

音楽生成 AI「Suno AI」で促進する Z 世代の日本語教育
The Use of Music Generative AI “Suno AI”
to Promote Japanese Language Learning for Gen Z

吉村由紀, マサチューセッツ大学アマースト校
Yuki Yoshimura, University of Massachusetts Amherst

1. はじめに

「忘却」は誰にでもあることで、言語教育においても使用頻度の低い表現や文法は記憶の定着が難しい。言語教育に限らず、多様な科目や教育機関において、学習進度や達成度を測る目的で小テストや試験が頻繁に用いられている。しかし、試験対策として一時的に暗記した知識は、試験が終わると忘れ去られてしまうことを、学習者も教師も経験的に知っている。そこで試験対策として得た知識の忘却を防ぎ、さらに学習過程そのものを教室外の日常生活へ自然に溶け込ませるためのアプローチとして、多くの学習者が日常的に触れる「音楽」を用いた実践を試みることにした。

1.1 なぜ音楽なのか

国際レコード産業連盟（IFPI, 2023）が世界 26 か国における 16～24 歳の 43,000 人以上を対象に行った調査によれば、1 週間あたりの平均音楽聴取時間は 20.7 時間であり、1 日あたりに換算すると 2.96 時間であることが分かった。さらに、米国の 13～24 歳の Z 世代 2,000 人以上を対象にした調査では、1 日に 4 時間以上音楽を聴取していることも報告されている（Edison Research and SiriusXM Media, 2025）。同調査では、音楽を聴く理由として、8 割以上が「気分を高めてくれる」、7 割が「楽しみや喜びを与えてくれる」、6 割が「刺激やインスピレーションを与えてくれる」といったポジティブな要因を挙げている。また、約 6 割は「困難な時の心の支えやストレス解消、メンタルヘルスのサポートになる」と回答しており、音楽が単なる娯楽にとどまらず、メンタルヘルスにも寄与するなど、Z 世代に対して多様な影響力を持っていることが示されている。

Z 世代が 1 日に 3～4 時間もの時間を音楽聴取に費やしているという事実を踏まえれば、この時間の一部を学習活動に活用することは極めて合理的である。従来の机上での学習にとらわれない多様な学習スタイルが浸透する昨今、他の活動と並行する「ながら学習」であっても、1 日 20～30 分程度、音楽を通じて日本語を聴取する機会を設けることができれば、学習内容の忘却を最小限に抑えることが期待できる。学習者が無意識のうちに知識を定着させることができるような、日常に溶け込んだ学習メソッドを構築し、学習者に取り入れてもらうことが、本実践の狙いである。

1.2 音楽と記憶

娯楽以上の影響力を持つ音楽は、言語学習における記憶の促進にも寄与するのだろうか。実際に、音楽と第二言語または外国語学習の関係を調査した先行研究では、音楽やメロディが記憶を促進する効果が報告されている。例えば、

Wallace (1994) の研究では、「自然な発話」「メトロノームのリズムに合わせた発話」「歌を用いた発話」の3条件を設定し、「自然」対「歌」、「メトロノーム」対「歌」を比較する実験を行った。その結果、同じメロディを繰り返して聴く条件では、覚えるべき対象（歌詞）が長い場合であっても、語彙記憶の成績が向上することが示されている。反対に、覚えるべき対象が短く、記憶への負荷が低い場合でも、メロディを聞く回数が少ない条件では、メロディのない自然な発話を用いた条件のほうが成績が良かったという報告がある。

また、Ludke, Ferreira, and Overy (2014) は、ハンガリー語を対象に Wallace と類似した比較実験を行っている。上述の3つの学習条件（自然な発話、メトロノーム、歌）に分けて検証したところ、歌を用いて学習したグループのほうが、他の2グループよりも高い学習効果を示したことを報告している。これらの研究から、反復性のあるメロディや歌を通して言語が提示されることで、音楽が言語の記憶を促進させる重要な役割を果たしていることが示唆される。

