

『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

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2014-04-04 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 矢崎, 満夫, 塩田, 真吾 メールアドレス: 所属:
URL	<a href="https://doi.org/10.14945/00007688">https://doi.org/10.14945/00007688</a>

# 『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—

矢崎 満夫・塩田 真吾

## 【要旨】

『アニメで日本語』は、仲間と共にアニメ作品を視聴する中で得られる共通体験に基づき、学習者同士が既存の日本語知識を活用することに主眼を置いた学習活動である。過去の調査研究によってその有用性は確認されたが、『アニメで日本語』の普及を目指すには著作権等の問題があるため、既存のアニメ作品では自由に使用できないことが課題であった。そこで当該活動手法を世界に発信していくために、日本語学習用の素材として相応しいオリジナルアニメの開発を行うことにした。特に留意したのは、「教育内容」よりも素材としての「面白さ」を重視したという点である。「面白さ」に関する先行研究の検討から、「キャラクター」「ストーリー」「音響」の3つを重要な視点として設定し、オリジナルアニメの開発を進めていった。完成したアニメ作品を8名の留学生に視聴してもらった結果、概ね「面白い」とする評価を得ることができた。今後は、年少学習者に対する定量的評価と、本アニメを活用した日本語のアウトプットのための活動開発を進めていきたい。

【キーワード】『アニメで日本語』、普及、オリジナルアニメの開発、素材としての「面白さ」

## 1. はじめに

海外の日本語学習者365万人のうちの約6割は、初等中等教育段階の年少の学習者であるが、彼らの日本語学習上の問題点として「学習者不熱心」が挙げられている（国際交流基金2011）。世界の年少学習者の日本語学習意欲をいかに高めるかは、今後の日本語教育のさらなる振興を図る上で非常に重要な課題となる。

この課題の克服に向けて、矢崎（2009）は、世界の青少年層に広く受け入れられている日本のアニメを日本語教育に運用する新しい活動手法『アニメで日本語』を提案している。それは、従来のような日本語や日本文化等の知識の「インプット」のためにアニメを利用するのではなく、仲間がいっしょにアニメ作品を視聴する中で得られる「共通体験」に基づき、学習者同士が既存の日本語知識を活用する「アウトプット」に重点を置くものである。そのため『アニメで日本語』には、たとえば「アニメを視聴した後に学習者同士が協働で内容に関するクイズを作って出題し合う」、「登場人物に対する質問項目を考えてから実際にインタビュー活動を行う」等、学習者自らがそれまでの日本語知識を引き出せるような、様々な言語活動のアイデアが示されている。つまり『アニメで日本語』においては、アニメ作品を「何かを教えるための教材」としてではなく、「学習者同士で日本語活動を行うための素材」としてとらえているということができる。

『アニメで日本語』の有用性を検討するため、矢崎は、日本国内、インドネシア、カナ

だ、中国の主に中等教育の日本語教育現場において、現地の日本語教員の協力も得ながら当該活動手法を用いた日本語授業実践とアンケート調査を実施した。また、インドネシアと中国では現地日本語教員向けの研修会も開催し、アンケート調査を行った。その結果、日本語授業も研修会も、全体の約9割の生徒および教員から『アニメで日本語』に対する肯定的評価（楽しい・日本語力の向上に役立つ・学習意欲が高まる等）を得ることができていた（矢崎2011・2012a・2012b・2013、矢崎・Ehlert2011）。

以上の調査結果を踏まえ、特に海外の日本語教員に向けて『アニメで日本語』の普及を目指していくことにしたが、当該活動手法の「普及」を前提とした場合、既存のアニメ作品では、①著作権の問題があり、自由に使用することができない、②学習者の人気が高くても、暴力シーンや性的内容等、教育上相応しくない内容が含まれていると学習用素材としては選びにくい、③海外の中高生に適した作品でも、時間が長すぎるものは活動手法の紹介用には使いづらいといった課題があった。

たとえば①の著作権の問題については、既存のアニメは著作権法で保護されており、複製が認められるのは、私的使用のための複製や引用、もしくは第35条で「学校その他の教育機関（営利を目的として設置されているものを除く。）において教育を担任する者及び授業を受ける者は、その授業の過程における使用に供することを目的とする場合には、必要と認められる限度において、公表された著作物を複製することができる」と示されているように、学校やその他の教育機関の場合のみである。しかし、日本語学習は学校やその他の教育機関以外の施設、つまり学校教育法の第1条に定める学校以外でも行われており、こうした施設で日本語教育を行う教員は、既存のアニメを自由に使って『アニメで日本語』を行うことが難しい。これは海外においても、多くの国がベルヌ条約や万国著作権条約に批准し、国境を超えて著作物を保護するようにしているため、同様の課題が挙げられる。

