

マンガ創作を通じたデザイン教育の可能性

— 自主ゼミ「マンガゼミ」の実践から —

Exploring the Potential of Design Education through Manga Creation

— Practices from the Independent Seminar “Manga Seminar” —

谷川 司 TANIKAWA Tsukasa

(デザイン領域)

はじめに

本稿は、筆者が所属するデザイン領域の教育現場において立ち上げた実践コミュニティ、自主ゼミ「マンガゼミ」が、現代のデザイン教育が長年抱えてきたジレンマを解決しうるのではないかという仮説をもとに、その可能性を検証するものである。現代のデザイン教育は、評価基準が教員や専門家など、限られたコミュニティ内部に依存する「内部評価システム」の問題を長く抱えてきた。加えて近年では、教員世代が内面化してきたハイローカルチャーの二項対立的な文化観と、マンガ・アニメ・ゲームなどのサブカルチャーを、普遍的な文化として受け入れてきた学生世代との間に、文化への価値観のズレとも言える認識のギャップが生じている。このような状況は、日本の失われた30年に広がった新自由主義的な思考や政策、自己責任論といったポストモダン的な社会背景の中で、準拠枠の喪失を起こした学生たちが正規の教育課程からこぼれ落ち、孤立してしまう一因にもなっていると考える。このような問題意識に基づき、マンガゼミは、エティエンヌ・ウェンガーらによる「実践コミュニティ」の理論、シーラ・マクナミーによる「ナラティヴ・アプローチ」を構造の柱とし、宮本太郎による「共生保証」も参照しながら、学生の主体的な学びや準拠枠の再構築を促す教育環境として、ゼミの設計を行っている。本稿では、この実践を分析し、以下の三つの観点からその教育的可能性を論じる。

- ①マンガが構造的に持つ「読者」という外部評価システムの導入
- ②単位制度から脱却する「自主ゼミ」という形がもたらす心理的安全性
- ③日本マンガ産業の「作家主義」を応用した新たな学習モデル

最終的に、マンガを描くという行為そのものが、学生の「自己」の物語を肯定的に書き換えるプロセスとして機能しうることを具体例を通して明らかにし、デザイン教育が長らく抱える問題に対する新たなモデルを提示することを目的とする。

マンガゼミによる実践——背景と構想——

「マンガゼミ」(図1, 2)とは、筆者が名古屋芸術大学 芸術学部 芸術学科 デザイン

領域にて筆者が立ち上げた自主ゼミであり、同領域に所属する准教授でありデザイナーの教員と共同で運営している。



図1：マンガゼミの様子



図2：マンガゼミのスケジュール／ポスター

筆者は、同大学のデザイン学部（現在のデザイン領域に相当）を卒業後、助手、非常勤講師、助教と立場を変えながら約五年間、教育現場に関わってきた。学生時代を含めると、約十年にわたりデザイン教育の現場を見つめてきたことになる。その中で、一人の卒業生として、また教育に携わる立場として、ずっと違和感を抱き続けてきた問題がある。それは、デザイン教育の現場において、教員と学生のあいだに存在する、埋めがたい「文化的価値観のズレ」である。

こうした認識のズレは、単なる好みや世代間の違いにとどまらず、教育制度における評価の偏りを生み出す要因となっている。こうした評価構造は、知らず知らずのうちに文化的偏りを再生産し、教育の場における排除のメカニズムとして機能している。こうした世代間の認識のズレが生じる中で、マンガゼミは制度の枠からこぼれ落ちた学生たちの「共生保証」の場として、評価から自由な「コミュニティ」を提供している。

学生の「マンガを描きたい」「ただマンガが好きだから」といった内面からくる動機を否定せず、失敗も含めて受け止めるこのゼミは、正当な評価を受けられず居場所を見失いがちな学生たちにとって、もうひとつの学びの場となっている。「オタク文化、特にマンガ表現に惹かれてデザイン領域に入学したにもかかわらず、正規のカリキュラムの中ではそれを専門的に学ぶことも、正当に評価されることもない」。そういった制度の縁へと追いやられ、創作への意欲や目的を見失いかけている学生たちの姿を、筆者は幾度となく目の当たりにしてきた。この切実な問題意識こそ、筆者が自主ゼミ「マンガゼミ」を立ち上げた直接的な動機である。

当初は手探りで始まったこの活動に、学術的な視座と確信を与えたのが、筆者自身が参加した「ゲンロン ひらめき☆マンガ教室」での経験であった。ひらめき☆マンガ教室とは、評論家・さやわか氏を主任講師とするマンガを軸とした創作講座であり、作品制作だ

けでなく、何が伝えたいか、どう伝わるかなどといった、読者を考え、そして自己にも向き合う実践的な教育プログラムである。

そこでマンガの構造を深く学ぶ中で、読者（ユーザー）に特定の体験を届けるために、コマ割り、記号、キャラクターといった要素を複合的に設計するマンガの制作プロセスが、デザインにおけるプロセスと構造的に極めて類似していることを発見した。この発見は、マンガ創作を単なる個人的な趣味や表現活動としてではなく、デザイン教育の一環として位置づけるための重要なきっかけとなった。

本稿の目的は、マンガゼミの実践を振り返りながら、そこから得られた知見を整理・体系化しつつ、デザイン教育における新たな可能性を探ることである。具体的には、以下の三つの仮説を検証していく。

