

修士論文(要旨)  
2025年1月

アニメを通じた日本語習得のプロセス  
—アニメ視聴を通じたキャラクターとの共感に着目して—

指導 齋藤 伸子 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  
223J1005  
高橋 大凱

Master's Thesis  
January 2025

Japanese Language Acquisition through Anime:  
Focusing on Empathy toward Characters

Taiga Takahashi  
223J1005

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: Nobuko Saito

## 目次

第1章 研究の背景及び目的	1
第2章 先行研究と理論的枠組み	2
2.1 用語の定義	2
2.1.1 「アニメ」の定義	2
2.1.2 アニメと日本	2
2.1.3 アメリカの日本語学習の状況とアニメの普及	3
2.2 アニメと日本語学習	4
2.3 アニメが与える日本語学習の動機付け	5
2.4 リサーチクエスチョン	5
第3章 調査概要	6
3.1 研究対象者	6
3.1.1 研究対象者の抽出方法	6
3.2 調査方法	7
3.2.1 事前準備期間	7
3.2.2 アニメ視聴・インタビュー期間	7
3.2.3 研究対象者のプロフィール	8
第4章 分析	9
4.1 分析方法	9
4.1.1 付随的語彙学習を用いた分析	9
4.1.2 第二言語語彙学習ストラテジーを用いた分析	10
4.2 分析結果一覧	11
4.2.1 Aさんの分析結果	11
4.2.2 Bさんの分析結果	14
4.2.3 Cさんの分析結果	19
4.2.4 関与付加仮説および第二言語語彙学習得ストラテジーの観点からの分析	26
第5章 習得の観点からの分析	28
5.1 インタビュー結果の分析から見たこと	28
5.2 無意識下の学習	30
5.3 アニメを通しての無意識の学習	32
5.3.1 Aさんの事例から	32
5.3.2 Bさんの事例から	33
5.3.3 Cさんの事例から	34

5.3.4 3人の共通点.....	34
第6章 日本語環境の違いによる分析.....	37
第7章 最終インタビュー結果の分析.....	39
7.1 インタビューの回答.....	39
7.2 回答のまとめ.....	42
第8章 考察.....	43
8.1 アニメと日本語学習.....	43
8.2 アニメを用いた独習と自律学習.....	43
8.3 アニメを使用した日本語学習の運用の問題.....	44
8.4 アニメ視聴が与える潜在的学習.....	44
8.5 声優と主題歌の影響.....	44
第9章 調査結果のまとめと結論.....	46
9.1 調査結果のまとめ.....	46
9.2 結論.....	47
第10章 今後の課題.....	48
巻末注.....	49
参考文献.....	50

## 要旨

近年、日本のアニメは世界的に人気が高まり、日本語学習を始めたきっかけや日本語学習の動機になっている。(臼井 2021・外務省 2020・国際交流基金 2021、他)。これらの学習者の中にはアニメを使用して日本語を勉強した学生も多い(矢崎(2009)、山本(2017)、田島(2017)、得丸(2019)、Shintaku(2020)、臼井(2020))が、アニメを視聴しているうちに自然に日本語を習得した事例を扱った先行研究はあまり見られない。そこで本研究では、語彙・表現の記憶保持の観点から、Hulstijn & Laufer (2001) の付随的語彙学習理論および Schmitt (1997) の第二言語語彙学習ストラテジーを用い、学習者がどのようにアニメを利用して日本語を学んでいくかについて調査を行う。

インタビューを通じて、調査に用いたアニメ以外で覚えた語彙や表現との関連が確認された場合は、そのプロセスをさらに詳しく掘り下げ、どのように語彙や表現を記憶し続けているのかを調査する。

本研究のリサーチクエスチョンとして以下の3点を設定した。

RQ1. アニメ視聴中にどのような学習が起こっているのか。

RQ2. アニメ視聴中にどのような習得が起こっているのか。

RQ3. アニメ視聴は日本語学習にどのような効果をもたらすか。

## 調査方法

調査対象は、アメリカ在住の日本語初級レベルの3名の大学生である。各対象者に2週間ごとに日本のアニメを視聴してもらい、視聴した内容に基づく語彙や表現の習得状況を調査した。学習過程の把握にはクイズ形式のテストと半構造化インタビューを行い、ノートに記録された語彙やその再現状況を分析した。また、関与負荷仮説の3つの構成要因(必要性、探索、評価)および第二言語語彙習得ストラテジーを活用して、アニメ視聴による語彙学習の効果を評価した。

