

國立東華大學教育研究所

碩士論文

指導教授：唐淑華 博士

應用日語動畫提升國小中年級日語學習動機

及文化認知之研究

研究生：韓東穎 撰

中華民國九十三年十月

第一章 緒論

第一節 研究緣起與動機

近年來資訊傳播科技網路的發達，對於資訊交換處理流通迅速，再加上隨著台灣傳播政策鬆綁和頻道開放，有線電視紛紛播出越來越多的國外節目，在台灣可收看節目的來源也變得多元，而其中則以與台灣相鄰近的日本對台灣影響最大。而這樣鄰近的地理位置，使得日本與我國的關係深遠，不論是從政治、經濟、歷史及文化都具有相當的影響力。也因此大量的漫畫、動畫、日本偶像連續劇、流行音樂、流行服飾雜誌等日本文化更易於傳入到台灣，對我們的週遭生活環境以及食、衣、住、行、育樂方面皆造成很大的影響，而生活中開始出現許多來自日本的新詞彙用法，使得台灣興起一股東洋熱，對於日本流行文化趨之若鶩，形成所謂的「哈日」風潮。根據在台灣地區民眾之收視、收聽行為之調查研究顯示，依教育程度來看其經常收看的節目，發現卡通是各個教育程度會經常收看的節目，而以年齡層來看，國小以下的學生又以收看卡通類型居多（吳旻峰，2004）。

在「哈日」風潮的影響下，從國內目前大學、技術學院日文科系林立，以及高中將日文當成第二外語在教授，根據日本交流協會台灣日語教育現況調查報告書（1999），可以看出國內日語學習人數逐漸增多及年齡層有逐漸向下的趨勢，同時也可得知學習日語的人數佔我國外語學習人數的第二位。而在國際化與全球化的影響之下，國內目前實施的九年一貫課程已將英語列入國小教授課程之一，讓孩子的外語學習年齡往下延伸，正是希望能提早培養孩子的外語學習興趣和能力及文化認知，讓孩子擁有國際觀，並且提高國家競爭力。研究者認為當學習語言時，若透過動態畫面，結合影像和聲音給予學習者深刻的印象，並且對其內容加以解說和討論，會使學習者對於所學之內容容易建立

聯結，同時也會因為使用視聽資料的多樣化，因而使得學習者會對於學習語言有更加強烈的學習動機，而動畫則可以提供這樣的方式。目前國內坊間所充斥的動漫畫，不論是電視上所播映或是網路上所流傳的，都以日本的動漫畫為最大多數。吳知賢（1997）指出日本動畫的題材從歷史、科幻、運動、魔法、到學校生活，相當的多樣化。而這些動畫的內容有時會包含著日本的風俗習慣，若是能夠讓學生從觀看動畫中，去學習認識、瞭解到日本的文化，將與國內目前所提倡的多元文化教育精神相符，希望能夠讓學生瞭解各種不同的文化內涵，培養學生欣賞其他文化的積極態度，並且學習尊重其他的文化，同時並能與自身的文化相互融合。而根據日本交流協會台灣日語教育現況調查報告書（2003）可以清楚地看出，在台灣不論是哪個教育階段，學習者學習日語的主要目的都是在於吸收「日本文化知識」以及「對日語有興趣」。也因此研究者認為所挑選之日語動畫影片「ケロロ（Keroro）軍曹」能夠從影片中的內容來進行文化教學，此動畫影片主要是描述五個外星人為了佔領地球，而到了日本，他們認為只要學習到地球上的文化就可以佔領地球，也因此他們首先開始學習日本的文化，但在學習日本文化的過程中，這五個外星人因為對日本文化的不熟悉，所以鬧出了許多笑話。由於此動畫影片是以三十分鐘為一單元，每一單元互相獨立且各自有主題，而每一單元中的時節順序是連續的，再加上影片中所使用的語句簡單容易，因此研究者認為可以藉由採用此影片教導學生接觸學習到簡單的日語和初步認識到日本文化。

