

第 29 回 映像メディア英語教育学会全国大会 The 29th ATEM National Convention



大会テーマ **映像メディアに英語教育のヒントを見つける**

—異文化理解の視点から—

**Theme: Finding Hints for EFL Education in Multimedia:
Focusing on Intercultural Perspectives**

[日時 Date] : 2024 年 11 月 9 日 (土) (Nov. 9th, 2024)

[会場 Place] : 京都女子大学 Y 校舎 (Kyoto Women's University)

京都市東山区今熊野北日吉町 35 番地

**ATEM**
映像メディア英語教育学会
The Association for Teaching English through Multimedia

■大会プログラム■

- 9:00 受付開始 **Registration**
(Y 校舎 1 階)
Bldg. Y, 1F
- 9:45-9:55 **Opening Ceremony** Moderator: SPRING Ryan
(Y201 教室) (Vice President of ATEM)
- Greetings
YOKOYAMA Hitoshi (President of ATEM)
LEE Junkyu (President of STEM)
LIU Xiaojun (Vice President Extraordinary of Kyoto Women's University)
- 10:00-10:30 **Special Presentation by STEM** Moderator: SPRING Ryan
(Y201 教室) (Tohoku University)
- LEE Yun Joon "Jason" (Daegu National University of Education)
Reel to Real: From Shawshank to the Maze — ESL Travels with an AI Twist
- 10:35-11:00 **Concurrent Sessions 1**
11:05-11:30 **Concurrent Sessions 2**
11:35-12:00 **Concurrent Sessions 3**
- 12:05-12:25 **ATEM 総会 General Meeting** 司会: 巳波義典 (京都外国語大学)
(Y201 教室) 会長演説、会計報告、人事報告、その他
- 13:30-13:55 **Concurrent Sessions 4**
14:00-14:25 **Concurrent Sessions 5**
14:30-14:55 **Concurrent Sessions 6**
15:00-15:25 **Concurrent Sessions 7**
15:30-15:55 **Concurrent Sessions 8**
16:00-16:25 **Concurrent Sessions 9**
- 16:30-17:30 **Special Lecture** Moderator: HIKAGE Hisayuki
(Y201 教室) (Reitaku University)
- BERGLUND Jeff (Kyoto University of Foreign Studies)
My Intercultural Experiences in Life and in Movies
- 17:30-17:35 **Closing Ceremony**
(Y201 教室)
- Greeting
FUJIE Yoshiyuki (Vice President, Director of Convention of ATEM)
- 17:50-19:30 **Reception Party**
(E 校舎: カフェテリア)
Bldg. E, Cafeteria
- Greetings
YOKOYAMA Hitoshi (President of ATEM)
LEE Junkyu (President of STEM)

研究発表 Concurrent Sessions

Y201 教室	Y203 教室	Y204 教室
司会：足利俊彦（北海道医療大学）	司会：日影尚之（麗澤大学）	司会：斉藤巧弥（札幌国際大学） Moderator: SAITO Takuya (Sapporo International University)
10:35-11:00 Session 1		
教室におけるディズニー映画の魅力 —アメリカニズムにとどまらないディズニーの価値の再確認— 齋藤 珠代（東北学院大学）	暗示の意味機能と百科事典の知識について —映画『ゴースト』で用いられた固有名詞を基に— 松中 完二（久留米工業大学）	アメリカ大統領就任演説における修辭的特徴 —人称代名詞に焦点を当てて— 多言語・多文化研究会 (SIG) 寺澤 陽美（愛知産業大学短期大学） 関口 美緒（名古屋大学・メリーランド大学） 鈴木 寿摩（日本赤十字豊田看護大学）
11:05-11:30 Session 2		
映画『デザートフラワー』から学ぶ世界の現状 石田 もとな（鹿児島女子短期大学）	The Movie Corpus に見られる強勢を伴う機能語について 山縣 節子（京都外国語大学） 田畑 圭介（新潟県立大学）	Teaching Speech Acts through Interactive Video Speaking Activities: Advanced data and focusing on feedback SIG on Interactive English Video Materials SPRING Ryan (Tohoku University) NAKAMURA Sachiko (Tohoku University) HAMAGAMI Keina (Ritsumeikan University) OTSUKI Atsuko (Senshu University)
11:35-12:00 Session 3		
映像を通して学ぶ多様化する美の価値観 堀江 恭子（神奈川大学） 呉 春美（神奈川大学）	ハリウッド映画と英語の変化—間大西洋アクセントを中心に 山口 美知代（京都府立大学）	
Y201 教室	Y203 教室	Y204 教室
司会：近藤暁子（兵庫教育大学）	司会：松田愛子（北海道大学）	Moderator: SPRING Ryan (Tohoku University)
13:30-13:55 Session 4		
アメリカ映画の描くハワイ、南太平洋のイメージ —人種、ジェンダー等の視点から— 日影 尚之（麗澤大学）	連結詞の記述に関する英和辞典と単・熟語集の「温度差」について —after all を題材に— 三村 仁彦（帝塚山大学）	Young L2 Learners' AI-assisted Multimodal Writing Processes and Performances AHN Jieun (Cyber Hankuk University of Foreign Studies) SON Myeongeun (Gangneung-Wonju National University) LEE Jongbong (Cyber Hankuk University of Foreign Studies)

Y201 教室	Y203 教室	Y204 教室
司会：近藤暁子（兵庫教育大学）	司会：松田愛子（北海道大学）	Moderator: SPRING Ryan (Tohoku University)
14:00-14:25 Session 5		
映画と英語教育 —ディズニー・プリンセス映画のアダプテーションが学習者にもたらすものとは— 土屋 佳雅里（東京成徳大学）	映画ガイド作成プロジェクト実践報告 —学習成果物としての Web サイト作成— ラムスデン 多夏子（京都外国語大学）	College Students' Uses and Evaluations of Educational Mobile Apps for Speaking Improvement KIM Eun-Ju (Hanyang Women's University)
14:30-14:55 Session 6		
ミュージカル映画『CATS』の諸相 映画映像とコーパスによる文化的英語教育研究会（SIG） 濱中 啓子（東京都立忍岡高等学校） 吉牟田 聡美（活水女子大学）	洋画に登場する駄洒落の日本語翻訳：ストラテジーの分類と特徴 斉藤 巧弥（札幌国際大学）	Raising Awareness of World Englishes among Korean Learners through Outer Circle English Media IM Jae-hyun (Daegu National University of Education)
Y201 教室	Y203 教室	Y204 教室
司会：石田もとな（鹿児島女子短期大学）	司会：巳波義典（京都外国語大学）	Moderator: KAKU Junichi (Waseda University Honjo Senior High School)
15:00-15:25 Session 7		
映画で <i>there-be</i> 構文を学ぶ 藤枝 善之（同志社大学）	『暗記に頼らず自分の言葉で英会話』の実践報告 大月 敦子（専修大学）	The Pros and Cons of Implementing Generative AI Tools in English Learning and Teaching YOON Tecnam (Chuncheon National University of Education)
15:30-15:55 Session 8		
TED でユーモアを学ぶ 清澤 香（公立諏訪東京理科大学）	国際的視野の涵養を意識した TOEIC 授業における BBC ニュースの活用法 松井 夏津紀（京都先端科学大学）	Digital Literacy-based English Education PARK Seong Man (Dankook University) CHANG Hyung-ji (Sun Moon University)
16:00-16:25 Session 9		
多言語話者の言語変換 —優位言語と言語表出時の要因— 関口 美緒（名古屋大学・メリーランド大学）	英語力測定テストとしての Movie-MET の活用 —『紳士は金髪がお好き』バージョンから— 飯田 泰弘（岐阜大学）	Introduction of an Intelligent Tutoring Character to Enhance Online Engagement SPRING Ryan (Tohoku University)

Special Presentation by STEM
Reel to Real: From Shawshank to the Maze — ESL Travels with an AI Twist
LEE Yun Joon "Jason" (Daegu National University of Education)

This proposal examines the impact of vocabulary journaling on Korean college students learning English and gaining cultural insights through popular films. Students viewed movies such as *The Shawshank Redemption* and *The Maze Runner* to build their English vocabulary and to understand other cultures better. This study investigates how keeping vocabulary journals influences students' language acquisition and cultural perspectives. The blend of language learning and cultural exposure is essential in ESL education. Movies offer authentic language contexts and cultural nuances that become invaluable to students. This research analyzes how Korean college students at Daegu National University of Education applied vocabulary journaling techniques while watching selected movies and how this practice affected their language learning and cultural awareness. The study included freshmen to juniors from an English study group who took part in weekly movie screenings followed by organized vocabulary journaling. Students recorded new words, phrases, and cultural references from the films considering their meanings and usage. AI tools, including language processing and mood analysis aided in reviewing journal entries and providing tailored feedback to the researcher.

