

査読論文

## 実用マンガ制作の教育的効果

### —地域連携としての『中山久蔵物語』プロジェクトを具体例に

竹内 美帆・三上 いずみ

#### 要約

本論では、大学におけるマンガ教育の現場において、地方自治体などとの実用マンガの共同制作が学生にとってどのような教育的効果をもたらすかについて考察する。具体例として、星槎道都大学美術学部デザイン学科が北広島市教育委員会と共同で制作を行った、「ふるさとゆかりの偉人マンガの制作と活用事業」(B&G財団主催)におけるマンガ制作(原作:ミカミイズミ, 作画:堀内さくら『マンガふるさとの偉人 100万石の志 中山久蔵物語』北広島市教育委員会, 2024年3月発行)を取り上げる。大学の正規カリキュラム外の時間を活用して実施された本プロジェクトの制作に携わった学生(メイン作画1名, アシスタント6名)に対し、アンケート調査と質的インタビュー調査を実施した。その結果、今回携わったすべての学生が、地域連携としておこなった実用マンガ制作の経験を経て、マンガ制作に関わる技術力の向上や、共同作業におけるコミュニケーション力、大学の授業に対する理解とモチベーションの向上など、ポジティブな教育的効果を感じていることが明らかとなった。本調査によって、実用マンガ制作の教育的意義や、実用マンガ制作を教育の場に生かす際の課題についても明らかにする。

キーワード: マンガ/実用マンガ/マンガ教育/地域連携/大学教育

#### I. 研究の背景と目的

2000年代以降、マンガに関する教育を行う大学の学部・学科・コースが増加しており、そこでの授業実践やプログラム開発が重ねられてきた。とりわけ、マンガ実作教育において、「実用マンガ」や「機能マンガ」といった、商業的マンガとは異なる、社会問題や専門的な情報、地域の歴史など、公益性の高い題材を扱ったマンガの制作を教育に取り入れる試みが行われている。また、マンガ研究の領域では、これまでそうした「実用/機能マンガ」を教育に取り入れる実践の教育的意義についての考察や課題の析出などがおこなわれている(小川・都留 2011, 久保・九内 2017, 榎 2020 など)。

その先駆的な例として挙げられるのが、京都精華大学における「機能マンガ」についての実践である。京都精華大学マンガ学部は、その始まりが1973年の京都精華短期大学時代にさかのぼり、2000年に美術学部マンガ学科にストーリーマンガコースが開設され、現在でも大学におけるマンガ教育の代表的機関として位置付けられる。ここでは、マンガ家であり同大学教員の竹宮恵子を中心に、「機能マンガ」という造語をうみだしその役割を明確化し、機能マンガの制作を教育に導入する試みが行われてきた。

ここで、「実用マンガ」と「機能マンガ」の違いについて述べる。小川・都留(2011)では、その違いについて、竹宮自身が以下のように説明して

いることを記述している。

「機能マンガ」は、クライアントの注文に応じて制作する、CMマンガや製品の説明マンガである実用マンガとは一線を画する。マンガの機能を最大限に使い、説明のための効果を上げるのは実用マンガと同じであるが、そこにクライアントの意思を強く盛り込む実用マンガとは違い、いかにニュートラルに情報を整理・伝達するかを重要視する。扱う内容は「社会問題を伝える」「研究内容を紹介する」「医療の方法を説明する」「誤解のある社会認識を修正する」など、通常では扱うことが難しく、忌避されることが多い題材である。このような題材においては偏った感情的な表現や大仰な表現を避け、純粋に明確かつ公平に伝えることを目指す必要があり、描き手においては何よりもバランス感覚が要求される。(小川・都留 2011, p. 76)

上記によれば、「クライアントの意志を強く盛り込む」ものが「実用マンガ」であり、制作者側が第三者的な視点から「ニュートラルに情報を整理・伝達するかを重要視する」ものが「機能マンガ」とされる。制作側の題材に対する関わり方が両者の相違点とされるが、表現的に考えれば、通常のフィクションを主体とするストーリーマンガと一線を画す、扱う題材や情報を読み手に伝達することを主目的とするマンガである点としてはそれほど違いがないといえるだろう。

小川・都留(2011)では、京都精華大学ストーリーマンガコースが実践してきた、実用マンガと機能マンガの教育への応用についての取り組みの詳細が記述されている。2003年の鎌倉市の海水浴場の魅力や歴史を紹介する冊子の制作をおこなった「鎌倉プロジェクト」からはじまり、2009年に始まった神戸大学との共同研究「アスベストマンガ・プロジェクト」までの流れを記述している。そこでの課題点として挙げられているのが、クライアントの要求と学生も含めた作り手の意識

の齟齬である。

具体的には、例えば、クライアントは歴史や街の魅力伝えてほしかったが、学生たちはキャラクターの魅力や物語の面白さを重視し恋愛を軸としたマンガを制作し、クライアントの制作意図とは異なる作品が生み出されたことなどが挙げられている(小川・都留 2011, p. 78)。このように、マンガ制作において、依頼主の意図や要求などを汲み取りマンガを制作するという「仕事」の側面と、「学生のやりたいこと」や「教育的意義」との間のバランスをどのようにとるかという点が課題となっていることがうかがえる。小川・都留(2011)によれば、そうしたクライアントの要求と学生たちの意識の齟齬を解消する一つの方法として「機能マンガ」が考案されたという。クライアントの要望に沿う形で制作される実用マンガよりも、学生たちが取り上げる題材やテーマについての課題を掘り下げ、調査を行い、マンガ制作を行うという一連の流れを経験することにより、依頼者側と作り手の意識のギャップを克服しようとしたのである。

