

平成 30 年 6 月 21 日現在

機関番号：12102

研究種目：挑戦的萌芽研究

研究期間：2014～2017

課題番号：26580025

研究課題名(和文) 日本のおかしみにおける「おかしみ」の理解の研究方法 - 笑いの文化差の視点から -

研究課題名(英文) Research methodology for understanding "okashimi" in Japanese oral arts: From the viewpoint of cultural differences in humor

研究代表者

酒井 たか子 (SAKAI, Takako)

筑波大学・人文社会系・教授

研究者番号：40215588

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 2,300,000円

研究成果の概要(和文)：日本の落語に代表される話芸は洗練された文化・言語が含まれ日本語教育において利用価値が高い。そこで日本語学習者を対象にした落語会を開催し、アンケート調査やインタビュー調査により学習者の受け取り方の概観を捉えた。さらに学習者の視聴場面の映像を分析し、個々の笑いの起こる位置についての研究を行った。また、小咄の映像を利用して、あらすじ、字幕、理解の難しい言語および非言語情報のクイズおよび解説、面白いと感じたところ、難しいと感じたところを可視化できるシステムなどを搭載した落語eラーニング教材を開発し、その有効性を検証した。

研究成果の概要(英文)：The Japanese oratory arts, represented by rakugo, contain refined cultural and linguistic elements and are valuable to Japanese pedagogy. We held rakugo performances for foreign students, and through survey and interview techniques, obtained a view of the students' understandings. Furthermore, by analyzing video recordings of the students viewing the performances, we performed research about the position of laughter by the students within the flow of the performance. Also, using videos of "kobanashi," we developed and tested an e-learning program which provides outlines of the stories, captions, quizzes and explanations of difficult parts, and which makes visible moments the users feel to be entertaining or difficult.

研究分野：日本語教育学

キーワード：話芸 落語 異文化理解 小咄 E-learning 日本語学習者

1. 研究開始当初の背景

日本の話芸には、落語、漫才、講談など様々な種類があるが、聞き手は話し手の言語、非言語情報を受け取り、話し手の描く世界と共有するために、豊かな想像力が求められる。しかし、日本語学習者は上級者であっても文化的背景知識や言葉の難しさにより理解できないことも多く、特に「おかしみ」を強く打ち出している落語や漫才では、母語話者が一斉に笑っている中、なぜおかしいのか理由が分からず取り残された思いをするという話をよく聞く。コミュニケーションをスムーズに運ぶ上でも、文化による「笑い」の違いや「おかしみ」を日本語学習者がどのように理解できるかについて研究する意味は大きい。

研究代表者らは20年以上前から落語家の協力を得て、留学生のための落語会を開催し、日本語学習者に話芸の魅力を伝えるための活動を行ってきたが、その中からこれらを研究テーマとする研究者も育ってきた。しかし、日本語学習者がどのように話芸を捉えているかについての研究は緒についたばかりであり、理解困難な点にどのような支援を行えば有効かという研究はほとんどない。

CALLを利用した語学教材に関しては、文法ドリルや語彙の習得ドリルが主流を占めており、実際の映像を利用して文化社会的文脈を含む自律学習を目指した教材はまだ少ない。

2. 研究の目的

落語は、一人の落語家が何役もの登場人物を演じ、会話を中心に物語を進めるため、性別、年齢、身分など役割語を含めたスピーチスタイルから、誰が誰に話しているのかを理解することが求められる。また、落語の中に人間関係や文化、習慣などのエッセンスが凝縮していること、さらに笑いが中心に存在しているので楽しく学べることなどから、日本語、日本文化を学ぶ上で利用価値の高い教材だと言える（酒井2001）。そこで、本研究では笑いを中心とする話芸、特に落語において日本語学習者にとって何が理解でき、何が難しいかを明らかにするために、多様な方法で探索的に調査を行い、その有効性を検証する。

