

章 C の 2

改良型 Strategic Interaction を用いた大学スピーキング授業

Conflict Resolution 能力を育てる確かなプロセスとは

三浦 孝 (静岡大学)

相手の利害とこちらの利害が食い違う、そういった葛藤場面で、相手の意図を探り、自分の意図を相手に伝え、双方の納得できる妥協案へと歩み寄ってゆく。こうした交渉力を外国語で統合的に育成するための上級者用アクティビティーとして、Strategic Interaction がある。

Strategic Interaction (以後 S I と省略) は 1987 年に Di Pietro によって提案された外国語学習 task である。迫真のシナリオで教室に authentic な言語使用を生み、unrehearsed, unpredictable な状況下での学習者のコミュニケーション方略を鍛えることを目指した画期的な指導法である。しかし実際に授業を観察したり自分で運営してみると、interaction の膠着状態や過度の aggressiveness など、この指導法には若干の改良の余地があることがわかる。本稿の目的は、このテクニックの大きな利点・先進性をあらためて確認し、一方それが内包していた若干の指導上の問題点を改善し、また元来上級者用であったこのテクニックを、中学生や高校生にも実施可能な version を開発することである。SI そのものは、どちらかといえば中・上級者向きの活動であるが、この原理を応用して最近では初級者向けの SI 版も提案されている。本稿では、まず元来の SI を紹介し、それから初級者向けの版についても言及する。

(1) Strategic Interaction のシナリオ

SI では、役割 A と役割 B が、相互に別々のシナリオを与えられる。例えば次のようなシナリオ(Pietro, 1987 より、三浦改作)を用いる：

役割 A: あなたは昨日デパートの電気製品売場(electrical appliance shop)でトースターを買いました。ところが、家で使おうとしたら、壊れていてパンが焼けません。あなたは、今仕事の昼休みを利用して、そのトースターを持って、デパートの売場へ行くところです。

役割 B: あなたはデパートの電気製品売場(electrical appliance shop)の店員(salesclerk)です。あなたは今はパート扱い(part-timer)ですが、正社員(full-timer)になりたいと思っています。そのために、できるだけ多くの商品売って、客から良い評判を得たいと思っています。今、一人の客が入ってきました。腕の見せ所ですよ。

見てわかるように、役割 A (客) のシナリオと役割 B (店員) のシナリオはすれ違っている。これが S I の特徴である。客は欠陥トースターを持って来店しようとしているが、店員はそのことを知らない。店員は客に気に入られようとしているが、そのことを店員は知らない。しかも、シナリオは各自のおかれた状況を述べるにとどまり、「 しなさい」という指示を一切与えていない。このように、「相手の出方が予測できない」「状況説明だけで、どう行動すべきかを指示しない」シナリオが、Strategic Interaction の特徴である。つまり、SI では、生徒が自分の判断で交渉を進めてゆくのである。

(2) Strategic Interaction の役割分担

1 回の SI は、2 つの小グループ間で行う。1 グループの人数は、2 ~ 8 人くらいである。交渉の方針はグループ員全員で考えるが、実際の交渉は各 1 名の代表者 (performer) の間で行う。担当している 2 グループ以外の生徒は、観察者 (onlookers) の役を担当する。人数が多いクラスでは、こうした 2 グループの組み合わせを幾つか作ることになる。

(3) Strategic Interaction の活動手順

SI は次の 3 つのステップ (phase) で構成される：

1) Rehearsal phase (約 15 分)

生徒たちがシナリオを与えられ、自分たちの role を演ずる準備を行なう。Rehearsal で使用する言語は目標言語 (英語) が望ましいが、初級者は母語を用いてよしとする。

<生徒たちが行なうこと>

グループ全員で自分たちの role の完全理解を図る。

相手の出方を予測し、自分たちの交渉プランを目標言語で準備作成する。

相手の出方がわからないので、自分たちの交渉プランは単一では不十分である：いろいろな出方を想定して複数のオプションを容易すること。

相手グループと実際にやりとり (interaction) を行なう代表者 (performer) を選出する。

<教師が行なうこと>

グループが協力関係を育てられるように援助する。

自分の希望をかなえ、同時に相手の希望もかなえる解決策が理想的であることを伝える。

グループが発言プランを思いつかない場合には、参考例を提示して援助する。そのために、教師は扱うシナリオについて、起こりうる展開をあらかじめ予想しておくこと。

グループが、表現方法について質問してきた場合には、目標言語での発言モデルを示すこと(あくまでもモデルを示すにとどめ、文法的説明に深入りしないこと)。ただし、使用単語リストや表現リストを事前に作って与えるようなことをしてはいけない(このようなことをすると、生徒に行動を指示することになり、生徒の主体性を奪ってしまう。)

2) Performance phase (約 5 分)

Role A と Role B の 2 グループが目標言語で scenario を演技することになるが、実際に相手と interact するのは両グループの performer(代表者)2 名である。

Performer は必要を感じた時にはいつでも performance を中断して自分のグループに立ち戻り、助言を受けることができる。また、グループ員たちも、必要と思う場合にはいつでも performer を呼び戻して助言を与えることができる。

Performance 進行手順

教師または performing groups の生徒が、全員に向かってシナリオのワク組みを目標言語で簡潔に発表する。

例: "The action takes place around noon at an electrical appliance shop in a department store, between a customer and a salesclerk.

