

初級レベルの会話における話題転換のための2つの理論

—意味ネットワークとジョハリの窓—

関口 美緒

要 旨

初級レベルの日本語学習者の会話指導における問題点を考察した。初級レベルの日本語学習者は語彙力、文法力などに限界があるため、言語技術の側面のみでなく、コミュニケーション能力の側面から合理的に会話技術を向上させる必要がある。その技術の一つである会話の継続を向上させるために話題転換という指導項目にたどり着いた。「意味ネットワーク」の理論と「ジョハリの窓」の理論が初級学習者の会話の話題転換にどのように役立つか考察し、授業でおこなった活動と、その効果と今後の期待について報告する。

【キーワード】 初級学習者 会話の話題転換 ジョハリの窓 意味ネットワーク
アドリブ能力

Two Logics for Topic Change for Beginners in Conversation : a semantic network and Johari window

SEKIGUCHI, Mio

[Abstract] The present study discusses proposed strategies for conversational language learning for beginners. Beginner speakers exhibit limited language skills in area, such as the extent of their vocabulary and grammar. This study considers communication skills that present the possibility to overcome such weaknesses in beginners. This paper is focused on two communication logics to extend beginner language abilities. A semantic network helps beginner language learners to extend two-dimensional learning expanse. Using a Johari window-based strategy helps beginner learners to extend their three-dimensional language-learning expanse. This paper considers the effect of both logics and reports upon class activities implementing both in the instructional phase. This paper reports the result of in class experiment and considers the effect of these logics for beginner's conversation.

[Keywords] beginning learners, topic change in conversation, semantic network, Johari window, improvisation ability

1. はじめに

本稿は初級レベルの日本語学習者が実際の日本人との会話で直面する問題の1つである会話における「話題」について考察した。初級レベルの学生の会話（特にフリートーク）の問題点は、語彙力と文法能力に限界のあることである。本研究は筑波大学グローバル30プログラム（以下、G30とする）¹の日本語2（日本語学習歴1年未満、正規学習歴2学期目）の6名の学生を観察対象とする。会話での話題を転換する潜在意識の活性化につながると思われる「意味ネットワーク」と「ジョハリの窓」の2つの理論の会話への応用と会話学習について考察する。

2. G30日本語2の学生の会話における問題点と解決策

2.1 G30プログラムの特徴

G30の当初の目的の1つは「英語で教えられる科目のみで学位取得を可能にすることで、日本語能力の低い留学生までも入学対象に入れることによって留学生の絶対的な人口を増やすこと（ブッシュネル他 2014:134）」であった。その後改善はあったものの、G30の留学生は基本的に英語による授業を受講している。

G30Cモジュール²はABモジュール（卒業単位必須科目、学期前半の10週間）を終了し、学期後半の5週間でおこなうプログラムである。Cモジュールは卒業単位に関わらない選択科目である。そのため学生のニーズにあった日本語の応用力を身につけさせることが目的となり、自由度の大きいプログラムである（ブッシュネル他 2014:136）。そこで2014年春学期の日本語2のCモジュールでは会話と読解を中心におこなった。

2.2 G30日本語2の学生の会話における問題点

G30日本語2は主に2年生で、日本の生活にも徐々に慣れつつある、もしくは適応しつつある学生である。本校での日本語学習歴は2学期目である。しかしG30の性格上、英語のみで学生生活をおくることができる環境にある。日本語2の留学生は、日本人と日本語で会話した経験の乏しい学生が多い。ABモジュール（19名）での聞き取り調査でも1名はクラブ活動やアルバイトなどを通して日本語に慣れた生活をしていると回答したが、その他ほぼ全員の学生が毎日英語（または母国語）だけで生活していると回答した。日本語2のCモジュール受講の7名の学生（うち未登録者1名）のうち、通常日本人と接する機会のある学生は1名のみ（再度Cモジュールでの事前聞き取り調査結果）で他の6名は日常ほとんど日本人と日本語で会話をする機会がないと回答した。

ここで問題となるのは、会話である。日本人と日本語で会話する機会のない学生は、会話のようにアドリブを必要とされる場に直面した場合、まず第1に文法・語彙でも質（言語学的基礎知識の高さ）以前に絶対的にそれらの量（質を問わない絶対量となる単語数や

文法知識の量)が不足していると考えられる。そして第2の問題は日本語のコミュニケーションに慣れていないことと文化的背景が読めないことである。

2.3 会話練習で当初取り入れたプログラム

当初、会話指導ではロールプレイや音読など会話に直結する実践練習をプログラムに取り入れた。まず「日本語を声に出すこと」を目的としたためである。

音読では『タクシー (松田 2009)』『がまくんとかえるくん (『ふたりはいっしょ (ロベール 1972)』『ふたりはきょうも (ロベール 1980)』『ふたりはともだち (ロベール 1987)』などを黙読・音読させて、発声・発音の練習とした。本文を講師が音読し、会話部分を学生が音読した。音読では当初、ただ文字を追うような読み方をしていた。そのため意味の通らない箇所では息継ぎをして読んでいた。短い物語の「会話」の部分に役を演じるように読ませると次第に「棒読み」からアクセントやイントネーションを用いて登場人物の役柄にあった表現になった。特に「がまくんとかえるくん」は2匹の登場人物が滑稽だったこともあり、学生の特徴に合わせて役柄を演じさせたことが学生のやる気を起こさせたようである。

ロールプレイは図書館やレストランなどの場面設定でおこなった。しかしここで学生から教室内活動の限界について指摘された。「同じ学生同士でやって飽きた」「留学生同士で会話しても意味がない」「これで実際に日本人とどこまで会話できるのか自信が持てない」というものだった。

