

# 明治大学国際日本学部 学生論集

## 第8集 (2021)

---

国際日本学部学生論集の刊行に寄せて……………国際日本学部長 鈴木賢志

張 競ゼミナール

笑いから考える日米文化差と異文化間コミュニケーション……………福地あすか (1)

尾関 直子ゼミナール

Effective use of dramatic approaches in language classroom:

The abilities required in and after 2030 ……………澤田彬良 (27)

低所得・高学力の国キューバに学ぶ、日本教育の課題とこれから……………相澤舞 (69)

白戸 伸一ゼミナール

「東南アジアにおける不動産開発」

—日系ディベロッパーが東南アジアでプレゼンスを高めるために—…村上はなの (113)

萩原 健ゼミナール

日本の現代美術作品における政治性—美術と現実の狭間で—……………大向ひな (135)

小森 和子ゼミナール

減災のための「やさしい日本語」の普及を目的とした Web サイトの作成…大里夏海 (163)

「どんぶらこ」はなぜ「どんぶらこ」なのか

—非単語を用いた日本語母語話者への音象徴実験を通じて—……………小島華織 (181)

打ち言葉の相槌における母語話者・学習者の比較分析

—「そうですか」を対象に—……………佐藤成花 (215)

陰キャラに対する印象とその要因に関する考察

—明治大学国際日本学部の学生を対象に—……………田村摩耶 (249)

中国語母語の日本語学習者における否定疑問表現の習得……………麥皓苗 (275)

田中 絵麻ゼミナール

フィジカル音楽メディアの購買要因の質的分析

—音楽 CD の衰退とアナログレコードの再興—……………白須弘起 (305)

小谷 瑛輔ゼミナール

テレビシナリオから小説への解体と生成

—向田邦子「あ・うん」の語りに注目して—……………川田亜弓 (386)

スライム表象の歴史から見る「転生したらスライムだった件」について…坂井有佳 (368)

2021 年度卒業論文等テーマ一覧…………… (387)

## 国際日本学部学生論集の刊行に寄せて

国際日本学部長 鈴木賢志

令和3年度も、新型コロナウイルスに翻弄された年でした。本年度に卒業される学生のみなさんにおかれましては、大学における学びにおいても、卒業後の進路を定める上においても、様々な試練を経験されたことと思います。

そして日本をはじめとする大多数の国々はいまだに感染症対策として国境を封鎖しており、世界がバラバラになってしまったと感じている人も少なくないでしょう。

しかし私たちの世界は、こんなことくらいで終わりを迎えるほど弱くはありません。みなさんの人生もまた、こんなことくらいで台無しになるほど単純なものではありません。「人間万事塞翁が馬」、災いであると思っていたことから幸せが生まれるということは、人生においていくらでもあります。

今回、この国際日本学部学生論集に応募してくださったみなさんは、現下の困難を乗り越え、研究論文をまとめ上げた強い意志を持った方々です。これからそれぞれの道を歩んで行かれる中で、物事がうまく運ばないことがあるかもしれませんが、そんな時にはこの学生論集を読み返して、あのコロナ禍の中でも自分はこの研究をやり遂げたのだということを思い出せば、きっと自信と元気を取り戻すことができるでしょう。

なお、この論集に論文を発表するまでには至らなかった方々についても、これまで取り組んできた研究テーマを一覧として掲載し、本学部におけるみなさんの学生生活の足跡を残すようにしています。本学部において取り組んできた研究が、みなさんの将来に何か影響を与えるのか、与えるとすればいかなる形であるのかは、まだ誰にも分からないことですが、みなさんそれぞれの学びの証として、大切にしていきたいです。

ところでみなさんご承知の通り、本学部における学びは、既存の学問体系の枠組みにとらわれていないため、扱われているテーマはとても幅広いものです。しかしそれこそが、自由な発想で日本や世界の姿を明らかにするというこの学部の学びの姿勢であり、かけがえのない魅力です。本学部における学びを糧にして、みなさんがさらに幅広い視野を持って活躍してくれることを切に望みます。



笑いから考える日米文化差と  
異文化間コミュニケーション

明治大学 国際日本学部  
福地 あすか

Meiji University School of Global Japanese Studies  
Asuka Fukuchi

## 目次

はじめに

### I 笑い研究とその方法論

1. 笑いの定義
2. 笑いの分類
3. 笑い研究の理論
  - (1) 優越理論
  - (2) 不一致理論
  - (3) 解放理論

### II コミュニケーションとしての笑い

1. コミュニケーションにおける笑いの機能
2. 日米文化圏における笑いの役割
  - (1) 関係性
  - (2) 文化コンテクスト

### III 日米における笑いのスタイル

1. 日本人から見たアメリカの笑い—笑いに関するアンケート調査結果から
2. 日米における笑いのスタイル
  - (1) 日本的笑い
  - (2) アメリカ的笑い

### IV 笑いの文化差と異文化間コミュニケーション

1. 笑いから見る異文化間コミュニケーション
2. 笑いの文化差と文化摩擦

おわりに

参考文献

## はじめに

本論文は、「笑いから考える日米文化差と異文化間コミュニケーション」というテーマを取り上げる。「笑い」は日常生活のなかでも欠かせない重要な感情表現の一つだが、その解釈は言語や文化によって大きく異なる。日本語の「笑い」は英語では“laughter”と訳されるが、「日本語における『わらい』のような幅広さは持たず、基本的には、あくびやくしゃみなどと同じく、より直接的に笑い声と関連する身体的活動に限定される傾向にある。<sup>1)</sup>」さらにつけ加えると、“smile(微笑・微笑み)”には“laughter”とは異なる意味合いや働きを内包している。現実のコミュニケーションにおいても、本来であれば会話の潤滑油ともなる笑いが、違う国出身の者同士の場合だと逆効果となってしまうこともある。実際に、筆者も半年間のアメリカ滞在経験を通して、同僚や友人が話すジョークの内容が分かったとしても、その面白さがさっぱり分からないということが多々あった。この「何をおもしろいと感じるのか」という笑いのツボはもちろん個人差もあるが、前提として特定の文化圏の社会やコミュニティのなかで形成そして共有されているのではないだろうか。井上宏(2004)は、「人間は生得的に『笑う能力』をもって生まれ出るが、それがどのように顕在化するかは、個人がおかれている場所や条件によって決まってくると考えられる。<sup>2)</sup>」と述べている。本論文は、日本文化とアメリカ文化を比較対象として、双方の社会やコミュニティにおいてそれぞれ笑いがどのような目的で用いられ、どう機能しているのかを明らかにする。それを踏まえて、笑いの文化的差異が実際の異文化間コミュニケーションに与える影響について考察を行う。

---

<sup>1)</sup> 雨宮俊彦『笑いとユーモアの心理学』(2016, pp.9)

<sup>2)</sup> 木村洋二編『笑いを科学する ―ユーモア・サイエンスへの招待―』(2010, pp.47)

## I 笑い研究とその方法論

日本とアメリカの笑いを考察する前に、古代から続く笑いに関する研究を概観し、何が検討されてきて、どのような課題が残されているかについて検討したい。

### 1. 笑いの定義

まず、笑いの定義について考えたい。そもそも笑いとは一体何であるのか。国語辞典で「笑い」と調べると、以下のように記述されている。

#### 広辞苑

- (a) わらうこと。えみ。
- (b) (「嗤い」とも書く) あざけりわらうこと。嘲笑。
- (c) (「おー」の形で) 笑うべきこと。
- (d) [建] 石を積むのに、外面に近い接合部の間にモルタルを詰めないで、おのおの石の間を少しあけておくこと。また、その所。

(広辞苑第七版 新村出編 2018)

#### 岩波国語辞典

- (a) 笑うこと。笑う動作。「一を催す」
- (b) 笑うべきばかばかしい事。「とんだおーさ」

(岩波国語辞典第八版 2019)

では、英語ではどうだろうか。Oxford Learner's Dictionariesにおいて、英語の“laughter”は“the act or sound of laughing”「笑う行為または笑う音（筆者訳）」、“smile”は“the expression that you have on your face when you are happy, amused, etc. in which the corners of your mouth turn upward”「人が幸せだったり楽しかったりする際に口角が上がる時の表情（筆者訳）」とそれぞれ定義されている。

英語の笑い (laughter, smile) が主に身体的活動を指す一方で、日本語の笑いにはそれに加えて笑いの対象や原因という意味も含んでいる。日本語の「笑い」という言葉は多義語で、『広辞苑』の(c)や『岩波国語辞典』の(b)には英語の humor の意味も含まれている。一方、日本語でもよく使われる「ユーモア」という言葉は「おかしみ」や「しゃれ」といった意味を指し、「笑い」とは異なったニュアンスが含まれている。

## 2. 笑いの分類

一口に「笑い」とは言っても、さまざまな種類がある。嬉しい時や、幸せを感じる時に自然に浮かぶ笑み、慌て者がこけたときの笑い、愚鈍な者に対する嘲笑、声にならない微笑みなど数えきれないほどある。

そうした様々な笑いを表す言葉は数多くある。例えば、「破顔一笑・呵呵大笑・爆笑・哄笑・失笑・嘲笑・冷笑・憫笑・苦笑・微笑・微苦笑・嬌笑・艶笑という漢語風の笑いから、大笑い・ばか笑い・高笑い・せせら笑い・さげすみ笑い・あざ笑い・薄笑い・薄ら笑い・苦笑い・泣き笑い・そら笑い・つくり笑い・ふくみ笑い・忍び笑い・思い出し笑い、あるいはほほえみ・ほくそ笑みといった和風の笑い<sup>1)</sup>」など、多種多様の笑いがある。そうした言葉は快さの笑いから軽蔑や恥ずかしさを含む笑いに至るまで幅広い意味を表している。

笑いの分類において、これまでさまざまな試みが行われている。そのなかで、志水(2000<sup>2)</sup>)の分類は簡潔にして分かりやすい。それによると、笑いは「快の笑い」、「社交上の笑い」、「緊張緩和の笑い」の三つに分けられると言う。

「快の笑い」とは、授乳後の乳児がニッコリと笑うように、自然発生的な人間の笑いの基本形態を指す。食欲や性欲といった生理的欲求が満たされた時、また目標を達成できた時や他人に優越感を感じた時などに生じる。

「社交上の笑い」とは、人が他人と関わりを持った際にコミュニケーションの一環として意識的、あるいは無意識的に発する笑いのことである。我々は社会生活を送る中で、他人に協調の意を示したり、反対に自分の気持ちを悟られないようにしたり等、笑いをスキルやツールとして機能させているのである。加えて、ここには冷笑や嘲笑といった攻撃的な笑いも含まれる。

最後に、「緊張緩和の笑い」とは、人がある緊張状態から解放された際や緊張が弛緩した際に生じる笑いのことである。この笑いは、精神のおよび身体的緊張を緩和するという点で生体の健康維持のために非常に重要とされる。

## 3. 笑い研究の理論

これまで世界では笑いについて数多くの「笑い研究」が行われてきた。そうした先行研究のなかで、笑いに関するおもな理論は三つ挙げられる。

### (1) 優越理論

---

<sup>1)</sup> 中村明『笑いのセンス—日本語レトリックの発想と表現』(2011, pp.8)

<sup>2)</sup> 志水彰『笑い/その異常と正常』(2000, pp.41-54)



古代ギリシアにおいて、哲学者プラトンは、「もし誰か、立派な人間が笑いに打ち負かされるとするなら、それを受け入れてはならないし、まして神々についてはなおさらである<sup>1)</sup>」と言って、知性の優劣関係において笑いを捉えようとした。また哲学者アリストテレスは、笑いの本質は他人を軽蔑し見下すことから生ずる快感、優越感にあるとし、「笑いの優越説」を提唱した<sup>2)</sup>。

これらの言説は、笑いは相手よりも優位に立つ時に成立するという捉え方をしており、笑われる対象の失敗や不格好さに笑いの起因を求めている。これを踏まえて、精神科医の小此木啓吾（1980）は、強者の能動的な笑いと弱者の受動的な笑いを区別し、前者は「優越感や勝利感を味わう時に生ずる自己中心的な性質があり、したがってナルシズム的快感を伴う。<sup>3)</sup>」とした。つまり、心理的に相手よりも優位な立場にいると感じることによって自我感情の高まりを感じる、いわば自己愛的活動とも言える。この理論の特徴として、「笑う者」と「笑われる者」の両者間で優劣関係があることが挙げられるが、その関係性は絶対的なものではなく、文脈や場への依存度が高いと考える。

## （2）不一致理論

ドイツの哲学者イマヌエル・カントは、「笑いは緊張の緩和から来る<sup>4)</sup>」「張りつめられていた予期が突如として無に変わることから起こる情緒である<sup>5)</sup>」という言葉を残している。ここでは、笑いが緊張から解放された際の反動として生じた情動として捉えられている（「笑いの緊張解放説」）。

ドイツの哲学者アルトゥル・ショーペンハウアーは「笑いの不一致説」を提唱し、笑いを予想と現実の不一致の結果生じるものとし、その不一致の程度が大きいほど可笑しさの感情が増していくとした。「すべての笑いの原因は、要するに何らかの関係を通じては把握されたある概念とそれに関連して思い込んだ現実との対象の間に不調和を突然見出すことであり、笑いそのものがまさにこの不調和の表出なのである。<sup>6)</sup>」我々が社会生活を送るなかでは、しばしば社会や文化で共有されている常識や信念を指針として行動する。しかし、そうした期待が何らかの形で裏切られ、現実ズレが生じた瞬間、笑いへと変換されるのである。

ハンガリーの思想家アーサー・ケストラーは、異なる領域の物が思いがけず同一平面状

---

<sup>1)</sup> 山田庄太郎『初期キリスト教における「笑い」—ヘレニズム哲学とキリスト教思想—』（2017, pp.32）

<sup>2)</sup> 柴原直樹『笑いの発生メカニズム』（2006, pp.3）

<sup>3)</sup> 小此木啓吾『笑い・人みしり・秘密 心的現象の精神分析』（1980, pp.9-10）

<sup>4)</sup> 中津山幹男『笑いの構造』（2011, pp.1336）

<sup>5)</sup> カント『ワイド版世界の大思想 第1期〈6〉カント』（2004, pp.277）

<sup>6)</sup> R・A マーティン『ユーモア心理学ハンドブック』（2011, pp.76）

で結合する時に笑いが生じると述べた（「笑いの二元結合説」）。これは日本語の“なぞかけ”に当てはまる理論であり、中島（2019）は、「[A とかけて B と解く。その心は C]」のケースでは、一見すると関係なさそうな A と B が実は C でつながっていたという点で予想と現実の不一致が笑いを誘うのである。<sup>1)</sup>と述べている。

### （3）解放理論

この解放理論では、内に抑圧されている人の攻撃的・性的な衝動が笑いという形で消費、放出されるというものである。オーストリアの精神科医であるフロイトは、このような衝動を抑えるための内的な力を“心的エネルギー”と呼び、ジョークや機知によってこの抑制が不要となり、節約されたエネルギーが運動エネルギーとして笑いに転換されるとした。「ユーモアのある動作や言葉は、怒りや苦痛、恐怖といった感情興奮を不要なものにしてしまうため、その分の心的エネルギーが節約されて笑いを生む。<sup>2)</sup>通常であれば罪悪感を感じ得る“原初的な性的・攻撃的衝動を放出する”という行為が、ジョークの中に内包されることによって認知されにくくなり、一時的に普段の抑圧から解放されるため、笑いの活性化へと繋がるのである。

以上、笑いの定義、分類、ならびに笑いに関する理論は本論文の展開において一つの基礎となる。

## II コミュニケーションとしての笑い

本章では、我々が日常生活を送りながら他者と関わる上で、笑いがどのように機能しているのかを考えていきたい。つまり、コミュニケーションとしての笑いの在り方に着目し、それが他者と関わる上でどういった役割を果たしているのか、さらにそこでの文化差はあるのかについて検討していく。

### 1. コミュニケーションにおける笑いの機能

「笑顔は万国共通のコミュニケーションツール」と言われるが、果たしてこれは正しいのだろうか。アメリカの心理学者であるポール・エクマンは、人間の基本六感情（幸福・嫌悪・驚き・悲しみ・怒り・恐れ）が、アメリカ以外の異なる文化圏（ブラジル・チリ・

---

<sup>1)</sup> 中島隆信『「笑い」の解剖』（2019, pp.17-18）

<sup>2)</sup> 柴原直樹『笑いの発生メカニズム』（2006, pp.6）

アルゼンチン・日本)の人々にも同じように認識されるかどうかの実験を行った。その結果、文化を問わず、笑顔が笑顔としてほぼ100パーセント正しく認識されることが証明された。「この結果は笑顔が最も短時間で、最も正確に判断できる表情であることをあらわしており、笑いのもつコミュニケーションの道具としての役割の重要性と普遍性を示している。<sup>1)</sup>」

それでは、コミュニケーションにおいて笑いは具体的にどのような役割を担っているのだろうか。笑いの役割について、まず挙げられるのはその社会的な機能であろう。すでに笑いには相手に自分の気持ちを伝えたり、反対に気づかれぬようにしたりする働きがあることは述べたが、その代表的な例としては“微笑”が挙げられる。“ジャパニーズ・スマイル”という言葉がある通り、これらは日本社会で多く見られる光景であるが、知人とすれ違う際に会釈とともに微笑んだり、複数人同士の会話内で内容がよく分かっていないのにも関わらずとりあえずほほえむといった行為が見受けられる。前者は挨拶の一部として笑顔が機能している一例であるし、また後者は無言の状態であるがために相手に不快感を与えないような配慮としての笑いだと言える。

一方、笑いという幸福の感情表現が、怒りや悲しみといったいわゆる負の感情を軽減させたり消化させたりすることもある。人が怒りや悲しみの表情を浮かべた後に故意に微笑むのは、相手に感情の程度を知らせる補足的行為（実際はそこまで怒っていないあるいは悲しくない）だと考えられる<sup>2)</sup>。しかし、「笑いながら怒っている人の方が怖い」といった意見も少なくはないため、送り手の意図が伝わらず、受け手との間で齟齬が生じている可能性も否定できない。志水（2000<sup>3)</sup>は、否定的感情と微笑みの関係を生理学的アプローチから考察し、嫌悪の表情を隠す時に、表情筋を動かさないようにするよりも、反対の方向に筋肉を動かしながら微笑んで誤魔化す方が容易であると述べている。

一方、笑いには集団内の共同体意識を強める働きがあると主張する学者もいる。ファイソン（1997）は、集団の独自文化を形成するにあたってのユーモアの影響力について記述し、からかいや冗談、スラング等が集団で共有されることによって成員同士の絆を深め、連帯感や帰属意識が高まることを指摘した<sup>4)</sup>。

異文化交渉においても、笑いは場の緊張を緩和すると言われている。ジェフ・バーグランドは異文化間のコミュニケーションにおいても「笑い」「ユーモア」の効用があると指摘し、たとえ言語が通じなくても笑いを通じて異文化間の摩擦が緩和され、異文化の者同士の相互理解に繋がることもあるという<sup>5)</sup>。

このように、コミュニケーションにおいて笑いは他者に対する感情伝達の手段にもなる

---

<sup>1)</sup> 志水彰『笑い/その異常と正常』（2000, pp.210）

<sup>2)</sup> 李珊・渋谷昌三『社会的笑いに関する心理学研究の動向』（2011, pp.83）

<sup>3)</sup> 志水彰『笑い/その異常と正常』（2000, pp.215）

<sup>4)</sup> R・A マーティン『ユーモア心理学ハンドブック』（2011, pp.148）

<sup>5)</sup> ジェフ・バーグランド『日本から文化力 異文化コミュニケーションのすすめ』（2003, pp.221-22）

し、他者に内心を気付かれないようにするための防御手段にもなる。一方、集団生活において、笑いは共同意識の確認や集団内の絆を強める役割がある。また、異文化コミュニケーションの現場では、言葉が通じないことによる緊張を緩和し、相互理解を促す作用がある。

## 2. 日米文化圏における笑いの役割

大島（1998<sup>1</sup>）は、日本笑い学会と国際ユーモア学会（International Society for Human Studies）において、参加者に対してアンケート調査を行った。日本笑い学会へのアンケート調査は関西で行われ、国際ユーモア学会への調査はアメリカ合衆国オクラホマ州にて行われた。その際に「どんな場面でジョークやユーモアを使いますか」という設問が用いられたが、日本笑い学会と国際ユーモア学会の回答結果には有意差が見られた（表1）。

表1. 設問：どんな場面でジョークやユーモアを使いますか

	日本笑い学会	国際ユーモア学会
初対面の相手と早くなじむ	3.1	4.0
気まずい雰囲気を修正する	2.9	3.9
遠回しに注意・皮肉を言う	2.9	3.3
楽しい雰囲気を盛り上げる	4.3	4.6

（大島 1998）

特に、初対面の相手と早く馴染むため（日本：3.1、国際：4.0）や、気まずい雰囲気を修正するため（日本：2.9、国際：3.9）にジョークやユーモアを使用することに有意差が見られ、日本と欧米では笑いを使用する場面が異なることが明らかになった。この結果に関して、大島は多民族社会である欧米と単一民族社会である日本との歴史的背景が関係していると述べている。「人種のサラダボウル」と呼ばれるアメリカでは、自分とは異なる文化や民族的背景を持つ他者と関わる機会が多いため、自分は安全であるという安心感を相手に与えるためにユーモアを雰囲気作りに用いるのだと言う。反対に、日本では社会ないしは集団内ですでに同程度の価値観や常識が共有されていることが多いため、相手との壁を取り払うといった目的でジョークやユーモアが機能する必要性が低かったのではないかと指摘している。

大島の説は一定の説得力があるが、文化の均一性という問題はあまり単純化してはならないのであろう。現代日本では企業や学校における多様性が徐々に増し、以前ほど自分と他人を同じ枠組みで捉えにくくなっていると推察できる。それゆえ、初対面の他者と打ち解けるアイスブレイク（ice break）という言葉の浸透度やその際のユーモアの使用頻度も

<sup>1</sup> 大島希巳江『日米比較調査の報告—ユーモアの使用域と笑いへの意識—』（1998, pp.38-46 頁）

高いように感じる。

次節では、日本とアメリカの笑いの役割を関係性、文化コンテキストの2点から考察を行い、さらなる具体的な違いを明らかにしていく。

### (1) 関係性

日本とアメリカでは笑いを使用する場面が異なることから、当然笑いを交わし合う相手も異なるだろう。表2は、「日常生活のどの環境でジョークを多く使いますか」という設問に対して、日本笑い学会と国際ユーモア学会においてそれぞれ評価してもらった結果である。

表2. 設問：日常生活のどの環境でジョークを多く使いますか

	日本笑い学会	国際ユーモア学会
親しい友人との間	4.3	4.6
職場	3.2	4.0
家庭内	3.6	4.3

(大島 1998)

この調査結果から分かることは、国際ユーモア学会ではユーモアを使用する相手や環境をあまり選ばない一方で、日本笑い学会では友人をはじめ近い間柄においてユーモアが交わされる傾向がより高い点である。つまり、日本では関係性が笑いを生む前提要素となっていることを示唆している。この理由として、日本特有の「ウチ」と「ソト」、「本音」と「建前」の文化が関係していると考える。

#### ① 日本

先に述べたように同一的な社会が形成されてきた歴史を持つ日本では、自分側の内集団とそれ以外の外集団とを明確に分ける傾向が強く、そこには心理的な棲み分けが存在していると言える。さらに言えば、「ウチ」側の家族や親しい友人といる時と職場といった「ソト」の場にいる時とで自分の言動や態度を変化させることが良しとされているのである。前者では自分の気持ちや感情を素直に話すことができる（本音）一方で、後者はそうした行動は慎まれるべきで、むしろ場や相手に合わせた行動が評価される（建前）。雨宮（2016<sup>1</sup>）は、日本文化では「場によって行動規範を切り替えることにより、複雑な人間社会の要求に対応することが優先される。遊びと生真面目さも、生真面目な仕事の場面とふざける酒席というように、場面で分ける。」と述べている。日本人はこうしたウチとソ

<sup>1</sup> 雨宮俊彦『笑いとユーモアの心理学』（2016, pp.23）

トを本能的に分け、状況や相手によって本音と建前を使い分けているのである。「笑いのツボが合う人」という言葉があるが、仲の良い間柄という関係性が成立しているからこそ笑いを理解し合い、交わし合えるのである。しかし、建前の時には笑わないと言うと決してそうではなく、むしろ微笑や愛想笑いといった場の気まずさや緊張を避けるための手段として社交上の笑い (I.2.) が多用されていると考える。

## ② アメリカ

他方、アメリカではユーモアに一定の関係性を必要としない。それどころか、見ず知らずの他人に対しても笑いを共有することにためらいが少なく、初対面の相手との small talk (お喋り) が日常生活のなかで自然な行為と言える。実際に筆者が体験した出来事として、エレベーターでたまたま乗り合わせた相手に話しかけられたり、突然自分が飼っている犬の動画を披露されたりなど、「その場限り」で一緒に笑うことが何回かあった。松本 (2014<sup>1</sup>) によると、「アメリカ人は緊張を解放する笑いを生活に不可欠なものと考える。」という。このことが本当であれば、I.3.(3)で述べた解放理論をまさに体現していると言えるだろう。1981年に当時のレーガン米大統領が路上で狙撃されるという事件が起きた際、手術室の外科医に対して大統領は「君たちはみな (私と同じ) 共和党なんだろうね」と尋ね、医師たちも「今日だけは全員共和党です」と答えたという<sup>2</sup>。執刀する医師が共和党であるかどうかは実は問題ではないのだが、緊迫した場面を弛緩させるために冗談を言ったのである。アメリカでは、「時としてジョークの内容よりも、ジョークを言った、という行為そのものの方が重要な社会的役割を果たしている場合があるということである。<sup>3</sup>」先に述べたように、多民族国家であるアメリカでは文化的に異なる他者と出会う頻度が非常に高いため、咄嗟にジョークを言うことによって自分に敵対心や緊張感がないことを相手に伝えようとしているのだと考える。

### (2) 文化コンテキスト

続いて、日米における笑いを文化コンテキストの違いから見ていきたい。I.3.(2)で述べた不一致理論では、社会認識からのズレという観点から笑いを捉えたが、ここで笑いの前提となる認識や常識は文化圏ごとに異なることが容易に想像できる。ここでは、コンテキストのレベルから、日本とアメリカでそれぞれ共有されている笑いに焦点を当てていきたい。

<sup>1</sup> 松本青也『日米文化の特質 価値観の変容をめぐって』(2014, pp.100)

<sup>2</sup> 松本青也『日米文化の特質 価値観の変容をめぐって』(2014, pp.98)

<sup>3</sup> 大島希巴江『高コンテキスト社会と低コンテキスト社会のコミュニケーションにおけるユーモア』(2005, pp.33)

第一に、コンテクストとは、文章の前後の脈絡や文脈のことを指す（広辞苑第六版、新村出編、2008）。アメリカの文化人類学者エドワード・T・ホール（1979<sup>1</sup>）は、「コンテクスト度は、コミュニケーションの性質を決定し、またその後のあらゆる行為（シンボリックな行為も含まれる）の基盤ともなる。」とし、また「人間のどんな相互作用も、コンテクスト度が高いか、低いか、その中間かということによって位置づけることができる。」と述べている。文化コンテクストのレベルが高くなるほど、コンテクストに頼るため言語による情報の必要性が低くなるが、逆に低くなるほど言語情報に依存したコミュニケーションが必要となってくる（大島 2005<sup>2</sup>）。

### ① 高コンテクスト社会（日本）と笑い

高コンテクスト社会では、集団間で多くの情報や知識を共有しており、相互間で協調性を持ちながら暗示的なコミュニケーションが好まれる。その代表例として人口の98%以上を日本人が占める日本があるが、ユーモアの使用目的は「ある特定の間人間やグループ内の人々と、より親密な人間関係を構築するために連帯感、共感を高めること<sup>3</sup>」と考えられている。つまり、ある程度の仲の良さや信頼関係を根拠として笑いが使用されており、だからこそ第三者を巻き込まない自分と相手、グループ内で通じるユーモアやジョークが好まれるのである。日本のような文化コンテクストが高い社会では、“全体”で共有している前提の範囲が広いために、日常コミュニケーションとしてはグループ内や二者間のような“内輪”で楽しむ笑いが発達したと考えられる。

### ② 低コンテクスト社会（アメリカ）と笑い

アメリカのような低コンテクスト社会では、他者との同質性が低いために、言葉を駆使してより明示的に個人の意思表示や伝達をする必要がある。これを笑いの面から考えると、高コンテクスト社会と比較して社会で共有している知識量が少ないため、普遍的なユーモアが使用される傾向にあると言える。相手との心理的距離を縮めるアイスブレイカーとしてユーモアやジョークが用いられることから、誰にとっても分かりやすい笑いが好まれる。「自分が敵ではないということを相手に示し、限られた共通知識とユーモアを解する知的活動を共有することによって、安心感を得るのである。<sup>4</sup>」これは、日本の単なる楽

---

<sup>1</sup> エドワード・T・ホール『文化を超えて』（1979）

<sup>2</sup> 大島希巳江『高コンテクスト社会と低コンテクスト社会のコミュニケーションにおけるユーモア』（2005, pp.34）

<sup>3</sup> 同上

<sup>4</sup> 大島希巳江『高コンテクスト社会と低コンテクスト社会のコミュニケーションにおけるユーモア』（2005, pp.33）

しむための笑いとは異なるものである。バックグラウンドの違いからくる他者との壁を解消・低減させる笑いは、内容よりも行動自体に意味づけがなされていると言える。

II では、コミュニケーションとしての笑いに関する先行研究レビュー及びその考察を行ったが、そうした研究は概念としての「ジョーク」や「ユーモア」を対象にしており、具体的にどのようなジョーク、あるいはどんなユーモアについては言及がない。同じ「ジョーク」や「ユーモア」でも人によってイメージするものが必ずしも同じではない。III と IV では具体的なジョーク例を挙げた調査を行い、その結果を踏まえて、日本とアメリカ文化における笑いの異同について検討したい。

### III 日米における笑いのスタイル

日米における笑いの役割が異なることを踏まえ、本章では、「日米における笑いのスタイルは異なるのか。」という問いのもと、各文化圏における笑いの中身とその文化的背景に焦点を当てていきたい。

#### 1. 日本人から見たアメリカの笑い—笑いに関するアンケート調査結果から

以下は、日本人 20 名を対象に、一般的に用いられるアメリカンジョークを面白いと思うかというアンケート調査結果をグラフにまとめたものである。ジョークは会話形式 4 問と語り形式（ナラティブ）1 問の計 5 問を用意した。また、回答者の英語力によって回答結果に差が出ないように、表記の通り英文の下に和訳を付記した。

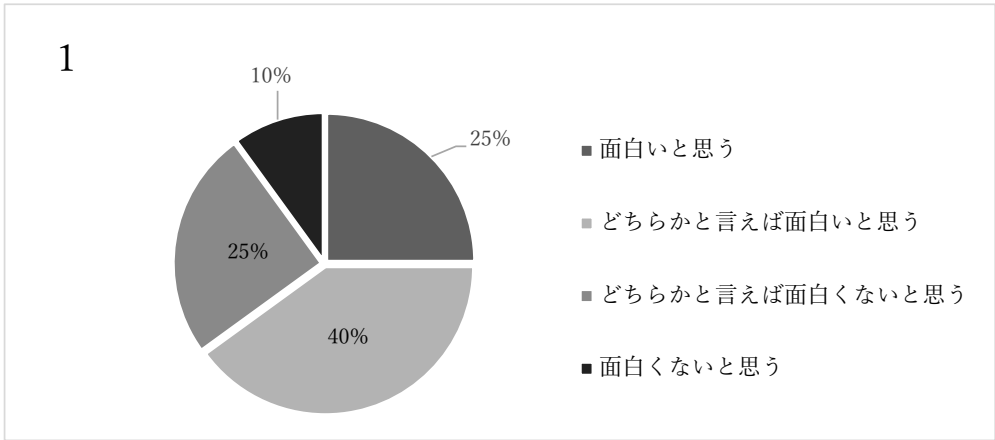
(1) A: Let's play school.

(A: 学校ごっこをして遊ぼう。)

B: OK. Let's play I'm absent.

(B: オークー。じゃあ、ぼくは欠席の役で。)





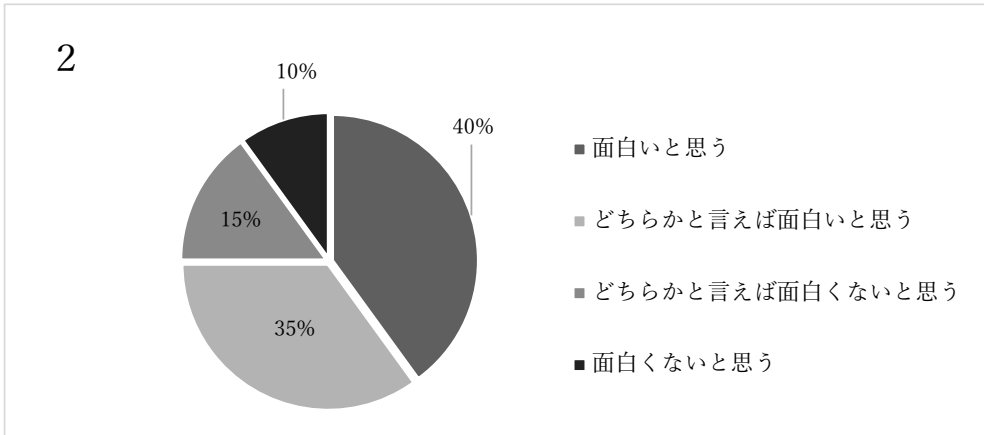
グラフ 1. (筆者作成)

(2) Patient: Oh doctor, I'm just so nervous. This is my first operation.

(患者：先生、私手術初めてなんで、心配なんです。)

Doctor: Don't worry. Mine too.

(医者：ご心配なく、私も初めてです。)



グラフ 2. (筆者作成)

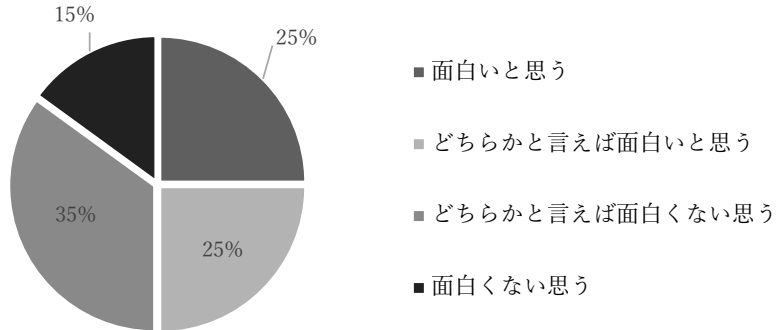
(3) Customer: Excuse me, but I saw your thumb in my soup when you were carrying it.

(客：すみません、運ぶときにあなたの親指がスープに入っていたようなんですが・・・)

Waiter: Oh, that's okay. The soup isn't hot.

(店員：ああ、大丈夫ですよ。火傷してませんから。)

3



グラフ 3. (筆者作成)

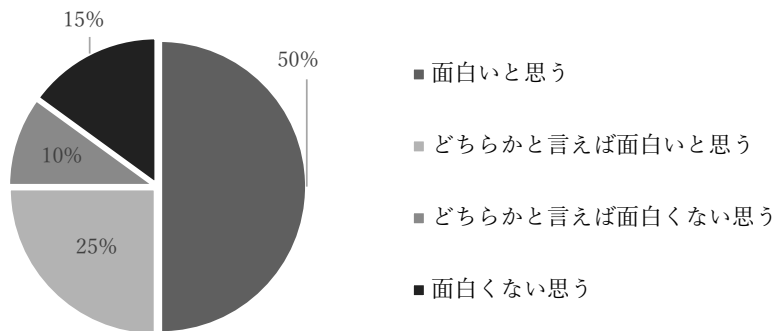
(4) Father: "When Abraham Lincoln was your age, he was studying books by the light of a fireplace."

(父：リンカーンがお前の歳の頃、暖炉の明かりで本を読んで勉強していたんだぞ。)

Son: "When Lincoln was your age, he was President."

