

日本語教育のためのアニメに関する研究

A Study on “Japanese Anime for Teaching Japanese as a foreign language”

竹内 健太*

Kenta Takeuchi*

Abstract

Most foreign students have already studied Japanese for almost 2 years in a Japanese language school before getting into university. Therefore, there are some foreign students who got tired of studying Japanese itself and they lost their motivation. We have been considering something new tools such as using anime for encouraging students on Japanese language. So therefore, gradually students were interested on it and seemed to get fun. However, the field of using anime as a teaching tool has not been used much before. In this work, we have been considering especially the practical use of anime for better classes in a Japanese language classroom. It could be one of the best way for students.

Keywords : Japanese as a Foreign Language, anime, anime as a teaching tool

はじめに

昨今の留学生日本語教育業界においては、政府が2008年より始めた「留学生30万人計画」の影響が確実に表れてきている。2018年3月27日に法務省入国管理局が公表した「平成29年末現在における在留外国人数について（確定値）」によれば、外国人留学生は31,105人となり、「留学生30万人計画」は数字上で目標は達成された。そんな中、教育業界全体ではアクティブラーニングを積極的に取り入れていこうという流れが主流になりつつあるが、大学に来ているほとんどの外国人留学生は日本語学校などで既に2年くらい日本語を勉強してきているので、日々の生活やアルバイトの疲れもあって、日本語の勉強自体に飽きてしまっている者もいる。

中級レベルから上のレベルに到達するために何が効果的なのかを考えると、アニメやドラマ、映画などを積極的に授業に取り入れるということに行きついた。特にアニメに関しては、もともとアニメがきっかけとなって来日している留学生も多く、日常的に何らかのアニメに触れている者も多い。マンネリや能力の伸びの停滞を打破するためにもアニメは必要で、楽しみながら勉強ができて学生にとっても耳や目からかなりのインプット量が期待できる。また、アニメを見ることによって、日本人の思想や文化なども同時に知ることができるというメリットがある。

しかしながら、どのアニメがどのくらいのレベルなのか、さらにはどのような語彙や文法が使われているのか、アニメの実践的な利用に関しては先行研究もあまりないように見受けられる。今後、外国人に人気であったり、興味がわきそうなアニメをしばっていき、最終的にはアニメ1話中に出てく

*日本経済大学経営学部経営学科

る語彙や文法の調査、また聴解問題への利用ができるようにまとめていきたいと考えている。そのため、本稿では今後どのようにアニメを授業に取り入れていけば良いかを考察したい。

1 研究背景・研究目的

かの有名な京都市高山寺に伝わる絵巻物「鳥獣人物戯画」が日本最古の漫画と称されたり、また2007年に発見された『塙（はなわ）^{はなわ}凹内名刀之巻（別なまくら刀）^{へこないめいとうのまき}』はフィルムが現存する物としては日本最古のアニメとされていたり（小林商会1917年6月30日公開）現在に至るまでに多くの漫画やアニメが生み出されてきている。

図1 『塙凹内名刀之巻（別なまくら刀）』



(出典) 日本アニメーション映画クラシックス. (2018)

<http://animation.filmarchives.jp/index.html> 2018年7月24日アクセス

もともと1917年には、天然色活動写真株式会社によって『凸坊新畫帖名案の失敗』^{でこぼうしんがちよう}が、そして日活向島撮影所からは『猿蟹合戦』が公開されているので（両作品ともフィルム自体は見つかっていない）、この大正6年という年は日本のアニメーションの歴史にとって記念すべき年である。そんな日本のアニメは現代においては日本国内だけにはとどまらず、海外でもますますファンが増えており、アニメや漫画がきっかけとなって日本に来る人も年々増えている。またそれに伴って日本語学習者も増加の一途をたどっており、アニメが単なる娯楽以上の価値を有し海外の人々に多大な影響を与えているといえる。アニメが日本のサブカルチャーを代表するものとして捉えられており、それにより世界中の日本語学習者が増えてきていることは確かではある。しかしながら、それではアニメではどのようなレベルの日本語が使われているのか、アニメによって本当に日本語能力が上がるのか、どのように活用すれば良いのかなどといったことに関しては日本語教育業界ではまだ研究は少ないように思われる。現実的にアニメが好きな学生とそうではない学生がいるということは別にしても、単に日本語能力を伸ばすためには、アニメが外国人留学生に有益なツールとなり得る物であるにも関わらず、

