

修士論文（要旨）
2024 年 1 月

ライトノベルとアニメを使用した日本語学習におけるメディアミックス効果
ー中級前半学習者へのインタビュー結果の M-GTA による分析を通してー

指導 茶谷 恭代 准教授

国際学研究科
国際学術専攻
グローバルコミュニケーション実践研究学位プログラム
222J1006
李 重謙

Master's Thesis (Abstract)
January 2024

How Media Mix by Light Novels and Anime Has Impacted Japanese Language Learning:
An M-GTA Analysis on the Interviews with Early Intermediate Learners

Lee Chung Him
222J1006
Master of Arts Program in Global Communication
Master's Program in International Studies
International Graduate School of Advanced Studies
J. F. Oberlin University
Thesis Supervisor: Chatani Yasuyo

目次	
第1章 はじめに	1
第2章 先行研究	2
2.1 ライトノベルの定義	2
2.2 日本語教育における小説利用に関する先行研究	2
2.2.1 文学作品の利用	2
2.2.2 ライトノベルの先行研究	3
2.2.2.1 イラストの効果	4
2.2.2.2 国語教育の視点から	4
2.2.2.3 ライトノベルの表現理解	4
2.3 メディアミックス	5
2.3.1 メディアミックスの定義	5
2.3.2 メディアミックスの先行研究	6
2.4 本研究の位置づけ	6
第3章 調査内容	7
3.1 調査目的と手順	7
3.2 調査の概要	7
3.3 インタビュー調査	8
第4章 ライトノベルの読解を通じた分析	10
4.1 課題図書の紹介	10
4.2 課題図書の選択理由	10
4.3 課題図書の語彙分析	11
4.3.1 「リーディングチュウ太」による分析結果	12
4.3.1.1 分析対象1	12
4.3.1.2 分析対象2	14
4.3.1.3 分析対象3	15
4.3.1.4 協力者による語彙のメモの分析	17
第5章 半構造化インタビューの結果を基に M-GTA の分析結果	19
5.1 分析方法と採用理由	19
5.2 インタビュー調査	19
5.3 分析の手順	20
5.4 概念生成の過程	21
5.4.1 文字化したデータの処理	21
5.4.2 概念の名前とその定義の設定	21
5.5 カテゴリーの生成	23
5.6 結果図とストーリーライン	24
5.6.1 結果図	24
5.6.2 結果図のストーリーライン	26
第6章 考察	27
6.1 ライトノベルの文字とイラストによるメディアミックス効果	27
6.1.1 学習者にとってライトノベルの難易度	27
6.1.2 ストーリーの内容の働き	28
6.1.3 ライトノベルのキャラクター	29
6.1.4 イラストの効果について	29
6.1.5 振り仮名による効果について	30
6.1.6 ライトノベルの文字とイラストの限界	30
6.2 同じタイトルのアニメを後に見ることによる効果	31
6.3 ライトノベルとアニメのメディアミックス効果	32
6.4 ライトノベルとアニメのメディアミックスによる日本語学習	33

6.4.1	ライトノベルの読書によって得られる効果	33
6.4.2	アニメとライトノベルのメディアミックス効果の教育利用	34
6.5	メディアミックス効果について	35
第 7 章	結論および今後の課題	36
7.1	リサーチクエスションの回答	36
7.2	今後の課題	36
引用と参考文献		I
巻末資料 M-GTA 概念分析ワークシート		①

要旨

日本語教育の現場では、読解の授業において教科書以外に新聞記事、説明文、短編小説や文学作品など、さまざまな教材が利用されている。しかし、それらは本当に現代の日本語学習者たちにとって最適な読解教材なのだろうか。日本語学習者の関心は、以前の古典文学、歴史、日本事情や文化などからアニメ・マンガなどのサブカルチャー（本稿ではポップカルチャーと呼ぶ）へと、教師の想像を超える著しい速度で変化している（高屋敷, 2011）。2007年3月の国土交通省総合政策局による『日本のアニメを活用した国際観光交流等の拡大による地域活性化調査報告書』では、日本のアニメが1960年代から国内外でブームとなっていること、2018年の国際交流基金による世界規模の日本語学習者の学習動機の調査からは、今の日本語学習者たちの学習動機は以前の日本の伝統文化や文学作品などからアニメ・マンガなどのポップカルチャーになっていることがわかる。これらのことから、日本語学習者の学習動機に合う教材を使えば、より高い学習効果が期待できるのではないかと稿者は考えた。