以上のような課題があることから、今後インターネット等の利用によって『アニメで日本語』を世界に発信することを見据え、日本語学習用の素材として相応しいオリジナルアニメ作品の開発を進めていくことにした。しかしながら、オリジナルアニメの開発にあたっては、一体どのような視点を持って進めていけばよいかは非常に難しい問題である。日本語等を教えるための「教材」としてアニメをとらえようとする、どうしても「教えるべき日本語表現や文型、文化」が優先されることになり、ストーリーやキャラクターの設定に制限が加わって、アニメ作品としての「面白さ」が生まれてこないおそれがある。

そこで本研究では、アニメ作品の素材としての「面白さ」に依拠した日本語学習活動という『アニメで日本語』の本質に照らし合わせ、どのような視点でオリジナルアニメの開発を進めればよいかに関して、先行研究や既存の教材の分析等を通して明らかにし、その知見をもとにオリジナルアニメを開発することを目的とする。

## 2. オリジナルアニメ開発の検討

### 2. 1. 教材としてのアニメの検討

ここでは、どのような視点でオリジナルアニメを開発すればよいかについて検討する。

そもそも日本語教育において、アニメを教材として授業に利用する場合、どのような活用法が考えられるのだろうか。川嶋・熊野（2011）は、アニメやマンガの活用例を「①ア

アニメ・マンガ『で』日本語を学ぶ」と「②アニメ・マンガ『の』日本語を学ぶ」の2つに分類している。

「①アニメ・マンガ『で』日本語を学ぶ」では、「場面や人間関係などをアニメやマンガで示すことにより、表現理解の助けになり、既習項目を駆使した運用練習も可能であり、学習の効果的な刺激として利用できる」と指摘している。これはつまり、「アニメ・マンガのキャラクターを使って日本語を学ぶ」ということであろう。

こうしたアニメ・マンガのキャラクターを使って日本語を学ぶ教材の事例としては、国際交流基金がNHKエデュケーショナルと共同で開発した中等教育向けの映像教材「エリンが挑戦！にほんごできます。」が挙げられる。当教材では、日本語の実際の使用場面でどのような日本語表現が使えるようになるかを示した「日本語学習」の目標と、日本のさまざまな生の映像を見せることで日本文化について考え、自文化と比較し、さらには世界の文化の多様性を認められるようになることを目指した「文化理解」の目標が二本柱として設定されている。また、教材の内容としては「はじめてのあいさつ」や「おねがいする」などのシチュエーションに沿って、ミニドラマやマンガ、アニメーション、クイズなどで学習できるようになっている（図1）。



図1 「はじめてのあいさつ」について解説するアニメ

ここでのアニメの役割は、もともと設定されている教育内容について親しみを持って学ばせることであり、アニメ自体にはストーリー性は見られない。このようにアニメとしてのストーリー性を重視せず、あくまでも教育内容を教えるためのキャラクターとしての活用が、「アニメ・マンガのキャラクターを使って日本語を学ぶ」教材の特徴であるといえる<sup>(1)</sup>。

一方、「②アニメ・マンガ『の』日本語を学ぶ」では、アニメ・マンガの中の日本語を通して、表現、単語、オノマトペ等の様々な日本語のバリエーションを紹介し、「アニメ・マンガに現れる日本語の魅力を生かした活動が可能である」と指摘している。これはつまり、「既存のアニメ・マンガの中に出てくるセリフ等を使って日本語を学ぶ」ということであろう。

こうしたアニメ・マンガの中に出てくるセリフを使って日本語を学ぶ教材の事例としては、国際交流基金関西国際センターが制作したウェブサイト教材「アニメ・マンガの日本語」が挙げられる。そのコンテンツは、少年・少女・老人・侍等のキャラクター別の日本語表現を紹介する「Character Expressions」、恋愛・学校・忍者・侍の4ジャンルのオリジナルマンガの中で日本語を紹介する「Expressions by Scene」、日本語の語彙・表現や漢字をクイズ形式で学べる「Word Quiz」および「Kanji Game」からなる(図2)。



図2 「Expressions by Scene」(恋愛ジャンル) のマンガの一部

川嶋・熊野(2011)は、本教材開発における3つの方針を以下のように述べている(p4)。

- 1) 教科書や辞書にはない、アニメ・マンガに現れる生き生きとした日本語が学べる
- 2) アニメ風のキャラクターやマンガによる解説など、アニメ・マンガの世界観の中で学べる
- 3) 興味やレベルによって学習内容や方法を自分で選んで、クイズやゲームで楽しく学べる

