

探討 JFL 學習過程中的「樂趣」

— 以台灣日語學習者為對象 —

今福宏次

淡江大學日文語文學系兼任講師

摘要

本研究目的在探討日語學習者在學習過程中，於何種情況下會感到樂趣與喜悅進而提升學習欲望，針對就讀台灣日文系的 21 名學習者進行調查。其結果顯示，在課堂內使用日語的情況下，可歸納出以下的四個範疇，也就是“與其他學習者的合作”或“是否能自在的表現自我”之類的『課程型態』、“對教材感興趣的程度”之類的『教學內容』、“學習日語之成就感”之類的『享受成就感』、“關心學習者”之類的『教師因素』。而在課堂外使用日語的情況下，可歸納出以下範疇，也就是“卡通或連續劇等次文化的日語體驗”之類的『實際感受學習成效』、埋首在自己感興趣的內容，獲取與日本相關新資訊時，感受『追求新知的好奇心』、與日本人會話時『和日本人的交流』、與日本人成為朋友或增加了日本朋友之類的『與日本人交談之場面的增加』。

【關鍵詞】學習欲望，學習過程的「樂趣」，紮根理論

受理日期：2013.08.29

通過日期：2013.10.26

Fun in the process of JFL

A study on Taiwanese learners of Japanese

Imafuku Koji

Adjunct Lecturer, Department of Japanese, Tamkang University

Abstract

This study aims to explore under what circumstances those positive emotions like fun and pleasure learners of Japanese have during the learning process in which their motivation is enhanced. To achieve this, a research is conducted among twenty-one Taiwanese undergraduates with Japanese major. For in-class learning, there are four factors which affects their satisfaction, including (1) teaching methods (e.g., cooperative learning among learners and autonomy to participate and express oneself), (2) course content (e.g., design of interesting learning tasks), (3) sense of achievement (e.g., the achievement gained in Japanese learning) and (4) teacher factor (e.g., attention to individual learner). For out-of-class learning, the factors are (5) “experience of proficiency” (e.g., being able to understand Japanese subculture like animation and drama), (6) “curiosity” (e.g., being curious to know the new things about Japan), (7) “Communication with Japanese” (e.g., talking to Japanese) and (8) “Increase in exchange scene with Japanese” (e.g., making friends with Japanese).

【Keywords】 learning motivation, fun in the process of Japanese learning, Grounded Theory Approach

JFL 学習プロセスにおける「楽しさ」に関する一考察 —台湾人日本語学習者を対象として—

今福宏次

淡江大學日文語文學系非常勤講師

要旨

本稿では日本語学習者が学習過程において、どのような時に楽しさや喜びといった正の感情が生まれ、それが学習意欲を高めていくのかを明らかにするために、台湾の日本語学科で学ぶ学習者 21 名を対象に調査を行った。その結果、教室内日本語使用場面では“他の学習者との協働作業”や“自由な自己表現の有無”といった『授業形態』、“教材の興味深さ”といった『教授内容』、“日本語学習に対する達成感”といった『達成感の享受』、“学習者への関心”といった『教師要因』の四つのカテゴリーを抽出することができた。また、教室外日本語使用場面においては、“アニメやドラマなどのサブカルチャーにおける日本語の理解”といった『学習効果の実感』、興味のある内容に没頭したり、日本に関する新しい知識を得た時に味わう『知的好奇心』、日本人との会話時における『日本人との交流』、日本人の友人ができた・増えたといった『日本人との交流場面の増加』カテゴリーを抽出することができた。

【キーワード】 学習意欲、日本語学習過程における「楽しさ」、
グラウンデッド・セオリー・アプローチ

JFL 学習プロセスにおける「楽しさ」に関する一考察 —台湾人日本語学習者を対象として—

今福宏次

淡江大學日文語文學系非常勤講師

1. はじめに

今日、「学習者を引きつけるような楽しい教室活動」、「学ぶ楽しさを教える教育」など、楽しさというキーワードは日本語学習に限らず様々な場面で見られる。例えば、小学生が算数を学ぶ際、教師がどのような授業をすれば学習者が楽しさを感じ、学ぶ意欲が高まるのか、また、それが算数だけではなく、理科や社会、国語を学ぶ場面においても同様の研究がなされている。さらに、学問や対象者の年齢を問わず、ビジネスの世界であろうが、スポーツの世界であろうが楽しさをテーマにした書籍や論文は多数見受けられる。ある行動を行った際に感じる楽しさのような正の感情は、次の行動を決定づける大切な要因であり、例えばある日本語学習者が教室活動中、教師から褒められたりし、そのことに嬉しさや楽しさを感じた場合、「よし、次の授業でもがんばろう。また先生に認められたい」と思い、予習や授業の準備、また教室での学習活動などにより一層力を入れるであろう。もちろん、教師による賞賛が必ずしも学習者に楽しさや嬉しさを感じさせるとは限らないが、木村（2010）では、このような経験を積むことが、動機づけを高める要因の一つであると指摘している。その楽しさが重要視されてきている近年、日本語教育においても、学習活動や学習過程における楽しさと動機づけ、また自律学習との関連を述べた研究も少なくない。（小林, 2008 ; 瀬尾, 2011 ; 矢崎, 2011 など）。