(息子：リンカーンはお父さんの歳の頃、大統領だったんだよ。)

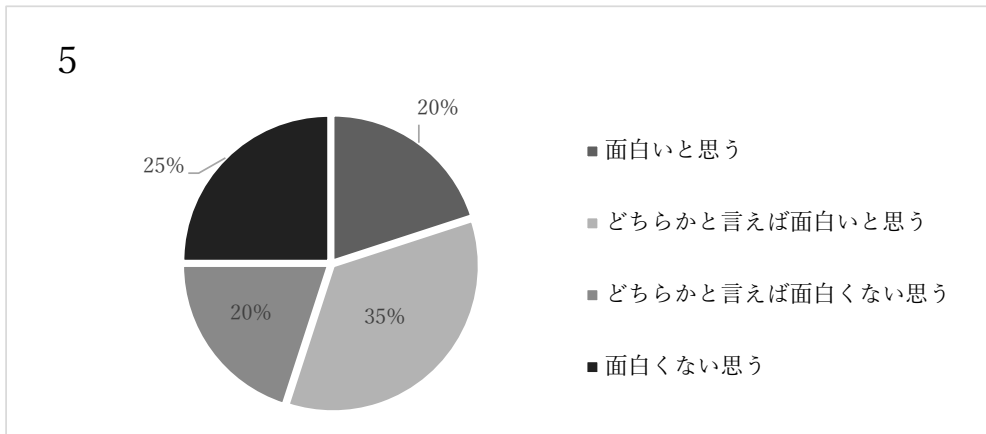
4



グラフ 4. (筆者作成)

(5) 三人の男が無人島に漂流した。ある日三人が浜辺を歩いていると魔法のランプが落ちていた。一人がそれを拾ってこすると、中から魔人が出てきて一人一つずつ願いをかなえてあげよう」という。一人目の男は「こんな無人島には飽き飽きした。家に帰り

たい。」と言い、その男は消えて家に帰った。二人目の男も「家に帰りたい」と言い、その男も消えて帰った。三人目の男に魔人が「お前が最後だ。お前はどのようにしてほしい？」と聞くとその男は少し考えてこう言った。「友人が二人ともいなくなって、こんな無人島に一人ではさみしい。さっきの二人をここに戻してほしい。」



グラフ 5. (筆者作成)

以下、アンケート調査結果をまとめものである。(1)(2)(4)のジョークに対して、65～75%の人が「面白と思う」「どちらかと言えば面白と思う」と回答した。そのため、アメリカンジョークの面白さはある程度日本人にも通じると言える。他方、(3)のジョークに対しては、半数が「面白くないと思う」「どちらかと言えば面白くないと思う」と回答した。これは他の会話形式のジョークよりも割合が高い。この理由として、客のスープに指を入れてしまったという状況において、店員が客に対してジョークを言う行為を不適切だと感じる人が多いからではないと考える(II 2. (1) ①関係性の重視)。(5)の物語形式のジョークも半数近くが「面白くないと思う」「どちらかと言えば面白くないと思う」と回答した。興味深いこととして、「面白くないと思う」と明確に感想を示した人の割合が前の4問と比較して最も多い点が挙げられる。ここから、物語形式の笑いは日本人には合わないことが推察できる。

## 2. 日米における笑いのスタイル

アンケート調査結果から、日本人とアメリカ人の笑いの好みにも多少なりとも違いがあることが分かった。本節では、日米の笑いの特徴に焦点を当て、そこからそれぞれの笑いのスタイルや独自性、笑いに対する価値観を明らかにしていく。

## (1) 日本的笑い

第一に、日本人は現実に起きた事象と笑いを絡めて楽しむ傾向があると考えられる。先に触れたように、日本人は他者とより親密な人間関係を築くために笑いをを用いると同時に、相手と笑いを言い交わし、理解し合える関係性の上に笑いが成立する。それゆえ、笑いの主体は自分もしくは親密な相手、笑いの内容は個人間で共有される対象に限定されやすい。大島 (2005<sup>1</sup>) は、日本社会では「より日常的で体験的なユーモアを使用する傾向が認められる。」と述べている。つまり、本当にあったことを笑いの対象としているため、文脈や状況への依存度が高く、内輪で共有される笑いが多くことが予想される。このような文化内では、非個人的で作り話のような形体のジョークは笑いに結びつきにくい。

アンケート調査の (5) は、「三人の男が無人島に漂流した。…」と物語が展開され、最後にオチ (家に帰ったはずの二人を再度無人島に呼び戻してしまう) をつけるジョークであるが、このようなジョークは日本人同士では滅多に聞かれない。「日本人のコミュニケーションはそのような「出来合い」のジョークは適切ではなく、それは話し手やその場にいる人々になんら関わりのない話だからであり、つまり、より親しい人間関係を構築する手助けとならないからである。<sup>2</sup>」日本人にとって、現実に無人島に漂流したという状況下でない限り、このようなジョークはあくまで想像であり、笑いを誘わないのである。別の指摘として、松本 (2014<sup>3</sup>) は、日本人は笑わせようとしていると感じると引いてしまうと述べている。日本人にとって、笑いとは親近感やリアルさのなかから生まれる生理現象と捉えられているのである。

第二に、日本的笑いの一つとして自分自身を対象にして笑いを取る「自虐ネタ」が挙げられる。これは日本のお笑い芸人等が自身を乏しめて笑いを生み出すネタであるが、一般人の間でも広く使われているように感じる。例として、ソフトバンク社長である孫正義の有名な頭髪ネタを紹介したい。ある Twitter ユーザーが、「(孫に対して) 髪の毛の後退度が激しい」というツイートをしたところ、「髪の毛が後退しているのではない。私が前進しているのである」という切り返しをしたと言う。自身の容姿や欠点を笑いの対象にする行為は一見ネガティブなことのように感じられるが、相手の言葉に対して瞬時に機転を利かせて返事をする事で、逆にその場の雰囲気盛り上げたり、自分の頭の良さ・スマートさをアピールしたりすることに成功している。このような自虐表現が他の国で見られないということは決してない。しかし、日本社会では「相手 (目上であればなおさら) を立てる」文化が根付いていることから、日常コミュニケーションにもそのような表現が多く

---

<sup>1</sup> 大島希巳江『高コンテキスト社会と低コンテキスト社会のコミュニケーションにおけるユーモア』(2005, pp.36)

<sup>2</sup> 大島希巳江『高コンテキスト社会と低コンテキスト社会のコミュニケーションにおけるユーモア』(2005, pp.35)

<sup>3</sup> 松本青也『日米文化の特質 価値観の変容をめぐって』(2014, pp.101)

見られる。「いえ、私なんか～」が口癖の人がいたり、褒められているのに否定したりなど、日本人はたとえ建前であったとしても自分を他者より下げる傾向があるのではないだろうか。「出る杭は打たれる」という言葉があるが、「自分は人より優れている」と自分を過信せず、常に謙虚でいることが美德とされている。自虐ネタではあえて自分を下げて相手を持ち上げ、他者との関係や場の雰囲気を良好に保とうとする日本的な婉曲型ユーモアなのである。

## (2) アメリカ的笑い

アメリカにおける笑いとはどのようなものであるのか。

第一に、個人的で現実的な笑いが好まれる日本と比較し、アメリカのような多民族社会では誰にでもすぐに理解できる普遍的な笑いが好まれる。その代表的な例として、国民性の違いをジョークのネタにしているエスニックジョークが挙げられる。例として有名なものを一つ紹介したい。『ある豪華客船が航海の最中に沈みだした。船長は乗客たちに速やかに船から脱出して海に飛び込むように、指示しなければならなかった。船長は、それぞれの外国人乗客にこう言った。アメリカ人には「飛び込めばあなたは英雄ですよ」イギリス人には「飛び込めばあなたは紳士です」ドイツ人には「飛び込むのがこの船の規則となっています」イタリア人には「飛び込むと女性にもてますよ」フランス人には「飛び込まないでください」日本人には「みんな飛び込んでますよ」<sup>1</sup>』ここではそれぞれの国民性や価値観を反映させて笑いのネタを作っているのだが、オチに日本人を持ってきていることが非常に興味深い。先に列挙された欧米人にとって、周囲にあわせて行動を取る日本人は異質で滑稽に感じられるのかもしれない。

大島(2005<sup>2</sup>)は、エスニックジョークは人種差別的な意味を含む場合があることやステレオタイプを誇張したジョークであることに触れた上で、異民族間や異文化間の摩擦を回避するための役割を果たしているとしている。エスニックジョークを使用する際の前提として、自分が属するエスニシティに対するジョークを自らが言うというものがある。つまり、本来エスニックジョークとは自嘲ユーモアの一つであり、誰も傷つけることなく他者を笑わせ、かつ自身の民族性や存在を主張する手段なのである。このように「自分自身を笑う」という点で、日本の自虐ネタと共通点があると言えるが、自虐ネタがあくまで個人の有する特徴を対象としている一方で、エスニックジョークでは集団を単位とし、各国や民族の一般像を対象にしている点は異なる。

第二に、アメリカのユーモアに欠かすことのできない「sarcasm (皮肉)」について取り

<sup>1</sup> 早坂隆『100万人が笑った！「世界のジョーク集」傑作選』(2011, pp.150-151)

<sup>2</sup> 大島希巳江『高コンテクスト社会と低コンテクスト社会のコミュニケーションにおけるユーモア』(2005, pp.33-34)

上げる。Cambridge Dictionaryによると、sarcasmとは“the use of remarks that clearly mean the opposite of what they say, made in order to hurt someone's feelings or to criticize something in a humorous way:”「誰かの気持ちを傷つけたりユーモアを交えて何かを意見するために、明らかに反対の意味の発言をすること（筆者訳）」と定義されている。つまり、実際とは全く反対のことを言うことで本来の意味を強調させるユーモア表現である。

ここで、私がアメリカで働いていた時の体験談を一つ紹介したい。当時、ホリディシーズンということもあって職場は非常に混雑しており、私も含めて同僚は皆忙しさに疲れ切っていた。そんな時たまたま一人の同僚とすれ違ったため、“How is it going?（調子はどう？）”と声をかけたところ、ため息とともに“Lovely.（素晴らしいよ。）”という答えが返ってきた。状況を考えれば素晴らしい気分ではないことは一目瞭然なのだが、あえて肯定的な言い方をすることで、「忙しくてとても疲れている」という本来の意味を皮肉って伝えたのである。アメリカのような低コンテクスト文化では、言語情報を頼りにしたコミュニケーションの必要性が高いことが特徴であると述べた。しかし、皮肉ジョークでは言葉本来の意味だけでなく表情や動作などの非言語コミュニケーションや、前後の状況や文脈を総合的に観察しながら相手の意図を理解し、ようやく笑いとして昇華されるのである。

IIIでは、アンケート調査結果をもとに、日本とアメリカでは「おもしろい」と感じるジョークに多少なりともズレがあることが分かり、日本人とアメリカ人の笑いの好みは異なることが明らかとなった。また、日米における具体的な笑いを取り上げてその特徴比較を行った結果、このような笑いのスタイルの差異は各文化圏の文化的背景・民族的背景が関係していることが確認できた。

#### IV 笑いの文化差と異文化間コミュニケーション

最後に、笑いの文化差が現実の異文化間コミュニケーションにどのような影響を与えているのか、アンケート調査結果と実際に起こったケースを紹介しながら検討したい。

##### 1. 笑いから見る異文化間コミュニケーション

これまで見てきたように、文化ごとに多様な笑いの形が存在しており、それゆえに自分が属する文化の物差しで他文化内のおもしろさを測ってしまうことは短絡的でナンセンスな行為だと言える。ある文化や民族にとって「おもしろい」ことであっても、他の人にとってはそうではないということによくある。表3は、これまでの笑いの経験に関して、日本人20名にアンケート調査を行った結果である。

表3. これまでの笑いの経験について

	ある	どちらかと言え ばある	どちらかと言え ばない	ない	分から ない
これまでアメリカ人・アメリカ出身者と会話をしていて笑いのツボや面白いと感じるポイントが違うと感じた経験がある。	35%	40%	20%	0%	5%
これまでアメリカの映画・演劇・ドラマ・シットコム（注）等を観ている最中に、笑いを誘うシーンで笑えなかった経験がある。	45%	35%	20%	0%	0%

（注）シットコム：シチュエーション・コメディの略。

（筆者作成）

ここでは英語が分からず意味が理解できなかったというケースは除き、内容としてその面白さを理解できたかどうかを問うものとした。その結果、「これまでアメリカ人・アメリカ出身者と会話をしていて笑いのツボや面白いと感じるポイントが違うと感じた経験がある」という質問に対して75%が「ある」「どちらかと言えばある」と回答した。回答者が日本で経験したのか、アメリカで経験したのか、それとも全く別の国で経験したのかは分からないが、アメリカ人との間に笑いを介して違いを感じたことが分かる。これは、何故笑いが生じたのかという原因を理解できたとしても、必ずしもその面白さを理解できるわけではないことを示している。同様に、「これまでアメリカの映画・演劇・ドラマ・シットコム等を観ている最中に、笑いを誘うシーンで笑えなかった経験がある」という質問に対しても75%が「ある」「どちらかと言えばある」と回答した。現在進行形で直接的に自分が相手とやり取りする会話とは異なり、映画や演劇、ドラマ、シットコム（注）などのコンテンツ類はある文化圏のなかで完成したものを視聴するため、より客観的に違いを認識することが可能だと言える。加えて、他の観客や出演者、あるいは一緒に鑑賞している友人が笑っているのに自分は笑えないという状況を経験することによって、より一層「笑えなかった」ことを自覚するだろう。ハリウッド映画をはじめ、アメリカから来た文化物は日本のカルチャーに多大な影響を与えているが、笑いの提供という点では少なからず日本人の感覚と噛み合わない部分があるようだ。また、シットコムのように笑うことを目的に視聴するようなコンテンツに関しては、松本（2014）の言う「いかにも笑わせようとしている」という点で、日本人の好みとは少しズレやすくなると思われる。

## 2. 笑いの文化差と文化摩擦

大島 (2005<sup>1</sup>) は、ユーモアとは社会や文化を反映するものであるため、それらの状況を知らなければ面白さを理解できない場合が多いと述べている。例えば、家に入る時に靴を脱ぐことが当たり前の文化圏では、何らかの事情で靴を脱がずに家に入ってしまった状態を滑稽に思うだろう。この場合、「家に入る時には靴を脱ぐ」という共通知識と現実にズレが生じることによって笑いが生まれる。しかし、このような知識が共有されていない、つまり靴を脱がずに履いたまま家に入ることが通常の文化圏では、この状態を面白いと感じることは難しい。社会性や文化性の強いユーモアを理解するためには、対応する背景知識が必要なのである。

さらに、笑いやユーモアに対する価値観の相違から、異なる文化圏の人々を傷つけ、対立を招いてしまうこともある。先に紹介したエスニックジョークや皮肉ジョークは文化に根付く攻撃的ユーモア<sup>2</sup>の例であるが、他文化というフィルターを通して見たときにはユーモアとして捉えられないこともある。つまり、送り手側の意図と受け手側の解釈が一致しない場合である。2013年に仏週刊誌「カナール・アンシェネ」社が、日本の2020年夏季五輪招致成功と福島原発の放射能汚染を結びつけた風刺画を掲載し、日本政府からの反発を招いた。問題とされた漫画の一つ(写真1)では、損壊した原発の前の土俵で3本の腕や脚がある力士が向かい合い、その横でスポーツ解説者が「すごい、福島のおかげで相撲がオリンピック競技になった」とコメントしている。当時の菅義偉官房長官は、「被災者



の気持ちを傷つけ、汚染水問題について誤った印象を与える。不適切で大変遺憾だ<sup>3</sup>と述べ、在仏大使館を通じて同紙に抗議する考えを示した。これに対し、同紙のルイマリ・オロー編集長は日本からの批判に困惑の意を示し、「ユーモアを表現しているからといって、被災者を侮辱していることにはならない。ここ(フランス)では、悲劇に対してはユーモアを持って立ち向かうものだが、どうやら日本ではそうではない

<sup>1</sup> 大島希巳江『高コンテクスト社会と低コンテクスト社会のコミュニケーションにおけるユーモア』(2005, pp.29)

<sup>2</sup> 上野行良『ユーモア現象に関する諸研究とユーモアの分類化について』(1992, pp.117)

<sup>3</sup> 『政府、原発風刺画問題で仏週刊誌に講義へ』日経電子版 (2013.9.12.)



ようだ<sup>1</sup>」と語った。フランスの風刺文化には長い歴史と伝統があり、表現や言論の自由を主張している。今回のこともおかしみを交えて報道した点が、日本サイドには不謹慎で侮辱的なものに映ってしまった。このようなユーモア感覚の違いが文化衝突や文化摩擦を引き起こす可能性がある。自文化の価値観だけに従って笑いを表現することは、たとえその意図がないとしても時に異なる民族や文化圏の人々を傷つけてしまうのである。

写真1. 仏新聞による福島原発を風刺したイラスト

(『ジャパントイズム』2013.9.12)

#### おわりに

これまで日米文化を対象とした笑いの文化的差異、並びにそれらが異文化間コミュニケーションに与える影響について検討を行ってきた。

Iでは、先行研究をレビューし、どのような課題が残っているかについて検討した。笑いの定義について日本語と英語で比較考察を行った結果、笑いに内包する意味や働きが異なることが分かった。日本語の「笑い」とは笑う行為だけでなく、対象や因果関係を含む多義的な言葉である。続いて笑いの分類に関して、生理現象的な笑いである「快の笑い」、他者とコミュニケーションを取る上で使用する「社交上の笑い」、緊張から解放されることによって生じる「緊張緩和の笑い」の3つの分類方法があることを紹介した。笑いを説明する理論として、相手よりも優越感を感じることによって笑いが生起する「優越理論」、共有している常識と現実の間に生じたズレが笑いへと転換する「不一致理論」、抑圧された衝動から解放されることによって浮いたエネルギーから笑いが生まれる「解放理論」の3つの理論を紹介した。

IIでは、コミュニケーションとしての笑いが持つ機能と役割についての先行研究を振り返った。笑いは非常に万能なコミュニケーションツールであり、他者に対して効果的に意思伝達を行う社交機能や行動や表現の一部を補う機能を有しているほか、笑いを共有することで集団内の結束や関係性を強める働きがある。また、単一民族社会の日本と多民族社会のアメリカでは、笑いの使用場面や使用目的の違いがあり、その背景として関係性の重要視度合いと文化コンテキストの高低差があることが明らかになった。

IIIでは、I・IIで紹介した先行研究を踏まえながら、アメリカンジョークに対する日本人へのアンケート調査結果をもとに、日米間で笑いの内容や笑いに対する価値観にどのような差異があるのかについて考察を行った。調査結果から、日本では自分と関連性が低いジョークのおもしろさを理解しにくい傾向があり、それよりかは個人に由来する現実的な笑いを好む一方で、アメリカの笑いからは誰にでも通じる普遍的な面白さという特徴を見出した。このような違いの背景として、日本では特定の個人間や集団内の共通性や連帯感

---

<sup>1</sup> 『福島風刺の仏紙、「ユーモア感覚ない」と日本の批判を一蹴』 AFP BB News (2013.9.13.)

を高めるといった目的がある一方で、アメリカでは異なる民族同士の衝突や摩擦を軽減させるという目的があることが明らかになった。また、自分自身を笑いの材料とする日本の自虐ネタや、状況や他者を皮肉るアメリカ的ユーモア表現など、2つの文化内には独自の笑いのスタイルがあることも確認できた。

IVでは、笑いの文化差が現実の異文化間コミュニケーションにどのように影響しているのかを検討した。日本人に対するアンケート調査結果からは、外国人とのコミュニケーションや異文化接触を通じて笑いの違いを経験した人が見受けられた。笑いがコミュニケーションの一部であることはどの文化圏でも共通しているが、社会や文化への知識や理解なしでは、「おもしろさ」を感知して「笑う」までには至らないことが調査を通して明らかになった。さらに、フランスの風刺新聞社による福島原発に対する風刺を例に、文化によって笑いやユーモアに対する感覚が異なることで、誤解や文化衝突を引き起こす危険性があることも解き明かされた。

「笑う」という行為自体はどの文化圏でも見られるものの、異なる文化の笑いに直面する時、相手がなぜ笑っているのか、何に（誰に）対して笑っているのかを100%完璧に理解することは難しい。それは時に同じ常識や情報を共有する者同士の場合でも同様である。なぜなら「笑う」ことは人間が生まれながらにして持つ能力であるため、必ずしも一つ一つを理屈で説明できるわけではないからである。しかし、だからと言って異文化間コミュニケーションにおいて自文化の笑いをむやみに投げかけたり、逆に一切の笑いを禁じたりするべきではない。はじめに述べたように、笑いは使い方一つで会話の潤滑剤ともなり、他者と心理的距離を縮めるのに役立つ。文化が笑いの在り方に影響しているという点で、笑いを通じて文化の違いを知り、異なる文化的背景を持つ他者を理解していこうとする姿勢は大変意義のあるものだと言える。その点で、より実践的な異文化理解力、異文化コミュニケーション能力の存在が必要となっていこう。本論文では、笑いから文化差や異文化間コミュニケーションを捉えたが、アンケート調査など日本からの視点が多く反映されたように思う。今後、異なる国や地域における意見や見方を調査し、比較研究を視野に入れていく所存である。

最後に、中村（2011）からの引用文を記してむすびとしたい。

「無言の愛の表現である笑顔、思いやりを基礎とするユーモア、そういう笑いを軸にしたコミュニケーションが社会をなめらかにし、疲れた世界をいやす。<sup>1)</sup>」

---

<sup>1</sup> 中村明『笑いのセンスー日本語レトリックの発想と表現』（2011, pp. 7）

## 参考文献

- 大島希巳江. 2005. 「高コンテキスト社会と低コンテキスト社会のコミュニケーションにおけるユーモア」『笑い学研究』12巻, 29-39頁
- 李珊・渋谷昌三. 2011. 「社会的笑いに関する心理学研究の動向」『目白大学心理学研究』7号, 81-93頁
- 山田庄太郎. 2017. 「初期キリスト教における「笑い」—ヘレニズム哲学とキリスト教思想—」. 『エイコーン：東方キリスト教研究』47号, 30-52頁
- 日経電子版. 2013. 『政府、原発風刺画問題で仏週刊誌に講義へ』（東京：日本経済新聞社）, (2013年9月12日)  
[https://www.nikkei.com/article/DGXNASFS1200A\\_S3A910C1EB1000/](https://www.nikkei.com/article/DGXNASFS1200A_S3A910C1EB1000/)（検索日：2022年1月9日）
- Hofstede, Geert H., Hofstede, Gert Jan., Minkov, Michael. 2013. 『多文化世界：違いを学び未来への道を探る』（岩井八郎・岩井紀子訳）東京：有斐閣.
- 大島希巳江. 1998. 「日米比較調査の報告：ユーモアの使用域と笑いへの意識」『笑い研究』5巻, 38-46頁
- 松本青也. 2014. 『日米文化の特質 価値観の変容をめぐって』. 東京：研究社.
- ジェフ・バーグランド. 2003. 『日本から文化力—異文化コミュニケーションのすすめ』. 東京：現代書館.
- AFP BB News. 2013. 『福島風刺の仏紙、「ユーモア感覚ない」と日本の批判を一蹴』（パリ：AFP）, (2013年9月13日) <https://www.afpbb.com/articles/-/2967941>（検索日：2022年1月20日）
- 早坂隆. 2011. 『100万人が笑った！「世界のジョーク集」傑作選』. 東京：中央公論新社.
- Hall, Edward Twitchell. 1979. 『文化を超えて』（岩田慶治・谷泰訳）東京：ティビーエス・ブリタニカ.
- 上野行良. 1992. 「ユーモア現象に関する諸研究とユーモアの分類化について」『日本社会心理学会』7巻2号, 112-120頁
- Martin, R. A. 2011. 『ユーモア心理学ハンドブック』（野村亮太・雨宮俊彦・丸野俊一監訳）京都：北大路書房.
- 川村晶彦. 2019. 「ユーモアと humour をめぐって：笑い, 文化, 言語コミュニケーションに関する覚書」『成城大学イノベーション研究』14巻1号, 119-126頁
- 志水彰. 2000. 『笑い/その異常と正常』. 東京：勁草書房.
- 雨宮俊彦. 2016 『笑いとユーモアの心理学』. 京都：ミネルヴァ書房.
- 中島隆信. 2019. 『「笑い」の解剖』. 東京：慶應義塾大学出版会.
- 中津山幹男. 2011. 「笑いの構造」『日本知能情報ファジィ学会 ファジィ システム シンポジウム 講演論文集』

- 中村明. 2011. 『笑いのセンスー日本語レトリックの発想と表現』. 東京：岩波書店.
- 柴原直樹. 2006. 「笑いの発生メカニズム」『近畿福祉大学紀要』7巻1号, 1-11頁
- 木村洋二編. 2010 『笑いを科学する：ユーモア・サイエンスへの招待』. 東京：新曜社.
- 小此木啓吾. 1980. 『笑い・人みしり・秘密 心的現象の精神分析』. 大阪：創元社.
- Kant. 2004. 『ワイド版世界の大思想 第1期〈6〉カント』(檜山欽四郎・坂田徳男他訳)  
東京：河出書房新社.
- The Japan Times. 2013. 『Japan to protest Fukushima-Olympics cartoons in French weekly』(東京：ジャパントाइムズ), (2013年9月12日)  
<https://www.japantimes.co.jp/news/2013/09/12/national/japan-to-protest-fukushima-olympics-cartoons-in-french-weekly/> (検索日：2022年1月23日)



Effective use of dramatic approaches in language classroom:  
The abilities required in and after 2030

Meiji University School of Global Japanese Studies  
Akira Sawata

## Table of Contents

- I. Abstract
- II. Introduction
- III. Literature Review
  - a. Ability Required for Students
  - b. Culture
  - c. Diversity
  - d. Diversity Training
  - e. Language Classroom
- IV. Lesson Plans
- V. Conclusion
- VI. References

## Abstract

The world in which we live now is facing a lot of unknown and unforeseeable changes rapidly. In this turbulent time, researchers and scholars in the field of education have considered what abilities are significant to have in a few decades, but discussion on the effective educational methods to improve the considered abilities has been few yet. This paper clarifies the ability required for students to gain in and after 2030 and effective methods to improve it through the review of the documents, books, announcements about educational policy and the methodological discussion. Based on the review, a suggestion of two example lesson plans encompassing dramatic approaches is made by the author. Both lessons, which contain inquiry activities and collaborative activities, are primarily supposed to be done in International Baccalaureate diploma program, but they could be applied to other educational programs. These lessons give shape to the methodological debate on improving in-and-after-2030 ability, especially in language teaching class.

## Introduction

With the fast-changing social inclination, including globalization, schools all over the world have experienced diversification of children and values. Schools in Japan are no exception – children who have connection with countries other than Japan, who hold faith in various religions, who need special treatment, who have various sexual orientation and/or gender identities, who



mostly use languages other than Japanese and so forth. Considering the variety existing in classrooms, the necessity of managing inclusive classroom which let no children left has been recognized. Moreover, the importance of children's acquiring outlook and self-awareness as "a global citizen" has been highlighted in guidelines for education of the renewed course of study (MEXT, 2019) and in International Baccalaureate principles (2020). The discussion over *what* should be learnt and *how* those should be learnt and taught in formal education has urged. However, a certain consensus about those questions has not been made yet. Therefore, this paper attempts to define a certain consensus about what scholastic abilities which are required for students in 21<sup>st</sup> century to gain, and reviews seemingly effective methods to realize the intention. The scholastic ability hoped to gain is various depending on each country, therefore, this paper concentrates on the context of Japan and mainly reviews the documents and announcements which have impacted educational policies in Japan. As for the methodological discussion, literature written in English all over the world are reviewed since there is still little research in Japan on it. The lesson plans suggested later in this paper are examples of lessons which are hopefully adapted by teachers and educators working to grow students to the ones who can survive this fast-changing society.

## Literature Review

This chapter consists of 5 subcategories, the theories and literatures about the abilities required for students, culture, diversity, diversity training, and language classroom, are analyzed and clarified by exploring literature before I propose thinkable lesson plans.

### Abilities required for students

Skills and abilities required for students to gain through education have varied for the last few decades. In a globalized society of today, each educational institution proclaims vital elements students are supposed to acquire in their educational experiences. In this paper, what the scholastic ability and competencies required for students to gain is examined and defined in the context of Japan. Therefore, three organizations' principles, which appear to impact profoundly the current Japanese education, are examined for this purpose. The organizations are (1) the Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology (MEXT), (2) International Baccalaureate (IB), and (3) Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). As is well known, MEXT is the ministry promulgating the standardized national curriculum in Japan. International Baccalaureate is an international educational program with the original curriculum, which has gained attention from the Japanese government due to its possibility for developing global human resources. In addition, MEXT has launched "MEXT IB Education Promotion Consortium" in 2018. From this perspective, it can be said

that IB has had a massive impact on education in Japan recently. OECD also have had huge implications for education in Japan. For instance, the former minister of MEXT, Hagiuda, stated that MEXT was going to progress for the improvement and reinforcement of education in Japan in response to the result of PISA, the OECD's program for international student assessment (MEXT, 2018). Moreover, MEXT has been tackling policy dialogues with OECD precisely, and recognize alignments in the aim of the educational activities in bilateral discussion to some degree (MEXT, 2016; Shirai, 2018). From these, the three organizations can be observed to have massive impacts on the construction and structure of education in Japan. Hence, the discussion about the contents of scholastic abilities and competencies in this nation is conducted by reviewing the documents and guidelines published by the three organizations in this paper.

OECD (2018) has defined the competencies which children living today are encouraged to acquire through their education, as in *Transformative Competencies*. This competency consists of three core abilities: taking responsibility, creating new value, and reconciling tensions and dilemmas. The third one is elaborated: (it means) “taking into account many interconnections and inter-relations between seemingly contradictory or incompatible ideas, logics and positions, and considering the results of actions from both short- and long-term perspectives. Through this process, students acquire a deeper understanding of opposing positions, develop arguments to support their own position, and find practical solutions to

dilemmas and conflicts.” Considering the tensions in international affairs today and conflicts rooted in differences of race, ethnicity, religion, culture, gender and so forth., improving the competency of reconciling is an urge task for everyone. Therefore, the aimed competency in this paper is set on the ability to reconcile tensions and dilemmas.

In the course of study in Japan, MEXT indicates three pillars of qualities and abilities for students to be nurtured. One of them is “cultivation of motivation to learn, and humanity” (others are “acquisition of knowledge and skills which can be utilized in real life contexts” and “fostering abilities to think, make judgement and express oneself”), which means “how to relate to society and the world and lead a better life”. In the subscale of the ability, “Attitudes to respect diversity and the ability to collaborate by making the most of each other’s goodness, attitudes toward creating a sustainable society, leadership and teamwork, sensibility, kindness, compassion, and humanity” are clearly acknowledged (MEXT, 2015). MEXT also published *The Third Basic Plan for the Promotion of Education* (2018), which is a plan defining “the future model of educational policies based on the assumption of changes in society in 2030 and after”. (Ibid, 2018) Considering this, it is reasonable to discuss the contents of the expected abilities today referring to this plan. In this plan, MEXT attaches importance to children’s gaining the ability to interact, collaborate, cooperate, and learn with other students through the formal education in Japan. In addition, in “Part 1: Future Direction of Educational Policies in

Japan”, fostering human resources who work together with diversified people is clarified as an important matter for individuals involving in society and “the roles of education for society in and after 2030” (Ibid., 2018). From this plan, it could be said that MEXT expects students for the acquisition of abilities to interact with diversified people with qualities, like compassion, kindness, and sensitivity, based on a reasonable amount of and appropriate knowledge.

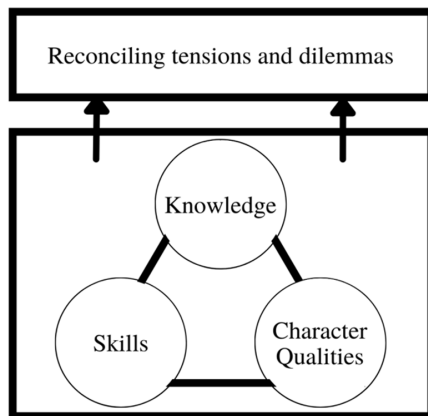
Additionally, it should be noted that OECD (2019) premises *Core Foundation for 2030*, such as “the fundamental skills, knowledge, attitudes, and values that are prerequisite for further learning”, on *Transformative Competencies*. Notably, OECD clearly describes the vital role of “social and emotional foundations” which is claimed to be the base of “the capacity to adapt, learn new skills and work with others”. (Ibid, 2019)

Another educational organization which has influenced on education in Japan for about a decade to great degree is International Baccalaureate (IB). IB, which was born in Geneva in 1960s’ and whose principles are agreed on by MEXT, has also set the aims that student are supposed to achieve through their programs. The aim is represented as “the IB learner profile”. 10 ideal learner models are provided as a principle of the IB schools as well as an aim for students to achieve. The profile is: 1. Inquires., 2. Knowledgeable., 3. Thinkers., 4. Communicators., 5. Principled., 6. Open-minded., 7. Caring., 8. Risk-takers., 9. Balanced., 10. Reflective. (International Baccalaureate, 2018)

By analyzing each organization's descriptions about the scholastic abilities which students are expected to gain through education, the confirmed agreements on the components of the abilities should be;

1. Knowledge (about differences, dilemmas, and effective means to interact with others)
2. Skills (to interact and collaborate with "others" and to think critically)
3. Character qualities which are kind, compassionate, thoughtful, and caring to others

Moreover, considering the tensions in international affairs today and conflicts deriving from differences of race, ethnicity, religion, culture, gender and so on, improving the competency of reconciling them is an urge task. Therefore, the mainly aimed competency for students in and after 2030 is set on the competency, reconciling tensions and dilemmas, in line with OECD (2019). OECD (2019) also describes that the abilities – knowledge, skills, and character qualities – is inextricably linked with this superordinate competency. The relations of each element can be understood in the model below (see Figure 1).



*Figure 1: Model of the abilities for students in and after 2030 to overcome differences (Sawata, 2022)*

What should be underscored here is that it is not enough to get awareness and show kindness to those who are different from “the majority group of people”. It can be concluded that students today need to gain appropriate and reasonable knowledge, skills to think logically and critically and work with “others” on top of the caring and compassionate character qualities for the better society in and after 2030. Therefore, curricula and educators are to appeal to all the three dimensions of the abilities in teaching and learning to achieve the improvement of students’ competency of overcoming differences.

#### Culture

As discussing how to improve children’s ability and competency to successively work with differences, which often surface as “different culture”, in classroom, it is needed to answer the

fundamental question — *what is culture?* — so as not to blur the focus of the arguments about the ability children are required to obtain and how to train it.

Culture is a somewhat vague word, which can change the range and the meaning of the word depending on the context where the word is used. For instance, according to Cambridge Dictionary, “the way of life, especially the general customs and beliefs, of a particular group of people at a particular time” is shown as the definition of “culture”. Another interpretation - UNESCO (2001) proposes the meaning of culture as “the set of distinctive spiritual, material, intellectual and emotional features of society or a social group, and that it encompasses, in addition to art and literature, lifestyles, ways of living together, value systems, traditions and beliefs” on its document, *UNESCO UNIVERSAL DECLARATION ON CULTURAL DIVERSITY*.

In this paper, culture is defined in a wide way with reference to the one of UNESCO – from the surficial and visible aspects to deep and invisible ones so that we can inclusively analyze the abilities related to “cultural differences” which all can coexist in a classroom in accordance with the values, conventions, beliefs, material traits, social practices and forms entwining with a particular “societal characteristic”, like people with disabilities, people who are LGBTQIAP+, people who are members of faith, people who are in various socio-economic classes and so on.

Diversity



Lining with the definition of culture that was discussed in the preceding section, a conceptual frame should be provided to the word, diversity, as well so that what this word stands for in my thesis can be clearer.

As discussed in the chapter of “culture”, the culture itself can be interpreted as a deep, invisible, and highly compositive concept, therefore, it is surely clear that everyone has different culture (= everyone is different). From this perspective, educators are to stand on the premise of the nature of cultural differences. However, the instructions and hidden messages which emphasizes only on that “everyone is different” is likely to obscure the specific issues about each marginalized and excluded group of people, which might end in indifference and ignorance of the actual issues and situations in which the special populations stand. Additionally, Moriyama (2018) repeats the imperfection and dangerousness of only having caring mind without adequate and accurate knowledge about sexual/gender diversity, and the significance of gaining those knowledges in his book which introduces the historical flow related to LGBTQ+ and queer studies with his sociological insights. From this explanation as well, to impart adequate and accurate knowledge about the actual situations and issues in which specific groups of people are, the attitude that “everyone is different” should not be enough. That is why, this paper tentatively sets the “categories of diversity” which are commonly observed in classroom.

Loden and Rosener (1990) created a framework, *Diversity Wheel*, about the multidimensions of diversity, as seen below (Figure 2). In the circle, diversity within individuals represent the dichotomy of “internal” and “external” dimensions, and the former is solid and unchangeable features, and the latter is principally changeable ones. Analyzing the framework, the common diversity appeared in classroom, especially in primary and secondary school, seems to be in; *Race, National Origin, Ethnicity, Age, Sexual Orientation, Gender, Physical/Mental Abilities, Belief System/Religion, Education* (educational background), *Appearance, Geographic Location, Socioeconomic Status, and Family Status*. From this analysis, it can be said that the possibility of incorporating the issues and situations relative to these categories of diversity into the actual lesson plans should be examined as the process in which students gain the expected scholastic ability.

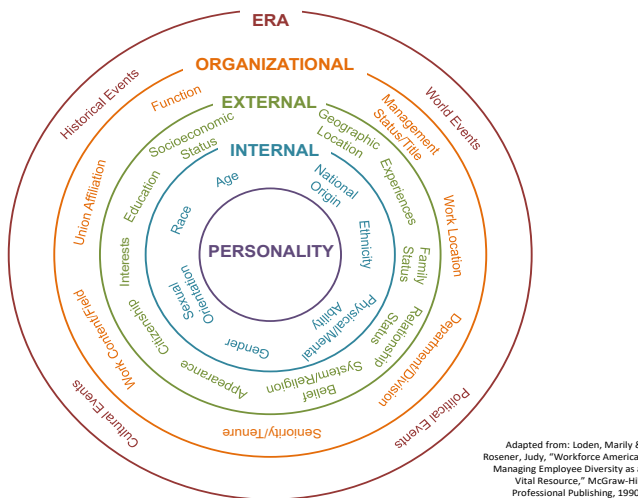


Figure 2: Diversity Wheel (Loden & Rosener, 1990; cited from CCGI, 2020)

## Diversity Training

Although people declare the importance of tolerating diversity, enlightening declaration is not enough to make a difference. To put the theory of diversity into practice is as important as to discuss it. The practice to improve the abilities related to diversity has been broadly discussed, and reports and guidelines about it were published by institutions, organizations, and individuals. (e.g., American Psychological Association, 2013, 2016; Smith et al., 2006; UNESCO, 2018) In this chapter, conditions which are essential to enhance the effect of the practice are discussed by reviewing those proceeding studies and guidelines, and the points and effective activities for the ability related to diversity are clarified.

Smith et al. (2006) collects as much research related to multicultural education interventions which give quantitative data as a function of multicultural education as possible and conducted meta-analysis on all of them. Through this analysis, they found that “multicultural education interventions that were explicitly based on theory and research yielded outcomes nearly twice as beneficial; as those that were not.” Since they precisely aggregated over 2,000 studies providing quantitative data through the precise and thorough investigation of relative literature, it can be said that their research is comprehensive and their conclusion is reliable.

American Psychological Association (APA) proposes three practical suggestions as the best methods for teaching diversity to students: (1) “(i)nfuse self-reflection opportunities in the

curriculum”, (2) “(p)rovide opportunities for students to explore biases and privilege”, and (3) “(v)ary learning methods” should be encompassed learning from prior research (2016). These suggestions should be considered to incorporate into lessons training students in knowledge, skills, and character qualities to make the effect the fullest.

Earnest and continuous effort of conducting improvisational activities that contribute to developmental phases of children has been put for over the last few decades, and some of those attempts can be thought to be diversity trainings. Improvisation is “a performance that an actor, musician, and so on. has not practiced or planned” (Cambridge Dictionary “improvisation”). As seen here, the original meaning of “improvisation” is about acting in the theatrical or musical contexts. However, improvisation has been reconsidered as an effective tool to influence children’s development in cognitive and non-cognitive areas due to its potential effects in educational and developmental fields.

Notably, applied Improvisation is literally the version of improvisation which has been capitalized out of the dramatic or theatric context (Kagawa et al., 2019). Improvisational techniques have been utilized in the context of medical, therapy, employee training, organization structure, and education because of the empirical effectiveness of them (Dudeck and McClure, 2018). The contribution of improvisational techniques to the educational field cannot be ignored. For instance, activities incorporating improvisational activities into subject teaching have been

conducted inside Japan, mostly in Japanese (*kokugo*), and moral education (*dotoku*) classes (e.g., Watanabe, 2020; Yoshida et al., 2019).

The attempts of incorporating improvisation into classroom, which is about promoting mutual understandings between two or more different groups of people through theatrical performance, as in improvisation, have been conducted by All Stars projects and New York City Police Officers (Holzman, 2007). The project started in 2006 as the collaborative workshop by Fred Newman and Lenora Frani and has continued as an official training of New York City police officers as getting noticeable popularity since 2011. In the project, police officers and juveniles living in the nearby city gather and interact with each other through performance, improvisation and conversation. (All Stars Project Inc, n.d.) All Stars Project of New Jersey (2017) proves that “100% of young people and 93% of police officers said the workshops played a positive role in promoting communication between police and youth.” and, “89% agreed that Cops & Kids was a step in establishing positive communication and promoting positive interactions between police and young people.” In terms of the change in thought, “Eighty-eight percent (88%) of young people and 66% of police officers said they learned something new about the other in the workshop.” Holzman, who is a social therapist utilizing improvisation and the concept of performative psychology in people’s development, emphasizes the significance of letting people create something new by foolishly playing and improvising together with those whose cultural

and subcultural backgrounds are discrete. She argues playing and improvising together makes huge difference to the relationship between the two groups. In the paper, she states that they can gain multiple ways of relating to each other than they had before joining in the project. According to her, introduction of performance into forming relationship can be “a means of growth because it gives the license to make new choices of how to relate to oneself, to others and to the world.” The multiplication of the ways to relate to others will arguably have a huge implication for participants’ generosity to diversity and differences inside classroom, perhaps leading to children’s understanding about diversity and inclusion. Taking the effect into consideration, this attempt can be applied into classroom practice to improve students’ character qualities related to diversity and inclusion and diversify their ways of relating to others as a new skill.