The movies we picked looked at different things: *The Shawshank Redemption* talked about hope staying strong, and treating people right, while *The Maze Runner* was all about staying alive being a leader, and figuring out who you are. Each film had its own way of talking, with special words we'll talk about in our presentation. Our study showed some important stuff. First, students got way better at learning new words getting what they meant and how to use them. As we went on, students found words that fit the movie's main ideas better showing they knew how to use words in different situations. Second, students learned more about other cultures by thinking hard about cultural stuff in the movies comparing it to what they knew and seeing things in new ways. Third, students changed how they watched people talk to each other in movies. They started to notice more of what they could hear and what they couldn't.

The combination of films and vocabulary journals had a positive effect on ESL students' learning. This approach to language education brings together thinking and feeling making it more complete. Students grew their word knowledge and learned more about different cultures. I'll show you how my students kept vocabulary journals and explain their thoughts on learning from two movies.

教室におけるディズニー映画の魅力 —アメリカニズムにとどまらないディズニーの価値の再確認—
--

齋藤 珠代 (東北学院大学)

「ディズニーランドはアメリカの護国神社」といわれるほど、ディズニーはアメリカ的なものの一つとして挙げられる(能登路 2005)。マクドナルドやディズニーが世界に拡散することがアメリカの文化帝国主義として警戒されることもあるほどである。しかし、ディズニー映画には英語の授業で利用する大きな意義があり、それはアメリカ的価値観にとどまらない普遍的魅力を持っているというのが本報告の趣旨である。

まず挙げたいのがディズニー映画の「描き方」における秀逸さである。ディズニー映画では「性と暴力」が極めて抑制されている。教室で使いたい映画があっても、すべてを鑑賞してみると「性と暴力」にまつわるシーンがあり、使用をためらうことはないだろうか。たとえばディズニー映画「ムーラン」では登場人物の戦死を、死体ではなく人物のかぶっていた兜を持ってくることで表現するなど、緻密に練られた構成になっている。子供向け映画だから「性と暴力」がないのだろう、と思われるかもしれないが、スクリプトを詳細に調べると難易度の高い英検 1 級の語彙がちりばめられており、ディズニー映画の教育効果を改めて認識させられる。

そして、何よりも効果的なのは、その内容である。スターウォーズをはじめとするアメリカ映画は「英雄の旅」の型を踏んでいると言われている(Campbell 2014)。ディズニー映画も例外ではなく、多くの作品は「英雄の旅」の型、すなわち日常を離れ、他の場所で通過儀礼を受け、生まれ変わり故郷に戻るといった「離脱→通過儀礼→帰還」に基づいたストーリーの展開となっている(Campbell 1973)。そういった展開で作成された映画が全世界的にヒットするのは、「英雄の旅」の神話の型が古今東西の人間の心を打つからであろう。ディズニー映画を用いると大多数の学生が集中して鑑賞していることがわかる。学習者のモチベーションを上げるには、物語の筋書きに飽きないこと、感動があることが大切であろう。必ず感動すると言ってよいほど多くの人を魅了するディズニー映画のストーリーの底には英雄の旅のシナリオがある。本発表では具体的にディズニー映画の作品を取り上げて、いかに英雄の旅のプロットを踏んでいるか明らかにし、学生からの感想に基づきながら報告したい。

暗示の意味機能と百科事典的知識について
— 映画『ゴースト』で用いられた固有名詞を基に —

松中 完二 (久留米工業大学)

言語学の世界では、固有名詞の研究の歴史は浅く、その分類法も確立されているとは言い難い。言語学の世界でも固有名詞は最も意味内容の豊富な語であると考えられてきた (Jespersen, 1955:64-71)。固有名詞の意味の拡張は、言語学では往々にして語とそれに付随する周辺的な意味認識として「連想」という枠組みで扱われることが多い。「連想」については、古くは Saussure (1916: 171-175) の指摘が挙げられる。他にも Deese (1965:43-46)、池上 (1975:54-55)、荒木 (1973: 138-139) 等の指摘も顕著である。また、「連想」は最近の認知言語学では「百科事典的知識」と呼ばれて扱われることも多い。同様の現象について、Fillmore (1982: 111-138) は frame、Aitchson (1978: 89) は word-web、国広 (1997: 272-276) は「語連想」と「事物連想」というそれぞれの術語を用いて、語にまつわる意味認識の問題に解答を与えようとする。

固有名詞は文化・社会の中にあって、その構成員に訴える何かしらの意味なりメッセージなりを有している。それゆえ、一方の文化・社会の構成員にとってはその固有名詞について説明なしで容易に理解され、またその意味や機能を瞬時にして共有され得る側面を有する。しかしその反面、固有名詞は、それが他方の文化・社会の中において、その構成員にとって全く馴染みのない異質なものとなる可能性を常に有している。事実、映画の日本語字幕や吹き替えでも、こうした原文の固有名詞は無視され、様々な制約も手伝って表立って訳出されないことが多い。その意味で、我々は映画の台詞に現れた固有名詞に隠された真の意味を十分に理解し、またそこから通じる映画の作品そのものを楽しむことが出来ているとは言い難い。さらに言えば、こうした固有名詞の意味理解については学校での英語教育で全く触れられないという現実もある。

本発表では英米の洋画に出てきた固有名詞を一例に取り上げ、その意味理解が英語学習における有益性と同時に英語学習の楽しさに通じ、異文化理解につながる可能性について提言する。

アメリカ大統領就任演説における修辭的特徴 —人称代名詞に焦点を当てて—

多言語・多文化研究会 (SIG)

寺澤	陽美	(愛知産業大学短期大学)
関口	美緒	(名古屋大学・メリーランド大学)
鈴木	寿摩	(日本赤十字豊田看護大学)

多様性の国アメリカを率いる大統領の就任演説について、人々と共感を形成するための方策を修辭的観点から考察する。大統領就任演説では、人々の結合、国家の過去と未来の融合、政治方針の明示、大統領という職務に対する正しい認識などが示される。また、多くの聴衆の共感を得るために、特定の人称代名詞が多用されるなど、話し手の訴えをより効果的に聞き手に伝えるために、さまざまな修辭的特徴が見られる。近年の3人の大統領、バラク・オバマ、ドナルド・トランプ、ジョー・バイデンの大統領就任演説において国民の共感を得るためにどのような工夫がされているのか比較検討し、多様なアメリカ社会における言語使用の一考察を試みる。

オバマは予備選挙中の演説で“*Yes, we can.*”のフレーズが有名になったが、大統領就任演説でも同様に、聞き手を巻き込み共感を得るための“*we*”を主格を表す一人称代名詞として多用している。また、“*you*”の使用も興味深い。“*you*”は相手や相手を含む集団、つまり演説の聞き手となるアメリカ国民を指して言うのが本来の用法であり順当である。ところがオバマ演説では、聞き手のアメリカ国民とは異なる集団を指し、第三者に向かって“*you*”を用いて対話を試みることによって、第三者をも巻き込もうとするオバマの姿勢や視野の広さの一端が現れている。

トランプ演説では、文や節の主語で用いられる主格の人称代名詞として一人称複数“*we*”がもっとも多い点は共通であるが、本来「話し手と相手以外の第三者」を指す“*they*”を特徴的に使用している。同一文内で“*we*”と“*they*”、“*you*”と“*they*”など自国の国民を異なるグループに二分するかのような使用例が特徴として挙げられる。

一方、バイデン演説では、キーワードの多用、同一語彙の繰り返しが多く、比較的自由に型にはまらない傾向が観察される。バイデンは「大統領である私からみなさんに」直接語りかける表現が多様で、短い文の中に一人称単数形の人称代名詞“*I*”や“*my*”を含む表現を繰り返し用いる形が特徴的である。

3人の大統領就任演説について、修辭的特徴、特に人称代名詞の使用の側面から、共通点と相違点を明らかにし、それぞれの大統領の意図や考えを考察した。これらの特徴の共通点と相違点は、話し手がそれぞれの立場から、大勢の聞き手、特に多様な人々の共感を得て、多様性の国アメリカを率いていくために必要な創意工夫を凝らしたものであるであろう。映像メディアが身近になり、英語教育でも入手した映像やテキストを内容理解に活用することが多い。さらに一歩踏み込んで、今回のような修辭的観点を教育内容に取り入れるならば、より深い言語理解や運用能力を身につける有効な手段となると示唆される。

映画『デザートフラワー』から学ぶ世界の現状

石田 もとな (鹿児島女子短期大学)

