

2011年1月20日

模擬授業

マンガ／アニメと文学



2009年8月 筆者撮影（東京・お台場）

武蔵野学院大学教授
博士（英文学） 佐々木隆

以下は簡単な佐々木のプロフィールです。詳細なものについてはHP「佐々木隆研究室」(<http://www.ssk.econfn.com>)をご覧ください。また、大学の公式HP「武蔵野学院大学」(<http://www.musa.ac.jp>)にもプロフィールを紹介してあります。

佐々木 隆 (ささき たかし)

- ・武蔵野短期大学国際教養学科教授を経て、現在、武蔵野学院大学大学院国際コミュニケーション研究科教授、武蔵野学院大学国際コミュニケーション学部教授。武蔵野学院大学・武蔵野短期大学教務部長。博士（英文学）。
- ・中学校教諭（英語科）、高等学校教諭（英語科）の教員免許取得。児童指導員（任用資格）。
- ・複数の私立中学校、私立高等学校の教育歴あり。定時制高等学校の教育歴あり。
- ・1990年に文部省大学設置審議会教員組織資格審査を経て 武蔵野短期大学国際教養学科 専任講師
- ・2003年に文部科学省大学設置・学校法人審議会教員組織資格審査を経て 武蔵野学院大学国際コミュニケーション学部国際コミュニケーション学科 教授
- ・2006年に文部科学省大学設置・学校法人審議会教員組織資格審査を経て 武蔵野学院大学大学院国際コミュニケーション研究科国際コミュニケーション専攻（修士課程）教授
- ・2009年・2010年度武蔵野学院大学教員免許更新講習講師
担当分野「英米文学」（認定番号：平 21-30100-54393）
担当分野「英米文学」（認定番号：平 22-30102-60054）
- ・2010年に文部科学省大学設置・学校法人審議会教員組織資格審査を経て 武蔵野学院大学大学院国際コミュニケーション研究科日中コミュニケーション専攻（博士後期課程）教授着任予定

現在のおもな担当科目

- ・武蔵野学院大学大学院
国際文化交流特殊講義、国際文化交流特殊演習、言語コミュニケーション特殊講義
- ・武蔵野学院大学
国際文化交流、映像表現論、英米文学史、英語科教育法Ⅰ～Ⅳ
- ・武蔵野短期大学
文学

実際の講義で「マンガ／アニメと文学」をどのように展開させているのかを本日は紹介したいと思います。なお、この冊子は実際に学生に配布しているプリント等を抜粋して今回新たにまとめ直したものです。内容は一部、パワーポイントとは異なります。時間の関係からパワーポイントをご覧いただき、後で参考にして戴ければと思います。

講義1 英語科教育法 I～IV

中学校・高等学校の英語科教員の教材研究の一環としての活用。

講義2 英米文学史

マンガ、アニメ、ゲーム等にストーリー等のオリジナルとしての文学のあり方を考察。

講義3 国際文化交流

ジャパン・クールとして国としてマンガ、アニメを考えているのか。

1 文化としてのアニメ

ここではマンガとアニメの違いについて論じることが目的ではなく、むしろ、TVシリーズ、映画化、さらにはDVD化を見ると、アニメは新しい可能性が広がったものとして考えたい。「アニメ」と「アニメーション」を区別する専門家もいるので⁽¹⁾、ここでは日本のアニメーションを特に「アニメ」として取り上げたい。

英語圏で最も権威のある *The Oxford English Dictionary* は、1933年に初版、1989年に第二版が出版されているが、そのどちらにも“manga”と“anime”は見出し語として取り上げられていない。しかし、2002年版の *The Concise Oxford English Dictionary* (以下 *COD* と略す) には“manga”も“anime”も見出し語として掲載されている。“manga”の定義は以下の通りである。

a Japanese genre of cartoons, comic books, and animated films, typically with a science-fiction or fantasy theme.

ORIGIN Japanese, from man ‘indiscriminate’ + ga ‘picture’.⁽²⁾

また、“anime”の定義は以下の通りである。

a Japanese film and television animation, typically having a science fiction theme.

ORIGIN 1980s: Japanese.⁽³⁾

さらに、*Cambridge Advanced Learner’s Dictionary* には“manga”の定義が以下の通

り掲載されている。

COMIC books or ANIMATION from Japan which often include sex or violence. ⁽⁴⁾

しかし、“anime”の見出し語はない。これまでの定義を見れば、“manga”も“anime”もどちらも日本語から英語へ入った言葉ということは明らかである。日本の英和辞典、『グランドコンサイス英和辞典』には、“manga”と“anime”の両方を見出し語がある。“manga”の意味としては「漫画. [Jap.]」⁽⁵⁾、“anime”の意味としては「(日本)アニメ；=animé」⁽⁶⁾がそれぞれ掲載されている。両方を見出し語が日本の英和辞典に取り上げられている例は決して多いとは言えないのが現状である。また、インターネットのWikipediaでは“manga”の見出し語がある。

Manga (漫画) is the Japanese word for comics; outside of Japan, it usually refers specifically to Japanese comics. Because most Japanese nouns have no plural form, *manga* can be used to refer to multiple comics, although *mangas* is sometimes used in English. ⁽⁷⁾

Wikipediaには“anime”をまず“The term *anime* in English refers to Japanese animation”⁽⁸⁾と定義している。その後、“Terminology”の所で以下のような説明がある。

Internationally, anime once bore the popular name “Japanimation”, but this term has fallen into disuse. Fans tended to pronounce the word as though it abbreviated the phrase “Japan Animation”. It saw the most usage during the 1970s and 1980s, which broadly comprise the first and second waves of anime fandom. The term survived at least into the early 1990s but seemed to fade away shortly before the mid-1990s anime resurgence. In general, the term “Japanimation” now only appears in nostalgic contexts (although anime itself has revived the name quite recently.) ⁽⁹⁾

ここ数年、海外でも日本のアニメに注目した書籍も登場することとなった。日本のアニメをポップカルチャーとして扱ったSusan J. Napier. *Anime: from “Akira” to “Princess Mononoke”*には次のような記載もある。

Japanese animation, or “animé” as it is now usually referred to in both Japan and the West, is a phenomenon of popular culture. ⁽¹⁰⁾

その他にもJonathan Clements and Helen McCarthy. *The Anime Encyclopedia* (California: Stone Bridge Press, 2001)、Patrick Drazen. *Anime*

Explosion! (California: Stone Bridge Press, 2003)、Paul Garrett. *Manga: Sixty Years of Japanese Comics* (London: Laurence King Publishing Ltd., 2004)など日本のアニメやマンガを扱ったものが次々と世界に登場している。