確かに、ある教室活動が学習者に楽しさを感じさせ、正の効果を学習者に与えることができたと言えるかもしれないが、では一体、何が楽しさを感じさせる要因であるのだろうか。また、学習は必ず

しも教室内で起きるとは限らず、特に第二外国語として日本語を学ぶ台湾人日本語学習者にとっては、教室外で日本語に触れる機会も多く、そのような場面においても楽しさを感じられるような要因が存在していると考えられる。以上のことから、「このような授業で学習者に楽しさを感じさせることができた」といった教室内での出来事に限定せず、日本語学習過程において、どのような場面・要因が学習者に楽しさを感じさせ、学習意欲を高めるのかを明らかにし、それに沿って教授活動を考えた方がより建設的であると考えられる。そこで本稿では日本語学習過程における楽しさという正の感情に注目し、台湾で日本語を学ぶ学習者を対象に、どのような時に正の感情が起こるのかを教室内外問わず具体的に調査し、その結果から意欲的な学習活動へと結び付ける楽しさにはどのような要素が潜んでいるのかを明らかにする。

2. 先行研究

では、なぜ楽しいという正の感情が学習意欲にプラスの効果を与えるのであろうか。桜井（1997：p22）によると、楽しさのようなプラスの感情を経験することが有能感・自己決定感・他者受容感といった意欲の源、さらには知的好奇心・達成・挑戦といった行動傾向にフィードバックされると述べている。この有能感・自己決定感・他者受容感というのは、内発的な学習意欲を支える重要な要因であり、それに支えられた学習者は内発的な学習に取り組むようになるのである。

上述したように、楽しさや面白さといった正の感情に触れた研究は教師研究や動機づけに関する研究、また自律学習に関する研究など多岐に渡って見られるが、車（2006）では理想的な外国語教師像についてアンケート調査を行った結果、上位から三番目に授業の進め方が楽しくて面白いという項目が入っており、もっと楽しく面白く興味深いものにするように教材研究と教授法の工夫に勤めるべきであると述べている。また、台湾の大学生対象に行った、優れた日本

語教師像、日本語教師の行動特性を調査した一連の研究(顔・渡部ら, 2007; 顔, 2007; 顔・渡部, 2009)においても、「授業を面白く、楽しくする」という尺度が用いられていることから、理想的な、又は優秀な教師にはこのような要因が必要であると考えられる。また、三矢(1999)では、能動的な教室活動は学習動機を高めるかということを検証するために調査を行い、特に口頭能力を伸ばすための能動的活動(ロールプレイ、会話)が学習者から楽しいと評価を得ていることが分かった。その能動的学習というのは学習者が活動の方向づけを行ったり、決定権を持ったり、自分の意見を反映させることができることであるとしている。さらに今福(2011)では、台湾人日本語学習者の学習意欲を高め自律学習を促すには、学習者からの信頼がある状態で、楽しさや満足感を味わえるような授業活動において、インターアクションや他の学習者との協働がある学習を行い、その授業活動の中で努力結果に対する賞賛や自己効力感の養成を行うことが重要であると述べ、楽しさが学習意欲を高める一要因であることを指摘している。

以上のように、教師研究や動機づけに関する研究、また、自律学習を促す研究においても、楽しさは重要なキーワードであることが分かる。しかし、車(2006)における理想的な教師の要因、「授業の進め方が楽しくて面白い」というのはどのような授業であるのか、面白く・楽しくするために教師は具体的にどのようなことをすべきなのかといったことについて、はっきりとした記述が見られない。また、三矢(1999)の「ロールプレイや会話などの能動的な教室活動において学習者は楽しさを感じ、その原因は学習者が活動の方向づけを行ったり、決定権を持ったりすることができるからである」では、教室内での楽しさを感じる要因について言及しているものの、上述したように学習は教室内だけではなく、教室の外でも行われている。そうであるならば、もっと様々な場面において調査する必要があると考えられる。同様に今福(2011)においても、学習意欲を高める要因として「楽しさや満足感を感じる授業」という要因を挙

げているが、楽しさについて詳しく言及されていない。確かに、楽しさを感じる学習活動やその要因についての研究がなされてきてはいるが、日本語教育においてはまだ多くなく、十分に解明されたとは言えないのではないだろうか。また、楽しさは楽しさでも「今日の授業では日本のアニメを見たので楽しかった」という楽しさと「今日の授業はとても大変だったが楽しかった」という楽しさを同レベルの楽しさとして扱っていいのだろうか。学習を促す「楽しさ」とはどのような要素で構成されているのかといった点にまだ多くの疑問が残されている。

