

楽しく学ぶ

実践コミュニケーション教室

荒木晶子(著)

補助資料(解答と解説)

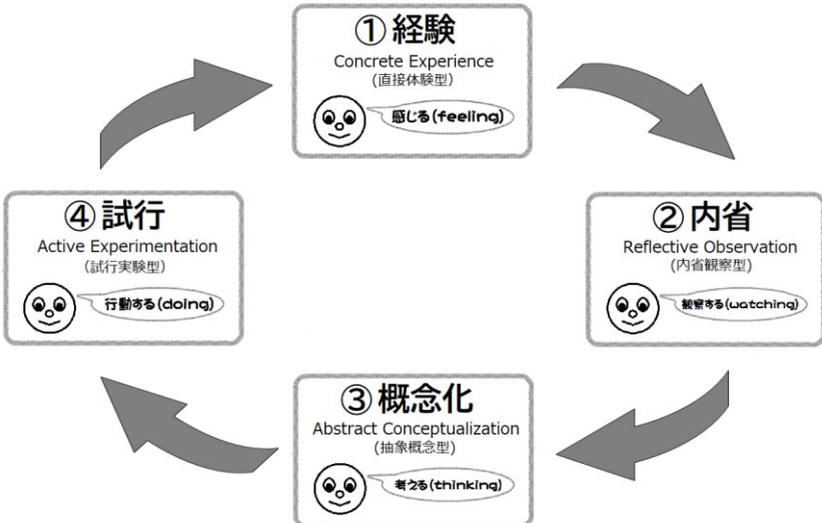
KENKYUSHA

はじめに

本冊は『楽しく学ぶ 実践コミュニケーション教室』のテキストを使用する際の補助資料です。主に、テキストを使って授業をされる先生のファシリテーション用の情報を盛り込みましたが、独習される方にお使いいただくこともできます。

各章の冒頭には、その章で特に押さえておくべき用語を「キーワード」として挙げました。このキーワードは、小テストやレポート提出、試験問題作成の際にも役立つかと思えます。そして、テキストの記述に対してさらなる説明が必要な箇所には、補足説明を付しました。

ちなみに、実践問題の「やってみよう」は、このテキストの書名にある「実践」という言葉が意図しているように、学生が講義を受け身で聞いて知識を得るのではなく、グループワークやペアワークを通して、まさにトランスアクションル理論を実践しながら自分なりの知識を獲得し、実際のコミュニケーションに活かせるように設けられているのです。もちろん、得意な学習スタイルは学生によって異なるわけですが、「やってみよう」をはじめこのテキストの問題は、アメリカの組織行動学者コルブ (David A. Kolb) の体験学習* (experiential learning) の4つの学習スタイルをすべてバランスよく取り入れることで、どの学習スタイルが得意／不得意な学生にとっても公平な授業にできるように作られています。



4つの学習スタイルとは、「① 経験(feeling 感じる)」「② 内省(watching 観察する)」「③ 概念化(thinking 考える)」「④ 試行(doing 行動する)」です。

具体例で説明します。

具体例

先週の木曜日に雪が降り、その日の夕方の天気予報で、「雪が降った翌朝の道は、凍結していて転びやすいので、注意して歩いてくださいね」と言っていました。

でも、運動神経の悪くない自分は、全然だいじょうぶだと思って、なんの注意もせず、ふだん履いている靴で、駅への道を急ぎ足で歩いていたら、マンホールのところでつるつとすべり、転倒してしまいました。

立ち上がって歩き出すと、前を歩いていた人も、自分と同じように転倒しました。その人は大きめの歩幅で急ぎぎみに、路面をこするように歩いていました。

「そうか、大股で急いで歩くと転びやすいのか」

大股で急いで歩くと、足の裏が路面についている時間が短くなるので、重心を崩した時に、とっさに体を支えきれなくなるんだなと思いました。

そして、昨日も雪が降ったのですが、今朝は歩幅を小さくして、足の裏全体に重心をかけて、ゆっくり歩いたので、転ばずに済みました。

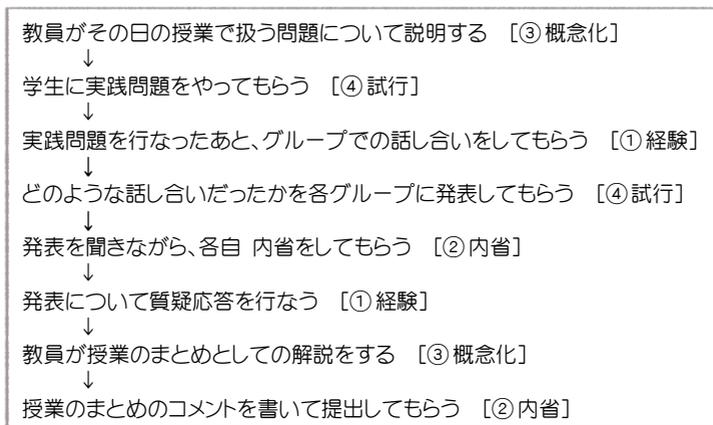
この例での①②③④は次の内容になります。

- ①凍結した道はすべりやすい、ということを直接体験で学ぶ。
- ②大股で急いで歩くと転びやすい、ということをほかの人を観察して学ぶ。
- ③大股で急いで歩くと、足裏全体に重心をかけられず、ふんばれないのだということ学ぶ。
- ④凍結した道路は歩幅を小さくして足の裏全体に重心をかけて歩く、という行動をとる。

自然の学びは①→②→③→④の順で進んでいきますが、体験学習は、どこから始ってもよい循環型で、また行ったり来たりも可能な学習サイクルになります。そして、それぞれの学習スタイルの特徴と、適した授業方法を簡単にまとめたものが次ページの表です。

	学習スタイルの特徴	適した授業方法	教員の留意点
① 経験	自分自身の直接体験やほかの人の体験談を通して、直感で学ぶのが得意	<ul style="list-style-type: none"> 実践問題を行なう ペアワークをする グループでの話し合いをする 音楽を聴いたり、ビデオを観たりする 	むずかしい理論の説明では、わかりやすい具体例を挙げる
② 内省	五感を駆使して、さまざまな角度から注意深く観察して判断するのが得意	<ul style="list-style-type: none"> ジャーナル(=授業後のコメント)や振り返りのレポートを書く 	実践問題を行なう際は、作業シートやチェックリストを使って、目的や段階を明確にする
③ 概念化	一人で論理的に考え、分析するのが得意	<ul style="list-style-type: none"> 講義を聞く レポートを書く 実験を行なって、理論を構築する 文献を読んで研究する 	さらに研究を進められるように、参考文献などの情報を提供する
④ 試行	未知のことにも果敢に取り組み、優秀な仲間との議論によって解決策を見いだすのが得意	<ul style="list-style-type: none"> プロジェクトを行なう フィールドワークを行なう シミュレーションゲームをする デモンストレーションをする 	グループワークが円滑に進められるよう、グループワークの前にウォーミングアップを行なう

たとえば、以下のような流れで授業を進めると、4つのスタイルすべてを取り入れることができます。



授業内容によっては、いきなりシミュレーションなどを行なう[④試行]ケースや、最初に資料を読んでもらう[②内省]ケースもあると思いますが、いずれにしても、教員が得意な方法に偏った授業にならないように留意することが大切です。

*コルブの体験学習については、以下を参照。

Kolb, David A. (1984) *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

ちなみに、**やってみよう**などで明らかな正解がある場合や教員が解説する際に解答例があったほうがよいと思われるものには解答(例)を示しましたが、特に正解不正解はなく、話し合う過程が大事なのだというものについては解答(例)を示していません。

それでは、各章の説明に入る前に、**やってみよう**などの実践問題をより効果的に行なうためのコツを解説します。

1. グループの分け方

やってみようなどのアクティビティーをする時には、グループワークがスムーズにいくように、きちんとしたグループ分けをすることが大切です。以下は筆者が行ってきた方法ですが、ご参考までにご覧ください。

クラス名簿を作成する

大人数(100~250人)のクラスでは、クラス名簿が欠かせません。以下の要領で作成し、最初の授業でクラス全員に配布します。

教員用の名簿

	A	B	C	D	E	F
1	クラス番号	学年	学籍番号	氏名	読み方	性別
2	1	1	22A1101	相田 楓	あいだ かえで	M
3	2	1	22A1115	浅井 宇	あさい そら	F
4	3	1	22A1187	荒木 晶子	あらぎ しょうこ	F
5	~~~~~					

- クラス番号は小テストや課題の提出、定期試験の時に役立ちます。
- 何と読むのかわからない場合もあるので、読み方を表示しておきましょう。
- 名前だけでは性別がわからない場合もあるので、性別を示しておくとう便利です。(性別は男女の比率を考えてグループ分けする時の参考にもなります)

学生に配布する名簿

	A	B	D	E	F
1	クラス番号	学年	氏名	読み方	性別
2	1	1	相田 楓	あいだ かえで	M
3	2	1	浅井 宇	あさい そら	F
4	3	1	荒木 晶子	あらぎ しょうこ	F
5	~~~~~				

