英語による議論においてどのような要因が日本人の自発的発言を促進するのか

春木茂宏(近畿大学)

1. はじめに

本研究の目的は,英語で議論する際に日本人の自発的発言を促す要因を実際のデータから見つけ出すことである.ここでは,次の 3 つの要因を取り上げる.(1)メタ議論が参与者で共有されていること,(2)参与者の意見に対する他者の反応が受容的で肯定的であること,(3)自己紹介以外のやりとりが行われ人間関係の構築がある程度進んだ状況であること.さらにこれを通して,(4)議論能力を育成する指導法に関する示唆も行う.

2. 本研究のデータについて

本研究のデータは,模擬国連において国際問題を英語で話し合っている 12 人前後の集団議論を録画したものである.本研究の対象にするのは,通常の方法で集団が議論を行うグループが 2 つ(通常議論 2017 と通常議論 2018)と,LEGO Serious Play というレゴブロックを用いて議論を行うグループが 2 つ(LEGO2017 と LEGO2018 と呼ぶ)のコミュニケーション行動を観察する.なお,これらのデータは 2017 年 6 月と 2018 年 6 月に行われた英語による模擬国連プログラムである JEMUN(Japan English Model United Nations)の年次大会において,360 度録画できるビデオカメラをテーブルの中央に設置し収録したものである.

参与者は国内外からの大学生で英語の母語話者も非母語話者も含まれる.国連を模しているため参与者には国が割り当てられ,その国の代表役として振舞うことが期待されている.そのため,本研究でも参与者名は国名で示される.

3. メタ議論の理解と自発性との関連

本研究では,メタ議論の定義を「議論の進め方,議論の目的,トピックの選択に関する言語行動(議論や提案など)」とする.この意味では,メタ議論をどれだけ行っても,議論が進むものではないとみなす.例えば、具体的に言うと,途上国における乳幼児の栄養不良を解決する提案を考え出すという議論を行う場合,そのメタ議論は,「まず一人一人の意見を順番に出し合いましょう」という議論の進め方,「これからの議論は途上国における乳幼児の栄養不良を解決する提案を考え出すことを目的としていいですね」という議論の目的,または,「栄養不良と言っても多岐にわたるので微量栄養素だけに絞って話し合う方がいいのではないでしょうか」というトピックの選択ということになる.このようにメタ議論とは,議論の方向性を示し,参与者がどのような考えや情報を示していけばよいのかを理解させることを助ける.

結論から述べると,メタ議論の共有は自発的発言を促進する.実際のデータにおいて,日本人の自発的発言に注目すると,「LEGO2018＞LEGO2017＞通常議論 2018＝通常議論 2017」という順になっているが,ここにはメタ議論が関与していると考える.

まず、LEGO 議論から見てみると、LEGO2018 と LEGO2017 では Facilitator(英語母語話者教員)や参与者(大学生)により今から何をするべきかが明確に示されている.例 1 の LEGO 議論では Facilitator が非常に詳細なメタ議論(＝指示)を示している.このようなメタ議論の効果は外国語使用場面では非常に大きいと考えられる.なぜなら,英語力不足により議論の内容についていけない部分があったとしても少なくとも何について話し合われているのかは理解できているため,全く的外れな意見や情報の示して失敗するという心配がないからである.例 2 では先に「water and air pollution について話してから sanitation を話す」というメタ議論を示したにもかかわらず,03 行目で Vietnam が sanitation という言葉を使っているところに,Malaysia が 06 行目で再度確認のメタ議論を共有化している.この参与者によるメタ議論の共有化後の数分間は英語力の差に関わらず、多くの日本人参与者が発言もしくは使うブロックの提案を自発的に行っており,達成すべき目的に向かってスムーズに議論が進んでいる(LEGO2018/100_0006.mp4/32:00～100_0007.mp4/02:24).

例 1 [LEGO2018 データ　100_0003.mp4(14:45)]

→ 01 Facilitator: Basically today's goals right. Everybody knows each other, ah skills building, sharing some

country information, all right, defining health problems, right. Those are the three goals for today. We should (have to) accomplish them.