Although the theory about performance psychology and utilization of performative arts in helping people expand their understanding of different group has been researched and written relatively often, actual plans of classroom lessons incorporating diversity training in a language learning class has not been focused. Thence, this paper provides two lesson plans that can be used in ESL classroom so that lecturers can assist students in enhancing their ability to interact with people with differences.

Language Classroom

The discussion about the novel and additional educational activities which can attribute to the improvement of the competency required for those in 21<sup>st</sup> century has urged; however, it is likely detrimental to both students and teachers to pile additional time for teaching and new ways of teaching and learning onto the conventional curricula. Hara, the administrator of Japan Association for Research into IB Education, indicated that many IB students in Japan take on a burden of their congested schedule for the program, especially in IBDP (Diploma Program), by virtue of the issues in consistency between IB curriculum and a course of study, the differences in the number of classes, subjects, and curriculum conditions, and preparation for both IB's and Japanese standard examination (2021). Therefore, in this paper, the implementation of the instruction for diversity and inclusion in the existing curriculum, rather than adding new times and courses to do so, is adopted.

Although IB program seeks students' gaining international mindedness throughout the program as seen in their "10 learners' profile", Language B in IB explicitly show the aims related to diversity and inclusion in its guide material. International Baccalaureate Organization (IBO, 2018) organize the aims of the language acquisition course:

1. Develop international-mindedness through the study of languages, cultures, and ideas and issues of global significance.
2. Enable students to communicate in the language they have studied in a range of contexts

and for a variety of purposes.

3. Encourage, through the study of texts and through social interaction, an awareness and appreciation of a variety of perspectives of people from diverse cultures.
4. Develop students' understanding of the relationship between the languages and cultures with which they are familiar.
5. Develop students' awareness of the importance of language in relation to other areas of knowledge.
6. Provide students, through language learning and the process of inquiry, with opportunities for intellectual engagement and the development of critical- and creative-thinking skills.
7. Provide students, through language learning and the process of inquiry, with opportunities for intellectual engagement and the development of critical- and creative-thinking skills.
8. Foster curiosity, creativity and a lifelong enjoyment of language learning

As interpreted by the descriptions of the aim 1 and aim 3, Language B put an emphasis on students' gaining the awareness, interactive abilities, and appreciation to the people from different culture with different points of views.

In addition, the curriculum model of Language B is organized based on five prescribed themes: (1) identities, (2) experiences, (3) human ingenuity, (4) social organization, and (5) sharing the planet. Each theme contains the optional recommended topics in the guideline, and



they are not required to be integrated into the curriculum due to the nature of “option”.

However, the optional recommended topics described by IBO clearly include the perspectives to diversity and inclusion, such as “Language and identity”, “Customs and traditions”, “Migration”, “Social relationships”, “Community”, “Human rights”, “Ethics”, “Peace and conflict”, “Law and order”, and “Equality”.

Reading these IBO’s documents, instruction for diversity and inclusion is possibly to be integrated into Language B class, and this paper suggests two lesson plans to crystalize the aims and theoretical frameworks of the instruction. (International Baccalaureate Organization, 2018)

#### Lesson Plans

In this chapter, two lesson plans incorporating drama techniques (improvisation) into the activities are suggested by the author. Although the proposed lessons are expected to be referred to as blueprints to think about how to add learning activities which can train students’ abilities related to diversity and differences in International Baccalaureate curriculum (2020 ver.), they also supply tips to the teachers who are teaching in schools whose curriculum does not follow IB’s.

Before showing the actual plans, the premises and prerequisites for an IB course should be overviewed. The lesson plans suggested later are based on them.

IB sets the Approaches to Teaching (ATT) in the curriculum, which clearly describe the points on which all IB teachers must base their instruction. ATT consists of 6 specific principle:

1. Based on Inquiry
2. Focused on conceptual learning
3. Developed in local and global context
4. Focused on effective teamwork and collaboration
5. Differentiated to meet the needs of all learners
6. Informed by assessment (formative and summative)

Additionally, IB also clarifies 5 Approaches to Learning (ATL) along with ATT for “ensuring that the aspirations of an IB education become a reality in the classroom.”

(International Baccalaureate Organization, 2017) ATL is composed of thinking skills, research skills, communication skills, social skills, and self-management skills. Lesson plans in IB should stimulate students to use and train these skills while they work on learning activities.

It also should be noted that Language B in IB Diploma program has two levels in it: higher level (HL) and standard level (SL). The former is for those who have studied the language before, and the latter is for those who have never studied it yet. The lesson plans which I suggest are, basically, supposed to be conducted in HL class considering the complicity of

contents and levels of the interactive activities. Assessment objectives in Language B (HL) are as follows:

1. Communicate clearly and effectively in a range of contexts and for a variety of purposes.
2. Understand and use language appropriate to a range of interpersonal and/or intercultural contexts and audiences.
3. Understand and use language to express and respond to a range of ideas with fluency and accuracy.
4. Identify, organize, and present ideas on a range of topics.
5. Understand, analyze and reflect upon a range of written, audio, visual and audio-visual texts.

#### Lesson plan 1

Theme: “Satoko and Nada” – religion and behaviors

1. Planned class
  - i) 1st grade of IBDP (HL). Those who have learned the target language. Approximately B levels or more in CEFR Levels.
2. Essential questions
  - i) How does religion influence our ways of behavior?
  - ii) How can we form a good relationship with others with different customs and

cultures?

iii) What sort of differences appear when differing the tone of the voice?

### 3. Aims

i) Deepen the understanding of cultural conflicts occurring due to what they believe.

ii) Understand that labels and stereotypical views can blur the differences of each person in a labelled group.

iii) Understand the effectiveness of using different tones and use an appropriate tone according to their purpose

### 4. Education Materials

i) Satoko and Nada (2017-2018), a comic book series written by Yupechika about Japanese person, Satoko, and Muslim person from Saudi Arabia, Nada, living together and facing differences based on what they believe. (This book is supervised by a Japanese Dutch Muslim journalist, Marie Nishimori. There are a Japanese version and an English version.)

(a) The recommended episodes for the activity are Chapter 8: Ramadan, Chapter 11: Prick, Chapter 14: Choices, Chapter 36: When praying, Chapter 38: Exception, Chapter 50: Church, Chapter 51: Mosque, Chapter 52: Mosque (2), Chapter 64: Alcohol, Chapter 73: Marriage, Chapter 83: Mecca, Chapter

84: Secret tool and so on.

(b) An example of the materials:

For instance, “Vol.1 Chapter 38: Exception” is about halal and its exception.

In the original version, Satoko and Nada go to shop and search for halal meat there. The blank version covers the title of this chapter, the meaning of Halal (in the 3<sup>rd</sup> panel) and the 4<sup>th</sup> panel of this Chapter, which is the scene where Nada picks Christian meat instead of halal meat because she absolutely cannot find it. In this way, students who got this blank version need to search the meaning of Halal and the rule about meat-eating for Muslim. Based on the search, they think of the best way of explaining the meaning of Halal briefly and speculate the story development in the 4<sup>th</sup> panel, which can be thought to be different from the original version (such as a guess which Nada leaves the supermarket without meat.). After the roleplay of a guessed version, they read the original version and realize their simplified understanding of Nada based on the Muslim custom.

##### 5. Process of learning

Activities (an expected flow)	Notices in the instruction
-------------------------------	----------------------------

<ul style="list-style-type: none"> <li>●Introductory question: “Are you a religious person? If so, what kind of religions are you in?”</li> <li>●Give 1<sup>st</sup> essential question for the outlook of the class</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●Ensure the positive classroom climate in which every single student can feel secure about talking about their experiences and knowledges. (Posting positive messages about diverse faith or penalizing to derogatory remarks can be effective.)</li> </ul>
<div style="border: 2px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <p>1. How does religion influence our ways of behavior?</p> </div>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>●Make pairs and disperse a story from the manga (Satoko and Nada) to each group.</li> <li>●Group work Each group searches the customs and cultures of Islam to compensate the blank panels. If some</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●Teacher deletes some panels of each story beforehand. <u>*Satoko and Nada is a four-panel comic book.</u></li> <li>●Ensure no pressure on the Muslim</li> </ul>

<p>students are Muslim, encourage them to help other students understand their customs and cultures.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●Role-playing</li> </ul> <p>Each group does the roleplay in line with the story they completed. *Tell students that they are supposed to reflect what they searched on their playing. (The audiences give some feedback about each roleplaying.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●Disperse all the full stories from the manga (original versions) to each group and indicate the differences between what they played (based on the search) and the behaviors on the original versions.</li> </ul>	<p>students to talk about their culture.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●Search tools can be various. Books and the Internet would be the first choices. *Let everyone understand that information on the Internet is not always true, so use reliable sources.</li> <li>●Make students aware of the differences in nuance when differing the tone of their voices and speed of their lines.</li> <li>●Be aware of not falling into the view which concludes “all Muslim think like this and behave like this”. Inform the differences in any labelled group of people.</li> </ul>
--	--

<p>●Give 2<sup>nd</sup> essential questions</p>	
<p>2. How can we form a good relationship with others with different customs and cultures?</p>	
<p>●Improvisation</p> <p>Each person is given a role for the following improvisation:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. A person who is a vegetarian (×meat, fish / ○milk, egg, honey) who has a cheat day a week, unreligious, a big love to alcohol.</li> <li>2. A person who is a Muslim from devout Iranian Shite family.</li> <li>3. A person who is a Muslim from Republic of Turk.</li> <li>4. A person who is an American, a great meat-eater.</li> </ol>	<p>●restaurant options:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. A halal restaurant (all menu is made only with Halal food. / No alcohol / high price)</li> <li>b. A Hamburger restaurant (only one menu is made with halal food. / Low price.)</li> <li>c. A ramen restaurant (Extremely high</li> </ol>



<p>Before improvising, students are given 10 minutes to search the information about the roles they are playing. They can use the Internet.</p> <p>→ Improvisation</p> <p>*The setting: The four want to go out for dinner and are trying to decide what restaurant they go.</p> <p>*The goal: “to go to a restaurant with all members with satisfaction.</p> <p>●Share each character’s feeling after the improvisation. Key point: Do you think your character was satisfied with the final decision?</p> <p>●[Assignment]</p> <p>Have students write about their thoughts about the essential question (b) reflecting on the activity.</p>	<p>price for the Halal and vegetarian food and low price for others)</p> <p>d. A yakiniku restaurant (beef, pork, chicken and all-you-can-eat salad/ alcohol /30% off ticket)</p> <p>●This assignment should be assessed in accordance with the criteria of the Assessment Objectives in the guideline.</p>
---	---

(Question: Write your thoughts about how we can form a good relationship with others with different customs and cultures by referring to specific cases.)	
---	--

## Lesson Plan 2

Theme: “Boys Don’t Cry” – responsibility and sexuality.

### 1. Planned class

- i) 1st grade of IBDP (HL). Those who have learned the target language. Approximately B levels or more in CEFR Levels.

### 2. Essential questions

- i) What is the individual’s role in the community? (International Baccalaureate Organization, 2018. Subject Brief.)
- ii) What is family?
- iii) What social issues related to family present challenges to the world, how can these challenges be overcome? (Modified from *ibid.*, 2018)

### 3. Aims

- i) Understand the individual role in a community, family, and gain the ability to make consensus with other members who have different values and ways of living.

ii) Get perspectives to “variety of family” and realize their own stereotypes about the concept of family.

iii) Familiarize themselves with the issues related to the family system and home problems and have opinions about them and what they can do to resolve them.

iv) Gain vocabulary and phrases useful to talk about human relationship and the issues behind it.

#### 4. Education materials

i) *Boys Don't Cry* (2010), an English novel written by Blackman, Malorie. This book is about teenage pregnancy and responsibility as a fatherhood. It is “the account of how Dante [the main character] comes to terms with fatherhood and his responsibilities is genuinely moving, while staying on the right side of sentimentality. Along the way he also accepts his brother's orientation [gay], though at a terrible cost.” (Sawata compensates some words with [] for Hoffman, 2010)

#### 5. Process of learning

Activities (an expected flow)	Notices in the instruction
	●Before each class, students are offered the assignment to read two to three chapter of the novel.

<p>●Introductory question (including an essential question):</p>	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. What is family.</li> <li>2. Why do some people make family and others do not?</li> </ol> </div>	
<p>●Students think of a form of family based on their experience and background. Teacher should imply the variety of types of family by letting students recall what they have seen and have heard.</p> <p>*About the question 2, let students share their opinions.</p>	<p>●Notify students that every single student has different background, and teachers and school are fully against bullying and harassment at the beginning.</p> <p>*School should make some intolerant policy to harassment beforehand, if not, so that students understand derogatory remarks are never forgiven.</p> <p>●Ensure the class climate of taking about sexual orientation and sexuality is good.</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>●Check out the story line of the novel in a group of 4 students.</li> <li>●Give another essential question:</li> </ul>	
<div style="border: 2px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <p>3. What is the individual's role in the community?</p> </div>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>●Do improvisation of family problems in the allocated group to think deeply about roles in a family.</li> </ul> <p>*Students are offered the settings of their family: number of family member, ages, social statuses, plans of this week. Something emergent (teacher thinks of it) happens one day, and students do improvisation to manage the unexpected event.</p>	<p>memos about what they read and thought about the story.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●Teacher should not allocate members to each group based on only their biological sex. In this improvisation, it is needed to be clearly and elaborately explained that family is not only about heterosexual relationship.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>●Students share what they thought and how they felt in the improvisation and discuss if the close of the improvised story is comfortable and reasonable for any members of the family. If not, discuss what kinds of solution can be thought.</li> <li>●Teacher lets students recall the storyline of the novel and implies some social issues which can be seen in it to cascade to the next phase of the class activity.</li> <li>●Offer the other essential question.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●The unexpected event can be children’s catching a cold, elderly care for partner’s parents, being fired from the company and so on. Something urgent and need to be cooperatively tackled is suitable for the task.</li> </ul>
<div style="border: 2px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <p>4. What social issues related to family present challenges to the world, how can these challenges be overcome?</p> </div>	

<p>*Students are supposed to pick a social issue related to family and relationship and search the topic in broad perspectives ranging from law and human rights.</p> <p>*This would be a group task, so two or more students can work on the same topic.</p> <p>●While gathering and investigating information that students get, they discuss the ways to overcome the challenges with other students who are also working on the same topic.</p> <p>●[Assignment]</p> <p>Every student makes a 5-10-minutes presentation about their topics in next class as if they are the head</p>	<p>●The examples of social issues are teenage pregnancy, abandoned children, abortion, contraceptive methods, gender roles in family, and same-sex marriage.</p> <p>●Search tools can be various. Books and the Internet would be the first choices. *Let everyone understand that information on the Internet is not always true, so use reliable sources.</p> <p>●Let students care of what the appropriate choice of words and</p>
--	---

of NPO which attempts to solve the challenge and invites the cooperation of other students.	phrases is when they ask for others' cooperation.
---	---

## Conclusion

Throughout the literature review about documents in the field of education impacting Japanese educational policy, it was found that in-and-after-2030 ability required for students in Japan can be enumerated from three components: knowledge, skills, and character qualities. When putting an element of transformative competency in OECD, reconciling tensions and dilemmas, at the center, it was also clarified that trainings with the opportunity to reflect, explore students' biases, engage in various learning methods including dramatic approaches, which is explicitly based on theory and research, are likely to be effective. In addition, introducing dramatic approaches, such as role-play and improvisation, is expected to yield positive effect on not only students' language acquisition but also their skills and humanities to interact with people with differences. Based on these findings, the two lesson plans which are to enhance students in-and-after 2030 abilities and their language proficiency are suggested. These plans provide teachers with a material and tips that they could refer to when preparing their teaching plans. Meanwhile, there is limitation of this study as it did not go as far as to empirically measure the effectiveness of the suggested lesson plans. Including the difficulty of



quantitative measurement of non-cognitive abilities, further exploration is needed in future research.

## References

- All Stars Project Inc. (n.d.). Operation conversation: Cops & kids. Retrieved from <https://allstars.org/programs/copsandkids/>
- All Stars Project of New Jersey. (2017). Operation conversation cops & kids: An innovative police-community relations initiative created by the all stars project. [PDF file]. Retrieved from <https://allstars.org/wp-content/uploads/2017/01/Operation-Conversation-Cops-Kids-Newark-Expansion.pdf>
- American Psychological Association. (2016). From college to community: Best methods for teaching diversity to students and lifelong learners [PDF file]. Retrieved from <https://www.apa.org/ed/sponsor/resources/ce-diversity.pdf>
- Blackman, Malorie. (2010). *Boys Don't Cry*. Doubleday Books.
- CCGI (Cultural Competence Learning Institute). (2020). Diversity Wheel [web page]. Retrieved from <https://community.astc.org/ccli/resources-for-action/group-activities/diversity-wheel>
- Culture. (n.d.) In *Cambridge Dictionary*. Retrieved October 9, 2021 from [Culture | Definition of Culture by Merriam-Webster](#)
- Dudeck R, T., & McClure, C. (2018) *Applied improvisation: leading, collaborating, and creating beyond the theatre (English edition)*. Methuen Drama, 1-13.

Hara, K. (2021). About the activities of “Japan Association for Research into IB Education”.

*MEXT Consortium for Promotion of IB Education in Japan. Share of members’ awareness*

*of issues*,17. [PDF file]. Retrieved from <https://ibconsortium.mext.go.jp/wp->

[content/uploads/2021/06/%E8%B3%87%E6%96%993-](https://ibconsortium.mext.go.jp/wp-content/uploads/2021/06/%E8%B3%87%E6%96%993-)

[2\\_%E6%A7%8B%E6%88%90%E5%93%A1%E3%81%AB%E3%82%88%E3%82%8B%E](https://ibconsortium.mext.go.jp/wp-content/uploads/2021/06/%E8%B3%87%E6%96%993-2-%E6%A7%8B%E6%88%90%E5%93%A1%E3%81%AB%E3%82%88%E3%82%8B%E)

[8%AA%B2%E9%A1%8C%E6%84%8F%E8%AD%98%E3%81%AE%E5%85%B1%E6%](https://ibconsortium.mext.go.jp/wp-content/uploads/2021/06/%E8%B3%87%E6%96%993-2-%E6%A7%8B%E6%88%90%E5%93%A1%E3%81%AB%E3%82%88%E3%82%8B%E)

[9C%89.pdf](https://ibconsortium.mext.go.jp/wp-content/uploads/2021/06/%E8%B3%87%E6%96%993-2-%E6%A7%8B%E6%88%90%E5%93%A1%E3%81%AB%E3%82%88%E3%82%8B%E)

Hoffman, M. (2010). Boys don’t cry by Malorie Blackman – review: Mary Hoffman enjoys a

tale of single fatherhood. *Children and teenagers, The Guardian*. Retrieved from

<https://www.theguardian.com/books/2010/dec/04/boys-cry-malorie-blackman-review>

Holzman, L. (2007). Cops, kids and culture. *Talk delivered at the police and our young people:*

*What is their relationship?*, 7-10. [PDF file]. Retrieved from

<http://loisholzman.org/wpcontent/uploads/2008/11/copskids.pdf>

Improvisation. (n.d.) in *Cambridge Dictionary*. Retrieved from

<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/improvisation>

International Baccalaureate Organization. (2017). What is as IB education? *International*

*Baccalaureate Organization Ltd*. [PDF file]. Retrieved from

<https://www.ibo.org/globalassets/what-is-an-ib-education-2017-en.pdf>

International Baccalaureate Organization. (2018). Diploma programme: Language B guide. *IB*

*Publishing Ltd.* [PDF file]. Retrieved from <http://www.cosmopolitanschool.de/wp-content/uploads/2018/10/dp-language-B-guide.pdf>

Kagawa, S., Arimoto, N., & Moro, Y. (2019). *The introduction of performance psychology: Art of coexistence and development.* Shinyakusya.

Loden, M. & Rosener, J. (1991). *Workforce America!: Managing employee diversity as a vital resource.* McGraw-Hill Professional Publishing.

Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology. (2016). Summary of deliberations so far for the next course of study (Part 1) , 9-26. [PDF file]. Retrieved from [https://www.mext.go.jp/content/1377021\\_1\\_1\\_11\\_1.pdf](https://www.mext.go.jp/content/1377021_1_1_11_1.pdf)

Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology. (2018). Comment from minister Hagiuda, Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology following the announcement of the results of the OECD program for international student assessment 2018 (PISA2018). Retrieved from [https://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou/gakuryoku-chousa/sonota/detail/1422960.htm](https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/gakuryoku-chousa/sonota/detail/1422960.htm)

Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology. (2018). The third basic plan for the promotion of education (provisional translation). *Education Policy Bureau Policy*

*Division*. Retrieved from

<https://www.mext.go.jp/en/policy/education/lawandplan/title01/detail01/1373799.html>

Moriyama, N. (2018). Making a dove appear from nowhere: A note on queer pedagogy. *Gender Studies 21, Waseda University 8*, 49-60.

OECD. (2019). Core foundations for 2030: Conceptual learning framework. [PDF file].

Retrieved from [https://www.oecd.org/education/2030-project/teaching-and-learning/learning/core-foundations/Core\\_Foundations\\_for\\_2030\\_concept\\_note.pdf](https://www.oecd.org/education/2030-project/teaching-and-learning/learning/core-foundations/Core_Foundations_for_2030_concept_note.pdf)

OECD. (2019). Transformative competencies for 2030: Conceptual learning framework. [PDF

file]. Retrieved from [https://www.oecd.org/education/2030-project/teaching-and-learning/learning/transformative-competencies/Transformative\\_Compentencies\\_for\\_2030\\_concept\\_note.pdf](https://www.oecd.org/education/2030-project/teaching-and-learning/learning/transformative-competencies/Transformative_Compentencies_for_2030_concept_note.pdf)

Sannomiya, H. (2014). *Cross-cultural understanding education using improvisational games:*

*Attempt of lectures for high school students*. Kobe Gaidai Ronso, 131-160.

Shirai, S. (2018). The perspective to analyze the new course of study. *Kyoiku Saitama, 31*, 6-9.

[PDF file]. Retrieved from <http://www.saitama-city.ed.jp/04kanko/saitama/31/31/06-09.pdf>

Smith, T. B., Constantine, M.C., Dunn, T., Dinehart, J., & Motoya, J. A. (2006). Multicultural education in the mental health professions: A meta-analytic review. *Journal of Counseling*

*Psychology, 54*, 132-145. Retrieved from

[https://www.researchgate.net/publication/232479291\\_Multicultural\\_Education\\_in\\_the\\_Mental\\_Health\\_Professions\\_A\\_Meta-Analytic\\_Review](https://www.researchgate.net/publication/232479291_Multicultural_Education_in_the_Mental_Health_Professions_A_Meta-Analytic_Review)

UNESCO. (2020). Education 2030 – leaving no one behind: Children with disabilities, girls, forcibly displaced children and minorities (Switzerland, Geneva). Retrieved from <https://en.unesco.org/gem-report/events/2019/education-2030-leaving-no-one-behind-children-disabilities-girls-forcibly-displaced>

Yoshida, R., Ono, J., & Saito, F. (2019). The effects of lessons using improvisation by external lecturer at elementary school. *Senri Kinran University*, 47-53. [PDF file]. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/304915857.pdf>

Yuechika. (2018-2019). Satoko and Nada. Vol.1, 2, 3 & 4. (English edition.). *Seven Seas Entertainment Llc*. (2017-2018 as for Japanese edition. Published by *Kodansha*.)



低所得・高学力の国キューバに学ぶ、  
日本教育の課題とこれから

明治大学 国際日本学部  
相澤 舞



# 目次

## 序章

## 第1章 「学力」の定義

## 第2章 世界から注目されるキューバ教育

1. キューバ共和国の基本情報
2. 世界から注目されるキューバの初等・中等教育事情
3. 「高学力」を生み出すキューバ教育の成功要因
  - (1) 学校内環境
  - (2) 学校外（家庭・地域コミュニティ）環境
  - (3) 学校外（社会）環境

## 第3章 日本の初等・中等教育事情

1. 日本の「学力低下」問題
  - (1) PISA（2018）の結果からわかる日本の学力推移
  - (2) 低下が著しい「読解力」について
2. 「行動主義」から「構成主義」への教育理論の転換

## 第4章 日本における「学力」に関する議論

1. 「学力」議論における立場の明確化

## 2. 現在の日本の教育現場の課題整理

- (1) 学力の二極化
- (2) 家庭の教育水準の低下
- (3) 「読解力」強化の教育体制の欠陥

## 第5章 日本教育における「学力」強化に向けた施策案

1. 学力の二極化・教育格差の拡大に対する施策
2. 家庭の教育水準の低下に対する施策
3. 「読解力」強化の教育体制の欠陥に対する施策

## 参考文献

## 序論

本論では、「高所得高学力」というこれまでの常識を覆し「低所得高学力」を実現したことで世界から注目を集めるキューバ共和国の教育に焦点を当て、教育分野におけるキューバの成功要因を明らかにする。そして、近年、子どもの「学力低下」が問

題視される日本の教育現場における改善施策をキューバの成功事例を元に提案していく。第1章では、これからの社会で必要とされる「学力」とは何かを検討し、本論で扱う「学力」について定義付けを行う。第2章では、キューバの教育現場に焦点を当てる。子供の学力は国の豊かさや家庭所得でほぼ決まるという一般常識に反して、貧困国と位置付けられ経済的な障壁が多いはずのキューバが教育分野において成功した要因を①学校内環境、②学校外（家庭）環境、③学校外（社会）環境の3つの観点から分析していく。そして、生徒同士が互いの個を磨き合うことを促進する数多くの取り組みを事例と共に紹介する。第3章では、近年「学力低下」が問題視される日本の教育現場の実情に焦点を当てる。国際学力調査の結果や戦後から現在までの教育政策や社会の変遷を追いながら、日本教育の現状を整理する。第4章では、前章までの内容を踏まえて、学力低下と教育分野における諸事象の因果関係を整理していく。第5章では、それまでの分析・議論を踏まえて、「学力格差の拡大」の解消や民主的な平等主義（佐藤，2006）を実現するために、キューバ教育の成功要因をどのように日本の子どもたちの「学力」強化のために活かしていけるかを施策案として示していく。

## 第1章 「学力」の定義

現在、世界共通で実施されている国際学力調査は二つある。

まず一つが、国際数学・理科教育動向調査（Trends in International Mathematics and Science Study, 略称 TIMSS）で、国際教育到達度評価学会（IEA）が1964年から調査開始、1995年からは4年ごとに実施しているものだ。調査対象は①9歳以上10歳未満の大多数が在籍している隣り合った2学年のうちの上の学年の児童、もしくは②13歳以上14歳未満の大多数が在籍している隣り合った2学年のうちの上の学年の生徒（日本の場合、①は小学校4年生、②は中学校2年生が対象）である。調査内容は「算数・数学」「理科」の2分野と、あわせて児童・生徒質問紙、教師質問紙、学校質問紙による調査が行われ、初等中等教育段階における児童・生徒の教育到達度を国際的な尺度によって測定し、児童・生徒の学習環境条件等の諸要因との関係を分析するものである。（文部科学省、2021）

二つ目は、学習到達度調査（Programme for International Student Assessment, 略称 PISA）で、経済協力開発機構（OECD）が行う国際的な学習到達度に関する調査である。2000年から3年ごとに実施され、調査対象は15歳3ヶ月以上16歳2ヶ月以下の学校に通う生徒（日本では高等学校1年生が対象）だ。調査内容は「読解力」「数学的リテラシー」「科学的リテラシー」の3分野と、あわせて生徒質問紙、学校質問紙による調査が行われる。前述したTIMSSが生徒の知識力を測るテストである一方で、PISAはこれまで身につけた知識や技能の活用力や問題解決力を測ることを目的に設計されているのが特徴である。（文部科学省、2021）

本論文で扱う「学力」とは、PISAの3科目である「読解力」「数学的リテラシー」「科学的リテラシー」によって測定可能な「身につけた知識や技能を、実生活の様々な場面で直面する課題にどの程度活用できるか」という能力を意味し、文部科学省が定める「確かな学力」＝「知識や技能はもちろんのこと、これに加えて、学ぶ意欲や、自分で課題を見付け、自ら学び、主体的に判断し、行動し、よりよく問題を解決する資質や能力等までを含めたもの」（文部科学省、年）と定義する。また研究対象は初等教育から中等教育までの段階に限定することとする。次に、高い学力で注目を集めるキューバ共和国の教育制度や教育現場の詳細を明らかにしていく。

## 第2章 世界から注目されるキューバ教育

### 1. キューバ共和国の基本情報

キューバの教育事情に注目する前に、まずはキューバの地理的情報や経済・政治的情報等、基本情報に触れて国際社会における立ち位置や特徴を明らかにしていく。

#### (1) 一般的事項

キューバ共和国 (Republica de Cuba) は、北アメリカ南方、西インド諸国の中で最大の島であるキューバ島とその周辺の島々からなる。面積 110,861 平方キロ (日本の本州の約半分)、人口約 1100 万人の島国 (在キューバ日本国大使館, 2021)、首都はハバナで、公用語はスペイン語である。宗教は原則として自由とされている (出所: 日本国外務省)。次に、キューバ共和国の経済状況について述べる。

## (2) 経済指標

キューバの 1 人当たり名目 GDP は 9,136 ドル (ジェトロ海外調査部米州課, 2021) であり、OECD37 カ国中 19 位の日本の 1 人当たり名目 GDP40,791 ドル (内閣府, 2019) と比較すると、キューバが経済発展途上であることが明らかである。主要輸出品目は、鉱物、砂糖、タバコ、アルコール飲料、医療品で、主要輸出相手国はカナダ、ベネズエラ、中国。主要輸入品目は食料品、機械類、工業・化学製品で、主要輸入相手国はベネズエラ、中国、スペインである。また、通貨単位はキューバペソ (CUP) と兌換ペソ (CUC) の二重通貨だったが、2021 年 1 月からキューバペソに一本化され、1 ドル=24 ペソに固定されている (ジェトロ海外調査部米州課, 2021)。次に、キューバ共和国の政治体制の特徴について述べる。

### (3)政治体制

キューバ共和国の政体は共和制（社会主義）で、元首はミゲル・ディアス・カネル・ベルムデス大統領（2019年10月大統領就任）である。政府は、立法機関の人民権力全国議会（一院制・任期5年・612議席）、それにより選出される集団指導機関の「国家評議会」、行政府の「閣僚評議会」、司法機関の「人民最高裁判所」により構成されており、政党はキューバ共産党のみである（ジェットロ海外調査部米州課，2021）。最後に、キューバ共和国の基本的な教育制度について紹介する。

### (4)教育制度

キューバ共和国では、義務教育は小学校から中学校までの9年間だが、学費は大学まで無償である。また学費無料に加えて給食や筆記用具の無償提供も行われている。私立学校は無く、大学以外は全て制服着用が義務となっている。各家庭の経済状況に関わらず平等な教育機会提供を目指す社会主義的思想が背景にあると言える（吉田，2008）。

次節では、キューバ教育が世界から注目されることとなった理由について、識字率や学力試験の国際比較データを取り上げつつ明らかにしていく。

## 2. 世界から注目されるキューバの初等・中等教育事情

2004年にユネスコが公表した「万人のための教育モニタリングレポート・2005」において教育モデル国として推奨されたのは、フィンランド、韓国、カナダ、キューバの4カ国であった。世界有数の高福祉国家・高水準の教育国家として知られるフィンランドが手本となることに疑念はない。一方で、OECDにすら加盟していない開発途上の貧困国であるキューバ共和国が教育モデルとして国際的に注目されたのはなぜなのか。その選定理由は、ラテンアメリカの平均を大きく上回る「識字率」と「学力試験の成績」であった。

#### (1) 高識字率

キューバは1959年の革命勝利後、社会主義を目指す政策によって医療とともに教育を重視してきたが、教育大国であるフィンランドやカナダと並んでユネスコから教育モデル国として選定された理由の一つは「識字率」の高さである（吉田，2008）。一般的に、開発途上国では識字率が教育水準の指標として役立つが、一人当たりの国内総生産（GDP）とその国の識字率とを中南米諸国で比較（表1）してみると、チリやアルゼンチンのように経済的に豊かな国で識字率が高いことが分かる。そして表1からも読み取れる「高所得高学力・低所得低学力」の傾向は、過去の数多くの研究結果からもラテンアメリカ諸国に限らず世界共通の常識として実証された事象である。しかしその中で、貧しい経済状況でありながら先



進国と肩を並べる高い識字率を誇る国がキューバであり、同じような歴史背景を持つハイチやグアテマラの成人識字率が 61.0%~72.5%であるのに対して、キューバの成人識字率は 99.8%と高い水準であることは明らかである(吉田, 2008)。ここでの留意点として、「識字率の高さ」は第 1 章で定義付けした「学力の高さ」と直接結びつくものではないが、各家庭の経済状況に左右されずに万人が平等に一定水準の教育機会を獲得できる環境が整っていることを根拠付ける事実としてここでは紹介している。

表 1. ラテンアメリカ諸国の国内総生産 (GDP) と識字率

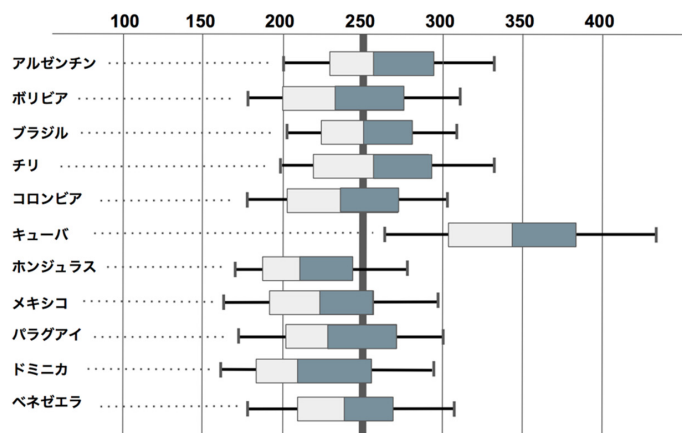
国名	一人当たり GDP(ドル)	若者識字率(%)	成人識字率(%)
チリ	13,900	99.0%	96.4%
アルゼンチン	13,300	99.1%	97.6%
メキシコ	12,800	97.9%	91.7%
ベネズエラ	12,200	97.0%	91.3%
ウルグアイ	11,600	98.7%	97.8%
コスタリカ	10,300	98.0%	95.8%
(省略)	...	...	...
ドミニカ共和国	7,000	95.7%	88.8%
コロンビア	6,700	97.9%	92.3%
エルサルバドル	5,800	95.0%	83.6%
グアテマラ	4,700	84.9%	72.5%
<b>キューバ</b>	<b>4,500</b>	<b>100.0%</b>	<b>99.8%</b>
パラグアイ	4,500	96.2%	93.6%
ホンジュラス	4,100	90.2%	82.6%
ボリビア	4,000	98.3%	89.8%
ニカラグア	2,600	88.4%	80.1%
ハイチ	1,300	80.5%	61.0%

出所：吉田太郎(2008)世界がキューバの高学力に注目するわけ, p.18 をもとに筆者作成, 識字率 2006 年, GDP2007 年値

## (2) 統一学力試験における異常成績

OECD が行なう PISA にはキューバは参加していないが、1998 年と 2008 年にユネスコが実施したラテンアメリカ 13 カ国を対象にした統一学力試験の結果を見ると、1998 年の時点でキューバは他ラテンアメリカ諸国とは傑出した成績を示していることが分かる（図 1）。その成績は資金に恵まれた他国の私立校すら凌駕し、最低点さえも他ラテンアメリカ地域の平均点以上であったと発表された。加えて、「どの国も農村の学校成績が最も低かった。ただキューバだけを除いて」と指摘されるように、学力の地域間格差もほとんどなかったという（吉田，2008）。次節では、「子供の学力は、国の豊かさや家庭所得で決まる」という法則に背き、貧しい経済環境の中でも子供の高学力を引き出すキューバ教育の成功要因について、現地調査レポートや先行研究等を元に分析していく。

図 1. ユネスコが実施した第一回統一学力試験・国語（1998 年）



出所：First International Comparative Study of Language, Mathematics, and Associated Factors in Third and Fourth Grades, Latin American Educational Quality Assessment Laboratory, 1998.をもとに筆者作成

### 3. 「高学力」を生み出すキューバ教育の成功要因

カーノイとマーシャル（2005）によれば、キューバの高学力を生み出す主要因は、

①学校内環境（=School Resources），②学校外（家庭・地域コミュニティ）環境

（=Family Resources），③学校外（社会）環境（=The Social Context of School）の3

つに分けることができるという。要因ごとにキューバ教育現場での具体的な取り組み

や特徴について紹介していく。

#### (1) 学校内環境（= School Resources）

##### ① 徹底した少人数教育

2000年から始まった教育を含めた社会改革運動「思想の闘い」を通じて、小学校で20人、中学校で15人、高校では30人の少人数教室の実現がなされた。

OECD諸国の中等教育の教員一人当たりの平均生徒数は14.3人で、高福祉の教育大国として名高いフィンランドでは9.8人である。一方で、同じOECD諸国でもメキシコでは32.4人という状況であり、ラテンアメリカ地域の中でメキシコよりも経済状況の悪いキューバにおいて中学校を15人のクラス編成で成り立たせている点では、キューバ政府が少人数教育の実施に重きを置いていることがよく分かる（吉田，2008）。加えて、キューバの中学校で実施される授業は、国語、数学、科学、歴史、地理、芸術、体育、農業、生産技術等9～10科目であるとい

う点、中でも国語と数学に注力しているという点は日本の授業方針と大きくは変わらない。しかし、決定的な違いは、一人の教師が芸術系科目を除く全ての教科を教え、且つクラスメイトと担当教師は持ち上がりで進級するシステムであることだ。従って、キューバの中学校に通う生徒たちは同じクラスメイト・教師と共に長い期間を過ごすことになるが、少人数の環境で教師と生徒一人一人が向き合う時間が増えることで、教師は生徒個人をより深く理解することができるため、生徒の個性を活かし、家族やコミュニティとのつながりをより強固にすることができるのだという。実際に、キューバの教師たちは生徒一人一人の趣味や希望、家庭事情までも熟知し、教室では生徒たちが互いのアイデアを分かち合い、議論する方法を教えているという。

## ② 教師の質の高さ

キューバでは教師の社会的ステータスはかなり高い。保育園の教師になるのも大学を卒業して「教員免許」を取得することが必須で、どの教員も免許を持っている。給料も1975年以来確率された賃金表に基づき、保育園の教師でも大学教授と同水準で、医師や技師といった専門職ともほとんど遜色がない(吉田, 2008)。ハーバード大学のチェン・ツアイによると、「米国では小学校教師は社会的に高く評価されないし、多くの週ではそれ以外の職業に比べて給料も安い。

