

平成 30 (2018) 年度

教員免許状更新講習
講習録

武蔵野学院大学・武蔵野短期大学

教員免許状更新講習 選択講座 4 (平成 30 年 8 月 22 日 (水) 9:00~10:30)

「[国際理解教育] 文化から見る国際社会の理解～文化外交、クール・ジャパン
／2020 東京オリンピック・パラリンピック」

武蔵野学院大学 佐々木隆

講習目的

中学校から高等学校教諭を対象に、2020 東京オリンピック・パラリンピックに向けて、発信型の国際理解として特にクール・ジャパンを取り上げた。クール・ジャパンは Douglas McGray “Japan’s Gross National Cool” (2002)として発表され、その後、日本政府はクールジャパン政策を新たに打ち出している。そもそもクール・ジャパンとは何であったのか、また、日本の魅力とは何なのかを国際理解、総合的な学習の時間の教材としての可能性も探ることとした。なお、長野オリンピックの開会式、オリデジャネイロ・オリンピックのフラッグオーバー・セレモニーの様子なども映像を含めて多くの事例を提供し、具体的な教材として利用できることを目的とした。

講習内容

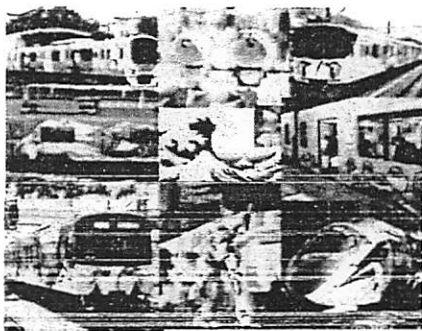
教員免許状更新講習



[国際理解教育]

文化から見る国際社会の理解

～文化外交／クール・ジャパン／2020 東京オリンピック&パラリンピック～
(※ 20～32170～30373 号)



講習担当 武蔵野学院大学大学院・武蔵野学院大学教授 佐々木隆

2018 年 8 月

講習担当者として準備したものとしては講習の資料 (左写真) A サイズ全 48 頁+12 頁 (パワーポイント縮刷版) を印刷したものを配布した。

本日の内容

- 1 国際理解と教育
- 2 リオオリンピック閉会式
- 3 オリンピック・パラリンピックについて
- 4 日本のポップカルチャーの魅力
- 5 日本のマンガ／アニメ～グローバル化するマンガ／アニメ

「1 国際理解と教育」については「国際理解と国際協力のための教育」(1954)と「国際理解、国際協力、および国際平和のための教育と人権と基本的自由についての教育に関する勧告 (国際教育勧告)」(1974)とユネスコが採択しているもの

の日本の学習指導要領に反映されたのが 1979 年の学習指導要領の改訂の中で「国際理解」がやっと謳われたことを振り返った。世界から遅れること 25 年。1989 年の中央教育審議会や臨時教育審議会の答申を受けて、幼稚園から高等学校までの学習指導要領の改訂を初めて同時に行い、「国際理解」が日本の教育界の 4 大柱のひとつになった。世界の流れと日本の教育界のタイムラグがあまりに大きいことを確認した。ユネスコ、中教審、学習指導

要領の改訂と時系列でその変遷を紹介したが、総合的な学習の時間では本来は少子高齢社会を反映した内容が盛り込まれるべきところが、アクティブラーニングや AI の社会への進出が休息に進んでいることを受けて教育が目指すものが当初と変わってきたことを確認した。

<p>話題が別の方向へ</p> <p>1997年 中央教育審議会「21世紀を展望した我が国の教育の在り方について」(第二次答申)。 国際化への注目、総合的な学習の時間よりも「ゆとり教育」へ話題が集中してしまっただけではないか?</p>	<p>1998年 長野オリンピック 2007年 iPhoneの登場により、スマートホンの普及、SNS時代の到来。 ※インターネットの登場により国際化は格段に進み、国を意識しない今やグローバルな時代へ。</p>	<p>2009年 学習指導要領の改訂(高) 総合的な学習の時間 (1) 横断的・総合的な学習や探究的な学習を通すこと (4) 問題の解決や探究活動に主体的、創造的、協同的に取り組む態度を育てること 黄色は追加部分</p>
---	--	--

