

利用日本動漫為主要素材之教學設計

— 以「動漫日語」為例 —

林曉淳

世新大學日本語文學系助理教授

摘要

筆者服務之大學日本語文學系自 2014 學年度起開設了「動漫日語」課程，這是一個以日本動漫為主要素材的課程。而日本動漫數量極為龐大，依其類型不同，內容也迥然不同，如何取材成了該課程在教學設計上的一大難題。因此，本文的焦點將鎖定在教學細目的制定，特別是筆者在選擇素材時的考量因素以及思考方向。

從文獻探討中可知，既有的實踐報告以單一作品為素材者居多，而本課程考量學生學習意欲之提升，在選材上希望導入多元之複數作品，且特別留意下列幾點原則：

- (1) 在漫畫或動畫之選項上，以有影像及音聲的動畫為優先。
- (2) 影片長度的選擇以 30 至 60 分鐘左右可呈現完整故事性的作品為主。
- (3) 生活動漫或學園動漫是日常會話的寶庫，適合導入做為教材。

關鍵詞：日本動漫、漫畫的多樣化、「動漫日語」、教學細目制訂、
素材選擇

受理日期：2017.08.31

通過日期：2017.10.20

A study of the teaching design with Japanese anime and manga as the main materials: Using the course “Japanese anime” as an example

Lin, Hsiao-Chun

Assistant Professor, Shih Hsin University, Taiwan

Abstract

In school year 2014/2015, the Department of Japanese Language and Literature, where the author has been working as a professor, provided a course named “Japanese Anime”, a course with Japanese anime as the main teaching materials. Because there are so many Japanese anime in the market of different types and totally different contents, how to select materials was a difficult problem for the teaching design for this course. Thus, this study focused on the syllabus design, based especially on the factors the author considered and her thinking directions.

According to the literature review, most of the existing practice reports used just one piece of work as their research material. For the purpose of increasing students’ desire to learn, this study selected multiple materials based on the principle of high diversity, along with the principles below:

- (1) Anime with video and audio are preferable than manga.
- (2) Works with the runtime of 30 to 60 minutes which can fully present a story are preferable.
- (3) Life or campus anime and manga are wonderful sources of daily conversations and suitable to be used as teaching materials.

Keywords: Japanese anime and manga, diversity of manga, “Japanese anime”, syllabus design, material selection

日本のマンガ・アニメを素材とした授業デザイン —「動漫日語」を事例として—

林 曉 淳

世新大学日本語学科助理教授

要旨

筆者が勤めている大学の日本語学科では 2014 学年度からマンガ・アニメを主な素材とした「動漫日語」という科目が設けられた。日本のアニメやマンガといっても、その量はあまりにも膨大で、ジャンルによって内容も千差万別である。どのような作品を取り上げるのかは、授業デザインにおいて難しい課題である。よって、本稿では、シラバス・デザイン、特に素材の選別を中心に述べることにする。

先行研究では一つの作品を中心に掘り下げていく試みが多い中、本コースでは、幅広く色々なジャンルの作品を取り入れることを目標とした。そして素材を選別する際に筆者が特に留意している点として次のようなポイントが挙げられる。

- (1) マンガよりも映像や音声が付くアニメを優先する。
- (2) アニメの長さに関しては 30 分から 60 分構成の話、或は一話分か二話分(30 分～60 分)を切り出して見ることができる作品を中心とした。
- (3) 生活マンガや学園もののマンガは日常会話の宝庫であり、教材として取り入れるのに適している。

キーワード：日本のマンガ・アニメ、マンガの多様化、「動漫日語」、シラバス・デザイン、素材選別

日本のマンガ・アニメを素材とした授業デザイン —「動漫日語」を事例として—

林 曉 淳

世新大学日本語学科助理教授

1. はじめに

日本経済産業省が「クールジャパン」政策において、マンガやアニメといったコンテンツを “海外に向けて発信すべき日本の魅力” として位置付けたように、日本のマンガ・アニメは海外で絶大的な人気を得ている。それに着目し、国際交流基金では早くもマンガやアニメを用いた教材の研究に取り組み¹、成果をあげている²。

最新の「マンガ・アニメ」の翻訳を待たずに楽しみたいという気持ちたちが日本語学習の強い動機付けのひとつになっていることが国際交流基金関西センターの聞き取り研究調査³によって明らかになった。台湾の日本語教育現場においても、マンガやアニメに対する関心がきっかけや動機付けとなり、日本語学習へと繋がる例が多く見られる。国際交流基金の 2012 年度日本語教育機関調査によると、台湾学習者の学習目的という項目にある「マンガ・アニメ・J-POP 等が好きだから」の選択肢は、53.9%という決して低くはない数値を示している。そのため、近年マンガ・アニメを日本語授業に取り入れ、学習者の学習意欲の向上を図る考えが盛んになってきている。

筆者が勤めている大学の日本語学科ではいち早く 103 学年度⁴からマンガ・アニメを主な素材とした「動漫日語」という科目が設け

¹ 国際交流基金平成 19 年度(2007 年)計画、平成 20 年度(2008 年)計画。

² ウェブサイト「アニメ・マンガの日本語」

<http://anime-manga.jp/index.html>

³ 熊野・廣利(2008) P.65

⁴ 台湾では、学年が 8 月 1 日から始まるので、8 月から翌年の 7 月までを一学年度としている。103 学年度は 2014 年 8 月から 2015 年 7 月の期間を意味する。以下は分かりやすいように、103 学年度を 2014 学年度、104 学年度を 2015 学年度とする。

