

# アニメを活用した日本語教育の可能性

田 島 弘 司\*

(平成28年9月7日受付；平成28年11月24日受理)

## 要 旨

近年アニメ・マンガが日本語の普及促進に大きな役割を果たしている。そのアニメ・マンガが日本の政府や民間の様々な事業を通して更なる発展を遂げることによって、現在世界に約400万人いる日本語学習者の数は今後更に増える可能性がある。1990年代、2000年代と比較するとアニメを活用した日本語教育の研究と実践は、2010年代には急速に増えており、その内容や方法も多様化してきている。「アニメを活用した日本語教育」にこれまでの「客観主義的アプローチ」だけでなく「構成主義的アプローチ」も取り入れることによって、日本語教育は世界中のアニメ好きの日本語学習者とともに成長し発展していく可能性がある。

## KEY WORDS

Anime アニメ, Manga マンガ, Japanese 日本語, Japanese Education 日本語教育, Objectivist Approach 客観主義的アプローチ, Constructivist Approach 構成主義的アプローチ

## 1 はじめに

筆者は、キューバのハバナ大学の日本語学科の学生Dを2014年10月から2015年9月まで「日本語・日本文化研修留学生」として受け入れ指導したが、Dは日本のアニメやマンガが大好きで、それが日本語を学ぶきっかけであった。そのため、Dの個人研究もアニメに関するものとなった。こうした日本から見て地球の裏側に位置する中南米の国、キューバの留学生が日本語や日本文化をアニメやマンガを入口として学び、そして日本に留学してきたことは、筆者にとって新鮮な驚きであった。大学では、学部で留学生と日本人学生を対象とした「日本語・日本事情」の講義を担当していることから、多くの留学生がアニメやマンガに興味を持っていることは知っていたが、その影響力がここまで大きくなっていることには気付いていなかった。

筆者が担当している「日本語・日本事情」の講義には、いわゆる「アクティブ・ラーニング」を取り入れており、留学生と日本人学生のグループディスカッションを多用する講義形式になっている。そこでのトピックとして人気があるのが、アニメであることもあって、これまでの「日本語・日本事情」の講義で何度もアニメを活用してきた。本稿では、アニメを活用した日本語教育にかかわる研究や実践を調査分析することによって、近年におけるアニメを活用した日本語教育の進展及び今後の課題と可能性について考察する。

## 2 日本のアニメ・マンガと日本語教育

国土交通省の「日本のアニメを活用した国際観光交流等の拡大による地域活性化調査報告書（2007年）」の中で、日本のアニメ・マンガは、「今日世界的に、『アニメ』といえばディズニー作品や各国のアニメーションと区別して日本のアニメのことを指し、『マンガ』といえばアメリカのコミックやフランスのバンド・デシネと区別して日本マンガのことを指す」と説明され、その特徴として、①テレビ・アニメ放送開始当初から両者が深い関係で結ばれていること、②子ども向けであったアニメ・マンガのファン層が大人まで広がり、さまざまな作品やメディアが登場していること、③出版、テレビ、映画、映像ソフトなどの多メディアでの展開と、キャラクター商品等によるライセンス・ビジネス、海外展開などにより、多様な収益を生むビジネスとなっていること、④ファンが独自につくり上げた文化があること、が挙げられている。アニメ・マンガに関する国の取組としては、外務省の「文化外交の牽引役として世界で幅広く受け入れられている日本のアニメ・マンガの活用を想定」、経済産業省の「ソフト産業としての期待からコンテンツ産業の振興とコンテンツ流通の促進」、文化庁の「文化芸術としての視点から文化芸術の振興と著作権制度

\*学校教育学系

の整備」, 国土交流省の「誘客魅力としての可能性から日本の観光魅力の拡充, 観光受入れ体制の整備等」が列挙されている。アニメ・マンガの発展を支援する団体である「NPO法人日本マンガ・アニメトキワ荘フォーラム」は、「日本マンガ・アニメバーチャル特区提案書(2013年)」の中で、現在の日本のアニメ・マンガについて「日本再生のエンジン・コンテンツ分野の中核である日本のマンガ・アニメは世界的に高い評価を受け、日本の大きな『強み』となっている」と述べるとともに「しかし、将来を担うマンガ家・アニメ制作者は厳しい経済環境のもとにあり、現在の高い水準・技術を将来にわたって維持できるか懸念が生じている」と今後の課題を指摘している。また、「みずほ産業調査/48(2014年)」においても「アニメーション制作会社が多重下請構造から脱却し、魅力的な作品を継続的に創作できるよう、産業構造の再構築が必要である」と同様の課題が指摘されている。海外におけるアニメファンについて、先述の国土交通省(2007)は、「アニメのファン層は二つに分けて捉えられる」と述べ、一つは「『ポケモン』など子供向けの作品のファミリー層のファンで、テレビ、映画、ゲームとキャラクター商品が消費の対象」、もう一つは「『攻殻機動隊』、『AKIRA』などの青年向けの作品のファンで、DVDを消費の対象とし、アニメイベントに集まったり、コスプレに参加したり、日本と同じようなオタク的受容層」であるとしている。ただし、「DVDを消費の対象とし」という点に関しては、後述するとおり近年のインターネットの世界的な普及に伴い大きく変化してきている。このように、日本のアニメ・マンガは、課題はありながらも将来性のある有望なコンテンツであり、日本政府は経済・外交・文化的観点からその育成と普及を積極的に支援しているため、今後更なる発展が可能であろう。

