

## 英語教育におけるゲームとタスクの比較研究

迫 田 奈美子\*

### 1. はじめに

日本の英語教育は、早ければ小学校から始まり、中・高を経て大学まで続く。最近、コミュニケーション能力の育成が重視されてきているが、中・高の英語教育の現状は、入試のために文法や語彙を詰め込む、教師主導型（Teacher-oriented）である場合が多いように思われる。しかし、本学の目標は“Be student-oriented”であり、私の英語の授業でも学生主導型を目指している。学生が今まで勉強した英語の知識を、いかに実践で総合的に使うか指導する必要がある。教師の役割は、学生に動機付けを与え、学生自ら積極的に楽しく活動に参加できるようサポートすることである。学生中心のスピーキング活動として、ゲーム・タスクが挙げられる。まず、①ゲーム、タスクとは何か、それぞれの共通点と相違点を比較し、ゲームとタスクを定義する。次に、②ゲーム、又はタスク特有の要素がいかに学習者の言語使用に影響を与えるか、日本人大学生を被験者に行った実験データをもとに考察する。本研究の結果より、学習者の発話を前もって予測できることと、授業の目的に合わせてゲームとタスクの特徴を意識し、効果的に使い分けることの重要性を提言する。

### 2. ゲーム、タスクとは何か？

ゲームとタスクは、英語教育に限らず、教育一般、もしくは企業研修など広く使われている。しかし、その違いは明確に示されていない。ゲーム、又はタスク特徴を知り、それらの要素がいかに言語使用に影響を与えるか前もって予想できれば、教師が目的や学生の特徴により、適切な活動を選んだり、改良するために役立つと考える。そこで、まずゲームとタスクを比較し、その違いを明らかにしたい。

---

\* 広島経済大学経済学部助手

Khan (1991:142-143) は、ゲームの重要な特徴として、ルール・目標・競争・楽しさ・遊びといった要素を挙げている。一方、Nunan (1989:11) は、タスクとは意味に焦点を当てた活動であり、その目的・インプットデータ・活動・場面・役割によって分類できると述べている。これらのゲームとタスクの定義から、共通する特徴として目標が挙げられるが、その性質が異なるように思われる。ゲームでは、勝利、または成功することが目標であるのに対し、タスクでは、勝負というよりむしろ物事を成し遂げ、完成させることを目標とし、そこに至るまでの過程が重視される。

次に、競争 vs. 協力の観点から比較すると、ゲームでは、参加者・時間・自己の最高記録・特別な目標に対して競うのに対し、タスクでは、参加者同士が問題解決、シミュレーション、ディシジョンメイキングといった活動を通し、協力し合う中で社会的技能を発達させる。

ゲーム特有の要素として、明確なルールの存在が挙げられる。プレイヤーは決まった枠組みの中でゲームを行う。例えば、ボードゲームのように前もってプレイヤーの順番をルールで決めることもできる。しかし、タスクでは厳密なルールには縛られない。一方、タスクに必要な不可欠な要素として、現実性が挙げられる。タスクでは、教室の外で起こる本物のコミュニケーションで使う能力を試される(Nunan, 1989) が、ゲームの場面設定は、必ずしも現実の世界と関係ない。

### 3. 方 法

特にスピーキングの授業では、学生の個性、好み、英語のレベルなど様々な要因のため、参加の仕方が異なるが、これらの要因にも関わらず、理想的には、教師は全ての学生に均等に話す機会を与えるべきである。本実験の目的は、ゲームまたはタスク特有の要素がいかに学習者の言語使用に影響を与えるか、①参加パターン、②発話量、③文構造の複雑さ、これら3つの観点から比較することである。

まず、学習者の参加パターンを調べるために、量的方法として Turn の数を数え、参加度を見る。談話分析の質的方法として Move (Initiation, Response, Feedback) と22の Act (elicitation, reply, comment など) に分類することにより、参加パターンを見る (Sinclair and Coulthard, 1992)。発話量は、単純に発話された単語の数を数える。最後に、文構造の複雑さの指標として、T-unit (if, because などの節) の数を数える。T-unit は、例えば、リーディングのテキストの難易度を調べる指標としても使われ、T-unit の数が多ければ、それだけ文構造が複雑といえる。

