

視聴覚資料を用いたシャドーイング練習*

—上級レベルの学習者を対象に—

崔真姫**

(e-mail: pumpkin98@hanmail.net)

目次

1. はじめに
 2. シャドーイングとは
 3. 日本語教育におけるシャドーイング研究
 4. 調査の概要
 5. 分析と考察
 6. まとめと今後の課題
-

1. はじめに

日本語教育の現場において、シャドーイング指導法について外国語能力の向上に有効であるという研究結果が報告されている。シャドーイングは、「聞こえてくる音声を遅れないように、できるだけ即座に声に出して再生する口頭練習」であり、多量のインプットとアウトプットを必要とする方法である。かなり以前から同時通訳の訓練法として用いられており、シャドーイングは日本語の習得にも役立つと予想できる。また、個人レベルだけの訓練法ではなく、教育機関での導入の可能性もある。

シャドーイングの実践で効果が認められた点はリスニング力、復唱力、発音速度である。従来の日本語教育におけるシャドーイング研究では主に発音、音声、アクセント、音読の早さなどを分析している。また、ほとんどの研究では映像を使わずにシャドーイング練習をさせている。本研究ではシャドーイングが口頭運用能力をどのぐらい高めるのかに注目し

* 本研究は科研費(21402007)の助成を受けたものである。

** 白石文化大学日本語学部専任講師

ている。また、日本語学習者の学習への興味や動機づけを高めるために、アニメーションやテレビドラマといった視聴覚資料を用いてシャドーイング練習の実践を試みた。

2. シャドーイングとは

シャドーイングという名称は、shadowという動詞に由来し、そのことからわかるように相手の発する音声を正確にまねることを基本にしている。シャドーイングは聞こえてきた音声言語をもとに、音読は目で見た文字言語をもとに、ともに頭の中で内的な符号化を行い、どのような発音であるか認識し、その後それを声に出して発声するタスクである。

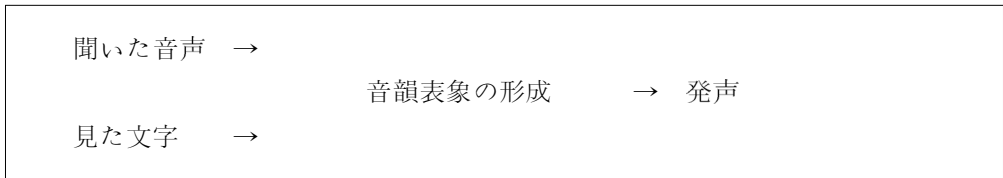


図 シャドーイングとは？音読とは

門田(2010,p.26)

門田(2007)は、シャドーイングは耳からの音声インプットをもとに、その言語インプットの音韻表象(phonological representation)をたやすく頭の中に作り上げることができ、他方で学習者のL2の発話速度を向上させるとともに、音韻ループ¹⁾内のサブボーカーリハーサル(subvocal rehearsal)の高速化が達成できると述べている。つまり、シャドーイングは目標言語の音声データベースをつくることができるのみならず、文法の内在化にまで役立つと考えられる。文法の内在化(Internalization)とは文法を知識で終らせず、具体的に口頭で話せるようになることである。言語の文法を意識しないで使えるレベルに達した状態、言語習得において望ましい状態であるといえる。

シャドーイングには音韻ループがかかっている。音韻ループでは聞いた音声情報を何もしないと消滅してしまいが、内語²⁾によって反復が続く限り記憶が保持される。耳にした音声情報をいったん音韻ループに蓄えてそれを反復しているのである。シャドーイングは新しく聞いた音声情報を内語としてではなく口に出して反復するわけで、この口頭反復が音声情報を消滅させずに音声ループに蓄えて、頭の中に音そのまま残ることになり、それだけ意

1) 音韻ループ(phonological loop)は言語理論や推論を行うための音韻情報を保存するシステムで、内的言語を反復することにより情報を保持する。音韻ループは聞いた音声情報をそのまま保存する受動的音韻短期貯蓄と、音声情報を活発に繰り返す内語反復からなり立っている(門田・玉井,2004)。

2) 内語(inner voice)は相手の言ったことを心の中で繰り返す声である(門田・玉井,2004)。

味理解がしやすくなるというわけである。聞こえてくる音声を同時的に、あるいは少し遅れて繰り返すというシャドーイングという行為は新しい情報を意識的に顕在化してボカールリハーサル(内語発声復唱)を行っているといえる。

迫田(2010)はシャドーイングをコミュニケーションタスクではないが、短時間に多くのインプットとアウトプットを保証する方法として有効であると評価している。また、授業で取り入れた場合、三つの効果をあげている。自然な速度のインプットであること、自然で標準的な日本語を与えられること、練習形態を学習者がコントロールできることである。

