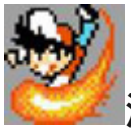
【教育・学術・研究／大学・専門学校】

漫画家 すがやみつる 様



「ゲームセンターあらし」などを代表作に持つ漫画家のすがやみつる先生は、54 歳から早稲田大学 e-スクールで学び、現在は京都精華大学で学生にマンガの書き方を指導しています。早稲田大学では教育コーチとして（2013 年 3 月まで）、京都精華大学では専任教員として、教育の現場でサイボウズ Live を活用されています。

すがやみつる先生のサイボウズ Live 活用術ーー漫画家育成の現場で



漫画家 すがやみつる 様 Twitter

ゼミのコーチとしてサイボウズ Live を利用

――サイボウズ Live をどのような場面でお使いいただいていますか？

早稲田大学の向後先生のゼミで、サイボウズ Live を使っています。

copyright © Cybozu

e-スクールのコーチとして、学部生、院生を指導しています。学年ごとに e-スクール生のグループを作り、スタッフ同士の連絡や学生への情報共有、課題の指導などで活用しています。



ゼミのコーチとして複数のグループに参加

――大学のゼミでの情報共有ですね。

はい、大学専用の情報共有ツール（ラーニングマネジメントツール）もあるのですが、フォントが固定されていたり、カスタマイズをしないと使いにくいと感じています。

サイボウズ Live は情報共有やコミュニケーションに必要な機能がシンプルにそろっており、使い勝手がとてもいいですね。

――スタッフや学生の方は難なく使いこなせていらっしゃいますか？

e-スクール生は社会人も多く、わりと IT ツールに対して抵抗はありません。サイボウズ Live も簡単に使いこなし、学生は都合の良い時間に書き込みをしています。

24 時間使える点が便利ですね。サイボウズ Live を見ると研究の進ちょくや連絡がほぼリアルタイムに分かり、**経緯を追いやすい**です。

――どの機能が便利だと感じていらっしゃいますか？

copyright © Cybozu

掲示板に画像ファイルを添付すると、ブラウザ上でそのまま確認できますよね。画像の確認が早くなりました。複数のブラウザ（Internet Explorer、Firefox、Google Chrome など）できちんと動作する点も良いと思います。

共有フォルダには、学生の論文やレポート、資料を保管しています。保管したファイルをコメントに添付できるため、添削もしやすいです。画像や PDF、Office ファイルなど、研究に必要なファイルをすべて保管しています。

ディスカッションを活性化させるコツは「早いレス」「途中経過も書き込む」

――向後ゼミでは、研究生の皆さんが積極的にサイボウズ Live でディスカッションや意見交換をしている点が印象的でした。情報共有を活性化するためのコツはあるのでしょうか？
みんなが率先してツールを使い、書き込みが活性化するコツはいくつかあります。

まずは「**とにかく早く返信をする**」こと。アジャイル（機動的）に情報共有を進めていくには、メンバーそれぞれのレスポンスが早まるといいです。

向後先生は返信がとても早いので、研究生もそれにつられて書き込みが早くなり、メールよりも圧倒的にスムーズに情報共有ができています。

copyright © Cybozu



様々なトピックでディスカッションが行われている

――その他意識すべきことはありますか？

「**途中経過もどんどん書き込む**」という意識を持つことですね。

例えば課題の提出について、完成するまで書き込みをしないのではいけません。途中でも、迷っているポイントなどを添えてすぐに書き込むことで、コーチやほかの研究生がアドバイスできます。課題の完成も早まります。

――「もっと積極的に書き込みをしてもいいんだ」という雰囲気作りが大切なのですね。

はい。ディスカッションを成功させるコツは「チェアマン」「ファシリテーター」「モデレーター」のように、議論をコントロールして結論を導く人を用意することです。

これはオンライン、オフラインを問いません。サイボウズ Live で早く返信をしたりどんどん書き込みをする人は、これらの役割をいつの間にか果たしているのですね。

copyright © Cybozu

京都精華大学マンガ学部に入学予定の高校生に、サイボウズ Live 上で入学前教育を実施

――今後は、サイボウズ Live をどのように使っていきたいですか？

実は、僕が専任教員になる京都精華大学マンガ学部マンガ学科キャラクターデザインコースでは、2013年度入試の合格者に向けて、導入教育の一環として、月に 1 回のペースで入学前課題を出しています。この課題の提出や講評にサイボウズ Live を使い始めています。



