

## 報告 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

著者	酒井 たか子, 山田 亨
雑誌名	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
号	31
ページ	69-80
発行年	2016-03-10
その他のタイトル	Practical Articles Rakugo CALL Program for Japanese Language Teaching : its development and Possibilities for implementation
URL	<a href="http://hdl.handle.net/2241/00137468">http://hdl.handle.net/2241/00137468</a>

# 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

酒井 たか子 山田 亨

## 要 旨

落語は日本を代表する話芸であり、日本語学習者にとって文化的な面でもことばの面でも優れた教材となりうるが、背景知識や掛け言葉などの解説なしには理解が難しいことも多い。そこで、落語の導入として小咄を取り上げ、個別に学習可能なCALLプログラムを作成した。学習者は個人の基礎データを入力後、①映像選択、②映像視聴、③クイズ実施、④クイズ結果の提示と解説、⑤スクリプトを確認しながら再度の映像視聴という流れで学習を行う。留学生を対象とした落語会において録画した映像を利用し、②では学習者が映像を視聴しながら「面白い」「難しい」と感じた箇所をクリックすることにより、感覚を量的データとして可視化する方法を開発した。また③のクイズは、理解を促進することを狙いとして作成した。これらを作動させるためのSQLデータベースのオンラインで利用可能なシステムを構築し、その実用可能性を確認するための試行を行った。本稿では、CALLプログラムの開発経緯と、試行によって明らかになった問題点について論じる。

【キーワード】 日本語学習者 落語 小咄 CALLプログラム 可視化

## Rakugo CALL Program for Japanese Language Teaching : its development and Possibilities for implementation

SAKAI Takako, YAMADA Toru

【Abstract】 Rakugo is one of the most famous forms of Japanese comic storytelling. Culturally and linguistically, it has rich contents for Japanese language teaching, but it is not easy for the students to fully understand Rakugo without becoming familiar with the background of the stories, or the meanings of *kakekotoba*. By developing an online CALL program, the members of this project team attempt to make Rakugo more accessible and useful for Japanese language learners by integrating such resources on a web-based SQL system as, Rakugo video clips, a quiz and answer check system, and a video playback function with subtitles.

【Keywords】 Japanese language learners, Rakugo, storytelling, CALL program, visualization

## 1. はじめに

落語は日本を代表する話芸であり、世界の話芸の中でもユニークな特徴を持つ。一人の演者が、背景のない舞台上で手ぬぐいと扇子だけを使い、多様な人を演じ分け物語を運ぶ。内容の面では、日本独自の風習や人間関係の円滑な進め方など日本文化のエッセンスが凝縮されている。Ochs & Schieffelin (1984) は、言語習得は文化的知識や文化的技能・能力の習得と別に起こるものではなく、それらが表裏一体の形で体得されるものであると述べている。しかし、日本語学習者にとっては、落語の背景知識や掛け言葉が「落ち」になる語彙の難しさなど上級学習者でも解説なしには理解が難しいことも多く、手がかりとなる説明が必要な場面も多い。(酒井他2012、柳家2014他) また、学習者のレベルや学習背景により必要とする説明も異なる。そこで、日本語学習者が個々の必要に応じて学ぶことのできるeラーニングが有用であると考え、RASILE (Rakugo Social Interaction and Language Education) のプロジェクトとしてオンラインでの稼働が可能なCALL (computer-assisted language learning) プログラムの開発研究を進めてきた<sup>1</sup>。(酒井、山田、ブッシュネル (2015))

本稿では、まず日本語教育に落語を取り入れる意味を述べ、CALLプログラムの1つ目の特徴である落語の小咄が理解できるようにするためのクイズ作成について例を挙げて説明する。その後二つ目の特徴である感情を可視化するための方法について説明する。最後にCALLプログラムを施行した結果について検討を行う。なお本稿は、1節から3節を酒井、4節から6節を山田が中心になり執筆を担当した。

## 2. 小咄を利用した日本語教育

落語を日本語教育に取り入れる利点として以下のことがあげられよう。

1. 日常生活の様子や人間関係など日本文化のエッセンスが凝縮されている。
2. 笑いが大切な要素を占めていることで、楽しく日本語を学ぶことができる。
3. 一人で何役も演じて会話を中心に物語を進める語り芸の形態は、言語学習の面からみると究極のロールプレイとも言えよう。聞き手は会話の場面をイメージしながら、だれがだれに何をどのように話しているかを理解することが求められる。
4. 登場人物が、男女、年齢、身分、性格など多様であり、さまざまな話し方に触れることができる。

