

# 日本語会話練習のためのロール・プレイについて

## —— 構成的グループ・エンカウンターへの応用 ——

黄 潔・林 伸一

### 1. はじめに

「日常的な会話（普通形）の運用はまだうまくないです」（工学部、中国男性）のように、留学生の「話す力」に関する苦手意識は、たとえ日本語能力試験のN1（一級）レベルであっても強いものがある。特に「日本語は正しいかどうかを考えながら、筋道を立てて話すのはなかなか両立できないです」（聴講生、中国女性）というように、日本語の正確さ（accuracy）と話の道筋（logic）に配慮しながら、流暢さ（fluency）を身に付けるのは難しい。また、「自分が言いたいことを日本語で話すことはまだ難しいだ（→難しい）と思います」（研修生、ブラジル女性）のように、日系人であっても日本語による自己表現力には不十分性を感じている場合がある。

日本人学生は、外国人留学生に比べて母語である日本語を正確に流暢に話せるはずである。しかし、実際は「初対面の人に気軽に話し掛けられない」「年配の人とは話しにくい」「コミュニケーションをとるのが苦手」など心理的なフィルターがかかって、思うように口頭表現ができない場合がある。

留学生や日本人学生の「話す力」の補強のために黄（2012a、2012b、2012c）、黄・林（2012）は、話すことに関する構成的グループ・エンカウンター（Structured Group Encounter:以下SGE）の実践研究を行なっている。黄（2012b）は、「インタビュー」「スピーチ」「ディスカッション」「ロールプレイ」の四つのエクササイズを実施し、参加者の振り返りを分析している。本稿では、四つ目のエクササイズ「ロールプレイ」について再検討し、問題点を洗い出してみたい。

### 2. 先行研究

「話す力」は、4技能の内の一つで、言語コミュニケーション能力の柱の一つとして重要な要素である。Canal（1983）は、コミュニケーション能力には文法能力、社会言語能力、談話能力、ストラテジー能力が含まれているとしている。

木田ら（2007）は、文法能力を「言語を文法的に正しく理解し使用する能力」としている。黄（2012b）のロールプレイの設定では、「先輩」と「後輩」という役割が決められていたので、参加者は与えられた役割によって普通体、丁寧体など適切な言語表現を選択しなければならなかった。

木田ら（2007）は、社会言語能力を「相手との関係や場面に応じて、いろいろなルールを守って言語を適切に使用する能力」としている。また、木田ら（2007）は、談話能力を「談話を管

理し、組み立てることができる能力」としている。その中に、会話をつなぐ力も含まれ、コミュニケーションの中で大きな役割を果たしている相槌などの非言語表現も含まれる。

さらに木田ら（2007）は、ストラテジー能力を「コミュニケーションがうまくいかなかったときに、自分や相手の発話をコントロールして修復する能力」としている。文法能力・談話能力・社会言語能力のいずれもストラテジー能力で補足することができる。

鶴田（1992）は、日本語教育と異文化理解のためのロールプレイについて事例研究を行なっている。具体的には、電話の取り次ぎについて中国人留学生に日本人の役割期待に添った形でのロールプレイの活動を行なって、談話分析を試みている。鶴田（1992）は、第一段階として、具体的な会話例をシナリオ・ドラマ（台本のある寸劇）に構成し、モデリング（modeling）として学習者に示している。第二段階として、学習者自身によって学習目標や役割などを設定したロール・カード（role card）を作成し、そのロール・カードに添って自由に役割演技し、その様子をテープに記録している。

ともすると日本語教育の現場では、第一段階の台本通りのシナリオ・ドラマだけを練習し、それをロールプレイだとしている場合がある。台本のある寸劇だけを練習したのでは、シナリオ・プレイであって、互いにロール・カードを見せ合わない形での自由度が確保されなければ、ロールプレイとは似て非なるものになってしまう。会話練習としてシナリオ・プレイだけをしていたのでは、実際の場で必要とされる応用力としてのストラテジー能力は身に付かない。

もともとロールプレイの原点は、モレノ（Moreno, Jacob Levy 1892-1972）の提唱したサイコドラマ（心理劇）であり、互いの役割を交換して演技してみることにより、相互の思い込みや誤解を解き、立場の違う者同士の相互理解を図ることをねらいとしている。

### 3. ロール・カードの内容

本エクササイズは日本語学習者向けの教材『ロールプレイで学ぶ会話（2）』（岡崎ら、1988）より、ロールプレイ「卒業後の進路について助言を求める」を用い、手順にアレンジを加えて実施した。本ロールプレイの重要な構成要素であるロール・カードの内容を以下に示す。エクササイズ実施時、ルビ付きのロールカードを参加者に配ったが、ここではルビを省略する。また、ロールカードの番号について、[ ] のない番号は先に発話する、[ ] のある番号は相手の発話に対して応答することを示している。

#### ロールカードA

**役割：** 留学生。卒業を来年に控えています。婚約者が国にいます。

**状況：** 予備課程を卒業してから研究生になって、それから大学院に進学するつもりでした。来年結婚して日本で生活する予定でしたが、婚約者が日本に来たくないと言います。そこで予定を変えて国に帰って働こうかと悩んでいます。部室へ先輩をたずねて進路を変えることについて相談することになりました。

- 1 （先輩に話す時間があるかどうか分かりません。）聞いてください。  
（先輩の都合がよければ）用件を言ってください。

- [2] (婚約者のことは言いたくありません。)ほかの理由を言ってください。
- [3] 本当の理由を言ってください。
- [4] 助言を受けてください。
- 5 お礼の挨拶をしてください。

#### ロールカードB

**役割：** 留学生Aさんが所属している部の先輩。

**状況：** 後輩のAさんが卒業後の進路を変えたいと相談に来ました。今、授業の合間なので時間があります。Aさんは卒業してから研究生になって、それから大学院に進む予定でした。進路を変えるつもりなのですが理由があまりはっきりしません。国に婚約者いて、Aさんはそのことで悩んでいるとほかの部員から聞いたことがあります。

- [1] (都合がいいです。)そう言ってください。
- 2 理由を聞いてください。
- 3 (理由があいまいです。婚約者のことと関係があるかもしれません。)聞いてください。
- 4 (勉強を続けるほうがいいし、結論を急がないほうがいいと思います。また一度帰国して婚約者と相談するのもいいと思います。)助言してください。
- [5] こたえてください。励ましてください。

相談の内容は、教育カウンセリングの中のピア・カウンセリング (peer counseling) の場面設定として考えられるが、ここではあくまで後輩Aが相談内容を適切に伝えることができ、先輩Bが適切な助言と励ましができるかという点にねらいがある。

