

論文

海外での「日本文化紹介」教案作成プロジェクト ーインドネシアの大学における日本語教師養成課程での実践¹ー

宮谷 敦美[†]・東 弘子[†]

要旨

日本語専攻を有するインドネシアの大学で2018年3月に「日本文化紹介」教案作成プロジェクトを実施した。この実践に参加した学生に対するアンケート結果から、ポップカルチャーが日本語学習の契機の大きな要因であることが分かった。また、日本語学習の過程において、インドネシアと日本の「考え方の違い」を知ることがポップカルチャーのコンテンツをより深く理解することにつながるという気づきを得ていることも明らかになった。本実践における日本語学習者の事例から、日本語学習のための手段としてポップカルチャーを用いるという従来の考え方ではなく、すでにインドネシアに広く受容されている「マンガ」や「アニメ」をより深く理解する手段として日本語を理解するという出発点から、日本語教育の内容や手法を捉える必要性を示唆した。

キーワード

アニメ、マンガ、教案作成、動機づけ

[†]愛知県立大学外国語学部国際関係学科教授

1. はじめに

本稿は、インドネシアで日本語専攻を有する大学において2018年3月に実施した「インドネシアの高校生に対する日本文化紹介のための教案作成プロジェクト」を紹介する。その背景として、第2節では2017年に実施したマンガ・アニメの受容状況に関する調査結果から、日本のポップカルチャーが広く受け入れられている状況を概観する。第3節以降は、プロジェクトの実践の過程、アンケート結果に言及しつつ、「マンガ」や「アニメ」を通して、インフォーマルな日本語学習が広くおこなわれているインドネシアにおいて、日本語学習を始める契機や日本文化に関する興味関心がどこにあるかを明らかにする。また、グループワークを進める中で、彼らの日本語学習経験の内省や日本文化の関心の変化について注目したことをとりあげ、日本語教育への応用のヒントを探る。

海外において日本のポップカルチャーが一定のプレゼンスを持ってきたことから、日本語教育で、その状況を活用しようという動きは、すでにある。例えば、日本語の普及を目指す国際交流基金では、マンガやゲームの要素を取り入れた教材「エリンが挑戦！にほんごできます。」(<http://erin.ne.jp/>) や、「アニメ・マンガの日本語」アニメ・マンガのキャラクターやジャンルの日本語を学ぶeラーニングサイト「マンガ・アニメの日本語」(<http://anime-manga.jp>)を開発、活用している。熊野・川嶋(2011)、熊野(2012)

では、日本語学習の動機付けとなるマンガやアニメの日本語を理解することを通じて、日本語学習者の拡大および日本語教育の普及を目指すことが論じられている。一方、近藤・村中(2010)では、日本語を普及する上でポップカルチャーに関心強い人をターゲットにすることが効果的であるとしつつも、学習開始後の継続学習支援の方法は未解決の課題とされている。

本稿では、日本語学習者であり、かつ日本語教育の実践者ともなる、インドネシアの日本語専攻大学生への教案作成プロジェクトを通じて、日本語教育とポップカルチャーの関連付けについて「日本語学習のための手段としてのポップカルチャー」から「マンガ・アニメ作品への深い理解の手段としての日本語学習」へと、考え方を転換する必要性があることを示す。

2. インドネシア大学生のマンガ・アニメの受容状況

日本ポップカルチャーと日本語学習の動機付けや学習効果との関係を探ることを目的として「日本語教育とクールジャパン」と題した意識調査を、共同研究者である浜元聡子とともに2017年8月に実施した²。インドネシア・ジョグジャカルタにある大学を中心に、直接学生に呼びかける、スタッフにメール依頼するなどの方法で、依頼文を配布し、10日間の回答期限を設け、回答者がPCやスマホなどの端末からウェブサイト上の設問に入力回答する形式で、257

1 本稿は、宮谷・東が第1節を、東が第2節を、宮谷が第3、4、5節を、執筆した。

2 この調査については、東(2019)でも、結果を一部公開している。

表1 「日本的」イメージの項目に関する質問と回答（上位より）
 Q9. 次の項目の中で、「とても日本的だ」と思うものをすべて選んでください。
 Silakan pilih semua yang Anda rasa sangat Jepang dari pilihan-pilihan di bawah ini. （回答者数 257）

回答の選択肢	回答数（百分率）
アニメ／Anime	220（85.6%）
マンガ／Manga	201（78.2%）
食べ物／Makanan, Kuliner	183（71.2%）
音楽／Musik	143（55.6%）
ゲーム／Game	132（51.4%）
歴史／Sejarah	122（47.5%）
自然／Alam	121（47.1%）
ドラマ／Drama	119（46.3%）
映画／Film	115（44.8%）
社会／Sosial	95（37.0%）
ファッション／Fashion	93（36.2%）
文学／Sastra, Novel	88（34.2%）
ガジェット／Gadget	75（29.2%）
経済／Ekonomi	62（24.1%）
政策／Kebijakan Politik	45（17.5%）
宗教／Agama	33（12.8%）
その他／Lain-lain.	10（3.9%）

名から回答を得た。質問は 18 項目で、選択肢式と自由記述によるものである。誰もがアクセスする形ではなく、依頼文に記載されたアンケートページの URL をたどって回答する方式で、依頼文及び質問文はすべてインドネシア語と日本語を併記し、自由記述の回答についても両言語の使用を可とした。7 項目の回答者属性の他、日本語学習歴や動機、マンガ・アニメの受容媒体、好きな作品、日本ポップカルチャーのイメージ、認知度、日本と関連するキャリアイメージ等について回答を求めた。本稿では、この中からマンガ・アニメについて、多様な作品が受け入れられていることを紹介する。

