

英語学習における動機づけとして英語版アニメ・ドラマを活用することについての一考察

—英語カフェ実施を通して—

石田 美佐江・西川 憲一*

岡山理科大学工学部電気電子システム学科
*岡山理科大学教育支援機構 学習支援センター
(2016年10月31日受付、2016年12月5日受理)

1. はじめに

本学では英語に苦手意識をもつ学生が多く、英語の学びに積極的に取り組む動機づけを行うことが最も大切なことである。そこで、卒業単位の取得に必要な日頃の授業とは異なり、もっと気楽に英語に触れる機会を提供するために英語カフェの名前のもとで英語版アニメ・ドラマ上映会を教養教育センターのイベントとして実施することにした。

2. 実施目的

以下のような目的のもと上映会を実施した。

1. 英語の学びへの興味・関心を高めること
2. 実際に使われている自然な英語を聴く機会を提供すること
3. 自律的な学びの方法の一例を提示すること

3. 上映会の実施方法

表1がその実施状況である。上映時間は『シャーロック』の回を除けば約30分で上映会全体では1時間弱であった。上映会の最初には、単なる娯楽に流れることを避けるために、また内容理解を助けるために資料2~6を参加者に配布し、視聴の準備として登場人物、語彙や表現などを確認させた。その後上映に移り、上映終了後に資料1に示すアンケートを3回目の上映会から配布し回収した。

表1 上映会の実施状況

回	実施日	上映作品	字幕	参加人数	上映場所
1	2013/06/12	ポケットモンスター (<i>Pokémon, I choose you!</i>)	なし	10	27号館2階セミナー室
2	2013/06/13	ポケットモンスター (<i>Pokémon, I choose you!</i>)	あり	23	27号館2階セミナー室
3	2013/12/05	リトル・チャロ	あり	5	27号館2階セミナー室
4	2014/06/12	ポケットモンスター (<i>A Tent Situation</i>)	あり	10	27号館2階セミナー室
5	2014/11/13	シャーロック	なし	3	27号館2階セミナー室
6	2015/06/11	ポケットモンスター (<i>Pokémon, I choose you!</i>)	なし	16	27号館2階セミナー室
7	2015/12/10	ポケットモンスター (<i>Who gets to keep Togepi?</i>)	あり	9	27号館2階セミナー室
8	2016/07/07	ポケットモンスター (<i>Pokémon, I choose you!</i>)	あり	11	A1号館1階多目的ホール (スチューデントコモンズ)

4. 上映作品について

日本アニメはクールジャパンの代表格であり、多くが輸出され今や全世界を席卷していると言っても過言ではない。外国人が日本語を学ぶ動機として、日本アニメやマンガを日本語で理解したいとの理由が挙げられることが多い。本学にもアニメ好きの学生は多くおり、英語の学びの動機づけとして効果的ではないかと考えられる。そこで、上映許可をもつ DVD に収録されている下記の3作品（一つは海外ドラマ）を上映することになった。

①ポケットモンスター

学生が子供の頃に視聴したことがありなじみがあると思われるテレビアニメ『ポケットモンスター』の米国で編集・放送された番組を収録した教材上映用 DVD 「ポケモン de イングリッシュ！」(アミューズソフトエンタテインメント株式会社)を使用した。次の3話を上映した。

1. *Pokémon, I choose you!* ポケモンきみにきめた！
2. *A Tent Situation* かえってきたマサラタウン
3. *Who gets to keep Togepi?* トゲピーはだれのもの？

②リトル・チャロ

NHK の E テレで放映された英語教育番組を収録した DVD 「リトル・チャロ～東北編～ Vol.1」(NHKエンタープライズ)から、視聴経験のある学生は少ないと考え、第1話と第2話を選んで上映した。

1. 第1話 宿命
2. 第2話 きずな

③シャーロック

シャーロック・ホームズを好きな学生がいると思われるので、BBC ドラマの DVD 「SHERLOCK シャーロック Vol.2」(丸善出版株式会社)から、次の1話を上映した。主要登場人物の一人がアジア系女性であったこと、比較的残酷なシーンが少ないと思われること、ロンドンという都市のバーチャルな観光ができることなどが選定理由である。

