

# 日本の新しい文化力

## —日本語学習者との関連から—

鈴木洋子（武蔵野大学）

ysuzuki4@gmail.com

### 1. はじめに

「国際文化評価手法の調査研究報告書—国際交流基金のドイツでの事業を対象とした調査研究—」（国際交流基金 2010）によると、ドイツ一般市民（n=506）の日本についての経験（複数回答）として、「日本の料理屋、レストラン、居酒屋、バーなどで飲食したことがある。」が 50.2%（254 人）、また「日本の映画・アニメ・マンガをみたことがある。」が 42.3%(214 人)と、日本食だけではなく日本作品の人気も見逃せない。以前から日本文化に造詣の深いフランスやスペイン、イタリアでは「アニメ・マンガ」という言葉が若者の間で使用されるほど日本のアニメ・マンガは人気がある。アメリカ合衆国でもカリフォルニア州の高校生 200 人に対するアンケートでその 58%が日本のアニメを見たことがあるとしている<sup>1</sup>。

中国では精華大学にも漫画ファンのクラブがあり、部室にはマンガの本がぎっしりと並んでいる（遠藤 2008）。中国各地でコスプレ（マンガやアニメに登場するキャラクターの衣装を身に着けて擬似体験を楽しむ）大会やアニソン（アニメのテーマソングを歌う）大会が開催されており、2011 年 6 月に吉林省長春市で開かれた「長春国際アニメフェスティバル」も第 7 回を数えた。2011 年 9 月に筆者が訪れたモンゴル（海がない国）では回転寿司レストラン開店計画があるとのこと、また週末には日本留学フェアも開かれていた。またエストニア（バルト三国の一つ）でも「コスプレ」の若者が街を闊歩している。2011 年 8 月には東京の「世界コスプレサミット」に 17 カ国が参加した。日本に近いシンガポール、タイ、台湾、ベトナムなどアジア諸国でのフィーバーは拡大しマレーシアからの参加者も加わった。シンガポールでは「Cool JAPAN Month」という 1 カ月に亘るイベントさえある。これら日本の新しい文化、またそれを直接体験することがインターネットの普及と相俟ってスピーディーに広まっている。

この日本の新しい文化の人気が一因となって、世界の日本語学習者数は増加を続け、全世界133カ国で365.1万人を超え、2006年の22.5%増になっている。その例証として、筆者の教え子で母国ハンガリーの民間学校で日本語教師を始めた元留学生のYさんは、その学校の日本語学習者の動機は全員「日本のアニメやマンガを日本語で分かりたい」ということであると報告してきた（2011年5月）。筆者が台湾の「日本アニメフェスティバル」の会場（台北市世貿一館展覽2010年7月28日～8月2日）に出展中の書店に入ると流暢な日本語で話しかけてきた店員さんがいた。商品の紹介など日本語で難なくこなした日本マンガの売れ筋や推奨書物の説明も日本語でしてくれた。どこでいつ日本語を学んだかを聞いたところ、日本のアニメやマンガのファンで正式な日本語学習は皆無、すべてアニメやマンガから独習したとのことであった。アニメやマンガの日本語からの独習で日本人とコミュニケーションできるくらいに日本語力はつくものであることを実感し、アニメやマンガを教材にした日本語学習をすればも

っと効率的に日本語を習得できるのではないかと考えるに至った。その店員さんは資金と時間があれば日本留学をして日本語に磨きをかけ、日本をもっと深く理解したいとのことで、日本語にける情熱、日本に対する興味は非常に大きく、このような人が留学すれば高度人材となるであろうと思われた。書物以外にも日本のグッズは飛ぶように売れコスプレの若者が多数来場している。またゲームソフトやビデオゲームの人気も凄まじく、『遊戯王』や『ポケモンジェット』のゲームなど娯楽商品売り場は注文票を記入するファンで大賑わいであった。コスプレ用の衣装やアクセサリ、アニメキャラクターのついた枕やポスター、フィギュアを購入する人々が群れている。ゲームやグッズはファンタジーと資本主義とグローバリズムの三つが連動して人気を博し世界に広まっているといえる<sup>ii</sup>。このような状況をみると、日本語を習おうとする者はもちろんであるが、資金さえあれば日本に留学したい学生など潜在的日本留学生は多いと考えられる。

しかし現地では圧倒的に中等教育での学習者が多く、上級に至る学習者は多くはない（国際交流基金 2009）。日本語学習を始めても道半ばでやめてしまう人が多いということである。かれらが途中で学習を諦めないよう、また日本語で何かができるという能力の習得まで導くにはどうしたらよいのか、即ち日本文化のファンを日本語学習者にするにはどうすればよいのであろうか？この点に筆者の関心がある。

日本語学習者のなかでは上級になるほど日本文化の直接体験が多くなるといわれており、それは日本文化に興味があったからこそ日本語学習が継続し上級になるといえるのか、日本語が上手になったから日本文化の体験が多くなるのであろうか。文化に対する興味と語学学習との関連も探してみたい。

