

日本語初級におけるスキットと「ノダ」の練習
Skit productions in elementary Japanese and the "NO-DA" construction

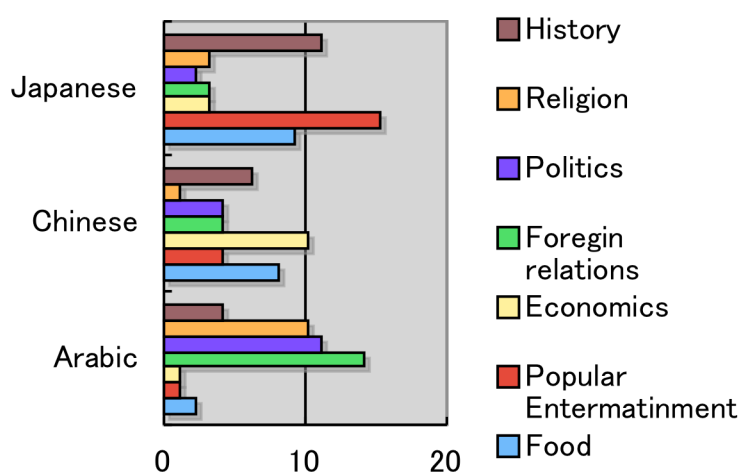
根本菜穂子

Naoko Nemoto

Mount Holyoke College

1 日本語学習者の興味と関心

ここ数年、米国の大学で日本語を学習している学生達には、他の言語を選択している学生たちには見られない共通点があるように思える。それは、日本語の授業を受けている学生達の大多数が、日本のポピュラーエンターテインメントメディアへの関心から日本語を学習しようとしていることである。Nemoto(2008)では、アラビア語、中国語、日本語を学習し始めた学生たちにアンケートを行っているが、その結果からも、これが明らかになっている。図1に示されているように、このアンケート調査に参加した23名の日本語学習者のうち、6割以上の15名が、学習言語が話されている国・地域への三大関心事の一つにポピュラーエンターテインメントを上げている。アラビア語学習者の多くが、外交、宗教、政治を三大関心事に上げていることや、中国語においては、学習者の半数以上が関心を持っている項目が一つもない（つまり、中国語学習者には極端なトレンドがない）ことと比べると、大きな違いがある。また、Nemoto(2008)には、アンケート調査に参加した23名の日本語学習者の3



割がほぼ毎日、日本のドラマやアニメなどを見ており、少なくとも一週間に一度は日本のドラマやアニメを見るという学生は六割を越えると報告されている。このアンケート調査は女子大で行われたため、対象が女子に限られていた

り、対象人数が少なかったりという問題はあるが、多くの日本語教師達の話からも、似たような傾向はどの大学でも見られるようである。この傾向が日本語の学習にどのような影響をもたらしているのかはわからないが、日本語学習者の多くがドラマやアニメの台詞に使われるような日本語に関心があり、それを理解したいと思っているということは出来ると思う。この共通の関心事を日本語学習にうまく利用できる方法の一つとして「創作スキット」が上げられると思う。さらに、Nemoto (2007)によると、日本で二学期間の留学を終えた学生を対象にしたアンケートで、「日本語を使ってもっとうまく出来たら良いと思うことは何か」という質問に対して、多かったのは”Entertaining People”とか”Story telling”といった項目であった。また、ホームステイ 2 週間目の留学生達に「一番大切だと思われる言語活動は何か」と聞いたところ、”Dinner Conversation” “Initiating a conversation” といった項目が多く得た。これは、学習者が日本語で周りの人々とよい関係を築くために「おもしろい会話」ができることが必要であると感じているということであろう。そういう意味でも、「おもしろい」こと、エンターテインメントをめざすスキット創作、そしてそれを演じることを通して学べることは多いのではないか。

