

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～

熊野七絵

1. はじめに

近年の海外における日本のアニメ・マンガ⁽¹⁾の人気は顕著であり、アニメ・マンガは日本語学習を始めるきっかけとして大きな役割を果たしていると言われる。実際に、来日する留学生がアニメ・マンガが大好きで、日本滞在中にマンガを大量に購入して帰る、アニメ・マンガの影響を受けたような格好や話し方をする、レポートなどの研究テーマや分析対象としてアニメ・マンガを選ぶなど、日本語教師として学習者へのアニメ・マンガの影響の大きさを目のあたりにすることは多い。

しかし、それほどまでに日本語学習者がアニメ・マンガやそれらに現れる日本語や日本文化・社会に大きな魅力を感じ、影響を受けているにもかかわらず、日本語教師は学習者がアニメ・マンガにどのように接しているのか、その実態をほとんど知らないというのが現状ではないだろうか。アニメ・マンガが日本語学習の動機づけになるのではと、自分が好きなマンガを授業に取り入れてみたが、実は学習者が知らないマンガだったりして、うまくいかなかったということを経験した教師もいるだろう。

坂本(2008)は、インドネシアで行われた東南アジア日本語教育サミットにおける各国からの日本のポップカルチャーの浸透の現状報告を聞き、ポップカルチャーという窓口を通して日本語学習を始めた若者たちに我々日本語教師は対応しているだろうか、と警鐘を鳴らしている。2008年5月に行われた第7回フィリピン日本語教師フォーラム「Japanese Pop culture & Japanese Language Education」に発表者として登壇したある日本語学習者は「教師(your generation)と学習者(our generation)には大きなギャップがある。教師は学習者が今何に関心をもっているのか、インターネットからどんなふうに日本の情報にアクセスしているのか、もっと知るべきだし、ポップカルチャーを取り入れるべきだ。」と強く訴えていた。西隈(2006)は学習者が教師にアニメに関する質問をした時、「知らない」と言われると、がっかりすると指摘し、築島(2007)は教材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。

我々教師は、まずは学習者がどんなアニメ・マンガに興味を持っているのか、彼らがアニメ・マンガとどのように接しているのか、そしてアニメ・マンガを入り口に日本語を学び始めた学習者が何を求めているのか、その現状とニーズを知ることから始めなければならないだろう。本稿では、学習者へのアニメ・マンガに関する聞き取り調査結果を中心に、

日本語学習者とアニメ・マンガの関係について、その現状とニーズを報告する。

2. 先行研究

日本語学習者とアニメ・マンガの関わりに関する先行調査・研究は未だ少ないが、ここで、管見の限りではあるが、関連する先行研究や報告を概観する。

2.1 日本語学習のきっかけ、動機づけとしてのアニメ・マンガ

まず、アニメ・マンガが本当に日本語学習のきっかけとなっているのか、動機づけとしての役割を果たしているのかについては、国内と海外でのいくつかの調査例がある。

国内での大規模な調査としては、日本国内の留学生1160人を対象にした調査があり、結果として、日本に興味を持ったきっかけの90%がサブカルチャーであり、その内75.5%が漫画やアニメだと指摘している（月刊日本語2008）。また、萩野(2007)は、台湾人大学生、中国人大学院生20名を対象に、日本語学習を始めたきっかけ、日本のまんが、アニメの経験などについてアンケート調査を行い、きっかけとして「日本のまんがやアニメなどの番組をみてから」「日本のアニメとまんが、声優に興味があるから」などが挙げられたことを指摘している。

一方、海外での調査としては、Williams (2006) が米国で日本語を学習する大学生を対象としたアンケート調査、自称アニメファンの大学生10人を対象としたインタビュー調査を実施し、日本語学習のきっかけの75%が日本の文化への興味であり、その内75%が特にアニメであると報告している。また、アニメが日本語学習に貢献する点として、以下を指摘している。

- 1) アニメファンは言語学習を肯定的な体験と捉え、実用性も感じるため、コース修了率や学習継続率が高い。
- 2) アニメファンはアニメ視聴で慣れているため、他の学習者より聴解力が高い、文字への抵抗感が少ないなどで優位であり、さらに習った日本語をアニメで聞き取ろうと自律学習を行うなど、学習の成功者である。
- 3) アニメへの情熱からアニメを日本語で理解するために努力し、またアニメでわかった時に大きな達成感を感じるなど、日本語学習の動機づけとなる。
- 4) アニメは学習した文法、語彙、発音、社会言語学的要素の確認の機会となり、カジュアルな日本語ニーズに応えるものとして役立つ。また、フレーズを覚えたり、字幕を読むなどの練習にもなり、アニメは日本語や日本語学習方法を学ぶ助けとなる。
- 5) アニメだけでなく、マンガや小説への興味へとつながっていくため、聴解、文化理解、読解、作文などのオーセンティックな教材の利用を促す。

