

平成12年度

コア科目

総合科目 総合コース

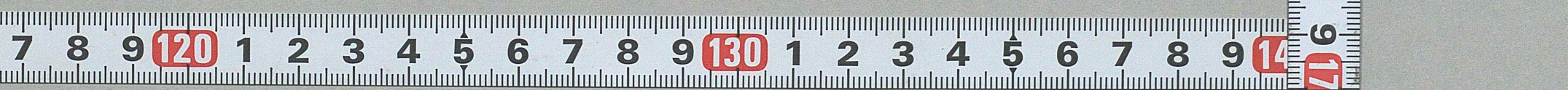


「マルチメディアの世界」 (00後-III)

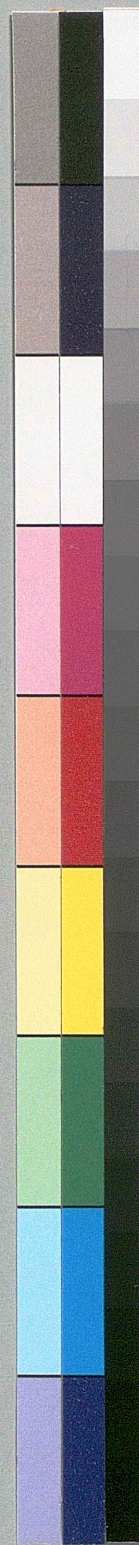
「日本人と言語と文学」 (00後-IV)

お茶の水女子大学

12.9.13



「マルチメディアの世界」 (00後-III)



総合コース

「マルチメディアの世界」(00後-III) 水曜日5・6時限

総合コースは、共通な一つの主題について、研究分野の異なる複数の教官が講義するもので、総合的な視野から学ぶものである。

テーマの概要

メディアとは世の中の情報構造を記述するために使われる記号系を擁立する世界である。従来は文字・数値が使われてきた。しかし、近年の電子・情報・通信技術発展はめざましく、世の中の様々な出来事を文字・数値に加えて、図版、静止画、動画、音などさまざまなメディアを用いて記述・格納・伝達・利用するマルチメディア情報処理技術が盛んに開発されている。最近では、実世界さながらに記述しようとするバーチャルリアリティ技術や情報の可視化技術にも格段の進歩があり、マルチメディア情報処理へ一段と拍車がかかっている。

本コースでは、マルチメディア情報処理の一端を、本学の教官と、この分野の第一線で活躍している学外の方々に講義してもらう。その結果、受講者は近年もっとも進歩が著しく、またこれからの情報処理の鍵を握るこの新技術についての確かな展望を得ることができて、これからの勉学の指針となろう。

対象学年 : 1年～4年

履修単位数 : 2単位 *複数の講義を履修した場合、合計8単位まで認められる。

セミナー : 講義担当講師との質疑応答を中心とした「セミナー」を行う。履修する学生は、必ず出席すること。

実施日 1月10日(水)

図書館活動 : 学生の自主的行動日として、「図書館活動日(1月24日)」(巻末参照)を設定している。

試験方法 : 試験はレポートにより行う。

課題は二題。(A)一テーマを通じての課題。(B)一個別課題。

(詳細については別途指示する。)

◇出題日 1月10日(水)

学生は、指示に従ってレポートを作成し、この巻末の表紙を添付のうえ、締切り日までに学務課教務係へ提出すること。

◇締切り日 2月9日(金)17時 (卒業予定者は1月26日(金)17時)

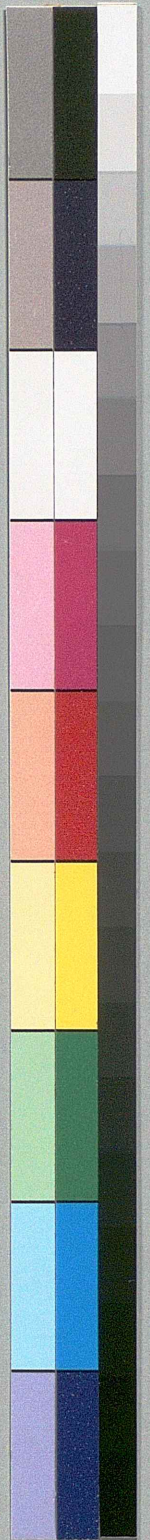
参考文献 : 参考文献には、なるべく附属図書館にあるもの、あるいは入手可能なものをあげた。

平成12年度

「マルチメディアの世界」(00後-III) 講義日程

開講日時：水曜日5・6時限 13:20~14:50 (共通講義棟2号館201室)

月	日	講義 担当	一 マ 師	月	日	講義 担当	一 マ 師
10	4	マルチメディアデータベースの世界 (理学部 情報科学科)	増永良文教授	11	15	情報の可視化 (理学部 情報科学科)	市川哲彦 助教授
	11	Webマイニング (東京大学 生産技術研究所教授)	喜連川 優 非常勤講師		22	デジタルコンテンツの検索・管理・提示 (神戸大学大学院自然科学研究科教授)	田中克己 非常勤講師
	18	リアルなCG画像の追及とインターネットにおけるCG (東京大学大学院 新領域創成科学研究科教授)	西田友是 非常勤講師	12	6	フラクタル幾何学とマルチメディア (理学部 情報科学科)	竹尾富貴子 教授
	25	音声情報処理の世界 (筑波大学 電子・情報工学系教授)	板橋秀一 非常勤講師		13	マルチメディアの活用 - 融媒学を中心として (生活科学部 生活環境学科)	田中辰明 教授
11	1	バーチャルリアリティ技術を用いた共有仮想環境の構築 (大阪大学大学院 工学研究科教授)	岸野文郎 非常勤講師		20	インターネットの光と影 -心理学の観点から- (文教育学部 人間社会科学科)	坂元章 助教授
	8	マルチモダルコンピューティングの世界 (理学部 情報科学科)	藤代一成 教授	1	10	セミナー	
					17	予備日	
					24	図書館活動日	



第1講 (2000年10月4日)

マルチメディアデータベースの世界

増永良文

マルチメディアという言葉が世の中に氾濫している。今世紀末に流行っている言葉だが、来るべき21世紀にもその意義を失わないであろう。ところで、マルチメディアとは一体なにか？本講義では受講者にその全貌を知ってもらうために、マルチメディア情報処理で重要と思われるトピックを網羅的に取り上げて、かつそれらの分野で活躍している斯界の権威に分かり易くその概要を講義してもらう。この講義はこのような観点から学内外から11人の講師陣で講義をする。

初回の本講義では講義全体の構成を紹介するとともに、まずマルチメディアという概念は何かを話す。文字・数値メディア、画像メディア、音メディア、仮想環境メディアなど、マルチメディアコンピュータ、マルチメディアネットワーク、マルチメディアデータベースなどのさまざまなマルチメディア情報処理システムを規定している概念と実際について述べる。また、本講義の成績評価法についても述べる。

続いて、マルチメディアデータベースとは何か述べる。そのために3つの話をする。最初に、データベースとは何か説明する。次にマルチメディアデータベースとは何か説明する。最後に、筆者らが開発しているマルチメディアデータベースシステムを具体的に紹介して、マルチメディアデータベースシステムの一端を知ってもらう。

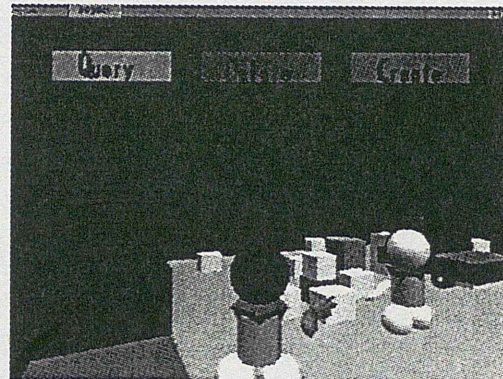
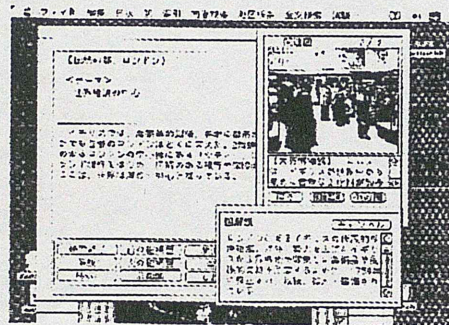


図1: 筆者らが開発したマルチメディア電子教科書 図2: 筆者らが開発している究極のマルチメディアデータベースシステム「仮想環境データベースシステム」のシーン

参考図書

- 日本学際会議 (編): 「マルチメディア情報処理」, 159p., 共立出版, 1994
- 「-特集 データベース研究最前線-」, Computer Today 1997年5月号, Vol.79, サイエンス社, 1997.

WEBマイニング

喜連川 優

email:kitsure@tkl.iis.u-tokyo.ac.jp

http://www.tkl.iis.u-tokyo.ac.jp

i-mode の1000万加入が8月に達成されたが、同様にWebページは2000年に10億ページに達したとされている。多くの人々が最新の情報をWEBから入手する時代になりつつある。このような巨大な情報倉庫から何か面白い、あるいは自分にとって有益な情報を見出す事が出来るに違いないと感じるのは当然であり、種々の試みがなされている。

- Web mining と呼ばれる分野が最近、注目されつつあり、本講ではその概要を紹介したい。

1) Web Contents Mining:

Web に関する最も代表的な技術はサーチエンジンであり、多くのページをクロールし、各ページからワードを抽出し、インデックス生成処理を施し、キーワード検索サービスを提供しているが、自分の思ったページがなかなか探し出せないのが現状であり、それを解決すべく、リンク情報を考慮した方式が提案されるに到っている。

2) Web Log Mining

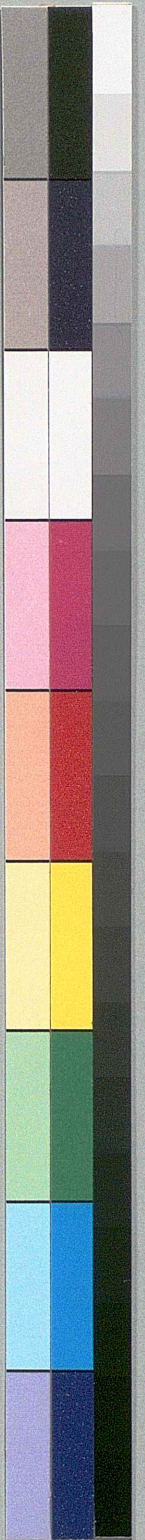
ユーザが Web ページをアクセスする様子を観察することにより、ユーザの関心に適応したページの生成を行う **personalization** 技術が盛んに研究されている。これにより売上が大幅に向上する事例が報告されるに到っている。

