

# 映像を用いた異文化理解の為の教材開発

## Development of Instructional Materials for Multicultural Communication Using Films

付岡 京子 \*

Kyoko Tsukeoka

### 序

語学ラボラトリー学会関東支部大学英語教育部会では、現在文部省科学研究費補助金の交付を受け、試験研究B「LLを活性化する異文化教育を目的としたマルチメディア語学学習システムの開発」(課題番号07558027)を行っているが、その前提となったのが、ここ数年来手がけてきた映画を利用した異文化理解の教材開発である。とりあげた映画は Back to the Future と Field of Dreams で、二つのグループにわかれ、分担して研究を進めてきた。1994年11月時点での初期の経過報告は、スクリーンプレイ出版「映画英語教育のすすめ」に報告されている<sup>1)</sup>。教材の開発にあたっては、英検2級程度の大学一般教養英語のための教材開発を目標とし、言語的スキルを伸ばす事を主目的とする従来の教材とは違った、文化的側面に焦点をあてた教材を開発していくというのが、二つのグループの共通の認識であった。それぞれ独立して開発をすすめてきたので、とりあげた映画の性質の関係もあって、Back to the Future のグループは coding 理論<sup>2)</sup>に基づく映像加工を中心とした開発に、Field of Dreams のグループは授業用教材開発にと、それぞれおもむきを異にした開発となった。

### 1. 授業用教材開発

筆者の属する Field of Dreams のグループでは、メンバーの一人が試作した教材を、神奈川大学で英文科2年生を対象に試験的に使用。その後、テキストとしての出版の可能性を念頭に、区分けから大幅に手直した筆者のドラフトに小樽商科大学のメンバーが手を入れ、1995年に小樽商科大学のコンピューター設置のラボで試験使用。その結果をふまえて加筆された教材を、本年度筆者が本学半期科目、英米文化論の授業で使用というのが、これ迄の授業用教材開発の主な流れである。尚同じ教材を小樽商科大学では、1年生を対象とした通年の英語の授業で、本年度もひき続き使用している。

この改訂された教材は、通年使用を念頭に於いて作成されているので、このままではもちろん半期科目には使えない。1996年度前期に筆者が英米文化論を担当する事に決まった時点で、異文化理解を目標に共同で開発中のこの教材の使用が頭をよぎった。語学としての英語の授業ではないので、言語的スキル養成をねらった練習問題は省いて、文化的側面を中心に抽出すれば、半期科目の授業として成り立つのではないか。又そうする事によって逆に英検2級レベルには達していない学生が大半を占める本学の学

\* 英語専攻

生にも使えるようになるのではないか。更に語学の授業に於いても、知っているか知らないかのレベルで止めてしまうのではなく、何とか自分で考えようとする習慣を身につけてもらいたいと常々思っていたので、映画に出てくる場面から文化について考えてもらうきっかけができれば、積極的な前向きの学習習慣にも広がっていくのではないかと考えた。視聴覚器材には非常に興味を示す学生が多いという短大協会の全国規模の実態調査の結果<sup>3)</sup>にもあるように、通常の授業では集中しにくい傾向がみられる近頃の学生にとって、映画のビデオ視聴は集中力を高める点でも効果があると予測した。

当初の計画では、この授業にはできるだけディスカッションを取り入れ、学生同志話合う機会を持つようにさせたいと考えていたが、事務上の手違いで人数制限科目とならなかったため、最大40人の予定が60人の学生を受け入れる事になってしまった。その為、教室でのディスカッションの代わりに、宿題としてレポートに自分の考えをまとめてくるという形をとらざるを得なくなった。こういったレポートを何回か提出させる事を通して、なかには的はずれな事を書く学生もないわけではなかったが、ちょっと見落しそうな大事な点に気付いたり、場面の案外細かいところ迄観察している学生もいる事を知って、映像の効果を感じた。

