



2024年度  
日本語・日本文化研修留学生

---

---

研究レポート集 XXII

2025年9月  
三重大学 国際戦略機構

---

---

## ❀目次❀

2024年度 日本語・日本文化研修留学生 名簿	1
◆ 「アニメ『鋼の錬金術師』における役割語の用法と人物表現」 FILANOVICH ULADZISLAU フィラノヴィチ・ウラジスラウ (ベラルーシ・ミンスク国立言語大学)	2
◆ 「バーチャルユーチューバーによる言語習得： インドネシア人の日本語学習者の聴解力」 ISLAM HAMZAH HASAN IZZUL イスラム ハムザー ハサン イズブル (インドネシア・パジャジャラン大学)	16
◆ 「日本の英語教育制度と教育問題への対策」 TRENCHEV GEORGI SPASOV トレンチェブ ゲオルギ スパソブ (ブルガリア・ソフィア大学)	33
◆ 「大学生と高校生の視点から見た塾と教育格差」 YANG ZUOSEN ヨウ サクモリ (中国・上海海洋大学)	45
◆ 「伝統的な文化・歴史を題材としたゲームとベトナムでの応用の可能性」 LE VU HONG YEN レー ブー ホン イエン (ベトナム・ホーチミン市師範大学)	55
2024年度 研究成果最終発表会 修了式の風景	73
2024年度 日本語・日本文化研修留学生プログラムの概要	75
編集後記	78

2024年度 日本語・日本文化研修留学生 名簿

(2024年10月～2025年8月)

氏名	国籍 (母国の所属大学)	性別	専門領域	身分	指導教員
フィラノヴィチ ウラジスラウ FILANOVICH ULADZISLAU	ベラルーシ (ミンスク国立言語大学)	男	日本語	日本語・日本文化研修留学生 (大使館推薦・国費外国人留学生)	松岡 知津子 (国際戦略機構・准教授)
イスラム ハムザー ハサン イZZUL ISLAM HAMZAH HASAN IZZUL	インドネシア (パジャジャラン大学)	男	日本語	日本語・日本文化研修留学生 (大学推薦・国費外国人留学生)	正路 真一 (国際戦略機構・講師)
トレンチェブ ゲオルギ スパソフ TRENCHEV GEORGI SPASOV	ブルガリア (ソフィア大学)	男	日本語	日本語・日本文化研修留学生 (大学推薦・国費外国人留学生)	松岡 知津子 (国際戦略機構・准教授)
ヨウ サクモリ YANG ZUOSEN	中国 (上海海洋大学)	男	日本語	日本語・日本文化研修留学生 (大学推薦・国費外国人留学生)	松岡 知津子 (国際戦略機構・准教授)
レー ブー ホン イエン LE VU HONG YEN	ベトナム (ホーチミン市師範大学)	女	日本語	日本語・日本文化研修留学生 (大学推薦・国費外国人留学生)	正路 真一 (国際戦略機構・講師)

(学籍番号順)



左からレー ブー ホン イエンさん、イスラム ハムザー ハサン イZZULさん、フィラノヴィチ ウラジスラウさん、トレンチェブ ゲオルギ スパソフさん、ヨウ サクモリさん

# アニメ「鋼の錬金術師」における役割語の用法と人物表現

## フィラノヴィチ ウラジスラウ

### 1. はじめに

現代の日本語において「役割語」と呼ばれる言語現象は、フィクション作品におけるキャラクター造形において重要な役割を果たしている。

金水(2003)は、「ある特定の言葉づかい(語彙、語法、言い回し、イントネーション等)、を聞くと特定の人物像(年齢、性別、職業、階層、時代、容姿、風貌、性格等)を思い浮かべることができる、あるいはある特定の人物像を提示されると、その人物がいかにも使用しそうな言葉づかいを思い浮かべることができる、その言葉づかいを『役割語』と呼ぶ。」と述べている。

現在、日本語教育において「役割語」の取り扱いにはいくつかの問題点が存在する。

第一に、役割語は日本人の文化や考え方と密接に関連しており、他の言語と比較しても独自性が際立っている。日本語学習者にとって、アニメを通じて役割語を学ぶことは有益である一方、誤った使い方を習得するリスクがある。そのため、日本語の役割語を理解し、適切に使いこなすことは学習者にとって大きな困難を伴う。

第二に、役割語は日本人の文化的背景や思考様式と深く結びついているため、単なる語彙や文法知識だけでは理解しきれない部分が多い。言葉遣いの背後にある価値観や社会的な意味を理解するには、文化的知識が不可欠である。

第三に、現在の日本語教育では、役割語に特化した教材が非常に限られており、体系的に学ぶための環境が十分に整備されていない。

さらに第四に、存在する役割語の教材の多くは、研究者や教育専門家向けであり、一般の学習者が実際の学習に利用しやすい形にはなっていない。その結果、学習者が自律的に役割語を学ぶことが難しくなっている。

本研究の目的は、アニメ「鋼の錬金術師」に登場するキャラクターたちが使用する役割語の柔軟性について分析し、どのような要因がその使用に影響を与えているかを明らかにすることである。金水(2023)は、役割語の使用に影響を与える主要な要素として、「性(社会的なジェンダー)」「格(経験や力や地位などから総合的に醸し出されるもの)」「品(品位)」「年(年齢・世代の社会的な位置付け)」の4つを挙げている。本研究では、これら4要素のうち、どの要素が役割語の柔軟性(話し方が状況や相手によって変化するかどうか)に最も強く関係しているのかを、キャラクターごとの言語使用を通じて分析することを目的とする。また、その分析を通じて、役割語が日本語教育においてどのように教材化できるかという可能性についても考察する。

さらに本研究では、性別と役割語の関係性にも着目し、金水(2023)が提唱する「性」よりも「格(社会的地位・権力)」の方が言語スタイルに強く影響するという仮説が、

本作品においても成り立つかどうかを検証する。

本作品には、軍人、科学者、家族、異国の王子など、さまざまな立場のキャラクターが登場し、それぞれが個性的な話し方をしている。これらの話し方(役割語)を収集・整理し、比較・分析を行うことで、キャラクター表現における言語の働きを理解し、日本語教育における応用への糸口を探る。

本研究で分析対象としてアニメ「鋼の錬金術師」を選んだ理由は三つある。

第一に、この作品には軍人、科学者、王族、民間人など、社会的立場や年齢・性別が異なる多様なキャラクターが登場しており、それぞれが特徴的な話し方(役割語)を持っていることである。

第二に、役割語の使用例が自然な会話の中に多く含まれており、語用論的にも分析しやすいことである。

第三に、作品自体が国内外で高く評価されており、日本語学習者にもなじみがあるため、教育的応用を考える上でも有効な素材であると考えたからである。

また、15人のキャラクターを選定した理由は、物語の中で台詞が多く、役割語の特徴が明確に現れている人物を中心にしたためである。性別、年齢、社会的地位などのバランスを考慮しつつ、比較可能な多様性を確保するようにした。

## 2. 先行研究

役割語に関する研究は、金水による一連の研究に端を発する。金水(2003, 2023)は、特定の言葉遣いが特定の人物像を想起させる現象を「役割語」と定義し、その社会的・文化的背景を明らかにした。金水はまた、役割語が性別や年齢だけでなく、社会的地位や権力関係によって強く規定されることを指摘している。

その後の研究では、役割語の使用がフィクションにおけるキャラクター造形に大きく寄与する点が多く論じられてきた。たとえば、アニメや漫画における「男言葉」「女言葉」「老人語」などは、視聴者に直感的に人物像を伝える装置として機能していることが示されている(志村 2010)。また、堀江(2015)はライトノベルを対象に役割語の使用を調査し、性別や世代と結びついた典型的な表現がいかに関キャラクター理解に影響するかを考察している。

一方で、日本語教育の分野では、役割語の扱いが課題とされてきた。役割語は文化的背景と不可分であるため、単なる語彙や文法として学習することは困難であり、誤用につながる可能性が指摘されている(石黒 2018)。そのため、教育的応用を検討する研究として、アニメやドラマを教材に役割語を取り上げ、学習者が社会的コンテキストを理解しながら習得できるよう工夫する試みも報告されている(高橋 2020)。

また、近年では役割語の柔軟性に注目する研究も進められている。すなわち、キャラクターが状況や相手に応じて話し方をどの程度変化させるのか、その可変性を分析対象とするものである(中村 2021)。この視点は、固定的なステレオタイプとしての

役割語だけでなく、キャラクターの多面性や人間関係の変化をとらえるうえで重要である。

以上のように、これまでの研究は主に①役割語の定義と分類、②フィクション作品における役割語の機能、③日本語教育における役割語の扱い、④柔軟性の分析、という四つの方向で進められてきた。本研究はこれらを踏まえつつ、「鋼の錬金術師」に登場するキャラクターを対象に役割語の柔軟性を精緻に分析し、その使用に影響を与える要素を明らかにする点に特徴がある。さらに、その成果を日本語教育に応用する可能性についても考察を加える。

### 3. キャラクターごとの分析

本章では、「鋼の錬金術師」に登場する代表的なキャラクターの発話を分析し、それぞれが使用する役割語とその機能を明らかにする。

「鋼の錬金術師」では、多様な役割語が登場人物たちの性格や社会的立場、背景を強調する手段として巧みに用いられている。特に以下のような種類の役割語が顕著に見られる。

第一に、「男言葉」が非常に多く見られる。例えば、「おれ」「きさま」「ぞ」「くそ」「やがる」などが代表的であり、戦闘や対立の多い作品世界において、強さ・反抗・荒々しさを表現する手段として機能している。

次に、「軍人語」特徴的である。軍に所属するキャラクターが多いため、「であります」「である」「われわれ」などの古風または格式ある言い回しを使用され、上下関係や規律の厳しさが強調されている。

また、「文語・文語風」も重要である。特にナレーターやホームクルス、お父様などのキャラクターは、「なんじ」「さらば」「なかれ」「かくあるべき」など、荘厳かつ非現実的な語彙を用いて、彼らの神話的・象徴的性格を強調している。

一方で、女性キャラクターの話し方は非常に多様であり、一括りにはできない点もこの作品の大きな特徴である。例えば、ウィンリィやトリシャのように「かしら」「わ」「名詞＋よ／ね」など、柔らかく親しみやすい典型的な女性語を使用するキャラクターがいる一方で、イズミ・カーティスは非常に多様な話し方を見せる人物である。相手によって話し方が大きく変化し、夫に対しては「あたし」「かしら」などを用いた柔らかい女性語を使う一方、弟子であるエドワードやアルフォンスに対しては「きさま」「くう」「ぞ」などの荒々しい男性的な役割語を使い、自らの立場や感情を強調する。また、第三者や一般の人物に対しては、ある程度丁寧で落ち着いた表現を取ることもある。

また、オリヴィエのように、軍人としての厳格な言葉遣いを貫きつつ、（である、ぬ、がよい等）と役割語を併用するキャラクターも存在し、女性でありながら性別によらない言語的立場を確立している。つまり、本作における女性キャラクターの役割

語は「女言葉」にとどまらず、それぞれの社会的立場・性格・意図に応じて巧みに変化しており、非常にバリエーション豊かであることが分かる。

このように、「鋼の錬金術師」における役割語は、単なる言葉遣いの違いではなく、キャラクターの内面、世界観、関係性の多層的表現として物語を支えている。本節では、これらの傾向を踏まえつつ、15人の主要キャラクターを個別に分析していく。

### 3.1 エドワード・エルリックの言語使用

エドワード・エルリックは、「鋼の錬金術師」の主人公であり、若くして国家錬金術師となった天才少年である。弟アルフォンスとの旅の中で、数々の困難に立ち向かう中、彼の言葉遣いにはその性格や背景が色濃く反映されている。彼の発話には、「ぞ」「ぜ」「くそ」「きさま」「やがる」「やろう」など、典型的な男ことばが多く用いられており、自信家で反抗的な性格を表している。また、否定形における「ん」などの砕けた表現も見られ、感情豊かで若々しい印象を与える。一人称は常に「おれ」であり、幼少期の回想シーンでも変わらない点から、常に強く見られたいという意識がうかがえる。一方で、師匠であるイズミ・カーティスとの会話では、「です」「ます」といった丁寧語が使用され、「ぞ」「ぜ」などの荒い表現が減少する傾向がある。

### 3.2 アルフォンス・エルリックの言語使用

アルフォンス・エルリックは、エドワードの弟であり、兄とともに旅をする心優しい少年である。彼の言葉遣いは、兄とは対照的に穏やかで丁寧な傾向が強く、一人称には「ぼく」が用いられている。発話には「さ」が時折見られるものの、頻度は極めて低く、「きさま」や「ぞ」などの攻撃的な語彙もほとんど使用されないことから、彼の内面の優しさと理性的な性格が表れている。また、「かい」などの丁寧な疑問表現や、文語的な「失敬」といった書生語的表現も一度だけ使用されており、それは相手(メイ・チャン)に対して大人っぽく、知的に見せたいという意図を含んだ、やや皮肉で用いられた。このような一時的なスタイルの変化は、アルフォンスの柔軟な言語運用能力と、状況や相手に応じた社会的ロールの切り替えが可能であることを示している。

### 3.3 ロイ・マスタングの言語使用

ロイ・マスタングは、アメストリス軍の大佐であり、知性と冷静さを兼ね備えた指導的立場の人物である。彼の発話には一貫して一人称「わたし」が使用されており、部下や親しい人物との会話でもこの形式を崩さない点が特徴的である。これは彼の軍人としての規律や、常に公的な態度を保とうとする姿勢を反映していると考えられる。また、「たまえ」「まい」「かい」といった文語的・知的な表現が多く見られ、発話全体に上品さと統制の取れた印象を与える。加えて、「きさま」「め」といった攻撃的な表現も限られた場面で使用されており、怒りや緊迫感の高まる場面でのみ現れる。このように、ロイの役割語は高い知性と軍人としてのアイデンティティを言語面から如実に示している。

### 3.4 スカーの言語使用

スカーは、イシュヴァール出身の復讐者であり、宗教的信念と過去の悲劇を背負う人物である。彼の言葉遣いには「である」「ならば」「ん」などの文語的表現が多く見られ、また「がよい」「すべし」といった命令形や助動詞を用いた硬い構文も特徴的である。これらの表現は、彼の宗教的・哲学的な世界観を反映しており、現代的な口語表現とは一線を画す。また、「きさま」「おのれ」といった攻撃的な語彙や、「あにじゃ」といった時代劇的な家族称呼も用いられており、彼の内面にある怒りと伝統的価値観の影響を示している。スカーの役割語は、彼の思想、過去、そして現在の行動動機を言語的に具現化する極めて重要な要素である。

### 3.5 オリヴィエ・ミラ・アームストロングの言語使用

オリヴィエ・ミラ・アームストロングは、ブリッグズ要塞を統括する将軍であり、強いカリスマ性と冷徹な判断力を持つ指導者である。オリヴィエは「わたし」を用いつつ、「食う」「ぬ」「きさま」「である」など強く格式ある語彙を多く使用する。彼女の役割語は、彼女のリーダーシップと、戦場における冷静かつ非情な判断を象徴する言語的表現として極めて効果的である。「わがはい」や「わが」などの一人称表現は、軍人としての身分を示すだけでなく、アームストロング家の貴族的出自や誇り高い家系を象徴する役割語である。

### 3.6 アレックス・ルイ・アームストロングの言語使用

代々続く名門アームストロング家の出身で、誇り高い貴族的雰囲気と軍人氣質を併せ持つ。彼が用いる「われわれ」「であります」「いたす」などの語彙は、軍人としての規律と名家の格式を象徴する役割語であり、視聴者に対して力強く真面目ながらも、どこか滑稽さも感じさせる独特の存在感を演出する。特に注目すべきは、アームストロングが敬語や丁寧語を使用している場面においても、役割語的な語彙や文末表現を崩さずに用いている点である。「ですぞ」などの形式は、敬意を示しつつも、軍人としての堅さ、格式、さらには芝居がかった重厚さを保つ語り口として機能している。また、彼の出自が由緒あるアームストロング家の一員であることも、その言葉遣いに大きく影響していると考えられる。「わがはい」「われ」などの語彙は、軍人としての立場に加え、貴族的な自己認識や誇りの反映であると解釈できる。

### 3.7 ヴァン・ホーエンハイムの言語使用

ホーエンハイムは不老不死の錬金術師であり、またエドワードとアルフォンスの父親でもある。彼の話し方は、一般的な礼儀正しさや社会的距離感とは異なり、常に非常に自然体かつ自己中心的なものである。使用される一人称は主に「おれ」であり、初対面の人物に対しても丁寧語や敬語をほとんど用いない。例えば、「ぞ」「き」「くそ」「やがる」「ぬ」「ん」など、カジュアルまたは古風な語彙が多く見られる。「わたし」を使用する場面は極めて限られており、主に何かを丁寧に依頼する必要がある時などに限定される。このような言語スタイルは、ホーエンハイムの長寿や時代を超え

た存在としての特性と深く関係していると考えられる。彼は千年以上生きた存在であり、人間社会の枠を超えた視点を持っているため、一般的な礼儀や社会的距離感にとられることがない。むしろ、その自由で抑制のない言葉遣いこそが、彼の賢者としての印象を強調し、同時に人間的な温かさも伝えている。

### 3.8 リン・ヤオの言語使用

リン・ヤオは、シン国の皇子でありながら、軽快で剽軽な青年としての側面を強く持つ。その言葉遣いは「おれ」「ぞ」「さ」「くそ」など、典型的な少年的・男性的な役割語に満ちており、周囲に親しみやすさや無邪気さを印象づけている。一方で、「わたし」は真面目な文脈ではなく、冗談やすり抜けを図る場面において用いられ、彼の賢さや外交的な演技性を際立たせている。また「なんたる」は、信念を語る場面などで使用され、真の王としての価値観や重みを言語的に表現する効果を持つ。

### 3.9 グリートの言語使用

グリートは「強欲」の名を冠するホムンクルスであり、その言葉遣いもまた、自信に満ち、攻撃的な特徴を持つ。彼は「おれ」や「俺様」を用い、自らを誇示する一方で、「ぜ」「やがる」「くそ」「め」といった強い口調を多用し、言葉においても常に優位に立とうとする姿勢が見られる。このような役割語の使用は、グリオートの孤高で自由を求める性格を如実に反映しており、同時に彼の仲間を思う心や優しさを覆い隠す鎧のような機能を果たしていると考えられる。

### 3.10 フラスコの中の小人の言語使用

錬金術によって生まれた「フラスコの中の小人(お父様)」が進化し、全てを支配しようとする存在である。彼の言語スタイルは、神的存在を目指す彼の思想と完全に一致している。使用する「わたし」は形式的で論理的な響きを持ち、文語調の「ぬ」「さらば」「かろう」などは、彼が人間を超えた存在であることを言語的に表現している。また、「己」「きさま」などの罵倒語には、彼の内に秘めた人間への嫌悪や怒りが強く表れており、支配者としての威厳と冷酷さを象徴する。「がよい」「諸君」などの語は、集団を見下ろす神や演説者の口調に近く、彼の役割語は一貫して「超越者」「支配者」としての人格を形成していると言える。

### 3.11 キング・ブラッドレイの言語使用

キング・ブラッドレイの言葉遣いは、軍人としての格式と、支配者としての威厳、さらにはホムンクルスとしての冷酷さを反映する多層的な役割語から成り立っている。一般の軍人同様「わたし」「たまえ」「である」「ておる」などの命令・報告文を用いながらも、時には「さらば」「かろう」「ぬ」などの文語体も交えることで、国家権力の象徴としての存在感を高めている。さらに、「己」「め」「ぞ」といった粗野で攻撃的な語彙を用いる場面では、彼の内に秘めた狂気と暴力性が浮き彫りになり、言語によってキャラクターの二面性(穏やかな仮面と残虐な本性)を際立たせている。

### 3.12 ウィンリィ・ロックベルの言語使用

リゼンブール出身の義肢整備士であり、幼なじみのエルリック兄弟を支える存在だ。ウィンリィは「あたし」「わたし」「あんた」「かしら」「かい」など、若い女性らしい柔らかくも感情のこもった話し方をする。感情が高ぶったときには「さ」「よ」「ね」「わ」「の」などの語尾が強調され、少女的な印象を与える。

### 3.13 イズミ・カーティスの言語使用

エドワードとアルフォンスの師匠であり、非常に高い錬金術の実力を持つ女性だ。イズミの役割語は、話し相手や状況によって柔軟に変化する点にも注目すべきである。夫シグとの会話では、「かしら」「あたし」「わ」などの柔らかく親密な女性語が中心となり、彼女の穏やかな一面や家庭的な感情が表れている。一方で、弟子や敵と対峙する際には、「ぞ」「きさま」「わが」などの強く威圧的な語彙を用いることで、師匠・戦士としての厳しさと威厳を表現している。特に「わが」という語は、「わが弟子」など、誇りと情熱が凝縮された瞬間に限定的に使用されており、彼女の感情の深さと誇り高さを象徴している。

### 3.14 トリシャ・エルリックの言語使用

エルリック兄弟の母である。トリシャは「わ」「の」「ね」「よ」など柔らかく家庭的な語尾表現が多く、母親らしさと温かさを感じさせる。「あらま」「あら」などの感嘆詞も、家庭的で穏やかな性格を補強する。

### 3.15 ナレーターの言語使用

ナレーターは「なんじ」「そは」「なかれ」「さらば」などの文語体を多用し、物語の重厚さと神話的な雰囲気を出している。形式的で荘厳な表現は、物語の背景や世界観を補完する役割を果たしている。

## 4. 使用役割語一覧表

以下では、それぞれのキャラクターごとにどのような役割語が使用されているかを具体的に見ていく。それぞれの記号の意味を以下に示す。

○：該当する役割語が当該キャラクターの発話において頻繁に使用されており、一般的な話し方の一部と考えられる。

△：該当する役割語が使用されることはあるが、非常に限定的な状況や特殊な文脈に限られる。

(空欄)：該当する役割語が確認されなかった、または自然な発話として使用されていない。

表1 キャラクターが使用する役割語の分布

	エドワ ード	アルフ ォンス	ロイ	スカ ー	オリヴ ィエ	リン ド	グリー ホーエン ハイム	イズミ	トリシ ャ	ナレー ター	アレッ クス	ブラッ ドレイ	ウィン リィ	お父 様
おれ	○			○		○	○							
わたし			○		○	△		○				○	○	○
あたし								○					○	
われ				○	○									
われわれ	△	△	○		○		△	△			○	○		
わが			○		○			△			○			○
わがはい					○						○			
あんた	○		○				○							
きさま	○	△	○	○	○			○						○
己			○	○	○					○	○	○		○
め			○		○		○	○				○		
さ	○	○	○			○	○	○	○		○		○	
ぞ	○	△	○	○	○	○	○	○			○	○		○
ぜ	○						○							
かい		○	○				△							
かしら								△					○	
である				○	○					○	○			
であります											○			
ですぞ											○			
おる					○						○	○		○
いたす											○			
ぬ			○	○	○			○			○	○		○
ん			○	○	○			○			○	○		○
クソ	○					○	○	○						
やがる	○					○	○	○						
食う	○				○	○								
よろしい					○			○				○		
がよい				○	○					○	○	○		○
さらば										○		○		○
そは										○				
なんじ										○				
なかれ										○				
の								○	○				○	
わ								○	○				○	
よ/ね								○	○				○	
あら								○	○					
あらま									○					

## 5. 比較分析：役割語を通じたキャラクターの対照

### 5.1 役割語の柔軟性

本作品の分析の結果、キャラクターの役割語の柔軟性は大きく三つのレベルに分類できる。ここでいう柔軟性とは、キャラクターが状況や相手に応じて話し方をどの程度変化させるかを示すものである。

- 柔軟性が高い

状況や相手に応じて大きく話し方を変化させる。代表的なキャラクターはイズミ・カーティスである。

- 中間的な柔軟性

基本的な話し方を維持しつつ、特定の場面で部分的な変化を見せる。アルフォンス・エルリック、ロイ・マスタング、オリヴィエ・ミラ・アームストロング、ヴァン・ホーエンハイム、リン・ヤオ、ウィンリィ・ロックベルが含まれる。

- 柔軟性が低い

状況や相手が変わっても、ほとんど変化せず一貫した話し方を維持する。エドワード・エルリック、スカー、アレックス・ルイ・アームストロング、グリード、フラスコの中の小人、キング・ブラッドレイ、トリシャ・エルリック、ナレーターが含まれる。

次にこの柔軟性に影響を与える要素として、性、年、格、品の四つが挙げられる。これからは、それぞれの要素が役割語の柔軟性にどのように影響しているのか、またその影響の強さについて考察していく。

- 性

実際、男性キャラクターでも女性キャラクターでも、柔軟性の低い話し方を貫くキャラクターが存在する。例えば、エドワード・エルリックやトリシャ・エルリックのように、性別に関わらず一貫した話し方を保つキャラクターがいることから、性別は柔軟性に対する決定的な要因ではないと考えられる。

- 年

本研究の分析によると、一般的に年齢が高くなるほど、役割語の柔軟性は低くなる傾向がある。つまり、年配のキャラクターほど話し方が一貫しやすい。しかし、この傾向には例外も存在する。例えば、エドワード・エルリックのような若いキャラクターでも、話し方はあまり柔軟ではなく、固定的な部分が多い。また、ヴァン・ホーエンハイムも高齢でありながら、全体としては一貫した話し方を保ちつつも、多少の柔軟性を見せる。

- 格

格、つまりキャラクターの社会的地位や権力が、役割語の柔軟性に与える傾向を見てみると、一般的に地位や権力が高いキャラクターほど、自分のステータス

を保とうとするあまり、柔軟性が低くなる傾向がある。特に、これらのキャラクターたちにおいて、そうした特徴を確認することができる。スカーは自分が神から与えられた使命を果たすという強い信念を持っており、そのために常に高い威厳を保とうとする。これにより、彼の話し方は非常に一貫性があり、柔軟性が低い。アレックスは名門の家系に生まれ、常にその家柄を誇りに思っている。そのため、彼の言葉遣いは常に格式高く、柔軟性があまり見られない。フラスコの中の小人は自らを人間よりも高い存在だと考えており、その優越感から常に威厳のある話し方を貫く。キング・ブラッドレイは国家の最高権力者であり、その地位を象徴するような話し方を常に維持している。