本研究は、新しい日本発信の文化、特に日本語が関わっているマンガやアニメなどが世界中で人気を博している要因は何かを考察し、その人気を日本語学習につなげるための基盤的な調査研究である。

## 2. 日本政府の方針とインターネット普及

世界での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のまたは日本文化の存在感が増す一つの道である。日本は「留学生30万人計画」を実行中であり、外国人を高度専門人材として雇用することを経産省や経済界が推進していることを考えると、この日本の新しい文化の力を日本語学習者増加に結び付けることは日本の望むところであると考えられる。実際に人口、おもに労働人口が減少すれば経済は伸びないことは歴史が証明している。だからといって外国人を闇雲に労働者として入国させることは、欧米諸国の移民に関する問題発生からも、絶対に容認できないことである。よって日本政府、経済界は高度専門人材として日本経済の発展のためになる（であろう）留学生、日本語学習者を育成することを望んでいると考えられる。

実態としても留学生は増加し続けている。2011年3月の東日本大震災や原発事故で2011年は留学生数は落ち込むと予想されているが、2011年9月入学の留学生数は昨年に比べて減っていない<sup>iii</sup>。これは留学生の入学者数を増大している大学の増加が寄与しているからともいわれているが、いずれにせよ数的には留学生数は増加傾向にあるといえる。「留学生30万人計画」を実行中の日本として2007年12万人強の留学生を2020年までに30万人にするには、足踏み状態にならないようにしたいため、政府は高等教育機関（大学等）に留学生の増加のための施策、たとえば英語カリキュラムの開設を推奨している。筆者のアンケート調査（2010～2011年、調査表は別添資料）でも日本語学習者から英語プログラムの開設を望む回答が寄せられている。

### 3. 日本語学習を始めた動機・目的

#### (1) 日本語学習とインターネット

国際交流基金の調査(2009年)で、中国では初等教育と高等教育での学習者の60%以上、中等教育でも50%近くの学習者の日本語学習の目的に「アニメやマンガを日本語で」がある。タイやシンガポールなど経済的に日本との結びつきが強く政治的にも安定的な関係である国や地域では高等教育や中等教育で「アニメやマンガを日本語で知りたい」が100%に近づいている。北米のカナダや合衆国でも同様である。EU諸国でも英仏独など高等教育学習者では100%近くにのぼる。これらの諸国では日本のテレビ番組が放映されているうえ、インターネットにアクセスできる環境におかれている学習者が多いということが考えられる。その証左として、筆者の実施したアンケート調査(2010年、別添資料、「鈴木調査」と称し「」外す)で、授業以外の日本語学習をテレビやインターネット利用で行っている学習者が82%という結果が出ている。これらのメディアを通して日本のアニメやマンガに接触し日本あるいは日本語に興味をもったということが日本語学習の動機のひとつに挙げられそうである。

カンボジア(プノンペン大学)での筆者のインタビュー調査(2011年2月)では、日本のポップカルチャーに興味をもったから日本語を学習し始めたという人はいなかった。カンボジアでは現地語での日本のアニメやマンガのテレビ放映はされていない(英語版のテレビ番組はある)うえ、家でネットにアクセスできる環境にある学習者はそれほど多くはなく、したがって日本語学習の動機や目的がアニメやマンガについて知りたいという学習者はほとんどいない。モンゴル(ウランバートル文化教育大学)でのインタビュー(2011年9月)でも同様であった。これらの国ではアニメを楽しめるのは一部の裕福な家庭環境にある場合のみと考えたほうがよいようであるが、よって今後のインターネットの普及がアニメファンおよび日本語学習者の増加に寄与するであろうと考えられる。

EU諸国でもやっと最近日本語学習者が増加し始めた東欧諸国やバルト三国では日本語学習の動機や目的にアニメやマンガを知りたいとする学習者の割合は他のEU先進国に比べて低い。上述した元留学生が日本語教師をしているハンガリーの日本語学校も開設されたのが5年前ということで、そのころになってようやくインターネットでの日本のアニメやマンガのアクセスが多く、多くの家庭で可能になり、それでアニメ・マンガが日本語学習動機になったということであろう。

#### (2) 日本語学習の動機についてのアンケート調査結果

筆者が実際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9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・エストニアでは21.1~31.1%、USAなど北米諸国出身者は19.7%であった(下の表1及び図1参照)。

上記アンケート調査時に、一部の学習者を対象に半構造的なインタビューを行った結果、アジア圏と北米諸国では、質的にも少々異なっている。アンケートの結果と同様に「日本のポップカルチャーに対する関心から」という学習者はアジア圏の学習者に多い。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従するという形態で今の日本、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、日本に行ってみようという欲求から日本語を学習するというケースになる。一方、アメリカなどでは、日本という国や日本の伝統的文化にもともと興味がある人が、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、自分たちと違っている日本がある。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

