

『英語上級者への道 ～英検1級合格を目指して』

第6回 シャドーイングについて

日本語訳

■ Dialogue for introduction

- T: エドワード、何をやってるんだい？ 怒っているの？ どうしてそんなに派手に空中にパンチをくらわしているんだい？
- E: ちょっと待って…。テツ、ロッキーのテーマを歌ってくれないかな。
- T: どういうこと？
- E: ああ。もう気にしないで。終わったよ。
すばらしいシャドーボクシングのラウンドだったなあ。
最高のトレーニングだよ。
自分の影の動きにあわせて、パンチだ、それ！パンチ！
- T: わかったよ。今月のテーマへと誘導してくれてるわけだね。
- E: その通り！ 話し言葉を早く正確に再生するという練習には、このシャドーイング練習に勝るものはなかなか見当たらないだよ。
- T: その通りだね。シャドーイング練習をもう少しまくゆえると、探偵が、悪い奴らを影のようにつける、まさしくシャドーイングと言ってもいいかな…。
- E: はまったね！ 何かのあとにぴったりつけることをシャドーイングと言うんだ。聞いたことをリピートするのだけれど、二人の声がぴったり一致するぐらいに素早くやるわけさ。その練習で、いろいろな基本的な言葉の力が大いに伸びるんだ。それが言葉のシャドーイングだよ。
- T: じゃあ、すぐ始めようか。楽しいし、ためになる。エドワード、何をやってるんだよ。
- E: 生きた手本を示してるんだよ。
- T: まあ、第1ラウンドの鐘がなったというところだね。始めよう！

■ First Listening

まず、今月の教材を聞いて、概要をつかんでみましょう。
パッセージを聞いて、1分でまとめを語ってみましょう。

戦争ゲーム

今やテレビゲームはとても本物らしくなり、米軍が興味をもつところとなった。アメリカ政府は、最近、特注の戦争ゲームを作るために商業的にゲームを開発している業者と協力しあった。コンピュータによる画像処理技術がますます複雑になり、改良され、ゲームは兵士たちの技術を磨く安価な方法であるということが判明しつつある。ゲームの状況の中で仮想の航空機を操るのが上手な兵士が、戦闘の中で無人飛行機を操ることにもっとも秀でていて、という結果になることがよくある。ゲームが提供する双方向性の筋書きの中で協力し合うことにより、兵士たちはまた、とても大切なチームワークや意思決定の力を得る。

しかしながら、誰もが、こうした戦争ゲームを使うことを歓迎しているわけではない。Western Ontario 大学でメディア研究をしている Nick Dyer-Witheford 教授は、そのようなゲームの使用が、実際の戦争行為を、兵士にとってゲームのようにしてしまうと懸念している。この傾向（戦争行為が単なるゲームになってしまうという傾向）によって、殺すという行為について、兵士たちが深刻に考えなくなっている。他の批評家は多くのゲームでは仮想の敵として人種差別的な描写を用いていると批判している。その危険性は、テレビゲームが兵士たちの力を磨く一方で、不必要な暴力への傾向を助長することにあると、彼らは言う。

■Vocabulary and Expressions

いつものように、語彙表現を学習しましょう。

1	～の興味を引く	draw the interest of～
2	～と協力する	collaborate with～
3	特注の	customized
4	戦争行為	warfare
5	複雑度	complexity
6	画像	graphics
7	～であることが判明する	prove to be～
8	腕を磨く	hone one's skills
9	操る	maneuver
10	仮想の	virtual
11	結局～であるとわかる	turn out to be～
12	敏腕な	proficient
13	無人の	unmanned
14	人種差別的表現、描写	racist depiction
15	仮想の敵	potential enemy