また、そのほかの実践例の報告としては、久保・九内(2017)による比治山大学・比治山大学短期大学部での異学年のコラボレーション授業における「実用マンガ」制作を行う教育実践についての報告がある。久保・九内は、就職基礎力向上のための異学年コラボレーション授業において、マンガを用いて地域の魅力を発信するプロジェクトを実施した。この授業プログラムにおいて、学生のキャリア意識向上に一定の効果があつたと述べている(久保・九内 2017, p. 176)。この実践では、「地域連携」も焦点の一つとなっており、学生にとって地域と関わる機会として実用マンガ制作をおこなっている。

このように、実用／機能マンガは、とくに大学の実作系マンガ教育の現場で取り入れられることの多い題材といえ、その実践方法や教育的意義についても考察が重ねられてきた。一方、実用／機能マンガの制作過程は、選ぶ題材やクライアントの種類、参加する学生の属性や、大学の規模とカ

リキュラム内容などとの関連で、個別の具体例における特性が大きく異なる。そのため、実用／機能マンガの作成を通じて、いかにして効果的な教育を行うことができるのかを考察するためには、複数の異なる条件の下での具体的事例の検討が必要である。

そこで本研究では、星槎道都大学美術学部デザイン学科が北広島市教育委員会と共同で制作を行った、マンガ『中山久蔵物語』の制作プロジェクトを具体例として、プロジェクトに関わった学生に対するアンケート調査と質的インタビュー調査を実施した。本プロジェクトに関わった学生数が少人数であり、限られたデータとなるが、本研究では、実用マンガ制作に携わることが、(1)作画技術の向上、(2)コミュニケーション能力の向上、(3)大学の授業に対するモチベーションの向上に寄与するという仮説を立てて検証を試みる。本調査では、これらの教育的効果と、実用マンガ制作を教育の場に生かす際の課題を明らかにし、今後のマンガ教育の実践に生かすことを目的とする。

なお、本研究では、クライアントの意向にある程度沿った形でマンガ制作がおこなわれたことや、「ニュートラルに情報を整理・伝達」することに主眼を置いた制作ではなかったため、「機能マンガ」ではなく「実用マンガ」という言葉を採用する。

### 『マンガふるさとの偉人 100万石の志 中山久蔵物語』について

調査の報告に入る前に、本プロジェクトの概要を説明する。本プロジェクトの発案者は北海道北広島市教育委員会である。教育委員会が、B&G財団の「ふるさとゆかりの偉人マンガの製作と活用事業」の助成金<sup>1</sup>を活用し、北広島市の偉人である中山久蔵氏の功績を伝えるマンガ制作を企画した。中山久蔵とは、明治時代初期、北海道にお



図1：『マンガふるさとの偉人 中山久蔵物語』表紙（北広島市教育委員会、B&G財団、2024）

いて赤毛米と言われる現在の北海道米のルーツとなった品種の栽培と普及に成功した人物である。2023年3月、そのマンガの制作が、同じ市にある唯一の大学であり、道内では4年制大学として唯一マンガコースがある星槎道都大学美術学部デザイン学科に依頼された。本マンガの単行本は2024年3月に出版され、一般販売はされず2024年度は市内の小中学校の児童・生徒全員に配布されたほか、市内の図書館などの公共施設に無料配布された。(図1)

### 制作環境

プロジェクトの概要だけでなく、本マンガの制作環境にも触れておく。教育的効果の調査の考察のために、学生と教員がどのような役割分担で当プロジェクトを進めていったのかを明示しておく必要があるためである。

当プロジェクトは、2023年3月末に北広島市より星槎道都大学へ制作を打診された。最低100ページの冊子であることが制作の条件であり、学

<sup>1</sup> B&G財団による「ふるさとゆかりの偉人マンガの製作と活用事業」を指す。2021年度から2023年度までに全国100自治体で実施され、制作されたマンガは、B&G財団のウェブサイトにも掲載されている。<https://www.bgf.or.jp/activity/ijin-manga/>（2024年9月30日アクセス）

生の能力を踏まえて、同学でマンガ授業を担当している三上いずみが原作・ネームを担当し、メイン作画と作画アシスタントとして学生2名に依頼した。北広島市側の原案完成が9月末、三上のネーム制作開始が11月、学生担当の作画が12月開始と、予定よりも4か月ほど遅れてのスタートとなった。その後、学内行事や授業等で制作進行が遅れ、納期に間に合わない恐れがでたため、後期授業終了時（2月初旬）に追加の学生5名がアシスタントとして加入。2024年2月29日の納期に間に合い、完成した。

マンガは、すべてCLIP STUDIO PAINT（マンガ原稿制作ソフト）を用いて制作された。制作の分担について、メイン作画の学生は当初背景も担当する予定であったが、進行に大幅な遅れが出たため、キャラクターの線画に集中することとなり、納期2週間前に背景作画として学生5名を追加し、最終的に学生7名での制作となった。