Desert Flower は、実在するソマリア出身のモデル、ワリス・ディリーの自伝を元に 2009 年にされた映画である。13 歳の時、60 歳の男性との結婚を強要されたことを機に家族のもとを離れた少女が、ホームレスからスーパーモデルへとの上がるシンデレラストoryとして知られているが、それ以外に女性器切除 (female genital mutilation、以下 FGM) に関することが取り上げられており、世界の現実の厳しさも知ることができる。ソマリアでは古くからの慣習として FGM が行われており、ワリスもその経験者の一人として、FGM 廃絶のための特別大使に任命され、それ以降、世界中を駆け回って女性の人権問題を提起し続けている。FGM に関しては、出血多量による死、衛生状態が悪い中での実施による感染症、月経困難、心理的後遺症などの害があるにも関わらず、受け継がれてきた伝統であり、その通過儀礼を無視してはコミュニティーに入っていけない、結婚ができないという理由で現在も続けられている。女性の心と体を深く傷つけるものでありながら、これを批判することがエスノセントリズムのように扱われているのも事実である。しかし、かなりの日本人は FGM の存在を知らない。英語の時間に生殖器に関する英語を学ぶ機会も、社会の時間に他の国の厳しい現実について学ぶ機会もないという現状である。世界の現状を知ること、持続可能な世界を作るために必要なことではないだろうか。

The Movie Corpus に見られる強勢を伴う機能語について

山縣 節子 (京都外国語大学)

田畑 圭介 (新潟県立大学)

機能語には音声的に強形と弱形があり、話者の意図に応じて機能語にも強勢が置かれる。強調の助動詞 **do** では常に強勢が置かれ、**He himself said so.** のような強調用法の再帰代名詞も同様となる。機能語への強勢の付与は、内容語に比べると頻度的に低くなるが、特に対照的に何かを強調したいときには機能語にも強勢が付与される。通常強勢が置かれない語に強勢を配置することで、話者の思いや言外の意味が聞き手に強く伝わる可能性が広がることになる。本発表では、そうした音調にはどのような意図が込められるか、**The Movie Corpus** のデータをもとに考察を行い、話者が機能語に強勢を置く意図は伝達内容の強調だけでなく、発語行為的ポライトネスを示す場合もあることを、**you really did VERB**、強意再帰代名詞、**it is you that ...** の3つの構文をもとに考察する。

強勢を伴った機能語は、基本的には話者の主張や事実を強調する役割を果たすが、時に非難の思いを伝え、また、ほめ・賞賛、感謝の発語内行為としても機能することが **The Movie Corpus** のデータから明らかとなる。たとえば、文脈の流れがない中で、**Did you do that?**と発せられたとき、ほめ・賞賛の意図は感じられないが、**Did you do that yourself?**と再帰代名詞に強勢が置かれて発せられると、ほめ・賞賛の意図を感じることが可能となる。また、異なる文脈で用いられると非難の響きが生まれる可能性もある。強意再帰代名詞については、その性質上感謝の気持ちをもたらす用法は検出されないが、非難の例は散見される。強調構文では、その性質上、文意を純粹に強調する役割を果たすが、**it is you that ...** の語用論的用法も強調の **do** と同じ4パターンに分類でき、主張・事実の強調、非難、ほめ・賞賛、感謝を、強勢を伴う機能語の中心的用法として捉えることができる。

**Teaching Speech Acts through Interactive Video Speaking Activities:
Advanced data and focusing on feedback****SIG on Interactive English Video Materials**

SPRING Ryan (Tohoku University)

NAKAMURA Sachiko (Tohoku University)

HAMAGAMI Keina (Ritsumeikan University)

OTSUKI Atsuko (Senshu University)

Up until now our special interest group has focused on teaching indirect language and speech acts through specially created videos. First, we began with simple videos created based on conversations found in the coca corpus that involved the viewer simply being a third party. Next, we added an automatic speech recognition (ASR) speaking activity that allowed students to watch part of these videos and then speak the lines from the video or a similarly appropriate indirect speech act. Finally, last year, we created a new series of videos in which the viewer was involved in the video as an interlocuter and the actors spoke directly to the video, requiring that the viewer then provide an appropriate phrase containing a speech act. The videos automatically played and then the viewer is tasked with providing a spoken response to the actor in the video. Depending on the response, one of several response videos was shown to the viewer. Last year, we provided preliminary data from a pre- and posttest of indirect speech acts, but this year, we have data from a delayed posttest and survey that reveals that the interactive video speaking tasks were more engaging and meaningful for acquisition than the video speaking activities in which the students were simply acting as a third part viewer, rather than an interlocuter. Furthermore, the survey responses revealed that in 2023, we did not provide enough feedback. Last year, we provided only video feedback in order to increase students' focus on the indirect speech acts and to maximize engagement, but it seems that some students required a bit more feedback, and our tool should have given a bit more feedback than last year. For the 2024 year, we adjusted the tool to provide more feedback, specifically about how to use the tool to avoid technological problems, and about which indirect speech phrases to use if the user made mistakes the first time. We also adjusted the tool to gradually provide more advanced (i.e., less frequent) speech act phrases. Once again, we being with pre- and posttest data for this presentation and initial survey results as this phase of the experiment always occurs at the beginning of the 2nd semester at Tohoku University, just before the presentation. We plan to also look at a delayed posttest and compare these results across our 3 years of data and use this to inform the level and type of feedback that we provide to students for such a task.

映像を通して学ぶ多様化する美の価値観

堀江 恭子 (神奈川大学)
呉 春美 (神奈川大学)

異なる言語や文化が共存する「多言語・多文化主義」(multilingualism and multiculturalism)社会において、多様性の大切さが叫ばれるようになって久しいが、近年は一人の人間の中に複数の言語や文化のリソースを増やしていくという「複言語・複文化主義」(plurilingualism and pluriculturalism) (Council of Europe, 2007) の考え方が注目されてきている。英語教育でも、これまでの英語ネイティブの文化中心ではなく、多種多様な概念を学習者一人一人の中で共存させる時代になりつつある。したがってこれからの異文化コミュニケーションや英語教育においては、ただ異文化を理解するのではなく、異なる考え方や価値観を学習者が「自分事」として認識して取り入れることが重要ではないだろうか。

Hall (1976) のカルチャーアイスバーグモデルによれば、文化には観察者に見えやすい「表層文化」と、水面下にあって見えにくい「深層文化」があり、このうち、考え方や価値観、信条など深い部分に根差す「深層文化」は長い時間をかけて形成されているため、異なるものを受け入れる、または認識を変えることが特に難しい部分と言える。しかし、この冰山型のモデルが示すように、隠れて見えない深層部分が文化の9割を形成していることを鑑みれば、英語教育で「深層文化」についてのテーマを授業に取り入れることは意義深いと考える。そこで本研究では「美の基準」という上記の深層部分に入ると思われるテーマを教材とし、さらに先に述べたように異文化を「自分事として取り入れる」過程を動画を用いて促進することを試み、その有効性を分析する。

研究内容としては、美の基準が多様化する美容業界で性別や体形、人種にとらわれないモデルの活躍が増える一方で、いまだに残る差別や問題をとりあげた記事 ‘It’s sheer! It’s queer!: redesigning and diversifying beauty ads of the past’ (*The Guardian*)を教材とする。実験方法として、まず被験者に記事を読む前と後で「美の定義」について300語ほどの文章を書いてもらい、内容にどのような変化があったかを検証する。特に自己について触れた言葉(「自分」などのキーワード)の量から、どのくらい自分に引き寄せてこのテーマを考えているかを分析する。さらに、自分が認識している自身の外見と他者の認識に違いがあるということを示す実験映像を視聴し、被験者の意識における変化を上記と同じ方法で分析する。

以上のような研究方法を通して、多様化する美の価値観を理解する上での映像の効果を検証するとともに、「美の価値観」の変貌について考察する。

ハリウッド映画と英語の変化
—間大西洋アクセントを中心に—

山口 美知代 (京都府立大学)

ハリウッド映画で使われる英語がどのように変化してきたかを概観した拙著『ハリウッド映画と英語の変化』(2024年、開拓社)では、その変化の要因としてイギリス英語の影響を受けた間大西洋アクセントの隆盛、公的検閲を避けるための映画産業界内の自主検閲制度の導入、地域方言の描き方におけるオーセンティシティ、英語以外の言語に対する言語観の変化などを挙げて考察した。本発表ではとくに、間大西洋アクセントの隆盛についてとりあげて報告する。