本調査では、日本語学習歴のあるインドネシアの大学・専門学校の学生および卒業生を調査対象としており、257 名の回答者は 10 代後半から 20 代前半で、うち 18～21 歳が全体の 7 割を占め、男女比はほぼ 4:6 である。日本語を専攻する（していた）のは 160 名ほどで、全体の 6 割強であった。日本語学習の開始時期は、インドネシアの中等教育機関の外国語科目としての日本語設置が一定数あることから、高校が 45%、中学が 12%、高等教育以降は 42% である。子どものころからという回答（2 名）もあった。現在日本に留学中の 7 名を含め、10% が日本在住経験を有しているものの、渡日経験のない者が 82% であった。このような回答者に対し、以下の表 1 で示した 16 項目について、「とても日本的だ」と思うものを複数回答で求めたところ、「アニメ」「マンガ」をはじめ「食べ物」「音楽」「ゲーム」という文化コンテンツに関わる 5 項目が、上位を占めた。

また、Q11、Q12 で、これまで読んだことがあるマンガ作品を 3 つまで、アニメについても、見たことがある作品

を 3 つまで、以下のように自由記述で書くよう質問した。

Q11. マンガ（Komik）が好きな人に質問します。今までに読んだマンガで、好きなものを 3 つ書いてください。マンガのタイトルは、インドネシア語で書いてもいいです。

Pertanyaan bagi yang suka membaca Manga. Mohon tuliskan 5 judul Manga yang paling Anda sukai dari yang pernah Anda baca. Judul boleh ditulis dalam Bahasa Indonesia.

Q12. アニメが好きな人に質問をします。今までに見たアニメで、好きなものを 3 つ書いてください。アニメのタイトルはインドネシア語で書いてもいいです。

Pertanyaan bagi yang suka menonton Anime. Mohon tuliskan 3 judul Anime yang paling Anda sukai dari yang pernah Anda tonton. Judul boleh ditulis dalam Bahasa Indonesia.

マンガについての回答者は 198 名で、全 190 作品（延べ数 514）、アニメについての回答者は 224 名で、全 188 作品（延べ数 624）であり（論文末資料 1、2 参照）、多様な作品があげられた³。マンガでは、回答数の多い『NARUTO -ナルト-』『名探偵コナン』『ONE PIECE』『ドラえもん』『黒執事』『進撃の巨人』『FAIRY TAIL』のように、コミック本として出版されたメジャーなものもあるが、回答者が 1 名の作品が 126 件と多く、それらの中には、メディアも時代もジャンルもさまざまなものがあげられている。アニメについてもジャンルはさまざまであるが、映画がヒットした『名探偵コナン』『君の名は。』『あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。』といった作品はもちろんのこと、ゲームやライトノベルと関連のあるメディアミックス作品が多く現れているのが特徴的で、『ソードアート・オンライン』などが回答者数上位の作品としてあがっている。回答者 1 名の作品は 97 作品である。マンガ・アニメいずれにも共通してあげられた作品は 73 作品であり、マンガ・アニメ全体を通してあげられた異なり数は 305 作品であった。こうしたことから、インドネシアの大学生の間では、日本のマンガ・アニメが広く受容されていることが分かる。

3. 「日本文化紹介」教案作成プロジェクト

インドネシア・ジョグジャカルタにあるムハマディア大学ジョグジャカルタ校（以下、UMY）外国語文学部日本語学科において、2018 年 3 月にプロジェクト型教育実践（以下、PBL）を実施した。UMY 日本語学科は、高等学校日本語教師養成プログラムを有し、4 年次に高等学校での日本語教育実習を行う。また、卒業後も高等学校や専門学校等で日本語教師になる学生が一定数いる。高等学校での日本

3 シリーズ作品はまとめて一つの作品と数えた。回答はインドネシア語または日本語で必ずしも正確でない名称でなされているが、論文末の資料 1、2 は日本語のオリジナル作品名で記載している。

表 2 事前アンケートの設問

番号	質問
問 1	あなたが日本（や日本語）に興味を持ったきっかけは何ですか。それはいつですか。
問 2	日本語を学ぶきっかけは何でしたか。どのようにして、日本語を勉強しはじめましたか。
問 3	現在、日本の社会や文化、日本語について、興味を持っていることを教えてください。
問 4	高校生の時に日本の社会や文化、日本語について興味を持っていたことは何ですか。
問 5	日本の社会、文化、日本語などについて、どんな方法で情報を得ていますか。 (インターネット等の場合は、サイトやグループの名前も教えてください)
問 6	これまでに勉強した日本語や日本文化のクラスについて、面白かったことや印象に残っていることを教えてください。
問 7	日本人の友達や、日本語が話せる外国人の友達はいいますか。その人はどこに住んでいますか。どうやってその人とコミュニケーションをとっていますか。(例：時々会います、Messenger で連絡します、Skype で話します、など)
問 8	大学卒業後、どんな仕事につきたいですか。それは、日本語に関係する仕事ですか。
問 9	高校の日本語の先生になりたいですか。仕事について、どんな印象がありますか。

語実習では、日本語の文法よりも、簡単な会話練習や文化の紹介を通して日本語に親しむという活動をするのが多いとのことであった。

そこで、本 PBL では、「高等学校での日本語教育実習で、日本文化に関する授業を行う」という設定のもと、グループで教案を作成、発表するという課題をたて、3 日 (4.5 時間) の活動を設計した。

本 PBL は、①～⑤の手順で実施した。① UMY の学生に日本語学習を始めた契機と学習動機について、何が彼らを日本語学習に向かわせたのかを内省し、事前にアンケートに答える (3 月 10 日)。そのうえで、②どのような授業内容が高校生の日本語への関心を高められるかについてディスカッションを行い (3 月 13 日)、③高校での日本文化紹介のための教案を設計し、発表する (3 月 13 日、14 日)。その後、④学生はグループでの作業を進め、教案と教材案を完成させ (3 月下旬)、⑤本 PBL を通じて考えたことをふりかえりアンケートに答えた (3 月下旬)。

これらの活動を通して、学生自身の日本語学習を捉えなおすとともに、日本語教師として、学習者の学習動機を高めることの大切さや、学習者の興味関心のある内容と日本語学習をむすびつける方法を考えさせることを実践の目的とした。本 PBL の設計実施においては、日本語学科主任の Sonda Sanjaya 氏と専任講師である Wistri Meisa 氏と事前に打ち合わせを行った。実践の対象は、UMY 外国語文学部日本語学科 3 年生の 19 名である⁴。

