

「アニメ・マンガ」調査研究

地域事情と日本語教材

熊野七絵・廣利正代

〔キーワード〕アニメ、マンガ、地域事情、日本語教材、Webサイト

〔要旨〕

「アニメ・マンガ」は海外での日本語学習の大きな動機づけの一つとして注目されている。しかし、実際に海外ではどの程度「アニメ・マンガ」が普及しているのだろうか。また、この「アニメ・マンガ」人気を日本語教育へ応用するにはどうすればいいのだろうか。関西国際センターでは学習者支援として「アニメ・マンガ」の日本語教育への利用の可能性を検討するために、まず基礎研究として、情報収集やさまざまな地域の研修生への聞き取り調査を始めた。本稿は海外における「アニメ・マンガ」の普及や現状などの地域事情、「アニメ・マンガ」を利用した既存の日本語教材やWebサイトについての調査研究の中間報告である。

1. はじめに

日本のポップカルチャー特に「アニメ・マンガ」の海外での爆発的な人気ぶりは近年新聞やWebサイトを賑わす話題の一つとなっている。日本のアニメーションが映画賞を受賞し、「アニメ・マンガ」的要素を加味したアートが高い評価を得るなど、芸術文化としての評価も高まるとともに、インターネット、ケーブルテレビ等の普及で「アニメ・マンガ」に世界中どこからでもアクセスできる時代となり、その勢いは増すばかりである。また、「アニメ・マンガ」が海外の若者が日本や日本語に興味をもつ大きなきっかけとなっていることは確かであり、日本語学習の動機づけという点で「アニメ・マンガ」の可能性や果たす役割は大きい。

このソフトパワーを活用するという意味で、国際交流基金ではポップカルチャー人気を文化芸術交流や海外の日本語教育支援、促進に生かすことを事業計画に盛り込んでいる。日本語教育事業においては平成19年度から24年度にかけての中期目標に「日本のアニメ・マンガ等へ関心を持つ者を日本語学習へ取り込むべく、ポップカルチャーなどを十分に活用することや、『eラーニング』等多様なメディア媒体を用いること等に留意し、日本語学習に対する多様な関心、高まるニーズへのより効果的な対応を図る。」ことが明記されている。このような流れを受けて、日本語グループ企画調整課では平成18年度から専門家への聞き取り調査や資料収集

等を開始している⁽¹⁾。

一方、築島(2007)は国際交流基金日本語国際センターにおけるDVD教材『エリンが挑戦! にほんごできます。』開発のため海外の高校生、教師を対象に行われたニーズ調査において、「知っているアニメやまんが」について高校生は教師よりはるかに多くの新しい情報をもっていたことを報告している。国際交流基金関西国際センター(以下関西センター)では、海外で日本語を学ぶ高校生や大学生を対象とした研修を実施しており、学習者の声からこの「アニメ・マンガ」人気の高さを実感している。また、大学院生や研究者を対象とした研修ではここ数年「アニメ・マンガ」研究を専門とする者が急増している。例を挙げると平成18年度、19年度の研究者・大学院生研修で「アニメ・マンガ」に関連する研究テーマを扱ったものとして、「日本アニメの特徴」(ベトナム)、「日本コスプレサブカルチャーにおける『自己表現』と『コミュニティ』」(フィリピン)、「宮崎駿アニメの特徴 「となりのトトロ」を例として」(インド)、「『ロリコンまんが』は外国でどうして禁止されるようになったのか」(メキシコ)、「『オタク』の新しいイメージ」(シンガポール)、「マンガオタクについて やおいマンガ」(デンマーク)、「日本の若者像 『NANA』の人気の分析を通して」(インド)などがある。「アニメ・マンガ」をきっかけとして、日本におけるジェンダーや伝統芸能など日本の社会や文化に関する研究の視点を見出すものもいる。つまり、「アニメ・マンガ」についての日本語学習者の興味・関心や専門性が高まり、日本語教師はそれへの対応を迫られているのである。

では、このような現状に対して日本語教師はどのように対応すればよいのだろうか。2006年度にインドネシアで行われた「東南アジア日本語サミット」における各国からの報告で日本のポップカルチャー、特に「アニメ・マンガ」の爆発的な浸透ぶりを目の当たりにした南山大学の坂本正氏は「ポップカルチャーという窓口を通して、日本語の学習を始めた若者がこれからどんどん出てくると思われるが、我々日本語教師はそれに対応していつているのであろうか。アニメも見ない、マンガも読まない日本語教師は学習者が一体何のことを話しているかさっぱりわからないであろう。日本語教育でアニメ、マンガだけを教えることはあまり現実的ではないが、アニメ、マンガも教育内容の一部に取り込むような柔軟なコースデザインがこれからは望まれよう。」(坂本2006:56)と述べている。日本語教師自身が「アニメ・マンガ」の現状を把握し、日本語教育への活用を真剣に考えるべき時期に来ていると言えるだろう。

そこで、関西センターでは「アニメ・マンガ」の日本語教育への利用の可能性を検討するために独自に調査研究をはじめることとした。本稿では海外における「アニメ・マンガ」の普及や現状などの情報、「アニメ・マンガ」の日本語教育への利用に関する先行研究や既存の日本語教材についての調査研究の報告を行う。

