

「話す力」を育てるためのロールプレイ

—構成的グループ・エンカウターの応用—

境 智美

1. はじめに

ロールプレイは、実際のコミュニケーションに役立つ活動として日本語教育においても従来から取り入れられてきた。日常生活で発生する現実的な問題を実生活に先立って、あるいはそれと並行して演じてみるのは意義のあることであり、コミュニカティブ・アプローチ (Communicative Approach: 以下 CA) で広く展開されているタスク中心の指導の得意とする活動タイプである。しかし、教師も学習者も、表現や文型に意識が集中しがちな面があり、本来のロールプレイの持ち味を生かして、現実の問題解決に応用できるコミュニケーション力をつけることができているかは疑問である。また、従来の CA は、言語の行動的機能に着目しすぎ、コミュニケーションが動的なプロセスであることを忘れてしまっている場合があるのではないだろうか。北出 (2013:118) は、社会構築主義の広がりとともに相互行為能力の重要性が認識されるようになったとし、「あらゆるコミュニケーションは動的なプロセスであり、『流暢さ』のような一方的な観点では説明できない。話し手、聞き手、コンテキストの三者関係の中で共通の意味を構築するという双方向的な観点から言語能力を捉えるべきである」という考えが強まってきた」と述べている。

本稿では、自己理解、他者理解を前提とした相互理解のプロセスを重視する構成的グループ・エンカウター (Structured Group Encounter: 以下 SGE) の理念を、CA のタスクとしてのロールプレイに応用することが、話す力を育てることに効果があるという仮説を立て、エクササイズを実施し、検証していく。互いを理解するためのインターアクション (interaction: 相互作用) は、現実の問題の解決に必要なことであり、円滑なコミュニケーションにつながるという考えからである。

2. 先行研究

2-1. SGE について

SGE は 1970 年代後半から國分康孝・國分久子らによって提唱・実践され始めたものである。國分 (1981:3) は「エンカウターとは何か。心とこころのふれあいである。ホンネとホンネの交流である」と述べている¹。すなわち、グループ・エンカウターとは「ホンネとホンネの交流」をグループで体験する活動である。

林 (2011:2-3) は「國分康孝の提唱する SGE は、リーダーとともにエクササイズ (課題) を行う集団的なカウンセリング技法の一つである。エクササイズの時間・人数・内容を構

¹ 他に理論編としては、次のようなものがある。

國分康孝 (1992) 『構成的グループ・エンカウター』、(2000) 『続・構成的グループ・エンカウター』誠信書房

國分康孝・片野智治 (2001) 『構成的グループ・エンカウターの原理と進め方 リーダーのためのガイド』誠信書房。

山本銀次 (2001) 『エンカウターによる“心の教育”ふれあいのエクササイズを創る』東海大学出版会

成する点が特徴で、参加体験型の学習方法の一つと位置づけられる」と述べている。つまり、SGEは課題によってコミュニケーションを行う参加体験型の学習方法であるという点で、CAと共通しており、タスク重視の教授法に相当すると考えられる。SGEでペア・ワーク、グループ・ワークによるエクササイズが行われるのは、参加者間のインタラクションを促すことに有効だからであるが、それはエクササイズだけにとどまらない。林（2001:9）は、「エンカウンターのねらいは、エクササイズそのものよりも、エクササイズ実施後に行うシェアリングの方にある。エクササイズの後、参加者同士が、お互いにそれぞれのどのような気づきや感想をもったか振り返り、分かち合うことが大切である」と述べている。シェアリング（sharing）は、参加者の認知の修正や拡大を行うことができる学びの場、インタラクションの場と言える。また、SGEで、時間、人数、内容を構成する理由は、①心的外傷の予防、②自己開示の促進、③現実原則の学習という意図からである。（國分久子 2000:32）それによって自己開示が促進され、時間は有限であり、人の時間を奪ってはいけないという現実原則を体験できるとする。エクササイズのねらいは、「自己理解」「他者理解」「自己受容」「自己表現・自己主張」「感受性の促進」「信頼体験」の6つがある。このようなSGEは、教育カウンセリング、予防・開発的カウンセリングとしての特徴をもち、学校教育を中心に様々な場に活かされている。特に小学生、中学生、高校生向けのエクササイズ集は多数出版されている²。しかし、大学生向けのものはまだ少ない。

SGEでは、実生活でうまくできないことを体験的に試行してみることで、できるようになると考えるため、ロールプレイ（心理劇方式）はよく用いられる技法である。参加者は役割を演じることを通して自己開示に慣れ、自己理解、他者理解を前提とした相互理解を目指し、コミュニケーションをすることになる。そのため、SGEでは役割交換法を用いる場合が多い。また、シェアリングではそれぞれの役割において、どんな気持ちになったかを伝え合うこともできる。

本稿で援用するSGEの技法は、主に役割交換法とシェアリングである。また、本稿ではSGEの理念に基づいているということを示すためにSGE用語を用いるが、「エクササイズ」は日本語授業における「タスク」、「参加者」は「学習者」、「リーダー」は「教師」に対応している。

2-2.日本語教育におけるロールプレイ

バルダン田中ら（1989:12）は、ロールプレイを「学習者にとって意味のある場面で、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」と定義し、実践事例を挙げながら、ロールプレイの意義や設定の仕方等について論じている。

山本（2005）は、口頭表現教育におけるロールプレイを用いた表現学習の意義と役割の再検討を行い、ロールプレイによる効果的な口頭表現学習の具体的方法について考察している。その中で、本来の心理学の枠組みの中でのロールプレイの特長をあげながら、ロールプレイを用いた表現学習を効果的なものにするためには、『表現主体が感情の揺れや心の動きを経て何らかの気づきを得られる』という点や、『課題解決に向けての具体的な手立てを探ることができる』という点などを十分に活かした上で実施することが望ましい

² エクササイズ集としては、次のようなものがある。

國分康孝監修『エンカウンターで学級が変わる』のシリーズとして、小学校編、中学校編、高等学校編、ショートエクササイズ集（以上、図書文化）

八巻寛治『構成的グループエンカウンター ミニエクササイズ 56選 小学校板』（明治図書）

(p.68)と述べている。

黄(2012)は、話すことに関するSGEの実践研究の中で、主に制限時間内に話す力や要約力の向上を目指してロールプレイを行い、授業の実態を明らかにしている。参加者の自由記述から、ロールプレイは文法能力、社会言語能力、談話能力、ストラテジー能力を育成することが可能だということを確認しているが、SGEの枠組みで行うことが、それらの話す力にどう影響を与えているか否かという点については、あまり触れられていない。また、改善点として、「ロールカードに書かれている役割、状況、会話順序などが詳しくすぎた」「ロールプレイの6分という時間が長すぎた」(p.88)などの気づきを得ている。

本稿は、上記の先行研究を踏まえ、SGEの枠組みの中でロールプレイを行うが、黄(2012)の実践では行われていない「役割交換」の技法を取り入れる。

3. 研究の目的と意義

本研究の目的は、日本人と留学生が共に学ぶクラスで、SGEの理論と技法を取り入れたエクササイズ「ロールプレイ」を実施し、エクササイズがどのような話す力を育てることに寄与するのかを明らかにすることにある。本研究が、日々よりよい授業を目指して奮闘する日本語教師や、これから中国などの海外で活躍しようとしている日本語教師の授業作りのヒントになれば幸いである。

4. 研究方法・分析方法

4-1. エクササイズの実践と分析対象

エクササイズ実施にあたっては、黄(2012)の示したエクササイズの改善点を踏まえて、エクササイズの選定や手順等を検討した。実践の場は、2012年度前期の人文科学研究科専門科目「日本語論演習」(留学生7名)及び人文学部専門科目「日本語学特殊講義」(日本人19名、留学生11名)である。2つのクラスで実施したのは、できるだけ多くの実践データを得るためである。担当教員の許可を得て、まず「日本語論演習」で実施し、語彙の理解や手順等に問題があれば修正して「日本語学特殊講義」で行うという形をとった。

