

日本語教育におけるアニメ・マンガの活用のために

—マドリード日本文化センター事例報告—

熊野七絵

1. はじめに

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、文化芸術交流事業においては、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いる。また、海外日本語事業においても、アニメ・マンガが日本語学習のきっかけとして大きな役割を果たしていることなどから、アニメ・マンガの活用を検討し、eラーニングを通じての学習者への直接支援として、「エリンが挑戦！にほんごできます。」Webサイト (<http://erin.ne.jp/>)、「アニメ・マンガの日本語」Webサイト (<http://anime-manga.jp>)などの教材開発を進めてきた。これらeラーニングは、学習者がいつでもどこでも自由にアクセスできることから、学習者の裾野を広げていく上で重要な役割を果たすと考えられる。一方、次の段階として、海外各拠点において、これらのサイトやアニメ・マンガ等のポップカルチャーを日本語事業、日本語教育現場にも活用していくことが課題となっている。

本稿では、海外拠点での日本語学習者や教師を対象とした日本語事業におけるアニメ・マンガの活用事例として、マドリード日本文化センター（以下、JFMD）において実施した、1）ポップカルチャーイベントにおける活用、2）アニメ・マンガの日本語授業、3）アニメ・マンガ活用のための教師向け研修会の事例を報告する。

2. ポップカルチャーイベントにおける活用

JFMDでは、6.5万人を動員するスペイン最大のポップカルチャーイベントであるサロンデルマンガにおいて、2010年10月29日から11月1日の4日間、JFMDブースを出展した。アニメ・マンガなどポップカルチャーを契機とした日本語学習への動機づけのため、JF開発Webサイト「アニメ・マンガの日本語」「エリンが挑戦！日本語できます。」の体験を中心としたブースでは、アニメ・マンガファンにアピールするよう、各サイトのナビゲーションキャラクターの等身大パネルを設置し、大型モニターにサイト体験風景を映し出すデモンストレーションを行うなどで来場者の関心を引き、PCを数台設置して、ブース参加者各自にサイトを体験しても

らった。アンケートに答えると、抽選で関連グッズがもらえるなど、気軽に楽しんで参加してもらえる仕掛けや、ブースへの出入りや体験をスムーズに行えるような動線作りや配置に配慮した(図1)。

ブース参加者は3000人以上、1083人がアンケートに回答した。ブース体験については、「とても満足」と「満足」の合計が1028人(95%)という高い満足度を得ることができ、ブース自体も「かわいい、素敵」と好評であった。また、回答者中「日本語を学習している」者は182名(17%)と少数だったが、「今後日本語を学習したい」という回答は756人(70%)と非常に多く、ブース体験が日本語学習の動機づけにつながる可能性が示された。また、ブースでの両サイトの紹介が、その後のスペインにおけるサイトの利用(日本語学習)を促したかどうかを検証するため、サロデルマンガ前後の両サイトのアクセス解析結果を確認したところ、各サイトのページビューは500%以上の伸びを示していた。特に、「アニメ・マンガの日本語」Webサイトはスペイン語版公開直後であったことなどから、公開前と比べ1598%の伸びを示した。サイトを多言語化する際、ポップカルチャーイベントとタイミングを合わせて紹介・広報を行うことで、相乗効果を生んだ例といえるだろう。

