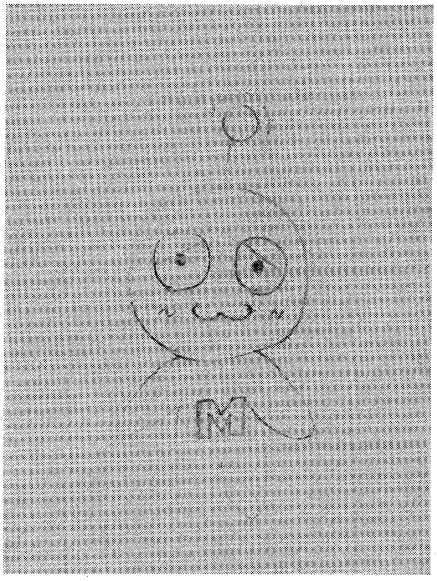
キャラクターを使った参加型概念学習
―メトニミーのメトロン君プロジェクト報告―

鍋　島　弘治朗

1．はじめに

本稿では、キャラクター（キャラ、仮想的人物）を使用した大学における参加型概念教育に関する報告を行う。本第1節に続き、第2節では、題材としてのメトニミーとそれが研究される認知言語学の分野を概説する。第3節では、このキャラクター（メトロン君）がひとつのアイデアから始まり、学生間の活動を媒介する媒介物として拡張する過程を記述する。具体的には、キャラクター形成、イラストの選定、さまざまなアニメ化、学生による4コマ作成の過程で起こる家族構成などの物語の拡張と絵柄パターンなどデザインの拡張である。第4節では今後の展開を記述するとともに、キャラクター使用の功罪、そのメリットや留意点などを検討する。第5節はまとめである。



メトロン君

2．認知言語学の概要

本節では認知言語学の概要および認知言語学の中で重要とされ、本稿で教育実践の対象概念となるメトニミーについて概観する。

2.1　認知言語学という手法の前提

認知言語学は、文法を中心とした言語理論として一世を風靡したChomskyの生成的理論に対するアンチテーゼとして70年代から徐々に形成されてきた理論言語学の枠組みである。認知言語学の主要な前提をまとめると以下の通りになる。①プロトタイプ的カテゴリー観の採用、②統語の自律性の否定、③百科事典的語彙観、④意味論と語用論の区分の否定、⑤Construal（世界構築／解釈）的言語観、⑥学際的な研究の推進、である。以上を簡単に説明する。詳細に関しては、河上（1996）、山梨（1995, 2000）、Ungerer and Schmid（1996）、大堀（2002b）、松本（2003）、Lee（2001）などを参照。また、認知言語学の特定テーマに関しては、『認知言語学論考』シリーズ、大堀（2002a）、西村（2002）、坂原（1998）などを参照のこと。また、用語に関しては便利な辻（2003）もある。

認知言語学では、1か0かの二者択一的なカテゴリー観を廃し、Roschなどが提唱し、人間のカ

テゴリー認知に顕著といわれるプロトタイプ的カテゴリー観を採用している。これはあらゆる言語的カテゴリーに表出する（Taylor 1989）が、そのひとつの表れが、統語（語の組み上げルール）と辞書の連続性の主張である。認知言語学では、統語を様々な生産性を有するイディオム構文として辞書と連続的に捉えようとする立場を取る。

語彙も現実的に考えれば百科事典的語彙観（Haiman, 1980; Langacker, 1987）とならざるを得ない。例えば「犬」の意味を考える際、最小限の弁別可能素性を設定して犬の意味を述べたところで、我々の知る犬の形状、感触、性質、鳴き声を表したことにはならず、後者の要素なしに言語理解はあり得ないのである。文脈に関しても同様で、具体的な使用の場面は言語の意味から切り離すことができない。よって認知言語学では意味論と語用論の区分を否定する。そこで会話、談話としての言語に焦点を置き、社会言語学的視点も重要視する。

また、個人の感覚、知覚、認知が外的状況をどのように切り取るかに注目する認知言語学では、言語は客観世界を反映するのではなく、客観世界を切り取る主体の認知の反映と考える。認知という面ではさらに、認知科学の一分野として、コンピュータ科学、哲学、心理学、神経科学などの分野との知見の交換と相互乗り入れを重要視する。