制作工程は、三上がネーム（コマ割りや登場人物の配置等の下描き）完成後、文字入れ・フキダシ、枠線・キャラ線画をメイン作画担当学生と文字入れ担当学生がおこない、そのファイルを背景担当学生に回していく。ファイルはDropbox（オンラインストレージサービス）で管理し、背景がまだ完成していないファイルは、背景担当学生がどのページを担当するかを自己申告し、担当を割り振る。この情報共有のために、LINE（コミュニケーションアプリ）のグループ機能を使い、情報共有の徹底をおこなっていた。

## II. 研究方法

本作の制作が完了した2024年3月、制作に携わった学生に対し、アンケート調査と質的インタビュー調査を実施した。調査対象となる学生は、制作に携わった1年生1名、2年生5名、4年生1名である（2024年3月時点）。アンケート調査はGoogleフォームを使用し、選択式と自由記述式を併用した。加えて、それぞれの学生に対する質的インタビュー調査を行い、アンケートの各項

目について詳しい聞き取り調査を行った。インタビュー調査は卒業した1名を除いた6名に実施した。この質的インタビュー調査の方法は、個別の学生に対し、調査者である竹内と三上が同席し、約30分間それぞれの設問についてヒアリングを行った。事前にアンケート調査の設問に対応する質問用紙を送り、回答を考慮してもらった後、インタビュー時に口頭で答えてもらう形式をとった。

調査項目は、「マンガ制作を通して向上した力」「大学の授業との関連」「マンガに対する意識の変化」という3つの観点であり、それぞれの項目に関する10の質問を提示した。アンケート調査の詳しい質問内容は以下である。また、インタビュー調査は、アンケート調査のそれぞれの質問項目を掘り下げる形で行った。

### (1) マンガ制作を通して向上した力

- 1) 当該マンガを制作したことが、自分のマンガ制作技術の向上に役立ったと思うか。
- 2) 1)の質問で、「そう思う」、「ほぼそう思う」、「大いにそう思う」と答えた場合のその理由。
- 3) 当該マンガを制作したことにより、向上したと思われる力。（以下の選択肢から複数回答可）（作画力、構成力、デジタルツールの操作力、コミュニケーション力、マンガ制作に対する理解、ネーム作成能力、企画力、チャレンジ精神、経験値、その他）

### (2) 大学の授業との関連

- 1) 当該マンガの制作について、通常の大学の授業が役立ったと感じるか。
- 2) 1)の質問で、「そう思う」、「ほぼそう思う」、「大いにそう思う」と答えた場合、どの授業に関する、どんな内容が特に役立ったと感じるか。
- 3) 当該マンガの制作の経験が、通常の大学の授業に対するモチベーションへ良い影響を与えると思いますか。

### (3) マンガに対する意識の変化

- 1) 当該マンガの制作にかかわる前と後で、自分のマンガ制作に対する意識はどのように変わったか。

2) 当該マンガの制作において、特に苦勞した部分はどこですか。(以下の選択肢から複数回答可)

(作画, コマ割り, キャラクターデザイン, 背景, 物語理解, ストーリー構成, 他メンバーとのやり取り, 締切を守ること, スケジュール管理, その他)

3) 今回のマンガ制作に関して、自分にどのような学びがあったか。

4) またこのような企画があったら参加したいと思うか。

このアンケート調査とインタビュー調査によって明らかにしようと試みたことは、まず、学生がこのプロジェクトに関わった経験を、どのように捉えているかを明らかにすることである。特に、向上した力、モチベーションの変化、意識の変化という観点から、学生自身が、本プロジェクトの教育的効果をどのように捉えているかを可視化することを目指した。限られた時間であったため、インタビュー調査においてはすべての項目について回答を得られなかった場合もあるが、アンケート調査も合わせて、十分な回答を得ることができた。

### Ⅲ. インタビュー調査結果

アンケート調査とインタビュー調査の項目は連動しているため、アンケート調査の結果と、それに付随するインタビュー調査の結果を項目ごとにまとめる。最後に、それぞれのアンケートとインタビューから見えてきた、本プロジェクトの教育的効果について考察する。なお、アンケートやインタビューの回答は、回答者のプライバシーの観点から、回答者本人の役割や固有名等については内容に支障がない程度に伏せておく。インタビューの回答は調査者が要約した内容を記し、調査者のコメントは、段落を下げて表記する。

1. このマンガを制作したことが、自分のマンガ制作技術の向上に役立ったと思いますか。

「大いにそう思う」4名(57.1%),「ほぼそう思う」2名(28.2%),「そう思う」1名(14.3%)と、全員が「そう思う」以上の回答をした。また、「当該マンガを制作したことにより、向上したと思われる力を以下から選んでください。(複数回答可)」という設問の回答結果は、「マンガ制作に対する理解」6名(85.7%),「経験値」6名(85.7%),「デジタルツールの操作力」5名(71.4%),「チャレンジ精神」5名(71.4%),「作画力」3名(42.9%),「コミュニケーション力」3名(42.9%)であった。

