

授業外の時間を活用するための日本語学習ツールの開発

— 語彙学習カードゲーム Vocabulary Battlersの実践を例に —

Development of Japanese language learning tools for out-of-class learning

— A practice of vocabulary learning card game “Vocabulary Battlers” —

経営学部現代経営学科

呂 建輝

LU, Jianhui

Department of Contemporary Business

Faculty of Business Administration

国際・教養教育センター

安原 凜

YASUHARA, Rin

Center for International and Liberal Arts

Education

要旨：留学生の日本語力の向上には、授業内のみならず授業外の時間も活用すべきである。授業外に進んで学習させるためには、学習効果よりも、学習者の積極性・能動性といった内発的動機付けを高めることが先決だと考える。本研究では、研究代表者が開発した日本語語彙学習ツールVocabulary Battlersの実践を行った。その結果、Vocabulary Battlersには教育的効果だけでなく、学習者の内発的動機付けを高める効果があることが明らかになった。今後はさらに授業外においても利用できるような学習ツールの開発を進めていきたい。

Abstract： In order to improve the Japanese language ability of international students, not only in-class but also out-of-class study should be concerned. To promote students' out-of-class study, it is more important to consider about how to bring out their intrinsic motivation rather than efficiency. In this study, we carry out a practice of Vocabulary Battlers, a Japanese vocabulary learning tool developed by the principal investigator of this paper. As a result, we find that Vocabulary Battlers has the feature making learners more positive and active in study, as well as enriching their vocabularies. This type of learning tools, which focus on out-of-class study, would be expected a further development in future.

キーワード：日本語学習ツール, 語彙学習, 授業外の時間の有効活用, Vocabulary Battlers, 内発的動機付け

1. 授業外の時間の有効活用の必要性

学力の向上と学習時間との関係については、これまで多くの研究が見られ、また大学における学習時間が不足しているという問題は、中央教育審議会でも取り上げられている(2012年8月28日答申など)。大学に在籍する留学生の場合、呂(2020)でも指摘したように、カリキュラム上、語彙や文法といった日本語の知識を体系的に身に付けることが難しい。そのため、留学生は授業外の時間を有効に活用し、日本語力の向上に積極的に励むことが必要になってくる。

授業外の時間における「学習」とはいえ、ただ教科書で自習をしたり、参考書などで練習をしたりする活

動に限るのではない。浜田他(2006)は、教室外においても「学習者は社会文化的な文脈の中で学習環境との相互作用を通して学習している」と指摘した。日本という社会環境において、サークルで日本人学生と話をする時にせよ、アルバイトで日本人を接客する時にせよ、大学や市役所からのお知らせを読む時にせよ、いずれも留学生にとって新たな言葉や表現に触れる機会となり、日本という社会環境そのものが日本語学習の環境を提供している。

しかし、だからといって、こうした「環境からの学習」に全ての留学生が積極的に取り組もうとするわけではなく、日本語との接触に対して消極的な態度をもつ学生も少なくない。「教室の中だけで日本語を使う」

「今は下手なので英語だけで生活をして、上手になってから日本語を使うつもりだ」といった考えをもつ留学生も少なくないと、片山ら（2010）が指摘する。本研究で実践を行ったA大学に在籍する留学生の場合も、授業以外の時間ではほとんど母国語か英語を使用している学生が多い。せっかく日本に留学に来ているのに、積極的に日本語に接触しようとしないう状況では、日本語の学習時間の増加は望めない。

2. 内発的動機付けを高めるための日本語学習ツールの開発

J. V. ネウストプニー（1995）は「日本での日本語教育の場合好条件がそろっているのに、伝統的な場面以外のもの（伝統的な教室場面以外の学習）をもっと工夫してもいいのではないかと指摘した。授業の時間では、日本語の学習が義務化されているため、学生は教師の指示に従い学習をしている。一方、授業外の時間では、授業で出された課題を除けば、日本語の学習をしなければならぬという縛りはなくなる。授業外の時間においても、学生を日本語の学習に取り組ませるためには、学生の「内発的動機付け」を高めることが先決である。

