

大学における第二外国語の日本語授業への一試案 —映像教材およびアニメの使用—

呉承和

一、はじめに

交流協会による2009年の台湾における日本語教育事情調査から、すべての日本語学習者の中で最も多いのは高等教育機関での学習者で、全体の48.4%を占めていることがわかる。また、そのうち84.6%の学習者は日本語を非専攻として学んでいることが指摘されている。つまり、約4割の日本語学習者は大学における第二外国語の授業などをで日本語を勉強していることになるのである。

日本語を専攻とする場合では、「聞く」・「話す」・「読む」・「書く」という四つの言語技能を身につけることが主な学習目的である。ゆえに読解、会話や作文の授業のほかに、日本文学、語学概論やビジネス日本語などのような日本語、進学や就職に関する科目が設けられている。これに対して非専攻の場合はむろん異なる。履修期間は大学によって多少違うが、筆者が勤めている大学を例とすると、基本的に1年生から2年生までの2年間履修する。主な学習目標は基礎的な語彙や表現などを学び、日常会話ができるようにし、日本語や日本文化への興味を持たせることである。また、会話能力とリスニング能力を向上させるため、文法と読解の指導が行われる授業のほかに「日本語演習」という授業が設けられている。50人ぐらいの大人数で授業をすることが一般的である。

日本語を第二外国語として勉強する学生はそれぞれの専攻が違っており、学習動機やニーズも多様化していると考えられる。「大人数の授業で一人ひとりの学生に聴解や会話の練習をさせることは可能なのか、またどのように日本語に対する学習動機を高めることができるか」と私は常に考えている。筆者は2009年9月から文化大学で非日本語専攻学生を対象とする「日本語演習」という授業の担当をしてきた。ベテラン教師とはいえないが、今までの経験を振り返ってみて、大学における第二外国語の日本語授業のやり方や進め方を担当しているクラスを例に検討してみたい。

二、先行研究および本研究の位置づけ

2.1 学習動機について

顔と渡部(2009)は日本語専攻と非専攻の学生を対象として、調査を行い、それぞれ求める日本語教師像を明らかにした。調査の結果から、非専攻の場合では、「専門的知識」、「技能や資格」と「指導経験」のほか、「教室の雰囲気作り」と「思いやりのある態度」も求められることがわかる。また、「非専攻の学生は日本語を楽しく学習するため、教師に明るく、和やかな雰囲気を求めており、

温かく思いやりの態度で接してほしいと考えている」と報告されている。

日本語を第二外国語として勉強する学生にとってはやはり日本語を専攻しているわけではないため、明るく学習しやすい雰囲気作りとやさしくて、人の気持ちに対する感受性がある教師を求めるのは当然だと考えられる。また、盧と王(2008)は第二外国語として日本語を履修している静宜大学および修平技術学院の学生を対象にし、履修者の動機について調査を行った。動機づけの構成要素は次のように分類することができる。

- 1、統合的な動機：「日本への関心」、「日本に憧れ」。
- 2、道具的な動機：「就職に有利」。
- 3、誘発的動機：「友達に影響された」。
- 4、エリート主義：「自己満足」。

以上の学習動機はお互いに影響を与えながら、一つの動機づけの複合体を形成し、学習の取り込む力、または学習を続ける力に転化されていくと考えられる。次に施(2008)が高雄第一科技大学で日本語を第二外国語として勉強する学生を調査対象とし、行った学習動機調査の結果は次のようになる。

- 1、日本語学習動機について「日本へ旅行に行きたいから」、「第二外国語を勉強したいから」と「日本語ができると将来に役に立つから」といった三つの項目が高い順に示される。
- 2、学習動機の因子分析により、「実利志向」、「交流志向」、「文化理解」と「日本語学習」の四つの因子を取り出すことができる。

確かにこれらのような学習動機の分類に関する研究から学生は日本語を学習する目的や理由などがわかる。だが、もっとも重要なのは教師側が学習者の学習動機やニーズなどを理解したうえで、より適切な教授法と教材を授業に導入し、また学習者のニーズに応じる教育課程を設計することである。むろん、外国語の勉強において語彙の学習や文法・文型の指導などは不可欠であり、また今まで勉強したものが身に付いたかを知るため、テストをすることも必要である。そのほかにさまざまな工夫をして、日本という国に対する興味や日本語への勉強意欲を高めることも重要だと考えられる。つまり、基本的な文法・表現の指導や語彙の学習を除いて、どのように学習動機を生かし、ニーズに応じられるコースデザイン、また教室活動を設計し、さらに日本語の学習に興味と熱意を持ち続けさせることも必要である。

2.2 映像教材とアニメの使用について

単調な授業にならないようにするためにクラスの雰囲気作りを行い、授業の中で、ある学習活動を行うのはごく普通のことである。ドリルの練習や文法の説明などの進め方のほかにマルチメディア教材などを取り入れれば、授業が活

発に行われるようになると思われる。黄(2005)はマルチメディア教材の利用状況と教育効果、利用意欲や問題点などを明らかにするため、台湾の大学における教師と学生にアンケート調査を実施した。「多くの学習者はマルチメディア教材は日本語能力の向上に効果があると判断し、授業でマルチメディア教材が用いられているか否かを問わず、マルチメディア教材の使用を非常に歓迎する。また、授業の内容をさらに充実させることも期待している」と指摘している。

確かに外国語の勉強はただ言語の 4 技能を身につけることだけでは不十分である。国際理解や国際交流の観点から見れば、その背景にある文化までも視野に入れて学習することが重要である。日本人の日常生活や日本文化などを理解しようとするとき、映像や直接的な接触が必要になるといわざるを得ない。だが、やはり海外で日本語を勉強する環境下では、日本人と接するチャンスがめったにない。そのかわり、ドラマやアニメなどの映像教材を使えば、日本人、日本文化への理解が可能になり深まることが期待できる。