られた。日本のアニメやマンガといっても、その量はあまりにも膨大で、ジャンルによって内容も千差万別である。どのような作品を取り上げるのか、授業デザインにおいては難しい課題である。よって、本稿では、シラバス・デザイン、特に素材の選別に焦点を置くことにする。

2. 先行研究

マンガ・アニメを利用した日本語授業の実践例は様々な視点から報告されている。熊野・廣利(2008)は、2008年以前に発表されたものに関して、幅広く網羅し、その特色について述べている。よって、ここでは、2008年以降の先行研究からいくつかの論述を取り上げて述べることにする。

牧野(2008)は、アニメ『千と千尋の神隠し』を主教材に、日本語と日本文化教育の実践を行った。アニメ『千と千尋の神隠し』を利用した日本文化教育の方法として、宮崎アニメに含まれる文化表象を事細かく分析し、『千と千尋の神隠し』を記号学や民俗学の面から読み解く視点を提示した。

臼井(2012)は、無声アニメ『岸辺のふたり』を教材として、福州大学外国語学院日語系の2010年度の三年生に開かれた作文授業に導入した。その後2011年度において、参加者を募集し、二年生の学生を中心にした初中級日本語レベル向きの学習活動も行った。前者では、作品のシーンを細かく描写する課題を通し、動作や変化の描写を豊富に書かせ、まとまった量の作文を効率的に書かせるなどの学習成果が挙げられた。後者では、登場人物の動きや状況の変化などを表現するのにどのような動詞が使われるかを全員で考える学習活動、及び二人一組で一つのシーンを描写し、シーン描写の作文を参加者に配ってピア・レスポンス活動などが行われた。

また台湾においては、曾(2013)が素材として、アニメ『あたしんち』を選び、その第一期の第71話までの内容から「食」と「買い物」

の場面をピックアップした。曾は『あたしんち』を授業の補助教材ではなく、日本語の会話授業における主教材として利用することを前提に、それぞれの場面の会話内容を分析した指導教案を考案した。しかしながら、曾の場合は考案に止まり、実践までは至らなかった。それに対し、呉(2011)は文化大学の第二外国語の日本語授業において、『あたしんち』を補助教材として利用している。呉は映像の日本語を聞いて理解したり、既習した語彙や文型を使って発話したりするためのトレーニングに重点を置いている。

以上見てきたように、マンガ・アニメを利用した日本語授業の実践例は、日本でも、台湾でも行われているが、それらの考察は副教材として日本語の四技能中心の授業に導入した試みや単一の作品を教材とした授業報告が多かった。こうした研究成果は、日本語授業におけるマンガ・アニメの活用方法を探る上で、さまざまな示唆を得ることができるが、学習者の学習意欲を引き出すためには、より幅広く複数の作品を取り上げる試みが望ましい。

3. 日本マンガの多様性

世界中に次々と人気を誇るマンガ・アニメ作品を送り出すマンガ大国である日本では、年間一万点以上のコミックス新刊が出版されている⁵。ストーリーは日々の暮らしを描く話から架空の世界での冒険話など様々で、その多様さもまた日本マンガの特徴であり、魅力ではないだろうか。また、読者層が幅広く、男性から女性、子供から大人までいるので、日本のマンガ誌は男女別・年齢別に製作される傾向にもある⁶。以上のように、日本のマンガには多くのジャンルが存在していることが分かる。しかしながら、その内容があまりにも多岐にわたるため、共通したジャンル分けの仕方は管見の限りで

⁵ 『2014年版出版指標年報』、『出版月報』2014年2月号

⁶ 定期刊行物としての雑誌は、一般的に男女別・年齢別、趣味・嗜好別に分類(マーケティング)され、作られる。(夏目・竹内、2009)

はまだない。マンガの「ジャンルの細分化」⁷が繰り返し起こり、マンガ作品が年々増え続ける中、オーソドックスなものだけでは読者の目を引くことが難しくなっている。それゆえ、オーソドックスなものに何か他の要素を導入しなければならず、ジャンル自体の境界線も曖昧になっている現在、ジャンル分けはますます難しくなっている。

ここでは説明の便宜をはかり、季刊『にっぽん』の分類⁸を基に日本マンガを【表1】の六つの種類に分けてみた。

【表1】マンガの分類

成年マンガ	青年マンガ サバイバル系の話から社会問題、政治経済など、リアル社会と繋ぐ内容まであり、シリアス或はダークなテーマを扱うものもよく見られる。
	レディースマンガ 読者層と重なる仕事や恋愛に悩む女性の姿を描くものが多い。
少年向け ヒーローマンガ	ある目標（勝利、宝物探しなど）を目指し、ヒーローが活躍する物語。 派手なバトルシーン、魅力的なキャラクターが登場することが多い。
少女マンガ	背景設定が多岐であるものの、主人公の少女の繊細な心理描写が盛り込まれ、恋の要素が含まれるものが殆どである。学園ものが多い。
生活マンガ	日々の暮らしや家族、学校生活を描き、共感を呼ぶ。
ユーモアマンガ	おちゃめな失敗や、笑いたっぷりの痛快マンガである。
ギャグマンガ	スラップスティック、ジョーク、ナンセンスなど、内容は多彩である。