学生に配布する名簿を作成する際は、以下に注意します。

- 学籍番号など個人情報は表示しない
- 性別を明示したくない学生に配慮して、性別の欄を非表示にすることも考える

グループに分ける

グループの人数は、1グループ4～6人だと話し合いがしやすいと思います。座席が近い人でグループになってもらってもよいのですが、そうすると、学生がいつも同じ席にすわる場合は、グループが固定されてしまうので、マンネリ化を防ぐために、以下の方法にするとよいでしょう。

1. 50人前後のクラスの場合

ホワイトボードに座席(机)の配置図を描き、名簿を見ながらクラス番号を座席に書き込んでいって、座席表を作ります。ほかのグループとの距離は少し離すようにします。また、何人のグループに分ける場合でも、男女が半々*になるように、名簿を参考にグループ分けをするようにします。

*クラス全体の男女の人数がほぼ同数でない場合は、各グループの男女の比率が大きく違わないようにします。

2. 100～200人のクラスの場合

教務課から教室の座席配置図をもらい、男女の人数が偏らないようにして、座席にクラス番号を番号順に入れた座席表を作っておきます。そしてその座席表を、学生が教室に来る前に、プロジェクターでホワイトボードに映し出しておき、学生には自分のクラス番号が書かれた席にすわってもらいます。全15回の授業ならば、2、3回ごとに席替えをするとよいでしょう。

3. 座席表の準備ができなかった場合

何分割かに分かれて、教室内の広いスペースに移動し、自主的に声かけをしてグループやペアになってもらいます。何分割かに分かれて移動してもらう際には、以下のように指示するとよいでしょう。

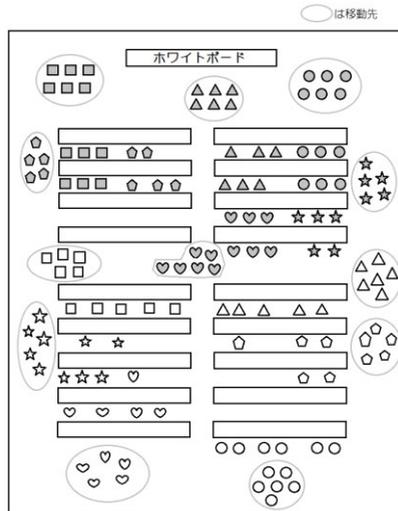
①「全員起立してください」 [自分の席の所で立ってもらう]

②「左端の人は左の通路に、右端の人は右の通路に出てください。中のほうの人も続いて通路に出てください。左列の人は左の通路に、右列の人は右の通路に出てください」

③「前のほうの人は、教室の前のほうの広いスペースに移動してください。後ろのほうの人は、後ろのスペースに移動しましょう。まん中の人は教室のまん中のスペースに移動してください。左右の通路に移動してもいいですよ」

※移動先は、教室の広さや形によって適宜変えてください。

何分割かに分かれた移動例



学生に守ってもらうこと

- 自分の席に着いた時に、隣に誰かがすわっていたら、必ず「おはようございます。クラス番号〇〇番の△△(名前)です。今日はよろしくお願いします」と自己紹介をして、授業が始まるまでいろいろおしゃべりをするようにしてもらいます。決して、隣に人がいるのに、一人でスマホを見ているような失礼な態度をとらないよう、スマホは教室に入る時にかばんにしまってもらいます。コミュニケーションの授業は、教室に入った瞬間から始まっていることを自覚してもらいましょう。
- グループワークやペアワークの相手を探している時に、まわりを見まわして、誰かと目が合ったら、目をそらしたりせず、「よろしくお願いします」と声をかけて、クラス番号と名前を確認して、**やってみよう**を始めてもらいます。
- もし、グループワークやペアワークの相手を見つけられず、一人でいる人に気づいたら、見て見ぬふりをせず、「よろしくお願いします」と自分から声をかけて、**やってみよう**を一緒に行なうようにしてもらいます。
- 25～30分のペアワークならば、このようにみずから積極的に相手を見つけるようにして、4、5人と意見交換ができるようにしてもらいます。
- 毎回授業の最後に、授業中に話した人のクラス番号にチェックをつけ、学期が終わる頃にできるだけたくさんさんのチェックがついているように(=多くの人とコミュニケーションがとれるように)がんばってもらいましょう。

2. やってみようのやり方

「やってみよう」などのグループワークをする時は、それをやってもらう目的を明確にするとともに、どのように進めるかについて細かい指示を出すことが必要です。

たとえば、「それでは、「やってみよう」をやってください」と言うだけでは、誰かが話し始めるまでに時間がかかってしまいます。ですから、「まず何月生まれかを言って、誕生日の早い人から順に話していきましょう」というように、教員がきちんと指示を出すようにするとよいでしょう。

そして、話す順番が決まったら、名前、誕生日、簡単な自己紹介に続けて、何か全員に共通の話題について一言話してもらいます。共通の話題は、たとえば「今日のお題」として、次のようなものを提示するとよいでしょう。

(例) ・出身地はどこか

- ・どこに住んでいるのか
- ・一人暮らしか
- ・なぜ、この大学にきたのか(=この大学を選んだ理由)
- ・今履修している授業について
- ・おすすめの授業は何か
- ・クラブ活動をしているか
- ・アルバイトをしているか

お題は、簡単に答えられる質問にするのがコツです。また、質問がある人には自由に質問してもらいます。

「やってみよう」に入る前に、このようなスモールトークの時間(5~6分)を設けることで、グループのメンバーのことがわかってうちとけられるので、その後の話し合いがスムーズにいくようになります。

そして、「やってみよう」でのグループワークが終わったら、グループの代表者にどのような意見が出たのかを教室全体に発表してもらいます。すべてのグループに発表してもらう時間がない場合は、グループを指名して発表してもらいます。どのグループを指名するかは、グループワークが行なわれている時に歩いてまわり、おもしろそうな意見が出ているグループに目をつけておきます。また、隣のグループとくっつけて、どちらのグループが発表するかを学生に決めてもらってもよいかもしれません。

.....

第1章 コミュニケーションの基礎概念

対人コミュニケーション、自己内コミュニケーション、意味づけ

キーワード

p.5

最初の授業なので、**考えてみよう**の前に、以下の**やってみよう**でコミュニケーションについての漠然としたイメージを考える1や、いちばん身近な人とのコミュニケーションを振り返る2をウォーミングアップとしてグループで行なうとよいかもしれません。この**やってみよう**は、コミュニケーションをトピックにしてグループでうちとけてもらうのが目的なので、特にまとめのコメントはしなくてよいと思います。

やってみよう

1. 「コミュニケーション」という言葉を聞いて連想する言葉を2、3挙げてください。
2. 小学校に入る前の子供時代を思い出して、以下について話し合ってみましょう。
 - ・両親や家族とどんな思い出がありますか。どこでどんなことをしましたか。
 - ・あなたが子供の時の両親は、どんな両親でしたか。楽しかったですが、それともわかったですか。
 - ・楽しい思い出はたくさんありますか。それは、どんな思い出ですか。
 - ・寂しかった思い出はありますか。それは、どんな思い出ですか。
 - ・大人になった今、当時の両親のあなたへの接し方で、影響を受けていることはありますか。

p.5 **考えてみよう**

1. コミュニケーションの基礎概念を学ぶのにとっても大切な実践問題なので、下記の解説を参考にして、詳しく丁寧な説明をしてください。

「自己内コミュニケーション」の存在を理解すると、これらすべてでコミュニケーションが起きていることがわかります。

① 目覚まし時計の音がきっかけになり、「これは、自分が昨晚セットした目覚まし時計の音だ」と解釈して、「起きよう」と意味づけすることによって、起きるという行動に移るので、自己内コミュニケーションが起きていることとなります。目覚まし時計の音に「起こ

される」のではなく、目覚まし時計の音がきっかけになり、みずから主体的に意味づけをして、起きるという行動をとるのです。

ですから、目覚まし時計の音がきっかけになって目覚めても、「まだ眠いからもう少し寝よう」と意味づけして、二度寝することもあります。つまり、同じきっかけでも、どう意味づけるかによって、「起きる」「起きない」という異なるコミュニケーション行動につながるっていくのです。

② 私たちは、朝、洗顔を済ませて、服を着るように生まれてきたわけではありません。幼い頃からの「しつけ」という家庭でのコミュニケーション教育の中で、こういう習慣を学んできたのです。「虫歯にならないように、起きたら歯を磨こう」と教えられ、自分でもそう意味づけをして行動しているので、これも自己内コミュニケーションが起きていることになるのです。

ちなみに、「今日はどんな服を着ようかな」と思うのも自己内コミュニケーションです。学校に着ていく服も、季節ごとに、またその日の気温によっても、選び方が違います。猛暑の夏に、冬のコートは着ないし、ブーツを履いたりもしません。これも過去のコミュニケーションから学んだ経験をもとに、その日の気温によって、「今日はこの服がいいなあ」と意味づけして自分で気に入ったものを選んでいきます。外出するのに、自分がいちばん嫌いな服を着たり、履きたくない靴を履いたりはしません。過去の経験から学んだ、自分にとって身に着けていて気持ちの良いものを選んで出かけていくのです。

