

## アニメを利用した語彙学習の効果検証及び習得に至る過程の探索的調査

土居 篤司（関西大学大学院）

### 1. 活動の背景

私は、香港の民間の日本語教育機関である日本語学校の会話活動にオンラインでボランティアとして参加し、日本語学習者と交流する機会を得た。この活動を通じて、多くの学習者がアニメなどの日本文化に強い関心を持ち、それが日本語学習の大きな動機となっていることを知った。また、国際交流基金（2023）によると、香港の日本語学習者の数は2018年の24,558名から2021年には27,665名へと増加しており、日本語学習への関心が高まっている。この背景には、アニメなどの日本文化の影響を受けて日本語学習を始める者が増えている可能性を含んでいる。

私は、上記の会話活動における日本語学習者との会話を通じて、アニメで学んだ語彙を使用している学習者がいることも確認できた。近年では、動画配信サービスを利用して日本のアニメを視聴することが可能になっており、日本語学習者は教室外でも日本語に触れる機会がある。加えて、動画配信サービスでは、さまざまな言語の字幕にも対応できるようになっている。このことから、香港の日本語学習者は母語の字幕や日本語の字幕を利用してアニメを視聴していることが考えられ、アニメを視聴する際に字幕を見ることで、学習者は音声と文字の形を結びつけ、文脈から意味を推測する可能性がある。これにより、教室外で触れる日本語が語彙習得に寄与している可能性があると考えられる。

このような字幕付き語彙学習の先行研究として、Teng (2022)では、字幕付き映像の視聴が、字幕なしの場合よりも語彙の認識や記憶に効果的であることが示されており、字幕を活用した語彙学習の有効性を支持している。また、谷口 (2012) では、さまざまな学習ストラテジーを活用しながら、学習リソースとして視聴覚メディアを利用している事例もあった。

これらの知見や香港での会話活動での体験を踏まえ、香港の日本語学校に在籍する日本語学習者が字幕付きのアニメを視聴して、どのように語彙を身につけるのかを明らかにしたいと思うようになった。そうすることで、日本語学習者が教室外でどのように語彙を身につけているのかに加え、教室外学習におけるアニメなどの視聴覚メディアの有用性を探りたい。

### 2. 本プロジェクトの目的

本プロジェクトでは、香港の日本語学習者にとって、字幕付きアニメを視聴することが語彙習得にどのような影響を与えるのかを検証する。特に、学習者が語彙をどのように理解し、記憶し、定着させるのかを明らかにすることを目的とする。

### 3. プロジェクトのスケジュール

#### 3-1 プロジェクト全体のスケジュール

本プロジェクトは、2024年7月15日に開始し、同年12月31日に終了した。渡航前の約2週間では、事前アンケート調査の作成、事前アンケートに基づいた視聴アニメの選定、および語彙テストの作成を行った。また、渡航中の2週間では、対象の学習者を3つのグループに分け、字幕付きアニメの有効性を調査し、字幕付きアニメを視聴したグループに対して会話活動を実施することで、どのように語彙を身につけたのかを明らかにすることを試みた。そして、渡航後の約4ヶ月間で、データの分析や活動内容のまとめを行った。

#### 3-2 渡航中のスケジュール

渡航期間は2024年8月2日から同年8月19日までであり、この期間中に協力校の先生がたとミーティングを行い、週1回のペースで語彙テストを実施した。

#### 4. 活動内容

本活動には、協力校の日本語学習者 51 名が参加した。また、活動は以下のスケジュールに従って進行的した。

表 1 活動スケジュール

| 週     | 活動内容        |
|-------|-------------|
| 第 1 週 | 事前アンケート     |
| 第 2 週 | 事前テスト       |
| 第 3 週 | アニメ視聴+事後テスト |
| 第 4 週 | 遅延テスト+会話活動  |

第 1 週と第 2 週は、協力校の先生がたに依頼し、渡航前に実施していただいた。第 1 週の事前アンケートでは、学習者のアニメの嗜好を調査するため、「日本のアニメが好きですか」「好きな日本のアニメは何ですか。好きなアニメの順に書いてください」といった項目を設定した。さらに、その結果をもとに、調査に使用するアニメを選定し、アニメ内の語彙と学習者が使用する教科書の語彙を含む語彙テストを作成した。語彙テストは、合計 14 問で、アニメに出た 5 つの語彙と対象とした学習者が使用している教科書に含まれている 9 つの語彙から構成されている。加えて、石倉 (1963) を参照して、漢字から語彙の意味を類推できるものは含めないようにした。

