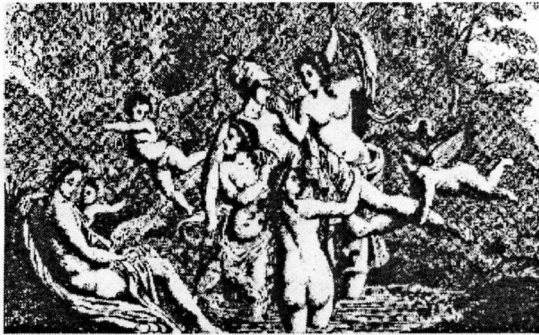


JSCE

Newsletter



No. 2 June 16, 2008

目次

<研究ノート>

メタ・シネマの快楽：マノエル・ド・オリヴェイラの『夜顔』

清水純子 1

瑠璃色に輝く世界

三芳康義 3

<連載研究コラム> 「ITと文学・教育・言語」

W. Shakespeareの研究サイト

佐々木 隆 6

<研究ノート>

A Shakespearean Play and Bunraku: *Romeo and Juliet* and *Imoseyama Onna Teikin*

Noboru Fukushima 11

「コンピュータゲーム」と英語学習・英語教育

熊沢和明 13

<学会報告>

日本英語文化学会第10回全国大会報告

市川 仁 18

日本英語文化学会第109・110・111回月例会報告

岸山 睦 18

日本英語文化学会アルバム 19

編集部より 20

掲示板 20

<研究ノート>

メタ・シネマの快楽：マノエル・ド・オリヴェイラの『夜顔』

清水純子

マノエル・ド・(デ)・オリヴェイラ監督の『夜顔』(Belle Toujours、2008年4月3日京王線「下高井戸シネマ」にて鑑賞)は、予想外によかった。なぜ「予想外なのか」というと、一般観客のレビューは、「作品の意図はおろか、存在価値自体が不明の映画」と芳しくなかったからである。今年100歳の監督が、98歳の時(2006年)に完成した映画なので、無理もない、と私自身が高をくくっていたせいでもある。その結果「人の言うことを鵜呑みにすべからず」、と思い知らされた。マイナスの評価を与えた観客は、『夜顔』の下敷きになった『昼顔』(Belle de Jour、ルイス・ブニュエル監督、カトリーヌ・ドヌーブ主演、1967年)を知らないから、評価もできないし、おもしろさも良さもわかりようがなかった、という単純明快な理由に拠る、と断言していいと思う。

映画の冒頭に現れる「ルイス・ブニュエルに捧げる」という文字が示すように、『夜顔』は『昼顔』の罪深い若妻セブリーヌの38年後を描いている。エリート医師の若妻セブリーヌは夫を愛していたが、夫によって満たされることのない性欲を発散させる目的で、ひそかに昼間だけの高級娼婦になっていた。サディスティックな客の要求に応える美貌と気品あふれるセブリーヌは、「昼顔」と呼ばれて人気者になったが、夫の親友が偶然客として館を訪ねたことから、セブリーヌの秘密は危うくなる。セブリーヌの口封じのための計画は失敗して、夫を身体障害者にしてしまう(ここまでが『昼顔』)。(以下からは『夜顔』)夫亡き後のセブリーヌの良心の呵責と気がかりは、夫の親友がど

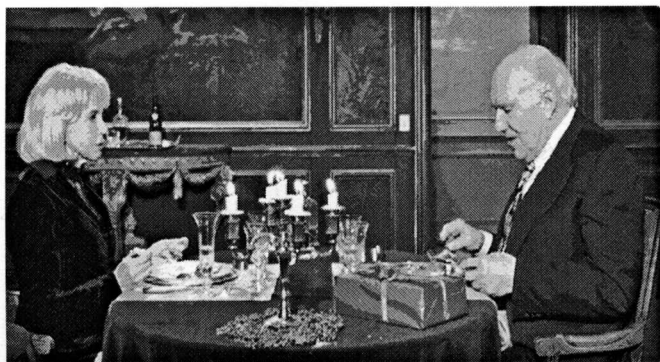
こまで本当のことをしゃべったのか、ということだった。夫に聞くこともできず、疑心暗鬼で過ごしてきたセブリーヌは、38年後、夫の親友（ミッシェル・ピコリ）と街中でまたもや偶然に出会う。過去と決別したつもりのセブリーヌは逃げ回るが、本当のことを知りたい欲望に負けて、老紳士ピコリのディナーの招待に応じる。しかし、ピコリ扮する親友は、「本当のことを御主人に言ったかどうか、私が本当のことを言うと思うのか」と言われて、痲癩をおこして、席を中座して帰ってしまう。後に残ったピコリはセブリーヌの置き忘れたバッグから紙幣を抜きとって、高級レストランのボーイにチップとして与え、店じまいをするボーイはピコリのことを「本当に変わった人だな」と評する。

『昼顔』のドヌーブが『夜顔』に出演しなかったためであろうか、『夜顔』の主演はピコリに変わった、と言ってよい。周りから「変わった人」とみられているこの老紳士は、相変わらず好奇心旺盛、人好きであると同時に、回想を好み、ゆえに聞き手を常に必要とする。セブリーヌが入っていったバーの若いバーテンダー相手に、昔のセブリーヌの事件をうちあける。ピコリに興味を持ち、ものにしようとして狙って聞き耳をたてる、バーの常連の老若の娼婦が同席する。過去の秘密を黙って胸におさめたまま存在する建物としてのホテル・レジーナ、ホテルの前に立つ証人のような銅像の目がある。そして、なによりも自分たちの過去の物語『昼顔』を知り、あらたな物語『夜顔』に聞き耳をたて、好奇心をもって画面を注視してくれる観客をあてにして、物語を紡ぐ、老紳士ピコリ、そして監督のオリヴェイラを感じる。逆にいうならば、過去を知らない、あるいは知ろうとしない観客を相手にしていない映画が『夜顔』なのである。自分たちの過去と物語を共有できる観客だけを対象にして、映画通でない観客をはじめから締め出

すつくりになっている映画なのである。『夜顔』を理解できる人は、オリヴェイラから招待を受けるにふさわしい観客だと認められたのであり、その意味で、特権を持つ観客である。ハリウッドの大衆的娯楽映画のように、誰でも見れば理解できる、観客動員数で勝負する、質よりも量の映画と対極に位置するのが『夜顔』である。あらかじめ設定された観客だけを念頭において作られる映画に、ヨーロッパ文化の閉鎖性を見るか、プライドを見るかは、観客個人の主観と価値観によるだろうが、『昼顔』の世界を愛し、心地よく感じる観客にとっては、『夜顔』も引き続き美味な映画になる。ピコリと二人だけのディナーに出席した初老のセブリーヌの相変わらず美しい金髪を引き立てる、黒いレースのドレスは、『昼顔』のセブリーヌの妄想の「死の儀式」あるいは「黒ミサ」を蘇らせる。シースルーの黒衣の花嫁衣装の下に透けて見えるドヌーブの大理石のような白い肌がある。カメラが全身を映すと、ドヌーブはこともあろうに、黒いドレスの下にはパンティーもつけていない全裸を透かして見せる。神聖な宗教儀式的場でなんという背徳！「昔の私は死にました。尼寺に行くことも考えています」とまことしやかに告白する初老のセブリーヌも信用できない。彼女は独身だと言っているが、『昼顔』の彼女を黒ミサに誘った変態貴族を見習って、夫の死後は彼女自身がネクロフィリア（死体愛好症）のように、亡き夫の思い出を愛でている。今はどんな方法で死んだ夫への満たされない愛欲を発散させているのだろうか。昔セブリーヌが興奮したという秘密の小箱をプレゼントするピコリは、セブリーヌに受取りを拒否されて「では代わりに私が楽しませてもらう」というが、あの箱には何が入っていたのか。締め切られた、蠟燭だけが灯る、二人きりのディナー室の扉が開いて、突然姿を現す「にわとり」は「不道德」の象徴だという。いったい、この初老の男女