例2［LEGO2018データ　100_0006.mp4(30:38)］

01 Malaysia ：So who has the model of water and air pollution?=
02 Laos ：=I have wate[r
03 Vietnam ：[water] sanitation
04 Cambodia ：[water]
05 Malaysia ：[OK]
05 Cambodia ：I do but its (.) it looks
→ 06 Malaysia ：We start with pollution first and then we'll continue to sanitation right?

また,通常議論 2018 では興味深い発話が観察できる.日本人参与者である China は中国における栄養不良に苦しむ人々の現状を説明したり,それに対する現代のテクノロジーを用いた解決策を多く発言したりしていた.特に,解決策についてはその中の一つが重要であるということが他の参与者によって確認され,議論において貢献が大きかったと認識されている.そのような議論が終わった後に,China は例 3 のように述べているが,この発話はメタ議論の理解と意見が十分に述べられたこととの関連を示している.

例3［通常議論2018データ　100_0002.mp4(02:17)］

［議論が終わり解散する際に,China（日本人）が India（外国人）に向かって.2 人は初対面である.］

01 China ：It's so much better than last year=
02 India ：=Yeah=
→ 03 China ：=Like we know what's really going
04 India ：((うなずきながら笑う)) hhh

また,LEGO2017 の例 4 では,関連する興味深いことが観察できた.この例の状況は自分のモデルと他参与者のモデルおよび全員で作成したホームベースとの関連を全員で話し合って考え,ワイヤー型ブロックで連結させるというタスクが与えられた後,小休憩に入った所である.小休憩の間,外国人参与者は退室したり,離れたところにある椅子に座って休んだりしていたが,日本人参与者（とアジア人参与者）は休憩中も何をどうすればよいかを集まって話し合っていた.つまり,メタ議論の確認を行い,議論行為である自分たちの意見も少しだけ示し合っていた.それに気づいたFacilitatorはそこに加わり小休憩前にも行った指示を再度行った.つまり,メタ議論に関わる指示を行なった.例 4 を含むやりとりからわかることは小休憩の後の議論で何かを発言しよう（もしくはしなければならない）という意図があるために,メタ議論の理解を確認しようとしていたと考えることができる.つまり、自発的発言への準備段階であると考えられる。

例4［LEGO2018データ　100_0003.mp4(14:45)］

→ 01 Facilitator: You make one conne.. the order doesn't matter. You make one connection to the environment ah the sustainable ah tourism (and) one connection to another country. So your own country connecting here, and some aspect here

以上をまとめると,LEGO2018 ではメタ議論の共有が Facilitator と参与者 Malaysia により明確に行われたのに対して,LEGO2017 では Facilitator はメタ議論の共有は行なったが,参与者が明確に行なっている場面が少なかった.また,通常議論 2017 と通常議論 2018 では発言力の強い外国人が議論の主導権を握るがメタ議論の共有が明確ではなかった.例 3 で示した China のようではなく,メタ議論の理解が不十分であったと思われる日本人参与者の発言は少なかった.さらに,通常議論2018ではメタ議論を共有せずあまりに自分の思い通りに進める外国人参与者に対して,他の外国人参与者がまずは全員が順番に情報を提供すべきというメタ議論に関する提案と共有化を行うことも見られた.実際,その共有化の後,それまで黙っていた日本人参与者が発言し始めている.この点は,Watanabe(1993)の日本人による集団討論の始め方と通じるものがある.つまり,日本人は,ターン順番が決められていたり,どのような意見をどういう方法で述べるべきかの手順が明示的であればあるほど発言がしやすくなり,自発的な発言が促されると考えられる.