通年用のテキストは、原則として Previewing Activities, Main Viewing Activities, Post-viewing Activities の三部構成でできており、Previewing Activities では、重要な単語又は見慣れぬ単語や表現の提示を含む内容理解の為のウォーミングアップ、及び時代的背景、地理的背景等の文化的背景に気付かせる事が中心となる。Main Viewing Activities では内容の理解が中心になる事という迄もないが、言葉としての科白だけでなく、映像と音声の組合せを通して、抑揚や手ぶり身ぶり、表情等にも注意を向けて、感情の流れ、人間関係等、いわゆる言葉以外の部分にも気付かせるようにする。更に Postviewing Activities では、登場人物の

人間関係をより深く掘り下げたり、取り上げた場面を日本の現状と比較させるようになっている。

今回英米文化論で筆者がこの映画から本学の学生用にとりあげた文化的ポイントとしては、まずアメリカの地理に親しませる事。ついで主人公の生きた年代のアメリカを理解させる。具体的には60年代を中心に、50年代、70年代との比較に於いて、それぞれの年代の特徴を考える。更にPTAの場面を取りあげ、日本のPTAと比較させる。又家族像、人間関係の日米間の違いを考えさせる。そしてこの映画のテーマの一つになっている野球というスポーツのアメリカ人の心に占める大きさ等を主な考察の対象とした。

地理的背景に関しては、Iowa を中心に、主人公が天の声 Voice に導かれて移動する場所を追って、地図上で確認し、それぞれの場所の成り立ち、特色等を理解する。この場合、映像がある事で土地の雰囲気が感じとれ、理解し易くなる。この作業は、特にこの物語の背景となる冒頭 Introduction の Previewing Activities の主要な部分を占めている。Introduction では、主人公 Ray が語る父親の生い立ち、Voice を聞く迄の Ray 自身の生い立ちが、Ray によるナレーションの形でそれぞれの時代の特色を表わす映像と共に紹介される。通年用の教材では、ここで年号を中心とした数に焦点をあてた聴き取りの練習問題が入っているが、英米文化論の授業では、ナレーションの台詞をあらかじめプリントにして与え、質問に答えさせる事を通してこの映画の筋書きの背景を理解させる事にし、更に Postviewing Activity では、この映画の重要な伏線となっている Ray の目に映った父親の姿を、レポートにまとめさせた。

次に Voice を聞く場面に入るが、Previewing Activity として Iowa についての質問を投げかけ、参考資料として、あらかじめ Iowa の位置、首都、地理的特徴、主な産業、主要な農産物等について、英語の解説文を百科事典から抽出して情報として与え、読んでおくよう学

生に指示を与えておいた。通年の Previewing Activities に於いては、この他 Silent Viewing Activity として、二人一組になって、一人だけが場面を見、場面を見ていないパートナーに、与えられた key words を使って話の内容を伝えるという production をめざした作業が入っていて、日本語で行えば本学の学生にも有効ではないかと考えていたが、時間の関係で今回は省く事とし、‘If you build it, he will come.’という最初の Voice が何を意味しているのかを、具体的に it が何をさし、he が誰の事をいつているのかに焦点をあてて、考えさせた。更に Previewing Activity として、Voice をめぐっての、生計の糧である大切なとうもろこし畑をつぶして野球場を作るという件での、Ray と妻 Annie とのやりとりを通して、ここに描かれているアメリカの家族関係を、自分の家族や日本の家族の一般の人間関係と比較させ、家族像の違いを考えるきっかけとした。提出された学生のレポートを読むと、言葉に出してよく話合う事で理解を深めていくアメリカの家族の人間関係を指摘しているものが多く、おしゃべりをしているようでも結構みるべきものはみていると、実のところ安堵した。いわなくてもわかるという土壌のある日本と違って、アメリカに於いては、更に広く国際社会にあっては、少なくとも言葉で相手を説得するという事の重要性を、大半の学生がつかんでいたようであった。

次の場面で Shoeless Joe Jackson の登場となる。Previewing Activities では、あらかじめ1920年にアメリカ大リーグを騒がしたシカゴの White Sox 八百長事件、いわゆる Black Sox 事件についての英語の解説文を、百科事典から抜き書きして、資料として与えておいた。又 four ball, straight, home in, touch out, nighter 等、一見英語らしき和製英語が意外に多い野球用語を集め、英語圏ではどのような表現を使っているのか、英語としての正しい表現を調べさせる問題を与えた。nighter 等は造語だが、一つ一つの単語は正しい英語であっても、組み合わせると英語としては意味をなさなかった