このようないきさつからCモジュールの当初の計画を変更し、日本人と直接会話する機会を授業に取り入れた。

学習対象者

受講学生

春学期ABモジュール終了者でCモジュール登録者6名+未登録者1名

年齢 18歳3名、19歳1名、20歳2名、不明1名

性別 男性6名、女性1名

国籍 中国2名、ウズベクスタン2名、タイ2名、インドネシア2名、
バングラディッシュ1名

専攻 生命環境学群3名、社会・国際学群4名

2.4 実践会話前の学生の心理

2.3のいきさつから実践会話をおこなうことになったわけだが、日本語2の学生が直面した問題が多々浮かび上がってきた。まず1名の学生を除いて、6名の学生が「不安感」

「恐怖感」など心理的なプレッシャーを感じるとうったえた。日本人との会話が未経験にちかいことや語彙・文法力不足から自己紹介の後、会話が續かないのではないかと不安に思っている学生が多い。日本語1で「自己紹介」の練習をしているが、これは相手とのやりとりではなく、自分の一方的な会話進行による発話練習である。日本語2では「受け答え」が課題となる。学生からは「質問がわからない時会話が止まってしまう」「こちらから聞いたことの答えの意味がわからない」「1つの話題だけでは会話が續かない」という意見が出た。また日本に住んでいるとはいえ英語での生活で事足りてしまうため実際の日本人との文化的ギャップでわからないことが多いのではないかという意見もあった。しかし、最も心理的なプレッシャーを感じるのは「会話が止まってしまう、とまどってしまうこと」であるという回答があった。そこで1人の学生の意見である「1つの話題では会話継続に限界を感じる」という意見に焦点を置き、会話継続のための話題転換の学習方法を考察した。

3. 2つの理論

3.1 ロールプレイ(教室内活動)で見えてきたこと

当初本学期Cモジュールでの会話指導でロールプレイによる会話練習をおこなったことで、初級日本語学習者が実践会話へ移行するにあたっての問題点が見えてきた。ロールプレイという限定された場面での会話なので、その場にあった語彙をある程度暗記し、なりゆきが想像できる。しかし、それでも学生は相手から予想外の方法で否定されたり、わからない単語(例えば、図書館の場面での未知の本についての会話)が発せられると会話かとぎれて、講師の助けを仰ぐことが多かった。

3.2 会話練習に理論を導入する意味

「はじめに」で述べたように、文法力や語彙力に限界のある初級レベルでの会話継続は困難を極める。なぜなら、会話には「アドリブ能力」が必要とされるからである。会話のアドリブ能力とは、事前にシナリオの用意をせず、その場の状況に応じて柔軟に対応し、会話を発展させる能力である。会話は相手によって進行方向が一定しないため、当初期待していたように進まない。そのため授業でくり返しおこなわれるフレーズ単位の会話練習やテキストの丸暗記は現実の会話では適切な対処を保証しない。アドリブ会話(ロールプレイなどで用いられるように限定された条件・文法・語などで展開される場ではなく自由裁量により発展的に広がりのある会話)では、次々に会話の話題(theme/topic)や内容(contents)の切り替えが必要なため、記憶の連結・関係性の理解を瞬時でおこなわなければならない。また繰り返しふれるが、初級日本語話者は語彙力や文法能力に限界があるため、一つの話題を深く掘り下げて会話することが非常に困難である。このような理由から、

初級日本語学習者にとって話題転換を的確にスムーズにおこない会話の相手が推測可能な分野・領域に会話を発展させていくことが会話を成功させる戦略となると思われる。

このように初級日本語学習者が即興性の高いアドリブ会話能力を求められる場面で、どのように対処しなければいけないかについて考慮しなければならない。2.4で述べたように、初級レベルの学習者は「会話が止まってしまう」ことに心理的な不安があり、また3.1のロールプレイでも「会話の継続」が課題になった。このようなことから会話継続のためには1つの話題を深く詳細に継続するより、「話題転換」をすばやくおこなって、会話の中断を防ぐことが心理的不安を取り除く手段となると考えられる。

3.3 会話の話題転換に有効な理論

3.3.1 理論が導かれた経緯

本節では「話題転換」のために有効であると考えられる理論について言及する。

まず「話題転換」は会話の中でかなり重大かつ根幹に関わる事態であるにとらえがちであるが、日本語学習の初級レベルでは専門性のある話題を取り上げることはまれであろう。日常生活に密着した話題の中で会話は進められると考えられる。場面設定のない会話では、既習語彙の限定された学習者は、スムーズな会話を文章 (sentence) 単位で行うというより、会話中の単語を拾って会話の内容を理解する程度であろう。実際の会話練習においても、日本語2の学生たちは自己紹介のような型にはまった文章はスムーズに言えたが、その後具体的な話題 (教室内では旅行や趣味の話) となると、身振り手振りを交えて、単語による連想ゲームのような会話になっている場面が見られた。しかし、単語を何とかつなげているうちはいいが、そのうちお互いの顔を見合わせて黙ってしまうか、英語をつかってしまう。つまり日本語での単語が繋がらなくなってしまうのである。

こういった経緯から、話題という大きなテーマではなく、関連した「単語」を繋げる能力が最終的には「話題転換」に役立つという発想に至った。そこで心理学で使われる「意味ネットワーク」という方法をもちいることにした。心理学では長期記憶内での情報を秩序立てて、もしくはあるルールに従ってまとめる能力やそれを行う能力を発展させるためにいくつかの方法がある。例えばグループ (房・群) により分類わけをして記憶させるクラスターリング (clustering) という方法がある (Hockenbury 2004:228)。本稿では会話という性質上分類による方法ではなく、単語と単語をつなげていく「意味ネットワーク (semantic network, Hockenbury 2004:228)」という方法を選択し、それをより単純化したモデルを使うことにした。

3.3.2 意味ネットワーク

意味ネットワークは長期記憶の中に蓄積された項目 (items) を系統的に結びつけて思

い出し、それらの記憶を発展させる方法として用いられる (Hockenbury 2004:228)。図1は意味ネットワークのモデル図である。「赤」の概念を軸に関連した「名詞」「語」(ノード:概念)が広がっていく様子がわかる。この広がり隣り合った「語」同士のつながり(リンク)であり、リンクの範囲が広がるにつれて、中心軸となる「赤」の概念から離れていく傾向にある。