2 名の performer が interaction を開始する。互いに、相手の意向を尋ね、こちらの都合を表明し、提案や要求を出し、相手の出方に応じて対応を調節しながら、双方が納得できる合意をとりつけるべく話し合う。言語形式の指定は無いので、使える表現は何でも使って対応する。

この間に、背後に控えるグループ員たちは、メモを取りながら interaction の流れを掌握し、隠されていた相手方のねらいをくみ取ったり、こちらの対応策が妥当かを判断して、performer に指示を与える。

Performance にかける時間の長さについては、合意に達して終わるのが理想的だが、そうならなくても平均 5 分程度で終了する。たった 5 分であるが、担当している生徒には非常に緊迫する濃密な 5 分間である。最初の 5 分間くらいは活発にバラエティのある交渉が出現しやすい。しかし慣れないうちはやがて交渉が膠着状態に陥りやすいので、延長しないほうがよい。

3) Debriefing phase (10 分)

先ほどの performance phase の振り返り活動である。先ほどの performance での交渉方略、表現方法、語彙や文法事項などについて生徒が教師をまじえてディスカッションを行なう。このように、先に交渉を行なうことによって、表現のニーズ

がまず強烈に意識され、その時点で表現を学習するので、非常によく定着する。Debriefing は目標言語で行なうのが理想的だが、初級者には母語を用いてもよい。Debriefing は、教師が内容を決定して行なうのではなく、生徒が抱いた質問を中心に行なうのが理想とされている。

(4) このシナリオの自由度

さて、上記のシナリオで SI を行ったら、はたしてどんな展開があるだろうか。先述のように、志向するのは自分の希望をかなえ、しかも相手の希望もかなえるような解決策である。このシナリオは、下記のような複数の柔軟な対応を可能にする。

店員が欠陥トースターの返品を受け入れ、代金を返却する。

店員が、少しの追加予算で、欠陥トースターをもっと高価なトースターと交換することを申し出る。

店員が、欠陥トースターの無償修理を約束する。

いずれも、客は満足するだろうし、それによって客は更にその店で買い物をしてくれるかもしれない。客が店員の好印象を店に伝えてくれれば、店員の評価も上がり、正社員への登用もありうる。

(5) Strategic Interaction の利点

数名から成る 2 つのグループが、1 つの場面における相異なる立場から成るシナリオを受け取り、相手の出方を推測しこちらの出方を立案し、それぞれの代表者が前に出て双方にとって満足のゆく合意点に達するために交渉する Strategic Interaction は次のような優位性を持っている：

(1) Problem Solving と Task Based Language Teaching では、グループ内のダイナミックスは共通の答を求めて合意に向かうばかりである。しかし現実社会は必ずしもこのようなハーモニーばかりを基調としたものではない。

一方、Strategic Interaction では、2 つのグループ同士の利害が最初は不一致(あるいは対立)の状態にあり、そこから出発して双方の妥協点を搜したり説得を試みたりして合意へと持っていく。こちらの方がより現実社会を反映していて、方略的能力を育てる力が強い。

(2) Strategic Interaction では、取り組むべき場面設定は与えられるが、行動の方向は話者の意思決定に任されている。例えば後述下記の Surprise! Surprise! (試験前の忙しい時に友人から誘いの電話を受けるという状況) で Role A は、

(i) 断固として断る

(ii) 1 時間だけと限定して誘いに応じる

(iii) 出かけるのを明後日以降に延ばしてもらう

(iv) あとで勉強を手伝ってもらうという条件で誘いに応じる

など、自由に決断する自由がある。もちろん、相手との妥協が成立しなければ交渉を決裂することも許されている。

scenario の例 : Surprise! Surprise (Di Pietro: 1987:50)

Role A: You are preparing for a final exam, which will be given tomorrow. It is evening and your friend calls you to invite you over for a while. What will you do? Should you keep studying? Do you need a break? You know that this friend loves to talk and may keep you there for hours.

Role B: It is close to the end of the college semester and today is the birthday of your friend (A). You and your other friends have organized a surprise birthday party for A. You know that A may be studying for finals, but it is your job to call him or her up and extend an invitation to come over to your place, where the party will be. Of course, you cannot reveal the real purpose for your invitation.

このように Strategic Interaction では、仮に生徒が他人の role を演じる場合でも、自分の気に入らない結論を受け入れる必要はなく、自分の主体性は確保している。つまり perform しているのは他人ではなくあくまでも自分なのである。これは role play や debate にはない大きな特徴であると同時に、performance で相手に攻撃されると自分が本当に傷つく可能性があることも留意しなければならない。この点は、Di Pietro が言及していない注意事項である。

(3) Strategic Interaction では、相手がどう出てくるかの unpredictability が非常に高い。Unpredictable な状況下で real time の交渉を行なう訓練として本物の交渉に近い。そのために、相手にさぐりを入れ、自分の出方に防衛線を張り、答をはぐらかし、言い訳を使ったりして、したたかに交渉する力が鍛えられる。非常に現実対処力の高い活動である。こうした conflict 対処の訓練が、これまでの教育には圧倒的に不足している。学問や教科教育の外の私的問題として無視されてきたこの領域を SI は手がけることができる。

(4) 現実の交渉では、論理的に相手を論破するだけで相手を動かすことはできない。人は強制や論破によって相手の要求を呑むのではない。たとえ相手の要求と同じことをするとしても、自らそうすることを選んだからそうするのである。説得とは、こちらにとって好ましい方策を相手が自ら選ぶように仕向けることである。そのためには、理屈に加えて情意にも訴え、表現の魅力を行使しなければならない。Strategic Interaction が声の調子や表情など、自分の表現の魅力

に無関心な問題への治療にもなるのはこのゆえである。

(6) Strategic Interaction を成功させるための留意点

筆者はこれまでに、S I を使った授業を参観し、自分自身も S I に performer として参加し、また大学の教養英語授業で S I を使った体験から、S I を成功させるために必要な 3 つの留意点があることに気付いた。

学生が S I に首尾よく参加できるようになるためには、活動に対する慣れが必要である。そのためには、成功した S I の録画ビデオを見せたり、1 回目は日本語で体験させたりする準備が必要である。

慣れないうち、performer は自分の role に過度に忠実になりがちで、そのために、相手に対して非常に攻撃的になる場合があるが、これは好ましくない。S I の目的は「相手を生かし自分も生きる」解決を模索する姿勢であり、「自分の都合だけを優先して相手の意向をことごとく否定する」ような交渉姿勢は好ましくない。このことを念を入れて強調すること。

