



# 基于情景喜剧的输出型语用教学方式研究

许 鹏

(江苏城市职业学院南通校区,江苏 南通 226000)

**摘 要:**外语课堂教学中,许多研究发现显性教学有助于学习者语用能力的发展,除此之外鲜有其他有力证据证实其他教学方法的有效性。通过研究基于情景喜剧的输出型语用教学方式对课堂环境下学生外语语用感知能力与产出能力两方面的不同影响,分析了其中的原因,最后提出相关语用教学研究启示。

**关键词:**情景喜剧;输出型语用教学方式;大学英语教学

中图分类号: G647

文献标识码: A

文章编号: 1671-931X (2014) 02-0078-04

## 一、两个概念:情景喜剧及输出

### (一)情景喜剧及其教学应用

情景喜剧(situation comedy,简称 sitcom),又称情境喜剧,由于其轻松幽默的情节受到众多电视观众的喜爱。美国及英国情景喜剧更是受到众多英语学习者的追捧,也成为许多英语教师的教学材料。如美国情景喜剧 *Friends* (中文名老友记或六人行)就被视为经典的口语教学材料。根据 Reed(1992)<sup>[1]</sup>的定义,情景喜剧是“一种再现虚拟真实生活中幽默的一面的轻喜剧”。彭启贵(2006)<sup>[2]</sup>在总结前人研究的基础上从布景、形式、情节及人物上提出情景喜剧的几个特点。布景上,家庭、工作地点或其他室内聚会点,如酒吧、餐厅、俱乐部等。形式上,每集 30 分钟,通常室内拍摄,有现场观众及笑声或“罐装笑声”(canned laughter)。情节上,幽默故事线索,循环叙事——系列剧而不是连续剧,传统叙事结构——平静、冲突、皆大欢喜的结局。人物上,固定的、具有不同个性的主演阵容,刻板形象的配角,重复的滑稽动作、幽默对话及奇异的道具。

从以上几个特点上看,我们认为情景喜剧应用于外语语用教学具有可行性,理由如下。一是布景上选择的场景与日常生活中的场景相同或类似,使外语学习者更易融入所设定的情景中,也使他们能将所学应用于真实生活场景中;二是形式上短小易操作(除去前奏、广告只有二十分钟),适合用于课堂教学;三是情节上设定的情景及人物关系简单易被学习者感知,特别是其中的幽默语能调动学习者的兴趣,缓解目的语学习带来的焦虑和紧张情绪,符合克拉申输入假设中输入要有趣的要求,同时幽默语也蕴含了丰富的社会文化知识,是一个比较好的课堂环境下的语用输入材料。就拿经典美剧《老友记》第一季第一集来说,瑞秋和众人谈到了她逃婚的原因时说是因为她突然发现未婚夫巴里医生长得活像薯头先生(Mr.Potato Head)。这里的 Mr.Potato Head 是出现在《玩具总动员》(Toy Story)里美国家喻户晓的卡通人物,他和他的夫人薯头太太(Mrs.Potato Head)叽叽歪歪,经常批评这、批评那。类似的社会文化知识几乎在每一集中都会出现,学生如果不了解这些知识是不会理解这些幽默语的。情景喜剧中还

收稿日期:2014-02-16

基金项目:江苏城市职业学院“十二五”规划青年专项课题“输入与输出互动平衡下的高职语用教学研究”(项目编号:13SEW-Q-065)。

作者简介:许鹏(1983-),男,江苏南通人,江苏城市职业学院(南通)讲师,硕士研究生,研究方向:二语习得、语用学。

蕴含了书面语所不能呈现的非言语幽默——视觉幽默,包括体态语、客体语、画面文字幽默(董海雅,2009)<sup>[4]</sup>,扩展了学习者语用知识学习层面。由此,也有一些教学人员试图将情景喜剧运用于外语教学(如刘玲玲,2006)<sup>[4]</sup>,但所做研究数量不多,研究也仅停留在教学经验总结上,更没有实证研究支撑。

