

科学研究費助成事業 研究成果報告書

平成 27 年 6 月 26 日現在

機関番号：13801

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2011～2014

課題番号：23520625

研究課題名(和文)日本のアニメを活用した年少者日本語教育に関する実践研究

研究課題名(英文)Practical Study of the Japanese Language Teaching with Anime for Young Learners

研究代表者

矢崎 満夫 (YAZAKI, Mitsuo)

静岡大学・教育学研究科(研究院)・准教授

研究者番号：50432191

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 3,800,000円

研究成果の概要(和文)：海外の年少学習者の日本語に対する学習意欲の喚起を主な目的として、日本のアニメを「日本語学習活動のための素材」として活用する活動手法を開発した。国内外の年少学習者に対する実践研究によって、当該活動手法の動機づけの有効性が確認されたことから、そのさらなる普及を目指してオリジナルのアニメ作品を制作した。そして世界の日本語教員の利用に供せられるよう、オリジナルアニメをサンプルとした日本語活動のアイデアを種々考案し、その集約化を図った。

研究成果の概要(英文)：I developed a way of learning Japanese through activities with Japanese Anime to motivate young learners in foreign countries to study Japanese. Since the effectiveness of the activities for the motivation was confirmed by practical researches, I produced an original animation for disseminating the way of learning Japanese through the activities. I've been developing the activities based on the original animation as a sample, so that Japanese language teachers of the world can use them easily.

研究分野：年少者日本語教育

キーワード：アニメ 年少者 動機づけ 楽しさ 日本語活動 知識の活用

1. 研究開始当初の背景

日本の将来の発展や良好な国際関係の構築のためには、市民レベルにおける日本のよき理解者を世界的に増やすことが重要であり、そのためには海外における日本語教育の振興が欠かせない。特に世界の日本語学習者の過半数を占める年少学習者（初等～中等教育段階の学習者）が、日本語および日本文化に興味を持って学習を続けていければ、やがて日本と世界との架け橋となる人材が育つ可能性は高まっていく。しかしながら、そのような年少学習者の日本語学習上の大きな問題点の一つとして「学習者不熱心」が挙げられている。彼らの意欲をいかに喚起するかは、世界における日本語教育の発展を考えていく上で、今後解決すべき重要な課題であるといえる。

本研究者は、その課題に対処するために、世界の青少年層に広く受け入れられている日本のアニメを「日本語コミュニケーション活動のための素材」として活用する活動手法『アニメで日本語』を考案した。『アニメで日本語』とは、学習者がアニメの視聴後に、仲間同士の「アニメ世界の共通体験」に基づき、様々な日本語学習活動を展開する活動手法である。

本研究では、海外の年少学習者に対する日本語教育を推進することを主な目的として、『アニメで日本語』の有用性について国内外での実践研究をもとに検証を試みることにした。

2. 研究の目的

日本のアニメは、海外における日本語学習の大きな動機づけの一つとなっている。また、個性的なキャラクターが数多く登場し、映像としての動きや音声があるアニメは、魅力的な日本語学習用素材ともなり得ると考えられる。しかし、これまでの日本語学習におけるアニメの活用のされ方は、視聴後の内容理解の確認や、文化的事項の紹介、一部の言語表現の練習等、アニメに表出する日本語や日本文化の「インプット」が中心で、アニメ作品そのものが持つ「面白さ」や「楽しさ」等の魅力を生かしてきれていない側面があった。

一方、本研究者が開発した『アニメで日本語』は、「アウトプット」に主眼を置いて様々な日本語活動を展開する活動手法である。矢崎（2009）では、『アニメで日本語』が豪州の日本語教員から動機づけの面で高い評価が得られていたことが明らかになっており、さらに矢崎（2011）でも、国内の年少学習者の日本語教育現場において一定期間授業実践を行った結果、学習者・日本語教員の双方から、同様の肯定的意見が寄せられていたことがわかった。

