

研究ノート | Research Notes

芸術情報学部における英語教育（2）：情報表現学科の場合

English-language education at the Department of Information Expression

八木 慶太郎
YAGI Keitaro

尚美学園大学
総合政策学科 講師

Shobi University

2018年10月

Oct.2018

芸術情報学部における英語教育（２）：情報表現学科の場合

English-language education at the Department of Information Expression

八木 慶太郎
YAGI Keitaro

[抄録]

筆者は 2015 年度から主に音楽応用学科と情報表現学科の英語教育を担当しているが、音楽応用学科では音楽ビジネス、情報表現学科ではゲームビジネスに関わる世界的に著名な人物をそれぞれ 1 人取り上げ、これまでの人生や仕事、リアルタイムの活動状況について、1 年間じっくり英語で学ぶ機会を提供することを試みている。

本稿では、情報表現学科における英語教育について述べる。ゲームビジネスに関わる人物として任天堂の宮本茂氏（以下、敬称略）を取り上げることの意義について考究した。宮本茂は日本のゲーム史に残る多数のヒット作を生んだ人物であることに加え、学生時代から造形表現や音楽など芸術情報学部の様々な対象領域への関心を有してきた人物でもあることなどから、情報表現学科の学生にとって良きロールモデルの 1 人となり得るのではないだろうか。このような考えから、宮本茂を取り上げることによって、情報表現学科ならではの英語教育をどのように構想・展開できるかということについての私見を提示した。

キーワード：英語教育 情報表現学科 ゲームビジネス 宮本茂

[Abstract]

I have considered the significance of using Shigeru Miyamoto as a subject for English-language education at the Department of Information Expression.

Shigeru Miyamoto is a video game designer who produced a series of historic hits in the Japanese video game industry. Throughout his life, Miyamoto has been interested in various fields in the Faculty of Informatics for Arts, such as formative expression and music. Therefore, he will be an excellent role model for students in the Department of Information Expression. Based on this idea, I have offered some observations on how Shigeru Miyamoto could be used as a subject to conceive and develop English-language education in a way that is unique to the Department of Information Expression.

Keywords:

English-language education, Department of Information Expression,
game business, Shigeru Miyamoto

1. はじめに

大学における英語教育では、各大学、あるいは各学部・学科の特色・特性に鑑みた内容を取り入れることが望まれる。学習指導要領によって目標・内容が規定されている高校までの英語教育とはこの点で一線を画しており、ともすると役に立たないと思われがちな大学での英語教育の存在意義を訴求する上でもこの点が極めて重要である。

筆者は、尚美学園大学での英語教育に2015年度から携わるようになり、主に音楽応用学科と情報表現学科の英語を担当している。音楽応用学科では音楽ビジネス、情報表現学科ではゲームビジネスが教育・研究の主たる対象領域の1つとなっていることに鑑み、これらに関わる内容を題材とした英語教育を構想・展開している。

前号では音楽応用学科での英語教育について言及したので、それに続く本稿では、情報表現学科での英語教育について言及する。造形表現や音楽などへの関心の深さから木を用いた玩具制作やバンド活動などに取り組んでいた経験をも有しており、最近では3DCGの映画制作にも関与するなど、情報表現学科が標榜している「マルチフィールド」ないしは「クロスオーバー・クリエイション」というコンセプトを先駆的に体現してきた人物とも考えられる任天堂の宮本茂が、情報表現学科での英語教育の題材として好適なもの1つと筆者は考えるに至った。以降では、その所以について述べていくこととしたい。

1. 宮本茂を題材として選定した理由

1.1 実在の人物であり、時事的な話題に事欠かないこと

この点は前号で言及した音楽応用学科の英語科目でテイラー・スウィフトを選定した理由とも共通する。実在の人物であれば、リアルタイムの活動状況を反映させることが可能であり、それによって教科書の内容の理解をより一層深めることができるという利点が大い。

宮本茂は、1977年の任天堂入社以来、「マリオ」シリーズを筆頭に、「ドンキーコング」、「ゼルダの伝説」、「ピクミン」などのシリーズを含む数多くのゲームのヒット作を手がけてきた人物であるが、この約40年間の歩みは、日本のゲームの歴史のかなりの部分と重なり、それをより広い視野から捉えれば、日本のポピュラー文化の一端が世界的に普及する過程でもあったと総括できるであろう。これからの日本のポピュラー文化の担い手となることが期待される情報表現学科の学生にとってこのような人物は、職業観の形成やクリエイターならではの発想法の体得、クリエイティビティの涵養などに資する良きロールモデルの1人となり得ると考えられる。

