

# NHK ラジオ講座 「やさしい日本語プラス ポップカルチャーの日本語」

ーキーフレーズを中心とした放送用台本の制作監修における工夫ー

熊野七絵・三宅直子・北口信幸

## 1. はじめに

国際交流基金関西国際センター（以下、KC）が監修を務めたNHKワールド JAPAN「やさしい日本語プラス ポップカルチャーの日本語<sup>(1)</sup>」は、日本のポップカルチャーの代名詞とも言えるアニメ・マンガをもっと楽しむための日本語が学べるラジオ講座である。NHKワールド JAPANの中国語放送で2023年1月から隔週で全25回（5回／週×5週分）が放送され、同4月からはタイ語放送も開始、今後も多言語での放送が予定されている（2023年8月現在）。放送後に配信されるアーカイブは番組サイト・アプリで世界中どこでも聞くことができる。

本稿の目的は、ラジオ講座放送用台本の作成および番組制作の監修（以下、制作監修）について報告することにより、音声コンテンツ制作の際の工夫やポイントを共有することである<sup>(2)</sup>。次章以降では、まず、同講座の制作監修を務めることになった経緯とねらいを述べる。続いて、講座の概要を実際の台本なども示しつつ説明する。最後に、留意・工夫した点をまとめる。

## 2. 制作監修の経緯とねらい

今回の取り組みは、NHKから制作委託を受けたNHKエデュケーショナル（以下、NED）より、海外の初級レベルの学習者に向けた日本のポップカルチャーをテーマとするラジオ講座の内容の監修および台本作成に関する相談をうけたことに端を発する。当初NEDは、ゲームやアニメ・マンガ、映画・ドラマ、J-POPなどいろいろなポップカルチャーを取り上げたい、「推し活」も扱いたい、との意向であった。一方、「やさしい日本語プラス」は、「やさしい日本語 Easy Japanese 会話編<sup>(3)</sup>」のラジオ講座シリーズとセットで放送されたり、独立で放送されたりするほか、リスナーの目的や環境などさまざまな要因によって、毎回継続して聞く人とそうでない人がいる点も考慮してほしいとのことだった。

このような事情をふまえ、KCは、音声のみの放送であり視覚情報が提供できないこと、映画・ドラマやJ-POPは初級レベルを対象とするには作品選定が難しく、また、特定の作品の台詞や歌詞を扱えない事情や著作権上の制約もあることから、アニメ・マンガやそのファン同士の交流にテーマを絞るという提案を行った。これは、KCがこれまでウェブサイト「アニメ・

マンガの日本語」(<https://anime-manga.jp/>)の開発や各種研修等を通して、ポップカルチャーへの興味・関心が日本語学習開始・継続への動機付けとなるよう教材制作や授業デザインを行ってきたことが背景にある<sup>(4)</sup>。国際交流基金が2021年度に実施した海外日本語教育機関調査(国際交流基金 2023)によると、海外の学習者の日本語学習目的として「アニメ・マンガ・J-POP・ファッション等への興味」と答えたのは59.9%にのぼっており、海外の初級レベルの学習者に対する動機付けとして、アニメ・マンガがテーマの番組は歓迎されると考えた。加えて、音声素材はKC 所有のものが提供可能で、声優によるセリフや効果音など耳からだけでも楽しめることも、ラジオというメディアに合っている。これらのことから、テーマをアニメ・マンガに集約することに対して、NED 側からも賛同を得た。