用いるシナリオは、双方の role の置かれた状況の説明に徹し、取るべき行動をしじしたり暗示してはならない。もし行動を指示すれば、上記 で述べたような過度の攻撃性を生んでしまう。例えば、次のようなシナリオは行動を暗示しており、好ましくない：

役割 A: あなたは昨日デパートの電気製品売場(electrical appliance shop)でトースターを買いました。ところが、家で使おうとしたら、壊れていてパンが焼けません。あなたは、今仕事の昼休みを利用して、そのトースターを返品に来ました。

[好ましくない理由] 返品以外にも円満な解決策は可能である(例：無償修理、他の商品との交換)。ところが下線部が、客と店員が到達しうる解決策の幅を大きく狭めてしまう。

役割 B: あなたはデパートの電気製品売場(electrical appliance shop)の店員(salesclerk)です。あなたは上司から、返品はこの店で販売した証拠となるレシートがある場合のみ受け付けるようにとされています。今、お客さんが入ってきました。

[好ましくない理由] 下線部があるために、役割 B は A の要求を撥ねつけることしかできなくなり、交渉は硬直化する。

以下に紹介する S I 活動には、すべてこの 3 つの留意点を加味したものをを用いている。

(7) 初級者用 Strategic Interaction の開発

Di Pietro が提唱した Strategic Interaction は、中級以上の言語運用力を必要とするため、そのままでは、中学・高校の授業で運用することは困難である。しかし、先ほど「(6) Strategic Interaction の利点」で述べたような、S I ならではの現実味を帯びたコミュニケーションを何とか授業に実現したい。そこで、SI の持つを生かす形で、初級者向きの活動を考案してみたい。

1) どのようにしたら SI を初級者用にできるか

SI を初級者用にやさしくする 1 つの方法は、役割 A と役割 B のうち一方の役割を上級者が担当して、他方のみを生徒が担当することである。こうすることによって、生徒側に受信や発信上のミスや行き詰まりがあっても、相手方がしっかりと応答するため、コミュニケーションが成立する。上級者が担当するとは、具体的にはア) 教師や A L T が担当する、イ) あらかじめ書かれたシナリオが担当する、ウ) あらかじめ録音されたシナリオが担当する、方式である。

2) 初級者用 Strategic Interaction の各種例

ある場面で、生徒が現在の自分の英語力を動員して、どう即応するかを考えさせるタスクには、次のような例がある。

例 1: 自信の度合を自己評価するタスク

基本設計

対象レベル：中学 2 年生～大学生～一般

活動テーマ：対人交渉に自分がどれくらいの自信があるかを自己チェックする

所要時間： 5 分

人間は、常に新しい対人関係を切り開いたり、既存の対人関係を改変してゆかなければならない。そのような局面の切り開きに、生徒個々人がこれくらい自信を持っているかを振り返り、自身の度合いに応じた対処法を考える。交渉への自信の程度を 4 つの度合い(1=very easy, 2=somewhat challenging, 3=difficult, 4=very problematic)で答えてみる。

局面の例：

Talking to New People: You are a member of your school tennis club. In a tennis tournament, you meet a charming boy/ girl in another school team. You want to become friends with him/her. []

Claiming Your Belongings: Your friend has had your favorite CD and you want it back. You think he/she might have lost it. You want to ask about it. []

例 2： 次の一言を選択するタスク

基本設計

対象レベル： 中学 2 年生～大学生～一般

活動テーマ： 予期しない他人の出方に、どう対処するかを考える。

所要時間： 5 分

ある場面で、自分が言えそうなセリフを選択する方式。あらかじめ応答候補が与えられているので、セリフを作る負担が軽減される。同時に、自分の発想にない応答例に接することで、行動選択の幅を広げる効果もある。答えるのに要する負担が軽いので、入門期に用いるとよい。創作力のある生徒のために、自作セリフを書く場所を設けておいてもよい。

(例) *You are waiting for a train at a station. A strange man comes up to you and says, "Neichan, how old are you?" How would you respond?*

[] I am 15 years old.

[] I am 80 years old.

[] Sorry, I must go. (*and walk away*)

"....." (*and walk away*)

[] Why do you ask me?

[] None of your business!

[Your Original]_____

このタスクを、学生の海外短期留学の準備トレーニングに応用することができる。海外短期留学で学生がよく遭遇しそうな場面をシナリオに取り上げ、幾つかの対応の候補を挙げ、自分ならどれを採るかを考え・議論することによって、危険回避の方略を育てる活動である。下記は、筆者が実際に女子短大の学生の海外短期留学に用いていたシナリオである。

You are waiting for your plane in an airport lounge by yourself. You have

several pieces of baggage to keep an eye on. A stranger passes by you, accidentally falls and scatters a lot of coins all over the floor. The stranger asks you to help pick them up. What will you do?

- [] I will immediately go and help him/her.
- [] I will completely ignore the request.
- [] I will ask some other passer-by to watch my baggage and help him/her.
- [] I will say, "I'm very sorry but I can't help you now."

You have just arrived at the Smith family, where you are going to stay for one month. You are surprised to find that their son, Ryan, 6 years old, is very violent. He soon starts punching and kicking his parents, but they just smile and do not do anything about it. Now Ryan has started attacking you in the same manner. It doesn't hurt so much, and Ryan is otherwise very cute. What will you do?

- [] I will put up with the pretty violence.
- [] I will ask him to stop it.
- [] I will tell him to stop it with a strict manner.
- [] I will fight back.
- [] I will ask my host parents to stop it.

You have been attending a diving school at a marine resort for one week. You have got acquainted with a local young man. One day he offers to drive you to your apartment after the lesson. You like the man, but do not fully trust him yet. What will you say?

- [] "I have an appointment with my friend. Thank you anyway."
- [] "No, thanks. I am okay."
- [] "Can I invite Kayoko and Roichi, too?"
- [] "I make it my own rule never to get on a man's car. Thanks anyway."
- [Your original answer]_____

(Connected from) You have declined the man's invitation, but he insists on your coming. What will you do?

