

本期的话题是“漫画”。在《今日日本》栏目中,介绍了日本漫画的历史、特色和阅读方法。另外,在《人物采访》栏目中,一位立志成为漫画家的女孩儿,讲述了自己与漫画的经历。接下来,就如何将这些素材运用到课堂教学中,向大家介绍几种方法。

●调查班级中有多少爱读漫画的人——调查/发表/问答

查一查班里有多少同学喜欢看漫画。首先,在班中讨论一下有多少人了解《今日日本》中提到的日本漫画。接下来分发事先准备好的问卷调查表(题例见下表),让大家来填写。然后,分组发表自己的答案,并将答案统计在下表当中,再由各组组长分别向全班发表统计结果。老师在总结组长发言之后,最终统计出班里的同学平时喜欢阅读什么,人数各是多少。在公布问卷调查结果之后,还可以提问一下经常看漫画(书、报纸)的理由。

(问卷调查题例)

質問	答え
例: テレビをよく見ますか	よく見ます / ときどき見ます / あまり見ません
1 マンガをよく読みますか	よく読みます / ときどき読みます / あまり読みません
2 本をよく読みますか	よく読みます / ときどき読みます / あまり読みません
3 新聞をよく読みますか	よく読みます / ときどき読みます / あまり読みません

質問	よく読みます	ときどき読みます	あまり読みません
1 マンガをよく読みますか	人	人	人
2 本をよく読みますか	人	人	人
3 新聞をよく読みますか	人	人	人

●讨论漫画、书籍和报纸的区别

在《人物采访》中的“漫画是通往另一世界的入口”这一部分,康代说“漫画可以通过图片来表现感情,因此更加容易让读者接受。”与小说等文字的东西相比,漫画有简单易懂、容易表现作者的想法等许多有利之处。学生们是否赞同这个观点呢?首先,讨论一下漫画、书籍和报纸的不同特色。然后,按照大家的喜好,将班里的学生分成漫画派、书籍派、报纸派,分别说说这些读物的优点和缺点。在讨论中,大家对各种读物的特色会逐渐明确,从中或许会有新的发现。

●只要坚持不懈地努力,就能进步——问答/作文

在《人物采访》中,康代还说“只要坚持不懈地努力,就一定会进步。”可以参照这一部分,问一下同学们,有没有“通过不懈地努力取得进步”的例子。问过之后,建议以“只要坚持不懈地努力,就一定会进步”为题,写一篇400字的命题作文。当然也可以布置其它题目。作文写好之后,还可以开展分组传阅发表,请组内同学谈谈自己的感受和对其他同学努力进取的肯定,将评价最高的作文推选为小组的代表作在全班发表等活动。

另外,还可以让同学们想一想,在中国和日本,有没有表现“只要

坚持不懈地努力,就一定会进步”的成语或谚语。例如,日语中有“石の上にも三年”“継続は力なり”之类的谚语。

●利用漫画学习日语的建议之一(四格漫画)

下面介绍一下利用四格漫画展开教学活动的几个例子。

第一个例子是将抹去对白中部分词语或句子和像声词的四格漫画发给同学,让大家自由地想像对白和像声词。也可分组讨论。

第二个例子是预测故事的展开。首先,将四格漫画的最后一幅图删掉(包括图片和对白),然后发给同学。让大家分组讨论故事结局并进行说明。如果组里有擅长绘画的同学能够补全画面,一边展示图片一边说明的话,应该更能激发大家的兴趣吧。

第三个例子是编排故事情节的的活动。将分别剪开的四格漫画,发给各组。让各组根据图片和对白,考虑图片的顺序,为图片正确排序。

不管是哪个活动,如果能在发表的时候让学生扮演漫画中的角色,一定会非常有趣吧。

●利用漫画学习日语的建议之二(插图)

1. 描绘登场人物的脸——双人搭档

将漫画登场人物的脸复印下来,发给学生A,另准备一张白纸,发给学生B。学生A一边看图片一边向学生B描述登场人物的面部特征。学生B一边听学生A的说明,一边在白纸上绘制登场人物的脸。画完之后,相互比较所持的图片,核对画得是否准确。这时,老师应向大家说明,这不是考察大家的绘画水平,而是考核大家能否按照说明,正确地描绘面部特征。同时,有必要事先提示一些相关词汇(表现面部特征的词汇等)。相关词汇的例子刊载在“ひだまり网页”上。