実験は21～22歳の日本人大学生8人を対象に行われた。被験者は英国ウォーリッ

ク大学で一年間の Junior Year Abroad (JYA) 留学プログラムに参加しており、英語レベルは中級である。学生は2つのグループに分けられ、別々にゲームとタスクを一つずつ行った。全ての発話はビデオに録画され、筆者がテープから文字起こした後、データの信頼性を高めるため、指導教官2人により再度確認された。

実験に使われたゲームは、Going on holiday (Rixion, 1983: 15 から応用) というカードゲームである。まずプレイヤーは、休暇中に行きたい場所を、山・海岸・スキー・都会から選ぶ。様々な絵の書かれたカードは裏に積んであり、プレイヤーは順番にカードを一枚ずつめくり、自分の行く場所に必要であると主張し、その理由を述べる。他のプレイヤーはその説明に対し、反論できる。プレイヤーのうち一人は順番でジャッジとなり、誰の説明が一番説得力があるか判断し、カードをあげる。一番多くのカードを手に入れた者がゲームの勝者となる。

タスクは、Pack your luggage (Ur, 1981: 70-73 から応用) というグループ活動である。参加者は、グループで夏休みにイタリアに行くという設定で、何を持っていくか決める。まずは、各メンバーが15項目（パスポート、航空券、クレジットカード、チョコレート、タバコなど）のうち重要だと思う順に1～15まで順位をつける。それからグループで、15項目のうち、10項目選ばなければならない。参加者は、その過程で、違う意見が出るかもしれないが、協力しながら最終的にグループの同意を得なければならない。

## 4. 結果・考察

### 4.1. 参加パターン

図1の数字は各学生の Turn の数、つまり発話した回数を割合で示している。まず、グループ A から見ると、ゲームでは4人とも比較的均等な割合で25%に近い。一方タスクでは、特に学生 C (35%) の Turn が多く、一人で3分の1を占めているのに対し、学生 A (18%) と学生 D (19%) の Turn が少ない。グループ B でも、同様の結果が得られた。ゲームでは、学生 H (15%) は少ないが、他の3人はほとんど同じ割合であるのに対し、タスクでは、学生 E (32%) と学生 F (35%) が特に多く、二人で3分の2以上も占めている。

図1の結果から、ゲームでは全員に比較的均等に話す機会が与えられるのに対し、タスクでは、一人、もしくは二人に偏りが見られるといえる。これは、ゲームの必要不可欠な要素であるルールによって、話す順番があらかじめ決められていたため、Turn の数が比較的均等になったが、タスクでは特にルールはなく自由に話してよかったため、各学生が話す回数に偏りが出たと考えられる。

