

外国語コミュニケーションを可能にする 「場のデザイン」：英語を例とした探索的実験

小橋 康章

0. はじめに

わが国では英語が義務教育に取り入れられており、大学に至っても英語を含む外国語が教科として存在する。学術的な論文の読み書きはもとより国際学会への参加など英語でコミュニケーションをとるべき機会は多い。にもかかわらず、英語で自由に議論できる研究者の数は限られていると思われる。

筆者は1976年（満25歳）から1984年（満33歳）まで足掛け9年にわたってオランダ王国に滞在し、アムステルダム大学の研究チームに参加していたことから、はじめは英語、続いてはオランダ語によるコミュニケーションが不可欠になった。この経験から英語やオランダ語をいわゆるネイティブと同じように操ることの難しさを痛感するとともに、研究のような仕事に不便でない程度にこうした外国語を学ぶのは無理なことではないと知った。さらにそれらとともに理解したのは、いわゆる英語学習の難しさは、コミュニケーションという実践の在り方への誤解や学習目標の設定の仕方の誤りによるものだという事である。

そこで、情報社会について受講者が意味のある議論をすることができるようになることを目的とする授業の中で、短時間のうちにコミュニケーションについての考え方を考えることで外国人とのコミュニケーションが可能になるような場を作ることを思いついた。

筆者が成城大学共通教育研究センターで担当している情報社会論入門の授業に「コミュニケーションの実験」というセクションがある。情報社会論入門の後半（後期分）は「視知覚ともの」「知識と表象」「コミュニケーションの実験」「意思決定」という3週間づつの4つのセクションから成り立っており、情報社会で情報の発

信者になるために必要な観察、思考、コミュニケーション、行為の選択といった技能について考え、議論できるようになることを目的としている。その一部についてはすでに報告した（小橋、2010）

「視知覚ともの」では議論するためにはまず対象物や現象をよく観察することが重要だと強調した後、誰にでも同じようにものが見えているわけではないこと、ものが知覚できる条件としての知識や経験の役割については研究者の中にも意見の対立があることなどを確認し、よりよくものを見る方法があることを裸眼立体視（小橋、2010）や絵本の分析による論理的思考の促進の方法（三森、2002）を材料として体験する。続いて、観察や体験の記録を普遍化したものでもあり、また「見る」ことの改善にもつながる、知識の性質を学ぶ。この知識が生成される場は科学者間の対話をはじめ、一般には何らかのコミュニケーションのプロセスである。授業では外国人ゲストとのゲームを通じてコミュニケーションへの理解を深める。

1. 問題提起

なぜ英語をはじめとする外国語によるコミュニケーションは難しいのだろうか。また、義務教育をはじめ長年の学習を経ても、なぜなかなか英語が話せるようにならないのだろうか。インターネット上でも翻訳システムの利用が容易になりつつあるが、コミュニケーションは多くの翻訳システムが前提としている完全な文章のやり取りで進行するものなのだろうか。外国語の完璧な（少なくともネイティブと同等の）習熟を前提とせずにコミュニケーションを実現し、その能力をしだいに改良していくような方法はないだろうか。

2. 方法

英語によるコミュニケーションを例に、自分自身が抱くようになったコミュニケーションについての仮説を明らかにし、この仮説に基づいて開発した授業の方法を記述する。そして授業の実践について批判的、分析的にとらえたうえで、暫

定的な自己評価を行う。

3. 結果

3-1 仮説

英語によるコミュニケーションが難しいのは英語能力に問題があるのではなく、コミュニケーション技術に問題がある。少なくとも後者の問題のほうが相対的に大きい。したがって検定試験のようなものを目標に一般的な英語能力を高めることにすべての資源をつぎ込むのではなく、外国語話者とのコミュニケーションが成立し改善されていくような、方策を考えることが重要である。

とりわけあまり負荷をかけずにコミュニケーションが成立するような場をデザインし、その場がより高度なものに発達していくような工夫をすることで、コミュニケーションを改善することが望ましい。

3-1-1 コミュニケーションのモデル

われわれはコミュニケーションを発信者と受信者の区別がない共創のプロセスであると考えたい。古典的なモデルではコミュニケーションを発信者から受信者への情報の伝達であるとみなし、場合によってはその伝達も物体の運搬のようなとらえ方をする場合があった。確かにはがきや封書といった文書のやり取りではコミュニケーションがモノの運搬で成立していたことからこうしたモデルにある程度の説得性があることは否定できない。しかし、日常的な会話の場面を思い出せば、一人の発言者の発言が終わらないうちに別の発言者がその続きを引き取ったり、一見論理的な脈絡もなく発言が積み重ねられていくこともある。コミュニケーションの参加者はひとまとまりの情報や体験や感情をその場で共創し共有するのである。