1.3 教材としての楽曲

先行研究の結果から、言語教育に音楽を用いるのであれば、学習者が何度も反復して聴きたくするような楽曲であることが望ましいと言える。さらに、メロディだけでなく、学習者が好むアーティストの楽曲に似た曲調や、好まれるヴォーカルの質（声質）を備えている方が、より学習効果が高いと推測される。しかし、教育的な観点からは、いかに学習者の嗜好に合致した曲調であっても、歌詞が聞き取りにくい楽曲や、テンポが速すぎる楽曲は学習に不向きであると考えられる。したがって、学習者の好む楽曲と、教師が経験的見地から学習に適していると判断する楽曲との間で、適切なバランスを取ることが重要である。

2. 生成 AI の活用と実践手法

2.1 生成 AI の活用方針

筆者はこれまで、言語教育における生成 AI の活用可能性と実践方法を多角的に検証してきた。具体的には、AI による生成文と学習者の生成文の類似性の検証（吉村, 2023）、言語学の授業への導入（吉村, 2024a）、初級クラスにおける生成 AI を用いた作文添削の可能性（吉村, 2024b）、そしてアニメやドラマを題材とした AI 使用による自律的学習法の構築（吉村, 2025）などである。これらの一連の実践から、学習者の興味関心や学習レベルに最適化した教材を柔軟に作成する上で、生成 AI が極めて有用なツールであることが確認されている。

本実践は、こうした生成 AI の有用性に関する知見を、「音楽」という新たなアプローチに応用したものである。学習者の好みに合わせた曲調を採用しつつ、教科書の特定の課で扱われる語彙や表現など、学習内容をピンポイントで楽曲に盛り込みたい場合、未習の語彙や文法が混在する既存の楽曲を用いたのでは、効果的な学習を期待するのは難しい。そのため、対象者の既習内容が限られている状況下において、そのレベルに合致した楽曲を準備するには、生成 AI をツールとして活用することが最適であり、さらに言えば、音楽を専門としない授業者がこれを実現させるには、音楽生成 AI が唯一現実的なツールであると言える。

2.2 実践対象者

本実践は、米国州立大学の初級日本語クラスにおいて、教科書『初級日本語げんき I』の第1課から第4課を学習中の履修者49名を対象とした。とりわけ第1課の学習段階においては、既習の語彙や文法項目が皆無に等しいため、歌詞に組み込むことのできる表現が極めて限定的となる。学習者の音楽に対する嗜好を把握するためのアンケート調査は、大学倫理委員会（IRB）の承認を得た上で行った。アンケートは対象となる学習者全員から回答を得られたわけではないことから、授業後、学生との口頭でのやり取りから得られた情報や、学習者と同年代の層で人気のあるアーティストの傾向も加味し、楽曲生成の参考とした。

2.3 楽曲生成の手法と使用ツール

楽曲生成には、音楽生成 AI である Suno AI（V5/V5.5）を使用した。同ツールは、音楽の専門知識がなくてもキーワードを入力するだけで楽曲を自動生成できる特徴を持つ。ジャンルやスタイルの詳細な指定はもちろん、「ポップ」や「ロック」といった簡潔な指示からでも、完成度の高い楽曲を瞬時に生成できる点が大きな利点である。

本実践では、対象者の既習項目が極めて限定的であり、各楽曲における学習目標が明確であったため、歌詞に盛り込む語彙や表現は授業者（筆者）が教科書から選定した。その後、ChatGPT（5.2/5.3）を用いて Suno AI 用の歌詞を生成した。ChatGPT を利用するメリットは、歌詞を1番および2番といった構成でバランスよく組み立てるだけでなく、音律の調整、リピート部分の自動生成、さらに漢字の平仮名変換を一括で行える点にある（竹山, 2025）。漢字は複数の読み方を持つため、Suno AI の音声合成エンジンによる誤読を防ぐ目的で、歌詞はすべて平仮名で入力した。さらに、助詞の「は」をあえて「わ」と表記するなど、AI 特有の発音エラーを回避するための工夫も施した。