4. 他者による受容的・肯定的反応と自発性

LEGO 議論では,日本人参与者の自発的発言は比較的多くなるが,そうなる要因の一つには他者の受容的・肯定的反応が考えられる.LEGO 議論ではブロックで自分の考えを表すモデルを作り報告する機会が何度も設けられている.それぞれの参与者の報告の直後にはFacilitator による肯定的反応 (That's great! Looks good! Excellent!) と他の参与者による拍手がある.これにより受容的・肯定的反応が当然であるという認識が生み出される.その結果、発言をすることへの恐れが低減され自発的発言が促されると考えられる.特に,例 5 にあるように LEGO2018 では参与者が他者の言動に対して受容的・肯定的反応を示す場面が多く見られる.事実,例 5 の後は非常に活気のある議論になっている.

例 5 [LEGO2018 データ　100_0010.mp4(03:18)～100_0007.mp4(00:15)]

01 Laos　：Yeah yeah we can we can do that, but ah how about mak(e) we can also make a school one big school with people from [$_1$rural area ((ターン中を示す両手の動き))] so like people like you know so we [$_2$can try to make] people [$_3$look] like they are from countryside (of the) from the city like from the [$_4$ yeah

→ 02 Malaysia ：[$_1$Aaaah yeah that's that's better]

→ 03 Timor&L ：[$_2$um um um um um]

→ 04 Malaysia ：[$_3$Yeah((肯定的反応を示す声色))]

→ 05 Cambodia ：[$_4$I think that's good

一方,LEGO 議論であっても受容的・肯定的反応が薄い場合,発言の自発性は変化する.LEGO2017 では誰かの意見に対する反応は例 6 のように Yeah,OK,uh huh などが多く,明示的に受容的・肯定的な反応であるかの判断がつきにくい.例 6 でも Bahamas が何種類かあるワイヤー型ブロックについてそれぞれ何らかの意味づけをすれば達成すべきタスクに対応できるのではないかという提案がなされているが,他の参与者の反応が薄くどういうものか判断つきにくい.このような反応は LEGO2017 では随所に見られ,日本人参与者の自発性の低さに影響を与えていると考えられる.

例 6 [LEGO2017 データ　100_0012.mp4(22:44)]

01 Bahamas ：I think that (we have to) come up with the meaning of each line first so that we can (mean that all), [$_1$] like the impacts or causing or (.) you know (.) it would be like much easier [$_2$] to deal with it

→ 02 Guyana ：[$_1$Yeah((あいづちに近い声のトーン))]

→ 03 Dominica ：[$_2$uh huh]

通常議論 2017 や通常議論 2018 でも多くの場合例 6 のような判断が難しい反応であり,やはり日本人参与者は発言が少なくなる.

関連して,通常議論 2018 では興味深い様子が見られた.グループには,受容的・肯定的な態度をある程度示す Japan と評価的態度を示す Philippines という議論をまとめ貢献している外国人参与者がいるが,二人に対する日本人の反応が異なっていた.Japan に対しては好意的な反応をとるが,Philippines へは非協力的であった.というのも,Philippines は以下のような発言を所々で行い,一見受容的反応だが,実際は評価的反応を示すからであると考えられる.

例 7 [通常議論 2018 データ　100_0002.mp4(05:20)]

→ 01 Philippines：Um interesting (2.0) but ah yeah (.) I really like the solution and the idea of making guidelines. But to (.) ah there there is a thing to be taken into account. For example, ((以下,省略)) if you want to make guidelines that, you need to ensure that all the countries within the chamber will agree to the guidelines.

5. 人間関係構築の程度と自発性

国際問題を話し合う模擬国連ではテーマ自体が重いものであるため議論の途中に気軽に会話することは難しく,議論の

中で人間関係を構築するような伝達活動はあまり観察できない.しかしながら議論と議論の間に取られている小休憩や食事の時間に行う雑談が人間関係構築にとっては大きな役割を果たすと考えられる（Coupland ed., 2000; Murata, 2015）.そこで,本研究では小休憩の際の雑談の様子を観察する.

まず,通常議論では会議の進行が細かく決まっており,それを統制する議長の指示があるため,雑談する機会は食事の時間以外はほとんどない.しかしながら,食事の時間は参与者がバラバラになり模擬国連に一緒に参加した同じ学校の友達と集まって食べるため議論グループの参与者で雑談するという機会はほとんどなく,人間関係がなかなか構築されない.