- 品

本研究では、品の度合いがキャラクターの柔軟性に影響を与える傾向は確認できなかった。つまり、品の高さや低さが柔軟性に大きく影響するとは言えない、という結果になった。

役割語の柔軟性に最も大きな影響を与える要素は「格」であることが明らかとなった。次いで「年」そして最も影響が少ないのは「品」と「性」である。また、キャラクターの言葉遣いの柔軟性は、そのキャラクターが担う社会的役割の数とも深く関係している。例えば、イズミ・カーティスは教師として、また夫との会話、そしてより公式な場面で、それぞれ異なる言葉遣いを用いる。また、オリヴィエ・アームストロングの場合も、厳格な指揮官としての役割と、名門の出身としての立場に応じて、言葉遣いに変化する。

## 5.2 性別と役割語の関係性

本研究では、キャラクターの性別と役割語の関連性についても観察した。その結果、金水(2023)が指摘するように、フィクションにおいては「性(ジェンダー)」よりも「格(社会的地位・権力)」の方が言語スタイルに強く影響するという仮説が、本作品においても成り立つことが確認された。

例えば、オリヴィエ・ミラ・アームストロングは女性キャラクターであるにもかかわらず、「ん」「ぞ」「きさま」など、伝統的には男性的とされる役割語を多用する。このことは、彼女の性別ではなく「軍の指揮官」という地位が言語スタイルを規定していることを示している。同様に、キング・ブラッドレイも格式高い表現を用い、支配者としての権威を表している。両者の話し方は性別こそ異なるものの、権力者としての立場を反映した点で非常に近いスタイルを示している。一方、トリシャのように母親・家庭人として描かれるキャラクターは、終始柔らかい丁寧体を用い、ジェンダーというよりは「家庭的存在」という役割に根ざした役割語を維持している。このこともまた、役割語の選択がジェンダーよりも社会的役割によって決まる傾向を補強している。

## 6. 教育への応用と教授法の提案

本研究で得られた役割語の使用傾向とその比較分析は、日本語教育において有用な教材として応用可能であると考えられる。特に、外国語話者に対して役割語を教える際には、単なる語彙の暗記や直訳では限界がある。なぜなら、役割語は文法項目というより、文脈・立場・性格・感情・関係性と密接に関係するスタイル表現だからである。

### 6.1 単純な翻訳では学べない役割語

役割語の多くは、日本語独自の語法や社会的コンテキストに根差している。例えば、「おれ」「わがはい」「あたし」などの一人称は、英語やロシア語には明確な対応語がなく、それぞれの語が持つ感情的・社会的ニュアンスを翻訳のみで伝えるのは困難である。そのため、「翻訳的アプローチ」(直訳して学ぶ方法)では役割語の深層的理解には限界がある。

### 6.2 教育に有効な教授法

本研究では、以下のような教授法を、役割語の教育方法として提案したい。

#### 6.2.1 対話型ロールプレイの導入

学習者が特定のキャラクターや立場(上司・部下・子ども・軍人など)になりきって会話を行う。たとえば、エルリック兄弟のやり取りを再現することで、同じ家庭環境でも役割語が異なる例を体感できる。

#### 6.2.2 アニメ・ドラマの字幕分析

役割語が使われる場面をアニメやドラマの台詞から抜粋し、「なぜこの表現が使われたのか」「誰に対してどのような感情を表しているのか」を分析する活動。

#### 6.2.3 キャラクター別の言語マップ作成

キャラクターごとに使用される役割語を図表化し、それぞれの特徴を視覚的に把握する。これにより、記憶ではなく文脈理解による学習が可能となる。

このように、役割語を効果的に教えるためには、形式面だけでなく、文化・社会的背景・登場人物の心理を含めた総合的なアプローチが必要である。本研究の分析結果は、その教材開発において具体的な指針を提供するものとなる。

## 7. まとめと今後の課題

本研究では、まずアニメ「鋼の錬金術師」を視聴し、その中から役割語が特に多様にみられるキャラクターを選定した。そして、その15名のキャラクターの役割語を詳細に分析し、その結果を表1で整理した。さらに、分析を通じて、役割語の柔軟性を分析し、性・年・格・品といった要素の影響を検討した。その結果、役割語の柔軟性は大きく三段階に分類でき、特に「格(社会的地位や権力)」が話し方に強く影響する傾向を確認した。一方で、性別や年齢は必ずしも決定的な要因ではなく、個々のキャラクター性や状況に依存する例も見られた。品の度合いがキャラクターの柔軟性に

影響を与える傾向は確認できなかった。

さらに、分析を通じて、金水敏の提唱する「性別」よりも「格(社会的地位・権力)」の方が役割語の使い方に強い影響を与えるという仮説が本作でも確認できた。

また、役割語を効果的に学ぶためには、単なる翻訳だけでなく、その背後にある文化的な特性を考慮する必要があると考え、そのための新たな学習方法を3つ提案した。「対話型ロールプレイの導入」「アニメ・ドラマの字幕分析」「キャラクター別の言語マップ作成」である。

しかし本研究は、作品を一つに限定しているため、分析の幅に限界があった。また、数量的な分析や学習者を対象とした教育的効果の検証までは踏み込めなかった点も課題として残る。

今後は、他作品との比較やコーパス的手法を用いた客観的分析を行うことで、役割語の一般的傾向をより明確にできるだろう。また、日本語教育の現場で試験的に教材化し、その効果を検証することも重要な課題である。

#### 参考文献

石黒美穂 (2018) 「日本語教育における役割語の導入と課題」『日本語教育方法研究会誌 25(2)』 pp. 45-56.

金水敏 (2003) 『ヴァーチャル日本語 役割語の謎』 岩波書店.

金水敏 (2014) 『「役割語」小辞典』 研究社.

金水敏 (2017) 言語-日本語から見たマンガ・アニメ語から見たマンガ・アニメ. 山田奨治 (編著) 『マンガ・アニメで論文・レポートを書く―「好き」を学問にする方法―』 pp. 239-262. ミネルヴァ書房.

金水敏 (2022) 「ポライトネスとキャラクター」 近藤泰弘・澤田淳 (編) 『敬語の文法と語用論』 pp. 342-358. 開拓社.

金水敏 (2023) 「役割語のジェンダーとパワー」『社会言語科学 26(1)』 pp. 37-48.

金水敏 (2025) 『役割語とキャラクター』 研究社.

定延利之 (2007) 「キャラ助詞が現れる環境」 金水敏 (編) 『役割語の地平』 pp. 27-48. くろしお出版.

志村睦男 (2010) 「アニメにおける役割語と人物像の形成」 『日本語教育研究 42』 pp. 15-28.

高橋優子 (2020) 「アニメ教材を用いた役割語指導の試み」『現代日本語教育』 12, pp. 89-102.

滝浦真人 (2008) 『ポライトネス入門』 研究社.

勅使河原三保子 (2007) 「声質から見た声のステレオタイプ」 金水敏 (編) 『役割語の地平』 pp. 49-69. くろしお出版.

中村翔太 (2021) 「役割語の柔軟性とキャラクター造形」『言語表現研究 8』 pp. 33-47.

堀江薫（2015）「ライトノベルに見る役割語の使用とジェンダー表現」『言語文化論叢  
17』 pp. 55-70.

< 要約 >

This paper examines the use of *yakuwarigo* (Role Language) by certain characters in the Japanese anime series “Fullmetal Alchemist: Brotherhood” The study uncovers the following points: first, different types of Role Language such as masculine speech, military speech, and literary style are systematically employed to construct characters’ identities and highlight their social roles. Second, the flexibility of Role Language varies among characters, ranging from highly adaptable to rigidly consistent, depending on factors such as age, social status, and power. Third, the analysis shows that social status and authority have a stronger influence on linguistic style than gender, confirming tendencies observed in previous research. Finally, the findings suggest that Role Language can be effectively utilized in Japanese language education, not merely as vocabulary items but as context-dependent stylistic features that embody cultural values and interpersonal relations.

# バーチャルユーチューバーによる言語習得：インドネシア人の 日本語学習者の聴解力

ハムザー・ハサン・イZZル イスラム

## 1. はじめに

近年、インターネットの普及により、コミュニケーションの形態は多様化している。中でも、バーチャル YouTuber（以下、VTuber）は新たなエンターテインメントとして世界的な注目を集めている。VTuberは、2Dや3Dのキャラクターをアバターとして使用し、動画投稿やライブ配信などを通じて視聴者とリアルタイムで交流する（武田・濱崎・後藤 2019）。

新型コロナウイルスのパンデミックを契機に、人々の生活様式が大きく変化し、オンラインでのコミュニケーションが日常化される中で、VTuberは言語学習の新たなツールとしての可能性も秘めている。本研究では、インドネシアの日本語学習者を対象としたアンケート調査を通じて、VTuberの視聴時間が日本語能力試験の成績に与える影響を定量的に分析し、特にVTuberが日本語学習者の聴解能力に与える効果を検証することを目的とする。日本語能力試験は国際交流基金と日本国際教育支援協会が主催する、世界で最も広く知られた日本語能力を測るための公式な試験である（国際交流基金 2025）。この試験は外国人向けで、つまり日本語を母語としてない学習者を対象に、その日本語能力を認定することを目的として進学や就職、個人の能力評価など、様々な目的で活用されている。

日本語能力試験は N5 から N1 のレベルがある。N5 は基本的な語彙や表現を理解し、簡単な会話や文章を読み取れる初級レベルである。N4 は基本的な日常会話や文章を理解できるレベルで、簡単なコミュニケーションが取れる。N3 は日常的な場面で使われる日本語をある程度理解し、より幅広い話題に対応できる中級レベルである。N2 は新聞や雑誌の記事など、より広範な話題の日本語を理解し、論理的な内容も把握できるレベルである。N1 は新聞の社説や専門的な内容など、幅広い場面で使われる日本語を完全に理解し、高度なコミュニケーションが可能な最上級レベルである（国際交流基金 2025）。

本研究は、VTuberの日本語のコンテンツの視聴が、日本語学習者の聴解力にどのような影響を与えるかを調査する。VTuberのコンテンツは主に視聴覚的なインプットを提供し、その視聴を通じて語学能力が向上すると期待され、これが本研究の仮説となる。特に本研究では、聴解能力に注目して、日本語能力を測る公式な評価指標である日本語能力試験の中から、最も関連性が高い「聴解」の点数を指標として用いることで研究の仮説を確かめる。

## 2. 背景：日本のVTuberの海外での人気

インターネットの進化は目覚ましく、日々新しい概念やコンテンツが生まれ続けている。現代では様々なプラットフォームを通じて、好きなコンテンツを気軽に楽しむことができるようになった。動画編集技術の発展もその一つだ。昔はカメラで動画を撮影し、音楽や字幕をつけて、様々な動画プラットフォームに上げることでコンテンツを作ることができた。VTuberは自分の2D、3Dアバターを通じて動画を上げる（武田・濱崎・後藤 2019）。これは、従来の方法よりもこのもう一つ上のステップで、新たな動画ジャンルとして生まれた。2020年の新型コロナウイルス感染症のパンデミック以降、人々のYouTubeの視聴時間が増加したこととともに、VTuberコンテンツは目覚ましい成長を見せた。特に、日本のアニメ文化の影響を強く受けたVTuberは、その魅力的なキャラクターデザインや多様なコンテンツにより、世界中の若者を中心に人気を集めている（Lill 2025）。

現在、YouTubeで最も登録者数が多い英語圏VTuberである「がうる・ぐら」は、472万人のチャンネル登録者を誇る。生配信は常に高い注目を集め、平均視聴者数は49,306人に達している。一方、YouTubeで最も登録者数が多い日本のVTuberである「宝鐘マリン」は、424万人のチャンネル登録者を誇っており、生配信の平均視聴者数は32,675人に達している(Playboard, 2025)。この二人の数字はVTuberが世界中に多くのファンがいることを表す。また、現代の全体のVTuber数の多さとVTuberがもともと日本から爆発的に普及したサブカルチャーであるということを見ると、ファンには日本語学習が多いと考えられる。これは、VTuberが新たな言語学習ツールとしての可能性を秘めていることを示唆している。

## 3. 先行研究

本研究は主にKrashen (1985)の「インプット仮説」に基づいて仮説を立てた。「インプット仮説」によると、人が言語を学ぶ方法は主にメッセージを「理解すること」によると主張するものである。「理解可能なインプット」が十分与えられれば、それだけで習得は十分可能であり、アウトプットや意識的学習、誤用訂正などはごく限定的な役割を果たすに過ぎないとしている。

現代では言語学習のための様々なインプット、つまり様々なコンテンツが簡単に手に入れられる。そのコンテンツの一つは日本のアニメである。Wardani & Setiawati (2024)はアニメ視聴時間と日本語の聴解力に相関関係があるかどうかを確かめるための調査をした。その調査はインドネシアのスマラン国立大学で行われたアンケート調査によるもので、30人の日本語学習者を対象として行われた。その結果、アニメの視聴時間と日本語の聴解力には正の相関関係があることが明らかになった。本研究は、Wardani & Setiawatiの手法に近い調査方法を用い、別のコンテンツ、つ

まりアニメではなく VTuber についての調査を行う。Wardani & Setiawati に近い結果を得られることが期待できる。

また、アメリカのカリフォルニア大学バークレー校の Kambara (2011) は、自然な日本語の使い方を学ぶために映画の切り抜きを利用することを提案している。

Kambara の研究によると、日本語を学習している学生は自分のアイデアや感情などを日本語で伝えることができ、コミュニケーションが取れる一方、硬い文法を使うことが多く、不自然な日本語に聞こえると報告している。そこで Kambara が日本語学習者に提供することを提案したのは、日本の映画の切り抜きによって日本語の語用論を大学の授業で教える教育法である。これはすなわち教科書だけではなく日本語のコンテンツのインプットを授業の資料として利用することで、更に自然な日本語を取得可能になると Kambara は述べている。ただし、Kambara の研究は、映画の切り抜きを使う効果を実証的に示したものではない。

上記の先行研究からは、日本語の VTuber コンテンツの視聴時間と聴解力の相関関係があると考えられる上に、自然な日本語を教えるための授業の資料として利用できる可能性があることが示されている。

#### 4. 調査方法

前述の通り、本研究は、VTuber の視聴と日本語の聴解能力の関係を調べるものである。本研究は 2025 年 4 月 8 日から 2025 年 4 月 15 日まで google forms によるアンケートで調査した。回答者はインドネシアのパジャジャラン大学日本語学科 20 人の学生である。アンケートで聞いた質問は下の通りである。なお、アンケートはすべてインドネシア語で行った。

質問 1 何年くらい学校で日本語の授業を受けていますか。

質問 2 学校の授業を受ける前から自分で日本語の勉強をしていますか。もしそうだったら、学校の授業を受ける前に何年くらい自分で勉強していましたか。

質問 3 日本語能力試験を受けたことがある人は、合格でも不合格でも、受けた時期と、点数を書いてください（試験科目ずつ - 言語知識・読解・聴解）。（2 回以上受けたことがある人は、全部の試験の点数を書いてください。）

質問 4 日本語でコンテンツを作っている VTuber は週にどれくらい視聴しますか。

質問 5 何年くらい前から日本語でコンテンツを作っている VTuber を聞き始めましたか。

質問 6 VTuber 以外の日本語の映像・音声（ドラマ、アニメ、Podcast など）を聞いていますか。

質問7 VTuber以外の日本語の映像・音声（ドラマ、アニメ、Podcastなど）を聞いているなら、週にどれぐらい視聴していますか。

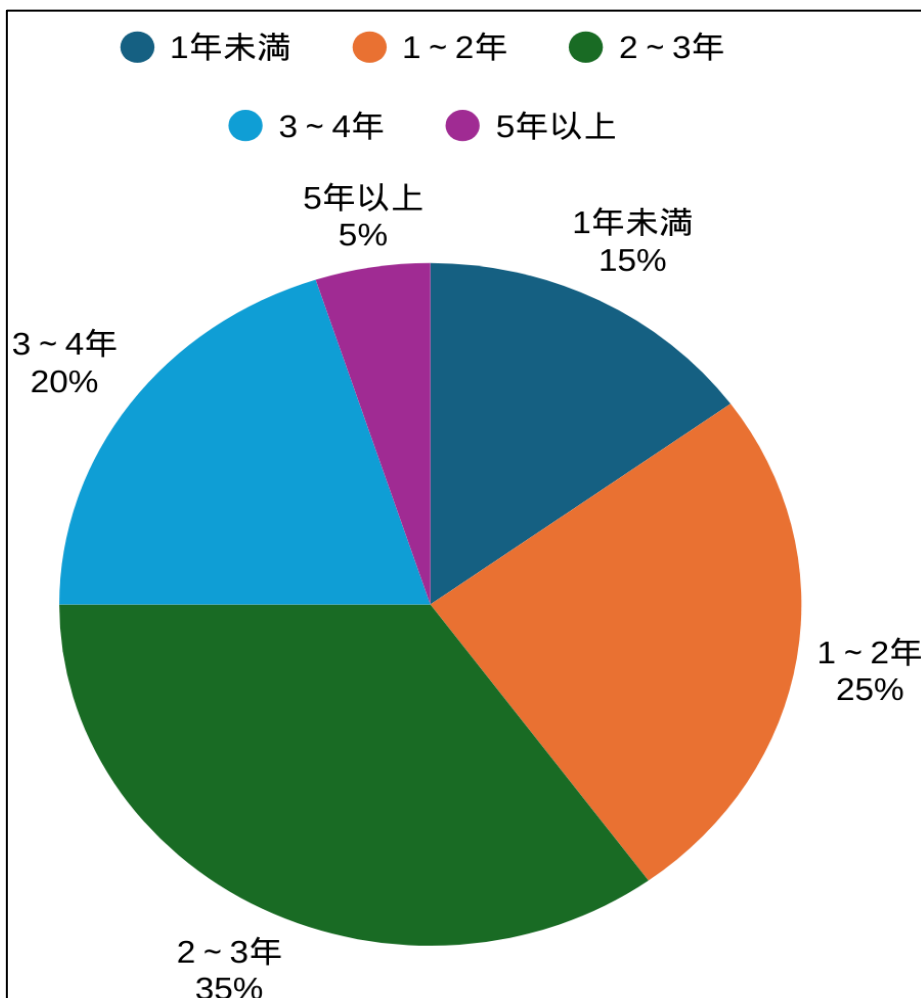
## 5. 結果

本章では、質問1から順番に、アンケートの結果を報告する。このうち、質問1と2については、調査協力者（被験者）の情報を収集したものである。

### 5.1 質問1「何年くらい学校で日本語の授業を受けていますか。」

20人の回答者は、2、3年間日本語の授業を受けていた回答者が一番多いが1年未満から5年以上の回答者もいた。特に多いのは、1～2年間、2～3年間、3～4年間、学校で日本語の授業を受けている回答者である。質問1の結果を下の図に示す。

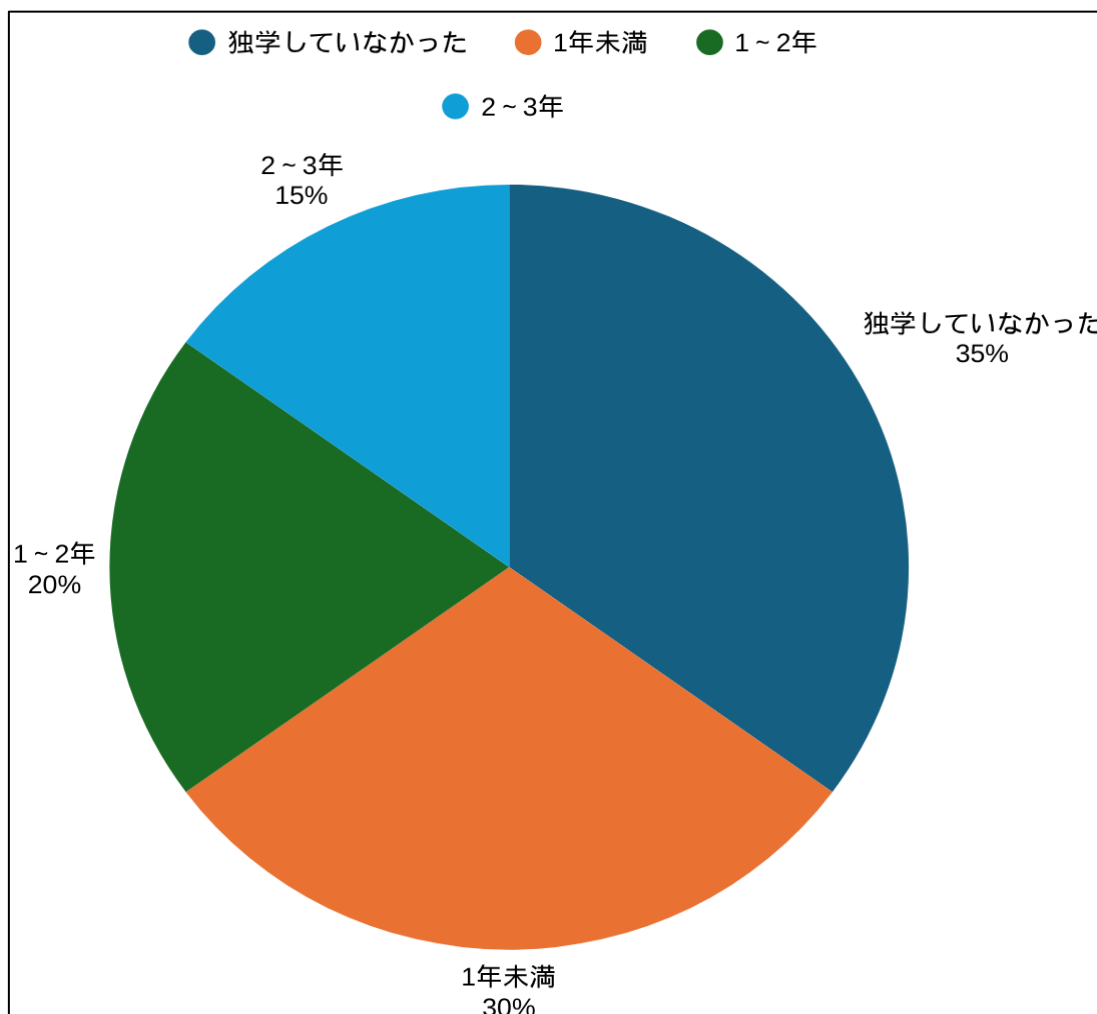
図1 質問1の結果



5.2 質問2「学校の授業を受ける前から自分で日本語の勉強をしていますか。もしそうだったら、学校の授業を受ける前に何年くらい自分で勉強していましたか。」

質問2の結果から、20人の回答者からは35%が日本語の授業以外に独学で日本語の勉強をしなかったが、残りの65%は1年未満から3年間の独学をしていた。つまり入学前に日本語を独学で勉強していた回答者は6割以上になる。これは単に学校教育に依存しているのではなく、回答者の6割以上が、自主的な高い内発的動機付けをもって日本語学習を開始したグループであることを強く示唆している。言語習得において、学習者のモチベーションは、インプットの探索行動や学習戦略の選択に決定的な影響を与える重要な因子である。高いモチベーションを持つ学習者は、クラッシュェンのインプット仮説にある「理解可能なインプット」を自ら探し求める傾向が強いため、結果的にコンテンツ視聴時間も長くなるという関係が考えられる。質問2の結果を下の図に示す。

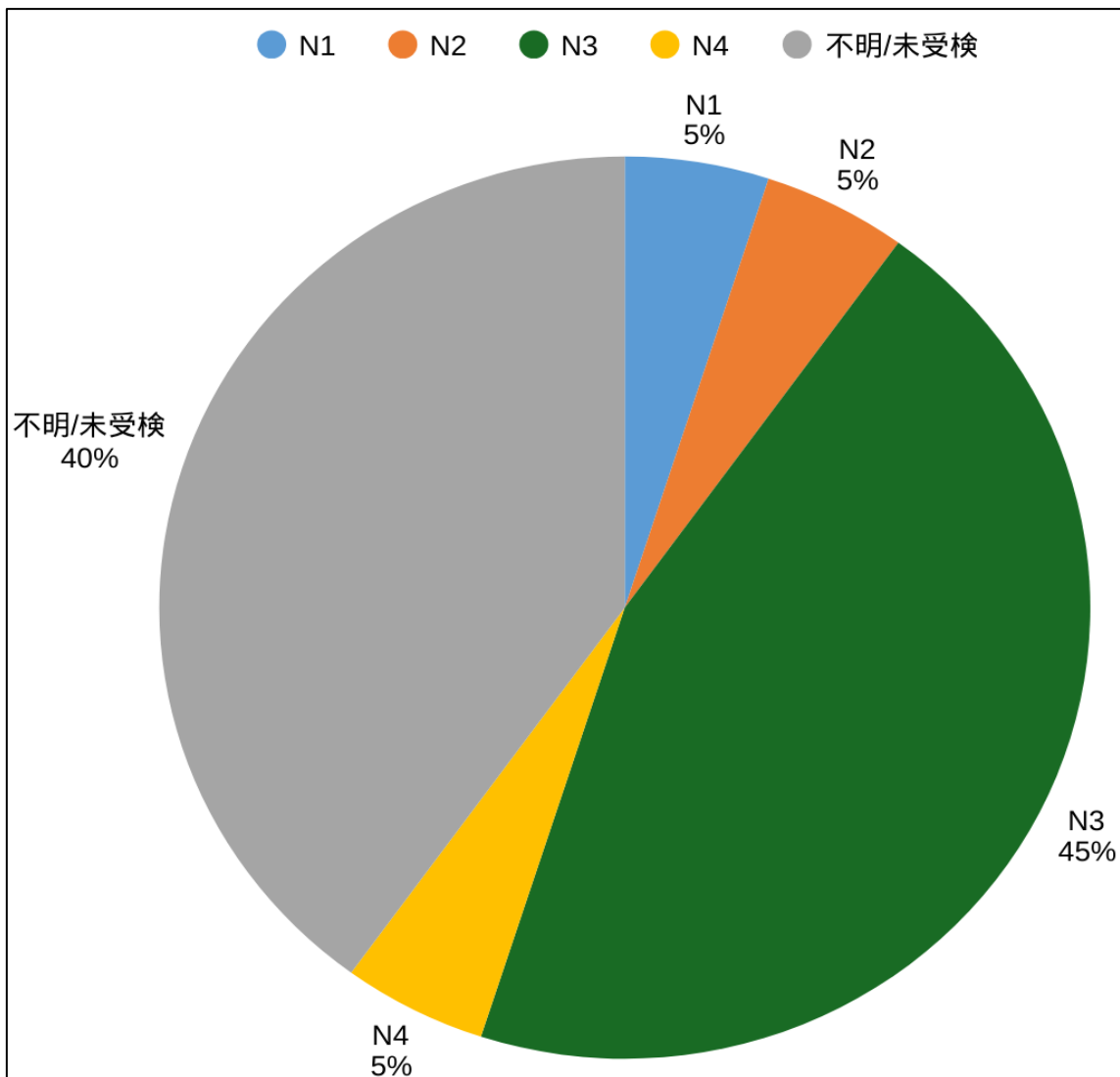
図2 質問2の結果



5.3 質問3「日本語能力試験を受けたことがある人は、合格でも不合格でも、受けた時期と、点数を書いてください（試験科目ずつ -言語知識・読解・聴解）。（2回以上受けたことがある人は、全部の試験の点数を書いてください。）」