2. 为登场人物拼画像(贴鼻子)——小组活动

利用封面上介绍的《好朋友》中的登场人物,来做“贴鼻子”的游戏吧。首先把刊载在附录上的眼睛、鼻子、眉毛和嘴巴剪下来。把一个学生的眼睛蒙上,让他拿着脸部的部件放到脸部轮廓(见附录)中。同组的同学可以说“もっと右”“もっと上”等来帮助这位同学。在分组对抗时,也可以让其他组的同学故意说假话来进行干扰。但进行干扰的方式有可能噪声一片,听不见彼此的说话声,因此要按实际情况进行判断。

可以让同学选择自己喜欢的漫画人物,放大脸部自己制作“贴鼻子”的道具。留下脸部轮廓,将中间部分剪下来,分别做成眼睛、眉毛、鼻子和嘴巴等脸部部件。

以上介绍了围绕“漫画”开展教学活动的几种方法。漫画不仅仅是一种娱乐方式,同时也是一种了解文化、丰富社会生活的方式。希望各位老师能够从这一角度对学生进行教学指导。希望各位老师能积极尝试这些课堂活动,并将结果告诉我们。

山口敏幸(日本国际交流基金会日语教育专家)

今号の「人物采访」は本人の要望により、
ウェブサイトに掲載できません。
ご了承ください。

雑学博士：擬音語・擬態語

日本語には多くの擬音語、擬態語があります。擬音語は音や声を表したもので、擬態語は人や物の状態や様子を音を使って表したものです。どちらもカタカナで書くことが多いですが、ひらがなで書くこともあります。また、漫画では擬音語、擬態語が多用されます。

1. 次の音は何を表していると思いますか。線で結んでみましょう。

- | | | | |
|------------|---|---|---------|
| (1) ワンワン | ・ | ・ | 強い雨の音 |
| (2) ニャーニャー | ・ | ・ | 犬の鳴き声 |
| (3) ザーザー | ・ | ・ | うるさい様子 |
| (4) ざわざわ | ・ | ・ | 大勢の人の歓声 |
| (5) ワーッ | ・ | ・ | 猫の鳴き声 |

2. 次の（ ）に入るものを、下の①～⑤から選びましょう。

- (1) 友だちが（ ）笑っている。
(2) ピアノの発表会では、緊張して胸が（ ）した。
(3) 朝ごはんを食べなかったので、おなかが（ ）だ。
(4) 突然、後ろから肩をたたかれて、（ ）した。

①ぺこぺこ ②ドキッ ③にこにこ ④ドキドキ ⑤ぺらぺら

★正解はウェブに掲載しています (<http://www.tjf.or.jp/hidamari/>)。



ひだまり

第33号

2007年12月

目次

今日日本

日本漫画

日本人最喜爱的娱乐方式之一



© 講談社



© 小学館



© 集英社

人物采访

夢に向かって



発行 (財) 国際文化フォーラム
編集人 中野佳代子
編集・制作 飯野典子
大船ちさと
千葉美由紀
長江春子
翻訳・校閲 シンプルデザイン

〒163-0726
日本国東京都新宿区西新宿 2-7-1
新宿第一生命ビル 26 階
財団法人国際文化フォーラム
電話：81-3-5322-5211
ファックス：81-3-5322-5215
Eメール：hidamari@tjf.or.jp
URL：http://www.tjf.or.jp/

中国初、中学校の第2外国語教育向けの日本語教科書『好朋友』発行!

8月に中国で初めて、中学校の第2外国語教育向けの日本語教科書『好朋友』(B5判/126ページ/カラー)の第1冊(試行版)が発行されました。この教科書は、国際文化フォーラム

が大連教育学院と共に、日中合同編集委員会を設置して編集に取り組んできたものです。最大の特徴は、漫画を教科書の主軸に置いている点です。日本の漫画の特徴であるストーリー性を生かして、大連を舞台に繰り広げられる日本の中学生の女の子と大連の中学生6人の友情物語を書き下ろし、物語の内容に沿った主題(話題)シラバスに基づく学習活動を展開させました。日本の漫画を使用することで、中学生の関心を喚起し学習の動機づけとすると、漫画の物語という文脈や場面状況のなかで日本語を学べること、行動や感情が表現しやすく、読者が登場人物に感情移入しやすいことなどが期待されています。第2外国語は週2コマの選択科目であるため、中学生が楽しく日本語が使えるようになることをめざしています。