選ぶ服や靴や髪型などは、人それぞれです。そして、自分が選んだ服や靴、持っているかばんなどには、無意識にその人の個性があふれています。また、「今日の髪型、すてきね」「今日のその服の色、いいね。似合っているよ」「その靴いいね。どこで買ったの？」など、自分が気に入っているものを誰かにほめてもらったりした過去のコミュニケーションの歴史も、自分の服選びの意味づけに大いに影響しています。

③ 意味づけのプロセスが一人で行なわれている場合は自己内コミュニケーションですが、二人の間で双方向に行なわれる場合は対人コミュニケーションです。これは、家庭内で、朝 母親に「おはよう」と挨拶をし、母親も応えているので、二人の人間の間で起きているコミュニケーションで、対人コミュニケーションということになります。自分の心の中で創り上げたのと同じような意味(=考え)を、相手の心の中にも創り上げてほしいと願って、言葉、顔の表情、声の調子、話し方など工夫し、努力するプロセスが対人コミュニケーションなのです。

④ 黙って一人でテレビを見ているのは、コミュニケーションではないと思った人がいたかもしれませんが、実はこれも、自己内コミュニケーションになります。たとえば、ニュ

ース番組で、未解決事件の犯人が見つかって逮捕されたというニュースを見ると、そのニュースの情報がきっかけになって、「この人が犯人だったのか」などと、さまざまな意味づけをしますが、これも自己内コミュニケーションが起きていることになるのです。ちなみに、この例のように、意味づけの媒体になるものがテレビやラジオなどの場合、マスコミュニケーションという名前がついています。

⑤ 赤信号がきっかけになり「信号が赤だから、止まろう」と意味づけをしたら、これも自己内コミュニケーションです。赤信号で立ち止まるのは、信号の赤い光があなたを歩かせないようにしているわけではなく、あなたが信号の赤色を見て、自分では意識してなくても、主体的に積極的に「止まろう」と意味づけをして立ち止まっているわけで、あなた自身の意志で止まっているのです。しかし、もしも状況が違って、夜遅い時間で、車が全く通らないことがわかっている場所の赤信号だったら、「赤だけれど、車は絶対来ないから、渡ろう」と意味づけをして、歩道を渡るかもしれません。ですから、赤信号の赤色がきっかけになって、自分の心の中で、「立ち止まろう」あるいは「車が来ないから渡ろう」と意味づけをするのも、自己内コミュニケーションが起きていることになるのです。

⑥ 私たちが無意識に行なっているこれらの行動はすべて、コミュニケーションです。私たちは、常に何かを知覚し、意味づけしながら行動しています。コミュニケーションは、誰かと話さなくても、五感から無意識に何かを知覚し、何かを感じ、意味づけした段階で起きているのです。

友人とすれ違った時に会釈をしたのに、相手がそれに応えなければ、「あれ？どうしたのかな？どうして挨拶しないのだろう。おこっているのかな？彼に対して何か悪いことしたのだろうか」などと、意味づけします。期待していた挨拶がなかった相手のコミュニケーション行動が「きっかけ」になり、さまざまな意味づけをすることになるので、二人の間で言葉での対人コミュニケーションが成立していなくても、あなたの心の中で自己内コミュニケーションが起きていることとなります。また、あなたが視線をそらした場合や、相手に気づかずに通り過ぎた場合でも、あなたのその行動を相手が知覚して「この人は自分のことを嫌っているのかなあ」と意味づけすれば、相手の心の中で自己内コミュニケーションが起きていることとなります。

つまり、あなたが無意識であっても、あなたのコミュニケーション行動を知覚している人がいるかぎり、あなたのコントロールできないところでコミュニケーションが起きていることになるのです。

⑦ 声に出していなくても、先生の講義を聴きながらノートに書き取る作業も、頭の中で起きている意味づけのプロセスなので、これも自己内コミュニケーションになります。

講義を聞いて興味深いと思った箇所を選び出してノートにまとめるのは、意味づけのプロセスそのものです。100人の学生が同じ授業を受講すると、100通りの異なったノートが出来上がります。誰ひとりとして同じノートをとれる人はいません。なぜなら、同じ授業であっても、人それぞれ異なる学習と経験をもとに授業を受けているので、同じ意味づけができないからです。五感を通して、興味深いと思う箇所や書き留めたいと思う箇所が違うので、みんな異なるノートを作成することになるのです。これも、自己内コミュニケーションです。

2. 2人以上の人が言葉のやりとりをする場合と、1人だけでも自分の中で意味づけが起きている場合はコミュニケーション、そうでなければコミュニケーションではない。

p.9 上から5行目

「フィードバック」については、p.22を参照。

第2章 伝統的なコミュニケーション・モデル1

アクション・モデル、アリストテレスのモデル、ラスウェルのモデル、シャノンとウィーバーのモデル、ノイズ、バーローのSMCRモデル、チャンネル、符号化、
解説

キーワード

p.11

これからいろいろなコミュニケーション・モデルをみていくことになるので、その前に以下の「やってみよう」をやってもらおうと、それぞれのモデルと自分の考えるモデルの違いがわかっておもしろいかもしれません。

やってみよう

コミュニケーションの仕組みを図で表わすと、どのようになると思いますが。わかりやすい図で表わしてみましょう。

やってみよう

これはこれ以降の内容へのウォーミングアップなので、正解を示したり、まとめのコメントをしたりする必要はありません。学生が描いた図のなかから、多かったものや特徴的なものをいくつか拾い上げて、いろんなとらえ方があるということを述べる程度で、その先の解説へと移って行ってよいでしょう。

p.12 ラスウェルのモデル図

左端の「コミュニケーター」は、第4章(p.31 ページ7行目)に出てくる「伝達者」と同じです。

p.14 シャノンとウィーバーのモデルで使われている用語について補足します。

情報源：書き言葉、話し言葉、画像、音声など さまざまな形態の情報の中で、その中から伝えるべきメッセージが選ばれます。コミュニケーションでは「話し手(sender)」ということになります。

メッセージ：情報源の中から伝えるべく選ばれた情報。

送信機：メッセージを信号に変える装置のことで、encoder ともいわれます。

チャンネル：シャノンとウィーバーのモデルではここは空欄でしたが、その後の研究者が channel と入れたようです。送信機から受信機までメッセージが通る通路、つまりケーブルのこと。コミュニケーションでは「声(voice)」ということになります。

受信機：信号をメッセージに戻す装置のことで、decoder ともいわれます。

受信先：信号から変換されたメッセージの到達地点です。コミュニケーションでは「聞き手(receiver)」ということになります。

p.16 上から3行目

Encoding は「記号化」と訳されることもありますが、本書では「符号化」という訳語で統一しました。

第3章 伝統的なコミュニケーション・モデル2

インターアクションル・モデル、オズグッドとシュラムのモデル、フィードバック、コンテキスト、解釈する

キーワード

p.23 まとめてみよう 解答例

- ・アクション・モデルは送り手から受け手にメッセージが届く一方通行のモデルだったのに対し、インターアクションル・モデルではフィードバックの概念が入った双方向のモデルになった。
- ・アクション・モデルでは送り手中心のとらえ方だったが、インターアクションル・モデルではフィードバックの概念が加わったことで送り手も受け手も交替で役割を担う平等な存在になった。
- ・インターアクションル・モデルではコミュニケーションが起きている環境である「コンテキスト」の概念が加わった。

第4章 トランズアクションル・モデル1

トランズアクション、トランズアクションル・モデル、7つの特徴、伝達者 **キーワード**

p.36

コミュニケーションの7つの特徴をみてきたところで、以下の考えてみようをやってみると、コミュニケーションについてより深く考えられるようになるかもしれません。

考えてみよう

コミュニケーションには、ここまでみてきた特徴のほかに、もう一つ「コミュニケーションは予測できる」という特徴があります。どういうことだと思いますか。具体例を挙げて説明してみてください。

考えてみよう 解答例

- [例1] 牛乳を買いにスーパーに行くのは、スーパーには牛乳が売られていることを知っているから。（牛乳をかうのに、洋服屋さんには行かない）
- [例2] 授業を受けに906教室に行くのは、先週まで906教室で受けていて、同じ教室で行なわれることを知っているから。（教室変更のお知らせがないのに、ほかの教室に行ったりしない）
- [例3] カラリングをしに美容院に行くのは、美容院に行けばカラリングをしてもらえるのを知っているから。（カラリングをしに、本屋さんには行かない）

第5章 トランズアクションナル・モデル2

キュー、公的なキュー、私的なキュー、非言語行動のキュー、言語行動のキュー

キーワード

p.39 の図

グレーの円を縦に貫く点線は、1人の人間の頭の中で E (Encoding) と D (Decoding) の両方が起きていることを示すために、便宜上2つに分けたものです。

p.45

具体例での説明を見終わったところで、以下の「考えてみよう」をやってもらうと、キューについての理解がより明確になると思います。



考えてみよう

1. 自己内コミュニケーションと対人コミュニケーションの両方が含まれる具体的な状況を考えてみましょう。
2. あなたが考えた1の状況で、どの部分がどのキューになっているかを分析してみましょう。



