

模擬授業

漫画から見える異文化理解

佐々木隆

内 容

パワーポイント資料	1
Honorifics	5
アニメを通じた国際文化交流	9
参考文献	29
文化芸術振興基本法	41

2008年8月6日

模擬授業

漫画から見える 異文化理解

2008年8月6日

漫画

まんが、マンガ、劇画。

アニメ、アニメーションともに同じ概念のものとしてここでは取り上げます。

漫画、マンガ、まんが、manga

mangaは外国語になった日本語です。(CODの定義)

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

アニメ animeも外国語になった日本語

(CODの定義)

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

ORIGIN 1980s: Japanese

漫画(まんが)の社会的評価

図書館でも漫画(まんが)を蔵書として置いているところがある。公立図書館をはじめ、学校図書館でもこうしたところがある。まんが日本史や漫画●●といったものも登場している。

学校教育と漫画、アニメの歴史

1997年 文化庁 マルチメディア映像・音響芸術懇談会
「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、音響芸術が誕生してきた」

1997年 TV『ポケットモンスター』
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』
1998年 TV『遊戯王』

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。

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」にふれている。

2001年 宮崎駿監督『千と千尋の神隠し』
2002年にベルリン国際映画祭金熊賞、2003年に米アカデミー賞長編アニメ賞受賞

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
マンガが学問体系として、また、研究対象として認知されてきた。

2001年 文化芸術振興基本法
(メディア芸術の振興)
第九条 国は、映画、漫画、アニメーション及びコンピュータその他の電子機器等を利用した芸術(以下「メディア芸術」という。)の振興を図るため、メディア芸術の製作、上映等への支援その他の必要な施策を講ずるものとする。

日本の漫画、アニメはなぜ海外で評価されるのか？

- 1 ドラえもんはなぜ人気があるのか
- 2 それいけ、アンパンマンはなぜ人気があるのか
- 3 アンデルセンの『人魚姫』と宮崎駿監督の『崖の上のポニョ』はどんな違いがあるのか

日本の漫画(アニメ)を世界へ(事例)

世界にない習慣を紹介するような場合にはどんな配慮が必要だろうか？

特に英語で表現する上での問題点はないだろうか？

おわり

少しでも異文化理解への興味が出ましたか？

Honorifics

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 importantly, how they differ from American honorifics, we present this brief overview.

Politeness has always been a critical facet of Japanese culture. Ever since the feudal era, when Japan was a highly stratified society, use of honorifics—which can be defined as polite speech that indicates relationship or status—has played an essential role in the Japanese language. When addressing someone in Japanese, an honorific usually takes the form of a suffix attached to one's name (example: "Asuna-san"), or as a title at the end of one's name or in place of the name itself (example: "Negi-sensei," or simply "Sensei/").

Honorifics can be expressions of respect or endearment. In the context of manga and anime, honorifics give insight into the nature of the relationship between characters. Many translations into English leave out these important honorifics, and therefore distort the "feel" of the original Japanese. Because Japanese honorifics contain nuances that English honorifics lack, it is our policy at Del Rey not to translate them. Here, instead, is a guide to some of the honorifics you may encounter in Del Rey Manga.

-san: This is the most common honorific and is equivalent to Mr., Miss, Ms., or Mrs. It is the all-purpose honorific and can be used in any situation where politeness is required.

-sama: This is one level higher than "-san" and is used to confer great respect.

-dono: This comes from the word "tono," which means "lord." It is an even higher level than "-sama" and confers utmost respect.

-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 most often used in a school setting, where underclassmen refer to their upperclassmen as "sempai." 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 "sempai" 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.

[blank]: Usually forgotten in these lists, but perhaps the most significant difference between Japanese and English. The lack of honorific means that the speaker has permission to address the person in a very intimate way. Usually, only family, spouses, or very close friends have this kind of permission. Known as *yobisute*, it can be gratifying when someone who has earned the intimacy starts to call one by one's name without an honorific. But when that intimacy hasn't been earned, it can be very insulting.

Nodame Cantabile is a work of fiction. Names, characters, places, and incidents are the products of the author's imagination or are used fictitiously. Any resemblance to actual events, locales, or persons, living or dead, is entirely coincidental.

A Del Rey Books Trade Paperback Original

Copyright © 2005 by Tomoko Ninomiya

This publication—rights arranged through Kodansha Ltd.

All rights reserved.

Published in the United States by Del Rey Books, an imprint of The Random House Publishing Group, a division of Random House, Inc., New York.

Del Rey is a registered trademark and the Del Rey colophon is a trademark of Random House, Inc.

First published in Japan in 2002 by Kodansha Ltd., Tokyo.

ISBN 0-345-48172-0

Library of Congress Control Number: 2005921798

Printed in the United States of America

Del Rey Manga website: www.delreymanga.com

9 8 7 6 5 4 3

Lettering—Michaelis/Carpelle Design Associates Inc.

TV、映画、教育の分野で漫画、マンガ、アニメが日常生活にかなり入り込んでいる状況がある。手塚治虫(1928-1989)、さらに、宮崎駿(b.1941)の活躍をはじめ、日本のアニメーターが世界中で活躍し、日本のアニメが世界で放映されている。国や文化を越え、日本のアニメが世界中に配信されている現実を見ると、まさにアニメを通じた国際文化交流が考えられる時代ではないだろうか。ポケモンがアメリカで爆発的な人気を博したことも記憶に新しいところである。ここでは国際文化交流のアイテムとしてのアニメを考えてみたい。

1 文化としてのアニメ

国際文化交流のアイテムとして「アニメ」をとらえるということから、まず「文化としてのアニメ」に触れておく必要があるだろう。

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 anime itself has revived the name quite recently.)⁽⁹⁾

2006年7月にはインターネット上にウェブスターにMANGAという言葉が入ったニュースが流れた。

今年のウェブスターの辞書にMANGAという言葉が入った。ANIMEはとっくに辞書入りしている。米国最大のサブカルチャーとなったアニメと漫画は、米国のオタクの力を借りてじわじわと主流に近づこうとしている。(ロサンゼルス支局)⁽¹⁰⁾