今「日本文化の代表」として海外に広く知られるようになったのはアニメーションである(阿部 2010)。また、近年の海外における日本のアニメやマンガの人气が顕著であり、アニメ・マンガは日本語学習を始めるきっかけとして大きな役割を果たしている(熊野 2010)。筆者の経験上では日本のまんがとアニメに興味を持つ学生は確かに少なくない。授業の間の休憩時間にアニメやバラエティなどのテレビ番組を見ているときに聞き取った単語やフレーズを聞きに来ることはしょっちゅうである。日本のアニメ、ドラマやバラエティなどの番組が放映されたり、日本に関する情報がたくさん入ったりするなどの理由で、日本語学習の動機づけとなり、日本語を履修し始めたと考えられる。

熊野(2010)は日本語学習者とアニメ・マンガの関係を明らかにするため、海外で日本語を学ぶ、アニメ・マンガが好きな日本語学習者 74 名を対象とし、聞き取り調査を行った。調査結果からアニメ・マンガが日本語学習のきっかけや動機づけとなったこと、またアニメ・マンガに現れる日本語への興味、わかりたい気持ちも学習のきっかけになったことがわかる。教師側はこのアニメ・マンガに対する情熱をどう日本語学習へ結び付けていけばよいのだろうか。アニメ・マンガを教材として、授業で取り上げることは可能であろうか。

実はアニメとマンガはすでに日本語教育に使われている。萩野(2007)は2005年度から2006年度まで拓殖大学日本語学校で行われた東呉大学や長栄大学などの夏期講習においてまんがを読解と記述教材として使用してみた。矢崎(2009)はティーチング・ストラテジーに着目し、アニメを素材とした日本語学習活動『アニメで日本語』を開発した。当該活動はアニメの視聴による仲間同士の共通体験をもとに、登場人物の絵と名前を組み合わせる程度の簡単な活動から、4技能を駆使した総合的なコミュニケーション活動まで、さまざまな日

本語レベルの活動集として構成されているものである。また、牧野(2010)は宮崎駿の『千と千尋の神隠し』の文化内容を中心にし、プリンストン大学の3年生に教えている。約60時間程度の学習時間内で、基本的にはテキストの音読、語彙・文法の説明と練習をはじめ、精読、映像と内容の質問、そして会話練習もさせるというようなサイクルで学習していく。

以上の先行研究から見ると、アニメのような生きた映像を教材としての使用範囲は語彙、文法の説明だけでなく、読解と記述、さらには会話練習にも活用できることがわかった。つまり、アニメを教材とする授業に発展できる可能性は広く、また目的別に絞り使用する事も望める上、多面的な使用も可能だと考えられる。

2.3 本研究の位置づけ

筆者が担当する「演習授業」では、語彙や基礎的な文型・表現などの学習だけではなく、日本語をそのまま聞いて理解させたり、既習した語彙や文型を使って発話させたりするためのトレーニングにも重点が置かれる。だが、授業時間の制限もあるし、50人ぐらいのクラスサイズなので、一人ひとりの学生に発話のチャンスを与えるのはやはり無理である。それでも、リスニングトレーニングのほかにアニメやドラマなどのような音声・視覚教材を使用して、日本人の日常生活様子を見せたり、生きた日本語を聞かせたりすれば、日本語学習への肯定観や学習継続率の維持などに役に立つと考えられる。

確かにアニメを教材とすれば、生きた日本語を学ぶよいチャンスであるし、学習意欲の向上も可能になるが、どんなアニメでも実際の授業で使用できるというわけではない。内容が長く複雑で、さまざまな俗語や専門用語などが入っているアニメなら適切ではないと思われる。特に非日本語専攻学生を対象とする授業のため、わかりやすく、身近で日常生活に関する内容がもっともふさわしいと考えられる。教材として映画やドラマを選択する基準について、梅田(2007: 17)は以下の9項目にまとめている。

- (1)リーディング教材を補うものとして使えるか。
- (2)内容が豊富であるか。
- (3)異文化理解を教えるのに適切であるか。
- (4)言語理解の上で役立つ *paralinguistic* なヒントは豊富。
- (5)特定の文法項目を教えるのに適切であるか。
- (6)Listening comprehension and /or listening perception の教材として使えるか。
- (7)学習者の動機付けになり、学習効果が上がるか。
- (8)speaking, listening, reading, writing の4技能を統合した教材となるか。
- (9)英語の多様性を示す教材となるか。

これらの選択基準をもとにし、また本来の授業進度、授業時間の長さや学習者のレベルなどのような現実的な要素も考慮したうえで、アニメの「あたしんち」を選定した。その内容は高校生「みかん」の家族を中心に繰り広げられる日常的な出来事である。非常にユーモラスに描かれ、幅広い世代の視聴者に好評を博している。日本人の日常生活の様子や親子の絆などを描写したアニメであり、台湾と日本の文化・習慣上での共通点も認められるため、台湾でも多くの人に受け入れられているアニメである。

外国語の勉強においては語彙や文型・表現の学習も不可欠である。ゆえに国際交流基金会によって編集された『エリンが挑戦！ にほんごができます。』¹という教材の使用も決定した。この教材を選んだ主な理由は二つある。一つは日本海外の若い学習者を主な対象として作られた教材であること、もう一つは豊富な映像教材が含まれていて、ことばと表現・文型だけではなくて、文化の勉強もできることの二点である。

先述した生きたの映像教材の選択基準とその学習目標をまとめ、今回、映像教材の使用を通して、それぞれの生徒達が何を学び、どんな学習効果が期待できるかについて考えたものを、以下にまとめてみた。

- (1) 新しい単語を学ぶ。
- (2) 文型・表現の学習に役立つ
- (3) 聴解練習、聴解能力の向上。
- (4) さまざまな会話表現の勉強。
- (5) 日本語学習に対する意識が高まり、学習効果が向上する。
- (6) 日本人の日常生活がより深く理解できる。