又、Web を設計した人が行動ボタンを見ることによって、より使いやすいシステムに変更するためにも利用されている。

3) Web Structure Mining

Web は人類が遭遇した最大のグラフ構造と考えられており、その構造からの情報抽出も試みられている。米国IBM研究所による Web 上での **community** の抽出実験が注目された。

ここでは これらの最新動向を紹介すると共にその処理系についても触れる。いずれも処理対象となるデータは膨大であり、パソコン一台では到底処理しきれないものではない。例えば、Web のスナップショットは数テラバイトに達する。この為の仕組みに



ついても紹介する。

A VAIO fan → A community of VAIO fans

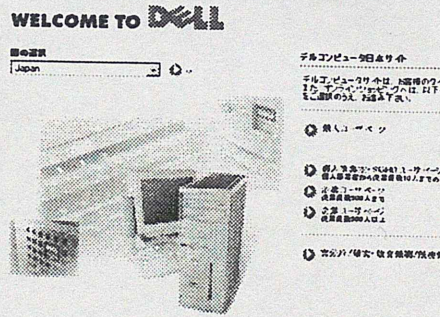


A VAIO fan → PC vendors

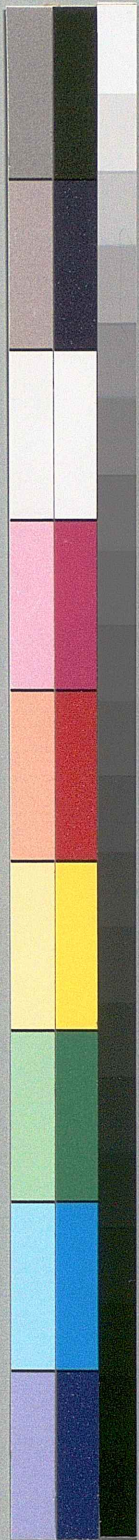


Fan pages are usually overwhelmed by commercial pages.

Drift to large community



コミュニティ抽出実験例



リアルなCG画像の追求とインターネットにおけるCG

西田 友是

1. はじめに

Java, VRML 等の普及にも伴い, ネットワークコンテンツの拡がりは目も見張るものがある. こうした時代背景に伴いコンピュータグラフィックス (以下CG) の研究, 学習, 教育のあり方も変化しつつある. CGの研究は1960年代前半から始まりその進歩は目覚しく成熟期に達したともいえ, マルチメディアなどの他の技術との融合の時代に入りつつある. 本講義では, CGとインターネットの関わり, およびインターネットを利用したCG教育・研究の事例について紹介する.

2. フォトリアリステイクCGの追求

CGの研究分野としては, 形状モデリング, 隠面消去, 陰影表示, アニメーションなどがある. CGの基礎的研究としては, 3次元物体の隠線消去, 隠面消去の方法, また, 陰影表示においては, 種々の光源に対するシェーディングモデルの開発がある. リアルな画像を得るには照明計算のモデルをいかに物理則に近づけるかが重要である. 特にリアルな画像を表示する手法の代表的技法であるRadiosity法 (相互反射を考慮する方法) は, 半影の処理のパイオニア的役割を果たした. CGの応用としては, 照明シミュレーション, 景観評価, 曲面を含むCADシステム, 毛筆フォント (墨絵), モーフィングなどの研究もなされている. 自然景観の表示については, CG画像と写真との合成法をはじめ, 水, 空, 雲等の表示を粒子の散乱特性を考慮することで, リアルな画像の生成法が開発されている. 図1に水中の光学的効果(水の色, 集光効果)を考慮したアニメーションの1シーンを示す.

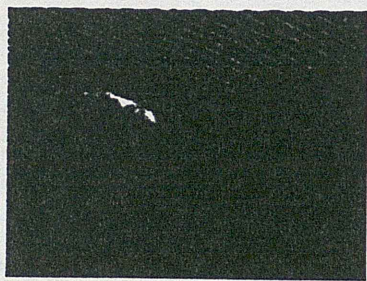


図1 水中の光学的効果の計算例

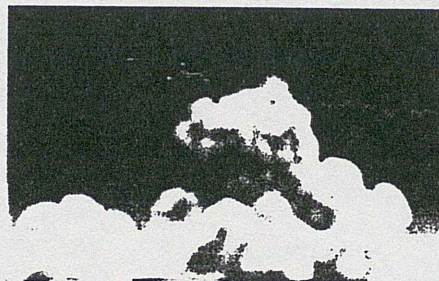


図2 多重散乱を考慮した雲の表示

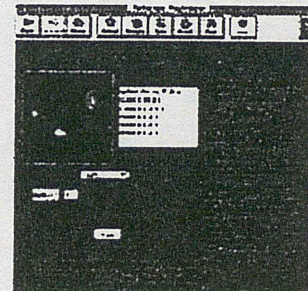


図3 Javaによるレイトレーシング

3. インターネットにおけるCGの適用例

CGはデジタルコンテンツの重要な要素である. 著者が使用しているCG教科書はインターネットを介して閲覧を可能にするため, Web化したので紹介する. このCG教育支援ソフトは, HTML言語を用いており, JAVA, Shockwave, VRMLなどのマルチメディア技術と組み合わせたインタラクティブなものである. これは, コンピュータのモニターで文章を読みながら, 画像や映像などと一緒に, その例題を自分の手で動かすことでリアルタイムにCGを体験しながら知識をつけることができ

るマルチメディア型の教育支援ソフトである。この電子教科書には次の機能がある。

- 1) 目次のタイトルをクリックするのみで、必要なページに移動できる。
- 2) 索引ページにおいて、知りたいキーワードをクリックすれば、関連ページに移動できる。
- 3) 説明図および画像は必要に応じて拡大表示がされ、画像は全てカラーである。
- 4) CG の分野の基礎的技法を、JAVA (Shockwave, VRML) を利用してインタラクティブ性を重視した体験学習ができる。

図2に雲の粒子による多重散乱を考慮した計算例を示す。図3は、CGの代表的な技法であるレイトレーシング法を、Javaによりインターネットで体験可能にした例を示す。この場合、視点位置、材質（反射率）、反射屈折等の繰り返しレベルを対話的に変更して描画できる。

4. まとめ

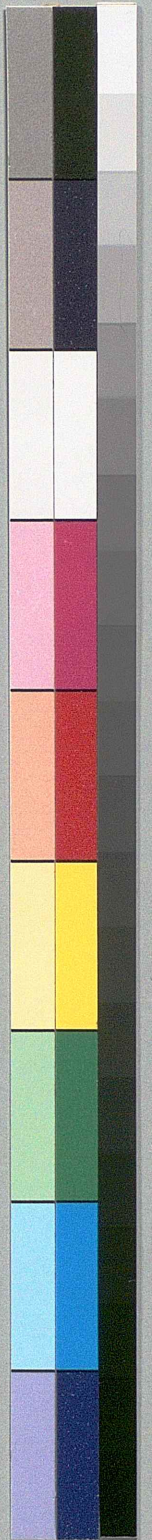
インターネットの有効性に関し、CGの研究開発においては、1) 研究者間のネットワーク（コラボレーション）、2) リソース利用による効率よいプログラム開発。また、CG教育においては、3) 遠隔学習、遠隔教育、4) 教室のない教育、5) 大学でのCG教育の体験学習などが挙げられる。

このように、CGとインターネットは切り離せない関係となってきた。ある雑誌で、“Home Pageのない「ホームレス」はジョブレス”とあったが、まさしくそうした時代になりつつある。ある地方新聞において、「ネットワークが創る未来のビジネス：コンピューティングが変えるJava」のフォーラムの記事が1面全てをさいて掲載されていた。この例のように、インターネットの新技术は、まさに産業界が期待するものであろう。

参考

- http://nis-lab.is.s.u-tokyo.ac.jp/~nis/CG_Link.htm,
- <http://nis-lab.is.s.u-tokyo.ac.jp/~nis/cgtext.htm>

(著者のホームページには、CGに関連するURLが600程度まとめてあり、CG教科書、Javaによる体験学習にリンクしてある)



音声情報処理の世界

板橋 秀一

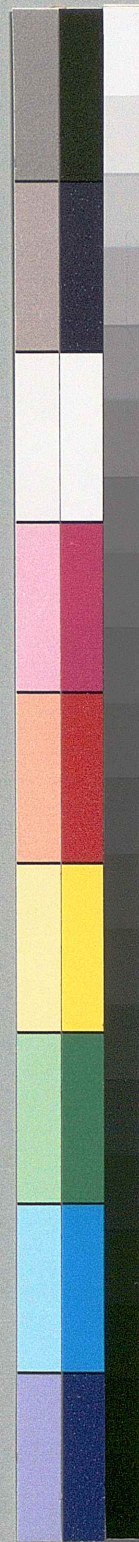
最近では、コンピュータが進歩して、人間の音声を認識したり、逆に合成音声で応えたり、画像を読み取って処理を行い、より見易いものに変えて表示したりすることができるようになってきた。しかし、まだ、コンピュータは人間にとって使い易いものとは言えない。

これまでは人間がコンピュータに合わせてきたが、これからはコンピュータが人間に合わせる時代である。これまでのコンピュータの使い難さの一つの要因は情報の入力方式であろう。キーボードやマウスあるいはペンタッチ方式等種々あるが、人間にとっては音声を使用するのが最も容易である。操作命令の入力が音声でできるようになればコンピュータの応用範囲が広がり、一般入の利用が一層増大することが期待される。

音声入力に関しては、特定の人が発声した100語程度の単語音声の自動認識は実用化レベルに達しているが、任意の人の発声した連続音声あるいは会話音声の認識は研究段階にある。音声出力に関しては、文章をキーボードから文字として入力するとそれに対応する音声を合成する装置は製品化のレベルに達しているが、その音質はまだ不十分である。さらに任意の人の声質で音声を合成することはやはり研究段階にある。