は何を胸に秘め、たくらんできたのか、これからどうしようというのか。本当のことは何も明かされずに秘密のままに終わる映画である。ちょうど『昼顔』の結末が現実とも妄想ともとれるように、『夜顔』もすべてあいまいなままに終わる。

『昼顔』のミッシェル・ピコリは、禿げあがった頭に、中年男性特有の脂ぎった、淫蕩な好奇心丸出しの屈折した雰囲気を発散させていた。『夜顔』のピコリは、恰幅のいい老紳士になり、油分が落ちただけ親近感の持てる存在になったが、素直でない、皮肉屋ぶりは健在であった。相変わらず、能面のような顔に秘密を隠して、つんとすましている人形のようなセブリーヌに、にやにやしているピコリの満足げな笑みに、ヨーロッパ文化の一筋縄ではいかない、屈折した、重厚で豊かな香りを感じた。『夜顔』は、本物の映画の味とヨーロッパの伝統の香りを好む人だけが嗜む映画である。ドヴォルザークの「交響曲 8 番」の演奏で始まるコンサート、セブリーヌの宿泊するホテル・レジナをはじめとするパリの伝統的で豪華な建物の数々、エルメス、プラダ、シャネル、セリーヌなどの優雅で格調高い衣装の目もくらむ美しさなど、視覚的快楽を堪能させてくれるフランスの粋を集めた映画である。『夜顔』は豪華でほろ苦い、通向けに制作された映画である。



画像 <http://www.alcine-terran.com/home/>

アクセス日 2008年4月4日

(法政大学)

<研究ノート>

瑠璃色に輝く世界

三芳康義

2007年12月17日に吉村和敏(1967-)という日本人の若手写真家が、小学館から出版した『BLUE MOMENT』という写真集をご存知だろうか。カナダにある「ペギーズ・コープ」という花崗岩の先端に建つ真っ白な灯台が中央に立ち、はるか遠方の水平線に輝く朝焼けに染まる黄金色の一瞬を捉えた写真が表紙を飾っている。とても印象的なショットだ。この写真集は、日本、カナダ、ノルウェー、スウェーデン、フランス、ドイツ、オーストリアを旅したなかで彼が捉えた「Blue Moment」という瞬間、「夕焼けが終わり、夜の闇がはじまる前に訪れる、12分足らずの儂い時間」(吉村9)をシャッターにおさめた、まさに「青」の瞬間の世界である。一日のうちで必ず訪れる青の時間に、わたしは美しい89枚のショットを通じて、素直に感動し夢中になって「青の世界」の頁をめくった。

この写真集を一枚一枚じっくりと眺めているうちに、筆者が研究の対象にしているアメリカの「仏教詩人」を標榜するゲーリー・スナイダー(1930-)の一篇の詩を思い出した。それは「The Blue Sky」という詩で *Mountains and Rivers without End* (Washington, DC, Counterpoint: 1997)の中に収められている。ここでは、冒頭の部分をだけ、数行挙げてみる。

“Eastern from here, // beyond Buddha-worlds
ten times as / numerous as the sands of the Ganges
/ there is a world called / PURE AS LAPIS LA-
ZULI its Buddha is called Master of Healing, /
AZURE RADIANCE TATHAGATA “

(Snyder: 1997, 40)

この詩は、1968年スナイダーが38歳のとき日本の臨濟宗の寺でのおよそ十年に及ぶ「雲水」としての禪の修行を終えてから書いた五頁に亘る詩である。スナイダーのいう、Blue とは、第一義的には青色、晴天を意味するのだが、この詩を読んでみると、単純に「青」といよりはむしろ「瑠璃色」である。つまりこの詩人の‘The Blue Sky’とは、「瑠璃色に光る空」という訳語で表現する方がよりふさわしい。

では、なぜ「瑠璃色」にするかと言えば、この詩の英語のタイトルが“Blue”であることから言えば、もちろん、「青色」ということになるが、あえて「瑠璃色」に訳したのは、「ラピスラズリ lapis lazuli」に形容される「葉師琉璃光如来」の世界を描いているからこそ、なのである。そこであらためてこの瑠璃色の起源であり、その貴石であるラピスラズリの歴史を俯瞰してみたい。

「青」と言っても、その色調は微妙に異なり、青と名のつく外来語の色彩名称は、二十数種を数え、和名にしても同様の数に近い。そこでラピスラズリだけに絞ってみると、この貴石は古来より飾り石とされる鉱物であり、瑠璃石あるいは青金石という意味の石である。語源的に言えば、lapis とはラテン語では鉱物・宝石に用いる語である。また lazuli とは、ペルシア語の lajaward を経由しアラビア語の lasward に由来し「空」を意味する合成語になっているからである。

また、ラピスラズリの鉱床でありその原産国で最も有名なものは、アジア大陸のアフガニスタン東北部にあるバダクシャン地方であるといわれている。さらには、バイカル湖周辺、コータン、タジキスタンの南側地域が入るとされている。ラピスラズリは、いわゆるシルクロードによってヨーロッパや中国各地に運ばれ、珍重された貴石なのである。

その理由は、古来よりこのラピスラズリが鉱石としての産出量が極少であるためと、

鉱石の純度によって青色の濃さに差があることによるものであった。この点から、画家の用いる顔料としての魅力があり、あのウルトラマリンブルーの原料となったのである。また鉱石としての観点からは、榎一雄の『シルクロードの歴史から』によれば、エドワード・バルフォア編纂の『インドおよび東・南アジア百科辞典』を引き合いにして、バルフォアがラピスラズリの中国名 Liu-li を漢訳して「瑠璃」とし、さらに中国の仏教徒が七宝のひとつに挙げたことをその根拠としている。

さらに、この鉱石が画家の顔料の一つの原料として使われるようになったヨーロッパ絵画の色彩の歴史から、もう少し詳しくみる。それには、紋章学の権威であり色彩の歴史やそれに伴う人類学でも有名なフランスの学者、ミシェル・パストゥロー (1947-) の『青の世界』(筑摩書房、2000) が大いに参考になる。彼の視点は、色の歴史は社会史でしかありえないこと。また、取り上げた時代は、西欧諸社会の新石器時代から二十世紀までの青の歴史を踏襲している。

西欧における古代社会の基本的な色彩の種類は、青ではなく「赤・白・黒」の三色であった。最初期の壁画を描いた後期旧石器時代に青は重要視されず、最初の染色技術が生まれた新石器時代においても、定住した人類が染めた色は赤や黄色であった。顔料としての青の社会的、象徴的な重要性は、まだそれほど当時の西欧社会の人びとには認識されていなかった。

しかし、古代の染色の流れで言うと、青く染めるという行為は、ギリシャ人やローマ人よりもケルト人やゲルマン人が温暖な西欧の湿った地域の粘土質の土壌に自生するアブラナ科の植物である「タイセイ」(成分はインジゴシン)を染色することであった。これに対し、青の染料は、アジアとアフリカから輸入していた「インジゴ」でインド藍の灌木の葉から抽出して布を青く染めた。い

ずれにしても、どちらも植物の葉を砕いて染料にしたものであった。やがて中世の時代になると、鉱物であるラピスラズリが、とくに現在のアフガニスタンやイランから輸入され、これが画家たちの使う顔料になった。ただこの天然鉱物は不純物を取り除くのが複雑で時間がかかったため、ラピスラズリより安価で使いやすかったのが「藍銅鉱」であり、これは銅の塩基性炭酸塩を成分とする鉱石で青色の純度の点では劣っていたが、古代と中世の西欧世界でよく用いられた顔料となった。

これに対し、およそ6000年前の古代エジプト人にとっての青は、ラテン語で「天空の石」を意味するラピスラズリは、黄金と等価であったため来世で死者を守るための葬儀や副葬品に見られるように、「魔除け」の役割を演じていた。あのツタンカーメン王の黄金のマスクの青は有名な例である。また、ギリシャ人やローマ人にとって青は、けっして高く評価される色ではなく、野蛮な色とさえ言えるような認識であった。

