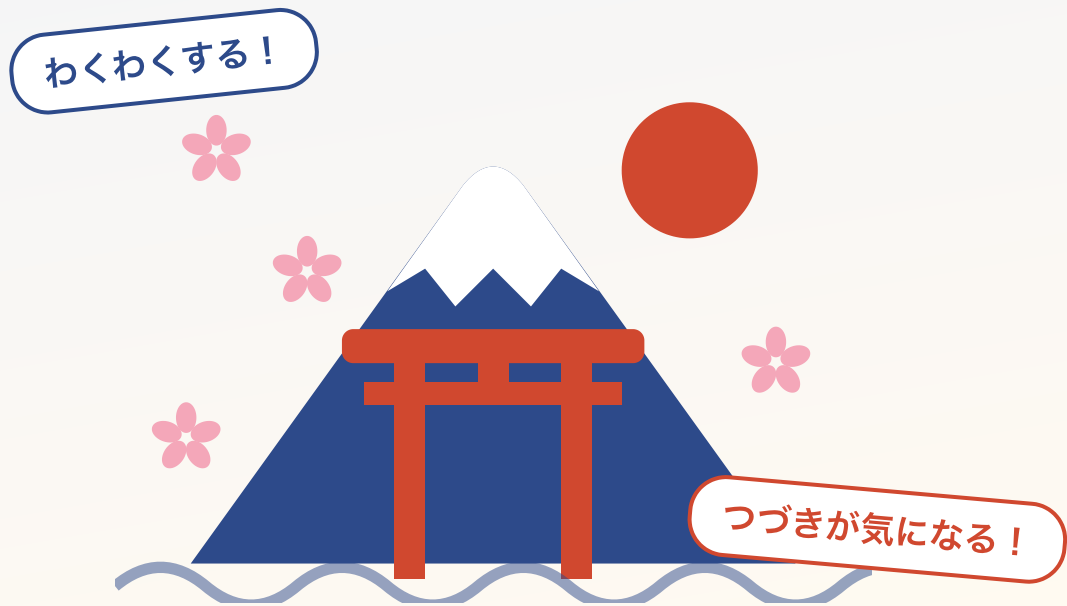




アニメ・マンガ

絵と物語が、世界を動かす



この教材の使い方

1

見て・ふれて・感じる

写真や実物、動画でも確かめてみましょう。身近な行事や食べ物の中にも、日本文化はたくさんあります。

2

「なぜ？」を考える

行事やしきたりには、それぞれ意味や願いがこめられています。由来を知ると、ぐっと面白くなります。

3

「やってみよう」で体験する

答えは30ページにあります。家族や地域の人に話を聞くのもおすすめです。地域によるちがいも楽しみましょう。



Ken (ケン)

日本の中学生。地元のお祭りが大好き。



Emma (エマ)

カナダから来た留学生。日本文化を勉強中。

もくじ

アニメ・マンガの世界	3～7
アニメをつくる人たち	8～10
広がるアニメ・マンガ	11～15
見て・ふれて	16～17
深めよう	18～22
まとめよう	23～24
ふり返り	25～30

アニメ・マンガの文化

アニメとマンガは、日本で育った物語の文化です。

マンガは絵と言葉で物語を伝える読み物、**アニメ**は絵に動きと音をつけた映像です。どちらも、日本で長い時間をかけて育ってきた表現の形です。テレビや本だけでなく、スマートフォンやパソコンでも楽しめるようになり、世界中の人がアニメやマンガに親しんでいます。