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.⁽¹¹⁾

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・ワーグマンは西洋人から見た日本をイラストで紹介した。『ザ・ジャパン・パンチ』(*The Japan Punch*)には、イラストを通して、日本で初めてシェイクスピアの『ハムレット』やオスカー・ワイルド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）
- 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

「文化としてのアニメ」でも述べた通り、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」の中では、「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」⁽¹²⁾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様に、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。⁽¹³⁾ 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⁽¹⁴⁾

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。⁽¹⁵⁾

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。⁽¹⁶⁾

- 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。⁽¹⁷⁾
- 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。⁽¹⁸⁾
- 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

2003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

2005年 杉並アニメーションミュージアム開館

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)

2006年 宮崎吾郎監督『ゲド戦記』

アニメ、漫画専門の図書館等も開館していることは注目すべきところであろう。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月に芸術学部には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採り入れながらマンガを学問する学科です。⁽¹⁹⁾

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。⁽²⁰⁾

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。⁽²¹⁾

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。⁽²²⁾

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、井上雄彦等である。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。そのおもな科目構成は「デジタルコンテンツ創造科学講義」「エン

タテイメントテクノロジー研究」「デジタルコンテンツ創造科学特論」「デジタルコンテンツ創造科学演習」である。

3 メディア芸術としてのアニメ

2001年12月7日に文化芸術振興基本法が公布・施行された。「第三章 文化芸術の振興に関する基本的施策」の（芸術の振興）第8条に注目してみたい。

国は、文学、音楽、美術、写真、演劇、舞踊その他の芸術（次条に規定するメディア芸術を除く。）の振興を図るため、これらの芸術の公演、展示等への支援、芸術祭等の開催その他の必要な施策を講ずるものとする。

（メディア芸術の振興）第九条 国は、映画、漫画、アニメーション及びコンピュータその他の電子機器等を利用した芸術（以下「メディア芸術」という。）の振興を図るため、メディア芸術の製作、上映等への支援その他の必要な施策を講ずるものとする。

ここで初めて「その他の芸術」（次条に規定するメディアを除く。）として、「メディア芸術」という用語が登場し、第9条に定義が示された。「メディア芸術」の考え方は、1997年の文化庁による文化政策推進会議／マルチメディア映像・音楽芸術懇談会「21世紀に向けた新しいメディア芸術の振興について」で大きく取り上げられ、その後1998年の『中学校学習指導要領』の改訂で、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」、2000年の『高等学校学習指導要領』の教科「情報」には「図形と画像処理」で「アニメーションとシュミレーション」に触れるなどの経緯を経て、「メディア芸術」は文化芸術振興基本法により遅まきながら、社会的認知を受けることとなった。

4 英語教材としてのアニメ

「文化としてのアニメ」と「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」⁽⁵³⁾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。（「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』	<i>Pokemon</i>
1 キャタピー	<i>Caterpie</i>
2 トランス	<i>Metapod</i>

- | | | |
|---|-------|-------------|
| 3 | バタフィー | Butterfree |
| 4 | ピジョン | Pidgey |
| 5 | リザードン | Charizard 等 |

- | | | |
|---|----------------|------------------------|
| | 『遊☆戯☆王』 | <i>Yu-gi-O!</i> |
| 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」は英語は“transformation”である。英語版は Metapod であるが、これは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、バタフィーである。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。英語版では butterfree となっている。鳩型のポケモンは英語そのもののピジョン (pigeon) を連想させる pidgey となっている。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。英語版では Charizard であるが、char は「焼けてすすけた」といった意味があり、炎系のポケモンであることから char+lizard といったイメージがすぐに思い付くだろう。

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 (Black Magician) は英語版では Dark Magician、ブルーアイズホワイトドラゴン (Blue-Eyes White Dragon) は青い目の白い龍であり、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. ⁽²⁴⁾

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。⁽²⁵⁾

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る。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」⁽²⁶⁾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.”⁽²⁷⁾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。⁽²⁸⁾

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”⁽²⁹⁾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い。ただ単にアニメを利用して、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。日本の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材の教授者が、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。ディズニー映画をはじめとする世界中のアニメを視野に入れば、可能性はさらに広がってくるのだ。

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と言ってよいだろう。

Japan has become the world leader in comics. Japanese Manga, as comics are called here, 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. ⁽³⁰⁾

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 ⁽³¹⁾

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。メディア芸術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。

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) 「風に吹かれて：in the U.S.A. 米国のオタクと電車男＝國枝すみれ」
(<http://www.mainichi-msn.co.jp/shakai/wadai/news/p20060710dde012070015000c.html>)
- (11) Napier, Susan J. *Anime: from "Alkira" to "Princess Mononoke"* (New York: Palgrave, 2000), p.3.
- (12) 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.
- (13) 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.
- (14) Ibid., p.634.
- (15) 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)
- (16) 『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.
- (17) 『高等学校学習指導要領解説 情報編』(開隆堂、2000年9月)、p.149.
- (18) 「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)
- (19) 「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)
- (20) Ditto.
- (21) Ditto.
- (22) <http://www.asahi.com/culture/update/0307/003.html>
- (23) 『高等学校学習指導要領解説 情報編』、p.1.
- (24) 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

- (25) 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.
- (26) 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.
- (27) 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.
- (28) 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.
- (29) *COD*, p.52.
- (30) “A History of Manga” ([http://www.dnp.co.jp/museum/nmp/nmp_i/
articles/manga/manga1.html](http://www.dnp.co.jp/museum/nmp/nmp_i/articles/manga/manga1.html) 2004年10月10日)
- (31) 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.