「2 リオオリンピック閉会式」では映像を交え、リオデジャネイロ・オリンピック閉会式に続いて行われた引き継ぎ式では日本のアニメやゲームのキャラクターをメインにして、ポップカルチャーを全面に押し出していたことを確認した。

中東での PKO 活動で給水車にラッピングされた「キャンプテン翼」、外務省のアニメ文化大使となった「ドラえもん」、ユニセフ親善大使を務めた「ハローキティ」、世界のゲーム 100 本にも選ばれた「パックマン」、リオデジャネイロのリオとの共通から点から出番が来た「スーパーマリオ」に注目した。「キャンプテン翼」、「ドラえもん」についてはそれぞれ外務省HPより写真等がアップされているため、官公庁のHPの活用についてもふれ、理解を深めてもらった。また、1998年の長野冬季オリンピックでの開会式なども映像も紹介した。特に日本の伝統文化をどのようにしてセレモニーに生かしているのかなどに注目してもらった。長野冬季オリンピックでは国歌を雅楽で演奏し、聖火の点灯者の伊藤みどりもこれに合うような十二単衣の衣装であった。

「3 オリピック・パラリンピック」では 2020 年に向けた国内の動きについて着目した。ポイントになるのは 2 点ではないかと指摘した。第 1 点は「D & I」、すなわち

<p>最後にニッポンがアピールしたものは何だったか?</p> <p>それは世界中で知られている日本のキャラクターだった!</p> <p>総合演出 佐々木宏・椎名林檎</p> <p>音楽プロ 中田ヤスヲ</p> <p>楽器制作 南(KIKO)</p> <p>(Perfume)のプロデュース担当</p>	<p>2020年東京五輪開閉式 8名</p> <p>映画監督・山崎貴(映像)</p> <p>映画プロデューサー・川村元氣(映像)</p> <p>クリエイティブディレクター・佐々木宏(映像)</p> <p>クリエイティブディレクター・吉野真(映像)</p> <p>クリエイティブプロデューサー・西橋俊也(音楽)</p> <p>音楽家・椎名林檎(音楽)</p> <p>演出陣・中田ヤスヲ(音楽・ダンス等)</p> <p>4名はリオの企画チーム</p>
--	---

Diversity & Inclusion である。多様性とこれを受け入れる包括である。講師としては運営を含め、オリンピックよりもパラリンピックがどの程度盛り上がるかが大きな鍵ではない

かと取り上げた。自国開催であるが、豊洲問題をはじめ、ロゴの問題に至るまで、決して順調には進んでいない。セレモニーの担当者に来栖良依が関わったことはパラリンピックを意識したものと考えられるが、まだまだ未知数である。これまでのTV放映の在り方をみても、パラリンピックは民放ではほとんど放映されていない現状は、スポンサーや利益・視聴率重視の方向から言えば、これを無視することはできないが、マスコミ自体の変化は国民に与える影響は大きい。

「4 日本のポップカルチャーの魅力」では、イベントとして3日間で50万人以上動員するコミック・マーケット、官公庁も主催者側に参画している世界コスプレサミット(名

古屋開催)、政党も展示参加するニコニコ超会議、今後の動向を注目すべき e スポーツと WHO が提唱する gaming disorder (ゲーム障害) なども紹介した。

D ポップカルチャー

コミックマーケット

1975年12月21日	700人(推定)
2015年 8月14日~16日	約55万人
2015年12月29日~31日	約52万人
2016年 8月12日~14日	約53万人
2016年12月29日~31日	約55万人
2017年 8月11日~13日	約50万人
2017年12月29日~31日	約55万人

コミックマーケット

同人誌の販売・創作を中心とした同人誌の即売会からはじまり、今ではコスプレイヤーも集まるようになり、さらに販売される物品やアイテムにも変化が起きている様子が見られる。

経済的効果、消費活動を考えると3日間で55万人は無視できないのでは、ひとり1万円をそこで消費すると、55億円、ひとり2万円を使えば110億円が動きます。消費行動をすることで集まった55万人とは恐ろしい数なのです。

人口の一覧 55万人とは

狭山市	151,945人(2018年7月1日)
飯能市	79,931人(2018年7月1日)
入間市	148,455人(2018年7月1日)
所沢市	158,974人(2018年6月末日)
日高市	56,187人(2018年7月1日)
川越市	353,017人(2018年7月1日)
あきる野市	80,896人(2018年8月1日)
立川市	183,191人(2018年7月1日)

コミケに参加する 55 万人とはどの程度のものなのかを理解してもらうために、近隣の市との人口比較を行った。また、政党がニコニコ超会議に理由として 18 歳選挙権の影響についても取り上げた。

政府や政党はなぜニコニコ超会議に参加したのか?