このように本教材は、アニメ・マンガの魅力や世界観を生かすということを主眼としており、特に「Expressions by Scene」でストーリー性のあるマンガを読みながら日本語を学習するという部分において、先に挙げた「アニメ・マンガのキャラクターを使って日本語を学ぶ教材」とは違いが見られる。しかし、本教材はマンガが中心であり、ストーリー性のあるアニメは紹介されていない。

他方、こうした教材の活用について藤岡(1991)は、教材を「教育内容との対応ではじめて意味をもつ概念」とし、教材をつくる過程について、『教育内容』から『教材』へと加工する道(上からの道)と、『教材』から『教育内容』へと進む道(下からの道)という2つを挙げている(pp37-38)。ここでの「上からの道」とは、教えるべき内容から教材をつくり出すという、いわば今日の学校教育において日常的に行われている教材づくりの



営みである。これは、川嶋・熊野の言うところの「アニメ・マンガ『で』日本語を学ぶ」、つまり、教えるべき日本語に関する教育内容が先にあり、それを「アニメ・マンガのキャラクターを使って教える」ことと同義であろう。

一方、「下からの道」について藤岡は、次のように述べている（p38）。

われわれは日常、さまざまな情報に接しているが、その中で、子どもの興味や関心をひきそうな事実にゆき合うことがある。そのとき、素材のおもしろさがまず発見され、しかるのち、事後的にその事実を分析し、おもしろさの意味を反省して、その素材がどんな教育内容と対応しうるかという価値が見いだされる。

この「下からの道」とは、川嶋・熊野の言うところの「アニメ・マンガ『の』日本語を学ぶ」、つまり「アニメ・マンガの中に出てくるセリフを使って日本語を学ぶ」に近いであろう。換言すれば、学習者の興味・関心を引きそうなアニメ・マンガを分析し、おもしろさの意味を反省して、その素材がどんな教育内容と対応しうるかを考えるという、教師が日本語教育の教材をつくる過程であると考えられる。従来の日本語教育において、こうした「下からの道」での教材づくりは、教育内容から教材を考える「上からの道」に比べて決して多くはない。川嶋・熊野（2011）が「アニメやマンガを活用した既存の教材や実践では、前者の「アニメ・マンガ『で』日本語を学ぶ」活動を取り入れたものがほとんどである」と述べているように、これまでは「教えた教育内容に合わせてアニメ・マンガをつくる」ということが一般的であった。

しかし、矢崎が提唱した『アニメで日本語』が、アニメ作品の素材としての「面白さ」に依拠した日本語学習活動という、いわばアニメの世界観に浸りながら日本語を学ぶ「下からの道」での教材づくりの指向性が強いことを踏まえると、教えた教育内容に合わせてアニメをつくるのではなく、まずは面白いアニメを開発し、その後に教育内容を考えることが望ましいと考えられる。そこで本研究では、「下からの道」、つまり「教えたこと」（教育内容）よりも「素材としての『面白さ』」を重視したオリジナルアニメ開発を進めていくことにした。

## 2. 2. エンタテインメント性要素を構成する要因と開発の視点

では、オリジナルアニメを開発するにあたり、どのような「面白さ」が重要となるのであろうか。ここでは、アニメの「面白さ」をどのように捉えればよいかについて、先行研究を通して検討していく。

まず、熊野（2010）は、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名を対象とした調査において、海外で共通して人気のある作品の特徴として、「①少年、少女アニメ・マンガが中心、②ストーリーアニメ・マンガが中心、③人気のあるジャンルは、少年（忍者・侍）、少女（学園・恋愛）」であることを明らかにしている。また、「日本のアニメ・マンガが何故好きなのか」に関する共通した意見として、「『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』」という意見があったとしている。

また、畑木ら（2004）は、「遊び」に関する先行研究の分析・検討と、大学生対象アンケートの調査・分析から、学びにおけるエンタテインメント性を構成する要因のモデル化を行っている。その結果、熱中するための基本的な視点として「没入感」に着目した。そして「没入感」を生み出す要因について「ストーリー性」、「連帯意識」、「創意工夫する気持ち」、「自己効力感」、「緊迫感」の5つの因子を挙げている。具体的には、「ストーリー性とは仮想の世界が設定してある、起承転結があるなどを指し、連帯意識とは友達と駆け引きをする場面がある、班で協力することができるなどを指す。また、創意工夫とは自分の持っている推理力を働かせるなどを指し、自己効力感とは今までの思考を振りかえる場面があるなどを指している。最後に、緊張感を生み出す場面があるなどという緊迫感が、没入感を生み出す因子である」と述べている。

