Kobe University Repository : Kernel

PDF issue: 2025-07-04

Second Language Pedagogy and Use in an English Village: Interactional Practices and Sequential Structure

Nanbu Zachary, Matthew K T

(Degree)
博士（学術）

(Date of Degree)
2023-03-25

(Date of Publication)
2024-03-01

(Resource Type)
doctoral thesis

(Report Number)
甲第8534号

(URL)
https://hdl.handle.net/20.500.14094/0100482282

※ 当コンテンツは神戸大学の学術成果です。無断複製・不正使用等を禁じます。著作権法で認められている範囲内で、適切にご利用ください。

（別紙様式 3）

論 文 要 旨

氏　名　Zachary Nanbu
専　攻　グローバル文化
指導教員氏名 Timothy Greer

論文題目（外国語の場合は日本語訳を併記すること）

Second Language Pedagogy and Use in an English Village: Interactional Practices and Sequential Structure

（英語村に起きる第二言語学習と用法 ―連鎖構成及び相互行為活動―）

論文要旨

There is increased awareness by both language scholars and educators that using a second language (L2) outside of the classroom is essential for learners to improve their communicative ability. In countries like Japan, where such opportunities can be difficult to come by, the establishment of 'English Villages' that aim to simulate the experience of using L2 in non-pedagogical situations are becoming an increasingly common manifestation of this perceived need. However, despite English Villages being relatively common educational institutions (particularly throughout Asia), very little research exists to document the actual interactions occurring within these sites and how they may relate to L2 use and pedagogy.

Adopting a conversation-analytic (CA) approach, the current study examines roughly 30 hours of video data to provide a bottom-up micro-detailed description of the interaction at Tokyo Global Gateway (TGG), a large-scale publicly funded language facility that specializes in providing realistic simulation experiences for second language use. By analyzing collections of conversational phenomena, the study provides a participant-sensitive, praxiological account that reveals the mundane methods (Garfinkel, 1967) employed by the interactants to make sense of one another in and through talk-in-interaction. In particular, it shows how participants work to (1) (re)produce preferred turn-taking practices via increments, (2) create expanded opportunities for L2 use through the design of obstacles to progressivity, (3) embodily construct lists for various interactional contingencies and (4) encourage student participation through language play. The findings further suggest that while the simulated activities at TGG are not necessarily accurate reproductions of their real-world counterparts, they nevertheless provide the learners with beneficial opportunities to practice using their L2 in a way that is pedagogically supportive and treated by the participants as enjoyable.

[課程博士用]

論文審査の結果の要旨

氏　名	NANBU ZACHARY MATTHEW K T
論　文　題　目	Second Language Pedagogy and Use in an English Village: Interactional Practices and Sequential Structure (英語村に起きる第二言語学習と用法 —連鎖構成及び相互行為活動—)
判　　定	合　格　・　不 合 格
論文チェックソフトによる確認	☑ 確認 ☐ 未確認　理由：

審査委員	区　分	職　名	氏　名	論文審査結果について
	委　員　長	教授	保田　幸子	☑ 確認
	委　員	教授	グリア　ティモシー	☑ 確認
	委　員	教授	大和 知史	☑ 確認
	委　員			☐ 確認

要　旨

1. 本論文の目的

学習者の第二言語（L2）によるコミュニケーション能力の向上は、教室外におけるL2使用の機会が重要であることは自明である。しかし，日本のように，英語を外国語として(English as a foreign language, EFL)学ぶ環境においては，L2を実際場面で使用する機会を得ることが難しい。そのような中，日本のEFL学習者が様々な体験を通して英語でコミュニケーションをする機会を提供する「体験型英語学習施設」が注目を集めている。本研究は，2018年に設置された東京グローバルゲートウェイ(Tokyo Global Gateway, TGG)の英語村において，英語母語話者のスタッフと学習者がどのようなインタラクションを行なっているか，スタッフのどのような発話がどのように学習者のL2学習につながっているかを会話分析（Conversation Analysis, CA）の手法を用いて明らかにすることを目指すものである。

2. 本論文の構成

第1章では，本研究の学術的・教育的意義について，昨今国内外英語村での言語教育現状、本研究のリサーチ・クエスチョン及び範囲を説明する．第2章では，体験学習理論、タスクベース言語教育、教室外の第２言語使用及びサービス場面での相互作用研究に関する先行研究を概観し，何が明らかになり，何が未解明であるかを整理する．第3章では，会話分析についての概念的・理論的背景を明確にするとともに，本研究で採用する研究手法について説明する．第4章では，研究現場、参加者及びデータ収集等を説明する．第5章から第8章までは，データ分析の結果を伸びる．