「昔のアメリカ映画は英語が聞き取りやすい」と言われることがある。念頭におかれているのは20世紀半ばくらいまでの、『ローマの休日』(1952)のような映画である。聞き取りやすい理由として、台詞の発声が明瞭である、俗語の使用が少ないなどが考えられるが、「間大西洋アクセント」の存在も大きい。イギリス標準英語の影響を強く受けたアメリカ英語のアクセント(訛り)である。演劇の舞台上で使われる明瞭な発声法、発音の影響を強く受けており、今日のアメリカ映画の英語に比べると芝居がかかったフォーマルな響きがある。

20世紀半ばまでのアメリカ映画で頻繁に用いられた間大西洋アクセントが英語の発音として興味深いのは、イギリス標準英語と結びついたこの発音が、俳優の発音トレーニングなどを通じてアメリカ映画に導入され、映画のなかで社会的権威や地位を表すアクセントとして用いられたという、固有の文化的社会的背景を持っているからである。

アクセントなど特定の言語形式の指標性がイデオロギーと結び付けられる過程はレジスター化と呼ばれる。間大西洋アクセントのアメリカ映画における使用は、まさにレジスター化の一例であった。つまり、20世紀半ば—とりわけ1930年代から50年代まで—のアメリカ映画において間大西洋アクセントは、(1)映画史的には、初期のトーキーの英語が演劇舞台の英語およびイギリス英語から影響を受けたこと、(2)社会言語学的には、社会的権威を表すアクセントとして用いられたこと、(3)映画の設定としては、非英語圏という舞台との親和性も高いことを表していた。この3点について具体的な映画の例を挙げながら論じていく。

アメリカ映画の描くハワイ、南太平洋のイメージ
— 人種、ジェンダー等の視点から —

日影 尚之 (麗澤大学)

ハワイといえば、青い海や美しいビーチ、カラフルなアロハシャツ、フラなど、「楽園」のイメージが頭に浮かぶだろうし、アメリカ映画の描いてきたハワイも確かにそういう側面は大きい(『ハワイを知るための60章』, 2013)。こうした描かれ方の背景には、ハワイとアメリカ(本土)との政治的・経済的・軍事的な関係—ハワイをアメリカが植民地化した歴史的関係—があると言える。

Rob Wilson (2000) や Delia Malia Caparoso Konzett (2017) らも示唆するように、同じようなイメージは南太平洋についても言える。地理的に見てハワイは南太平洋ではないが、アメリカ映画の想像力の中では、ハワイも南太平洋もほぼ同じである。「アジア・太平洋」(Asia-Pacific) という表現があるように、地政学的・軍事的に見ても、ハワイ、日本、南太平洋はアメリカにとって重要な拠点である。アメリカ映画の描くハワイ(および南太平洋)について授業で扱ったり、考察したりする際には、その歴史的な経緯と位置づけについても考えるのが適切である。

本発表では、数年前に行ったアメリカ文化の異文化表象に関する授業内容のハワイ(および南太平洋)の部分を中心に、1950年代から2010年ころまでの何本かの作品に言及しながら、主として人種、ジェンダーなどの視点から、アメリカ映画のハワイ表象(南太平洋表象)について、もう少し細かく考察したいと考えている。例えば『地上より永遠に』(*From Here to Eternity*, 1953) や『危険な道』(*In Harm's Way*, 1965) のような太平洋戦争ものの退廃的雰囲気、鮮やかなカラーでファンタジーの世界でのロマンスを描く、舞台版ミュージカルの映画化『南太平洋』(*South Pacific*, 1958)、エルビス・プレスリー主演の『ブルー・ハワイ』(*Blue Hawaii*, 1961)、カウアイ島の白人大農園地主の葛藤・成長を描く『ダイヤモンド・ヘッド』(*Diamond Head*, 1962)をはじめ、2000年代の作品『ファミリー・ツリー』(*The Descendants*, 2011)、『プリンセス・カイウラニ』(*Princess Kaiulani*, 2009) などである。特に人種間の関係や血の問題(異人種間結婚)、戦争や軍事力(暴力)、ジェンダー、文化や土地の回復の問題などについては、授業でも比較的扱いやすいテーマだと思われるので、そうした問題には触れたいと考えている。

連結詞の記述に関する英和辞典と単・熟語集の「温度差」について

—after all を題材に—

三村 仁彦 (帝塚山大学)

連結詞 (connective) の語法に関する正しい知識は、英文読解はもちろん、英作文においても重要であることは論を俟たない。そのため、昨今の学習用英和辞典では、これらの語 (句) に対して相応なスペースが割かれ、豊富な用例と共にかなり詳しい説明がなされている。一方で、市販の学習用教材、とりわけ大学受験用の単・熟語集では旧態依然とした簡素な記述が継承され続けており、連結詞に対する学習者の正しい理解を阻害する一因となっている。本発表では、代表的な連結詞の一つである **after all** を取り上げ、①上記の事実が当該表現に正に当てはまることを示し、②その上で、この連結詞の学習には映画のセリフを利用したアプローチが特に有効であると主張する。

具体的には、まず下記に示す **after all** の主要な 2 用法に関して、学習者に人気の高い複数の単・熟語集での記述を確認し、それらが不適切かつ不十分なものであることを明らかにする。

- (1) 「(期待・予想などに反して) 結局 (は)」〈結果〉

He ended up a pirate **after all**.

「(父親である自分は望んでいなかったのに) 結局、息子は海賊になっちゃった」

『パイレーツ・オブ・カリビアン/デッドマンズ・チェスト』

(*Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest*, 2006) <00:14:39>

- (2) 「(聞き手にとって既知の理由を確認して) だって…だから」〈理由〉

Snow White, maybe it is time I ease up on you. Hmm? **After all**, you've done nothing to me, caused no problems.

「白雪姫、そろそろあなたに優しく接してもいい時期かもね。でしょう？ だって、あなたは私に何もしていないもの。問題も起こさないし」

『白雪姫と鏡の女王』 (*Mirror Mirror*, 2012) <00:06:45>

次に、英語会話コーパスの一種である『KUFUS 映画・ドラマ英語データベース』からのデータを基に、主な学習用英和辞典における当該表現の記述がきわめて妥当なものであることを示し、併せて(2)の用法の重要性を主張する。最後に、**after all** がもつ 2 つの用法を正しく理解・習得するには、映画のセリフを利用した学習方法がもっとも効果的であることを、実際の用例と共に示す。また、本発表の議論を基に、各単・熟語集における **after all** の記述に対して改善案を提示する。

Young L2 Learners' AI-assisted Multimodal Writing Processes and Performances

AHN Jieun (Cyber Hankuk University of Foreign Studies)
SON Myeongeun (Gangneung-Wonju National University)
LEE Jongbong (Cyber Hankuk University of Foreign Studies)

This mixed-method study explores the multimodal writing processes and products of young second language (L2) learners. Addressing gaps in existing research, the study focused on young learners, an underrepresented group, requiring them to integrate speech presentations with linguistic texts and other semiotic resources in two different multimodal composition tasks. Participants were also encouraged to utilize AI tools like ChatGPT, considering potential contribution of their recent advancements.

Six Korean EFL second graders completed multimodal writing tasks twice over three months. After drafting scripts in three stages, the participants created PowerPoint presentations based on their scripts. After the writing task, the participants engaged in stimulated recalls and then subsequently participated in a post-task interview. Finally, they gave speech presentations with PowerPoint slides in class.

Analysis of video recordings of the multimodal writing processes revealed that young learners primarily focused on visual elements. While they tended to prioritize visualization in slides over script quality, the final speech presentations were highly correlated with both eye-catching visuals and well-developed scripts. Participants believed that visual aids were crucial for engaging their audience—their classmates. They tended to design details of their slides considering the audience's tastes and preferences in mind. They also perceived ChatGPT as a useful tool for visualization, albeit with the need to critically assess its appropriateness.

The study highlights the enjoyment and enhanced motivation young learners experienced in creating slides during the multimodal writing task. It demonstrates how visual elements are used to enhance meaning, with ChatGPT assisting in the visualization process. Triangulating process measures with product measures proved highly informative, particularly in understanding multimodal writing behavior. This approach allowed for deeper insights into the learners' focus on visualization during multimodal composition tasks.

