

令和 5 年 6 月 16 日現在

機関番号：32636

研究種目：基盤研究(C)（一般）

研究期間：2020～2022

課題番号：20K00780

研究課題名（和文）身体化による発話と文脈の接地：即興劇を応用した英語アクティビティ開発と会話分析

研究課題名（英文）Embodiment as a means of speech-context grounding: EFL activity development and conversation analysis using improvisational drama

研究代表者

三野宮 春子（Sannomiya, Haruko）

大東文化大学・文学部・特任准教授

研究者番号：90632406

交付決定額（研究期間全体）：（直接経費） 2,900,000円

研究成果の概要（和文）：本研究は、インプロの原理や手法を応用した外国語アクティビティを開発し、使用時の相互行為過程をマルチモーダル会話分析により微視的に検討した。その結果、空間共有型コミュニケーションにおいて、言語的資源は身体的資源や物理的資源と複雑で密接な関係を結ぶことを通してその意味や機能を全うし得るということを示す事象の詳細を明らかにした。また、発話内容と身体表現の調和/齟齬が言葉の自然さ/不自然さに影響するという指摘を行った。言語は抽象的な記号の体系であるため、身体化を伴わない言語学習では、具体的な対象や環境から乖離した不自然な発話ばかり生産される危険がある。身体化は真正な相互行為に貢献する中心的要因である。

研究成果の学術的意義や社会的意義

空間共有型の相互行為は、物理的環境に埋め込まれた参加者の身体を通して行われている。よって、自然な会話では言語的資源の他にも様々な身体的・物理的資源を利用しながら意味交渉を達成するが、L2教育では言語だけが特権的な資源のように位置付けられてきた。本研究の結果、言語記号の抽象性と非言語的資源の具体性が相補的に意味状況の全体を構成するだけでなく、身体的な動作やイメージ、空間における身体的位置取りや移動などが発話を動機づける現象が確認できた。これにより、現在まで外国語教育が利用し得ていないコミュニケーション資源としての身体性の活用について、学術・教育実践の両面で更なる探究を進める利点が示唆された。

研究成果の概要（英文）：This study developed L2 activities based on the principles and techniques of improvisational drama, and examined the process of participants' interaction by means of multimodal conversation analysis. The results revealed that in face-to-face communication, language fulfils its meaning and function through forming close and complex relationships with bodily and environmental resources. It was also pointed out that the harmony/discrepancy between linguistic expression and bodily representation affects the naturalness/unnaturalness of language. As language is a system of abstract symbols, language learning without embodiment runs the risk of unnatural utterances, which deviate from the things they represent or the physical environments where they are embedded. Embodiment is a central factor contributing to authenticity of interactions.

研究分野：L2相互行為分析

キーワード：L2スピーキング活動 相互行為分析 即興 マルチモダリティ ジェスチャー 創造性 インプロ（即興劇） 遊び

科研費による研究は、研究者の自覚と責任において実施するものです。そのため、研究の実施や研究成果の公表等については、国の要請等に基づくものではなく、その研究成果に関する見解や責任は、研究者個人に帰属します。

1. 研究開始当初の背景

(1) 身体化に向けられる学際的関心と L2 教育研究の現状

本研究を開始する頃には、認知科学、人工知能、脳科学を始めとする様々な学術分野において身体化やモダリティの問題が注目を集め、すでに身体化ターンを迎えた (Neville, 2015) と言われていたが、国内の L2 教育研究・実践においては、言語を身体から切り離して考察・教授する伝統的枠組みを問い直す必要性 (今井, 2014) が議論の俎上に乗ることすら、まだ一般的には稀であったと言える。また、国外においても、言語と身体性に関連する出版物は言語記号を代替するようなジェスチャーを扱う論考に偏っており (Tai and Brandt, 2018)、異なる種類の身体化についても、どのように L2 学習に貢献し得るか探究する必要があると思われた。

(2) インプロ (即興劇; Impro) を応用した L2 アクティビティと身体性

インプロとは筋書きのないドラマで、いまこの瞬間に出現しつつあるストーリーを演じながら創っていく創造的コミュニケーション活動である。刻々と変化する意味状況に反応して協働で即興する創造過程は、日常会話のそれと近似している (Sawyer, 2003)。Dewey (1934) が説明するように芸術が日常経験の特定の要素を強調・洗練させた表現であるなら、インプロは日常の相互行為の要素を凝縮した表現活動である (三野宮, 2018)。しかし、インプロが L2 学習に対して果たす貢献やその方法については、まだ検討の余地が多分にある。

