

## Tasks Suitable for Real-Time Written English Communication Classes

Suzuki Yubun  
九州大学言語文化研究院

<https://doi.org/10.15017/1361259>

---

出版情報：英語英文学論叢. 55, pp.81-93, 2005. 九州大学英語英文学研究会  
バージョン：  
権利関係：

# 英語受講者が望む仮想空間での対話タスクの分析

鈴木 右文

## 1 3次元仮想空間チャットシステムと対話演習授業

2000年度から九州大学へ実験的に3次元仮想空間チャットシステム(3-dimensional interactive education system, 以降 3d-ies)が導入され、筆者は現在2004年度後期まで各学期に1コマずつこのシステムを利用した対話演習授業を継続してきている(2000年度後期からは北海道大学の授業と合同し、遠隔共同授業として展開している)。2004年度後期には学内にサーバを設置、クライアント側(windows系)はInternet Explorerで利用する。仮想空間内で受講者はアバタ(avatar)と呼ばれるアニメキャラクターの姿となり、教員のグルーピング操作によって指定されたペアまたはグループで文字チャットによって(音声ではなく文字によるのは、仮想空間と文字の組合せによって、現実の話者が誰であるか全く相手に知られない匿名性が確保され、英語使用や自分の英語力に対する羞恥心が除去され、積極的な対話につながるからである)対話することもできるし、空間内を動き回って相手を探して対話することもできる(これ以上の詳細については鈴木(2002)「大学英語教育の課題と対話演習授業の新展開—遠隔授業にも利用できる仮想空間チャットシステム—」言語文化叢書Ⅰ、九州大学大学院言語文化研究院を参照)。

この授業で受講者は、教員の用意したタスクに取り組むことによって文字チャットによる英語の対話演習を行うのだが、鈴木(2004)「オンライン対話演習授業で支持されるタスク—モデルチェンジした3次元仮想空間チャットシステム—」『言語文化論究』九州大学大学院言語文化研究院、第16号、pp77-95)では、実際に行ったタスクについて実施したアンケートから、受講者が望むタスクとは何かを考察した。その結論は以下のようにまとめられる。

- ・受講者たちとかけはなれた人物と状況の設定を持ち、結末開放型のロー

### ルプレイ

- ・あまり大掛かりでなくて取り組みやすく、ゲーム性が強くて内容の陳腐でないもの
- ・身近な話題での議論及び競技形式の討論

引き続き本論では、新しい学期に実施したアンケートの結果に基づき、上記の点をさらに検証し、求められているタスクの種類をさらに細かく探り出して、より良いタスクを求めてさらに考察を加えることとする。

なお本稿は、科学研究費補助金基盤研究(C) (課題番号:15520361、研究課題名:オンラインチャットによる英語授業で実施するタスクの研究開発、研究期間:平成15-16年)の支援を受けている。

## 2 新規アンケートでさらに確認される受講者に支持されるタスクの種類

1節で示した鈴木(2004)の結論は、さらに分解すると以下のようなものになる。

- A) ロールプレイ: 現実とかけ離れた人物・状況の設定
- B) ロールプレイ: 結末開放型
- C) あまり大掛かりでない
- D) ゲーム性が強い
- E) 内容が陳腐でない
- F) 討論: 身近な話題
- G) 競技形式

2004年度前期の授業で新しくアンケートを実施した。受講者は薬学部と21世紀プログラム(学生がどの学部にも属さない学際的教育プログラム)の1年生合計18名である。鈴木(2004)で扱ったアンケートでは具体的タスクについてのみの質問だったが、今回はタスクの種類について抽象的に尋ねる質問を追加した。アンケートの中にはこれらの結論について改めて確かめる部分も含まれている。まず、その抽象的な質問1と実際に授業で実施したタスクに関する質問2の結果を提示しておく(数字は回答人数で、質問2の括弧内の数字はタスクを実施したグループの人数である)。

## 【質問1】

それぞれあなたにとってどちらが授業で取り組みたいと思うようなタスクですか。同程度なら「同」と記入してください。

|   |               |                  |     |
|---|---------------|------------------|-----|
| 1 | 冷静に話す 5       | 感情的に話す 7         | 同 6 |
| 2 | 相手を指定される 11   | 相手を自分で探す 5       | 同 2 |
| 3 | 普段の自分に身近な設定 6 | 自分の日常とかけ離れた設定 8  | 同 4 |
| 4 | 身近な話題 13      | 社会的により高次な話題 2    | 同 3 |
| 5 | ゲームなど娯楽性が高い 7 | 議論やディベートなどを深める 5 | 同 6 |
| 6 | 2人で話し合う 9     | 3～4人で話し合う 4      | 同 5 |
| 7 | 単純に話し合う 8     | 写真や物語を下敷きに話し合う 3 | 同 7 |
| 8 | 一般的な話題 12     | 学部の専門に関連した話題 4   | 同 2 |