三、授業への試案について

3.1 実施時間

最初は2009年9月中旬から2010年6月上旬まで約1年間に渡って、文化大学の非日本語専攻学生を対象とする「日本語演習Ⅰ」に映像教材の『エリンが挑戦！ にほんごができます。』とアニメの「あたしんち」を副教材として導入し、試案を行った。また、2010年9月中旬から2011年6月上旬までの1年間も同じ試案を実施した。2009年9月からの1年目は一つのクラスだけを実施対象とするのに対して、2010年9月からの2年目は二つのクラスに増やした。クラスサイズは50名ぐらいで、大人数だといえる。一つのクラスには1年生から4年生までの履修生がいて、1年生が大多数を占めている。

3.2 授業の進め方

¹ 全部3冊であり、今回使ったのは第1巻である。

基本的に1年生を対象とする授業であるし、日本語を履修した経験がある学習者はそれほど多くないため、いきなりアニメを教材として使い、授業すればあまり学習効果が出ない恐れがある。そのため、前期は『エリンが挑戦！ にほんごができます。』という映像教材のみ使用する。一学期にわたって基本的な語彙や文法などを身につけさせてから、後期に入ると『エリンが挑戦！ にほんごができます。』だけではなく、アニメの「あたしんち」も副教材として授業に導入し始めた。

まずは教科書の各課の内容に沿って授業を行う。つまり、「語彙と文法・文型の説明、会話練習と練習問題の答え合わせ」という順番で授業を進めていく。また、各課の学習が終わった後、『エリンが挑戦！ にほんごができます。』のDVDを見せる。DVDには会話実例を示すために演じられるスキットのほか、日本の文化、習慣や日本に関するさまざまなものを紹介するために作られた映像もたくさん入っている。だが、日本語の字幕しか付いていないため、見せながら中国語で内容を説明していくのは基本的な進め方である。

台湾では「あたしんち」の正規DVDが販売されているが、全て中国語または台湾語の吹き替えバージョンのため、日本語学習の教材として使う事ができない。授業で使用するのはパソコンでテレビの放送内容を録画し、中国の字幕も付いているものである。学習者に見せる前に、アニメの内容に基づき作成したプリントを配布する。プリントに「内容のスク립ト」と「単語リスト」が含まれている。一回目の視聴はアニメを見ながら、聞き取れた単語やセリフをスク립トにある空欄に入れさせる。学生のレベルに応じ、また挫折感を与えるのを避けるため、入れさせる単語やフレーズはほとんど「おいしい」や「これ、それ」などのような既習単語と基礎的語彙である。なお、二回目の視聴は、その内容やセリフの意味をより詳しく説明し、同時に答え合わせも行った。

四、新たな授業法についての調査

後期の最後授業の際に質問紙を学生たちに配って、無記名で回答してもらい、授業が終わる前にそれを回収した。3クラス、生徒数計163名中143部を回収し、全体的に回収率が高いといえる。

4.1 調査内容

内容は選択肢式と自由記述式の2種類あり、計10項目である。自由記述式の質問が多過ぎると、生徒の回答意欲を低下させる可能性があり、記述式の質問は2問だけとした。また、選択式の質問には「感想」、「学習効果」と「二つの教材の比較」の3項目を設定した。質問項目は下記の通りである。

アニメの「あたしんち」について

一、感想

- 問1 アニメを教材化にするという仕方についてどう思うか。
 とてもいい いい 意見なし、どうでもいい 好きではない
- 問2 セリフを聞き取り、スクリプトの空欄を埋める練習について
 全部できた ほとんどできた だいたいできた
 あまりできなかった ぜんぜんしなかった
- 問3 セリフから空欄の答えを聞き取れなかった原因について
(複数選択可)
 会話スピードが速すぎる 未習単語だったから
 以前学んだ単語や文型だったが、答えられなかった
 その発音に慣れていない
 その他

二、学習効果

- 問4 このような授業方法は日本語学習に役立つと思うか。
 非常に役に立つ 役に立つ 意見なし
 全然役に立たない
- 問5 役立つと思う場合、どの点に役に立つと思うか(複数選択可)
 新単語の勉強 聴解の練習
 口語的な表現、または会話表現を学ぶ
 既習単語の復習 日本人の日常生活を知る
 学習意欲が高まる その他

映像教材の『エリンが挑戦！ にほんごができます。』について

一、感想

- 問6 このDVD映像教材についてどう思うか。
 とてもいい いい 意見なし、どうでもいい 好きではない

二、学習効果

- 問7 このDVD映像教材は日本語学習に役立つと思うか
 非常に役に立つ 役に立つ 意見なし
 全然役に立たない
- 問8 役立つと思う場合、どの点に役に立つと思うか(複数選択可)
 新単語の勉強 既習文型・表現の復習
 さまざまな文型・表現が実際にどう使われるかを知る
 既習単語の復習 日本人の日常生活を知る
 学習意欲が高まる その他