鶴田 (1992) もロールプレイ実施後のフィードバック (feedback) と実地練習 (transfer/転移) を行なっている。そうすることによって社会的スキル (social skill) を身につけられると期待したためである。ここでも先輩と後輩間での相談と助言ができるという社会的スキル訓練の要素を持っている。

#### 4. 実施状況

**テーマ** ロールプレイ：「卒業後の進路について助言を求める」

**実施日時**

2010年7月20日 (火) 5・6時限	日本語学特殊講義 (前期)	—————▶	日本人中心の授業
2010年7月15日 (木) 1・2時限	日本語VA (前期)	} —————▶	留学生中心の授業
2010年7月14日 (水) 3・4時限	日本語論 I (前期)		
2011年5月12日 (木) 1・2時限	日本語VA (前期)		

**実施対象** 参加者合計63名 (国別内訳：日本人39名、留学生24名)

&lt;表1&gt;日本人中心の授業の参加者内訳

(単位：人)

	2年	3年	4年	社会人	留学生	合計
男性	0	1	0	1	0	2
女性	12	11	6	2	1	32
合計	12	12	6	3	1	34

\* 社会人は開放授業の受講者を指す。参加者の国別内訳：日本人33名、留学生1名（韓国）。日本人の内訳：学生30名、社会人3名。

&lt;表2&gt;留学生中心の授業の参加者内訳

(単位：人)

	2年	3年	4年	院1年	社会人	留学生	合計
男性	0	0	1	1	1	4	7
女性	1	1	1	0	0	19	22
合計	1	1	2	1	1	23	29

\* 社会人は開放授業の受講者を指す。留学生は現在大学や大学院に籍を置いているも、留学生と区分。参加者の国別内訳：日本人6名、留学生23名（中国18名、中国台湾1名、韓国3名、ブラジル1名）。

**実施目的**

- ①日本語の話す力を向上させる。
- ②制限時間を意識して話すことに慣れる。
- ③簡潔に要約する能力を高める。

**所要時間**

約30分

**実施手順**

- ①エクササイズの目的・ねらいを説明する。
- ②ペア作り、ABの配役を決める。ロールカードを配る。
- ③ロールカードの指示を読む。また、自分の役をどう演じたらいいかを考える。（3分間）
- ④ペアでロールカードの指示に従いながら、ロールプレイを行う。（6分間）
- ⑤二人が実際に会話しただものの重点を簡潔に要約する。（1人ずつ1分間）
- ⑥二人でシェアリングする。（2分間）
- ⑦全体でシェアリングする。
- ⑧振り返りシート（別添資料1）に記入する。

**5. 参加者による評価の比較**

本報告では、山口大学人文学部で実施したエクササイズ「ロールプレイ」の4回分の参加者の振り返りシートから得られた5段階評価における量的データ及び自由記述における質的データをそれぞれ、日本人中心の授業（☆印）と留学生中心の授業（★印）とに二分して、比較し分析する。その分析を通して、ロールプレイの成果と問題点を明らかにする。

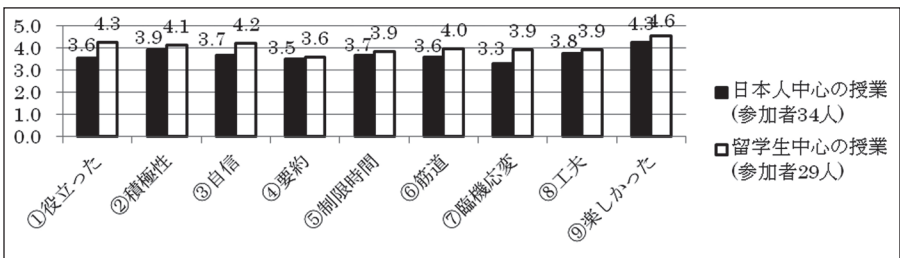
本エクササイズの参加者の振り返りシートの5段階評価における評価結果を日本人中心の授業と留学生中心の授業に分け、以下の<表3>に示す。また、参加者の評価をGPA式で算出した点数が各項目の平均である。さらにその平均値をグラフ化したものを次の<図1>に示

す。

<図1>に示した通り、全項目において、留学生中心の授業の評価値が日本人中心の授業の評価値より高かった。しかも、その中で0.5ポイント以上の差が出たのは項目①「役立った」、項目⑦「臨機応変」、項目③「自信」であった。

<表3>エクササイズ「ロールプレイ」に対する参加者の評価

評価項目	点数	5	4	3	2	1	平均
①役立った	日本人中心	4	14	13	3	0	3.6
	留学生中心	12	13	4	0	0	4.3
②積極性	日本人中心	9	16	7	2	0	3.9
	留学生中心	8	17	4	0	0	4.1
③自信	日本人中心	7	13	10	4	0	3.7
	留学生中心	10	16	3	0	0	4.2
④要約	日本人中心	7	12	9	4	2	3.5
	留学生中心	3	13	11	2	0	3.6
⑤制限時間	日本人中心	8	13	8	4	1	3.7
	留学生中心	9	8	11	1	0	3.9
⑥筋道	日本人中心	1	21	9	3	0	3.6
	留学生中心	7	15	6	1	0	4.0
⑦臨機応変	日本人中心	3	12	12	7	0	3.3
	留学生中心	4	19	6	0	0	3.9
⑧工夫	日本人中心	6	15	12	1	0	3.8
	留学生中心	3	21	5	0	0	3.9
⑨楽しかった	日本人中心	14	15	5	0	0	4.3
	留学生中心	19	7	3	0	0	4.6
合計	日本人中心	59	131	85	28	3	33.3
	留学生中心	75	129	53	4	0	36.5



<図1>エクササイズ「ロールプレイ」に対する参加者の評価

本エクササイズは日本語学習者向けの教材「卒業後の進路について助言を求める」をアレンジして実施したため、日本人よりも留学生の方に役立つと判断されたと思われる。留学生にとっては、日本語が未熟な面もあり、日本人より、役割、状況などが詳しく設定された方が取り組みやすく、自信を持って、エクササイズに参加できたと考えられる。

### 5-1. 参加者の自由記述の分析

エクササイズ「ロールプレイ」の振り返りシートの自由記述から得られた内容を質的研究の1つであるグラウンデッド・セオリー (grounded theory) を用いてカテゴリー化した。自由記述をデータとしてカテゴリーにまとめたものを以下の<表4>から<表11>に示す。なお、表中の参加者の所属と属性に関しては、以下に示す略称を用いた。日本語として不自然な記述は(→ )内に修正したものを補足した。☆は日本人、★は外国人留学生の参加者を示す。