表 1 日本語学習の動機がアニメ・マンガである学習者

	中国	韓国	台湾	タイ	エストニア	USA その他
被験者数 (人)	296	147	9	26	28	61
アニメ・マンガ が動機(人)	82	31	38	8	9	12
割合(%)	27.7	21.1	23.7	30.8	31.1	19.7

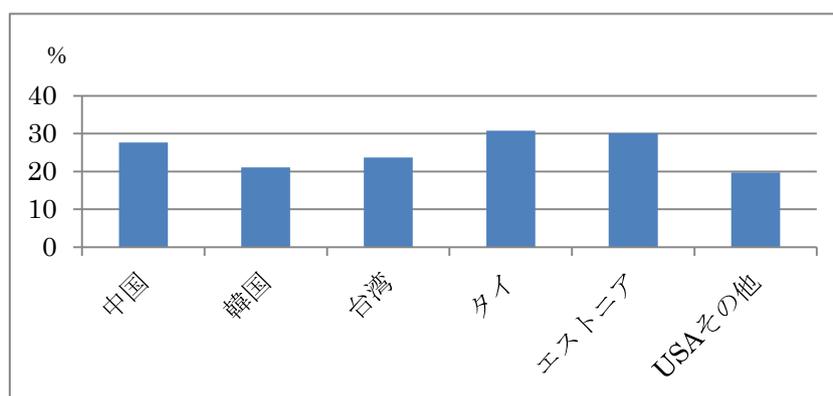


図 1 「日本語学習の動機がアニメ・マンガである学習者」 (鈴木調査 2010 - 2011 年)

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、そのまま日本語学習者の人数の違いに現れる。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）と呼ぶ人もいる）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ことができ、その人数は多大になる。もちろん、アメリカにもアジア圏と同様にポップカルチャーが動機という学習者もいるし、逆にアジア圏でもまず日本の伝統文化に興味があつて日本留学をする場合もある（鈴木アンケート調査結果）。

以上、アジア圏と欧米の学習者のポップカルチャーに興味を抱く経路には若干違いがあることが分かったが、それらになぜ惹かれるのかということの違いもある（7. で後述）。

#### 4. 漫画アニメの先進国アメリカでの日本製マンガ・アニメ

テレビアニメに限れば世界で放映（1970年代開始）されているアニメの約6割が日本のクリエイターによるものであるが、劇場アニメになると圧倒的に米国製のアニメが大きな市場を支配しており、日本製のものの登場は少ない。一方、マンガ（日本の漫画をさす場合はカタカナがき）は日本作家の作品はストーリー性があるということで人気がある（鈴木調査）。アニメと同様に日本のマンガはストーリー性のあるマンガにおいてポップカルチャーとして多数の大衆（成人も含む）のファンを持っている。漫画には動物が主人公のものや動物が現れる漫画が多いが、アメリカのものは利口な動物として登場し、幼児は喜ぶが年齢が高くなると子どもっぽいということで興味は薄れる。日本でも有名なアメリカのアニメや漫画にはディズニーをはじめとして動物のもので子供向けのものが多い。一方、日本の動物は生きている証的なもの（人間と同様だとする）が多くリアリティーが高いゆえ、ストーリーが複雑になり実社会あるいは想像的な社会を写しているものとして評価される。アメリカ製の漫画は内容が子どもっぽいのばかりという学習者が多い（アメリカでの鈴木調査）のは、青少年や

成人向けの漫画が日本以外であまり発達していないからともいえる。

宮崎駿の『千と千尋の神隠し』はアメリカでは *Spirited Away* というアニメで大変人気が出たが、その要因の一つは多くの成人が鑑賞したことにある。怖いけれど覗いてみたいあの世に通じる精霊の世界が現実的な世の中（親子がドライブを楽しむことから物語りは始まる）と混合して異世界に引きこませる作品である。精霊や魔女と少女が現在の消費社会を風刺しながらファンタジックに行動すること、グローバル資本主義が日本の伝統的な場所（湯場）で起こるといふ作品である。そこでの登場人物の不安や混乱の激しい変動の社会をアメリカ人の観客も自分の現実の生活を感動させているのかもしれない。そこではアメリカ人も同じような資本主義に生きる日本人と共通の認識をもっている<sup>iv</sup>。

アメリカで日本のマンガ・アニメがアジア諸国や EU 諸国に比べて少ないのは、アメリカはディズニーという世界的に確立されたアニメ・漫画があることもあるが、北米は基本的に車社会であるため、子どもがマンガ本やビデオやDVDを買うためには大人に車で店まで連れて行ってもらう必要があるため、それらを簡単に購入することができなかった。今はインターネットの普及（ネット販売）で簡単にそれらを購入することが可能になったこともあり日本語学習者は増加している。この点もインターネットの普及が日本語学習者増と関連する要因になるといえる。ちなみに、交通手段として公共交通が盛んなアジア諸国諸地域（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ところさえあり、中学生高校生が自分で購入したり借りたりできる。尤も現在ではインターネットでのテレビアニメの視聴が多くの国・地域で増加している。