日本人と留学生が共に学ぶクラスで実践した理由は、話す力を育てていくことは両者にとって必要なことであり、共に学ぶ環境は両者にとってメリットがあると考えられたからである。日本人にとっては、意識的に話す練習をする場は多くないため、自身の日本語について見直す機会になる。日本人同士で話す時のような曖昧な表現では伝わらないため、自分の考えをより明確に伝える必要性もでてくる。留学生にとっては、日本人との生のコミュニケーションの場となるため、日本語を話す必然性があり、言語運用力を伸ばすことが期待できる。また、モデリングの効果も高いことが黄(2012)によって示されている。

分析対象は授業の参加者全員とするが、両方のクラスに参加した留学生については「日本語学特殊講義」のほうのデータを採用した。留学生の日本語レベルは、日本語能力試験N1、N2合格レベルで、黄(2012)の実践研究時の参加者とほぼ同レベルである。よって日本語による手順の説明や指示など意志伝達には問題はないと判断した。

4-2. エクササイズの振り返りシートの分析

エクササイズの分析については、黄(2012)の研究手法を参考にしながら行った。

エクササイズ終了時に、参加者が記入する振り返りシート(別添資料)には、量的データとしての各設問に「よくあてはまる(5点)」～「まったくあてはまらない(1点)」の5件法で答えるものと、質的データとしての自由記述欄を設けた。

量的データは、数値での評価であり、数量的処理ができるため、効率的に参加者の実態を把握できるが、その背景にある意味内容が重視されていない。しかし、質的データを収

集することで量的データの詳しい背景を探ることができる。つまり、エクササイズにおける参加者のより詳細な行動や意識の流れ、エクササイズの問題点等を明確にすることができると考えられるため、両方のデータを分析データとして用いることにした。

量的データとして5件法で答える各設問の内容は以下の9項目である。項目①②③⑨は、参加者のモチベーションなどの心理面に關わる評価であり、項目④⑤⑥⑦⑧は、話す力に關する評価である。()内は各設問を簡略化した表示である。

- ①楽しんでエクササイズに参加できた (楽しい)
- ②積極的に話すことができた (積極的)
- ③自信をもって話すことができた (自信)
- ④相手を意識しながら、伝えたいことを伝えることができた (伝える)
- ⑤相手の話に適切な受け答えができた (受け答え)
- ⑥筋道を立てて話すことができた (筋道)
- ⑦状況に応じて臨機応変に話すことができた (臨機応変)
- ⑧自分なりに工夫して話すことができた (工夫)
- ⑨今日のエクササイズは自分の話す力を伸ばすために役立った (役立つ)

以上の各項目に対する参加者の評価を、グレード・ポイント・アベレージ (Grade Point Average : 以下 GPA) 式に算出する。その際、小数点第3位を四捨五入した。

本稿における GPA の算出方法

$$\text{GPA} = \frac{(\text{5段階評価の各点数} \times \text{その点数を選んだ参加者の人数}) \text{の総数}}{\text{参加者総数}}$$

自由記述に關しては、質的研究の一つであるグラウンデッド・セオリー・アプローチ (grounded theory approach : 以下 GTA) を応用して分析を行った。戈木 (2008:7-8) は、分析とは「意識しないままに考えたり行動したりしてきたことを把握し、理論化すること」であり、「現象の構造とプロセスを、概念のレベルで表現することが必要」と述べ、GTA は「データに基づいて理論を産出する方法」であるとしている。この点で、本研究に GTA が妥当な分析方法であると判断した。戈木 (2008:8) は、具体的な分析の流れを次のように説明している。

「データをバラバラにしてデータを文脈から切り離してラベル名をつけたあとで、それらをまとめ直してカテゴリーを見出し、カテゴリー同士の関係を検討します。そして、それを特定の領域に適応する理論に発展させていこうとします」

GTAで扱うデータは、インタビューや参与観察から収集したものが一般的であるが、本稿では、分析データとして参加者の自由記述を用いた。その理由は、より多くの対象者の実践データから、概念を抽出したいと考えたからである。インタビューは音声言語を録音し文字化していく作業、参与観察は観察メモをとり文章化していく作業が必要であり、分析対象が多くなればなるほど膨大な時間が必要となる。継続的に授業についてのデータを収集、分析していくには、負担のかからない方法が望ましい。自由記述では分析者が質問を重ねることができないため、詳細な情報が得にくいという難点はあるが、効率的に多くのデータを処理、分析できる。また、対象者の自記であり、内容的制約もないので、分析者の主観が入らない客観的なデータとなり得ると考えられるからである。

本稿では参加者からの記述データをほぼ一文ずつに切片化し、所属、属性および内容を簡潔に表すラベルを付け、概念ごとにまとめてカテゴリー化し、談話分析を行った。さら

に、カテゴリー同士の関係をとらえた概念図を作成して、参加者の行動や意識の関連の分析を試みた。

5. 実施内容

テーマ： ロールプレイ：「アルバイトの日いち変更を求める」

実施日時： 2012年7月3日（火）3・4時限 日本語論演習（大学院生対象）
2012年7月10日（火）5・6時限 日本語学特殊講義（学部生対象）

実施対象： 参加者合計 33名 国別内訳：日本人 19名、留学生 14名（中国 8名、台湾 1名、韓国 4名、アメリカ 1名）

- ねらい：
- ①相手との関係や場面に応じて、適切な表現ができる。
 - ②目的に応じた言い回しを使うことができる。
 - ③自分なりに工夫して話すことができる。

実施手順：（所要時間約 40分）

- ①二人一組のペアをつくる。
- ②A・Bの配役を決め、ロールカードを配る。
- ③ロールカードの指示を読み、自分の役をどう演じたらよいかを考える。（3分）
- 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。（5分）
- ⑤二組発表してもらい、他の人は良い点・こうしたら良くなると思う点を見つけて述べる。
- ⑥もう一度役割を代えてロールプレイを行う。
- ⑦ペアで気づいたこと、感じたことを話し合う。（シェアリング）（3分）
- ⑧全体へシェアリング内容を発表した後、各自振り返りシートに記入する。（15分）

ロールカード：日本語学習者向けの教材『会話に挑戦！中級前期からの日本語ロールプレイ』から選出したものをアレンジして用いた。（実際のロールカードには漢字にルビを付している）

ロールカード A

役割：アルバイトの留学生

状況：月曜日から金曜日までコンビニでアルバイトをしています。でも、毎週金曜日にゼミで発表があります。いつも勉強の時間がたりないと思っています。できれば木曜日はアルバイトをしたくないと思っています。

すること：店長に理由を話し、木曜日のアルバイトを辞める許可をもらってください。

ロールカード B

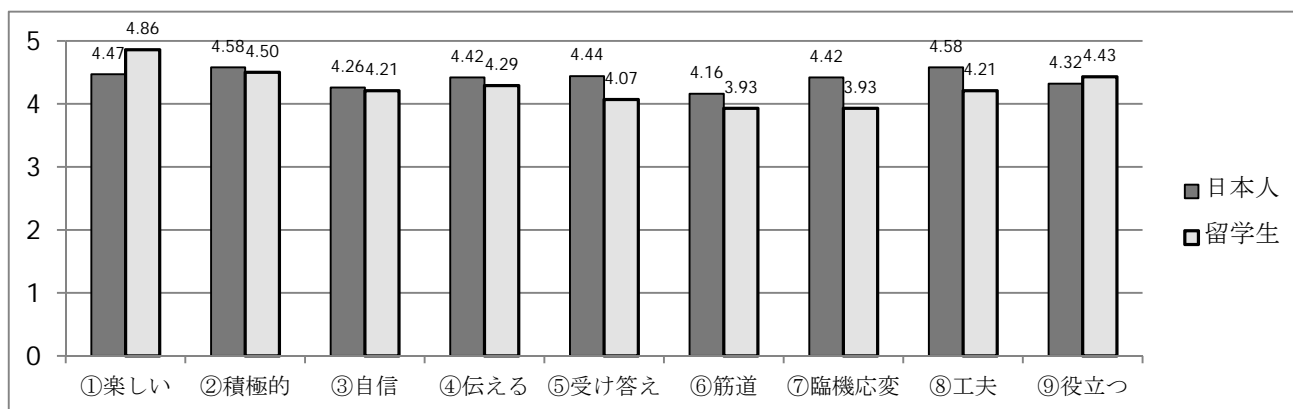
役割：コンビニの店長

状況：仕事は忙しく、店員が足りない状況です。アルバイトの人には毎日来てもらいたいと思っています。すぐ辞めてしまうアルバイトの人が多くて困っています。結果的には依頼に応じてもいいですが、今後のこともあるので、すぐには応じられません。