研究者在研究所期間，曾修習輔導學課程，應課程需要帶小團體進行輔導活動，研究者選擇國小中年級進行活動，在活動期間，曾經加入一部份的日語教學，學生的反應相當熱烈，並且對於日本的語言和文化感到好奇，提出許多疑問。而且由於日文有漢字，學生看到漢字都能瞭解該字詞的意思，會讓學生覺得學習日文比較沒有距離感。基於上述原因，再加上研究者對於日本動畫文化影響自身之經驗以及日文系出身之背景，而目前國內對於動畫研究的文獻大多是屬於動畫的發展以及文化影響之探討，對於應用動畫提升日語學習動機和文化認知的研究甚少著墨。有鑑於此，研究者想以動畫結合日語學習，冀望為提升日語學習動機和文化認知找出其他教學方式，以作為日語教師日後教學

之參考。

第二節 研究目的與研究問題

一、研究目的

本研究欲以透過日語動畫作為教材媒介，再輔以內容討論及說明，應用於日語教學上，藉此檢視日語學習者的日語學習動機及文化認知是否有顯著提升。

二、研究問題

根據研究目的，提出下述研究問題：

1. 採用日語動畫之日語學習者的日語學習動機是否可以有效提升？
2. 採用日語動畫之日語學習者的文化認知是否可以有效提升？

第三節 名詞解釋

一、日語動畫

陳玉滿（2005）對於動畫所下的定義是：泛指透過聲、光、影、色、動作來表達故事，取材自於幻想、誇張、趣味或溫馨的內容，且服務的觀眾群以兒童為主的以卡通風格所呈現的影片。

吳慧亞（2004）認為動畫是一種以誇張或象徵性的手法將具象人物或物體賦予知覺動作使之動感化，並結合聲音、文字等來傳達一個故事或表達某種訊息的內容。

曾瑞君（2005）認為動畫是指一種以電視的管道呈現、連續播放圖片、配合聲音和文字、透過所設計的虛擬人物所飾演的角色、說明一個誇張有趣或溫馨的故事與表達一種訊息的內容。

綜上所述，本研究所稱之日語動畫定義為以電視或電影的管道呈現，並且透過日語發音、文字、動作和色彩來表現出誇張、幻想、抽象、溫馨、有趣等為故事題材的影片，而在台灣常被提及的「卡通」(cartoon)，即是與動畫相關的名詞，在本研究中，一律以動畫稱之。

二、日語學習動機

本研究所稱之日語學習動機是指學生在接觸日語動畫的過程中，藉由研究者透過討論日語動畫，對於日語學習產生動機。並且學生在研究者跟據吳靜吉、程炳林（1992）所修訂之「激勵的學習策略量表」中的動機量表改編而成之「日語學習動機量表」上之前後測得分，分數越高，表示其日語學習動機越高，反之亦然。

三、文化認知

柯得明（2003）認為文化認知是描述文化所導致的行為之作用會明顯的反應於語言的使用與溝通方面。

呂秋霞（2003）對於文化認知則是指對於他國文化和本國文化的相互瞭解與尊重之提升。

綜上所述，本研究所稱之文化認知是指日語學習者在語言的學習過程中，對於他國文化有初步的瞭解與認識，並且能夠尊重他國的文化。但由於文化認知是一個抽象又難以定義的認知形態，它可以從很刻板的表面印象如食衣住行的行為模式，到深沉複雜的社會結構與價值意識型態。而依照本研究之施行測驗之前後測得分高低，來判別學生之文化認知是否提升。

第二章 文獻探討

本研究旨在探討應用日語動畫對於日語學習動機及文化認知之提升。因此，在文獻探討中，提出主要定義以及相關實證研究，以作為本研究的基礎和依據，同時對於觀賞日語動畫中，文化的認知理解亦作出探討。本章共分三節，第一節為從語言學習觀點談視聽媒體的意義，第二節為應用影片於外語教學之相關研究，第三節為應用影片與文化認知之相關研究。

第一節 從語言學習觀點談視聽媒體的意義

當學習語言的時候，若能有一種學習的途徑可以幫助學習，將可收事半功倍之效。而坊間充斥許多語言學習的教學錄影帶、語言學習有聲書和多媒體互動光碟，而這都是利用透過利用播放動態聲光影片，教導觀看者影片所要傳達之訊息，並且引導觀看者思考；其特性在於能夠提高學習動機、增加學習經驗、加強記憶、對於掌握語言與非語言的情境等都能有所幫助。1987年 Stempleski 提出目標語學習興趣的高低，深深影響學習的態度與結果，而錄影帶是最能激發學習動機的工具之一。（引自林麗雲，2001）