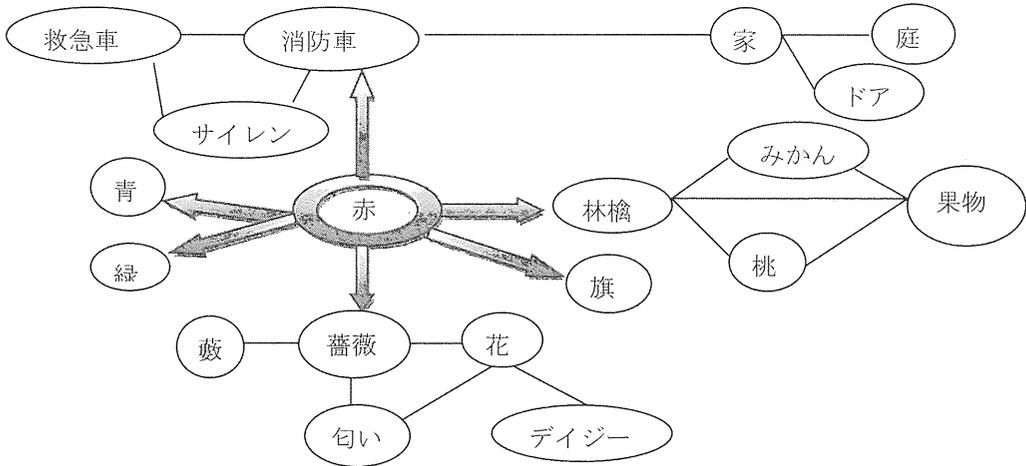


図1 A Semantic Network (Hockenbury 2004:228-Collins and Lotus 1975 Fig 6.7)
(筆者による簡略化・日本語訳)

図1はコリンズ・ロタス (1975, Hockenbury 2004:228 Fig 6.7) の図を筆者が簡略化し、日本語に訳したものである。この図では概念間(概念はノードと呼ばれる円の枠の中に記される)がベクトルとリンクによって連結されている。ベクトルは基本的に量と方向を示すものである。Hockenburyの著書にはコリンズ・ロタスの図に関して、ベクトルであるか単なる矢印であるかの記述は無い。この図では広がりの方角を示し、量は示さないとと思われる。リンクは単なる連結を示すもので、量も方向も示さない。

3.3.3 意味ネットワークの会話への応用

意味ネットワークは、先に述べたように記憶と関連が深い理論である。これを会話の話題転換に応用したものが図2である。図1はベクトル(または矢印)とリンクによって連結されているが、会話では主に時間的な方向性が存在するため、筆者の判断でベクトルによる連結とした。記憶内では図1のように記憶が働くが、会話として発せられた言葉は時間が加わるため、方向性が加わる。かつ話題が2者によって進んでいくため、発話者の記憶が図1のリンクのように拡張していることは他者にはわからないため、発話者は発した方向(ベクトル)に話題は進んでいく。

図2はベクトルという方向性を持ち、話題が進行するという時間的な要素も加わる。また核からのベクトルの太さまたは長さによって情報量も表現できる。本稿での意味ネットワークの言語への応用はノードとなる概念を会話継続のためのキーワードと捉え、そのキーワードをうまく利用し、会話継続をおこなうことである。そのキーワードから話題転換ができることが最終目標となる。しかし、意味ネットワークは、心理学でも長期記憶の蓄積の関わる潜在的な能力となる。そのため話者が意図的に潜在能力を養うことで実際の会話における話題やキーワードを引き出すことができているということを証明することは脳波など医学的な方法で分析しない限り非常に困難である。

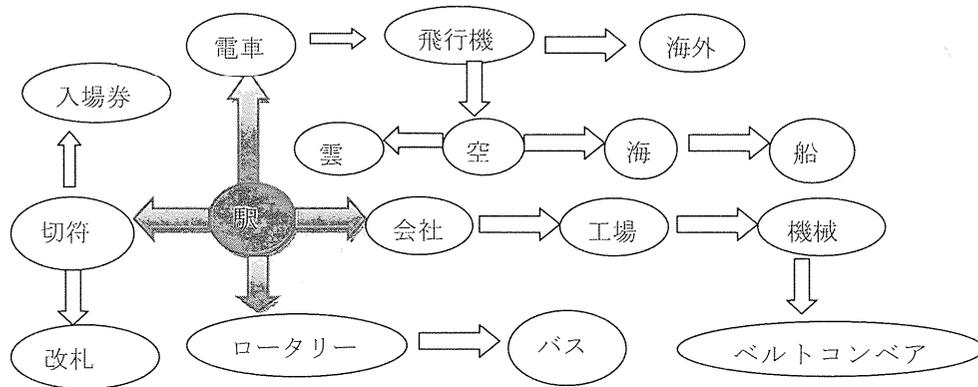


図2 意味ネットワークを利用した会話トピック拡張の例（関口）

図2は図1の応用である。図2の例は、会話中に生じた1つのキーワードから連想される名詞を図化したものである。1つの名詞を中心におき、単純な名詞の関連性をつなげて発展させていく。核となる名詞から次の矢印へは何かの意味または性質の特徴の一つが関わっていればよい。ある方向では一方行に次々に関連した語が続くが、また核となる名詞から次々に連想される名詞に移行する方向が放射状に広がり、次々に核となる名詞が生まれる場合もある。しかし、初級レベルの会話（主に趣味や自己紹介から発展した会話）の内容では、一方行に次々にノードとなる語が繋がっていく場合が多いと思われる。放射線状に広がるのは、議論や研究の分析などといった会話の場合であると思われる。その場合、核になる語を中心にフィードバックや分類がおこなわれ、より図1の原型となる意味ネットワーク型によりちかいものとなるであろう。

3.3.4 ジョハリの窓

次にコミュニケーションルールという点から意味ネットワークの語の広がりには制限をかけるなければならない。意味ネットワークはいわば思いつくすべての語の広がりを許容して

