

イギリス, ケンブリッジ大学が世界的に評価を受ける理由 ～チュートリアルを検証して～

K.I. <社会①>

1. はじめに

私がイギリスという国に興味を持つきっかけとなったのはある一本の映画であった。”ボヘミアン・ラプソディ”、イギリス発のロックバンド、クイーンのフロントマンであるフレディー・マーキュリーのキャリアを描いた伝記映画である。この映画を最初に見たときの震え上がるような感動は今も昨日のこのように覚えている。おかげですっかりクイーンファンになった私はよくメンバーのバックグラウンドなどについて調べるようになり、当然、出身地であるイギリスについても調べた。

そこで、当時受験期であった私が気になったのは、イギリスの大学のレベルが高いという情報である。

今回、探究活動のテーマを決めるにあたり、そのことを思い出した私はイギリスの大学について、より詳細に調べてみることにした。中でも今回の研究で注目したのは、私が夏季短期留学したケンブリッジにある、ケンブリッジ大学である。

しかし、イギリスの大学のシステムや価値観は日本のそれと大きく異なる。よって注釈が必要とされるであろう事柄については、前提知識を参考にしながら読み進めていただきたい。

2. 調査の前提

2-1. 仮説

・イギリス政府などの外部機関からの支援によって、他の大学よりも高い資金力があるのではないか。

・実験などにおいて立地的に優位性があるのではないか。

・教育制度に他の大学との大きな違いがあるのではないか。

2-2. 前提知識

1, QSランキング

イギリスの大学評価機関、QSが毎年9月に公表している世界の大学ランキング。海外においては偏差値に値する評価基準の一つとして扱われている。論文の引用率、留学生比率などから点数が算出され、それに応じて順位がつけられる。

2, カレッジ制

各カレッジ(日本の大学における学部に対応する)が固有の財産、及び収入源を持ち、経済的に半ば独立した運営を行うシステム。オックスフォード大学でも採用されている。

3, チュートリアル

チューター(教授)と一対一で行われる授業、学生は予め決められたトピックに関して自分で調査し、エッセイ(論文)を書いて持ち込むことが求められる。オックスフォード大学でも採用されている。

4, 学園都市

教育機関及び研究機関を集めた計画都市のこと。つくば市も日本の学園都市の一つである。

3. 調査について

3-1. 調査の手順

研究は以下の手順にて行った。

①先行研究、関連書籍、ホームページ、そして現地調査などから、自身の研究に関与する情報を集める。

②情報を整理した上で、疑問点を発見する。

③その疑問点を解決するためのアンケートを実施する。

④アンケート結果を整理し、分析及び考察を行う。

3-2. 調査の方法

①まず先行研究及び関連書籍については、荻谷剛彦氏の著作である『グローバル化時代の大学論 2 イギリスの大

学・ニッポンの大学 カレッジ、チュートリアル、エリート教育、中公新書ラクレ』を読んだ。そして英国メディアから大学への補助金の予算についてのデータを得た。加えて自分でケンブリッジに行き、立地や街の状態など文献から得ることの難しい情報を得た。

② ①によって集まった情報として主なものは、

・英国政府は大学に対し、最低でも4億ポンド以上の支援金を支出している。(2009-2021のデータ)

・ケンブリッジ大学では、カレッジ制やチュートリアルなどが導入されている。

・2020年度のケンブリッジ大学の総合部門での順位は2位である。

こういった情報のなかから、自分が疑問を持ったのは、チュートリアルである。チュートリアルは一対一で授業を行うことで生徒の理解をより深められるとあるが、果たしてそれは正しいのだろうか、と思った。

③ ②で発見された疑問点を解消するため、アンケート調査を行った。その項目としては、塾の個別指導についてであり、個別指導のみに通塾経験がある生徒と、集団指導及び個別指導のどちらにも通塾経験がある生徒に一つは同じ質問、もう一つは異なる質問に回答してもらった。

個別指導に通ったことで、学力の向上(成績)は見られましたか？

- 学力が向上した
- 変わらなかった
- 学力が低下した

図1 個別指導のみに通塾経験がある生徒への質問

個別指導によって総合的に見て、自分に適した学習をすることができましたか？

- できた
- できなかった

図2 個別指導のみに通塾経験がある生徒への質問

個別指導と集団指導、総合的に見て、どちらのほうがより自分に適した学習ができましたか？

- 個別指導
- 集団指導
- どちらも同程度
- 通塾では自分にあった学習はできない

図3 集団指導及び個別指導のどちらにも通塾経験がある生徒

個別指導と集団指導、どちらのほうがより学力(成績)の向上に繋がりましたか？

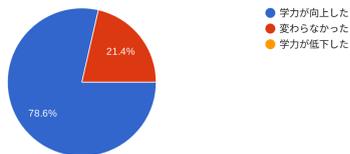
- 個別指導
- 集団指導
- どちらも同程度
- 通塾では学力は向上しなかった

図4 集団指導及び個別指導のどちらにも通塾経験がある生徒

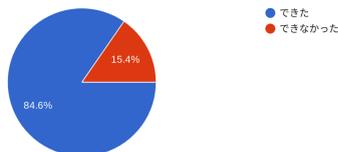
4. 結果

アンケートの結果は以下の通りである。

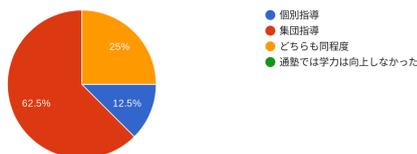
個別指導に通ったことで、学力の向上（成績）は見られましたか？
14件の回答



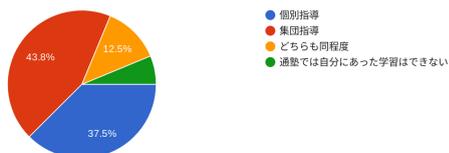
個別指導によって総合的に見て、自分に適した学習をすることができましたか？
13件の回答



個別指導と集団指導、どちらのほうがより学力（成績）の向上に繋がりましたか？
16件の回答



個別指導と集団指導、総合的に見て、どちらのほうがより自分に適した学習ができましたか？
16件の回答



上から図5～8

- ・個別であっても集団であっても学力は向上するが、集団指導の方がより向上する可能性が高い。
- ・自分に適した学習ができるか、という点においては、集団、個別どちらもその割合に大きな差異はない。そのため、塾の場合、個別の方が自分に合った学習ができるわけではない。

5. 考察

私の考察としてはまず個別指導であることそのものが学力を向上させることに繋がっている可能性はかなり低いと思う。もちろん塾の場合、個別指導の多くは大学生などのアルバイトが担当する場合が多く、逆に集団指導はプロ講師が担当するという傾向があるため、授業の質そのものにほとんどの場合は差が存在する。

そのため、この結果が必ずしもチュートリアルの場合に合うとは言えないのは事実である。

しかし、自分に合った学習ができるかという質問の結果からわかるように、個別であれば生徒に必ずしも合わせた指導ができるとは言えないことも確かである。

ならば何がチュートリアルを他の指導法に比べ、優れたものになっているか。

私はおそらく指導の手順であると考察した。前述の通り、チュートリアルでは自分で調査を行って書き上げたエッセイを講義に持ち込む。この一連の過程にて、インプットとアウトプットの2つがほぼ同時に行われる。よって、調べ上げた知識がかなり定着する。

加えて、そのエッセイを十分な知識を持ったチューターに

見ってもらうことによって、間違った知識があれば修正が行われ、またチューターとの議論を通して自分とは異なる考察を知るとともに、チューターに対して自身の主張を解説する必要も出てくると思われるため、ここでも再び、インプットとアウトプットという相反するが記憶の定着にとって有意義な過程が踏まれる。

これらの過程を通じて知識を正確に定着させるため、チュートリアルは他の指導法よりも評価される指導法になったのである。

その他のいくつかの要因としてはケンブリッジという街が娯楽施設が多すぎることなく、しかしショッピングセンターなど生活するにおいて便利な施設は大学周辺に十分に存在するため、学生が暮らすには最適な環境が整っているといえる。（これは現地調査において確認した。）

6. おわりに

6-1. まとめ

最終的なまとめとしては、ケンブリッジ大学はチュートリアル等の独自の教育システムによって、世界的に評価される大学となったが、その背景には、英国政府からの補助金や立地的な優位性、そしてカレッジ制といった財政的な面も他の大学と差をつける一因となった。

6-2. 今後の課題

今回の研究の最大の問題点は、実際のチュートリアルに等しい形式での実験が行えなかったため、実験の精度があくまでも要因などを示唆する程度にとどまってしまった点にある。なので今後研究の機会を頂きたいには、研究対象の構成要素を分解し、別途実験するなどして、精度の向上につとめたい。

謝辞

今回の研究の遂行にあたり、ご丁寧な指導をしてくださった指導員の村上先生に深く感謝いたします。

参考文献

- [1] 荻谷剛彦(2012)『グローバル化時代の大学論 2 イギリスの大学・ニッポンの大学 カレッジ、チュートリアル、エリート教育』中公新書ラクレ。
- [2] statista(2022)「UK higher education spending 2022」
<<https://www.statista.com/statistics/298902/higher-education-spending-uk/>> 2022年9月10日
- [3] QS(2019)「QS World University Rankings 2020: Top World Universities」
<<https://www.topuniversities.com/>> 2022年8月19日

