

日本語學習的正向情緒之構成要素與學習成果之間的關係 —以台灣日文系學生為對象—

堀越和男

淡江大學日本語文學系 副教授

摘要

日本語學習的正向情緒(快樂、高興、開心、感到滿足等)能夠促進學習者的自主學習，被視為是提昇能力的原動力。為了瞭解正向情緒的構成要素為何，以台灣北部的 T 大學日文系以及研究所學生為對象進行訪談，調查文字資料使用 KJ 法分析。再從結果將日本語學習的正向情緒分成九個類型。以此為主設定 43 個問題進行問卷調查。之後，再以日文系 4 年級學生約 200 人為對象實施問卷調查，將統計分析結果作成「日本語學習的正向情緒尺度」。由此瞭解是哪一種正向情緒因子對日本語能力會有正面的影響。

關鍵字： 正向情緒 內發性動機 學習成果

受理日期：2014.03.10

通過日期：2014.05.23

**Impacts of Positive Affects on Learning Performance
in Japanese Language Study
: A Case Study of Japanese Department Students in Taiwan**

Kazuo Horikoshi

Assistant Professor of the Department of Japanese, Tamkang University

Abstract

Positive affects (such as pleasure, joy, happiness and satisfaction) may significantly accelerate students' spontaneous learning by presenting a motivational force that has the effect of enhancing competency. For a better comprehension of this positive affect, students from the Department of Japanese Language at T University in north of Taiwan were selected to participate in a survey, with the results being analyzed using the KJ methodology. Nine categories of positive affect were subsequently derived. The questionnaire was composed of 43 questions given to 200 senior students in the Department of Japanese Language. A "Positive Emotion Scale of Japanese Language Learning" was later established based on the statistic analysis, identifying a correlation between positive affects with positive impacts on Japanese language competency.

Key words : positive affect, motivation, learning results

日本語学習の肯定的感情の構成要素と学習成果との関係 —台湾の日本語学科で学ぶ学習者を対象に—

堀越和男

淡江大学日本語文学系 副教授

要旨

日本語学習の肯定的感情（楽しさ・喜び・嬉しさ・満足感等）は学習者の自律学習を促進し、その能力を向上させるための原動力となると考えられている。そこで、その肯定的感情の構成要素を明らかにするべく台湾北部にある T 大学日本語学科及び大学院に在籍する学習者に対しインタビュー調査等を行い、文字化したデータを KJ 法を用いて分析した。その結果、日本語学習の肯定的感情には九つのカテゴリーが見出され、それを元にアンケート調査のための 43 の質問を設定した。その後、同学科 4 年次に在籍する学習者約 200 人を対象にアンケート調査を実施し、その結果を集計、分析し、台湾人学習者の「日本語学習の肯定的感情尺度」を作成した。そして、どのような肯定的感情の因子が日本語能力にいい影響を与えるのかを明らかにした。

キーワード：肯定的感情 内発的動機づけ 学習成果

日本語学習の肯定的感情の構成要素と学習成果との関係 —台湾の日本語学科で学ぶ学習者を対象に—

堀越和男

淡江大学日本語文学系 副教授

1. はじめに

教育心理学を基盤とした学習動機研究には内発的動機づけと外発的動機づけという二分法概念があるが、内発的動機づけを、Dörnyei (2001) は「それをする事自体が目的で何かをすること、それをする事自体から喜びや満足感が得られるような行動に関連した動機づけ」と定義している。これを日本語学習におきかえるなら、「日本語を学ぶ事自体が目的で何か（日本語学習に関連した行動）をすること、日本語を学ぶ事自体から喜びや満足感が得られるような行動に関連した動機づけ」と内発的動機づけを定義することになる。では、「日本語を学ぶ事（日本語学習に関連した行動）」とは何か、「そこから得られる喜びや満足感」とは何なのか、本研究では、まずそれを定義する必要がある。そこで、前者を「大学の授業や課外（主に自宅）での日本語の学習活動だけでなく、学習者が日本語に接触し、日本語で思考する全ての場面における行動」とし、後者を「その場面で学習者が感じる快適な気持ち、所謂「肯定的感情」を指すものとする。

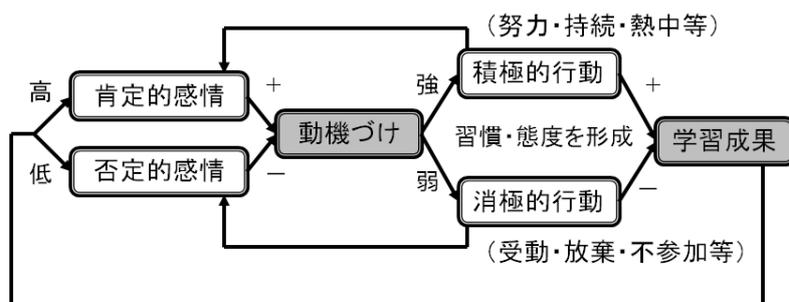


図1 感情を規定要因とした動機づけのプロセス

また、感情は動機づけの一つの規定因と考えられているが、本研究では図1の筆者が考案した「感情を規定要因とした動機づけのプロセス」をモデルとする。このモデルでは、人の行動はその行動における快・不快の感情に密接な関係があることから¹、肯定的感情は動機づけを強めその行動を促進し、逆に否定的感情は

¹ 感情が動機づけに及ぼす基本的なメカニズムは「快を求め、不快を避ける」という快楽原理だとされている。

妨害的に作用する。そして、日本語学習というのは両者によって促される積極的行動（努力・継続・熱中等）と消極的行動（受動・放棄・不参加等）の連続体であり、そのプロセスの中で学習者の習慣（学習の頻度）や態度が形成され、それが学習の成果となって現れるものとする。また、その行動は常に感情と共にあり、その行動の結果、学習の成果が高ければ肯定的感情に、逆に低ければ否定的感情に結びつくのである。そのため日本語学習においてそれに関わる肯定的感情が学習者のやる気を高め自律的な学習を促し、その能力を向上させると考えられる。

2. 本研究の仮説

内発的動機づけによって促される具体的な心理状態として「没頭」がある。例えば、学習場面において学習者が課題に意識を集中したり、その活動に熱中している時に没頭状態となることがあるが、それは「エンゲージメント(engagement)」と呼ばれる。Skinner, et al. (2009) によるとエンゲージメントには、「行動的側面」、「感情的側面」、「認知的側面」の三つの領域があり、ここでは各領域からの分析が行われている。その中の「感情的側面」の心理的状况を示す例に「情熱的である／興味を示している／楽しんでいる／満ち足りている／誇りを感じている／生き生きとしている／興奮している」が挙げられ、そのような状況において人はパ

表1 学業関連感情の領域と例 (Pekrun et al.,2002)

		肯定的感情	否定的感情
課題関連／自己関連の感情	プロセスで体験する感情	楽しさ (enjoyment)	退屈 (boredom)
	将来と関連して体験する感情	予期的嬉しさ (anticipatory joy) 希望 (hope)	絶望 (hopelessness) 不安 (anxiety)
	回想として体験する感情	成功した嬉しさ (joy about success) 満足 (satisfaction) 誇らしさ (pride) 安堵 (relief)	悲しみ (sadness) 落胆 (disappointment) 恥・罪 (shame and guilt)

