

小学校の英語活動における学習文化形成

－教室のplayfulness再考－

キーワード：playfulness, 英語活動, 授業研究, 会話分析

吉田 達 弘・今 井 裕 之・松 井 かおり

兵庫教育大学研究紀要 第26巻 抜刷

2005年2月28日

小学校の英語活動における学習文化形成 —教室のplayfulness再考—

Learning Culture in English Lessons at an Elementary School: Reconsideration of Playfulness in the Language Classroom

吉田 達弘* 今井 裕之* 松井 かおり**
YOSHIDA Tatsuhiko IMAI Hiroyuki MATSUI Kaori

本論文は、小学校の英語活動に見られるplayfulな言語使用、あるいは、学級での文化形成を議論するものである。筆者たちは、小学校3年生と4年生の英語活動の授業を縦断的に観察し、特に児童と教師のplayfulな言語使用に注目した。そして、このような言語使用をカイヨワ（1990）の遊び論を援用しながら分析した。カイヨワによれば、遊びは、アゴン、アレア、ミミクリ、イリンクスというタイプと、それぞれの遊びと規則の結びつきの強さを示すパイディアとルドゥスという軸によって分類されるが、これによって教室内のさまざまな活動や言語使用の分類が可能となる。特に教室で観察されたplayfulな言語使用のうち、パイディア的なミミクリに分類されるものは、言語学習上重要である。このような言語使用では、教師、児童が、共有している教室外のコンテクストを教室内に持ち込むことで、playfulな環境が共同的に立ち上げられ、児童たちが英語を学んでいることが観察された。一見、「脱線」とも見えるミミクリパイディア的な言語使用であるが、いわゆる教室でのフォーマルな言語使用を随時外しながら、playfulな言語使用を行うことで、児童たちが英語活動の中で言語理解、コミュニケーションを行っていることを示した。

キーワード：playfulness, 英語活動, 授業研究, 会話分析

Key words：playfulness, English activity, classroom research, conversation analysis

1. 研究の目的

本論文は、小学校の英語活動に見られるplayfulな言語使用、あるいは学級での学習文化形成を議論するものである。ここでいうplay（遊び）の概念は、応用言語学的な意味でのlanguage playの議論を超えた概念であり、小学校英語活動の事例分析に基づき、playの概念を再定義し、playfulな言語使用が言語学習にとって重要な意味をもつことを示すことを目的とする。

今井・吉田（2003）では、小学校3年生の英語活動の授業を分析し、playを鍵概念として授業の出来事の意味解釈を導いた。この教室では、学級担任（Homeroom Teacher、以下ではHRT）と外国語指導助手（Assistant Language Teacher、以下ではALT）のチームティーチング（Team Teaching、以下ではTT）で英語指導がおこなわれ、授業時間の半分以上がALTによって英語で進められるにもかかわらず、児童たちは、教師たちとのやりとりにおいて、日本語を交えながら反応よく応答し、時には会話の主導権さえとっていた。このことに注目し、教室でのやりとりの談話分析をおこなった結果、児童と教師のplayfulな言語使用（Broner & Tarone, 2000）が、そのようなコミュニケーションを

可能にしているのではないかと分析した。

これまでの教育研究においてplayの概念は、work（労働）と相対するものとして議論されてきた（Cook 2000）。教室での学習はwork的メタファで捉えられ、playは授業外の日常的行為を捉える概念であるかのような固定的なとらえ方がなされてきたわけだが、今井・吉田（2003）ではこのことに疑問を持つようになった。つまり、筆者たちは、教室内と教室外で異なった言語使用が存在することを認めつつも、両者を全く別の言語使用として固定的に捉えるのではなく、これら二つの異なったコミュニケーションが教室の中で混じり合うところで児童たちが楽しむ様子、つまり、playfulnessが観察されるという結論に至った。Playは、教室の中にも当然起こりうる言語使用なのであり、この中でいわゆる「学習活動」も進行している。本論文では、年度がかわり新学年（4年生）になった同じ学級をさらに観察、分析することにより、この学級の英語活動見られるplayfulな文化が形成される過程をさらに明らかにしたい。われわれの議論は、主に応用言語学的な枠組みで議論されているlanguage playにとどまらない議論であり、playについてさらに広範で精緻化された枠組みを模索するもので