考えてみよう

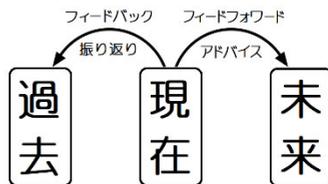
たとえば、学生に状況を考えてもらうのがむずかしい場合は、状況については教員が考えて提供し、学生には2のみをやってもらってもよいでしょう。

p.46 左列 6

「声の属性」とは、声の高低、大きさ、声色、滑舌、話す速度、聞き取りやすさなどのことです。

p.46 右列 7

「フィードバック」は過去の出来事 (= コミュニケーション行動) について、何が起きたのが客観的な検証を行ない、情報を共有することで改善点を探し出すコミュニケーション・プロセスです。それに対し、「フィードフォワード」は過去の出来



事の検証ではなく、今後へ向けてのさらなる発展性や方向性を探るコミュニケーション・プロセスです。

具体例

「今回のプレゼンテーションでは、この部分が具体性に欠け、論点が不明確になっていましたね」(フィードバック)

「次回のプレゼンテーションでは、この部分に具体例を入れて、そのあとでもう一度自分の論点を述べることで、あなたのプレゼンテーションはさらによくなると思いますよ」(フィードフォワード)

フィードフォワードは、相手がさらなる動機づけをして、ポジティブに次の段階に進めるようにあと押しすることができるので、相手とのよりよい信頼関係を築くうえでも大切なコミュニケーション・プロセスなのです。

p.47 左列 12

「非言語の変数」とは、コミュニケーションをするうえでの言葉以外の要素のことです。たとえば、顔の表情、視線、話し方(声の属性も含む)、話す時の姿勢、しぐさ、ジェスチャー、身体接触(握手やハグなど)の度合いなどです。

p.47

伝統的なコミュニケーション理論とトランザクショナル・モデルの両方を見終わったところで、以下の「まとめてみよう」をやってもらいと、トランザクショナル・モデルのすぐれた点がより明確になるかもしれません。

まとめてみよう

伝統的なコミュニケーション理論(1.的に矢を射る、2.ピンポン形式)が、人間の複雑なコミュニケーション行動を説明するのに適さない理由は为什么呢か。

まとめてみよう 解答例

人間のダイナミックなコミュニケーション行動を、動きのない静的な線状の出来事としてとらえているから。また、コミュニケーションには始まりがあって終わりがあると考えていることも問題。コミュニケーションはプロセスであり、動的であり、言葉が伝わる(transmit)のではなく、言葉がきっかけになって、意味を創り上げていくプロセスだからである。

p.47

第一部のまとめとして、ここまでみてきたコミュニケーション・モデルとその要素などを踏まえて、「円滑なコミュニケーション」について考える以下の「考えてみよう」をやってもらうのもよいでしょう。

考えてみよう

今まで学んできたコミュニケーションの理論をもとに、「誤解のないコミュニケーションは可能かどうか」考えてみましょう。そして、そう考えた理由についても述べてください。

第6章 知覚の仕組みとはたらき

知覚、現実、知覚は主体的

キーワード

p.53 やってみよう

1では学生にとって大きな部分を占めるであろう、そして教室の全員が共有できるトピックである学生生活という現実について知ること、誰ひとりとして同じ学生生活を送ってはいない、つまり、それぞれがさまざまな現実を生きていることに気づいてもらうことがねらいです。そして2で、意見が異なる人と遭遇した時に、どのように感じ、どんな体験をしたかを話し合ってもらうことで、誰もが異なる現実を生きているので、意見が異なるのはあたりまえだということを自覚してもらえるとよいと思います。

pp.55-56 やってみよう

まず、質問1、2について個々人で考え、そのあとでグループでの話し合いをしてもらいます。

p.58 考えてみよう

このリストを作成してもらうねらいは次のページ(p.59)に書かれているので、リストを作成したあとによく読んで、あらためて自分の作成したリストを見てもらうとよいと思います。また、次ページの「考えてみよう」をやってもらうと、自分がやることの優先順位を明確にできるので、ぜひ活用してみてください。

考えてみよう

あなたがやらなければならないこと、やりたいことについて以下の表に書き込んで整理してみましょう。そして、それが興味のあることなのか、そんなに興味はないことなのかについても考えてみてください。それぞれの項目について5つくらい挙げてみましょう。

	興味がある	興味はない
やらなければならない	・ ・ ・ ・ ・	・ ・ ・ ・ ・
やりたい	・ ・ ・ ・ ・	

考えてみよう

どの枠に書き込まれた項目を最優先にするかも、人によって異なると思いますが、「何を大切にするのか」という自分の価値観と向き合うきっかけになるかもしれません。

p.59

この章で学んでもらいたいのは、知覚は受け身ではなく主体的に行なうものなので、決して「あの人にこんなことを言われた」「こんなことをされた」と物事を受け身でとらえたり、心ない人の言葉で簡単に傷ついたりしないこと。そうすることで自分を守れるということです。

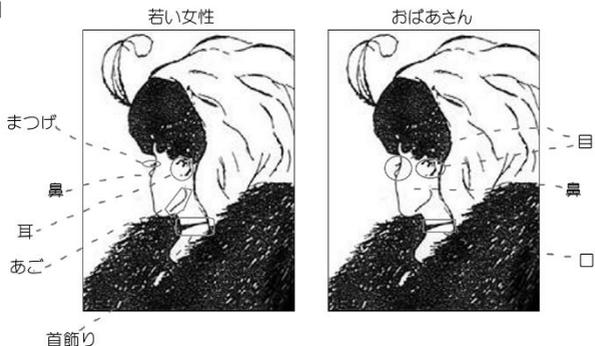
第7章 知覚のプロセス

五感の限界、知覚のプロセスの特徴、意味のありか

キーワード

pp.63-64 に挙げた4つの図は、いずれもぱっと見ただけではわからず、見方を変えることによって見えてくるしかけになっています。

p.63 図1



若い女性か、おばあさんかによって、同じ部分でも違う使われ方になっています。

p.64 図2



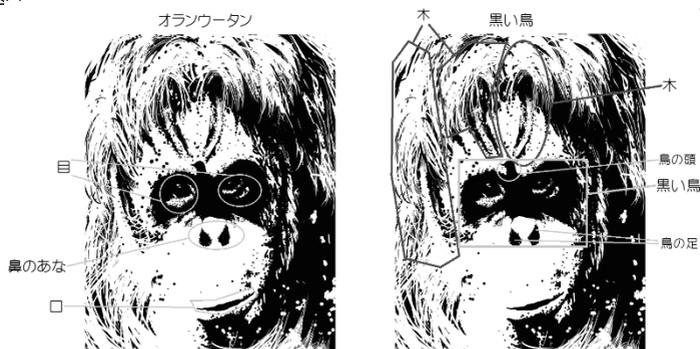
このように、上下左右を黒で囲んでみると、白い部分が浮き上がってわかりやすくなります。

p.64 図3



もとの写真(広隆寺の弥勒菩薩像)が右で、その陰影を強調してデフォルメしたものが、テキストに載せた図(左)です。コントラストの強い黒い部分ではなく、白い部分に注目して、頭の部分とかざした手に気づくと、弥勒菩薩が見えやすくなります。また、人によっては、縦長の黒い大きな塊が袈裟を着たお坊さんに見えるかもしれません。

p.64 図4



オランウータンはわかりやすいと思いますが、顔のパーツは左図のようになっています。また、オランウータン以外のものが見える場合が右図で、オランウータンの鼻のあなに当たる部分が鳥の足になっています。オランウータンの頭の毛はヤシの木が3本生えているようにも見えます。

p.65 下から3行

このような知覚の特徴を「選択的知覚(selective perception)」といいます。

p.68

2の最後まで終わったところで、知覚のプロセスの特徴についての理解を確認するために、ぜひ以下の「まとめてみよう」をやってもらおうとよいでしょう。

まとめてみよう

知覚のプロセスの特徴について、あなたなりの言葉でまとめてみましょう。

まとめてみよう 解答例

1. 1つのものに注意を払うと、ほかのものに注意を払うことができないので、自分の興味のあるものを瞬時に選んで知覚している。
2. コントラストの強いものに注意を向けやすい。
3. 興味があるものや見慣れたものはイメージが創りやすい。
4. 同じものを見ていても、知覚や意味づけは人によって異なる。
5. 私たちは過去の経験や自分自身のフィルターを通して現実を見るので、現実をありのままに見ることはできない。

テキストでは二次元の例しか載せられませんでした。4つの図の解説が終わったところで、今度は以下の三次元の例で知覚のプロセスを体験してもらおうとよいかと思えます。③以降は、「これから見る動画で何が起きているのか、そしてそれはなぜ起きるのかを考えながら見ましょう」という指示をしてから流してください。そして、動画の後半に種明かしがあるものは、一度種明かしの前の部分までで止めて、「なぜそのように見えるのか、そして私たちが空間(遠近感や高低差など)をどのように知覚しているのか、グループで話し合ってもらいます」と言って、種明かしの前までの部分を2、3回見てもらいます。そして、グループでの話し合いが終わったところで、種明かしの部分を見てもらいます。

① selective attention test

<https://www.youtube.com/watch?v=vJG698U2Mvo>

内容 テレビなどでも紹介されている動画なので、見たことがある人が多いかもしれませんが、白いシャツに注目すると、黒いもの(この場合は右から左へ横切るゴリラ)が見えなくなる、つまり人間は1つのものに注意を払うとほかのものに注意が払えなくなるというものです。(2023年4月19日確認)



② The Monkey Business Illusion

https://www.youtube.com/watch?v=IGQmdoK_ZfY

内容・指示 ①を見せたあとで見せてください。これも、白いユニフォームのチームがボールを何回パスするかを数えながら見てもらいます。①のあとなので、ゴリラには気づくと思いますが、ほかの変化には気づかない人が多いかもしれません。ほかに起きている変化は、「後ろの幕の色が赤から黄色っぽい色に変わっていること」と「黒シャツの人が3人から2人に減っていること」です。(2023年4月19日確認)



③ Unique Illusion Dance Gets GOLDEN BUZZER On Spain's Got Talent! | Got Talent Global

<https://www.youtube.com/watch?v=wDUtzmMCzBg>

内容 右半身を白、左半身を黒、あるいはその逆にしたダンサーがパフォーマンスしている動画ですが、コントラストの強い白に着目して、背景と同じ黒を無視することによって、さもダンサーが宙に浮いていたり、斜めに立っていたりするように見える錯覚が起きます。(2023年4月19日確認)



④ Amazing Window Illusion!