2. 調査研究の範囲と方法

ここで述べてきた「アニメ・マンガ」とは何を指すのかを確認しておきたい。アニメ（アニメーション）とマンガ（漫画）は音声や動画を含む映像と紙面ということで異なる媒体であり、それぞれ独自の発展を遂げている。アニメにはテレビアニメや劇場用アニメから、映像芸術作品として上映されるアート・アニメーションまであり、マンガも風刺漫画、一コマ、四コママンガなどからストーリー性のあるマンガまで世界中に様々なものがある。一方、海外において「ANIME」「MANGA」は日本スタイルのテレビ・劇場用アニメやストーリーマンガを中心としたカテゴリーを指す用語として認識されている⁽²⁾。また、日本の「アニメ」や「マンガ」の海外での普及においては、「アニメ」の原作としての「マンガ」の流行など両者が互いに影響を与え合い、切り離せない関係にある。そこで、本稿では日本のポップカルチャーとして海外で人気のある上記のような「アニメ」「マンガ」の双方をまとめて「アニメ・マンガ」と呼ぶ。ただし、資料や聞き取り調査の中で「アニメ」あるいは「マンガ」が特定されて言及、記述された場合はそれに従うこととする。

調査研究の方法として、情報収集と聞き取り調査を行った。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、日本語教育への利用を検討するために、先行研究や現存する「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。これらの中から主なものを抜粋して資料1（海外のアニメ・マンガ事情情報源）、資料2（「アニメ・マンガ」を取り入れた日本語教材、Webサイト）および参考文献に列挙している。なお、Webサイトは全て2007年10月15日時点に閲覧可能だったものである。

聞き取り調査は、関西センターの研修に参加しているさまざまな地域の研修生を対象に2回実施した。第1回聞き取り調査は2007年度研究者・大学院生2ヶ月コースの研修生のうち、「アニメ・マンガ」に関心のある研修生6名（シンガポール、ポーランド、ドイツ、デンマーク、中国、フィンランド）を対象に「アニメ・マンガ」との関わり、情報入手方法、日本語との関連、教材ニーズなどに関して座談会形式の聞き取りを行った。第2回聞き取り調査は2007年度研究者・大学院生4ヶ月コースにおいてインタビュー調査を受ける練習として授業に組み込む形で実施した。研修生23名（韓国、中国、フィリピン、ベトナム、インド、ブラジル、オーストラリア、デンマーク、ウクライナ、ウズベキスタン、エストニア、カザフスタン、キルギス、ハンガリー、ラトビア、ロシア、イラン、エジプト）に対して「世界のアニメ文化」と題し、アニメについての子供の頃の経験、国のアニメ事情、日本のアニメと日本語学習について個別インタビューを行った。

以下、情報収集、聞き取り調査から得た情報を、海外の「アニメ・マンガ」事情、日本語教育の2点からまとめ、情報を提供するとともに、「アニメ・マンガ」の日本語教育への利用に

ついて考察する。

3. 海外の「アニメ・マンガ」事情

3.1 「アニメ・マンガ」事情情報源

まず、「アニメ・マンガ」の世界各国への普及や地域別の現状について、これらの情報を把握するために役立つと思われる主な情報源を紹介する(資料1参照)。

国際交流基金では『遠近』13号で「アニメ」、『をちこち』19号で「マンガ」についての特集を組んでおり、各国での現状を概観するのに役立つ。日本貿易振興機構(JETRO)では、「米国アニメ市場の実態と展望」(2003年3月)を皮切りに、フランス、中国、ドイツ、イタリア、ハンガリー、チェコ、欧州、韓国、台湾、香港、東南アジア、ブラジルで「アニメ・マンガ」に関連する市場の調査を行っている。これらの報告書はWeb上で公開されており、各国での「アニメ・マンガ」とそれに関連する市場規模等の統計データや上映・出版された作品リスト、人気作品と傾向、イベント動員数など具体的な情報が掲載されている。2007年8月に京都国際マンガミュージアムで行われた「日本マンガ学会第7回大会」でも「世界の日本マンガ事情」と題したシンポジウムが開催され、アメリカ、ヨーロッパ、東アジアの現状が報告されている。近年の「アニメ・マンガ」の海外での動きに対して、大きな関心が寄せられていることを窺わせる。

また、各国の最新事情については新聞の他、ネット記事などで多くのことが報じられている。Webサイト「アニメ!アニメ!」では関連ニュース、海外での「アニメ」関連ビジネス、イベント情報が掲載される他、「アニメ・マンガ」に関連する日本の行政・教育機関、海外のファンサイトや関連サイトへのリンクが充実している。ヨーロッパではWebサイト「ユーロジャパンコミック」もマンガ関連の欧州情報を発信している。

なお、本稿では日本語の情報源のみを挙げているが、「アニメ・マンガ」に関する概説からコスプレなどのイベント情報まで、情報源となる各国語のサイトは数多く存在する。聞き取り調査で、多くの研修生はこれらのサイトやユーチューブ(You Tube)を始めとする無料の動画共有サイト、ファンサブ³⁾を主な「アニメ・マンガ」の情報源、入手先、そして理解の助けとして利用していると述べている。このようにWeb上での情報へのアクセスが「アニメ・マンガ」のこれまでになかった地域への普及に役立っていることは間違いない。

3.2 「アニメ・マンガ」地域事情

次に、収集した資料や聞き取り調査から得られた情報の概要を地域別に述べる。なお、上述の資料や聞き取り調査における地域別情報の多くの部分は重複しているため、ここではそれらをまとめた形とし、情報の出典は詳述しない。