パフォーマンスを向上させる

オマース質に上せとる。

社会関連の感情	感謝 (gratitude)	怒り (anger)
	共感 (empathy)	嫉妬・妬み (jealousy and envy)
	感嘆 (admiration)	軽蔑 (contempt)
	同情・愛 (sympathy and love)	反感・嫌悪 (antipathy and hate)

(安藤・鹿毛 (2013:205) より一部を改変し、引用した)

また、Pekrun et al. (2002) では、学校場面で体験される学業関連感情を表 1 のように肯定的感情と否定的感情に分類し整理している。それによると、肯定的感情には「課題関連／自己関連の感情」と「社会関連の感情」があり、前者を更に「プロセスで体験する感情－楽しさ」、「将来と関連して体験する感情－予期的嬉しさ・希望」、「回想として体験する感情－成功した嬉しさ・満足・誇らしさ・安堵」の三つの感情に分け、具体的な心理的状况についてそれぞれ示している。この二つの先行研究を合わせると「ある学習行動や活動における肯定的感情はそのパフォーマンスを質的に向上させる」と読み解くことができるが、本研究では「日本語学習における肯定的感情が日本語のパフォーマンスを向上させる」と仮定し、日本語学習の動機づけについて感情論の視点からの分析を試みる。

3. 先行研究

これまで外国語学習の肯定的感情について報告されたもののほとんどが、それを「楽しさ」という言葉で表現し研究を行っているが、今福 (2013) では日本語学習の楽しさに関して台湾で学ぶ学習者 (JFL) 21 名を対象にインタビューを行い、グランデッド・セオリー・アプローチにより日本語学習の楽しさについて分析している。それによるとその楽しさを「授業形態」、「授業内容」、「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にまとめ、そこから「教室内外を問わず学習者が新しい知識を得ること」、「自由な自己表現ができること」、「理解や克服、達成すること」という三つの要因が学習意欲を高め、それを断続して感じる、感じさせることにより効果的な学習が行えるとしている。また、田村(2011)では、ドイツ語圏からの短期留学生 (JSL) 7 名を対象にエピソード・インタビューを実施し、学習への「楽しさ」に至るプロセスモデルを提案した。これは、「有能さ」が自身の成長に重要な役割を果たし、それを得るために自律的に周辺環境などを再解釈することで「関係性」を独自に築くというものである。この研究では「有能さ」、「自律性」、「関係性」から日本語学習の楽しさを感じることで内発的動機づけが高まり、それは同時に効率的に学習に打ち込む原動力となり、学習を継続させるために不可欠な要因となっていることを示唆している。この二つの研究に共通していることは、日本語学習の楽しさは教室の内外に存在し、その楽

しさが自律的学習を促し、様々な場面でその学習の成果を実感すること、達成感を断続的に感じることににより、更にそれが有能感へと繋がるということである。また、教師との関係、クラスメートとの関係、日本人との交流といった日本語話者との関わりの中でそこに楽しさを感じることににより日本語学習に対する動機づけが高まっていくということである。

以上は日本語学習を教室内外にかかわらず包括的に捉えたときの「楽しさ」であるが、森住(1980)ではそれを教室内に限定し、英語授業の楽しさを教師の立場から「練習問題ができる」、「文法や語法の理屈がわかる」、「雰囲気」、「ゲームやことば遊び」、「評価を気にしない」、「参加の実感」、「向上を実感」、「変化に富む」といった八つの楽しさの種類を提起し、これらが「よい授業」への要因となっているとした。また、鈴木(2011)でも同じく教師の立場からその楽しさを「居場所がある」、「わかる」、「できる」、「知りたいと思う」、「成長する」、「参加・表現できる」、「個別に取り組む」、「変化に富む」、「成績と関係ない」といった九つの要素をまとめた。そして、それをもとに鈴木(2012)では英語授業の「楽しさ」に関するアンケートを作成し、関東近県の中高大生(EFL)888名の回答をデータに因子分析を行い、学習者の観点から英語授業の楽しさに、「参加表現」、「言語文化的知識」、「教科書外」、「熟達」、「多様な学び」²の五つの因子を抽出した。ここから見えてくる教室内の「楽しさ」とは、授業という環境の中で教師の説明や学習内容が「わかる」ことであり、次いでそれが「できる」ようになることである。つまり、活発でリラックスした雰囲気の中で、変化に富んだ様々な学びの機会が提供され、時にはクラスメートとの協働の中で自分の居場所を感じながら教室活動に積極的に参加し、その結果、評価・成績とは関係なく、自らの能力の向上を実感することが、教室内における「楽しさ」であると言えよう。

ここまでは日本語学習及び英語授業の「楽しさ」を見てきたが、その「楽しさ」つまり肯定的感情は学習成果にどのような影響を与えるのであろうか。確かに肯定的感情が注意、認知、記憶、期待といった情報処理過程にプラスに働き、注意を広め全体的な認知や処理を高めることは明らかになっているが(山崎, 2006)、それが外国語学習、殊にJFLとしての日本語学習にどう影響するのかといったことに関しては、依然不明な点が多い。そこで、本研究では日本語学習の肯定的感情の構成要素を明らかにした上で、それがどのように学習の成果に影響を及ぼす

² 「参加表現」・・・個人、グループの発表や英語で表現する楽しさに関わるもの
「言語文化的知識」・・・海外の文化、国々、語源、表現を学ぶ楽しさに関わるもの
「教科書外」・・・教科書で学ぶ以外のことを学ぶ楽しさに関わるもの
「熟達」・・・できるようになる楽しさに関わるもの
「多様な学び」・・・ビンゴやパソコンを使った多様な学びの楽しさに関わるもの

のかといったことを中心にそのメカニズムを明らかにする

4. 研究の目的

台湾の大学の日本語学科で学ぶ学習者を対象に日本語学習の肯定的感情とは何かということを質的に分析し、その構成要素を明らかにし、それを元にアンケートの質問項目を作成する(研究1)。そして、量的調査を実施、その結果を集計、分析、因子の抽出を行い、台湾人学習者の「日本語学習の肯定的感情尺度」を作成する。(研究2)。最後に、肯定的感情が日本語能力に与える影響を与えるのか、また与えるのならどのような因子がどう影響を与えるのか明らかにする(研究3)。

5. (研究1) 質的アプローチによる日本語学習の肯定的感情の構成要素の探究

5-1. 方法

日本語学習の肯定的感情とは何かということについてT大学で日本語を専攻する学習者20名に対して、一人10分程度の半構造化インタビューを行った後、それを文字化しKJ法による分析を行った。分析では、まず意味内容を表すセンテンスごとにそれぞれ切片化してその類似性によって分類し、カテゴリーを生成した。

対象1：T大学日本語学科2年に在籍する学習者20名

(20名のうち中国人留学生(香港)2名/全員20歳程度)