二つの教材の比較

問9 映像教材の『エリンが挑戦！ にほんごができます。』とアニメの「あたしんち」とでは、どちらが好きだか。

『エリンが挑戦！ にほんごができます。』のほうが好き

アニメの「あたしんち」のほうが好き どちらも好き

どちらも好きではない 意見なし

好きな理由を教えてください。 _____

問10 他に意見や感想があれば、記入してください。

4.2 調査の結果と分析

4.2.1 アニメの「あたしんち」について

4.2.1.1 感想

図1はこのような授業の仕方に対する感想である。3分の2以上の学生が「とてもいい」と答えた。全体的に見ると、満足が得られたと言える。

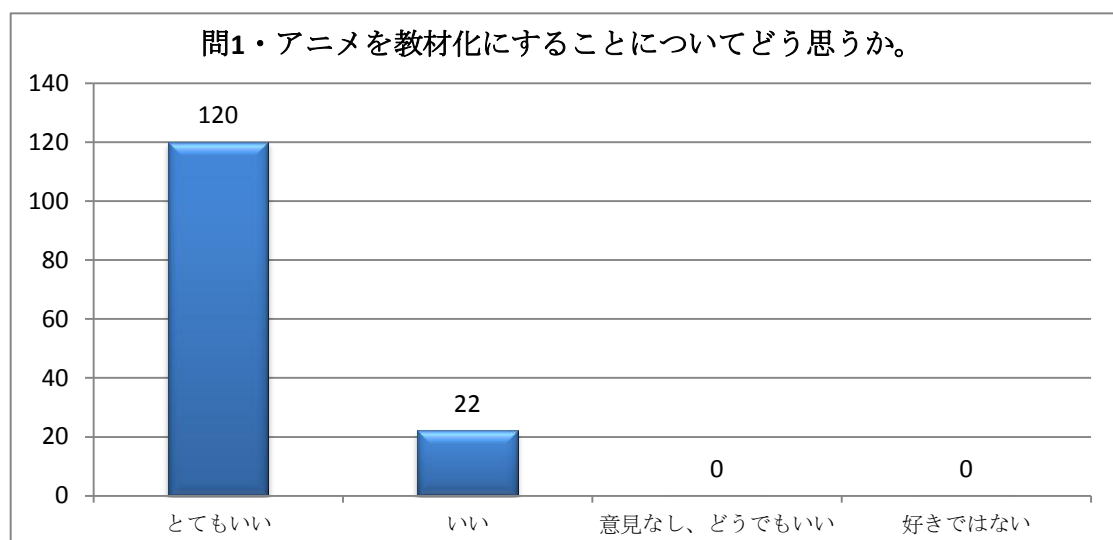


図1

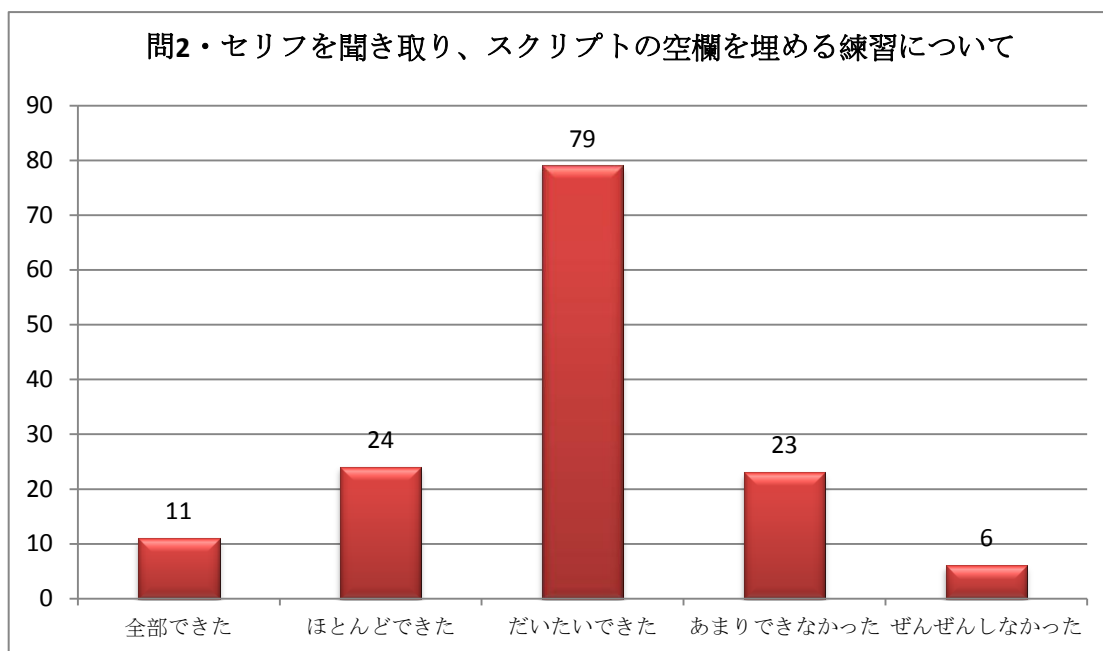


図 2

図 2 はスクリプトの空欄を埋める練習に関する結果を示したものである。「だいたいできた」と答えた比率が最も高く、半分ぐらゐを占めている。また、ほぼ同じ人数の学習が「ほとんどできた」と「あまりできなかった」と答えた。「あまりできなかった」と「ぜんぜんしなかった」と答えた人もゐるが、それほど多くない。ゆゑに、このような聞き取り練習は適切だと考えられる。

