

# ロールプレイの位置づけとその活用方法

村野 良子

## 1. はじめに

*Japanese for College Students. Basic* (以下 JCS と略す) の Listening & Speaking の部分の教室活動はフォーメーション、ドリル、ロールプレイの3つに大きく分けられる。フォーメーションは発音、文法、語彙と表現の正確さの練習であり、ドリルは運用練習である。そしてロールプレイはその課の仕上げとしての総合的なタスク練習である。ここでは JCS におけるロールプレイの位置づけとその活用方法について、以下の順に述べる。

1. ロールプレイという手法
2. JCS におけるロールプレイの位置づけ
3. ロールプレイの具体例とその指導例
4. ロールプレイを行う時の留意点
5. ロールプレイの評価の方法
6. まとめーロールプレイの有効性

## 2. ロールプレイという手法

### 2-1. ロールプレイとは

言葉教育の文脈で使われるロールプレイという用語は広義ではドラマを演じる学習活動を指す。しかしその定義は一様ではない。役割と状況、使用する言語がすでに提示されていて、そのやり取りを声に出して読んで、あるいは記憶して、ドラマを演じるという会話練習(シナリオドラマ)<sup>1)</sup>をロールプレイと呼ぶ場合もあるが、これは通常正確さのための練習を目的とする。この過程は知識として学習した言語の表現を、社会的文化的に適切な非言語行動を伴った口頭練習によって定着させることを目的としたものである。

このようなシナリオに基づくロールプレイに対して、自由度の高いロールプレイでは、学習者が演じるべき役割と状況のみが指定されており、どのような言語形式や表現を用いてその役割を演じるかということは学習者にまかされている。学習者は既習の言語的、文化的、社会的知識を総動員して、与えられた状況において適切な言語／非言語行動をすることが求められている。このような活動では通常ロールカードとよばれる役割を書いたカードが使用されるが、状況や役割設定は学習者の母語、あるいは媒介語で行われることが多い。いわゆるシナリオドラマ的なロールプレイと自由度の高いロールプレイとの中間に登場人物の身体的あるいは心理的な状況<sup>2)</sup>などを細かく指示し、使用する言語表現を一部指定する学習項目重視型のロールプレイがある。JCSのロールプレイは自由度の高いロールプレイの形式をとるが、その課の学習項目を使用して行うことが期待されているという

点では折衷的な性格を持つといえよう。

## 2-2. ロールプレイの役割と意義

ロールプレイは第2言語、あるいは外国語教育においてはけっして目新しい手法ではなく、補助的教室活動のひとつとして、かなり古くから広く使われている<sup>3)</sup>。その特色は(1)教室内での学習者と教師、学習者間のインターアクションを活性化することができるばかりでなく、(2)役割と状況を設定することによって、その言語文化社会において学習者が遭遇するさまざまな場面での実際のコミュニケーションを体験することができるという点にある。

## 3. JCSにおけるロールプレイの位置づけ

JCSにおいてはロールプレイは補助的活動というよりはむしろ具体的な到達目標として位置づけられている。つまり実際の言語使用場面において、その課、あるいはそれまでに学習した言葉や文型、表現を総動員して、Objectivesに提示されたその課の目標が達成できたかどうかを総合的にみるのがロールプレイの目的である。言い換えれば、ロールプレイは学習者にとっては、達成された言語能力を評価するひとつの指標であり、教師にとっては、教育の成果を計る尺度である。

JCSの口頭練習を中心とする教室活動あるいは練習部分は、フォーメーション、ドリル、ロールプレイの3つに分けられるが、フォーメーションは言葉や表現、文型と発音の正確な使用を目指す基礎的な練習である。ドリルは対話の形をとり、教室内でのインターアクションを重視しており、実際の言語使用に近い練習である。これら2つのセクションが正確さの養成を意識した、教師主導型の練習であるのに対して、最後のロールプレイは最も自由度の高い、つまり学習者の主体性を重視した練習活動である。

## 4. ロールプレイの具体例とその指導例

### 4-1. 14課のロールプレイの例

次にJCSのロールプレイのひとつを取り上げて、具体的にその扱い方の可能性について見てみる。取り上げる例は14課のロールプレイ1である(JCS . vol.2. p.82)。

CARD A
I Arranging to go out
You ask a friend to go out for a meal this weekend. Arrange the place and discuss what you both want to eat.