曲調の指定においても専門的な音楽用語は必要なく、例えば「〇〇（アーティスト名）風で、日本語教育で使用するためテンポは速すぎないように」といった要望を ChatGPT に入力し、Suno AI に最適化されたプロンプトへと書き換える手法をとった（竹山, 2025）。しかしながら、ChatGPT が出力したプロンプトで意図した曲調が得られなかった場合は、「educational, calm, clean, acoustic, vocal focused」などのキーワードを追加し、教育用としてより聞き取りやすい楽曲となるよう再生成を行うことも頻繁にあった。また、学生の音楽に対する嗜好が多様であったため、同じ歌詞に異なる曲調を付けて複数の曲を生成し、各自が好みの楽曲を選択して聴取できるような工夫も施した。このように、作曲の専門知識を持たない者でも、AI のサポートを通じて目的の楽曲を容易に生成することが可能となった。

なお、Suno AI および ChatGPT はいずれも無料版と有料版が存在するが、1日の生成回数に上限がある点を除けば、無料版でも本実践において十分な楽曲制作が可能であった。ただし、本手法において留意すべき点として、楽曲の生成自体は Suno AI によって瞬時に行われるものの、実際のプロセスでは教育的観点からの調整作業に多大な労力を要したことが挙げられる。生成された楽曲を試聴し

た結果、曲調や歌詞の微修正が必要となるケースが頻発した。結果として、類似した歌詞に対して異なる曲調を試すなど、試行錯誤を繰り返しながら最適な楽曲を模索することとなり、このプロンプト調整および選定の作業に最も多くの時間を要することとなった。

2.4 生成した楽曲の概要

教科書『初級日本語げんき I』の第 1、3、4 課を対象とし、計 20 曲（第 1 課 4 曲、第 3 課 12 曲、第 4 課 4 曲）を生成して実践に導入した。第 1 課では音声（MP3）と歌詞付き動画（MP4）の両方を提供したため、4 曲に対してファイル総数は 8 点となる。動画は歌詞を視覚的に確認しやすい反面、他の作業と並行して聴取する「ながら学習」には不向きであると推察されたため、第 3 課以降は音声ファイル（MP3 形式）のみの生成とした。生成した各楽曲の学習項目と曲調の詳細は、表 1 にまとめた。

表 1 楽曲リスト

教科書	テーマ	コンテンツ詳細	曲調
第 1 課	あいさつ	おはようございます、こんにちは、こんばんは、いってらっしゃい、ただいま…	アップビート (曲+動画 計 2) リラックス (曲+動画 計 2)
	自己紹介	マサチューセッツ大学の学生です、二十歳です、日本語の学生です、3 年生です…	アップビート (曲+動画 計 2) リラックス (曲+動画 計 2)
第 3 課	語彙 1	映画、音楽、雑誌、お茶、水、家、うち、朝ご飯、昼ご飯…	米津風 リラックスかわいい系
	語彙 2	今日、明日、毎日、朝、今晚、よく、時々、ぜんぜん	米津風 Mrs.GreenApple 風
	動詞活用	帰ります、帰りません、飲みます、飲みません、します、しません、など	YOASOBI 風 ラップスタイル
	文章、文構造	学校にいきます、学校に行きません、朝ご飯を食べます、朝ご飯を食べません、カフェで友達とお茶を飲みます、カフェで友達とお茶を飲みません…	Ado ロック風 リラックスかわいい系 リラックスかわいい系 V2 助詞「で」追加
	頻度を表す副詞	毎日六時におきます、七時に朝ご飯を食べます、よく九時に学校に行きます、時々友達と話します、あまりテレビを見ません…	YOASOBI 風 米津風 ラップ
第 4 課	日、週、月、年	ついたち、ふつか、みっか… おととい、きのう、きょう… 二週間前、先週、今週…二か月前、先月、今月…一昨年、去年…	リラックスかわいい系
	文章、文構成	犬がいます、バス停があります、病院は本屋の左です、銀行はレストランの近くです、月曜日に公園に行きました、スーパーにも行きました…	Ado 風 Fujii Kaze 風 ボサノバ風