[所属の略称] 日文：人文学部日本語学・日本文学コース      中文：人文学部中国語学・中国文学論コース  
 言情：人文学部言語情報学コース                      欧文：人文学部ヨーロッパ言語・文学コース  
 社会学：人文学部社会学コース                        人研：人文科学研究科  
 聴講生：特別聴講生                                      研究生：外国人研究生

[属性の略称] 中：中国      韓：韓国      伯：ブラジル      M1：大学院修士1年      M2：大学院修士2年

### 5-2. エクササイズへの評価

振り返りシートから得た「エクササイズへの評価」に関する記述を以下の<表4>に示す。

<表4> 「エクササイズへの評価」 カテゴリー

(n=13)

番号	データ	所属	属性	ラベル
☆16(1)	このエクササイズは、構成がいつものエクササイズよりも少し複雑で、分かりにくいように感じました。	言情・3年	女・20代	複雑・分かりにくい
☆19(2)	ロールカードAを配られた人は [2] で他の理由を考えなければならなかったし、ロールカードBを配られた人は [3] で、いきなり婚約者のことを言うのではなく、前後の文のつながりを意識しなければいけなかったのが、技能向上のエクササイズになりました。	日文・3年	女・20代	ロールカード・技能向上
☆08(2)	ある程度話の枠が決められていて、さらに自分達で要素を付け足して話を発展させるというのが面白かった。	中文・2年	女・10代	話の枠・面白い
☆32(2)	人生は演技だと考える小生には、巧くやれば面白いエクササイズにはなる、と思えます。	社会人	男・60代以上	巧くやれば面白い
☆01(1)	役になりきって、対話をする経験は、日常の中にあまりないので、興味深かった。	社会人	女・60代以上	役になり、興味深い
☆06(2)	でも、留学生という経験したことのない立場を演じることができて楽しかったです。	中文・2年	女・10代	楽しかった
☆09(3)	でもロールプレイをする機会はなかなかないので、楽しかったです。	日文・4年	女・20代	楽しかった
★55(1)	楽しい授業です。	研究生	女(中)・20代	楽しい

★42(1)	ロールプレイのテーマがあまり難しくなかったので、楽しくロールプレイができました。	聴講生	女(韓)・20代	楽しい
★50(2)	でも、その分楽しかったです。	聴講生	男(韓)・20代	楽しかった
★49(1)	先輩や年上の人と話す時の話し方の練習をしました。	聴講生	女(中)・20代	練習になる
★56(1)	今度の会話は前より難しいと思います。	聴講生	女(中)・20代	難しい
★51(1)	そのようなロールプレイは日本に留学している間、初めてなんですけど、むこうの大学に(→で)よくやりました。	聴講生	女(台)・20代	大学で参加経験あり

〈表4〉に示した通り、「エクササイズへの評価」に関する記述が13件得られた。

上記の「技能向上のエクササイズ」「面白い」「興味深かった」「楽しい」など、本エクササイズに対するプラス評価をしている。一方、16(1)「構成がいつものエクササイズよりも少し複雑で、分かりにくい」、56(1)「前より難しい」という記述もあった。本エクササイズでは、ペア同士が互いのロールカードの内容が分からず、情報を共有していないインフォメーション・ギャップ (information gap情報差) を体験したので、「複雑で分かりにくい」「難しい」という参加者の感想が出たものと思われる。

19(2)は「ロールカードAを配られた人は[2]で他の理由を考えなければならなかったし、ロールカードBを配られた人は[3]で、いきなり婚約者のことを言うのではなく、前後の文のつながりを意識しなければいけなかったので、技能向上のエクササイズになりました」としている。配布したロールカードに会話を運んでいく順序を番号で示した。19(2)はロールカードAの2番目の発話とロールカードBの3番目の発話において、自分で状況に応じて工夫しなければならないと述べている。本エクササイズ実施後の振り返りシートの5段階評価(〈表3〉と〈図1〉において、項目⑦「臨機応変」、項目⑧「工夫」の参加者の評価値が低かったものの、19(2)の記述から、本エクササイズを体験することにより、臨機応変の対応力、会話の展開を工夫する能力が鍛えられると考えられる。

また、51(1)「日本に留学している間、初めてなんですけど、むこうの大学に(→で)よくやりました」という記述から、台湾ではロールプレイを日本語の会話授業に取り入れていることが分かった。しかし、他の参加者にフォローアップインタビュー (follow-up interview) した結果、ロールプレイを経験した人がほとんどいないことが分かった。

バルダン(1989)は、「役割を演じることを通して、なめらかにコミュニケーションを成立させることを自主的、創造的なやりかたで練習させるための格好の場が提供される」としている。さらにロールプレイを「時間制限」や「シェアリング」などSGEの要素と結合させることにより、日本語教育における応用が期待できると思われる。

### 5-3. ロールプレイのテーマについて

「ロールプレイのテーマ」に関する振り返りシートの記述を以下の〈表5〉にまとめた。

&lt;表5&gt; 「ロールプレイのテーマ」 カテゴリー

(n=8)

番号	データ	所属	属性	ラベル
☆17(2)	また、卒業後の進路とか、婚約者とか、設定がぶつとびすぎてるので、もっと身近な(部活での悩みとか)題材のほうが自分的にはよかったです。	言情・2年	女・10代	もっと身近な題材の方がいい
★48(1)	身近なテーマで話しやすかったと感じました。	人研・M1	女(中)・20代	身近な話題
★36(2)	身近な状況を設定したので、考えやすいと思います。	工学部	男(中)・20代	身近な状況
★48(2)	ロールプレイはやはり身近なテーマがいいと思いました。	人研・M1	女(中)・20代	身近な話題
★55(2)	留学生に関連テーマは現在の社会にもたまにあります。	研究生	女(中)・20代	関連テーマ
★58(2)	内容については、今の私たちと似ていると思います。もちろん、婚約者がいないですが、将来の進路について、よく迷っています。	聴講生	女(中)・20代	身近な話題
★42(2)	留学生2人でしたんですが、それがこのテーマではもっと相談できるんだと思いました。	聴講生	女(韓)・20代	もっと相談できる
★46(1)	「卒業進路」の話題がいいですが、私はそのような悩みがないので、その状況に対応して、適切な言葉が思いつけない(→思いつかない)です。	人研・M1	女(中)・20代	自身の状況と異なる

<表5>に示した通り、「ロールプレイのテーマ」に関する記述が8件得られた。

上記の大部分は本ロールプレイのテーマ「卒業後の進路について助言を求める」が身近で、「話しやすかった」「考え易い」との記述である。しかも、42(2)はロールプレイで設定される役割は留学生1人と所属の先輩(日本人)1人だったが、ロールプレイを行ったペアが留学生同士であっても、このテーマだと相談できることが多いと述べている。一方、17(2)は卒業後の進路や婚約者という話題が現在から見て、距離が遠すぎる内容だという意見であり、46(1)は自身がテーマのような悩みがないため、会話する時よく話せないということを述べている。

