

日本語教育における学習素材としての映像メディア ——映画・テレビ番組の教材化——

小原 律子

倉敷芸術科学大学留学生別科

(2007年10月10日 受理)

はじめに

近年、海外において日本の映画・アニメなどに対する関心は高く、日本語学習の動機付けに非常に有効なツールとなっている。これらを単に大衆娯楽とみなさず、映画やテレビ番組などの個々の作品に含まれる言葉や文化などの諸要素を分析することによって、日本語教育のための有効な学習素材となり得る。そこで、映画やテレビ番組等の映像を教材としたこれまでの日本語教育の現場における実践をふり返りながら、その役割と可能性、さらに問題点について考察する。

1. 映像の果たす役割と可能性

映画やドラマを教材とした授業は日本人学習者に対する英語教育などではよく見られ、さまざまな書籍などにもとりあげられている。しかしながら、そういった教授法や教材の開発は、日本語教育の現場ではまだ少ないといわざるをえない。それはなぜであろうか。何より映画やドラマは楽しいものである。楽しく学ぶことは教育にとっても大切なことであるにもかかわらず、単に娯楽とみなされ、学問とは別の分野に属し、それを学習に生かすという発想に結びつかないためではないだろうか。

1-1 楽しく学ぶ

関口(2000)は

「外国語教育、というより学問のすべてについて、それは楽しいものでなくてはならない。これを忘れてるのが現代社会である。楽しいからこそ皆が集まり、そこで頭をつき合わせて生み出したものを、現代の私たちが学問と呼んでいるにすぎない。学問がいやならしなればばいい。(p.229)」と述べている。

学習者にとって楽しいことは、学習の動機付けの点でも、その後の学習を進めていく上でも効果的である。「楽しい」といってもただだと遊びながら、との意味ではない。人間、楽しいことには集中する。熱中してそれにあたるから上達もする。「楽しく、身につく、しかも知的な内容を発信できる外国語能力」ということでは、それぞれの言語に適した教

授法というものがあリ、それを開発するのが教師の最大の課題のひとつである。そして、そのような教材作りにより、教師が「外国語の知識を伝授する」という立場でなく、学習者自身が自分で作り上げようとしている言語環境設計に、教師も積極的にかかわらなければならないのである。そのために、外国語学習者のためのシミュレーション（疑似体験）環境の設計のために映像は大きな役割を果たすであろう。特に、日本に滞在経験のない日本語学習者にとって、映像はそこから多くの情報を得られるものであり、日本語学習への興味を持続させることができる素材である。

しかし、映像を使用した学習によって何を指すのか、学習者は何が得られるのか、どのようにしてそれが達成できるのか、という視点を明確にしておかないと、結局、楽しく映画やテレビを視聴しただけに終わってしまう。現在では未だ言語の視聴覚教育の明確な理論体系はたてられておらず、マニュアルもルール・ブックもない状態である。作業は担当者の経験と勘だけがたよりということも起こってくることになり、自己満足に陥りかねない。そのためにも、複数の担当者による議論と相互検証による協働性・共振性を確立しなければならない。そして映像を学習素材とすることで、新たに学習者の「考えていること」を引き出して、提示し、教師もまた他の学習者とともに新しい視野を拓くという理念の下に、教材化を行なっていくべきである。

1-2 文字以外の情報による理解

語学学習の教材といえば、以前は文字化されたものというイメージがあったが、今では視聴覚教材も多い。また、教材は、学習者が学習するという受身の関わりというイメージもあるが、学習者参加型といった教材も考案されているものの、その数は少ない。文字教材は、言語の持つ音声面を消去したものである。しかし、日常的に使用される言葉は、実際には音声化して使うのが普通である。したがって、語学学習においては、文字化教材に音声化資料をつけた教材が望ましいことは言うまでもない。会話例文を声に出して読むことはいちおうできて、話し手の気持ちになって読んだり、文脈の状況の中に位置づけて声に出すことは苦手な学習者が多いようで、音声化がうまくできない。読み取る能力はあっても、具体的な発話としての位置づけに思いが至らないことがあったり、そのための訓練も乏しいのではないと思われる。また音声面での指導もほとんどなされていない。その際、映像には、音声はもちろん多くの情報が含まれており、その発話の際の人の表情、身振り手振り、さらには人間関係や場面・時代背景まで描かれている。そのことにより発話の状況や心情的理解をたやすくし、深めることができる。また、イントネーションやポーズ、プロミネンスなどの場面・状況による使い方も学習できる。