①④⑤は、遠隔でのやりとりになるため、本 PBL の参加学生を決定した後、Sonda 氏、宮谷も含めた 21 名で

Facebook グループをつくり、やりとりができる環境を作った。②③の教育実践は宮谷が担当し、必要に応じて通訳として Sonda 氏または Wistri 氏が補助にあたった。

①事前アンケート (3 月 10 日)

プロジェクト参加学生に対して、自身の日本語学習動機や日本語使用環境に関するアンケートを実施した。アンケートの実施には Google Form を使い、インドネシア語で実施した。19 名全員から回答を得た。回答は、インドネシア語、日本語の両方を可とし、インドネシア語の回答は、Wistri 氏により翻訳されたデータを用いて分析した。アンケートの設問は、表 2 の通りである。

アンケートの結果から、彼らの日本語学習の契機 (問 1) は、アニメ (9 名：『NARUTO -ナルト-』『四月は君の嘘]) や J-Pops (1 名) といったポップカルチャーへの言及が約半数を占めた。すでにインドネシアに日本のポップカルチャーが浸透しており、ポップカルチャーが日本語学習を始める大きな要因であるといえる。このほかにも、「日本の文字はかわいい」といった日本語そのものの特徴への言及 (1 名)、日本人との出会い (2 名)、身近な人が日本語を勉強していたから (1 名) など、日本人や日本語が彼らにとって身近な存在であることも分かった。

日本語学習を始めた際の方法は、学校での学習ではなく、アニメ、J-Pops、映画を活用したインフォーマル・ラーニングが 9 名であり、大学入学時での日本語レベルに差があるという特徴もみられた。

高校の時に日本社会や文化、日本語について興味を持っ

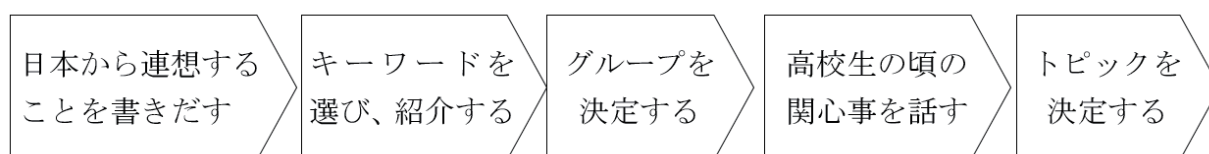


図 1 グループ決定と教案の方向性を決定するまでの流れ

4 本プロジェクトは、参加希望者を募り課外授業として実施した。3 年生 30 名のうち、19 名が参加した。

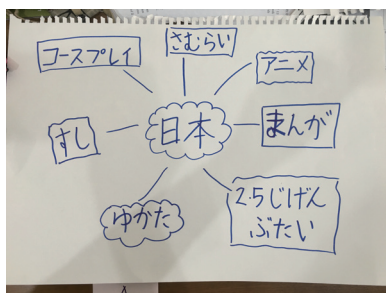


写真1 マッピングの例



写真2 ディスカッションの様子



写真3 アイデアを発表

ていたこと(問4)は、アニメ(8名)、J-Pops(2名)、伝統的な文化(2名)、戦争時代の日本の歴史(1名)、日本の技術(1名)、商取引場面での会話(1名)、興味なし(2名)と、ポップカルチャーが半数以上を占めた。これも、問1と同様の傾向が見られた。

「日本人との交流の機会がある(問7)」と答えた学生は11名で、多くがLINEなどのSNSを使ったやりとりをしている。また、将来つきたい職業(問8:複数回答)については日本語教師(9名)、日本語の通訳・翻訳者(5名)、日本に関連のある仕事(8名)と、日本語教師に関心を持つ学生が多く、また、教師の仕事への印象(問9)は、「チャレンジがある」「重い責任がある」「やりがいのある仕事」「面白い仕事」という肯定的なコメントがある(11名)一方で、「大変な仕事」「つまらない」「教えるのは難しい」「いじめを受けたりスキャンダルがある」という否定的な意見(5名)もあった。

②プロジェクトの趣旨説明⁵とディスカッション(2018年3月13日、90分)

学生に対して、プロジェクトのタスクとその目的について説明した。この時間は、教案作成を始める前に、学生自身の高校時代の関心事や日本語に関する興味の拡がりについて内省、共有した後、共通の関心事を持つ学生とグループを作った。また、教案作成の際に留意すべき点について、話し合った。具体的な手順を図1に示す。

プロジェクトのタスクと目的を説明した後、日本語学習について、学生の興味関心の方向性を明らかにすることを目的に、ウォーミングアップとして、日本や日本語から連想することばをマッピング形式で書き出した(写真1)。その後、

マッピングの中から、自分にとって最も大事だと思うことばを、全員の前で紹介し、その後同じ興味関心を持つ学生が3~4人でグループを形成した。その後、①の事前アンケートで回答した「日本語を学ぶきっかけ」や「高校生のときに、日本や日本語に関して、興味を持っていたこと」についてグループで話し合い、高校生に日本語や日本文化について紹介するときに、何に関連づけると効果的か意見を出し合った(写真2)。その後、特に重要と思うものを3つ選び、全体でシェアした。

ここまでの活動で、学生が、高校生に日本に興味を持たせ、日本語学習の動機づけにつながると挙げた内容は、表3の通りである。グループごとに3つのアイデアを出したため、計15挙げられた。全5グループのうち4つのグループが動機づけにアニメが有効であると述べた。このほかにも日本語そのもののおもしろさを知らせること、教師や日本に行きたいという、日本や日本人そのものへの関心を高めること、インドネシアでも人気がある、寿司、エンジン(ヤマハのバイクは学生の憧れ)、日本の歌などを使うことが提

表3 高校生の日本語学習の動機づけにつながると考えたもの

トピック	挙げられた数
アニメ	4
日本の文化(行事)	2
日本語の先生が存在	2
日本に行きたいという気持ち	2
日本語	2
食べ物	1
日本の歌	1
エンジン(バイク・車)	1