さて、明治初期、チャールズ・ワグマン (Charles Wirgman, 1832 - 1891)は西洋人から見た日本をイラストで紹介した。*The Japan Punch* には、イラストを通して、日本で初めてShakespeareの*Hamlet*やOscar Wildeなどを紹介したことが知られている。まさに、文化受容においてイラスト(漫画)が重要な役割を果たしてきた。映画が誕生すると、マンガはその世界にも進出するようになり、いわゆる「アニメーション映画」(animated film)としてひとつの分野を構成するまでに至った。さらにTVの普及により、アニメは格段の発展を遂げることとなった。1964年は日本漫画協会が創立された年で、東京オリンピックが開催された年でもある。TVの普及には、現天皇・皇后陛下の結婚パレードの放映、そして、東京オリンピックの開催が大きな要因であったことは周知の通りである。しかし、アニメは当初、日本では必ずしもすぐに定着したわけではなかった。手塚治虫『鉄腕アトム』が日本で放映されたが、これもアメリカのTVで放映され、人気が出たことで逆輸入されて、日本でブームになった経緯がある。

ここで、日本のアニメ(TVアニメ)を時系列的にまとめてみると、以下の通りである。(シリーズのあるものは、その最初のものを取り上げた)

1953年	テレビ放送スタート
1954年	『週刊少年マガジン』『週刊少年サンデー』創刊
1963年 1月	『鉄腕アトム』(～1966年12月)
1963年 10月	『鉄人28号』(～1965年5月)
1963年 11月	『エイトマン』(～1964年12月)
1965年 8月	『オバケのQ太郎』(～1967年6月)
1967年 4月	『マッハGOGOGO』(～1968年3月)
1968年 11月	『ゲゲゲの鬼太郎』(～1969年3月)
1968年 3月	『巨人の星』(～1971年9月)
1969年 1月	『ひみつのアッコちゃん』(～1970年10月)
1969年 10月	『ムーミン』(～1970年12月)
1970年 1月	『サザエさん』(放映中)
1972年 12月	『マジンガーZ』(～1974年9月)
1974年 1月	『アルプスの少女ハイジ』(～1974年12月)
1974年 10月	『宇宙戦艦ヤマト』(～1975年3月)



- 1975年 1月 『フランダースの犬』(～1975年12月)
- 1980年 1月 『トム・ソーヤーの冒険』(～1980年12月)
- 1984年 10月 『北斗の拳』(～1987年3月)
- 1985年 1月 『うる星やつら』(～1986年3月)
- 1986年 2月 『ドラゴンボール』(～1989年4月) (改、放映中)
- 1988年 10月 『それいけ!アンパンマン』(放映中)
- 1997年 4月 『ポケットモンスター』(放映中)
- 1998年 4月 『遊戯王』(～1998年10月)
- 1999年 3月 『デジモンアドベンチャー』(～2000年3月)

「文化」には様々な定義があるが、コミュニケーションで共通の話題となり、語り継がれて行くことで、共時性と通時性の両方を兼ね備えていれば、「文化アイテム」の名にふさわしいと考えられる。

2 アニメの社会的評価

「1 文化としてのアニメ」でも述べたとおり、アニメについては、DVDなどのAV機器の発達により多言語使用による新しい教材研究が可能になったということだ。さて、アニメあるいはマンガの社会的評価を考える上で、ここでは特に学校教育とマンガやアニメについて触れて行きたい。

学校の教育現場でこのマンガの取り扱いについては、マンガによる教材作成など、難しい内容のものをわかりやすくするという意味での活用をはじめ、様々な活用が考えられるが、特に、小中高等学校の図書館や公立図書館における論争、また大学教育におけるマンガやアニメの取り扱いに絞って考えてみたい。

小中高等学校の図書館や公立図書館において、マンガを蔵書として置くべきかどうかという議論は、特に1989年あたりから議論が沸騰して来たように思える。1989年10

月に『学校図書館』（通号468号）で「まんがの評価と導入をめぐる」、1994年4月に『図書館雑誌』（第88巻第4号）で「図書館資料としてのマンガを考える」、1999年9月に『みんなの図書館』（通号269号）で「図書館でマンガを提供するには」などの特集が組まれた。実際に小中高等学校の図書館や公立図書館にはマンガ日本史のようなものやマンガ源氏物語、マンガによる解説書をはじめとした図書が所蔵されている。国立国会図書館も例外ではない。

（特集）「図書館資料としてのマンガを考える」の中で石子順は「漫画の出版・評価の変遷」の中で、「漫画」の表記から「マンガ」へと変容したことへの指摘、さらには漫画（マンガ）を「文化として認めるのかどうか長い時間がかかった」⁽¹¹⁾ ことを論じている。これまで日本人が考えていた漫画の概念が、コミックス、劇画、アニメと言った表記方法に多様化しているように、大きく変容している現状がある。では大学図書館におけるマンガの取り扱いについてはどうか。1990年9月の吉田昭「マンガと大学図書館」においては、条件付きながら、今後の検討を指摘している。⁽¹²⁾ 大学が教育・研究活動の重要な機関であることから、マンガを所蔵することについては積極的ではない。大学図書館がマンガを所蔵するとなると、

マンガが研究対象となる際、マンガそのものを研究する場合と、マンガで表現されたことを参照する場合の二つがある⁽¹³⁾

と、吉田は指摘している。では、21世紀を迎えた大学におけるマンガやアニメの取扱い方はどのようになっているのだろうか。大学ではこれまでは、いわゆるアニメーションはCGなど、デザイン系や情報系の学科等で扱われてきた。これはどちらかといえば、技術面を重視したものであった。また、高等学校の普通科に新たに「情報科」が加わったわけであるが、この教育内容にもアニメーションの作成などが入ってきていることも注目に値する。

ここで、最近の学校教育とマンガやアニメの動向、さらには政府が文化政策としてアニメをどう扱っているかなど、時系列的にまとめてみると以下の通りである。

1997年 文化庁 文化政策推進会議／マルチメディア映像・音響芸術懇談会「21世紀に向けた新しいメディア芸術の振興について」

*技術革新とともに、メディアの多様化が進み、映画、マンガ、アニメーション、コンピュータグラフィックス、ゲームソフト等、様々な映像、音響芸術(以下「メディア芸術」という。)が誕生してきた。これらのメディア芸術は、21世紀の我が国芸術の中心としての一つとして発展していくことが期待されている。⁽¹⁴⁾

1997年 TVシリーズ『ポケットモンスター』放映開始

1997年 宮崎駿監督『もののけ姫』

1997年 庵野秀明監督『新世紀エヴァンゲリオン』(2部構成)

1998年 『中学校学習指導要領』

*教科「美術」に「表したい内容を漫画やイラストレーション、写真・ビ

デオ・コンピュータ等、映像メディアなどで表現すること」と触れている。⁽¹⁵⁾

- 1998年 TVシリーズ『遊戯王』 放映開始
- 1998年 日本アニメーション学会設立
- 1998年 宮崎駿監督『もののけ姫』、*Princess Mononoke*のタイトルで全米公開。
- 2000年 京都精華大学芸術学部マンガ学科開設（日本で初めてのマンガ学科）