さらに、深川ら（2012）は、アニメ、マンガ、映画、ドラマ、ゲームなどのエンタテインメント分野のシナリオづくりにおいて、それらを面白くする工夫を定量的に分析し、面白くする工夫として、「主人公」、「キャラクター」、「葛藤」、「序破急」、「ストーリー」というキーワードを挙げ、「伏線－はる」、「葛藤－取り入れる」、「主人公－明確」、「序破急－取り入れる」などの係り受け分析の結果を示している。

各先行研究に共通する項目としては、「キャラクター」（主人公）と「ストーリー」の重要性が挙げられる。いかに魅力的で明確なキャラクターを登場させることができるか、そして序破急や起承転結などのメリハリあるストーリーをつくることができるかが、アニメの「面白さ」を決定づける重要な視点であると考えられる。また、熊野（2010）が「少年アニメ・マンガなどの場合、アクションや冒険物、例えば忍者・侍などのジャンルの人気が高く、少女アニメ・マンガなどの場合、学園ジャンルのアニメ・マンガ作品の人気が高い」と指摘するように、対象に合わせた世界観の設定も重要な視点であろう。さらに、オリジナルアニメを開発する際には、マンガとの違いを明確にするために、キャラクターの声や効果音、BGM等の音楽についても検討する必要があるだろう。

これらのアニメの「面白さ」に関する視点を踏まえ、本研究では、以下の3点をオリジナルアニメ開発の視点として取り入れることにした。

まずは、①「キャラクターの明確化／主人公への共感」である。先行研究において、キャラクターの重要性が明らかとなったため、できるだけ魅力的で明確なキャラクターを登場させることを一つの開発の視点としたい。また、日本語学習者が共感できるような主人公を登場させることで、視聴者（学習者）にとってキャラクターがより親しみが持てる存在と思わせるように工夫したい。

次に、②「ストーリーの起伏」である。先行研究において、いかに序破急や起承転結等、メリハリあるストーリーをつくれるかが重要であることが明らかとなったため、ストーリーの起伏（メリハリ）を一つの開発の視点としたい。また、忍者・侍などのジャンルや学園ジャンルのアニメの人気が高いことを踏まえ、ストーリーにはこれらの世界観を取り入れることも検討したい。

最後に、③「効果的な音響」である。先行研究において、日本のアニメが好きな要因に「声やBGMがいい」といった意見があることを踏まえ、キャラクターの声や効果音、BGMなどについては、プロの声優や作曲家等の協力を得ながら完成度の高いものとしたい。特

にアニメは、マンガとの大きな相違点としてキャラクターの声や効果音、BGM等が挙げられることから、この効果的な音響については、開発の重要な視点の一つにしたいと考えた。

### 3. オリジナルアニメの開発

#### 3. 1. 視点に基づくオリジナルアニメの開発

前章で挙げた視点に基づき、筆者らはオリジナルアニメ「The SEASONS ～ニッポンの空～」を開発するに至った。まずは、そのストーリーを以下に示す。

16歳の少年シキは、父親の仕事の都合で海外の大都市ばかりを転々として移り住み、これまで日本に暮らしたことがない。しかし突然父親の転勤が決まり、シキはある日、山と田んぼしかない日本の田舎の学校へやって来るようになった。クラスメイトの中には、活発でリーダーシップのあるハル、やや無神経だが明るく屈託のないナツ、控え目でおとなしいアキ、いつも冷静で知的なフユたちがいた。

転入当日、シキは教室でハル・ナツ・アキ・フユの4人と昼食をとることになり、そこで初めて日本のおにぎりや焼きそばパンなどの存在を知る。そしてナツの弁当の中にあつたイナゴの佃煮に強いショックを受け、その場で気絶してしまう。夢の中でイナゴの大群に襲われるシキ。目覚めるとそこは保健室で、4人のクラスメイトが心配そうにシキを見守っていた。

シキは母親に迎えに来てもらおうとするが、携帯電話は常に圏外で使えないことがわかる。先のイナゴによるショックも甦って、思わず「田舎なんて大嫌いだ！」と叫んで学校から飛び出してしまう。バスで帰ろうとするも、運行は1日3本だけで夜までないことがわかり、近道をするために山道を通って家へ帰ろうとする。しかし道に迷ってしまい、ようやく山から抜け出した時にはすでに夕暮れ時になっていた。帰り方がわからず途方に暮れるシキだったが、ふと感じたのは、目に入った日本の田舎の風景の美しさだった。その時、シキをずっと探していたハル・ナツ・アキ・フユが自分を見つけてくれ、4人の思いを知ったシキはこれまでの自らの振る舞いを深く反省する。