質的インタビュー調査においては、主に、「(デジタルツールの操作力を含む)作画力」と、「コミュニケーション力」についての意見が多く挙げられた。

「作画力」について、「作風の違うメンバーが、同じ絵柄に統一させるために他の作風を取り入れることで技術が向上した」、「自然物や建築物などの絵を描く力が向上した」、「背景を描くことに自信がなかったが、苦手意識が低くなった」という意見が挙げられた。特に、「デジタルツールの操作力」に関しては、「CLIP STUDIO PAINTを独学で調べて、作画する中で伸びていった」という、主体的に学ぶ姿勢も見られた。

これは、今回制作に参加した学生が、1年生と2年生がメインであったことも関係していると考えられる。「マンガが自分の表現方法の一つになった」など、マンガを自分の表現のツールとして自分のものとし、意識できるようになったという意見も挙げられた。

「コミュニケーション力」について、共同制作を行う中で向上したと思われることについての言及がなされた。「共同で作業する中でお互いを尊重する力が身に着いた」、「仲間とのやりとりをするなかで、メールの文章力や送る相手に不快にならないような伝え方、伝わりやすい伝え方を心がけた」など、相手とのコミュニケーションの作法を学んだという意見がみられた。また、「メンバー

のメンタルケアも含めて、グループとして成功させるために自分ができる事をやろうという意識を持つことができた」、「他のメンバーの状況を見て、自分が率先してペースメーカー的に仕事をこなしていこうという意識で制作した」という、マネージメントの視点から他メンバーと接する意識を持ったという意見もあった。

その他、「ちゃんと睡眠時間を確保するなど、体調管理も含めてスケジュール管理を意識するようになった」という時間管理の意識や、「地域貢献への意識が芽生えた」という意見も挙げられた。

アンケート調査および質的インタビュー調査により、本研究の仮説の一つである「作画技術の向上」(仮説1)について、被験者本人の自認として「作画力」および「コミュニケーション力」が向上したと捉えていることがアンケート結果から示された。

## 2. 当該マンガの制作について、通常の大学の授業が役立ったと感じますか。

当設問に対しては、全員(100%)が「役立った」と回答し、個別の記述では全員が特に学科の専門科目である「漫画」の授業が特に役立ったと回答した。

インタビュー調査では、「漫画」の授業の何が具体的に役立ったのかを聞いた。その結果、「マンガの一般的な描き方の基礎」と「デジタルツールの使い方」についての意見が挙げられた。「マンガの一般的な描き方の基礎」としては、「マンガの原稿用紙の設定の仕方」、「背景のパースのとり方」、「ペンの種類やコマの使い方」、「ストーリーマンガを描く方法」などである。

「デジタルツールの使い方」については、主にCLIP STUDIO PAINTの使い方である、原稿用紙の設定の仕方、テキストの入れ方、トーンの貼り方などについて学んだことが役立ったという意見が挙げられた。その他、授業内で他の学生の作品を見ることも、マンガ制作上役立ったという意見もあった。

また、「漫画」の授業以外にも、「イラストレー

ション」の授業や、「デッサン」の授業も作画に役立ったという意見が挙げられた。その他、「どんな授業もマンガ制作のヒントになるので、歴史や医学等、マンガと関係のない授業も自分の見方次第で役立たせることができる」という、マンガ制作の視点からすべての授業から学ぶことが可能であるという意見も見られた。

今回のプロジェクトは、すべてCLIP STUDIO PAINTを使ったデジタルでの制作であった。参加学生の中には、デジタルツールの使用に慣れていない学生も多かったが、授業の中で取り扱われていたためスムーズに使用することができたという意見や、YouTubeなどを見て独学で学んだという意見が挙げられた。

## 3. 当該マンガの制作の経験が、通常の大学の授業に対するモチベーションへ良い影響を与えらると思いますか。

当設問に対しては、「大いにそう思う」1名(14.3%)、「ほぼそう思う」2名(28.6%)、そう思う」4名(57.1%)と、全員が授業に対するモチベーションが向上したと感じていると回答した。

インタビュー調査では、以下のような意見が挙げられた。まず、マンガ関連の授業やゼミに関して、「ゼミの授業で制作する作品に対してモチベーションが上がった」、「3年生の専門ゼミ選択でもマンガを選択した」、「他の人の作品をしっかりと見るようになった(見る視点が変わった)」、「授業で学ぶことの意義が理解でき、授業に対するモチベーションがとても高まった」、「マンガを通して人と関わることへの意識が高まり、授業でも引き続きマンガを学びたいと感じた」という意見が挙げられた。マンガ以外の授業や課外学習に関しても「地域貢献への意識が芽生えた(学内の業務への参加や、ボランティア活動など)」、「という地域貢献への意欲や、「マンガ以外の授業やゼミなどにおいて、グループワーク等でリーダーシップを発揮しようというモチベーションが高まった」な

ど、リーダーシップに関する意欲が芽生えたことを示す意見が挙げられた。

4. 該当マンガの制作にかかわる前と後で、自分のマンガ制作に対する意識はどのように変わりましたか。(自由記述)

当設問は自由記述であったので、複数の意見が寄せられた。質的インタビュー調査と合わせて、内容の傾向によって以下の3つに分類してまとめる。

(1) マンガ制作に対する意識の変化

マンガを制作する過程についての理解や、表現方法としてのマンガに対する興味の変化についての意見が多く挙げられた。「マンガを制作する上でマンガそのものの基礎知識だけでなく、細かな資料集めや下調べなどが大切なのだと改めて意識が変わった」、「マンガを自分の表現方法として生かせるようになった。それにより、現在自分のマンガの制作を行っている」、「それ以前はイラストばかり描いていたが、マンガを描きたいと思うようになり、マンガ研究部に入部した」など、マンガ制作への意欲が高まったという意見が挙げられた。

