

# 「アニメ・マンガの日本語 B1B2 (ブラック・ジャック) 自習コース」の開発

—マンガを読んで楽しむことを学びにつなげる—

石井容子・三宅直子・北口信幸

## 1. はじめに

国際交流基金関西国際センター（以下、KC）では、日本語学習のためのプラットフォーム「JF にほんご e ラーニング みなと」（以下、「みなと」）(<https://minato-jf.jp/>) を運用しており、2024年7月に「みなと」上で「アニメ・マンガの日本語 B1B2 (ブラック・ジャック) 自習コース」（以下、BJ コース）を開講した。BJ コースは、手塚治虫のマンガ『ブラック・ジャック』を一話読むことができるコースで、アニメやマンガが好きな B レベルの学習者を主な対象としている。コースの開発においては、本物のマンガを読んで楽しむ経験を提供し、受講者の学びや継続学習へとつなげることを目指した。コース開講から約1年の運用期間を経た現在、コース受講者がコースをどう捉えたか見えてきた。本稿では、本コース開発に至る経緯について述べ、コースの概要と開発における留意や工夫、コース受講者から得た声を報告する。

## 2. コース開発の背景と経緯

本章では、BJ コースを開発するに至った経緯について、KC でのアニメ・マンガを使った教材開発のあゆみとあわせて述べる。

KC におけるアニメ・マンガを活用した日本語教材開発の特徴は、アニメ・マンガを楽しむことを重視し、それが日本語学習のきっかけや動機づけにつながることを目指している点にある。アニメやマンガをきっかけに日本語に興味を持つ海外の学習者は多い<sup>(1)</sup>。それをふまえて KC は訪日研修参加者を対象とした授業での実践や調査研究<sup>(2)</sup>に基づき、日本語を通してアニメ・マンガを楽しむための教材開発を行ってきた。2010年にはウェブサイト「アニメ・マンガの日本語」(<https://anime-manga.jp/>) を公開した。このサイトは、アニメ・マンガによく現れる「お嬢様」「少年」「執事」「侍」といったキャラクターの話し方や、「忍者」「学校」といったジャンルのアニメ・マンガで使われる語彙・表現、文化的背景などが学べるものである。プロのマンガ家がサイト用に描き下ろしたマンガが読めたり、プロの声優によるセリフが聞けたりと、アニメ・マンガの魅力や世界観を活かした学習体験を提供することで、日本語学習への動

機づけとなることを意図している。

このサイトのコンテンツを利用し、2016年より「みなと」で「アニメ・マンガの日本語」コース（図1）を開講している。「アニメ・マンガの日本語A1（あいさつ）」は、キャラクターになりきってあいさつや自己紹介ができるコースである。「アニメ・マンガの日本語A2（学校場面）」コースは、マンガを読んで表現を学び、セリフのアフレコ体験ができる。サイトのマンガを利用することで、ストーリーのあるマンガを取り入れたコースを実現した。