さらに理解を促す方法としては、個別に支援することが有効だと考え、E-learningによる教育を提案することを目的とする。

3. 研究の方法

(1) 留学生の理解の様相を知るための落語会の開催と調査材料の作成

日本語学習者がどのように落語を理解しているのかを知るために、留学生を対象とした落語会を開催する。落語会において、演者と聞き手の言語、非言語活動を記録し、調査材料を作成する。映像は会場の前後、複数の方向からビデオ撮影を行い、音声はICレコーダーを演者および聞き手（3人から5人）に個別に装着してもらい音声による反応を記録する。

「おかしみ」の要因をより明確にできる調査材料として、特に小咄を多数収集する。小咄は、数秒から数分程度と短いため、多様な話に触れることができると考えたからである。

(2) インタビュー及びアンケートによる情報収集

① 対面インタビュー調査による情報収集

「おかしみ」に関することを中心に、言語的側面、非言語的側面、内容の各側面から理解について聞き取り調査を行う。

② アンケート調査による情報収集

参加者に対して、落語をどのように捉えたか、難しかったところや面白かったところなどについて、参加者の属性を含めたアンケート調査を実施する。加えて文化背景により理解が大きく異なる項目についても調査を実施し詳細な情報を収集する。

③ 演者である落語家からの情報収集

演者から、落語という話芸をどのように考えているか、また演じる点で心がけている点などについて聞き取り調査を行う。さらに落語会の後、日本語学習者からの質問に答えるかたちで、理解しにくかった部分や落語の演じ方などに関する説明を受ける。

(3) CALLシステム「RASILE」の構築

「RASILE」は、“Rakugo Social Interaction and Language Education”の略である。本研究では以下を目的としてシステムを構築した。

① 落語を視聴する中で、「難しい」「面白い」と感じたところを可視化する手法を開発する

② 難しいところについては、クイズや解説により理解を促すE-learning教材を作成し、日本語学習者に試用してもらい検証を行う

4. 研究成果

(1) 留学生の理解の様相を知るための話芸・落語会の開催と調査材料の作成

① 話芸・落語会の開催

留学生を対象とした落語会は、研究期間中7回開催した。日本語レベルは中上級の学生を対象とする会が多かったが、初級者対象や上方落語を対象にした会もある。また、国外の日本語学習者の情報を得るために、台湾の2大学において柳家さん喬師匠の落語に加え柳家小菊師匠の音曲の紹介も含めた話芸の会とした。

② 調査材料の作成

映像は利用しやすいように編集し、音声は文字化した。小咄に関しては、4人の落語家から58席収集した。同じ小咄を異なる落語家に演じてもらい聞き比べられるようにした。特に東京と大阪の落語家による同じ小咄が10席以上含まれ、発展的に大阪方言を学ぶための教材としても利用できるようにした。

(2) インタビュー及びアンケートによる理解に関する情報収集

① 対面インタビュー調査による情報収集

日本語学習者に対して、個別にインタビュー調査を実施した結果、日本語母語話者のもっている背景知識が日本語学習者には欠如している箇所が多くあることが判明した。一例をあげると、「月、太陽、雷が旅に出る」という小咄では、それぞれを擬人化しているが、特に日本語学習者にとって雷を擬人化することが難しく、日本人の持つイメージと大きなずれが見られた。図1は、ウクライナの日本語学習者が雷を擬人化したものである。左は初めに持っていたイメージ、右はその後日本人が持っている情報を伝えた後から描いたものである。



図1 雷のイメージの描画（日本の文化的な情報の有無による違い）

② アンケート調査による情報収集

落語会の前後に聴取者に向けて、アンケートを行った。さらに、文化差が大きく理解しにくい点に関して、事例別に取り上げ調査を実施した。後者の例としては、「きつね、たぬきは人を化かす」という台詞で始まり両者の性格の違いを表した小咄があるが、「キツネ」と「タヌキ」に対して、日本語学習者の持っているイメージと話芸で出てくるイメージの共通性と差異に関して35人を対象に調査を行った。その結果は三谷、酒井、TROFIMOVA (2017) (学会発表②)において報告した。