すること：アルバイトの人からの相談、依頼に応じてください。

6. 参加者の 5 件法による評価の分析

参加者の量的評価の結果を日本人と留学生とに分け、以下の<図 1>に示す。



<図 1>エクササイズ「ロールプレイ」に対する参加者の評価

<図 1>に示したとおり、日本人の上位 3 項目は、②「積極的」と⑧「工夫」が 4.58 ポイントで、①「楽しい」が 4.47 ポイントであった。留学生の上位 3 項目は、①「楽しい」が 4.86 ポイント、②「積極的」が 4.50 ポイント、⑨「役立つ」が 4.43 ポイントであった。日本人、留学生に共通する上位 2 項目が①「楽しい」②「積極的」であったことから、参加者は楽しんで本エクササイズに参加し、積極的に話すことができたと言える。

また、日本人で⑧「工夫」の評価値が高かったのは、本ロールプレイが、大まかな設定はあるものの、表現の選択や談話の進め方の自由度が比較的高いためだと考えられる。一方、留学生の⑥「筋道」⑦「臨機応変」が 4 ポイントを下回っているのは、この自由度の高さが影響していると考えられる。しかし、テーマが「留学生がアルバイト先で日にちの変更を求める」という現実的で身近な場面であったため、留学生の⑨「役立つ」の評価値が高くなったと思われる。

7. 参加者の自由記述の分析

振り返りシートの自由記述の内容を、戈木（2008）の「グラウンデッド・セオリー・アプローチ」を応用してカテゴリー化し、分類したものを<表 1>から<表 9>に示した。表中の参加者の所属と属性は、以下に示す略称を用いた。番号はデータ入力の順番を示し、人物を特定するものではない。同一人物の記述を分けて入力する場合は、() 内に連番で示し、また、一文しか記入していない場合でも 01(1)のように示した。データは一文を基本単位とするが、一文で内容が分かりにくい場合は前後の文を合わせて示した。

[所属の略称]

日文：人文学部日本語学・日本文学コース／英文：人文学部英語学・英米文学コース
 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：人文学部社会学コース／人研：人文科学研究科／東研：東アジア研究科
 研究：外国人研究生／交換：特別聴講生

[属性の略称]

中：中国／台：台湾／韓：韓国／米：アメリカ

M1：大学院修士 1 年／M2：大学院修士 2 年／D1：大学院博士 1 年

7-1. ロールプレイの設定について

ロールプレイの設定に関する自由記述のデータを、以下の<表 1>「場面・役割取得」<表 2>「役割の自由度」<表 3>「役割交換効果」の各カテゴリーにまとめた。表右上の(n=〇)は切片数を表す。また、データ内の誤用については()内に訂正して示した。

<表 1> 「場面・役割取得」カテゴリー

(n=9)

番号	データ	所属	属性	ラベル
13(1)	バイトのロールプレイということで、リアルな感じだったし、共感が持てた。	社会 2年	女(日) 20代	リアルで、 共感
23(1)	今日のテーマは現場でよく出たりすることなので、やりやすかったです。	交換	男(韓) 20代	やりやすい
30(1)	今日のロールプレイの場合設定(→場面設定)はとてもよくてやりやすかったと思います。	人研 M2	女(中) 20代	やりやすい
04(1)	今回のロールプレイは、以前やったものと比べて題材が身近だったので、役になりきりやすかったです。	英文 3年	女(日) 20代	役になりや やすい
13(2)	相手の方がアルバイトをしたことがないという方だったので、シェアリングの際に経験がないのでよくわからないと仰っていた。想像だけではカバーできない部分もあるのだと感じた。	社会 2年	女(日) 20代	想像だけで は難しい
22(3)	Bの役(コンビニの店長)をやる時は本当にどんな立場かよく知らなくてちょっと難しかったと思いました。	交換	女(韓) 20代	未経験の役 の難しさ
08(2)	言葉遣いは目上の人に話すアルバイトの留学生の役の方が特に気をつけなければならないし、店長の役は経験したことがないので、難しい役割だったと思います。	日文 3年	男(日) 20代	言葉遣い、 未経験の役 の難しさ
01(1)	今回のテーマはとても身近だったので、入り込みやすかったです。ですが、“留学生”である意味は何だったのだろうと思いました。“学生”で問題ないような気がします。	日文 4年	女(日) 20代	“留学生” である意味
01(2)	今回発表した方は「日本語の勉強もしなくてはならないから」と、留学生である設定を上手に生かしていたなと思いましたが、今回の場面設定だと、これがもし日本人学生だったら店長は休ませてくれないのだろうなと思いました	日文 4年	女(日) 20代	相手による 対応の違い

「場面・役割取得」に関する記述は9件得られた。13(1)以下4件の記述からは、場面が身近で現実的であるため、役割取得が容易であったことが分かる。

13(2)は、アルバイト経験がないペアの相手とのシェアリングから「想像だけではカバーできない部分がある」と述べている。ロールプレイというのは、現実社会のリハーサルとして、試行錯誤することに意味がある。本エクササイズが体験を通して学ぶ場となったと思われる。また、22(3)、08(2)は、店長という経験したことのない役は難しいと感じているが、本来、ロールプレイは演じることで役の立場や気持ちを理解することを重要視している。01(1)は、アルバイトの学生が「留学生」である意味について考えているが、日本人があえて「留学生」の役を演じ、留学生の立場や気持ちを想像してみるのとは異文化の背景を持つ他者理解として意味のあることである。

<表 3> 「役割交換効果」 カテゴリー

(n=9)

番号	データ	所属	属性	ラベル
13(3)	普段はバイト側のみにも立っているが、店長役をしてみて、店長の考えにも立たなければならぬと感じた。	社会 2年	女(日) 20代	相手の立場を知る必要性
26(1)	おなじ場面で両方の立場に立って見たのはいいけいけんだったと思います。相手のことをよりふかく考えられるようになりました。	交換	男(韓) 20代	相手のことを考えられる
14(1)	店長とバイトの留学生のどっちもやってみて、両方の気持ちや立場がわかったからこそ、きちんと筋道をたてて、いかに2人ともが納得して、また気分よくおわらせるかが大切だと思いました。	社会 2年	女(日) 20代	気分よく終わらせることの大切さ
03(2)	最初にロールプレイを行った時より、最後に役割を変えてロールプレイをした方がやはりうまくいったような気がします。	言情 3年	女(日) 20代	役割交換してうまくいった
25(2)	一回目で相手の状況が分からないで、難しい。二回目で説(→話)がうまくできた。	研究	女(中) 20代	役割交換してうまくいった
15(3)	立場を変えてやってみると、一回目のときよりも具体的な対話ができ有意義なものになったような気がした。	欧文 2年	女(日) 20代	具体的な対話ができ有意義
16(2)	私達のペアでも1回目と立場を入れかえた2回目では木曜日に休みをもらうという結果は同じでしたが、そこに至るまでの話の流れが大きく異なっていました。	日文 2年	女(日) 20代	役割交換して話の流れが変化
18(1)	私は留学生の(→なのに)、やっと店長のやくわりの方がもっとしやすかったです。ぎゃくにした時、相手はいつもやさしすぎと思った、と(→思ったし、)私もそんなにいい話をつかえなかったんです。だが、変化したら(→交替したら)、もっとしげんに話せかけた(→話せた)。	交換	男(米) 20代	役割交換して自然に話せた
08(1)	2つの役割を演じられたのは良かったと思います。	日文 3年	男(日) 20代	2つの役を演じてよかった