映画と英語教育

—ディズニー・プリンセス映画のアダプテーションが学習者にもたらすものとは—

土屋 佳雅里 (東京成徳大学)

本研究テーマは、日本における英語教育において映画を活用する可能性の探究である。今回は、異国童話のアダプテーションであるディズニー映画が教材として大学英語教育に用いられた場合、映画が学習者にもたらす影響を検討し、考察することを目的とした。なお、影響する可能性がある映画の文化的背景の中でも、ジェンダーの観点に絞ることとし、ディズニー映画の中でもディズニー・プリンセスが登場する映画を扱った。ディズニーは、異国童話として著名なグリム童話、アンデルセン童話、千夜一夜物語などの童話を翻案して映画化している。日本においては、1950年に日本で初めて公開された『白雪姫』(1937)から70年以上、合計62本(2023年まで)の映画が公開されており、ディズニー映画は1つの異国童話文化として日本に定着し、日本の学習者にとって身近な映画である。ディズニーが学習者に好まれる傾向にあること、元の童話が学習者に馴染み深いと思われること、英語レベルが初級から中級程度で扱いやすいことなどから、日本の英語教育ではディズニー映画を教材として用いる授業も多いと考えられる。筆者は複数の大学で英語関連科目を担当し、一般英語科目(初級)と時事英語科目(初級)の授業においてディズニー映画を活用している。ディズニー映画を扱い始めて5年になるが、最近、洋画やディズニー(プリンセス)映画に対する履修生の意識の変化を感じる。洋画においては、「洋画を観なくなった」「洋画はオリジナル言語でなく吹き替えで観る」「ディズニー映画を観たことがない」という履修生が増えてきた。また、ディズニー・プリンセス映画においては、アニメーション版を観たことがある履修生は減り、代わりに実写版を観たことがある履修生が増えてきた傾向がある。アニメーション版から実写版にアダプテーションされる際は、時代の隔たりや風潮も伴い、場面や内容が変容する映画が多い。映画タイトルが全く同じでも、中身が異なるため、アニメーション版と実写版とでは、観る側の受容も異なってくるのではと考えた。そこで、本研究では、洋画およびディズニー・プリンセス映画に対する意識調査を事前に行いながら、授業実践ではディズニー・プリンセス映画『シンデレラ』(*Cinderella*) (1950, 2015)を扱い、アニメーション版と実写版の両方を用いることによって、学習者がいかに両者の映画を受け容れるかについて、主に課題コメントを分析し、考察した。

映画ガイド作成プロジェクト実践報告

— 学習成果物としての Web サイト作成 —

ラムステン 多夏子 (京都外国語大学)

一方向的に教員が知識を与える講義型学習ではなく、学習者が主体的・対話的に深い学びを行うアクティブ・ラーニングは、英語教育だけでなく様々な分野やレベルの教育現場および企業等実社会でも取り組まれている。本発表は、その一種であるプロジェクト型学習を、映画を題材として大学の日英翻訳の授業で行った実践の報告である。プロジェクト成果物としての Web サイトの作成が、学習者の動機づけに関係したかに特に注目する。

授業は翻訳者養成ではなく英語力の向上が目的で、履修者は、英語を専攻とする大学2-4年生(2クラス計87人)であった。習熟度としては約8割の学生がB1レベルで、残りがB2とA2である。ただし、リスニングとリーディングのみのTOEICの点数をもとにしており、日英翻訳に重要なライティングの習熟度は、成果物から判断すると、そのレベルよりも低いと考えられる。

プロジェクトの最終目標は、英語を学習する大学生を対象読者とした「Bilingual Movie Guide」の作成である。期間は5週間(1授業100分)で、23グループ(各3-4人)に分かれ、各グループで1つの映画を選び、日本語文作成と日英翻訳を行い、1ページのWebページを作成した。最終的には、2クラス分の学習成果として1つのWebサイトに集約し、全23ページ(23の映画)の映画ガイドが完成した。

プロジェクトの成果物の作成には、簡易Webサイト作成ツール「Google サイト」を使用した。このツールは無料で公開が可能であり、公開範囲を学内に限定することができる。作成には特殊な知識や技能の必要がなく、使用方法を検索すれば簡単に使用できる。

実践後アンケートでは、主体的・対話的なグループワークの取り組みに苦労したとしながらも、「達成感」「クリエイティブ」「責任感」「楽しい」といったポジティブなキーワードの記述が多く見られた。また、Webサイト作成に関しては、大半の学習者が「人に見せるという最終目標」「クラス全体で1つの成果物を作るという目標」があることで「やる気が出た」と答え、協働を通じた学習成果が形となって残り、それが実際に誰かの情報源として使用されるという意識が動機づけにつながったと考えられる。

英語力の向上という点では、成果物を見る限りでは「翻訳」自体の経験が少ないことから高く評価できるとは言えないが、個人およびグループ内での試行錯誤から深い学びができたことは、自由記述回答から示唆された。

College Students' Uses and Evaluations of Educational Mobile Apps for Speaking Improvement

KIM Eun-Ju (Hanyang Women's University)

This pilot study examines a group of college students' experiences of educational mobile applications (apps) and their perceptions of the apps. The number of educational mobile apps for learning the foreign language has been increased due to the recent technology developments. In particular, innovative technology of artificial intelligence (AI) and speech recognition technology have provided the opportunities for foreign language learners to undergo tailored learning experiences with individualized programs along with feedbacks for their language performance. In order for students to be aware of the available technologies and to try them for their English speaking improvement, 48 two-year college students were asked to search and use five mobile apps they are interested in to improve their English speaking. For each app they tried, students wrote a reflection papers sharing their experience with each app. At the end of the 16 week-long semester, students gave presentation about the one best app they selected. They participated in a survey about their app use experiences. In this study, the researcher will focus on the data from the students' reflection papers. Through both quantitative and qualitative analytic approaches, the study hopes to identify (1) what students consider when choosing apps, (2) how they use it and (3) what are their evaluation criteria for good apps, etc. Lastly, this study is anticipated to provide some valuation information for those interested in adopting mobile apps in their language classrooms or those who develops educational mobile apps for language learners.

ミュージカル映画『CATS』の諸相

映画映像とコーパスによる文化的英語教育研究会 (SIG)

濱中 啓子 (東京都立忍岡高等学校)

吉牟田 聡美 (活水女子大学)

第14回 ATEM 東日本支部大会にて、本 SIG 代表の塚田は「映画『CATS』の分析と英語教育への運用— Jellicle Cats の合成語」の発表において、『CATS』(2019)の英語教材としての有効性を指摘した。その指摘を受け、SIG メンバーの吉牟田と濱中は共同で、『CATS』の教材としての有効性を検証することにした。

映像作品には時代の社会が映し出されるため、世相や時代背景を教える教材としても適している。映画『CATS』(2019)も一例だ。時代のニーズにより登場人物の役割や歌の歌詞も変遷を遂げている。ミュージカル『CATS』は、巨匠 A.L.ウェーバーが、T.S.エリオットの詩集『キャッツ: ポッサムおじさんの実用猫百科』(河出書房、2015年)に着想を得て、猫を登場させる舞台芸術を生み出した。日本でも1983年劇団四季が上演権を獲得した。以来40年以上世界のどこかで上演されている。とはいえ、その詩集は音楽劇向けに創作された作品ではないため話が分かりづらい。本映画でもわかりにくさは引き継がれ作品が酷評されるに至っている。しかし分かりにくさを軽減する工夫も散見されることから観客のニーズに応えているとも言える。吉牟田の発表では、映画『CATS』が、時代やニーズに合わせて設定、演出等を変えていることについて論じる。

一方、濱中は、物語がわかりにくいという『CATS』の特徴に注目し、高校の英語授業への投げ込み教材として、特に『CATS』の理解を難しくしている原因の一つである「娼婦猫グリザベラ」、そしてグリザベラが歌う『メモリー』を取り上げる。「娼婦猫グリザベラ」は、T.S.エリオットの詩集『キャッツ: ポッサムおじさんの実用猫百科』には登場しない猫である。その猫は、A.L.ウェーバーがミュージカル『CATS』のプロット作りで難航していた際に T.S.エリオットの未亡人、ヴァレリーによって提供されたエリオットの未公開作品中で描かれている。そもそも出典が異なるためか、「娼婦猫グリザベラ」はその存在が異質である。グリザベラの存在がミステリアスなまま、なぜその晩に天に上る猫を選ぶのか、天に昇るといふことは何を意味するのか、なぜグリザベラがその唯一の猫に選ばれたのか等々、よくわからないうちに『CATS』の物語は終わる。濱中は、答えのない問いを学習者に考えさせるという点で『CATS』は教材として意義があると考えた。少人数の選択授業で、1998年制作の映像作品と2019年公開映画の比較、英語と日本語訳の比較をしながら高校生がどのような気づきをしたかを質的に研究し、その結果を発表する。

洋画に登場する駄洒落の日本語翻訳

— ストラテジーの分類と特徴 —

齊藤 巧弥 (札幌国際大学)