■Second Listening

First Listening を再度やってみましょう。最初より、よくわかるようになっていることに気づくはずですよ。

戦争ゲーム

今やテレビゲームはとて本物らしくなり、米軍が興味をもつところとなった。アメリカ政府は、最近、特注の戦争ゲームを作るために商業的にゲームを開発している業者と協力しあった。コンピュータによる画像処理技術がますます複雑になり、改良され、ゲームは兵士たちの技術を磨く安価な方法であるということが判明しつつある。ゲームの状況の中で仮想の航空機を操るのが上手な兵士が、戦闘の中で無人飛行機を操ることにもっとも秀でている、という結果になることがよくある。ゲームが提供する双方向性の筋書きの中で協力し合うことにより、兵士たちはまた、とても大切なチームワークや意思決定の力を得る。

しかしながら、誰もが、こうした戦争ゲームを使うことを歓迎しているわけではない。Western Ontario 大学でメディア研究をしている Nick Dyer-Witheford 教授は、そのようなゲームの使用が、実際の戦争行為を、兵士にとってゲームのようにしてしまうと懸念している。この傾向（戦争行為が単なるゲームになってしまうという傾向）によって、殺すという行為について、兵士たちが深刻に考えなくなっている。他の批評家は多くのゲームでは仮想の敵として人種差別的な描写を用いていると批判している。その危険性は、テレビゲームが兵士たちの力を磨く一方で、不必要な暴力への傾向を助長することにあると、彼らは言う。

■Targeted Approach to Enhanced Comprehension

Targeted Approach to Enhanced Comprehension を学習してみてください。パッセージの内容理解が促進されます。

本文テキストの内容（下線がある場合は下線部分の内容）を伝える英文になるように、テキスト本文それぞれの下にある英文の（ ）に適語を入れ、完成させなさい。

模範解答：

1 Video games are now so realistic they have drawn the interest of the U.S. military.

The quality of video games is (**very high**). They are very realistic. The U.S. military is now (**interested in**) those high-quality video games.

2 The U.S. government has recently collaborated with commercial game developers to create customized warfare games.

The U.S. government and (**video game**) makers have worked together. They helped each other to create special (**warfare games**).

3 Increased complexity and improvements in graphics technology mean the games are proving to be an inexpensive way for soldiers to hone their skills.

1) Increased complexity and improvements in graphics technology

① Graphics technology (**has been**) improving.

② Graphics technology has (**been becoming more and more**) complex.

↑ This means ↓

2) the games are proving to be an inexpensive way for soldiers to hone their skills.

③ Now, they can produce high-quality (**games**) with great (**graphics**) technology.

④ If (**soldiers**) use some games, they can brush up their (**skills**).

⑤ Some special games are good for (**soldiers**). They play their games and they can make their skills (**better**).

4 Soldiers who are good at maneuvering virtual aircraft in games situations, for example, often turn out to be the most proficient at controlling unmanned planes in combat.

A soldier who can control aircraft well (**in games**) is very good at controlling (**unmanned planes**) in warfare.

5 Soldiers also gain valuable teamwork and decision-making skills by cooperating in interactive scenarios provided by the games.

① Some games have (**interactive**) scenarios. Players have to (**help**) each other when they play such games. Players have to make (**decisions**) many times when they play those games.

② If soldiers play such games with interactive scenarios, they can learn (**teamwork**).

Teamwork is very important for (**soldiers**).

③ If soldiers play such games, their (**decision-making**) skills will be improved.

6 Not everyone welcomes the use of these warfare games, however.

Some people say, 'These warfare games are (**very good**). We should use these warfare games.' Others say, 'These warfare games are not good. We (**should not**) use these warfare games.'

7&8 Nick Dyer-Witthford, a professor of media studies at the University of Western Ontario, is concerned that the use of such games has made actual warfare like a game for soldiers. He believes this makes them think less seriously about the act of killing.

Nick Dyer-Witthford is worried. He says, 'In real life, we think (**seriously**) about the act of killing. How about the act of killing in games? We think (**less seriously**) about the act of killing in games. If soldiers play such games many times, real combat will become (**a game**) for soldiers. Soldiers cannot think that they are fighting in (**real**) combat. Soldiers may start

thinking (**less**) seriously about killing in real combat.'