バルダン(1989)は「ロールプレイとは、学習者にとって意味ある場面で、ある人物になったつもりでどのように自分のゴールを達成したらよいかを創造的に考え、やりとりを作り出していく学習活動である」と述べている。即ち、ロールプレイではテーマが身近であるかどうかの現実性に関わらず、与えられた役割になったつもりで臨機応変に演技し、創造的に考えることが大事である。

#### 5-4. ロールプレイに関する参加者の自己評価

参加者自己評価として次の<表6>に「プラスの自己評価」、<表7>に「マイナスの自己評価(日本人中心の授業)」、<表8>に「マイナスの自己評価(留学生中心の授業)」を示す。

&lt;表6&gt; 「ロールプレイに関する参加者のプラスの自己評価」 カテゴリー

(n=9)

番号	データ	所属	属性	ラベル
☆20(3)	私はA役だったのですが、いろいろと想像がわいて、面白かったです。	日文・2年	女・10代	色々と想像が湧く
☆18(1)	自分で考えて話すことができた部分がありました。	日文・3年	女・20代	自分で考え



☆26(1)	お互いの設定が知らされていないので、相手の気持ちを考えながら、ロールプレイすることができました。	社会人	女・40代	相手を顧慮しながら
☆30(1)	設定が細かく決まっていたのでやりやすかったです。	日文・3年	女・20代	できた理由
☆01(2)	自分の経験したことのある役割だったので、無理なくできた。	社会人	女・60代以上	できた理由
★61(1)	現実でありうる設定で、自然に役割を演じることができた。	社会人	60代以上	できた理由
★57(1)	今日のエクササイズでは、指定のロールになって、自分なりの工夫して、対話を作りました。	聴講生	女(中)・20代	自分なりの工夫
★50(1)	今日の授業は特に役割を決めて演じることでしたが、自分とは全然関係のない役だったので、臨機応変に答えましたが(→臨機応変に答えましたが)、それが非常に難しかったです。	聴講生	男(韓)・20代	難しいけど、臨機応変にできた
★60(1)	順調的に会話を行うようになりました。	聴講生	女(中)・20代	順調

<表6>に示した通り、「ロールプレイに関する参加者のプラスの自己評価」が9件得られた。

20(3)「いろいろと想像がわいて」、18(1)「自分で考えて話すことができた部分がありました」、57(1)は「自分なりの工夫して、対話を作りました」、50(1)は「自分とは全然関係のない役だったので、臨機応変に答えました」としている。

バルダン(1989)は、ロールプレイについて「学習者は、『どんな道すじを通してゴールに至るのか』を自分で考えていかなければならない。つまり与えられたものをなぞるのではなく、いろいろな試行錯誤を重ねながらゴールへの道を探ることになる」としている。上記20(3)、18(1)、57(1)、50(1)はゴールに至る道筋を自分で考えることができた例である。

26(1)は「相手の気持ちを考えながら、ロールプレイすることができました」と述べている。岡崎ら(1987)は「自分の意図を伝える際には正確に伝えることに加えて相手との間に心理的な摩擦を起こさないように心がけることが必要である」としている。本ロールプレイでは、役割、人間関係、状況などが与えられ、参加者は人間関係を保ちつつ、状況や役割期待に応じて話す力が求められる。

また、ロールプレイができた理由として、30(1)「設定が細かく決まっていた」、01(2)「自分の経験したことのある役割だった」61(1)「現実でありうる設定」等が挙げられた。

<表7>「ロールプレイに関する参加者のマイナスの自己評価(日本人中心の授業)」(n=14)

番号	データ	所属	属性	ラベル
☆29(1)	役になりきることはできなかった。	日文・3年	女・20代	役になりきれず
☆30(2)	役になりきることがあまりできなかったのもっとなりきることができたら楽しいだろうと思った。	日文・3年	女・20代	役になりきれず
☆22(4)	自分のロールになりきれなかったと思う。	中文・4年	女・20代	役になりきれず
☆07(1)	設定が細かかったけれど、自分にはあまり現実味が感じられず、上手く演じることができなかった。	中文・2年	女・10代	現実味が薄い

☆09(1)	ただロールカードを読むだけになってしまい、演じるということではできなかったです。	日文・4年	女・20代	ロールカードを読み上げただけ
☆24(2)	紙に詳細な設定があったので、役割を演じるというか、書かれていることを読みあげるだけになってしまいました	欧文・2年	女・10代	読み上げただけ
☆25(1)	状況が詳細に説明されすぎていて、そのまま読んでしまった。	日文・2年	女・10代	読み上げただけ
☆25(2)	互いが演じることができず、紙を読むだけの状態になってしまったと思う。それが少し残念だった。	日文・2年	女・10代	読み上げただけ
☆14(1)	内容が細部まで設定されていて、スラスラ読み上げてしまって6分を有効に使うことができなかった。	欧文・3年	女・20代	読み上げただけ
☆31(1)	演じることは面白かったのですが、カードの指示が具体的に過ぎたので、自分なりに話を展開させることができませんでした。	日文・3年	男・20代	自分なりの話の展開ができない
☆17(1)	やらされてる感があって台本通りのセリフが多かった。	言情・2年	女・10代	台本通りの台詞
☆02(1)	ある程度のシナリオは決まってきましたが、その中で自分なりに考えた役を自然に演じるのが難しかったです。	中文・2年	女・10代	自然に演じる難しさがある
☆22(3)	相手のロールカードの内容をしらないので、タイミングをはかるのが難しかった。	中文・4年	女・20代	タイミングはかりにくい
☆15(1)	話の内容に番号がふってあったので、どのタイミングで何番のことを話せばよいか分からず戸惑ってしまった。	言情・2年	女・10代	タイミング・戸惑った

〈表7〉に示した通り、日本人中心の授業から、「ロールプレイに関する参加者のマイナスの自己評価」が14件得られた。

29(1)、30(2)、22(4)は自分が与えられた役になりきれなかったとしている。09(1)、24(2)、25(1)、25(2)、14(1)、31(1)、17(1)は「ただロールカードを読むだけになってしまい、演じるということではできなかった」というような記述であった。それらの理由として、本ロールプレイの設定が詳細すぎたということもあった。本エクササイズは日本語学習者の日本語の話す力を身につけるための教材から選出したロールプレイにアレンジを加えたものであり、日本語学習者の日本語レベルとは異なる日本語母語話者にとって演技に全力を尽くせるような設定にならなかった面があったと思われる。

