

ロールプレイカード・プロジェクト(RPCP)活動内容

堀井恵子・西川寛之・西部由佳

要旨

本稿は、2004年4月に発足したロールプレイカード・プロジェクトが2年間行った活動の報告である。まず、ロールプレイについて多くのテスターが抱えていた問題点を解決すべくトレーナー2名、ロールプレイカード翻訳者1名に半構造化インタビューを行った。これにより、RPの手順・形式の問題解決のためのマニュアルの熟読の大切さと共に、被験者の口頭能力を最大限に引き出すためにはテスターの技術の向上がより必要であることが分かった。また、「ロールは自作で」という視点から、各レベルの試作版を作成し、自作する際のヒントをいくつか提示した。次に、ロールプレイにおける文化の捉え方について質問紙調査を行い、第4回 OPI 国際シンポジウムで『OPI ロールプレイにおいて「文化」をどう捉えていったらよいか』というテーマで口頭発表をした。ここでは、文化を身につけるということは、対人関係を意識して行動する「汎文化能力」を身につけることであるという考察に至った。

【キーワード】 ロールプレイ、レベル別ロールプレイカード、インタビュー技術の向上、自作 RP、汎文化能力

1. はじめに

ロールプレイカード・プロジェクト(以下 RPCP)は、それまでの研究会で出されてきたロールプレイ(以下 RP)の手順、および、ロールプレイカード(以下 RP カード)の使い方について疑問点を解決するために、2004年4月に発足した。目的は、OPIにおけるRPの手順、ならびにRPカードについての問題点を明確化し、改善点を提示することである。2006年3月までの2年という期間限定で、15回の研究会を開き、以下の活動を行った。

- 1) RP について多くのテスターが持っていた疑問点を解決するために、トレーナー2名とRPカード翻訳者へのインタビューを行い、問題点を明確化した。
- 2) 既存の各RPカードの問題点の検討、さらに各レベルごとに試作版の作成を行った。
- 3) RP と文化との関係について、シンポジウムで発表をし、問題提起を行った。
- 4) 以上から、RP の手順ならびにRPカードについてまとめた。

2. インタビュー

2-1 インタビューの概要

OPIにおけるRPを行う際の手順面等で曖昧だった部分や、OPIにおけるRPの意義、及びRPカードの選び方と自作RPカードの作成などについて、下記の質問項目に基づいて半構造化インタビューを行った。

インタビュー① 2004年4月22日(木) 山内博之トレーナー @実践女子大学

インタビュー② 2004年6月3日(木) 齊藤眞理子トレーナー @文化女子大学

インタビュー③ 2004年11月1日(月) RPカード翻訳者 深谷久美子さん @成蹊大学

2-2 質問項目

インタビューにおける具体的な項目は以下の通りである。

(トレーナー用)

- ① RPカードを学習者の母語で提示すべきか日本語で提示すべきか。提示しなくてもよいか。
- ② RPはいくつするべきか。
- ③ RPの意味(どのように使ったら一番意味があるか)
- ④ RPカードのアンダーラインの意味について
- ⑤ RPを行う際の手順
- ⑥ 使いにくいカードの弁別(文化の違い、時代の変遷、リアリティの問題などによる不適切なカード)
- ⑦ どのような評価材料を抽出するかを各カードについて明らかにすることは大切か。
- ⑧ カードを選ぶ際、学習者の属性を考慮すべきか。
- ⑨ 評価：タスク達成度をどのように見るか。
- ⑩ 自作カードについて、また、よいカードとはどのようなカードか。

(翻訳者用)

- ① RPの意義とは何か。
- ② RPカードとリアリティの問題(リアリティの無いものは使わないほうがいいか)。
- ③ 最初のRPカードを作った際、気を遣ったことは何か。
- ④ RPカードの改訂で変わったところはどこか。
- ⑤ 文化の問題についてどう考えるか。
- ⑥ 自作RPカードについて
- ⑦ OPIの今後について

2-3 インタビュー結果から

インタビュー結果から以下をまとめる。

1) RPカードについて

RPカードは自作していくものである。テスターになったばかりの時は慣れていないため、既存のものを使用すればよいが、使えるカードを増やしていく姿勢は必要だろう。また、RPに慣れてきたら自作のものを増やしていくとよい。アチーブメントテストではないので、テストを行っている場でRPを作成するのが理想的と言える。ただし、大切なことはそのRPがテストィーにとって「わかりやすい」ことである。また、RPがテストィーにとってリアリティのない場面のもは避けるべきである。既存のカードについても、アンダーライン部分の語はよりテストィーが体験しそうな