仮説1. マンガが構造的に持つ「読者」という絶対的な外部評価システムは、デザイン教育の内部評価のジレンマを克服する上で有効に機能するのではないか。

仮説2. 大学の単位制度から脱却した「自主ゼミ」という形態は、自由で安全な場として機能し、学生の主体的な挑戦と試行錯誤を促すのではないか。

仮説3. 日本マンガ産業の「作家主義」を応用した共同制作は、PBL（プロジェクト型学習）が抱える問題を解決する、新たな協働学習モデルとなりうるのではないか。

本稿では、まず現代の若者を取り巻く社会的・文化的状況を整理し、彼らがなぜ安全な場としてのコミュニティを必要としているのかを明らかにする。次に、マンガゼミの具体的な実践内容を分析しながら、三つの仮説を検証する。さらに、それらの実践が学生の自己形成に与える影響を「ナラティヴ・アプローチ」の観点から考察し、最後に、これらの考察を踏まえて、現代のデザイン教育、ひいては創作教育全般に対する新たなモデルを提示することを目指す。

1. 「コミュニティ」の必要性和重要性——創作をめぐる現代的状況——

マンガゼミという実践コミュニティの構造と意義を論じるにあたっては、まずそのコミュニティに参加する現代の学生たちが、どのような社会的・心理的背景を抱えているのかを整理する必要がある。彼らがなぜ、評価や競争から自由な安全な場を求めるのかという問いは、単なる個人的な傾向にとどまらず、現代社会が抱える構造的な問題と深く関係している。

創作活動においても、成果主義や即時的な評価が強調される傾向が強まる中で、若者たちは自己表現の場を確保することすら困難になりつつある。そうした状況において、制度の枠外にあるコミュニティは、単なる逃避ではなく、創作を持続可能な営みとして位置づけ直すための重要な基盤となっている。

本章では、こうした背景を踏まえながら、若者が創作において「コミュニティ」を必要とする理由を、社会的・文化的・心理的な観点から多角的に検討する。

1-1. デザイン教育の構造的課題——内部評価システムと社会的断絶——

本研究が取り組むべき第一の課題は、日本のデザイン教育が長年にわたり抱えてきた構造的な問題、すなわち「内部評価システム」の機能不全である。秋山哲男¹⁾(1984)や堀田明裕²⁾(1997)が指摘してきたように、日本の大学におけるデザイン教育は、社会という開かれた場との接続を十分に果たせておらず、芸術的な構成原理の追究や、教員・専門家・業界関係者といった閉じられた空間でのみ通用する評価基準に偏重する傾向が続いてきた。

このような構造は、教育制度の中に存在する文化的偏りや評価基準の固定化によって、特定の価値観が優位に扱われ、結果として制度的な排除が生じる仕組みと重なっている。すなわち、アカデミックな美術・デザインの価値観という特定の文化資本を有する教員が評価者となり、その価値観に沿った作品が高く評価されることで、学生は知らず知らずのうちにその価値観を内面化していく。こうした評価構造は、学生を教員による評価に過度に依存させ、「正解」を探す思考を促す。結果として、創造的な活動に不可欠な「失敗」や「試行錯誤」が忌避され、行き詰まり(デッドロック)を乗り越える力が生まれにくくなる³⁾(加賀谷・須藤, 2005, pp. 40-43)。

以下は、デッドロックを経験し、単位取得が困難となり留年に至ったデザイン領域の学生Aへのインタビューを要約したものである。

筆者「授業に最近来ていませんね。課題も出ていません。原因について教えてください。」学生A「課題の提出が億劫。先生に怒られたくない。それに、いい作品を提出したい。いい作品を出さないと先生に怒られる。それが嫌。」

この発言からわかるとおり、学生が抱えるデッドロックの要因は、「完璧主義的な思考」と「教員の評価への絶対的な依存」にある。新自由主義的な価値観が蔓延し、自己責任論が浸透してしまっている現代において、こうした傾向は単なる過去の指摘にとどまらず、現代の教育的課題として深刻な影響を及ぼしている。

1-2. 教育現場における文化的価値観のズレ

日本のデザイン教育が抱える構造的課題に拍車をかけているのが、近年の教育現場において顕在化している、教員と学生との間の文化的価値観のズレである。現在の大学で教鞭をとる世代の一部には、1980年代から90年代にかけての社会的・文化的経験を通じて、文化をハイ/ローの序列で捉える価値観を無意識のうちに内面化してきた者も少なくない。

とりわけ1989年宮崎勤による少女連続殺害事件以降、オタク文化は社会的に「下層」

として位置づけられ、同時期に登場した「新人類」的な若者像が「上層」として称揚されるなど、文化的を階層的に捉える傾向が強まった。大塚英志は、当時の文化状況について次のように述べている。「1980年代には吉本隆明の『文化の差異はすべてフラットだ』という考えや、『記号の操作で文化のヒエラルキーを解体できる』という楽観的な見通しが一方にありました。けれど、『差異化』が同年代の若者たちを『新人類』と『オタク』に階級化したように、水平の差異を上下の差異としたいという欲望があったように感じました⁴⁾。村上隆が2000年に企画した展覧会「Superflat」(図録『Superflat』⁵⁾)において、伝統美術とサブカルチャーの接続を通じて文化的ヒエラルキーを問い直した試みも、こうした時代背景と響き合っていたと考えられる。

