

「アニメ・マンガの日本語」Web サイト開発

—趣味から日本語学習へ—

熊野七絵・川嶋恵子

〔キーワード〕 アニメ・マンガ、Web サイト、趣味、日本語学習、動機づけ

〔要 旨〕

今、世界中で日本のアニメ・マンガは大人気であり、日本語学習者の多くがアニメ・マンガをきっかけに日本語を学び始めると言われている。しかし、アニメ・マンガの日本語には、教科書や辞書には載っていない表現も多く、アニメ・マンガを日本語で理解するのは難しい。そこで、関西国際センターでは、趣味から日本語学習への橋渡しとなるサイトをめざし、海外で人気のあるアニメ・マンガに現れるキャラクターやジャンルの日本語を楽しく学べる E ラーニングサイト「アニメ・マンガの日本語」を開発した。海外の現状や学習者のニーズ調査に基づき、(1)アニメ・マンガと日本語学習をつなぐ(2)学習者の好きなアニメ・マンガの世界観を生かす(3)楽しく学べ、自律学習につながる をサイト開発の基本方針とした。サイト公開後、8 ヶ月で168カ国から155万ページビューを超えるアクセスがあり、ユーザーの声をサイト改善に生かしている。

1. はじめに

今、世界中の若者の間で日本のアニメ・マンガは大人気である。日本語学習者の多くがアニメ・マンガをきっかけに日本語を学び始めるとも言われ、学習の動機づけとしての役割も指摘されている。しかし、さまざまなキャラクターや幅広いジャンルなど、アニメ・マンガの日本語には、教科書や辞書には載っていない表現も多く、アニメ・マンガを日本語で理解するのはなかなか難しい。そこで、国際交流基金関西国際センター（以下、関西国際センター）では、アニメ・マンガ好きの日本語学習者のために、趣味の延長として楽しみながら、日本語・日本文化への興味を深めてもらえるサイトを目指して、アニメ・マンガに現れるキャラクターやジャンルの日本語を楽しく学べる E ラーニングサイト「アニメ・マンガの日本語」(<http://anime-manga.jp>)を開発し、平成22年2月1日に公開した。本稿では、ニーズ調査結果に基づき、どのような開発方針を打ち立て、それをどのようにサイトに具現化していったのか、サイトの内容や工夫を紹介するとともに、公開後の反響やユーザーの声などについて報告する。

図1 「アニメ・マンガの日本語」 Web サイト、トップ画面



2. 開発の背景と目的

2.1 海外における日本のポップカルチャー人気の高まりと外務省の文化外交政策

外務省では、海外における日本のポップカルチャー人気の高まりに対応し、日本に対する諸外国からのより一層の理解や信頼を図るため、従来から取り上げている伝統文化・芸術に加え、近年世界的に若者の間で人気の高いアニメ・マンガ等のいわゆるポップカルチャーも文化外交の主要なツールとして活用している。平成18年11月6日にはポップカルチャー専門部会により、「ポップカルチャーの文化外交における活用」に関する報告が出され、「ポップカルチャー」をテーマとした文化外交の実施は、日本に対する支持者を拡げていく上で、高い効果が期待される点で認識が一致し、特に「ポップカルチャーへの関心をどのように日本への関心に高めるか」及び「ポップカルチャーを推進している産業界に対して外務省がどのような協力を行うべきか」について具体的な見解が示された（報告は外務省 HP にて公開 http://www.mofa.go.jp/mofaj/annai/shingikai/koryu/h18_sokai/05_hokoku.html）。その一環として、平成19年には「国際漫画賞」が創設され、平成20年からは、「アニメ文化大使事業」が開始、「ドラえもん」が大使として就任した。また、平成21年2月には、ファッション分野の若手リーダーにポップカルチャー発信使（通称「カワイイ大使」）の名称が付与され、各国のポップカルチャーイベントなどで活動している。

2.2 国際交流基金の日本語教育事業におけるアニメ・マンガの活用

上記のような外務省の政策方針を受け、国際交流基金はアニメ・マンガ等のポップカルチャーの活用を推進するため、文化芸術交流事業では、海外におけるアニメーション上映や漫画の

展覧会、漫画家やアニメーション作家による講演やワークショップ等を実施しており、日本語教育事業においても、アニメ・マンガが日本語学習のきっかけとして重要な位置を占めていることなどから、日本語教育におけるアニメ・マンガの活用を検討し、教材制作等を進めてきた。NHK エデュケーショナルとの共同制作で作成された映像教材『エリンが挑戦！にほんごできます。』は、海外の学習者の3分の2を占める若い学習者を対象とし、CG によるアニメキャラクターを解説に使い、ミニドラマに基づくスキットをマンガで描くなどの形でアニメ・マンガ手法を取り入れている。また、『「レアリア・生教材」コレクション CD-ROM ブック』では生教材として漫画作品を掲載し、『日本語ドキドキ体験交流活動集』では日本語のバリエーションの紹介としてアニメ・マンガに現れる表現を取り上げるなど、アニメ・マンガの日本語教育における活用を促してきた。

