

第 10 回 アニメを利用した英語教材研究

プロローグ

Hamlet の台詞に“The readiness is all.”(V.ii.215-216)とあるように、すべては“readiness”にあるのだ。この“readiness”は“ready”の名詞形で、「用意」「迅速」「即座」「喜んで[進んで]すること」など、いわゆる「準備」といった意味がもとの意味である。もちろん、これが劇の台詞として訳されると、「心の準備」「覚悟」といった言葉で訳され、「覚悟が肝心だ」「肝心なのは覚悟」となる。この言葉を単なるハムレットの台詞として捉えるのではなく、世の中全てのこととして捉えるとその意味の深みは一層深まる。教員としてこの言葉を当てはめると、“readiness”は単に「心の準備」だけではなく、文字通り広い意味の「準備」となる。すなわち、教員として最も求められるのが授業の「準備」となる。「準備」の中でも最も時間を要するものが、教材研究であろう。ここでは、生徒が日頃触れる機会の多い、アニメを利用した英語教材の可能性について論じる。

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”の両方の見出し語がある。“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。両者の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 naime 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.^(1 0)

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、Charles Wirgman 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)(○印と 印については後述する。)

1953 年	テレビ放送スタート
1959年	『週刊少年マガジン』『週刊少年サンダー』 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)
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って」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)

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⁾

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」⁽²¹⁾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。ここでは三つのグループに分けてみたい。第1のグループは、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の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『アルプスの少女ハイジ』、ウィーダ（マリア・ルイーゼ・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のグループは『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。

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。（「1 文化としてのアニメ」の時系列年表の 印を参照）

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』 *Yu-gi-Oh!*

- | | | |
|---|----------------|------------------------|
| 1 | トラップカード | 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 (pidgey) 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。

状況は『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。

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 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. (23)

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。

- 音声を中心としていること。
- 日常の中から話題を見つけること。
- 楽しい内容であること。
- 子供が動作に現しやすいこと。
- 子供の発達段階に適していること。
- 指導事項を限定し、教えすぎないこと。
- 新しい発見に結びつくもの。
- 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 ~ 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』に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 ～ 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 1 グループから第 3 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也有可能なのである。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ろう。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という。なかでも『ドラゴンボール』シリーズ、『アンパンマン』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”⁽²⁷⁾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ろう。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。

エピソード

今や日本のアニメは、国際化社会において文化アイテムとして地位を獲得した。

Japan has become the world leader in comics. Japanese Manga, as comics are called here, but has been publicized the world over on television and in newspapers and the most popular works

have been introduced abroad both through legal and pirate translations. (28)

また、日本のアニメを教材として活用することについて、

英語のポップソングを聞かせたり、あるいは英語のアニメなどを見せるとよい。特に日本のアニメの英語版は、内容的に理解しやすいので推奨したい (29)

と、新しい時代の英語教員の教材研究を促しているものもすでにあるのだ。芸術メディアの一つであるアニメは、まさに「時代に対して鏡を掲げた」結果、教育現場では教材のひとつとして、新しい可能性が広がってきたのである。

参考資料

Pojo's 2005 Yu-GiOh! 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”製作委員会『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)
- (8) “Anime” (<http://en.wikipedia.org/wiki/Anime> 2004 年 10 月 10 日)
- (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)
- (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)
- (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>
- (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) 佐々木隆「大学の教職課程と教員養成における英語教育」(『武蔵野英語教育研究』第1号、武蔵野英語教育研究会、2004年7月) p.6.
- (28) *COD*, p.52.
- (29) “A History of Manga” (http://www.dnp.co.jp/museum/nmp/nmp_i/articles/manga/manga1.html 2004年10月10日)
- (30) JACET 教育問題研究会編『英語科教育の基礎と実践 [改訂版] 新しい時代の英語教員をめざして』(三修社、2001年1月) p.82.
(武蔵野学院大学国際コミュニケーション学部教授)