3.2.1 ヨーロッパ

西欧では70年代に『UFOロボットグレンダイザー』『キャンディキャンディ』などのテレビアニメを放映し、高視聴率であったことから、大量の日本アニメが輸入された。フランス、イタリア、スペインなどを中心に多くの国で『アルプスの少女ハイジ』など古いものから、現在では『るろうに剣心』『ワンピース』など新しいものまで、幅広く放映されている。「アニメ」が先行し、その原作マンガとして『キャンディキャンディ』などが大ヒットしたことで、多くのアニメ原作マンガが出版されるようになった。80年代には日本アニメの暴力、性描写に対する批判からバッシングが強まった時期もあったが、最近では日本の「アニメ・マンガ」文化の評価は高まっている。90年代には『ドラゴンボール』等がヒットし、「マンガ」の本格的出版が開始した。また、ヒット作はホームビデオ、キャラクター商品などの複合展開でさらに人気が高まった。2000年代からはフランス、ドイツなどを筆頭に「マンガ」の人気が高まり、市場が拡大している。少女マンガなど新たなジャンルにも広がり、出版数も急増しているが、市場が拡大することで、翻訳、出版が飽和状態となり質が低下するなどの問題も生じてきている。ユーロ高の影響もあり、日本語版の「マンガ」もインターネット注文などで安価に入手できる。ファンサイトやファンサブ、コスプレなど「アニメ・マンガ」ファンの活動も盛んである。

東欧においては、独自に良質アニメを制作していることもあり、日本の「アニメ」の一般への普及は遅いが、アメリカからの著作権輸入の形で『セーラームーン』などのテレビ放映はある。また、宮崎駿のアニメ映画などへの関心、評価は高い。ハンガリーの文化センターでは毎週劇場用アニメの無料上映があり、300～400人の人が集まるといふ。各国語のアニメサイト、アニメクラブなども活発である。ポーランドには4つの「マンガ」出版社があり、ポーランド語に翻訳されるものもある。各国ともインターネット注文で英独語版の他、日本語オリジナル版も入手できる。

北欧では、ここ5年ぐらいで急速に「アニメ・マンガ」が普及している。英語に強い人が多いため、インターネットの英語サイトから情報や商品を手に入れるケースが多い。近年マンガ、アニメDVDとも書店でも入手可能になった。英語翻訳版が多いが、スウェーデン語、フィンランド語、デンマーク語の翻訳マンガもあり、各国で「アニメ・マンガ」ファンのためのサイトもあり、少女マンガファンも増えている。

旧ソ連圏であったCIS諸国（ロシア、ウクライナ、カザフスタン等）およびバルト三国（エストニア等）では、ロシアのアニメが質も高く種類も多いため、広く普及している。日本の「アニメ・マンガ」が見られるようになったのは最近のことで、『セーラームーン』などがロシア語字幕つきで放映された。ウクライナ、キルギスなどのJICAの日本センター図書館では「アニメ・マンガ」の貸し出しが行われており、若者に人気がある。バルト三国では北欧、西欧からの情報も入りやすく、アニメフェスティバル、アニメクラブ、ムービーナイトなどの活動も

行われている。

3.2.2 アメリカ

アメリカでの日本「アニメ・マンガ」の輸入は1963年の『鉄腕アトム』から始まっているが、一般への普及は1998年の『ポケットモンスター』のヒットが全ての始まりといわれている。関連商品としてマンガ、DVD、キャラクター商品を大手書店でも扱うようになったことで、一大カテゴリーとして成長した。特に、DVD創成期にコンテンツが不足していたため日本アニメを大量に導入し、ゲームやデジタル・コンテンツ化、商品化などで市場を拡大した。アニメ関連市場はキャラクター商品等も含め33億万ドル市場にのぼっている。また、出版業界で書籍が伸び悩む中で「マンガ」は300億円規模の市場として成長を続けている。『セーラームーン』が250万部売れるなど、少年だけでなく少女ファン層も獲得した。単行本だけでなく、2002年に少年誌『SHONEN JUMP』、続いて少女誌『SHOJO BEAT』やアニメ専門誌も発行されている。

ただし、放送倫理は厳しく、「アニメ」映像に銃器・血・裸体・タバコなどを含む場合、修正が行われることも多い。テレビアニメは6～11歳の男の子向け、ケーブルテレビやDVD、インターネットは成人やマニア向けと市場が分かれており、作品のジャンルも異なる。また、インターネット上にある無数のファンサイトや業者からアニメ動画をダウンロードできるようになったため、アニメDVD市場は陰りをみせている。一方で「マンガ」人気は高まっているが、市場が拡大する中で翻訳単価も大幅に下がり、欧州と同様質の低下が懸念されている。

中南米諸国では「マンガ・アニメ」の放映、出版、一般への普及は基本的に欧米を追いかける形となっている。ただし、ブラジルでは日本からの移民とともに『鉄腕アトム』の時代から「アニメ・マンガ」が持ち込まれたという歴史があり、幅広い「アニメ・マンガ」が放映・出版され、「アニメ・マンガ」文化が根付いている。特に、1994年に放映された『聖闘士星矢』の爆発的人気でファンが激増した後、「アニメ」の原作本を中心にポルトガル語に翻訳された「マンガ」の発行も進んだ。サンパウロでは『マーガレット』などマンガ雑誌も発行されている。最新アニメはポルトガル語のファンサブつきですぐにWebサイト上にアップされ、最新マンガもスキャンし翻訳をつけてアップされるという。中南米諸国ではファンの活動も盛んで、コスプレやアニメソングなどアニメイベントの集客力は非常に高い。

3.2.3 アジア

韓国では1960年代から『黄金バット』など多くの「アニメ」が放映され、1988年の『ドラゴンボール』のヒットで一般的になった。アニメ映画『ハウルの動く城』は300万人の動員数で日本アニメの人気は高い。一方、「マンガ」については1995年から韓国語版が出版されるようになり、1998年の韓国政府による日本大衆文化開放以降は日本語版の出版も許可され、年間4,000冊の新刊が出る巨大な市場になっている。韓国では料理マンガの人気が高いなど、欧米