教室内活動で使うためにそこまで研究がなされていないように思われるが、それに関して、大きく分けて3つの理由を挙げさせていただきたい。

- ①世の中の風潮としてアニメとは結局のところ単なる娯楽の一つであり、一部では依然として子供が見るものとして考えられている。留学生日本語教育のために真剣にアニメを調べたりすることは出来ないうえに、そのために時間を割くことは難しい。
- ②日本語教育機関の限られたカリキュラムや授業時間内でアニメだけを扱うことは難しい。また、学習者のレベルや目的に合った適切なアニメを選ぶことも難しい。
- ③日本語教員の平均年齢が高めであるということ。それに反して多くの外国人留学生の年齢が20代～30代前半であるということ。

まず初めに①に関してだが、いくら留学生に一定のニーズがあっても、教室内活動において有益なツールになり得るにしても、日々の業務はただでさえ忙しいのに留学生が好きなアニメを正確に調査することは難しい。さらにアニメについて業務の合間に調べていることは教員個人の体裁にも関わってくる可能性がある。そして①は上記②にも関係があり、そもそも日本語教育機関においては1年あたりの授業時数は760時間以上⁽⁴⁾という決まりもあり、綿密に組まれたカリキュラム下の限られた授業内においてアニメを利用した授業に時間を割けないということもある。

さらに、どの程度日本語能力向上に貢献できるのかということがはっきりしていない以上、アニメ聴解などをやるよりも日本語能力試験⁽⁵⁾の聴解対策の授業を行ったほうがよいという一般的な意見は現実的に見ても妥当な意見である。また、アニメの精査がなされていない以上、瞬時に初級レベルの学生にはこのアニメを、中級のレベルの学生にはこのアニメと、適当に選択することはほぼ不可能に近く、可能だとしても時間的、肉体的にも個人に多大な負担がかかってしまう恐れがある。

次に上記③に関して、下記は一般財団法人日本語教育振興協会の平成29年度発表の日本国内の日本語教員5,634人（専任教員1,712人、非常勤教員3,922人）の年齢構成別のデータである。

図2 日本語教員年齢

年齢構成別

区分	23歳未満	23歳～30歳 未満	30歳～40歳 未満	40歳～50歳 未満	50歳～60歳 未満	60歳以上	未回答	計
人数	(29) 26 0.5%	(637) 600 10.7%	(1,297) 1,123 19.9%	(1,518) 1,436 25.5%	(1,358) 1,297 23.0%	(1,075) 1,111 19.7%	(15) 41 0.7%	(5,929) 5,634 100.0%

※（ ）内は、平成28年度調査数。

(出典) 一般財団法人日本語教育振興協会

2017年度日本語教育機関実態調査結果報告8頁。(2018)

<http://www.nisshinkyo.org/article/overview.html> 2018年7月24日アクセス

2017年度日本語教育機関実態調査結果報告8頁を筆者が一部改変

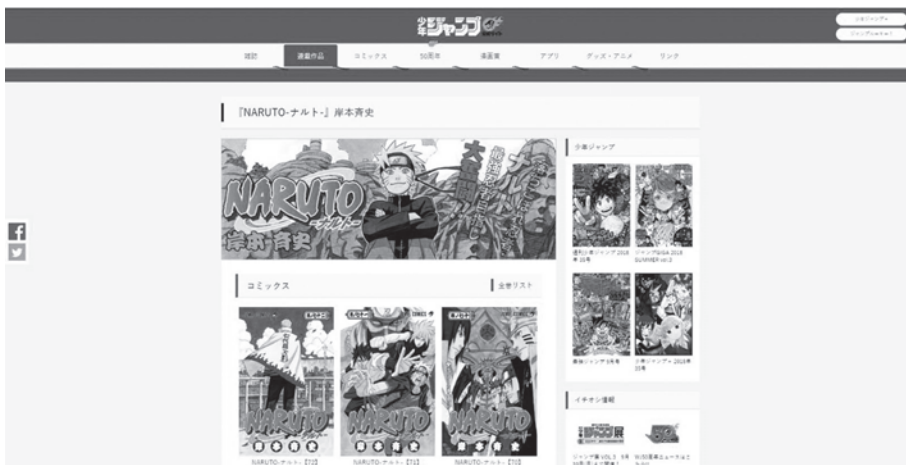
一般財団法人日本語教育振興協会の報告によると、国内の日本語教員の年齢構成は、40歳～50歳未満が1,436人（25.5%）と最も多く、次いで50歳～60歳未満が1,297人（23.0%）となっている。なお、教員の平均年齢は47.0歳である。一方で、留学生の平均年齢の正確なデータというものはないのだが、自身の経験や他の日本語教員からの話から、概ね20代～30代前半と思われる。もちろんこれが全てではない上に、年齢だけで何かを判断することは難しいが、学生が好きなアニメについて全然わからないという知り合いの年配の教員も多い。例えば、国内外で有名な『ONE PIECE』、『NARUTO-ナルト-』などでも、確かに年齢が上になるに従って目にすることがない、また目にする機会がない教員も多いかもしれない。