## 5. 日本のポップカルチャーのストーリー性

今の日本のように平和に暮らせる人々が世界で多くなると、平和を前提とした文化である日本文化の良さが、広く受け入れられるようになると考えられ、それが日本の文化が世界に普及する理由になりえる。なぜ日本のマンガやアニメに惹かれるのかを調査したところ、アジア圏と欧米圏では少々異なっていたにもかかわらず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（鈴木調査）。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。さまざまな要因が噛み合っているのであろうが、日本人の心や考えかたが関わっているはずで、そのひとつとして、河合（1982）の考察をヒントに以下のようなことが考えられる。

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。たとえば神話である。日本神話は、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（1982）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。日本文化そのものも、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るのではないだろうか。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、キリスト教以前のヨーロッパには、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發して、現在の日本人の精神に受け継がれていると考えられる。仲間意識の強さは、そのよし悪しは別にし、日本人の多くが認めるところである。

## 6. 新文化のストーリーを担う日本の文化背景

日本の文化が世界的に受け入れられる理由を代表的なクリエイターの作品、そして外国人の見方から分析してみる。

### 1) 宮崎駿の作品

生命と無生命、人間と他の生き物を明確に区別しない文化、アニミズム的、多神教的な文化が現代になお息づき、それが日本の新しい作品に反映している。

津堅（2004）の言及では『となりのトトロ』にかぎらず、キリスト教や産業文明以前の、自然と人間が一体となった世界への共感、宮崎アニメのいたるところに見られる。森や森の生き物に共感し、生き物と交流できたり、森から異界への入り込む森の人が登場する。キリスト教は、そのような能力をもった人々を魔女として迫害した。宮崎アニメには、そういう魔女的な一面をもった登場人物への暖かいまなざしがある。津堅（2004）は宮崎アニメにある発信力と考えられる事柄には次の4つがあると述べている。この発信力がストーリーに内在しそれが人間を魅了するのではないだろうか。

①生命と無生命、人間と他の生き物を明確に区別しない文化、アニミズム的、多神教的な文化が現代になお息づき、それが作品に反映する。

②子ども文化と大人文化の明確な区別がなく、連続的ないし融合している。

③宗教やイデオロギーによる制約がない自由な発想と表現。

④民族や言語、階級などによって分断されない巨大で知的な庶民を基盤にする。

宮崎自身は日本のアニメ文化に関して以下のように考えており、それがアニメ作品に反映している。

（1）狩猟・採集を基本とした縄文文化が、抹殺されずに日本人の心の基層として無自覚のうちにも生き続けている。

（2）ユーラシアの穀物・牧畜文化にたいして、日本は穀物・魚貝型とでも言うべき文化を形成し、それが大陸とは違うユニークさを生み出した。

（3）大陸から適度に離れた位置にある日本は、異民族（とくに遊牧民族）による侵略、強奪、虐殺など悲惨な体験をもたず、また自文化が抹殺される体験ももたなかった。

### 2) 手塚治虫の作品

日本は、表現に関しては昔から性の垣根がきわめて低いか、ほとんどないに等しかった。それどころか、人間と人間以外のものの境界もかなり曖昧で、人が動物や妖怪との間に子供をもうける物語も多く見られる。例えば、歌舞伎は、その始まりから性や人間非人間の垣根が低いという傾向があった。有名な歌舞伎の阿国は胸に十字架をつけ男装して踊り、パートナーの男性は女装していたという。津堅（2004）によると、日本の芸能には最初から「性の置き換え」が平然と行われ、観客もそれを楽しんでいた。また桜の精が重要な役割を果たしたり、キツネが芝居にからんだりする。つまり「性の置き換え」を自由に楽しんだり、人間と動物との交感が自由になされたりする。この傾向は、牧畜文明

を知らないで、あるいは遊牧民との接触の経験をもたないで、高度に文明化した日本の独自の歴史に根ざすものと思われる。これは「日本文化のユニークさ」でいえば、もちろん上記（2）に関係する。

手塚が自由奔放に変身させるストーリーは、もとは日本古来の感性、アニミズム的な感性に根ざしているのかもしれない。手塚の初期の作品(1949年初版)『メトロポリス(手塚治虫漫画全集 (44))』ではミッチーという中性の人間型ロボットが、スイッチを押すことで男にも女にもなれる。男女差どころか、人間と機械の差も曖昧で、こうした変身の要素は、手塚作品の根幹をなしており、惹きこまれるひとつの要素となっているのではないだろうか。

### 3) 呉善花の見解

韓国人で日本に帰化した呉善花は、日本のポップカルチャーが世界で受け入れられる理由を、縄文文化という日本の歴史の根幹にさかのぼることで解き明かしている。

『日本の曖昧力』(PHP新書)の著書で、日本を体系的に理解するには次のような三つの指標が必要だという。①欧米化された日本、②中国や韓国と似た農耕アジア的な日本、そして③前農耕アジア的(縄文的、自然採集的)日本、の3つである。日本文化の特色は、③のアジア的農耕社会である弥生時代以前の歴史層に根をもち、それが②や①に受け継がれ現在にも生きていることにある<sup>v</sup>。