とは売れるマンガの傾向は異なるようである。日本語直輸入版も翻訳版も広く読まれているが、スキャンレーションの横行などから、出版は減少している。一方、韓国製マンガは現在無料オンラインマンガが一般的だという。また、韓国マンガの海外への輸出も増加し、人気も徐々に高まっている。

中国では海賊版などで日本の「マンガ」が出回っていたが、中国政府から正式に許諾されているマンガは15年間で全ての出版社で20タイトルのみ（『ドラえもん』『名探偵コナン』など）である。ただし、日本のマンガ雑誌の中国版は発行されており、雑誌の別冊単行本が出版されることはあるという。中国マンガは2000年を転換期とし、日本スタイルのものを取り入れるようになり、2006年までの5年間に132の「アニメ・マンガ」関連学科が設立された。中国政府は現在300億円を「アニメ・マンガ」に投入する計画で、同時に15の「アニメ・マンガ」基地を設置予定だという。しかし、著作権に対する意識の低さ、違法サイトの横行などの問題もあり、本格的な専門家の育成には心配材料も多いという。

香港では中国本土におけるような制限はなく、『Dr. スランプアラレちゃん』『タッチ』などから最近では『Death Note』『ケロロ軍曹』など最新のものまでが放映されており、広東語版「マンガ」も広く流通している。「アニメ・マンガ」ファンは多く、「アニメ」は昼は子供向けに広東語、夜は大人向けに日本語、広東語のバイリンガルで放映されているという。DVD、インターネットや雑誌など「アニメ・マンガ」情報は豊富で、簡単に入手できる。

台湾では1990年から95年がマンガ黄金期で、マンガ雑誌は30誌にのぼった。その後、不景気の影響や、ゲーム、アニメ、インターネットに押されたことで売り上げが減少したが、日本マンガはマンガ市場の9割を占めており、人気が高い。現在は少年向け、少女向け、萌系^{もえけい}などジャンルの細分化が進んでいる。また、マンガテクニクの専門本など周辺商品が売れていることも特徴的である。

東南アジアでは『ドラえもん』『一休さん』などが80年代から放映されており、近年では『NARUTO』『ワンピース』など新しいものも次々と放映され、人気がある。ベトナムでのアニメ放映は90年代後半から始まり、シンガポールでは「マンガ」人気は先行し、「アニメ」は2002年ごろにケーブルテレビの普及により放映されるようになった。東南アジア各国では、80年代に海賊版で「マンガ」市場が拡大したが、90年代半ばから正規契約が始まり、海賊版は減少している。シンガポールやマレーシアなど多民族国家では中国語版、英語版、日本語版のマンガが輸入されている。「アニメ・マンガ」は若者の間に広く普及し、人気も高い。東南アジア各国で「アニメ・マンガ」関連のイベント、コスプレ会には多くの若者が集まる。

その他、中東地域では特に『キャプテン翼』の人気が高い。エジプトではアラビア語吹き替えや英語吹き替えアラビア語字幕つきでテレビアニメが放映されている。イランでは『あしながおじさん』などが放映されていたが、最近はディズニー、日本アニメとも放映は禁止されて

いるという。ただし、DVDでの入手は可能である。

海外の「アニメ・マンガ」の全体像としては、「アニメ」のヒットが先行し、その原作の「マンガ」が普及し、さらに「マンガ」ジャンルの細分化と市場の拡大が進んでいると言える。特に、ここ数年の間にテレビアニメ放映やマンガ出版経路がない地域においてもインターネット上での注文や入手、情報収集が可能になったことで、「アニメ・マンガ」ファン層が大きく拡大しているようである。

4. 「アニメ・マンガ」と日本語教育

では、日本語教育では日本語学習の動機づけの大きな要因になっている「アニメ・マンガ」をどのように活用しているのだろうか。本節では、「アニメ・マンガ」を取り入れた日本語教育実践に関する先行研究や既刊日本語教材を概観し、その特色について述べる。

4.1 先行研究

日本語教育における「アニメ・マンガ」の利用に関する研究は1990年代に「マルチメディア教材」が注目を集めた時期に始まった。鮎澤・加藤(1995)では、日本人の言語行動の教材化のためにアニメ『となりのトトロ』を利用している。選定理由としては、日本人の日常生活の言語行動や言語のバリエーションが生き生きと表されており、初級日本語学習者でもわかりやすい日本語で、あいさつ表現など人間関係を作るための要素がストーリー、場面の中で自然に提示されていること、日本の習慣、文化などの要素を含んでいることなどが挙げられている。プロジェクトでは発話のスク립ト化、音声のピッチ曲線のデータ化を行い、レーザーディスクとパソコンを使用して場面・機能別に音声と映像を表示できるマルチメディア教材を作成している。また、同スク립トは英語、フランス語、スペイン語、カタロン語、インドネシア語、韓国語に翻訳されている。「アニメ」の日本語教育への利用として先駆的な試みである。赤堀他(1998)ではインターネット利用による日本語学習支援システムの研究において、四コマ漫画を素材として利用している。さらに赤堀他(1999)ではマンガを原作とする映画『釣りバカ日誌』を使ってマルチメディア教材化しており、生の話し言葉の理解の助けとして中上級日本語学習者向けに語彙・表現の解説をつけるなどの工夫を凝らしている。加藤(2003)では、米国、韓国の大学、東欧や北欧の初・中等教育など海外の日本語教育現場で「アニメ・マンガ」や映画が取り入れられている様子を紹介するとともに、映像資源は情報量が豊富であり、学習者の動機づけ、日本語や日本文化に関する知識を具体的にイメージできることをその要因として挙げ、日本語教育への活用の可能性の大きさを指摘している。このように、1990年代から「アニメ・マンガ」の日本語教育素材としての可能性の大きさが指摘される一方で、教材化にあたり、著作権など解決すべき問題点が多いことも同時に指摘されている。

