

CONTENTS

現場に役立つ日本語教育研究 4 目次

まえがき 俵山雄司 iii
『課題別会話コーパス』の概要 俵山雄司 ix

第一部 きちんと話すための課題別シラバス

第1章	「説明」課題のポイント (柳田直美)	3
第2章	「アドバイス」課題のポイント (澤田浩子・俵山雄司)	25
第3章	「話し合い」課題のポイント (宮永愛子)	47
第4章	「書かれたものへのコメント」課題のポイント (俵山雄司)	71
第5章	「伝言の伝達」課題のポイント (石黒 圭)	93
第6章	「弁明」課題のポイント (永井涼子)	117
第7章	「訂正」課題のポイント (堤 良一)	141

第二部 楽しく話すための目的別シラバス

第8章	ことばをつなげて長く話すコツ (柳田直美)	165
第9章	生き生きと話すコツ (俵山雄司)	183
第10章	ターンの受け渡しのコツ (宮永愛子)	201

第11章	詳細に説明するコツ (山内博之)	219
第12章	相手に気分よく話させるコツ (山内博之)	235

あとがき 山内博之 251

執筆者紹介 255

第 1 章

「説明」課題のポイント

柳田直美

1. はじめに

「説明」として取り上げられるのは、アカデミックプレゼンテーションの「グラフを説明する」などが多いが、雑談などの他者とのやりとりの中にも「説明」は存在する。この章では特に「自身の経験の説明」を取り上げる。「経験の説明」については、会話教育を扱った教科書『日本語上級話者への道 きちんと伝える技術と表現』第3課、第10課などでも取り上げられており、会話の切り出し、談話構造などに着目している。

この章では、雑談に近いやりとりにおいて「自身の経験の説明」の自然さを印象付ける要因を明らかにするために、談話構造に着目し、日本語母語話者・上級日本語学習者・中級日本語学習者の発話を比較・分析する。そして、初級から中級へ、中級から上級への移行に必要な「説明」のスキルを明らかにし、「説明」課題のシラバスを構築することを目的とする。

2. 「説明」課題のロールカード

この章で扱う説明の談話は、懇親会で隣り合った初対面の学生同士が、他の懇親会参加者の会話をきっかけに、お互いの印象に残った旅行について情報交換をするというものである。詳細は次のとおりである。

第2章

「アドバイス」課題のポイント

澤田浩子・俵山雄司

1. はじめに

「アドバイス（助言）」の文型には、「～たらいい（です）」「～ばいい（です）」「～といい（です）」「～ほうがいい（です）」など複数の形式がある（市川 2018）。会話教科書でも、大学進学・健康などについてのアドバイスを行う場面で、「受験の計画を立てたほうがいいよ」（中居他 2005）のように、これらの文型が用いられている。

しかし、日常場面では、アドバイスの文型が単独で生じることはなく、それに付随した情報を提供したり、さまざまな事柄を列挙したりして、アドバイスが達成される。本章で扱う「アドバイス」は、旅行に際して複数の注意を与えたり、複数の観光地や食べ物・土産物を提示したりしていく、一定の長さを持つ談話によって実現されるものである。本章では、このような状況でのアドバイスが、どのような言語形式を用いて、どのように進行されるのかを、日本語母語話者同士が話す日本語母語場面、そして、日本語母語話者と日本語学習者が話す接触場面のロールプレイデータを用いて分析する。

2. 「アドバイス」課題のロールカード

本章のデータ収集に用いたロールカードを以下に示す。日本語母語話者と

第3章

「話し合い」課題のポイント

宮永愛子

1. はじめに

日本語学習者から、しばしば、日本語での話し合いは、分かりにくい、話し合いの終了後、結局どのような結論になったのかよく分からない、あるいは、なぜそのような結論に至ったのか、どの時点からそのような方向性になったのかよく分からなかった、ということを目にすることがある。何かを決めるための話し合いというのは、日本語学習者にとって、比較的難易度の高い場面であると言えよう。