しまう。したがって、コミュニケーションや社会性という点でみると人間関係の要素がない。そのため人間関係の要素を入れるためにジョハリの窓の理論 (Sowa 1976, Chapman 2010) を使用することにする。

意味ネットワークは単に言葉の関連性を説いたもので、人間関係などの社会性の要因が語の選択に適切に働いているかについては問うていない。したがって進行していたトピックから次のトピックへの移行について意味ネットワークだけで対処するのは不適切な話題展開に陥る危険性がある。具体的にいえば、現実問題としてさほど親しい関係でないのに人格・思想やプライバシーに関わるような話題に関わったり、共通の分野 (共通概念の共用) からかけ離れた話題になったりするというようなことがおこりうる。ここでジョハリの窓のコミュニケーション論を用いることで話題が適切な範囲に収まるようにフィルターをかけることになる。

表1 Johari Window-Standard representation- (Chapman 2010)

	Known to self (自分が知っている自分)	Not known to self (自分の知らない自分)
Known to others (他人の知っている自分)	1 Open/Free Area (開放の窓)	3 Blind Area (盲点の窓)
Not known to others (他人の知らない自分)	2 Hidden Area (秘密の窓)	4 Unknown Area (未知の窓)

具体的な講義内容については5.3に記すほか、資料1のCと資料2で活用方法と詳細に触れる。

4. 会話に必要な技術と会話における基礎知識

ここで会話の問題に立ち戻ってみる。会話に必要な話す技能と言語的知識を考察することで、3節で触れた2つの理論が会話上達に有効であるか考察する1つの指標が得られると思われる。

4.1 会話に必要な技術

話す技能には「文法能力」「社会言語能力」「談話能力」「ストラテジー能力」が必要である (藤尾 2013)。これら4つの能力をどのように会話 (話す) の授業で教授していくかを考えなくてはならない。本稿では「文法能力」を「基礎的な言語能力」、「社会言語能力」はそのまま「社会言語能力」、そして「ストラテジー能力」を「コミュニケーション能力」と表現する。これらの能力は、本稿の重点的な論点である。

第一に基礎的な言語能力である。これはABモジュールで重点のおかれている項目であ

り、文法規則・語彙・文字・表記(藤尾 2013)が要素になっている。そして会話ではそれらの能力に聴解能力と話す能力が加味される。話す能力とは、発音(イントネーション・アクセント・リズム・プロミネンス 鹿島 2012)など音声学的な要素やコミュニケーション能力となるタイミングや相槌など相手に反応しておこる会話力も含まれる。

次にコミュニケーション能力である。会話の一部としてのコミュニケーション能力もあるが、ここではよりコミュニケーションに必要な基礎的な技術を指す(「資料1・2」参照)。コミュニケーションを構築するための基本的な知識、コミュニケーションを発展させるためのプロセス(順序)や段階(人間関係の深さ)などを考察していく。

統括能力としては会話の目的やトピック、そして開始から終結までのまとまり・一貫性(unity/coherence)のある流れ(藤尾では「談話能力」⁴⁾)を考えていく。しかし、まとまりや一貫性については記述やエッセイと異なり、初級日本語学習者の場合のアドリブ会話では理想どおりに進めるのは困難であると思われる。

4.2 会話における問題解決の糸口

文法力・語彙力を育てるためには、主に「記憶」のための「反復練習」が必要である。それはパターン化された練習の繰り返しである。しかしこの反復練習の成果は、学習者が実際の会話の場に遭遇し、アドリブ会話が必要とされる時は通用しない。この点が初級学習者の弱点となる。もしここで何らかの解決方法があるならば、それは文法学習のみでなく、場と応用例を与えることであり、会話での応用につながると思われる。ただし弱点を克服する他の要因と考えられる聴解力や日本文化への慣れに関しては、今回取り上げる技術の問題とは異なることであり、また時間のかかる項目でもあるため、本稿では取り上げない。

初級レベルの話者が対応できる効果的な方法として考えられるのは、「話題の切り替え」である。圧倒的に語彙力が不足しているため、相手を自分の土俵・領域に誘いこむのである。ここでは2つの因子に注目する。

4.2.1 語彙

自分の得意分野で話を進めることは「ストラテジー能力」上有利であると考えられる。「ストラテジー能力とは、コミュニケーションがうまくいかなかったときに、自分や相手の発話をコントロールして修復する能力(藤尾 2013)」である。この能力に関連する技能として「自分の発話の調整や相手への援助要請(藤尾 2013)」が挙げられる。本稿では特に母語において語彙力(語彙の量と質)のある自分の得意分野・領域で話を進めることに注目した。語彙量は単純な語彙の量のほかに、それらの語彙の分野がどこに集中して多いのか、希薄な分野はあるのかなどが問題点となる。語彙の質は、その語彙の持つ根源的

な意味や文化的背景の理解、また多義性をもったときに文脈などから妥当もしくは適切な意味を推測できることなどが関わっている。この場合、母語と日本語、自己の文化習慣と日本の文化習慣との関係の距離などが影響している。単に母語から日本語へ変換できる作業には限界があるため、自分の慣れている背景の語彙が多い話題が有利である。

4. 2. 2 理解 (認知分野と母語での理解)

語彙力や文法能力のような言語力とは別に、「話題」自体が自分の分野にあるほうが、語彙の認知や意味理解をしやすい。例えば、日本の歴史について母語で深い理解があれば、日本語の会話になったとき確実に理解していなくても、推測したり、話の修正をしたりしやすいであろう。「母語」での知識や会話技術やコミュニケーション技術など様々な技術の高い方が、たとえ日本語レベルが初級であっても、場を乗り切る「ストラテジー能力」が高いと思われる。

4. 2. 3 共通概念の成立

会話というものは話者と聞き手との相互関係で成立しなければならない。第一段階として話者がすべき意識は、「共通概念」をすばやく見つけることである。「共通概念」が最も効果的に会話を進める手段である。初対面の相手 (会話の相手) が必ずしも自分と同じ「共通概念」をもっているとはいえない。しかし、初期の段階で見つけることが会話成立の鍵となると思われる。