その後、2000年代に入り、「アニメ・マンガ」を日本語教育活動に取り入れた実践報告も発表されるようになってきた。

まず、「マンガ」の日本語教育活動への利用の例として、因（2005a、2005b）は、言語表現形式と実際の意味との関わりを観察・分析するのに適した教材として「マンガ」を捉え、「マンガ」を活用した上級日本語会話教育の方法を提案している。例えば因（2005b）では具体例として(1)文体の使われ方 (2)発話行為の実現形の多様性 (3)文化に基づく言語行動 (4)建前と本音、の4つの観察を挙げている。「マンガ」を日本語教育の中に取り入れる際の留意点とともに具体的な活動例を示しているだけでなく、今後どのような研究が求められるかなどについても示唆的な論考がなされている。荻野（2007）は、日本の墓参りを扱ったストーリーマンガを素材に、「マンガ」読解を通じてストーリー理解や日本文化理解を促し、読解後に学習者が分担して「マンガ」の1ページを文章で記述する活動を行っている。

次に、「アニメ」を利用した例として、矢崎（2004、2007）は、もともと読書指導の手法である「アニメシオン」⁴⁾を「アニメ」に応用するという試みを行っている。これは「アニメ」の日本語そのものを素材とするというよりも、「アニメ」を見てその内容に基づいて「日本語を使って」活動するというものである。例えば、「アニメ」を見た後、登場人物の持ち物の絵を見て持ち主が誰かを答える、ストーリーを簡単に書いてばらばらにしたものを並べる、などである。「アニメ」の日本語そのものの理解には高度な日本語能力が要求されるが、内容を基にしているため初級学習者の日本語力でもできる活動がいろいろ紹介されており、特に初中等教育段階の学習者への動機づけとしての「アニメ」利用という観点からみて、非常にユニークで参考になる。

一方、「アニメ・マンガ」で使われる日本語の特徴についての研究も行われるようになってきた。伊藤（2003）はWebサイト上にある英語圏ファン向けの「アニメ・マンガ」用語集の構造と基本用語の特徴を分析している。特定分野の用語集というのは一般的に専門語の集合を意味するが、伊藤（2003）はこれらの用語集の中で採録数の多い語彙には「kawaii」「baka」「chan」など日常会話で頻繁に使用される日本語の話し言葉表現が多く含まれていることを報告している。メイナード（2005）は「アニメ・マンガ」のことばを談話表現のジャンルとして扱っており、「マンガ」表現の特徴としてオノマトペの多さや日本語のバリエーションの豊かさを挙げている。そのほか、「マンガ」の中に現れる擬音語・擬態語の日本語とそのスペイン語訳を比較・分析した河崎（2006）、「アニメ」の日本語版と英語版における言語表現の違いを比較・分析した山田（2004、2005）など、「アニメ・マンガ」の日本語の特徴や必要な背景知識について翻訳という観点からの分析を試みたものもある。

また、「アニメ・マンガ」にはさまざまなキャラクターが存在し、そこではキャラクターの多様性を反映して実に様々なスタイル・位相のことばが使用される。このような側面にスポッ

トをあてた研究が日本語研究の面でも注目を浴びている。前述の因 (2005a、2005b) が「マンガ」のセリフの日本語における性差や位相によるバリエーションなどに言及している他、金水 (2003、2007) では、「アニメ・マンガ」のセリフなどに「博士語」など特定の人物像にある特定の言葉遣いがあることを指摘し、「役割語」の研究の必要性を提唱している。定延・澤田 (2007) の提唱する「発話キャラクタ」という概念も同様であり、今後の研究の発展が期待される。

4.2 日本語教材、Webサイト

「アニメ・マンガ」を何らかの形で取り入れた市販の日本語教材およびWebサイトのうち、これまでに収集した主なものを資料2に挙げる。これらの教材には、次の3つのタイプがある。

一つめは、日本語の表現や文法を理解させるために用法や使用場面等をマンガ形式で表現したもので、従来の教材はこのタイプがほとんどである。もちろん、用法や場面を具体的にわかりやすく示すためにマンガは非常に適した表現方法であるし、なにより楽しく学習することができる。しかし、そこでのマンガは、学習者が普段愛好していて「読めるようになりたい」「楽しみたい」と思っている「マンガ」とは異なるものであるようだ。

二つめは、日本のポップカルチャーとして人気がある「アニメ・マンガ」を積極的に取り入れた教材である。実際のマンガを素材として利用したものにはCD ROM教材『クリックeコミック コボちゃん』や“Japanese the Manga Way”がある。前者は4コママンガを素材に生きた日本語と現代の日本人の生活を学ぶことができ、電子書籍の特徴を生かした様々なアクティビティや機能が用意されている。後者は雑誌『漫画人』の連載をまとめたもので、日本の青年マンガ誌等に掲載されたマンガの1コマから具体例を提示し、日本語の文法や表現を解説している。

そのほかに、「アニメ・マンガ」好きの学習者向けに作られたと思われる教材もある。“Kanji de Manga”(以下KM)はその名のとおり漢字学

図1 Kardy, K. & Hattori, C. (2005) *Kanji de Manga: The Comic Book That Teaches You How To Read and Write Japanese Vol. 2*, Japanime Co. Ltd., 71ページ