2 創作スキットでは、「日本語で一番言ってみたいこと」が言える

前章で述べたように、現在日本語学習者の多くが日本語のアニメやドラマなどのエンターテインメントに関心を持っていて、実際にそれらにかなりの頻度で接している(字幕付きで見ていることが多いと思われるが)。これに伴って、多くの学習者は、日本語を母国語に持つ(あるいはそのように設定されている)俳優、ミュージシャン、アニメキャラクター、ゲームキャラクターにも興味があり、お気に入りのアイドル(実物であれ、架空であれ)がいる学生も少なくない。このような状況の中で、日本語を使ってお気に入りの人物のまねをしたり、お気に入りの人物について語ったりしてみたいと思っている学習者も多いようだ。例えば、日本語初級学習者(二学期目)が創ったスキット「ミュージックバトル」のオープニングを見てみよう。この例のように、創作スキットの中では、新学期に大学の寮で新しいルームメイトに会う、というアメリカの大学生には日常的な設定を、容易に自分たちの趣味の世界を描く内容にすることができる。

日本語学習者創作スキット「ミュージックバトル」より(1)

=In a bathroom, two girls cosplayin=

ひろこ： =vanilla-ing in front of mirror=

ゆきこ： Gackt さまですか。
ひろこ： そうだけど。=turns around & looks=
きれいだね、あんた、誰？
ゆきこ： ガセットのギターの葵です。はじめまして。
=Silence=
きゃあああああー =jump jump hug hug=
ひろこ： 私はひろこです。はじめまして。お名前は何ですか。
ゆきこ： 私はゆきこです。

実際、2009年に我校で行われた日本語一年生によるスキット発表会で演じられた六つのスキットのうち五つの中に、学習者たちのお気に入りのアイドルたち、または、ドラマやアニメのストーリー設定が登場していた。さらに、そのうち二つは、スキットの中で、自分たちのお気に入りのアイドルを上げ、誰のお気に入りが一番かを競う内容であったし、一つは、ヒットした漫画（ドラマ化もされた）二つの物語の設定をうまく一つのストーリーに取り入れてオリジナル作品を創っていた。せっかく日本語を学習しているのだから、「日本語で言ってみよう」とあるなら、それがどんなことであれ、その正しい言い方を覚えておくことも有意義なのではないか。そんな機会を与えてくれるのも創作スキットのいいところだと思う。

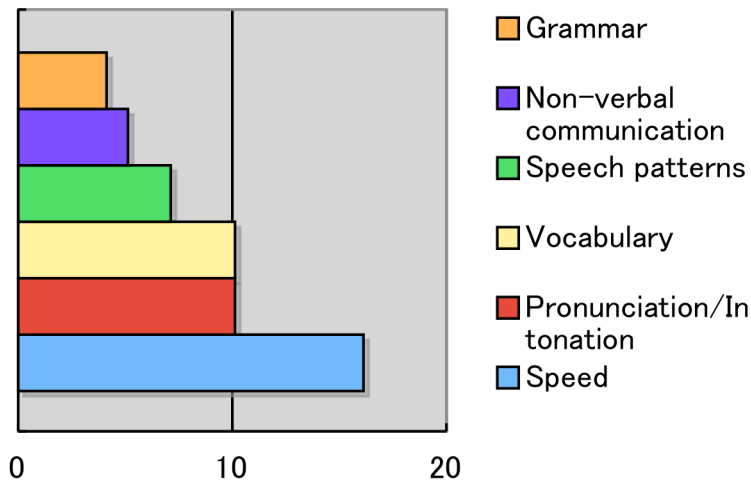
3 学習者はスキット創作・出演をどうとらえるか

上記のように、スキット創作には、学習者達の個性を表現できる場を与えられるという特徴があるが、果たして、学習者たちは、スキットによって何かを学べたと思っているだろうか。ここでは、スキット発表後に行ったアンケートの結果を紹介したい。