憑（1999）は、中国人の日本語学習における母語（中国）の文化・習慣の影響について、次のような調査を行なっている。

仮説1として、断る意に用いる“いい”と感謝の意味に使う“すみません”の学習は、

中国人にとって困難であるという、また仮説2として、日本人の敬語表現の使い分けの基準のうち、“上・下”よりは、“内・外”の方が、中国人の日本語学習の問題点となるということについての調査である。調査の結果、この仮説が明らかであり、これは、日本語の“思いやり”、“立場志向”と中国語の“率直さ”、“事実志向”との相違によって生じるとしている。仮説1の問題は、日本語の“いい”に対当する中国語の“好”はほとんど肯定の意味しかなく、また“すみません”に相当する中国語の“对不起”はほとんど詫びるときにしか使われないことに起因する。また仮説2については、中国語の尊敬語と謙譲語の使い分け基準が身分、または年齢の“上・下”にあることに起因すると述べている。

この調査の対象は、中国にある国立大学の日本語専攻の大学生（日本語学習歴平均2年、日本での滞在経験なし）35名と、日本にある国立大学の日本人の大学生25名である。調査は、6項目の質問（項目1から項目4までは、“すみません”と“いい”に関して、項目5と6は敬語表現に関する問題）で、どの質問も、図と会話文からなっている。そのうち項目3は次のようである。

2つの図があり、どういう場面だと思われるかを尋ねている。図Cは友人達が一緒にお茶を飲む場面であり、“李さんお茶を飲もうか?”、“あっ、すみません。”という会話が交わされている。この“すみません。”を“お茶を飲む”と理解したのは、日本人は22人であったのに対し、中国人学習者は6人であった。また、図Dは洋服屋で、“この服はいま流行っていますよ、いかかでしょうか、奥さん?”、“はい、いいです。”という会話である。この“いいです”に対して“買う”と判断した中国人の学習者は22人であるのと対照的に、日本人は7人である、という調査結果であった。

確かに、中国人の日本語学習者と日本人の回答の間には差が見られる。しかしながら、この調査に用いられた図は示されていないので、会話文に使われている文字情報だけから推測するしかないが、少数であっても日本人でさえ異なる回答をした者もみられる。しかし仮に、この質問が図と会話文でなく、映像と音声により行なわれた場合は果たして同じ結果が得られたであろうか。もちろん、これらの“すみません”や“いい”、また敬語の使い方に関する項目が、中国人学習者に限らず、外国人が日本語学習をする上で困難であることを否定するのではない。しかしながら、これらの項目の学習上の問題点は、映像を活用することにより、格段に理解しやすくなるであろう。映像に映し出された表情や身振り手振り、発話のイントネーションやプロミネンスから、“すみません”が感謝の気持ちを表しているかどうか、さらにその後の行動をみれば、“お茶を飲む”と理解するのはたやすい事である。このように文字以外の多くの情報を持つ映像を、教材として使用することが、学習上の困難さを解決する手段となり得る。“すみません”や“いい”、また敬語の使い方に関して指導する場合は、特に映像が効力を発揮すると期待される。

1-3 使える日本語

外国語の文法体系や単語の記憶力ということでは、それに適した能力を持った人間が有利である。だが、外国語の知識を多く持っていることと、それを使えるということは別の問題である。

小矢野(2007)は述べている。

日本語の運用能力がきわめて高度な学習者であり、日本語で専門分野の論文を書き、学会発表を行なうレベルの人であっても、学友との会話がいつもデス・マス体のままであることがある。日本語母語話者にとっては、外国人であるということを前提にしても、他人行儀な言葉遣いだと感じる。心理的には親しい関係を築いていても、言語形式の運用面で友だち同士の会話に発展しにくいといったことも現実にはある。日本語学習者が現実の会話場面で必要な伝達内容を適切な伝達態度と適切な音声、身体動作を使って表現する能力を育成するためには、教室においても適切な指導が求められる。(p.41)