落語は、短いもので10分程度、長いものは数時間以上のものもあるため、時間的に負担の少ない小咄を導入として取り上げることにした。小咄は、一般的には落語を聞く準備段階として話される短く完結した話である。それらは上記に述べた落語の特徴を含んでおり、時間としては数秒から1分程度で完結するものが多い。同じ話を異なる演者で聞いたり、多様な話を聞くことができるのも利点となる。

筑波大学の留学生対象に行った「落語の何が難しいか」というアンケートによると、言

葉に関するものとしては、話し方が速い、江戸っ子の言葉遣いや上方方言が難しい、掛け言葉で二つの意味を表していることを理解することが難しい、登場人物による言葉の使い分けがわからない、などがあり、文化的なものとしては、文化的な習慣がわからない、話だけからでは場面や状況のイメージがわからない、幽霊、天狗など想像上のものがわからないなどがあげられた<sup>2</sup>。そこで、コンピュータを利用して何度も聞き返したり、文字で確認したり、関連する事柄の解説をつけたりすることが理解の助けになると考え、CALLプログラムに取り入れることにした。

### 3. eラーニング教材の作成

#### 3.1 eラーニングの流れ

学習者が小咄を理解できるようにするために、次の流れを基本とした。

1. 小咄を選択する
2. 映像を視聴する（字幕なし）
3. クイズを受ける
4. クイズの結果を確認し解説で学ぶ
5. 字幕付の映像を再度視聴する

以下、小咄の作成と選択、クイズの作成および解説について述べる。

#### 3.2 小咄の映像作成から選択まで

題材となる映像は、筑波大学で日本語学習者対象に行ったプロの落語家による「留学生のための落語会」において録画したものの中から、小咄の部分を切り取って使用した。小咄の総数は全部で50以上に及ぶ。演者、タイトル、落ちの種類、難易度、長さ、言葉の種類（江戸弁・大阪弁）の情報を加えて表1に示すようにまとめた。

表1 小咄のリスト（一部表示）

ID	落語家	タイトル	落ちの種類	難易度	長さ	言葉 江戸弁/大阪弁
HA211	白酒	とり	ことば	1	0:00:03	江戸弁
HA104	白酒	美術館	内容	2	0:00:23	江戸弁
SA101	さん喬	美術館	内容	2	0:00:32	江戸弁
SO116	染雀	ごかい	ことば	2	0:00:39	大阪弁
SO102	染雀	顔の長さ	しぐさ	3	0:00:55	大阪弁

落ちの種類は、掛け言葉などのことばによる落ち、内容を理解して初めてわかる落ち、しぐさによる落ちの3つに分けた。難易度は、理解しやすいものを初級レベル「1」、やや難しいものを中級レベル「2」、さらに難しいものを上級レベル「3」とした。このほか成

人対象の内容を「5」として条件付きで見ることができるようにしてある。学習者には演者の顔写真にこれらの情報を入れたものを示し、見たい小咄が選択できるようにした。

また、文字で確認できるように字幕を用意した。ただし、一回目は音声と映像に集中させるために字幕は提示せず、二回目の視聴以降は学習者が字幕の有無の選択ができるようにした。

### 3.3 理解を促進するためのクイズおよび解説の作成

問題形式は、選択式問題、穴埋め問題、並べ替え問題の3タイプを用意した。クイズ作成に当たっては、クイズに答えながら聞くべきポイントに気づかせ、理解の手助けとなるよう工夫している。以下にクイズの実例を示しながらその狙いについて説明する。

#### 3.3.1 ことばが落ちになっている小咄

字幕なしで映像を視聴した後、クイズ1からクイズ4を順に回答する。

##### 映像で紹介

A：鳥が何かを落としていったよ。

B：ふうん

##### <クイズ1>

図1から、小咄の内容を表している絵を選択させる問題である。Aは鳥が落ちている絵、BとCは鳥が何かを落としている絵であり、自動詞の「落ちる」と他動詞「落とす」の理解を確認する。次にB、Cの絵から、落としていったものが何かを理解しているかを狙いとしている。