まず、「また同じようなアクティビティをしてみたいか」という質問に対して、5段階評価の中、“Definitely”に当たる5を選んだ者が21名中7名、4を選んだ者が6名、3を選んだ者が5名であった。スキットアクティビティで、一番困難であったこととしては（複数回答）、21名中11名が「自分の台詞を覚えること」を、8名が「他の人と一緒に作業をすること」を、7名が「いい話を創ること」を上げている。今回の活動では、学習者達の出席しているセッションに伴ってほぼ強制的にグループを構成せざるを得なかったため、一番心配であったグループ活動を困難であったと回答した学生が三分の一強であった。

「スキット創作・出演が日本語学習に役に立ったと思うか」という質問に対

しては、21名中20名が「役に立った」と答えている。では、学習者達はスキット創作・出演が日本語学習に「どのように役に立ったか」と思っているのだろうか。この質問（複数回答）に対しては、図2にあるように、スピード（16名）、発音・イントネーション（10名）のような音声関係が圧倒的に多かった。文法と答えた学習者は4名のみであった。



4 創作スキットを通して「ノダ」の概念を学ぶ

前章で紹介した学習者からのアンケートの結果からは、スキットを通して学ぶものは、主に音声関係のように思われているようである。もし、スキットで学ぶことが主に音声関係であるならば、創作する意味は、第2章で紹介した「遊び」の部分以外あまりないように思われる。それよりも、プロが創った台本を使って、発音やイントネーションに時間を使ったほうがいいのかもわからない。しかし、長編の会話体を通してしか学習できないものに、談話文法がある。ここでは、談話文法の代表的なものの一つ「ノダ」を使うテクニックを、スキット創作を通して学習する方法を紹介したい。

日本語には、「ノダ」（「んです」「の」を含む）文と言われるものがあり、多くの研究が発表されている（久野1973年、1983年、佐治1991年、田野村1990年、名嶋2007年、野田1997年、その他多数）。多くの研究がなされているということは、それだけ現象が複雑であるということで、「ノダ」は、特に、会話文に頻繁に使用されるが、その存在の有無の理由を説明することは容易ではない。日本語を母国語としない学習者にとっては、初級の段階から学ばなければならない項目の一つであり、習得がもっとも困難な形式の一つであると言えるのではないか。

この「ノダ」の使い方は、日本語の会話の、特に、エンターテインメント性に深いかかわりがある。例えば、Yoshimi & Iwai (2002) (日本語初級教材) は、「ノダ」の特性を次のように紹介している。

- Failure to use “n desu” appropriately when asking questions makes the speaker sound more like an impersonal interrogator than an interested friend.
- When used at the outset of a story, “n desu/no” indicates that the speaker has more to say, thereby inviting the listener to elicit the story.

ある文に「ノダ」を使用するかしないかは、その文の周辺の文脈やその文が発せられる状況によって決まることが多い。従って、「ノダ」の有無を学習者に説明する場合も、周辺の文脈と状況が必要となってくる。その必要な部分を学習者自身が創り出す創作スキットは、「ノダ」の学習にもっとも適していると言えるのではないだろうか。

ここでは、前出の日本語学習者創作「ミュージックバトル」からいくつか例を挙げ、具体的に学習者がどんな場面で、どのような台詞を創り、それをどのように修正していくかを紹介したい。まず、学習者が創った台詞を見てみよう。これは、前出の(1)の部分からの続きである。(1)の部分では、寮の化粧室で Gackt のコスプレをしている「ひろこ」に「ゆきこ」が出会っている。

「ミュージックバトル」より (2)

ゆきこ 「この寮に住んでいますか？」

ひろこ 「ええ」

ゆきこ 「ほんと！私もー」

ひろこ 「わあ、部屋はどこ？」

ゆきこ 「えーと、305です」

ひろこ 「わあ、私達はルームメートですよ！」

この部分で問題になるのは、最初の「ゆきこ」の台詞「この寮に住んでいますか？」である。ここで、作者である学習者に、どうしてこの場面で登場人物にこの質問させるのか、といった質問をして、状況を考えて「ノダ」の有無を考えることを指導することができる。