## 【質問2】

各タスクにつき良いと思ったものに○、良くないと思ったものに×をつきなさい。不参加は「休」と記入のこと。(括弧内の数字はタスクを実施したグループの人数で、-は相手を空間内で自分で探すか相手が不要なことを表す。RPはロールプレイを表す。)

- 1 : ○17×0(2) 対話：自己紹介
- 2 : ○14×2(2) 競技：相手に指定された文字で始まる英単語を書く競争
- 3 : ○14×2(2) 討論：都会生活と田舎生活のどちらがよいか
- 4 : ○12×5(-) RP：大学卒業20年後の同窓会で交流
- 5 : ○13×4(-) 競技：指定された範疇の英単語を書く競争
- 6 : ○12×6(4) 語り：4枚の写真をつなげりレーで話を創作
- 7 : ○14×2(2) RP：通販商品の苦情を言う客と退けたい社員
- 8 : ○11×5(2) RP：互いに相手の好きなスポーツをけなして喧嘩
- 9 : ○11×6(2) 競技：文房具名をQ&Aによって当てる
- 10 : ○12×5(2) 対話：ドイツ都市空間で日本との差と理由を語り合う
- 11 : ○10×7(-) 競技：次々代わる相手からもらう単語をつなぎ作文競争
- 12 : ○13×2(3) 対話：英語学習の現状や目標等について語り合う
- 13 : ○13×2(3) 討論：野生の動物は動物園の動物より幸せか
- 14 : ○13×3(2) RP：都会のネズミと田舎のネズミの愚痴合戦
- 15 : ○10×7(3) 競技：部首に分解した英語の説明で全体の漢字を当てる
- 16 : ○14×2(2) 討論：日本は危険な国際貢献もするか不戦でいくべきか

- 17: ○13×3(2) 討論：九州内の転勤を求められたらどの県がよいか  
 18: ○08×9(2) 対話：相手の感情表現操作に対しその理由を尋ねる  
 19: ○09×8(3) RP：殺人事件のドラマに参加  
 20: ○11×4(3) 対話：全く自由に何でも話す  
 21: ○14×1(4) 競技：2語しりとり (come home> home run> run fast...)  
 22: ○11×4(2) RP：実際に会う前に仮想空間でお見合い  
 23: ○11×2(2) 競技：様々なしりとり  
 24: ○13×3(2) 討論：日本語の他3言語を話せるならどれを選ぶか  
 25: ○15×2(2) RP：海外に行きたい子と行かせたくない親の説得合戦  
 26: ○07×9(-) RP：仲間と次々話す中で文化祭の出し物を決定  
 27: ○10×5(3) 競技：英語方程式を解く (例：A swan divided by a dog is 4 and a swan plus a dog makes 12.)  
 28: ○09×6(3) RP：指定された原因で2名が口論し1名が仲裁する  
 29: ○05×9(2) 語り：9枚の写真と文章を結びつけストーリーを作成  
 30: ○11×3(2) 語り：「桃太郎」を交互に語る  
 31: ○08×6(2) 討論：「桃太郎」が現代の価値観と合わない点を論議  
 32: ○10×5(3) 討論：超常現象の有無を2名が討論、1名がとりなす  
 33: ○11×3(3) RP：ラジオ番組で初来日の英人旅行家と日本を語る  
 34: ○08×6(3) 対話：メッセージを介してQ&Aを行う  
 35: ○12×3(3) 対話：この授業の功罪や自分の変化を語り合う  
 36: ○11×3(2) 対話：後輩にこの授業を薦める

まず結論A（現実とかけ離れた人物・状況の設定を持ったロールプレイ）については、質問1-3を投げかけた。結果は「普段の自分に身近な設定6」「自分の日常とかけ離れた設定8」「同4」で、ごくわずかではあるが、現実とかけはなれた設定の方を好んでいるようにも見える。そうだとすれば、仮想空間を使用し、現実の自分が全く相手に伝わる心配のない匿名性を備えたシステムをせっかく利用しているのであるから、日常とは切り離された設定のタスクを試みない手はないという心理が働いているのではないと思われる。