質問3は、調査回答者の日本語能力のレベルを測るための重要な指標である。全回答者が学校で日本語を学んでいるにもかかわらず、40%（8人）が日本語能力試験を未受験だった。受験経験のある60%の回答者の中では、N3レベルの受験者が9人で最も多く（45%）、これは調査サンプルが日本語の中級レベルの学習者層を主に捉えていることを示している。N1、N2、N4レベルの合格者はそれぞれ1人ずつであった。質問3の結果を下の図に示す。

図3 質問3の結果

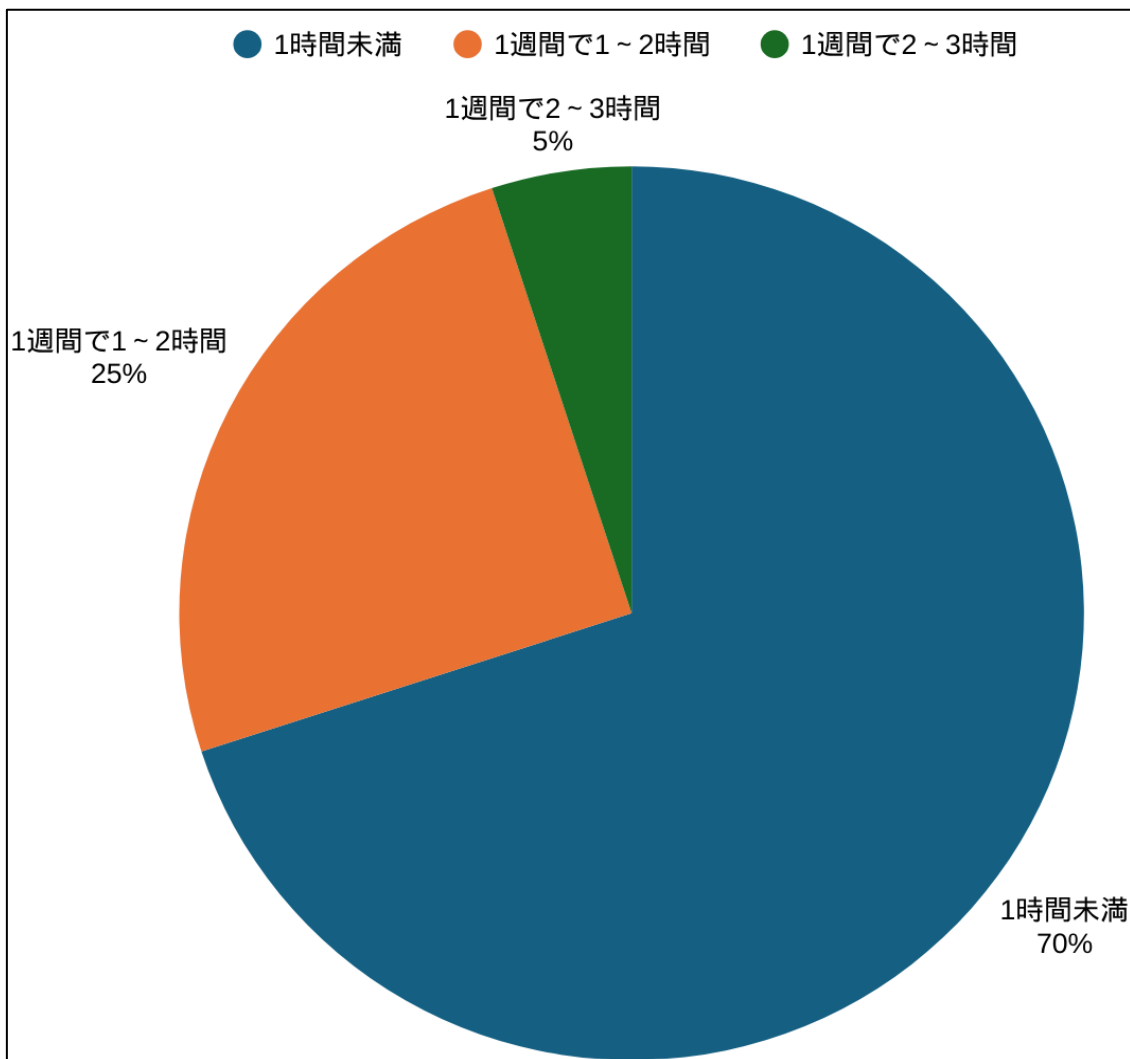


**5.4 質問 4「日本語でコンテンツを作っている VTuber は週にどれくらい視聴しますか。（1 時間未満 1～2 時間 2～3 時間 3～4 時間 5 時間以上）。」**

本研究の主要な関心事である VTuber の視聴習慣は、質問 4 と質問 5 によって明らかになる。質問 4 では回答者の 70%が週に 1 時間未満の VTuber 視聴にとどまっております。全体として視聴時間が短い傾向にあることが示された。質問 4 の結果を下図に示す。

多くの回答者が VTuber コンテンツに十分な視聴時間を費やしていないということは、回答者の「VTuber への注目」が、聴解力に測定可能な影響を及ぼすほどに足りない可能性を示している。この点は、アンケート結果を考察する上で重要であり、「効果の存在」ではなく「データの不足」が後述する結論に影響することを指摘する必要がある。

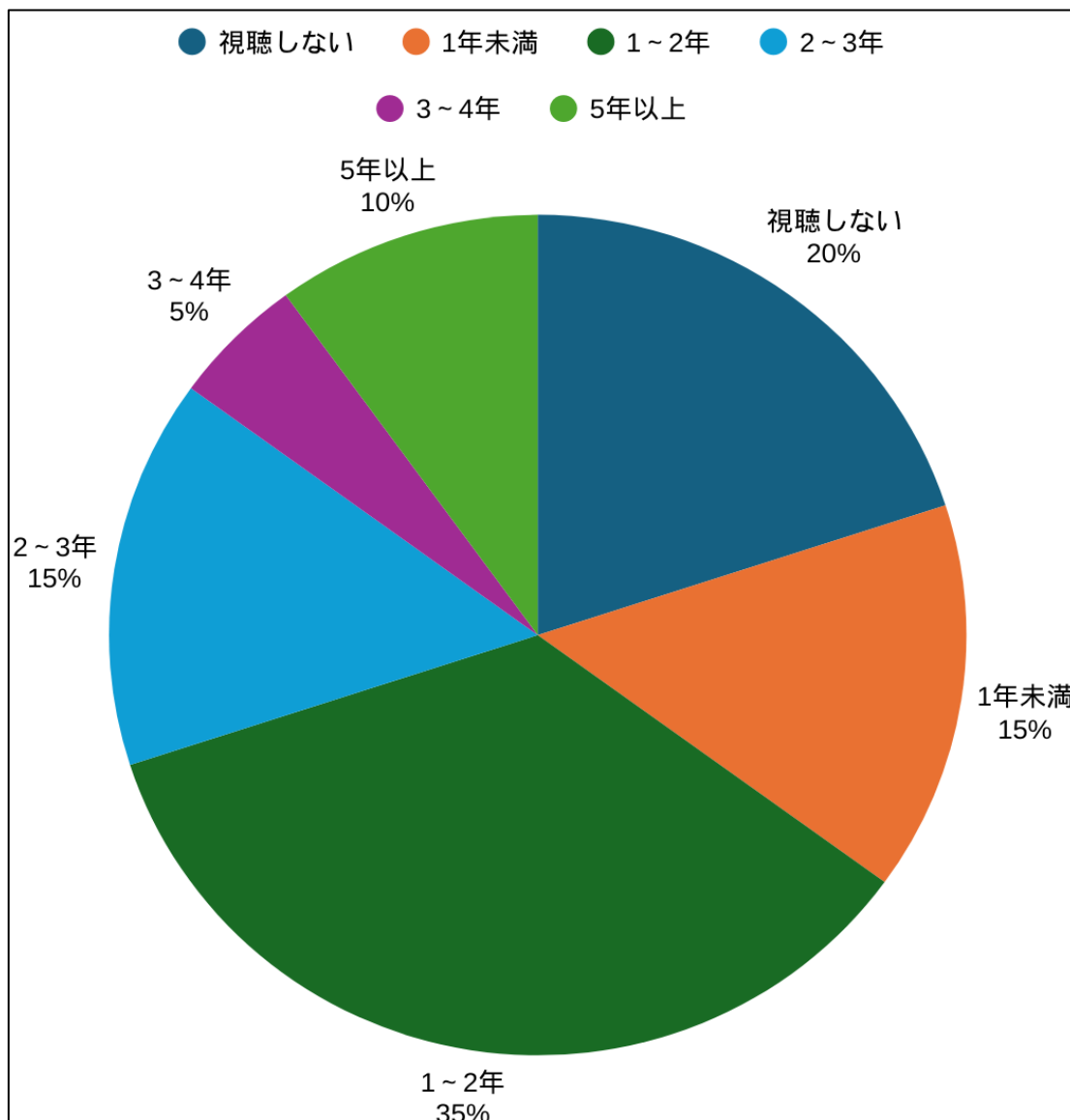
図 4 質問 4 の結果



### 5.5 質問5「何年くらい前から日本語でコンテンツを作っているVTuberを聞き始めましたか。(1年未満 1~2年 2~3年 3~4年 5年以上)。」

質問5の回答は、VTuberを視聴し始めてからの期間が、1~2年未満である回答が半数であることが示されている。質問5の結果を下の図に示す。この結果は、VTuberが日本語のコンテンツとして比較的新しいコンテンツであり、長期間にわたって視聴している学習者がまだ少ないという状況を示されている。このことは質問4と同じで「データ不足」が考察に影響することを明確に指摘する必要がある。

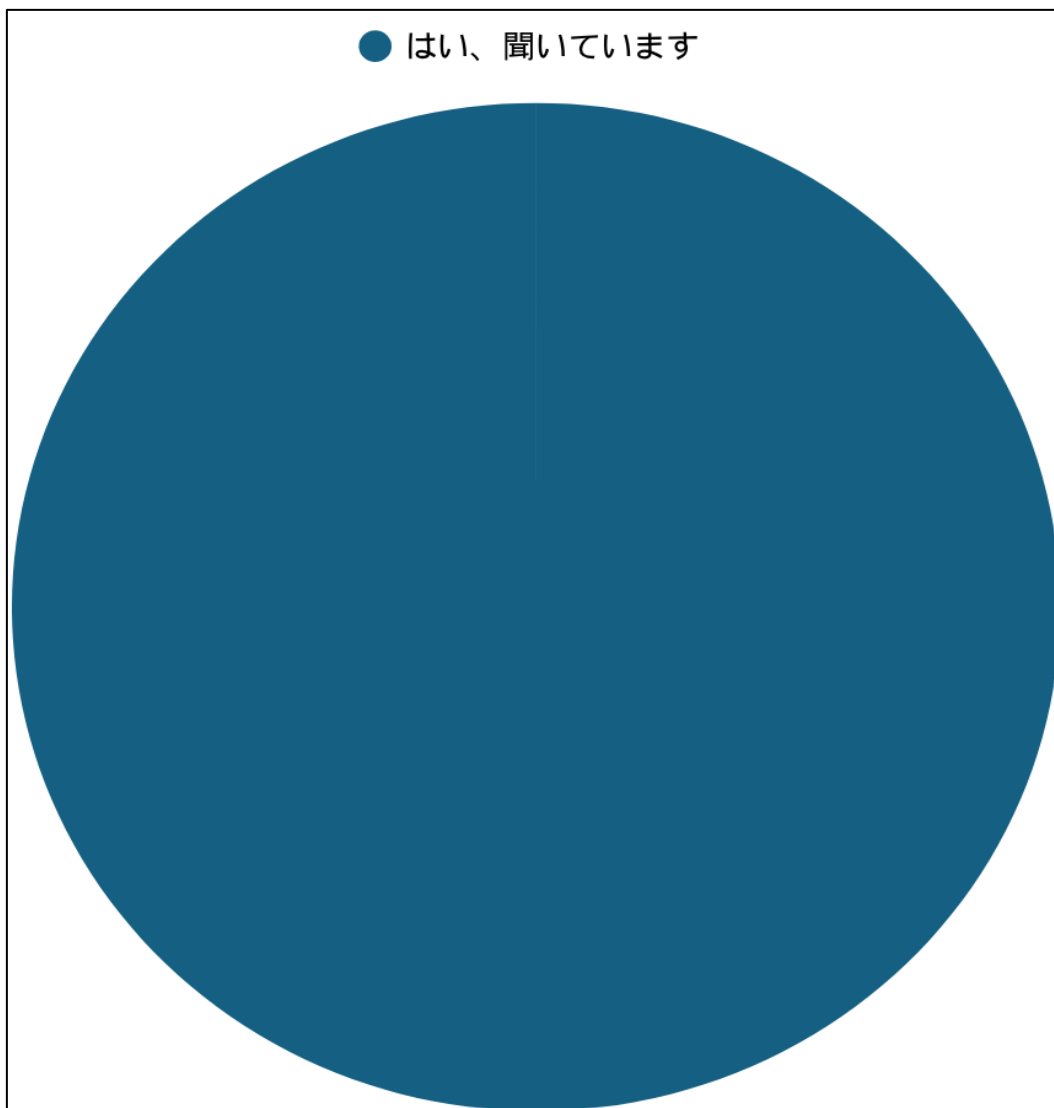
図5 質問5の結果



### 5.6 質問6「VTuber以外の日本語の映像・音声（ドラマ、アニメ、Podcastなど）を聞いていますか。」

ここでは、VTuber以外の、従来の日本語コンテンツ（ドラマ、アニメ、Podcastなど）の視聴経験について聞いた。その他の日本語コンテンツの視聴時間は、調査回答者の日本語インプットの全体像を理解する上で不可欠な情報を提供する。質問6の結果を下の図に示す。質問6の結果によると、回答者全員がVTuber以外の日本語の映像・音声コンテンツ（ドラマ、アニメ、Podcastなど）を視聴している。これは、VTuberがニッチな、つまりまだ広がってないコンテンツであるのに対し、他のメディアが日本語学習者の間ではすでに広く受け入れられていることを示している。

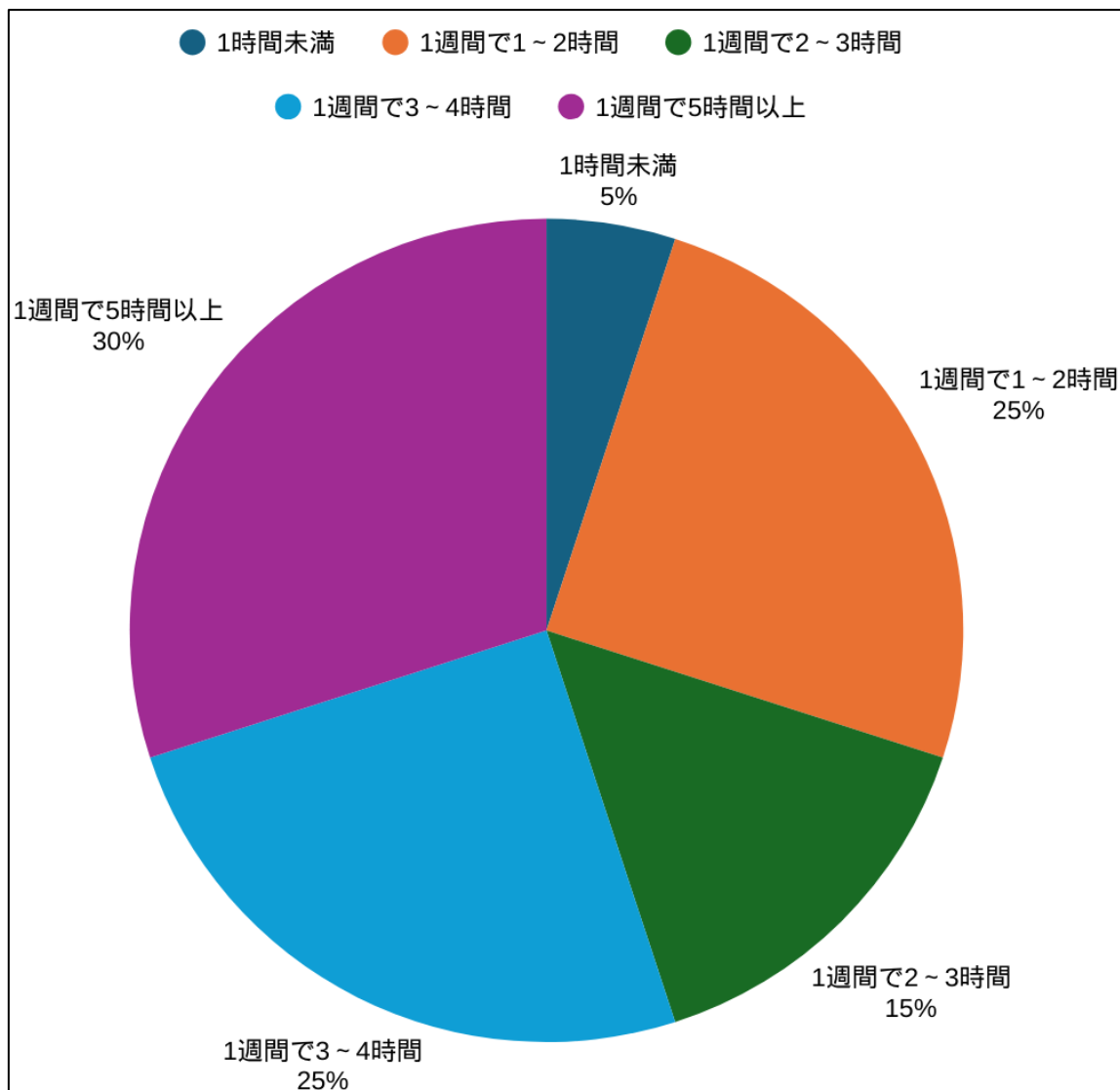
図6 質問6の結果



### 5.7 質問7「VTuber以外の日本語の映像・音声（ドラマ、アニメ、Podcastなど）を聞いているなら、週にどれぐらい視聴していますか。」

ここでは、VTuber以外の、従来の日本語コンテンツ（ドラマ、アニメ、Podcastなど）の視聴時間について聞いた。質問7の結果を下の図に示す。質問7のデータは、これらのVTuber以外のコンテンツ、既存コンテンツが回答者の日本語インプットの主要な源となっていることを明確に示している。回答者の半分以上が、週に3~4時間、または5時間以上これらのコンテンツを視聴している。このVTuber以外のコンテンツが膨大なインプットとなっている一方で、VTuberの視聴時間が極めて短いという対比は、本研究の重要な情報となる。

図7 質問7の結果



## 6. 考察

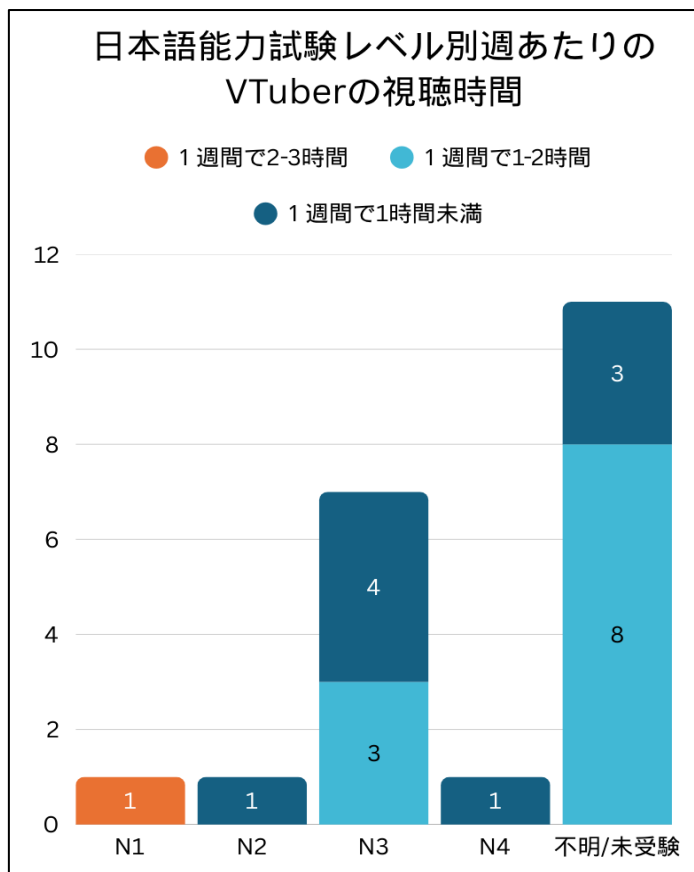
本章では、VTuber と VTuber 以外の日本語コンテンツについて、日本語学習者への影響と効果について考察する。まず、6.1 では日本語能力試験のレベルを指標として、日本語能力全体に対する影響や効果を考察する。その後、6.2 では日本語能力試験の聴解問題の点数を指標として、特に聴解能力に対する影響や効果を考察する。

### 6.1 日本語能力全体に関する考察

#### 6.1.1 VTuber と日本語能力の考察（質問 3・4）

質問 3 では回答者の日本語能力試験の合格レベルを聞き、質問 4 では VTuber の週あたりの視聴時間を聞いた。質問 3, 4 の結果を合わせて下の図に示す。この節ではこれらに相関関係があるかを考察する。唯一の N1 合格者の回答者は比較的 VTuber の視聴時間が高いため、VTuber が日本語能力試験の聴解の適切なインプット源であるという可能性がある。ただし、N2 合格者の視聴時間は短く、N3 合格者の方が視聴時間が長い傾向がある。全体的に、サンプル数が少ないため、このデータから VTuber の視聴時間と日本語能力試験の点数が明確な相関関係を持つとは言えない。

図 8 質問 3, 4 の結果

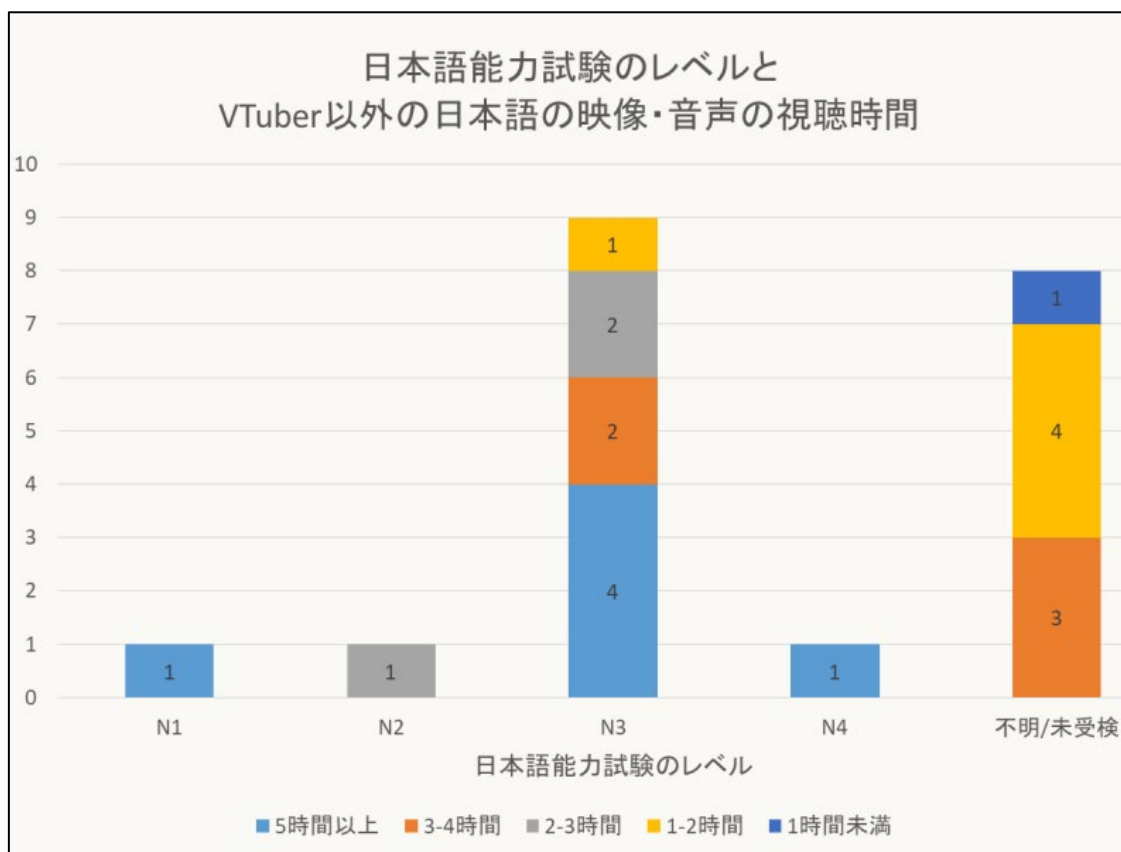


### 6.1.2 VTuber と VTuber 以外のコンテンツと日本語能力の考察（質問 3・7）

質問 3 では回答者の日本語能力試験のレベルを聞き、質問 7 では VTuber 以外の日本語コンテンツの週あたりの視聴時間を聞いた。質問 3, 7 の結果を合わせて下の図に示す。N3 の日本語能力試験レベルの回答者の中では VTuber 以外のコンテンツの視聴時間が 5 時間以上の回答者が多い。ただし、N2 合格者の視聴時間は 2~3 時間にとどまっており、この学生は VTuber の視聴時間も短かった（質問 4 の結果から）。また前述の通り、サンプル数が少ないため、VTuber 以外の日本語コンテンツの効果が明確であるという結論は得られない。