- 2000年 『高等学校学習指導要領解説 情報編』
* 「図形と画像処理」で「アニメーションとシュミレーション」に触れている。⁽¹⁶⁾
- 2001年 京都精華大学表現研究機構 マンガ文化研究所開設
- 2001年 宮崎駿監督『千と千尋の神隠し』
- 2001年 りんたろう監督『メトロポリス』
- 2001年 日本マンガ学会設立
- 2001年 文化芸術振興基本法
- 2002年 文化庁政策課 文化芸術の振興に関する基本的な方針
* 「第2 文化芸術の振興に関する基本的施策」の「(2) メディア芸術の振興」の中で「漫画、アニメーションなどの海外発信及び国内外の映画祭等への出品等を推進」が謳われている。⁽¹⁷⁾
- 2002年 真島理一郎『スキージャンプ・ラージヒル』
- 2002年 宮崎駿監督『千と千尋の神隠し』(英語タイトル *The Spirited Away*)
* ベルリン国際映画祭金熊賞
- 2002年 村田朋泰『朱の路』
* 広島国際アニメーション映画祭優秀賞
- 2002年 東京工芸大学芸術学部アニメーション学科開設
(日本ではじめてのアニメーション学科)
- 2003年 宮崎駿監督『千と千尋の神隠し』
* 米アカデミー賞長編アニメ賞受賞
- 2003年 山村浩二監督『頭山』
* アヌシー・クリスタル、グランプリ
- 2003年 文化庁 映画振興に関する懇談会「これからの日本映画の振興について」

(提言)

- 2004年 押井守監督『Innocence』
*カンヌ国際映画祭コンペティション出品作品
- 2004年 山村浩二監督『頭山』
*ザグレブ国際アニメーション映画祭グランプリ
- 2004年 宮崎駿監督『ハウルの動く城』
*9月、ヴェネチア国際映画祭で、技術貢献賞
*11月、日本で一般公開
- 2006年 京都精華大学マンガ学部開設 (日本で最初のマンガ学部)
*学士 (芸術)



大学におけるマンガ、アニメーションの取り扱いについて注目すべきは、京都精華大学芸術学部デザイン学科の映像のコースなどでアニメーションなどを扱ってきたが、2000年4月に芸術学部にもマンガ学科を新設したことだ。設置認可となった際に新聞紙上では、マンガが文化として認知されたことを積極的に受け入れる評もあったが、学問研究として、マンガをどう位置づけるのかなどの疑問も投げかけられていた。同大学では、2001年に表現研究機構を開設し、そのひとつとしてマンガ文化研究所なども立ち上げている。マンガ学科の説明は以下の通りである。

マンガは鋭い人間観察と卓越した描画技法なくしては、優れた作品を生み出すことはできません。マンガ学科は、画技を学んでトレーニングを積むだけでなく、マンガの歴史を踏まえ現代的な視点を取り入れながらマンガを学問する学科です。

(18)

さらにこのマンガ学科はカートゥーンマンガ・コースとストーリーマンガ・コースのコースがある。それぞれの特徴は以下の通りである。

カートゥーンマンガとは、省略と強調に基づいた絵の描き方のことです。内容的には風刺(サタイア)、笑い(ユーモア)、誇張(デフォルメ)の3要素からなり、主に一枚もののマンガを示します。(19)

ストーリーマンガとは、複数の「コマ」を通して「物語」を描くマンガです。多

数のコマをつかってドラマを展開するストーリーマンガの場合、物語の構成や作画の技術などさまざまな力が必要になります。⁽²⁰⁾

さらに、2006年4月にはマンガ学科からマンガ学部へと発展したことは注目すべきことだ。

2004年3月7日には、東京大学がアニメやゲームなどを総合的に創造し、世界で勝負できるプロデューサーを育成しようという教育プロデューサーを育成しようという教育プログラムを立ち上げる計画を発表した。

「コンテンツ創造科学産学連携教育プログラム」。アニメなどの制作過程や、産業としていかに世界進出するか、先端技術をゲームにどのように生かすかなども授業に含まれる予定。知的財産や著作権をめぐる法律論も視野に入れている。⁽²¹⁾

講師陣には、スタジオジブリの鈴木敏夫をはじめ、角川歴彦、押井守、大友克洋、井上雄彦等が予定されている。7月21日より募集要項が配付され、10月よりスタートした。こうした動きの中で、日本の漫画やアニメの社会的評価は、アニメ映画によって代表されるように、一種国際的な要素をも含んでいるのである。

3 英語教材としてのアニメ

「1 文化としてのアニメ」と「2 アニメの社会的評価」でもわかるように、アニメが教育現場に登場して来たのは、まさに「国際化、情報化」⁽²²⁾の流れからすれば当然のことである。

では、どんなアニメが教材としてふさわしいのか、アニメを具体的にどう利用すれば、教材となりうるのか。ここでは4つのグループに分けてみたい。第1グループは、アニメ作品のキーワードがすぐに英単語と結びつくもの。第2グループは文学作品として世界中に知られているものがアニメ化されたものである。トーベ・ヤンソン原作『ムーミン』、ヨハンナ・スピリ原作『アルブスの少女ハイジ』、ウィーダ（マリア・ルイーズ・ド・ラ・ラメー）原作『フランダースの犬』、マーク・トゥエイン原作『トム・ソーヤの冒険』は内容から言ってもすでに国際化を達成していることになる。第3グループは『もののけ姫』、『千と千尋の神隠し』等に代表されるように、日本だけでなく、国際的にも評価を受けているアニメ映画である。第4グループは日本オリジナルのアニメで国内外で人気のあるマンガ／アニメである。英語版の出版により英語教材としての活用が現実的である。

英語表現を具体的に第1グループより紹介してみよう。第1のグループの代表としては、『ポケットモンスター』（日本、1997年4月からシリーズとして現在TV放映中：アメリカ、1998年9月にスタート）と『遊☆戯☆王』（日本、1998年4月からシリーズとして2004年9月まで）：アメリカ、2001年6月にスタート）を取り上げておきたい。

英語表記の例

『ポケットモンスター』

Pokémon (Pocket Monster)

- | | | |
|---|-------|-------------|
| 1 | キャタピー | Caterpie |
| 2 | トランス | Metapod |
| 3 | バタフリー | Butterfree |
| 4 | ピジョイ | Pidgey |
| 5 | リザードン | Charizard 等 |