1. 第2話 *The Blind Banker* 死を呼ぶ暗号

映画の使用が英語学習者の動機づけに効果があることは、角山(2006)が「映画の動機付けに関する高い効果は、80年代の実践報告や研究から一貫してほぼ全面的に支持されていることが分かる」(p.6)と述べているように、数多くの研究が示している。上映作品の『ポケットモンスター』も類似の効果が当然考えられるが、上映会作品としては、約2時間前後の上映時間が必要な映画と比べ、上映時間が30分足らずと短く、時間の制約が少なく、学生が気軽に参加できる長所があった。また、基本的には子ども向けで、しかも英語教材のDVDの一部として収録されている作品であるので、映画を教材として利用する場合の短所、例えば「語彙が難しすぎる」「表現が難しすぎる」「四文字言葉が使われる」等がない。『リトル・チャロ』は英語学習のために製作された作品であるので、前述のような短所は同様にない。『シャーロック』は英語音声・日本語吹き替えで、日本語字幕・吹き替え用字幕があるのみで英語字幕がなく、海外ドラマ作品で英語教材ではないが試験的に上映を試みた。

5. アンケート結果

アンケート回収総数は53件で、『ポケットモンスター』の回が45件、『リトル・チャロ』の回が5件、『シャーロック』の回が3件であった。大半が『ポケットモンスター』のものであるので、主に『ポケットモンスター』のアンケート結果を分析した。『ポケットモンスター』のアンケート結果を以下のようにまとめた。質問2、3、4、5は自由記述回答だったので、類似の回答をカテゴリー化し分類した結果が、図2、3、4である(質問3は、質問1で「良くなかった」の回答が0件だったので結果はない)。なお、6つのカテゴリーに分類できなかった回答は図の結果には含めていない。

5-1 『ポケットモンスター』（以降、「ポケモン」と記す）のアンケート結果

<質問1の結果>

アンケートの質問1の結果が、図1である。アンケート回答数45件のうち40件が「良かった」と回答した。「ふつう」は5件、「良くなかった」は0件だった。受動的な側面のある授業とは異なり、上映会には参加者が積極的に参加していることから、上映会に対する評価は高かった。

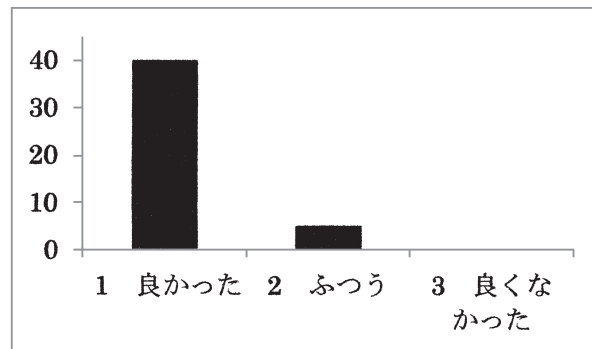


図1 上映会の評価

<質問2の結果>

質問2の「どのような点が良かったのか」についての自由記述をまとめたものが図2である。「見慣れた日本のアニメを英語で見ることができた（できて楽しかった）」に約50%の回答があり、質問4の「英語とポケモンの両方に興味がある（「英語のアニメに興味がある」を含む）」に約30%の回答があったことを考え合わせると、このようなアニメ作品が英語の学びへの強力な動機づけになりうるということがわかる。「英語字幕があった（あったので理解できた）」には2件の回答があった。上記の表1が示すように、字幕なしの上映会を試みた回もあった。しかし、英語がそれほど得意ではないが興味があり参加した学生にとっては、英語字幕があることが、安心して上映会に参加できる要因となったと考えられる。他方で、字幕なしについては、「自分の力が試せた」の中に「参加する前は字幕なしとあったのできつと内容なんて分からないだろうなど思っていたのですが分かりやすい文が多くてところどころですが理解できてそれがうれしくて良かったです」との回答があった。高橋(1995)が、映画の英語教材としての活用について初学者には「英語を母国語とする人を対象に作られた映画なのに自分たちにも分かったと云う満足感・成就感を与えてやるのが望ましい。」(p.64)と述べているような効果があったことがわかる。さらに、「ポケモンの名前（呼び方）が日英で違うことが学べた」にも2件の回答があった。これは資料2~4にあるように、視聴前にポケモンの英語名を学ばせたことに関係している。佐々木(2005)がポケモンでは「文字通りポケモンの名前が英語、そのものであったり、あるいは、英語を強く連想させる表現が多い」(p.13)と述べているが、このようなポケモンの名前として使われている英単語への興味が、さらなる英語の学びにつながることを期待したい。「全体的に話の筋を知っていたので、英語でもなんとなくの意味は分かったのでこんな勉強法もありかなと思った」との回答があり、上映会の目的の一つである「英語の学びの方法」を示すことができたと考えられる。その他にも「普通に英語のCDを聴くよりは集中できた」との回答があった。この回答は、安達・長谷川(2009)が、英語教材としてのジャパニメーションの特長について「作品への親しみや予備的情報、背景知識など、日本人学習者のスキーマが見込める点である。これは、内容理解の負担を軽減することにつながり、例えばリスニングにおいて、学習者の意識をセリフに集中しやすくする効果が期待できる。」(p.11)と述べていることに関連づけられるであろう。