共有されたことの記憶は簡単なラベルによって指示できることから、新たな共有の土台となり、さらに理解を深める助けになる。

3-1-2 コミュニケーションの成立を容易にする方法

コミュニケーションが文章の伝達ではなく情報や体験や感情の共有であるなら、そうしたことが起きる場の規模をなるべく小さくすることで、その実現は容易になるだろう。また最初から多くの言葉のやり取りを要求されない、必要とされる言葉や文法規則を予測し準備しやすい場を工夫する必要がある。かといって学習者が興味を持ちにくい、学習のための学習を行うためだけの人工的な場を作っても学習者のモチベーションを保つことは難しい。

こうした条件を充たす場としては、例えばスポーツ、料理、ゲーム、ある種の調査活動（構造化されたインタビューなど）といった活動が考えられる。

このような活動を1時間半の授業時間の中で実行するには、外国人をまじえて、共通の関心を持つようなゲームを活用、または開発することが有効であろう。例えばチェスというゲームを英語話者とプレイする場を想像してみよう。チェスの平均的な所要時間を一言でいうのは難しいが、プレイヤー1人当たり30分から60分というのは決して長いほうではない。つまり対戦時間では1,2時間は序の口ということである。トーナメントなどになればずっと長い。そして、その間最低限必要な英単語の知識はcheck（王手）とmate（詰み）のみである。双方がチェスのルールを知っており、このゲームへの十分な嗜好を持っていれば、この2語だけで英語話者と一時間から半日くらいの時間を有意義に過ごすことができる。これはコミュニケーションの一つの形だと言えるだろう。

3-2 実践

3-2-1 授業の構成

他のテーマと同様、「コミュニケーションの実験」も3週間を用意しているので、第2週の外国人ゲストを迎えてのコミュニケーション実験そのものに先立ち、最初の週ではいくつかの準備活動を、第3週には簡単な反省会と実験を小論文（小橋, 2012）にまとめる作業を行う。

(1) 準備

外国人ゲストと過ごす時間を有効に使うためいくつかの準備活動を行う。

例えば、この科目では、授業の全体を研究のための「フィールドワークの場」ととらえているから、ゲストと過ごす時間をインタビューの機会とし、インタビューの心構えや考え方を紹介する。また、「短時間で英語が上達する方法は？」「一時間で英語を話せるようになるか？」といった問題を提起し、ディスカッションし、提案を促し、仮説を用意する。

コミュニケーションの場のオントロジーを開発することも準備の一つである。ここでいうオントロジーは哲学ではなく知識工学の用語だが、特定の分野における概念の体系と理解しておけばよい。例えばチェスのプレイの場面や一緒にサッカーをプレイする場面が必要になる単語や表現のリスト作りや分類、階層化といった作業がこれに当たる。図1にオントロジーの例を示す。後で紹介するTwenty Questions ゲームのためのオントロジーなので、百科事典的に広範な概念を扱う構造になっている。

(2) コミュニケーションの実験

外国人のゲストに参加してもらい、コミュニケーションの場を作る。受講者はあらかじめ用意した仮説をもってこの場に入り、プログラムに従ってゲームなどの活動を共にする。自ら活動に参加しつつ、その活動を観察するので、アクションリサーチとも言えるだろう。

(3) 反省会

前週の活動を言葉にして報告し、仮説が正しかったかどうかを検証する。心理実験のように厳密な検証を行うのではなく、たとえば「(あるやり方をすれば)一時間で英語を話せるようになる」という主張は正しいかといった議論を前週の体験に基づいて議論する(小橋、2012)。

			Animals	動物		
		Living things	Plants	植物		
	Objects もの	生物	People	real	現実の	
			人物	imaginary	空想上の	
Everything in the World この世の すべての物事		Non-living things 無生物	natural	Buildings	建物	
				Furniture	家具	
				Tools	道具	
			artificial (man-made)	Foods	食物	
			人工物	Clothes	衣類	
			periodical		Festivals	祭り
	Processes プロセス	Events イベント	定期的		Memorials	記念式典
					Meetings	定期会合
			non-periodical		Ceremonies	儀式
		Customs 慣習	非定期		Meetings	非定期会合
		Actions 活動				
		Emotions 情緒				
		Phenomena 現象	natural	自然現象		
			social	社会現象		

図1 オントロジーの例

3-2-2 実験の進行

この節では実際に行われたある年の授業をもとに、「コミュニケーションの実験」を紹介する。

2007年以來、受講者はいくつかの言語ゲームを外国人ゲストとともにプレイしてきた。

2009年には、「学習仲間を作り、内容をよく知っていることや関心のあることで、使用される単語が少なくてすむ分野を選び、同時に生じる表現や語をまとめて憶えると外国語を話せるようになる」という仮説と、「メディアを通じて情報のみを得た場合よりライブの方が学習効率がよい」という仮説をたて、その検証を試みた。