3. 調査概要

3.1 目的

本研究では台湾の大学で日本語を学ぶ日本語学習者がその日本語学習過程の中でどのような時に楽しさを感じているのかをより具体的にし、全体像を明らかにすることを目的とする。その際、日本語に触れる場면을教室内に限定せず、教室外ではどのような場面に遭遇した際に楽しさや喜びを感じているのかをも分析の対象に含める。そして、その結果から意欲的な学習活動へと学習者を促す楽しさがどのような要素で構成されているかについて解明する。

3.2 対象者

対象者は台湾の北部にある某大学の日本語文学系で日本語を主専攻として学ぶ学習者 24 名を対象に行い、21 名の有効回答を得た¹。主に筆者が授業を担当している日間部の日語会話(二)の会話クラスを履修している者を中心とした。以下にその内訳を示す。

¹ 有効回答者から外れた 3 名であるが、インタビューの許可を得ることができず、楽しさを感じる状況について詳しく知ることができなかつたので、分析から除外せざるを得なかつた。

表 1 有効回答者数

	男性	女性
2年生	2名	15名
3年生	0名	4名
合計		21名

3.3 調査手順と本研究のデータ

調査の手順であるが、まず 2011 年 2 月から 4 月にかけてどのような時に日本語の勉強が楽しいと感じるかといったことについて、日本語学習意識調査として自由回答式の質問紙調査²を行い、その後、質問紙調査の回答についてより詳しい状況を知るために、同年 5 月から 6 月にかけて、フォローアップインタビューを行った。インタビューの時間は対象者によって異なるが、およそ 10 分から 20 分程度である。また、質問紙調査やインタビューの際、学習者が日本語で表現しにくいような場合には学習者の母語である中国語を使用してもいいという許可を与えた。そして、文字化したインタビューデータと質問紙調査のデータに対し、グラウンデッド・セオリー・アプローチを用いて質的な分析を行った。

3.4 データの分析方法

文字化した質的データの分析にはグラウンデッド・セオリー・アプローチ(以下 GTA と記す)を用いた。GTA は社会学者の B.G. グレイザーと A.L. ストラウスによって提唱された質的調査の方法論であり、データ対話型理論ともいう。理論的飽和³を目指すために、理論的サンプリング⁴を行いながら、絶えざる比較法⁵により分析を行う

² この調査は設問から楽しさを感じる場面を選ぶといったものではなく、「日本語に触れている時、どのような場面で楽しさを感じますか」という問いに対し、自由に書いてもらった。

³ 理論的飽和とはあるカテゴリーに関連のあるデータにいろいろあたってみても、そのカテゴリーの諸特性をそれ以上発展させることができない状態に達した時の状態をさす。Glaser, B. G., & Strauss, A. L. (1967)

⁴ 理論的サンプリングとは理論産出という観点からみて、適合的な標本抽出を行うことを指す。Glaser, B. G., & Strauss, A. L. (1967)

⁵ 絶えざる比較法とは各カテゴリーに適用可能な出来事の比較、カテゴリー

ものである。データに根ざした分析を進め、データに基づいて理論を作り上げる手法であり、具体的な作業として、まず、データをばらばらにすることによって文脈から切り離し(データの切片化)、そのデータのプロパティ(特性)とディメンション(次元)からラベル名をつけ、それらをまとめ直しカテゴリー(概念)を見出し、カテゴリー同士の関係を検討しながら関連図を描き、最後に理論の産出としてストーリーラインを書く(戈木, 2005)。

4. データの分析及び考察

4.1 分析結果

まず、分析対象である質問紙データ及びインタビューの文字化データの切片化を行った。基本的に一文ずつ切ったが、データのリッチさに考慮しながら行ったため、さらに分割することもあった。次に切片化されたデータのプロパティとディメンションに基づきラベル名をつけ、学習者が日本語学習過程においてどのような時に楽しさを感じるかについて、【授業形態】、【教授内容】、【達成感の享受】、【教師要因】、【学習効果の実感】、【知的好奇心】、【日本人との交流】、【人間関係の拡大】という八つのカテゴリーを抽出することができた。以下に各カテゴリーについて説明する(【 】はカテゴリー、《 》はラベル名、「 」はデータを表す)。

(1) 【授業形態】

授業中、他の学習者と話し合ったり、相談したりしながらある課題に取り組むことができるといった《他の学習者との協働学習》において、学習者は「自分では分からなかったことを教えてもらえる」、「クラスメートとの話し合いによって新しいことに気づくことができる(《協働学習のメリット》)時」、また、「自分の言いたいことが言える」、「自分の考えを表現できる」など、本当の自分、つまり《自