米国の大学生に対する調査としては、渡辺・布施(2008)も日本語学習動機調査を行い、アニメ／漫画の影響として、アニメ／漫画は日本語学習のきっかけとして影響があるが、

現時点の直接の動機としては学習者によって強弱両端に分かれたと報告している。また、多くの学習者はアニメは聴解教材、漫画は読解教材としての可能性があるとは指摘しているが、「アニメ／漫画はあくまでも娯楽のためのものであって、勉学の対象とは考えられない」との声もあったと述べられている。

その他、Melt (2008) はトルコの日本語教育学科の大学生を対象に日本語のアニメについての知識や日本語学習との関係について調査している。その結果、学習者の85%がアニメが日本語の勉強を支援するものだと答え、80%が教材（特に会話や日本文化）として役立つと考え、授業で使ってほしいと答えている。また、半数の学習者がアニメを見ている学習者の日本語は他の学習者と違っている（スムーズに話す、聞いたことがすぐ分かる、日本人とよく話せる）と認識していたことを報告している。藤森他 (2009) のモロッコ、エジプトでのインターネット使用に関するビリーフ調査では、アニメ・マンガをよく見ている人ほど高かった項目として、「私はいつか日本語が上手に話せるようになるだろう」「日本人をよく知るために日本語を勉強したい」などが挙げられている。これもアニメ・マンガファンは日本語学習への肯定観や学習への動機づけが高いという傾向を示唆しているといえる。また、山田 (2009) ではスペインで日本語を教える多くの教師への聞き取りから、学生が日本語を勉強しはじめるきっかけの7～8割はマンガ、アニメだと報告しており、Napier (2001) では、アニメオタクの43%が日本語コースを受講した経験があるという指摘もなされている。

このように、海外のさまざまな地域において日本語学習を始めるきっかけの7～8割がアニメ・マンガであるという傾向が見られるとともに、日本語学習への肯定観や学習継続率の高さなど、動機づけとしての役割も確認されている。さらに、教材としてのアニメ・マンガの可能性や学習者の期待の高さも示されている。

2.2 海外におけるアニメ・マンガの普及と学習者の実態

次に、海外におけるアニメ・マンガの普及と学習者の実態に関する先行研究について報告する。まず、海外におけるアニメ・マンガの普及に関する地域別事情については、既に熊野・廣利 (2008) で調査結果を報告している⁽³⁾。また、国際交流基金が発行する雑誌『遠近』の特集記事「日本発！アニメの魅力」(2006)、「マンガからMANGAへ」(2007)においても各国事情が報告されているほか、JETROによる各国コンテンツ（アニメ・マンガ）市場調査レポートでは既に30以上の国や地域について、テレビ放映／上映アニメや出版されたマンガのリスト、イベント情報など詳細な報告がなされている⁽²⁾。その他、中国での動漫（アニメ・マンガ）人気について現地大学生の声なども含めて綴る遠藤 (2008)、コンテンツプロデューサーとして世界各国でアニメ講演に飛び回った際の現地の状況や反響を紹介する櫻井 (2009)、ヨーロッパでのアニメ・マンガ普及や摩擦の過程やオタク文化の現状を語る清谷 (2009)、なども、具体的なエピソードから普及の現状やアニメ・

マンガファンの実態や生の声を知る手がかりとなるだろう。その他、マンガの普及やファンの活動については、タイ（袁曲2007）、ロシア（河尾2005）、香港（梁1999）などの報告もある。

しかし、これらの情報の大半は一般的なアニメ・マンガの普及の経緯や状況、地域別のアニメ・マンガ事情やファンの実態を報告するものであり、「日本語学習者」に特定したものではない。本稿では世界のさまざまな地域の日本語学習者への聞き取り調査にもとづき、海外で学ぶ日本語学習者とアニメ・マンガの関係について、特に共通する全体的な傾向に関して報告するとともに、学習者の実態を生の声を通じて紹介する。

2. 調査の概要

2.1 目的

日本語学習者とアニメ・マンガの関係について、特に以下の3点を明らかにすることを調査の目的とする。

- 1) 学習者に人気のアニメ・マンガはどのようなものか。
- 2) 学習者はアニメ・マンガとどのように接しているのか。
- 3) 学習者にとってのアニメ・マンガの日本語、ニーズはどのようなものか。

2.2 対象

海外で日本語を学ぶアニメ・マンガ好きの日本語学習者74名を対象とした。学習者の出身は世界中のさまざまな国・地域32カ国に及んでいる。

日本語学習者 計 74 名	中学生・高校生 30 名	大学生・大学院生 41 名	社会人 3 名
出身国・地域 計 32 カ国・地域	中国、韓国、香港、モンゴル、シンガポール、インドネシア、マレーシア、タイ、フィリピン、ベトナム、インド、アメリカ、ブラジル、パラグアイ、エジプト、イラン、ケニア、スペイン、イタリア、デンマーク、フィンランド、ドイツ、オーストリア、ポーランド、ハンガリー、ロシア、ウクライナ、エストニア、ラトビア、キルギス、カザフスタン、ウズベキスタン		