り、日本語で使っているのとは全く違う意味になってしまうものもある。野球用語に限らず、一般に和製英語は、実用面でも英語だと思って使ってしまう事が結構あるだけに、注意を払うべき点の一つであろう。特に外来語として日本語の中に入りこんでいるものは、必ずしも英語から来ていないものもかなりあるので、注意を要する。

二番目の Voice, ‘Ease his pain.’ が聞こえてくるくぐりでは、主人公が青春時代を過ごした60年代を中心に、朝鮮戦争で始まったタカ派、赤狩りの50年代、ベトナム戦争を通してビートルズ、反戦フォーク、ヒッピー、学生運動等、古いものを打ち壊すパワーあふれる60年代から、内向的、無関心、無感動になってきた70年代へと、年代を代表する人物、流行や特徴的な出来事を思い浮かべながら、時代の特色と流れを理解する。具体的には、映画に出てくる Anne Frank, Nazi, Eva Braun, Stalin, Salinger, Elvis (Elvis Presley), Martin (Martin Luther King), Bobby (Robert Kennedy), Tricky Dick (Richard Nixon) 等の固有名詞の位置付け、又愛称は誰の事なのか、あだ名は何故そう呼ばれるのか等、考えさせる。更に “Burn, baby, burn”, “Make love, not war.” 等の標語や Peace, love, dope! が何を象徴しているのかを考えさせ、時代的な背景に目を向けさせる。

尚、この課ではPTAの場面が出てくるが、Ray の妻 Annie が悪書追放についての議論に於いて、Terence Mann の書物を擁護し、Beulah の感情的な個人攻撃をうまくかわしながら、最初 Beulah に喝采していた父兄を自分の主張に引きこんでいく説得のしかたに注意を向けさせながら、日本のPTAだったらどのような展開になるか想像させ、レポートにまとめさせた。今回は時間の関係でできなかったが、どのようにして議論に割って入り、自分の発言の場を確保していくのか、turn-taking の為の gambits に注意を払ってビデオをみせると、議論のしかたについての理解は更に深まるものと思われる。父兄が校長に対しても果敢にはっきり反論した

り、感情的ではあるが明確に自分の意見を主張する Beulah, その Beulah と真向から激論をかわす Annie, 自己主張の強いやりとりの行きかうアメリカのPTAの会合の場面をみて、大半の学生は、集団に埋没して何かという役員や学校側にまかせっきりで、ほとんど自分の意見を述べようとしないPTAでの日本の大半の父兄をもどかしく思うと書いていた。日本文化の依存志向, 集団志向, 調和志向に対し, アメリカ文化の対等志向, 個人志向, 主張志向<sup>4)</sup>を汲み取っているとみる事ができよう。更に一部の学生は、アメリカではPTAの会合が夜開かれている事、その為夫婦同伴が多い事、つまり父親が参加している事に注目していた。

PTAの会合に出席していた時、Voice が癒せとっている his pain が60年代を象徴する作家 Terence Mann の苦痛であると覚った Ray が、ユダヤ系アメリカ人作家 Salinger がモデルになっているといわれる Terence Mann を訪ねて Boston に行く。紆余曲折がありながらも、熱狂的な野球ファンで若い頃 Ebbets Field で野球の試合をする事を夢見ていた Terence Mann と一緒に行った野球場 Fenway Park で、第三の Voice ‘Go the distance.’ を聞く。その野球場の電光掲示板に一瞬映し出された文字 ARCHIBALD “MOONLIGHT” GRAHAM, CHISHOLM, MINN, NEW YORK GIANTS, 1922, LIFETIME STATISTICS, 1 GAME OF AT BATS をみて、野球で完投するの意味をもつ第三の Voice「最後迄やり抜け。」が、具体的には Minnesota 州の Chisholm に “Moonlight” Graham を訪ねる事だと知り、Terence Mann と Ray は彼を訪ねて Chisholm に行く。しかしそこですでに Graham が亡くなっている事、野球選手ではなく、医者として生涯を終えた事を知らされる。一人街に出た Ray の目に入ったのは、1972年の光景で、過去の世界に足を踏み入れた Ray は、医者となった Dr.Graham に出会う。声をかけた Ray と一緒に歩きながら、若き日の彼の野球にかけた夢、もう少しで実現しそうになったその夢の事を物語る