クイズ2からクイズ4は掛け言葉の理解を促す問題である。

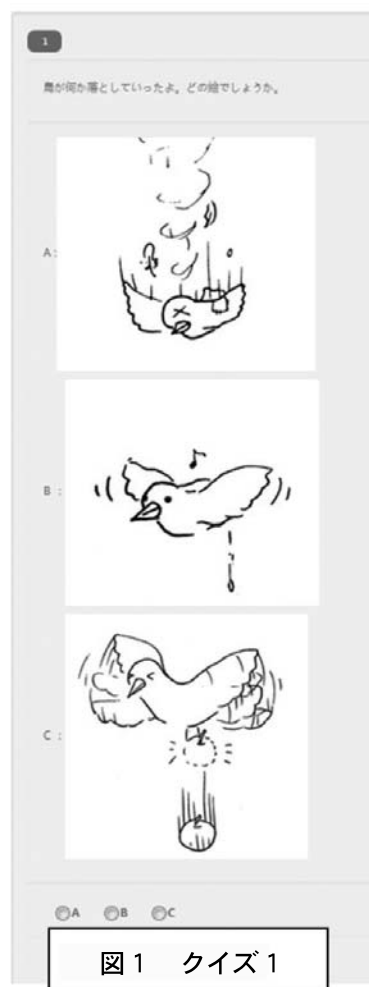
##### <クイズ2>

A：鳥が何かを落としていったよ。

B：ふうん

Q：( )は、二つのことばがしゃれ(かけことば)になっています。どれとどれでしょうか。

A 「ふん」と「ふん」



- B 「ふん」と「ふうん」  
C 「ふうん」と「ふうん」

<クイズ3>

A : 鳥が何かを落としていったよ。  
B : ( ふん )

- Q : ( ふん ) の意味は何ですか。  
A Dropping  
B Present

<クイズ4>

A : 鳥が何かを落としていったよ。  
B : ( ふうん )

- Q : ( ふうん ) の意味は何ですか。  
A Oh, Yeah?  
B No

以上の段階を踏むことにより、掛け言葉とその意味に気づかせる。

次に、クイズ結果の正誤を提示する画面において、以下に示す解説により、さらに周辺知識との関連を説明する。

<解説>

ふん : 例文 : 犬のふんが落ちているから、気を付けて。  
「くそ、ふん、うんこ、大便」などの同義語があります。  
TPOが大切です。いつだれが使うか調べてみましょう。

ふうん : 相手が言ったことを知らなかったときのあいづちです。  
Really? Oh?  
「ふうん」のほかに、「あ、そう。」「へえ」「ほんと?」  
なども使います。

### 3.3.2 内容が落ちになっている小咄

次に、クイズを解き進めながら、内容を正しく理解できるように導く小咄の例を挙げる。

A : 素敵な絵ね。この絵、私よく知っているわ。  
これ、ルノアールでしょ。  
B : いえ、奥様、これはゴッホでございます。  
A : あ、そう、これならわかる。これがゴッホね。  
B : いえ、奥様、これがルノアールでございます。  
A : あ、そう、これならわかる。これ、ピカソでしょ。  
B : いいえ、それは鏡でございます。

<クイズ1>

Q : この会話はどこですか。

A : 美術館

B : 学校

C : 病院

<クイズ2>

Q : この奥様はどんな人だと思いますか。

A : 頭の良い人

B : 体の不自由な人

C : 自信がある人

D : 美人

<クイズ3>

Q : 奥様が最後に見たのはなんでしょうか。

A : ピカソの絵

B : 鏡に映ったピカソの絵

C : 鏡に映った自分

解説では、ピカソ、ルノアール、ゴッホの描いた女性の人物画を画像で表示して理解の助けとなるようにした。このように、コンピュータを利用することにより、画像や写真の利用のほか、音声で方言と標準語の違い、男女による話し方の違いを比較して説明するなど、効果的な説明が可能性である。

#### 4. CALLプログラムの開発

これまでの議論を踏まえたうえで、本章ではCALLプログラムの機能的な側面について、開発の経緯に焦点を当てて述べる。CALLプログラムは1960年代以降コンピュータ技術の進化とともに変化・発展してきており、言語教育の現場でも特にヨーロッパ言語圏において使用され始めた。1980年代までは、フラッシュカードのような単語帳的な機能、文法、

