Líkamleg tjáning sem partur af málanámi

Grein þessi fjallar um rannsókn sem var hluti af doktorsverkefni höfundar. Rannsóknin fjallar um yrt (talað) og óyrt (líkamleg tjáning) atriði í skýringarbeiðnum (e. clarification requests) meðal Íslendinga eða hvernig Íslendingar biðja um skýringar í samtali, augliti til auglitis við erlenda málshafa eða aðra Íslendinga. Markmið rannsóknarinnar var að láta sýndarspjallverur tala íslensku á raunverulegan hátt í tölvuleiknum *Virtual Reykjavík* sem hannaður var sérstaklega fyrir kennslu í íslensku sem öðru máli. Tölvuleikurinn gerir notandanum kleift að æfa sig í talmáli í gegnum samræður við sýndarspjallverur en af tæknilegum ástæðum hefur því miður ekki tekist að viðhalda leiknum. Rannsóknin varpar ljósi á mikilvægi líkamlegrar tjáningar í málakennslu í sýndarheimum eða þegar sýndarsýndarspjallverur eru í hlutverki „tungumálakennara“.

Tilgangur tölvuleiksins Virtual Reykjavík

Í sambandi við málanám í sýndarheimi eiga samræður við sýndarspjallverur að endurspegla raunveruleg samskipti á milli manna. Tölvuleikurinn Virtual Reyjavík var hannaður þannig að málanemar fengju tækifæri til að kynnast íslenskri menningu í gegnum spjall við sýndarspjallverur. Æfing eins og þessi gæti hjálpað þeim við undirbúning fyrir samskipti við Íslendinga í raunheimum.

Í upphafi rannsóknarinnar var nokkuð erfitt að ákveða hvaða þættir tungumálsins, það er að segja hvaða líkamlegu hreyfingar, skipta máli í kennslu íslensku sem öðru máli. Segja má að fólk sé oft ekki meðvitað um það hvernig það notar líkama sinn í samtölum. Kannski er fólk meðvitaðra um líkamlega tjáningu þegar það lætur í ljós tilfinningar í samtölum. Slíkt gerist oft þegar viljandi er lögð áhersla á ákveðin atriði í samtali. En hvað með þau atriði sem ekki er lögð nein meðvituð áhersla á?

Ólíkar kenningar og nálganir í tungumálanámi hafa verið notaðar í sambandi við tölvustutt málanám (e. computer-assisted language learning). Á síðastliðnum áratug hafa aðeins örfáar rannsóknir einblínt á líkamlega tjáningu. Nokkuð vel er vitað að mismunandi fingra- og handahreyfingar geta haft ólíkar merkingar í ólíkum tungumálum og menningarheimum og svipaða er uppi á teningnum varðandi höfuðhreyfingar og andlitstjáningu. Í samskiptum fólks augliti til auglitis hreyfir fólk oft allan líkamann án þess að gera sér grein fyrir því. En hreyfingar fara þá oft eftir því hvað það vill segja, hvernig og í hvaða samhengi.

Samræður við sýndarspjallverur

Þegar samræður við sýndarspjallverur eiga að endurspegla raunverulegar samræður þarf að nota líkamlega tjáningu eins og hún er í samtölum á milli manna. Í því sambandi er mikilvægt að skilja líkamlegar hreyfingar í samtölum. Þannig er hægt að láta samræður í sýndarheimum líkja eftir raunverulegum samræðum. Ef sýndarspjallverur nota ekki líkamlega tjáningu verður hegðunin vélræn eða óeðlileg og truflar mannlega notendur.