<https://www.youtube.com/watch?v=A0cmYpd7-6k>

内容・指示 40 秒から種明かしになるので、36 秒前後で止めてください。これは、遠近感を利用した錯覚の例です。長方形(=左端と右端が同じ長さ)の場合、回転して手前に来た端は大きく、後ろに行った端は小さく見えるのですが、この動画では、左端と右端の長さがかなり違う台形になっているので、長いほうの端が常に長く(=手前に)見えます。そのため、短いほうの端が手前に来た時、紙は今までどおり右回転しているにもかかわらず、一瞬 逆回転になって左から右に戻るように見えるので、まるで棒が紙を突き破っているような錯覚に陥るのです。

(2023 年 4 月 20 日確認)



⑤ Amazing T-Rex Illusion!

<https://www.youtube.com/watch?v=A4QcyW-qTUg>

内容・指示 1分 09 秒から種明かしになるので、1分 08 秒前後で止めてください。私たちは、生き物の顔は外に向かって出っ張っているということを理解しているので、顔が奥に引っ込んでいるにもかかわらず、きちんとした顔の構造を頭の中で削り上げます。そのために、恐竜の目がずっとこちらを追ってくるように見える錯覚が起きるのです。(2023 年 4 月 20 日確認)



⑥ Impossible Balls Illusion!

<https://www.youtube.com/watch?v=vmkaVoLoFEU>

内容・指示 25 秒から種明かしになるので、20 秒前後で止めてください。これは、ボールが重力に逆らってすべり台を上っていくように見える動画ですが、種明かしの部分で実際の高低がどうなっているかを見ると、ちゃんと重力の法則(=物は高い場所から低い場所に行く)どおりの動き方をしていたことがわかります。(2023 年 4 月 20 日確認)



⑦ The Left Brain and Right Brain Test!!!

<https://www.youtube.com/watch?v=MVdjupsToAE>

内容・指示 ダンサーが右回り(=時計回り)と左回り(=反時計回り)のどちらに回転しているかに注意して見てもらいます。そして、回り方が変わったと思ったところで「変わった!」と学生たちに声を出してもらってください。ちなみに、回る方向が最初から最後まで一度も変わらずに見えた人と、途中で何回も変わって見えた人がいると思いますが、回る方向がたくさん変わった人ほど柔軟に頭を使っているそうです。そして、右回りに見えた人は右脳を、左回りに見えた人は左脳を使う傾向が強いようです。回り方がどこで変わったと感じるかは人によって異なるとい



うことだけでなく、自分自身でもその時の体調によって見え方が異なるということを経験できるので、できれば何回かの授業の冒頭でこの動画を見せてその体験してもらってください。(2023年4月20日確認)

⑩ 10 Mind Blowing Optical Illusions

<https://www.youtube.com/watch?v=-lWk5NkxQF8>

内容・指示 これには⑥の動画を短くしたものも含め、いろいろな錯覚を体験できる映像が盛り込まれているので、複数の動画を見てもらう時間的余裕がない場合は、これだけ見てもらうのもよいでしょう。

(2023年4月20日確認)



このほかにも、授業で使えるような YouTube がたくさんありますので、ぜひ「錯覚」「Optical Illusion」で検索してみてください。

第8章 知覚の要因

内的要因、身体的要因、心理的要因、外的要因、目立つものの特徴

キーワード

p.73 **やってみよう**

この段階で挙がる理由は、ざっくりとした身体的要因あるいは心理的要因でよいと思います。そして、p.78の最後まで終わったところで、この**やってみよう**をもう一度やってみると、外的要因も含めて考えられるので、この章のよいまとめになると思います。

p.74 図1



第7章の図1～図4と同じく、これも一見 サバトラ(猫)であることがわかりにくいかもしれませんが、薄いグレーの線で示したように輪郭線を描き入れると、猫であることが

わかります。

p.76 上から 16-19 行目

ここで説明されている「閉合 (closure)」はゲシュタルトの法則 (Gestalt Principles) の一つです。ゲシュタルトの法則とは、20 世紀初めにチェコ出身の心理学者ヴェルトハイマー (Max Wertheimer; 1880-1943) たちによって研究された7つの心理学の法則で、ほかの6つは「近接 (proximity)」「類同 (similarity)」「連続 (continuity)」「共通運命 (common fate)」「図と地 (figure and ground)」「対称 (symmetry)」です。

p.76 下から 8-10 行目

ロールシャッハ・テストに使われるカードは全部で 10 枚あり、これはそのうちの 1 枚ですが、コウモリや蝶、ガ(蛾)に見える人が多いようです。

p.77 上から 4-5 行目

ロールシャッハ・テストのほかにも、だまし絵で何が最初に見えたかなどによって性格タイプを診断するものがあります。以下は英語版の動画ですが、ぜひ参照してみてください。

① What You See First Reveals Unexpected Truth About You

<https://www.youtube.com/watch?v=R4F26qITNzw>

内容 テキストに載せているものも含め、かなり有名なだまし絵も使われています。10 問。(2023 年 4 月 20 日確認)



② 20 Optical Illusions That Confuse the Smartest People

<https://www.youtube.com/watch?v=hjZJ9KjDCIlg>

内容 性格タイプ診断ではなく、目の錯覚を体験するだけの問題も含まれています。20 問。(2023 年 4 月 20 日確認)



p.78

下から 13 行目までを終えたところで、以下の「**考えてみよう**」をやってみようと、外的要因についての理解が深まるでしょう。

考えてみよう

1. 77-78 ページに「目立つもの」の特徴が6つ挙げられていますが、それぞれの該当例(テキスト以外)を考えてみましょう。

2. 「目立つもの」に7つ目の特徴があるとしたら、どんなことだと思いますか。

第9章 知覚とコンテキスト

コンテキスト、選択、分類、構成、解釈、知覚のネット、フィルター

キーワード

p.81

テキストでは「ABC」と「12 13 14」を同時に示して説明していますが、対面授業では以下のように行なうことをお勧めします。ぜひ、p.81を見てもらう前に「やってみよう」として行なってみてください。ここでは、テキストで使用している「ABC」と「12 13 14」ではなく、「WXY」と「3X5」の例でやり方を説明します。

やってみよう

WXY

3x5

「やってみよう」にした場合のやり方

🗨️は教員の指示の言葉

[スクリーンには、まだ何も映し出さない状態で始める]

クラスを「最初にスクリーンを見るグループ(以下、「前半グループ」)」と「あとでスクリーンを見るグループ(以下、「後半グループ」)」に分けます。たとえば、教室の右半分と左半分に分けるとよいでしょう。但し、まん中あたりにすわっている学生は、自分が左半分なのか右半分なのかわからない場合もあるので、

🗨️「それでは、右半分の方は手を挙げてください」「それでは、左半分の方は手を挙げてください」

と拳手をさせて、どちらのグループかを明確にしてください。

①「左半分の人は前半グループ、右半分の人は後半グループです。それぞれのグループに、スクリーンに映るものを覚えてもらいます。声を出さずに静かに覚えてください」

②「スクリーンを見ないグループの人は、机に顔を伏せていてもらいます。指示があるまでスクリーンを見ないでください。のぞき見はしないでくださいね」

[ここで初めてスクリーンに文字(WXY)を映し出す]

③「用意はいいですか。それでは、左半分の前半グループの人はスクリーンを見てください。そして、まん中のこれ[WXYのXを指す]を覚えてください。いいですか、覚えましたか」

[スクリーンの文字を消す]

④「それでは、今まで顔を伏せていた右半分の後半グループの人は顔を上げてください。そして、今度は左半分の前半グループの人は、机の上に顔を伏せて、しばらくお休みしてください」

[左半分の前半グループ全員が顔を伏せたのを確認してから、スクリーンに3×5の文字を映し出す]

⑤「用意はいいですか。それでは、右半分の後半グループの人はスクリーンを見てください。そして、まん中のこれ[3×5のXを指す]を覚えてください。いいですか、覚えましたか」

[スクリーンの文字を消す]

⑥「お疲れさまでした。全員顔を上げてください」

⑦「それでは、これから、先ほど見たものが何だったのか、私が「はい」と言ったら、一斉に大きな声で言ってください」

⑧「はい」

(「エックス」「かける」などの声が飛び交う)