9月の新学期から使っている中学生の反応もよく、予想を上回る5,400人がこの教科書を使っています。大連教育学院のホームページのなか開設された、日本語教育学習研究センターのコーナー(<http://www.dlteacher.com/rbyjyx/>)に、今後、教師のための情報として、教科書の理念や編集方針、内容構成の説明をはじめ、教科書の構成要素や関連素材などを掲載する予定です。また、教科書を使った授業実践例を随時更新します。第2冊(試行版)は2008年3月に発行し、2009年には全5冊(完成版)を発行する予定です。



教科書の編集方針

1. 第2外国語としての日本語教育の意味

①大連市の「国際化都市宣言」にふさわしい国際人を育成するために、英語に加えて他の外国語によるコミュニケーション能力を身につけさせる。

②大連市には日本語の学習リソースが豊富にあり、大連市と日本は非常に緊密な経済関係を有している。日本語科目を開設することで、生徒たちの日本語への学習意欲を満たし、日本語学習能力のある生徒のために、日本語を学べる適切な学習環境を広く提供する。

③外国語によるコミュニケーション能力の向上は、国際理解教育を効果的に進める上で大いに貢献する。

2. 教科書制作の理念

①人間関係の温暖化：日中の同世代間の交流と相互理解のためのコミュニケーション能力を身につけさせる。

②多文化共生：日本語学習を通じて、異なる文化を尊重する態度を育て、多文化共生社会に対応できる資質を形成する。

3. 教科書制作の目標

①日本語に触れ、日常に役立つ最も基本的なコミュニケーション能力を習得させる。

②生徒の学ぶ力、考える力を育てる。

③生徒の興味、関心を豊かにし、自主性と個性を伸ばす。

④生徒が生涯にわたって学習を継続するための基礎をつくる。

⑤他の文化を尊重し、理解しようとする態度を育む。

日本漫画

日本人最喜爱的娱乐方式之一

日本的书市上流通着各种各样的漫画读本。读者们有的将自己与漫画中的主人公比较、寄托自己的梦想；有的沉浸在书里描绘的浩瀚地球万象、人类历史长河之中；有的从漫画中悟出了生命的短暂和世事无常；还有的则从在困境中顽强不屈的主人公身上获得了向上的力量……。许多漫画的内容引发读者对自己和人生的思考，已远远超出了只是提供娱乐的读物。

日本漫画的特色

- ①故事漫画成为主流：现代日本漫画的主流是“故事漫画”，即在分割好的方框里作画，配上对白和像声词，以此描绘出一个故事。读者一边看着图片一边快速地浏览文字，感觉就像在欣赏一部影片。
- ②不是仅仅面向儿童的媒介：在日本，中小学生读少年、少女杂志，高中生以上读青年杂志。各个年龄层的读者可以选择自己喜欢的漫画杂志。
- ③各种各样的主题：爱情、体育、武打、商务、政治、经济、医疗、SF（科幻）、空想、历史、育儿及动物等，日本的漫画与电影和小说一样，拥有多种主题和丰富的故事性。
- ④重视登场人物的塑造：对于日本漫画来说，登场人物塑造的成功与否直接决定作品的人气度。以登场人物来感染读者，使其对主题产生深思的创作手法居多。
- ⑤在杂志上连载后，发行单行本：每期的漫画杂志上，不同的连载作品约有20多种，每种占用10~20页。连载结束后，再以单行本的形式单独出版。专门为发行单行本而创作的漫画很少见。

故事漫画的鼻祖——手冢治虫

在战后的日本，奠定现代日本漫画基调的人物是手冢治虫。1947年，当时只有19岁的医大学生手冢发表的《新宝岛》，成为销量达到40万册的畅销书。在这部作品中，手冢尝试了多视角的描写，将镜头和特写等多种摄影技巧引进漫画。这种如同电影一样的漫画形式被称为“故事漫画”，并成为此后日本最普遍的漫画形式。手冢描绘的故事并不只是有趣而可笑的，故事通过拥有复杂内心世界的登场人物，表现出很强的戏剧性。故事中时而出现悲伤的结局，让读者强烈地感受到人生的无常和生命的虚幻。除了以《铁臂阿童木》为代表的许多漫画作品以外，在动画片领域，手冢也是当仁不让的先驱者。他的作品，对现在活跃在各个领域的漫画家、艺术家、医生及科学家等产生了极大的影响，至今仍被人们尊称为“漫画之神”。



