

[新版]
ロールプレイ
で学ぶ

中級から上級への

Learning Japanese Through Roleplaying

日本語会話

【指導のポイント】

山内 博之
HIROYUKI YAMAUCHI

[新版]
ロールプレイで学ぶ中級から上級への日本語会話【指導のポイント】

2014年12月16日 初版

著 者 山内博之

発 行 株式会社 凡人社
〒102-0093 東京都千代田区平河町1-3-13
電話 03-3263-3959
URL <http://www.bonjinsha.com/>

©2014 Hiroyuki YAMAUCHI
本書の一部あるいは全部について著者から文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても、無断で転載・複写・複製することは法律で固く禁じられています。

『指導のポイント』の使い方

この『指導のポイント』は、『[新版] ロールプレイで学ぶ中級から上級への日本語会話』をお使いになる先生方のために作られたものです。

授業の前に、この『指導のポイント』を読んで、どのようにロールプレイが展開し、どのような間違い(言語的挫折)が起こるのか、おおまかな予想を立てておけば、『[新版] ロールプレイで学ぶ中級から上級への日本語会話』を用いた授業が、比較的スムーズに進んでいくのではないかと思います。

この『指導のポイント』は、各ユニットごとに、＜目標＞＜ポイント＞＜表現＞が書いてあります。授業の前に読んで、参考にしてください。

＜目標＞

どのようなタイプの機能・タスクが遂行できるようになることを狙いとしているのか、主に、機能・タスクのタイプという観点から、そのユニットの目標が書いてあります。細かい文法的な間違いばかりを気にするのではなく、機能・タスクを首尾よく達成できたかどうかということを、まず第一に考えてください。

＜ポイント＞

そのユニットのロールプレイを行う際に気をつけるべきことが、簡単にまとめてあります。

＜表現＞

チェックすべき表現、導入する可能性のある表現が列挙してあります。もちろん、それぞれの授業において、ここに挙がっている表現をそのままの形で提示することはできないかもしれませんし、また、ここに挙がっていない表現を授業で扱うこともあるかもしれません。しかし、だいたい、このような表現が問題になるのだということを、心に留めておいてください。

ユニット1 注文のときに

<目標>.....

レストランや喫茶店で、注文したものが出てこなかったり、違うものが出てきたときに、うまくクレームがつけられるようにする。しかし、ここでは、あまり厄介なクレーム、つまり、詳しい状況説明を要するようなものは扱わない。

<ポイント>.....

「^{どんぶり}丼」を知らない学生もいると思うので、「ロールプレイの前に」で、「丼」について理解させ、「丼」に興味を持たせる。

「^{どん}天丼」はわりと簡単なロールプレイなので、全ペアに「天丼」をさせる必要はなく、ある程度できているようなら(あるいは、授業が単調になってしまいそうなら)、残りのペアには、「アイスコーヒー」「スパゲティ、まだ?」を、ペア練習なしで、いきなり発表させてもよい。

ロールプレイをする際には、本物のお盆を使わせると、臨場感が出て効果的である。また、日本語能力が低いクラスでは、店員が注文の品を持って来るときにどう言うのか、前もって話し合い、「お待たせしました。~でございます」などの表現を教えておいてもよい。

次の時間(翌週)に、「復習しよう!」「練習しよう!」をやって表現を定着させるが、「練習しよう!」の1と2は、パターンプラクティスの要領で教師がキューを出し、学習者にはテキストを見ずに答えさせるのがよい。ほかのユニットの「練習しよう!」でも、口頭練習を行う際には、学習者には、テキストを見ないで答えさせる。

<表現>.....

「天丼」

◎クレームをつける

- ・ × 私は、(天ぶら定食じゃなくて)天丼を頼みました。
- 私が頼んだのは、(天ぶら定食ではなくて)天丼です。
- 確か、(天ぶら定食じゃなくて)天丼を頼んだと思うんですけど。

◎敬語：店員の対応

- ・ とりかえます／おとりかえします／おとりかえいたします。
- ・ お待たせしました／申し訳ありません／少々お待ちください。

「アイスコーヒー」

◎クレームをつける

- ・ 私(たち)が注文したのは、……。
- ・ アイスコーヒーが1つ多くて、アイスティーが1つ足りないんですけど。
- ・ アイスコーヒーとアイスティーの数が違ってきます。

◎敬語：店員の対応

- ・ 持って来ます／お持ちします。

◎その他

- ・ たぶん、だれかが飲むと思いますから、それでいいです。
- ・ ? コーヒー 2 杯。
- コーヒー 2 つ。

「スパゲティ、まだ？」

◎クレームをつけたあとで、さらにひと言

- ・ 注文はちゃんと通っていますか。
- ・ 私よりあとに来た人のところに、もう来ているみたいなんですけど。
- ・ もしかしたら、間違っとなりに行ってしまったんじゃないですか。

<目標>.....

レストランや喫茶店で、お金の支払いに関して問題があったときに、うまく切り抜けられるようにする。ここでは、「注文のときに」よりは、少し厄介な状況を扱う。そのため、学習者にもやや詳しい状況説明が必要になる。

<ポイント>.....

「ロールプレイの前に」では、高級な食事、高級なレストランについて話し合い、「お金が足りない!」「あっ、財布がない!」の導入にする。

「お金が足りない!」と「あっ、財布がない!」では、「友達を待たせておいて、銀行にお金をおろしに行く」というようなものが、最もあり得そうな解決方法であろうか。行きつけの店であれば、「つけにしてもらう」ということも可能かもしれない。

一方的に客の側に非があるので、「あのう、～んですが……」のような、控えめな表現を使わせるようにする。また、特に「あっ、財布がない!」では、「食い逃げ」と間違えられないような言い方をさせることが肝心である。学習者は、「財布を持って来ませんでした」などと言うことが多いが、それでは「食い逃げ」と間違えられてしまう恐れがあるので、そんなときには、「財布を持って来るのを忘れてしまったみたいなんです」「財布がないことに、今、気づいたんです」などの言い方をしっかり導入したい。

ロールプレイをする際には、支払いのときに必要な伝票のようなものを使わせると、臨場感が出て効果的である。

<表現>.....