図3 『ONE PIECE』



(出典) 『集英社週刊少年ジャンプ公式サイト』. (2018)
<http://www.shonenjump.com/j/rensai/onepiece.html> 2018年7月30日アクセス

図4 『NARUTO-ナルト-』



(出典) 『集英社週刊少年ジャンプ公式サイト』. (2018)
<http://www.shonenjump.com/j/rensai/naruto.html> 2018年7月30日アクセス

以上3つの理由を述べさせていただいた。後ほど本稿でも触れさせていただくがこれら3つの問題に対しては十分に対応・対策が可能であると考え。また、必ずしも上記の理由が実践的な研究の少なさに繋がっているとは言い切れず、今後さらなるアンケート調査や口頭聞き取り調査が必要ではあるが、日本のアニメやポップカルチャーに感化されて、日本語を学習している人がいることは紛れもない事実である。去る2016年8月21日のリオデジャネイロオリンピック閉会式の日本の演出を見ても、世界においての日本のイメージというものを再認識させられた人も多いのではと考える。実際に多様化している日本語学習者のさらなるニーズに応えていくためにも、また単純に全ての日本語学習者のためにもアニメを調べ、各学習者の目的や伸ばしたい技能に合わせて適切に使えるようにしていくことは今後の日本語教育のために非常に有意義であると考えている。

2 先行研究

まず日本国内においては、鮎沢・加藤（1995）らの『となりのトトロ』の分析と教材化や、小松（2013）のアニメ『魔法少女まどか☆マギカ』の台詞分析を通じた「役割語」の定義や「属性表現」の定義検証などがある。また、山田（2015）や白井（2017）はそれぞれアニメや漫画、アニメーション研究については、まずそもそも研究する分野があまりに広いということについて触れている。その上で白井（2017）は各分野を概観し成果と問題点をまとめ、アニメを日本語教育に生かすために、総合的、網羅的に各分野の問題点や対策について述べ、アニメーションの活用意義は多方面から研究すべきという立場からアプローチしている。山田（2015）はまず、マンガ・アニメ研究は、日本の文化・社会潮流として総合的に論じるものと、個別の作品を論じるものがみられるとし、前者は現代哲学・思想に通じる論点を出す一方、後者は個別の作品論・作家論・表現論を精緻化する傾向があると述べて、そのうえで山田（2015）は個々の作品を調べていくという地道な作業がマンガ・アニメ文化の基盤になると考えている。そもそも各研究者がどちらからアプローチするのかということとは大きなポイントではあるが、山田（2015）は個々の作品を重視する立場であるものの、作品論・作家論などには深入りせず、作品と日本の社会・文化とを接続していき、そして最も重要なことは日本のマンガ・アニメを入り口として、学習者を娯楽から思索へと向かわせることであると述べている。白井（2017）は各分野ごとに課題を解決していき、かつ、日本語教員がアニメーションを日本語教育のための視聴覚教材の一つとして客観的に研究できるかがカギであると述べている。しかし依然として、ドラマなどではなくなぜわざわざアニメを使うのかということも議論されていることであり、他映像メディアと比較するためには山田（2015）のように、個々の作品の個性や良さを追求していく地道な作業も必要になってくるのだが、作品知識がないとそもそもアニメを選択することも難しく、実際のところ学習者の作品知識がはるかに教員を凌ぐケースの方が多く、手引書のようなものがほとんどない現状では誰もがすぐにアニメを教室内で利用することには困難が伴う。