『遊☆戯☆王』

- | | | |
|---|----------------|-------------------------------|
| 1 | トラップカード | <i>Yu-gi-Oh!</i>
trap card |
| 2 | コンボ | combo |
| 3 | デッキ | deck |
| 4 | バトルフィールド | battlefield |
| 5 | ブラックマジシャン | Dark Magician |
| 6 | ブルーアイズホワイトドラゴン | Blue-Eyes White Dragon |
| 7 | アルティメットドラゴン | Ultimate Dragon 等 |



『ポケットモンスター』では、文字通りポケモンの名前が英語、そのものであったり、あるいは、英語を強く連想させる表現が多いことだ。その典型的なものを例として取り上げた。キャタピーはキャタピラ (caterpillar) から来ていることはすぐに連想できる。実際、このポケモンはいもむし型のポケモンである。また、キャタピーが成長すると、トランスになるが、これはさなぎのことである。いわゆる変態行動をとるポケモンである。「変態」は英語では“transformation”である。英訳ではMetapodであるが、これも鋼鉄のように硬いというイメージとpodという形状的なものからaircraft

といったことは連想の範囲内である。内容からすれば、さらにトランスから進化したのが、バタフリーである。蝶型のポケモンである。「蝶」の英語、“butterfly”を連想することは容易である。鳩型のポケモンのピジョイ (pigdey) である。鳩の英語pigeonを連想させるには十分である。また、巨大なトカゲ型のポケモンはリザードンで、トカゲの英語であるlizardや恐竜などの表現で使われる-donの合成語であることも言語表現として自然に理解できる。英訳ではCharizardであるが、charには「焼けてすすける」といった意味があり、char+lizardといったイメージはすぐに思いつくだろう。

『遊☆戯☆王』も同様である。特にカードのモンスターの名前が英語そのものであったり、あるいは、英語を強く連想させる表現が多いことだ。その典型的なものを例として取り上げた。ブラック・マジシャンがBlack MagicianとならずにDark Magicianと英訳されているのは、黒髪をdark hairということを考えればよいであろう。ブルーアイズホワイトドラゴン (Blue-Eyes White Dragon)は青い目をした白い龍であり、ドラゴン族が合体したアルティメットドラゴン (Ultimate Dragon)は、まさしく究極の龍となる。また、トラップカードはまさしく、罠のカードのことであり、カード全体をおさめるものがデッキと呼ばれている。似たような作品として『デジモンアドベンチャー』もカードスラッシュ (card slash)、エボリューション (evolution)、デリート (delete)などのキーワードがある。

『ポケットモンスター』、『遊☆戯☆王』などで、さらに重要なことは、アニメ作品がアメリカを始め世界中で見られていることだ。また、ポケモン現象とも呼ばれる程、アメリカやイギリスでもブームを巻き起こしたことは、英語版『ポケットモンスター』の逆輸入という形で、英語への興味・関心にもさらに高まる効果があった。実際に日本のTV放映の最後にも、ポケモンのワンポイント英会話なども組み込まれていた。同様な現象はゲームソフト『ドラゴンクエスト』、『スーパーマリオ』等にも当てはまることである。英語教材として活用できそうな他にも事例を見ておきたい。

(1) 『ドラゴンボール』の場合

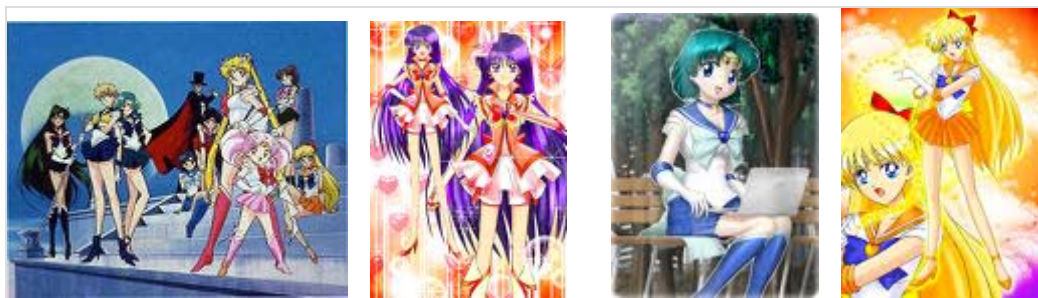
主人公の名前は孫悟空。これは地球人としての名前。もともとは宇宙人(サイヤ人)、惑星ベジータの住民。月を見ると大猿に変身するのがサイヤ人の特徴。『西遊記』の孫悟空の設定を少しだけ利用。サイヤ人としての名前はカカロット。

野菜 → ヤサイ → サイヤ
惑星ベジータ → 野菜の英語はvegetable
カカロット → carrot → 人参

カカロットの父の名前はバーダック
バーダック → burdock → ごぼう

カカロットの兄の名前はラディッツ
ラディッツ → radits (このスペルの英語はない) → radish
→ ラディッシュ、ハツカダイコン

ヤサイのイメージで統一されている。もちろん、別のグループは別のコンセプトでまとめられている。



(2) 『美少女戦士セーラームーン』『プリキュア』の場合

『美少女戦士セーラームーン』は美少女戦士物の先駆的な役割を果たした。登場人物は西洋占星術のシンボルである惑星や宇宙といった天体に関するものが名前として付けられている。

月野うさぎ → セーラームーン the moon 「月」
火野レイ → セーラーマーズ the Mars 「火星」
水野亜美 → セーラーマーキュリー the Mercury 「水星」
木野まこと → セーラージュピター the Jupiter 「木星」
愛野美奈子 → セーラーヴィーナス the Venus 「金星」
土萌ほたる → セーラーサターン the Saturn 「土星」
天王はるか → セーラーウラヌス the Uranus 「天王星」
海王みちる → セーラーネプチューン the Neptune 「海王星」
冥王せつな → セーラープルート the Pluto 「冥王星」

また、セーラ戦士が戦って来た敵組織は以下の通りである。

ダーク・キングダム Dark Kingdom → 「暗黒王国」
ブラック・ムーン Black Moon → 「黒月」
デス・バスターズ Death Busters
 death → 「死」
 buster → 「破壊するもの」
ヘル・デスティニー Hell Destiny
 hell → 「地獄」
 destiny → 「運命」

名前が特定のイメージで統一されているので、教材として見ると扱いやすいのではないだろうか。

『プリキュア』はそのタイトルと英語の関係を見てみよう。
プリキュアはプリティ+キュアの造語と考えられる。これは英語で言えば次のようになろう。

プリティ+キュア pretty + cure = Precure

これは日本では言えば「かわいい+癒し（治療）」ということになろうか。実は“cure”には「主任司祭」という意味もあり、悪の組織と戦う戦士と言うことを考えると意味深さを感じる。単に“pretty+cure”だけにとどまらず、pureを加えて考えるとさらにマンガ/ストーリー上の内容とのマッチングも深まる。セーラー戦士と同様にプリキュア戦士の名前に注目してみたい。