学習手段としてのラジオというメディアに着目すると、例えば、国際交流基金・電通(2016)では、香港・韓国の日本語学習者に学習方法を尋ねた調査で、「独学で(テレビやラジオの語学番組で)」との回答が一定数あったことが報告されている<sup>(5)</sup>。ラジオは、教育機関に所属しない人に対しても学習機会を提供できる手段の一つと言えよう。また、放送メディアの一般的な特性として、鄭・久保田(2006)は、「広域性」「速報性」「同時性」「非文字性」「時間性」「公共性」の6つを挙げ、中でも「非文字性」について、印刷メディアに比べて「視聴者の負担感が少ない」としている。さらに、オーディオ・メディアの教育における特性として、①文字では表現しにくい内容を話し言葉で伝えられる、②他のことをしながら聴けて学習できる、③話し言葉で学ぶため、学習への興味がわきやすい、④学習に親近感をもたせ、学習者を励ましたり、動機を高めたりできる、の4点を挙げている。これらの点は、初級レベルの学習者を広くターゲットとする今回の取り組みにとって、ラジオ講座ならではの強みと言えるだろう。番組では、リスナーが理解できる言語で解説が行われるため(中国語放送の場合は中国語で解説)、リスナーにとっては、より敷居が低く親しみを感じさせるものとなる。

制作監修にあたっては、アニメ・マンガ作品やファン同士の会話に表れる日本語に焦点をあて、各放送回のテーマの核となる表現や会話を「キーフレーズ」として、それを中心に展開することを方針に据えた。キーフレーズの検討にあたっては、学んだ表現が実際のアニメ・マンガ作品に出てきた際に日本語で理解できたり、ファン同士の交流やイベントで使ってみたいと思えたりすることを選定基準とした。その際、初級だからと文型中心に考えるのではなく、オーセンティックでより自然な表現を取り上げ、アニメ・マンガの一場面に入り込んだかのような感覚を味わいながら学習の達成感や満足感が得られることを重視した。また、「やさしい日本語プラス」が5分と短いため、提供する情報を絞り込み、キーフレーズを中心とした解説でリスナーの興味・関心を高めて、繰り返されるキーフレーズが耳に残る番組になることを目指した。

このように、アニメ・マンガを軸として、気軽に楽しみながら聞いて動機を高めることにつ

ながるといいうラジオ講座の特性を活かし、キーフレーズを中心とした番組の制作監修を行うことになった。

### 3. 講座概要

ここでは、2. で述べた方針に沿って制作監修したラジオ講座の概要について、全体構成と一回の講座の流れを放送用台本例とともに具体的に述べる。

#### 3.1 全体構成

放送週に合わせて5回分を1セットとし、5セットから成る25回の講座を組み立てた。全25回のテーマ、キーフレーズは表1の通りである。

表1 全25回のテーマ・キーフレーズ一覧

セット	回	テーマ	キーフレーズ	
1	キャラクター表現	1 キャラによる違い：あいさつ	よう、オッス。	ごきげんよう。
		2 キャラによる違い：自己紹介	拙者、〜でござる。	ぼく、〜っていうんだ。
		3 女の子キャラ表現	超カッコイー♡	すっごーい♡
		4 野郎キャラ表現	何しやがる！	マジで殴るぞ、テメーつ。
		5 男の子キャラ表現	泣くもんか！	絶対、負けないぞ！
2	キャラクター表現	6 おじいさんキャラ表現	こりゃ、たまげたのう。	ご苦労じゃった。
		7 お嬢様キャラ表現	ちよっと、よろしいかしら。	車をお出し！
		8 執事キャラ表現	お帰なさいませ、ご主人様。	おけがはございませんか。
		9 大阪人キャラ表現	むっちゃ、ええやんかー。	そらアカンわ。
		10 侍キャラ表現	うむ、左様でござる。	ふふ...動けまい。
3	ジャンル表現 学校・恋愛	11 お弁当	鈴木君のためにお弁当作ってきたの♡	ちよっと多いんじゃないかな...？
		12 部活	しゃーっす。	練習始めるぞー。
		13 放課後	コラー！掃除当番サボるなあー！！	わー！／もう、逃げ足だけは速いんだから！
		14 片想い	絶対うまくいくって。大丈夫っ。	あんな素敵な人があたしに振り向くはずないじゃん。
		15 告白	俺とつきあってもらえませんか。	う、うん...
4	ジャンル表現 忍者・侍	16 任務開始！	お呼びで。	新しい任務についてもらう。
		17 潜入	おのれ何者だ！！	逃げおったな。
		18 忍術	修行の成果...今こそ見せてくれる。	雷神の術!! / ぎゃああ。
		19 抜刀	無礼者めが。	スキありっ！ / 不覚...
		20 礼	かたじけない。	困ったときはお互い様だ。
5	押し活表現	21 好きな作品について話す	今、異世界ものにハマってる。	あー、一気見しちゃったんだ。
		22 好きなキャラについて話す	押しキャラは〇〇。	〇〇見てるって言ってたよね。
		23 感想を話す	昨日は神回だった。	戦闘シーンが胸熱だったね。
		24 推しの魅力を語り合う	最高過ぎる。	この表情。尊い...
		25 イベントに参加する	物販ブースで絵師さんが売ってたよ。	そのアクスタ、めちやくちかわいい。／どこで買ったの？