以上の考察から、VTuber や VTuber 以外のコンテンツの視聴時間と日本の能力試験の合格レベルの間に、明確な相関関係は見つからなかったと言える。

図 9 質問 3, 7 の結果



### 6.1.3 VTuber と VTuber 以外のコンテンツの考察（質問 4・7）

質問 4 では回答者の VTuber の週あたりの視聴時間を聞き、質問 7 では VTuber 以外の日本語コンテンツの週あたりの視聴時間を聞いた。質問 4, 7 の結果を合わせて下の図に示す。回答者は主に VTuber 以外の日本語コンテンツを視聴しており、そ

の視聴時間も長い。この結果は、アニメや映画などの既存コンテンツと比較して、VTuberが一般の人だけではなく言語学習者のコミュニティにもまだ広く普及していないことを示唆している。これが、本研究において多くのサンプルを集められなかった原因であると考えられる。VTuberは新しいプラットフォームであり、多くの日本語学習者はまだそれ以前の既存のコンテンツ（アニメなど）を好んで視聴していると考えられる。

図 10 質問 4 の結果

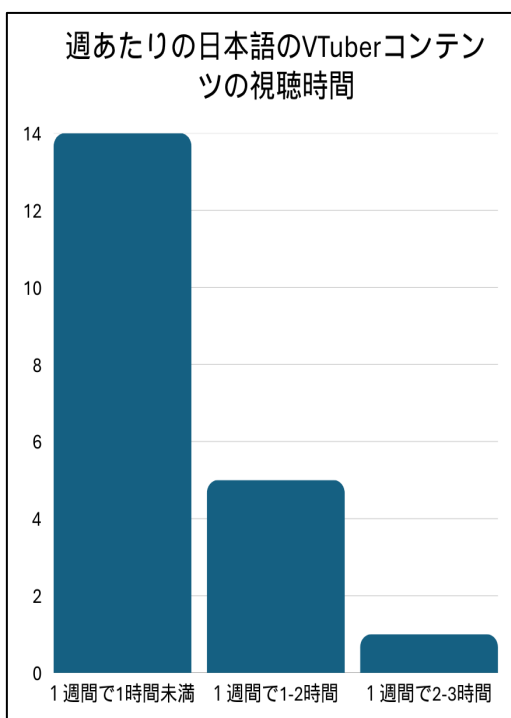
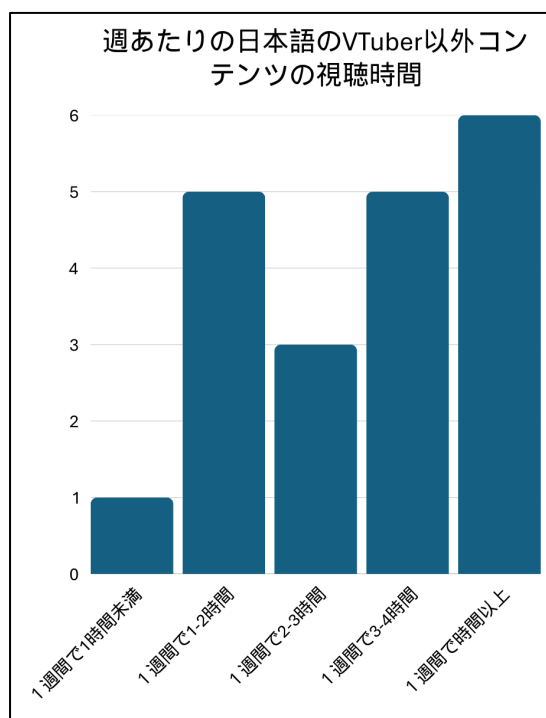


図 11 質問 7 の結果



## 6.2 日本語の聴解能力に関する考察（質問 3・4・7）

ここでは、特に聴解能力に焦点を当てる。そして、VTuberとVTuber以外のコンテンツによる聴解能力への影響を考察する。質問3では回答者の日本語能力試験のレベルを聞き、質問4ではVTuberの視聴時間を聞き、質問7ではVTuber以外のコンテンツの視聴時間を聞いた。質問3, 4, 7の結果を合わせて下の表に示す。下の表では、日本語能力試験のレベルの高い回答者から順に上から下に並べ、また同じレベルの回答者は聴解の点数が高い者から順に上から下に表示した。（なお、聴解の点数が不明の回答者はグレーでハイライトしてあり、この章の考察からも除くものとする。）

表 1 質問 3, 4, 7 の結果

日本語能力試験のレベル	日本語能力試験の聴解の点数	週あたりの VTuber の日本語コンテンツの視聴時間	週あたりの VTuber 以外の日本語コンテンツの視聴時間
N1	52/60	2～3 時間	5 時間以上
N2	35/60	1 時間未満	2～3 時間
N3	55/60	1～2 時間	5 時間以上
	54/60	1～2 時間	2～3 時間
	49/60	1 時間未満	2～3 時間
	48/60	1 時間未満	5 時間以上
	45/60	1 時間未満	3～4 時間
	44/60	1 時間未満	1～2 時間
	40/60	1～2 時間	5 時間以上
	不明	1 時間未満	5 時間以上
	不明	1～2 時間	3～4 時間
N4	31/60	1 時間未満	5 時間以上

表に示されるように、各日本語能力試験のレベルで聴解の点数が 50 点以上の N1 合格者と N3 合格者は（黄色でハイライト）VTuber の視聴時間が比較的長い（週あたり 2～3 時間、または 1～2 時間）。また、N3 の合格者の中で比較すると、VTuber の視聴時間が 1～2 時間の者は、聴解の点数が 1 位、2 位（55 点、54 点）であるが、視聴時間が 1 時間未満の者は皆 40 点台である（49 点、48 点、45 点、44 点）。N2 と N4 の合格者は両者とも VTuber の視聴時間が 1 時間未満で、聴解の点数は低い（35 点、31 点）。聴解の点数が 40 点の N3 合格者だけはこの考察に当てはまらないが、VTuber の視聴時間が長いと聴解の点数が高い傾向があると言えそうである。

一方、VTuber 以外のコンテンツの視聴時間は、聴解の点数とは相関関係が見られない。例えば視聴時間が 5 時間以上の者は、聴解の点数が高い N1 合格者（52 点）もいれば、聴解の点数が低い N4 合格者（31 点）もいる。また、N3 合格者の中でも、視聴時間は点数とは全く関係が無いようである。

この結果は、本研究の最も重要な発見を示唆している。それは、VTuber 以外のコンテンツ（ドラマ、アニメ、Podcast など）よりも、VTuber の方が日本語学習者の聴解能力と相関関係が高いということである。つまり、聴解能力を上達させるには、VTuber 以外のコンテンツ（ドラマ、アニメ、Podcast など）よりも、VTuber の方が効果的である可能性が示唆される。VTuber 以外のコンテンツよりも VTuber の方が聴解能力の上達に効果的である理由として考えられるのは、VTuber のライブ配信が提供するリアルタイムの言語使用は、学習者が非公式な会話や文化的ニュアンスを学ぶ上で、特に有効であるということである。VTuber のライブ配信での言語使用は、アニメやドラマなどのシナリオ通りの言語使用とは違い、より自然な日本

語であるということである。また、Podcastと違い、VTuberではアバターによる視覚的な材料も併せて提供される。理論的には、VTuberコンテンツは、Krashenのインプット仮説に基づく「自由なインプット」や、語用論的知識、コミュニティに特化した語彙の習得において、従来のコンテンツにはない独自の潜在的価値を持つことが考えられる。

ただし、上記の発見は、極めて少ないサンプル数から導き出されたものである。VTuberが他のコンテンツよりも良い聴解のインプット教材であるかどうかは、もう少し多くのデータに基づいた確認が必要と考えられる。それでも、本研究の発見は、言語学習の教材としてのVTuberの価値について、さらなる研究の必要性を示すものであると考えられる。

## 7. 結論

本研究は、VTuberと日本語学習者の聴解能力に相関関係があるかどうかを調べた。本研究では、調査に協力したインドネシアの日本語学習者の数が少なかったため、また彼、彼女らのVTuber視聴習慣がまだ限定的だったため、聴解力との間に明らかな相関関係を特定することはできなかった。しかしながら、回答者の聴解力は、VTuberの日本語コンテンツの視聴時間と相関している可能性が示された。

本研究は未熟なところが多く、今後の研究においてはより実験的アプローチが必要と考えられる。まずは実験群には特定のVTuberコンテンツを一定期間視聴させ、対照群には視聴させないか、あるいは別の種類のコンテンツを視聴させる。例えば、7月の日本語能力試験を受けた後その点数を記録し、その後5カ月間VTuberコンテンツを視聴させ、12月にまた日本語能力試験を受けて点数を記録する。そうすれば、7月と12月の点数を比較することができる。このアプローチによるデータは本研究よりも特定されるデータが得られる上に、VTuberだけではなく、同時にアニメだけ、映画だけ、ドラマだけの実験群を立て、それぞれの聴解力との相関関係が調べることができる。そして調査の参加者を大幅に増やし、より多様な学習者を対象とすると結果を一般化する可能性を高めることができると考えられる。

## 参考文献

国際交流基金（2025）「日本語能力試験とは」（<https://www.jlpt.jp/sp/about/>）. 2025年8月3日閲覧.

武田太一・濱崎雅弘・後藤真孝（2019）「VTuberにおけるソーシャルネットワークに関する分析」『Webインテリジェンスとインタラクション研究会 予稿集』15, 9-12.

（英語資料）

Kambara, W. (2011). Teaching Japanese Pragmatic Competence Using Film Clips. *L2 Journal* 3(2), pp.144-157.

Krashen, S. D. (1985). *The Input Hypothesis: Issues and Implications*. Addison-Wesley Longman Ltd.

Lil, I. (2025). Ontological Status of VTubers: Authenticity, Body and Identity. Master's thesis. Tallinn University.

Playboard. (2025). Youtube Channel Ranking.

([https://playboard.co/en/channel/UCoSrY\\_IQQVpmIRZ9Xf-y93g](https://playboard.co/en/channel/UCoSrY_IQQVpmIRZ9Xf-y93g)). 2025年8月3日閲覧,

(インドネシア語資料)

Wardani, H. F. & Setiawati, A. S. (2024). Korelasi Minat dan Kebiasaan Menonton Anime dengan Kemampuan Menyimak Bahasa Jepang UNNES Angkatan. *Jouanal Pendidikan Bahasa Jepang* 10(1), pp.10-19.

### <要約>

The contemporary world has witnessed the advances of technology at blinding speed. The speed at which we exchange information has increased and with it so has our access to different cultures, ideas, and languages. Language learning in particular has seen many benefits, such as more readily available learning materials. Studies have shown how consuming media such as anime, manga, and movies has helped language learners. As video sharing on sites such as YouTube became widespread, Virtual Youtubers or VTubers for short have become the centre of attention in recent years. VTubers are performers who uses avatars as an online identity to delivers entertainment in the form of online video or live broadcast, which has made real-time interaction with viewers possible. This research investigates the effect of VTubers on Japanese language learners' listening proficiency as measured by the Japanese Language Proficiency Test (JLPT) Listening scores. By using survey-based data from Indonesian Japanese language learners, this research examines their listening habits of VTuber and other forms of audio visual media. The results indicated a possible positive relationship between watching VTubers habitually and higher Listening JLPT scores. However, this research is limited by the small number of participants. Further research is needed.

# 日本の英語教育制度と教育問題への対策

## ゲオルギ・トレンチェブ

### 1. はじめに

#### 1.1. 国際語としての英語

英語は様々な国や文化の人々をつなぐ国際的な言語(国際語)となっている。国際的なビジネス、科学、技術、外交で使われる主要言語である。現在、英語は世界のほとんどの地域で使われており、国際語として認められている。アメリカ、カナダ、イギリス、オーストラリア、ニュージーランド、南アフリカなど、英語を第一言語として話す国もある。しかし、英語が国際語であるのは、それらの国の人々が話しているからだけではない。他国民は、英語を母国語としていないにもかかわらず、英語に特別な信頼を寄せているからである(Rohmah 2009)。

過去に、イギリスから公用語を英語とする地域に英語が広まったのは、そのほとんどが植民地化によるものだった。占領地の先住民に英語が教えられたのは、教育や知性を高めるためではなく、イギリスの支配者の利益のためだった。つまり、イギリス人が大英帝国全域で英語を教える必要があったのは、併合された領土とその周辺を強力に支配し続けるためだったのだ。時が経つにつれ、焦点は世界的な取引や外交関係の維持へと移っていった。近代的な学問としての英語は、20世紀初頭の数十年間、世界中の学校制度に浸透し始めた。英語の普及と他の言語に対する支配は、ほとんどが外的要因によるものである。英語の権威ある地位は、生来の潜在能力から生まれたものではない。英語という言語には、人々を魅了するような本質的な資質がないのである(Rohmah 2009)。

#### 1.2. 世界各国の英語能力評価基準

世界各国で英語教育の必要性が高まる間に、英語を母語としない人の英語能力を測定する尺度を作成することが必要となった。2011年、語学研修や文化交流、学位取得プログラムを専門とする「EF English First」社が、EF 英語能力指数(EF English Proficiency Index)を発表した。毎年発表される EF 英語能力指数は、成人の英語能力に関する重要な国際的の評価の基準となっている。EF の報告書によると、EF 標準英語試験(EF Standard English Test; EFSET)は経験豊富な試験作成者によ

って開発され、様々な母集団を対象に試験運用され、心理測定分析が行われた。EFSET は、TOEFL (Test of English as a Foreign Language)、TOEIC (Test of English for International Communication)、ケンブリッジ英検、IELTS (International English Language Testing System)などの著名な試験と同等であり、無料で受験できるという利点がある。しかし、上記のほとんどの国際試験とは異なり、作文や会話の試験がなく、読解と聴解を評価する多肢選択式の項目に限られている。そのため、習熟度試験が備えるべきコミュニケーション能力のすべての要素を網羅しているわけではない。

### 1.3. 日本の外国語学

日本における外国語教育は、英語学習以前に中国語・朝鮮語・ポルトガル語・オランダ語といった諸外国語の学習に端を発する。特に中国語は5～6世紀に朝鮮を経由して伝来し、漢字文化を受容することによって日本語そのものを形成する基盤となった。こうした最古の外国語学習は、知識や学問や宗教を吸収するための「手段言語」としての性格が強かった。さらに、外交や交易の現場では「交流言語」としての役割も果たしていた(佐藤 2001)。江戸時代に入るとポルトガル語やオランダ語が導入され、医学や自然科学を学ぶために特にオランダ語が重視された。緒方洪庵の「適塾」に代表される教育システムは、外国語学習を実用に結びつけ、さらに自習と競争を通じて学習者の主体性を引き出す点で高く評価される。現代日本語には、ポルトガル語やオランダ語に由来する言葉がかなり目立つ形で存在している。

英語の学習は、1808年のフェートン号事件を契機として始まる。その後、辞書編纂や参考書の出版、さらにはジョン万次郎のような帰国者の活動を通じて、英語は日本知識人にとって実用的・文化的に重要な学問対象となった。明治以降は「教養としての英語」と「実用としての英語」という二大目的論が展開し、内村鑑三や岡倉由三郎は文化理解のための外国語学習を強調した一方で、ハロルド・パーマーらは会話能力を重視する実用主義を提唱した(佐藤 2001)。

現在、日本の外国語教育は全国の大学で広く行われている。外国語学習の目標は、主にコミュニケーションに関連している。それ以外の目標としては、自信をつけさせる・教養としての言語知識を身につける・論理的思考力を伸ばす、そしてリメディアル教育も含めた「自律的学習能力を身につける」などがある。また、外国語の学習目的は、文化交流のために海外の人とコミュニケーションを取るためだけでなく、社会学、経済学、医学などといった専門分野との接続のためにもある。

## 1.4. 日本の現在英語能力

近年のグローバルな海外市場の需要が高まる間、英語は国際共通語としての役割をますます強めている。増加する英語能力の要求に対応するため、日本は労働者層の英語能力向上が必要だと認識している。日本においても英語教育は初等中等教育から大学教育に至るまで広く実施されているが、その実効性については常に議論的となってきた。以下の図1に、EF 英語能力試験の結果を示す。折れ線は日本の平均指数を、点線は世界の平均指数を示す。

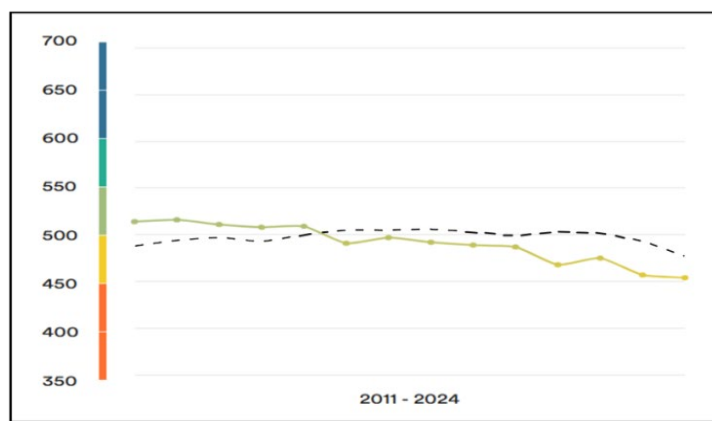


図1 2011年から2024年までの日本人の英語能力

2011年以来、日本の順位は下がり続けている。EF EPI 2024によると、日本は英語を母語としない116か国・地域の中で92位に位置し、過去最低の順位を記録した。全国平均点が454で、前年の457からさらに低下している(EF 2024)。アジア23地域の中では16位にとどまり、同指標において日本は「低い能力レベル」に分類された。この結果は、日本における英語学習の長い歴史を踏まえると注目すべきものである。さらに地域別データに目を向けると、都市圏と地方との間に顕著な差異が確認される。例えば、東京や大阪など外国人観光客の集中度が高い大都市圏は、沖縄や九州などの小規模地域よりもやや高い点を示している。これは、英語使用機会の地域差や教育環境を反映していると考えられる。

## 2. 先行研究

### 2.1. 日本人の英語学習意欲の低下

近年、日本人の英語学習意欲の低下が報告されている。上述の通り、EF EPI

2024によると、日本は116か国中92位と過去最低を記録し、英語学習の成果が他国に比べて停滞していることが示された。調査によれば、学習者は「必要性を感じない」「英語を使う機会が少ない」といった理由で学習意欲を失っている(吉田2018)。さらに、高校や大学入試での英語重視政策が必ずしも学習動機の持続につながらず、むしろ「テスト対策」に矮小化されているという批判もある。こうした状況は、英語を国際交流の手段ではなく、受験科目の一つと見なす傾向を助長していると考えられる。試験に合格した後、生徒は暗記した情報を忘れがちであり、これが言語学習の誤った方法につながっている。

## 2.2. 日本の社会規範からもたらす言語不安

コミュニケーションと対話を言語習得の手段として用いるという点において、最も困難な部分は「言語不安」である。生徒のコミュニケーション意欲を低下させ、ひいては言語的進歩を妨げる傾向があり(Rohrer 2011)、日本社会における「間違いを避ける文化」が、学習者に過度なプレッシャーを与えていると指摘する。実際、多くの学習者は「正しい英語を話さなければならない」という意識から発話をためらい、結果として会話能力の習得が阻害されている。嘲笑されたり、進歩の妨げになったりすることを避けるために、日本の学生は問題を間違えるリスクを冒したくない。つまり、生徒は言語学習を避けることで、間違いを犯すことを避けている。このような文化的要因による言語不安は、単なる個人的な問題ではなく、教育制度や社会規範に深く根ざした現象である。

## 2.3. 日本の英語教育制度の弱点

制度的な側面からも、日本の英語教育には多くの弱点が指摘されている。日本政府はたびたび英語教育の改革を話題にするが、明確な取り組みは見られず、改革の計画には英語学習の根本的な問題に取り組むことを拒否している(Barker 2018)。

Barker (2018)によれば、日本の英語教育制度にはいくつかの弱点が指摘されている。第一に、授業時間数の不足である。「高い能力レベル」の諸国と比べると、日本の初等・中等教育における英語授業時間は相対的に少なく、言語接触の機会が限られている。第二に、教室の規模は10人から30人の生徒まで様々であり、全員が要求される英語力の水準に追いつく必要がある。教師が各生徒と個別に十分な時間を割くことができないため、生徒が十分な情報を吸収できなかつたり、文法のポイントなどを理解できなかつたりする結果につながっている。第三に、自然な言語習得環境の欠如である。多くの授業は依然として文法や訳読に依存しており、実際の

会話や多様な英語変種に触れる機会が限られている。文法や語彙の暗記に偏った教育が主流で、実際の会話で使われる自然な英語表現があまり教えられていない。実践的な言語使用よりも、暗記やテスト受験に重点が置かれている。第四に、標準英語への過度な依存が挙げられる。教育現場ではアメリカ英語またはイギリス英語が唯一の正しいモデルとして提示されることが多く、方言やスラングや会話中に使用している言葉など、実際の社会で用いられる多様な英語の存在が軽視されている。第五に、教材の時代遅れである。学校現場では依然として受験対策を重視した読解中心の教材が多く、デジタル環境や国際的なトピックに対応した最新の教材が十分に整備されていない。上述の不自然な英語の問題と同様に、多くの教科書には、現在の日常会話では不自然あるいは使われていないフレーズ、単語、表現が含まれている。第六に、日本人の学生は英語の宿題をするため、また授業中の練習をするため、翻訳アプリや生成 AI に頼る傾向がある。これは創造性、語彙力、論理的思考に悪影響を及ぼすと考えられる。

つまり、日本社会においては、日常生活の中で英語を使用する必要性がなさそうである。このため、多くの学習者は英語を学んでもそれを実際に活用する場を持たず、学習過程が不自然なものとなりやすい。結果として、実際の言語運用に必要な即時性や柔軟性が十分に育成されず、定型表現や基礎的語彙に偏った学習にとどまる傾向が強い。教育制度を変革し英語力を向上させようとする意欲を持つ新任教師でさえ、欠陥のある制度の存在が前向きな変化を困難にしている。教育現場の硬直性は、新しい世代の教育者が学習者中心の教育方法を導入する可能性を制限している。この弱点を踏まえ、日本語教育制度における問題点の無限ループを防ぐために、どのような改善策を実施できるだろうか。

### 3. 日本人の英語学習・英語学習経験の調査

教育制度改革計画を作成するためには、特定の地域に限定される問題点に注目することが重要である。この調査の目的は、日本人大学生と従業員の英語学習経験を調査することである。さらに、高校生が英語学習中に抱える問題も調査する。本調査は、主に三重大学生と松阪高校生を対象にオンラインで実施された。以下に、回答者の背景情報と、英語学習経験に関する意見・不満、および英語学習における苦労についての結果を示す。以下の図 2～7 を参照されたい。