第5章では，ロールプレイタスク会話における「追加部分」(increment)について語る。教員である参加者が一旦自分の番が終わったあと、学習者がすぐ返事しない場合、前の番が終わらない形で追加表現を配置する．筆者が、この順番行為により、指導者が学習者に考える余裕を与え、返事がより流暢に行うお互いで英語の流暢さを作り上げることとして分析する．参加者たちが利用する会話上のリストに注目する。今までの研究ではリストの３パート性及びプロソディは明になっているが、それに加え、本研究がともに行う身体的行為（embodied practices）も順序的な分析に入れ、非言語的な面にも注目する．それにより、学習者は対象言語では単語が少なくても、体でコミューニケーションが取れるという共同達成的なプロセスを明らかにする．

第6章では，英語ロールプレイの場面で、学習者がより多く話しつづくため、話し相手である英語話者がわからない振りしたり問題を示したりする「obstacles to progressivity」を利用する。筆者がこのような相互作用行為によって、学習者はさらに言語上達機会を与えると指摘する．第7章では，ロールプレイ中、参加者たちが利用する会話上のリストに注目する。今までの研究ではリストの３パート性及びプロソディは明になっているが、それに加え、本研究がともに行う身体的行為（embodied practices）も順序的な分析に入れ、非言語的な面にも注目する．それにより、学習者は対象言語では単語が少なくても、体でコミューニケーションが取れるという共同達成的なプロセスを明らかにする．また、第8章では，このような言語習得のために工夫したロールプレイタスクでは、ユーモアの役割に注目する。会話に現れる「笑える話題」(laughables)は順序にどのような影響を与えるかを分析するとともに、その行為はどうやって学習者に落ち着きさせるなども釈明する．最後に第9章、第10章では，これらの分析結果を総括し，本研究の学術的意義と教育的意義について議論する．

3. 独創性と意義

本論文は、第二言語学習の場として，これまでほとんど調査されてこなかった体験型英語学習施設（英語村）での自然会話に焦点を当て，目的のある体験型タスクを通した実践的コミュニケーション活動を通してどのような第二言語学習が起こるかを，会話分析の手法を用いて詳細に記述したものである。先行研究の多くが教室内での第二言語学習に焦点を当ててきたことを踏まえると，本研究の着眼点とそこから得られた知見は，英語教育学と会話分析研究双方に新たな知見をもたらすことが期待される。また，本研究がもたらす知見は，教室内学習とは異なる体験型英語学習の特異性と存在理由，英語村という学習環境の教育的意義，その中で提供されるタスクやアクティビティの応用可能性などに示唆を与えるという点で，言語教師が教室活動を考案する際の支援につながることが期待され，教育的意義も高い。日本政府が国を挙げてコミュニケーション重視の外国語教育を推進し続けていることを踏まえると，本研究の研究成果は，ロールプレイ

や「実世界」(real world)のシミュレーションを含む教育的タスクやその他のカリキュラムを設計している人々にとっても興味深いものになるはずである。これまで注目されてこなかった英語村という環境に特有の「相互行為における会話 (talk-in-interaction)」を詳細に記録したという点においても，人間同士のインタラクションに関する新たな知見を提供しており，会話分析研究のみならず，第二言語習得研究全般に多大な貢献をするものである。

以上のことから，Nanbu Zachary Matthew K. T. 氏の研究は学術的・教育的意義が高く，価値ある集積であると評価される。下記に示す通り，関連業績は６件あり，その中でも，Web of Science に名を連ねる国際トップジャーナルに掲載された論文は４件である。したがって，ここに，学位申請者の Nanbu Zachary Matthew K. T. 氏は博士（学術）の学位を得る資格があると認めるものである。

関連業績 ※学位申請の要件を満たしている.

1. [査読あり][Web of Science]
Nanbu, Z., & Greer, T. (2022). Creating obstacles to progressivity: Task expansion in second language role-plays. *TESOL Quarterly*, https://doi.org/10.1002/tesq.3197

2. [査読あり][Web of Science]
Greer, T., & Nanbu, Z. (2022). Visualizing emergent turn construction: Seeing writing while speaking. *The Modern Language Journal*, *106*(S1), 69-88. https://doi.org/10.1111/modl.12748

3. Nanbu, Z., & Greer, T. (2021). “So canoe”: On the expert deployment of minimal resources. *Proceedings of the 4th CAN-Asia Symposium on L2 Interaction*, 1-7.

4. [査読あり][Web of Science]
Amar, C., Nanbu, Z., & Greer, T. (2021). Proffering absurd candidate formulations in the pursuit of progressivity. *Classroom Discourse*, *13*(3), 264-292. DOI: 10.1080/19463014.2020.1798259

5. [査読あり][Web of Science]
Nanbu, Z. (2020). “Do you know banana boat?” Occasioning overt knowledge negotiations in Japanese EFL conversation. *Journal of Pragmatics*, *169*, 30-48.

6. Greer, T., & Nanbu, Z. (2020). General and explicit test prompts: Some consequences for topic management in paired EFL discussion tests. In C. Lee (Ed.), *Second language pragmatics and English language education in East Asia*, (pp. 193-234). Routledge.