- [] I will shout in a loud voice, "Go away."
- [] I will explain why I don't want to take the man's car.
- [] I will accept his invitation.
- [] I will start yelling in Japanese.

Your host mother, Jeanette, makes sandwiches for your lunch, and you appreciate it. However, it always contains some pickled cucumber, which you really hate. So you cannot eat the sandwich. You are back at home, and your host mother will ask you how you liked the sandwiches. How would you respond?

- [] “ Jeanette, thank you very much for the sandwiches. I enjoyed it very much. ”
- [] “ Jeanette, thank you very much for the sandwiches. But please don ’ t put pickled cucumber in it. ”
- [] “ Jeanette, thank you very much for the sandwiches. Could I have something else for my lunch tomorrow? ”
- [] “ Jeanette, I am having such a good time here. I am really glad I came. Only, ...I don ’ t like pickled cucumber very much. ”

例 3：次の一言を創作するタスク

基本設計

対象レベル：中学 2 年生～大学生～一般

活動テーマ：予期しない他人の出方に、どう対処するかを考える。

所要時間： 10 分

上の Task 2 と場面は同じであるが、こちらは生徒が自分でセリフを創作する方式。独創的なセリフが誕生する可能性がある一方では、創作の負担分だけ所要時間が増える。例 2 で導入して例 3 で創作させる流れがよい。

タスクの例：

Situation: Your club captain wants the team to have more practice each week two more hours! How do you respond?

Club Captain: I ’ ve been looking for you. You know, I have been thinking that what the team really needs is to have more practice. So we are going to practice 4 hours on Saturday instead of two.

You: _____

Club Captain: Did you know that other school and city teams practice 5 hours each weekend?

You: _____

例 4：自分への誤解を正すタスク (Long, 2000)

基本設計

対象レベル：中学 2 年生～大学生～一般

活動テーマ：自分への誤解発言を聞いて、即応的にそれを正す。

所要時間： 10 分

相手が自分についてとんでもない誤解や偏見に基づいて物を言ってきた時に、どう対処するか、セリフを考えるタスク。生徒に Role A と Role B 用の誤解発言リストを配っておく。隣り合う 2 列でペアを組み、A と B は互いにリストの中から誤解発言 1 つを選んで相手に話しかける。聞き手はそれに対して誤解を正すために自分で文を考えて応答する。双方が話し終えたら、座席を移動して次のパートナーと組んで同様に行く。

誤解発言リストの例

Role A:

- i) Isn't your name Haga?
- ii) I heard that you have six people in your family?
- iii) Mr. Long said you like playing volleyball.
- iv) If I remember correctly, you said you like chess.

Role B:

- i) Is it true that you were born in Hokkaido?
- ii) Is today really your birthday?
- iii) I like running just like you.
- iv) So how long have you practiced kendo?

例えば、Role B に “ So how long have you practiced kendo? ” と言われたら、Role A は次のように反応してもよいだろう：

Role B: So how long have you practiced kendo?

Role A: No, I haven't practiced kendo. or

I don't practice kendo. or

Why do you think I practice kendo? or

Practiced kendo? Me? No, never.

例 5 . 日本への誤解を正すタスク (Long 2000)

基本設計

対象レベル：高校 1 年生～大学生～一般

活動テーマ：日本についての誤解に基づいた発言に対して、それが誤解であることを指摘する。

所要時間： 10 分

相手が日本について誤解や偏見に基づいて物を言ってきた時に、どう対処するか、セリフを考えるタスク。隣り合う2列でペアを組み、一方の列を誤解側、他方の列を訂正側とする。誤解側には日本についての誤解発言リストを配っておく。誤解側はリストから1つ発言を選び、それを覚えて相手に向かって話しかける(棒読みしたり、相手にリストを見せないよう注意)。訂正側はそれを聞いて、1) 相手の発言を書き取り、2) 誤解を正す発話を返す。終わったら、座席を移動して次のパートナーと組んで同様に行く。

誤解発言リストの例：

1. Japanese put a lot of ketchup on natto.
2. I heard most Japanese have five bowls of miso soup in the morning.
3. Always put salt on your sashimi.
4. Make lots of noise when you are eating udon or steak; it's normal.
5. Always eat half of what is put on your plate; otherwise, people will think you eat like a pig.

例えば、相手に “Japanese put a lot of ketchup on natto.” と言われたら、次のような反応をしてもよいだろう：

Role A: Japanese put a lot of ketchup on natto.

Role B: No, we never put ketchup on natto. It would taste awful. or
Ketchup on natto? Who told you such a thing? or
I 'm afraid you may be mistaken.

例 6 . すばやく根拠を述べるタスク

基本設計

対象レベル：高校1年生～大学生・一般

活動テーマ：間をおかずに自分の発言を正当化する。

所要時間： 10 分

-D-3 で紹介したつくば言語技術教室の三森ゆりか氏の指導法を英語に応用したものである。日本人以外との会話場面で、やつぎばやに浴びせられる質問のシャワーに、間をおかずに言葉で明確に答えてゆくための基礎的トレーニングである。

指導手順

教師の質問に生徒が Yes/No で答え、次いでその答の理由を述べる。ただし、教師は生徒にわざとありえそうもない方の返事を要求して始める。生徒が返した答に

対して、余地があれば更に理由を追求する。最後に、生徒が返した答をまとめて答えさせる。

(例)

Teacher: Do you like Sunday? Answer in the negative.

Student: No, I don't like Sunday.

Teacher: Why don't you like Sunday?

Student: Because I can't see my classmates on Sunday.

Teacher: Why can't you see your classmates on Sunday?

Student: Because we don't have school on Sunday.

Teacher: Okay, say it all together.

Student: I don't like Sunday because we don't have school on Sunday,
so I can't see my classmates.

Teacher: Very good!

最初の教師質問の例

Do you like handsome men? Answer in the negative.

Do you like watching television? Answer in the negative.

Do you like Christmas? Answer in the negative.

Do you like an examination? Answer in the affirmative.

Do you like rainy days? Answer in the affirmative.

Do you like spiders? Answer in the affirmative.

