

早稲田大学大学院日本語教育研究科

2007年3月

博士論文審査報告書

論文題目 会話教育における「自己表現」学習に関する考察
—「ロールプレイ」を用いた学習を中心に—

申請者氏名 山本 千津子

主査 蒲谷 宏 (大学院日本語教育研究科教授)

副査 細川 英雄 (大学院日本語教育研究科教授)

副査 吉岡 英幸 (大学院日本語教育研究科教授)

本論文は、日本語教育における会話教育のあり方について研究したものである。その中心をなすものは、会話教育において多く用いられてきた学習活動としての「ロールプレイ」に関する考察であるが、その意義を問い、ロールプレイが「自己表現」を促進するための手段として活用されることを視座に置き、「アサーティブネス」という、相互理解を念頭に置きながら自己表現を行うことを主としたコミュニケーションの一方法を日本語教育に取り込んで、新たな枠組みによるロールプレイの方法を検討、提案した論考となっている。

第1章においては、会話の主体の「内側」の声を聞き、自分が「伝えたい」ことを伝えるための会話学習という点を明らかにすることが研究の目的であり、ロールプレイの新たな活用法を見出すことが研究の意義だと述べている。第2章においては、本研究の理論的な枠組みとして、コミュニケーションにおける「自己表現」の学習という観点の重要性を主張している。第3章では、従来のロールプレイのありかたを批判的に捉え直し、第4章では、それを乗り越えるためにアサーティブネス理論を援用することを提唱し、第5章では、第2章から第4章までの考察を踏まえた上で、「自己表現」学習に関して具体的に論じている。

全体の主張は明確であり、アサーティブネスの理論を援用して構築したロールプレイの方法には独自性がある。単なる理論的な枠組みだけでなく、「テーマ」の選び方や「振り返り」などの具体的な実践例から、容易に実践化の方向が検討できる内容であるため、今後の会話教育に影響を与える可能性があるという点が評価される。

また、日本語教育における従来のロールプレイの扱いと方法を批判的に問い直し、本来の意味でのロールプレイとして再評価しようとする試みは評価できる。

以上の点において、本論文が日本語教育学の博士学位論文としての水準に達していると認めるものである。

しかし、その上で、下記のような問題点や課題が残っている。

1. 「自己表現」というキーワードを用いるからには、単に技法としてのロールプレイの改善では事足りないことは明らかであろう。それは必然的に、日本語教育の目的論と重なっていくはずである。この点は、これまでの指導の際にも明確に指摘したことであるが、その点がほとんど改善されていないことは、博士論文の方向性として問題が残るものと言えよう。

2. アサーティブネスに関する考察がやや概説的な紹介に留まっている点が惜しまれる。

さらに、アサーティブネス自体についても、批判的に捉え直して行く姿勢が望まれるだ

ろう。

3. 近年、会話教育において多用され、教材開発も盛んになってきたロールプレイであるが、このロールプレイという練習方法と、「自己表現」を目的にする授業とのつながりの必然性に関する検討があれば、さらに本論文の主張の正当性が高まったのではないか。
4. 本論文の理論的枠組みを実践で応用するときの具体的な指導方法に関する枠組みや評価の方法などは今後の課題となっているが、この理論に則った実践を積み重ねることにより、理論を補強しつつ実践の体系を構築していくという過程が必要となっていくであろう。

本論文は、授業実践を通じて得られたロールプレイに関する問題意識を、コミュニケーションにおける自己表現という大きな枠組みの中で捉え、それをアサーティブネスとの関連で論じるという展開になっているわけだが、そうした考察が、再び授業実践に戻ることにより、さらに深まっていくのだと思う。その意味でも、今後の継続的な研究を期待するものである。