以上の研究成果をもとに、本研究では、『アニメで日本語』を用いて国内外の様々な年少者の日本語教育現場において授業実践を行い、年少学習者の学習意欲をより喚起できる

有用な活動のアイデアを収集・精選化し、最終的には「アニメを活用した日本語学習活動のためのティーチング・ストラテジー集」を開発することを目的とする。

3. 研究の方法

まず国内においては、年少者日本語教育の現場として新たなブラジル人学校を選び、授業実践に基づく研究を進める。矢崎（2011）の「アニメ活用のための18のティーチング・ストラテジー」をもとに、ブラジル人学校の日本語教員に小中学生を対象とした授業実践を行ってもらい、現場の日本語教員が学習者の実態にあわせてどのようなアニメ作品を選び、適当なティーチング・ストラテジー（以下、ストラテジー）を選択しながら日本語活動を行うか、また、どのような新しいストラテジーが開発できるかについて調査を行う。さらに当該授業を受けた生徒に対してその動機づけの効果を見るためのアンケート調査を実施する。

また、海外においては、訪問可能な国において、現地で活動する日本語教員に対する『アニメで日本語』のワークショップを開催する。そしてその後、現地の日本語教員らがワークショップで学んだストラテジーをどのように日本語授業に使用するかを調査する。そして以上のような国内外における授業実践及び調査を通して、日本のアニメを日本語授業に活用するためのストラテジーの収集と精選・蓄積化を進めていく。

4. 研究成果

(1) 2011年度には、国内外において、『アニメで日本語』の学習意欲の喚起に関する有用性についての検証を試みた。

まず国内では、約1年間にわたり、ブラジル人学校において月1回程度、当該校の日本語教員に小中学生に対する「アニメで日本語」を用いたアニメ授業を実践してもらった。一定期間授業を行った後、授業を受けた生徒たちに対して動機づけに関するアンケート調査を実施した。その結果、90%以上の生徒たちから「普段の日本語授業と違ってとても楽しい」「日本語の勉強にも役に立つ」「これからもアニメ授業を受けたい」等の肯定的な評価が得られていた。

一方海外では、スペインと中国において現地の日本語教員を対象としたワークショップ研修会を開催し、当該活動手法の普及に努めた。また、中国においては、高校生を対象に本研究者および現地日本語教員が当該アニメ授業を実践した。教員研修会およびアニメ授業の事後には、国内同様のアンケート調査を実施した。その結果、現地の日本語教員、授業を受けた生徒たち双方から、上述したブラジル人学校と同様の肯定的な評価が得られていたことがわかった。

次に、海外の日本語教師の約7割を占める「日本語非母語教師」に焦点を当て、当該教

師が『アニメで日本語』をどう運用し、その授業は生徒からどのように評価されるかについて、インドネシアの教育現場で調査を実施した。その結果、授業を実践した日本語非母語教師は、『アニメで日本語』のティーチング・ストラテジーを効果的に運用し、かつアニメ作品や学習者の日本語指導状況に応じて新たな学習活動を創出して学習者の動機づけを高めていたことがわかった。このことは、「生徒の母語ができ、生徒をより深く理解できる」という日本語非母語教師の利点を生かした成果であるとも考えられ、『アニメで日本語』の世界的普及のためには、やはり現地の日本語教員が当該活動手法を活用できるようになることが重要なポイントであることが確認できた。

(2) 前年度までの調査研究によって、『アニメで日本語』の有用性は示唆されたが、その普及を目指すには著作権等の問題が生じるため、既存のアニメ作品では研修会等で使用しにくい点が課題であった。そこで2012年度には、当該活動手法を世界に広く発信していくために、日本語学習用の素材として相応しいオリジナルアニメの開発を行うことにした。

オリジナルアニメ開発の際に特に留意したのは、「アニメを通じて何を教えるか」という「教育内容」よりも、アニメ作品自体の素材としての「面白さ」を重視したという点である。「面白さ」に関する先行研究の検討から、「キャラクター」「ストーリー」「音響」の3つを重要な開発の視点として設定し、オリジナルアニメの制作を進めていった。その後、完成したアニメ作品を8名の留学生に視聴してもらい、アニメ作品としての評価を尋ねた結果、概ね「面白い」とする意見が寄せられたことがわかった。