《铁臂阿童木》作品讲述了善良的少年拟人机器人阿童木为了维护和平而努力的故事。1963年，在日本首次拍成电视动画片(黑白)。

《怪医黑杰克》通过没有营业执照的天才外科医生黑杰克的故事，描绘了生命的尊严和虚幻。

《火鸟》作品以人类从诞生到未来为舞台，用雄壮的大手笔刻画了人类的本质。

©手塚プロダクション/
講談社

日本漫画的历史（战后到现在）

- 1940
 - ❖ 出租漫画读本（在出租书店里出租的漫画读本）大受欢迎
 - ❖ 手冢治虫发表《新宝岛》。真正意义上的故事漫画登场（1947年）
- 1950
 - ❖ 漫画杂志月刊创刊
 - ❖ 《周刊少年圣代》、《周刊少年杂志》创刊（1959年）
- 1960
 - ❖ 漫画受到大学生们的喜爱。“玩命体育”的漫画畅销
- 1970
 - ❖ 在石油危机的影响下，纸张不足和纸价高涨造成整个漫画产业亏损（1973年）
- 1980
 - ❖ “爱情喜剧”漫画的流行
 - ❖ 《漫画日本经济入门》大受欢迎。“信息”漫画和“学习”漫画也开始引起人们的关注（1986年）
 - ❖ 青年漫画杂志的发行量，第一次超过少年杂志（1989年）
- 1990
 - ❖ “有害漫画”（含有露骨的性和暴力场面的漫画）成为社会问题
 - ❖ 《周刊少年JUMP》发行653万册，创漫画杂志发行史的最高记录（1995年）
- 2000
 - ❖ 漫画单行本的销售额第一次超过漫画杂志（2005年）
 - ❖ 漫画开始通过互联网和手机进行传播

漫画作品名称（中日对照）

新宝岛.....新宝島	铁臂阿童木.....鉄腕アトム
火鸟.....火の鳥	福星小子.....うる星やつら
相聚一刻.....めぞん一刻	棒球英豪.....タッチ
美雪.....みゆき	娜娜.....NANA
职场男人.....働きマン	明天的丈.....あしたのジョー
巨人之星.....巨人の星	灌篮高手.....スラムダンク
网球王子.....テニスの王子様	足球小将.....キャプテン翼
偶人戏剧.....人形芝居	光之围棋.....ヒカルの碁
王牌投手——振臂高挥.....大きく振りかぶって	
纯情房东俏房客.....ラブひな	
周刊少年圣代.....週刊少年サンデー	
周刊少年杂志.....週刊少年マガジン	
漫画日本经济入门.....マンガ日本経済入門	
周刊少年 JUMP.....週刊少年ジャンプ	
魔法老师春田葱.....魔法先生ネギま!	
蜂蜜和三叶草.....ハチミツとクローバー	
交响情人梦.....のだめカンタービレ	
今天的猫村.....きょうの猫村さん	
我是发烧上班族.....ぼく、オタリーマン	

从周刊漫画杂志诞生到体育漫画的全盛期

自1959年少年漫画杂志《周刊少年圣代》和《周刊少年杂志》创刊以来，漫画在孩子们中间的影响与日俱增。1960年代后期，受少年漫画影响的一代人已经成为大学生。像《明天的丈》、《巨人之星》等描写主人公以坚韧的毅力，刻苦投身体育运动，最终战胜自己对手的“玩命体育”漫画对这一代人产生了很大的影响。在当时那种漫画被认为是少儿读物的时代，大学生读漫画受到社会舆论的非难。