2.2 メトニミーに関して

本節では、認知言語学におけるメトニミーの概念を概観する。Lakoff and Johnson（1980）は、レトリックを単に言葉の彩でなく、思考の柔軟性を支える概念機構として捉えることによって大きな転換を果たした。認知言語学の中で、レトリックは重要な位置づけを獲得し、創造性研究、概念研究、多義研究など幅広い分野に応用されている。レトリックにはさまざまな種類があるが、中心的なもの（表1参照）は、メタファー（隠喩）、メトニミー（換喩）、シネクドキ（提喩）であり、本稿で取り上げるメトニミーもレトリックの重要な一角を占めている。

Metaphor（比喩一般）	Metaphor（隠喩）	（人生という旅路で）
	Metonymy（換喩）	（一升瓶を飲み干す）
	Synecdoche（提喩）	（人はパンのみで生きるにあらず）
	.....その他	

表1　広義のメタファーと狭義のメタファー

メトニミーは、特に、近接性に基づく喩といわれる。表1の容器と内容物の例である。メトニミーは日本語や英語など言語を問わず存在し、前述のLakoff and Johnson（1980）には以下の例（抜粋）が挙げられている。

部分で全体
Get your *butt* over here.（ケツもってこい→ここに来い）
The Giants need a stronger *arm* in right field.（ジャイアンツには強肩が必要→強肩の選手）

製造者で製品
He bought a *Ford*.（フォード→フォード車）
I hate to read *Heidegger*.（ハイデッガー→ハイデッガーの本）

物で使用者
The *BLT* is a lousy tipper.（BLT（ベーコン・レタス・トマト）サンドイッチ→その注文者）
The *gun* he hired wanted fifty grand.（銃→殺し屋）
The *buses* are on strike.（バス→バス会社の従業員）

制御するもので制御されるもの
Ozawa gave a terrible concert last night.（小沢→小沢の指揮する管弦楽団）
Napoleon lost at Waterloo.（ナポレオン→ナポレオン軍）

機関で人
Exxon has raised its prices again.（エクソン→エクソン社の経営陣）
You'll never get the *university* to agree to that.（大学→大学の経営陣）
The *Senate* thinks abortion is immoral.（上院→上院議員たち）

場所で機関
The *White House* isn't saying anything.（ホワイトハウス→大統領）
Washington is insensitive to the needs of the people.（ワシントン（D.C.）→アメリカ政府）
Paris is introducing longer skirts this season.（パリ→パリのファッション界）
Wall Street is in a panic.（ウォール街→米証券取引所に関連する人々）

日本語でも、「永田町が騒動だ」とか、「漱石を読んでいる」などは使う。一方、「ニクソンがハノイを爆撃した」、「カツ丼（を注文して食べた人）は今、トイレに行ってる」などの表現はちょっと変かもしれない[1]。

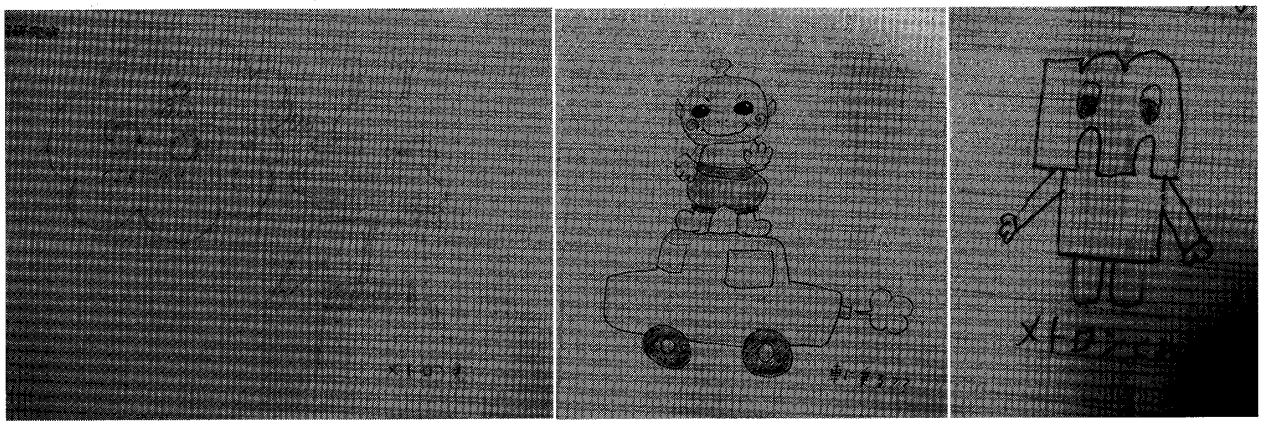
メトニミーを、語の意味と使用上で指し示す具体物の相違と考えると、「電話を取る」「扇風機が回る」というのもメトニミーといえるかもしれない。取るのは「受話器」であり、回っているのは「扇風機の羽根」であるからだ。そう考えるとメトニミーは言語に遍在しているとも言える。