「役割交換効果」に関する記述は9件得られた。13(3)が述べているように、現実では参加者の多くはバイト側の立場であろう。しかし、本エクササイズで店長役を演じ、店長側の立場を理解することの必要性に気づいている。26(1)は「相手のことをよりふかく考えられるようになった」、14(1)は「両方の気持ちや立場がわかったからこそ、(中略)気分よくおわらせるかが大切」と相互理解の大切さを述べている。役割を交換して演じることで、交渉場面での相互理解の大切さを体感していると言える。03(2)以下5件は、役割交換後、うまくできたと感じているが、立場や気持ちの理解が深まったことによると考えられる。

山本(2005:68)は、ロールプレイに備わっている特長的な要素の一つとして「表現主体が感情の揺れや心の動きを経て何らかの気付きを得られる」という点をあげ、これを十分に活かした上で実施することが望ましいとしている。そのためには、「役割交換」は有効な技法であることが分かる。CAの教室活動としてロールプレイを行う場合、事例集『会話に挑戦! 中級前期からの日本語ロールプレイ』や『コミュニケーション重視の学習活動2 ロールプレイとシミュレーション』の活動例を見ても、役割交換についての記述は見られないが、本データからみるとより重視していく必要があると考えられる。

7-2.話す力について

話す力に関する自由記述のデータを、以下の<表 4>「交渉のストラテジー」<表 5>「対人関係ストラテジー」<表 6>「談話のストラテジー」の各カテゴリーにまとめた。

<表 4>「交渉のストラテジー」カテゴリー (n=11)

番号	データ	所属	属性	ラベル
10(1)	相手の立場や状況を考え、代替案も用意して相談をすることが最善の依頼方法なのではないかと思った。	欧文 3年	男(日) 20代	最善の依頼方法
13(4)	適切な理由を適切な方法で伝えなければならないと考えた。	社会 2年	女(日) 20代	適切な理由・適切な方法
28(1)	意見合成のために、相手に適切な理由を説明しなければならないことに気づいた。具体的に言う方が説得力がある。	交換	女(中) 20代	具体的な言い方の説得力
19(2)	店長の役割は留学生の役割より大切だと思います。ロールカードの中に、だた「どうしてやめたい」一つ質問があります。店長の役割は必ず新しい問題を考えます。しなければ、会話はすぐ終わります。	研究	女(中) 20代	店長の役割が重要
07(2)	2重の条件を出して、完全に木曜日を休みにするまでに少し時間をおく形にしました。	日文 3年	女(日) 20代	許可までに時間をおいた
07(3)	双方から案が出てきて、とても活発に話せたと思います。	日文 3年	女(日) 20代	双方からの案
11(1)	今日のロールプレイでは、どちらの立場にたっても、自分の意見ばかりを主張したくなりがちでしたが、お互いゆずりあって、一番いい方法を考えていくのが、難しかったけど、やっていて工夫できたところでした。	英文 3年	女(日) 20代	ゆずりあい、良い方法を工夫
15(2)	問題の解決策を自ら提案したり、2人で相談したり、色々なバリエーションがあってとても興味深かった。	欧文 2年	女(日) 20代	展開のバリエーション
06(1)	役になりきるということだけでなく、どのように話を展開するのかという点も考慮しなければならなかったため難しかったです。	日文 3年	女(日) 20代	展開の難しさ
21(1)	両方のロールの役をやりました。留学生の場合、ちゃんと店長に休む(→休み)を取りたい理由を述べるのは大変だと思っている。なぜかという店長が必ず許可させるに(→許可するとは)かきない(→かぎらない)ので、もし一度断ったら本当に困るのではないかと思う。	交換	女(中) 20代	許可をもらう大変さ
06(2)	相手が勤務時間を短縮するという案を出してきて、それを了承してしまったため、結局休みをもらえず終了しました。	日文 3年	女(日) 20代	短縮案を了承

「交渉のストラテジー」に関する記述は 11 件得られた。10(1)は、「相手の立場や状況を考え、代替案も用意して相談をすることが最善の依頼方法」と述べている。28(1)の「意見合成」は「合意形成」の意味で使っていると思われるが、円満な解決を求めて話を展開する場合、理由は具体的に伝える方が説得力があるとしている。店長の立場からは、19(2)、07(2)が条件を出すなど交渉の工夫をしたと述べている。07(3)の「双方から案」、11(1)の「お互い譲り合って一番いい方法」などの表現からは、互いに調整・交渉しながら、円満な解決に向けて話の展開を工夫したことが分かる。これらは参加者が許可を得るための交

渉場面で使用したストラテジーであり、ここでは「交渉のストラテジー」と呼ぶ。15(2)は、展開のバリエーション、つまり、参加者が使用した交渉のストラテジーの多様さに興味をもっている。本エクササイズでは、ロールプレイの相手からだけでなく、他のペアの発表を観察することで得られる気づきも多かったと思われる。

本ロールプレイでは、相手の発話を聞いて適切に応答していく臨機応変さが求められた。21(1)は、この臨機応変に話すことの大変さを感じている。06(2)も「時間を短縮する」というところまで交渉できたが、休みの許可までもっていけなかったと述べている。このように現実でも遭遇すると思われる困難さや葛藤を感じる場面は、ロールプレイのような体験的な練習を積み重ねることで、どう対処したらよいかという不安を軽減し、交渉のストラテジーを学ぶ場になる。

<表 5> 「対人関係ストラテジー」 カテゴリー

(n=8)

番号	データ	所属	属性	ラベル
30(2)	役割は「留学生」と「日本人の店長」ですので、敬語や待遇表現、日本語の遠慮、あいまいなど、いろいろな語学的なことができます。	人研 M2	女(中) 20代	語学的に役立つ
09(1)	店長と留学生の役をそれぞれ演じる中で、留学生のときは敬語の使い方を、店長のときは日本語の簡単な言い回しを自然と意識していることに気づきました。	英文 3年	女(日) 20代	敬語・簡単な言い回しを意識
05(1)	アルバイトの留学生の役を演じる時には、店長に対する言葉遣いに気をつけました。自分が休みをもらう立場なので、失礼な態度をとってはいけないと思いました。	日文 3年	女(日) 20代	店長への言葉遣いに留意
03(1)	店長役をした時に、タメ口で話さなければならないのに、初対面だったし、どうしても敬語で話してしまいました。	言情 3年	女(日) 20代	店長役の敬語使用を反省
05(2)	発表した後に「店長が敬語だったので、店長らしくなかった」という意見があったけど、私は逆に敬語だったので仕事上の関係だという印象を受けて、店長らしかったのではないかと思います。	日文 3年	女(日) 20代	敬語使用は店長らしい
28(2)	また、〇〇さんが自分のことばづかいに以下のような気づきがあるそうだ。「何かご用でしょうか」は丁寧すぎてかえって不自然という。	交換	女(中) 20代	丁寧すぎて不自然
12(2)	店長という立場でどのようなことば使いをすればいいか迷いました。	日文 3年	男(日) 20代	店長の言葉遣いに迷う
24(3)	もともと留学生なので留学生の役割をするとき、あまり負担とかなれない(→とかない)。店長の役に(→役を)するとき、逆にことばとかのせんとくについで(→ついて)自信がなくなる。	交換	女(台) 20代	店長の言葉に自信がない