2.3 方法

聞き取り調査は、調査項目に沿った質問の大まかな流れのみ決め、後は回答によって自由に膨らませる半構成的インタビューとした。調査は国際交流基金関西国際センターの日本語研修参加者を対象に行ったものと、フィリピン、タイでの現地調査を実施したものがある。関西国際センターで実施した調査は、高校生研修、大学生研修、大学院生研修など

の研修ごとに2007年7月、2007年9月、2008年7月、2009年1月に実施した。研修ごとにアニメ・マンガ好きの学習者に協力を募って行った場合と、研修のインタビュープロジェクト授業の一貫として研修参加者全員にインタビューを行った場合がある。協力を募った場合は、1対1の個別の聞き取り形式、または複数の学習者との座談会形式で行った。授業の一環として行った場合は、複数の聞き取り担当者が個別にインタビューし、その記録を担当者間で共有した。フィリピン（マニラ）、タイ（バンコク）での調査は2008年5月に国際交流基金の現地事務所または学習者や教師の所属する教育機関にて筆者が個別、または座談会形式で聞き取りを行った。学習者への聞き取りは簡単な日本語、または英語（タイではタイ語）など、学習者にとって答えやすい言語で行った。

2.4 調査項目

実施した調査によって、質問事項には異なる点⁽⁴⁾があったが、本稿では共通する以下の3点を調査項目として、分析する。

1) 学習者に人気のアニメ・マンガ

どんなアニメ・マンガをしていますか。どの作品が好きですか。

それはどうしてですか。

2) 学習者のアニメ・マンガとの接し方

アニメ・マンガをどうやって見たり、読んだりしていますか（媒体、言語）。

アニメ・マンガや関連情報をどうやって入手していますか。

3) 学習者とアニメ・マンガの日本語、ニーズ

アニメ・マンガは日本語学習のきっかけになりましたか？

アニメ・マンガで学んだ日本語はありますか？

アニメ・マンガの日本語のどんな点が難しいですか。わからない時はどうしますか？

3. 調査結果

3.1 学習者に人気のアニメ・マンガ

1) 人気のアニメ・マンガ

アニメ・マンガファンである学習者に、好きなアニメ・マンガや作品について質問すると、喜んで尽きることなく挙げてくれるが、それらで挙げられる人気のアニメ・マンガは共通している。複数回答が挙げたものを列記する。

「NARUTO」「テニスの王子様」「BLEACH」「Death Note」「家庭教師ヒットマンリボーン」「セーラムーン」「One Piece」「名探偵コナン」「カードキャプターさくら」「フルーツバスケット」「Vampire Knight」「Hunter×Hunter」「ツバサクロニクル」「コードギアス」「Chobits」「遊戯王」

「ドラゴンボール」「花ざかりの君達へ」「Samurai deeper Kyo」「D-gray man」「るろうに剣心」
 「犬夜叉」「クレヨンしんちゃん」「一休さん」「ドラえもん」「ケロロ軍曹」「ちびまる子ちゃん」「鋼
 の錬金術師」「ふしぎ遊戯」「スラムダンク」「犬夜叉」「GTO」

参考まで、アニメ・マンガファンによる投票ランキング、各国の書籍販売ランキング、
 動画サイト視聴ランキングなど各種情報に基づいて国際交流基金関西国際センターで作成
 した海外の人気アニメ・マンガの独自ランキングの上位作品5位までを挙げておく。

表1 「海外の人気アニメ・マンガランキング」(国際交流基金関西国際センター2009)

	アニメ・マンガ総合	少年アニメ	少年マンガ	少女アニメ	少女マンガ
1	NARUTO	NARUTO	NARUTO	フルーツバスケット	フルーツバスケット
2	Bleach	Bleach	Bleach	しゅごキャラ!	ヴァンパイア騎士
3	One Piece	One Piece	One Piece	桜蘭高校ホスト部	かりん
4	鋼の錬金術師	ドラゴンボール	魔法先生ネギま!	美少女戦士 セーラームーン	純情ロマンチカ
5	フルーツバスケット	るろうに剣心	鋼の錬金術師	カードキャプター さくら	スキップビート

「Naruto」「Bleach」「One Piece」の上位3位は不動であり、特に学習者の聞き取りで
 も「Naruto」の人気の高さはダントツだった。一方、少女アニメ・マンガでは、「フルー
 ツバスケット」が第1位である。これらは教師として知っておきたい作品といえるだろう。