経済産業省が推進する「クールジャパン政策(2016)」の一つに「日本の魅力の海外発信」があり、そのコンテンツとしてアニメや電子コミックなどが挙げられている。具体的には、「ローカライズ・プロモーション支援」という事業を通して、アニメや電子コミックに対して字幕・吹き替え等の現地化を実施している。また、「海外向けジャパンコンテンツ関連ネット販売」という事業では、海外に向けて日本のマンガ・アニメ等のポップカルチャーの魅力を発信している。さらに、「正規版アニメ関連ネット販売」という事業では、正規版日本アニメのサイマル配信を多言語で行う動画配信を進めている。なお、サイマル配信とは、「異なるメディアで同一のコンテンツを同時に配信すること(Weblio辞書)」である。ジェットロが2011年12月に行った「米国のアニメ配信ビジネス動向」調査によれば、米国の動画配信サービスでは、日本のアニメーション作品を取り扱う事業者が増加している。また、博報堂の「Global Habit 2015年度版」によれば、アジア14都市での「よく見るマンガ・アニメ」は、多くの都市で、「日本のマンガ・アニメ」が「国内」コンテンツよりも受容されている。これまでも日本のマンガ・アニメ等のポップカルチャーは、様々な媒体を通して海外に発信され多くの人々に受け入れられてきたが、近年の「日本の魅力の海外発信」を重視する日本の「クールジャパン政策」等によって、今後更に海外への普及が進むことが期待される。

少し古いデータになるが国際交流基金の「年報2004年度」において、「多くの国において、日本のポップカルチャーに対する関心から、日本語を学び始める若者が増加していること」が述べられている。また、国際交流基金が2012年に実施した「日本語教育機関調査」において、「日本語学習の目的」の中で「マンガ・アニメ・J-POP等が好きだから」が54.0%を占めており、日本語学習者においてマンガ・アニメ・J-POP等の人気が高いことが示されている。さらに、外務省の「海外における日本語の普及促進に関する有識者懇談会」は、「最終報告書(2013)」において「オールジャパンで、魅力的な日本語の発掘・発信を含め、日本の『魅力』の発信をより戦略的・効果的に行っていく。その際、特に若年層を中心に人気の高い漫画、アニメ、ファッション等のポップカルチャーや和食などの活用に留意する」ことを「日本語学習への需要喚起のための施策」の一つとして挙げている。近藤・村中(2010)は、日本のアニメ・マンガをはじめとするポップカルチャーへの関心と日本語学習への関心との関連性について調査し、「ポップカルチャーに関心が強い未習者の方が日本語学習への関心が強い傾向にあること、また学習目標設定にはポップカルチャーに関連のあるコンテンツが基準となる傾向があること」を明らかにした。さらに、学習目標設定について、ポップカルチャーへの関心の程度と「テレビドラマやアニメを字幕なしで理解できるようになる」、「マンガを日本語オリジナル版で読めるようになる」、「マンガのシナリオや小説を書けるようになる」、「日本に関する領域で仕事または研究できるようになる」の4項目の学習目標への関心は正の相関関係があったと述べている。近年、アニメ・マンガが日本語の普及促進に大きな役割を果たしていることは、否定しがたい事実であるが、そのアニメ・マンガが日本の政府や民間の様々な事業を通して更なる発展を遂げることによって、日本語学習者の数は更に増える可能性がある。

よって、「アニメ・マンガを活用した日本語教育」の可能性について検討することは、今後の日本語教育の発展のために意義のあることであろう。なお、本稿においては、主にアニメに焦点を絞って考察することとした。

### 3 アニメを活用した日本語教育の進展

熊野・廣利（2008）によれば、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が、「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た。また、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た。本章では、熊野・廣利（2008）では取り上げられていない文献を追加するとともに、その後の2010年代を加え、1990年代、2000年代、2010年代の各年代について、アニメを活用した日本語教育の研究や実践を取り上げ、それぞれの年代の特徴を明らかにする。

#### 3. 1 1990年代

1990年代の研究としては、鮎沢・加藤（1995）のアニメ『となりのトトロ』を活用した日本語教育の先駆的な実践研究が挙げられる。これはアニメとその翻訳スクリプトを使って日本人の言語行動の学習教材として開発されたものであるが、授業で使用する器材は、当時まだ高価であったレーザーディスクとパソコンであったため、一般的な教室で実施することは困難であり、国内外で広く利用されることはなかった。

任都栗ほか（1998）は、マンガを原作とする映画『釣りバカ日誌』を使った日本語教育のマルチメディア教材の開発を行った。これは、筆者も参加した研究プロジェクトであったことから詳細を知っているため、アニメではないが参考として取り上げることにする。当教材は、CD-ROMに映画を取り込み、それをマルチメディア教材化したものでパソコンさえあれば使用できるため利便性は向上したが、映画を使用するための著作権の問題が大きく映画制作会社との交渉が難航した。また、その使用料は非常に高額であった。さらに、それをマルチメディア教材化するための費用も高額であった。文化庁の主催であったため、教材のCD-ROMの無料配布やそれを使った授業の研修会を実施することにより、日本語教育におけるマルチメディア教材の普及に貢献した。ただし、当時の一般的なパソコンは性能が現在ほど高くなく、また教材ソフトの安定性が低かったので、一般的な日本語教師が教室で使用したり学習者が自習用に使用したりすることは、それほど容易ではなかった。

1990年代のアニメを活用した日本語教育の研究は、入手できた文献が少ないこともあり明確な特徴を示すことは困難であるが、情報技術の発展によりマルチメディア教材が注目され始めた時期と重なって日本語教育でも映像を活用した日本語教育が試行されるようになり、その映像の選択肢の一つとしてアニメが使用されるようになったと考えられる。ただし、高額な器材や映像使用料等の課題もあって、一般的な日本語教室で行われる実践は困難であったと思われる。

#### 3. 2 2000年代

加藤（2003）は、テレビ放映されるアニメ番組を日本語教育のための教育資源として捉え、テレビ・アニメ番組の活用の実態について調査し、活用が増えている要因として、映像資源の入手が容易になったこと、情報量が豊富であること、学習者の学習意欲が喚起できることなどを挙げている。まとめとして、「クラッシュェンの言うように、子どもでも成人でも、ことばを身につけるのに、もっとも肝心なことは、ことばを学習（learning）することより、ことばを習得（acquisition）する機会を増やすことである。そのための教育・学習メディアとして、テレビ・アニメーション番組などの映像資源は大きな可能性を秘めている」と述べている。1995年に様々な困難を克服して『となりのトトロ』を活用した日本語教材の開発を行った加藤が、2000年代に入って映像資源の入手が容易になったことなどからアニメの活用が増えていることを指摘している点に状況の変化を感じることができ興味深い。