講座としてまとまりがあり、各セット内でゆるやかにつながりのある場面展開としつつ、どの1回だけを聞いても楽しく学びのある内容・構成とした。セット1、2はアニメ・マンガに現れるさまざまなキャラクター（人物像）を特徴づける「キャラクター表現」、セット3、4は海外で人気のあるジャンル（学校、恋愛、忍者、侍）でよく使われる「ジャンル表現」、セット5はアニメ・マンガなどポップカルチャーのファン同士が交流する場面で使える「押し活表現」という5セットの構成とした。

### 3.2 一回の講座の流れ

一回の講座は、ラジオという音声のみのメディアで提供する点を考慮し、リスナーが日本語でアニメを視聴したり、ファン同士で交流したりする際に会う可能性のあるキーフレーズを中心に内容を検討した。どのセットも共通して、①キーフレーズ提示、②解説、③キーフレーズ確認・なりきって言う、という流れとした。まず、①キーフレーズを聞いてみることで場面を想像させる。次に、②日本語の専門家による解説を加えてキーフレーズの理解を促し、関連する情報を提示する。最後に、③キーフレーズを確認して、キャラクターなどになりきって言う機会を設ける。これを全セットに共通の流れとし、楽しみながら聞いて、無理なく学べることを目指した。

### 3.3 各セットの台本の流れと意図

3.2で示した全セット共通の流れを、各回においてどう具現化したか、「キャラクター表現」「ジャンル表現」「押し活表現」から典型的な回の台本を示して説明する。台本は、KCの日本語の専門家が原案を提案し、NEDの同講座の担当ディレクターが収録時間や出演者の雰囲気なども考慮して修正やコメントを加えて作成された。実際の放送用台本は、日本語台本を各言語に翻訳したものが使われ、各言語の番組制作時にそれぞれの事情に応じてアレンジが加えられ、収録・編集が行われる。日本語の専門家による解説部分は、日本語で録音したものに各言語の解説をかぶせる形となる。なお、中国語放送では、学習者役である出演者A、Bが、アニメ・マンガファンとしての自身の経験に基づくアドリブなどを交えながら、楽しい雰囲気の中で収録が進められた。

#### 3.3.1 キャラクター表現

セット1、2では、「キャラクター表現」を扱った。セット1の第1回・第2回では「あいさつ」「自己紹介」を取り上げ、同じことを言うのもキャラクターによって表現等が異なることを示した。それをふまえて、第3回～第10回では、女の子、野郎、男の子、おじいさん、お嬢様、執事、大阪人、侍と毎回一つのキャラクターに焦点をあて、そのキャラクターならではの

表現を知ることができるようにした。

① キーフレーズ提示

キャラクターに特徴的なキーフレーズを声優の感情のこもった声で聞くことで、キャラクターならではの表現への興味を喚起するとともに、その表現がアニメ・マンガで使われるシーンをリスナーに想像させるようにした。

第4回 野郎キャラ表現 「何しやがる！」

【凡例】 A・B：出演者、S：専門家、

「太字」：日本語音声、イタリック：効果音、＜翻訳＞：各言語での翻訳

A：今回は野郎キャラクターの表現を勉強します。まずは聞いてください。

どんなシーンで使われているか、わかりますか。

ボゴッ (殴る)