「お金が足りない!」

◎決まり文句

- ・ お勘定をお願いします。

◎状況を説明する

- ・ × お金が足りません
- あのう、お金がちょっと足りないんですけど……。
- ・ こんなに高いとは思わなかったので……。

◎提案する

- ・ ○ 友達に待ってもらっている間に、銀行にお金をおろしに行ってきたもいいですか。
- × 銀行にお金をとりに行ってきてもいいですか。
- ・ 友達に電話したら、たぶん、すぐにお金を持って来てくれると思うんですが。

◎その他

- ・ 何か身分証明書のようなものはございますか。

「あっ、財布がない！」

◎状況を説明する

- ・ × 財布を持って来ませんでした。
- 財布を持って来るのを忘れてしまったみたいなんです。
- ・ 財布がないことに、今、気づいたんです。
- ・ ちゃんと持って来たつもりだったんですが……。

「高すぎるぞ！」

◎クレームをつける

- ・ そんなにたくさん食べたような気がしないんですけど……。
- ・ そんなにたくさん食べたり飲んだりした覚えはないんですけど……。

◎その他

- ・ つけておいてもらえませんか。

ユニット1 授業のあとで

<目標>.....

「誘う」「断る」という機能を、身近な場面でスムーズに遂行できるようにする。特に、相手に失礼にならないような断り方ができるかどうかに留意したい。

<ポイント>.....

「ちょっと一杯」も「カラオケボックス」も、学習者たちがノリやすく、かなりやりやすいロールプレイである。

Bのロールを演じる場合は、ただ断るだけならそれほど難しくはないので、相手(A)の気分を害していないかどうか十分に気をつけさせる。

<表現>.....

◎誘う前に：ロールA

- ・ 今晚、何か予定がありますか。／何かある？
→別に何も無いけど。何かあるの？

◎誘い方：ロールA

- ・ ちょっと一杯、飲みに行きませんか。
ちょっと一杯、飲みに行かない？
- ・ ちょっと一杯、飲みに行きましょうか／よ。
ちょっと一杯、飲みに行こうか／よ。
- ・ スーザンさんと飲みに行きたいなと思っているんですけど、どうですか。
- ・ もしよかったら、……。

◎断り方：ロールB

- ・ えっ、カラオケボックスですか。そうですねえ、すごく行きたいんですけど、……。
- ・ あのう、実は、……。

◎断る理由：ロールB

- ・ ～し、～し、……／～んです。
- ・ お酒を飲むと、すぐに酔っ払ってしまうんです。
- ・ 今日は体の調子が／気分が悪いんです。
- ・ 昨日、飲みすぎてしまったので、今日はちょっと……／二日酔いなんですよ。
- ・ 人前で歌うのが恥ずかしいんです。
- ・ むりやり歌わせる人がいるからいやなんですよ。
- ・ むりやり歌わされるのがいやなんですよ。

◎説得する：ロールA

- ・ お酒を飲まなくても、十分に楽しめますよ。
- ・ 下手な人でも、友達と一緒に歌えば大丈夫ですよ。
- ・ マイクを持つと、歌手になったような気分になれますよ。
- ・ ストレスの解消になりますよ。

◎条件を出す：ロールB

- ・ 今日はだめだけど、来週なら大丈夫ですよ。
- ・ 来週なら大丈夫なんですけど。

「練習しよう！」の解説

3. の(5)(6)(7)のBの発話は、「えっ、今からですか。」「えっ、ここですか。」「えっ、先生にですか。」
というように、助詞を省略しないで言うのが自然である。「を」や、行き先を表す「に」などは省略することが
できるが、それ以外の助詞は普通は省略できない。4. についても同様である。

<目標>

「誘う」「断る」という機能を身近な場面でスムーズに遂行できるようにする。前のユニットでも同じ機能を扱ったので、このユニットで「誘う」「断る」ための表現を完全に習得させたい。「休みの日に」のほうが「授業のあとで」よりは、やや難易度が高い。

<ポイント>

「休みの日に」のロールプレイはやや難しいと思われるので、ロールプレイの前の「話しましょう！」のところで、温泉やキャンプについて、しっかり話をさせておく。

<表現>

◎断る表現：ロールB

- ・ 町を離れて不便な生活をするのがいやなんですよ。
- ・ ちょっと友達と会う約束があるんです。

◎説得する：ロールA

- ・ 温泉は体にいいですよ。
- ・ 夏休みぐらいは、少しのんびりしたほうがいいですよ。
- ・ たまにはのんびりすることも必要ですよ。

◎しつこく誘われたときの断り方：ロールB

- ・ まだ予定がわからないので、また電話してください。
- ・ 少し考えさせてください／少し考えてみます／考えておきます。

◎いい関係を保ちながら話を終わらせる

- ・ また誘ってくださいね。
- ・ 残念ですね。また今度行きましょう。

*かなりの部分、ユニット1と共通しているので、ユニット1の<表現>の項を参考にされたい。

<目標>.....

コミュニケーションの行き違いの事後処理を、相手の気分を害することなく、スムーズにできるようにする。

<ポイント>.....

「待ち合わせ(1)」と「待ち合わせ(2)」とでは状況が微妙に違うので、ロールプレイの状況をしっかり確認すること。「待ち合わせ(2)」のほうが明らかに難しいので、能力のある学習者には、「待ち合わせ(2)」をさせるようにする。

<表現>.....

◎謝る

- ・ 今日ごめんなさい。

◎言い訳する

- ・ 待ち合わせの時間を間違えてしまったんです。
- ・ 2時なのに3時だと勘違いしていました。
- ・ いつも3時に待ち合わせているから、つい、今日も3時だと思ってしまったんです。
- ・ 家に帰って手帳を見て、待ち合わせが2時だったことに気づいたんです。

◎「って」「こそ」の使い方

- ・ 今日はどうしたの？
→ どうしたのって、〇〇さんこそ、どうしたの？
→ どうしたのって、それはこっちが聞きたいことだよ。

◎「よね」「じゃなかった？」の使い方

- ・ 約束って2時だったよね。
→ えっ、3時じゃなかった？

◎「来る」と「行く」

- ・ 本当に来ていたんですか。
→ ええ、行きましたよ。

◎もう一度誘う

- ・ 明日、もう一度、～時に～で待ち合わせましょうか。
- ・ 明日、もう一度、同じところで2時に待ち合わせようか。

* 電話をかけるときや切るときの表現についても、必要に応じて指導すること。

<目標>

ある地方のさまざまな特徴を述べることにより、描写・説明する能力を向上させる。

<ポイント>

「旅行の楽しみ」も「新婚旅行」も、自分の出身地について自由に話すことができる“楽しい”ロールプレイである。このユニットでは、表現のフィードバックはあまり細かく行わず、とにかくどんどん話すことに主眼を置きたい。1人でどんどん話し続けられるということは、上級になるための重要な要素である。

どの地方の何を説明するかで、表現はかなり異なるので、このユニットでは、「表現」の項は省略する。あまりフィードバックは行わない分、「練習しよう！」のところで、「○○は、(連体修飾節)+名詞で、(補足説明)」という構文を、しっかり定着させたい。

ユニット1 ルームメイトと

<目標>.....