作文、翻訳などの選択問題やタイピングによるドリル演習機能が中心であった。その後1990年代からは、インターネットの発展によりCALLプログラムは音声や画像の利用が可能になり、聴解ドリルや双方向学習機能を備えるなど改良が加えられてきた（武内（2008）、Davis（1997）、Levy（1997）、Marty（1981）、Sanders（1995）など）。近年ではさらにパーソナル・コンピューターの容量の増加や普及が進んだことに加え、インターネット速度の向上やHTMLの発展に代表されるプログラム言語の多機能化などに伴い、CALLプログラムはより幅広い機能を提供することが出来るようになってきている。

応用言語学者で言語教育も専門とするJames Gee（2005）は、言説分析（ディスコース・アナリシス）における言語と表情や服装、そして、視線といったような非言語的要素の重要性について論じている。言語人類学者のJohn Gumperz（1982）はインド出身の英語話者と北アメリカ出身の英語話者間における言語文化的な相違に基づく誤解を事例に、同じ言語を使用している環境でも非言語的な要素がコミュニケーションに大きな影響を与えることを指摘している。このような研究を踏まえ、落語を題材にしたCALLプログラムの作成においては、文化的要素を言語学習に積極的に取り込むことを試みた。本プロジェクト名であるRASILEが意味するように、社会的な交流（Social Interaction）という文化的側面と言語教育（Language Education）とをリンクさせながら学習できることを目的とし、学習者がサイト上において会場で録画された落語の画像を視聴し学習をしているバーチャルな構造になるよう試みている。映像を教材として使うことで、教科書のような印刷され文字化されたものだけでなく、表情や体の動き、そして、観衆の反応も近くにいるように実感させることができる。日本語学習を語学的側面と文化的な側面を組み合わせることは、落語のような言語文化的に複雑な「笑い」を取り扱う題材としては大きな意味を持つと考えられる。

学習者は、図2に示したような小咄のリストを見て、マウスを写真とタイトルの上に動かし、見たいビデオを選択する。

ビデオの選択後に表示されるのが図3に示すようなビデオ視聴画面である。レイアウトとしては左にビデオ映像、右に学習者がビデオを視聴しながらクリックするボタン、そしてクイズに進むボタンを配置している。

クイズはビデオを視聴後



図2 小咄リスト（試行版：2015年9月10日）



でないとクリックできないように設定した。クイズのあと、結果表示ボタンを押すことで、結果と解説が表示される。

本CALLプログラムでは、受動的ではなく可能な限りその場で落語を味わっているようなインタラクティブな疑似体験ができるプログラムを目指しており、

「映像をいかに教材として用いるのが効果的か」という議論に多くの時間を費やした。その中で、理解の度合いを測るクイズだけではなく、学習者がどのように「感じているか」を知ることができれば、会話分析的な要素と関連付けて活用できると考えた。

ビデオ映像は、本研究において実際に噺家が日本語学習者を対象に行った落語会において録画したものを使っている。そのため、学習者は会場からの笑い声、会場の反応に対する噺家のリアクション、表情やゼスチャーなど、画像を通じて感じることができる。そこで、パソコンの画面上で学習者が会場にいるような体験の方法としてのビデオを見ながらのクリック機能を付けた。面白いと感じたときは「面白い」ボタン、難しいと感じたときは「難しい」ボタンをクリックするのである(図4)。「面白い」ボタンは会場での疑似的な拍手のような機能を念頭に置き連射できるようにした。クリックの回数により面白さの反応の度合いの高低を分析できるようにしたのである。



図3 レッスンページのレイアウト

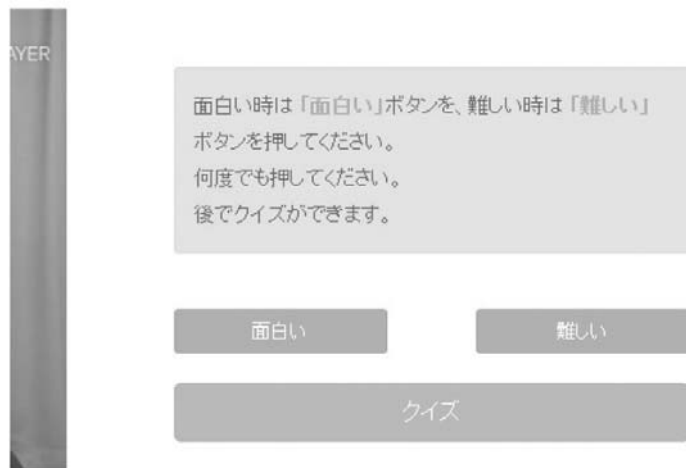


図4 「面白い」と「難しい」ボタン

## 5. CALLプログラムの試行と結果

CALLプログラムの有効性を確認するために、日本語学習者16名、日本語母語話者4名に試行を行い、データ収集および分析を試みた。ちなみに母語話者は、ランダムサンプリングではあるものの、本調査に協力的であるとともに、比較的落語になじみのある母語話者である。