## (二)输出在语用发展中的作用

输入对于二语习得虽是必须的,但仅有输入是不足的。因此 Swain(1985<sup>[5]</sup>,1995<sup>[6]</sup>)随之提出了输出假设。输出假设将可理解的输出作为二语习得的重要条件。经过输出学生会有意识地注意到自己的输出与目标语的差距,从而改进输出。输出具有四个功能:1)增加语言流利度;2)提高学生对语言形式的注意程度,揭示所想与所能之间的差距;3)帮助学习者检验语言假设;4)促进学生对语言形式的反思。我国学者文秋芳(2008)<sup>[7]</sup>针对课堂教学提出的“输出驱动假设”,认为输出比输入对外语能力的驱动更大,说明输出在外语教学中的作用已得到国内学者的重视。与此同时,输出教学在我国仍不容乐观。张则枚(2008)<sup>[8]</sup>的调查发现“学生语言输出能力提高不明显”原因之一在于“传统教学方法导致课堂教学中输入大于输出”。说明输出在外语教学中的作用还未得到应有的重视。

## 二、研究设计

### (一)研究对象

选择某高职院校艺术设计、计算机技术、机电一体化专业学生共 121 名作为受试,涵盖高职文、理、工科等各非英语专业背景。为保证评分的效度,对评分人员进行一轮培训,主要内容为熟悉评分标准,并作试评。

### (二)研究问题

基于情景喜剧的输出型语用教学方式对高职学生语用能力发展是否更有效,对此提出两个问题:

(1)就学生语用适切性(pragmatic appropriateness)感知方面,与传统的轻输出、重输入的理解型语用教学方式相比,基于情景喜剧的输出型语用教学方式是否更为有效?

(2)就学生特定言语行为产出能力方面,与传统的轻输出、重输入的理解型语用教学方式相比,基于情景喜剧的输出型语用教学方式是否更为有效?

### (三)研究步骤

情景喜剧教学资料,来自经典美剧《老友记》片段,选取 24 个片段用于教学(12 个关于请求拒绝语,12 个关于恭维回应语)。实验实施前为防止受试因不理解剧情对理解其中言语行为的影响,研究人员对该剧的人物关系和剧情作简要概述。实验分为两轮教学及测试。根据英语水平(以高等学校英语应用能力考试分数为依据),将受试分为四个平行组,两组输出组,两组非输出组(经 SPSS 对四组进行 One-Way ANOVA 检测 P 值为 .067,可认定四组为平行组)。输出与非输出组学生在观看情景喜剧时可以记笔记。同时考虑到高职学生的实际英语水平,学生观看情景喜剧片段后会给他们看剧本文本(为防止直接抄剧本,时间限制仅为 1 分钟)。之后,拿走剧本,要求输出组完成书面及口头(进行录音)对话重构任务,非输出组回答基于情景喜剧的理解性问题。一组输出组与一组非输出组接受第一轮教学及测试,其余两组接受第二轮教学及测试。

第一轮测试受试的语用感知能力。测试工具参考 Garcia (2004)<sup>[9]</sup>设计的语用可接受性判断任务(pragmatic acceptability judgment task, PAJT),为给出情景的多项选择题,如:

Student: Hi, Dr. Smith. You wanted to see me about my paper?

Professor: Yes. Your paper is well written. I was wondering if you would be willing to share what you have written with the class.

Student: a) Oh, I'd like to, but I don't want to do that.

b) Oh, I'd like to, but I won't because I don't feel prepared.

c) Oh, I'd like to, but I really don't feel prepared.

d) Oh, I'd like to, but since I don't feel prepared, I can't.

第二轮测试受试的语用产出能力。测试工具为角色扮演(role play)。具体见表 1。

测试后进行分数评定,评分人员由课题负责人和一名外教两人组成。PAJT 的分数通过计算回答正确的题项获得,角色扮演的分数根据评分标准(参考 Educational Testing Services,ETS 的 Next Generation/ internet Based TOEFL 0-4 级标准)给定分数,总分均

表 1 两轮语用测试安排

轮次	组别	前测	语用教学	后测
语用感知能力	输出组 1	PAJT 前测	1 情景喜剧观看 2 对话重构(书面及口头)	PAJT 后测
	非输出组 1	PAJT 前测	1 情景喜剧观看 2 理解性问题回答	PAJT 后测
语用产出能力	输出组 2	角色扮演前测	1 情景喜剧观看 2 对话重构(书面及口头)	角色扮演后测
	非输出组 2	角色扮演前测	1 情景喜剧观看 2 理解性问题回答	角色扮演后测

