

パスつかないコミュニケーション活動

三野宮 春子

本稿では、学習者の思考のみならず身体と情動を解放し、創造的対話を基調とするコミュニケーションを充実させることの重要性を論じる。また、そのために即興性と協働性を高めるような構造を備えた活動について、具体例を示す。

1. はじめに ～ 問題提起

数年前、異校種の教師たちが集まって高校英語の授業ビデオを観る機会があった。ある小学校の先生からの指摘にドキリとした。——どうしてだれも発言者のほうを見ないのですか？英語ではコミュニケーションを重視しているのですよね？

小学校低学年の話し方・聞き方指導では、発言者を見て聞くよう奨励されることが多い。この指導も、もし形骸化して、よく聴いていないのに体の向きだけ変えるような状況になると、外部者の目には異様に映る。同様に、中高大と年齢が上がるにつれ、授業中の学習者の身体が人のことばに反応しなくなる傾向も、内部者には「普通」に思えても、本当なら不気味なことなのだろう。

以下、(例外が多々あることは認識したうえで)一般的に高校英語の授業でコミュニケーション活動が行き詰まってしまうとき、どのような要因に着目して改善策を検討できるか、可能性を探る。普段と違うレンズ(概念や観点)をとおして見慣れた風景を眺めると、いろいろな違和感に出会うことであろう。日常を異化し、常識を揺さぶることによって、慣れきっている日常を省察的に理解するための材料が見つかるのだ(高尾&中原, 2012)。

2. コミュニケーション活動再考のための鍵概念

上述の目的のために、本稿では次のキーワードを使ってみよう。

- ① 身体・感情・思考(三野宮, 2014)
- ② 即興性・協働性・創造性

①身体・感情・思考

何十年にもわたり、教師も生徒も知識・技術の習得ばかりに目を奪われているとの批判がある。「コミュニケーション能力」の養成には、話者コミュニティへの参加をとおしての全人的な成長という側面があるはずだ。それを忘れ、まるで身体や感情は着脱式になっていて、「授業中は思考だけ使います」ということが可能であるかのように錯覚してはいないだろうか。筆者は、コミュニケーション活動が行き詰まってしまう根本的原因是、ここにあると思っている。

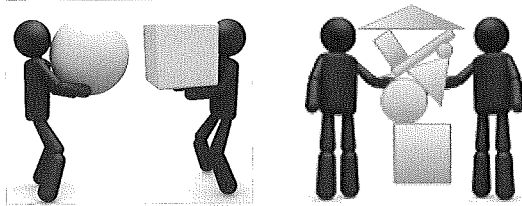
20世紀後半はずっと、人間の学習過程はインプットやアウトプットで説明できるという言説が主流であった。現在もその影響は大きい。この「情報処理のアナロジー」は、確かにさまざまな発見に貢献したが、一方で重大な誤解も招いた。人間はコンピュータではなく、思考・身体・感情が統合された生命体だから、その学習には数値化できない要因も多い。それらが見過ごされ軽視されてきたのだ。

たとえば、「私の思うコミュニケーションには温度(体感)があります」と言った大学生がいる。この「温度」は、客観的データを採取して「高い、低い」と測定することはできない。しかし、どんなに語彙知識や発音技術を高めても、気持ちが動かなければ(温度を感じなければ)人は自発的には表現しないものだ。私たちは経験的に知っている。また、身体という媒体が委縮し硬直しているときは、温度を感じ伝えるのが困難になる。このことは、身体性に注意を向けて授業を観察すると(消音にしてビデオを観るのもよい)よく実感できる。

科学は万能ではない。すでに「情報処理のアナロジー」に代わるツールの模索も始まっている。私たちがもっている身体や感情、経験や共感も、省察的に使うことによって、授業理解の優れたツールになるのである。

②即興性・協働性・創造性

「コミュニケーション」を定義することは難しい。多種多様な現象の総称(umbrella term)になっているからであろう。本稿では、即興性・協働性・創造性に着目してコミュニケーション活動を大きく2つに分類し、イメージ図を示して説明を試みる。



「持ち寄り型」コミュニケーション活動(左図)の根底には、「個人が所有する情報や意見などを入れて相手に渡すための、容器のようなもの」といった言語観がある。このような活動では、伝達内容を容器に入れるまでと、容器の開封以降は、個人作業となる。つまり、他者との協働行為は、極めて限定的に、容器の受け渡し部分でしか想定されていない。また、その受け渡しでは、内容物を過不足なく、早く、大量にやり取りすることが重視されるので、偶発的な発見や突発的な創意工夫は、失敗を招く原因とみなされ抑制されがちだ。