ジブリ映画が長く愛されている理由とは ～『千と千尋の神隠し』のストーリー分析を踏まえて～

A. K. <社会①>

1. はじめに

映画が娯楽として楽しめるようになってから100年以上たち、映画館あるいは自宅でも映画を見られるようになり、人々から長く愛され親しまれる作品が数多く生み出されてきた。ジブリ映画もその中の一つとして数えることができるだろう。1997年には日本で『もののけ姫』が公開され、さらに2001年には『千と千尋の神隠し』が公開された[1]。その後も様々な作品を公開し続け、ジブリ映画は初めて公開されてから40年近くたった今でも人々を惹きつけている。

なお、本研究ではアニメーション映画の定義は津堅(2005)が提唱したものによる。

アニメーション映画とは、絵、人形、などを素材として、その素材を少しずつ動かしながら、映画撮影用カメラ等を使用して、コマ撮りによって素材を撮影して得られる映像作品である。動かない素材を動いているように見せる、というのが大まかな仕組みである。

2. 研究概要

2.1 仮説

ジブリ映画のストーリーは、ハッピーエンドかバッドエンドか人によって捉え方が変わり、作品に対する様々な解釈がある。その要因として、起承転結という単純な枠組みのみに捉えられないストーリーの展開が挙げられると考えた。

特に登場人物たちにとっては必ず良い結果になっているとは限らずとも、未来を感じさせるような結末は、ジブリ映画の特筆すべき点のひとつであると考えた。

以上より、ジブリ映画はストーリーに複雑さゆえの面白さがあるが、特に実写映画に多く見られるような、誰が見ても同じ感想を抱く結末が無いため、その結末を導くためのストーリー展開に縛られることがないことが、ジブリ映画が長く親しまれ、何度も見られる、つまり愛される要因であると考えた。

2.2 調査対象

スタジオジブリが手掛ける作品は、短編アニメーションから長編実写映画まで多岐にわたる。今回の研究では、調査対象の作品を、人々がスタジオジブリに対して一般的に抱いている印象を踏まえて、長編アニメーション映画のみに絞る。しかし、2021年8月27日に公開された『劇場版 アーニャと魔女』を含めると、現在までに22もの長編アニメーション映画が公開されている。

そこで本研究では、日本国内での興行収入[3]、テレビ放映時の視聴率[4]、海外での人気[1]の3つの要因から調査対象となる作品を『千と千尋の神隠し』に絞り実験を進めていく。

3. 先行研究

張(2014)は「アニメーション作品の自然描写は、実写映画より監督の意図を確実に表現している。」と述べ、映画研究の技法を用いて自然描写の技法を分析してい

る。また、その技法として、物語の進展を分かりやすく伝えるための単純な構成単位として「ロット」と呼ばれるものを使っている。

本研究では張が整理した「ロット」を用いては張では調査されていない、ストーリーの展開と結末について考察をしていく。なお、「ロット」は金子(2009)が提唱した「13のロット」に分けることができる。

4. 考察

「千と千尋の神隠し」の物語内において、主人公である千尋は大きく分けて3つの問題に直面していることがわかる。

また、張の表4.4の各ロットに上から番号を振り、一部を抜粋したものを表1、表2、表3、表4とする。

③ 覚悟・ 決意	不安な千尋は周囲を見て回り、「油屋」の前の太鼓橋で謎の少年に出会う。千尋が屋台に戻ると、両親は太った豚になっていた。悪夢だと思いこもうとする千尋だが、今度は身体が透き通り、消えかかっていた。千尋を救った例の少年ハクは、「釜爺にあい、自分で労働契約をかわし、機会を待つこと」と告げて去る。
⑬ 解決・ 満足	坊は自力で元の姿に戻り、一人で立てるまでに成長していた。湯婆婆は、並んだ豚たちの中から両親を判別できたら、千尋は元の世界に戻れると告げる。千尋は見事にこれを見当てて、湯屋一同から祝福される。千尋はハクとの再会を約束して別れ、両親と元の世界に戻っていく。

表 1

1つ目は、表1の「③覚悟・決意」にある通り、元の世界ではない場所に迷い込んで帰れなくなってしまい、両親が豚になってしまったことだ。これは「⑬解決・満足」にある通り、最終的に両親を豚から人間に戻し、両親と共に元の世界に戻るという形で物語の最後に解決している。

⑤ 支援・ 助け	湯婆婆は、巨大な頭をもつ恐ろしい魔女だった。湯婆婆は千尋の両親の無礼を責め、子豚にすると断言するが、千尋は「ここで働かせてください」と頼み込み、契約を取り付ける。
⑥ 成長・ 工夫	ハクから世話役を命じられた先輩のリンに励まされながら、千尋は雑巾掛け、湯殿洗いなどを負う。オクサレサマと呼ばれる巨大な汚れ物の塊が来店し、リンと千尋が接待を命じられる。千尋は汚泥にまみれながら必死で洗っていると神様は巨大な白龍となって天に昇っていった。神様は名だたる河の主だった。湯屋は大成功を祝って宴会に突入。

表 2

2つ目は、表2の「⑤支援・助け」にある通り、湯婆婆と契約して物語の舞台である湯屋で働くようになったこ

とだ。これは「⑥成長・工夫」からわかるように、世話役であるリンの助けを借りながら仕事を覚え、最終的にはオクスレサマの接待に成功するという形で解決している。

⑨ 危機・ 破滅	湯婆婆の部屋で、ヒトガタに姿を変えて侵入した湯婆婆の双子の姉・銭婆が登場。銭婆は「妹の弟子の白龍が大切な印章を盗んだ」と告げる。ハクは最後の力で銭婆を追い払い、千尋とともに地階の釜爺のもとへ逃れて力尽きる。
⑩ 対抗・ 対決	千尋とカオナシ、坊ネズミ、ハエドリの一行は、不思議な電車に乗って銭婆宅へとたどり着く。千尋はハクと両親を救うヒントを求めますが、「この世界の決まりで、自分の事は自分でやるしかない」と諭し、全員で髪留めを編んでくれた。

表3

3つ目は、表3の「⑨危機・破滅」にある、銭婆とハクとの対立である。これは、「⑩対抗・対決」まで続くが、最終的には千尋が銭婆のもとに向かい許しを乞い、銭婆とハクが和解するという形で解決している。

以上の3つの問題のうち、1つ目の問題は豚になった両親を救い、元の世界に戻るといっはっきりとしたわかりやすく、物語の序盤から終盤まで存在している問題であるため、「千と千尋の神隠し」の物語内における根幹を成していると考えられる。

また、3つ目の問題において、主人公である千尋は、2つ目の問題を解決した際に得た周りからの信頼と、そこでの成長をもとに、ハクのために危険を犯してでも銭婆のもとに向かうという決断をしたのだと考えられる。この決断により、千尋は最終的にハクと銭婆の対立を解消することができ、3つ目の問題を解決することができた。また、千尋は銭婆に両親を人間に戻すためのアドバイスをもらい、物語の根幹となっている1つ目の問題の解決に繋がっている。

⑫ 対抗を 排除	そこへ回復したハクが竜の姿でやってくる。千尋はハクの背で空を飛ぶ途中、幼い頃川に落ちて浅瀬に運ばれたおぼろげな記憶が蘇り、ハクに「あなたの本当の名は琥珀川」と告げる。途端、竜のウロコが剥がれてハクは人に戻り、自分の本当の名前と、千尋とのであった記憶を取り戻す。
----------------	--

表4

しかし、その後表4の「⑫対抗を排除」にあるように、ハクと千尋が過去に出会っていたことを明らかにする。そして、物語の最後である「⑬解決・満足」において、千尋とハクは再会を約束しながら別れている。この別れは、主人公である千尋にとって、元の世界に帰ることができるという点では喜ばしいものであるが、「⑫対抗を排除」において、ハクが自分の過去を思い出したことで、湯婆婆とハクとの新たな対立が示唆されており、必ずしも喜ばしいものとはなっていない。

だが、この別れは千尋の成長やハクが過去を思い出したことを踏まえると、2人の新たな未来を感じさせる明るく前向きなものになっていると考えられる。

よって、「千と千尋の神隠し」の物語内において主人公は、話の根幹となる問題の解決の過程で、その問題や自身の成長に繋がっていく他の問題に直面していき、それらの問題を解決することで結末へと向かって行ってい

ると言える。

5. おわりに

5.1 結論

今回取り上げた「千と千尋の神隠し」の物語内では、ストーリーにわかりやすさと複雑さが混在しており、ストーリーが単純な起承転結の枠に囚われていなかった。

また、結末はストーリーの根幹となる部分のみを見れば単純でわかりやすいものとも考えることもできるが、主人公たちの気持ちなどの要素を考えると複雑なものであった。しかし、複雑でありながらも、未来を見据えた結末であった。

この複雑さと曖昧さがありつつ今後を予感させる終わり方が、ジブリ作品が長く愛されている理由であると考えられる。

5.2 今後の課題

今回の研究では数多くあるジブリ作品のうち1作品のみしか取り上げることが出来なかったため、この結論が他のジブリ作品にも当てはまるものとは言いきることができないため、他の作品についても調査したい。

また、今回は作品のストーリー展開のみに着目しているが、登場人物たちの関係の変化や、セリフや音楽などのほかの要素についても、作品に与える影響を調べる必要があると感じた。

謝辞

まず、本研究を行うに当たってご指導をくださった村上先生に感謝を申し上げます。先生のご指導のおかげで多くのことを学び、成長することができました。そして、言語ゼミのメンバーのみんな、みんなのおかげで本当に楽しく、約1年間の探究活動を終えることができました。ほんとうにありがとう。