「許可を求める」「断る」という機能を、自分が住んでいるアパートやマンションという身近な場面で、スムーズに遂行できるようにする。特に、相手の気分を害さないような断り方ができるかどうか留意したい。

<ポイント>.....

「国の母親」では、ロールカードの上の挿絵を利用して、あまりいいアパートには住んでいないことを確認させ、Bには断らざるを得ない理由が十分であることを理解させる。

学習者の中には、ルームメイトの母親を泊めることを拒否するのがどうしても忍びないと感じる者がいるかもしれないが、そのような場合には、「国の母親」ではなく、「国の友達」で練習させる。

また、「～でもいいですか」という許可の形式と、「～てもらえませんか」という依頼の形式とが混乱しやすいので、学習者に両者の表現の違いをはっきり意識させることが大切である。

<表現>.....

◎話を切り出す前に：ロールA

- ・ 今、ちょっといい？
- ・ ちょっと話があるんだけど。
- ・ ちょっとお願いしたいことがあるんだけど。

◎やわらかく頼む：ロールA

- ・ 母が突然来ることになったんだけど。
- ・ 母をここに泊めたい／泊ませたいんだけど。
- ・ 母が日本にいる間、ここに泊めたいんだけど。

◎断る理由を言う：ロールB

- ・ ほかの人があると、気になって、勉強できないんだよ。

◎説得する：ロールA

- ・ ホテルに泊まると、安いところでも5,000円はするんだよ。
- ・ Bさんに迷惑をかけることはないと思うよ。
- ・ 静かにするって、約束するよ。

◎もう一度断る：ロールB

- ・ ほかのところに泊まってもうすることはできないんですか。
- ・ なんとか安いホテルを探すことはできませんか。
- ・ 素泊まりでいいなら、一泊3,000円の旅館があるけど。

◎その他

- ・ △ ここにどのぐらいいるつもりなの？
- ここにどのぐらいいる予定なの？
- ・ 母が電話をかけてきて、……。

<目標>.....

「頼む」「断る」という機能を、自分が住んでいるアパートやマンションという身近な場面でスムーズに遂行できるようにする。

また、「頼む」側は、一度断られたらあっさり引き下がるのではなく、ペットの飼い方や、家・車の管理のし方を説明しながら、「交渉」「折衝」を行うようにする。

<ポイント>.....

預ける対象物によって、「～の世話をする」「～の面倒をみる」「～の管理をお願いする」「～を預ける」などというように、述語部分が異なってくる。「ペット物語」「家の管理」「私の車」の3つを行うことによって、それを理解させる。

また、「～を預けたいんですが、預かってもらえますか」というように、「預かる／預ける」の自他の対応も厄介なので、わかりやすく説明しておくこと。

<表現>.....

◎謝る：ロールA

- ・夜分、申し訳ありません。
- ・こんな遅い時間に、ごめんなさい。
- ・こんな早い時間に、ごめんなさい。
- ・お食事中に、ごめんなさい。
- ・お食事時^{どき}に、ごめんなさい。
- ・お忙しいときに、申し訳ありません。

◎要件を言う：ロールA

- ・（うちの犬）のことなんですけど。
- ・あのう、ちょっと（お願いし）たいことがあるんですけど。
- ・あのう、ちょっと困っていることがあるんですけど。

◎頼む：ロールA

*ユニット4「顔だけは知っている人と」の「練習しよう！」の3. の依頼表現をチェックしておくこと

◎断る：ロールB

- ・えっ、猫ですか。そうですねえ、あのう、私は（アレルギーがある）んですよ。
- ・×無理です。
 - ちょっと無理じゃないかと思うんですけど。（+理由）んです。
- ・×できません。
 - ちょっとできないんじゃないかと思うんですよ。（+理由）んです。

◎断る理由を言う：ロールB

- ・（毎日ちゃんとエサをやる）自信がないんですよ。

- ・ (猫を飼った) 経験がないので。
- ・ (自分の家の猫の世話をする) だけでも大変なんですよ。
- ・ もし (逃げ出し) たら、どうしたらいいかわかりませんから。
- ・ (家の中で糞をし) たり、(大きな声でほえ) たりしたら、困りますから。
- ・ 私は (動物の毛) に弱いんですよ。
- ・ 世話をするのが面倒な／面倒くさいので。

◎もう一度頼むときに理由を言う：ロールA

- ・ (エサをやる) だけでいいんです。
- ・ (この子はおとなしい) から、(世話をする) のは楽なんですよ。
- ・ 犬だけを置いていく／残していくことはできませんから。
- ・ でも、(保険に入っている) から、大丈夫ですよ。
- ・ 1年間も運転しないのは、車によくありませんよ。

◎その他

- ・ ○ おとなしい／× やさしい／× 親切的な犬
- ・ (手でジェスチャーをしながら) 大きさはこのぐらいです。
- ・ お役に立てなくて、ごめんなさい。

<目標>

「苦情を言う＋頼む」「謝罪する＋受ける」という機能を、身近な場面でスムーズに遂行する。猫や犬の様子、あるいは、エサをやることになるまでの過程を、ある程度詳しく「描写」「説明」する。

<ポイント>

「苦情を言う＋頼む」「謝罪する＋受ける」という機能を遂行するための表現ももちろん大切だが、犬や猫がいかにかわいそうだったか、あるいは、かわいかったか、また、犬がいかにかわかったか、猫のためにどのような被害を被っているのか、などを、いきいきと「描写」することも重要である。

<表現>

◎自己紹介する：ロールA

- ・ × 私はとなりの人ですが。
- 私はとなりの者ですが。

◎用件を切り出す：ロールA

- ・ 最近、このあたりにいる猫のことなんです。

◎苦情を言う前に：ロールA

- ・ この猫は、お宅の猫ですか。
- ・ この猫は、あなたが飼っている猫ですか。
- ・ もしかして、のら猫にエサをやっていませんか。
- ・ このアパートに住んでいるだれかがエサをやってるみたいですね。
- ・ だれか、このアパートに住んでいる人がエサをやってるみたいですね。