「対人関係ストラテジー」に関する記述は 8 件得られた。30(2)は、本エクササイズが待遇表現や遠慮、あいまい表現などの様々な語学的要素を用いた練習になるという意見である。実際、09(1)は、留学生役のときは店長に対する敬語を、店長役のときは留学生に分かりやすい簡単な言い回しを意識したと述べている。05(1)も、「休みをもらう立場なので、失礼な態度をとってはいけない」と店長への言葉遣いに留意している。相手との関係によ

って表現を選択するというのは社会言語能力に関わる。ここでは待遇表現などの対人関係による表現の工夫を「対人関係ストラテジー」と呼ぶ。

03(1)には、店長は「タメ口で話さなければならない」というビリーフ (belief) がある。しかし、初対面の心的距離から敬語を使ってしまい適切でなかったと振り返っている。一方、05(2)は、仕事上の関係を表すには店長の敬語使用は不自然ではなにとらえている。店長の店員に対する言葉遣いとしては、丁寧語が許容範囲であろうが、参加者はそれぞれが考える店長の人物像や相手との関係性で言葉を選択したことが分かる。このように異なる考えを出し合ってシェアリングすることはSGEの特徴である。

田島 (2004:331) は「モデリングにおける模倣の対象は多いほどよい。それによって自分に合った模倣対象をさがしやすくなるからである。模倣する内容は、思考、感情、行動のいずれかである」と述べている。参加者は多様なモデルと自分とを比較しながら、自身の思考や感情や行動を認識し、改善することが可能である。28(2)は、他の参加者から店長の言葉として『何かご用でしょうか』は丁寧すぎてかえって不自然」という指摘を受け、敬語使用の適切性について考えるきっかけとなっている。12(2)、24(3)も、店長の言葉遣いに悩んだと述べているが、本エクササイズが対人関係ストラテジーについて考える場となったということができる。

<表 6> 「談話のストラテジー」 カテゴリー (n=5)

番号	データ	所属	属性	ラベル
10(2)	また、相談を受ける側としても、相手の状況を考慮し「大変なんだね」というように受け入れることも必要だと考えた。	欧文 3年	男(日) 20代	受容の必要性
02(2)	あとは、あいづちや表情、確認などに気を付けて行うという点も良かったと思います。	日文 4年	男(日) 20代	あいづち、 表情確認の 表現
22(1)	他の人の発表を聞いて、人によって話し方の違いや言葉の選び方が違うことに気が付きました。	交換	男(韓) 20代	話し方、言 葉の選び方 の違い
06(3)	また、前で発表した方たちのやり取りを見て、留学生らしいふるまいや店長らしいふるまいが、自分にはできていなかったと教えられました。	日文 3年	女(日) 20代	役らしい振 る舞い
22(2)	ロールプレイは自分が役になりきらないとやりにくいことなんだと思いました。	交換	女(韓) 20代	役になり切 る必要性

「談話のストラテジー」に関する記述は5件得られた。3つのストラテジー全体に関わるような記述もここに含めた。10(2)は、「相談を受ける側としても、相手の状況を考慮し『大変なんだね』というように受け入れる」と受容的表現の必要性について述べている。02(2)は、インストラクションで注意を促した「あいづち」「表情」「確認表現」を実践し、実際に有効に働くという実感を持てたと思われる。この場合の「確認表現」は、相手の言ったことを繰り返し確認するということである。これらは談話能力に関わり、いずれもコミュニケーションを円滑に進めるためのストラテジーである。ここではこれを「談話のストラテジー」と呼ぶ。22(1)は、「許可を求める」という同じ場面でも、人によって話し方、言葉の選び方は違うという気づきを得ている。他者を観察することで、ストラテジーを学ぶことができたと思われる。

バルダン田中ら (1989:21) は、教室活動としてのロールプレイについて「リハーサル

であることからあくまでも『作りごと』の域を出ないために、逆に学習者によっては拒否反応を示す場合も当然ある」と述べている。06(3)には、無意識ではあるが「作りごとの恥ずかしさ」があったのかもしれない。しかし、他の参加者の発表を見ることで自分の振る舞いを振り返ることができている。「振る舞い」や「表情」などは非言語コミュニケーションであるが、話すための戦略としてとらえられる。

7-3.エクササイズの評価について

エクササイズの評価に関する自由記述のデータを、以下の<表 7>「楽しさ」<表 8>「役立つ」の各カテゴリーにまとめた。

<表 7> 「楽しさ」 カテゴリー

(n=9)

番号	データ	所属	属性	ラベル
25(1)	ロールプレイは日常の場面を設定するので話がとても楽しい。	研究	女(中) 20代	日常場面の話の楽しさ
23(2)	そして、店長役に成り切って演じてみたのも、初めてのことであったのでおもしろかったです。	交換	男(韓) 20代	初めての役の面白さ
07(5)	今回は工夫がたくさんできた、たのしくやりがいのあるエクササイズでした。	日文 3年	女(日) 20代	工夫ができる楽しさ
15(1)	人によって役割をする際、話し方や相手への接し方がちがうのでとても面白かったです。	欧文 2年	女(日) 20代	多様な表現を知る面白さ
19(1)	ロールプレイは楽しかったです。	研究	女(中) 20代	楽しかった
24(1)	今日のロールプレイはすごく楽しかったです。	交換	女(台) 20代	楽しかった
27(1)	面白いエクササイズだと思います。	東研 D1	男(中) 20代	面白い
07(1)	私たちのペアは5分いっぱい使って、しっかり話すことができました。	日文 3年	女(日) 20代	しっかり話せた
07(6)	〇〇さんのエクササイズは積極的に参加できました。	日文 3年	女(日) 20代	積極的に参加

「楽しさ」に関する記述は9件得られた。ここでは「面白い」という感情表現や「意欲」に関わる記述も「楽しさ」につながるものとしてとらえた。「楽しさ」の具体的要因は、まず、25(1)の「日常場面の話の楽しさ」である。身近な場面設定での話しやすさが楽しさにつながっていると思われる。二つ目は23(2)の「初めての役の面白さ」である。演じることには自分以外のものになるという楽しさがある。三つ目は07(5)の「工夫ができる楽しさ」、四つ目は15(1)の「多様な表現を知る面白さ」である。これは、表現や細かい話の流れまで設定していないロールプレイの自由度が影響していると考えられる。また、文型練習やモデル会話等で表現を導入してからロールプレイを行うと、練習した文型や表現を使うことに意識が集中してしまう場合があるが、本エクササイズのように体験を通して学ぶ形は、参加者が自分のもつ言語的、文化的、社会的知識を総動員して考えることになり、様々な表現が試みられる。19(1)以下の記述からも、エクササイズの全体的な楽しさ、十分話せたことへの満足感、エクササイズへの意欲が窺える。参加者がロールプレイを楽しんでいると感じ、積極的に取り組めることは、ロールプレイの有効性を高める重要なポイントである。

<表 8> 「役立つ」 カテゴリー

(n=8)