参考文献

- [1] スタジオジブリ (2005) 「スタジオジブリの年表」
<https://www.ghibli.jp/chronology/>
2023年2月27日アクセス。
- [2] 津堅信之 (2005) 『アニメーション学入門』 株式会社平凡社。
- [3] 興行通信社 (2010) 「歴代ランキング」
<http://www.kogyotsushin.com/archives/alltime/>
2023年2月27日アクセス。
- [4] ビデオリサーチ社 (2023) 「視聴データ」
<https://www.videor.co.jp/tvrating/>
2023年2月27日アクセス。
- [5] 張弛 (2015) 「宮崎駿の映画作品における自然表現意図と視聴者が抱く印象の関連分析」 筑波大学図書館情報メディア研究科。
- [6] 金子 (2009) 「コンテンツを面白くするシナリオライティングの黄金則」 株式会社ポーンデジタル。

学習意欲を向上させる要因についての研究

S. T. <社会①>

1. はじめに

現在、日本の子どもたちの学習意欲が低下している。東京大学社会科学研究所・ベネッセ教育総合研究所が2021年に行った調査によると、「勉強しようという気持ちがわからない」という問いに対し、「当てはまる」と答えた子供が全体のうち半数を超えたという。また、同じ子供の変化に着目すると、3年間で学習意欲が向上した子は11.2%、低下した子は25.8%という結果が出ている[1]。本研究では、学習意欲の低下という問題を解決すべく、学習意欲を高める方法に焦点を当てた。今回の探究は、学習意欲を向上させる方法の一つだけ実践してから勉強したときと、いくつか組み合わせ実践してから勉強したときで、学習意欲の向上度合いに変化はあるのか調べることを目的として行った。

2. 調査①

2.1 調査方法

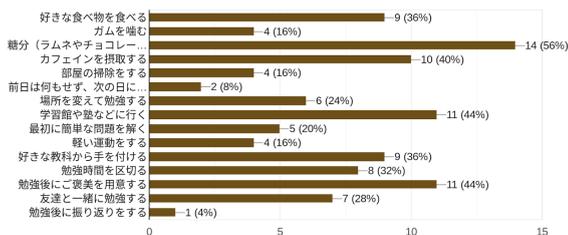
学生たちの間では、いくつもの「学習意欲を向上させる方法」が実践されている。今回の研究では、それらのうち、どの方法を実験で使うかを決める判断材料としてアンケートを行った。

アンケートは、2022年11月8日から11月14日までの7日間、茨城県立竹園高校2年7組、8組の生徒のうち25名を対象にGoogleフォーム上で調査を行った。調査では、自分が学習意欲を高めるために行っている行動について、項目を用意した上で、チェックをつける方式をとった。この際、項目については、事前に竹園高校の生徒を対象に聞き込みを行い、その中から先行研究を考慮した上で学習意欲の向上が期待できそうなものを選出した。

2.2 調査結果

結果は、下記の図の通りである。

1.以下の項目の中で、あなたが学習意欲を高めるために行っているものにチェックをしてください。
25件の回答



図から、実践している人が多かった項目は、下記に示す通りである。

- ・糖分(ラムネやチョコレート等)を摂取する
- ・勉強後にご褒美を用意する
- ・学習館や塾などに行く
- ・カフェインを摂取する
- ・好きな教科から手を付ける
- ・好きな食べ物を食べる

この中から、多くの回答者が行っていた方法のうち、校内での実験が可能である

- (a) 糖分(ラムネやチョコレート等)を摂取する
- (b) 好きな教科から手を付ける
- (c) 勉強後にご褒美を用意する

の3項目を調査②の実験の項目として使った。

また、(a)、(b)、(c)のそれぞれの手順について先行研究が見受けられた。

(a)の手順について、ブドウ糖の摂取後に作業能力が上昇する傾向が認められている[2]。(b)の手順については、「好きな教科を最初に勉強すること」についての先行研究は見られなかったが、好きな教科のほうが記憶や思考、学習の動機づけが優位になることが示されている[3]。(c)の手順については、他人からご褒美をもらっている学生の方が他の学生よりやや成績がいいという結果が出ている[4]。以上の先行研究を踏まえ、これら(a)、(b)、(c)の手順は実験において有用だと考えられるため、調査②で用いることとする。

3. 調査②

3.1 調査方法

2022年11月17日、18日の2日間、茨城県立竹園高校2年7組、8組の生徒のうち17日は7名、18日は8名を対象に、茨城県立竹園高校2年8組教室内で実験を行った。17日の実験では実験の参加者を

- (a') (a)の方法のみを実践するグループ(3名)
- (b') (b)の方法のみを実践するグループ(2名)
- (c') (c)の方法のみを実践するグループ(2名)

の3つのグループに分け、それぞれの手順を実践したあとに25分間の勉強をしてもらった。

(a')のグループの参加者には森永製菓株式会社「大粒ラムネ」を1名につき5粒づつ与えた。(c')のグループの参加者には勉強を始める前に、勉強後にご褒美を与えると伝え、勉強後にチョコレートやスナックを与えた。なお、与えるご褒美の内容については勉強後に明らかにした。

18日の実験では、(a)、(b)、(c)の3つの手順をすべての被験者に実践してもらい、17日と同様25分間の勉強をもらった。

また、実験後に被験者にアンケートに回答してもらった。その質問は、下記のとおりである。

- A. 今回の実験で学習意欲は高まったと感じますか。
- B. 前回の実験より学習意欲は高まったと感じますか。(18日のみ回答を求めた)

Aの評価基準は以下の四項目である。

- (1) 高まった
- (2) 少し高まった
- (3) あまり高まらなかった
- (4) 高まらなかった

また、Bの評価基準は、以下の四項目である。

- (1) 前回と比べて高まった
- (2) 前回と比べて少し高まった
- (3) 前回と比べて少し低下した

(4) 前回と比べて低下した

3.2 調査結果

17日のアンケート（Aの質問のみ回答を求めた）の結果、

(a') のグループ：(2) と答えた人が3人

(b') のグループ：(1) と答えた人が1人、(2) と答えた人が1人

(c') のグループ：(2) と答えた人が1人、(3) と答えた人が1人

という結果になった。

複数の手順を試してもらった18日のアンケートの結果は、以下の通りである。

Aの質問の回答（回答者計8名、回答者のうち5名は前日と同じ）

(1) 高まった と答えた人は1人

(2) 少し高まった と答えた人は5人

(3) あまり高まらなかった と答えた人は2人

(4) 高まらなかった と答えた人は0人

という結果になった。

Bの質問の回答（回答者計5名）

(1) 前回と比べて高まった と答えた人は3人

(2) 前回と比べて少し高まった と答えた人は1人

(3) 前回と比べて少し低下した と答えた人は1人

(4) 前回と比べて低下した と答えた人は0人

という結果になった。

3.3 考察

学習意欲を向上させる方法の一つだけ実践してから勉強したときと、いくつか組み合わせて実践してから勉強したときのいずれも、学習意欲は「少し高まった」という回答が多かったが、18日のアンケートでは、いくつか組み合わせて実践したときのほうが学習意欲が高まったという回答が多かった。このことから、学習意欲を向上させる方法をいくつか組み合わせて実践してから勉強するほうが一つだけ実践してから勉強するときよりも学習意欲が向上するが、その差は小さいということが考察できる。また、今回の実験で初めてこのような手順を実践してからの勉強をしたという被験者が見られた。そのため、初めての経験に対する高揚感や、学習意欲を向上させるための手順そのものに対しての「効果があるだろう」という予想からくる思い込みによって効果が現れた可能性も考えられる。

加えて、(c) の手順については、もともと自分の内からのやる気で勉強していた子供にご褒美を与えると内からのやる気が阻害されるという結果が出ている [5] ため、実験対象や、この手順を実践する回数によって結果が変わることも想定される。(c) の手順については、勉強後に与えられるご褒美が自分で定めたものなのか、他者から定められたものなのかによっても結果が変わることが考えられる。そして、今回扱った手順は前述した (a)、(b)、(c) の三つだが、実践する手順の種類やその個数によっても結果は変わることが予想される。

また、今回の実験を通して学習意欲はあまり高まらなかったと回答した人が一定数いた。実験終了後に理由を問うと、(c) の手順について、ご褒美を用意してもらおうと考えたら罪悪感が湧いてしまったという回答が得られた。このことから、先程の (c) の手順についての指摘に加えて、勉強後に与えられるご褒美が自分で定めたものなのか、他者から定められたものなのかによって結果が変わる可能性が高いことも指摘される。その他に、

学習意欲を向上させるために行った手順とは関係なく、外の音がうるさく集中できなかったという回答が得られた。また、反対に、勉強時間を25分に設定したことが学習意欲の向上に繋がったと思うという意見も得られたことから、前提となる実験環境や条件の設定について見直す必要があるといえる。

4. おわりに

4.1 結論

学習意欲を向上させる方法の一つだけ実践してから勉強したときと、いくつか組み合わせて実践してから勉強したときでは、いくつか組み合わせて実践したときのほうが学習意欲は向上する。しかしその2つの方法の間の差は小さく、また、学習意欲を向上させる方法を何も実践せずに勉強した場合との差も少しだった。このことから、今回用いた手順においては、勉強前の行動と学習意欲の関係の度合いは小さいと結論付けられる。

4.2 今後の課題

この研究の実験を行う上で、実践する手順の種類や個数を考慮すると、実験方法は多岐に渡る。今回はその一部しか実験できなかったため、より多くの実験を行いたい。また、日程や予算の都合上、実験が小規模になってしまったため、よりデータを多く取って結論を一般化したい。