習教材で、1コマないし複数コマのマンガで漢字語彙を提示している。“Kana de Manga”というかな学習のシリーズもある。“Japanese in MangaLand”(以下JML)⁵⁾はTheoryページで文法や語彙・表現を解説し、Manga Examplesページで解説された項目を使用したマンガの1コマを例示している。KM、JMLとも日本語の文法や漢字を理解させるためにマンガを用いているという点では一つめのタイプと共通しているが、大きく異なっているのはマンガの絵柄や使われる表現が明らかに「アニメ・マンガ」好きの学習者を意識したものになっていることである(図1)。『コボちゃん』を除く3冊の著者・開発者はいずれも外国人である。おそらく、自らも日本語学習者としての経験を持つ身だからこそ、学習者のニーズや好みをよく把握し、日本語教育の各段階における文法・語彙レベルにとらわれず、「アニメ・マンガ」に現れるような話し言葉や日常表現を取り入れるなど、柔軟な姿勢で取り組めるのだろう⁶⁾。

三つめは、「アニメ・マンガ」が持つ人気やその魅力でもあるストーリー性や場面のわかりやすさを、日本語だけでなく文化理解にも生かそうという取り組みである。文化庁文化部国語課編(2007)『漫画 異文化手習い帳 日本語で紡ぐコミュニケーション』はマンガ学部を持つ京都精華大学と協力して作成された異文化理解のための教材で、「マンガ」を通して異文化間コミュニケーションの事例を疑似体験しながら日本と諸外国との間の習慣やコミュニケーションの相違について考えるものである。国際交流基金(2007)のDVD教材『エリンが挑戦! にほんごできます。』も、DVD映像に沿った基本スキットを「マンガ」で示し、解説・練習にアニメCGキャラクターを利用するなど、若い世代の日本語学習者のニーズに応える形で日本語と日本文化の両方を学べるものである。どちらも、「マンガ」の絵柄やストーリー構成からは、いわゆる日本の「アニメ・マンガ」を十分に意識していることが窺える。

4.3 聞き取り調査における学習者ニーズ

研修生への聞き取り調査からは、「アニメ・マンガ」が日本語学習のきっかけとなっていることや、最新の「アニメ・マンガ」を翻訳を待たずにすぐに見たり、読んだりしたいということが日本語学習の強い動機づけになっている学習者がいることがわかった。また、これら「アニメ・マンガ」好きの学習者は「アニメ・マンガ」のキャラクターやストーリー性といったものに魅力を感じているのであり、教科書のような日本語に「アニメ・マンガ」を絵として利用するより、「アニメ・マンガ」そのもの、あるいは「アニメ・マンガ」によく現れるが辞書などで調べにくい話し言葉などの表現や「アニメ・マンガ」特有の表現を理解する助けを求めているようである。そして、「アニメ・マンガ」の入手、あるいはこれに関連する情報の入手に学習者の多くはインターネットを利用していることもわかった。このような状況から、今後の「アニメ・マンガ」の日本語教育への応用の方向性としては、「アニメ・マンガ」の日本語理解に役立つ表現データベースの開発、多くの学習者に供するためのWebサイト上での支援を

検討する必要があると考える。

5. おわりに

本稿では海外の「アニメ・マンガ」事情、「アニメ・マンガ」の日本語教育への利用に関してのこれまでの調査研究の中間報告を行った。まず、海外で広く急速に「アニメ・マンガ」が普及し、多くの人々が日本語学習を始める動機づけにもなっている現状を日本語教師も認識しなければならないだろう。実際、国内外の現場で既にこのことを実感し、新たな実践が始まっていることも今回の調査でわかった。しかしながら、「アニメ・マンガ」の日本語教育への利用はまだ非常に限られている。「アニメ・マンガ」の利用には著作権などの大きな壁が立ちはだかっているということも教育への利用や教材化を困難にしている要因の一つであろう。

この調査研究はまだ途中段階であり、本稿で取り上げた情報は日本語、日本で入手できるものに限られている。今後も引き続き情報収集や学習者のニーズ把握に努め、「アニメ・マンガ」の日本語教育への利用の可能性を検討していきたい。

〔注〕

- (1) 企画調整課では専門家からの聞き取りとして、東京学芸大学の加藤清方氏、京都国際マンガミュージアムの伊藤遊氏と面談し、関連報告書等の資料収集も行っている。
- (2) ベルト(2007)では、ドイツの「マンガ」事情として、フランスで「バンド・デシネー」またはBDと呼ばれるフランスのものをドイツでは「アルバム」と呼び、アメリカのものは「コミックブック」、日本のものは「マンガ」と区別して呼んでいると言う。「マンガ」と呼ばれる韓国のもや、各国で現地作家によって書かれた日本スタイルのものもカテゴリーとしては「マンガ」として扱われていると報告している。
- (3) ファンサブ(fansub)とはファンが「アニメ・マンガ」につける自主制作翻訳字幕のことである。マンガの場合はscanlation(scan + translationからきた造語)とも呼ばれる。ファンサブつきの画像はかつてはVHSなどでやりとりされていたが、高速ブロードバンド時代になり、簡単にインターネット上に載せ、ダウンロードできるようになり、「アニメ・マンガ」の広がりにも拍車をかけている。ただし、どちらも著作権侵害行為であり、アニメDVDの販売数を落ち込ませるなど、最近では違法ダウンロードの問題はより深刻になってきている。また、ファンサブは台本なしでオリジナルのアニメを聞き取り翻訳しており、聞き間違いや誤解による誤訳などの問題も指摘されている。
- (4) 矢崎(2007:145)はアニメーションについて「サルトは『読書のアニメーション』という読書指導法を提唱しているが、それは『作戦』と呼ばれるさまざまな読書ゲーム(=遊び)を経験させながら子どもたちに本を読むことの楽しさに気づいてもらい、読書好きの子どもたちを増やすことを目指したものである。」と紹介し、この指導法のアニメへの応用を考案した。
- (5) JMLの開発経緯、教材の特色などの詳細についてはベルナベ(2007)参照。なお、JMLはセリフを日本マンガからとってきて、絵だけ描き直していることが記されているが、セリフ引用元の作品名は明記されていない。

