
日本語クラスで使用する 新しいメソッド「ボイスサンプル プロジェクト」の提案 (USING VOICE SAMPLES IN JAPANESE CLASSES: A PROPOSED TEACHING METHOD)

NOBUKO WANG (王 伸子)
Senshu University (Tokyo)

ABSTRACT

Language teachers can turn students' voice samples into active-learning projects to teach several aspects of language including listening, pronunciation, writing, and new vocabulary. In this study, students firstly listened to a voice sample several times and attempted to write it down correctly. Teachers were then able to check how many mistakes students made in terms of *sokuon*, *hikuon*, or grammar/conjugation errors. Secondly, students practised reading words aloud again and again with good articulation and intonation in preparation to make a copy. After that, teachers recorded the students' own voice samples, adding music and sound effects. It was thought students would be encouraged by listening to their own voice samples. I attempted to use these materials with students whose levels were higher than N1 in Japanese-language classes in a university in Japan. The following interview and evaluation by rubric indicate that students' motivation to learn increased as a result, with higher levels of participation in class than previously recorded.

はじめに

言語教育の中で学習者のコミュニケーション能力を向上させるには、音声をともなう指導は欠かせないものだ。発話および聞き取り能力が重要だからである。一方、適切なイントネーションやポーズを習得する練習は、文法や漢字の学習より後回しにされることが多く、発音や表現に関する練習は困難だと感じる教師も多いのが現実である。そこで、学習者自身が音声表現能力の向上に取り組める活動として、プロの声優やナレーターが、広報活動のために作成する「ボイスサンプル」作成の過程を取り入れる指導を行うと効果があるのではないかと着想した。

一つの作品が2分ほどと短く、学術的解説、CM などさまざまな場面を想定した原稿を読み上げる「ボイスサンプル」は、音声表現力の獲得にとって有用な素材となる。言語教育のクラスで、ボイスサンプルを単なる音読みソースとして使用するだけでなく、ボイスサンプルを作成する一連の活動を実行すれば、学習者が音声素材を聴取して原稿を作成し、それを練習して読み上げ、録音するというプロジェクトベースの活動であるアクティブラーニングとして位置づけることもできる。また、「ボイスサンプル」が外国語教育に応用された先行研究はまだ報告されていない。

筆者はこのプロジェクトを授業内で実施するための教師研修をすでに香港、シドニー、トロント等の国際交流基金等でおこなった。この研修では、日本語母語話者の日本語教師も、非母語話者の日本語教師も同様の条件で活動し、お互いに学びあうワークショップを行うこともできた。

ボイスサンプルプロジェクトの概要

ボイスサンプルとは

「ボイスサンプル」ということばは、なじみが薄い用語であろう。前述したように、声を仕事のツールとして使用している職業人のテクニカルタームである。ボイスデモとも表現することがあり、プロとしての自分の声を聴いてもらう声の名刺のようなものである。いずれにしても、1本が2分ほどと短く、学術的解説、CM などさまざまな場面を想定した原稿を読み上げ、それに背景音楽 (background music 以下、BGM) を付加したり効果音を入れて、聞く人を惹きつける構成になっている。録音の冒頭部分に自分の名前を名乗り、自己紹介をおこなう構成になっているものが多いのも、ボイスサンプルの特徴である。実際には、ナレーター、声優、司会業、フリーアナウンサーなど、声の仕事をする職業人の声によるポートフォリオだと言える。

先行研究

これまで、音声を素材とした言語学習の方法やそれに関する研究としては、ディクテーション、ディクトグロス、シャドーイングなどがある。短い文を扱うディクテーションから、まとまったものを聞いて文章を再生するディクトグロス、また、同時通訳の訓練方法であるシャドーイングなどが言語学習には応用されている。とくにシャドーイングに関するものは、日本語教育においても、英語教育においても、日本国内では相当数の論文が抽出できるが、シャドーイングだけの練習はボイスサンプルを使用した方法とは異なるので、ここでは取り上げない。シャドーイングとディクテーションを組み合わせたものについては、小川 (2018) が上級者でも効果がみられたという実践報告による研究結果を発表している。その他、茅野 (2006) も同様にシャドーイングとディクテーションを組み合わせた観察を発表している。しかし、ボイスサンプルあるいはボイスデモを教材として使用した報告は王・大塚 (2017)、王・シャープ・善積 (2018) のほかは見られず、新しい着眼点の指導法である。