本節では、認知言語学の概要とメトニミーの概念を概観した。次節では、この興味深いメトニミーという概念を「メトロン君」という想像上のキャラクターを設定することによっていかに効果的に授業ができたかに関して経緯を振り返る。

3．メトロン君とメトロン君プロジェクトの進化の過程

3.1　メトロン君というキャラクターの設定（2002年秋　英語学基礎研究）

2002年秋にはじめてメトロン君というキャラクターを設定した。これはメトニミーを教える中で、メトニミーがまったく理解できない宇宙から来たAIロボットという設定であった。例えば、このメトロン君だったら、「扇風機を回して」といわれたら、扇風機をもってぐるぐる回すよね、そんな風に人間は言葉をそのまま理解しているのではなくて、目的などに関する世界知識や文脈などから意味を補っているんだよ、という説明を行って、メトロン君が聞いたらめちゃくちゃになってしまうような状況を提案してもらうようにお願いした。同時にメトロン君のイラストコンテストを行い、希望者は自主的にイラストを描いてもらうようにした。なおこのコンテストの賞品としては、メランジュ（駅前のケーキ屋）のケーキセットを最優秀賞として設定した。その結果、でてきたのが冒頭のイラストと次の３点の計４点のイラストであり、冒頭のイラストを最優秀賞とした。



3.2　メトロン君のホームページと導入文の作成（2003年秋　英語学基礎研究）

翌年の同授業では、前年選んだメトロン君のイラストを中心にホームページを作成した。また、ヒーロー物の文体でメトロン君の導入部の語りを作成した。さらに、作り方の例として、第１話から第５話まで４コマストーリー例を作成した。その内容は以下の通りである。

＝＝＝＝以下、ホームページ掲載内容から抜粋＝＝＝＝

ゴーゴー　メトロン君

メトロン君はメトロン星人が地球侵略のためにつくったサイボロイド（＊1）超最終兵器（＊2）である。メトロン君に課せられた指名は、２年間で完璧に地球語を習得すること。そのために、メトロン星の叡智を駆使した最新ＡＩが搭載されている。２年後にはメトロンの習得したノーハウを完全コピーした地球人型メトロノイド数百萬体が地上に降り立ち、全地球を支配する計画になって

いる。

メトロンの頭脳は高性能だが欠点がひとつだけある。文章を字義通りにしか理解できないことである。主にメトニミーが理解できない。しかし、これは実社会で経験を積み、会話データベースを増やしていくことで克服できる。そのためにメトロン君は山田家にひそかに潜入。地球語を学ぶために日夜研鑽しているのである。地球征服まであと、723日！

がんばれ、メトロン君！ゴーゴー、メトロン君！

＊1　サイボロイド（Cyboroid）とはサイボーグ（Cyborg =Cyber（疑似）-Org:（生命体））とアンドロイド（Android: Andro（人間）-oid（のようなもの））の合成語で「サイボーグ。のようなもの」である。二重に型落ちしてるため、ちょっと（実はかなり）性能が悪い。その名の通りかなり「ボロい」のである。