また、海外で共通して人気のある作品の特徴としては以下の点が挙げられる。

①少年、少女アニメ・マンガが中心

海外においては、テレビアニメが放映され、ヒットしたマンガが翻訳されて読まれると
 いう日本とは逆の流れがあるため、アニメとマンガは切り離せない関係にある。日本でも
 アニメ化される作品というのは、少年マンガや少女マンガが中心であるが、特に、海外で
 のテレビ放映では暴力や性描写に対する規制が厳しいため、人気の作品は必然的に少年・
 少女となっており、日本では人気のある青年誌や女性誌などの作品でも、海外では広く知
 られていないものも多い。ただし、海外でもオタクレベルになると、好みはあらゆるジャ
 ンルに細分化されていく。また、少年アニメ・マンガのほうが普及が早く、少女アニメ・マ
 ンガはそれを追う形となっており、少年アニメ・マンガは女性にも人気だが、少女アニメ・
 マンガの視聴者・読者層は女性中心であることなどから、総合的な人気では少年ものが上
 位を占めている。

②ストーリーアニメ・マンガが中心

既述の通り、テレビアニメの原作としてマンガが読まれる傾向にあるため、テレビアニ
 メシリーズになり得るストーリーマンガの人気が高い。日本では幅広く読まれている新聞

や雑誌の風刺漫画、四コママンガ、読みきりのギャグ漫画などはあまり普及しておらず、人気も高くない。

③地域によって知名度に差がある作品

どの国・地域でも人気が高い作品がある一方で、地域によって知名度に差があるものもある。例えば、日本で人気の高い「ドラえもん」「一休さん」「ちびまる子ちゃん」などは、中国、タイなどアジアでは人気が高いが、日本の文化的な要素が理解しにくいなどを理由に欧米では放映されていない国も多く、意外と知られていない。また、日本の国民的アニメ「サザエさん」は、対訳マンガやバイリンガルマンガはあるものの、海外では放映されていないため、ほとんど知られていない。

④人気のジャンルは少年（忍者・侍）、少女（学園・恋愛）

ジャンルとしては、少年アニメ・マンガではアクションや冒険物の人気が高く、特に日本と比べて人気が高いのが、前述の「Naruto」「Bleach」「るろうに剣心」をはじめとした忍者・侍などのジャンルである。

少女アニメ・マンガの場合、アニメ化される作品が少し年齢層が低い少女向けのもの中心であるためか、日本と比べると、主人公が小学生から高校生と若く、学園ジャンルのアニメ・マンガ作品の人気が高いのが特徴である（学園ものは少年・少女を合わせた総合ランキング50位までの3分の1を占めている）。恋愛ジャンルも人気が高いが、中高生の恋愛模様を描いたものが大半である。一方、フランスやドイツをはじめとした西欧のマンガオタクは女性が多く、ボーイズラブ作品の人気も高い。

2) アニメ・マンガの魅力

日本のアニメ・マンガが何故好きなのか、について、共通した意見としては、「ストーリーがいい」「キャラクターが魅力的」「絵柄がきれい」「声やBGMがいい」などが挙げられた。以下、学習者の具体的な声を列記する。

- ・内容がおもしろいし、楽しいから好き。音、絵もきれい。
- ・日本の作品は深いから好き。メッセージが多いし、いろいろなキャラクターがある。
- ・日本のマンガは物語性があり、成長、仲間との関係などがある。他の国のコミックでは善悪は同じところに立てないが、日本のまんがでは対立しているわけではなく、ライバルでも時に助け合うなど微妙な関係性がある。
- ・日本のアニメ・マンガはかわいい、主人公がかっこいい。内容もおもしろくていい。日本の文化もいろいろ入っている（若者のファッション、踊りやジェスチャー、お茶、芸者など）
- ・長いマンガが好き。ずーっと続いてほしいと思う。ストーリーの続きを読むのが楽しみなので。
- ・読んでるとうれしかったり、悲しかったり、いろんな気持ちになれるから。
- ・子供のころアニメ・マンガが好きだった気持ちを、今でもずっと持ち続けているから。

・どうしてもわからないけど、自然に夢中になった。マンガは教育のためにもいいし、他の国の文化を知るためにも役立つ。初めの日本との出会いはアニメだったし、アニメを通じて日本に関心を持ち、ここに至った。アニメのおかげで今ここにいる。

3.2 学習者のアニメ・マンガとの接し方

1) 媒体、入手先

教師世代はアニメはテレビで見るもの、漫画は雑誌かコミックの単行本で読むものと思いついでいるが、実は学習者にとって、テレビや書籍といった媒体は過去のものである。今回の聞き取り調査では、アニメ・マンガファンの学習者は、国・地域に関わらず、ほぼ全員がアニメ・マンガをPCで見ると答えていた。逆に言うと、インターネットが世界中に普及したため、いつでもどこからでも日本のアニメ・マンガが見られるようになったとも言える。PCでアニメを見たり、マンガを読んだりといっても想像しづらいかもしれないが、今はWeb上のファンサイトなどから自分の好きなアニメ・マンガ作品をダウンロードして見るというのが主流である。アニメの場合、ファンがアニメに自力で英語字幕をつけてWeb上にアップする「ファンサブ」、マンガの場合、原作マンガをスキャンしたものにファンが同様に英語字幕をつける「スキャンレーション」がWeb上で出回っている。海外で人気の作品はほとんどファンサブやスキャンレーションで入手できる。そのスピードは凄まじく、アニメなら日本で最新のものがテレビ放映されて2時間以内には英語のファンサブがアップされ、マンガは週刊誌の最新号が日本の書店に並ぶよりも前にスキャンレーションがアップされるという。通常日本アニメが各国で放映、DVD化されたり、マンガが翻訳されて海外で販売されたりするまでにはかなりの時間がかかる。しかし、Web上では最新作品はタイムラグなしで、しかも無料で見られるのである。アニメ・マンガファンが好きな作品の最新作を誰よりも早く見たいという情熱から生まれた仕組みだが、これらは著作権侵害行為であり、翻訳の質も保証されていない。サイトによっては、スキャンマンガは正規翻訳版が出版されるまでの臨時のものだとし、正規出版された作品は削除するということもある。