伊藤（2003）は、英語圏における日本のマンガ・アニメ用語集の構造と基本用語の特徴について調査した。1980年代の後半からマンガ・アニメの欧米での人気の高まりとともに、用語集がいくつも作成されるようになったが、その用語集の発表メディアは、専門雑誌、概説書、インターネットのウェブサイトである。用語集が作成される理由は、日本のマンガ・アニメの熱烈なファン、つまりオタクになるために、どうしても日本のオタクが使用する日本語を学習する必要が生じたことである。その頃、英語圏のオタク達によって、ファンサブという「アニメファンによって翻訳され字幕が付けられたビデオ」が盛んに作成されるようになっていた。また、日本のマンガ・アニメのウェブサイトでは、用語集だけではなく、自前で日本語講座を開いたり、日本語講座サイトへのリンクを貼ったりするようになった。まとめとして、「日本の漫画・アニメを輸出するということは、日本語を輸出するということであり、さらにいえば漫画・アニメの世界においては日本語が世界共通語になりつつあるということの意味しているのである」と述べている。伊藤の研究によって、日本語教師から直接日本語を学んでいない外国人でもマンガ・アニメを通して、

必要な日本語を自律的に学習できるようになっていたことが分かる。

矢崎(2009)によれば、矢崎は2003年、豪州ニューサウスウェールズ州教育省で日本語教育専門家として勤務していた時、小中高の学校の日本語担当教師の要望として挙がっていた「アニメを利用した日本語学習活動への効果的な使い方」に対応するため、アニメ『千と千尋の神隠し』を素材として教材『アニメで日本語』を開発した。『アニメで日本語』は、「すべての人間がもって生まれてその命・魂を生き生きと躍動させること、生命力・活力を吹き込み、心身を活性化すること」を意味する「アニマシオン」の理念に着目し、「読書へのアニマシオン」のティーチング・ストラテジーの手法を運用して開発された。具体的には、13のティーチング・ストラテジーがあり、その中からいくつか挙げれば、「この人の名前は?」、「だれが、なにを?」、「まちがいは、どこ?」、「クイズ大作戦」、「登場人物にインタビュー!」、「このあと、どうなった?」などがあり、これらを駆使して日本語を学ぶ仲間同士がアニメ世界の共通体験に基づいてコミュニケーション活動を展開できるようにしている。矢崎(2011)では、『アニメで日本語』の年少学習者に対する授業実践の結果が報告されているが、『アニメで日本語』の活動手法は、年少の日本語学習者の動機づけの面で十分効果が期待できるとし、さらにティーチング・ストラテジーの「汎用性」と「発展性」を検証し、その改訂を実施している。保坂ほか(2012)によれば、映像作品を利用した日本語教育は、大きく二つのアプローチに分類でき、一つは発音や音声、語彙、文法などの言語的知識や聴解力や会話力などの言語技能、メディアリテラシー、異文化間理解能力の習得が目標となる「客観主義的アプローチ」であり、もう一つは言語と文化の統合的な学びを目指す3種類の対話(対象世界・他者・自己との対話)が目標となる「構成主義的アプローチ」である。前者は、これまで実践されてきた一般的な日本語教育のアプローチであり、後者は、多言語・多文化化、さらにICT化が進む日本社会において、社会的構成員としてお互いに共生できることを目指す日本語教育の新しいアプローチである。矢崎が実践する日本語教育は、後者のアプローチに基づくものであり先駆的な取組であると考えられる。

柴田(2007)は、プリンストン大学におけるアニメを使った日本語教育について紹介している。そこでは『千と千尋の神隠し』をメインテキストにし、日本語4技能と文化知識を総合的に教えるために、コースの目標として、①アニメの内容を楽しみながら、日本の文化、宗教、人々の考え方、作者の意図などを理解する、②アニメなどのポップカルチャーが日本や世界の文化に与えている影響を考える、③このような話題について日本語で話し合えるようになる、を挙げている。また、パワーポイントや大学のコースウェブ(Blackboard, BB)といった身近にあるテクノロジーを使った効果的なコース作りに取り組んでいる。まとめとして、「コースウェブやパワーポイントを効果的に使用することにより、映像の効果を利用した授業を行え、コース運営を円滑にすることができた」と述べている。柴田の実践は、日本語4技能の習得を目的にしていることから、主に「客観主義的アプローチ」に基づくものであるが、一方で言語と文化の統合的な学びも含まれているため部分的に「構成主義的アプローチ」も取り入れていると考えられる。

杉山・田中(2008)は、早稲田大学の夏期日本語講座において実施されたアニメやマンガに興味を持つ学習者を対象とし、特に口頭表現能力の向上を目指したアウトプットに重点をおいた授業実践について報告している。活動の目的を学習者が日本人とアニメ・マンガについて関わりを語ることにした。具体的には、まず日本のアニメ・マンガの歴史やジャンルについて説明し、初めて見たアニメ・マンガについて話したり、好きなアニメ・マンガのキャラクター、内容、好きな理由を話したり、日本人と話したことをもとにレポートを作成したりしている。アニメは、『あたしんち』、『クレヨンしんちゃん』、『ゲゲゲの鬼太郎』、『となりのトトロ』、『耳をすませば』、『のだめカンタービレ』を使用している。まとめとして、「アニメ・マンガを教材として用いる授業に多くの可能性を感じた。(中略)ただ、教材については学習者の好みは様々であり、人気があるからといって取り上げるのではなく、教材としての妥当性を検討しなければならない。(中略)今後は授業実践者が各取り組みのデータ(取り上げた作品、指導法や教室活動)を共有し、授業デザインの可能性を議論する必要があると考える」と述べている。杉山・田中の実践は、特に口頭表現能力の向上を目指したものであるため、主に「客観主義的アプローチ」に基づくものであるが、日本人との会話を中心にしていることで言語と文化の統合的な学びが含まれていることや先述の矢崎の実践を参考にしていることもあり、「構成主義的アプローチ」も含まれていると考えられる。