このような文化を階層的に捉える感性を無意識下で内面化してきた世代が、現在のデザイン教育のカリキュラムを設計・運営していることは、教育内容に大きな影響を及ぼしている。とりわけ、マンガ・アニメ・ゲームといったオタク文化は、デザイン教育のカリキュラムから無意識的に排除されがちとなり、評価の対象として扱われにくい構造が存在している。

一方で、現在の学生の中心を占めるZ世代は、まったく異なる文化環境の中で自己形成を経験している。現在、筆者が対面する学生らの殆どは、コロナ禍において「おうち時間」を余儀なくされた時代を自己形成のタイミングで体験している。沖縄国際大学の調査(2024)⁶⁾によれば、Z世代はSNSコンテンツを通じて多様な文化に触れながら、趣味嗜好を「自己表現の手段」かつ「他者との関係性を築く媒介」として活用する傾向が強く、文化的な優劣や階層意識よりも、共感やつながりを重視する姿勢が顕著である。

このような傾向は、1980～90年代に形成された文化的階層意識を、Z世代が共有していないことを示唆している。彼らの多くは、「キャラクターデザイン」という言葉から、マンガ・アニメ・ゲームといったオタク文化を連想し、それらをデザインの一領域としてフラットに捉えている。しかし、教員世代が無意識下に抱える文化への文化的階層意識が、こうした領域の教育を排他的にしている可能性がある。

そのため、「マンガを学びたい」という純粋な気持ちで入学した学生が、既存のカリキュラムに文化的なズレを感じてしまうことがある。

1-3. 個の時代と「安全な場」の希求

教育現場で起きているこうした問題は、学校の中だけにとどまらず、より広い社会的な変化と深く結びついている。ウルリヒ・ベックは『危険社会 新しい近代への道』⁷⁾(1998)にて、現代社会では市場原理や競争が最優先され、社会に存在する不平等や困難さが、個人の「自己責任」として押しつけられる傾向があることを示した。今田高俊(2002, p. 65)はベックの理論をこう述べている。「近代化の進行によってリスクは共同体や集団を通り越し、直接個人に分配されるようになっている。かつては存在していた「緩衝地帯」

が失われ、リスクの個人への転嫁が進むことで、若者は孤立した状態で社会的困難に直面することになる」⁸⁾。同時に、思想的には「ポストモダン」と呼ばれる状況が進行し、社会全体にあった「大きな物語」はその力を失っていった(リオタール, 1989)⁹⁾。人々は、かつてのように壮大な理想や目標を共有することが難しくなり、身近な仲間との関係の中でしか通じない「小さな物語」を生きるようになった¹⁰⁾。

このような変化をサブカルチャーの視点から分析したのが、哲学者であり評論家でもある東浩紀である。彼は『動物化するポストモダン』¹¹⁾(2001)において、社会から「大きな物語」が消えたあと、人々が物語の意味や背景を深く読み取るのではなく、キャラクターの属性(萌え要素)などの個別情報を、データベースのように扱いながら、直接的な刺激として消費するようになったと論じている。

二つの潮流が重なり合う中で、若者は確固たる拠り所を持たないまま、「失われた30年」といった厳しい競争社会を生き抜かなければならないというきわめて困難な状況に置かれている。こうした社会において、創作活動は成果主義や競争からの精神的な避難所として機能する。そして、準拠枠を失った彼らにとって、創作を始める最も確かな動機は、社会的な評価や目標ではなく、自らの内面から湧き上がる「好き」という根源的な情動なのである。

しかし、この内発的な動機は、インターネットとSNSが一般化した現代社会において、新たな葛藤に直面する。SNS社会では、アクセル・ホネットが『承認をめぐる闘争』¹²⁾(2014)で論じたような「承認」は、「いいね」やフォロワー数といった数値が可視化されたものとなり、限度なく増幅される。その結果、純粋な自己表現だったはずの創作が、承認を得るための戦略的コミュニケーションへと変質してしまう。このような状況の中で、若者たちは創作においても“生身の自己”を直接さらすことにためらいを感じ、代わりにキャラクターや物語を媒介として自己を表現しようとする。つまり、創作そのものが“キャラ”を演じる場となり、自己と他者の間に安全な距離を保つための手段として機能しているのである。赤石(2018)は、「『キャラ化』とは、ある人間関係やグループにおいて自然発生的に決定されるコミュニケーション技法で、本人の性格や本質とは無関係に規定され、その中での個人の立ち位置を決定づけるものである」¹³⁾と述べている。キャラを演じることで、他人とのコミュニケーションの煩わしさを縮減し、相手もまたそのキャラを予期して安心して関わるができる。だがその一方で、「これは歪められた承認関係が引き起こす問題の一つ」とも指摘されており、他者との親密な関係の中で自己が無条件に受け入れられる経験が失われていることの表れとも言える。北山(2000)も、「ある人をその〈キャラクター〉に応じて扱うことが、本人も含めたその場での相互行為を円滑なものにする」¹⁴⁾と述べており、キャラの演技が場の秩序や関係性の安定に寄与することを示唆している。つまり、キャラを演じることは、自己を守りながら他者とつながるための“安全なインターフェース”として、現代の若者にとって重要な意味を持っているのであ