現在の宮本茂は、任天堂の「代表取締役フェロー」という社長に次ぐ役職にあり、株主総会や経営方針説明会といった場では株主からの質問に直接回答することもある。現在進行中の中長期的なプロジェクトとしては、自身が生みの親となったキャラクター「マリオ」の映画化やテーマパークのアトラクションへの展開などがある。さらに、直近では8月22日に開催された、一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会主催のゲーム開発者向けのイベント「CEDEC (Computer Entertainment Developers Conference) 2018」で基調講演を行うなど、活動は多岐に亘っている。

それゆえ、宮本茂について知るには、過去の人生や作品の系譜と、現在の多岐に亘る活動を絶えず往還して触れることが有益であろう。幸い、双方とも英語で書かれた資料ない

し情報源も少なからず存在する上、宮本茂自身が（部分的ではあるが）英語でスピーチを行っている動画もインターネットで閲覧できるので、これらを活用すれば、英語力の向上と専門に関わる知識の増強の双方に目配りした授業を構想・展開できると考えられる。

そこで授業では、後述する読み物を教科書に用いて基本的には過去を参照しつつ、現在の活動についてはゲーム関連の最新情報のサイトなどを援用することで英語に親しみ、英語で何か新しいことを知る楽しさを味わうこと、そして日本のゲーム文化を自分なりの英語で世界に発信するための基礎力を習得することを目指すようにしたいと考えている。

1.2 世界的に有名なキャラクターの生みの親であること

宮本茂はテイラー・スウィフトと同様、雑誌「TIME」の「世界で最も影響力がある 100 人」に選出されたこともある。良質な英文と内容で英語教材としても古くから定評ある雑誌で取り上げられた、世界的に有名な人物であるということも、題材として適切と考えられる理由である。

もっとも、音楽や映像・演劇の領域では、実演家あるいはクリエイターと作品がセットで連想されることが多いが、ゲームの場合は通常、クリエイターの存在はあまり意識されず、作品に登場するキャラクターが作品とセットで連想されることが多いので、宮本茂というゲームクリエイターの存在も、多くの人々にはほとんど意識されることがないかも知れない。

しかしながら、「マリオ」というキャラクターは、老若男女、ゲーム好きであるか否かなどを問わず、多くの人々にその存在が明確に意識されている。2016年にリオデジャネイロで開催されたオリンピックの閉会式に、安倍晋三首相が「(スーパー) マリオ」に扮して登場して大きな注目を集めたことは、その何よりの証左であろう。

そして、「マリオ」が世界的に有名であることを感じられるもう1つの例は、「マリオ」に扮して公道カートを楽しむ外国人を見かける機会が最近増えているということである。これは著作権侵害などの点で大いに問題なのであるが、外国人が日本の文化のどのような側面に関心を持っているのかということの一端を示しているように見受けられる。

このような世界的なキャラクターが宮本茂によってどのように生み出されたのか、また社会にどのような影響を与えてきたかを知ることで、このようなゲームをめぐる現代的な問題についてもより深く考察することが可能となるであろう。

2. 情報表現学科の英語科目で宮本茂を取り上げることの意義

2.1 英語の基礎力の向上と英語による知識獲得の楽しさを味わうことの両立

テイラー・スウィフトほど多くはないものの、宮本茂を取り上げた英語圏の子ども向けの読み物が複数存在する。

筆者は、情報表現学科の1年生向けには Cornell, Kari, *Nintendo Video Game Designer Shigeru Miyamoto*. Minneapolis, Lerner Publications, 2016. (宮本茂の抄伝) を、2年生向けには Silverman, Buffy, *The World of Mario Bros.*. Minneapolis, Lerner Publications, 2018. (宮本茂の略歴や人物像についての文章に加え、「ドンキーコング」から、最近の「スーパーマリオ オデッセイ」に至る「マリオ」関連のゲーム作品や、グッズ・映画などのクロスメディア展開についても言及されている本) を用いている。いずれも 30 ページ程度で1年間

で扱うのにちょうど良い分量である。語彙・文法の基礎力を確かなものとするのと、英語で新しい知識や視点を得るといふことの楽しさを味わうことの両立を図る上で格好の教材となると考えている。

現在の活動状況については、任天堂の英語版ウェブサイトや海外のゲーム情報サイトなどを折に触れて活用している。特に、任天堂のウェブサイトは日本語版、英語版とも非常に充実しており、2015年に急逝した岩田聡・元社長が自ら、様々な商品について、開発に携わった個々の社員にインタビューを行うという連続企画で「社長が訊く」というタイトルのインタビュー記事群と、それらをほぼ忠実に英訳した「Iwata Asks」という記事群が現在も全く削除されず残されている点は画期的であるといえよう。このシリーズにも宮本茂が複数回登場している。このような記事から得られる知識は、教科書の内容の理解を深める上で、またゲームについて英語で書かれた文章を読んだり、ゲームについての話題で会話したりする際に有用なものとなるのみならず、情報表現学科の専門科目「ゲームビジネス」や「ゲーム文化論」などの学習にも資するものと考えられる。