一方、「対話型」コミュニケーション活動(右図)では、相手のことばに反応して自分のことばが生まれ、それに反応して相手からまたことばが返ってくる。この相互作用ゆえ、話題が次々変わったり、思ってもみなかったことばが自分の口から出て驚いたり、敬語からタメ口に、共通語から方言に切り替わったりする。最後の瞬間まで、着地点がわからないまま(わからないから)コミュニケーションが続いていく。対話は、意味内容とことばが時々刻々と生成変化するようなダイナミックな過程なのである。

持ち寄り型と対話型、どちらが良い悪いということではないし、たいいていの人には日常的に両方とも使っている。ところが、授業という特殊な空間における言語活動は、極端すぎるくらい前者に偏っている。後者は、変化と意外性に満ちた意味交渉の過程が複雑でとらえにくいいため、ややもすると「一貫性が乏しく劣っている」と誤解されている場合さえある。また、後者に興味をもっても、指導法や実践例が希少なので、やり方がわからず、予定調和的な活動に終始している場合もあるかもしれない。

3. 活動紹介 ～ ある日のワークショップから

それでは、必然的に視線を交わしことばを聴き合うための仕掛けを備えた対話型コミュニケーション活動とはどのようなものか。筆者がファシリテータ(以下F)を務めたワークショップの記録を一部紹介する。なお、枠内は板書内容で、Sは学生を指す。

筆者は対象者や目的(大学の授業、高校生対象の講演、教員研修、地域住民対象の講座、等々)に合わせてアレンジして使っている。決して「ウチは無理」「ウチには合わない」という活動ではない。

①イントロ

F: 念入りにウォームアップできたところで、今から **Present** と **One Word** というペアで行うゲームを2つしましょう。ゲームのコツを挙げておきます。

Tips: It's not about you; it's about you two!!

1. Don't prepare
2. Fail with grace
3. Use simple language

F: 「自分がうまくやるかどうか」ではなく、「2人で楽しめるか、相手といっしょにより時間を過ごせるか」を大事にしてください。そのために、できることが3つあります。

まず、準備をしないこと。忙しい現代社会に生きる私たちは、いつも先へ先へと意識を向けてしまいます。失敗を恐れて、予測できることしかやらない人もたくさんいます。それだと「今この瞬間に起きていること」が十分に楽しめません。

2つ目は、気持ちよく失敗すること。人が失敗するのは、おもしろいことです。失敗して、相手を楽しませてあげてください。ただし、クヨクヨしたり、オドオドすると、楽しくありません。「あはは、失敗した!」と笑ってください。

3つ目に、シンプルなことば遣いをする。難しい構文を使わず、短く、相手にわかりやすく話してください。自分だけ長く話すと、相手が何もできなくなって、いっしょに意味を創りだして楽しむことができません。英語でやるほうが楽しめます。でも自己判断で日本語を混ぜてもいいでしょう。無理しすぎると辛くなるし、無難さに安住すると飽きてきます。程よくチャレンジングなポイントを見つける自己調整力が、自律学習には大切なのです。

② Present

F: Make pairs. A-san holds a box. (まるで箱を持っているかのような動作をする). 想像上の魔法の箱なので, 大きさも形も変えられるし, 中から何でも取り出せます. いろいろな物を出して, 相手を楽しませてあげてください.

Present-1

B: What do you have in the box?

A: This is (取り出して何なのか言う)

B: Oh, (その物にコメントする)

A: Yes, (さらに一言加える)

F: では S1 さん, 私とデモしてくれますか? You're A-san. Please pick up the box. I'm B-san, and I ask the question. "S1-san, what's inside the box?" Now, you take out something.

S1: This is ..., uh ..., this is a ... (考え込む)

F: Don't think too much. こうつまみ上げたら, もうこの手の形でつかめるものに限定されるよね. Your hand decides. 考えすぎず, まずつまみ上げてみてください. What is inside?

S1: (すぐに) This is a rope.

F: A rope! (受け取って) Oh, it's very long.

S1: Yeah, but I can cut! (ロープの真ん中をチョップする動作) (Ss: 拍手)



F: はい, 箱を置いてください. 交替で私が箱を持ちます. ストップの合図まで何回でも交替して, たくさんプレゼント交換してください.



F: (数分後) ストップ. ちょっと聞かせてください.

What did you find in his box?

S2: Uh, I found a real bear.

F: Roar!! ... (S2のパートナー S3に) And you?

S3: I found my baby. (Ss: 拍手)

F: Your baby!! You became a father?? All

right. S4, what did you get?

S4: I got a Prada bag.

F: Prada? Nice! (S4のパートナーである S5に) And what did she give you?

S5: A cockroach. (Ss: 笑う)

F: You got a Prada, and you gave her a cockroach! (S5のほうを指して同情的に) Look, she's sad. (S4に向かいささやき声で) Good job! (Ss: 笑う)

F: (他の数ペアにも聞いた後で) Let's change the game a little bit. This time, A holds a box and takes out something, and B decides what it is.