此后，以体育为题材的漫画一直大受欢迎。如1990年发

表的以篮球为题材的《灌篮高手》、以足球为题材的《足球小将》，以及最近以网球为题材的《网球王子》、以棒球为题材的《王牌投手——振臂高挥》等均为有人气的作品。



© 高森朝雄/ちばてつや
講談社



© 梶原一騎/川崎のぼる
講談社



© ひくちアサ/講談社



© 許斐剛/集英社

“爱情喜剧”的流行

1970年代末到1980年代中期，以爱情为主线的喜剧，即所谓“爱情喜剧”漫画掀起了一股热潮。故事发生的舞台背景多为学校，内容描写男女主人公朦胧的爱情和心绪的交错等。作品中还安排了其它登场人物，兼顾诙谐、搞笑和深刻性等因素的平衡。像《福星小子》、《相聚一刻》、《棒球英豪》、《美雪》等作品被陆续搬上电视荧屏，显示出这类作品的绝大的人气。

最近的热门漫画有，描写立志报考东京大学的考生做了女生宿舍管理员的诙谐剧《纯情房东俏房客》，以及描写想成为魔法师的少年却成为31名女学生的班主任的校园剧《魔法老师春田葱》。



© 高橋留美子/小学館



© あだち充/小学館



© 赤松健/講談社



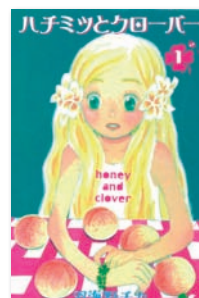
© 赤松健/講談社

“有害漫画”问题

二战后，尽管漫画的人气不断上升，但一部分给孩子们带来有害影响的漫画，也受到了PTA（父母教师会）的批评。特别是进入1980年代之后，这种批评日益尖锐。1990年，《朝日新闻》就“有害漫画”问题发表社论：日本和歌山县成立了“保护儿童远离有害漫画影响协会”，掀起了反对少年杂志刊登充斥露骨的性和暴力场面描写漫画的运动。日本的许多县级政府通过了限制猥亵漫画的条例，出版社也出台了自主条例限制对性的描写。现在，对描写过激场面的漫画，禁止18岁以下未成年人购买，并在封面上标明“成人杂志”等，或采取专柜出售等措施加以限制。

少女漫画的世界

少女漫画，主要以爱情为主题，由女作家面向女性读者创作的漫画作品。画满装饰用花卉图案的人物背景，散发着星状光辉的硕大瞳仁，都是少女漫画特有的表现手法。现在，少女漫画的题材非常广泛，许多拥有众多男性读者的作品也包裹其中。目前，最受瞩目的是围绕两位同名少女“娜娜”的友情和爱情展开的漫画《娜娜》、描写艺大学生青春生活的《蜂蜜和三叶草》、女性编辑围绕“工作”这个话题展开的《职场男人》等等，这些作品被改编成动画或电影，深受读者的欢迎。



© 羽海野チカ/集英社



© 矢沢あい/集英社



© 安野モヨコ/講談社

有效利用漫画的新尝试

近几年来，在与知名漫画家有关的地区建立漫画家纪念馆，利用漫画及动画片来促进城市发展的地区越来越多。例如在日本宫城县石卷市，以石之森万画美术馆为中心，在店头出售石之森章太郎漫画相关的商品，以此来提高地区的知名度。

在2000年度的《教育白皮书》中，将漫画、动画片置于与其它艺术形式等同的地位。中学美术教学中也含有漫画教学。此外，在京都精华大学还设置了漫画专业，将漫画作为一门学问，引进教育和研究领域。

2006年11月，在京都的京都国际漫画博物馆正式启用。该博物馆将记载“漫画”文化的各种资料作为学术资料系统地收存，在向国内外发送信息的同时，还开展以漫画为主题的交流活动。2007年2月，该馆举办了日中漫画文化交流论坛。来自上海电视大学的教师、学生、青年漫画家9人与来自京都精华大学的教师、学生、漫画家15人参加了这次论坛。日中各方分成小组，进行漫画创作。题材及表现手法互不相同，彼此相得益彰。该漫画博物馆还预定在2008年召开“国际漫画峰会”（<http://www.kyotomm.com/>）。

以漫画为契机，引发新的潮流

在日本，漫画引发了各种各样的潮流。以音乐大学为舞台，讲述了男指挥家与女钢琴家之间喜剧故事的《交响情人梦》。这部作品在2006年10～12月被拍成电视剧，从而引发了古典音乐的热潮。收录了电视剧主题音乐的古典乐曲CD创造出40万张的销售记录，通常情况下，古典音乐的CD销售量达1万张以上就已经是不错的业绩了。此外，偶像商品、游戏以及漫画登场人物版权等相关的商务活动，其收益也在逐年增加。