第1回ニコニコ超会議は2012年4月28日、29日、以降、4月下旬に2日間程度で実施。2日間の参加者は約15万人程度。

- 2012年4月19日、公選法改正によりインターネット選挙運動解禁
- 2016年5月19日に公選法改正により選挙権が18歳からとなる。

政府や政党もSNSの方を重視できなくなったことを実感し始めた。

ゲーム大会を会場で実施し、イベント化し、世界大会を開催。

「eスポーツ(e-sports)」とは、「エレクトロニック・スポーツ」の略で、広義には、電子機器を用いて行う競技。狭義は、スポーツ全般を指す言葉であり、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称。(http://jespa.org/about/)(2018年1月10日アクセス)

アジアオリンピック評議会が2022年開催の「アジア競技大会IIにおいて、e-Sportsを正式なメダル種目にする」と決定するなど、世界各国でe-Sportsが大きな盛り上がりを見せている。

総務省や経産省が興味を示しているのも、デジタルコンテンツ産業のことを考えれば理解のできること。

日本のポップカルチャーはダグラス・マッグレイの主張の通り、ソフト・パワーとしての一面を持っており、日本はこれをブランド化し、国家ブランディングの戦略に入っている。クール・ジャパンはもともとは文化外交として外務省が進めてきたが、現在では経済効果を優先させて、経済産業省が推進しているが、外国人がもともと考えていた「カッコいい日本」ではなく、「日本が海外に売り出したいもの」を「クール・ジャパン」と冠をつけている側面が強く見られる。これには観光立国を目指す戦略や少子高齢社会により外国人に消費拡大を求めている政府の考え方が背景にあることは言うまでもないことだ。テレビ番組でよく見かける「〇〇が一番の国」「〇〇度世界一の国」というフレーズは、国家ブランディングによるもので、その原点はサイモン・アンホル



トの 6 項目による国家ブランド指数であった。現在では、他の指数が利用されることもあり、結局、自国に有利になるような指

数を利用することになることも紹介した。TV 等でランキングでアンホルト又はアンホルト-GfK 等あれば、最も権威のある国家ブランド指数となるが、そうでない場合には出典に気をつけてほしいことを伝えた。国家指数で最も重要なことは、指数として取り上げて

いる項目である。この項目が変われば全体の総合指数は大きく変動する。社会福祉等を中心に構成されれば、北欧が上位に来ることことになる。また、日本のように移民政策を取っていない国もあり、そうなれば必然的に上位に食い込むことは難しくなる。国家ブランドは国のイメージ向上に大きく貢献することになる。「文化と歴史遺産」が豊富であれば、観光資源として期待ができる。「ガバナンス」では、国としての情報公開がポイントになっている。このブランド指数については、単に順位にばかり目を奪われることなく、基準がどうなっているのかに目を向けるべきであり、中学校や高等学校での授業の活用場合には背景を十分に理解した上で活用してもらいたい旨伝えた。

