

<<ワークショップ>> (9月16日 15:55-18:25)

【1号館(A棟)6F A601教室】

Beyond the Gap
—コミュニケーションにおける「異なり」はどう処理されるのか—

砂川 千穂, 秦 かおり, 菊地 浩平, 片岡 邦好

インターネットが必須の現代社会において、人々のつながりは、実空間から、バーチャル空間へ広がり、国境を越えたまま自由にコミュニケーションが取れるようになった。本ワークショップでは、こうした時代背景を考慮し、相互行為を、人々の多様な属性や様々な知識体系、異なる認識や解釈がぶつかり合う場であると考え、そのぶつかり合いによって生起するギャップやずれを参与者間で調整・交渉するコミュニケーションプロセスを理解することを目的とする。異文化、異世代、異言語をもつ者同士が日常的にコミュニケーションを取れる時代において、異質な背景がもたらすずれやギャップについての理解を深めることは重要な社会言語学的テーマでもある。

上述目的を達成するため、本ワークショップでは、話題提供者らが企画立案・実施したIT機器利用に関する談話実験に基づき議論を進める。それぞれが言語人類学、コミュニケーション学、相互行為分析などの視点から、談話実験の参加者が協働して会話を進める手続きを分析し、コミュニケーションにおける異なりの多層性を立体的に考察する。また、分析結果をもとに、ずれやギャップがどのように会話の駆動力となりうるのかを議論する。

<<ワークショップ>> (9月16日 15:55-18:25)

【1号館(A棟)6F A602教室】

役割語・キャラクター言語から見た翻訳研究
—村上春樹作品を中心に—

金水 敏, 文 雪, 劉 翔, Chaiwiroj Chutipuk, Lindskog Sebastian, Wojciechowicz Tomasz, 依田 恵美

本ワークショップでは、「役割語・キャラクター言語の翻訳」という問題を中心に、原稿の翻訳の問題点、望ましい翻訳のあり方、翻訳の質の向上という観点から発表と議論を行う。発表者はすべて各国言語のネイティブの話者である大学院生である。中核となる問題点は、以下の3点である。

1. ソース言語である日本語と、ターゲット言語の文法的な特質による翻訳の困難さとその解決
2. 日本社会と、翻訳書が流通する社会における文化的・社会的な相違点の違いによる翻訳の困難さとその解決
3. 同一言語で複数の翻訳がある場合、翻訳者の資質や方針の違いによる翻訳の違い

作品としては、村上春樹の『海辺のカフカ』を取り上げる。具体的には、「ナカタさん」という特殊なキャラクターの話し方の翻訳、女性キャラクター間の女性性の違いの書き分け、「カーネル・サンダース」の老人語の翻訳、等を取り上げることになる。これらの問題について中国語(大陸版・台湾版)、タイ語、スウェーデン語、ポーランド語、リトアニア語の各翻訳版を調査した結果を発表し、指定討論者の整理の後、フロアも含めて全体討論を行う。

<<ワークショップ>> (9月16日 15:55-18:25)

【1号館(A棟)6F A603教室】

メディア・コミュニケーションとしてのゲーム・コミュニケーション
—ナラティブ, 実践, アイデンティティ—

石田 喜美, 田島 知之, 李 勇昕, Andrew Burn, 水澤 祐美子

近年, ゲームによって, 人と人との新たなコミュニケーションを生み出し, それによってこれまでにない関係性を構築しようとする実践が各地で行われている。一方, ゲームを媒介として用いたコミュニケーション(以下, ゲーム・コミュニケーション)には, 他のメディア・コミュニケーションと比してどのような特徴がありそれはどのような文化(ゲーム文化)を作り上げてきたのか, ゲーム・コミュニケーションの中でどのようなアイデンティティや関係性が創出されるのかについては, ほとんど明らかにされていない。

そこで, 本ワークショップでは, メディア・コミュニケーションのひとつとしてゲーム・コミュニケーションを位置づけ, これについて分析・議論していくための視点を提示し, 今後の議論の進展に寄与することを目的とする。メディア・リテラシー研究, 教育学および防災学の研究者が話題提供者として, それぞれの立場から, ゲーム・コミュニケーションを分析するための複数の視点を提示するとともに, 英国のメディア・リテラシー教育研究者であるAndrew Burn氏(University College London)をゲストとして招聘し, 英国のメディア・リテラシー研究におけるゲーム研究の動向および, 日本における「ゲーム・リテラシー」の研究および実践の可能性についての講演を行う。

<<ワークショップ>> (9月17日 14:45-17:15)

【1号館(A棟)6F A601教室】

会話データ分析の「研究と実践の連携」の可能性を探る
—その変遷と教育者・研究者による具体的試みを基に—

中井 陽子, 寅丸 真澄, 大場 美和子, 増田 将伸

本ワークショップでは、日本語教育の分野を例に、会話データ分析の「研究と実践の連携」の実例を文献調査、及び、インタビュー調査によって収集し、モデル化を行った結果について報告する。そして、この実例とモデルを基に、会話データ分析の社会貢献の具体的な方法について共有し、議論する。

まず、話題提供(1)で、国内外の会話データ分析がどのような研究分野や手法で発展してきており、いかに教育現場と関わってきているのか概観する。そして、会話データ分析の「研究と実践の連携」にはどのようなものがあるのかを議論する。次に、話題提供(2)~(4)で、国内・韓国・米国において長年会話データ分析を行って実践に役立ててきた教育者・研究者6名へのインタビュー調査の結果を報告し、会話データ分析の「研究と実践の連携」の実例を具体的に議論する。さらに、話題提供(1)~(4)を基にして作成した、会話データ分析の「研究と実践の連携」モデル、及び、「会話データ分析の活用法」リストを紹介する。これらを基に、フロア参加者が自身の研究を捉え直す機会とし、さらに、今後の会話データ分析の「研究と実践の連携」の展望についても議論する。

<<ワークショップ>> (9月17日 14:45-17:15)

【1号館(A棟)6F A602教室】

祭りの伝承にみられる共同体<心体知>

榎本 美香, 伝 康晴, 細馬 宏通, 坊農 真弓, 高梨 克也, 寺岡 文博, 坂井田 瑠衣, 阿部 廣二

本WSでは、祭りの支度を共に行うことで、以下に示す共同体固有の<心体知>を後継者世代が仲間内や現役世代と多対多の相互作用から習得していく過程を紐解くことである。

- <心> 成員たちがもつ価値観や見識, 信頼感といったエートス
(e.g. 他者への気配り, 自己犠牲の精神)
- <体> 成員間で力や身体位置の配分が必要な協働活動技法
(e.g. 環境や道具に応じた他者との協調的動作)
- <知> 成員たちがもつ祭りに固有の共有知識
(e.g. 縄の結び方, 唄, 舞など)

共同体<心体知>は個々人が持つ知識・技法・習性のうち、他の成員と共有する部分を指す。<知>は、縄の結び方や掛け声にあわせた身体動作など祭りに特有の知識が活動と結びついて獲得・共有される方法をさす。<体>は、環境の中における自身と他者の役割に応じた立ち位置など、他者と同時に対象物に働きかける中で体得されていく身体動作の調整である。<心>は、他者への話しかけ方や作業への手の貸し方など、その共同体成員なら誰しも期待される心的態度(エートス)が言動の端々から斟酌・共有される方法である。こういった共同体<心体知>は世代内・世代間の相互作用の中で初めて学習可能になる。本WSでは、共同体<心体知>を学習する成員たち自身のやり方を相互行為分析から炙り出す。