＊2　超最終兵器とは、「終わってる」ということか。

〈前回までのあらすじ〉メトロン君は、メトニミーがわかりません。

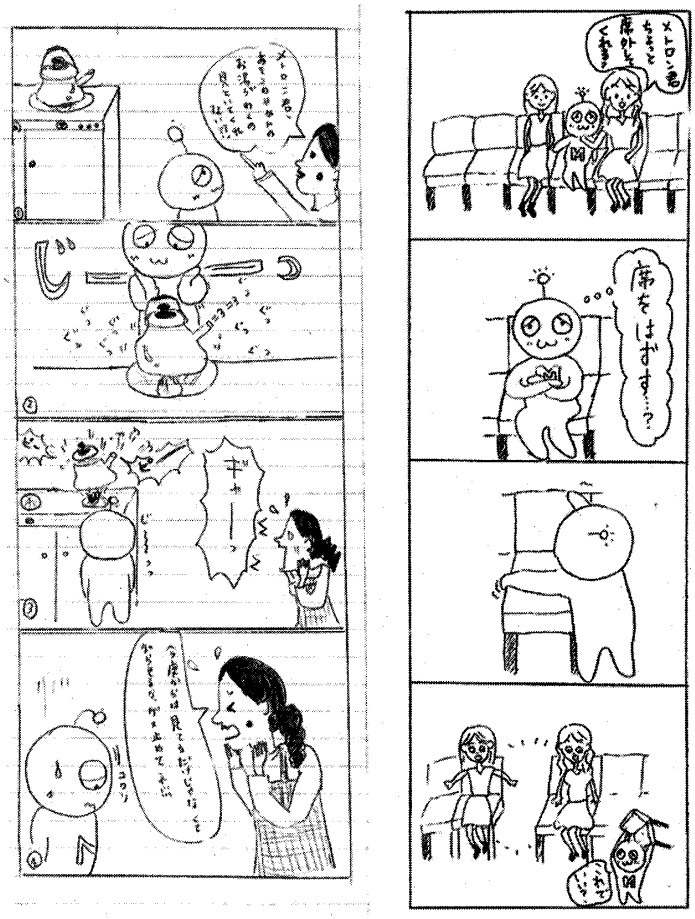
ゴーゴーメトロン君　第2話
電話が鳴る：リーン。（今時リーン？）
ママ：メトロン君、電話を取って。
メトロン君：「電話を？」「取る？」
約3秒　チッ　チッ　チッ　プーン　（メトロライトが点灯！）
メトロン君：うん、メトロン君、電話取るよ！　さっ。（電話機を壁から引き抜く）

ゴーゴーメトロン君　第5話
きょうは親戚のおねえさん、たまちゃんがお泊りです。
たま：メトロン君、かわいー。一緒に寝ようか？
ママ：メトロン君、ベッドはだめ！ベッドの下にしなさい。
メトロン君：「ベッドの？」「下？」
約3秒　チッ　チッ　チッ　プーン　（メトロライトが点灯！）
メトロン君：はーぁい。（残念そう）
（その夜）　平べったくなってベッドの下で寝るメトロン君

最後のふたつは新地のおねえちゃん、たまちゃんの作品です。その他、メトニミーに関しては、西村義樹先生、瀬戸賢一先生、籾山洋介先生等に聞いてください。なお、メトロン君の発想の大元は、現京都大学の田窪先生が10数年前に阪大で行われた集中講義におけるくれよんしんちゃんのお話からです。

＝＝＝＝以上、ホームページ掲載内容から抜粋終わり＝＝＝＝

2003年度の課題は、4コマにできるストーリーを作成することおよびできれば4コマ漫画を描くことであった。その結果、40点あまりの作品が集まり、優秀作品をもとに次の年の用例とすることになる。



