

PART 1 をお使いになる前に

PART 1 の目的

インターアクションのための日本語教育は、「インターアクションは言語使用からではなく、場面の認識から始まる」(p. v) ということを意識しています。各課の冒頭に位置する PART 1 は、当該の課で設定された日本語の学習内容を導入する前に、まずそのような日本語が使われることが多いと思われる場面を学習者に気づかせる目的でデザインされました。

具体的には、「かんがえよう：どんな場面？」と「かんがえよう：どんなインターアクション？」の2つの部分を通して、場面への気づきを促すようになっています。ここで、学習者に各課のタイトルにもなっている次の10の場面が日本社会でどんな意味を持つか、そこでどのような日本語のインターアクションがありうるかに目を向けてもらいます。

1. 日本語で自己紹介をするという場面
2. メールで連絡をするという場面
3. 活動やイベントを見学するという場面
4. 友達とおしゃべりをするという場面
5. 友達といっしょに遊びに行くという場面
6. 電話で問い合わせをするという場面
7. 日本人の家を訪問するという場面
8. 日本語で面接を受けるという場面
9. 自分の国について話すという場面
10. お世話になった人に挨拶をするという場面

PART 1 のアイコンのように、海に入ったことのない人は、海でみんなといっしょに楽しく泳ぐことに憧れていても、不安がいっぱいで、最初の一步を踏み出すのがなかなか難しいのです。その人に実際に勇気を持って海に入ってもらうために、まず大切なことは、泳ぐ技術よりも、海で泳ぐということはいったいどんなことかを知ってもらうことではないでしょうか。PART 1 には、海に入ったことのある人の経験談をたくさん集めました。このような経験談を、同じような不安を抱えている他の人と一緒に見つめることによって、自分の経験を思い出したり、自分が将来同じ状況に置かれた際に気をつけるポイントを見出したりすることが期待できます。

このように、PART 1 の目的は、学習者の各インターアクション場面に対する意識を高めることによって、PART 2 以降の日本語学習のレディネスを図ることにあります。

PART 1 で取り上げた場面の特徴

PART 1 で取り上げた場面の特徴は次の 3 つです。

(1) PART 1 で取り上げた場面は、各課の学習対象である【この教科書のインターアクションの例】に関連する場面のバリエーションである。

例えば、第 1 課「日本語で自己紹介をする」では、教科書の例は次のように設定されています (p. 4)。

<div style="background-color: #333; color: white; padding: 2px; text-align: center; font-size: 0.8em;"> ぼめん どんな場面？ In what situation? </div>	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="font-size: 1.5em; margin-right: 5px;">➔</div> <div>あなたの日本語のクラスに日本人のビジターが来ます。そして、教室で交流パーティーをします。</div> </div>
<div style="background-color: #333; color: white; padding: 2px; text-align: center; font-size: 0.8em;"> だれ 誰と？ With whom? </div>	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="font-size: 1.5em; margin-right: 5px;">➔</div> <div>同じ大学の日本人学生たち (初めて会う人)</div> </div>
<div style="background-color: #333; color: white; padding: 2px; text-align: center; font-size: 0.8em;"> なに 何をする？ What to do? </div>	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="font-size: 1.5em; margin-right: 5px;">➔</div> <div>初めて会う人と日本語で自己紹介をして、お互いのことについて話します。</div> </div>

以上の設定を意識して、4 コマ漫画「例 1 友達の紹介で自己紹介をするとき」(p. 2)、4 コマ漫画「例 2 高校生との交流会で自己紹介をするとき」、4 コマ漫画「例 3 ビジネス場面で自己紹介をするとき」(p. 3)、「会話 A」(p. 6)、「会話 B」(p. 7) のような場面のバリエーションを紹介しています。

(2) PART 1 で取り上げた各場面は、日本人と外国人の参加者による「接触場面」である。

学習者は日本語のノンネイティブスピーカーであると同時に、日本社会のノンホスト (=外国人) でもあります。学習者が日本人と日本語で行うインターアクションには、日本人同士のインターアクションと異なる点が多く表れています。