とその諸特性の統合、理論の限界設定、理論の定式化という四段階からなるものである。Glaser, B. G., & Strauss, A. L. (1967)

由な自己表現》ができる時に楽しさや喜びを感じている。特に、会話の授業が楽しいと述べており、「作文や文法、歴史や文化の授業においては、ただ教科書を読んでいるだけ」であったり、その「教科書の単語や文法の説明をしているだけ」で、学習者がアウトプットをする機会があまりない、《教師からの一方的な授業》が多いようである。その様な時、退屈さを感じ、「居眠りを始める」、「他のことをする」、「次の授業の準備をする」などその授業とは関係のないことを始める。

また、作文や文法の授業でも多少のアウトプットはあるものの、その新出の文法を使って例文を作るために、「好きでもないことを好きと言う」、「本当はしていないが、文を作るためにしたと言う」など、嘘をついたり（《偽りの自己表現》）しなければいけないことが多く、それが授業において楽しさを感じさせなくしている。

(2) 【教授内容】

授業において学習者は自分にとって興味があること、例えば、「擬声語・擬態語を勉強する時」、「日本人が会話でよく使う表現を勉強する時」、「アニメやドラマ、雑誌などサブカルチャーに関することを勉強する時」や、「昔話などを授業中に見る」に楽しさを感じている（《学習者が求める教授内容》）。また、教科書だけを使用するのではなく、その内容に関連したことを補助教材やプリントなどで学ぶことにより、「より多くの知識を得た」、「今日は色々勉強できた」と感じ、正の感情が生じる（《教材の豊富さ》）。

しかし、学習者は常に興味があることばかりを授業で取り上げることにに対しては否定的である。何故なら「授業でドラマを見るのもいいが、いつも見るのはちょっと。時々ならいい」、「授業中に雑誌を使って勉強するのもいいが、家で読むのと面白さが違う。何か(雑誌に対する自分の)気持ちが違う」、「授業中、ずっとアニメなどを見るのは嫌だ、大切なことが勉強できない感じがする」といったデータから、学習者は大学での授業において、自分の興味があることを

勉強したいという欲求がありながらも、教科書での学習の重要性も認識していることが分かる(《教室内におけるサブカルチャー教材に対する否定的態度》)。また、古い言葉や、現在、あまり使われていない日本語、日常会話で使わない日本語といった《使わない表現》を学習する時にも楽しさを感じない。これは、日本語を使ってコミュニケーションをしたいという欲求があり、その際に使えない表現を習ってもしかたがないという考えの表れなのかもしれない。

(3) 【達成感の享受】

学習者は教室内において、「以前、分からなかったことが理解できるようになった」、「先生が丁寧に教えてくれ、理解できた」時(《克服》)や、「新しい単語や文法などが勉強できた」、「新しい知識をたくさん得ることができた」といった《新しい知識の獲得》時に、今日は勉強になった、役に立つことを習ったと感じ、授業に対し楽しさを感じる。また、「日本語で教師と会話することができた」、「教師が話している日本語を理解することができた」といった経験(《教師とのコミュニケーション成立》)、また、「テストでいい点数を取ることができた」、「以前よりも成績が良くなった」といった時、《日本語学習に対する達成感》を感じるとともに、学習者は喜びを感じ、「以前よりも日本語に対する自信が出てきた」と日本語学習に対する意欲が高まる。

(4) 【教師要因】

教師の質問に答えたり、課題を上手くこなしたり、テストなどの成績が良かった時に教師から褒められると、学習者は喜びを感じ(《教師からの賞賛》)、また、教師が自己の経験、例えば、留学の経験や日本語の勉強の仕方、日本語学習に対するアドバイスを学習者と共有(《アドバイスや経験の共有》)してくれたり、難しい文法などをじっくりと根気よく教えてくれて、それが理解できた時に、「この先生は私のことを気にしてくれているので、もっとがんばろう

と思う」という感情が湧き、日本語学習に対する意欲が高まる(《学習者への関心》)。

しかし、学習者のレベルが把握できておらず、難しすぎる問題を出したり、量が多く終わらないほどの宿題を出す教師(《学習者への不理解》)や「他の人はできるのに、何故あなたはできないんだという比較をする」教師(《他の学習者との比較》)の場合、「常にストレスがあり、勉強が楽しくない」と感じている。また、そればかりではなく、課題の不達成により「がんばってもできない、自信が無くなる」と、学習者が自信を失ってしまうことがある。さらに、授業の進め方が常に同じで変化がなく(《変化のない授業スタイル》)、小テストや定期試験を目標にした授業(《テストのための勉強》)に対しては楽しさを感じず、反対に否定的な感情が起こり、強いストレスを感じる。