[上段にWXY、下段に3×5を並べたものをスクリーンに映し出す]

⑨「左半分の前半グループの人たちが見たまん中の記号と、右半分の後半グループの人たちが見たまん中の記号は、実は全く同じ形でした。なのに、「エックス」と言う人と「かける」と言う人が出てきたのはどうしてでしょうか」

と言って、テキスト pp.81-82 の「1. コンテキストとは何か」を読んでもらいます。

p.85

ここまで終わったところで、ぜひ次ページの やってみよう をやって、自分のフィルターの網目についてチェックしてみましょう。

やってみよう

あなたが今興味を持っていること、関心のあることを、関心の度合いが高いものから順に10個書き出してみましょう。

やってみよう

最初に書き出したことほどネットの網目が小さく、あとに書き出したことほどネットの網目が大きいこととなります。また、これを定期的に行なうと、自分のフィルターの変化に気づくことができます。

第10章 私たちが住む2つの世界

体験の世界、シンボルの世界、シンボル、言葉と現実、非言語コミュニケーション、言葉の機能、言葉と意味の関係、明示的意味、暗示的意味、事実、推論、判断

キーワード

p.92 やってみよう

目的地の選び方

描いてもらう地図の目的地は、教室内の誰もが知っている大学内の図書館やカフェテリアなどにします。最寄り駅から学バスが出ている場合は、最寄り駅を出発して学バスに乗り、大学内の目的地にたどりつくまでの広い範囲の地図を描くことになるので、さらに興味深い体験になるでしょう。

描き終わった地図の共有の仕方

テキストに書かれている5、6人のグループで見せ合う方法では限られた人数の地図しか見ることができません。全員の地図を見てもらうには、A4のコピー用紙を2つに切ったA5の紙を配って地図を描いてもらい、授業の最後に回収して集約し(=縮小コピーして大きめの紙に貼り付けたものを人数分コピーする)、次回授業の冒頭で配るとよいでしょう。

少人数(15~20人くらい)の授業ならば、以下の方法で全員の地図を授業内で見てもらうことができます。自分の地図を持って、全員で1つの輪になり、教員の「右隣の人に地図を渡してください」の掛け声で地図を回し、回ってきた地図を15秒くらいじっくり見ます。15秒経ったら、「それでは、また次の人に地図を渡してください」という教員の掛け

声で右隣の人に地図を回し…を繰り返して、自分の地図が戻ってきたところで終了します。

また、p.92 の やってみよう のあと、もし時間の余裕があれば、以下の やってみよう も実践してみてください。3問とも、このあとの解説をより身近なものとして読むためのウォーミングアップなので、まとめのコメントは必要ありません。「それでは、今までの やってみよう を踏まえて、ここからの解説を読んでいきましょう」と続けるとよいでしょう。

やってみよう

1. 授業時間以外に過ごすキャンパス内のお気に入りの場所はどこですか。どこで、どんなふうに過ごしていますか。
2. ランチはどこで誰と食べていますか。
3. あなたはどんな課外活動(研究会、クラブ、サークル、ボランティアなど)をしていますか。

p.96 上から 4-14 行目

言葉には限界があることを、以下の やってみよう をやって実感してもらおうとよいでしょう。

やってみよう

1. 「白」と「黒」の間に「グレー」という言葉があるように、あるものとあるものの「中間にあるもの」を表わす言葉を探してください。できれば、色以外のものでも探してみましよう。
2. 「好き」という感情を表わす、「好き」とは違う言葉をできるだけ多く挙げてください。ニュアンスの違いや言動に着目すると探しやすいかもしれません。

やってみよう

1. 中間にある言葉を考える際には、同時に両極にある言葉も考えることとなります。両極化については第 11 章で扱っています (pp.111-112 参照)。解答例としては、子ども－「青年」－老人、賛成－「中立」－反対 など。そして、色以外の例で考えると、中間を表わす言葉が本当に少ないということがわかると思います。

2. 解答例としては、「気になる」「タイプ」「一緒にいると楽しい」「なんか落ちつく」「隣にいと緊張する」「キュンとする」「つい見ちゃう」など。

p.99 やってみよう

言葉を使わない 10 分間

- ・絵を描くための紙は、A4 のコピー用紙を人数分用意して配ります。
- ・非言語コミュニケーションをする時間としては 10 分くらいがよいでしょう。
- ・言葉のやりとりは NG ですが、笑い声などが出てしまうのは OK です。

言葉を使わない 10 分間終了後

1. 相手の情報は絵を描いた紙の裏に書きます。
2. 相手を書いた自分の情報が合っていたかどうかのチェックは 2、3 分で行ないます。
3. 情報が合っていたところ／間違っていたところについても話し合います。10 分間くらいがよいでしょう。

まとめのコメント

「この やってみよう で、たった 10 分間でも言葉が使えない状況を体験することで、言葉のありがたさを痛感したことでしょう」のようにまとめて次に進みましょう。

p.99 下から 4 行目

以下の やってみよう をやってみて、名前がついていることでいかに時短で伝えることができるのかを実感してもらいましょう。

やってみよう

次の言葉を、その言葉自体を使わずに説明してみましょう。

- | | |
|--------------|----------|
| ① スマートフォン | ② パソコン |
| ③ 東京ディズニーランド | ④ スカイツリー |

やってみよう 解答例

- ① みんなが持っているのひらサイズの便利な機械で、通話をしたり、メールの送受信をしたり、写真を撮ったりできるもの。
- ② 卓上に置いて使うものと持ち運びできるものがあり、文書作成のほか、簡単な操作で世界中の人との通信やさまざまな情報検索ができる電子機器。
- ③ 有名なキャラクターが集まっているアメリカの大型テーマパークの日本版で、千葉の浦安にあり、修学旅行生だけでなく世界中からもたくさんの人が訪れる。

- ④ 東京都墨田区にある高さ 634mのタワーで、東京タワーに替わる電波塔として建設され、2012 年に完成した。

p.102 上から 13 行目

「言葉と意味の関係」に関連する理論として、「サピア-ウオーフの仮説(Sapir-Whorf hypothesis)」を簡単に紹介しておきます。米国の言語学者サピア(Edward Sapir; 1884-1939)とその弟子ウオーフ(Benjamin Lee Whorf; 1897-1941)によって提唱されたもので、「強い仮説」と「弱い仮説」があります。「強い仮説」は、言語が認識や思考を決定づけるという仮説で、「言語決定論(linguistic determinism)」ともいわれ、「弱い仮説」は、言語が認識や思考になんらかの影響を与えるという仮説で、「言語相対論(linguistic relativity)」といわれるものです。

p.103 やってみよう

みんなが同じイメージを持っていると思っている言葉でも、その言葉から連想するものはさまざまで、言葉に寄せる意味が異なることを体験してもらうものです。

1. 「ミッキー・マウス」「ミニー」「シンデレラ城」「スペース・マウンテン」「ジャングルクルーズ」「エレクトリカルパレード」「花火」などの言葉が挙がるかと思います。しかし、「ミッキー・マウス」といっても、誰もが同じミッキーをイメージしているのではなく、中に人間が入って踊っているミッキー、パレードの途中で握手をして一緒に写真を撮ったミッキー、お店で売っているぬいぐるみやキーホルダーのミッキーなど、違ったミッキー・マウスがイメージされているのです。
2. 「夢の国だ」「また行きたい」「年間パスポートを持っているので、毎月行っている」など楽しかったという人、「どこを見るにも待ち時間が長くて疲れた」「人が多くて入園するだけでも大変だった」「待っている時間が長くてあまりいろんな乗り物に乗れなかった」のように不満を述べる人など、さまざまです。

p.103 最下行

ディズニーランドの「明示的意味」は、「大型の遊園地」「千葉にある」ということになり
ます。

第 11 章 言葉と現実の不一致が起こす影響

分類、ステレオタイプ、一般化、自民族中心主義、両極化、固定評価、
DIE メソッド

キーワード

p.108 やってみよう

最近では電子書籍もあるので、教科書以外の紙の本を持っていない、あるいはそもそも本を読まないという学生がいるかもしれません。その場合は、本を洋服に替えて、「洋服を5段の洋服ダンス(チェスト、衣装ケース)にどのように収納するか」「ハンガーに掛けた洋服をクローゼットにどのように並べるか」といった設問に替えるとよいでしょう。

p.110 やってみよう

これは、このあとステレオタイプの説明に入る前のウォーミングアップなので、特にまとめのコメントをする必要はありません。「今皆さんに考えてもらったイメージはステレオタイプといわれるものです。それでは、ステレオタイプとはどういうものなのかみていきましょう」といって、説明を読んでいくとよいかと思います。

p.111 下から 6-7 行目

両極の例として善人の主人公と悪者が出たところで、時間の余裕があれば以下の「やってみよう」をやってもらってもよいかもしれません。

やってみよう

今までに見たテレビや映画で、主人公が悪者を成敗する内容のものに、どんなものがあつたか話し合ってみましょう。どんな物語で、主人公は誰で、悪者は誰で、主人公はどうやって悪者を成敗したのか、そしてその物語のどんなところがおもしろかったのかについてグループで話してみましょう。

pp.114-115 やってみよう

1、2とも、ひととおり考えてもらったところで、テキストの説明に移りましょう。この段階で1の正解(p.119にあり)を示す必要はありません。

p.116 やってみよう 解答

① I ② D ③ E ④ I ⑤ D ⑥ E

p.118 やってみよう

グループでひととおりやってもらったところで、テキストの説明に移りましょう。

p.119 やってみよう

以下に解答例を挙げますが、いろんな解釈ができるので、どれが正解でどれが間違いというわけではありません。

[解答例1]

考えたこと: 私に気づかなかったのかもしれない。

感じたこと: あの子は人を無視するような子じゃないから、きっと何か心配事でもあったのかな?