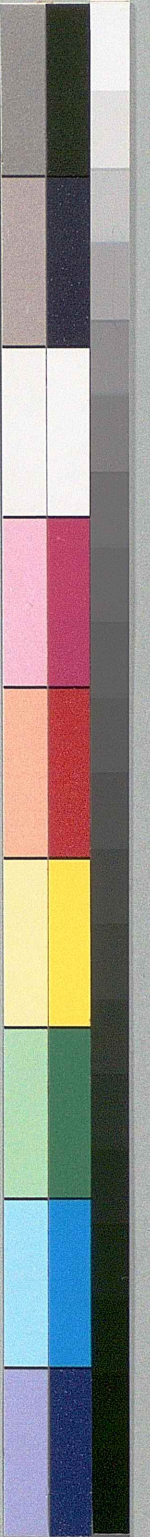
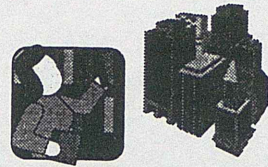
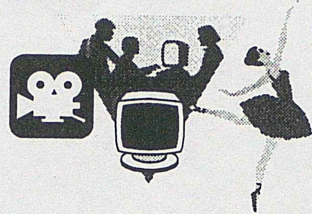
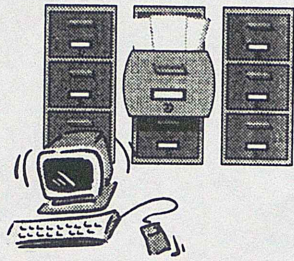
ここでは、人間が話したり聞いたりしている音声をコンピュータで処理する方法の概要を紹介する。文字を入力して音声を作り出す「音声合成」、人間の話した音声を入力して文字に変換して出力する「音声(自動)認識」、そのために必要な音声の特徴を取り出す「音声分析」等、人間とコンピュータが音声によって情報伝達する際に必要となる技術について概説する。講義の構成とキーワードを以下に示す。

1. 音声の基本的性質：音声器官、音の大きさと周波数、音声の知覚
2. 音声の分析：音声波、周波数分析、音声スペクトル、基本周波数、音声処理系、音声の特徴、音声ホルマント
3. 音声合成：音声合成の分類、音声合成の原理、分析合成方式、声道モデル、音声合成系、調音モデル、音源
4. 音声(自動)認識：音声認識の原理、音声認識の問題点、時間軸の整合、韻律情報、話者認識(同定と照合)
5. 音声情報処理の応用：音声コーパス



「マルチメディアの世界」

これらは、従来のデータベースや情報検索では中心的に扱われてこなかった重要な技術課題を多く含んでいます。これらに対して、本講義では、神戸大学で取り組んでいる研究についても紹介します。



第 5 講 (2000 年 11 月 1 日)

バーチャルリアリティ技術を用いた共有仮想環境の構築

岸野 文郎

1. はじめに

コンピュータの進展, ネットワークの整備により, ビジネス分野のみならず一般家庭にも情報化の波が押し寄せ, ネットワーク上に構築されたサイバースペースを介したエレクトリックコマースも現実のものとなってきている. このような高度情報社会においては, 利用者の利便性を提供するものとして, バーチャルリアリティ (VR) 技術が期待されている. VR ではコンピュータグラフィックス (CG) 技術により生成される仮想環境が, 利用者に没入感を有する感覚で提示され, コンピュータは利用者の行動を認識・追跡し, その要求に応じてインタラクティブ操作を可能とする.

仮想環境を複数の利用者が共有する場合これを共有仮想環境と呼ぶ.

2. 臨場感通信会議

ネットワーク上で複数の利用者がコミュニケーションをするアプリケーションも一種の共有仮想環境であるといえる. CG により作成した仮想会議空間に遠隔地の会議参加者が一堂に会する臨場感通信会議を紹介する. 図 1 に 3 地点間の会議シーンを示す.

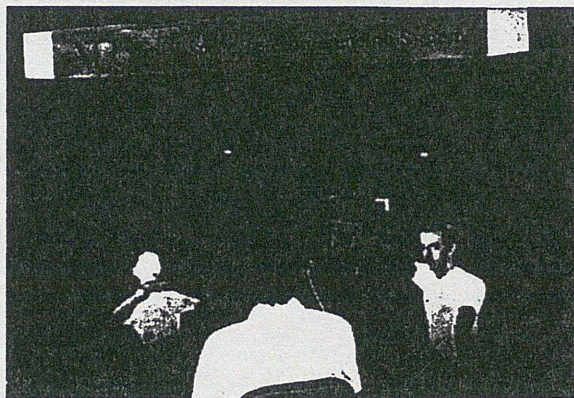


図 1 臨場感通信会議

3. 実環境と仮想環境を融合した協調作業通信環境

仮想モール内でのショッピング, 自然環境内でのウォークスルー, 巨大な建築物や都市景観のシミュレーション等への適用を考えると広大な仮想環境の構築が必須となる. このような仮想環境において操作者が各種作業を行う場合に, 実環境と同等, あるいは実環境以上の利便性の高いヒューマンインタフェースを実現する必要がある. が, 現実環境を高精度でモデル化することの

難しさ、利用者が自然なインタフェースで意図する仮想環境を自由自在に生成・編集することの難しさ、遠隔地の参加者が距離を克服してシームレスに協調作業をすることの難しさ、などが指摘されている。

これらの問題を解決するため、仮想環境内に現実環境のすべてをモデリングするのではなく、現実環境をそのまま画像として取り込み、そこにマルチモーダルインタフェースで生成・編集した仮想物体を融合し、融合した共有空間で遠隔地の参加者が協調作業を行う手法を実現するための要素技術の確立を目指して研究を進めている（図2）。

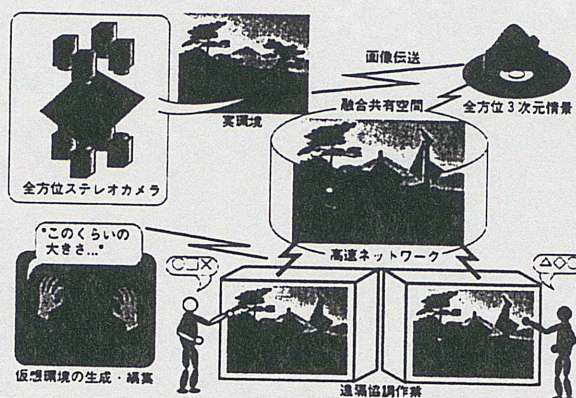
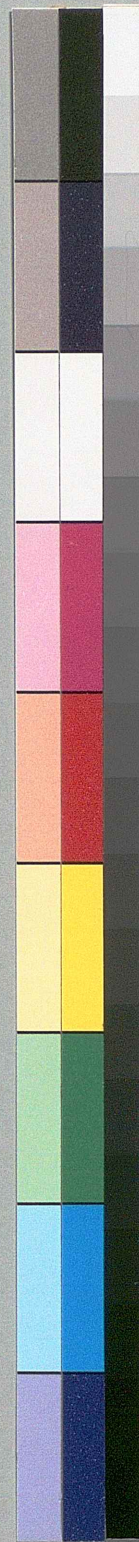


図2 実/仮想環境を融合した協調環境



マルチモダルコンピューティングの世界

藤代 一成

マルチモダリティ (multi-modality) とは、人間のあらゆる感覚チャネルを利用した情報伝達形態をさす。もっとも情報伝達密度が高い視覚だけでなく、人間はさまざまな五感情報を組み合わせて、高度な状況判断と意思決定とを行なっている。インターネットを通して、複数人間とコンピュータが協同して能率的かつ効果的に仕事をこなしていくために、現在のコンピュータは、聴覚や力覚の表示・認識の能力を具備するようになってきた。その現状と可能性を理解するには、人間の心理までを含めた総合科学的な視座が不可欠である。

本講義では、最新の関連研究開発事例に言及しながら、以下の諸点を論じる。

- ビジュアルコンピューティングの枠組み
- マルチモダル参照モデル
- 心理的考察の必要性 ~ マグヌ効果を例にとって
- 共感覚現象とその応用
- 複合現実感の世界
- リアライゼーションを目指して

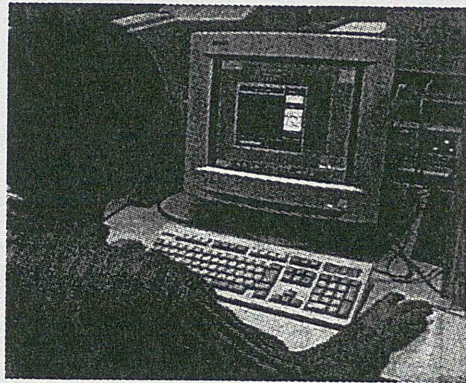


図1: 共感覚現象に基づく疑似力覚発生メカニズムを利用したサイエンティフィックビジュアルリゼーションシステム。ユーザは、ふつうのマウスを利用するだけで、ラバーバンドの「硬さ」を感じて、カーソル位置のデータの大きさを知らることができる。

参考図書

- Clark Dodsworth Jr.: *Digital Illusion — Entertaining the Future with High Technology*, Addison-Wesley, 1998.

第7講 (2000年11月15日)

情報の可視化

市川 哲彦

70年代の後半以降, シミュレーションされた, あるいは観測された事象への洞察を得る方法として可視化が使われてきた. これらは科学技術データの可視化と総称されるが, このようなCGアニメーション技術の利用方法に加えて, 情報の可視化 (information visualization) とよばれる方法論が90年代に入って盛んに研究されるようになった.

可視化の対象となるデータは, 従来の科学技術データの可視化とは異なり, 本質的に空間構造をもたないビジネスデータや, Web 文書などの電子化された文書である. いずれも, データから迅速かつ容易に情報を得ることを目的としており, 情報検索の新しい利用者インタフェースとして, あるいは人間の知覚情報を利用した知識発見の方法論として位置づけることができる.

本講義では, その誕生の経緯, 根幹をなす複数の技術的潮流, 分類学と諸技法の実際, 研究・開発の最新動向等を紹介する.

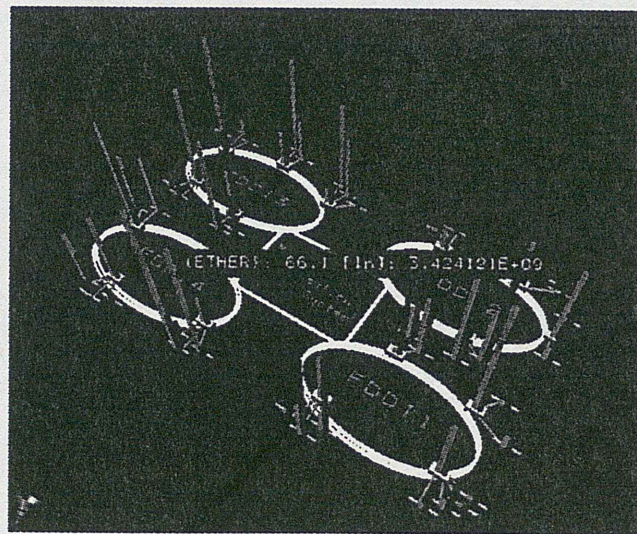


図1: お茶大学内 LAN の上のトラフィック量 (回線混雑状況) を可視化する.

