



日本語学習者のためのゲーム教材『だれからだれに』

藤田, 公
長野, 尚代

(Citation)

神戸大学留学生センター紀要, 8:59-69

(Issue Date)

2002-02

(Resource Type)

departmental bulletin paper

(Version)

Version of Record

(JaLCD0I)

<https://doi.org/10.24546/00522997>

(URL)

<https://hdl.handle.net/20.500.14094/00522997>



日本語学習者のためのゲーム教材『だれからだれに』

藤 田 公
長 野 尚 代

キーワード：予測、視点、授受、受身・使役、敬語、

1. はじめに

日本語教育の現場でしばしば日本人ネイティブスピーカーが使わない不自然な表現に出会う。それは日本語学習者が視点をどこに置いたらよいのか分からないことが原因の一つだと考えられる。視点が定まらないために日本語学習者と日本人ネイティブスピーカーとの間にずれが起こり、不自然な表現が現れることが調査の結果から分かった。そこで「ずれ」の多かった授受、受身、使役、敬語表現を中心に、ずれを埋めるためのゲームを作成した。

2. ゲーム作成まで

2-1 調査実施

同じように学習していても習得の速い学習者と遅い学習者がいる。総じて語学感覚の鋭い学習者は速い。語学感覚が生まれつき備わっているものであるとしても、スポーツや囲碁・将棋などのように訓練によって予測能力を高めることにより、語感を高めることはできないだろうか。寺村は予測について、抵抗なく頭に入る文章というのは無意識のうちに働いている予測を裏切らない語の連なりだと「聴き取りにおける予測能力と文法的知識」(1987)で述べている。無意識のうちに働いている予測は語学感覚と深く関わっていると我々は考えた。そこで、日本語学習者の予測能力とはどのようなものであるか、調査することにした。日本語学習者の予測能力を測るために寺村のこの論文の中の調査を参考にして日本語学習者172名(留学生、就学生、ビジネスマン、主婦)に調査を実施した。寺村氏の調査は日本人ネイティブスピーカーが対象であるが、本調査は対象を日本語学習者とした。市川も「外国人日本語学習者の予測能力と文法的知識」(1993)で同調査を文法に焦点をあてて行なっている。

- a. 「その先生は」と黒板に書き、日本語学習者にその続きを思いつくまま書かせて文を完成させる。

- b. a が書き終わったら、「その先生はわたしに」と書いて思い浮かんだ文を完成させる。
- c. 同様に「その先生はわたしに国へ」と書いてどんな文が続くかを書かせる。

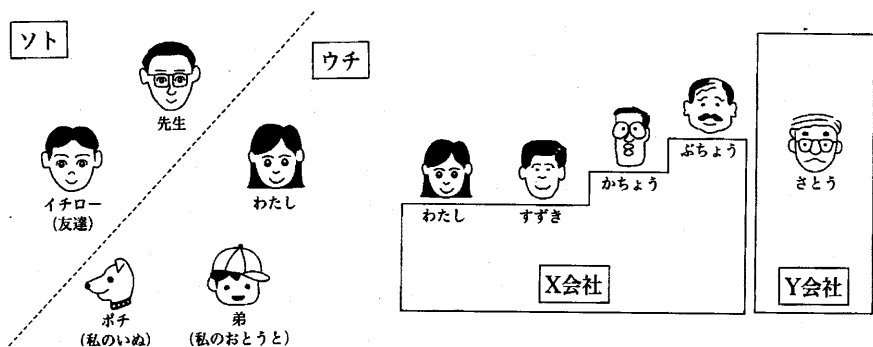
2-2 調査結果よりわかったこと

調査を分析した結果、文法的には問題がないのに、日本語として不自然な表現が多いことに気づいた。日本人ネイティブスピーカーは「その先生はわたしに」と読んだ（聴いた）だけで恩恵の移動（やりもらい、教え、勧め、命令など）を予測している。しかし、日本語学習者はその制約を受けず、視点をどこにおいたらよいかわからないまま予測するので不自然な表現をしてしまうのである。以下その一例を示す。（下線部は調査 a, b, c, の提示部分である）

- ① そのせんせいはわたしにむずかしいにほんごをよくおしえました。
（視点制約を感じないから中立の文を作ってしまう）
- ② その先生は私に日本語を教えてくださいました。
（視点が定まらないため、尊敬語と謙譲語を混同）
- ③ その先生は私にいろいろお世話になりました。
（「私」が行為の受け手なのに「先生」が受け手であるかのように逆に表現している）
- ④ その先生は私に国へ帰らないと言いました。
（「その先生は私に国へ」の文では、視点は「私」に当てられており、「国へ」に続くので国は私の国になる。しかしその視点制約を受けていないために私の国以外を指すものが、日本語学習者には数多く見られた。）

