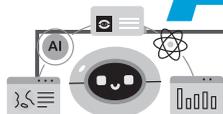


AI時代の  
アプローチAIの使い方の  
幅を広げて  
英語力を鍛えるスパイ・ミッションで  
雑談力を磨け!

今回のテーマ

ゲームで「会話をコントロールする力」を身につけよう

記事：藤森智世（ライター） 協力：コスモピアAI研究室

英語で雑談を始めてみたものの、何を話せばいいかわからず黙り込んでしまう。相手が何か言っているのに聞き取れず、愛想笑いでごまかす。やっと質問できたと思えば、唐突すぎて場が凍る。

こうした問題の原因は、単語や文法ではありません。足りていないのは「**会話をコントロールする力**」かもしれません。自分が話を主導できれば、聞き取れない不安も、沈黙の気まずさも、構造的に解消できます。

今回紹介するのは、生成AIを使ったスパイロールプレイゲームです。英語の雑談を「任務」に見立て、怪しまれずに情報を引き出す会話術を、遊びながら身につけていきます。

## 英語雑談が続かない、本当の理由

**How are you? I'm fine, thank you.**——ここまでは言えます。問題は、その先です。



## 聞き取れない恐怖

ビジネス会議ならアジェンダがありますし、プレゼンにはスライドがあります。話の流れが予測できるので、多少聞き取れなくてもついていけます。

雑談にはそれがありません。相手が何を言い出すかわからないまま会話が始まり、知らない固有名詞や口語表現が飛んできます。ひとつ聞き逃した瞬間に文脈

を見失い、次の文も、その次も追えなくなる。聞き返すタイミングもつかめなまま、相手はかまわず話し続けます。結局、笑って頷くだけの観客になってしまいます。

この恐怖が厄介なのは、実際の英語力とは関係なく膨らむ点です。TOEIC 800点台でも、雑談になると途端に萎縮する人は少なくありません。「聞き取れなかったらどうしよう」という不安が先に立ち、会話に入ること自体を避けてしまいます。



## 会話を動かせない

もうひとつは、話の運び方の問題です。話題をどう変えればいいのか。質問の前に何を言えば自然に聞こえるのか。曖昧な返答をどう拾えばいいのか。教科書には載っていない、会話の「間」をつなぐ技術が欠けています。相手が沈黙すると焦ってしまい、結果的に脈絡のない質問を投げて場を凍らせる——という経験に覚えがある方は多いはずです。

質問の仕方ひとつとっても、印象は大きく変わります。Where will the meeting be? と直球で聞くと、I heard there's a meeting coming up... do you happen to know where it'll be? と前置きするのでは、相手の構え方がまるで違います。ただ、この感覚は頭で理解するだけでは身につけません。実際に試して、相手の反応を見て初めてわかるものです。



## コントロールする側に回る

このふたつの問題は根っこでつながっています。聞き取れないから受け身になる。受け身だから話を動かせない。動かせないから、ますます予測不能な話題に引きずり込まれる。悪循環です。

ここで発想を変えてみましょう。自分が会話を主導する側に立てば、話題の範囲はある程度絞れます。自分が振った話題なら、返答の方向も予測がつかます。聞き取れない部分があっても、文脈から推測できる余地が広がりますし、それでも分からなければ自分から確認すればいい。コントローラーを握る側に回することで、リスニングの不安ごと構造的に解消できるわけです。

英語の雑談力を伸ばすには、単語帳の積み増しでは足りません。「**会話をコントロールして、相手から自然に情報を引き出す**」技術を、実践の中で回していく経験が必要です。

## スパイになって、会話術を磨く



というわけで (?), 生成AIを使ったスパイになりきるゲームをしてみましたう！

このゲームではあなたはスパイとして、雑談を通じて相手から特定の情報を引き出す任務を受けます。武器は会話だ

け、心を読んだり暴力に訴えることはできません。任務開始前にはスパイとしての設定や引き出すべき情報、成功&失敗の条件が伝えられますので、それを頭に入れてロールプレイしてみまよう。

舞台は空港ラウンジや展示会レセプション、ホテルのバーといった、人が自然に言葉を交わす場所。そして相手は忙しいビジネスパーソンや疲れた旅行者。不自然な質問をすれば相手は警戒し、会話が閉じてしまいます。興味に合わせて話題をつなげば、少しずつ情報がこぼれてくる。必要な情報を入手したら最後に、

**It's at the Hilton, right?** と確認し、**Yeah, that's right.** と返ってきたら、その場を立ち去って任務完了——。そう、情報を取りつつあくまで自然な会話を演出するのがこのゲームのポイントです。