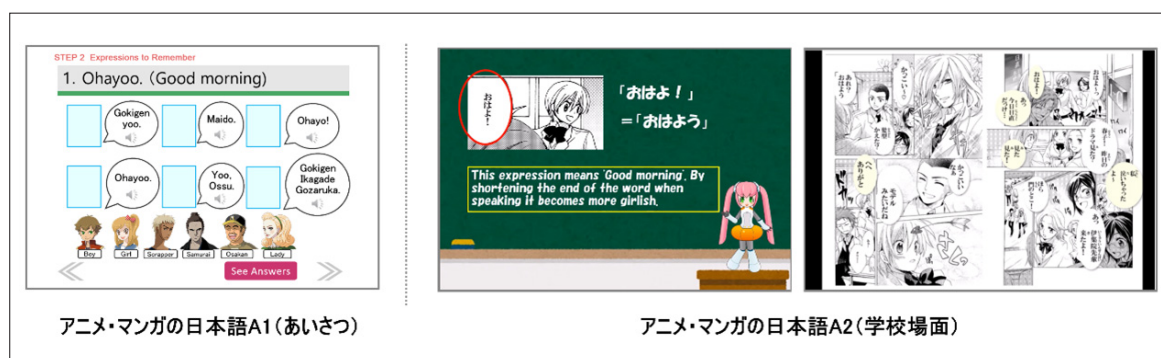


図1 「アニメ・マンガの日本語」コースの画面イメージ

KC はまた、2023年より放送している NHK ワールド JAPAN のラジオ講座「やさしい日本語プラス ポップカルチャーの日本語」において、サイトやコースの開発で得た知見を活かし、アニメ・マンガをもっと楽しむための日本語が学べる番組制作に協力している<sup>(3)</sup>。

日本語学習者向け教材の中には、アニメ・マンガを取り入れたものも少なくないが<sup>(4)</sup>、その大半は、文法・語彙といった日本語や文化・社会を学習するため、文脈提示や動機づけなどにマンガを活用する、いわば学習先行型と言えるものである<sup>(5)</sup>。一方、マンガを読むのに必要な日本語表現等を学ぶ、いわばマンガ先行型の教材は、『マッグガーデン公認 日本語学習者のための“魔法使いの嫁”で学ぶマンガの読み解き』（マッグガーデン）などがあるが多くはない<sup>(6)</sup>。KC が開発した「アニメ・マンガの日本語」サイトおよびコースはいずれも、オンラインで提供されるマンガ先行型の教材だと言えるだろう。このように、アニメ・マンガを楽しむことに主眼をおいた教材開発を続けてきたことが、今回の BJ コース開発の背景にある。

BJ コースは、これまでの「アニメ・マンガの日本語」コースと違い、一般向けに出版されたマンガの一話を、編集せずそのまま教材としている。コースで扱った『ブラック・ジャック』は、手塚治虫の代表作の一つで、1973年から1983年まで雑誌に連載された、天才的な技術を持つ外科医ブラック・ジャックが主人公のマンガである。『ブラック・ジャック』を管理する株式会社手塚プロダクション（以下、手塚プロ）と国際交流基金とは、1980年に手塚氏が国際交流基金のマンガ大使として渡米し、国連本部等で日本のマンガ文化について講演して以来のつ

ながりがある。その縁で今回、手塚プロとの事業連携によって、『ブラック・ジャック』を題材にしたコース開発が実現した。作品利用に対する許諾だけでなく、制作の過程においても、ファクトチェックや画像素材の確認、アニメの視聴地域制限の解除などで手塚プロの協力を得た。このような連携のもと『ブラック・ジャック』を教材として扱えたことで、一般向けに出版された「本物のマンガ」を読んで楽しむコースの開講に至った。

### 3. BJ コースの概要

本章では、BJ コースの概要について、目標と学習の流れを紹介する。

#### 3.1 コース目標

前述の通り、BJ コースは、「本物のマンガ」を読んで楽しむ、学びや継続学習につなげることを主なねらいとしており、以下の3点をコース目標として設定した<sup>(7)</sup>。

- ① ごいや表現の説明があれば、本物のマンガを読んで内容をだいたい理解し楽しむことができる。
- ② アニメやマンガで使われる表現を知って、場面をイメージすることができる。
- ③ マンガを読んだ感想や自分が考えたことを日本語で表現できる。

マンガを楽しむ、表現を学ぶ、アウトプットするの3点は「アニメ・マンガの日本語 A2 (学校場面)」コースから継続する目標でもある。

BJ コースは、「マンガを読んで楽しむ」ことを中心に置いているものの、これらのコース目標を達成する中で、受講者それぞれが、例えば、「自然に語彙を覚えた」「キャラクターの表現を知った」「日本語を読むスピードが上がった」といった学びを実感できることも期待した。また、ストーリーをさっと追って「面白かった」で終わるのではなく、マンガをより理解し世界観を感じたり、気づいたことや感じたことを少し深めるといった学びも得てほしいと考えた。