以上に基づき分析を行った結果、以下の結果が得られた。

## 分析結果

調査の結果、視聴したアニメ内で頻繁に登場する語彙や印象的なシーンに関連付けられた表現は、学習者の記憶に強く残る傾向があることが分かった。特に、視覚的な刺激が伴う場面やキャラクターの台詞に含まれる語彙は、学習者がより深く理解し、定着する可能性が高い。例えば、ある学習者は「子供の椅子」という表現について、アニメのメインキャラクターが繰り返し使用する場面を記憶しており、その文脈を通じて語彙が自然に記憶に結びついていた。このような視覚的・感覚的な結び付きが、語彙の定着に重要な役割を果たしていると考えられる。

また、文脈的な理解が深い学習者ほど、複雑な表現や抽象的な語彙も正確に再現できることが確認された。また、視聴中にノートを取る学習者は、語彙だけでなくその語彙が使用される状況や背景を把握し、文脈に応じた適切な使用が可能であった。

## 無意識的な学習とその影響

本研究では、アニメ視聴による無意識的な学習の影響も重要なテーマとして取り上げた。インタビュー結果から、学習者が意識的に学んだ語彙に加えて、無意識的に習得した語彙も多く存在することが明らかになった。例えば、アニメ視聴中に頻繁に聞く表現や、感情的に印象深い場面での語彙は、特に意識しなくても記憶に定着している場合があった。このような無意識的な語彙の定着は、反復的な視聴やアニメ内でのストーリーの展開によって強化されることが示唆された。

## 第一言語習得との共通性

また、この研究から得られた重要な知見として、アニメの視聴による疑似体験が現実における直接的な体験と同様に、言語習得において有効である点が挙げられる。アニメ内で繰り返し提示される場面や感情的に印象深いシーンを現実の体験と合わせて文脈と結びつけて語る例が見られたことから、学習者にとってアニメ視聴による疑似体験と現実での体験とが、日本語の習得にとって同じ効果をもたらしていたことがわかる。このプロセスは、第一言語

の獲得において見られる無意識的かつ文脈依存型の学習メカニズムと類似しており、アニメが日常的な言語環境の代替手段として機能し得ることを示唆している。そのため、アニメを通じた日本語学習は、実践的な言語能力を自然に習得させる効果を持つと考えられる。

#### **結論**

本研究をとおして、アニメを使用した日本語学習は語彙や表現の習得に効果があることが明らかになった。アニメとの関係については、以下のように考察する。

視聴者が感動するシーンや共感ができるキャラクターの言動は、印象に残りやすい。そのため、アニメを見ることによる感動体験が語彙や表現への記憶の手助けになっていることが推測される。また、アニメ視聴を繰り返すことで、語彙や表現が手続き的知識として記憶に残ることも明らかになった。このようなことが起こるのは、アニメのストーリーは非現実的ではあるが、視聴者の心で起こる感動は現実であり、アニメと現実の境界線はないものであるためだと考える。