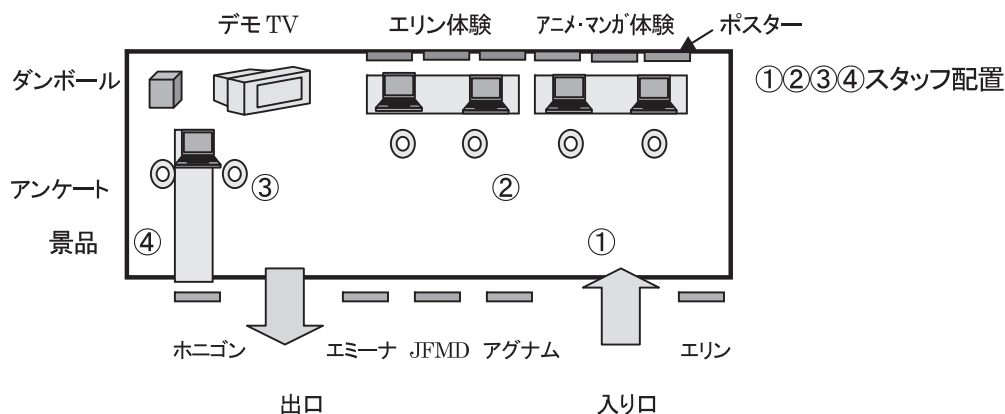


図1 JFMD ブースの配置図

JFMDでは、同様のブース出展を、表1に示したように、スペイン各地で実施している。これらのイベントでは準備・運営は現地化され、各都市の日本語教育関係者を通じて、日本語学習者をアルバイトスタッフとして募集し、ブース運営を行っている。

表1 ポップカルチャーイベントにおける JFMD ブース出展概要

イベント名	開催都市	開催時期	ブース参加者数
サロンデルマンガ	バルセロナ	2010年10月29-11月1日	3000
FITUR (観光見本市)	マドリード	2011年1月19-23日	カウントなし
サロンデルマンガ	ヘレス・デ・ラ・フロンテラ	2011年4月29日-5月1日	2500
エキスポマンガ	マドリード	2011年5月6-8日	2300
ホルナイカスマンガ	サラゴサ	2011年9月17-18日	750

3. アニメ・マンガの日本語授業

「アニメ・マンガの日本語」Web サイトは、趣味としてのアニメ・マンガと日本語学習の架け橋となることを目指して作成されたものであり、基本的にはアニメ・マンガファンが各自で楽しむように設計されているが、日本語授業における活用も可能である。その現場活用例として、JFMD では、表2のように、JF 事業として、あるいは現場教師や関係機関等からの依頼に応じた出講などの形で、日本語学習の動機づけを目的としたアニメ・マンガの日本語授業を実施している。

表2 アニメ・マンガの日本語授業実施概要

主催機関、イベント	日時、授業時間	学習者・レベル
マドリード・アウトノマ大学 「言語の日」日本語特別授業	2010年11月15日 90分	70名 A2
JF 事業開発戦略室、文化事業部企画 「日本のマンガ教室」	2011年4月13-14日 120分×2日	17名 A1-B1
JFMD さくらネットワーク事業、エキスポマンガ (マドリード)における日本語教室	2011年5月7日 30分×2回	80名 ゼロ初級
バレンシア日本語教師企画、震災チャリティー 日本語講座「Junto a Japón (日本と共に)」	2011年5月6-8日 90分×2回	19名 A1-A2
ムルシア日本語教師企画、震災チャリティー 日本文化イベント「Japón Cerca (近い日本)」	2011年10月1-2日 60分	35名 ゼロ初級

3.1 授業事例1：「日本のマンガ教室」における「マンガの日本語」授業

JF 事業開発戦略室、文化事業部等が企画した「日本のマンガ教室」は、マンガの描き方、マンガの日本語、マンガ文化講演会という日本のマンガに関連した連続講座であり、2011年4月に JFMD とパリ日本文化会館でモデルケースとして実施されたものである。マンガの描き

方は京都国際マンガミュージアムの小川剛氏、マンガ文化講演会は京都精華大学の吉村和真氏が担当し、報告者は「マンガの日本語」講座を担当した。

JFMDにおける「マンガの日本語」授業では、当初A2、B1のレベル別に学習者を募集して実施する予定であったが、参加人数の関係で、レベル合同で2日間の授業を実施することになった。そこで、各授業は「アニメ・マンガの日本語」Webサイトのコンテンツを活用し、「キャラクター表現」、「ジャンル表現」に焦点を当てたものとした。各授業の目標と教室活動は以下の通りである。