例えば、第 1 課で取り上げられている接触場面には、次のような、日本人同士の内的場面 (=母語場面) では見られない現象が描かれています。

- ・ 4 コマ漫画「例 1 友達の紹介で自己紹介をするとき」(p. 2) :
日本語と英語の 2 言語が同時に使われています。
- ・ 4 コマ漫画「例 2 高校生との交流会で自己紹介をするとき」(p. 3) :
留学生たちが不思議に感じながらも、相手の日本人学生に合わせて同じ行動をしています。
- ・ 4 コマ漫画「例 3 ビジネス場面で自己紹介をするとき」(p. 3) :
登場している日本人と外国人はそれぞれビジネスの初対面場面に対する捉え方が異なっています。
- ・ 「会話 A」(p. 6)、「会話 B」(p. 7) :
会話の流れに妨げることが多いにもかかわらず、確認求めや、聞き返しなどの談話要素が多く入っています。

(3) 接触場面の経験者 (例：先輩学習者、または日本語教師、日本人ビジターから見た学習者) がよく疑問に思うことが取り上げられている。

例えば、第 1 課では、次のような、学習者の視点ならではの疑問が描かれています。

・4 コマ漫画「例 1 友達で紹介で自己紹介をするとき」(p. 2) :

がんばって日本語で自己紹介をしたのに、なぜ相手の日本人は日本語で答えず、一貫して英語で話したがるのか。

・4 コマ漫画「例 2 高校生との交流会で自己紹介をするとき」(p. 3) :

自己紹介するときになぜ司会がいるのか。なぜ留学生と日本人学生はそれぞれ一列になって、グループ対グループのような自己紹介をするか。なぜみんな同じ内容の自己紹介をするか。

・4 コマ漫画「例 3 ビジネス場面で自己紹介をするとき」(p. 3) :

来訪者のことを知っているはずなのに、なぜ最初から名刺交換をするのか。なぜ日本人と外国人のビジネスマナーが違うのか。

・「会話 A」(p. 6)、「会話 B」(p. 7) :

なぜわかっていないことをわかってくれないのか。なぜわかっていないのに、わかったふりをするのか。

PART 1 のアイコンで説明するなら、海に入ったことのない人に対して、海の中では、どんな陸では考えられないことが起きる可能性があるかということをブレインストーミングすることになります。

PART 1 の構成

PART 1 は「かんがえよう：どんな場面？」と「かんがえよう：どんなインターアクション？」の2部で構成されています。

「かんがえよう：どんな場面？」のほうは、4コマ漫画のかたちで、3つのインターアクションの例を挙げています。一方、「かんがえよう：どんなインターアクション？」のほうは、2つの会話例を挙げています。上で述べたように、ここでの例は【この教科書のインターアクションの例】に関連する場面のバリエーションであると同時に、すべて接触場面です。さらに、各例の中に、学習者から見てさまざまな不思議なインターアクション要素が含まれています。ここでは第1課の例で説明します。

■ 「かんがえよう：どんな場面？」の4コマ漫画

4コマ漫画で示した例には、日本語の言語要素も入っていますが、学習者に気づいてほしいインターアクションの要素は主に社会文化と社会言語に関連したものです。例えば、自己紹介の場面を考えた場合、以下のような学習者の気づきが生じると予測されます。

●社会文化的な要素

- ・日本社会では自己紹介はとても重要のようだ
- ・〇〇のときは自己紹介をするが、〇〇のときはしないようだ
- ・自己紹介は実際に相手の情報を得るためよりも、形式的なものようだ

●社会言語的な要素

- ・初対面ではかならず自己紹介をするようだ
- ・自己紹介の際に、司会がいるようだ
- ・相手に聞かれてからではなく、自ら自己紹介をしなければならないようだ

- ・ 決まり文句を使ったほうがよさそう
- ・ 他の人と同じ内容を話しても問題ないよう
- ・ フォーマルな言葉を使ったほうがよさそう
- ・ 順番で自己紹介することがあるよう
- ・ 外国人に英語で自己紹介をしたい日本人も少なくないよう

■ 「かんがえよう：どんなインターアクション？」の会話例

会話 A と会話 B は同じ場面で行われた日本語インターアクションのバリエーションです。会話 A と会話 B を比較しながら、学習者にことばのやり取りに重要な社会言語的な要素に注目してもらいます。たとえば、

- ・ 話者はどのような関係か
- ・ 誰が年上で、誰が年下か
- ・ 何の目的で話しているか
- ・ その目的を果たすために、どんな話題について話しているか
- ・ 気をつけて話しているか、そうでもないか