また逆にインフォメーションギャップ (information gap) をもちいて指導することもできる。お互いの持つ「未知の領域」が話者と聞き手の話題として会話を発展させる。一方が持っている情報や知識に興味を示すという人の好奇心を利用し、積極的に話題を広げていくことができる。

5. 会話指導のために行った講義の内容

「はじめに」でも触れたように、初級日本語学習者の会話継続には限界がある。しかし、日本滞在の学習者は現実にこの障壁を克服しなければならない。会話継続のためのコミュニケーション能力を伸ばすために、2つの理論を使った講義をおこなった。以下、その内容を紹介する。

5. 1 意味ネットワークによるトレーニング

5. 1. 1 意味ネットワークと言語

意味ネットワークは、それぞれの概念 (concept) が意味によってつながる (link) 意味の関係を表現するものである。基本的にリンク (またはベクトル・矢印) は、「である (is)」

や「(の特徴)をもつ (has)」という存在や特徴の含有の関係を表す (作田 www.ci.sys.fit.ac.jp)。意味ネットワークはコンピュータなどでの意味解析や応答システムとして情報処理に役立つと考えられている。意味ネットワークは言語にも適応でき、応用されている。例えば、言語認知という観点から考察すると、リンクされていく過程を比喻表現のアプローチ、つまり連想として考察することができる。まず基本的なメタファー (比喻・隠喩) として起点領域 (source domain) から目標領域 (target domain) へ移行するという、単に関連項目からの発想 (類似性) でつなげる手法がある。メトニミー (換喩) のように隣接性・近接性の領域への発展に重点をおいて目標領域を探る方法もある。さらにシネクドキ (提喩) のように内包関係または上下関係からの発展も考えられる。

5. 1. 2 意味ネットワークを用いた実際の授業

意味ネットワークは心理学や認知言語学で用いられている理論に基づき、ある一つの単語から連想される語をつないでいくものである。通常、名詞をつないでいく。2日間にわたり、10分程度トレーニングを行った。日本語2ではその方法に沿うべく、簡素化した訓練をおこなった。

まずホワイトボードに核 (キー) なる語を○で示す。そこから連想される自由発想の語をつないでいく。教師が初めに見本を見せる。○ (ノード: 概念) と矢印 (リンク: 関連の結び) で意味の連想される語 (ノード) を瞬時につないでいく (U.S. National Library of Medicine, 2013)。今回はリンクにあたる部分を単純化 (simplify: Sowa, 2013 Fig 12) するソワの方法の一つを採用し、リンク (矢印・ベクトル) の意味を問わなかった。リンクの意味を追っていたのでは (lines of identity)、ノードの発想の方に集中できないためである。教師は次のノードを書く時間を2~3秒にし、15語くらい書いてみせる。語と語の関連性の間には基本的に階層 (分類における上下関係・含有関係など) を考えない。実際には図2に見られるような図になる。

次に核となる語をホワイトボードの中心に書き、参加している学生全員に発言させる。全員が知恵を出し合い次々に核となる語から発想できる語を言わせ、教師が書く。この方法は、一学生の発言を他の学生の発想につなげ、次の語を連想させることができる。意味ネットワークでもあるが、お互いに影響しあうという点では、ブレインストーミング (6.4.1 参照) の効果も期待できる。さらに板書と異なり、口頭でのやりとりとなるため、心理的負担を回避させ、より気軽に発言させることができる。

そして学生全員を指名し、ホワイトボードに自由に関連図を書かせる。この場合、自分の発想した語から枝分かれさせて発展させしてもいいし、他人の発想を利用 (trigger/cue/hint) して発展させてもいい。自分の発想からの発展は、ある程度自分の中でコンセプトが確立されており、2~3語先までの発想は容易であろう。しかし、徐々にその発想は尻

つぼみになっていく恐れがある。他人の発想から発展させる方法は自己完結型の発想と比較し、他人のコンセプトを受容できさえすれば、発想の転換が容易なため、さらに多くのノードをつなぎ合わせるようになるとと思われる。

5. 1. 3 活動の様子

初日、この活動において教師が意味ネットワークの理論を説明し、それが会話中の話題転換に役立つ理由を説明した。その後教師が例を示したが、当初学生は戸惑っている様子だった。その間教師は図1で記したように矢印の方向付けのヒントを出し続けたが、語のリンクには10秒ほどかかっていた。

二日目は、板書書きをさせた。これは書記という身体活動も兼ねる事で脳の活性化がなされるのではないかとと思われるからである。学生は語のリンクの時間を短縮する事ができ、約半分の5～7秒くらいで書くことができた。しかし、この成果は脳の活性化の成果というより、二日目で慣れが生じた結果ではないかとも思われる。

今回は「図書館」や「食物」など学生の日常生活に密着した語を中心のノードとした。

5. 2 会話への応用

その後、ロールプレイを一对一 (one-on-one) でさせた。

5. 2. 1 図書館で

状況設定は、図書館で借りたい本をすでに持っている学生がいて、交渉するという設定である。当初は借りたい、貸したくないというやり取りであった。しばし押し問答が続き、会話が途切れた。しかし借りる側の学生が、何かに気づいたように発想をかえた。その場で借りるのではなく、後日借りるという方向に話が進み、コミュニケーションをスムーズに完結させることができた。当初はその設定された時間内だけで交渉しようとしていたが、日を変更するという新たな発想で、話が解決した。

5. 2. 2 レストランで

お勧めのメニューをウェーターから聞き出したが、それは客である自分が好きではないメニューであったという設定である。やはり、どちらも好きなものを押し付けあっていたが、途中で妥協案が出て、コミュニケーション上支障なく完結した。

5. 2. 3 日英言語交換活動での効果

2014年7月16日(水)の2昼休みに日本人学生とG30の日本語1、日本語2、および日本語3の留学生が合同で日本語による会話と英語による会話の練習会をおこなった。日本