美墨なぎさ	→ キュアブラック	→ Cureblack
雪城ほのか	→ キュアホワイト	→ Curewhite
九条ひかり	→ シャイニールミナス	→ Shinylumious
日向咲	→ キュアブルーム	→ Curebloom
日向咲	→ キュアブライト	→ Curebright
美翔舞	→ キュアウィンディ	→ Curewindy

変身者とプリキュアの名前がある程度リンクしていることがわかる。ここでは色、光、自然といったことがイメージされている。

(3) カード・バトル系のアニメ

『遊戯王』や『バトルスピリッツ』に代表されるが、もともとはトレーディングカード・ゲームで、その後マンガ化やアニメ化されているものである。基本的な考え方を象徴するものを取り上げておきたい。

スピリット	プレイヤーの手足となって戦うカード。spiritはもともと「精神」「魂」の意味。
ブレイヴ	スピリットと同様に戦うカード。ただし、スピリット+ブレイヴの合体技がある。spirit+brave「魂+勇気」ということになる。

他のマンガ/アニメもそうであるが、神話等から名前が取られている場合が多くあり、各神話等から神や神獣の名前が活用されることが多い。



(4) 『仮面ライダー』シリーズ

『仮面ライダー』はバットを模した人造人間のシリーズで、バイクに乗っての登場が印象的である。月光仮面以来、バイクに乗るヒーロー像が定着している。riderとはバイクに乗る人ということになる。『仮面ライダー』シリーズのライダー名も大いに気になるところだが、代表的なものとして『仮面ライダーディケイド』を取り上げておく。「ディケイド」は“decade”は「10年」と言う意味であるが、平成仮面ライダーシリーズの10作目ということから、この名前がつけられたようだ。また、仮面ライダーの各悪の組織名等は以下の通りである。

アンノウン	Unknown	怪物の組織。もともとは「誰にも知られていない」という意味。
アンデッド	Undead	怪物の組織。「死んでいない」という味でまさに怪物。
グリード	Greed	欲望という意味。人間の欲望を食い物にする怪物の名前にはふさわしい。(欧文表記ではGreededを使用している)

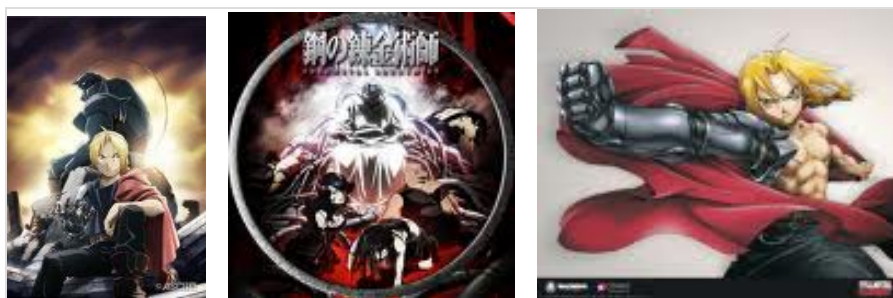


(5) 『鋼の錬金術師』

ホームクルスはゲーテ『ファウスト』でワーグナー博士が造った人造人間の名称で、ここでも人造人間として登場する。

ホームクルスの名前

プライド	Pride	「傲慢」の名前をもつ人造人間
ラスト	Lust	「色欲」の名前をもつ人造人間
グリード	Greed	「強欲」の名前をもつ人造人間
エンヴィ	Envy	「嫉妬」の名前をもつ人造人間
スロウス	Sloth	「怠惰」の名前をもつ人造人間
グラトニー	Gluttony	「暴食」の名前をもつ人造人間
ラース	Wrath	「憤怒」の名前をもつ人造人間



ホームクルスの7人の名前はキリスト教の七大悪 (the Seven Deadly Sins) のことである。ディヴィッド・フィンチャー監督『セブン』でもこの七大悪の名前は利用されていた。

第2、第3のグループは「国際化」「情報化」の観点からも英語の教材として十分に可能だということだ。しかも現在はDVDにより多言語使用をはじめ、スーパーインポーズも自由に選択できることにより、教材にも幅が出てくる。ヒアリングをはじめ、簡単な英語の表現も大いに参考となる。漫画やアニメは概して小中学生がその対象となることが多いが、これを見て育った大人でさえも漫画やアニメに心惹かれることがある。ここでは、ベルリン国際映画祭金熊賞、米アカデミー賞長編アニメ賞受賞した『千と千尋の神隠し』(The Spirited Away, 2002)より、英語表現をDVDの英語字幕スーパーより紹介したい。

「ここどこ」	Where we are?
「こっちだ」	This way.
「誰もいないね」	Where is everybody?
「スママセーン、どなたかいませんか——」	Hello, anybody here?
「ここで働かせて下さい」	Please let me work here!
「ここで働きたいんです」	I want to work here!
「またどこかで会えるの？」	Can we meet again?
「ウン、きっと」	I'm sure. Promise.
「きっと」	Promise. ^(2,3)

影浦攻編著『小学校英語教育の手引』によれば、教材開発の留意点として8項目をあげている。

- ①音声を中心としていること。
- ②日常の中から話題を見つけること。
- ③楽しい内容であること。
- ④子供が動作に現しやすいこと。
- ⑤子供の発達段階に適していること。
- ⑥指導事項を限定し、教えすぎないこと。
- ⑦新しい発見に結びつくもの。
- ⑧子供の創造性を認めるもの。⁽²⁴⁾

DVDを利用したアニメとなれば、上記の①～⑧は自然に含まれることとなろう。さらに、“Please let me work here!”という表現も、“Let me try it.”「私にやらせてください」⁽²⁵⁾という表現に通じるものがある。“Let me try it.”は影浦攻『小学校教師の基本教室英語96選』で紹介されているものである。また、同様に、“I want to work here!”という表現も、“I want to eat apples.”⁽²⁶⁾の表現に通じるものである。このように、内容や英語表現を精選すれば、前述の①～⑧の項目を満たすことができるだろう。ここでは“let”が使役動詞であるとか、“to work”が不定詞であるとかいったことよりも、コミュニケーション上、こうしたものを利用した表現を重要視したのである。影浦攻は2000年3月の「小学校英語活動実践手引作成手引協議協力者会議」の座長を務めた。

第4グループは国内外で人気のあるマンガ／アニメで、英語版が出版されていることから、英語教材としての活用が期待できることだ。ここでは事例として二ノ宮知子『のだめカンタービレ』(第1巻)を取り上げておきたい。この英語版マンガの最大の特徴はHonorifics Explainedを冒頭に設けていることだ。人称代名詞等は日本独特のもので、英語版のマンガでも日本語がそのまま使用されている。

Throughout the Del Rey Manga books, you will find Japanese honorifics left intact in the translations. For those not familiar with how the Japanese use honorifics and, more important, how they differ from American honorifics, we present this brief overview.⁽²⁷⁾

その後は具体的には次のようなものを取り上げている。

-kun: This suffix is used at the end of boys' names to express familiarity or endearment. It is also sometimes used by men among friends, or when addressing someone younger or of a lower station.