「何しやがる！」＜翻訳＞

A：お～、怒っている感じで迫力がありますね。

不良が出てくるようなマンガで使われる表現でしょうか。

B：そう。喧嘩のシーンで出てきそうでしょ。こんな表現もありますよ。

ブチッ (キレル)

「マジで殴るぞ、テメーっ。」＜翻訳＞

A：荒っぽい！さすが野郎キャラ。でも、実際にどこが特徴的なのか、ちょっとよく分からないですね。

② 解説

キーフレーズのキャラクターの表現について、どのようなキャラクターが使うのか、発音、文法、呼称などの特徴や意味・用法について、日本語の専門家が解説した。一般的な日本語では何にあたるかなども示しながら、リスナーに近い立場の出演者A、Bが聞き手役となって会話することで、理解しやすくした。また、キーフレーズをキャラクターらしく表現するためのポイントや、アニメ・マンガのキャラクターが使う表現であり、実生活で使う場合は留意が必要である場合はその点も伝えるようにした。

B：日本語の専門家、国際交流基金関西国際センターの〇〇先生に聞いてみましょう！

S：少年アニメ・マンガに登場する戦う男や不良っぽいキャラクター、いわゆる「野郎」キャラクターが使う表現には特徴がいくつかあります。「やがる」は、相手や他人の行動に対して嫌悪感や侮蔑の気持ちを表す時に使う表現です。「何しやがる！」は、「何するんだ！」に相手への強い怒りが加わった表現です。アニメやマンガでは、他にも「何言ってやがる！」＜翻訳＞「何考えてやがる！」＜翻訳＞などの表現も使われます。

B：「やがる」。ここに気持ちが表れてるんですね。

- A：私もよくわかりました。  
次は「マジで殴るぞ、テメーっ。」について、先生に教えてもらいましょう。
- S：「マジで」は「本当に」という意味です。また、「殴るぞ」の「ぞ」は、「よ」のような終助詞で、男性がよく使います。これから行おうとすることを相手に強く宣言する時によく用いられる表現です。そして「テメー」は「あなた」ということです。喧嘩相手や敵に対して使う呼称です。「マジで殴るぞ、テメーっ。」は、標準語では「本当に殴りますよ、あなた。」となります。
- B：「殴る」＜翻訳＞に「ぞ」を付けて宣言してるんだ。「マジで」は日常会話で聞くことでもありますね。
- A：「マジで怒るぞ」＜翻訳＞という使い方もできますね。
- S：これらの表現は、仲間うちでのふざけた会話でも使われますが、相手を威嚇する、かなり乱暴に聞こえる表現なんですよ。アニメやマンガではバトルのシーンなどでよく使われます。
- B：野郎の言葉遣いだからかなり乱暴だというのは納得です。だから仲間内での会話なんですね。
- A：実際に使おうとしたら、要注意です。

### ③ キーフレーズ確認・なりきって言う

解説後に再度キーフレーズを聞くことで、理解できるようになっていることを実感しながら、キーフレーズに現れるキャラクター表現の特徴を確認できるようにした。

- A：ではセリフをもう一度聞きましょう。  
「何しやがる！」  
「マジで殴るぞ、テメーっ。」
- B：怒りの感情がこもっていると、野郎キャラクターらしくなりそうですね。

続いて、アニメ・マンガのキャラクターになりきって出演者A、Bといっしょにキーフレーズを言うことで、リスナーが楽しさや満足感、達成感を感じられるようにした。

- A：ではここで、キャラクターになりきって言ってみましょう！  
リスナーの皆さんも一緒に。  
「何しやがる！」 ※A、Bリピート  
「マジで殴るぞ、テメーっ。」 ※A、Bリピート
- B：Aさん、そんなに怒らないで～！「マジでこわいんですけど！」こうなったら…「逃げるぞ！」

### 3.3.2 ジャンル表現

セット3、4では、アニメ・マンガのジャンルのうち「学校・恋愛」（セット3）、「忍者・侍」

(セット4)に注目し、それぞれのジャンルに特徴的な表現と、それが使われる場面を取り上げた。さらに、そのジャンルをより深く知ることができるよう、文化情報や関係のある語彙などの関連情報を提供した。それによって、背景などを理解した上で、臨場感のある場面を想像しながらキーフレーズを味わえるようにした。