Dr. Graham の回想の場面は、なかなか感動的で、アメリカ人の大リーグにかける夢の大きさが感じ取れる。

It was like coming close to your dreams  
… and then watch them brush past you  
like a stranger in a crowd. At that  
time you don't think much of it. You  
know, we just don't recognize the most  
significant moments of our lives they're  
happening. Back then I thought, “Well,  
there'll be other days.” I didn't realize  
that was the only day.

Well, you know, I never got to bat  
in the major leagues. I'd have liked to  
have had that chance. Just once. To  
stare down a big league pitcher, To  
stare him down and, just as he goes  
into his windup … wink. Make him think  
you know something he doesn't. That's  
what I'd wish for … The chance to  
squint at a sky so blue that it hurts  
your eyes just to look at it. To feel  
the tingle in your arms as you connect  
with the ball. To run the bases, stretch  
a double into triple and flop face-first  
into third. Wrap your arms around the  
bag. That's my wish, Ray Kinsella<sup>5)</sup>.

更に、途中ヒッチハイクしていた Dr. Graham の化身である Archie 少年を拾い、Terence Mann を伴って Iowa に戻った Ray は、抵当にとられて破綻状態にある農場を売るよう、Annie の兄 Mark に迫られるが、娘の Karin の「人が大勢やってくるから、売る必要はない」との言葉をうけて、Terence Mann も「大勢の人がやってくるから、土地は売るな」と言っているくぐりて、野球がアメリカの歴史の中で果たしてきた役割について、アメリカ人にとって野球がどういう位置を占めてきたのかについて、語っている台詞がある。

The one constant through all the years, Ray, has been baseball. America has rolled by like an army of steam rollers. It's been erased like a black-board, rebuilt and erased again. But baseball has marked the time. This field, this game, it's a part of our past, Ray. It reminds us of all that once was good. And it could be again. Oh ... people will come, Ray. People will most definitely come<sup>6)</sup>.

この部分を学生にプリントにして与え、どういう事をいおうとしているのか、その台詞のもつ意味を理解させると共に、声に出して読みながら鑑賞させ、野球を一つの文化として捉える事を通して、野球というスポーツが、アメリカ人の心にどのように作用しているのか、考えさせた。

物語は、Karin がホットドッグをのどにつまらせたのをきっかけに、応急手当をする為に、Rayの野球場で念願の夢を果たした Archie が Doc Graham の姿にかえり、Shoeless Joe からの誘いを受けた Terence Mann もとうもろこし畑の中に消えていく。Shoeless Joe も去った後に、Ray の父親の John がユニホーム姿であられ、Ray がはじめて父親に妻の Annie と、娘の Karin を紹介し、最後は一緒にかつて拒否したキャッチボールをする場面で終わるが、伏線となっていた父子関係の新たな展開で、それぞれの Voice のもつ意味が更にふくらみ、広々とした Iowa のとうもろこし畑の中に作られた Ray の野球場にくりひろげられるほのぼのとした父子間の交流が感動を呼ぶ。学生はそこに理想的なアメリカの家族像、いい意味での個々人の意志を尊重し合う人間関係の典型をみていたようで、映像の助けをかりて、学生は風土風景の中に身をおき、登場人物の身になって感じたり考えたりしていたようで、この事は映画を用いる場合の大いなる利点といえよう。

"Yoy catch a good game."

"Thank you. It's so beautiful here. For me ... well, for me it's like a dream come true. Can I ask you something ? Is ... this heaven ? "

"It's Iowa."

"Iowa ? "

"Yeah."

"I could have sworn it was heaven."

"Is ... ? Is there a heaven ? "

"Oh, yeah. It's the place dreams come true."

"Maybe this is heaven."