第1課では「アップビート」や「リラックス系」といった抽象的な曲調を指定したのに対し、第3課以降は学生の音楽に対する嗜好や日本で人気のあるアーティストのスタイルを中心に楽曲を生成した。学生の嗜好を過度に反映させると、教育的な観点からは歌詞が聞き取りづらくなる傾向が見受けられた。一方で、学習者の好みに合致しない楽曲は聴取意欲の低下を招く懸念がある。このジレンマを解消し、学習効果と動機づけのバランスを図るため、同一の歌詞に対して異なる曲調を用いた複数の楽曲を導入した。

エンターテインメント性を重視する場合は学生の嗜好や人気アーティスト風の曲調が適しているが、BGM としての学習（いわゆる「ながら勉強」）を想定した場合は、リラックス系の曲調の方が音声で明瞭で聞き取りやすいと推察される。本実践において同一の歌詞で複数パターンの楽曲を制作した背景には、学生の嗜好を重視した楽曲と、教育的観点から聞き取りやすさを重視した楽曲のどちらが実際に好んで聴取されるかを比較・検証する目的も含まれている。

また、各楽曲は語彙の暗記や動詞の活用など特定の項目に特化したものと、復習用として文レベルで意味的なつながりを持たせたものの2種類を生成した。例えば、語彙学習をテーマとした楽曲では、「いってらっしゃい、take care, have fun」のように日本語の直後に英訳を歌詞に組み込み、聴取するだけで自然に意味が定着する構成とした。これにより、個別の要素を学習したい場合は項目に特化した楽曲を、全体的な復習を行いたい場合は文単位の楽曲を選択できるなど、学習者の目的に応じた聴取が可能となるよう各楽曲のテーマを明確化した。

人間の短期記憶やワーキングメモリの構造を考慮しても、新しい課の導入段階において新出語彙と新出文法が混在する楽曲を提示するより、焦点が明確に絞られた楽曲を提示する方が学習の促進に寄与すると考えられる。これらの理由から、同一テーマにおいても多様なバリエーションの楽曲を生成し、実践に導入するに至った。

2.5 実践手続き

本実践は、2026 年 2 月から 5 月上旬までの春学期の期間において実施した。上述の方法で楽曲を生成した後は、生成した歌詞（PDF 形式）および楽曲（MP3 または MP4 形式）を、学習管理システムである Canvas にアップロードした。授業内では印刷した歌詞を配布し、楽曲の特徴を説明しながら実際に再生して紹介した。クラス内での楽曲の聴取は全体で行ったが、授業外では個人の学習目的や音楽の嗜好に合わせて、任意のタイミングや場所で自由に聴取できるようにし、楽曲に基づく課題の提出や試験などは課さなかった。学期末には Canvas のアクセス記録を基に、学習者の使用頻度や嗜好を分析した。

2.2 で前述した学習者の音楽に対する嗜好を把握するアンケートでは、1) 曲のテンポ、2) 音楽ジャンル、3) 曲構成の多様性、4) ヴォーカル、5) 特定のアーティスト、6) 音楽を使った学習目的、7) これまでの学習状況、8) コメント等の自由記述、について調査した。8) を除きすべて選択方式とし、第1課の終了後に任意のタイミングで回答できるようメールにて案内を送信した。

3. 実践結果と分析

3.1 Canvas アクセス記録の分析

アクセス記録は、アクセス総数およびアクセスした学生数の2側面から分析を行った。各ファイルのアクセス数の詳細を表2に示す。

総アクセス数が最も多かったのは、第4課で導入したボサノバ風の楽曲である。この楽曲は文単位で歌詞が構成され、語彙および文法の両面において総復習的な内容となっている。総アクセス数では第1位であったが、アクセスした学生数は49名中6名にとどまっており、特定の学習者が反復して聴取していたことが推察される。