-chan: This is used to express endearment, mostly toward girls. It is also used for little boys, pets, and even among lovers. It gives a sense of childish cuteness.

Bozu: This is an informal way to refer to a boy, similar to the English term “kid”

or “squirt.”

Sempai: This title suggests that the addressee is one’s senior in a group or organization. It is not often used in a school setting, where underclassmen refer to their upperclassmen as “semapi.” It can also be used in the workplace, such as when a newer employee addresses an employee who has seniority in the company.

Kohai: This is the opposite of “semapi” and is used toward underclassmen in school or newcomers in the workplace. It connotes that the addressee is of a lower station.

Sensei: Literally meaning “one who has come before,” this title is used for teachers, doctors, or masters of any profession or art. ⁽²⁸⁾

さらに実際のマンガの会話の部分を幾つかオリジナルと英語版を併記してみたい。

なんでボクは日本いなければいけないんでしょうか。

Why do I have to stay in Japan?

へたくそ！ Horrible.

どへたくそ！ Atrocious!

なんと わたし 今日デパ近の限定20食スペシャル弁・・・

I bought a lunch box in the grocery section of the department store today. It’s a special limited lunch and they only made 20 of them. ⁽²⁹⁾



第1グループから第4グループに共通して言えることは、生徒側に興味・関心が強いということが大きなポイントとなろう。さらに、国際的な評価が高ければ高いほど、海外での評価を英語を通して知ることも可能なのである。インターネットを利用すれば、こうしたことはリアルタイムに可能であろう。また、海外では、それぞれのアニメファンが、独自のホームページを開設している場合も少なくない。こうした英語圏のホームページへのアクセスは、「国際化、情報化」を旗印に掲げる文部科学省の教育

目標に合致するものであろう。

教材にもそれぞれの段階がある。第1グループがまさにその導入部分ということになる。日本オリジナルのアニメは世界各国で相当数放送されている。なかでも『ドラゴンボール』シリーズなどはその代表的なものである。CODに掲載された“manga”の定義において、“a science fiction or fantasy theme”⁽³⁰⁾の表現が大きな意味を持ちそうである。さらに“anime”の定義によれば、1980年代というところが大きな鍵となろう。CODにはこれ以上のことは書かれていないが、おそらくは宮崎駿監督『風の谷のナウシカ』(1984)、『天空の城 ラピュタ』(1986)、大友克洋監督『アキラ』(1988)などが高く評価されたと思われる。

アニメを英語教材として活用する上でもうひとつ重要なのが対象とする学年とその教材の活用の組み合わせである。英単語の連想等からすれば、英語の導入としては小学生の英語教材としてふさわしいかもしれない。ポケモン、カードバトル(デュエルモンスター)は小学生に人気のあるものだけに、日常的な教材と言えるだろう。ストーリーの上での会話は、内容的にも友情を感じさせるものも多く、日常の友人とのコミュニケーションでよく使われる表現も多いことから、小学生から中学生が対象としては適当だろう。文学作品のアニメ化や日本オリジナルのアニメ作品ともなれば、中学生から高校生あたりがよいかもしれない。ただ単にアニメを利用しても、対象とする生徒の年齢、英語力をよく考慮しなければならない。日本アニメの海外での評価などを英語で読解するのは高校生以上、国際文化交流、比較文化的な内容に踏み込む内容であれば、大学生が読んでも十分に教材としても活用できると思われる。また、教職を目指す学生には、生徒にとって身近なアニメをどう教材として開発するかなどを考えると、教材研究のひとつとして検討の余地がありそうである。もちろん、アニメだけに限定するわけではないが、国際化、情報化した現代社会に広く眼を向けて教材研究をしなければならないだろう。

さらに重要なことは、こうしたアニメを活用した教授者が、単に英語の理解にとどまるのではなく、異文化理解、国際理解の一助になるような日本独特なものを英語ではどう表現するかといった語学的なことから、外国人が何を評価しているのかをどう盛り込んでいくかということになる。このような経緯を辿れば、宮崎駿監督の『千と千尋の神隠し』の何が外国で高く評価されているのかがわかり、日本人の理解との相違を知ることができ、まさに国際理解が生まれることとなろう。ディズニー映画はじめとする世界中のアニメを視野に入れれば、可能性はさらに広がってくるのだ。

4 世界を駆け巡る日本のマンガ/アニメ

2009年8月1日～2日に世界15カ国からコスプレイヤー代表が集い、愛知県で「世界コスプレサミット 2009」が開催され、オリコンが「世界に通用していると思う日本のアニメ」についてアンケートが実施され、その順位が発表された。⁽³¹⁾

第1位 『ドラゴンボール』

- 第 2位 『ドラえもん』
- 第 3位 『ポケットモンスター』
- 第 4位 スタジオジブリの作品
- 第 5位 『新世紀エヴァンゲリオン』
- 第 6位 『機動戦士ガンダム』
- 第 7位 『ONE PIECE』
- 第 8位 『千と千尋の神隠し』
- 第 9位 『NARUTO—ナルト』
- 第10位 『となりのトトロ』



アンケート方法の詳細はわからないが、宮崎駿監督の作品は個別にランクインしているものもあれば、一作品だけを選べずにスタジオジブリを回答した人も多かったようだ。また、世界各国で合計 1000 人にアンケートした「世界に進出した日本の人気アニメベスト 100」では次のような結果も出ている。⁽³²⁾

- 第 1位 『ドラゴンボール』
- 第 2位 『ポケットモンスター』
- 第 3位 『美少女戦士セーラームーン』
- 第 4位 『ドラえもん』
- 第 5位 『キャプテン翼』
- 第 6位 『とっどこHAM太郎』
- 第 7位 『アルプスの少女ハイジ』
- 第 8位 『クレヨンしんちゃん』
- 第 9位 『鉄腕アトム』
- 第10位 『デジモンアドベンチャー』



また、2010年6月には東京工芸大学が実施した「クール・ジャパンに関する調査」の結果が発表されている。⁽³³⁾

テレビアニメ

『ドラゴンボール』シリーズ、『ドラえもん』 47.7%
『機動戦士ガンダム』シリーズ 47.6%

マンガ

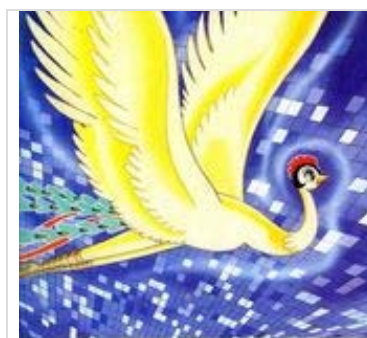
『ドラゴンボール』シリーズ 61.5%

さらに文化庁メディア芸術祭10周年を記念して「日本のメディア芸術100選」を2006年7月13日~8月31日の50日間に実施されたアンケート結果を紹介しておこう。