ただし、学習者が全くテレビで見ない、書籍で読まないというわけではない。タイやインドネシアなどでは貸し本屋で1日9円ぐらいでマンガを借りられるシステムがあり、マンガファンは日常的によく利用している。また、近年マンガ専門店だけでなく、一般の書店やショッピングセンターでもアニメDVDやマンガを購入できるところが増えているため、ファンは専門店などに足繁く通い、好きな作品の単行本が出版されると、購入して学校のみならず回し読みしたりするという。また、DVDもマンガもインターネットで購入するケースも増えている。特に、ヨーロッパではマンガは1冊4-15ユーロと高価なため、日本版のマンガをアマゾンなどで購入するという学習者も複数いた。

2) 視聴言語

では、学習者達は何語で日本のアニメ・マンガに接しているのだろうか。

まず、アニメについては海外のテレビ放映では、アニメは基本的に子ども向けとされているため、母語吹き替え版で放映されるのが一般的である。そのため、ほとんどの学習者が初めてテレビで日本アニメを見たのは母語だったと答えている。しかし、吹き替えでも「-kun」「-chan」「-sempai」などの呼称や一部のあいさつ、固有名詞などが時々日本語だったり、アニメの絵の中に現れる看板や標識や最後に出る「つづく」などの文字や、神社や日本の食べ物などはそのまま現れていたりするため、日本語や文字、日本文化への興味のきっかけとなったという声もあった。また、アニメの主題歌については、日本語の音声のまま放送される場合も多く、日本語はわからないけど、子どもの頃からアニメソングは日本語で歌っていたという学習者もいた。一方、DVDの場合、日本語、英語、母語など音声や字幕の言語を切り替えられるが、ファンは日本語音声の基本とのことである。ファンサプで見ると、ほとんどの学習者が日本語音声に英語の字幕がついたものと答えている。これについてのこだわりは驚くほどで、口を揃えて絶対に日本語音声で見たいと主張していた。日本の声優の声やBGMは特別なので、英語や母語の吹き替えになると、翻訳も吹き替えの声のトーンも不自然だし、口の動きと合わないなど、魅力がなくなるのだという。また、字幕については英語以外の言語では、中国語、韓国語、スペイン語、イタリア語などのファンサプをダウンロードしているという声もあったが、母語によっては訳される作品は特に人気のある作品に限られ、アップされるのも英語と比べると遅いとの声も多かった。そのためか、アジア、中南米、中東などの地域であっても、特に高校生が、いまや英語の字幕を読むのには全く抵抗がないとのことだった。

次に、マンガについては、書籍の場合は、母語訳で読むのが一般的なようである。マンガには日本の書籍と同様右綴じのものと、洋書と同様の左綴じのものがあるが、最近では日本式のものが増えているという。また、マンガに特徴的なオノマトペ文字は、翻訳されているものと日本語のままのものがあるようだ。一方、スキャンレーションの場合はやはり日本語に英語の字幕をつけたものや日本語部分を英語に差し替えたものが中心であり、最新作は英語のものが早いようだが、中国語や韓国語をはじめ、母語でも読まれている。

3) 情報収集

アニメ・マンガの情報収集もインターネットでという学習者が多く、以下のような方法で情報を収集している。また、アニメ・マンガ関連のイベント情報もインターネットで知り合ったファン友達の口コミなどで参加することが多いようだ。学習者の声を列記する。

<インターネット>

・PCでアニメを見るときはGoogleなどで好きな作品を検索して共有ファイル検索ソフトでダウンロード

したり、You Tubeで見たりする。

- アニメニュースサイトで情報を集める。日本やアメリカでのアニメの放送日、ストーリーなどの紹介、登場人物の紹介などがあるので、それを参考に動画を探す。
- ファンサイトではアニメの名前のチェック、新しいアニメについての概要などを读んだりする。ストーリー、背景情報、マンガ画像、声優などを調べたり、オープニング、エンディングの歌やBGMなどの情報を探す。英語圏のファンサイト情報をよくみる。
- マンガを読んで気に入ったら、それがアニメ化されているかを探す。
- Web掲示板に感想を書き込み合う。買おうと思っているマンガについての意見を見たりする。自分が読んでおもしろくなかったものやよかったものを書き込むこともある。
- 友達とYahoo Messenger、Friends Staなど好きなアニメごとのグループでチャットや書き込みをする。そこでは、ストーリーや好きなキャラクターなどについて話す。好きなマンガのイラストを描いてギャラリーにアップしたり、BGMをリミックスしたりもする。
- マンガ・アニメクラブ、アニメユニオンがあり、ネット上でアニメや文化についてディスカッションしている。