3. 日本語教育におけるシャドーイング研究

3.1 日本におけるシャドーイングの効果に関する研究

日本語教育におけるシャドーイング研究としてシャドーイングの効果を検証したものがある。

迫田・松見(2005)では、韓国の大学生約30名を対象に1ヶ月の集中研修において、授業の最初の時間に、半数を音読中心、半数をシャドーイング中心で指導した結果、シャドーイング群のほうが音読群より複数のテストにおいて、より効果が高かった。

迫田(2006)では、同様に韓国の大学生30名を対象に、授業の前に書写を導入する書写群とシャドーイングを導入するシャドーイング群にわけて調査を行った結果、書写よりもシャドーイングの方がより効果が高かった。これらのことからシャドーイングが音読や書写よりも効果が高いことが検証され、シャドーイングの有効性が認められた。

また、迫田他(2007)では韓国の大学生の1ヶ月の集中研修で、レベルの違いによるシャドーイングの有効性を検証し、レベル低群の方がレベル高群よりも効果が出やすい結果が出た。これらの研究から日本語教育においても、シャドーイングの練習が日本語の習得に有効であることが示唆された。

門田・玉井(2004)は、シャドーイングに用いる教材について、「背伸びをしないことが大事」として、現在のレベルよりも少し優しい「i-1」(アイマイナスワン)の教材を勧めている。そこで、迫田・古本(2008)は韓国の大学生の1ヶ月の集中研修において、シャドーイングの教材の難易度がどの程度、効果に影響を及ぼすかについて調査した。その結果、「i-1」だけではなく、現在のレベルより少し難しい「i+1」でも成績が向上することを明らかにしている。

シャドーイングの導入に対する学習者のアンケートでは、望月(2006)の研究もある、日本の大学に在籍する日本語学習者を対象として、17回のシャドーイングを実施し、その感想についてアンケート調査をした結果、多くの学生が肯定的に評価していることがわかった。これらの結果から、シャドーイングが個人レベルだけの訓練法ではなく、教育機関で

の導入の可能性が検討できたといえる。しかし、どのように導入すればより効果が出るのかに関しては十分な研究がなされていない。

3.2 海外におけるシャドーイングの効果に関する研究

張・倉持(2008)は韓国の初・中級の大学生を対象にシャドーイングの練習を実施した。発音誤用の減少を報告し、発音指導の方法としてシャドーイングの練習の可能性を評価している。崔(2010)はリスニング群とシャドーイング群に分けて調査した結果、リスニング力と理解力に大きな差はなかったが、音読テストではシャドーイング群のほうが音読時間が速く、リスニング力の向上につながる可能性を示唆している。

邱(2011)は台湾の大学生を対象に敬語の口頭運用能力を高める実践を試みた。学習済みの敬語の文法項目がシャドーイング練習によって内在化されるのかを調査した結果、口頭運用力、特に敬語使用の正確性の向上に有効であることが明らかになった。

フォード(2011)は学生の動機と学習意欲を高めるために学生になじみの深いアニメやドラマなどを用いたシャドーイングの実践研究を行った。シャドーイングの効果が有効であり、敬語の語彙に関して聞き取りテストの伸びが顕著であるという結果が見られた。

近藤(2010)は教材の難易度に注目し、少人数グループによる課外授業での実践を試みた。その結果、易しい内容の教材は難しい内容の教材以上の効果が期待できるとし、易しい内容の教材は初心者の日本語運用能力を伸ばす効果があるのに対し、難しい教材は既習者により有効であり、シャドーイングは意味の処理を要求する文法・読解能力の促進に最も効果があると報告している。

この他、シャドーイングの有効性を報告した実践研究として、古本・近藤(2011)、松見・タサニー(2011)、迫田・フェルナー(2011)、リード(2011)などがある。

このように、シャドーイング練習は日本語学習者のレベルに関係なく導入でき、発音においても、文法においても効果が期待できるであろう。

4. 調査の概要

4.1 調査参加者

2010年度後期(11月18日～12月9日)までの間、ハンバット大学日本語科の3年生を対象にシャドーイング練習法について説明し、志願者を募集した。取り出し授業で上級レベルの学習者(日本語能力試験2級以上³⁾)3名を対象にシャドーイング練習を行った。日本語学習者のレベルを正確に判定するために、SPOTテスト⁴⁾を用いた。調査参加者は週に

3)3人は教職科目の受講者であり、優秀である。3人のうち、1人は日本語能力試験1級を取得している。

一度集まって、新しい資料を使ってシャドーイング練習を行った。そして、次の週まで各自シャドーイング練習を続けてもらった。

4.2 シャドーイングの練習の内容と実施方法

シャドーイング練習は1ヶ月間行った。授業では30分～40分ぐらいシャドーイング練習をしている。シャドーイング練習は「映像を見ながらリスニング→映像を見ながらマンブリング→プロソディ・シャドーイング→意味の確認・文法説明(スクリプトの提示)→音読→コンテンツ・シャドーイング」の流れである。