焕然一新的日本漫画产业

据电通综合研究所《信息媒体白皮书2003》的统计，日本国内漫画市场规模的巅峰是1994年的5,864亿日元（单行本和杂志的总销售额），之后呈下降趋势。1990年代出现的以手机、游戏机、互联网为媒介的娱乐方式多样化，对人们用于漫画费用的减少造成了一定影响。

社团法人日本杂志协会2006年度的调查显示，日本发行的漫画杂志种类超过95种。其中发行量超过200万册的有两种，发行量超过100万册的有三种。而在漫画杂志之外，发行量超过100万册的杂志几乎为零，这显示在日本出版界，漫画杂志现在仍然占有举足轻重的地位。

近几年，通过个人电脑和手机等媒介传播漫画的方式日益增多，也有不少网络漫画由于受到大家喜爱而发行了单行本，成为畅销书。描写像保姆一样工作的猫咪猫村的日常生活故事《今天的猫村》销售量达到90万册；描写身为信息处理专家、上班族，同时也是个不折不扣发烧友的日常生活故事《我是发烧上班族》销售量达到30万册。这些作品，都没有经历过杂志连载，作者也都并非名家，却创下了不错的业绩。日本的漫画界正在迎来新的时代。

电脑漫画有其各自的网页
《今天的猫村》请看 <http://www.nekomura.jp>
《我是发烧上班族》请看 <http://www.chukei.co.jp/blog/yoshitani/>



©ほしよりこ／マガジンハウス



©よしたに／中経出版

人物采访

本期的“人物采访”按本人的要求，不能登载在网页上。
敬请各位阅览者见谅！

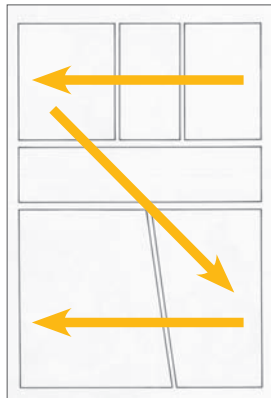
日本漫画的阅读方法



日本的漫画杂志和单行本，均为右边装订的竖排本。因为装订和文字排序与欧美漫画不同，所以阅读日本漫画需要有一个适应过程。一页漫画的构成因素有：首先是登场人物及背景等，登场人物的对白写在对白框里；其次，有大量表现像声词的装饰文字。读者通过快速浏览图片、对白及像声词，就能“像看电影一样”地来欣赏漫画。

方格

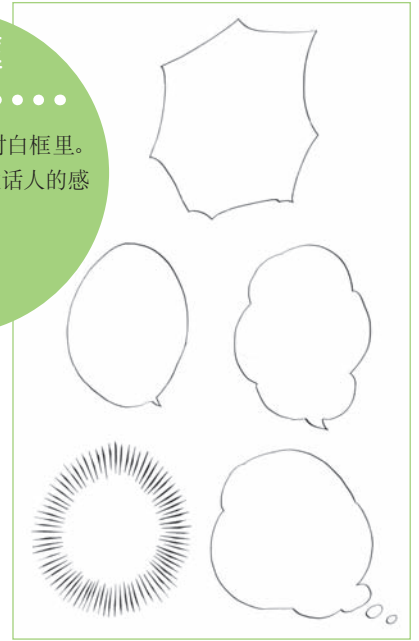
漫画画在被称为“方格”的框里。阅读的基本顺序是从右上到左下。作者通过对方格的大小搭配、有效组合等方式，令故事充满节奏感，增强戏剧效果。



1

对白框

对白通常写在对白框里。对白框也用来表现发话人的感情及烘托画面效果。



2



像声词

车与车相碰发出的轰声、登场人物的哀嚎，这些像声词在漫画中通过夸大的手法表现出来。对于声音的大小、速度的快慢，作者会设计相应的文字来表现。正是因为有了丰富多彩的像声词，读者在阅读漫画时，不仅仅能够感受到声音，同时也能够体会到登场人物的心理活动。

3



参阅：《今すぐマンガが描ける本 応用編》（美術出版社）