マンガを原作にして TV アニメに、ゲームに、アニメ映画に、さらには実写ドラマや映画ともなっている。その中で、観光産業とも結びついた、アニメの聖地巡礼がある。日本政府はこれをコンテンツツーリズムとして観光立国の政策の中に含めている。もともとは 2002 年に長野県大町市木崎湖を舞台にした『おねがい☆ティーチャー』がコンテンツツーリズムの先駆的な役割を果たしたが、2005 年に『映像等コンテンツの制作・活用による地域振興のあり方に関する調査 報告書』(国土交通省・経済産業省・文化庁) が発表され、その中でオタク文化を観光立国政策、地域振興政策へ活用、ICT の発信力を活用するなど、コンテンツツーリズムが提唱された。その定義は「地域に関わるコンテンツ(映画、テレビドラマ、小説、まんが、ゲームなど)を活用して、観光と関連産業の振興を図ることを意図したツーリズムを『コンテンツツーリズム』と呼ぶことにしたい」とあることを紹介した。マンガやアニメがリアリティにこだわるようになると、その設定・舞台となる土地の描写が正確になり、そのマンガやアニメが一層現実味を増すことになる。架空の場所を設定するものでもモデルとなる場所が聖地巡礼の対象となることがある。政府は地域振興の観点からこうした流れを歓迎している。聖地巡礼のピークは 2007 年の『らき☆すた』(埼玉県旧・鷲宮町)とも言われている。この背景には 2007 年に観光立国推進基本法が施行されたことにより、注目度が最も高まったとも言えるだろう。『朝日新聞』(2008 年 7 月 26 日夕刊)掲載の前田大輔・増田愛子「アニメの聖地 巡礼中」、『日本経済新聞』(2008 年 8 月 19 日)掲載の「観光立国への挑戦 21 オタクツーリズム 漫画やアニメが原動力に」、『観光経済新聞』(2008 年 8 月 23 日)掲載の石森秀三「視点 日本の観光 48」が発表された。新聞記事を資料とした。再び、アニメの聖地巡礼が注目を浴びたのが、2016 年の新海誠監督『君の名は。』である。人物描写はもちろんのこと、現実感を出すために舞台が日常の空間となり、このため町の描写等でも正確さが求められることになった。視聴者・観客はそのリアリズムから、この描写の地に行ってみたいということから人が集まってくることが聖地巡礼の源とも言えるだろう。この現象は日本のアニメである外国人の間でも高まっている。

また、ハロウィンの日本化についても新しい魅力として取り上げた。海外のハロウィンと日本で繰り広げられているハロウィンの大きな違いは 3 つある。第 1 に本来ハロウィンは 10 月 31 日限定の行事であるが、日本の場合には長期化の傾向にあること。長期化の傾

向については明らかに企業の戦略が主たる原因である。夏休みが終わり、クリスマスまでの時期で市場をにぎわすことのできるものを利用しようとしていることだ。9月～10月末まで。11月からクリスマス商品が販売となるため。第2に仮装が多様化し、いわゆるコスプレ化していること。日本のマンガやアニメのキャラクターが入り込んでいる。ハロウィンの仮装は今やコスプレにとって代わられている。SNSへの投稿(インスタの影響大) インスタ映えなどの素材として活用されることも大きな要因のひとつである。第3に trick or treatはお菓子がもらえるこどもが主役となっているが、日本の場合には若者を中心にあらゆる世代へのイベント化としていることだ。

「5 日本のマンガ/アニメ～グローバル化するマンガ/アニメ」では、1953年にテレビ放送開始、1963年にTVアニメの金字塔『鉄腕アトム』が放映開始となった。すでに日本のTVアニメも55年を経過し、30年以上継続しているマンガやアニメも珍しくない状態である。文化にとって重要なのは生活様式に密着に結びつき、なおかつ継続していることだ。その意味で言えば、すでにマンガ、アニメ、ゲーム等もひとつ文化として捉えることができるのではないかと投げ掛けた。親子、場合によっては孫まで入れて3代に渡れば「文化」として取り扱ってもよいのではないだろうか。事例として2018年にこだわり、以下のようなものを示した。

放映から50年

1968年 TVアニメ『巨人の星』

1968年 TVアニメ『サイボーグ009』

1968年 TVアニメ『ゲゲゲの鬼太郎』 現在新バージョンが放映中

放映及び連載から40年以上

1973年 TVアニメ『ドラえもん』

1976年 連載マンガ『ガラスの仮面』 現在継続中

1976年 連載マンガ『こちら葛飾区亀有公園前派出所』(2016年で完結)

1978年 TVアニメ『はいからさんが通る』

1978年 TVアニメ『銀河鉄道999』

放映及び連載から30年以上

1979年 TVアニメ『機動戦士ガンダム』

1981年 連載マンガ『キャプテン翼』(1983年よりTV放映)

1985年 任天堂・ゲーム『スーパーマリオ』

1986年 TVアニメ『ドラゴンボール』

1986年 TVアニメ『聖闘士星矢』

1986年 エニックス・ゲーム『ドラゴンクエスト』

- 1988 年 TV アニメ『それいけ!アンパンマン』
放映及び連載から 20 年以上
- 1992 年 TV アニメ『美少女戦士セーラームーン』
- 1992 年 TV アニメ『クレヨンしんちゃん』
- 1993 年 TV アニメ『SLAM DUNK』
- 1995 年 TV アニメ『新世紀エヴァンゲリオン』
- 1997 年 TV アニメ『ポケット・モンスター』
- 1998 年 TV アニメ『カードキャプターさくら』
- 1998 年 TV アニメ『遊☆戯☆王』