「映像を見ながらリスニング」はスクリプトを見ないで、まず、シャドーイングの内容を聞き、話されている内容、話し方の特徴をつかむ。「映像を見ながらマンブリング」はスクリプトを見ないで、音声を聞きながらぶつぶつとつぶやくように発音する。発音よりも聞こえてくるように注意をする練習である。「プロソディ・シャドーイング」はリズム、イントネーション、ポーズ、発音などに注意しながら、テキストなしで音声を再現する練習である。

次に、内容を確認する。内容を確認する際、スクリプトは学習者に提示しているが、内容を理解してから、一度音読した後、回収した。自宅で個人的に練習する時は、スクリプトを持っていなかった。

最後に、「コンテンツ・シャドーイング」はスクリプトを見ずに聞こえてくる内容に焦点を当てながら、シャドーイングを行う練習である。

シャドーイング練習の後、学習者にチェックシートを配り、6日間毎日練習して、シャドーイング練習についての評価、間違ったところ、反省点などを記録するように指示した。調査参加者は毎日大体3～5回ぐらい練習をしていた。つまり、一週間に18回～30回ぐらいシャドーイング練習していることになる。また、最初と最後のシャドーイング練習は録音して提出してもらった⁵⁾。

本研究で用いた視聴覚資料の詳細は以下のとおりである。

表1 視聴覚資料

週	タイトル	特徴
1週目	CHANGE-チェンジ 1話	長さ：2分、話題：政治 登場人物：2人(男性1人、女性1人)
2週目	おもひでぼろぼろ	長さ：2分35秒、話題：成績/夏休み、 登場人物：6人(男性1人、女性5人)

4) SPOT(Simple Performance Oriented Test)は自然な発話速度で次々と読み上げられる文を聞きながら、解答用紙の同じ文中の空欄にひらがな1文字を書き取るというテストである。今回は小林典子から提供されたSPOT(A.ver,65点)を使用した。

5) 自宅でシャドーイング練習するときは授業での練習の順に従うことはない。プロソディ・シャドーイングとコンテンツ・シャドーイングをやってもらった。

3週目	ホテルノヒカリ2 1話	長さ：2分、話題：人事/企画会議、 登場人物：7人(男性4人、女性3人)
4週目	正義の味方 1話	長さ：1分16秒、話題：勤務態度 登場人物：2人(男性1人、女性1人)

「おもひでぼろぼろ」のみアニメーションであり、他は日本のテレビドラマである。テレビドラマのほうはよく知られており、調査参加者は何回か視聴した経験もある。

シャドーイング練習に用いたドラマの内容の一部を紹介しておく。チェンジ1話を表2に示す。

表2 「チェンジ1話」のSCRIPT

(人事部)
ほ：ふたつきさん、おひさしぶりです。
ふ：えらいね。今日、着いたばかりなのに
はい、これ、新しい社員証。
ほ：ありがとうございます。
ふ：君がいない間ね、ずいぶんと体制変わったんだよね。

4.3 分析の方法

シャドーイング練習の効果を検討するために、発話テストと語彙テストを実施した。発話テストは4コマ漫画を用いた再生テストと、ロールプレイを用いた。4コマ漫画のテストは決まった内容が韓国語で書いてあり、その内容を再生するテストである。事前テストは「미국으로 유학을 간대요.(アメリカに留学するんですって)」という内容であり、事後テストは「컴퓨터 수리 할 수 있어?(コンピューター、修理できる?)」という内容である⁶⁾。テストに出てくる文法項目を表3に示す。

表3 4コマ漫画のテスト

事前テスト	事後テスト
～という、～そうだ、～のだ/んだ	ことができる、可能動詞

ロールプレイは、事前テストは「断り」で、事後テストは「頼み」である。詳しい内容は以下のとおりである。

6) 『New 다락원일본어3』の4コマ漫画を用いた。2課は「미국으로 유학을 간대요」、13課は「컴퓨터 수리할 수 있어?」である。

表4 ロールプレイ

事前テスト 学生：断る側	Aさんに自分が持っている日本の本やビデオなどを説明してください。 Aさんが貸してくれと頼んでも何か理由をあげて、断ってください。
事後テスト 学生：頼む側	あなたに母から電話がかかってくる。母は今日外出するので、夕食を準備しておいたと言う。あなたは母が用意した料理ではなく、他のものを作ってくれるよう頼んでください。

シャドーイング練習を通じて、どのぐらい語彙が覚えられるかを調べるために、語彙テストを行った。語彙テストは3週目に、「チェンジ1話」と「おもひでぼろぼろ」の語彙から選び、テストを実施した。語彙テストは調査参加者に事前に知らせていなかった。