次に,LEGO 議論の中でも LEGO2017 では昼食の時間になり議論から離れ,同じ部屋で食べられるように弁当が配られるが雑談は始まらず,カジュアルな人間関係が生まれていない（100_0012.mp4（45:50 あたり））.

LEGO2018 は 1 日目で 11 人の参加者のうち初対面の 1 人を含む 3 人,同じ大学の 3 人,初対面の 2 人が小休憩の際には雑談を行なっている.また,2 日目の小休憩の 6 分間ではほとんどすべての参与者が参加して雑談をして和んだ雰囲気になる.その後の話し合いでは議論の際に空間的な立ち位置も非常に近くなり発言も活発になる（100_0010.mp4/03:14〜08:45）.

3 節でも述べた通り,日本人の自発的発言の順は「LEGO2018＞LEGO2017＞通常議論 2018＝通常議論 2017」であるが,人間関係が構築されているほど自発的発言が多いということができる.

6. まとめと教育への提言

本研究で取り上げた 3 つの要因は特に LEGO2018 では多く見られたものであった.本研究においては,これらの要因は独立したものであるのではなく一つのコミュニケーション・タイプの構成要素であると考えたい.そのタイプとはメンバーが一つの同じ方向を向いて話し合いを進める「協調的・共創的コミュニケーション」である.メタ議論はメンバー全員が何をどのように話していくかに関する相互理解を深めることに役立ち,受容的・肯定的反応は同じ視点から同じ考えを持っていることを示し,人間関係構築は良い意味でも悪い意味でも同調性を促す.つまり,日本人が議論で自発的発言ができるのは「協調的・共創的」な状況を作り出す時であると言える.その状況では,自らの意見が何らかの貢献をしていることが確認でき発言への自信につながる.このような 3 つの要因が揃った協調的・共創的コミュニケーションはいわゆる日本人的な言語行動であり,国際社会で見られる競争的なものとは異なることは明らかである.本研究で取り上げたデータでもそれは示され,通常議論のような発言力の強い外国人が話を進めていくという競争的・個人主義的コミュニケーションでは日本人の自発的発言は抑えられてしまう.

最後に,本研究で示した 3 要因を教育に活かす提言を行いたい.結論から述べると,協調的・共創的コミュニケーションの 3 要因は議論における日本人の自発性向上にのみ活かすべきである.つまり,ロジックや反論への対応などの議論に必要な能力や行為の指導の前に,そもそも発言を自発的にさせるための状況を作り発言への自信をつけさせる成功体験を指導の中で積み重ねさせる必要がある.具体的なステップとしては次のようなものにすべきである.(1)まず 3 要因を揃えた協調的・共創的コミュニケーションにおいて自発的発言を行う成功体験を積み重ねるように促し発言への自信をつけさせる.(2)次に,メタ議論を意識化させ「今何をどのように発言すればよいか」を理解させ,発言させる.(3)その上で,協調的・共創的コミュニケーションの一部を対立的な要素に変更し,そこでのメタ議論を理解させ発言させることによって,対立的フレームでのメタ議論に対する慣れを重ねる.(4)そして、より対立的フレームでのメタ議論の理解とそこでの発言経験を積み重ねる.このように、協調的・共創的フレームを橋渡しとして、対立的フレームでの議論につなげ、両方のフレームでの発言に対する慣れと自信を重ねていくべきである。そして、両フレームを適宜切り替えて議論ができる by-communicative competence を身につけるべきである。

謝辞

本研究は,科学研究費基盤研究(C) 16K02866 の研究成果の一部である.

参考文献

Coupland, J. ed. (2000). *Small talk*. London: Routledge.

Murata, K. (2015). *Relational practice in meeting discourse in New Zealand and Japan*. Tokyo: Hituzi Shobo

Tannen, D. ed. (1993). *Framing in discourse*. New York: Oxford University Press.

Watanabe, S. (1993). Cultural differences in framing: American and Japanese group discussions. In Tannen ed. (1993), 176-209.