マンガ

読むもの

コマを追って読み進める

自分のペースで楽しめる

絵と言葉で表す

音がなくても伝わる

アニメ

見るもの

映像と音がつく

声優の声や音楽が加わる

決まった時間で見える

テレビや配信で放送される

ポイント

- 多くのアニメは、もとになったマンガや小説があることが多いです。
- ジャンルも読者・視聴者も幅広く、子どもから大人まで楽しめます。

やってみよう

1. あなたが最近読んだマンガ、見たアニメを1つずつ書こう。

2. マンガとアニメ、どちらが好きですか。理由も書こう。

ワンポイント 同じ作品でも、マンガとアニメでは間の取り方や色づかいがちがいます。両方くらべてみるのもおすすめです。

書いて覚えよう

マンガの歴史・鳥獣戯画とマンガ

マンガのルーツは、遠い昔までさかのぼります。

鳥獣戯画

ちょうじゅうぎが／Chōjū-giga

動物を擬人化して描いた絵巻物

平安～鎌倉時代につくられたといわれる

絵巻物

えまきもの／emakimono

絵と言葉を右から左へつなげて見る昔の巻物



鳥獣戯画

平安～鎌倉時代

動物たちが擬人化されて描かれた絵巻物

マンガの祖といわれる



絵草紙

江戸時代

絵に文章をそえた読み物が広まる

庶民の娯楽になる



ストーリーまんが

昭和20年代～

長い物語をコマで描く形式が広がる

手塚治虫らが活やく

ポイント

- 鳥獣戯画は国宝で、京都の高山寺というお寺に伝わっています。作者には諸説あります。
- 戦後、手塚治虫らによって、映画のような長い物語のマンガが広まりました。

やってみよう

1. 鳥獣戯画の絵を調べて、今のマンガとにているところを見つけよう。

2. 家族に、子どものころ読んでいたマンガを聞いてみよう。

書いて覚えよう

コマ割り

コマの割り方が、物語のテンポをつくれます。

マンガは、**コマ**という四角い区切りをならべて物語を進めます。コマの大きさや形を変えることで、時間の流れや気持ちの動きを表すことができます。



大コマ

見せ場や感動の場면을大きく描く

小コマ

テンポよく時間を進める

見開き

2ページを使った大きな迫力の場面

ポイント

- コマの間の「行間（余白）」も、時間の経過を表す大切な要素です。
- 同じセリフでも、コマの大きさで伝わる勢いが変わります。

やってみよう

1. 好きなマンガの1ページで、いちばん大きいコマはどの場面ですか。
.....
2. そのコマが大きい理由を考えてみよう。
.....

