



# 岐阜大学機関リポジトリ

## Gifu University Institutional Repository

Title	ロールプレイにおける会話の自然さ : 誘いにおける会話の始め方について
Author(s)	橋本, 慎吾
Citation	[岐阜大学留学生センター紀要 = Bulletin of the International Student Center Gifu University] no.[2006] p.[37]-[44]
Issue Date	2007-03
Rights	
Version	岐阜大学留学生センター (The International Student Center Gifu University)
URL	<a href="http://hdl.handle.net/20.500.12099/22220">http://hdl.handle.net/20.500.12099/22220</a>

この資料の著作権は、各資料の著者・学協会・出版社等に帰属します。

# ロールプレイにおける会話の自然さ

～誘いにおける会話の始め方について～

## A Study of Contextual Naturality in Role Playing Conversation — Starting Conversation of Invitation —

橋 本 慎 吾

### 要旨

日本語教育の教材で提示される会話には、実際の会話場面から考えると不自然なものが見られる。本稿ではその不自然さについて、会話の始め方（切り出し）に注目し、演劇的アプローチと日本語教育の論考から考察を加え、最後に誘いのロールプレイにおける会話の自然さを考慮した授業実践を報告する。

### 1. 本稿の目的

日本語教育の教材で提示される会話には不自然なものがあるという議論がある。教授する文法事項に寄り過ぎていることが原因で不自然な会話が作られていることはザトラウスキー（1987）の「教科書によくあるような不自然でいかにも作られた会話」（p86）のように以前から指摘されているが、現在でも、川口（2005）が指摘するように、「「会話」の形式で提示されているものが、実際は会話としてきわめて不自然であること」（p1）がしばしば見られる。

会話の不自然さには、文法、文型、会話の展開、音調など様々な側面があるが、本稿では会話の発端、会話の始め方に注目して考察する。

次に示すのは、日本語教科書にある「誘い・断り」の会話である。

<p>A：伊藤さん、一緒に会社の近くのスポーツクラブに入りませんか。 スポーツは健康にいいですし。</p> <p>B：でもねえ、僕は通勤時間が長いからねえ。</p> <p>A：毎日する必要はないですよ。週に2日ぐらいどうですか。 （『新日本語の中級』スリーエーネットワーク、「解答・スクリプト」 14 ページ、第5課「聞こう」スクリプト）</p>
---

この会話は、文型の提示、語彙の選択などの点で、「誘い・断り」のモデル会話としては申し分のないものであるが、実際の日本語話者の会話と比較すると不自然な点が見られる。その一つは会話の始め方である。「スポーツクラブに誘う」ことを実際に行なう場合を想像すると、どんなに親しい間柄であったとしても、会話の冒頭からいきなり「入りませんか」と誘うことはありえない。

本稿は、「誘い／断り」における会話の始め方（切り出し）を題材に、会話の自然さについて考察し、自然さを視野に入れた日本語教育の実践報告を行なうものである。

## 2. 会話の始め方の自然さ、不自然さ

### 2. 1 「リアルな会話」について

#### 2. 1. 1 演劇的アプローチ

平田 (2004) は、不自然な会話の始め方について、次のように述べる。

「リアルでない台詞、説明的な台詞、もっと簡単に言ってしまう「ダメな台詞」というものがある。私が開講している戯曲の講座では、このことを、例えば次のような例を挙げて説明している。舞台設定を美術館だとしよう。主人公が入ってきて、いきなり、「ああ、美術館はいいなあ」と独り言を言う。これがいちばんダメな台詞の例である。」(p12)

美術館に入っていきなり「美術館はいいなあ」と感情を込めて口にすることは現実にはありえない。また美術館でわざわざ「美術館は…」と口にすることもありえない。だから不自然であり、説明的である。しかしこの同じ台詞も、まず館内を歩き回り、絵を観て、感想を述べ合ったりしたあとで、「やっぱり美術館はいいなあ」「そうでしょ、来てよかったでしょ」と続けば自然な流れでこの台詞は受け止められる。つまり、自然な流れが作られていない台詞は不自然になると言える(注1)。

#### 2. 1. 2 日本語教育の会話

会話の流れが作られていない台詞は不自然である。この観点で日本語教育で使われる会話の始め方を見ると、不自然なものを見出すことができる。一例として、『新日本語の中級』の「誘う・断る」の本文会話と聴解問題のスキプトの最初の発話を示す。次の3つは、それぞれが会話の最初に発せられる発話である。