[解答例2]

考えたこと: Aさんに似ていたけど、Aさんじゃなかったのかもしれない。

感じたこと: 人違いなら反応しなくて当然だ。私がうっかりしてたのか(苦笑)。

p.119

DIE をきちんと区別できるようになるには、たくさん練習しなければなりません。それには、練習用の写真が必要になりますが、DIE の練習に使う写真としては、「日本ではあまり見かけない光景」や「外国の、その国独特の行事の様子」などが適しています。もし、適当なものをお持ちでない場合に使っていただけるよう、次ページ以降に4点の写真を載せておきます。そして、答え合わせ用に、それがどのような写真なのかの解説を、写真のあとに付けました。

テキストと同じように、見たこと(D) 考えたこと(I) 感じたこと(E)について、まず個人で考えて、そのあとで、グループで話し合ってもらおうとよいでしょう。

写真1



これは、イタリア、トスカーナ地方の街 フィレンツェ (Florence) のサントスピリト広場 (Piazza Santo Spirito) で毎月第2日曜日に開催されている蚤の市の様子です。
(筆者撮影)

写真2



これは、12月31日の夜、帰宅ラッシュのバイクであふれている台湾の道路の様子です。台湾はバイク社会なのですが、12月31日には台北101でカウントダウン花火が行な

われるため、台北市内の大きな通りは交通規制が敷かれ、車が入れなくなるので、道路はたくさんのバイクと公共のバスだけになります。（写真提供 岡田麻唯）

写真3



これは、アメリカ、コロラド州エステスパーク (Estes Park) にある保養地 YMCA of the Rockies のキャンプ場での光景。4年に一度持ち回りで開催される世界 YMCA 大会 (YMCA World Council) に参加した世界中からの若者が、キャンプ場に集まり、好きな楽器のところにすわって、打楽器を自由にたたいて音で交流している様子です。

(写真提供 岡田麻唯)

写真4



これは、ドイツ、ザクセンアンハルト州マグデブルク (Magdeburg) の青少年保護施設 (=軽犯罪を犯した青少年を収容する施設) での会議の様子です。会議が始まる前に、伝統料理 (ジャガイモとキャベツ、ハンバーグ) や、飲み物、スイーツが出され、ビールを飲みながら会議が行なわれています。(写真提供 岡田麻唯)

第12章 異文化とは何か

個人のフィルター、文化のフィルター、文化、文化のルール、文化背景、
「私たち(We)」と「私(I)」、客観文化、主観文化

キーワード

p.122 やってみよう

A4のコピー用紙を人数分×2枚用意して配ります。筆記具は各自好きなものを使ってもらいます。描かれた絵は、授業の最後に回収して集約し(=縮小コピーして大きめの紙に貼り付けたものを人数分コピーする)、次回授業の冒頭で配り、みんなの絵を見終わったところで、p.123以降を読むとよいでしょう。

p.129 やってみよう

テキストでは個人で考えるように書かれていますが、授業ではグループになって1つのスケジュールを考えてもらいます。考えてもらう時間は20分くらいにします。そして、グループでのスケジュールがまとまったら、グループの代表者に前に出てきてホワイトボードに書いてもらいます。グループ数多くて全グループが書けない場合は、「発表したいグループ?」と訊いて先着順で書いてもらいましょう。ホワイトボードに書き終えたところで、テキストのそのあとの説明に入ります。そして、「2. 客観文化と主観文化」の説明が済んだところで、ホワイトボードに挙げたもののうち、どれが客観文化で、どれが主観文化かを説明してください。

第13章 コミュニケーション・スタイルの違い

コミュニケーション・スタイル、「空気を読む」コミュニケーション、高文脈文化、低文脈文化、情報収集の仕方、感性のコミュニケーション、説得のコミュニケーション、バイカルチュラル

キーワード

p.136 やってみよう

グラフ記入の時間は、1、2 両方で 10 分くらいとればよいでしょう。

p.142 上から 14-21 行目

コンテキストが変わると意味が変わる例が挙がっていますが、時間の余裕があったら以下の「やってみよう」をやってもらおうとよいでしょう。

やってみよう

テキスト p.142 の「バカ」という言葉のように、コンテキストが変わると意味が変わる言葉にはどんなものがあるか、考えてみましょう。

やってみよう

言葉としては「いやだ」「いいんじゃない」「忙しい」「嫌い」など、具体的なコンテキストとそれぞれのコンテキストでの意味も考えてもらいましょう。

p.144 やってみよう

グループでの話し合いの時間は 15 分くらいとればよいでしょう。話し合いが終わったら、テキストのそのあとの解説に進んでください。

p.154

章末まで終わり、高文脈と低文脈が理解できたところで、以下について考えてもらうのもよいかもしれません。レポートとして提出してもらってもよいでしょう。

考えてみよう

「近年 日本の若者は低文脈化している」と言われることがありますが、どういうところが低文脈化しているのか、そしてその原因は何か、考えてみましょう。

考えてみよう

レポートや試験問題としても使えるように、解答は割愛します。

第14章 公的自己と私的自己

公的自己、私的自己、自己開示、ジョハリの窓、話す相手と話題の領域、
身体接触の違い

キーワード

p.157 やってみよう

自分でチェックして円を完成させるところまでで5分、グループでの話し合いに10分くらいとるとよいでしょう。

1、2、3についてグループで挙がった意見については訊かずに、p.160以降の説明に進んでもよいと思います。

p.159 質問票 ㉔

ちょっとわかりにくい表現ですが、「こういうことをしている自分はけっこういい感じでしょ」とか、「こういうことができる自分ってすごいでしょ」と思えること、という意味です。

pp.164-165 やってみよう

1、2の解答はp.165の説明中に書かれています。3でのグループの話し合いは10分くらいでよいでしょう。

p.167 表

Barnlund (1975:84) より作成。

p.168 1行目

ここまで説明が終わったところで、時間の余裕があれば、話題の領域についてさらに考えるために以下の「やってみよう」をやってもらうとよいでしょう。

やってみよう

グループで話し合ってみましょう。

- (1) 今までに訊かれて困った(=いやだった)のはどんな質問ですか。そして、それはなぜでしょうか。
- (2) 異性に話したくないのはどんな話題ですか。また、同性に話したくないのはどんな話題ですか。

pp.170-171 **やってみよう**

1の個人での解答は5分くらい、グループでの話し合いは2と3で10分くらいでよいでしょう。ひととおりグループでの話し合いが終わったら、テキストのそのあとの説明に移りましょう。

p.171 上から11行目

「身体的コミュニケーション」には身体接触を伴うものと、身体接触を伴わないものがあります。身体接触を伴わないものは、たとえば、身振り手振り、顔の表情、立ち姿、歩き方などが該当します。

p.171 表

Barnlund (1975:107)より作成。

第15章 異文化感受性発達モデル

共感力、異文化感受性、異文化感受性発達モデル、自文化中心的な段階、否定、防衛、逆防衛、最小化、文化相対的な段階、受容、適応、統合、同化、マルチカルチュラル、150%パーソン

キーワード

pp.178-186

異文化感受性発達モデルの6つの段階で示されている「その段階の人が言う言葉」は、2003年に六本木の国際文化会館で開催された「専門家のための異文化コミュニケーション・セミナー」でミルトン・ベネット先生が担当したセミナー“Intercultural Training Design”で配布された資料（‘A Developmental Model of Intercultural Sensitivity: Developing Competence’）をもとに、筆者が改変したものです。

p.183 上から10-11行目

「文化を実感できる疑似体験」とは人工的に創られた異文化を教室内で体験できるシミュレーションゲームのことで、「アルバトロス」「スターパワー」「レインボー・ミッション」「クスクス」などがあります（八代京子ほか(2001)『異文化コミュニケーション・ワークブック』pp.167-179、三修社を参照）。

p.183 下から 5-6 行目

「文化の違いによるコンフリクト」は、p.184 の下から 11 行目の「文化の摩擦」と同じです。

p.185 上から 14-15 行目

「多文化人間」は、p.193 の上から 7 行目の「マルチカルチュラル」と同じです。

p.186 上から 7 行目

「思考態度」とは近年耳にすることが多くなってきた「マインドセット」のことで、「文化を超えた思考態度」とは、自国の文化的価値観を超えて相手の立場になって物事をとらえ、行動できるようになることです。

p.186-189 やってみよう 解答

- | | | | |
|-----------|------|-------|-------|
| A 否定 | B 受容 | C 防衛 | D 否定 |
| E 防衛(逆防衛) | F 受容 | G 最小化 | H 最小化 |
| I 適応 | J 統合 | K 適応 | L 統合 |

p.191 やってみよう

グループでの話し合いは5分くらいでよいでしょう。話し合いが終わったら、テキストのそのあとの説明に移りましょう。計算式の種明かしがされています。

p.193 下から 13 行目

「150%パーソン」という言葉は、1988 年に六本木の国際文化会館で開催された「専門家のための異文化コミュニケーション・セミナー」で、アメリカのコミュニケーション学者シーラ・ラムジー先生 (Sheila Ramsey) が異文化研修方法に関するセミナーの中で紹介したもので、それ以降の異文化研修でよく引用されるようになりました。

.....