謝辞

本研究にあたりご指導くださった指導員の村上先生、アンケートに回答してくださった方々、実験に参加してくださった方々に感謝申し上げます。

参考文献

- [1] 東京大学社会科学研究所・ベネッセ教育総合研究所 (2022) 「3年間で「勉強する気持ちがわからない」が半数以上に 学習意欲は低下傾向 ～ “学習方法の理解” や “授業の楽しさ” が意欲向上のカギ～」
<https://www.u-tokyo.ac.jp/content/400186362.pdf>
(2022年12月21日アクセス)
- [2] 糖の摂取と作業能力 - 農畜産業振興機構 (2018)
<https://www.alic.go.jp/content/000147640.pdf>
(2023年2月7日アクセス)
- [3] 好きな科目と嫌いな科目の学習方略と自己効力感 - 広島大学 (2012)
https://ir.lib.hiroshima-u.ac.jp/files/public/3/34581/20141016202757841272/HPR_12_45.pdf
(2023年2月15日アクセス)
- [4] 自己へのご褒美と学業成績の関係 - 高知工科大学 (2019)
<https://www.kochi-tech.ac.jp/library/ron/pdf/2019/03/15/al200390.pdf>
(2023年2月15日アクセス)
- [5] 勉強へのやる気の起こし方、「ごほうび」の上手な使い方 (1) (2020)
<https://www.zkai.co.jp/saponavi/el/featured/45537/>
(2023年2月15日アクセス)

日本人は英語で考えればポジティブになれるのか ～サピア=ウォーフの仮説を基に～

T. T. <社会①>

1.はじめに

アメリカ人に対して、陽気や自由、自信満々と
いったイメージをなんとなく持ってないだろうか。対
して日本人はまじめで遠慮がちというのが筆者のイ
メージだ。こうした違いはどうして生まれるのか。
筆者は、使用する言語の違いによるものだと仮説を
立てた。

では、一体どれほどの違いが生まれるのか、実
験を行った。

なおこの論文では、物事を前向きに捉える・前
向きな言葉表現することをポジティブ、物事を後
ろ向きに捉える・後ろ向きの言葉表現することを
ネガティブとした。

2.サピア=ウォーフの仮説とは

思考が言語によって行われるなら、その思考は言
語の影響を受けるという仮説で、言語的相対論とも
言う。アメリカの言語学者であり心理学者であるエ
ドワード・サピア（1884-1939）と、彼の教え子ベ
ンジャミン・リー・ウォーフ（1897-1941）による
仮説。

例えば、バイリンガルの人が、一方の言語を話す
ときは落ち着いているのにもう一方の言語を話す
ときは怒りっぽくなるといったもの。

3.実験方法

日本語と英語で同じ質問に答えてもらうアンケ
ートを実施し、その結果を比較する。

使用する言語だけが違う対照実験を目指す。

期間...2022年11月8日火曜日20時～24時（日本語版）

同年11月15日火曜日20時～24時（英語版）

対象...2-8クラスメイト（英語版は英語部も）

質問内容

質問1 今日一日の自己評価

（よかった↔わるかったの5段階評価）

狙い[一日を前向きに振り返るか、
後ろ向きに振り返るか調べる]

質問2 今日起こった出来事一つとその感想

（自由記述・匿名・3行程度に指示）

狙い[一日のうち前向きな出来事を拾うか、後ろ
向きな出来事を拾うか。また、出来事に対
して前向きか後ろ向きを調べる]

質問3（英語版のみ）英語話者の印象調査

（Positive↔Negativeの5段階評価）

狙い[日本人高校生のネイティブイングリッ
シュスピーカーに対する印象を調べる]

- ・英語版は全て英語表記・英語で考えるよう指示
- ・実験対象者が知らない可能性のある英単語は類義
英単語を注釈

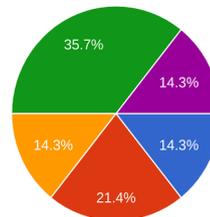
4.実験結果

4.1 質問1の回答結果

日本語版

質問1 今日1日の自己評価は？

14件の回答



● よかった
● すこしよかった
● ふつう
● すこしわるかった
● わるかった

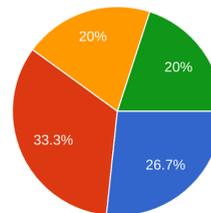
よかった 14.3%
すこしよかった 21.4%
ふつう 14.3%
すこしわるかった 35.7%
わるかった 14.3%

結果から、すこしわるかったと答える人の割合
が最も多く、その他の選択肢は同程度の割合だっ
たことから、ややネガティブな印象が見受けられ
る。

英語版

Question 1 How is your self assessment for today? [assessment = judgement, conclusion]

15件の回答



● Good
● Little good
● Usual
● Little bad
● Bad

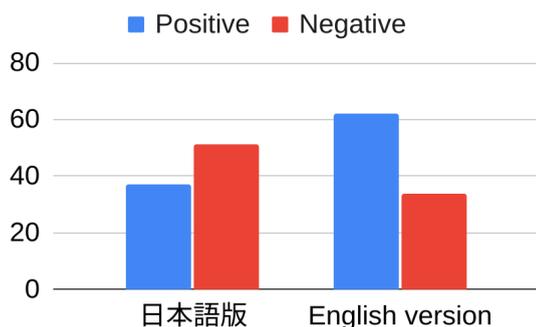
Good 26.7%
Little good 33.3%
Usual 20%
Little Bad 20%
Bad 0%

結果から、半数以上がポジティブな回答で、
Badと答えた人はいないことが分かる。

4.2 質問2の回答結果

（日本語版回答数13・英語版回答数14）

（テキスト感情分析による分析の平均値）



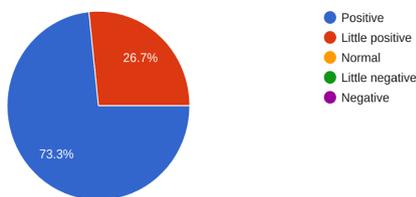
日本語版
Positive 約38%
Negative 約50%

英語版
Positive 約61%
Negative 約34%

日本語版はNegativeの割合が約12%高く、英語版はPositiveの割合の方が約27%高い。ほとんど真逆の傾向が見られた。

4.3 質問3の回答結果

Question 3, Please tell me about your image of English speakers such as Americans.
15件の回答



Positive 73.3%
Little positive 26.7%

多くの人が英語話者をポジティブだと思っており、Normalと答えた人すらいなかった。これは、日本で出会った欧米人の他、ドラマや漫画、映画などの影響を受けていると考えられる。

5. 考察

質問1の回答結果より、比較する。

	日本語版	英語版
よかった(Good)	14.3%	→ 26.7%
すこしよかった(Little good)	21.4%	→ 33.3%
ふつう(Usual)	14.3%	→ 20.0%
すこしわるかった(Little bad)	35.7%	→ 20.0%
わるかった(Bad)	14.3%	→ 00.0%

英語で考えると、日本語で考えたよりポジティブになる(前向きに一日を振り返る)傾向が読み取れる。

もしくは、よかったとGoodでは意味は同じでも使用する際のハードルが違うのかもしれない。

質問2の回答結果から、英語版は日本語版より+約23%Positive
-約16%Negativeなので英語版のほうが一日の中で前向きな出来事を拾う、出来事に対して前向きな印象を抱く傾向があると分かる。

質問3の回答結果より、

日本人の高校生の多くは、イングリッシュスピーカー(以下：英語話者とする)にポジティブな印象を持っていることがわかる。つまり、日本人は英語話者を自分たちよりポジティブだと思っていることが示唆された。

この結果は文化の違いによるものだと考えられ

る。日本は出る杭は打たれる文化なのに比べ、アメリカは出ない杭は無視される文化と言われている。英語話者のはっきりした物言い、態度が日本人にはポジティブに見えるのかもしれない。

これらの実験結果から、サピア=ウォーフの仮説に則って考察すると、日本語を使い日本語の影響を受けた思考よりも、英語を使い英語の影響を受けた思考の方がポジティブだと分かる。

6.おわりに

6.1 結論

日本人は英語を使えばポジティブになれるのか。実験結果から考えるに、仮説は正しいと言える。

ただ、今回示唆されたのは、一日を振り返るときと、その日の出来事の一つ記述するときのみである。

6.2 今後の課題

今回の実験では、結果的に英語を使えばポジティブになったが、サピア=ウォーフの仮説によるものかどうかは定かではない。実験に協力してくれた日本人のクラスメイト達のほとんどは日本の学校教育で英語を学んだので、テキストにNegativeな英語表現がなくPositiveな英語にしか触れてこなかった可能性があり、実験への影響もあったかもしれない。

そのほかにも、思考する言語の違いではなく日本人の英語に対するイメージ(欧米諸国の文化へのイメージ)が実験に大きく影響した可能性がある。言語と文化は密接に関わっているため、今後は言語の背景の文化も思考に影響することを考慮して研究したい。

また、実験面でも、英語版の質問と選択肢が日本語版のその趣旨と同じニュアンスだったかや、実験実施日に実験対象者に共通して良いこと/悪いことがあった可能性があり、日本語版と英語版で等しい条件にしきれない部分があった。

そのため今後は、英文の質問のニュアンスを英語話者に訪ねたりアンケートの母数を増やすなど努力したい。また、日本人(英語思考)と英語話者(英語思考)で同じ実験結果になるのか、実験してみたい。

謝辞

今回、探Q活動をする機会を頂いたことに感謝いたします。また、活動を行うに当たってご指導いただいた、探Q指導員の筑波大学大学院生の村上さん、筑波大学の先生方、ゼミの仲間、アンケートに答えてくれたクラスメイトと英語部部員に深く感謝します。