一方、アニメの方は、2014年にはテレビアニメのタイトルだけで

⁷ 「ジャンルの細分化」という表現は斎藤（2011）によるものである。 P.182

⁸ 『にっぽん』では、マンガを青年マンガ、少年向けヒーローマンガ、少女マンガ、生活マンガ、ユーモアマンガ、ギャグマンガと、六つのカテゴリーに分けている。

総タイトル数が 322 本にまで上っているが、アニメ映画を除き、完全オリジナルな作品は少なくなっている。アニメ作品は、マンガ・ゲーム・ライトノベルなどが原作となるものが殆どである。アニメ化が盛んになったことにより、同じタイトルでマンガとアニメの両方を有する作品が非常に多くなっている。

4. 「動漫日語」における教材と素材の選別

「動漫日語」は二年生を対象に設けられた科目である。本コースは選択科目として、週に一回 2 コマ（1 コマ 50 分）の授業で二年生の後期に開講されている⁹。クラスサイズはその年の履修者によって異なるが、大体 50～80 人前後である。

コースの目標は、マンガ・アニメを通して学習意欲を高め、日本文化への理解を促しつつ、同レベルの一般教科書で扱わない語彙や表現を習得させること、及びアフレコを通じて、生き生きとした発話を練習させることを目指した。また、マンガ史資料の導入により、日本語以外の社会文化知識を習得させるのも目標の一つである。

先行研究では一つの作品を中心に掘り下げていく試みが多い中、本コースでは、幅広く多様なジャンルの作品を取り入れることを目標とした。前述したように、日本マンガはバラエティーに富むものであり、アニメもまたそれと密接な連携をとっている。こうした膨大な量を有するマンガ・アニメの中から、どのように素材選別をするのか、これは「動漫日語」の授業デザインにおいて最初に直面しなければならない課題である。以下、本コースにおける筆者の素材選別の考えについて述べる。

4.1 マンガかアニメの選択と長さの配慮

まずはマンガかアニメかの選択である。「動漫日語」の“動漫”と

⁹ 2014～2016 学年度においては一学期の科目として設けられたが、2017 学年度は、「教育部多國語文與文化連結創新課程發展計畫」の執行により一年の課程に変更された。

は中国語の“動画”と“漫画”のことである。マンガとアニメの両方を均等に取り入れるのが望ましいが、本コースではアニメ作品を中心に進めてきた。その理由はマンガの導入には学生の読解能力が求められる困難点があるのと、映像や音声が付くアニメを見せた方が学生の集中力が高まり、授業をよりスムーズに進めることができるからである。

またマンガは読み切りであっても 30 ページぐらいあるものが殆どで、中にはくずれた言い回しがよく登場する。そのため、授業中に一通り読ませるだけで大半の時間が費やされ、教科書に書かれた文法や構造がしっかりとした文と違う、くだけた表現の日本語も二年生の履修者にとっては、読み取るのに難しく感じる場合がある。

次いでアニメの尺（長さ）に着目したい。学生の集中力と一コマ 50 分という長さを考慮して、一回の授業で流すアニメの長さをテレビアニメ放送の基本である一話 30 分にした。ストーリーも一回か二回分の授業に収まるように、30 分から 60 分構成の話、或は一話分か二話分(30 分～60 分)を切り出して見る可以选择作品を選び、長めのアニメ映画は今回の選択肢から外すことにした。先行研究で取り上げられた宮崎映画『千と千尋の神隠し』も構想の段階では取り入れる予定だったが、二時間弱の長さで数回に分けて流す必要があるため、最終的に割愛した。

4.2 作品内容の取捨選択

最後に作品内容の取捨選択に悩まされる。どんな内容の作品を選別した方が適切かを考えねばならない。一般の授業にマンガ・アニメを取り入れた場合、よほどはずれの作品でない限り、学生はアニメが取り入れられたことに喜ぶだろう。しかし、「動漫画語」と銘打った以上、アニメを使うことが当たり前であり、どのアニメを使うのかが大事で至難の技となった。履修者の中にはマンガ・アニメが趣味で、目が肥えている学生が多く、取り扱うアニメへの期待も高

い。また、アニメという生の素材を使うことによって、教科書にない日本語、つまり「マンガ・アニメの日本語」の習得を学習者が期待していることも念頭に置かなければならない。よって、独自の世界観を築き、造語が多いファンタジーストーリーは、素材として不向きである。一方、生活マンガや学園もののマンガは日常会話の宝庫であり、教材として取り入れるのに汎用性が高く、履修者に適している。特に学生が興味を示す日本の若者の話し方、いわゆる若者言葉は、学園もののマンガによく見られる。

『週刊少年ジャンプ』を中心とした少年向けヒーローマンガは、台湾の学生の間で人気を博しているが、それらは連続した長編ストーリーが殆どであり、全体的に授業に活用し難いバトルの場面も多い。また、断片的に抽出した場合、初見の履修者が物語の流れが分からない恐れがある。授業において活用する難しさがあるものの、学生の興味を引く素材であることは確かであろう。