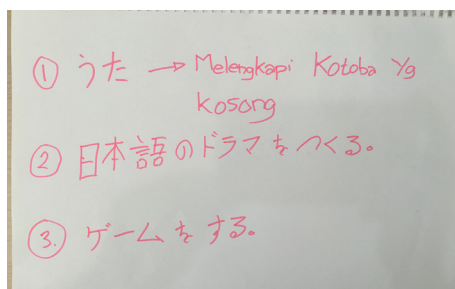


写真4 活動案の例



写真5 発表の様子

5 この日に、本教育実践研究に関する趣旨をインドネシア語で説明した後、参加学生にインドネシア語と日本語を併記した研究調査協力承諾書に署名してもらった。

案された（写真 3）。

グループで発表した動機付けの案について学生の意見交換を行った後、それぞれの内容について、文化紹介で行う活動アイデアを考えておくよう指示し、この時間の活動は終了した。

③教案作成ワークショップ（3月13日・14日、90分×2回）

教案作成ワークショップは、3月13日、14日に実施した。まず、②で自らの経験をもとに考えた、高校生が日本語学習に興味を持つきっかけとなる内容について、どのような活動が可能か、グループで案を出した（写真 4）。その後、一つのトピックに絞り込み、具体的な教案を作成するという手順をとった。

教案作成計画の際には、教案作成計画をまとめるためのタスクシートを配付し、テーマ、教室活動の目的、内容を決めるとともに、教材の媒体（動画、スライド、紙など）や教材の使用言語（インドネシア語、日本語）についても話し合うように伝えた。また、教室活動を通して高校生に理解してほしいこと（目標）や、一方的な説明に終わらないための工夫についても考えるように指示した。教案作成で留意することを確認したのち、グループで話し合いと作業を進めていった。1コマ目の授業終了時に、2コマ目（14日）

の活動の進め方について学生に意見を求め、タスクシートにまとめた内容を、スライドを用いて発表することにした。スライドは、14日までにグループで準備することにした。

2コマ目は、グループによる発表を行った。今回作成された教案のテーマは、「4コマ漫画」「カラオケ」「寿司」「人の呼び方」「浴衣」である。発表の持ち時間は7分とし、その後質疑応答とディスカッションを行った（写真 5）。発表スライドは、Facebook グループに上げるように指示し、後ほどコメントを付けられるようにした。Facebook に記入した学生のコメント例を表 4 に示す。ワークショップ終了後、3月末までに、グループで教材を作成し、Facebook に上げることと、本 PBL での学びに関するアンケートに回答するよう伝えた。

④教材の完成（3月下旬）

②③のワークショップの後、学生は具体的な教材を作成し、Facebook にアップし、全員で共有した。5グループのうち、4グループが教材案を送付した（「浴衣」をテーマとしたグループは未提出）。4つの教材案のうち3つ（「4コマ漫画」「寿司」「人の呼び方」）がスライドによるもの、「カラオケ」はプリント教材であった。

表 4 発表スライドに対するコメント例⁶

テーマ	コメント
4コマ漫画	<ul style="list-style-type: none"> ・良い発表ですね。でも日本語のマンガはちょっと難しいですね。 ・実はそのメソッドを初めて聞いて、面白いメソッドだと思います。よかったですねー
カラオケ	<ul style="list-style-type: none"> ・高校生の興味を考えて、それはいいアイデアですけど、もっとやさしい方法を使ったほうがいいですよ。^^ ・それは良い発表です。でも高校生は日本語の歌意味がわかるにくいと思います。
寿司	・いいテーマです、なんか今お腹がペコペコ（笑）
人の呼び方	・これは良い発表ですね。全部のメンバーが話しました。
浴衣	・いい発表でした。日本の伝統的な文化を教えることはいいと思う。

表 5 事後アンケートの内容（自由回答形式）

番号	質問
問 1	今回のプロジェクトについて、あなたのグループは、何を作りましたか。
問 2	テーマや内容を決めるときに、グループでどんな意見ができましたか。そして、グループで大切にしたい意見や理由はなんですか。
問 3	コンテンツを作るときに、工夫したことを書いてください。
問 4	このプロジェクトをとおして、あなたが日本語を勉強しはじめたときのことに、思い出したことがあったら、書いてください。
問 5	このプロジェクトを通して、高校生に日本語を教えるときに大切にしたいと思ったことを書いてください。
問 6	あなたのグループで作ったコンテンツで、高校生にどんなことを伝えたいですか。
問 7	今回のプロジェクトワークであなたが考えたことや、他の人との話し合いで思ったことをできるだけたくさん書いてください。