Present-2

A: I have a present for you. (何か差し出す)

B: Thanks. This is (何なのか言う)

A: Yes, (その物にコメントする)

B: (さらに一言加える)

〈学生の振り返りコメントの例〉

S6: 自分が想像もしていなかった中身に対して, すぐにコメントをしなければならなかったのが, 物によっては難しかったが, 想像力を働かせることもできたし, 人によってコメントにも違いがあり, おもしろかった. また, コメントに対して, もう一度コメントをするという点では, 会話が一方のものにならず, キャッチボールできるので, ただ単にペアになって会話してみようと促すよりも, 自然に会話になり, 英語での会話も恥ずかしがらずにしやすいと思った.

S7: 箱から何でも出していいという選択肢の広さがあると時間がかかる場面があった. この「やりにくい」と感じるときに, 自分の思考が普段いかに「先生の条件づけ」頼みになっていたかを痛感した.

③ One Word

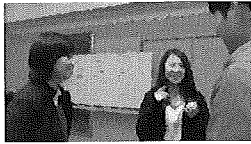
F: The rule of this game is very simple. In each group, the members take turns and make one story together. You can say only one word at a time. 主語は "we" がいいでしょう. まず最初のお題, 1分でサッと行ってサッと戻ってきてください.

One Word-1

コンビニに行ったら, 何かがいて,
驚いて帰ってきた

(各グループが開始。下は、その中の1つ。)

S8 - S9 - S10: We - went - to / the - convenience
- store. / Then - we - saw / strange - thing. - It /
was - Lick. - We / were - surprised - at / him. -



After - we / met -
him - in / the - store,
- ああ時間切れ！(Lick
は想像上の動物。)

F: 戻ってこられたかな？グループごとに、ちょっ
と聞かせてください。What did you meet at the
convenience store?

S11: The animal that we drew on the board.

S12: A strange animal.

F: What is it exactly? When you do this next time,
be specific. It'll help the story move forward.

S13: An alien.

S14: A strange frog.

F: Interesting. OK, メンバーを変えましょう。
This time, go deep into the forest, meet some-
thing, do something with that, and come back.
I'll give you one minute and a half.

One Word-2

森に行ったら、何か出てきて、
それと何かをして、帰ってきた

S2 - S10 - S15: We - went - to / the - deep - forest /
and - found - a naked / wizard. We - punched -
him / and - we - took / took? hat, a - the hat. -
We / came - back - home. / よし、終わった！

F: 帰ってこられたグループある？そこ？ What
did you meet in the forest?

S16: A dragon.

F: A dragon! What did you do with the dragon?

S16: It attacked us, and we tried to fight it.
Finally, we came back.

F: You fought against it and ran back. OK!
Great! You came back safe. Another group?
What did you meet?

S10: A naked wizard. (Ss: 笑う)

F: OK, what did you do with that?

S10: We punched him, and took his hat.

F: You took his heart.

S10: He was naked, but he wears just hat, a hat.



(全員同時に“hat”を意
味する同じジェスチャー
をした。)

One Word-3

お化け屋敷に行く。あとは自由行動

(学生の振り返りコメントの例)

S17: 自分の行動や発言が、次の人に直接影響を与
えることを実感した。円滑に進むよう取りやすいパ
スを出すことも大切だが、チームがもっといい方向
に向かい活動がおもしろくなるよう、少し変わった
パスをあえてしてみるという挑戦もできた。

S18: One Word は指示の与え方次第で guided も
しくは free な活動になりうると考えた。ワークシ
ョップでは、最初の2回はタスクの形で指示が出さ
れ、大まかな話の道筋が決められていた。英語教育
においてタスクを与えるメリットは、目指すべき目
標が明らかで、かつ、活動の中で使われる文法、語
彙、時制を制限できることだと感じた。実際に多く
の学生がゲーム中は過去形を使い、convenience
store など特定の語彙を用いていた。

4. 応用インプロの教育効果 ～ まとめにかえて

紹介したのは、応用インプロ(即興劇)のゲームを
英語学習用にアレンジしたものである。どれも、よ
く聴かないと言えない、そして言ったことは必ず受
け入れられる構造になっている。ゲームの流れを1
人で予測または決定するのは不可能で、即興性・協
働性・創造性が必然的に要求される。また、写真か
ら明らかであるが、参加者は表情豊かに、自然に体
全体で表現し合っている。身体・感情・思考をフル
活用したコミュニケーション活動と言える。

参考文献

三野宮春子(2014)「インプロゲームを使った異文化
理解教育：高校生対象の講演会の試み」『神戸外
大論叢』第64巻第1号 pp. 131-159 神戸市外国
語大学研究会

高尾隆・中原淳(2012)『Learning × Performance
インプロする組織：予定調和を超え、日常をゆ
さぶる』三省堂

(神戸市外国語大学・大学院専任講師)