ただ、初級段階においては、基礎をきちんと固めるレベルである。どんな日本語母語話者が相手であっても失礼にならないような、構成の整ったデス・マス調の共通語の会話文体が教授される。読み物の場合は普通体の共通語の文章がきちんと理解できるような指導が行なわれる。書く技能は、手紙やレポートなどの文章表現の基本的な事柄が身に付くように指導されるだろう。

しかし、中級以上のレベルになると、視聴覚教材もふんだんに利用して、生の日本語にできるだけ多く接するような工夫がなされなければならない。生の日本語には、若者ことばや方言が含まれていることもあるだろう。フィルターやヘッジも含まれているだろう。このようなものを教材として使うときには、日本語の音声的な特徴や身体動作、話し手の視線などの視覚的特徴に着眼して取り立てることも、会話能力の向上にとっては有効な教育内容となる。そのために映像を教材として使うことがさらに求められる。

また細川(2004)は述べている。

多くの教室では、教材としてテキストなるものが存在します。このテキストに従って通常はクラスが動いていくといっても過言ではありません。教材テキストがなければ、何をどう教えたらいいか、担当者は不安になり、到達目標も定まらなくなります。しかし、ここに従来の教師が無意識に引きずってきた教材のヒエラルキーがあるのではないのでしょうか。それは、一つのテキストをいわば模範的なモデルとし、学習者を一方的に押さえこんでしまう権力ヒエラルキーです。(p.23 - 24)

テキストには「正しい日本語」があり、学習者の「誤った日本語」を修正するというヒ

エラルキーが存在することによって、学習者一人一人の「考えていること」の自律と尊厳を封じ込めてしまっているというのである。「正しい言葉」の束縛から解放されて、自分自身のことばで表現するために必要なのは、「間違いを添削する」ことではなく、「良いところを引き出す」ことである。そのために映像を教材と使用することは多くが文字情報だけのテキストとは異なり、学習者を間違っはいけないという緊張感から解き放つ。正確さを気にせず、多くの情報のなかから取捨選択した必要なものだけを受け取ることができ、自分自身のことばで自由な発想を表現することを体得する。そういった言語活動能力を育成することを目標に、映像を教材として使用することは有効である。

2. 日本語教育の現場での実践

これまでに授業で使用した主な映像教材は、映画やドラマなどのほかに、テレビのニュースショー番組の一部を補助教材として使用したり、「プロジェクトX」や「ガイアの夜明け」といったテレビのシリーズ番組の中から適宜選んで教材化したものがある。

2-1 語彙・文型表現指導や会話・作文指導に使用したもの

映画では『シコふんじゃった』『12人の優しい日本人』等を、テレビドラマでは『バカヤロー 小銭がなくて何が悪い』『世にも奇妙な物語 自分カウンセラー』等を授業で使用した。1本の映画は4～6回に分けて視聴する。ドラマは20分程度のものを選び、1～2回で授業に取り入れた。

『シコふんじゃった。』は、1992年公開の日本映画である。この映画は日本の伝統的なスポーツの代表である相撲を題材にしている。相撲といってもその舞台は大学の相撲部であり、主人公は大学生、教授や大学院生、OB、さらにイギリスからの留学生などが登場し、様々な摩擦を起こし、アクシデントがありながらそれを克服していくというストーリーである。留学生である日本語学習者の興味を引き、共感も得やすい。そこで教材として選び、何度か授業で使用した。

南山大学の国際教育センターでも、数年来この映画が教材として使用されている。6回に分けて鑑賞し、各回ごとに4つずつ重要文型または表現をとりあげ、ディクテーション、例文作成などを行なっている。

