

# 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—

教職開発コース 三野宮 春子

Aesthetic Distance in L2 Interaction for Problem *Unsolving*

— With a Focus on Embodiment and Risk-taking —

Haruko SANNOMIYA

The term “aesthetic distance” normally refers to the gap between the fictional world represented in a work of art and the real world in which its viewers live. This study, however, investigates how it could affect L2 learners’ interactional performance. Inspired by the idea of problem-based learning (PBL), it set up a communication task involving “not solving problems” and asked the participants to improvise scenes. A multimodal conversation analysis was conducted to understand how appropriate aesthetic distance was successfully or poorly maintained. The outcomes suggested that aesthetic distance could encourage learners to practice risk-taking and thus facilitate L2 interaction.

## 目次

- I 背景と目的
  - A 問題解決を回避する外国語タスク活動
  - B 審美的距離と第四の壁
  - C 問い
- II 方法
  - A 協力者およびデータ収集
  - B 分析対象シーンの選定と分析方法
- III 結果と考察
  - A シーン1：アン(A)とベル(B)の共演シーン
  - B シーン2：アン(A)と筆者(F)の共演シーン
- IV 結論

### I 背景と目的

#### A 問題解決を回避する外国語タスク活動

外国語(英語)の学習指導要領では、スピーキングが「発表」と「やり取り」の2領域に区別され、それぞれの目標に「即興」で話すことが加えられた<sup>1)</sup>。伝える内容(意味)を入念に準備してから話す活動(表現)とは異なり、即興は意味と表現の共時生成であり、相手や環境との直接的で濃密な相互作用がその醍醐味である<sup>2)</sup>。事前準備によってL2活動中の正確さや流暢さが向上するという報告は多数あり<sup>3)</sup>、反対に、自信のない話題や表現を避ける方略を使う時間的余裕が

与えられない即興では、エラーや言い淀みが頻発し易い。したがって、即興は、L2習得に不可欠とされる「未習熟の言語材料への気づき(noticing)」<sup>4)</sup>に繋がるリスク取りの実践であると考えられる。

近年アクティブラーニングの手法の一つとして注目を集める問題基盤型学習(PBL)は、教科内容の習得に加えて問題解決能力や協働スキルの向上にも役立つ<sup>5)</sup>と言われるが、L2教育領域における効果は、PBLを扱う研究の絶対数が小さい<sup>6)</sup>こともあり、まだ明らかではないと考えられる。他教科の文献も、PBLがうまく機能した場合の特徴や効果の羅列、学習者の感想や作品の紹介、あるいは指導過程の描写を伴わないテスト結果の統計分析といった内容に偏っている<sup>7)</sup>ため、実践者がPBLに関心を抱いても、具体的な活用方法や期待される効果について説得力ある手掛かりを得るのは難しい。さらに、PBLはもともと医学等の専門知識に転移を生じさせて臨床場面で使える知識にするための方法であり、基礎的な知識・技能の習得を目的とする学習には不適であるという指摘もある<sup>8)</sup>。

そこで、発想を転換し、「問題を解決しない」というタスク構造もPBLの一つにならないかと考え、L2の基礎的な知識・技能を活用して相互行為を実践する学習のためのProblem *Unsolving*という活動を開発した。日常的問題(例えば、Xはエアコンの設定温度を下げたいが、Yは上げたい)を含む状況を、互いに妥協

しない人物として、即興で演じる活動である。家族や同僚と問題の解決策をあれこれ相談しても結論が出ないことは多い。なかなか収束に向かわない会話を維持・管理する方略も、L2相互行為において重要な課題だと言える。相互行為に影響を及ぼす要因は無数で、複雑に相互関連しているが、本研究は中でも審美的距離という概念を用いて現象に光を当ててみたい。

## B 審美的距離と第四の壁

欧州では古代ギリシャから中世まで、美・真・善を形而上学の不可分な三原理とし、精神が本質（イデア）を観取する際に知性的に経験する美を貴ぶ一方で、感性的な美は墮落したものに宿り欲求を掻き立てると考えられた<sup>9)</sup>。美が、対象の属性ではなく、主体と対象の関わりの方質、つまり主観的感性の問題となったのは、16世紀の終わりであった<sup>10)</sup>。この転換を背景に、1750年に哲学者バウムガルテンが「美学は感性的認識の学である」<sup>11)</sup>と著し、「藝術と美と感性の同心円的構造」<sup>12)</sup>が構築された。近代になり、醜悪なものも主題に含む表現主義や、日常的で些細な事象に関心を寄せる印象主義の芸術が台頭する<sup>13)</sup>と、虚心坦懐に感性で作品の美しさに陶醉する「美的体験」の代替として、鑑賞者各自の既有知識や先入見を前提とする作品の「解釈」も、奨励される鑑賞態度の一つとなった<sup>14)</sup>。

審美的距離とは、芸術作品が提示する虚構世界とその鑑賞者が現実生きる精神世界との隔たりを意味する用語である。審美的距離は、鑑賞者が作品の世界に没入している時は小さく、作品を客観的・批判的に理解しようとする時は大きくなると言われる。芸術家は、特定の作品に相応しい鑑賞態度へと観客を導くために、さまざまな技巧を凝らす。例えば、詩学研究者ハンフリングによると、詩は、非日常的なアイデアを不明瞭かつ間接的な独特の言い回しで表現する芸術である。日常的な話題や言葉遣いから距離を置くことは、詩を堪能するに適した審美的態度への切り替えを鑑賞者に促し、詩の難解さを克服する喜びを与え、繰り返して味わっても色褪せない作品の魅力を持続させる<sup>15)</sup>。しかし、審美的距離が大きすぎたり小さすぎたりすれば、作品が鑑賞者に特別な感覚・感情・視点と呼び覚ますことが困難になる<sup>16)</sup>。