田中・本間(2009)は、実践ではなく研究としてアニメのスク립トの分析を行っている。具体的には、『耳をすませば』のスク립トを分析し、初級教材としての特徴を明らかにするため、①現実の日常会話との対応関係、②初級語彙・文法との対応関係の二点について分析している。分析の対象として『耳をすませば』を選んだ理由としては、①ストーリーが1990年代の東京都多摩地区と現代的かつ現実的な場面で展開されていること、②主人公は中学生で、家庭・中学校・図書館などの場面で現代の日本事情がわかりやすく描かれていること、③それらの場面では親子・姉妹、生徒と先生・友だち同士・保護者と先生などの多様な人間関係でさまざまなスピーチ・スタイルが使用されており、また登場人物の性別のバランスがとれていること、④作品が各国語に翻訳され、国際的な評価を得ている

こと、を挙げている。まとめとして、「分析の結果からは、未習者が『耳をすませば』で学習した場合、初級語彙の4割程度、また、初級教科書全体にほぼ匹敵する初級文法の8割弱がカバーできるということが明らかになった。以上から、『耳をすませば』が初級者にとっての学習資源となりうるという可能性が示された」と述べている。田中の研究は、アニメが初級の日本語教材としてどのような利点を有するかをスクリプトの分析を通して具体的に示した点において、新しく有益なものであったと考えられる。

2000年代のアニメを活用した日本語教育において、1990年代にはなかった実践報告が出てきた。これは、映像資源の入手が容易になったこと、そして、それを再生したり教材化したりするための器材やパソコンの低価格化、高性能化等により一般の教室でも実践しやすくなったこと、などが理由として考えられよう。また、その実践は、従来の「客観主義的アプローチ」に加えて「構成主義的アプローチ」に基づくものが出てきたため、内容や形式の多様化が進んだ。さらに、インターネットの急速な普及によって、世界中の誰でもがいつでもどこでも日本のアニメやマンガを見ることができるよう環境が整ってきたために、これまでのように日本語教師から日本語を直接教わる機会がなくても日本語を自律的に学ぶことが可能になった。ただし、インターネット上のアニメやマンガは違法コピーされたものが多く出回っていたため、著作権法上の問題が大きな課題となっていた。

### 3. 3 2010年代

現在が2016年であるため、2010年代になってからまだ6年余りしか経っていないが、研究と実践の論文は、急速に増えていることが分かった。ここですべてを取り上げることはできないが、特徴のあるものを選択して提示することとした。

2010年代に入り特に増えた論文は、熊野（2010, 2011a, 2011b, 2011c, 2011d, 2011e, 2012）（共著を含む）と矢崎（2011, 2012, 2013, 2014, 2015）（共著を含む）である。

先述のとおり、熊野（2008）において、世界規模のアニメ・マンガの調査研究が始まった。それは、熊野が国際交流基金所属の日本語教師であることから可能となった研究であると考えられる。熊野の論文のタイトルを年代順に列挙すると「『アニメ・マンガ』調査研究－地域事情と日本語教材」（2008, 廣利との共著）、「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」（2010）、「アニメ・マンガの日本語－ジャンル用語の特徴をめぐって」（2011a）、「アニメ・マンガの日本語－キャラクター表現の特徴をめぐって」（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」（2011c, 川嶋との共著）、「『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」（2011d, 川嶋との共著）、「アニメ・マンガの日本語授業への活用」（2011e, 川嶋との共著）、「日本語教育におけるアニメ・マンガの活用のために－マドリッド日本文化センター事例報告」（2012年）となる。熊野の論文は、15ページのものも多く情報が非常に多いため、ここですべてを紹介することは不可能である。熊野が国際交流基金関西国際センターのスタッフとして「アニメ・マンガの日本語」Webサイトの開発に中心的なメンバーとして携わり2010年に公開したことと熊野の論文がその前後に集中していることは無関係ではないと考えられる。よってここでは、「アニメ・マンガの日本語」Webサイトの開発を中心に取り上げることにする。熊野（2011d）によれば、「アニメ・マンガの日本語」Webサイト公開後、8か月で168か国から155万ページビューを超えるアクセスがあった。この記述だけでもWebサイト公開のインパクトの大きさをうかがい知ることができる。Webサイトの開発の背景には、海外における日本のポップカルチャー人気の高まりとそれを生かそうとする外務省の文化外交政策があった。国際交流基金の日本語教育事業においては、ポップカルチャーの中のアニメ・マンガに着目し、それを活用した日本語教育を推進してきた。そこから誕生したのが、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映像教材『エリンが挑戦！にほんごできます。』（2007年出版, NHKエデュケーショナルとの共同制作、後に無料日本語学習サイトとして公開）、生教材としてマンガ作品を掲載した『レアリア・生教材』コレクションCD-ROMブック』（2008年出版）、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た『日本語ドキドキ体験交流活動集』（2008年出版）、「アニメ・マンガの日本語」Webサイト（2010年公開）である。「アニメ・マンガの日本語」Webサイト開発の目的は、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、である。そのため、関西国際センターでは、2007年度に独自調査を開始し、2008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。2007年度から2009年度にかけて実施した調査によって、①アニメ・マンガの普及は、ほとんどの国でTVアニメ放送が先行し、その後マンガが普及する傾向、②アニメ・マンガファンの情報入手方法がTV、書籍からPCに急速に変化、③アニメの使用言語は、日本語で聴き、英語で理解が圧倒的多数、④アニメ・マンガファンの日本語学習のニーズは、生き生きとした日本語、などが明らかになっ