教師の「AかBか?」の質問に、生徒が答え、次いでその答の理由を述べる。ただし教師は常識的にありえない方の答を要求する。生徒が返した答に対して、余地があれば更に理由を追求する。最後に、生徒が返した答をまとめて答えさせる。

(例)

Teacher: Which do you like better, a rich life or a poor life? Answer "a poor life."

Student: I like a poor life better.

Teacher: Why do you like a poor life better?

Student: Because I can find real friends.

Teacher: Why can you find real friends when you are poor?

Student: People can get no money from poor people. So stingy and selfish people do not take interest in poor people.

Teacher: Say it all together.

Student: I like a poor life better, because I can keep away stingy and

selfish people if I am poor. Only pure-hearted people take interest in me.

最初の教師質問の例

Which do you like better, a beautiful woman or a plain woman? Answer “a plain woman.”

Which do you like better, a big house or a small house?

Which do you like better, driving or walking?

Which do you like better, a good karaoke singer or a poor karaoke singer?

Which do you like better, a clever dog or a stupid dog?

Which do you like better for a pet, a cat or a snake?

例 7 . The Wrong Change

基本設計

対象レベル：中学 2 年生～高校生・大学生・一般

活動テーマ：海外旅行で釣り銭が間違った場合にどう対処したらよいかを考える。

所要時間： 10 分

教科書には必ずといっていいほど、買い物の場面が登場する。客が品物を選んで代金を払い、釣り銭を受け取るまでの会話が紹介されている。教科書でのやりとりは、全く誤解や行き違いなしにスムーズに進行する。しかし、現実社会ではこのようなことばかりではない。時には金額合計が間違っていたり、買っていない品の金額まで請求されていたり、釣り銭が間違っていたり、買った品物が壊れていたたりする。そこで、教科書で一応型どおりのやりとりを学習した後、発展段階として、請求金額間違いに対処する方法を生徒に考えさせ、方略的能力を育てることにする。

指導手順

従来の買い物教材を学習した後で、次頁のような SI シナリオを見せる。下線部分が、請求金額間違いが発生した箇所である。

「あなたが客だったら、この次に何を言いますか？」という質問を与え、生徒のグループにアイディアを出させる。ただし和英辞典を引いてはいけないこととし、5 分以内に次のセリフを英語で考えさせる。

5 分経ったら、各グループの代表者は自分たちが考えた次のセリフを黒板に書く。出揃ったセリフを見て、対応に幾つかの異なるパターンがあれば指摘し、今度はグループでその対応パターンのどれかを担当して、問題対処のシナリオを完

成してくるよう指示する。自分たちのグループがどのパターンを担当するか、立候補で決めるとよい。シナリオ完成は宿題とし、A3 サイズの紙に書いて次の授業開始前に教室壁に掲示するよう指示する。(下記の生徒作品例を参照)

従来の教科書

(Shop attendant) May I help you?
(Customer) Yes, please. I'm looking for some gloves.
(S) What color do you want?
(C) Black.
(S) Black ones are over there.
(C) Can I try them on?
(S) Sure.
(C) These are a little too big.
(S) How about these?
(C) Fine. I'll take them.
(S) Anything else?
(C) No, that's all. How much are they?
(S) 17.95, please.
(C) Here's 20 dollars.
(S) Here's your change. 18, 19, 20.
(C) Thank you very much.

SI シナリオ

(赤字部分は問題が発生した箇所)

(Shop attendant) May I help you?
(Customer) Yes, please. I'm looking for some gloves.
(S) What color do you want?
(C) Black.
(S) Black ones are over there.
(C) Can I try them on?
(S) Sure.
(C) These are a little too big.
(S) How about these?
(C) Fine. I'll take them. How much are they?
(S) 17.95, please. Anything else?
(C) Yes, how much are these rings?
(S) 2.70 cents per each.
(C) Okay, I'll take these five rings.
(S) Just a minute.... 41.45 in total.

次の授業の開始 5 分間で、生徒は壁に掲示された SI シナリオを鑑賞する。その後、挙手で最も支持の多いシナリオを選び、作成グループが教室の前に出て実演してみせる。

SI シナリオへの生徒の対処作品例を次頁に紹介する。

生徒作品例

(青字部分が生徒が考えた箇所)

グループ名 _____

(S) 17.95, please. Anything else?

(C) Yes, how much are these rings?

(S) 2.70 cents per each.

(C) Okay, I'll take these five rings.

(S) Just a minute.... 41.45 in total.

(C) Excuse me,

(S) What'?

(C)The gloves are 17.95 and the rings are 13.50.

(S) So what?

(C)The total must be 31.45.

(S) Oh, sorry. I'm not good at math.

(C) That's all right. Here's 40 dollars.

(S) Here's your change. 60, 80, 32 dollars, 33, 34, 35, and 40 dollars.

(C)Thank you very much.

(S) Thank YOU.

なお、この問題への対処は、上記のように直接ミスを指摘する以外にも、いろいろありうる。極端な例では、「ちょっと変だなと思うけど、たかが 10 ドルでモめるのが面倒なので、そのまま黙って請求どおり支払う。」という答だってありうるし、許容すべきである。解決の方向を一切指示しない、自由な意思決定とは、こういうことである。

このほか、教科書のストーリーから発展させた SI 活動の例として、次のものがある：

「海外ホームステイで、家族の歓迎を受ける」という元ストーリーを、「ホストファミリーは朝食を食べない習慣で、私にも朝食は出てこない、どうしよう」という SI シナリオにして対応を考えさせる。

「誕生日にクラスメートのジョンから贈り物をもらう」元ストーリーを、「ジョンからの贈り物の中に、クラスの別の女の子に宛てた手紙が入っていた、どうしよう」という SI シナリオにして考えさせる。

例 8 . Your Excuse

これは、生徒なら誰でも遭遇しそうな、ちょっともめそうな対人的場面を想定して、いかに上手にその場をおさめるかをシナリオに書く、二宮（1996）考案の活動である。

基本設計

対象レベル：中学 2 年生～高校生

活動テーマ：もめそうな場面をいかに平和におさめるか

所要時間： 20 分

指導手順

前時に、次のような場面を与え、シナリオ作成を宿題として課しておく。

What is Your Excuse?