◎部分的に肯定する：ロールB

- ・ 飼っているわけではなくて、エサを何回かやっただけなんです。
- ・ 飼っているというか、まあ、エサを何回かやったりはしたんですけど。

◎苦情を言う：ロールA

- ・ この猫が私の部屋の前に糞うんちをしたり、食べ物を取っていったりするので、困っているんです。
- ・ 猫が私の服をひっかいたり、ゴミを散らかしたり、ニャーニャーとうるさく鳴いたりするんです。
- ・ いつもぼくの部屋の近くを行ったり来たりしているんですよ。
- ・ 私が入っていったら、猫がパッと風呂場から飛び出して逃げていったんです。
- ・ いくらシッシツと言っても、逃げていかないんですよ。

◎言い訳する：ロールB

- ・ でも、なでると、のどをゴロゴロさせて喜ぶんですよ。
- ・ とても寒そうに震えていたんです。
- ・ 子どもにいじめられていたんです。

- ・今はもうエサをやっていないのに、まだアパートの周りにいるんですよ。

◎頼む：ロールA

- ・この近くで、エサをやらないようにしてもらえませんか。
- ・エサをやるなら、もう少し遠いところにしてもらえませんか。
- ・猫が来ても、エサをやらなかったら、どこかに行ってしまうんじゃないですか。
- ・なんとかありませんか。

◎その他

- ・そうしてもらえたら、助かります。

<目標>.....

「苦情を言う＋頼む」「謝罪する＋受ける」という機能を身近な場面でスムーズに遂行する点は前のユニットと同じだが、このユニットでは、相手との「交渉」「折衝」を行う。

「依頼」にかかわる表現は、この課ですと練習してきているので、「頼む」「断る」などの表現は、このユニットで完全に習得させたい。

<ポイント>.....

ロールAとロールBがもし知り合いであるとする、AがBのパーティーに参加したりして、話の展開がかなり変わってしまうおそれがある。AとBは顔を知っている程度であるということを、練習させる前に確認しておく必要がある。

<表現>.....

◎自己紹介する：ロールA

- ・ となりの者なんです。
- ・ となりの(名前)ですけど。

◎頼む前に質問する：ロールA

- ・ 今、パーティーをしているんですか。
- ・ ずいぶんぎやかなようですが、今日は何かあるんですか。

◎相手の知らない事情を話す：ロールB

- ・ 実は、今日は私の誕生日なんです。
- ・ 実は、友達がわざわざ国から来てくれているんです。

◎頼む：ロールA

- ・ もう少し静かにしてもらえませんか。
- ・ ボリュームを少し下げてもらえませんか。
- ・ 音楽を少し小さくしてもらえませんか。
- ・ もうそろそろパーティーを終わらせていただけませんか。
- ・ 別にパーティーを終わらせてもらいたいというわけではないんですが、ただ、もう少し静かにしてもらえないでしょうか。

◎頼む：ロールB

- ・ もう少しパーティーを続けたいんですが。
- ・ このままパーティーを続けさせてもらえませんか。

◎その他

- ・ いくら誕生日だといっても、もう12時過ぎですよ。
- ・ カラオケボックスに行くことにします。

- ・ 前もって言っておけばよかったんですが。
- ・ ごゆっくりお楽しみください。
- ・ × その人は、10時からだけ来ることができます。
- その人は、10時からしか来ることができないんです。

ユニット1 人について説明する(1)

<目標>.....

人の性格や外見、あるいは、その人にまつわるエピソードを「描写」「説明」する。

<ポイント>.....

人の性格を説明するときに、「やさしい」とか「わがままで」とかと言うだけではなく、「練習しよう!」の3.で取り上げているように、どのようにやさしいのか、あるいは、その人のどのような行動からわがままでということがわかるのか、などを、詳しく説明させるようにする。

「恋人の紹介」では、性格だけではなく、ヘアースタイルや好みのファッションなど、外見についても、詳しく描写させるようにする。

<表現>.....

◎提案する

- ・ 私の友達と一緒にいく(という)のは、どうですか。

◎例える

- ・ ○○さんは芸能人に例えると～。
- ・ ○○さんは動物に例えると～。

◎外見を表す表現

- ・ ほっそりしている／ぽっちゃりしている／がっしりしている／かっこいい／かわいい、など

◎性格を表す表現

- ・ 社交的だ／思いやりがある／協調性がある／責任感が強い／^{すなお}素直だ／^{きちょうめん}几帳面だ／がんこだ／自分勝手だ／わがままで／短気だ、など
- ・ ちょっと(そそっかしい)ところもあるが、(責任感が強い)。
- ・ (まじめすぎる)ところが、欠点といえば欠点だ。
- ・ (お金にルーズな)ところさえなかったら、言うことはないんだけど。

<目標>

人の行動を、詳しく「描写」「説明」する。

<ポイント>

言語能力が十分ないと、とかく描写が単純になりがちである。例えば、「歩いていた」とか「けんかをした」とか、ダイレクトに述べるだけになったりする。

このようなときには、「歩いていた」ときや「けんかした」ときの様子を、できるだけ詳しく描写させるようにする。「腕を組んで、楽しそうにおしゃべりをしながら街を歩いていた」や「自分の国の悪口を言われて、我慢できずにけんかした」などといった発話が、上級者の発話である。

<表現>

「酔っ払い」

◎体調について

- ・ 顔色が悪いよ。
- ・ 頭がガンガンする。

◎記憶について

- ・ 昨日のこと、覚えてる？
- ・ ~杯までは覚えている。
- ・ ~に行ったところまでは覚えている。

◎行動・状況の描写

- ・ 体を動かすこともできずに、死んだように眠っていたよ。
- ・ 叫んだり、どなったり、……。
- ・ 階段の上から、ゴロゴロ転がって落ちて、ひっくり返ったんだよ。
- ・ ○○君を車に乗せて、家まで連れて行ったんだよ。

◎その他

- ・ 私まで恥ずかしくなった。
- ・ これからは、飲みすぎないように気をつけてね。

「2人は恋人？」

◎話の切り出し方

- ・ ○○さんに、ぜひ聞かせたいニュースがあるの。

◎行動・状況の描写

- ・ はっきりとは見えなかったけど、……。
- ・ 私がいることに気がつかないくらい、夢中になってしゃべっていた。
- ・ 彼女は、私に見られていることに、まったく気づいていなかった。

- ・ 私の知らない男の人と手をつないで、仲よさそうに歩いているのを見た。
- ・ 手をつなぐ／腕を組む／手を握る／お互いの目を見つめ合う／いちゃいちゃしている、など

◎疑問・疑念の表明

- ・ 2人が恋人だって、どうしてわかるの？
- ・ 手をつないでいたからといって、2人が恋人同士だとは限らない。

<目標>.....

