

# 日本語教育とアニメーション

## —先行研究の概観およびデジタルハリウッド大学における研究の可能性—

Japanese Language Education and Animation :  
Focusing on a Review of Previous Research and Research Possibilities at Digital Hollywood University

臼井 直也 USUI Naoya

デジタルハリウッド大学 非常勤講師

### 1. はじめに

本稿は、日本語教育におけるアニメーション研究の流れを概観し、本学、デジタルハリウッド大学における研究の可能性を提示するものである。

日本語教育でアニメーションに注目が集まり、研究や実践が増えたのは、2006年の日本語教育学会で「映画・アニメ・マンガー日本語教育の映像素材」というテーマのもとシンポジウムが行われてからである。このシンポジウムは、映画、アニメ、マンガの教材化、そして教材開発に向けた新たな方法論を提示することを目的としており、アニメーション研究の本格的な第一歩となることが期待された。しかしながら、このシンポジウムでは映画やドラマなど既存の映像教材との差異化が十分になされず、「なぜアニメを使うのか意義が分からない」「授業設計が見えてこない」などの批判が上がった。その後、2010年に独立行政法人国際交流基金でアニメーション、マンガから日本語を学べるウェブサイト「アニメ・マンガの日本語」が制作されたことが次の大きな動きとして挙げられる。また、以上のような大きな動きとは別に、個別の研究発表でもアニメーションは扱われている。例えば「日本語教育学会」の研究大会を確認すると、2000年春季大会から2016年秋季大会の全34回で8件の発表が確認された。数としては決して少ないわけではないが、発表の種類および発表者については多様とは言えず、各教師、各研究者が個別に活動しているのが現状である。

本稿では、まず日本語教育とアニメーションに関連した先行研究を整理し、先行研究における問題点を提示する。そして、本学においてこれらの諸問題に対してどのような研究が行えるのかについて論じたい。

### 2. 各分野の先行研究と問題点

本稿では、先行研究を「アニメーション作品の教材的分析研究（以下、教材的分析）」と「アニメーションを用いた教材開発研究（以下、教材開発）」、「アニメーションを用いた実践研究（以下、実践研究）」、「アニメーションと日本語学習者研究（以下、学習者研究）」に分ける。

「教材的分析」で本格的な研究が始まるのは2000年代に入ってからである。例を挙げると、田中・本間（2009）は『耳をすませば』（1995）のスク립ト分析、熊野（2011）は先述のeラーニングサイト「アニメ・マンガの日本語」の制作に先立ち用語の分析を、そして臼井・清水（2016）はアニメーション作品の数量的分析枠組みの作成を行っている。これら「教材的分析」の分野が抱える問題点としては、分析にかかる現場の教師の負担が大きいこと、そして分析結果が教師間で共有されていないことが挙げられる。

「教材開発」はアニメーション作品『あずきちゃん』（1995-1998）を教材化した長谷川（2002）が早い時期の研究であるが、近年では、他者とのコミュニケーションを重視した教授法『アニメで日本語』を提案し、その活動例を提示している矢崎の一連の研究（矢崎2009等）が最も広く認知されている。「教材開発」が抱える問題点は教材化の際の権利問題である。既存のアニメーション作品を用いる場合、教材の中に映像のワンシーンや台詞を用いることは権利保有者との交渉が必要となる。一方で、映像素材を一から作成するという方法もあるが、開発資金の問題、そして「学習者が見たい作品」と「教師が見せたい作品」の乖離という問題が生じることが考えられる。

「実践研究」についても、上述の矢崎の一連の研究が最も体系的に行われており、日本国内のブラジル人学校の生徒を対象にした研究（矢崎2011）など年少者を対象とした数多くの実践を行っている。また、矢崎以外の「実践研究」を学習環境別にまとめると、「海外高等教育機関」における例としては日本語を第二外国語として選択している大学生への実践（張・李2011）などが、「国内高等教育機関」における例としては口頭表現能力の向上を目指した実践（杉山・田中2008）などが、「国内の日本語学校」における例としては好きな作品をプレゼンテーションする実践（清水2013）などが、「海外の一般学習者」を対象とした例としてはマドリッド日本文化センターにおける事例報告（熊野2012）などがある。「実践研究」は多様な対象にわたり行われており、その数も他の分野と比べると多いが、実践の情報が教師間で十分に共有されていないという大きな問題を抱えている。また、実践の継続という点に焦点を当てると、矢崎の一連の報告を除き、縦断的な実践を行っているものがなく、実践研究が持つべき「授業を改善するサイクル」が見られない点も問題である。

「学習者研究」の分野では、視聴実態の量的な把握を行っているもの（熊野2010等）、学習動機との関係性を分析した研究（近藤・村中2010、根本2011等）、アニメーションの専門家であり元学習者のライフストーリーを分析したもの（臼井2016）など多様であり、「実践研究」同様に研究の層は厚い。「学習者研究」は他の分野と比較し大きな問題点は見られないが、量的調査では「好きな作品」など教材化を前提とした表面的な研究が多いこと、質的研究では横断的研究が中心であり、アニメーションとの関わりを時間的経過の中で捉えるような縦断的研究がないことが挙げられる。

