

認知プロンプトを使っていかに詳しく具体的な記述を導くか

—中上級における記述の「詳細化」の実践—

由井紀久子（京都外国語大学）

キーワード：記述、描写、詳細、具体、認知プロンプト

1. はじめに

日本語指導は日本語学習者・日本語使用者の日本語プロフィシエンシーを向上させることだと言える。ライティングの日本語プロフィシエンシー向上については、中級レベル以上は、課題・タスクを出して学習者が書き、基準に基づいて評価し学習者にフィードバックすることを学期中に何回か繰り返すという流れが多い。最近はルーブリック等を用いて評価基準を教師側と学習者側が共有し、学習者への気づきを高める取り組みや、学習者同士ピアで評価しあう活動も取り入れられている。

中級レベルから上級レベルにライティングのプロフィシエンシーを向上させるには、学習者が何をどうすればいいのかという明示的な知識を与えられることが有効に働く。

筆者は現在4年制大学の社会科学系学部で日本語を教えている。本発表では、中級から上級に及ぶライティングに不可欠の「詳述力」や「一貫性のある叙述力」を養うための認知プロンプトを使用した実践例を紹介する。人文系学部生に対する日本昔話を使用した実践例は由井（2018）で報告しているが、本発表はそれに基づいて社会科学系学部生に行った教室活動を主に取り上げる。授業では、さらに小論文の詳述も行っているが、本稿では日本昔話についてのみ扱う。

2. ライティングのプロフィシエンシー・ガイドライン

日本語プロフィシエンシーのガイドラインとして、ACTFLのライティングを取り上げたい。本発表で対象としているレベルは、N2合格レベルで書く力は中級であり、目指しているのは上級であるので、該当するレベルのガイドラインを取り上げる。中級レベルは以下のように記述している。

中級レベルの書き手は、簡単なメッセージや手紙、情報の依頼、メモといった実用的な文章のニーズを満たす能力によって特徴づけられる。さらに、文章で、簡単な質問を聞いたり答えたりすることもできる。このレベルの書き手は、自分の興味のある話題や対人交流のニーズについて、ゆるやかなつながりで連ねられた文で、自分なりのメッセージを創造したり、簡単な事実や考えを伝えたりすることができる。このレベルの書き手は、主に現在形で書く。また、非母語話者の文章に慣れた人が理解できる程度の意味内容を表現するのに必要とされる基本的な語彙と構文を使用する。

(ACTFL Proficiency Guidelines 2012. 下線は筆者)

また、上級のガイドラインは以下の通りである。

上級レベルの書き手は、よくある型通りのインフォーマルな通信文やいくつかのフォーマルな通信文を書くことができ、また、物語り文(ナラティブ)、描写、事実的な内容の要約を書くといった能力が特徴である。このレベルの書き手は、明確に伝えるために、言い換えや詳細な説明を使って、現在、過去、未来の主要時制枠で順を追ってできごとを語ったり、描写したりすることができる。このレベルでは、書き手は、最も頻度の高い構文や一般的な語彙をよく習得しており、そのため、

非母語話者の文章に慣れていない者にも理解してもらうことができる。

(ACTFL Proficiency Guidelines 2012. 下線は筆者)

さらに、より細かく見るために、各レベルを3つに細分化した記述のうち、実践例で取り上げる多くの学習者のレベルに相当する中級の上と目指すレベルである上級の下を取り上げたい。

<中級の上>

「中級-上」の書き手は、中級レベルで規定されている実用的な文章のニーズをすべて満たすことができる。さらに、仕事や学校での経験に関連した文章や簡単な要約を書くこともできる。毎日の出来事や状況について書く場合、異なる時制枠を使って、順を追って語ること（ナレーション）ができ、また、描写することができる。これらの語り（ナレーション）や描写は、常にとは言えないが、たいがい段落の長さのものであり、通常、上級レベルでの基準のうち一つ以上にブレークダウン（挫折）が見られる。例えば、適切な主要時制標識の使用に矛盾があるなどして、明確さに欠けることもある。「中級-上」の書き手の語彙、文法、スタイルは、根本的に話し言葉のものに相当する。「中級-上」の文章は、間違いが多かったり、また、かなり大きい間違いをすることもあるが、非母語使用者の文章に慣れた母語話者におおむね理解される。しかし、誤解も生じやすい。