また、マンガを描くことに対する苦手意識がなくなったという意見も見られた。「背景が本当に苦手のできる限り描きたくない、そもそも描けない、自分にそんな力はないと感じていたが、実際に制作してみると本当にできないという訳ではなく努力すればある程度描くことができると自信がついた」、「マンガそのものに対する意識が変化した。マンガを描くことへの苦手意識がなくなった」など、マンガ表現を用いた制作をおこなうことへの心理的障壁が低くなったことが示されている。

作品制作のモチベーションに関しては、「自分がこれまで作品制作において怠けていたことを実感し、自分の限界に挑戦したいという気持ちが芽生えた」、「作りたいけど作れば作ろうという気分による曖昧なものから、明確に1作品は作ろう

と思うようになった」など、完成作品を制作することへの意識の変化に言及する意見も挙げられた。

(2) 共同制作に対するポジティブな意識の変化

「共同作業は難しいと感じましたが、それと同時にやりがいもあった」、「進行状況やページ数を確認し合ったり、みんなでひとつの作品を作り上げていく一体感を凄く感じた。大勢でやる漫画制作も楽しいのだなと思った」、「個人でのマンガ制作では気づけないことに気づくことができた」など、共同作業としてのマンガ制作を経験したことによるやりがいについてポジティブな感想や意見が挙げられた。

また、メンバー同士のコミュニケーションについて、「メンバーがお互いにアドバイスをしたり、意見交換をしたりする関係性が築けた」、「授業では一人で課題を制作することがほとんどだが、今回複数人でデジタル分業したことで、他の人の進行状況などを視野にいれつつ制作するという経験が得られ、やりがいを感じた」などの意見が挙げられた。

(3) チャレンジ精神

「作品を作り上げたことで、自信につながった」、「もう一度このような企画をやりたい」、「新しいことにチャレンジしたい」、「苦手なことができるようになった」など、マンガに限らず、作品を完成させたという自信が新しいことへチャレンジする意欲につながったとする意見が挙げられた。

5. 当該マンガの制作において、特に苦勞した部分はどこですか。(複数回答可)

当設問に関しては、以下のような回答結果となった。回答が多い順に、「背景」6名(85.7%)、「スケジュール管理」5名(71.4%)、「作画」3名(42.9%)、「締切を守ること」3名(42.9%)、「他メンバーとのやり取り」2名(28.6%)、「キャラクターデザイン」1名(14.3%)であった。

メンバーの大半(5名)が背景アシスタントに携わったことから、背景が一番多い回答となったとみられる。また、「スケジュール管

理」や「締切を守ること」の2つの回答を合わせて6名であり、当該マンガの制作スケジュールにおいて、納期を守る必要があり、学生それぞれがスケジュールを意識した進行に気を配る必要があったことが浮かび上がる。

#### 6. 今回のマンガ制作に関して、自分にどのような学びがあったか、自由に記述してください。

当該問は自由記述であったので、複数の意見が寄せられた。質的インタビュー調査と合わせて、内容の傾向によって以下の4つに分類してまとめる。

##### (1) 共同制作を経たことによる学び

以下、共同でマンガを制作したことに関する意見を列挙する。

「大勢で作業を分担して、連絡を取り合いながら制作を進めていくことの大変さも知ったと同時に、みんなで作り上げていくということが何かを知ることができた。それだけでなく同じ絵を描く人達が集まっていることで、人それぞれの描き方だったり意識だったり、自分には無いものがたくさん絵にも現れていて勉強になった」

「実際に共同制作を体験したことによって、今後マンガのアシスタントをする時に経験があることが一番の収穫だったと思う。コミュニケーションや作画の模索など、1人で描いているだけでは得られない学びがあった」

「コミュニケーションの大切さは多く学べた」

「特技の異なる学生たちと一緒に制作を行う中で、自分の持ち味や自分の強みを感じた」

「共同作業の中でどう動くかについて、他の人に合わせて動くことや協調性を学べた」

「マンガ制作は孤独な作業だと思っていたが、今回共同作業を経るなかで、同じ苦勞（締め切り、焦り、不眠など）を共有しながら制作することのやりがいを感じた」

「共同制作の楽しさ　メンバーへの声掛け等、チームスポーツにも似た楽しさや競争心などが感じら

れた」

今回の参加学生は1、2年生が中心であったこと、学内での複数人での実用マンガ制作プロジェクトが初めての試みであったことなどから、初めてマンガ制作を複数人で行った学生も多かった。そのため、「マンガを共同で制作する」経験についてのポジティブな感想が目立った。

##### (2) 経験値としてのマンガ制作

複数人でマンガを完成させる体験を経たことによる、複合的な学びについて以下のような意見が挙げられた。

「自分から挑戦しない事をたくさんした。はじめてのデジタルでの制作だったり、他の人との合作だったり、普段じゃ全く合わない事がたくさん起こった。人と繋がり、学ぶことの多い、とても実りある期間を過ごすことができた」