成年マンガは大人の主人公を等身大に描くものが多く、中でも深みのあるテーマをしばしば見かける。主人公が社会人である場合、丁寧な言葉遣いや職場での会話なども授業の素材として適している。ただそれらは成年者や社会人をターゲットに描かれたものなので、作品によっては、二十歳前後でまだ学生である履修者にとっては共感し難く、退屈に感じる可能性があると思われる。

以上、日本のマンガにおける各ジャンルの作品の特徴と学習者の背景、ニーズ、レディネスなど、学習者側の要因について考えてきた。これらの要素を配慮しながら「動漫日語」というコースの中で教える項目を設定した。

5. 「動漫日語」におけるシラバス

5.1 学習項目

前述したように本コースの目標は、マンガ・アニメというメディアを通じ、次のような目標を目指すことである。

- (1) 学習意欲を高めること
- (2) 日本文化と社会への理解を促すこと
- (3) 同レベルの一般教科書で扱わない語彙や表現を習得させ、アフレコ活動を通じて、生き生きとした会話を練習させること
- こうした文化と言語の融合を目標とし、マンガ・アニメというメディアの特徴を分析し、学習者側の状況を考慮した上、筆者が策定したシラバスは次の【表2】【表3】の通りである。【表2】は2014学年度、【表3】は2015学年度の主な学習項目である。

【表2】2014 学年度シラバス

単元	素材と内容	タイプ	学習ポイント
1	アニメ『けいおん!』 第一期(2009) マンガ『けいおん!』 (2007～2012)	生活 学園	単語
			日常会話
			オノマトペ
2	アニメ『青い文学シリーズ』(2009) 「桜の森の満開の下」	文学を原作としたアニメ	単語
			文学
			花見文化
3	少女漫画史 アニメ『ベルサイユのばら』(1979～1980)	歴史 少女マンガ	漫画史
			単語
			メディアミックス
4	アフレコと発表	アニメから抽出した会話	個人発表
5	アニメ『高橋留美子劇場』(2003) マンガ『高橋留美子劇場』(1997)	青年マンガ	単語
			日本社会
			オノマトペ
6	アニメ『月刊少女野崎くん』(2014) マンガ『月刊少女野崎くん』(2011～)	生活 学園 ユーモア	単語
			若者言葉と歴史
			流行語

【表 3】2015 学年度シラバス

単元	内容	タイプ	学習ポイント
1	アニメ『銀魂』 (2006～2016)	少年向け ヒーロー	授業方法の説明 単語、ことわざ
2	アニメ『けいおん！』 第一期(2009) マンガ『けいおん！』 (2007～2012)	部活勧誘ポスターの製作と 発表	単語 オノマトペ 部活文化 個人発表
3	アニメ『青い文学シリーズ』(2009) 「桜の森の満開の下」	文学を原作としたアニメ	単語 文学 花見文化 メディアミックス
4	マンガ史 『ちびまる子ちゃん』 (1990～)	生活 ユーモア	漫画史 単語 聞き取り
5	アフレコ	アニメから抽出した会話	個人発表
6	アニメ『月刊少女野崎くん』(2014) マンガ『月刊少女野崎くん』(2011～)	生活 学園 ユーモア	単語 若者言葉と歴史 流行語
7	アニメ『高橋留美子劇場』(2003) マンガ『高橋留美子劇場』(1997)	青年マンガ	日本社会 (単身赴任) オノマトペ 会話とアフレコ

上の表に示したように、取り上げた素材は多少異なったが、2014と2015 学年度を合わせて主に応用したアニメは『けいおん！』、『青い文学シリーズ』、『高橋留美子劇場』、『ベルサイユのばら』、『銀魂』、『月刊少女野崎くん』、『ちびまる子ちゃん』などの7点であった。それに対して、マンガの利用は『けいおん！』、『高橋留美子劇場』、『月刊少女野崎くん』など3作品であった。前述したように、マンガの導入には学生の読解能力が求められる困難点があることと、映像や音声が付くアニメの方が集中力の維持につながることを考慮し、本コースではアニメ作品を中心に進めてきた。また学習者の学習意

欲を高めることを意識し、作品のジャンルの選択においても工夫を凝らし、年齢層においては少年マンガ、青年マンガ、少女マンガなど、内容においては、生活、学園、ユーモア、ヒーロー、文学作品を原作としたものなど、幅広く素材を取り入れた。

また学習ポイントに関しては、コースの目標に応じて、言語の学習面においては、単語、オノマトペ、若者言葉、流行語、ことわざ、アフレコによる会話の練習などの項目を取り上げた。文化理解の面においては、日本の漫画史、花見文化、日本の学生における部活動、単身赴任という社会現象などを学習項目の一環として授業に取り入れ、バラエティーに富んだ授業デザインに努めた。