「アニメ・マンガ」調査研究

(6)このほかに、Bilingual Manga.com <http://www.bilingual-manga.com/default.php> というWebサイトでは、ハルペン・ジャック氏が開発した日本人英語学習者のための電子マンガ書籍が購入できる。日英対照しながら読める点で、英語を解する日本語学習者が利用することも可能であり、マンガでありながら音声の確認ができるなど学習のための様々な工夫がなされている点において非常に先進的な教材である。

〔参考文献〕

- 赤堀侃司・宇佐美昇三・大野澄一・加藤清方・任都栗新・古郡延子・吉岡亮衛（1998）『機械産業等に関する調査研究 94 インターネット利用による日本語学習システムの構築に関する調査研究』、財団法人産業研究所・ソフトウェア工学研究財団
- 赤堀侃司・大坪一夫・小野博・加藤清方・才田いずみ・徳川宗賢ほか（1999）『平成10年度文化庁日本語教育研究委嘱 マルチメディア日本語教材に関する調査研究 最終報告書』日本語教育学会
- 鮎澤孝子・加藤清方（1995）『日本語教育における社会言語学的基盤の教育情報化 映像素材「となりのトトロ」を一例として』平成6年度B班研究成果報告書、文部省科学研究費総合研究(A)課題番号：05301103「日本語教育における社会言語学的基盤に関する総合的研究」研究代表者：井上史雄（東京外国語大学）
- 伊藤雅光（2003）「英語圏における日本の漫画・アニメ用語集の構造と基本用語の特徴」『日本語学』Vol. 22、12、2003年11月号、66-74、明治書院
- 荻野実美（2007）「日本のまんがとアニメ 日本語教材としての可能性」『拓殖大学日本語紀要』17、2007年3月号、123-130、拓殖大学
- 加藤清方（2003）「教育資源としてのテレビ・アニメーション番組と日本語教育」『日本語学』Vol. 22、12、2003年11月号、56-64、明治書院
- 河崎佳代（2006）「日本のマンガのスペイン語訳における擬音語・擬態語の表現分析（日本語教育に向けて）」『Lingua』17号、105-123、上智大学一般外国語教育センター
- 金水敏（2003）『ヴァーチャル日本語 役割語の謎』、岩波書店
（2007）『役割語研究の地平』、くろしお出版
- 坂本正（2006）「『東南アジアサミット』に参加して 地域間のネットワーク形成へ」『遠近』13、2006年10・11月号、54-57、国際交流基金
- 定延利之・澤田浩子（2007）「発話キャラクタに応じたことばづかひの研究とその必要性」『2007年度日本語教育学会秋季大会予稿集』、83-88、日本語教育学会
- 因京子（2005a）「日本語学習者の日本語会話解釈上の問題点 日本語学習者によるマンガ理解を通して」『比較社会文化』第11巻、83-92、九州大学比較社会文化研究院
（2005b）「マンガで学ぶ日本語～日本語教育でのストーリー・マンガ利用の可能性～」『漫画研究への扉』、133-153、梓書院
- 文化庁文化庁国語課編（2007）『漫画 異文化手習い帳 日本語で紡ぐコミュニケーション』、京都国際マンガミュージアム
- ベルナベ、マルク（2007）「マンガは日本語学習の強力なツールになる」『をちこち』19、2007年10月・11月号、42-45、国際交流基金
- ベルント、ジャクリーヌ（2007）「『マンガ』の雑種性が幅広い表現参加の場を提供している」『をちこち』19、2007年10月・11月号、24-25、国際交流基金
- メイナード、泉子・K（2005）「第3章 ジャンル別談話の表現と構造 14.マンガ・アニメの世界」『日本語教育の現場で使える談話表現ハンドブック』、112-117、くろしお出版
- 矢崎満夫（2004）「ティーチング・ストラテジーに焦点を当てた教材『アニメで日本語』の開発 現地日本

語教師の『自立化』支援をめざして」『2004年度日本語教育学会実践研究フォーラム予稿集』、75-78、日本語教育学会

(2007)「アニメを使った日本語教育実践『アニメで日本語』を体験しよう『アニメーション』のティーチングストラテジーに着目して」『2007年度日本語教育学会実践研究フォーラム予稿集』、145-148、日本語教育学会

築島史恵(2007)「『エリンが挑戦!にほんごできます。』この教材で伝えたい考え方」『日本語教育通信』第59号、1-3、国際交流基金

山田健太郎(2004)「英語版アニメ作品に見る翻訳の問題:『千と千尋の神隠し』の場合」『県立長崎シーボルト大学国際情報学部紀要』第5号、195-205、県立長崎シーボルト大学

(2005)「英語版アニメ作品に見る翻訳の問題2:『となりのトトロ』の場合」『県立長崎シーボルト大学国際情報学部紀要』第6号、273-284、県立長崎シーボルト大学