林慧瑛（2005）在「台灣國小試行英文字幕卡通電影教學模式之初探」中，從理論與實踐中兩個角度，探討國小英文教學中建立卡通電影教學模式的可能性與可行性，以隨機的方式將九十四位學生分成三組，分別由三位國小老師依組別放映不同的影片模式，發現實驗的結果證明國小學生的英文能力後測比前測有顯著的差異。

綜上所述，發現採用視聽媒體教學可以有效提升學生的學習，但是在使用的過程中，若僅只是用來當成是娛樂、放鬆或填補時間的學習活動，則容易淪為消極的學習活

動，學習效果會變得很有限。

第二節 應用影片於外語教學之相關研究

目前國內對於應用視聽資料於外語教學上之研究，大多是應用於英語教學方面，對於其他語言學習方面甚少著墨，故從外語教學使用視聽資料的研究，整理其研究結果以瞭解成效，以及實施過程需注意之要點。

柯得明（2003）在「『芝麻英語』節目對學生英語學習態度及文化認知影響之研究」中，以「芝麻英語」教學影帶（Sesame English）作為評量之節目，讓國小學生於英語課之外的時間觀賞影片，運用問卷、教室觀察、訪談，評估學生對於觀賞此節目之態度以及此節目對提升學生美國文化認知的情形。研究結果顯示能引起學生興趣，但需考量如何與正式英語課程配合，研究者於文末針對學校應用英語教學影帶作為輔助教學提出建議。

綜上所述，應用影片於外語教學不單只是單純的播放影片，若能搭配問卷、討論等方式，將可以幫助學生的外語學習，同時也可應用影片來輔助外語教學。

第三節 應用影片與文化認知之相關研究

當接觸學習一種語言的時候，對於所學習語言之文化，會有逐漸的理解與認識，同時並會與自身的文化相互融合，因此此節將從外語教學的觀點去探討與多元文化之關係。

余憶茹（2005）在「日語教育中影像教材利用之可能性 -以日本連續劇為中心-」中，以學習日文的學習者的跨文化間的溝通能力之提高為目標的觀點，著眼於作為影像

教材的電視劇的可能性，並考察其有效的指導方策。在最後，提出了在日語教育中可以運用於「跨文化理解」之課程的教案，也指出了模擬授課之成果及反省點。

方芊雯（2005）在「國小四年級運用動畫影片於視覺藝術教學行動研究：以「史瑞克」影片為例」發現動畫影片結合聲光效果，能引起學生學習興趣，能體會視覺藝術形式之美感品質，提升學生對社會文化關注的敏銳度。

柯得明（2003）在「『芝麻英語』節目對學生英語學習態度及文化認知影響之研究」中發現到學生對於美國文化認知方面，特別是在記憶節慶及食物，有顯著提升。

綜上所述，學生對於所學習之語言的文化，會在學習語言的過程中，逐漸的學習到，並且透過跨文化的理解，使得自身文化與他國文化相互融合。

第三章 研究方法

本研究將採以日語動畫「ケロロ (Keroro) 軍曹」為主要播放之影片，此動畫以三十分鐘為一單元，每一單元有各種不同的主題，研究者將從中挑選出主題單元強烈並具有日本文化代表性之單元作為施行媒材。

第一節 研究設計

本研究以實驗組和控制組採前測後測準實驗設計，而自變項、依變項和控制變項說明如下：

- 一、自變項：本研究自變項為教學方法，實驗組採以日語動畫加討論，控制組採以只觀賞日語動畫。
- 二、依變項：本研究的依變項為日語學習動機及文化認知。
- 三、控制變項：兩班皆採相同的教學時間、同一位教學者。

本研究之實驗處理可用下表說明之：

	前測	實驗處理	後測
實驗組	X ₁	O ₁	Y ₁
控制組	X ₂	O ₂	Y ₂

O₁：為實驗組，接受研究者設計之課程方案和教學活動。

O₂：為控制組，只觀賞動畫與填寫學習單，未接受本研究之課程方案和教學活動。

X₁、X₂：為前測，接受「日語學習動機量表」及研究者製作之測驗題和內容討論。

Y₁、Y₂：為後測，接受「日語學習動機量表」及研究者製作之測驗題和內容討論。

第二節 研究對象

本研究以花蓮縣某公立國小三年級學生兩班，共計五十人為實驗對象，以綜合活動課為實驗施行課程，徵詢兩班授課老師同意後，將一班作為實驗組，一班作為控制組，分別播放動畫來進行實驗研究。