<イベント>

- WEB掲示板で情報交換をよくする。掲示板で知り合いになったファン同士が実際に集まったの自主イベントとして、カラオケ、コスプレ、情報交換会などをすることもある。
- 2-3ヶ月に1回コミックパーティーが開催される。大きな会場でコミケのように自作のマンガなども売られる。これらのイベント情報はWebで情報を得て、参加するかどうか考える。ここでファン同士友達になる。
- 「J-Train」と呼ばれるイベントが毎月ショッピングセンターで開催されている。そこでいろいろなグッズやマンガ、DVDを買うこともできる。コスプレはコンテストになっていて、みんなで投票もする。
- イベントはアニメコスプレ、アニメフェア（コスプレ、カラオケコンテスト、ビデオゲームコンテスト、アニメ専門家によるセミナーなどがある）などに参加する。
- 高校のCartoonクラブに所属している。アニメの絵を描いたり、母校のマンガを描いたりする。また、クラブ活動紹介の時には自分たちで書いたアニメやマンガの絵のついたキーホルダーを販売したりもする。

3.3 学習者とアニメ・マンガの日本語、ニーズ

1) 日本語学習のきっかけ、動機づけ

アニメ・マンガが日本語学習のきっかけや動機づけとなったかとの問いには、多くの学習者が同意した。特に、アニメ・マンガに現れる日本語への興味、わかるようになりたいという思いが学習のきっかけとなった、日本語を学習したことがアニメ・マンガでわかり学習意欲がわいたなどである。以下学習者が語ったエピソードを列記する。

- アニメで日本語はかわいいと思った。日本語がよく出てくるので、知りたいと思った。
- TVアニメのはじめと最後の歌は日本語の歌で、日本語サブタイトルがついていた。そのころは意味はわからず、歌ったりしていたが、そのサブタイトルの日本語を読みたい、意味を理解したいということもあって、ひらがな・カタカナ表をつかって独学で少し勉強してみたりした。
- TVアニメ放映がテレビ局の都合で急に中止になった時に、続きを見るために日本語を勉強したいと思った。
- 日本語をとったのは、アニメが好きだったから。
- 日本語を勉強したらマンガが読めるようになると思うだけでも日本語の勉強の意欲がわく。
- 教室で習った言葉や文法をアニメで見て、聞いてわかったのでうれしかった（「のだめ」を見たとき、「おんがくのおじさん・・・」の意味がわかった！）。
- 日本語を習ってから、アニメに習ったことが出ていてわかったこともある。たとえば、「家庭教師ヒットマンリボーン」の中で「私は・・・です。よろしくおねがいます。」とか「おめでとう！」などのことばが出ていて、わかった。
- アニメの歌の歌詞はいつも日本語で書かれているので、それがわかるようになってうれしい。歌の意味がわかるようになった時、日本語を続けたいと思った。
- 日本語の勉強を始めて、わかったら、もっと知りたくなる。ファンサイトや掲示板でアニメ関連の日本語のことばを習ったりもした。
- 日本語の勉強を始めて、アニメのことばや文が時々わかる。時々生（字幕なし）で見る。
- 高校の時、アニメ「らんま1/2」を英語でみたけど、時々日本語が混じっていた。また、友達の家ビデオがあり、それは日本語にサブタイトルがついたもので、日本語を耳にしているうちに、興味がでてきたので、独学で日本語を勉強したことがある。その時（10年前）は「るろうに剣心」のファンサイトなどの語彙リストなどから日本語を学習した。それが日本に興味をもつきっかけになり、日系企業で働くことにつながった。
- アニメ・マンガを見て日本人や日本文化に興味を持ち、日本へ行ってみたいと思うようになった。日本に行けたら、本当の生活を見てみたい。疑問に思っていることを自分の目で確かめたり、日本人と友達になったりしたい。秋葉原にアニメ・マンガのものを探しにいたり、アニメ・マンガに出てくる場所や作っている現場にも行ってみたい。
- 日本に留学したいと思うようになった。日本に行ったら、日本語を本当に使ってみたい。日本のファッションを見たり、買い物したりしたい。

2) アニメ・マンガで学んだ日本語

学習者がアニメ・マンガで学んだ日本語としては、以下のようなものがある。俗語なども多いが、生き生きとしたフレーズが耳に残るようである。他に、おじいさんことば「そうじゃ」や侍言葉「でござる」が好き、大阪人のしゃべり方がキャラクターに合っていておもしろいなどの声もあった。