2.3 関西国際センターにおける Web サイト開発

一方、国際交流基金の附属機関である関西国際センターでは、海外の学習者の直接支援として日本語研修事業の実施や日本語教材の開発を担っており、日本語学習者のための Web サイト開発では、海外の入門レベルの学習者向けの「インターネット日本語しけん すしテスト (<http://momo.jpf.go.jp/sushi/>)、看護・介護の場面で役立つ和英・英和辞書ツール「日本語でケアナビ」(<http://nihongodecarenavi.jp/>) などの開発実績があった。これらの開発において、海外の日本語学習者を対象とした日本語データベースの開発、日本語表記のゆれなどへの対応、わかりやすい説明や使いやすいインターフェースのデザイン、多言語での提供など、ノウハウを蓄積してきた。これらの Web サイト制作を通じて、Web サイトでの学習コンテンツやツールの提供は、世界中のどこからでもいつでもアクセスできることなどを理由に、海外の日本語学習者の直接支援として非常に大きな可能性を持つことが明らかになっていた。

2.4 サイト開発目的

これらの経緯から、国際交流基金の日本語教育事業に関する平成19―23年度の中期目標においては、「アニメ・マンガの活用」及び「E ラーニングの推進」が明記され、関西国際センターでは平成19年度から独自調査を開始し、平成20年度から E ラーニング開発班を立ち上げ、アニメ・マンガを活用した日本語学習支援 Web サイトの開発に着手することとなった。国際交流基金の日本語教育事業としての「アニメ・マンガの日本語」Web サイト開発の目的は以下の2点である。

- 1) アニメ・マンガを日本語学習の動機づけとして活用する
- 2) 海外の日本語学習者の直接支援としての E ラーニングを推進する

3. 調査結果（現状分析）

3.1 調査概要

平成19年度から平成21年度にかけて、情報収集と聞き取り調査を実施した。まず、海外でのアニメ・マンガの普及や現状に関連する情報を各種報告書、新聞記事、Web サイト、論文、学会参加などから収集した。また、日本語教育への応用を検討するために、先行研究や既存のアニメ・マンガを取り入れた日本語教材、Web サイトの情報を収集した。聞き取り調査は、関西国際センターの日本語研修に参加しているアニメ・マンガファンの学習者を対象に数回行った他、フィリピンとタイにおいては、学習者、教師、専門家（JETRO 等）を対象に実施した。累計での概要は表1の通りである。

表1 「アニメ・マンガ」聞き取り調査概要

対象者	日本語学習者74名（中・高校生30名、大学生・大学院生41名、社会人3名）日本語教師12名、専門家2名
出身国・地域	32カ国・地域（中国、韓国、香港、モンゴル、シンガポール、インドネシア、マレーシア、タイ、フィリピン、ベトナム、インド、アメリカ、ブラジル、パラグアイ、エジプト、イラン、ケニア、スペイン、イタリア、デンマーク、フィンランド、ドイツ、オーストリア、ポーランド、ハンガリー、ロシア、ウクライナ、エストニア、ラトビア、キルギス、カザフスタン、ウズベキスタン）
方法	個別、または座談会形式の半構成的インタビュー
調査項目	1) 人気のアニメ・マンガ（好きな作品、理由、普及時期） 2) アニメ・マンガとの接し方（媒体、言語、情報入手方法） 3) アニメ・マンガと日本語（動機づけ、理解、学んだ日本語、教材ニーズ）

なお、海外のアニメ・マンガ事情、アニメ・マンガを取り入れた教材や研究に関しては、熊野・廣利（2008）、聞き取り調査については、熊野（2010a）で詳述されているため、ここではサイト開発に関連する結果のみをまとめる。

3.2 調査結果

3.2.1 アニメ・マンガの普及と人気作品：TV アニメからマンガへ

海外におけるアニメ・マンガの普及に関しては、ほとんどの国でTV アニメ放映が先行し、アニメが広く認知され、人気が高まった結果、その原作マンガを中心として翻訳版マンガが普及する傾向がある。また、少年アニメ・マンガの普及が先行し、少女向けアニメ・マンガはその後を追って普及している。その後、ファンのニーズに合わせてジャンル等も細分化し、幅広いマンガが翻訳されるという流れを辿る場合が多い。そのため、海外で人気が高いマンガはTV