ビザンチン美術と初期のキリスト教美術でよく用いられたモザイク壁画、十二世紀のカトリック教会のステンドグラスは、例外であった。それは聖書に基づく宗教画、とくに背景によく用いられていたが、それ以上に重要なのは、十二世紀以降の西欧における受胎告知の聖母マリアのマントやドレスがその典型であり、ゴシック大聖堂の代表格シャルトルの聖母やそのステンドグラスに用いられた青は、「シャルトルの青」と称されるほどであった。また、国王で言えば、最初に青い服を見つけたのは、フランス国王、聖王ルイ(1214-70在位)であったという(パストゥロー54)。この時代から徐々にキリスト教文化においても、青は「聖なる色」となり、聖母マリアの外衣から、さらに「国王の色」に青が昇格したのである。

しかし世間一般においては、このような青への否定的な評価の一旦は西欧中世初期

の時代に生きた人たちの自然に対する感受性にあったようだ。当時のヨーロッパの人びとは、空の色は青ではなく白・赤・金色という見方が当時の著述家や芸術家にあったからである(パストゥロー、32-3)。

ところがすでに、自然現象としての空に「青」を感じ取っていたのがルネサンス期最大の芸術家レオナルド・ダ・ヴィンチであった。彼は日記の中で「空気遠近法」という概念を用いて、大気とは、自然の大気とわれわれの網膜に映る遠近による色彩の変化にあることを認識していた。

ダ・ヴィンチは、実際の大気と山並みの関係とその色調の変化をいかに描くか、という二つの視点について、こう述べている。一つは、「…[密度の]等しい空気の中では、たとえば山脈のような、その中に見られる最もはらかな物象は、君の眼と山脈との間に介在する大量の空気のために、青く見え、日が出るときにはほとんど空気と同じ色合を呈する」と。(『ダ・ヴィンチの日記』上巻、杉浦訳:岩波文庫226)さらに、現実の現象を踏まえた上で、ダ・ヴィンチはこう続ける。「…壁の上に出ている最も手前の建物はそのままの色で描き、それより遠くにあるものはそれだけ輪廓ははっきりしないがそれだけ青く描く、そしてはるかにあるように見せたいものはそれに比例して青色を濃くしなくてはならない。つまり諸君が五倍だけ遠くはなれているようにしたいとすれば五倍だけ濃い青色にすべきであろう。」(Ibid 226)と。

この日記の前半では、現象界としての遠くに見える山脈は、空気を介してその狭間に見えるものが青く見えるということにあることを気づいていた。天気の良い日であれば、毎日、それも朝日が昇る直前と夜が始まる黄昏時の寸前の短い時間「ブルー・モメント」以外のなにものでもない。写真家、吉村和敏が「青の瞬間」をカメラのレンズにさまざまな被写体—たとえば、山、河、海、地

方や都会の街並などーをおさめたのと同じ行為をすでにルネサンスの時代に、ダ・ヴィンチは絵筆を用いて試みていたことになる。また後半に引用した箇所は、ダ・ヴィンチのひとつの技法である。彼の作品でいえば、遠近法として、青色の濃淡によって描き分ける彼の手法がそうだ。その典型として、《岩窟の聖母》(1493-95頃/1507-08)のマント、背景の山々、空、そして《最後の晩餐》(1495-98頃)のキリストの外衣と青い空を挙げるだけで充分だ。

今日のネットによる情報化社会、なかでもT. L. Friedmanの好著*The World is Flat* (Penguin Books: 2006) が描いた「フラット」な情報過多の世界に浸からざるを得ない時代にあつて、青空に一瞬の心の「安らぎ」を得る人間的なひと時は貴重だ。ましてや、それを感じさせてくれるのは、案外身近にあることを先の写真集が再認識させてくれた。文学や絵画において象徴や暗喩として「青」を用いた作品はたくさんある。

仏典に登場する「薬師琉璃光如来」の来迎を願うスナイダーが描く詩の心境もその一つだ。そうした美的な衝動は、アメリカの詩人にすら、そうした詩を書かせたのだから、今日の錯綜とした時代こそ、なおさらそうした「静謐な空間」を青空に感じたいという心理的欲求は、詩人ばかりでなく我々にだってあるのではないだろうか。

(駒澤大学)

<連載研究コラム>

「IT と文学・教育・言語」

W. Shakespeare の研究サイト

佐々木 隆

プロローグ

研究は様々な資料や情報を基に構築されるものであることは誰もが否定することができないだろう。奇抜な発想や新しい発見も先駆者の業績なくして生まれるものではない。1991年以降のインターネットの普及振りは目を見張るばかりだ。ここではこうした「ITとシェイクスピア研究」について注目し、いわゆるインターネットのシェイクスピア・サイトについて整理し、いくつか紹介しておきたい。

A シェイクスピア・サイト (日本)

01 日本シェイクスピア協会

<http://www.s-sj.org/>

トップページには次のような項目が取り上げられている。「お知らせ」、「事務局」、「行事」、「学会」、「Shakespeare News」、「Shakespeare Studies」、「記念出版」、「活動履歴」、「リンク」、「賛助会員一覧」のメニューがある。このうち「リンク」を開い

てみるとさらに、次のメニューが出て来る。「The International Shakespeare Association」、「Shakespeare and Renaissance sites」、「The Shakespeare Birthplace Trust」、「The On-Line Books Page」、「Shakespeare's First Folio: Facsimiles / Texts」、「Shakespeare in Japan by Dr Daniel Gallimore, Japan Women's University」、「Die Deutsche Shakespeare-Gesellschaft」、「World Shakespeare Bibliography Online」。

02 沙翁と Shakespeare : リンク集

<http://homepage2.nifty.com/1564-1616/link.html>

「作品別論文一覧」「主題別論文一覧」「掲載論文一覧」「紀要論叢一覧」「リンク集」「公演スケジュール」「観劇記」

03 シェイクスピア関連のリンク集

<http://www.shakespeare-w.com/japanese/Shakespeare/links.html>

04 シェイクスピア映画データベース

http://www.geocities.jp/shakespeare_film/file/home.html

05 シェイクスピアの劇と映画

<http://www.asahi-net.or.jp/~hi2h-ikd/film/Shakespeare.htm>

06 シェイクスピア戸所研究室

http://www.geocities.jp/todok_tosen/
群馬女子大学、戸所宏之氏のホームページ

07 加藤行夫

<http://www.lingua.tsukuba.ac.jp/~cato/>
筑波大学、加藤行夫氏のホームページ。
「筑波イギリス文学会」「Under Construction」
「最近の論文 大昔の論文」「シェイクスピア劇データベース」「DATABASE: Elizabethan Stage Directions」

08 雑司が谷シェイクスピアの森

<http://www.alice-it.com/shakespeare/shaks.html>

09 シェイクスピア・ノ・モリ

<http://www.sol.dti.ne.jp/~takeshu/index.html>

10 シェイクスピアの小窓

<http://geocities.co.jp/Hollywood-Miyuki/8249/index1.html>

11 仁川演劇研究所

<http://homepage3.nifty.com/engeki/index.htm>
・シェイクスピア作品別劇評メモ一覧

12 あーでんの森散歩道

<http://members2.jcom.home.ne.jp/0132012801>
・高木登劇評

B シェイクスピア・サイト (外国)

01 The British Shakespeare Association

<http://www.britishshakespeare.ws/schools.htm>
・News, The BSA, Seminars, Teachers, Acting, Programme, Contact, Booking, Steering Group

02 Shakespeare Birthplace Trust

<http://www.shakespeare.org.uk/main/7/78>
・Shakespeare Birthplace Trust is a charity organization dedicated to Shakespeare education.