2-3 ゲーム作成へ

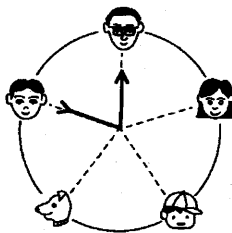
調査結果から日本人ネイティブスピーカーとの視点のずれが多かった「授受表現」「受身・使役表現」「敬語表現」をとりあげゲームを考案した。『だれからだれに』はゲームをすることにより日本語学習者が視点を認識し、どの視点に基づいた発話か理解できるようになることを目標にしている。わかりやすくするために登場人物は、先生・イチロー・私・弟・ポチ：「授受表現」「受身・使役表現」、部長・課長・鈴木・私（X会社）・佐藤（Y会社）：「敬語表現」とし、絵で示した。又「ウチ」「ソト」及び上下関係が視覚的に理解できるよう工夫した。



3. ゲームについて

3-1 特徴

3-1-1 ゲーム盤

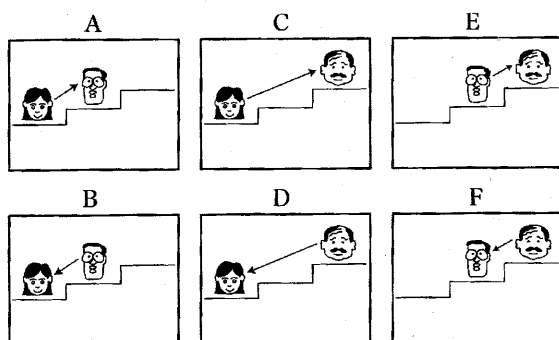


正五角形の頂点に登場人物を配置し、「私」の位置に視点を置くことで上下関係を視覚的にとらえられるようにした。すなわち、先生（目上の人）を最上点に、私とイチローを同等レベル左右の頂点に置き、弟・犬ポチ（目下）を左右最下点に置

いた。物・行為の移動を中折れ矢印で表すことで明確にした。この矢印の矢羽の方を物・行為の出発点、矢じりの方を到着点とした。

3-1-2 階段カード

階段上に登場人物を置くことにより敬語表現で欠かせない上下関係を視覚的にとらえ、矢印を使うことで誰から誰に発話したかを示した。



3-1-3 学習形態

「自主学習用」と「教室活動用」からなる。「教室学習用」は「自主学習用」からの抜粋である。

3-1-4 ステップ

ステップを設け、既習段階に応じて学習できるようにした。ステップ1、2、3の問題は文中の人物と物を絵で示した。授受表現は五つ、受身・使役表現は二つ、敬語表現は四つの各ステップからなっている。

3-1-5 解答

すぐ間違いが訂正できるように答えは問題と同じページに印刷して裏に折り込むことにした。

3-2. 内容

3-2-1 授受表現

ステップ 1

1-1 だれからだれに？

1-2 だれのたんじょうび？（物の到着点を○×で示す）

1-3 あげた人はだあれ？（物の出発点を○×で示す）

ステップ 2

2-1 だれからだれに？

2-2 だれのたんじょうび？

2-3 あげた人はだあれ？

ステップ 3

3-1 プレゼントはなあに？

ステップ 4

4-1 だれからだれに？

ステップ 5

5-1 だれからだれに？

5-2 してもらったことはなあに？

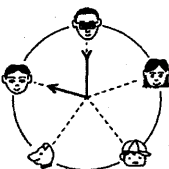
ステップ 1：＜物の移動＞ あげる、もらう、くれる、やる

- ・イチローは本をもらいました。（S1-1）

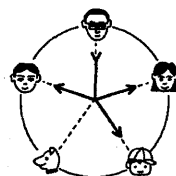
ステップ 2・3：＜物の移動＞ あげる、もらう、くれる、やる、
さしあげる、いただく、くださる

- ・先生に時計をいただきました。（S2-1）

(S1-1)



(S2-1)



- ・私は花をさしあげました。(S2-2)
- ・弟に時計をくださいました。(S2-3)
- ・弟は花をあげました。(S3-1)

ゲームの方法 ①誰からもらったか縦の列から選ぶ。

②何をもらったか横の列から選ぶ。

①と②の合う所に印を入れる。

	先生 	イチロー 	わたし 	弟 	ボチ
(S2-2)	○	×	/	×	×
(S2-3)	○	×	×	/	×

(S3-1)

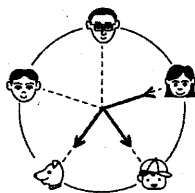
ついで おきな					
先生					
イチロー	○				
わたし					
弟					
ボチ					

ステップ 4 : <行為の移動> てあげる、てもらう、てくれる、てやる

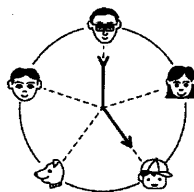
- ・私はパンを買ってやりました。(S4-1)