5人はシキの歓迎パーティーのために村唯一のパン屋へ移動し、焼きそばパンを食べることにした。焼きそばパンを意外とおいしいと思ったシキだったが、その時ナツが、イナゴの佃煮もいっしょにその場に出してしまう。シキは一瞬たじろぐが、意を決しイナゴを1つ口に放り込む。心配する4人の前で懸命に口を動かすシキ。「ど、どうだ？」と声をかけたナツに対して、シキはニコリとほほ笑み、夜空を見上げて「悪くないね」と一言つぶやく。その時、彼らが見つめる視線の先には、息をのむほど美しい満天の星空が広がっていた。

本アニメは、筆者らを中心とするグループでキャラクター、ストーリー（原案）の開発を行い、モデリング、モーショ、アフレコ、BGM、効果音などの作業はアニメ制作会社の協力を得た<sup>2)</sup>。本アニメでは、セルアニメーションではなく、コンピュータグラフィッ



クス、特に3次元コンピュータ・グラフィックス（3DCG）を用いた。この3DCGは、2次元（2D）のような柔らかな表情を表現することは難しいが、一度キャラクターをモデリングしてしまえば、比較的容易にモーションが付けられるというメリットがあり、短時間・低コストでの制作が可能である。そこで、この3DCGを主に用いることとし、途中に柔らかな表情が表現できる2Dの絵を挿入することで完成度の高いアニメの開発を目指した。また、既存のアニメ作品の課題として挙げられた「③海外の中高生に適した作品でも、時間が長すぎるものは活動手法の紹介用には使いづらい」という課題を克服するため、本アニメは約18分の長さの映像とした。

以下、開発したオリジナルアニメについて、3つの視点（①キャラクターの明確化／主人公への共感、②ストーリーの起伏、③効果的な音響）に沿って説明を行っていく。

まずは、視点①の「キャラクターの明確化／主人公への共感」である。これに関しては、性格が大きく異なる5人の人物を登場させることによって、キャラクターの明確化を図った。たとえば、活発でリーダーシップのあるハル（女性）、無神経だが明るく屈託のないナツ（男性）、控え目でおとなしいアキ（女性）、いつも冷静で知的なフユ（男性）という各キャラクターへの特徴付けである。また、アニメのビジュアル上でも、それぞれの特徴を活かした服装、表情、髪型などにも工夫を加えた。たとえば、活発でリーダーシップのあるハルの場合は、短髪で半袖、表情は笑顔を中心とした。同様に、明るく屈託のないナツの場合は、短髪でややラフな服装とした。また、控え目でおとなしいアキの場合は、長髪で長袖、やや恥ずかしそうな表情を中心とした。さらに、いつも冷静で知的なフユの場合は、メガネで長袖、あまり笑顔を見せることのない表情とした。このような、ある意味ステレオタイプ的な表現方法を用いることによって、キャラクターの明確化がより図れるようにした（図3）。



図3 各キャラクターへの特徴付け（左からナツ、アキ、ハル、フユ）

また、主人公については、「父親の仕事の都合で海外の大都市ばかりを転々として移り住み、これまで日本に暮らしたことがない。しかし突然父親の転勤が決まり、シキはある日、山と田んぼしかない日本の田舎の学校へやって来た」という、外国から日本に来たという

設定にすることで、国内外で日本語を学ぶ学習者から共感が得られやすくなるように工夫した(図4)。

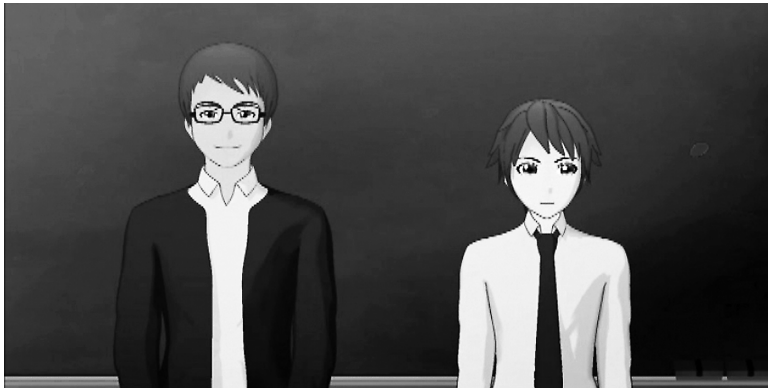


図4 外国からの転校生という設定の主人公シキ(右)

次に、視点②の「ストーリーの起伏」である。まず本アニメの世界観については、先行研究を踏まえ、高校生の学校での様子を描く学園ジャンルとした。そしてストーリーは、「父親の仕事の都合で海外の大都市から日本の田舎の学校にやって来た主人公が、初めは4人のクラスメイトと親しくなりかけるものの、文化の違いなどから一度は田舎に対する嫌悪感を示す。しかし、自然の美しさや友人らの温かい言動を知ることによってやがて気持ちに変化していき、最後には日本の田舎生活の良さを発見する」という、起承転結を重視した内容とした。その中でもさらにストーリーに起伏を持たせるために、コミカルなシーンとシリアスなシーンを取り入れて、コミカルなシーンをより際立たせる演出を行った。たとえば、コミカルなシーンでは、日本の異文化要素に驚く主人公の様子を取り入れ、その表現方法をあえて2次元(2D)で表現することにより、ストーリーの起伏を表した(図5、図6)。