語2の学生のグループの観察をしていたとき、「旅行」の話題で会話が途切れてしまった。その時、日本語2のバングラディッシュの学生が「旅行」から「鉄道」の話題に切り替えて、話を継続させた。

5.2.4 会話への応用で見えたこと

まず5.2.1 (図書館で) の場合、当初は本の貸し借りに話題の中心を置いていたことから、押し問答になっていた。しかし、話題が時間に向いたことから交渉が成立したと思われる。次に5.2.2 (レストランで) の場合、やはり当初は好みの押し付け合いであったが、相手の好みを理解してどちらにも共通の好みを発見したことで交渉が成立したと思われる。

このような話題の中心を少しずらすことによって、コミュニケーションを取る方法は自然に行われることである。しかし、両者5.2.1と5.2.2の結果は、授業でおこなった語と語のリンクよりも、どちらかといえば語と語を連結する部分(関連性の発想)が大きく役立っているのではないと思われる。

また日英言語交換活動でみられた話題転換は、意味ネットワークの学習に近い発想であったようである。

5.3 ジョハリの窓の発想を生かすコミュニケーションの段階

ジョハリの窓は、コミュニケーションの際の人間関係の深さを考慮し、コミュニケーションを確立していく基準となる考え方である。つまり、初対面の相手に対して話題提供をする段階から、より親密な関係にある相手と会話する段階までのいくつかの段階を設定した上で、どの程度深い話題が提供できる段階であることを示すことを可能とする指針となる。この考え方を応用して、話題提供の深さの範囲を特定していく能力を育てる。

「共通概念」と「未知の領域」については3.3.4ですでにふれているが、ここでより具体的にジョハリの窓に結びつける。まず「共通概念」に相当するのは「開放の窓」と呼ばれる領域で、話者(自己)と聞き手(相手)の両方がもつ知識や情報の共有ということが関わる。資料2のI (Communication Stages) に見るように、Stage 1および2の段階(探りあいの段階)ではまだお互いの情報は錯誤したもので「共通概念」が見出せないであろう。しかしStage 3以降の関係で「共通概念」が増え、話題の提供がより容易になる。

次に「未知の領域」に相当するのは、話者がもっている知識や情報を聞き手が知らない場合である。これは「秘密の窓」に相当する。この場合、自己から相手への伝達となる。つまり相手に自分の情報を提示して、「共通概念」となる話題を探っていくことになる。これは資料2のII (Conversation topic stages) のStage 1と2の段階からおこなわれる。

一方、相手が持っている自己(話者)の知識や情報を知ることとなるのが「盲点の窓」である。自分が気づいていない癖など客観的な視線からの自分を知ることとなる場合や、相

手からの助言や言葉で今まで気づかなかった新しい自分を知ることになる。初級会話の場合、ここまで深い会話は期待できないが、自分を知るという欲求は人間の本能の一部であると考えられ、話題として会話を発展させる期待が持てる。資料2のIIのStage 4や5以降の話題において相手の助言等における自己の気づきが期待できると思われる。しかし、ステージの低い段階においても文化などが異なる相手と遭遇した場合には、自己発見できることも多々あると思われる。

ジョハリの窓のどの窓に焦点を置くかによって、話題が異なってくる。話題で行き詰った時、別の窓を開けることで話題の継続が可能になる。意味ネットワークでランダムな方向に発想が向いても、ジョハリの窓で具体的に話題提供に適切な範囲を示すことで、話者が妥当な話題提供をしやすくなると考えられる。

実際の授業では資料1と2をもちいてコミュニケーションと会話における話題提供の程度を人間関係の段階を追って説明した。今回はジョハリの窓の理論説明とそれに伴って考えられる場面設定を学生に考えさせただけで、具体的な会話に関する活動はおこなわなかった。しかし、学生自身が人間関係におけるコミュニケーションの段階という概念についてなんとなくあたりまえのこととして知っていたが、初めて具体的に認識できたのではないかと思われる。実際、ジョハリの窓の講義の後、日本人学生との会話練習企画での話題選びの発表で、全員が資料2のIIの第2段階（趣味・嗜好）と第3段階（個人的な関心）の話題を選択していた。

6. 応用と今後の課題

6.1 意味ネットワークの応用

意味ネットワークは基本的に2次元の平面（単に思いつく名詞を発展させるだけで、階層や段階などの要素を含有しない）で描かれるが、学生に図を描かせたところ核となる語から単純にリンクさせる場合とそのリンクの先に新たに核となる語をつくりリンクさせる場合があることに気づいた。これを会話の話題転換に置き換えると、前者は話題を少しづつ拡張するという意識が働いている場合の会話だと考えられる。後者の新たな核となる語に重点を移行する場合、話題の核も大きく移行し、話題の転機となる可能性が大きい。この二者の相違については理論説明の際は気づかなかったが、実際の授業で実践してネットワークの構造の違いに気づいたことである。この二者の発想の違いについて今後も考察していきたい。

6.2 両理論の応用

ジョハリの窓と意味ネットワークの両方を結びつけることでより効果的な発想による話題転換ができるのではないかと思われる。話題転換のためには意味ネットワークによる訓

練が有効であるが、そのネットワーク上に存在する話題の内、人間関係の深さによって話題を調整しなければならないからである。意味ネットワーク上に現れた話題は絞り込む必要がある。話題転換においては一瞬の内にその両理論に基づく言語選択を行わなければならない。

今回の講義では、これら両理論を分けて説明を行った。しかし、今後両理論を同時に生かせるような訓練方法を考える必要があるだろう。

6.3 実践での応用

実践的には就職活動でのインタビューにおける話題の発展や未知の話題への対処に有効である。また研究発表、特に質疑応答などでの思考の転換に活用できる。

就職活動でのインタビューの場では、ジョハリの窓に示されるどのくらいの情報開示が有効かを考えなければならない。全くの秘密主義では面接の意味がないが、初対面の面接官に対して、正直に不利になるような自己開示をする必要もない。そのさじ加減を考慮する訓練として用いることができるであろう。