また、登場人物はどのように会話を続けるかに注目することによって、次のような談話構成要素に関する気づきも生じると思われます。

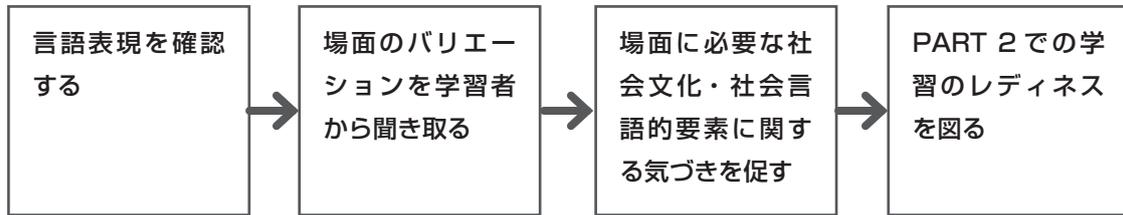
- ・ 談話開始マーカー
- ・ 談話終結マーカー
- ・ 聞き返し
- ・ 確認求め

会話 A と会話 B を比較する際に、社会言語のほか、社会文化に関連したインターアクションの要素も注目されることがあるでしょう。例えば、第 1 課の会話 A と会話 B の中に、「実家」という話が話題に出ましたが、日本社会にある実家の概念を持っていない学習者がいるかもしれません。ここでは、教師は詳しい解説を避け、その代わりに、どのように相手の助けを求めて会話をつづけさせることができるかについて学習者の気づきを促せば、より 2 つの会話の違いを理解してもらえないかと思います。

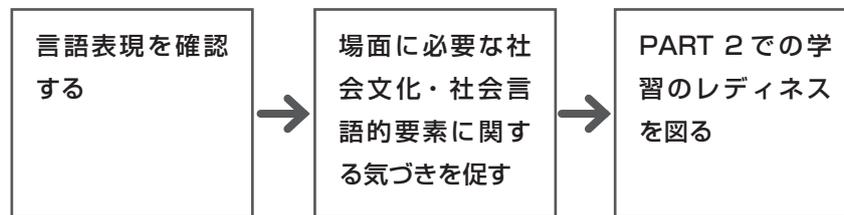
なお、各課の学習対象場面（【この教科書のインターアクションの例】）に関連する言語的な要素（例、日本語の語彙、文法、発音）は PART 2 で扱うことになっているので、PART 1 では、日本語の部分は必要最低限に触れれば十分でしょう。

PART 1 の進め方

■ 「かんがえよう：どんな場面？」の4コマ漫画の進め方



■ 「かんがえよう：どんなインターアクション？」の会話例の進め方



●言語表現を確認する

学習者の日本語のレベルによっては、4コマ漫画を読んでもせりふの意味がわからないことがあると思います。まず、学習者に4コマ漫画について説明してもらい、その漫画で使われている日本語（必要であれば英語）の意味がわかっているかどうかを確認します。ただし、言語表現はこの部分の学習対象ではないので、あくまでも確認程度でよいでしょう。

会話例に関しても同じ手順で内容を確認します。

●場面のバリエーションを学習者から聞き取る

その課の学習場面に関わる重要なインターアクション要素を学習者に見出してもらうためには、1つの場面を集中的に追及するよりも、できれば似たような場面を多く出してもらい、比較してもらったほうが良いでしょう。重要なインターアクション要素がより鮮明に浮かび上がります。例えば、4コマ漫画の例2（「高校生との交流会で自己紹介をするとき」）の場合、高校生との交流会に参加したことのない学習者でも、「歓迎会で自己紹介したときもやはり司会のような人がいた」「部活でいっぺんにたくさんの人が自己紹介してくれたが名前が全然覚えられなかった」「大きいクラスだったので自己紹介の時間がとても長かった」などさまざまな体験談を通して、日本語で自己紹介をする場面の様子とそこで直面しそうな問題点をより具体的に把握することではないかと思います。話しやすい雰囲気を作るために、友達の体験談、インターネットやテレビなどで見たり聞いたりした話などを共有もらうのもいいと思います。もし学習者にあまり接触場面の経験がなければ、教師が自分の経験を話したり、他の人から聞いた話を挙げるように場面のバリエーションを提供しましょう（例：「私は10人以下のクラスだったら学生たちに自己紹介をするように指示を出していますが、人数の大きいクラスではしませんよ」「英語で自己紹介をさせる同僚の先生がいるみたいです」）。身近な人の話を聞くと、経験のない学習者も場面を身近に感じ、学習意欲が高まります。

