

マンガ教材によるグローバルなビジネス教育の実践

1P2-OS-9a-6

海外ワークショップの開催を通じて

Conducting Global Business Education by MANGA case

- Our trial in International Workshop -

折田 明子^{*1} 吉川 厚^{*2} 寺野 隆雄^{*2}
Akiko ORITA Atsushi YOSHIKAWA Takao TERANO

^{*1} 慶應義塾大学
Keio University

^{*2} 東京工業大学
Tokyo Institute of Technology

This paper introduces our trial of MANGA-case training in business education not only to utilize variety of perspectives of learners but also to foster the ability to integrate one's knowledge, experience and available information for executing an appropriate action. With greater globalization, it becomes more difficult to share common understandings about textbooks in a classroom, as various students have different backgrounds. It is necessary to share common understandings of a particular situation to reflect learners' various viewpoints towards situations. From our experience with international MANGA workshop in several areas, MANGA shows the potential to be effective in global circumstances and applicable to any level and any area.

1. はじめに

ビジネスの教育には、知識の学習に加え、新しい技術や利用動向の変化を鑑みつつ、自らが持つ知識と経験を活かしながら意志決定の訓練をすることも含まれている。たとえば、サービス分野では、サービスがグローバル化するにつれ、提供者と受益者が必ずしも同じ価値観を共有できないとして、状況を正確に把握した上でサービスを提供するにはどのようにすべきか等が論じられている[Spohler et al. 07]。こうした力を育成するための教育手法の一つに、事例(ケース)を用いた討議があり、講義型よりも参加型の議論が推奨される米国の大学教育 [Smithee et al, 04] で用いられ、日本でもビジネス教育を中心に採用されてきた。

しかし、ビジネス教育をグローバルに展開するにあたり、事例に扱われている状況を、学習者間および教授者と学習者の間で言葉のみを介して共有することは、必ずしも簡単なことではない。学習者の国籍、居住地など背景が多様であるほど、言葉から思い浮かべられる状況も多様である。たとえば、「オフィスにおける連絡体制」という一言では、多くの米国人は個人ごとのキュービクルを前提とした連絡を思い浮かべるであろうし、日本人であれば大部屋でのコミュニケーションを思い浮かべるであろう。また、「携帯電話による決済」と言ったときも、必ずしも携帯電話をタッチして電子マネーで支払うことが共有されるわけではない。クラスの参加者が多国籍であるならば、同じ事例を読みながらも、実は同じ状況が共有されていない可能性がある。

筆者らは、こうした状況の共有に関する問題を解決し、かつ学習者の多様性を活かすための「仕掛け」として、マンガ教材の活用について紹介する。ここで紹介するマンガ教材は、ケース教材を基に描画の特徴を取り入れて開発したものであり、討議用のケース教材と同様に教育目的に基づいて制作したものである。そのため、いわゆる初心者向けの解説マンガとは異なり、問いと討議と組み合わせることによって教育効果を発揮する。マンガ教材自体には、説明は一切なく、ストーリーが進むだけのものだが、読み取られるべきさまざまな要素を描画に埋め込んでいる。本稿では、このマンガ教材を使った海外でのワークショップならびに米

国の州立大学情報システム学科で実施した授業を紹介しつつ、グローバルなビジネス教育における仕掛けとしてのマンガ教材の可能性について報告する。

2. 事例を用いた教育

本節では、マンガ教材の基である事例を用いた教育手法についてまとめる。

2.1 ケーススタディとケースメソッド

現実の場面における意思決定と知識を橋渡しする方法として、事例(ケース)を用いた教育手法が開発されてきた。その適用範囲は広く、ビジネスだけでなく、近年では軍隊における不確かな状況下での意思決定の訓練にも用いられている[Franke 11]。