参考文献

- [1]今井むつみ(2010)『ことばと思考』岩波書店。
- [2]株式会社環(2021)「テキスト感情分析」
(<https://text.kan.co.jp/>)
2022年11月29日アクセス。
- [3]辻野環(2021)「言語と思考の関わり」
(<https://sites.google.com/takezono-h.ibk.ed.jp/2021129result/%E3%83%9B%E3%83%BC%E3%83%A0>)
2022年1月30日アクセス。

外国人の日本語の発音とその母語との関係 ～中国人日本語学習者に着目して～

Y. N. <社会①>

1. はじめに

私達がコンビニ、レストランで店員などの発音を聞いているうちにその人が外国人だと分かるのはなぜだろうか。このような問いをこの研究の大きな問いとする。日本人と中国人の発音の違いを比較、検討して、この問いについて探求したい。

2. 仮説

中国人日本語学習者の日本語の発音には日本人の発音との違いがあり、その違いは中国語の発音の仕方に影響を受けている。

3. 調査方法

3.1 調査の手順

実験①

外国人日本語学習者の動画を探し彼らと日本人の発音の違いを見つける。ここでの外国人とは日本語が母語でない人のことを指す。動画はYouTubeから得た。

実験②

中国人3人、日本人2人に同じ文章を読ませて録音し発音を比較する。調査対象とした日本人は日本在住で日本語が母語の2人、中国人は日常会話が可能程度の日本語のレベルを持つ中国在住の3人。

3.2 調査対象

実験②に使用した文章は以下の通り。

「教科書の内容はわかるのだけれど、試験になると問題がとけなくて、数学の試験は、合格することはできなかった。これだと、上期の成績はきっと良くないだろう。」

4. 整理・分析

4.1 実験①の結果

- ・一つの文字を発音するのにかかる時間が文字によってバラバラである。
- ・「～でした」が「～でした」に聞こえる。
- ・「し」の発音が前歯をかみ合わせて発音する「し」と言っているように感じる。(Cに近い発音)

4.2 実験②の結果

以下の発音を図示したグラフ(i)(ii)(iii)(iv)の横軸は時間、縦軸は音量を示す。グラフ作成にはWavePadを使用した。

WavePadとは音声編集が出来るアプリであり実験結果を図示しそれぞれを比較するために用いた。

a, b, cはそれぞれ「きょう」「か」「しよ」の発音にかかった時間を示し、e, f, g, hはそれぞれ「な」「か」「っ」「た」の発音にかかった時間を示す。まず、グラフ(i)から日本語は母音の長さをほぼ均等に揃えるという性格を持つことがわかる。

◎abcの箇所について

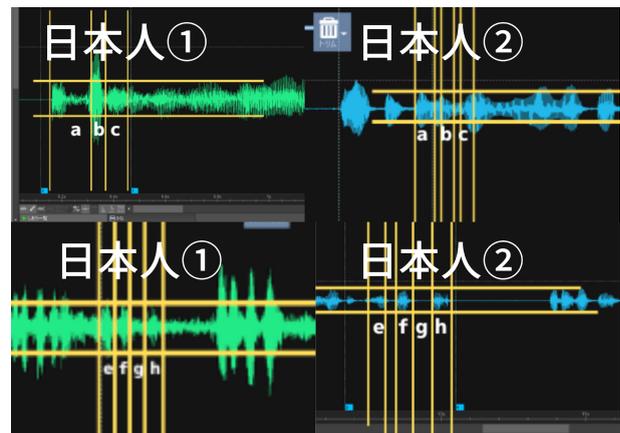
日本人 グラフ(i)上段から

「きよ」、「う」、「か」、「しよ」、それぞれの発音に割かれた時間はほぼ均等である。

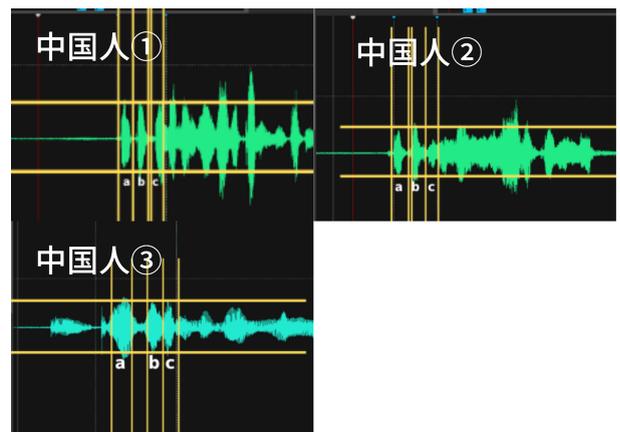
中国人 グラフ(ii)から

「きょう」、「か」、「しよ」、それぞれの発音に割かれた時間はほぼ均等である。

したがって日本人の「きょうかしよ」に比べ、中国人の「きょうかしよ」は「きよかしよ」に聞こえる。



グラフ(i) 日本人の発音を図示したもの



グラフ(ii) 中国人の「きょうかしよ」の発音を図示したもの

◎efghの箇所について

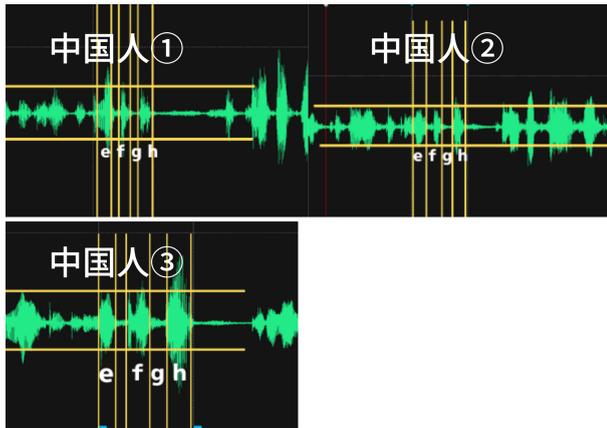
日本人 グラフ(i)下段から

「な」、「か」、「っ」、「た」、それぞれの発音に割かれた時間はほぼ均等である。

中国人 グラフ(iii)から

「っ」の発音に割かれた時間(音がない時間)は「な」、「か」、「た」、それぞれの発音に割かれた時間よりも短い傾向がある。

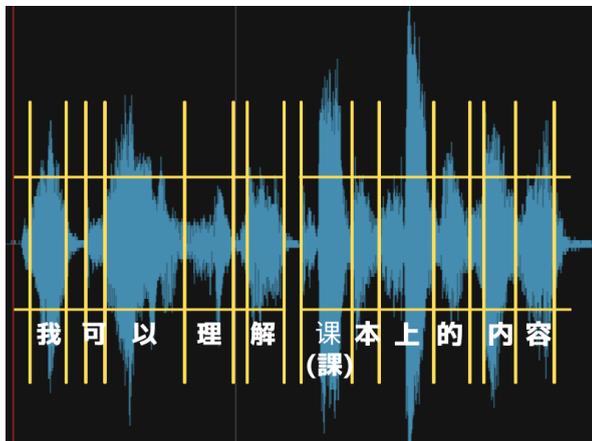
したがって日本人の「なかった」にくらべて中国人の「なかった」は「なかつた」に聞こえる。



グラフ (iii) 中国人の「なかった」の発音を図示したもの

5. 考察

整理分析で見られた傾向の原因を調べるために被験者の中国人に中国語の文を読んでもらい、上のものと同様のグラフを追加で作成した。



グラフ (iv) 追加で作成した中国人の「我可以理解课本上的内容 (私は教科書の内容を理解できる)」の発音を図示したもの

中国語は一字にける時間を揃える性格を持たないことがこのグラフからわかる。

したがってa, b, cについて中国人が日本語を話すときもこの点には特に気を遣うことはないために同母音の音が続いたときにあとの文字が短くなる。

e, f, g, hについて中国語には促音がないため促音の発音があやふやになる。

6. おわりに

6.1 結論

◎日本人

一字の発音にかかる時間はほぼ均等。

促音「っ」にかかる時間は一字の発音にかかる時間とほぼ等しい。

◎中国人

一字の発音にかかる時間が揃っていない。

促音「っ」にかかる時間は一字の発音にかかる時間よりも短い。

以上のような結果から、中国人の日本語の発音は日本人の発音にはない特徴を持っていることがわかる。この

特徴によって、例えばコンビニやレストランで日本語を使用する外国人にすぐ気づくことができるのではないかと考えることができる。

6.2 今後の課題

調査対象とする人を英語、韓国語が母語の人としたり、日本人の英語の発音の特徴なども調査したいと考えている。

また、グラフ (iv) の「上」(中国語ではShàngと読む) の箇所に注目すると「sh」よりも「ang」のほうが音量が大きく強い発音がされていることが分かる。このような特徴は日本語には現れなかったためこの特徴が中国人の日本語の発音にもたらす影響はあるのかどうかについても調査したい。

謝辞

探Qの基礎を教えてくださいくださった村上達哉さん、行き詰まっていたときにアドバイスをしてくださった筑波大学の先生ありがとうございました。

参考文献

- [1] 東淳一(2022)「日本語のモーラリズムの揺れをどうとらえるか」『神戸学院大学グローバル・コミュニケーション学会紀要7巻』p. 1-16.
- [2] キャンベルニック(1999)「音節構造から見た日本語の発話タイミングについて(〈特集〉日英対照音声学)」『音声研究 3 (2)』p. 29-39.
- [3] コウマンヒ(2021)「中国人日本語学習者の語レベルのリズム習得—カタカナ語の発音を通して—」拓殖大学.
- [4] 菅沼健太郎(2022)「秋田県横手市方言の有核動詞に関するアクセント規則：弱強フットを用いた分析」『言語研究 = Journal of the Linguistic Society of Japan』p. 63-89.
- [5] 田村新(2021)「中国語音節表のデジタル化についての一事例」『教職課程センター紀要 第6号』p. 71-80.
- [6] 中尾睦彦、岸本昌也、濱田憲治(2005)「子音/t/をもつ日本語音声の合成」『明石工業高等専門学校研究紀要』.
- [7] 土師智之、北澤茂(1994)「聴覚モデルによる子音の音声分析」『日本耳鼻咽喉科学会会報』.
- [8] 福盛貴弘(2020)「国語科教育における「音節」の的確な理解に向けて」『教育課程センター紀要5巻』p133-140.
- [9] 松井貴子(2022)「チェコ人日本語学習者への発音教育—課題と提案—」『宇都宮大学国際学部研究論集53号』p. 71-79宇都宮大学国際学部.

