

科学研究費助成事業（科学研究費補助金）研究成果報告書

平成 24 年 3 月 31 日現在

機関番号：32680

研究種目：挑戦的萌芽

研究期間：2010～2011

課題番号：22652051

研究課題名（和文）ポップカルチャーが日本語教育に及ぼす影響およびその普及のための教材研究

研究課題名（英文）How Japanese pop-culture influences to the Japanese pedagogy and what kinds of materials are good for teaching Japanese language?

研究代表者

鈴木 洋子 (SUZUKI YOKO)

武蔵野大学・グローバル・コミュニケーション学部・教授

研究者番号：90303362

研究成果の概要（和文）：日本のポップカルチャー（マンガ・アニメ・ゲーム・コスプレなど）の浸透ぶり、その要因は国により異なることが分かった。しかし多くが日本のマンガやアニメのストーリーの面白さや複雑さが魅力であるとしている。しかもポップカルチャーから学べることは多く、よって日本語教材を整えるなど工夫すれば体系的に日本語や日本を学ぶこともでき、日本語学習者の増加に繋がる。

研究成果の概要（英文）：

Japanese pop-culture such as MANGA, ANIME, GAME and COSPLAY are very popular worldwide. However the reason for that is different among the countries. Even so they provide various Japanese language to learn as well as Japanese culture. So good teaching materials surely make the increase of the number of Japanese language learners worldwide.

交付決定額

(金額単位：円)

	直接経費	間接経費	合計
2010 年度	500,000	0	500,000
2011 年度	500,000	150,000	650,000
年度			
年度			
年度			
総計	1000,000	150,000	1150,000

研究分野：言語学

科研費の分科・細目：日本語教育 日本語学

キーワード：アニメ、日本語教育、文化力、ポップカルチャー、マンガ

1. 研究開始当初の背景

新しい日本の文化であるポップカルチャーに興味をもって日本語を学習する人が多い。しかしかれらの興味を高めるような日本語教育がなされないため初級で日本語学習を諦めてしまう人が多い。これは日本語学習者や日本の受け入れ留学生を増加させたい、そして世界において日本の存在をアピールしたい日本にとっては残念な状況である。何とか日本語学習者を増加、その日本語レベルを上げることに貢献したいと考えた。

2. 研究の目的

日本語学習者の増加は日本ファンの増加

につながり、それは世界での日本または日本文化の価値・日本の理解者の増加を意味し、日本の国際的地位の向上に寄与する。よって日本語学習者の増加を推進したい。それには日本語学習の動機を迫りそれを強化すれば日本語学習者の増加に繋がるという仮説の検証をすることを目的とした。日本語学習の動機を調査した結果、「日本のポップカルチャーに興味を持ったから」という学習者が多いということであった。そのためポップカルチャー、特にアニメやマンガなど日本の文化的背景が現れやすく日本語が関わっているポップカルチャーの吸引力の要因を精査

し、それを強化して日本語を学習する人を増加させる、そして彼らの日本語能力を向上させる方策/教材の開発を推進することを目的とした。

3. 研究の方法

日本語学習者・日本のポップカルチャーに興味をもっている若者に対する面接調査、アンケート調査をして実態を知ったうえで、考察し、彼らの日本語学習に適合する教材の開発に繋げる。調査は日本の大学・大学院に在籍の留学生のほか、中国、韓国、台湾、シンガポール、タイ、ベトナム、カンボジア、モンゴル、香港、マレーシア、USA、カナダ、フランス、ブルガリア、エストニア、オーストラリアの日本語学習者、日本に興味のある若者を対象とした。

4. 研究成果

筆者が世界各地での日本語学習者に日本語学習を始めた動機を調査した（2010年8月～2011年8月）結果、「マンガやアニメを日本語で理解したいので」ということを挙げたのはアジア各国 21.1～30.8%、USA など西欧諸国では 19.7%であった（下表参照）。

	中国	韓国	台湾	タイ	USA他
被験者数	296	147	169	26	61
アニメ・マンガが動機の人 数	82	31	38	8	12
割合%	27.7	21.1	23.7	30.8	19.7

世界での日本語学習者は増加、そして日本のポップカルチャーは世界に浸透しているが、その要因は国により異なる。アジア圏は日本人のトレンドに敏感で日本での動きや流行に憧れの的に追随するという形態で日本、現在の日本文化に興味を持つ場合が多い。その興味のあることを深く味わいたい、日本という国(民)を知りたい、日本の文化を体験したい、日本に行ってみいたいという欲求から日本語を学習するというケースが顕著である。一方、アメリカでは、自国とは異なる日本という国や日本の伝統的な文化に元来興味がある人が、日本をさらに知る過程で日本の現在、日