また、上記オリジナルアニメの開発にあたっては、そのプロセスにおいて、本研究者は多くの国内関連施設を回り、アニメ開発の工程や日本のアニメ作品の特徴等に関する情報収集にも努めた。

(3) 2013年度には、『アニメで日本語』を紹介するために開発したオリジナルのアニメ作品『The SEASONS ~ニッポンの空 Nippon no Sora~』(日本語音声版)の映像データに、6つの外国語(英語・中国語・韓国語・インドネシア語・スペイン語・ポルトガル語)による字幕挿入作業を進めた。翻訳作業の対象とした6言語のうち、英語は世界の人々に幅広く視聴してもらうためであり、中国語・韓国語・インドネシア語は、日本語学習者数上位の国々の言語であることから字幕用言語として選定した。また、日本国内の外国人学校に在籍する年少の日本語学習者には、スペイン語とポルトガル語の話者が多いことから、この両言語の字幕も用意することにした。

上記の翻訳及び字幕挿入作業が終わった段階で、当該オリジナルアニメの「作品としての面白さ」を評価してもらうため、国内の外国人学校で日本語を学ぶ年少学習者(小学校5年生~高校3年生)37名を対象に、当該アニメ作品(ポルトガル語/スペイン語による字幕)の視聴と事後のアンケート調査を実施した。その結果、当該学習者からは「アニメ作品として面白い」とする高い評価が得られていたことがわかった。

(4) 2014年度には、2012年に中国で実施した授業実践結果のデータを用いて、『アニメで日本語』の新たな可能性について探究した。当該研究では、日本語学習者ではなく、日本語をまったく習ったことがない中国人小学生に対して、日本語学習への興味喚起等に関する有用性を調査するために、『アニメで日本語』を用いた授業実践を試みた。事前・事後アンケートの自由記述の分析から、

中国人小学生が「日本」と「日本人」について広範な知識と一定の関心を持っているものの、ほとんどポジティブなイメージを持っていないこと、「日本のアニメ」について、一般の小学生が詳しい知識と大きな関心を持ち、普段から親しんでいること、日本のアニメを使って実施された初めての日本語学習活動は、多くの中国人小学生にスムーズに受け入れられたこと、実践後に日本と日本人に対してポジティブな印象を抱くようになり、「日本へ行きたい」「日本人と友達になりたい」などの意見が見られるようになったこと、アニメを通じた日本語学習活動を楽しみ、日本語学習を「おもしろい」とする意見が増えたこと等がわかった。

今回の調査から、『アニメで日本語』は小学生の意識を大きく変容させていたことがわかり、今後、日本語教育以外にも、年少学習者に対する「言語意識教育」等に発展させていける可能性も示唆された。

(5) 2014年度末には、ハノイ国家大学の招聘を受け、ベトナム国内の大学日本語教員約20名を対象とした1週間の集中講座を担当する機会を得た。そこでは、オリジナルアニメを用いて『アニメで日本語』のワークショップ型授業を提供したが、その際、これまでの研究成果を踏まえて、『アニメで日本語』に関する説明を以下のようにまとめ、講義を行った。

『アニメで日本語』とは、日頃の生活の中で普通に日本のアニメに慣れ親しんでいる学習者が、学習の一環として教室でもアニメを視聴し、そこで体験したアニメ世界を題材に、様々なかたちで日本語の学習を進めていく活動手法である。

アニメの中に出てくる日本語表現や日本文化を学ばせたり、アニメやマンガのキャラクターを利用してあらかじめ用意した「教育

内容」を提供したりする教材群とは異なり、『アニメで日本語』は、アニメ作品を学習者自身が楽しみ、個々の学習者に取り込まれたアニメ世界の「共通体験」に基づいて、仲間同士で「日本語を使いながら学びあう」ことを重視する。