日常生活で何かを決めるための話し合いは、職場における同僚や上司との会議やミーティングのような比較的フォーマルなものから、友人同士で、旅行の行き先や飲み会の会場を決めるといったインフォーマルなものまで様々な場面が想定されるが、本章で扱う話し合いは、サークルの仲間と旅行の交通手段を決めるといって、比較的フォーマル度が低い会話である。このようなインフォーマルな話し合いが従来の会話教材でどのように扱われているかを概観すると、『聞いて覚える話し方 日本語生中継 中～上級編』第7章で、友人と食事をする店を提案する、夏休みの過ごし方を提案する、といった場面や、『聞いて覚える話し方 日本語生中継 初中級編1』第8章で、交通手段についてどちらがいいかをアドバイスするという、この章で扱う場

第4章

「書かれたものへのコメント」 課題のポイント

俵山雄司

1. はじめに

日本語非母語話者である留学生が比較的長い文章を書く機会としては、レポート・学術論文の他に、奨学金の申請理由やエントリーシートの自己アピールなどが考えられる。その際、日本語母語話者の学生、あるいは他の留学生に、自分が書いたものの内容・表現・構成を見てもらい、コメントをもらうことは大学でよく見られる光景である。

コメントをもらう前に行われる依頼という行為については、日本語教材でも良く取り上げられ、研究も多い。一方で、その後のコメントをもらう場面での行為について取り上げたものは見当たらない。

この章では、書かれたものへのコメントという課題を設定して行った接触場面（日本語学習者と日本語母語話者）・日本語母語場面（日本語母語話者同士）のロールプレイのデータの分析から、会話シラバス構築のための項目を抽出し、教育に役立つ知見を得ることを目指す。

2. 「書かれたものへのコメント」課題のロールカード

データ収集に使用したロールカード（接触場面）を以下に示す。なお、ロールカードの状況の一部について野田・森口（2003）の「自己アピールを

第5章

「伝言の伝達」課題のポイント

石黒 圭

1. はじめに

言語は、情報を伝達する機能と、感情を伝達する機能を持っている。伝言を書くことは、前者、すなわち情報を伝達する機能を鍛えるうえで、役に立つトレーニングである。

医療の現場で医師の伝言を看護師が患者に伝える場合でも、ビジネスの現場で上司の伝言を部下が取引先に伝える場合でも、この章のように、学校教育の現場で教師の伝言を学生が別の学生に伝える場合でも、伝言は当事者にとって重大な情報を伝えるものである。そのため、誰が何についてどんなことを伝えようとしているのか、ポイントを過不足なく押さえた、適切な提示順での情報提示が欠かせない。日本語の教科書においても、伝言を誰かに言付ける練習こそ見られるが（ボイクマンほか（2004）、中居ほか（2005）など）、伝言を誰かから言付かり、さらにその伝言を別の誰かに言付けるという、受け手・送り手の双方の役割を担う練習は、管見のかぎりでは見あたらない。

伝言ゲームという遊びがあることからわかるように、伝言は母語話者にとっても高度で鍛え甲斐のある言語技術であり、その点は有元（1996, 1997, 1998, 2000a, 2000b）で示されている。日本語学習者にとってもそれは同じ

第6章

「弁明」課題のポイント

永井涼子

1. はじめに

この章では課題「弁明」について取り上げる。弁明とは、怒っている相手に理由を説明して納得してもらい、誤解を解くといった、説明して事情をはっきりさせる言語行動を指す。先行研究では「儀礼的方略の一つで、相手の意向に沿えない理由の表明によって自己の領域を確保すること」(藤森1995)、「断り」などで相手との間に生じた不均衡を修復するための言語行動」(LEADKITLAX 2014)とされている。これらを踏まえ、この章では弁明を「相手に負担をかけた事柄について謝罪や理由説明を行い、自分の正当性を主張すると同時に、相手に負担をかけることによって生じた人間関係の問題を修復する言語行動」ととらえることとする。