日本の神道は、強烈なものを排除する傾向が強い。強烈な匂いや音、色、血などを嫌い、静かで清浄な雰囲気を好む。その内容はアニミズムであるが、アジア的農耕カルチャーで、強烈な刺激や生贄の血や騒然たる踊りや音響を好まないという点では、世界のアニミズムとは正反対である。日本ではソフトな形に変化しながら、信仰とも非信仰ともいいがたい形をとりつつ、近世から現代へ、一般人の間から文化の中央部の人にはいたるまで残っていったのである。

### 4) ローランドケルツの見解(クールな日本のポップカルチャー)

小説家で編集者のローランドケルツ(東京大学教官(当時)父はアメリカ人、母は日本人)は「1970年代や1980年代、日本が世界的に認められるようになる中で、活躍中の前衛的なアーティストたちはアメリカ、ヨーロッパ、そしてアジアの諸文化から気に入ったものだけを習得し、独創的な作品を作り出した。ただし、彼らアーティストの作品は、ものの見方、視覚的アイコン、物語上の前提そして空想で構成された文化的基盤の核心部分を共有する、自国の列島に住む観衆だけに向けられていた。徳川時代と同じように、日本は熱心に他国の文化を研究しながら、国内の観衆だけを相手にクリエイティブな表現を磨いていたのだ。」と言い切っている。また西欧人が日本のアニメをクールだとする理由として、「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であった文化にない何か新しいもの(同時に古いもの)、それらが混ざり合ったクールな魅力を発しているのではないだろうか。」と述べている。

このクールさは日本の長所、日本の誇るべき文化だともいえる。実際マンガやアニメが世界的に普及し、それらを通して日本にとりつかれる若者が増えているからである。

## 7. マンガ・アニメと日本語学習

マンガやアニメが好きの人が、それらを日本語学習に役立てていると答えている学習者が52.6%(台湾での鈴木調査)と半数以上となる。特に「TVを日本語学習に利用する」のは73.7%に達しており約4分の3がテレビアニメで日本語学習をしている。また「日本の歌を聞いたり歌ったりする」と答えている学習者が68.4%もいる<sup>vii</sup>ことから歌番組をテレビで見て日本語も学習することになっている。

このように、テレビ放送は日本語学習者には何らかの学習効果をもたらしていると考えられる。

アメリカでは、放送倫理が厳しいため銃や裸体や血、タバコなどがあるところは修正されることが多い。しかし今ではインターネット上のアニメをダウンロードして試みるのが可能になっているため日本の作品のまま見ている学習者も多い<sup>vii</sup>と考えられる。

### 1) マンガと日本語学習

また、マンガの市場はアメリカでも拡大しているが、一部いわゆるオタクといわれる人に限られている。しかも安く仕上げるために翻訳の質は落ちている。日本語のギャグや風刺を翻訳すること自体難しいうえ、日本の文化を知らない人が訳すので作家の意図と全く違う内容になったり真意が伝わっていなかったりするマンガ本が多い（米国だけでなく台湾・中国などでも同様）。

マンガに興味があるのはアニメをみて内容を知ってからマンガでじっくり読む学習者がいるということである。もともとアメリカ人にとって、日本のアニメにアクセスするのは限られた日本好きの人、他とは違うことを好む人に限られるとされている。アメリカでは日本のもの以外に多くのゲームや自国のアニメなどの娯楽が簡単に手に入るためである。まず日本に興味をもち、では日本語も学習しようという学習者がアメリカでは多くなる。鈴木調査（2011）でアニメやマンガに対する興味の度合いに関して過去と今現在（大学生）を比べて回答してもらったが、マンガは今の方が興味が増したという人がアニメに比べて多かった。マンガは自分の目で日本語を読むので、ある程度日本語能力がないと読めない。またマンガは自分のペースで納得がいくまで時間をとって読むこともできる。つまり日本語学習がさまざまな面でできるということで日本語を学習している現在、マンガに過去より興味を持つ学習者がいるということである。これが日本のマンガが幼稚だとは言えない根拠でもある。

一方、アジアでは自国の娯楽自体の発達が日本のようになされていないということもあり、日本のマンガやアニメが格好の娯楽となりうる。特に幼児期を終えた青少年にとっての娯楽として日本のマンガやアニメは幅を利かせている。それらを日本製とさえ知らずに楽しむ人も多いが、その原作を見たり読んだりしたくて日本語を学習しようという学習者もいてかれらが日本語学習者になるわけである。但し中国では正式に政府が許諾しているのは 20 タイトルのみ（ドラえもん、名探偵コナンなど）で、いわゆる海賊版が多いがそれらの訳は明らかに間違っていること、あるいは誤解して訳していることが多い。韓国では自国のマンガが無料でネットで読めるため日本製マンガやアニメは減少している。一方、台湾では漫画のシェアの 9 割が日本のマンガで台湾の出版社も日本語文を翻訳したものを販売しており、少年向け、少女向け、萌系などジャンルも多岐にわたって人気を博している。シンガポールやマレーシアなど多民族国家では日本語版も中国語版や英語版のマンガと同様に人気がある。