演劇では、舞台上の虚構世界と観客席を隔てる透明な「第四の壁」があり、例えば役者が言った台詞に観客は返事をしないといた約束事が成立している。第四の壁は審美的距離を調整する装置であり、それを通して観劇する観客は、リアルな感覚を伴って物語世界

に没入し、主人公に感情移入する。反対に、劇作家ブレヒトは、例えば演者が役から抜け出て解説を始めるような技法を用いて第四の壁を破り、つまり審美的距離を拡げて、観客が物語を異化して批判的に考えるような叙事演劇を創った<sup>17)</sup>。意図的・非意図的にかかわらず、鑑賞者を虚構世界から現実に戻す行為はすべて第四の壁の破壊である。

審美的距離に関する議論は近年まで専ら芸術鑑賞を問題としてきたため、虚構世界と表現者の距離や、表現活動への具体的な影響については、探究すべき課題が多分に残る。それは、演者が舞台上で特定の精神状態を真に体験すればリアルな演技になるというような、つまり審美的距離が縮まるというような単純な話ではない<sup>18)</sup>。また、審美的距離は上演を目的としない応用演劇においても主要な役割を果たす。例えばドラマセラピーは、来談者が実生活上の困難を劇中で外化したうえで、考えを支配している物語（dominant story）と自己を分離し、代替の物語を発見する手法である<sup>19)</sup>。さらに、生活空間から離れて非日常を楽しむ旅行のような美的体験の考察でも、審美的距離概念の援用は有益である<sup>20)</sup>。

20世紀末頃には思想上の「身体ルネサンス」が到来し、近年は芸術における視覚と身体の関係が注目を集めている<sup>21)</sup>。感覚器官の働きである感覚性（sensory）や対象の質を感じ取る感性（sensitivity）を基盤とする美的体験は、人が肉体化して世界に根付く存在であることを主体に意識させる<sup>22)</sup>。また、表現技術とは肉体を制御するシステムであるが、その習得は一朝一夕にならず、模倣を通して身体に刻んでゆく過程を必要とする<sup>23)</sup>。模倣は、模倣においてプロダクト類似性が重視されることとは反対に、技に習熟するプロセスに焦点を合わせた概念である<sup>24)</sup>。

## C 問い

上述の議論を踏まえ、本研究の問いを次のように設定する。

- (1) 問題を解決しないタスク活動は、(PBLに標榜されるような)知識・技術・思考力・協働スキル等を統合的に駆使するL2学習に貢献し得るか
- (2) L2話者間の即興パフォーマンスにおける審美的距離とはいかなるもので、相互行為にどのような影響を与えるか

## II 方法

### A 協力者およびデータ収集

協力者は、2019年6月に筆者主宰のワークショップに参加した7名（大学生5名、大学院生2名）である。全員が教育に関する科目を履修中で、6名は英米文学専攻であった。どの参加者も即興劇の手法を使ったゲーム等の体験が数回ある程度で、演劇のトレーニング等を受けたことはなかった。ファシリテータ（F）は、筆者が務めた。ワークショップ参加は任意で、申込受付時および当日に研究目的とデータ使用方法を説明し、書面にて同意を得た。ビデオ1台は固定して全景を捉え、もう1台は手持ちで発話音声拾った。

当該ワークショップの目的は、即興劇を応用したL2活動を開発・体験することである。即興劇は台本のないドラマ活動で、主体と状況（共演者や場面等）とが相互作用する過程でシーンやストーリーが立ち現れてくる。演劇手法が言語スキル向上に有効であることは、システマティック・レビューでも認められている<sup>25)</sup>。

念入りなウォームアップの後、Fは講習室の前方を舞台に見立て、そこに希望者2名を招いた。活動内容を伝える前に希望者を募るのが、即興劇の慣例である。他の参加者は観客となり、舞台を半円形に囲んで座った。人数調整のためにFも参加し、それぞれが相手を変えて2回ずつ、異なる設定で「問題を解決しない」タスク活動を体験した（表1）。大まかな問題状況（役、場所、動機）だけが初めに与えられ、その他の詳細や展開はシーンの最中に立ち現れてくるのが期待された。

### B 分析対象シーンの選定と分析方法

ビデオと逐語記録を繰り返し観察していると、アンとミコのパフォーマンスがそれぞれ1回目と2回目大きく異なっていることに注意を引かれた。端的に言えば、アンは表1の3番より8番で、ミコは5番より

4番で、つまりFとの共演時により多彩なアイディアを表現し、鑑賞者（Au）から大きな反応（拍手や笑い等）を得ている。本稿では、このうちアンによる3番と8番のシーンを対象として分析を行う。

本研究は、会話分析により少数事例を微視的に検討する。また、その発展形であるマルチモーダル分析を部分的に用いる。会話分析は現実起こった相互行為をデータとし、発話の音声的特徴、視線や表情、身体の動きや空間的配置を記述し、人々がどのように相互行為の構造化を達成しているかを解明する学術領域である<sup>26)</sup>。

音声転記はジェファーソンの方法<sup>27)</sup>に従う。また、身体的行為の転記はモンダダの方法<sup>28)</sup>を参考とする。身体の振舞いに関する記述を簡素化し、静止画番号も発話行為記述の行内に移動してコンパクトにする。転記中の記号については、本稿の付録を参照されたい。この二種類の転記法を組み合わせることにより、パフォーマンスを特徴付ける身体行為を詳細に記述する一方、その身体行為を含む場面が埋め込まれた全体の文脈も提示できる。分析対象はアンが参加した2つのシーンに限定するが、会話分析のデータ量としては十分であると考えられる。また、筆者が参加した事例であるが、第三者の点検によって転記の信頼性を確保している。便宜上、各転記の行番号は01と41から、静止画は#01と#21から開始する。

## III 結果と考察

### A シーン1：アン（A）とベル（B）の共演シーン

AとBの音声転記を転記1に示す。「食事を終え、テーブルには伝票が置かれている。二人ともが食事代を払おうとする」（03-07行）という問題状況の解消を回避する課題である。二人は講義室前方の空間で向き合って椅子に座り（01-02）、AuとFがそれを見守る（静止画#01）。開始直後、Aは伝票を取り、Bを置き

