

Teaching Japanese Phonetics based on drama education

演劇指導論に基づく日本語音声教育の試み

ーモデル会話によるモニターと調整からアドリブロールプレイへー

Shingo Hashimoto

(Gifu University)

The present paper will explore the importance of PARALINGUISTIC information of speech which shows attitudes and emotions. In Japanese courses, instructors often put too much emphasis on vowels, consonants, and accents. The paralinguistic aspects are seldom focused. However, the lack of the paralinguistic information sometimes causes misunderstanding, especially emotional impression.

音声言語において、単音やアクセントなどの言語情報とともに、態度や感情を表すパラ言語情報の重要性が指摘されている。外国語学習者の場合、印象誤解を引き起こす原因となることもあり、その教育の整備が必要である。しかしながらパラ言語情報には場面や関係、表出の程度など様々な要因が関わってくるため、「型」を繰り返し練習するという従来の音声教育の方法論ではうまくいかない。そこで筆者は、ロールプレイに音声教育面を取り入れるという方法を実践しており、その手段として、演劇指導論を援用している。

従来のロールプレイでは、タスクの目的（文型や機能など）が達成されれば音声面（棒読みや過剰表現）には目をつぶる場合も多いと思われるが、視点を変えればロールプレイは非常にパラ言語教育向きのタスクである。ロールプレイは場面・役割のある活動である。また、タスクを行なう学習者は演者、見ている他の学習者は観客、そして教師は演出者に相当すると考えると演劇に非常に近く、自然な表現を追及する演劇指導論を援用しやすい活動であると言える。この授業では、学習者の発音を録音し、ポイントとなる部分を教師が切り出し、モデル発音とともに提示するという方法を取る。モデル発音との比較の中で学習者が自己モニターし、教師は学習者のいろいろな試みを調整する。モデル発音は、学習者が日本語での発話経験を持たない発話について、その音声的経験を提示するという意味合いがある。その過程を経て、アドリブロールプレイに取り組み、音声的応用を行なう。今回は「モデル会話を覚える」「モデル発音を覚える」という過程をプラスした実践について報告する。