03 The Folger Shakespeare Library

<http://www.folger.edu>

04 The Shakespeare Institute

<http://www.shakespeare.bham.ac.uk>

05 World Shakespeare Bibliography Online

<http://www-english.tamu.edu/wsb/>
・Books, articles, and dissertations entirely about Shakespeare
・Books, articles, and dissertations that include a substantial discussion of Shakespeare (e.g., books and dissertations that devote a chapter or its equivalent to Shakespeare)
・Stage productions of Shakespeare's works by a professional or semiprofessional theatrical group (in listing personnel, only the following are recorded: those with speaking roles, translator, dramaturge, director, assistant director, and individuals responsible for sets, costumes, lighting, and music)
・Reviews of books entirely or substantially about Shakespeare
・Reviews of professional or semiprofessional stage productions of Shakespeare's works

- Films of Shakespeare productions (in listing personnel, only the following are recorded: those with speaking roles, director, assistant director, and individuals responsible for sets, costumes, lighting, cinematography, and music)

- New stage, musical, dance, and video adaptations of Shakespeare's works (in listing personnel, only the following are recorded: those with speaking roles, the author and/or translator of the adaptation, choreographer, composer, dramaturge, director, assistant director, and individuals responsible for sets, costumes, lighting, and music)

06 The Global Electronic Shakespeare Conference

<http://www.shaksper.net/archives/files/internet.sites.html>

A Selected Guide to Shakespeare on the Internet
(Revised 08/31/04)

Compiled by Hardy M. Cook

Launching Points

Life and Globe Related Sites Associations and Institutes Journals (Print and Electronic)

07 Shakespeare Online

<http://www.shakespeare-online.com>

- My name is Amanda Mabillard, B.A.(Honors), and I am here to provide comprehensive and accurate information about the Bard. I am also your Guide to Shakespeare for About, Inc., A part of The New York Times Company, where you will find my original articles on Shakespeare's life and works.

[directory](#)

welcome, plays, poems, analysis, essays, ask us, sources, biography, theatre, key dates, topics plots, faq, books, videos, glossary, scholars, quiz links

08 The Complete Works of William Shakespeare

<http://shakespeare.mit.edu/works.html>

Welcome to the Web's first edition of the Complete Works of William Shakespeare. This site has offered Shakespeare's plays and poetry to the Internet community since 1993.

Created by Jeremy Hylton

Operated by The Tech, MIT's oldest and largest newspaper

09 The McGill Shakespeare Resources Page

<http://shakespeare.mcgill.ca/resources/>

Since we lost the most recent version of these pages in our server crash, it may take a little while to get them fully updated again. If you have any suggestions for changes or amendments they will be extremely welcome; please contact either Leanore Lieblein or Wes Folkerth and one of us will see to your requests.

[McGill Resources](#)

Electronic Journals

Shakespeare on CD-ROM

Festivals and Companies

Related Academic Resources

[E-Texts](#)

Other Shakespeare Websites

Globe Reconstruction

Early Mode Culture

Other Shakespeare Courses

10 The Works of the Bard

<http://www.cs.su.oz.au/~matty/Shakespeare/test.html>

- The engine searches the text of the plays and poetry not for a play or poem or critical essay.

11 The Shakespeare Authorship Page

[http://shakespeareauthorship.com./](http://shakespeareauthorship.com/)

12 Shakespeare's World

<http://shakespeare.emory.edu>

• Based at Georgia's Emory University, this excellent site is run by Harry Rusche, a member of the English department there.

13 Shakespeare Resources

<http://etext.virginia.edu/shakespeare/>

• University of Virginia Library, Electronic Text Center より。

1) Publicly-accessible Materials

2) Commercial Shakespeare texts

14 Brother Anthony's Shakespeare Page

<http://hompi.sogang.ac.kr/anthony/ShakespeareLinks.htm>

• This page was previously part of Renaissance Links Page.

Shakespeare: On-line Texts and Audio-visual Materials

Early texts online

Shakespeare: Secondary Resources

Shakespeare: Organizations and Publications

15 Mr. William Shakespeare and the Internet

<http://shakespeare.palomar.edu/>

• Terry A. Gray

16 Sites on Shakespeare and the Renaissance

<http://ise.uvic.ca/Annex/ShakSites1.html>

17 Shakespeare's Globe

<http://www.shakespeares-globe.org>

18 Shakespeare's Globe Research Database

<http://www.reading.ac.uk/globe/>

• The University of Reading

19 Shakespeare Resource Centre

<http://www.bardweb.net/globe.html>

• Globe Links からさらに検索可能。

20 Internet Shakespeare Editions

<http://ise.uvic.ca>

• Supported by the University of Victoria, the Stated aim of Internet Shakespeare Editions is to create reliable and scholarly texts native to a Web environment.

C 図書館等

01 国立国会図書館

<http://www.ndl.go.jp/>

02 早稲田大学坪内博士記念演劇博物館

<http://www.waseda.jp/enpaku/index.html>

03 Webcat Plus

<http://webcatplus.nii.ac.jp/>

04 ReaD 研究開発支援総合ディレクトリ

<http://read.jst.go.jp/>

• 研究開発支援総合ディレクトリ (ReaD) は産学官連携、研究成果の活用、および研究開発の促進に資することを目的として、国内の大学・公的研究機関等に関する機関情報、研究者情報、研究課題情報、研究資源情報を網羅的に収集・提供しているサイトです。

D シェイクスピア・サイト紹介の研究書

01 Best, Michael. "Internet and CD ROM resource (Wells, Stanley and Lena Cowen Orlin, Editors. *An Oxford Guide: Shakespeare*. Oxford: Oxford University Press, 2003)

02 "Websites" (Dickson, Andrew. *The Rough Guide to Shakespeare*. London: Rough Guides Ltd., 2005)

• サイトを分類し、紹介している。

Shakespeare gateways, Shopping for Shakespeare, Texts and concordance, Online DVD rental, Shakespeare theatres, companies and festivals, Study guides & educational sites, Discussion groups, The authorship debate, Libraries, or-

ganizations and other institutions, Journals and criticism, Renaissance gateways and tools, Subscription-only sites, Fun stuff

E インターネットとシェイクスピアに関する年表

1967年 Ohio College Library Center発足(現在のOnline Computer Library Center) 世界最大の書誌ユーティリティ

1981年 国立国会図書館、和図書データベース作成に着手。JAPAN/MARCは頒布開始

1986年 文部省学術情報センター(NACSIS)発足。

1988年 国立国会図書館、J-BISC刊行。(JAPAN/MARCのCD-ROM版。制作発売は日本図書館協会)

1991年 ヨーロッパ原子核共同研究所(CERN)がWorld Wide Webを開発

1992年 文部省学術情報センターがインターネット・バックボーンSINETの運用を開始

1992年 日本で商用ネットワークサービスが開始される

1993年 郵政省による電子図書館開発支援開始

1994年 国立国会図書館、NDL CD-ROM Line頒布開始(雑誌記事索引カレント版)

1996年 国立国会図書館ホームページを公開

1996年 日本シェイクスピア学会 学会セミナー「コンピュータとシェイクスピア研究」(境野直樹=コーディネーター)

1997年 文部省学術情報センター(NACSIS)、登録利用者に本格サービスを提供開始。(電子図書館サービスNACSIS-Electronic Library Service)

1997年 国立国会図書館、和図書オンライン閲覧目録(OPAC)提供開始。

1998年 国立国会図書館「国立国会図書館電子図書館構想」発表

1999年 日本シェイクスピア協会ホームページ正式公開

2000年 国立国会図書館、和図書200万件、洋図書20万件の書誌情報を提供するWeb-OPACをインターネット上で公開

2000年 国立国会図書館、CD-ROM等のパッケージ電子出版物の正式納本開始

2000年 国立情報学研究所(NII)設立

2002年 国立国会図書館、雑誌記事索引をNDL-OPACで全件提供開始

2002年 国立国会図書館、一般登録利用者のインターネット経由遠隔利用サービス開始

エピローグ

シェイクスピア・サイトについてはtextの公開、研究、上演、映画に関する情報に大別される。Textについてはe-textとしてすでに定着している。しかし、特に年々増加する上演、映画に関する情報については必ずしもアカデミックな情報だけでは対応しきれない側面もある。この意味では各劇団のホームページも重要な情報ソースである。最終的にはその内容については利用者が取舍選択の判断をすることになるのではないだろうか。