部屋の状態を、詳しく「描写」「説明」する。

<ポイント>.....

ロールカードには「部屋がメチャクチャだ」と書いてあるが、実際のロールプレイのときには、「部屋がメチャクチャなんです」だけでは済ませずに、「メチャクチャって、どんなふうメチャクチャなんですか」などと聞き返させ、できるだけ詳しく描写させる。

<表現>.....

「きたない部屋」

◎玄関で：ロールB

- ・別に用があるわけじゃないんだけど、近くまで来たからちょっと寄ってみたんだよ。
- ・ちょっと上がらせてもらってもいい？

◎玄関で：ロールA

- ・ぼくの部屋は、今ちょっとまずいんだよ。
- ・喫茶店にでも行かない？

◎状況を説明する：ロールA

- ・床に本やCDが散らばっている。
- ・ワインをこぼしちゃったから、部屋中ワインの匂いがしてるし、……。
- ・畳にもしみがたくさんついてるし、……。
- ・部屋中に洋服が脱ぎ捨ててあるし、……。
- ・まるで、台風が通ったあとみたいなんだよ。
- ・台所だけは、いちおうきれいに掃除はしたんだけど。

*「練習しよう！」に出てくる表現も、参照のこと。

<目標>.....

機械の状態を、詳しく「描写」「説明」する。

<ポイント>.....

パソコンをほとんど触ったことがない学習者がいる場合には、「ロールプレイの前に」の部分で、少しゆっくり時間をかけてパソコンの説明をする。

<表現>.....

「こわれたパソコン」

◎パソコンの種類

- ・ ラップトップ型のパソコン：ノートパソコン
- ・ デスクトップ型のパソコン：パソコンの本体／ディスプレイ／キーボード／プリンター／マウス／スピーカー／モデム

◎パソコン用語

- ・ 電源／スイッチを入れる。
- ・ 初期／トップ画面が出る。
- ・ アイコンをクリックする。
- ・ アイコンにカーソルを合わせてクリック／ダブルクリックする。
- ・ 文章／文字を打つ。
- ・ 文書を作成する。
- ・ ひらがな／ローマ字入力して、変換キーを押す。
- ・ ひらがな／ローマ字を漢字に変換する。
- ・ 文字を消去／移動／コピーする。
- ・ 文書を編集する。
- ・ 文書をデスクトップ／ハードディスクに保存する。
- ・ 文書を印刷／プリントアウトする。
- ・ インクリボン／インクカートリッジを交換する。
- ・ ファイルを開く／呼び出す。
- ・ 終了する。

◎故障に関して

- ・ ～し(ようと)しても、～されない／できない。
- ・ 電源／スイッチを入れても初期画面が出てこないし、どのキーを押してもまったく反応がないんです。
- ・ 変換キーを押しても、漢字に変換されないんです。
- ・ マウスを動かしても、カーソルが全然動かないんです。
- ・ 保存のところをクリックしても、保存されないんです。
- ・ 印刷のところをクリックしても、印刷できないんです。
- ・ ファイルを呼び出そう／開こうとしても、うまくいかないんです。

- ・ インターネットに接続しようとしても、うまく接続できないんです。
- ・ 印刷しようとしても、字がまったく出てこないんです。
- ・ ワープロのインクがなくなったんじゃないですか。
- ・ 引っ越しのときに落としてしまったんです。
- ・ キーボードの上にコーヒーをこぼしてしまいました。

◎その他

- ・ あのう、ちょっと言いにくいことがあるんですけど。
- ・ あのう、パソコンのことなんですけど。
- ・ パソコンをこわしてしまったみたいなんです。
- ・ どうしてこわれたんですか。
- ・ どういうふうにこわれているんですか。
- ・ 保証書の有効期限がもう切れています。
- ・ 弁償します。
- ・ 新品を買って返します。

◎DVDプレーヤー

- ・ 再生ボタンを押しても、まったく動かないんです。
- ・ 雷が落ちて、急にテレビが映らなくなったんです。
- ・ NHK だけ映らないんです。
- ・ 映りが悪いんです。
- ・ 画像がぶれるんです。

<目標>.....

乗り物や交通の状態を、詳しく「描写」「説明」する。

<ポイント>.....

事故の説明は、いろいろなものの説明の中でも、かなり難しい部類に入るものである。事故の説明をうまく行う鍵は連体修飾節である。「練習しよう!」のような説明のし方を教師がよく理解したうえで、授業に臨んでほしい。

<表現>.....

◎運転に関する表現

- ・ スピードを出す／(急)ブレーキをかける／バックする／追い越す／追い抜く／センターラインをオーバーする。
- ・ 車線／片側3車線の道路／道路標識

◎事故を説明する表現

- ・ ～(よ)うとする／～(よ)うとしたとき
- ・ ～が～に(と)ぶつかる／～を～にぶつける／～が～に(と)衝突する／正面衝突する／～が～に追突する／こする。
- ・ (車)が(人)ひく／(車)が(人)をはねる／(バイク・自転車・人)が倒れる。
- ・ スリップする。

◎事故が起こらなかったときの表現

- ・ もう少しで(ぶつかる／ひかれる／追突する)ところだった。

◎車の壊れ方を説明する表現

- ・ 車がこわれる／ドア(バンパー)がへこむ／窓が割れる／フェンダー(ペダル)がとれる／塗装がはげる／車体が曲がる／めちゃくちゃになる。

◎けがの様子を説明する表現

- ・ 歯(骨)が折れる／骨折する／～から血が出る。

◎その他

- ・ 保険に入っているから大丈夫です。

<目標>.....

「謝罪する」「言い訳する」「責める」などの機能を、身近な場面でスムーズに遂行できるようにする。

<ポイント>.....