た。こうした調査結果に基づいて、「サイト開発の基本方針」は、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、となり、「対象ユーザー」は、①日本のアニメ・マンガ好きな、②初級から上級までの幅広いレベルの、③PC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」となった。公開後の反響としては、先述した150万ページビューを超えるアクセス数以外に、ファンの個人サイト、ブログなどでも多く取り上げられ、把握できただけでも41か国、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たことが挙げられている。ユーザーからの要望が多かったのが、コンテンツの充実、音声の付加と多言語化であったが、その後それらの要望への対応が実施されることとなった。論文の要約が非常に長くなってしまったが、それは今後の「アニメを活用した日本語教育」を考える上で、貴重な情報であると判断したためである。本稿で取り上げた熊野の研究と実践は、熊野が国際交流基金という日本の日本語教育政策に関わりのある独立行政法人に所属するスタッフであるという背景を持つこともあり、アニメ・マンガを日本語教育に活用するという政策を実施するために立案された事業の中でなされたものが大半を占めると考えられる。それはほとんどの論文のタイトルに「アニメ・マンガの日本語」が含まれていることから分かる。2000年代の研究や実践には取り上げなかったが、日本のアニメ・マンガを日本語教育に活用するという政策に関わる事業は、既に2000年代半ば頃から始まっていたことが分かる。ただし、これについては論文等が管見では見当たらず詳細は不明である。日本の日本語教育政策の力強い後押しを受けながらの熊野の研究と実践は、アニメ・マンガを活用した日本語教育に新しい流れを作ったと言っても過言ではなからう。「アニメ・マンガの日本語」Webサイトの開発を担当した国際交流基金関西国際センターから2011年に国際交流基金マドリッド日本文化センターに異動した熊野は、熊野(2011e, 2012)によれば、アニメ・マンガの日本語授業、ポップカルチャーイベントでの活用、アニメ・マンガ活用のための教師向け研修会などを通じてその普及に携わるようになった。これによって熊野自身が起こした新しい流れが更に強化されたと考えられる。

矢崎もその論文を見る限り、2010年代の新しい流れを作った立役者の一人であろうと思われる。熊野の論文のタイトルを年代順に列挙すると「アニメを素材とした日本語学習活動『アニメで日本語』の開発：『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」(2009)、「アニメを素材とした日本語学習活動『アニメで日本語』の展開：年少学習者に対する授業実践から」(2011)、「海外におけるアニメを活用した日本語学習活動『アニメで日本語』の展開：インドネシアの年少学習者に対する動機づけの有効性」(2012)、「日本語非母語教師によるアニメを活用した日本語教育：海外の年少学習者の動機づけを高めるために」(2013)、「『アニメで日本語』の普及を目指したオリジナルアニメ開発の試み：「教育内容」より「面白さ」を重視して」(2014, 塩田との共著)、「中国の小学生は『アニメで日本語』を体験して意識をどう変容させたかー「言語意識教育」に向けての示唆ー」(2015, 赤桐との共著)となる。5件の論文中4件のタイトルに『アニメで日本語』が使用されており、『アニメで日本語』に関する研究と実践が継続されていることが分かる。矢崎(2011)によれば、『アニメで日本語』の三つの特徴は、①アニメの内容を基にしたコミュニケーション活動：主に初等中等教育段階の年少学習者を念頭に置いた活動手法。アニメの中の日本語表現や日本文化を教えるという従来の手法とは異なり、アニメ視聴によって得られた仲間同士の共通体験を基に、日本語のコミュニケーション活動を行うもの、②「汎用性」の含有：『アニメで日本語』は、アニメをどのように活用するか、そのティーチング・ストラテジーを開発し、集めていくという発想に基づいている。そのため一つのアニメだけに使える活動手法ではなく、その他のアニメにも同様の活動を実施することが可能、③「発展性」の含有：『アニメで日本語』は、学習者の日本語レベルやアニメ作品の特性に合わせて、現場の日本語教員が新しいストラテジーを開発していくことを想定、である。こうした特徴を見ても『アニメで日本語』は、「構成主義的アプローチ」の「多言語・多文化化、さらにICT化が進む日本社会において、社会的構成員としてお互いに共生できることを目指す日本語教育」に極めて近い発想によって開発された教材であると言える。矢崎(2014)によれば、既存のアニメ作品を使用する『アニメで日本語』の抱える問題点として、①著作権の問題があり自由に使用できない、②教育上相応しくない内容が含まれる作品を選択しづらい、③作品の時間が長すぎて使いづらい、などがあるため、矢崎は外国から日本に来た16才の少年を主人公とする約18分のオリジナルアニメ『The SEASONS～ニッポンの空～』を開発した。作品を視聴した留学生の評価は比較的高いが映像のクオリティについての不満も若干あった。また、授業での使用については触れられていないため、明確な判断はできないが、アニメを活用した日本語教育の新しい方向性を示しているとも考えられる。これは、近年のパソコンやアニメ制作ソフトの性能の向上とともに、アニメをプロでなくても比較的容易に作成できる環境が整ってきていることから可能になったことであろう。矢崎(2015)では、新しい試みとして、日本語を全く知らない中国人小学生に対して、日本語学習への興味喚起等に関する有用性を調査するため、『アニメで日本語』の授業実践を試みている。授業では、日本語音声に中国語の字幕が入ったアニメ作品を約10分間視聴。まとめとして、「授業実践を通じて『アニメで日本語』は年少者の意識を大きく変容させていたことがわ

かった（中略）「アニメ」という素材は従来の日本文化の枠を超え、世界に受け入れられている新たなメディアであり、日本語だけでなく、複数の言語によって様々な言語話者が同時に楽しむことができるという特性も持っている。この特性を最大限に生かし、世界の年少者がアニメを通じて互いに多様な言語と出会い、学び合えるような、新たな教育実践を創造していきたい」と述べている。この実践もまた、前述のオリジナルアニメの開発と同様、アニメを活用した日本語教育の新たな展開を示唆するものであると言えよう。よって、「構成主義的アプローチ」に基づく日本語教育において、矢崎の研究と実践は、新しい流れを形成しつつあると考えられる。