参考文献（キーワードは、アニメ、宮崎駿等）

（その1 アニメ・漫画）

- 細木原青起『日本漫画史』雄山閣、1924年7月
- 山口且訓、渡辺泰編『日本アニメーション映画史』有文社、1977年8月
- 米沢嘉博『戦後少女マンガ史』新評社、1980年1月
- 松本零士、日高敏編『漫画歴史大博物館』ブロンズ社、1980年4月
- 片寄みつぐ『戦後漫画思想史』未来社、1980年7月
- 佐藤忠男『漫画と表現』1984年11月
- 吳智英『現代マンガの全体像』1986年4月
- 伴野孝司、望月信夫『世界アニメーション映画史』ほるぷ、1986年6月
- 米沢嘉博編『マンガ批評宣言』亜紀書房、1987年2月
- 竹内オサム、村上知彦編『マンガ批評体系』（全4巻＋別巻1）平凡社、1989年2月～8月
- 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）
- みなもと太郎『漫画の名せりふ』立風書房、1991年12月
- 小山昌宏『まんがの玉手箱』リーベル出版、1992年6月
- 石子順『戦後マンガ史ノート』紀伊國屋書店、1994年1月
- 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）
- 四方田犬彦『漫画原論』筑摩書房、1994年6月
- 池田理代子『文化としての漫画と歴史』岩波書店、1994年6月
- 大塚英志『戦後まんがの表現空間』1994年7月
- 竹内オサム『戦後マンガ50年史』筑摩書房、1995年3月
- 川崎市市民ミュージアム編『日本の漫画300年』（展覧会図録）川崎市市民ミュージアム、1996年7月
- 竹内オサム『マンガの批評と研究＋資料』竹内オサム、1997年1月

- 齊藤宣彦編『別冊宝島』（日本一のマンガを探せ！）宝島社、1997年6月
- 夏目房之介『マンガはなぜ面白いか』日本放送出版協会、1997年11月
- 北野太乙『日本アニメ史学研究序説』八幡書店、1998年2月
- 清水勲『図説 漫画の歴史』河出書房新社、1999年7月
- 日下翠『漫画学のススメ』白帝社、2000年1月
- 瓜生吉則「マンガを語ることの＜現在＞」（吉見俊哉編『メディア・スタディーズ』せりか書房、2000年4月）
- 日経BP社技術研究部編『進化するアニメビジネス』日経BP社、2000年9月
- 鶴見俊輔『戦後日本の大衆文化史』岩波書店、2001年4月
- 大塚英志、ササキバラ・ゴウ『教養としての＜まんが・アニメ＞』講談社、2001年5月
- 夏目房之介『マンガ世界戦略』小学館、2001年6月
- 『アニメージュ』（8月号）徳間書店、2001年8月
- 夏目房之介責任編集『週刊朝日百科 世界の文学』（110 名作への招待 テーマ編 マンガと文学）朝日新聞社、2001年8月
- 榊田磐・榊田真澄『アニメ文化と子ども』日本図書刊行会、2001年11月
- 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
- 『アートアニメーションの素晴らしき世界』エスクエイアガジンジャパン、2002年6月
- 細萱敦責任編集『日本マンガを知るためのブックガイド』アジアMANGAサミット実行委員会、2002年10月
- おかだえみこ『人形（パペット）アニメーションの魅力』河出書房新社、2003年5月
- 『世界と日本のアニメーションベスト 150』ふゅーじょんぷろだくと、2003年6月
- 草薙聡志『アメリカで日本のアニメは、どう見られてきか？』徳間書店、2003

