

博士學位論文要旨

文学研究科英文学専攻

冬野 美晴

指導教官：川瀬 義清 教授

題目

A Corpus-Based Evidential Approach to English Education for Japanese Learners:

Examples of Written Grammar and Spoken Communication

(コーパスエビデンスに基づくアプローチによる

日本人英語学習者のための英語教育：

文法とスピーチコミュニケーションを例に)

1. 研究の背景と目的

英語教育研究において、ここ数十年間に複数の大きな変化が起こっている。変化の一つは、伝統的な文法中心の教育からコミュニケーションを念頭においたコミュニケーションなアプローチへと変わってきたことである。日本における学校英語教育も例外ではなく、文法訳読法が主体であった教授法からコミュニケーションなアプローチへシフトし、現在の検定教科書でも会話によるコミュニケーションが重視されている。

しかし、日本の学校英語教育で用いられる用例は、オーセンティックな用法とは乖離が見られる場合がある。更に、文法や語法に比べ、話し言葉はオーセンティックなデータに基づく指導が行われているとは言いがたい部分があり、検定教科書内にも不自然な会話が散見される。

以上の問題に対し、ヨーロッパを中心とした国々では、英語教育研究にコーパスデータに基づくエビデンスを用いてアプローチすることが1970年代から行われてきた。コンピュータ技術の発展と、それに恩恵を受けた大規模コーパスの編纂・応用もまた、英語教育研究における大きな変化の一つと言える。コーパスは編纂初期の書き言葉中心のデータから、現在では話し言葉、ジェスチャなどマルチモーダルなインプットデータを含むようになっており、文法・語法に加え、英語の話し言葉においても重要な情報源となっている。

このような背景の中で、本稿は、コーパスデータに基づくエビデンスを用いることで、日本人英語学習者のための英語教育をどのように改善できるかという問題を、複数の研究事例により論じる。

2. 各章の構成

2. 1. 第1章

本章では、19世紀中ごろから現在までの世界における英語教育の変遷を概観し、コーパ

スがそれにどのように関わっているか論じ、論文全体の背景と目的を述べている。世界における英語教育は、ルールを重視した文法訳読法から、経済の発展と人材の流動化に伴いコミュニケーションが重視されるようになると、それまでの一文単位の正しさのみではなく、コンテキストの重要性が着目されるようになった。そこで有益と考えられたのがコーパスである。本章ではまず、初期のコーパスとそれらを用いた **Data Driven Learning (DDL)** などの英語指導法を紹介している。更に近年、技術の発展に伴って、テキストのみならず音声・動画などから成るマルチモーダルコーパスが編纂されている。マルチモーダルコーパスはコミュニケーションな英語教育に益する存在であること、しかし日本の英語教育では十分に活用されているとは言いがたい点を指摘している。

2. 2. 第2章

本章の前半ではコーパス言語学の変遷をレビューし、さまざまなコーパスが他の分野へどのように応用されてきたか論じている。特に英語教育において、コーパスは初期から辞書やテキストのリソースとして用いられてきたことと、コーパス検索のインタフェースが洗練された後は **DDL** のように学習者が直接データを検索しオーセンティックな用例を学ぶ手法が提案されてきたことが述べられている。更に近年では、ヨーロッパを中心として、マルチモーダルコーパスのデータを基にオーセンティックな会話表現を取り上げた英語学習者向けのテキストが出版されている点を指摘した。

章の後半では、第3章、第4章の調査のベースとして、海外勤務経験のある日本人ビジネスパーソンを対象に英語スキルのニーズ分析を行った。東南アジア諸国で駐在などの経験を持つ日本人75名を対象とし、英語を使う場面、日本で学習して役立った点、日本でもっと学習してくれば良かった点、日本の英語教育に不足していると感じる点などを調査した。調査結果より、自身の英会話力と英語スピーチ力の不足を実感している回答者が多いことが分かった。更に、日本の英語教育に不足している点として、コンテキストやオーセンティシティ、コミュニケーションの実践機会、スピーチやプレゼンテーションなどのパブリックスピーキングスキルの教育が挙げられた。

2. 3. 第3章

第2章で実施したニーズ分析の結果に基づき、日本人英語学習者にとって習得が難しい項目のひとつと指摘されている心理動詞受動文を取り上げ、実際にオーセンティシティが欠けた教育がなされているのかという点を、日本人英語学習者コーパスと **British National Corpus (BNC)** を用いて検証した。更に、会話等コミュニケーションなスキルに役立つ情報を得るため、オーセンティックな書き言葉と話し言葉において用法の違いが見られるか **BNC** を用いて調査した。