参考図書

- 中嶋 正之, 藤代 一成 (編著), コンピュータビジュアリゼーション, 共立出版, 2000年10月.

デジタルコンテンツの検索・管理・提示

田中克己

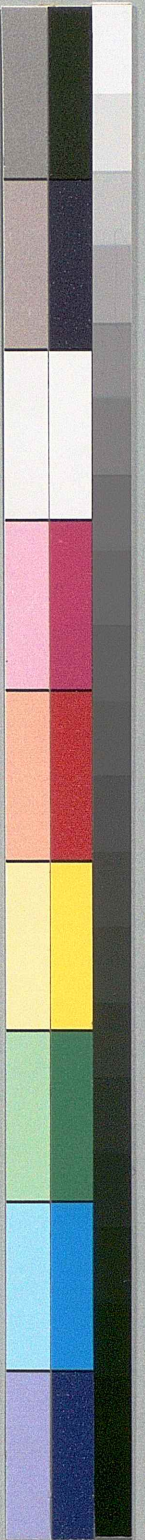
この講義では、デジタルコンテンツの検索・管理・提示について論述します。情報検索・情報管理および情報提示の観点から、まず、何が問題なのかをデジタルコンテンツの特性に焦点をあてて述べます。特に、マルチメディアコンテンツは、連続メディアでありどこでも情報単位になり得ること、部分的・不完全な情報構造を有すること、メディア・解釈の多様性・複合性に対処する必要があることについて述べます。次に、これらの課題に対して現在行われているさまざまな解決のためのアプローチについて概観します。具体的には、

- マルチメディアコンテンツの索引付けと検索モデル
- マルチメディアコンテンツの組織化と意味構造の発見
- マルチメディアコンテンツの配信と提示
- マルチメディアコンテンツのアクセス管理
- マルチメディアコンテンツのビジネスモデル

というテーマについてのさまざまなアプローチを紹介します。

もう少し身近で、直観的な言い方で言いますと、

- 膨大なビデオ映像に対して貴女ならどうやって索引を作りますか？米国では、ビデオの索引作成サービスの会社ができ始めているのを知っていますか？
- ハードディスクビデオ（すでに発売されています）に貯まったデジタルビデオ映像から貴女はどのようにして映像を検索して利用したいですか？
- 貴女は今の Web 検索エンジンに満足していますか？大量の検索結果の中からどうやって必要な情報を見つけますか？貴女が必要とする 3次元 CG クリップは検索エンジンで見つけられますか？
- 映画には映画の文法があるのを知っていますか？ビデオ映像の中から意味構造を抽出したり、逆に、これらの演出の技法を使って Web のデータからテレビ番組を作れると面白いと思いませんか？
- コンテンツの著作権の管理がいまどのようになっているか知っていますか？
- デジタルテレビ放送でいま最も重要な課題の 1つは、いかにしてコマーシャルを飛ばさずに見てもらおうかという問題です。究極の CM 飛ばし防止策が示されている映画「Truman Show」を貴女は見ましたか？
- 仮想美術館や仮想都市をウォークスルーするだけで貴女は必要な情報を見つけられますか？仮想空間を使って情報探査をするには何が必要でしょうか？



フラクタル幾何学とマルチメディア

竹尾 富貴子

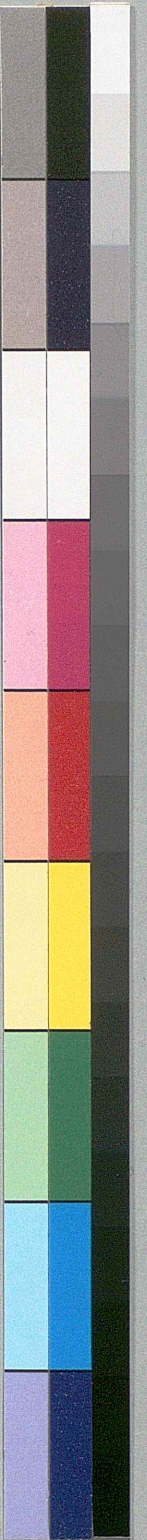
自然界において見られる、雲や山の形、樹木、稲妻、カリフラワー、海岸線、株価の変動グラフ、これらに共通しているものは、なんでしょう？ それは、一部が全体の縮小に対応しているという点において共通点があります。この点にマンデルブローという人が、25年ぐらい前に気づき、フラクタル（ラテン語で不規則な断片という意味）という新しい造語を作り、その後、このフラクタル幾何学はいろいろ研究され、興味深い点が多々あります。複雑なフラクタル図形は、単純な写像の繰り返しによって容易に表現されるものも多くあります。コンピュータの発展とともにこの作図法もいろいろ研究されています。

この講義では、フラクタル図形の一つの表現法である、反復関数系について述べ、この応用として、Collage 法による自然の形状のフラクタルモデル化について、説明します。



参考図書

- 山口昌哉：「カオスとフラクタル—非線形の不思議—」，講談社（Blue Backs），1986
- B. マンデルブロー著，広中平祐監訳：「フラクタル幾何学」，日経サイエンス社，1985
- H.-O. パイトゲン他編，山口昌哉監訳：「フラクタルイメージ」，シュプリンガー・フェアラーク東京，1990



第 11 講 (2000 年 12 月 13 日)

マルチメディアの活用 —居住環境学を中心として—

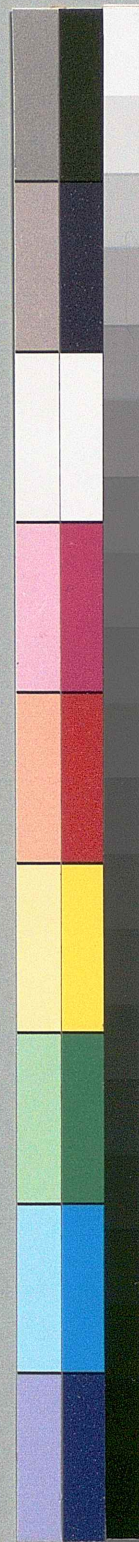
田中 辰明

1. マルチメディアの発展

筆者が大学院の修士課程を修了し、某建設業に入社したのが昭和 40 年であった。その頃から大学、大手の会社で大型汎用コンピューターの利用が始まった。カード入力による一括処理で、建設分野では構造、設備、積算分野で使用された。カードにパンチを入れる「キーパンチャー」という職業も生まれた時代であった。昭和 40 年代前半は情報化の曙であった。

昭和 40 年代の後半、大手の建設業や設計事務所で大型汎用コンピューターの利用が開始された。構造、設備分野で設計業務の連続業務の過程をコンピューター処理し図面化する、自動設計・製図システムの開発が進行した。米国への視察団派遣も盛んな時代であった。しかしシステムは部分利用に留まり、期待された効果は発揮されず、省力効果は認められなかった。昭和 40 年には東京オリンピック、昭和 42 年には大阪万国博が開催され高度成長時代に突入、建設ブームは続いた。カード入力、一括処理方式は建築図面のような、試行錯誤の多い業務には向かないと判断された。その結果図形入力装置による対話型システムの実現が期待された。この時代になると給与計算、人事管理など事務部門でも大型汎用コンピューターが使用されるようになった。銀行預金の管理もコンピューター化され、それまで手書きで行われていた預金通帳記入もコンピューターに代わった。昭和 50 年代に入ると他産業の開発事例も参考となり、オンライン対話型システムが開発された。このシステムは静電プロッター、図形入力、グラフィック端末などを一応取り揃え、マン・マシンシステムとして宣伝された。いわゆる CAD(Computer Aided Design)の出現で、建設業における電子情報技術利用を決定付けた。システムの利用と開発も大手建設業から中小規模の建設業へ拡大された。CAD システムを販売する会社も現れ裾野は広がったが、システムが高価であったし、費用対効果では問題があった。

昭和 55 年頃から先進製造業の CAD 化の影響が建設業にも及んだ。ハード機器、周辺機器等が低価格化したこと、性能の向上があったこと、図形処理技術が普及したこともあり、大手建設業で



は設計業務を対話型 CAD で統合することが試みられた。また実用的で低価格の CAD や CG (Computer Graphics) が市販されるようになった。「CAD から CAE (Computer Aided Engineering) へ」「CAD から CAM (Computer Aided Manufacturing) へ」ということも言われ、建築設備の分野では例えば CAD で設計された空調用ダクトがそのまま工場に送られブリキ板の余分を少なくするようにして切断し加工するということも行われるようになった。この時代になるとパソコンが普及し始め、それまで「コンピューターを下手に触るとハードを壊してしまう」という考えがあったが、「習うより、慣れる」という時代になった。

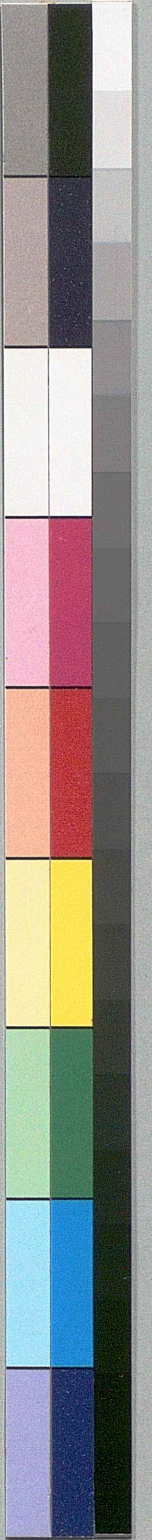
日本のパソコンを引っ張ってきたのは NEC [日本電気] だが「MULTI-16」の名で 1981 年 12 月に 16 ビットパソコンを初めて発表したのは三菱電機であった。IBM の PC 発表の 4 ヶ月後で、NEC の「PC-9801」発表の 10 ヶ月前のことである。基本ソフトには「CP/M」を搭載、その上で「BASIC」などの高級言語が使えた。ワープロなど必要なソフトはすべて用意されたが、まだ一般向けでなく企業向けであった。三菱電機は当時 NEC、東芝と並びオフコン御三家と呼ばれたが、今年 1999 年春デスクトップパソコンの生産から撤退を表明した。これほどパソコンの変化は早いのであるが、パソコンの普及に伴い OA 化、CAD 化、ネットワーク化、データベース化、情報化が進んだ。このことにより一部専門家に委ねられていた技術が施工分野に至るまで幅広く浸透するようになった。大学教育でもコンピューターが導入され、新入社員のコンピューター知識は格段に向上した。パソコンソフトも低価格化と進歩が著しくなり、それを使いこなして入社してくる学生により、入社後何年卒の学生かわかるようになってしまう程であった。