年 7 月

井上静『アニメジェネレーション』社会批評社、2004 年 1 月

叶精二『日本のアニメーションを築いた人々』若草書房、2004 年 1 月

津堅信之『日本アニメーションの力』NTT 出版、2004 年 3 月

山口康男編『日本のアニメ全史』テン・ブックス、2004 年 5 月

松野本和弘編『日本漫画映画の全貌』「日本漫画映画の全貌展」実行委員会、
2004 年 7 月

『アニメーションの現在』ブチグラパブリッシング、2004 年 8 月

五味洋子『アニメーションの宝箱』ふゅーじょんぷろだくと、2004 年 10
月

諏訪春雄責任編集『アニメ文化』（ジャイロス）2005 年 1 月

坂井由人監修『J-アニメーション究極大鑑』ぴあ、2005 年 2 月

浜野保樹『模倣される日本』祥伝社、2005 年 3 月

津堅信之『アニメーション学入門』平凡社、2005 年 9 月

今村太平『漫画映画論』徳間書店、2005 年 11 月

竹内一郎『手塚治虫＝ストーリーマンガの起源』講談社、2006 年 2 月

佐分利敏晴『視覚の原理とアニメーションの解析』佐分利敏晴、2006 年 2 月

畠山兆子、松山雅子『物語の放送形態論』（新版）世界思想社、2006 年 3 月

昼間行雄編『ファンタスティックアニメーション メイキングガイド』マガジ
ン・ファイブ、2006 年 3 月

『米国アニメ市場の実態と展望：調査報告書』日本貿易振興機構市場開拓部、
2006 年 3 月

50 年史編集チーム編『東映アニメーション 50 年史 1956・2006』東映ア
ニメーション、2006 年 8 月

安田節子編『日本アニメーション創始者 北山清太郎傳』（改訂 5 版）安田彪、
2007 年 3 月

赤塚若樹編『ヨーロッパにおけるアニメーション文化の独自の発展形態につ
いての調査と研究』（サントリー文化財団研究助成研究成果報告書）赤塚若樹、

2007年7月

辻真先『ぼくたちのアニメ史』岩波書店、2008年3月

鈴木伸一『アニメが世界をつなぐ』岩波書店、2008年3月

竹内オサム『マンガ研究ハンドブック』竹之内長武研究室、2008年3月

牧野圭一『“感覚的”マンガ論』日本放送出版研究会、2008年4月

『このアニメがすごい！〈2008〉』宝島社、2008年5月

南信長『現代マンガの冒険者たち』NTT出版、2008年5月

『特集：マンガ批評の新展開』（ユリイカ）（第40巻第7号）青土社、2008年6月

（その2 宮崎駿）

宮崎駿『風の谷のナウシカ』（1-7）徳間書店、1987年～1995年

宮崎駿『となりのトトロ』徳間書店、1988年

佐々木隆「風の谷のナウシカ」（『モナリザの家政学』国書刊行会、1991年5月）

宮崎駿『宮崎駿の雑想ノート』大日本絵画、1992年12月

『黒澤明、宮崎駿、北野武 日本の三人の演出家』ロッキング・オン、1993年9月

空の会『宮崎駿映画の風』創樹社、1993年12月

只野籐士郎『「となりのトトロ」はオスカ、メスカ？宮崎駿の母権的世界』日本図書刊行会、1994年4月

『宮崎駿、高畑勲とスタジオジブリのアニメーションたち』キネマ旬報社、1995年

読売新聞社編『1921・1995 小津安二郎から宮崎駿へ、映画に託した私たちの夢』読売新聞社、1995年8月

アニメージュ編集部『もののけ姫』（1-4）徳間書店、1997年

宮崎駿『宮崎駿の雑想ノート』（増補改訂版）大日本絵画、1997年8月

『ユリイカ』（第29巻第11号8月臨時増刊号）（総特集・宮崎駿の世界）青土

社、1997年8月

『キネマ旬報』（臨時増刊号 No.1233）（宮崎駿と「もののけ姫」とスタジオジブリ）キネマ旬報社、1997年9月

澤野雅樹他『宮崎駿の着地点をさぐる』青弓社、1997年12月

井上静『宮崎駿は左翼なんだろう』世論時報社、1998年9月

養老猛司編『宮崎駿』キネマ旬報社、1999年

宮崎駿『天空の城ラピュタ』（1-4）徳間書店、2000年

白石範孝『基礎・基本から「宮崎駿の世界」「詩の世界」へ 自立していく読み手を育てる』東洋館出版社、2001年6月

徳間書店スタジオジブリ事業本部編『「アニメージュ」の誌面を飾った宮崎駿漫画映画の系譜 デビュー作から「千と千尋の神隠し」まで 1963-2001』徳間書店スタジオジブリ事業本部、2001年6月

ニュータイプ編『千尋と不思議の町 千と千尋の神隠し「徹底攻略ガイド」』角川書店、2001年7月

井坂十蔵編『宮崎駿のススメ 「宮崎アニメ」完全攻略ガイド』21世紀BOX、太陽出版(発売)、2001年7月

『「千と千尋の神隠し」を読む40の目』キネマ旬報社、2001年8月

『ユリイカ』（8月臨時増刊号）（宮崎駿『千と千尋の神隠し』の世界 ファンタジーの力）青土社、2001年8月

切通理『宮崎駿の「世界」』筑摩書房、2001年8月

『CONTÉ』（NO.1 特集：宮崎駿の不思議）、若草書房、2001年8月

宮崎駿『千と千尋の神隠し』（1-5）徳間書店、2001年9月

宮崎駿『千と千尋の神隠し スタジオジブリ絵コンテ全集』（13）徳間書店、2001年

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

清水正『宮崎駿を読む 母性とカオスのファンタジー』鳥影社、2001年12月
ネイピア／神山京子訳『現代日本のアニメ：「AKIRA」から「千と千尋の神隠し」まで』

- し」まで』中央公論新社、2002年1月
- Taco Studio『「千と千尋の神隠し」の謎』三笠書房、2002年1月
- 宮崎駿アニメ研究会編『「千と千尋」の謎：「ハイジ」「ルパン」から「千と千尋の神隠し」まで』アミューズブックス、2002年6月
- 井坂十蔵『宮崎アニメの不思議：宮崎アニメ研究読本』21世紀BOX、太陽出版(出版)、2002年8月
- 大泉実成『宮崎駿の原点 母と子の物語』潮出版社、2002年10月
- 佐々木隆『「千と千尋の神隠し」のことばと謎』国書刊行会、2003年3月
- 沈黎暉、尹麗川編『宮崎駿的感官世界』作家出版社、2004年1月
- 『未来少年コナン完全読本：宮崎駿初監督作品』(別冊宝島)宝島社、2004年2月
- 宮崎駿『ハウルの動く城 スタジオジブリ絵コンテ全集』(14)徳間書店、2004年
- 株式会社東宝ステラ編集『ハウルの動く城』東宝株式会社、2004年
- 青井汎『宮崎アニメの暗号』新潮社、2004年8月
- 村瀬学『宮崎駿の「深み」へ』平凡社、2004年10月
- 井上静『宮崎駿：映像と思想の錬金術師』社会批判社、2004年11月
- 廣田朱央『宮崎アニメの女性たち——クララから千尋まで——』新風舎、2004年11月
- 久美薫『宮崎駿の仕事：1979-2004』鳥影社、2004年11月
- 『特集★宮崎駿とスタジオジブリ』(ユリイカ特集号、第36巻第13号、青土社)2004年12月
- 上島春彦『宮崎駿のアニメ世界が動いた「カリオストロの城からハウルの動く城へ」』清流出版、2004年12月
- 『ハウルの動く城 宮崎駿監督作品』小学館、2005年1月
- 針谷周、内藤弓佳、今井智規編『宮崎駿の世界』竹書房、2005年1月
- 佐々木隆『「宮崎アニメ」秘められたメッセージ』KKベストセラーズ、2005年2月

(その3 英文文献)

- Schodt, Frederik L. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Kodansha International, 1986
- Proitras, Gilles. *Anime Essentials*. Stone Bridge Press, 1991.
- Levi, Antonia. *Samurai from Outer Space: Understanding Japanese Animation*. Open Court, 1996
- Napier, Susan J. *Anime: from "Akira" to "Princess Mononoke"*. New York: Palgrave, 2000.
- Jones, Diana Wynne. *Howl's Moving Castle*. Collions, 2000.
- Clements, Jonathan Clements & McCarthy, Helen. *The Anime Encyclopedia*. Stone Bridge Press, 2001.
- McCarthy, Helen. *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation*. Stone Bridge Press, 2002.
- Drazen, Patrick. *Anime Explosion!* Stone Bridge Press, 2003.
- Gravett, Paul. *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. Laurence King Publishing, 2004.
- Cary, Peter. *Wrong About Japan*. Alfred A. Knopf, 2004.
- Patten, Fred. *Watching Anime. Reading Manga*. Stone Bridge Press, 2004.
- Poitras, Gilles. *The Anime Companion*. Stone Bridge Press, 2005.