「内発的動機付け」とは、外的な報酬がなくても自ら課題に取り組もうとするモチベーションのことである。外的な報酬は、伝統的な教室学習の場合、つまり褒められたり良い評価がもらえたり賞状がもらえたりすることだと考えられるが、これらはあくまで「人は何かをさせようとしなければ何もしないものだ」ということを前提としているのである（鹿毛2012）。しかし一方、外的な報酬がなくても、人は興味のあることに夢中になり、積極的かつ能動的に取り組もうとする「内発的動機付け」も生まれ備えている。授業時間外の学習は、日本語教員の監督下ではないため、内発的動機付け、つまり学習者が日本語の学習に興味を持ち、積極的かつ能動的に取り組もうとすることがより重要だと考えられる。学習者の積極性、能動性を引き出すことができなければ、如何に学習効果の高い学習ツールでも、学習者はそれを使おうとしないだろう。授業時間外の学習を促す教材を開発する際、学習効果はもちろんのこと、それより先に解決しておかなければならないのは、如何に学習者の積極性・能動性を引き出せるかという問題なのではないだろうか。

3. 日本語語彙学習ツールVocabulary Battlersについて

留学生の授業外の時間の活用法の一つとして、呂（2020）は学習者が夢中になって取り組もうとする（いわゆる学習者にとってゲーム感覚で使えるような）日本語学習教材の開発を提案した。教材自体は、日本語学ないし日本語教育の理論をベースに作り、さらに心理学などの面で、人がある行為に夢中になる仕組みを解く理論も導入する。そうすれば、学習者の積極性・能動性が向上し、日本語の学習に継続的に取り組むことにより、日本語に接触する時間が増え、日本語力の向上が期待できると考えられる。

本研究では留学生を対象に、日本語語彙学習のために開発した学習ツールVocabulary Battlersの実践を行った。それを通して、Vocabulary Battlersが実際に留学生にどのような変化をもたらしたかを、教育的効果のみならず内発的動機付け、つまり積極性・能動性の向上を引き出すことができたかどうかを中心に考察する。

Vocabulary Battlersのゲームルールについて、以下呂（2020）の解説を引用する。

ゲームでは主に、ひらがなが印字されたひらがなカードを使用する。ゲームを開始するにあたって、自分と相手プレイヤーはそれぞれ、山札（60枚）からカードを10枚引く。じゃんけんで先攻を決めた後、ターンプレイヤーは手札10枚のうち、何枚かのカードを出して言葉を作る。言葉作りに使用したカードの枚数に応じてポイントが入る。その後、改めて手札が10枚になるように山札からカードを引くと、自分のターンは終了となる。相手プレイヤーのターンも同様に行う。最後に、山札がなくなり、各プレイヤーとも出せるカードがなければ、ゲームは終了となる。この時点で、ポイントが最も高いプレイヤーが勝者となる。

カードの種類として、基本的なひらがなカード以外にも、「濁点」や「か行」といった作成できる単語の範囲を広げる「変則カード」、ひらがなカードとして使用できるほか特殊効果も付いている「効果付きカード」、言葉を作ることはできず特殊効果のみもっている「魔法カード」がある。

言葉で獲得するポイントは基本的に二乗方式で計算する。言葉を作るのにカードを1枚使用した場合は1ポイント、2枚使用した場合は4ポイン

ト、3枚使用した場合は9ポイントというように計算する。各プレイヤーは1ターンにつき90秒の時間制限がある。90秒を超えると、ターンは強制終了となり、相手のターンに替わる。

なお、本実践を行う際、言葉の判定は「デジタル大辞泉」によった。

以上のゲームルールから、まずVocabulary Battlersの教育的効果について考える。Vocabulary Battlersのゲームルールでは、長い言葉を作るほどポイントが多く獲得できる。呂(2020)では、「長い言葉」ほど言葉の難易度も上がる、という事象を理論的に説明した。つまり、難しい言葉を作るほど、より多くのポイントが獲得でき、相手より優位な立場になる、という仕組みがVocabulary Battlersにあるといえる。

また、本稿で特に注目したい「如何に積極的、能動的な学習ができるか」という問題について、呂(2020)はM. チクセントミハイの「フロー理論」を取り上げ、説明した。人がある行為に夢中になり、その行為を継続しようと思う状態は「フロー」と呼ばれている。「フロー」を体験するためには、以下3つの条件が必要不可欠とされ、呂(2020)ではVocabulary Battlersもこの3条件を備え持っているとした。

- a. 明確な目標の存在
- b. 認識される挑戦の度合いと、自身が持ちうるスキルに対する理解のバランス
- c. 即時性のあるフィードバックを得られるという事実

M. チクセントミハイは著書『楽しむということ』の中で、「フロー理論」はゲームだけでなく、仕事(作曲や手術など)や日常生活においても人々に働いているものだとしている。無論、日本語の学習も例外ではない。同じ日本語教育の現場においても、学習者によって認知能力も学習効率も違うため、上記3条件の達成状況も違う。それで、日本語の学習を楽しく感じる学習者もいれば、つまらなく感じたり不安に感じたりする学習者もいるのだろう。Vocabulary Battlersの役割は、まさに学習者の不安やつまらなさを解消し、楽しく感じさせることである。こうすることによって、日本語に触れる時間が増加すると考えられる。