研究発表の質疑応答の場では、自己の研究に精通していず、他の分野の研究を行っている研究者や学生から思いも寄らない質問を受けるときがある。自分の思考領域から期待していなかった角度から切り込まれる。その時に自己の研究分野やそれに伴う思考過程と他者の質問との共通点を瞬時に分析し、回答しなければならない。意味ネットワークにおける範囲と関係性という2次元の情報の広がりでのを判断と、またもう一方では質問がどこまで深い回答を求めているかという判断の両者が同時に求められる。

6.4 思考の整理に関する他の理論の紹介

本稿ではセマンティックネットワークとジョハリの窓の2つの理論について考察した。この他にも思考展開に関連する技法があるが、これらにも考察に生かすべきことが多い。

6.4.1 ブレインストーミング (Brainstorming)

アレックス・オズボーンの発案した方法である。グループ活動によって案・アイデアを出し合う方法である。アイデアは限定せずに好きなだけ自由に出してもらう。結論などを求めない。つまり質より量を重視する。(知恵蔵 2013、藤尾 2013)

6.4.2 KJ法

川喜多二郎の発案した方法である。カードに思いついたことを書き、その後グループ分けをしてまとめる方法である。カードに書くデータは一枚のカードに一つだけに限定され、複数を書かない (ブリタニカ国際大百科事典 2014、藤尾 2013)。

6. 4. 3 マインドマップ (Mind map)

トニー・ブザンの発案した方法でセマンティックネットワークに適合している方法である。表現したいキーワードを中心に描き、そこから放射線状にイメージを広げていく(藤尾 2013)。

6. 4. 4 マンダラート

今泉浩晃の発案した方法である。正方形に3X3のマスを書き、その中心にキーとなる語をかく。周りのマスに関連する事項を埋めていくという方法である。これら9マスすべてに連想するものを埋めていかなければならない(藤尾 2013)。

6. 4. 5 TAE (Thinking at the Edge)

漠然とした考えやアイデアを明確に言葉としてあらわす方法である。はっきりしないもやもやした概念を言語化することが目的である(藤尾 2013)。

6. 5 まとめ

今回、初級日本語学習者の会話練習において問題となる「話題転換」を扱った。初級学習者は1つの話題での会話継続には語彙力、文法能力そして文化適合等様々な問題から限界を感じ、それが日本人とのコミュニケーションの壁になっている。その解決の1つとして話題の転換をおこなうことを提起した。話題転換のための理論とトレーニングとして「意味ネットワーク」を取り入れた。これは記憶の潜在意識に関係した理論であるため、際立った成果が見られるとは言いがたい。しかし、講義後のロールプレイや日本人との会話で言葉に詰まった時、別の発想を切り出す学生の姿が見られた。間接的ではあるが、発想転換の練習による効果が見られたように思う。

6. 6 今後の課題

Cモジュールのプログラムの講義に自由裁量があったため、今回講義の中にコミュニケーション理論を用いた方法を取り入れることができた。意味ネットワークとジョハリの窓という2つの理論を実際の会話の授業でどのように具体的に効果的に応用することが可能であるかはいまだ解決できていない。また6.4で紹介した方法も生かした講義も考えていきたい。そして理論と教室活動のリンクの方法を見つけていきたいと思う。

注

1. 筑波大学は平成21年度に文部科学省によって「国際化拠点整備事業(グローバル30)」を実施する大学の1つとして採択された(ブッシュネル他 2014: 134)

2. 日本語2のCモジュールは、各学期(週3回15週間)のうち必修のABモジュール(10週間)の授業に加え、選択でおこなわれる(ブッシュネル他 2014:113)。ABモジュールで基礎となる文法や記述を学んだ後、Cモジュールでは応用・運用といった点に重点を置く(ブッシュネル他 2014:137)。
3. Four domains of EQ (Emotional Intelligence Quotient) : 1. Self Awareness (自己認識) 2. Social Awareness (社会認識) 3. Self-management (自己管理) 4. Relationship Management (人間関係の管理) それぞれの窓の番号に当てはめられる能力向上効果である(Chapman 2010、筆者訳)。
4. 談話を管理し、組み立てることができる能力。
5. エクマンは7000の顔面表情の分析から、6種類(Disgust, Surprise, Fear, Anger, Sadness, Happiness)の基本情動を定義づけた(Hockenbury 2004:333)。
6. 図3はジョハリの4つの窓の段階を具体的に示していないので、実際の会話の段階を学生にわかりやすく示すために資料2を配布した。

参考文献

- 鹿島央 (2012) 『基礎から学ぶ音声学』 スリーエーネットワーク
岐阜県まると学園 http://gakuen.gifu-net.ed.jp/~contents/museum/vector/page120_1.html
(最終アクセス 2014.11.23)
- 小林ミナ (2010) 『日本語教育能力検定試験に合格するための教授法37』 アルク
作田誠 <http://www.ci.sys.fit.ac.jp/ai/semanticnet.html> (最終アクセス 2014.11.22)
- 知恵蔵 (2013) 朝日新聞社
- 藤尾喜代子 (2013) 「教授法③教室活動：話す」 日本語教師養成講座 (2013.11.27)
- 発想法110番 (2007) http://www.idea110.net/post_2.html (2014.11.16 最終アクセス)
- ブッシュネル、ケード他 (2014) 「学びの冒険—G30日本語平成25年度春学期Cモジュールの取り組みについて—」 『日本語教育論集』 第29号 筑波大学留学生センター
ブリタニカ国際大百科事典 (2014) ログヴィスタ
- 松田緑 (2009) 『タクシー (レベル別日本語多読ライブラリー)』 アスク
- 李在鍋 (2010) 『認知言語学への誘い』 開拓社
- ロベール・アーノルド (1972) 『ふたりはいっしょ』 文化出版局
- ロベール・アーノルド (1980) 『ふたりはきょうも』 文化出版局
- ロベール・アーノルド (1987) 『ふたりはともだち』 文化出版局
- ロング、ダニエル他 放送大学 「日本語をたどる文化11：人間関係」 (2014.10.5放送)
- Chapman, Alan (2010) <http://www.businessballs.com/johariwindowmodel.htm> (2014.11.23
最終アクセス)