(その4 インターネット)

“Manga” (<http://en.wikipedia.org/wiki/Manga>)

“Anime” (<http://en.wikipedia.org/wiki/Anime>)

“A History of Manga” (http://www.dnp.co.jp/museum/nmp/nmp_i/)

articles/manga/manga1.html)

“The Hayao Miyazaki Web” (<http://www.nausicaa.net/miyazaki/films/>)

「宮崎駿」(<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%AE%AE%E5%B4%8E%E9%A7%8F>)

「高畑勲・宮崎駿の世界 第二期講義」(<http://www.yk.rim.or.jp/~rst/rabo/asia/asia-u2.html>)

「高畑勲・宮崎駿作品研究所」(<http://www.yk.rim.or.jp/~rst/>)

「スタジオジブリ」(<http://www.ghibli.jp/top.html>)

「千と千尋の神隠し」(<http://www.asashi-net.or.jp/~hn7y-mur/chihiro/>)

「宮崎・高畑アニメ海外事情」(<http://www.yk.rim.or.jp/~wakakun/getro/Mtos/>)

(その5 映像)

[編集] (長編アニメーション映画) 監督作品

1979年 『ルパン三世 カリオストロの城』 (脚本)

1984年 『風の谷のナウシカ』 (原作・脚本)

1986年 『天空の城ラピュタ』 (原作・脚本)

1988年 『となりのトトロ』 (原作・脚本)

1989年 『魔女の宅急便』 (脚本)

1992年 『紅の豚』 (原作・脚本)

1997年 『もののけ姫』 (原作・脚本)

2001年 『千と千尋の神隠し』 (原作・脚本)

2004年 『ハウルの動く城』 (脚本)

[編集] (短編アニメーション映画)

1995年 『On Your Mark〜ジブリ実験劇場』 (原作・脚本)

2001年 『フィルムぐるぐる』 (絵コンテ)

- 2001年 『くじらとり』(脚本)
2002年 『コロの大さんぼ』(原作・脚本)
2002年 『めいとねこバス』(原作・脚本・トロロ役)
2002年 『空想の空飛ぶ機械達』(原作・脚本・ナレーション)
2006年 『水グモもんもん』(原作・脚本)
2006年 『星をかった日』(脚本)
2006年 『やどさがし』(原作・脚本)

[編集] (テレビアニメーション)

- 1971年 『ルパン三世』(TV第1シリーズ)の一部(Aプロ演出グループ名義)
1978年 『未来少年コナン』
1980年 『ルパン三世』(TV第2シリーズ)
 第145話「死の翼アルバトロス」(照樹務名義)
 第155話「さらば愛しきルパンよ」(照樹務名義)
1984年 『名探偵ホームズ』
 第3話「小さなマーサの大事件!？」
 第4話「ミセス・ハドソン人質事件」
 第5話「青い紅玉」
 第9話「海底の財宝」
 第10話「ドーバー海峡の大空中戦!」
 第11話「ねらわれた巨大貯金箱」

[編集] (劇場用アニメーション映画)

- 1965年 『ガリバーの宇宙旅行』(動画・原画)
1968年 『太陽の王子ホルスの大冒険』(動画・原画)
1969年 『長靴をはいた猫』(原画)
1970年 『空飛ぶゆうれい船』(原画)
1971年 『どうぶつ宝島』(アイデア構成・原画)

- 1972年 『パンダコパンダ』(原案・脚本・場面設定・原画)
- 1973年 『パンダコパンダ 雨ふりサーカスの巻』(脚本・美術設定・画面構成・原画)
- 1977年 『草原の子テングリ』(画面レイアウト)(部分)(ノンクレジット)
- 1995年 『耳をすませば』(一部演出・脚本・プロデューサー)

〔編集〕(テレビアニメーション)

- 1974年 『アルプスの少女ハイジ』(場面設定・画面構成)
- 1976年 『母を訪ねて三千里』(場面設定・場面構成)
- 1979年 『赤毛のアン』(場面設定・画面構成)(1～15話まで)

(その6 宮崎駿略年表)

- 1941年 1月5日 東京都文京区生まれ。
- 1963年 学習院大学政治経済学部卒業。東映動画入社。
- 1964年 東映動画労働組合の第2代書記長に就任。
- 1965年 同僚の太田朱美と結婚。
- 1967年 長男(吾朗)誕生。
- 1970年 次男(敬介)誕生。
- 1971年 高畑勲、小田部羊一と共にAプロダクション(現シンエイ動画)に移籍。
- 1973年 高畑勲、小田部羊一と共にズイヨー映像(のちに日本アニメーションに改組)に移籍。
- 1978年 『未来少年コナン』で本格的に演出家に転向。
- 1979年 東京ムービー新社の子会社テレコム・アニメーションフィルムに移籍。
- 1980年 初監督作品『ルパン三世 カリオストロの城』が毎日映画コンクールの大藤信郎賞を受賞。
- 1982年 1月よりアニメージュ誌上で『風の谷のナウシカ』連載開始。11月22

日、テレコム・アニメーションフィルムを退社。

1984年 4月、個人事務所二馬力を設立。

1985年 『風の谷のナウシカ』が毎日映画コンクールの大藤信郎賞受賞。スタジオジブリを設立。

1987年 『天空の城ラピュタ』が毎日映画コンクールの大藤信郎賞受賞。

1989年 『となりのトトロ』が毎日映画コンクールの日本文学大賞と大藤信郎賞、第39回芸術選奨・芸術作品賞・文部大臣賞、第12回山路ふみ子映画賞を受賞。キネマ旬報日本映画ベスト・テン第一位に選出。