「本プロジェクト以前は、個人で作っているマンガの制作が滞っていたが、制作後、止まっていた筆が動き始めた。マンガを描くことが楽しいと改めて感じた」

また、当該マンガが「歴史マンガ」であったことから、「歴史マンガというジャンルはあまり読んだことが無く、今回私はアシスタントとして背景の作画の手伝いをしたが、歴史の流れに沿って物語を読み手に分かりやすく伝えることの難しさを感じた」、「マンガの力そのものについて学ぶことができた。特に、歴史をわかりやすく伝える力はマンガが優れていると感じた」など、実用マンガとしての歴史マンガの社会的意義について学んだという意見も挙げられた。

##### (3) 仕事としての責任

大学以外の外部組織から「仕事」として依頼された本プロジェクトに参加したことで学ぶことができたことについて、以下のような意見が挙げられた「仕事として請けることの責任感を学べた」、「いい意味でのプレッシャーのなかで仕事をした経験が得られた」など、通常の授業では体験できない責任やプレッシャーをポジティブに受け取る様子がうかがえた。

また、スケジュール管理について、「物事は計画通りにいかないこともあると学びました。時間配分や作業のバランスなど様々な問題があったが、どれも大変経験になりました。」と、イレギュラーな制作進行が実地経験となったという意見が挙げられた。

#### (4) 創作活動に対するモチベーション

「マンガに限らず、制作活動に対するモチベーションが上がった」、「仕事としてやった活動を通して、逆に自分がやりたいことが明確になった」、「自分の作品をつくってみたいと思えるようになった」等、自身の個別の作品制作へのモチベーションが向上したという意見が複数みられた。

また、当該マンガの出版後、市内の小・中学生、公的施設への配布がなされ、新聞やテレビで取り上げられるなど、大きな反響があった。それに対して、「マンガが地域貢献になるという実感が得られ、またこのようなプロジェクトに参加したいと思った」という、自分の関わった仕事で地域貢献が出来ているという実感についてポジティブに感じる意見も挙げられた。

### 7. またこのような企画があったら参加したいと思いませんか。

当設問に関する回答は、以下となった。「大いにそう思う」3名(42.9%)、「ほぼそう思う」1名(14.3%)、「そう思う」2名(28.6%)、「ややそう思わない」1名(14.3%)。

## IV. アンケート調査と質的インタビュー調査結果から見えるもの

本プロジェクトに参加した学生に対する、アンケート調査と質的インタビュー調査をとおして見えてきた教育的効果を以下にまとめる。

### (1) 仮説1：作画技術やデジタルツールの操作力の向上

アンケート結果において85.7%の学生が「マンガ制作に対する理解」の向上を実感しており、「作画力の向上」も42.9%と比較的高い割合を示し

た。これらの結果から、仮説1は概ね裏付けられたといえる。

### (2) 仮説2：共同作業におけるコミュニケーション能力の向上

3名(42.9%)が「コミュニケーション力の向上」を選択し、質的インタビューでも共同作業の重要性について複数の証言が得られた。

### (3) 仮説3：大学の授業に対する理解とモチベーションの向上

全員(100%)が大学の授業への役立ちを実感し、また「大いにそう思う」「ほぼそう思う」が合計約42.9%と高評価を得た。

また、仮説以外の教育的効果としては以下の点があげられる。

### (4) マンガそのものに対する関心と制作モチベーションの向上

アンケート調査では、85.7%の学生が「マンガ制作に対する理解の向上」を実感し、また複数の学生が「マンガを自分の表現手段として意識できるようになった」と回答した。特に「苦手だった背景描写への自信がついた」「マンガ研究部への入部など、創作活動への積極的な姿勢に変化が見られた」などの声が挙げられており、プロジェクト参加を通じてマンガ表現への心理的障壁が低下し、個人制作への意欲が高まったことが示された。

### (5) 地域貢献に対する意識の変化

アンケートおよび質的インタビューの結果から、本プロジェクトを通じて地域貢献への意識が高まったことが確認された。プロジェクトの成果である『中山久蔵物語』は、市内の全小中学校へ4500部配布され、北広島市長参加の報告会やローカルメディアでの報道も行われた。これに対し、「自分の関わった作品が地域の教育に活用され、多くの人に認知されたことを誇りに思う」という意見が複数見られた。このように、作品が地域社会に貢献する形で広く配布されたことで、学生は自らの制作活動の社会的意義を実感することができた。

アンケート調査と質的インタビュー調査では、

マンガの制作技術やデジタルツールの操作力に関する能力が向上したという意見が多く挙げられた。また、それに付随して、大学のマンガに関する授業が役立ったとする声や、大学の授業に対するモチベーションが向上したという意見がみられた。学生は、共同作業におけるコミュニケーションの重要性、自分の強みの発見、学ぶ意欲の向上など、総合的な力を高めることができたと感じていることが浮かび上がった。その背景には、多くの学生にとって、マンガを複数人で制作するという経験があまりなく、新鮮な体験となったことや、短期間で集中して密なコミュニケーションを取り合う必要性があったため、多くの学生が自分の役割を自覚し、相手に配慮しながら仕事を進行することを意識していたことがうかがえる。