調査日：2011年12月28日

その後、上記をもとに同大学大学院修士課程の授業において院生たちがそれまでの自らの日本語学習(外国語学習)を振り返り、ワークショップ形式でその楽しさについて討論を行い、グループごとに発表を行った³。そして、その結果をもとに上記の学部学生を対象とした分析結果を修正、補完し、最終的に日本語学習の肯定的感情を九つのカテゴリーに分類した。

対象2：同大学大学院修士課程に在籍する学生13名

(13名うち日本人2名/全員20代で、ほとんどが20代前半)

期間：2012年2月後半～3月前半

5-2. 分析と考察

次に導き出されたカテゴリー、サブカテゴリーを意味の観点から収束、精緻化し、文章化した。以下、カテゴリー：【 】, サブカテゴリー：《 》、サブカ

³ 筆者が担当する大学院の科目「第二語言習得研究(二)」の授業の一環として質的研究法についての講義を行った後、自己の経験をもとに台湾人学生の場合は日本語学習を、日本人学生の場合は英語や中国語等、既習の外国語の学習を想定し、その楽しさについて考えさせた後、KJ法を用いて分析させた。

テゴリーの一段階前のカテゴリー：〈 〉、記述されたデータ：「 」で示す。
なお、日本語学習の肯定的感情の構成については図1のように図解化した。

カテゴリーA：【日本語理解】

日本語に関して分からないことが分かるようになった時の喜びである。これには二つのサブカテゴリーがあり、まず一つは《日本語の新知識の獲得》時の喜びである。例えば、「日本語の単語や文法が分かるようになった」「日本語の微妙なニュアンスが理解できた」等である。もう一つは、《日本語による理解》、つまり自分の興味のあることについて日本語で理解できた時、例えば、自分の好きな「雑誌や小説が日本語で読めた時」「日本語の歌の歌詞が理解できた時」等もこれに含まれる。但し、これは日本語で未知の情報や知識を得ることができたという喜びというよりも、理解しようとした日本語が理解できた時に感じる喜びである。

カテゴリーB：【日本理解】

大学の授業で〈日本の歴史や文化〉について学んだ時、また日本語で書かれたものや日本のドラマ、教師や先輩の体験談を通して〈日本事情〉について新しい知識を得た時等、日本について理解した時の喜びである。

カテゴリーC：【サブカルチャー】

日本のサブカルチャーに接する楽しさである。その代表となるのが日本の〈マンガ・アニメ・ゲーム〉、〈ドラマ〉で、これらを日本語の字幕等を使わずに楽しめた時、また「日本のポップソングが歌える」ようになった時や日本の「好きな芸能人のインタビュー内容が理解できた」時等に感じる楽しさ。

カテゴリーD：【日本語での交流】

日本語を使って日本人や日本語話者との〈交流〉ができた時の喜びである。例えば、「日本人に台湾を紹介したり」、「日本人とおしゃべりをしたり」、「自分の考えや気持ちを日本語で伝えられた」時に感じる楽しさ。また、日本人だけではなく日本語を通して「同じ趣味を持つ人と交流できた」時や日本語を解する「外国人の友達ができた」時に感じる嬉しさ。〈交流〉における意思伝達は主にオーラルコミュニケーションで、そのやりとりは内発的な欲求により行われるものである。

カテゴリーE：【実用】

日本語を使って〈誰かの助け〉になることができたり、何らかの〈恩恵や報酬〉を得た時の喜びである。例えば、「日本語を知らない人に通訳して喜んでもらえた」時や「アルバイトで日本人客と話せた」時、「日本語の看板や説明書が読めた」時、「日本の新しい情報を日本語で手に入れられた」時等である。

カテゴリーF：【将来的実利】

日本語を身につけることで自身のステータスを上げることができ、近い将来直面する進路の選択場面においてそれが有利に働いたり、待遇においても優遇されるような〈将来的な恩恵や報酬〉が予測できた時に感じる喜びである。例えば、日本語を身につけられれば、将来それは自分を守る「一つの武器となり、自分自身の競争力を高められる」、「就職に有利」になると感じたり、在学中においても「日本留学の資格が得られる」「時給の高いバイトに就くことができる」と思うと嬉しく感じる。また、自分の〈将来の趣味〉として、「日本を旅行する時に使える日本語能力が身に付いた」と実感できた時の喜びもこれに含まれる。

カテゴリG：【教室活動】

教室内の学習活動の楽しさを指す。これは、与えられた課題、例えばロールプレイや寸劇、シャドーイング、ゲーム等、特に「日本語の会話の活動がうまくできた」「勉強した日本語を話せるようになった」時、「授業の目標が達成できた」時の〈達成感〉、また〈教師〉の話が「興味深い」ものであったり「授業内容が面白い」時に感じる楽しさである。

カテゴリH：【親和感】

授業でいい友達ができたりした時や気の合う〈クラスメート〉と一緒に勉強したり、課題を完成できたりした時に感じる喜び。また、〈いい雰囲気〉のクラスで勉強した時の居心地の良さ、安心感。

カテゴリI：【成長の実感】

「試験で良い成績が取れた」時等に「自分自身の日本語《能力の向上》を実感できた」時の嬉しさや、「日本語を通じて自らの〈視野の広がり〉を感じた」時の喜び。また、誰かに「日本語を教えることができた」時、「他人に自分の日本語能力を褒められたり認められた」時に感じる〈誇らしさ〉や「ある場面で、自分だけ日本語ができた」時、「日本語能力が他人より秀でている」と感じた時の〈優越感〉、それらによって自他共に自らの成長が認められ、その身につけた日本語能力によって《有能感》を実感できた時に感じる喜び。