5.2 素材とした作品の概要と特色

(1) 『けいおん！』

『けいおん！』は、漫画家のかきふらいによる四コママンガ作品（2007～2012）であり、2009年に初めてアニメ化され、大きな反響を呼んだ。内容は廃部寸前の軽音部に新入生の4人の女の子が入り、ゼロから音楽活動をはじめの話で、第一話の軽音部メンバー結成から卒業まで、高校の行事と主人公たちのまったりした日常を描いている。話自体はバンド活動より日常の描写に力を入れているようだが、学園祭で歌った曲は勿論、そのほかの主題歌や挿入曲、エンディングテーマに至るまで、すべて軽音部のメンバーが歌った仕様にして、多数の楽曲を発表し、同時にCDも販売され、“音楽”の要素も取り入れている。生活マンガや学園ものマンガは日常会話の宝庫であると前述したように、『けいおん！』はまさに「生活」と「学園」を含めた恰好のいい素材であると考えられる。また、題材的にも男女問わず、ソフトで比較的多くの人に受け入れられやすい話であるため、『けいおん！』は大体学期の初めに使い、主に単語や文型の学習、日常会話の練習に使っている。

（２）『青い文学シリーズ』

『青い文学シリーズ』は日本の文学作品をベースに脚色し、アニメ化したものである。日本テレビで2009年10月10日から12月26日まで放送された。作品によって、脚本家や監督、キャラクター原案を担当する漫画家が変わり、太宰治の『人間失格』と『走れメロス』、坂口安吾の『桜の森の満開の下』、夏目漱石の『こころ』、芥川龍之介の『蜘蛛の糸』と『地獄変』の6作品からなり、それぞれ独特な世界観が描かれている。本コースでは『桜の森の満開の下』を素材として取り上げた。授業はアニメ鑑賞、小説原文読み、ディスカッション、話題展開という順に沿って進めていく。アニメを見せた後、原作小説の原文も一部取り出して読解教材として活用し、作者はこの作品を通し、読者に何を伝えたいのかについて考えさせた。学生に“考えさせる”ことはこの単元の狙いの一つであるので、最後に作品の中でも触れている花見文化について、小説からアニメへのメディア変換について、話題展開しながら学生に質問を投げかけた。

（３）『月刊少女野崎くん』

『月刊少女野崎くん』は椿いづみによる4コママンガ作品（2011～）であり、2014年にアニメ化され、現在も連載中である。無骨の男子高校生である主人公の野崎梅太郎が、実は「夢野咲子」のペンネームで活躍するプロの少女漫画家というユニークな設定をしている。主人公のほかにも個性的なメインキャラクターたちが登場し、その野崎くんを中心に「恋愛」「学校」「仕事(=マンガ)」という3つの要素を含めた話がコメディータッチに描かれているのがこの作品の特色である。この作品は主に擬声語・擬態語、若者言葉や流行語などの学習項目として使用している。

(4) 『高橋留美子劇場』

『高橋留美子劇場』とは、高橋留美子が青年マンガ雑誌において不定期掲載している読み切り漫画のシリーズタイトルである。人物関係は親子、夫婦、近所づきあい、会社の上司や部下などで、内容は嫁姑問題から、単身赴任、浮気、老人介護など、日本人にとって身近にありそうな話に笑いの要素を少し足して構成されている。話の冒頭で死んだ人が幽霊になってうろつく、少々ブラックユーモアが含まれたストーリーもあるが、話はラストで良いほうに収まり、重くならずすっきりした結末のものが多い。授業では「おやじローティーン」というストーリーを取り上げた。記憶喪失して、自分を十代だと言い張る単身赴任直前の中年サラリーマンと彼が援助交際をしたと疑う家族をコミカルに描いた話である。青年マンガに対する若い学習者の受け入れの度合を配慮し、ここではなるべく明るめでテンポよく展開する話を選別して、学期の後半に使っている。学習項目は日本の社会現象を中心としている。

以上が 2014 学年度から 2015 学年度に渡り、引き続き素材として使った四作品である。そのほか、学生の興味を引く少年向けヒーローマンガを導入したり、漫画史の教授で使うプリントに合わせてマンガ・アニメ素材を変えたり、学期毎に新しい方向性を探っている。