このゲームの本質は、英語の雑談を「会話コントロールの実践」に変えることにあります。自分が主導権を握り、場の空気を壊さず、相手に気づかれぬまま必要な情報を手にする。そのプロセスを繰り返す中で、話題のつなぎ方、質問の出し方、聞き返しの技術が鍛えられていきます。

## このゲームで身につく力

### その1 会話をコントロールする「つなぎことば」を身につける

雑談が止まる原因の多くは、話題不足ではありません。話題から話題へ移るための、つなぎの一言が出ないことにあります。

このゲームでは、雑談から目的の質問へ自然に移行するまでを毎回プレイするので、場面に応じたつなぎことばが体になじんでいきます。

#### 促し——相手に気持ちよく話させる

##### Oh really?. That makes sense.. I can see that.

短い相づちですが、これらがあるだけで、相手は「聞いてもらえている」と感じて口が軽くなります。スパイにとっては、相手を饒舌にさせること自体が情報収集の第一歩です。

#### 時間稼ぎ——沈黙を回避する

##### How should I put this...、What's the word...、I mean...

完璧な英文が浮かばなくても、これらの一言で会話の糸は切れません。考える時間を確保しつつ、場の空気も保てます。

#### 共感——警戒心をとく

##### I know what you mean.. Same here.. That must be tough.

共感された人間は、もう少し話してもいいかな、という気になります。英語に限った話

ではありませんが、外国語でこれをやれると会話の質が一変します。

## 切り返し——会話にリズムをつくる

### Wait, seriously?、That's interesting, because....、I wouldn't have guessed that.

切り返し方が淡泊すぎれば会話が止まり、過剰なら不自然になります。このゲームでは相手の態度変化としてフィードバックが返ってくるので、バランス感覚を実戦の中で磨けます。

## 話題転換——目的に近づく

### By the way...、That reminds me....、Speaking of which...

唐突に聞くのではなく、「今の話から連想した」という形で切り出す技術です。ゲーム中、これらの表現を出すタイミングを早まると相手の警戒度が跳ね上がるので、出しどころを嫌でも意識するようになります。

## その2 質問の組み立て方を身につける

同じことを聞くにも、直球と変化球では相手の反応が違います。直接すぎる質問、根拠のない詮索、質問の連打——現実の雑談でも相手を硬くするこれらの要素を、このゲームは態度の変化として目に見える形で返してきます。

「この聞き方ではダメなのか」を、説明ではなく体験として理解できます。前置きをひとつ入れるだけで相手の反応がどう変わるか、頭ではなく肌で覚えていける仕組みです。

## その3 聞き返しと確認を身につける

曖昧な返答に対して追跡質問を入れる、別の言い方で確認する、最後に要約して押さえる。こうした動きが勝利条件に組み込まれているので、否応なく練習することになります。

聞き返しはリスニング不安の解消にも直結します。聞き取れなかったとき、

Sorry?と言うだけでなく、You mean...?、So it's...?と自分の理解はこれでよいかと確認する形で返せば、会話は途切れませんし、相手の言い直しを通じて内容も確認できます。受け身の「聞き取り」から、能動的な「確認」へ切り替える感覚が身につきます。

## その4 恐れずに口を開く度胸を身につける

1回のプレイは5分程度で、失敗してもすぐ再挑戦できます。振り返りで「次はここを変える」と具体的にわかるので、速い速度で改善のサイクルを回すことができます。英会話スクールのように予約

も移動も要りませんし、相手はAIですから気まずさありません。

「英語を話す」ではなく「任務を遂行する」と意識が切り替わるだけで、口は動きやすくなります。

## スパイの世界へ、ようこそ

今日から、情報機関The Langbridge Initiativeのエージェントとして任務に就きます。

与えられるのは偽造された名刺、作り込まれたカバーストーリー、イヤホン越しのハンドラーの声。それだけで十分です。この世界で価値があるのは銃弾ではなく情報ですから。



### 追うのは、何気ない一言

ニュースにならない動きがあります。誰が誰と会うのか。どこで何が決まるのか。「来週の会合、場所変わったんだって」「連絡先？ ああ、Signalで送るよ」——こうした何気ない一言が、次の作戦の成否を分けます。

これを引き出すのが仕事です。相手を脅すのではなく、安心して話せる空気を作る。質問で詰めるのではなく、会話の流れで「言わせる」。会話の演出家、と言ったほうが近いかもしれません。