ステップ 5 : <行為の移動> てあげる、てもらう、てくれる、てやる
てさしあげる、ていただく、てくださる

- ・弟にかさを貸していただきました。(S5-1)



(S4-1)



(S5-1)

3-2-2 敬語表現

ステップ 1 だれからだれに？

ステップ 2 だれからだれに？

ステップ 3 言っているのはだあれ？

ステップ 4 「ウチ」のこと？「ソト」のこと？

ステップ 1

- ・ 日曜日にはよくゴルフをなさいますか。(S1-1)
- ・ いま 時間がありますか。(S1-2)

ステップ 2

- ・ 私がお電話いたします。(S2-1)
- ・ 今晚 いっしょに食事しようか。(S2-2)
- ・ 今、課長はどこにいらっしゃいますか。(S2-3)

	A	B
(S1-1)	 ○	 ×
(S1-2)	×	○

	A	B	C	D	E	F
(S2-1)	 ○	 ×	 ○	 ×	 ○	 ×
(S2-2)	×	○	×	○	×	○
(S2-3)	×	×	○	×	×	×

ステップ 3 誰と話しているか考えて、表に○をつける。

(S3-1)	?: ごそうだんしたいことがあるんですが。 ?: うん、なんだね。
(S3-2)	?: そうだんしたいことがあるんだがね。 ?: はい、为什么呢。
(S3-3)	?: このあいだのガタログ、ごらんいただきましたか? ?: ええ、はいけんしました。

	わたし	ナナコ	アキラ	正太郎	Y先生
(S3-1)	○	○	○	/	×
(S3-2)	×	×	/	○	×
(S3-3)	×	×	/	×	○

ステップ 4 「ウチ」の会話か、「ソト」の会話かを考えて、表に○をつける。

- (S4-1) { 横田課長とお話したいんですが。
課長はいま、会議中でいらっしゃいません。

- (S4-2) { 横田課長とお話したいんですが。
課長はいま、会議中でありません。

- (S4-3) { もしもし、佐藤ですが、横田課長をお願いします。
課長はいま、外出しております。

	(ウチ)	(ソト)
(S4-1)	○	×
(S4-2)	×	○
(S4-3)	×	○

4. 効果

4-1 効果の測定

ゲームをする前とした後に、学習者にやりもらいの練習（下記）をさせて、正答率を比べてみた。対象者は初級修了レベルの日本語学習者28名である。

問Ⅰ. 田中さんがヤンさんに話しています。だれがしますか。正しいものに○をつけなさい 1. リーさんに靴んでもらってください。 (a ヤンさん b リーさん c 田中さん) が靴みます。 2. 席に教えてやってくださいませんか。 (a ヤンさん b リーさん c 田中さん) が教えます。 3. リーさんの荷造りを作ってあげたんです。 (a ヤンさん b リーさん c 田中さん) が作りました。 4. リーさんに本をかしてもらったんですか。 (a ヤンさん b リーさん c 田中さん) がかしました。 5. 席にペンを買ってくれたんですね。 (a ヤンさん b リーさん c 田中さん) が買いました。 6. リーさんに歌ってもらったんですよ。 (a ヤンさん b リーさん c 田中さん) が歌いました。 7. リーさんに伝えてくれてありがとう。 (a ヤンさん b リーさん c 田中さん) が伝えました。 8. リーさんにお金をかしてあげました。 (a ヤンさん b リーさん c 田中さん) がかしました。 9. あのう、リーさんに話してもらいましたよ。 (a ヤンさん b リーさん c 田中さん) が話しました。 10. リーさんを車でおくってあげたんですよ。 (a ヤンさん b リーさん c 田中さん) がおくりました。	問Ⅱ. 田中さんが先生に話しています。だれがしますか。正しいものに○をつけなさい。 1. 席に英語を教えてやってくださいませんか。 (a 先生 b ヤンさん c 田中さん) が教えます。 2. ヤンさんに手紙ってもらってもいいですか。 (a 先生 b ヤンさん c 田中さん) が手紙います。 3. 道がわからにくいので、地図を書いてさしあげましょうか。 (a 先生 b ヤンさん c 田中さん) が書きます。 4. きのう来ていただいたのに、るすにしないで申し訳ありませんでした。 (a 先生 b ヤンさん c 田中さん) が来ました。 5. これが、みんなをとってくれた写真なんです。 (a 先生 b ヤンさん c 田中さん) がとりました。 6. ヤンさんは、招待していただいてよろこんでいました。 (a 先生 b ヤンさん c 田中さん) が招待しました。 7. 先生がいろいろおっしゃっていた本を、ヤンさんにかしてあげました。 (a 先生 b ヤンさん c 田中さん) がかしました。 8. きのうのパーティーで紹介して下さった方は、父のともだちでした。 (a 先生 b ヤンさん c 田中さん) が紹介しました。 9. 先生にあってさしあげたセーターはあれですか。 (a 先生 b ヤンさん c 田中さん) がありました。 10. よくわからないので、もう一度せめていっていただけませんか。 (a 先生 b ヤンさん c 田中さん) がせつめいします。
---	---