ある。

2. 今井・吉田（2003）および本研究の観察対象と分析手法

2.1 学校の背景

今井・吉田（2003）および今回の研究で、観察の対象となったのは兵庫教育大学学校教育学部附属小学校である。1学年3クラス規模で、1クラスの平均児童数は30名程度である。2002年度から第1～第6学年まで週一回の頻度で英語の授業が開始されている。ただし、ALTの担当時間との関係から、2001年度は、各学期の前半あるいは後半のみで英語活動を実施し、残りの半分は情報教育の授業を行った。2002年度は、ALTが毎週各クラスの授業を担当できるようになったため、1～6学年まで週1時間の英語活動の授業時間を確保することが可能となった。

英語活動を実践するにあたっての指導方針について、この学校では「コミュニケーションの基礎に培う英語活動」という指針を掲げている。児童たちは母語によるコミュニケーションの能力を相応に発達させているという事実をふまえると、児童たちにとって、英語でのコミュニケーションの学習は必ずしも全く新しいことではない。むしろ、児童たちが現在もっている母語でのコミュニケーションの能力を基盤とすることで、より児童の日常学校生活に根ざした英語活動をすすめていくというものである。

2.2 分析方法

今井・吉田（2003）が観察を行ったのは、2002年12月～2003年2月に実施された3年生のクラスであり、今回の観察は前回の最後の観察から約4か月を経た2003年6月～7月の4年生の（クラス替えはなく担任は継続のため、3年時と全く同じ）クラスである。観察した一連の授業はすべてHRTとALTのTTで実施された。筆者たちのいずれか（複数の場合もあり）が授業の様子をビデオ撮影し、後日、そのビデオを視聴しながら、記録・分析をおこなった。分析においては、児童や教師の行動・発言のやりとりの中から、複数の場面で繰り返し起こる出来事を抽出して、それを教室文化の形成として読み解いた。そして、一連のやりとりにおいて児童たちが何を学んでいるのかということについて分析した。

3. Playという概念についての再考

3.1 カイヨワの遊び論—二つのplayfulな事例を包括する議論の枠組み—

今井・吉田（2003）では、次の事例で代表されるような出来事をplayととらえていた。次の場面は、児童たちが3年生の頃に記録されたものである。

事例1

ALT: Fold your shirt. Fold your shirt. OK? Fold.

HRT: Fold たたみましょう。

Ss: ホールド、ホールドって。ホールド。

（シャツを両腕で抱きしめる動作をする児童）

ALT: fold, f - o - l - d（つづりを板書する）。

Fold.

HRT: みんながやっているラグビーのホールドはH,H。

ALT: Ah, that's hold.

HRT: ちょっと違います。（HRTに抱きつく動作をする児童）そのホールドとは違います。

ALT: Fold, fo

筆者たちは、この場面について、foldとholdのpunを使った、Cook（2000）のいう言語形式を使った遊び（language play as fun）の事例として解釈した。筆者たちは、当初、このやりとりを教室のフォーマルなワークのコミュニケーションの場に、いわば授業を脱線する形で、ことば遊びや教室外でのエピソードが持ち込まれた結果、playfulになったという図式で捉えていた。しかし、分析を進める過程で、この事例はむしろ、HRTが児童の「ホールド」と繰り返される発話を引き取ることで、クラブ活動でラグビーのholdを習った際のコミュニケーション、つまり、教室外でのコミュニケーションの記憶が、foldを学ぶ英語授業のコミュニケーションの場に持ち込まれ、それによって生じる違和感が楽しさ、playfulnessに繋がっている場面ではないかという分析へと変化していった。