07(1)は「自分にはあまり現実味が感じられず、上手く演じることができなかった」と述べているが、ロールプレイとは元々フィクションとして与えられた役割を演じることであるので、現実味があるかどうかは問題視されないのである。

02(1)は「ある程度のシナリオは決まってきましたが、その中で自分なりに考えた役を自然に演じるのが難しかった」と述べている。ロールプレイではシナリオの中にセリフが与えられてはいない。02(1)が述べている「シナリオ」とはロールカードに書かれている状況を説明する言葉だと思われる。ロールカードに説明されている状況や( )内の条件設定はセリフそのものではないのだが、シナリオ・プレイしか経験していない参加者は、自分で発話を考える余裕がなく、ロールカードに書かれた状況や条件設定をそのままセリフ化して話してしまったようだ。02(1)が述べているように、「自分なりに考えた役を自然に演じる」ことが重要である。そのためには談話のストラテジー能力が必要となってくる。

また、22(3)は「相手のロールカードの内容をしらないので、タイミングをはかるのが難しかった」、15(1)は「話の内容に番号がふってあったので、どのタイミングで何番のことを話せばよいか分からず戸惑ってしまった」としている。22(3)、15(1)のように、実際にロールプレイに参加しないと分かりづらい面があると考えられる。

〈表8〉「ロールプレイに関する参加者のマイナスの自己評価（留学生中心の授業）」（n=5）

番号	データ	所属	属性	ラベル
★41(1)	設定に沿って話すのが難しいと感じました。	中文・4年	女・20代	設定通りは難しい
★43(1)	本当の理由を言いたくないからほかの理由を言うのに、私が相手に本当の理由を聞かれたらすぐ言うてしまうのは、やはり役割も演じているだけで、実際の状況とちょっと違う感じがします。	人研・M2	女(中)・20代	設定通りは難しい
★34(1)	自分の役割の状況の説明が少なかったから、なかなかいい助言することが難しかったです。	聴講生	男(中)・20代	助言が難しい理由
★41(2)	特に私はBカードを持っていましたが、相手のAさんの進路を変えた本当の理由についてうまく聞き出すのが難しかったです。直接聞いてしまいましたが、実際にこんなことがあったら、もっと上手に聞き出さなければならぬと思いました。	中文・4年	女・20代	理由を聞くのが難しい
★56(3)	私たちは婚約者がいないので、なかなかうまく話せないです。	聴講生	女(中)・20代	話せない理由

〈表8〉に示した通り、留学生中心の授業から、マイナスの自己評価が5件得られた。

41(1)、43(1)は設定通りに演じるのが難しいということを述べている。43(1)「やはり役割も演じているだけで、実際の状況とちょっと違う感じがします」という記述から、その参加者が設定通りにできなかったのは設定の言語行動パターンと参加者自身の言語行動パターンが異なるからだということが分かった。

氏原(1997)はロールプレイについて、「心理臨床の分野では、古くから心理劇を通して知られている。日常関係における相手の役割を演ずることによって、相手への共感性を高め、ひいては自己洞察にいたらしめる手法である」としている。ロールプレイで設定される役割の言語行動パターンは、必ずしも自分の言語行動パターンに一致するとは限らないが、その役割の言語行動パターンを試行し、体験したら、実際にそのような言語行動を取る人とコミュニケーションをする際に相手の気持ちや立場などが理解しやすくなる。

日本人中心の授業から、役割の設定が詳しくすぎたため、ロールカードを読み上げただけになってしまったというような記述が得られた一方で、留学生からは、34(1)「状況の説明が少なかった」との記述が示されている。しかも、34(1)だけではなく、留学生から、ロールカードの設定が詳しくすぎるといふ記述は1件も出現しなかった。やはり、留学生対象のロールプレイについては、設定をある程度詳しくした方が適切だと思われる。

また、56(3)は「私たちは婚約者がいないので、なかなかうまく話せない」としている。同様の意見は日本人中心の授業からも出現した。初心者としては、自分に関連のある内容が望ましいと思われるが、想像力を養うという観点からは、自分とは異なる役割や関連性がない内容に

も挑戦してみる価値は十分にある。

### 5-5. 時間について

振り返りシートから得られた「時間」に関する記述が8件得られた。表での提示は省略する。

日本人中心の授業から得た7件の記述にロールプレイの時間が長い、時間が余ったということが述べられている。ロールプレイの6分間が短いという記述が1件もなかったことから、ロールプレイの時間を活用して、アドリブや演技を發揮する余裕や応用力に欠けているのではないと思われる。日本の学校教育の中にドラマ・メソッドなどが活用されていないことが大きな原因として考えられる。日本人参加者がロールプレイに慣れていないために、相手とのやりとりの中に遊び心を發揮する余裕がないとも言える。役割をこなすのが精一杯で、与えられた役割を通して、自分を語る域まで達していないという応用力のなさが見てとれる。SGEにロールプレイを取り入れた場合にも自分を語る「自己開示」が実施上の眼目の一つである。

また、「エクササイズをいっぱいしていたためか、制限時間内で話すのはそんなに難しくなかった」という留学生の声があった。SGEでは「時間制限」という枠が設定される。枠を設定する意図について、国分ら(2000)は「現実原則の体験学習にある。もっと話したいが、人の時間を奪ってはならないという、現実原則に従う体験がナーシズムを減少させてくれる。(中略) 枠のおかげで意識性が高まる」と述べている。

### 5-6. 要約について

振り返りシートから得られた「要約ができた」とする記述データ3件と「要約が難しい」とする記述が10件得られた。紙幅の都合上、表での提示は省略する。

「いくら短くまとめることができて、文筋がちゃんとしてなかったりする」など筋道立て要約するのが難しいという記述が見られた。時間が制限されるエクササイズだと、難しいながらも効率的に要約力を身につける訓練になる。深見(2011)は、SGEを用いて制限時間内の発表力向上のためのエクササイズの効果を報告している。

### 5-7. ロールプレイの相手について

振り返りシートから得た「ロールプレイの相手」に関する記述を以下の<表9>にまとめた。

<表9> 「相手」 カテゴリー

(n=6)

番号	データ	所属	属性	ラベル
☆32(1)	小生、些か芝居の経験がありまして、相手の方の瞬時に状態を細かく設定できないのに、もどかしさを感じました。	社会人	男・60代以上	もどかしさを感じた
☆01(3)	相手の方もとても慣れていたので、やりやすかった。	社会人	女・60代以上	慣れている
☆20(1)	留学生の方の普段の丁寧な言葉遣いを意識して行いました。	日文・2年	女・10代	相手に気遣い
☆17(3)	相手の気持ちをくみとる作業は普段も大事ですが、中々むずかしいです。	言情・2年	女・10代	相手に気遣い・難しい