図5 コミカルなシーンの表現方法①



図6 コミカルなシーンの表現方法②

一方、シリアスなシーンとして、主人公が4人の友だちと仲たがいの場面や友情を取り戻す場面などを取り入れ、コミカルなシーンとのギャップを表現した。また、アニメのビジュアル上でも、背景を工夫することでよりシリアスさが演出できるようにした。たとえば、緊張感を表現する場合には、背景をできるだけシンプルにして、その場の重い雰囲気を出した（図7）。



図7 シリアスなシーン（緊張場面）の表現方法

さらに、感動を表現する場合には、背景を幻想的な風景にすることで、より感動的な場面が演出できるように工夫した（図8）。



図8 シリアスなシーン（感動場面）の表現方法

最後に、視点③の「効果的な音響」である。主なキャラクターの声を担当する声優はオーディションを行って選び、筆者らが思い描くキャラクターの声との整合性を意識しながら、総勢17名の声優陣を動員してアフレコを行った（図9）。また、BGMや効果音（SE）については、ストーリーの展開にあわせて、コミカルなシーンやシリアスなシーンはもちろん、その他のシーンにおいてもその場をより効果的に演出できるように挿入の工夫を行った。さらに今回は、プロとして活躍する歌手および作曲家の協力を得て、「君の空、僕の空」という主題歌を作成してエンディングに挿入することにより、さらにアニメとしての完成度を高めることができた。

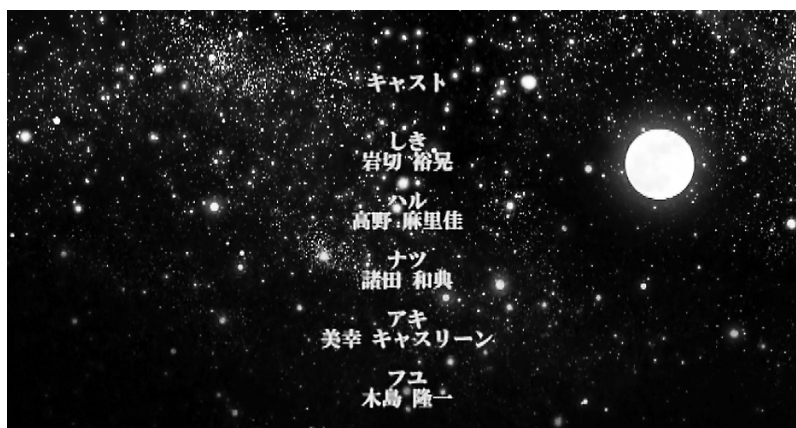


図9 キャラクターの声を担当した声優の一部

以上述べてきたように、本アニメでは「下からの道」、つまり「教えたこと」（教育内容）よりも「素材としての『面白さ』」を重視して開発を行ったが、開発の過程における副



次的産物として、次のような日本語教育上の「教育内容」が生まれることになった。

まず1つめは、アニメに出てくる日本語表現・語彙の多様さである。視点①で述べたように、キャラクターを明確化するため、活発でリーダーシップのあるハル、明るく屈託のないナツ、控え目でおとなしいアキ、いつも冷静で知的なフユという各キャラクターへの特徴付けを行った結果、各キャラクターによる一人称代名詞が「俺」(ナツ)、「僕」(フユ)、「あたし」(ハル)、「私」(アキ)となり、自然と日本語表現上の多様さを示す「教育内容」が入ることになった。

2つめは、日本の文化的要素である。視点①で述べたように、キャラクターへの共感を得る工夫として、主人公を外国から来日した転校生とし、日本文化への戸惑いのシーンを入れた結果、日本の食文化である「お弁当」や「焼きそばパン」、「イナゴの佃煮」などをアニメ内で紹介することになった(図10、図11)。これは、日本の文化的要素を紹介できる「教育内容」が本アニメの中に生じたということの意味している。



図10 日本の食文化(お弁当)の表現



図11 日本の食文化(焼きそばパン)の表現



これらの日本語表現・語彙の多様さや日本の文化的要素は、必ずしもオリジナルアニメを開発する前から教えた項目（教育内容）として設定していたわけではなく、オリジナルアニメを開発する過程において副次的に生まれたものである。しかし、こうした点が本アニメに含まれていることによって、素材から「教育内容」を考えた経験の少ない教員にとっては、面白いアニメを使って何が教えられるかを検討する際の手がかりが得やすくなったともいえるだろう。