CARD B
I Arranging to go out
You are asked to go out for a meal this weekend. State your preferences concerning the day, place, and what you want to eat.

1 4 課のObjectives、Points、およびSentences（文型）は次のとおりである（JCS. vol.2. p.76）。

### Objectives

Making comparisons  
Making arrangements

### Points

- explaining
- making choices
- suggesting what someone should do

### Sentences

- 1 （わたしは）昼ご飯を食べに行きます。  
わたしは ひる ごはん を 食べ に 行 きます。
- 2 アメリカはオーストラリアより大きいです。でも、アメリカはカナダほど大きくありません。  
アメリカは オーストラリア より 大き い です。でも、アメリカは カナダ ほど 大き く あり ませ ん。
- 3 土曜日と日曜日と、どちら（のほう）がひまですか。  
土曜日 と 日曜日 と、ど ち ら（の ほう）が ひ ま です か。  
土曜日のほうが（日曜日より）ひまです。  
ど う 日 の ほう が（日曜日より）ひまです。
- 4 飲み物の中で、何が一番好きですか。  
飲み物 の 中 で、何 が 一 番 好 き です か。  
（飲み物の中で）、紅茶が一番好きです。  
（飲み物 の 中 で）、紅 茶 が 一 番 好 き です。
- 5 （あなたは）薬を飲んだほうがいいです。  
（あなたは）薬 を 飲 ん だ ほう が い い です。
- 6 （わたしが）かぜを引いたので、（わたしは）クラスを休みます。  
（わたしが）かぜ を 引 い た の で、（わたしは）クラス を 休 ん だ り ます。

1 4 課のロールプレイ1の機能は、（1）誘う、（2）比較する、（3）好みを述べる、（4）提案する、（5）話しをかえる、（6）同意する、（7）目的を述べるなどであり、扱われる概念は場所、時間などである。それでは次にロールプレイの手順を順をおって見ていく。

#### 1 4 課のロールプレイの手順

1. 1 4 課に関連するフォーメーションとドリルを十分練習する。
  - <比較する>フォーメーション2-1、2-2、3、ドリル II-1
  - <好みを述べる>II-2
  - <目的を述べる>フォーメーション1
2. ロールプレイのためにAとBの役割を書いたカードを学習者に配る。「誘う」表現は、vol.1の4課「～ませんか」で学習しているので、ロールプレイを行う前にこの表現を復習する。
  - <誘う> L 4
  - <提案する> L 4
  - <同意する> L 4

＜時間＞ L 2

＜場所＞ L 4

教師は「何と言いますか」などといって、学習者に「～しませんか」を始めとした誘いの表現を思い出さる、黒板に書いて確認する、必要な語彙を復習する、食べ物や写真の絵や写真を黒板に張り名前を確認する、時計の模型やカレンダーなどによって時間の表現の復習する、場所の絵や写真を黒板に張って言い方を復習するなどの口頭練習を行う。視覚的に確認するために黒板を活用する。さらに次のようなレイアウトをしておく資料としても有効であろう。

食べ物 おすし	場 所 え き	時 間 ご ご
てんぷら	きょうかいの前	ごぜん
イタリアりょうり	バスてい	しゅうまつ
フランスりょうり	ばか山	今度の土よう日
ハンバーガー		今度の日よう日
		何時（1、2～）
		分

3. 教師が答えを引き出す形でモデルになるようなロールプレイを学生と作る。  
この過程は学習者の日本語力の程度によっては省略することができる。
4. 学習者はペアになって、ロールプレイをする。このとき、学習者が隣同士でロールプレイを行うよう、立ち上がって、移動を行いながら、パートナーを探すようにすることが望ましいので、ABのカードを配付する時に留意する。教師は学習者のグループをまわって、進行状況を見、質問に答えたり、助けたりする。
5. 人数によって異なるが、15～20分経過し、ロールプレイが一通り終わったところを見計らって、終了のサインを出す。
6. 椅子や机を動かして、教室に舞台を仮設し、2、3ペアにロールプレイを演じてもらう。

以上のパターンの他に、オプションとして次のような活動が考えられる。

ペアが型通りのロールプレイを終わったら、少し異なる条件をカードで示す。

例えば、以下のような条件が考えられる。

例 1

<u>Card A</u>
You want to go out with B desperately.

