

牧戸 章

言語表現をそれを支える内面のはたらき(認識・思考・感情・意識など)と統合的にとらえる視点は、学習者の言語表現力を把握し育成するために重要である。このことは既にある程度の共通認識となってきた。しかし、このような視点から言語表現力を科学的・実証的に明らかにしていくことはまだまだこれからの仕事である。

私は右の問題の解明に関わって共同研究も進めているが、言語表現力とりわけ文章表現力について、「書き出し学習調査」として小学校2年生から中学2年生(小学校6年生を除く)の学習者に次のような調査を行った。(注1)

- 1 「転校してくる友達と早くなかよくなるために、その友達といっしょにできる「遊び」を紹介する文章を書いてみましょう。題は私の紹介したい遊びです。」と指示し、原稿用紙には「×私の紹介したい遊びは、……」として、題をそのまま書き出しに用いる方法を禁じて〈作文Ⅰ〉を書かせる。
- 2 〈作文Ⅰ〉を回収し、「友達の書き出し」一覧を作る。
- 3 〈作文Ⅰ〉と「友達の書き出し」を配布し、良いと思うものに○をつけさせ、それをもう一度読み直し、自分の文章に使いたい「書き出し」に◎をつけさせる。
- 4 ◎の書き出しを参考にして、〈作文Ⅰ〉を書き直させる。(〈作文Ⅱ〉)

調査の直接の目的は「『書き出し』を学ぶ様相を発達的に捉える。」というものであったが、文章表現を支える内面のはたらきを探るために、〈作文Ⅰ〉から〈作文Ⅱ〉への文章表現の変容の大きかった小学校3年生から小学校5年生に絞ってさらに分析を進めた。次に小学校5年生の場合の一例を挙げる。

〈作文Ⅰ〉

私は、遊ぶのが大好きです。いつも友達と楽しく遊んでいます。楽しい遊びというのはみんなが

楽しめて、自分も楽しめて、試合などをしていて負けても、にくみあいつこなしで思わず、「あー楽しかった。またやろうね。」と全員がいえるような遊びだと思います。

そこで私は、そんな遊びを紹介したいと思います。それは、キックベースです。キックベースというのは、2チームにわかれ、ころがってボールをけり、そのボールをバウンドなしでとったらアウト!それでは、野球と同じように、一ルイ、二ルイ、とまわっていきます。いち応、スリーアウトにしておきます。これが、キックベースのルールです。キックベースときいて「なーんだ」と思う人が多いと思いますが、それには、わけがあります。チームに分かれてするから、チームワークをよくすることによって、友情をふかめることができるし、

(※ 文章は途中で終わっている。……引用者注)

〈選択した書き出し〉

「○」

- ① 休み時間は、私たちは、ドッジボールやバレーボールをします。私が一番、好きな遊びは、ふつうのドッジボールです。友達とみんなでやります。
- ② まず、そもそも遊びには、ドッジ・サッカー、王様とり、☆キーベン、鬼ごっこ、高鬼、氷鬼、ハンカチ落とし、百人一首……とまあいろいろな遊びがある。〔キーベンとはキックベースの略〕
- ③ 君と友達になるには、やっぱり、いっしょに遊ぶのが一番。サッカーや、野球、バスケなど、ぼくの大好きな遊びはいろいろある。
- ④ 今度、女子の転校生が私のクラスに来ることになった。私はその女の子と早く仲良くなるために、いっしょにできる遊びを女の子に紹介することにした。
- ⑤ 『遊び』と一言と言っても、遊びは本当にたくさんあるけど、主に二つに大きく分かれて

いるよ。ほら、屋内のあそびと屋外のあそびの二つに。

- ⑥ 一番のお勧めは、『百人一首のちらし取り』です。まず、百枚のとり札をぐちゃぐちゃにばらまきます。
- ⑦ 死王丸拳三郎にまず紹介したい遊びは、やはりサッカーです。今話題のＪリーグにあこがれたぼくたちは、毎日、毎日サッカーをしています。
- ⑧ 遊びといってもかぞえきれないほどあるけれど、その中でも私が好きな遊びを紹介します。まず始めにドッジボールですね。
- ⑨ 今月三月一日に、大阪から男の子が桜野小学校に転校してきた。その男の子は、体育など、とても苦手なので、誰もあいてに…
- ⑩ 私は楽しくて、みんなのできる遊びが大好き。とくに転校生が笑ってくれるとうれしーんだな。
- ⑪ きみとはやくなかよくなるために、王様とりという遊びを紹介したいと思います。王様とりという遊びは、まず王様と女王様を決めます。
- ⑫ 今、私がよくやっていることは、バレーボールです。このクラスみんなは、仲が良いで、すぐに仲よく遊べます。