他の仕事に就けるチャンスが多いこともあいまって、教職はあまり魅力的な職業となっていない。だがキューバでは人々から尊敬される職業で、給与もそれ以外の専門職に引けをとらない。エンジニアになれない二流の学生が就く仕事ではない」とキューバでは教師という職業が人々に尊敬される専門職であると述べている。金銭面でのインセンティブを与えることで、人材の観光業などへの流入を食い止めるだけでなく、若くて熱心な教員が多く生まれ質の高い教育を提供することに繋がっているのである。

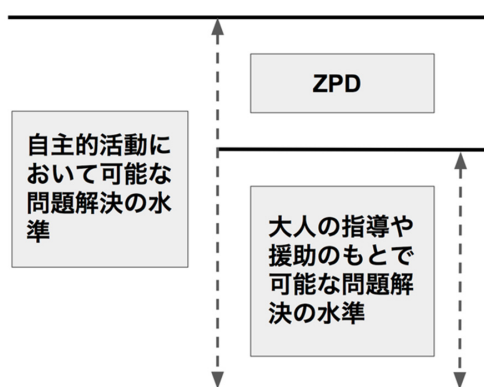
### ③ グループ競争で個を磨き合う「エムラシオン制度」の活用

キューバの教育現場では、機会は平等だがクラスメイト同士や校内の他のクラスと競争しあうことが奨励されている(吉田, 2008)。「エムラシオン」と呼ばれる制度では、自主研究と自習を組み合わせたグループ学習で、一番できる生徒がリーダーとなって成績の悪いクラスメイトを指導して面倒をみる。教える側に偉ぶる雰囲気もないし、教えられる側もそれを恥とは感じないという。他人を蹴落とすためではなく、仲間と助け合って自分を磨くための手段としてキューバの教育現場に取り入れられている。そして、生徒同士が相互に作用してお互いの学習効率をあげるエムラシオンは、ロシアの心理学者レフ・ヴィゴツキー (Lev Vygotsky) が提唱する社会構成主義に基づいた「最近接発達領域 (Zone of

Proximal Development, 略称 ZPD) 」をヒントにした教育方法であることがわかった(吉田, 2008)。

最近接発達領域とは、図2で示しているように、大人の指導や援助のもとで可能な問題解決の水準と生徒同士の協力など自主的活動において可能な問題解決水準の差分を表すもので、他者(=仲間)とも関係において「あることができる(=わかる)」という行為の水準ないしは領域のことである。教師による一方的な教授ではなく、生徒同士で協力して課題解決に取り組む環境ができるエムラシオン制度のもとでは、効率的に ZPD の効果を発生させることができるのである。

図2. 最近接発達領域 (ZPD)



「発達の最近接領域」の理論：教授・学習過程における子どもの発達/ヴィゴツキー著；土井建造，神谷英司  
訳，大津：三学出版，2003を元に筆者作成

#### ④ 落ちこぼれをつくらない国語教育

他ラテンアメリカ諸国と比較して傑出した成果を見せた国語であるが、生徒の国語の高スコアを作り上げていたのは、生徒全員が学力を身につけられる学習法として、旧ソ連の心理学者 L.S. Vygotsky(1896～1934)の「ソニック分析合成法」を元に策定されたスペイン語学習のカリキュラムであった。そのスペイン語の授業は具体的には次のようなステップからなっている。

1. 先生が読む教科書の内容を子どもたちは聞き取る
2. 声を出して読まれたテキストの部分を復唱する
3. 指名された生徒に間違った部分があればクラスメイトで指摘し合う
4. ノートに教科書を書き写す
5. 子どもたち全員で読んだ部分の内容を議論しあう

ただクラス内で音読をするのではなく、人の音読を評価する、読んだ文章について議論する、という意見共有や発信のプロセスが組み込まれていることが最も重要な特徴である。

#### ⑤ ①③④に共通する教育理論「社会的構成主義」

「社会的構成主義」とは、旧ソ連の心理学者 L.S. Vygotsky(1896～1934)が提唱した理論であり、「すでに人間が持っており知識構造を他者や人工物との相互作用

用をすることで再構築をすること。これが『学習』というプロセスである」という考えに基づく。教室でひたすら教師の話を聞き、黒板の文字をノートに書きとるだけの一方通行の授業スタイルではなく、少人数クラスで教師が生徒一人一人と向き合い、生徒が自らの意見を発信し、クラスメイトと意見を共有・議論をし、生徒同士が助け合ってお互いを磨き合うキューバの教育カリキュラムにはこの「社会的構成主義」の思想が根本に存在していることが分かる。そして、同じ社会主義国家である旧ソ連の教育理論をキューバが自国の教育分野に取り入れているのも納得がいくことである。

## (2) 学校外（家庭・地域コミュニティ）環境（=Family Resources）

吉田（2008）によれば、地域コミュニティと学校とが統合されているのもキューバの大きな特徴であり、子供達にとっても最適な学習環境として機能しているという。

### ① 「ソーシャルキャピタル」の充実

まずソーシャルキャピタルとは、「人々の協調行動を活発にすることによって、社会の効率性を高めることのできる、『信頼』『規範』『ネットワーク』といった社会組織の特徴」のことである（内閣府経済社会総合研究所，2005）。学校や生徒によって学力差がなぜ生じるのかを説明する目的で、米国の社会学者ジ



ームス・コールマンが提唱した概念であり、彼は「教師や学校の優劣はさして重要ではなく、子供達の育つ家庭環境や家族関係こそが成績差を生み出す主因である」と結論づけた。そして、ハーバード大学のロバート・パットナムらによるソーシャルキャピタルに関する研究から「コミュニティのメンバーによる社会的活動が盛んで、メンバー間で相互信頼が成り立っているコミュニティにおいては、人々の関係がスムーズで自発的な協力が発生しやすいので、公園は綺麗に保たれ、治安が良く、読書やスポーツや合唱や環境保全などの市民の活動が盛んで、教育からお年寄りのケアから経済活動に至るまで、様々な活動がうまくゆく可能性が高くなる」という報告が出され、「そのようなコミュニティを成立させる源となる『関係性の共同資源』がソーシャル・キャピタルである」とされている。（金子，2008）

では、キューバにおけるソーシャルキャピタルの充実とは具体的に何を指しているのかというと、例えば、義務教育までは全員が学校に通い、学校外で生徒を働かせることは制度上で禁じる。学校の教育委員会に地域の住民が積極的に参画できる制度がある。地域で子育てをする意識が地域住民に根付いている。等の子どもを取り巻く環境のことである。このようなソーシャルキャピタルの豊かな環境が子ども達の健全な育成を阻害する要因となり得る過酷な児童労働やドラッグ・暴力等の犯罪を抑制する機能を果たしているのである。

## ② 親の教育意識の高さと地域連携

「教育は地域でわかちあうコミュニティの共同責任」との原則のもとに、学校委員会、親委員会、親の学校、勉強の家、未成年者対策委員会と様々な形で、地域住民は教育に加わる。学校委員会とは、親の代表や大規模組織の代表からなるもので、校長にアドバイスをする責任を果たすが、学校運営に親も関わることで、親の責任感も高める。親委員会は、この学校委員会の一部で、各クラスの親の代表から構成され、親の学校を組織し、子どもたちの親にも教育を行っている。子どもをきちんと指導できるよう、古い授業しか受けていない親は、最新の授業を受け直す。教養水準が高く、子どもたちを招くゆとりのある家庭は「勉強の家」となり、放課後も週に1～3回は「勉強の家」に集まって宿題をしたりして一緒に学ぶ。また、教師は、親委員会や親の学校を通じて地区住民や両親と顔なじみとなり、各家庭を訪ね、親の教育にも携わる。時間的には約80%は学校で過ごす、残りは生徒の家庭で過ごすのだと言う。（吉田，2008）

## (3) 学校外（社会）環境（=The social context of school）

### ① 国による教育投資で実現した全校国有化、教育無償化

キューバ教育制度の特筆すべき特徴は、義務教育は中学校までの9年間だが、大学まで学費は無料であること。そして私立校は存在せず、全てが公立学校であ

ることだ。1960年9月に「子供達全員に無料で教育を受ける権利がある」とのハバナ宣言がなされ、翌1961年6月には、全教育費無料国営化法が可決し、小学校から大学まで授業料は全て無料となった。そしてこの無償教育を支えているのが、キューバ政府による手厚い教育投資である。OECD諸国のGDPに占める教育費は平均5.8%で、ユネスコはGDPの最低6%を教育費に割くことを奨励している(吉田,2008)。そんな中キューバは革命以降、年間国家予算の23%、GDPの10~11%を教育に投じてきた(表2)。その後商業や医療への投資拡大に伴い2015年には実質GDPに占める教育費は6%台に縮小したものの、高福祉・教育大国であるフィンランドの教育投資額がGDPの6%であることと比較すると、キューバ政府の教育への投資額の大きさが明白である。経済的に豊かでない途上国でありながら教育政策に並々なめ力を入れており、学校国有化・教育無償化によって国民に平等に教育機会を提供し、格差を生まない社会をつくり出しているのである。

表2. キューバの各予算がGDPに占める割合 (%)

	2001年	2002年	2003年	2004年	2005年	2006年
教育費	7.0	7.6	8.5	8.8	10.4	9.6
医療費	5.3	5.3	5.3	5.1	6.9	6.5
国防費	3.8	3.5	3.3	3.2	3.6	3.4
社会保障費	5.5	5.5	5.3	5.3	6.3	6.4

出所 吉田太郎(2008)世界がキューバの高学力に注目するわけ、p.81をもとに筆者作成

## ② 社会主義国家であること

カーノイとマーシャルは、民主主義・資本主義国家と権威主義・社会主義国家を比較して、教育政策が成功する可能性が高いのは権威主義・社会主義国家であると述べている。キューバのような社会主義国で教育制度が成功しやすい要因は以下である。

まず、教育無償化・学校国有化・大学以外制服の着用義務など、出身家庭の経済的差分を解消する政策を積極的に実施し、格差の広がりを抑えることに政府が力を入れている点である。社会全体として機会均等の思考が根強く、経済的要因で子供の教育機会を阻害してはならないという考えから児童労働が排除されていく。また一般的な民主主義国では、高所得者の子供は同じような階層出身の子供が通う「名門学校」に通い、一方で低所得者の子供は同じような階層出身の子供が通う学校に入学し「底辺校」というレッテルを貼られる。そして「できない教師」が「できない学校」で教えるという状況になり、ますます教育格差が広まっていくことが問題となるが、教育無償化・学校国有化を実施したキューバでは、万人に平等に質の高い公共教育を提供できる環境が整っている。次に、社会主義国家では国民の生活に様々な制約がかかり、個人の選択に制限があるという点である。社会主義国ではない他のラテンアメリカ諸国では、国民の自由な選択が保証されているが故に、低所得家庭の子供達は学校に行くことよりも、働きに出る、違法行為に手を染める等の選択をすることが少なくない。一方で、個人の生

活が政府のコントロール下にある社会主義国キューバでは、不当労働や薬物使用等の選択肢から子供を守ることができるのである。これらの要因によって、社会主義国キューバでは家庭所得によらず誰もが正当な教育にアクセスできる環境が整っており、子供達が不当な方向に進むことも防ぐことができると考えられる。また、社会主義国家だからこそ前項で紹介した「ソーシャルキャピタル」の充実を実現することができるとも言える。

### 第3章 日本の初等・中等教育事情

#### 1. 日本の「学力低下」問題

金子（2006）によると、日本の社会は長い間、子どもの学力が高いこと、それが日本の経済成長の源泉であることを自明と考え、問題となってきたのはむしろ、その背景にあると考えられた学歴至上主義とそれに起因する様々な教育の病理現象であったという。ところが1990年代にその構図は大きく転換し、「学力低下」への不安が一気に広がったのである。本章では、近年子どもの「学力低下」が問題視されている日本の教育分野の実情について、いくつかの調査データを参考にしながら明らかにしていく。

(1) PISA（2018）の結果からわかる日本の学力推移

2018年に実施された「OECD 生徒の学習到達度調査 2018年調査

（PISA2018）」における日本の成績は、読解力：504点、OECD加盟国中11位/37か国、数学的リテラシー：527点、OECD加盟国中1位/37か国、科学的リテラシー：529点、OECD加盟国中2位/37か国となっており（表3）、この結果を受け、文部科学省・国立教育政策研究所は「数学的リテラシー及び科学的リテラシーは、引き続き世界トップレベル。調査開始以降の長期トレンドとしても、安定的に世界トップレベルを維持しているとOECDが分析」と公表している（文部科学省、2019）。一方で、2015年に実施された前回調査の結果である読解力：516点、OECD加盟国中6位/35か国、数学的リテラシー：532点、1位/35か国、科学的リテラシー：538点、OECD加盟国中1位/35か国からの実績推移を見ると、読解力は大きく順位を落としている。萩生田文部科学大臣も読解力については「OECD平均よりも高得点のグループに位置するが、前回より平均得点・順位が統計的に有意に低下」と指摘をしている（文部科学省、2019）。

また、OECD非加盟国も含めた全参加国・地域（79か国・地域）での比較をみると（表4）、北京・上海・江蘇・浙江、シンガポール、マカオをはじめとするアジア諸国・地域が上位を占めていることがわかる。アメリカやイギリスをはじめとする先進諸国の学力低下が問題視される一方で、経済発展段階であり国家全

体で進学競争が盛ん且つ、「総合的な学習」への転換が着実に進んでいるアジア地域が学力を伸ばしてきている状況がよく分かる。

表3. OECD 加盟国（37 개국）における比較

	読解力	平均得点	数学的リテラシー	平均得点	科学的リテラシー	平均得点
1	エストニア	523	日本	527	エストニア	530
2	カナダ	520	韓国	526	日本	529
3	フィンランド	520	エストニア	523	フィンランド	522
4	アイルランド	518	オランダ	519	韓国	519
5	韓国	514	ポーランド	516	カナダ	518
6	ポーランド	512	スイス	515	ポーランド	511
7	スウェーデン	506	カナダ	512	ニュージーランド	508
8	ニュージーランド	506	デンマーク	509	スロベキア	507
9	アメリカ	505	スロベキア	509	イギリス	505
10	イギリス	504	ベルギー	508	オランダ	503
11	日本	504	フィンランド	507	ドイツ	503
12	オーストラリア	503	スウェーデン	502	オーストラリア	503
13	デンマーク	501	イギリス	502	アメリカ	502
14	ノルウェー	499	ノルウェー	501	スウェーデン	499
15	ドイツ	498	ドイツ	500	ベルギー	499
16	スロベキア	495	アイルランド	500	チェコ	497
17	ベルギー	493	チェコ	499	アイルランド	496
18	フランス	493	オーストリア	499	スイス	495
19	ポルトガル	492	ラトビア	496	フランス	493
20	チェコ	490	フランス	495	デンマーク	493
	OECD 平均	487	OECD 平均	489	OECD 平均	489

出所：文部科学省・国立教育政策研究所（2019年12月3日），OECD 生徒の学習到達度調査 2018 年調査（PISA2018）のポイントをもとに筆者作成

表4. OECD 非加盟国を含む全参加国・地域（79 各国・地域）における比較

	読解力	平均得点	数学のリテラシー	平均得点	科学のリテラシー	平均得点
1	北京・上海 江蘇・浙江	555	北京・上海 江蘇・浙江	591	北京・上海 江蘇・浙江	590
2	シンガポール	549	シンガポール	569	シンガポール	551
3	マカオ	525	マカオ	558	マカオ	544
4	香港	524	香港	551	エストニア	530
5	エストニア	523	台湾	531	日本	529
6	カナダ	520	日本	527	フィンランド	522
7	フィンランド	520	韓国	526	韓国	519
8	アイルランド	518	エストニア	523	カナダ	518
9	韓国	514	オランダ	519	香港	517
10	ポーランド	512	ポーランド	516	台湾	516
11	スウェーデン	506	スイス	515	ポーランド	511
12	ニュージーランド	506	カナダ	512	ニュージーランド	508
13	アメリカ	505	デンマーク	509	スロベキア	507
14	イギリス	504	スロベキア	509	イギリス	505
15	日本	504	ベルギー	508	オランダ	503
16	オーストラリア	503	フィンランド	507	ドイツ	503
17	台湾	503	スウェーデン	502	オーストラリア	503
18	デンマーク	501	イギリス	502	アメリカ	502
19	ノルウェー	499	ノルウェー	501	スウェーデン	499
20	ドイツ	498	ドイツ	500	ベルギー	499

出所：文部科学省・国立教育政策研究所（2019年12月3日）、OECD 生徒の学習到達度調査 2018年調査（PISA2018）のポイントをもとに筆者作成

## (2) 低下が著しい「読解力」について

前述した通り、日本の読解力の平均点（504点）は、OECD平均より高得点のグループに位置しているが、前回2015年調査（516点）から統計的に有意に低下しており OECD加盟国中11位という結果から、日本の子どもが国際比較の中で相対的に劣っている学力は、「読解力」であるといえる（北，2007）。また国立教育政策研究



所は、2018年のPISA試験の結果を受けて、「読解力の自由記述形式の問題において、自分の考えを他者に伝わるように根拠を示して説明することに引き続き、課題がある」と指摘している。そもそもPISAによって計測される「読解力」とは、「自らの目標を達成し、自らの知識と可能性を発達させ、社会に参加するために、テキストを理解し、利用し、評価し、熟考し、これに取り組むこと」と定義されており、①情報を探し出す能力、②理解する能力、③評価・熟考する能力の3つを測定することで算出される（文部科学省，2019）。読解力分野の調査において、①情報を探し出す能力は、テキスト中の情報にアクセスし取り出す、関連するテキストを探索し選び出すこと、②理解する能力は、字句の意味を理解する、統合し推論を創出すること、③評価・熟考する能力は、質と信ぴょう性を評価する、内容と形式について熟考する、矛盾を見つけて対処することで、生徒の能力を計っている（文部科学省，2019）。

教師による一方的な教授をメインとしてきた日本では、知識詰め込み型の学習方法を行った結果、知識量だけでなく知識の活用力や問題解決力までを特に問われるPISAの読解力スコア低下に繋がっていると考えられる。

## 2. 「行動主義」から「構成主義」への教育理論の転換

前節では、国際学力試験のスコア推移をもとに、学習方法の面から日本の学力低下

について述べて行ったが、次に、日本の学力低下について社会的・経済的な側面から実態を明らかにしていく。金子（2006）によると、学力の問題を、教育政策の失敗や教育制度の欠陥から起こされた問題と単純にとらえるのではなく、学校や子どもの変化、そして、それをとりまく日本の社会や経済のあり方、さらには国際社会の変動という幅広い視点の中で、とらえることが必要だという。

そして、日本の学力問題の捉え方を一変させた大きな要因の一つとなる社会的変動として、「行動主義」から「構成主義」への世界的な教育理論の転換が挙げられる。黒板とチョークを使って教師が一方的に生徒に知識や技術の教授を行う授業スタイルに疑問が生じ、1980年代に構成主義的な教育理論が注目されるようになるまでの間、教育現場ではアメリカ合衆国の心理学者スキナーの「行動主義理論」に基づく学習モデルが主流であった。（吉田，2008）スキナーの実験の一つとして、レバーを押すと餌が出る装置にネズミを入れれば餌が欲しいネズミはレバーの押し方を学ぶことを発見したものがああり、刺激で条件づけをすれば学習するということを主張している。これを我々人間の教育現場でも活用することで学習効率が向上するということが注目を集めていた。しかしこの行動主義は、知識やスキルの習得が学習目標となってしまう、習得した知識の応用力や創造性の育成には不十分であった（吉田，2008）。

そこで、スイスの心理学者ピアジェが提唱した「構成主義」が行動主義に代わって注目され始めた。ピアジェは、知識は自ら探求するもので、学習とは自分で作り上げていくものだと考え、生きた人間には個性があり、誰もが刺激にも一律に反応するわけではない、と従来の行動主義理論を批判した。外からの刺激を受けて、一人一人が内部の「構成」を自発的に変化させることが重要であり、教育も生徒の「内部構成」を変える手助けをすることでしかないという教育理論を生み出した。

そしてこの発想を発展させたのが、フィンランドのユーリア・エンゲストロームによる「拡張による学習」という考え方であり、これまでの行動主義のように決まった知識を覚えればよいという教育観はない。この行動主義から構成主義への転換の背景には、画一的な工業製品を生産する時代から、モノよりもサービスや情報が価値を持つポスト工業化社会に変わり、常に能力や知識を伸ばさなければならない「生涯学習」の時代へと突入したことがある（吉田，2008）。よって、学校教育も知識の習得に止まらず、ベースとなる知識とスキルをベースに、生涯使える「学習力」を育てることが求められるようになったのである。そして子供達に求める学力試験においても、行動主義のもと知識の習得度をスコア化する TIMSS から、構成主義のもと習得した知識の活

用力をスコア化する PISA に注目が集まるようになったのである。つまり、記憶力中心の「勉強」的学び方は、日本人の勤勉性を形成してきた重要な要因であるが、知識の習得度を重視する行動主義から構成主義へ移行したことで、これまでのような知識詰め込み型で形成した学力は通用しなくなってきているのである。

第4章では、日本の学力向上のための施策提案を行う前に、日本の学力問題をどの立場から捉え、何を課題と設定するのかについて述べていく。

## 第4章 日本における「学力」に関する議論

### 1. 「学力」議論における立場の明確化

日本における「学力」問題は様々な観点から議論がされており非常に複雑である(佐藤, 2006)。従って最終的に施策案を示すにあたり、どの立場からの考察提案であるかを明確にしておく必要がある。

佐藤(2006)によると、まず学力の実態は大別すると「学力水準の低下」と「学力格差の拡大」の2つの立場から議論がされてきたという。

1つ目の「学力水準の低下」では、日本全体で見て子供の学力が低下していることを問題としており、その中にも①日本経済の「国際競争力」低下の危機として問題視する人、②市民社会の危機として問題視する人とが存在する。そして前者のグループは、学力問題解決のための手段として能力主義とエリート主義の教育の必要性を主張する。一方で後者のグループでは、教養教育の重要性を主張する。

2つ目の「学力格差の拡大」では、成績下位層の更なる落ちこぼれ化が進み個人間での学力格差が大きくなることを問題としており、その中にも①平等な競争主義(自由

主義によるエリート主義)の危機として問題視する人、②民主的な平等主義(社会民主主義的な平等主義)の危機として問題視する人が存在する。前者のグループは、階級や階層の出自に制約されないかつての受験戦争等に見られる能力主義による自由な競争を復活させる教育改革を標榜する。後者のグループでは、能力主義と競争主義を排して平等主義の教育を徹底させる教育改革を主張する。

以上のように、問題の捉え方や立場の違いによって、解決策の方向性は大きく異なってくるのである。

そして、本論の「キューバに学ぶ」という文脈においては、2つ目の「学力格差の拡大」を日本教育における課題と捉え、民主的な平等主義の実現を目指すことが「学力」向上に繋がるだろう、という立場から施策の検討を進めるべきであると考えている。何故ならば、第3章で前述した通り、キューバ教育の成功要因には、社会主義国家として政府のコントロール下、手厚い教育政策下で、誰もが均等に教育機会を与えられる環境が整っていることが挙げられるためである。

## 2. 現在の日本の教育現場の課題整理

日本の学力低下については、前述した2004年のPISAにおける学力順位の下落だけが強調されがちだが、この学力ランクの低下という表面上の数値の悪化だけを問題視するのではなく、その数値の悪化の下にはどんな要因が存在し、教育現場ではどのよ

うな課題があるのかに注目する必要がある。本論では、日本の教育現場における課題を(1)学力の二極化・教育格差の拡大、(2)家庭の教育水準の低下、(3)「読解力」強化の教育体制の欠陥の3つに設定することとする。

### (1) 学力の二極化

尾木(2006)によると、問題の本質は順位や点数の低下にあるのではなく、構造的な背景にある「学力の二極化」こそが、最大の問題であるという。つまり、学力低位層の急増が、学力の平均値を引き下げ、それだけでなく学習意欲や教科への興味・関心・学校生活など、ほとんど全ての調査項目に負の要因として波及しているのである。

学力の二極化の問題について「読解力」を例に挙げて検討する。日本は、2000年のPISA調査において、読解力では基本的な知識・技能をほとんど身につけていないとされる「1未満」の生徒(15歳)は、わずかに2.7%(OECD平均は6.2%)しかいなかった。しかし2003年の調査では、参加国41カ国・地域の平均値6.7%を上回る7.4%を占めた。「1未満」に「1」を加えて、「下位グループ」として括ると、前回調査(2000年)の10%から19%へと2倍近くに急増している。また、さらに「2」を加えて、「3未満」の「学力が普通よりも劣る層」として括ると、39.9%と4割弱に達する。比較として、読解力1位のフィンランドでは「1未満」はわずかに1.1%、「1」と「2」を加えた「普通よりの劣る層」が

20.3%と、日本の約2分の1の割合に過ぎない。前回調査（2000年）では、日本もフィンランドも数値に大きな開きがなかった点を考えると、いかに、日本では低学力層が急増したかが明白である（尾木、2006）。以上の定量的な数値推移からも「できる子」と「できない子」の二極化が進んでいることがよくわかる。そして、この「学力の二極化」現象は、すでに現場の教師たちの実感にもなりつつある。共同通信社のアンケート調査（2005年1月、200人対象）でも、「学力の中間層が減り、『できる子』と『できない子』の二極化が進んだ」と「感じる」教師は64%、「感じない」は16%に過ぎない。7割近い教師が、学力の二極化を実感している。

また、学力下位層が増加する一方で、学力上位層はなぜ学力があまり落ちないのかという疑問もある。それに対して、尾木（2006）は、学校での授業効果など上位層はほとんど問題視していない証拠である。と述べている。上位層は、通塾や家庭教師、通信講座、あるいは父親が直接毎日のように我が子の勉強を教えている等、学校外教育によって、上位者は学力を上げているのである。つまり経済的格差や親の学歴、家庭の文化的格差が子供達の学力を二極化させている大きな要因の一つとなっているのである。

無償教育の実現によって誰もが平等に同質の教育を受けることができるキューバとの大きな違いであることがわかる。

## (2) 家庭の教育水準の低下

第3章でも述べた通り、日本の学力の順位は低下しているがまだ参加国の中では中の上である。ところが、陰山(2005)によると、国際基準から見て、世界最低レベルのものが「家庭の教育水準」であるという。そして家庭の教育水準低下の根源にあるのが「教育のサービス業化」であると尾木(2006)は指摘する。

### ① 家庭の学習環境

表5は、IEA(国際教育到達度評価学会)が実施した子供たちの生活習慣に関する調査結果である。「宿題をする時間」では国際平均が1.7時間であるのに対して日本では1.0時間と平均を下回り、家庭学習の時間が参加各国の中で最低である。またテレビの視聴時間が最も長い。そしてお手伝いをしている時間も国際平均の半分もない状況である。つまりやるべきことをやらせるということが家庭ではできなくなっているのである(陰山, 2005)。

表5. 日本の家庭の教育力(調査対象:中学校2年生)(単位:h)

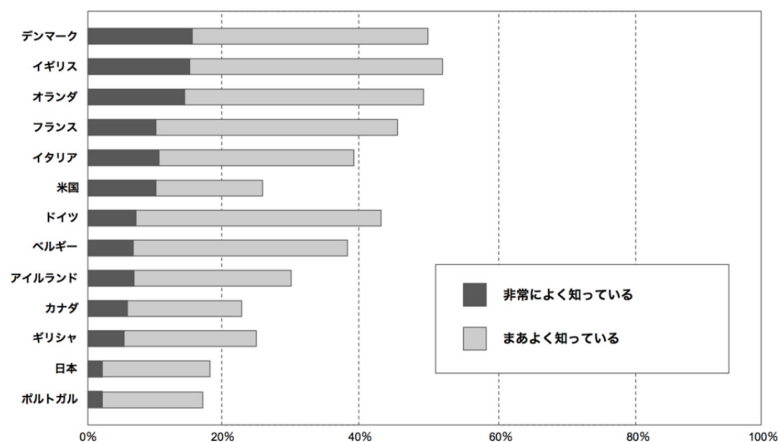
国名	宿題をする時間	テレビを観る時間	お手伝いをする時間
ロシア	2.3	2.0	1.6
イタリア	2.2	1.8	1.1
アメリカ	1.4	2.2	1.4
日本	1.0	2.7	0.6
国際平均	1.7	1.9	1.3

### ② 親の「教養の解体」

佐藤(2006)によると、子供の学力問題の背景には大人社会における教養の危機があるという。日本の子供は国際学力テストで上位をキープしているが、日本の大人の科学的教養はOECD諸国の中で最下位に位置している。日本の大人の科学的監視員や化学的教養が、世界的に非常に低いことを指摘している。また同観点で、汐見(2000)も、日本のおとなの科学的関心や科学的教養度こそ、世界的に低いと述

べている。図3、表6からも分かるように、日本の大人の科学的教養度は国際的に見て非常に低く、子供の「学力低下」よりも大人の教養の解体の方がはるかに深刻である。大人が学習の重要性を認識し、自ら学ぶ姿を見せることこそ重要なのである(市川、2006)。

図3. 市民の科学的教養度



出所：市川伸一(2006), 「日本の教育と基礎学力 危機の構造と改革への展望」, p.61, をもとに筆者作成

表6.市民の科学的諸問題への関心度

(科学的問題への関心のインタビュー回答を0~100に数値化した結果)

	科学上の 新発見	新発明と 技術	医学上の 新発見	環境破壊	インタビュー を受けた人数
カナダ	63	59	77	74	2,000
日本	31	35	52	59	1,450
米国	67	66	83	74	2,006
ベルギー	53	52	60	67	1,000
英国	64	62	72	71	1,000
デンマーク	62	59	61	79	1,000
フランス	68	65	76	77	1,000
ドイツ	51	50	60	74	2,000
ギリシャ	67	66	75	86	1,000
アイルランド	49	51	58	60	1,000
イタリア	65	61	67	80	1,000
オランダ	63	65	75	80	1,000
ポルトガル	46	44	54	62	1,000
スペイン	58	56	63	71	1,000

出所：市川伸一(2006), 「日本の教育と基礎学力 危機の構造と改革への展望」, p.61, をもとに筆者作成



そして、この家庭の教育水準の低下を引き起こす要因となっているのが「教育のサービス業化」であると尾木（2006）は指摘している。日本の家庭の教育力は世界の最低水準に落ち込んでいると言える状況であるが、しかしこういう指摘は一般にはされない。なぜなら、教師からみると保護者は学校教育の応援者、保護者の応援無くして教師は仕事ができない、新聞社からすれば保護者は読者、放送局からすれば視聴者、政治家からすれば選挙民、官僚からすれば納税者、というような関係性が出来上がっているがゆえに誰も厳しいことが言えない状態なのである。そして、子供の成績をあげるのは学校の役目であると考え、子供の教育に関しては全て学校任せで、子供の成績が上がらなければ学校に苦情を入れる、といったように子供の教育に対して無責任な態度をとる保護者が多い現状が見えてくる。

保護者の教育に対する関心が高く、学校と地域社会との連携で地域コミュニティが一体となって子供を育てる意識が醸成されているキューバとは対称的な状況であることがわかる。

### （3）「読解力」強化の教育体制の欠陥

第3章でも述べた通り、PISA（2018）の調査結果において「日本は OECD 平均よりも高得点のグループに位置するが、前回より平均得点・順位が統計的に有意に低下」と日本の子供たちの「読解力」が問題視されている。PISA が評価する読解力とは、①情報を探し出す能力②理解する能力③評価・熟考する能力の主に3つで構成されているが、その①～③の能力向上に繋がる有効な手段の一つとして「アクティブ・ラーニング」が挙げられるのではないだろうか。日本の教育分野においてアクティブ・ラーニングという言葉が使われるようになったのは、2012年8月に文部科学省中央教育審議会で行きとめがされた「新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて」（答申）の中で、アクティブ・ラーニングという表現が初めて用

いられた。また 2017 年の学習指導要領改訂案では「主体的・対話的な深い学び（アクティブラーニング）」という表現が登場した。文部科学省がまとめる用語集(2012)によると「アクティブ・ラーニング」とは「教員による一方的な講義形式の教育とは異なり、学修者の能動的な学修への参加を取り入れた教授・学習法の総称」のことであり、「学修者が能動的に学修することによって、認知的、倫理的、社会的能力、教養、知識、経験を含めた汎用的能力の育成を図る」学習法であると定義されている。近年ではグループディスカッションやディベート、グループワーク等の導入によって教師と生徒間、生徒と生徒間の双方向のコミュニケーションを促進しようとする動きが教育分野全体に波及しつつある。その一方で、教師による一方的な教授をメインとする受動的な授業文化が未だ根強く残っていることも事実であり、生徒が主体となって学習に取り組む環境が十分に作られているとは言えないのが現状である。

## 第5章 日本教育における「学力」強化に向けた施策案

前章で取り上げた通り、日本の教育現場における課題は（1）学力の二極化・教育格差の拡大、（2）家庭の教育水準の低下、（3）「読解力」強化の教育体制の欠陥

の3つである。本章では、キューバ教育の成功要因をもとに、日本の抱える3つの課題に対する改善施策を提案していく。

## 1. 学力の二極化・教育格差の拡大に対する施策

まず1つ目に、学力の二極化・教育格差の拡大を緩和する有効な施策として、日本政府の教育公的支出の拡大を行うことを提案する。学力の二極化・教育格差の拡大の要因の一つは、各家庭における教育費の重い家計負担である。日本は、突出して家庭に教育費負担を強いている国と言っても過言ではない（橘木、2010）。OECD iLibrary（2021）の発表によると、日本は初等から高等教育機関に対する教育支出のGDP比について、OECD加盟及びパートナー諸国内の下位25%に入るといえる。2016年時点で、日本の初等から高等教育期間に対する支出の対GDP比は4%であったが、この割合はOECD平均を0.9ポイント下回る。このように、教育公的支出の割合が世界基準と比較しても低水準であることがわかる。また、特に中等・高等教育段階での場合になるが、一部の私学優勢の特色は、塾や予備校などの学校外教育の役割が大きいことにも反映されていると橘木（2010）は指摘する。欧米などの諸外国には塾や予備校などはほとんど存在しておらず、従って、学校外教育の存在は、日本の特殊な状況にある。学校外教育を受けることができるのは、ある程度豊かな家庭の子供に限られ、貧困家庭

では無理である。つまり、教育費の家計負担の比重が大きく、教育費は私的財とする意識が強い現在の日本の状態は、教育の機会平等を阻害していると言える。

そして、日本政府の教育公的支出の増加を実施することによって、教育無償化による家計負担の軽減、教員採用数増加が可能になることによる少人数教育の徹底、雇用待遇の改善による優秀な教員の確保等の複数の効果が見込める。初等から高等教育までの教育無償化が進むことで、各家庭の経済状況に寄らず誰もが一定水準の教育にアクセスできる機会均等が実現する。また、公立学校で優秀な教員の確保や十分な設備投資等が可能になることで、公的教育の質が改善され、これまでの日本特有の私立優勢や学校外教育に頼る教育文化は薄れて行く。これらの取り組みによって学力の二極化・教育格差の拡大という現在の日本の教育分野における課題は解消に向かうのではないかと考える。

## 2. 家庭の教育水準の低下・教育のサービス業化に対する施策

2つ目に、家庭の教育水準の低下・教育のサービス業化を解消する施策として、「コミュニティ・スクール」の導入促進を行い、地域連携の強化や親の積極的教育参画を図ることを提案する。コミュニティスクールとは、学校運営協議会<sup>1</sup>を

---

<sup>1</sup> 学校運営協議会とは法律に基づき教育委員会より任命された委員が、一定の権限と責任を持って、学校の運営とそのために必要な支援について協議する合議制の機関のこと

置く学校であり、保護者や地域住民が一定の権限と責任を持って学校経営に参加する仕組みを持つ公立学校のことである。

既にコミュニティ・スクール化とそれに伴う地域学校協働活動を進めている地域の事例として、北海道登別市では、「子供や学校が抱える様々な課題の解決、未来を担う子どもたちの豊かな成長のために、『地域とともにある学校づくり』を進める」（登別教育委員会、2016）ことを目的にコミュニティ・スクール化に取り組んでいる。地域ボランティア、教育委員会、退職教諭の連携協力の下、登別市内全ての小学校で放課後学習の実施を行い、総合的な学習の時間や家庭科等の教科、クラブ活動においては地域住民を「地域の先生」として協力を得ることで、子どもたちを取り巻く環境の充実を図っている。加えて、町内会主催の避難訓練に学校も参加し合同避難訓練の実施をし、町内会主催のお茶会や町内清掃の地域行事に児童生徒も参加する等で、地域の活性化にも繋げている。

また、愛知県犬山市では「犬山の子は犬山で育てる」という基本理念を掲げ、「犬山市教育振興基本計画（平成 27 年策定）」をもとに、様々な地域学校協働活動に取り組んでいる。中でも特徴的な事業の一つとして「犬山市民総合大学開催事業」が挙げられる。この事業は、犬山市民のために「総合大学講座」の開講を行い、「いつでも」「どこでも」「誰でも」自ら学ぶことができる生涯学習の場として、特色ある魅力的な講座を提供している。そしてより多くの市民に受講の

機会を提供し、市民総合大学に関心を持ってもらうために、著名人を講師に迎える公開講座を年2回ほど開催している。

登別市や犬山市以外にも日本各地で年々コミュニティスクールの導入は進んでおり、文部科学省が行う「令和3年度コミュニティ・スクール及び地域学校協働活動実施状況調査」によると、全国の公立学校におけるコミュニティ・スクールの数は11,856校で、導入率は33.3%に当たる。前年比から2,068校増加し、導入率は6.1ポイント増加している。また、コミュニティ・スクールを導入している自治体の数は1,041自治体（32道府県、998市町村、11学校組合）で全自治体の57.4%を占める。平成29年3月、地方教育行政の組織及び運営に関する法律の一部が改正され、学校運営協議会の設置が努力義務化された。また、第三期教育振興基本計画（平成30年6月15日閣議決定）においては、全ての公立学校がコミュニティ・スクールになることを目指すと示された。

前述した登別市や犬山市のような地域学校協働の取り組みは、前章で指摘した家庭の教育水準の低下や親の教育への無関心、大人の教養の解体、という問題を解消する有効な手立てとなり、「教育の担い手、教育主権者」としての親に対する啓発効果や「地域で育てる」という教育意識の醸成効果が期待でき、子どもにとってより良い教育環境を実現できると考える。また、志水・前馬（2004）は、家庭・学校・地域における「つながり」が豊かな状態が維持されることが、子供にとって適正な教育環境であると主張している。

従って、地域連携の強化や親の教育参画の促進のためには、第三期教育振興基本計画の全公立学校のコミュニティ・スクール化を着実に進めること、またコミュニティ・スクール導入が目的化して制度の形骸化を防ぐために各自治体・学校による地域学校協働活動の積極的な広報活動等を通して、保護者や地域住民のコミュニティ・スクールに関する理解と教育参画を促進することが非常に重要ではないかと考える。

### 3. 「読解力」強化の教育体制の欠陥に対する施策

3つ目に、日本の子どもたちの「読解力」強化を目的とする施策として、キューバの教育現場で実際に行われる社会的構成主義に基づく学習方法とエムラシオン制度を日本の初等・中等教育現場に導入することを提案する。

第2章ではキューバ教育の成功要因となっている様々な施策や制度を紹介したが、その中でも、教室の生徒全員の国語力を着実に伸ばす国語教育や生徒同士が助け合って相互に学力を伸ばすエムラシオン制度は、日本の教育現場でも比較的容易に取り入れることが可能であり、生徒と教師が双方向的に学習を行い「主体的・対話的な深い学び（アクティブラーニング）」を推奨する日本政府の方策を後押しすることにも繋がるのではないだろうか。PISAの結果から日本の子どもたちが苦手とする「読解力」とは、①情報を探し出す能力、②理解する能力、

③評価・熟考する能力の3つで構成されると前述したが、これらの能力を伸ばすためには、クラスメイトの音読を評価し、読んだ文章の内容についてクラスで議論するプロセスを重要とするキューバの国語教育が有効な手立てになるのではないかと考える。

教室でひたすら教師の話聞き、黒板の文字をノートに書きとるだけの一方的な授業ではなく、少人数クラスで教師が生徒一人一人と向き合い、生徒が自らの意見を発信し、クラスメイトと意見を共有・議論をし、生徒同士が助け合ってお互いを磨き合う教育環境を作ることで、日本の子どもたちの学力を伸ばしていくことが可能なのではないだろうか。

以上、3つの施策を日本の初等・中等教育現場において実施することにより、低所得・高学力を実現するキューバ共和国の様に、誰にでも平等に開かれか質の高い教育を提供することができ、学力向上に繋がると考える。

#### <参考文献>

石川一郎『学校の大問題 これからの「教育リスク」を考える』，SB新書，2020年

岩淵秀樹『韓国のグローバル人材教育力 超競争社会の真実』，講談社現代新書，

2013年



尾木直樹『新・学歴社会がはじまる－分断される子供たち』，株式会社青灯社，2006年

志水宏吉，前馬優策，『福井県の学力・体力がトップクラスの秘密』，中央公論新書（中公新書ラクレ），2014年

高山真由美『ハーレム・チルドレンズ・ゾーンの挑戦 貧乏人は教育で抜け出せるのか？』，みすず書房，2020年

橘木俊詔『日本の教育格差』，岩波新書，2010年

千葉忠夫『格差と貧困のないデンマーク 世界一幸福な国の人づくり』，PHP新書，2011年

津山恵子『「教育 超 格差大国」アメリカ』，扶桑社新書，2016年

21世紀COEプログラム 東京大学大学院教育研究科 基礎学力研究開発センター『日本の教育と基礎学力－危機の構図と改革への展望－』，株式会社明石書店，2006年

福田誠治『格差をなくせば子供の学力は伸びる－驚きのフィンランド教育』， 亜紀書房， 2007 年

宮崎稔『学校も地域もひらくコミュニティ・スクール 無理せず、楽しく、かろやかに』， 一般社団法人農山漁村文化協会， 2020 年

吉田太郎『世界がキューバの高学歴に注目するわけ』， 築地書館， 2008 年

Martin Carnoy & Jeffery Marshall. (2005). Cuba's academic performance in comparative perspective. *Comparative Education Review*, 230-261.  
doi:10.1086/428721.