アニメ化されたストーリーマンガが中心であり、TV アニメ化されることが少ない青年マンガや四コママンガなどは日本と比べると人気が低いなど、海外ならではの特徴がある。各種資料に基づき独自に作成した海外で人気があるアニメ・マンガランキング⁽¹⁾から、上位5位までを表2に示す。

表2 海外の人気アニメ・マンガランキング（国際交流基金関西国際センター2009）

	アニメ・マンガ総合	少年アニメ	少年マンガ	少女アニメ	少女マンガ
1	NARUTO	NARUTO	NARUTO	フルーツバスケット	フルーツバスケット
2	Bleach	Bleach	Bleach	しゅごキャラ！	ヴァンパイア騎士
3	One Piece	One Piece	One Piece	桜蘭高校ホスト部	かりん
4	鋼の錬金術師	ドラゴンボール	魔法先生ネギま！	美少女戦士 セーラームーン	純情ロマンチカ
5	フルーツバスケット	るろうに剣心	鋼の錬金術師	カードキャプター さくら	スキップビート

アニメ・マンガともに上位の作品はほぼ重なっており、基本的にTV アニメ化された作品がマンガでも人気が高い。日本と比べ、海外で人気のある作品の特徴としては、少年マンガではアクション系の人気が高く、中でも忍者や侍など時代物が好まれ、少女マンガでは、学園物の恋愛などが好まれている。また、人気作品50位までの約3分の1が、学校を舞台とした児童や生徒が主人公の作品であることなども特徴だと言えるだろう。一方、『ドラえもん』『ちびまる子ちゃん』『クレヨンしんちゃん』など日本で人気が高いコメディ系やホームドラマのアニメ・マンガは、アジアでは人気が高いものの、アメリカでは放映されていないなど、知名度に地域差がある作品もある。国民的アニメ『サザエさん』も海外では放映されていないため、実は知られていない。

3.2.2 情報入手方法の変化：TV、書籍からPCへ

聞き取り調査の結果などから、近年海外のアニメ・マンガファンの情報入手の方法が急速に変化していることが明らかになった。70-90年代までは日本アニメのTV放映が各国で人気を博し、TVやDVDでアニメを視聴し、翻訳版のマンガを読むのが一般的であり、ファン層の拡大とジャンルの細分化により、各国での翻訳版の出版も加速化していった。しかし、2000年代に入り、インターネットやブロードバンド、Amazon等でのオンライン購入の普及により、これまでアニメのTV放送やマンガの翻訳版が普及していなかった世界のあらゆる地域でアニメ・マンガが入手可能となった。これらは、アニメ・マンガファンを増やすことに大きく寄与し、インターネットでDVDやマンガを注文・購入するファンも増えた。しかし、その一方でインターネット上のYouTube等の動画投稿サイトやダウンロードサイト、ファンサブ（ファ

ンによる翻訳字幕つきのアニメ動画)、スキャンレーション (ファンによる翻訳つきのマンガ画像)、ファンサイトなどが広まり、アニメ・マンガの視聴や情報入手、情報交換が簡単にできるようになった。一方で、これらは著作権侵害行為を含む場合もあり、また、誤訳など翻訳の質の問題もあるが、無料で簡単に情報を入手できることから、若い世代を中心としたファンの視聴媒体や情報入手はもっぱら PC となりつつある。今回の聞き取り調査では、出身地域に関わらず学習者の大多数が TV ではなく、PC でアニメを視聴していた。アニメ・マンガファンの学習者のほとんどは家庭に個人の PC を所有しており、日常的にインターネットを利用している。ただし、ブロードバンドの普及については、一晩かけてアニメをダウンロードするといった例もあるなど、地域差がある。

3.2.3 使用言語：日本語で聴き、英語で理解

インターネット上の共通語として、英語が一般化しており、特に若い世代で母語に関わらず英語のサイトに対する抵抗感はかなり低くなっている。一方、聞き取り調査から、アニメについては「絶対母語での吹き替え版より、日本語音声がいい!」との声が圧倒的で、それに英語字幕がついたものを視聴しているという声が最も多かった。特に、ファンサブでは英語版が圧倒的に早くアップロード (日本での TV 放映後 2 時間) され、作品数も充実していることなどがその理由で、アジアや中南米の高校生でも英語字幕のものを視聴していた。一方、マンガの場合は正規の母語翻訳版も広く読まれており、一部地域ではレンタルマンガやマンガ喫茶のような場所も利用されている。ただし、日本で発行されるマンガ週刊誌作品の英語スキャンレーションが発売前に Web 上にアップロードされるなど、ファン同士の翻訳競争が加速し、最新作は Web 上でという現象が生じている。