榎本(2006)によると学生たちの反応は次のようである。

生きた話し言葉を学べる、伝統的な日本文化が学べる等の理由で、学習者には概ね好評であったが、映画自体が古い、すでに母国の大学で見たというものや細切れに映画を見せられるのが嫌だというコメントもあった。(p.61)

学生たちの言うとおり、この映画が作られたのは若貴全盛の相撲人気絶頂のころであり、

現在の相撲界の状況と比べると明らかに差があり、古いと言われても仕方がない。しかし舞台は大学相撲部であり、そこに描かれている学生の気質はそれほど今と変わらないように思える。また何より登場人物の個性が魅力的である。教材として見た場合、それまでの教科書にはでてこなかった、会話に頻出する縮約形、若者ことばもあれば方言もあり、教授やOBとの待遇表現など、生きた話し言葉を学ぶのには適している。場面によることばの違い、省略、音の変化などを聞き取るとともに、登場人物の行動の意味、心理、ことばの裏に隠れているものを考えることもできる。また細切れに見せられるのが嫌だと言うコメントもあるが、逆に次回がどのように展開するか、ラストはどうなるのかという興味を持続させる工夫があれば、かえって効果をあげることもできるだろう。例えば、このタイトル自体でまず学習者を引き込むことができる。日本人であれば「四股を踏む」というタイトルから相撲を連想するのはたやすいことであろう。しかしながら外国人学習者にとって、日本の相撲に興味を持つことは大いに考えられるが、このタイトルから相撲用語だと理解するものは少ないであろう。まずは「四股を踏む」という動作の実演から導入することとなる。さらに『シコふんじゃった。』と四股がカタカナであらわされていること、また「ふんじゃった」という会話的な表現は何を意味するのかなどの問いかけにより、そのことを考えながら、映画を見ていくことを提案し、最後にタイトルの意味するところを再考するというタスクを与えておくなどである。語彙・表現や内容理解のためのタスク、短文作成のほかに、2回目以降は前回のストーリーを要約させるなどの展開も可能である。視聴後は、登場人物のうち最も印象に残った者についてのレポートを課した。

『12人の優しい日本人』(1991)は、1957年公開のアメリカ映画『12人の怒れる男』(Twelve Angry Men)を下敷きにしたもので、もし、日本の裁判に陪審員制が取り入れられたら…という仮定でつくられている。ひとつの部屋の中で12人の男女が延々とある殺人事件について話しあうというものであるが、三谷幸喜の巧みな脚本は視聴者を飽きさせることはない。また、教科書にはでてこないであろう一般の日本人にもわかる程度 of 法律に関する表現もでてくる。語彙は中上級者向けであるが、文字情報を補う映像やストーリー展開の中で理解しやすくなっている。有罪か無罪の評決が、12人の陪審員の心の動きとともに揺れ動き、各回ごとに学生たちにも評決の判断を委ね、あたかも自分も採決に参加しているかのように巻き込んでいけば成功である。今まさに日本で裁判員制度が始まろうとするタイミングにあった作品でもあり、学習者に裁判員制度の賛否を問うというテーマで討論も出来る。

テレビドラマの『バカヤロー』『世にも奇妙な物語』は一つのストーリーが20分程度なので授業の中で扱いやすい。また必ずどんでん返しがあり、最後まで学習者の興味を持続しやすい。

『バカヤロー 小銭がなくて何が悪い』(1999)は、離婚の危機にある子持ちの働く主婦が主人公である。出勤途中のバスの中で小銭がなくて運転手にいやがらせをされるという

ストーリーである。ここでは「小銭がなくて何が悪い」という副題を伏せておいて、視聴後に学習者に自由にタイトルをつけてもらうというタスクを与えておいた。またバスの運転手の台詞が、文字で表すと非常にていねいな尊敬語を使用しているにもかかわらず、慇懃無礼を地で行くものであることは、映像からでないと理解できないであらう。テーマも現代を象徴する内容で、失礼極まりない運転手のみならず、無関心無関係を装う乗客たちの態度に、女性でありながら、「バカヤロー」と叫びたくなるの無理はないと思わせる。文字情報だけでは伝わらない内容が、運転手の視線や表情、車内の状況などから読み取ることができる。