る。彼らが創作活動に、そして大学というコミュニティに真に求めているのは、単なる知識や技術ではない。それは、評価や競争から自由になり、自らの「好き」という動機を肯定し、失敗を恐れずに挑戦できる、心理的に「安全な場」に他ならないのである。

2. マンガゼミの実践と教育的可能性

前章では、現代のデザイン教育が抱える構造的課題と、その中で学生たちが直面している困難な状況を明らかにした。本章では、そうした課題への応答として筆者が設計・運営してきた自主ゼミ「マンガゼミ」の具体的な実践内容を詳述し、その教育的可能性を、先に提示した三つの仮説に沿って検証していく。このゼミは、単なるマンガにおける技術指導の場ではない。それは、学生の主体的な学びと成長を促すための「実践コミュニティ」として、意図的に設計された教育の場である。

2-1. マンガゼミの構造——実践コミュニティとしての多様な活動——

マンガゼミの構造と運営理念の根幹には、ウエンガーが『コミュニティ・オブ・プラクティス ナレッジ社会の新たな知識形態の実践』¹⁵⁾(1998)で提唱した「実践コミュニティ」の理論がある。これは、ある領域への関心や問題意識、情熱を共有する人々が、継続的な相互交流を通じて知識や技能を深めていく集団を指す。マンガゼミは、まさに「マンガを創作したい、もっと知りたい」という情熱を共有する学生たちが自発的に集い、学び合う場として機能している。

活動の中心は、月一回の定例ゼミと、年度末の集大成である700ページ超の自主制作雑誌『ILK（イルク）』（図3）の制作である。それにとどまらず、活動は多層的に展開されている。定例ゼミでは、主に以下の四つの活動が複合的に行われる。

- (1) 講義 | 物語構造論、キャラクター設計論、コマ割りの文法など、マンガの構造を理解するための理論的知識を共有する。
- (2) 公開講評・添削 | 公開講評・添削：学生が持ち寄った作品（ネームや完成原稿）を複数の講師と参加者全員で対話しながら改善点を探る。
- (3) 卒業生への公開インタビュー | マンガ家やデザイナーとして活躍する先輩を招き、卒業後の活動やリアル、制作の裏側といった実践的な知見を学ぶ。（図4）
- (4) 名作紹介 | 国内外の名作から最新の話題作までを取り上げ、表現の多様性と歴史的文脈への理解を深める。



図3：ILK 2号



図4：卒業生への公開インタビューの様子

これらの活動に加え、社会や世界と接続するための課外活動も積極的に展開している。たとえば、同人誌即売会「コミティア」へのサークル参加による作品頒布と読者との交流、大手出版社（集英社、講談社など）の編集者を招き、作品講評を行う「出張編集部」での作品講評、さらには韓国・青江文化産業大学との日韓合同企画（日韓リレーマンガ、日韓合同誌など）など、アカデミックな枠組みを超えた実践の機会が提供されている。

マンガゼミの運営において特筆すべきは、参加を規定するルールを極限まで設けていない点である。「年に一度しか来なくてもいい」「マンガは描かないが読むのが専門」という学生も歓迎することで、参加への心理的ハードルを徹底的に下げ、各々の自主性と主体性を最大限に尊重している。

こうした自由な参加が許される環境の中で、先輩が後輩の相談に乗ったり、商業活動を行う学生が自身の経験を基に講義を行ったりと、制度的なカリキュラムでは生まれ得ない自然発生的で相互的な学び合いが生まれている。マンガゼミは、固定化された組織ではなく、参加者の主体的な関与によって常にその姿を変え続ける、動的で開かれた実践コミュニティなのである。

このようなコミュニティの設計と運営を持続可能なものにする上で、「実践コミュニティ」や後述する「ナラティブ・アプローチ」といった理論的枠組みは、決定的な役割を果たしている。もしこれらの理論的知見がなければ、筆者は参加を強制したり、創作に悩む学生に対して精神論を押し付けたりしていたかもしれない。個人の主観的な感情が尊重される現代において、そのようなアプローチは深刻な対立を生み、健全なコミュニティの継続を困難にする。理論的枠組みは、実践を客観的に捉え、対話的なコミュニティを設計するための不可欠な土台となっているのである。

2-2. マンガとデザインの構造的接続

マンガ創作とデザイン教育は、一見すると異なる領域のように見えるかもしれない。け

れども、マンガを「読者の理解や感情の動きを想定しながら、コマ割り・構図・視線誘導・ページ展開などの要素を統合的に設計し、物語体験を構築するメディア」として捉え直してみると、両者のあいだには確かな理論的な接続点が浮かび上がってくる。こうした設計的な思考は、ユーザーの体験を中心に据えるというデザイン教育の基本理念と深く響き合っている。

この接続には、少なくとも二つの視点がある。第一に、物語のゴールを明確に設定し、そこから逆算して構成を組み立てていくという創作論である。手塚治虫は『マンガの描き方』¹⁶⁾(1996[1977], p. 121)の中で、ゴールから物語を設計する「帰納法」を紹介している。これは現代のマンガ創作にも受け継がれており、とよ田みのは『これ描いて死ね』¹⁷⁾(2021)第1巻において、手塚の創作論を引用しながら、ゴールを明確に設定してから物語を作るという「帰納法」の重要性を描いている(とよ田, 2021, p. 160)。読者の体験をゴールから設計するというこの発想は、まさにデザイン行為そのものだ。