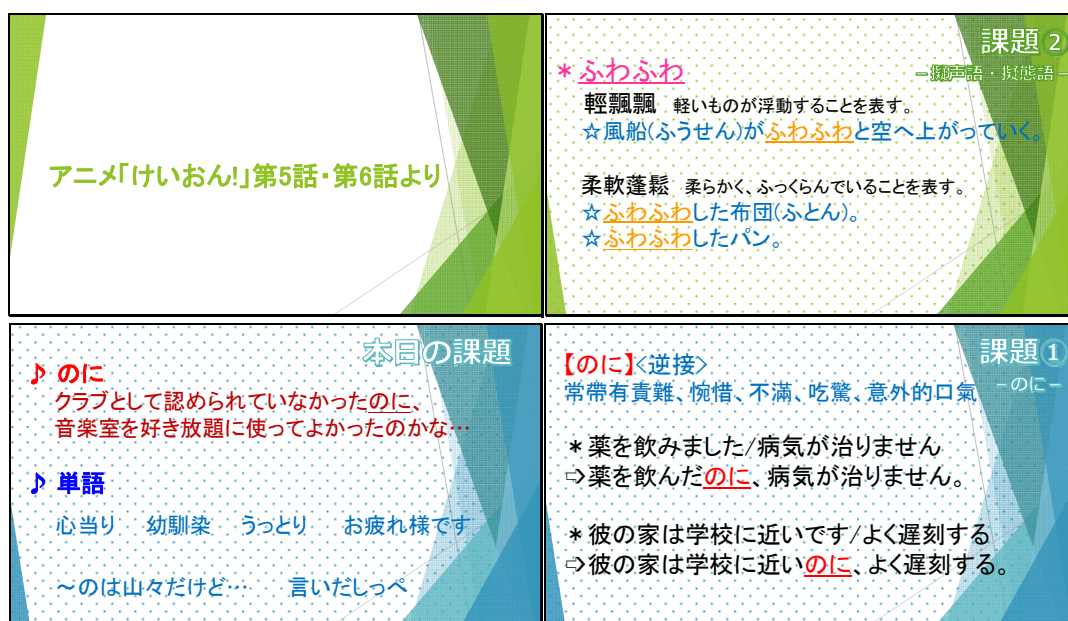
6. 実際の授業活動

6.1 自作教材

本コースで使ったプリントと PPT 教材は原作であるマンガの一部をピックアップして筆者が自作したものである。單元ごとに学習項目により複数の PPT を利用する場合が多い。次の【図 1】【図 2】は單元 1 『けいおん!』の教材の一部である。



【図 1】『けいおん！』の PPT その一



【図 2】『けいおん！』の PPT その二、三

この単元で使った PPT 教材は三つあり、スライド数は 45 枚である。単元 1 では学期の初めに教えることを意識して、アニメ素材を通じ、日本の学生の日常と学園生活を理解させながら、【図 1】【図 2】に示したように言語学習面では、二年生の段階において一般教科書であり扱われない単語と表現を取り上げた一方、初級教科書

に出る文法も教材として取り上げた。例えば、【図 1】の「こもりつきり」「コタツ」「三が日」、【図 2】の「ふわふわ」などの単語は教科書にあまり見られないものである。それに対して、初級文法項目として【図 2】の 3、4 枚目のスライドのように、アニメの中から、逆接の接続助詞「のに」に関する会話を取り出した。本学日本語学科の初級日本語授業で使われている『進学日本語初級』を例として見ると、逆接の「のに」が出てくるのは教科書二冊目の第 20 課で、二年生の前期に学ぶ内容に該当するものである。後期に開設した本コースにおいて、改めて「のに」という項目を取り上げたのは、本コースと他科目との繋がりが少しでもできれば学習効果も上がると意図したためである。そしてマンガ・アニメという素材を通して既習項目に対する定着にも役立つと考えた。

6.2 授業の流れと主な学習内容

一つの単位に対して、概ね「アニメ鑑賞」、「プリントとパワーポイント教材¹⁰による作品説明と言語学習」、「練習と質問」の手順で授業を進めるが、実際の進め方に関しては、前述した『青い文学シリーズ』の教え方からも分かるように、単位によって多少異なる場合もある。また宿題として原作のマンガを読ませてから授業でアニメを流す場合もある。教師による講義のほか、学生によるアフレコ実演と吹き替えアフレコ映像の製作と発表など、発話の練習も行った。

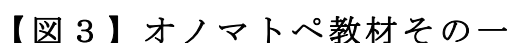
具体的な学習内容に関しては、紙幅の関係でここでは言語学習に焦点を置き、いくつかのポイントをピックアップし、その授業内容と PPT 教材を紹介する。