教師は学ばせたい項目（＝教育内容）を学習者のニーズや学習段階等に応じて考えた上で、それらをアニメ視聴後の活動の中に取り込み、活動を通じて習得させていく。

『アニメで日本語』の活動手法は、初級レベルがほとんどの年少の学習者でも日本語学習が可能となるように、アニメで使われている日本語をそのまま聞き取る等の方法とはらず、学習者の母語字幕などを利用して内容を十分に理解させた上で、その内容を題材に様々な日本語活動を展開する。つまり、『アニメで日本語』の活動手法は「Content Based Instruction」(CBI：内容重視の外国語教育)の1つであるということができる。

『アニメで日本語』の活動では、学習者の動機づけが高められるように、ゲーム的要素を取り入れたグループ対抗活動や、仲間同士の協働学習を重視した授業形態をとる。

また、様々な日本語活動のアイデアを「ストラテジー」としてまとめ、現場の日本語教員が学習者の日本語レベルやアニメ作品の特性等にあわせて取捨選択できるようになっている（「汎用性」の含有）。

さらには、それらの「ストラテジー」を参考にしながら、学習者やアニメ作品に応じて適宜、活動を改変したり、新しい活動を開発したりすることも期待して考案されたものである（「発展性」の含有）。

教材づくりにおける基本理念は「下からの道（＝「教材」から「教育内容」へと加工する道）」（藤岡 1991）、学習活動を考える際の基本理念は、「21世紀型スキル」で提唱されている「前向きアプローチ」である（グリフィン他 2014）。

これまで行なってきたオーストラリア・インドネシア・カナダ・中国・日本国内における実践研究によって、『アニメで日本語』の活動手法が国内外の日本語教員たちから高い評価を受け、また、特に年少の日本語学習者の学習意欲の向上に有効であることが示唆されている（矢崎 2009・2011・2012a・2012b・2013、矢崎・Ehlert 2011）。

上記の説明後、受講者であるベトナム国内の大学日本語教員たちに対して、オリジナルアニメを使った『アニメで日本語』の体験活動を行ったうえで、彼らに独自の活動案の作成と模擬授業を実施してもらった。その結果、『アニメで日本語』の理念とその意義は、多くの現地日本語教員から支持された一方で、まだ従来の「アニメの中の日本語を教える」という授業スタイルの活動案も散見したことから、やはり新たな活動手法の理念を普及させていくには、具体的な「日本語学習活動

のためのティーチング・ストラテジー集」を用意することが必要不可欠であることが確認できた。

現在、当初の予定よりは遅れたものの、当該ストラテジーの開発を 50 ほど進めることができている、近い将来、アニメを活用した日本語学習活動のアイデア集を研究成果のまとめとして公表できる見通しとなった。

今後は、上記アイデア集の発行またはウェブサイトによるストラテジー紹介等を行うと同時に、年少者日本語教育現場における授業実践の実施や、オリジナルアニメを用いた教員向けのワークショップの開催等を通じて、『アニメで日本語』を幅広く国内外に発信していきたい。また同時に、その有用性の検証についても継続して試みていく所存である。

引用文献

- ・P.グリフィン・B.マクゴー・E.ケアノ三宅なほみ(監訳)『21世紀型スキル 学びと評価の新たなカタチ』
- ・藤岡信勝(1991)『教材づくりの発想』
- ・矢崎満夫(2009)「アニメを素材とした日本語学習活動『アニメで日本語』の開発 「アニメーション」のティーチング・ストラテジーに着目して」『静岡大学国際交流センター紀要』第3号 pp27-42
- ・矢崎満夫(2011)「アニメを素材とした日本語学習活動『アニメで日本語』の展開 年少学習者に対する授業実践から」『静岡大学国際交流センター紀要』第5号 pp57-74
- ・矢崎満夫(2012a)「海外におけるアニメを活用した日本語学習活動『アニメで日本語』の展開 インドネシアの年少学習者に対する動機づけの有効性」『静岡大学国際交流センター紀要』第6号 pp63-77
- ・矢崎満夫(2012b)「中国におけるアニメを活用した日本語教育実践 アニメ世界の「共通体験」に基づく知識運用型授業の提案」『日本語教育論集』第8号 中国赴日本国留学生予備学校日本語教育研究会 pp60-66
- ・矢崎満夫(2013)「日本語非母語教師によるアニメを活用した日本語教育 海外の年少学習者の動機づけを高めるために」『静岡大学国際交流センター紀要』第7号 pp43-59
- ・矢崎満夫・Meilan Piao Ehlert(2011)「アニメの「共通体験」に基づく日本語コミュニケーション活動の提案 カナダの高校生に対する授業実践事例から」『異文化コミュニケーションのための日本語教育』高等教育出版社 pp729-730