### 3. 2. オリジナルアニメの評価

本研究で開発したオリジナルアニメの評価を行うために、8名の学部留学生に対して、アニメの視聴と事後のアンケート調査を実施した<sup>(3)</sup>。アンケート内容は、3つの開発視点を中心に考えた14の質問項目（5件法）と、アニメの感想に関する自由記述である。結果を図12に示す。

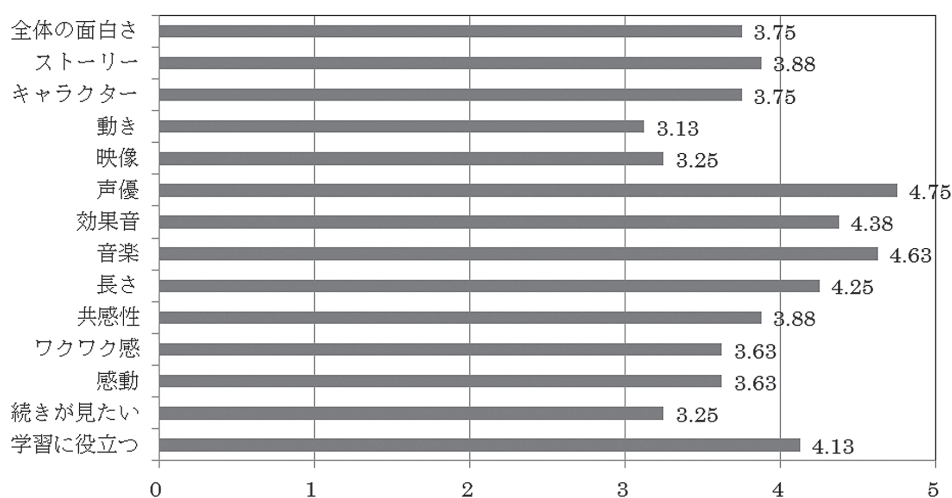


図12 留学生8名へのアンケート結果（平均値）

以下、3つの視点に沿ってアンケート結果について考察する。

まず、視点①の「キャラクターの明確化／主人公への共感」については、「キャラクター設定のよさ」が3.75となっていることから、概ねよい評価であったといえる。特に、「主人公への共感性」が3.88となっていることから、主人公が外国から日本に来たという設定にすることが効果的であったものと思われる。自由記述においても、「自分も外国人で、特に香港という都市から静岡のような田舎と言われている場所に引っ越してきて、その不便さと寂しさに一番共感できました」という記述があり、留学生にとっては自分と同じ環境の主人公には共感しやすかったと考えられる。しかし、キャラクターの「動きのよさ」に関する項目が3.13と他と比較すると低く、自由記述においても、「このアニメは3Dではなく2Dの方がいいと思う」、「キャラクターの性格も名前と同じ分類で、画面もきれいです。しかし、アニメとしての動きがあまりよくない」という意見が寄せられたことから、3DCG

を用いることにより、2Dのアニメと比べるとキャラクターの動きや表情が硬くなってしまったことは課題として挙げられる。

次に、視点②の「ストーリーの起伏」については、「ストーリーのおもしろさ」が3.88となっていることから、こちらも概ねよい評価であったといえる。1話で完結するため、「アニメの続きが見たい」という項目は低い(3.25)ものの、自由記述において、「ストーリー的にはリアルです」、「ストーリーに感動しました」、「イナゴのところが面白かった」という記述があり、コミカルなシーンとシリアスなシーンを取り入れて、ストーリーに起伏を持たせることが効果的であったものと考えられる。

最後に、視点③の「効果的な音響」については、「声優の声」に関する項目が4.75、「音楽」に関する項目が4.63、「効果音」に関する項目が4.38となっていることから、これらはすべて高評価が得られたといえる。総勢17名の声優によるアフレコや「君の空、僕の空」という主題歌の挿入が、かなり効果的に働いたのではないかと推測できる。

これらの結果を踏まえたうえで、「全体の面白さ」に関する項目が3.75であったことを考えると、本研究で開発したオリジナルアニメは、今回の視聴者には概ね「面白い」と評価されたと捉えることができる。