この台詞は、「ゆきこ」と「ひろこ」が、ある大学の寮の化粧室で初めて出

会った場面の後に出て来る。「ひろこ」は化粧室でコスプレをしているのだが、そういう状況は「ゆきこ」に「この人はこの寮に住んでいるのだろう」と思わせるのに充分である。それで、「ゆきこ」は、「ひろこ」にこの質問を試みる。このような状況では、「ノダ」が使用されることが多い。野田（1997年）は、

関係づけの（対事的）「のだ」は、話し手が、状況や先行文脈 P を自分にとって意味のある形、わかりやすい形 Q として把握したものを示すものである（p.84）。

と説明している。「ゆきこ」の台詞は疑問文なので、「自分はこの状況からこう判断したのだが、どうか」という質問になると言えるだろう。 故に、

ゆきこ （ここでコスプレしているってことは、）
「この寮に~~住んでいますか~~？」 住んでいるんですか？

という「ノダ」文の質問になるべき状況であると言える。

次の場面を見てみよう。これは、（2）からの続きの場面である。

「ミュージックバトル」より （3）
ひろこ 「日本の音楽が好きですか？」
ゆきこ 「大好きですよー。」

この場面でも最初の「ひろこ」の台詞「日本の音楽が好きですか？」が問題である。この場面で「ひろこ」が「ゆきこ」に日本の音楽が好きかを聞いているのは、例えば路上のアンケートのように、全く背景無しで「好きかどうか」を質問しているのではないということが大切である。「ひろこ」は、「ゆきこ」が自分が Gackt のコスプレをしていることを即座に見抜いたこと、また、ゆきこ自身を「ガゼットのギターの葵です」と紹介していることから「日本の音楽が好きであろう」という判断をしてこの質問をしているはずだ。それならば、これは「ノダ」文であるべきである。つまり、

ひろこ （Gackt やガゼットを知っているということは）
「日本の音楽が~~好きですか~~？」 好きなんですか？

と修正できる。

この周りの状況から判断して質問する「ノダ」の使い方は、留学生達に必要だと感じられているテクニックの一つ、”initiating a conversation”に多いに役立つと思われる。例えば、相手が持っているテニスラケットを見て、「テニスをするんですか」と聞いたりできる。これが、「テニスをしますか？」であると会話の始まりとしては不自然であり、聞かれた方としても困ってしまうかもしれない。

次の場面を見てみよう。(4)は、(3)の続きである。

「ミュージックバトル」より (4)

ゆきこ 「ひろこさんは、どんなバンドを聞きますか？」

ひろこ 「Gackt や雅やHYDE や L’arc-en-ciel です。 ゆきこさんは？」

ゆきこ 「そうですねえ、えーと、D’espairsRay や Versailles や MUCC や雅さま、、、」

ひろこ 「私も MUCC が好きです。ボーカルのたつろうさんが一番かわいいー会ってみたいなあ」 =Sparkly eyes=

ゆきこ 「MUCC に会いましたよ」

ここで問題になるのは、「ゆきこ」の最後の台詞だ。ここでは、「ゆきこ」は「ひろこ」が憧れているスターに会ったことがあるのだと自慢したいわけだから、ストーリーをドラマチックにするために「ゆきこ」には告白型の台詞を使わせるべきだろう。このような場面でも「ノダ」文が登場する(田野村1990年 p.34、他)。例えば、

ゆきこ 「~~MUCC に会いましたよ~~」 実は、MUCC に会ったことがあるんですよ。

というように。

この用例は、実際日常会話で使うことが多い。例えば、「春休みはどうでしたか？」という質問に対して、「フロリダへ行きました」と答えるのと、「実は、フロリダへ行ったんですよ」と答えるのでは、全く違ったニュアンスがあり、聞き手のリアクションと期待にかなり差が出るであろう。上で紹介した Yoshimi & Iwai にもあるように、「ノダ」の使用によって、これから話が始まるのだ、という感じが出て来る。この「ノダ」の使い方は、エンターテインニングとしてのストーリーテリングの基本であるとも言えるかもしれない。

