

## マンガを導入として用いる情報倫理教育の実践

## Role of Manga Materials as an Introduction of Information Ethics Education

布施 泉<sup>\*1</sup>, 岡部 成玄<sup>\*1</sup>, 牧野 圭一<sup>\*2</sup>  
Izumi FUSE<sup>\*1</sup>, Shigeto OKABE<sup>\*1</sup>, Keiichi MAKINO<sup>\*2</sup>

<sup>\*1</sup>北海道大学, <sup>\*2</sup>京都造形芸術大学

<sup>\*1</sup>Hokkaido University, <sup>\*2</sup>Kyoto University of Art and Design

Email: ifuse@ec.hokudai.ac.jp

あらまし: 本稿では, 情報社会の諸問題を表す4コマ漫画を導入とした情報倫理教育の実践について報告する. 学習者に身近な題材を漫画化し, 学習者が当該漫画における問題点を考察する中で, 学習者に情報倫理に関する新たな視点や課題を見つけさせ, 学習者自身がグループで情報倫理の教育コンテンツ開発を試みる実践である. 本稿では, 特に提示した複数の漫画の中で, 学習者が身近に感じる話題を分析する.

キーワード: 情報倫理教育, 漫画教材, 4コマ

## 1. はじめに

情報倫理教育は, 内容の重要性が高く, 初等中等教育から高等教育においても, 広く求められている教育にも関わらず, その学習方法は限られていることが現状である。「〇〇をしてはいけない」といったルールを教える教育のみに陥る可能性もあり, 多様な学習教材と学習者が主体的に学ぶことのできる学習方法が求められている. 本稿では, 情報倫理教育の導入としての漫画の活用を考え, 具体的な実践事例について報告する.

## 2. 漫画教材活用の長所と授業実践

一般に, 学習項目をわかりやすく説明することを目的とした漫画教材は, 数多く存在する. 本稿では, そのような目的とは異なり, わかりやすさではなく, 学習者が問題意識を持てるか否かを漫画活用のポイントとして重視する. また, 同じ漫画を用いても, 学習者の知識レベルや発達段階に応じて, 学習者の受け取り方は異なる. 学習者集団がどのような思考や知識を持っているのか, 漫画を見て考えたことを記述させることで, 確認が可能である. つまり, 漫画が, 当該学習者集団の知識や意識, 学習者が用いている情報技術やツールを理解するためのプローブとしての役割を持つことを意味している<sup>(1)</sup>.

図1に北海道大学の一般情報教育で用いている漫画教材の例を示す. 双方とも, 男女のカップルの様子を描いている. 左側の4コマは, 「何でも検索をする男」をテーマとし, 右側の4コマは, 文字にすると同じ表現(「お財布忘れちゃった」「馬鹿だなー」「馬鹿って言うな」)を対面で話した場合と, スマホ上で会話した2種の違いについて表現している. このような漫画を見て, 学習者自身がどのような問題を感じたか, また, どうすれば解決できるのかを自由記述してもらい, 学習の導入として取っている. 授業時には, この他, 全部で6種の漫画を授業時には提示した(親子の関係を描いたもの2種, 等).

その中から, 各自の好みの漫画を選択し, 当該漫画における問題点等を4-5名のグループ内掲示板に投稿し, 内容を共有化させる. その後, グループとしての情報倫理教材作成に関するテーマを決め, 役割を分担して教材作成を行う流れの実践を行っている.



図1 漫画教材の例

## 3. 学習者の反応

現在, 当該授業の実践中であり, 本稿では, 一部(300名弱の学習者)の結果を報告する. 図1の漫

画の選択率は、それぞれ、左が3割強と、右が2割弱であった。その他、親子が話題の漫画は、2種合わせて35%程度であり、その他は合わせて11%程度であった。図1のカップル話題を半数以上が選択していることになる。