① キーフレーズ提示

ジャンル表現では、キーフレーズを会話の形で提示し、テーマや場面を想起させるようなBGMや効果音を加えることで、そのジャンルならではの世界観をイメージしやすいようにした。

第17回 潜入「おのれ何者だ！！」

A：今回は「忍者」＜翻訳＞ジャンルに注目します。テーマは「潜入」＜翻訳＞です。まずは、セリフを聞いてみましょう。

手裏剣を放つ

(女)「おのれ何者だ！！」＜翻訳＞

(男)「逃げおったな。」＜翻訳＞

B：緊迫しているね。

A：誰かが潜入してきたってことなのかな？

B：それに、最初に聞こえてきた金属みたいな音は、何だろう？

② 解説

会話が行われている場面について、表現が使われる状況を解説することで、単に理解だけでなく、リスナーが当該ジャンルのアニメ・マンガのワンシーンとして頭の中で具体的に思い描けるようにした。

B：この場面について、国際交流基金関西国際センターの〇〇先生に解説していただきますしょう。

S：忍者ジャンルのアニメ・マンガには、忍者が使う道具がいくつか出てきます。この場面では、隠れている者の気配に気づいた「くノ一」＜翻訳＞が「手裏剣」＜翻訳＞で相手を攻撃しています。そして、相手が逃げてしまったことを他の忍者が悔しがっています。「おのれ何者だ！！」の「おのれ」＜翻訳＞は「お前」＜翻訳＞の意味です。これは、怒りを込めて相手を罵る時に使います。また、時代物ジャンルでは「誰だ！！」＜翻訳＞の意味で、「何者！！」と言います。他にも「何奴！！」がよく使われます。

「逃げおったな。」の「おった」は逃げた相手に対する嫌悪や侮辱を表す罵倒表現で、「おった」を使った表現には他に「隠れおった」＜翻訳＞や「だましおった」＜翻訳＞などがあります。

B：「おのれ」や「おった」などの表現には、怪しい人物や敵に対する気持ちや、緊迫した状況が表れているんですね。

ジャンルに特徴的な語彙・表現や、文化情報など、知って嬉しい関連情報を追加で提供することで、キーフレーズの背景理解につながるようにした。番組をはなれても、当該ジャンルのアニメ・マンガ作品をより楽しめるように考えた。

B：最初の音は「手裏剣」を使ったときの音ということですが、忍者はどんな武器や道具を使うんでしょう？  
 S：「手裏剣」＜翻訳＞は、忍者が使う有名な武器です。敵に投げつけて戦うための武器で、刃先が十字型になっているものがよく出てきますね。また「くない」＜翻訳＞も有名ですね。両刃のナイフのような形の道具で、振り回したり、突き刺したりする武器としても、穴を掘ったり、木を削ったりする道具としても使える忍者の万能道具です。  
 B：忍者と言えば手裏剣ですね。これを使った修行のシーンも、アニメで見たことがあります。  
 A：「くない」＜翻訳＞も特徴的ですよね。

### 3.3.3 推し活表現

セット5では、アニメ・マンガのファン同士の会話でよく使われる「推し／ファン活」表現を扱った。第21回～第24回では、ファンの友人と作品や登場人物について話す場面を、第25回は日本で開催されるアニメ・マンガイベントへの参加場面を取り上げ、アニメ・マンガのファンとして日本語で楽しく交流してみたいと思ってもらえることを目指した。また、アーカイブや再放送など、長期にわたり聞かれる可能性があることから、時代性を反映しすぎない点にも配慮した。一時の流行語として廃れていくのではなく、例えば、「神～」など今後定着しそうな汎用性のある表現を選ぶよう努めた。キーフレーズ選定時には、実際にアニメ・マンガファンのやりとりなどでどのように使われているか、SNS やブログなどで事例も確認した上で検討した。

