

# 目 次

## 論文

- 言語学習におけるゲーム活用の新展開：……………ブルックス マックス 1  
三つのゲームを使ってゲームが学習に与える影響を探る……………クラウセン ダニエル
- 言語授業における共同技術の有効性……………クマー クリシャン 13  
ティーダマン マーク
- 日本語学習者はなぜ受身表現を間違えるのか……………黒田 弘美 25  
—文法性判断テストからみた日本語学習者の判断基準—

## 研究ノート

- 「知っているはずの主体」の失敗：……………クラウセン ダニエル 41  
『神の息に吹かれる羽根』の分析
- ある落語稽古人へのインタビュー……………川崎 加奈子 49  
—話す練習を続ける理由を探る—
- 『長崎県千名鑑』人物索引及び伝記資料対照表……………野田 雄史 61
- 存在を表す「アル」「テイル」「テアル」のふるまい……………渡辺 誠治 89  
—存在物が有する機能に着目して—



# CONTENTS

## PAPERS

- New Frontiers for the Use of Games in Language Learning: ..... Max BROOKS 1  
Using Three Games to Explore the Impact of Games on Learning Daniel CLAUSEN
- The Efficacy of Collaborative Technologies in Language Classroom ..... Krishan KUMAR 13  
Activities Mark TIEDEMANN
- Why Do Japanese Learners Make Mistakes in the Passive Voice: ..... KURODA, Hiromi 25  
Criteria for Japanese Students Based on a Grammar Test

## RESEARCH NOTES

- The Failure of the “Subject Supposed to Know”: An Analysis of ..... Daniel CLAUSEN 41  
*A Feather on the Breath of God*
- An Interview with a Person Practicing *Rakugo*: To Find the Reason ..... KAWASAKI, Kanako 49  
for Continuing to Practice Speaking
- Name Index of *Catalogue of a Million Gentlemen in Nagasaki Prefecture* ..... NODA, Takeshi 61
- The Behavior of the Existential verbs *aru*, *V-teiru*, *V-tearu*: ..... WATANABE, Seiji 89  
Focusing on the Function of the Entity