日本のマンガ、TV アニメ、ゲームは文化にとって重要な継続性をすでに持っているのである。こうした魅力ある日本文化を戦略的に発信していこうとするのが「文化外交」「クールジャパン政策」である。周辺の専門用語の解説として、「ソフト・パワー」「Nation Brand」「Good Country Index」「聖地巡礼」(コンテンツツーリズム)の資料を中心に構成した。

最近テレビ等でも項目別による国別ランキングが紹介されているが、これが「Nation Brand」「Good Country Index」をもとにして作成されていること、これにより各国が自国の魅力を世界にアピールし、外国人観光客の増加を狙っていることなど、その背景にあるものを解説した。こうした動きはすべて国の政策によるもので、現在日本はクール・ジャパンを活用した観光立国を目指し、2020 年の東京オリンピック・パラリンピックに向けて動いていることなども紹介した。講習会場には 2020 東京オリンピック・パラリンピックの資料、クール・ジャパンや文化外交に関する資料(日本語・英語・中国語)のものを展示した。また、講習の最後に紹介したものは『せかいでいちばんつよい国』の絵本である。



この絵本を受講者に読み聞かせしたが、国の魅力、まさに文化外交の本質が絵本として表現されているものであった。受講者自身の知見をひろめることも重要であるが、総合的な学習の時間等にも活用できるように資料を揃え、教育現場でフィードバックできるようにした。

講習内容の自己分析

受講者のアンケートには「クール・ジャパンの内容が理解できた」とあり、これがまさに講習の目的であったことから、講習の核となる部分は受講者が理解し、講習も目的は達成されたのと確信する。オリンピックへ関心が高い一方、日本の魅力発信のひとつとしてのポップカルチャーの台頭振りは、今後も注目すべき内容であると確信した。

教員免許状更新講習 選択講座6 (平成 30 年 8 月 24 日 (金) 9:00~10:30)

「身近な英語で教材作成 [英語文学] ~文学・映画・アニメ・スピーチ~」

武蔵野学院大学 佐々木隆

講習目的

中学校及び高等学校教諭を対象とし、英米文学史を振り返ると共に、アニメやマンガのキャラクター名が英語で表記されている様々なもの、ノーベル賞受賞に関する英語スピーチや彼等の英語の作品について、教材作成といった観点から紹介し、それを現場でどのように生かせるかを考察しながら、多くに事例を提供することを目的とした。

講習内容

教員免許状更新講習

身近な英語で教材作成 [英語文学]
~文学・映画・アニメ・スピーチ~



武蔵野学院大学
教員免許状更新講習
2018年6月

教材表紙

講習担当者として準備したものとしては講習の資料 (左写真) A4 サイズ全 156 頁+21 頁 (パワーポイント縮刷版) を印刷したものを配布した。その目次は以下の通りである。

- 1 英国史と英文学史
- 2 米国史と米文学史
- 3 マンガ/アニメを利用した英語教材研究
- 4 英語になった日本語
- 5 マララ・ユフスザイ
- 6 ボブ・ディランのノーベル賞受賞コメント
- 7 ノーベル賞文学賞受賞、カズオ・イシグロ
- 8 2018年は人造人間200年

講習を始めるにあたり、「ポイントを自分で設定してみては？」との問いかけを行った。

- 1 実際の授業で使える例文を中心にしてみる
- 2 英語圏文化についての興味等を深めてみる
- 3 児童・生徒が関心を寄せているものに目を向けてみる
- 4 英語に拘らず、「総合的な学習の時間」の教材の観点から考える

まず、英米文学 (文化史) を映画化された英米文学作品を中心に紹介すると共に、メアリー・シェリー『フランケンシュタイン』(1818、英文学) から 200 年、アイザック・アシモフ『われはロボット』(1950、米文学) では創造主を越えた力を持った創造物 (怪物) への恐怖心を表現したフランケンシュタイン・コンプレックスを発表したことなどを紹介した。これは昨今の AI の進歩と共に叫ばれるロボットが人間の仕事を奪うのではないか