3.2.4 日本語学習：ニーズは生き生きとした日本語

では、アニメ・マンガファンのこの情熱は日本語学習につながっているのだろうか。聞き取り調査では、アニメ・マンガが日本語学習のきっかけや動機づけとなったかとの問いには、多くの学習者がアニメ・マンガに現れる日本語への興味、わかるようになりたいという思いが学習のきっかけとなった、教室で学んだ日本語がアニメ・マンガに出てきてわかるようになってくると、さらに学習意欲がわいたなどと答えていた⁽²⁾。また、日本国内、海外で行われた他の調査に共通する数字として、日本語学習の「きっかけ」の 7～8 割がアニメ・マンガであることが示されている。学習の「動機づけ」としては、William (2006) では、アニメ・マンガファンに優位な点として、「日本語学習への肯定観」「学習継続率の高さ」「学習の成功者」などを挙げている。つまり、アニメ・マンガを日本語でわかるようになりたいということが日本語学習のきっかけとなり、少しわかるとさらに強い動機づけとしての役割を果たし、また、日本語のアニメ・マンガに日常的に触れていることから、他の学習者より聞き取り、語彙力、流暢さなどの点で日本語運用力も勝るなど、アニメ・マンガは日本語学習に大きく貢献していると

いえる。

一方、学習者がアニメ・マンガで覚えた日本語としては「やったー」「大好き♡」「てめえ」「やべー」「ずっといっしょにしようね!」「だってばよ」「はらへった〜」「まいどあり」など、俗語も含まれるが、教科書や辞書には載っていないような生き生きとしたフレーズが多い。学習者のニーズとしても「表現やせりふ、キャラクターの言い回しなど、アニメ・マンガの Identity を表すものに興味がある。そういう言葉や表現の解説があると便利」「アニメ・マンガに特徴的な文の説明。よく出てくる話しことばやスラング、慣用句などの説明があるといい」など、アニメ・マンガに現れる生の日本語の表現豊かなバリエーションの側面が多く挙げられ、教科書や辞書に出てこないような表現を理解するための助けがほしいとの声が高かった。

3.3 想定される対象ユーザーと問題解決ニーズ

聞き取り調査の分析から、以下の A～D のような対象ユーザーイメージ（ペルソナ）とそれぞれが抱える日本語の問題解決ニーズ（下線部）を設定した。

A. 東南アジアの学習者、高校生、男、初級、第二外国語で日本語

「子どもの頃から日本のアニメが好きで日本語を選択した。アニメは PC で好きな作品をダウンロードして見る。日本語音声が魅力的なので、日本語音声に英語サブで視聴している。アニメから時々学校で習ったことばが聞こえてわかるとうれしい。アニメから学んだことばは「てめえ」「やったー」など。意味は翻訳（英語）があるから困らないが、日本語ではほとんどわからないので、理解できるようになったらうれしい。マンガは母語版しか読んだことがない。」

B. ヨーロッパの学習者、大学生、女、上級、日本語専攻

「最近アニメより、マンガが好き。アニメの吹き替えやマンガの翻訳が下手だと、キャラクターの雰囲気が伝わらないから、やっぱり日本語版がいい。最新作はスキャンレーションサイトでチェックしたり、読者レビューを読んだりして、気に入ったら日本語版を Amazon で注文して読む。日本に短期留学した時もマンガを大量に買い、蔵書は300冊以上。最近アルバイトでマンガを母語に翻訳している。マンガに現れる日本語は、辞書で調べても時々載っていないので、わからないことが多く、翻訳するのは難しい。」

C. 中南米の学習者、成人、男、入門、日系企業勤務

「アニメ・マンガが趣味で、日本にも興味をもつようになった。日系企業に勤め始め、日本語も習いたいと思い、日本語学校に通ったけど、文字と文法ばかりでつまらなくなり、半年でやめてしまった。でもアニメ主題歌は日本語で歌える。アニソンやコスプレなどのファンイベントにも時々参加して情報交換する。アニメ・マンガを日本語でわかるようになりたいので、独学で勉強したいけど、どうすればいいかわからない。」

D. アジアの日本語教師、成人、女、中上級、高校教師

「学習者はみんな日本のアニメ・マンガが大好き。8割ぐらいはアニメ・マンガが日本語を学び始めた理由。授業中に「NARUTO」と言うだけで、ものすごい反応がある。時々、学習者からアニメ・マンガに出てきたフレーズなどについて質問されるけど、答えられないことも多い。自分自身はあまりアニメ・マンガに興味はないが、学習者の関心が高いし、動機づけとして授業に取り入れられればと思う。実際はテスト期間などの余った時間に母語字幕つきアニメを見せるぐらいで、授業では扱っていない。」