第二に、読者がコマとコマの間を「補完」することで物語が立ち上がるという、読者参加型の構造である。マクラウドは『マンガ学』¹⁸⁾(1998[1993], p. 67)の第二章「マンガの記号論」において、「記号は、読者が参加することで意味を持つ」(マクラウド, 1998[1993], p. 76)と述べており、マンガが記号によって構成される視覚的言語であることを明らかにしている。さらに第三章では、コマとコマの間の空白や時間「間白」について、「コマとコマをつないでドラマを進めるためには共犯者の協力が必要だ。共犯者、つまり読者だ。」と述べている。マンガは、読者がその隙間を埋め、意味を生成することで初めて物語として成立する。読者は単なる受け手ではなく、物語の共同制作者として位置づけられている。

ドナルド・ノーマン『誰のためのデザイン?』¹⁹⁾(1990[1988])では、ノーマンは、ユーザーの目的達成を助けるために「アフォーダンス」を設計すべきだと述べており、マンガ家もまた、読者を物語のゴールへと円滑に導くために、マンガのコマや記号を設計しているのである。

このように、マンガ創作とは、キャラクターの感情から壮大な物語まで、あらゆる情報を読者(ユーザー)という受け手に向けて、いかに効果的かつ効率的に伝達するかを考えるデザインの営みである。それゆえに、マンガ創作のプロセスをデザイン教育のカリキュラムに組み込むことは、実践的に学ぶうえで、きわめて有効な教育手法として成立する。

2-3. 仮説1の検証:「読者」という構造的な外部評価システムの導入

デザイン教育が抱える「内部評価システム」のジレンマに対して、マンガというメディアがその誕生以来、構造的に内包してきた「読者」という明確な外部評価システムを、教育の場に意図的に導入することである。

日本の商業マンガ産業は、その発展の過程で、「読者アンケート至上主義」に象徴され

るような、徹底したユーザーリサーチとフィードバックの文化を築き上げてきた。作品の評価は、批評家や専門家以上に、「読者」という極めて直接的かつ民主的な存在によって決定されてきた。この構造は、「内部評価システム」を解決しうる有効な構造となりうる。

マンガゼミでは、この外部評価の構造を教育実践に具体的に取り入れるために、出張編集部、コミティア等イベントへの参加、展示企画、自主制作雑誌『ILK』の配布、など、複数の「外部との交流企画」を設けている。たとえば、出張編集部において現役編集者から受ける講評は、まさに「読者の代弁」として機能する。彼らのフィードバックは、大学内部の教員による評価とは質的に異なり、市場のリアルな評価軸を学生に突きつける。

「このキャラクターは読者にどう伝わるか」「この展開は面白いか」「絵がどのように感じられるか」といった具体的な指摘は、学生の無意識下にあった教員への依存や、内向きの評価意識を揺さぶり、不特定多数の「読者＝外部」に対して、自らの意図をどう伝えるかという、創作者にとって本質的な問いへと意識を転換させる。

同様に、コミティアなどのイベントで自らの手で作品を頒布し、見知らぬ読者から直接感想をもらうという経験は、自身の創作が社会の中でどのように受容されるかを学ぶ貴重な学習体験となる。こうした実践は、教育の場において「読者」という外部評価の存在を可視化し、学生が創作を通じて社会と接続するためのものである。

2-4. 仮説2の検証：「自主ゼミ」という評価から自由な「安全な場」

マンガゼミが提示する第二の解決策は、大学の成績評価（単位）から意図的に切り離された「自主ゼミ」という組織形態そのものが、宮本太郎（2017）が提唱する「共生保障」の理念に基づく「共生の場」として機能している点にある²⁰。

宮本によれば、新自由主義的な社会においては、個人の生存が市場価値や成果によって測られ、制度の“間”にいる人々が排除されやすい構造が生まれている。これに対して「共生保障」は、支える側と支えられる側を固定的に分けるのではなく、誰もが相互に支え合う関係性の中で生きることを前提とした考えである。とりわけ重要なのは、評価や競争から自由で、参加と承認の関係性が重視される「共生の場」の存在である。

マンガゼミは、まさにこの「共生の場」として機能している。単位認定の対象外であることは、学生を「評価されることへの恐怖」から解放し、「失敗する権利」を保障する。これは単なる心理的な安全性にとどまらず、成果や能力によって存在価値が序列化される競争社会から切り離された、創作に没頭できる基盤として機能している。

学生は、教員の評価基準に依存することなく、自らの「好き」という動機に基づいて創作に取り組むことができる。これは、評価や序列から自由な場としての機能に加え、創作を通じて自己を再構築するための、共同体的な空間としての可能性をも示している。

ただし、ここで言う失敗は、単なる放任や無責任とは異なる。マンガゼミにおける「失敗」とは、公開講評における作品への「指摘」を指す。この指摘は、作品の完成度を高め

るために不可欠なフィードバックでありながら、リスクの個人化を強いられる現代の若者が最も避けようとするものでもある。一人で創作している限り、他者からの指摘という「失敗」は、単なる個人的な挫折として内面化され、次の創作、ひいては挑戦そのものへの意欲を削いでしまう可能性がある。