という恐怖心の原点になっていることを紹介した。この恐怖心を克服するために誕生したのが、アイザック・アシモフが提唱したロボット工学三原則である。これによりコンピュータ等で作られたロボットは予め人間にとって脅威にならないようにプログラミングされることが前提となる。日本でも『鉄腕アトム』(1963, TV アニメ放映開始)、『ドラえもん』(1973, TV アニメ放映開始)として登場するが、友達のようなロボットの登場により、恐怖というよりは人型ロボットは人間の友達、仲間といった印象が強く根付き、欧米とは違ったロボット観が形成されたのではないかと投げかけた。

また、android はビリエ・ド・リラダン『未来のイブ』(仏文学、1886)に由来し、robot はカレル・チャペック『R.U.R.』(チェコ文学、1920)に由来し、cyborg は Manfred E. Clynes and Nathan S. Kline. "Cyborgs and Space"(1960)にそれぞれ由来することなども紹介した。フランス文学やチェコ文学も含まれるが、人造人間やロボットでは英米文学が先駆的な役割を果たしているのだ。昨年、ノーベル文学賞を受賞したカズオ・イシグロの『私を離さないで』(Never Let Me Go, 2005)はクローン人間の人生を描いた近未来小説であるが、臓器移植の提供者となるだけの人生を強いられたまさに人造人間を描いた内容であった。『フランケンシュタイン』は人間の傲慢さが怪物を産み出してしまったが、治療を目的に人間は他を犠牲にすることに躊躇なく人造のクローン人間を誕生させたことは、これこそが人間の傲慢さの象徴であった。

もうひとつ注目したこととしてはファンタジーに注目したが、日本のマンガやアニメでは当たり前の設定になっているハーフブラッド(混血)のテーマを取り上げた。この原点はブラム・ストーカー『ドラキュラ』(1898)である。ドラキュラにかまれた人間はドラキュラ化していくことは血の強さの象徴でもある。J.K.ローリング『ハリー・ポッター』シリーズ(1997-2016)は魔法使いの父とマグル(人間)の母との間に生まれたハリーにボルデモートの力が宿り、最終的にはこの闇の力の持ち主との対決を友達と共に制することになる。ダレン・シャン『ダレン・シャン』(2000~2006)もバンパイヤとなった友達を助けるために自らハーフ・バイパイヤとなるストーリーである。リック・リオーダン『パーシー・ジャクソンとオリンポスの神々』シリーズ(2005~2009)ではギリシア神話の神々の血を引くデミゴッドと呼ばれる子ども達が登場する。このハーフ・ブラッドは単なるファンタジーとして片づけるわけにはいかず、その背景には民族問題が隠れていることも紹介した。日本ではTV アニメ『幽遊白書』、『犬夜叉』をはじめ、アニメ映画『崖の上のポニョ』、『おおかみこどもの雨と雪』など人間と妖怪、人間と魔物、人間と動物のハーフ・ブラッドの設定のストーリーはそれほど奇異ではない。

「マンガ/アニメを利用した英語教材研究」ではポイントとして次の2点を示した。

- 1 教員が興味・関心があるというよりは、児童・生徒にとって興味・関心のあるものを教材として利用できないか?
- 2 児童・生徒が触れたことのないもので、教材としてプラスになるようなものはない

か？

マンガやアニメに登場するキャラクター名には英語を原点にするものが多く、特に『ドラゴンボール』『遊☆戯☆王』『ポケットモンスター』などの事例を示しながら、映画のタイトルなどについても紹介した。英語そのものが利用されているものもあれば、英語を喚起させるもの、連想させるものがあるのだ。」

事例

カカロット(孫悟空のもともとの名前。いつも赤い胴着を着用)はキャロット(carrot)を連想させる。もちろんそれはニンジンから由来する。サイヤ人(ヤサイ)から来ている。父親はバーダック(burdock)であるが、これは日本では「ごぼう」である。英語版の*Dragonball*では *bardock* となっている。もともとサイヤ人なのだから、名前は野菜で統一されていることになる。融合合体技は「フュージョン」と言われるが、これは英語 fusion そのままだ。登場人物では人造人間セルが登場するが、「セル」とは英語 cell のことである。日本語では「細胞」を意味する。これまでの戦士たちの細胞を集めたドクター・ゲロが造った人造人間である。その生成過程と名前が一致する。また、悪の権化とも言えるフリーザについても次のようなことが言えることを示した。