本研究の目的は、ライトノベルの読書がN3レベルの学習者の日本語学習に有益な影響を与え、さらにそのライトノベルをアニメ化したものの視聴がメディアミックス効果をもたらすという仮説を立て、そのメディアミックス効果のプロセスを明らかにすることである。この目的のために、3人の日本語学習者を対象として、①ライトノベルを読むこと、②読みながらメモを残すこと、③アニメを見ること、④インタビューに答えること、の4つの調査を行った。また、調査で用いたライトノベル『ようこそ実力至上主義の教室へ』の内容の一部を対象として、含まれる語彙の難易度を「日本語読解学習支援システム リーディングチュウ太」を使用して分析した。

日本語学習者を対象とした分析方法は以下の通りである。3名の対象者にそれぞれ3回の半構造化インタビューを実施し、得られたデータを木下康仁によって確立された修正版グラウンデッド・セオリー・アプローチ（M-GTA）を用いて分析した。分析では、32個の概念を生成し、それらを11個のカテゴリーに分類し、それらを用いてライトノベルとアニメのメディアミックス効果のプロセスを反映する結果図とストーリーラインを作成した。

そのプロセスを考察した結果、まず、ライトノベルの読書とアニメの視聴がどのように互いに影響し、関係しているのかが明らかになり、両者は各々の効果と利点を発揮しながら、他方の弱点と限界をカバーしたり解消したりしていることが分かった。

アニメの視聴により、ライトノベルで誤読していた部分が訂正され、ライトノベルで不足していた部分、例えば学校の風景、主人公または主要キャラクター以外のキャラクターたちの顔などが、アニメの視聴を通してより鮮明に見られた。さらに、アニメでは声優の声と音楽の演出もあるため、学習者は、文字の描写だけのライトノベルよりも臨場感を感じられ、キャラクターたちの感情表現をよりはっきり把握できるようになっていることがわかった。

次に、ライトノベルの読書により、日本語学習の効果があることがうかがえた。ライトノベルには教科書にない日常的な表現が多くあり、教科書よりライトノベルの読書の方が、語彙や漢字を学習できる機会がある。さらに、読解力の変化が見られ、例えば元々発話者がわからない場合も、読んでいくうちに判別できるようになっていることが確認できた。したがって、ライトノベルは教室内で使用する教科書を完全に代替することはできないものの、課外学習の教材としての利用は可能だと考える。

わからない語彙と漢字があれば、辞書またはインターネットで調べることが一般的だったが、ライトノベルの読書では、たとえわからない語彙があったとしても、イラストを見ることによって、文字で描写している内容を把握できる可能性がある。そのことによってイラストに対応した文字描写を理解し、言葉の意味を学習することもできる。

また、アニメまたは生活上よく耳に入る語彙と漢字で、意味もわかるが、その表記を知らないために、まだ習得していない語彙だと思えることがある。しかし、振り仮名を見て、自分で発音したら、すぐに知っている語彙や漢字だとわかる。その過程によって語彙と漢字の表記の勉強にもなっていることがわかる。

アニメで省略され、表現が不足している部分がある時、学習者はライトノベルを二度読みすることで、内容を再確認する。またライトノベルを読んでいる時、学習者の中では、今ま

で視聴していたアニメ、見ていたマンガなどから無意識に習得した知識を無意識に運用し、自分のライトノベルの読書をサポートしていることも確認された。

まとめると、ライトノベルとアニメが互いに効果を発揮し、連携しながら、互いの弱点を解消することが、ライトノベルとアニメのメディアミックスによる相乗効果とプロセスでもある。