呉（2011）は、台湾の文化大学の非日本語専攻学生（3クラスで計163名）を対象とする授業に映像教材『エリンが挑戦！にほんごができます。』とアニメ『あたしんち』を副教材として導入して、2009年9月中旬から2010年6月上旬までと2010年9月中旬から2011年6月上旬まで実施した。海外の大学でこれほど長期間の授業実践に関する研究は管見では見当たらない。教材については、いきなりアニメのみの教材を使うことで学習効果が出ない可能性があったため、前期はアニメのみではない映像教材の『エリンが挑戦！にほんごができます。』だけを使用し、後期から「あたしんち」も副教材として導入した。アニメを学習者に見せる前に「内容の SCRIPT」と「単語リスト」を含むプリントを配布し、アニメを見せながら SCRIPTにある空欄に聞き取れた単語や台詞を入れさせた。後期の最後の授業の際に質問紙を配り無記名で回答させた。まとめとして、「『エリンが挑戦！にほんごができます。』とアニメの『あたしんち』のような適切な映像教材を使い、また教師が学習プリントなどを工夫すれば、さらによりよい学習の雰囲気を作ることができるのみではなく、日本という国をより理解し、ひいては日本語に対する興味をより高めることができることが明らかになった」と述べている。アンケートの結果を見ても、教材、授業方法、学習効果等について、ほとんどの学生が肯定的な評価をしていることが分かった。よって、呉の実践研究から、海外の大学で長期的にアニメを活用した日本語教育を実施することにおいてもその有効性が確認されたと考えられる。参考文献の中には、熊野（2010）と矢崎（2009）があった。なお、この授業のアプローチは、授業方法が従来型の日本語教育であるため、「客観主義的アプローチ」であると言える。

臼井（2012）は、これまで日本語教育において活用が少ない無声アニメーションに焦点を置き、学習者への実際の活用を通して、無声アニメーションにどのような教材的価値があるかについて論じている。なお、「アニメーション」という用語を使用した理由は、使用した作品が宮崎アニメのような日本の商業用作品ではないためである。授業及び学習活動では『岸辺のふたり』という約8分間の短編作品のDVDを用いている。1回目の授業の対象者は、中国の福州大学外国語学院日本語系の3年生38名（レベルは中上級）で、2010年度の作文授業において実施した。授業では、作品のシーンを細かく描写するという課題を行った。作品の視聴後、登場人物の名前や年齢などの設定は自由に決めていいことを伝え、作文を開始した。結果として、中上級での作文授業において4点の教材的価値が見出された。それは、①動作を中心とした誤りが可視化され、的確な内容指導が行える、②可視化された誤り、シーン省略を容易に指摘でき、作文評価が統一できる、③動作や変化の描写を豊富に書かせることができる、④まとまった量の作文を効率的に書かせることができる、であった。2回目の授業の対象者は、同大学2年生の20名（レベルは初中級）で、2011年9月に実施した。授業では、①アニメーションを見ながら動詞を学習、②登場人物の会話を考えてアフレコを実施、③作品のシーンを描写した後、参加者全員でピア・レスポンスによる推敲を実施、の三つの活動を行った。結果として、3点の教育的価値が見出された。それは、①動詞の「動く絵カード」としての効果的な活用が可能である、②学習者の日本語レベルや共通語の有無を問わず使うことができる、③誤りの可視化を用いピア・レスポンスを行うことで、ピア活動の基礎を学ぶことができる可能性がある、であった。よって、臼井の実践研究から、これまで実践されることがあまりなかった無声アニメーションを活用した日本語教育の有効性が確認されたと考えられる。参考文献の中には、矢崎（2011）があった。なお、この授業のアプローチは、1回目は日本語の作文技術の向上を主な目的とする授業であったため「客観主義的アプローチ」であり、2回目は、アニメーションを見ながらの動詞の学習があるものの学生主体のアフレコの実施やピア・レスポンスによる推敲があるため、「客観主義的アプローチ」と「構造主義的アプローチ」のどちらでもあると言えよう。

清水（2013）は、プレゼンテーションの体験と口頭表現能力の向上を目指し、グループ活動としてアニメの分析ならびに発表を行い、グループ活動及びコース運営に対する学習者の意識と評価について、ピア・ラーニング（協働学習）の視点から検証した。対象者は、都内の日本語学校に在籍する日本語中級後半、上級レベルの学習者30名。コースは、「アニメ・マンガ研究クラス」として、「アニメ・マンガオタクでない人に、アニメ・マンガの素晴らしさを理解してもらえよう口頭表現能力を身につける」ことを目標とし、2011年1月から同年3月までの毎週1回全7回実施された。授業は45分の授業が4コマで構成され、前半90分はクラス全体の活動、後半90分はグループ活動で、自分たちの選んだアニメについて分析し発表を行った。まとめとして、「グループ活動および発表は学習者達に好意的にとらえられた。筆者はグループ活動に学習者同士でコミュニケーションの楽しさを味わう（矢崎2009）ことを期待

していた。しかし結果として楽しむだけではなく、学習者がグループ活動に自律的に取り組み、グループ内外で社会的関係を築くという効果が見られた。一方、コース開始時に教師側が想定した『客観的に分析し発表する』というレベルまで到達したグループは少ない。多くの発表が作品概要や登場人物の説明にとどまった点は残念である」と述べている。よって、清水の実践研究から、グループ活動としてアニメの分析ならびに発表を行うというアニメを活用した日本語教育の有効性が確認されたと考えられる。参考文献の中には、矢崎（2009）があった。この授業は、矢崎（2009）等を参考にして「構成主義的アプローチ」を採っているようであるが、一方で、口頭表現能力の向上も目指して「客観主義的アプローチ」の要素も存在している。これは、高等教育機関への入学を目指して日本語教育を行っている日本語学校ならではの問題であろう。この問題を解決する方法としては、「授業毎にアプローチを決め、それに合った目標を定める」などがある。