舞台はいつも「人が自然に話す場所」です。空港ラウンジには搭乗時刻というタイムリミットがあり、「あ、そろそろ搭乗です」の一言ですべてが終わる緊張感があります。

展示会のレセプションでは名刺と立場が飛び交い、褒めすぎれば裏を疑われ、淡泊すぎれば会話が続きません。

ホテルのバーには疲れと気の緩みが同居していて、沈黙にも余白がある。その余白に、情報が落ちることがあります。



### カバーと相手

カバー(表向きの顔)は毎回変わります。ある日のあなたはITコンサルタント。「自分も似たようなプロジェクトやってきました」と**Same here.**の技術で共感から入り、距離を詰めます。ある日は渉外担当のカバーを被ります。「スケジュール調整したいので」と自然な理由を立てて、**By the way, when's the next session?**などと予定を聞き出します。また、ある日は配送業者かもしれません。「最近渋滞が多くて……」と愚痴から始め、**That reminds me...**で話題を目的の方向へ動かします。どのカバーにも共通するのは、目的の質問を「聞いても不自然ではない理由」を考えなければなりません。相手も同様ではありません。神経質な

プロジェクトマネージャーは詮索されると口を閉ざしますが、その苦勞に**That must be tough.**と共感すればつい愚痴がこぼれます。陽気なアートディレクターは褒めると饒舌になりますが、話が脱線したら**Speaking of which...**で軌道修正が必要です。疲れた出張者は長話を嫌いますが、**I know what you mean.**と短く寄り添えば、意外と情報を落としてくれます。用心深い広報担当は公式見解しか話しませんが、オフレコの空気を作れば、少しでも本音が出るかもしれません。

どの相手にも共通するのは、力では何も引き出せないということです。つなぎことばを使い分け、会話をコントロールして引き出すしかありません。



## ミッションの一例

ミッションの内容はこんな具合です。  
「空港ラウンジ、羽田空港。ターゲットは出張帰りの女性、20代。クライアントとの連絡手段を変更した。新しい連絡先を特定しろ。カバーは同じ便を待つビジネスパーソン。彼女は疲れている。会話は短く、共感は深く。最後に必ず確認しろ。『Signalで連絡するって言ってましたよね?』その一言がないと、情報の信頼性は50%以下だ」

どのミッションも10～15ターン、5分ほどで終わります。短いですが、会話の入り方、つなぎ方、聞き方、確認の仕方、

去り際の処理まで、一通りの技術が試されます。最初の一言で目的を聞けば即失敗。質問を三連打すれば会話が閉じます。逆に、共感から入って相手の言葉を丁寧に拾い、話題を自然にずらしていけば、相手は自分から情報を出してくれます。成功の手応えは、相手が「**Yeah, that's right**」と自然に答え、何も疑わずに去っていく瞬間に訪れます。場の空気を壊さないまま、情報だけを持ち帰る。ハンドラーの声が聞こえます。**Well done. Ready for the next one?**



## 遊び方

このゲームはChatGPTの「GPTs」として公開されています。スマホでもPCでも、ブラウザから遊べます。

### 1. ChatGPT (<https://chatgpt.com>) を開く。

アカウントがなければ無料で作成できます。Googleアカウントでのログインにも対応しています。

### 2. ゲームのリンクを開く。

Spy Smalltalk Mission

[https://chatgpt.com/g-](https://chatgpt.com/g-698870ef3d2081918c7732423329eb69-spy-smalltalk-mission)

[698870ef3d2081918c7732423329eb69-spy-smalltalk-mission](https://chatgpt.com/g-698870ef3d2081918c7732423329eb69-spy-smalltalk-mission)



### 3. 「Start」と入力する。

ブリーフィングが表示され、すぐに任務が始まります。

プレイ中に詰まったら、次の一手のセリフの候補をふたつまで提示してもらえます。プレイ後にはスコアと改善点のフィードバックが出るので、どの発言が効いたか、どこで怪しまれたか、もっと自然に言うならどう変えるかが具体的にわかります。

コツは、うまくやろうとしないことです。「一回試す→振り返る→次で一つだけ変える」の繰り返し、雑談力を最も確実に伸ばします。最初は勝利条件を達成できなくても構いません。つなぎことばを一つ試してみる、質問の前に前置きを入れてみる——それだけでも十分な一歩です。

## ★こんな人に向けています★

雑談が途中で途切れる。相手の話が追えず頷くだけになる。質問が唐突になりがち。つなぎの表現がワンパターン。曖昧な返答の拾い方がわからない。英会話を「勉強」ではなく「遊び」にしたい。——ひとつでも当てはまるなら、まず1 ミッションだけ試してみてください。

このゲームは、英語を話す行為を「任務」に変えてくれます。目的があると言葉は出やすくなりますし、会話を主導する側に立てば、聞き取れないという不安も薄れていきます。生成AIが相手ですから、何度失敗しても気まずくなりません。5分のプレイで「英語で会話をコントロールできた」という手応えが残れば、それが次のミッションへの一歩になります。