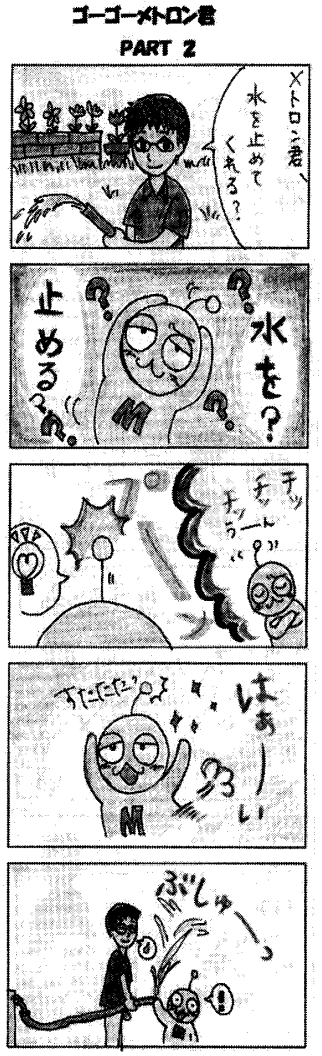
サンプルとして次年度に使った4コマプロジェクト初回の優秀作品

3.3　さらに拡張するメトロン君とメトロン君プロジェクト

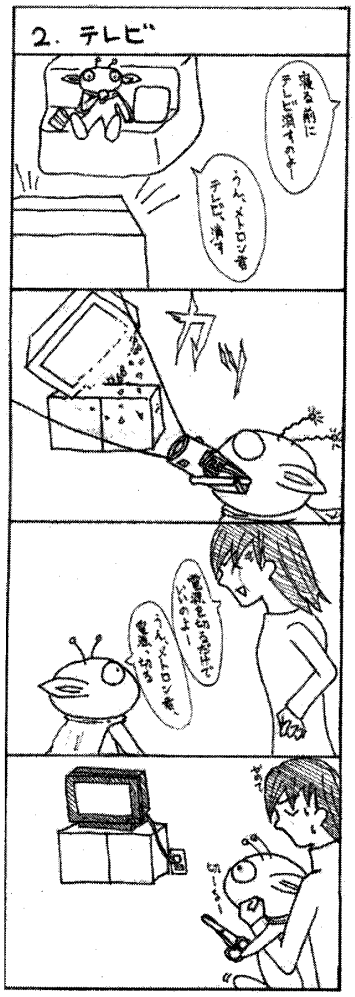
その後、メトロン君とメトロン君プロジェクトは、以下の授業で宿題、またはレポートとして行われた。

2004年夏	奈良教育大学集中講義	約30名参加
2004年秋	英語学基礎研究	約40名参加
2005年春	学びの扉（水曜1限）	約30名参加
2005年春	学びの扉（火曜5限）	約70名参加
2005年春	英語学基礎研究	約70名参加
2005年秋	学びの扉（水曜1限）	約24名参加

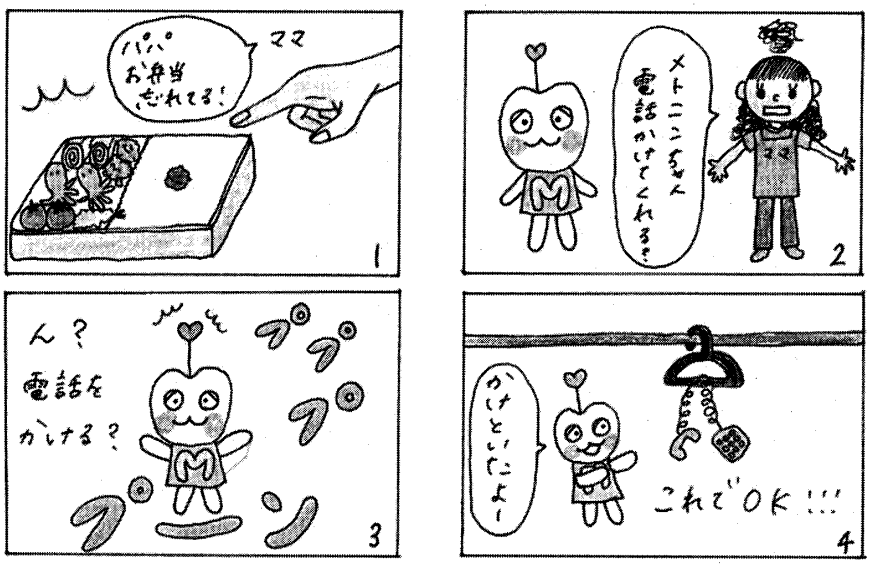
その中で、数々のメトニミー現象が掘り出され、一目でわかる4コマになった。同時に、メトロン君のイラストやデザインに工夫を凝らしたり、彩色を施したり、家族構成などストーリーと設定を加えるなど、学生が創造性を発揮してさまざまなバリエーションが生じている。ここでは代表的なごく一部を掲載する（なお、これらの内容に関しては、http://www2.ipcku.kansai-u.ac.jp/~booomweb/metron.htmに順次掲載予定である）。