日本のマンガの人気理由として東南アジアでは「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（前掲のインタビュー調査）。たとえば天津外国語大学のデータでは表 2、図 2 のように、マンガの人気理由として「キャラクターや登場人物がかわいい」という学習者が 30%以上（103 人のうち 35 人）である。

### 2) アニメと日本語学習

現在はインターネットでテレビアニメを鑑賞することが多いが、テレビアニメの 90%が日本人クリエイターの作品といわれている。なぜ日本のテレビアニメが人気であるかという点、それは、ストーリーの柔軟性、独創性、無国籍性、多様性だといえる。日本の週末のテレビ番組は朝から夜までどこかのチャンネルでアニメがみられる。子ども向けが殆どであるが中学生の心理を巧みに描いている萌

図 2 「マンガ」の人気の理由 (天津外国語大学鈴木調査)

	キャラクターがかわいい	内容が優れている	日本文化がわかる	ストーリーが複雑	現実にはあり得ないこと	リアルである	自分ができるできないことができる
1年生	13	9	2	1	1	1	1
2年生	8	18	8	3	1	1	2
3年生	14	4	11	5	5	0	0
計 (人)	35	31	21	9	7	2	3

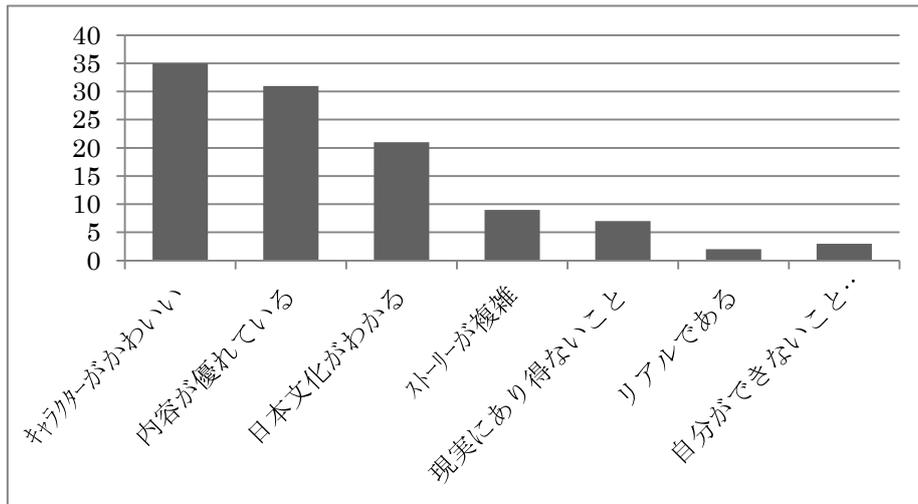


図 2 「マンガ」の人気の理由 (天津外国語大学鈴木調査)

系のものもあり、大人もつい見てしまう内容も多い。

在日中の留学生に対するアンケートで影響を受けたアニメをきいたところ、アジア圏の留学生と欧米圏出身者では異なり、アジア圏は「ドラえもん (子ども向け)」「宇宙戦艦ヤマト (中高生向け)」、欧米圏は「AKIRA」「GHOST IN THE SHELL 攻殻機動隊」という結果であった。どちらの学習者からも日本のアニメは「かわいい」との答えがあったがその「かわいい」の意味が中国出身者と日本人の「かわいい」とがずれているという指摘 (中国語の「かわいい」の訳が日本語の意味からずれているため)があった。日本では姿恰好が自身のものや現実とは異なって西洋化した外見や生活スタイルを意味することが多い。もっとも登場人物の姿恰好がかわいい人気アニメをみても、その「かわいい」の内容は以下のように時代ごとに異なった意味合いで登場していることが分かる。

1960年代は「みんなに好かれる」「大人だけど大人ではない」(子どもに対する形容詞)

1970年代は性の解放 (性に興味はあるが怖い=かわいい)

1980年代には性愛漫画などだれを主体としても成り立つが成人ではない心情

1990年代にはグローバル化で先が読めず夢のない人がふえ無難な「かわいい」をベースにしたものが有用となる時代背景での登場

一方、欧米は「Coolだから」という理由が多い。通常の cool の意味は「超然としたカッコよさ」や「冷静さ」である。起源としてはアフリカジャズのテンポが遅く愛好人数も少ない、よってホットではなくクール (1950年代の黒人文化) であるという意味であった。それが白人の文化に移行していったため、ジャズは新しいもので理解できないものだから買いたい、聴きたいという欲望を生んだ。同