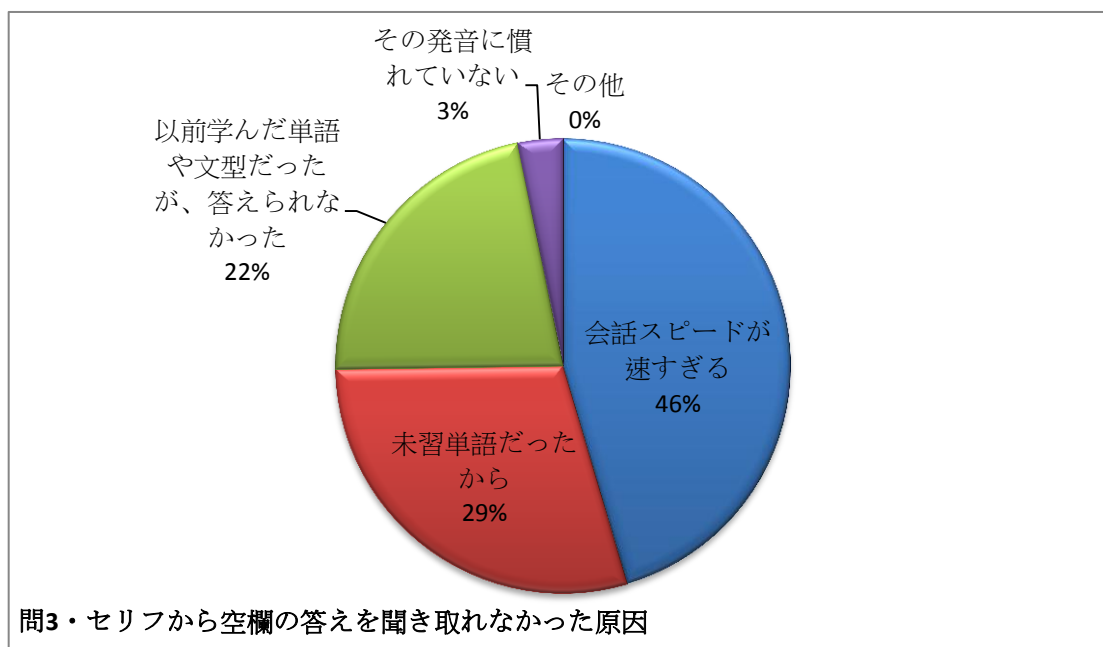


図 3

空欄の答えを聞き取れない理由を図 3 に示した。最も高比率だったのは「会話スピードが早すぎる」で、46 パーセントとなっており、次いで高かったの

は「未習単語だから」で、29パーセントに達している。また、「既習の単語だが、答えられなかった」と答えた学習者も22パーセントを占めている。日本人の日常生活をもとにして作られたアニメであるため、登場人物の会話スピードは、日本人が通常話す速度である。日本語専攻の学生ではないし、初級レベルであるため、普通の会話スピードに慣れないことはやはり仕方ないと考えられる。それにしても、この調査の結果から、リスニング練習や訓練が充分ではないことが窺える。

4.2.1.2 学習効果

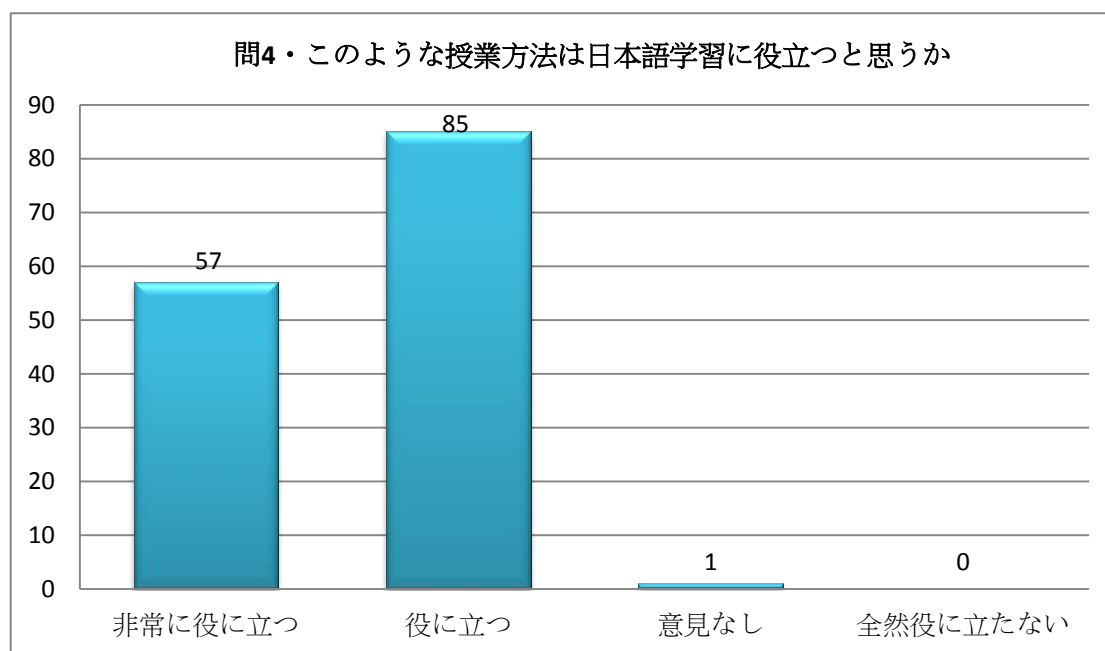


図4

日本語学習に役立つかに関し、「別に意見なし」や「どうでもいい」という無関心な意見もあったが、「非常に役に立つ」と「役に立つ」と答えた人数の合計が全体の90%を超えた。結果、このような授業を受け入れない生徒もいるものの、全体的にはよい評価であったといえる。

図5はこの授業が学習のどの点に役立つかを示している。最も比率が高かったのは「聴解の練習」と「口語的な表現の学習」であり、二位は「新単語の勉強」であった。次に「日本人の日常生活を知る」で、以下「学習意欲が高まる」、「既習単語の復習」という順になっている。