そして、本稿はそのメディアミックス効果の検証により、ライトノベルを教室外の教材として運用する可能性を見出した。しかしながら、ライトノベルとアニメのメディアミックス効果の実証研究のデータが少ないため、今後のさらなる検証が必要である。

引用と参考文献

論文

1. 秋澤 委太郎(2019)「短編小説を教材とする、アウトプットを主眼とした上級授業実践」『日本語教育方法研究会誌』第 25 巻 2 号, pp.30-31
2. 荒川 歩, 安田 裕子, サトウタツヤ(2012)「複線径路・等至性モデルの TEM 図の描き方の一例」『立命館人間科学研究』第 25 巻, pp.95-107
3. 市川 昌(1989)「10. 中学校におけるメディア・ミックスの指導と映像情報の機能(メディア・ミックスによる教育実践の評価研究:第 2 年次報告書-中学校における総合学習及び選択学習とメディア・ミックス-)」『放送教育開発センター研究報告』第 9 巻, pp.118-126
4. 大久保 紀一郎, 佐藤 和紀, 中橋 雄, 浅井 和行, 堀田 龍也(2016)「マンガを題材にしたメディア・リテラシーを育成する 学習プログラムの開発と評価」『教育メディア研究』第 23 巻 1 号, pp.33-46
5. 岩崎 貴雄, 足立 智昭, 三嶋 朋子(2009)「臨床・カウンセリング体験領域における C 系・G 系の授業実践 (4) アンケートの質的分析による効果測定を試みー」『島根大学教育臨床総合研究』第 8 巻 pp.55-63
6. 大橋 崇行(2016)「中学生・高校生による読書の現状とその問題点 —ライトノベルの位置と国語教育、読書指導—」『東海学園大学研究紀要:人文科学研究編』第 21 号, pp.9-21
7. 甲斐 晶子 (2018)「学習者の興味に適応した言語使用場面の提示が学習意欲に及ぼす影響ー独学者が日本語オープン教育リソースに関連性を見出すための支援ー」『桜美林論考言語文化研究』第 9 号, pp.33-42
8. 数野 恵理・嶋原 耕一(2017)「小説の理解を深める中級前半日本語の演習コースの試み」『日本語教育方法研究会誌』第 24 巻 1 号, pp.40-41
9. 加藤 雅信, 花本 広志, 中野 邦保, 吉永 一行(2020)「メディアミックス教材の開発による法学教育改革 (1)」『名古屋学院大学論集 社会科学篇』第 57 巻、第 1 号, pp.67-82
10. 加藤 雅信, 花本 広志, 中野 邦保, 吉永 一行(2020)「メディアミックス教材の開発による法学教育改革 (2)」『名古屋学院大学論集 社会科学篇』第 57 巻、第 2 号, pp.55-54
11. 加藤 雅信, 花本 広志, 中野 邦保, 吉永 一行(2020)「メディアミックス教材の開発による法学教育改革 (3・完)」『名古屋学院大学論集 社会科学篇』第 57 巻、第 3 号, pp.31-45
12. 狩谷 新 (2012)「メディアミックスによる小説世界の変化:東野圭吾の主人公描写」『大分県立芸術文化短期大学研究紀要』第 49 号, pp.135-144
13. 木下 康仁(2007a)「修正版グラウンデッド・セオリー・アプローチ (M-GTA) の分析技法」『富山大学看護学会誌』第 6 巻 2 号, pp.1-10
14. 齋藤 隆平, 石井 悠太, 上條 拓人, 大槻 明(2016)「メディアミックスの効果測定法に関する研究」『情報知識学会誌』第 26 巻 2 号, pp.180-186
15. 下條 正純、坂井 美恵子(2014)「日本語教育に小説を用いるということ」『九州地区国立大学教育系・文系研究論文集』第 1 巻第 2 号, No.4
16. 下條 正純(2018)「メディアミックス時代の日本語非母語読者」『読書科学』第 60 巻 3 号, pp.187-198
17. 下條 正純(2019)「ライトノベルの発話表現とキャラクターに係る日本語を母語としない消費者の理解」『立命館産業社会論集』第 55 巻 2 号, pp.107-114
18. 下條 正純(2020)「調査結果に見るライトノベルの文末表現とキャラクターの繋がり」『立命館産業社会論集』第 56 巻 3 号, pp.125-133
19. 下條 正純(2021)「ライトノベルにおける発話表現と人物像をめぐる幻想—「こと」、「ことよ」、「て?」、「てよ」—」『立命館産業社会論集』第 57 巻 3 号, pp.83-95
20. 高屋敷 真人 (2011)「学習者主体のディスカッションによる上級読解授業 の実践 学習者が読み物教材を選べる上級読み書き授業」『関西外国語大学留学生別科日本語教育論集』第 21 巻, pp.15-35
21. 得丸 智子 (2019)「日本語独習者の研究〜アニメ視聴から始まった日本語学習〜」『開智国際大学紀要』第 18 号, pp.37-56