学習者のクリックのタイミングと回数は、サーバー上のデータベースで集計される。ここで、SQLの特性を活用する。表2は、「面白い」のクリック回数を集計したものである。横軸が秒単位の時間軸で、縦軸が登録ユーザーごとのクリック情報である。表2は、ユーザーごとに「面白い」のクリック回数を時系列でプロットしたものである。

表2 各ユーザーが秒単位で面白いをクリックした回数(例)

横:秒 縦:ID	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
7																						
3											1				1				1			
7																						
7																						
9																						
3																						
3																						
12																						
14																						
15	1					2																
16					1						1				1				1			
17																						
18																			1	1		
3																						
3																						
19																			5			

学習者はユーザー登録の際に、性別や日本語のレベル、国籍を入力しており、これらの情報と連動させることにより、特性が明らかにできる可能性がある。

図5その一例として、日本語学習者と日本語話者のそれぞれ回数を合計して比較した図である。縦軸がクリックの回数で横は秒数を示し、実線が日本語学習者、点線が母語話者を示している。

母語話者によるクリックが19秒から21秒の間の3秒間であり、これは、美術館という小唄の落ちが語られた直後と一致し、比較的統一感があるといえる。これは、日本語を母語としていることはもちろんのこと、落語になじみがある事に起因しているといえる。それに対して、日本語学習者によるクリックにはばらつきが見られる。これは、20秒でのクリックは小唄の落ちへの反応といえるが、6秒から8秒、12秒、そして、16秒においては

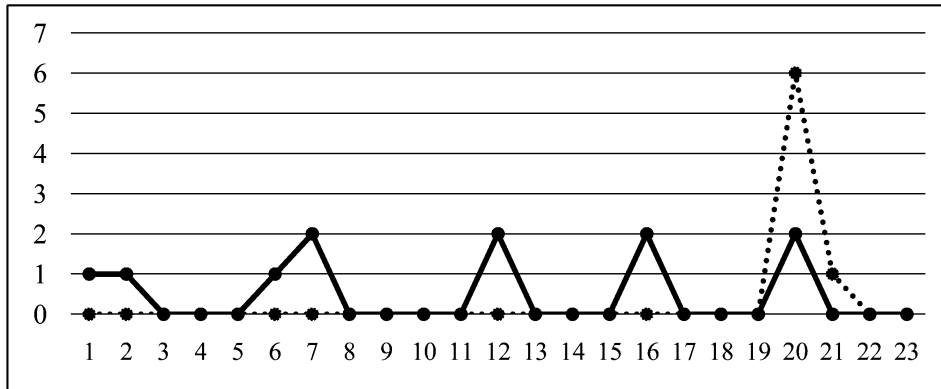


図5 日本語学習者（実線）と日本語話者（点線）のクリックの違い

噺家の体や視線動き、そして、声のトーンの変化（小噺の中での人物の変化）があるときであり、クリックはそれに対応している。そのため、日本語学習者によるクリックに見られる母語話者との違いは、小噺の内容の理解の違いだけでなく、言語的・非言語的要因の両方において、学習者それぞれが落語における笑いをどのように見ているのかが伺われる。

## 6. 今後の課題

落語を日本語教育の題材として用いたことについては、学習者から「初めて落語を聞きまして、とても面白かったと思います。このような日本の文化の一環としてのテーマは大好きです。」「中国も日本の落語と似ている単口相声という伝統的な話芸があって、この落語を聞いていると少し相声を聴くような気分になりました。やはり話芸は国境を越えて人を笑わせる力を持っていると感じました。」に代表されるように、日本語学習の枠を越えて好意的に受け止めていることがわかった。