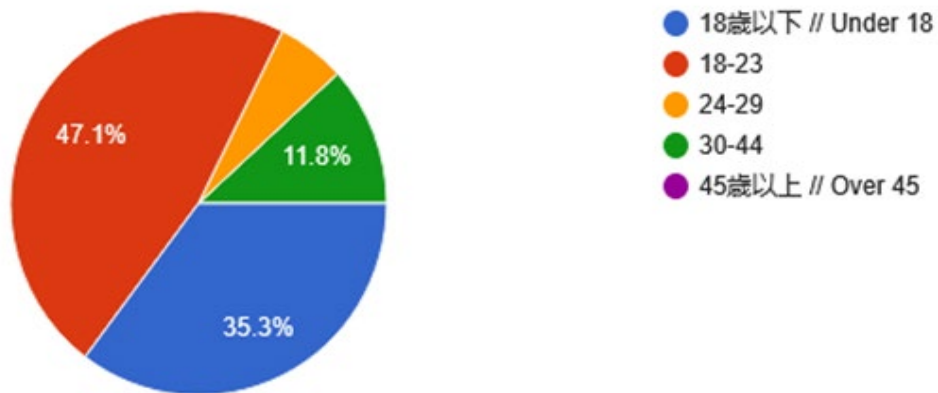


図2 回答者の年齢

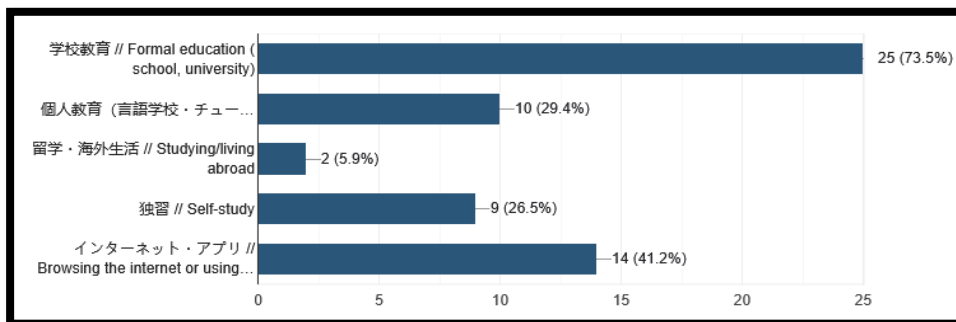


図3 英語使用場面

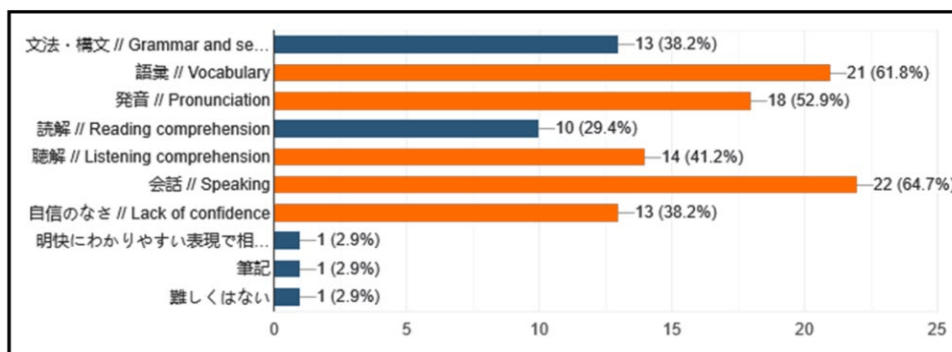


図4 英語の問題

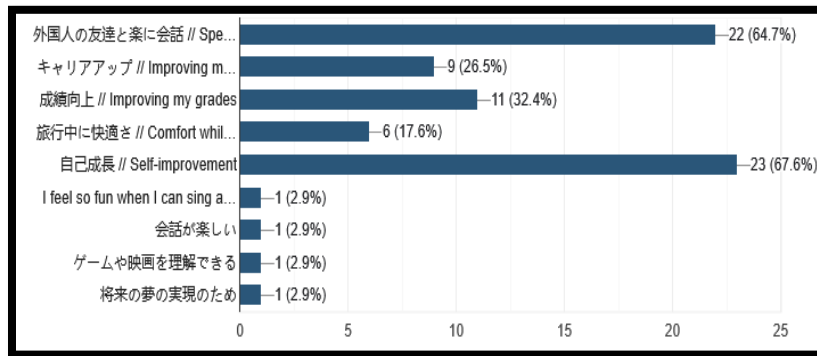


図 5 英語が上達したい理由

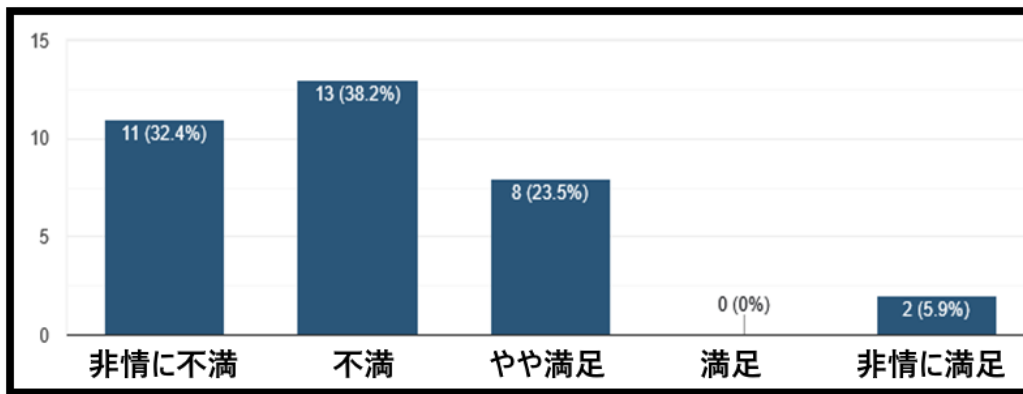


図 6 英語教育への満足度

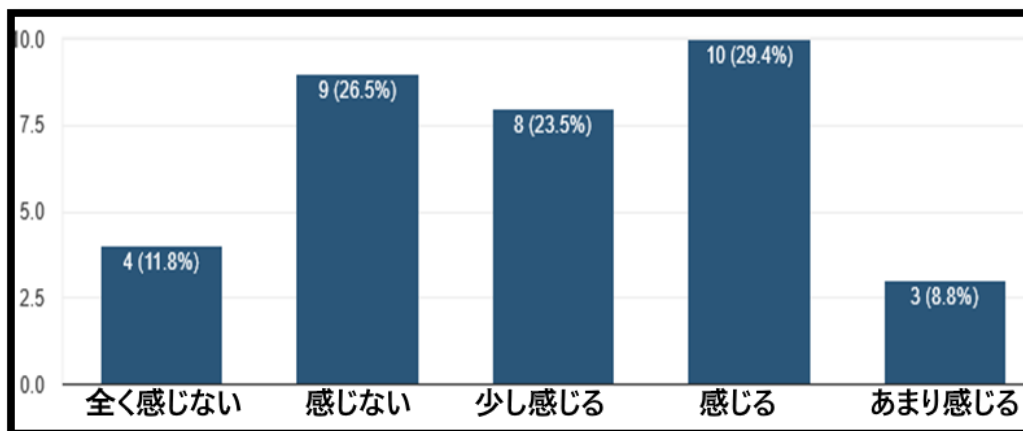


図 7 英語学習の社会的な圧力

まず、図2の通り、回答者が主に高校生(18歳未満)と大学生(18~23歳)であることを示している。このことは、本研究が日本における若年層の英語学習の現状を反映している点で重要である。

次に、図3から、英語は主に学校で使用しており、英語教育は主に学校教育が大半を占めることが分かる。その結果によると、家庭や地域社会、あるいはオンライン交流など、学校外で英語を活用する機会は限定的であり、学習者が「授業のための英語」にとどまりやすい現状を裏付けている。

また図4から、英語学習の主な課題は語彙、会話、発音、聴解、自信がないことが分かる。これから、言語教育制度が生徒にコミュニケーションのための言語使用法を教えることに苦勞していることが明らかである。試験対策に焦点が当てられることで、生徒は創造的な思考や適切な状況での語彙使用ではなく、正解を暗記することにほとんどの時間を費やすよう圧力を感じていることがうかがえる。つまり、実際のコミュニケーションに直結する能力が十分に鍛えられておらず、生徒が「言葉や文法が知っているが使えない」という状況に陥っていることを示唆している。

続いて、図5は、回答者が自己研鑽のため、また外国人と自由に話すために英語を上達させたいと考えていることを示している。結果から、グローバル化が進む世界は学生の生活に影響を与えており、英語やその他の外国語を話す海外の人との交流が求められるようになっている。観光客から留学生まで、日本人が海外の人と交流しようとする関心は高まっている。すなわち、生徒は英語を単なる試験科目としてではなく、将来的な自己研鑽や異文化交流のための手段として認識していることが分かる。

図6は、回答者の学校の英語教育に対する満足度を表している。これによると、回答者は英語教育に満足していないことが分かる。その理由として「教師が十分に厳しくない」「教科書が時代遅れである」といった具体的な不満が挙げられている。前者は指導の質や学習への緊張感の不足を示し、後者は教材が現代の言語使用や文化的背景を反映していないことを意味する。このため、英語教育の質は、英語能力の高い他国の学生と比較して習得した英語力に不満を抱く多くの学生を生み出している。回答者は、英語学習能力が年齢とともに徐々に低下すると感じているため、教育制度の変更は彼らが学校で英語授業を受けていた時期に実施されるべきだったと考えている。さらに、学習者が実際のニーズと現場の教育実践との間に大きな乖離を感じていることを裏付ける結果である。

最後に、図7は英語学習の社会的圧力について調査した結果であるが、日本では特に職場で使用したり、観光客と話したりする時に英語を学習する必要があるという社会的な圧力があることが明らかになった。その結果、日本においては特に「職場での使用」や「観光客や外国人留学生とのコミュニケーション」が英語学習を促す主要な社会的要因となっていることが明らかになった。つまり、学習者は学問的な必要性のみならず、社会生活や将来の就業環境において英語力を求められるという外的要因を強く意識している。

調査結果から分析されたすべてのポイントをまとめると、学習者における英語学習は学校教育に強く依存しており、学習課題は主に語彙・会話・発音・聴解など実践的スキルに集中していることが明らかになった。また、学習動機は「自己研鑽」と「異文化交流」というポジティブな要素に支えられている一方で、現行の教育方法や時代遅れの教材への不満が学習意欲に影を落としている。さらに、社会的圧力として職場や観光の場面が大きな役割を果たしており、学習者は学校外の現実的な要求を強く感じている。困難点は存在するものの英語教育制度の改善に向けた改革が実施されれば、英語学習と英語の上達に向けて、より努力することだろう。

#### 4. 日本の英語教育の改善解決策

日本の英語教育の問題に対して、いくつかの具体的で現実的な対策を提案したい。以下は、日本の英語教育のあらゆる弱点に取り組むためのものである。

まず、日本の英語教育制度は長年にわたり文法中心の授業を軸として展開されてきた。その結果、試験に対応できる読解力や文法知識は一定程度育成されてきたものの、実用的なコミュニケーション能力の養成という点においては十分であるとは言いがたい。そのため、英語で話す機会をさらに増やすことが極めて重要だ。具体的には、授業外での英語使用機会を増やすことで実現できる。例えば、外国人学生との気軽な会話、学校や大学での英語中心のクラブ活動、あるいは国際文化交流会や国際的なイベントなどを通じて行うことが考えられる。

従来の一斉指導では、生徒の習熟度や学習スタイルの違いに十分対応できない。結果として、理解が追いつかない生徒と、逆に物足りなさを感じる生徒が生じる。問題に対処するため、生徒の個々の学習スタイルに合わせた授業を導入することは検討すべき考案である。さらに、小規模のグループワークやペアワークを導入することで、全員が発言しやすい状況を作り出すことができる。前述の提案、すなわち生徒が英語の使用を練習し、対話能力を向上させるためのより多くの機会を設けることに関連している。

多くの授業は文法知識の習得に偏っており、間違いを恐れるあまり生徒は発話を控える傾向にある。また、不自然な英語に焦点が当てられるため、誤解や誤った学習につながっている。日常生活に即した会話練習を中心とする授業を設計することが有効である。例えば、レストランでの注文や空港での会話など、具体的な場面を想定した活動は実用性が高く、学習者の動機づけにもつながる。実際の状況での練習を提供するだけでなく、生徒が現実の場面で英語を使ってみようという自信を育む。

一部の教科書は現代の英語使用状況を十分に反映しておらず、学習者にとって魅力に欠ける。そこで、教科書に加え、ニュース記事、YouTube、TED Talk など現代的な教材を導入することが必要である。これにより、生徒は最新の言語表現や文化的背景に触れ、英語の学習が「現在につながる知識」であると実感できる。また、医学、教育、政治、世界の問題、心理学など、多様な関心分野における知識も深めることができる。

上述の通り、教育現場は小さな改革から着手し、段階的に実用的な英語教育へと移行していくことが現実的かつ効果的である。うまく設計された生徒中心の解決策を選択することで、学校は1つの政策を活用して複数の構造的問題を解決することができる。これは効率的であるだけでなく、教師にとっても生徒にとってもより持続可能なことである。

## 5. 結論

日本における英語能力への依存度は着実に高まっているが、英語教育システムは要求される水準を維持するのに苦勞している。時代遅れの教育制度に加え、社会的圧力や言語不安が相まって、平均的な日本人学生が英語力を習得することは非常に困難である。問題の根本的な解決を図るためには、日本語教育システムの弱点を適切に改善する必要がある。これは、単なる一つの問題に対する解決策ではなく、相互に関連付けられる一連の提案や構想を構築することだ。一つの解決策が複数の問題点に同時に対応できる点を踏まえれば、一つの取り組みが、言語使用の自信、個人化、モチベーション、時代に合った素材の活用に役立つ。提案の実施後に得られる成功がどれほど小さくとも、複数の弱点を同時に解決できる着実な取り組みは、将来的に日本の英語力指数を向上させる可能性を秘めた、より安定した英語教育シ

STEMへとつながる。

#### 参考文献

佐藤義隆(2001) 『日本の外国語学習及び教育の歴史を振り返る—日本の英語学習及び教育目的論再考—』 岐阜女子大学

関志雄(2002) 『なぜ日本人は英語が苦手なのか—英語教育改革への提言：投稿意見』 慶應義塾大学経済学部

吉田研作(2018) 『日本人の英語学習意欲と教育政策』 . 大修館書店.

(英語資料)

Barker, David (2024) 『Encouraging students to take their language learning outside the classroom』 JALT Hokkaido Journal, 8, 8.

Barker, David (2018) 『Fundamental Problems with English Education in Japan』 Gifu University Faculty of Education

EF Education First. (2024). EF English Proficiency Index 2024.

EF.<https://www.ef.com/epi>

Rohmah, Zuliati 『English as a Global Language: Its Historical Past and its Future』 Universitas Negeri Malang (UM), 2009

< 要約 >

This paper aims to define the fundamental problems within Japan's English education system through exploring the historical, structural and societal causes of said issues. Among the major problems include the limited use of English outside the classroom, insufficient time devoted to individual study, outdated learning materials, and an overreliance on “textbook English” that does not adequately prepare learners for authentic communication. To gain insight of the state of English education, surveys were conducted among students at Mie University and Matsusaka High School. Drawing on the survey data and the broader information regarding the weak points of English education in Japan, the study formulates a set of solutions designed to address multiple problems simultaneously for maximum efficiency. The solutions aim to create a pressure-free classroom environment where communicative forms of studying are encouraged over memorization, and entice seeking greater opportunities to develop confidence and fluency in English use beyond the classroom.

# 大学生と高校生の視点から見た塾と教育格差

## ヨウ サクモリ

### 1. はじめに

日本は世界でも特に塾が発達している国の一つであり、社会や経済に大きな影響を与えている。塾は学科指導や成績向上と学校教育の補完を中心に、教育システムで大きな役割を果たしている。しかし、塾には多大な費用がかかり、その費用は塾によって大きく異なる。このため、経済的に貧困な家庭にとっては、塾に通うことが難しい現実が存在している。このような教育格差は、貧困家庭の子どもたちに学習機会の不平等を生み出し、将来の進学やキャリアに影響を及ぼす可能性がある。

日本の塾の歴史は、1950年代にさかのぼる。その発展は、主に4つの時期に分類される。まず、ほう芽期（第二次世界大戦後から1960年まで）は、GHQ（連合軍総司令部）の占領下で教育資源が不足していたため、学校教育の補完を目的に様々な塾が設立された。この時期、日能研が1953年に創立され、算数の家庭自習用教材を開発した公文教育研究会が1958年に設立された。

次に、成長期（1960年代）は、ベビーブーム世代が高校受験を迎えることで、補習教育の需要が急増した。特に1966年に「学校群制度」が導入されると、都立名門校のブランドが落ち、国立・私立の有名校の人气が高まった。このような状況は、塾が多くの子供を受け入れる契機となり、第一次ブームが起こった。

拡大期（1970年代）には、「落ちこぼれ」問題が深刻化し、多くの家庭が補習を求めて塾に通うようになった。さらには新しい塾が次々と設立され、教育市場はさらに活性化した。最後に定着期（1980年代）には、公立学校への不信感が高まり、私立志向が強まる中で、第三次ブームが生じた。

このように、塾は日本の教育システムにおいて重要な役割を果たしてきた。しかし、高校生は大学進学を目指す重要な時期であり、塾の存在が彼らの教育、進路選択、および学習機会にどのような影響を与えるかを探ることが重要だと考えられる。このため、高校生と大学生の認識や経験の違いを考えることが、教育システム全体における塾の役割を理解するための鍵になる。

そこで、本稿では、三重大学生および松阪高校生を対象に、塾の教育格差についてどのように感じているのか、また塾が教育に与える影響についてどのように考えているのかを探ることにより、塾の将来についての方向性を明確にすることを目的とする。

### 2. 先行研究

近年の各学校段階の通塾率の推移を見てみる。以下の図1は、ベネッセ教育総合研究所が行った2015 - 23年の調査結果を示したものである。

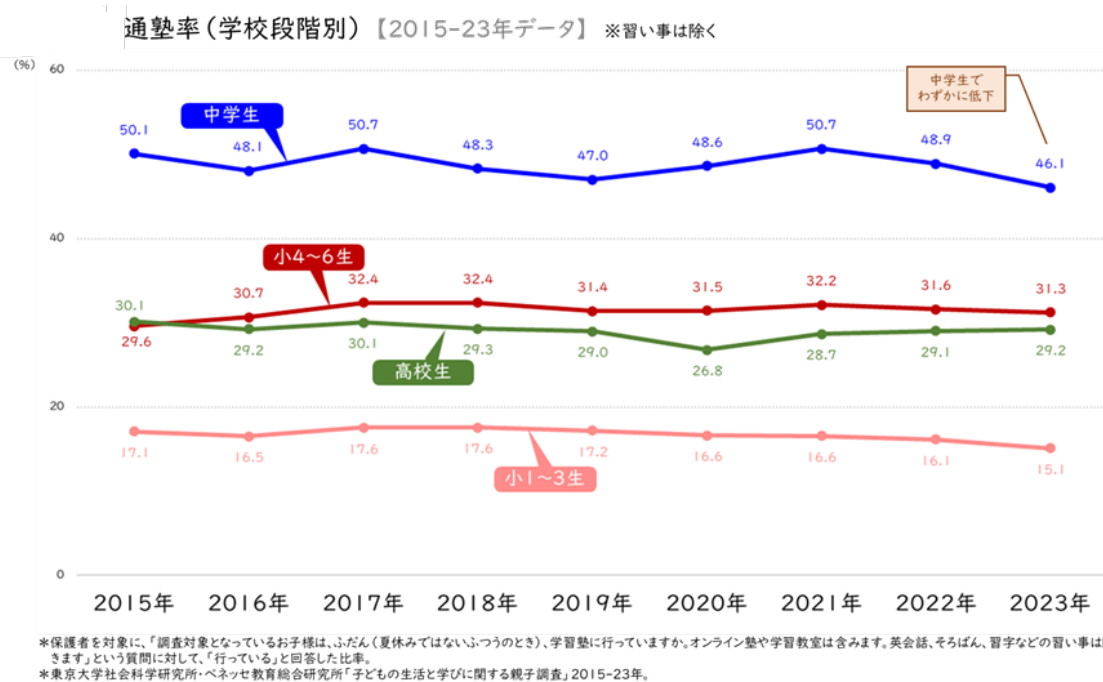


図1 通塾率(学校段階別)【2015-23年データ】(習い事は除く)(木村治生)

図1をみると、2015年から2023年にかけて、小学校4~6年生と高校生では通塾率はあまり変化しておらず、小学校1~3年生と中学生では減少傾向にあることが明らかである。

この通塾率の変動には様々な要因が影響していると考えられる。特に家庭の経済的状況が重要な要素となる。さらに、塾通いが学業の成績向上に繋がるという認識が強まる中で、通塾率の動向を理解することは教育格差の分析において欠かせない観点である。図2は、ベネッセ教育総合研究所の2023年のデータに基づき、世帯年収別の通塾率の違いを示している。

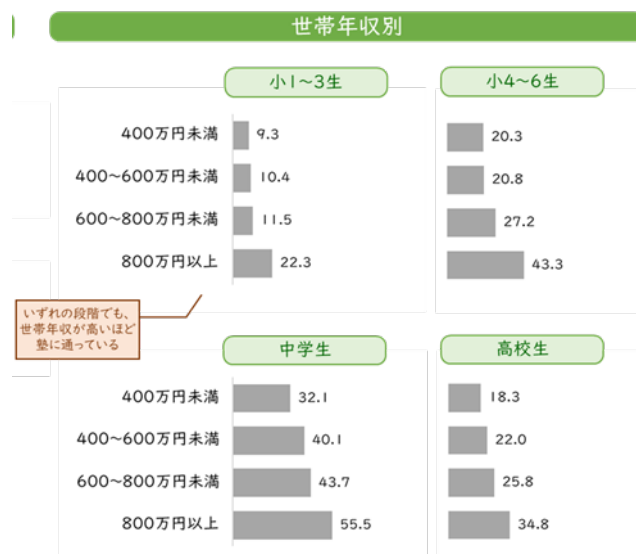


図2 通塾率（世帯年収別）【2023年データ】（習い事は除く）（木村治生）

図2からは、世帯年収が低い家庭では塾に通うことが経済的に困難である場合が多いことが明確に示されている。世帯年収が高い層と低い層とでは通塾率に顕著な差があり、特に高年収層は塾に通う比率が高い。このことは、学力の差が単なる個人の努力や才能にとどまらず、経済的背景によって大きな影響を受けることを示唆している。太田（2024）は「親の学歴、年収、出身地域、性別など、本人にはどうにもできない『生まれ』によって、得られる学力や学歴に差ができていくという事実を、教育社会学が指摘した。」と述べており、このような指摘は教育機会が均等ではなく、家庭の経済的背景が学習機会、さらにはその後の進学やキャリアに大きな影響を与えていることを強く印象づける。

この背景を踏まえ、一つの重要な観察として、学習塾への支出に関するデータも注目される。小池理人（2025）の分析によると、教育熱の高まっているものの、公的統計に基づく個別学習塾の活動指数はむしろ低下傾向にあるという事実が示されている。これは、マスメディアなどでは学習塾が盛んであるかのような印象を与えているが、実際には多くの家庭が個別指導塾の費用を削減していることを示唆している。

具体的には、家計調査における所得別の補習教育（塾代）の推移が示すように、収入が高い世帯は補習教育に対する支出を増やす一方、収入の低い世帯では支出額が減少していることが確認されている。特に、第1～第4五分位階級内では支出が減少傾向にあるが、これに対し第5五分位階級では大幅な増加が見られる。これは、所得の低い家庭が教育にかける経済的な負担の重さを浮き彫りにし、経済的な背景が教育機会の差を生じさせる要因となっている。

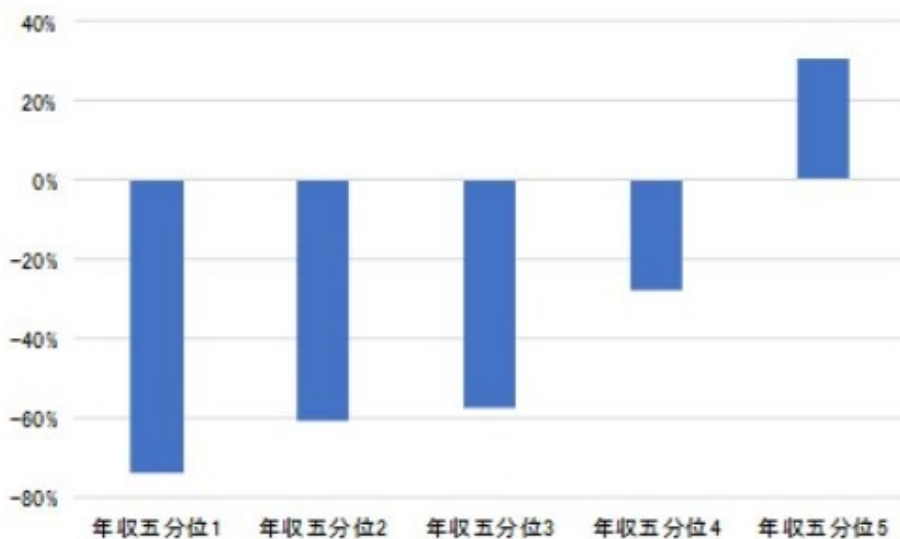


図3 塾代の支出金額（2000年比）（小池理人）

さらに、東洋経済 education（2023）によると、学習費の約7割が「学校外活動費」で占められていることが示されており、これが教育格差を拡大させる要因として指摘されている。CFC（公益社団法人チャンス・フォー・チルドレン）が取り入れている「スタディクーポン」の機能は、これまでの教育バウチャーとは異なり、具体的に学校外の教育サービスに限定して提供されるため、経済的支援の必要性が強調されている。奥野（2023）は、教育格差の拡大が家庭の経済状況に直結していることを指摘し、「今後は、『学校外教育費を補助することが教育格差を是正することになる』という、社会のコンセンサスを得ることが大きなテーマ」と強調している。

近年では、塾によって教育格差が広がることに対する批判を受け、公的・民間を問わず「格差是正」を目的とした取り組みも進められている。たとえば、文部科学省の調査によれば、低所得層を対象とした無料塾の利用者が一定の学力向上や進学成果を挙げている例があり、東京都の「寺子屋プロジェクト」や大阪府の「子ども未来学習プログラム」などがその代表である。また、福岡県ではNPO法人が主導する無料塾が拡大しており、特に経済的に困難な家庭の子どもに対する学習機会の提供が進んでいる。

しかし、これらの取り組みは依然として地域や実施主体に大きく依存しており、全国的な広がりには至っていない。実際に、無料塾や支援制度の対象となる子どもは限られており、こうした支援を受けられない低所得世帯の子どもたちは、いまだに十分な学習機会を持たずにいる。また、塾業界全体としては、有料の個別指導・受験対策を中心としたビジネスモデルが主流であるため、結果的に「塾に通える子ども」と「通えない子ども」の間で、学力と進学機会の格差が生じている。

このように、塾に通うことが進学に有利でありながら、家庭の経済的な要素は教育を受ける機会や質に大きな影響を与えている。そのような状況下で、三重大学の学生や松阪高校の生徒はそれに対してどう思っているのかに関して調査を行った。

### 3. 調査

本研究では、実際に三重大学生や松阪高校生がどの程度塾に通った経験があるか、塾の教育公平さへの影響についての態度、また日中の教育制度に関する認識を調査した結果を報告する。調査協力者は、三重大学の日本人学生 30 人と松阪高校の日本人生徒 30 人である。調査方法としては、オンラインアンケートフォームを使用して、参加者に対して 2 つの異なるアンケートを実施した。具体的には、両方のアンケートには共通の質問が含まれており、以下にその内容を示す。ただし、大学生向けのアンケートと高校生向けのアンケートの一部の質問が異なる点についても記載する。