次のようにお母さんから言われました。お母さんの感情を刺激しないようにどう切り抜けますか？

You are watching TV again. Have you finished your homework?

授業で、生徒の書いてきたシナリオを集め、教師が目を通して手直しし、シナリオ一覧にして配布する。そして、下記のような読解教材として読む時間を取り、いいと思うベスト 3 を選ぶタスクを与える。ここで二宮が、[単対処書く]で出てきた作品一覧を生徒にフィードバックし、それをもとにして[単対処選ぶ]のタスクにつなげている点は見事である。このようにすれば、生徒の間でオリジナルな対処法の交流ができ、より豊かなバラエティの中から自分にあった対処法を選択することができる。

次の英文はみんなの作品です。いいと思うベスト3を選びましょう。

What is Your Excuse?

Of course! Do you think I tell a lie? You must believe me. You may strike me if it was a lie.

No, I haven't. But please listen to my excuse. Homework isn't important to my life. I don't like to study. I want to watch TV. Don't take my free time.

I can do it in a minute. Today's homework is as easy as no homework.

Maybe when you ask me again, I'll have already done it.

Today you are beautiful, Mom.

It's my relaxing time. If I don't relax at all, I can't do it well.

I don't have any homework today. I ahve already studied hard at school. so I am very tired. Don't say anything to me, please. If you say something to me, I'll be sad and I'm going to die.

I have a headache now, so I can't do my homework.

Don't worry, because I am your son.

Oh, sorry. I'm a bad boy. I'll do it soon. I'll turn the television off. (以下、省略)

このように生徒は、“Today you are beautiful, Mom.”と母親にお世辞を言ったり、“Don't worry. I am your son.”と安心してたり、“It's my relaxing time. If I don't relax at all, I can't do it well.”と屁理屈をいったりするなど、教師が関心するほど柔軟な発想で、バラエティに富んだユニークな英文を作り上げた。

この活動は、生徒1人1人の対人的工夫が十分に発揮できる活動であり、そのため出てくる作品も個性豊かで、真に伝え合う価値のあるものである。また、普通なら言い争いになりそうな場面を想定し、そうならないためにはどのように言葉を工夫したらよいかを考えるという点で、全人的コミュニケーション能力に直結している。

二宮の方法をを応用して、たとえば次のようなタスクが可能である。

部活動の1年先輩に、1ヶ月前に貸した1,000円をまだ返してくれない。ちょっと恐い先輩なので、今まで催促はしてこなかったんだけど、心配になってきた。どうしよう。

ゲームセンターに行ったら、「いいか、ゲームなんかやる暇があったら、その時

間を利用して英単語 10 個覚えるんだ」と口癖のようにお説教する英語の先生と、ばったり会ってしまった。その時先生は息子さんと UFO キャッチャーをやりまくっていました。私はどうしたらいいのでしょうか。

(8) 大学生を本格的 Strategic Interaction へと導く 6 段階アプローチ

本格的な Strategic Interaction では、学生はこれまで学んだ英語の form, function, strategy, discourse すべてを総動員したやりとりを体験することができ、ちょうど長い訓練のあげくに、他流試合に臨むようもので、ぜひ大学生に体験させたい活動である。本項では、高校までの授業で S I 的な訓練を全く受けてこなかった学生でも抵抗なく参加できるように、6 段階のステップで本格的 S I を導入する手順を紹介する。

第 1 段階：「こんな時あなたならどうする？」で SI の面白さを実感 (40 分を 2 回)

大学での SI 導入の第一歩は、自我の安全を確保しながら、SI に答えることの面白さを実感させることである。そのためには、いきなりクラスの前で英語でインタラクティブさせるようなことはせず、(7) の 2) で示した初級者用 Strategic Interaction でまず導入し、学生の作品を教師が暖かくユーモアを持って受け止め、クラスで作品をシェアすることから始めたい。学生は徐々に、クラスメート 1 人 1 人の対応に、その人なりの個性があり、自分が思いつかないような名案を知ることができるという、SI の面白さに気付いてゆく。

第 2 段階：うまくいった実例を鑑賞する (上手な例を 3 つ)

学生が第 1 段階の SI 作品のシェアの面白さがわかったら、第 2 段階では学生に上手な SI インタラクションの実例を見せる。これは教師が A L T や去年の受講生の優秀者と実演してみせてもよいし、過去の学生の名作 performance のビデオ録画を見せてもよい。学生にはあらかじめ Role A と Role B のシナリオを配っておき、それを見ながらやりとりを鑑賞させれば、実際の S I の performance phase の onlookers と同じ立場になる。

第 3 段階：まずは日本語で SI を体験してみる (1 セットずつ)

次は、S I の 3 つの phase の運営法に慣れるために、英語力の負担を取り払い、日本語で S I を体験してみる。後述のシナリオ集のどれかを使い、グループに別れ、rehearsal performance debriefing の流れで実際に 5 分間行う (運営の詳細は (3) を参照)。ここでは特に、次の点を強調すること：

相手を生かし自分も生かす妥協点を目指して交渉すること

各グループは、performer を時々呼び返して、知恵をさずけること

あまり自分の役割に忠実になりすぎないように、交渉そのものを楽しみながらインタラクトすること。

なお、この体験のあとで、感じたことをレポートに書かせ、学生の反応を見ることが。もしも学生が、過度の緊張をしているようならば、先へ進むのを止め、第 1 ～ 第 3 の段階を繰り返して、S I への慣れと関心をゆっくり高める。