Elvira Martín Sabina and Mariana Ortega Breña. (2009). Thoughts on Cuban Education. *Latin American Perspectives*, 135-137.

Joseph S. Roucek. (1964). Changes in cuban education since castro. *The Phi Delta Kappan Vol. 45, No. 4, Problems and Promises of Education in Latin America, 193-197.*



「東南アジアにおける不動産開発」

—日系ディベロッパーが東南アジアで  
プレゼンスを高めるために—

Real Estate Development in Southeast Asia  
—In order for Japanese Developer to Increase a Presence  
in Southeast Asia—

明治大学 国際日本学部

村上 はなの

Meiji University School of Global Japanese Studies  
Hanano Murakami

## 目 次

はじめに

### I 東南アジアの現状と近年の社会課題

1. インドネシア
2. マレーシア

### II 東南アジア各国の不動産開発需要

1. インドネシア
  - (1) 高所得者層向けの戸建・分譲マンション
  - (2) 中間層向けの戸建需要
  - (3) 低所得者層へのローコスト住宅需要
2. マレーシア

### III 日系ディベロッパーが東南アジアでプレゼンスを高めるためのマーケティング戦略

1. 企業目標の設定
2. 環境分析
3. 自社能力分析
4. 戦略の構築
5. マーケティング・ミックス

おわりに

注

参考文献

補足資料

はじめに

東南アジアが日本にとって「豊富な労働力」を目的とした地域以上に「膨大な消費市場」であると意識されるようになって早十数年が経つ。それと同時に、日系企業の参入や東南アジア各国の安定的な経済成長のためには、経済格差や民族問題、政治問題など、様々な解決すべき課題が顕在化している。もっとも、この数年では新型コロナウイルスの拡大により、その課題の中身も大きく変動し続けている。

ASEANにおいてはマレーシアやタイのように比較的安定して経済成長を遂げている国がある一方、その国が持つポテンシャルをいまだ経済発展につなげることでできていない後発国も存在する。しかし、ASEANにおいて特徴的なのは、ASEANのほとんど全ての国で課題とされていることが、インフラの整備と外資系企業の進出であるということである。

本稿では、筆者がASEANの安定成長において何よりも重要な鍵となってくると考えるインフラの整備、ひいては「都市開発」に焦点を当て、東南アジアの社会課題、東南アジア各国の不動産開発需要、日系ディベロッパーが東南アジアでプレゼンスを獲得するためのマーケティング戦略を分析し、日系ディベロッパーが東南アジアにおいてプレゼンスを獲得するために重要となるものを論じる。東南アジア各国は先発国、中発国、後発国と分類される場合が多いが、本稿では筆者自身が留学を経験した、先発国のインドネシアとマレーシアに焦点を当て、主にこの二国について分析する。

## I 東南アジアの現状と近年の社会課題

### 1. インドネシア

インドネシアは世界人口ランキング4位となる2.7億人もの巨大な人口を基盤とした大きな経済成長が見込まれる国である。国民の大半はマレー系であるが、「Bhinneka Tunggal Ika（多様性の中の統一）」という国是の通り、宗教や言語、文化はインドネシアという一つの国の中に存在する300もの民族集団によって異なる。

特徴的なのは、インドネシア語が共通言語として使用される代わりに、民族集団によって使用する言語が大きく異なることと、近年のインドネシア国内では宗教アイデンティティが徐々に強くなり、宗教間のトラブルが増加傾向にあることである。2018年にインドネシア国内の1501人を対象に行われたアイデンティティに関する世論調査によると、88%もの国民が、「自身にとって宗教アイデンティティがとても強い・強い」と答えた。これは46%だった「民族アイデンティティがとても強い・強い」という回答を超えるものである。ここで注目すべきポイントは、宗教アイデンティティが強いことがどのような影響を与えるかということである。インドネシアのエスニシティについて研究した中谷は、2012年に発表した自身の論文で「インドネシアで問題なのは、民族差よりも宗教差だという声もしばしば聞かれるが、民族の伝統が、価値観や考え方を作り上げる要素のひとつだとすれば、宗教もまた価値観や考え方の礎となるのであろう」「宗教的価値観が、それを信仰する人の価値観の形成に影響するのだとすれば、宗教が同じであるか異なるかというのは、価値観を同じくするかどうかを決定する大きな要因となる」[中谷, 2012, ページ: 30]としている。そして、中谷が2008年に行ったインタビューデータから「宗教が同じであるほうが、民族で同じであるより重要」であり、「インドネシアに存在する差別は、実は宗教によるもの」[中谷, 2012, ページ: 31]であるとしており、つまり宗教アイデンティティが強まっている近年のインドネシアでは宗教間トラブルが生じやすい状態にあるということである。

実際最近話題になっているワードは「宗教的不寛容」である。「寛容の精神」が国のアイデンティティであるインドネシアにおいて、圧倒的多数派であるイスラム教徒に対して、非イスラム等その他の少数派の宗教やイスラムの道徳規範に沿わない民族的・性的マイノリティが排除の対象となり、声を押し殺さざるを得ない状況が常態化している。日本を含む外資系企業が強く関係する事件でいえば、2015年に小売店でのアルコール飲料の販売を禁止し、2020年にはアルコール飲料の販売・消費だけでなく生産・流通も禁止するという審議内容の「禁酒法」である[The New York Times, 2016]。禁酒法を議論する議員は飲酒による健康被害を根拠としているが、その数字の内情は合法的に製造されたアルコール飲料によるものではなく、メタノール等の有害物質を含む危険な密造酒による健康被害である[在インドネシア日本国大使館, 2020]。それにもかかわらず、禁酒法を推し進めようとする背景にはインドネシアをイスラム国家化したいイスラム系政党の目論見があるとされ

ている。今の対象はアルコールであるが、この法案が可決された場合、なし崩し的にその他のイスラム教の道德規範が法令化され、外資系企業やマイノリティにとって生きにくい社会となっていく可能性がある。

## 2. マレーシア

マレーシアの強みは、安定した政治機構と経済成長である。その他の東南アジアにおいてしばしば課題として挙げられるのはカントリーリスクであるが、ことマレーシアにおいては、主に3民族で構成される他民族国家であるにもかかわらず、近隣国でみられる暴動といった重大な民族間衝突や政治不全はほとんど起こすことなく歩んできている。経済成長においても、1997年のアジア経済危機やリーマンショック時の世界的な不況には当然あおりを受けたものの、政府の支援策や資金援助、国内消費と外需により数年のうちに回復しており、総合的に見てビジネス環境は良好と言える。

今後この国で課題となってくるのは中所得国の罫からの脱出である。マレーシアは工業製品輸出型の経済成長を続けてきたが、これからは産業構造の高度化と独自のビジネス分野を持つことが求められる。

独自のビジネス分野に関して、三菱UFJリサーチ&コンサルティングの調査レポートによると、マレーシアの強みを生かせる有望分野の一つはイスラム関連ビジネスであると評価されている [三菱UFJリサーチ&コンサルティング, 2011, ページ: 18]。これにはマレーシア自体、6割の国民がムスリムであり、イスラム関連ビジネスの土壌は培われていることがベースにある。そして、ムスリムの人口自体が巨大な潜在的消費者集団であるのに加え、近年ではそれ以外の非ムスリムを消費者として取り入れようとする動きもある。ハラールフードは宗教上食せないものを除いたムスリムのための食品であるが、ヘルシーであることに着目し、健康志向の先進国の国民を対象に顧客を広げていこうという動きだ。日本でもオーガニックフードやスーパーフードなどがこの数年注目を集めているが、それと同様にハラールフードにも健康志向の人を対象にビジネスチャンスがあると考えられる。

こういった独自のビジネス分野の育成と産業構造の高度化には、基盤となるインフラの整備も欠かせない。優秀な人材を国内に留め、集めるために、環境の改善は急務と言える。



## II 東南アジア各国の不動産開発需要

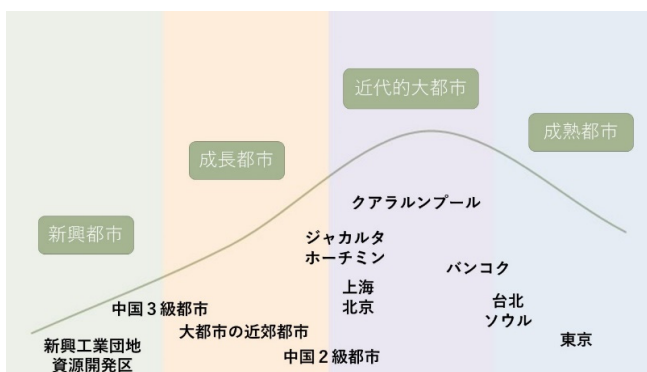


図 1 都市形態分類

(出典) 増宮守. (2013). 不動産投資レポート

東南アジアに拡大する日本企業の不動産事業. ニッセイ基礎研究所. 筆者編集

### 1. インドネシア

ニッセイ基礎研究所の都市形態分類では、ジャカルタは成長都市から近代的大都市に移行する途中にある。ただ、ジャカルター極集中も問題となっている。ジャカルタの一人当たり GDP は 17,408 ドルと中進国の水準に達しており、さらに州別に名目 GDP を比較すると、34 ある州の中でジャカルタ首都特別州だけでインドネシア国内の名目 GDP の 17.3% を担っていることがわかる [国際協力銀行, 2019, ページ: 193]。ジャカルタがインドネシアの経済成長を「健康的に」けん引することが今後もしるのであれば問題はないが、実際は増え続ける人口と期待される都市能力に対してインフラ整備が間に合っておらず、地盤沈下という環境問題の解決と慢性的な酷い交通渋滞の解消は急務である。

2019 年にジョコ大統領は首都を現在のジャカルタからカリマンタン島東部に移転することを発表した。政府はジャカルタが抱える様々な社会問題を 2045 年に完了する首都の移転によって解決できると期待しているが、現在ジャカルタで求められているインフラ整備は今後とも急ピッチで進めていく必要があることには変わらない。

最近の特筆すべき開発案件は、2019 年に開通した MRT (ジャカルタ都市高速鉄道)、スカルノハッタ空港-ジャカルタ間の Airport Rail Link、2022 年に開通が予定されている LRT (軽量高架鉄道) といった鉄道交通網の整備である。ジャカルタ都市圏が抱える重度の交通渋滞に対して、2004 年から「トランスジャカルタ」という路面電車のように利用が可能なバス専用レーンがジャカルタ市内に導入されていたが、車両不足や遅延問題も山積していた。それに加え、根本的にジャカルタは道路の総量が少ないため、グリッドロック現象

<sup>1</sup>も発生しやすい。こういった道路交通環境に対して、この数年で定時運航が可能かつ輸送可能人数も大きい鉄道交通網の利用が始まったことで、公共交通の分担率の多様化と、アクセスの向上に期待できるようになった。これにより、ジャカルタ都市圏の土地の効率的な利用が可能となり、急拡大する住宅需要に対応することが可能となる。

現在のジャカルタ首都圏は成長都市であり、住宅と商業施設の需要が急拡大している。PwCによると、中国より長い2040年まで続くとされている人口ボーナス期に下支えされ、購買力平価に基づくGDPは2030年には日本にほぼ追いつき、2050年には日本やイギリスを追い越し世界第4位になると予測されている [PwC Japan グループ, 2017]。それに伴って今後は中間層が広がりを見せると予想される。2050年時点での平均所得水準予想現在の4倍超と大きく伸びを見せるため、2030年以降から2050年頃にかけて、インドネシア国民の中所得者層の大部分のニーズが日系ディベロッパーが提供する高価格帯高品質住宅を対象に含むと考える。

15年以内の近い将来拡大が期待される住宅需要を分類すると、①高所得者層向けの戸建・分譲マンション、②中間層向けの郊外の戸建需要、③低所得者層へのローコスト住宅需要である。

#### (1) 高所得者層向けの戸建・分譲マンション

高所得者層向けの戸建・分譲マンションはすでに需要の高まりを見せ、特にジャカルタ中心部では各国のディベロッパーが分譲マンション建設に力を入れている。

インドネシアの投資が盛り上がらなかった一番の理由は、外国人はインドネシア国内では土地の所有権を得ることが基本的にできず、分譲マンションの購入にも複数の条件が設けられていたためである。それが2020年の10月に緩和され、外国人もインドネシア国民と同じように購入が可能となった [NNA ASIA, 2020]。今後は2045年の首都移転完了とその後の発展を見据えて、新首都ヌサンタラでのマンション建設にも期待ができる。現在では先行き不透明感に新首都への期待は高くないが、同じ様に首都機能移転を経験したブラジルの新首都ブラジリアを教訓に<sup>2</sup>、石炭石油ガスを主要産業に産業の多様化を進めることができれば、ジャカルタに集中する外資系企業の誘致が進み、政府関係者の不動産需要と共に新首都での大量の高級不動産需要を期待することができる。新首都の産業発展の見通

---

<sup>1</sup> 自動車・オートバイの専有面積の合計が道路総面積以上に達し道路交通が麻痺状態となる現象。日本では東日本大震災時に発生した。

<sup>2</sup> ブラジリアは第二次世界大戦後にリオデジャネイロから遷都した計画都市。国内第三位の人口を抱える都市であり、道路交通網や国内線も整備されているが、大きな産業がなく、その他の主要都市と距離が離れているため、大企業の本社機能の移転はあまり行われていないことが課題になっている。未開の土地に遷都したことに新首都ヌサンタラ移転と共通項がある。

しについては、インドネシア政府が6つの産業クラスターを開発する方針を決定している [NNA ASIA, 2021]ため、今後は政府の動向を注視する必要がある。



(出所) 政府発表表からジェトロ作成  
[地図: D-maps.com (https://d-maps.com/carte.php?num\_car=133979&lang=ja)]

## 図 2 インドネシア新首都ヌサンタラ予定地

JETRO. (2019年9月3日). 東カリマンタンへの首都移転、2024年中に開始.

参照先: ジェトロ「ビジネス短信」

: <https://www.jetro.go.jp/biznews/2019/09/d42dc4eb114afa9d.html>

### (2) 中間層向けの戸建需要

現在では土地価格が高騰し、ジャカルタ中心部では国民の中間層が購入できる価格の物件を販売することは戸建・マンション共に非常に難しくなっている。そのため、戸建需要はより外側のジャカルタ郊外に広がっている。

ジャカルタの東側にあるブカシ地区はジャカルタのベッドタウンとして成長著しいエリアであり、隣接するチカラン・カラワン地区はインドネシアに進出する日系企業の半数が集中しているエリアでもある。過密が進んでいるジャカルタにも近いため、このエリアではインドネシア国民の中間層や外資系企業の高所得者層で戸建のニーズを抱える住民の需要が高まると考えられる。世帯所得が5,000～34,999USドルに当たるインドネシア国内の中間所得層は、2000年の30.1%から2020年には70.3%にまで急増している。インドネシアでは世帯所得が5,000ドルほどだと300万円ほどの物件を購入できると試算されているが、2020年には5,000ドル以上の所得層が72.3%、7,500ドルから34,999ドルに限れば48.6%と国民の約半数を占めるまでになっており、1,000万円近い戸建て住宅も住宅ローンを組めば購入できる層が厚くなっている。ジャカルタ中心部では分譲マンションや戸

建てを買う余裕はないが、少し離れた郊外であればマイホームを持てる、持ちたいという若年層をターゲットに開発を行っていくことができると考える。

### 世帯所得分布

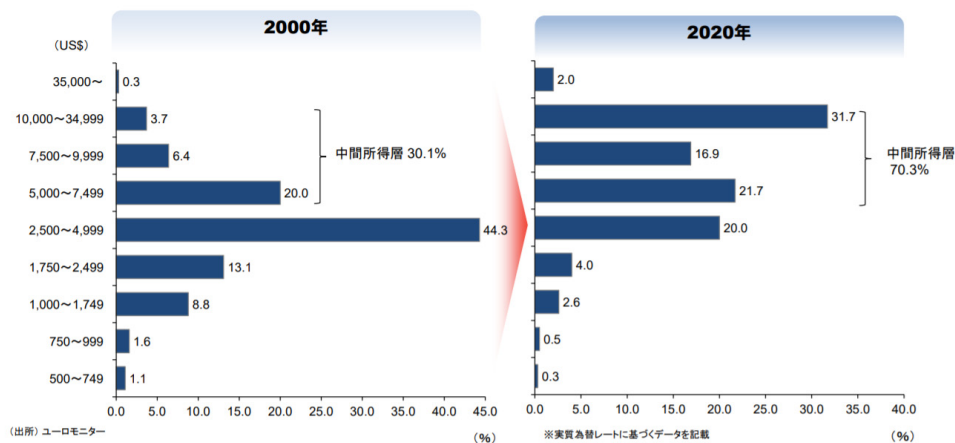


図 3 インドネシア世帯所得分布

(出典) 経済産業省. (2021). 医療国際展開カントリーレポート新興国等のヘルスケア市場環境に関する基本情報インドネシア編.

### (3) 低所得者層へのローコスト住宅需要

中間所得層が厚くなったとはいえ、いまだに 5,000 ドル未満の世帯収入の家庭は 27.3% 存在する。このなかで BOP 層<sup>3</sup>の多くを占め、住宅購入のターゲットとなりうる 2,500～5,000 ドル未満は 20%であり、この層をターゲットにできるのはローコスト住宅である。

インドネシアの住宅不足は深刻で、2014 年時点で不足戸数はインドネシア国内全体で 1,500 万戸と推計されていた。この課題に対してインドネシア政府は住宅ローンのハードルを下げたり、国民住宅貯蓄基金を立ち上げてその基金の一部を「住宅百万戸プログラム」の費用に充てたりと、国民の住宅購入支援を拡充している。

JETRO の BOP 層を対象にした 2012 年の実態調査によると、特徴は①戸建て住宅を所有する場合は、収入の増加や家族構成の変化によって増築させることが主流であること、②月賃料 6,400 円ほどの中低所得層向け住宅では、政府が定める「最低生活水準」の「床がタイル張りであること」という条件を満たすものの、低所得者層向けの住宅では床はタイル

<sup>3</sup> 一般に平均所得が購買力平価ベースで 3,000 ドル以下の開発途上国の低所得階層のこと。企業活動として利益を求めつつ、貧困などの社会課題を解決することができるビジネスモデルとして、BOP ビジネスは注目を集めている。

張りではなく、月 4000 円ほどの賃料が支払えなくなる住民もいる、ということである [JETRO, 2012, ページ: 1]。この実態調査では「インドネシアの BOP 層を住宅から見る場合、住宅の善し悪しの程度と所得の高低とは必ずしも関連がない」「住宅の改善よりも、ムスリムの場合にはメッカ巡礼、キリスト教徒の場合にはエルサレム巡礼のための資金準備を優先するケースが少なくないからである」 [JETRO, 2012, ページ: 2]としているが、一つの基準として世帯収入 2000 ドルの中低所得層への住宅提供をビジネスとすることを考えたとき、政府の国民への支援策があることは大前提として、ジャカルタでは年間何度も発生する浸水被害の防災、シンプルでも最低限の健康的な生活（安全な水へのアクセス・タイル床）を送れる居住空間、無計画な増築を減少させスラム化を防ぐことなどを目標とし、郊外でも戸建にこだわらず日本が得意とする廉価な大規模集合住宅のノウハウをインドネシア向けに応用していくことも検討していく必要があると考える。

東南アジアで日系ディベロッパーがローコスト住宅を建設するには、建設作業員の教育や建築材の質など様々ハードルがあるが、潜在的顧客数そのものの規模は非常に大きい市場でもあるため、日本で培った効率や集合住宅建築のノウハウを応用し官民一体となってシステム構築ができれば、ビジネスとして将来的にはアフリカ大陸エリアなどでも応用が可能となるだろう。

## 2. マレーシア

「日本人が移住したい国」14年連続で1位を獲得しているマレーシア [一般 財団法人 ロングステイ財団, 2020]。この連続記録から、すでにその都市開発は東南アジアのなかでは成功していると高く評価されていると考えることができる。

ニッセイ基礎研究所の都市形態分類では、マレーシアの首都クアラルンプールは成熟都市に近い近代的大都市に分類することができる。サービス業が発達することによりオフィスビル需要が高まり、それまでの中心部での住宅需要も継続する。それに加え、都市部が中心だった居住エリアも郊外に広がり、それに伴って郊外型商業施設の需要が高まりを見せる。

実際に、1984年当時の首相のマハティールが流通の近代化のひとつに掲げたことでクアラルンプール中心地に大規模商業施設が増加し、90年代後半からは郊外にも出店が進んだ。日系企業の出店に限ると、1984年のルックイースト政策により要請され、日系小売業の先駆者として現在マレーシアで幅広く展開しているイオンマレーシア (AEON CO. (M) BHD.) が1985年にマレーシアに一号店、二号店を出店したことを皮切りに、2021年時点では国内に「イオンモール」28店舗、総合スーパー (GMS) 「イオン」34店舗、スーパー「マックスバリュ」、高級スーパー「マックスバリュ・プライム」、「イオン・ウェルネス」、「ダイソー」などを展開し [AEON]、高い占有率を誇っている。最近では、2015

年に三井アウトレットパークがクアラルンプール国際空港近くに出店した。ファーストリテイリングのマレーシア現地法人である「ユニクロ・マレーシア」は、2020年12月にマレーシア国内初の郊外型ロードサイド店を開業した〔ファーストリテイリング〕。

この先十数年は近代的大都市として、郊外の住宅需要、商業施設開発需要、オフィスビル需要は拡大を続けていくと考えられる。マレーシア国内ではコロナ禍以前から、賃金の向上や生活水準の向上により健康志向も高まりつつあったため、この新型コロナ感染対策意識の高まりによって、より一層国民の住・労働環境における健康志向も高まっている。これにより、日本のディベロッパーが得意とする高機能不動産のニーズも着実に形成されていくと予想される。

20年後ごろにはより高次の成熟都市へ形態を成長させていき、それにより不動産需要も再開発需要や高機能物流施設、大量建築需要から質の高い不動産需要へ移行していくと考えられる。高齢化率は2020年時点では7.2%であるが、2040年には14.5%に達すると推計されている〔厚生労働省、2018、ページ：364〕ため、今後はシニア関連施設の需要も高まると予想される。



図 5 三井アウトレットパーク KLIA セパン

(出典) <https://www.mitsuioutletparkklia.com.my/aboutus/introduction/>



図 4 AEON BiG Mid Valley 店

(出典) <https://aeonbig.com.my/store/?AEON-BiG-Mid-Valley>

### Ⅲ 日系ディベロッパーが東南アジアでプレゼンスを高めるためのマーケティング戦略

#### 1. 企業目標の設定

##### (1) 日本の不動産開発と海外進出目標

日本国内では人口減少と少子高齢化により新たな需要の減少という課題に直面している。2017年に国立社会保障・人口問題研究所が発表した「日本の将来推計人口」によれば、日本の総人口は長期の人口減少過程に入っており、2021年12月現在の1億2547万人から、2053年には総人口1億人を下回ると予想されている〔国立社会保障・人口問題研究所、2017、ページ：1〕。少子高齢化も顕著であり、すでに2021年7月には65歳以上人口が28.8%にまで上っている。主要大都市では一貫した人口増加により不動産価格が上昇する一方で、地方では過疎化が進んでいることによる地域格差も大きい。この十数年で国民の働き方も大きく変容し、この2年間で特筆すべきなのは新型コロナウイルス蔓延による生活様式の変化である。このような激動の現代において、2020年に国土交通省は行動計画を策定し、不動産開発業界は「より快適な暮らし」を実現するために、様々な技術革新を受けたスマートシティへの転換の可能性を模索していくとした。

海外に関しては、2018年に国土交通省が都市開発・不動産開発分野の海外展開戦略を策定し、主にアジア新興国において、深刻な社会課題の解決を日本のこれまでの経験やノウハウを生かした開発によって解決していくことをミッションとしている。緩やかな縮小傾向にある日本社会において、日本の不動産開発業界が成長し続けていく活路は海外への積極的な進出にある。ただし、海外進出においてもはや競合のいないフロンティア的地域は存在しない。本論で注目する東南アジアにおいては、特に中国がその資金力や積極投資志向を力に多数の大規模開発を行っている。資金力ではどうしても中国の規模を上回ることのできない日本がどれだけ海外で成功できるかは、日本独自の存在価値を見出していくことにある。

#### 2. 環境分析

##### (1) Politics

民主化が進むインドネシアでは、国の重要事項決定において国民の反応を重視する傾向がある。そのため、現地進出企業が期待する規制緩和が先の大統領選への影響を踏まえて見送られるといったことも発生していた。インドネシアの民主化そのものは大いに歓迎されるものではあるが、国内産業の育成や国民感情の鎮静のために進出企業が望まない方向の政治的判断がなされたり、判断が遅延されたりする場合がある。ジョコ大統領は外資系企業の誘致にも比較的積極的であることに期待が高まるが、国内の保守主義や政治的反発にも注視する必要がある。

規制の強さも国内の保守主義が原因であるため根強いが、外資系企業の誘致のため改善

が必要である。

## (2) Economy

経済は安定して成長しているものの、製造業の低迷から経済成長率は鈍化している。そのため、人口ボーナスを大いに経済成長に反映させていくために、インドネシア政府は製造業の育成と産業構造の高度化、ジャワ島以外の島との経済格差改善を目指している。

## (3) Society

人口ボーナス期は2040年まで続くと推測されているが、15歳から24歳までの若年層の2018年の失業率は約16%とASEANで一番高く [独立行政法人 労働政策研究・研修機構, 2020]、若者の雇用の受け皿の拡大と教育の改善が求められる。それに加えて、2020年のインドネシアの労働生産性世界ランキングは103位 [木内, 2021, ページ: 35]と、労働者のスキル向上が課題である。

中間所得層は国民の70%と急増しているため、この層の中でも下位の低中所得層の所得の向上が期待される。

## (4) Technology

インフラの未整備問題は重大であり、外資系企業の進出障壁となっているだけでなく、都市部の住民の生活レベル向上の直接的な障害となっている。交通・水道・電気など、今後のインドネシアの経済発展はどれだけ早くインフラを整えられるかにかかっていると一言しても過言ではない。



### 3. 自社能力分析

#### (1) 日系ディベロッパーの SWOT 分析



図 6 日系ディベロッパーの SWOT 分析

#### (2) インドネシアの SWOT 分析（日系ディベロッパーの進出目的国として）



図 7 インドネシアの SWOT 分析

### (3) 参考：中国ディベロッパーの SWOT 分析



図 8 中国ディベロッパーの SWOT 分析

## 4. 戦略の構築

### (1) STP

#### ① セグメンテーション

収入：中低所得者層。中所得者層。中高所得者層。高所得者層。外国人投資家。

地域：ジャカルタ中心部。ジャカルタ郊外。地方都市。新首都ヌサンタラ。

ライフスタイル：収入が低く住宅にあまりお金を費やさない層。

収入にゆとりが出て健康志向も高まっている層。

高所得でサービスの行き届いた住宅に住みたい層。

#### ② ターゲティング

日系ディベロッパーが得意とする高品質住宅に手が届く中高所得者。

サービスの行き届いた高機能住宅を希望する高所得者層。

### ③ ポジショニング

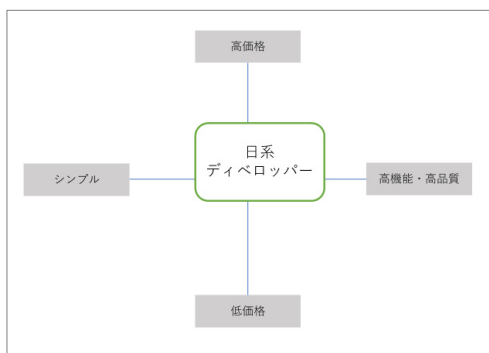


図 10 中高所得者層への高品質住宅

(出典) 筆者編集

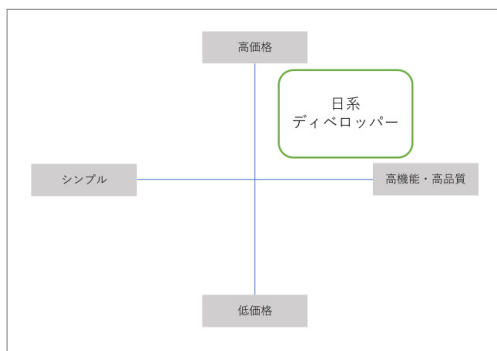


図 9 高所得者層への高品質高機能住宅

(出典) 筆者編集

## 5. マーケティング・ミックス 4P

### (1) 中高所得者層への高品質住宅

#### ① Product

子供を持つファミリー向けの戸建住宅。自然災害にも強い設計で、施工の質も良い物。デザインをシンプルにし、50戸以上の戸建街区とすることで、コストカットをする。街区にはスーパーなどの小規模な商業施設も誘致。ジャカルタ首都圏の郊外、地方都市中心部に建設。

#### ② Price

800万円（約6億4千万ルピア）住宅ローンあり。

世帯所得20,000ドル層をターゲット。

参考：世帯所得が10,000ドルから35,000ドルの層はインドネシア内で31%。

ジャカルタに住む世帯年収が15,000ドル以上の家庭は41%。

ジャカルタで3億ルピアの住宅を購入する場合、年収は11,200ドルが必要。

#### ③ Place

日本の不動産販売のノウハウを提供し、住宅ローンの相談などにも乗る。

#### ④ Promotion

駅や幹線道路などに広告を掲載し、労働者層をターゲットに情報を届ける。

## (2) 高所得者層への高品質高機能住宅

### ① Product

住宅としての機能だけでなく、共用部の施設やサービスを充実させたサービスアパートメントのような分譲マンション。

フィットネスジム、プール、ワークスペース、バーなどを併設することにより、仕事も息抜きもマンション内で可能にし、新型コロナの蔓延によるテレワークと外出自粛要請に対応する。共用部は感染症対策をしつつ利用し続けられるように、コンシェルジュへの予約制も柔軟に取り入れる。マンション敷地内で様々な季節のイベントを企画するなど、付加価値を高める。

インドネシアの住宅で大きな課題となっているマンション管理・修繕については、日本の不動産管理のノウハウを提供することによって入居後もきめ細やかなサポートを行っていく。

### ② Price

5,000万円～8000万円。

35,000ドル以上の世帯収入のインドネシア国民と、外資系企業の社員、国内外の投資家をターゲットとする。

### ③ Place

専属の担当者を充てることで、購入前から購入後まできめ細やかなサポートを行う。日本人には日本人の担当者を充てるなど、法制度に不安のあるインドネシアでも安心して物件を購入できるようなサポート体制をとる。

### ④ Promotion

インドネシア大手企業の社員や外資系企業の社員を対象としているため、ジャカルタ中心部のオフィス街での積極的な広告の掲載を行う。

おわりに

東南アジアはそれぞれの国、地域、街ごとに特色が全く違うため、ひとくくりには形容することができないというのは自明である。本稿では筆者が関わりの深いマレーシアとインドネシアについて分析を進めてきたが、インドネシア国内だけでも不動産市場セグメントは多様に存在し、その内情も非常に複雑なものだった。そのような市場において、日本のディベロッパーが今後東南アジアでプレゼンスを揺るぎないものにしていくためには、①官民連携 ②迅速な意思決定とネットワークの軽さ ③今後の市場拡大を見据えた社会課題の解決も目標とする開発計画 ④日本の強みを生かした開発 ⑤パートナー企業の選定 ⑥根気強さ ⑦現地人材の教育といった様々な要素が求められていくと考える。

①官民連携は東南アジアに限らず日本の不動産開発事業の海外進出において、重要なキーワードとなっている。特に東南アジアは政治動向によって法制度が大きく揺れ動いたり、法制度自体が不透明かつ慣習も複雑で情報収集が難しかったりする発展途上の地域であり、日本政府の協力なしには現地での開発紛争を避けることは難しい。その一方で、社会課題の解決や経済発展に効果が高い大規模開発も官民の連携がうまく取ることができれば可能となる。②迅速な意思決定とネットワークの軽さが重要なのは、日々刻々と成長していく東南アジアにおいて、時節を逃さないことが攻めの姿勢としても守りの姿勢としても必要となるからである。日本の企業にとって素早い意思決定は苦手とするポイントではあるが、他国のネットワークの軽い事業推進に後れを取らないようにしたり、逆に先行きが暗くなった時に引きの判断を素早くしたりと、高度で正確な判断を速いスピードで行っていくことが必要になってくる。③現地国の社会課題の解決も日本のディベロッパーにとって大きな責務である。目先の営利に囚われて短期的な収益性の開発のみを行っていくことは、都市開発において将来期待できた莫大な利益を失うことにつながり、ひいては日系他業界の東南アジアでのビジネスを阻害することになり得る。不動産という現地国民の生活に長期的に影響するものを開発する立場として、進出先国の社会課題の解決に貢献し、かつそれを継続していくために社会課題の解決を最低限のビジネスモデルとして構築していくことがこれからは求められる。④日本の強みを生かした開発とは、今や全世界がディベロッパー激戦区であるなかで、確固とした理由をもって選んでもらうためのキーである。質の良い不動産と行き届いた管理、積み上げてきた防災ノウハウはこれから東南アジアでは確実に大きく需要が拡大する力である。コスト面では現在は他国のディベロッパーに劣って映ることもあるが、積極的に日本の正確さと信頼度の高さをパートナー企業に浸透させていくことが今後の関係性構築につながる。⑤外資規制によって外資ディベロッパーが単独で事業を行うことが難しい現地では、パートナー企業との相性も重要である。政府や経済の動向をいち早くつかむためにも、信頼感をもって事業を長期的に続けていくことのできるパートナー企業を見つける必要がある。これは⑦現地人材の教育にも共通することだが、⑥根気強さというのは他のどの地域よりも東南アジアでの事業では不可欠であろう。

特に仕事の慣習と責任感の意識には日本と東南アジア間で大きなギャップがある。日本であれば「このくらいは当たり前に来てくれるだろう」「一度指示したことだからやってくれるだろう」と考えられるようなことでも、実際現地では指示通りに進んでいない、数回の教育では定着しないということが無数にある。文化や慣習が大きく違うなかで、できるだけ齟齬を無くしてスムーズに進めていくためには、連絡を密にとることや、「このくらいはやってくれているだろう」と思ったことでも何度も進捗を確認すること、口約束は避け情報は文字に残すこと、根気強く丁寧に社員教育を行っていくことが必要となる。時間はかかるが急がば回れの精神が東南アジアでの事業を成功させる一番の近道である。

東南アジアでの事業には様々超えるべき壁が存在するが、日本にとっては大きな市場である。障壁の多さに二の足を踏むのではなく、柔軟に対応していくことが日本のディベロッパーが東南アジアを中心とした海外事業でプレゼンスを築いていく重要な鍵となる。

## 参考文献

- AEON. (日付不明). History. 参照日: 2022年1月20日, 参照先: AEON CO. (M) BHD. :  
<https://www.aeonretail.com.my/corporate/about/history/>
- JETRO. (2011年7月6日). いま、なぜBOPビジネスか? 参照日: 2022年1月3日, 参照先: <https://www.jetro.go.jp/news/announcement/20110706170-news/annai.pdf>
- JETRO. (2012). 住宅事情 インドネシア BOP 層実態調査レポート.
- JETRO. (2019年9月3日). 東カリマンタンへの首都移転、2024年中に開始. 参照日: 2022年1月25日, 参照先: ジェトロ「ビジネス短信」:  
<https://www.jetro.go.jp/biznews/2019/09/d42dc4eb114afa9d.html>
- NNA ASIA. (2020年10月9日). 分譲マンション、外国人等しく購入可に. 参照先: NNA ASIA アジア経済ニュース: <https://www.nna.jp/news/show/2103658>
- NNA ASIA. (2021年12月10日). 新首都に6つの産業クラスターを開発. 参照先: アジア経済ニュース: <https://www.nna.jp/news/show/2273934>
- PwC Japan グループ. (2017年2月13日). PwC、調査レポート「2050年の世界」を発表 先進国から新興国への経済力シフトは長期にわたり継続 - インド、インドネシア、ベトナムが著しく成長. 参照日: 2022年1月5日, 参照先: PwC:  
<https://www.pwc.com/jp/ja/press-room/world-in-2050-170213.html>
- SengHuatChew. (2018). マレーシアの都市化と社会イノベーション事業の可能性. 日立評論 Vol.100 No.02 174-17.
- The New York Times. (2016年9月16日). インドネシア、まさかの「禁酒法」審議の衝撃. 参照日: 2022年1月20日, 参照先: 東洋経済 ONLINE:  
<https://toyokeizai.net/articles/-/136403?page=3>
- WidodoJoko. (2021年4月2日). 参照日: 2022年2月3日, 参照先: Twitter:  
<https://twitter.com/jokowi/status/1377945545029820420?s=20&t=D-Jzc0YQ70krticweZmi5g>
- デロイトトーマツ. (2017). インドネシア消費者調査インドネシアのオフライン店舗とオンライン店舗を捉える. 5.
- ファーストリテイリング. (日付不明). 沿革. 参照日: 2022年1月30日, 参照先:  
[https://www.fastretailing.com/jp/ir/library/pdf/ar2020\\_11.pdf](https://www.fastretailing.com/jp/ir/library/pdf/ar2020_11.pdf)
- ユークテルトレ. (2018). 地図で見る東南アジアハンドブック. 成瀬雅人.
- 一般 財団法人ロングステイ財団. (2020). 「ロングステイ希望国・地域 2019」トップ10 を発表.
- 岡田允. (2015). 都市成長のメカニズムと新しい成長要素について. 都市政策研究 第

17号.

