題：有効回答 87)。

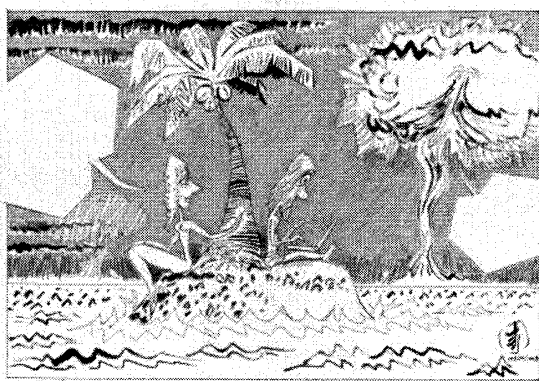


図1 セリフ抜きのみから著者(牧野圭一著)の意図を推察する。左の女性は人魚、右はキノコ雲だが、学習者には知らせず、各人の洞察力と想像力に任せている。

学習者は、一コママンガの表現には慣れておらず、一コママンガに好意的な学習者は約 6 割、非好意的な学習者が約 4 割と、好き嫌いにはバラツキがあった。ストーリーマンガは約 9 割が好意的であることと対象的な結果である。しかし学習者は一コママンガの好き嫌いに依らず、本学習目的を理解し、著者の意図を読み取ろうとした。1.の実践では、個々のセリフやタイトルは個性的でありつつも、著者の意図としては、孤島でパソコンに打ち込む男性に対して、コミュニケーションの欠如やネット依存症等の情報社会の負の側面を感じ、面と向かったコミュニケーションなど現実社会へ向きあう重要性を挙げる学習者が大半を占めた。これは、当該授業でメディアとコミュニケーションについての講義直後に回答させたことに起因する。

さて、図1における著者のセリフは、実際は著作権に関するものである(人魚「あなた、もう著作権で悩むことないのよ!」、キノコ雲「人類最後の一人だ」)。この著者からのメッ

セージを受け取った学習者は種々の反応を見せた。まず、驚き(2割弱)、納得(約4割)、不満(2割強)といった感情変化を全体の8割の学習者が記載した。代表的なものとしては、「自分が予想していた発言と全く異なっていて驚いた。『そうきたか。』という印象を受けた。」「著作権が他者との関係で生まれるものだと気付かされ、なるほどなあ、と思った。」「ピンとこなかった。右の雲のセリフは確かに絵に当てはまっているが、人魚のセリフは絵にあてはまっていないと感じた。やはり孤島に人魚と2人きりの状態で人魚に背を向けてPCをいじっている男の様子は情報化社会におけるコミュニケーション力の低下を表していると思う。」などである。いずれの感情変化においても、セリフという著者の端的で明確なメッセージの提示により、伝達された表現を再度確認し、送り手と受け手の認識が違い得ることを実体験として理解したと考えられる。また、半数以上の学習者は、メッセージに対する受け手の認識は、受け手の置かれた環境や状況に依存すること(例えば当該時間の授業テーマに偏るなど)を意見として記載していた。更に3の実践では、学習者全体の意見分布を分析する課題を課した。学習者は、多数の意見がコミュニケーション欠如などの情報社会の負の側面であることを挙げたが、その考察として、授業テーマに偏った読み取りになってしまうがちであること、この偏った意見分布自身が情報操作や印象操作の容易さを意味していると感じられること、また、著作権のセリフを奇異に感じる自分は、パソコンを持って普通でない表情の人に「どうせインターネットだろう」という先入観を持ってしまうのであろう、など、情報の受け取り時の意識や態度の重要性を指摘したものがいくつも見受けられた。

#### まとめ

送り手のメッセージ表現として一コママンガを用いることで、受け手の認識の多様性やメッセージの提示状況や環境などに依存した読み取り方の違いを実体験する実践が可能である。本実践では、学習者は自身の読み取りが著者の意図と違ったと知った際に明確な感情変化を示した。表現と認識の多様性を具体的に知ること、受け手の状況に依存したメッセージの読み取りの差異を理解し、当該テーマに対する認識を深めるという学習目的は、十分に達成されたと考えられる。

#### 参考文献

[1] [http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chukyo/chuko00/toushin/1217067.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chuko00/toushin/1217067.htm), 文科省, 2010年1月8日閲覧。