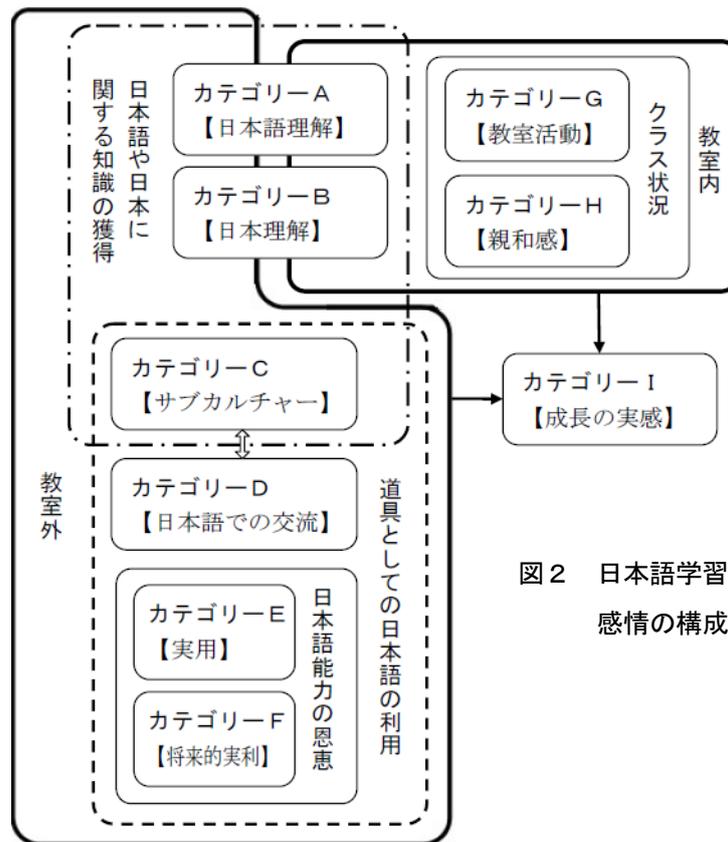


図2 日本語学習の肯定的感情の構成図

以上のカテゴリ-A から I までをまとめると日本語学習の肯定的感情は図2 のようになる。これを見るとまずその楽しさや喜びは大きく分けて**教室内**と**教室外**で感じるものに分けることができる。**教室内**で感じる楽しさには、【教室活動】とクラスメートとの【親和感】で構成される**クラス状況**の中で【日本語理解】と【日本理解】をどう促すか、つまり言語不安が適度に抑えられたいい雰囲気の中で如何に日本語の知識を増やし、運用能力を高めるか、また日本に関する見識を深められるかがその肯定的感情を構成する重要な要素となっている。一方**教室外**においても、【日本語理解】と【日本理解】の他に【サブカルチャー】を含めた**日本語や日本に関する知識の獲得**もその一つの領域を形成し、特に日本の【サブカルチャー】、例えばマンガやアニメ、ゲーム、ドラマ、歌等は、教室外での肯定的感情の中核となっている。また、**教室外**のもう一つの領域に実際に学んだ日本語を使って、【サブカルチャー】を楽しんだり日本語話者と【日本語での交流】ができたり、また日本語能力の恩恵として何かに貢献することや何らかの見返りや報酬を受けたりすること（【実用】）、日本語ができることで将来的な利益が予測できること（【将来的実利】）といったことからなる**道具としての日本語の利用**がある。なお、【サブカルチャー】は興味のある者なら誰でも楽しむことができる内向的嗜好であるのに対し、

【日本語での交流】は自らの日本語能力にある程度の自信を持ち、積極的に日本語話者との交流を楽しもうとする外向的嗜好であるため、これを楽しむには日本語でのコミュニケーション能力と本人の積極性が大きくかかわっている。そして、教室の内外においてことあるごとに感じる、努力の対価としての自らの【成長の実感】も学習者の喜びの一つとなっている。

5-3. 量的研究のための質問項目の作成

上記の質的研究によって明らかになった九つのカテゴリーをもとにアンケート調査⁴のための43の質問を設定した。なお、各質問の先頭にある番号はアンケートでの番号である。

カテゴリ A：【日本語理解】

- 1.日本語の微妙なニュアンスが分かるようになった時、嬉しいと思う。
- 4.日本語の歌詞が理解できた時楽しい。
- 11.分からない単語や文法があった時、自分で辞書を調べて分かるようになると嬉しいと思う。
- 14.自分で好きなことを日本語で理解できた時は、嬉しいと思う。
- 23.雑誌や小説が日本語で読めた時、楽しい。

カテゴリ B：【日本理解】

- 9.日本語やドラマを通して、異文化を理解できた時、嬉しいと思う。
- 16.それまでに知らなかった日本の文化や歴史の知識を得た時は、楽しいと思う。
- 26.先生から日本事情や自分の経験談を聞いた時、楽しいと思う。

カテゴリ C：【サブカルチャーの享受】

- 19.漫画で書かれた日本語の駄洒落やジョークが分かった時は楽しいと思う。
- 28.ドラマやアニメを見る時字幕がなくても分かった時、楽しい。
- 33.好きな芸能人のインタビュー内容が理解できた時、楽しい。
- 38.ゲームをしている時字幕が理解できると楽しい。
- 43.日本語の歌詞を見みながら、歌えるようになった時、楽しい。

カテゴリ D：【日本語での交流】

- 22.日本語を通して、同じ趣味を持つ友達と交流できた時、楽しい。
- 27.日本人に台湾を紹介したり、案内した時、楽しい。
- 30.日本人と日本語でおしゃべりできるようになった時、嬉しいと思う。
- 37.日本語を通して外国人の友達ができた時、嬉しい。
- 42.自分の考えや気持ちを日本語で伝えられた時、嬉しい。

⁴ 5段階のリッカート尺度を用いた。

カテゴリ E : 【実用】

- 3.日本語の看板や説明書が読めた時、嬉しい。
- 13.誰かに日本語を通訳した時、楽しい。
- 18.日本の新しい情報を日本語で手に入れられた時、嬉しい。
- 32.アルバイトで日本人客と話せた時、楽しい。

カテゴリ F : 【将来的実利】

- 8.将来日本を旅行するための日本語能力が身に付いたと考えると嬉しい。
- 24.日本留学の資格が得られたら、嬉しいと思う。
- 29.日本語ができて、時給の高いバイトに就くことができたら嬉しいと思う。
- 34.日本語を一つの武器として、自分自身の競争力を高められた時は嬉しいと思う。
- 39.日本語が将来就職に有利になると思うので、学習するのが楽しい。

カテゴリ G : 【教室活動】

- 6.授業で新しいことを習った時、楽しいと思う。
- 31.学んだ日本語を生かして、日本人教師や学生と話せるようになった時、楽しいと思う。
- 25.授業の目標が達成できた時、楽しいと思う。
- 36.日本語の教室活動がうまくできた時、楽しいと思う。
- 41.クラスで日本語を使う機会があった時、楽しいと思う。

カテゴリ H : 【親和感】

- 2.日本語の授業で同じ趣味の人と出会った時、嬉しいと思う。
- 7.授業でクラスメートと一緒に課題を完成できた時、楽しいと思う。
- 12.クラスメートと一緒に勉強するのが、楽しいと思う。
- 17.いい雰囲気の中で勉強するのが楽しいと思う。

カテゴリ I : 【成長の実感】

- 5.他人に日本語能力を褒められたり認められた時、嬉しいと思う。
- 10.他人に日本語や日本事情を教えることができた時、楽しいと思う。
- 15.ある場面で、自分だけ日本語ができた時、楽しいと思う。
- 20.試験で良い成績が取れた時、嬉しいと思う。
- 21.日本語を通じて、自分の視野が広がったと感じた時、嬉しいと思う。
- 35.自分の日本語能力が他人より秀でていた時、嬉しいと思う。
- 40.自分自身の日本語能力の上達を実感できた時、嬉しいと思う。

6. (研究2) 「日本語学習の肯定的感情尺度」の作成

6-1. 方法

T大学の日本語学科に在籍する4年生、236名を対象に2013年4月にアンケート調査を行い、男女197名分（平均年齢22.4歳 SD1.87）の有効回答を得た（有効回答率83.5%）。その後、その調査結果をデータに探索的因子分析を行い、最終的に日本語学習の肯定的感情因子を四つに分類した。