4-2 結果

28名中の正解者数と正解率

問Ⅰ	ゲーム前	ゲーム後	差異	問Ⅱ	ゲーム前	ゲーム後	差異
1	28名 100%	28名 100%	0%	1	25名 89%	25名 89%	0%
2	21 75	25 89	+ 24	2	28 100	28 100	0
3	22 78	24 85	+ 17	3	18 64	24 85	+ 21
4	21 75	21 75	0	4	20 72	25 89	+ 17
5	20 72	27 96	+ 24	5	4 14	14 50	+ 36
6	26 93	28 100	+ 7	6	11 39	23 82	+ 43
7	24 85	25 89	+ 4	7	17 61	21 75	+ 14
8	21 75	27 96	+ 21	8	21 75	21 75	0
9	24 85	25 89	+ 4	9	18 64	19 68	+ 4
10	21 75	24 82	+ 7	10	24 85	28 100	+ 15

正答率

	ゲーム前	ゲーム後	差 異
問 I	81.3%	90.1%	+ 8.8%
問 II	66.3%	81.3%	+15.0%

ゲームをすることにより、学習者の視点が定まって授受表現の理解が深まり、正答率が高くなったと言える。ゲーム後の正答率は変化のない5問を除き、15問すべて上がった。そのうち上昇率が際立ったものとして「ーてくれる」(問I 2・5)(問II 5)、「ーていただく」(問II 6)が挙げられる。この結果から『だれからだれに』の効果は確かにあると思われる。「受身・使役表現」「敬語表現」に関しても、同様の練習をすれば、より効果のほどが確かめられることであろう。

5. おわりに

ゲームを繰り返すことによって視点のずれがなくなり、予測能力も高まり、限りなくネイティブスピーカーに近づけるのではないかと考える。

学習者のレベルに合わせてどのステップからでもできるので大いに活用していただきたい。

※以上の研究及びゲーム教材『だれからだれに』の作成は関西国際学友会日本語学校の小林暉子氏、MACC(株)の岡本仔璃子氏、ELS国際語学センターの出口啓子氏の共同によるものです。

<参考文献>

- 1) 寺村秀夫(1987)「聴き取りにおける予測能力と文法的知識」『日本語学』第6巻 第3号 明治書院
- 2) 市川保子(1993)「外国人日本語学習者の予測能力と文法的知識」『留学生センター日本語教育論集』第8号 筑波大学留学生センター
- 3) 澤田治美(1993)『視点と主観性』 ひつじ書房
- 4) 久野 暲(1978)『談話の文法』 大修館
- 5) 名柄迪・他(1990)『JAPANESE OF EVERYONE』学習研究社
- 6) 横山信子(1996)『図解日本語会話・中級編』洋販出版
- 7) 村野良子・他(1988)『絵とタスクで学ぶ日本語』凡人社

- 8) 坂野永理・他 (1993) 『日本語コミュニケーション80』 ジャパンタイムズ
- 9) 日米英語学院 (1989) 『日本語でビジネス会話 初級編』 凡人社
- 10) 宇和川玲子・他 (1994) 「視点からみる日本語学習者の不自然な表現」『日本語教育方法研究会誌』 Vol. 1 No 3 筑波大学留学生センター
- 11) 長野尚代・他 (1994) 「日本語学習者の予測能力を高める為の一考察」『日本語教育相互研修ネットワーク研修会報告書』 国立国語研究所
- 12) 長野尚代・他 (1998) 「予測能力を高める為の視点を取り入れたゲームの試作」『日本語教育方法研究会誌』 Vol. 5 No 2 筑波大学留学生センター
- 13) 佐々木仁子・松本紀子 (1991) 『日本語総まとめ問題集 聴解集』 アスク講談社

The Gamebook for Japanese Learner “DAREKARA DARENI”

KIMI Fujita
HISAYO Nagano

In daily Japanese classes teachers often encounter unnatural expressions which have no grammatical errors, but are never used by native speakers. Our previous study “Unnatural expression employed by Japanese learner—An observation focused on their viewpoint” (1994) showed that a speaking ability of Japanese learners would be close to a level of native speaker if they correctly understand a viewpoint and improve ability. On the basis of this idea, we have created the game to train learners to enable more appropriate expression for giving—receiving, passive voice, causative and respect, on which they often make a mistake. We expect that Japanese learners can get a correct viewpoint as they play this game and eliminate unnatural expressions learning closer to a level of native speakers.