<上級の下>

「上級-下」の書き手は、仕事や学校などに関する基本的な文章を書くことができる。アспектがある程度コントロールしつつ、主要時制枠において、物語り文（ナレーション）を書く能力、また、描写する能力を有する。このレベルでは、知っている話題について簡単な要約を作成することができる。「上級-下」の書き手は、文を組み合わせたりつなげたりして、段落の長さや構成を持った文章にすることができる。その文章は、上級レベルの基準を満たしているものの、十分とは言えない場合もある。「上級-下」の書き手は、限られた数の接続表現を取り入れることができるが、重複や不自然な繰り返しに陥ることもある。スタイルにおいては、口語の談話や第一言語の文章スタイルに依存する。上級レベルによく見られる構文や語彙についての習熟度は、最小限にとどまる。このレベルの文章は、読むのに多少の努力を要することもあるが、非母語話者の文章に慣れていない者に理解してもらえらる。超級レベルの機能を遂行する場合、このレベルの書き手の書く力は著しく低下する。

(ACTFL Proficiency Guidelines 2012. 下線は筆者)

3. 実践内容

本発表は、社会科学系学部1年次生向けの日本語科目での実践報告である。アカデミック日本語プロフィシエンシー向上を目指すライティングの授業として設定されている。社会科学系分野においても、事物の記述や説明等をこなす力が必要であることから、特に詳細に述べる練習を通して観察力を養う事も求められる。

日本昔話を使って詳細に述べる力を養成する授業は、1セメスターの前半を使って行った。後半は小論文における詳述を扱っている。前半の授業の流れは以下の通りである。昔話を採用した理由としては、物語の構造が比較的単純であるため、また、記憶にあるナラティブであるため、実践で用いる詳述化タスクのポイントに集中しやすいこと、書く題材として馴染みやすいことなどがあげられる。

- ①授業の説明・日本昔話のあらすじを読んだ後、自国の昔話の紹介
- ②本編との比較により、詳述化のしかたの把握
- ③認知プロンプトを使った自国の昔話の詳述

- ④レヴィ＝ストロースによる物語の構造分析の文章読解とワークシート
- ⑤グリム童話版とディズニー版「白雪姫」の比較により商品化のしかたを把握
- ⑥日本昔話のディズニー風に書き換え

桃太郎、はなさかじいさん、かぐや姫等の昔話を用い、まずあらすじを読んだうえで、自国の昔話を書く。自国の昔話を書く目的としては、物語の構造分析において、普遍的な構造が見いだせることを意識するためもある。次に、本編と読み比べて詳述化部分に着目させる違いを認識させる。違いは以下の7つのタイプであり、これらは筆者が日本昔話を用いてあらかじめ抽出したものである。詳述化部分のタイプを認識するタスクとしては、該当部分に下線を引き、下線部分のタイプを同定する方法である。

- (a) 人物の性格を表す表現 「欲張りな」「意地悪な」
- (b) 人物の表情を表す表現 「にやりと」「平気な顔をして」
- (c) 人物の発言・行動 「おばあさんが喜ぶわ」「桃を切ってみると」
- (d) 人物の感情の描写 「胸が痛くなってきました」
- (e) 相手からの性格評価の描写 「欲張ったことをするんじゃないよ」
- (f) 状況の描写 「そして～宝物のおかげで幸せにくらしましたとき」
- (g) 事物・出来事の具体的な描写 「(鬼の) おしりに (嘔みつき)」「肌はみるみる艶を失い」