4. 「アニメ・マンガの日本語」Web サイト開発

4.1 サイト開発基本方針

上記の調査結果やニーズ分析をもとにサイト開発の基本方針として以下の3点を設定した。

- 1) アニメ・マンガと日本語学習をつなぐ
- 2) 学習者の好きなアニメ・マンガの世界観を生かす
- 3) 楽しく学べ、自律学習につながる

4.2 対象ユーザー

対象ユーザーは以下の3点を満たす日本語学習者である。既述のA~Dのペルソナを中心に、海外で学ぶ日本語学習者を主たる対象ユーザーとして想定したが、日本語教師、日本語教育関係者、および日本国内の日本語学習者も副次的な対象とした。

- | | | |
|--|---|----------|
| <ul style="list-style-type: none">・日本のアニメ・マンガが好きな・初級から上級までの幅広いレベルの・PCでインターネットを日常的に利用している | } | 「日本語学習者」 |
|--|---|----------|

4.3 サイト開発の工夫

4.3.1 アニメ・マンガと日本語学習をつなぐデータ抽出と選定

アニメ・マンガファンのニーズに応えるため、教科書的なシラバスに沿うのではなく、アニメ・マンガに現れる生き生きした日本語の特徴をさまざまな切り口で学ぶコンテンツを提供することを目指した⁽³⁾。まず、海外での人気が高い作品を中心に、アニメ化されている日本原作のストーリーマンガ168作品の日本語オリジナル版及び英語翻訳版の第1巻を中心に収集し、これらの作品からアニメ・マンガの日本語の特徴を抽出、分析し、データベースを作成した。なお、アニメとマンガのセリフを比較対照した結果、「日本語」の表現面の特徴は、音声を除き、ほぼ同一であったため、マンガをデータ分析対象とすることで、「アニメ・マンガの日本

語」として包括した。「アニメ・マンガの日本語」の特徴については、「キャラクター」と「ジャンル」を切り口とし、抽出・分析した。キャラクター、ジャンルの種類については、後述する。

抽出したセリフ、語彙、オノマトペ、漢字などの下調べ項目数は35000項目にのぼり、そのうちサイトコンテンツデータとしては、現在公開しているものまでで6000項目を掲載した。採用項目の選定にあたっては、日本語教師としての葛藤もあった。例えば、少年マンガによく出てくる「～やがる」「ぶっ殺す」、恋愛ジャンルで出てくる「告る」「エッチ」などのスラングをどこまで採用するか、また「手え出す」「つつーか」など助詞や表現の省略や音便化、「セーセーする」「かわいーいっ♡」などの特殊な書き方（辞書なら漢字で表す表現をひらがなやカタカナで表す、長音を「ー」で表し、語末に「っ」が付加されるなど）の扱いをどうするかなどである。しかし、あくまでも「アニメ・マンガに実際に現れる表現」を知りたいというニーズに応えることにこだわりたいと考え、出現頻度を最優先して、採否を決めた。そのため、極端に侮蔑的、卑猥な表現以外は俗語も採用し、省略や音便化、特殊な表記などもマンガの中で頻度が高い表現を採用することとした。

4.3.2 学習者の好きなアニメ・マンガの世界観を生かすデザインー

サイトのデザインにあたっては、学習者にとって馴染みのあるアニメ・マンガの世界観（絵の魅力、躍動感、キャラクター、ストーリー展開、感情、人間関係）を生かしたいと考えた。ただし、実際の人気マンガ作品は各出版社との著作権許諾交渉の結果、許諾が得られなかったため、使用できなかった。また、アニメについては著作権の範囲が広い（原作、声優、録音、アニメーション等）ため、著作権許諾交渉は行わず、実際のアニメ動画は使用しなかった。アニメ・マンガファン向けの世界観の活用としては、主要キャラクターを人気アニメ風の絵柄にしたり、キャラクターに合わせて選定した声優によるアニメ的な音声を付加したり、人気のあるジャンルの雰囲気を生かしたストーリーマンガやコマ画を利用したりすることとした。これらは海外で人気のある作品のストーリーやキャラクター設定、画風などを参考に、全てサイトに新規で制作した⁽⁴⁾。また、サイトのビジュアルデザインにおいても、カラフルな配色、マンガを見開きで読めるページデザイン、ゲーム風のインターフェースなど、学習者にとって馴染みのあるデザインとなるよう配慮した。

4.3.3 楽しく学べ、自律学習につながるクイズ・ゲームと選択式構造ー

基本的に教室利用ではなく、個人利用を前提としたサイトであることから、コンテンツ自体は学習者が気軽に試せるものとし、興味を喚起することでその後の自主的な継続学習への動機づけになるように考えた。趣味の延長として楽しみながら学習できるよう、辞書的な項目の羅列や文章による長い解説ではなく、さまざまなキャラクターの表現が一斉に変換される仕掛け、マンガやコマ画を利用した解説などを取り入れるとともに、全てのコンテンツにクイズ、