書いて覚えよう

ふきだし・効果線と擬音

ふきだしと効果線が、声と勢いを絵にします。

ふきだし

balloon

セリフや心の声を入れるわく

効果線

こうかせん

スピードや衝撃を表す線

擬音語

ぎおんご

音を文字で表した言葉（例：ドキドキ）

ふきだしの形いろいろ

丸いふきだし＝ふつうの会話

もこもこ＝心の中の声

ギザギザ＝さけび声や電話の声

形を変えるだけで、同じセリフでも伝わり方が大きく変わります。



Ken

この場面、線がびゅんびゅん引いてあって迫力あるね。

Emma

集中線っていうんだよね。動いていないのに、動いて見える！



ポイント

- 「ドーン」「シーン」のような擬音語は、日本のマンガでとても豊かに使われます。
- 音のない紙の上で、音や勢いを絵で伝えるための工夫です。

やってみよう

- 好きな擬音語を3つ書いて、どんな音が説明してみよう。

書いて覚えよう

マンガのジャンル

マンガには、いろいろなジャンルがあります。

少年マンガ

友情・努力・冒険が多いテーマ

少女マンガ

恋愛や人間関係をていねいに描く

青年マンガ

大人向けの深いテーマや社会もの

ギャグマンガ

笑いを中心にした作品

スポーツマンガ

試合や部活動を描く

ファンタジー

魔法や異世界を舞台にした物語

ポイント

- ジャンルは、読む人の年れいや好みに合わせて選ぶ目安になります。
- 1つの作品に複数のジャンルの要素が入っていることもよくあります。

やってみよう

1. あなたが好きなジャンルを1つえらび、その理由を書こう。

2. まだ読んだことのないジャンルを1つ、探してみよう。

書いて覚えよう

アニメの歴史

日本のアニメは、100年以上の歴史があります。



初期のアニメ映画

1917年ごろ

日本で最初期のアニメ映画がつくられたといわれる

短編の映像作品



鉄腕アトム

1963年

日本初の本格的な連続テレビアニメとして放送

手塚治虫が制作



配信の時代

現在

テレビだけでなく配信サービスでも見られる

世界同時に楽しめる作品も

ポイント

- 「鉄腕アトム」の成功をきっかけに、テレビアニメが次々とつくられるようになりました。
- 技術の進歩で、手描きからデジタル作画へと変わってきました。

やってみよう

1. 家族が子どものころに見ていたアニメを1つ聞いてみよう。

ワンポイント 昔のアニメも、今の配信サービスで見られることがあります。時代のちがいを見くらべてみましょう。

書いて覚えよう

アニメのつくり方・声優の仕事

1本のアニメには、多くの人の力が集まっています。

工程	内容
企画・脚本	物語の設計図をつくる
絵コンテ	場面ごとの構図や動きを決める
作画・彩色	絵を描き、色をつける
アフレコ	声優が声を録音する
仕上げ・完成	音や映像を合わせて完成させる

声優

せいゆう / voice actor

アニメのキャラクターの声を演じる人

アフレコ

あとから録音 (after recording)

絵ができたあとに声を録音すること

Emma

1つのキャラクターに、声優さんの個性が加わるんだね。



Ken

同じセリフでも、声優さんによって全然ちがう感じになるよ。

ポイント

- 声優は、声だけで年れいや性格、気持ちを表現するのが仕事です。
- アニメは、多くの専門家の分業によって完成します。

やってみよう

- 好きなキャラクターの声で、印象に残っているセリフを書こう。

書いて覚えよう

オープニングやエンディングで流れる歌

場面の雰囲気を支える音楽

- オープニング曲は、作品の世界観を一気に伝える役目があります。
- 静かなBGMが、せりふのない場面の気持ちを表すこともあります。

2. その曲を聴くと、どんな気持ちになりますか。

ワンポイント オープニングだけを集めて聴きくらべると、作品ごとの雰囲気のちがいがよくわかります。

世界で人気の理由・聖地巡礼

アニメ・マンガは、世界中で親しまれています。

聖地巡礼

せいちじゅんれい

作品の舞台になった実際の場所を訪れること

ポイント

- 絵の表現力や物語の深さ、ジャンルの豊かさが、世界の人にも受け入れられています。
- 配信サービスの広がり、日本と同じ時期に世界で見られる作品も増えました。
- 作品の舞台になった町を訪れる「聖地巡礼」も人気があります。

Emma

わたしの国でも、日本のアニメが人気だよ。



Ken

そうなんだ！どんな作品が人気なの？

やってみよう

1. 海外でも人気があると聞いたことのある作品を書こう。 _____
2. 行ってみたい「聖地巡礼」の場所を調べてみよう。

書いて覚えよう

アニメ・マンガと地域・マンガを読む文化

アニメ・マンガは、地域とも深くつながっています。

マンガの町

作者ゆかりの地に記念館ができることがある

ロケ地

作品の舞台になった駅や商店街に人が訪れる

マンガ図書館

多くのマンガを読める図書館や施設

マンガ喫茶

お店でくつろぎながら読める場所

学校の図書室

友だちとマンガを貸し借りする

地域のイベント

コスプレやマンガのお祭りが開かれる地域もある

ポイント

- 作者の出身地や作品の舞台に、記念館や像がつくられることがあります。
- 友だちどうしでマンガを貸し借りする文化も、日本で広く親しまれています。

やってみよう

1. あなたの地域や好きな作品に関係のある場所を調べてみよう。

書いて覚えよう

マンガを描いてみよう

自分の物語を、コマにしてみよう。

4コマ漫画のつくり方

- ①起：はじまりの場面を描く
- ②承：出来事が展開する
- ③転：意外なことが起きる
- ④結：オチや気持ちをまとめる

むずかしく考えず、今日あった小さな出来事から始めてみましょう。

4コマ漫画に描くことをメモしよう

- ①朝、ねぼうした。②あわてて準備した。③かばんを忘れかけた。④ぎりぎり間に合った！

ポイント

- 絵の上手・下手より、伝えたい気持ちを大切にしましょう。
- 紙とえんぴつがあれば、いつでも始められます。

書いて覚えよう

著作権とファン活動・アニメ・マンガと学び

楽しむときには、作者への敬意も大切です。

ポイント

- マンガやアニメには、作者や出版社が持つ**著作権**があります。無断で画像や動画を配信しないようにしましょう。
- ファンアートやコスプレは、多くの作品で楽しまれていますが、作品ごとにルールがことなります。
- アニメ・マンガをきっかけに、日本語や外国語、歴史や文化に興味を持つ人もたくさんいます。