番号	データ	所属	属性	ラベル
24(2)	実はバイトするときに店長と(→に)あまり話かけなかったです。だから、ロールプレイするときに大変いい経験をもたらしましたと思う。	交換	女(台) 20代	大変いい 経験
20(1)	今回やったロールプレイを通して、自分が経験したことがあることを再現することができました。とてもいいロールプレイです。	人研 M1	男(中) 20代	経験を再 現
14(2)	今日やった人とは1回きりですが、本当のバイト先では、今後も続く大切な人間関係があるのもっと難しいですが、今日ペアの人に指摘してもらったことや、みなさんにほめてもらったことを忘れず、実際のバイトにも生かせたらと思います。	社会 2年	女(日) 20代	実際のバ イトに生 かす
09(2)	また、ロールプレイはその役の気持ちや感情も分かるので、普段の生活にも生かしていくことができそうです。ありがとうございました。	英文 3年	女(日) 20代	生活に生 かせる
02(1)	今まで店長という立場にはなつたことがないのですが、やってみて、その気持ちや状況に気付きました。ロールプレイの醍醐味もここにあると思います。	日文 4年	男(日) 20代	気持ちや 状況に気 づく
26(2)	前に今しているバイトのてんちょうにほかの人と日時をかえてもいいかきいたとき、浩蕩(→鷹揚)にわらいながら「いいですよ」と言ってくれたことが思い出されて、今のバイトの店長はいい人だなあと思いました。	交換	男(韓) 20代	現実の店 長を理解
08(3)	「相手との関係や場面に応じて適切な表現ができる」というねらいにとって、とても良いエクササイズだと思いました。	日文 3年	男(日) 20代	適切な表 現の練習
17(1)	一連のエクササイズの積み重ねを経ることにより、相手やグループの構成メンバーを考慮して意見交換のコミュニケーションの向上が図られた気がする。	社会人	男(日) 60代 以上	コミュニ ケーショ ンの向上

「役立つ」に関する記述は8件得られた。24(2)以下6件は、本ロールプレイと実生活とのつながりを述べた記述である。参加者にとって現実に遭遇しそうな場面であったため、役立つと感じていることが分かる。24(2)の記述からは、現実のバイト先での店長との会話が増えることが期待できる。09(2)は、与えられた役の気持ちや感情を理解できたことが普段の生活に生かせるとし、02(1)は、それが「ロールプレイの醍醐味」だと述べている。また、26(2)は、本ロールプレイによって現実の店長への理解を深めている。

ロールプレイの原点は、モレノ (Moreno, Jacob Levy) の提唱したサイコドラマ (心理劇) である。台 (2003) は、一種のシミュレーションとして技術訓練の場で使われるロールプレイと、心理劇を基盤とする総合的ロールプレイとを区別し、後者の実演は「自分自身や他人への理解が深まり、また、もろもろの社会関係・人間関係への対応の仕方を心身ともに会得することになる」(p.106)と述べている。本エクササイズも後者の立場である。

08(3)の取り上げた「相手との関係や場面に応じて適切な表現ができる」というねらいは、社会言語能力に関連している。17(1)は、フォローアップインタビューを行ったところ、「一連のSGEエクササイズの積み重ねが、徐々に話す緊張感を和らげ、安心して話せる関係ができてきているため、コミュニケーションの向上が図られた気がする」ということであ

った。エクササイズの積み重ねが、安心できる人間関係を作り、活発なインターアクションを引き起こしていることが示唆された。

7-4.その他

その他の自由記述のデータを、以下の<表 9>「その他」カテゴリーにまとめた。

<表 9>「その他」カテゴリー

(n = 5)

番号	データ	所属	属性	ラベル
07(8)	説明がわかりやすく取り組みやすかったです。ありがとうございました。	日文 3年	女(日) 20代	説明がわかりやすい
27(2)	最後の「全体のシェアリング」は行わなかった状態だと思います。この部分は重要だと思います。よくやったほうがいいと考えています。	東研 D1	男(中) 20代	シェアリングが重要
30(3)	一つの気づいたところですが、評価の段階でいいところ、できたところだけでなく、何が(→何か)足りないところを指摘されたら勉強になります。	人研 M2	女(中) 20代	足りない点の指摘がほしい
29(1)	理由をちゃんと話して、迷惑な気持ちを伝えたら役に立つと思いますが、留学生としては、もし、日本語がちょっと無理なら、やはり店長側から分かってもらえないでしょう。	東研 D1	女(中) 30代	日本語レベルと理解
29(2)	自分の役を演じた時は、やはり自分の経験に基づいてしたので、今日のように留学生に対する店長がやさしい場合が殆どで、日本人は本当な(→本当の)一面を表せないと思います。まあ、国際交流としてはいいかもしれません。	東研 D1	女(中) 30代	日本人は本音を表せない

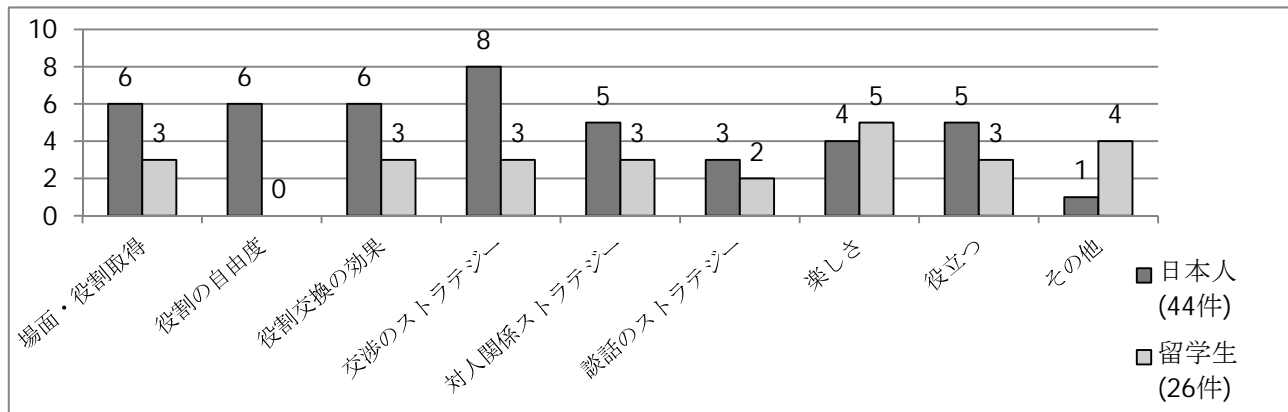
「その他」の記述は 5 件得られた。07(8)、27(2)、30(3)は、リーダーへの意見である。大学院生対象の授業では「全体シェアリング」の時間が十分取れなかったため、振り返りシートに気づきや感想を記入してもらった。SGE ではシェアリングを重要視しているが、どうしても時間内に行えない場合は、次回のエクササイズで振り返りを紹介するのがよいと考えている。30(3)は、足りない点の指摘がほしいという意見であるが、SGE のエクササイズは、体験の中での気づきを大切にしている。よって評価という形ではなく、基本的にはシェアリングの中で自分の気づきや感想を述べるという形で表現される。スキル習得のための練習と、本エクササイズのような体験を通して学ぶ活動は区別し、上手く組み合わせることが大切であると考えられる。

29(1)、29(2)は、現実の店長はもっと厳しく、日本語がうまく話せなければ理解してもらうことは難しいという意見である。フォローアップインタビューをしたところ、自身のアルバイト経験から、店長の厳しさや、分かってもらえない辛さを感じたことを述べていた。このような気持ちをシェアリングで共有することは、留学生の立場を理解する上で意味のあることである。

8. カテゴリーの考察

8-1. カテゴリーのデータ数による日本人と留学生の比較

自由記述データをカテゴリー化し、日本人と留学生の出現件数に分け、以下の〈図 2〉に示した。



〈図 2〉各カテゴリーのデータ数（日本人と留学生の比較）

本エクササイズでは、参加者の内訳が日本人 19 名、留学生 14 名で、5 名の差があった。また、日本人と留学生では時間内に書く力に違いがあると考えられ、結果、記述件数は、日本人 44 件、留学生 26 件と 18 件の差がでた。そのため、カテゴリーごとの件数の比較には有意性が少ないと思われ、ここでは日本人内・留学生内の件数の傾向に注目してみる。

日本人では「交渉のストラテジー」カテゴリーの記述が 8 件で最も多く、次いで「場面・役割取得」「役割の自由度」「役割交換効果」カテゴリーがそれぞれ 6 件となった。日本人は、互いの立場を伝え、調整・交渉していく過程に意識が強く働いていたと言える。また、それにはロールプレイの設定が影響しているため、関連カテゴリー件数も多くなったと考えられる。