(1) イントロダクション

これまでの授業の流れの中での実験の意味を、「コミュニケーション」についてフィールドワーク（観察、インタビュー）にとらえ、「見る」こと同様ふだんあまり意識されない「コミュニケーション」を、ほんのすこし難しくすることで観察しやすくするものであるとして、当日のプログラムの説明をした。ここから以降の授業は英語で行ない、必要と思われる場合のみ日本語で説明を補った。

(2) クリスマスと正月をテーマにした2つのゲーム

受講者は参加型観察者としてノーツをとりながら活動に参加する。

外国人ゲストの自己紹介のあと、10名の受講者を2チームに分け、チーム対抗形式で二つの言語ゲームを実施し、その後全員でディスカッションを行なった。

原則としてコミュニケーションは英語で行なった。

A. ジェスチャーゲーム

各チームが教師から与えられた言葉（ものや活動の概念）をゲストに伝えるべく、ジェスチャーと英語でのコミュニケーションを試みた。

B. Twenty Questions

ゲストが心に思っている言葉（ものや活動の概念）を各チームが Yes/No で答えられる英語の質問を効果的に使って当てるゲームである。

(3) ディスカッション

その後全員で「オランダと日本のクリスマスと正月」をテーマに英語でディスカッションを行った。

このときの授業はやや盛りだくさん過ぎた感があったため、その後は1時間で消化できる活動の量などを調整しつつ、Twenty Questions を中心にしたプログラムを毎回実施している。

Twenty Questions についてはもう少し説明が必要であろう。これは戦後のある時期 NHK ラジオ第1放送で放送された人気のクイズ番組であった「二重の扉」

やその原型でアメリカで放送されていた Twenty Questions をモデルにしたものである。出題者が用意した答、たとえば「ダイヤモンド」を、回答者は「それは生物ですか」といった質問を 20 問まで積み重ねることによって当てていく。授業では季節柄クリスマスと正月をテーマにしたので、「クリスマスツリー」や「お節料理」が回答になる。2 の 20 乗は 100 万強である。20 問の質問が適切に用意されていれば、それだけの可能性の中から 1 つの回答を特定できることになる。Oxford Dictionary of English や Encyclopaedia Britannica の項目数が数十万程度、2015 年 10 月 16 日のウィキペディア日本語版の記事数が 100 万弱であるから、適切な質問を見つけることさえできたら理論的にはほとんどの概念を 20 回で当てることができるはずである。適切な問いを考案し、問うことで求める答に接近するというプロセスは研究活動に重なるものである（東谷, 2007; 川喜田, 1973）。

図 2 は当日受講者に配布したこのゲームをプレイする際に有用な英語の表現集である。クイズ番組の Twenty Questions と異なり、授業の中ではテーマが決められているので、出題の範囲も比較的限られている。したがって「Is it A₁?」「Is it A₂?」と当てずっぽうに 20 の答を並べていくという拙劣だがルール違反ではない戦略もある。いっぽう表現集を利用して、答の範囲を絞り込んでいく、より能率的な戦略も利用可能である。チーム対抗の形をとっているので、心の準備ができたものが英語で発話すればよく、そのほかの者はそのサポートに回ることもできるし、仲間の例に倣って自分も発言することもできる。

Useful expressions to receive information	情報を得るための英語表現	
Excuse me.	(ちょっと)すみません、で注意を引く	
Please.	相手を促す「お願いします」	
Could you (please) tell me ...	教えてください	
Could you (please) show me ...		
Thank you.	ありがとうは社会生活の基本	
	(20の)質問で特に役に立つ表現 括弧の中だけとりかえる	
	それは	
Is it an (event)?	(出来事)の一種?	カテゴリー
Is it like a (toy)?	(おもちゃ)みたいなもの?カテゴリーのたとえ	
Is it (larger than a house)?	(家より大きい)?	属性
Is its (color) like (the sky)?	(空)みたいな(色)?	属性のたとえ
Is it something that can (fly)?		属性としての能力、機能
Does it have (wings)?	(翼)がある?	所有物(部分、部品なども)
Can it (fly)?	(飛ぶことができる)?	能力
Can I (paint) with it?	それで(塗る)ことができる 機能、使いみち	