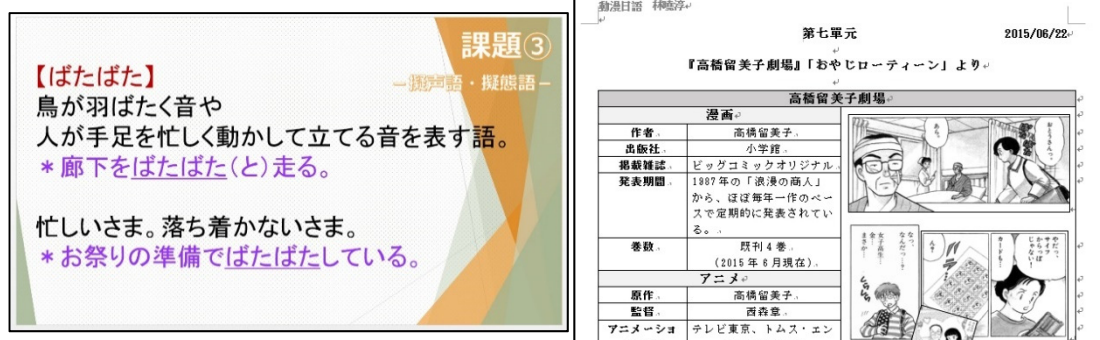
6.2.1 オノマトペ

日本語は擬声語・擬態語が豊富な言語である。しかしながら、擬声語や擬態語は普通の教科書ではあまり扱われていない上、文字の

¹⁰ 以下は PPT 教材。

日本語のオノマトペは母国語に翻訳するだけでは習得しにくいものである。使用場面の提示と実際のやりとりの導入が必要である。オノマトペが多用されているマンガ作品はオノマトペの学習に数多くの素材が提供できると考える。その利用においては、まず、アニメを見せて、どのような場面で人物たちがどのような心境の変化や行動を取ったのか、話と会話の流れを素早く理解することを促す。一回の授業で流すアニメの長さは 30 分を超えないように配慮しており、アニメを見た後、記憶が鮮明であるうちに説明に移ることができる。続いて、学習項目になる擬声語・擬態語が使用された原作マンガの一コマを組み込んだプリントと PPT 教材を利用し、説明を行う。PPT 教材では語彙自体の説明のほか、例文と実際の文での応用例を示している。また、一つの語彙が二つ以上の意味に当てはまる場合が多く、複数の意味を教えることもある。例えば「ばたばた」は鳥が羽ばたく音や人が手足を忙しく動かして立てる音を表す擬声語であり、忙しいさまや落ち着かないさまを表す擬態語でもある。アニメでは前者の意味合いで使われたが、後者も日常的に実用性が高いと判断し、併せて紹介した。【図 3】【図 4】はその PPT 教材の一例である。





【図 4】オノマトペ教材その二

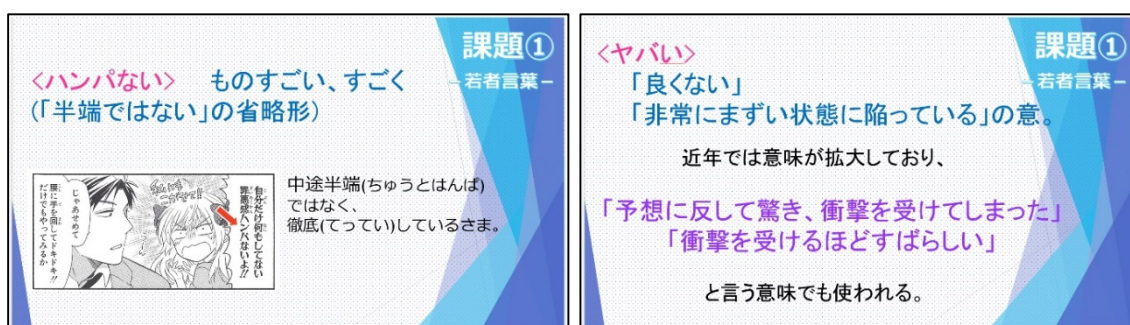
【図 3】のように、PPT 教材において直接中国語訳を示す場合もあれば、【図 4】のように日本語の説明のみで、学生たちにそれをどう訳せばいいのかを考えさせる場合もある。中国語訳が思い浮かず、台湾語で表現する学生もいて、時には面白い答えを得ることもある。

6.2.2 若者言葉

「動漫日語」という授業において、学生は教科書にないものを求める傾向がある。とりわけ中学校や高校を舞台とするマンガによく見られるくだけた表現に学生たちは興味津々である。それゆえ、本コースでは最初の 2014 学年度から日本の若者の話し方、いわゆる若者言葉について学習単元を作っている。しかし、ここでの学習目標は学生に若者言葉を学び、使わせるという狙いではなく、授業を通し、学生にそれらの言葉の意味をしっかりと理解させ、若者言葉を誤用しないようにするのが目的である。

国立国語研究所(2005)の調査によると、学校教育以外の学習リソースとしてマンガ・アニメを選んだ人は、調査を行った 2003 年・2004 年当時すでに半数以上いることが分かった。グローバル化の進展により、日本のマンガやアニメに接触する機会が以前と比べ大幅に増えている現在、マンガとアニメが学習者に及ぼす影響は軽く見てはならないものになっている。

マンガやアニメにおいて、キャラクターたちの会話の中に若者言葉が混在しているのは決して珍しいことではない。しかしながら、それが俗語であり、改まった場で話す言葉ではないことは、学生の間では認識度が低いのが現状である。授業の流れとして、まず若者言葉とは何かを教え、教科書で学んだ教養としての言葉ではないことを理解させる。また若者言葉の歴史についても簡単に紹介する。これらの基本知識を導入した後、アニメを見せ、PPT 教材を利用して学習内容を説明する。アニメは若者言葉を高い頻度で使う高校生をメインキャラクターとした作品を選び、会話の中に出てくる若者言葉を中心とした俗語をピックアップして教授する。言葉の意味と語源、或は意味の拡大、流行語など、日本語の“生きる言語”の側面にスポットライトを当ててみた。【図 5】は PPT 教材の例である。



【図 5】若者言葉に関する PPT 教材

また、2015 学年度に授業の後、若者言葉について自由記述形式のアンケートを行った。その結果、半数以上の学生が若者言葉に対し肯定的な意見を述べ、学生の若者言葉に対する興味の高さが窺えた。それ故、若者言葉に対する使用上の正しい知識の導入も重要視すべきであろう。

6.2.3 アフレコ

アフレコ活動の第一歩として、まず学生にアニメ映像を用意させるが、ここではあえて教師が用意または指定せず、学生に好きなものを選ばせる方が、モチベーションが上がるだろう。発表は個人か

ら4人までと人数に関してはなるべく柔軟に対応し、台本の持参もできる。映像の長さについては、人数に応じて変わってくるが、3分から5分ぐらいの長さで指定している。授業では自分で選んだアニメ映像の音声を消し、吹き替えの形で発表させた。