6 表 4 のコメントは、一部誤用が見られるがそのまま引用している。

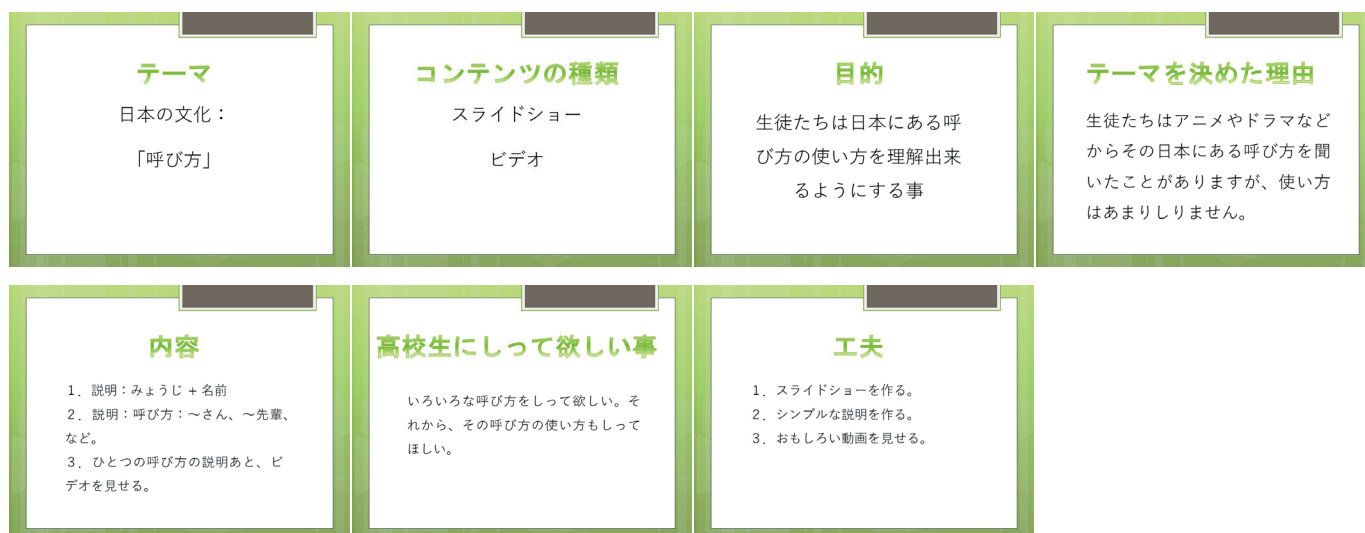


図2 「人の呼び方」の教案作成案スライド

⑤事後アンケート（3月下旬、Google form による調査）

本PBLの経験を通して学生が考えたことを知るために、事後アンケート調査を行った。事前アンケートと同様、Google Formを使い、インドネシア語で実施した。参加学生19名中、16名から回答を得た。回答は、インドネシア語、日本語の両方を可とし、インドネシア語の回答は、Wistri氏により翻訳されたデータを用いて分析した。アンケートの内容は、表5の通りである。これに関する考察は、第4節で言及する。

4. 学生はプロジェクトを通して何を考えたのか：ある教案作成を例に

2017年に実施したインドネシアの大学生に対するアンケート調査の結果、「日本らしさ」を代表するものとして、1位が「アニメ」、2位が「マンガ」であったことは、第2節で述べた。では、日本語学習者である大学生が、「日本文化を紹介する」タスクにおいて、どんなテーマを選び、それをどのように扱うのか。本教育実践で、「マンガ」や「アニメ」に関連づけて日本文化紹介のテーマを決めた学生グルー

プが、これらのコンテンツをどのような観点からとり上げるかを見ていくことで、彼らがポップカルチャーへの興味と日本語学習をどのように関連付けているのかを見ていく。本PBL実践に参加した5つのグループのうち、2つのグループが「マンガ」、「アニメ」を教材として取り上げた。このうち、「人の呼び方」をテーマに選んだ学生グループの教案作成プロセスに注目し、事後アンケートと彼らが作成したスライドを基に考察を行う。

「人の呼び方」を取り上げたのは、男性3名、女性1名のグループである。「アニメ」に関するテーマを決定する上で、どんな議論をしたか（事後・問2）について、学生Aは、「現在では、多くの人がアニメを見て日本語を学んでいます。しかし、正しい言葉の使い方を知らないの、私たちは人の呼び方の正しい使い方を教える重要性を考えた⁷⁾」と述べた。さらに、これに関連して思い出したこと（事後・問4）について、「最初は私は本当に『～くん』の正しい呼び方について理解していませんでした。でも今私はその使い方を少し理解している⁸⁾」と答えた。

他の学生は教室活動で、高校生に「アニメ、ドラマなど

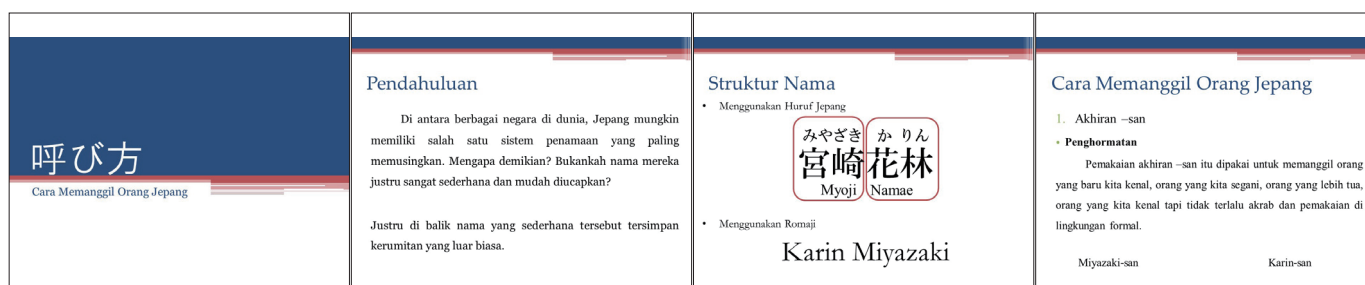


図3 「人の呼び方」の教材スライド（一部）

7 原文 banyak orang saat ini yang belajar bahasa jepang melalui menonton anime. tapi mereka tidak tau cara penggunaan kata-katanya secara tepat dari opini inilah kami menganggap pentingnya mengajarkan penggunaan yobikata yang benar

8 原文 ya, pada awalnya saya tidak terlalu mengerti cara penggunaan yobikata yang benar terutama panggilan ~kun, tapi sekarang saya mulai sedikit mengerti cara penggunaannya

でよく見られる呼び方⁹」について伝えたい(事後・問6)と考へ、そのために「興味深く、生徒が理解するのが難しい教材¹⁰」をつくるよう心掛けたと述べた(事後・問5、学生M)。また、「呼び方を使うだけではなく、使うプロセスがある¹¹」ことを理解させたい(事後・問6、学生W)と考へる学生もいた。彼らが発表したスライドを図2に示す。

このグループは、彼ら自身が興味を持ち、日本語学習の動機ともなった「アニメ」について取り上げ、最初は使いわけを理解していなかった日本語の「人の呼び方」に注目し、インドネシア語と比較し説明するという授業構成を提案した。最後に作成した教材(図3)では、「さん」「君」「ちゃん」「様」「呼び捨て」「先生」「先輩」を取り上げている。そして、その使い分けや呼びかけている相手との人間関係やイメージについて、インドネシア語で紹介している。