霞ヶ関キャピタル株式会社. (2021年5月21日). インドネシアでの戸建て住宅開発投資に関する契約締結のお知らせ ～現地パートナーとしてグリーンウッズ社と提携～. 参照日: 2022年2月2日, 参照先: PRTIMES:

<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000035.000048076.html>

岩崎育夫. (2017). 入門 東南アジア近現代史. 講談社.

経済産業省. (2019). 第3節 アジアにおける日本の立ち位置と日本企業・産業が目指すべき方向性. 通商白書 2019.

経済産業省. (2021). 医療国際展開カントリーレポート新興国等のヘルスケア市場環境に関する基本情報インドネシア編.

御旅屋徹. (2014). 中国不動産市場の概要と中国大手デベロッパーの経営方針・投資戦略. 日本不動産学会誌/第28巻第2号.

厚生労働省. (2018). 2017年海外情勢報告. 白書,

<https://www.mhlw.go.jp/wp/hakusyo/kaigai/18/dl/t5-04.pdf>.

江崎康弘. (2016). 東アジアインフラ市場に内在する事業リスクと日本企業の課題 (その1) ASEAN3か国の市場の現在(いま)を読み解く.

国際協力銀行. (2019). インドネシアの投資環境.

[https://www.jbic.go.jp/ja/information/investment/images/inv\\_indonesia24.pdf](https://www.jbic.go.jp/ja/information/investment/images/inv_indonesia24.pdf).

国土交通省. (2013). 海外建築・不動産市場データベース. 参照日: 2022年1月18日, 参照先: インドネシア:

[https://www.mlit.go.jp/totikensangyo/kokusai/kensetsu\\_database/indonesia/index.html](https://www.mlit.go.jp/totikensangyo/kokusai/kensetsu_database/indonesia/index.html)

国土交通省. (2020). 国土交通省インフラシステム海外展開行動計画 2020. 国土交通省.

国立社会保障・人口問題研究所. (2017). 日本の将来推計人口.

今井昭夫. (2014). 東南アジアを知るための50章. 明石書店.

佐々木拓雄. (2021). インドネシア社会における寛容と不寛容についての覚書き.

在インドネシア日本国大使館. (2020年9月28日). 【注意喚起】非正規の自家製アルコール飲料の摂取によると考えられる重篤な健康被害の発生. 参照日: 2022年1月18日, 参照先: [https://www.id.emb-japan.go.jp/oshirase20\\_127.html](https://www.id.emb-japan.go.jp/oshirase20_127.html)

在スラバヤ日本国総領事館. (2020年8月). 東カリマンタン州概況. 参照先:

<https://www.surabaya.id.emb-japan.go.jp/files/100087700.pdf>

三井不動産株式会社. (2015年4月28日). ～クアラルンプール初の本格的アウトレットモール～「三井アウトレットパーク クアラルンプール国際空港 セパン」2015年5月30日オープン. 参照日: 2022年1月20日, 参照先:



- <https://www.mitsui-fudosan.co.jp/corporate/news/2015/0428/>
- 三菱UFJリサーチ&コンサルティング. (2011). マレーシア経済の現状と今後の展望 . 新田浩之. (2020年3月17日). 多くの課題抱えるインドネシアに大半の日系企業が改善を要求. 参照先: JETRO 地域・分析レポート:  
<https://www.jetro.go.jp/biz/areareports/special/2020/0301/cca66d0426153204.html>
- 生田真人. (1996). 東南アジアの都市群システムと日本の地方都市. 経済地理学年報 第42巻 第4号.
- 総務省統計局. (2022年1月20日). 人口推計. 参照先:  
<https://www.stat.go.jp/data/jinsui/new.html>
- 増宮守. (2013). 不動産投資レポート 東南アジアに拡大する日本企業の不動産事業. ニッセイ基礎研究所.
- 中村正嗣. (2017). III. 成長市場 ASEAN で起こる変化とビジネス機会の所在. MIZUHO Research & Analysis/12 .
- 中谷潤子. (2012). 「インドネシア人」エスニシティの創出 : 宗教アイデンティティによる紐帯. 大阪産業大学.
- 渡邊裕晃. (2017年3月29日). ジャカルタの不動産(マンション) | 現地の若者でも購入できる家はどこ? 参照日: 2022年1月24日, 参照先: サムスル公式ブログ:  
<https://www.samsul.com/travel/Kompas-Apartemen-Jakarta201703.php>
- 藤井大輔. (2014). ジャボデタベック圏での公共交通の現状と課題. 運輸と経済 第74巻 第1号 ' 14. 1.
- 独立行政法人 労働政策研究・研修機構. (2020年2月). 基礎情報: インドネシア. 参照先: 調査研究成果:  
[https://www.jil.go.jp/foreign/basic\\_information/indonesia/index.html](https://www.jil.go.jp/foreign/basic_information/indonesia/index.html)
- 不動産証券化協会. (2013). 特集 東南アジア不動産開発. ARES 不動産証券化ジャーナル vol. 13.
- 不動産証券化協会. (2021). 2021世界経済と不動産マーケット. ARES 不動産証券化ジャーナル Vol. 59.
- 北見卓也. (2014). ASEAN 投資拡大の背景と不動産需要の見通し. 三井住友トラスト基礎研究所 Report.
- 木内康裕. (2021). I OECD 諸国の労働生産性の国際比較.
- 野村総合研究所. (2019). スマートシティ報告書—事業機会としての海外スマートシティ—.

日本の現代美術作品における政治性  
—美術と現実の狭間で—

明治大学 国際日本学部  
大向 ひな

## 目 次

はじめに

### I 美術における政治性の歴史と「社会的転回」<sup>ソシヤル・ターン</sup>（ビショップ）

1. 美術が制度に制限される時代
2. 美術が政治に利用される時代：ナチスを例に
3. 美術が政治性を取り入れる時代

### II 日本の美術における「社会的転回」

1. 日本現代美術の不自由性：美術と政治の近さ
  - (1) 批評家たちの声
  - (2) 助成金
  - (3) 展覧会
2. ストリート・アート
  - (1) その登場：1960年代
  - (2) 海外の例：バンクシーとJR
  - (3) 日本の例：ハイレッドセンター
  - (4) 日本全国の美術館化：1970年代から現在まで
3. 日本の美術作品を取り巻く環境：あいちトリエンナーレ 2019 で見えたもの
  - (1) あいちトリエンナーレ 2019
  - (2) メディア・アクティビストの芸術監督就任：津田大介
  - (3) 『表現の不自由展・その後』の展示中止
  - (4) 関係者の反応：抗議する者、賛同する者、作り出す者

### III 美術に望ましくない政治性の本質

参考文献

はじめに

本稿では、美術と政治の関係を国内外の歴史に基づいて振り返りながら、日本現代美術における政治性の正体を探っていく。第Ⅰ章では、美術と政治の関係の変遷を振り返るにあたって三つの時代に分け、現代美術の特徴である「社会的転回」<sup>1</sup>（ビショップの術語、詳しくは後述）に至るまでにどのような影響を美術と政治が互いに与え合ったのかを分析する。続く第Ⅱ章では、日本現代美術において「社会的転回」がどのように見られたのかを、政治的なアートの代表格とみなされるストリート・アートの動向と、政治的なニュースを多数生み出した国際芸術祭『あいちトリエンナーレ 2019』における出来事を参照しながら振り返る。最後の第Ⅲ章では、第Ⅰ章と第Ⅱ章で扱った、従来の国内外における美術と政治の関係から見える、日本現代美術の政治性の本質の探究を試みる。

---

<sup>1</sup> ビショップ, クレア (2016) 『人工地獄：現代アートと観客の政治学』, 14 頁.

## I 美術における政治性の歴史と「社会的転回」(ビショップ)

本章では、美術における政治性を三つのタイプに分けてその変遷を辿り、今日の美術の政治性の特徴を明らかにする。第1節では19世紀におけるイギリスと第二次世界大戦後の日本に焦点を絞り、美術が制度に制限されていた時代として、続く第2節ではナチス政権下での例とともに、美術が政治に利用される時代として、最後の第3節では現代美術の時代を、美術が政治を取り入れる時代として論じる。

別の言い方をすれば、次のようになる。美術はこれまでの歴史において、その政治との関わり方を変化させながら発展してきた。その関わり方は大きく次の3つに分けられる。美術が政治に制限される状態、美術が政治の道具となる状態、そして美術が能動的に政治にアプローチする状態である。

### 1. 美術が制度に制限される時代

まずは、美術が制度に制限される場合について考えたい。それは、18世紀のイギリスで、女性がヌードを描くことや、芸術アカデミーに入学することが許されず、長い期間描かれる側であったことを考えると明らかである。19世紀において初めて女性が描き手として男性のヌードモデルの使用を許された時においても、水着と布の着用という条件つきであった。北原恵は、「芸術の「制度」において、公的にヌードが女には認められていなかったということは、彼女たちが公的には高級芸術に近づく手段を有さなかったと同時に、高級芸術を決定する権力を持つことができなかったということの意味している」<sup>2</sup>と指摘している。

美術の教育機関が女性に対して設けていた制限は、戦前の日本でも見られた。明治期の小学校教育は、山崎明子によれば「図画教育についても男女の教科書は異なる場合が多く、高学年になると裁縫が導入されるため女子の図画の時間数が一時間減らされたことになる」<sup>3</sup>というのがその実態だった。また、1876年に建設された日本初の官立美術教育機関である工部美術学校では、「男性と同様に女性が美術を学ぶ場を設け」<sup>4</sup>られていたものの、その廃校後の1887年に設立された国内唯一の美術教育機関であった東京美術学校は

<sup>2</sup> 北原恵 (1999) 『アート・アクティヴィズム』, 183 頁.

<sup>3</sup> 山崎明子 (1991) 「明治期における女性と美術教育」, 288 頁.

<sup>4</sup> 同, 290 頁.

「他の官立学校と同様に女性を排斥し」<sup>5</sup>、男女共学の実現は第二次世界大戦後を待たねばならなかった。1人目の女子学生が入学したのは1946年のことである。

## 2. 美術が政治に利用される時代：ナチスを例に

次に考察すべきは、美術が政治の道具となる状態だ。つまり美術は政治の支配物となることもあった。ナチス政権による、芸術家と芸術作品に対する弾圧などがその例である。第二次世界大戦時に描かれた日本の戦争画を含む、政治のために作られた作品や、政治により制限された状態の中で発表することを許された作品らも、〈選ばれた〉という意味で、政治の支配物とみなすことができるだろう。一部の為政者にとって美術・芸術の力は魅力的である。山本浩貴は、芸術が「しばしば政治的目的で「利用」され」てきたのは「その視覚的・感覚的な力ゆえ」であると指摘している<sup>6</sup>。

ナチス政権が芸術の分野で行なった弾圧は、1937年にミュンヘンにて開催された『退廃芸術展』と『大ドイツ芸術展』の2つの美術展において大いに表れている。前者は、ナチスの政策にそぐわないという判断で「退廃芸術」というレッテルが貼られた芸術作品を集め展示されたものであり、それとは対照的に、後者の『大ドイツ芸術展』ではナチ스에賞賛された作品が展示された。退廃芸術展の会期は7月19日から11月30日までの約4ヶ月半であり、『大ドイツ芸術展』よりも長く設定されていた。『退廃芸術展』では、羽田野まち子によると「ほとんどの作品が誹謗中傷のスローガンとともに展示され、鑑賞者の怒りを煽る目的でインフレ時代の購入価格が作品に併記され」、「18歳以下の入場を禁止してセンセーションを煽った」<sup>7</sup>という。こうした展覧会を開催し、作品や思想に対する評価基準の統一が図られたという意味で、美術は大いに政治の道具になったと言える。

## 3. 美術が政治性を取り入れる時代

最後に考察するのは、現代美術の特徴としても見られる、美術が自ら政治をその中に取り入れるという状態だ。この現象を、クレア・ビショップは、現代美術における関心の中心が美的なものから社会的なものへと移行する、「<sup>ソーシヤル・ターン</sup>社会的転回」と呼んだ。これに関連し

<sup>5</sup> 同, 291 頁.

<sup>6</sup> 山本浩貴 (2019) 『現代美術史：欧米、日本、トランスナショナル』, 286 頁.

<sup>7</sup> 羽田野まち子 (2019) 「退廃芸術展から考える戦争と全体主義の時代における芸術と政治の関係」, 141 頁.

藤田直哉は、「手放しで肯定はできないが芸術や美についての感性がなんらかの形でダイナミックに変動しており、それが社会と摩擦を生む状態に」<sup>8</sup>あると述べているが、その摩擦は、政治に対して受け身ではなく、語りかけや自己発信という能動的な形で政治と関わり始めたことで起きたものである。

明らかな政治性を作品に取り入れ、現在活躍しているアーティストに、エルカン・オズケンがいる。トルコを拠点に活動している彼の映像作品には、ニュースでは見られないような政治的なリアルな一面が映され、現実感が感じられる。『ワンダーランド』（2016）は、シリアでISISの攻撃から身を守るために家族とトルコに逃げてきたムハンマドというろうあ者の少年が、自らの経験を、全身を使って説明しているところをカメラに収めた4分弱の映像作品だ。カメラの背後にいたのであろう誰かを見つめながら、小さな体を大きく激しく動かし、それに合わせて痛々しい場面が想像できるような効果音を口から発するその映像は、言葉や文字が一つもないにも関わらず、鑑賞者に、彼が経験したトラウマをリアルに〈感じ〉させ、美術館に立つ自分自身の立場を考え直させる。自身を「アクティビスト」とも自認しているオズケンは、この作品を通して「無防備で傷つきやすい自分自身の感覚と向き合うために1人にされた観客たちが、熟考し、そして大量の難民たちの存在によって消されたのは己の良心なのだとすることに気づくことを願っている」<sup>9</sup>と話す。この作品の重要な要素は、ムハンマド少年の伝えようとする力に圧倒されるという点だけではない。『ワンダーランド』というタイトルに、この作品が展示される美術館に来るだけの時間的・金銭的余裕がある観客が属する社会と、作品が映し出す、危険と隣り合わせて生きている人々がいるという現実の距離に対する皮肉が感じられるという点も重要だ。

オズケンは、この作品を含む数々の作品において、戦争の「周縁」をテーマにし、普段見落とされがちな戦争の、今日に及ぼす影響と戦争そのものの存在を観客に訴えている。オズケンだけでなく、このような、世界で今起きている政治的・社会的な問題を作品に取り入れるアーティストが世界中で見られる。

しかし、ここで注意しておきたいのは、芸術と政治のつながりを直接的なものとして捉えてしまうのは非常に危険だということである。

---

<sup>8</sup> 藤田直哉編著（2016）『地域アート：美学・制度・日本』、16頁。

<sup>9</sup> Özgen, E. (2018). *Giving Voices* (p.48). 日本語訳は拙訳。原文は次の通り。 “I hope that the audience, left alone to face their own naked and vulnerable senses, will undergo deep questioning, and will find that it is their own conscience that vanishes under the masses of refugees”

グラント・ケスターは論考『ソーシャリー・エンゲイジド・アートにおける理論と実践の関係について』の中で、「芸術が、社会的または政治的世界との直接的関与を断念することによってのみ、革命的真実の砦という新しい役割を保つことができる」<sup>10</sup>と指摘した。言い換えれば、美術は、時代を超えた有効性や解釈に正解がない点において、政治と関わる他の表現分野とは一線を画す。そして、その正解のないはずの解釈を固定させようとしたのが、美術が政治の支配物となった時であった。

一方、アーティストによって能動的に付与された作品の政治性は、彼らの時代への敏感な反応である。これによって、美術の批評も政治的視点、社会学的視点、というように、様々な視点から可能になった。現代アートの「批評」について、ビショップは「社会的な判断と、芸術的な判断は容易には交わらない」<sup>11</sup>と述べる。前出の藤田は「社会的には「悪」でも、芸術的には評価する領域は残さない」と<sup>12</sup>と指摘しており、ビショップが話す「社会的な判断」がされることを認めた上で、「芸術的な判断」の重要性を訴えている。

しかし、こうした政治的な要素は、日本の現代美術作品では他国のそれに比べて非常に異なる形で表れている。次章では、日本の美術作品における特有の政治性について掘り下げていく。

---

<sup>10</sup> グラント・ケスター (2016) 「ソーシャリー・エンゲイジド・アートにおける理論と実践の関係について」, 115 頁.

<sup>11</sup> ビショップ, クレア (2016) 『人工地獄：現代アートと観客の政治学』大森俊克訳, 419 頁.

<sup>12</sup> 藤田 (2016) , 288 頁.



## II 日本の美術における「社会的転回」

本章では、前章で振り返った第三の時代である〈美術が政治を取り入れる時代〉が、日本ではどのようにして見られたのかを掘り下げていく。第1節では日本の批評家らが述べる日本現代美術の特性を確かめた上で日本の助成金制度を分析し、美術に対する行政の圧力が見えた展覧会の例として『あいちトリエンナーレ 2019』や『ジャパン・アンリミテッド』展を振り返る。第2節では、社会だけでなく美術制度への批判的な態度もその軸として機能しているストリート・アートに焦点を向け、海外と日本のストリート・アートの例を比較しながら、日本における〈公〉という場の変化を明らかにする。最後の第3節では、芸術祭全体が政治的なニュースと化したあいちトリエンナーレ 2019 での出来事を振り返り、日本の現代美術における政治性を分析していく。

### 1. 日本現代美術の不自由性：美術と政治の近さ

#### (1) 批評家たちの声

前出の山本浩貴が「政治的・社会的意識の弱さは日本の現代美術を語る上である種の定型句にもなっています」<sup>13</sup>と指摘するように、日本の現代美術は政治性が希薄であると語られることが多い。また前川喜平によれば、各地で芸術祭が行われている日本では、「芸術そのものの価値よりもその社会的必要性が重視され、文化芸術への公的支援が経済的な価値を生む「投資」として捉えられるようになった」<sup>14</sup>。ここで問題なのは、経済効果を生むものとして美術が評価され、その解釈が社会に蔓延してしまうと、政治のツールとしての美術が生まれやすくなってしまい、逆に、美術が能動的に政治性を作品に取り入れることが困難になるということだ。この関連で注目すべきは前出の藤田による次の指摘だ。「新しい世界の可能性を開示することで、根本的に別種の政治の可能性を提示することが、芸術にしかできないことではないか。政治思想や社会の動向に随伴し、既存の権威を用いて自己正当化することは、美術固有の存在価値を毀損しているのではないか」<sup>15</sup>と藤田は述べる。

#### (2) 助成金

---

<sup>13</sup> 山本浩貴 (2019), 198 頁.

<sup>14</sup> 前川喜平 (2019) 「文化の統制」, 104-107 頁.

<sup>15</sup> 藤田 (2016), 40 頁.

日本で美術が他の芸術分野に比べて公的な地位を確立できていないことは、日本版アーツカウンシルによる取り組みの比較においても明らかだ。

アーツカウンシルによる助成金が扱われている芸術分野の中で、「音楽、舞踏、演劇、伝統芸能・大衆芸能」の事業を指す「トップレベルの舞台芸術創造事業」が受けている、「PDPO（筆者註：PDはプログラムディレクター、POはプログラムオフィサーの略）・調査員の配置」「事後評価」「助成団体との意見交換」「調査研究」そして全活動の専門委員とPDPOによる「公演調査」に対する助成金を、美術事業は受けていない<sup>16</sup>。美術事業が日本版アーツカウンシルから助成金を受けているのは〈一部の活動〉の、専門委員による「公演調査」<sup>17</sup>のみである。

一方、東京都での事業が対象となっているアーツカウンシル東京の助成は、日本版アーツカウンシルにおける「トップレベルの舞台芸術創造事業」とされている芸術分野に美術が加えられ、「スタートアップ助成」「東京芸術文化創造発信助成」「芸術文化による社会支援助成」「東京地域芸術文化助成」という4つの助成プログラムの対象となっている<sup>18</sup>。しかし、あくまでこの助成金が対象とするのは「東京都内に本部が所在する団体」のみ、個人も申請者の対象となる場合は「東京都内に本部が所在する団体」もしくは「東京都内在住の個人」のみである<sup>19</sup>。

他国の例として、カナダのアーツカウンシルであるCanada Council for the Artsを見ても、以下の6つの助成プログラムが構成されている。創造的なプロセスを研究し、リスクを伴う一般大衆とのつながりを持つユニークな作品開発を奨励する「Explore and Create」、芸術団体を支援する「Engage and Sustain」、先住民の芸術を支援する「Creating, Knowing and Sharing: The Arts and Cultures of First Nations, Inuit and Métis Peoples」、芸術のネットワーク拡大を支援する「Supporting Artistic Practice」、アーティストがカナダ国内で活躍し、一般市民との深い関わりを持つことを支援する「Arts Across Canada」、そして最後に、カナダのアーティストをグローバルな文脈で育成するための支援である「Arts Abroad」だ<sup>20</sup>。

また、この6つのプログラムの他に「芸術分野における特定の機会や問題に対応するための戦略的な基金」<sup>21</sup>として、心身に障がいがある個人アーティストもしくはアーティスト

<sup>16</sup> 文化庁（2015）「日本版アーツカウンシルの試行的な取組について」、13頁。

<sup>17</sup> 同上。

<sup>18</sup> アーツカウンシル東京。「2021年度 助成プログラムの概要一覧」。

<sup>19</sup> 同上。

<sup>20</sup> *Grant Application Portal*. Canada Council for the Arts.

<sup>21</sup> 同上。日本語訳は拙訳。原文は次の通り。“strategic, targeted funds that respond to particular opportunities or issues in the arts sector”。

ト集団や組織を対象にした「Access Support」、芸術グループや集団や組織がデジタル能力を高め、ビジネスモデルや運営の変革をサポートするための短期間支援である

「Digital Generator」、同じく個人、グループ、団体を対象に、デジタル技術を用いてデジタルの課題に取り組む短期プロジェクトを支援する「Digital Greenhouse」、少数公用語コミュニティに属する応募者が多様な市場や公共の場にアクセスできるようにすることを目的にしている「Market Access Strategy for Official Language Minority Communities (OLMC) Fund」、そして団体を対象に独立したメディア芸術の活性化と発展に必要な技術的インフラ開発を支援する「Media Arts Equipment Acquisition Fund」の5つの基金が設置されている<sup>22</sup>。

これらのプログラムの応募資格で目立つのは、〈芸術のジャンルを問わない〉という点であろう。団体／個人や、アーティスト／キュレーター／ライターのような区別は設けられ、プログラムによってライターには応募資格がない、あるいは個人には応募資格がない、などといった違いはあるものの、その個人あるいは団体が取り組んでいる芸術の分野については特筆がなく、先住民族の文化のみを対象としたものを除いて、どの分野でも平等に扱われているということが分かる。

### (3) 展覧会

日本の場合の、美術に対する行政の影響は、展覧会の運営組織にも見て取れる。例として挙げられるのは、『あいちトリエンナーレ 2019』（以下「あいつり 2019」と略記）と『ジャパン・アンリミテッド』展だ。

あいつり 2019 実行委員会の会長を務めたのは、愛知県知事の大村秀章、そして会長代行を務めたのが名古屋市長である河村たかしであり、つまり芸術ではなく政治側の人間らであった。この構造は、あいつりの後身である『あいち 2022』では再構成され、実行委員は運営組織と協賛組織に分けて運営組織である組織委員会の会長を民間人である大林剛郎が努めることにより芸術と政治の距離をあける工夫がなされているが、2019年での現状として、日本の現代美術における政治的圧力の構造を明らかにした。

一方、あいつり 2019 と同年にオーストリアで開催された『ジャパン・アンリミテッド』展では、日本大使館が、展示される作品を理由に公認の取り消しを発表しており、ここでも政治的圧力が可視化された。こうした美術と政治の近さは、一歩間違えるとナチス・ドイツ的な芸術の制御を可能にしてしまう危険性を孕んでいる。

---

<sup>22</sup> 同上。

アーティストの田中功起は展覧会に関して、「キュレーターが担う「キュレトリアル」なもの、どちらかと言えば左翼的な思想を引き継いでいて、基本的には民主的でかつ制度批判的であったはず」<sup>23</sup>だと指摘しているが、毛利嘉孝は「この二〇年の間に伝統的な左翼の試みがことごとく敗北した」<sup>24</sup>と言う。この「左翼の試み」には、美術作品やキュレーションも含まれるであろう。遠藤水城も、日本の現代アートシーンにおいて「沖縄問題展、格差社会展、東アジア問題展、検閲展、反原発展など」といった、「あからさまに政治的なキュレーション」が欠けていると指摘する<sup>25</sup>。ナショナリズムの増大と経済的視点で作成され運用される文化制度により、美術館という場所は完全に〈私〉ではなく〈公〉が共有される場となってしまった。そこで注目したいのが、ストリート・アートの存在である。

## 2. ストリート・アート

### (1) その登場：1960年代

1960年代、東京オリンピック開催に向けた急速なインフラ整備や高度経済成長の最盛期を背景として〈公〉がより重視されていく中で、「「私的」な問題にすり替えられた「公共性」を標的とし、その解釈を再構築する今日のストリート・アートの存在」が生まれた<sup>26</sup>。この現象は日本だけでなく、世界中で起きてきたことである。ストリートが作品の発表の場となる時、それは後述するバンクシーのようにあえてストリートを選んだ場合もあれば、1960年代の日本で見られたように、最終手段としてのストリートの場合もあった。ストリート・アートは「原則的にはアート・マーケットの外にある自律した空間」<sup>27</sup>であり、前出の毛利は「ストリート・アートの発展は、あえて大きなことを言えば、表現の自由と民主主義をどのように考えるかということにかかっています」<sup>28</sup>とその重要性を指摘する。

また藤井光によれば、「芸術の生産体制のきめ細かい管理・運営をする「主体」は誰なのか問われ続ける」<sup>29</sup>点において、美術館それ自体が政治的な場所である。しかし美術

<sup>23</sup> 田中功起 (2016) 「「地域アート」のその先の芸術：一美術の公共性とは何か」, 163 頁.

<sup>24</sup> 毛利嘉孝 (2009) 『ストリートの思想：転換期としての 1990 年代』, 15 頁.

<sup>25</sup> 遠藤水城 (2016) 「「地域アート」のその先の芸術：一美術の公共性とは何か」, 163 頁.

<sup>26</sup> 毛利 (2009) , 231 頁.

<sup>27</sup> 毛利嘉孝 (2019) 『バンクシー：アート・テロリスト』, 253 頁.

<sup>28</sup> 同, 299 頁.

<sup>29</sup> 藤井光 (2018) 「爆撃の記録」, 215 頁.

館の外であるストリートもまた、異なる政治性をもった政治的な場所である。というのも、毛利の言い方を借りれば、ストリートを拠点に活動するグラフィティ・ライターやストリート・アーティストたちの活動は「名前を与えられない無数の人びと一空間から排除された人びとが都市の景観を取り戻す試み」<sup>30</sup>だからだ。

公を重視し、美術制度の在り方が最も可視化される場としての美術館と、社会的弱者たちの声が表される場としてのストリート。両者ともに、異なる政治性をもって、美術の展示場所となっているのである。

## (2) 海外の例：バンクシーと JR

ストリート・アーティストの世界的代表者とも言えるバンクシーは、イギリスのブリストル出身のアーティストであり、素顔や本名などといった個人情報を公開していない。スプレーを使って世界各地のストリートに非合法で絵を描き、許可なしで美術館や博物館でのゲリラ的な活動も行う。作品は、段ボールなどを切り抜いた型紙とスプレーを活用する、ステンシルという手法で描かれており、多くが違法な手段で作られているため、スピードが重視されている。

バンクシーは「アート・テロリスト」と呼ばれ、その理由として毛利は次のように指摘する。いわく、彼の作品は「圧倒的で暴力的で理不尽な政治状況に対して、どのように「怒り」を表明するかという一つの試み」であり、また、それは「今では資本主義とうまく調和し、貧富の差を象徴的に示すビッグビジネスになって」いる「既存のアートシーンに対するテロリズム」でもある<sup>31</sup>。

バンクシーの作品の1つに、フランスの北部カレーにある、「ジャングル」と呼ばれる難民キャンプの壁に描かれたものがある。その絵には、アップルのCEOだったスティーヴ・ジョブズが、黒いタートルネックとジーンズを身につけながらも、左手で所々破れてしまっているような袋を肩に乗せて持ち、右手でコンピュータを持っている。この作品について、バンクシーは次のように語っている。

移民は国の資源を枯渇させると考えられがちだが、スティーヴ・ジョブズはシリア移民の息子だった。アップルは、世界で最も高い利益を上げている企業で、年

---

<sup>30</sup> 毛利 (2019) , 53 頁.

<sup>31</sup> 同, 36 頁.

間七〇億ドル以上の税金を支払っている。アップルが依存するのは、何よりもシリアの都市ホームス出身の若者を受け入れたからだ。<sup>32</sup>

毛利は本作について「移民は決して国家にとって負担になるのではなく、国にとって重要な役割を果たす貴重な人的な資源だということを、バンクシーは、移民や難民に対する批判が広がる中で表現した」<sup>33</sup>と指摘している。バンクシーは、ただ公的な空間を作品の制作現場、展示場所にするだけではない。その公共空間の選択にも大きな意味がある。世界中にある公共空間がバンクシーにとっての選択肢であり、そのため彼の作品は、拠点のイギリスだけでなく、本作のようにフランスであったり、アメリカであったり、様々な国で突如発見される。またその場所も、橋の下であったり、電車の中であったりする。

もうひとり、現在世界的に活動しているストリート・アーティストとしてあげられるのが JR だ。JR はパリとニューヨークを拠点に活動しているストリート・アーティストであり、バンクシーとは違って本人の写真は見つけられるものの、本名などの詳細は同じく公開されていない。常に身につけているサングラスは匿名性を上げるものの、帽子とともに彼のトレードマークのような役割も果たしている。

JR は街の壁や建物などに巨大な写真を貼るというペースティング(pasting)の表現を確立した。貼られる写真はモノクロであり、写っているのは顔や顔の一部であることが多い。「世界のあらゆる路上を自分のスタジオだと思っています」<sup>34</sup>と話す JR は、バンクシーと同じく様々な国で作品を制作・公開している。そのポートレート作品の制作において彼は「まず現地の人々の話を聞き、彼らの言葉を通してコミュニティとそこに住む人々の考え方について理解を深めること」<sup>35</sup>から始めると話しており、ここからも、毛利が言う「名前を与えられない無数の人びと一空間から排除された人びと」の声を〈聞く〉作業を作品の原点としていることが窺える。

この JR のプロジェクトに、『Women Are Heroes』(2007-) というものがある。これは、女性たちの巨大なポートレートが町の壁や階段などに貼られた形で展示される。そこで見られるポートレートには、大きく見開いた巨大な片目や、眉間に皺を寄せている女性の顔もあれば、目を閉じている顔も見つけられる。リベリア、スーダン、ブラジル、インドなど様々な国で行われるこのプロジェクトは、「女性がたいてい戦争や犯罪、強姦や政

---

<sup>32</sup> 毛利 (2019), 140-141 頁. (『インデペンデント』紙, 2015 年 12 月 11 日付)

<sup>33</sup> 同, 141 頁.

<sup>34</sup> FREE MAGAZINE. 「JR: アートは世界を変えるのか?」.

<sup>35</sup> 同上.

治的もしくは宗教的狂信の主要な被害者である」<sup>36</sup>ということに気づいた JR が、「社会における女性の重要な役割を強調し、日々の生活の中を生きる彼女たちの写真を撮って意味のある場所—彼女たちが住む村や、近くの都市、あるいは地球の反対側—にそれらを貼り付けることで、女性の威厳に焦点を当てる」<sup>37</sup>ことを目的に始めたものである。

このように、バンクシーと JR、ともにいわゆる社会的な亀裂に対する取り組みが目立つ。また両者は、イスラエルの軍事的支配とそれに対するパレスチナの抵抗運動をテーマにした作品を発表しているという点でも共通している。

バンクシーは、2005年にパレスチナのヨルダン川西岸地区にあるイスラエルとの分離壁に9枚の作品を残し、2017年にはパレスチナのベツレヘムという、分離壁から近い街に『ザ・ウォールド・オブ・ホテル』（2017）というホテルをオープンした。ホテルの壁に描かれた絵の中には、壁が一部碎けて向こうの世界が見えているかのように描かれたものがあり、そこには戦争などが想像できないような美しい自然が広がっていた。ホテルは「世界一眺めの悪いホテル」というキャッチフレーズをもち、窓からは分離壁が見えたという。

一方、JRは、同じ職業のパレスチナ人とイスラエル人のポートレート写真を街の壁に並列させるというパフォーマンス『Face 2 Face』（2007）を行った。モノクロ写真で写っているパレスチナ人とイスラエル人は皆、笑ったりふざけたような表情を見せたりしており、だれがパレスチナ人でだれがイスラエル人であるのかは一見分からない。さきのバンクシーの作品は「イスラエルとパレスチナの生活の残酷な落差を描き出した」<sup>38</sup>（毛利）が、JRは、そうしたイスラエルとパレスチナの人々が皆同じ人間であるということを主張したのだった。

### (3) 日本の例：ハイレッドセンター

一方、ストリートの美術が日本において目立ち始めたのは1960年代のことである。ギャラリーや美術館での作品の展示が難しくなったアーティストたちが発表場所として選んだのがストリートだった。黒ダライ児によれば、「1964年—65年頃には、美術館・ギャラリー以外の、都市の屋外空間における身体表現が目立ち始めた」<sup>39</sup>という。

<sup>36</sup> JR. *WOMAN ARE HEROES*. 日本語訳は拙訳。原文は次の通り。“JR realized that they are often the primary victims of war, crime, rape and political or religious fanaticism”

<sup>37</sup> 同上。日本語訳は拙訳。原文は次の通り。“underline women’s pivotal role in society and to highlight their dignity by photographing them in their daily lives and pasting their photographs in places that would make sense – in their villages, in cities nearby, or on the other side of the world”

<sup>38</sup> 毛利（2019），104頁。

<sup>39</sup> 黒ダライ児（2010）『肉体のアナーキズム』，197頁。

そうした時代に活動をしていたアーティスト集団に、ハイレッドセンターがある。ハイレッドセンターは、1963年に3人のアーティスト、高松次郎、赤瀬川原平、中西夏之によって結成された。最後のパフォーマンスとなった『首都圏清掃整理促進運動』（1964）は、「当時オリンピックに向けて進行していた都市の美化運動への反応」<sup>40</sup>として銀座の路上で行われたグリラ的なパフォーマンスである。その特徴は「美術・芸術の場を狙わなかったこと、物質としてのゴミを使うことなく、ゴミを除去する行為とその行政的なシステムのほうを清掃業務員のコスプレによって強調したこと」<sup>41</sup>にあった。黒ダライ児は「都市空間への巧みな介入として、六〇年代パフォーマンスの成功例といっている」<sup>42</sup>と評価している。

注意したいのは、ここでハイレッドセンターが暗示した、公共空間が公共でなくなっていく奇妙な現象だ。これは銀座だけで起きたものではなく、東京オリンピックや日本万国博覧会の時期をピークに、全国に広がっていた。

#### (4) 日本全国の美術館化：1970年代から現在まで

さて2021年の現在、上述したようなパフォーマンスは見受けられない。なぜなら、ストリートさえも、今では美術館化してしまっているからだ。1964年の東京オリンピック、そして1970年の日本万国博覧会をきっかけに、日本の各地は政府による管理が強化された。藤田直哉によれば、「日本国中が美術館化してしまっているので、外側はないという問題がある。（中略）美術館が反転して、管理統制された空間が無限大に拡張していて、エアポケットのようにアナキーな場所は作りにくい」<sup>43</sup>。実際に日本のストリートを見渡しても、グラフィティアートの数はアメリカやイギリスのそれと比べて非常に少なく、〈きれい〉という言葉で評価される背後に、抑圧的な〈公〉の統制が垣間見える。

本来ストリートとは、毛利が指摘するように、「あらゆる世代に開かれている」場所であり、「「ストリートの思想」が闘うべき相手は、そうした開放性を脅かす存在」<sup>44</sup>だ。ストリートがあらゆる世代・属性の人々を開かれるためには、ストリートが〈公〉であり続ける必要がある。ストリートが〈公〉に開かれていない場合、美術館で発表ができない作品が発表できる場なくなってしまう。日本の美術館は自主規制や自主検閲、その制度などが原因で、政治的なキュレーションや作品を避ける傾向にある。日本全国が美術館化

---

<sup>40</sup> 同, 199 頁.

<sup>41</sup> 同上.

<sup>42</sup> 黒ダライ児 (2010), 162 頁.

<sup>43</sup> 藤田 (2016), 283 頁.

<sup>44</sup> 毛利 (2009), 241 頁.