昭和の末から平成の初頭にかけて建設産業でのパソコン利用は様々な分野に及び、OA/CAD 化が急速かつ広範に普及し始めた。施工分野でも情報化施工、建設のロボット化、自動化施工が開発され実用化されるようになった。これはハード機器の小型化、低価格化、高性能化によるところが大きい。また Macintosh がインターフェースに優れたシステムを世に出し、一方ネットワーク化が進んだことによる。行政面でも申請業務で FD(Floppy Disk)化が行われるようになった。中小設計事務所でも従来手で計算し図面を画いていた日影線図を CAD ソフトを使用し描くようになり、省力化が進んだ。

現在の発展もこの延長線上にあると考えてよい。

2. マルチメディアの最近の傾向

最近の著しい傾向を列記すると、



- マルチメディア化
- イン트라ネット・インターネット化
- 市販ソフト使用が一般化（従来は企業が独自にソフトを開発していた）
- ISDN などの高速回線
- DTPR (Desk Top Presentation)
- VR(Virtual Reality)技術
- 3次元ソフト並びにパソコンソフトの低価格化
- モバイルコンピューター化
- 国際標準化

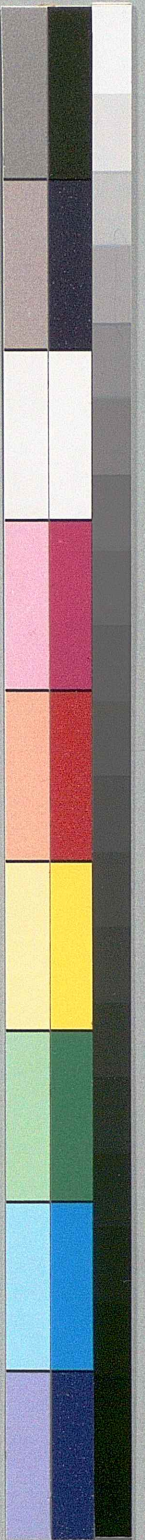
などがあげられる。

情報環境の整備が著しく向上した。パソコンも多くの大企業では一人一台普及するようになりノートや筆記具，ソロバンの代わりにワープロソフトが使用され，製図版の代わりに CAD，3次元 CAD/CG が，電話，Fax の代わりにメール，ネットワークが，書籍，辞書，辞典の代わりにインターネット，イントラネット，データベース，情報検索が利用され，倉庫や書棚の代わりにデータベース，情報検索が使用されるようになった。またスライドや OHP の代わりにプレゼンソフト (Microsoft Power Point 等)，モバイルが使用されるようになった。建築模型の代わりに3次元 CAD/CG が使用されるようになった。またプレゼンパネルの代わりにモバイル，DTP，画像処理ソフトが使用されるようになった。学内でも掲示板の代わりに VAN が使用されているように，次から次へと情報技術で代替されていく時代である。最近では音声入力によるパソコンワープロソフト（一太郎 Ver. 9 等）も低価格で販売されるようになったが，現状では認識率が低い。いずれ改良されるであろう。

ともかくこの分野の進歩は早い。

3. イン트라ネットとは

皆様が本学を卒業し，企業などに勤務することになるとインターネットとは別に“イントラネット”という言葉聞くことになるであろう。インターネットが共通のルールに基づき，世界中のネットワークを接続して出来上がった集合体であるのに対し，イントラネットは Web¹⁾ 技術を利用して構築される企業内情報通信網のことを言う。企業内 LAN²⁾ 上にホームページと同じ環境を構築し，企業内各部門の PR や社内公開しても差し支えない部門情報を発信する仕組みを言う。こ



の場合アクセス制限を設けて、例えば、管理者のみといった特定メンバー間の利用もできる。現在各企業はイントラネット構築が盛んで、これにより、各部門の情報を共有化している。企業内の人と人とのコミュニケーションのあり方も大きく変化している。以前の日本の企業は退社後の飲み屋で各部門の情報交換が行われた。これに参加できない人は社内情報収集に遅れをとり、社内で不利な立場に立つこともあった。これを“ノミニュケーション”と呼び、事実重要な“仕事”であった。マルチメディアの発展により、その必要は無くなった。

インターネットとイントラネットの接続ではウイルスチェック、ファイアーウォール³⁾、URL⁴⁾フィルター等のセキュリティーサーバーを設けるのが通常である。

4. インターネット利用上の注意

情報の収集はインターネットのホームページや e-mail からも可能である。電子メールによる情報交換が日常的に行われるようになるとそれなりに注意やマナーも必要になる。

- セキュリティーについて

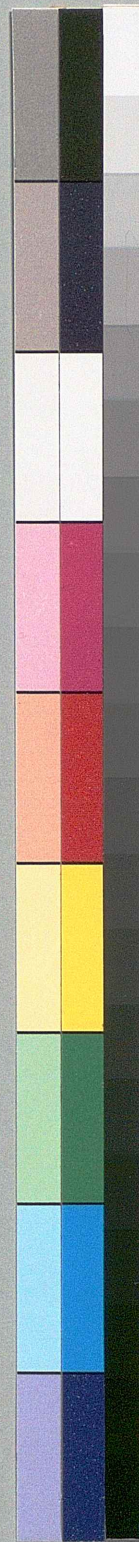
個人の情報管理は自分で行うことが大切である。大学教育において人を疑うことを教えるのは好まない。しかし世間にでると立派な会社にも様々な人が働いている。ログオンする際に使用するパスワードは自分の誕生日、電話番号など他人が推測しやすい番号は避けるべきである。パスワードが盗まれると、盗まれた人の名前によって大切な友人、知人さらには勤務先の上司に誹謗、中傷のメールが送られてしまうかもしれない。このようなことがあっても誰も弁解、保護してくれない。またイントラネットと違いセキュリティーは無いので、機密を要するデータを送信してはいけない。

- ウイルスについて

1999年8月に流れた3行合併のニュースの中で富士銀行が流したメールにウイルスが入りメールをオープンすると「大馬鹿野郎！」というメッセージが届いたというニュースは記憶に新しい。それどころかハードディスクを破壊してしまうウイルスもある。差出人不明の得体の知れないメールはオープンしない方が良くらいである。新種のウイルス“Happy99.EXE”や“W98M/Melissa”が日本国内に上陸している。ウイルスをチェック、駆除するソフトも存在する。

- インターネット利用上の注意

インターネットは便利なものである。かつ相手の顔が見えないものであるから、つい過激な表



現、命令調の表現を用いてしまう場合がある。本学学生、卒業生として世の中に出ても最低限次のことは守っていただき、メールを使っても“品位のある人である”と言われるようにしていただきたい。

- a. 公序良俗に反し、他人を誹謗中傷するようなメッセージは送らない。
- b. 必要以上に大量の同じメールは出さない。返信メールには送られてきた不必要な引用文は付けない。
- c. 添付文書を付けてメール発信する時は容量に注意し、必要最小限にする。複数の添付文書を送るときは一つずつ分けて送る。
- d. 電子メールは簡単に転送が出来るので、「一人歩き」しやすい。転送前に十分に内容を吟味する。
- e. メール保存はディスクスペースを占有するので、こまめに不要なメールを削除する。
- f. 会社に勤務したら、業務に関係の無いホームページへの度重なるアクセス、ウイルスファイルを突き破るツールのダウンロード、ゲームソフト使用等は当然避けるべきである。

参考文献

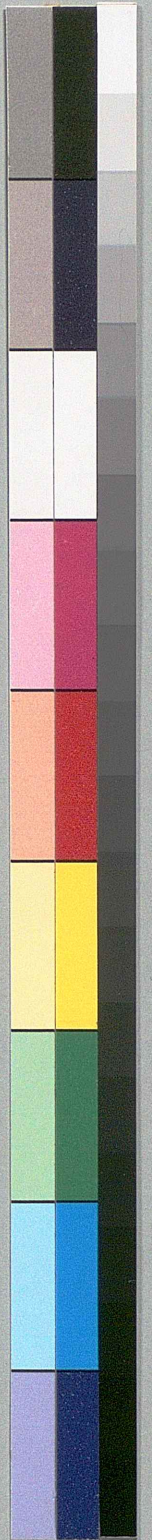
- 北丈夫：「CADで設計業務を効率化する」, 月刊「建築技術」, 1998年6月

注1: Web: 文字, 画像を組み合わせるビジュアルな画像を作成しインターネット上に公開する仕組み。画面上の特定のキーワードをマウスでクリックすることにより世界中の見たい情報が即座にリンクされるためWeb [くもの巣] の名称がある。

注2: LAN: Local Area Networkの略。事務所内に分散配置されたOA機器を接続して、企業内の情報通信の高速化, システム化をはかるもの。

注3: ファイアウォール: インターネットの接続を1ヶ所にまとめ、そこで情報の流れを制御する方式。組織内部からはインターネットへのアクセスは自由であるが、インターネットから組織内部へのアクセスは出来ないようになっている。

注4: URL: (Uniform Resource Locator) インターネット上に存在する様々な情報(リソース)に付けられた統一的な名前。



インターネットの光と影 ー心理学の観点からー

坂元 章

日本ではすでに2000万人、世界では2億人がインターネットを使っており、その数は急増し続けていると言われている。こうしたインターネットの普及に伴い、インターネットの功罪が盛んに議論されている。

今回の授業では、インターネットの光と影について、それに関する心理学的な研究の実状を概説する。例えば、以下のようなトピックがある(授業時間内には、これらのすべてについては話せないかもしれないが)。

- ・インターネットを使った教育は有効か？
- ・インターネットを使ったカウンセリングは有効か？
- ・インターネットを使った会議は有効か？
- ・インターネットを使うと、社会的不適応や中毒になるのか？
- ・インターネットは犯罪や差別を助長するのか？

右は、クー・クラックス・クランと呼ばれる白人至上主義者グループのサイトにあったマンガ。「白人として生まれることは名誉であり、特権である」との言葉が見える。インターネットでは、通常はタブーとなっている情報が氾濫している。

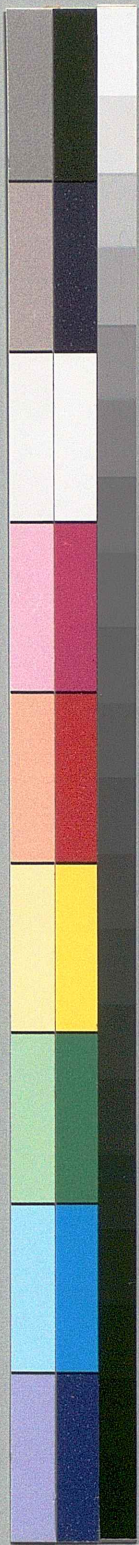


To be Born White is a privilege.