事例を用いた教材は、一般にはケーススタディという言葉でくくられて理解されているが、ここでは二つの種類を明確に分けておきたい。

一つには、事例研究を元にしたケーススタディである。これは、研究者あるいは執筆者が、自らの研究課題に基づいて事例を分析し、妥当性を持ってとりまとめたものである[Yin 09]。ケーススタディは、学習者がこれを読むことによって内容を理解し、さらに分析する目的で基けられる、いわば「読んで学ぶ」教材である。学習者は、ケーススタディを分析し、これについて討議することで理解を深める。

もう一つには、討議の材料として執筆されるケースメソッド教材である。これは、執筆者による分析や考察をそぎ落とし、主人公の立場から意志決定について討議ができる形にまとめたものである[高木ら 10]。この教材と付帯資料、問いを組み合わせることで討議を行うが、このとき、講師は結論を述べることをせずに教室を「学びの共同体」として設計することが必要である。ビジネス教育を前提とすると、異なる職務経験を持つ学習者にとって効果的なケース討議のファシリテーションとして、Badger は問いの設計、問いを通じたインタラクション、そして学習者のパーソナリティを反映したメタな問いが必要だと述べている[Badger 10]。

いずれの形においても、事例(ケース)を用いた教育では、多様な参加者による多様な観点を引き出されることが、学習において効果的である。同様の事象に対して、異なる立場であれば違う解

積がなされること、立場による利害の違いから意志決定も異なることを、討議を通して学ぶのがビジネス教育における事例(ケース)の特長でもある。

2.2 マンガを用いた教育

マンガの教材利用は、難しい事項をわかりやすく説明することを目的として、主に初学者や初等教育において採用されてきた。たとえば、歴史マンガ、理科マンガでは、説明文を読みやすい単位に区切って台詞として登場人物に語らせたり、描画と文字によって説明を補ったりするなど、読んで分かることを目的として制作されている。

ビジネス目的では、前述したケーススタディをわかりやすく描き、ストーリーを容易に追えるようにしたり、あるいは理論を学びやすく解説したりしたものがある。マンガによって、大きな流れを絵で追いかけたり、あるいはまず大まかなイメージを持ったりできるなど、概念を学ぶ手助けをしているのが、既存のマンガの役割であろう。

3. 仕掛けとしてのマンガ教材

筆者らが教材として作成したマンガ教材は、既存のケースメソッド教材による討議を想定しつつ、教材作成にあたって描画を表現手段としたものである。この教材は、文章として状況を明示的に記述または説明する代わりに描画から読者が状況を読み取り解釈することをねらいとしている。これまでのケース教材でも、図や写真を付帯資料とすることはあった。マンガの場合、内容そのものを描画で表現していることに加え、描画は写真とは異なり、対象の何を強調しあるいは隠すかをコントロールすることができる。たとえば、図1は会議室を描いたシーンであるが、人数、席順、服装、全員がノートPCを開いているなど多くの情報が埋め込まれており、この後のストーリーと併せて読むと席順の意味が浮かび上がってくる [折田ら 10]。写真であれば、余計な装飾や机の上のこまごましたものに紛れるが、描画であれば見せたいものだけを書くことができる。



図1 マンガ教材における会議室

このように、マンガ教材は、多面的に読み取ることができるため、討議に用いるには教育目的に応じた問いを設定する必要がある [吉川ら 10]。法務、戦略、情報システムなど科目の学習目標に合わせた教育主題を設定し、その上で設計した問いと、必要に応じてデータや関連する付帯資料を提示し、授業を組み立てる。これによって、同じ教材でありながら、クラスのレベルに応じた読み取りや議論の深さを設計できるのがマンガを用いた教育手法の特徴である。

通常の文字で書かれた教材であれば、その言葉から思い浮かぶものは様々である。職務経験の違い、習慣や文化の違いなど、学習者が多様であるほど想定されるものがばらばらになる可能性がある。逆に、マンガ教材であれば、「絵」という「見ている物」が共有された上で、それをどのように説明し解釈するかという段階に多様性が反映される。問いごとに討議の結果を紙に書かせ、発表させることによって、同件事象に対して多面的な読み取りがで