- Hockenbury, Don, H., Hochenbury, Sandra, E. (2004) *Discovering Psychology* Worth Publishers
- IBM Knowledge Center www-01.ibm.com/support/knowledgecenter/SS3RA7_16.0.0/c (2014.11.16 最終アクセス)
- I fit co (2005) <http://www.nayami-soudan.sakura.ne.jp/communication/conversation/index.html> (最終アクセス 2014.11.22)
- Muller, Gilbert. H. and Wiener, Hervey S. (2006) *The short prose reader, Eleven edition*, McGraw-Hill Higher Education
- Sowa, John F. (1976) Conceptual graphs for a data base interface : *IBM Journal of Research and Development* 20 : 4, pp.336-357.
- Sowa, John F. (2013) From existential graphs to conceptual graphs : *International Journal of Conceptual Structures* 1 : 1, pp39-72
- U.S.National Library of Medicine (2013) <http://www.nlm.nih.gov/pubs/factsheets/umlssemn.html> (最終アクセス 2014.11.16)

資料1 (配布テキスト1) Communication Skills

I. Conversation

(1) Understanding about your partner.

- ① Partner's background
- ② Considering Place, time, Conditions etc. (School? Shopping center? Gym? Park? Restaurant?)

(2) Topic (Opening line) [話し掛ける話題：オープニングライン]

人に話しかけるには話題は不可欠です。しかし、話が苦手という人は話題を見つけるのも苦手という人が多いでしょう。そんな人は次に上げる『オープニングライン』を利用することが出来ます。

A. 『オープニングライン』

- ① 自分の周りにあるものについて話す
- ② 相手と一緒にしていることについて話す
- ③ 相手の何かをほめる
- ④ 相手が今行っていることについて質問する
- ⑤ 情報を求める
- ⑥ あいさつと自己紹介を行う

B. [積極的に聞く態度]

一生懸命話をしているでも、他方がそれに興味を示さなければ、話を続けようという気持ちにはなりません。話を盛り上げるためには、うまく話すだけでなく、うまく聞く必要があるのです。うまく相手の話を聞くには次のようなポイントがあります。

- ① 関心を示す (Show your interests)
- ② 簡単なコメント (Give your short comments)
- ③ 促す言葉・態度 (Call your attention to your partner)
- ④ 説明を求める (Request explanation more detail information)
- ⑤ 質問する (Give questions)

C. [自己開示] Open yourself

どこまで自分について話すかは、結構考えさせられる事柄です。特定の事柄にしか興味を持たず、そのことにだけ特に詳しく饒舌になるような人間を「オタク」等と呼んでいますが、誰でも自分の事に関しては「オタク」と呼べるほど詳しいものです。

だから、つい詳しく話したくなりますが、必ずしも相手がそれを知りたいとは限りません。会ったばかりの人に「実は自分は捨て子だったんだ」なんて自分の出生の秘密を語り始めたら変な人だと思われてしまいます。

一般に自己開示には3つのレベルがあると考えられます。軽いレベル、中等度のレベル、高いレベルです。

軽いレベルの自己開示とは、会ったばかりの人も合わせて誰にでも話せる内容の情報を言います。例えば名前とか出身地とか時事ニュース等の単なる事実です。あまり相手に負担をかけ

たくない場合や最初にあったとき等はこのレベルの話題で会話を済ませておいたほうが良いでしょう。

中程度レベルの自己開示とは、ある程度プライベートな情報が含まれます。例えば自分の過去の出来事や自分自身の意見などです。このレベルの自己開示を行うのは、ある程度相手の反応を予測できるぐらいに相手と親しくなったときにしましょう。

高いレベルの自己開示とは、個人的な意味合いが非常に強く、誰かに話すには危険が伴う事実やあまり一般的ではなく相手が非常に興味を持ったときにしか話してはいけない濃い内容の事柄です。このレベルの事柄は本当に信頼できる相手のみに行うようにしましょう。

適切な自己開示のレベルを間違えると、相手を不快にするのはもちろん、自分自身をも危険にさらすことにもなりかねませんが、逆に適切な自己開示を行える人は、相手とすばやく親しくなることが可能です。

II. Non verbal communication [非言語的コミュニケーション]

- ① Eye contact
- ② Gesture
- ③ Posture
- ④ Body direction
- ⑤ Facial expression (Paul Ekman's 6 basic emotions⁵)
- ⑥ Voice tone

References

<http://www.nayami-soudan.sakura.ne.jp/communication/conversation/index.html>

資料 2⁶ (配布テキスト 2) Communication and Conversation Stages

I. Communication Stages

Stage 1: Meeting/encounter stage 出会いの段階 (First meeting)



Stage 2: Inquisitive stage 探りあいの段階 (getting to know each other)



Stage 3: Strengthening of relationship stage 関係強化の段階



Stage 4: Unification of relationship stage 統合の段階
(Understanding each other better)



Stage 5: Cohesion of relationship stage 結束の段階
(Commitment towards the relationship)

II. 会話 (内容) の段階 Conversation Topic Stages

Stage 1: Introduction (Basic information and neutral remarks) introducing oneself

Name, Country/City なまえ・出身 (しゅっしん)

Status/Occupation (such as a student) 身分 (みぶん)・年齢 (ねんれい) ASL

(age/sex/location) Family かぞく



Stage 2: Hobbies (Find matching topics with your partner.) 趣味・嗜好
(One's likes and dislikes)



Stage 3: Personal interests 個人的な関心



Stage 4: Thought/Belief/Ideology/Policy 思想・信念



Stage 5: Personal Information which relates to mental, physical, or sexual difficulties
病気・障害・性的関心など身体的悩み・精神的な悩み

References: 放送大学「日本語をたどる文化11: 人間関係」ダニエル・ロング

Translation: Mio Sekiguchi (Additional explanation)