2014学年度は教室で無声にした映像を流し、その場でアフレコを実演させた。二年生にとってはかなりのチャレンジであるにも関わらず、個人発表で一人二役を見事に演じた学生もいれば、グループ発表で早口で長いセリフに挑戦する学生もいて、アフレコ活動に対し積極的に参加する姿勢を見せた。また、アフレコする前に、どのようなストーリーかを簡単に紹介したり、オープニングテーマ曲を少し流したりするなど、アイデアを活かし、発表の完成度をさらに高めた学生もいた。2014学年度の経験から得たイントロダクションというヒントや映像チョイスのコツなどを事前に教え、2015学年度は前年度よりさらにスムーズにアフレコ活動を進めることができた。

また、2015学年度は授業中の実演のほか、もう一つの発表パターンを提示した。実演ではどうしても緊張して、練習の成果を出し切れない学生もいるだろうという配慮で、予め録音をし、編集した吹き替え済みの映像を授業で流すという発表パターンである。実演の一発勝負と違い、録音は満足するまで何度もやり直せる上、編集作業を含め一つの作品を完成した達成感もある。緊張せずに済む、作品が残るという大きなメリットはおそらく多くの学生がこの新しい発表方法を選択した理由だろう。そして、録音作品発表は、満足のいく成果に至るまで、自分の声を繰り返し聞かなければならないため、学生自身が自分の日本語を見直すきっかけにもなる。実際に発表後、自分が日本語を話す声を今回の録音作品制作を通し、初めて客観的に聞いたと言う学生もいた。そのほか、2015学年度では、前述した発表で学生がある程度アフレコ活動にも慣れたところで、アニメを見た後、原作マンガを読んで、セリフのアフレコをしてもらう授業活動も行った。

7. 終わりに

以上、「動漫日語」という授業における教材作り、シラバス・デザイン及び実際の授業活動について述べてきた。筆者が勤めている大学では、学期末に各科目に対する学生による授業評価が行われ、そのシステムには学生が感想や意見などを自由記述できる項目がある。本コースにおける学習者のコメントをまとめると、学生は概ね以下のようにシラバス・教材・教授法などに関わるコースデザイン全体を肯定的に捉えていた。

- (1) 授業内容が面白い。楽しく、充実した授業であった。
- (2) アフレコ活動が印象的で、良い体験になった。
- (3) 教科書にない語彙が習得できて嬉しい。
- (4) PPT 教材がよかった。

授業全体に対し、満足度の高いコメントが多く、素材選別とシラバス・デザインが目標に達している証と言えよう。また、授業に使われたアニメ素材自体に対するコメントは、面白いという肯定的な意見が多い中、もっと多種多様なアニメがあればいい、「古い」アニメはやめて欲しいという意見もあった。このようなコメントから分かるように、マンガ・アニメの“鮮度”という問題は、「動漫日語」のような授業を担当する教師にとって、必然的に直面する大きなチャレンジであろう。

前述したように、日本の出版社やアニメ会社は毎年数多くの新作を世に送り出している。人が年をとるように、完結したマンガ・アニメ作品も年々「古く」なっていく。良作の場合、近年の作品でなくても学生は受け入れやすく共感もするが、それは永久的には続かないであろう。ましてマンガ・アニメを趣味とし、常に新作を追う履修者が多いこのコースにおいては、“鮮度”の問題は避けて通れない。2014 学年度・2015 学年度のシラバスでは、当時の最新作である『月刊少女野崎くん』を素材にし、新しい作品を一作取り入れて、全体的な“鮮度”を保つことを図った。授業を続けるのに、常に業

界の動きにアンテナを張り、最新情報を敏感に追いかけて、新しい素材を探さなければならないことが、将来的に大きな課題になるだろう。

また、クラスの位置づけについても暗中模索をしているところである。本コースは50人以上のクラスサイズであり、台湾の日本語授業では、読本のクラスとしては大きすぎるクラスではないかもしれないが、会話のクラスとするなら、人数が多いクラスサイズである。読本なのか、会話なのか、両方ともなのか、これも経験を重ねていずれば答えを出すべき課題である。

参考文献

- 臼井直也(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―」『日本研究教育年報』16号 東京外国語大学 pp.21-30
- 金田智子(2006)「学習者の学び方から学ぶ―台湾調査より―」『日本語教育の学習環境と学習手段に関する調査研究 海外調査報告書』pp.179-191
- 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 国際交流基金
- 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』第四十七期 教育部技術型高級中等學校外語群科中心
- 斎藤宣彦(2011)『マンガの遺伝子』講談社
- 全国出版協会・出版科学研究所著(2014)『2014年版出版指標年報』全国出版協会
- 曾鉉方(2013)『日本語会話の授業におけるアニメの応用について―日本のアニメ『あたしんち』を中心に―』長榮大學応用日本語学科修士論文

夏目房之介・竹内オサム編著(2009)『マンガ学入門』ミネルヴァ書
房

平凡社編(2010)『にっぽん』第4号 平凡社

牧野成一(2008)「日本語・日本文化教育とアニメー『千と千尋の神
隠し』の場合―」『外国語としての日本語教育―多角的視野に基
づく試み―』くろしお出版 pp.61-81