さらに、続きを見てみよう。(5)は(4)の続きである。

「ミュージックバトル」から (5)

ひろこ 「ほんと？ いつ？」

ゆきこ 「去年の春休み。たつろうさんも、ギターのみやさんもほんとうに
やさしかったよオ」 =Shows poster=

ひろこ 「きれいねー」 =Drool & Grabby hands=

ゆきこ 「だめだめ」

ひろこ 「ゴメン」

ゆきこ 「まあーだから、毎日あなたは雅と MUCC が見られるよー」

ひろこ 「雅のポスターもありますか？」

ここで問題になるのは、「ひろこ」の最後の台詞「雅のポスターもありますか？」だ。この台詞は、「ゆきこ」が MUCC のポスターを見せて「雅と MUCC が毎日見られるよ」と言っていることをふまえての質問であるから、下記のような「ノダ」文でなければならない。

ひろこ (今、「雅も毎日見られる」と言いましたよね？ということは)
「雅のポスターも~~ありますか~~？」 あるんですか？

このように、創作スキットをカリキュラムの中に取り入れることによって、前の文脈とその場面の状況に応じて「ノダ」の有無を判断する練習をすることができると紹介した。ここで問題となった文型「ーに住んでいる」「ーが好きだ」「ー会ったことがある」「ーがある」は、いずれも初級の日本語で習う文型である。もうちょっと気をつけて使えば、生き生きとした会話を創ることができるのである。

5 終わりに

日本語学習者のほとんどが日本語のドラマやアニメに親しんでいる現在、「日本語で語られる物語」に対する愛着と関心はかつてなかったほど高いと言えるだろう。そして、日本語学習者の多くが、それぞれお気に入りの日本語を話す人物がいて、学習者自身、彼らのまねをしたり、日本語で彼らについて語ったりしたいと思っているらしい。このような状況下では、創作スキットには、次のようなメリットがある。まず、学習者に「語りたいことを語らせる」ことができる。しかも皆の前で、である。さらに、スキットを通して、発音・イン

トネーション・スピード等の音声指導ができる。そして、談話指導が可能である。最後に、これらの活動はすべて、言語学習に置いて次の段階である、実際の会話にも多いに生かせ、留学生達が日本での生活に必要なだと感じている「おもしろい会話」を創り出すテクニックに不可欠なことであるということ強調したい。

参考文献

- 久野 暲 (1973) 『日本文法研究』 (大修館書店)
- 久野 暲 (1983) 『新日本文法研究』 (大修館書店)
- 佐治 圭三 (1991) 『日本語の文法の研究』 (ひつじ書房)
- 田野村 忠温 (1990) 『現代日本語の文法 I』 (和泉選書)
- 名嶋 義直 (2007) 『ノダの意味・機能 関連性理論の観点から』 (くろしお出版)
- 野田 春美 (1997) 『の(だ)』の機能 (くろしお出版)
- Nemoto, Naoko (2007) “What do JFL learners want to do in Japanese in Japan?: A case study of learners in college level study abroad programs” Published in *Selected Papers from the Conference on Pragmatics in the CJK Classrooms*. The National Foreign Language Resource Center, University of Hawaii, Manoa <http://nflrc.hawaii.edu/CJKProceedings>
- Nemoto, Naoko (2008) “Learners’ Attitude Toward Arabic, Chinese, and Japanese: A Preliminary Study from Beginning-Level Learners in American College Classrooms” A paper presented at 2008 Joint Conference of the National Popular Culture and American Culture Associations. March 19-22, 2008. San Francisco.
- Yoshimi, Dina Rudolph and Tomoko Iwai (2002) “Elementary Japanese for Communication” Ms. The University of Hawaii at Manoa.