ゲームなど遊びながら学べる提供方法を取り入れた。また、自律学習支援の手法としては、まず、さまざまな興味やレベルに対応したコンテンツを用意し、各コンテンツで何が学べるのか、切り口を絞り込んでわかりやすく表示し、レベル、キャラクターやジャンル、学習項目などを選択できる構造にした。解説で学んでからクイズで確認できる、クイズの正否やゲームのスコア表示を見て学習者自身が学習達成度を確認できる、など、コンテンツ自体の中で学べるような機能も備えた。また、ゲームには、ヒントを出したり、合格点に達成したら、ごほうびアイテムをダウンロードできるようにしたりするなど、学習の励ましのための仕掛けも取り入れた。そして、アニメ・マンガの日本語や日本文化についてさらに学びたい人のために、他サイトやブログへのリンク集を設け、サイトのコンテンツに関連した、さまざまなキャラクターの表現を扱ったサイト、恋愛、侍、忍者、学校などジャンル別の語彙や背景文化説明のサイト、アニメ・マンガを利用した学習方法についての記事などを紹介している。

5. 「アニメ・マンガの日本語」Web サイト

5.1 サイトの特徴

先述したサイト開発の工夫は、以下の3点の特徴をもつWeb サイト「アニメ・マンガの日本語」として具現化した。

- 1) 海外で人気のあるアニメ・マンガ作品の実際のセリフなどに基づいて作成しており、教科書や辞書にはない、アニメ・マンガに現れる生き生きとした日本語を学べる。
- 2) 海外で人気のある絵柄のアニメ風キャラクターやマンガによる解説など、アニメ・マンガの世界観の中で学べる。
- 3) 興味やレベルによって学習内容や方法を自分で選びながら、クイズやゲームで楽しく学べる。

また、初級から上級までの幅広い学習者が楽しめるよう、日本語表記は「漢字・かな、かな、ローマ字」の3種類から、解説は英語と日本語のどちらかを選べるようにした。

5.2 コンテンツ

アニメ・マンガに現れる「キャラクター」と「ジャンル」の日本語表現の特徴を切り口に、以下の4種類のコンテンツを展開している。

(1) キャラクター表現

(1) - 1 Character Expressions

アニメ・マンガの典型的な8人のキャラクター（男の子、女の子、野郎、侍、おじいさん、お嬢様、執事、大阪人）の特徴的な表現が学べる。キャラクターによる基本的なあいさつなど

の違いを一斉に表示する「一斉変換」、キャラクター毎の表現の特徴（一言フレーズ、文法、呼称、発音変化）を例文やイラストつきで解説した「キャラクター別解説」、学んだことの確認として、あるフレーズがどのキャラクターのものかを選ぶ「クイズ：誰のセリフ？」の3部構成で、例文は全て声優による生き生きとした音声つきである。約500のキャラクター表現を取り上げている。

図2 「Character Expressions」

一斉変換

キャラクター別解説

クイズ：誰のセリフ？

<p><一言フレーズ (例) ></p> <p>かたじけない。恩に着る。 → 侍</p> <p>ごきげんよう。 → お嬢様</p> <p>やーい、ひっかかったー。 → 男の子</p> <p>やーん、そんなのやだー。 → 女の子</p> <p>こりゃたまげたのう。 → おじいさん</p> <p>んだと、コラ！ → 野郎</p> <p>出すぎたまねを致しました。 → 執事</p> <p>そらアカンわ。 → 大阪人</p>	<p><文型・表現：野郎 (例) ></p> <p>～やがる 何しやがる！</p> <p>～ぜ 行こーぜ</p> <p>～じゃん かっこいーじゃん</p> <hr/> <p><発音変化：女の子 (例) ></p> <p>○○○→○っ○→○♡</p> <p>すっごーい</p> <p>ラ行→ん</p> <p>信じら<u>ん</u>ない</p>	<p><呼称：侍 (例) ></p> <p>1 人称 拙者、それがし、われ</p> <p>2 人称 おぬし、おのれ、～どの</p> <p>3 人称 御仁、おなご、こやつ</p> <p>家族 おじい、お父上、姉上、 せがれ</p>
--	--	--

(2) ジャンル表現

海外で人気の4ジャンル (Love (恋愛)、School (学校)、Ninja (忍者)、Samurai (侍)) に特徴的な表現が学べる。「Expressions by Scene (場面別表現)」「Word Quiz (用語クイズ)」「Kanji Game (漢字ゲーム)」の3コンテンツを4ジャンルで展開している。