そして、それら全体を通して日本語でマンガが読めたことの達成感や、学習継続のモチベーションへつなげることも目指した。

#### 3.2 学習の流れ

学習の流れを表1に、画面イメージを図2に示す。

受講者は、コースのはじめに目標や学習の流れを確認し、主人公ブラック・ジャックや手塚治虫、作品が作られた時代<sup>(8)</sup>について基本的な情報をクイズで確認する(1 コースについて)。その後、実際にマンガをそのまま読むことにチャレンジする(2 マンガを読む)。マンガは、「みなと」のフォーマット上でスムーズに読めるよう、縦にスクロールする形で提供している。

表1 学習の流れ

1	コースについて	目標や学習の流れ、作品についての基本的な情報を確認する
2	マンガを読む	マンガをスクロール式で読む
3	サポート付きマンガ	語彙や表現のサポートを見ながらマンガを読む (オプション)
4	内容の確認、表現の確認、マンガをもう一度読む	ストーリーの内容やマンガ表現の理解を確認する。もう一度マンガを読んでみる
5	自分の考えを書く	自分の意見を投票したり、グループに書いたりする
6	テスト	学習した内容について理解できているか確認する
7	アニメを見る、ブラック・ジャックについて知る	同じストーリーをアニメで見る (オプション) 作品についてより詳しい情報を知る (オプション)
8	ふりかえり	作品や自分の学習をふりかえり、Can-do チェックをする

マンガをそのまま読むのが難しい場合には、必要に応じてオプションで語彙や表現を確認しながら読むことができる (3 サポート付きマンガ)。語彙や表現のサポートは1) マンガの日本語部分にマウスオーバーした際に表示されるもの、2) マンガ画面の横に表示してあるものと、3) マンガを読みながら参照できるダウンロード用リスト (PDF) の3つの形式があり、受講者は、スピード感を持ってマンガを読みたい、わからないときだけ参照したいなど自身のニーズにあったものを選択できる。

マンガを読んだ後は、ストーリーの内容を確認する (4 内容の確認)。クイズで登場人物やあらすじ、作品内の情報の整理、内容確認の選択問題を行い、その場で正誤判定される。クリックで該当箇所のコマを確認することもできる。ブラック・ジャックの「～ですぜ」、悪役の「～やがる」といった登場人物の特徴的な話し方についてもクイズ形式で学習し (4 表現の確認)、もう一度マンガを読んでみる (4 マンガをもう一度読む)。

次は自分の考えを書くアウトプットの活動である (5 自分の考えを書く)。「自分がブラック・ジャックだったら誰を一番に手術するか」といった質問が設定しており、受講者は選択肢の中から自分の意見に近いものに投票し、他の受講者の投票結果も確認する。その後、意見の例を見て自身の考えをふりかえり、コース内の「グループ<sup>9)</sup>」に意見を書き込む。グループでは、他の受講者の書き込んだ意見を読むことができる。

コースを修了するためには、「内容の確認」や「表現の確認」などをもとにしたテストを受け (6 テスト)、自分の学習をふりかえって、コース目標が達成できたか Can-do チェックを行う (8 ふりかえり)。

コースで読んだ話や『ブラック・ジャック』をより深く知りたい受講者に向けてオプションも準備している。同じストーリーをアニメで視聴する活動 (7 アニメを見る) と、『ブラック・ジャック』をもっと知るための簡単な読み物である (7 ブラック・ジャックについて知る)。医師としての手塚治虫、作品人気、作品に欠かせないキャラクター「ピノコ<sup>10)</sup>」、海外での展

## 「アニメ・マンガの日本語B1B2（ブラック・ジャック）自習コース」の開発

開などについて知ることができる。



図2 コース画面のイメージ（マンガ：©手塚プロダクション）<sup>(11)</sup>

このようにマンガをそのまま読んでみる、必要な場合はサポートを参照しながら読む、ストーリーや表現を確認するといった活動を経て、考える活動へとつなげるのがコースの流れである。