③ 演者である落語家に対する情報収集

研究協力者である柳家さん喬師匠、上方落語協会の林家染雀師匠に対し、演者の立場として演じる際に心がけていること、聞き手の理解の捉え方、それをどのように話に反映させているか、日本語学習者を聴衆とした場合の日本語母語話者との反応の違い、演じにくかったところなどの聞き取り調査を行い有益な情報を得た。特に日本語学習者からの質問とその説明は、CALLプログラムの解説に取り入れることができた。

(3) CALL システム「RASILE」の構築

① 機械を用いた反応による可視化

学習者の理解や反応を知るために、面白いと感じたところ、難しいと思ったところでクリックする方法を取り入れた。図2は、ビデオ視聴画面であるが、画面の右のオレンジ色が「面白いボタン」と「難しいボタン」であり、何度でも押すことができる。



図2 ビデオ視聴画面

② E-learning 教材の作成と検証

上記(2)で得られた情報を活用して、理解

を促進するためのオンラインで学べる E-learning 教材を作成した。

映像は、落語会において録画した小咄を利用し、コンテンツには、映像、字幕のほか、クイズ、クイズの解答と解説、あらすじが含まれる (図 3)

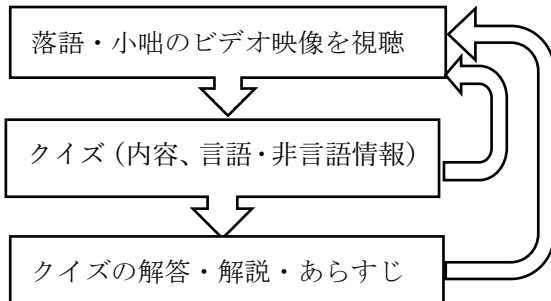


図 3 RASILE の利用の流れ

ビデオ視聴画面 (図 2) では、音声を文字化したスクリプトは、1 回目は提示せず、2 回目以降で提示するようにした。内容、言語、非言語の各側面において、日本語学習者が理解しにくい箇所については、クイズや解説により支援を試みた。以下に例を示す。

とりがなにか落としていったよ
ふん

「落とす」「落ちる」の自動詞・他動詞の違いは、日本語学習者にとって難しい。図 4 で示す図で理解の確認ができるようにした。また「ふん」が掛け言葉であることの解説も加えている。

図 5 は写真の親指を立てたしぐさが「お父さん」を表していることは日本語学習者がほとんど理解できていないことが分かかったので、クイズにして注目させた。

コンテンツは、三谷、トロフィモワ両名の協力を得て



図 5 父親のしぐさ



図 4 鳥の小咄

内容を充実することができた。その後、日本語学習者および日本語母語話者に試用してもらい、利用しやすいインターフェースになるよう改善を行った。検証に関しては CASTEL/J (2015) (学会発表⑨) において報告した。

(4) 会話分析からの研究

会話分析の手法を用いた研究として、留学生が落語を聞いて、どこでどのような反応を示すかについて、映像および音声から「笑い」についての分析を進めた。笑いを引き起こす原因として、ボケに対するツッコミをはじめ、構造的フォーマットが明らかになった。

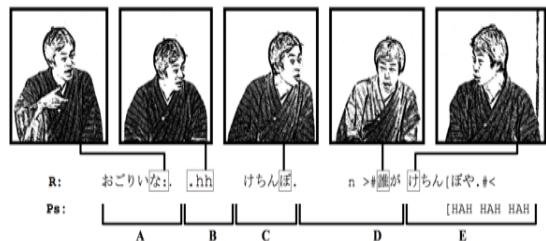


図 6 笑う位置の可視化

上の図 6 では、落語家が「子ほめ」という噺で主人公の喜六がその知り合いの甚兵衛に無料でお酒を奢ってもらうとして訪ねて来たシーンを演じている。無料のお酒はないと告げられる喜六は「おごりいな:」と、それでもお酒を要求して、次にそれを与えようとしないう甚兵衛を「けちんぼ」と呼ぶ。これに対して、甚兵衛は驚きと憤りを示しながら「誰がけちんぼや」と喜六を咎める。そのシーンの中で、落語家が喜六と甚兵衛を、身体表現や声の韻律操作で演じ分けてながら喜六による「ぼけ」と甚兵衛のそれに対する鋭い「つつこみ」を明確化し、それを見ている観客に対して笑うことが適切な位置を可視化している。そして、落語家のこの一連の行為を受け実際に笑うことで、観客は実際に落語家の産出している音声の流れから笑う位置が検出できたことを示す。