次いで、第1課で導入した「あいさつ」および「自己紹介」が続いた。これらはアクセスした学生数も比較的多いことから、学習教材として初めて楽曲が提示されたことによる新奇性が寄与している可能性がある。続いて、第3課のYOASOBI風の曲調による動詞活用、およびラップ調の動詞活用の楽曲が上位に入った。第3課の動詞活用は、初級日本語学習者にとって語彙や表現の暗記にとどまらず、初めて語形変化を学習する機会であるため、学習への動機づけが高かった可能性がうかがえる。

さらに、第3課で導入した「センテンスや文構造」においては、Ado風とリラックスかわいい系の2種類の曲調を提供したが、総アクセス数およびアクセスした学生数のいずれにおいても両者は同程度であり、特定の曲調が圧倒的に好まれたわけではないことが示唆される。次に総アクセス数が多かったのは、第3課のMrs. GREEN APPLE風の曲調による「語彙2」のファイルである。総アクセス数では第7位であるが、アクセスした学生数を見ると「あいさつ」の18名に次ぐ10名となっており、学生数順位で第2位に位置している。これは、特定のアーティストへの関心から試聴を試みた学生が多く、結果として利用者数および総アクセス数が伸びたと推測される。

表2 ファイルアクセス記録

アクセス順位 (総数)	ファイル名	アクセスした学生数(計49)
1 (78)	第4課 センテンス (ボサノバ風)	6
2 (56)	第1課 あいさつ (アップビート動画)	18
3 (27)	第1課 自己紹介 (アップビート動画)	9
4 (25)	第3課 動詞活用 (YOASOBI 風)	7
5 (24)	第3課 動詞活用 (ラップ)	5
6 (22)	第3課 センテンス・文構成 (Ado ロック風)	7
7 (21)	第3課 センテンス・文構成 (リラックスかわいい系)	5
7 (21)	第3課 語彙2 (Mrs. GREEN APPLE 風)	10
7 (21)	第4課 日付、週、月、年 (比較なし、リラックスかわいい系)	5
10 (19)	第3課 語彙1 (米津風)	7
10 (19)	第3課 語彙2 (米津風)	7
10 (19)	第1課 あいさつ (アップビート曲)	8

Mrs. GREEN APPLE 風の楽曲以降は、第 4 課の日付や第 3 課の米津風の曲調による「語彙 1」および「語彙 2」が続くが、これより下位のファイルは総アクセス数もアクセスした学生数も大きな変動が見られない。このことから、音楽を用いた学習を好む特定の学習者層による継続的なアクセスである可能性が高いことが推測できる。

本分析において特筆すべき点は、楽曲の生成過程において想定していた予測との違いである。学生の音楽的な嗜好に合致した楽曲のアクセス数が伸び、教育的な配慮を優先したリラックス系やボサノバ系の曲調は敬遠されるのではないかと想定していた。しかし、総アクセス数の第 1 位がボサノバ系であったことは、授業者である筆者にとって非常に予想外の結果であった。同楽曲は授業者の意向および日本語の聞き取りやすさを特に重視して生成したものであったため、必ずしも学生の嗜好に寄せた楽曲のみが好んで聴取されるとは限らないことが確認された。このボサノバ系の楽曲はアクセスした学生数が 6 名であったにもかかわらず、総アクセス数が 78 回に達したことから、自身の好みに合致すれば学習者が自発的に反復聴取することが明らかになった。Wallace (1994) の先行研究においても、メロディを繰り返し聴取することが歌詞の記憶保持を促進することが報告されており、このことから、提供する楽曲の総数が少なくとも、学習者が気に入る楽曲を提示することが、学習の促進に寄与することが示唆される。