### 4. コース開発における留意や工夫

コースの開発過程においても、マンガを楽しみながら学習するために必要なことは何かを意識した。留意、工夫したことを、話の選定、コースデザインの検討、eラーニングの利点を活かした教材の点から述べる。

#### 4.1 話の選定

『ブラック・ジャック』は全242話、一話が約20ページあり、毎回ストーリーが完結するという規模の大きい作品で、話の選定は重要なポイントであった。「たった一話でこれほど、という広がりを見せるお話もあれば、ほんの数時間のドラマを扱うものもあり、そのバリエーションの広さに圧倒され」<sup>(12)</sup>るほどストーリーの幅広さが大きな特徴である作品の中で、一話だけを選択する必要があったからである。

話の検討は、主人公ブラック・ジャックの魅力やヒューマンドラマとしての作品の世界観が一話で伝わること、起承転結があり、語彙や表現のサポートがあればBレベルの受講者が楽しんで読めること、読んだ後にそれぞれが自分なりの考えを持てることを念頭に行った。また、日本以外の特定の国や地域を舞台としておらず、年齢や性別、宗教の点でも問題がなく、医療シーンが不快感なく受け入れられやすいものであることなども考慮した。さらに、アニメ版で同じ話を視聴するメディアミックスを計画していたことから、アニメ版があり、かつこれらの条件を満たすと思われた「オペの順番」という話を選択した<sup>(13)</sup>。

#### 4.2 コースデザインの検討

コースの内容と構成についても検討を重ねた。「本物のマンガ」をそのまま読むというメインの活動は決まっていたものの、コースを構成するその他の要素について一から考える必要があった。受講者が楽しみながら学習できるようにするにはどうすればよいか検討した結果、マンガの世界観を重視し、以下のようにコースを設計した。

マンガは、受講者全員がまずは読むことにチャレンジするために、コースの説明の後すぐに置くこととした。「みなと」上で、PCでもスマートフォンでも見やすく、文字の拡大も可能であったスクロール形式とした。

マンガを読みながら、詳細な説明や、特徴的な表現などを学んでいくような教材の案もあったが、マンガとその他の教材は切り分けることとした。「内容の確認」や「表現の確認」で取り上げる事柄は、ストーリーの理解や登場人物に特徴的な話し方とし、それが確認できる部分をマンガのコマで示すこととした。一方で、語彙・表現の音声や文化面の解説は、掲載を検討したものの、マンガの世界観の中で読むことと相容れなかったため取り入れなかった。役割語やマンガの決まり文句、オノマトペも学習事項として取り上げると受講者が興味を持つと思われたが、あくまでも作品を理解し楽しむための範囲で扱うにとどめた。

意見や感想を書くというアウトプットの活動についても、オンラインの自習コースでは他の受講者の書き込みを閲覧するだけという場合も少なくないため、仕掛けが必要だと思われた。そこで、「意見を書きましょう」のようにただ指示するのではなく、3.2で紹介したように、まず選択肢の中から自分の考えに近いものに投票し、例を読むことで自身の考えをふりかえった

り整理したりしてから、グループに意見を書き込むという、段階をつけた活動を取り入れた。

#### 4.3 eラーニングの利点を活かした教材

コースの教材は、報告者らが eラーニング制作ソフトや VR 教材制作プラットフォーム、「みなど」の eラーニング制作機能などを活用して制作している。コース開発においては、紙媒体の教材と同様の学習を提供するのではなく、eラーニングならではの利点を活かした学習を実現したいと考えた。具体的には、デジタル教材としての利点、受講者の操作に即時に反応するインタラクティブ機能のある教材、他の受講者とのつながりが得られる場の 3 点にまとめられる。

デジタル教材の利点としては、一般的に、音声再生や参考資料の参照、文字や図の拡大、テストや学習管理ができることなどがある。本コースにおいては、文字が小さく多いマンガ教材で見たい部分を拡大できること、アニメへの遷移が容易であること、複数種のサポート教材を提供し受講者がニーズに合わせて選択できることなどの利点があった。