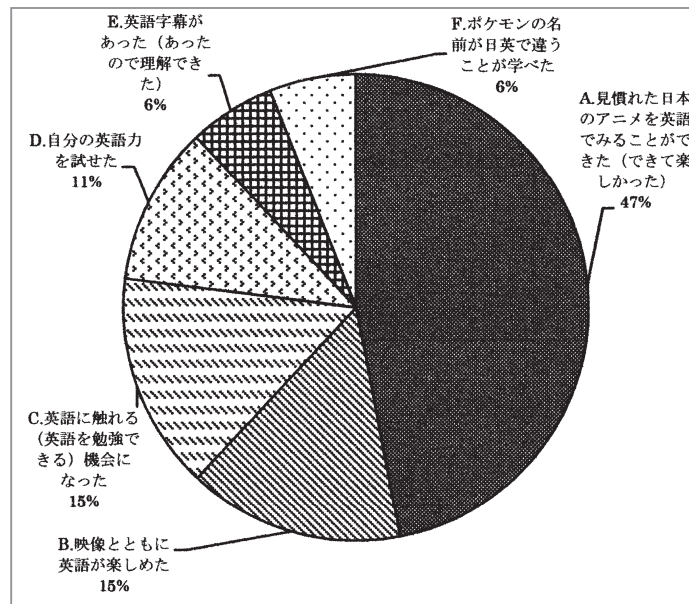


図2 質問1の回答を選んだ理由

<質問4の結果>

上映会の参加理由として「英語とポケモンの両方に興味がある」と回答した参加者が約30%と多かった。「友人から誘われた」「ポケモンが好きである」との回答もあったが、大半が英語の学びを求めて積極的に上映会に参加していることがわかる。質問4の具体的な回答例は、「ポケモンという身近なストーリーなら、聞き取りが楽しそうだったから」、「勉強とは違った英語が楽しめそうだったから」、「英語が苦手なのでか弱いものからなじんでいこうと思って」、「今まで授業や勉強でしか英語にはふれていなくてそれでは将来役に立つ英語が身につくのは不十分ではないかと思いなにかきっかけになればいいなと思い参加しました」などである。これらは、上映会実施の目的にそった参加理由であると考えられる。

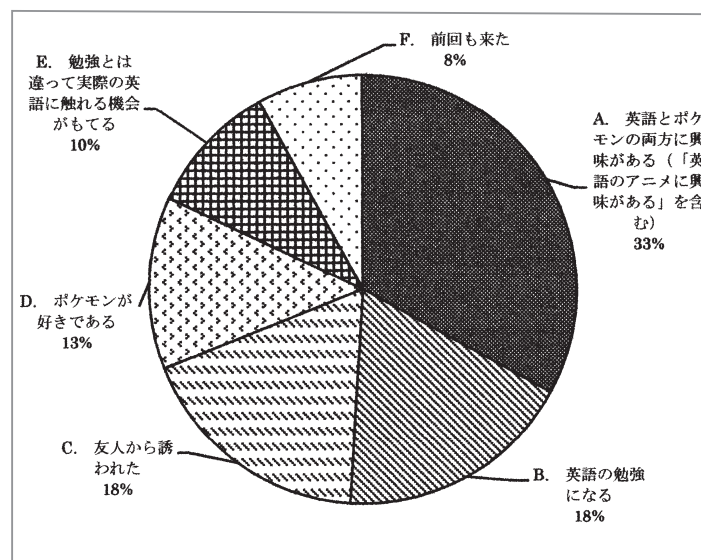


図3 上映会参加の理由

<質問5の結果>

図4は、アニメ・ドラマ・映画の上映会の希望が多数であることを示している。しかしながら、これらの上映には、上映許可を得るためのコストの問題があり、他の作品の上映は当面は難しい。英会話などのイベ