5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

〔雑誌論文〕(計5件)

矢崎 満夫・赤桐 敦(2015)「中国の小学生は『アニメで日本語』を体験して意識をどう変容させたか - 「言語意識教育」への示唆 - 」静岡大学国際交流センター紀要第9号 pp21-40 査読有

矢崎 満夫・塩田 真吾(2014)「『アニメで日本語』の普及を目指したオリジナルアニメ開発の試み - 「教育内容」より「面白さ」を重視して - 」静岡大学国際交流センター紀要第8号 pp29-45 査読有

矢崎 満夫(2013)「日本語非母語教師によるアニメを活用した日本語教育 - 海外の年少学習者の動機づけを高めるために - 」静岡大学国際交流センター紀要 第7号 pp43-59) 査読有

矢崎 満夫(2012)「中国におけるアニメを活用した日本語教育実践 - アニメ世界の「共通体験」に基づく知識運用型授業の提案 - 」日本語教育論集 第8号 中国赴日本国留学生予備学校日本語教育研究会 pp60-66 東北師範大学出版社 査読有

矢崎 満夫(2012)「海外におけるアニメを活用した日本語学習活動『アニメで日本語』の展開 - インドネシアの年少学習者に対する動機づけの有効性 - 」静岡大学国際交流センター紀要 第6号 pp63-77 査読有

〔学会発表〕(計7件)

矢崎 満夫「日本語学習のためのオリジナルアニメをどのように開発したか - 「教育内容」より「面白さ」を重視して - 」異文化間教育学会(2014年6月7日)同志社大学(京都府)

矢崎 満夫「日本語ゼロ学習者は、日本のアニメを活用した日本語授業を体験して意識をどう変容させたか - 中国の小学校における授業実践から - 」異文化間教育学会(2013年6月8日)日本大学(東京都)

矢崎 満夫「海外の年少学習者に対するアニメを活用した日本語教育実践 - 日本語非母語教師は『アニメで日本語』のティーチング・ストラテジーをどう運用したか - 」2012年日本語教育国際研究大会(2012年8月19日)名古屋大学(愛知県)

矢崎 満夫「中国におけるアニメを活用した日本語教育実践 - アニメ世界の「共通体験」に基づく知識運用型授業の提案 - 」中国赴日本国留学生予備学校日本語教育研究会(2012年7月8日)東北師範大学(中国)

矢崎 満夫「海外におけるアニメを活用した日本語コミュニケーション活動の試み -

年少学習者に対する動機づけの効果 - 」日本語教育学会(2011年10月9日)米子コンベンションセンター(鳥取県)

矢崎 満夫・Meilan Piao Ehlert「アニメの「共通体験」に基づく日本語コミュニケーション活動の提案 - カナダの高校生に対する授業実践事例から - 」世界日本語教育研究大会(2011年8月21日)天津外国語学院(中国)

矢崎 満夫・小林 明日香・村松 佑紀「アニメを活用した日本語コミュニケーション活動の提案 - 日本語学校における授業実践をもとに - 」小出記念日本語教育研究会(2011年7月2日)国際基督教大学(東京都)

6. 研究組織

(1) 研究代表者

矢崎 満夫 (YAZAKI Mitsuo)
静岡大学・大学院教育学研究科・准教授
研究者番号: 50432191

(2) 研究協力者

赤桐 敦 (AKAGIRI Atsushi)
小林 明日香 (KOBAYASHI Asuka)
塩田 真吾 (SHIOTA Shingo)
村松 佑紀 (MURAMATSU Yuuki)
Meilan Piao Ehlert