また、通常の授業の課題では得られづらい、責任感を伴う外部の仕事や、自分の貢献が可視化される状況を経験することにより、マンガ制作に対する高いモチベーションが生まれたと考えられる。さらに、もう一つ言及したい点は、複数の学生において、今回の共同制作を経て、自分の強みについての自覚が芽生えたという点である。大学の授業の課題制作においては、主に個別の作品制作を行っており、マンガ制作の過程のすべてを担当する必要があるが、今回は、自治体から依頼された「仕事」であり、納期が迫っていたため、グループのメンバーが、自然とそれぞれのできる力を活用してマンガを完成させるという目的のために動いていくことになった。その結果、自分ができる事でマンガ制作に貢献しよう、できないことは他の人に任せよう、という意識が働き、それが自然と自分の強みを自覚することにつながったのだと考えられる。

このように、大学のカリキュラム外において行われた本プロジェクトに関わったことにより、通常の大学におけるマンガに関する授業で学んだことを、実践的に用いる応用力を鍛えることに一定

の効果があることが明らかになった。大学の授業の中で行う課題制作とは異なる、責任のある「仕事」として、対外的に発表されるマンガの制作をすることは、学生にとってほぼ初めての経験であり、共同作業として複数名で制作プロセスを体験したことが大きなインパクトを与えたことがわかった。

最後に、本マンガの完成した後の、社会的な影響力についても言及したい。『中山久蔵物語』が完成した後、北広島市長も交えた完成報告会がおこなわれ、地元の新聞に大きく取り上げられ、地元のローカルテレビ局から取材・放送され、市内の小中学校で制作したマンガが配布されるなど、本マンガおよび本プロジェクトに関する市内での認知度がかかなり高まった。さらには、大学内での展示や北広島市役所での原画展なども実施された<sup>2</sup> (図2)。学生たちの中には、このような大きな社会的反響を予測せずにプロジェクトに参加していた学生も多かった。しかし、インタビューでは、そうした社会的な影響の大きさに戸惑いつつも、自分が関わった仕事が多くの人に認められたという経験について非常にポジティブに捉えていることが明らかとなった。また、そうした一連の経験を通して、学生の意識としてマンガを介した地域貢献にも関心が高まった。

## V. まとめ

今回のプロジェクトに関わった学生へのアンケート・インタビュー調査から、実用マンガ制作を教育の機会として取り入れることに関して、非常に多くの証言を得ることができた。本研究の仮説である「(1)作画技術やデジタルツールの操作力の向上」, 「(2)共同作業におけるコミュニケーション能力の向上」, 「(3)大学の授業に対する理解とモチベーションの向上」のすべてにおいて、アンケートおよび質的インタビュー調査の結果は、仮説を

<sup>2</sup> 「星槎道都大学祭 2024」(2024年6月29日～6月30日, 星槎道都大学), および「マンガふるさとの偉人『100万石の志 中山久蔵物語』パネル展」(2024年8月1日～8月8日, 北広島庁舎5階 市民ギャラリー)。



図2：「マンガふるさとの偉人『100万石の志 中山久蔵物語』パネル展」(2024年8月1日～8月8日、北広島庁舎5階 市民ギャラリー)の様子

おおむね裏付けるものであった。

特に85.7%の学生が作画技術の向上を実感し、仮説1の妥当性を示している。また、共同制作の中でコミュニケーション能力や役割意識の向上が見られたことから、仮説2も一定の根拠を持って示された。さらに、仮説3についても、全員(100%)の学生が「大学授業での学びが制作に役立った」と回答し、「授業へのモチベーションが向上した」との意見が複数挙げられたことから、大学授業に対する理解とモチベーション向上の効果が確認できた。

が確認できた。

一方で、本研究ではサンプル数が限られており、データの一般化には慎重さが求められる。また、本プロジェクトの効果は短期間の調査結果に基づくものであるため、長期的な教育的効果を検証するためのフォローアップ調査の実施が今後の課題である。加えて、他大学や異なるプロジェクトでの比較研究を進めることで、教育的効果の普遍性についてより深く検討する必要がある。

上記の結果を受けて、今回の実用マンガ制作の

実践を経て得た教育的知見としては、「流動性」を生かすという視点である。それは、本プロジェクトにおいて、教育実践プロセスのダイナミズムが、偶然にも生まれていたということを指す。本プロジェクトは、本大学における実用マンガ制作の初めての実践だったため、教員の側にも、学生の側にも経験値が少なく、さらに制作期間が短くさまざまな点で、制約が生じた。例えば、参加学生全員での対面打ち合わせができなかったことや、明確な役割分担ができていなかったことなどにより、ページにテイストのムラがあるなどのデメリットも生じた。しかし一方で、始めからすべての作業工程や役割分担をきっちりと決めなかったことにより、「仕事」として一つの作品を完成させるという目的の下で、教員側も学生側も流動的に自分の役割や描き方などをダイナミックに変化させていくことができたことと捉えられる。その中で、学生も主体性を発揮し、作画だけでなく、自らメンバーを応援したりメンタルケアをする役割を自主的におこなったり、自分の力を発揮できる場所を見つけて共同制作を行うことができたとも考えられる。つまり、「仕事」であることと、「教育的」であることは、実用マンガの教育実践においては、相反するものではなく、外部からの依頼された仕事であることにより、通常の授業とは異なる教育的な効果も生まれうる、ということが明らかになった。