(1) キャラクター表現編

目標：①好きなアニメ・マンガの登場人物やストーリーを説明できる。

②アニメ・マンガの日本語におけるキャラクターによる表現の違いを知る。

③日本語でマンガを読んで、キャラクター表現に気づき、キャラクターらしくセリフを言うことができる。

教室活動：

- 1) 人気のあるマンガ作品を知っているかどうか確認したり、グループで好きなアニメ・マンガの登場人物やストーリーを紹介しあったりする。
- 2) 「アニメ・マンガの日本語」サイトの「Character Expressions (キャラクター表現)」コンテンツを参考に、挨拶や自己紹介などのキャラクターによる表現の違いを紹介、練習し、キャラクターになってペアで会話づくりをする。また、サイトの「女の子」「野郎」のフレーズ、文型・表現、人称、発音などの表現の特徴についてサイトで紹介する。
- 3) 「アニメ・マンガの日本語」サイトの「School Expressions by Scene (学校場面別表現)」コンテンツのマンガ10ページ分を配布し、読んでみる。マンガに関する内容確認の質問をしたり、マンガ内の「女の子」「野郎」表現探しをしたり、グループでマンガの登場人物を割り振り、セリフを言ってみたりする。

(2) ジャンル表現編

目標：①好きなジャンルと理由を説明することができる。

②アニメ・マンガのジャンル用語やジャンル漢字について知る。

③日本語で特定ジャンルのマンガを読むことができる。

教室活動：

- 1) 好きなマンガのジャンルやその理由について語り合う。
- 2) ジャンル用語やジャンル漢字の例示から、「学校」「恋愛」「忍者」「侍」のどのジャンルの用語や漢字なのかをグループで予想する。「アニメ・マンガの日本語」Webサイトのジャンル別の「Word Quiz (用語クイズ)」や「Kanji Game (漢字ゲーム)」コンテンツを紹介し、やってみる。

3) 「School Expressions by Scene (学校場面別表現)」のマンガを読み、セリフやオノマトペをグループごとに手分けして翻訳し、発表する。よりよいマンガ翻訳になるよう、ベルナベ・マルク氏に講評してもらう。

この「日本のマンガ教室」講座では、スペイン国内で5万部の発行部数を誇り、日本語学習者のバイブルとなっている日本語教材『Japonés en Viñetas マンガで日本語』の著者であり、マンガ翻訳家としても著名なベルナベ・マルク氏が通訳を務め、日本語授業にも参加してもらえたため、サイトのマンガを読む活動にグループでの翻訳を取り入れ、同氏に翻訳のポイント講評をお願いすることができた。また、スペイン日本語教師会を通じて、数名の教師が授業を見学した。今後、海外拠点の日本語講座において、文化事業と連携した日本語講座を企画・実施する場合には、現地のアニメ・マンガ専門家や翻訳家、日本語教師などとの連携の可能性もあると考えられる。

3.2 授業事例2：エキスポマンガ「アニメ・マンガの日本語入門教室」

マドリードで行われたエキスポマンガにおいては、ゼロ初級者も参加できる形の「アニメ・マンガの日本語入門教室」を行った。会場内の一角に設置された教室は、2回ともほぼ満員の35～45名程度が埋まり、熱気に包まれた。「これは～です。」「～が好きです。」などの簡単な文型で、好きなアニメ・マンガやキャラクターについて話したり、あいさつや自己紹介の表現のアニメ・マンガキャラクターバリエーションを紹介して、簡単な練習をしたりした。参加者は皆、大声でリピートし、楽しそうにペアで会話し、キャラクターになりきってとても積極的に披露してくれた。こういったイベントでは、日本語既習者のみではなく、ゼロ初級者でも参加できるような活動を行うことで、日本語学習者の掘り起こしにつながるということを実感した。

このように、文化事業や各種ポップカルチャーイベントなどの機会と組み合わせたアニメ・マンガの日本語授業は、単発的な授業であっても、アニメ・マンガファンの日本語学習への動機づけとして大きな可能性を秘めていると思われる。

4. アニメ・マンガ活用のための教師向け研修会

JFMDでは、日本語教育現場におけるアニメ・マンガの活用を促すため、教師向けの活動も行っている。教師からは、アニメ・マンガは動機づけとして活用したいが、どのように活用すればいいのかわからないといった声が多いためである。

4.1 ベルギー日本語教師会セミナー

2010年11月19日にルーヴァン・カトリック大学で行われたベルギー日本語教師会主催の日本語教育セミナー「アニメ・マンガを教室に取り入れよう」に報告者が出講し、講演「アニメ・