以上呂(2020)が記述したVocabulary Battlersの特性は、理論的なものにすぎない。Vocabulary Battlers

が実際に留学生の日本語語彙学習に役立つかどうか、留学生の積極性、能動性を引き出せるかどうかを、更に実践を通して観察する必要がある。以下4、5節で、A大学で行ったVocabulary Battlersの実践の方法とその結果を述べる。

4. 実践方法

Vocabulary Battlersによる学習の教育的効果、及び内発的動機付け(積極性・能動性)を測定するため、2019年6月10日から8月2日までの8週間にわたり、A大学に在籍している留学生12名を対象にVocabulary Battlersによる実践調査を行った。2019年6月の時点で、当大学に在籍している留学生のうち90%前後がベトナム出身の学生であるため、少人数の調査でもできるだけ有効な数値が得られるように、留学生12名(以下被験者とよぶ)は全員ベトナム出身者にした。日本語学習歴については、グループA、Bに8ヶ月の被験者が4人ずつ、1年8ヶ月の被験者が1人ずつ、3年8ヶ月の被験者が1人ずつと、均等になるようにした。また、本研究の被験者は、学年も日本語レベルもできるだけ均等になるように集めた。日本語のレベルに個人差があるかもしれないが、本研究の代表者や協力者の意志によりグループ分けをしていない。被験者の詳細は〈表1〉の通りである。

〈表1〉被験者の詳細

グループ	被験者	出身国	学年	日本語学習歴 (実践開始時)
A	a	ベトナム	4年	3年8ヶ月
	b	ベトナム	2年	1年8ヶ月
	c	ベトナム	1年	8ヶ月
	d	ベトナム	1年	8ヶ月
	e	ベトナム	1年	8ヶ月
	f	ベトナム	1年	8ヶ月
B	g	ベトナム	4年	3年8ヶ月
	h	ベトナム	2年	1年8ヶ月
	i	ベトナム	1年	8ヶ月
	j	ベトナム	1年	8ヶ月
	k	ベトナム	1年	8ヶ月
	l	ベトナム	1年	8ヶ月

調査方法として、まず被験者12名をグループA(6名)とグループB(6名)の2組に分けた。グループAの被験者には、毎週決められた時間に教室に集まり、Vocabulary Battlersを2ゲームさせた。一方、グループBの被験者にはVocabulary Battlersをさせなかった。

実践効果の測定は、以下3つの方法で行った。その

うち、「4.1. 語彙テスト」「4.2. 作文テスト」は語彙学習の教育的効果を測定するもので、「4.3. アンケート」は、被験者の心理的側面から、教育的効果のない内発的動機付け（積極性・能動性）を測定するものである。

4.1. 語彙テスト

Vocabulary Battlersは語彙力を向上させるために開発した学習ツールである。その教育的効果を測定するため、まず語彙テストを毎週、グループAとグループBの全員に2題ずつさせた。ここで実施した語彙テストとは、仮名2つを指定し、与えられた時間（1題3分）内に、その2つの仮名が入った言葉で思いついたものをできるだけ多く書く、という内容のテストである。課題は、以下〈表2〉のとおりに設定した。

〈表2〉 語彙テストの内容

	問1	問2		問1	問2
1週目	き、る	し、ん	5週目	け、る	か、ん
2週目	い、が	し、こ	6週目	う、じ	ち、こ
3週目	く、ゆ	つ、い	7週目	く、よ	す、い
4週目	く、す	う、い	8週目	く、つ	う、う

語彙テストの方法を被験者によく理解してもらえるように、テストの前に、「あ」「か」という2つの仮名に指定された場合の例題を示しながら確認させた。この場合、「あか」「あかい」「からあげ」などのように、「あ」と「か」が同時に言葉に含まれていればよい。また、「アメリカ」といったように、普段カタカナで書く語も可とする。但し、「あがる」のように「か」に濁点を付けることはできず、「あかくない」のような活用形も不可とした。

語彙テスト実施後、テストで被験者が正しく書けた言葉を難易度別に整理した。難易度の判別には、日本語学習辞書支援グループ（2015）の「日本語教育語彙表Ver1.0」（<http://jisho.jpn.org/>）を利用した。