紙幅の制約をあり、集めた文献をすべて取り上げることはできなかったが、2010年代のアニメを活用した日本語教育の特徴を示していると思われる主な文献を要約し簡単な分析を行った。2010年代において、研究者及び実践者として突出していたのは、熊野と矢崎であった。両者の研究及び実践は、同じくアニメを活用した日本語教育の教材開発でありながらも、熊野は主に国内外のアニメ・マンガ好きを対象に、インターネットを利用して日本語学習に導くための『アニメ・マンガの日本語』Webサイトの構築を行い、矢崎は主に年少学習者を対象に、日本語を学ぶ仲間同士がアニメ世界の共通体験に基づいてコミュニケーション活動を展開できるようティーチング・ストラテジーの手法を運用して『アニメで日本語』を開発したため、一見全く共通点がないものにも見えるが、それぞれが依拠するアプローチには、共通点があると思われる。矢崎が依拠するアプローチは、明らかに「構成主義的アプローチ」であるが、熊野のそれは、表面的には日本語の言語知識・技能の習得を目指す「客観主義的アプローチ」のように見えるが、『アニメ・マンガの日本語』Webサイトの利用者の実態を考えた場合、これまでの日本語教育が行ってきたいわゆる日本語の教育ではなく、利用者が主体的に世界中にいる仲間と協働しながら日本語を自律的に学ぶという新しい形の日本語教育であると考えられ、そこから熊野の依拠するアプローチは「多言語・多文化化、さらにICT化が進む日本社会において、社会的構成員としてお互いに共生できることを目指す」もの、すなわち「構成主義的アプローチ」であるとも考えられる。どちらにしろ、熊野と矢崎は、2010年代のアニメを活用した日本語教育の研究と実践における新しい流れを作り、その後の実践や研究に大きな影響を与えたことは確かである。それは、その他の研究者の論文の参考文献の中に、二人の論文を見ることによっても容易に確認できる。1990年代、2000年代と比較するとアニメを活用した日本語教育の研究と実践は、急速に増えており、またその内容や方法も多様化してきている。また、矢崎の論文の影響もあって、アプローチは徐々に「構成主義的アプローチ」の割合が高まってきているように見える。ただし、論文や報告書になっていない実践も多くあると思われるので、その割合を明確に知ることは困難である。

#### 4 アニメを活用した日本語教育の今後の課題と可能性

2章では、日本のアニメ・マンガと日本語教育について、日本の各省庁とその関連機関が近年実施してきた政策を取り上げ、アニメを活用した日本語教育の研究や実践が増加し注目されるようになってきた背景を探った。そこで分かったことは、「日本のアニメ・マンガは、課題はありながらも将来性のある有望なコンテンツであり、日本政府は経済・外交・文化的観点からその育成と普及を積極的に支援している」ということであり、その有望なコンテンツであるアニメ・マンガを活用した日本語教育も同じく有望視され支援されているということであった。また、研究においてもアニメ・マンガなどのポップカルチャー・ファンは、日本語学習への関心が強い傾向にあることが明らかになったことから、アニメ・マンガを活用した日本語教育が今後も支持され支援される可能性がより高まったと言える。アニメ・マンガの課題としては、日本のアニメ・マンガが劣悪な環境の中で制作されているという実態があり、今後の発展が危ぶまれている点であり、そのため構造的な改革が必要とされているが、それさえクリアできれば更なるアニメ・マンガの発展が期待できると考えられている。そうしたアニメ・マンガを使った日本語教育では、アニメ・マンガの著作権問題が大きな課題として挙がっているが、そうした制約がある中でも多くの教育実践が行われていたことも確かである。全世界を網の目のようにつなぐインターネットが急速に整備されている状況の中で、著作権の問題も今後解決されていくと思われる。なぜならインターネットを通じた音楽配信は、今や日常化し著作権に関わるトラブルの数も急速に少なくなっているように感じるからである。アニメ・マンガの著作権に関わる課題も音楽と同様に今後徐々に解決されていくことが予想される。しかしながら、特にアニメは多くのスタッフによって制作されている実態があるため、音楽やマンガに比べて課題がクリアされる時期が遅くなる可能性があると考えられる。

3章では、1990年代、2000年代、2010年代に分けて、アニメを活用した日本語教育の研究や実践を取り上げ、それぞれの年代の特徴を明らかにした。その詳細を述べることをここではしないが、今後の課題として取り上げるとすれ



ば、情報技術の発展によって急速にグローバル化が進み多言語・多文化化した現代においては、これまでの日本語教育が主に行ってきた「客観主義的アプローチ」だけでは十分ではないということである。それは、つまり日本人も日本語を学ぶ外国人も対等な世界の構成員として互いに受容し尊重し合いながら共生することを目指す「構成主義的アプローチ」が必要になってきているということの意味する。しかし、すべてのアニメを活用した日本語教育を「構成主義的アプローチ」にすることは、非現実的でありその必要もないと考える。仕事や進学のために高度な日本語を習得する必要がある学習者にとって、「客観主義的アプローチ」に基づく日本語教育を受けることは非常に重要であると思われる。なぜならできるだけ効率よく目標に達することが期待されているからである。しかしながら、それだけでは、日本語によるコミュニケーションを通して互いに受容し尊重し合いながら共生を目指すことは難しい。また、日本語の上級者にならなくても初級レベルの日本語でも楽しくコミュニケーションし共生を目指すことは可能であるため、そのための日本語教育は「構成主義的アプローチ」であることが望ましいと考えられる。『アニメ・マンガの日本語』Webサイトのような自律学習に適した教材も先述したように「構成主義的アプローチ」の日本語教育として位置付けることが可能であろう。これらの取組によって、今後日本語教育は、共生を目指す開かれた日本語教育として、世界に約400万人いると言われている日本語学習者（国際交流基金「2012年度日本語教育機関調査」による）とともに成長し発展していく可能性があると考えられる。

なお、日本のアニメには、宮崎駿の作品のように自然環境や多様な生物や人々との共生をテーマにした作品が少なからず存在する。そうしたアニメを意図的に選択し活用することも日本語教育の可能性を広げることにつながると思われる。