Ken

好きなキャラクターの絵をкаいてSNSにのせてもいいのかな。

Emma

作品によってルールがちがうから、公式の案内を確認するといいよ。



ワンポイント 違法なコピーサイトで読んだり見たりすることは、作者の活動を続ける力を弱めてしまいます。正式な方法で楽しみましょう。

やってみよう

1. アニメ・マンガから学んだ言葉や知識はありますか。

書いて覚えよう

好きな作品を紹介しよう

あなたの「好き」を、誰かに伝えてみよう。

作品名

ジャンル

好きなキャラクター
—

好きな理由

おすすめしたい人

Ken の例

作品名 ○○のぼうけん／ジャンル ファンタジー／好きなキャラクター 主人公の相棒／好きな理由
いつも前向きなところ／おすすめしたい人 冒険が好きな友だち

ポイント

- 好きな理由を言葉にすると、自分の好みがよりはっきり見えてきます。

書いて覚えよう

原画やマンガの歴史を学べる施設がある

いろいろなマンガを無料で読める

本物の絵やセル画を間近で見られる

新刊や昔の名作をさがしてみる

ポイント

- 原画やセル画は、印刷とはちがう筆のあとや線の勢いが見られます。
- 地域の図書館にも、マンガのコーナーがあることが多いです。

やってみよう

1. 近くの図書館や書店で、マンガのコーナーをさがしてみよう。

書いて覚えよう

4コマ漫画やキャラクターの絵を描く

好きな場面のセリフを声に出してみる

身近な物で効果音を出してみる

友だちや家族に好きな作品を説明する

- 家にある紙とえんぴつだけで、すぐに体験を始められます。
- うまくできなくても、まず手や声を動かしてみることが大切です。

1. 上の4つから1つえらんで、実際にやってみよう。
2. やって感じて書いたことを書こう。

18

地域によるちがい

地域によって、楽しみ方に少しずつちがいがあります。

ポイント

- マンガ喫茶や貸本文化は、地域や店によって広まり方がちがいます。
- 作品の舞台になる地域は全国さまざまで、地元ならではの盛り上がりも見られます。
- アニメの放送時間や順番は、地域や放送局によって少しちがうことがあります。

やってみよう

1. あなたの住む地域に、アニメ・マンガに関係する場所やイベントはありますか。

ワンポイント 「地域だから必ずこう」と決めつけず、実際に調べたり聞いたりして確かめてみましょう。

書いて覚えよう

紙とテレビが中心

本屋や貸本屋で手に入れる

録画には特別な機械が必要だった

デジタルが広がる

スマートフォンでどこでも読める

好きな時間に何度でも見られる

- 形は変わっても、物語を楽しむ気持ちは昔も今も同じです。

1. 家族に、昔のマンガの読み方やアニメの見方を聞いてみよう。

よくある疑問

疑問に思うことを、整理してみよう。

疑問	こたえ
マンガとアニメ、どちらが先？	マンガが先で、人気が出るとアニメになることが多いです
アニメはいつも日本語？	国や配信会社によって、吹き替えや字幕がつくことがあります
ジャンルは1つに決まる？	1つの作品に複数のジャンルの要素が入ることもよくあります

ポイント

- わからないことは、公式サイトや図書館の資料で確かめると安心です。

やってみよう

1. あなたがアニメ・マンガについて疑問に思うことを1つ書こう。

書いて覚えよう

マナーと注意点

楽しむときのマナーを確かめよう。

ポイント

- 友だちの前で、見ていない作品のネタバレをしないようにしましょう。
- 違法にアップロードされた作品を見たり読んだりしないようにしましょう。
- 好きな作品や好きなキャラクターは人それぞれ。ちがいを否定しないことも大切です。