★53(1)	ロールカードBに (3)「理由があいまいです」と書かれているので、留学生役の人から「不安だから」など、漠然とした言い方で相談されると考えていたので親の話がでてきて少し驚きました。でもなんとか婚約者の話にもっていったので上の⑦を [5] の評価にしました。	日文・2年	女・10代	相手・臨機応変
★55(4)	パートナーのS君は理性的な先輩としていろいろな意見をくださりまして、いい経験だと思います。	研究生	女(中)・20代	いい意見をくれた相手

<表9>に示した通り、ロールプレイの「相手」に関する記述が6件得られた。

32(1) は社会経験が豊かで、しかも「芝居の経験」があり、学生である相手とは準備状態 (readiness) が違う。この場合はエクササイズ後のシェアリングを通して、社会人が学生にアドバイスなどを与え、学生を指導する機会が得られたら有益であると思われる。

20(1)、17(3) は、相手意識を持っている。杉澤 (1992) は『話しことば』の第一歩として、まず、聞き手に対して、はっきりした『他者意識』を持つ覚悟を決めましょう」としている。相手を意識していないと、自分勝手な行動になってしまう。相手を意識し、相手の気持ちを汲み取らないとのコミュニケーションに支障が出る恐れがある。

55(4) は相手が理性的で、色々な意見をもらっていい経験だとしている。SGEは、このように参加者同士のふれあいを通し、何か自分を成長させる手応えを得ることを目指している。

#### 5-8. 意見・アドバイスについて

振り返りシートから得た「意見・アドバイス」に関する記述を以下の<表10>に示した。

<表10> 「意見・アドバイス」 カテゴリー

(n=11)

番号	データ	所属	属性	ラベル
☆12(1)	設定をよく考えられていたと思いますが、相談された先輩が、留学生のことを好きで、「その人とは別れ、日本に残りオレと付き合え!!」というくらいにしたらもっと面白くなるのじゃないかと思いました。	中文・4年	男・20代	別の設定でも面白い
☆23(1)	自分で考えて発言するという箇所が少なかったのですが、もう少し自分の意見を言う会話の内容にしてもいいのではないかと思いました。	日文・4年	女・20代	自分で考えて発言
☆29(2)	考えて話すのは難しいけど、AもBも、もっと自分で考えさせる会話があればいいと思います	日文・3年	女・20代	自分で考えさせる
☆20(2)	設定を細かくしすぎずに、どちらか1人は大まかな設定だけでやるのもおもしろいのではないかと思います。	日文・2年	女・10代	大まかな設定でいい
☆05(1)	Bの役は設定が細かく決められていたので、自分で考えるところがなかったと思う。	社会学・2年	女・20代	自分で考える
☆04(1)	他の人の意見でもでたように、はじめに本当の理由を言わず、はぐらかしたところの意図がよくわかりませんでした。	社会学・2年	女・10代	設定の意図不明

☆11(1)	先輩に時間をとってもらって相談しているのに、最初から本当の理由(婚約者のこと)を話さないというのは不自然(相談を受けてくれている先輩に失礼)な気がしました。	日文・4年	女・20代	設定・不自然
★47(1)	ロールカードが詳しすぎて、話していくうちに、内容があきらかになっていく実感に乏しかった。	社会人	男・60代以上	実感に乏しい
★44(1)	今回はある程度の条件が与えられた上でのエクササイズでしたが、これから発展した内容として、Aさん、Bさんの役割やテーマを各自で考えさせ、自由に会話を行うのもいいのではないかと思います。	人研・M1	男・20代	もっと自由度のある会話を望む
★47(2)	もっと大ざっぱにロールカードが設定されていてもいいのではないかと思います。	社会人	男・60代以上	大ざっぱな設定

＜表10＞に示した通り、本エクササイズに対する意見・アドバイスが11件得られた。

上記23(1)、29(2)、20(2)、05(1)、47(1)、44(1)、47(2) は本ロールプレイの設定が細かすぎ、自分で考えて発言するところが少ないと述べている。それは＜表5-7＞の「マイナスの自己評価(日本人中心の授業)」にも反映されている。日本人対象のロールプレイでは、参加者が自由に考えられる大まかな設定の方がいいが、日本人も留学生も参加している授業でロールプレイを取り上げる場合、両者の日本語能力のバランスを考える必要があると思われる。

また、本ロールプレイの設定では、留学生は最初プライベートな婚約者のことを言いたくなかったが、後でそのことを先輩に聞かれて打ち明けることになっている。上記04(1)、11(1)は、留学生(A役)が最初本当の理由を言わない設定の意図が分からないとしている。本設定のねらいは、先輩(B役)を演じることを通し、相手のプライバシーに配慮しながらも、どうやって本人の本音を聞きだすことができるかということにあった。「別な設定でもやってみると面白い」という社会人(60代以上)の意見もあったが、スペースの関係で＜表10＞からは削除した。

## 5-9. 気づき・発見について

振り返りシートから得た「気づき・発見」に関する記述を以下の＜表11＞に示した。

＜表11＞ 「気づき・発見」 カテゴリー

(n=8)

番号	データ	所属	属性	ラベル
☆26(2)	お互い(相手)の真意を引き出す会話というのは、やはり難しいなあと思いました。	社会人	女・40代	本音を引き出しにくい
☆31(2)	お互いのカードの内容がわからないのは、エクササイズをする上で大事なことだったと思います。	日文・3年	男・20代	ロールプレイの理解
★33(1)	エクササイズの内容について、もし自分はそんなことになったら、どうしようかなと考えている。	聴講生	女(中)・20代	考えるきっかけ
★60(3)	また、卒業後の進路について、私たち留学生自身もゆっくり考えたほうがいいと思います。	聴講生	女(中)・20代	考えるきっかけ
★57(2)	私の気づいたことは、ロールプレイする時は、一番大切なのは自分をそのロールに想像することです。もし、そうしなければ、ちゃんと相手と話すことが多分できないと思います。	聴講生	女(中)・20代	想像が大事

★49(3)	まとめの時もっと筋道を立てて話すように練習しなければならぬと思います。	聴講生	女(中)・20代	練習が必要
★39(1)	自分が悩んでいる時、ずっと自分一人で悩んだのはダメです。その時、誰かと相談に行き、他の意見をもらって、最後に自分なりに決めたほうが良いと思います。	聴講生	女(中)・20代	悩みは他人と相談した方がよい
★38(2)	そして、自信をもつことも大切です。	聴講生	女(中)・20代	自信が大切