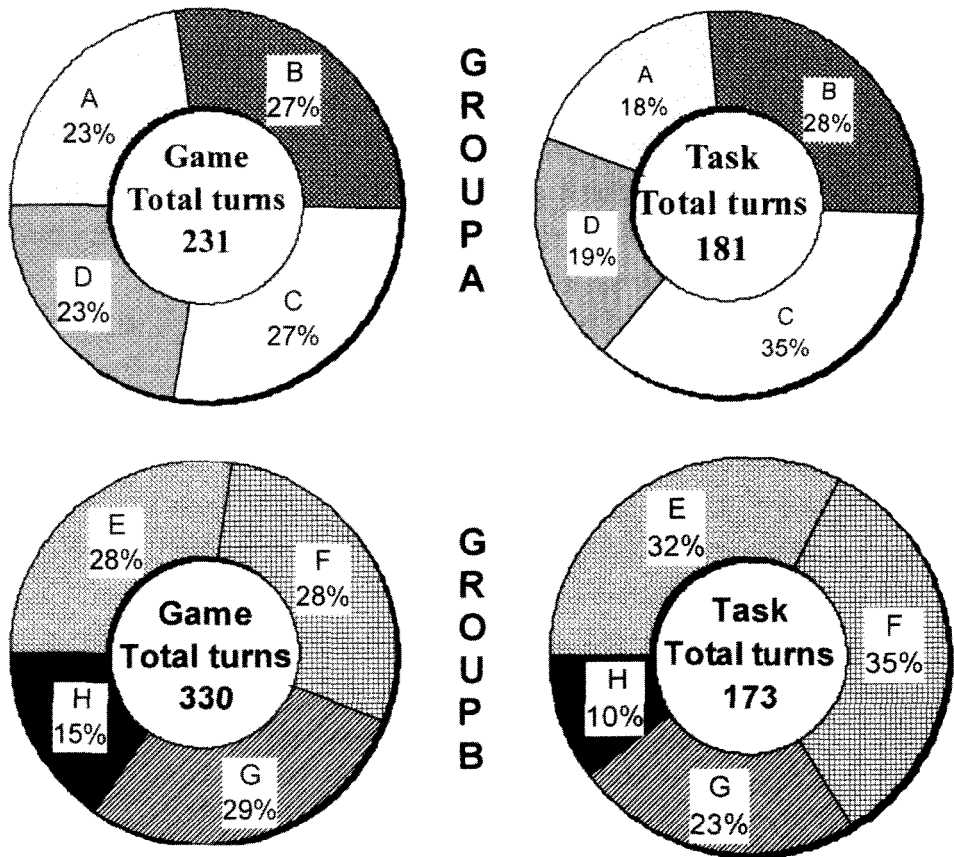


図1 Turnの数

さらに、参加パターンを詳しく見るために、学生の発話を Initiation (I), Response (R), Feedback (F) からなる Move に分類した。表1はグループ B の各学生の I, R, F の数を示している。図1で見たように、タスクにおける学生 E (32%) と学生 F (35%) の Turn の数はほぼ同じであったが、さらに Move に分類することにより、発話の質に違いが見られた。学生 E は主に Response (43回) をしているのに対し、学生 F は主に Initiation (50回) をしている。この結果から、この二人の学生は、発話の回数はほぼ同じであったが、学生 F はグループをまとめるリーダー的な役割を果たしていたのに対し、学生 E は主に質問に答えていたという参加パターンが発見できた。

Move はさらに22の Act に分類できる。ただし、今回は主に頻繁に見られた3つの Act (elicitation, reply, comment) に限った。結果は、ゲームとタスクでは大

表1 Move (グループB)

	E		F		G		H		Total	
	Game	Task 32%	Game	Task 35%	Game	Task	Game	Task	Game	Task
I	16	24	30	50	22	18	12	7	80	99
R	19	43	25	20	22	30	8	14	74	107
F	0	0	0	4	0	0	0	0	0	4