以上のように、punによる単なることば遊びとしてではなく、異種のコミュニケーションの混入の違和感から生じる楽しさとしてplayをとらえる関係論的な分析には一定の妥当性が認められようが、今井・吉田（2003）では、いわゆる一般的にゲーム活動などで体験されるplayの楽しさとの相違点や関係を明らかにする包括的な説明の枠組みが欠けていた。本研究では、この関係を明らかにするために、playの概念をさらに精緻化し、そもそもplayによって説明できる現象が何をきっかけにして教室にもたらされているか、また、playによって支えられている学習とはなにかを明らかにしたい。

私たちが、一般にplayという言葉から想像する授業活動は、次の事例に見られるようなゲーム活動ではないだろうか。

事例2

HRT: おっファイナル

ALT: Final.（児童が口々に「ファイナル、ファイナル」と連呼する）

（黒板に貼られたカードが見えないよう黒板に背を向

けて、2 グループの代表者がそれぞれ立つ。児童たちの「がんばれ」と応援する声)

HRT: しーしーしーっ！やかまして聞こえへん。

ALT: OK. The last one is … "Go to school".

(登校場面の絵を競って取りに行く。歓声。)

ALT: Group 2, group 2

HRT: グループ2、グループ2。なかなか盛り上がりましたねえ。大逆転、大逆転。

(おしかったなあ。大逆転。と口々に感想を述べあう児童たち)

この事例は、競争を伴う典型的なゲーム活動の例である。児童たちは後ろ向きに並び、ALT が読み上げる表現と一致したカードを競い合っていると。ゲームが白熱してくると、勝負の真剣味もいっそう増す。HRTは、「じゃ、先生審判するからな」といって、審判役を買って出ること、このゲームのルールを厳格さ、フェアさをアピールしている。このようなルールに基づいた競技活動は、筆者らがこれまでに観察した小学校の英語活動には頻繁に見られ、たいていの場合児童たちはそれを楽しんでいるようだった。この事例に見られるような、ゲーム的な「遊び」と訳すことができるplayと、事例1で見たようなplayは、どちらも楽しそうであること以外に、どのような点で繋がり、また相違点があるのだろうか。

筆者たちは、これまでの応用言語学的な枠組みでのlanguage play論にとどまることなく、教室でのplayを包括的に説明するために、フランスの思想家ロジェ・カイヨワの遊び論に注目した。カイヨワは、その著書『遊びと人間』の中で展開されている人間の営みとしての遊びを以下の表のように分類している。

遊びの4つのタイプは、アゴン(競争)、アレア(運)、ミミクリ(模擬)、イリックス(眩暈)である。それぞれ

れを簡単に説明すると、アゴンは競争を伴う遊びである。スポーツ競技は、アゴン的一种である。アレアは、ラテン語のさいころ遊びに由来するが、これは当事者の力の及ばない運や偶然の上に成り立つ遊びのことである。ミミクリは遊戯者自身が架空の人物、または他者になり、それを他人に信じさせるところに成り立つ。イリックスは、「一時的に知覚の安定を破壊し、…意識をいわば官能的なパニック状態におとしいれようとする」遊びである。イリックスは何か特別な遊びのようにも聞こえるが、子供の「たかい、たかい」やジェットコースターもイリックスの一種である。

さらにカイヨワは、それぞれの遊びのタイプと規則の結びつきの強さを、パイディアとルドゥスという軸でまとめている。カイヨワによると、パイディアの初期段階では、秩序や他の遊びと区別するための目印といったものがほとんど見られない。徐々に規則と結びつくことによって、他と分化した遊びになっていくとしている。カイヨワは、ルドゥスについて次のように述べている。

ルドゥスはパイディアの補足であり、教育である。つまり、パイディアをしつけ、豊かにするものだ。それは訓練の機会をあたえ、普通は、特定の技を身につけさせ、特殊技能を獲得させることになる。(邦訳p.71)

つまり、表の縦軸は、規則性の強弱の尺度であり、また、いわゆる日常で意味する「遊び」ととどまらず、「規則、訓練、技能の獲得」をも尺度に入れた軸である。「規則、訓練、技能の獲得」は学習の特徴でもあり、カイヨワのこの定義に従えば、「学習」もplayという概念の一部と捉えることが可能になる点に注目しておきたい。