また、被験者が書いた言葉の語種、および濁音・半濁音、促音（本稿で「特殊音」と称する）が入っているかどうかの確認も行った。

語彙テストで、どのくらいの語彙を知り、アウトプットできるかを測ることができる。さらに8週間にわたる観察を通して、その力の変化を知ることでもできると考えられる。

4.2. 作文テスト

語彙テストに加え、1週目と8週目に作文テストも実施した。テーマは、1週目と8週目は同じく「日本

での生活」であり、日本に来て今まで経験したことや、思ったことなどの作文を書く。制限時間は15分である。

作文テストと言っているが、あくまで被験者が作文を書く時に使用した語彙を調査するためのものである。作文テスト実施後、被験者がそれぞれの作文の中で使用した語彙を抽出し、語彙テストと同じように「日本語教育語彙表Ver1.0」を使い難易度別に整理した。

また、1週目と8週目の2回実施をしたのは、Vocabulary Battlersの実践前と実践後と比較し、変化を明らかにするためである。

4.3. アンケート

8週目にグループAとグループBにアンケート調査を実施し、日本語学習の状況等を調査した。また、8週間にわたりVocabulary Battlersの実践を行ったグループAにはVocabulary Battlersをしているときどのように感じていたか、Vocabulary Battlersが自身にどのような変化をもたらしたかなどについても質問した。

5. 実践結果

5.1. データの処理

まず、被験者が語彙テストおよび作文テストに書いた言葉が正答かどうかの確認作業をした。その基準は以下①～③の通りである。

- ① 語彙テストで指定されたひらがなを2つとも使用すること
- ② 同一テストの中に、重複した答えがないこと
- ③ 書いた言葉が、国語辞典に掲載されていること

基準③の国語辞典は、主に現代語を中心に収録されている『NHK日本語発音アクセント辞典』『広辞苑（第六版）』を参考にした。但し、これらの辞書には掲載されていなくても、多くの日本人が日常的に使用している語彙（地名など）も正答とする。

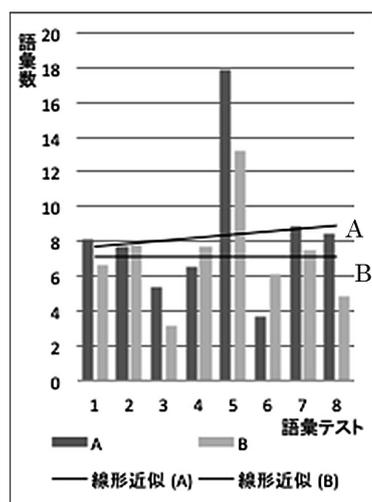
以上の基準で正答と認められる言葉を、さらに「日本語教育語彙表Ver1.0」を使い、難易度別に分ける。「日本語教育語彙表Ver1.0」の難易度区分は、「初級前半」「初級後半」「中級前半」「中級後半」「上級前半」「上級後半」の6つに分かれている。そのうち「初級前半」「初級後半」に分類されている言葉がテストの

解答にあった場合、調査対象から除外した。その理由は、本実践の被験者が全員初級日本語コースを受講し、かつ旧J. TEST（実用日本語検定）E-Fレベルで350点以上を取得しており、初級の日本語の能力を持っていることが証明されているからである。本研究で測定するのは、Vocabulary Battlersの実践を通して、中上級語彙がどれほど習得され、アウトプットできるようになるかである。

5.2. 教育的効果

本研究では、留学生の中上級語彙数の正答数や誤用数の傾向を見るために、線型近似を用いた。本研究の目的は、正確な数値を出すことではなく、あくまで被験者の語彙力の変化の傾向を観察することである。そのため、実践は短期間、少人数の実施にとどめた。

中上級語彙数を縦軸に、語彙テスト8回分を横軸にとり、Vocabulary BattlersをさせたグループAとVocabulary BattlersをさせなかったグループBの平均中上級語彙数を比較したものが〈図1〉である。



〈図1〉中上級語彙数の比較（語彙テスト）

語彙テスト5回目の語彙数がグループA B共に多かったように見えるが、これは、語彙テストの問題「か」「ん」を入れた語彙が学習者にとって容易に作成できるものだったからだと考えられる。語彙テストの中には、「かたん」「かんこく」のように、「かん」が語頭にくる語彙、または「けいかん」「こうかん」のように「かん」が語尾に来る語彙が多く見られた。