2枚目の「はじめに(Pendahuluan)」のスライドでは「世界のさまざまな国の中で、日本は非常に複雑な命名システムを持っています。なぜでしょうか。彼らの名前は単純で言いやすいのではありませんか。実は名前の後ろに、複雑なシステムがあります¹²。」と説明し、続いて、有名な声優(宮崎花林)やアニメキャラクターを例に挙げ、呼称の使い分けについて説明している。取り上げる具体的な例はアニメでありながら、そこで高校生に理解させたい内容は、日本語の使い分けに関する知識と、インドネシアと日本での人間関係のとりかたの違いについて理解できるように工夫していた。教材の最後は、以下のようにまとめている。

- ・日本語の名前は、名字と名前の2つで構成されています。
- ・日本では恣意的に呼び方を決めません。他人との関係を理解する必要があります。
- ・より近い関係の呼び方を使いたいときは許可を求める必要があります。
- ・インドネシアには、近さの程度を測るための呼び方の接尾辞はありません¹³。

5. まとめ

本稿では、2017年に行った日本のポップカルチャー受容状況に関する意識調査の概要を紹介し、インドネシアの大学生の間では、日本のマンガ・アニメが広く受容されている状況を確認した。それをふまえ、日本語専攻の大学生19名を対象に「日本文化を紹介する」というPBLを実施し、教案作成のプロセスから見えた彼らの「マンガ」「アニメ」の興味関心と、「日本語」への対峙のしかたの実態について、

一つのグループを取り上げ、そのプロセスを記述した。

インドネシアの日本語学習者に関して、日本や日本語を意識するきっかけは、日本のポップカルチャーであることが多く、教案作成の最初の段階で、ポップカルチャーを扱えば高校生の日本語学習の動機づけになると考えていた。しかし、グループで話し合いを進める中で、学生自身が日本語に関心を持った頃と現在の理解とのギャップや、周囲の日本文化に対する間違った理解に注目して、その課題を克服するための教案づくりに目的が変化した。最終的に完成した教室活動案は、素材としてマンガを用いながらも、日本語表現とその背景にある考え方を紹介するという内容となった。本実践の目的は、「興味関心のある内容と日本語学習をむすびつける方法を考えさせる」ことであったが、議論を深めていく中で、彼らの興味の対象である「アニメ」を深く理解するために、理解すべきことはなにか」という問いから教室活動で取り上げる内容が形作られていく過程が明らかになった。

本実践から、日本語学習の入り口はポップカルチャーである日本語学習者が、ポップカルチャーを深く理解するためにも、日本語の「考え方の違い」を理解することが大事だと考えるようになり、自文化であるインドネシアとの違いに面白さを見出しているさまを捉えることができた。本実践はほんの一例にすぎないが、日本語学習のための手段としてポップカルチャーを用いるといった単純な考えではなく、すでにインドネシアに広く受容されている「マンガ」や「アニメ」をより深く理解する手段として日本や日本語を理解するという出発点から、日本語教育の内容や手法を捉える必要性があることを示唆している。

参考文献

- 東弘子 2019(予定)「海外における日本ポップカルチャー受容のかたち - インドネシアの学生を調査対象として」『国際文化研究科論集』20、愛知県立大学国際文化研究科、pp.1-16
- 熊野七絵・川嶋恵子 2011「「アニメ・マンガの日本語」Webサイト開発 - 趣味から日本語学習へ」『国際交流基金日本語教育紀要』7、国際交流基金、pp.103-117
- 熊野七絵 2012「日本語教育におけるアニメ・マンガの活用のために - マドリッド日本文化センター事例報告 -」『国際交流基金日本語教育紀要』8、国際交流基金、pp.185-191

9 原文 tentang penggunaan yobikata yang biasanya ditemui di anime, drama, dll.

10 原文 Materi yang menarik dan tidak sulit untuk ditangkap siswa

11 原文 Tidak sembarang kata panggilan yang bisa diucap, melainkan ada prosesnya

12 原文 Di antara berbagai negara di dunia, Jepang mungkin memiliki salah satu sistem penamaan yang paling memusingkan. Mengapa demikian? Bukankah nama mereka justru sangat sederhana dan mudah diucapkan?

Justru di balik nama yang sederhana tersebut tersimpan kerumitan yang luar biasa.

13 原文・Nama orang Jepang terdiri dari 2 kata, Myouji dan Namae.・Di Jepang, memanggil orang tidak boleh sembarangan. Kita harus tahu hubungan kita dengan lawan bicara seperti apa.・Kita harus meminta izin untuk memanggil dengan panggilan yang lebih dekat atau lawan bicara ingin kita ingin melakukan itu.・Tidak terdapat akhiran di Indonesia untuk mengukur tingkat kedekatan.

近藤裕美子・村中雅子 2010「日本のポップカルチャー・ファンは潜在的日本語学習者といえるか」『国際交流基金日本語教育紀要』6、国際交流基金、pp.1-7

本研究は、愛知県立大学「2016 年度学長特別教員研究費」、「2017 年度学長特別教員研究費」の助成を受け実施された。記して感謝申し上げます。

【資料1】 2017 年 8 月調査の回答より マンガ作品タイトル一覧
調査の Q11. から回答者数の多い順に作品を列挙した。(回答者数 198。一人 3 作品まで。)
異なり 190 作品 (日本名不明 1 を含む)、延べ 514 作品。