本の新しい文化をのぞいてみるとそこにはクールな日本がある。それに関心をもつ人がいて日本語も学習するという経路を辿る学習者、つまり二次的にポップカルチャーに興味を持つ学習者が多いということである。このような経路による違いが、日本語学習者の人数の違いにも現れる。伝統的な日本文化（これをハイカルチャー（ポップカルチャーの対語）と呼ぶ人さえいる）に触れるのは、いわば特殊な環境にある人だけになりがちであるが、アニメやマンガは大衆文化で一般大衆のだれもが目にする、体験することができ、その人数は多大になる。また交通手段として公共交通が整っているアジア諸国諸地域（台湾・タイ・中国・香港・シンガポールなど）では書店やDVD店舗に行くと日本のアニメやマンガのコーナーがある店舗さえあり、中・高校生が自分の意志で店に行きそこで購入したり借りたりできる。よってアジア諸国では多数の若者が日本のアニメやマンガを目にしたり、手に取ることになり、興味を持つ人も多くなる。もっとも現在ではインターネットでのテレビアニメの視聴が世界中の国・地域でも多くなっているが、文字とシーンをじっくり自分の速度で眺めることができるマンガはハードコピーを手に入れる必要がある。マンガを買って場面をすみずみまで目にし、手に取って、その内容に惹かれれば日本に対する興味が湧くことも多い。よってアジア諸国では日本のポップカルチャーに興味を持つ若者も多くなる。

日本のアニメやマンガに惹かれる理由をインタビュー調査した結果も、アジア圏と西欧圏の学習者では少々異なっていた。東南アジア諸国ではキャラクターなどが「かわいい」が「内容が優れている」というのと同様に多い。たとえば中国天津外国語大学では、30%以上が「かわいいから」と答えている。

一方、アメリカのプリンストン大学での調査では「クールだから」と答える学習者が多かった。クールという語は、その起源としてアメリカではアフリカのジャズに関して使われていた事象で、そのジャズのテンポが遅く愛好者も少ない、つまりホットではなくクールであるという意味とされていた。また「世界をリードしてきた一神教的な文化にしばられない自由さ、一神教的なものに押し殺されない古代的な生命観の魅力、これまで世界の主流だった文化にない何か新しいもの（同時に古いもの）、それらが混じりあった魅力」（『ジャパナメリカ』ランダムハウス講談社）とも定義づけられている。未知のもの、自文化にないものを明らかにしたい気持ち、文化的差異や距離が大きいとクールであると形容されるということである。

以上のようにアジアとアメリカでは日本のポップカルチャーに対する興味の要因や辿りつく経路に差異があるものの、両方で多数の回答を得たのは「ストーリーの面白さや複雑さ」ということである。では、なぜ日本のアニメ・マンガのストーリーは面白く、複雑であるのであろうか。これには日本人の心や考えかたが関わっていると考えられる。日本の位置や国土の成り立ち、その歴史などから日本人の特質が関係して生じてくるものであろう。

アニメやマンガのストーリーは多様であるが、中には神話や古代から日本人が信じていたことを背景にしたものがある。たとえば日本の神話は、どちらか一方が完全に優位を獲得し切ることはなく、一見優勢に見えても、かならず他方の優位性を潜在的に含んでおり、直後にカウンターバランスされる可能性を持つ。河合（2003）は、「日本人の精神は中空のまわりを巡回しながら、対立するものとのバランスを保ち続ける。日本文化そのものの、

つねに外来文化を取り入れ、時にそれを中心においたかのように思わせながら、やがてそれは日本化されて中心から離れる。消え去るのではなく、他とのバランスを保ちながら、中心の空性を浮かび上がらせる。」と述べている。その複雑さを日本人のクリエイターは無意識的にせよ取り入れているのではないか。日本の文化は、近代文明を取り入れ西洋文明のもつ男性原理や父性原理、言うなれば父権中心ではあるが、西洋文明を取り入れつつ母性的なものを保持しており、しかし単純に女性原理や母性原理に立つのではなく、中空均衡型モデルとでもいうべきものによって、対立や矛盾をあえて排除せず、共存させる構造をもっていたのではないだろうか（河合（2003）など）。西欧でも現代は父権中心の社会が多くキリスト教が拡大しているが、キリスト教以前の西欧には、母性原理の「森の文明」が広範囲に息づいていた。日本のマンガ・アニメが人気になるひとつの背景には、人々がほとんど忘れかけてしまった森の文化を、どこかで思い出させる要素が隠されているからかもしれない（宮崎駿の『となりのトトロ』など）。

日本の文化のユニークさは、縄文文化において、一部農耕を取り入れ、狩猟・漁労・採集中心で、それが約1万5千年も続いたという、つまり集団で助け合いながら生き続けたという豊かな歴史に源を発している、現在の日本人の精神に受け継がれている（日本人の仲間意識の強さなど）と考えられる。

人気アニメは在日のアジア圏出身の学習者では「ドラ絵もん」「宇宙戦艦ヤマト」、欧米圏出身の学習者では「アキラ」「攻殻機動隊」であり、若干興味の対象もずれている。現地の言語訳がついている作品も多く、その訳に頼ってしまうと日本語の上達は望めないが、原語（日本語）で読んでみたいということでは