そのうえで、今回のプロジェクトと研究から見えてきた課題についても浮かび上がる。本プロジェクトは、正規の大学のカリキュラム外の活動であったため、結果的に2月の春休みの時間を使うことになった。制作環境として、学生の負担が大きかったという事実は否めない。しかし一方で、学生の授業期間との関係から、最初に制作スケジュールにゆとりを持たせたところで、実際のマンガ制作自体が、終わりの1か月に集約されることは、予測されうることである。そのため、改善案としては、関わるメンバーをある程度潤沢に確保することや、メンバーそれぞれの能力を事前に学生と教員お互いが把握することも重要である

と考えられる。しかし、そのようなメンバーを集めることは、京都精華大学のような、1学年の人数が100名以上である大学なら可能であっても、大学院のない4年制大学、そしてマンガに関わる学生が1学年10名前後である小規模大学での実践として難しい事情もある。

また、先行研究でも挙げられたように、実践面の課題として「仕事」としてのマンガ制作と「教育」としての面をどのように両立するかという点が依然として課題となる。しかし、今回の実践において、デジタルツールの使用歴の浅い、1年生の学生が参加し、十分に制作に貢献できたように、それぞれのできることをもってグループ内で制作に貢献することが可能である。

大学における実用マンガ制作のプロジェクトは、そのプロジェクトの性質や依頼者、制作期間、どんな学生が関わるかにより、大きく変化する。その動的なプロセスそのものも、興味深く、ダイナミックなものであると考えられる。本実践は一事例の調査であったが、より幅広い学年を対象とした、異なる性質をもった実用マンガの事例をさらに検証していくことが必要である。

また、今回のような実用マンガ制作を教育現場で実践する際には、大学の既存のカリキュラムとの兼ね合いや、制作時間の確保など、さまざまな課題があることも浮かび上がった。それをどのように改善していくかについて、他大学における実用マンガ／機能マンガの実践事例や、大学における外部機関との連携授業なども参照しながら、検討を重ねていく必要がある。また、マンガの制作・出版から経過した時間が1年未満であるため、今後、長期的なスパンで本プロジェクトの影響について改めて振り返りのインタビューを実施することも、マンガ実践の教育的効果を測るために重要なのではないかと考えられる。

#### 参考文献

- ・榎朗兆 (2000). 機能マンガ作画における姿勢と制約—実作者の視点より、前川修, 奥村弘, マンガ／

漫画／MANGA 一人文学の視点から一，神戸大学出版会，pp.295-307.

- ・小川聡，都留泰作（2011）. 機能マンガ確立に向けて一神戸大学との共同研究〈アスベストマンガ制作〉をとおして一，京都精華大学紀要，第39号，pp.76-101.
- ・久保直子，九内悠水子（2017）. 異学年・異学部コラボレーション授業による実用マンガ制作一「4×3の比治山力」に基づく就職基礎力向上のための授業プログラム開発一，マンガ研究，第23号，pp.164-178.

#### プロジェクトの概要

- ・プロジェクト名：『マンガふるさとの偉人 中山久蔵物語』
- ・クライアント：北広島市教育委員会，B&G財団
- ・依頼期間：2023年6月～2024年3月（実際にマン

ガ制作にかかった期間は2023年12月～2024年2月）

- ・ページ数：全110ページ（内訳：マンガ100ページ，資料編10ページ）資料編は教育委員会が担当
- ・発行部数：5000部（2024年4月以降，北広島市内の全小・中学生に配布）
- ・制作体制：原作・ネームを三上が担当し，メイン作画を星槎道都大学美術学部デザイン学科2年の学生1名が担当。その他のアシスタント作画（背景やトーン，写植など）を星槎道都大学美術学部デザイン学科学生6名（1～4年生）が担当した。
- ・制作ツール：イラストマンガ制作ソフト CLIP STUDIO PAINT
- ・制作方法：メイン作画とアシスタント作画を分業し，遠隔でそれぞれの分担部分を制作。不明点等はLINEのグループチャットを活用し連絡を取り合いながら制作を行った。

# The educational effects of manga production: The case study of ‘Nakayama Kyuzo Monogatari’ project as a regional collaboration

TAKEUCHI Miho      MIKAMI Izumi

## Abstract

This paper examines the educational effects of collaborative production of practical manga with local governments and other organizations on students in the context of manga education at universities. As a case study, it focuses on the manga production project “Production and Utilization of Manga about Notable Local Figures”(sponsored by the B&G Foundation), which was carried out jointly by the Department of Design at Seisa Dohto University’s Faculty of Art and the Board of Education of Kitahiroshima City. The manga in question, titled “*The Tale of Kyuzo Nakayama: The Ambition of One Million*” (story by MIKAMI Izumi, artwork by HORIUCHI Sakura), was published by the Kitahiroshima City Board of Education in March 2024. The project was carried out during extracurricular hours and involved one main artist and six assistants. Surveys and qualitative interviews were conducted with the students who participated in the project. The results revealed that all students involved experienced positive educational outcomes, such as improvements in manga production skills, communication abilities in collaborative work, and enhanced understanding and motivation towards university courses. This study also highlights the educational significance of practical manga production and addresses the challenges of incorporating practical manga production into educational settings.