質問番号	質問内容	対象学生
質問1	中学や高校時代に塾に通った経験はありますか？	大学生
	今、塾に通っていますか？	高校生
質問2	どんな塾に通いましたか？（複数選択可）	大学生
	どんな塾に通っていますか？（複数選択可）	高校生
質問3	一週間にどれくらい塾に通っていましたか？（複数の塾に通っていた人は、すべての合計時間を書いてください）	大学生
	一週間にどれくらい塾に通っていますか？（複数の塾に通っていた人は、すべての合計時間を書いてください）	高校生
質問4	塾の月平均費用はどのくらいでしたか？	大学生
	塾の月平均費用はどのくらいですか？	高校生
質問5	日本の塾が教育システムで果たす主な役割は何だと思えますか？（複数選択可）	両方
質問6	日本の塾の存在は教育を受ける機会の不平等を助長していると思えますか？	両方
質問7	塾は学生の進学と将来に影響を与えますか？	両方
質問8	家庭の経済的な要素は教育を受ける機会に大きな影響を与えますか？	両方
質問9	塾の存在は教育の公平性に負の影響を与えていると思えますか？	両方
質問10	塾の負の影響を減らすために、政府が取り得る方法は何だと思えますか？（複数選択可）	両方
質問11	塾が今後も発展し続けると思えますか？	両方
質問12	日本の塾及びその影響についてのご意見をお聞かせください。（自由回答）	両方
質問13	日本の複数段階選抜は、塾の発展に影響を与えていると思えますか？	大学生
質問14	中国のような一回選抜制度は、日本の多軌制選抜制度に比べて教育の公平性を促進すると思えますか？	大学生

表 1 アンケートの質問

#### 4. 調査結果

本調査から、以下のような結果が得られた。

質問番号	質問内容	大学生の回答	高校生の回答
質問1	中学や高校時代に塾に通った経験はありますか？/今、塾に通っていますか？	100%が「はい」	40%が「はい」、60%が「いいえ」
質問2	どんな塾に通いましたか？/どんな塾に通っていますか？（複数選択可）	80%が進学塾、30%が学習塾	36.7%が進学塾、16.7%が学習塾
質問3	一週間にどれくらい塾に通っていましたか？/一週間にどれくらい塾に通っていますか？（複数の塾に通っていた人は、すべての合計時間を書いてください）	44.3%が「9時間以上」、23.3%が「6～9時間」	10%が「9時間以上」、16.7%が「6～9時間」
質問4	塾の月平均費用はどのくらいでしたか？/塾の月平均費用はどのくらいですか？	43.3%が「1万円～3万円」、36.7%が「3万円～8万円」	20%が「1万円～3万円」、13.3%が「3万円～8万円」
質問5	日本の塾が教育システムで果たす主な役割は何だと思いますか？（複数選択可）	86.7%が「入学試験対策」、53.3%が「学科指導と成績向上」	73.3%が「入学試験対策」、73.3%が「学科指導と成績向上」
質問6	日本の塾の存在は教育を受ける機会の不平等を助長していると思いますか？	56.7%が「同意」、16.7%が「反対」	46.7%が「同意」、36.6%が「反対」
質問7	塾は学生の進学と将来に影響を与えますか？	76.6%が「同意」、10%が「反対」	70%が「同意」、20%が「反対」
質問8	家庭の経済的な要素は教育を受ける機会に大きな影響を与えますか？	93.3%が「同意」、3.3%が「反対」	90%が「同意」、3.3%が「反対」
質問9	塾の存在は教育の公平性に負の影響を与えていると思いますか？	46.7%が「同意」、30%が「反対」	30%が「同意」、70%が「反対」
質問10	塾の負の影響を減らすために、政府が取り得る方法は何だと思いますか？（複数選択可）	70%が「公立学校の教育の質を向上させる」、33.3%が「公立学校の教育資源を増やす」、26.7%が「困難家庭に教育補助金を提供する」	50%が「公立学校の教育の質を向上させる」、43.3%が「公立学校の教育資源を増やす」、46.7%が「困難家庭に教育補助金を提供する」
質問11	塾が今後も発展し続けると思いますか？	80%が「同意」、6.7%が「反対」	80%が「同意」、6.7%が「反対」 %
質問12	日本の塾及びその影響についてのご意見をお聞かせください。（自由回答）	「日本で塾が発展したことによって、学生の学ぶ機会が増え、より知識を得やすくなったと思う。しかし、それによって不平等も生じたと思う。」	「田舎と都会で塾の重要性が異なると思っています。三重県のような田舎では、塾に通っているかどうかで学力に差がつくと言うよりかは、家や学校で自主勉強を頑張っていて、高い学力を身に付ける生徒も多いです。一方、都会ではハイレベルな塾が沢山あり、良い大学へ入るためには、良い塾に入ることが重要だという考えが、田舎と比べて浸透しているように思っています。また、塾にかかるお金は高く、一般家庭の経済的負担になっていると思います。」 「塾よりも個人のやる気が大事」
質問13	日本の複数段階選抜は、塾の発展に影響を与えていると思いますか？	46.6%が「同意」、20%が「反対」	
質問14	中国のような一回選抜制度は、日本の多軌制選抜制度に比べて教育の公平性を促進すると思いますか？	26.6%が「同意」、33.3%が「反対」	

表 2 調査結果

#### 5. 考察

この調査結果に基づくと、大学生と高校生は共に塾の重要性を認識している一方で、教育機会の不平等や経済的な要素が教育に与える影響についても認識していることが明らかとなった。以下に、大学生と高校生の回答結果を踏まえて、それぞれ

の認識の違いとその背景を考察する。

### 5.1 塾の重要性とその影響

大学生および高校生は、塾が学生の進学や将来に与える影響を高く評価している。調査結果によれば、大学生の76.6%、高校生の70%は塾が学生の進学や将来に影響を与えると認識している。このデータは、塾が進学や学力向上において重要な役割を果たしていることを示している。

特に、大学生の80%が進学塾に通った経験を持ち、学科指導や成績向上に加えて、入試対策として塾の役割が強調されている。一方、高校生の進学塾通学率は36.7%、学習塾は16.7%にとどまることから、大学生に比べて塾への依存度が低いことがわかる。この差は、高校生が自主学習を重視していること、特に田舎では学校や家庭での支援を受けることが一般的であり、塾がなくても学力を向上させるという認識が根付いていることが背景にあると考えられる。

### 5.2 経済的負担と教育機会の格差

調査結果によると、塾費用は多くの家庭にとって大きな経済的負担となっており、月平均3万円～8万円の塾費用が必要であることが示された。この負担は特に地方に住む高校生を持つ家庭にとって深刻であり、塾へのアクセスが限られ、費用の負担が教育機会に格差を生じさせている。

経済的余裕のない家庭では、塾に通うことができず、教育格差が拡大する一因となっていることが明らかになった。このことは、塾が教育格差を助長する要因となっていることを示唆しており、経済的な要素が学生の学習機会に直接的な影響を与えていると言える。

### 5.3 公立教育への不満

中国の「一回選抜制度」と比較して、調査結果では日本の教育システムに対する満足度は高いものの、公立学校の教育の質に対して不満を持つ学生も多いことがわかった。特に、公立教育に満足できず、塾に通うことを選択する学生が多いことが調査から明らかになった。これらの学生は、公立学校で提供される教育の質が不十分だと感じ、より高いレベルの学習を求めて塾に依存しているケースが多い。

塾への依存度を減らすために、公立学校教育の質の向上を求める声が多く見られ、公立学校での教育機会の提供が重要であるとの意見も強調された。このような背景から、塾に依存しない教育システムの整備が求められている。

### 5.4 地域差と教育格差

本調査の結果、地域差が教育格差に大きな影響を与えていることが明らかとなっ

た。回答者によれば、都市部と地方部での通塾率には顕著な違いがあり、都市部では塾が一般的であり、進学に向けた準備として塾を利用することが一般的である。それに対して、地方では塾に通う機会が限られ、そのため教育を受ける機会に格差が生じている。

特に、地方部の高校生は塾へのアクセスが困難であり、塾に通わなくても学力を向上させる方法が一般的であるため、都市部と地方部で塾への依存度に差が生じている。この地域差が教育格差を生み出し、その結果、進学機会における不平等が発生していると考えられる。

## 6. 結論

本研究を通じて、三重大学生や松阪高校生が塾による教育格差についてどのように認識しているかを明らかにした。調査結果から、塾が日本の教育システムにおいて重要な役割を果たし、特に進学競争において決定的な要素となっていることが分かった。しかし、塾に通うことができるかどうかは家庭の経済状況に大きく左右される現実も浮き彫りになった。特に、低所得家庭の子どもたちは塾に通う機会を持つことが難しく、この経済的な格差が学びの機会の不平等を引き起こしていると考えられる。

また、都市部と地方部での教育環境には差が見られる。特に、地方では学習支援が不足している場合が多く、都市部と同じレベルの教育資源を享受できない状況が続いている。このような地域差に対応するためには、地域ごとに適切な教育支援を提供し、教育の均等化を図る必要がある。

一方で、塾が学生の進学や将来に与える影響は無視できないことも分かった。多くの学生が塾の存在が進学の成功に不可欠であると考えている一方で、塾の負担が教育格差を助長することに対する懸念も示されていた。このような状況は、日本の教育制度における公平性を再考させるものであり、塾に依存しない平等な教育機会の提供が求められる。

今後、教育格差を減少させるためには、公立学校の教育の質を向上させることが最も重要であることが調査結果によって示された。例えば、授業の質の向上や、進学指導の充実、地域格差への対応など、具体的な政策が必要である。塾が発展し続ける一方で、すべての学生が平等に教育を受けられる環境を整えるためには、国と地域の協力が欠かせない。

本研究は、教育機会の平等を実現するための一歩として、今後の議論や政策に影響を与えることが期待される。なお、本研究の調査対象は三重県内の大学生および高校生に限られており、サンプル数にも限りがあるため、全国的な傾向を明確に示すことはできない点には留意が必要である。今後は、より広い地域や多様な背景を持つ学生を対象にした調査を行うことで、より包括的な理解を得ることが重要である。

## 参考文献

- 鈴木繁聡 (2020) 「学習塾研究の特徴と課題」  
<<https://ndlsearch.ndl.go.jp/books/R000000004-I031384359/>> 2024 年 12 月 17 日閲覧
- 太田敏正 (2024) 「中学受験ブーム過熱と『教育格差』論の落とし穴」 <<https://chuokoron.jp/life/125651.html>> 2024 年 12 月 19 日閲覧
- 木村治生 (2024) 「データで考える子どもの世界 | 第 7 回 習い事・学習塾について考える その 1 習い事の実態」  
<[https://benesse.jp/berd/special/datachild/comment07\\_1.html](https://benesse.jp/berd/special/datachild/comment07_1.html)> 2025 年 1 月 8 日閲覧
- 小池理人 (2025) 「授業料無償化の影に隠れる塾格差～高所得世帯のみ増加する塾への支出～」 <[https://www.sompo-ri.co.jp/topics\\_plus/20250324-17159/](https://www.sompo-ri.co.jp/topics_plus/20250324-17159/)> 2025 年 5 月 15 日閲覧
- 東洋経済 education × ICT 編集部 (2023) 「貧困世帯の『教育格差』、原因は学習費の約 7 割占める『学校外教育』の体験格差」 <<https://toyokeizai.net/articles/-/666140>> 2025 年 5 月 15 日閲覧
- 文部科学省 (2024) 「地域における学びを通じたステップアップ支援促進事業について」 <[https://www.mext.go.jp/a\\_menu/ikusei/manabinaoshi/mext\\_00955.html](https://www.mext.go.jp/a_menu/ikusei/manabinaoshi/mext_00955.html)> 2025 年 5 月 16 日閲覧
- CAMPFIRE (2025) 「【福岡県・太宰府市】子どもたちが無料で学べる学習塾の開校」  
<<https://camp-fire.jp/projects/824326/view>> 2025 年 5 月 16 日閲覧
- 大阪府福祉部子ども家庭局子育て支援課 (2025) 「令和 6 年度大阪府内市町村における子どもの貧困対策取組事例集」  
<<https://www.pref.osaka.lg.jp/documents/5965/r6jireisyuu-torikumi.pdf>> 2025 年 5 月 16 日閲覧
- 北川由依 (2020) 「子どもも大人も、全員が学習者。「寺子屋プロジェクト」が各地のお寺でつくる、分断のない教育環境とは。」  
<[https://greenz.jp/2020/10/26/tera\\_school/](https://greenz.jp/2020/10/26/tera_school/)> 2025 年 5 月 17 日閲覧

## <要約>

本研究旨在探讨大学生和高中生对日本辅导班的教育不平等影响的认知和看法。并以三重大学生和松阪高中生为对象进行了问卷调查。调查发现，虽然大部分学生认识到辅导班对升学和未来有显著影响，辅导班在这方面起着重要作用，但其费用和质量因家庭经济状况及地区差异而有所不同，尤其是低收入的地方家庭的学生在获取教育资源上面临更多困难。调查还表明，尽管许多学生依赖辅导班提高成绩，但地方地区的学生比城市学生有更强的自主学习意识，这显示出地区差异对教育机会的影响。此外，经济状况被认为是教育机会不平等的重要因素，特别是在高费用的辅导班教育面前，贫困家庭的孩子往往无法享有同样的学习机会。总之，尽管辅导班在日本教育系统中发挥了重要作用，但其对教育公平性的负面影响和区域性差异仍然显著，因此改善公立学校的教育质量、降低教育成本、以及促进平等教育机会成为缓解这种教育不平等的关键。

# 伝統的な文化・歴史を題材とするゲームとベトナムでの応用の可能性

## レーブーホンイエン

### 1. 研究の背景

現代の世界はテクノロジー化が進み、先進的なテクノロジーや機械が生まれている。この急速な発展の中で、現代の若者は最新の技術を追いかけるという意識を持つ一方、長年の伝統的な文化や歴史、つまり自国を建てた核心を忘れてしまう場合がある。

テクノロジー面に関して、オンラインゲームやアプリゲームなどのデジタルゲームを例に挙げると、日本のゲームは1970年代に誕生し、急速に発展した。2024年にマーケティング・リサーチ会社のクロス・マーケティングが実施したゲームに関する調査によると、日本で毎日ゲームをする人は全体で66%を占めている。15～19歳と20代の若者は「2024年にゲームをやる時間が長くなった」と答えた人が30～40%を占める。この結果は、ゲームを楽しむ若者が増えていることを示している。

日本のゲームは国内で普及しただけではなく、世界の国々でも人気を得た。さらに、現代トレンドと合わさったさまざまな日本の伝統と歴史をテーマとしたゲームも生まれてきたが、この組み合わせは日本人の若者がゲームを楽しむだけでなく、歴史や文化についての知識を得られる可能性を示している。このような、日本の伝統と歴史を題材としたゲームとしては、例えば戦国時代を舞台としたシミュレーションゲーム『戦国無双』や『信長の野望』、また実在した小説家がキャラクターとして登場する『文豪とアルケミスト』などが挙げられる。さらに、こうしたゲームは外国人の興味も引くことができ、外国に日本の文化や歴史の知識を広げる可能性がある。

本研究では、伝統的な文化・歴史を含むゲーム（デジタルゲーム）によって、日本人の若者が日本の歴史や文化を学ぶことができるかを調査する。また、日本以外の国として、ここではベトナムを取り上げ、ベトナムに日本の歴史や文化を広げられるかどうかを調べる。さらに、ベトナムで同じような伝統+的なゲームプロジェクトが実施できる可能性を探る。

### 2. 先行研究

本章では、ゲームが学びにつながることについての先行研究をいくつか紹介する。藤本・鈴木・福山・池尻（2021）は教育的な観点でゲームに関心を持つ人々を対象に、自身のゲーム経験を振り返って、どのような学びや役に立つ経験

を得たと認識しているかを調査した。これ以前の先行研究では、授業などの教育の場や研究目的でのゲームを中心として調査したのみで、趣味や娯楽でのゲームの学び状況を十分検討していないが、藤本らの研究は、趣味や娯楽としてのゲーム体験に焦点をあてたものであった。藤本らの研究は、「認知領域」「情意領域」「精神運動技能領域」の3つの学習領域区分を使用して調査を行った。調査の結果、ゲームプレイヤーは多様なゲームジャンルのゲーム経験を学習経験として認識しているなかで、ボードゲームやロールプレイングゲーム、シミュレーションゲームの経験からの学習認識が多く挙げられた。また、ゲームジャンルにより学習領域が異なる傾向が確認され、特に情意領域の学習の認識について言及する調査協力者の回答が多かった。さらに、性別の違いにより学習経験を認識したゲームジャンルに違いがあることが示され、また世代の違いとして、若年層はデジタルゲーム、高年齢層は非デジタルゲームから得た経験を学習として認識する傾向が示された。そして、ゲームをプレイする頻度が少ない人は情意領域の学習認識に寄りやすい傾向が見られるのに対し、ゲームをよくプレイする人の方が情意領域にとどまらず、より幅広い性質の学習を認識する傾向があることが確認された。

吉川（2008）の研究は、ゲームの教育的な効果、主に「何を」「どのように」学ぶことができるかについて調べた。吉川は、特にマルチプレイ対面型ゲームによって特定の知識、例としてマナーや料理の方法を学ぶことができると述べている。さらに、「桃太郎電鉄」で遊んだ諸学生が地理に詳しくなったり、歴史を題材としたシミュレーションソフトから歴史を学んだりすることも可能である。また、表面的な知識を学ぶだけではなく、「モノポリー」から経済の仕組みを学んだり「人生ゲーム」から「若い時に勤勉にすることの重要性」などを学んだりすることもできる。さらに重要なことは、自ら考えることを学べる。例として、幼稚園児・保育園児に災害時の一次対応行動を学ばせるカードゲーム「ぼうさいダック」がある。最後に、どんな環境でゲームからの学びをとり入れるべきかについて、吉川は、一つ目の環境は「学校」、二つ目の環境は「あらゆるところ」であると述べた。しかし、学校においては、伝統的な学習方法がまだ重要視されているため、ゲームをとり入れるのは難しい。

劉（2020）の研究は、台湾の客家文化教育を紹介している。台湾では客家文化テーマパークがあり、客家学院を多くの大学に設置している。客家学院では、主に客家語、文化、歴史、社会、文学、政治、法律、政策について授業や研究を行っている。それ以外に、客家人が多数住んでいる地域に客家図書館を建設した。しかし問題は、博物館があり、学校で授業があっても実際に効果が出ないことである。そのため、劉は台湾国立交通大学と慶應義塾大学と協力し、現地に残されたアンティークや歴史の物語を謎解きの形で出題するゲームを開発した。プ

レイヤーは謎解きのキット「日記」とスマートフォン端末によるARを使いながら謎を解き、知らず知らずのうちに、客家の文化を理解できる。劉の研究が開発したゲームでは、従来の博物館や教材では学べないような内容を謎として、体験者自らの考えから答えを導き出すことによって無意識的に文化を学ぶような体験を実現する。ゲームを体験後のプレイヤーに劉がインタビューした結果、客家文化への理解については、事前に知識を持っていない人の理解レベルが上がったことが分かった。ゲーム感覚で楽しく学ぶという体験については、インタビューされた全員が博物館や教材で学ぶよりも、楽しく学習できたという意見が得られた。また、謎解きを通じて、自分で考えながら答えを出すので、従来のガイドによる説明や本を読むよりも印象に残りやすいと同時に、体験中はずっと頭を使っているため、集中しやすいという意見も得られた。そして、劉のゲームのような施策は、他の文化施設や遺跡へのコンテンツとして汎用することも可能であることが示されている。しかし、ゲームの中で紹介された客家知識について、もともと客家を知っている人にとっては謎が簡単という意見もあり、そのため体験者が持つ事前の客家知識のレベルによって難易度が選べるような内容にすることも考えられる。

一方、劉は関連研究として、文化×ゲームを取り上げ、例として「三国志」と「刀剣乱舞-ONLINE-」を挙げた。しかし、これらのゲームは実際の歴史的な知識を学ぶという視点では得られる要素が少ないし、歴史戦争に関する戦闘ゲームで、戦闘結果によってプレイヤーが自分で歴史を変えることができるため、実際の歴史に忠実に沿って学ぶことができないと指摘している。

### 3. 研究目的

前章では、ゲームの教育効果についての先行研究をいくつか確認した。これらの研究により、ゲームには教育効果があることが示された。本研究では、特に日本の文化や歴史を題材としたデジタルゲームによって、日本の若者が日本の文化や歴史を学ぶことができるかについて調べる。前章に挙げた先行研究の中で、伝統的な文化や歴史を題材としたゲームについて調べたものは劉（2020）の研究があるが、劉の研究は台湾の文化、歴史についてのものである。その他、吉川（2009）も「信長の野望」や「三國志」などの歴史を題材としたゲームの可能性について書いているが、具体的に何を学べるかについて調べたものではない。こうした状況を背景に、本研究は、さらに深くゲームの学習可能性を研究する。

さらに、先に述べた通り、日本のゲームは外国でも人気があるため、日本の文化や歴史を題材としたゲームは、日本の文化や歴史を外国に広める可能性がある。本研究では外国の一つとしてベトナムを取り上げ、日本のゲームをプレイしたベトナム人が日本の文化や歴史を学んだかどうかについて調べる。

ただし、劉が指摘するように、ゲームの内容によっては歴史的な正しい知識が得られない可能性もある。文化や歴史を正しく理解できるようなゲームを作ることができれば、正しい教育効果が期待される。さらに、ゲームによる学習方法は、様々な国で応用されることができるといえる可能性がある。従って、ベトナムの文化や歴史を学べるゲームが開発できるなら、どのようなゲームが作れるかについても調べる。

上記をまとめると、本研究は、下の三つのリサーチクエスションの回答を得ることを目的としている。

Q1.日本の文化・歴史を題材としたゲームから、文化・歴史を学べるか。

Q2.日本の文化・歴史を題材としたゲームは、外国（ベトナム）に日本の文化・歴史を広げられるか。

Q3.ベトナムで、どのような歴史・文化を題材としたゲームを作れる可能性があるか。

#### 4. 研究の方法

##### 4.1 研究の協力者

本研究に協力してアンケートに回答したのは、日本人 49 人とベトナム人 56 人である。それぞれの年齢と性別を、下の表にまとめる。

	年齢			性別	
	10代	20代	30代	男	女
日本人	0人	32人	17人	23人	26人
ベトナム人	19人	36人	1人	8人	48人

表 1 協力者

##### 4.2 データの収集方法

調査方法としては、グーグルフォームでアンケートを作り、ゲームのプレイの個人体験などについて調査協力者の意見を集めた。具体的には、リサーチクエスション1「日本の文化・歴史を題材としたゲームから、文化・歴史を学べるか」を調べるため、日本人を対象としてアンケートを行った。また、リサーチクエスション2と3「日本の文化・歴史を題材としたゲームは、外国（ベトナム）に日本の文化・歴史を広げられるか」、「ベトナムで、どのような歴史・文化を題材としたゲームを作れる可能性があるか」を調べるため、ベトナム人を対象としてアンケートを行った。調査は3月末から4月の前半までに行った。

## 5. 調査結果

### 5.1. 日本人に対するアンケート調査結果（リサーチクエスチョン1に関する質問）

リサーチクエスチョン1「日本の文化・歴史を含むゲームから、文化・歴史を学べるか」を調べるため、日本人に対してアンケートをした結果を報告する。

質問1「日本の伝統的な文化・歴史を題材とするゲーム（テレビゲーム、オンラインゲーム、アプリゲームなど）を知っていますか？」の結果によると、協力者は半分以上の28人が「知っている」と答えた。また、「知らない」と答えた21人は、ここでアンケートを終了した。

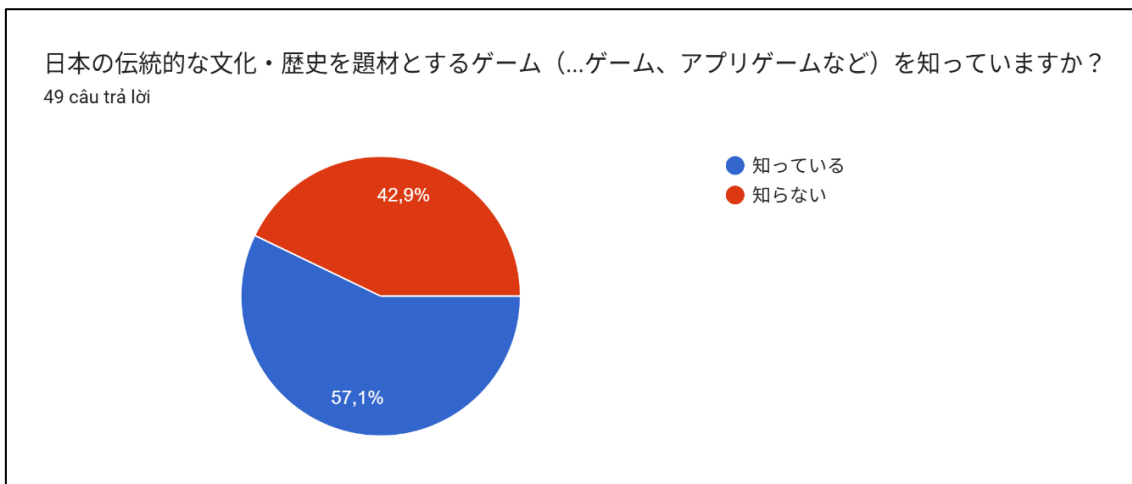


図1 質問1の結果

質問2「そのゲームをどこで知りましたか？」の回答はバラバラに分かれた。結果によると、最も多い情報源は「インターネット」で、一番少ないのは「家族から」という回答になった。