(1) A: 伊藤さん、一緒に会社の近くのスポーツクラブに入りませんか。(解答・スキプト、p14)

(2) A: 李さん、今度の日曜日、何か予定がありますか。(同上、p14)

(3) A: 李さん、確かサッカー好きだったよね。(本冊、p67)

この3文と同じ形の文は、他の教材における「誘い」の会話分の冒頭にもよく使われる。しかし、実際に「誘う」場面を想像してみると不自然さが表面化する。最も直接的な発話である(1)についてみると、例えば会社の同僚をスポーツクラブに誘う場合、廊下でばったり会って突然上記のように「入りませんか」と言うことはない。これは、デスクが隣同士の同僚に話しかける場合であっても、一緒に食事している相手に対してであっても同様である。もし実際にこのような発話を会話の最初にしたら、相手は驚いてしまうであろう。(1)より直接的ではない(2)(3)であっても、会っていきなりこのような発話は行なわないと考えられる。小池(2000)は、日本語学習者が行なった「依頼」のロールプレイにおける日本語母語話者の評価の中で、「突然『明日、時間がありますか』」という発話が、談話の展開において「失礼な印象を持った部分」と評価されたと述べている(p63)。小池(2000)の報告は「依頼」であるが、本稿の「誘い」であっても、やはり同様の印象を喚起する可能性がある。

誘いを待遇表現として分析している川口他(2002)では、上記の(2)と(3)にあたる表現は「前置き」として扱われており、「誘い」のための環境整備(注2)に使用する発話であるとしている(p26)。さらに会話の始め方に当たる「切り出し」は、「(ねえ、)△△さん。/こんにちは。etc.」(p27)が挙げられており、この観点に従えば、上記の3例は、いずれも分類上は会話の切り出しには該当しないことになる。

(1)～(3)に見られるような切り出しの会話が日本語教育で使用されているのは、この会話が「誘う・断る」の会話であるという前提があるからである。この会話を学ぶ目的は、誘う／断る際の表現を学習することである。つまり、ここで提示される会話においては、目的の遂行（ここでは誘い）が重要であり、そもそも会話の自然さは留意されていないということでもある。会話教材が「その課で扱う文型や文法事項を、短文や談話の中に配し、その意味・用法を認識させるための、表現の実例提示の場」（川口 2005,p2）であるという認識の下では、目的とかけ離れた発話、例えば先に挙げた「ねえ」「こんにちは」などの発話や、天気などの無駄話を会話教材に挿入することは、学習する文法事項がぼやけてしまう、目的の遂行に関係のない会話を付加することによってモデル会話が冗長になる、などの問題点になる。しかし、日本語学習の最終目的のひとつが日本語で会話できるようになることであるとすれば、教授側は、少なくとも上記の「会話」は不自然であるという意識は持っておく必要があるのではないかと考える。

日本語教育に使用する会話の自然さについて、川口（2005）は、教材として使用する会話を作成する際の留意点として「会話の精緻化」を挙げており、次のように述べる。「本文会話を自然な会話文として作り上げたい場合は、（中略）会話の成立条件（注3）を満たすよう内容の展開にすることが肝心である。（中略）このような会話を作っていくときに必要なことは、「会話の精緻化」である。「精緻化」というのは、会話を書くときできるだけ自然な展開を考え、一つ一つの段階を省略せずに書き出していくということである。」（川口 2005,p7）この「精緻化」において、切り出しは重要なポイントの一つである。川口（2005）は、昼休みに同僚の先生に教室の見回りを呼びかける、という場面では、本題に入る前に「最初に今話してもいいかどうか確認するのが当然である」（p7）から、そのための発話を省略するわけにはいかないと述べている。

この指摘から考えると、先に挙げた3つの切り出し例は、「会話の精緻化」を怠っているから不自然なのである。特に「誘い」は、例えば「依頼」のように、「〇〇さん、ちょっとお願いがあるんですが」といった切り出しから会話の目的を明示する決まった発話を置くことの難しい表現である。なぜなら「誘い」は断られる可能性があり、そのような事態に陥らないための方策が必要（川口他 2002,p6）であり、相手や誘いの内容により様々な切り出しや展開を考えなければならないものであるからである。時間的に可能なら、「切り出し」について、意識的に、時間をかけて検討する教室活動も必要であると考ええる。