## 参考文献

- 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」.『立命館人間研究』.25.95-107
- 青木直子・中田賀之(2011).『学習者オートノミー 日本語教育と外国語教育の未来のために』.ひつじ書房
- 赤木浩文(2020).「第二言語学習における「気づき」について」.『日本大学大学院総合社会情報研究科紀要』.No21.pp261-272
- 赤松大輔(2022).「学習観に関する研究の概観と展望－「教科固有の見方・考え方」と「教科を超えた資質・能力」の育成に向けて－」.『教育心理学研究』,70,419-438
- 赤松信彦(2014).「認知言語学的知見の有用性に関する一考察：言語学習における明示性と暗示性の視点から」.『同志社大学英語英文学』.(94).pp67-98
- 浅野志津子(2002).「学習動機が生涯学習参加に及ぼす影響とその過程」.『教育真理学会研究』.50.pp141-151
- 網野ゆき子(2004).「心と脳の進化」.『恵泉女学園大学人文学部紀要』.16.pp85-103
- 池田朋子(2017).「日本語独習者の学習動機とアイデンティティ形成－ライフストーリー調査をもとに－」.『Journal CAJLE』.Vol18.pp21-42
- 石田ゆり子(2020).「上級学習者に対する映像作品視聴を通じた漢字語彙授業実践報告－漢字と音声の結びつきを強化する漢字語彙学習－」.『マテシス・ユニウェルサリス』.第22巻 第1号.pp191-207
- 伊藤忠弘・衛藤悠香(2023).「コンテンツを利用した動機づけ調整方略」.『学習院大学人文科学研究所』.21号.pp69-81
- 伊藤奈津美・毛利貴美・岩下智彦・沖本与子(2021).「自律学習につなげる学習リソースとしての Can-do statements の可能性－学習者への意識調査の結果から－」.『早稲田日本語教育実践研究』.第9号.pp19-26
- 弥永啓子(2014).「読解の授業における語彙指導－最新の第二言語語彙習得の実証研究に基づく考察－」.『京都橘大学研究紀要』.第39号.pp162(179)-145(196)
- 西尾実・岩淵悦太郎・水谷静夫・柏野和佳子・星野和子・丸山直子(2019).『岩波 国語辞典 第八版』.岩波書店
- 臼井直也(2021).「日本語教育の観点から見たアニメの日本語」.『日本語学』.3月号(春).Vol.40-1.pp124-134
- 臼井直也(2017).「日本語教育におけるアニメーション研究のこれまでとこれから」.『日本研究教育年報 21』.東京外語大学.pp103-117
- 臼井直也(2020).「映像と日本語教育－その歴史と特性－」.『ことばと文字』.13号.pp57-61
- 臼井直也(2020).「アニメと日本語教育－2020年以降のアニメ活用の新たな地平に向けて－」.『ことばと文字』.13号.pp80-87
- 臼井直也・清水美帆(2019).「映像素材の活用のための新たな分析枠組みの提示－アニメーション『陽ナタのアオシグレ』の映像・音声・台詞分析－」.『日本研究教育年報』.第23号.pp76-86
- 大芦治(2016).「教育心理学における学習の概念－教職課程で用いられるテキストにおける概念定義－」.『千葉大学教育学部研究紀要』.第64巻 25~34頁
- 太田紘史(2007).「意識の表象理論」.『京都大学哲学論叢刊行会』.34巻.pp102-113
- 大熊利江(2000).「英語話者による長音と短音の近く」.『世界の日本語教育』.10.pp43-55
- 荳阪直行(2012).「高次脳機能とアウェアネス」.『高次脳機能研究』32.(3).pp427-432
- 荳阪直行(1997).「脳と意識(脳のダイナミクスと意識,複雑系 5)」.『物性研究刊行会』.68巻.pp559-570
- 海保博之・鹿毛雅治(2006).『教育心理学』.朝倉書店
- 外務省(2020).「日本語教育」.『文化と交流』  
(<https://www.mofa.go.jp/mofaj/gaiko/culture/koryu/edu/index.html>)