1990年 『魔女の宅急便』が毎日映画コンクールのアニメーション映画賞を受賞。東京都民文化栄誉章を受章。

1993年 『紅の豚』が毎日映画コンクールのアニメーション映画賞、アヌシー国際アニメーションフェスティバル・長編部門賞を受賞。

1994年 『風の谷のナウシカ』が第23回日本漫画家協会賞・大賞を受賞。

1997年 『もののけ姫』が毎日映画コンクールの日本文学大賞と大藤信郎賞、第2回アニメーション神戸・部門賞・演出部門を受賞。

1998年 スタジオジブリを退社し、「豚屋」を設立。『もののけ姫』が日本アカデミー賞の最優秀作品賞、第1回文化庁メディア芸術祭・アニメーション部門大賞を受賞。第26回アニメ賞の生涯功労賞、山路ふみ子文化賞、淀川長治賞を受賞。

1999年 スタジオジブリに所長として復帰。

2000年 第3回司馬遼太郎賞を受賞。

2001年 三鷹の森ジブリ美術館を創立し、初代館主に就任。第49回菊池寛賞を受賞。

2002年 『千と千尋の神隠し』が毎日映画コンクールの日本文学大賞、監督賞、アニメーション映画賞、第5回文化庁メディア芸術祭・アニメーション部門大賞、第52回ベルリン国際映画祭の金熊賞、第68回ニューヨーク映画批評家協会の最優秀アニメ賞、ボストン映画批評家協会の特別賞を受賞。『くらとり』が毎日映画コンクールの大藤信郎賞を受賞。朝日賞、フランス国

家功労賞、パリ市勲章を受賞。Business Week 誌の Star of Asia・イノベーター部門に選出。

2003年 『千と千尋の神隠し』が第30回アニメ賞の長編アニメ映画賞、監督賞、脚本賞、音楽賞を受賞。第75回米アカデミー賞の長編アニメーション映画賞を受賞。埼玉県民栄誉賞を受賞。TIME 誌アジア電子版の「アジアの英雄20人」に選出。

2004年 『ハウルの動く城』が第61回ベネチア国際映画祭の金のオゼッラ賞を受賞。第16回ザグレブ国際アニメーションフェスティバルの功労賞、シツチェス国際映画祭の特別審査員賞を受賞。12月、パリ造幣局美術館にて、初の個展となる「MIYAZAKI-MOEBIUS」展を開催。

2005年 徳間書店より独立した、株式会社スタジオジブリの取締役役に就任。『ハウルの動く城』が第9回ハリウッド映画祭のベストアニメーション賞、ニューヨーク映画批評家協会の最優秀アニメ賞を受賞。第62回ベネチア国際映画祭の栄誉金獅子賞、国際交流基金賞を受賞。TIME 誌の「世界で最も影響力のある100人」に選出。

2006年 日本テレビ2階・マイスタ外壁に設置される巨大時計のデザインを手掛ける。

2008年 『崖の上のポニョ』

(その7 その他)

広島市まんが図書館

現代マンガ図書館 (<http://www.naiki-collection.com/>)

大阪府国際児童文学館 (<http://www.iiclo.or.jp/default.htm>)

京都精華大学情報館 (<http://kyoto-seika.ac.jp/>)

杉並アニメーションミュージアム (<http://www.sam.or.jp>)

東京アニメセンター (<http://www.animecenter.jp>)

宝塚市立手塚治虫記念館 (<http://www.city.takarazaka.hyogo.jp/tezuka/Index.htm>)

* 青色の佐々木隆は私とは同姓同名の別人です。

文化芸術振興基本法

(平成十三年十二月七日法律第四百四十八号)

前文

第一章 総則（第一条—第六条）

第二章 基本方針（第七条）

第三章 文化芸術の振興に関する基本的施策（第八条—第三十五条）

附則

文化芸術を創造し、享受し、文化的な環境の中で生きる喜びを見出すことは、人々の変わらない願いである。また、文化芸術は、人々の創造性をはぐくみ、その表現力を高めるとともに、人々の心のつながりや相互に理解し尊重し合う土壌を提供し、多様性を受け入れることができる心豊かな社会を形成するものであり、世界の平和に寄与するものである。更に、文化芸術は、それ自体が固有の意義と価値を有するとともに、それぞれの国やそれぞれの時代における国民共通のよりどころとして重要な意味を持ち、国際化が進展する中であって、自己認識の基点となり、文化的な伝統を尊重する心を育てるものである。

我々は、このような文化芸術の役割が今後においても変わるこ

となく、心豊かな活力ある社会の形成にとって極めて重要な意義を持ち続けると確信する。

しかるに、現状をみるに、経済的な豊かさの中にありながら、文化芸術がその役割を果たすことができるような基盤の整備及び環境の形成は十分な状態にあるとはいえない。二十一世紀を迎えた今、これまで培われてきた伝統的な文化芸術を継承し、発展させるとともに、独創性のある新たな文化芸術の創造を促進することは、我々に課された緊要な課題となっている。

このような事態に対処して、我が国の文化芸術の振興を図るためには、文化芸術活動を行う者の自主性を尊重することを旨としつつ、文化芸術を国民の身近なものとし、それを尊重し大切にすよう包括的に施策を推進していくことが不可欠である。

ここに、文化芸術の振興についての基本理念を明らかにしてその方向を示し、文化芸術の振興に関する施策を総合的に推進するため、この法律を制定する。

第一章 総則

(目的)

第一条 この法律は、文化芸術が人間に多くの恵沢をもたらすものであることにかんがみ、文化芸術の振興に関し、基本理念を定め、並びに国及び地方公共団体の責務を明らかにするとともに、文化芸術の振興に関する施策の基本となる事項を定める

ことにより、文化芸術に関する活動（以下「文化芸術活動」という。）を行う者（文化芸術活動を行う団体を含む。以下同じ。）の自主的な活動の促進を旨として、文化芸術の振興に関する施策の総合的な推進を図り、もって心豊かな国民生活及び活力ある社会の実現に寄与することを目的とする。

