

[資料]

## 第15回・第16回 総合学術文化学会学術研究会の報告

編集：関口 勝

第15回総合学術文化学会主催の学術研究会は、諸般の事情により例年より遅く開催（平成26年11月22日）されたため、その研究発表概要を前号の『学術文化紀要』に掲載することができなかった。そこで本号に第16回総合学術文化学会学術研究会（平成27年3月13日開催）の研究概要と併せて掲載することにした。以下に発表者から提供された研究発表概要を掲載する。

### 第15回学術研究会

マイケル・ピーターソン（本学英語教育センター）‘Interactive Fiction in the ESL Classroom: A Case Study’

高澤美由紀（本学法学部講師）「日本語母語話者によるスペイン語における対照焦点の知覚」

### 第16回学術研究会

青山治世（本学国際関係学部講師）「近代中国の在外領事とアジア——華人保護と領事裁判権から見た近代の変容」

栗田充治（本学国際関係学部教授）「ボランティアはモラルか？」

岡田万里子（桜美林大学リベラルアーツ学群准教授）「京舞井上流と古都京都の自画像」

## 第 15 回学術研究会研究発表概要

### Interactive Fiction in the ESL Classroom

—A Case Study—

Michael Peterson

In this presentation, the viability of using interactive fiction (i.e. video games) in an ESL classroom was discussed and an example of a course that successfully utilized the medium was given.

The presentation began with a personal recollection of the speaker's own relationship with video games throughout his life, including his reasons for leaving and returning to them. This was followed by an explanation of contemporary demographics and the medium, which showed that the majority of people playing video games are not children, but adults. This, in turn, led to a discussion of how video games cater to older audiences via “the Christopher Nolan effect” where entertainment, once aimed at children, grows increasingly gritty and dark.

After touching on demographics and the changing themes in video games, the various challenges associated with integrating video games into an ESL classroom were highlighted. These included prohibitive costs, access issues, video games' focus on skill-based success, temporal inconvenience and most importantly, the lack of meaningful and compelling narratives in the majority of games.

The presentation then shifted to the work of Tobias Staaby, a Norwegian teacher who had integrated “The Walking Dead” into a course on

ethics.

The ways that “The Walking Dead” overcomes the challenges of integrating interactive fiction in the classroom were highlighted as well as the game’s adaptability in terms of course content.

The case study of the course that was created using “The Walking Dead” was presented and highlighted how the game was used to teach vocabulary and encourage discussions of morality and ethics. Examples of classroom activities and homework were provided and discussed as well.

To conclude the presentation, a discussion of the merits and demerits of using “The Walking Dead” in the classroom were discussed.

# 日本語母語話者による スペイン語における対照焦点の知覚

高澤美由紀

スペイン語は統語機能の観点からは比較的語順が自由とされる言語ではあるが、情報機能もかなりの部分で語順に制約を与えていると先行研究において指摘されている。その中で、主語Sが目的語Oに先行し、Oが前置詞句Pに先行するのが無標の語順であるが、疑問に対する答えの要点の部分がSやOに相当する場合、中立アクセントが中立焦点であるSやOに置かれるようにするために、VOS、VOPS、VPOという3種類の有標の語順を必要とすることがあるという言及がある。一方、語順とともにイントネーションも情報機能の影響を受けることが報告されている。

以上のことから、無標の語順であるSVOPの場合に、音調句全体が焦点となる広焦点と焦点になっている要素と競合関係にある他の要素を対照させて前者が正しい要素であると主張する対照焦点の2つが、それぞれどのようなイントネーションで実現されるのかについて、イベリア半島出身のスペイン語母語話者男性1名による朗読音声 (Lola mira la torre blanca en la plaza. 「ロラは広場で白い塔を見る。」) を用いてパイロット実験を試みた。その結果、広焦点の場合、そのイントネーション型は、 $L^*+H$   $L^*+H$   $H^*+L$   $L^*+H$   $L^*$   $L\%$  となり、発話の最初のF0ピークが一番高く、2番目、3番目とその高さが段階的に低くなっていくというダウンステップに近い傾向を示した。一方、対象焦点の場合、広焦点よりも各発話で音調パターンにばらつきが見られるものの、イントネーション型は、 $L^*+H$   $L^*$   $H^*+L$   $L^*+H$   $L\%$   $L^*$   $L\%$  と記述され、ターゲット語句の後ろにポーズをとることにより、本来1つのメロディーグループである発話を2つのメロディーグループに分ける傾向が見られた。また、ターゲット語句直