### 3. 今後の課題と本学における研究の可能性

最後に、研究分野ごとに課題を挙げ、それらの課題に対して本学でどのようなアプローチが可能であるかを提示したい。

「教材的分析」では先述のとおり作品選定から分析までを行うため研究者にかかる負担が大きい。この解決には、研究グループを組織し作品を継続的に分析する、あるいは教師間で情報共有でき

る場を作り現場の教師にその発信を委ねる方法があるが、どちらにおいてもアニメーションを専門の一つとする本学が中心となることで組織化および情報の発信を効果的に行うことができる。現在、筆者は日本語教育とアニメーションに関する研究会の設立を準備しているが、この組織を有効的に活用することが可能であると考えられる。

「教材開発」については、本学ならではの研究アプローチとしてアニメーションを一から作成するという方法が挙げられる。実写映画など他の映像素材との効果を比較するための「研究用アニメーション映像」の制作はもちろん、他の日本語教育機関では困難な教材用のショートアニメーション制作なども可能である。「教材開発」の分野は本学が中心となり進めるべき分野の一つである。

「実践研究」については先述のとおり、実践研究が持つべき「授業実施後の改善」というサイクルを長期的に行う必要があるが、この点においても学生のアニメーションへの関心が高い本学との親和性は高い。課外活動を含めた長期的な「実践研究」を行うことは本学における今後の課題の一つとして挙げられるであろう。また、実践の成果を学外に積極的に発信していくことも重要である。さらに、教師間の実践情報の共有については「教材的分析」と同様本学が中心となりその場を形成することが可能であると考えられる。

「学習者研究」に関して本学の大きな特徴を挙げるとすれば、学生の専門がデジタルコンテンツであるということが挙げられる。先行研究においては対象となる「学習者」の範囲が限定されており、「日本語の習得を第一としている」場合が多い。しかしながら、近年の学習者の多様化を考えると、本学における留学生のようなデジタル分野のクリエイターを目指しつつ日本語も学習するといった学習者も今後はますます増えていくと予想される。こうした学習者とアニメーションの関係性を研究することは本学における特色ある研究の方向性の一つであり、さらに今後の日本語教育全体に資するものとなる。

#### 4. おわりに

本稿では、日本語教育におけるアニメーションの流れおよび先行研究を概観し、その成果と問題点をまとめた。そして、これらの問題点に対してどのように研究を進めていくべきか、さらに本学でどのような研究アプローチが可能かを検討した。

今後の課題としては、前述のような研究を学内で継続的に行っていくことが挙げられるであろう。本学はアニメーションを専門とする日本語学習者がいる日本でも数少ない教育機関であり、他の教育機関ではできない多種多様な研究が可能である。本学が日本語教育における「アニメーション研究」の中心地となるために、こうした環境を十分に活かし、日本語教育とアニメーションに関する研究を進展させ、発信し続けることが求められるであろう。

#### 【参考ウェブサイト】

「日本語教育学会研究発表会」  
<http://www.nkg.or.jp/jjissensha/taikai> (2017/7/27)

#### 【参考文献】

臼井直也 (2016) 「アニメーション、マンガの専門家となった元日本語学習者のライフストーリー分析」『言語・地域文化研究』(22), 155-170, 東京外国語大学大学院総合国際学研究所

臼井直也・清水美帆 (2016) 「映像素材の日本語教育への活用のための数量的分析枠組みの提示とその課題—アニメーション『花とアリス殺人事件』を例に—」『東京外国語大学日本研究教育年報20』(20), 105-118, 東京外国語大学日本専攻

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』(20), 89-103, 広島大学留学生センター

熊野七絵 (2011) 「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』(1), 35-49, 広島大学国際センター国際教育部

熊野七絵 (2012) 「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—」『国際交流基金日本語教育紀要』(8), 185-191, 独立行政法人国際交流基金

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といえるか」『国際交流基金日本語教育紀要』(6), 1-7, 独立行政法人国際交流基金

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』20(1), 68-69, 日本語教育方法研究会

杉山ますよ・田中敦子 (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』15(1), 30-31, 日本語教育方法研究会

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), 98-117, 北海道大学留学生センター

張晨曦・李平 (2011) 「大学日本語授業改革に関する一考察—アニメ視聴覚を主とする初級日本語授業—」『東アジア日本語教育・日本文化研究』14, 621-635, 東アジア日本語教育・日本文化研究学会

根本愛子 (2011) 「カタルにおける日本語学習動機に関する一考察：LTI日本語講座修了者へのインタビュー調査から—」『一橋大学国際教育センター紀要』(2), 85-96, 一橋大学国際教育センター

長谷川恒雄・土井眞美 (2002) 『日本語教育用NHKテレビ番組集2、3 アニメーション「あずきちゃん」「みんなの歌」教師用解説書 Teacher's Manual』国際交流基金日本語国際センター

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』(3), 27-42, 静岡大学国際交流センター

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』(5), 57-74, 静岡大学国際交流センター