

第1部
はじめに

2020年は歴史に刻印される大難に見舞われた年となった。重篤な肺炎を引きおこす、感染力の強い新型コロナウイルスが引き起こしたこの災禍は、人類にとって新しい脅威となったが、むしろ人間の歴史の中では、一人一人の心のありようを浮き彫りにした事件として記憶に残されるべきものであろう。

年齢や居住地、その人のライフスタイルによって「コロナ下の行動様式」は異なったものとなった。トランプ大統領の登場によって露わになった「分断」の世界的な傾向と相俟ってSNSから発信される情報が人々の考え方や価値観に大きな影響を与えるようになった。

新型コロナウイルスは若い年齢層には発症しにくく、老人になるほど重症化しやすいという傾向があり、そこに何らかの「神の手」を感じた者もあっただろう。

人々が信仰していた天使が突如として大人を殺し始め、混乱を極めた世界をリアルなタッチで描くという「コロナ擬人化」マンガも留学生の作品にはあったが、多くの学生がコロナを一過性のものとして作品に反映しなかったことは残念に思う。

今にしか刻印できない作品というものがある。

マンガミュージアムでオンライン開催された「マンガ・パンデミックWeb展」は時宜を得た企画であった。

出品した「toccata」は、私が感じたコロナ禍の本質的な部分をなんとか表現できないかと考えて8ページに絞り出した作品である。うまくいったとも思えないが、2020年という世界の気分を自分なりに残した、備忘録としての表現になった。

歴史を見れば、人類はたびたび強力な感染症との戦いに見舞われてきたはずだ。

震災や戦争の記憶は容易に風化していくものである。疫病もまたしかり。

このまま新型コロナウイルスの伝染が収束していくとしても新しい技術によってアーカイブされた時代の記録が、後の世界で操作されることなく記憶されるとは限らない。

マンガをはじめアートが果たすべき役割はこういうところにもあるだろう。

2020年は、新型コロナウイルスに明け、新型コロナウイルスに暮れた1年でした。教育機関の授業は小中高学校から大学までが一斉にオンライン授業に舵を切りました。小中高は途中から対面に戻りましたが、京都精華大学も含む大半の大学は、後期になって一部を対面授業に戻しつつも、大人数の講義科目ではオンライン授業を続けています。

文部科学省や学生の父兄からは、全面的な対面授業を望む声も多いようですが、早稲田大学などはコロナ禍が過ぎても講義科目はオンラインで続けることを表明しています。人気科目になると200人、300人といった学生が受講することも珍しくない講義科目ですが、このような規模になると担当教員とのコミュニケーションもほとんどありません。遅刻、居眠り、私語、スマホいじり、化粧(!)なども珍しくないのが大人数の講義科目です。このような科目では、オンライン授業——それも一時停止や巻き戻し、繰り返しができる非同期型のオンデマンド授業の方が教育効果が高くなるのは当然でしょう。これは多くの大学で実施されている学生アンケートでも明らかになっています。

対面の大人数講義科目は、その教室に居さえすれば出席とされ、あとはテストや短いレポートの提出で単位が取れてしまいます。これで満足する無気力な学生は、時間が基準になった現行の単位取得制度が生み出したものかもしれません。

「オンライン授業の方がいい」という学生は、教室での他の学生の私語や途中入室してくる学生に気を散らされることなく授業に専念できることも、選択の理由に挙げています。このような教室に縛られなくても自ら学ぶことができる学生は、大人数の平均的な層をターゲットにした講義科目がもどかしく感じられるのかもしれませんが。もしも15回分の授業がまとめてオンデマンドで提供されていて、好きなペースで学んでも構わない制度になっていたら、やる気のある学生は、猛スピードで授業を受け、短期間で授業を完了し、単位を取得してしまうことでしょう。

単位の取得が時間を基準にしたものではなく、修得すべき能力の獲得を基準にするという「CBE(Competency-based Education)」という考え方が、アメリカで生まれ採用されています。CBEが現実になれば、優秀な学生は短時間で単位を取得できるので、飛び級や早期卒業の制度も必要になるかもしれません。

さらにこのCBEは、講義科目以外の実技や演習の科目にも適用できるかもしれません。たとえば京都精華大学のマンガ学部と大学院マンガ研究科で実施されているマンガの実技教育はどうでしょう。大学や大学院でマンガを学ぶ学生の大半は、プロのマンガ家になることを目指していますが、その技倆は一定ではありません。そもそもマンガを描き出した時期もバラバラです。入学時点でデビューできそうな学生もいれば、誰かのマンガを模写するのが精一杯の学