マンガゼミという実践コミュニティは、この「失敗」の構造を意識させることなく体験させる。公開講評では、日常マンガ、少女マンガ、少年マンガ、デザイナーといった異なる専門性を持つ計4名の講師陣+ゲスト講師が、多角的な視点から講評を行う。そこで一貫して重視されているのは、「読者視点」という理念である。講師はまず作者の意図を丁寧にヒアリングし、その上で「この表現は読者にどう伝わるか」という観点から対話を行う。さらに、講評の冒頭で「我々講師の意見は、多様であるマンガの世界において一意見に過ぎない。正解は読者である」と明言することで、講師の言葉を絶対的な「正解」としてしまうことを避けている。

このプロセスを通じて、学生たちは「正解を探す」という依存から脱却し、多様な意見を主体的に取捨選択を行うという体験をする。指摘が個人の能力不足をあぶり出す行為ではなく、失われた基準や枠組みを社会的な文脈の中で再構築するための、必要不可欠な体験として有効に機能する。

2-5. 仮説3の検証：「作家主義」による新しい協働学習の形

マンガゼミが提示する第三の解決策は、雑誌『ILK』の制作プロセスに、日本マンガ産業の根幹をなす「作家主義」というシステムを応用することで、近年のデザイン教育で主流となっているPBL (Project Based Learning) が抱える課題を乗り越えている点にある。

PBLは、学生の主体的な学びを促す有効な教育手法として広く導入されているが、その運用にはいくつかの課題が伴う。その代表的なものとして指摘されるのが、チーム内の一部の学生が活動に貢献しない「フリーライダー問題」である。フリーライダー問題とは、細川元・赤澤智津子・西田絢子(2021)²¹⁾によれば、「グループ活動において、個人の貢献度に差があるにもかかわらず、成果が均等に評価されることで、学習意欲や責任感にばらつきが生じる」ことであり、それに伴う個人の貢献度の評価の困難さは、協働学習の現場で頻繁に指摘される。

こうした問題は、学習者の姿勢だけでなく、教育設計の構造そのものに起因することが多く、協働と個人責任のバランスをいかに保つかが重要な課題となっている。

マンガゼミにおける雑誌『ILK』の制作は、このPBLの問題に対し、有効な解決策を提示する。『ILK』という雑誌は、ゼミ生の参加者全員で作り上げる「共同制作物」であり、PBLの形式をとる。しかし、その中身は、個々の学生が全責任を負う「個人作品」の集合体である。各作品には作者名が明記され、その評価は作品単位で下される。つまり、雑誌全体の完成という「チームとしての目標」と、自らの作品の質に対する「個人と

しての責任」が、両立されているのである。この構造により、フリーライダーの発生が構造的に抑制され、各学生は自らの作品の「作家」として、プロジェクトに対する強い当事者意識と責任感を持つことになる。

さらに、『ILK』の制作においては、デザイン領域の他コースの学生が「デザイナー」として参加し、表紙や目次などのエディトリアルデザイン、そして各マンガの作品ロゴのデザインを担当する。マンガを描く学生は、デザイナーに自らの作品の意図を説明し、デザイナーはそれをロゴに反映させる。ここで発生するコミュニケーションは、学生たちに、社会におけるクリエイターの実際の仕事と同様の、対話を通じた共同作業を経験させる。

マンガゼミは「作家主義」という核を設けることにより、個の主体性とコミュニティの目標が両立する学習の場となり、PBLに潜む問題を解消する新たな教育モデルとしての可能性をもつ。

3. 「自己」を再構築するためのマンガ創作

これまで、マンガゼミがデザイン教育の構造的課題に対していかに有効な解決策を提示しうるかを、三つの仮説に沿って論じてきた。しかし、マンガゼミによる実践が持つ最も重要な教育的可能性は、そのさらに先、学生の内面で起こる質的な変化にある。それは、マンガを描くという行為が、学生の「自己」を再構築するためのプロセスとして機能するという点である。本章では、このプロセスを心理療法の一分野である「ナラティブ・セラピー」の知見を援用しながら、具体的な学生の事例を通して考察を行う。

3-1. 創作とナラティブ・アプローチ——自己の物語を書き換える——

心理療法家のマイケル・ホワイトとデイヴィッド・エプストンが『ナラティブ・セラピー——社会構成主義の実践』（1999）²²⁾で示した「ナラティブ・セラピー」は、個人が抱える問題をその人の本質的な属性としてではなく、人生を支配している一つの「物語」として捉え直すことを目的とする。そして、カウンセラーとの対話を通じてその問題の物語を客観視（外在化）し、これまで見過ごされてきた肯定的な側面や出来事を拾い上げ、新たな物語を再構築（リ・ストーリー）することで、自己を肯定的に捉え直すことを目指す。

マンガ創作のプロセスは、このナラティブ・セラピーのアプローチと構造的に酷似している。学生は、自らの経験や内面的な葛藤、あるいは社会に対する違和感を、キャラクターやストーリーという形で作品の上に外在化する。そして、マンガゼミという安全なコミュニティの中での他者（講師、仲間、読者）との対話を通じて、その物語を多角的に捉え直し、新たな意味や可能性を発見していく。このプロセスにおいて、学生たちは単に「マンガの描き方」を学んでいるだけではない。彼らは、マンガを描くという行為を通じ