図 7 では、観客が主に落語家の産出の方法 (=身体表現、声、視線など) から笑う位置

1. R₁: そやけどあんた, .hh な::だと (0.2) た::だやったら .h
2. ひらがなで書いたらちよっとの違いやで .h
3. 1杯ぐらいおごりいな: .hh けちんぼ.
4. →C: [heh heh heh [°heh heh°
5. G: [°heh heh heh°
6. R₂: n >#誰がけちんぼや.#<
7. Ps: [HAH HAH HAH HEH HEH heh heh heh heh

図 7 笑う位置の前に笑う観客 C と G

を特定しているのに対して、観客 C と観客 G は落語家が笑う位置を可視化するのに先取って笑っていることが分かる。この場合、落語家の産出の方法を参照することが不可能であり、したがって、それ以外のものを参照しながら笑いを産出していると考えられる。具体的には、4行目の観客 C の笑い開始の位置を見ると、落語家が「おごりいな:」の最初の部分(つまり、「おご」)を産出した直後に笑い始めていることが分かる。ここでは、落語家が身体表現や韻律操作で笑う位置を可視化していないわけであるが、この段階まで来ると、喜六が甚兵衛に無理にお酒を要求しようとしていることが理解可能になる。よって、観客 C と観客 G の笑いは落語家の産出方法ではなく、噺の内容に関する理解に基づいて笑っていると考えられる(詳しくは Bushnell 2017a, b を参照)。このようにして観客が笑い始める位置を綿密に記述することで、本研究では観客が何を手掛かりにしながら噺を視聴し、またそれをどのように理解しているかを明らかにした。

(5) 今後の研究に向けて

本研究で試作した CALL プログラム RASILE を利用して、日本語レベルの異なる日本語学習者および母語話者に試行し、反応の違いから理解の特徴を明らかにすることが可能になる。そこから「間」の関係性の分析、言語表現と非言語表現についての研究、教育へと繋げたい。

また、会話分析の視点からは、今後、複数のフォーマットと関連する参加者による笑いの社会的達成を記述した上で参加者が参与する日常的な場面における笑い・ユーモアの組織の記述への発展が期待できる。さらに文化言語学的な視点からは、日本語学習者の母国における笑い・コメディとの比較分析も興味深い。類似点や相違点の分析だけでなく、外国のコメディに対する日本人学生の反応とともに比較分析が課題として残されている。

<引用文献>

酒井たか子、中上級日本語学習者が落語を通して学べるもの、日本語教育方法研究会会誌 8 巻 (2)、14-15、2001

5. 主な発表論文等

[雑誌論文] (計 2 件)

- ① CADE BUSHNELL、そこ、笑うとこー留学生向けの落語会における観客による笑いの会話分析、笑い学研究、24 号、2017a、17-32、査読有
- ② 酒井たか子、山田亨、落語・小咄を利用した日本語学習支援 CALL プログラムの開発と試行、筑波大学グローバルコミュニケーション教育センター日本語教育論集、31 号、2016、69-80、査読有

[学会発表] (計 9 件)