「◎」

◎ 一言に「遊び」といっても、室内でやる遊び、室外でやる遊びがあるよね。私は、たくさんの遊びを知っているけど、室内でも室外でも遊べる「王様とり。」を紹介したいと思います。

〈作文Ⅱ〉

一言で「遊び」といっても、室内でやる百人一首みたいなものと、室外でやるキックベースみたいなものがあります。私は、いろいろな遊びをしているけれど、室内でも室外でもできる「王様とり」を紹介したいと思います。

王様とりというのは、二チームにわかれ、女王様、王様、けらいを作ります。けらいはぼうしをかぶり、前むきにびぼうしをかぶるけらいと、横むきにぼうしをかぶるけらいと、後ろむきにぼうしをかぶるけらいと、けらいも三つにわけます。女王様、王様は、一人ずつです。ルールは、王様は、けらいを全員つかまえられるけど、女王様に

つかまえられます。女王様はけらい全員につかまえるけど、王様をつかまえられます。前むきにぼうしをかぶっているけらいは、横むきにぼうしをかぶっているけらいをつかまえられ、横むきにぼうしをかぶっているけらいは後ろむきにぼうしをかぶっているけらいをつかまえられ、後ろむきにぼうしをかぶっているけらいは前むきにぼうしをかぶっているけらいをつかまえることができます。前は横、横は後ろ、後ろ前というふうになっています。王様がつかまった時点で、つかまったチームの負けで、ゲーム終了です。

とても楽しいゲームなので、転校生がきたらぜひ教えてあげてください。いや、教えてほしいです。

〈作文Ⅰ〉では、キックベースの遊びの素材として取り上げ、

- (1) 楽しい遊びとは何か
- (2) ルール
- (3) キックベースの意義

という構成で遊びを紹介しており、文章全体がその意義から遊びを紹介するという姿勢がうかがえる。それが、〈作文Ⅱ〉では、王様とりを遊びの素材として取り上げ、

- (1) 遊びの分類（外か内か）
- (2) 遊びの選択
- (3) ルール
- (4) クラスの仲間への呼びかけ

という構成になっている。〈作文Ⅰ〉の遊びの意義からより転校生へ紹介したい姿勢がうかがえる。(2)の遊びの選択では、その前段階の分類から統合し、焦点化した結果として王様とりが取り上げられている。この書き手は、両作文を通して、表現相手としてクラスの仲間を想定している。クラス全体で転校生を受け止めようとする構えを見て取ることができる。また、どちらの遊びにしても「ルール」の説明は簡潔でわかりやすいものとなっている。とりわけ〈作文Ⅱ〉では、複雑になった（と読み手の立場に立ったのであろう。）

「けらい」の勝ち負けのルールを具体的な場合を一般化して再度説明するという方法を用いている。文章全体がより読み手という相手を意識した反映でもあるのだろうが、優れた点であるということができるだろう。

右に見たように、文章表現の構成がよりしっか

りし、「遊び」の説明として柱となる「ルール」でもより〈作文Ⅱ〉はわかりやすいものとなっている。「遊び」の素材は「キックベース」から「王様とり」に変更されているが、これも単に一回書いたからそれで自分にとっては終わったとか「遊び」にバリエーションを持たせようとしたとかだけではない。この書き手が選んだ「書き出し」は次のように分けられる。もちろん各々のどの部分について引かれたのかについては推測の域を出ないし、それぞれの書き出しもその要素だけを有しているというわけではない。なお、「(3) 空想物語」は「(2) 仲良くなる」という深層でつながりがあるようにも思われるがはっきりとはしていない。

(1) 遊び素材及び分類・・・②③⑤⑥ ◎

(2) 仲良くなる・・・①④⑤⑩⑪⑫

(3) 空想物語・・・⑦⑨

ここからも「仲良くなる」という目的によっていることがわかる。これは「遊びの意義」を強調することで「遊び」に誘おうとする姿勢や「クラス全体で転校生を受け止めようとする構え」にも見て取ることができる。これは与えられた課題を自分なりに解釈し、自分の文章表現の目的として変換したものだと言える。(これを「Ⅰ課題意識の強化=目的意識の強化」と呼ぶことにする。さらに「目的意識」と一本化して呼ぶ。なお、以下の()内は同様に後の分析集約の項目と対応している。)(注2)

〈作文Ⅰ〉〈作文Ⅱ〉ともに「表現相手としてクラスの仲間を想定している。」表現相手をどのように想定するかもまた文章表現を規定していくことになる。この想定は、単に誰に向かって書くのかということだけではなく、文脈を形成するのに転校生という相手をどのように描くかということも含んでいる。そのことは〈作文Ⅱ〉においてクラス全体で転校生を受け止めようと呼びかけているところに見て取ることができる。さらに、『けらい』の勝ち負けのルールを具体的な場合から「一般化して再度」具体的に説明するという表現もより読み手である表現相手を意識したことが分かる。(これを「Ⅱ相手意識の強化」と呼ぶことにする。)