本コースでは加えて、eラーニング制作ソフトを用いて作成したインタラクティブ機能がある教材も提供しており、マウスオーバーで必要な部分だけを表示させる教材や、話のあらすじを順に並べたり吹き出しの中に適切なセリフをドラッグして入れたりするクイズなど受講者が楽しんで活動に取り組める仕組みを取り入れた。

他の受講者とのつながりが得られる場の活用の点からは、「自分の考えを書く」活動で、投票結果が見られること、「グループ」への書き込みが可能で、他の人の意見が読めることなどが挙げられる。これは、受講者の実際のアウトプットの動きへつなげる工夫となった。

これら紙媒体の教材ではできない体験を通して、受講者が楽しみながら学習できることを目指した。

### 5. コースに対する受講者の反応

コースの内容や構成は受講者にどのように受け止められたのか。開講前に KC の研修参加者にコースを実際に受講してもらった際の様子を観察と、開講から 1 年の間にコース受講者が「ふりかえり」の活動で実際に書き込んだ内容から探る。

#### 5.1 実際の受講の観察から

オンラインの自習コースは、実際の受講の様子を見ることができないため、開講前に KC の研修参加者 2 名に協力を得て観察を行った。協力者は、いずれもマンガ好きで、日本語レベルは B1 レベル程度である。コース受講の様子を見せてもらった後、インタビューを実施した。

結果としてまず、B1 レベルの学習者でもストーリーを楽しむことが確認できた。『ブラッ

ク・ジャック』は医療用語も多く、B1レベルの学習者には難しいのではないかという懸念もあったが、協力者らは、「最初はクラシックなマンガだと思ったが読むととても面白かった」「もっと他の話を読みたい」「すぐに図書館へ行くつもりだ」など非常に好意的な反応だった。マンガの読み方も、日本語を大まかに把握する程度でどんどん読むタイプと、一ページずつ丁寧に読むタイプに分かれ、複数のサポートが役立つことがわかった。

教材への満足度も高かった。例えば「内容の確認」教材では、クイズの後に該当箇所のコマをクリックで表示されることについて、「コマで確認できてとてもいい」と述べていた。また、正しいセリフを吹き出しに入れる活動では、「セリフを動かして入れるのは面白い、こんなことができるのはすごい」と喜びの声を聞くことができた。これらの反応のように、全体において教材がマンガ好きの学習者にとって楽しく満足度の高い活動で構成されていることが確認できた。「表現の確認」教材についても、「マンガの表現を知ることで登場人物のキャラクター像が生き生きとイメージを持って動き出し、よりマンガを楽しむために重要なものだ」と評価が高かった。アニメの視聴によっても、より満足感や達成感が得られており、これらが全体の流れとなって「マンガを楽しむ」が実現され、「もっと読みたい」「もっと知りたい」につながっていた。

受講の観察を通して、学習者からコースデザインでねらったような反応が得られることがわかった。

## 5.2 「ふりかえり」への書き込みから

開講から1年を経て得た「ふりかえり」への書き込みからも、「楽しいです」「とても面白い」といったことばが多く見られた。コメントの例を表2に示す。

①はマンガへの言及であるが、「面白い」という声が多く、「命の大切さや人間と自然の関係を考えさせられた」などの自身が考えたことへの言及も複数見られた。「もっと読みたい」「続きも読んでみたい」など今後の継続的な学習へつながることが期待されることばも多く見られた。

また、②、③のように、日本語学習面での達成感に言及する声も多かった。②は「日本語でマンガが読めた」ことに対する声で、「初めて日本語でマンガが読めた」という喜びの声や、「自分で思っていたよりマンガが理解できて驚いた」などのコメントがあり、コースが受講者にチャレンジの場を提供していたことが確認できた。③は語彙や表現などが学べたというものである。語彙や表現の学習はコースの直接の目的ではなかったが、新しい語彙や表現を学習する機会を得たこと、それらを勉強と感じずに楽しく学べたことが満足感を高めていた。