前の mira において F0 値の抑制が観察され、ターゲット語句は発話全体における F0 最大値で実現された。この結果を踏まえ、広焦点と対照焦点の差異として実現されるイントネーション型が知覚にどのような影響を与えているのか、つまり、1) ターゲット語句はどの程度の高さで焦点があると聴取されるのか、2) ターゲット語句直前の動詞 mira における F0 値の抑制は対照焦点の聴取に重要であるかという2つの点に注目し、日本語母語話者を対象とし、合成音声を用いた聴取実験を行った。今回の実験では、F0 値がどのように聴取に影響するのかを調べることを目的としているため、インテンシティの値の影響が少ない広焦点で発話された音声を用い、Praat に備えられている、PSOLA (Pitch Synchronous OverLap Add) と呼ばれるアルゴリズムによる音声合成プログラムを用い、この広焦点で発話された音声の F0 形状を平滑化し、ターゲット語句直前の mira の mi の F0 値、及びターゲット語句に含まれ、対照焦点では発話全体における F0 最大値を示す blanca の ca の F0 値を変化させることにより作成した 21 個の刺激音にオリジナルの発話を平滑化した 1 個の刺激音を加えた計 22 個の刺激音をランダムに並べ替え、これを 1 セットとし、5 セットを第 2 外国語としてスペイン語を学ぶ大学 1 年生に聴取してもらい、強調があるかどうか、またあるとすればどこに強調があるかを回答してもらった。

その結果、日本語母語話者にとってターゲット語句の直前に生起する F0 値の抑制ではなく、ターゲット語句の直後に生起する F0 値の抑制 (22Hz 以上) がターゲット語句に焦点が置かれていると聴取するキューとなっているのではないかと推測される結果となった。つまり、日本語母語話者にとって、ある要素の右側に位置するもののピッチが高ければ強調があり、低くなればその要素に強調があると知覚されると推測された。

## 第 16 回学術研究会研究発表概要

### 近代中国の在外領事とアジア

— 華人保護と領事裁判権からみる近代の変容 —

青山 治世

昨年（2014年）、単著『近代中国の在外領事とアジア』と共著『出使日記の時代——清末の中国と外交』（岡本隆司・箱田恵子との共著）を公刊した（ともに名古屋大学出版会）。単著は修士課程以来15年にわたって続けていた研究成果をまとめたものである。今回は、主に単著の内容とその執筆の背景について報告を行った。

まず、「あとがき」に即して、拙著をどのような位置づけで読んでいただきたいかを、いわゆる「一国史」の克服の文脈で説明した。すなわち、アジア諸国における西洋の諸制度の受容過程を見る際には、各国における受容過程を個別に解明し、それらを並列的に比較するだけでは十分ではなく、西洋の諸制度に接触したアジア諸国が、それぞれどのようにそれらを受けとめ、互いにかに影響し合いながら受容していったのかという相互作用的な歴史過程が追究されねばならない。拙著は、領事制度や領事裁判権を事例に、それを試みたものであった。

つづいて、拙著の構成を簡単に説明した。第Ⅰ部「華人保護論の展開と在外領事拡大論議」（第1～5章）では、華人保護論の広がりを受けて、19世紀後半の中国において在外領事制度は定着していったが、その一方で、中国領事の拡大に対しては、中国側はその引き替えとして西洋側からの内地開放要求が強まることを警戒し、西洋側は自国の植民地における華人統治への阻害要因となることを警戒するなど、双方において慎重な意見が見

られたことを明らかにした。第Ⅱ部「中国の在外領事裁判と東アジア」（第6～10章）では、清朝末期の中国が日本・朝鮮において領事裁判権を行使し、またベトナムにおいても行使しようとした過程と実態を、条約上の規定の成立過程や実際の裁判事例などを検討することによって明らかにした。