「好きだ」「大好きだ」「センパイ」「ごめんね」「ファイトオー」「そこにはきみがいるから」「みんなが君を待っているよ」「いつまでも」「ずーっといっしょにしようね♡」「いくぞー!」「だってばよ」「あほ」「てめえ」「きさま」「おとといきやがれ」「無理だっゅーに」

3) アニメ・マンガの日本語の理解

日本語のアニメ・マンガを見たり、読んだりしてどの程度理解できるのかについては、学習者の日本語レベルによるが、基本的に多かった意見は「日本語音声だけど、英語か母語の字幕で意味は理解できるので、理解には困らない」というものだった。ただし、日本語だけでは難しい、習った日本語の単語やあいさつ、フレーズなどが時々わかる程度などの声もあった。また、理解が難しいのはどんな点かという質問に対しては、以下のようなポイントが指摘された。

- ・日本語のアニメはスピードが速いと難しい。発音も。
- ・アニメの中には丁寧じゃないことばが出てくる。話し言葉やスラングがわからない。
- ・「てめえ」などの男言葉がわからないし、男性の発話が早口で聞き取れない。大阪弁がわからない
- ・ガンダムなどの機械などの用語。その他怒るときの表現、感情を表す表現、キャラクターの特別な話し方など。オタク系の用語は調べてもわからない。
- ・フレーズやことわざ、慣用句などが出てくるとわからない。冗談、駄洒落等も。
- ・省略の多い文をいかに理解するか。日本語では最期まで言わないので、翻訳も途中でできてははっきりしない。文脈を推測しなければならない。
- ・時々日本語と英語の字幕が合っていないことがあり、気になる。英語では同じ表現なのに、日本語では違う言い方をしていたりする時もあるので。

しかし、対処方法を聞くと、「わからなくても調べたりはせず、そのまま忘れてしまう」との答えが最も多かった。一方、日本語がわかる人に電話をかけてその場面を聞かせて意味を教えてもらう、アニメを見るときに辞書をひくこともある、オンライン辞書で調べるマンガは漢字にふりがながふってあるので辞書が引ける、などの声もあった。

4) 教材ニーズ

教材として、どのようなものがあると役立つかの質問には、以下のような声があった。

- ・表現やせりふ、キャラクターの言い回しなどアニメ・マンガのIdentityを表すものに興味がある。そういう言葉や表現の解説があると便利だと思うし、見てみたい。
- ・アニメ・マンガの特徴のある文や、重要な文を説明したもの。また、よく出てくる「お前」などの表現、話し言葉やスラング、慣用句などの説明があるといい。

- ・マンガに特有の表現やマンガ文法について解説したもの
- ・アニメ・マンガの表現や感動的なセリフや文などを母語訳つきで載せてあるといい。
- ・ことばが中心、表現のリストなどがあると便利。もし説明があれば、知りたいと思う。

4. おわりに

以上、世界各国のアニメ・マンガ好きの日本語学習者への聞き取り調査から、学習者とアニメ・マンガの現状とニーズを報告した。

聞き取り調査を通して強く感じたのは、とにかくアニメ・マンガを語る時に学習者達がとても生き生きしていることである。聞き取り調査では自分の好きなアニメ・マンガやその魅力を語りつくせず、「また聞いてね！」と言うほどに語ることを楽しんでいた。また、痛感したのは、海外の日本語学習者を取り巻く環境の変化である。特に、国や地域、年齢にかかわらず、インターネットを武器に日本のアニメ・マンガやその情報に簡単にアクセスできること、情報が最新で関心があるものであれば、言語の壁など感じないこと、そしてそこで新たな人とのネットワークが形成されているということである。

では、この情熱を日本語学習へとどう結びつけていけばいいのだろうか。学習者からは、趣味と学習は直結しないという声も挙がっていた。安易にアニメ・マンガを教材や授業で取り上げればいいというものではないのかもしれない。この調査によって、学習者が好きなアニメ・マンガの世界の一端を垣間見ることはできたかもしれないが、我々教師がその情報量やスピードに追いつけるわけではない。逆に、学習者のほうが知っている、語りたいたいということを利用した活動を取り入れていく可能性もあるだろう。

一方で、アニメ・マンガは日本語がいいと声を揃え、アニメ・マンガに現れる多様な日本語を理解したいというニーズがあることもわかった。そこで、国際交流基金関西国際センターでは、実際のアニメ・マンガ作品から、その日本語の特徴を抽出・分析し、アニメ・マンガに現れるキャラクターやジャンルの日本語表現を楽しく学べるWebサイト「アニメ・マンガの日本語」(<http://anime-manga.jp>)を開発した。趣味から始まる日本語学習を支援するサイトとして、広くアニメ・マンガファンの学習者に楽しんで利用してもらえればと願っている。