入学前の課題のやりとりにサイボウズ Live を活用

――どんな課題を出すのでしょうか？

イラストレーターやマンガ家をしている教員の作品を模写してもらう課題と、全国 47 都道府県のうちから、毎回、5 都道府県を選び、それをキャラクター化してもらう課題です。

教員の作品の模写は、緻密なカラーイラストありモノクロのマンガ原稿ありで、バラエティに富んでい

copyright © Cybozu

ます。自分が描いたことのないような絵にチャレンジしてもらい、幅広い表現を体験してもらうのが目的です。

都道府県キャラの方は、ゆるキャラになりそうな面白いキャラクターができてきて、講評するのが楽しみになっています。



掲示板上で作品を添削

――オンライン上の指導の場として使われてるんですね。

それだけではありません。まだ遠慮がちではありますが、教員と合格者、合格者同士のコミュニケーションの場にもなっています。

copyright © Cybozu

大学には日本全国、そして海外からも学生が入学してきます。普通だったら入学生同士は、入学式が済んだあとに初めて対面するわけですが、僕が担当するコースではすでにサイボウズ Live を通じて、どんな人たちと一緒に学ぶのかが分かっています。ですから、**入学式後の教員と学生、学生と学生のコミュニケーションも、すんなりとできるのではないかと期待している**ところです。

――なるほど、それはいいですね。
導入教育は、本当のところをいうと、高校側からの要請でもあったんです。AO 入試は 8 月の夏休み中に実施されるため、合格が決まるとつい遊んでしまって、他の受験生に悪い影響を与えるんだそうです。

大学入学に向けて緊張感を保持するためにも、入学前に教育を施してほしいという依頼もあり、「だったらサイボウズ Live でやってみたらどうだろう？」となったわけです。

京都精華大学マンガ学部では、ICT 時代に対応できるマンガ家やアニメーターを育てるために、全入学生にパソコンを持たせています。2013 年度からは e-ラーニングによる授業もスタートします。

そんなこともあって「パソコンやネットワークを使う練習にもなるのでは……」と、早稲田大学人間科学部 e スクールの向後ゼミで慣れ親しんでいたサイボウズ Live の利用を思いついたわけです。

――高校生の皆さんはサイボウズ Live を使いこなせていますか？
最初は不安だったのですが、まったくの杞憂でした。合格者の大半がピクシブ（pixiv）に描いた絵を発表していることもあって、何の抵抗もなくサイボウズ Live も使いこなしています。

最初からデジタルで絵を描く楽しみを覚えた世代ということで、僕は「ピクシブ世代」と名づけましたが、パソコンやインターネットが、まさに彼らにとっての画材なんです。

――そんな高校生にサイボウズ Live がマッチしたわけですね？
はい、その通りです。こんなにスンナリ行くとは、予想もしていませんでした。

――京都精華大学マンガ学部の教育にサイボウズ Live が役立てる、これほどうれしいことはありません。
そういえば、京都精華大学マンガ学部に 2013 年度から「ギャグマンガコース」が新設されます。その専任教員として教鞭を執る竹熊健太郎先生は、『電脳マヴォ』というコミック雑誌を Web で展開しています。この雑誌の編集会議にも、サイボウズ Live が使われているそうです。

copyright © Cybozu



電脳マヴォの編集会議にもサイボウズ Live が使われている

ほかにもマンガプロデュースコースの学生が、課題で作りあげる雑誌の編集会議にサイボウズ Live を使ったりと、京都精華大学マンガ学部にも次第に浸透しているようです。

――ありがとうございました。

copyright © Cybozu