また、拙著の全体の内容を、(1)場面設定が「アジア」である理由、(2)中国の「周辺」「周縁」における華人保護のあり方、(3)中国による華人保護論の展開と在外領事拡大論議に見られた特徴、(4)中国が東アジア地域において領事裁判権を行使した（あるいは行使しようとした）ことの意味、に分けて総括した。

最後に、近代東アジア国際関係史研究における拙著の意義と今後の課題について述べた。まず、拙著の帯文（宣伝文）が「中国は不平等条約体制の被害者だったのか」となったいきさつについて紹介し、条約上の〈平等—不平等〉を問うことが主だった中国大陸を中心としたこれまでの「不平等条約」研究の枠組みを脱することの必要性を論じた。さらに、西洋近代が東アジアに“持ち込んだ”領事制度や領事裁判というシステムが、東アジア諸国間における相互作用や西洋諸国との摩擦をへながら、いかにして定着していったのかを解明することによって、西洋との接触やアジア諸国間の接触が複雑に絡み合ったアジアの「近代」を複眼的に再検討しようとした拙著の意図を改めて説明し、そのためには、日本や韓国を事例とした諸研究との対話が不可欠である点を今後の課題として言及し、報告を終えた。

発表後の質疑応答において、華人保護や領事設置といった政策を推進しようとした中国の官僚たちは、自らの主張を新聞・雑誌などのメディアを活用して「民」にもアピールすることはあったのかという趣旨の質問を、立尾真士先生よりいただいた。それに対して、日清戦争以前の中国では、中国人自身による新聞・雑誌の刊行は限定的であったが、英国資本の上海の新聞（『申報』）などには、そうした政策を唱えた官僚の上奏文が掲載されることがあり、そうした上奏文の掲載を見越して、自らの政策をアピー

ルすることもあったと思われる、と回答した。



# ボランティアはモラルか？

栗田 充治

## 1. 問題の所在

「ボランティアをするのは世のため、人のため」という伝統的な動機群を前提として、ボランティアを道徳化する世間的な、建前的な言説がある。たとえば、現行の中学校学習指導要領解説道徳編（2008年9月）には、「ボランティア活動」という言葉が24箇所出てくるが、改正教育基本法の趣旨を受けて、「公共の精神」と「社会貢献の精神」が強調され、子ども達の社会体験の不足に対処するため、ボランティア活動や職場体験活動等の社会体験を充実させて公共の福祉に努め、公德心などを身につけて道徳性を育むことが期待されている。

しかし、ボランティアにかかわるようになって、ボランティアを道徳化することへの違和感と懸念を常に感じてきた。たとえば、「ボランティア＝善行」という受け止め方が日本では根強いが、そうしたボランティアの道徳化が、ボランティアの広がりを妨げているのではないかという懸念を抱いてきた。

## 2. モラル（道徳）の定義

ここで、用語の定義をしておく。「モラル（道徳）」とは、中学校学習指導要領解説道徳編（2008年9月）の中では、「人と人との関係の中での望ましい生き方」、「人間らしいよさを求め、人格の形成を図ること」と、無難に定義されている。したがって、道徳性とは、「人と人との関係の中での望ましい生き方」に関してその社会で承認されている「望ましき」であり、また、「人間らしいよさを求め、人格の形成を図ること」に関して、その社会で人間らしく生きる生き方として承認されている「よき」である。

中学校学習指導要領で示される道徳の内容としては、「主として他人とのかかわりに関すること」では、礼儀、思いやり、寛容、感謝などの徳目が挙げられ、「主として集団や社会とのかかわりに関すること」では、規則の遵守、規律、義務、公德心、社会連帯、正義、公正、公平、役割と責任、勤勉、奉仕、父母や祖父母に対する敬愛、教師や学校の人々に対する敬愛、郷土愛、高齢者への尊敬と感謝、愛国心、日本人としての自覚、世界平和と人類の幸福への貢献、などの徳目が挙げられている。

### 3. ボランティアの定義（特徴）

ボランティアの定義は意外に難しい。未だに、日本語の訳語が定まらないのはそのためである。ボランティアの世界での大まかな合意として、次の3つの要素を持つ行為をボランティアと認めている。