ントの希望もあり、上映会の際に参加者に呼びかけて学習支援センターが実施している「English Café」（英語によるフリートーク）の参加につなげたい。

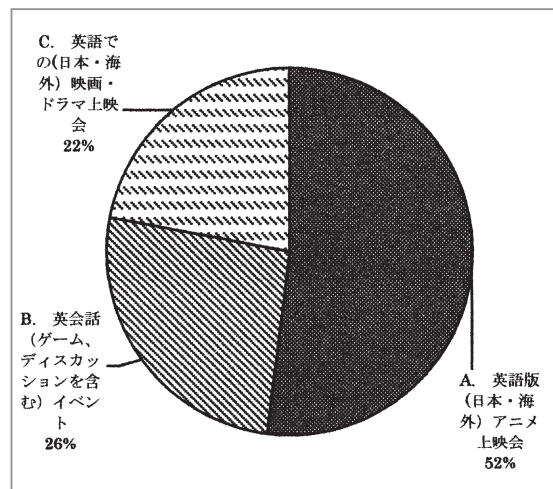


図 4 今後のイベントの希望

<質問 6 の結果>

質問 6 の「その他」の回答には次のような興味深い回答があった。「ポケモン映画版の最初の三作は英語音声と字幕が入っています」「海外版のポケモンアニメ（特にカントー版）だと宗教上の理由によって仏壇等宗教的な物（あと日本的なもの）が別のものに置き換わっていると聞くのでそれが具体的にどの様に変更されているのかが気になる」などの回答である。2 番目の回答は、ポケモンが日本から海外に輸出され放映されるにあたってその国に合わせた編集が行われていることを指摘したものであり、このことは、海外版のポケモンが異文化理解の教材にもなりうる可能性を示している。角山(2009)は、その著『映画を教材とした英語教育に関する研究』の中で新里による 4 分類の映画活用法に言及しているが(pp.29-30)、このうちの「異文化理解の素材としての活用」がまさにこの指摘にあてはまる。今後は英語そのものだけでなく、異文化理解への動機づけにつながるような情報を上映会の資料の中に取り入れることを検討したい。

5-2 『リトル・チャロ』のアンケート結果

アンケート回答数は 5 件で、上映会の評価は、すべて「良かった」の回答であった。その回答理由としては、「高校・中学でならったような文が思い出せた（いくつか）」、「向いている内容で、聞き取りやすかった。内容も楽しかった」などがあった。『リトル・チャロ』は英語教材として製作された作品であるので理解しやすかったのではないかと考えられる。カレイラ松崎(2013)は、この作品が大学生の英語のリメディアル教育の教材として適切であるかを大学の授業に使用することで調べている。その結果、『リトル・チャロ』が研究に参加した学生にとって「難易度が適切で、わかりやすく、楽しみながら学習できる教材であり、彼らの英語学習に対する興味を高めるのに効果的な教材であったといえるだろう」(p.63)と述べている。アンケート結果は類似の結果を示していると考えられる。

5-3 『シャーロック』のアンケート結果

アンケート回答数は 3 件で、上映会の評価は「良かった」が 1 件、「ふつう」が 2 件であった。上映会の参加理由として 2 人がシャーロック・ホームズに興味があったと述べている。このことは、本作品の上映の選定理由が適当であったことを示している。参加人数が多くなかったためか、他に特記が必要な記述はなかった。他の回に比べると参加人数が少なかった点については、英語字幕がなく上映時間も長く英語が苦手な学生にとっては参加の動機づけとはならなかったと考えられる。

6. 考察

近年、インターネットなどの通信技術が飛躍的に発達してきたことやスマートフォンなどの通信端末の高性能化などにより、音声や映像などの大容量の情報を高速で送受信することが個人レベルで可能になってきている。また、昨今では以前と比べてBBCやCNNのような海外メディアにも容易にアクセスすることができるようになってきている。例えばYouTubeなどのような動画サイトにおいては、自分自身の作成した動画を投稿したり、他者が作成した動画を多くの人々が閲覧したりすることが比較的容易に行うことができ、その際には視聴する者の母語での動画はもちろんのこと母語以外の動画に触れることも可能である。その点では学生たちは以前よりも外国語での映像に接する機会は増えていると言えるだろう。加えて、DVDやブルーレイなどの大容量記録メディアの登場によって、同じ映像コンテンツを複数の言語で切り替えて楽しむことが可能になってきている。そのため、学生たちにとって、なじみのある作品が他の言語ではどのように表現されているかを比較することが可能な環境がすでにあると言える。しかしながら、アンケートの回答には、「普段英語の映像作品を見ることはなくて貴重な体験になった」、「英語版のアニメを見る機会が日本で生活をしている中であまりなく、とても新鮮な気持ちで見ることができました」などがあり、上記のような環境が活用されているとは言い難い。このような学生に向けて、自律的な学びの方法についての情報を与え、学びの動機づけをおこなうことが上映会開催の目的であった。