表1 参加者、問題設定、および所要時間

順	参加者	問題状況の設定	時間
1	バン ・ クロ	病院待合室にいる患者二人が、どちらも相手より先に診療を受けたい	4'20''
2	コム ・ ユミ		4'05''
3	アン(A) ・ ベル(B)	レストランで食事を終えた二人が、どちらも相手におごりたくて全額支払うと言って譲らない	3'06''
4	筆者(F) ・ ミコ		2'41''
5	バン ・ ミコ	恋人どうしのうち一人は別れを切り出そうとするが、もう一人はその話題を避けたい	3'25''
6	ユミ ・ クロ	ピザの最後の一切れを、二人とも相手に食べてほしい	5'18''
7	ベル ・ コム		1'22''
8	アン(A) ・ 筆者(F)	買い物客二人ともポテトを購入したいが1袋しかない	2'29''

去りにして店の出口に見立てた方向へと急行する (04)。これでは問題が早々に解決してしまうため、シーンを仕切り直す必要があった (06)。また、この時 B が戸惑いを見せたので、彼女が問題状況の説明を

理解していなかった可能性を考慮して、F がゆっくりとした口調で説明事項の確認を行い、二度目の開始を合図した。

転記 1 A と B の共演シーンの音声転記 (説明 0'19 パフォーマンス 2'10')

- 01 F: Um, you're friends. あ、ちよと椅子の、向き合って。  
 02 A: ((A と B は座ったまま椅子を向かい合わせる)) HHH ((Au: hhh))  
 03 F: You've just finished your dinner. Okay? You finished  
 04 your desserts. ((Au: Um-uh.)) Okay. And there is the ↑bill (.)  
 bill  
 05 on the table, and you BOTH want to pay." ((Au: A:, A:, A:))  
 06 You both want to pay. ((A が身振りを交えて B に日本語で説明する)) 通訳されていますね。  
 07 Unsolving problem. (.) Ready? Start. ((手を打ってパンと音を鳴らす)) #01  
 08 A: (.) Oh. So, (.) Let's go out. ((立ち上がり、架空の伝票を取り上げて歩き去る))  
 09 B: ((立ち上がって A の後を追う)) え、ちょっと待って、ちょっと待って。場所が読めない。  
 10 F: ((もう一度説明を繰り返してから、手をパンと叩く))  
 11 A: HHH (.) ((Au: hhhhh))  
 12 B: °How much? ((相手が手に持つ伝票を覗き見ようとする))  
 13 A: (4.3) Oh, ((拒絶するように相手に右掌を向ける)) ↑it's okay. I (0.5) I'll p[ay. ]  
 14 B: [NO] no no. h hhhh  
 15 A: °What?° O, ((相手に右掌を向ける)) ↑it's ↑o:kay. ↑I want. °I want° (.) I want to pay.  
 16 B: How much? ((相手のほうに少し前傾し右手を差し向ける))  
 17 A: ↑How ↑much? (5.2) I can't (.) I can't ((Au: hhhh))  
 18 B: WHY?  
 19 A: Wha hhh ((Au: hh)) (.) [hh ]  
 20 B: [°What?°]  
 21 A: (1.3) Anyway I'll pay it here. ((二度額き相手を押し返すように左手を出す)) Okay, it's okay.  
 22 B: ((椅子に浅く座り直す)) Um? ((椅子から腰を浮かせて前倒し、右手を相手に差し向ける))  
 23 A: ((急いで振り向き相手を見る)) >IT°SOKAY.< ((両掌を相手に向けて突き出す))  
 24 B: °I° I want to (2.1) pay (2.2) it. ((首を傾げて両手をクルクル回し、上体をのけぞらせる。  
 25 その反動で前屈し、合掌した手を両膝の間に置く))  
 26 A: ((相手の動きと同期して上体を前傾させる)) h HHHH But but uh me too.  
 27 I I ↑I would like to pay. (2.1) °So it's okay.° ((左掌を相手に向ける))  
 28 B: ((右掌を地面と平行にして横に振る)) =No.  
 29 A: No? hh (2.3) [Hhhh]  
 30 B: [hh ] ((左斜め前に上体を倒し、左手で口を塞ぎながら起き上がる))  
 31 A: ((上方に視線を向ける)) Um. (3.1) I ((右手で食べ物を口に運ぶ動作をする)) I eat it (.) I ate  
 32 (.) I ate (4.5) ((両手で宙に大きく円を描く)) many (1.2) than you. So I should (.) pay this.  
 33 B: ((右手を斜め上に一振りし、頭も横に振る)) =No, no. (1.3) h  
 34 A: h (.) I SHOULD pay it. So, it's okay.  
 35 B: =No.  
 36 A: ((右掌を相手に向けて押し出す)) °So, it's okay.°  
 37 B: How much? ((両手をパタパタ動かす)) ((Au: H [HHHHH] おかしい hhh)) ((幕))  
 38 A: ((顔を正面に向け、上体を倒す)) [HHHH ] ((手を叩きながら起き上がる))



シーン全体を通して、AとBが創造した新規の意味情報は、「Aの方が多く食べた」(32)という1点に留まるので、あまり創造的な相互行為とは言えない。特に、Aは全体的に「払いたい」という同じ主張とit's okayという文を何度も繰り返しているだけに見える。しかし、詳細に調べてみると、「払いたい」という意思表示をI'll pay (13), I want to pay (15), I want to pay it (21), I would like to pay (27), I should pay this/it (32, 34)のように多様な文型で産出しており、it's okay (13, 15, 21, 23, 27, 34, 36)もそれぞれ多彩な音調や音量で発声している。したがって、Aなりに相互行為の各局面の状況との関係で発話を行っているのであり、全く創造性に欠ける言語使用とは考えられない。