(5) 【学習効果の実感】

教室外で「日本のテレビ番組を見ている時、日本語が聞き取れる時」、「日本のゲームをしている時に内容が理解できる時」、「日本の歌を聞いている時に意味が分かる時」といった《アニメやドラマなどのサブカルチャーにおける日本語の理解》時に学習者は非常に強い喜びを感じている。その際、学習者は「以前、学校で習ったことがある」(《学習効果の認識》)と、学校における日本語学習の効果を実感している(【学習効果の実感】)。また、「MRT⁶に乗っている時、日本人観光客が話している内容が分かった」、「ナイトマーケット(夜市)などの観光地で偶然、日本人と出会うことがあり、何を話しているのか理解できた」など、不意に耳に入ってきた“生の日本語”に対し耳を澄ませ、何を話しているのか内容を理解しようとしている姿がある。

⁶ MRTとは台北を縦横に走っている公共交通機関で、ある時は地下を走り、ある時は高架上を走る電車のようなものである。

(6) 【知的好奇心】

学習者は「好きなドラマや映画を見ながら、分からない言葉があったらすぐに調べる」「好きな雑誌を日本語に翻訳している」、「アイドルの歌を聞きながら、意味を調べている」など、自分の興味がある事、つまり“好きなこと”に対して、より深く、詳しく内容を理解しようとしている過程において楽しさを感じており、このような行動をしている学習者は教室外で多く見られる(《知的好奇心の充足》)。また、そのような活動を行っている際に、学習者は「勉強している感じはない」、「好きだから。やっていると楽しい」と感じ(《自律学習》)、強制されたものではなく、まさに、内発的動機づけに支えられた姿がそこに存在している。

(7) 【日本人との交流】

学習者は「日本からの留学生と交流する機会」や「訪問団の日本人のお世話をする機会」といった《学内での日本人との接触》時において、日本語でコミュニケーションを行うことに日本語を運用できる楽しさを感じている。また、「アルバイト先に日本人が来ることがある」、「日本人の友達が台湾に来た時、一緒に遊びに行くことがある」場面(《学外での日本人との接触》)もあり、短い時間ではあるが、日本語での意志の疎通ができたことに喜びを感じている。また、直接面と面を合わせたコミュニケーションでなくても、ソーシャルネットワーキングサービスなどを利用して日本人とコミュニケーションを行っている学習者もあり(《SNSでの日本人との接触》)、積極・非積極的な行動に関わらず、台湾にいながらも日本人とのコミュニケーションを教室外で行っている様子が分かる。

(8) 【日本人との交流場面の増加】

学習者は【日本人との交流】の中でも上述したように、「日本からの留学生と交流する機会」や「訪問団の日本人のお世話をする機会」、また、「クラスメートに日本人の友達を紹介してもらった」、「SNS

で偶然友達になった」など様々な《日本人との交流の場》を介して友人関係になり、そのような時に「日本人の友達が増えるのは嬉しい」(《喜びを感じる場面》)と感じている。そして、その友人と「メールのやりとり」、「チャット」、「SNS」をしたり(《交流の手段》)、「日本へ行った時に会う」、「日本人の友達が台湾に遊びに来た時に案内する」(《交流の場面》)ことによって、以前よりも日本語を使う機会が増加したことに喜びや楽しさを感じている。

以上のように、本研究のデータから日本語学習過程における楽しさに関する八つのカテゴリーを抽出することができたが、次に、この八つのカテゴリーの特徴を考慮しながら、日本語学習過程において、「楽しさ」を感じる場面、又は要因について図式化したものを以下に示す(図1)。