ボイスサンプルを使用した指導法

ボイスサンプルの作成を日本語教育に応用した手順は以下の通りである。

| | |
|----------------|------------------------------|
| 1 原稿準備 | Prepare script |
| 2 読みあげの練習 | Practice reading aloud |
| 3 読みあげの指導 | Get coaching |
| 4 録音する | Record |
| 5 録音を聞く | Listen to own voice sample |
| 6 保存版録音 | Record final version |
| 7 編集、BGM、効果音付加 | Edit, add BGM, sound effects |

まず、原稿の準備をする。原稿の準備には以下の二つの方法がある。

- ・教師が用意した原稿を学習者に渡す。
- ・学習者が音源を聞いて原稿に書き起こす。

時間的に可能であれば、学習者が音源を聞いて書き起こす作業をさせることが望ましい。音源を繰り返し聞くことにもなり、ディクテーション作業をすることになるので、学習者が聞き取れている箇所とそうでない箇所が明確になるからである。

次に、それを読み上げる練習をさせる。そのためには、学習者が繰り返し音源を聞き、個々の音の発音やアクセントだけでなく、速さやポーズの長さなどもオリジナルに近づけるように留意して、練習するように指示をする。

練習して読み上げたものを学習者各自に録音させて、クラスで学習者同士がそれを聞き、互いに感想を述べたり、次の録音の参考にしたりすることができる。

最後に、それぞれが課題として提出用の録音を行うことを宿題とする。また、これに BGM や効果音を付けることも作業の一つである。これは、オリジナルの音源に BGM がついているということも一つの理由だが、クラスで練習する際にも、教師が学習者の練習用に BGM を用意して流すことを行っている。その理由は二つあげられる。第一の理由は、任意の音楽とともに学習したものは、その音楽とともに記憶されやすく、当該音楽が流れると記憶した内容も再生されやすいと考えられ、すでに谷口 (1989) では「音楽による気分が語の記憶に影響を与える」ことを明らかにできたという実験結果が報告されている。第二の理由は、学習者が練習した内容を教室で発表する際、音楽が流れることによって自分の声がある程度マスキングされ、過度な緊張をせずに発表できると考えられるからであり、これについては、すでに石橋・加藤・村上) において、BGM にはマスキング効果もあることが報告されている。学習者によっては、人の前で読み上げることに慣れておらず、恥ずかしい、あるいは早く終わらせたいという気持ちで、読み上げ速度が必要以上に速くなってしまいう場合もあるが、そうした雰囲気や人前での緊張感からのマスキング効果も期待できるという理由で、このメソッドでも BGM とともに読み上げをおこなうという方法を選択し、録音にも BGM を付加している。さらに、学習者が自分の好きな音楽を付けるということで、この作業を楽しんで行えるということも期待し、課題の一つとしている。

こうした一連の作業の中で、とくに原稿準備の段階では、ボイスサンプルとなる音源を選び、それを聞いて書き取るという作業をするので、結果的にはいくつかの音源を何度も聞いて、それらの中から自分の練習したいボイスサンプルを選択するという流れになり、その後、さらに選択したものを繰り返し聞いて書き取り、原稿にするという活動をする。この段階で、目的を持って日本語を一定時間聞くことになり、日本語に接する機会の少ない海外の日本語学習にとっては、とくに有益な時間になると期待できる。

音源を聞いて作成した原稿を教師、あるいはTA (Teaching Assistant = 授業補助の大学院生) 等がチェックする段階では、どのような日本語の間違ひがあるのかということも確認可能である。たとえば、促音や引き音 (長音) を含む語彙の書き取りができていない場合は、音の聞き取りだけではなく、語彙の習得が不十分であるとも予測できる。また、動詞の場合、例えばテ形の促音を間違えて書き取ってれば、活用を正しく習得していないということも観察できる (正: 見ている → 誤: 見っている)。こうした観察は、学習者の日本語能力の評価に用いるルーブリックの評価尺度として用いることもできる。