インプロの実践者たちは、言語表現への過度の依存を停止し、身体感覚を表現資源として利用することによって自然な相互行為を創出するための実践的な理論とトレーニング方法を共有している。本研究開始前に筆者がインプロを実践して収集していた映像データからも、身体化に触発されてアイデアが生まれ言語化される現象や、反対に身体化を伴わない言語産出が行われた時には不自然な印象を与える傾向などが窺えたため、言語・文脈・身体の接地に関する実証的研究の意義や必要性は十分にあると思われた。

2. 研究の目的

本研究の主たる目的は、会話分析を用いて言語活動中の相互作用の様相に接近し、身体化がどう発話と文脈を接地して、生きた言葉を生み出すか、それにより L2 学習者が意味・表現の創造主体として発達する過程をどう支援し得るか、考察することである。これまで L2 教育研究の主眼は、細分化された言語要素の知識獲得や技能習得のために認知・知覚などの諸機能に働きかけることにあった。よって知識・感情・身体感覚などが統合された、L2 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がちである。その点を補強すべく、本研究には以下の学術的特色を持たせた。

- ・インプロを応用し、身体 (記号化されていない動作や身体感覚も含む) と言語が相互に刺激し合うアクティビティを開発した。

- ・発話と発話文脈の接地に着目し、身体が創造的な相互行為に及ぼす影響を考察した。

- ・相互作用の過程と成果の解明に会話分析を採用した。

本研究の目的を 3 点にまとめると、以下の (1) ~ (3) のようになる。

(1) 身体に関する諸領域の知見、L2 教育研究の知見、インプロの実践知を統合し、発話と文脈が身体化を通して互恵的・共時的に生成されるような L2 アクティビティを開発する。

(2) 開発したアクティビティの使用時に観察される相互行為の過程を分析し、言語・文脈・身体の関係について考察を行う。

(3) L2 教育研究において会話分析、特にマルチモーダル相互行為分析を用いることにより、いかなる課題にどう接近し得るかを理解する。

3. 研究の方法

本研究は、L2 教育における即興的・協働的・創造的な言語使用と、L2 話者としての全人的成長への貢献を目的とし、インプロの原理・手法を用いて身体化が言語産出に貢献するようなアクティビティを開発した。また、会話分析により活動参加者の相互行為の特徴をつかみ、身体化によってどのように発話と文脈が接地されるかという点を中心に分析を行った。最終的には、L2 教育における身体化の機能について考察し、研究過程で開発するアクティビティを公表した。

研究の 3 つの局面を整理すると以下のようになるが、(1) ~ (3) の順ではなく循環的に行った。

(1) 発話・身体的行為・物理的環境といった要因が相互作用するような教材を開発した。その過程では、教材のどのような特徴がいかなる相互行為を刺激し易いかという点に注意を向けながら、試用と調整を繰り返す循環的サイクルを辿った。

(2) 大学生や L2 教師などを対象に、インプロを応用したアクティビティを用いてワークショップを開催し、参加者の了承を得て、活動の様子を撮影した。

(3) 映像データをもとに、会話分析 (マルチモーダル相互行為分析を含む) の転記方法に則って、トランスクリプトを作成した。発話の形式・内容・音声的特徴と、視線・ジェスチャー・移動など身体的行為の関係を中心に分析を行った。

COVID-19 感染症の影響により、ワークショップ開催は当初の予定よりだいぶ制限されてしまったが、オンラインで開催する、対面の時には身体接触を伴わないアクティビティを選定するといった工夫を行った。また、過去に収集していたビデオ映像の中からも、分析対象とする事象の洗い出しを行った。さらに、着席のまま、またはオンラインでも活用できる教材として絵本のマルチモーダル性に着眼し、読み手が L2 を使って絵（可能な限り登場人物の身体が意味を持つような絵にした）と文の齟齬を解消するための絵本を制作した。

4. 研究成果

本研究の成果には、意味交渉において身体が重要な役割を果たす L2 教材を開発したこと(1)、まだ L2 教育研究では普及していないマルチモーダル相互行為分析を用いたこと(2)、インプロの手法を応用した L2 アクティビティにおける相互行為の諸相に接近して、身体化による発話と文脈の接地に関する考察をまとめたこと(出版された学術論文のうち主要な成果として 3~7) などが含まれる。