⁽³⁴⁾

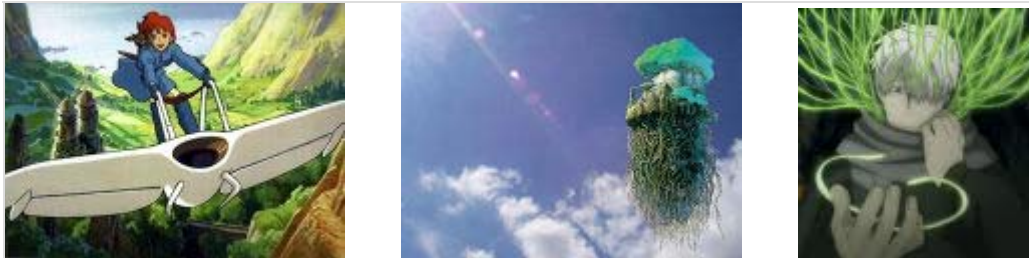
マンガ部門

- 第1位 『スラムダンク』
 - 第2位 『ジョジョの奇妙な冒険』
 - 第3位 『ドラゴンボール』
 - 第4位 『鋼の錬金術師』
 - 第5位 『ドラえもん』
 - 第6位 『火の鳥』
 - 第7位 『ブラック・ジャック』
 - 第8位 『風の谷のナウシカ』
 - 第9位 『蟲師』
 - 第10位 『DEATH NOTE』
 - 第11位 『ONE PIECE』
- 以下省略



アニメーション部門

- 第 1 位 『新世紀エヴァンゲリオン』
 - 第 2 位 『風の谷のナウシカ』
 - 第 3 位 『天空の城ラピュタ』
 - 第 4 位 『機動戦士ガンダム』
 - 第 5 位 『ルパン三世カリオストロの城』
 - 第 6 位 『蟲師』
 - 第 7 位 『攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX』
 - 第 8 位 『となりのトトロ』
 - 第 9 位 『鋼の錬金術師』
 - 第 10 位 『GHOST IN THE SHELL／攻殻機動隊』
 - 第 11 位 『ドラゴンボールシリーズ』
- 以下省略



まとめとして マンガ／アニメと文学をどう考えていくか

メディア芸術となったアニメ現代日本のポップカルチャーとしてクール・ジャパンとしてマンガ、アニメが世界から注目を浴びるアニメ・マンガは文化アイテムとなった。しかし、日本ではクール・ジャパンなどと言われる前から、文学作品がマンガ化され、さらにアニメ化され、TVアニメともなり、世界の児童文学が日本でのアニメ化により日本から発信されている場合もある。その典型的なものはウィーダ『フランダースの犬』である。

それでは反対にマンガやアニメを文学作品のように扱えないのだろうか。つまり次のような図式を考えた時、マンガやアニメの可能性をどう考えていくかということだ。

原作が文学作品の場合

文字 → マンガ化 → アニメ化（映像化） → （ミュージカル化・舞台化）

原作がマンガやアニメの場合

マンガ → アニメ化（映像化） → 文字化 → （ミュージカル化・舞台化）

アニメ → マンガ化 → 文字化 → （ミュージカル化・舞台化）

表現方法が文字から出発するのか、それとも絵から始まるのかといったことは決定的な違いである

が、媒体の変容化をみると、その工程の順番こそことなるが、辿っているプロセスは同じであるのだ。

(1) マンガとアニメの内容

マンガとアニメの内容により、大別して3つに分けてみた。

1) 日常生活を再現するもの

- ・『サザエさん』『ちびまる子ちゃん』『クレヨンしんちゃん』→『タッチ』の他に学園もの

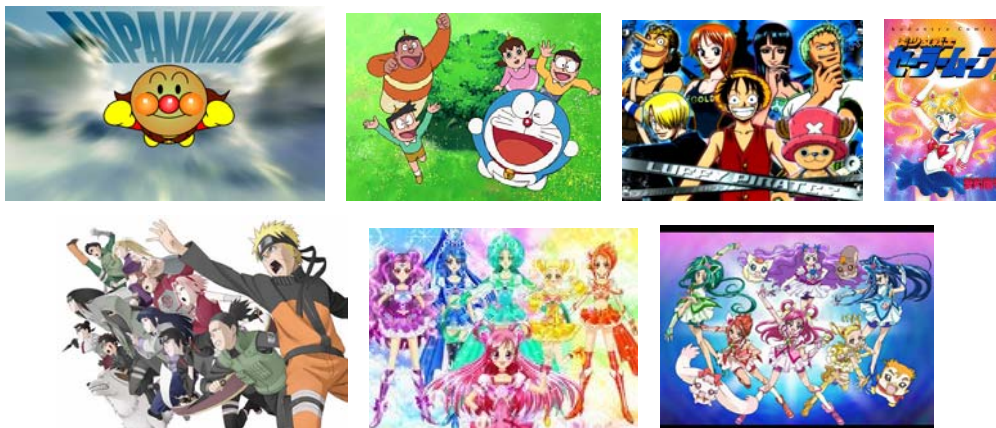


- ・『ガラスの仮面』『名探偵コナン』『キャンディ・キャンディ』など



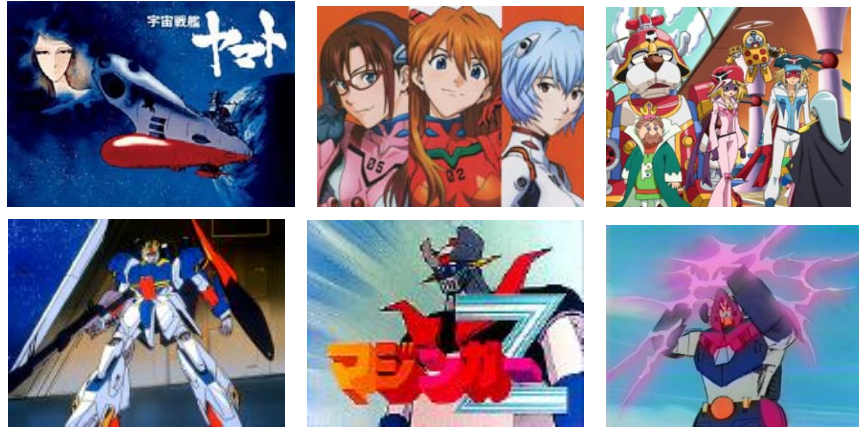
2) ファンタジーの要素のあるもの

『アンパンマン』『ドラえもん』『パーマン』『ワンピース』『ドラゴンボール』『美少女戦士セーラー・ムーン』『プリキュア』『犬夜叉』『うる星やつら』『銀河鉄道9 9 9』『ナルト』などクール・ジャパンとして世界を駆け巡る