また、最初と最後のシャドーイング練習を比較し、分析した。

5. 分析と考察

5.1 事前テストと事後テストの比較

調査参加者の発話の誤用数⁷⁾を事前と事後で比べた結果、事前テストと事後テストの間に有意な差はなかった。SPOTテスト、再生テスト、ロールプレイの結果を表5に示す。

表5 事前テストと事後テストの結果

テスト 調査参加者	SPOTテスト		再生テスト		ロールプレイ	
	事前	事後	事前	事後	事前	事後
KJL1	63点	63点	誤用(1) 文節数(32)	誤用(1) 文節数(26)	誤用(0)/ 文節数(132)	誤用(0)/ 文節数(26)
KJL2	48点	52点	誤用(3) 文節数(34)	誤用(5) 文節数(29)	誤用(4)/ 文節数(86)	誤用(1)/ 文節数(32)
KJL3	46点	53点	誤用(4) 文節数(37)	誤用(2) 文節数(26)	誤用(5)/ 文節数(52)	誤用(2)/ 文節数(17)

SPOTテストにおいて、事前と事後でKJL1は全然変化がなく、KJL2とKJL3⁸⁾は若干点数が上がっている。SPOTテストは非常に発話スピードが速いため、発話スピードが速い内容を選択し、シャドーイング練習を行ったが、大きな変化は見られなかった。

7)本調査では言い間違い、言い直しを除いて、文法的に間違った表現を「誤用」とみなす。

8)KJL3はシャドーイング練習で聞き取りに自信が持てるようになったとコメントしている。

再生テストにおいても事前と事後で大きな差は見られなかった。文節数は事前より事後のほうが少ない⁹⁾。KJL1は事前(3.1%)と、事後(3.8%)で誤用率に変化がなく、KJL2は事前(8.8%)より事後(17.2%)の誤用率が高い。KJL3は事前(10.8%)より事後(7.6%)のほうが低い。

誤用パターンをみると、文法的正確さに関わる誤用より語彙レベルの誤用が多かった。上級レベルの学習者の場合、文法の間違いはほとんど見られず、語彙力が誤用数に影響していると思われる。学習者の誤用例を紹介する。まず、最もレベルが高いKJL1はすべて語彙の誤りである。次に例をあげる。

(1)KJL1

①事前

초등학교 다니는 제 조카 알죠?

*小学生に通ってる私の甥、知ってるでしょ?

(→小学校)

②事後

며칠 전부터 상태가 이상했는데 완전히 멈춰버렸어.

*何日からちょっとおかしくなっちゃって、すっかりとま、とまちゃった。

(→何日か前から調子がおかしかったんだけど、)

KJL2、KJL3は語彙の誤用の他に「でしょ」と「わけではない」のモダリティに関わる誤用が見られた。

(2)KJL2

①事前

小学校に通っている私の*マイ、*知ってる?

(→めい) (→知ってるでしょ)

②事後

그런 돈 없어. 살 수 있을 리 없어.

そんなお金はない。*買うことができないよ。

(→買えるわけじゃない)

(3)KJL3

①事前

아, 항상 귀엽다고 자랑하던 조카 말이죠?

9)原本に当たる韓国語の文節数も事前より事後のほうが少ないため、再生テストで事前と事後の文節数の差は当然あるはずである。

あ、いつもかわいいいそう、かわいいだと、かわいいと * 言ってためいこでしょ。

(→自慢してた)

②事後

お金がないの。買う、* 買うことができるはずがない。

(→買えるわけじゃない)

ロールプレイにおいても、KJL1は誤用例がなかった。KJL2は事前(4.6%)より事後(3.1%)の誤用率が低い。KJL3は事前(9.6%)より事後(11.1%)のほうが誤用率が高い。ロールプレイの場合、事前より事後の内容が簡単だったために、全体の会話の長さが短かったようである¹⁰⁾。

(4)KJL2

①事前

A:それはどんな内容ですか。

B:動物と人のこうかん、(A:共感) * ストーリーですけど、

(→ストーリー)

A:どんな動物が出ますか。

B: * いろいろの動物が出てます。出ています。犬、犬と猫と、* いろいろ動物。

(→いろいろな)

(→いろいろな)

②事後

A:今日、ママね、約束があって出かけるの。

B:あ、そうか、私、私、すぐ家に * 帰ってるんですよ。

(→帰るね)

(5)KJL3

①事前

A:どんな内容ですか。

B:変人ガリレオという科学者がいるんですけど、刑事が難しいと、解けない事件があったら、この * 科学者助けをもらって、事件を解決します。

(→科学者の助け)

②事後

A:夕食はコロッケ、作っておいたんだけど、

B:私、* コロッケのよりうどんが * 食べたいんですけど、

10)事前テストのロールプレイではドラマや本の内容を説明することがあり、事後テストの夕食のメニューの話題に比べ、事前テストの難易度が高かったと思われる。今後、話題設定の際、話題のレベルの難易度に注意する必要がある。

(→コロッケより)

(→食べたいんですけど)