参考文献

坂元 章(編) (2000) インターネットの心理学 ー教育・臨床・組織における利用のためにー 学文社 全181 p.

「日本人と言語と文学」 (00後-IV)



総合コース

「日本人と言語と文学」(00後-IV) 水曜日 7・8時限

総合コースは、共通な一つの主題について、研究分野の異なる複数の教官が講義するもので、総合的な視野から学ぶものである。

テーマの概要

本コースは、私たちの生活における言語の重要性をテーマとする。

講義のトピックは、言語の生物学的な基盤、子どもの言語習得、教師が教室で用いる言葉、スピーチ・コミュニケーション、日本人と外国語(中国語、ドイツ語、ロシア語、英語など)の関係など広範囲にわたる。

対象学年 : 1年～4年

履修単位数 : 2単位 ※ 複数の講義を履修した場合、卒業までに合計8単位認められる。

セミナー : 講義担当講師との質疑応答を中心とした「セミナー」を行う。履修する学生は必ず出席すること。

◆ 1月10日(水)

図書館活動 : 学生の自主的行動日として、「図書館活動日(1月24日)」(巻末参照)を設定している。

試験方法 : 試験はレポートにより行う。

課題は二題 — (A) テーマを通じての課題。 (B) 個別課題。

(詳細については、別途指示する。)

◆ 出題日 1月10日(水)

学生は、指示に従ってレポートを作成し、この巻末の表紙を添付の上、締切り日までに学務課教務係へ提出すること。

◆ 締切り日 2月9日(金) 17時 (卒業予定者は1月26日(金) 17時)

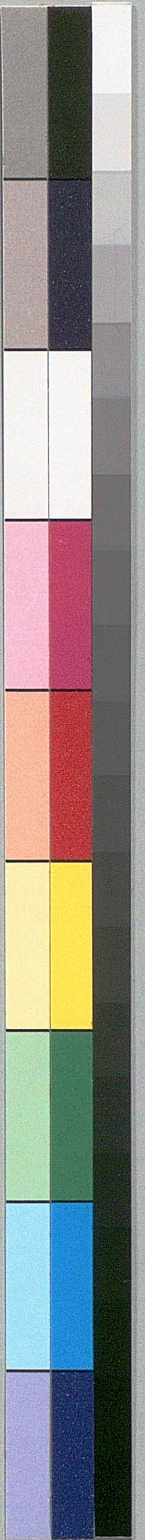
参考文献 : 参考文献には、なるべく附属図書館にあるもの、あるいは入手可能なものをあげた。

平成12年度

「日本人と言語と文学」(00後-IV) 講義日程

開講日時：水曜日7・8時限 15:00~16:30 (共通講義棟2号館201室)

月	日	講義 担当	一 マ 師	月	日	講義 担当	一 マ 師
10	4	考えない学生がなぜ生まれるか？ 日本語のディスコース構造：時制vs. 因縁 (人間文化研究科)	内田伸子教授	11	15	国際機関における日本人のコミュニケーション能力とその特性 (埼玉大学 教養学部教授)	吉田康彦 非常勤講師
	11	外国語を覚えるために	奥田・ライヤ 非常勤講師		22	夏目漱石と英語 (文教育学部 言語文化学科)	海老根静江教授
	18	洋学と日本語 (文教育学部 言語文化学科)	石丸昭二教授	12	6	脳と言語・認知機能：認知心理学的アプローチ (早稲田大学 文学部教授)	福澤一吉 非常勤講師
	25	Developing Strategies Improve Foreign Language Skills (文教育学部 言語文化学科)	ダイア・ナガトモ 助教授		13	日英同時通訳で多用される前置構文 (文教育学部 言語文化学科)	西尾道子教授
11	1	近代日本人と中国語 (文教育学部 言語文化学科)	宮尾正樹教授		20	指導と学級経営—日本の学校ことば— (文教育学部 人間社会科学科)	酒井朗 助教授
	8	世界の共通語としての日本語はどんな 言語か？ (人間文化研究科)	長友和彦教授	1	10	セミナー	
					17	予備日	
					24	図書館活動日	



考えない学生がなぜ生まれるか？

日本語のディスコース構造：時系列 vs. 因果律

内田伸子

私たちがライフストーリーを物語るとき、あるいは、出来事について説明するとき、事実を時間軸にそって列記的に並べて説明しようとする「時系列」による説明と事象のメカニズムの事の顛末、因果関係を整合させようとする「因果律」による説明の両方が見られる。日本語を母語とし英語を第二言語とする児童に英語で物語をつくってもらおうと、時系列が圧倒的に多く、英語を母語とする就学前の幼児の物語のプロトコルに比べても、因果律 (Why-because, so 構文) が使われることが圧倒的に少ないのである。さらに、生物や自然現象のメカニズムを説明させると、子どもだけではなく、大学生であっても、「因果律」を使つての説明が非常に少なく、自分がよく知らない対象については考えるのをやめてしまう「資源節約型」の思考スタイルが加齢に伴い増えていく。資源節約型の思考スタイルの増加は、第一に、ディベートに不向きな日本語のディスコース構造の特徴に加えて、第二に、学校文化に特有の時系列中心のディスコースに曝されること、第三に、「結果重視」の教育観・学習感のもとづく「暗記型勉強」を強いられたことなどの要因が重なっているとの論考を踏まえて、結果重視から手続きの意味や事実がもたらされる過程重視へと路線変更し、収束的思考よりも、拡散的思考(想像力)をめぐらせることの必要性について解説する。

参考文献；

- 内田伸子『発達心理学—ことばの獲得と教育—』岩波書店、1999年
内田伸子「第2言語学習における成熟的制約」桐谷滋(編)『ことばの獲得』ミネルヴァ書房、1999年
内田伸子『子どもの文章—書くこと・考えること—』東京大学出版会、1990年
武田 忠『学ぶ力を奪う教育—考えない学生がなぜ生まれるか—』新曜社、1998年

外国語を覚えるために

奥田ライヤ

私にとっての“外国語”はニッポン語です。

初めのうちは言葉の壁さえ越えれば、日本での生活は問題ないと考えていました。しかし、言葉の壁が少し低くなった時に他の壁が何個も見えてきました。友達が“18番の得意な料理”を作るから遊びに来るようにと私を招待しました。18番・・・本当にレパートリーの広い方だと思いました。文化や習慣の壁を超えるためには言葉をさらに勉強しないと・・・。

皆さんが初めて出会う外国語は英語でしょう。どういう気持ちで勉強を始めましたか？今はほかの言葉を勉強していますか？フランス語？ドイツ語？ロシア語？目標はなんですか？自分に合った勉強法は見つけてますか？

北欧の国フィンランドの人口は東京都23区の半分にもなりません。私たちにとって外国語は日用品と同じです。ほかの北欧の国も同様でしょう。学校で外国語を三つも四つも勉強してる人は珍しくないのです。私達の国の小さい子供たちが早く英語を覚えたいと考えてるのはどうしてでしょうか？

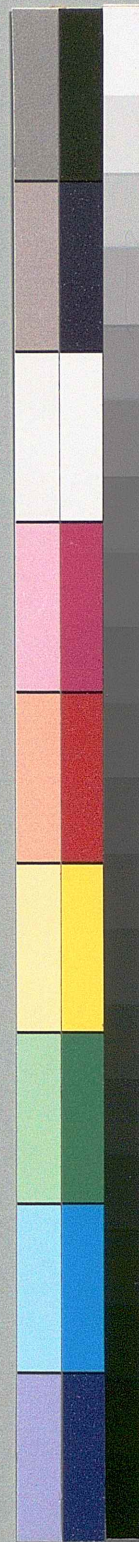
私は、ニッポン語という外国語を覚えて、日本人や日本の文化をすこし知るようになって、物事の考え方、見方がより広くなったような気がします。人間は自分の国の文化や習慣によって縛られている。そこから少し距離を置くためにも他の言葉や文化を知る必要があるのではないのでしょうか。

外国語をどうやって勉強したら良いのか、一緒に考えてみませんか？

参考文献；

諸外国の文部省関連公式Website

その他の外国語学習関連Website



洋学と日本語

石丸 昭二

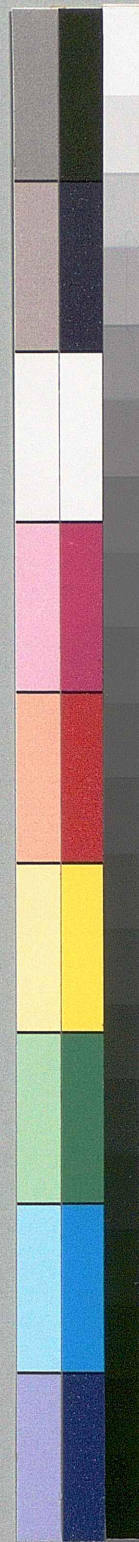
言語・文字は民族の文化と密接に結びついている。こんにち、日本人は知識を伝え、思想を表現するのに、漢字、平仮名、片仮名、ローマ字という四つの異なった文字体系を自在に駆使する、世界でも類を見ない驚異的な民族である。しかし、日本人はもともと文字というものを持たず、漢字伝来によって初めて、ことばを書き表わし、読むということを知った。やがて、平安時代初等になると漢字から平仮名、さらには片仮名が作り出されたが、もともと中国文化を崇拜し、それを典範としてきた日本の支配階級・知識階級にとって学問をするとはあくまで漢語を学ぶことであり、仮名はそのための補助手段か、女や大衆が用いるものであった。そういう状態を永きにわたって保持してきた日本の知識人はやがて近代になって西洋文化に触れるや、強烈な文化ショックを受け、それまでの中国文化崇拜から一転して、もはや中国から学ぶものはない、西欧の文化こそが真の文明であると信じ、世界に伍していくためには西欧文化の摂取吸収が急務となった。明治初期にいわゆる洋学が興り、外国の書物が盛んに翻訳されることとなった。爾来、日本文化の発展に翻訳は重要なはたらきをなしているが、本講ではその先駆けとなった明治初期の洋学者たちが直面した困難な問題、すなわち文字の問題に焦点をあててみたい。欧米諸国にならう日本近代化の重要課題の一つは国字問題であった。