（基本理念）

第二条 文化芸術の振興に当たっては、文化芸術活動を行う者の自主性が十分に尊重されなければならない。

2 文化芸術の振興に当たっては、文化芸術活動を行う者の創造性が十分に尊重されるとともに、その地位の向上が図られ、その能力が十分に発揮されるよう考慮されなければならない。

3 文化芸術の振興に当たっては、文化芸術を創造し、享受することが人々の生まれながらの権利であることにかんがみ、国民がその居住する地域にかかわらず等しく、文化芸術を鑑賞し、これに参加し、又はこれを創造することができるような環境の整備が図られなければならない。

4 文化芸術の振興に当たっては、我が国において、文化芸術活動が活発に行われるような環境を醸成することを旨として文化芸術の発展が図られ、ひいては世界の文化芸術の発展に資するものであるよう考慮されなければならない。

5 文化芸術の振興に当たっては、多様な文化芸術の保護及び発展が図られなければならない。

- 6 文化芸術の振興に当たっては、地域の人々により主体的に文化芸術活動が行われるよう配慮するとともに、各地域の歴史、風土等を反映した特色ある文化芸術の発展が図られなければならない。
- 7 文化芸術の振興に当たっては、我が国の文化芸術が広く世界へ発信されるよう、文化芸術に係る国際的な交流及び貢献の推進が図られなければならない。
- 8 文化芸術の振興に当たっては、文化芸術活動を行う者その他広く国民の意見が反映されるよう十分配慮されなければならない。

(国の責務)

第三条 国は、前条の基本理念（以下「基本理念」という。）にのっとり、文化芸術の振興に関する施策を総合的に策定し、及び実施する責務を有する。

(地方公共団体の責務)

第四条 地方公共団体は、基本理念にのっとり、文化芸術の振興に関し、国との連携を図りつつ、自主的かつ主体的に、その地域の特性に応じた施策を策定し、及び実施する責務を有する。

(国民の関心及び理解)

第五条 国は、現在及び将来の世代にわたって人々が文化芸術を創造し、享受することができるとともに、文化芸術が将来に

わたって発展するよう、国民の文化芸術に対する関心及び理解を深めるように努めなければならない。

(法制上の措置等)

第六条 政府は、文化芸術の振興に関する施策を実施するため必要な法制上又は財政上の措置その他の措置を講じなければならない。

第二章 基本方針

第七条 政府は、文化芸術の振興に関する施策の総合的な推進を図るため、文化芸術の振興に関する基本的な方針（以下「基本方針」という。）を定めなければならない。

- 2 基本方針は、文化芸術の振興に関する施策を総合的に推進するための基本的な事項その他必要な事項について定めるものとする。
- 3 文部科学大臣は、文化審議会の意見を聴いて、基本方針の案を作成するものとする。
- 4 文部科学大臣は、基本方針が定められたときは、遅滞なく、これを公表しなければならない。
- 5 前二項の規定は、基本方針の変更について準用する。

第三章 文化芸術の振興に関する基本的施策

(芸術の振興)

第八条 国は、文学、音楽、美術、写真、演劇、舞踊その他の芸術（次条に規定するメディア芸術を除く。）の振興を図るため、これらの芸術の公演、展示等への支援、芸術祭等の開催その他の必要な施策を講ずるものとする。

（メディア芸術の振興）

第九条 国は、映画、漫画、アニメーション及びコンピュータその他の電子機器等を利用した芸術（以下「メディア芸術」という。）の振興を図るため、メディア芸術の製作、上映等への支援その他の必要な施策を講ずるものとする。

（伝統芸能の継承及び発展）

第十条 国は、雅楽、能楽、文楽、歌舞伎その他の我が国古来の伝統的な芸能（以下「伝統芸能」という。）の継承及び発展を図るため、伝統芸能の公演等への支援その他の必要な施策を講ずるものとする。

（芸能の振興）

第十一条 国は、講談、落語、浪曲、漫談、漫才、歌唱その他の芸能（伝統芸能を除く。）の振興を図るため、これらの芸能の公演等への支援その他の必要な施策を講ずるものとする。

（生活文化、国民娯楽及び出版物等の普及）

第十二条 国は、生活文化（茶道、華道、書道その他の生活に係る文化をいう。）、国民娯楽（囲碁、将棋その他の国民的娯楽をいう。）並びに出版物及びレコード等の普及を図るため、

これらに関する活動への支援その他の必要な施策を講ずるものとする。

(文化財等の保存及び活用)

第十三条 国は、有形及び無形の文化財並びにその保存技術（以下「文化財等」という。）の保存及び活用を図るため、文化財等に関し、修復、防災対策、公開等への支援その他の必要な施策を講ずるものとする。

(地域における文化芸術の振興)

第十四条 国は、各地域における文化芸術の振興を図るため、各地域における文化芸術の公演、展示等への支援、地域固有の伝統芸能及び民俗芸能（地域の人々によって行われる民俗的な芸能をいう。）に関する活動への支援その他の必要な施策を講ずるものとする。

(国際交流等の推進)

第十五条 国は、文化芸術に係る国際的な交流及び貢献の推進を図ることにより、我が国の文化芸術活動の発展を図るとともに、世界の文化芸術活動の発展に資するため、文化芸術活動を行う者の国際的な交流及び文化芸術に係る国際的な催しの開催又はこれへの参加への支援、海外の文化遺産の修復等に関する協力その他の必要な施策を講ずるものとする。

2 国は、前項の施策を講ずるに当たっては、我が国の文化芸術を総合的に世界に発信するよう努めなければならない。

(芸術家等の養成及び確保)

第十六条 国は、文化芸術に関する創造的活動を行う者、伝統芸術の伝承者、文化財等の保存及び活用に関する専門的知識及び技能を有する者、文化芸術活動の企画等を行う者、文化施設の管理及び運営を行う者その他の文化芸術を担う者（以下「芸術家等」という。）の養成及び確保を図るため、国内外における研修への支援、研修成果の発表の機会の確保その他の必要な施策を講ずるものとする。

