

セッション1
日本語学習者のためのウェブサイト・アプリ開発

アニメ・マンガの日本語

<http://anime-manga.jp>

開発の背景

海外における日本のアニメ・マンガ人気

日本語学習のきっかけ、動機づけ

外交におけるポップカルチャーの活用方針

↓
日本語教育における「アニメ・マンガ」の活用
の可能性を検討

アニメ・マンガ調査

- 情報収集
 - 海外のアニメ・マンガの普及と現状
- アニメ・マンガ収集
 - 海外で人気のあるアニメ・マンガ情報、収集
- 教材収集
 - アニメ・マンガを利用した教材、研究、実践
- 聞き取り調査
 - アニメ・マンガとの関わり、日本語教材ニーズ

海外のアニメ・マンガの普及と人気

海外での普及

- TVアニメ→原作マンガ→興味の細分化
- 2000年代にインターネットで世界中に広く普及
- 動画D/L、ファンサブ、スキャンレーション

海外で人気のあるアニメ・マンガ

- 少年、少女向けアニメ・マンガ、ストーリーもの
- ジャンルは少年(忍者、侍)、少女(学校、恋愛)

アニメ・マンガを利用した教材

- マルチメディア教材
- 日本語表現・文化理解のための教材
- 実際のマンガを利用した教材、素材
- 中等教育学習者向け教材
- マンガファン向けの教材

→アニメ・マンガで日本語、文化を教える／学ぶ

日本語学習者とアニメ・マンガ

- 媒体: TV、本→PCで視聴へ
- 理解: 音声は日本語、理解は英語サブ
- 情報: ファンサイト、友達から、Web上で収集
- 日本語学習: きっかけの7-8割がアニメ・マンガ
- 学習ニーズ: キャラクターの話し方やジャンル特有の表現などアニメ・マンガに特徴的で辞書や教科書に出てこない表現の解説がほしい

→アニメ・マンガの日本語が知りたい!

サイト開発の目的

アニメ・マンガ好きの世界中の日本語学習者が、アニメ・マンガを入り口として、楽しく日本語を学ぶことで、日本語や日本文化への理解を深め、さらなる日本語学習の動機づけとする。

ユーザー像



東南アジア
高校生男性
初級
第2外国語で日本語

子供の頃から日本のアニメが好きで日本語を選択した。アニメはPCで好きな作品をD/Lして見る。日本語音声の魅力があるので、日本語音声に英語サブで視聴している。アニメから時々学校で習ったことばが聞こえてわかるとうれしい。アニメから学んだことばは「てめえ」「やったー」など。意味は翻訳(英語)があるから困らないが、日本語ではほとんどわからないので、理解できるようになったら、うれしい。マンガは母語版しか読んだことがない。



西欧
大学生
女性
上級
日本語専攻

最近アニメより、マンガが好き。アニメの吹き替えやマンガの翻訳が下手だと、キャラクターの雰囲気伝わらないから、やっぱり日本語版がいい。最新作はスキャンレーションサイトでチェックしたり、読者レビューを読んだりして、気に入ったら日本語版をAmazonで注文して読む。日本に短期留学した時もマンガを大量に買い、蔵書は300冊以上。最近アルバイトでマンガを母語に翻訳している。マンガに現れる日本語は、辞書で調べても時々載っていないので、わからないことが多く、翻訳するのは難しい。



中南米
成人
男性
入門
日系企業勤務

アニメ・マンガが趣味で、日本にも興味をもつようになった。日系企業に勤め始め、日本語も習いたいと思い、日本語学校に通ったけど、文字と文法ばかりでつまらなくなり、半年でやめてしまった。でもアニメ主題歌は日本語で歌える。アニソンやコスプレなどのファンイベントにも時々参加して情報交換する。アニメ・マンガを日本語でわかるようになりたいので、独学で勉強したいけど、どうすればいいかわからない。



アジア
成人
女性
中上級
高校の日本語教師

学習者はみんな日本のアニメ・マンガが大好き。8割ぐらいはアニメ・マンガが日本語を始めた理由。授業中に「NARUTO」と言うだけで、ものすごい反応がある。時々、学習者からアニメ・マンガに出てきたフレーズなどについて質問されるけど、答えられないことも多い。自分自身はあまりアニメ・マンガに興味はないが、学習者の関心が高いし、動機づけとして授業に取り入れられればと思う。実際はテスト期間などの余った時間に母語字幕つきアニメを見せるぐらいで、授業で扱ってはいない。