第三節 研究工具

本研究主要的研究工具根據研究目的，茲列如下：

一、日語學習動機量表

二、根據影片每一單元的內容所製作的測驗題和內容討論。

參考文獻

中文部分

- 日本交流協會 (1999)。平成 11 年度「台灣日語教育現況調查」報告書。台北：谷口龍子。
- 日本交流協會 (2003)。平成 15 年度「台灣日語教育現況調查」報告書。台北：藤井彰二。
- 方芊雯 (2005)。國小四年級運用動畫影片於視覺藝術教學行動研究：以「史瑞克」影片為例。國立嘉義大學視覺藝術研究所碩士論文，未出版，嘉義市。
- 王毓芝 (1997)。大一英文課程設計：以錄影帶增強聽與說的技巧。世界新聞傳播學院人文學報，6，101-122。
- 何慧雯 (2002)。時間與空間的雙重變奏：日本流行文化與文化認同實踐。輔仁大學大眾傳播研究所碩士論文，未出版，台北市。
- 吳旻峰 (2004)。宮崎駿卡通作品研究。國立台東大學兒童文學研究所碩士論文，未出版，台東市。
- 吳知賢 (1993)。國小兒童解讀卡通影帶的研究—以「龍貓」為例。初等教育學報，6，131-168。
- 吳知賢 (1997)。電視卡通影片中兩性知識與暴力內容分析及兒童如何解讀之研究。台北市：電視文化研究委員會。
- 吳慧亞 (2004)。國小中年級兒童繪畫中受電視卡通影響之藝術表現模式個案研究。國立嘉義大學視覺藝術研究所碩士論文，未出版，嘉義市。
- 柯得明 (2003)。「芝麻英語」節目對學生英語學習態度及文化認知影響之研究。國立台北師範學院兒童英語教育研究所碩士論文，未出版，台北市。
- 林慧瑛 (2005)。台灣國小試行英文字幕卡通電影教學模式之初探。英語教學，29(4)，21-38。
- 林麗雲 (2001)。錄影帶在國中小學英語教學之應用。人文及社會學科教學通訊，11(5)，

77-95。

教育部(2004)。**九年一貫課程綱要—語文學習領域(英語)**。2006年10月14日,取自

http://www.edu.tw/EDU_WEB/EDU_MGT/EJE/EDU5147002/9CC/English-1.doc

陳玉滿(2005)。**國小五年級學童對卡通動畫欣賞觀點之個案研究**。國立嘉義大學視覺藝術研究所碩士論文,未出版,嘉義市。

曾瑞君(2005)。**多元文化下動畫文化研究—以《聽故事遊世界》為例**。國立台南大學教育經營與管理研究所碩士論文,未出版,台南市。

黃玉珊、余為政(主編)(1997)。**動畫電影探索**。台北市:遠流。

黃麗瑾(2004)。**以影片討論增進國一學生自我瞭解之實驗研究**。國立東華大學教育研究所碩士論文,未出版,花蓮縣。

賴國洲(主編)(1995)。「**蠟筆小新**」卡通節目案例分析。台北市:電視文化研究委員會。

蘇碧瓊(1994)。視覺因素對英語聽力的效益研究:錄影帶測驗及錄音帶測驗的比較。**高雄師大學報**,5,263-287。

蘇蘅、陳雪雲(2000)。全球化下青少年收看本國及外國電視節目之現況及相關影響研究。**新聞學研究**,64,103-138。

日文部分

余憶茹(2005)。**日本語教育における映像教材利用の可能性—日本のテレビドラマを中心に—**。銘傳大學應用日語學系碩士論文,未出版,台北市。

葉淑華(2001)。**日本語教育における視聽覺教材の活用—研究與實踐**。東吳大學日本語文學系博士班博士論文,未出版,台北市。

英文部分

Daly, Patricia M.;Ranalli, Patty(2003). Using countoons to teach self-monitoring skills. *Teaching Exceptional Children*, 35 (5) 30-35.

De Fren, Marcia(1988). Using cartoons to develop writing and thinking skills. *Social Studies*, 79 (5), 221-24.