アニメ・ドラマ上映会のアンケート結果からは、特にポケモンがその知名度や人気度により上映会参加の動機づけに高い効果があり、満足度も高いことがわかる。複数の学生が、映像があることや既知の作品であることで内容の理解度が増すことを自由記述で指摘しており、このような日本のアニメ作品が英語学習において高い可能性をもつことを裏付けている。また、上映会は、上映終了後に後に残ったポケモンファンの学生がお互いにポケモンについての情報を交換し交流するという状況を生み出した。英語の学びとは直接の関係はないかもしれないが、参加した学生が楽しい時間を共有できたことが次の上映会の参加や英語の学びにつながることを期待したい。上映会を開催するにあたっては、学生が興味を持ちしかも上映会に使用できる上映権付きの作品がほとんどないことが大きな問題ではあるが、将来にわたる自律した英語学習者を育てるために、英語の学びへの間口を広げる機会のひとつとして今後もこの活動を継続していきたい。

参考文献

- 安達励人・長谷川勝一(2009) 「英語授業におけるジャパニメーション利用のための基礎研究—翻訳過程での文教変化に見る目標文化の影響—」『映画英語教育研究』14, 3-13.
- 角山照彦(2006) 「日本における映画英語教育の流れ—1990年代前半の流れ—」『映画英語教育研究』11, 3-14.
- 角山照彦(2009) 『映画を教材とした英語教育に関する研究』岡山：ふくろう出版.
- カレイラ松崎順子(2013) 「NHK教育番組『リトル・チャロ』を取り入れた大学の英語のリメディアル教育」『映画英語教育研究』18, 53-65.
- 佐々木隆(2005) 「アニメを利用した英語教材研究」『武蔵野英語教育研究』2, 1-20.
- 高橋宏(1995) 「映画を使ったリスニング授業の実際」スクリーンプレイ編集部編『映画英語教育のすすめ』名古屋：スクリーンプレイ出版.

資料 1

アンケート（英語カフェ：英語版アニメ上映会）

英語カフェに参加していただきありがとうございました。

下記のアンケート項目への回答をよろしくお願いいたします。

1. 今回の英語カフェはいかがでしたか？ 番号を○で囲んでください。

1 良かった 2 ふつう 3 良くなかった

2. 1 を○で囲んだ方へ

どのような点が良かったかをお書きください。

3. 3 を○で囲んだ方へ

どのような点が良くなかったかをお書きください。

4. 今回の英語カフェに参加しようと思ったのはなぜですか？

5. 今後どのようなイベントがあれば参加していただけますか？

6. その他

資料 2

2013年6月13日

英語版アニメ（ポケモン）上映会参考資料

ポケモンの日本語名、いくつわかりますか？

1. Nidorino 2. Gengar 3. Onix 4. Bulbasaur 5. Charmander
6. Squirtle 7. Pikachu 8. Pidgey 9. Rattata 10. Spearow

セリフ例です。聞き取れましたか？聞き取れたら☑のように書きましょう。

1. I'd like to introduce you to Bulbasaur, Charmander, and Squirtle.
おすすめのポケモンは、フシギダネ、ヒトカゲ、ゼニガメです。
2. Go to bed when this is done. それを見たら寝なさい。
3. I was just wondering if you could tell me what kind of Pokémon you got. どんなポケモンもらったんだ？
4. You look like you're ready for bed, not for Pokémon training...
修行の準備はできてないじゃろ？
5. Ohhhh...I wish I hadn't overslept. 悪いのは遅刻したオレだ。
6. The early bird gets the worm! Or in this case, the Pokémon.
電車もポケモンも1秒の遅れが人生を変える。
7. Pikachu and I are real pals, right? ピカチュウとは友達だ・・・な？
8. Huh? That's not exactly what I meant. そういう意味じゃないよ。
9. Umm, can you tell me which way do I go? どっちに行けばいい？
10. I'm destined to be the world's number one Pokémon Master.
世界一のポケモンマスターになるんだぞ！