一方、Bはシーンの進展に殆ど貢献せず、no (14, 28, 33, 35) やHow much? (12, 16, 37) といった発話も極めて単純である。Bが生産した3語以上の文は、24行目のI want to pay it. (24)のみである。これはAが反復している主張と同じであり、単なる模倣のように見えるが、2.1秒と2.2秒の長い間からは、この発話の産出がBにとっては大変な挑戦であったことが推測される。そして、Bの発話は少量で単純であるが、意外にも、最終的に決め台詞となってシーンが完結させたのは、BのHow much?だった。図らずも、Auに対して、お笑いで「天井」とよばれる技法と同様の効果をもた

らしたと思われる。

身体表現に注意を転じると、二度目の開始直後に「二人同時に伝票に手を伸ばす」という相互行為を試みる場面が見られる(転記2)。初めにAはBの反応を待ってタイミングを調整し(#02)、それから二人は互いの身体を模倣し合いながら点Xに手を伸ばす(#03)。これにより、架空の伝票が出現する。しかし、同時に掴んだ1枚の伝票を二人それぞれが胸の前で抱えてしまったため(#04)伝票の枚数に関して混乱が生じ、それを解消すべくBが慌ててAに伝票を譲ってしまう(#05)。個別会計用に伝票が2枚あれば問題が解決に向かってしまうし、伝票を相手に渡す行為も自分たちをタスク達成から遠ざけてしまう。これを見たAは、友人と伝票を奪い合う役としての自己から完全に抜け出て、Bがタスク達成上の窮地に陥った状況を笑い始める(#06)。これによって第四の壁は完全に破られて審美的距離は崩壊する。このように役としてではなく素の自分として笑いながら前屈するという動作を、Aは11, 26, 38で、Bは14, 25, 30で見せている。AとBの笑いは、矛盾状況が生じて審美的距離がもはや維持し難くなった時に、役を生きる自分から日常を生きる自分へと一時的に避難するために、第四の壁を壊す装置のような形で出現している。

転記2 AとBの共演シーンにおける身体行為の転記(1)

11-1 A: + \* #02 HHH (.) + \* + \* #03 \* + \* + #04

A: +両手を持ち上げる +僅かに下ろす +両手を伸ばす +前傾 +伝票を掴む +上体を起こす

B: \*両手を持ち上げる \*両手を伸ばす \*前傾 \*伝票を掴む \*上体を起こす

11-2 A: + \* #05 ((Au: hhhh)) + + #06 \*

A: +伝票を胸に抱える +手を叩く +笑い崩れる

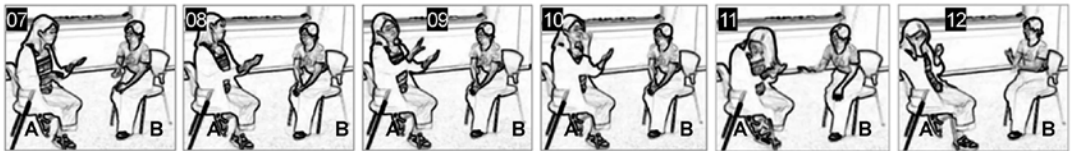
B: \*両掌を「どうぞ」の形で差し向ける \*口に手を当て笑う

次に、虚構の積極的利用が観察できる部分（転記3）について考察する。Bに金額を聞かれ（16）、Aは手に持った架空の伝票に目を落とすが（#07）、そのまま金額を伝えるとBに支払いをする機会を与えてしまう。そこで、Aは、老眼や眼精疲労のような症状があるかのような演技をして（#08）、Bが要求する返答を回避する。すでに目の不調という新情報は十分に伝わっているが、さらにAは伝票に手をかざしたり（#09）、手を眼前で振ったりして（#10）、自分が眼の不具合を演じているということをBやAuに念押しするような、いわば説明台詞に当たる身体表現を見せ

る。

もし仮にBが熟練した俳優であれば、Aが創り出した架空の症状を受け入れて、眼鏡を渡したり伝票を奪い取ったりするところであるが、Bの反応はWhy?（18）であった。Aのアイデアを受け入れて反応する代わりに、そのアイデアの理由を問うBの行為によって、「Aは眼の具合が悪いふりをしている」という可能性が暗示され、（Bがそれを意図していないことは20行目からも推測できるが）、結果として審美的距離を保つことが難しくなる。そして再びAが笑い出し（19,#11,#12）、第四の壁が破られる。

転記3 AとBの共演シーンにおける身体行為の転記(2)



16 B: How \* much?

B: \*相手に手を差し向ける

17 A: + #07 ↑How ↑much? \* + (5.2) #08 I can't (.). I can't + #09 ((Au: hhhh)) + #10

A: +左掌を見る +顔を両掌から離す +首を傾げ凝視 +顔前で手を振る

B: \*手を下ろす

18 B: WHY? \*

B: \*手を相手に差し向ける

19 A: Wha hhh + + ((Au: hh)) #11 (.). \* + + [hh ] #12

A: +上体を捻る +下を向く +手で顔を押しさえる +上体を前後に揺らす

B: \*両手を胸に引き寄せる

20 B: [°What?°] \*

B: \*両手を下ろす

## B シーン2：アン(A)と筆者(F)の共演シーン

転記4は、「食料品店にいる買い物客二人が、棚に一袋だけ残っているポテトを買おうとする」(41-46)という問題の解決を回避する課題をAとFが演じたシーンの音声転記である。初めに二人は離れて立っ

ているが(#41)、開始とともに歩き出し(47)、舞台中央で同時に架空のポテトに手を伸ばし、残りのシーンの間中ずっとその手をポテトから離さない。冒頭では、まず両者ともポテトが欲しいと宣言し(49-52)、次にFが相手を諦めさせようと働きかける(53)。