ものに入れ替えることが望ましい。

2) RP カードは母語提示にするべきか

OPI は読み書きの能力を問うものではないため、RP カードはできれば学習者の母語での提示がよい。大切なことはカードに要求されているタスクをインタビュイーが正しく理解できるようにすることである。また、日本語版を見せることで、タスク達成のためのヒントを与えてしまうという恐れもある。ただし、すべての学習者の母語カードを準備するのは現実的ではなく、日本語からの翻訳にずれが生じる場合もあるので注意が必要である。超級などになると自作のものをテスターが説明するという形を取ることも多い。

3) テストを行う際の注意点

RP はまずテスターから話し始めるのが基本である。これはマニュアルにも記述がある。また、始める際に、インタビュイーに突然カードを渡し、「やってください」と始めることは避けるべきだろう。インタビュイーが RP に自然に入っていけるようなイントロが必要である。

また、始めるにあたってのカードの読み上げはテスターが行うのがよい。これについてもマニュアルに「試験官が読んで」という記述がある。RP を行う際は、できるだけマニュアル準拠の形を取ることを望ましい。

次に、RP の数については、必ずしも2つ行う必要はない。ただし超級の場合はフォーマル・インフォーマルを測らなければならないため、必然的に2つ行うことになる。

4) 評価について

評価については、タスクの達成より、パフォーマンスで見るべきである。言語試験なので、たとえタスクが達成されたとしても、RP 中の言語で表れたものが、それぞれのレベルで期待されたパフォーマンスでなければ評価されない。但し、タスクが達成されなかった場合、なぜ達成できなかったかを検討することも大切である。

5) RP の意義

RP はインタビューとは違った場面での会話能力を測ることができる。また、会話の中で相手との関係をどのように築いていくかを見るためにも RP が必要となる。

RP の使い方としては、それまでにある程度出ている判定を RP で更に確認するというのが理想的である。サブレベルの中・上と思われるものについては「突き上げ」として、下と思われるものについてはそのレベルが維持されているかの判断をするために使う。逆に、超級については、フォーマル・インフォーマルを見ればよく、複段落、反論などは意見を言わせることで測れるため、RP で見る必要はない。

6) 文化について

OPI ではその人の文化度、文化知識を測るわけではなく、あくまでも言語能力を測るものである。言語能力を引き出すためのものであるから、日本人が言わないからこの RP カードは使えないとしてしまうわけにはいかない。

2-4 考察

インタビューを通して、多くのことに気づくことができた。RP と RP カードは被験者の口頭能力を最大限引き出すために使うものなので、手続きや形式が重要なのではなく、本来の目的達成のためのやり方を考え、磨く必要がある。また、テスターにいろいろな思い込みが出来てしまっていたことから、勝手に解釈しないで、もう一度マニュアルを読み返すことの大切さが確認できた。更に、インタビュアーは、インタビューの流れの中から自然な RP を自作できるようにしていくことを考え、その技術を磨いていく必要があると言える。

3. 各レベルにおける RP カード作成の際のポイント、および試作版の作成

テスター間で、既存の RP カードが使いにくいという指摘がある。また、トレーナーへのインタビューから、RP カードを自作にしていこうことが求められていることがわかった。そこで、テスターが RP を自分で作成するための何かヒントとなるものを提示できないか検討を行った。既存の RP カードについての検討は紙面の都合で割愛するが、各レベルごとの、自作する際のポイントおよび試作版を以下に挙げる。

3-1 超級カード

ポイント：

- ・ 1 つでフォーマル・インフォーマルが見られるものが望ましい。
- ・ スピーチではフォーマル・インフォーマルが出にくいので日本語の場合ふさわしくない。
- ・ フォーマルなものを出す場合、相手に不利益なことについてや、外の人との会話、電話での会話では出やすい。
- ・ インフォーマルについては、内の人(家族)、親しい人との会話で出やすい。

試作版：

- ① 電話で A 社の課長に会うアポイントを取っていましたが、資料がまだ届かないので延ばしてほしいとお願いしてください。(フォーマル)
その結果を親しい同僚に報告してください。(インフォーマル)
- ② あなたは、雑誌の記者です。A 社の新製品についての記事を書きたいので、A 社の広報担当の人にインタビューのアポイントを取ってください。(フォーマル)
その結果を仲良しのカメラマンの B さんに報告してください。(インフォーマル)
- ③ 夏休みに旅行へ行きたいです。渋る妹(弟)を説得して一緒に行ってもらってください。(インフォーマル)
ゼミで、旅行を計画しています。渋る教授を誘って行くようにしてください。(フォーマル)