これらの認識の後、先に書いた自国の昔話を本編のように詳しく書く。上述の7タイプは、物語を詳細に述べる際の認知プロンプトとして機能するものである。Thorndyke(1977)による物語の記憶研究(甲田(2009))によると、話の骨格は残りやすい。このことから、「誰が／に／と」「どこで」「何を」(した)は想起しやすく、自国の昔話を想起する際も骨格を書く。一方、話の詳細は記憶に残りにくい。すなわち、「どのような人」か、「どのように(した)」のかは想起しにくいことになる。この部分を特に意識して練習する必要があると考えられるのである。そのため、上のような認知プロンプトを用いた練習を考え実践してみた。産出されたサンプルを確認すると、発言や行動、性格を表す表現などが書かれており、人物描写に一定の効果が認められた。また、添削の際は、テンスやアスペクトの表現についてもより良い表現に修正できるよう配慮した。これは、ACTFLのガイドラインを意識している。

最後に、物語の構造やディズニー的方法を理解したうえで、これらも認知プロンプトとして日本昔話をディズニー風に詳述するタスクを行うが、これは、社会科学系学生として、ディズニーが文化を商品化するために行っている文化操作に注目させことを目的にしている。グリム童話とディズニー童話を読み比べ、日本昔話をディズニー風書き直す。「白雪姫」を読み比べて発見したことは主に以下のような点である。

- (1) 七人の小人はグリムでは「第一」～「第七」であるが、ディズニーでは「おこりん坊」「先生」等の名付けがある。「文化操作」としての「キャラクター化」が確認できる。
- (2) 物語構成上の三角関係「主人公・敵・味方」の構造がディズニーではより明確化している。主人公の味方として森の動物が登場する。
- (3) 小人の家に初めて入った時の行動が違う。勝手に食べたりベッドで寝たりするグリム童話に対し、ディズニーでは掃除をしたり料理を作ったりする。
- (4) グリムでは何回も白雪姫は殺されそうになるが、ディズニーでは毒リンゴに特化させている。
- (5) 「毒リンゴ」がキャラクター化され、髑髏(どくろ)に変化したりする。
- (6) 王妃(老女)の最期が違う。ディズニーでは雷に打たれるという天罰のような描かれ方をしている。

これらの文化操作を認識したうえで、日本昔話をディズニー風書き直すタスクでは、名付けによるキャラクター化や登場人物の追加等を含め、人物描写も豊かに描けるようになっていた。

まとめ

ライティングのプロフィシエンシー向上を目指し、文法や談話構成等以外の気づきとして、詳細な描写のポイントを認知プロンプトとして活用すると、学習者の産出文章のレベルは上がることが確認できた。また、これらは物語「創作」等にも有効に機能することが期待されるものである。ライティングの機能には、「伝える」「考える」「創造する」等があるが、本稿で紹介した実践では、特に「伝える」「創造する」が強化できると考えられる。

参考文献

池上嘉彦(1978)『意味の世界： 現代言語学から視る 』NHK 出版

甲田直美(2009)『文章を理解するとは－認知の仕組みから読解教育への応用まで－』スリーエーネットワーク。

Rumelhart, D. E. (1975) Notes on a Schema for Stories. In D. Bobrow & A. Collins(Eds.) *Representation and Understanding: Studies in Cognitive Science*. New York: Academic Press.

Thorndyke, P. W. (1977) Cognitive Structure in Comprehension and Memory of Narrative Discourse. *Cognitive Psychology*, 9.

由井紀久子(2009)「プロフィシエンシーと書く能力の開発－機能を考慮した作文教育を目指して－」鎌田修・山内博之・堤良一編『プロフィシエンシーと日本語教育』ひつじ書房。

由井紀久子(2018)「描写する日本語プロフィシエンシーの向上を目指した授業実践報告－日本昔話とディズニー文化の結合－」『BATJ Journal』No.19.

参考 URL

ACTFL Proficiency Guidelines 2012

<https://www.actfl.org/publications/guidelines-and-manuals/actfl-proficiency-guidelines-2012/japanese/>ライティング