<u>Card B</u>
You are very reluctant to go out with A, but can not say NO.

例 2

<u>Card A</u>
You are very shy.

<u>Card B</u>
You do not like A, and try to decline the invitation politely.

<u>Card B</u>
You do not want to go alone with A, so suggest A to invite other friends to go with you.

さらにAとBが同年令（学年）の場合、年令に差がある場合、男か女か、などABの属性を変えることによって、言葉の使い方を変えるようにうながすことができる。

## 5. ロールプレイを行う時の留意点

### 5-1. 一般的な注意

次にロールプレイを行う時の留意点を、*Japanese For College Students. Basic. Teachers' Manual.* p.11-12から引用する（和訳は筆者）。

1. 学生の人数分のロールプレイカードを準備する。
2. ロールプレイカードを配る前に準備のための教室活動を行う。
3. そのロールプレイの機能と目標が達成できてさえいれば学生の自発的な発話を奨励し、あるひとつの正しい形にこだわるということはさける。
4. 学生がロールプレイをしている間、教師は学生の中をまわり、会話を聞いて、必要な手助けをする。
5. 学生はロールプレイの役割を交代して練習する。
6. ひとつのロールプレイに要する時間は、ロールプレイの内容によって異なる。教師は時間の配分に注意する必要がある。

7. 日頃、学生を観察し、ロールプレイの相手が固定しないように気をつける。色々なペアで練習することによってグループ学習を活性化することができる上、学習者がお互いに学習しあう機会を持つことができる。
8. 学生同士の練習がすんだら、クラス全員の前でロールプレイを行わせる。その際教師はできるだけほめて励ます。
9. タスク中心（どんな映画をいつ、どこでみるかを決めるなど）のロールプレイでは、ワークシートなどを準備する必要がある。ロールプレイの終了後、各ペアはタスクの結果を報告する。
10. 学生の間違いの訂正をする場合は、次の点に留意する。
  - a) 練習中のペアを巡回指導している間は、気がついた誤りはその場で注意する。
  - b) 練習中によく学生がまちがえている点に気がいたら、最後の実演の前にクラス全員に対してそのことを注意し、正しい形の練習を行う。
  - c) 教師は学生のロールプレイデモンストレーションをビデオやオーディオテープに録音しておくことが望ましい。授業時間外で、個々の学生とテープをきいて、注意したほうが良いことを指摘する。

#### 5-2. ロールプレイのモデル会話とその使い方

JCSのロールプレイの基本的な使い方は3と4で述べた通りであるが、巻末のモデル会話についてのJCSの方針とその使い方について、付け加えておかなければならない。

##### (1) 教科書巻末のロールプレイサンプルの使い方

オーディオリンガルアプローチに基づいた教科書ではひとつの課の冒頭に場面が設定され、口語的な表現に配慮されたモデル会話が提示され、その課の学習項目がそこに折り込まれるという形が一般的である。近年の新しい第2言語／外国語教育の理論は、このような正しい形を覚え込ませるという方法に懐疑的であり、学習者が自発的に作り出す発話を重視している。

いわゆるモデル会話を記述してテキストに載せる、あるいは／さらに教室活動として、そのモデル会話を練習する（モデル会話のテープを聞かせる、教師の音読について読ませる／言わせる、登場人物になったつもりで、それぞれのセリフをいいあう、会話を暗記させる、など）という教育の方法が本当に効果的ではないのかという点については、議論の余地があるところであるが、JCSは後者の立場をとっており、モデル会話を課の中に含めていない。

しかし教師の言語教育観や学習者の学習スタイルによっては、モデル会話があることが効果的な場合がある。そのような場合は教科書の巻末にあるロールプレイのサンプルを利用することができる。ロールプレイサンプルの使い方には、いく通りもの可能性が考えられる。まず、録音教材として学習者に提示し、聞き取りの練習を行ったあとで、会話練習