語彙テストの結果、24点満点中、KJL1は22点、KJL2は23点、KJL3は22点であった。

KJL1は立候補を「りっこうほう」、候補者を「こうほうしゃ」と間違っている。KJL2は「信州」を覚えていなかった。KJL3は信州を「しんじゅう」と、政治を「せいち」と間違っている。上級レベルの学習者も長音に注意するように指導する必要がある。迫田・フェルナー(2011)はオーストリア人日本語学習者を対象にシャドーイング練習を実施した結果、長音より促音が早く習得できたと報告している。本研究の韓国人上級レベルの学習者にも長音の間違いが多く、習得しにくいと考えられる。

5.2 シャドーイング練習に対する内省

シャドーイングの練習を記録したシートを紹介する。最も細かく記録したKJL2の例をあげる。KJL2は最初は音声だけ聞いてシャドーイング練習を行ったが、政治に関わる内容が難しかったため、映像をみながら、シャドーイング練習を行っている。また、内容の長さ負担を感じたため、1分ずつ分けてシャドーイング練習をするなど工夫している。

새도영연습체크시트 1주 체인지		이름(KJL2)
기간: 11월18일~11월24일		
매일 연습하고 본인이 능숙하지 못한 발음이나 자꾸 틀리는 표현, 반성점 등을 메모한다.		
날짜	연습횟수	반성 노트
11월18일	4회	<ul style="list-style-type: none"> ·1회 여자배우의 대사의 스피드가 빨라서 따라가기 어렵다. <u>핵심어휘는 들리나 세세한 발음까지 따라하기가 쉽지 않다</u>(음성만 들음) ·2회~4회 <u>영상을 보면서 연습</u>. 음성만 듣고 연습할 때보다 배우의 표정이나 몸짓을 보고 전체적인 흐름을 알 수 있었다. 여배우의 대사를 따라하는 것이 부담스럽다.
11월19일	3회	<ul style="list-style-type: none"> ·1회 어제와 마찬가지로 영상을 보면서 연습 정치관련의 긴 명사부분이 빠르게 지나가 새도영할 수 없었다. ·2회 <u>내용이 길어서 1분정도씩 나누어 연습했다</u>. 새도영하는 것이 조금 수월해졌다. ·3회 여자대사의 처음 긴 부분(36초)부터 새도영

		하기 어려움. 남자 대사는 새도읽하기 수월하다(음성만 들음)
11월23일	4회	계속 따라 읽다보니 어느정도 머리 속에 익히는 표현도 상당히 있다. 내용 파악은 충분히 되었음. 그러나 자꾸 못하는 부분이 있고, 정확한 발음으로 새도읽하는 것은 아직 무리인 것 같다.
11월24일	3회	연습의 효과인지 처음보다는 문장이나 어휘를 새도읽하기가 훨씬 수월해짐. 그러나, 스피드나 정확성에 있어서는 많이 부족함. 명사보다 동사부분이 새도읽이 잘 처리되지 못한 것 같다.

5.2.1 「チェンジ」

「チェンジ」は登場人物「美山」のせりふが長くて速いため、調査参加者は困っていたようである。特に、一人で早口で25秒ぐらい話す部分が難しかったという。しかし、徐々にシャドーイング練習を重ねていくにつれて、間違える部分が少なくなっている。最も間違えた部分を以下に示す。美山が朝倉啓太について調査したのを話す場面である。

美山：朝倉啓太、1973年3月5日生まれ、5才の時にお父様が福岡県議会議員に当選し、その3年後、衆議院議員に、お兄様の昌也さんは早くからお父様の後継者として育てられたけど、あなたは政治とは無縁な生活を送り、中学、高校と、天文クラブに所属。福岡からわざわざ信州大学に進学した理由は、星のきれいなところで暮らしたかったから。

上の部分のシャドーイングでは、KJL1は最初の練習では10箇所、最後の練習では1箇所だけできなかった。KJL1は最初の練習では「お父様の後継者として育てられたけど」はシャドーイングができなかったが、最後の練習ではほとんどシャドーイングできて、「育てられた」だけできなかった。KJL1は内容はもちろん、発音、イントネーションなども上手にできている。KJL1の場合、4日目は自然に覚えられたようで、テープより自分が先に発話してしまうこともあったとコメントしている。

KJL2は録音していなかったなので、コメントだけをまとめると「お父様の後継者として育てられたけど」の部分ができなかったという。そして、「育てられたけど」の部分が最後までうまくできず、名詞より動詞のほうがシャドーイングがしにくいと感じている。

KJL3は最初の練習では「福岡県議会議員に当選し」「お父様の後継者として育てられたけど」「天文クラブに所属」などがシャドーイングできなかったが、最後の練習ではか

なり改善され、単語レベルの「福岡県議会」「育てられたけど」「所属」の間違いなどが見られた¹¹⁾。KJL3の内省によると、二日目の練習で内容はほとんど理解できたが、一人の長い台詞はシャドーイング練習がしにくかったという。また、内容は理解できても、普段使わない政治用語などは最後の練習においてもシャドーイングするのが難しかったという。例えば、県議会議員、衆議院などである。