Skýringarbeiðnir í samtölum

Í sambandi við tölvuleikinn Virtual Reykjavík ákvað rannsóknarhópurinn að skoða betur líkamlega tjáningu í skýringarbeiðnum en þær eru meðal algengustu segða í samtölum. Skýringarbeiðnir greiða fyrir skilningi í samræðum. Þegar hlustandi hefur af einhverjum ástæðum ekki skilið mælanda nógu vel notar hann skýringarbeiðni. Fyrri rannsóknir á orðunum *nú* og *ha* hafa þegar varpað ákveðnu ljósi á

tilgang skýringarbeiðna í samræðum í annars konar samhengi. Í hvorugri rannsókninni beindist kastljósið að líkamlegri tjáningu. Skýringarbeiðnir eru einnig oft notaðar í tungumálakennslu, til dæmis þegar tungumálanemar nota rangan eða óskýran framburð eða þegar áherslan í markmálinu er röng. Af þessum ástæðum var ákveðið að skoða líkamlega tjáningu í skýringarbeiðnum þegar spurt var til vegar. Æfing snýst um gerð spurninga sem tungumálanemar geta einnig nýtt sér við raunverulegar aðstæður.

Sex tegundir skýringarbeiðna

Skoðaðar voru þær aðferðir sem fólk með íslensku að móðurmáli notar þegar spurt er til vegar. Sex tegundir af skýringarbeiðnum fundust (sbr. yfirlit í Töflu 1):

1. *Úrfellingarmerki* eða *beiðni um skýringu* t.d. „*Hvar?*“ sem getur verið eitt eða fleiri orð úr upprunalegri setningu spyrjanda: spyrjandi: „*Hvar er Hitt húsið?*“ aðspurður: „*Hvar?*“

2. *Fyrirspurn* t.d. „*Hvað segirðu?*“ sem getur verið styttri eða lengri spurning um það sem spyrjandi hefur sagt: spyrjandi: „*Veistu hvar Hitt húsið er?*“ aðspurður: „*Hvað segirðu?*“

3. *Tillaga* sem er nýtt orð eða orðasamband sem aðspurður hefur ekki skilið vel: spyrjandi „*Veistu hvar pósturinn er?*“ aðspurður: „*Postulinn, meinar þú*“*?*

4. *Upphrópun* eins og t.d. „*Ha?*“ sem aðspurður notar þegar hann hefur ekki alveg skilið eða heyrt það sem spyrjandi hefur sagt: spyrjandi: „*Veistu hvar Hitt húsið er?*“ aðspurður: „*Ha?*“

5. *Endurtekning* t.d. „*...hvar Hitt húsið er?* þegar aðspurður endurtekur það sem spyrjandi hefur sagt að hluta til eða í heilu lagi: spyrjandi: „*Veistu hvar Hitt húsið er?*“ aðspurður: „*...hvar Hitt húsið er?*“

6. *Óyrt skýringarbeiðni* eða *frosinn svipur* sem aðspurður notar þegar hann skilur eða heyrir ekki hvað spyrjandi hefur sagt: aðspurður horfir beint í augun spyrjanda, er með munninn annað hvort lokaðan eða hálf-lokaðan, og hallar höfði og efri hluta líkama örlítið fram að spyrjanda (sbr. mynd 1).

Tafla 1: Yfirlit yfir tegundir af skýringarbeiðnum í íslensku þegar spurt er til vegar.

Skýringarbeiðni	**Dæmi**	**Samræður**
Úrfellingarmerki eða beiðni um skýringu	„*Hvar?*“	Spyrjandi: „*Hvar er Hitt húsið?*“ Aðspurður: „*Hvar?*“
Fyrirspurn	„*Hvað segirðu?*“	Spyrjandi: „*Veistu hvar Hitt húsið er?*“ Aðspurður: „*Hvað segirðu?*“
Tillaga	„*Postulinn, þú meinar*“*?*	Spyrjandi: „*Veistu hvar pósturinn er?*“ Aðspurður: „*Postulinn, þú meinar*“*?*
Upphrópun	„*Ha?*“	Spyrjandi: „*Veistu hvar Hitt húsið er?*“ Aðspurður: „*Ha*?“
Endurtekning	„*...hvar Hitt húsið er?*“	Spyrjandi: „*Veistu hvar Hitt húsið er?*“ Aðspurður: „*...hvar Hitt húsið er?*“