### 3. ロールプレイにおける実践

#### 3. 1. 授業の進め方

以上の観点に基づいた、「自然な会話」を目標とし、特に「会話の始め方」について、意識的に、時間をかけて検討する教室活動の実践報告を以下に示す。

（授業） 岐阜大学留学生センター日本語研修コース 2006 年度後期 口頭表現Ⅱ A

（週1回、90分、半期15回のうち5回目、6回目）

（授業内容）「誘い・断り」の SCRIPT 作成と発表

（受講学生）初級終了～中級レベルの学習者 23 名。今回はこのうちの 14 名について報告する。

国籍：中国、ベトナム、オーストラリア、ドイツ、ブラジル、バングラデシュ、英国

この「口頭表現Ⅱ A」の授業では、初級終了レベルの既習文法を使ったロールプレイトaskによる教育を行っており、これまでも演劇指導論をベースにした、アドリブロールプレイやモデル会話比較などを用いた教育を行ってきた（橋本 2002,2006）。2006 年度後期も感情表現などを含むパラ言語情報教育を念頭に置いて授業を組み立てており、今回の授業もその一環である。「誘い・断り」は単なる課題遂行や表現の習得だけでは不十分であり、どのように誘うか、どう断るかという方策、またその際に見られる音声表現、特にパラ言語表現の適切性が必要となる。授業ではその点に重点を置き、パラ言語を規定する上で重要な場と関係性（橋本 2002）について十分考えることを受講学生に求めている。

今回の授業は、2 週（5 回目と 6 回目）に渡って行なった。以下に授業の進め方を示す。

**（第 1 週）①「誘い・断り」の表現の提示・練習**

**②スクリプトの作成**

この週の段階では、まだ「切り出し」については説明していない。

第 1 週は、まず「誘う」という行為について受講学生と話し、「～ませんか」「よかったら一緒にどうかと思って」などの誘いの表現とモデル会話を提示し、置き換えなどのパターン練習をした。ここで提示したモデル会話の切り出しは、2. 1. 2 の（3）で示した、「○○さん、たしか～が好きだったよね」である。

この練習のあと、ペアを作り、それぞれ話し合いながら誘い・断りのスクリプトを作成した。作成の前に、①ペアの二人の関係、②何に誘うのか、③今回のスクリプトでは必ず一度断り、もう一度誘うこと、④最後に誘いを受けるのかどうかを決めること、この 4 点についてペアで話し合い、スクリプトを作成することを求めた。

スクリプトの作成に 30 分ほど時間を取り、先述の①～④について尋ねた。表 1 に、今回の学生が作成したスクリプトの設定を示す。なお、この時点で、教師はスクリプトのチェックは行っていないので、この段階で学習者がどのような「切り出し」を設定したかは不明である。

表 1：各ペアが選択した設定

	①関係	②何に誘うか	④最後
ペア 1	近い友達	パーティー	誘いを受ける
ペア 2	兄弟	旅行	誘いを受ける
ペア 3	近い友達	パーティー	誘いを受ける
ペア 4	まあまあ近い友達	コンピュータフェア	誘いを受ける
ペア 5	近い友達	合コン	誘いを受ける
ペア 6	友達	遊び（東京旅行）	誘いを受ける
ペア 7	友達	飲み放題	誘いを受ける
ペア 8	友達（一人は日本通）	合コン	誘いを受ける

- (第2週) ①作成したスクリプトに「自然な会話の始め方」を追加  
 ②発表

翌週、スクリプトは概ね完成していることを確認してから、「会話の始め方」について説明をした。「Aさん、～しませんか」と冒頭から切り出すのは自然ではない、実際に誘うときのことを考えてみよう、とまず問いかけ、次にポイントを明確にするために以下の2点について考えてもらうことにした。

- ①いつ誘うのか  
 ②どこで誘うのか

いずれも単に時間や場所を決めるのではなく、自分が誘う事柄についてもっとも適切な場を考えるように指示した。考えるヒントとして、「廊下で偶然会った友達をいきなり東京旅行には誘わない」という例を示した。ではどんな場面が考えられるのか、この点について再び20分ほど時間を取り、スクリプトの修正も含めてペアで話し合ってもらった。