注

(1)本稿では、「アニメ・マンガ」を海外で人気のある日本のアニメーションや漫画を指す総称として用いる。これは、海外において「Anime」や「Manga」といった用語が特に日本製（あるいは日本スタイルを含む）の作品を指すものとして浸透しているため、また海外においてはテレビシリーズでアニメ化されて人気を博したマンガ作品が翻訳されヒットするなど、両者が切り離せない関係にあるためである。なお、先行研究の記述においては執筆者の使用する用語のママとしている。

これらの報告書はJETROのホームページ<<http://www.jetro.go.jp/world/reports/>>から国別検

- (2) 索し、報告書をPDFでダウンロードできる。ここでは報告書の個別のアドレスは記載しないが、中国、中国（上海）、中国（北京）、香港、台湾、韓国、東南アジア（タイ・シンガポール・マレーシア）、タイ・フィリピン、ベトナム、北米、米国、ブラジル、欧州、フランス、ドイツ、イタリア、スペイン、スウェーデン、デンマーク、ポーランド、チェコ、ハンガリー、ルーマニアなどの国・地域別の多数の報告がある。
- (3) 熊野・廣利（2008）では、情報収集と聞き取り調査に基づき、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として、ヨーロッパ、アメリカ、アジアの地域別の普及の状況についてまとめ、「アニメ・マンガ」を利用した既存の日本語教材やWebサイトについて報告している。聞き取り調査のうち、学習者とアニメ・マンガとの関係についての詳細な報告は行っていない。
- (4) 主に「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聞き取りを行ったが、授業の一貫として行った場合は「世界のアニメ文化」や「アニメ・マンガ文化と日本語学習」と題し、上記に加え、国のアニメ・マンガ事情についても聞き取りを行った。

【参考文献】

- 河尾基（2005）「ロシアにおける日本マンガ」東京大学文学部・人文社会系研究科スラヴ語スラヴ文学研究室「ポスト共産主義社会時代のロシア東欧文化」研究会記録<<http://www.l.u-tokyo.ac.jp/~slav/postcom/04kawao.html>>、2009年4月22日参照
- 清谷信一（2009）『ル・オタクーフランスおたく物語』講談社文庫
- 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、国際交流基金
- 国際交流基金（2006）「特集 日本発！アニメの魅力」『遠近』No.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』No.19、10月・11月号、10-55
- 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』No.13、2006年10・11月号、54-57、国際交流基金
- 櫻井孝昌（2009）『アニメ文化外交』ちくま新書
- 西隈俊哉（2006）「日本語教育のための映画・アニメの理解と利用」『2006年度日本語教育学会春季大会予稿集』30-34
- 萩野実美（2007）「日本のまんがとアニメー日本語教材としての可能性」『拓殖大学日本語紀要』No.17、2007年3月号、123-130、拓殖大学
- 藤森弘子・山下貴子・藤村知子（2009）「インターネット使用が学習ビリーフに与える影響－エジプト・モロッコの調査結果をもとに－」『2009年度日本語教育学会秋季大会予稿集』231-236
- 松居竜吾（2006）「欧米における日本マンガ受容の新たな展開－少女マンガブームをめぐって－」『国際社会文化研究所紀要』第8号、176-185

- 箕曲在弘 (2007) 「タイにおける日本製マンガの受容 文化のグローバル化とローカル化」
『早稲田大学大学院文学研究科紀要』第3分冊、63-70
- 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
- 山田彰 (2009) 「ポップカルチャー外交の実践と理論 - オタク外交官と呼ばれて -」『外交
フォーラム』第22巻第6号、都市出版株式会社
- 吉野史絵 (2004) 「日本のマンガの海外出版: 日本のマンガの広がりとその実態」、平成15
年度慶応義塾大学文学部図書館・情報学専攻卒業論文
- 梁安玉 (1999) 「日本の漫画・アニメーションと香港の若者」『日本学刊』第3号、10-19
- 渡辺素和子・布施直樹 (2008) 「米国の大学における日本語学習の動機調査: アニメ/漫
画の影響」『日本語教育学世界大会2008予稿集』、426-429
- Leonard, S. (2004) Progress against the law: Fan distribution, copyright, and
the explosive growth of Japanese Animation. <<http://web.mit.edu/seantek/www/>>,
山形浩生訳 (2004) 「法に抗っての進歩: アメリカにおける日本アニメの爆発的成長と
ファン流通、著作権」 <<http://cruel.org/other/abimeprogress.pdf>>、2008年5月22
日参照
- Melt, K. (2008) 「日本語教育でアニメの役割」『KMEA日本語・日本文化研究』、2-10
- Napier, S. J. (2001) *Anime: From Akira to Princess Mononoke: Experiencing
contemporary Japanese animation*. New York: Palgrave. 神山京子訳 (2002)
『現代日本のアニメ: 「AKIRA」から「千と千尋の神隠しまで」』中央公論新社
- Williams, K. L. (2006). *The Impact of Popular Culture Fandom on Perceptions
of Japanese Language and Culture Learning: The Case of Student Anime
Fans.*, .The University of Texas at Austin