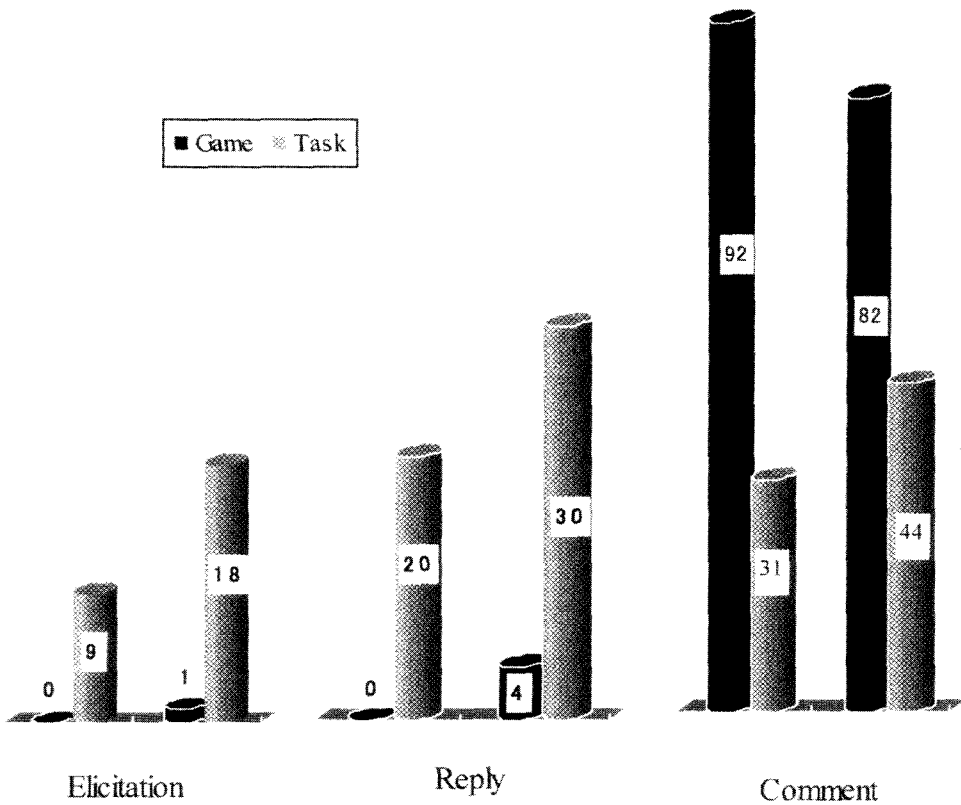


図2 Act

きな違いが見られた (図2参照)。elicitation と reply はタスクで頻繁に見られたが、ゲームでは comment が最も頻繁に見られた。これは、ゲームとタスクの特徴である競争と協力の要素に影響されたと考えられる。ゲームでは、プレイヤーはお互いに敵で、勝つためには反論し、自分の主張を通さなければならぬため、comment が多かったと思われる。一方タスクでは、意見の対立があったとしても、最終的には同意を得なければならないので、グループのメンバーの意見を引き出し

たり (elicitation), それに答えたり (reply) する Act が多く見られたと考えられる。

#### 4.2. 発話量

図3は発話量を示しており、1分間に発話された単語数を表している。学生E以外は全員ゲームでの発話量が多い。学生Eはタスクで他のメンバーと意見が合わなかったため、理由を述べる機会が多かった。つまり、意見が対立するときの方が、同意を得るときよりも発話量が増えるということである。ゲームでは、勝つために反論しあうようルールにより設定されていたが、タスクでは意見の対立は自然に生まれるため、前もって予測することは難しい。しかし、最終目的はグループ内で同意を得ることなので、ゲームと比較すると対立は少なく、発話量も少なかった。

#### 4.3. 文構造の複雑さ

図4は文構造の複雑さを示す T-unit の数を示している。結果は、明らかにゲームの方が、T-unit の数が多い。学生全員がゲームで、より複雑な構造の文を発話したと言える。ゲームでは、人を説得させるために、理由を述べなければならなかった。そのため、because, if といった節を含む発話が多かった。一方、タスクでは、