第 4 段階：合意しやすいシナリオで 5 分間やってみる（3 ～ 4 セットずつ）

日本語 S I を学生がリラックスして出来、また感想レポートでの反応が前向きであるならば、英語による S I を開始する。最初に用いるのは、Role A と Role B が合意に達しやすいシナリオを用いる。後述シナリオ集の中の、「クマノミ・イソギンチャク型」のシナリオがそれである。ここでも、S I のあとで、感想レポートを集め、学生の反応が positive であることを確認する。また、レポートの中に、学生からの注文や疑問が書かれていたら、それを授業に反映する。この段階から、performance をビデオ撮りしておき、debriefing で映像の抜粋を見せながら振り返りを行う。

学生は、徐々に S I の要領をのみこんでゆき、合意に達する時間もどんどん早くなってゆく。どのグループもリラックスして早々と合意に達してしまうようになったら、第 5 段階へ進む。

第 5 段階：慣れてきたら、少し葛藤のあるシナリオをやってみる（2 セットずつ）

慣れてくると、学生はあまりすなおなシナリオには飽き足らなくなり、もっとチャレンジングなシナリオに挑戦したくなる。利害が真正面から衝突するようなシナリオは(例えば後述の Yes vs. No 型)、この段階になってはじめて役に立つ。この頃になると、学生はいろいろな手練手管を使うことを楽しんで使うようになっており、大らかな交渉態度でインタラクションを楽しむ余裕が出てくる。Performance をビデオ撮りしておき、debriefing で使用する。

第 6 段階：学生自作のシナリオで教師も参加してやってみる

この段階にいたるまでには、用意したシナリオは全部使い果たしてしまっているだろう。一度使ったシナリオは、unpredictability が無いのでもう使えない。そこで最終段階では、学生自身に S I のシナリオを書くことを課し、その中の名作を使って行う。もちろん、学生にはシナリオ内容が漏れないように、マル秘扱いで提出させる。今度は、シナリオを作成した学生が活動の運営役を務め、rehearsal と performance の面倒を見る。教師も performance に参加して role を担当するとよい。

（ 9 ） Strategic Interaction シナリオ集

S I 用シナリオは、うまく作ったつもりでも、実際にインタラクトしてみると思わぬ欠陥や不備があることが多い。また、「これは盛り上がるだろう」と期待したシナリオが状況設定上混乱を招いたり、逆に思わぬものがヒットすることもある。したがって、シナリオは常に試用と更新が必要である。以下に掲載するシナリオは、筆者が作成し授業で実際に用いて、うまく働くことを確認したものである。なお、シナリオは Role A と Role B の間の利害関係によって、次のタイプに分類している。

クマノミ&いそぎんちゃく型

両者が共生関係にあるシナリオ。双方が満足する決着が可能。

痛み分け型

双方とも相手に負い目があり、自分が許してもらうかわりに相手も許す形の決着が可能。

Win-or-lose 型

双方が満足する決着が不可能なもの、自分が得をすれば必ず相手が損をするシナリオ。

S I 導入用には上記の かのシナリオを用いるとよい。 のタイプは学生が S I に十分に慣れ、協調型のシナリオでは退屈するようになってはじめて用いること。

クマノミ&いそぎんちゃく型

Scenario Title: Can I go home now?

Role A: あなたは中学生です。今日の午後 1 時に、新しいポケモンコンピュータゲームの発売があります。このゲームは超大人気なので、15 分くらいで売り切れになるにちがいありません。そこであなたは昼休みに職員室に行き、担任の Brown 先生に、話しに行きます。(あなたの学校では、担任に無断で早退すると保護者に厳重注意されます。)

Role B: あなたは中学校の担任の Brown 先生です。今日は学校を早退する生徒が 4 人もいました。さて昼休みになり、あなたは息子の James に頼まれて、学校を抜け出して、ゲーム屋に行こうとしています。午後 1 時に新しいポケモンコンピュータゲームが発売になるからです。このゲームは超大人気なので、発売後 15 分くらいで売り切れてしまいます。もちろん学校には秘密です。ちょうど出かけようというところへ、あなたの担任する生徒が訪ねて来ます。

クマノミ&いそぎんちゃく型

Scenario Title: 親子のきずな

Role A: あなたは高校 1 年生です。月々お小遣いをもらっていますが、すぐに使ってしまいます。今月も足りなくなって、先にお母さん（お父さん）に 3,000 円もらったところです。ところが更に、急に友達に映画に誘われました。もし行くのなら 3,500 円必要です。また余計に親にせびるのも申し訳ないし、一方ではその友達とのつきあいは大切にしたいし、あなたは思案しています。夕食の時間です、あなたは親と一緒に食卓につきました。

Role B: あなたは高校 1 年生の子供を持つ親です。あなたは最近肩こりがひどくなってきました。子供が小学生の頃は、すすんでたたいてくれたけど、最近は子供は勉強や部活が忙しく、とてもそんな余裕は無さそうです。夕食時、あなたは子供と一緒に食卓につきました。

クマノミ&いそぎんちゃく型

Scenario Title: 賞品

Role A: あなたは個室式の老人ホームに住んでいる Jeff です。あなたの悩みは、ふさふさしたダンディーな髪が実はかつらで、本当は完全に禿げ上がっていることです。さて、たった今あなたは福引(lottery)でグルメなキャットフード(gourmet cat food set)が当たりました。(このホームはペット禁止で、あなたには無用の品物です。)そして、なんとあなたの隣の Kathy には育毛剤が当たりました。あなたはどうしますか。

Role B: あなたは個室式の老人ホームに住んでいる Kathy です。あなたは、ペット禁止の掟をやぶって、自分の部屋で猫を飼っています。猫の Tommy だけがあなたの生きる喜びです。さて、たった今あなたは福引(lottery)で育毛剤が当たりました。でもあなたにとっては無用の品物です。今あなたの隣には、ダンディーと呼ばれる Jeff が座っています。なんと、彼には高級なキャットフードセット(gourmet cat food set) が当たりました。あなたはどうしますか。

クマノミ&いそぎんちゃく型

Scenario Title: The Patient Who Came Late

Role A (female): You are a 22-year old lonely receptionist at Paradise Hospital. Last week you heard that an inspector disguised as a patient will come to the hospital this week to check the quality of the hospital service. The inspector will check the performance of each employee, and the employer will promote

or demote staff according to the inspector ' s report . Only three minutes before the hospital closes , a young man visits the reception counter .