(1) 読者が創造する絵本 *Mind the Gap* の制作

この絵本の各ページには相互に食い違う情報を示す絵と文があり、読者には、その拡散した情報を収束に向かわせる、つまり辻褄合わせを行うタスクが課されている。本書のエピローグには、意味交渉の活発化、L2 習得、即興などに関する解説を載せた。希望者に対しては、本書デジタル版を数回にわたり無償で提供した。さらに、本書を用いた相互行為のデータを収集し、口頭発表やポスター発表も行った。

(2) マルチモーダル相互行為分析を用いた L2 教育研究

この分析方法を用いて L2 教育研究を実施する経験を通して、発話と非言語行為の相互作用を徹視的に検討する目的に適した方法であるとの実感を強めるに至った。一方、研究成果を発表する際には「転記の読み方が分からない」と訴えるオーディエンスも少なくないため、複雑さを軽減すべく部分的修正を施す方法なども模索した。また、L2 教育研究領域での普及を願い、「マルチモーダル分析を用いて英語教育学に貢献し得ること」と題して口頭発表を行った。

(3) 論文「シナリオを演じる活動において身体化される文脈と発話：ゴフマンの参加枠組みとマルチモーダル分析」の発表

短いシナリオに文脈を付けて演じるアクティビティ「四行シナリオ」を実施し、身体化される発話（台詞）と文脈の調和・不調和に影響を与える要因を探った。発話のみならず身体の各部位の志向性や道具との関係などにも注意を払って分析した結果、発話の意味や文脈が身体化されず不明瞭な場合、発話者の意図を反映しない言葉のような不自然さが生じることが分かった。

(4) 「問題解決回避の L2 相互行為における審美的距離：身体化とリスク取りに注目して」の発表

問題解決を回避するタスク活動「Problem *Un*solving」を使って、日常的な問題状況を即興で演じる際の相互行為のデータを、参加者が途中で笑い出す行為を中心に分析した。結果に基づき、審美的距離の自己調整や、L2 で即興表現を行うための安全なリスク取りについて論じた。

(5) 論文「身体化される文脈と発話の調和について：即興 L2 パフォーマンスの会話分析」の発表

身体と発話の調和させて架空文脈を創造するインプロのエクササイズ EXIT を実施した。参加者たちは、発話・身体・文脈の間に生じた齟齬を即座に探知したことから、相互行為の真正性への気づきが促進されたと考えられた。トランスクリプトをもとに、form - meaning - use のダイナミズムをめぐる議論に「文脈に埋め込まれた身体」という視点を加えて考察した。

(6) 研究ノート「Multimodal Analysis on L2 Improvisational Drama: Ensemble of Speech, Gesture, and Movement」の発表

空間に占める身体の位置取りと移動が発話を動機づける構造を持つドラマワーク Assassin の事例を分析した。一般的に身体的資源や物理的資源は言語表現を部分的に強調したり補足したりする些末なものに見做されることが多いが、このワークでは身体が主となって発話を誘発している様子が具体的に観察された。

引用文献

- Dewey, J. (1934). *Art as experience*. New York: Perigree Books.
- 今井むつみ. (2014). 「言語発達と身体への新たな視点」. 今井むつみ・佐治伸郎(編), 『言語と身体性』(pp. 1-34). 東京: 岩波書店.
- Neville, M. (2015). The Embodied Turn in Research on Language and Social Interaction, *Research on Language and Social Interaction*, 48 (2), 121-151.
- 三野宮春子. (2018). 即興的発表型と即興的やりとり型のアクティビティ：問題解決ゲーム SOLVER の開発とコミュニケーション分析. 『関西英語教育学会紀要』第 41 号, pp. 21-40.
- Sawyer, R. K. (2003). *Group creativity: music, theater, collaboration*. Routledge.
- Tai, K. W. H. & Brandt, A. (2018). Creating an imaginary context: teacher's use of embodied enactments in ad- dressing learner initiatives in a beginner-level adult ESOL classroom. *Classroom Discourse*, 9 (3), 244-266.