## 転記4 AとBの共演シーンの音声転記(説明0'19 パフォーマンス2'10')

- 41 F: We're (.) we're grocery shopping. (0.8) ((Aと自分を交互に指す))
- 42 Not together. Okay? ((Aを指す)) One customer, and
- 43 ((自分自身を指す)) one customer, and we're grocery shopping, (.)
- 44 and ((Aと自分を交互に指す[21])) separately. And there (.)
- 45 we both want potatoes. But there is ((両手で宙に円を描く)) only one bag of potatoes left
- 46 ((右手で前方を示す)) on the shelf. We both want it. ((Aに頷く)) Okay?
- 47 F: Pota::to:: ((二人とも舞台中央に歩き、同時に点Xに手を伸ばす))
- 48 A: Aum. (2.9) A [ha::m uhm. ]
- 49 F: [excuse me] ((Au: HHHHHH)) I really need potatoes.
- 50 A: A, a:: I ((右人差し指を顔に向け小刻みに動かす)) (.) really want
- 51 ((右人差し指を点Xに向ける)) (.) too.
- 52 F: U::m. ((相手とポテトに交互に視線を向ける)) I am sorry, but (.) like (.)
- 53 you >can probably< use some other ingredits (.) today? ((首を少し傾けて相手を見る))
- 54 A: h BUT but umm. I have a children. A LOT OF children. MANY children. °So.°
- 55 F: Ya, I have (.) old grandparents. ((Au: H [HHhh ]))
- 56 A: [O:: BUT] Uh, I h (3.4)
- 57 F: ↑So::rry (.) [I'm ↑so::rry.] ((相手に近づく)) >Please<] plea::se give me these [potatoes.]
- 58 A: [HHhh ] ((相手に近づく)) [Ne ] ((右手で目を覆う)) [HHH ]
- 59 ↑Ma (2.5) ((右手で舞台前方を指す)) ↓My children likes potato. ((右手で点Xを指す))
- 60 F: But the ((左人差し指を点Xに向ける)) the only food my grandparents can eat is potatoes.
- 61 A: =A::H. MY:: ((右手で舞台前方を指す)) ↑CHILDREN ↑TOO. hh so
- 62 F: My grandparents don't ((左手を口元に近づける)) have teeth, (((Au: HHHHHh)))
- 63 A: ((口に手を当て体を揺らして笑う)) [HHHHH ] hh
- 64 F: so they they want to eat mashed potatoes.
- 65 A: ((頭を少しのけぞらせる)) AH! (1.0) ↓Really? A. ((右手で顔を扇ぐ)) My my children ha::s a
- 66 (2.5) ((右人差し指を歯に向けて左右に動かす)) no teeth, too, °but° <because>
- 67 ((右手を舞台正面に向けて上下に動かす)) uh:: so:: so:: (2.9)
- 68 ((両ひざも曲げながら、右手に力を入れて上下に大きく三回動かす)) young younger.
- 69 F: =>They can eat ((相手に少し近づく)) apples.<
- 70 A: ((首を大きく横に振る)) =NO HH (.) ((首を小さく左右に振る)) NO no no no no. h (.)
- 71 ((一語に一回ずつ右手を舞台上手に向け動かす)) THEY they likes, they ↑LO:VES
- potatoes.
- 72 ((右手で舞台上手を指し、強調するように頷く)) Very much so >very much so<
- 73 F: You know, you should take care of their nutrition] [they ] h they have h
- 74 A: [hhh ]
- 75 F: To ↑raise children, [(\*\*) you] [you ] hhh
- 76 A: [HHH ] [こわい] (.) h
- 77 F: You need to let them eat, >like< many different kinds of food, not just potatoes.
- 78 A: =HH ((Au: hhh))
- 79 F: WE'RE (\*\*) For your [children.]
- 80 A: [No, no ] I SHOULD I SHOULD TAKE IT.
- 81 I should take it. [Sorry, sorry.]
- 82 F: [No, no, ] I'm so so::rry. ((Au: HHHHH))
- 83 A: ↑I (.) I should I should get it. I should get it.
- 84 F: No no [no. ] I'm really S[O::rry]
- 85 A: [NO] NO NO, NO NO NO. [A:::] ((Au: HHHHH)) ((静))

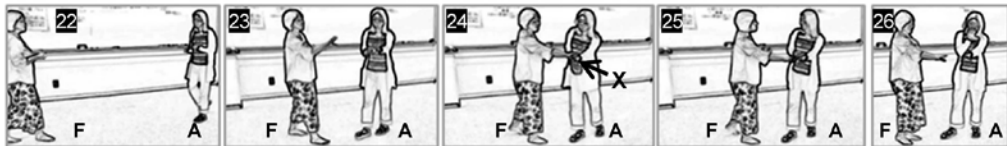


序盤 (54-60) では、A が子沢山だと言えば (54)、F は年老いた祖父母という対極にある概念を持ち出し (55)、A が「ポテトは子どもの好物だ」(59) と主張すれば、F も「ポテトは両親が食べられる唯一のものだ」(60) と対抗する。このように、互いに相手のアイデアを受け入れ、それを少しだけ超えるアイデアを出し合う過程で、先述のAとBの共演シーンとは対照的に、新規の意味が次々に創造され、架空文脈が広がりを見せる。

しかし、間もなくAは新規のアイデアを出し続けることが難しくなったようで、Fが表現する新規のアイデアを膨らますことなく、利用するだけになる。Fが祖父母はポテトしか食べられないと言えば、Aは「私の子どもたちも」(61) と応じ、Fが祖父母には歯が無いと話すと (62)、「子どもたちも (幼いので) 歯が無い」(65-68) と言う。やがてAは、Fが栄養の観点から幼い子どもの偏食は好ましくないと説く傍らで、笑うだけになってしまう (73-79)。そして、ついに最後には、Aが I should take it と連呼しながら実力行使に出てしまうのだが (80-81)、これがAとFによるポテトの取り合いに発展し、Auから大きな拍手と笑い声が湧きあがって大団円を迎える。