	作品名	回答者数		作品名	回答者数		作品名	回答者数
1	NARUTO - ナルト -	48	65	アイリス・ゼロ	1	129	団地ともお	1
2	名探偵コナン	42	66	赤ちゃんと僕	1	130	探偵学園 Q	1
3	ONE PIECE	38	67	アカメが斬る!	1	131	ツバサ・クロニクル	1
4	ドラえもん	22	68	あやかし緋扇	1	132	帝国兄弟	1
5	黒執事	16	69	イタズラな Kiss	1	133	デート・ア・ライブ	1
6	進撃の巨人	13	70	いちご 100%	1	134	デジモンアドベンチャー	1
7	FAIRY TAIL	12	71	市場クロガネは稼ぎたい	1	135	テディ ベア	1
8	クレヨンしんちゃん	8	72	いつもポケットにショパン	1	136	テニスの王子様	1
9	こっちむいて!みい子	8	73	顔文字 D	1	137	デビルサバイバー	1
10	BLEACH	8	74	医龍 -Team Medical Dragon-	1	138	デュラララ!!	1
11	銀魂	7	75	うえきの法則	1	139	テンカウント	1
12	食戟のソーマ	7	76	うるきゅー	1	140	転生したら剣でした	1
13	デスノート	7	77	WOLF'S RAIN	1	141	転生したらスライムだった件	1
14	アイシールド 21	6	78	X	1	142	東京ミュウミュウ	1
15	黒子のバスケ	6	79	エデンの檻	1	143	刀剣乱舞	1
16	ハイキュー!!	6	80	L・DK	1	144	どっちもどっち	1
17	月刊少女野崎くん	5	81	桜蘭高校ホスト部	1	145	ドラゴンボール	1
18	東京喰種トーキョーグール	5	82	織田信奈の野望	1	146	Ns' あおい	1
19	ホリミヤ	5	83	乙嫁語り	1	147	なでしこハニー	1
20	アオハライド	4	84	俺たちのフィールド	1	148	隠の王	1
21	暁のヨナ	4	85	おれは鉄兵	1	149	なんと孫六	1
22	会長はメイド様!	4	86	orange	1	150	虹色の日々	1
23	君に届け	4	87	終わりのセラフ	1	151	Harlem Beat	1
24	四月は君の嘘	4	88	疾風伝説彦佐疾風の七星剣	1	152	花より男子	1
25	ノラガミ	4	89	風光る	1	153	はぴはぴクローバー	1
26	僕のヒーローアカデミア	4	90	カノジョは嘘を愛しすぎて	1	154	パフェちっく!	1
27	マギ	4	91	我間乱 ~ GAMARAN ~	1	155	ハヤテのごとく!	1
28	よつぱと!	4	92	ガンバレ! 中村くん!!	1	156	PandoraHearts	1
29	暗殺教室	3	93	寄生彼女サナ ~ Parasistence SANA ~	1	157	美少女戦士セーラームーン	1
30	神のみぞ知るセカイ	3	94	君の名は。	1	158	不機嫌なモノノケ庵	1
31	ガラスの仮面	3	95	鬼滅の刃	1	159	不滅のあなたへ	1
32	SLAM DUNK	3	96	キャンディ・キャンディ	1	160	BLACK CAT	1
33	世界一初恋	3	97	今日、恋をはじめます	1	161	ブラッククローバー	1
34	七つの大罪	3	98	霧雨が降る森	1	162	ブラック・ジャック	1
35	鋼の錬金術師	3	99	キラキル	1	163	BLACK BIRD	1
36	バクマン。	3	100	銀の匙 Silver Spoon	1	164	ペイブレードバースト	1
37	HUNTER × HUNTER	3	101	狂い鳴くのは僕の番	1	165	ボールルームへようこそ	1
38	ベルセルク	3	102	けいおん!	1	166	ポケットモンスター	1
39	ReLIFE	3	103	月光獣 月の女神と三人の王子 (エバープリンセス)	1	167	ボボボーボ・ボーボボ	1
40	青の祓魔師	2	104	絢爛たるグランドセーヌ	1	168	ボヨボヨ観察日記	1
41	赤髪の白雪姫	2	105	恋と嘘	1	169	まじっく快斗	1
42	赤ずきんチャチャ	2	106	聲の形	1	170	魔法先生ネギま!	1
43	犬夜叉	2	107	コードギアス 反逆のルルーシュ	1	171	みつどもえ	1
44	ヴァンパイア騎士	2	108	小林が可愛すぎてツライっ!!	1	172	夢幻の軍艦大和	1
45	エア・ギア	2	109	コボちゃん	1	173	萌えカレ!!	1
46	カードキャプターさくら	2	110	困った時には星に聞け!	1	174	焼きたて!! ジャぱん	1
47	家庭教師ヒットマン REBORN!	2	111	こみっくパーティー	1	175	約束のネバーランド	1
48	神さまはじめました	2	112	SERVAMP - サーヴァンプ	1	176	遊☆戯☆王	1
49	かりあげクン	2	113	SALAD DAYS	1	177	夕凧の街 桜の国	1
50	ココにいるよ!	2	114	サルヤマっ!	1	178	妖怪アパートの幽雅な日常	1
51	G T O	2	115	シャーマンキング	1	179	ヨコハマ物語	1
52	GIANT KILLING	2	116	シュガー*ソルジャー	1	180	ラストゲーム	1
53	ショコラの魔法	2	117	しゅごキャラ!	1	181	ラブラッシュ!	1
54	ジョジョの奇妙な冒険	2	118	純情ロマンチカ	1	182	Lovely・Toy	1
55	電撃デジナー	2	119	湘南純愛組!	1	183	らんま 1/2	1
56	ぬらりひょんの孫	2	120	SILVER DIAMOND	1	184	遮那王義経	1
57	ひるなかの流星	2	121	スクールランブル	1	185	ルパン三世	1
58	フルーツバスケット	2	122	SKET DANCE	1	186	RAVE	1
59	べるぜバブ	2	123	S・A	1	187	レインボー戦隊	1
60	BORUTO- ボルト - -NARUTO NEXT GENERATIONS-	2	124	刹那グラフィティ	1	188	Re: ゼロから始める異世界生活	1
61	本格科学冒険漫画 20 世紀少年	2	125	それでも世界は美しい	1	189	私がモテてどうすんだ	1
62	MONSTER	2	126	ダイヤの A	1	190	Love Tricks (作品日本名不明)	1
63	るったとこだま	2	127	太陽少年ジャンゴ	1			
64	ワンパンマン	2	128	盾の勇者の成り上がり	1			

【資料2】 2017年8月調査の回答より アニメ作品タイトル一覧
調査のQ12. から回答者数の多い順に作品を列挙した。(回答者数224。一人3作品まで。)
異なり188作品(作品名不定1を含む)、延べ624作品。