表2 (研究2) 被験者の内訳

	日間部	夜間部	不明	男性	女性	不明
人数	142	54	1	46	142	9
合計	197					

6-2. 分析と考察

まず、アンケートの43項目の平均値と標準偏差を算出し、天井効果（項目8・9）の見られた2項目を以降の分析から除外した。次に残りの41項目に対して主因子法による因子分析を行ったところ、固有値の変化は17.54、2.46、1.89、1.37、1.30、…というもので、4因子構造が妥当であると考えられた。そこで再度4因子と仮定し、主因子法・プロマックス回転により因子分析を行った結果、因子負荷量が.40未満の8項目（項目3・5・10・11・21・24・35・43）を除き、再度同様の因子分析を行った。そして、更に2項目（14・42）を削除し同様に因子分析を行った。なお、回転前の4因子で31項目の全分散を説明する割合は59.19%であった。プロマックス回転後の最終的な因子パターンと因子間相関を表3に示す。

表3 因子分析結果（プロマックス回転後の因子パターン）

項目	I	II	III	IV
I 日本語によるコミュニケーション ($\alpha = .91$)				
32.アルバイトで日本人客と話せた時、楽しい。	.949	.105	-.130	-.124
30.日本人と日本語でおしゃべりできるようになった時、嬉しいと思う。	.901	-.033	.018	-.010
29.日本語ができて、時給の高いバイトに就くことができたら嬉しいと思う。	.777	-.213	.092	.002
15.ある場面で、自分だけ日本語ができた時、楽しいと思う。	.768	.093	-.212	-.003
31.学んだ日本語を生かして、日本人の先生や学生と話せるようになった時、楽しいと思う。	.604	.055	-.027	.203
37.日本語を通して外国人の友達ができたと嬉しい。	.586	.027	.122	.057
27.日本人に台湾を紹介したり、案内した時、楽しい。	.581	.109	.011	.056
34.日本語を一つの武器として、自分自身の競争力を高められた時は嬉しいと思う。	.471	-.104	.110	.332
II クラスメートと教室活動 ($\alpha = .89$)				
12.クラスメートと一緒に勉強するのが、楽しいと思う。	-.139	.772	.056	.039
7.授業でクラスメートと一緒に課題を完成できた時、楽しいと思う。	-.010	.678	-.252	.190
17.いい雰囲気のクラスで勉強するのが楽しいと思う。	-.040	.671	-.050	.126
2.日本語の授業で同じ趣味の人と出会った時、嬉しいと思う。	-.090	.634	.244	-.085
6.授業で新しいことを習った時、楽しいと思う。	.039	.548	.026	.130
22.日本語を通して、同じ趣味を持つ友達と交流できた時、楽しい。	.249	.522	.054	.043
18.日本の新しい情報を日本語で手に入れられた時、嬉しい。	.236	.482	.259	-.214

16.それまでに知らなかった日本の文化や歴史の知識を得た時は、楽しいと思う。	.096	.448	.264	-.102	
13.誰かに日本語を通訳した時、楽しい。	.375	.432	-.055	-.073	
23.雑誌や小説が日本語で読めた時、楽しい。	.016	.401	.395	.037	
III サブカルチャー ($\alpha = .83$)					
19.マンガで書かれた日本語の駄洒落やジョークが分かった時は楽しいと思う。	-.153	.154	.809	-.141	
38.ゲームをしている時字幕が理解できると楽しい。	-.105	-.041	.754	-.027	
28.ドラマやアニメを見る時字幕がなくても分かった時、楽しい。	.001	-.160	.728	.235	
33.好きな芸能人のインタビュー内容が理解できた時、楽しい。	.253	-.139	.495	.136	
4.日本語の歌詞が理解できた時、楽しい。	.187	.101	.438	.088	
1.日本語の微妙なニュアンスが分かるようになった時、嬉しいと思う。	.202	.095	.411	-.004	
IV 自らの日本語学習に対する満足感 ($\alpha = .88$)					
36.日本語の教室活動がうまくできた時、楽しいと思う。	.067	.082	.118	.615	
20.試験で良い成績が取れた時、嬉しいと思う。	-.019	.072	.003	.587	
39.日本語が将来就職に有利になると思うので、学習するのが楽しい。	.301	-.048	-.151	.576	
41.クラスで日本語を使う機会があった時、楽しいと思う。	.027	.370	-.072	.535	
25.授業の目標が達成できた時、楽しいと思う。	-.070	.491	-.157	.499	
26.先生から日本事情や自分の経験談を聞いた時、楽しいと思う。	-.109	.214	.206	.493	
40.自分自身の日本語能力の上達を実感できた時、嬉しいと思う。	.316	-.076	.199	.486	
	因子間相関	I	II	III	IV
	I	—	.58	.62	.70
	II		—	.57	.58
	III			—	.56
	IV				—

本研究では日本語学習の肯定的感情の因子をそれぞれ以下のように呼ぶこととする。なお、信頼性についてはクロンバックの α 係数を算出し、尺度の内的整合性の検討をしたところ、全ての因子において十分な数値が得られた。

第一因子：日本語によるコミュニケーション

日本人の観光客や教師、留学生と話せた時、日本語ができる外国人と日本語を通して友達になれた時等、日本語話者と日本語によるコミュニケーションができた時の楽しさ。日本語ができることで、時給の高いバイトに就くことができたり、自分自身の競争力が高められたと感じた時の嬉しさ。

第二因子：クラスメートとの学び

いい雰囲気の中で気の置けない仲間と一緒に勉強したり、クラスメートと課題を完成させていく中で感じる楽しさ。また、そのような授業の中で教師やその他のリソースから日本や日本語について新しい知識を得た時の喜び。

第三因子：サブカルチャー

マンガやアニメ、ゲーム、ドラマ、ポップソング、芸能人、いわゆる日本のサブカルチャーを日本語で理解できた時の楽しさ。

第四因子：自らの日本語学習に対する満足感

試験で良い成績を取ったり、授業で日本語による活動がうまくでき目標が達成

できた時、自分の日本語能力の上達を実感し、それが将来のためにもなると感じた時、また授業で教師の話がおもしろいと思った時等を感じる、日本語学習における満足感。

7. (研究3) 日本語学習の肯定的感情と日本語能力⁵との関係

7-1. 方法

表2の被験者の日間部の学生のうち、2012年7月7日に行われた日本語能力試験のN1を受験しその結果⁶が把握できた男女84人(平均年齢22.1歳 SD0.82)を対象とし、「日本語学習の肯定的感情」因子と成績との関連について分析する。そしてその内訳については、表4に示す。なお、以降の分析において必要なことから被験者をその成績によって二分し、成績の高いグループを「(成績)上位群」、低いグループを「(成績)下位群」とする。

表4 (研究3) 被験者の内訳

	人数	男性	女性	不明	成績の 最大値	成績の 最小値	成績の 平均値	SD
成績上位群	42	16	25	1	180	94	118.7	22.3
成績下位群	42	2	39	1	91	25	67.1	17.0
全体	84	18	64	2	180	25	92.9	31.9

7-2. 分析と考察

7-2-1. 日本語学習の肯定的感情強度の上位と下位

日本語学習の肯定的感情の強度(順位)について確認するため各質問項目の平均値を算出し、その下位3項目(表5)と上位10項目(表6)を見てみる。まず、表5はその肯定的感情のうち最も強度の低い(平均値が小さい)もので、全て教室内で感じる楽しさというのが特徴的である。学習者は確かに教室内で日本語が分かるようになる喜びやできるようになった達成感等を感じているが、これらの項目が最下位になったのは、クラスメートとの協働や日本語での会話、発表等で感じる第二言語不安が影響したためだと考えられる。堀越(2010)で指摘したとおり、例えば学習者同士の人間関係においてグループ活動ではメンバーと軋轢を