また海外の研究をみると、Natsuki Fukunaga（2006）や Hamako Furuhashi-Turner（2013）をはじめとして、サブカルチャーと日本語の関係に関して包括的に扱っているものはあっても、それではアニメを実際の現場である教室内でどのように扱うか、どのように授業に取り入れていくかなどについて実

実践的に行っているもの、また、実践的な研究というものはまだまだ少ない。それらに関しては Yeehan Chan, Lealuan Ng, Nganling wong (2017) からも述べている通りである。

「Studies showed that interest in anime motivates students to learn the Japanese language and culture (Mansion, 2005 ; Fukunaga, 2006 ; William, 2006). However, little has been written about the practical use of anime in a Japanese language classroom.」(Yeehan Chan, Lealuan Ng, Nganling Wong, 2017 : 93) とあるように、教室で実践的にアニメを取り入れていく方法を具体的に考える必要があると考える。今後日本の教育現場でアニメを取り入れていくためには、アニメ自体についてのさらなる研究が必要であるが、アニメは非常に膨大な数があるため、選択すること自体も困難を極める。現実的に考えれば、学習者からまずは興味のあるアニメについてのアンケート調査や口頭聞き取り調査を行う必要もある。

また、アニメについて調べているような専門家や知り合いに助言を求めることも必須であると考ええる。

次に、実際にアニメを実践的に用いた教室内活動についてのコースアウトラインがあるので、一例として紹介させていただきたい。

図5 『アニメを用いたクラスコースライン』

Course outline			
Number of Week	Anime	Themes	Classroom activities
Week 1		Course introduction	
Week 2 (Lesson 1)	Working!! (Episode 1)	Workplace conversation & Japanese surnames	Active viewing & Follow-up discussion
Week 3 (Lesson 2)	Hanasaku Iroha (Episode 1)	Workplace conversation & Japanese traditional inn (ryokan)	Active viewing & Follow-up discussion
Week 4 (Lesson R1)		Revision lesson 1 (Lesson 1 & 2)	Repetition of short scenes & Follow-up discussion
Week 5 (Lesson 3)	Kimi to Boku S2 (Episode 13)	School conversation & Japanese tea ceremony (sadou)	Active viewing & Follow-up discussion
Week 6 (Lesson 4)	Hanasaku Iroha (Episode 19)	School conversation & Cultural festival (bunkasai)	Active viewing & Follow-up discussion
Week 7 (Lesson 5)	Kimi to Boku S2 (Episode 1)	Family conversation & Japanese bath (ofuro)	Active viewing & Follow-up discussion
Week 8 (Lesson R2)		Revision Lesson 2 (Lesson 3, 4, & 5)	Repetition of short scenes & Follow-up discussion
Week 9		Concluding lesson	
Week 10		Group interview	

(出典) Yeehan Chan, Lealuan Ng, Nganling Wong (2017 : 97) 筆者が一部改変

前頁のアニメを用いたクラスコースラインは、実際にアニメを授業内で使っている珍しい例である。このアニメコースはあるマレーシアの公立大学で、全10回（週1回の授業。1回120分）行われたもので、参加者はいずれも最低18ヵ月日本語を勉強した初中級レベルであり、日本語能力試験N4以上^④の資格を有している20歳から21歳の11人（男2人、女9人）が選ばれた。ちなみに全員アニメが大好きであるという条件で選ばれている。

この活動から得られたという情報のうち、

- ①参加者全員が楽しんで勉強できた。
- ②アニメを見ながら文法やネイティブの自然な話し方が学べることが大変勉強になった。
- ③日本の文化について知ることができた。また参加者全員で日本文化についてディスカッションすることによって、様々な比較をすることができた。