このような弁明は日常生活を送る上で避けては通れないが、習得が難しい談話の一つである。しかし、相手との人間関係に配慮しながら弁明するという内容を扱っている日本語教科書は管見の限りまだない。誘いを断る場面での理由説明や、ごみの出し方を注意されて謝る場面(中居他 2005: 108-113)がそれに近い。しかしこれらでは各場面で使用できる表現や語彙についての説明があり、誘いを断る場面ではコラムの中で「相手に失礼にならないように、丁寧に断りましょう」と「人間関係に配慮する」ことの重要性に触れら

第7章

「訂正」課題のポイント

堤 良一

1. はじめに

本章では訂正という課題をとりあげる。会話において、聞き手が何らかの間違いや思い違いをしており、それを正すということは往々にして起こることであり、重要な課題である。本章では、このような場合にどのような方略（ストラテジー）がとられ、そこではどのような表現や文法項目が用いられるのかについて、ロールプレイ会話を分析することにより見ていくことにする。

訂正に関する先行研究は、筆者が見た限りでは見当たらないようである（日本語非母語話者同士の会話のストラテジーが、母語話者同士のそれとどのように異なるかを論じた論考にボイクマン（2009）がある）。一方、日本語のテキストには、訂正をとりあげて練習させているものがある。たとえば『会話に挑戦！ 中級前期からの日本語ロールプレイ』（中居他 2005）では「相手の気分を害さずに、訂正を求めることができる」ことを目的として、先生に対して成績を確認し、訂正を要求するロールプレイを行う課がある（第14課、pp. 91-95）。そこであげられている表現・語彙は次のようなものである。

- (1) あのう、～んですが、～じゃないでしょうか。
- (2) ～じゃないかとおもうんですが…。～のに…。

第8章

ことばをつなげて 長く話すコツ

柳田直美

1. はじめに

自分が持っている情報を会話の参加相手に提供する場面は日常的に多く存在する。次の談話例(1)と談話例(2)は、自分の印象に残っている旅行について、相手に情報提供を行っている場面である。

談話例(1)は、日本語母語場面の会話である。日本語母語話者のJ002が、家族旅行で飛行機に乗り、北海道に行った旅行のことを日本語母語話者のJ001に話している。

(1) J002 なんか、こう毎年、なんかおと、お父さんが、こうバイク好きだから、こうバイクの、なんか、サーキットがあるところに、いつも旅行行くみたいな、毎年の(へえー)恒例だったんですけど、なんか、その年、私が、飛行機に乗りたいて言ったら、<(笑い)><笑いながら>北海道に連れてってくれて、

J001 え、すごいですねえ<笑い>。

J002 北海道に連れてってくれて、それでー、なんか、飛行機乗るの初めてだったから、すごいドキドキしたし。

(EXP-JJ001)

第9章

生き生きと話すコツ

俵山雄司

1. はじめに

私たちが日常行う会話は、音声を介した情報伝達的な側面だけでなく、会話に参加する人が、会話の相手を楽しませたり、あるいは、相手と一緒に話して会話という行為自体を楽しんだりという娯楽的な側面も持っている。後者の娯楽的な側面を構成する要素の1つとして、生気に満ち溢れた、活力を感じさせる話しぶりがあると考えられる。

この章では、「生き生きと話すコツ」として、上記のような話しぶりを支える技術、具体的には、事物や経験を語る中で使用される引用と、事物や経験に対して思いを込める語の効果的な使用を取り上げる。例えば、以下の談話例の実線部分と点線部分のようなものである。