⁵ 本研究では成績のデータに日本語能力試験N1の結果を利用していることから、この「日本語能力」とは主に日本語の言語知識を指し、運用能力はそれに含まれていない。

⁶ 日本語能力試験(JLPT)N1には、言語知識(文字・語彙・文法)・読解・聴解の3科目があり、それぞれ60点満点、合計180点満点で評価される。本研究では、この合計点を分析の対象とする。

生じさせないために気遣いをし、実際生じてしまった際には不満や憤りを感じ、また自分の日本語能力では迷惑をかけるのではないかといった心配や教師に指名されクラスメートの前で日本語を話す時には焦りや緊張を感じ、そしてそれが失敗した時には恥ずかしさを感じる。そのような否定的感情が教室内の肯定的感情を相殺しているからだと考えられる。確かに教師が学習者の否定的感情を全て取り除くことはできないが、教室内でそれを学習者に極力感じさせないように配慮することの必要性をこの結果は示唆している。

表5 日本語学習の肯定的感情下位3項目

順位	項目	質問	カテゴリ	平均値	SD
1	7	授業でクラスメートと一緒に課題を完成できた時、楽しいと思う。	H	3.33	0.87
2	12	クラスメートと一緒に勉強するのが、楽しいと思う。	H	3.61	0.78
3	41	クラスで日本語を使う機会があった時、楽しいと思う。	G	3.71	0.86

次に表6の肯定的感情の強度が強い（平均値が大きい）ものから十項目について見ると、その内容に共通する特徴としてそれが教室内で感じる楽しさはなく、旅行、趣味、バイト、ドラマ、歌、日本人や外国人との日本語での交流等、教室外で感じるものが多いことが分かる。確かにそれぞれ学習者が興味を持ちやすい事柄ではあるが、教室外という状況においては先に述べた第二言語不安をあまり感じることはないということも、上位にランクした一つの要因だと考えられる。

表6 日本語学習の肯定的感情上位10項目

順位	項目	質問	カテゴリ	平均値	SD
1	8	将来日本を旅行するための日本語能力が身に付いたと考えると嬉しい。	F	4.63	0.53
2	14	自分で好きなことを日本語で理解できた時は、嬉しいと思う。	A	4.38	0.70
3	29	日本語ができて、時給の高いバイトに就くことができたなら嬉しいと思う。	F	4.33	0.76
4	40	自分自身の日本語能力の上達が実感できた時、嬉しいと思う。	I	4.31	0.74
5	9	日本語やドラマを通して、異文化を理解できた時、嬉しいと思う。	C	4.30	0.78
6	30	日本人と日本語でおしゃべりできるようになった時、嬉しいと思う。	D	4.27	0.67
	4	日本語の歌詞が理解できた時楽しい。	A	4.27	0.80
8	36	日本語を通して外国人の友達ができた時、嬉しい。	D	4.26	0.72
9	35	自分の日本語能力が他人より秀でていた時、嬉しいと思う。	I	4.25	0.73
	5	他人に日本語能力を褒められたり認められた時、嬉しいと思う。	I	4.25	0.80

7-2-2. 質問項目と日本語能力試験の成績との関係

それぞれの質問項目が日本語能力試験N1の成績に与える影響を確かめるため、質問項目のデータを独立変数、成績を従属変数として重回帰分析を行った。その結果、成績に対する標準偏回帰係数が有意な値を示したのは、表7の五つであった。この五つの項目はその順序からみると、12位から39位に位置するものであり、このことから肯定的感情の強度が強いからと言ってそれが成績に直接繋がるというわけではないことが分かる。では、なぜ表7の五項目が成績に有意な正の影響を与えるのか考察するに、23と19は雑誌や小説、またマンガの微妙なニュアンスを理解しようとするもので、27も日本人との接触場面においての日本語でのインターアクション行動であり、両者とも比較的難易度の高い日本語の認知プロセス⁷を伴った楽しさであるため、それ自体が日本語の習得に大きく関わっていると考えられる。21も日本語を用いた認知的行動の結果、それによってもたらされる自らの成長（視野の広がり）を喜ぶものであり、そう感じるに至るまでに乗り越えた壁はおそらく高いものであったことは想像に難くない。また、39は調査対象が大学の四年生で調査を行ったのは卒業を控えた時期であったことから、彼らにとって就職は自らの進路に関する喫緊の課題であるため、それを解決する方法の一つとしてそれまでに努力して身につけてきた日本語の存在を自身に確認できた時の安堵感とその肯定的感情に結びついたものと思われる。以上のように、日本語学習の肯定的感情と日本語能力との関係は、それが楽しければ何でもいいというわけではなく、それを楽しむ際の行為や行動の難易度の高さが日本語能力の向上に影響していると考えられる。

表7 質問項目と成績の重回帰分析結果

順位	項目	質問	カテゴリ	β	
12	23	雑誌や小説が日本語で読めた時楽しい。	A	.605	**
19	19	マンガで書かれた日本語の駄洒落やジョークが分かった時は楽しいと思う。	C	.521	*
26	39	日本語が将来就職に有利になると思うので、学習するのが楽しい。	F	.521	*
20	21	日本語を通じて、自分の視野が広がったと感じた時、嬉しいと思う。	I	.416	*
39	27	日本人に台湾を紹介したり、案内した時、楽しい。	D	.338	*
				R^2	.42 **

* $p < .05$, ** $p < .01$, β : 標準偏回帰係数

注: 有意なもののみ表記してある

⁷ インプットの「気付き」「理解」「内在化」「統合」という一連のプロセス

7-2-3. 日本語学習の肯定的感情因子と日本語能力試験の成績との関係

成績別の三つのグループを独立変数、6-2で抽出された四つの因子の下位尺度得点を従属変数とした分散分析を行ったところ、「Ⅲサブカルチャー」($F(1,81) = 8.14, p < .01$)のみ有意差が見られ、図3のように「成績上位群 > 成績下位群」となり、成績が上位の者のほうが下位より者よりも「サブカルチャー」因子が有意に強いことが分かった。