(2) - 1 Expressions by Scene

ジャンルの典型的なストーリー展開に沿ったマンガ (30ページ) で、14～15の場面別によく現れる一言フレーズ、オノマトペ (擬声語・擬態語)、文化情報が学べる。マンガ中に現れるオノマトペについて、コマ画にふさわしいものを選ぶ「オノマトペクイズ」はドラッグ&ドロップで楽しめる。1ジャンルあたり、130～250の一言フレーズと100～130のオノマトペを取り上げている。

図3 「Samurai Expressions by Scene」

トップ画面



ストーリーマンガ



オノマトペクイズ



【場面8 与力との対決】

＜一言フレーズ（例）＞

「ちくちよう、やりやがったな・・・」

「上等だ・・・まとめて相手してやろう」

＜オノマトペ（例）＞

ぬるり（体から矢を抜く時、血がぬめる）

カキン（刀がぶつかり合う音）

ぬう（刀を合わせてにらみ合う）

(2) - 2 Word Quiz

頻度順にレベル分けしたジャンル用語を初級200、中級500、上級1000のレベル別に3択クイズで学習できる。意味や品詞を示すだけではなく、アニメ・マンガ中での使われ方として用語を使ったセリフ入りのマンガコマ画解説もある。上級レベルでは「ヤキモチを焼く」などのセットフレーズ（慣用句）にも挑戦できる。各ジャンル1000の用語（上級レベルの80～100のセットフレーズを含む）を取り上げている。

図4 「LOVE WORD QUIZ」

トップ画面



クイズ画面



解説画面



＜初級＞

あきらめる	告白する
つきあう	モテる
大好き	失恋
約束	運命
ほっとく	振り向く

＜中級＞

ときめき	遠恋
幼なじみ	一目ぼれ
奪う	ドキドキする
ジラす	半分コ
浴衣	温もり

＜上級＞

意地はる	【セットフレーズ】
意気投合	
思わせぶり	
かいかいぶる	
倦怠期	
せーせーする	ちよっかいを出す
	恋に落ちる
	サバを読む
	脈がある

(2) - 3 Kanji Game

ジャンルによく現れる漢字を初級、中級のレベル別に時間制限つきのドキドキするゲームで学べる。初級は100の単漢字、中級は200の漢字語彙である。意味、読み方、漢字、2つの語に共通する漢字を当てるなど9種類のゲームがあり、回答方法も三択や読みのタイピングから選べるなど、様々な角度から楽しみながら漢字が学習できる。高得点者だけがもらえるごほうびアイテムもあり、ゲームの要素を生かしたコンテンツとなっている。

図5 「NINJA KANJI GAME」



6. 公開後の反響

公開後8か月間（平成22年2月1日～平成22年9月20日）で、169カ国・地域から150万ページビューを超えるアクセス数があり、予想以上の反響を得ている。毎月平均20万のページビューがあり、英語圏以外の国・地域からのアクセスも多い。反響数は表3に、アクセスされた国・地域のランキングは表4に示した。

サイトには、「こんなサイトを待っていた！ありがとう！」「すばらしいサイト」「大好きなサイトです」「大学では教えてくれない表現が勉強できました」という喜びの声や、「次のコンテンツも期待しています」というコメントが、世界各国から寄せられている。また、ファンの個人サイト、ブログなどでも多く取り上げられており、把握しているだけでも41カ国、293のサイト、ブログで「アニメ・マンガの日本語」についての記事が掲載されている⁽⁵⁾。ファンサイトのニュースとしてサイト公開がとりあげられるだけでなく、「ファンの気持ちをわかっ

表3 サイトへのアクセス・反響数一覧：
平成22年2月1日～平成22年9月20日

アクセス数(ページビュー数)	1,565,115
ユーザー数(ユニークユーザー数)	165,808
アクセス地域(国・地域)数	169
サイトへの問い合わせ数	57
新聞、雑誌、情報誌、TVでの紹介	8
ファンサイト、ブログ等での紹介	293

表4 国・地域別アクセスランキング

1	日本
2	アメリカ
3	オーストラリア
4	韓国
5	中国
6	イタリア
7	インドネシア
8	ブラジル
9	フランス
10	スペイン

てくれているサイト」「アニメ・マンガに本当に現れそうなリアルな表現がいい」「Otaku-Friendly Language Lessons」「カジュアルな日本語はアニメ・マンガで勉強できます」などの好意的なコメントが、サイト運営者のお気に入りのセリフとともに紹介されており、さらなる波及効果を生んでいる。これらの記事やコメントには、日本語学習者と思われる人が一所懸命日本語で書いたものもあれば、サイトの雰囲気から一目でアニメ・マンガファンとわかるような書き手によるものもあり、このサイトがアニメ・マンガファンのニーズに合致し、日本語学習への動機づけにつながったことがうかがえる。