マンガを日本語授業へ「理論と実践」とワークショップ「アニメ・マンガを使った授業案を考えよう」を行った。講演では、海外におけるアニメ・マンガの普及、学習者とアニメ・マンガ（人気作品、接し方、日本語との関わり）、アニメ・マンガを活用した既存の教材・研究・実践などアニメ・マンガと日本語教育の関わりを概観し、ワークショップではアニメ・マンガを利用した授業体験（キャラクター表現に焦点を当て、実際のアニメ『ドラゴンボールZ』も活用した教室活動）の後、実際のマンガや「アニメ・マンガの日本語」Webサイトのマンガ素材を利用して、グループでレベルを設定して授業案を考え、発表してもらった。各グループの授業案は、後日教師会のHP（<http://bnk-nihongo.be/>）に掲載、共有された。参加した教師の満足度は高く、特に講演で知識を得た上で、授業体験や授業案作成を通じて、難しいと思っていたアニメ・マンガの活用について、具体的にイメージでき、応用してみたいと思うようになったとの声が多かった。

4.2 スペイン日本語教師会ワークショップ

2011年4月30日にスペイン日本語教師会、JFMD主催のワークショップ「アニメ・マンガを授業に活用しよう！」を実施した。アニメを利用した日本語教育実践を行っている静岡大学教職大学院准教授の矢崎満夫氏と報告者が講師となり、まず、報告者による「アニメ・マンガの日本語」サイトを活用した授業体験、矢崎氏によるティーチング・ストラテジー『アニメで日本語』を活用した授業体験を行い、アニメ・マンガの活用方法やポイントを確認した。その後、『クレヨンしんちゃん』のアニメ1話分（7分程度）を共通素材として参加者一同で見てから、A1、A2、B1の対象レベルごとのグループに分かれて、具体的な教室活動アイデアを考えた。こちら、ワークショップの様子や参加者が作成した教案は教師会HP（<http://apje.es/>）に掲載され、セミナー参加者以外とも共有することができた。

このワークショップ終了後、ベルギー、スペインともに数名の先生方から授業で実際にアニメ・マンガを取り入れたとの報告があり、既述の震災チャリティーイベントにおいても、ワークショップに参加した教師達が中心となり、アニメ・マンガの日本語や、ドラマの日本語など、ポップカルチャーを活用したさまざまな授業が企画された。このような教師向けの研修会は、日本語授業に取り入れるのが難しいと思われがちなアニメ・マンガ等ポップカルチャーの活用を具体的にイメージし、一歩を踏み出すきっかけとして重要な役割を果たすといえるだろう。

5. おわりに

本稿では、アニメ・マンガ等のポップカルチャーを日本語事業、日本語教育現場にどのように活用していけばいいのか、JFMDで実践した事例を、ポップカルチャーイベントでの活用、アニメ・マンガの日本語授業、教師向け研修会の3タイプにまとめて報告した。これらの取り

組みは、学習者の日本語学習への動機づけ、教師の現場での活用を促すための一つの試みである。今後、海外各拠点では、日本語講座の拡大、文化事業と日本語事業の連携企画など、新たな試みや企画が求められていくことになるが、本報告が海外の現場の参考となれば幸いである。

〔参考文献〕

- 川嶋恵子・熊野七絵 (2011) 「アニメ・マンガの日本語授業への活用」WEB版『日本語教育 実践研究フォーラム報告』、1-10、日本語教育学会2011年度実践研究フォーラム
- 熊野七絵 (2010) 「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
- 熊野七絵 (2011) 「アニメ・マンガの日本語—ジャンル用語の特徴をめぐって—」『広島大学国際センター紀要』第1号、35-49、広島大学国際センター
- 熊野七絵・川嶋恵子 (2011a) 「『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—」『国際交流基金日本語教育紀要』第7号、103-117、国際交流基金
- 熊野七絵・川嶋恵子 (2011b) 「アニメ・マンガの日本語—ジャンル漢字の特徴をめぐって—」『広島大学留学生教育』第15号、17-31、広島大学国際センター
- 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
- 矢崎満夫 (2009) 「アニメを使った日本語教育活動『アニメで日本語』の開発—「アニマシオン」のティーチング・ストラテジーに着目して—」『静岡大学国際交流センター紀要』第3号、27-42、静岡大学国際交流センター
- Bernabé, Marc. (2001) *Japonés en Viñetas*. Norma editorial