### 3. 2 学習者の会話に見られる「切り出し」

前節で述べた手順に従って作成・修正したスクリプトを、実際に発表してもらった。スクリプトを見ることは許可したが、まったく見ないで発表する学生が多かった。

それぞれのペアが発表を始める前に、椅子を2つ準備し、椅子を使うかどうか、使う場合どのように配置するかを聞いた。簡易的な舞台設定であると同時に、場と関係性に合った話者間距離を設定する意味もある。

また発表を始める前に、①いつ誘うのか、②どこで誘うのか、を口頭で確認した。

各ペアの選択は表2のとおりである。

表2：各ペアが選択した誘いの場面

	関係	椅子を使うか	①いつ	②どこで
ペア1	近い友達	×	?	コンビニ
ペア2	兄弟	×	夕方	家
ペア3	近い友達	○	授業が終わったとき	教室
ペア4	まあまあ近い友達	○	?	電話
ペア5	近い友達	○	?	電話
ペア6	友達	○	朝? 昼?	電話
ペア7	友達	×	?	道
ペア8	友達 (一人は日本通)	○	夜	すし屋

そして実際に発表を行なったが、その際に会話の冒頭（切り出し）をどのように行なったかを表3に示す。

表3：各ペアの会話における切り出し

	どこで	何に誘うか	切り出し
ペア1	コンビニ	パーティー	あ、ひさしぶり、おげんきですか？
ペア2	家	旅行	お兄さん、来週学校休みですよ
ペア3	教室	パーティー	Aさん、来週木曜日、Bさんの誕生日です、知ってる？
ペア4	電話	コンピュータフェア	もしもし、こんばんは
ペア5	電話	合コン	もしもし
ペア6	電話	遊び（東京旅行）	もしもし／はい、もしもし
ペア7	道	飲み放題	Aさんこんにちは、元気ですか
ペア8	すし屋	合コン	おいしいですね

今回の切り出しを分類すると以下のようなになる。

- (切り出しタイプⅠ) 電話をかける（ペア4・5・6）
- (切り出しタイプⅡ) 道などで偶然出会う（ペア1・7）
- (切り出しタイプⅢ) 川口他（2002）の「前置き」をする（ペア2・3）
- (切り出しタイプⅣ) 誘いとは関係のない話をする（ペア8）

以下、それぞれの切り出しタイプについて説明する。

タイプⅠは今回、電話という場面設定を禁止しなかったので多くのペアが使っているが、これは電話が「誘い」における切り出しに都合のよい道具だからであると考えられる。電話をかけることが既に何らかの目的を含んでおり、電話に出る側もそのような意図で電話に出る。つまり、電話をかけ、受けた時点で「誘い」の体制が完成するという点で便利な場面であると言える。

タイプⅡを選んだ2組のペアは、「廊下で偶然会った友達をいきなり東京旅行には誘わない」という教師が与えた例を考慮した設定を作っていた。ペア1はコンビニで偶然会ったというシチュエーションであるが、この切り出し後の展開は、誘い手が両手にいっぱい袋を持っていることに相手は気づき、そのことから、これからパーティーがある、一緒にどうか、と誘う、という流れになっている。ペア7は、道で偶然会った友達を飲みに誘うという、よくある場面を設定した。

タイプⅢは、切り出しがなく、「来週休みですよ」「来週木曜日…」と「前置き」から入っている。しかしこのタイプを選択した2組のペアの自然さには差が見られた。

ペア2は、設定が兄弟で、それぞれが個々にくつろいでいるシーンがあり、それからこの「前置

き」に入っており、「個々にくつろいでいる」シーンを冒頭に挿入することが兄弟の日常を思い起こさせ、結果自然な会話の入り方になっている。

一方ペア3は、今回の目的がよくわかっていなかったようである。当初ペア3は、椅子を使わないと言い、二人は立ったまま「Aさん、来週木曜日…」と始めた。彼らを選択した場所は「授業が終わったとき」である。「とき」をどのような意味で使っているのか不明であるが、「終わった直後」と考えると二人が立っていることは不自然であり、突然友達の誕生日の話を始めるのも不自然である。そこで発表を途中で止め、二人に場面の確認をした。結局二人は椅子を使い、並べて座り、隣同士であるという設定にして、やはり同じ切り出しで会話を始めた。「誘い・断り」のタスクとしてはこれで十分なのであるが、会話の自然さという点では十分とは言えなかった。