資料1 海外の「アニメ・マンガ」事情情報源

- ・国際交流基金(2006)「特集 日本発!アニメの魅力」『遠近』13、10・11月号、8-51
- ・国際交流基金(2007)「特集 マンガからMANGAへ」『をちこち』19、10月・11月号、10-55
- ・JETRO「米国アニメ市場の実態と展望」
http://www.jetro.go.jp/biz/world/n_america/reports/05000622 2003年3月参照
- ・JETRO「フランスにおける日本アニメを中心とするコンテンツの浸透状況」
<http://www.jetro.go.jp/biz/world/europe/reports/05001223> 2005年3月参照
- ・JETRO「中国アニメ市場調査」
<http://www.jetro.go.jp/biz/world/asia/cn/reports/05000973> 2005年6月参照
- ・JETRO「米国アニメ市場の実態と展望」
http://www.jetro.go.jp/biz/world/n_america/reports/05001256 2006年3月参照
- ・JETRO「ドイツにおける日本マンガ市場の実態」
<http://www.jetro.go.jp/biz/world/europe/reports/05001277> 2006年3月参照
- ・JETRO「イタリアにおけるコミック・アニメ市場 基礎調査」
<http://www.jetro.go.jp/biz/world/europe/reports/05001432> 2007年3月参照
- ・JETRO「ハンガリーにおけるコンテンツ市場 基礎調査」
<http://www.jetro.go.jp/biz/world/europe/reports/05001431> 2007年3月参照
- ・JETRO「チェコ共和国におけるコンテンツ市場 基礎調査」
<http://www.jetro.go.jp/biz/world/europe/reports/05001405> 2007年3月参照
- ・JETRO「欧州におけるコンテンツ市場の実態」
<http://www.jetro.go.jp/biz/world/europe/reports/05001402> 2007年3月参照
- ・JETRO「韓国におけるコンテンツ市場の実態」
<http://www.jetro.go.jp/biz/world/asia/reports/05001428> 2007年3月参照
- ・JETRO「台湾におけるコンテンツ市場の実態」
<http://www.jetro.go.jp/biz/world/asia/reports/05001418> 2007年3月参照
- ・JETRO「香港におけるコンテンツ市場の実態」
http://www.jetro.go.jp/biz/world/n_america/reports/05000622 2007年3月参照
- ・JETRO「東南アジア3カ国におけるコンテンツ市場の実態(タイ、シンガポール、マレーシア)」
<http://www.jetro.go.jp/biz/world/asia/reports/05001418> 2007年3月参照

「アニメ・マンガ」調査研究

- ・JETRO「ブラジル・コンテンツ産業調査」
http://www.jetro.go.jp/biz/world/cs_america/reports/05001396 2007年3月参照
- ・アニメ!アニメ! <http://animeanime.jp>
- ・ユーロジャパンコミック <http://www.eurojapancomic.com/pro/projet.shtml>

資料2 「アニメ・マンガ」を取り入れた日本語教材、Webサイト

1) 書籍

- ・岡本牧子・氏原庸子(2006)『新訂版 聞いておぼえる関西(大阪)弁入門』ひつじ書房
- ・加藤清方・葦原恭子・吉沢由香里・湯田真理子(2003)『マンガで学ぶ日本語(文化編)LIVING JAPANESE THROUGH COMICS (Culture in Japan)』アスク
- ・ (2003)『マンガで学ぶ日本語(生活編)LIVING JAPANESE THROUGH COMICS (Life in Japan)』アスク
- ・金子史朗・黒川美紀子・深田みのり・宮下智子(2006)『マンガで学ぶ日本語会話術』アルク
- ・国際交流基金(2007)『DVDで学ぶ日本語 エリンが挑戦! にほんごできます。vol.1 3』凡人社
- ・佐々木仁子(2002)『4コママンガでおぼえる日本語 中・上級(いろいろ使えることばをおぼえる編)』アスク
- ・ (2002)『4コママンガでおぼえる日本語 中・上級(ひとつおぼえてたくさんわかる編)』アスク
- ・はせみつこ(2006)『ミッチーのことばあそび ひらひらきらり 擬音語・擬態語 1・2・3』富山房インターナショナル
- ・文化庁文化部国語課編(2007)『漫画 異文化手習い帳 日本語で紡ぐコミュニケーション』京都国際マンガミュージアム
- ・Lammers, W.P.(2005) *Japanese the Manga Way: An Illustrated Guide to Grammar and Structure* マンガで学ぶ日本語文法, Stone Bridge Press.
- ・Kardy, K. & Hattori, C. (2004 2006) *Kanji de Manga: The Comic Book That Teaches You How To Read and Write Japanese Vol. 1 4*, Japanime Co. Ltd..
- ・ (2005) *Kana de Manga: A Fun, Easy Way to Learn the ABCs of Japanese*, Japanime Co. Ltd..
- ・Bernabe, M.(2004) *Japanese in MangaLand: Learning the Basics*, Japan Publications Trading Co., Ltd..

2) 電子書籍

- ・林事務所(著) 植田まさし(原作) 岡部真理子(監修)(2002)『クリックeコミック コボちゃん(CD-ROM版)』蒼鷹社
- ・ハルペン・ジャック「Bilingual Manga.com」, Bilingual Manga Publishing.
<http://www.bilingual-manga.com/default.php>

3) Webサイト

- ・国立国語研究所「日本語を楽しもう! 擬声語って? 擬態語って?」
<http://nihongo.kokken.go.jp:8080/sozai/index.html>
- ・国立国語研究所「マンガ日本語コースコボちゃん」
<http://nihongo.kokken.go.jp:8080/sozai/index.html>
- ・日本語学習システム研究会「MANGARAMA DIGITAL COMIC LEARNING SYSTEM」
<http://www.ak.cradle.titech.ac.jp/Rise/top.html>