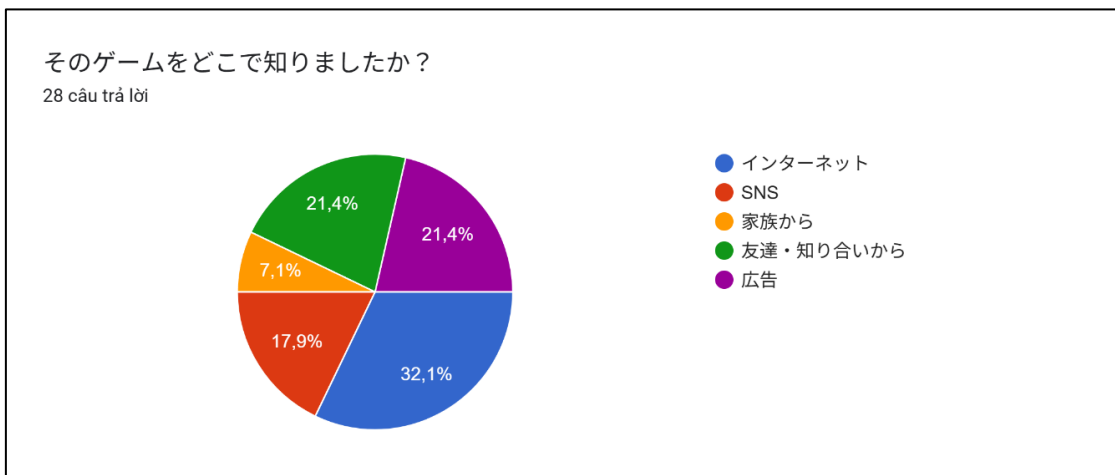


図2 質問2の結果

質問 3 「日本の伝統的な文化・歴史を題材とするゲーム（テレビゲーム、オンラインゲーム、アプリゲームなど）をプレイしたことがありますか？」の結果によると、ゲーム体験を持っている人は回答者の中で 10 人に過ぎないことがわかった。ゲーム体験がない 18 人は、ここでアンケートを終了した。

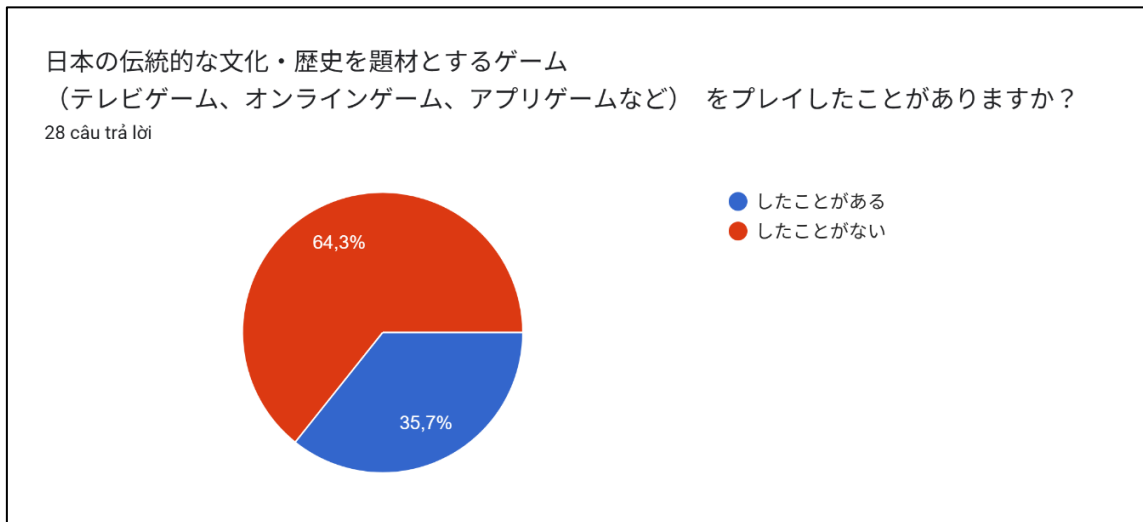


図 3 質問 3 の結果

質問 4 「そのゲームのタイトルを教えてください。(複数回答可)」の結果、様々なゲームが回答されたが、その結果を表 2 にまとめる。特に歴史を題材としたゲームを経験した回答者が多いが、文学ミステリーゲームや電車の路線を用いたすごろくゲームを経験した回答者もいる。

	ゲームのタイトル
回答者 1	戦国無双
回答者 2	NARUTO
回答者 3	文豪とアルケミスト
回答者 4	桃太郎電鉄
回答者 5	信長の野望
回答者 6	Ghost of Tsushima
回答者 7	戦国無双
回答者 8	戦国 BASARA3
回答者 9	戦国無双
回答者 10	戦国無双

表 2 質問 4 の結果

質問 5 「いつそのゲームをしましたか(複数回答可)」の結果、協力者の 80% は小学校の時にゲームをしたことがあると回答し、この回答が最も多かった。

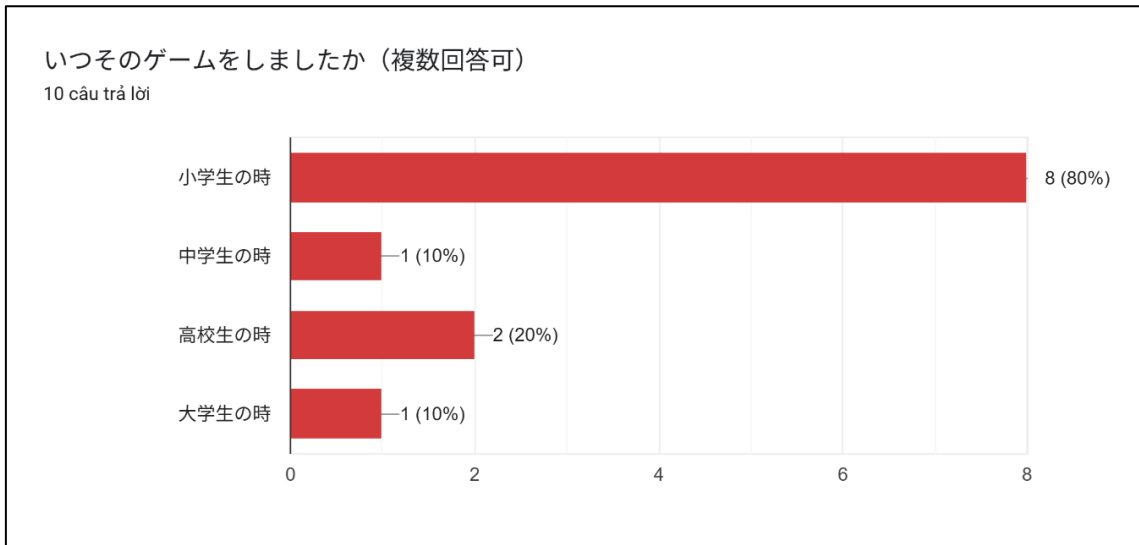


図 4 質問 5 の結果

質問 6 「そのゲームから学んだ歴史や文化の知識は何ですか？」の結果は様々であったため、下の表に示す。また、この結果は、回答者が体験したゲームの名前を聞いた質問 4 の結果と合わせて示す。歴史を題材としたゲームをしていた回答者は歴史的な知識を学んだと回答し、また文学ミステリーゲームを体験した回答者は文学の知識を学んだと回答し、電車の路線を用いたすごろくゲームを経験した回答者は伝統品（地域の名産品の事だと思われる）を学んだと回答した。

	質問 4 「そのゲーム（プレイしたことのあるゲーム）のタイトルを教えてください。」	質問 6 「そのゲームから学んだ歴史や文化の知識は何ですか？」
回答者 1	戦国無双	人名
回答者 2	NARUTO	忍者、忍術
回答者 3	文豪とアルケミスト	日本の文学
回答者 4	桃太郎電鉄	伝統品など
回答者 5	信長の野望	春秋戦国時代の日本の歴史
回答者 6	Ghost of Tsushima	元寇の際に元の軍がどこから攻めてきたのか、どのような武器を用いていたのかに関する知識。
回答者 7	戦国無双	武将の名前や歴史の流れ、戦いなど
回答者 8	戦国 BASARA3	武将の名前
回答者 9	戦国無双	偉人の名前。たとえば、明智光秀
回答者 10	戦国無双	戦国時代の武将と戦の名前

表 3 質問 4, 質問 6 の結果

質問 7「そのゲームを詳しく理解するため（ゲームのキャラクターのセリフ、衣服、ストーリーなど）、自分で何か調べましたか？」の結果、一番多くの回答は「あまり調べていない」で 50%を占めている。2 位は「少し調べた」という回答で 30%を占めている。最後には「ぜんぜん調べていない」の回答で 20%を占める。「たくさん調べた」と回答した人は 0 人になった。

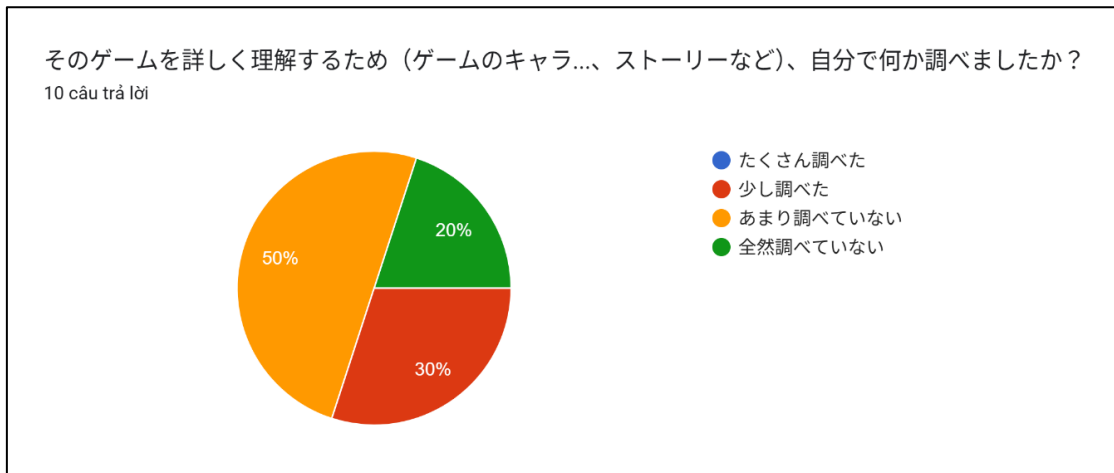


図 5 質問 7 の結果

質問 8「調べた内容を覚えていますか？」の結果、最も多い回答は「全然覚えていない」で 50%、次に多い回答が「少し覚えている」で 30%、その他「よく覚えている」と「あまり覚えていない」は 10%だった。

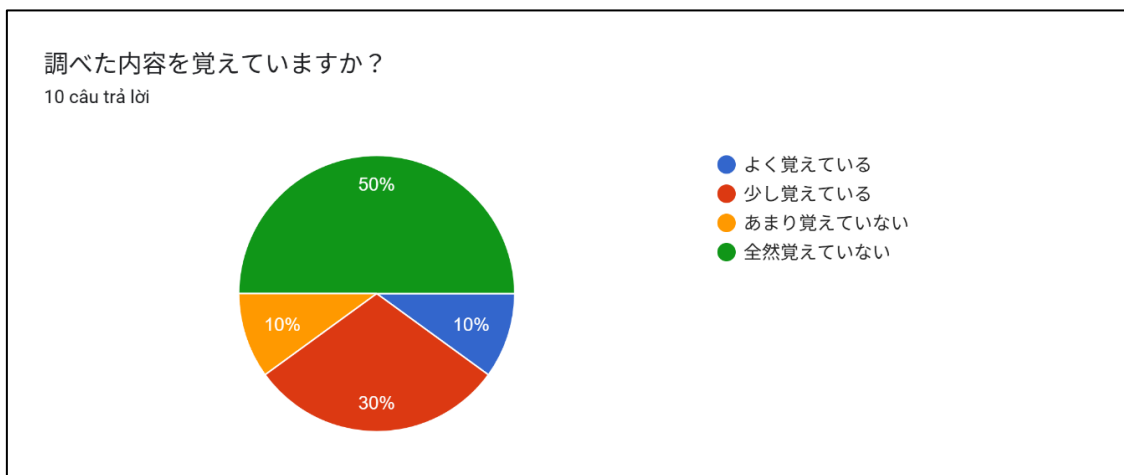


図 6 質問 8 の結果

質問 9「調べたことは生活、あるいは仕事、勉強には何かメリットがありましたか？もしあるなら、どんなメリットですか。」の結果によると、10 人のうち 6 人は調べたことが生活には役に立つ面があると回答した。その回答を下の表に示す。また、この結果も、質問 4「そのゲーム（プレイしたことのあるゲーム）の

タイトルを教えてください。」の結果と合わせて示す。その結果、特に歴史の知識が勉強の役に立ったという意見が多かった。

	質問 4 「そのゲーム（プレイしたことのあるゲーム）のタイトルを教えてください。」	調べたことは生活、あるいは仕事、勉強には何かメリットがありましたか？もしあるなら、どんなメリットですか。
回答者 1	戦国無双	なし
回答者 2	NARUTO	なし
回答者 3	文豪とアルケミスト	特になし
回答者 4	桃太郎電鉄	特になし
回答者 5	信長の野望	日本史という科目を勉強するためのモチベーションになった
回答者 6	Ghost of Tsushima	日本史の学習に役立った
回答者 7	戦国無双	日本史の勉強になった
回答者 8	戦国 BASARA3	歴史に興味を持つきっかけになった
回答者 9	戦国無双	ゲームは何気なくプレイしました。偉人の名前が頭に残るきっかけにはなりました。
回答者 10	戦国無双	歴史のテストでいい点数が取れた

表 4 質問 9 の結果

質問 12 「文化・歴史のゲームから、間違った知識を覚えてしまったことがありますか。もしあるなら、どんな間違いでしたか。」の結果によると、一人の回答者だけ「昔の忍者は NARUTO のような色の服を着ていないし、NARUTO のような影分身などの忍術は使えない。」と答えたが、他の協力者はそのような経験がないと回答した。

## 5.2. ベトナム人に対するアンケート調査結果

リサーチクエスチョン 2 「日本の文化・歴史を題材としたゲームは、外国（ベトナム）に日本の文化・歴史を広げられるか」とリサーチクエスチョン 3 「ベトナムで、どのような歴史・文化を題材としたゲームを作れる可能性があるか」を調べるため、56 人のベトナム人を対象にアンケートを行った。その結果を報告する。アンケートの質問 1～9 までは、日本人に対して行ったアンケートと同じ質問で、リサーチクエスチョン 2 を調べることを目的としている。アンケートの質問 10～11 は、リサーチクエスチョン 3 を調べることを目的としている。

### 5.2.1 リサーチクエスチョン 2 に関する質問

質問 1 「日本の伝統的な文化・歴史を題材とするゲーム（テレビゲーム、オンラインゲーム、アプリゲームなど）を知っていますか？」の結果によると、知っ

ている人数は 48 人になった。「知らない」と答えた 8 人は、ここでアンケートを終了した。

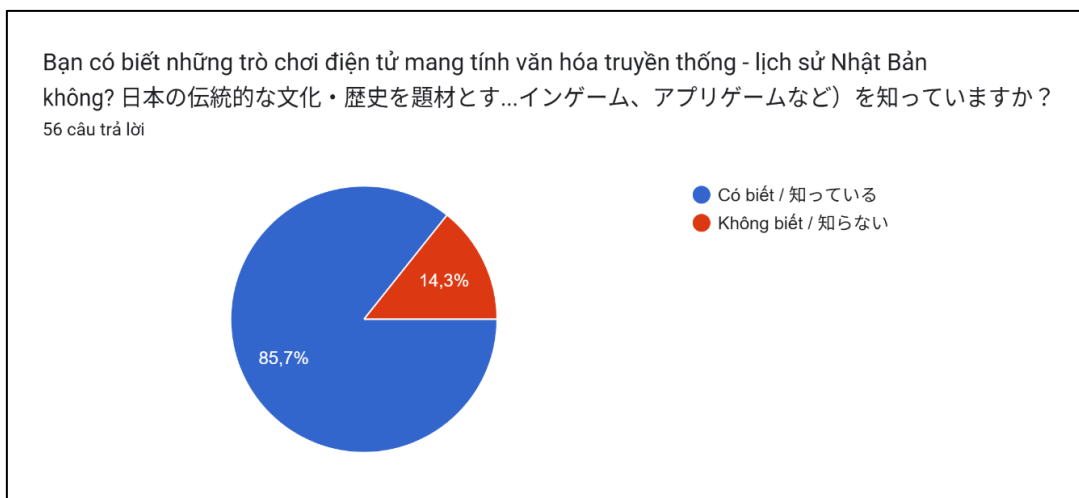


図 7 質問 1 の結果

質問 2 「そのゲームをどこで知りましたか？」の結果によると、一番回答が多いのはインターネット、二位は SNS で、三位は友達と知り合いだった。その他の回答は非常に少なかった。

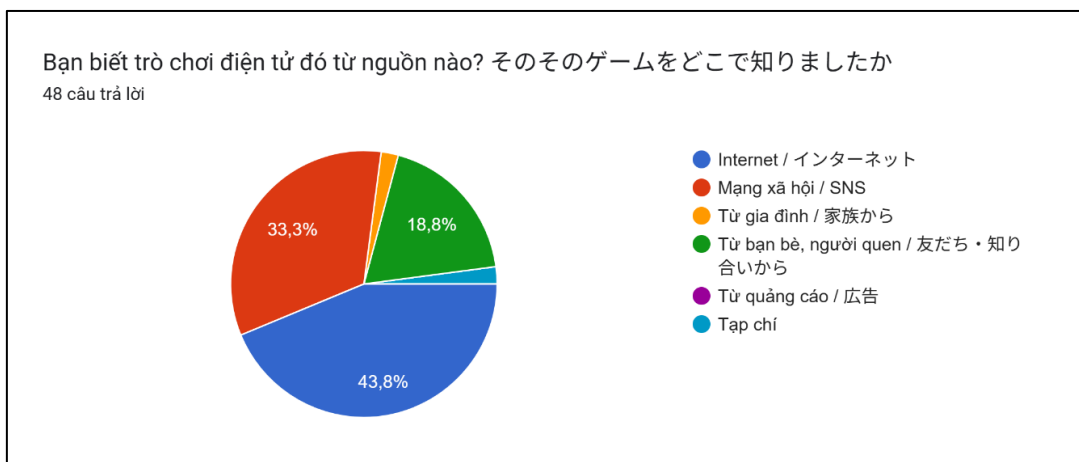


図 8 質問 2 の結果

質問 3 「日本の伝統的な文化・歴史を題材とするゲーム（テレビゲーム、オンラインゲーム、アプリゲームなど）をプレイしたことがありますか？」の結果によると、28 人がゲームをしたことがあると分かった。ここで「したことがない」と回答した 20 人は、ここでアンケートを終了した。

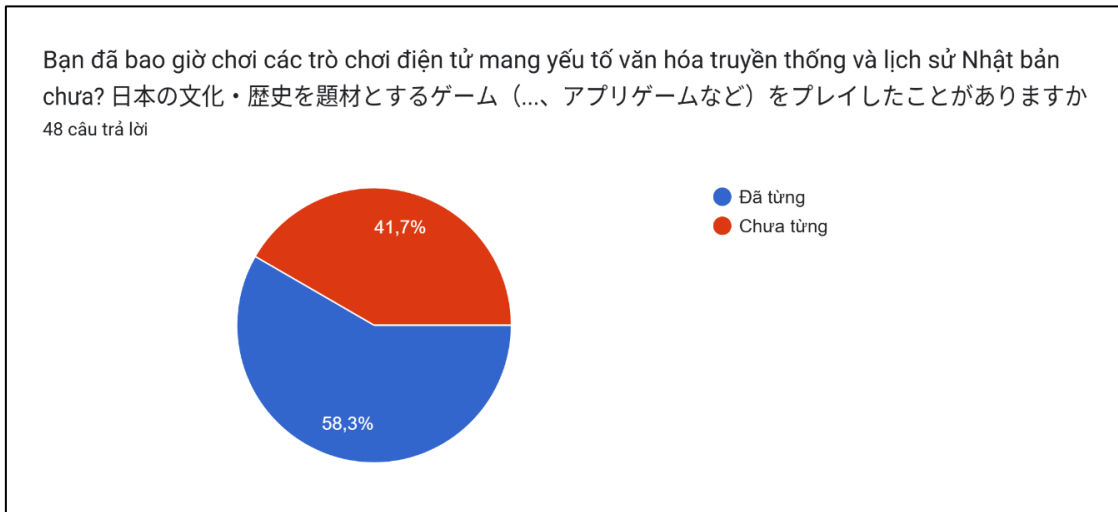


図 9 質問 3 の結果

質問 4 「そのゲームのタイトルを教えてください。（複数回答可）」の回答は自由記述方式であったので、協力者の回答の内容は多岐にわたったので、結果を下の表のようにまとめる。（一人の協力者が 2 つ以上のゲームにわたる回答をした場合もある。）

ゲームタイトル	人数
刀剣乱舞	17
陰陽師	4
文豪とアルケミスト	3
Fate Grand Order	3
原神	2
艦隊これくしょん -艦これ-	1
薄桜鬼	1
イケメン源氏伝	1
イケメン戦国	1
剣が君	1
Nightshade／百花百狼	1
しんけん！！	1
四ツ目神	1
無双 OROCHI	1
戦国無双	1
鬼武者	1
Ghost of Tsushima	1
大神	1
古書店街の橋姫	1
大穢	1

表 5 質問 4 の結果

質問 5 「いつそのゲームをしましたか（複数回答可）」の結果によると、一番多いのは中学校で、次は高校生の時、最後には大学生の時である。

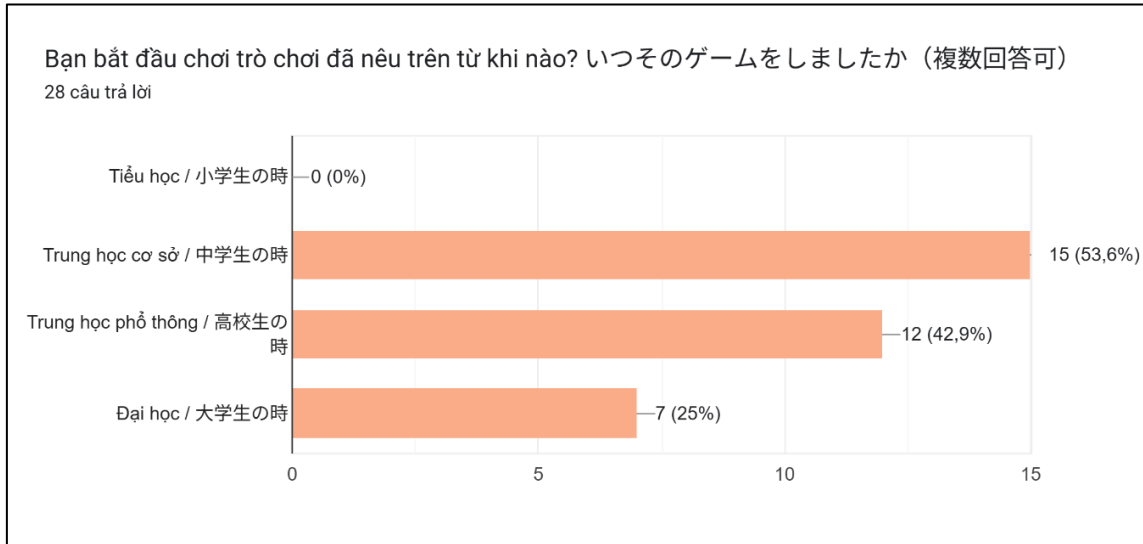


図 10 質問 5 の結果

質問 6 「そのゲームから学んだ歴史や文化の知識は何ですか？」の結果によると、人やゲームによって学ぶことが違うため、筆者が主な 4 つの学びに分類し、以下の表にまとめる。学んだことがないという回答者はいなかった。

学んだこと	回答数	回答例
日本の歴史	13	・ 人物 ・ 歴史の物事
日本の文化	3	・ 祭り ・ 剣道
日本の文学	5	・ 文豪 ・ 日本の詩歌
日本の地域	1	・ 日本の土地

表 6 質問 6 の結果

質問 7 「そのゲームを詳しく理解するため（ゲームのキャラクターのセリフ、衣服、ストーリーなど）、自分で何か調べましたか？」の結果によると、90%以上の回答者はゲームに関する知識を調べたことがある。

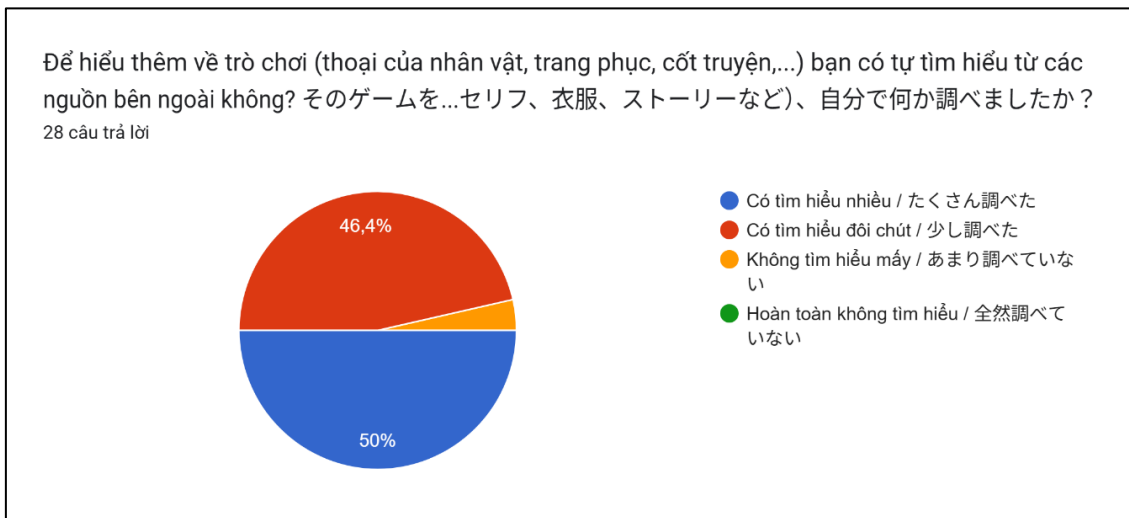


図 10 質問 7 の結果

質問 8 「調べた内容を覚えていますか？」の結果によると、調べた知識を「少し覚えている」と回答した協力者は 64.3% で、最も多かった。「よく覚えている」という回答は 32.1% を占め、「あまり覚えていない」と回答した人は一人だった。