	作品名	回答者数		作品名	回答者数		作品名	回答者数
1	NARUTO - ナルト -	49	65	会長はメイド様!	2	129	しゅごキャラ!	1
2	ONE PIECE	27	66	君に届け	2	130	ジョーカー・ゲーム	1
3	ソードアート・オンライン	23	67	銀の匙 Silver Spoon	2	131	しろくまカフェ	1
4	名探偵コナン	23	68	CLANNADO	2	132	好きっていいなよ。	1
5	進撃の巨人	22	69	クロース ZEROII	2	133	Strawberry Panic	1
6	機動戦士ガンダムシリーズ	20	70	ゲーマーズ!	2	134	S・A	1
7	ハイキュー!!	16	71	ゴールデンタイム	2	135	すべてがFになる	1
8	ドラえもん	14	72	GTO	2	136	SLAM DUNK	1
9	犬夜叉	13	73	新世紀エヴァンゲリオン	2	137	聖闘士星矢	1
10	黒子のバスケ	13	74	世界一初恋	2	138	ソウルイーター	1
11	君の名は。	12	75	ダイヤのA	2	139	DARKER THAN BLACK	1
12	デスノート	11	76	ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生	2	140	DIVE!!	1
13	銀魂	10	77	探偵学園 Q	2	141	タッチ	1
14	四月は君の嘘	10	78	ちはやふる	2	142	WWW.WORKING!!	1
15	あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。	9	79	となりのトトロ	2	143	たまごまーけっと	1
16	黒執事	8	80	日常	2	144	ちびまる子ちゃん	1
17	クレヨンしんちゃん	7	81	ノラガミ	2	145	中華一番!	1
18	聲の形	7	82	ハイスクールD×D	2	146	中二病でも恋がしたい!	1
19	BORUTO- ボルト - NARUTO NEXT GENERATIONS-	7	83	ひとりじめマイヒーロー	2	147	ツキウタ。	1
20	アオハライド	6	84	氷菓	2	148	徒然チルドレン	1
21	月刊少女野崎くん	6	85	不機嫌なモノノケ庵	2	149	テニスの王子様	1
22	デジモンアドベンチャー	6	86	フルメタル・パニック!	2	150	天元突破グレンラガン	1
23	東京喰種トーキョーグール	6	87	ヘタリア	2	151	とある魔術の禁書目録	1
24	夏目友人帳	6	88	ポケットモンスター	2	152	トライガン	1
25	Fate シリーズ	6	89	マギ	2	153	ドラゴンボール	1
26	僕のヒーローアカデミア	6	90	ReLife	2	154	DRIFTERS	1
27	暗殺教室	5	91	ログ・ホライズン	2	155	曇天に笑う	1
28	男子高校生の日常	5	92	赤毛のアン	1	156	ナイツ&マジック	1
29	刀剣乱舞	5	93	アカメが斬る!	1	157	凧のあすから	1
30	ノーゲーム・ノーライフ	5	94	あの夏で待ってる	1	158	七つの大罪	1
31	鋼の錬金術師	5	95	アルドノア・ゼロ	1	159	NEW GAME!	1
32	HUNTER × HUNTER	5	96	イタズラな Kiss	1	160	のだめカンタービレ	1
33	BLEACH	5	97	一週間フレンズ。	1	161	灰と幻想のグリムガル	1
34	ラブライブ!	5	98	イナズマイレブン	1	162	ハウルの動く城	1
35	ワンパンマン	5	99	頭文字D	1	163	薄桜鬼	1
36	カードキャプターさくら	4	100	うえきの法則	1	164	爆走兄弟レッツ&ゴー!!	1
37	境界の彼方	4	101	うたの☆プリンスさまっ♪	1	165	バクマン。	1
38	ギルティクラウン	4	102	H2O	1	166	バッカーノ!	1
39	食戟のソーマ	4	103	織田信奈の野望	1	167	美少女万華鏡	1
40	千と千尋の神隠し	4	104	orange	1	168	響け! ユーフォニアム	1
41	ばらかもん	4	105	カードファイト!! ヴァンガード	1	169	干物妹! うまるちゃん	1
42	文豪ストレイドッグズ	4	106	崖の上のポニョ	1	170	秒速5センチメートル	1
43	僕だけがいない街	4	107	神様はじめました	1	171	ヒロイン失格	1
44	オオカミ少女と黒王子	3	108	神のみぞ知るセカイ	1	172	Free!	1
45	コードギアス 反逆のルルーシュ	3	109	キャプテン翼	1	173	まじっく快斗	1
46	さくら荘のペットな彼女	3	110	境界線上のホライゾン	1	174	魔法の宅急便	1
47	Charlotte	3	111	銀河英雄伝説	1	175	魔法科高校の劣等生	1
48	純情ロマンチカ	3	112	グランブルーファンタジー	1	176	魔法少女まどか☆マギカ	1
49	ジョジョの奇妙な冒険	3	113	K	1	177	魔法少女リリカルなのは	1
50	SKET DANCE	3	114	けいおん!	1	178	名犬ジョリィ	1
51	STEINS;GATE	3	115	GATE 自衛隊 彼の地にて、斯く戦えり	1	179	〈物語〉シリーズ	1
52	美少女戦士セーラームーン	3	116	恋と嘘	1	180	やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。	1
53	FAIRY TAIL	3	117	ゴーストハント	1	181	遊☆戯☆王	1
54	べるぜバブ	3	118	ゴーストバスター	1	182	ユーリ!!! on ICE	1
55	アイシールド21	2	119	ゴッドイーター	1	183	弱虫ペダル	1
56	アイドルマスターシリーズ	2	120	この素晴らしい世界に祝福を!	1	184	ラブ★コン	1
57	青の祓魔師	2	121	この世界の片隅に	1	185	ルパン三世	1
58	赤髪の白雪姫	2	122	コボちゃん	1	186	るろうに剣心 - 明治剣客浪漫譚 -	1
59	暁のヨナ	2	123	PSYCHO-PASS サイコパス	1	187	六花の勇者	1
60	Another	2	124	坂道のアポロン	1	188	スタジオジブリ (作品名不定)	1
61	アホガール	2	125	残響のテロル	1			
62	Angel Beats!	2	126	地獄少女	1			
63	おそ松さん	2	127	シムーン	1			
64	俺物語!!	2	128	GIANT KILLING	1			