(武蔵野学院大学)

附記

本文は日本英語文化学会第103回での発表「最近のシェイクスピア事典をめぐって」(2006年12月)、「最近の『シェイクスピア事典』の一考察～情報社会のシェイクスピア～」(『異文化の諸相』第28号、2007年12月)の内容を基に大幅に加筆修正を加えたものである。なお、今回は川口淑子先生執筆予定である。

<研究ノート>

A Shakespearean Play and Bunraku: *Romeo and Juliet* and *Imoseyama Onna Teikin*

Noboru Fukushima

Shakespeare's *Romeo and Juliet* (1595), one of early great tragedies, is about two teenage "star-cross'd lovers" whose "too early deaths" ultimately unite their feuding households. It has been highly commended by literary critics for its superb verse and dramaturgy. Its influence is still seen today in the world, with the two main characters being widely represented as archetypal young paramours. *Romeo and Juliet* links up with a tradition of tragic romances stretching back to Ancient Greece. Its plot has its origin based on an Italian tale, in which characters very often compare love and death and allude to the role of fate.

Imoseyama Onna Teikin (*Mt. Imo and Mt. Se: An Exemplary Tale of Woman's Virtue*), which is called the Japanese *Romeo and Juliet*, is just as tragic as Shakespeare's classic. It was originally written by Hanji Chikamatsu (1725-1783) and others for the puppet theater (Bunraku) and staged for the first time in 1771 in Osaka at Takeda Shinmatsu's Theater. This play is based on the Taika coup d'état in 645, in which Emperor Tenchi (626-672), with his loyal minister Fujiwara no Kamatari (614-669), succeeded in demolishing the wicked Soga no Iruka (?-645). It is made up of four Dan or acts. Act 1 is made up of two scenes: Komatsubara no Dan and Emijiyakata no Dan. Act 2 is made up of five scenes: Sarusawaie no Dan, Shikagoroshi no Dan, Kakekoi no Dan, Banzai no Dan and Shibarokuchugi no Dan. Act 3 is made up of two scenes: Dazaiyakata no Dan and Imoyama Seyama no Dan. Act 4 is made up of six scenes: Sugisakeya no Dan, Michiyuki Koi no Odamaki, Fukashichi Joshi no Dan,

Himemodori no Dan, Kinden no Dan and Iruka Chubatsu no Dan. Because *Imoseyama Onna Teikin* has quite lengthy scenes, often some scenes are omitted at the puppet theater (Bunraku), which is then more like the more compact Shakespearean plays.

On a lovely spring day, handsome young Koganosuke, son of Daihanji and Hinadori, the beautiful daughter of Sadaka, widow of Dazai, happen to meet and fall in love, not knowing that their families are grudging enemies, with estates on either side of the Yoshino River. Koganosuke however has heavy responsibilities and must help Uneme, the daughter of the loyal minister Fujiwara Kamatari, to escape from the embrace of the evil minister Emishi. Iruka condemns Koganosuke for the loss of Uneme and has heard of his love for Hinadori. He is fearful that these two rival clans may be plotting against him so he summons Daihanji to Sadaka's residence, confronts the two rival parents and commands Koganosuke to be his follower and Hinadori to be his concubine. He gives them branches of cherry blossoms to be thrown into the Yoshino River as a message of the decision of the young pair.

In the most famous scene of the play, the set of the house of Daihanji on one side of the stage and the house of Sadaka on the other side with the Yoshino River running through the center is staged magnificently. Both parents know that their children would rather accept death than bow down to the dictator Iruka, but hide this and speak proudly and belligerently to the other, hoping in despair that at least one or the other child might be spared. However, all their endeavours are to no avail and finally, in death, the young couple is united in marriage, ending the antagonism between the two families.

As critics point out, *Imoseyama Onna Teikin* is the story of two rival families who are alike only

in being dominated by a dictator until a tragedy occurs, reminiscent of *Romeo and Juliet*, to bring about a reconciliation.

When I saw *Imoseyama Onna Teikin* at Kokuritsu Shogekijo for the first time in 1977, I was very surprised to know that puppets, which are controlled by Kuroko or puppeteers, can represent much more emotion and sensuality than real actors and actresses. Many of the audience experienced emotionally their appreciation of the women puppets's femininity. Roland Barthes points out the difference between Western plays and Bunraku in his book *Empire of Signs* (trans. by Richard Howard, New York: 1982, first published in French, 1982): "Bunraku gives the voice a counterpoise, or better still, a countermove: that of gesture. This gesture is double: emotive gesture on the level of the doll (audiences weep at the mistress-doll's suicide), transitive action on the level of the manipulators. In our theatrical art, the actor pretends to act, but his actions are never anything but gestures: on stage, nothing but theater, yet a theater ashamed of itself. Whereas *Bunraku* (this is its definition) separates action from gesture: it shows the gesture, lets the action be seen, exhibits simultaneously the art and the labor, reserving for each its own writing."

From the viewpoint of women's representation, as Barthes explains, Bunraku's puppet women are more womanly than real actresses on the stage.

(Nihon University)



Tiffany Scott (standing) as Juliet and Paul Hurley (reclined) as Romeo in the Utah Shakespearean Festival's 2005 production of *Romeo and Juliet*. (<http://www.bard.org/news/photos/photos2005/romeo07.html>)



Seijuro Toyomatsu IV, (right) as Koganosuke and Minosuke Yoshida III, Living National Treasure (left) as Hinadori in Kokuritsu Shogekijo's 1977 rendition of Yoshinogawa (the Yoshino River), *Imoseyama Onna Teikin*. (<http://www.glopad.org/pi/ja/image/1006542>)

<研究ノート>

「コンピュータゲーム」と英語学習・英語教育——実践例——

熊沢和明

はじめに

3DCG(three-dimensional computer graphics)を利用した「コンピュータゲーム」は近年驚くほどの発達、進化を遂げている。高度な映画技法を取り入れたゲームなどは、ほとんど映画空間を自由に行動できるような感覚さえ抱かせる。美しいグラフィックのみならず、優れたAI(artificial intelligence)のシステムで制御され、機敏に反応するNPC(non-player characters)の登場人物を相手に、主人公PC(player character)を操作しながら、かなり自由度の高い仮想空間のなかで、思いのままに冒険を楽しんでみたり、あるいはリアルな仮想空間のなかで、様々な行為を主体的にシミュレートすることができる。

例えば、*Call of Duty 4*のリアルな物理エンジンによる紛争地帯の戦場体験と行動シミュレーション、*Wish Granter*の伝説に材をとるタルコフスキーの名作文芸映画を素材にした*S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*の、記憶を失くした主人公の比喩に富んだ自己探索とTrue Ending探求のストーリーライン、同じく社会主義的全体主義国家の空疎を、批判的、暗示的に、シュールリアルなゲーム空間に移し変えた*You Are Empty*などはもはや芸術表現の領域に至っていると表現することができる。

「ゲーム」という遊戯形態が提供する様々な教育的効果も、歴史的に認知されているところである。今日、「コンピュータゲーム」は、最上の娯楽形態のひとつとしてすでに広く認知されているが、非常に強力な効果をもつ教育ツールのひとつになる可能性をも推測することができる。そして、とくに「英語版ソフト」の使用を考慮した場合、仮

想体験による英語学習・教育のツールとしても「コンピュータゲーム」に特別な期待を寄せることができるように思える。「英語版ゲームソフト」に親しんだ経験のある人には容易にわかると思うが、「ゲーム」の英語音声ファイルおよび書式言語ファイル(英語字幕もふくめて)は、英語学習素材として相当な利用価値がある。その言語ファイルを、「ゲーム」のやり方次第で(例えば英語学習目的の「やり込み」などによって)、何度も疑似体験し、効果的に習得することが可能なのである。