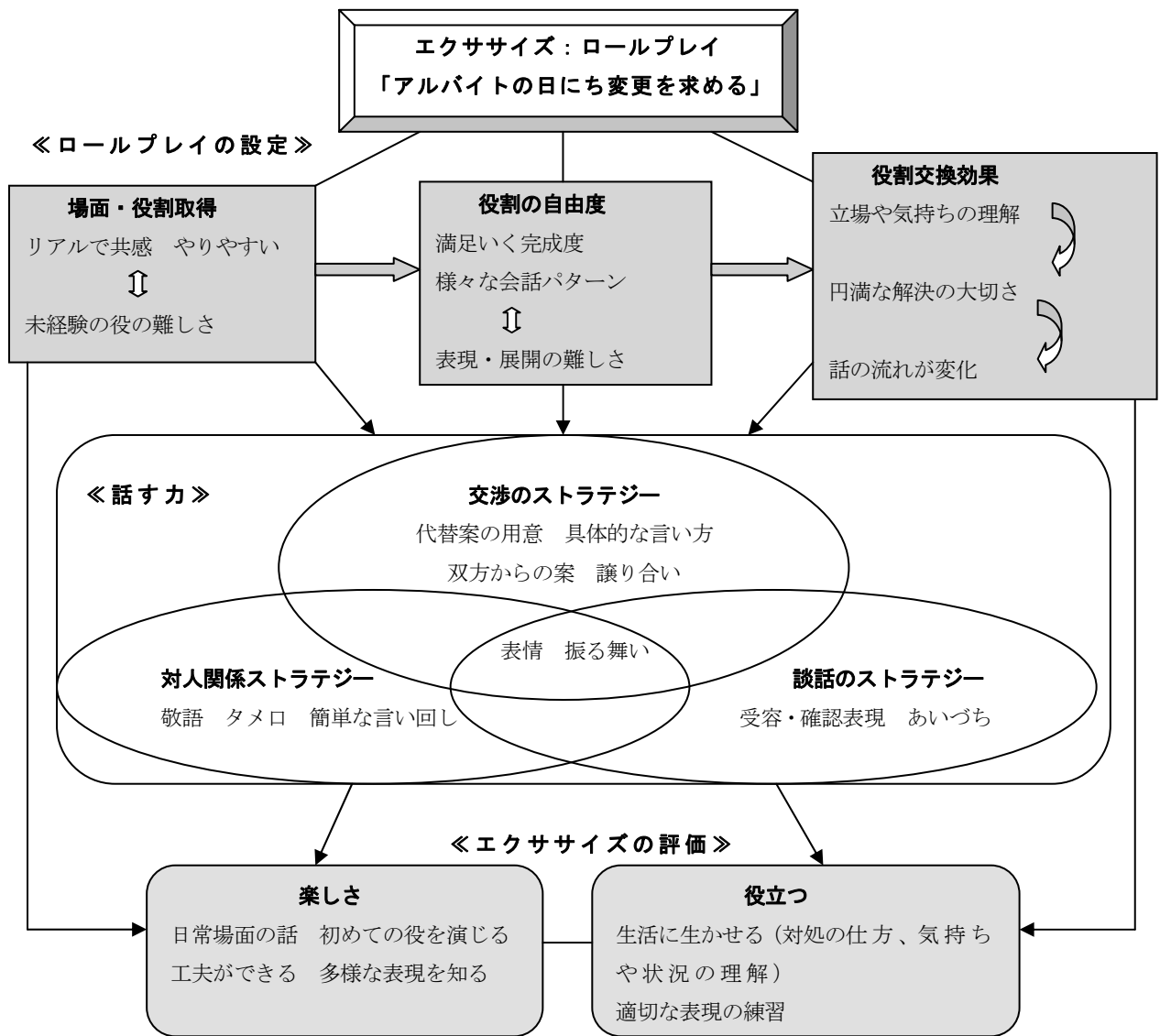
留学生は「楽しさ」カテゴリーの記述が 5 件で最も多く、内容をみると、エクササイズ自体の楽しさや日常場面の話の楽しさ、初めての役を演じる面白さであった。リハーサル効果のある設定をすれば、役割を演じるという表現形式を楽しむことができると言えよう。他はほぼ 3 件と並んでいるが、「役割の自由度」カテゴリーは 0 件という点が特徴的である。留学生にとってアルバイトの留学生役は、自分自身を演じることになり、細かい設定のあるなしは問題にせず、自分がどう対処するか意識が集中したと考えられる。

8-2. カテゴリーの関連

各カテゴリーの関連を次ページの〈図 3〉に示す。太字はカテゴリー名、細字はカテゴリーに関するキーワードを表す。

本エクササイズを特徴づけているロールプレイの設定に関わるカテゴリーは、「場面・役割取得」「役割の自由度」「役割交換効果」の 3 つである。これらは、話す力であるストラテジー使用に影響を与えていく。

まず、「場面・役割取得」についてであるが、参加者はコンビニでのアルバイトという身近な場面に、役割取得の容易さを感じる一方、店長という未経験の役に難しさも感じていた。よって、「対人関係ストラテジー」に見られるように、店長の言葉遣いについて、敬語やタメ口など各自が表現を選びながら演じ、その適切性について自己モニターしたり、意見交換したりしていた。また、役らしい振る舞いを意識し、気持ちや状況を伝えていくことにも工夫が見られた。



＜図 3＞カテゴリーの関連図

次に「役割の自由度」であるが、本ロールカードには役についての状況説明はあるものの、談話の進め方や表現の選択についての細かい指示はなく、相手の反応を見ながらやりとりするという自由度の高いものであった。そのため、参加者は難しさを感じながらも自ら考え、展開や表現の工夫を試みていた。つまり、キーワードに見られるような様々なストラテジーの使用を促すことになった。

最後に「役割交換効果」であるが、本エクササイズでは全体発表の後に役割交換をして、もう一度ロールプレイを行った。参加者は相手の立場や気持ちをより理解し、円満な解決の大切さを感じるようになった。それによってさらにストラテジーについて考え、交渉のプロセスや表現に変化が生じ、1回目よりやりとりがうまくいったと感じている。

また、3つのストラテジーはそれぞれ関連している。参加者は目的達成のために「交渉のストラテジー」を使用しているが、これは交渉の進め方の方略である。「対人関係ストラテジー」「談話のストラテジー」はそれを支える表現の方略である。また、「表情」や「振る舞い」は、話すための非言語のストラテジーとして、3つのストラテジーに関わるものと考えられる。

以上のような参加者の行動や意識の流れに基づいて、エクササイズの評価に関する「楽しさ」「役立つ」カテゴリーができています。

9. まとめと今後の課題

量的評価において、日本人、留学生に共通する上位 2 項目は「楽しい」「積極的」であった。これらはエクササイズの有効性を高めるために必要な条件である。特に「楽しい」は留学生の評価値が高かった。話す力に関する項目では、留学生は「筋道」「臨機応変」が 4 ポイントをやや下回ったが、日本人の「工夫」の評価値は高く、留学生はペアになっている日本人の使用したストラテジーを観察することで学ぶことがあったと期待できる。

自由記述を分析すると、まず、量的評価の背景が見えてきた。「楽しさ」の要因は、以下の 4 つにまとめられる。

- ① 日常場面の話の楽しさ
- ② 初めての役の面白さ
- ③ 工夫ができる楽しさ
- ④ 多様な表現を知る面白さ

「役立つ」の要因は実生活に生かせるということであった。具体的には対処の仕方や気持ちや状況の理解のことであり、リハーサル効果があったと言える。さらに、相手との関係や場面に応じて適切な表現ができるという社会言能力を伸ばすために役立つことも示唆された。「臨機応変」とは、本エクササイズでは相手の発話を聞いて適切に応答しながら会話を創り上げていくということであり、留学生が難しさを感じた部分である。「工夫」に関しては、参加者が「交渉のストラテジー」「対人関係ストラテジー」「談話のストラテジー」を使用していることが明らかになった。ストラテジーの具体的な内容は、以下の 7 つにまとめられる。