一方、ユーザーからの要望として多いのが、コンテンツの充実、音声の付加と多言語化である。

このサイトは、部分公開方式をとっており、公開後も毎月新規コンテンツを追加している。平成22年2月の公開時に2つだったコンテンツは、9月現在8つに増えており、コンテンツの充実を望む声に応えている。また、その際に、ユーザーの声を反映し、既存コンテンツのデータやインターフェースにも修正を加えている。音声については、アニメをイメージしたデザイン(TVモニター風デザインやカラーの人物像)を用い、発音変化なども項目として扱っている「Character Expressions」にはキャラクターに合わせた音声をつけているが、マンガをイメージしたデザイン(白黒のマンガやコマ画)を用いた「Expressions by scenes」や「Word Quiz」では、日本語の表現は文字のみで表示している。ただし、「Kanji Game」も含め、どのコンテンツも表記はかなやローマ字も選べ、読み方は確認できるようになっている。しかし、将来的には要望に応え、他のコンテンツにも音声が付加することを検討している。多言語化については、現在、解説言語は英語、日本語となっているが、サイトの性質上、アニメ・マンガの特定のジャンルやキャラクターが使う表現を扱っているため、平易な英語、日本語ではなく、この分野に精通していない人にとっては難しいものもある。そこで、ユーザー数・日本語学習者数の多い中国語、韓国語、スペイン語について、平成22年度中の公開を目指し、現在、翻訳やサイト構築を進めているところである。

その他の要望としては、「勉強のために、語彙や漢字のデータをダウンロードしたいが、そのような提供はないのか」、「もっと日本語を勉強したいが、関西国際センターでアニメ・マンガのコースがあるのか、あれば参加したい」といった日本語学習に関するものがある。また、日本語教師からも、「具体的な教材としての活用方法を紹介してほしい」との声もある⁽⁶⁾。実際、関西国際センターでは、このサイトを利用して、アニメ・マンガを活用した授業を実施しており、教師向けに授業での活用案なども提案していきたいと考えている。また、サイトでは、用語クイズや漢字ゲームはクイズやゲームとしての性質上、一覧できる構造にはしていないため、リスト化してほしいという要望には、書籍化など別媒体で応えたいと考えている。

今後もユーザーの声を反映しながら、アニメ・マンガファンのニーズに合った、充実したサイトになるよう、制作、改善を行っていききたい。

〔注〕

- ⁽¹⁾ 海外の書籍販売サイトでのマンガ売り上げランキング、ファンサイトの好きなアニメランキング、動画投稿サイトの再生数ランキング、人気の高いファンサブ、スキャンレーションサイトのアクセスランキングなどのデータから各作品のランクインした回数、順位などを集計し、総合ランキングを作成した。
- ⁽²⁾ アニメ・マンガと日本語学習のきっかけや動機づけに関連した先行研究については熊野（2010a）で概観し、聞き取り調査における具体例も詳述している。
- ⁽³⁾ アニメ・マンガの特定の作品、著者、登場人物、ストーリーなどの紹介や解説を目的としたコンテンツはファンサイト等で十分情報があるため、本サイトでは扱わず、アニメ・マンガに現れる「日本語」に関する内容に特化したものとする事とした。
- ⁽⁴⁾ マンガ制作を依頼するにあたっては、関西国際センターで収集したマンガの中から用語やオノマトペを抽出したものをリスト化し制作者に提示し、そのデータを元に制作してもらった。
- ⁽⁵⁾ サイトへの問い合わせのコメント、ファンサイトの紹介記事などの反響は、あらゆる言語で寄せられているため、適宜英語や日本語に翻訳して管理している。ここで紹介したユーザーの声は、筆者が必要に応じて翻訳、要約した。
- ⁽⁶⁾ 教師からは「未成年に紹介するのにはふさわしくない表現やシーンがある」などのコメントも少数ながらあった。サイト自体を授業に活用する場合には、教師が問題のないコンテンツ（学校ジャンルなど）を選んで利用していただければと思う。

〔参考文献〕

- 熊野七絵・廣利正代（2008）「「アニメ・マンガ」調査研究―地域事情と日本語教材―」『国際交流基金日本語教育紀要』第4号、55-69、国際交流基金
- 熊野七絵（2010a）「日本語学習者とアニメ・マンガ～聞き取り調査結果から見える現状とニーズ～」『広島大学留学生センター紀要』第20号、89-103、広島大学留学生センター
- （2010b）「趣味から日本語学習への架け橋～「アニメ・マンガの日本語」Web サイト開発～」『日本語学』4月号、60-69、明治書院
- Williams, K. L. (2006). *The Impact of Popular Culture Fandom on Perceptions of Japanese Language and Culture Learning: The Case of Student Anime Fans*, Ann Arbor: UMI.