＜表11＞に示した通り、「気づき・発見」に関する記述が8件得られた。

以上の記述を通して、参加者は本エクササイズに参加することを通して、自分なりの気づきや発見を得たことが分かった。

国分（2000）はエンカウンターの本質について、「リレーション（相互の自己開示）を介して自己発見あるいは他者理解、人生開眼にいたる。これがエンカウンターの本質の一つである。（中略）第二は、自他及び人生に対する感情の変容である。（中略）第三は、新しい行動（アクション）を身につけることである」と述べている。

＜表11＞の記述に、国分（2000）の述べている一番目と二番目のエンカウンターの本質が現れる。これに引き続き、参加者が「新しい行動（アクション）を身につけること」が期待される。

## 5-10. 各カテゴリーについての考察

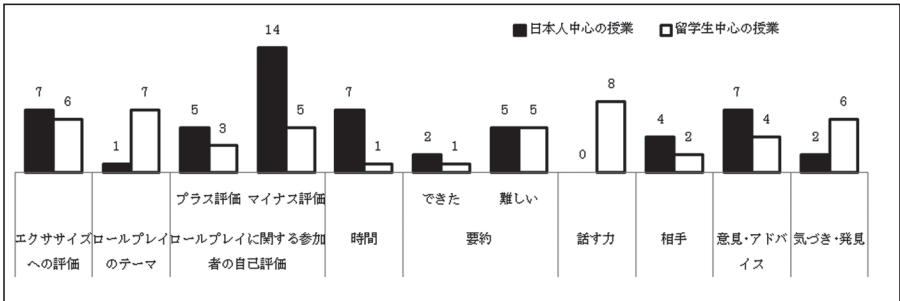
### 5-10-1. 各カテゴリーのデータ数による日本人中心の授業と留学生中心の授業との比較

自由記述データをカテゴリー化した後の件数を日本人中心の授業と留学生中心の授業とに分け、以下の＜表12＞に示す。また各データ数をグラフ化すると次の＜図2＞になる。

＜表12＞各カテゴリーのデータ数（日本人中心の授業と留学生中心の授業との比較）

（単位：件）

分類	カテゴリー	日本人中心の授業	留学生中心の授業	合計
エクササイズへの評価	エクササイズへの評価	7	6	13
ロールプレイのテーマ	ロールプレイのテーマ	1	7	8
ロールプレイに関する参加者の自己評価	プラスの評価	5	3	8
	マイナスの評価	14	5	19
時間	時間	7	1	8
要約	要約ができた	2	1	3
	要約が難しい	5	5	10
話す力	話す力	0	8	8
相手	相手	4	2	6
意見・アドバイス	意見・アドバイス	7	4	11
気づき・発見	気づき・発見	2	6	8
合計		54	48	102



＜図2＞各カテゴリーのデータ数（日本人中心の授業と留学生中心の授業との比較）

＜図2＞のように自由記述における日本人中心の授業と留学生中心の授業の差異が見られた。「ロールプレイに関する参加者のマイナスの自己評価」「時間」「意見・アドバイス」カテゴリーについて、日本人中心の授業の方の記述が明らかに多かった。

本ロールプレイでは、日本人参加者のマイナスの評価が突出している点が特徴的である。「設定を大まかにした方がいい」という日本人中心の授業からのアドバイスも得られた。「時間」についても、ロールプレイに慣れていないためか、自分で考えて話す余裕と応用力が少なく、時間が余ったという日本人参加者が多かった。

一方、「ロールプレイのテーマ」「話す力」「気づき・発見」カテゴリーにおいて、留学生中心の授業の方の記述が多かった。本ロールプレイは日本語学習者向けの設定であったため、留学生の方にテーマが身近だと思った人が多かった。ロールプレイは役割演技の意であるが、留学生にとって、日本語が正しく話せるかどうか（accuracy）をかなり気にしているので、演技よりも、話す力を重視していると思われる。また、留学生の方が本ロールプレイを難しく感じるが多く、難しいことに取り組むほど気づき・発見が多く得られたと考えられる。

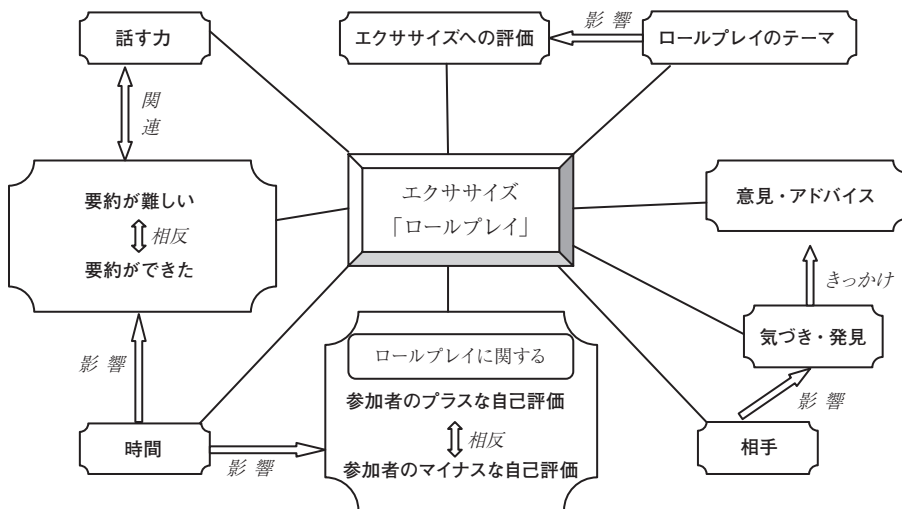
### 5-10-2. カテゴリーの関連付け

各カテゴリーの関連を以下の＜図3＞に示して考察する。以下の図について、太字はカテゴリー名を表し、斜体はカテゴリーの関係を表す。

＜図3＞に示した通り、各カテゴリーが関連している。まず、ロールプレイのテーマが自分にとって身近であるかどうか、難しいかどうか参加者のエクササイズへの評価に影響している。参加者にとって、テーマが身近で、難しいくないものが望ましいと思われるが、難しいことに取り組むほど話す力の技能向上が可能になると考えられる。

次に、本エクササイズでペアの相手とのコミュニケーションを通して、自分なりの気づきや発見を得た参加者が多かった。それらの気づきや発見には自己・他者・人生または本エクササイズに関する内容が含まれている。その中で本エクササイズに関する気づき・発見に基づき、参加者は自分なりの意見やアドバイスを相手に対して、またふり返り記述に、表出したと思われる。