次の図1は、学習者が書き取ったものの一部である。

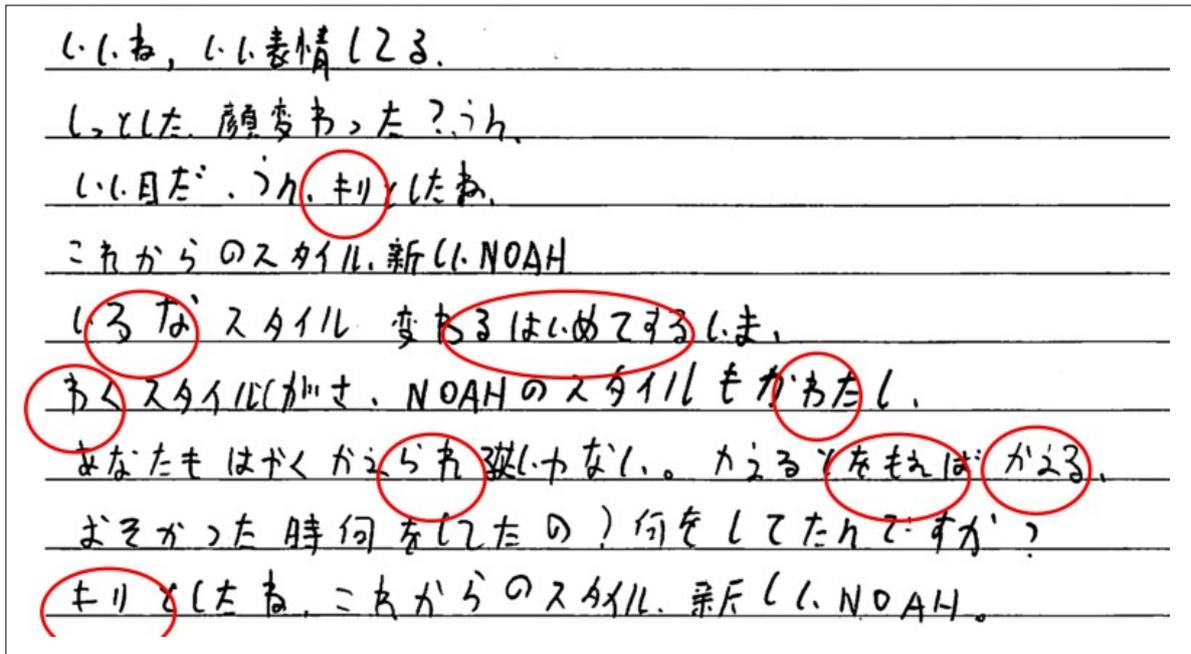


図1 学習者の書き取り例 (TOYOTA NOAH のテレビコマーシャルより)

で囲んだ部分は、学習者の書き取りが適切ではなかった部分である。促音が抜けていたり、「ワーク」というカタカナ語であるべき個所が、「わく」などとなっていることが見て取れる。

また、録音については、IC レコーダーを使用すれば、よい音質で録音できるが、スマートフォンの録音機能でも代用できる。その場合は編集ソフトに読み込めるファイル形式で保存することが必要である。以下に紹介するフリーソフトウェアである Audacity を使用する場合、非圧縮ファイルである.wav 拡張子で保存する必要がある。しかし、例えば iPhone の場合、ファイルの拡張子は .m4a という圧縮ファイルなので、Web 上のソフトウェアなどを使用してファイルを変換しなければならない。

録音の編集は、筆者の場合、以下のフリーソフトウェアを使用している。

Audacity <https://www.audacityteam.org> (2019/ Jan 10)

著作権フリー音楽サイトは以下を使用している。

「甘茶の音楽工房」<https://amachamusic.chagasi.com> (2019/ Jan 10)

効果音は以下を使用している。

「効果音ラボ」<https://soundeffect-lab.info> (2019/ Jan 10)