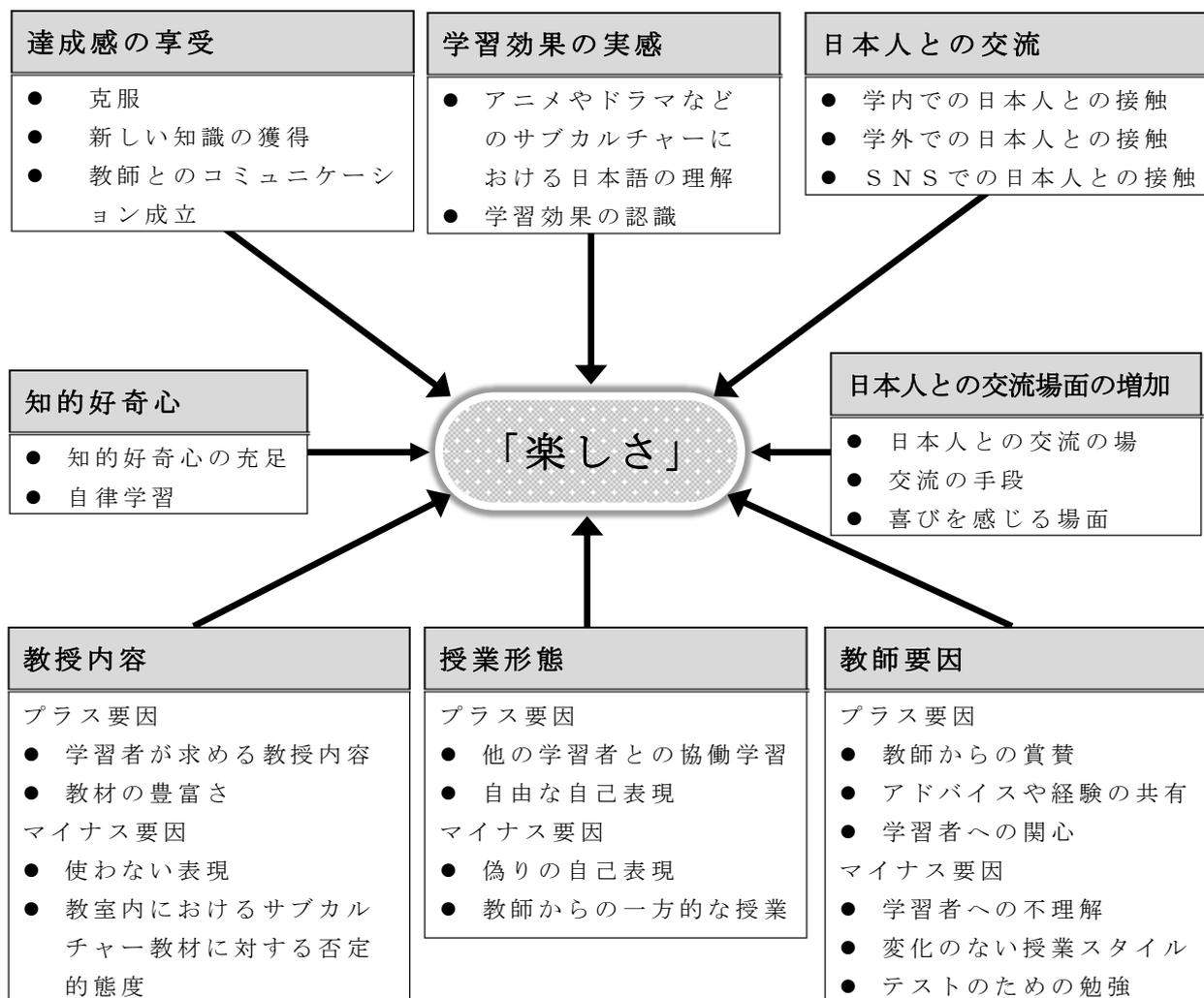


図1 「楽しさ」に影響を及ぼす要因

4.2 考察

以上のように本研究で分析の対象となったデータから、楽しさに影響を与える8つのカテゴリーを抽出することができた。ここでは、各カテゴリーについて考察していきたい。

まず、(1)【授業形態】であるが、今福(2011)では、日本語を話すことを目的とした授業活動で、授業中の雰囲気が高く、活動形態はグループワークで行うことが楽しさを感じる授業の要因であると述べており、本研究の結果でも、学習者が楽しさを感じる授業形態に、会話の授業、協働学習という要因を抽出することができた。しかし、

なぜ、会話の授業が特に好まれているかという理由について今福(2011)では記述がなかったが、自由な自己表現ができるという点がポイントであると考えられる。この自由な自己表現が他の授業ではあまりなく、退屈さを感じさせてしまう原因になっていると思われる。どのような授業にしる、偽りの自己表現をさせないような、また、学習者の自由な自己表現ができるような授業形態を取り入れることが重要である。

第二の【教授内容】であるが、学習者は授業で指定されている教科書だけから得られる知識ではなく、それに関連した副教材や教師が準備したプリントなど、多くの知識を授業に求めていることが分かった。また、自分の興味がある内容を学んだ時には強い楽しみを感じているが、学習者の興味や欲求を満足させようと、サブカルチャーなどに関する内容を常に教材として授業で用いると、反対の結果を生むことが分かった。恐らく、授業において日本のドラマや映画を見たり、漫画などを使って行われる授業には計画性が感じられず、息抜きとしての授業になってしまっているのではないだろうか。その結果、学習者は授業に対して否定的な評価をし、「授業中、ずっとアニメなどを見るのは嫌だ、大切なことが勉強できない感じがする」と述べたのではないだろうか。学習者が望んでいる教授内容、教材の豊富さなどが学習者の意欲を高める要因であるならば、教師はより学習者に理解・関心を持たなければならないだろう。