やってみよう

1. ネットバレをされて残念だった経験はありますか。

ワンポイント 感想をSNSで共有するときは、見ていない人への配慮も忘れずに。

書いて覚えよう

用語をおさらい

この教材で出てきた言葉を確認しよう。

マンガの言葉

☐ コマ割り

コマの大きさや形の配置

☐ ふきだし

セリフや心の声を入れるわく

☐ 効果線

スピードや衝撃を表す線

アニメの言葉

☐ アフレコ

絵のあとで声を録音すること

☐ 声優

キャラクターの声を演じる人

☐ 主題歌

オープニング・エンディングの歌

歴史の言葉

☐ 鳥獣戯画

動物を擬人化した絵巻物

☐ ストーリーまんが

長編物語のマンガの形式

楽しみ方

☐ 聖地巡礼

作品の舞台を訪れること

☐ ファンアート

ファンが描く作品の絵

ワンポイント 覚えた言葉に✓をつけよう。言葉を知ると、作品への理解がより深まります。

書いて覚えよう

復習クイズ

ここまでの内容をチェックしよう。

1. 言葉と意味を線でむすぼう

- | | | |
|------|---|------------------------|
| ふきだし | ● | ● ア. 絵のあとで声を録音すること |
| 声優 | ● | ● イ. 作品の舞台になった場所を訪れること |
| アフレコ | ● | ● ウ. 作者や出版社が持つ権利 |
| 聖地巡礼 | ● | ● エ. キャラクターの声を演じる人 |
| 著作権 | ● | ● オ. セリフや心の声を入れるわく |

2. 次の空らんに答えよう

1. マンガの祖といわれる絵巻物は？ _____
2. 日本初の本格的な連続テレビアニメが放送された年は？ _____
3. 作品の舞台を訪れることを何という？ _____

3. 正しいほうを選ぼう

1. コマの大きさや形の配置 → (コマ割り / ふきだし)
2. セリフや心の声を入れるわく → (コマ割り / ふきだし)

書いて覚えよう

書いて覚えよう

家族や友だちに話してみよう

学んだことを、身近な人に話してみよう。

話す相手

紹介する作品

伝えたいこと

相手の反応

Emma の例

話す相手 ホストファミリー／紹介する作品 好きな少年マンガ／伝えたいこと 友情を大切にする話
だということ／相手の反応 今度いっしょに読んでみたいと言われた

ポイント

- 言葉で説明すると、自分がその作品のどこを好きなのか、より深くわかります。

書いて覚えよう

これは「マンガ」という日本の漫画です

わたしのお気に入りのアニメは～です

物語は友情についてです

1. 好きな作品の名前を、上の文の空らんに入れて声に出してみよう。

もっと知りたい人へ

アニメ・マンガの世界は、まだまだ広がっています。

もっと知りたい人へ

図書館で

マンガの歴史の本を借りる

博物館で

原画やセル画を見る

動画で

アニメの制作現場を見る

次のステップ

ゲーム

アニメ・マンガとつながる遊びの文化

J-POP

主題歌ともつながる音楽の文化

ファッション

キャラクターとつながるおしゃれの文化

ポイント

- この教材の次は「ゲーム」。日本のもう1つの発信文化を見ていきます。

書いて覚えよう

アニメ・マンガチャレンジ

教室の外でも、アニメ・マンガはすぐに楽しめます。

さがそう

近くの図書館で**マンガのコーナー**をさがす

描こう

身近な出来事を**4コマ漫画**にする

伝えよう

好きな作品の魅力を**誰かに紹介**する

こたえ

L28 ふきだし→オ 声優→エ アフレコ→ア 聖地巡礼→イ 著作権→ウ 2. 鳥獣戯画 / 1963年 / 聖地巡礼 3. コマ割り / ふきだし

L33 (例) アニメ・マンガは、絵と物語で気持ちを伝える、日本で育った文化。

書いて覚えよう

アニメ・マンガ (Season 10 | No.91)

発行：一般社団法人文化芸術支援協会

この教材の著作権は一般社団法人文化芸術支援協会に帰属します。個人の学習および家庭内での利用に限り、閲覧・保存・印刷ができます。

有料の講座・塾・研修での使用、販売・再配布、改変しての公開、生成AIへの入力などの商用利用は禁止しています。

くわしくは当協会ウェブサイトの「ウェブサイト利用規約」をご覧ください。