以上3点は一見すると平凡であると感じられるかもしれないが、それぞれ実際の日本語学習者の授業内では大変重要な要素である。長年日本に住んでいる留学生でも新しく学べることはたくさん見つかるだろうし、中級レベルから上級レベルに能力を伸ばすためには大変効果的な方法である可能性がある。また、これら3点は日本に来て日々の生活に疲れてきて、モチベーションが下がってきた学習者にも効果的であると考えられる。彼らの多くは日本語を勉強する傍らアルバイトもしているために、来日当初や入学当初の勢いがなくなっていきがちだ。このマレーシアで行われたようなアニメだけの授業は難しいにしても、やはりアニメを普通の授業内に一部分でも取り入れることができれば、良い刺激になる可能性もある。

図5のAnime欄には、『Working!』、『Hanasaku Iroha』、『Kimi to Boku』とあるが、それぞれ『Working!』、『花咲くいろは』、『君と僕』という日本のアニメであり、それぞれの細かいストーリーについてここでは詳しいことは割愛させていただくが、3作品とも日本のアルバイトや、青春や日常についての描写も多いアニメである。

留学生教育で一番指導に困るものは、日本の独特な文化や考え方であり、そのようなことが楽しみながら学ぶことができるのがアニメの一番の良さであると考えられる。また日本の文化や考えを留学生の自国の物と比べて意見を述べたりディスカッションできることは、アニメにはアクティブラーニングとして用いることができるという側面も見ることができる。

3 今後どのようにしてアニメを授業内に取り入れていくか

以上を踏まえた上で、今後やるべきこととして、まずは学生に対してアニメを使った授業に興味があるかどうかアンケートを取るからである。多くの学生から肯定的な意見が出ることを仮定した場合、少しずつ聴解練習などで取り入れていきたい。今までに実際に授業で使って効果がありそうだと感じた物としては、アニメ『夏目友人帳』、またこれは映画ではあるが『ALWAYS 三丁目の夕日』などがある。初中級と中級レベルの学習者に対して、文法や語彙、文化を知るために授業内で利用し

てみたのだが、学習者からなかなか良かったという声を多数もらうことができた。理由としては第一にやはり新鮮さがあるのだろうと考えられる。本稿2頁で個人的に3点アニメ研究が進まない理由を述べさせていただいたが、それではどうやってアニメ研究や、積極的にアニメを取り入れていけば良いのだろうか。

まず本稿3頁①の、「世の中の風潮としてアニメとは結局のところ単なる娯楽の一つであり、一部では依然として子供が見るものとして考えられている。留学生日本語教育のために真剣にアニメを調べたりすることは出来ないうえに、そのために時間を割くことは難しい。」という問題だが、これに関しては個人としてアニメの研究を進めていき、授業内で少しずつ取り入れていって、学習者から評価の言葉を獲得していき、学生から感想を聞いたり、アンケートをとっていく必要があると考えている。現実的にアニメやポップカルチャーがきっかけで留学を決める学習者のためにも、また日本語教員の中には本当はアニメを取り入れていきたいという人もいるので、個人レベルからアニメのレベルやジャンルなどで分けていければと考えている。実際に巷ではアニメを使った授業の講習会なども多く開かれているので、アニメを使用したい、取り入れたいと考えている潜在的な教員数はかなりのものと予想される。使いたくても使えない一番の問題点としては、アニメごとに語彙や文法、ジャンルをしっかりと区分できていないことが挙げられる。それこそアニメに特化したコーパスなどが好ましいが、満足に使えるようなコーパスはまだ多いとは言えない。

次に本稿3頁の②、「日本語教育機関の限られたカリキュラムや授業時間内でアニメだけを扱うことは難しい。また、学習者のレベルや目的に合った適切なアニメを選ぶことも難しい。」といった問題についても、上記①と同様に、山田(2015)が述べているように、個々の作品を調べていくという作業がマンガ・アニメ文化の基盤になり、作品と現実の日本の社会や文化とを接続していくということがカギになると考えられる。やはり、そのためにもアンケート調査や聞き取りは必要である。