### 3.1 検索男（図1左）の漫画についての問題意識

何でもネットの情報を調べ、自分の思考が停止している問題を挙げた学習者が多かった。ネット依存、コミュニケーションの欠如などの問題点も挙げられた。また、殆どの学習者は、漫画についての理解がなされているものの、ごく少数で、4コマの関係性が見つめず、意味がわからないという意見も見受けられた。受け手の漫画に対する読み取り能力の違いが原因と思われる。但し、グループでの教材作成時には、他の学習者の意見が確認できること、別の漫画を取り上げることもできるなど、その時点で意味が取れなくても、授業進行上は、特段の問題は発生しない。また、漫画の内容については、特に最初の3コマまでの内容は、学習者自身が普段行っている行為でもあり、特段問題に思わない学習者も多く見受けられた。4コマ目の内容（結婚と知恵袋）については、そのままの理解をしてあげさと思うか、「実際に本人が判断せねば意味がないものを他者の評価で判断してしまうこと」と抽象的に捉えられるかで、漫画についての評価は分かれるようである。しかし、いずれにせよ、本漫画が情報社会を考える際の問題提起の役割は果たしており、導入効果はあると考えている。

### 3.2 バカップル漫画（図1右）についての問題意識

対面と、メール等の文字でのやりとりの違いを端的に表現した漫画である。学習者は、その意図は、はっきりと読み取っており、直接会話する重要性を指摘する意見が多数を占めた。また、文字でのやりとりだけの場合には、意味を取り違える可能性を低くするために、感情的な表現や言葉使いを注意するといった指摘も多くあった。学習者の多くが、このような状況に遭遇していることが想像され、「自分も相手の心情が読めない時がよくある。」「きっと誰しもが経験したことがあると思います。」といった意見が多く見受けられた。一方で、文字表現に、ある種の感情を付加するための、絵文字やスタンプを用いることを推奨する意見が少なくなかった。これは、最近の傾向であると考えており、学習者が普段用いている文字でのやりとりにおけるLINE等を含めたアプリの利用状況がうかがえる結果であると考えている。

### 3.3 漫画についてのその他の意見

学習者には、選択した漫画の問題点と解決策を求めるとともに、当該漫画についての意見も記述させている。その中には、「こういう男子は嫌です。」「自分のまわりでこのマンガのような会話をされるのは嫌だな～と思いました。」（図1左）、「こういうバカップルが理想ですね」「直接する話って大切だと思います。」（図1右）など、漫画の状況を自分に投影

させ、各自の心情を記述するものが少なからず存在している。授業における課題にも関わらず、漫画を用いることにより、ある種の気安さが生じ、学習者の率直な印象・感情を引き出すことができているものとする。これが、学習の導入時に、学習者の状況把握のために、漫画を用いる利点であるとする。

なお、当該授業は大学生の学習者に対してであり、対面での会話の重要性が高いカップルの話題を取り上げた学習者が多かったものとする。初等中等教育の場合には、学習者の反応を確認の上、異なった状況設定の方が望ましいことも考えられる。

## 4. グループでの教材作成

導入として行った漫画についての問題提起と、解決方法は、その後、グループでの情報倫理の学習教材の作成に活かされる。実際には、各自が問題提起した漫画とその内容について、グループの掲示板で吟味した後に、教材のテーマを各グループ1つに決定する。内容は、当該漫画の内容に限らず、自由に定めることを許しており、また複合的な話題でも構わない。今後は、グループで選択したテーマが、どのような方向性となるのか、導入時の漫画教材とどのような関係を持つのかを確認し、導入時に用いるべき漫画教材についての評価を行うことを予定している。

## 5. まとめ

本稿では、大学における一般情報教育の中で、漫画教材を情報倫理の導入教育の題材として取り上げ、実践を進める事例について紹介した。漫画教材は、コマが少ないほど、得られる情報が制限される一方で、受け手の感じ方に多様性があり、学習者各自の情報環境や意識、知識を反映できるプローブとしての役割を持つと考えられる。また、漫画の読み取り能力には個人差があるものの、グループ活動等、全体の授業構成を検討することにより、個別の懸案事項は解決可能と考えられる。また、対立する意見が学習者間で存在する場合がある（例えば、図1右のカップルの例では、文字情報に絵文字やスタンプの使用を求める学習者がいる一方で、そのようなツールがあったとしても、対面を重視すべきという意見も根強い）。対立する意見がある場合、学習者間で、意見交換をさせるステップを学習構成の中に含めることも有効であるとする。

受動的ではない学習者主体の情報倫理教育を進めるために、多様な価値観の中で議論を進めることが重要であり、その第一ステップとしての漫画の可能性について、今後も検討を進めていく。

### 参考文献

- (1) 布施泉, 岡部成玄, 牧野圭一: “マンガを活用した意識調査を前提とした情報倫理教育プログラムの開発”, 大学ICT推進協議会年次大会, G2-4 (2012)