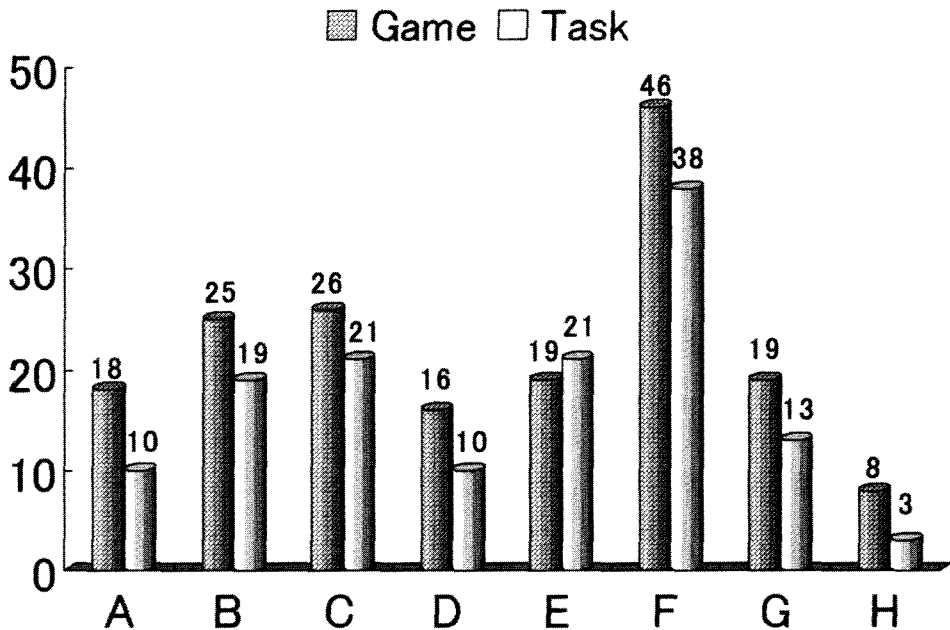


図3 発話量

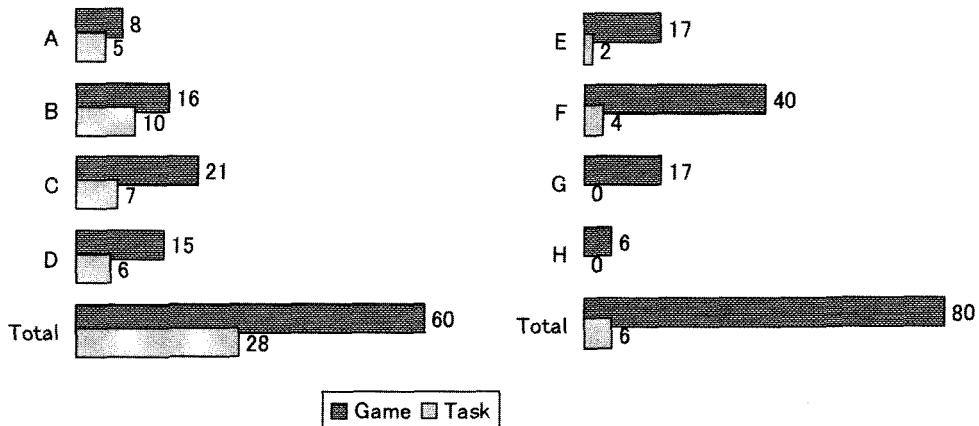


図4 文の複雑さ

賛成したり、同意を求める場面が多く、比較的単純で短い文が多かった。

## 5. 提言と今後の課題

本実験より、ゲームではすべての学生に比較的均等に話す機会を与えることができるという結果が得られた。これは、特に普段自分から話すのが苦手な学生にも話す機会を与えたい場合、又、大人数クラスのため教師が学生一人一人参加しているか確認しにくい状況下で利点となるだろう。一方、タスクでは、話す機会に偏りがあり、リーダー的存在の一人もしくは二人の学生の発話量が多かった。これは、平等という観点からは欠点と思われるかもしれないが、グループ活動をスムーズに行うためには、まとめ役のリーダーは重要な役割であり、現実的な場面設定の中で協力し合うという社会的技能を身につけるには効果的な活動であるといえる。ただし、いつも同じ学生がリーダー役、聞き役となってしまうのを避けるには、教師が前もって順番で役をまわすように指導すればよい。

本研究で、ゲームとタスクの特徴を定義したが、これは、教師が授業の目的、学生の特徴などに合わせて、ゲームまたはタスクを使うか選ぶとき、また応用させるときに役立つと考える。また、本実験は小規模なケーススタディで、結果を一般化することはできないが、今後の研究課題として、より大きな規模で、別のゲームやタスクを使って、異なる年齢、異なる英語レベルのグループを対象に研究を進展させたい。

## 参 考 文 献

- Bygate, M. 1999. 'Quality of language and purpose of task: patterns of learners' language on two oral communication tasks.' *Language Teaching Research* 3/3: 185-214.
- Candlin, C. N. and D. F. Murphy (eds.). 1987. *Language Learning Tasks*. London: Prentice-Hall International.
- Ellington, H., M. Gordon and J. Fowlie. 1998. *Using Games and Simulations in the Classroom*. London: Kogan Page.
- Khan, J. 1991. 'Using games in teaching English to young learners.' In C. Brumfit, J. Moon and R. Tongue (eds.). *Teaching English to Children: from Practice to Principle*. London: Collins ELT.
- Lee, W. R. 1979. *Language Teaching Games and Contests*. Oxford: Oxford University Press.
- Nunan, D. 1989. *Designing Tasks for the Communicative Classroom*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Rixon, S. 1998. 'Games in language teaching.' *Der Fremdsprachliche Unterricht English* 5: 38-43.
- Sinclair, J. and M. Coulthard. 1992. 'Towards an analysis of discourse.' In M. Coulthard. (ed.). *Advances in Spoken Discourse Analysis*. London: Routledge.