#### ① キーフレーズ提示

推し活表現では、会話をしている登場人物の関係性やどのような話題について話している場面か、表現が提示される前に簡潔に説明を行った。

第23回 感想を話す「昨日は神回だった。」

A：今回は「作品の感想を話す」ときに使える表現を学びます。同じ作品のファン同士の会話です。  
 さっそく聞きましょう！  
 (男性ファン) 「昨日は神回だった。」＜翻訳＞  
 (女性ファン) 「戦闘シーンが胸熱だったね。」＜翻訳＞  
 B：「戦闘シーン」は＜翻訳＞ですよね。他の表現も、ちょっと独特です。



② 解説

リスナーが母語で同じように行っているであろうファン同士の会話を日本語ではどう表現できるのか、キーフレーズだけでなく、他の用例や語彙、表現も挙げて解説している。リスナーが実際に会話する時に、複数の表現の中から自身の気持ちに近い表現を選べるように考えた。また、アニメ・マンガに限らず、他のポップカルチャーの「推し活」にも使える表現があれば、そのことも紹介するようにした。

B：会話の詳しい内容について、国際交流基金関西国際センターの〇〇先生の解説を聞きましょう。

S：昨日放送していたアニメを見た2人がお互い感想を語りあっている場面です。感想を述べる時には、色々な言い方が使われます。放送回全体がすごくよかったということ「神」＜翻訳＞ということばを使って、「神回だった。」＜翻訳＞と言っています。また、「神」ということばは、賛辞する対象を変えて、使うことができます。原作マンガや原画をアニメにした際の出来栄がすばらしかった時に「神作画」＜翻訳＞と言ったり、アニメやゲームの主題歌がすばらしかった時に「神曲」＜翻訳＞、などと言ったりします。

アニメやマンガに限らず、コンサートのセットリストに、ファンの人気が高い曲が多く含まれていたり、感動的な順番で構成されていたりする時に「神セトリ」＜翻訳＞という言い方を使うこともあります。

B：なるほど。感動や喜びを、こういった言葉で表すんだ。かなり強い褒めコトバってことですね。「神回」の「回」は、「放送回」＜翻訳＞の「回」なんだ。

もう一つのセリフはどうでしょうか？

S：戦闘シーンを見て、「胸が熱くなった」＜翻訳＞ことを「胸熱」と略した形で言っています。感想の言い方には、他にも次のような例があります。

「展開が熱かった」＜翻訳＞

「セリフがエモかった」＜翻訳＞

「主人公の笑顔に癒された」＜翻訳＞

「サビの歌声にしびれた」＜翻訳＞

このような表現は、アニメやマンガだけでなく、ゲームや音楽、ドラマなどの感想を言う時にも、広く使えます。

B：「熱かった」、「エモかった」。こういう言い方もあるんですね。

A：それに「癒された」、「しびれた」もよく使われますよ。

B：うんうん。単純に「最高！！」＜翻訳＞と言うだけでなく、どんな感じがしたかということ色んな言葉を使って伝えようとしているんですね。

A：この感覚、感想を言葉で表したい！というときに使えますね。

#### 4. 留意、工夫した点

3.で示したように、制作監修はキーフレーズを軸として進められたが、音声コンテンツをラジオ講座の形で提供するにあたって特に留意、工夫した点を以下に述べる。

まず、当然ながら、「提供できるのが音声のみ」という点である。そこで、音声に注意を引き付け、学習につなげるため、具体的な場面を設定してその場面に合ったフレーズを選定し、プロの声優による声の魅力で世界観を感じさせ、それぞれ自分の好きなアニメ・マンガ作品のワンシーンと結びつけてイメージできるようにした。リスナーが「わかる!」「知ってる!」と思えるよう、本当にアニメ・マンガで目や耳にするような語彙や表現、場面を選ぶことにこだわり、キーフレーズはセリフの形で、かつリスナーが聞き取れる長さのもの、思わず口に出して言ってみたくなるものを選定した。