CALLプログラムの実用可能性であるが、今後の課題を箇条書き的に論じてみたい。

クリックに関しては、初めの視聴では小咄に集中してしまいクリックできなかったケースが多い。そこで、二回目にクリックさせる可能性や、チュートリアル的なものでクリックの仕方を示すことで、理解度を高めておくことで、データ収集の精度を改善させることができる。

感情の可視化については、動画の中の会場の雰囲気や学生が汲み取って「面白い」のボタンを押しているのか、それとも噺家の語りで押しているのかについて、クリックデータのみでは判断ができない。試行のモニターに聞き取りをしたところ、「ビデオのなかで観客が笑っていたので、面白いのかと思って押した<sup>3</sup>」という返答が複数あった。これはビデオの中の噺家と観衆とのやり取りが影響しており、ブッシュネル (2015) が会話分析において、笑いを引き起こす要因において論じているところとも共通する。また、本プログラ

ムの試行において、ユーザーが落語の内容だけでなく噺家の体の動きや表情の変化にも反応を示していることが垣間見られることから、さらに条件を加えてより深い分析を進めることが可能になると考える。また、落語の「非言語的要素」の「言語的要素」への影響は貴重な情報であるが、これに関しても、CALLプログラムでは音声条件のみ、音声+映像と条件を変えて研究をすることができる。

日本語学習者のレベル別、出身の文化圏別に、データを収集し、分析を行い、さらにそれを利用して「おすすめビデオリスト」を提供することも考えたい。母語話者のデータを多数集めて、それを示すことで日本語学習者に、母語話者との違いを考えさせることも有効であると考えられる。

## 付記

本研究は日本学術振興会科学研究費補助金による挑戦的萌芽研究「日本の話芸における「おかしみ」の理解の研究法—笑いの文化差の視点から—」(課題番号：23652028 研究代表者：酒井たか子)の助成を受けている。

## 注

1. RASILの研究グループで、CALLプログラム開発を行ってきた。研究グループは筆者2名およびブッシュネル・ケードが内容の検討を行い、システムの開発には筑波大学元大学院生の董然氏、同大学院生の李文鑫氏、孫辰氏の協力を得た。
2. 学生のアンケート(2015年2月実施)より
3. この機能は、約10年前に人気があったテレビ番組「トリビアの泉」の「へえ～」ボタンにヒントを得た。「へえ～」ボタンの場合と比べ、本CALLプログラムでは学習者のボタンを押したタイミングも分析の対象としている。
4. 2015年9月13日付
5. モニター学生へのインタビュー(2015年7月30日)

## 参考文献

- 酒井たか子・ブッシュネル・ケード他(2012)「落語が分かるということ—言葉と文化の側面から—」日本語教育国際研究大会パネルセッション予稿集 名古屋大学
- 酒井たか子・山田亨・ブッシュネル・ケード(2015)「落語の小咄を理解するためのCALLプログラムの開発」CASTEL-J, Proceedings
- 武内理(2008)『Call授業の展開—その可能性を拓げるために』松柏社
- 柳家さん喬(2014)「日本語教育教材としての落語—日本語教育のお手伝い—」季刊ジャネット 2014年4月25日 スリーエーネットワーク

- Bushnell, C. (in preparation). *She who laughs first: Audience laughter at a rakugo performance for foreign students*. Unpublished manuscript.
- Davies, Graham (1997) *Lessons from the Past, Lessons for the Future: 20 Years of CALL*. In *New Technologies in Language Learning and Teaching*. A.-K. Korsvold and B. Rüschoff, eds. Strasbourg: Council of Europe.
- Gee, James Paul (2005) *An Introduction to Discourse Analysis: Theory and Method*. New York: Routledge.
- Gumperz, John J. (1982) *Discourse Strategies*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Levy, Michael (1997) *Computer-Assisted Language Learning: Context and Conceptualization*. Oxford: Clarendon Press.
- Marty, Fernand (1981) *Reflections on the Use of Computers in Second-Language Acquisition - I*. *System* 9 (2): 85-98.
- Ochs, E., & Schieffelin, B. (1984). *Language Acquisition and Socialization*. In R. Shweder & R. Levine (Eds.), *Culture Theory: Essays on Mind, Self, and Emotion*: 276-320. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sanders, Ruth H. (1995) *Thirty Years of Computer Assisted Language Instruction: Festschrift for John R. Russell*. Durham: CALICO.