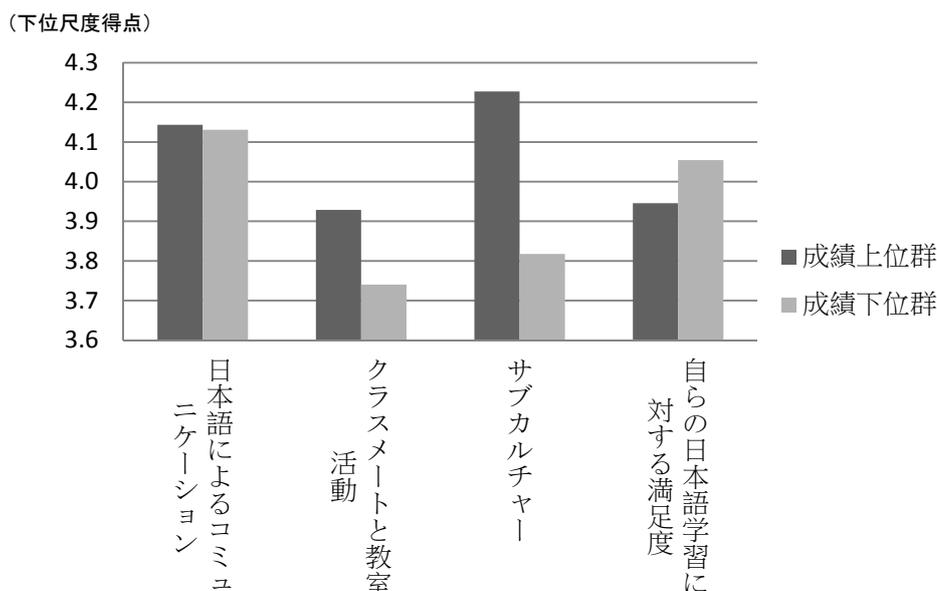


図3 成績別グループの比較

そこで「Ⅲサブカルチャー」因子が日本語能力試験 N1 の成績に与える影響を確かめるべく、四つの因子の因子得点を独立変数、成績を従属変数に重回帰分析を行った。図4は分析の結果に基づくパス図であるが、成績に対する標準偏回帰係数が有意且つ正の値を示したのは「Ⅲサブカルチャー」($\beta = .54, p < .001$)で、逆に「Ⅳ自らの日本語学習に対する満足感」($\beta = -.40, p < .05$)が負の値を示したことから、「Ⅲサブカルチャー」が高ければ成績にプラスの影響を与え、「Ⅳ自らの日本語学習に対する満足感」が高ければ、マイナスの影響を与えたと考えられる。つまり、日本のサブカルチャーについて興味を持ち、マンガやアニメ、ゲーム、テレビドラマ、ポップソング等を中国語を使わずに日本語で楽しもうとする行為は日本語能力の向上に促進的に働き、逆に試験の成績や学習の成果等に対する満足感はその向上に妨害的に作用していることがわかった。なお、各因子間の相関はその全てに比較的強い正の相関があり、因子Ⅰ～Ⅲの値が高いと因子Ⅳも高くなり、成績に悪影響を及ぼすことから、因子Ⅰ～Ⅲの楽しさや喜びを感じながら、自らの日本語学習やその能力に満足ことなく向上心を保ち続けられるかが学習のポイントとなる。

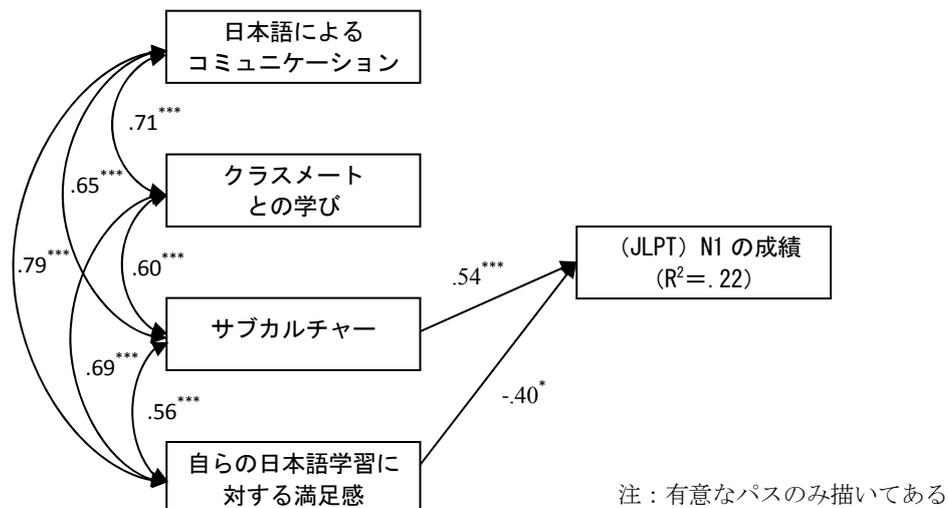


図4 「日本語学習の楽しさ」因子と日本語能力試験 N1 の成績のパス図

8. まとめと今後の課題

日本語の学習場面は教室内や家庭学習（宿題、試験対策等）に限られるものではなく、それ以外にも学習者が望めば日本語との接触の機会は無数に存在する。特に後者の場合、肯定的感情を伴う行動がその大半を占めており、特に日本のサブカルチャーを楽しもうとする中で日本語の認知プロセスを伴った行動の量が日本語能力の向上を左右していることが分かった。例えば、日本のテレビドラマやアニメが好きで日常的に見たり、日本の漫画や小説が面白くて読みふけったり、日本のポップソングの歌詞を理解し聞いたり歌ったりすることなど、日本語で生活を楽しもうとすることが日本語の習得を早め、またそのような行動が日本語学習の動機づけを高めているのである。そして、その動機づけの高まりが家庭学習や授業での学習者の覚醒を喚起して集中力を高め、エンゲージメントの状態に入りやすくし、そのパフォーマンスを更に高めるのである。このように日本のサブカルチャーに興味を持ち、そこから楽しさや喜び等の肯定的感情を抱きながら日本語に向き合うことで学習に適した態度と、家庭及び授業での自律的な学習の習慣化が促されると考えられる。つまり、この、学習者が“日本語の勉強”と意識していない肯定的感情を伴った学習行動にこそ日本語上達の鍵が隠されているのである。

また、本研究から見えてくる教師の役割としては、教授者として学習者にとって有益な情報（日本語の知識、日本語運用能力、日本事情に関する知識等）をいかに興味深く効率的に与えるか、ということである。つまり、「わかる」こと・「できる」ようになることが学習者にとっての大きな喜びであり、その喜びは次の喜

びを導くための呼び水となる。そのため教師は日本語に関する専門知識とその運用能力を高めるための教授技術を身に付けておくことはもちろん、日本に関する情報や最新事情にも関心を持ち、その知識を常に更新するようしておいたほうがよいだろう。またその一方で教師はコーディネーターとしてクラスの学習目標を設定し学びをデザインすること、そしてその学びの中でファシリテーターとして学習者を支援することが求められるが、その際学習者の否定的感情を抑え、如何に肯定的感情を高めるかを念頭におき指導していくべきである。例えば、課題は学習者にとって興味のあるものか、その課題の難易度は適度で完成時には達成感を感じられるか、それをグループで行わせる場合メンバーの組み合わせに配慮しているか、また学習者の決定を支持し、問題が起こったときには一緒に考え、適切なアドバイスや励ましの言葉をかけているかなど、学習者がそのクラスで安心して学べるかを常に確認し、日本語学習に最適な環境を提供することが求められるのである。