そこで質問2を見るのだが、×をつけた受講者数の1タスク当たりの平均が約4.3名であるのに対し(○という肯定的回答ではなく×という否定的回答を問題にするのには特に意味はない)、非現実性の強い設定のタスクでの否定的回答数は、未来の同窓会の設定のタスク4で5、ネズミになりすますタス

ク14で3、今まで経験がないであろうお見合いのタスク22で4、海外英語研修という現実の自分にはないであろう設定のタスク25で2、ラジオ番組に出演するタスク33で3などとなり、否定的回答の平均は3.4でタスク全体での4.3を下回るので、確かに結論Aは妥当だと言えそうだ。なお、タスク19を取り上げないのは、他のタスクは1回の授業で4つほどこなすのに対して、このタスクは1回の授業を全て費やして行ったため、内容ではなく負担感から敬遠されているふしがあるためである。もっとも、このタスクを含めても否定的回答の平均は4.2で、全体の平均を越えない。

結論Bの結末開放型のロールプレイと言うのは、何らかの結論を導き出すタスクではなく、特にエンディングを意識しなくてよいロールプレイのことである。質問1に直接これを尋ねたものはないが、質問2で結末限定型と結末開放型のロールプレイを比較してみると、結末限定型タスクの否定的回答は、殺人事件のシナリオに沿って犯人特定のエンディングに至らなければならないタスク19で8、文化祭の出し物の結論を出さなければならないタスク26で9、口論に仲裁が入って仲直りという筋書きの決まっているタスク28で6となり、平均で7.7なのに対し、結末開放型のタスクでは、とりとめのない対話で構わない同窓会のタスク4で5、仲直りを求めている喧嘩のタスク8で5、愚痴の言い合いで結論を出す必要のないタスク14で3、好きな終わらせ方のできるラジオ番組のインタビューのタスク33で3で平均4となり、結末開放型ロールプレイがやはり好まれていると言えよう。なお、ロールプレイのタスクは他にも2つあり、通販商品の苦情を言う客と退けたい社員のつばぜり合いとなるタスク7と海外に行きたい子と行かせたくない親のつばぜり合いになるタスク25がそれぞれ否定的回答数が2である。これらには結末限定型と結末開放型両方の側面がある。最後には何らかの決着がつくことが期待されながらも、考えられる幾つかの決着の中で相手に対する説得技術を競い合い、参加者のどちらの望む結論になるかわからないスリルが結末限定型よりもことさら強い。もっとも、たとえこれら2つを結末限定型としても、平均の数値は5.4で、これでも結末開放型の4よりも大きい。結末限定型には、グルーピングせず対話する相手を自分で探すタスク（殺人事件のタスク19と文化祭の出し物の結論を得るタスク26）があって、探すうちに対話の時間が少なくなることを敬遠しているために否定的回答数が多くなっているのではないかという反論もあり得るが、それらのタスクの否定的回答数が8と9であるのに対し、結末開放型に含まれかつ対話相手を自分で探すタスク

4 (同窓会) で数値は5であり、相手を自分で探すタスク同士を比較してみても、結末開放型の否定的数値は低いので、この反論は成り立たないものと思われる。よって、結論Bも妥当なものだと言えよう。

結論C (あまり大掛かりでない) についても質問1には該当がないが、質問2で検証したい。まず少人数のグループではなくて全員が入り乱れて実施するタスクでの否定的回答数は、同窓会会場で動き回るタスク4で5、次々と相手を換えて情報を得るタスク11で7、1つの論点について相手を探して次々話し合うタスク26で9 (タスク5はグルーピングを受けていないが相手を探して入り乱れるわけではないので除外している) となり、1タスク当たりの平均は7で、タスク全体での平均4.3を上回り、確かに大掛かりな仕掛けのものが敬遠されていて、結論Cが妥当なものであることが改めて確認できる。