きることでより明確になる(図2)。このことが、本稿においてマンガをグローバル教育の「仕掛け」として位置づける大きな理由である。

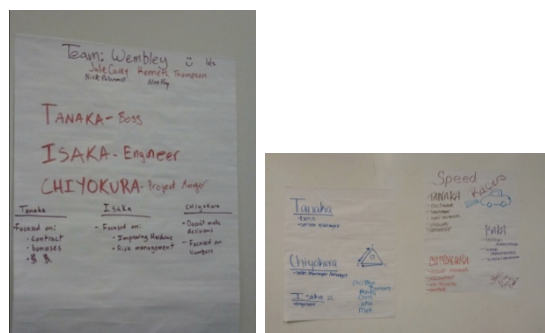


図2 討議のプレゼン資料の例

4. 海外での実施事例

筆者らは、2010年3月より現在に至るまで、海外でマンガを用いたワークショップを実施し、また筆者の一人が赴任した米国州立大学にて講義を実施した。ワークショップは、教育工学、サービスサイエンス、ビジネス教育に関する国際会議において、会議目的に合致する形で企画した。事前課題の配布ができず、決められた時間枠での開催を前提とするワークショップでは、参加者にマンガ教材のコンセプトを理解してもらうことと、マンガ教材を実際に用いつつ会議目的に合致した討議を行うことを目的とした。それに対し、講義ではそれぞれの科目の学習目標とカリキュラムの中で教材の一部として位置づけ、討議形式の授業で用いるほか、副教材として通常の授業で参照する形を取った。以下にそれぞれの実践について報告する。

4.1 海外ワークショップ

海外で開催したワークショップの概要は、表1の通りである。

表1 海外ワークショップ一覧

年月	会議名	教材	場所
2010年3月	CSEET2010(IEEE-CS Conference on Software Engineering Education and Training)	グリーン食品	米国・カーネギーメロン大学
2010年6月	Case Studies in Service Innovation	サイト燃ゆ!	英国・マンチエスター大学
2011年10月	International Conference "Rethinking Business and Business Education"	業務提携	ギリシャ・エーゲ海大学

(1) CSEET 2010 (2010年3月・米国カーネギーメロン大学)

このワークショップが海外開催の初回であった。エンジニアリング教育に関する会議だったため、食品工場でのFAを扱った教材「グリーン食品」を用いた。参加者が少人数だったため、2つのグループに分けてマンガ教材を配布したが、いずれもマンガを読んだ経験がほとんどなく、コマをどの順序で読み進めればよいか分からず、急遽読み方の説明を取り入れ、個別の描画に着目して討議を進める形になった(図3)。

この経験から、描画そのものは共有できるものの、「マンガ」の読み方自体がそれまでの経験や文化に大きく依存するものであることに気づかされた。



図3 CSEET 2010 でのワークショップ

(2) Case Studies in Service Innovation (2010年6月・英国マンチェスター大学)

本ワークショップは、サービスサイエンスの国際会議の一部として、新しい教育手法の提案という形で開催した。サービスサイエンスおよびケーススタディに関する造詣が深く、かつさまざまな国からの参加者を対象に、ウェブサービスとベンチャー企業のリスクマネジメントを扱った教材「サイト燃ゆ！」を用いた。前回の反省を踏まえ、マンガのコマには読む順番に番号を振り、マンガの読み方を指示するとともに、情報を埋め込んだ描画の例を示して読み解き方、および既存のケース教材との共通点と相違点の解説を導入に持って行った。

討議においては、参加者をグループに分け、教材から読み取れる情報について質問した(図4)。登場する会社の規模について問うたところ、前出の図1を見た参加者は「～名程度」とそれぞれの推測を述べ、それを少人数と見るか適切な数と見るかは参加者によって異なっていた。オフィスにおける情報共有に関する設問でも、パーティションのある場所とオープンな場所を絵で見せていたため、「これがどのようなオフィスか」という情報を取り出す部分では参加者の理解は共有でき、その上でオフィスの構造の意味や解釈には参加者の多様性が反映されるという議論になった。