以下、このシーンの鍵となる身体行為が出現する場面を3つ抽出する。最初は、開始直後の場面である (転記5)。二人はほぼ同時に舞台袖から中央まで歩き (47)、ほぼ同時に点X (48) に片手を置く。歩き出すのは僅かにFが、手を伸ばすのは僅かにAが早いのだが、互いの身体を参照し合いながら、ポテト争奪戦の決着 (早い者勝ち) がつきにくい状況を協働で創り出している。また、握った両手の位置 (#22) によりショッピングカートを、動線 (#22) により店内の通路を、Fの独り言 (47) と点Xによりポテトの具体的な位置を出現させている。二人の視線は、自分と同時にポテトを掴んだ別人の手を辿り、その先に相手の顔を認める。そこでAは笑い出してしまおうのだが (48)、すぐにFが遮るように Excuse me (49) と被せて、低くゆっくり引き延ばして発音すると、Auから一気に笑いが起こった。AとFの対立構造がはっきりと確立した瞬間である。観客の笑いは、新規の意味出現の指標として利用できることがある<sup>29)</sup>。この文脈と発話がAuの意味解釈 (Fの気まずさや困惑、Aへの不快感や威嚇等) を刺激し得るのは、適切な審美的距離が成立している証と考えられる。

#### 転記5 AとFの共演シーンにおける身体行為の転記(1)



47 F: ※ + #22 Pota:: #23 to:: + ※

F: ※両手を胸で揃え歩く ※正面方向に向きを変えながら右手を伸ばす

A: +両手を胸で揃え歩く +正面方向に手を伸ばす

48 A: + ※ Aum. #24 (2.9) #25 + ※ A [ha:::m uhm. ]

A: +手を点Xで止める +相手に顔を向ける

F: ※手を点Xで止める ※相手に顔を向ける

49-1 F: ※ [<excu:se me>] ((Au: HHHH + HH)) #26

F: ※左手を胸に置く

A: +手を口に当てる

49-2 F: ※ I really need potatoes.

F: ※左手を下ろす



次に、Aが架空の子どもたちに、Fが祖父母に言及する際の身体的行為に注目する（転記6）。母親の役としてAが子どもの話をする時は（54）、自分から見てFの位置の反対側にある、舞台上手前方の空間をいつも右手で指し示す（#27）。この時にAは右手で自分の左肩後方を指すという不自然な体勢（#27）になるが、それでもポテトから手を放すわけにいかない（相手に取られてしまう）という架空状況を引き受けてい

る。Aはこのシーンを通して6回、この体勢で子どもに言及している。他方、Fが祖父母に言及する時は（55）、下手後方の空間に左手を向ける（#28）。AとBの言及する「幼い子どもたち」「年老いた祖父母」という内容が対極にあるということに呼応するように、上手前方と下手後方を指し示す二人の身体的行為も対を形成している。

#### 転記6 AとFの共演シーンにおける身体行為の転記(2)

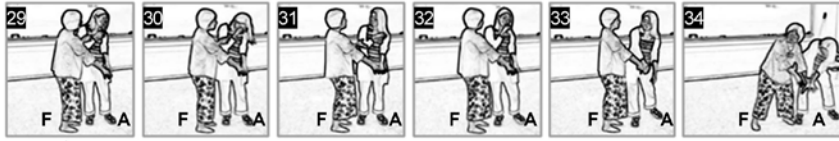


- 54 A: + h BUT but umm. I have a children. + #27 A LOT OF \* children. MANY children. °So.°  
 A: +半歩後退する +右手で左肩の後ろを指して上下に動かす  
 F: \*繰り返し頷く
- 55 F: Ya, \* I have (.) #28 old grandparents. ((Au: H [HHhh ]))  
 F: \*手で舞台後方を指し上下に動かす

最後はポテトの取り合いが起こる場面である（転記7）。シーン終盤でAは、AB共演シーンにおいて審美的距離が破られた時と同様、笑って上体を揺らしたり顔を覆ったりし始める（76, #29, #30）。Fは、栄養バランスの話の続けながらも（75, 77, 79）、Aの視野に捉えられる位置に自分の身体を移動したり（#29）、「Aの子どもたち」を象徴する空間をAに指し示して見せたりしている（#31）。この一連の発話と動きは、自己主張の強い買い物客の役を演じるFの表現として妥当性を保つと同時に、Aが役に戻るための時間稼ぎの役割も果たし、Aが辛うじて審美的距離を維持することに貢献している。

Aは買い物客の役に戻り、両手でポテトをがっしり掴み直すと（80, #33）、ポテトとそれを放さないFを引っ張って、半歩ずつ舞台上手に移動する（81-83）。静止画#33と#34を比較すると、二人の移動距離が分かる。その間、二人とも言葉による新しい意味創造は見られず、AはI should take itやI should get itを連呼し、Fの発話もNoやI'm sorryに限られる。身体が主導し言葉が補足する表現へと切り替わっているのである。そして最終的に、二人とも大声を上げながら（85）ポテトを力いっぱい引っ張り合う（#34）という佳境を迎える。