そして、本稿3頁の③、「日本語教員の平均年齢が高めであるということ。それに反して多くの外国人留学生の年齢が20代～30代前半であるということ。」に関してだが、いまだ教室でアニメを使うためのガイド付き教材などリソースに乏しい現状を鑑みても、ある程度年配の教員でも容易に扱え、かつ、学習者の興味を惹くものを使うことによって十分に学習者に対してイニシアチブを持つことができ、若手教員にはない深い知識や体験談を生かすことができる。ここで少し作品を紹介させていただくと、まずは『ドラえもん』である。東南アジア圏を中心に若い世代の学習者からも人気があり、1話完結が多いうえに、日本文化についても学びやすいので大変使いやすいいアニメで、海外でドラえもんを使ったアニメ教材は多い。また、『サザエさん』や『笑うセールスマン』、あたりも1話完結で、日本の風景や普遍的な描写があり、文化について学ぶのにも使いやすさが感じられる。

4 おわりに

今後は日本語教育のために、客観的にアニメを視聴覚教材として捉え、そして総合的にアニメ日本語教育の研究がより良いものとして発展していくために、個別に作品を調べていき、それを単純に日

本文化や聴解練習のための良きツールとして活用していけるようにする必要がある。実際に日々教室において学習者と向き合う以上、相対的に論じるアプローチよりも早く実践的にアニメを授業内に取り入れて使えるようにすることが現場にとっては大切かもしれない。若い教員の作品知識と、年配教員の作品知識を状況に合わせて使えるように作品情報を整えていけば、議論しなければいけない課題は残ったままにせよ、ひとまず手軽に授業内で使えるようになるのではないだろうか。確かに個々の作品を調べていくことは大変困難なことで、非常に地道な作業であるが、まずはいくらか整えることができれば、それを用いて、改善していくことにより、徐々にプラットフォームができていくかもしれない。『ドラえもん』、『進撃の巨人』⁽⁴⁾、『鋼の錬金術師』⁽⁵⁾、『ONE PIECE』、『NARUTO-ナルト-』、『刀剣乱舞』⁽⁶⁾、『銀魂』⁽⁷⁾などは調査することにより、すぐに授業で使えるようになるかもしれない。

注

- (1) 一般財団法人日本語教育振興協会が定めたもの。1年間にわたり760時間以上、かつ1週間あたり20時間以上とされている。(ただし、修業期間が6ヵ月の場合はこの限りではない。)
- (2) 公益財団法人日本国際教育支援協会と独立行政法人国際交流基金により国内外で実施されている日本語を母語としない人の日本語能力を測定するための試験。
- (3) 日本語能力試験のレベルはN1からN5までであり、N1が最上位のレベルである。
- (4) 諫山創の作品。2009年から日本や海外で大人気の作品。
- (5) 荒川宏による2001年から2010年の漫画作品。アニメも大人気で国内外問わず大変人気のある作品。
- (6) 日本刀の名刀を男性に擬人化。もとはゲームだったが、アニメやミュージカルに発展。欧米人女性ファンも多い。
- (7) 空知英秋の作品。2004年からの作品だが、海外ファンも非常に多い。

文献一覧

- 白井直也 (2017). 「日本語教育におけるアニメーション研究のこれまでとこれから」, 日本教育研究, 21, 103-117 頁.
- 小松満帆 (2013). 「役割語と「属性表現」の検証 -アニメ『魔法少女まどか☆マギカ』を用いて」, 日本語教育実践研究, 1, 87-102 頁.
- 山田奨治 (2015). 「マンガ・アニメで日本を研究する」, ベトナムシンポジウム 2013, 133-139 頁.
- 日本アニメーション映画クラシックス (2018). 「祝! 国産アニメーション生誕 100 年」, <http://animation.filmarchives.jp/index.html> 2018 年 7 月 24 日.
- 一般財団法人日本語教育振興協会 (2018). 「2017 年度日本語教育機関実態調査結果報告 8 頁」, <http://www.nisshinkyoo.org/article/overview.html> 2018 年 7 月 24 日.
- Yeehan Chan, Lealuan Ng, Nganling wong (2017). Japanese language students' perception of using anime as a teaching tool. Applied linguistics, 7(1), pp.93-104.
- Yeehan Chan, Wong Ngan Ling (2017). The Use of Anime in Teaching Japanese as a Foreign Language. Educational Technology, 5(2), pp.68-78.
- Natsuki Fukunaga (2006). "Those anime students": Foreign language literacy development through Japanese popular culture. International Literacy Association and Wiley.
- Hamako Furuhashi-Turner (2013). Use of Comics Manga as a Learning Tool to Teach Translation of Japanese. JLTL, 3(2), pp.72-83.