をする。また、記述されたロールプレイを教師のあとについて読ませ、正しい発音、イントネーション、アクセントに注意を向けさせる。その後で、ロールプレイカードを渡し、モデル会話を参考にして、ヴァリエーションをつけた会話をつくる、などである。最近の教授法理論にもとづく教育ではモデル会話を暗記させることは行われないことが多いが、学習者によっては暗記も有効な学習方法であろうと思う。教科書はあくまでも素材であり、教育的効果があると信じる方法を採用することは教師の裁量の範囲であるといえよう。

## (2) ロールプレイの☆☆☆の意味

ロールプレイのモデル会話にはフォーマルな会話例とともに、インフォーマルな会話例が☆☆☆のマークで提示されている。これはコミュニケーションを適切に行うことができるようにするためには、場面や人間関係に適した言葉の使い方になれることが大切であるというJCSの編集方針にそったものである。インフォーマルの会話例で男女の言葉づかいに差のあるものは、女性形／男性形の順に記している。しかし男女の言葉遣い、殊に女性の言葉づかいについては最近ゆれが大きいため、これはあくまでもひとつの例にすぎない。次の☆☆☆の例は12課のロールプレイモデル会話の例(vol.2 p.189)である。

## 第12課 だい じふに かい

## Lesson 12

### I

A: 今学期はどんなクラスをとっているのですか。  
こんがっし

B: 日本語だけです。  
にほんご

A: 日本語だけですか。  
にほんご

B: ええ、でも毎日クイズがあつて勉強がたいへんです。  
まいにち べんきょう

A: 1日にどのくらい勉強していますか。  
いちにち べんきょう

B: 5時間から6時間です。  
じかん じかん

☆☆☆

A: 今学期はどんなクラスをとってるの? <sup>い</sup>  
こんがっし

B: 日本語だけ。  
にほんご

A: 日本語だけ?  
にほんご

B: ん。でも、毎日クイズがあつて勉強がたいへんなの／たいへんなんだ。  
まいにち べんきょう

A: 1日にどのくらい勉強してる?  
いちにち べんきょう

B: 5時間から6時間。  
じかん じかん

## (3) Expression • Vocabulary

3で述べたように、ロールプレイはそこに至るまでのフォーメーションやドリルなどの教室活動の中でその課の学習項目を十分に練習し、習熟していることを前提としているが、特定の場面設定の中で登場する語彙や表現についてはモデル会話の後に対訳とともにあげ

るという形で提示している。そのため教師にはあらかじめモデル会話のページに目を通し、必要な表現や語彙を適宜導入することが期待されている。

## 6. ロールプレイの評価の方法

JCSのモデルカリキュラムでは、1課について9コマ（ICUの場合は1コマ70分）の学習時間が基本であり、(Teacher's Manual. p.8) その中でロールプレイにかける時間は1コマである。3においても述べたように、JCSではロールプレイは単に教室活動のひとつにとどまらず、その課を締めくくる大切な活動として位置づけられている。それではロールプレイの評価にはどのような形が考えられるだろうか。

### 6-1. クラス活動の中での評価

ひとつはロールプレイを通常の授業の中で評価していく形である。この場合はクラス活動の中での学習者の発表をその都度評価する。評価の基準としては以下の項目が含まれるだろう。

1. タスクができているか
2. 適切な言語表現（語彙、表現）を用いているか
3. 発音、イントネーション、アクセント、プロミネンスは適切か
4. 文法は正確か
5. コミュニケーションはなめらかか

以上の5項目以外にも、担当教師の方針によって別の評価基準を加えることは可能である。しかしJCSの編集方針では、タスクができているかどうかという点が最も重視される。多少の文法的な誤りがあったとしても、それが全体のコミュニケーションタスクに影響を及ぼさない限り、ロールプレイではそれは決定的なマイナスポイントとはならない。

授業活動としてのロールプレイも一定の用紙を用いて毎回評価し、コメントをつけて学習者にフィードバックするようにすれば、ロールプレイに対する学習者の態度に好ましい方向づけをすることができるだろう。