- (1) J009 で、土日がまあ、2回(うんうん)と、そのプログラムが始まる前とあとも、ちょっと、早めに行って遅めに帰ってきたから、(うんうん) めっちゃ余裕があって、<そう><{>。
- J010 <え><{>, めっちゃ楽しそう。
- J009 <笑いながら> もう, 楽しかった。
- J010 <えー, めっちゃめっちゃ><{> 【。
- J009 】<ベネチア, めちゃくちゃ><{> きれいだった。

第 10 章

ターンの受け渡しのコツ

宮永愛子

1. はじめに

楽しく会話をするために必要な要素の一つとして、スムーズなターン（発話の順番）の受け渡しが挙げられる。会話において、適切なタイミングでターンをとったり、相手にターンを渡したりというのは、普段我々は無意識に行っていることであるが、第二言語でそれをするのは難しいのではないかと考えられる。日本語教材を概観すると、例えば、『にほんご会話上手!』のように、会話の始め方や終わらせ方、相手に話を続けてもらう方法など、ターンの受け渡しに関連する要素をシラバスとして取り上げるものもあるが、ターンの受け渡しそのものを扱うものはない。

この章では、まず、ターンの受け渡しがどのように行われているのかを整理し、日本語母語場面（以下母語場面とする）と接触場面のターン交替形式の出現状況を見たとうえで、学習者にとって、ターン受け渡しにおける難しいポイントは何かを探る。そして、最後に、ターンの受け渡しの観点からみた楽しく話すために必要なポイントをシラバスとして提案する。

2. 日本語のターン交替システム

ここでは、まず、ターン交替というものがどのように行われているのかを

第 11 章

詳細に説明するコツ

山内博之

1. はじめに

この論文では、『課題別会話コーパス』の「アドバイス」の日本語母語場面のデータを用い、「詳細に説明するコツ」について考察する。

『課題別会話コーパス』に収録されているデータは、すべてロールプレイのデータであり、「アドバイス」の日本語母語場面のロールプレイとは、「日本人大学生が国内旅行をする際、別の日本人大学生の出身地に行くのでアドバイスを求める」というものである。国内旅行をする日本人大学生（ロール A）に対しては、「歴史的建造物を見たい、有名な料理を食べたいなど、自分の希望も伝えながら、観光・食事・お土産・持って行ったほうが良いもの・気を付けることなどについて相談して、アドバイスをもらってください」という指示が出されている。そして、もう一方の日本人大学生（ロール B）に対しては、「相談を受け、アドバイスをしてください」という指示が出されている。

ロール B の役割は、案外難しいのではないかと思う。筆者は、現在、東京都の日野市に住んでいる。もし、遠くに住んでいる知り合いから旅行の相談をされたら、どのようなアドバイスをするだろうか。高尾山が比較的近くにあるので、高尾山を勧めたい気がする。しかし、何年か前に行ったことは

第 12 章

相手に気分よく話させるコツ

山内博之

1. はじめに

この論文では、『課題別会話コーパス』の「アドバイス」の接触場面のデータを用い、相手に気分よく話させるコツについて考察する。

『課題別会話コーパス』に収録されているデータは、すべてロールプレイのデータであり、「アドバイス」の接触場面のロールプレイとは、「日本語母語話者が非日本語母語話者の国に旅行に行くのでアドバイスを求める」というものである。なお、その非母語話者は、現在日本に留学中で、日本の大学に在籍しているという設定である。この論文では、中国語母語話者の 10 名分のデータを用いる。

筆者には留学の経験はないが、もし留学先で日本を旅行したいという人に出会ったとしたら、とてもうれしく感じ、喜んで日本のことを教えるだろうと思う。このような気持ちは留学生としてはごく自然な気持ちであり、このような場合には、留学生ならほとんど誰でも、気分よくアドバイスするものと思われる。

しかし、中国語母語話者 10 名分のロールプレイデータを読んでいると、自国の説明をする際に、あまりノリがよくないように感じられる話者がいることに気づく。日本に留学に来ているという状況で、ある日本人が自国への