すぎもとなつみちゃんの作品



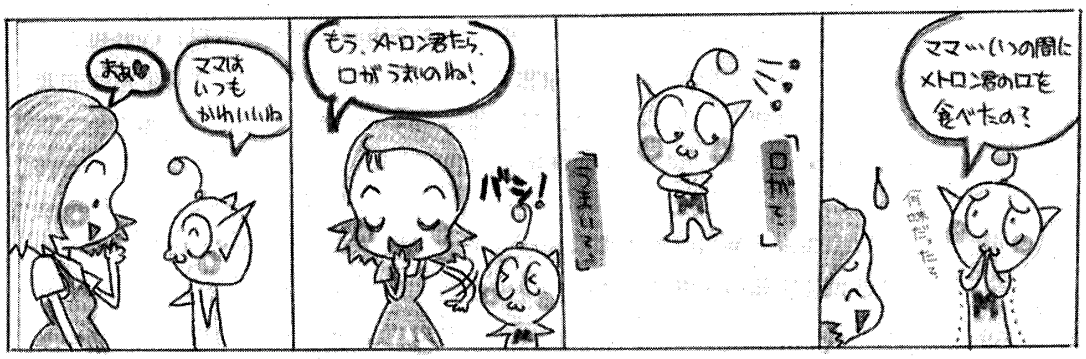
なかはたともこちゃんの作品



ながしまみずほちゃんの作品（メトニンちゃん）



にしもとともよちゃんの作品



つじもとえつみちゃんの作品

4．今後の展開とキャラクターを使用した概念教育の功罪

前節では、メトニミーという概念を教育するためにメトロン君というキャラクターを設定し、これが授業を行う中でだんだんに拡張し拡大していった過程を検証した。本節では今後の展開とキャラクターを使用した概念学習教育の功罪と是非について論じてみたい。

4.1　今後の展開

今後の展開可能性としては二つの方向性を同時並行的に考えている。ひとつは、Webを使用したコンテストを企画してさらに学生に周知をするという方向である。作品には大変興味深いものが多いがこれらを十分にフィードバックする機会がなかった。授業で紹介もしているが、多大な時間を要し、さらに後にもう一度見たいと思っても見ることができない。そこでWebサイトへ掲示することによって好きなときに見られるようにする。このWebサイトへの関心を喚起するために、

CEAS（シーズ：進化するe-learningの展開：http://www.kansai-u.ac.jp/gp2004/index.html）などを利用してコンテストとして気に入った作品に投票させる、優秀作品には賞品を出すなどを考えている。

もうひとつは雑誌等、外部発表の場の設定である。学生の興味を喚起し、メトニミーの概念がよく理解できるメトロン君プロジェクトはなんらかの形で周知を図っていくのが望ましい。提出される作品のレベルも高いものが多いので、雑誌等でそのまま、あるいはアイデアを発表、掲載できる機会を探求していくのが妥当であると考える。

4.2 キャラクターを使用した概念教育の功罪と是非

本稿では、キャラクターを使用した概念教育の経緯を報告してきた。この効果に関しては、今回十分記述していないが、学生からの反応は大変よく、アンケート等にも、興味が喚起されたことが多数記述されている。それは、映像・アニメ世代の昨今の学生にとって、イラストや漫画を描くということが得意な分野であることからも想像できる。メトミニーという概念を教育するという立場から考えれば、一見複雑そうに思える概念が、具体例を挙げることで、実は漫才などで見る演芸や自分たちの日常使っている冗談などと連続していることがよくわかるのがよい。また、絵にし、イラストにし、具体的な人物を設定することで記憶の定着も促進されることが期待される。活動[2]の点から見れば学生が他の学生とメトニミー概念について語ることができるような媒介物をシステムレベルで設定していることになり、活動の活性化に役立っている。

一方、いくつかの批判も想定できよう。重要なものとしては、キャラクターなどを設定することによって学生はキャラクター自体に夢中になり、概念の学習から方向性がそれてしまうのではないか、といった意見が考えられる。また、大学の授業で「お絵かき」を宿題に出すことに対する抵抗も大きいかもしれない。

これらに対しては以下のように考える。大学の教育がどうあるべきかは学生が必要な知識や技能を身につけるかどうかという**学び**の視点から捉えるべきである。画像を見たり、描いたりすることに慣れている今の世代に合った教育を創造していくことは重要であろう。さらに、ディスカッションなど、参加型授業を好む学生にとって、ホームページを利用して自分のイラストや4コマが掲載されるのは意欲を向上させる方法のひとつであると考える。道具としてキャラクターを用いていても、実際にそれによって概念の習得が促進されるのであれば有効であろう。また、授業はこれだけを行っているわけではなく、全体から見ればむしろごく一部に過ぎない。学生の興味を惹き、注意を喚起するためにキャラクターを部分的に使用することは効果的だと思われる。

こういった点から考えると、学習効果が上がっていることに留意しながら、こういったキャラクター設定を行って概念を教育し、その理解と定着に利用することは大変有意義な試みであろうと考えられる。