- 加藤隆(1997).「人間の暗黙的学習について」.『日本ファイジ学会誌』.Vol9.No3.pp312-317
- 川崎由花(2012).「記憶研究から見た語彙学習における学習効果の測定に関する考察」.『環太平洋大学研究紀要』.5(5).87-92
- 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号.pp89-103
- 熊野七絵・川嶋恵子(2011).「「アニメ・マンガの日本語」Web サイト開発—趣味から日本語学習へ—」.『国際交流基金日本語教育紀要』.7巻.pp103-117
- 熊野・廣利(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.pp55-69
- 小池生夫・寺内正典・木下耕児・成田真澄(2004).『第二言語習得研究の現在—これからの外国語教育への視点—』.大修館書店
- 国際交流基金(2021).「海外の日本語教育の現状」.『国際交流基金』  
(<https://www.jpf.go.jp/j/project/japanese/survey/result/survey21.html>)
- 小林由子(2016).「日本語学習研究における「内発的動機づけ」の再検討」.『北海道大学国際教育研究センター紀要』.第20号.pp81-92
- 櫻井孝昌(2010).「COOL JAPAN 世界が好きな日本文化」.『月刊日本語』.5月号.pp12-31
- 柴田智子.「アニメを利用した日本語教育—学生の評価と Oral Summary の分析を中止として—」.畑佐由紀子『外国語としての日本語教育—多角的視野に基づく試み—』.くろしお出版
- 清水美帆・篠崎佳恵(2020).「日本語教育における CM の可能性」.『ことばと文字』.13号.pp71-79
- 清水克正(1999).「日英語における閉鎖子音の有声性・無声性の音声的特徴」.『音声研究』.第3巻第2号.pp4-10
- 下地貴樹(2015).「学習方略の教授と学習意欲向上の関係に関する研究」.『九州大学学術情報リポジトリ』.15.pp1-23
- 白畑知彦(2018).「外国語の文法学習における明示的学習・指導の役割を考える」.『静岡大学教育学部研究報告(教科教育学篇)』.第50号.pp169-184
- 竹内健太(2018).「日本語教育のためのアニメに関する研究」.『日本経済大学紀要』.48巻.1号.pp127-135
- 田島弘司(2017).「アニメを活用した日本語教育の可能性」.『上越教育大学研究紀要』.第36巻.第2号.pp357-367
- 津堅信之(2021).「日本のアニメの独自性と世界的評価—これまでと現状、そしてこれから」.『情報誌 CEL』.VOL127.pp32-37
- 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』.18号.pp37-56
- 戸田貴子(1998).「日本語学習者による促音。長音。撥音の知覚範疇化」.『文藝言語研究.言語篇』.33.pp65-82
- 中村嘉宏(2011).「語彙習得の諸相」.『J. Fac. Edu. Saga Univ.』.Vol15.pp35-54
- 中村政夫(1957).「学習内容による偶発的学習と意図的学習の比較について」.『弘前大学人文社会』.11.pp.46-56
- 中森誉之(2013).『外国語はどこに記憶されるのか—学びのための言語応用論—』.開拓社
- 根本愛子(2012).「カタルにおける日本語学習動機に関する一考察—LTI 日本語講座修了者へのインタビュー調査から—」.『一橋大学国際教育センター紀要』.2(2).pp85-96
- 橋本亜沙美(2007).「第二言語習得における語彙習得の研究」.『東京女子大学言語文化研究(Studies in Language and Culture)』.16.pp18-32
- 畑佐由紀子(2008).「米国における外国語としての日本語教育」.『外国語としての日本語教育—多角的視野に基づく試み—』.くろしお出版
- 原田織子・加藤浩(2019).「遠隔教育における独習を支援するバーチャル自習室の開発と評価」.『日本教育工学会論文誌』.43.53-56

- 平野亜也子(2014).「記憶に焦点を当てた英語授業—処理水準モデル、かかわり度仮説及び脳科学の知見にもとづいて—」.『高等教育フォーラム』.Vol4.pp45-55
- 福田純也(2016).「付随的学習中のアウェアネスが意識的・無意識的知識の習得に与える影響：形式-意味のつながりにおける卓立性の観点から」.『名古屋大学大学院国際開発研究科博士論文』
- 福田純也(2018).『外国語に潜む意識と無意識』.開拓社
- 福山紫乃(2008).「日本語学習者の好きな MANGA ランキング」.『月刊日本語』.アルク 5月号.pp20-221
- 保坂敏子(2020).「映画を介したことばと文化の学び—学習者の「文字翻訳」に注目して—」.『ことばと文字』.13号.pp62-70
- 細川卓哉(2011).「外国人生徒の高校進学に関する教育課題—特別入学卒に着目して—」.『名古屋大学院教育発達科学研究科学専攻『教育論業』』.第 54 号
- 牧野高吉・萬谷隆一・大場浩正(1995).『第二言語習得への招待』.鷹書房弓プレス
- 牧野成(2008).「日本語・日本文化教育とアニメ『千と千尋の神隠し』の場合—」.『外国語としての日本語教育—多角的視野に基づく試み—』.くろしお出版
- マスデン真理子(1995).「日本語教育における自律的学習能力」.『文学部論叢』.47.pp1-23
- MINAMIDE Kosei (2014).『ジーニアス英和辞典 第 5 版』.大修館書店
- 宮地祐(1993).「日本語の教育とその理論」.『放送大学教育振興会』
- 村松千恵(2008).「話し言葉の文体—二人の日本語学習者の文体と選択とシフトの動機についての考察—」.『外国語としての日本語教育—多角的視野に基づく試み—』.くろしお出版
- 元木芳子(2006).「第二言語学習と学習ストラテジー」.『日本大学大学院総合社会情報研究科紀要』.No7.pp689-700
- 矢崎満夫(2019).「日本のアニメーション作品を用いた日本語教育実践の検討」.『日本大学大学院総合社会情報研究科紀要』.20号.pp169-180
- 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』.3.pp27-42
- 山口高領(2006).「関与と負荷仮説に対する—考察—」.『Dialogue : TALK 紀要』.Vol5.pp39-51
- 山田恒夫(1997).「アメリカ英語話者による日本語短母音・長母音・促音の学習：第 2 言語音声学習の基礎研究と教材開発に関わる諸問題(メディア教材の構造と利用に関する基礎的研究)」.『千葉：メディア教育開発センター 研究報告』.99.pp63-71
- 山本淑乃(2017).「アニメ視聴を契機とした日本語習得を通じた発話キャラクタの獲得過程に関する事例研究 フランス移民二世 C の語りの質的分析から」.『言語文化教育研究』.第 15 巻.pp129-152
- 横川博一・定藤規弦・吉田晴世(2014).『外国語運用能力はいかに熟達化するか』.松柏社