図4 Case Studies in Service Innovation でのワークショップ

(3) International Conference “Rethinking Business and Business Education (2011年10月・ギリシャエーゲ海大学)

本ワークショップは、2011年10月、まさに金融危機下のギリシャで開催した。会議自体ギリシャ全体のゼネストによって一日延期され、国際会議の議論も金融危機にどう対応していくかというテーマで流れていた。ワークショップは、会議参加者およびエーゲ海大学の学生を対象に、200名あまりを対象にホールで実施した(図5)。教材は、業務提携を目的に出張し、ベンチャー企業を

訪ねるシーンを描いた「業務提携」を用いた。このマンガでは、ベンチャー企業の社長が、初対面で差し出された名刺を差し置いて握手をしたり、大声で怒ったり、ほとんど自分だけが発言するなど、社長がワンマンに会社を経営していることを読み取らせるシーンを埋め込んでいた(図6)。

ワークショップでは、登場人物の印象(マンガからの読み取り)これはどのような会社か(解釈)、自分ならば働きたいか(意志決定)という問いを構成した。その結果、著者らの意図とは異なり、このマンガの社長に関して「握手をするのは普通のこと」「この社長は欧州出身かもしれない」「ギリシャではよくあること」という発言が相次ぎ、彼の下で働くことに対して違和感がない、という意見がみられた。こうした発言は、日本人である著者らが想定した解釈とはまったく異なるものであり、描画、すなわち見ているものが共通であるが故に、文化や習慣といった背景による解釈の違いがあぶりだされてきたと言える。



図5 多人数でのワークショップ



図6 マンガに描いたワンマン社長

4.2 米国州立大学

本節では、米国の州立大学で実施した講義でのマンガの利用について報告する。情報システム学科の教育目的を鑑み、コミュニティサイトを運営するベンチャー企業がトラブルに直面するマンガ教材「サイト燃ゆ！」を選択した。この教材では、3名の登場人物(社長・エンジニア・広報)の立場と利害関係が明確に描かれており、どの人物に着目するかによって問いや議論の流れをコントロールすることができる。

本教材は、問いと組み合わせたファシリテーションによって、教育主題に対して効果を発揮するものである[吉川 10]。講義では、表2のように、問いの基本的な流れを設定した上で、それぞれの科目の教育内容に合わせた問いをアレンジした。なお、米国の学生がマンガに慣れ親しんでいないことを考慮し、マンガの読み進め方を初回に含めている。

表2 基本的な問いの組み合わせ

	内容	形態
-	マンガ教材の位置づけ	講義
問0	マンガの読み方	講義・クラス討

		議
問 1	マンガから情報を読み取る	クラス討議
問 2	マンガから情報を読み取り説明する	グループ討議
問 3	マンガのシーンを元に状況や因果関係を推論する	グループ討議・クラス討議
問 4	自分に置き換えて意思決定する	クラス討議
-	Wrap Up	講師コメント

マンガ教材を使った科目(Information Resource Management: 情報資源管理)は、授業が1コマ75分を週に2度、異なる日に実施する科目であり、教科書1冊を順に講義形式で進めていった。受講者の背景はさまざまで、企業や軍隊で働いている学生も履修していた。授業は、教科書を中心に講義形式で行っていたが、初回のテストの前に「これまでの講義と違う」というコメントが寄せられたほか、テストの結果を見ると単純な知識問題は解けているものの、解釈して説明をする問題を苦手とする学生が多かった。そのため、討議形式で、学生が自らの言葉で説明する形に切り替えた。ただし、討議形式で進めるにあたっては、日本の例を紹介しつつも果たして商習慣や消費者の利用、オフィス環境などが共有できているのかと疑問を持った。たとえば、ワイヤレスおよびモバイルについての単元において、日本では携帯電話をかざして電子マネーを使うと説明したところ、話が食い違う場面があった。学生らが持っている携帯電話はほとんどがSMS機能程度しかついていないものであり、決済と言った際にPIN番号を入力するか、あるいはスマートフォンにクレジット番号を入力するというイメージが持たれている。そのため、ID盗難やセキュリティの問題があるサービスをなぜ使うのか、という質問を受けた。いわゆる日本の多機能携帯電話に対する知識が共有されていない上、モバイルを使った決済のやり方が違うこと、ほとんど現金を持ち歩かず、ID盗難に対する警戒があることなど、議論の途中で背景の相違点が明らかになったため、議論が混乱することがあった。