5.2.2 「おもひでぼろぼろ」

「おもひでぼろぼろ」は登場人物が多かったが、ほとんど女の人であったため、参加者は上手にシャドーイングしている。KJL1は最初の練習では6個所、最後の練習では4個所シャドーイングができなかった。KJL1はドラマをよく見るが、アニメーションをあまり見ないせいかアニメーションのほうがシャドーイングがしにくかったと述べている。特に、母の台詞が最後の練習でもうまくできなかったという。

(6)母：もう死んじゃったでしょ。うちは田舎がないの。

ないものねだりしないでちょうだい。

S(×)¹²⁾

KJL2は内容は易しいが、会話の縮約形が難しく、母とお祖母さんの台詞が聞き取れなかったと述べている。

KJL3は最初の練習では8個所シャドーイングできなかったが、最後の練習では3個所のみであり、助詞「の」は省略し、おばあちゃん家、文末の「のね」を「よね」と間違っ

(7)女の子2：おうち帰ったら、すぐ田舎のおばあちゃん^ち家^ちに行っちゃうんだもん。

S(×) S(×)

母：やっぱり算数だめだったのね。

S (よね)

KJL3は、最初の練習では「ないものねだりしないでちょうだい」の理解が十分ではなかったため、シャドーイングができなかったが、最後の練習ではできている。最後の練習では発音とイントネーションも上手にできている。

11) 「福岡県議会」「育てられたけど」の部分はKJL3がシャドーイングしなかった部分であり、「所属」は間違っ

て、「しゅしょく」とシャドーイングしてしまった部分である。

12) 「S×」はシャドーイングできなかった部分を表す。

5.2.3 「ホテルノヒカリ2」

「ホテルノヒカリ2」は台詞が短いが、会議の場面の内容が難しかったと感じている。政治用語と同様、ビジネス用語に慣れなかったと思われる。また、登場人物の発話速度と会話のやりとりが速いため、シャドーイングが困難だったようである。特に、3人とも男性の発話が難しかったという。

KJL1は最初の練習では5箇所、最後の練習では2箇所シャドーイングができなかった。内容は理解できているが、会議の場面で会話のやりとりが速かったため、ついていけなかったようである。

- (8)いぎき：えへ～、いまから変更なんて冗談じゃないですよ。
部長：いぎき！クライアントの意向に従わなければならない。
山田：早急に予算の修正と発注関係の訂正をお願いします。
S(×)

最後の日に録音した、ほかの練習の録音を聞いてみると、「意向に従わなければならない」の部分はシャドーイングができていることもある。一方、山田の発言は部長の話が終わってすぐ始まっており、はじめの部分「早急に予算」はシャドーイングができなかった。

KJL2は最初の練習では4箇所、最後の練習では2箇所シャドーイングができなかった。

- (9)ほたる：雨宮です。香港から戻ってきたんです。
せの：香港？
ほたる：香港の商業ビルをリニューアルするプロジェクトで3年間
S(リニューアル)

KJL2は「リニューアル」が聞き取れなかった。しかし、最後の練習ではシャドーイングしているのだが、長音を守っていない。業務指示の部分は最後までできなかった。

- (10)山田：早急に予算の修正と発注関係の訂正をお願いします。
S(×)

また、KJL2は全体的にイントネーションが不自然だったが、最後の練習ではよくなっている。聞き取り能力が低いKJL3は最初は9箇所、最後の練習では5箇所シャドーイングができなかった。最初の練習では簡単な間違いが見られるが、最後の練習では改善された。

- (11)以上です。みなさん、急ぎをお願いします。S(急いで)

KJL3は最初「いそいで」とシャドーイングしたが、最後の練習では「急ぎで」とシャドーイングができています。また、最後の練習では難しい語彙などもある程度シャドーイングができるようになった。しかし、一人で長く話す台詞は内省によると聞こえていると書いていますが、シャドーイングはあまり改善されなかった。

(12)山田：オープンを間近にひかえたガールズバー屋形船ですが、

S(×)

和風の外観にステンドバーという意外性は好評でした。

S(×)

5.2.4 「正義の味方」

「正義の味方」に対して、調査参加者は台詞の発話速度も速いほうだが、ほかのスキriptに比べて易しかったとコメントしている¹³⁾。

KJL1は最初の練習も最後の練習も1個所だけシャドーイングができなかった。

(13)課長：(前略)勤務時間に爪の手入れはいかがなものか。僕たち、国民の大切な血税で仕事をさせてもらってる以上、身を粉にして働く責任があるというからね。

S(×)