3-2 上級カード

ポイント：

- ・ 物事が円滑に運ばないような、少しひねった状況が必要。
- ・ 描写、叙述をさせるとき、テンス・アスペクトが使えることを見るために、「～ていた」

が出てくるような過去の叙述をさせる設定があるとよい。

試作版：

- ① CD を友だちに借りて既に返したのに、まだ返してもらっていないと言われました。友達に返したことを説明してください。
- ② 来週、あなたは大学のゼミで発表をする順番ですが、どうしてもその日は授業を休まなくてはなりません。同じゼミの田中さんに理由を説明して代わってもらってください。
- ③ 奨学金をもらうため、学生課の担当者と面接をしています。成績優秀で経済的理由がある人たちが他にいる中で、特にあなたが奨学金が必要な理由を述べてください。
- ④ あなたのアパートはペット禁止です。でも、弟が旅行をするため1ヶ月だけ弟の犬を預かりたいと思っています。大家さんに相談して下さい。
- ⑤ スポーツで足首をいためました。3日たってもよくなりませんので病院へ行きました。お医者さんに怪我の症状と怪我をしたときの状況を説明してください。

3-3 中級カード

ポイント：

中級 RP には内容を大きく分けると、以下のような大枠があるのではないだろうか。

- ・ 描写(前半の会話部分で扱えば RP で取上げる必要がない場合もある)。
- ・ 他の人に質問をして、情報を引き出したり、与えたりする。
- ・ 自分の希望を相手に伝える。
- ・ 質問をしたり答えたりすることで、情報を得たり、与えたり、何かを決める。

中級ロールの注意点

- ・ 複雑でない状況にする。
- ・ テンス・アスペクトに影響されにくいものを作る(特に、中級での描写をするロールを作る時)。
- ・ 質問をする側の役を与える。

試作版：

- ① 友だちと会う約束をしましたが、遅れそうです。友だちに電話をしてください。
- ② ゼミに遅れそうです。友だちに連絡をし、先生に話してもらってください。
- ③ 教室に(かばん)を忘れてしまいました。(学事課)に行って話をしてください。
- ④ ゼミで、宿泊合宿をすることになりました。旅行社に行ってどんなところに泊まりたいか条件を言い予約をしてください。
- ⑤ 今週末、(なべパーティー)をします。日本人の友だちを誘ってください。
- ⑥ 今度あなたの国に友だちが旅行に行きます。アドバイスをしてあげてください。
- ⑦ 今度の日曜日、日本の友だちを誘って遊びに行きたいと思っています。どこに行っても何をするか相談をしてください。

4. OPI と文化の関係について考える

第4回 OPI 国際シンポジウム報告・論文集より以下を引用する。

OPI の評価基準は、総合タスクと機能、場面／話題、正確さ、テキスト型の4つの言語運用能力からなっている(マニュアル p. 41)。つまり、評価基準の中に、文化的要素は含まれていないことになる。また、牧野(2003)にも「OPI でよく問題になるのは文化が捨象されている点である」とある。しかし、RP は社会の様々な場面の中でのやりとりを取上げたものなので、どうしても文化的要素が関わってくる。そこで、RP における文化をどう捉えていったらよいかを探るため、質問紙調査を行うことにした。

具体的には、「日本語を学ぶ時に日本人の日本語のようになることを最終目的としていいのだろうか」さらには「日本語を学ぶ際、日本人的な社会行動を身につけることが求められるのだろうか」という疑問を明らかにするために、以下の方法で調査を行った。

4-1 研究方法

超級 RP カード「マンションの管理人」を使って以下の質問紙調査を行った。調査対象者は、日本人母語話者(以下 NJ)80 名、日本語非母語話者である留学生・就学生(以下 NNJ)41 名であった。

(マンションの管理人)

あなたはマンションの管理人です。山田さんがとなりの音がうるさいと苦情を言ってきました。山田さんにかわって公平な口調で山田さんの隣人に伝えなさい。

調査1. 「マンション管理人」ロールの冒頭の切り出し部分について自由記述をしてもらう。

調査2. 同じ「マンションの管理人」の冒頭部分について、婉曲表現を使ったものと使わないもののサンプルを作成し、調査対象者に聞かせ、どちらを評価するか、その理由は何かを問う。

4-2 結果・考察

調査2の評価にかかわる回答では、NJ も NNJ も婉曲的な言い方を選ぶ結果となり、このことから日本人に対するステレオタイプが存在していることがわかった。

しかし、調査1から得られた結果では、NJ か NNJ かによる言語行動に差は見られなかった。つまり、言語行動にかかわる文化がステレオタイプ通りではないことを表わしており、NJ か NNJ かで社会的な言語行動に差がでることを否定していると言える。このことは、NJ、NNJ それぞれが対人関係を考慮した結果、同じような言語行動を取ったと解釈できる。

文化を身につけるということは、いわゆるステレオタイプ通りに行動できるかどうかではなく、対人関係を意識して有効な言語行動をとれるといった汎文化を身につけていることであろう。「どのような言語行動を実践すべきか判断できる能力」が言語行動に見られる「文化能力」ではないだろうか。これらの調査から、日本語教育において、文化を身につ