日本人英語学習者コーパスと **BNC** の比較調査結果より、心理動詞受動文における前置詞

の使い分けに関して、日本では『特定の動詞+前置詞』をイディオムのようにセットで暗記させる指導が主流であることから、日本人英語学習者コーパスのデータではそれらのセットで指導される組み合わせが過剰使用されており、BNC のデータではよりフレキシブルに文脈に応じた前置詞選択が行われていることが分かった。特に前置詞 *by* の用法に関して、日本人学習者コーパスと BNC の間には統計的有意差があり、日本人英語学習者は受動文として心理動詞を用いない傾向にあることが明らかになった。これは暗記指導の影響によるものと考えられる。よりオーセンティックで自然な用法を指導するためには、前後の文脈に応じて適切な前置詞を選択することを促す教材が有効であると考えられ、一例としてアニメーションを用いる方法を提案した。

次に、会話等コミュニケーションなスキルに役立つ示唆を得るため、英語母語話者によるオーセンティックな書き言葉と話し言葉において、心理動詞受動文の用法の違いが見られるか調査した。データは BNC のサブコーパス 2 種を用い、心理動詞 20 種の用例に関して、後続要素（前置詞 6 種、*to* 不定詞、*that* 節、フルストップ）がそれぞれどの程度の頻度と割合で表れるか検証した。その結果、頻度の高い組み合わせが書き言葉と話し言葉で異なることと、話し言葉においては心理動詞受動文がフルストップ（例：*I'm surprised!*）で終わる場合が書き言葉と比べて有意に多く、談話における話者のコメント機能として用いられる傾向にあることが明らかになった。このような談話機能は、コミュニケーションなアプローチで英語を指導する際に有益な情報になると期待される。

2. 4. 第 4 章

本章は第 2 章で明らかになった日本の英語教育の問題点の一つである『スピーチやプレゼンテーションなどのパブリックスピーキングスキルの教育の不足』にアプローチし、動画・音声・スクリプト・パフォーマンス評価データから成る英語スピーチのマルチモーダルコーパスを用いて、優れたパフォーマンスの特徴と、パフォーマンスの印象評価に大きな影響を与える要素を調査した。特に、これまでの英語教材で十分に説明されていなかった、音声ポーズとアイコンタクトに着目し、音声解析ソフトウェア（PRAAT）を用いた音声ポーズ分析手法と 2D 動画ベースのモーショントラッキングを用いた顔向き推定分析手法を採用し分析を行った。

調査結果より、評価の高いパフォーマンスにおいては **Incomplete Unit Ratio**（音声ポーズが、節の途中やパンクチュエーション以外の場所で挿入されるスピーチユニットの割合）が低いこと、音声の評価スコアと **Incomplete Unit Ratio** は $r = -.91$ で強い負の相関にあることが明らかになった。また、アイコンタクトの特徴について、評価の高い話者上位 3 名の傾向が似ており、顔向きを左右へ変える角度が大きいこと、およそ 6 秒に 1 回程度の頻度でアイコンタクトの方向を変えていることが分かった。

更に、パフォーマンスの評価に大きな影響を与える要素を調査するため、**Incomplete Unit Ratio**、顔向き範囲角度を含む 4 つの変数を説明変数、パフォーマンスの総合スコアを従属

変数として重回帰分析を行ったところ、**Incomplete Unit Ratio** のみ有意な変数であると確認された。

以上の結果は、日本人英語学習者向けのパブリックスピーキング教材を開発する上で、指標となることが期待される。これまでの教材において、音声ポーズやアイコンタクトは『アイコンタクトはできるだけ多く取りましょう』などのように曖昧な記述がされることが多かったが、マルチモーダルコーパスによってエビデンスが得られることで、アイコンタクトや音声ポーズの具体的なタイミングや量が指導可能になると言える。

2. 5. 第5章

本章は論文全体の総括と今後の展望を論じている。日本の英語教育において、特に話し言葉コーパスのデータやマルチモーダルコーパスのデータは未だ十分に活用されているとは言い難いが、第3章および第4章の結果より、日本人向けの英語教育にもこれらのコーパスデータが有益であると考えられる。

マルチモーダルコーパスの活用に関して、動画や音声などデータがマルチインプットから成る特性上、分析が煩雑になりがちである点がコーパス言語学の枠組みの中で指摘されてきた。しかし、本稿で採用した音声分析手法やモーショントラッキングなどの半自動化可能な分析手法を組み合わせることで、分析を比較的短時間で行うことができ、アイコンタクトのようなジェスチャー要素も定量的に分析することが可能となる。これらの提案はマルチモーダルコーパス研究という分野に対し意義のある貢献であると言える。ただし、これらの手法を適用するためには、データ収集の段階で綿密な計画と条件の統一化が必須であるため、漫然とした撮影・録音ではなく、手法を念頭においてコーパスデータを収集することの重要性を指摘した。

今後の展望として、第4章の結果を活かした教材開発プロジェクトが進行していることを論じている。マルチモーダルコーパスから定量化されたエビデンスを得ることで、テキストはもちろん、エビデンスを数値指標としてマルチメディア教材にプログラムすることが可能となる。筆者は本稿の研究成果を基に、日本人英語学習者向けのバーチャル・リアリティ教材（シリアスアゲーム）を開発しており、教材システムの評価部のプログラムにコーパスから得られたエビデンスを活用している。