翻訳においてもっとも難しいものの一つに、ジョークの翻訳がある。その中でも、言葉遊びとしての駄洒落は特段の困難を伴う。例えば、「Linguistic jokes are punny as hell」(Raphaelson-West, 1989)という駄洒落を、駄洒落の要素を失わずに他言語に翻訳することは困難である。一つの表現・単語が二つ(以上)の意味を含意していることを翻訳しなければいけないこと、かつそれが笑いを誘うことを期待されているという点で、他の言語表現の翻訳と比べても特異なものであると言える。また学習者にとって第二言語の駄洒落を即座に理解することは高度な能力を必要とするため、翻訳を手助けとして英語を学習する人たちにとっては、翻訳が適切に駄洒落の解説になっていることが期待される。

このような駄洒落の翻訳に関しては、その技法を分類したり(Delabastita, 1996)、効率的な技法を提案したりする研究(Low, 2011)などがこれまでに行われてきた。しかし、英語の駄洒落の日本語翻訳に着目した研究は管見の限り行われていない。そのため、それらの分類が英語の日本語翻訳にどれほど当てはまるのか、あるいは当てはまるのであれば、日本語において特徴的な技法はあるのかという点についてはわかっていない。以上から、本研究では洋画を取り上げ、その中に見られる駄洒落がいかなる戦略によって日本語に翻訳されているのかを分析する。

具体的には次の3点から論を進める。まず、翻訳を字幕翻訳と吹き替え翻訳に分けた上で、どのような技法によって翻訳がされているのかを分類し、その特徴を示す。次に、駄洒落の翻訳が成り立っていないもの(翻訳が意味をなしていないもの)を取り上げ、なぜそれが成り立たないのかを考察することで、特に翻訳の難しい駄洒落の特徴を示す。そして最後に、多様な翻訳の技法によって、伝達される意味にどのような変化があるのかを考察する。

データとして扱うのは、発表者が収集した約40の駄洒落である。洋画内の駄洒落はコーパスのようにまとまってはいないため、これらの多くは発表者の個人的な映画視聴の中で見つけたものである。一部として、オンラインの記事や先行研究などで触れられていたものも収集して分析に含めている。

Raising Awareness of World Englishes among Korean Learners through Outer Circle English Media
--

IM Jae-hyun (Daegu National University of Education)
--

This study explores the integration of World Englishes into pre-service teacher education in Korea, focusing on how Korean pre-service teachers respond to a curriculum aimed at enhancing their awareness of English varieties and the dynamic nature of the English-speaking world. The course, "Understanding US/UK Culture through Media," was offered as an elective to sophomore pre-service teachers, designed to deepen their understanding of World Englishes through exposure to diverse media sources, including films, television dramas, YouTube clips, TED Talks, and social media content. These materials were carefully selected to represent various Englishes, particularly from the Outer Circle, offering students a broad perspective on the global use of English.

A notable aspect of this study is its emphasis on a group of students who voluntarily chose to explore Outer Circle Englishes—such as those spoken in Singapore, India, and the Philippines—through a self-directed research project. This approach deviates from traditional studies that typically measure changes in learners' attitudes before and after an intervention. Instead, it investigates which aspects of World Englishes naturally engage learners and how this engagement influences their perceptions of English as a global language.

Qualitative analysis of 51 student reports reveals a strong interest in the linguistic and sociocultural dimensions of Outer Circle Englishes. Students expressed curiosity about how these Englishes reflect local languages and cultural histories, shaped by factors such as colonialism and linguistic imperialism. The research identified Singlish, Indian English, and Philippine English as the most frequently studied varieties, with students leveraging media sources like YouTube and TV shows to support their investigations.

The findings suggest that engaging Korean pre-service teachers with Outer Circle Englishes through media can significantly broaden their understanding of English diversity and challenge prevailing native-speakerist attitudes in the Korean context. This study highlights the importance of incorporating discussions of Outer Circle Englishes into English Language Teaching (ELT) curricula, advocating for a more inclusive approach to English education in Korea. It also calls for a re-evaluation of policies that prioritize Inner Circle English speakers, especially in programs like the English Program in Korea (EPIK), where the growing reliance on ESL speakers underscores the need to recognize the value of Outer Circle Englishes.

By promoting a nuanced understanding of English as a pluricentric language, this study contributes to ongoing discussions on the global spread of English and its implications for language education policy and practice.

映画で *there-be* 構文を学ぶ

藤枝 善之 (同志社大学)

「*there* 存在文」の意味上の主語は不定名詞句でなければならず、定名詞句は生ずることができない、という規則、すなわち定性制約 (definiteness restriction) に縛られると言われる。その一方、久野と高見 (2004) は、主語が「新情報」を表す定名詞句の場合は、定性制約が効かないと主張するが、本発表では、この久野・高見の主張の妥当性を映画によって検証する。

久野・高見 (2004: 157-61) は、Word & Birner (1995) の議論をベースに、*there-be* 構文の主語は、その名詞句が指し示す事物が、すでに話題に上っているか、話し手や聞き手にとってどの事物のことを指しているのかが分かっているか、文中の名詞句が聞き手にとって文脈から予測できない情報であれば、この主語は「新情報」であり、「新情報」の定名詞句は *there* 構文の主語になりうる、と。しかし Halliday (1985: 275) 以来、聞き手が知っている情報を旧情報、知らない情報を新情報と呼ぶのが普通である。したがって、本稿では久野・高見の言う「新情報」を「疑似新情報」と名付け、一般的な新情報と区別することにする。

この疑似新情報が主語になる *there-be* 構文は、忘れていたものや意識していないものを思い出させる機能を持つと思われるので、Bolinger の議論 (1977: 116) と重なる。久野・高見によると、*there* 構文の意味上の主語の位置には、指示対象の存在を聞き手が知らないか、忘れていたような名詞句しか現れない (2004: 164)。高橋 (2006: 45, 53) も、聞き手がすでに話題にしていた人物や事物について失念している時に *there* がその存在を再導入 (reintroduce) し、意識の中にのぼらせる働きをしている場合、すなわち、既知情報となる定名詞句が会話の中で“新しさ”を持っていれば定名詞句を使うことができる、と述べている。

以上の Chafe、Bolinger、小西、Word & Birner、久野・高見、高橋の議論を大きくまとめると、「ある名詞句にある種の新情報性があるなら、定名詞句であっても *there-be* 構文の主語として使える」ということになるが、新情報性が無くても使えることを示すことが本発表の目的である。

『暗記に頼らず自分の言葉で英会話』の実践報告

大月 敦子 (専修大学)

本発表では、暗記に頼らず自分の言葉で考えながら英語を話すことを目標に、本研究が理論的背景をもとに独自に開発した英会話練習のためのワークブック『暗記に頼らず自分の言葉で英会話』(基礎編・オリジナル編)を作成し、授業実践を行った結果を示し、高い学習効果が得られたことを報告したい。また現在、本ワークブックの教育的可能性を広げるために、Zoom や YouTube などマルチメディア(Multimedia)を使ったオンラインでの活用も視野に入れ、更なる研究開発を進めている。本発表では、その進捗状況も紹介しながら、さらなる英語教育・英会話教育の発展を目指したマルチメディア活用の可能性の議論につなげたい。本ワークブックの目標は以下の通りである。

1. 動詞キーワードを見ただけで、英文が頭の中で組み立てられる
2. 考えながら、思い出しながら英語を話す
3. 英会話の応用力・汎用力が期待できる
4. 論理的に話す練習になる
5. 英語を楽しく自信を持って話す

本研究の特徴は、英会話練習の方法として、英語の文が動詞を中心に組み立てられるという統語的・意味的優位性を持つ「動詞」をキーワード (Cue Word)として利用する点にある。「動詞キーワード」を見ただけで、主語や修飾語が瞬時に思い浮かび、それらを思い出しながら自分の言葉で英語を話すことができると考える。これまでの暗記中心の英会話学習に対して、新しくチャレンジングなアプローチであるだろう。このアプローチをワークブックとして具現化することで、英語教育の発展に少しでも寄与できればと考えている。

国際化の流れと共に実用英語の必要性がこれまで以上に求められている近年、特に英会話力を身につけたいという想いが高まっているようだ。それは、自動翻訳機や AI が普及する一方で、人々は、人と人との交流も必要だと考えているからだろう。それを物語るように、ネット上には様々な英会話練習ツールが溢れている。だが、見た目の華やかさに目を奪われがちなネット上だからこそ、その効果について丁寧に精査する必要があるだろう。そこで本発表では、本ワークブックの理論的背景、具体的な学習方法、学習効果を紹介しながら、マルチメディア教材としての提示・活用のありかたについて、学習者と指導側の双方向 (Interaction) をキーワードに議論を行いたい。

The Pros and Cons of Implementing Generative AI Tools in English Learning and Teaching

YOON Tecnam (Chuncheon National University of Education)

The advent of generative AI tools has introduced a transformative potential in the field of English learning and teaching. This paper aims to explore the multifaceted impacts of these technologies, highlighting both their advantages and challenges in educational contexts.