最後にタイプIVであるが、これはかなり演劇的で、特殊な事例であると言えよう。ペア8は、設定自体が、日本通の先輩が日本に来たばかりの後輩を寿司屋で合コンに誘う、という特殊な設定であった。また、会話の開始という点では、このペアだけが、この会話以前から会話が続いていることを示そうとした。すしを食べ、「おいしいですね」と誘いとまったく関係のない場面を冒頭に持ってきた。かなり特殊な事例ではあるが、興味深いアイデアであると思う。

#### 4. まとめ

以上、日本語教育における会話の自然さについて、「会話の始め方」を題材に考察し、実践報告を行なった。報告した実践において、会話の自然さが向上したかどうかは、日本語話者による客観的な評価などを通過する必要があるが、少なくとも、「誘い」だから冒頭から誘いの表現を用いるといった段階からは一歩進んだロールプレイになったと思う。

今後も多角的な側面から会話の自然さについて考察し、教育に応用していきたいと考えている。

#### 引用文献

- 川口義一 (2005) 「日本語教科書における「会話」とは何か ーある「本文会話」批判ー」、『早稲田日本語教育研究』6、1-13 ページ
- 川口義一、蒲谷宏、坂本恵 (2002) 「待遇表現としての「誘い」」、『早稲田日本語教育研究』1、21-30 ページ
- 小池真理 (2000) 「日本語母語話者が失礼と感じるのは学習者のどんな発話か ー「依頼」の場面における母語話者の発話と比較してー」、『北海道大学留学生センター紀要』第4号、58-80 ページ
- 高木美嘉 (2004) 「「会話」という待遇コミュニケーションの仕組み ー会話教育の基礎理論の考察ー」、『待遇コミュニケーション研究』第1号、17-32 ページ
- 田辺和子 (1985) 「『基礎日本語会話』の反省と初級会話教材のあり方」、『筑波大学留学生教育センター日本語論集』第1号、1-46 ページ
- 橋本慎吾 (2002) 「演劇指導論に基づく日本語感情表現指導試論 ～「感情そのものは思い出せない」について～」、『岐阜大学留学生センター紀要』2002、45-57 ページ



—— (2006) 「演劇指導論に基づく日本語音声教育の試み ～モデル会話によるモニターと調整からアドリブロールプレイへ～」、Performing Language: International Conference on Drama and Theatre in Second Language Education  
口頭発表 (2006年2月、ビクトリア大学 (カナダ))

平田オリザ (2004) 『演劇入門』、講談社現代新書

ザトラウスキー、ポリー (1986, 1987) 「談話の分析と教授法 (I) (II) (III) - 勧誘表現を中心に -」、『日本語学』、第5巻11号 pp.27-41、第5巻12号 pp.99 - 108、第6巻第1号 pp.78-85

## 注

(注1) 詳細は平田 (2004) を参照のこと。平田は、自然な流れを観客に感じさせる具体的な方法について「コンテクストの摺り合わせ」という用語で説明している。

(注2) 川口他 (2002) は「誘いのための環境整備」は次の4つが考えられ、それぞれに具体的表現例を挙げている (p26)

①その「行動」を予定している日時に「相手」も時間が取れるかを尋ねる

(表現例: 来週の土曜日の午後、お暇ですか。/何か予定ありますか。)

②その「行動」を「相手」がそもそも好きか/興味・関心があるかをたずねる

(表現例: モダンジャズなんかお好きですか/聞いてみたいと思いますか)

③その「行動」やその関連事項についての「相手」の経験をたずねる

(表現例: モダンジャズって聞いたことが/新しい市民ホール、行ったことがありますか。)

④その「行動」を提案するに至った事情を説明する

(表現例: 実は、ジャズのチケット、2枚あるんですけど。/友人が出演するんで。)

(注3) 引用中にある「会話の成立条件」とは、高木 (2004) が指摘する次の4つである。

1) ある場 (空間的) で

2) ある動機 (意図) を持った

3) 二人以上の人間が

4) 相互行為 (やり取り) に参加する

この4つの条件が揃ったとき、「会話」が成立すると述べている (高木 2004, p24)。