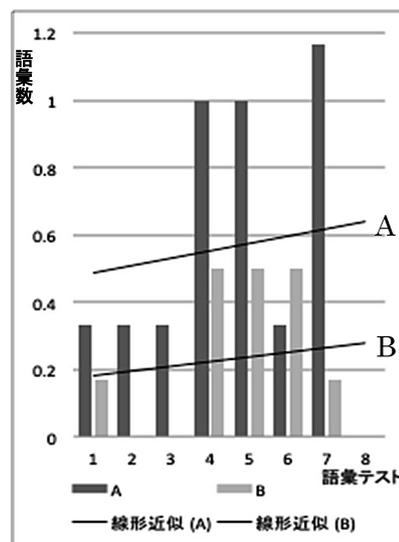
語彙テストの中上級語彙数を比較した結果、グループAの線形近似にはわずかな増加が見られ、グループBの線形近似には変化が見られなかった。また、グループAは一貫してグループBより平均中上級語彙数

が上回っており、後半はさらにその差が開いた。つまり、Vocabulary Battlersをさせるにつれ、グループAはグループBより多くの中上級語彙を保持し、正しく産出できたといえる。

〈表3〉中上級語彙数の比較（作文テスト）

A			
	実践前	実践後	増加数
学習者 a	13	14	1
学習者 b	6	13	7
学習者 c	9	20	11
学習者 d	28	25	-3
学習者 e	9	13	4
学習者 f	4	8	4
平均	11.5	15.5	4.0
B			
	実践前	実践後	増加数
学習者 g	10	9	-1
学習者 h	14	24	10
学習者 i	12	12	0
学習者 j	9	8	-1
学習者 k	7	8	1
学習者 l	4	10	6
平均	9.3	11.8	2.5

〈表3〉は本実践の前と後に課した作文テストで使用された中上級語彙数を比較したものである。グループBでは学習者gから学習者lの作文内の中上級語彙数は、実践前と実践後を比較すると、平均で2.5の増加が見られたのに対し、グループAは平均で4.0の増加が見られた。Vocabulary BattlersをさせたグループAのほうが中上級語彙数の増加が顕著であることから、Vocabulary Battlersに学習効果があったと推察される。

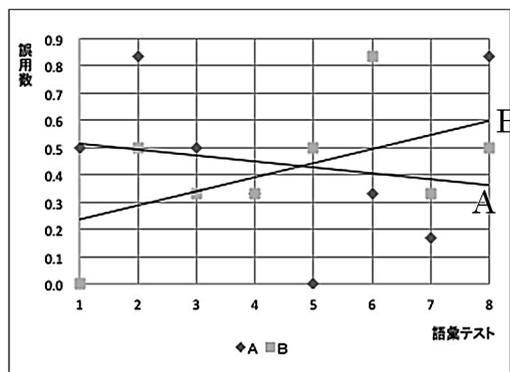


〈図2〉カタカナ語彙数の比較（語彙テスト）

〈図2〉は、カタカナ語彙数を縦軸に、語彙テスト

8回分を横軸にとり、Vocabulary BattlersをさせたグループAとVocabulary BattlersをさせなかったグループBの語彙テストに使用されたカタカナ語彙数を比較したものである。グループBは、語彙テストの2回目、3回目、グループAと共に語彙テストの8回目で、カタカナを使用した被験者がいなかったため、0となっている。傾向を見るために描いた線形近似を見ると、カタカナ語彙数は、グループAのほうがグループBより上回っていることがわかった。また、全8回のうち、グループAの被験者は全員が少なくとも一度はカタカナ語を正しく書けた。「チョコレート」、「コーチ」、「ファックス」、「バスケットボール」など比較的間違いが多い長音や拗音も正しく産出できていることが多く見られた。それに対し、グループBでは語彙テストで一度もカタカナ語を正しく書けなかった被験者が6名中2名いた。具体的には、「アイスクリーム」、「スマク」（恐らくマスク）、「リラクス」などの誤用が見られた。Vocabulary Battlersはできるだけ長い語彙を正確に作り点数を競い合うゲームである。ゲームではひらがなカードを使い、カタカナ語彙を作ってもよい。ひとえに多くの語彙を正確に産出できれば、このゲームでは優位に立てる。そういったルールが語彙テストでカタカナ語彙の正確な産出を増やすことにつながった可能性がある。

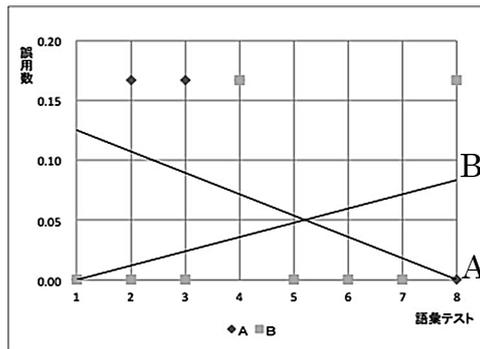
さらに、語彙テスト8回の中で、学習者が間違えやすい特殊音（長音、促音、濁音、半濁音）の誤用率を、Vocabulary BattlersをさせたグループAとさせなかったグループBとで比較していく。