Generative AI tools can provide tailored educational experiences by adapting content to meet individual student needs. This personalization can enhance learning outcomes by addressing specific strengths and weaknesses, offering customized exercises, and providing instant feedback. AI tools can also make English learning more accessible to a diverse range of learners, including non-native speakers and individuals with learning disabilities. Features such as real-time translations, speech-to-text capabilities, and adaptive learning paths can significantly lower barriers to education.

By automating routine tasks such as grading, administrative work, and even some aspects of lesson planning, AI tools allow educators to focus more on interactive and creative teaching methods. This efficiency can lead to a more engaging and productive learning environment. Additionally, AI-driven applications can create interactive and immersive learning experiences through gamification, simulations, and conversational agents. These engaging methods can motivate students and make the learning process more enjoyable.

However, there are also significant challenges associated with the use of generative AI in education. There is a risk that students may become overly dependent on AI tools, potentially diminishing their ability to learn independently and critically. This reliance could impact the development of essential language skills and critical thinking abilities. The quality of AI-generated content can vary, and there is a risk of perpetuating biases present in the training data. These biases can affect the fairness and inclusivity of the learning material, potentially leading to skewed educational outcomes.

The use of AI in education raises significant privacy concerns, as sensitive student data may be collected and stored. Ensuring robust data protection measures is crucial to safeguard student information and maintain trust. Implementing advanced AI tools can also be costly, and not all educational institutions may have the resources to adopt these technologies. This disparity can widen the gap between well-funded and underfunded schools, leading to unequal access to educational advancements.

This paper provides a balanced examination of the implications of generative AI in English education, offering insights into how these tools can be effectively integrated while addressing the associated challenges. By understanding both the benefits and limitations, educators and policymakers can make informed decisions about the role of AI in the future of English learning and teaching.

TED でユーモアを学ぶ

清澤 香 (公立諏訪東京理科大学)

TED を用いた授業では、語彙・リスニングのクイズ、発音の練習、内容理解など、英語教育の観点から教材として利用しながらコンテンツを学ぶ場合が多いと考える。過去の授業では、数ある TED Talks の中から4つの Talk を選び、それぞれ3週間ごとの授業を展開した。そのうちの 하나가 Chuck Nice の “A funny look at the unintended consequences of technology” である。この教材では、上記の授業展開の他に、異文化理解に重点を置いた。その授業を振り返りながら、教材としての可能性を探る。

スピーカーである Chuck Nice はコメディアンであり、気候変動活動家という一面も持っており、この TED Talk でも人類の将来を懸念している様子が窺える。しかし、シリアスになりすぎず、コメディアンならではのユーモアで、面白おかしくトークを展開していく。その中で、モノマネがあり、宗教からの引用があり、アメリカで当時流行していたアプリなどを織り込みながら比喻を上手く使って聴衆の笑いを誘うのである。トランスクリプトには約 30 箇所 (Laughter) が記されているが、学生がそれらを理解するにはリサーチが必要となる。それらを課題とし、クラスではグループで何が面白いのかを話し合ってもらった。

ユーモアを言語化して説明してしまうと、もはや面白くはなくなってしまうが、ここではそれらを理解することによって、アメリカ人の笑いのツボや、皮肉の使い方、ブラックユーモアとは何かを学ぶ。

国際的視野の涵養を意識した TOEIC 授業における BBC ニュースの活用法

松井 夏津紀 (京都先端科学大学)

本研究は、TOEIC 授業において一般常識と英語力を向上させるために BBC ニュースを活用する方法を提案する。近年、DVD に加え、配信動画サービスの発達により、YouTube などの無料配信動画サービスが容易に利用できるようになり、外国語教育で活用できる映像メディア素材の選択肢が飛躍的に増加している。実際、日本語教育の現場では、学習者が自律的に Netflix や YouTube でアニメ作品や関連動画を視聴することが一般的になっている。しかし、日本の英語学習者においては、K-POP 人気の高まりに伴い、英語圏文化への関心が減少し、英語圏の映画やドラマ、音楽に対する興味を示す学習者が減少している。英語専攻の学生でも、英語圏の音楽を聴かず、映画やドラマを観ないという傾向が見受けられる。

インターネットの発達により、個人が見たいものだけを選んで視聴できる情報環境が整い、学習者が入手する「海外」に関する情報に偏りが生じている。このような状況を踏まえ、本発表では大学生が備えるべき常識や知識の幅を広げ、英語学習にも役立つ TOEIC 授業における BBC ニュースの活用法について考える。本取り組みにおけるニュース素材の役割は、語彙力増強やリスニング力向上のみならず、大学生に必要な一般的な知識をニュース映像を通じて習得させることにある。

授業で使用するニュース素材の選定にあたっては、以下の3点を重視した。(1)「現在の世界情勢を意識させるその時々トピックであること」、(2)「地理、歴史、政治、文化の基礎的な知識が得られる内容であること」、(3)「使用語彙が TOEIC 学習と関連していること。本実践は TOEIC 授業内での取り組みであるので、授業冒頭の10分程度に時間を制限し、使用するニュース素材はニュース冒頭の30秒程度とした。授業の流れは、一般常識を問うクイズから始まり、ニュース視聴、内容確認、リスニング向上を目的とした語彙増加トレーニングを行うというものである。なお、BBC ニュースを素材として選択した理由は、TOEIC リスニング対策の一環としてイギリス英語に慣れることも目的とされているからである。

今、テレビやラジオから総合的な情報を自然に得る機会が減少し、個人が選択的に情報を受け取ることが一般的となっている。この結果、世界情勢や韓国以外の異文化に触れる機会が少なくなった学習者が増加している。学習者がグローバル社会の一員として活躍するためには、英語力の向上だけでなく、グローバル社会における常識を身に着けることが重要であり、それを伝えることも英語教育者の役割であると考えられる。本発表では、本取り組みに対する学習者の態度と反応についても報告する。

Digital Literacy-based English Education

PARK Seong Man (Dankook University)

CHANG Hyung-ji (Sun Moon University)

The 21st century has been marked by a swift acceleration in technological progress and an unprecedented surge in information availability, leading to a profound transformation of educational landscapes. This shift has rendered the conventional understanding of literacy, which primarily focuses on reading and writing, inadequate for the emerging needs of language instruction, especially in the context of English as a Foreign Language (EFL). As the milieu of language education continues to evolve rapidly, it becomes crucial to adopt an expanded interpretation of digital literacy. Recognizing the considerable disparities in the interpretation and implementation of digital literacy across various disciplines, this presentation aims to provide a comprehensive overview of definitions of digital literacy in the field of English education.

Mark Pegrum, Nicky Hockly, and Gavin Dudeney (2022) propose a contemporary framework for digital literacy comprising four core areas: communication, information provision, collaboration, and redesign. This framework, designed to navigate the rapidly evolving digital landscape, offers a structured approach to developing learners' digital competencies. By emphasizing the role of language teachers, the authors advocate for integrating digital literacy into language acquisition to enhance overall learning outcomes.

This presentation will feature a recently launched book that aligns with the current era of digital literacy, and it will also discuss the concept of digital literacy within the field of English education. The book, titled 'Digital Literacy-based English Education', is organized into three distinct sections.

Firstly, Part 1 introduces the concepts of digital literacy that are essential for comprehending both digital literacy and English education. It also addresses considerations for goal-setting and explores the application of digital literacy in pedagogical strategies. Furthermore, it presents theoretical reflections and practical teaching blueprints for digital literacy-based English education, catering to learners in the realms of ESP (English for Specific Purposes) and EGP (English for General Purposes). Part 2 introduces theoretical methodologies and hands-on lesson plans aimed at fostering digital literacy in English reading, listening, writing, speaking, and grammar classes. The objective is to propose pedagogical techniques for English instruction that enhance digital literacy. Lastly, it discusses the ethical considerations that should be taken into account when implementing digital literacy education.

Given that digital literacy education is a crucial component of teaching and learning for English language learners, it plays a significant role in paving the way for future advancements in English education. This book, therefore, serves as a foundational resource for both theoretical exploration and practical research into digital literacy within the domain of English education, an area expected to see active investigation in the future.