第三の【達成感の享受】であるが、できなかったことができるようになったという“克服”、新しいことをたくさん勉強できたという“知識の獲得”、教師とのコミュニケーションの成功体験、また、好成绩を収めるといった“達成感”など様々な場面において正の感情を感じていることが分かった。学習者にできないことを克服させるには【教師要因】との関わりが、また、知識の獲得には【教授内容】との関わりがあり、学習者に達成感を与え、喜びを感じさせるには、カリキュラムや教室運営、そして教室内における教師自身の行動にも注意していかなければならないだろう。

第四の【教師要因】であるが、学習者は自分達を理解してくれているかどうか、親身になって教えてくれるかどうかを教師に求めていることが分かった。それは授業中の教師の態度にしろ、学習者へのフィードバックにしろ、課題の量にしろ、学習者は教師の全ての言動から影響を受けている。また、変わり映えのない、いつも同じ授業や常にテストがある事を示唆しながら授業を行っていると、学習意欲を下げってしまう恐れがある。しかし、今回のインタビューから「テストがないと勉強しない」という声もあり、多少のストレスを与えることも必要ではあると考えられるが、多くの学習者は「テストがありすぎると、諦めてしまう」と述べていた。

第五の【学習効果の実感】であるが、ほとんどのものがゲームやテレビ、アニメやポップソングなどのサブカルチャーに触れている時であり、その際に学習の効果を感じ、喜びを得ていることが多い。また、多くの学習者は教室内で自分の希望通りではない学習形態や教授内容、及びテスト等に対し、日本語学科に在籍しているから「しなければならぬ」という義務的な意識を持ちながら日本語学習を行っているが、上述したようなサブカルチャーに触れている時に学校での学習の効果を認識していることが分かった。また、外で偶然に触れる日本語の理解などもあり、学習者は“分かる・理解できる”という場面において楽しさを感じ、それが学習意欲の向上に繋がっていると考えられる。

第六の【知的好奇心】は比較的、予想通りの結果となった。やはり、自分の好きなことに熱中している時に楽しさを感じている学習者の姿が明らかとなった。しかし、注目すべきことは分からない表現などが出てきた時に、誰に言われなくても自ら解決しようとしている点であり、またそのような学習活動に対し「勉強している感じはない」と述べていることである。これは学習が他律的に行われているのではなく、自律的に、自己決定により行われており、問題を解決した後に楽しさを感じ、そして、日本語学習に対する自信を強めていっているのではないだろうか。好きなことに没頭している時、

人はフローを体験している。上述した学習者達も同じであるからこそ、勉強している感じはないというデータが出てきたのであろう。

第七の【日本人との交流】と第八の【日本人との交流場面の増加】は互いに関係を持っているものである。日本人と接触する場面がなければ、交流することもできないし、また、その交流が更なる交友関係の広がりを生む。日本語でのコミュニケーションに積極的な学習者は自ら学部内にあるチャットコーナー⁷に行ったり、訪問団の接待などを進んで引き受けているだろうが、恐らくそのような者は多くなく、一度もそのようなことを経験せずに卒業する学習者も少なくない。しかしながら、学習者達は勉強以外にも私生活においてしなければならないことも多々あるため、全ての人ができるようなことは限らない。ただ、余計なお世話かもしれないが、学習者に日本人との交流のきっかけを与えてあげられるようなプログラムを計画してもいいのではないだろうか。

最後に、本研究の分析結果及び考察から、学習者が意欲的に日本語学習へ取り組もうと感じる楽しさはどのような要素で構成されているのかについて述べる。この楽しさは、教師が授業中にゲームをしたり面白い話をしたりすることによって感じるただ単純な楽しさとは異なっている。具体的に言えば、①教室内外を問わず学習者が新しい知識を得ること（(2)【教授内容】、(6)【知的好奇心】）、②自由な自己表現ができること（(1)【授業形態】、(7)【日本人との交流】、(8)【日本人との交流場面の増加】）、また、③理解や克服、達成をすること（(3)【達成感の享受】、(4)【教師要因】、(5)【学習効果の実感】）によって感じるものであり、これらの条件が満たされることで、学習者は次への学習行動へと促されるようになる、つまり、学習意欲が高まると考えることができる。

⁷ 淡江大学の外国語学院ビルの地下一階にはチャットコーナーがあり、そこには各国から淡江大学に留学に来ている学生達が常時数人いる。日本語や英語、フランス語など外国語でコミュニケーションをしたい台湾人の学生はそこへ行って練習をすることができる。