この説明表現の方法は、「遊び」に密着して表現主体がある時には成立しにくいものである。「遊

び」という対象を「分節化・構造化」してとらえ、取捨選択しながら自分の文脈としてとらえ直すことが必要とされるからである。

「遊び」の素材の変更については、それを「遊びの分類」そして「遊びの選択」という文章表現を行うことで、そのプロセスを示すことにより説得性あるものとしている。これらは(Ⅲ『遊びの焦点化』)であるとともに(Ⅳ修辞意識の強化)とも言えることができるだろう。

このような分析を他の例とも集約すると、次のように整理できる。(※は特徴的に見られた文章表現を示している。)

Ⅰ課題意識の強化=目的意識の強化

※課題確認・設定の文章表現

Ⅱ相手意識の強化・・・(一般的)対教師、自分、クラスメート(自分との相関関係)

※クラス会の呼びかけ

Ⅲ「遊びの焦点化」・・・

(1) ①箇条書き・理由の説明

②特徴・良さ、クローズアップ

③内容の添削

④題材の転換(変更)

⑤構成の組み換え

(2) 段落意識の明確化=骨格の明確化

(3) 分節化

構造化

選択性

Ⅳ修辞意識の強化・・・積極的な姿勢

※「遊び」をプレゼントとして一貫した表現

この四項目に整理したものを構造的に捉え直すと、「Ⅲ『遊びの焦点化』」という具体的な文章表現のあり方を他の「目的・相手・修辞」という意識が支えている関係にあると言えるだろう。また、三つの意識はそれぞれが独立しているのではなく、常にある意識は他の意識とともに関係性を持って存在している。さらに、これらの意識は具体的には文章表現として顕在化するために、文章表現に内在しながら支えているという二重性を有しているのである。

文章表現を行うとき、わたしたちは「どのような表現で書き出そうか。」「この文章のこの場で適切な文字や語句はどんなものがあるのだろうか。」「こんな内容を書いていいだろうか。」など書きはじめて書き終えるまで常に現在進行し

ている記述するという構造の適否を見きわめながら記述している。心の中で「想」として刻々と生成されていく像と実際に具体化していく文章表現とが照らし合わされ、選択・修正を繰り返しながら言語的文脈として形成されていく過程は、複雑な調整的活動であるといえることができる。

このような「調性的活動」は「メタ認知」として位置づけることが出来るであろう。メタ認知概念は次のように整理される。(注3)

メタ認知

メタ認知的知識

人変数に関する知識

- ・個人内変数に関するもの
- ・個人間変数に関するもの
- ・一般的な人変数に関するもの

課題変数に関する知識

方略変数に関する知識

メタ認知的活動(経験)

メタ認知的モニタリング

メタ認知的コントロール

先に集約した「意識」と対照してみると、

「人変数に関する知識」…「相手意識」

「課題変数に関する知識」…「目的意識」

「攻略変数に関する知識」…「修辞意識」

と対応して読み取ることができる。「メタ認知的活動(経験)」については、実際のメタ認知活動について「モニタリングとはメタレベルが対象レベルから情報を得ることであり、コントロールとはメタレベルが対象レベルを修正することである」と解説されており、「意識」はさらに「メタ認知的活動(経験)」へと「知識」を繋げていく働きをされると思われるが、ここでは「メタ認知」の枠組みと調査から導き出した「意識」との整合性のあることの指摘に留めておく。

以上「文章表現力を規定する三つの『意識』」を定位してみた。この意識は「言語活動の心内過程」「言語能力の発達のみちすじ」「言語学習の構造と過程」にどのように位置づけられ、たしかに視点としての有効性があるのか。考察を進め逐次明らかにしていきたい。(注4)

注

1 この調査については『国語科教育改善のための国語能力の発達に関する総合・実証的研究—平成7年度文部省科学研究費補助金(総合研究(A))研究成果中間報告書(研究代表者、大槻和夫)』(1996)を参照されたい。

2 ここでの「意識」は、「意識は有用な過程であって認識と行動を束ねる情報処理の様式だ」という捉え方によっている。

荻坂直行『意識とは何か』岩波書店(一九九六)一三頁。

3 三宮真智子「メタ認知を促すコミュニケーション演習の試み『討論集』—教育実習事前指導としての教育工学演習から—」『鳴門教育大学学校教育研究センター紀要』九(一九九六)五五頁。

4 このうち「言語活動の心内過程」については、難波博孝・牧戸章「『言語活動の心内プロセスモデル』の検討—国語学力形成の科学的根拠の追及—」第九一回全国大学国語教育学会自由研究発表(1996年10月19日)において共同研究の成果を報告した。なお、本稿も難波氏との共同研究の過程でまとめたものである。

編集部注 初出

『月刊国語教育研究』31(296);1996・12 日本国語教育学会 編