5．まとめ

本稿では、大学におけるキャラクター（キャラ、仮想的人物）を使用した参加型概念教育に関する報告行った。導入である第1節に続き、第2節では、題材としてのメトニミーとそれが中心に研

究される認知言語学の分野を概説した。第3節で、メトロン君がメトニミーの概念を説明するためのひとつのアイデアから学生間の活動を媒介する媒介物として拡張する過程を記述した。キャラクター形成、イラストの選定、さまざまなアニメ化、学生による4コマ作成の過程で起こる家族構成などの物語の拡張と絵柄パターンなどの個々の学生によるデザインの拡張である。第4節では今後の展開を記述するとともに、キャラクター使用の功罪、そのメリットや留意点などを検討した。

導入から4年になるが、学生の協力を得てメトロン君プロジェクトは、年々拡張している。すべての題材に対してこの手法が適用できるとは限らないが、学習の題材によっては大変有効な手法となりえるのではないかと思う。

注

1　日英語の相違と類似も興味深い現象であるがここでは深く触れない。

2　Yamazumi et al. (2005) など。

主要参考文献

池上嘉彦　1981.『「する」と「なる」の言語学』大修館書店

松本曜　2003.『認知意味論』大修館書店

籾山洋介　2001.「多義語の複数の意味を統括するモデルと比喩」山梨・辻・西村・坪井編『認知言語学論考』No. 1.

森雄一　2002.「隠喩は二重の提喩か?」『成蹊大学文学部紀要』第37号

鍋島弘治朗　2001a.「『悪に手を染める』— 比喩的に価値領域を形成する諸概念」『大阪大学言語文化学10』

鍋島弘治朗　2001b.「『可能性』はなぜ『薄い』のか — 比喩の合成と衝突が生産性を抑圧する場合」『Proceedings of the 25 Annual Meeting』

鍋島弘治朗　2002.「Generic is Specificはメタファーか — 慣用句の理解モデルによる検証 —」『Proceedings of the 2nd JCLA Annual Meeting』認知言語学会

鍋島弘治朗　2003a.「特集：認知言語学のフロンティア　認知意味論 — バークレー、ヨーロッパのメタファー研究を中心に」『英語青年』　第148巻第11号. pp. 676-679.

鍋島弘治朗　2003b.「メタファーと意味の構造性」『認知言語学論考 No. 2』ひつじ書房.

中村芳久　2004.『認知文法論II』大修館書店.

西村義樹編　2002.『認知言語学I：事象構造』東京大学出版会

大堀壽夫　2002a.『認知言語学II：カテゴリー化』東京大学出版会

大堀壽夫　2002b.『認知言語学』東京大学出版会

坂原茂　1998.『認知言語学の新展開』ひつじ書房

瀬戸賢一　1995.『空間のレトリック』海鳴社

杉本孝司　1998.『意味論〈2〉認知意味論』くろしお出版

谷口一美　2003.『認知意味論の新展開：メタファーとメトニミー』(英語学モノグラフシリーズ第20巻) 研究社出版

辻幸夫編　2003.『認知言語学への招待』大修館書店

辻大介　1995.「隠喩解釈の認知過程とコミュニケーション」『東京大学社会情報研究所紀要』No.50.

山梨正明　1988.『比喩と理解』東京大学出版会

山梨正明　1995.『認知文法論』ひつじ書房

山梨正明　2000.『認知言語学原理』くろしお出版

吉村公宏　1995.『認知意味論の方法：経験と動機の言語学』人文書院.

Yamazumi, K, Engeström, Yrjo, Daniels, Harry eds. 2005. *New learning challenges: Going beyond the industrial age system of school and work.* Osaka: Kansai University Press.

Haiman, John. 1980. The iconicity in grammar. *Language,* 56. 515–540.

Lakoff, George and Mark Johnson. 1980. *Metaphors we live by*. Chicago: University of Chicago Press.

Langacker, Ronald 1987. *Foundations of cognitive grammar. Vol. 1: Theoretical prerequisites*. Stanford, Calif.: Stanford University Press.

Lee, David. 2001. *Cognitive linguistics: an introduction.* Oxford: Oxford University Press.

Taylor, John. 1989. *Linguistic categorization*. University of Chicago Press: Chicago.

Ungerer, F. and H. J. Schmid. 1996. *An Introduction to cognitive linguistics*. London & New York: Longman.（池上嘉彦他訳 『認知言語学入門』 大修館書店 1993年）