●場面に必要な社会文化・社会言語的要素に関する気づきを促す

学習者に場面のさまざまなバリエーションを話してもらおうと同時に、それぞれの気になる点を積極的に話してもらおうと、より対象場面での日本語のインターアクションについての気づきを促すことができるでしょう。ただし、授業の時間が限られているので、話があまり広がりすぎないように、次のように気になる点を整理しながら進めると効率がよくなると思います。

①社会文化に関連する気づき

例：・「日本社会では、交流会や、ビジネスミーティングなどの場面だけではなく、友達同士の場面でも正式な自己紹介をすることがよく行われている」

・「自己紹介は大切だと考える人が多い」

など

②社会言語に関連する気づき

例：・「外国人と英語で話したほうがいいと思う日本人がいる」

・「自己紹介をするときにユニークなことを話すのではなく、他の人とほとんど同じことを話すことが多い」

・「日本人にインフォーマルすぎると思われる外国人がいる」

など

●PART 2 での学習のレディネスを図る

言うまでもなく、学習者の個人的な背景や学習経験によって4コマ漫画と会話の例から気づかされることも違いますし、気になるところも違うはずです。特に、最近多文化社会から来た学習者や、移住経験の多い学習者が増えてきて、4コマ漫画と会話の例から見出せるものが多様だと思われます。しかし、どの学習者にとっても共通するのは、それぞれの場面、とりわけ日本人との接触場面で起きている不思議なことの多さに圧倒されることではないでしょうか。

水泳の例で言えば、一度も海に入ったことのない人は、「波のせいで呼吸ができなくて死にそうだった」「潮に流されそうになった」という他の人の経験談を聞いて、「信じられない!」と思うでしょう。この驚きは、一度も海に入ったことのない人たちが共通して抱く気持ちです。教科書で取り上げられた場面例を考えることをきっかけに、持ち寄られた他の場面のバリエーションについて話し合うことによって、実際に問題を解決するに至らないまでも、問題を予測し、ショックを軽減することが期待できます。それはちょうど、プールのエントランスにある水のカーテンが、泳げない人にこれから水に入るための気持ちをつくらせるようなものです。

PART 1 の注意点

♥PART 1 の目的を意識して、次の 3 点を学習者に気づかせるように徹底することがもっとも重要です。

- (1) 「日本人とこんなインターアクションをすることがあるのか！」
- (2) 「外国人と日本人とのインターアクションには、日本人同士のインターアクションと違う点があるのか！」
- (3) 「日本人と日本語でインターアクションをするときには、こんなことが起きることがあるのか！」

♥場面の例について話し合う際に、学習者の気づいたことは各自の言語文化背景と関係することが多いかもしれませんが、ここで重視すべきなのは、気づいたこと自体であり、「なぜそう感じるのか」を追及したり、その原因を理論づけたりすることではありません。したがって、次の 2 点が重要になります。

- (1) 「これが日本（人）のやり方だから」のような権威的な発言を避け、学習者一人ひとりに自由な雰囲気語れるように工夫する
- (2) 「これは正しいけど、これはまずい」のような二項対立的な発言を避け、学習者一人ひとりに広く語れるように工夫する

♥PART 1 を通して促したいのは学習者一人ひとりの気づきであるため、さらに次の 2 点について意識する必要があります。

- (1) クラスにさまざまな学習者がいる場合、それぞれの学習者をおある国や言語の代表として扱うことを避ける
- (2) 教師は自らの接触場面体験に基づいて場面のバリエーションを挙げたり、自分の気づきを語ったりすることは問題ないのだが、決して日本の代表になって発言する必要はない

♥この教科書では、「場面を前もって設定せず、学習者に日本人との出会いの中で何が大切な要素かに気づかせることに力点を置きます」(p. v)。したがって、多くの気づきが促されたほうがより PART 2 に入りやすくなるはずですが、同じことの反面に、意見が衝突したり、ますます「なぜ」という方向に行ってしまうかもしれません。その場合、日本文化論や、日本語談話研究などの専門科目でフォローすると一番理想的ですが、言語コースの中では、時間が限られており、適宜対応することに留めるのが現実的でしょう。