じように日本の文化は不思議なところがあるから知りたい、つまりクールだから知りたいという欲望がわくということである。アメリカでの人気アニメの内容を時代背景を追ってみてみると、1980年代日本が絶好調で寿司・忍者など日本文化の不思議さが流行（＝アニメの翻訳）し、1990年代後半から2000年初頭にはポケモンブームとなった。日本から何かを学びたいという人が増え、未知のものを明らかにしたい気持ち（＝日本語・日本文化を知ろう）が大きくなった。人は日常的でないものにはエキゾチックになる。文化的差異や距離が大きいと cool と形容されることが多い。それが合衆国で日本のアニメファン増加を支えていると考えられる。この傾向は合衆国だけではなく広く西欧の諸国でも同じであると推測される<sup>viii</sup>。

また、中国では日本のアニメに興味を持った要因は千差万別でその年齢も7歳～20歳と幅がある。興味を持った作品も「ドラえもん」から「セーラームーン」「ワンピース」「エヴァーゲリオン」などさまざまでアメリカとは異なっている。上述したように、中国も他のアジア諸国と同様、子供や青少年の娯楽が発達していなかったため、日本の新しい文化のマンガやアニメに傾倒していったといえる。

## 8. おわりに

日本語学習者の日本語学習の動機に「マンガ・アニメを日本語で」が多いことから、マンガ・アニメに魅せられることが日本語学習に結びつくことは確かである。問題は日本語学習者数は増加傾向ではあるが、初級レベルで日本語学習を終えてしまう学習者が多いことである。それは、十分な日本理解者、日本語話者に育っていないということである。また、日本語は場面や話者・相手によって使い分ける必要があるが、その使い分けを習得せずに、マンガやアニメから覚えた日本語を使って、その不自然さが日本語母語話者を驚かせること<sup>ix</sup>もある。以上のようなことを考えると、マンガやアニメから入る日本語教育が必要である。マンガやアニメで使われる日本語はリアル（実際の口語表現）であるので、その運用さえ教えれば使える日本語になるのである。

本研究では、日本のマンガやアニメが人気を博しており、それは日本の伝統的な文化習慣が背後にあるためストーリーが複雑であったり Cool であることが要因の一つと考えられることをみた。そしてそれらが日本の文化的資産、文化力となっているといえること、それらに対する興味を日本語を学ぶ動機になることを筆者の調査から検証した。課題はその興味や動機を高度な日本語、つまり実際に使われている日本語を理解し日本語で何かをなすことができる日本語話者に育てることである。したがってそのための日本語教育のアプローチの方法を確立すること、その学習を効率的に進めるための教材を開発することが急がれる。既にアニメを使った教材も開発されている<sup>x</sup>が、日本語を使える人材になるのには充分とはいえない。これらの課題を解決する具体的方策を練り、実現させたい。

さまざまな動機で日本語を学び始めるが、日本文化も多様であり、どの文化も日本語学習の動機となる魅力を備えている。新しい文化を視座に入れた日本語教育を発展させ、日本ファン、日本語ファンをさらに増やすことに寄与したいと考えている。

**謝辞** この研究のためのアンケート調査やインタビューにご協力いただきましたプリンストン大学牧野成一先生、エストニアタルツ大学宮崎恵理先生、台湾元治大学林淑樟先生、韓国東西大学校中村伊知郎先生、ハルピン師範大学沼野治郎先生、モンゴル文化教育大学牧久美子先生、シンガポール領事館、バンコク国際交流基金の皆さま、その他多くの先生、日本語学習者の皆さまに厚く御礼申し上げます。

本研究は文科省科学研究費補助金(課題番号 22652951「ポップカルチャーが日本語教育に及ぼす影響」)による研究の一部です。

## 参考文献

- アンアリソン 2005 『菊とポケモン—グローバル化する日本の文化力』 実川元子 (訳) 新潮社  
遠藤誉 2008 『中国動漫新人類』 日経 BP 社  
呉善花 2009 『日本の曖昧力』 PHP 新書  
河合隼雄 1982 『中空構造日本の深層』 中公叢書  
国際交流基金調査 2007 『輸出促進調査シリーズ』  
国際交流基金調査 2010 『国際文化評価手法の調査研究報告書—国際交流基金のドイツでの事業を対象とした調査研究—』  
作田啓一 1973 『深層社会の点描』 筑摩書房  
津堅信之 2004 『日本アニメーションの力』 NTT 出版  
ローランドゲイツ2007 『ジャパナメリカ 日本発ポップカルチャー革命』 永田医 (訳)ランダムハウス講談社  
「国際文化評価手法の調査研究報告書」 <http://www.jpfa.go.jp/japanese/index.html>(2011.9.1)  
「我が国コンテンツに対する海外消費者実態調査」 <http://www.jetro.go.jp/world/asia/07000716> (2011.9.1)