生も少なくありません。また、描きたいマンガも千差万別です。つまりゴールが異なっているのです。

デッサンやクロッキーのような基礎的な授業ならともかく、各自がオリジナルマンガを描くような授業でしたら、このような学生を同じ教室に集めて同じような教育をするのは不合理です。また、ページ数の多いストーリーマンガを描くには数十日の期間が必要です。さらに、いまのマンガはパソコンやタブレット端末を使って描かれていますが、その他の特別な機材や大がかりな設備は不要です。つまり学生は、大学に行かずとも、自宅で作品制作ができることになります。

教員の側も、学生の作品を丁寧に添削するのなら、大学の研究室や就業時間に縛られる必要はありません。受講と指導の時間と場所が自由になるオンライン授業の方が、学生の個性や進度に応じた指導が可能になることでしょう。

また、現在のプロのマンガの現場は、原稿の作成から印刷所への入稿までがフルデジタルになっていて、地方在住のマンガ家も珍しくありません。海外在住でも連載の仕事ができる環境になっています。私も2020年は、京都にいなから東京の出版社から描き下ろしのマンガ単行本を上梓しましたが、編集者に会うことは一度もありませんでした。それでも本は出版できるのです。

このような現場の状況を考えると、マンガ教育もオンライン上でフルデジタルの環境で行うことが、合理的で現実的になりそうです。その方が、教員も学生一人ひとりに向き合い、じっくり指導できることでしょう。新型コロナウイルスは、そんな新しい学び方の到来を少し早めるきっかけになったような気もしています。



学生のPC画面が映るメガネと手もと撮影用のヘッドマウントカメラをつけて、マンガ実技のオンライン授業を模索中の筆者。 |

2020年を振り返るにあたり、コロナという新型ウィルスとそれに伴い私たちの生活が大きく変化したことについて触れないことは難しい。人との接触をできるだけ少なくしなくてはならない日々の中で、「自分以外のすべての人が自分にとって脅威の存在であり、自分がすべての人にとって脅威の存在である」というこれまで経験したことのない恐怖や不安を誰もが感じた1年だっただろう。

2020年度、国際マンガ研究センターのメンバーに加わった。センターでの自分の役割は何か、じっくり考える間もなく変化を伴うさまざまな出来事が目の前を通り過ぎていった。

私は図書館学を専門にしている。もう少し細かく言うと、図書館で働く人にとっても興味があり、その人たちが「どんなことをして、どんなことを考えて、どんな風になりたいのか・図書館をどんな風にしたいのか、そしてそのためにどんなことが必要なのか。」ということに関心をもっている。図書館で働く人は、利用者のニーズにあった情報提供を行うために、大量の情報の中から質と信頼性の高い情報を迅速・的確に提供する必要がある。必要な情報は、印刷物はもちろんウェブ情報資源、オンラインデータベースなど、多様なメディアの中に存在するため、個々のメディアの特徴を知り、それらを使い分ける知識と技術が必要である。人が図書館の最も重要な資源の一つであるということは言うまでもない。

コロナウィルスの感染が拡大しはじめたころ、このような誰も経験したことのない非常事態において図書館がどのような対応をとり、どのような情報を発信するのかとても気になっていた。図書館は、特に公立図書館は公共サービスであり、市民への情報提供は図書館の重要な使命である。

とはいえ、不特定多数の人と接触することが避けられない図書館において、そこで働く人も当然ながら守られなくてはならない。図書館で働く人の安全を損なうことなく、市民に情報アクセス機会を提供することはとても難しいことだな、と嘆息していた。

しかし、同じころアメリカの公共図書館では利用者へのインターネットへのアクセス提供にいち早く着手し、ALA（アメリカ図書館協会）が感染拡大防止のため休館中の図書館にWi-Fiの開放を勧告した。

アメリカでは数百万人にのぼる人々が自宅にインターネットの接続環境を持たない状況にある。そのため、公共図書館が何年も前からパソコンの利用・インターネットへのアクセス・ホットスポットの貸出サービスを行っており、同国のデジタル面でのセーフティネットとして不可欠な拠点となっている。

そこで、デジタル格差の解消に長く取り組んできた図書館独自の手法とし

て、Wi-Fiホットスポットを備えた移動図書館を地域に送り出すことで、地域のソーシャルディスタンスを維持しながら住民にインターネットアクセスを提供する取組みが実施された。