図2 Twenty Questions で役に立つ英語表現

3-3 自己評価

このような場が提起した問題に適切に答えているかどうかを検討してみたい。

なぜ英語をはじめとする外国語によるコミュニケーションは難しいのかという問いに対し、難しいのは言語ではなくコミュニケーションであるという仮説を立て、あらゆることを話せる能力を最初から手に入れようとするから難しいのだと考えた。ゲームのような語彙が限られていても外国語話者との有意義な時間を過ごせる場を設定できれば、外国語の使用を伴うコミュニケーションは比較的容易に実現できるし、制限されたコミュニケーションからより豊かなコミュニケーションへの道が自ずと見えてくるはずだという考えでこの授業を始めたわけだが、受講者の反応や著者自身の手ごたえについて述べておきたい。この授業の効果を測定するような方法はまだ見いだせておらず、評価が主観的なものに留まる

ことは認めざるをえない。

実際に英語が使われる場で能動的に働きかける可能性がある場合に、人間の脳はより活性化して、学習効果も高まるとする、茂木(2005)の観察も参考になるかもしれない。茂木は「劇場効果」「『劇場型』英語克服法」と呼んでいるが、ここで紹介した授業は勝敗に関わるゲームでもあり、自分で発言する量の多寡にかかわらず劇場以上に参加感は強いものと思われる。

受講者のレポートによれば感想はおおむね良好で、有意義な時間を過ごしたと感じているようである。実際に「一時間で外国人とコミュニケーションがとれるようになる」と回答する受講者もいる。もちろん「この場ではコミュニケーションができたが、別の場面に行ったら難しそうだ」「だから一時間で外国人とコミュニケーションがとれるようになるとはいえない」という回答もある。これももつともなことであって、「どんな場面でもどんな話題についてでも外国語でコミュニケーションできる能力」は一時間では身につかないのである。しかし「どんな場面でもどんな話題についてでも日本語でコミュニケーションできる能力」をもつ日本人がほとんどいないことに気づけば、これは目標の設定の仕方に誤りがあることは明らかであろう。

4. 結論と成城大学への提案

英語をはじめとする外国語によるコミュニケーションが難しいのは、外国語が難しいのではなく、コミュニケーションが難しいのである。長年の学習を経ても、なかなか英語が話せるようにならないのも同じ原因による。コミュニケーションは完全な文章のやり取りで進行するものではない。外国語の完璧な(少なくともネイティブと同等の)習熟を前提とせずにコミュニケーションを実現し、その能力をしだいに改良していくには、参加は簡単だが奥が深いような、この研究ノートで一例を紹介したようなコミュニケーションの場をデザインし育てていくことである。

これまでの英語教育を否定するものではなく補完するものとして、語学としての英語ではない、研究活動に従事する上でのツールとしての英語教育の可能性に

ついて提案する。その要点は以下のとおりである：

- (1) 英語教育の目的と目標を見直す。
- (2) 英語を使うべき場を設計して実践する。
- (3) 自分たちの文化を外側から見られる能力を追求する。

その具体的な方法としては、上に紹介しような授業もそのひとつだと考えるが、あるいは英語を社会イノベーションのツールと考えて、例えば学生が街に出て外国人旅行者に自分たちの学習する姿を見せるという方法もあるだろう。

政府の政策により訪日する外国人観光客は増えている。その勢いは東京オリンピックを迎えてさらに加速するだろう。彼らは名所旧跡や美食のみを求めて来日するのだろうか？ 彼らが日本人の暮らしぶりや生きた文化に関心を持ち、そうしたものに触れたいと思っているということはないだろうか？

こうした問いに答えるための調査を外国人観光客を対象に英語で実施することにし、学生たちがその任に当たれば一石二鳥である。アンケートの記入を依頼したり構造化された簡単なインタビューを行う調査の場面で必要な語彙や表現をオントロジー研究で明らかにし、小さなオントロジーでも調査のコミュニケーションが成立するようであれば、来日客は学習する大学生の日常を間近に見ることになる。

このような活動にもおそらく適性はある。重要なのは知識の多さや IQ の高さではなく EQ であり人柄であろう (Goleman, 1995; Gardner, 1983)。そしてより求められるのは語学力検定をめざすような英語力ではなく、英語を使って情報・感情・体験を共有したいという意欲のほうである。成城大学の学生の出番ではないだろうか。

参考文献

- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.
- Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence - Why it can matter more than IQ*. Bantam Books.
- 川喜田二郎 (1973). 「野外科学の方法：思考と探検」(中央公論社)
- 小橋康章 (2010). 情報社会論入門の実践. 「成城大学共通教育論集」, 3, pp.143-154
- 小橋康章 (2012). 深層構造の可視化による学術コミュニケーション教育の促進の試み. 「成城大学共通教育論集」, 5, pp.141-154
- 茂木健一郎 (2005). 「脳の中の人生」(中央公論新社) pp.180-182.
- 三森ゆりか (2002). 「絵本で育てる情報分析力」(一声社)
- 東谷護 (2007). 「大学での学び方：『思考』のレッスン」(勁草書房)