(文化芸術に係る教育研究機関等の整備等)

第十七条 国は、芸術家等の養成及び文化芸術に関する調査研究の充実を図るため、文化芸術に係る大学その他の教育研究機関等の整備その他の必要な施策を講ずるものとする。

(国語についての理解)

第十八条 国は、国語が文化芸術の基盤をなすことにかんがみ、国語について正しい理解を深めるため、国語教育の充実、国語に関する調査研究及び知識の普及その他の必要な施策を講ずるものとする。

(日本語教育の充実)

第十九条 国は、外国人の我が国の文化芸術に関する理解に資するよう、外国人に対する日本語教育の充実を図るため、日本語教育に従事する者の養成及び研修体制の整備、日本語教育に関する教材の開発その他の必要な施策を講ずるものとする。

(著作権等の保護及び利用)

第二十条 国は、文化芸術の振興の基盤をなす著作者の権利及びこれに隣接する権利について、これらに関する国際的動向を踏まえつつ、これらの保護及び公正な利用を図るため、これらに関し、制度の整備、調査研究、普及啓発その他の必要な施策を講ずるものとする。

(国民の鑑賞等の機会の充実)

第二十一条 国は、広く国民が自主的に文化芸術を鑑賞し、これに参加し、又はこれを創造する機会の充実を図るため、各地域における文化芸術の公演、展示等への支援、これらに関する情報の提供その他の必要な施策を講ずるものとする。

(高齢者、障害者等の文化芸術活動の充実)

第二十二条 国は、高齢者、障害者等が行う文化芸術活動の充実を図るため、これらの者の文化芸術活動が活発に行われるような環境の整備その他の必要な施策を講ずるものとする。

(青少年の文化芸術活動の充実)

第二十三条 国は、青少年が行う文化芸術活動の充実を図るため、青少年を対象とした文化芸術の公演、展示等への支援、青少年による文化芸術活動への支援その他の必要な施策を講ずるものとする。

(学校教育における文化芸術活動の充実)

第二十四条 国は、学校教育における文化芸術活動の充実を図るため、文化芸術に関する体験学習等文化芸術に関する教育の充実、芸術家等及び文化芸術活動を行う団体（以下「文化芸術団体」という。）による学校における文化芸術活動に対する協力への支援その他の必要な施策を講ずるものとする。

（劇場、音楽堂等の充実）

第二十五条 国は、劇場、音楽堂等の充実を図るため、これらの施設に関し、自らの設置等に係る施設の整備、公演等への支援、芸術家等の配置等への支援、情報の提供その他の必要な施策を講ずるものとする。

（美術館、博物館、図書館等の充実）

第二十六条 国は、美術館、博物館、図書館等の充実を図るため、これらの施設に関し、自らの設置等に係る施設の整備、展示等への支援、芸術家等の配置等への支援、文化芸術に関する作品等の記録及び保存への支援その他の必要な施策を講ずるものとする。

（地域における文化芸術活動の場の充実）

第二十七条 国は、国民に身近な文化芸術活動の場の充実を図るため、各地域における文化施設、学校施設、社会教育施設等を容易に利用できるようにするための措置その他の必要な施策を講ずるものとする。

（公共の建物等の建築に当たっての配慮）

第二十八条 国は、公共の建物等の建築に当たっては、その外観等について、周囲の自然的環境、地域の歴史及び文化等との調和を保つよう努めるものとする。

(情報通信技術の活用の推進)

第二十九条 国は、文化芸術活動における情報通信技術の活用の推進を図るため、文化芸術活動に関する情報通信ネットワークの構築、美術館等における情報通信技術を活用した展示への支援、情報通信技術を活用した文化芸術に関する作品等の記録及び公開への支援その他の必要な施策を講ずるものとする。

(地方公共団体及び民間の団体等への情報提供等)

第三十条 国は、地方公共団体及び民間の団体等が行う文化芸術の振興のための取組を促進するため、情報の提供その他の必要な施策を講ずるものとする。

(民間の支援活動の活性化等)

第三十一条 国は、個人又は民間の団体が文化芸術活動に対して行う支援活動の活性化を図るとともに、文化芸術活動を行う者の活動を支援するため、文化芸術団体が個人又は民間の団体からの寄附を受けることを容易にする等のための税制上の措置その他の必要な施策を講ずるよう努めなければならない。

(関係機関等の連携等)

第三十二条 国は、第八条から前条までの施策を講ずるに当たっては、芸術家等、文化芸術団体、学校、文化施設、社会教育

施設その他の関係機関等との連携が図られるよう配慮しなければならない。

- 2 国は、芸術家等及び文化芸術団体が、学校、文化施設、社会教育施設、福祉施設、医療機関等と協力して、地域の人々が文化芸術を鑑賞し、これに参加し、又はこれを創造する機会を提供できるようにするよう努めなければならない。

(顕彰)

- 第三十三条 国は、文化芸術活動で顕著な成果を取めた者及び文化芸術の振興に寄与した者の顕彰に努めるものとする。

(政策形成への民意の反映等)

- 第三十四条 国は、文化芸術の振興に関する政策形成に民意を反映し、その過程の公正性及び透明性を確保するため、芸術家等、学識経験者その他広く国民の意見を求め、これを十分考慮した上で政策形成を行う仕組みの活用等を図るものとする。

(地方公共団体の施策)

- 第三十五条 地方公共団体は、第八条から前条までの国の施策を掲案し、その地域の特性に応じた文化芸術の振興のために必要な施策の推進を図るよう努めるものとする。

附 則 抄

(施行期日)

- 1 この法律は、公布の日から施行する。

作成者略歴

佐々木隆 (b. 1960)

武蔵野短期大学教授を経て、現在、武蔵野学院大学大学院教授、
武蔵野学院大学教授。博士（英文学）。

教育業績及び研究業績についてはHP「佐々木隆研究室」
(<http://www.ssk.econfn.com>)をご参照下さい。

漫画から見える異文化理解

作成者 佐々木 隆

作成日 2008年8月6日