『世にも奇妙な物語 自分カウンセラー』（2004）は、主人公が俳優志望の大学生で、未来の自分をシミュレーションできる機械に夢をあきらめると勧告されることから始まる。現実にはありえないことが、あながちうそではないようにおもわれる。ラストシーンにも工夫がされていて、学習者も自分に重ね合わせてみることができる。

いずれの映画やドラマについても、語彙・表現の解説や文型練習、短文作り、ディクテーション、内容理解のためのワークシートを作成し、使用した。視聴後にはテーマを与えてレポートを書かせるなどのやり方は共通している。今後、会話部分のロールプレーや、内容についてディスカッションなども取り入れて、さらに充実した教材化をすすめていきたい。

2-2 補助教材として、また他の教材と複合的に使用したもの

かつて著書『五体不満足』がベストセラーになった乙武洋匡氏のテレビ番組への出演場面（「サンデーモーニング 風をよむ」1999年2月7日放送）を補助教材としてとりあげたことがある。まず、『五体不満足』のまえがき、あとがきを読んだあと、実際の乙武氏の両手両足がないにもかかわらず積極的に行動する大学での様子などを映像で見ることは、視聴した学生たちにインパクトと感動を与えた。（このとき乙武氏は早稲田大学の学生であった）その後で障害者の問題や乙武氏のいう「心のバリアフリー」について討論し、レポートにまとめるという活動を行なった。

また、NHKの高視聴率番組であった「プロジェクトX～挑戦者たち～」の中から、今では世界企業となったソニーの創業期を描いた『町工場 世界へ翔ぶ～トランジスタラジオ・営業マンたちの闘い～』（第33回 2000年12月12日放送）や、ホンダの低公害CVCCエンジン開発をとりあげた『世界を驚かせた一台の車～名社長と闘った若手社員たち～』（第5回 2000年4月25日放送）、また日本発のコンピュータソフトであるトロンの開発にかかわった『家電革命 トロンの衝撃』（第111回 2003年4月15日放送）など、学生が興味を持つであろうものを選んで使用した。難しい語彙はあらかじめ抜き出して解説し、登場人物やストーリーの展開、キーワード等についてのワークシートをもとに進めていった。それ以外にもソニーの井深大やホンダの本田宗一郎について書かれた読解

教材も併用した。語彙は中級レベルの学習者にとっては難解なものもあり、製品に関する技術的な用語もあったが、映像の助けによってほぼ理解できた。

環境問題に関しては、排出権取引をめぐる問題を扱った「日経スペシャル ガイアの夜明け」『空気の商人たち～温暖化ビジネスに商機あり～』（第140回 2004年12月21日放送）を取り上げたが、番組を見た学習者たちからは、京都議定書の問題に発言がおよんだ。

これらの映像は、文字教材からだけでは得られないであろう強い印象を学習者に与えるとともに、文字と音声だけでは理解するのが難しいと思われる内容を学習者がわかったと実感できたのは、映像の助けによるものである。またそこから感じた自らの意見を述べようとする強い意欲も見られた。最後にレポートを書かせたが、言いたいことをうまく表現できるレベルには到らなかった。さらに表現技術の指導も必要である。

また東洋大学では、国際地域学部の日本語クラス「日本語文法演習」において、映画（『THE 有頂天ホテル』）とともに、パワーポイントを使ったオリジナル教材を使った授業が行なわれている。さらに、学習者全員で『『THE 有頂天ホテル』を日本語で鑑賞するための手引き Wiki』を作成している。（Wikiとは「寄せ書き型ウェブサイト」livedoorによる定義）で、そこに学習記録を残すという宿題を課している。このように、映画を素材としながら、多くの使い方が日々研究されている。

3. 教材化の問題点

映画やドラマは生教材といえどもフィクションである。また「プロジェクトX」のような番組にしても、番組自体がドラマティックに仕上げられていて、感動を呼ぶのであるが、冷静に検討する目も養うような機会を与えるべきであった。押し付けにならないように、逆の視点からみることを提案するのも教師の役目である。また、もう少し時間をかけて討論したり、調査する時間を与えて、表現技術の指導までできれば、さらに達成感と自信が得られたのではないだろうか。今後の教材化における課題である。