日本に留学してきた学習者も多くいる。

日本のアニメやマンガに興味をもったという学習者に簡単なマンガ（『ドラ絵もん』）のシーンをみせてその意味を問うたところ、超級レベルの日本語学習者にも、誤解していたり分からなかったことが意外と多い。たとえばオノマトペの意味や日本独特な食物や事象、また日本文化が分かっていないと意味が通じないシーンなどである。たった1ページのマンガにおいてできえ、このような結果であった。このことから日本のポップカルチャーに関しては日本語だけではなく日本について学べることは多いといえる。

日本語教育で採用できることの1例として日本語のオノマトペ学習がある。特にマンガではカタカナ書きが多いがシーンを見て、そこで表示されているカタカナを読んだりその形態によって、そのシーンは日本語ではそういう音や表現で表すのだということを理解する。それが日本語の語彙や語感の習得に繋がる。また日本語の豊かな人称・呼称表現もシーンを理解しながらどういうシーンでどういう相手にその人称・呼称を使うのかということも学習できる。日本語だけではなく、シーン毎に日本独特の人間関係を含む社会的な文化、食文化、教育文化が根付いている。日本語では男女によって使用が異なる語や表現があるが、それも場面を確認しながら学習できる。

このようなことを念頭において日本語教材を整えれば日本語をアニメやマンガと関連させながら、さまざまな切り口で日本語を学ぶことができ、日本文化をより深く理解してもらえることにより日本語学習者増加になる。

既成のマンガを利用するには著作権が関わるので留意が必要であるが、売られているマンガを参考・利用しての教育は可能である。

たとえば『ドラ絵もん』は夢・創造力・コミュ

ニケーションが三位一体となっている科学的根拠のあるロボットの魔法使いが主人公であるが、それを教材にすると、どの場面にも日本の家族・文化・社会が現れている。そして人間の登場人物の悩みをみてドラ絵もんが答える前に学習者に「自分だったらどうする？」と考えさせる。

また年齢が高い学習者には『課長島耕作』を教材にして1980年代の日本バブル経済期を考えさせ、そのバブル崩壊を背景として、日本経済の動向や企業間競争・企業内部の派閥争い・人間関係、団塊世代のサラリーマンの心情・サラリーマンの人間関係などを考えさせ、討論させるなど、マンガの内容を深く読みながら社会や経済の一端を覗かせる。そこに潜在する課題は何か、それを解決するにはどうすればよいか、などをグループで討論させる。

その他にも新聞の4コママンガの利用で時事問題と絡めて日本語を教えることも有益である。例えばオチは何か？を考えさせることにより、日本の文化・常識・機微が認識できるようになる。またそれを表現する文・語・オノマトペ・非言語談話の方策・話しことばの特徴なども学習できる。

『サザエさん』や『ちびまるこ』など日本の社会や日本人の特徴を子供なりに愉快地そして鋭く見つめている内容は工夫次第でどのような背景・レベルの学習者にも教材として使える。

アニメ利用の日本語独習教材として、国際交流基金の開発したアニメが公開されており (<http://anime-manga.jp>)、アニメを見ながら日本語学習ができるようになっている。今後これらマンガやアニメ利用の教材の開発が急がれる。既にハワイの高等学校やプリンストン大学日本語専攻科などでのマンガ利用の日本語学習の効果についての報告もある。

日本語教育での一つの切り口として日本の

ポップカルチャー利用のシラバスにより、日本のポップカルチャー愛好家の潜在的な日本語学習者が日本語を本格的に学習をするようになり、日本ファンも増えると考えられる。そして日本に留学したいという学習者が増加すれば、国策として掲げている「留学生30万人計画」の達成も近くなる。

参考文献

河合隼人 2003『神話と日本人の心と』岩波書店

国際交流基金 2009『国際文化評価手法の調査研究報告書』

鈴木洋子 2011『日本における外国人留学生と留学生教育』

ランダムハウス 2007『ジャパナメリカ』ランダムハウス講談社

5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

[雑誌論文] (計 1 件)

- ①鈴木洋子 「ポップカルチャー利用の日本語教育」『武蔵野大学文学部紀要』査読無第 12 号 pp.93-102

[学会発表] (計 4 件)

- ①鈴木洋子 2011. 9. 10 「日本のポップカルチャーと日本語」モンゴル文化協会、モンゴル文化教育大学
②鈴木洋子 2011. 8. 18 「日本の新しい文化力」ヨーロッパ教師会研究大会 ソフィア大学
③鈴木洋子 2011. 5. 21 「ポップカルチャーから日本語学習へ」全国言語教育学会 信州大学
④鈴木洋子 2010. 7. 31 「ポップカルチャー利用の日本語教育」国際日本語学教育大会 台湾政治大学

6. 研究組織

(1) 研究代表者

鈴木 洋子 (SUZUKI YOKO)

武蔵野大学グローバルコミュニケーション学部・教授

研究者番号：90393362

(2) 研究分担者

なし ()

研究者番号：

(3) 連携研究者

なし ()

研究者番号：