Role B (male): You are a 25-year-old rescue worker on an ambulance. You have taken emergency patients to Paradise Hospital several times, and have fallen in love with a young receptionist there. You want to ask her out. On your day off, you visit the reception counter just before the hospital closes and try to start a conversation with her. Maybe you might even ask her out.

クマノミ&いそぎんちゃく型

Scenario Title: A Present

Role A: You are a woman who lives with your husband. You ' ve been married about six years. Your husband runs a noodle shop, and you work there, too. You have no children.

The other day you sent a post card to a TV show and won a big prize (a free trip to Hawaii for 5 days). The noodle shop is open 7 days a week, and you work 6 hours every day. You really want to go to Hawaii. At the same time you know that your husband would become extremely busy if you were to take five days off. The departure is scheduled for next month. There will be no refund if you cancel the tour. You are not allowed to pass it to anybody else. If you pay extra, other people can join you on the trip. What will you do?

Role B: You are a man who runs a noodle shop you took over from your grandfather. You have a wife, but no children. You are greatly satisfied with your life because business has been successful and your wife has contributed to the success. You are thinking of giving her some present because in the six years you ' ve been married, she has never complained once about having to work in the shop. So you are going to ask her what she wants for a present.

痛み分け型

Scenario Title: I have something to tell you.

Role A: You are a high school student. You are not very hard working, and sometimes fall asleep during the class and occasionally skip classes. Because of your laziness, you do very poorly in the final exams and receive an F (the lowest grade of five) in math and chemistry. Your homeroom teacher wants to

see your parents, so has sent them a letter this morning. It will be delivered to your house tomorrow. You want to prepare them for it. You have just come home.

Role B: You are a mother (father) of a high school student. Your child has made you promise that you will never enter his/her room without permission. This morning, while your child was out, you secretly entered his/her room, opened his/her drawers and chests because you were interested in his/her daily life. You carelessly handled a figure of Mickey Mouse and it fell on the floor and broke. You know it is a present from your child's girlfriend]boyfriend and he/she treasures it. Your child will find it broken when he/she comes home. Your child has just come home. What should you do?

Win-or-Lose 型

Scenario title: A Dream Dinner

Role A: You have been dating your sweetheart for five years. Both you and your sweetheart want to marry so much. Your sweetheart's parents approve of your marriage, but your own parents are strongly against it. Finally you have persuaded your parents to change their minds. You want to tell this good news to your sweetheart, so you asked your sweetheart to meet at your favorite restaurant. Now you and your sweetheart are just taking your favorite seats looking over the ocean.

Role B: You have been dating your sweetheart for five years. Both you and your sweetheart have wanted to marry so much. Your parents approve of your marriage, but your sweetheart's parents are strongly against it. You think you cannot wait any longer, so have started dating another man/woman whom you like very much. Now you want to terminate your relationship with your sweetheart. Eventually your sweetheart asks you to have dinner at your favorite restaurant together. Now you and your sweetheart are just taking your favorite seats looking over the ocean.

(10) 上級 Strategic Interaction の実例

以下に紹介するのは、2,003年に大学院生(英語教育専攻)対象に実施した Strategic Interaction での Role A と Role B の会話の実例である。用いたシナリオは上記シナリオ集 の "I have something to tell you." で、実施時間は5分間である。

(This action takes place at a home. The boy comes back from school, and the mother meet him at home. Action start.)

(Mother)

Hi!

Oh, thank you. But always I'm beautiful.

Yeah, you remember.

Tomorrow? Wow! What's happened?

Thank you very much.

Ur..I just want to ask you one thing.

Did you close your door before you went to school?

...

I was just wondering if you closed the door before you went to the school.

I just...I just want to ask.

Yes. In your room, there is a door.

Did you close?

Yes, yes.

Oh, really.

Maybe you forgot to close the door.

Last night you studied a lot.

And maybe you were thinking of the exam all the time or tomorrow's homework, so maybe you forgot to close the door.

Oh really!

So you didn't close the door.

Oh, really! Ah, I saw the cat.

And I don't know why but the cat is so powerful and active?

(Son)

Hi! You look very beautiful, Mom.

Tomorrow is your birthday, Mom.

Yes. I earned some money by part-time job. Then, let's go out for dinner.

Nothing. I just want to thank you.

Pardon?

Close the door?

In the house?

Well...I want to concentrate on the study

Yes, my school life is good.

Yes, yes.

I have a, I have a cat in my room.

Active, yes.

And then I worry about scratching you

	by the cat, then I closed the door.
Oh, don't worry.	
The cat was always in your room.	
I didn't catch the cat.	
But I think the cat was doing something	
in your room.	
	Yes, she drink much milk..
	But I study hard every day.
Oh, oh,	
	In front of the desk, also at school
	At school as well.
So you studied a lot.	
And your room, you didn't close the door.	
And your cat was in your room.	
I saw some big sound, something broken.	
	Really?
Yes! But I don't know what's happened.	
	Maybe Self Defense Forces were training.
	For the war.
Training?	
	Training. Self-defense Forces near my house
	has training for the war.
	Iraq war.
(5 分経過、終了)	

交渉は解決には至っていないが、盛んに言語交渉が行われ、特に意味交渉の出現
度が高いことがわかる。以上のように、Strategic Interaction は非常に密度の高
い言語コミュニケーショントレーニングであり、実践的な運用力を高める上で非常
に利用価値の高い活動である。

引用文献

- Brown, H. D. (2000) *Principles of language learning and teaching*. Longman.
Bygate, M. (1987) *Speaking*. Oxford University Press.
DiPietro, R. (1987) *Strategic interaction*. Cambridge: Cambridge University
Press.
Long, R. W. (2000) 'Adapting DiPietro's Strategic Interactions to and EFL
Context'. *The Language Teacher* 24:12. The Japan Association for
Language Teaching. pp. 13-20.