第 2 週では、すべての学習者がアンケート結果のもとに選定されたアニメを視聴せず、語彙テストを実施し、その時点で学習者がどの程度、語彙を知っているのかを把握した。

第 3 週では、学習者を 3 つのグループに分け、字幕付きアニメを視聴するグループ、字幕なしで視聴するグループ、アニメを視聴しないグループに設定した。アニメを視聴するグループは視聴直後にテストを行い、視聴しないグループはテストのみを実施した。アニメの視聴にあたっては、著作権法を遵守するよう細心の注意を払い、語彙テストは第 2 週と同じものを用いた。

第 4 週では、語彙の定着度を測るため、すべ

てのグループに対し、再度同じ語彙テストを実施した。また、字幕付きアニメを視聴したグループには、語彙習得の過程を調査するため、会話活動を行った (図 1)。会話活動では、「問題を解きながらどんなことを考えていましたか」

「アニメに出た単語をどうして覚えている／覚えていないと思いますか」といった質問を設定し、ペアやグループで話し合った後、全体で意見を共有した。また、思考を補助するため、広東語の翻訳やメモ用紙を提供した。



図 1 会話活動の様子

#### 5. 得られた成果

本活動を通して、アニメが好きであると回答が多々あり、『鬼滅の刃』がもっとも人気で、『スパイファミリー』や『ドラえもん』がそれに続いた。このことから、協力校には、アニメが日本語学習の動機の一部になっている学習者が多いということがわかった。

また、字幕付きアニメを視聴したグループの会話活動では、全員が問題を解く際の思考プロセスを話し合いながら振り返っていた。その中でも、特に語彙や表現を以前に見たことがあるかどうかを考えていたという趣旨の発言が多く、字幕によるインプットが学習者の記憶と結びついていた可能性が示唆された。

さらに、外来語については、学習者がまず英語に該当する単語を探し、それを手がかりに意味を推測する姿が観察された。会話活動でも、外来語の場合は、先に英語の発音を考えていたといった旨の発言が聞かれた。このことから、学習者が自身の言語資源を活用し、分析的に処理するストラテジーを用いていることが確認された。

本活動では、教室内でアニメを視聴し、そこに出てきた語彙の定着過程を調査した。しかし、アニメ視聴はもともと学習者が日常生活の中で行っている活動であり、本活動はその一部を教室に取り入れたものである。これにより、学習者は教室内で学んだ語彙や表現を、教室外でのインプットと結びつけながら習得している可能性が考えられる。

本活動を通じて、学習者が教室外の日本語環境をどのように活用しているのか、また教室内での学習がどのように日常の学びと結びつくのかを改めて考えさせられた。特に、字幕付きアニメの視聴が語彙学習に与える影響を踏まえると、教室内での指導と教室外での学びをどのように相互補完的に設計すべきかを検討する必要がある。

#### 参考文献

倉石武四郎 (1963) 『岩波中国語辞典 簡体字版』 岩波書店

国際交流基金 (2023) 『海外の日本語教育の現状－2021 年度 海外日本語教育機関調査より－』

<<https://www.jpf.go.jp/j/project/japanese/survey/result/dl/survey2021/all.pdf>> (2025 年 1 月 8 日閲覧)

谷口美穂 (2012) 「日本語学習者の視聴覚メディア使用—インタビューからみえた教室外における自律学習の実態—」『言語教育研究』(2), 65-74, 桜美林大学

Teng, M. F. (2022). Incidental vocabulary learning from captioned videos: Learners' prior vocabulary knowledge and working memory. *Journal of Computer Assisted Learning*, 39(2), pp. 517-531.

#### 6. まとめと今後に向けて

本活動では、アニメを利用した語彙学習の効果を検証し、その習得プロセスを探索的に分析した。その結果、協力校の学習者は新しい語彙を認識する際に既に見たことがあるかを手がかりとする認知的処理を行っていたことが確認された。

今後は、学習者が日常生活の中で語彙をどのように活用しているのかを、より具体的に検証するとともに、語彙習得をより効果的に促進するための指導方法を検討したい。特に、教室で学んだ語彙を日常の学びと結びつけるためには、どのような指導法が効果的なのかを探求したい。