## 転記 7 A と F の共演シーンにおける身体行為の転記(2)



- 75 F: + To ↑raise children, [(\*\*) you] [you ] hhh  
 A: +重心を左右に揺らす
- 76 A: + [HHH ] + ※ [こわい] #29 h + #30  
 A: +のけ反る +顔と上体を後ろに捻る +顔を手で覆う  
 F: ※相手の正面方向に上体を回り込ませる
- 77 F: You + need to ※ let them #31 eat, >like< ※ many different kinds of food, not just potatoes.  
 F: ※舞台上手を指して振る ※掌を下に向け動かす  
 A: +相手に視線を戻す
- 78 A: + =HH #32 ((Au: hhh))  
 A: +相手から目を逸らし、上体を正面に向け、左手を口に当てる
- 79 F: WE'RE + (\*\*) For your [children.]  
 A: +首を左右に大きく振る
- 80 A: [No, no ] I SHOULD I + SHOULD TAKE IT. #33  
 A: +両手でポテトを鷲づかみにして引っ張る
- 81 + I should ※ take it. [Sorry, sorry.]  
 A: +舞台上手に足を移動する  
 F: ※ポテトにつられるように足を舞台上手に移動する
- 82 F: [No, no, ] I'm + so ※ so:ry. ((Au: HHHHH))  
 F: ※引っ張られるように舞台上手に半歩ずつ動く  
 A: +ポテトを引っ張って舞台上手に半歩ずつ動く
- 83 A: ↑I(.) ※ I should I should get it. I should get it.  
 F: ※ポテトを引っ張り返しながら舞台上手に半歩動く
- 84 F: ※ No no [no.] S[O::ry]  
 F: ※わずかに前傾姿勢になる
- 85 A: [NO] NO NO, + NO NO NO. + ※ [A:.....] #34 ((Au: HHHHH))  
 A: +右足を相手の前に出す +引っ張りすぎたポテトの位置を微調整する  
 F: ※右足を一步戻してポテトを引っ張り返す

Aが強い力でポテトとFを舞台上手まで引っ張って移動するという出来事は、それが架空のポテトである場合、二人が絶えず協働で点Xの位置を調整し続ける相互行為によって成立する。互いの身体を参照してポテトの位置や引っ張る強さを加減するということは、相手の骨格や筋肉のわずかな動きを感じ取っては自らの動きを相手に伝えるという行為を繰り返す、非常に細やかな協働作業である。例えば、85行目では、Aが一瞬引っ張り過ぎた後で手の位置を戻す行為が確認できる。仮に身体感覚を利用せず知性だけに頼って論理的に点Xの位置に関する合意形成を行うとしたら、こ

のような相互行為は困難を極めるであろう。これを見て熱狂的な笑い声を上げたAuも、知性だけでAとFの引っ張り合いを理解したというより、身体感覚や感性も総動員して、つまり審美的距離が小さい状態で、シーンを味わっていたと推測できる。

## IV 結論

「問題解決を回避する」というタスクは、PBLがターゲットとする医療実践現場のように深刻な目的や結果を伴う文脈設定ではないが、参加者が既習知識・技

能・方略・協働スキル等を統合して主体的かつ実践的に行為するという点で、PBLに通底する特徴を有する。前節の結果と考察では、例えば伝票やポテトに同時に手を伸ばすような、一般的には些末と思われる現象も、実は複雑な協働行為であることを示した。また、それによって協創される仮想文脈が十分にリアルな感じを伴って表現者と鑑賞者に引き受けられるということが、例えば二人の買い物客が決してポテトから手を離すことなく購入したい理由を主張し合うように、文脈と調和した言語表現が生まれる前提になるという示唆が得られた。問題解決の合理性や有用性が求められる代わりに、架空の問題状況を継続維持することが要求されるタスク活動では、知識や技能だけでなく、それらを身体感覚や感性と統合して働かせるための知が重要な役割を担っていると考えられる。

架空の文脈におけるL2パフォーマンスでは、個人の知識や技能の高さと、その人の発話や行為がシーンに与える影響の大きさは、必ずしも比例しない。アン(A)とベル(B)のシーンでは、AよりもBの方が発話量は少ないが、パンチライン(オチ)となったのはBのHow much?であった。また、Aと筆者(F)のシーンでも、Fの発話の方が複雑で流暢であるが、シーンを完結へと導いたのは、Aがアーッと叫んで力任せにポテトを引っ張る行為であった。同じ文を繰り返す行為や、言語化より身体化を中心に据える行為は、伝統的な学力測定の本質では好意的に評価されるものではないかもしれない。ところが虚構においては、BのHow much?は、主張を断固貫くための賢い方略とも、融通の利かない頑固な性格を上手く表現した演技とも解釈され得る。演者たちはL2熟達度に差がある学習者としてではなく、役として、役に動機づけられて、役の身体を通して言葉を交わすし、鑑賞者からもそのように了解される。第四の壁に守られた虚構世界では、たとえ誰かが非流暢さゆえにHow much?と発話したとしても、そのタイミングでHow much?という台詞を要求するような文脈を創る責任を、共演者や観客が分かち持つことになる。どのような発話も、発話者・共演者・鑑賞者が協働で審美的距離の調整を達成することにより輝きを獲得し得るのである。

シーンの中でAやBが審美的距離を維持し切れなくなると、役に動機づけられない笑いによって第四の壁を壊す行為が見られた。日常の自己を生きる世界へと一旦戻り、一呼吸置いてからシーンを再開するという何を何度か繰り返していたのである。Fと共演したシーンでも、Aが同様に笑い出す場面があったが、F

が働き掛けてAが第四の壁の外に出ることを阻止していた。物理的な事物が存在してより安定的で予定調和的である現実世界とは対照的に、絶えず新規の意味を生産して架空状況を更新し続けなければ、即興で創る虚構世界は消滅してしまう。審美的距離を維持するためには、リスクを取って行為し続けることが要求されるのである。

Bにとっては、たとえHow much?のような簡単な表現や、Aの発話の模倣であっても、生成変化する文脈のなかで即興的に発話することは十分に大きなリスクを伴う行為だったと想像できる。Aもまた、いちいち新しい意味を付加して言い返してくるFのペースに合わせようと、果敢にリスク取りを実践していた。その過程では、例えば、子どもが幼いということを強調しようとso so young younger (67-68)のように表現を模索したり、子どものポテト偏愛ぶりを伝えるためにThey they likes, they loves potatoes (71)と語彙選択を意識するような、言語形式(Form)への意識が喚起されるコミュニケーション上のエラーが頻出している。さらに、Fにとっても、今にも第四の壁を壊しかねない共演者の審美的距離を支えながら台詞を言い続けることは、それなりに負荷のかかる行為である。つまり、Problem *Unsolving*に暗黙的に含まれる、審美的距離を維持するという課題は、参加者たち各々にちょうど見合ったリスク取りの機会を提供していたと考えられるのである。