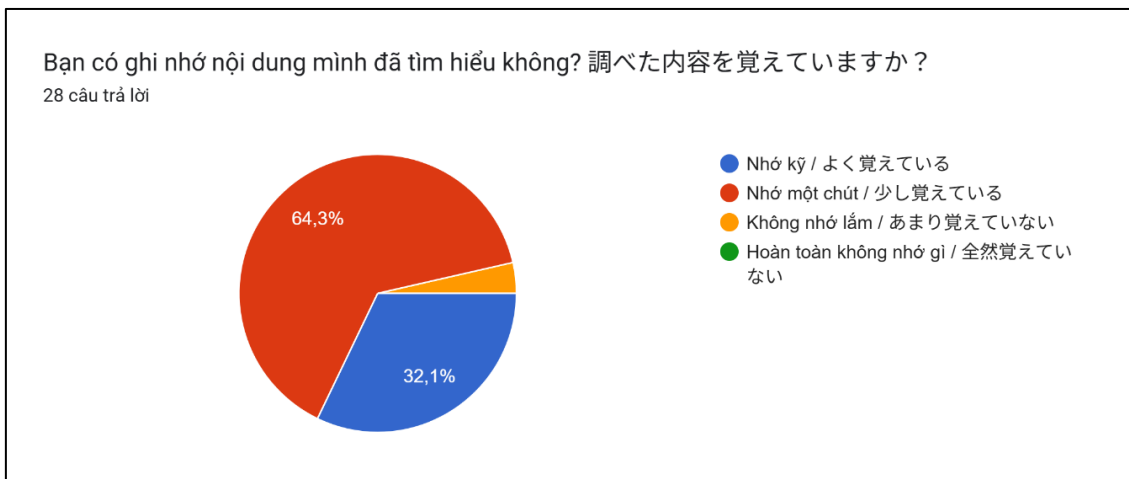


図 11 質問 8 の結果

質問 9 「調べたことは生活、あるいは仕事、勉強には何かメリットがありましたか? もしあるなら、どんなメリットですか。」の回答は自由記述方式であったので、協力者の回答の内容は多岐にわたった。そのため、回答の内容によって筆者がいくつかのカテゴリーに分類し、以下の表にまとめる。(一人の協力者が 2 つ以上のカテゴリーにわたる回答をした場合もある。)

回答	人数
日本語を勉強しているため、言語の勉強に役に立つ	9
歴史が深くわかった（人物、文学、出来事等）	12
精神生活に役に立った（エンターテイメント等）	9
日本の歴史や文化に興味深くなった	13
日本人と話すときに役に立った	10
特にない	1

表 7 質問 9 の結果

### 5.2.2 リサーチクエスチョン 3 に関する質問

質問 10 「ベトナムの文化・歴史を題材とする ゲームを作るなら、どんなトピックのゲームがいいと思いますか」の回答も自由記述方式であったので、協力者の回答の内容は多岐にわたった。そのため、回答の内容によって筆者が以下のような 7 つのゲームジャンルに分類し、表にまとめる。

ゲームジャンル	内容
アドベンチャー・ストーリー重視	ベトナムの文化、民話や伝承を題材としたゲーム等
オープンワールド・探索型	文化遺産、建築、歴史的建物などを探索するゲーム、歴史を旅するキャラクターと出会うゲーム等
アクション・RPG・ターン制・戦略系	ベトナムの武器を使うゲーム、ベトナムの歴史に基づいたターン制ゲーム等
歴史・文化・教育系	歴史上の人物と衣装に関するゲーム、生活様式・文化を紹介するゲーム等
ホラー・超自然・民間伝承	精霊、神様、伝説の生き物などを扱うゲーム、ベトナム神話・伝説をテーマにしたゲーム等
シミュレーション・料理・ライフスタイル系	ベトナムの伝統料理をテーマにしたゲーム、 <sup>②</sup> 地域ごとの料理と文化を学べる内容のゲーム等
乙女ゲーム・音ゲー・キャラ擬人化系	衣装や食べ物などを擬人化したキャラクターゲーム

表 8 質問 10 の結果

質問 11 「ベトナムの文化・歴史を題材とする ゲームを作るなら、注意しなければならないことがありますか。あるなら、それは何ですか。」の回答も多岐にわたったため、回答の内容によって筆者が 3 つの主な意見に分類し、以下の表にまとめた。

回答の内容	回答例
歴史の正しさ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・歴史に関するゲームを実際するとき、ゲームにおける情報の正しさは最も重要なことになる。事実に基づいて、歴史をゆがめないように注意しなければならない。</li> <li>・適当な制限の中でフィクションと歴史を組み合わせ、事実をゆがめないように注意しなければならない。</li> <li>・事実の歴史にない創造がある場合、「フィクションである」旨を表示しなければならない。</li> </ul>
政治的問題	<ul style="list-style-type: none"> <li>・物議を醸しやすいや政治に関するデリケートな問題等を気を付けなければならない。</li> </ul>
ベトナムの良き風習と美しい伝統	<ul style="list-style-type: none"> <li>・他の国と混同されないように、伝統衣服、生活、文化的礼儀などが正確に再現することが重要である。</li> </ul>

表 9 質問 13 の結果

## 6. 考察

述べた調査結果に基づいて、本研究のリサーチクエスションの回答を考察した。

リサーチクエスション1「日本の文化・歴史を題材としたゲームから、文化・歴史を学べるか」については、日本人にアンケートを行った。まず、結果から分かったことは「日本の文化・歴史を題材としたゲーム」をしている日本人が少ない（49人中10人）ことが分かった。ゲームをしたことがある10人の回答者の多くが小学生の時にゲームをしていて、特に歴史を題材としたゲームを経験した者が多いが、文学ミステリーゲームや電車の路線を用いたすごろくゲームを経験した者もいる。ゲームをした回答者の30%がゲームに関する背景を調べ、特に、歴史について学んだことが勉強に役に立つという回答が半分占めた。この結果から、歴史のゲームをしている日本人はゲームから学ぶことができると考えられる。しかし、残りの回答者は特に役に立つことが感じられないという回答をした。また、ゲームをするときに学んだ知識をあまり覚えていない人が多いので、回答者にとって、ゲームから伝統的な文化や歴史を学ぶ効果はあまり高くないかもしれない。そして、学んだことを覚えていないので、ゲーム内の情報と事実の違いに気づけない人もいると思われる。

リサーチクエスション2について、日本の歴史や文化が外国（ベトナム）に広がる可能性を調べるため、ベトナム人に向けて調査を行った。回答結果から、日本のゲームをしているベトナム人が日本人よりも多く、そしてプレイしているゲームの種類も多く、主に中学生と高校生の時にゲームをしていた。日本人回答者

の多くは小学生の時にゲームをしていたという結果を考えると、ベトナム人回答者の方がゲームに関する記憶が新しいと考えられる。ベトナム人回答者は、ゲームから歴史の知識を学ぶことが最も多く、これは日本人回答者と共通している。しかし、それ以外にも、ベトナム人回答者は日本の文化、文学、地域についても学んだという者が多い。さらに、ゲームに関する知識を調べた人も、調べたことを覚えている人も、その知識を覚えている人も非常に多い。このことから、ゲームに寄って、日本の文化が外国（ベトナム）に広がる可能性があることは明らかである。

特に驚きであったのは、ゲームによる学習効果は、日本人よりもベトナム人の方が大きいという結果が出たことである。その理由として考えられるのは、日本人はゲーム以外のコンテンツからも日本の文化や歴史について学ぶ機会が多いのに対して、ベトナムでは日本の文化や歴史について学ぶコンテンツが限定されているということが考えられる。日本では、学校で日本の歴史や文化を詳しく勉強するが、ベトナムでは詳しく勉強しない。日本では、テレビや家族からも日本の歴史や文化を学ぶことができるが、ベトナムではそのような機会は多くない。したがって、ベトナムでは、日本の文化や歴史を学ぶ機会として日本のゲームの存在が大きいと考えられる。しかし、ゲームは基本的に娯楽であるので、楽しくなければベトナム人は日本のゲームをしないだろう。日本のゲームが、プレイして楽しいということが、ベトナム人の日本文化・歴史の学習に大きく役立っていると考えられる。

リサーチクエスト3は、ベトナムにおける、伝統的文化・歴史を題材とするゲームができる可能性について調査した。回答結果によると、さまざまなジャンルのゲームが作れる可能性があることが示された。様々な現代のゲームのジャンル（例としてホラー、アクション、RPG、シミュレーション、音ゲーム、乙女ゲームなど）と伝統的な文化（例として民話、伝説、料理、文化遺産、建築、武器など）や歴史などを組み合わせ、ゲームを作ることができるという可能性が示された。しかし、歴史、政治、文化などについて、ゲームを作る時にさまざまな注意点がある。その中で、歴史の正しさを守ることは最も重要なことであるという回答が多かった。ベトナムの歴史においては戦争が多く、歴史が非常に複雑であるため、正当な歴史資料、確認された資料や情報を参考にすべきである。また、デリケートな政治的問題にも注意しなければいけないし、ベトナムの伝統（衣服、生活様式、礼儀など）を正しく伝えなければならない。先行研究の中で、劉（2020）が、ゲームによって間違った歴史を学んでしまう可能性を指摘し、また本研究の日本人に対するアンケートでも、NARUTOのような忍者は実際にはいないという回答があった。ベトナムで歴史や文化を題材としたゲームを作り、学習効果を期待するなら、このような間違いが生まれないゲームを作るこ

とが重要であると考えられる。もちろんフィクションを含んだゲームでもいいが、アンケートの質問 11 でベトナム人回答者が、フィクションを含む場合は、「これはフィクションである」と表示するべきだと考えられる。また、ベトナム以外のさまざまな国では自国の歴史・文化を題材とするゲームを発売しているので、ベトナムの場合はどのようにベトナムの独自の文化を入れるかを考えなければならない。

## 7. 結論

本研究は、日本の伝統的文化・歴史を題材とするゲームの、日本とベトナムにおける教育効果の可能性を明らかにし、同時に現代のベトナムにおける応用の可能性について考察した。現代のグローバル化とテクノロジー化の産物であるゲームを通じ、歴史と伝統的な文化を教育する可能性は無限に広がっている。ベトナムには、日本のゲームのような伝統文化・歴史を題材とした作品が成功した事例はまだ少ないが、歴史や文化の豊かさと現代の若者が自国の独自性に関心があることを組み合わせると、将来的にこのようなゲーム作品がベトナムで発展する希望がある。

さらに、本研究で、ゲームによって文化が世界に広がることができるとした考察によると、国内で教育的役割を果たすだけでなく、世界中にベトナムの文化を広げる可能性もある。その場合、伝統的文化・歴史の正しさを保つことは最も重要なことである。

結論として、現代のテクノロジーと伝統的要素を組み合わせたゲームは、文化の価値を継承・普及させるために、新たな可能性を持つ手段の一つであると言える。

### 参考文献

藤本徹・鈴木真保・福山佑樹・池尻良平（2021）「ゲームプレイヤーの学習経験認識に関する調査」『デジタルゲーム学研究』Vol.14, No.2.

吉川肇子（2008）「ゲームにおける「学び」を考える：何を、どのように学ぶのか」『三田商学研究』Vol.50, No.6, pp.19 – 31.

劉雨婷（2020）「客家 AR 謎解きゲームにおける若者に対する魅力的な客家文化を伝えるためのデザイン」修士学位論文．慶応義塾大学．

## <要約>

Cùng với sự phát triển của xã hội hiện đại, giới trẻ ngày nay dần quên đi những giá trị văn hóa truyền thống của nước mình. Trò chơi điện tử - một trong những popculture của Nhật Bản - không chỉ trong nước mà còn được yêu thích trên toàn thế giới. Chính vì nguyên do này mà nhiều trò chơi điện tử lấy chủ đề là các văn hóa truyền thống - lịch sử được ra đời. Nghiên cứu này đặt ra khảo sát về khả năng học tập thông qua trò chơi điện tử mang tính văn hóa truyền thống - lịch sử Nhật Bản. Hơn nữa, vì trò chơi điện tử Nhật Bản được yêu thích ở nước ngoài (cụ thể ví dụ được nhắc đến trong nghiên cứu là Việt Nam) nên nghiên cứu cũng làm sáng tỏ khả năng lan rộng văn hóa truyền thống - lịch sử thông qua trò chơi điện tử. Cuối cùng, nghiên cứu xem xét về khả năng thực hiện một dự án trò chơi điện tử tương tự tại Việt Nam. Theo kết quả khảo sát, việc học được văn hóa truyền thống - lịch sử Nhật Bản thông qua trò chơi điện tử là có, tuy nhiên hiệu quả học tập thông qua cách này của người Việt cao hơn so với người Nhật. Từ đây biết được rằng việc lan tỏa văn hóa và lịch sử ra nước ngoài là có khả năng. Ngoài ra, kết quả khảo sát cũng cho thấy được khả năng phát triển trò chơi điện tử mang nhiều yếu tố văn hóa lịch sử đa dạng của Việt Nam, tuy nhiên việc đảm bảo tính chính xác của các thông tin văn hóa - lịch sử được truyền tải qua trò chơi là vô cùng cần thiết.

# 2024年度日本語日本文化研修生最終発表会

2025年7月18日(金) 16:30~18:30 (OIER2階 視聴覚室)

フィラノヴィチ・ウラジスラウ  
アニメ「鋼の錬金術師」における  
役割語の用法と人物表現

トレンチェブ・ゲオルギ・スパソブ  
日本の英語教育制度と教育問題への対策

ヨウ・サクモリ  
大学生と高校生の視点から見た塾と教育格差

レー・ヴー・ホン・イエン  
伝統的な文化・歴史を題材としたゲームと  
ベトナムでの応用の可能性

イスラム・ハムザー・ハサン・イZZル  
バーチャルユーチューバーによる言語習得：  
インドネシア人の日本語学習者の聴解力

三重大学国際戦略機構 日本語日本文化研修プログラム

2025年7月18日(金) 研究発表会にて



2025年8月6日(水)修了式にて





# 三重大学 (三重県)

将来、日本や日本語に関係する研究や仕事を目指し、国際的に活躍する人を育てるためのコースです。

## ■大学紹介

### ①大学の特色及び概要

◆三重大学は総合大学で、人文学部、教育学部、医学部、工学部、生物資源学部の5学部があります。また、大学院は地域イノベーション学研究科を加えた6研究科があり、キャンパスは津市にあります。自然環境に恵まれ、キャンパスのすぐ東側では海岸に波が打ち寄せ、北西には鈴鹿の山が連なります。

#### ◆学生数・教員数

学部学生数：5,884名

大学院生数：1,217名

教員数：750名

外国人留学生数：261名 (36カ国)

<2023年5月1日現在>

#### ◆環境先進大学

本学は国際規格である ISO 14001の認証を受けて様々な環境マネジメントシステムを構築しています。

### ②国際交流の実績

◆三重大学は、外国の111大学・機関と、大学間または学部間の学術交流協定を結んでいます。これらの大学とは、教員・学生の交流、学術情報の交換などを行っています。

<2023年4月1日現在>

### ③過去3年間の受入れ留学生数及び日本語・日本文化研修留学生(日研生)の受入れ実績

	留学生	日研生
2023年度	261名	5名
2022年度	203名	4名
2021年度	174名	5名



三重大学上浜キャンパス



伊賀上野城



三重大学国際交流センター



なばなの里

熊野古道

### ④地域の特徴

◆津市は、三重県の県庁所在地です。人口は約27万人、温暖な気候で暮らしやすいところです。交通も便利で、大阪へのアクセスは約1時間半、京都へは約2時間、東京へも約3時間です。

◆三重県は、歴史や文学・国学の豊かなところです。すでに8世紀には『万葉集』の詩歌にうたわれ、多くの小説の舞台となってきました。俳句を詠んだ松尾芭蕉は現在の三重県の地に生まれ、三島由紀夫が小説『潮騒』に描いた神島も三重県にあります。

◆県内には多くの史跡や名勝があり、観光客もたくさん訪れます。「伊勢神宮」を中心とした歴史的建造物、古い宿場町や歴史街道も残っています。また、伊賀は忍者の里として有名で、熊野古道は2004年7月に世界遺産に登録されました。

◆県内にある「鈴鹿サーキット」は、「日本のモータースポーツの聖地」と言われてきました。世界各国から多くのファンが集まります。また「なばなの里」は、世界最高峰の花のテーマパークで、イルミネーションは、世界最高峰のクオリティと最新LED技術で多くの人を魅了します。

◆三重大学国際交流センターは、三重大学における国際交流の要として、本学の国際的な教育研究の充実、及び地域の国際化に寄与することを目的とし、様々な国際的な活動の企画・推進を行っています。

## ■ 研修・コースの概要

### ① 研修・コースの目的

a) 主に日本事情・日本文化に関する研修

### ② 研修・コースの特色

◆将来、日本や日本語に関係する研究や仕事を目指している人のためのコースです。

◆地域住民及び三重大学生、在日外国人や留学生との相互交流を通して、日本文化や異文化への理解を深めることができます。

◆それぞれの指導教員の下、各自が設定したテーマや、基礎的な研究方法やレポートの書き方について学ぶことができます。

### ③ 受入定員

5名（大使館推薦1名、大学推薦4名）

### ④ 受講希望者の資格、条件等

次の(1)と(2)の両方の条件を満たすこと。

(1) 本国の4年制大学において、日本語・日本語教育・日本文化関係を専攻している人（2年生以上）。

(2) 日本語能力試験N2以上か、それに相当する日本語力がある人（語彙を約4,000～6,000語、漢字を約600～800字以上、既に習得している人）。

### ⑤ 達成目標

日本語・日本文化研究を通して、母国と日本の「架け橋」となれる学生の育成。

### ⑥ 研修期間（在籍期間）

研修期間：2024年9月下旬～2025年8月下旬  
（在籍期間：2024年10月1日～2025年8月31日）

### ⑦ 奨学金支給期間

2024年10月～2025年8月

## ⑧ 研修・年間スケジュール

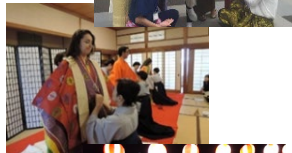
### ◆秋学期（後期）

9月下旬 渡日／オリエンテーション  
日本語レベル判定試験  
10月 授業開始  
11月 大学祭  
12月 国際交流デイズ  
2月 期末テスト  
中間発表会



### ◆春学期（前期）

4月 授業開始  
7月 最終発表会  
8月 盆踊り大会  
研修レポート提出  
修了式／帰国



## ⑨ コースの修了要件

日本語日本文化演習AB及び各レベルの必修科目及び選択科目から、各学期合計7科目以上受講し、また日本語による研修レポートの執筆と研修発表（中間発表会・最終発表会）をします。成績判定は、教員による成績会議で総合的に判断されます。コース修了が認められた学生には、成績証明書および修了証書を発行します。

## ⑩ 研修・コース科目の概要・特色

### 1) 研修・コース科目の特徴

◆日本語や日本文化、または三重県に関係するテーマを決めて、担当教員の指導のもと研究または実践活動を進めます。



2月中旬：中間発表会  
7月中旬：最終発表会  
8月下旬：研修レポート提出



◆研修が始まる前に、日本語レベル判定試験を受けます。その結果により中級Ⅱレベルと上級レベルに分かれます。自分のレベルに合わせて、中級Ⅱから上級レベルの日本語科目を受講して学習します。

## 2) 研修・コース開設科目（全て90分×16回／学期）

### I) 必修科目

#### ◆中級Ⅱレベル

授業名	内容
(1) 文法・読解	日本語の文章(文学、評論、随筆、自然科学)を読むことで、その面白さを味わい理解できるようになる。自分の好きな日本の文学作品等を1つ選び、その本の紹介をする(課題)。
(2) 作文	大学の専門分野の学習への橋渡しとして、高度な文章を総合的に読解できる力をつける。
(3) 聴解・会話	映画・アニメーション・ドラマ等の視聴を通して、生の日本語を聞き取り、意見交換を通して聴解・会話力を高める。
(4) 文法	中・上級レベルの文法を理解し、また自身の発話等の中で産出できる実践的な能力を養う。
(5) 読解	読解演習を通し、語彙や文法事項を文章の中で理解し、また文章全体の趣旨を理解する能力を育む。
(6) 会話	データやグラフ等の資料から自分の意見を述べ、ディスカッションや発表する力を涵養する。
(7) 日本事情Ⅰ：三重の社会と文化	日本と三重県の社会文化環境を、学外研修などを通して楽しみながら理解する。

#### ◆上級レベル

授業名	内容
(8) 上級総合日本語Ⅰ	学術的な小論文の書き方の基礎を学ぶ。また、実際に小論文を書く。
(9) 上級総合日本語Ⅲ：留学生と学ぶ日本	三重大学生とのディスカッションを通して、日本社会・文化への理解を深めたり、自分の意見を発表したりする。
(10) 日本語・日本文化演習	自分の専門分野に関する研究を進め、研修レポートを書くための指導を受ける。

◆上級レベルの人は中級Ⅱの授業科目を、中級Ⅱレベルの人は中級Ⅰの授業科目を選択科目として受講することもできます。

## Ⅱ) 選択科目 (英語による科目)

授業名	内容
(11) 日本事情Ⅱ : 英語で学ぶ文化	様々な文化的事象をディスカッションを通して学ぶ。
(12) 世界遺産と私たち	ユネスコ世界遺産とその価値について学ぶ。
(13) 環境問題と地球	世界の環境問題と、社会持続性について学ぶ。
(14) 英語でエッセイ	事例やデータに基づいた説得力のあるエッセイの書き方を学ぶ。

### 3) 研修科目で地域の見学や地域交流等の参加出来る科目及びその具体的な内容

以下の科目では、三重県の様々な場所を訪問して地域の文化について学びます。

#### ◆日本語による科目

日本事情Ⅰ: 三重の社会と文化 (=表Ⅰ(7))

### 4) 日本人学生との共修がある科目及びその具体的な内容

以下の科目では日本人学生と共に学ぶことができます。

#### ◆日本語による科目

上級総合日本語Ⅲ: 留学生と学ぶ日本 (=表Ⅰ(9))

#### ◆英語による科目

日本事情Ⅱ: 英語で学ぶ文化 (=表Ⅱ(11))

世界遺産と私たち (=表Ⅱ(12))

環境問題と地球 (=表Ⅱ(13))

英語でエッセイ (=表Ⅱ(14))

## ⑪ 指導体制

◆福岡昌子教授 (専門: 音声・第二言語習得)

◆松岡知津子准教授 (専門: 文法)

◆正路真一助教 (専門: 心理言語学・第二言語習得)

## ■ 宿 舎

三重大学には現在留学生用の宿舎が三つあります。「外国人留学生寄宿舍」は、留学生と日本人学生が部屋をシェアして共同生活し、異文化交流を通してグローバルな視点を持てる場となっています。

①外国人留学生会館 (1988年建設)

月額 8,440円~15,440円

②外国人留学生寄宿舍 (2009年建設)

月額 12,540円~30,000円

③国際女子学生寄宿舍 (1973年建設) 月額 5,900円



(上-左) 外国人留学生寄宿舍 外観  
(上-右) 外国人留学生寄宿舍 共用キッチン  
(下-左) 外国人留学生寄宿舍 居室の共用ダイニング  
(下-右) 国際女子学生寄宿舍 居室

## ■ 修了生へのフォローアップ

修了生と在校生の交流を目的に、12月の国際交流デイズでイベントを開く予定です。

## ■ その他の学習支援体制

#### ◆日本語チューター

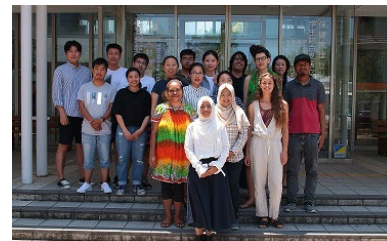
三重大学生が留学生の日本語の向上や日本文化への理解を深める機会を与えます。日常生活のサポートもします。

#### ◆てらこやサークル

三重大学生による日本語学習のボランティアサークルです。一緒に会話の練習をしたり、日本語の宿題をみてもらうことができます。

## ■ ホストファミリー・プログラム

希望する留学生は「セカンド・ホーム」というプログラムに登録し、週末や休日と一緒に楽しく過ごすためのホスト・ファミリーを持てる可能性があります。約30年の歴史を持つ市民交流プログラムです。



## ■ 問合せ先

<担当部署>

三重大学国際・情報部国際交流チーム

住所: 〒514-8507  
三重県津市栗真町屋町1577

TEL: +81-59-231-9688 (直通)

FAX: +81-59-231-5692

Email: ryugaku@ab.mie-u.ac.jp

<ウェブサイト>

三重大学国際交流センター:

<http://www.mie-u.ac.jp/international/index.html>

三重大学:

<http://www.mie-u.ac.jp/>



シロモチくん  
(津市PR  
キャラクター)



## ✿ 編集後記 ✿

『日本語・日本文化研修留学生 研究レポート集 XXII』をお届けします。2025年度より三重大学国際交流センターは国際交流機構へと改組し、今回三重大学が受け入れた日本語・日本文化研修留学生（第22期生日研究生）は、当機構として初めての研修修了生となりました。今回日研究生として三重大学での活動を終了したのは大学推薦による国費外国人留学生4名と大使館推薦による国費外国人留学生1名で、中国、ベトナム、インドネシア、ブルガリア、ベラルーシからそれぞれ1名ずつを迎えました。

研修生たちは、2024年9月に来日してから2025年8月までの約一年間、三重大学の日本語や日本文化の授業を受講するとともに、研究発表やレポートの作成に取り組んできました。研究レポートを初めて書く学生もあり、各自研究テーマの設定、研究方法の決定、結果のまとめ方などに試行錯誤しながら書き上げたのが、本レポート集に収められたものです。研修期間の半ばに行われた中間発表会や最後に行われた最終発表会では各教員から修正の提案を受け、これらを反映させ、何度も書き直しながら執筆しました。また、最終発表会では近隣の高校の生徒たちが多数参加し、発表者との活発な質疑応答も行われました。日研究生としてのこうした経験は、研修生たちにとってかけがえのないものになったと思います。

最後に、2024年度日本語・日本文化研修プログラムの運営には、例年と同じく多くの皆様にご協力をいただきました。温かいご指導を賜りました先生方、ならびに職員、関係者の皆様に心より御礼を申し上げます。

2025年9月

日本語・日本文化研修コース

コーディネーター 正路 真一