また、表 2 の「アクセスした学生数」を見ると、各楽曲ファイルへのアクセスは対象者 49 名のうちごく一部にとどまっているように見受けられる。しかし、実際には楽曲ごとに異なる学生がアクセスしており、いずれかの楽曲を聴取した学生の総数は 33 名（全体の 67%）に達した。さらに、全体の 8 割以上の楽曲にアクセスした積極的な利用者は 8 名であった。この結果から、全体の約 16%にあたる学生が、提供された楽曲を自発的かつ積極的に学習へ取り入れていたことがうかがえる。したがって、学習教材の一環として音楽を導入することは、学習メソッドの多様化に向けた有効な手段となり得る。

3.2 アンケート結果

本アンケートの有効回答数は 4 名にとどまった。この要因として、対面授業の前後に口頭で直接意見を交わす機会が日常的に設けられていたため、文書による回答の必要性が低く見積もられたことが推察される。したがって、回答結果を用いた体系的な統計分析は困難であるため、本節では学習者からの定性的なフィードバックの一部として結果を提示する。

1) 歌詞や発音の聞き取りに適した曲のテンポについては、「普通の速さ」が 2 名、「速いテンポ」が 1 名、「さまざまなテンポの混在」が 1 名であった。

2) 繰り返し聴取したくなる音楽ジャンル（複数回答可）については、「J ポップ」が 3 名と最も多く、次いで「80 年代シティポップ」「ロックや J ロック」「アニメソング」「R&B やヒップホップ」が各 2 名、「Lo-fi やチルポップ」が 1 名であった。

3) 楽曲構成の好みについては、「すべての楽曲が類似した曲調で一貫性がある」よりも「それぞれの楽曲が異なる曲調で作成され、多様性があり面白い」を

好む学生のほうが多く、多様な曲調を好む者が3名、類似した曲調を好む者が1名であった。

4) ヴォーカルの好みについては、女性ヴォーカルを好む者が2名、男女のミックスまたはこだわりのないと回答した者が2名であった。

5) 好みのアーティスト名（自由記述）については、LiSA、Ado、YOASOBI、藤井風、Creepy Nuts、サカナクションなど、現代のヒットチャートを賑わす名前が挙がった一方で、1980年代に絶大な人気を博した山下達郎や杏里などのアーティスト名も挙げられた。

6) 日本語学習のために音楽を聴取する目的（複数回答可）については、「リスニング力を伸ばしたい」が3名、「純粋に勉強しながら音楽を楽しみたい」が2名、「語彙を学んで覚えたい」「文法や活用を学習したい」「スピーキングを練習したい」がそれぞれ1名であった。

7) クラスで導入した生成楽曲が、これまでのところ役に立っているか、という問いに対しては、「非常に役に立っている」「やや役に立っている」「まだわからない」「役に立たない」の選択肢のうち、回答者4名全員が「やや役に立っている」を選択した。

これらの回答傾向から、現代の一般的な人気アーティストが学習者からも支持されやすい一方で、1980年代のシティポップやバラードを好む層も存在することが明らかになった。これは、外国語の歌詞を聴き取るという学習目的においては、最新の流行曲だけでなく、テンポがゆったりとして聞き心地の良い曲調も好まれることを示唆している。ヴォーカル、テンポ、ジャンルの詳細な傾向についてはサンプルサイズが不十分であり、本調査から一般化可能なパターンを見出すことは控える。

しかしながら、回答者全員が日本語学習における音楽の導入を「やや役に立っている」と評価した事実は、学習教材としての一定の有効性を示すものである。すべての学習者が音楽を用いた学習を必要とするわけではないが、個々の学習者のニーズや嗜好に合わせてカスタマイズした多様な学習教材を提供することの重要性が、本実践を通じて再確認された。

4. 考察と今後の課題

本実践を通じて、音楽を教材として導入することの有効性が一定数の学習者において確認された。1節で述べた通り、Z世代の音楽聴取時間が1日に3～4時間に上るという事実を踏まえれば、その時間の一部を学習用楽曲の聴取に充てることで、学習の促進のみならず、一度獲得した知識の忘却を防ぐ役割を果たすことが期待される。