- ① 代替案の準備をしておく。
- ② 理由を具体的に話す。
- ③ 自分の意向を主張するばかりでなく案を出し合って調整する。
- ④ 相手との関係で敬語や言葉遣いを選ぶ。
- ⑤ 相手の立場を受容する表現を使う。
- ⑥ 相手の話を確認する。
- ⑦ あいづち・表情・振る舞いに気を配る。

バルダン田中ら（1989:11）は役割を演じる学習活動について「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」と述べている。まさに本ロールプレイも、コミュニケーションのためのストラテジー練習の場となっていた。また、カテゴリーの関連付けから、これらのストラテジーにはロールプレイの設定が影響していることが分かった。

ストラテジー使用を促すには、場面が現実的でリハーサル効果のあるもの、やりとりの中に葛藤があるもの、参加者の日本語能力に合わせて、自ら考え、やりとりを作りだしていける場のあるものがよいと考えられる。

次に、「役割の自由度」が高いことから様々な会話パターンが生まれたことによって、参加者は表現の適切性について考えたり、意見交換をしたりしていた。このように自分で考え、表現し、モニターするというメタ認知のプロセスや、参加者間で起こるインターア

クションは、話す力の向上に寄与すると考えられる。

さらに、「役割交換効果」が明らかになった。参加者は役割を交換して演じることで、相手の立場や気持ちをより理解し、円満な解決の重要性について考えていた。SGEではこの相互理解を重要視しており、実際それによってストラテジー使用が促され、交渉のプロセスや表現に変化が表れることが示唆された。日本語授業でロールプレイを行う場合も、本来の心理劇としてのロールプレイの特長を踏まえて「役割交換効果」の意義について見直し、積極的に取り入れていく必要があると考えられる。

SGEのもう一つの特徴であるシェアリングでは、店長と話す時は敬語が絶対ではなく、状況や相手との関係性で変わってくることなど、参加者間で自由記述に表されたような気づきや感想が述べられた。シェアリングは参加者同士によるフィードバック（feedback）ととらえられる。シェアリングでは感情、思考、行動の気づきを共有し、認知を修正、拡大することで、話すことに関する意識や行動に変化が生じることが期待できるが、この点は一連のSGEエクササイズを実施し、継続的な観察やその事前事後を比較するなど、別途検証を要する。

エクササイズの手順の改善点として、ロールカードの指示に疑問がある場合は、カードを読んで、自分の役をどう演じたらよいか考える時間に質問できることを示しておく必要があることがわかった。

今後は、本稿で明らかになったストラテジー使用について、具体的な発話の談話分析により、その実態を調べることを課題としたい。

【参考文献】

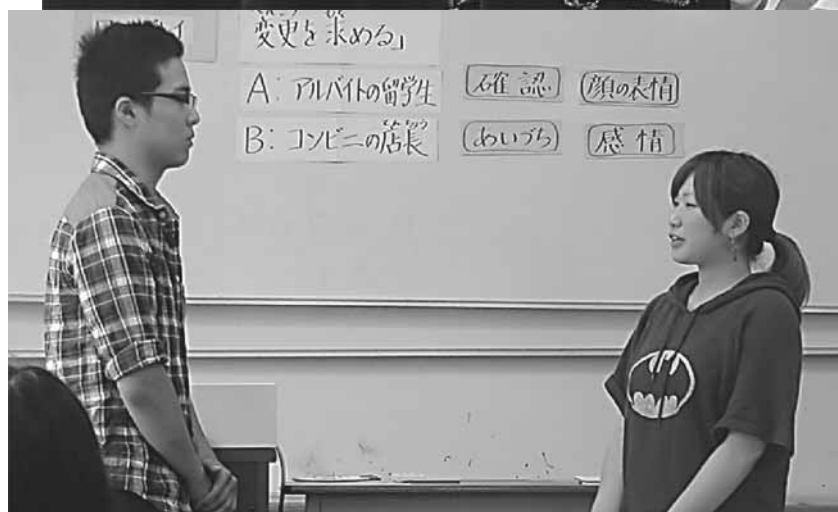
- 石田孝子・林伸一（1995）「日本語学習場面におけるコミュニケーション・ストラテジーと自律学習のための援助」『全国語学教育学会 山口支部研究紀要』創刊号、全国語学教育学会山口支部、pp.55-74
- 台利夫（2003）『新訂 ロールプレイング』日本文化科学社
- 岡崎敏雄・岡崎眸（1990）『日本語教育におけるコミュニカティブ・アプローチ』凡人社
- 尾崎明人（1993）「接触場面の訂正ストラテジー『聞き返し』の発話交換をめぐって」『日本語教育』81号、pp.19-30
- 北出慶子（2013）「『相互文化学習』授業の意義と設計ーグローバル社会における言語文化教育の在り方ー」『立命館文化研究』24巻、3号、立命館大学国際言語文化研究所、pp.117-130
- 黄潔（2012）「話すことに関する構成的グループ・エンカウターの実践研究」『エンカウター研究』第5号、山口大学人文学部言語文化学科日本語学・日本文学コース林伸一研究室、pp.1-100
- 國分久子（2000）「なぜいまエンカウターかーカウンセリングを超えるもの」『エンカウターとは何か 教師が学校で生かすために』図書文化、pp.14-54
- 國分康孝（1981）『エンカウター 心とこころのふれあい』誠信書房
- 國分康孝・國分久子総編集（2004）『構成的グループ・エンカウター事典』図書文化社
- 戈木クレイグヒル滋子（2008）『質的研究方法ゼミナール増補版 グラウンデッド・セオリー・アプローチを学ぶ』医学書院
- 田島聡（2004）「エンカウターを支えるカウンセリングの理論」國分康孝・國分久子総編集『構成的グループ・エンカウター事典』図書文化社、pp.326-335
- 中居順子・近藤扶美・鈴木真理子・小野恵久子・荒巻朋子・森井哲也（2005）『会話に挑戦！中級前期からの日本語ロールプレイ』スリーエーネットワーク、pp.79-80

林伸一（2001）「構成的グループエンカウンターとは」『エンカウンターで学級が変わる・ショートエクササイズ集 Part2』図書文化社、pp.8-9

林伸一（2011）「教育カウンセラー養成のための構成的グループ・エンカウンター」『山口大学文学会志』第 61 巻、山口大学文学会、pp.1-24

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 ロールプレイとシミュレーション』凡人社

山本千津子（2005）「ロールプレイを用いた口頭表現教育に関する一考察－中級から上級レベルの日本語学習者を対象に－」『講座日本語教育』41 号、早稲田大学日本語研究教育センター、pp.64-89



ロールプレイの発表

<別添資料> エクササイズ振り返りシート

2012年()月()日

氏名()・国籍()・性別(男・女)
 ()学部・()学科・()コース・()学年
 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 日本語の学習歴()年 日本語能力試験N()合格
 ()級合格

◆次の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 (どちらともいえない)
 2 (あてはまらない) 1 (まったくあてはまらない)

1. 楽しんでエクササイズに参加できた 【 5 4 3 2 1 】
2. 積極的に話すことができた 【 5 4 3 2 1 】
3. 自信をもって話すことができた 【 5 4 3 2 1 】
4. 相手を意識しながら、伝えたいことを伝えることができた
【 5 4 3 2 1 】
5. 相手の話に適切な受け答えができた 【 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すことができた 【 5 4 3 2 1 】
9. 今日のエクササイズは自分の話す力を伸ばすために役立った
【 5 4 3 2 1 】

◆感じたことや気付いたことを自由に書いてください。