図2は、Audacityを使用して、音声録音、BGM、効果音を付けた編集画面である。上の層が学習者の録音音声、中間層がBGM、下の層が効果音である。

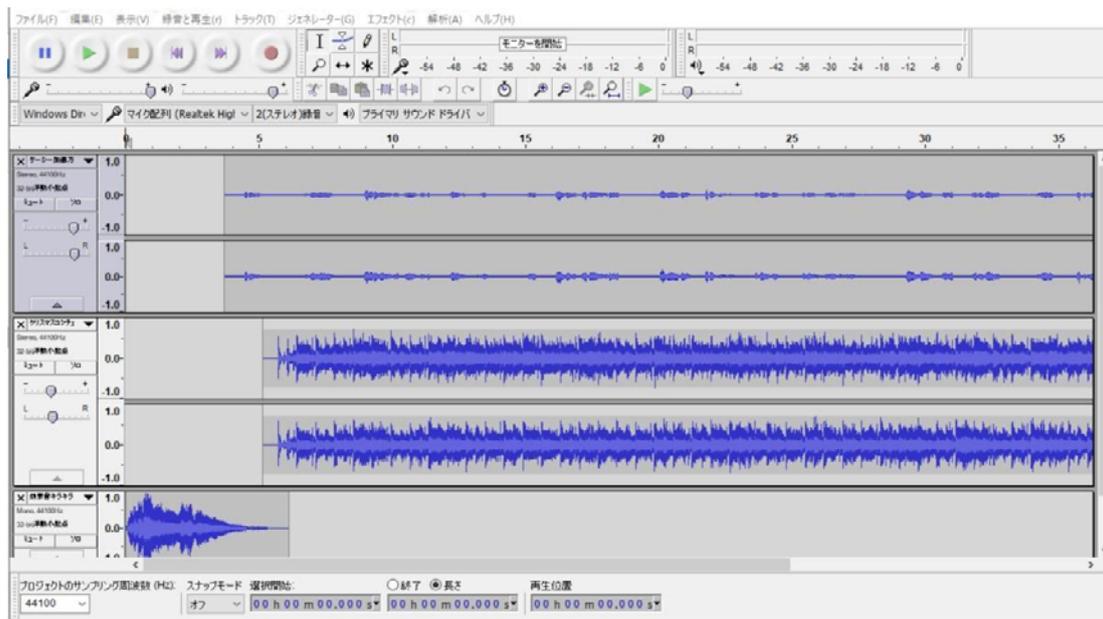


図2 Audacity 編集画面

実践例について

現在、著者が担当しているのは日本の大学の学部1年生の日本語のクラスである。「日本語音声理解」という科目で、1回90分のクラスであるが、音源選びから学習者の録音提出まで、6回授業をおこなった。また、共同研究をおこなっているカナダのカルガリー大学における日本語のクラスでも実施してもらい、1回 50分のクラスで、録音提出まで3回授業をおこなった。宿題として課す量によって、授業に費やす時間は変わってくる。以上の 2か所は、ともに大学における実施例だが、日本の大学の学習者は新日本語能力試験の程度は N1 以上であり、カナダの学習者は、N4～N2と、学習者によって日本語のレベルは異なる状況である。

このプロジェクトの効果

前述したプロジェクトをおこなうことにより、音声指導だけではなく、音源を聞いて書き取り、作成した原稿をもとに読む練習をおこない、声に出して韻律的特徴も練習するという、言語の 4技能を活用した練習が可能である。

また、音源を繰り返し聞くことにより目標言語の音声を習得するので、これを教材にすることによって、何をどのように聞いて練習するのかという指示が出せればよいので、日本語が母語ではない教師にとっても、音声指導の授業をおこなうことが大きな負担ではなくなると思われる。

学習者からのフィードバック

学習者に、学期が終わった段階で、前期・後期の両方で行ったボイスサンプル作成練習についてフォローアップ調査を実施したところ、以下のような内容の回答があった。なお、当調査は、学期が終わって成績を提出したあとに実施しているものである。