結論D (ゲーム性の強いもの) については、質問1-5が該当し、その結果は「ゲームなど娯楽性が高い7」「議論やディベートなどを深める5」「同6」となっていて、わずかにゲーム性の方を重視する傾向が見えないこともない。そこで質問2に目を移すと、ゲーム性の高いタスクにおける否定的回答数は、英単語の記入競争のタスク2で2・タスク5で4、当てもものタスク9で6、別々の相手から1語ずつ単語をもらって英文を組み立てる競争のタスク11で7、漢字当てのタスク15で7、しり通りのタスク21で1・タスク23で2、英語方程式のタスク27で5となり、平均は4.25で、全タスクの平均とほとんど変わらない。ではゲーム性は特に魅力でないのかと言うと、これら8つのタスクのうち、大掛かりで敬遠されているタスク11 (次々と相手を換えて情報を得る) と複雑という意味で内容的に「大掛かり」とも言えるタスク15 (漢字当て)・タスク27 (英語方程式) (次節でこの「複雑さ」が否定的反応を引き出すということを論じることになる) を除くと平均は3となって、ゲーム性のあるものに対する否定的反応は少なく、結論Dも妥当だということが言えそうである。

結論E (内容が陳腐でないもの) は質問1に該当部分はない。しかし新味のあるものよりもないものを好むということは普通考えられない。また、何を以て陳腐というかという問題があるので、残念ながら質問2を見ても客観的な結論を導き出すことはできないであろう。

結論F (身近な話題) については、質問1-4が該当し、「身近な話題13」「社会的により高次な話題2」「同3」という結果となっていて、圧倒的に高尚な

話題よりも身近な話題の方が好まれている。これは予習の負担の多寡によってのではないかという見方もできるであろうが、大学の英語受講者のレベルでは、文字チャットで発言をキーボードに打ち込むのただでさえ時間がかかり、深い思考でさらに対話のペースを遅らせてしまうことを嫌うというのが本当のところではないだろうか。質問2の討論の7つのタスクを見ると、社会的により高次な話題の否定的回答は、野生動物と動物園の動物の幸福度の比較を行うタスク13で2、日本の国際的進路を問うタスク16で2、桃太郎の分析のタスク31が6、超常現象の解釈に関するタスクが5となり、平均すると3.75で、一方身近な話題では、都会と田舎の比較を行うタスク3では2、転勤先の県の品定めをするタスク17では3、使いこなすことのできた3つの言語を選ぶタスク24では3となり、平均すると2.7であるから、相対的には身近な話題が好まれ、結論Fも妥当だと言える。但し、高次元の話題でも、否定的回答数平均の3.75は全タスク平均より下回っているので、討論というタスク自体が好まれていると言える。

結論G（競技形式）だが、競技性とゲーム性は同じことと思われるので、結論Dを以て議論に代える。

### 3 新規アンケートで新たに浮かぶ受講者に支持されるタスクの種類

#### 3.1 新たな4つの切り口

2節では、質問1のうち、1-3, 1-4, 1-5が検討の対象となったが、残る1-1, 1-2, 1-6, 1-7, 1-8について、新たにあぶり出される受講者に支持されるタスクの種類を突き止めていくことにする。さらにロールプレイ、議論といったタスクのタイプごとの比較も試みる。

質問1-1の結果は「冷静に話す5」「感情的に話す7」「同6」で、わずかに感情的に話すタスクが選ばれる傾向が見えないこともない。そこで質問2に目を移す。感情的に話すタスクに間違いなくあてはまるのは、喧嘩を求めたタスク8、愚痴を求めたタスク14、特定の感情に支配されていることを前提にしたタスク18（相手の感情表現操作に対しその理由を尋ねる）などであろう。これら3つのタスクについて質問2の否定的回答数を見ると、タスク8で5、タスク14で3、タスク18で9と、タスク1つ当たりの平均である約4.3名と比べてばらついている。これは他のタスクでも均質でないのと同じことであるから、感情的なタスクであっても、そうでないタスクであっても、評

価の傾向はあまり変わらないということが言えそうである。念のためにさらに調べてみると、相手を説得しようとして懸命になり、感情的な表現が多く含まれることになるであろうタスク25（海外に行きたい子と行かせたくない親の説得合戦）とタスク32（超常現象の有無を2名が討論し1名がとりなす）での否定的回答は2と5、設定からして感情的な表現が多くなりそうなタスク4（同窓会）とタスク7（通販商品の苦情を言う客と退けたい社員のつばぜり合い）とタスク22（お見合い）では5、2、5で、まづまづ不均質であると言えよう。