また、テキストなど文字での補足が難しい点にも留意する必要があった。そのため、「アニメ・マンガをより楽しめるように」という観点から、キーフレーズの解説を中心にし、文法等について説明する場合も、たとえリスナーのわかる言語であっても耳で聞くだけでは理解が難しい文法用語などは使わないようにした。また、「キャラクター表現」では、どんなキャラクターがどういう思いで使う表現なのか知ること、キーフレーズを気持ちを込めて言ってみる、「ジャンル表現」では、背景文化や関連語彙などジャンルについての興味も喚起する、「押し活表現」では、ファン同士の会話で使いたいと思う場面やいろんな表現を紹介する、などによって、番組を聞いた後に、アニメ・マンガをもっと楽しむことにつながるように工夫しながら、制作監修を行った。

## 5. おわりに

ICTの発達・普及に伴ってマルチメディア教材は珍しくなくなったが、今後も学習目的やスタイルに応じて、音声のみのコンテンツのニーズは無くならないと思われる。本稿が、趣味や興味から日本語に触れられる自学自習用音声コンテンツの一例として、ポッドキャストなどの音声コンテンツを作成する際の参考になれば幸いである。本取り組みで得られた知見を、今後のコンテンツ制作にも活かしてゆきたい。

### [注]

- <sup>(1)</sup> 実際の番組名は、放送言語に合わせて適宜設定される。例えば、中国語放送では《动感漫谈 动漫日语》<[https://www3.nhk.or.jp/nhkworld/zh/ondemand/program/audio/zh\\_japanplus/?type=radioEpisode&](https://www3.nhk.or.jp/nhkworld/zh/ondemand/program/audio/zh_japanplus/?type=radioEpisode&)>、タイ語放送では มาเรียนภาษาญี่ปุ่นกันเถอะบทเรียนเพิ่มเติม <<https://www3.nhk.or.jp/nhkworld/th/radio/plugin/202308260600/>> (2023年8月28日) となっている。
- <sup>(2)</sup> 初級レベルの学習者向けの音声のみのコンテンツで、ラジオやポッドキャストなど公開された日本語教材はあるが、その制作に関する先行研究は管見の限りでは見当たらなかった。
- <sup>(3)</sup> NHK ワールド JAPAN でラジオ放送、ポッドキャスト配信された国際交流基金日本語国際センター監修「やさしい日本語 Easy Japanese 会話編」の10分×48回の放送シリーズのラジオ講座用台本や、「やさしい日本語プラス」で先行して放送されていた他シリーズの講座の台本も本ラジオ講座の参考にした。
- <sup>(4)</sup> アニメ・マンガのキャラクターやジャンルによる日本語のバリエーションを、アニメ・マンガの世界観の中で、クイズやゲームで楽しく学べるサイト。海外のアニメ・マンガ事情や海外の学習者のニーズを

調査した結果に基づき、海外で人気の高いアニメ・マンガ作品に表れる表現を抽出して開発したもので、教科書に載っていないようなアニメ・マンガの日本語を学ぶことができる。本サイト開発については熊野・川嶋（2011）などに詳述されている。

<sup>⑤</sup> 韓国42.3%、香港15.1%。調査対象のうち台湾は、選択肢に「テレビやラジオの語学番組で学ぶ」がないためデータがない。

〔参考文献〕

- 熊野七絵・川嶋恵子（2011）「『アニメ・マンガの日本語』Web サイト開発ー趣味から日本語学習へー」  
『国際交流基金日本語教育紀要』7、103-117
- 国際交流基金（2023）『海外の日本語教育の現状 2021年度 海外日本語教育機関調査より』、国際交流基金  
<<https://www.jpf.go.jp/j/project/japanese/survey/result/survey21.html>>（2023年8月28日）
- 国際交流基金・電通（2016）「独立行政法人国際交流基金・株式会社電通 共同調査 台湾・香港・韓国  
日本語学習者調査結果」<<https://goo.gl/7QwLF5>>（2023年8月28日）
- 鄭仁星・久保田賢一（2006）『遠隔教育とeラーニング』、北大路書房

■執筆者

熊野七絵	国際交流基金関西国際センター日本語教育専門員
三宅直子	国際交流基金関西国際センター日本語教育専門員
北口信幸	国際交流基金関西国際センター日本語教育専門員