日本人同士の会話なら、普通は、十分な「謝罪」がされたあとに「言い訳」に入るのであるが、学習者同士の場合には、「謝罪」が不十分なまま、「言い訳」に入ってしまうことがよくある。「謝罪」をかなり念入りにさせるよう、指導が必要である。

また、「責める」場合においては、かなりレベルの高い学習者でも、きつすぎる言い方になってしまうことが多い。この点にも、注意が必要である。

また、真に迫った事故の「描写」をすれば、「言い訳」の信憑性しんぴようせいは増す。前のユニットの復習もかねて、しっかりした事故の「描写」をさせたい。

「エアコンの行方？」を演ずるときに、別のことにお金を使ってしまったと言わずに、うそをついて切りぬけることもできなくはないが、それだとタスクが簡単になりすぎてしまうので望ましくない。

<表現>.....

「今日も遅刻！」

◎謝る：ロールA

- ・ ごめんなさい。すごく遅くなってしまって。
- ・ 申し訳ない。すごく待たせてしまって。

◎責める：ロールB

- ・ 今、何時だと思ってるの。
- ・ 私、もう帰るところだったのよ。いつも待たされているから。

◎言い訳に関して：ロールA

- ・ 電車の時間には間に合ったんだけど……。
- ・ 確かに今までにいろいろ言い訳をしたことがあったけど、今日は本当に電車の事故だったんだよ。

◎言い訳に関して：ロールB

- ・ いつも言い訳ばかりだね。
- ・ この前も、確か、電車の事故だって言ってなかった？
- ・ 悪いけど、本当に事故があったとは、ちょっと信じられないよ。

◎反省する：ロールA

- ・ 今日は本当にぼくが悪かった。今度からは、もう絶対に遅れないよ。
- ・ 今日は、私がおちそうするから。

「エアコンの行方？」

◎責める：ロールB

- ・ あのを、この前貸したお金、どうなってる／いつ返してくれるの？
- ・ あれ？ エアコンが見えないけど、まだ買ってないの？
- ・ ぼくも、〇〇君にお金を貸すために、ずいぶん無理をしているんだよ。
- ・ 謝ってもダメだよ。

◎謝る：ロールA

- ・ つい～に／で使ってしまったんだよ。本当に申し訳ない。

ユニット1 ファッション

<目標>.....

服装やヘアスタイルなど、人の外見に関して詳しく「描写」する。

<ポイント>.....

「民族衣装」「美容院に行こう！」「おもしろいファッションの」の3つのロールプレイの中では、「美容院に行こう！」に特に興味を持つ学習者が多いようである。「民族衣装」は簡単に済ませておいて、「美容院に行こう！」に時間をかけてもよい。

<表現>.....

「美容院に行こう！」

◎髪の長さ

- ・ ショート／ボブにする。
- ・ 長さはこのままでいい。
- ・ 全体に～センチぐらい短くする。
- ・ 前(髪)／横／後ろを～センチぐらい切る。
- ・ 前髪は上げているから切らなくていい。
- ・ すそをそろえる。
- ・ 眉毛／耳／肩／背中にかかるぐらいにする。
- ・ 眉毛／耳が隠れるぐらいにする。
- ・ 長め／短めに切る。

◎髪の形・色

- ・ パーマをゆるめ／弱め／きつめ／強めにかける。
- ・ 外巻き／内巻きにする。
- ・ ウェーブ(ヘア)／ソバージュ／スパイラルパーマにする。
- ・ シャギー／レイヤーを入れる。
- ・ 段カットにする。
- ・ ボリュームを抑えたいので、少しすいてもらう。
- ・ ボリュームがほしいので、パーマをかける。
- ・ 前髪を多めにしてもらう。
- ・ 分け目を右／左にする。
- ・ 七三に／八二に／真ん中で分ける。
- ・ メッシュを入れる。

◎床屋で

- ・ もみ上げは普通でいい。

- 刈り上げにする。
- バリカンを入れてもらう。
- ・アイパーをかける／パンチパーマにする／ドレッドにする。
 - ワックス／ムース／ポマードをつける。／トニックだけでいい。
 - オールバックにする／流す程度でいい。

<目標>.....

「ストーリーテリング」を詳細に行う。また、聞き手は、うまく相づちを打つ。

<ポイント>.....

ロールBのほうが退屈になりがちであるが、相づちの重要性を説明し、うまく相づちが打てるようにする。

映画のストーリーを話す前に、例えば、「これは、（沈没していく大きな船の中で、一組の男女が恋に落ちていく）映画です」というような文を入れさせると、ストーリーテリングがぐっと引き締まる。

どの映画を選ぶかによって、そこで使われる表現がまったく変わってくるので、このユニットでは、<表現>の項を省略する。

<目標>

料理の作り方の「説明」を詳細に行う。

<ポイント>

このユニットでは、文型や構文よりも、主に語彙に重きが置かれるであろう。「煮る」と「ゆでる」「炊く」の違い、「焼く」と「炒める」の違いなどを、わかりやすく説明すること。

<表現>

(1)包丁を研ぐ

(2)材料を切る ～を輪切り／角切り／せん切り／みじん切りにする。～を刻む。

(3)材料に下味をつける ～に塩を振る。～をワインに漬ける／漬け込む。

(4)調理する

A. 火を使う方法

焼く

炒める(フライパンを使う。手を激しく動かす)

B. 火と水を使う方法

煮る(汁は捨てないで、味付けに利用する)→煮込む

茹でる(汁は捨てる。味付けにも利用しない)

炊く(汁が炊いたものの中に入り込み、汁はだいたいなくなる)→炊き込む

蒸す(水を沸騰させて、その蒸気を調理に利用する)

C. そのほかの方法

油で揚げる(天ぷらなど)

発酵させる(納豆など)

凍らせる(シャーベットなど)

冷やして固める(プリンなど)

薫製にする(鮭の薫製など)

糠などに漬ける(漬物)

D. 調理の失敗

焦げる／焦がす(焼きすぎたとき)

(5)味付けをする

(6)味見をする

(7)皿に盛る／盛り付けをする

<目標>.....

スポーツそのものについての、あるいは、スポーツのルールについての詳細な「説明」をする。

<ポイント>.....