マンガを使った講義の初回は、情報の読み取りを講師とクラスで進めることで時間を短縮し、意思決定の問題に時間を集中させて議論を行った。その結果、トラブル対応に関して、それまで教科書を通じて学んだ講義の内容を踏まえ、リスクマネジメントの必要性が指摘されたほか、トラブルからの回復に成功するならば、むしろそれは企業の強みになるはずだというコメントが得られた。なお、日本では同じ問いに対して、失敗は許されないという意見が多数であり、明確な違いが感じられた。

2回めでは、すでに概要は読めていることから、すぐに個別の討議に入ることができた。複数の講師(共著者)によって、問いを投げかけながら随時、異なる見方を示したり、掘り下げたりすることを心がけ、その都度意見を引き出すことができた。自分が社長ならばインセンティブを考えるという意見や、エンジニアであれば次のキャリアを捜すという意見が出現した。また、登場人物同士の人間関係について、恋愛関係やライバル関係を指摘する意見もみられた。著者らには気づかない仕草が、別の意味を持って解釈された可能性がある。図7はマンガ授業の様子である。



図7 米国州立大学でのマンガ授業

5. おわりに

本稿では、マンガ教材をグローバルなビジネス教育における「仕掛け」の一つとして、海外のワークショップおよび米国州立大学で用いた事例を紹介した。多様な学習者の参加によって、対峙した状況が同じであってもその状況の解釈と、意志決定において異なる考え方があることを学ぶことは、ビジネス教育において重要な要素である。

マンガ教材は、学習者に同じ状況を描画として提供しつつ、その説明や解釈の多様性を浮かび上がらせる「仕掛け」である。ある人数を少なくと受け取るか、多くと受け取るか、あるいはある振る舞いを親しいと受け取るか敵対的と受け取るかは、立場背景によって異なる。マンガ教材は、こうした見方を引き出すための仕掛けとして用いることができるだろう。

今後の課題は、この仕掛けとしてのマンガ教材を、教育手法として確立していくことである。そのためには、マンガ教材を用いた教育の効果の測定と評価の方法を定め、一学期あるいはさらに継続した期間にわたる実施の客観評価を試み、その結果を教材作成および教授法の体系化に反映させることであると考えている。

参考文献

- [Badger 10] Badger, James. Classification and framing in the case method: discussion leaders' questions, *Journal of Further and Higher Education*, 34:4, 503-518.,2010
- [Franke 11] Franke, V., Decision-Making under Uncertainty: Using Case Studies for Teaching Strategy in Complex Environments, *Journal of Military and Strategic Studies*, Vol.13 Issue2, Winter2011,pp.1-21. ,2011
- [Smithee 04] Smithee,M., Greenblatt, S.L., and Eland A.: *US Classroom Culture*, NAFSA,2004
- [Spohrer 07] Spohrer, J., P. Maglio, J. Bailey, & D. Gruhl, "Steps toward a science of service systems," *Computer*, 40(1): 71-7. 2007,
- [折田 10] 折田明子・吉川厚: 読み解くためのマンガ教材設計: 描画による実践教育ケースの制作手法, 経営情報学会 2010 年秋季研究発表大会予稿集(J-STAGE), 2010
- [高木 10] 高木晴夫・竹内伸一: ケースメソッド教授法 - 理論・技法・演習・ココロ. 慶應義塾大学出版会,2010
- [吉川 10] 吉川厚・折田明子: マンガ教材を使った研修設計: 問の連鎖による深い理解, 経営情報学会 2010 年秋季研究発表大会予稿集(J-STAGE), 2010