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計6件（うち査読付論文 3件／うち国際共著 0件／うちオープンアクセス 6件）

1. 著者名 Haruko Sannomiya	4. 巻 54
2. 論文標題 Multimodal Analysis on L2 Improvisational Drama: Ensemble of Speech, Gesture, and Movement	5. 発行年 2023年
3. 雑誌名 Daito Bunka Review	6. 最初と最後の頁 55-68
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 -

1. 著者名 三野宮春子	4. 巻 61
2. 論文標題 問題解決回避のL2相互行為における審美的距離：身体化とリスク取りに注目して	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 東京大学大学院教育学研究科紀要	6. 最初と最後の頁 143-154
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） 10.15083/0002003496	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 -

1. 著者名 三野宮春子	4. 巻 19
2. 論文標題 身体化される文脈と発話の調和について：即興L2パフォーマンスの会話分析	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 言語文化教育研究	6. 最初と最後の頁 239-254
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） 10.14960/gbkk.19.239	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 -

1. 著者名 三野宮 春子	4. 巻 44
2. 論文標題 ゲームの虚構空間におけるL2相互行為：自作カードを用いた事例	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 日本教育工学会論文誌	6. 最初と最後の頁 61～64
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） 10.15077/jjet.S44036	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 -

1. 著者名 三野宮春子	4. 巻 44
2. 論文標題 シナリオを演じる活動において身体化される文脈と発話：ゴフマンの参加枠組みとマルチモーダル分析	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 関西英語教育学会紀要	6. 最初と最後の頁 1-19
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.18989/seit.44.0_1	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である)	国際共著 -

1. 著者名 三野宮春子	4. 巻 52
2. 論文標題 英語教材開発プロジェクトの過程において学生は言語活動について何を学んだか	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 英米文学論叢	6. 最初と最後の頁 43-56
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である)	国際共著 -

[学会発表] 計6件(うち招待講演 1件/うち国際学会 2件)

1. 発表者名 三野宮春子
2. 発表標題 クリエイティブなL2使用：文と絵の間に齟齬のある絵本を活用して
3. 学会等名 全国英語教育学会第48回香川研究大会
4. 発表年 2023年

1. 発表者名 三野宮春子
2. 発表標題 空間共有型の対話を下支えする即興性と指導方法
3. 学会等名 空間共有型の対話を下支えする即興性と指導方法(招待講演)
4. 発表年 2023年

1. 発表者名 Haruko Sannomiya
2. 発表標題 Simultaneous Creation of Movements, Utterances, and Contexts: Multimodal Analysis on Resources for Improvised Face-to-face L2 Interactions
3. 学会等名 the 21st Annual Hawaii International Conference on Education (国際学会)
4. 発表年 2023年

1. 発表者名 Haruko Sannomiya
2. 発表標題 Exploiting Multimodality of Picture Books for Creative L2 Communication.
3. 学会等名 STEM/STEAM & Education Conference (国際学会)
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 三野宮春子
2. 発表標題 創造的アイデアの生成と表現におけるマルチモダリティ: 言語テキストと視覚イメージの不一致を利用した絵本を用いて
3. 学会等名 日本質的心理学会 第19回大会
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 三野宮春子
2. 発表標題 マルチモーダル分析を用いて英語教育学に貢献し得ること
3. 学会等名 全国英語教育学会 第46回長野研究大会
4. 発表年 2021年

〔図書〕 計2件

1. 著者名 Dudeck & McClure (編) 絹川友梨・久保田智之・伊吹かおり・山中秀二・宇都出雅巳・石井宏明・三野宮春子 (訳)	4. 発行年 2020年
2. 出版社 新曜社	5. 総ページ数 213
3. 書名 応用インプロの挑戦	

1. 著者名 H. S. Sannomiya	4. 発行年 2023年
2. 出版社 Language Activity Studio	5. 総ページ数 123
3. 書名 Mind the Gap: between the words and pictures	

〔産業財産権〕

〔その他〕

Perform EFL teaching for transformation http://kekekepa.wixsite.com/sannomiya 英語アクティビティ工房 Language Experience as Improvisation https://kekekepa.wixsite.com/activity-studio Perform EFL teaching for transformation http://kekekepa.wixsite.com/sannomiya 英語アクティビティ工房 Language Experience as Improvisation https://kekekepa.wixsite.com/activity-studio
--

6. 研究組織

氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
---------------------------	-----------------------	----

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8. 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関
---------	---------