## 別添資料(アンケート調査表)

「海外の日本語学習について」研究をしていますのでご協力をお願いします。私個人の研究のためにだけ使用するもので、全て統計的に処理され個人情報漏れしません。母国語で答えてもよいです。

- 1、日本語の学習期間=独習で( 年 ヶ月) + 学校で( 年 ヶ月)
- 2、日本語学習の最大の動機は? (○は一つ)  
( ) 日本のマンガやアニメに興味がある。( ) 日系企業に就職するのに好条件になる。( ) 留学したい。  
( ) 日本文化を詳しく知りたい。( ) 日本に旅行に行きたい。( ) 日本語が分かる親類(又は家族)がいる。( ) 日本人の友人を作りたい。( ) 他の言語を希望したが無理だったので日本語にした。( ) その他( )
- 3、日本語学習の最終目的は? (○は1つ)  
( ) 日本語のドラマやアニメが分かる。( ) 日本人と会話ができる。( ) 日本語の専門家(教師)になる。  
( ) 日本に留学できる。( ) 日系企業に雇用される。( ) 日本語能力試験に合格する。( ) その他( )
- 4、日本の漫画に興味がありますか。  
( ) とても ( ) 少し ( ) 以前はあったが今はない ( ) あまりない ( ) 全然ない
- 5、日本の漫画に一番興味があったのは何歳ごろで何という題名? ( ) 歳 ( )
- 6、日本のアニメに興味がありますか。  
( ) とても ( ) 少し ( ) 以前はあったが今はない ( ) あまりない ( ) 全然ない
- 7、日本のアニメに一番興味があったのは何歳ごろで何という題名? ( ) 歳 ( )
- 8、アニメや漫画の登場人物で最も好き、または影響を受けたのはどの作品のどれですか。  
(作品名 ) (登場人物またはキャラクター名 )
- 9、漫画とアニメではどちらが好きですか。  
( ) アニメ ( ) 漫画 ( ) どちらともいえない ( ) どちらも嫌い
- 10、なぜ日本の漫画が多く外国で読まれていると思いますか。(○は1つ)  
( ) 表情や様子がうまく描かれている ( ) 登場人物やキャラクターがかわいい

- 複雑なストーリーがわかりやすく展開する  日本人の気持ちや行動や日本文化がわかる  
 登場人物が自分の気持ちを再現している  未知の世界や人の行為などが出てくる  
 現実にはありえない人やできごとが本当に存在すると思える  その他 (

11、なぜ日本のアニメが多くの国で人気があると思いますか。(○は1つ)

- 声や音がいい  登場人物の表情がリアル  登場人物やキャラクターがかわいい  
 自分のできないこと、やりたいことが見られる  現実にはありえない人やできごとが本当に存在すると思える

12、日本人の友人ができたなら日本語でどんなことを話したいですか。(○は3つまで)

- 日常生活  日本の習慣  日本のゲーム  日本のアニメ  漫画  
 日本の映画やドラマ  日本の音楽  ファッション(コスプレなど)  
 日本の伝統文化  旅行/観光地  経済  政治  宗教  その他 )

13、日本語を自習するとき利用するもの(複数回答可、PC=personal computer)

- テレビ  インターネット接続 PC  PC  電子辞書  インターネットを利用する携帯電話  
 ゲーム機  DVD/CD  ビデオ  その他 ( )

14、予習や復習以外の日本語関連の自習内容(複数ある場合は時間の多い順に番号をつける)

- テレビドラマを見る  アニメを見る  漫画を読む  歌を聞く/歌う  
 会話を聴く  会話をする  他の日本語学校に通う  練習問題  なし

15、日本の文化で漫画やアニメのほか何について、またはどんなことに興味がありますか。

16、日本に留学したいですか？

- 絶対したい  できたらしたい  わからない  あまりしたくない  しない

i 日本貿易振興機構 JETRO 2011「我が国コンテンツに対する海外消費者実態調査—米国アニメ市場の実態と展望」

ii アンアリソン(2005)でも指摘されている。

iii 武蔵野大学大学院入学者数など。ただし留学生数は日本人学生数の減少を埋め合わせという意味で入学を認めている大学も存在するので減少しない(留学生の質は低下)ともいわれている。

iv アン アリソン (2010) p.30

v 石原東京都知事が知事に当選した日にある殺人事件の報道に接して「自分の母親の死骸を押し入れにつこんで年金をもらった人のような日本人がいたら日本は破滅する」と言っていたが、そういう我欲の強い日本人が増えてきたことも事実である。人と話すことを嫌う人も増え、農耕民族というDNAが消えつつある時代とも考えられる。

vi タイでも同様に日本の歌番組を日本語学習につなげているという回答が多かった。

vii 中国ではネットでのアニメは中国語のサブタイトルが出ているものが多い。

viii エストニア大学のアンケート調査からも同様な結果が出ている。

ix 日常会話で相手を「おまえ」と呼んだり、女性が「行くぜ」と言うなど。

x 国際交流基金『アニメマンガの日本語』<http://anime-manga.jp> など。