質問1-2では「相手を指定される11」「相手を自分で探す5」「同2」のように数字に差が出ている。仮想空間の中を相手を探してさまようよりも、教員のグルーピング操作によって対話相手を指定される方を好む傾向が見られる。同窓会の立食パーティのようなロールプレイでは、仮想空間の中を動き回って、出会った相手と対話するという方が、そのタスクの場面設定に適合しているのだが、どちらの方法によっても構わないようなタスクの場合、相手を指定された方が、相手を探し歩く時間の節約になり、その分対話の分量を増やすことができるわけで、受講者としてもその点を考慮したのであろうと思われる。

そこで質問2を見ると、回答数が(-)となっている相手が指定されないタスクが4つある(4, 5, 11, 26)。否定的回答の多いタスク11(7)とタスク26(9)を見ると、タスク11が次々代わる相手からもらう単語をつなぎ作文競争、タスク26が仲間と次々話す中で文化祭の出し物を決定という内容なので、確かにグルーピングによって相手が指定されても成立しうる。タスク11では、例えば3人組で単語を与え合ってもよいわけだし、タスク26でも、例えば4人組で意見交換して異なる意見から絞り込んでいってもよいわけである。それに対し、否定的回答が平均的なタスク4(5)とタスク5(4)では事情が異なる。タスク4（同窓会）では、設定上相手を自分で探すのが自然であり、タスク5（指定された範疇の英単語を書く競争）は相手を探すタイプのタスクではなくて全員で一斉に取り組むことになる。これで、質問1-2の回答内容を説明するための仮説が正しいことがわかる。

質問1-6では「2人で話し合う9」「3～4人で話し合う4」「同5」という結果で、2人で行うタスクの方が好まれていると言えよう。これは、質問1-2, 1-4に対する考察で推測したとおり、自分の発言のペースが落ちることを嫌って、参加人数の多いタスクを否定的に捉えているからではないかと思われる。

質問2を見ると、2名で実施するタスクに対する否定的意見の平均人数が3.75人であるのに対し、3名もしくはそれ以上のグループで行われたタスクでの平均は4.5人であり、確かに幾分数値の比較からすれば参加人数の多いタスクの方が否定的回答が多い。差が少ないようにも見えるが、発言の機会が減少すると言えば、相手を自分で選ぶタスクでもそうであり、3名以上のグループによるタスクに相手を自分で選ぶタスクも加えると平均4.9人になり、もう少しその傾向がはっきりするように思われ、発言ペースが落ちることに原因を求めるのは妥当だと思われる。

質問1-7では「単純に話し合う8」「写真や物語を下敷きに話し合う3」「同7」という結果になっており、言葉で与えられた話題でなく、もっと情報量の多い写真や物語を題材にする場合を好む受講者は少ないが、どちらでも同じとしている者も多いので、あまり確たることは言えないようにも思われる。

質問2の方ではどうなっているかと言えば、4枚の写真をつなげて4人がリレーで話を創作で展開させていくタスク6は否定的回答が6、9枚の写真と文章を結びつけてストーリーを構成する作業を求めたタスク29では9、「桃太郎」を下敷きにそれが現代の価値観と合わない点を論議してもらうタスク31で6と、平均して7名が否定的なので、この種のタスクについては相対的に他のタスクよりも歓迎されていないことがわかる。これについても、作業があまり複雑なものになると、即時的コミュニケーションを目的とするシステムを利用したタスクとしては好ましくないという理由が考えられる。恐らく、相手との議論に集中したいときに様々な制約が課されることを嫌うのではないだろうか。複雑だという観点からタスクを見直してみると、これに該当すると思われるタスクが軒並み多くの否定的回答を受けている。次々代わる相手から単語をそれぞれもらいそれらをつなぎ合わせ英文を構成するタスク11では7、漢字を部首に分解して部首の観点から相手に英語で説明し相手に漢字を当てさせるタスク15でも7、殺人事件のドラマに参加し様々の場面で長丁場のロールプレイに取り組むタスク19では8、グルーピングなしで仲間を次々とつかまえて意見を交わし文化祭の出し物を決めていくタスク26で9、英語方程式を解くタスク28で6と、平均すれば7.2名にものぼる。

質問1-8では、「一般的な話題12」「学部の専門に関連した話題4」「同2」という結果になっており、話題としては専門の学問に関わるものよりも一般的な話題が好まれている。このシステムを使用した英語授業の目的の一つに、対面演習では羞恥心から活発に対話できない問題に解決を与えようというこ