「国技紹介」と「ルール、知らないの?」は、単に、スポーツについて「説明」するロールプレイであるが、「いい汗、かいてる?」は、相手を「説得」したり、「意見」を述べたりする必要があるので、やや難しいロールプレイである。

映画のストーリーを話すときと同様、スポーツの説明をする前に、「(相撲)とは、(まわしを締めただけの2人の大きな男の人が、土俵の上で、相手を倒そうとしたり、押し出そうとしたりする、けんかのよ
うな)スポーツです」というような文を入れさせると、「説明」がぐっと引き締まる。

また、どのスポーツを選ぶかによって、そこで使われる表現がまったく変わってくるので、このユニットでは<表現>の項を省略する。

<目標>

結婚式や、そのほかの行事や国民的な習慣についての「説明」を、詳細に行う。

<ポイント>

このユニットでは、「スピーチ」で、初めてスピーチが登場するが、いきなりスピーチをさせることは、特にあまりレベルの低い学習者にとっては過度の緊張を強いることになるので、無理にこれをさせる必要はない。このユニットの<目標>は、結婚式やそのほかの行事などについての「説明」をすることなので、スピーチは日本語レベルの高い学生だけにさせれば十分である。

<表現>

「友人代表」

◎自己紹介

- ・ ただいまご紹介にあずかりました〇〇と申します。

◎感謝の言葉

- ・ このような場にお招きいただきまして、ありがとうございます。

◎ユーモア

- ・ 〇〇君が、こんなきれいな人を隠していたなんて、思ってもいませんでした。

◎終わりの言葉

- ・ 何かまとまりのない話になってしまいましたが、私のお祝いの言葉とかえさせていただきます。
- ・ 〇〇さん、××さん、いつまでも、末永くお幸せに。

◎話す内容を忘れてしまったときに

- ・ ちょっと緊張して、何を話したらいいのかわからなくなってしまいましたが、そうですねえ、……。

ユニット1

ゼミ旅行

<目標>.....

「頼む」「断る」という機能を、スムーズに遂行できるようにする。これらの機能については、第3課でも、アパートやマンションの中での会話という形で扱ったが、この課では、学校や職場での会話という形で扱う。

また、単に「頼む」「断る」という機能だけを扱うのではなく、「許可する」「提案する」「譲歩する」などの機能を担う表現形式も用いながら、「交渉」「折衝」が行えるようにする。

<ポイント>.....

「ゼミ」が何であるのかわからない学習者もいると思うので、まず最初に、日本の大学の「ゼミ」がどのようなものであるのかを、しっかり理解させる。

また、「頼む」「断る」機能を担う表現については、第3課で十分に練習しているはずなので、ここでは、さらに進んで、「交渉」「折衝」がうまくできることを期待したい。

<表現>.....

「ゼミ旅行とアルバイト」

◎用件を言う：ロールA

- ・ あのうち、ちょっと困っている／困った／頼みたい／お願いしたい／助けてもらいたいことがあるんだけど。

◎頼む：ロールA

- ・ アルバイトを代わってもらえませんか。
- ・ アルバイトを代わってもらうことはできないかな。

◎断る：ロールB

- ・ その日は、私も予定が入っているんだけど。
- ・ 指導教官と食事をする約束があるんだけど。
- ・ ほかの／別の日ならいいんだけど。

◎説得する：ロールA

- ・ ○○さんしか頼める人がいないんですよ。
- ・ 朝だけ／2時までだけでもいいです。

◎承諾する：ロールB

- ・ それだったら／それなら、大丈夫ですよ。
- ・ わかりました。○○さんの頼みだから、しかたがないですね。

◎あきらめる：ロールA

- ・ じゃあ、ほかの人に頼んでみます。

「ゼミ旅行と母の来日」

◎断る：ロールB

- ・ ちょうどその日に、彼女とデートなんだよ。

◎説得する：ロールA

- ・ 1日ぐらい会わなくてもかまわないでしょう？

◎承諾する：ロールB

- ・ じゃあ、私が空港までお母さんを迎えに行ってくださいよ。

<目標>

「ユニット1」の<目標>とほぼ同じであるが、ロールプレイの状況がもう少し複雑になっており、ロールプレイの難易度も「ユニット1」より高くなっている。

<ポイント>

「合宿」は、Aが先に電話をするのか、Bが先に電話をするのかで、ロールBの難易度がまったく変わってしまう。Aが先に電話をしたほうが難しくなる。

<表現>

このユニットでは、「誘う」「断る」などの表現の分類は行わず、問題となりそうな表現を、話の進行に沿った形で列挙していく。

「合宿」

- ・ 今週末のゼミ合宿のことなんだけど。
- ・ 私も今ちょうど〇〇さんに電話しようと思っていたところなんです。
- ・ 何時にどこに来てくれる？
- ・ あのう、そのことなんだけど、実は、……。
- ・ 今朝、突然、ドイツの友達から電話がかかってきた／あったんです。
- ・ 今朝、突然、ドイツの友達が電話をかけてきた／してきたんです。
- ・ あのう、実は、突然、アメリカから友達が来ることになってしまったんですよ。
- ・ 突然、国から友達が来る予定が入ってしまったんです。
- ・ 友達が国から来るので、空港まで迎えに行きたいんです。
- ・ 合宿に参加するのが、ちょっと無理みたいなんですけど。
- ・ ○でも、スーザンさんしか／以外に、免許を持っている人がいないんですよ。
× スーザンさんだけ免許を持っています。
- ・ それって、ちょっと無責任じゃないですか。／いい加減じゃない？
- ・ 電車で行ってもらうわけにはいきませんか。
- ・ 電車で行ってもらえたら、本当に助かるんだけど。
- ・ 運転してくれる人を、探してきますよ。
- ・ 何かいい方法はないかな。
- ・ その友達も連れて来たらどうですか。
- ・ 友達を連れて行ってもかまいませんか。
- ・ 友達が帰ってから合宿に参加することになるけど、それでもいい？
- ・ じゃあ、電車で行くしかないですね。
- ・ どうも、電車で行くしかないようですね。
- ・ それでいいですか。
- ・ 私は別にいいですけど。

<目標>.....

「ユニット1」「ユニット2」の<目標>とほぼ同じである。ロールプレイの難易度も、「ユニット2」とだいたい同じぐらいである。

<ポイント>.....

「新製品の説明会」は、状況設定がやや複雑なので、状況をしっかり把握させるようにする。「約束の車」は、ロールプレイの機能としては「新製品の説明会」とほぼ同じだが、ぐっとくだけた話題を扱っているので、息抜きにもなるだろう。

<表現>.....