してしまうということはつまり、現代アートの特徴である「社会的転回」が日本の現代アートシーンにおいてさらに実行されにくくなってしまったということだ。

ここでChim↑Pomの『LOVE IS OVER』（2014）に注目したい。これは、本来の意味でのストリート・アートが不可能となったストリートにおいてその不可能性を表した作品だ。

同作は、Chim↑Pomのメンバーであるエリーの結婚披露宴として行われたパーティーとデモで構成されているパフォーマンスである。2014年1月24日の深夜より始まり、デモは新宿歌舞伎町から西新宿にかけて行われた。ここではまさに、結婚や愛の〈私〉と〈公〉が語られ、そのデモにおいては列を囲むように警察たちが同行し、ストリートの管理が、つまりストリートの美術館化が可視化された。また、デモの到着地は西新宿に設置されているロバート・インディアナの『LOVE』（1970）のオブジェであり、「パブリック・アートの異化による公共圏の奪取」<sup>45</sup>についても語られた。

ところで、2019年に出版されたChim↑Pomの作品集『We Don't Know God: Chim↑Pom 2005-2019』には、『LOVE IS OVER』（2014）のほか、国立台湾美術館で発表された『道』（2017-2018）や『Chim↑Pom 通り』（2017）、そして『耐え難きを耐え↑忍び難きを忍ぶ展』（2015）などの記録が掲載されている。また同書の第一章は「公共圏の変質：対立と対話」、最終章は「超監視社会：自由への意志」と題されている。これらのことから、Chim↑Pomがストリートを含む日本の公共圏に変化を見ていることが分かる。

また同書に収録されている『気合い100連発』（2011）という10分30秒の映像作品は、後述するあいちトリエンナーレ2019の『表現の不自由展、その後』にも展示された。しかしその展示は、次章で述べるある事件によって、他の複数の作品とともに中止を余儀なくされ、わずか10日間で終わることとなる。

### 3. 日本の美術作品を取り巻く環境：あいちトリエンナーレ2019で見えたもの

#### (1) あいちトリエンナーレ2019

2010年に第一回が開催されたあいトリは、2019年の開催で第四回目であった。会期は2019年8月1日から同年10月14日までである。名古屋市と豊田市に位置する4つのエリアに分かれ、国際現代美術展だけでなく音楽プログラムや映画作品を上映する映像プログラムなども行われた。開催目的としては三つ、「新たな芸術の創造・発信により、世界の文化芸術の発展に貢献」すること、「現代芸術等の普及・教育により、文化芸術の日常生

---

<sup>45</sup> Chim↑Pom. 「LOVE IS OVER」.

活への浸透を図ること、そして「文化芸術活動の活発化により、地域の魅力の向上を図る」<sup>46</sup>ことが提示され、これは2022年に開催予定の『あいち2022』にも引き継がれている<sup>47</sup>。

国内外のアーティスト90組が参加したなかで、注目されたのが『表現の不自由展・その後』の展示だ。この展示に参加したアーティストは合計16組であり、その主旨は、「日本における「言論と表現の自由」が脅かされているのではないかという強い危機意識から、組織的検閲や付度によって表現の機会を奪われてしまった作品を集め」、「公立美術館などで展示不許可になった作品を、同様に不許可になった理由とともに展示する」というものであった<sup>48</sup>。

## (2)メディア・アクティビストの芸術監督就任：津田大介

あいつり2019における特徴の一つは、メディア・ジャーナリストの津田大介が芸術監督を務めたことである。津田本人の「それまで自分がやってきた仕事と美術業界があまりに遠く、最初はどうやって辞退すればよいのかと悩んだ」<sup>49</sup>というコメントからもうかがえるように、あいつりでは初の、美術業界の〈外〉から選ばれた芸術監督だった。その背景として津田は、「これまで日本では社会性を強く打ち出した美術展はほとんどなかったものの、ジャーナリストならば現実を反映したアクチュアルな提案ができるのではないかと、議論の末、僕に白羽の矢が立ったようです」<sup>50</sup>と話す。

そんな津田が芸術監督となり、決定したあいつり2019のテーマが「情の時代」だ。このテーマが生まれたいきさつについて、津田は以下のように説明する。

なぜ現在、世界各国で分断が起きているのかと言えば、突き詰めると人々が感情化しているからですね。「ポスト<sup>トケルズ</sup>真実」という言葉は、まさに論理よりも感情が優先される状況を指しています。ただ、「感情の時代」と限定してしまうと何かが足りない。では、我々の感情を掻き立てるものは何かと考えると、主に新聞やテレビ、ネットが発信する情報でしょう。情報がなければ人は感情的にはならないと言ってもいい。そして感情にも情報にも「情」という同じ字が含まれていることに気づき、語源辞典で調べてみると、「情」という漢字には「心の動き」「本当の

<sup>46</sup> あいつりエンナーレ2019。「開催・企画概要」。

<sup>47</sup> 国際芸術祭「あいち2022」。「国際芸術祭「あいち2022」企画概要」。

<sup>48</sup> あいつりエンナーレ2019。「表現の不自由展・その後 (A23)」。

<sup>49</sup> 津田大介 (2020) 「次にバトンを渡すために」, 165 頁。

<sup>50</sup> 津田大介 (2020) , 165-166 頁。

姿」「情け」という三つの意味が込められていることがわかった。このうち「心の動き」は主観的なもので、「本当の姿」は客観的なものです。一つの漢字が相反する意味を含むのは面白いと思い、全体のコンセプトを「情の時代」と決めました。

51

このコンセプト「情の時代」を最も体現したのが、『表現の不自由展・その後』の展示の中止と再開をめぐる展開だったかもしれない（経緯は後述）。あいつりで最も注目を集めることになったこの企画については、津田が2015年に江古田のギャラリーで見た『表現の不自由展』がきっかけであり、津田は「パブリックセクター（公的機関）での展覧会で政治的な作品が撤去される事例が相次ぐなか、公立の芸術祭でそうした作品が一堂に会する場を作れたら画期的だと思った」<sup>52</sup>と当時を振り返る。また『表現の不自由展・その後』の中止については、「都市型芸術祭で展示される現代美術」が「もともと都市の人々が感心を寄せる政治課題を多分に含んだ作品が展示され」<sup>53</sup>と津田は指摘しており、〈都市型芸術祭〉について、先行するヴェネツィア・ビエンナーレやドイツで開催されるドクメンタなどを意識していたことが伺える。

また津田は現代美術の政治性について、「アーティストがなぜそのような作品を作るか」というと、言語ではない手段を取る方が問題の本質に迫れるのではないかと、対立を避けられるのではないかと信じているから」<sup>54</sup>だと分析する。この津田にアーティストの高山明は同調し、「メディアを動かし、政治を動かし、芸術祭を社会に開かれたライブ・イベントに変え」たことによって「芸術祭が現代社会の出来事へと真にアップデートされた」と、芸術祭を「前進」させたことを評価した<sup>55</sup>。

しかしその一方で、『表現の不自由展・その後』の展示中止について、岡本由佳は津田の判断の甘さを以下のように指摘する。

戦争と性暴力のない、女性の人権と尊厳の回復を願う芸術作品である《平和の少女像》が、歴史修正主義言説に基づく政治的圧力と理不尽な攻撃で消されそうだった

---

<sup>51</sup> 津田大介（2020），166頁。

<sup>52</sup> 同上。

<sup>53</sup> 橋爪勇介（2020）「津田大介インタビュー。「あいちトリエンナーレ2019」がつなが目の」。

<sup>54</sup> 同上。

<sup>55</sup> 高山明（2021），70頁。

この時こそ、芸術祭の目玉としてジェンダー平等を掲げた津田監督と大村知事は、その視点からも明確に批判すべきだった。<sup>56</sup>

このように、津田に対する評価は割れた。それはあいとり自体への評価についても同様であり、来場者アンケートにおいて最高評価である「大変良かった」が29.1%、最低評価の「良くなかった」が9.7%と、どちらも過去最高の割合を占める結果になった<sup>57</sup>。

### (3) 『表現の不自由展・その後』の展示中止

では、上記のようにあいとり2019をめぐる議論を大きく二分するきっかけとなった『表現の不自由展・その後』の展示は、どのようなものだったのだろうか。

同展示はあいとり2019の展示の一部で、2019年8月3日に展示中止となり、その後、トリエンナーレ終了まで1週間という10月8日に再開され、10月14日、他の全ての展示とともに終了した。

津田は展示中止の経緯について以下のように説明した。

それが、内覧会の日朝日新聞と中日新聞の朝刊で平和の少女像を展示することが報じられたため、開幕前から事務局の電話は鳴りっぱなしでした。八月一日にトリエンナーレが開幕し、視察に訪れた河村たかし名古屋市長が少女像の展示中止を声高に求めたあたりからは抗議電話があふれてしまい、事務局の業務が破綻しました。このとき電話回数を増強し、なるべく対応しようとした判断は、今思えば間違っていた。繋がる電話の本数が増えたことにより、若くて不慣れな職員も出なくてはいけなくなり、恫喝まがいの抗議を受けて見る見るうちに疲弊してしまったんですね。あの当時は文字通り現場が悲鳴を上げていました。ガソリンを使ったテロを示唆する脅迫ファックスまで届き、現場の安全を最優先して、八月三日に「表現の不自由展・その後」を一時中止することに決めました。僕自身ものすごく悔しかったですし、これはギリギリでの苦渋の決断でした。<sup>58</sup>

---

<sup>56</sup> 岡本由佳（2019）「〈表現の不自由展・その後〉中止事件 当事者として記録する二七〇日の断章」, 32 頁.

<sup>57</sup> あいちトリエンナーレ 2019 開催報告書, 95 頁.

<sup>58</sup> 津田大介（2020）, 167 頁.

河村たかし名古屋市長が展示中止を要求した少女像とは、韓国を拠点とする彫刻作家であるキム・ソギョンとキム・ウンソンの夫妻による『平和の少女像』（正式名称は『平和の碑』）（2011）の、等身大と高さ20cmのミニチュアのブロンズ像のことである。『表現の不自由展・その後』の特設ホームページによると、「本作は「慰安婦」被害者の人権と名誉を回復するため在韓日本大使館前で20年続いてきた水曜デモ1000回を記念し、当事者の意志と女性の人権の闘いを称え継承する追悼碑として市民団体が構想し市民の募金で建てられた」<sup>59</sup>。作者のキム夫妻は、頻繁に見られる作品への誤解を指摘して、「日本の一部の政治家や保守系のメディアは、少女像を「反日の象徴」などといいますが、それは違います。「慰安婦」被害の歴史を記憶し、人権のためにたたかい続けるハルモニ（おばあさん）をたたえ、運動を継承するためのものです」<sup>60</sup>と主張する。また活動家である北原みのは「少女像」がそもそも「日本政府に向けて制作されたものではない」ことを強調し、「いまも続く紛争地の性暴力への抗議、そのためのフェミニストたちの連帯、性暴力を人権問題として捉える国際的な流れのなかに「少女像」がある」と指摘する。つまり作品が第二次世界大戦時における日本の慰安婦だけでなく、現在や未来の問題にも語りかけていると説いたのだった<sup>61</sup>。

さらに、『表現の不自由展・その後』の展示中止に続いて起きた文化庁による補助金全額不交付の発表に関しては、法学者の蟻川恒正によると「自分たち国民の支持しない作品を国費で展示するのはおかしいという一部の人々の声を、補助金不交付により、結果的に政府が追認する形となった」<sup>62</sup>。またこの全額不交付（後に減額に変更）決定の理由は、蟻川によれば、「補助金申請者である愛知県は、展覧会の開催に当たり、来場者を含め展示会場の安全や事業の円滑な運営を脅かすような重大な事実を認識していたにもかかわらず、それらの事実を申告することなく採択の決定通知を受領した上、補助金交付申請書を提出し、その後の審査段階においても、文化庁から問合せを受けるまでそれらの事実を申告し」<sup>63</sup>なかったことだった。

このことについて、元文部・文化官僚である前川喜平は強く反論した。前川は、「重大な事実」を「認識していた」ということが「文化庁側の主観に過ぎない」ことや、あいつり2019を補助事業として採択した際には外部審査委員による審査を行ったにもかかわらず

---

<sup>59</sup> 表現の不自由展・その後、「キム・ソギョン／キム・ウンソン」。

<sup>60</sup> キム・ソギョン、キム・ウンソン（2019年）「「表現の不自由」考える：「少女像」日韓の懸け橋に」。

<sup>61</sup> 北原みのは（2019）「日本社会が排除し続けてきた少女」, 201頁。

<sup>62</sup> 蟻川恒正（2019）「国家と文化―「表現の不自由展・その後」をめぐって」, 4頁。

<sup>63</sup> 文化庁（2019）『あいちトリエンナーレに対する補助金の取扱いについて』。

ず、不交付決定においてはそうした審査を行わなかったこと、さらに、この補助金不交付決定の意思決定過程における記録が残されていないことなど、計7つの疑問点を提示し、不交付決定の根拠が「薄弱」であると指摘した<sup>64</sup>。

#### (4)関係者の反応：抗議する者、賛同する者、作り出す者

『表現の不自由展・その後』の展示は多くの人々を動かした。その中止に対してはアーティストたちが展示を再開させるべく、そして、中止以前の展示継続・中止後の再開に対しては、電凸とよばれる人々や政治家らが中止させるべく声をあげた。また、賛成や反対という立場を取るのではなく、その状況を見て新たに作品を生み出すアーティストもいた。

再開させるための反応としては、あいつり 2019 に参加した 35 組の国内外のアーティストが主体となった『ReFreedom\_Aichi』というプロジェクトがある。その目的は、展示中止に対する「共通したひとつのゴール」を目指した各所からの反応を「再開を目指す現実的な取り組み」へと集約し、「「まとまり」を作る」ことだった<sup>65</sup>。その反応は、抗議文といった形だけではなく、アーティストが自分の作品を完全に撤去する場合もあった。あるいは、モニカ・メイヤーが、自身の作品『The Clothesline』（2019）に集まった、観客たちからの回答が書かれた紙を全て回収し、白紙を床にまいたように、作品の内容を変える場合もあった。メイヤーは、「作品自体を検閲に反対する力強い声明に変えることができ、場の文脈に対して作品がどのように応答できるか、その一例を示すことができた」ことにその成果を感じつつも、政府機関の動きの鈍さについては「メキシコではこれを「政治的意志の欠如」と呼ぶ」と批判した<sup>66</sup>。

一方、政治家の声としては、あいつり 2019 の実行委員会会長代行であった河村たかし名古屋市長の発言がその例として挙げられる。「どう考えても日本人の心を踏みにじるものだ」と発言した河村市長は、その後の展示再開について、取材では「アートの定義がなんだか分かりません」とした上で、「こんな日本人の普通の人の気持ちをハイジャックして。暴力ですよ。そんなことやる人が、なぜ表現の自由なんて言えるんですか？ 恥ずかしい…」と作品の暴力性を批判した<sup>67</sup>。加えて、「名古屋市とか愛知県とか日本国とかそこが主催でやるんですよ？ 個人じゃないのよ。これは止めないかんでしょう、いくらなんで

<sup>64</sup> 前川喜平（2019），104-107 頁。

<sup>65</sup> Good Morning. 「ReFreedom\_Aichi——あいつり 2019 を「表現の自由」のシンボルへ」。

<sup>66</sup> モニカ・メイヤー（2020）「The Clothesline—様々な講義のかたち」，191 頁。

<sup>67</sup> 中村かさね，湊彬子，2019 年。「河村たかし市長インタビュー。本音はどこにあるのか【あいつりエンナーレ全面再開】」。

も」と、その作品の展示を行政が主催するという点において展示の中止が必要であったと指摘し、「（これまでに、あいちトリエンナーレは）3回やったけども、みんな楽しゅう、楽しいゆーか、現代アートのプロモーションをやってちょ、いうだけだったの」と顧みた。この発言からは、津田が話す「都市の人々が感心を寄せる政治課題を多分に含んだ作品が展示され」ることよりも、「楽しさ」があいトリに予期されていたということがわかる<sup>68</sup>。

その他、この事態に反応して新たな作品の取り組みを始めるアーティストもいた。高山明の『Jアート・コールセンター』（2019）がその好例で、高山は問題が起きる現場となった〈コールセンター〉を新たに作り、作品に抗議する人とアーティストが2人きりで対話をする場を生み出した。このコールセンターには1週間に718件の電話がかかり、アーティストやキュレーターといった美術関係者の合計31名がオペレーターとしてこのプロジェクトに参加した。高山は「異なる声であってもそれが一つの場に置かれることに、そして複数の声が共存することに、私は政治的対立を超える「迂回路」を見た」<sup>69</sup>、そしてそうした「迂回路」を開きながら、芸術祭に秩序をもたらそうとする試みだった<sup>70</sup>と同作を振り返っている。

日本現代美術の「政治的・社会的意識の弱さ」という山本浩貴の言葉から始めて、この章では、世界で起きている「社会的転回」、芸術の助成システム、政治性の色を強く持つストリート・アートの国内外での事情、そして最後に、政治的な問題となった芸術祭の展開を見てきた。これらのことから、「政治的・社会的意識の弱さ」を背景とした、日本現代美術に特徴的な政治性と、それを生み出し支える環境がうかがえないだろうか。それは、美術にとって望ましくない、極めて強い政治性である。この政治性について、次の最終章で述べたい。

---

<sup>68</sup> 同上。

<sup>69</sup> 高山明（2021）『テアトロン：社会と演劇をつなぐもの』, 77 頁。

<sup>70</sup> 同, 36 頁。

### Ⅲ 美術に望ましくない政治性の本質

これまでの議論をまとめよう。日本の現代美術作品は、政治性が希薄であると言われる。自己検閲や自主規制、そして、外的／内的な圧力など、見えない形で行われる検閲などがその原因だろう。それらを見做して「あからさまに政治的」<sup>71</sup>な作品を展示したところで日本では受け入れられないということは、2019年のあいトリでの事件で明らかとなった。また、その事件において複数のアーティストが動いた一方、キュレーターたちは声を上げ（られ）なかった。このことから、日本の美術界において政治的な展覧会を開催することが構造的にいかにも困難であるかも知える。

ここで注意しておきたいのは、そうした「あからさまに政治的」な作品の展示やキュレーションがされない理由だ。それは日本に政治的・社会的な問題がないからでも、アーティストたちがそうした問題に興味がないからでも、国外において美術が政治を取り入れているという「社会的転回」の動向を知らないからでもない。そうではなく、アーティストや作品にかかる政治的な圧力があるからである。

日本の美術関係者が政治的な作品を受け入れていないわけではない。業界人たちは国外の動向にも気づいており、「時局へのリアクション」<sup>72</sup>として政治的な作品やキュレーションが出てくることは当然のことであることを理解しているからだ。ただ、国外でニコラ・プリオーが説く「関係性」やクレア・ビショップが説く「敵対性」が議論されていることが知られていながら、日本ではそうした「敵対や対立がない」<sup>73</sup>（田中功起）。

日本の作品に目に見えない圧力によって政治的な制限がかけられているとするならば、そこには何よりも直接的な政治性がある。つまり、日本の現代美術作品における政治性は、実は非常に強い。問題は、その政治性がアーティストに望まれたものではなく、またアーティストが制御できるものでもない場合が多いということである。

ここに見える政治性は、美術においては非常に望ましくない。なぜなら、そうした直接的な政治性が強まると、美術はまた政治の道具となり、その自律性を失ってしまいかねないからである。また、明らかな政治性が能動的に取り入れられた作品が、完成後に政治によって制限されるとき、その作品の含みうる他の（場合によってはその一部の政治

---

<sup>71</sup> 遠藤水城（2016）, 163 頁.

<sup>72</sup> 同上.

<sup>73</sup> 田中功起（2016）, 164 頁.



性以上の存在意義を持つ) 要素が見えにくくなってしまふ恐れもある。それは作品を殺すのと同じである。

2021年現在の日本の現代美術における問題は、政治性があるのかないのかではなく、その作品が持つ政治性の〈質〉なのではないだろうか。その政治性とは、誰もが同じ解釈であることを強要するものではなく、作品が持つ要素の全体でもなく、そして作品の価値を測る軸となるものでもない。

藤田が注意喚起するように、「現代美術の世界が、「問題提起」そのものが芸術性の証明であるかのような傾向を持ってきていること」<sup>74</sup>が重要に思われる。そもそも美術で望ましい政治性と、望ましくない政治性は何なのか、なぜ望ましく、なぜ望ましくないのか、そして望ましい政治性は、どう望ましいのか。こうした問いを追究しない限り、日本の現代アートは、アーティストが望まない、政治側に直接付与された政治性を帯び続けることになる。

---

<sup>74</sup> 藤田 (2016) , 14 頁.

#### 【参考文献】

- あいちトリエンナーレ 2019. 「開催・企画概要」,  
<https://aichitriennale2010-2019.jp/2019/about/index.html> 2021年1月19日  
アクセス.
- あいちトリエンナーレ 2019. 「表現の不自由展・その後 (A23)」,  
<https://aichitriennale2010-2019.jp/2019/artwork/A23.html> 2021年12月22  
日アクセス.
- あいちトリエンナーレ 2019 開催報告書,  
[https://aichitriennale2010-2019.jp/archive/item/at2019\\_report.pdf](https://aichitriennale2010-2019.jp/archive/item/at2019_report.pdf) 2021年  
11月29日アクセス.
- 蟻川恒正 (2019) 「国家と文化—「表現の不自由展・その後」をめぐって」, 岡本有佳・  
アライ=ヒロユキ編 (2019) 『あいちトリエンナーレ「展示中止」事件：表現の不  
自由と日本』岩波書店, 3-7 頁.
- 遠藤水城, 田中功起, 藤田直哉 (2016) 「「地域アート」のその先の芸術—美術の公共性と  
は何か」, 藤田直哉編著 (2016) 『地域アート：美学・制度・日本』堀之内出  
版, 135-216 頁.
- 大森俊克 (2014) 『コンテンポラリー・ファインアート：同時代としての美術』美術出  
版社.
- 岡本有佳 (2019) 「<表現の不自由展・その後>中止事件 当事者として記録する二七〇  
日の断章」, 岡本有佳・アライ=ヒロユキ編 (2019) 『あいちトリエンナーレ「展  
示中止」事件：表現の不自由と日本』岩波書店, 9-63 頁.
- 北原みのり (2019) 「日本社会が排除し続けてきた少女」, 岡本有佳・アライ=ヒロユキ  
編 (2019) 『あいちトリエンナーレ「展示中止」事件：表現の不自由と日本』岩波  
書店, 199-212 頁.
- 北原恵 (1999) 『アート・アクティヴィズム』インパクト出版社.
- キム・ソギョン、キム・ウンソン. 2019年. 「「表現の不自由」考える：「少女像」日韓の  
懸け橋に」, [https://www.jcp.or.jp/akahata/aik19/2019-08-  
28/2019082803\\_01\\_0.html](https://www.jcp.or.jp/akahata/aik19/2019-08-28/2019082803_01_0.html) 2021年11月29日アクセス.
- Good Morning. 「ReFreedom\_Aichi—あいトリ 2019 を「表現の自由」のシンボルへ」,  
<https://aichitriennale2010-2019.jp/2019/artwork/A23.html> 2021年12月22日  
アクセス.
- グラント・ケスター (2016) 「ソーシャリー・エンゲイジド・アートにおける理論と実践

- の関係について」, 『ソーシャリー・エンゲイジド・アートの系譜・理論・実践：芸術の社会的転回をめぐる』 (2018), 109-120 頁, アート&ソサイエティ研究センターSEA 研究会編, フィルムアート社.
- 黒ダライ児 (2010) 『肉体のアナーキズム』 grambooks.
- 国際芸術祭「あいち 2022」, 「国際芸術祭「あいち 2022」企画概要」, <https://aichitriennale.jp/about/index.html> 2021 年 12 月 22 日アクセス.
- 高山明 (2021) 『テアトロン：社会と演劇をつなぐもの』 河出書房新社
- Chim ↑ Pom. 「LOVE IS OVER」, <http://chimpom.jp/project/love-is-over.html> 2021 年 12 月 22 日アクセス.
- 津田大介 (2020) 「次にバトンを渡すために」, 『新潮』 2020 年 2 月号, 117(2), 164-171 頁, 新潮社.
- 中村かさね, 湊彬子 (2019) 「河村たかし市長インタビュー。本音はどこにあるのか【あいちトリエンナーレ全面再開】」, [https://www.huffingtonpost.jp/entry/kawamura-takashi\\_jp\\_5d9b0174e4b03b475f9c467d](https://www.huffingtonpost.jp/entry/kawamura-takashi_jp_5d9b0174e4b03b475f9c467d) 2021 年 10 月 26 日アクセス.
- 橋爪勇介 (2020) 「津田大介インタビュー。「あいちトリエンナーレ 2019」がつながもの」, <https://bijutsutecho.com/magazine/interview/22752> 2021 年 5 月 10 日アクセス.
- 羽田野まち子 (2019) 「退廃芸術展から考える戦争と全体主義の時代における芸術と政治の関係」 『AZUR』 第 20 巻, 2019 年 3 月, 139-159 頁. 141 頁.
- 表現の不自由展・その後. 「キム・ソギョン/キム・ウンソン」, <https://censorship.social/artists/kim-seo-kyung-kim-eun-sung/> 2021 年 1 月 19 日アクセス
- 藤井光 (2018) 「爆撃の記録」, 『ソーシャリー・エンゲイジド・アートの系譜・理論・実践：芸術の社会的転回をめぐる』 (2018), 207-222 頁, アート&ソサイエティ研究センターSEA 研究会編, フィルムアート社.
- 藤田直哉編著 (2016) 『地域アート：美学・制度・日本』 堀之内出版.
- FREE MAGAZINE. 「JR：アートは世界を変えるのか?」, <http://freemagazine.jp/jr/> 2021 年 11 月 29 日アクセス.
- 前川喜平 (2019) 「文化の統制」, 岡本有佳・アライ=ヒロユキ編 (2019) 『あいちトリエンナーレ「展示中止」事件：表現の不自由と日本』 岩波書店, 103-113 頁.
- 毛利嘉孝 (2009) 『ストリートの思想：転換期としての 1990 年代』 NHK 出版.
- 毛利嘉孝 (2019) 『バンクシー：アート・テロリスト』 光文社新書.

- モニカ・メイヤー (2020) 「The Clothesline—様々な講義のかたち」, 『新潮』2020年2月号, 117(2), 190-191頁, 新潮社.
- 文化庁 (2019) 『あいちトリエンナーレに対する補助金の取扱いについて』, [https://www.bunka.go.jp/koho\\_hodo\\_oshirase/hodohappyo/\\_icsFiles/afieldfile/2019/09/27/a1421672\\_01.pdf](https://www.bunka.go.jp/koho_hodo_oshirase/hodohappyo/_icsFiles/afieldfile/2019/09/27/a1421672_01.pdf) 2021年11月29日アクセス.
- 山崎明子 (1991) 「明治期における女性と美術教育」, 美術教育学:美術科教育学会誌 12, 287-294頁.
- Bishop, Claire (2012). *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. Verso. (ビショップ, クレア (2016) 『人工地獄: 現代アートと観客の政治学』大森俊克訳, フィルムアート社.)
- Grant Application Portal*. (n.d.). Canada Council for the Arts. Retrieved January 19, 2021, from [https://apply.canadacouncil.ca/?\\_ga=2.89882459.1579930526.1638247815-1742394209.1638247815](https://apply.canadacouncil.ca/?_ga=2.89882459.1579930526.1638247815-1742394209.1638247815)
- JR. (n.d.). *WOMAN ARE HEROES*. Retrieved November 29, 2021, from <https://www.jr-art.net/project-list/woman-are-heroes>.
- Özgen, Erkan (2018). *Giving Voices*. Sternberg Press.



減災のための「やさしい日本語」の普及を  
目的とした Web サイトの作成

Developing a website to promote "Easy Japanese"  
for disaster risk reduction

明治大学 国際日本学部  
大里 夏海

Meiji University School of Global Japanese Studies  
Natsumi Osato

## 目次

### I. はじめに

### II. 作成 Web サイトリンク

### III. 概要

1. 作成手順
2. アンケート調査
3. Web サイト内仕様
4. Web サイトの詳細

### IV. 課題と展望

### 謝辞

### 参考資料

## I. はじめに

本稿では、日本語話者に向けた「やさしい日本語」の普及を目的とした学習 Web サイトを作成、公開した背景と手順を述べる。まず、「やさしい日本語」とは、1995 年の阪神・淡路大震災で必要な情報を受け取れず被害を受けた外国人がいたことから、外国人等にもわかるように配慮して簡単にした日本語のことであり(東京都生活文化局 2021)、日本に滞在する外国人や留学生が増えていく中で、「やさしい日本語」の必要性がますます高まっている。実際に、東京都国際交流委員会が 2018 年に東京在住の外国人 100 名を対照に行った情報伝達に関するヒアリング調査では、100 名のうち最も多い 76 名が情報発信を希望する言語に「やさしい日本語」を選択し、日本に住む外国人にとっては英語よりも「やさしい日本語」が求められていることが判明した。さらに、「やさしい日本語」は日本で暮らす外国人だけではなく、高齢者や小さい子ども、知的障がい者、手話を第一言語とするろう者、日本語を母語としない日本人とのコミュニケーション、情報伝達の円滑化の手段としても有効であると言える。現状、駅や病院などの公共施設で見られる表示や自治体からの発行物に「やさしい日本語」が用いられている例は多くある。しかし、「やさしい日本語」が誕生したきっかけである減災を目指すためには、まず、情報を発信する側が個人単位で「やさしい日本語」を習得・使用する必要があるのではないかと考えた。

「やさしい日本語」に関連した類似サービスには、アルファサード株式会社が開発した「やさしい日本語」への翻訳ソフトである「伝えるウェブ」< <https://tsutaeru.cloud/>>、愛知県が公開した「やさしい日本語」スマートフォン用アプリ等がある。まず、「伝えるウェブ」は、既存の Web サイトを AI によって自動で「やさしい日本語」に変換するソフトウェアであるが、企業や自治体での使用事例が多く、個人の学習には向かない。さらに、月額 22,000 円と有償であること、AI の自動認識による翻訳なため「やさしい日本語」のレベルが適切でない場合が多いことから、このソフトウェアを用いての「やさしい日本語」の学習は困難である。愛知県公開の「やさしい日本語」スマートフォン用アプリは、2013 年に公開されたものの、問い合わせの結果 2021 年現在アプリは閉鎖、冊子版『「やさしい日本語」の手引き』の PDF 版< <https://www.pref.aichi.jp/uploaded/attachment/288127.pdf>>のみ残っているという状態であった。その他にも「やさしい日本語」に関連したアプリを検索すると、やさしい日本語」で書かれた外国人向けニュースアプリは多数存在するが、日本語母語話者個人が「やさしい日本語」を学習できるアプリ・ツールは管見の限り見つからない。

そこで、いつでもスマートフォン等で閲覧できて、かつ無償で利用できる日本語話者のための「やさしい日本語」学習ツールとしての Web サイト作成・公開に至った。

本 Web サイトの公開によって、日本語話者個人の「やさしい日本語」への認識を高め、災害時の個人レベルでの減災、および教育現場や日常生活での「やさしい日本語」を必要とする人々とのコミュニケーションの円滑化を目指すことができると考える。



## II. 作成 Web サイトリンク

筆者が開発した Web サイトは「『やさしい日本語』で減災を！一日本人のための『やさしい日本語』学習ページ」で、URL は<<https://sites.google.com/view/easyjapanese-foryou/>>である。今の段階では、特に事前登録の必要はなく、アクセスした人は誰でも自由に閲覧、使用できるようになっている。また、本稿の読者が簡単にアクセスできるように以下に QR コードも示しておく。



## III. 概要

### 1. 作成手順

まず、災害時を中心に「やさしい日本語」が必要とされるであろう場面を挙げ、「地震」「台風」「感染症」の3つのカテゴリーを用意し、「災害時に使いたい『やさしい日本語』フレーズ集」としてまとめた。それぞれの場面においてTVニュース等で多く使用される日本語の語句、表現、文章等の言語資源を、明治大学防災ガイド(<https://www.meiji.ac.jp/koho/disaster/guide/index.html>)、厚生労働省 HP([https://www.mhlw.go.jp/stf/covid-19/kenkou-iryousoudan.html#h2\\_1](https://www.mhlw.go.jp/stf/covid-19/kenkou-iryousoudan.html#h2_1))等を参考に検討、作成した。その後、それらを「やさしい日本語」に翻訳した。合計すると元の日本語と「やさしい日本語」は各12~15ペアとなった。この際、「やさしい日本語」のレベルを中級程度(N3前後)に揃えるために、平易な日本語の語彙や表現を探して筆者が第一次案を作成した。その後、筆者の第一次案が十分に平易なレベルになっているか否かを確認するために、同程度の学習レベルである日本語学習者3名(中国2名、タイ1名)の協力者に依頼し、オンラインで1時間程インタビューを行い、第一次案の「やさしい日本語」のレベルが適切かどうか、学習者にとってわかりやすい表現かどうかを確認・修正した。こうした手順を経て、最終案を確定した。3名の協力者に「やさしい日本語」のレベルを確認するにあたっては、「伝えたい情報・状況が失われていないこと」、「学習レベルが未熟な学習者にも伝わる単語を選ぶこと」、「一文で伝わらない可能性があると思われる場合は違う言葉を用いた文章で補うこと」の3点に留意しながら、確認と修正を試みた。

以下の表1から表3に、確定した「地震」、「台風」、「感染症」の3つのカテゴリーの表現を掲載する。

表1 「地震」 カテゴリーフレーズ一覧

No.	通常の日本語	「やさしい日本語」
1	机の下などへもぐって揺れがおさまるまで様子を見ましょう。	テーブルの下などに入って、揺れが止まるまで待ちましょう。
2	まずは身の安全を確保してください。	けがをしないように気をつけてください。
3	倒壊のおそれのあるブロック塀、自動販売機、電柱などには近寄らないでください。	倒れやすい物の近くは危険です。頭を守りながら、安全な場所に逃げてください。
4	余震に注意してください。	もう一度地震が来る危険があります。気をつけてください。
5	安全な場所に避難してください。	安全な場所に逃げてください
6	走らずに避難してください。	逃げる時は走らないでください。逃げる時は歩いてください。
7	火災の危険がないか確認してください。	火事に気をつけてください。
8	この地震による津波の心配はありません。	この地震で津波はありません。この地震で高い波はありません。
9	○時○分○○で地震が発生しました。	○時○分○○で地震がありました。
10	ライフラインが復旧していません。	水、電気、ガスなどが止まっています。まだ使えません。
11	震源地は○○です。	地震が○○から始まりました。
12	○○で最大震度○の地震が発生しました。	○○でとても大きい震度 X の地震がありました。
13	すみやかに避難経路を確保してください。	すぐに逃げる道、逃げる方法を考えてください。

14	大津波警報が出ています。直ちに高台へ避難してください。	今、大きい津波が来ます。すぐに高いところへ逃げてください。
15	地震についての情報は常にニュースを確認してください。	地震についてのお知らせは、テレビやSNSなどをたくさん見てください。

表2 「台風」 カテゴリーフレーズ一覧

No.	通常の日本語	「やさしい日本語」
1	台風が接近しています。	今、台風が近くに来ています。
2	高齢者や子どものいる家庭は、早い段階から自主的に避難することも検討しましょう。	お年寄り(おじいさん、おばあさん)や子どもがいる家は、はやく逃げたほうがいいのかもかもしれません。
3	警戒レベルが○になりました。避難してください。	警戒レベル(危ないレベル)が○です。今すぐに逃げてください。
4	ハザードマップなどで避難ルートを確認してください。	地図で逃げる道をチェックしてください。
5	強風に注意してください。	強い風に気をつけてください。
6	看板が飛んだり木や電柱が倒れたりする危険があるため外出は控えてください。	強い風が吹くと、大きいものが飛んできたり、木や電柱が倒れたりします。家の外には出ないようにしましょう。
7	氾濫の危険があるため川には近づかないでください。	川の水があふれるかもしれません。川の近くに行ってはいけません。
8	土砂崩れの危険があるため山や崖には近づかないでください	雨がたくさん降ると、山が崩れたりこわれたりします。危ないです。山や崖の近くに行ってはいけません。
9	暴風や浸水で避難が難しい場合は頑丈な建物の2階以上で待機してください。	逃げるできない時は、できるだけ高いところ(2Fより上)に行って待ってください。
10	まもなく○○に台風が上陸する見込みです。	もうすぐ○○に台風が来ます。これから○○に台風が来る予定です。

11	地下鉄(〇〇線)は運転を見合わせています。	電車は止まっています。
12	地下鉄は減便して運行しています。	地下鉄はあまり走っていません。
13	地下鉄の駅や地下街は浸水の可能性があり危険です。	地下鉄の駅や地下の道には水がたくさん来るかもしれません。危ないです。

表3 「感染症」 カテゴリーフレーズ一覧

No.	通常の日本語	「やさしい日本語」
1	感染症が拡大しています。	ウイルスによる病気が広がっています。
2	外出時には必ずマスクを着用してください。	家の外に出る時はずっとマスクをしてください。
3	アルコールで消毒をしてください。	アルコールで手をきれいにしてください。
4	感染者数が 00 人を突破しました。	感染した人が 00 人以上になりました。
5	手洗いを徹底しましょう。	よく手を洗ってください。
6	外出を控えてください。	できるだけ家の外に出ないようにしましょう。
7	症状に不安がある時は病院等に相談してください。	心配な時は病院などに連絡してください。
8	感染が疑われる症状がある場合は、地域のかかりつけ医や自治体の相談電話、保健所に連絡してください。	ウイルスにかかったかもしれない人は、近くの病院や保健所などに電話して連絡してください。
9	密を避けて行動してください。	他の人とあまり近づかないでください。できるだけ他の人の近くに行かないでください。
10	緊急事態宣言が発令されています。	緊急事態宣言(外に出ることが難しいです)が出ています。

11	感染症に関する最新情報はニュースを確認してください。	ウイルスによる病気の話は、テレビや SNS などたくさん見てください。
12	咳エチケット	咳をする時は、まわりの人に注意しましょう。近くにいる人に注意しましょう。

さらに、フレーズ集に登場する「避難所」「ライフライン」など、災害時ならではの単語 20 語を厳選し、それらの「やさしい日本語」をまとめた「災害時に必要な『やさしい日本語』単語集」も同サイト内に作成することとした。これによって、本 Web サイトを災害時の減災に特化した「やさしい日本語」の学習ツールとしても活用できることを目指している。

以下の表 4 にこの単語集に掲載した語を記す。

表 4 災害時に必要な「やさしい日本語」単語集の一覧

No.	通常の日本語	「やさしい日本語」
1	地震	地面が大きく揺れること
2	ライフライン	電気やガスや水道
3	避難所	安全な場所
4	避難経路	逃げる時通る道
5	ハザードマップ	避難所(安全なところ)が書いてある地図
6	津波	とても高い波
7	火災	火事
8	警報	危ないと教えてくれる音、アラーム
9	高台	海から遠く、高い場所
10	台風	強い雨と風がつづき、危険が増えること
11	高齢者	お年より、おじいさんおばあさん
12	氾濫	雨がたくさん降って川がとても危ないこと
13	浸水	家の中まで水が入ってくる
14	土砂崩れ	大雨で山などが崩れて土や石が流れてくること
15	アルコール	手をきれいにするための水のようなもの
16	エチケット	他の人と一緒にいるとき、気をつけること
17	ソーシャルディスタンス	他の人と 2m 以上離れましょう
18	密	せまい場所にたくさんの人がいること

19	感染	ウイルスが体に入ること
20	保健所	体の心配がある時に相談するところ

## 2. アンケート調査

次に、Web サイトの公開前に、サイトとしての完成度を高めるために Google form を用いて作成したアンケートを用意し、サイトの使用感やわかりやすさについて 5 つの質問項目からなる調査を実施することとした。調査対象者は主に大学生や教育関係者を中心とした 9 名(内大学教員 1 名、塾講師 5 名、学童保育スタッフ 1 名)である。

