

科学研究費助成事業 研究成果報告書

平成 29 年 6 月 13 日現在

機関番号：24501

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2014～2016

課題番号：26370630

研究課題名(和文) 予定調和を崩す構造を備えた外国語アクティビティの開発と研究：即興劇の手法を用いて

研究課題名(英文) Development and study of foreign language activities structured to upset pre-established harmony: applying the techniques of improvisational drama

研究代表者

三野宮 春子 (Sannomiya, Haruko)

神戸市外国語大学・外国語学部・准教授

研究者番号：90632406

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 2,600,000円

研究成果の概要(和文)：本研究は、即興劇の原理や手法を応用して数多くの非予定調和的で創造的な英語アクティビティを開発した。特に2015年度は「英語アクティビティ工房」を定期的で開催し、たくさんの英語教育の研究者や実践者とともにアクティビティ開発を行った(2017年度も継続中)。また、コミュニケーション分析を用いて結果を考察し、即興的やりとりを支えるアクティビティ構造について探究した。時々刻々と変化する意味状況に柔軟に応じながら他者や環境との相互交渉する「即興的やりとり」を誘発する要因として「即興性」「協働性」「創造性」を特定し、これら鍵概念の理解を深めた。

研究成果の概要(英文)：This research project developed a number of creative EFL (English as a Foreign Language) activities, utilizing the principles and techniques of improvisational drama. Especially during the 2015 school year, it organized a study group called "English Activity Studio" (continued in fiscal 2017) and held regular workshops with many researchers and practitioners.

It then investigated the results using communication analysis, and explored the activity structures that support improvisational interactions. It has identified "improvisation," "collaborative" and "creativity" as factors that encourage the participants to interact with their co-participants and environment while flexibly responding to the changing meaning situation, and deepened the understanding of these key concepts.

研究分野：英語教育

キーワード：即興 協働 創造 アクティビティ開発 コミュニケーション分析 意味交渉

1. 研究開始当初の背景

(1) 即興劇(インプロ)は筋書きのないドラマで、実践的に体系化された独自の理念・原則・手法を持つ。インプロバイザーたちは、共演者や場面状況を瞬時によく観察し、失敗のリスクを恐れず直感的に反応し合いながら、協働でストーリーを展開させていく過程を何よりも大切にしている。演劇人が創造性を発揮するためのトレーニング法として Johnston (1979) などが開発したインプロゲームは世界中でそれぞれの言語に訳され、ビジネス・セラピー・教育など諸分野に応用されている(たとえば、高尾&中原, 2012)が、研究開始当初は日本の外国語教育領域ではまだ殆ど知られていなかった。

(2) 創造性を軽んじて知識体系の習得が偏重されると、授業談話は「教師の話題提起 (Initiation) ・生徒の反応 (Response) ・教師による評価 (Evaluation)」の連続からなる「IRE 構造」が支配的になり、自然な対話において出現する「偶発的な意味交渉」(創造)が妨げられる(van Lier, 1996)ことが知られている。今日たいていの教室に強固に根付いている IRE という予定調和的な談話構造を崩すためには、人が自然に持っている創造性を発揮できるような工夫がアクティビティ「構造」(Sawyer, 2011)に埋め込まれているインプロゲームが役立つと考えた。

(3) 心理学からは、近代の発達観を修正するために即興劇の手法から学ぶことへの提案がされている。学習を「知識・技能の獲得」よりも「全人的な発達」として捉える場合、Vygotsky (1978) の「発達の最近接領域 (ZPD)」は、単に「『他者の支援を得てできること』から『独力でできること』を差し引いたもの」とは言えなくなる。ZPD とは、「いま何者かである (being) 自分」と「あすの何者かになりつつある (becoming) 自分」の間にある力動的な活動空間である (Holzman, 2009)。また、Lobman & Lundquist (2007) は、発達するには、まだやり方を知らないことをやってみる必要があり、リスクが伴うという点を指摘し、ZPD を「リスクを負って予定調和を超えられるよう支援しあえる社会的環境」と解釈する。互いの創造性を励まし (inspire) あって「いま創られつつあるストーリー」を演じるインプロは、創造的・協働的活動空間 (ZPD) であると考えられた。

2. 研究の目的

(1) これまで外国語教育研究の主眼は、細分化された知識や技能を習得させるために認知・知覚などの機能に働きかけることにあった。よって、「外国語話者になりつつある主体」の発達をどう支援するかという視点が欠落している。本研究の目的はその視点を補強することであり、そのために以下の学術的特色を持たせる。

