

学術交流支援資金：外国語電子教材作成支援

研究代表者 環境情報学部 教授 中浜優子

研究分担者 環境情報学部 訪問講師 デイヴィッド・オドネル

科目名：プロジェクト英語科目

教材の URL: <https://www.ynakahama.com/online-learning-through-movies>

教材作成の背景と目的

語用論的能力（状況に合った、適切な言語を使う能力）は、対話者との円滑なコミュニケーションを図るためには、欠かせない言語能力であるのは言うまでもない。第二言語の高い文法的知識を有している上級外国語学習者でも、それが適切な言語運用に必ずしも繋がらないことは、特定の言語に限らず、これまでの習得研究で明らかになっている（中浜, 2016 等）。またひと昔前になるが、KY（空気が読めない）という言葉が流行ったことから分かるように、母語話者でありながらも、場の雰囲気を読むことが難しい人や状況もあり、「言語の知識があるから運用できる」というものではなく、第二言語を適切に運用する能力の習得は、並大抵の努力では頂点に達することは難しいともいえる。

語用論的能力（特に発話行為）の習得研究では、学習者を取り巻く言語環境が、語用論的能力に大きな影響を与えているということが明らかになっている（Taguchi, 2008）。具体的に言うと、日常的に目標言語にさらされている環境の中での言語習得すなわち、第二言語習得環境（例を挙げると、アメリカに居住し、教室内外で英語に触れることができる環境）下で、言語を学んでいる学習者の方が、外国語習得環境（例えば、日本において、教室のみで英語を学習する環境）下で学ぶ学習者よりも、語用論的要素についてのアウェアネスをより多く持ち合わせていることが多くの研究で報告されている（e.g., Bardovi-Harlig & Dörnyei, 1998; Röver, 2012）。しかし、第二言語習得環境下での言語学習は、語用論的能力発達の機会を与えているのは確かではあるものの、それ以外にも、動機づけなどの他の要素が語用論的能力の発達に複雑に絡み合っているともされている（Wyner, 2014）。また、マルチメディアを使った言語指導が動機づけの向上に繋がり、語用論的能力発達に好影響を及ぼすことも明らかになっている（e.g., Rose, 2001）。

本研究組織のメンバー二名は、2010 年度に、ビデオ教材を使用し SFC で英語を履修する中下級レベルの学習者から 28 名からデータを収集し、発話行為（謝罪、褒めとその返答、皮肉等）が意味するところについての理解状況とマルチメディアを使用した

指導の動機づけへの影響を調査した (Nakahama & O'Donnell, 2010)。その結果、単純な発話行為 (シンプルな「謝罪」, 「褒め」等) は理解ができているものの, 「皮肉」などの意図が込められた間接発話行為に関しては正答率が 4%にとどまった。しかし, メディア教材をオンラインにて使うことにより, 動機づけが高まったことがアンケート調査により分かり, 特に, 自律的に学習できるということが最もメリットだと感じた参加者が多かったことも特筆すべきである。

言語指導活動

今回のプロジェクトでは, Nakahama & O'Donnell (2010) を含む先行研究の知見を基に, 習得が非常に難しいとされている, 発話行為や談話標識 (discourse markers) などの語用論的要素を多く含む, 英語表現の指導を目的とした英語学習のプラットフォームの作成に着手し, 秋学期の授業での使用を試みた。まずは, 上記英語教員二名の教員で共有 (連動) できるオンラインでのワークスペースを作った。まだ試作段階ではあるが, 今学期は, とりあえず以下のところまで進めることができた。

1. 代表者の中浜がこれまで担当した英語による映画制作のクラスで履修生の制作物であるムービーの数々をアップロードし, 中浜とオドネル両教員の授業の受講生 (具体的には, 中浜 (プロジェクト英語 A, B リスニング: Learning How to Communicate in English through Watching and Making Movies), オドネル (プロジェクト英語 B: 1) "The Sitcom: Short Form TV and Web Comedy for Language Learning" 2) "Curated YouTube Language Learning and Video Production") がアクセスできるようにし, 言語的な側面, 非言語の側面, 準言語的側面から, 文脈の中での英語を学習できるようにした。
2. 毎週, 授業で発話行為 (例えば依頼行為, 謝罪行為など), 談話標識, 非言語, 準言語 (イントネーション) 等について学んでもらうために, 既存の映画の 2~10 分程度までのスキットを鑑賞してもらった。そして, 履修者に上述の, 言語運用能力項目に関する「意識化高揚」を促すために, 多肢選択, 理解問題, ロールプレイなどのエクササイズシートをスキットごとに教員二名で作成し, 授業時に履修生に取り組んでもらった。また, その中で, 特に指導に力を入れたのは, ロールプレイで, 授業時に 1 種類ペアで取り組んでもらい, テイクホームとしても同じペアで別の種類のロールプレイを演じ, 録画されたデータの, プラットフォームへの提出を課した。授業サイトに映画の当該画面, エクササイズシートが入手できるようにし, 自律的学習も促した。

3. 中浜とオドネルの授業の履修者に、英語の語用論的要素を学んでもらうために、2で述べた映画の場面からの指導以外に、独自のスキットを作成し、提供した。それに際し、オーストラリア英語話者2名とオーストラリアで幼少時代を過ごした英語母語話者レベルに近いSFCの日本人帰国生に、状況（シナリオ）だけを伝え、3種類の発話行為を自然に演じてもらい、そのビデオスキットを録画し、サイトにアップした。
4. 授業時に30分ほど時間を使い、3で述べたスキットの説明（意味公式）を簡単に主に英語で説明をし、依頼行為、謝罪行為、言い訳行為等の手法について説明をした。その際に、画像のみではなく、文字化データも提供し、理解を促した。
5. オーストラリアの応用言語学者・英語教育者が開発した言語学習のために作られた、映画とそのエクササイズシートも履修者の自習用に活用してもらった。その研究者とは意見交換をしており、将来的に日本語のエクササイズシートなども作り、初級レベルにも対象者を広げる可能性についても考えられる。
6. このように、1学期を通し、主に、映画の場面を通し、発話行為、談話標識、イントネーションなどの準言語的知識、非言語知識など語用論的な内容につき指導を行ってきた。また、電子教材作成との関連は直接的ではないが、授業の最初にプレテストとして、4種類のシナリオの発話行為のDCT(談話完成タスク)を課した。一学期間の指導の後、ポストテストとして、類似した発話行為のDCTを課した。結果は現在分析中の段階であるが、作文量としては学期のはじめに書いた量よりははるかに超えた分量が見られた。また、これまでは、特にAレベルの履修生は、丁寧な表現として please ぐらいしか使えていなかったのに比べ、指導後は法助動詞や過去形の使用など、丁寧度を上げるための工夫をしていたのが分かった。来学期以降は、今回の分析結果をもとに、指導の速度、導入の順序、指導・学習の可能性を鑑み、さらに改善を加える試みである。
7. 今回提出する電子教材のURLには、授業内外で取り組んでもらったタスクシートやロールプレイの例等は含まれているが、学生制作物（最終課題の映画、宿題として課されたロールプレイ画像等々）、プライバシーに関わるものはパスワードなしではアクセスできない（もしくは見えない）よう設定がなされている。