KJL1は「正義の味方」の演劇に参加していたためなのか、課長の台詞が長いにもかかわらず、上手にできている。「血税」だけシャドーイングができなかった。

KJL2は最初の練習では4個所、最後の練習では2個所シャドーイングができなかった。

(14)課長：え、あ、それは

まきこ：課長の喫煙4分に比べ、私のネイルケアは15分

S(×)

(14)のように、最後の練習において話し相手の発話が終わって、始まろうとするところがシャドーイングできなかった。KJL3は欠席しており、録音の課題を提出しなかった。

シャドーイング練習の結果をまとめると、学習者の発音スピードが速くなっているといえる。三宅(2007)はシャドーイングが学習者の長音スピードを速くし、この高速化が語彙チャンク (lexical chunks) の定着に寄与すると報告している。また、門田(2010)はシャドーイングが復唱能力(アウトプットに関わる調音プロセス)の発達につながると述べている。日本語習得

13) 「正義の味方」は個人的に視聴していることに加え、大学の学園祭においても演劇を観覧したことがあり、内容をよく理解していたと思われる。

においてシャドーイングはインプットとアウトプットをつなぐ役割をする有効な練習法であると考えられる。

5.3 シャドーイング練習の注意点

本研究でシャドーイング練習に用いたドラマやアニメーションはシャドーイングの長さは2分程度だった。上級レベルの学習者であるが、2分の長さはかなり難しいと述べており、1分程度の長さが好ましい。まず、1分程度のもので慣れてから、徐々に長いものをシャドーイングするほうがよいと思われる。

そして、資料の選定において、登場人物の数と発話者の発話速度も考慮する必要がある。登場人物が多くて、会話のやりとりが複雑な場合、相手の話が終わってすぐ、別の発話者が会話を始める部分でシャドーイングができなかった。登場人物も最初は少人数から、次第に大人数へと導入していくのがよいだろう。

登場人物の数とともに、大事な要素は発話速度である。シャドーイング練習は発話速度が速くなるという効果が期待されるが、本研究の発話速度は非常に速かった。日本人母語話者の発話速度に比べ、登場人物の発話速度が非常に早口だった。日本語母語話者もシャドーイングがしにくい程度だったと思われる。今後、資料を選択する際、発話速度も考慮すべきである。

門田・玉井(2004)は「背伸びをしないことが大事」として、現在のレベルよりも少し易しい「 $i-1$ 」の教材を勧めている。一方、迫田・古本(2008)は「 $i-1$ 」の教材だけではなく、現在のレベルより難しい「 $i+1$ 」でも成績が向上すると述べている。本研究では「 $i+1$ 」に当たる内容をシャドーイング練習をしてもらった。シャドーイング練習のとき、一回しか内容を確認していなかったため、新しい単語、難しい専門用語などがわからないまま、正しく聞き取れない状態で、シャドーイングしてしまうことがあった。スクリプトを全部回収しており、調査参加者は一週間自力でシャドーイングするしかなかったので、心理的な負担がかかったと思われる。練習の間、内容がはっきりわからない場合、調査参加者の要請があればスクリプトを提示したほうがよいと考えられる。

6. まとめと今後の課題

本研究では、韓国の大学における上級レベルの大学生を対象に、視聴覚資料を用いたシャドーイング練習の実践を試みた。取り出し授業でシャドーイング練習を行った結果、SPOTでは事前より事後のほうが得点が若干高くなっている。

再生テストとロールプレイの結果を事前と事後で比較してみると、口頭運用能力に関して

は明確な効果が認められなかった。しかし、調査参加者の内省ノートと録音ファイルを分析した結果、シャドーイングによって復唱能力が伸びていると推測できる。日本語習得においてシャドーイングはインプットとアウトプットをつなぐ役割をする有効な練習法であると考えられる。

本研究では特定の文法項目を設定していなかったため、口頭運用能力を分析し、具体的に効果を明らかにすることが十分ではなかったと考えられる。今後、学習者が習得しにくいとされる文法項目を設定し、シャドーイング練習の効果を検討する必要がある。

また、長期的にシャドーイング練習を続けると、より効果があると思われる。今回の調査参加者はシャドーイング練習を肯定的に評価しており、自律学習法としても十分活用できると期待される。

本研究ではテストの難易度に問題があり、教師のフィードバックの欠如が日本語学習の効果に影響している可能性がある。今後、テストの適切性と教師のフィードバックなどを考慮に入れて検討すべきである。さらに、シャドーイングに使う資料の難易度、長さ、登場人物の数なども検討し、シャドーイング練習の効果を追究したい。