そしてもうひとつ、教材を作成する教師側の問題であるが、過去にとりあげた映画やテレビ番組の中にも、すでに古くなって使用できないものがある。映像を教材化しようとするのは、かなりの時間を要する。何度もくりかえし視聴し、文字起こしから、語彙表、ワークシートの作成、また授業の時間配分の計画などには膨大な作業が必要である。それが数回実施しただけで、使用できなくなることが、現実的に授業で実施していくことを困難にする。なかには時間の経過に関わりなく長期間使用できるものもある。まず、そういった教材の選定が必要である。しかし一方では、時代に即したまさに旬の材料であることが、教材をいきいきとした魅力あるものにするという側面もあり、両方の面からの教材開発が必要である。

おわりに

映像メディアの中から映画やテレビ番組をとりあげ、教材として日本語教育にどうかすかということ論じてきたが、映画にしろテレビにしろ、制作者側の意図、事情や思惑、思い込みによって構成されていることにも留意しなければならない。最近では学校においてもメディア・リテラシー教育が導入されつつあるが、その基本概念「メディアはすべて構成されたものである」という面を、教師はしっかりと認識し、客観的に、また批判的に見る眼を持ち、冷静に分析した上で教材化しなければならない。映像の与える影響は、文字だけによるものよりも強く、効果的である一方で、危険性も孕んでいるのである。さらにメディア・リテラシー教育と日本語教育を結びつけるという方向も検討すべきであろう。

参考文献・資料

- (1) 関口一郎『「学ぶ」から「使う」外国語へ』集英社 2000
- (2) 憑富榮『日本語学習における母語の影響—中国人を対象として—』風間書房 1999
- (3) 小矢野哲夫「若者ことばと日本語教育」『日本語教育 134号』2007
- (4) 細川英雄『考えるための日本語 問題を発見・解決する総合活動型日本語教育のすすめ』明石書店 2004
- (5) 『南山大学国際教育センター紀要』第6号 2006
- (6) 周防正行『シコふんじゃった。』太田出版 1991
- (7) 周防正行監督『シコふんじゃった。』東宝 1992
- (8) 中原俊監督『12人の優しい日本人』アルゴプロジェクト 1991
- (9) 日本テレビ『バカヤロー! SPECIAL私、怒ってます 第一話 小銭がなくて何が悪い』1999
- (10) フジテレビ『世にも奇妙な物語 春の特別編 自分カウンセラー』2004
- (11) 乙武洋匡『五体不満足』講談社 1998
- (12) TBS『サンデーモーニング 風を読む』1999 2.7
- (13) NHK『プロジェクトX～挑戦者たち～ 町工場、世界へ翔ぶ～トランジスタラジオ・営業マンたちの闘い～』2000. 12.12
- (14) NHK『プロジェクトX～挑戦者たち～ 世界を驚かせた一台の車～名社長と闘った若手社員たち～』2000 4.25
- (15) NHK『プロジェクトX～挑戦者たち～ 家電革命トロンクの衝撃』2003 4.15
- (16) テレビ東京『日経スペシャル ガイアの夜明け 空気の商人たち～温暖化ビジネスに商機あり～』2004. 12.21
- (17) http://wiki.livedoor.jp/uchouten_hotel

The image media as teaching materials
in Japanese language education
— Movies and TV programs for Japanese lessons —

Ritsuko KOHARA

Courses in Japanese Studies for Students from Overseas

Kurashiki University of Science and Arts,

2640 Nishinoura, Tsurajima-cho, Kurashiki-shi, Okayama 712-8505, Japan

(Received October 10, 2007)

In recent years, Japanese image media is very popular in foreign countries. So, movies and TV programs become motives for studying Japanese. By analyzing many elements contained in each works, such as language and culture, movies and TV programs become effective study materials in Japanese language education.

Then, the role and possibility, and also problems are considered, looking back upon practice of Japanese language education which used movies and TV programs, as teaching materials.