対象ユーザーとニーズ

日本のアニメ・マンガが好きな
初級から上級までの幅広いレベルの
PCでインターネットを日常的に利用している
日本語学習者(+日本語教師)

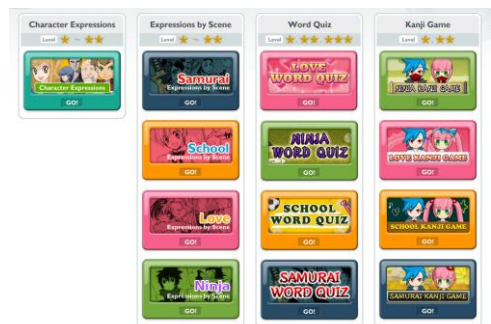
アニメ・マンガの日本語
が知りたい！



開発コンセプト

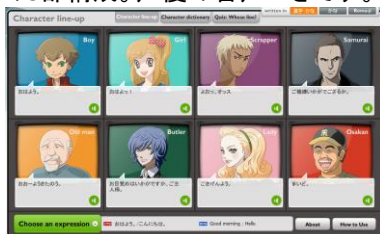
- アニメ・マンガを日本語学習につなげる。
→学習要素の抽出と選定
- アニメ・マンガの魅力や世界観を生かす。
→解説の提供方法やデザイン
- 楽しく学べ、自律学習につながる。
→選択式構造とクイズ、ゲーム

コンテンツ



Character Expressions: キャラクター表現

アニメ・マンガの典型的な8人のキャラクターに特徴的な表現(一言フレーズ、文法、呼称、発音)を学べます。一斉変換、キャラクター別解説、クイズ:誰のセリフの3部構成。声優の音声つきです。



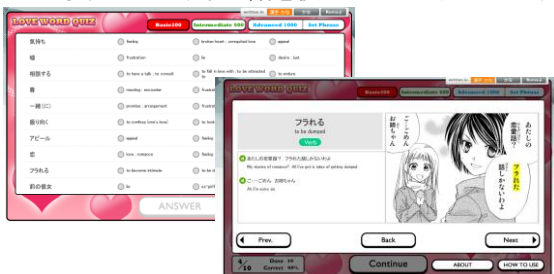
Expressions by Scenes: 場面別表現

ジャンルの典型的なストーリー展開に沿ったマンガで、場面別によく現れる一言フレーズ、オノマトペ、文化情報を学べます。オノマトペクイズもあります。



Word Quiz: 用語クイズ

ジャンル用語を初級、中級、上級のレベル別にクイズで学習できます。用語を使ったマンガ例つきです。



Kanji Game: 漢字ゲーム

ジャンルによく現れる漢字の意味や読みを初級、中上級レベルのゲームで学べます。



コンテンツの工夫(サイトの特徴)

- 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を学べる。

海外で人気のあるアニメ・マンガ作品の実際のセリフから典型的なキャラクター、ジャンル表現を選定。

- アニメ・マンガの世界観の中で学べる。

アニメ風のキャラクターやマンガによる解説。

- 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。

好きなキャラクター、ジャンル、レベル、内容を選べる。マンガを読んだり、クイズやゲームで楽しく学べる

反響

- アクセス数(2017年7月31日現在)

総ページビュー: 17,019,917PV

2016年度年間: 1,496,468PV

- ユーザーの声

ファンサイト等で300件以上の反響の声

「ファンの気持ちをわかっているサイト」

「アニメ・マンガに本当に現れそうなリアルな表現がいい」

「Otaku-Friendly Language Lessons」

反響

- 要望

コンテンツの充実

多言語化

音声の追加

4コンテンツ →13コンテンツ

英語(日本語)→スペイン語、中国語、韓国語、フランス語

キャラクター表現 →場面別表現、用語クイズも

反響

- 日本語教育現場の活用

マンガイベントで日本語学習の動機づけに活用

授業でサイトの表現やマンガを利用

ポップカルチャーの日本語、翻訳コースで活用

アニメ・マンガファンに自習用に紹介

サイトを活用した授業例→KCクリップ

<http://www.jfkc.jp/clip/anime/related.html>