为 10 分。随后利用社会统计学软件 SPSS 计算出输出组与非输出组在教学前与教学后在请求拒绝语与恭维回应语上的差异是否显著;实施基于情景喜剧的输出型语用教学后,输出组在请求拒绝语与恭维回应语使用上是否高于非输出组。

### 三、数据分析

1. 语用适切性判断任务 (Pragmatic Acceptability Judgment Task, PAJT) 结果分析。利用 SPSS 对收集数据分别进行配对样本和独立样本 T 检验发现,从纵向上看,输出组在前测与后测的数据有显著差异 ( $P=.029<.05$ );从横向上看,输出组与非输出组在后测中成绩之间存在显著差异 ( $P=.002<.01$ )。而非输出组差异不显著 ( $P=.083>.05$ )。说明语用感知上,基于情景喜剧的输出型语用教学方式要优于传统的理解型语用教学方式。

2. 角色扮演结果分析。角色扮演所得数据表明,无论是输出组测试前后的成绩之间 ( $P=.070>.05$ ),还是后测中输出组与非输出组的成绩之间 ( $P=.239>.05$ ) 都不存在显著差异。说明语用产出上,基于情景喜剧的输出型语用教学方式未必优于传统的理解型语用教学方式。具体数据详见表 2。

### 四、讨论

PAJT 的数据表明输出型教学对语用感知效果显著,而角色扮演数据表明其对语用产出效果不明显。本研究的发现部分支持了 Swain (1985<sup>[9]</sup>, 1995<sup>[10]</sup>) 的输出假设的观点,即输出有利于外语跨文化语用能力的发展。

#### (一) 对学习者的语用发展的影响

本研究中输出型教学之所以能提升学习者的语用感知,可能是因为输出促使学习者对所输入的言语行为(言语语用形式)进行深度加工。输出型教学使得输出组重构情景喜剧中包括言语行为、语境因素等的语用输入,将注意力集中到语言准确性和语用适切性上。这种语法和语用的结合类似于 Swain 和 Suzuki (2010)<sup>[10]</sup> 认为成功学习所需的“综合分析”。

角色扮演的数据表明这种基于情景喜剧的输出型教学对语用产出并无显著效果。非输出组在角色

扮演中输出的语言形式更接近目的语,这也许是因为理解性问题回答任务使得他们更关注于输入,而输出组可能由于教学时间较短(仅有五天)使得产出活动较少,在角色扮演中未取得理想效果。这启示我们输入和输出对语用产出能力的发展都很重要。

#### (二) 对语用教学与研究的启示

鉴于本研究中的输出活动对语用教学的显著效果和外语环境下输出受限的现实,在语用教学中应注重加大输出比重,优化输出形式,具体可采用角色扮演、结构性会话、话语完型测试、故事复述等方法。实际上输出活动有利于将学习到的语用知识转化为实际语用能力。正如 Swain 和 Suzuki (2010)<sup>[10]</sup> 所指出的,互动情景中的修正输出有助于整体二语能力的发展。本研究还发现,关注输入的学习者(即非输出组)更能内化语言语用和社会语用特征,而这些是成功语用产出所必需的。必须承认,在强调输出的同时,不能弱化输入,否则输出就成了无源之水。通过访谈我们发现将情景喜剧这种喜闻乐见的形式运用于外语教学很受学生欢迎,学生们表示这种教学方式拉近了自己跟外语的距离,外语学习变得有趣,学习积极性也大为提高。所以在教学实际中,教师应注重对输入材料的选择和加工,使之变得既有趣又相关(interesting and relevant),提高语用教学效果。