て、自らの人生の物語を主体的に捉え直しているのである。この自己の再構築のプロセスは、マンガゼミに参加した多くの学生の姿に見て取ることができる。以下に、個人が特定されない範囲で、いくつかの事例を挙げる。

事例A（参加者G）：海外出身であり、以前は、他国で現代アートを専攻していた彼。その教育環境において、マンガは「稚拙な子供向けのカルチャー」として抑圧され、描くことを否定され、マンガを描くことを半ば諦めていた。しかし、本学へ進学しマンガゼミと出会ったことで、彼は本格的に創作を再開する。ゼミでの講義や対話を通じて、抑圧されてきた自らの「好き」という感情を肯定することができた。その結果、瞬く間に商業雑誌の編集担当が付き、マンガ賞の受賞及び雑誌掲載を果たした。

事例B（参加者N）：精神的な不調から大学に通うことも創作活動もままならなくなり、一度はクリエイターの道を諦め、卒業後についた職場でも、度々休職をしていた。彼女にとって、創作は「完璧でなければならない」という強迫観念と結びつき、苦しみの源となっていた。しかし、卒業生としてマンガゼミの雑誌『ILK』制作に誘われたことをきっかけに、初めて「完成させること」を目標にマンガを描き上げた。評価から自由な場で、仲間と支え合いながら一つの作品を形にした経験は、彼女の自己肯定感を育み、復職への大きな一歩となった。

事例C（参加者F）：マンガ家志望でありながら、作品を一度も完成させたことがなく、大学生活をアルバイトに費やしていた。彼を縛っていたのもまた、「完璧な作品でなければ発表できない」という完璧主義的な思想であった。マンガゼミへの参加、特に『ILK』という明確な締め切りと発表の場を得たことで、彼は初めて作品を完成させることができた。さらに、ゼミ企画の「出張編集部」でプロの編集者から評価されたことをきっかけに、「作品を完成させたことがないマンガ家志望」から「マンガ家になるために作品を生み出し続けることができるマンガ家志望」へと転換した。この成功体験をジャンプ台に、彼は卒業制作で複数の作品を完成させ、卒業後にはマンガ賞を受賞するに至った。

これらの事例が示すように、マンガゼミでの創作活動は、単なるゼミ活動を超えて、学生一人ひとりが抱える「描けない」「評価されない」「自信がない」といったドミナント・ストーリーを、他者との関わりの中で「描ける」「評価される」というオルタナティブ・ストーリーへと書き換えていくというナラティブ・アプローチにのっとった、極めて心理療法的なプロセスとして機能しているのである。

3-2. 「共同の事業」としての雑誌『ILK』

この自己探求と再構築のプロセスを完遂させる上で、決定的に重要な役割を果たしているのが、雑誌『ILK』という「共同の事業」の存在である。ウェンガーによれば、学習とは単なる知識の獲得ではなく、共同の活動を通じて意味を構築していくプロセスであり、参加者がその営みに主体的に関与することで、アイデンティティの形成にもつながってい

く。また、小野沢美明子 (2014, p. 59) は「個性を生かす教材になるためには、これまでのような単なる個人間の差異への対応の問題から、学習集団における一人ひとりの役割認識の問題へと視点を移す必要があるのではないだろうか。この場合の教材は、学習集団全体の目標に向かって、各々が担う役割を認識する行為であると捉えられる。すなわち、学習者が自己の特性に応じて主体的に役割を認識し、学習集団全体の目標への関わりを保障することが、「個性」を生かす教材になる²³⁾と論じている。「個性」が単なる個別化ではなく、集団の目標に向かう協働の中で立ち上がるものとして捉えられている。

もしマンガゼミが、単に集まって作品を見せ合うだけの場であったなら、多くの学生はこのゼミへの参加に対して意味や目的を見失い、途中で挫折してしまったかもしれない。しかし、「700ページを超える雑誌を仲間と共に完成させる」という、具体的で、挑戦的で、かつ魅力的なゴールがあるからこそ、学生は自己の抱える問題や完璧主義を乗り越え、最後まで作品と向き合うことができる。そして、物理的な「本」として完成した雑誌は、彼らが一年間の奮闘の末に自己の物語を紡ぎ出したことの達成の証明となる。この成果は、今後の準拠枠を形成する上での物的「証」としてあり続け、次の創作へと向かうための確かな拠り所となるのである。

総括と今後の展望

本稿では、筆者が主宰する自主ゼミ「マンガゼミ」の実践を事例に、マンガ創作を軸とした教育モデルが、現代のデザイン教育が抱える構造的課題に対する有効な応答となりうることを論じてきた。

デザイン教育が長年抱えてきた「内部評価への依存」と、それに伴う「学生の主体性の欠如」という課題に対し、マンガゼミは、「読者」という外部評価の導入、「自主ゼミ」という安全な場の提供、「作家主義」に基づく協働という、三つの具体的な解決策を提示した。新自由主義的な個人主義や自己責任論がもたらす学生の抱える問題に対し、共同体的な創造活動を通じて、学生たちの人間的な成長と準拠枠の再構築を促す、現代においてきわめて重要な教育実践であると言えるだろう。

しかし、本研究を進めていく中で、幾つもの問題点も浮き彫りとなった。その一つは、マンガゼミが「自主ゼミ」であるという点に起因する。大学の単位制度を前提とするならば、自主ゼミに参加するのは、元々「意欲的」な学生が中心となるという選択バイアスは避けられない。この教育モデルの有効性を一般化するには、こういった問題を考慮する必要がある。