1. 自発性（自らの意志で行う責任を持つ）
2. 無償性（物質的見返りを求めない）
3. 公益性（他者の利益をもたらす）

ボランティア活動の種類は多く、100以上だという人もいる。

たとえば、障がい者の生活介助、車椅子ダンスパートナー、献血（呼び込み）、パピーワーカー、BBS活動、朗読、点訳、テープ吹き込み、服のリフォーム、手話通訳、要約筆記、ノートテイク、パソコンテイク、里親（一日、週末）、職親、絵本づくり（布の絵本、さわる絵本）、子ども文庫巡回、おもちゃライブラリー、おもちゃの修理、障がい者スポーツの練習相手、いのちの電話、話し相手（傾聴）、法律相談、観光案内、野球審判員、署名運動、請願活動、保育所建設運動、遊び場づくり、まちづくり、防災活動、災害時支援ボランティア、消防団、防犯パトロール、タウンウォッチング、マップづくり、防犯パトロール、交通安全活動、公園づくり・管理活動、緑化・植樹活動、環境美化活動、森林ボランティア（間伐、下草刈り）、駅前自転車整理、出前理美容、エコ料理教室、ホームページ開設・管理、民話・昔話収集活動、演劇活動（人形劇、エブロンシアター、紙芝居

なども含む)、伝統芸能保存活動、文化財パトロール、地域の歴史記録、タウン誌づくり、上映会活動、お話語り部、生涯学習講師、演奏訪問、歌の指導・サポート、教育支援活動、学校支援活動、文化ボランティア（博物館、図書館、美術館、動物園、イベントホール等）等、多岐にわたる活動がある。

#### 4. ボランティアの流れ

ボランティアの定義に関連して、その歴史的な由来として、次の5つが意識されている。

##### (1)義勇兵 Volunteer

- ・17世紀に建てられた英国キリスト教会の門に刻まれた言葉「外からの敵の侵入に対して、市民から Volunteer を募り、それに備えた」。
- ・1792年 フランス革命に立ち上がった人々を *Volontaire* と呼ぶ。
- ・1861年 アメリカ南北戦争時、リンカーンが志願兵を Volunteer と呼ぶ。
- ・1899年 『福翁自伝』の中に、1860年に米サンフランシスコ上陸の際、「義勇兵の接待」を受けたという記述あり。

##### (2)慈善・奉仕活動 *charity*

- ・1866年 アメリカ、マサチューセッツ州で「キリスト者学生ボランティア運動」が誕生した。
- ・1869年 ロンドンで慈善組織協会 *Charity Organization Society* がつくられる。
- ・1948年 赤十字奉仕団設立。

##### (3)特権(者)の責務 *noblesse oblige*

- ・1884年 イギリスでセツルメント・ハウスが建設される。
- ・1897年 片山潜、神田にキングスレー館を設立し、セツルメント活動を開始。
- ・1923年 関東大震災時、東京帝大生や関西学院大生などの救援活

動が行われる。

- ・1924年 東京帝大セツルメントが設立される。
- ・1946年 京都の大学生がBBS運動を始める。

#### (4)助け合い・協力 reciprocity

これは、ボランティアの世界では、「お」の字ボランティアと呼ばれる。「お互いさま」「恩返し」「お裾分け」「思いやり」「お節介」といった相互扶助的な協力行動がボランティア活動の源となっている。

#### (5)率先市民（活動的市民） active citizen

今日、NPO や市民活動を支えているのはボランティアである。市民活動の掲げるミッション（理念と目標）に共鳴して、自分のお金や時間、知識・技能や経験を提供する。市民活動の企てを共同で進める同志としての活動である。市民活動を社会的課題の解決を目指す取り組みだと定義すると、ボランティアは社会参加の手段であり、その意味で、ボランティア活動をすることは社会的課題にかかわる市民の権利と捉えられる。

以上の5つの流れのほかに、今日、若者たちがボランティアへと向かう動機として、「自己実現への手段としてのボランティア」「癒やしの場としてのボランティア」という捉え方が増えてきている。その2つを追加しておこう。

#### (6)自己実現への手段としてのボランティア

大学生に見るボランティア活動動機調査（きょうと学生ボランティアセンター 2001年調査 350人）を見ると、「新しい人と出会いたい」「新しく感動できる体験がしたい」「自分のやりたいことを発見したい」という回答が非常に多くなっている。