〈図3〉カテゴリー関連図

## 6. まとめと今後の課題

振り返りシートの5段階評価において、「楽しかった」項目に関しては、日本人中心の授業でも、留学生中心の授業でも高い評価値が得られた。一方、「要約」「制限時間」「臨機応変」「工夫」の各項目について、日本人中心の授業でも、留学生中心の授業でも参加者評価の低位項目であった。エクササイズ「ロールプレイ」では、5段階評価の全項目において、留学生中心の授業の評価値が日本人中心の授業の評価値より高かった。しかも、「役立った」「臨機応変」「自信」の各項目に関しては0.5ポイント以上の差が出た。本エクササイズは日本語学習者向けの教材にアレンジを加えて実施したものであるため、日本人よりも日本語学習者である留学生の方に好評であったと思われる。

一方、振り返りシートの自由記述データにおける日本人中心の授業と留学生中心の授業との差異もあった。日本人中心の授業から「役になりきれなかった」「ロールプレイする時、ロールカードをそのまま読んだだけ」「時間が長かった」「ロールプレイの設定をもっと大まかにした方がいい」などの評価や意見・アドバイスが多く得られた。それに対し、留学生中心の授業から「ロールプレイのテーマが身近でやりやすい」「話すことが難しい」「話す力が重要」などの感想及び様々な気づき・発見が多く得られた。日本人参加者は自由に演技したいと思いつつも即時的な応用力に欠け、留学生参加者は演技よりも日本語による会話練習を重視していることが分かった。

今後の課題としては、日本人参加者にとっては、ロールプレイに対する苦手意識を克服して、遊び心を発揮して対人関係能力を伸ばす方策を講じることである。留学生にとっては、日本語による会話に関する苦手意識を克服して、日本人と積極的に話す機会をつくることが重要となる。また、日本人参加者と留学生双方に益となるようなロールプレイのエクササイズを今

後開発していくことが課題である。

### 【参考文献】

- 氏原寛 (1997) 『ロールプレイとスーパーヴィジョン』 ミネルヴァ書房、pp.14-15
- 岡崎志津子・小西正子・藤野篤子・松井治子 (1987) 『ロールプレイで学ぶ会話 (1)』 凡人社、p.10
- 岡崎志津子・小西正子・藤野篤子・松井治子 (1988) 『ロールプレイで学ぶ会話 (2)』 凡人社、p.24
- 木田真理・小玉安恵・長坂水晶 (2007) 『話すことを教える』 ひつじ書房、pp.20-63
- 黄潔 (2012a) 「話すことに関する構成的グループ・エンカウンターの実践—日本人中心の授業と留学生中心の授業との比較研究—」 『山口国文』 第35号、山口大学人文学部国語国文学会、pp.99-112
- 黄潔 (2012b) 「話すことに関する構成的グループ・エンカウンターの実践研究」 『エンカウンター研究』 第5号、山口県教育カウンセラー協会、pp.1-100
- 黄潔 (2012c) 「話すことに関する構成的グループ・エンカウンターの実践—要約と時間配分について—」 『教育学研究紀要 (CD-ROM版)』 第57号、中国四国教育学会、pp. 179-184
- 黄潔・林伸一 (2012) 「エンカウンターでジェンダー問題を問う—『男らしさ』と『女らしさ』を考える—」 『山口大学文学会志』 第62号、山口大学文学会、pp. 31-63
- 国分康孝・国分久子・片野智治・岡田弘・加勇田修士・吉田隆江 (2000) 『エンカウンターとは何か 教師が学校で生かすために』 図書文化、pp.24-32
- 杉澤陽太郎 (1992) 『人前で話す基本—パブリック・スピーキング入門』 祥伝社、p.80
- 高見澤孟・伊藤博文・ハント藤山裕子・池田悠子・西川寿美・恩村由香子 (2004) 『新・はじめての日本語教育 基本用語事典』 アスク、p.175
- 田島聡 (2004) 「エンカウンターを支えるカウンセリングの理論」 国分康孝・国分久子総編集 『構成的グループエンカウンター事典』 図書文化社、p.331
- 鶴田一郎 (1992) 「日本語教育と異文化理解のためのロール・プレイングの事例研究」 『研究紀要』 東海学院教育研究所、創刊号、pp. 16-24
- バルダン田中幸子・猪崎保子・工藤節子 (1989) 『コミュニケーション重視の学習活動2 ロールプレイとミミュレーション』 凡人社、pp.11-12
- 深見知南 (2011) 「制限時間内の発表力向上のためのエクササイズ—大学生対象の構成的グループ・エンカウンターの実践研究—」 『山口国文』 第34号、山口大学人文学部国語国文学会、pp.42-56
- Canal,M. (1983) From communicative competence to communicative language pedagogy. In J. C. Richards &R. W. Schmidt. (eds.), *Language and Communication*. London&New York:Longman

(コウ・ケツ)

(はやし・しんいち)

【別添資料1】エクササイズ「ロールプレイ」振り返りシート (実際は漢字にルビ付き)

20 ( ) 年 ( ) 月 ( ) 日

氏名 [ ] ・国籍 [ ] ・出身地 [ ] ・性別 [ 男・女 ]  
[ ] 学部・[ ] 学科・[ ] コース・[ ] 年・その他  
[ ]

年齢 [ 10代・20代・30代・40代・50代・60代以上 ]

\* (留学生のみ) 日本滞在年数 [ 年 ヶ月] ・日本語の学習歴 [ 年 ヶ月] ・日本語能力試験 [ ] 級に合格

☺ 次の各項目に関してあてはまる番号を下の5～1の中から選んで○を付けてください。

【5 (よくあてはまる) 4 (あてはまる) 3 (どちらとも言えない) 2 (あてはまらない)

1 (まったくあてはまらない)】

① 本エクササイズは自分の話す力を上達させることに役立った。

[ 5 4 3 2 1 ]

② 積極的に話すことができた。

[ 5 4 3 2 1 ]

③ 自信を持って話すことができた。

[ 5 4 3 2 1 ]

④ 簡潔に話を要約することができた。

[ 5 4 3 2 1 ]

⑤ 制限時間内で、伝えたいことが伝えられた。

[ 5 4 3 2 1 ]

⑥ 筋道を立てて話すことができた。

[ 5 4 3 2 1 ]

⑦ 状況に応じて臨機応変に話すことができた。

[ 5 4 3 2 1 ]

⑧ 自分なりに工夫して話したところがあった。

[ 5 4 3 2 1 ]

⑨ 楽しんでエクササイズに参加できた。

[ 5 4 3 2 1 ]

☺ 感じたことや気づいたことをお書きください。

①

ご協力ありがとうございました。