この課題に対し、マンガゼミでは「指名制度」というささやかな応答を試みている。これは、『ILK』の制作や日韓合同誌への参加者を、教員側から「あなたの力が必要だ」と声をかけることで、自主的に参加を表明することが苦手な学生にも機会を提供する制度である。しかし、この制度もまた、断ることが苦手な学生にとっては新たなプレッシャーと

なりうるという問題点を孕んでおり、万能の解決策ではない。

また、学生へのヒアリングによれば、マンガゼミは彼らにとって「最も重要な居場所ではない」という。参加は強制されず、かつて参加していた学生が離れていくことも自由である。都合のいい時だけ「マンガゼミ」を名乗ることも許容される。一見すると、これは共同体としての結束力の弱さを示すように思えるかもしれない。しかし、筆者はむしろ、この強固ではない「ゆるやかな共同体」であることこそが、マンガゼミの本質であり、現代の学生にとっての「安全な場」の条件であると考え。帰属を強制せず、出入りが自由で、必要な時にだけ頼ることができる。そのような「都合のいい」関係性こそが、過剰なコミュニケーションに疲弊しがちな現代の若者にとって、最も心理的安全性が高い共同体のあり方なのかもしれない。

本研究は多くの課題を残しつつも、マンガゼミが持つ教育的可能性を示すことができた。今後は、その可能性をさらに検証し、より広い教育実践へとつなげていきたい。

引用／参考文献

- 1) 秋山哲男「デザインの現状と問題点——デザイン教育のカリキュラム改善の方向性」『滋賀大学教育学部紀要 人文・社会・教育科学』第34号、pp. 175-190、1984年。
- 2) 堀田明裕「大学におけるデザイン教育の方向」『デザイン学研究』第44巻第2号、日本デザイン学会、1997年、pp. 57-66。
- 3) 加賀谷真一・須藤修『教育評価の再構築』、pp. 40-43、学文社、東京、2005年。
- 4) 大塚英志『セゾン文化はオタク消費に飲み込まれた 大塚英志氏が語るセゾングループと堤清二（後編）』、日経ビジネスインタビュー、2023年10月23日掲載、<<https://business.nikkei.com/atcl/interview/16/100100031/102300012/>>。
- 5) 村上隆『Superflat』、カイカイキキ、東京、2000年。
- 6) 髭白晃宜『SNS コンテンツ利用にみるZ世代の消費行動のありかた』『産業総合研究』第32号、pp. 1-13、沖縄国際大学総合研究機構産業総合研究所、沖縄、2024年。
- 7) Ulrich Beck『危険社会 新しい近代への道』東康・伊藤美登里訳、法政大学出版社、1998年（原著 1986年）。
- 8) 今田高俊「リスク社会と再帰的近代——ウルリッヒ・ベックの問題提起」『海外社会保障研究』第138号、国立社会保障・人口問題研究所、2002年。
- 9) Jean-François Lyotard『ポストモダンの条件』、藤原書店、東京、1989年。
- 10) 宮台真司『終わりなき日常を生きろ』、筑摩書房、東京、1995年。
- 11) 東浩紀『動物化するポストモダン』、講談社、東京、2001年。
- 12) Axel Honneth『承認をめぐる闘争』、法政大学出版社、東京、2014年。
- 13) 赤石憲昭「現代日本社会における承認問題——ホネットの承認論とその展開」『社会文化研究』第20号、pp. 22-23、東京、2018年。
- 14) 北山由美「〈キャラクター〉のいる風景——自他の物語的理解と〈性格〉構成」『教育社会学研究』第67号、p. 10、東京、2000年。
- 15) Etienne Wenger, Richard McDermott, William M. Snyder『コミュニティ・オブ・プラクティ

- ス ナレッジ社会の新たな知識形態の実践』、櫻井祐子訳、翔泳社、東京、2002年（原著 1998年）。
- 16) 手塚治虫『マンガの描き方 似顔絵から長編まで』光分社知恵の森文庫、東京、1996年〔初版1977年〕。
 - 17) とよ田みのる『これ描いて死ぬ』第1巻、小学館、東京、2021年、p. 160。
 - 18) SCOTT・McCLOUD『マンガ学——マンガによるマンガのためのマンガ』岡田斗司夫監訳、海法紀光訳、美術出版社、東京、1998年。
 - 19) Donald A. Norman『誰のためのデザイン？——認知科学者の思考』野島久雄訳、新曜社、東京、1990年。
 - 20) 宮本太郎『共生保障——〈支え合い〉の戦略』岩波新書、東京、2017年。
 - 21) 細川元・赤澤智津子・西田絢子「デザイン教育における PBL での効果的な学習に関する試行的研究——ループリックを用いた評価プロセスが学習効果に与える影響」『国際 P2M 学会誌』第16巻第1号、pp. 107-120、2021年。
 - 22) Sheila McNamee, Kenneth J. Gergen『ナラティブ・セラピー——社会構成主義の実践』小森康典・大塚斉訳、金剛出版、東京、1999年。
 - 23) 小野沢美明子「個性化教育を支える教材の再解釈——『正統的周辺参加』論からの『個性』概念の再考によって」『教材学研究』第25巻、日本教材学会、2014年。