9 Other critics complain that many games use racist depictions of potential enemies.

Other critics say, 'We may think all the people who look like enemies (**in games**) are bad people.'

10 The danger, they say, is that while video games will help soldiers improve their skills, they may also encourage unnecessary violence.

Video games will help soldiers brush up (**their skills**). At the same time, games affect soldiers (**badly**) and encourage unnecessary violence.

■Listen to the model and Read Aloud

スクリプトを見ながら、モデルリーディングのあとについて、音読をしましょう。

T: パッセージ本文の理解の後、次の活動、音読へと移りましょう。まず、例を私が示します。

(Model & Tets)

E: テツ！ ちょっと待った。拙いよ。意味も分かったし、文の構造も分かったのだから、モデルリーディングをしっかりと真似してください。

T: そうだね。今度は、完璧だよ。

(Model & Tets)

E: それでいい。これは、聞く力を操る頭の中の神経を作るための基本的な練習で、「神経ネットワークの構築」と呼ばれています。すでにお伝えしたと思うのですが、ものまね名人を目指してください。

T: では、みなさんの番です。頑張ってください。スクリプトを見て、モデルリーディングを聞いて、音読です。

■Synchronized Reading

E: みなさん、いかがでしたか。

T: 何度も読んでみましょう。

E: 次はどんなことをするのですか、テツ。

T: シンクロ音読練習です。

E: なるほど。もっときつい練習になりそうですね。

T: そうです。まず、私がやってみます。

(Model & Tets)

E: テツ！ 待った。わざとへたくそな例を出しているんだよね。もっと一生懸命やるんだ。頑張れ。

T: 読まれてしまいましたか。一番いいのをお聞かせしよう。

(Model & Tets)

E: すばらしい。では、みなさんの番です。用意はいいですか。始め！

■Shadowing

最初に私たちの対話を聞いてください。

E: 上手でしたね。

T: いいですね。さて、今月の最後の練習です。(君のほほえみの影が・・・)

E: 君が微笑んでいるときの、その・・・そうです、影、シャドーイングです。

T: あたり。

E: テツ、今度は、みなさんにとって時間が大切だ、ということを考慮に入れてくださいね。頑張って、良い例をみなさんに示してください。さて、スクリプトは見ないでね！

T: スクリプトなしですか？ 怖いなあ。

E: テツ、用意はいいですか？

T: いいですよ。スクリプトを見ないで、私は手本を聞いて、そして、同じ文章を手本通りぴったり同じ方法、同じスピードで口に出して言うのですね。始めましょう。

E: いいですか。始め！

(Model & Tets)

E: ずっと良くなった。テツは、とても頑張っているようです。みなさんの番ですよ。スクリプトを見ないようにして、モデルを聞いてシャドーイングをしてみましょう。用意はいいですか。始め！

■Closing Dialogue

E: シャドーイングと言うのは、勉強の最後のまとめとして行われるべきなのです。

T: そうですね。みなさんはたくさんの英文パッセージや音声教材を勉強するでしょう。読んだり聞く練習をしたあとは、モデルリーディングを完璧にシャドーイングできるまで、学習に区切りをつけないようにしましょう。

E: すべての文章、語彙、表現を理解した後で、音読しましょう。

T: 物まね名人を目指しましょう。

E: この練習は、どこにいてもすることができるのです。明かりが暗い場所でも、音声教材が録音された機器さえあれば、練習することができますね。

T: では、また次回。

E: 短いスピーチをするときに、気を付ける必要のあることをいくつかお伝えしようと思います。

T: 次回、また、約一か月後にお会いしましょう。

E: 次回、また、約一か月後にお会いしましょう。

T: エドワード、もう終わりなんだから。

E: もう終わりなんだから。

T: もういいってば。

E: もういいってば。

T&E: またお会いしましょう。