Óyrt skýringarbeiðnieða frosinn svipur	Framkvæmd í formi líkamlegu tjáningar	Lýsing: aðspurður horfir beint í augu spyrjanda, er með munninn annað hvort lokaðan eða hálf-lokaðan, með höfuð og efri hluta líkama örlítið hallandi í átt aðspyrjanda

Líkamleg tjáning sýndarspjallvera

Samkvæmt niðurstöðum rannsóknarinnar eiga sex líkön af skýringarbeiðnum að stuðla að raunhæfari samspili manna og sýndarspjallvera í tölvuleiknum Virtual Reykjavik. Líkönin innihéldu lýsingar á öllum hreyfingum líkamans svo að hægt yrði að framkvæma hegðun sýndarspjallvera í samtali á raunverulegan hátt. Ein skýringarbeiðni hafði ekki fundist í öðrum talmálsrannsóknum en það var óyrt skýringarbeiðni eða svo kallaður frosinn svipur. Þegar spjallverurnar framkvæmdu þessa skýringarbeiðni skildu tungumálanemarnir þessa hegðun mjög vel og endurtóku spurninguna. Á hinn bóginn fannst málanemunum eðlilegast þegar spjallverurnar notuðu upphrópunina *„Ha?“* þó að þær litu dálítið ruddalega út eins og sjá má á Mynd 1. Með frekari forritun væri líklega hægt að fínstilla líkamlega tjáningu spjallvera aðeins betur svo að þær komi eðlilegar fyrir í samræðum við mannlega notendur.

Mynd 1: Mynd (a) sýnir notanda nálgast spjallveru. Mynd (b) sýnir líkamlega tjáningu spjallveru í sambandi við óyrta skýringarbeiðni eða frosinn svip. (Höfundur greinarinnar á myndirnar).

Að lokum

Að lokum má benda á að þegar hefur verið vitnað í umrædda rannsókn, sérstaklega í tengslum við hönnun spjallvera í sýndarheimum og framkvæmd skýringarbeiðna í norsku táknmáli. Í báðum tilfellum skipti líkamleg tjáning höfuðmáli. Með raunverulegri tjáningu sýndarspjallvera verður hægt að stuðla að betra málanámi í sýndarheimum vegna þess að sýndarspjallverur geta þá miðlað menningu markmálsins í gegnum samræður. Slík æfing mun hjálpa þeim sem eru að undirbúa sig fyrir raunveruleg samskipti til að nota tungumálið á raunhæfan hátt. Nálgun þessi á sérstaklega við þegar í hlut eiga tungumálanemar sem koma langt að eða tala tungumál sem eru gjörólík íslensku.

Heimildir

Branislav Bédi. 2020. *Learning Icelandic in Virtual Reykjavik: Simulating real-life conversations with embodied conversational agents using multimodal clarification requests*. Doktorsritgerð. Reykjavík: Háskóli Íslands. https://hdl.handle.net/20.500.11815/2142

Branislav Bédi, Birna Arnbjörnsdóttir, Hannes Högni Vilhjálmsson, Hafdís Erla Helgadóttir, Stefán Ólafsson og Elías Björgvinsson. 2016. Learning Icelandic language and culture in Virtual Reykjavik: starting to talk. Í *CALL for communities and culture – short papers from EUROCALL*: 37–43. Research-publishing. https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED572008.pdf

Dwight Atkinson og Elena Shvidko. 2019. Natural pedagogy in second language teaching and learning. *TESOL Quarterly* 53(4): 909–1193. https://doi.org/10.1002/tesq.538

Stefán Ólafsson, Branislav Bédi, Hafdís Erla Helgadóttir, Birna Arnbjörnsdóttir og Hannes Högni Vilhjálmsson. 2015. Starting a conversation with strangers in Virtual Reykjavik: Explicit announcement of presence. Í 3rd European Symposium on Multimodal Communication í Dublin, 16–17 september. *Linköping Electronic Conference Proceedings* 105(11): 62–68. https://ep.liu.se/ecp/105/011/ecp16105011.pdf