- ① 酒井たか子、多言語背景の児童を対象とした日本語診断テストの開発研究、日本語教育学会春季大会、2017 年 11 月 26 日、朱鷺メッセ、(新潟県新潟市)
- ② 三谷絵里、酒井たか子、TROFIMOVA, Oksana、落語 e-learning 教材開発から見えてきた日本文化の特徴とその支援方法の試案、CASTEL/J 2017 年 8 月 6 日、早稲田大学、(東京都新宿区)
- ③ CADE BUSHNELL、Letting it pass with a smile: A conversation analytic examination of recipient smiles and laughter in multiparty L2 interaction、10th Annual International Conference on Practical Linguistics of Japanese、2017 年 7 月 8 日、国立国語研究所(東京都立川市)
- ④ TROFIMOVA, Oksana、日本文化を学ぶ教材としての小咄の可能性、第 9 回全ウクライナ国際学術シンポジウム 2017 (国際学会)、2017 年 3 月 17 日、タラス・シェフチェンコ記念キエフ国立大学、(キエフ、ウクライナ)
- ⑤ CADE BUSHNELL、関崎博紀、You crack me up: A microethnographic examination of some structural features of humorous Rakugo performance、Anthropology of Japan in Japan、2016 年 11 月 26 日、筑波大学、(茨城県つくば市)
- ⑥ 酒井たか子、三谷絵里、TROFIMOVA, Oksana、日本文化の理解ー落語の教材作成を通して考える笑いの文化差ー、Anthropology of Japan in Japan、2016 年 11 月 26 日、筑波大学、(茨城県つくば市)
- ⑦ 山田亨、董然、Quantifying Laughter:

Examining the Use of Technology in Language Socialization, Anthropology of Japan in Japan, 2016年11月26日、筑波大学, (茨城県つくば市)

- ⑧ ブッシュネル・ケード、酒井たか子、初級学習者が落語の視聴において、笑い始めるとき — 「笑いの適切な位置」を基準としてみた予測と理解、日本語教育学会秋季大会、2015年10月11日、沖縄国際大学 (沖縄県宜野湾市)
- ⑨ 酒井たか子、山田亨、落語の小咄を理解するためのCALLプログラムの開発、the 6th International Conference on Computer Assisted Systems For Teaching & Learning Japanese (CASTEL/ J)、2015年8月8日、University of Hawaii, Kapiolani Community College, US (ホノルル、アメリカ)

[図書] (計1件)

CADE BUSHNELL, She Who Laughs First: Audience Laughter and Interactional Competence at a Rakugo Performance for Foreign Students. In T. Greer, M. Ishida, & Y. Tateyama (Eds.), Interactional Competence in Japanese as an Additional Language. Honolulu HI: National Foreign Language Resource Center, 分担著、81-114、2017b

[その他]

(1) ホームページ

RASILE<RAKUGO SOCIAL INTERACTION AND LANGUAGE EDUCATION>
<http://www.sakai-tsukuba.org/Rakugo/>

(2) 講演会

- ① 酒井たか子、ブッシュネル・ケード 山田亨、第3回文化とことばのコラボレーション、落語と日本語教育、2016年1月18日、筑波大学・大学会館(茨城県つくば市)
<http://www.tsukuba.ac.jp/news/n201602020930.html>
- ② 酒井たか子、「落語」を利用した日本語教育、筑波大学グローバルコミュニケーション教育センター日本語教育部門FD研究会、2015年11月11日、筑波大学 グローバルコミュニケーション教育センター

(茨城県つくば市)

- ③ 酒井たか子、ブッシュネル・ケード 山田亨、第2回文化とことばのコラボレーション、落語と日本語教育、2015年1月19日、筑波大学・大学会館(茨城県つくば市)
<http://www.tsukuba.ac.jp/news/n201501261447.html>

6. 研究組織

(1) 研究代表者

酒井 たか子(SAKAI, Takako)
筑波大学・人文社会系・教授
研究者番号：40215588

(2) 研究分担者

ブッシュネル・ケード (BUSHNELL, Cade)
筑波大学・人文社会系・准教授
研究者番号：30576773

山田 亨(YAMADA, Toru)

筑波大学・人文社会系・助教
研究者番号：60706943

(4) 研究協力者

関崎 博紀 (SEKIZAKI, Hironori)
柳家 さん喬 (YANAGIYA, Sankyo)
林家 染雀 (HAYASHIYA, Somejaku)
三谷 絵里 (MITANI, Eri)
オクサーナ トロフィモア
(TROFIMOVA, Oksana)

董 然 (TOU, Zen)

孫 辰 (SON, Shin)

杜 暁傑 (TO, Gyoketsu)

李 文鑫 (LEE, Wenshin)

阿部 宥子 (ABE, Yuko)