"Well ... good night, Ray."

"Good night, John."

"Hey ... Dad ? You wanna have a catch ? "

"I'd like that." "

今回は時間の関係でできなかったが、最後の父子間の会話は、全員に chorus reading で復唱させてから、ビデオで目にした背景を頭に入れて、感情をこめて role play させれば、より深い映画の鑑賞につながり、より感動を与える事ができたのではないと思われる。又この際、英語の会話には固有名詞の呼びかけが多い事にも留意させたい。

最後に総まとめの最終レポートとして、「英米文化に詳しい映画評論家になったつもりで、この映画を論評せよ」という課題を与え、考えている事を自由に書いてもらった。全体的には、客観的な見方というよりは、個人的な嗜好を基準とした感想に終わっているものが多かったのは事実だが、なかには客観的な論理展開をしているものもあり、概して授業の出席率も高く、以前見た事がある者を含め、結構楽しんで映画をみていたようだ。90分間集中力を保つ事が難しい学生が多くなっている現状では、受身の形で唯講義を聴くのではなく、自ら作業をする事

によって、学生がいささかなりとも積極的に授業に参加できるようになったのは、評価してもいい点ではないかと思われる。視聴覚器材を活用して、タスクをしながら学ぶという形式は、概して読む事が苦手で、残念ながら英語に対して本当の意味での自ら学ぶという意欲をもっているとは言い難い者の多い本学の学生に向いている教育方法の一つだと思う。

## II. 今後の課題

本学に入学してくる学生のレベルには、現在でも非常にばらつきがある。今後ますますこの傾向は増大していくであろう。この度の実験授業を通して、今回用いた授業用教材も、更に手を加え、やり方を変える事で、それぞれの目的にあった使い方が可能である事が示唆されたと言えよう。しかしますます広がるであろう学生間の学力差に適応していく為には、それぞれの学生のレベルと興味によって、学生自身が選べるような教材が必要となってくる。通常のLLのかわりにコンピューターが設置されれば、例えば Expanded Book 等を利用して、個々人のニーズにあわせた対話型語学学習が可能である<sup>8)</sup>。今回使用した授業用教材を基に、動画、写真、音声、文字等を、ビデオテープや他のCDから取り込む事によって、さまざまなレファレンスを用意すれば、それぞれの学習者が自分の能力や興味にあわせて、クリックして選択できるので、自主的な学習が可能になる。Expanded Book は本来自習用のものであるが、ビデオとの併用により、コンピューターで学んだ所をビデオで確認し、ビデオで見た所をコンピューターを使って練習する事で、学生の学習意欲を高め、レベルの異なる学生に対しても、効率のよい語学の授業ができるようになるのではないだろうか。まさに英語学科のキーワードである語学と情報処理を組合わせた学習法となるものと思われる。

## 注

- 1) LLA関東支部大学英語教育部会「映画を利用した異文化理解の教材開発」スクリーンプレイ編集部編、『映画英語教育のすすめ』スクリーンプレイ出版, 1995, pp.126-143.
- 2) Kevin King, "Video Coding for ESL", *System*, Vol.20, No.2, 1992, pp.169-186.
- 3) 日本私立短期大学協会外国語教育研究委員会『短大英語・英文科系学科における英語教育に関する学生の意識調査(2年生対象)報告書』(日本私立短期大学協会外国語教育研究委員会, 1991年) p.46.
- 4) 松本青也,『日本文化の特質』, 研究社出版, 1994.
- 5) フォーイン クリエイティブ プロダクツ編,『フィールド・オブ・ドリームス』, 1994, スクリーンプレイ出版, pp.66-68.
- 6) 同書, pp.85-86.
- 7) 同書, pp.94-95.
- 8) 1996年7月31日LLA全国大会に於ける高井, 宮本による小樽商科大学の学生を対象とした実験授業報告(Field of Dreams, Unit 4 Ease His Pain, Expanded Book の実験を含む。)尚, Field of Dreams のグループでは, 現在更に Director を用いた開発を模索中である。(平成8年度試験研究B継続分課題番号07558027, 研究代表者, 東洋学園大学人文学部教授 浅野博)