以下の用紙の例はロールプレイをタスクの遂行という視点から全体的に評価することを重視し、加えて文法、語彙、表現などの正確さを評価するものである。コメント欄では、学習者のよい点を誉めてはげまし、次回のロールプレイまでの課題とするように注意すべき点を一つ取り上げて指摘する。



## ロールプレイ評価票

月      日      課      名 前 \_\_\_\_\_

評価者 \_\_\_\_\_

もっとがんばりましょう ← → たいへんよい

1. タスク	1   2   3   4   5	/ 30
2. 語彙、表現	1   2   3   4   5	/ 5
3. 発音	1   2   3   4   5	/ 5
4. 文法	1   2   3   4   5	/ 5
5. なめらかさ	1   2   3   4   5	/ 5
全体		/ 50
<u>コメント</u>		

話し言葉の評価の一部としてロールプレイを評価する場合は、定期試験の中のオーラル試験の中で行うことができる。ICUのジャパニーズと呼ばれるコースで筆者が行った定期試験を例にとってみてみよう。ここではオーラルの定期試験は2課毎に行った。試験の形式は教師が学習者と一対一で行う15分程度のインタビューである。試験の内容は会話とロールプレイの二つであり、目的は会話のやり取りができるかどうか、日本語を使って言語機能とタスクをはたすことができるかどうかをみることである。このような教師によるインタビュー形式の試験の利点は、能力差のある学習者同士で行うロールプレイより公正であること、教師が会話やロールプレイのレベルをコントロールすることができるため、学習者の能力をより正しく評価することができることである。しかし被験者の人数によっては教師の負担が大きいという欠点がある。

— 29 —

限と下限を見極める。

この場合も評価票にそって、能力を評価することは言うまでもない。以下はACTFLのOPI試験にならって、筆者が作成したオーラルテストの評価用紙である。

話し方テスト						
月 日						
学生の名前						
インタビュアー						
I. 正確さ (accuracy)						50% <input type="text"/>
ぶんぼう (grammar)	1	2	3	4	5	
はつおん (pronunciation)	1	2	3	4	5	
ごい (vocabulary)	1	2	3	4	5	
てきせつさ (appropriateness)	1	2	3	4	5	
なめらかさ (fluency)	1	2	3	4	5	
II. 機能・タスク (function・task)	1	2	3	4	5	20% <input type="text"/>
III. 運用技能 (communication skill)	1	2	3	4	5	20% <input type="text"/>
IV. 談話の型 (discourse type)	1	2	3	4	5	10% <input type="text"/>
~~~~~						
総合成績						100% <input type="text"/>
コメント						

## 7. まとめーロールプレイの効果

以上 JCS におけるロールプレイの位置づけとその活用方法を具体的に見てきた。JCS はロールプレイを学習活動のひとつとして位置づけ、印字教材としての教科書に組み込んだという点で画期的な教材である。それではロールプレイの導入は日本語学習にどのような効果をもたらしたと言えるだろうか。

第2 言語学習／外国語学習の目的が言語の知識の習得ではなく、実際の運用能力の獲得にあるということは自明のこととなったが、この運用能力とは、実際のコミュニケーション場面で何ができるのかということである。ロールプレイはまさに何ができるかという点に焦点をあてた教室活動である。学習効果という観点から2点を挙げることができる。

まずロールプレイを課の最後に位置づけることによって、なぜ学習するのかという学習の目的を明確にすることができる。次に何ができて、何ができないのかということをも自分自身で知ることができ、学習成果を評価することができる。

さらにロールプレイが教室活動として、楽しい活動であるということも、ロールプレイの有効性を高めるのに役立つことを付け加えておかなければならない。

### 注

- 1) 田中 (1988) 149頁
- 2) 状況設定によるロールプレイの変形練習については村野 (1984) に実例の紹介がある。
- 3) *Techers's Manual for Japanese for College Students*. Basic. page.11

### 参考文献

田中望 (1988) 『日本語教育の方法』大修館

村野良子 (1984) 「ドラマ方式を用いた日本語授業ー日本語教育映画を使った場合ー」『日本語教育』53号、83-92.

ACTFL(1989) *The ACTFL oral proficiency interview:Tester trainig manual*.