

日本語教授用教材の開発 —使役受身表現の映像補助教材開発—

荘司 耕佑 水谷 貴 根本 雄介[‡]

東京工科大学大学メディア学部[†]

1 研究目的と手法

今回、私たちはテーマとして日本語教育における「使役受身表現」を取り上げ、例文選定、シナリオ構成、補足情報の提示手法とそれぞれ独自の研究を行った。例文選定では、初級用日本語映像補助教材に適した教材文を作成するための手法を確立するために研究を行った。シナリオ構成では、使役受身表現の教材コンテンツのシナリオを制作する際に必要な手順と条件を洗い出す為の研究を行った。補足情報の提示手法では、既存の映像教材の調査を行い、現行の補足情報の提示において学習者および教師にとって配慮に欠けていることや、補足情報に一定の基準がないためコンテンツによって情報にばらつきが生じる点を改善するための提示手法の研究をおこなうものである。

2 問題提起と背景

使役受身表現とは、使役で言い表されたことが、さらに受け身の形で表現されることをいう。主語や主題が誰かの「使役」の行為を受けて、それによって被害や迷惑を受けたということを表す表現である。

使役受身表現の教育においては、誰がその行為をさせ、誰が実際に行為をするのかという状況を理解させることが重要である。そのため、登場人物の状況、相互の人間関係など会話の背景となる事柄を具体的に説明しなければならない。しかし、説明には難しい語彙や長い文章を使用しなければならなくなるため、学習者の負担が増すことになる。また、イラストを利用して人間関係を説明しようとする、視点の切り替えが分かりにくいということもある。これらの問題を、実写映像を用いることで解決し、効果的に使役受身表現が教授・学習できるように補助教材コンテンツの開発に取り組んだ。

3 教材文に関する指標の策定

教材文の作成手順は、まず先行教材の調査結果から使用する動詞を選出し、その動詞に合わせて登場人物や場面の設定を行い、使用する語彙や文法を決定することで完成となる。この作成手順の中に、表現、語彙、文法、場面において次のような基準を設け、制約を加えて教材文作成を行った。

表現においては、暴力などを連想する表現を避けた。語彙や文法においては、初級の範囲に限定し、他の文法と使役受身の文法を組み合わせることを避けた。また場面においては、誰もが経験するような場面に絞った。

例えば「小さいとき、わたしはよく兄に泣かされました。」という教材文は、「泣かされました」という表現が暴力やいじめの場面を連想させてしまうため、不適切な表現になり、基準を満たしていない。これに、四つの制約を加えて作成したことにより最終的には、「AさんはBさんに買い物に行かされました。」という例文となった。

このように、設けた制約を課すことで、分かりやすく学習しやすい教材文を作成することができる。

4 使役受身表現のシナリオ構成において必要な手順と条件の選定

「使役受身」表現には、必ず被害を受ける人物が必要である。その人物をAとして定義する。まず絶対に必要になるのが、Aが被害の念を感じなければならないということである。この被害の念を表現するためには、Aが行動するための欲求と理由が必要であり、他者の視点から、主人公の行動を抑制する行動と、Aが嫌々承諾する理由がなければ成り立たない。その方法として、会話を用いて被害の念を出すという手法がある。会話以外にも、状況設定、人物設定、演技要素などの要素を利用し、被害の念を創出す

ることも可能である。ただし、会話、状況設定、人物設定、演技要素など、どの要素を使用しても、その被害が明確で分かりやすい被害ではないといけない。

使用方法

教師が、必要なスキットを選定して使用する。

5 補足情報提示に関する優先順位の調査

補足情報の提示手法に関しては、コンテンツを利用する学習者に合わせて制作者側が比較的自由に設定することができる。補足情報の例としては、学習者が映像に登場する人物関係を把握するための人物紹介映像であったり、教師がコンテンツや映像を管理しやすいようにナンバーを表示したりすることなどが該当する。

補足情報の内容の選定では、調査したコンテンツ群から情報量と表示時間を考慮し、日本語教師の意見を参考に絞り込みを行った。その選定により、①ナンバー、②人物紹介、③背景、④コンテンツタイトル、⑤各スキットで使われる動詞の形、⑥各スキットで使われる動詞の変化後の形の 6 要素が浮かんだ、その中から、①ナンバー、②人物紹介の二つの要素と背景情報の補足情報を用いて、デモコンテンツを作成した。デモコンテンツを利用し、上級レベルの外国人日本語学習者にアンケート調査をしたところ、補足情報は必要であるとする回答が多く、研究の有効性が実証できた。

6 実証コンテンツ制作

次に研究を実証するコンテンツの制作をおこなった。

本教材はわかりやすく使役表現や受身表現などと混同しやすい使役受身表現を映像化することによりはつきりと理解できることを目的としている。コンテンツの対象者は、外国人日本語学習者で、初級学習レベルの学習者である。

コンテンツの構成及びスキットの構成は以下のとおりである。

- コンテンツ構成
 - 親子の場面が 9 問、学生間の場面が 1 問となっている。全 10 問構成。
 - 問題の出題パターンは 3 パターン。
 - 3 パターンで全体は約 30 分。
- スキット構成
 - 使用状況＋問題・例文＋事後映像
 - 1 問 60 秒程度
 - 問題の回答時間はおよそ 10 秒。

7 評価測定

以上の手順で作成したコンテンツをもとに、実際に日本語を学習している外国人学習者（拓殖大学学部生 21 名）を対象に、アンケート調査を行った。

質問では、制作されたコンテンツを学習で使ってみたいか、役に立つと思うかなどコンテンツ自体及びそれぞれの研究に関する内容である。

8 調査結果

アンケートの結果、約 8 割以上の学習者から、この教材が使役受身の学習に役に立つという解答をもらった。また、コンテンツに対しては、（教材文が理解しやすかった。）（補足情報が必要である。）などの回答が得られた。コンテンツはおおむね好評で、自習用としても使用してみたいという意見が多くあった。

9 研究の考察

アンケート結果をもとに、今回の研究で制作された使役受身表現のコンテンツは大変役に立つことがわかった。これは、教材文作成においては、設けた制約がうまく機能している。シナリオ制作に関しては、手順が正確であり、演出されたシチュエーションが学習者に理解されたことを示している。また、補足情報が学習者の理解を助けていたと考えられよう。

参考文献

- [1] 金子満 『映像コンテンツの作り方』 2007 年
- [2] 初級 『ひらけ日本語 上・下』 2001 年
- [3] 東京書籍 『ビデオ講座 日本語』 1992 年

Development of Japanese-Language Teaching Materials for International

- Development of visual Supplementary Materials Cansative-Passive Expressions-

†Kousuke Syouoji. Media.Tokyo University of Technology

‡Mizutani Takasi Media. Tokyo University of Technology

‡Yuusuke Nemoto Media. Tokyo University of Technology