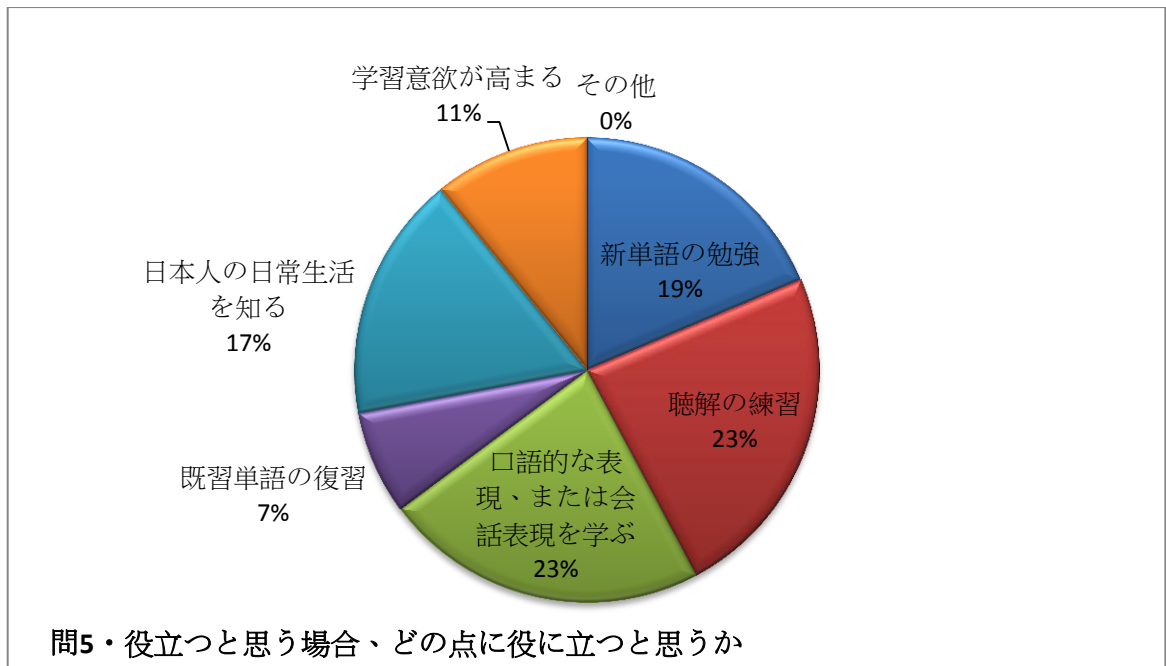


図 5

4.2.2 映像教材の『エリンが挑戦！ にほんごができます。』について

4.2.2.1 感想

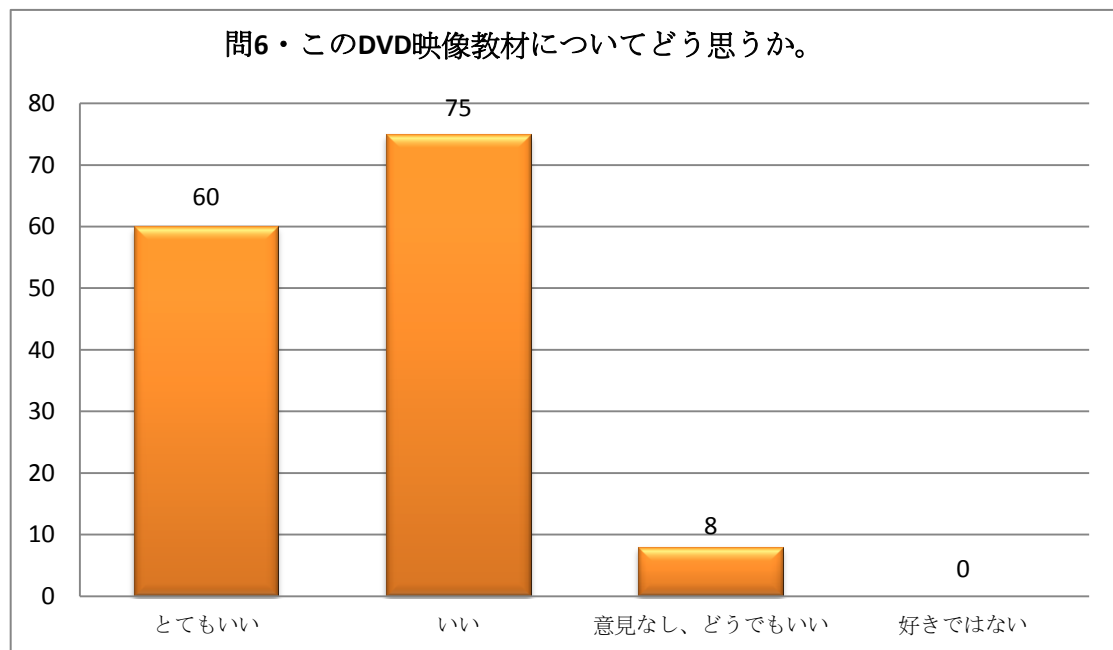


図 6

DVD 映像教材の導入に対する感想を図 6 に示した。「とても」と「いい」と答えた学習者が半分以上を超えている事より、学生がこの国際交流基金会によって編集された映像教材に満足したのが明らかとなった。だが、満足度はアニメの「あたしんち」の教材化ほど高くない。つまり、勉強のために作られた映像教材よりアニメをもとに作成された生きた教材のほうが魅力的だと言える。