学習者への設問は以下の内容で、Wordファイルに書き込んだものを、メールで送信してもらったものである。

設問：「ボイスサンプルを作成した感想を書いてください。具体的に、難しかったことや、よかったと思うことなどを書いてください。」

学習者からの回答をテキストマイニングソフトの Kh-Coder にかけて頻出語と特徴語の分析を行い、さらにクラスター分析をおこなって隣接グループに属する語から記述をひろい、そこから質的に記述すると以下ようになった。

- ・何度も練習したので、発音がよくなったと思う。
- ・話す速度を調節するようになった。
- ・聞き取る能力が上がったと思う。
- ・違う自分を発見できた。
- ・ストレス解消にもなる。
- ・録音は大変な作業である。

個々人のフォローアップ調査をおこなった理由は、学習者個人の発音に関する能力、発話への取り組みは、能力の数値化によって可視化するのではなく、質的な変化を観察することを主眼とするべきであろうという判断からである。例えば、日本語を発話するのがおもしろいと思えるようになるか否か、参加する姿勢が変わるか否かなどのような観点を設定して、継続的に観察したいということからこのような方法をおこなった。

学習者自身も単純に「うまくなりました」などの表現ではなく、どのような点が伸びたと感じたか、どのように取り組んだか、何がたいへんだったのか、あるいは、特に難しさを感じなかったのかなど、詳細に表現することもできており、そのこと自体が積極的に取り組めたと評価できる回答となっている。日本の大学でおこなった調査の実際の回答を、学習者 A、B、C、D、E の記述したものについて、以下に紹介する（原文のまま）。

学習者A (中国出身)

前期の絶叫型のものは、なんか違う自分を見つけたような気がしまして、それにストレス発散に役立ちそうです。後期のナレーションは発音に厳しいので、練習するたびに、自分の発音が良くなった気がします。話すときはまだですが、文章を読む時に促音や長音を注意するようになりました。話すときもできるだけ注意していますが、内容を考えるだけでもう精一杯で、注意しようとしてもなかなかうまくできません。

学習者B (中国出身)

中国の南エリアの出身で、「ら」と「な」の音が時々間違えて発音した事があります。録音した音声でその点を気づきまして、何遍もの練習を通じて以前よりだいぶよくなったと思います。

学習者C (中国出身)

自分で素材を聞いて、原稿を作って、聞き取る能力が上がったと思います。日本語を話すとき、ゆっくり話すこと、しっかり発音することとイントネーションはとても重要なことだとわかりました。私は日本語を話す時、日本語で発表する時、よくスピードが速いと言われます。この授業で、ゆっくり話すことは大事だとわかりました。とても役に立つだと思います。今後も、意識しながら、日本語を話したいです。
ボイスサンプルを作った時一番大変なことは録音です。練習して、よく間違っていたところを繰り返して、何回も録音をしました。とても大変でした。私はパソコンが苦手ですから、録音に音楽を付けることも難しいと思います。

学習者D (中国・香港特別行政区出身) 前期のボイスサンプルはせつかくなのでよくナレーションやCM で聞く声優さんのボイスサンプルを選びました。内容も各パートの雰囲気が違うのでボイスサンプルを作る点としてもいいんじゃないかなと思ってます。後期は前にボイスサンプルをやったので、ナレーションをやりました。
元々もっと長いやつにするつもりだったのですが、これくらいの長さがいいのかなと思って。ちょうどこの番組を見返

してたので、ナレーションもいい感じだし、この番組を切り取って課題にしました。大変だったところは実際あまりなく、強いて言えば部屋がちょうど大きな道路の横にあるので、車がどんどん通り過ぎていく音がマイクに入ってしまうことですね。なので録音は深夜か早朝に録ってます。

学習者E (中国出身) 最初、前期のCMを読むとき、緊張のせいで、ついついに速さが早くなって、発音も間違いところが多く出ました。しかし、最後バージョンは、最初のものと比べて、ずっとよくなりました。

そして後期で練習した時は、前期で練習の時より、楽になりました。

問題点

この練習は、Web 環境がない教室や、コンピューター設備や録音ツールが何もないと実行が難しい。また、録音室などがあるとかかなりよい録音が可能である。ICT をクラスで取り入れていない教員には、少々取り入れにくい指導法かもしれないが、今まで実際のクラスを観察していると、若年層の学習者たちはあまり問題なく取り組んでいることがわかる。また、得意な学習者が苦手な学習者を手助けして行うピア学習にもなり、この指導法を取り入れることによって、クラス内のラポールも形成されることが観察できている。