そのようなわけで、英語学習と英語教育の観点から、「コンピュータゲーム」の利用価値を認め、高度な遊戯形態がもつ仮想体験的な教育効果を利用して、英語学習・英語教育を行うにあたっての実践的参考例の提示と、問題点の指摘、可能性の展望などを紹介することにする。

1. 英語学習に役立つ「コンピュータゲーム」とは

日常会話フレーズ、TOEFL、TOEIC受験にも役立つような、単語、熟語、単語スペル、文法、語法などの語学習得を目的にした「語学学習用ゲームソフト」もある。それらのソフトは語学的知識の習得には無駄のない効果が期待できる。一例として、「ミスティック・エンブレム」などが挙げられるのだが、「語学学習教材」として特化された「ゲームソフト」は、「一級品の娯楽として企画されたゲーム」と比較して一般の学生には「退屈」なものと感じられる場合がある。なるべく「市販の娯楽ゲーム」のなかの、音声ファイル、会話ログ、書式ファイルなどが多く、かつ作品の面白さにも定評のあるものを選択するのがのぞましい。

「ゲーム」のジャンル分けは複雑で難しい。そこで販売上のジャンル分けでごく簡単に整理すると以下ようになる。詳しくはWikipediaの該当項目を参照していただき

たい。

1. Adventure 主人公(PC)が様々な冒険や探求の旅に出て、謎を解き事件を解決したり、経験を積み重ね成長していくストーリーライン。*Myst V: End of Ages*、*Sherlock Holmes: Nemesis*、*Dracula: Origin*、*Lost: Via Domus*、*Pathologic* など

2. Shooter 一人称(FPS)、三人称視点(TPS)の射撃による戦闘を中心にしたもの。主人公の「サバイバル」がテーマになることが多く、ゲーム展開がわかりやすい。*Call of Duty 4*、*No One Lives Forever 2*、*Half-Life 2* など

3. RPG(role playing game) ファンタジーを基盤にしている歴史の古いゲーム類型である。種族、クラス、キャラクターを選択し、主人公(PC)を決定し、集団のなかである役割をにない、ミッションをこなしながら経験を積み、様々なスキルを磨き、成長していく展開になる。*Dungeons & Dragons*、*Final Fantasy*、*EverQuest*、*Diablo 2*、*NeverWinter Night*など。Online型の対戦ゲーム(MORPG)へ。

4. MMO(massively multi-player online RPG) RPGのオンライン多人数参加型。*Hellgate: London*、*The Lord of the Rings Online*。

5. Action 射撃も含め、様々な運動能力をシミュレートしながら、反射神経を鍛えつつ、立ちふさがる難関を乗り越えるゲーム展開のもの。*Tomb Raider*、*Resident Evil*、*Mass Effect*、*Grand Theft Auto*、*The Spiderwick Chronicles*、*Harry Potter* など。

6. Simulation 人生、生活のイメージや経営、飛行機・自動車・船などの乗り物の運転、操作のシミュレーションを行い、楽しむもの。*Microsoft Flight Simulator*、*The SIMS 2*、*Grand Hotel Manager* など。

7. Strategy 政治、歴史、文明、軍事、商業などの戦略ゲームを楽しむもの。

Movies、*Age of Empires*、*Birth of America*、*Europa Universalis: Rome* など。

8. Sports 各スポーツのシミュレーションや対戦ゲーム。*Cycling Manager 4*、*FIFA Manager 08* など。

各「ゲーム」には複数のジャンルの要素が入り混じっており、英語学習に特に適したジャンルを推薦することは難しい。英語ファイルの量、「ゲーム」の取りつきやすさや操作のやり易さが教材選びのポイントである。語学学習中心の目的意識を考慮すると、複雑なスキルを要求し、特殊な「ゲーム」世界に埋没しがちなOnline対戦型のMMORPGやゲームコントローラーの極端な操作技能を要求するAction gameは避けたほうが無難と思われる。

2. 「英語版コンピュータゲームソフト」を使った英語学習の形態

テキストとして「英語版のパソコンゲームソフト」、および、プリント教材：英語字幕ファイル、ゲーム内書式ファイル(demo movieの書式ファイル、メモ、日記、新聞記事、ポスター、手紙、会話ログ)などのプリントアウト、会話音声ファイル(demo movieの音声ファイル、スクリプト)、他に、出版印刷教材として英語版攻略本(Walkthrough)と海外攻略サイトのファイルコピーなどが必要となる。ひとつの「コンピュータゲームソフト」を以上の学習素材を確保して適当に取捨選択して学習すれば、一般の大学教養課程で学ぶべき、およそ、半期分の語学学習量(実用的な現代英語)を学んだことになるだろうか。

学習機材としては、汎用コンピュータ(DirectX9c以上の高画質グラフィックの処理能力を有するもの)、電子辞書などが必要である。

英語学習・教育方法として、「ゲーム」による形態に類似したものに、映画英語学習・

教育がある。英語映画DVDを英語学習・英語教育に利用するのはかなり有効な方法である。映画の音声ファイル、英語字幕のファイルなどを学習素材にして、聞き取り、読解、現代口語表現などに親しむには絶好の教材といえる。印象に残る一場面を教材にして、演劇的手法を取り入れた授業方法などは、「ゲーム」に近い、優れた教育効果を期待できる。専修大学の新田晴彦氏(映画英語教育学会理事)のように、CALL教室を利用して、映画英語の聞き取りソフトを独自にプログラミングして、優れた授業を展開している事例もある。

だが、映画鑑賞による言語体験は、「コンピュータゲーム」の場合と比べて、受動的な言語体験にとどまりやすい。「コンピュータゲーム」が、言語を含めた全体の体験を主人公(Player Character)として主体的に切り開いてシミュレートする感覚をもつことのできることを考えると、その点で、すこし物足りない感じがする。「コンピュータゲーム」に先行して十分に発達した映画文化には他に変えがたい利点があり、また今日映画作品(文芸映画作品をふくめ)が「コンピュータゲーム」の素材となることが多いので筆者の場合は英語教材に同時併用をすることになっている。

3. 「英語版ゲーム」を利用した英語教育—実践例

「ゲーム」による語学学習を大学の語学教育として教室での年間授業の枠内に組み込む試みは、様々な制約を受けることになる。

第一に、一般の大学の教室には、「コンピュータゲーム」を使って、授業を展開するのに必要な設備がない。CALL教室にある貧弱な処理能力のPCでは、CPU(中央演算装置)の処理能力とグラフィックカードのGPU(画像演算装置)の処理能力の両面でソフトの再生が不可能である。一般に「コン

ピュータゲーム」は市販のPCでは処理できないので、パソコン専門店のゲーム用のBTO製品かもしくは自作パソコンを組むしかない。

第二に、教員が個人的に教室内にデスクトップのパソコンを持ち込んで授業をするには、パソコンの運搬や管理に相当の負担がかかる。

したがって、次善の策として、運搬可能な「ビデオゲーム専用機」を使うことになる。今日では「パソコンゲーム」は、商業政策上、マルチプラットフォームで製作されることが増えたので、「ビデオゲーム」で同じタイトルが発売されることが多い。

筆者は以下の「ゲーム専用機」を適時教室内に持ち込み、室内配備された大型液晶ディスプレイか大型スクリーンにAV接続が可能ならD端子やHDMI端子に接続して利用している。

各種プラットフォームと画像、ソフト比較 汎用パーソナルコンピュータ

Windows: リージョンフリー、画質は最高、機材が高価、持ち運びが不便。ゲーム操作はマウス&キーボードとゲームパッドの両対応。

ビデオゲーム

XBOX360: 高画質の次世代機ではあるがゲームソフトの数が多。基本的にはリージョン1の北米英語版ソフトを再生するには北米本体が必要であるわけだが、ほとんどのXBOX360のソフトがリージョンフリーもしくはリージョン2のアジア版で入手できるので、英語設定にすれば日本本体で英語版ソフトを利用できる。ヨーロッパPAL版のソフトは基本的に日本のNTSC方式の機器では使用不可である。