特に、Sunno AI を活用して特定の語彙や表現をピンポイントで組み込んだ楽曲を生成できる点は、既習知識がほぼ皆無である初級学習者を対象とする上で極めて大きな意義を持つ。既存のヒット曲や大衆音楽はメロディとしては心地よく聴取できるものの、未習の語彙や複雑な文法が頻出するため、初級学習者にとっては言語のインプットとして機能しにくい。したがって、学習者のレベルに合わせて歌詞を完全に統制できる生成AIの有用性がここで際立つと言える。

一方で、本実践における課題も浮き彫りとなった。今回は導入の初期段階として学習者の受容性を探る試行錯誤の側面が強く、楽曲の聴取は各学習者の任意の活動にとどまった。しかし、教室活動全体に導入するのであれば、単なる受動的な聴取に留めるべきではない。今後は、ディクテーションによる歌詞の穴埋め課題など、学習者が特定の語彙や表現を意識的に聴き取るためのタスクを設け、能動的な学習活動としてカリキュラム内に組み込んでいく工夫が求められる。

また、楽曲作成における教師側の負担も大きな課題である。本実践では学習者の多様な音楽的嗜好を考慮し、同一の歌詞に対して複数の曲調を生成したが、それでもすべての学習者の好みに合致するとは限らない。音楽のジャンル、テンポ、ヴォーカルなどの嗜好は個人で大きく異なるため、最も理想的なのは、学習者自身が毎日繰り返し聞きたくなるようなメロディに、各自が覚えたい語彙や文法項目を歌詞に盛り込んで自ら楽曲を生成することである。今後は、生成 AI ツールを学習者自身に操作させ、自律的に個別の学習教材を作成させるプロジェクト型学習への展開も有効なアプローチとして考えられる。

生成 AI 技術の急速な進歩に対しては、教育現場において懸念や慎重論が存在することも事実である。しかしながら、本実践のように教育的な意図を持って適切に統制された手法で活用すれば、学習を強力に促進する手段となり得る。教師と学習者の双方が、安全かつ効果的な活用法を継続的に模索していくことが、今後の言語教育において不可欠である。

参考文献

- 竹山輝. (2025, 11 月 14 日). 音楽制作 AI「Suno AI」を活用した語彙学習の実践 [口頭発表]. American Association of Teachers of Japanese (AATJ) AI & Technology SIG Study Session, Online.
- 吉村由紀. (2023). ChatGPT の日本語教育における活用可能性と懸念：生成文章の類似点・相違点の分析より. *2023 Canadian Association for Japanese Language Education Annual Conference Proceedings*, 196-205.
- 吉村由紀. (2024a). 日本語言語学クラスにおける ChatGPT の活用：AI 技術の有効性と課題. *33rd Koide Japanese Language Teaching Association Annual Conference Proceedings*, 16-19.
- 吉村由紀. (2024b, 8 月 1 日～3 日). ChatGPT と日本語教育：初級日本語と言語学コースでの応用と挑戦 [学会発表]. International Conference on Japanese Language Education 2024, Madison, WI, United States.
- 吉村由紀. (2025). 生成 AI と言語教育の共生：アニメ・ドラマコースにおける活用事例とその展望. *2025 Canadian Association for Japanese Language Education Annual Conference Proceedings*, 205-211.
- Edison Research & SiriusXM Media. (2025). *The Gen Z audio report*.
<https://www.edisonresearch.com/the-gen-z-audio-report/>
- International Federation of the Phonographic Industry. (2023). *Engaging with music 2023*.
<https://www.ifpi.org/resources/>
- Ludke, K. M., Ferreira, F., & Overy, K. (2014). Singing can facilitate foreign language learning. *Memory & Cognition*, 42(1), 41-52.

OpenAI. (2026). *ChatGPT* (Version 5.2) [Large language model]. <https://chat.openai.com>
Suno AI. (2026). *Suno* (Version 5.5) [Generative AI music software]. <https://suno.com>
Wallace, W. T. (1994). Memory for music: Effect of melody on recall of text. *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition*, 20(6), 1471.