そのほかにも、ホームレスシェルターとして図書館施設を開放、車で暮らす人々への駐車場の開放、職を失った人に対してホームページ上での情報の提供、図書館の3Dプリンターを用いて、ドアノブのような手の触れる個所を保護するカバーを作成・必要な施設へ提供などが、コロナウィルス感染状況が拡大しはじめた2020年4月-5月にはすでに行なわれていた。

一昨年に公開されたフレデリック・ワイズマン監督のドキュメンタリー映画「ニューヨーク公共図書館 エクス・リブリス」は記憶に新しいが、アメリカでは情報提供はもちろん、市民の情報インフラとしての役割も図書館が担っている。こういった非常事態だからこそ、図書館は冷静に情報を収集・分析・整理して発信する必要があり、そこに専門家集団としての知恵と経験と技術を結集させることが要求される。図書館で働く人たちがそれを担っているのだな、と「人」が図書館を支えていることを再認識した。

日本の多くの公立図書館はこれまで不要不急の施設として、運営資源（ヒト、モノ、カネ）を削られ、継続的・創造的な取組みを実践することに時間も人も割く余裕がなくなってしまった。もちろん限られた資源で情報発信を行っている図書館は数多くあるが、運営資源を削るということは余剰がなくなるということであり、そうなるとこういった非常時の情報発信も困難になってしなう。

感染症の拡大に伴い、学校や企業がその機能をオンラインへ移行させ、行政情報の取得や支援の申請をオンラインで行う場合もある。インターネットによる情報取得がかつてないほどの重要性を増している。情報がライフラインになっている今だからこそ、人々がSNS等で流れてくるキュレーションされた情報に頼り切りにならないよう、多様な情報資源を用いて信頼性の高い情報を収集・発信できる人がいる、図書館の価値を見直すことが必要ではないかと考えている。

まさに時代の節目となった2020年。この年に国際マンガ研究センター（IMRC）の一員に加われたことに何か運命的なものを感じています。

私の専門は日本語学・日本語教育学ですが、単に当該分野における学問的貢献を目指すだけではなく、研究から得られた知見をいかに教育へ応用できるかということを常に考えながら研究に取り組んできました。実は現在抱えている研究テーマの中に「役割語・キャラクター（およびマンガ翻訳）に関する研究」「マンガ（アニメ）を活用した日本語日本文化教育に関する研究」というのがありますが、これらはIMRCの活動に資する研究になるのではないかと考えています。具体的には、主に言語とキャラクターの関係性に着目し、日本語と他言語とを比較することで浮かび上がる日本語の特異性について調べています。今後はダジャレや文字が創出するキャラクター等、様々な項目について調査・研究を進める予定です。また、このテーマは日本語学習者の多くが興味を持ちやすく、将来的には日本語日本文化教育にもうまく応用できるのではないかと考えています。

次に、(少々恥ずかしいのですが)私の目指す理想の教育のあり方について述べたいと思います。これは大学教育に限ったことではありませんが、「遊び感覚で学ぶ」というのが、私の考える理想の教育のあり方です。「楽しさ」「喜び」のない学びはすぐに忘れてしまいます。一つ一つの学びを楽しみながら経験として積み上げていくことが重要だいつも思っています。特に学生たちが「ハマる」ことが最も重要で、ハマってさえくれれば、あとは自分たちで勝手に「学び」を進めてくれます。そして、そこでポイントになるのが、いかに信頼関係を築けるかということと、どのようなコンテンツ(知識・知見)をこちらが持っているかということです。これまでの経験上、学生との信頼関係がうまく築ければ、こちらからアクションを起こさずとも、学生の方からどんどん話しかけてくれるようになり、また自ら進んで学びを進めてくれます。難しいことではありますが、学生たちとしっかり向き合い(知的)好奇心をうまく刺激することができれば、あとは勝手に成長してくれます。教員の考えをトップダウンで強制するのではなく、考えるヒント、アイデアの種のようなものをタイミングよく与えつつ、考える楽しさ、喜びを感じてもらおう。そうすることで、能動的・自律的学習を促し、自ら思考力を高めていけるように導くこと、そして、私自身も学生たちから刺激を受け楽しみながら成長していく。それが私にとっての理想の教育です。

IMRCでの活動は、まさにそのような理想の教育につながる活動できればと思っています。まず私がIMRCでやりたいことは、マンガから得られる様々な「学び」を抽出し、それらを教育コンテンツとして整理することです。他にもやりたいことはいろいろあるのですが、まずは「着実に、一つずつ」成果を積み上げていきたいと考えています。