5. おわりに

本研究では、台湾で日本語を学ぶ学習者がその学習プロセスの中でどのような時に楽しさを感じているのか、その要因にはどのようなものがあるのかを明らかにすることを目的としたものである。その結果、【授業形態】、【教授内容】、【達成感の享受】、【教師要因】、【学習効果の実感】、【知的好奇心】、【日本人との交流】、【日本人との交流場面の増加】といった八つのカテゴリーを抽出することができた。もちろん完全ではないが、これらの要因が明らかになったことにより、教師が学習者に正の感情を味わわせ、学習意欲を高めるためには、どのようなことに注意しなければいけないか、また、どのような教授活動を行えば良いかといったことが少しは明らかとなったのではないだろうか。しかし、教師はどうすれば学習者に教室内学習の重要性をより認識させることができるのか、つまり、どのようにすれば教室外日本語使用場面との関連性を持たせることができるのかといった点に課題が残っている。また、テストや宿題の量がどの程度であれば適切であるのかといった点は今回の調査からははっきり分からなかった。今後はそれらの課題を明らかにするとともに、今回の調査で得られた要因が一般化できるかどうか、学習過程における楽しさの尺度を作成し、量的に検証をしていきたい

また、本研究では意欲的な学習活動へと促す楽しさの要因とは何かという問いに対し、①教室内外を問わず学習者が新しい知識を得ること、②自由な自己表現ができること、③理解や克服、達成をすること、といった結果を得ることができたが、この楽しさは学習者が一回でも経験すれば、必ず学習意欲が高まるというものではないと考えられる。例えば、「先生、今日はとても楽しかったです」と言って教室を出て行く学習者がいるが、ほとんどの場合、その「楽しさ」は一過性のものであり、数日経てば、もとに戻ってしまうことが多い。先ほども述べた通り、楽しさは学習意欲を高める「引き金」、つまりきっかけに過ぎない。日本語学習過程の背景にこの楽しさが存在しており、それを断続的に学習者に感じさせる(感じてもらう)

ことによってはじめて、効果が期待できると考えられる。

最後に、本研究のフォローアップインタビューのデータから分かったことだが、「今、日本語の勉強はどうですか」、という問いに対し、当時二年生であった多くの学習者は「時間が経つにつれて、日本語の勉強に対する情熱がなくなっていく」と答えていた。その理由を質問してみたが、「自分でも分からないから困っている」との返答がほとんどであった。では、どうして日本語に対する意欲がなくなってきたのか、また、それはいつ頃から始まるのか、そしてそれは元通りになるのか、それとも下がり続ける一方なのか、それに対し、教師はどう接していけばよいのだろうか。今後はその課題に対し、縦断的な研究をすることで明らかにしていきたいと思う。

付記

本稿は2012年8月17日から20日かけて名古屋大学で開催された「日本語教育国際研究大会 名古屋2012」において口頭発表を行い、その内容に加筆修正したものである。

参考文献

- 今福宏次(2011)「教室内学習場面における日本語学習意欲の変化－学習意欲を高め自律学習を促す教師の役割」『淡江日本論叢』第23輯 淡江大学日本語文学系 pp.183-204
- 顔幸月(2007)「台湾の大学生が考える「優れた」日本語教師の行動特性に関する調査」『東呉日語教育学報』第30号 東呉大学日本語文学系 pp.4-25
- 顔幸月・渡部倫子・小林明子・縫部義憲(2007)「台湾の大学生が求める日本語教師の行動特性－日本語専攻の場合－」『日本語教育』133号 日本語教育学会 pp.67-76
- 顔幸月・渡部倫子(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』第33号 東呉大学日本語文学系 pp.1-23

- 木村優 (2010)「協働学習授業における高校教師の感情経験と認知・行動・動機づけとの関連ーグラウンデッド・セオリー・アプローチによる現象モデルの生成ー」『教育心理学研究』58号 pp. 464-479
- 小林明子 (2008)「日本語学習者のコミュニケーション意欲と学習動機の関連」『広島大学大学院教育学研究科紀要』第二部 57号 広島大学大学院教育学研究科 pp. 245-253
- 瀬尾匡輝 (2011)「香港の日本語生涯学習者の動機づけの変化ー修正版グラウンデッド・セオリー・アプローチを用いた分析から探る」『日本学刊』14 pp. 16-39
- 戈木クレイグヒル茂子 (2005)『質的研究方法ゼミナール グラウンデッドセオリーアプローチを学ぶ』医学書院
- 桜井茂男 (1997)『学習意欲の心理学 自ら学ぶ子供を育てる』誠信書房
- 車美愛 (2006)「外国語教育における教師の役割について」『言語と文化』5 大阪府立大学総合教育研究機構 pp. 111-128
- 三矢真由美 (1999)「能動的な教室活動は学習動機を高めるか」『日本語教育』103号 pp. 1-10
- 矢崎満夫 (2011)「アニメを素材とした日本語学習活動『アニメ日本語』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』5号 pp. 57-74
- Glaser, B.G. & Strauss, A.L. (1967) *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research* Chicago: Aldine (B. G. グレイザー A. L. ストラウス 後藤隆・大出春江・水野節夫 (訳) (1996) 『データ対話型理論の発見ー調査からいかに理論をうみだすか』新曜社)