#### (7)癒やしの場としてのボランティア

同調査には、数としては(7)の自己実現志向の3分の1程度であるが、「自分自身を見失っているような不安や喪失感」「自分自身の生き方に自信がもてない」「人や集団とのコミュニケーションに自信がもてない」自分を癒やす場としてボランティア活動に入る若者が増えつつある。

以上の(6)と(7)の新しい傾向は、(1)～(5)の「他者志向的」ボランティアに比べると、まず自己の充実や癒やしを求める態度として「自己本位的」ボランティアと呼べるだろう。「自己本位」とは、「利己」とは違う視野を持つ、自分自身の内面の声を優先しようという態度である。

#### 4. 考察

「ボランティア」という活動はない。あるのは上に見たような具体的な個々の活動で、その中身は様々である。また、活動テーマによっては対立するケースもある。上では、署名運動、請願活動、保育所建設運動が入っているが、署名や請願の活動では、対立する立場があることが予想される。保育所が環境を悪くするという反対の立場もあり得る。同様に、中絶を「女性の権利」として取り組むボランティア活動があり、逆に、「中絶反対」のボランティア活動もあり得る。「反捕鯨」のボランティア活動があり、逆に「食文化を守るための捕鯨容認」のボランティア活動もあり得る。ボランティア活動の特徴としての自発性・自律性だけでは直ちに「行為のよさ」を証明できない。どちらが正しいと、抽象的には判断することができないだろう。つまり、ボランティアは善行ではない。

「ボランティアは偽善」「結局自己満足」というイメージを持つ亜細亜大学「ボランティア論」受講生が、ボランティア活動に触れることを通じて、そのイメージが変化してくることが多い。「ボランティアは偽善」というイメージは、「ボランティア＝善行」観を前提とした反発と疑問である。また、それは、「善行だからやるといいよ」という大人の嘘っぽいススメへの若者の健康な反発でもある。どのような変化か、彼らの言葉を紹介する。括弧内の数字は、変化の度合いの大きさを5段階で示している。最大値が5である。

「偽善」「自己満足」イメージの変化（2014年度ボランティア論Ⅰでの終了アンケートより）

- ・前は偽善者がやるものだと思っていた（変化度5。以下同じ）
- ・自己満足だと思っていたが、「させてもらう」という意味が分かった（4）
- ・何のためにするのか疑問だったが、自分の成長のため、人のためにすることが分かった（5）
- ・自己満足だと思っていたが、他人も入ってくることが分かった（4）
- ・自己満足だと思っていたが、相手側から良いものをもらえることを感じた（5）
- ・地位の高い人が低い人を手助けするというイメージばかりではないことが分かった（3）
- ・してあげるのではなく、させてもらっていることが分かった（4）
- ・してあげるものではなく、させてもらうものだと学んだ（4）
- ・相手に元気を与えるだけと思っていたが、感謝され自分が元気ももらえることに気づいた（5）
- ・利益や満足を求めないと決めつけていたが、自己満足や気持ちよさがあっても良いと思うようになった（4）
- ・「見返り」の考え方が変わり、頂いたものは受け取っていかうと思うようになった（5）

活動をする中で、くすぶっていた「偽善かも？」という感覚はすでに消えている。彼らは「善」を偽っているのではなく、また、「善行」を施しているのでもなく、敢えて言えば、相手と共に活動し、その活動を楽しみ、相手と共に生きていることを感じているだけである。彼らはそうした自分の在り方を肯定する。しかし、それは自己満足（自分だけの満足）ではない。なぜなら、その満足は相手の満足を伴っている。いわば、共に満足する、相互の満足である。その世界における満足は、もう、自己満足の世界ではない。

自分を開いて、相手との新しい関係を育む世界を感じ、相互の満足を味

わう。それは「望ましい生き方」と呼んでもいい世界であるが、それを「モラル」と呼ぶことは私には躊躇がある。なぜなら、その世界では、出会い、自己満足、自信、気持ちよさ、相手の気持ち、感謝、相手からの贈り物等がごちゃ混ぜになっているからである。言ってみれば、混沌とした世界である。