〈図3〉長音の誤用数の比較（語彙テスト）

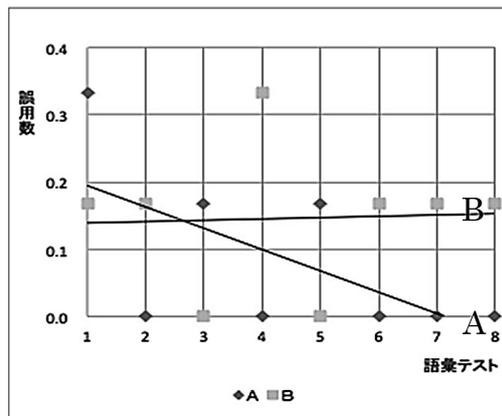
〈図3〉は、長音の誤用数を縦軸に、語彙テスト8回分を横軸にとり、Vocabulary BattlersをさせたグループAとさせなかったグループBの語彙テストにおける長音の誤用数を比較したものである。線形近似を使用して傾向を見ると、Vocabulary Battlersをさせ

たグループAの長音の誤用数は減少しているのに対し、グループBの長音の誤用数には増加が見られた。



〈図4〉促音の誤用数の比較（語彙テスト）

〈図4〉は、促音の誤用数を縦軸に、語彙テスト8回分を横軸にとり、Vocabulary BattlersをさせたグループAとさせなかったグループBの語彙テストにおける促音の誤用数を比較したものである。線形近似から、グループBは促音の誤用数がやや増加しているように見えるのとは対照的に、グループAは誤用数が減少している。



〈図5〉濁音・半濁音の誤用数の比較（語彙テスト）

〈図5〉は、濁音・半濁音の誤用数を縦軸に、語彙テスト8回分を横軸にとり、Vocabulary BattlersをさせたグループAとさせなかったグループBの語彙テストにおける濁音・半濁音の誤用数を比較したものである。線形近似から、グループBは濁音・半濁音の誤用数がやや増加している一方で、グループAは誤用数が減少している。

〈図3〉〈図4〉〈図5〉から、Vocabulary BattlersをさせたグループAでは誤用数が減少する一方で、グループBでは誤用数の増加が見られた。グループBで誤用数が増えてしまったのは、被験者によって得意不得意な問題が異なること、各回のテストの間に難易

度の差があることなどの理由が考えられる。ただここで重要なのは、グループAとグループBとの誤用数の差が開いたことである。Vocabulary Battlersで点数を取るためには、自分や相手が作った語彙が正確であるかどうかを確かめる必要がある。そのため、Vocabulary Battlersをすることが、正確さを身につけるのに役に立ったのではないかと考えられる。

さらに、グループAにはVocabulary Battlersが被験者に与えた影響についてアンケート調査をした〈表4〉。

〈表4〉教育的効果の自己評価

質問項目	人数	割合
知っている言葉が増えた	5/6人	83.3%
知っている漢字が増えた	4/6人	66.7%
作文が上手になった	4/6人	66.7%
考える力が強くなった	5/6人	83.3%

その結果、「知っている言葉が増えた」と回答した学習者が6名中5名、「知っている漢字が増えた」と回答した学習者が6名中4名、「作文が上手になった」と回答した学習者が同じく6名中4名見られた。このことから、自己評価ではあるが、Vocabulary Battlersには語彙の認知量だけでなく、対戦中に相手が出した未習の言葉を調べたり、語彙量を増やすための学習をしたりする過程を通して、新しい漢字との出会いで漢字の認知量を増加させる教育的効果があるのかもしれない。語彙が豊富になったことで作文を書く際に使用できる語彙の幅が広がり、作文能力を向上させたと学習者が認識したと推測される。加えて、6名中5名に「考える力が強くなった」という回答が見られた。Vocabulary Battlersには「効果付きカード」や「変則カード」「魔法カード」といった特殊カードが多数あり、それらをうまく活用し、使い時を考えて使用しなければ相手に勝つことはできない。そのため、日本語力だけでなく思考力も鍛えられると考えられる。

5.3. 内発的動機付け（積極性・能動性）

フロー理論の3条件におけるVocabulary Battlersの達成度を考察するために、グループAに対して、Vocabulary Battlersが被験者に与えた影響をアンケートで調査した。3節で述べたように、フロー理論の3条件とは、【a. 明確な目標の存在】、【b. 認識される挑戦の度合いと、自身が持ちうるスキルに対する理解のバランス】、【c. 即時性のあるフィードバックを