ネオ・ヴィゴツキアン心理学の学習観を探究する

アクティビティ開発において「構造と創造の関係」を鍵概念とする

外国語学習の過程と成果の解明方法にコミュニケーション分析を採用する

開発と分析を往還することにより理論と実践を融合する

日本の外国語教育でまだ殆ど知られていないインプロの手法を用いる

(2) 非予定調和的なアクティビティでは、発話1つ、動作1つごとにコミュニケーションの状況が変化する。参加者はその変化に柔軟に対応し、他者と協働で意味生成を行うこととなる。この濃密な意味交渉過程の描写と分析を提供し、外国語学習者の発達について理解を深める。

(3) 各々のゲームは少しずつ構造が異なるので、外国語学習に活用される際は、各ゲーム構造と言語構造の相互作用の結果、生産されるコミュニケーション行為も違ってくる。コミュニケーション分析を通して、その相互作用の様相に接近することも、本研究の目的の一つである。実用面では、学習効果別の既存ゲームを分類すること(たとえば、「英語習得に役立つもの」「英語使用を促進するもの」「英語観やコミュニケーション観をゆさぶるもの」など)や、より外国語学習への貢献度が高いアクティビティを開発することにより、教育実践に貢献したい。

(4) 本研究においてインプロの手法を用いたアクティビティを開発し、その構造と創造の関係を解明するために、具体的には以下のことを行う。

文献調査を行い、創造性・全人性・協働性など、更なる概念の明確化を図る。また、インプロをはじめとする演劇の手法、社会文化理論、教室談話など、関連する学術的知見を整理する。

インプロの手法を用いて、予定調和を故意に崩すような構造を備えたアクティビティを開発する。開発において試用・改良を繰り返す過程で、「アクティビティ構造の変更点」とその結果「コミュニケーション行為の創造性に生じた変化」を特定し、アクティビティ構造と創造の関係を解明し仮説を生成する。

開発したアクティビティを日本人学習者が英語で行う際の言語・非言語コミュニケーションの様相(特に外国語運用の即興的・創造的・協働的な特徴)の描写を提供する。

協働で思考・直感・情動などを統合的に使うアクティビティにおける、参加者の主観的体験に接近し、外国語学習者としての全人的発達に貢献する要因について考察する。

3. 研究の方法

(1) 関連文献の調査を継続的に行う。即興

性・創造性・協働性・全人的発達など概念について理解を深め、整理する。

(2) 大学生以上を対象としたワークショップを開催し、インプロゲームなどを英語で行い、ビデオ撮影を行う。参加人数・会場・目的などに応じて複数のビデオカメラを用いて、参加者間におこる言語・非言語コミュニケーション行為を撮影する。基本的にアクティビティ試用時のファシリテーションは申請者が務めるが、ワークショップのうち数回は国際的に活躍する国内外在住のインプロバイザーを招いて開催する。

VTR から分析場面を抽出してトランスクリプトを作成する。また、映像データから静止画を作成し、トランスクリプトと対応させる。コミュニケーション分析から得られた知見をまとめ、論文発表や口頭発表で成果を公表する。また、研究成果がより広く教育実践者の目にとまるよう、商用雑誌やウェブページも活用する。

(3) データの分析結果をもとにアクティビティの開発や修正の方針を決める。開発したアクティビティは試作し、その際に VTR 撮影を行いデータとする。つまり、本研究では、アクティビティの開発と試用がデータ収集に繋がり、データの分析結果が開発に役立つという循環が成立する。

(4) インプロの手法を用いた第二言語(英語)話者対象のワークショップや教育プログラムを視察する。また一方で、独自にワークショップなどを数回にわたり開催し、データ収集や成果発表の場とするとともに、インプロの教育的応用についての周知に努める。

4. 研究成果

(1) 本開発研究が関心を寄せるのは、参加者全員が始めから終わりまで即興的・協働的・創造的に意味交渉する必然性が構造自体に備わっている英語アクティビティである。それらに共通する特徴を説明するにあたり、「即興性」「協働性」「創造性」という3つの鍵概念を整理して用いた。まず、これらのアクティビティには、次に何が起こるか予測できないような仕掛けがあるため、参加者は「いま、ここ」の状況に集中することになる(即興性)。何を言うか予め用意するかわりに、相手の言葉をよく聞き状況をよく見て解釈することで生まれるアイデアを直観的に表現(自然発現 spontaneity)するのである。また一方で、自分の表現についても、必ず受け入れて反応してもらえる構造があるので、自分のアイデアに対する他者の再解釈に出会うという新鮮な喜びを味わうことができる(協働性)。このように、アクティビティの全過程をとおして、意味が創られては創りなおされ続けるのである(創造性)。