4.2.2.2 学習効果

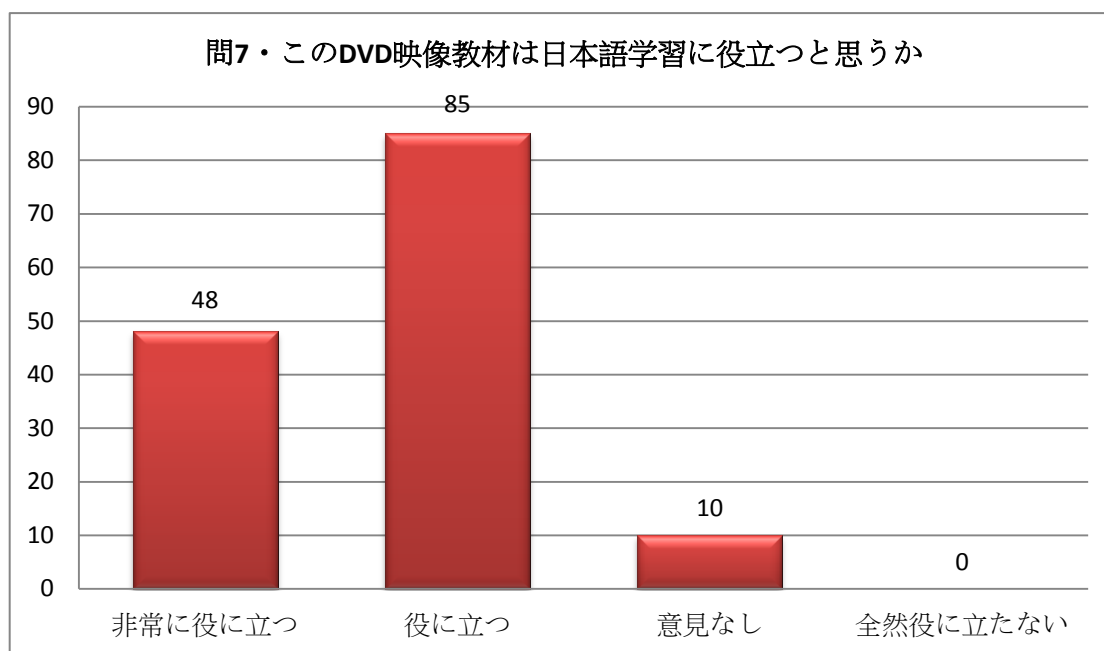


図 7

図 7 はこの DVD 映像教材は日本語学習に役立つと思うかを示している。「非常に役に立つ」と「役に立つ」と感じた人数の合計が全体の 90% を超えたため、高評価を得たといえる。しかし、アニメの「あたしんち」が示した学習効果より「別に意見なし」と答えた比率はやや高い。

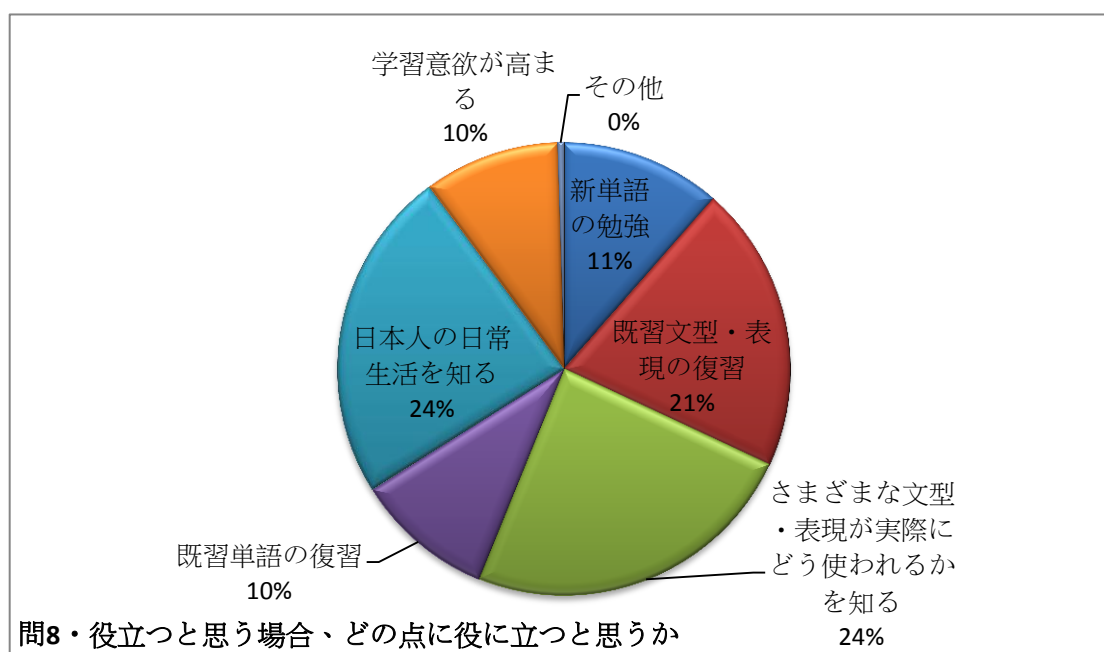


図 8

この DVD 教材はは学習のどの点に役立つと思うかを図 8 に示した。順位について最も比率が高かったのは「さまざまな文型・表現が実際にどう使われるかを知る」と「日本人の日常生活を知る」であり、二位に「既習文型・表現の

復習」が認められた。次いで「新単語の勉強」、以下「既習単語の復習」、「学習動機を高める」という順になった。DVD 教材にかわいいアニメのキャラクターで文型・表現の使い方を説明するだけでなく、その関連する会話事例も含まれている。また、日本人の日常生活や習慣などを紹介する映像もあるため、このような順位になると考えられる。