2000年代国語科教科書における性的役割分業について

S. H. <社会①>

1. はじめに

2021年、内閣府男女共同参画局が性別による無意識の思い込みに関する調査を行ったところ、男性で50.3%、女性で47.1%が「男性は仕事をして家計を支えるべき」と考えていることが分かった。1999年、法律で男女共同参画社会基本法が制定されるなど、ジェンダー平等の実現が目標として掲げられている現代であるにも関わらず、なぜこのような考え方が強く存在し続けているのだろうか。人が当たり前なことを当たり前だと感じるようになる理由として、何度も同じことを聞いたり見たり繰り返すうちに当たり前だと感じるようになるからというものなどが挙げられる。このことから本研究では、今なお性別に関する偏見が存在する理由の一端を探るため、ほとんどの日本人が義務教育を受ける過程において触れてきた、「国語科教科書」内の作品における男女の性的役割分業に焦点を当てて研究を行う。

2. 研究概要

2.1 方法

本研究では、東京書籍の『新しい国語』の3年生～6年生向けのもののうち、平成17年発行のものと令和2年発行のものを使用した。調査対象は、教科書に記載されている物語文のみとする。対象とした物語の総数は41作品である。これらの物語を、主人公・登場人物の性別と登場人物の職の有無・家庭の有無で分類し、結果から考察を行う。

2.2 主人公・登場人物の性別

ここでは、物語の主人公の性別と登場人物の性別を、男性・女性・判別不可に分類する。母・父など文章中に明確に性別が分かる記載があった場合、明確に記載されていなくても挿絵で性別の判別が可能な場合は男性・女性で分類し、記載された情報のみで判別が不可能である場合は判別不可に分類した。

表1は物語の主人公の性別について、表2は登場人物の性別についての資料である。表1・表2より、主人公の性別は男性である場合が7割と最も多く、3項目の差が大きく見られたのに対し、登場人物の性別は3項目に大きな差は見られなかった。

表1 主人公の性別

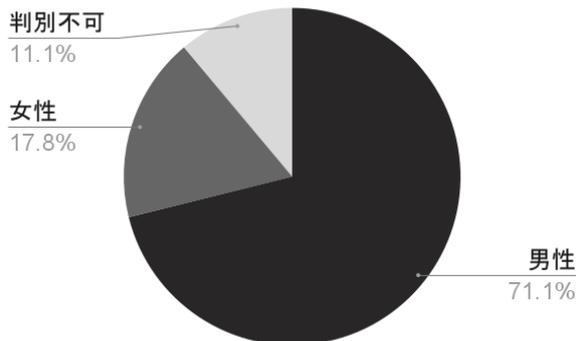
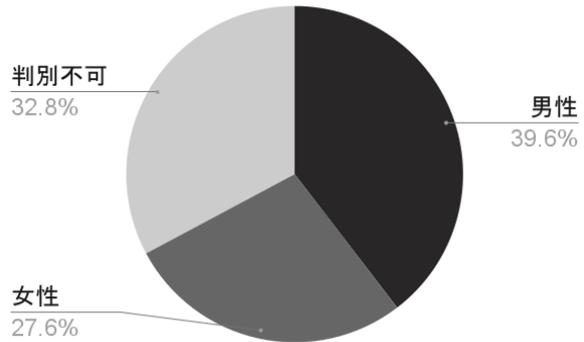


表2 登場人物の性別



2.3 登場人物の社会的役割について

ここでは、物語の主人公を含めた登場人物の男女別の社会的役割について、仕事の有無と家庭の有無の2点で分類する。ここでの仕事とは、働いて金銭等による報酬を得られるものとし、物語内で仕事の有無について明記されていない場合、仕事無に分類することとし、家庭とは人物自身が結婚し築いたものとする。また、この分類をする上で必要となる人物の条件は結婚ができ仕事につける年齢であることであるため、18歳未満の子どもは考察の対象から除外する。

表3 女性の社会的役割

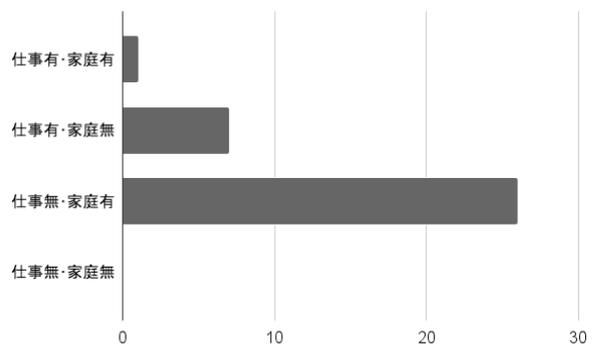


表3は女性の社会的役割についての資料である。表3より、女性は仕事が無く家庭がある人物として描かれていることが最も多かった。また、仕事の有無と家庭の有無ごとに見ると、仕事を持たない人が仕事を持つ人の約3倍、家庭を持つ人が家庭を持たない人の約4倍であった。

表4 男性の社会的役割

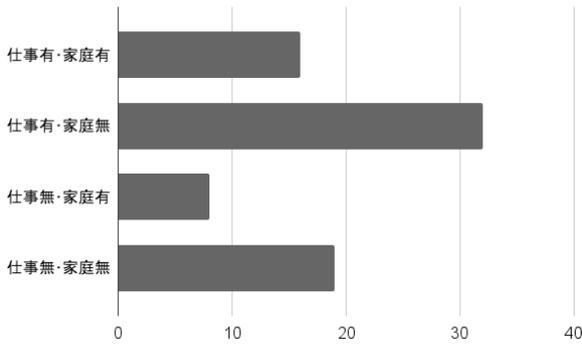


表4は、男性の社会的役割についての資料である。表4より、男性は仕事があり家庭を持たない人物として描かれていることが最も多かった。また、仕事の有無と家庭の有無ごとに見ると、仕事を持つ人が仕事を持たない人の約2倍、家庭を持たない人が家庭を持つ人の約2倍であった。仕事を持たない人は、高齢になり仕事に就いていない人、戦争で足を無くす等の身体的被害を受け仕事についていないものが含まれる。

2.4 考察

物語文を扱う国語の授業においては主人公の行動や心情に焦点を当てて授業を進めることが多い。そのような主人公の性別のバランスが男性に偏っていることは、教育に携わる人々が意図せずとも「男性が主要である」というイメージに結びつくのではないだろうか。

また、役割の面から見ると、男性は仕事、女性は家庭といった男女の性別的役割分業がみられた。「大造じいさんとがん」では、がんを捕ることを生業にしている主人公の大造じいさんが、がんの群れのボスを捕らえるまでを描いた物語である。ここでは、大造じいさんと獲物であるがんの残雪のみ登場する。また、陶芸家の男、楊が陶芸家である父との記憶を振り返りながら自身の陶芸と向き合う「桃花片」では、主人公である楊、登場人物の父、町からの使いの者、農家の男、すべての人物が男性であり、女性は登場しない。この2つの物語のように、仕事へ向き合う姿を描写する場合は主人公は男性として描かれ、女性が登場しない、もしくは1・2文程度登場するほどの脇役として描かれる。一方、家庭を描く際は女性が主人公、または主要人物であることが多くなる。「手ぶくろを買いこ」では、きつねの男の子がお母さんからもらった銀貨を握りしめて町に手ぶくろを買いに行く物語である。ここでは、きつねの親子と人間の母親と息子、性別判別不可の帽子屋の主人が登場する。主人公はきつねの男の子であるが、母親が主要人物として登場している。また、「走れ」では、走るのが苦手な女の子、のぶとその家族である弟とお母ちゃんの運動会の日が描かれている。弁当屋の仕事で忙しい母親が弟の徒競走に間に合わず弟が機嫌を損ねる事と走るのが苦手な事に対するのぶの不安が、自分が走る際に家族の応援が聞こえたことで軽くなったという物語である。ここでは、姉、弟、母親、弁当屋のお手伝いさんの女性が登場する。この2つの物語のように、家族の絆や温かさを描く際は、女性が主要人物として描かれることが多く、男性、特に父親が出てくことは母親と比べると少なくなる。このように、触れる物語の多くで男性は仕事をしているが女性は家事仕事をしている、仕事の話をするときは男性で、家庭の話をするときは女性と

いったような描写をされていた場合、仕事するのは男性とといったイメージに結びつくのは自然なことだろう。また、仕事無・家庭有に分類された女性の約9割が母親として描写されていた。このことは、家事をするのは女性であり母親であるというイメージと同時に、収入源は父親にあるという考えにつながる。以上のように、性別によって描かれ方に偏りがあるということは、はじめにも述べたような「男性は仕事をして家計を支えるべき」というジェンダーバイアスが現在も存在する理由の一つであると考えられる。