中央教育審議会が2016年8月に発表した「次期指導要領に向けたこれまでの審議のまとめ(素案)」が「話すこと(speaking)」を「やりとり(interaction)」と「発表(production)」(p.138)の2領域に区分していることを受け、「即興的やりとり」を実践的に定義づけした。まず、「やりとり」について、「どの発話(口頭・筆記)も他の発話との関係のなかで意味を持ち得るような発話のまとまり」と考えた。よって、相手の反応に関係なく自分のアイデアを伝えるのは、いかに正確で流暢でも、やりとりには当たらない。そして、単に発話前の準備時間を短くするというだけでなく、他者の表現に触れるまでは自分の表現内容が決められないような協働の意味交渉を「即興的やりとり」とした。不断に生成変化する意味状況に接触し対応し続けるには、次々に現れる無数の要因のなかからその都度自分に意味あるものを取捨選択し解釈し表現するという主体的で柔軟な判断の連続が要求されるのである。

(2) 国際的に活躍しているインプロはほとんど始まりから終わりまで参加者全員が即興的・協働的・創造的にコミュニケーションしている。そのような言語使用の必然性が構造自体に備わっているヴァイザーや、創造的アイデアと表現の創出に役立つゲームの開発者を招聘して、大学生・大学院生・一般社会人を対象とする以下のワークショップを開催した。

2014年10月24~25日に宮本万里氏を招聘し「Drama x English」ワークショップ

2015年1月29日に福元和人氏を招聘し「語りの即興性・創造性・協働性で遊ぶ: カタルタ開発者によるワークショップ」

2015年5月29日に Joelle Sarrailh 氏を招聘し「Improvisation: Let's create together!」ワークショップ

2015年6月4~5日に宮本万里氏を招聘し「English x Education」ワークショップ

これらのワークショップにおいて撮影した動画からトランスクリプトと静止画を作成し、研究のデータとした。また、神戸市外国語大学において担当した「英語教育学演習」という授業では、受講生たちが学期を通してインプロを体験して言語観や学習観を更新し、最終プロジェクトとしてグループごとに英語インプロワークショップを開催した。

2015年8月の全国英語教育学会では、「アクティビティ工房」でアクティビティの試作・使用・修正を繰り返した開発過程でわかってきた諸事に照らして、英語学習アクティビティについて一般に「当然のこと」と信じ込まれている神話(myths)について論じた。たとえば、英語学習者が本当に「自分や身の周りのことなら興味を持って話す」わけではないし、「ゲームに勝ったり褒められたりすると嬉しい」わけでも、「準備時間をたっぷ

りると豊かなコミュニケーション活動になる」わけでもないという主張を行った。

(3)「英語アクティビティ工房」という勉強会を主宰し、思わず考えたくなるような、そして他者のアイデアも聞きたくなるような、遊び心と多様な解釈を誘発する教材・アクティビティの開発に取り組んだ。開発したアクティビティはワークショップ、講演会、研修会などで参加者に紹介した。また、試用時のデータ分析結果とともに論文や学会などで発表した。今日の英語教育では研究・実践の両面において、言語要素をインプットしてアウトプットするためのアクティビティに偏っているので、意味生成の主体としての発達を支援するようなアクティビティが今後ますます開発されていく必要がある。現在、本研究プロジェクトで開発した諸々のアクティビティを整理して公表するための準備をすすめている。

(4)2014年度は、7月にカナダのアルバータ州にあるルースムース劇場においてInternational Improvisation Schoolのワークショップを受講し、経験豊富なファシリテータのもと、世界各国からの参加者と意見交換をする機会を得た。本研究は必ずしも英語の教室で学習者がインプロを演じるということを用意しないが、自ら舞台上で演じてみると、どのような目的と方法で各々のインプロゲームが使われているのかが実感としてよく理解できるようになる。3月には、トロントで開催されたTESOL Internationalの研究大会で、応用インプロの発表やワークショップを見学し、国外の動向をつかむことができた。

2015年8月には劇団朋友の「エデュケーションワークショップ」に参加し、イギリスを中心に学校現場で広く普及しているDrama in Education (DIE)の手法を体験する機会を得た。

2016年5~7月には、ニューヨーク大学大学院スタインハードにて演劇教育の授業を受講した。さまざまな分野に演劇がどのように応用されているか体系的に理解することができた。アメリカ合衆国各地で演劇を使って教育活動を行っている実践者たちの実践について知ることができた。また、9月~翌2月までは、演劇を通して英語を教えているニューヨーク市立大学の授業や、市内にある演劇学校の授業などを見学したり参加したりした。どのように演劇が市民生活に根付き、人やコミュニティーの成長を支えているかを垣間見る貴重な機会となった。

<引用文献>

- Johnstone, K. 1979. *Impro: Improvisation and the theatre*. Routledge.
Holzman, L. 2009. *Vygotsky at work and play*. Routledge.
Lobman, C., & Lundquist, M. 2007. *Unscripted learning: using improv activities*

across the K-8 curriculum. Teachers College. Sawyer, R. K. (Ed.) 2011. *Structure and improvisation in creative teaching*. Cambridge University Press.