22. 水越 敏行(1989)「2. 中学校における総合学習・選択学習とメディア・ミックス(メディア・ミックスによる教育実践の評価研究:第2年次報告書-中学校における総合学習及び選択学習とメディア・ミックス-)」『放送教育開発センター研究報告』第9号, pp.8-13
23. 山中 智省(2017)「若年層向け小説誌が生んだ『ビジュアル・エンターテインメント』のかたち ―ライトノベル前史における読書をめぐる一考察―」『目白大学人文学研究』第13号, pp.1-15
24. 吉田 貞介、三田村 英明(1989)「3. 授業の設計とメディア・ミックス(メディア・ミックスによる教育実践の評価研究:第2年次報告書-中学校における総合学習及び選択学習とメディア・ミックス-)」『放送教育開発センター研究報告』第9号, pp.14-35
25. 頼 雲荘 (2019)「日本語教育の一環としての日本文学 ―台湾の教室で読む日本近代小説―」『愛知県立大学説林』第67号, pp.1-12

書籍

26. 榎本 秋(2018)『ライトノベル文学論』NTT出版株式会社
27. 衣笠 彰梧(2015)『ようこそ実力至上主義の教室へ』(MF文庫) 株式会社 KADOKAWA
28. 大塚 英志(2003)『キャラクター小説の作り方』角川書店
29. 大塚 英志(2013)『キャラクター小説の作り方』株式会社講談社
30. 木下 康仁(2007b)『ライブ講義 M-GTA ―実践的質的研究法 修正版グラウンデッド・セオリー・アプローチのすべて』株式会社弘文堂
31. 中井 好男(2018)『中国人日本語学習者の学習動機はどのように形成されるのか M-GTAによる学習動機形成プロセスの構築を通して見る日本語学校での再履修という経験』ココ出版
32. (2019)『読書世論調査 2019年版』毎日新聞東京本社
33. (2020)『読書世論調査 2020年版』毎日新聞東京本社

電子書籍

34. 衣笠 彰梧(2015)『ようこそ実力至上主義の教室へ』(MF文庫) [電子書籍] 株式会社 KADOKAWA, ブックウォーカー版

資料

35. 公益財団法人日本国際教育支援協会、独立行政法人国際交流基金(2020)「日本語能力試験 合格者と専門家の評価による レベル別 Can-do リストーわたしが日本語でできることー」
36. 国際交流基金 (2018)「2018年度 海外日本語教育機関調査、8-1 日本語学習の目的 (全体)」(URL:<https://www.jpf.go.jp/j/project/japanese/survey/result/survey18.html>) (最終閲覧 2023 年 6 月 19 日)

ウェブサイト

37. KAWAMURA Yoshiko, KITAMURA Tatsuya and HOBARA Rei. 「リーディングチュウ太」(URL: <https://chuta.cegloc.tsukuba.ac.jp/>) (最終閲覧 2023 年 12 月 15 日)