この教室で観察された、上記のplayの事例説明に関係があるのは、競争を伴うアゴンと別の現実を演じるミミクリであろう。事例2のゲーム活動は、競争原理を取

表 遊びの分類 (カイヨワ 1990:p.81)

種類 規則の強さ	アゴン(Agon) (競争)	アレア(Alea) (運)	ミミクリ(Mimicry) (模擬)	イリックス(Illinx) (眩暈)
↑ パイディア(遊戯) 騒ぎ はしゃぎ ばか笑い	競争 取っ組み合い } 規則 運動競技 } なし	じゃんけん 裏か表か遊び 賭 ルーレット	子供の物真似 空想の遊び 人形、おもちゃの武器 仮面、仮装服	子供の「ぐるぐるまい」 メリー・ゴーランド ブランコ ワルツ
↓ 凧揚げ ルドゥス(競技)	ボクシング、玉突き、 フェンシング、サッカー、 チェス、スポーツ 競技全般	富くじ	演劇 見せ物全般	ジェットコースター スキー、登山、サーカス

り入れており、アゴンの一例だと言える。さらに、このゲーム活動は、勝敗がはっきりしており、手続きがはっきりしている、ルドゥスにより近いと言える。また、英語活動の教室でのミミクリ的なplayの代表例は、ロールプレイであろう。ロールプレイは、役割が決まっており、時折、他の生徒を観客に見立てて演技がおこなわれる。この点で、やはり、ルドゥス的な要素を備えているといえる。カイヨワのplayの枠組みで捉えると、授業自体が強い規則に従うルドゥス的な特徴を持っていると言え、授業におけるplayは、典型的には、ルドゥスの要素を持っている言える (Cook, 2000)。

ところが、筆者たちの小学校の英語活動の観察からは、たしかにルドゥス的なアゴンやミミクリを備えたplayが頻りに観察できるものの、一方で、規則や秩序に従わない模擬活動、つまり、パイディア的なミミクリも観察された。筆者たちは、パイディアミミクリを備えた行為が、この学級のplayfulな言語使用を導き出し、英語活動の学習文化形成の一要因となっているのではないかと考えた。以下では、パイディア的特徴を持ったミミクリとしてのplayの事例とその分析を提示したい。

3.2 パイディア的なミミクリがつくるコミュニケーションの「リアリティ」

パイディアミミクリ的なplayとは具体的にはどのようなものか。事例1を思い出していただきたい。事例1では、ALTの指示にしたがって、児童は服を脱いだり、着たりするという活動をTPRでおこなっていた。ALTの "Fold your shirts" という指示を聞いて、数名の児童が「ホールド?」と声を発するが、ここでHRTが「みんながラグビーでやっているのはhold。ちょっと違います」と授業のコミュニケーションの場に引きあげ、説明をする。同時に、2名の児童が、HRTに対して「ホールド」するしぐさを見せている。ここで「ホールド?」というつぶやきの声が出たり、児童が教師を「ホールド」するなど、やや脱線的に見える行動が出てきたのは、児童たちが教室外のコミュニケーションを教室内に持ち込み、それを教師が引き取り、意味づけしているために起こっていると解釈できる。つまり、foldをラグビーで知った「ホールド」と結びつけることで、教室とは異なった現実を持ち込み、教室外の自分になってみる、ふりをしてみるというミミクリ的playが生まれたのである。実は、このfold/holdのエピソード以後、同じ "Fold your shirts" を聞いて、シャツを抱きしめたり、f音とh音をつかって、「fo, fo」あるいは「ho, ho」と遊ぶ様子が何度か観察できている。

今井・吉田 (2003) では、ふたつの異質なコミュニケーションが混じりあうときの違和感を楽しむことをplayとしたが、カイヨワ (1990) に基づいて再解釈してみよ

う。カイヨワによれば、ミミクリとは、強制的で明確な規則に服従するかわりに、第二の現実を持ち込むことによって、その場の現実を隠蔽することであり、模擬による絶え間ない創作であると述べている。この事例の場合、クラブ活動のラグビー体験という第二の現実を持ち込むことで、決まり事にしたがって行動するというこの場の現実が隠蔽されている。ラグビーをやったときの自分を想起し、そのときの自分を教室のなかで演じることのおかしさを楽しんでいるplayといえるかもしれない。

事例3

ALT: Today, I will ask Mr. Tsuji.