2.2 日本人にとってなじみ深い対象を英語で捉え直す機会の提供

英語学習の題材ということで、外国のゲームクリエイターを取り上げるのも一案であるが、日本人にとってなじみ深い、日本のゲームクリエイターを取り上げる方が、次の点でより大きな意義があると考えられる。

まず第一に、日本のゲームクリエイターを取り上げた文章であれば、人名、作品名、社名、出身地名など、日本語に基づく固有名詞が多く登場するので、その分英文を読む際の心理的な負担が軽くなるという利点がある。加えて、そのような固有名詞が英語ではどのように表現されているかという実例を知ることができるのも英語学習上、有益な点である。そのままアルファベットに置き換えるだけで事足りることも多いが、ゲームの文脈では元の日本語の直訳ではない英語になる場合も多い。例えば任天堂の「ファミリーコンピュータ（ファミコン）」は「Family Computer」とはならず、「Nintendo Entertainment System (NES)」となるし、宮本茂の「マリオ」シリーズ作品に登場するキャラクターも、「クリボー」が「Goomba」になるといった具合である。このような事例から、日本のゲームの現地化の必要性ということを学ぶこともできるであろう。

第二に、日本の文化、あるいは日本人について、英語で学ぶというアプローチも異文化理解には有効且つ重要であるという点があげられる。尚美学園大学の英語科目が教養科目カリキュラムの中で、「異文化理解力」のカテゴリーに位置づけられているのも、英語は異文化理解の重要な手段の1つであるとの認識に基づくものであろう。その点を踏まえ、音楽応用学科の英語科目では、英語圏に属するアーティストの人生やその英語で作詞・歌唱される作品を通して異文化理解を深めることを企図しているのに対して、情報表現学科の英語科目では、日本人のクリエイターの人生やその作品ないし仕事について英語で学ぶという形で異文化理解を深めることを目指したいと考えるに至った次第である。

2.3 ゲーム領域の「内容スキーマ」の活性化を図る英語学習の実現

このような記事を読む上では、英語の語彙や文法の知識も当然ある程度はある方が望ましいが、それよりもゲームへの興味や関心、あるいはゲームについての知識や経験が豊富

にあったりする方が有利と考えられる。これらは、英語教育学では「内容スキーマ」などと称され、これらの活性化を図ることで、英語の理解度を高めることができるとされている。加えて、このような記事に触れることによって、最新のゲーム業界の動向を英語で知ることができ、そのような情報を英語で探索する能力を養うこともできると考えられる。

筆者のクラスには、概して英語力はあまり高いとはいえないが、ゲームなど特定の一領域に秀でている、あるいは強い興味や関心を持っていたり、特定の一領域に関わる職種を将来目指すであろう学生が多く存在すると思われるので、これらの点を特に考慮したいと常々考えているところである。

おわりに

財団法人デジタルコンテンツ協会（2009）では、「ゲーム関連技術教育」の課題の1つとして語学教育があげられている。ゲーム開発技術の獲得という観点から、ゲーム開発者の語学力の向上の重要性が高まりつつあるということであるが、その報告書の別の部分では、ゲーム関連企業の人事担当者の見解として、実際には社内に英語版の技術書を読める人材が不足しているということも指摘されており、このような状況では、欧米のゲーム開発者たちの技術力に対抗できないという懸念が語られている¹⁾。

ゲーム業界の上述のような現状認識に鑑みるならば、特に英語を「読む」技能が、ゲーム業界における「就業力」の一環として、いま強く求められているということがいえるだろう。このようなゲーム業界の要請をも視野に入れるならば、「聞く」、「話す」、「書く」ことも重要ではあるが、「読む」ことに重点を置く英語教育が、「ゲーム関連技術教育」の機関の1つである尚美学園大学芸術情報学部情報表現学科では、やはり最も適していると考えられよう。

前号でも言及したが、もとより尚美学園大学では「多読」が奨励されており、「読む」ことを基軸とした英語教育を実践し得る基盤がある。また、情報表現学科の標榜する「マルチフィールド」ないし、「クロスオーバー・クリエーション」というコンセプトはまさに、宮本茂がこれまで体現してきたものでもある。それゆえ、情報表現学科の英語教育で宮本茂の世界を英語で「読む」機会を提供することは、ゲーム業界で求められている英語力の育成、尚美学園大学での全学的な多読奨励の取り組みの実績、そして情報表現学科のコンセプトとの符合という3点に鑑みて大きな意義があるものと考えている。

引用文献

- 1) 財団法人デジタルコンテンツ協会『デジタルコンテンツ制作の先端技術応用に関する調査研究報告書』2009年、377頁及び279頁。

http://www.dcaj.or.jp/project/report/pdf/2008/dc_08_03.pdf (確認：2018-09-20)