- Benson, P. (2009). Mapping out the world of language learning beyond the classroom: Mapping the terrain of learner autonomy, learning environments, learning communities and identities.
- Benson, P. (2011). *Teaching and researching autonomy* (2nd ed.). Pearson Education.
- Bosseler, A., & Massaro, D. W. (2003). Development and evaluation of computer-animated tutor for vocabulary and language learning in children with autism. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 33(6).
- Chan, Y.-H., & Wong, N.-L. (2017). The use of anime in teaching Japanese as a foreign language. *Educational Technology*, 5(2), 68-78.
- Ellis, N. (2005). At the interface: Dynamic interactions of explicit and implicit knowledge. *Studies in Second Language Acquisition*, 27, 305-352.
- Hulstijn, J., & Laufer, B. (2001). Some empirical evidence for the involvement load hypothesis in vocabulary acquisition, *Language Learning*, 51:3, 539-558

- Laufer, B. & Hulstijn, J. (2001). Incidental vocabulary acquisition in a second language: The construct of task-induced involvement. *Applied Linguistics*, 22(1), 1-26.
- Levine, W. H., & Lentz, R. (1982). Effects of text illustrations: A review of research. *Educational Communication and Teaching Journal*, 28, 177-185.
- Lusin, N., Peterson, T., Sulewski, C., & Zafer, R. (2023). Enrollments in languages other than English in US institutions of higher education, fall 2021. *Modern Language Association*.
- Reber, A. S. (1989). Implicit learning and tacit knowledge. *Journal of Experimental Psychology: General*, 118(3), 219-235.
- Rosenthal, D. M. (2002). Explaining consciousness. In Chalmers (Ed.), *Philosophy of mind: Classical and contemporary readings* (pp. 406-421). Oxford University Press.
- Schmitt, N. (1997). Vocabulary learning strategies. In N. Schmitt & M. McCarthy (Eds.), *Vocabulary: Description, acquisition and pedagogy* (pp. 199-227). Cambridge University Press.
- Shintaku, K. (2020). Self-directed learning with anime: A case of Japanese language and culture. *ACTFL Wiley*.
- Stoll, J. (2024). Number of Crunchyroll paying subscribers worldwide from September 2012 to June 2024. *Statista*. Retrieved from <https://www.statista.com/statistics/594952/crunchyroll-users/>
- Vazquez-Calvo, B., Zhang, L., Pascual, M., & Cassany, D. (2019). Fan translation of games, anime, and fanfiction. *Language Learning & Technology*, 23(1), 49-71.
- Williams, K. L. (2006). The impact of popular culture fandom on perceptions of Japanese language and culture learning: The case of student anime fans. *Foreign Language Education*. The University of Texas at Austin.