HRT: 先生、答えんといかん、あはずかし。

ALT: OK, so, Mr. Tsuji, what time do you get up.

HRT: I get up at seven o'clock.

Ss: ええーっ!

S1: 7時に起きとるん。

HRT: 反応がええなあ。

S2: うそー。

HRT: 早すぎる?

Ss: おそーい。

HRT: (笑) 7 o'clock.

Ss: ええー。おそーい。7時やったら普通ご飯食べとるで (等口々に感想を述べる)。

HRT: OK. まあまあまあま。

ALT: OK. I will ask Mr. Tsuji again. What time do you go to school?

HRT: ううっ。

S: 先生、言いや。

HRT: 言うの。I go to school at eight twenty.

Ss: ええーっ。おそーい。

S3: ほんまや、先生、もっと早く来とるもんやで。

HRT: I'm sorry.

Ss & ALT: (笑)

次の事例は、4年生の6月に "What time do you ..?" の表現を学習する場面である。チームティーチングで、ALTがHRTに (もしくはその逆で) "What time do you get up?" というやりとりをしながら、児童・生徒にモデルを提示する場面は、教室内ではよく見られる。しかし、この場面は、教室内で "What time do you...?" というターゲットとなる表現を学習するというより、教室外での現実について話しながら、スムーズなコミュニケーションをおこなうということが際だって見える。児童の反応は、日本語であるが、教師の発話を確実に理解し、反応している。その反応の様も、教室内で教えている教師、学んでいる児童という役割から一時離れ、まるで教室の外で、先生をからかいながら、コ

コミュニケーションを楽しんでいるかのような姿が観察できる。

ここでのやりとりは、児童、教師ともに方言を使用していることなどからも、日常的な言語使用となっていることがわかる。そして、この教室の教師、児童たちが共有している教室外のコンテキストを教室内に持ち込むことで、playfulな環境が共同的に立ち上げられ、まさに劇場的な一体感を生み出していると言える。児童や教師にとって、英語活動が彼らの現実（reality）を語る場所になっているといえよう。それを物語るエピソードといえるのが、次の事例である。

事例 4

ALT: (黒板に例文を提示しながら) I get up at seven o'clock. Right?

ALT: I go to school at seven o'clock. (HRT: I go to school at seven o'clock. ALTの発話に重ねるように)

S: うそー。いけるはずないやん。

ALT: That could ... Yeah, 8 o'clock.

HRT: 8 o'clockにしとこ。

ALT: Anyway, this part we change.

事例 3 に引き続いて、ALTは答え方のモデルパターンを提示するのだが、まず“I get up at seven o'clock.”を提示し、続いてget upの部分を換えてパターンプラクティス的に“I go to school at seven o'clock.”と言うや否や、児童が「うそー!」「いけるはずないやん。」と騒ぎ出す。つまり7時に起きて7時に学校へ行くということは不可能だというのだ。また、これに続く場面ではALTがI go to bedと発話したのをうけて、「go to futonは?」「枕はなんていうん」と発言する。このように、児童にとって、この場でのコミュニケーションは教室学習の規則に基づくものではなく、教師によって持ち込まれた日常という第二の現実の顕われであり、彼等はALT、HRTと語り合う現実のなかにいるのだといえるだろう。そして、このようなplayfulなやりとりの中で、確実に児童たちは英語を学んでいる。

4. まとめ

ミミクリーパイディア的なplayに注目したが、まとめとして、次のような分析を導き出したい。

まず、今回の教室で見られたような教室での日常的な言語使用は、せいぜい「ガス抜き」程度の意味しかなく、授業を阻害する「脱線」として排除されるべきで、教室でのフォーマルな言語使用をめざすべきだという議論があるだろう。学校は、日常の仲間同士の言語使用を基礎としながら、よりフォーマルな言語使用を育てていく場という考えに筆者たちは同意するが、一方で、英語教育