## 5 おわりに

昨年度のキューバからの留学生の受入を契機として、アニメを活用した日本語教育について文献を調べることとなり、その結果多くの情報を得ることはできたが、それを整理分析し考察を加えることで自分なりの結論を出すことは予想以上に困難であった。これまでの経緯と現状そして課題については、ある程度把握することができたが、今後の可能性については、それほど明確に述べることはできなかった。今後は、自らもアニメを活用した日本語教育を実践しつつ、研究を深めていければと考えている。

## 引用文献

- 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, No.12, 2003年11月号, 66-74, 明治書院
- 白井直也（2012）「日本語教育における無声アニメーションの教材的価値－初中級および中上級クラスでの実践から－」『東京外国語大学日本研究教育年報』16号, 21-30
- 外務省（2013）『海外における日本語の普及促進に関する有識者懇談会 最終報告書』
- 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, No.12, 2003年11月号, 56-64, 明治書院
- 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
- 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
- 熊野七絵（2011a）「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
- 熊野七絵（2011b）「アニメ・マンガの日本語－キャラクター表現の特徴をめぐって－」『第十二回フランス日本語教育シンポジウム 2011年府連素・ボルドー』117-125
- 熊野七絵・川嶋恵子（2011c）「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
- 熊野七絵・川嶋恵子（2011d）「『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
- 熊野七絵・川嶋恵子（2011e）「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』2011年

- 度日本語教育実践研究フォーラム, 1-10
- 国土交通省 (2007) 『日本のアニメを活用した国際観光交流等の拡大による地域活性化調査報告書』
- 呉承和 (2011) 「大学における第二外国語の日本語授業への一試案-映像教材およびアニメの使用-」 『日語組舊報明細』 第47期, 1-15
- 経済産業省 (2016) 「クールジャパン政策について」
- 国際交流基金 (2004) 「年報2004年度」
- 国際交流基金 (2012) 『2012年度日本語教育機関調査』
- 近藤裕美子・村中雅子 (2010) 「日本のポップカルチャー・ファンは潜在的日本語学習者いえるか」 『国際交流基金日本語教育紀要』 第6号, 7-21
- ジェットロ (2011) 「米国のアニメ配信ビジネス動向」
- 柴田智子 (2007) 「アニメを使った日本語の総合教育」 『CASTEL-J in Hawaii 2007 Proceedings』 163-166
- 清水慶子 (2013) 「「アニメ・マンガ研究クラス」におけるグループ活動から見えたもの-ピア・ラーニングの視点から-」 『日本語教育方法研究会誌』 vol.20, No.1, 68-69
- 杉山ますよ (2008) 「アニメ・マンガを用いた多様な授業の試み」 『日本語教育方法研究会誌』 vol.15, No.1, 30-31
- 田中里実・本間淳子 (2009) 「初級語彙・文型による『耳をすませば』スクリプトの分析:日本語学習資源としてのアニメーション映画の可能性」 『北海道大学留学生センター紀要』 13号, 98-117
- 特定非営利活動法人日本マンガアニメトキワ荘フォーラム (2013) 「日本マンガ・アニメバーチャル特区提案書」
- 任都栗新・加藤清方・赤堀侃司・新井高子・伊藤誓子・長田紀子・小野博・川端一博・才田いずみ・田島弘司・徳山道子・野山広・文野峯子・保坂敏子 (1998) 「マルチメディア日本語教材のカスタマイズに関する研究開発」 『日本教育工学会研究報告書』 JET98-6, 57-62
- 博報堂 (2015) 「Global HABIT 2015年版」
- 保坂敏子・Gehertz 三隅友子・門脇薫 (2012) 「映像作品を利用した日本語教育の体系化に向けて-海外における利用実態と教師の意識から-」 『2012年度徳島大学国際センター紀要・年報』 47-59
- みずほ銀行 (2014) 『みずほ産業調査/48 コンテンツ産業の展望-コンテンツ産業の更なる発展のために』
- 矢崎満夫 (2009) 「アニメを素材とした日本語学習活動『アニメで日本語』の開発-「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-」 『静岡大学国際交流センター紀要』 第3号, 27-42
- 矢崎満夫 (2011) 「アニメを素材とした日本語学習活動『アニメで日本語』の展開-年少学習者に対する授業実践から-」 『静岡大学国際交流センター紀要』 第5号, 57-74
- 矢崎満夫 (2012) 「海外におけるアニメを活用した日本語学習活動『アニメで日本語』の展開-インドネシアの年少学習者に対する動機づけの有効性-」 『静岡大学国際交流センター紀要』 第6号, 63-77
- 矢崎満夫 (2013) 「日本語非母語教師によるアニメを活用した日本語教育-海外の年少学習者の動機づけを高めるために-」 『静岡大学国際交流センター紀要』 第7号, 43-59
- 矢崎満夫・塩田真吾 (2014) 「『アニメで日本語』の普及を目指したオリジナルアニメ開発の試み-「教育内容」より「面白さ」を重視して-」 『静岡大学国際交流センター紀要』 第8号, 29-45
- 矢崎満夫・赤桐敦 (2015) 「中国の小学生は『アニメで日本語』を体験して意識をどう変容させたか-「言語意識教育」に向けての示唆-」 『静岡大学国際交流センター紀要』 第9号, 1-40

# Possibilities for Utilizing Anime in Japanese Education

Koji TAJIMA\*

## ABSTRACT

Anime and manga have played major roles in the promotion of Japanese culture in recent years. If anime and manga will achieve further development through a variety of Japanese government business and private sectors, about 4 million Japanese learners in the world will be likely to increase in the future. In comparison with the 1990s and 2000s, the number of studies and practices of utilizing anime for teaching Japanese as a second language has increased rapidly in the 2010s, and the content and method has become various. If not only a conventional “objectivist approach”, in addition, a “constructivist approach” can be adopted for Japanese education utilizing anime, Japanese education may grow and develop with Japanese learners throughout the world who like anime.

---

\* School Education