XBOX: ソフト数が多い。XBOX用のソフトはXBOX360本体でも使えるものもある。

PlayStation3: 英語学習には、リージョン1の北米版の本体が必要。ソフトがまだ少な

い。次世代機なので、ブルーレイの画質は非常に良い。PS2専用ソフトを使える本体機種もある。PS2と同様にゲームコントローラーの操作性が極めて劣悪でストレスがたまる。

PlayStation2: リージョン1の北米版の本体が必要。持ち運びに優れる。ソフトの数が多いが、解像度は低くDVD相当の画質である。本体は安価である。

Wii: 海外版の本体が必要、次世代機で、英語版ソフトの入手が不便である。コントローラーが特殊である。

GameCube: 日本語本体の場合、海外版ソフトにはローダーがあれば対応できるが英語版ソフトの入手が不便。

筆者は学生が英語学習目的で「ゲーム専用機」を購入する場合は、PS2の北米版本体と北米英語版ソフトを勧めることにしている。安価で携帯便利、さらに英語映画を利用する場合にも、リージョン1のDVDに対応していて便利である。

「ゲーム」を使って英語教育を実践するには、指導教員が英語だけでなく各「ゲームソフト」に精通し（できれば最高難度で数回ゲームをクリアしていることがのぞましい）、適時指導できるゲーム操作技能を有する必要がある（「ゲーム」によってはデータセーブや一時中止ができないので、教員が毎回、教材ファイルが出現するところまでプレーをしなければならない場合もある）。また市販英語攻略本、英文サイト、ゲーム内ファイル等から、語学習得のための印刷教材を作成することができるパソコン実務能力を有することが必要である。

年間の授業時間中に実行できる範囲で、語学習得のための教材（ゲームソフト選択）、語学学習のための主、補助教材プリント作り、年間授業計画の具体的立案ができなければならない。

4. Resident Evilシリーズを使った実践例

筆者は、駒澤大学、専修大学の一般教養科目の英語クラスのうち、英語映画の教材、教科書を利用したクラスにおいて、英語映画と同タイトルの「コンピュータゲーム」を併用して授業を展開している。その実践例を紹介したい。

教室内にPS2を持ち込んで「ゲーム教材」として、*Resident Evil 4* と *Resident Evil: Outbreak*、*Metal Gear Solid 3*などを使用している。またPCを利用できる場合には、マウス&キーボード操作で、*Dracula: Origin* や *Sherlock Holmes* のシリーズを利用することになっている。

*Resident Evil 4 (Biohazard 4)*を教材に選ぶ理由は、歴代全ゲームソフト名作ランキングで一位を獲得したようにゲームシステムが優れ、「ゲーム」の基本形態を学ぶのに最適の素材であるためである。ジャンルは「ホラーアクションアドベンチャー」であり、ストーリーラインが明快でわかりやすく、三人称視点ながら肩越しカメラの「主観視点」でゲームを進められるので、英語のゲーム空間を生々しく主体的に疑似体験できる。さらにゲーム中の言語ファイルの学習量もほどほどであり、ゲーム内ファイル参照システムも充実していて、会話ログなどで通信会話も簡単に再確認できる。

架空の寄生生物プラザーガを操り、人間をガナード(家畜)と呼ばれる宿主にして世界を操ろうとする謎の教団ロス・イルミナドスが合衆国大統領の娘を誘拐する。ストーリーは、救出任務についたエージェント、リオン・ケネディー (Leon S. Kennedy) の活躍をめぐって展開する。テーマは「人質救出と集团的悪意からのサバイバル」である。学習者はプレーヤーキャラクター(PC)である主人公リオンとなって、英語による指示や情報にしたがって的確に状況判断し、謎を解き、敵対する相手たちと戦い、危機を回避するために迅速な行動を要求されるとこ

ろが体験的語学教材として優れた点である。

*Resident Evil: Outbreak*は、大企業製薬会社アンブレラ (Umbrella) が生物兵器を作り出すために密かに開発したウィルスに汚染されたアメリカ中西部の架空都市ラクーンシティ (Raccoon City) を舞台に、「一般市民のサバイバルと脱出」をテーマにした「ゲーム」である。*Outbreak*はプレーヤーシステムに特徴がある。学習者は8人のキャラクターの内、一人を主人公 (PC) に選び、その他二人の仲間 (AIPC) と助け合いながら、敵の群れ (襲い来るウィルスの犠牲者ゾンビと変異した怪物兵器の群れ) を相手にサバイバルの手段を探すことになる。

仲間に簡単なアピールや指示を出し、武器や薬剤の交換や緊急救助の助け合いなどをすることができ、会話が発展するシステムを採用している。仲間 (AIPC) たちは、パニック状態に陥り、なかなかアピールに耳を貸さず、やきもきするが、仮想空間は、協力して生き延びる生々しい英語体験を与えてくれる。助けを求める仲間を見捨てて、ひとり生き残ってもゲーム結果のスコアは厳しい評価となる。Online を利用すれば学習者4人までがPCになってこの言語体験空間を共有することができる。言語学習上この上ないシステムである。

その他に筆者は、demo movie の言語ファイル量が多く、ゲーム性にも優れ、感動的なストーリー展開の、名作 *Metal Gear Solid 3* や、マウス&キーボード操作で、じっくりと謎を解き、英語ファイルを多量に読み聞かせる *Dracula: Origin* (ブラム・ストーカー原作) や *Sherlock Holmes* シリーズなどを教材に採用している。

以上の教材を選択した上で、教室内では学生に前もって選択したゲーム場面の Walkthrough (攻略手順解説書) のテキストを英語で読ませる作業が語学学習の中心となる。適時に補助教材として、ゲーム内英語のプリントを配布し参考にしながら、実演

作業として数名の学生を選抜して、ディスプレイを前にゲームコントローラーを操作させる。場合によっては教員がゲームプレーのモデルを示すことになる。

今日では相当数の学生が PS2 を所持しているので、復習または自宅作業課題として、ワンステージの音声ファイルの書き取りを指示する場合もあるし、同タイトル映画 DVD を利用して課題を課すこともある。その他、様々な学習作業の展開が可能である。もちろん語学的知識の整理のために教員は出現語句や表現、文法の語学的解説や小テストによる確認作業をすることが必要である。

おわりに

「ゲーム」を教材として利用することで解決しなければならない問題点を幾つか挙げておく必要がある。

1. 「ゲーム」を使った教育内容の道徳的配慮。例えば、倫理コード (CERO など) のレーティング表示の考慮。
2. 著作権配慮、すなわち教室内でどの程度の利用許容範囲が認められるか。
3. 機材機器設備、ディスプレイ、パソコンの据付、「専用機」の接続などの設置問題。
4. 英語教材としてゲーム内言語ファイルのデータベース作成

これらのような教育実践上の諸問題をクリアした上で、英語教育ツールとしての「コンピュータゲーム」の可能性を考えると、非常に魅力的なツールであることがわかる。そして、何よりも、学習主体の学生自身が「コンピュータゲーム」による教育方法の有効性と可能性を、教員に先行して、身近に体感していることがこの学習・教育方法の大きな強みではないだろうか。

(拓殖大学)

学会報告

日本英語文化学会第10回全国大会報告

市川 仁

第10回全国大会が、我孫子市にある中央学院大学30周年記念館611教室において、下記の日程で開催された。研究発表については、英語教育の分野では、学生の意欲を引き出し英語力を高めるための課題の効果的な使い方についての木下氏による発表、言語学の分野では、接客の場面における英語と日本語のそれぞれの表現を比較しながら、統語構造上の視点から論じた中井氏による発表、アメリカ文学の分野ではヘスター・プリンの微笑に焦点をあててホーソーンの『緋文字』を読み解こうとした田中氏による発表が行われた。また今回は「ロレンスと異文化」と題して初めてのシンポジウムが行われた。高山氏の司会のもと、染谷氏は長編『虹』を取り上げて、その中でゴシック建築としての大聖堂に着目し、ゴシックを現代人救済の象徴として論じ、市川はロレンスの三冊のイタリア旅行記を取り上げて、イタリアという異文化がロレンスの思想・哲学・文学に与えた影響を論じた。吉江氏はロレンスと同等の資質を持ち、ロレンスとほぼ同時代に、ロレンスの人生の半分ほどを生きた夭折の天才作家村山槐多を取り上げロレンスとの共通点を中心に論じた。今後の大会でもさらにさまざまな分野でシンポジウムが企画されることが期待される。

