

映像的見地から見た「は」と「が」の習得—日本語学習者への映像ルール提示の検証—

阿部 絵理子 岡山大学大学院社会文化科学研究科 博士課程後期研究生

日本人母語話者が、幼少期の親・子・対象物という三項関係において、「は」と「が」が共同注視する対象物の画面構成に関与していることを学習し、映像イメージから直感的に「は」と「が」の選択を行っているとするならば、そのような学習過程を経験していない日本語学習者に対して、「は」と「が」と映像との関係を法則化して提示し、映像刺激を与えれば、提示しなかった学習者に比べて、何らかの違った反応を示すと考えられる。この仮説を基軸として、「は」と「が」の習得における映像の影響と、映像に基づく「は」と「が」の文法機能の体系を実験的な方法を用いて検討することが本研究の目的である。ダバオ国際大学日本語学科の学生を対象にした実験の結果から、脳内にイメージ化される対象物との心的距離をもとに作成した「は」と「が」の映像ルール提示は、ドラえもんの漫画を使った「は」と「が」の挿入テストの正答率に影響を与えることが示された。これは、「は」と「が」の選択が、映像認知に伴う感情や関心と密接に関係しており、日本語教育においても、認知言語学的アプローチが有効であることを示唆している。

本研究では、映像イメージと「は」と「が」の対応を心的強度に基づいて次の4つのパターンに分類している。□で囲んだ部分は心的強度の結果からくる行動で、映像として表現される場合の対象物への距離または操作は「 」で示す。

- ルール1 「遠景（ロングショット）」 遠くから事物を傍観 「が」
- ルール2 「近景（クローズアップ）」 対象物だけに焦点を合わせる 「が」
- ルール3 「要素選択（トラッキングショット）」 並んでいるものから選択 . . . 「は」
- ルール4 「トピック説明」 対象物を指定して説明 「は」

これを対象事物への関心度すなわち心的強度の順に表すと

ルール2>ルール3>ルール4>ルール1

となる。

こうした「は」や「が」が事物との距離感を示すことの学習と、それを事物への関心の強度に擦りあわせる経験の蓄積の過程を明らかにすることこそ、日本語の「は」と「が」の習得の解明につながるといえる。

母親は、子どもの知的発達を促すために、絵を見せながら物の名前を教え込んでいく。例えば、動物園の絵を見せ、象の説明をする場合、まず「象さんがいるよ」と注意を向け、「象さんハ鼻ガ長いね」と象に関する情報を提示するが、この会話の中に「は」と「が」が散りばめられている。子どもは親の指示で絵全体を眺め（ルール1）、次にその中の一点に視点合わせを始める（ルール3）。そこまでは、自発的行為ではなく、他者の命令であるため、象に対する関心は高くない。しかし、象を確認してその物体への興味関心が生まれるとき、「鼻ガ長いね」と、親がその特徴をクローズアップする（ルール2）。この象を認知してからの子どもの内部で起こる一連の心理変化に「は」と「が」は密接に関わっている。尚、補

足として「象ハ…」をルール 4 ではなくルール 3 を適用して象をほかの動物からの視点移動に切り替えているのは、親の象への関心が深く、単なる情報の伝達としてトピック的に取り扱いたくない心的強度が加わっていると考えられる。プライバシーに関係ないニュースや情報であればルール 4、親の関心を伝達する意図を含むときはルール 3 を適用できるのである。以上のように認知心理学と認知言語学を背景にして、『言語発達初期に子どもは親によって感情を包含した映像とともに「は」と「が」の入った文を繰り返し聞かされることで、「は」と「が」の持つ心的強度を習得していく』という仮説が成り立つ。

この仮説の証明には、日本語学習者は最適な実験対象者になる。日本語学習者は子どもたちが親から学ぶ画像イメージと「は」と「が」の関係を知らない。彼らは先行研究に基づいて編集された日本語の教科書からの情報を手掛かりにして、「は」と「が」の判別を行っている。従って彼らの学習している「は」と「が」の機能は、不十分ですべての日本語の文章に対応できるものではない。だから今回本実験の映像ルール提示で彼らの成績が向上した結果は、言語機能が、映像認知とその時発生する感情や関心と密接な関係をもつことを再認識させ、映像ルール適用の有用性を示すことになった。

熊谷 (2011) は映像的見地から「は」と「が」を捉えることを提唱した言語学研究のパイオニアであるが、彼の理論は、映画撮影の基本原則である映像文法を引用したもので、心に働く力により内部に広がるイメージ映像との関連には触れられていない。すなわち、スクリーン上の映像と、話し手のイメージが一致している場合は熊谷の理論は適用できていたが、感情のレベルに応じたイメージ映像は取り扱わなかったため、「は」と「が」のすべての機能をルール化できないという課題が残されていた。本研究は、その課題に対して心的強度をもとに作成した映像ルールを実験に取り入れることで「は」と「が」の映像との関わりを解明する手掛かりを与えたと確信している。この研究が日本語教育の現場でも大きく貢献することは間違いないだろう。

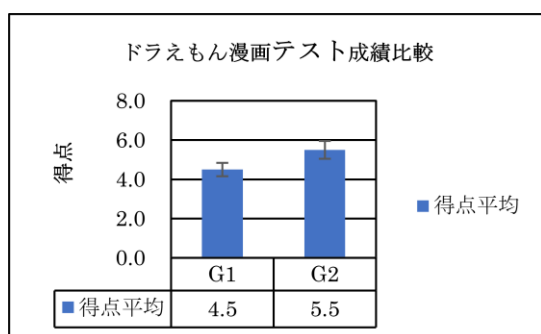


図 1. ドラえもん漫画テスト結果

(G1 : 映像刺激なし G2 : 映像刺激有り)

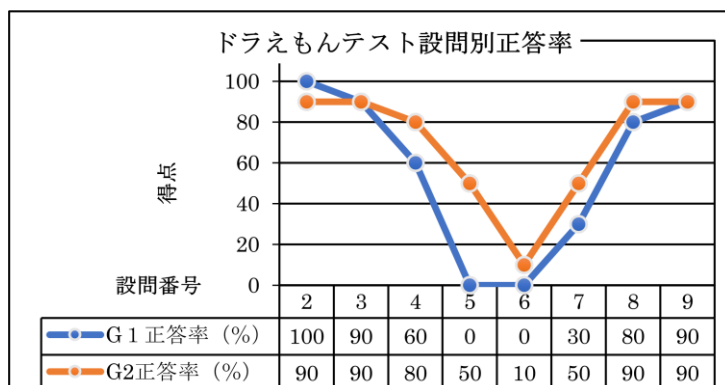


図 2. ドラえもんテスト設問別正答率

参考文献

1. 伊藤武彦・田原俊司・朴媛淑『文の理解にはたす助詞の働き』風間書房：1993
2. 久野暉『日本文法研究』大修館書店：1974
3. 熊谷高幸『日本語は映像的である』新曜社：2011
4. 黒田成幸「ガヲ及びニについて」『国語学』63号, 75-85：1965