【参考文献】

- 門田修平・玉井健(2004)『決定版 英語シャドーイング』コスモピア
- 門田修平(2007)『シャドーイングと音読の科学』東京コスモピア
- 門田修平(2010)「なぜシャドーイングは第二言語習得に効果があるのか?」日本語教師のためのシャドーイング・セミナー第1回シャドーイングを日本語指導へ～理論と実践を学ぶ～
広島大学教育学研究科
- 邱學瑾(2011)「シャドーイング練習は敬語の口頭運用能力」2011年度日本語教育学会実践研究フォーラムポスター発表
- 近藤令子(2010)「国内外の日本語学習者に対する指導法としてのシャドーイング シャドーイングの教材に関する研究 - 難易度の観点から -」2010年世界日本語教育大会
- 迫田久美子(2006)「「わかる」から「できる」への運用力養成のためのシャドーイング研究」第6回日本語教育国際研究大会
- 迫田久美子(2010)「「わかる」から「できる」への運用能力を育てるために - 第二言語習得研究の成果を生かす -」2010年国立台中技術学院応用日語科学術大会 shadowingの第二言語学習への応用

- 迫田久美子・古本裕美(2008)「第二言語習得研究におけるアウトプット強化の試み—シャドーイングの教材レベルは*i+1*か、*i-1*か—」第7回日本語教育国際研究大会招待発表
- 迫田久美子・フェルナー眞理子(2011)「シャドーイングによってどの音声的特徴が習得しやすく、どの音声的特徴が習得しにくいのか」2011年度53回日本教育心理学会ポスター発表
- 迫田久美子・松見法男(2005)「日本語指導におけるシャドーイングの基礎的研究(2)—音読練習との比較調査からわかること」日本語教育学会秋季大会ポスター発表 pp.241-242
- 松見法男・タサニーメーターピスイット(2011)「シャドーイング練習が日本語学習者の文章口頭再生に及ぼす影響—音読時間と発音の正確性を指標として—」2011年度53回日本教育心理学会ポスター発表
- 崔眞姫(2010)「初級レベル学習者におけるシャドーイングとリスニングの実践研究」『日本語教育研究』第19輯 韓国日語教育学会 pp.113-124
- 張恵貞・倉持香(2008)「シャドーイングを取り入れた日本語学習の効果について—韓国の初・中級レベルの大学生を対象として—」『*Foreign Languages Education*』pp.345-358
- 古本裕美・近藤令子(2011)「シャドーイング時のスクリプト提示の有無が学習者の日本語能力向上に及ぼす効果」2011年度53回日本教育心理学会ポスター発表
- フォード史子(2011)「中・上級クラスでもシャドーイングは効果があるか—ポップカルチャーの日本語クラスからの報告—」2011年度日本語教育学会実践研究フォーラムポスター発表
- 三宅滋(2007)「フレーズシャドーイングと繰り返し効果」ことばの科学研究会口頭発表
- 望月通子(2006)「シャドーイング法の日本語教育への応用を探る—学習者の日本語能力とシャドーイングの効果に対する学習者評価との関連性を中心に—」
- リード真澄(2011)「ビジュアルを用いたシャドーイングによるアクセント・発音向上への効果—米国高校生を対象として—」2011年度日本語教育学会実践研究フォーラムポスター発表

要 旨

本研究では韓国の大学における上級レベルの大学生を対象に、視聴覚資料を用いたシャドーイング練習の実践を試みた。シャドーイングは、「聞こえてくる音声を遅れないように、できるだけ即座に声に出して再生する口頭練習」であり、多量のインプットとアウトプットを必要とする方法である。調査参加者は週に一度集まって、シャドーイング練習を行った。そして、次の週まで各自シャドーイング練習を続ける。調査参加者にチェックシートを配り、シャドーイング練習についての評価、間違ったところ、反省点などを記録するように指示した。また、最初と最後のシャドーイング練習は録音して提出してもらった。

シャドーイング練習の効果を検討するために、SPOTテスト、再生テスト、ロールプレイ、語彙テストを行った。取り出し授業でシャドーイング練習を行った結果、SPOTでは事前より事後のほうが得点が若干高くなっている。

語彙テストでは90%正解している。語彙を覚えるのにシャドーイング練習が効果があると予想される。再生テストとロールプレイの結果を事前と事後で比較してみると、口頭運用能力に関しては明確な効果が認められなかった。

すべてのテストにおいて、文法的正確さに関わる誤用より語彙の誤用が多かった。語彙力が誤用率と関係していると考えられる。特に、長音の誤用が目立っており、シャドーイング練習の時も間違っていた。上級レベルの学習者にも長音の指導に注意すべきである。

調査参加者の内省ノートと録音ファイルを分析した結果、シャドーイングの間違いの回数が減ってきている。これは発音スピードが速くなっており、シャドーイングによって復唱能力が伸びていると推測できる。日本語習得においてシャドーイングはインプットとアウトプットをつなぐ役割をする有効な練習法であると考えられる。

キーワード：シャドーイング、上級レベル、視聴覚資料、復唱能力、
発話速度、難易度

투 고 : 2011. 8. 31
1차 심사 : 2011. 9. 10
2차 심사 : 2011. 10. 1