3) SFなどによる近未来的なもの

『鉄腕アトム』『エイトマン』『宇宙戦艦ヤマト』『エヴァンゲリオン』『ゲッターロボ』『ヤッターマン』『機動戦士ガンダム』『マジンガーZ』『コンバトラーV』などのロボットもの



(2) 児童文学とアニメのテーマ

アニメのテーマも児童文学と同じ家族愛、友情、永遠の命などを描いていると考えられる。童話のアニメ化を考えると原作が何かということが問題なのだろうか。文学は芸術の一部である。芸術はアリストテレスによれば、ミメシス（模倣）である。人生の模倣ということになる。家族愛、友情はアニメだけでなく文学の大きなテーマでもある。アニメが大きく取り上げられるのは視聴者（観客）とのかかわりがある。アニメの場合には映像が大きな役割を果たすことになる。映像の三大要素「映像」「脚本」「音楽」はアニメにもあてはまる。アニメが原作がマンガの場合には3つの要素のうち2つが決まっていることになる。映像は電子書籍を含むデジタルコンテンツの行方ともリンクしているだけに今後も注目しなければならないだろう。

(3) テーマこそ重要

マンガ／アニメと文学の関係は実は単なる表現方法の違いに注目するのではなく、むしろ扱っているテーマが同じであることに注目すべきではないだろうか。なぜなら、マンガ／アニメや文学がデジタルコンテンツ化されれば、表現方法よりも実はそのテーマこそが重要になるからだ。

参考資料

- アレック藤岡『英語で名セリフ!』祥伝社、2006年9月
ガンダムEnglish研究会『ガンダムで英語を身につける本』宝島、2007年5月
古川昭夫・宮下いつみ『MANGAで楽しく英語を学ぶ』小学館、2008年4月
北斗の拳English研究会『北斗の拳で英語を身につける本』宝島、2009年4月
Pojo's 2005 Yu-Gi Oh! Annual. Chicago: Triumph Entertainment, 2005.
The Official Pokémon Website (<http://www.pokemon.com>)

注

- (1) 津堅信之『日本アニメーションの力』(NTT出版、2004年3月)、p.21./G.B.ALL ABOUT JAPAN“ANIME”制作委員会『日本のアニメ』(別冊宝島638号)(宝島社、2002年4月)、pp.6-8./山口康男編『日本のアニメ全史』(テン・ブックス、2004年5月)、p.22.
- (2) Pearsall, Judy, editor. *The Concise Oxford English Dictionary*. (New York: Oxford University Press, Inc., 2002), p.865.
- (3) Ibid., p.52.
- (4) *Cambridge Advanced Learner's Dictionary*. (Hong Kong: Cambridge University Press, 2003), p.955.
- (5) 三省堂編集所編『グランドコンサイス英和辞典』(三省堂、2001年12月)、p.1563.
- (6) Ibid., p.97.
- (7) “Manga”(<http://en.wikipedia.org/wiki/Manga> 2004年10月10日アクセス)
- (8) “Anime”(<http://en.wikipedia.org/wiki/Anime> 2004年10月10日アクセス)
- (9) Ditto.
- (10) Napier, Susan J. *Anime: from “Alkira” to “Princess Mononoke”* (New York: Palgrave, 2000), p.3.
- (11) 石子順「漫画の出版・評価の変遷」(『図書館雑誌』第88巻第4号、日本図書館協会、1994年4月)、pp.207-210.
- (12) 吉田昭「マンガと大学図書館」(『図書館雑誌』第84巻第9号、日本図書館協会、1990年9月)、p.63.
- (13) Ibid., p.634.
- (14) 文化政策推進会議マルチメディア映像・音響芸術懇談会「21世紀に向けた新しいメディア芸術の振興について」(報告)(平成9年7月30日)(文化庁ホームページ、2004年6月10日アクセス)
- (15) 『中学校学習指導要領(平成10年12月)』(独立行政法人国立印刷局、2004年1月)、p.66.
- (16) 『高等学校学習指導要領解説 情報編』(開隆堂、2000年9月)、p.149.
- (17) 「文化芸術の振興に関する基本的な方針(平成十四年十二月十日閣議決定)(文化庁ホームページより、2004年6月10日アクセス)
- (18) 「京都精華大学芸術学部マンガ学科」(京都精華大学芸術学部マン

ガ学科ホームページ、2004年6月)

- (19) Ditto.
- (20) Ditto.
- (21) <http://www.asahi.com/culture/update/0307/003.html> (2004年6月10日アクセス)
- (22) 『高等学校学習指導要領解説 情報編』、p.1.
- (23) スタジオジブリ編『千と千尋の神隠し』(徳間書店・スタジオジブリ事業本部、2001年10月) / 宮崎駿監督『千と千尋の神隠し』(ブエナビスタホームエンターテイメント、DVD) より
- (24) 影浦攻編著『小学校英語教育の手引』(明治図書、2001年8月)、p.40.
- (25) 影浦攻『小学校教師の基本教室英語96選』(明治図書、2001年8月)、p.106.
- (26) 影浦攻編『小学校英語活動指導のアイテム小事典』(明治図書、2002年1月)、p.12.
- (27) Ninomiya, Tomoko. Walsh, David and Eriko, translators. *Nodame Cantabile* (Ballantine Books, 2002)
- (28) Ditto.
- (29) Ibid., p.8.
- (30) Pearsall, Judy, editor. *The Concise Oxford English Dictionary*. (New York: Oxford University Press, Inc., 2002), p.52.
- (31) 「世界に通用していると思う日本アニメランキング」
(<http://life.oricon.co.jp/68091/full/>アクセス) (2009年8月2日)
- (32) 「世界に進出した日本の人気アニメベスト100」
(<http://www.tv-asahi.co.jp/best/updating-dex/ranking/038.html>)
(2010年1月29日アクセス)
- (33) 「アニメやマンガに支持 東京工芸大学がモバイル調査『クール・ジャパン』で」(『教育学術新聞』第2403号、日本私立大学協会、2010年6月2日)、p.4.
- (34) 「日本のメディア芸術選」
(http://plaza.bunka.go.jp/hundred/bumon_manga.html)(2010年1月9日アクセス)
(http://plaza.bunka.go.jp/hundred/bumon_anime.html) (2010年1月9日アクセス)

作成者 佐々木隆
発行 武蔵野学院大学佐々木隆研究室
連絡先 ssk2000takashi@yahoo.co.jp
HP「佐々木隆研究室」 <http://www.ssk.econfn.com>



学校法人武蔵野学院はまもなく建学100年です