得られるという事実】である。それらを考察するために、アンケートで以下〈表5〉のような質問をした。

〈表5〉「フロー理論」の3条件の達成度合い

考察	質問項目	人数	割合
a	自分と相手のポイントをいつも確認して、できるだけ、相手に勝つように頑張った	6/6人	100.0%
	できるだけ、長い言葉が作れるように頑張った	6/6人	100.0%
b	自分が間違った言葉を出して、ダメとされたことがある	5/6人	83.3%
	自分が出した言葉がダメとされて、どうしてダメかを確認した	5/6人	83.3%
	相手が出した言葉の間違いに気付いて、出させなかったことがある	6/6人	100.0%
c	相手が出した言葉が分からなかったら、辞書で調べたり、人に聞いたりした	5/6人	83.3%

「自分と相手のポイントをいつも確認して、できるだけ、相手に勝つように頑張った」「できるだけ長い言葉を作れるように頑張った」の2項目は、【a. 明確な目標の存在】を考察するための質問である。どちらの質問も、全員肯定的な回答を出している。ポイントが相手より上回るように努力するという点で、学習者がVocabulary Battlersをゲームのようにとらえ、楽しんでいることが分かる。それだけでなく、ポイントを獲得するためには、長い言葉を作る必要があるということもよく理解されている。3節で説明したように、一般的には長い言葉ほど難易度も上がるため、Vocabulary Battlersの実践を通して、学習者は難しい言葉でも作れるように努力していることが分かった。

次に「自分が間違った言葉を出して、ダメとされたことがある」「自分が出した言葉がダメとされて、どうしてダメかを確認した」「相手が出した言葉の間違いに気付いて、出させなかったことがある」「相手が出した言葉が分からなかったら、辞書で調べたり、人に聞いたりしたことがある」の4項目は【b. 認識される挑戦の度合いと、自身が持ちうるスキルに対する理解のバランス】を考察するための質問である。これらの質問においても、ほぼ全員肯定的な回答を出している。挑戦というのは、Vocabulary Battlersの場合、つまり学習者が自分なりに難しいと考えた言葉を手持ちのカードから探し出すことであると考えられる。例えば、制限時間内に6文字の言葉を作ろうと思っても、作った言葉が間違っていると相手から指摘を受け作れなかった場合、自然に難易度の低い5文字、4文字の言葉を作ろうとするだろう。また、相手が言葉を出してきたとき、それが正しいかどうかの判断をするときも、自分のその言葉に対する知識が試される。このようなやり取りをしている中で、認識される挑戦の度合い（つまり挑戦しようとしている言葉の難易

度)と、自身の語彙力に対する理解との間でバランスがとれている。つまりVocabulary Battlersをすることで、相手に勝つために必要な語彙力と、自身の現時点の語彙力との差を明確にすることができると考えられる。

同時に、相手の出した言葉に注意を向け間違いを指摘したり、自分が知らない言葉であれば調べたりするなど、互いに【c. 即時的なフィードバック】も得られていることがわかる。授業では、フィードバックは基本的に教員が行っており、最近ではICTの活用で行う事例も増えてきている。一方Vocabulary Battlersの場合、フィードバックは学習者同士で交流することによってできている。教員の監督下ではないという点では、フィードバックの正確性は確かに多少下がることは考えられる。しかし、カードゲーム形式の学習ツールで友だちといつでもどこでもすることができ、しかもフィードバックの即時性が得られるという点で、効率的な学習方法の一つといえるのではないだろうか。

以上のように、アンケートの回答からVocabulary Battlersが基本的にフロー理論の3条件を満たしているといえる。相手に勝つためにもっと日本語が上手になりたいという気持ちを高め、内発的動機付けを高めることに貢献していると考えられる。実際に、以下〈表6〉に示すように、グループAの被験者全員から「Vocabulary Battlersは面白い」との回答を得ている(そのうち5名が「非常に面白い」と回答している)。また、被験者6名中5名が「相手に勝っても負けても、もう1ゲームやりたい」と回答している。フロー理論を導入することにより、学習者がVocabulary Battlersに夢中になり、当該学習ツールの利用時間も増えることが期待できる。それ以外に、「日本語をもっと勉強したいと思うようになった」と回答したのが6名中5名、「日本語の勉強は面白くなった」と回答したのが6名中4名、「自分で日本語を勉強する時間が増えた」と回答したのが6名中4名であった。Vocabulary Battlersは授業外の学習時間を増やすために開発した学習ツールだが、学習ツールの利用時間そのものの増加にとどまっていない。学習者が日本語の面白さを知ることにより、普段の日本語学習の時間を