第四の壁に守られた相互行為においては、たとえ稚拙での外れな行為であっても、必ずその役やシーンにとって重要な行為として位置付けられ、全ての参加者がそれを正当化する責任を分かち持つ。その一方で、役を生きる自己と日常を生きる自己との距離を維持し続けなければ、第四の壁を崩してしまうことになる。虚構を利用した即興的相互行為は、審美的距離を維持するために参加者たちが互いのリスク取りを励まし合い、一般的には失敗と見なされそうな行為も協働で意味づけを調整して成功へと変えてしまうことを要求する、創造的な活動空間なのである。

## 謝辞

アンとベルを始めとするワークショップ参加者と、ご助言を頂戴した藤江先生に感謝を申し上げる。本研究はJSPS 科研費19K20793と20K00780の助成を受けている。

## 引用文献

## 1 論文

- 2) 三野宮春子 2019. 「即興, つまり, 意味と表現の共時的創造—インプロを応用した模擬ワークショップ—」『関西英語教育学会紀要』第42感, pp. 47-56.
- 4) Schmidt, R. 1990. "The role of consciousness in second language learning." *Applied Linguistics*, 11: 129-158.
- 5) Ansarian, L., Adlipour, A. A., Saber, M. A., & Shafei, E. 2016. "The impact of problem-based learning on Iranian EFL learners' speaking proficiency." *Advances in Language and Literary Studies*, 7: 84-94.
- 6) Mishan, F. M. 2011. "Whose learning is it anyway? Problem-based learning in language teacher development." *Innovation in Language Learning and Teaching*, 5: 253-272.
- 7) Kassem, M. L. 2018. "Improving EFL students' speaking proficiency and motivation: a hybrid problem-based learning approach." *Theory and Practice in Language Studies*, 8: 848-859.
- 15) Hanfling, O. 2003. "Paradoxes of aesthetic distance." *British Journal of Aesthetics*, 43: 175-186.
- 16) Bullough, E. 1912. "'Psychical distance' as a factor in art and an aesthetic principle." *British Journal of Psychology*, 5: 87-9.
- 19) Bird, D. 2009. "The power of a new story, the bigger picture: Narrative therapy and the role of aesthetic distance within the process of re-authoring." *Dramatherapy*, 31: pp.10-14.
- 20) Ksenia K. & Xinran L. 2015. "Destination Aesthetics and Aesthetic Distance in Tourism Experience." *Journal of Travel & Tourism Marketing*, 32: 1051-1068.
- 28) Mondada, L. 2018. "Multiple temporalities of language and body in interaction: Challenges for transcribing multimodality." *Research on Language and Social Interaction*, 51: 85-106.
- 29) 三野宮, 前掲書 (2019)
- 2) 単行本
- 3) Ellis, R. *The study of second language acquisition*. Oxford, UK: Oxford University Press, 1994.
- 8) Lu, J., Bridges, S., & Hmelo-Silver, C. E. "Problem-based learning." In R. K. Sawyer (Ed.), *The Cambridge handbook of the learning science* (2nd Ed.) (pp. 298-318). New York: Cambridge University Press, 2014.
- 9) カロル・タロン=ユゴン著 上村博訳 2015. 『美学への手引き』白水社.
- 10) Ibid.
- 11) A. G. バウムガルテン著 松尾大訳 2016. 『美学』講談社, p. 22.
- 12) 佐々木健一 2004. 『美学への招待 (増補版)』中央公論新社, p. 11.
- 13) タロン=ユゴン, 前掲書 (2015)
- 14) 佐々木, 前掲書 (2004), pp. 18-21.
- 17) 平田オリザ 2004. 『演技と演出』講談社.
- 18) Ibid.
- 21) 佐々木, 前掲書 (2004), p. 125.
- 22) タロン=ユゴン, 前掲書 (2015)
- 23) 佐々木健一 1995. 『美学辞典』東京大学出版会, pp. 45-53.

24) Ibid.

25) Winner, E., Goldstein, T. & Vincent-Lancrin, S. *Art for Art's Sake?: The impact of arts education*. Paris, France: Education Research and Innovation, OECD Publishing, 2003.26) Hutchby, I. & Wooffitt, R. *Conversation analysis* (2nd Ed.). Cambridge, UK: Polity Press, 2008.27) Jefferson, G. "Glossary of transcript symbols with an introduction." In G. H. Lerner (Ed), *Conversation Analysis: Studies from the First Generation* (pp. 13-31). Amsterdam: John Benjamins, 2004.

## 3 その他

1) 文部科学省 2017. 『中学校指導要領』2017年 5月 1日 検索. [http://www.mext.go.jp/component/a\\_menu/education/micro\\_detail/\\_icsFiles/afieldfile/2017/06/21/1384661\\_5.pdf](http://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/afieldfile/2017/06/21/1384661_5.pdf)

付録 転記に使用される記号は, 以下のとおりである。

.	文尾や終止を表す下降音調
?	疑問を表す上昇音調
,	文の継続を表す音調
↑	極端なピッチの上昇
↓	極端なピッチの下降
::	音の引きのばし
(.)	0.2秒に満たない短いポーズ
(0.5)	無音が継続する秒数
=	発話の密着
[ ]	発話が重なる部分
<u>underline</u>	強調
hh	呼吸, 笑い
CAPS	前後より大きい声
° °	前後より小さい声
< >	前後より遅い口調
> <	前後より速い口調
( )	音声不明瞭で定かでない発話部分
( )	共起する非言語表現・状況・他
(* *)	聴き取り不能
+	Aの身体的行為
*	Bの身体的行為
**	Fの身体的行為
#	静止画

(指導教員 藤江康彦教授)