参考文献；

西周『洋字ヲ以テ国語ヲ書スルノ論』西周全集第2巻

(岩波文庫「明六雑誌」(上)に所収。こちらの方が読みやすい)

岩波講座『日本語8文字』



Title: Developing Strategies to Improve Foreign Language Skills

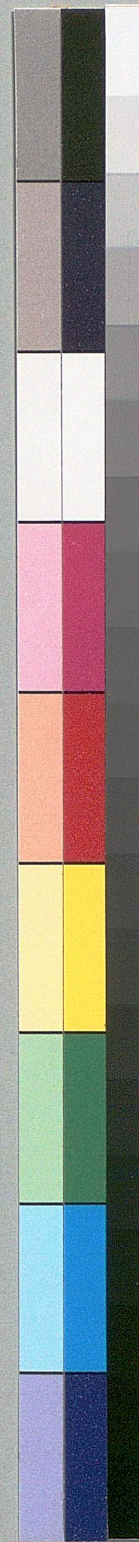
Diane Nagatomo

Achieving fluency in a foreign language is the goal for most language learners though few reach complete success. Why are some people better at learning languages than others? Good language learners usually employ a variety of strategies to help them become proficient. In this lecture we will examine different kinds of strategies that are useful for the four skills of language learning: reading, writing, listening and speaking. We will also discuss different areas of foreign language competence: grammatical competence, sociolinguistic competence, strategic and competence.

Text

1. Language Learning Strategies: What Every Teacher Should Know
Rebecca Oxford, Oxford University Press

2. How to Be a More Successful Language Learner : Toward Learner
Autonomy
by Joan Rubin, Irene Thompson Heinle & Heinle Publisher



近代日本人と中国語

宮尾正樹

大学で中国語を学びはじめた頃、友人が使っているドイツ語やフランス語の教科書と見比べて、私は自分が中国語を選択した幸運をひそかに祝福しました。それらには英語と比べものにならないくらい多くの語形変化表が果てしなく並んでいました。最近の教科書はどうなっているのかわかりませんが、

今回の講義では、なぜ中国語の教科書はドイツ語やフランス語の教科書とかくも違う姿をしているか（少なくともしていたか）ということについて考えてみたいと思います。

まず、言語としての特質によることが考えられます。中国語には文法がないというような言い方が現在でも聞かれます。多くは無知か無神経による発言ですが、ヨーロッパの言語の多くのような語形変化が中国語ではきわめて少ないことも事実です。

第二に、そしてこちらがより重要な要素であると思われるが、外国語（第二言語）としての学習の歴史の違いが考えられます。

近代の日本人は英語、ドイツ語、フランス語をいわば仰ぎ見るように学習してきました。それに対して、中国語の多くの場合、商売と軍事的侵略の道具として学ばれました。戦前、日本の大学で中国語（漢文ではなく）を正式に教えるところはほとんどなく、東京大学に中国語のクラスができたのは戦後のことです。

その他にも、帝国における宗主国の言語政策の違いも考えることができるでしょう。

主として第二の点について、近代日本における中国語教育の歴史を見ながら話すつもりです。

参考文献

倉石武四郎『中国語五十年』岩波新書（絶版）

安藤彦太郎『中国語と近代日本』岩波新書

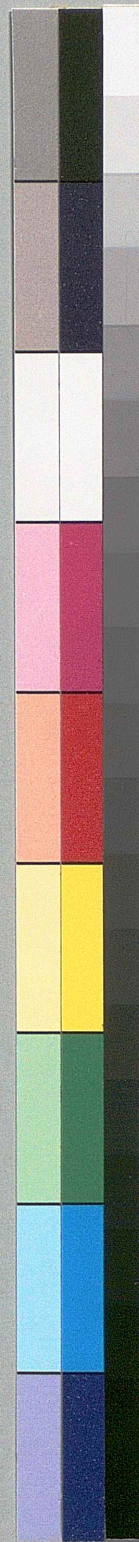
藤井省三『東京外国支那語部～交流と侵略のはざまで～』朝日選書

世界の共通語としての日本語はどんな言語か？

長 友 和 彦

世界で日本語学習者が増え続けている。例えば、来年から中学校での第2外国語教育がスタートする韓国では、今後3年間で約60万人の中学生が日本語を学ぶようになるだろうと言われている。台湾では、昨年からの5ヶ年計画で高校での第2外国語教育を推進しており、その中で日本語を学習する高校生が増えている。日本語学習者が世界で第2位、人口比では第1位のオーストラリアでは、学習者の95%が小学生である。国立国語研究所が行った国際調査によると、環太平洋の多くの国で、日本語が英語に次ぐ「国際社会でのコミュニケーションに必要な言語」として認められている。つまり、世界のコミュニケーション言語として日本語の重要性が認識されていて、日本語教育が高等教育から中等・初等教育レベルに広がりつつあるということである。

国際社会で使われる日本語は、母語話者の日本語(=母語)だけでなく、むしろ学習者の日本語(=学習者言語)が主流になるだろうと思われる。したがって、母語話者には学習者言語を理解できる能力が必要となる。その学習者言語としての日本語はどんな言語であろうか？それが本講義のテーマである。



国際機関における日本人のコミュニケーション能力とその特性

吉田 康彦

国際機関は基本的に多文化・多国籍・多民族集団で、一言でいえば欧米社会の縮図である。「沈黙は金」ということわざがあるが、国際機関では「沈黙は禁」である。それどころか、「美辞麗句は大いに使うべし」であり、「巧言令色仁多し」の世界だ。相手を大いに持ち上げておいて、バツサリ切る、批判するというのが常套手段だ。政治家・外交官の第一条件は雄弁で、かつギリシア・ローマの故事、古典文学に通じていることとされる。

となると日本人の不利は測り知れない。日本は儒教道徳が今なお色濃く影を落とす均質民族社会で、人間社会も察し合い、気配りが尊重される「言わぬが花」の世界だからだ。ただし活路はある。

グローバル化の進行で国際機関もますます英語万能になっているが、発言において求められるのは、①論理的に明晰であること、②具体的で説得力があることで、発音は二の次と思ってよい。その意味で、小学校低学年から英語に親しむ必要は必ずしもない。日本の英語教育の欠陥として、文法中心の読解偏重が挙げられるが、これが時にはたいへんな強みになる。文法的に正確な英語の文章起草能力は、英語を母語とする秘書や同僚たちの尊敬と羨望の対象となる。

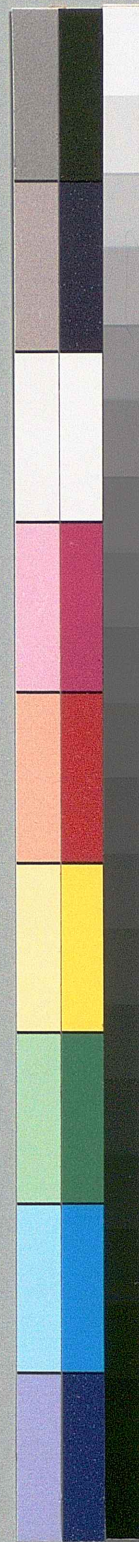
近年、発信型の人材養成の必要性が叫ばれているが、発信能力だけを過大評価すべきではない。異文化集団で、何を発信し、何を受信するかのバランス感覚が重要である。問われるのは発信の中身である。

参考文献；

吉田康彦『美辞麗句を使うべし』（NHK出版、1997年）

吉田康彦『国際公務員入門』（東洋経済新報社、1995年）

吉田康彦『国際機関で働こう』（中央経済社、1996年）



夏目漱石と英語

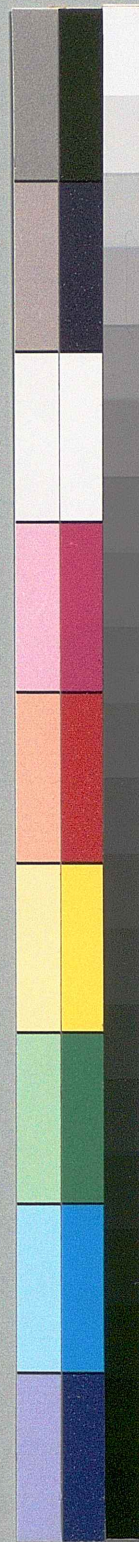
海老根 静 江

現在まで読みつがれている夏目漱石は旧制中学、高校、大学の英悟教師でした。イギリスに留学し、英文学研究に励みますが彼はまた漢文をよくし、松山の教師時代は正岡子規の俳句仲間（というよりお弟子さん）でもありました。

漱石は明治時代のエリートであったわけですが、彼には「英語」「英文学」を学ぶということについての非常なこだわりと苦勞があり、それは日本人がいまだに引きずっているものにつながっています。そのこだわりは日本の「近代」に関わるもので、彼を苦しめると共に、彼れの文学の豊かな源泉にもなりました。漱石と英語の関係を今日の日本の問題と結んで考えてみたいと思います。彼の小説のヒロインたちと英語の結びつきを論じたり、帰国子女である水村美苗が、漱石の未完の大作『明暗』の続編を書くという無謀なことを何故したのかといったことにも触れるつもりです。

参考文献；

- 江藤淳『漱石とその時代』第二部 新潮社（1970）
柄谷行人『漱石論集成』第三文明社（1992）
岩波セミナーブックス48『漱石をよむ』岩波書店（1994）
川島幸希『英語教師 夏目漱石』新潮社（2000）