### 五、结语

从本调查的数据看,无论在教学干预前还是教学干预后,高职学生在语用感知和产出上的分数都较低(尤其是在语用产出上)。这说明高职学生外语语用能力的先天不足,也表明开展高职英语语用教学任务艰巨。虽然人们对语用教学的干预手段多有尝试,但目前过于单一,多集中在显性法与隐性法之间,如卢加伟(2013)<sup>[11]</sup> 考察了 1980-2012 年国外 83 项语用教学的研究发现有将近 80% 是以显性和隐性教学方式的名义进行的。本研究验证了以情景喜剧为课堂输入材料同时结合输出活动的语用教学方式的有效性,从另外的角度探索了语用教学的方式。PAJT 测试表明该教学方式对学习者的语用感知有显著效果,但角色扮演表明对产出适当的语言语用形式效果不明显。尽管如此,输出教学组的教学效果还是比较大的,因此也证实了 Swain 的输出假设。研究也进一步证实输出的效果与任务类型(即感知与产出)有关。建议今后可以将情景喜剧运用到外语语用教学中,以应对语用教学的复杂性。

#### 参考文献:

- [1] Reed, R. M. & Reed, Maxine K. The Encyclopedia of Television, Cable, and Video [M]. New York: Van

表 2 PAJT 和角色扮演结果比较

任务类型	组别	前测均值	后测均值	P 值前后测比较	P 值后测组间比较
PAJT	输出组	4.2727	5.1364	.029	.002
	非输出组	4.2273	4.3636	.083	
角色扮演	输出组	3.1364	3.8182	.070	.239
	非输出组	3.2273	3.4545	.365	



- Nostrand Reinhold,1992.
- [2] 彭启贵.美国情景喜剧探源[J].中国电视,2006,(5):76-80.
- [3] 董海雅. 简析美国情景喜剧中视觉类幽默手段的运用[J]. 中国电视,2009,(1):77-79.
- [4] 刘玲玲, 李洪涛. 运用幽默情景喜剧进行英语听说教学[J]. 电影评介,2006,(11):82.
- [5] Swain,M.Communicative competence:Some roles of comprehensible input and comprehensible output in its development [A]. In S. Gass& C.Madden (Eds.) Input in second language acquisition [C]. Rowley, MA, Newbury House,1985:235-253.
- [6] Swain, M.Three functions of output in second language learning [A]. In G. Cook & B. Seidlhofer (Eds.) Principle and practice in applied linguistics: Studies in honor of H.G. Widdowson [C]. Oxford: Oxford University Press,1995:125-144.
- [7] 文秋芳.输出驱动假设与英语专业节能课程改革[J].外语界,2008,(2):2-9.
- [8] 张则政.对“以学习教育过程为中心”的大学英语教学改革的调查与分析[J].外语教学,2008,(5):54-58.
- [9] Garcia, P.Differences in speech act recognition: A pragmatic awareness study [J]. Language Awareness, 2004,13:96-115.
- [10] Swain, M. & Suzuki, W. Interaction, output, and communicative language learning[A]. In B. Spolsky & F. Hult (Eds.)The handbook of educational linguistics[C]. Malden,MA: Wiley-Blackwell,2010: 557-570.
- [11] 卢加伟.国外二语语用教学研究述评[J].现代外语,2013,(2):206-211.
- [责任编辑:向 丽]

## Research on Output-focused Sitcom-based Pragmatic Teaching Method

XU Peng

(Jiangsu City Vocational College, Nantong 226000, China)

**Abstract:**For foreign language teaching in classroom setting, many studies have found few methods other than explicit method prove effective to develop learners' pragmatic competence. This paper studies the effects of output-focused sitcom-based pragmatic teaching method on learners' pragmatic awareness and production in foreign language classroom setting, and then analyzes the underlying reasons. Finally some pragmatic teaching and research implications are put forward.

**Key words:**sitcom; output-focused pragmatic teaching method; college English teaching

(上接第 69 页)

## Exploration on Higher Vocational Education Curriculum Evaluation System

DUAN Lin-jie, WU Ying

(School of Art and Design, Wuhan Polytechnic, Wuhan 430074, China)

**Abstract:**This paper describes the evaluation systems practiced by higher vocational colleges for evaluating project-based curriculum of arts at a time when a combination mode of learning within the real work situation and school-based learning is being developed and applied. It analyzes the shortcomings of previous evaluation modes and compares the theoretical basis of some major ones. Based on the analyses and management and teaching experience we have gained, we put forward a pluralistic content and subject evaluation system for project-based curricula.

**Keywords:**art design; project-based course; CIPP model; evaluation system