「好きこそものの上手なれ」という諺がある。「好き」という言葉の裏にはそれに対する興味と、それをする際の楽しさや喜び、嬉しさ、満足感などの肯定的感情が随伴し、それが人のある行動に突き動かし、その行動を継続させ、その結果、一定の成果を得、またそこから喜びを感じ、次の行動を起こさせる。これは、そのようなプロセスの中で肯定的感情が原動力となり、人はある物事に習熟し、熟達していくのだということを表した諺である。本研究では日本語学習の肯定的感情が学習者のやる気を高め自立的な学習を促し、その能力を向上させるためのメカニズムの一端が明らかとなったが、この結果は本研究の仮説及び日本語を例にこの諺を実証すると同時に、教師は学習者に「日本語（日本語学習）が好き」と思われるようにするためにはどのような教室活動を行い、そこでどう指導をしていくべきか自らの“教え方”について常に考えることの必要性を示唆しているものと思われる。

最後に、本研究では感情論の視点から日本語学習の肯定的感情が日本語能力に及ぼす影響について論じたが、今後は第二言語不安を内包する否定的感情の構成要素についてもまとめ、肯定的感情と否定的感情とが互いにどう影響を与え合いながら、動機づけを規定し、学習者の日本語学習の継続を支えているのか質的量的両面から明らかにすることを課題としたい。

付記 2013年11月30日に東呉大学において開催された「2013年台湾日語教育研究国際學術研討會」で口頭発表を行い、その内容に加筆修正したものである。

参考文献

- 安藤寿康・鹿毛雅治 (2013) 『教育心理学 教育の科学的解明をめざして』, 慶應義塾大学出版会
- 今福宏次 (2013) 「JFL学習プロセスにおける「楽しさ」に関する一考察」『台湾日語教育學報』第二十一号, 台湾日語教育學會, pp.1-21
- 鹿毛雅治 (2013) 『学習意欲の理論—動機づけの教育心理学』, 金子書房
- 鈴木政浩 (2011) 「大学における『楽しい』授業の創り方」『新英語教育』No.501, pp.10-12
- 鈴木政浩 (2012) 「英語授業における「楽しさ」の要因に関する研究」『関東甲信越英語教育学会誌』26, 関東甲信越英語教育学会, pp.1-13
- 田村知佳 (2011) 「ドイツ語圏日本語学習者における内発的動機づけ: 短期留学生を対象としたインタビューで語られた学習への「楽しさ」からみる (博士論文紹介)」『言語文化と日本語教育』42号, p130
- 堀越和男 (2010) 「動機づけと第二言語不安が日本語学習の成果に与える影響—台湾の日本語学科で学ぶ学習者を対象に—」『台湾日本語教育學報』第十五號, 台湾日語教育學會, pp.127-156
- 森住衛 (1980) 「楽しい授業とは何か」『英語教育』4月号, 大修館書店, pp.56-57
- 山崎勝之 (2006) 「ポジティブ感情の役割—その現象と機序」『パーソナリティー研究』第14巻, 第3号, pp.305-321

Dörnyei, Z. (2001). *Teaching and researching motivation*. Harlow, UK: Longman/Pearson Education.

Skinner, E. A., Kindermann, T. A., Connell, J. P., & Wellborn, J. G. (2009). Engagement as an organizational construct in the dynamics of motivational development. In K. Wentzel & A. Wigfield (Eds.), *Handbook of motivation in school* (pp. 223-245). Mahwah, NJ: Erlbaum.

Pekrun, R., Goetz, T., Titz, W., & Perry, R. P. (2002). Academic emotions in students' self-regulated learning and achievement: A program of quantitative and qualitative research. *Educational Psychologist*, 37, 91–106.

資料

1. 質的研究における半構造化インタビューの質問
 - 1.T 大学に入学する前、どうして日本語を勉強したいと思いましたか。
 - 2.日本語を勉強していて、どんな時に「楽しい」と思いますか。
 - 3.日本語を勉強していて、どんな時に「嬉しい」とか「良かった」と思いますか。

- 4.大学の日本語授業（教室活動）で「楽しい」と思う時はどんな時ですか。
- 5.日本語学習の目標を教えてください。

2. 量的研究における質問項目

1. 當我能夠理解日語中微妙的語感差異時感到很開心。
2. 我認為在日語課堂上遇到志同道合的朋友很開心。
3. 看懂日文的招牌或說明書時會感到很高興。
4. 當能夠理解日語歌詞的意思時感到很愉快。
5. 自己的日語能力受到別人誇獎或認可的時候，會感到很高興。
6. 我認為在課堂上學習到新的東西是一件令人快樂的事。
7. 我認為在課堂上與同學共同完成老師指定的課題時很開心。
8. 將來去日本旅行時，若自己的日語能力能派上用場的話會很開心。
9. 透過日語或日劇了解異國文化時，會感到很開心。
10. 能夠向別人說明日語或有關日本的風俗民情的時候，會感到很快樂。
11. 碰到不懂的單字或文法時，自己查字典後能夠了解意思與用法很開心。
12. 我認為與同學們一起學習日語是一件開心的事。
13. 幫別人翻譯日語時感到很高興。
14. 能用日語理解自己喜歡的事物時，我覺得很高興。
15. 在某個場合，只有自己會日語的時候，會感到很開心。
16. 當我學習到以前不知道的日本文化或歷史知識時會很開心。
17. 我認為能在氣氛良好的班級中學習日語很快樂。
18. 能透過日語取得來自日本的資訊時會感到很高興。
19. 當能理解日語漫畫中所出現的雙關語或笑話時，會感到很開心。
20. 考試時能拿到好成績，會感到很高興。
21. 我認為在學習日語的過程中可透過日語增廣見聞很開心。
22. 課餘時間透過日語和自己興趣相同的人進行交流時，感到很愉快。
23. 課餘時間能看懂日文的原文雜誌或小說時感到很高興。
24. 通過考試取得赴日留學資格時，會讓我覺得很開心。
25. 當達到課程目標時，會感到很快樂。
26. 我認為在課堂上聽老師談及日本情報或經驗談時很有趣。
27. 課餘時間向日本人介紹台灣或接待日本人時感到很愉快。
28. 看日劇或日本動漫，即使沒有字幕也能聽懂時感到很愉快。
29. 因懂日語能得到時薪較高的打工機會的話，會讓我覺得很高興。
30. 可以用日語跟日本人聊天，會感到很高興。
31. 當我能運用學習過的日語和日本老師或同學溝通時很開心。

32. 若打工時能和日本客人交談會感到很開心。
33. 能理解喜歡的日本藝人的專訪內容時感到很高興。
34. 將日語當作一種專長，提升自己的競爭力時，我會覺得很開心。
35. 當自己的日語能力比別人還來得優秀時，會很高興。
36. 當能順利進行日語的課堂活動時我會感到很開心。
37. 能透過日語交到外國朋友時感到很開心。
38. 玩日本電玩遊戲時，若能理解其文字內容，我會感到很愉快。
39. 認為學習日語對將來的就職有利，所以學習日語很快樂。
40. 實際感受到自己日語能力提升時，我會很高興。
41. 我認為在課堂中能有使用日語的機會很快樂。
42. 能用日語表達自己的想法或心情時感到很高興。
43. 能看著歌詞跟著音樂唱日語歌曲時感到很開心。