他方、今回は「下からの道」を意識し、「教育内容」より「面白さ」を重視してオリジナルアニメを開発したにも関わらず、「日本語学習に役立つ」の項目で4.13という高い評価が得られていた。もちろん、留学生たちは大学の「日本語」の授業時に本アニメを視聴しているため、「このアニメは教材として使うのではないか」というバイアスがかかっていたことは考慮しなければならないだろう。しかし、オリジナルアニメ開発の過程において副次的に生まれた、日本語表現・語彙の多様さや日本の文化的要素等の「教育内容」が存在したことにより、「学習に役立つ」という高い評価につながった可能性も否定できない。その点で本アニメは、日本語教員がアニメという魅力的な素材から教育内容を考える際の参考事例としても、十分位置づけられると考える。

今後はさらに調査対象を広げ、特に国内外の年少学習者に対してアンケート調査を実施し、本アニメについての定量的な評価を行うことが課題として挙げられる。

#### 4. まとめと今後の展開

ここまで、『アニメで日本語』の普及を目指して取り組んだ、オリジナルアニメの開発について述べてきた。『アニメで日本語』は、これまでの「アニメのキャラクターを使って日本語を学ぶ」や「アニメの中に出てくるセリフ等を使って日本語を学ぶ」とも異なり、「学習者がアニメ世界に浸りながら、積極的に日本語を使う」学習活動である。そのため、オリジナルアニメの開発にあたっては「教育内容」よりも素材としての「面白さ」を重視し、「キャラクターの明確化／主人公への共感」「ストーリーの起伏」「効果的な音響」の3つの視点を取り入れて進めてきた。その評価については、今後さらに検証を行っていくことが必要であるが、それとともに、本オリジナルアニメを活用してどのような日本語学習活動が展開できるかを検討することも重要な課題となる。矢崎(2013)で示した「アニメ活用のためのティーチング・ストラテジー18」を基に、日本語の「アウトプット」に主眼を置いた、より多様で楽しい日本語学習活動のアイデアを提案していきたい。

**【注】**

- (1) その他、アニメ・マンガのキャラクターを使って学ぶ教材として當作靖彦（2009）等が挙げられる。
- (2) 今回は、秋葉原に本社を置く株式会社クロスブリッジの協力を得た。
- (3) 対象者は、全員静岡大学に在籍する学部留学生である。出身国・地域の内訳は、中国3名、香港2名、マレーシア1名、ベトナム1名、ミャンマー1名の計8名（男4女4）で、年齢はすべて20代前半であった。

**【引用・参考文献】**

- 川嶋恵子・熊野七絵（2011）「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
- 久保田美子・築島史恵（2008）「VD日本語教材『エリンが挑戦!にほんごできます。』の開発：言語と文化を学ぶ映像教材の設計」『日本教育工学会研究報告集2008』（1）pp39-44
- 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 pp89-103
- 當作靖彦（2009）『ドラえもんのどこでも日本語』（小学館）
- 畑木紀男・山口有美・山口晴久（2004）「学びにおけるエンタテインメント性要素を構成する要因のモデル化」『岡山大学教育実践総合センター紀要』第4巻 pp71-80
- 羽吹 幸・長田優子・磯村一弘（2013）「WEB版『エリン』は世界の日本語学習者からどのように受け入れられたか」『国際交流基金日本語教育紀要』（9）pp59-72
- 深川愛子・阿部 学・長谷川加奈子・塩田真吾（2012）「エンタテインメントの『おもしろさ』を授業づくりに応用するための基礎研究—シナリオ作成の基礎技術についての定量的分析—」『千葉大学教育学部授業実践開発研究』第5巻 pp63-69
- 藤岡信勝（1991）『教材づくりの発想』日本書籍
- 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 pp27-42
- 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 pp57-74
- 矢崎満夫（2012a）「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 pp63-77
- 矢崎満夫（2012b）「中国におけるアニメを活用した日本語教育実践—アニメ世界の「共通体験」に基づく知識運用型授業の提案—」『日本語教育論集』第8号 中国赴日本国留学生予備学校日本語教育研究会 pp60-66
- 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 pp43-59
- 矢崎満夫・Meilan Piao Ehlert（2011）「アニメの「共通体験」に基づく日本語コミュニ

ケーション活動の提案—カナダの高校生に対する授業実践事例から—」『異文化コミュニケーションのための日本語教育』② 高等教育出版社 pp729-730

Development of Original Animation for Disseminating “*ANIME de NIHONGO*”  
—Attaching greater importance to ‘fun’ than ‘teaching contents’—

YAZAKI, Mitsuo • SHIOTA, Shingo

【Abstract】

“ANIME de NIHONGO” is a way of learning Japanese through activities with Japanese Anime that involves activities for communicating in Japanese based on the common experience of viewing an Anime with peers. Previous research shows that “ANIME de NIHONGO” has the effectiveness to motivate young learners, but because of the problem of copyright, it is difficult to disseminate “ANIME de NIHONGO” using existing animation. This paper reports on developing original Anime to overcoming this difficulty.