4.2.3 二つの教材の比較

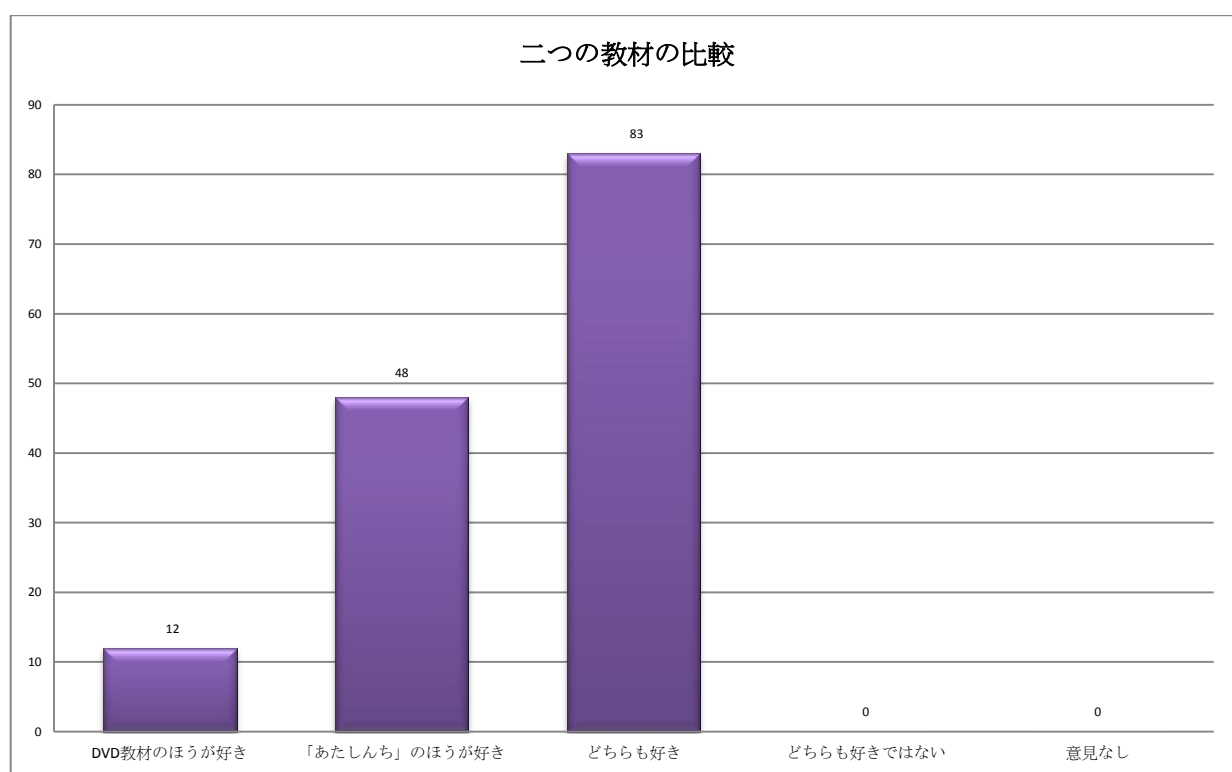


図 9

図 9 が示した教材の比較結果から、半分以上の学習者がどちらの教材も好きだということがわかる。二つの教材とも好きな理由をまとめて、次のようになっている。

- (1) 教科書を読むことより DVD などの映像教材を見るほうがおもしろい。
- (2) 二つの教材から異なるものを勉強することができる。
- (3) DVD 教材の『エリンが挑戦！ にほんごができます。』は文型・文法の使い方をわかりやすく説明してくれるし、勉強した文型や単語を実際、どのように使われるかも知ることができる。また、日本文化や習慣などの勉強にも役に立つ。
- (4) アニメの観賞を通して、授業の雰囲気や和らげられるだけでなく、さまざまな話し言葉の勉強もできるので、とてもいいと思う。
- (5) アニメは内容がおもしろくて、身近に感じるため、より明るくリラックスした学習雰囲気を作ることができる。また、学習意欲も湧いてく

る。

五、まとめ

本稿では、非日本語専攻の大学生を対象として、アニメなどの生きた教材とDVD映像教材を日本語授業に導入する可能性について検討した。今回の調査結果により、『エリンが挑戦！ にほんごができます。』とアニメの「あたしんち」のような適切な映像教材を使い、また教師が学習プリントなどを工夫すれば、さらによりよい学習の雰囲気を作ることができるのみではなく、日本という国をより理解し、ひいては日本語に対する興味をより高めることができることが明らかになった。

熊野(2010)は「アニメ・マンガは日本語学習への肯定観や学習継続率の高さなど、動機づけとしての役割も確認されている。さらに教材としてのアニメ・マンガの可能性や学習者の期待の高さも示されている。」と指摘している。確かに適切にアニメを教材とし授業で使用することは学習意欲の喚起と学習動機の向上により効果がある。今回の調査結果からもこのことが証明された。アニメに出てくる日本語の理解を前提としてさまざまな活動を行おうとすると、日本語レベルがあまり高くない学習者には、学習上のさまざまな困難が発生することが考えられる。学習上の困難を避けるため、今回はアニメを見ながら、聞き取った単語やセリフを空欄に入れさせる聴解練習のみにとどまっている。だが、アニメを日本語学習素材として活用することができる範囲はこれだけではないと考えられる。「アニメ作品の中の日本語や日本文化を抽出して教える」または「ある言語的・文化的事項を教えるためにアニメを使用する」という考え方のほか、新たな使い道を模索していくことは今後の課題となっている。

参考文献

- アルク(2010)「特集 COOL JAPAN 世界が好きな日本文化」『月刊日本語 2010年5月号』12-28
- 梅田礼子(2007)「教材としてのTVドラマ使用の利点と注意点」『大同工業大学紀要第43巻』15-21
- 顔幸月と渡辺倫子(2009)「台湾の大学生が求める日本語教師像—日本語専攻・非専攻による相違」『東呉日語教育学報 33号』1-23
- 熊野七絵(2010)「日本語学習とアニメ・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号』89-103
- 黄淑妙(2005)「台湾の大学における日本語マルチメディア教材の利用について」『日本語教育研究 49号』73-85

- 国際交流基金会(2010)「特集 日本発！アニメの魅力」『遠近 13号』 8-51
- 施金英(2008)「大学における日本語学習者の学習動機—国立高雄第一科技大学の第二外国語履修者を例として—」国立高雄第一科技大学応用日語学科
修士論文
- 萩野実美(2007)「日本のまんがとアニメ—日本語教材としての可能性—」『拓殖大学日本語紀要 17号』 123-130
- 矢崎満夫(2009)「アニメを素材とした日本学習活動『アニメで日本語』の開発：「アニオシオン」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 3号』 27-42
- 盧錦姫と王福順(2009)「第二外国語としての日本語学習の動機づけと学習態度—静宜大学、修平技術学院の学生のアンケート調査を通して」『静宜語文論叢 第二卷第二期』 117-150