*注： セリフ例は、英語字幕・日本語字幕より選んだものである

資料 3

2014年6月12日

英語版アニメ上映会参考資料

●日本語名、わかりますか？

1. Ash
2. Misty
3. Tracy
4. Brock
5. Gary
6. Professor Oak

●ポケモンの日本語名、わかりますか？

1. Mimey
2. Muk
3. Snorlax
4. Tauros
5. Kingler
6. Lickitung
7. Bulbasaur
8. Squirtle
9. Victreebel
10. Nidoqueen

●セリフ例です。聴き取れましたか？聴き取れたら☑のように書きましょう。

1. So , Misty, how's everything going with you and Togepi?
カスミちゃん、トゲピちゃんも元気？
2. Now, watch out, it's hot! 熱いから気をつけて！
3. Don't mention that name! 聞かないでくれ！
4. Ash...that makes me so happy! ママうれしいわ！
5. It's just like I imagined! 想像していたとおりだよ！
6. Sorry it took so long. おそくなつてすみません。
7. Wow...I'm impressed. いやあ、スゴいなあ。
8. Hey Tracy, take it easy! 落ち着け！
9. It's working. 効いちゃった。
10. Better but not good enough. まだまだです。

*注： セリフ例は、英語字幕・日本語字幕より選んだものである

資料 4

2015 年 12 月 10 日

英語版アニメ上映会参考資料

●日本語名、わかりますか？

- | | | | |
|----------|-----------|-----------|------------------|
| 1. Ash | 2. Misty | 3. Brock | 4. Professor Oak |
| 5. James | 6. Jessie | 7. Meowth | 8. Pikachu |

●ポケモンの日本語名、わかりますか？

- | | | |
|--------------|---------------|---------------|
| 1. Muk | 2. Tentacruel | 3. Aerodactyl |
| 4. Golem | 5. Lapras | 6. Dragonair |
| 7. Pidgeotto | 8. Geodude | 9. Staryu |
| 10. Arbok | 11. Weezing | 12. Snorlax |
| 13. Togepi | 14. Onix | 15. Bulbasaur |
| 16. Psyduck | | |

●セリフ例です。 聴き取れたら☑のように書きましょう。

1. Well, they say “no news is good news.” 便りのないのは良い便り。
2. It’s all done. おしまい (できた)。
3. Who knows? さあね。
4. Imagine if it were a lovely Lapras... ラプラスだったりして…。
5. It looks pretty far... かなり遠いけど…。
6. Wait and find out when they hatch! 孵ってからの楽しみ!
7. So, shall we cook it over easy? 目玉焼きに?
8. I missed it! しまった!
9. What’s wrong, Ash? どうした?
10. Yeah, it’s about to hatch! ああ、もうすぐ孵るぞ!
11. You even sound cute! ホントかわいい!
12. Count me in! 入れて!
13. Hang in there! がんばる!
14. Hey, what’s going on here? どうなってんの?
15. It seems like Togepi is the real winner, don’t you think?
真の勝者はトゲピーかもしれませんね。

*注： セリフ例は、英語字幕・日本語字幕より選んだものである

資料 5

2013年12月5日

英語版アニメ（リトル・チャロ）上映会参考資料

第1話

priest	僧侶	chant a spell	呪文を唱える
evil	魔物	vessel	器
region	地域	swirl	渦巻く
talisman	護符	sacred circle	結界
emerge	現れる	Drats! Blast it!	くそう！
mischief	悪さ	trap	封じ込める
seal	封じる	trick	惑わす
mess up	乱す	last	続く
fault	責任	scroll	巻物

次のセリフが聴き取れましたか？ 聴き取れたら☑のように書きましょう。

- 1. Be still! 鎮まれ！
- 2. Wow! Looks great! わあ おいしそう！
- 3. Take it easy! あわてない。
- 4. I'm stuck. 動けないよ。
- 5. But it is no use. しかし効果はなかった。
- 6. ...we're in big trouble. 大変なことになる。
- 7. All of this is my fault. ぼくのせいでこうなったんだ。
- 8. It's up to you then. ならばお前の力にかけてみよう。
- 9. Got it. わかった。
- 10. We're counting on you. 頼んだぞ。