多言語話者の言語変換

— 優位言語と言語表出時の要因 —

関口 美緒 (名古屋大学・メリーランド大学)

2024年度の法務省の報告では、日本における在留外国人数が過去最高となり、多国籍化がうかがえる(法務省出入国在留管理庁 2024)。このような外国人在留者は、バイリンガルというよりも母語・英語・日本語等を話す多言語話者である可能性が大きいと考えられる(関口、2024)。実際、名古屋大学 G30 国際プログラム「アカデミック日本語 2B (聴解・発表、JLPTN3-N2 レベル)」で行った調査(関口、2023)において、調査対象者 17 名全員が多言語話者であった。本発表では、昨年の発表(関口 2023)からさらに新たな言語表出要因を見出し、その結果を発表する。対象は、日本語初級クラス(JLPTN4 レベル)の学生への聞き取り調査の結果である。

昨年の STEM(関口、2023)での発表及び論文(関口、2024)では、マルチリンガルの学生の「優位言語」とその環境について、コードスイッチングに焦点を当て、調査を行なった。「生活言語」「学習言語」「継承言語」「社会言語」のカテゴリーで表記してもらい、どの言語同士の変換時に、コードスイッチングが起こるのか、また混同してしまうのかを調査した、

今回の発表は、「感情表現」と「生活環境」に焦点を当てた。調査対象は、名古屋大学 G30 国際プログラムの初級日本語の学生で、母国語、英語(全て英語で授業が行われるプログラムであるため、「学習言語」、「生活言語」である。)、日本語(「社会言語」)を話すマルチリンガルの学生である。

その結果、感情表現をする言語の優位度が最も高いのは、「母語」という学生が大多数を占める中、「英語」と答えた学生も多少みられた。ただ、特に興味深い例はオランダの学生で、当該学生が話せる 5 か国語の中で感情表現が出やすいのは「スペイン語」と答えた。当該学生は、感情という理性とは異なる言語表出において、スペイン語やラテン語に見られる拍(モーラ)の特徴が感情表現しやすいと述べており、本発表において特に注目した点である。

母語と答えた学生は、当然第一言語であることも言語表出優位度が上がる要因であるが、様々なメディアの要因もあるという。特に、Watts App や Skype 等のアプリケーションでの国の家族や友人との会話も大きな要因であると考えられる。また、英語と答えた学生は、Netflix 等の影響もあると思われる。またほとんどの学生はテレビを持っておらず、インターネットを利用している学生が多く、言語表出に大きく影響されていると思われる。

以上の聞き取りの結果、感情表出時の優位言語には母語以外にも生活環境や学生自身の経験に影響されると思われる。また感情表出しやすい特徴のある言語によって言語表出に影響がみられるという新たな要因を見出すことができた。

英語力測定テストとしての Movie-MET の活用

— 『紳士は金髪がお好き』バージョンから—

飯田 泰弘 (岐阜大学)

本研究は、牧ほか (2003) が作成した最小英語テスト (Minimal English Test (MET)) を基盤としつつ、映画の英語音声を用いた Movie-MET (mMET) の開発を目指すものである。その取り組みとして、本発表では、映画『紳士は金髪がお好き』(*Gentleman Prefer Blondes*, 1942) の会話音声を使った mMET の実験結果を報告する。

牧グループが研究を進める MET の最大の特徴は、「A4 用紙 1 枚の英文の空所に、約 5 分の英語音声聞きながら単語を埋める」という作業のみで、信頼できる英語テスト (大学入学試験や TOEIC) の得点が、ある程度予測できることである。しかし、従来型 MET が使う英語音声の多くは、英語母語話者が原稿を淀みなく読みあげ、雑音のないスタジオで録音された「綺麗な」英語がほとんどである。このような「聞きやすさ」が調整された英語音声のみで、今後も学習者の英語能力を計測し続けることには疑問が残る。また、5 分間で埋める英単語が約 60 個から 70 個である点にも、学習者の負担をさらに軽減できる余地がある。

そこで本発表では、映画『紳士は金髪がお好き』の会話音声を用いた mMET を 5 パターン作成し、それぞれが MET として機能するかを調査した結果を報告する。当該映画の英語レベルは、スクリーンプレイ社の評価では「中級」である。使用する英語音声は、複数人による会話、周囲の雑音が入る会話、という二つを前提としたうえで、さらに、外国語訛りの話者を含む会話、話者が感情的になった声色を含む会話、といった多彩な負荷がかかる英語音声とした。また問題数も、26 問から 64 問まで、さまざまな数のバージョンを試した。

その結果、たとえば大学生 231 人を対象にした「パターン① (mMET01/02)」では、2024 年 1 月実施の大学入試共通テストに対して、「男女 3 名の会話」($r=.48$; 空所 26 か所) や、「男女 5 人の会話」($r=.52$; 空所 37 か所) で、統計的に有意な相関が示された。本発表では、さらに異なる会話で作成した mMET の調査結果を報告し、その結果を基に、日本の英語教育における新しい映画の活用法を考える。

Introduction of an intelligent tutoring character to enhance online engagement

SPRING Ryan (Tohoku University)

Online learning systems are becoming ever more ubiquitous in education in general, and this is no different for EFL education. These systems can range from simple learning management systems (e.g., Google Classroom, Moodle, etc.) to advanced practice and feedback tools (e.g., Cambridge Write and Improve). However, in the field of educational psychology, it has become widely argued that using an avatar to give the advice provided by AI tools vastly increases their uptake. Further studies have also suggested uptake can be improved by the perceived actions taken by the avatar, with pointing to key points being rated as one of the largest facilitators of uptake.

Tohoku University began its own original EFL website in 2023 with a number of online practice tools that provided basic AI generated feedback for students depending on their answers. Initial results of surveys found that some students were motivated by the tools but that much could be done to increase students' engagement and motivation. Therefore, we implemented a simple intelligent tutoring system into the website and an avatar to present the information to students. The avatar character is based on Date Masamune, one of the most famous historical figures from Sendai, the city where Tohoku University is located. We added him as a guide to the entire website and made various images of him to encourage students to use the tools and pay attention to the advice more carefully.

This presentation introduces some of the practice tools, the decisions made for creating the avatar character and the images of him used throughout the website, and some initial feedback from students.

Special Lecture
My Intercultural Experiences in Life and in Movies
BERGLUND Jeff (Kyoto University of Foreign Studies)

I am a professor of intercultural communication in the Department of Global Tourism at Kyoto University of Foreign Studies. In the *Sage Encyclopedia of Intercultural Competence* (2015) John Condon writes that “*Intercultural Communication* refers to what transpires when people engage in communication with others whose experiences, assumptions, sense making, and behaviors are different. ... Intercultural communication concerns the *process* through which shared meanings are *co-created* through engagement. ... There are patterns of behavior that distinguish one group from another” (p. 451). The two components of these patterns of behavior that are the most important in the field of intercultural communication are language (verbal) and culture (nonverbal elements).

Communication is not simply the exchange of verbal expressions between or among people. In other words, it is not only a language activity. Communication always takes place in a context that includes physical, social, temporal, and other nonverbal elements. Movies give context to language teaching and to language acquisition. Movies are not only a great source of natural expressions in a certain language; they are also great sources of nonverbal, contextual information. I believe that movies are filled with “chunks” of language and “chunks” of nonverbal strategies, and are therefore a highly effective tool in helping L2 learners become more successful at both sending and receiving both verbal and nonverbal messages. Kang (2000) has even proposed that the acquisition of nonverbal communication skills should be part of the EFL curriculum.

My experience in Japan has been an intercultural communication roller coaster. Both the language and the nonverbal communication elements of culture were a shock to me when I arrived in Japan in the summer of 1969. Even the air was different! I was born and raised in South Dakota, a state in the north-central part of the United States, the “belly button” of the North American continent. It’s about 2500 kilometers to the east coast or the west coast, which means that there is very little rain, less than half that of Japan. The first time in my life that I ever used an umbrella was in Japan, when I came in June of 1969 during the rainy season! I have been living in Japan since then, teaching at the high school level for 22 years and at the university level for 32 years.

My intercultural experience is not exclusively confined to the country culture of Japan. Culture can be defined as “the software of the mind” (Hofstede, 1997). Just as there are many different kinds of software in every computer or smartphone, there are many different kinds of cultural software in each of us. Age, gender, sexual orientation, body ability, etc. are culture groups that all of us belong to. My major research in the field of intercultural communication has been in the area of disability culture. I interviewed more than 400 people with more than 30 different kinds of disability over a period of 10 years for my master’s thesis. I was also the host of the NHK TV program *Kiratto Ikiru* from 1999 to 2009. I will be showing parts of one episode of that program to help explain a different kind of interaction that is an integral part of my intercultural journey.

出展賛助会員

- **EnglishCentral**
- 朝日出版社
- 英宝社
- 金星堂
- 三修社
- 松柏社
- 成美堂