とがあるので、その目的が達成される限り、題材にこだわるものではないのだろう。恐らく積極的な対話が出来るように訓練を積むということに重点を置き、話題の内容ベースでこの授業に期待を寄せているわけではないと思われる。そうなると、専門の勉強にことさら絡めてタスクを展開する必要はあまり感じないはずである。

質問2を見ると、残念ながら、薬学部、21世紀プログラムの専門分野をことさらに意識して用意したタスクは含まれていない。従って、具体的タスクに対する評価から一般的话题の方を本当に志向しているのかどうかは確認が取れない。

### 3.2 タスクのタイプ同士の比較

続いて、ロールプレイや議論といったタスクのタイプ同士を比較してみることにする。2節の質問2に挙げられているタイプごとに否定的回答数の平均を求めてみる。

「対話」では、自己紹介のタスク1でゼロ、ドイツ都市空間で日本との差と理由を語り合うタスク10では5、英語学習の現状や目標等について語り合うタスク12で2、相手の感情表現操作に対しその理由を尋ねるタスク18では9、全く自由に何でも話すタスク20で4、メッセージを介してQ&Aを行うタスク34で6、この授業の功罪や自分の変化を語り合うタスク35で3、先輩にこの授業を薦めるタスク36で3となっていて、平均は4である。

「競技」では、相手に指定された文字で始まる英単語を書く競争のタスク2で2、指定された範疇の英単語を書く競争のタスク5で4、文房具名をQ&Aによって当てるタスク9で6、次々代わる相手からもらう単語をつなぎ作文競争のタスク11で7、部首に分解した英語の説明で全体の漢字を当てるタスク15で7、2語しりとりタスク21で1、様々のしりとりタスク23で2、英語方程式の27で5となり、平均は4.25である。

「討論」では、都会生活と田舎生活の比較のタスク3で2、野生の動物と動物園の動物の幸福度の比較のタスク13で2、日本は危険な国際貢献もするか不戦でいくべきか討論するタスク16で2、九州内の転勤を求められたらどの県がよいか議論するタスク17で3、日本語の他3言語を話せるならどれを選ぶか議論するタスク24で3、「桃太郎」が現代の価値観と合わない点を論議するタスク31で6、超常現象の有無を2名が討論し1名がとりなすタスク32で5となり、平均は3.3である。

「ロールプレイ」では、大学卒業20年後の同窓会で交流するタスク4では5、通販商品の苦情を言う客とそれを退きたい社員のつばぜり合いのタスク7で2、互いに相手の好きなスポーツをけなして喧嘩するタスク8で5、都会のネズミと田舎のネズミの愚痴合戦のタスク14で3、殺人事件のドラマに参加するタスク19で8、実際に会う前に仮想空間でお見合いというタスク22で4、海外に行きたい子と行かせたくない親の説得合戦のタスク25で2、仲間と次々話す中で文化祭の出し物を決定するタスク26で9、指定された原因で2名が口論し1名が仲裁するタスク28で6、ラジオ番組で初来日の英人旅行家と日本を語るタスク33で3であり、平均は4.9である。

「語り」では、4枚の写真をつなげリレーで話を創作するタスク6で6、9枚の写真と文章を結びつける作業をするタスク29で9、「桃太郎」を交互に語るタスク30で3であり、平均は6である。

結論としては討論が目立って人気が高いと言える。やはり対話演習の花ということなのであろう。しかしロールプレイでも、大掛かりであったり複雑であったりして人気を落としているタスク19、タスク26、タスク28を除くと平均は3.3となるので、ロールプレイも人気は高いものと判断できるのではないだろうか。

#### 4 終わりに

本論では、仮想空間と文字チャットを組み合わせた英語の対話演習授業において受講者に好まれるタスクが持つ特徴として、以下の点が新たな検証でさらに確認された。

- 1) 現実とかけ離れた設定
- 2) 結末開放
- 3) 大掛かりでない
- 4) ゲーム性、競技性
- 5) 身近な話題

さらにあぶり出された特徴は以下のとおりである。

- 6) 対話相手が自動的に指定される方が好まれる

- 7) 対話の人数は2名
- 8) 複雑な作業が含まれない
- 9) 話題は一般性が重視される
- 10) 討論とロールプレイが好まれる

これらの特徴を持ったタスクを授業で扱えば、受講者の志向と釣り合うこととなり、取り組む意欲を引き出し、より充実した授業になるであろう。本稿が文字による対話演習授業の向上に資するものとなっていれば幸いである。