だから、その世界は、「汝なすべし」という義務の世界（カント的な道徳性の世界）ではなく、「汝なしあたう」という権利（自由）の世界である。ボランティアの道德化は権利の世界でなく、義務の世界へボランティアを近づけようとする道である。しかし、その道は、ボランティアの生命力を弱めるように感じる。ボランティアの将来は権利の世界での多様な展開にかかっていると私は考える。

## 京舞井上流と古都京都の自画像

岡田万里子

京舞井上流は、京都祇園の芸妓および舞妓に伝承される日本舞踊流派である。明和4(1767)年生まれの初世井上八千代が寛政末年(1800年頃)に京都で舞の指導をしたことに始まり、明治5(1872)年の京都博覧会にて芸妓の舞踊公演である都をどりの振り付けを担当して祇園に定着し、流派は安定して繁栄した。第二次世界大戦後に四世家元を継承した片山愛子(1905-2004)は、重要無形文化財保持者いわゆる人間国宝の第一次指定に選ばれ、その後芸術院会員から文化勲章まで、芸に携わる者として最高の榮譽に輝いてきた。

京都のみに伝承される日本舞踊は現在井上流しかなく、「京舞」といえば井上流をさす状況が続いている。この語の初出は明治41(1908)年に遡るが、一般に使用されはじめたのは第二次大戦後のこととあってよい。昭和30年の人間国宝指定は「京舞」というカテゴリーのもとの指定であり、四世の肩書きは「京舞の指導者」とされていた。これを受け、NHK短編映画「京舞」が制作された。さらに劇作家の北條秀司が戯曲「京舞」を執筆し、昭和35年新派で上演された。同年に京都新聞社が四世の芸談を『京舞』という題の書籍にまとめて出版した。井上流の代名詞として定着した「京舞」は、井上流の公演タイトルとしても使用されるようになった。

さて、前述の北條秀司「京舞」には、登場人物の台詞として次のようなものがある。「井上流の舞には宮中の舞が取り入れてある。初代の家元はんが、仙洞御所のお局やら近衛家の御殿女中に教せてはった舞やさかい、舞の品格が高い。」これは、京舞井上流に対する一般的な理解である。流派内でも、初世が舞の師匠として身を立てる以前、近衛家の女房に仕え、舞の才能を見出されて舞の指導をしたと伝えられる。これによって宮中の



舞を取り入れたといわれ、じっさいには歌舞伎で初演された伝承曲を多く有するにもかかわらず、井上流は歌舞伎との関連を指摘されることがなかった。

優雅で品位があるというイメージ、王朝文化との結びつき、そして近世文化との隔絶といった要素は、そのまま京都のイメージとも通じるものである。京都の近世や近代はほとんど語られることがなく、京都で戦争被害といえば応仁の乱を指すという都市伝説までが存在した。たしかに太平洋戦争の被害は小規模であったかもしれない。しかし、空襲の記録もあり、それどころか京都は原爆の投下候補地でもあった。原爆実験のために他の大規模爆撃から地域が温存されていたという事実は、アメリカの美術史家ラングドン・ウォーナーが歴史的都市である京都を救ったというGHQのプロパガンダにすり替えられ、日本人は長らくこれに踊らされることとなった。今日では明確に否定されるウォーナー恩人説であるが、ウォーナーが否定されると、原爆を京都に落とさなかった陸軍長官スチムソン恩人説が生まれている。何故こうもアメリカに庇護されたという事実を創り出したいのだろうか。

その背景を考察すると、強大な近代兵器を有した米軍ですら手を出すことのできなかつた価値の高い歴史や文化が日本にはあるのだという、戦後の日本人の希望的解釈が見えてくる。これは、唯一の慰めとして、またアイデンティティを担保するものとして機能してきたに違いない。京都は戦後国際文化観光都市として観光を推進、整備してきた。京都の観光資源はむしろ京都が日本の首都であった時代からの歴史的遺産である。実際の観光資源と戦後の日本人の心性を考慮すると、これらが王朝文化を誇る古都京都の自画像を生み出していったことは容易に想像できる。そして、京舞もまた、都市京都と足並を揃えた重要なアイコンであったのである。