けることは、婉曲表現などのいわゆる日本人らしさを求めていくことではなく「相手に心地よい」などの「その場の適切さ」を求めていくことではないかという考察に至った。

今後さらに OPI を行う中での文化との関係について考えていく必要性を感じた。

5. 活動のまとめ

ロールプレイカード・プロジェクト活動の2年間のまとめは以下となる。

- 1) トレーナー2名と RP カード翻訳者へのインタビュー結果から考察を行い、RP について多くのテスターが持っていた疑問点の解決を図った。
- 2) 既存の各 RP カードの問題点の検討、さらに各レベルごとに試作版の作成を行った。
- 3) RP と文化の関係について、シンポジウムで発表し、問題提起を行った。
- 4) 以上から、RP の手順ならびに RP カードについて、2006 年3月の研究会で「OPI ロールプレイについての10の質問」として発表を行いまとめた。

6. 活動を終えて

活動を終えてから、3年が経つ。その後、メンバーはそれぞれの仕事に勤しみ、改めて集まることはなかったが、ロールプレイについては、それぞれの持ち場で発展させている。

堀井は、ビジネス日本語教育における OPI ロールプレイの活用として、問題発見解決能力と異文化調整能力を育てる RP を、勤務校の OPI 研究メンバーである仲間と共に開発している。ここでは、ビジネス経験のあるシニアサポーターに RP の相手となってもらう活動もとり入れているが学習者には高く評価されている。一方、そのためのシニアサポーター育成講座も行っている。

西川は、本プロジェクトの成果を1つのきっかけとして、現在、演劇のトレーニング手法を取り入れた会話教育活動の開発を行っている。これは、前述の第4回 OPI 国際シンポジウムでも取上げられた「文化」と言語の結びつきの強さを意識しながらも、ステレオタイプ化された文化ではなく、対人関係を意識して有効な言語活動をとれるといった汎文化能力を身につけるための活動の開発である。具体的活動などについては西川・杉山(2007)でも述べているが、コミュニケーションスキルの1つとして「ハーモニーシップ」の涵養を目指す活動である。OPI の中で RP をとり入れるのも汎文化能力を見極める上で重要な役割を担っていることへの気づきをもとにして、コミュニケーション能力の構築過程に演劇のトレーニング手法を用いることを提案した。現在は外国語教育に限らず母語話者を対象としての活動としての可能性も見え始めたところである。

「RP カードは自作で」という声がある中で、学生のレベル・ニーズにあったロールを作成することは難しい。また、RP の授業の難しさを指摘する声も多く聞かれる。そこで、西部は学内に RP 研究班を立ち上げ、授業での RP の活かし方、作成法などを検討してきた。その集大成として、教師のための RP 集嶋田・西部・酒井(2010 刊行予定)の作成を行

った。この RP 集は、より学生の生活に寄り添ったロールにするため学生アンケートを行い、学生の生活の中から出てきた「困った場面」を集めたものである。また、授業の中でそれらの場면을扱ったロールの試行を繰り返し、ロールの検討を行うと共に、その中から出てきた学生の声を取り入れながら、授業の進め方のヒントも提案している。さらに現在は「学生が日本での生活をより気持ちよく送れるように」ということをねらいに、学生自身にとって意義のある RP の授業を実施すべく活動を続けている。

RP については、いまだに「決まったセリフや役割を決めて練習するもの」「学習者の主体性を阻むもの」といった思い込みも残っているようだが、OPI で身に付けた、言語育成に限りない可能性のある RP を、さらに実践を積み重ね、研究し続けていく必要があると、あらためて 3 人で認識した。

最後に、5 年前、忙しい中、快くインタビューに答えてくださった山内博之さん、齊藤眞理子さん、深谷久美子さんに改めて感謝する。

参考文献

- 堀井恵子・西川寛之・西部由佳(2006)「OPI ロールプレイにおいて「文化」をどうとらえていったらよいか。」『日本語・日本文化講座下記セミナー 20 周年記念シンポジウム & 第 4 回 OPI 国際シンポジウム報告・論文集』166-169 財団法人北海道国際交流センター(HIF)
- 牧野成一監修・日本語 OPI 研究会翻訳プロジェクトチーム翻訳(1999)『ACTFL-OPI 試験官養成用マニュアル(1999 年改訂版)』アルク
- 西川寛之・杉山正吾(2007)「外国語教育のコミュニケーションにおける表現能力の涵養ー演劇を活用するー」第一回国際表現言語学会大会 2007
- 嶋田和子・西部由佳・酒井祥子(2010 刊行予定)『ロールプレイ玉手箱』ひつじ書房