このように主人公の性別や役割の描かれ方における偏りが存在し、性別的に偏った物語を何度も何作品も読んでいくことで、子どもたちは無意識のうちにバイアスを含んだ価値観を身につけているのではないだろうか。

3. おわりに

3.1 結論

国語教科書の物語内において、性別的な偏り、性別的役割分業につながるイメージが多く存在していることがわかった。小さい頃からこのような偏りに触れ続けることは、「男性は仕事をして家計を支えるべき」のような考え方が現存する一つの原因であると考えられる。このような偏りは、作者・編者が意図せずとも存在するものである。どこかで意図してこの偏りを断ち切らない限り、バイアスを含んだ考え方は存在し続けるだろう。

3.2 今後の課題

本研究では、性別的役割分業に焦点をあてて探求を行った。しかし、ジェンダーバイアスは性格や言動などといった他の面にも存在する。よって、教科書の物語内で描かれる人物たちの性別における性格や言動の違い、またジェンダー平等実現が求められる中でなぜこのような違いが存在するのか明らかにすることを今後の課題としたい。

謝辞

本研究を進めるにあたって丁寧に指導してくださった指導員の村上さん、筑波大学の勝田先生、教科書収集にご協力くださった方々に心より感謝を申し上げます。

参考文献

- [1]秋田喜代美(2020)『新しい国語』3年上～6年 東京書籍
- [2]角野栄子・小森茂・西本鶏介(2005)『新しい国語』3年上～6年 東京書籍
- [3]内閣府男女共同参画局(2021)『令和3年度 性別による無意識の思い込み(アンコンシャス・バイアス)に関する調査結果(概要)』
<https://www.gender.go.jp/research/kenkyu/pdf/seibetsu_r03/01.pdf> 2022年10月22日アクセス。

錦鯉のネタにおける表現特性

Y.M. <社会①>

1.はじめに

今回私が、お笑いコンビ錦鯉を研究対象とした理由は、端的にいえば、自分自身が錦鯉のことが大好きであり、他の漫才師と比べても、錦鯉のネタが一番面白いと思っているからである。錦鯉は、2020年に初めて、M-1グランプリの決勝に進出し4位となり、翌年の2021年には、見事優勝を果たした。錦鯉の漫才が日本一面白いと証明された瞬間である。では、錦鯉のネタはなぜ、漫才師の頂点に立てるほど面白いのか。錦鯉の漫才が他の漫才師と異なっている部分はどのようなものであるのか。錦鯉のネタとその他M-1ファイナリストのネタを、様々な観点から比較することで、これらのことを追求していきたい。

2.前提

2.1 表現特性について

表現特性とは、表現をする上での特徴ということである。(『広辞苑第七版』岩波書店参照)

2.2 漫才について

漫才とは、二人が掛け合いで滑稽な話をかわす、日本古来の演芸である。主に二人の役割は、わざとぼけた発言をする「ボケ」と、相方に、辻褄が合わない点をつっ込むように指摘して話を進める「ツッコミ」に分かれている。

2.3 M-1グランプリについて

M-1グランプリとは、朝日放送テレビで放送される、若手漫才師の頂点を定める大会である。

2.4 「バカ」の定義について

今回の研究では、「バカ」とは、社会的常識に欠けていること。また、その人のことを指す(『広辞苑第七版』岩波書店参照)。

2.5 錦鯉について

錦鯉とは、ボケの長谷川雅紀とツッコミの渡辺隆からなるお笑い芸人。2021年のM-1グランプリ王者であり、「バカ」な長谷川のボケに対して、渡辺が冷静に突っ込むという芸風。巷では、「バカ漫才」と呼ばれることもある。

3.調査方法

3.1 概要

錦鯉のネタとその他のM-1グランプリ決勝進出漫才師の漫才を文字起こしする。そして芸人のオードリー-のネタを分析した林(2018)やサンドウィッチマンについてのネタを分析した淵脇(2020)を参考にして、三つの観点から、これらのネタを分析して比較した。

3.2 対象としたネタ

[錦鯉]

- ・合コン
- ・保育士
- ・CRまさのり(2020年M-1グランプリ決勝)
- ・ニュースキャスター(2016年M-1グランプリ準決勝)

[その他の漫才師]

- ・ニューヨーク(2020年M-1グランプリ決勝)
- ・オズワルド(2020年M-1グランプリ決勝)

・見取り図(2020年M-1グランプリ決勝)

・かまいたち(2019年M-1グランプリ決勝1stラウンド)
また、比較するにあたって各ネタの時間を揃える必要があるが、M-1グランプリには四分間というネタの時間制限があるため、M-1グランプリの各ネタの値についてはそのまま用いた。今回用いた錦鯉の、保育士と合コンのネタについて、この2つのネタはそれぞれ動画サイト「YouTube」に掲載されているものである。保育士のネタは約四分であったためそのまま値を用いた。合コンのネタは約三分であったため、各値を四分に換算して用いた。

3.3 三つの観点

1. ネタの平均文字数

錦鯉とその他漫才師のネタ四本ずつの文字数を、文字起こしたデータからそれぞれ数え、平均値を求めた。

2. ツッコミの平均時間

それぞれのネタの中で、ツッコミが言葉を発している時間を計測し、平均値を求めた。

3. ネタに入るまでの平均時間

舞台入場から、ネタに入るまでの時間を計測し、平均値を求めた。

4.整理・分析

錦鯉とその他漫才師のネタを3つの観点から比較した結果を表1にまとめる。

	錦鯉	その他漫才師
平均文字数	約1331字	約1934字
ツッコミの平均時間	約1分42秒	約2分18秒
ネタに入るまでの平均時間	約20秒	約6秒

表1 錦鯉とその他漫才師のネタを3つの観点から比較した結果

ネタの平均文字数は、錦鯉が約1331字、その他漫才師が約1934字となった。ツッコミの平均時間は、錦鯉が約1分42秒、その他漫才師が約2分18秒となった。ネタに入るまでの平均時間は、錦鯉が約20秒、その他漫才師が約6秒となった。

5. 考察

5.1 平均文字数について

錦鯉のネタのほうが、その他の漫才師のネタよりも文字数が約600語少ない。このことから、錦鯉は他の漫才師と比べてネタの中で使われている動きに用いる時間が多く、比較的ゆっくりとネタを進めていくということが考えられる。

5.2 ツッコミの平均時間について

錦鯉のネタのほうが、その他漫才師のネタよりもツッコミの平均時間が30秒近く短い。このことから、錦鯉のネタはツッコミが

極力端的にツッコんでいることが考えられる。錦鯉のネタ「合コン」の一部分を抜粋したものを表2にまとめる。

長谷川	渡辺
はじめまして。 のりのりのりのり のりのりまさのり	
	飛ばし過ぎだよお前。 まだ道だよ。 大丈夫？
で、おなじみのまさのりです。	
	どっちも知らねーんだよ。 てめえもダンスもよ。

表2 錦鯉のネタ「合コン」の一部分

合コンに参加する予定の長谷川は、初めて出会う合コンのメンバーと道で会ったときに「のりのりのりのり のりのりまさのり」と言いながら踊る。それに対して渡辺が、心配をするように短めにツッコんでいる。錦鯉のネタではこのように、長谷川が踊ったり、大げさに身振り手振りをする事が多く、そこにかんがりの時間を割いている。そのためツッコミにかけられる時間は少ないので、渡辺は端的で、かつ聞いている人がわかりやすいツッコミをしている。

5.3 ネタに入るまでの平均時間について

錦鯉のネタのほうか、その他の漫才師のネタよりもネタに入るまでの平均時間が14秒近く長い。このことから、錦鯉にはネタに入る前の定型文があるということが考えられる。錦鯉のネタ「保育士」の一部分を抜粋したものを表3にまとめる。

長谷川	渡辺
どうもー。 こーんに一ちはー。	
	うるせーんだよ。
飲まなきゃ行けない薬をなくしたよ。	
	心配だよ。 どうも錦鯉と申します。
お願いしまーす。	

表3 錦鯉のネタ「保育士」における冒頭部分

このように、はじめに長谷川がかなり大きな声で、動きも混ぜながら、「こーんに一ちはー。」と挨拶をし、渡辺が「うるせーんだよ。」とツッコむ。その後更に一言加えて、更にまたツッコむ。ここでは、長谷川が「飲まなきゃいけない薬をなくしたよ。」と、なくしてはいけないものをなくしてしまったという長谷川のバカな発言に対し、渡辺が、「心配だよ。」と、ツッコミをしている。この部分はネタによって変わるが、大まかな構成はどのネタでも一致している。

6. まとめ

6.1 結論

織田(2013)によると、おかしきの相当な部分を占めるものは常識とのズレである。錦鯉は、身振り手振りなどの動きをネタの中に取り入れ、ボケにかける時間を増やし、ボケの長谷川がバカであるということ聞き手に認識させる定型文を用いる。このように、ボケのバカさを最大限に際立たせる工夫がネタの中に散りばめられているのである。このことが、錦鯉の漫才を聞いている人のおかしさを増幅させ、笑いを生み出している。つまり、「バカ」ということを、ネタを通じて限界まで強調させ、徹底していることこそが錦鯉のネタの面白さの要因、つまり錦鯉のネタにおける表現特性である。