第2話

- 1. My candy is gone. 私の御菓子がないよ。
- 2. But we're still one short.なのに1つ足りないんだ。
- 3. I just want to make friends with people here.
ここの人たちと仲よくしたいだけなのに。
- 4. Ready or not, here I come! もういいかーい！
- 5. What does it mean? どういうこと？
- 6. Show me. どれどれ（私に見せて）。
- 7. This looks fun. こりゃ おもしろいや。
- 8. Get down. 伏せろ！
- 9. I'm scared! 怖い！
- 10. That startled me. びっくりした。

*注： セリフ例は、英語字幕・日本語字幕より選んだものである

資料 6

2014年11月13日

英国ドラマ上映会参考資料

●ロンドン観光名所

1. ガーキン：金融街シティにそびえるランドマークビル。ピクルスに使われる小さいキュウリに似ていることからつけられた愛称。
2. タワー42：金融街シティにそびえる超高層ビル。1971年-1980年建設
3. トラファルガー広場とナショナル・ギャラリー：ゴッホの『ひまわり』などを所蔵する美術館。その前に巨大なライオン像が鎮座するトラファルガー広場がある。
4. チャイナ・タウン：繁華街にある中華レストランが集まる地域
5. ニュー・スコットランド・ヤード：ロンドン警視庁

●登場人物（ホームズとワトソン以外）

- スー・リン：美術館で働くアジア系女性
 セバスチャン：ホームズの大学時代の同級生 落書き事件の依頼人
 ヴァン・クーン：第一の犠牲者 セバスチャンの同僚
 ブライアン・ルーキス：第二の犠牲者。フリーランスジャーナリスト
 デイモック：刑事
 サラ：ジョン・ワトソンの職場の女性
 ズイー・ズュー：スー・リンの兄 シャンの手下
 シャン：密輸団のボス
 ハドソン夫人：ホームズの下宿先の女主人

●キーワード

- cipher 暗号
 graffiti 落書き
 smuggler 密売人
 Tong 秘密結社 (The Black Lotus 黒い睡蓮)
 Hang Zhou この作品中では中国の数字



セリフ例です。聴き取れましたか？聴き取れたら☑のように書きましょう。

1. It doesn't make sense. それは意味をなさない。
 2. How could you tell? どうしてわかったのですか？
 3. Five figures. 5ケタの数字。
 4. What's going on? どうしたの？
 5. Where are we headed? どこに向ってる？

*注：セリフ例は、日本語字幕より選んだものである

The Effects of “Anime” and Dramas on Students’ Motivation in English Learning

— Through the “Eigo Café” Programs (The Screening Events) —

Misae ISHIDA and Ken-ichi NISHIKAWA*

*Department of Electrical and Electronics Engineering, Faculty of Engineering,
* Learning Support Center, Organization for Research and Support on General Education,
Okayama University of Science,
1-1 Ridai-cho, Kita-ku, Okayama 700-0005, Japan*

(Received October 31, 2016; accepted December 5, 2016)

We have held screening events called the “Eigo Café” twice a year for four years. The main objectives of organizing these events were to provide students with good opportunities to listen to natural and authentic English and to help them enjoy learning English.

The screening works included “Pokémon”, “Little Charo,” and “Sherlock.” After screening, we collected the participating students’ questionnaires of the events and analyzed students’ responses.

The results show that the participating students wanted to join the screening events by especially showing “Pokémon” and enjoyed viewing and learning English. The results also reveal that “Pokémon,” which is a familiar and popular anime to the students, has great potential as a very effective English learning material. Movies have been suggested as motivational learning English materials in a lot of studies. However, they have some disadvantages in screening. They are too difficult for lower-level learners to understand English. Their screening time is too long for them. On the other hand, TV anime programs like “Pokémon” have great advantages over movies in learning English. They have simple expressions and no four-letter words because they are produced for children. It also takes less time to watch. That is why a lot of participating students were satisfied with both viewing and English learning.

There were some other beneficial effects on the participating students. The screening events helped the participating students learn English as well as exchange some information on “Pokémon” with each other after the screening. That is, the events brought about an unintended effect of socializing through “Pokémon.”

We had some problems in screening events. The biggest one is that there are few DVDs with screening permission whose contents our students seem interested in. However, our future challenge is that the screening events will help the participating students to become motivated to learn English, and finally become autonomous English learners. We would continue to hold screening events.