最後に④は、コースを構成する要素に言及するものである。意見を書く前に質問や例があること、他の受講者の意見が読め、オンラインで一人で学習する受講者が他者を感じながら学習

できること、最後にアニメを視聴することなどコースの内容・構成がうまく機能していることが確認できた。

表2 コース受講者の「ふりかえり」（原文ママ）

①マンガが面白かった、もっと読みたい

- ・とても面白くて、良かったです。できればもっと読みたいです！
- ・読むまでちょっと古そうと思ういましたが、読んだときとても面白いと思いました。
- ・いろいろなことを考えさせられました。命の大切さや人間と自然の関係などについてです。とても面白くて、続きも読んでみたいと思います。

②日本語でマンガが読めた

- ・この漫画を初めて読んだときは、内容を理解するのが難しかったです。でも、語彙や表現やキャラクターの話し方についてもっと学んだあとで、ゆっくりと漫画を楽しめるようになりました。
- ・思ったより漫画をよくわかりました。読んだことがないので、理解できるのをびっくりした。
- ・何年間日本語を勉強していますが、今までマンガを読んだことがありませんでした。恥ずかしいんですが、漢字が怖くて一度もチャレンジをしてみませんでした。今回は表現の説明や語彙リストのおかげで初めてマンガを楽しく読めました。

③新しい日本語表現を学べた

- ・漫画を読みながら、新しい言葉と文化を習って、うれしかった。説明もよかった。
- ・いろいろな単語を覚えることができたと思います。でも勉強とまったく感じていませんでした！

④コース内容・構成に対する満足感

- ・単語や表現の説明と感想を書く前の質問があって、たくさんの勉強ができて、学習のモチベーションが上がりました。
- ・内容、トピック、質問が気に入っています。テスト後にアニメを見る仕組みも気に入っています。
- ・とても面白かったし、勉強になれました。そして、好きな時に勉強できるので、非常に便利でした。また、一人で勉強しますが、最後のところに参加した皆さんの答えを見て、良かったです。一人ではない感じがしました。

## 6. おわりに

本稿では、BJコース開発の経緯と、コースの概要、開発の工夫や受講者による反応を報告した。コースへの評価は高く、受講者の声からは、コースが目指した「本物のマンガを読んで楽しむこと、それを学びや継続学習へつなげること」がある程度実現できたと言える。

本コースは、マンガを読むことにハードルを感じていた学習者にとって、日本語で読むことにチャレンジする入口ともなった。これをきっかけとしてアニメ・マンガ好きの日本語学習者が日本語でマンガを読む機会が増え、日本語のマンガの世界をより深く知ったり、そこから学びを得たりすることへとつながっていくことを期待したい。