また、学習者の成果である録音の一部を YouTube にあげてあるので以下に URL を記載しておく。日本の大学のクラスで作成したものと、カナダのクラスで作成したものであり、いずれも学習者からは了承の書面を得ている。

ボイスサンプル1 <https://youtu.be/Vl97Db-L2Cg> (日本) (2019/Jan 10)

ボイスサンプル2 https://www.youtube.com/watch?v=S9_ypn1w46s&feature=yout.be (カナダ) (2019/Jan 10)

さらに、ボイスサンプルの音源であるプロのナレーターの声の例は以下の URL である。各ナレーターには授業での使用と掲載の許可を得ている。

オオツカメイコ https://www.youtube.com/watch?v=lwJ4eJ2R_Gc (2019/Jan 10)

藤本隆行 <https://www.youtube.com/watch?v=pQFuc9loDws> (2019/Jan 10)

島田洋子 <https://www.youtube.com/watch?v=yOPVs52OTnk> (2019/Jan 10)

おわりに

このメソッドでこれまで試みてきた例を概観すると、学習者の日本語の運用能力が初級であっても上級であっても、選択するボイスサンプル次第で練習を実施し、録音記録を作成することは可能であることがわかる。また、聴取も産出も稼働する4技能を使用する練習となる。とくに、録音した学習者自身の声を聴くということは、これまでの練習ではあまりおこなうことがなかった作業であるが、学習者が自分の出来栄を自覚するのに最も適した方法であると思われる。

自分の録音を聞いたり、他の学習者の録音を聞いたりし、工夫した音楽や効果音を付ける作業が面白いと感じる学習者も多いからか、日本、カナダの両大学のクラスでは、学習者の参加度が上がったと教師が感じたという報告を得たが、今後は、学習者へのフォローアップ調査の回数と量を増やし、採集した資料から、質的分析を行う予定である。

また、以上のような指導法について、多くの日本語授業で取り入れてもらうためには、まず、教師研修が必要であろうという判断から、最初に述べたように教師に対する研修を実施した。

また、ナレーターの協力も得ているので、今後は、教室で使えるリソースを蓄積し、Web 上で共有できるようにすることも計画している。

参考文献

-
- 石橋隼・加藤俊一・村上昌志、(2011)「環境音の心理的負荷を低減させる楽曲とその特徴量の分析」『映像情報メディア学会技術報告』35 No. 20映像情報メディア学会
-
- 王伸子 (2012)「学部上級日本語クラスにおける協働的授業:ピアラーニングの視点から考察する」『専修人文論集』90号、501-516、専修大学学会
-
- (2015)「言語教育モデルCBI、CLILの枠組みと大学における日本語教育音声教育につなげるため」『専修国文』100号、1-13、専修大学日本語日本文学文化学会
-
- 王伸子・大塚明子 (2017)「「ボイスサンプル」を応用した日本語音声指導の研究」『CAJLE2018大会 Proceedings』272-278、Canadian Association for Japanese Language Education
-
- 王伸子・シャープ昭子・善積祐希子 (2018)「新しい日本語音声指導法「ボイスサンプルプロジェクト」の教材化とその評価」『CAJLE2019大会 Proceedings』299-306、Canadian Association for Japanese Language Education
-
- 小川都 (2018)「聴解指導におけるディクテーションとシャドーイングの効果について:「音声理解」教室活動の事例研究を通して」『専修大学外国語教育論集』第46巻、77-91、専修大学外国語教育研究室
-
- 茅野潤一郎「ディクテーションとシャドーイングによる指導法が聴解力に与える効果」『Language Education and Technology』43号、95-109、外国語教育メディア学会
-
- 谷口高士「単語記憶に及ぼす聴取音楽の影響」『日本教育心理学会総会発表論文集』31日本教育心理学会

付記

本研究は平成29年度より3年間の文部科学省科学研究費基盤研究C(課題番号17K02866)として採択されている研究成果の一部である。