〈表6〉内発的動機付けの自己評価

質問項目	人数	割合
Vocabulary Battlersは面白い	6/6人	100.0%
相手に勝っても負けてももう1ゲームしたい	5/6人	83.3%
日本語をもっと勉強したいと思うようになった	5/6人	83.3%
日本語の勉強は面白くなった	4/6人	66.7%
自分で日本語を勉強する時間が増えた	4/6人	66.7%

増やすことができる効果も、ある程度見られたのではないだろうか。

このように、Vocabulary Battlersにフロー理論を導入することにより、学習者を夢中にさせることができ、授業外の学習時間の増加が期待できると思われる。

6. まとめ

本稿では、Vocabulary Battlersが留学生の日本語語彙の学習に如何に役立つかを、実践を通して調査した。呂(2020)ではVocabulary Battlersが日本語語彙の学習効果を持ち、内発的動機付けの向上に貢献することを理論的に説明した。本稿では、さらに留学生による実践から被験者に生じた変化を明らかにした。

教育的効果の面では、Vocabulary Battlersをした学生はしなかった学生に比べ、より難易度の高い語彙の産出が多かった。Vocabulary Battlersは語彙力を向上させる効果がある程度見られたといえる。内発的動機付けの面では、Vocabulary Battlersを導入した「フロー理論」に必要な不可欠とされる3条件「a. 明確な目標の存在」「b. 認識される挑戦の度合いと、自身が持ちうるスキルに対する理解のバランス」「c. 即時性のあるフィードバックを得られるという事実」を満たしていることがわかった。学習者自身もVocabulary Battlersの面白さを感じることができ、日本語語彙の学習に対する積極性・能動性を引き出すことができたと考えられる。以上のことから、Vocabulary Battlersは授業外における日本語学習の時間を増やすための、有効な語彙学習ツールであるといえる。

ただ、本研究で行った実践は少人数、短期間のものにとどまり、またデータの分析方法も統計学に基づくものではない。そのため、本稿の調査結果が必ずしも精確に被験者の変化を反映したものではないかもしれない。しかし本稿で強調したいのは、あくまで「学習者の積極性・能動性を高め、授業外にもかかわらず日本語の学習に取り組ませるための学習ツールの開発」という点である。留学生は、授業に任せただけでは足りず、授業外の時間においても積極的に日本語の学習に励む必要がある。そのために、まず考えなければならないのは、如何にして学習者の内発的動機付けを高めることができるかという問題である。その上で、さらに教育的効果も兼備する、というような学習ツールのデザインをすべきなのではないだろうか。本稿で取

り上げた語彙学習ツールVocabulary Battlersはあくまでその一例にすぎないが、今後はさらに授業外においても利用できるような学習ツールの開発が進むことを期待している。

くの貴重な御意見を賜った。記して感謝申し上げる。また、本稿はIPU環太平洋大学2019年度学内特別研究費による研究成果の一部でもある。

参考文献

- エドワード・L・デシ, リチャード・フラスト (1999)『人を伸ばす力』(桜井茂男訳) 新曜社
- 浜田麻里・林さと子・福永由佳・文野峯子・宮崎妙子 (2006)「日本語学習者と学習環境の相互作用をめぐって」『日本語教育の新たな文脈—学習環境, 接触場面, コミュニケーションの多様性—』国立国語研究所
- J. V. ネウストブニー (1995)『新しい日本語教育のために』大修館書店
- 鹿毛雅治 (2012)『モチベーションをまなぶ12の理論』金剛出版
- 片山智子・菅智穂 (2010)「日本語初級学習者の接触場面に関する実態調査」『ポリグロシア』19
- 呂建輝 (2020)「アクティブ・ラーニングの新提案：日本語学習のためのゲーム開発の可能性について」『岡大國文論稿』48
- 松下達彦 (2016)「コーパス出現頻度から見た語彙シラバス」, 森篤嗣編『ニーズを踏まえた語彙シラバス』くろしお出版, 53-77
- M. チクセントミハイ著 今村浩明訳 (1991)『楽しむということ』思索社

参考URL

- 文部科学省 中央教育審議会2012年8月28日「新たな未来を築くための 大学教育の質的転換に向けて：生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へ(答申)」
http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/1325047.htm
- 日本語学習辞書支援グループ (2015)「日本語教育語彙表Ver1.0」
<http://jisho.jp.org/>
- Vocabulary Battlersホームページ
<https://VocabularyBattlers.wixsite.com/japan>

謝辞

本稿は、2019年度日本語教育学会秋季大会(2019年11月24日, 於島根県立産業交流会館くにびきメッセ)での発表内容を加筆・修正したものである。席上で多