では、日常も含めた広い状況におけるコミュニケーションを目標としていることを考えると、英語の授業がすっかりフォーマルなコミュニケーションで覆われてしまうことは、教育目標達成への近道とは言い難いのではないだろうか。今回観察されたような教室での談話には、このようなフォーマルな言語を随時外しながら、ミミクリーパイディア的playを取り入れることで、日常的な言語使用状況でのコミュニケーションを教室に持ち込むことを可能にしていると言える。そして、そのような言語使用の中で子どもたちは、言語を理解し、コミュニケーションをおこなっていると言える。

ベトナムの大学生の英語授業を観察したSullivan (Kramsch & Sullivan, 1997, Sullivan, 2000a, 2000b) は次のように主張しているが、この中の“playful excursion from the planned lesson”という表現は、非常に当を得た表現となっている。

It is through performance events such as these that people often make their perspective known, demonstrate their power, show support for others, and increase supportive group feelings. The main purpose of these events is to engage the audience, rather than to practice the language. From this perspective, they are representative of real life. These playful excursions from the planned lesson are an important part of the language learning process, which, in this case, also lead students to an understanding of multiple forms and meanings of words. (Sullivan, 2000: 88-89)

さらに、ミミクリーパイディア的なplayが発生するときのHRTの役割についても言及しておきたい。今回の観察では、HRTが二つの役割を果たすことで、日常的世界を教室に取り込む起点となっている。一つは、事例 1 にみられたように、児童のつぶやきを引き取り、教室全体のディスコースに乗せるという方法であり、もう一つは、事例 3 のように教師自らが自分の日常生活を教室に持ち込み、教室のディスコースをミミクリーパイディア的なplayに変える方法である。このような言語使用の中で児童たちは、コミュニケーションをおこなっているが、何気なく起こっているように見えるplayfulnessも、実はHRTのきっかけづくりが重要に働いている。小学校での英語活動では、HRTの関わりが重要であるという主張がなされるが、その理由は「担任は児童のことをよく知っているから」というものが主なものだった。しかし、このことを強調しすぎると、HRTが「黒子」に徹してしまい、今回のHRTのように、

教室の前に立ち、教室のコミュニケーションを変化させる起点という役割を果たすことができなくなってしまう。

日常の言語使用が教室のコミュニケーションに入り込み、playfulな言語使用が生まれることによって、学習が阻害されるのではなく、むしろその言語使用自体を楽しむことが学習行為となっていることを今回の事例から示すことができたのではないだろうか。

引用文献

- Broner, M. & Tarone, E. 2001. Is it fun? Language play in a fifth-grade Spanish immersion classroom. *The Modern Language Journal*, 85: 363-379.
- Cook, G. 1997. Language Play, Language Learning. *ELT Journal*, 51: 224-231.
- Cook, G. 2000. *Language Play, Language Learning*. Oxford University Press.
- Kramersch, C., & Sullivan, P. 1996. Appropriate pedagogy. *ELT Journal*, 50(3), 199-212.
- Lantolf, J. 1997. The function of language play in the acquisition of L2 Spanish, In W.R. Glass & A.T. Perez-Leroux (Eds.), *Contemporary perspectives on the acquisition of Spanish*. Cascadilla Press.
- Sullivan, P. N. 2000a. Playfulness as mediation in communicative language teaching in a Vietnamese classroom. In Lantolf, J.P. (ed.) *Sociocultural Theory and Second Language Learning*. Oxford University Press.
- Sullivan, P.N. 2000b. Spoken artistry: Performance in foreign language classroom. In J. K. Hall & L. S. Verplaetse (Eds.) *Second and Foreign Language Learning through Classroom Interaction*. Lawrence Erlbaum Associates.
- 今井裕之、吉田達弘. 2003. 「談話分析に基づく英語授業の文化形成分析：小学校英語教育の事例より」第7回関西英語教育学会研究大会口頭発表資料.
- カイヨワ、ロジェ. 1990. 『遊びと人間』(多田道太郎、塚崎幹夫訳) 講談社学術文庫.