異文化コミュニケーションをより円滑にするために

次の2つのスキルや理論を活用することで、より円滑なコミュニケーションができるようになります。ぜひ、覚えて使えるようになりますように。

1. アサーティブ・コミュニケーション

コミュニケーションには、以下の3つのタイプがあります。

- | | |
|-----------------------------|-------------|
| (1) 攻撃的コミュニケーション: 私「OK」 | あなた「OK」ではない |
| (2) 受身的コミュニケーション: 私「OKではない」 | あなた「OK」 |
| (3) アサーティブ・コミュニケーション: 私「OK」 | あなた「OK」 |

理想的なのは、相手を尊重しながら、自分の気持ちや権利も適切に主張できる(3)のアサーティブ・コミュニケーションです。次の「やってみよう」を通して、アサーティブ・コミュニケーションとはどういうことか考えてみましょう。

やってみよう

同じ授業を受けている仲のよい友人から、

友人:「急にお金が必要になったんだけど、手持ちがなくて困っているの。必ず返すから、今日1万円貸してもらえないかな？」

と頼まれました。友達なので断りたくないのですが、自分も余裕がないので、本心では貸したくないと思っています。あなたなら、どうしますか。

() 断る

何と言って断るか、断る時の言葉を書いてください。

() 断らない

() 全額貸す / () 全額でなく、貸せる分だけ貸してあげる

実際に学生にやってもらうと、「お金がないから貸せないの。ごめんね」とか、「無理、無理、お金ないから。私が貸してほしいくらい。ごめんね」など、きちんと「貸せない」と断る学生が多いです。貸せないことに対する謝罪もきちんとしていますが、これはアサーティブ・コミュニケーションではありません。貸せない私は「OK」ですが、貸してほしいのに貸してもらえない友人は「OK ではない」からです。

また、本心では貸したくなくても、「私もお金がないから、3000円だけなら貸してあげる」のように、金額を減らして貸してあげる場合や、無理して全額貸す場合は、私は「OKではない」状況です。そして、全額貸してもらった場合、相手は「OK」ですが、減額して貸してもらった場合は、相手にとっては希望する金額ではないので「OKではない」状況になります。

それでは、アサーティブ・コミュニケーションにするには、どうしたらいいのでしょうか。次の5つを順番に行なうことで、アサーティブ・コミュニケーションになります。

1. **アクティブ・リスニング***をする
2. 共感を示す
3. 自分の本心を言う
4. 問題解決策の提案をする
5. 情報提供をする

「アクティブ・リスニング」とは、相手の立場を尊重し、相手が何を言おうとしているのかを確認しながら、相手の話をよく聴くことです。

具体例で説明します。

「どうしても今日中に1万円、必要なよね？ それ、何に使うの？」（アクティブ・リスニング）

「大変な状況なのは、よくわかるんだけど…」（共感を示す）

「私、友人間でのお金の貸し借りはしたくないと思っているの。だから、1万円は貸してあげられないんだけど、」（自分の本心とその理由を言う）

「学生支援課がやっている小口短期貸付、知ってる？」（問題解決策の提案をする）

「その日のうちに1万円まで無利子で貸してくれて、1か月以内に返済すればいいんだって」（情報提供をする）

「ねえ、今から一緒に学生支援課に行こう。午後6時まで開いているみたいだから」（友人としてのあと押しをする）

しかし、このようにいつも解決策が見つかるわけではなく、そもそも解決策がない場合もあります。それでも、「無理、無理。お金ないから貸せない、ごめんね」だけで終わってしまうコミュニケーションではなく、相手の話を聞いて、一緒に解決策を考えるようにするのです。みずからコミュニケーションを閉ざしてしまうのではなく、共感力を持ってコミュニケーションを続けると、100%相手の希望に添えなくても、多少の問題解決の可能性が見つかるはず。このようなアサーティブ・コミュニケーションを通してよりよい人間関係が築けるようになるのです。

また、攻撃的コミュニケーションを避ける方法として、「Iメッセージ」を覚えることも大切。 「Iメッセージ」とは、「あなた(YOU)」ではなく、「私(I)」を主語に使う方法です。

たとえば、相手が待合わせの時間に遅れてきた場合、「あなたは本当に時間にルーズね。いつも私を待たせて、なんとも思わないの?」というように、「あなた(YOU)」を主語にして、相手を非難しがちですが、それでは売り言葉に買い言葉で大げんかになってしまいかも知れません。もちろん、待たされて心配になり、おこりたくなる気持ちもわかりますが、怒りにまかせて相手を非難するのではなく、まず自分の本心について考えてみるのです。本当に伝えたいのは、「あなたは時間にルーズな人だ」とか「あなたはいつも私を待たせている」ということではなく、「遅れないで来てほしい」それだけです。それを、主語を「あなた」から「私」に変えて話すのです。すると、このようになります。

「(私は)あなたが遅れないで来てくれると、心配しなくてすむし、うれしいのだけれど」

このように、Iメッセージにすることで、相手の気分を書さずに自分の希望を伝えることができます。では、練習してみましょう。

やってみよう

次の YOU メッセージを I メッセージに変換してください。「私は、あなたが〇〇してくれると、うれしい[助かる]」という表現にすることがポイントです。

1. 頼んでいたことを忘れた人に対して

[YOU メッセージ] 「あなたって本当に忘れっぽい人なのね。だから、いつも「確認して」って言ってるでしょう」

[I メッセージ] _____

2. 期限が来ても貸したお金を返してくれない友人に対して

[YOU メッセージ] 「あなたは、始めから返す気がなかったんでしょう」

[I メッセージ] _____

やってみよう 解答例

1. 「(私は)あなたが忘れ物をしないように、出かける前に持物の確認をしてくれると、助かります」
2. 「いろいろ事情はあると思うけれど、期限も過ぎたので、貸したお金を返してもらえると私も助かるのですが…」

2. 帰属理論 (Attribution Theory)

オーストリア出身の心理学者ハイダー (Fritz Heider; 1896-1988) が 1958 年に提唱した理論で、「何かを見聞きしたり、体験したりした時に、その原因をどう考えるかによって、人に対して抱く感情や、その後の行動が変わってくる」という内容です。「原因帰属理論」ともいいます。ちなみに、「attribute」は「原因を…に帰する、意味づけする」という意味の英語です。そして、行動の意味づけは、原因を考える時の立場が、「観察者」なのか、「当事者」なのかによって変わってきます。例で説明します。

例) 道ですべって転んだ場合

観察者:「あの人はあわて者だ。もっとよく見て歩けばいいのに、不注意だなあ」

→その人の性格のせいにする [内部帰属]

当事者:「こんなところに水たまりがあるから、転んでしまったのだ」

→状況の説明をする [外部帰属]

このように、私たちは誰かの行動を意味づける時に、観察者はその人の性格のせいにし、当事者は状況説明をする傾向があるのです。それでは、実際に、それぞれの立場ならどのように意味づけするか考えてみましょう。

やってみよう

授業に遅刻した人が教室に入ってきました。どのように意味づけしますか。

あなたが観察者だった場合: _____

あなたが当事者だった場合: _____

やってみよう 解答例

観察者の場合: えっ、寝坊? 2限の授業に遅れるなんて、だらしのないなあ。

当事者の場合: 人身事故で電車が遅れて、駅から走ってきたけど間に合わなかった。

このように、同じ日本人でも、観察者が当事者かによって意味づけが異なるのです。それが文化背景の異なる人なら、その人の状況を理解するのはさらにむずかしくなるため、つい性急な判断をしてしまいがちです。文化背景の異なる人だけでなく、誰かのコミュニケーション行動を理解する際には、その出来事の原因や行為の意図を、自分(=観察者)の立場ではなく、相手(=当事者)の立場に立って考える、つまり、もうひとつ別の解釈ができるように心がけましょう。

テキストに掲載した写真について、どなたかご紹介しておきます。

p.10 バーンランド先生

p.18 左:筆者、右:バーンランド先生

p.19 左:バーンランド先生、中央:筆者、右:ケイ・キャンベル先生

p.60 左:筆者、右:バーンランド先生

p.70 前列左から3番目:バーンランド先生、その右隣:筆者

p.141 左:筆者、右:ホール先生

p.177 右:筆者、中央:ミルトン・ベネット先生、左:浅井亜紀子先生

楽しく学ぶ 実践コミュニケーション教室
補助資料 (解答と解説)

著者 ● 荒木晶子

Copyright ©2023 by Shoko Araki

発行所 ● 株式会社 研究社

〒102-8152 東京都千代田区富士見 2-11-3

電話 編集 03-3288-7711(代表)

営業 03-3288-7777(代表)