フリーザ	freeza	→	freezer	冷凍庫	冷たい心を持つ悪人
コールド	korudo	→	cold	冷たい	フリーザの父
クウラ	kuura	→	cooler	より涼しい	フリーザの兄

3人の中で一番強いのは当然「フリーザ」となることは一目瞭然である。

フロスト	furosuto	→	frost	霜	フリーザに似た第6宇宙人
------	----------	---	-------	---	--------------

フロストはフリーザよりも当然弱い。このような例は多く見られるが、キリスト教文化圏という文化背景を理解し、さらに発想のオリジナルがドイツ文学にあるアニメ『鋼の錬金術師』は興味深いものがある。荒川弘による日本のマンガが原作である。ここには7人のホムンクルスが登場するその名前と英語は以下の通りである。

プライド	Pride	「傲慢」の名前をもつ人造人間
ラスト	Lust	「色欲」の名前をもつ人造人間
グリード	Greed	「強欲」の名前をもつ人造人間
エンヴィ	Envy	「嫉妬」の名前をもつ人造人間
スロウス	Sloth	「怠惰」の名前をもつ人造人間

グラトニー	Gluttony	「暴食」の名前をもつ人造人間
ラース	Wrath	「憤怒」の名前をもつ人造人間

ホムンクルスはワーグナー博士が作った人造人間であるが、この設定はこのアニメのオリジナリティではない。この設定はゲーテ『ファウスト』においてワーグナー博士が作ったまさに7人のホムンクルスなのである。ではなぜ7人なのか。それはホムンクルスの7人の名前はキリスト教の七大悪 (the Seven Deadly Sins) のことである。

アニメのキャラクター名と英語となれば、『ポケットモンスター』をはずすことはできない。

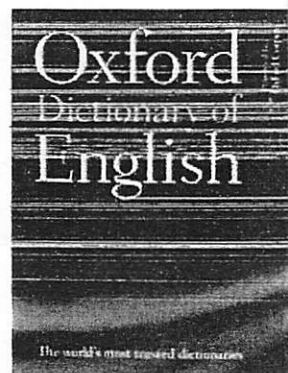
バタフリー	連想されるもの	蝶	butterfly
キャタピー	連想されるもの	いもむし	caterpillar
コクーン	連想されるもの	繭	cocoon
リザード	連想されるもの	とかげ	lizard
ピジョン	連想されるもの	鳩	pigeon
クラブ	連想されるもの	カニ	crab
ギャロップ	連想されるもの	馬	gallop 「馬などが走る、疾走する」

また、カードゲームでもゲーム中で宣言する用語がある。

ゲート・オープン	open the gate	ゲームを開始することを宣言する時に用語
バトルフィールド	battlefield	ゲームの場面設定。戦う場所。
ドロ	draw	カードをひきこと
ターン	turn	順番
ターン・エンド	turn end	自分の番が終了すること
ライド	ride	カードの上にカードを乗せること

英語そのものがカタカナで利用されている場合もあるが、連想されて利用されていることもある。ひのうまポケモンの「ギャロップ」は馬が疾走する、走るという英語の gallop をキャラクター名としているようなものもある。児童や生徒が日常的に触れているものの中に英語の表現がかなり入り込んでいるため、こうしたことに着目してみるのもひとつの教材研究であることを示した。

「英語になった日本語」では2010年に初めて英語の紙辞書 *Oxford Dictionary of English* (2010) に “hikikomori” が収録され、その英語を受講者に



も確認してもらい、“typically by adolescent males” となっていること、また、“bento” の定義でも “a Japanese style packed lunch, consisting of such items as rice, vegetables, and sashimi” となっているなど、日本理解が進んでいるようで進んでいない一端を紹介した。(下線部は筆者が問題視した部分) sashimi と sushi の混同が見られるのだ。