第10回全国大会プログラム

日時 平成19年9月1日(土)10:30AM-5:00PM

会場 中央学院大学 30周年記念館

研究発表

(1) 学習効果を引き出す課題—ゆとり教育世代にいかに対応するか

木下ひろみ 城西大学(非)
司会 楠淵 正 立正大学(非)

(2) 日本語と英語における統語形式と明示性の関係について

中井 延美 明海大学
司会 小野 雅子 明海大学(非)

(3) ホーソーンの『緋文字』について—ヘスター・プリンの微笑

田中 保 駒澤大学
司会 榊原 威征 跡見学園女子大学

シンポジウム

ロレンスと異文化

司会 高山 信雄 大正大学
講師 染谷 昌弘 東洋大学(非)
講師 市川 仁 中央学院大学
講師 吉江 正雄 東京成徳大学

日本英語文化学会第111・110・109・108回月例会報告

岸山 睦

第111・110・109・108回の月例会の研究発表が以下に行われました。研究発表は英文学、米文学、文化論、英語教育と本学会らしく多岐にわたりました。若い研究者からベテランまで層の厚い発表者が集い熱心な議論が展開されました。

昨年の月例会報告は第107・106・105回とすべきところを第104・103・102回と間違えてしまいました。訂正しお詫び申し上げます。

第111回 2008年6月14日(土)午後4時00分~6時20分 駒澤大学 246会館 7階会議室

(1) HamletとPolonius—策略家としてのPolonius—

濱口 真木 駒澤大学 (非)
司会 佐々木 隆 武蔵野学院大学

藤木 智子 日本大学 (大学院)
司会 宮本 正和 山村学園短期大学

(2) 異人種接触の歴史と今日 (アメリカの場合):—ミスセジェネーションから異人種間結婚まで—

日高 正司 武蔵工業大学
司会 三幣 友行 駒澤大学 (非)

(2) Text 分析と作文指導

小野 雅子 明海大学 (非)
司会 岸山 睦 昭和女子大学

第110回 2008年3月8日 (土) 午後4時00分~6時20分 駒澤大学 大学会館 3-2会議室

(1) オニール作『地平の彼方』—運命か自由意思か

一ツ山藤子 静岡県立大学 (非)
司会 竹村 直之 武蔵工業大学

(2) センター試験における未知語の分析

谷 憲治 武蔵大学
司会 榊原 益子 昭和女子大学 (非)

第109回 2007年12月8日 (土) 午後4時00分~6時20分 駒澤大学 大学会館 3-2会議室

(1) イアーゴアの詐術

松山 博樹 日本大学 (非)
司会 濱口 真木 駒澤大学 (非)

(2) マクベスとリチャード3世における悪の表象

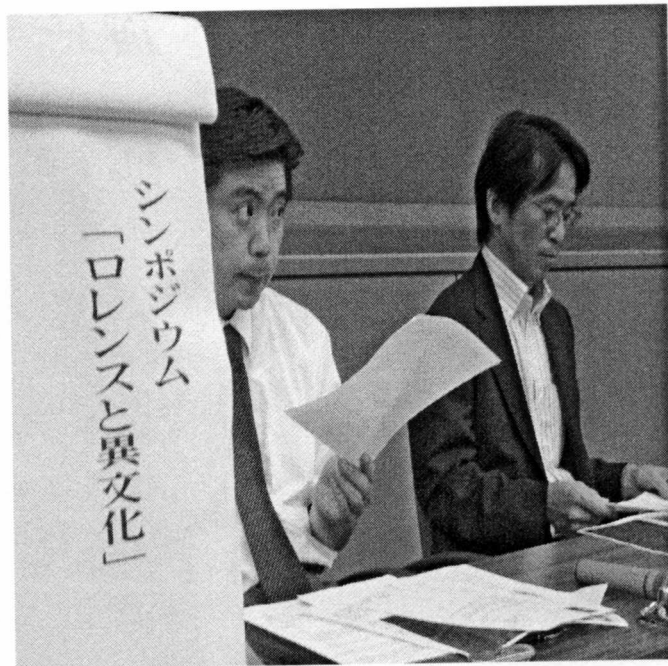
福島 昇 日本大学
司会 高山 信雄 大正大学

第108回 2007年年6月9日 (土) 午後4時00分~6時20分 駒澤大学 大学会館 3-2会議室

(1) 反乱の表象—『ヘンリー六世第二部』と『ジャック・ストローの生と死』

日本英語文化学会大会アルバム

中央学院大学



編集部より

福島 昇

このたび会報第2号を出版する運びになりました。会報のボリュームが厚くなり年2回出版してもおかしくない状況です。これも偏に会長をはじめ関係各位のご尽力の賜物と感謝いたします。特に編集部の熊沢会計監査には今年もたいへんお骨折りをいただきました。熊沢氏の創意に富んだアイデアなしには会報の出版はおぼつかないと思います。心より御礼申し上げます。以下に会報の投稿規程を記します。今後もふるってご応募して下さるようお願い申し上げます。

日本英語文化学会会報
編集長

投稿規程

<研究ノート> 和文2000字、欧文800語以内
<書評> 和文2000字、欧文800語以内
<その他> 和文2000字、欧文800語以内

応募先：日本英語文化学会会報編集部編集長
<noboru@cit.nihon-u.ac.jp>

応募方法：メール（WORD形式の添付ファイル）

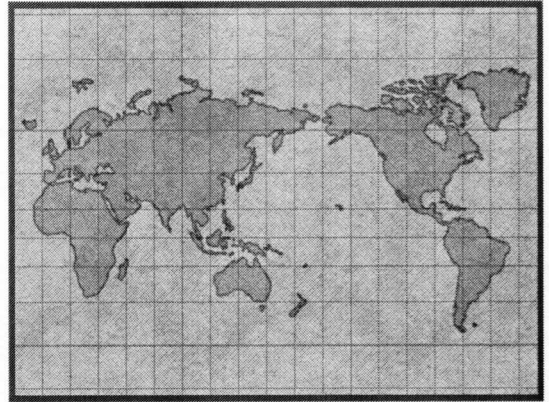
掲載の採否については編集部にご一任いただきます。

掲示板

Computer Literacy向上委員会のお知らせ

メーリング・リストによる様々な情報交換の場が確立しつつあります。本学会会員のComputer Literacyの向上とともに、近い将来にメルマガの発行が期待できそうです。

掲示板では、Newsletter、『異文化の諸相』、学会等について、会員の皆様の自由な意見を御待ちしております。



日本英語文化学会HP

<<http://www7a.biglobe.ne.jp/~jsce/index.html>>

皆様のご好意により、わずか一年足らずで「日本英語文化学会」の検索で検索順位第一位、アクセス数が5000台に達しようとしております。ひきつづきご利用をお願い申し上げます。

会員各位へのお願い

1. ホームページの文章量を増やすために、会員諸氏の最近5年間以内の学術業績に限り、著書、翻訳、論文を出版（発表）年月日、発行所を明記して、福島宛にメールしてください。

2. お使いのインターネット・ブラウザの「お気に入り」に学会HPを加えて頻りにクリックするか、または開始pageを学会HPに設定してください。宜しくお願い申し上げます。

2008年6月16日発行

編集 日本英語文化学会
編集部 熊沢和明、福島 昇、
松山博樹
発行人 田中 保
発行所 東京都世田谷区駒沢1-23-1
日本英語文化学会

<<http://www7a.biglobe.ne.jp/~jsce/index.html>>

The Japan Society for Culture in English