〔注〕

- <sup>(1)</sup> 熊野 (2010) では、国内外における様々な規模の調査結果を紹介したうえで「海外のさまざまな地域において日本語学習を始めるきっかけの7～8割がアニメ・マンガであるという傾向が見られる」としている。また、国際交流基金「2024年度 海外日本語教育機関調査 結果概要」では日本語学習の目的（複数回答）として61.3%が「アニメ・マンガ・J-POP・ファッション等への興味」と回答しており、アニメ・マンガを含む日本独自のポップカルチャーが学習動機に影響を与えていることがうかがえる。
- <sup>(2)</sup> 情報収集や聞き取り調査の結果については熊野・廣利 (2008)、熊野 (2010) 等を参照されたい。
- <sup>(3)</sup> 詳細は熊野他 (2024) を参照のこと。なお、番組名は放送言語ごとに異なり、例えば中国語放送では《动感漫谈 动漫日语》である。<[https://www3.nhk.or.jp/nhkworld/zh/shows/audio/programs/zh\\_japanplus/](https://www3.nhk.or.jp/nhkworld/zh/shows/audio/programs/zh_japanplus/)> (2025年8月25日)
- <sup>(4)</sup> 市販の日本語教材やWebサイトのうち、主なものをまとめた資料としては、熊野・廣利 (2008) や川嶋・熊野 (2011) などがある。
- <sup>(5)</sup> ここ数年でも、例えば『マンガでマスター日本語文型70』(アルク、2025年刊)、『まんがでよくわかる！日本語N2 文法』(KADOKAWA、2023年刊)、『マンガでマスター！ステップアップ！日本語会話』(ナツメ社、2021年刊) などが出版されている。いずれも「マンガで」と銘打ち、作画やストーリーなども本格的だが、マンガを楽しみながら文法や会話を学ぶ点で学習先行型と言える。
- <sup>(6)</sup> 出版元の株式会社マッグガーデン公式サイトでは、「マンガの読み方が学べる唯一の教科書」と謳われている。<<https://www.mag-garden.co.jp/comics/9690/>> (2025年8月25日)
- <sup>(7)</sup> コース目標は、コース内での表記で記載した。
- <sup>(8)</sup> 手塚プロは手塚作品が制作された時代の表現には現在とは異なるものが含まれることに言及しており、本コースにおいても作品の制作時期を明確に示した。
- <sup>(9)</sup> 「みなど」内の「グループ」は掲示板のようなもので、当該コースの受講者のみが書き込んだり、他の受講者の書き込みを閲覧したりできる。
- <sup>(10)</sup> 「オベの順番」では、ピノコの名前は出てこないが、作品の重要なキャラクターとして取り上げた。
- <sup>(11)</sup> 「3 サポート付きマンガ」は、1) の日本語にマウスオーバーして語彙や表現を表示させるサポートの画面である。「4 マンガをもう一度読む」は、「2 マンガを読む」と同じであるため、また、「7 アニメで見る」は著作権の都合により掲載していない。
- <sup>(12)</sup> 手塚治虫公式サイトより<<https://tezukaosamu.net/jp/manga/438.html>> (2025年8月25日)
- <sup>(13)</sup> アニメ版は、2004年から2006年にかけて放送されたテレビシリーズを指し、手塚プロの公式YouTubeチャンネルで視聴可能である。「オベの順番」はその第1話である。

〔参考文献〕

- 川嶋恵子・熊野七絵 (2011) 「アニメ・マンガの日本語授業への活用」WEB版『日本語教育実践研究フォーラム報告』、2011年度日本語教育実践研究フォーラム  
<[https://www.nkg.or.jp/event/.assets/event\\_2011\\_15.pdf](https://www.nkg.or.jp/event/.assets/event_2011_15.pdf)> (2025年8月25日)
- 熊野七絵・廣利正代 (2008) 「「アニメ・マンガ」調査研究—地域事情と日本語教材—」『国際交流基金日本語教育紀要』4、55-69
- 熊野七絵 (2010) 「日本語学習者とアニメ・マンガ～聞き取り調査結果から見える現状とニーズ～」『広島大学留学生センター紀要』20、89-103
- 熊野七絵・三宅直子・北口信幸 (2024) 「NHK ラジオ講座「やさしい日本語プラス ポップカルチャーの日本語」—キーフレーズを中心とした放送用台本の制作監修における工夫—」『国際交流基金日本語教育論集』20、63-74
- 国際交流基金「2024年度 海外日本語教育機関調査 結果概要」  
<[https://www.jpf.go.jp/j/project/japanese/survey/result/information/dl/result\\_overview.pdf](https://www.jpf.go.jp/j/project/japanese/survey/result/information/dl/result_overview.pdf)> (2025年11月14日)

「アニメ・マンガの日本語 B1B2（ブラック・ジャック）自習コース」の開発

■執筆者

石井容子	国際交流基金関西国際センター	日本語教育専門員
三宅直子	国際交流基金関西国際センター	日本語教育専門員
北口信幸	国際交流基金関西国際センター	日本語教育専門員