また、すでに “anime” “manga” は英語になっているが、“animation” “comic” という英語があるが、あえて “anime” “manga” となったのは、日本のマンガ、アニメが海外のものとは違っているということだ。その第 1 の理由はその定義にもあるが “including violent or explicitly sexual material” ということだ。例えば *Dragonball* は海外で最初は爆発的な人気が出たものの、その暴力的なシーンが多い、戦闘シーンが多いために非難の対象となった。しかし、それは殺人が目的ではなく、正義のため、さらには単純に誰が一番強いのかを戦闘から格闘的な視点でとらえるような変化が起き、今でも大人気を誇っている。一方で昔のスポ根で有名な『巨人の星』はあの大リーグ養成ギブスが幼児虐待・児童虐待として取られたり、『クレヨンしんちゃん』はおしりを出すことが社会的なモラルとして受け入れられないために、その部分がカットになったり、隠したりする場合があることなども紹介した。文化的な背景がある。また、文化的な背景と言えば、日本語には敬語を含む敬意表現があるが、英語の場合にはそれが非常に少ない。また、日本の敬称の「～くん」「～さん」「～ちゃん」「～先輩」等は独特なものだ。日本のマンガの英語訳した *Nodame Cantabile* には冒頭に “Honorifics Explained” があり、例えば以下のような説明がある。

-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.

(Ninomiya, Tomoko. Walsh, David and Eriko, translators. *Nodame Cantabile*, Ballantine Books, 2002)(頁表記なし)

こうしたことも紹介した。

また、「マララ・ユフスザイ」ではマララの自伝での原文と翻訳をしながら、教材にした場合のポイントを示した。

I come from a country that was created at midnight. When I almost died it was just after midday.

One year ago I left my home for school and never returned. I was shot by a Taliban bullet and was flown out of Pakistan unconscious. Some people say I will

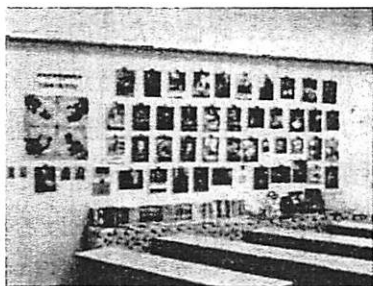
never return home, but I believe firmly in my heart that I will. To be torn from the country that you love is not something to wish on anyone. (The Day My World Changed from *I Am Malala*, 2013, p.3)

わたしは、真夜中につくられた国生まれ育った。瀕死の重傷を負ったのは、正午をほんの少しすぎた頃。

一年前のある日、私は学校に行き、それから家に帰っていない。タリバンの銃弾を頭に受けて、意識を失ったまま、パキスタンからイギリスに運ばれた。私が生きて故郷に帰ることはないだろうという人もいるけど、わたし自身は、いつかきっと帰れる日が来ると信じている。愛する祖国から引き離されたまま生きていかなければならないなんて、だれにとっても耐えがたいことだ。(マララ・ユフザイ/金原瑞人+西田佳子訳『わたしはマララ』学研パブリッシング、2013年12月、12頁)

補足して「イギリスに」が加わっている。こうした配慮は教育上必要ではないかと思われる。

カズオ・イシグロの作品では特に『私を離さないで』(*Never Let Me Go*, 2005) の内容について紹介した。受講者はあまり彼の作品に接していないようだった。会場には講習の参考となるような書籍等も展示し、休憩時間にも閲覧できるように工夫し、受講環境においても講習色を強める工夫を行った。



講習内容の自己分析

英米文学が原作となる映画が多くあることはある程度受講者も解っていたが、その数の多さに驚いていたようだ。宮崎駿監督『ハウルの動く城』や米林宏昌監督『借りぐらしのアリエッティ』『思い出のマーニー』『メアリと魔女の花』等のイギリス文学が原作となっている。また、受講後、受講者との対話の中では日本文化をどう英語にするか、英語で表現するかが話題に上り、欧米の事典で表現されているものが必ずしも正しいものではないことを知ったことも新しい発見であったとのことだった。自分の体験に基づいた説明こそが生きた英語でつながるので、生徒にも多くの経験を通して、自分なりに感じることも重要なことではないかとアドバイスした。講習以後、教育現場で講習の成果が生かされ、教材となるものがマンガ、アニメから映画に至まで溢れていることが提供でき、受講者が教材研究がより身近に感じられたと確信する。

平成 30 (2018) 年度 教員免許更新講習 講習録

平成 31 (2019) 年 3 月 31 日発行

編集発行： 武蔵野学院大学

武蔵野短期大学

〒350-1328 埼玉県狭山市広瀬台三丁目 26 番 1 号

電話 04-2954-6131 (代)

<http://www.musa.ac.jp>

Published by MUSASHINO GAKUIN UNIVERSITY

MUSASHINO JUNIOR COLLEGE

3-26-1 Hirosedai, Sayama-shi, Saitama, 350-1328 Japan