このユニットでも、「誘う」「断る」などの表現の分類は行わず、問題となりそうな表現を、話の進行に沿った形で列挙していく。

「新製品の説明会」

- ・ もう試作品はできていたんですが、まさか説明会の日がこんなに早くなるとは思わなかったので、最終チェックのために、工場のほうに出してしまったんですよ。
- ・ 試作品は、いつ頃こっちに戻ってくるんですか。
- ・ 説明会が1週間早くなってしまったので、できるだけ早く試作品が必要なんですよ。だから、工場のほうに連絡してもらえませんか。
- ・ なんとかありませんか。
- ・ 工場のほうに、できるだけ早くしてくれるように頼んでみます。
- ・ なんなら、私が直接、工場に取りにいてもいいですよ。
- ・ もし〇〇さんが工場のほうに電話をしておいてくださるのなら、私が直接、工場に行ってみてもいいですよ。
- ・ それじゃあ、申し訳ありませんが、よろしくお願いします。

「約束の車」

- ・ この前貸してくれると言った車のことなんだけど。
- ・ 今度の土曜日というのは、ちょっと急だね。
- ・ 点検に出してしまったんだよ。
- ・ 調子が悪いわけじゃないんだよ。
- ・ 彼と一緒になら、やはり車のほうがいいと思う。
- ・ じゃあ、こうするのはどうですか。(アイデアを述べる)

<目標>.....

「頼む」「断る」「許可する」「提案する」「譲歩する」などの機能を担う表現形式を用いながら、「交渉」「折衝」を行うという点は、「ユニット1」「ユニット2」「ユニット3」と同じであるが、このユニットで扱うロールプレイは、状況が非常に込み入っており、ロールプレイ自体の難易度もかなり高い。

また、いわゆる“ソト”の人間と話をすることになるので、ある程度、敬語を使う必要も生じてくる。

<ポイント>.....

「私の本なのに……」は、状況設定がかなり複雑である。ロールプレイを行う状況がしっかり把握できていないと、練習する意味がなくなってしまうので、挿絵を使って、状況をしっかり把握させる。

<表現>.....

このユニットでも、「誘う」「断る」などの表現の分類は行わず、問題となりそうな表現を話の進行に沿った形で列挙していく。

「私の本なのに……」

- ・ あのうち、面識もないのに、突然おじゃまして、本当に申し訳ありません。
- ・ 私、田中先生の文法の授業をとっているんですけど、〇〇さんもとっていますよね。
- ・ 田中先生から、～という本を借りていらっしゃいませんか。
- ・ 緑色の表紙の本です。
- ・ 確か、最初のページの右上のところに名前が書いてあったと思うんですが。
- ・ 実は、その本は私の本なんです。
- ・ 何ヵ月か前に田中先生に私の本をお貸ししたんですが、先生はその本を間違っ／うっかり〇〇さんに貸してしまったみたいなんです。
- ・ 先生は、私の本だということを、忘れていたんだと思います。
- ・ 本当に突然で申し訳ないんですが、その本を返していただけないでしょうか。
- ・ 先生に、直接〇〇さんから返してもらおうようにと言われて来たんですが。
- ・ 先生にいちおう電話をして、確かめてみてもいいですか。このままお返しするのは、ちょっと無責任なような気がしますので。
- ・ すみません。事情を知らなかったもので……。すぐにお返しします。
- ・ もう少し使わせていただくわけにはいきませんか。
- ・ あの、ご迷惑でなければ、明日まででいいので、貸しておいていただけたら助かるんですが。
- ・ 今返していただければ、3日後にまたお貸しすることはできますが。

ユニット1 結婚について

<目標>.....

比較的身近な話題について「意見」を述べるロールプレイを扱う。

<ポイント>.....

これまでの課では、問題のある状況を切り抜けるために、何らかの「説明」をすることが多かったが、この課では、「説明」をするのではなく、「意見」を述べる練習をする。

「説明」するときの鍵は“わかりやすさ”であるが、「意見」を述べるときの鍵は“説得力”である。“説得力”のある「意見」が述べられるよう、学習者たちに心掛けさせる。

<表現>.....

◎意見を裏付ける

- ・ ~んじゃないかと思うよ。というのは、~。
- ・ ~んじゃないかな。~し、~し。

◎話の方向を示す

- ・ まず、/まず第一に、.....。
- ・ しかし、/一方、/それとは反対に、.....。
- ・ ~には、いい面と悪い面があると思うんだけど。まず、いい面というのは、.....。
- ・ しかし、もちろん、いい面ばかりではなくて、悪い面もあると思うんだけど。その悪い面というのは、.....。

◎断り

- ・ これは、単に私個人の意見にすぎないんだけど、.....。
- ・ これは、あくまでも私個人の意見なんだけど、.....。
- ・ こう言ってしまうと言いすぎかもしれないけど、.....。
- ・ ~のことだけに限って言えば、.....。
- ・ また、繰り返しになっちゃうかもしれないけど、.....。

◎言いよどみ

- ・ んー、何て言ったらいいのかな。
- ・ うーん、そうだな。

◎話をまとめる

- ・ つまり/結局、.....。
- ・ 結局、何が言いたかったっていうと、.....。
- ・ まあ、要するに、.....。

◎自分の話を終了させる

- ・ まあ、だいたいこんなことなんだけどね。
- ・ ……というようなことなんだけど。

◎反論する

- ・ 確かに～だけど、しかし、～じゃないかな。
- ・ ～というよりも、むしろ、～じゃないかな。

<目標>.....

「ユニット1」と同様、比較的身近な話題について「意見」を述べるロールプレイを扱う。

<ポイント>.....

注意すべきポイントは、「ユニット1」とだいたい同じである。また、上級レベルの学習者で、まとまりのない「意見」を延々と述べてしまうというようなことが時々あるが、そのような場合には、「意見」を述べる場合のポイントが“説得力”であるということを再確認させ、ダラダラと話すのではなく、論旨を明確にして“説得力”のある「意見」を述べるように心掛けさせる。

中級レベルの学習者が上級になるためには、たとえまとまりのない話であっても、とにかく1人で話し続けるということが大切である。しかし、上級レベルの学習者がさらに上を目指すためには、ダラダラとではなく、明快な論旨で、コンパクトに話すことが重要である。

このユニットのロールプレイを行う際に注意すべき表現は、「ユニット1」の<表現>の項で挙げたものと基本的に同じである。「ユニット1」の<表現>の項を参照されたい。