高尾隆 & 中原淳. 2012. *Learning x Performance インプロする組織：予定調和を超え、日常をゆさぶる*.三省堂.

van Lier, L. 1996. *Interaction in the language curriculum, Awareness, autonomy and authenticity*. Longman.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: the development of higher psychological processes*. Harvard.

5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

[雑誌論文](計3件)

Sannomiya, H. (2016). Visual plus verbal: Improvisational, collaborative storytelling for creativity. In D. Tatsuki (Ed.) *Teaching narrative*. Kobe: Kobe City University of Foreign Studies Journal of Research Institute, 54, 51-71. 査読なし

三野宮春子. (2015). 定着させるための繰り返し学習. *TEACHING ENGLISH NOW*. 特別増刊号 Vol.2, 20-21. 査読なし

三野宮春子. (2015). パサつかないコミュニケーション活動. *Chart Network*, 76, 5-8. 査読なし

[学会発表](計8件)

三野宮春子. (2016年8月20日). 協働と創造: 応用インプロを手掛かりに. 全国英語教育学会第42回埼玉研究大会口頭発表(獨協大学)埼玉県草加市.

三野宮春子. (2015年10月3日). 創造性・即興性・協働性を鍵として「コミュニケーション」を問い直して開発した英語学習アクティビティ. 日本質的心理学会第12回大会ポスター発表(宮城教育大学)宮城県仙台市.

Sannomiya, H. (2015, September 17). Improvisational, collaborative space for creativity: innovative storytelling games. Paper presented at British Association for Applied Linguistics (Aston University) Birmingham, UK.

三野宮春子, 伊藤仁美, 土井幹生, 長谷川和代, 山根貴子. (2015年8月22日). 英語学習アクティビティにまつわる「神話」—創造性・即興性・協働性を鍵として—. 全国英語教育学会第41回熊本研究大会口頭発表(熊本学園大学)熊本県熊本市.

三野宮春子, 長谷川和代, 山根貴子, 土井幹生, 大濱さおり (2015年6月14日). 創造的コミュニケーションを支える語彙・文法学習のための「めっちゃ楽しい!」アクティビティ紹介. 関西英語教育学会第20回研究大会公募ワークショップ(神戸学院大学ポートアイランドキャンパス)兵庫県神戸市.

Sannomiya, H. (2015, May 15). Visual plus verbal: improvisational, collaborative storytelling for creativity. Paper presented at Japan Association for Language Teaching PanSIG (Kobe City University of Foreign Studies) Kobe, Hyogo.

藤原由香里, 今井裕之, 宮元博章, 三野宮春子, 長谷川和代, 岡本恵太, 大島秀子. (2014年11月9日). 偶発的・即興的に生起する学びの探究——明日の教育をパフォーマンスする実験的発表——. 日本教育心理学会第56回総会シンポジウム(神戸国際会議場)兵庫県神戸市.

三野宮春子, 弓削千晴, 土井幹生. (2014年8月9日). 教室談話を変えるアクティビティ開発 授業理解と教師教育. 全国英語教育学会第40回徳島研究大会口頭発表(徳島大学常三島キャンパス)徳島市中常三島町.

〔図書〕(計1件)

三野宮春子(編著).(2015). 授業談話を変えるアクティビティ開発: 教師が手作りする授業. 『神戸市外国語大学研究叢書』, 56, 1-85 と 134-175

〔その他〕

(1) 英語アクティビティ工房(自主的・継続的活動)代表. 2015年2月~現在(実践的・省察的に英語アクティビティを開発するワークショップを毎月1~2回開催している。)

(2) ホームページ

Perform EFL teaching for transformation: Sannomiya's Pages
(<http://kekekepa.wixsite.com/sannomiya>)
英語アクティビティ工房 Learning to Play; Playing to Learn
(<https://kekekepa.wixsite.com/activity-studio>)

(3) ワークショップなどの開催

三野宮春子.(2016年1月24日). もうひとつの英語コミュニケーション活動: 即興性・協働性・創造性を鍵として. 2015年度慶應義塾外国語一貫教育フォーラム基調講演(慶應義塾大学日吉キャンパス)神奈川県横浜市.

三野宮春子.(2015年7月22日). 「語彙と文法をスピーキング技能と統合して学習するアクティビティ紹介」八戸市中英研にて講演(ユートリー)青森県八戸市.

6. 研究組織

(1) 研究代表者

三野宮 春子(SANNOMIYA, Haruko)
神戸市外国語大学・外国語学部・准教授
研究者番号: 90632406