6.2 今後の課題

今回は錦鯉のネタについて着目したが、錦鯉が漫才師の頂点として立ち、お笑い業界に多大な影響を与えている理由はネタの面白さだけではなく、彼らの人柄などの様々な要素が関係していると考えられる。ゆえにネタの分析だけでは錦鯉の漫才をすべて理解したとは言えないので、錦鯉という芸人についても、深く分析していきたい。また、今回は錦鯉のネタのみを分析したが、他にも面白いと評価されている芸人はたくさんいるので、そのような芸人のネタの表現特性についても研究してみたいと思う。

謝辞

TAの村上さん、筑波大学の先生方、そして社会①ゼミの仲間たちに感謝申し上げます。

参考文献

- [1]林宏也(2019)「お笑い芸人オードリーにおける漫才の表現特性—『ズレ漫才』を構成する『ズレ』の核—」
- [2]瀧脇萌(2021)「サンドウィッチマンのネタにおける表現特性—しゃべくり漫才との比較を通じて—」
- [3]織田正吉(2013)『笑いのこころ ユーモアのセンス』岩波書店

集中しやすい環境とは ～パズルを用いた実験を通して～

S. M. <社会①>

1. はじめに

2022年にセイコーホールディングスから発表された「セイコー時間白書2022」によると、「時間に追われている」と感じている現代人は全体の約6割いると言われるほど、時間が限られている。限られた時間の中でいかに効率的に物事に取り組めるのか、これに必要なものが集中力ではないだろうか。集中力とは、「ある物事に向けて、意識や注意を持続させることのできる力」を指す。

柳井悠木氏の2012年の研究では、視覚と聴覚による集中力向上効果の比較が行われており、視覚で情報を収集するときと聴覚で情報を収集するのにグループ分けされ、どのくらい集中できているかは脳波で測る方法をとっていた。この実験では、視覚では6人中5人の集中力が向上し、聴覚では6人中6人の集中力が向上したことがわかっている。この研究では視覚と聴覚のどちらか片方に着目して集中力について調査している。また、亀井美保氏の2018年の研究では聴覚が集中力に与える影響を調べており、聞き方についての条件を変えており、環境音、無音(無駄な雑音が一切ない)、イヤホンで聞く、スピーカーで聞く、にグループ分けされており、スピーカーで聞くのが最も集中できていて、その次に環境音が集中でき、無音が最も集中できていなかった、というような結果だった。

本研究の目的は、具体的にどのような環境について集中できるのかを、聴覚からの影響に着目して明らかにする。

2. 研究概要

2.1 定義

本研究で集中力を調査するにあたっての観点は、「白いパズルを完成させるのににかかった時間」で集中力を測る。本研究での「集中」とは、力や神経をひとつところに集め、そそぐこと。すなわち「集中力」とは一つの事柄に注意を集中して物事に取り組む能力とする。これは広辞苑第七版の言葉の意味に基づいたものである。

2.2 調査対象

2022年10月～11月、茨城県立竹園高等学校、第2学年のうち参加者を募集し実験を行った。16人の参加者が集まった。実験は竹園高校の放課後の2-8教室を使用して行われた。いずれの期間も教室には実験者と参加者の2人しかおらず、静かな環境で行われた。

2.3 実験方法

実験の参加者を4人ずつのグループに分けた。それぞれのグループに条件をつけ、白いパズルを完成させた。

条件は、以下の4つである。

「ただ白いパズルを完成させる」

「音楽を流している状況で白いパズルを完成させる」「目の前で人がスマホ(音は出ていない)に触っている 状況で白いパズルを完成させる」

「実験者と会話をしている状況で白いパズルを完成させる」の4つにした。

「ただ白いパズルを完成させる」とは他の3つのグループの比較用かつ静かな環境(環境音のみ)で行ったときのグループである。

また「音楽を流している状況で白いパズルを完成させる」で

音楽の系統に制限は設けなかった。

実験開始前に実験の概要を江東で参加者に説明した。参加者に白いパズルを完成させてもらい、完成させるのにかかった時間をスマホのストップウォッチ機能を用いて計測した。

白いパズルはamazonで購入した市販のものを使用した。実験時、参加者は座って作業をした。実験者は参加者の後ろの席に座るようにした。これは、この位置関係を統一することによって実験者が作業に与える影響を統一し、実験への影響をなくすという狙いがあった。

ただし、「目の前で人がスマホ(音が出ていない)に触っている状況で白いパズルを完成させる」では実験者は参加者の目の前の席に座るようにした。スマホに触っていることを実験者に見せるという狙いがある。

2.4 結果

それぞれのグループのパズルを完成させた時間の平均は以下の通りであった。

「ただ白いパズルを完成させる」グループは7分42秒。「音楽を流している状況で白いパズルを完成させる」グループは6分55秒。

「目の前でスマホ(音は出ていない)に触っている状況で白いパズルを完成させる」グループは8分34秒。

「実験者と会話をしている状況で白いパズルを完成させる」グループは14分31秒となった。

これらのことから、以下のことがわかる。

「音楽を流している状況で白いパズルを完成させる」グループが最も早く完成させたこと…①

「ただ白いパズルを完成させる」グループが2番目に早く完成させたこと…②

「実験者と会話をしている状況で白いパズルを完成させる」グループが一番遅く完成させているかつ、他の3つのグループと比べて時間が大幅にかかっていること…③

「目の前でスマホ(音が出ていない)に触っている状況で白いパズルを完成させるグループ」は「ただ白いパズルを完成させるグループ」と少ししか差がでなかったこと…④

この結果をグラフに示した。(図2)

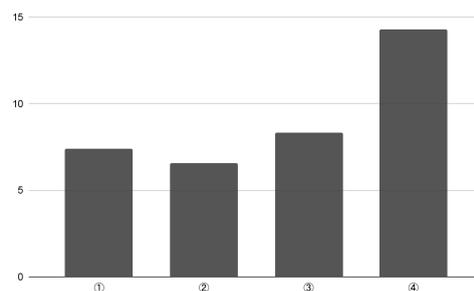


図2 各グループの平均

3. 考察

本研究では、どのような環境が集中できるのかについて明らかになった。

①の「音楽を流している状況で白いパズルを完成させる」グループが一番早く完成させたことから、音楽がかかっている

環境が最も集中できる環境であることがわかる。このことより、音楽がかかっている環境のほうが、それぞれの実験者の好きな音楽を聞いていたので、そうでない環境よりもよりリラックスした状態で実験に望んでいたのではないかと考える。また音楽のリズムによって、パズルがうまく進んでいったのではないかと考えられる。

②の「ただ白いパズルを完成させる」グループが2番目に早く完成させたことから、静かな環境でも集中できることがわかる。このことより、静かな環境が無駄なものに邪魔させることなく実験に集中できていたのではないかと考える。また静かな環境だと、パズル以外の注意がないと考えられるので、実験に集中できたのではないかと考える。

③の「実験者と会話している状況で白いパズルを完成させる」一番遅く完成させているかつ、他の3つのグループと比べて時間が大幅にかかっていることから、会話をしながらの作業(例えば、友達と一緒に話しながら勉強するなど)は集中することができないことがわかる。会話をしていると、パズルを完成させることよりも会話をすることに集中が使われてしまい、結果的にパズルを完成させる時間がかかったんだと考えられる。また話すことと、手を動かすことの2つのタスクを両立することができないため、実験に時間がかかったんだと考えられる。

④の「目の前でスマホ(音が出ていない)を触っている状況で白いパズルを完成させるグループ」は「ただ白いパズルを完成させるグループ」と少ししか差がなかったことから音が出ていない状態ならスマホを触っている人がいても集中できることがわかる。スマホを使っている人がいても、①とあまり結果が変わらなかったのは、スマホから音が出ていなくて、注意がスマホではなく、パズルに向いていたからではないかと考える。また音が出ていたら、今回の結果とは大幅に違っていたのではないかと考える。スマホを触る動きが小さかったので、スマホを触る動きが大きければ大きいほど、パズルを完成させる時間が長くなると考える。

4. おわりに

4.1 結論

集中しやすい環境は、「静かな環境」と「音楽をかけている環境」で、最も集中できる環境は「音楽をかけている環境」で逆に最も集中できない環境は「誰かと会話している環境」である。

4.2 今後の課題

今回の実験では行ったことがパズルであり、勉強などのその他の行為(例えば、勉強であったり、プレゼンの資料を完成させるなど)も、同様に集中できるかは不透明であること。

また、「音楽を流している状況で白いパズルを完成させる」において、音楽の系統や種類について、規定を設けなかったため、音楽の系統によって、集中力に影響が出てしまう恐れがあるので、今後実験する際には、音楽の種類で集中力を図りたい。

さらに、集中力を妨げる可能性のある要因は、今回設定した条件の他にも多数あると考えられるので、それを含めた実験をしていきたい。

また、今回は聴覚に着目して、集中力の測定をしたので、視覚や嗅覚によって集中力の変化はあるのか実験していきたい。

謝辞

本研究の遂行に当たり丁寧な指導をくださった村上先生、ならびに研究に協力してくださったすべての方々へ深く感謝いたします。

参考文献

- [1] 亀井美保 (2018) 「聴覚が集中力に及ぼす影響」
- [2] (2018) 『広辞苑第七版』新村新書.
- [3] 「セイコー時間白書2022」
< <https://www.seiko.co.jp/timewhitepaper/2022/> >
2022年11月14日アクセス.
- [4] 渡部 真・宍戸 道明. (2016) 「視覚と聴覚のバイオフィードバックにおける集中力向上効果の比較検討」
- [5] 柳井 悠木・伊香賀 俊治・川久保 俊 (2012) 「教室環境の質が児童の体調と集中力に与える影響に関する実態調査」