脳と言語・認知機能：認知神経心理学的アプローチ

福澤 一吉

脳が局所的に損傷を受けると言語、認知、記憶、運動などに比較的選択的な障害がおこることがあり、神経心理学と称する分野では障害を引き起こすと思われる損傷部位と患者の示す症状との対応関係から脳の機能マップを作成してきた。しかし、損傷部位と症状とを単に収集するだけでは脳の仕組みはけっして説明できない。認知神経心理学は脳損傷による認知障害を健常者の認知に関する理論モデルを通して説明することにより、健常者と脳損傷者の両方における認知についての理解を深めようとする脳科学の1分野である。この分野において神経心理学的データは脳の仕組みを考える時のあくまでも手がかり、制約条件、またはパズルを完成させるための1つのかけらであり、他の脳研究分野における脳の理解と合致するべきものと考えられる。他の分野とは認知心理学、神経生理学、それに計算理論的神経科学である。

本講義ではまず事象の説明とは何かを概説し、その後、脳と言語との関係を認知神経心理学的に捉えてみる。具体的話題としては脳損傷が原因で生じる“失語症”という言語の症状に焦点をあて、失語症状に対する理論的アプローチの意味を考えて見たい。

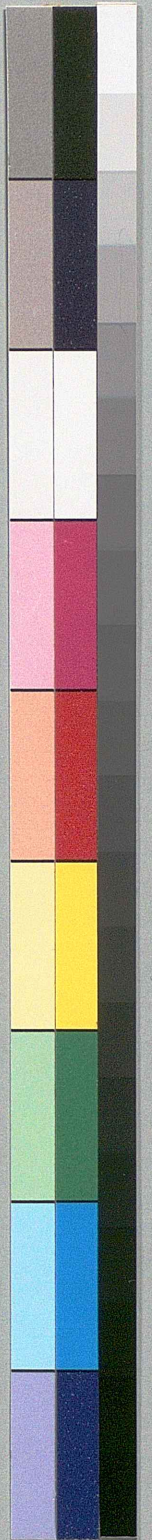
参考文献；

Martha J. Farah 著『視覚性失認』振興医学出版社

川人光男著『脳の仕組み』読売新聞社

安西祐一郎他編『脳と心のモデル』岩波書店

グザヴィエ・スロン著『認知神経心理学』白水社



日英同時通訳で多用される前置構文

西尾道子

逐次通訳では、通訳者は話し手が一つ（又は複数）の文を完結してから通訳作業を開始するのに対し、同時通訳では、通訳者は話し手が一つの文を完結する前に（話し手の発話と「同時」進行的に）通訳作業を開始するが多い。

まず、逐次通訳と同時通訳では通訳文がどのように異なる可能性があるか簡単に考える。

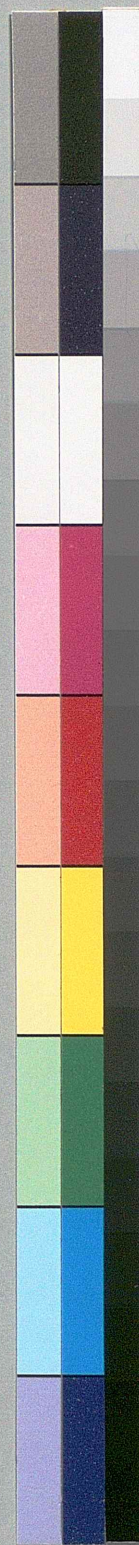
日本語では、通常、文が肯定文か否定文か、平叙文か疑問文かが文末まで確定されない。英語では比較的句頭に近い位置で、肯定・否定・平叙文・疑問文といったことは確定される。日本語を英語に訳出する日英同時通訳において、スムーズな通訳をするために通訳者がどのような工夫をするかについても考える。

また、日本語の基本語順は主語＋目的語＋動詞（SOV）であり、英語の基本語順は主語＋動詞＋目的語（SVO）である。このように基本的語順が異なる言語間の同時通訳で、語順の相違から生じる問題を解決するために、どのような構文上の工夫が見られるかを、日英同時通訳の具体例を見ながら検討する。

参考文献；

福地肇『談話の構造』大修館書店 1985

Birner, B. J. and G. Ward. 『Information Status and Noncanonical Word Order in English』
Amsterdam: John Benjamins Publishing Company. 1998.



指導と学級経営－日本の学校ことば－

酒 井 朗

この回では、学校における「ことば」に着目する。私たちの多くは12年間もの長い間、学校に通った経験を持つ。その中で私たちは学校のことばを知らず知らずのうちに自分のものとし、そのことばで学校や教育の営み全般を理解しようとする。ところが興味深いことに、この「学校ことば」は社会によって異なっている。日本の学校には、日本特有の「学校ことば」が存在する。

この回では、このことを主にアメリカの学校で多用される「学校ことば」との比較から考えてみたい。注目することばの1つは、「指導」ということばである。日本の学校には、生徒指導、学習指導といったことばだけではなく、清掃指導、部活の指導、さらには下校指導といったことばまである。このことばに対応するアメリカの学校ことばは何だろうか？

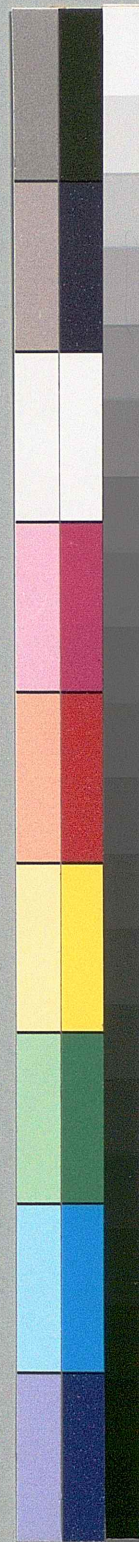
このほか講義では、学級経営や児童生徒理解、カウンセリングマインドなど、今の日本の学校に支配的なことばを1つ1つ吟味していきたい。これらのことばの検討を通じて、日本の学校の成りたちをより深く理解するとともに、そこで教育をうけた私たちが学校や教師に対して持つ特有の感情についても考察を進めたいと思う。

参考文献

平山満義編著『質的研究法による授業研究』北大路書房、1997

志水宏吉編著『教育のエスノグラフィー－学校現場のいま－』嵯峨野書院、1998

刈谷剛彦・酒井朗他『教育の社会学』有斐閣、2000



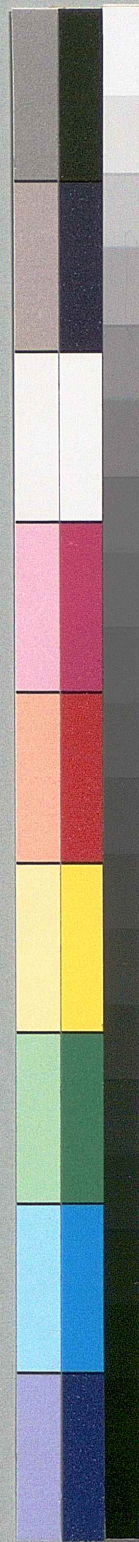
図書館活動

この週の目的は、各自が文献・資料を図書館の中で探索するのを促進することにある。入学時の図書館についてのオリエンテーションをよく思い出してほしい。そして、まず開架になっている部分を隅から隅まで一度は歩いてみて、棚の上から下まで目を通すことを勧める。数字による本の分類方法を知るだけでなく、哲学関係がどの辺に、美術関係がどの辺に、という具合に本学図書館の地理を覚えてしまおう。次に参考図書室の部分についても同じことを行い、百科事典、言葉の辞書、専門の辞書、年鑑、文献要旨の類がどの辺にあるかも覚えておこう。これは帯出が出来ないものであるが、自分が必要な時に誰かが図書館内で使用していることがあるので、一度は見ておいたほうがよい。

次にカードで素早く検索する方法を実習してみよう。ただし、日本でも欧米でも、カードのかわりにコンピューターだけで検索するところが増えている。本学でも、平成2年度からコンピューターを使ったLOOKS/Uというシステムが利用できるようになった。利用者用の端末機が2階の目録室（本の貸出と返却を頼むカウンターの前）にあるので、ぜひ慣れておこう。本学の本がすべてこのシステムで検索できるようになるには時間がかかるが、これからはこうした方式を使いこなせないと、よその大学や図書館に行っても仕事にならなくなる。

このシステムのためにも、また、わが大学にない文献を図書館を通じて他の機関から借りてもらうためにも、また、レポートや卒論を書くためにも、読みたい単庫本や雑誌論文の記録をしっかり作る習慣をつけておこう。たとえば、「シバタという人の音楽史の本」といった曖昧な記録ではなく、柴田南雄：「西洋音楽の歴史（上）」東京；音楽之友社、昭和42（1967）、というように、著者の姓と名、書名、出版地、出版年を忘れないように。日本の本の場合は、東京に限って出版地を省略することがあるが、最近は東京以外の本も多いので確認すること。この本をお茶の水女子大学から借りようと思ったら、自分のノートにも請求番号「762.3/sh18/1」と、この本の配備部局である「図書館」と「音楽」の文字を記しておこう。雑誌論文の場合は、著者名、題名の他、雑誌名、巻号、発行年の他、始めと終わりの頁を忘れないこと。外国語の本や論文でも同じ情報が必要である。

なお、音や映像による情報を使う場合は、附属図書館の閲覧カウンターに申し出て視聴覚コーナーを利用するとよい。



平成12年度

コア科目

総合科目 総合コース

「マルチメディアの世界」

*提出期限2/9 17:00
(卒業予定者1/26 17:00)

(A) テーマを通じての課題

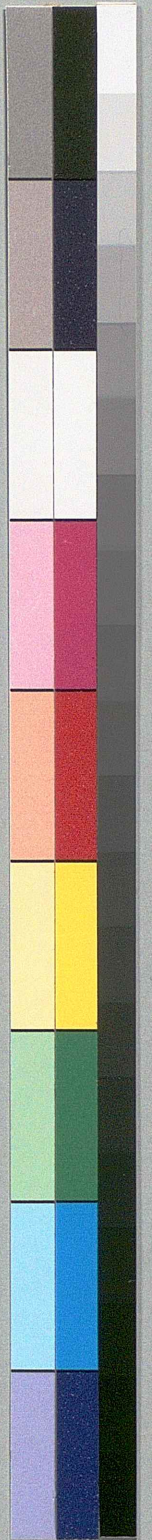
課題	
----	--

(B) 個別課題 教官名 []

課題	
----	--

学生氏名				学籍番号	
学年	学部	学科	講座・専攻		

お茶の水女子大学



総合コース小論文

学籍番号 ()

学部	学科	講座・専攻	学年	氏名	
月	日	課題		担当講師名	

総合コース小論文

学籍番号 ()

学部	学科	講座・専攻	学年	氏名	
月	日	課題		担当講師名	