アンケートの質問項目と回答選択肢は以下の通りである。なお、回答はいずれも 5 段階評価であるが、Google Form の特性上、最小値と最大値については言語化して示してあるが、中間の 3 段階は選択用のボタンのみ示し、言語的説明は付していない。

質問 1:「当サイトのレイアウトや情報の見せ方についてどのように感じましたか？」

回答選択肢:「良い」から「悪い」の 5 段階評価

質問 2:「当サイト内での情報の探しやすさについてどのように感じましたか？」

回答選択肢:「探しやすい」から「探しにくい」の 5 段階評価

質問 3:「当サイトに掲載した『やさしい日本語』の説明についてどのように感じましたか？」

回答選択肢:「十分理解しやすい」から「不足している」の 5 段階評価

質問 4:「当サイトに掲載した『やさしい日本語』のフレーズ/単語は災害時の減災に役立つと思いますか？」

回答選択肢:「そう思う」から「そうは思わない」の 5 段階評価

質問 5:「当サイトを通して学んだ『やさしい日本語』のフレーズ/単語は外国人など日本語を第一言語としない人との日常でのコミュニケーションに役立つと思いますか？」

回答選択肢:「そう思う」から「そうは思わない」の 5 段階評価

回答の記述の中に「イラストを足した方がよい」「タイトルはわかりやすく大きくした方がよい」「文章量が多いので必要な情報にたどり着くまでに時間がかかる」等の指摘があったため、それを参考にして、さらに修正を重ね改善に役立てた。いずれの項目も 5 段階評価のうち 3 未満の評価がなかったため、3 の評価を受けた点を修正し、公

開した。

### 3. Web サイト内仕様

Web サイトの作成には、ユーザーに操作方法が直感的に伝わるデザインで、ページの構築も容易なことから Google Sites を用いて作成した。Web サイトは PC やタブレットでも閲覧可能だが、スマートフォンでの閲覧を前提に縦長の画面に合わせてデザインした。

### 4. Web サイトの詳細

本章では、実際の Web サイト内の詳細を画面毎に解説する。

ホームページ（図 1）には、当初の目的としてスマートフォンでいつでも確認できることを重視していたため、ページのパナー部分に Safari から「ホーム画面に追加」をして PWA(プログレッシブウェブアプリ)に近い形でホーム画面に保存することを促す文言を加えた。さらに、サイト内検索機能が備わっており、検索アイコンをタップすることで調べたい項目や表現を検索することができる。ホームページ上部には、ページの説明と共に各ページにジャンプできる目次を掲載(図 2)、中部には「やさしい日本語」に関する説明とサイトの目的についての説明を表記(図 3)、下部にはサイト全体のページを確認できるサイトマップを作成した(図 4)。

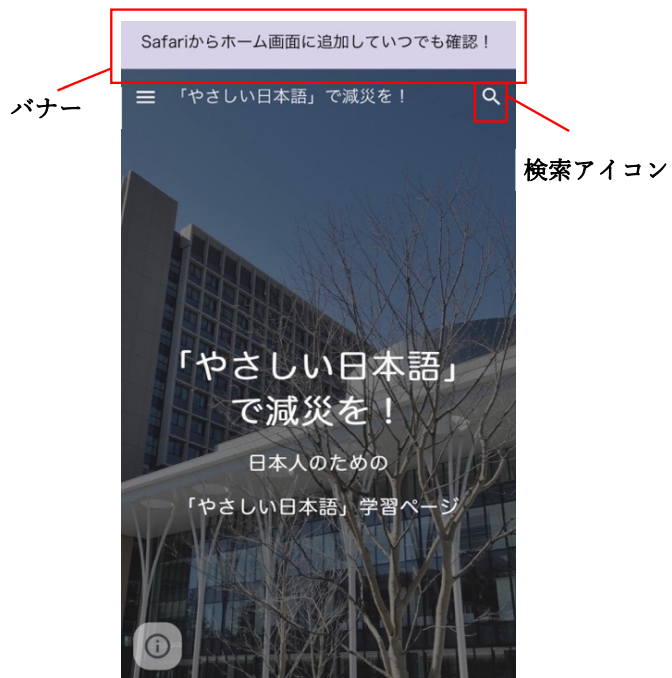


図 1



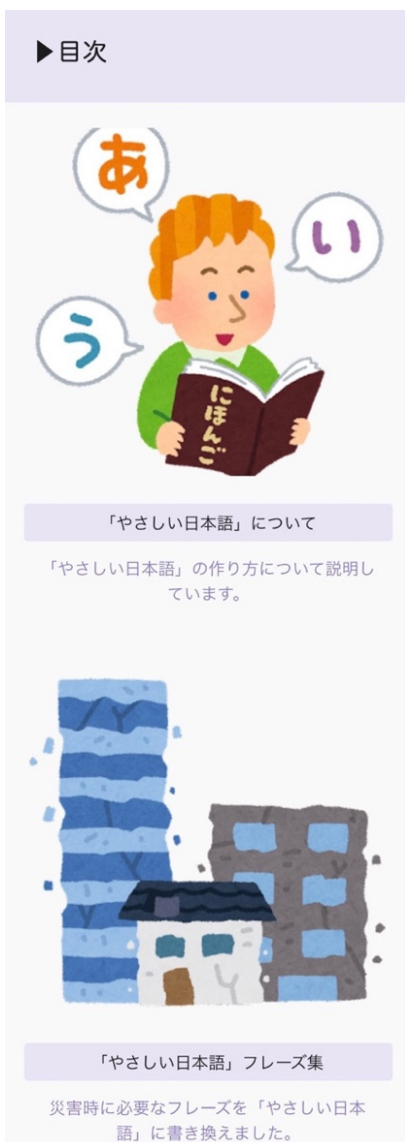


図 2

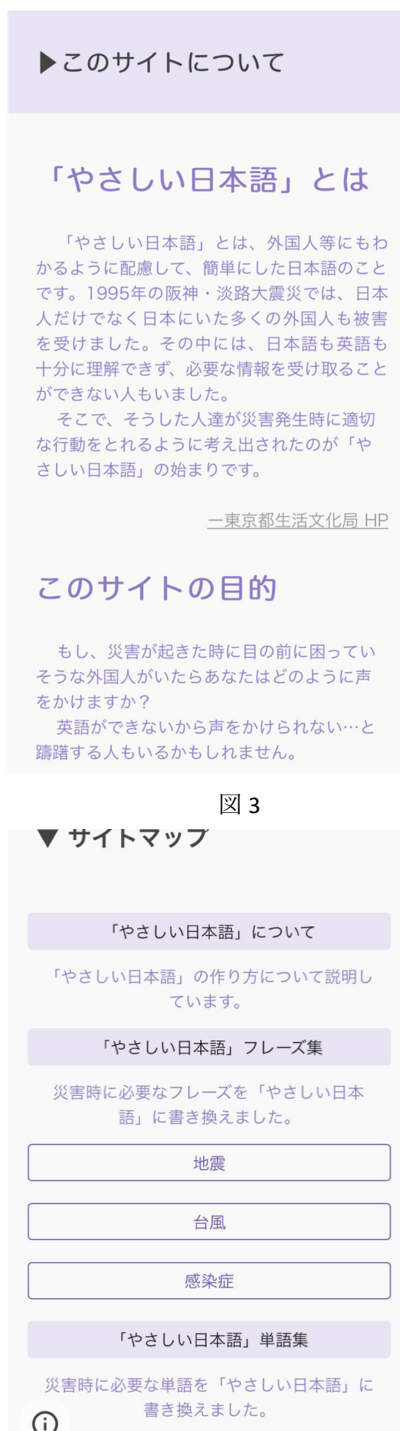


図 4

『やさしい日本語』について」のページには、株式会社電通 電通ダイバーシティ・ラボ やさしい日本語プロデューサーの吉開章さんによる「外国人とコミュニケーションするための『入門・やさしい日本語』」連載の中に掲載された「やさしい日本語」を使う際のコツについての文を引用し紹介した(図5)。ホームページやメニューバーから「『やさしい日本語』フレーズ集」のページを開くと、フレーズの場面別のボタンが並んだ目次が現れる。「やさしい日本語」単語集も同時に利用してもらえるよう同ページに表示した(図6)。

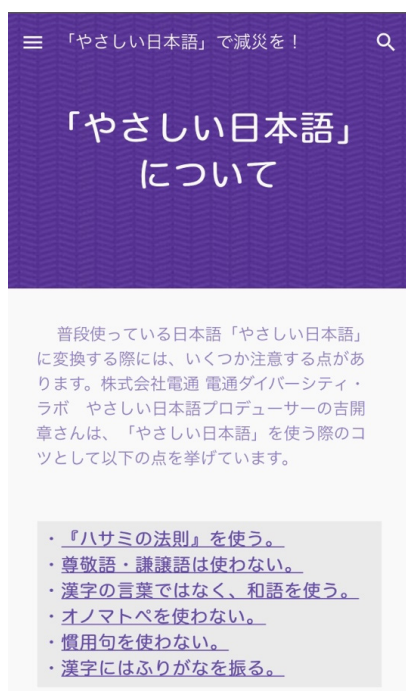


図5

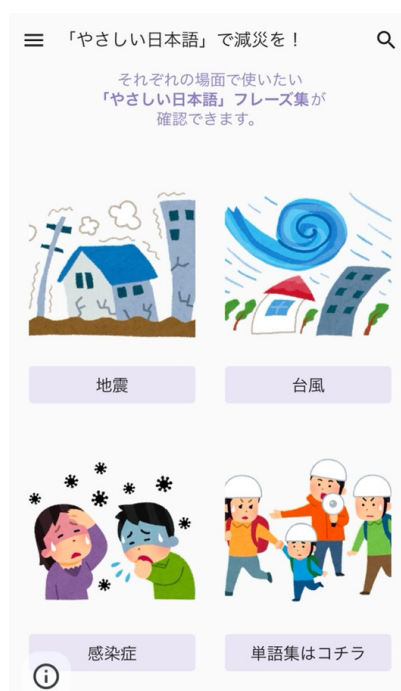


図6

場面別フレーズ集のページには、表1~3までの各フレーズをイラストと共に掲載した。例文を表示する際には、通常の日本語フレーズをタップすると「やさしい日本語」の言い換え文が表示される仕様を用い、学習ツールとして使用できる形にした。「やさしい日本語」翻訳文は大きく太字で表示し、漢字にはルビをつけることで緊急時にフレーズをタップして画面を見せるだけでも情報を伝えられる工夫を施した(図7,8)。



図 7

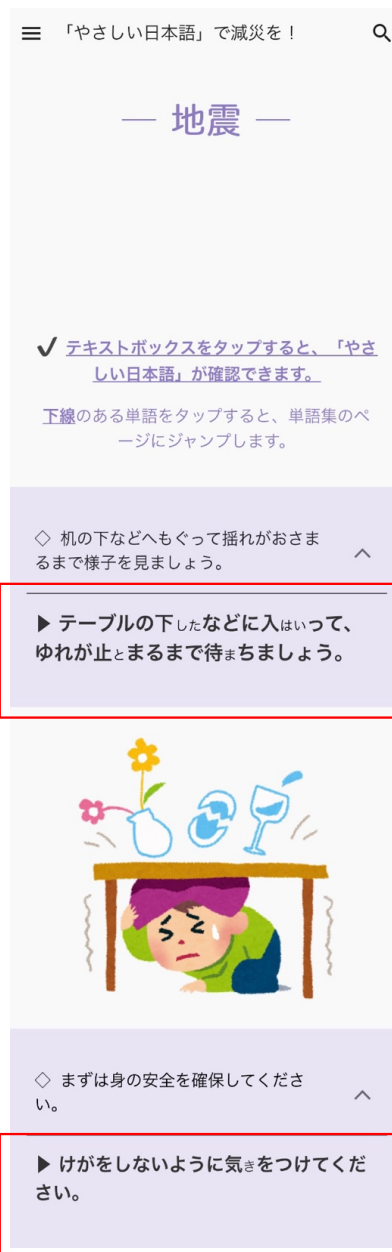


図 8

「やさしい日本語」単語集も同様に、表 4 に示した単語を掲載し、テキストボックスをタップして「やさしい日本語」を表示させる形を用いた(図 9, 10)。

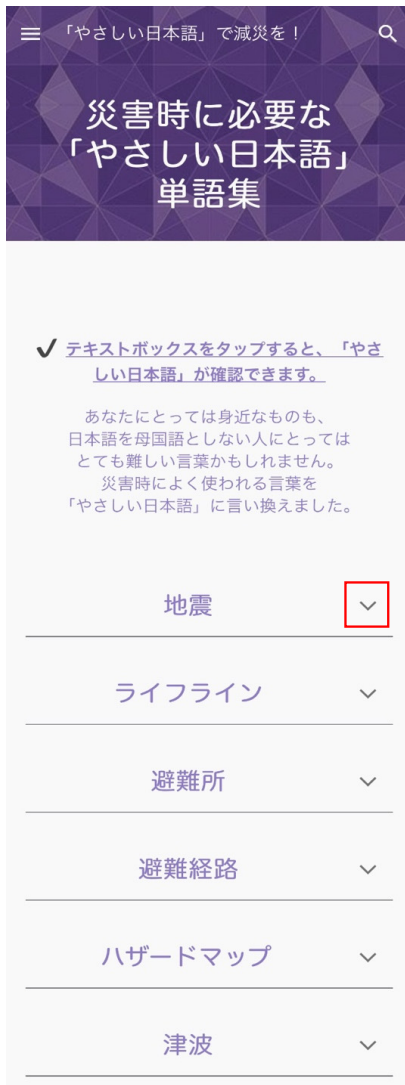


図 9

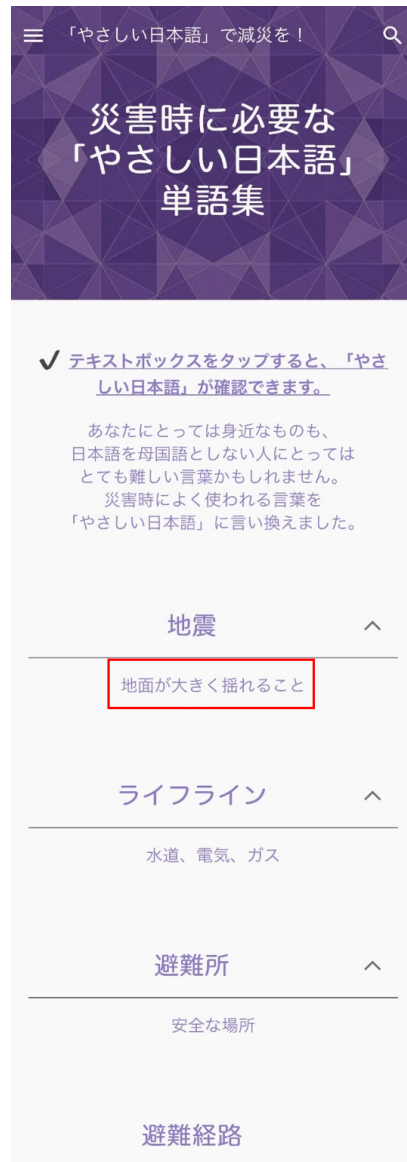


図 10

さらに、単語集に掲載されている単語がフレーズ集内の例文に含まれる場合には、該当する単語に下線を引き、下線部をタップすると単語集内該当ページにジャンプするようリンクを結びつけた。これにより、単語集を辞書のように活用できる機能も追加した(図 11, 12)。



図 11



図 12

画面右上に表示されている検索アイコンをタップすると(図 1)、サイト内で知りたい情報のみに絞り込んで検索することが可能である。

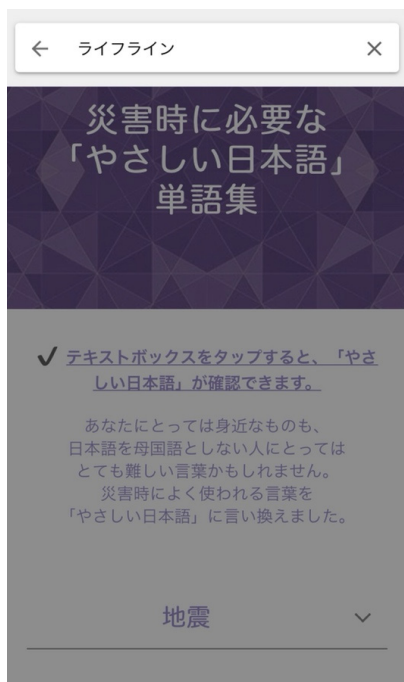


図 13



図 14

#### IV. 課題と展望

まず、着想当初はスマートフォンにダウンロードが可能なネイティブアプリケーションの作成を計画していたが、制作期間と技術の問題から web サイトの作成へ変更した。アプリケーションであれば、デバイスにダウンロードしてオフラインでも利用が可能であることや、アプリストアで検索が可能であること等のメリットがあるが、Web サイトの形ではこれらの実現が難しい。今後、ネイティブアプリの形で配信ができれば、より広く「やさしい日本語」を普及させ、本来の目的の達成に近づくことができるだろう。

さらに、Web サイトの内容に関する面では、例文をわかりやすくするために挿入したイラストを全例文分だけ用意することができず、イラストがあるものとないものに分かれてしまった。また、今回使用した Web サイト作成ツールでは文字の上に読み仮名を表示する形でのルビの挿入ができなかったため、漢字と読み仮名が並列して表示されてしまい、日本人にとっては読みにくい表示方法になってしまった。さらに、当初に想定していた音声再生機能の搭載ができなかった。これらについては、今後の課題として残った。

制作過程における課題としては、学習者の協力者に「やさしい日本語」のレベルチェックをしてもらったが、今回の協力者だけでは内容やレベルの難易度を十分に確かめることが困難であった。特に、協力者の内の 2 人は中国からの留学生であり、「やさしい日本語」よりも漢字の熟語を用いた元々の文章の方が意味が伝わりやすかったため、漢字による難しさの調整を確認することが困難で、漢字圏以外の日本語学習者によるレベルチェックが必要であったと考える。今回は、現在のコロナ禍により学内の留学生にアポイントを取ることが難しかったため、当初の想定よりも少ない人数での調査実施になってしまったが、より多くの地域から多様な母語の留学生や幅広い日本語学習レベルの学習者にもレベルチェックが依頼できれば、より完成度が高く信頼性のあるコンテンツが展開できただろうと考える。

このように、今回の制作過程では、技術的な面で実現が難しかった部分と、調査の過程において内容の信頼性を実証する要因が不足していた部分のそれぞれが課題として残った。

しかし、アンケート調査を行う中で、「ニュースなどの日本人には聴き慣れた表現を噛み砕いて外国人に伝えられるだけでなく、幼い子供や高齢者にもわかりやすく伝えられる点で有用性が高いと感じた。」「必ずしも英語を話す相手ではない可能性もある中で、より伝わりやすい日本語を学ぶことは役に立つと思う。」といった意見も得られ、日本語を母語としない日本語学習者とのコミュニケーションにおいて、日本語話者が日本語の使い方を見直すべきであるという観点においては、今回の Web サイト作成に至った本質的な目的を達成できたのではないかと思う。

また、今回は減災についてのみ焦点を当てて Web サイトを作成したが、留学生とインタビューをする中で、美容室や病院など日常生活の中の場面においても日本語でのコミュニケーションに支障がある場合が多いという意見が多かったため、今後は日常生活でのコミュニケーションの円滑化を主な目的としたサービスの開発も視野に入れたいと思う。

今後は、当 Web サイト自体の宣伝も含め、より多くの人の目に触れる形で日本人がコミュニケーションツールとしての「やさしい日本語」の重要性に気づき、さらに実用化を目指すことができるサービスを考案、実践していきたい。

## 謝辞

本制作を進めるにあたり、明治大学小森和子先生、柳澤絵美先生にご協力を賜りました。さらに制作の過程ではゼミのメンバー（小島華織さん、佐藤成花さん、田村摩耶さん、麥皓苗さん）から、たくさんの示唆をいただきました。ここに記して感謝申し上げます。

## 参考資料

明治大学防災ガイド<<https://www.meiji.ac.jp/koho/disaster/guide/index.html>>（最終閲覧日：2021年12月16日）。

厚生労働省 新型コロナウイルス予防のために<[https://www.mhlw.go.jp/stf/covid-19/kenkou-iryousoudan.html#h2\\_1](https://www.mhlw.go.jp/stf/covid-19/kenkou-iryousoudan.html#h2_1)>（最終閲覧日：2021年12月16日）。

## Web サイト内引用資料

東京都生活文化庁 やさしい日本語<[https://www.seikatubunka.metro.tokyo.lg.jp/chiiki\\_tabunka/tabunka/tabunkasuishin/0000001389.html](https://www.seikatubunka.metro.tokyo.lg.jp/chiiki_tabunka/tabunka/tabunkasuishin/0000001389.html)>（最終閲覧日：2022年1月12日）。

東京都国際交流委員会 東京都在住外国人向け情報伝達に関するヒアリング調査報告書 <<https://tabunka.tokyo-tsunagari.or.jp/info/files/a70d5ac7db12bd5c538a3b38f2a01613c262657e.pdf>>（最終閲覧日：2022年1月12日）。

吉開章『やさしい日本語の基本は、「ハサミの法則」』<<https://dentsu-ho.com/articles/7829>>（最終閲覧日：2022年1月12日）。

「どんぶらこ」はなぜ「どんぶらこ」なのか  
—非単語を用いた日本語母語話者への音象徴実験を通じて—

Investigation of the Semantic Representation of Onomatopoeic  
Word *Donburako*  
: Experimental Study of Sound Symbolism for Japanese Native Speakers

明治大学 国際日本学部  
小島 華織

Meiji University School of Global Japanese Studies  
KOJIMA, Kaori



## 目次

1. はじめに
  2. 音象徴に基づく実証
    2. 1. 先行研究の整理と仮説生成
    2. 2. 既存語の分析による仮説検証
  3. 研究課題
  4. 調査の概要
    4. 1. 調査対象者
    4. 2. 手続き
    4. 3. 調査の材料
  5. 分析結果
    5. 1. 「どん」の分析結果
      5. 1. 1. 問題A「上下運動がある」の分析結果
      5. 1. 2. 問題B「水気がある」の分析結果
      5. 1. 3. 問題C「丸みを感じる」の分析結果
      5. 1. 4. 問題D「弾力性がある」の分析結果
      5. 1. 5. 問題E「大きな衝撃を感じる」の分析結果
    5. 2. 「ぶら」の分析結果
      5. 2. 1. 問題A「左右に動いている」の分析結果
      5. 2. 2. 問題B「水気がある」の分析結果
      5. 2. 3. 問題C「速さがある」の分析結果
      5. 2. 4. 問題D「安定性がある」の分析結果
      5. 2. 5. 問題E「どこか特定の場所に向かって動いている」の分析結果
    5. 3. 「こ」の分析結果
      5. 3. 1. 問題A「『こ』が語末につくと、どのように感じるか」の分析結果
      5. 3. 2. 問題B「『こ』が語末につくと、より印象に残る（強調されている）と感じるか」の分析結果
    5. 4. 分析結果のまとめ
  6. 考察
    6. 1. 考察① 研究課題（1）「どん」の音象徴
    6. 2. 考察② 研究課題（2）「ぶら」の音象徴
    6. 3. 考察③ 研究課題（3）「こ」の音象徴
  7. おわりに
- 付記
- 参考文献

## 1. はじめに

本研究では、日本語のオノマトペの1つである「どんぶらこ」という語を取り上げ、「どんぶらこ」に使われている音と、その音がそれぞれどのような印象を人間に与えるのか（音象徴）を調査し、「どんぶらこ」という語における音と音象徴の関係性を検討する。

オノマトペ（本稿では、「擬音語・擬声語・擬態語」も「オノマトペ」の同義語として扱う）というものは、普通、「音・声」「様子・様態」「元の意味から拡張された比喩的な意味」の3つのいずれかを指すために、使用される語である。例えば、「ごろごろ」というオノマトペの場合、「猫がごろごろと鳴いている」は、「猫の鳴き声」を表し、「最近お腹がごろごろしている」は、「調子の悪いお腹の音」を表し、1つ目の「音・声」に対して使用されている。「河原に石がごろごろと転がっている」は、「河原にたくさんの石が散在している様子」を表し、「家でごろごろしてばかりいる」は、「墮落な生活をして寝転んでいる様子」を表し、2つ目の「様子・様態」に対して使用されている。「目にゴミが入ってしまい、目がごろごろする」という文は、「ゴミが入って目に違和感があり、スムーズな眼球運動ができない様子」を表し、前に示した「音・声」「様子・様態」の意味から拡張された比喩的な意味として、「ごろごろ」というオノマトペが機能している。ところが、「どんぶらこ」というオノマトペは、日本昔話の「桃太郎」という物語の中で、「桃が川を下っている」という様子・様態を表す状況にしか使用ができず、しかも「桃が川を下っている」というのは非現実的事態である。念のため、「どんぶらこ」の使用例を、現代日本語書き言葉均衡コーパス (BCCWJ) にて検索をかけたところ、5件の検索結果が得られた。このうち、雑誌の名称として使用されていた（固有名詞として「どんぶらこ」が使われていた）1件を除くと、他の4件は全て、桃太郎の「桃が川を下っている」という場面で、やはり使用されていた。この「どんぶらこ」という、非常に使用場面が限定されている（そして、現実世界で使用することは、ほばないであろう）語がなぜ成立しているのか、筆者は学生時代から疑問に感じていた。しかし、学部在学中に「音象徴」という概念を学び、「音」とその音が持つ「イメージ」の関係性を明らかにできる方法がある、ということを知ったため、「どんぶらこ」という語を解明していきたい。一般的には、「語の意味」と「語の音や語形」の結びつきは恣意的なものであるが、オノマトペに関しては、音と意味の関連性が認められる傾向にあるため（山本, 2011）、「どんぶらこ」というオノマトペも、その音と意味に関係性があると考えられる。

そこで、本研究では、「どんぶらこ」という語を、「どん」「ぶら」「こ」の3つの音に分け、それぞれの音がどのような音象徴を持っているのかを、非単語を独自に作成して調査し、「どんぶらこ」というオノマトペの音とその音象徴の関係性を検討する。

日本語のオノマトペは、日本語母語話者独特の言語的な感覚のもと成り立っているため、日本語学習者には習得しにくいことが想定される。この研究によって、どのような理論の下、オノマトペが成立しているのかを分析し、解明していくことで、音象徴的意味を理解するための日本語学習の手助けとなる、と考える。

## 2. 音象徴に基づく実証

### 2. 1. 先行研究の整理と仮説生成

本研究に関わる先行研究としては、日本語の擬音語・擬態語における音素が、それぞれどのような音象徴的意味を持っているのか、に関する知見である。これまでの主たる研究としては、Hamano (1998)、城戸 (2008)、平 (2020) の知見が参考になる。また、本研究において、最終的な分析目標の対象語である「どんぶらこ」の辞書的意味を確認するために、『デジタル大辞泉』、『日本語国語大辞典』を参照しておく。

そもそも、音象徴とは、音が象徴的な意味を表すことである (王瑩, 2012)。例えば、「どんどん」という「有声音が語頭子音である語」と、「とんとん」という「無声音が語頭子音である語」を比較すると、「どんどん」という語の方が、「大きい」「暗い」「重い」「うるさい」というイメージを抱きやすい。一方で、「とんとん」という語は、「小さい」「明るい」「軽い」「静か」というイメージを抱きやすい。よって、「ど」の音象徴は、「大きい」「暗い」「重い」「うるさい」が当てはまり、「と」の音象徴は、「小さい」「明るい」「軽い」「静か」が当てはまる。このように、音から連想されて抱くイメージが、音象徴である。

まず、「どんぶらこ」に含まれるすべての音素、すなわち、/d/、/o/、/N/、/b/、/w/、/r/、/a/、/k/、/o/の、4つの子音/d/、/b/、/r/、/k/と撥音/N/と3つの母音/o/、/w/、/a/が持っている音象徴について、先行研究をもとに述べていく。日本語の擬声語・擬態語における子音および母音の音象徴は、Hamano (1998)、雨宮・水谷 (2006)、城戸 (2008) によって分類がなされている。子音から見ると、/d/は「緩んだ表面；叩く事、重い；大きい；粗い」、/b/は「ピンと張った表面；爆発的運動、重い；大きい；粗い」、/r/は「回転；流動的な動き」、/k/は「硬い表面；深さ；奥；咽頭音、軽い；小さい；細かい」という音象徴をそれぞれ持っている。また、/N/は、「弾力性のある対象物に対する動き、または反響の伴う動き」を示す。次に、母音について見ていくと、/o/は「狭い面積；目立たなさ；控えめ」、/w/は「小さな突き出した開口部」、/a/は「広い面積；物事の全体性；目立つこと」という音象徴をそれぞれ持っている。ただ、今回の調査対象となっている「どんぶらこ」という語においては、母音1つで1拍をとる部分がなく、子音と母音の「CV」と撥音/N/で構成されているため、母音単体の音象徴はあまり重視せず、子音と/N/の音象徴に焦点を当てていきたい。続いて、城戸 (2008) の調音様式による子音の音象徴では、破裂音/b/、/d/、/k/には破裂性が感じられ、/r/についての記述はないものの、流音/r/には運動性が感じられる、とされている。これに加え、平 (2020) の語形による擬態語・擬声語の特徴 [表1] も参照されたい。この表からは、撥音/N/が語中・語末に含まれる語のタイプ、すなわち、「ABン」「ABン ABン」「ABーん」のタイプには、「弾み」の要素が付随していることが分かる。これにより、語中・語末の/N/の音象徴は、「弾み」であることが推測できる。

また、「どんぶらこ」の辞書的意味も確認しておく、デジタル大辞泉では、

[副] 重みのある物などが、水に浮き沈みしながら漂うさま。どんぶりこ。「大き

な桃が一、一と流れてきました」

と定義されており、日本国語大辞典では、

(1)物が水の流れのままに浮きつ沈みつして、漂いゆくさまを表わす語。どんぶりこ。

\*歌舞伎・忠臣蔵年中行事〔1877〕四月「桐の箆筒は笹くれて、浪に漂ひどんぶらこ、金の火鉢はいびつ形なり」

(2)大きな容器に入れた水が揺れて立てる音や、大量の水が一度に降りかかるさまを表わす語。

\*滑稽本・七偏人〔1857～63〕二・下「桶は揺れてドンブラコと翻（こぼ）れる糞（こひ）を、虚呂松は半身あびて」

(3)「どぶん」に同じ。

\*団団珍聞・四九六号〔1885〕「是でも飲んで酒の元気で一思ひドンブラコと遣（やら）かさう」

と定義されている。日本国語大辞典の3つ目の意味として、「どぶん」が挙げられているため、こちらも同辞典で定義を確認してみると、

〔副〕

（多く「と」を伴って用いる）

重い物などが水中に落ちたり、水中に飛び込んだりする音、また、そのさまを表わす語。どぶり。どぼん。

と記述されている。辞書の定義から分かることをまとめると、「どんぶらこ」に関係している要素は、「重さや大きさがある」「水」「上下の浮き沈み」「揺れ」「漂う・流れる」というものが挙げられる。

ここで、先行研究による日本語の音が持つ音象徴と辞書的意味から抽出した要素をもとに、「ど」「ん」「ぶ」「ら」「こ」のそれぞれの音象徴についてまとめていく。「ど」は、/d/の音象徴が強く影響していると考え、「重い」「大きい」の要素が「ど」に含まれ、同時に「表面が緩いものに対する打撃」という要素も、「水面に対する打撃」として含まれるのではないかと推測できる。つまり、「どんぶらこ」という語においては、「大きな桃が川の水面に衝撃を与えている」という様子を、「ど」が担っていると考えられる。また、「ん」については、「弾み」の要素があると考えられ、「どんぶらこ」という語においては、「桃が水面に打撃を与えたことによる反動で弾みが生じ、浮き沈みしている」という部分を担っていると推測する。ここで、「ど」と「ん」が、それぞれ担うと予測される要素を考えると、「ん」が持つ「弾み・浮き沈み」は、「ど」が持つ「水面への衝撃」に付随して生じている動きである。そのため、「ど」と「ん」は2つの音に分けて考えるよりも、「どん」のように2モーラを1つのまとまりと捉えるフットの単位で分節し、「どん」が「大きな桃が川の水面に打撃を与え、その反動で弾みが生じ、桃が上下に浮き沈みをしている」とした方が良いと思わ

れる。

続いて、「ぶ」については、/b/の音象徴が強く影響していると考え、「重い」「大きい」の要素が「ぶ」にも含まれる。/b/の音象徴には、他にも「表面がピンと張ったものに対する爆発的運動」という要素もあり、「どん」という水面への打撃とは別の打撃が存在する可能性がある。よって、「ぶ」は「重い・大きい」「何らかの硬い打撃」という要素を担っていると考える。さらに、「ら」について見ていくと、/r/、または/r/に近い/r/の音象徴が、強く影響していると考え、「流動的な動き」「運動性」の要素が「ら」には含まれる。ここで言う「運動性」とは、/r/が流音であるため、「物体がどこかに向かって流れていく動き、流動性」を連想させるのではないかと考えられる。ここで、「ら」の直前の音の「ぶ」と合わせて考えると、「何らかの硬い打撃があり、大きなもの・重いものがどこかに向かって流れていく動き」という印象になる。「どんぶらこ」という語においては、「打撃」という部分は、現段階ではどのようなものに対する打撃なのか、はっきりと言うことはできないが、「大きな桃が川を漂っている」という部分は担っていると推測できる。また、「ぶ」と「ら」については、「ぶらぶら」というオノマトペが存在しているため、「ぶ」と「ら」の2音に分けるよりも、前述したように、「ぶら」というフットの単位で考えた方が良いと思われる。

最後に「こ」については、/k/の音象徴が強く影響していると考え。/k/の音象徴としては、「硬い表面；深さ；奥；咽頭音」や「軽い；小さい；細かい」が挙げられていたが、語末に無声破裂音をつけることによって、「軽さ」を表しているのではないかと考える。「どん」「ぶら」はいずれも有声音で重い印象を抱かせる傾向にあるが、「どんぶらこ」は、「重いものが浮き沈みしながら漂っている様子」を指すので、「浮き上がる運動」を語末の「こ」によって、強調させているのではないかと推測する。

ここまでの、先行研究の音象徴と、辞書の意味・定義による「どん」「ぶら」「こ」の音象徴の仮説を整理すると、「どん」は「打撃①（重いものや大きいものによる、水面に対する打撃）+弾み」、「ぶら」は「打撃②（重いものや大きいものによる、何らかの硬い打撃）」+運動性（流動性）、「こ」は「浮き上がる運動」となる。しかし、現段階では、これは先行研究と辞書から立てた仮説であるため、実際に存在するオノマトペ（具体的には、「どん」が語頭につくオノマトペ、「ぶら」が語中に含まれるオノマトペ、語末に「こ」がつくオノマトペ）と比較し、この仮説を検証していく必要がある。次の節で、仮説検証について述べていく。

## 2. 2. 既存語の分析による仮説検証

前節で述べた通り、「どん」が語頭につく既存のオノマトペ、「ぶら」が語中に含まれる既存のオノマトペ、「こ」が語末につく既存のオノマトペの意味を1つずつ確認していき、それぞれどのような傾向があるのか分析していく。その後、先ほど立てた仮説と一致しているか、またはどのような違いがあるのかを検証していく。本研究では、山口（2003）の『暮ら

しのことば『擬音・擬態語辞典』を使用し、採録されている既存のオノマトベにどのような語があり、それらが前節で立てた筆者の音象徴の仮説に適応できるか否か、仮説検証を行う。

まず、「どん」が語頭につく既存のオノマトベから見ていく。「どん」が語頭につくオノマトベは、「どんちゃん」「どんどどん」「どんどん」「どんぴしゃり」「どんより」の5つであったが、「どん」のみで1語になっている「どん」、「どん」と長音で構成されている「ドーン」も、「どん」が語頭につくオノマトベとしてカウントした。以下の表1の通り、それぞれの意味、および例文を当該辞典から転載してまとめた。

表1 「どん」がつくオノマトベ

語	意味	例文
どん	銃の発砲音	突然ドンという銃声が彼の間ばかり前で起こった
	重い物が落ちたり、勢いよくぶつかったり、強くたたいたりした時に出る音。また、その様子。	荷物を置くような荒っぽさで、ドンと娘を手放した
	物事が威勢よく進む様子。	やれ行け、それ行け、どんと行け
	物がたくさんある様子。	ボーナスはドンとやっぺい
	ゆるぎない態度でいる様子。	ドンと構える
うれしさのあまり、思いっきりぶつかって抱きつく。	(漫画での擬音)「夢子姉ちゃん!! (ドン)」	
ドーン	「どん」に比べて「ドーン」の方が大きく長く甚だしい様子を表す。	
どんちゃん	酒宴などで大きな声で話したり、歌を歌ったり、踊ったりして、大騒ぎをするときの音。または、その様子。	朝の3時半までドンチャン騒ぎです
どんどどん	大太鼓の音。	
どんどん	重い物が跳けて衝突したり破裂したりして出す、低く大きな音。以前は激流や滝の音または様子を表すこともあったが、現在ではあまり用いない。	太鼓やドアを叩く音、火花が爆発する音、床を強く踏みならす音など。
どんどん	物事が停滞せず勢いに乗って進行する様子。「行く」「来る」「増える」「たまる」などの進行や増進を表す動作・変化に連なることが多い。	声もどんどん遠くなってゆく データはどんどん増えて来てさ
どんぴしゃり	両手の手のひらが寸分のずれもなく打ち合うように、二つの物が少しの狂いもなく完全に一致する様子。「どんぴしゃ」ともいう。	一体役はどんぴしゃで決まり
どんより	空が曇ったり水が濁ったりして、重苦しい鉛色をしている様子。不安や不気味さなどの鬱屈した感情を伴う表現である。	どんよりとした鉛色の空 鉛色の水がどんよりと流れている
	病気などのせいで、意識が透明でなく、混濁している様子。また、生気の感じられぬような目の様子。倦怠感や無気力感など、閉塞した感情を伴う表現である。	発熱のためにドンよりとうるんだ脳の中 どんよりとした眼を作さんの方に向けた

「どん」が語頭につくオノマトベの意味を見ていくと、「重い」「落ちる」「衝突する」「破裂する」「叩く」「強い」「勢い」「大きい」というように、衝撃的な意味や、大きいまたは重いというイメージを持っている傾向にある。衝撃に付随して大きな音が出る、物事が勢いよく進行していく、というような意味でも使用が可能であるため、「衝撃」だけでなく、衝撃を受けた後に生じる運動や様子も、「どん」に認められる音象徴であると考えられる。ここで、前節で立てた、「どんぶらこ」における「どん」の音象徴「打撃(水面に対する打撃)+弾み」という仮説と比較すると、「打撃」も「弾み」も「どん」の音象徴として認められるものである、と考えられる。ただし、水面に対する打撃が当てはまるかどうかは、辞典の

意味や例文からは、明確に記述することができない。「どんどん」という語の意味説明では、「以前は激流や滝の音または様子を表すこともあったが、現在ではあまり用いない」と記述されており、「どん」の音象徴に「水」の要素を含んでよいかどうかは、現段階では分からない。

次に、「ぶら」が語中に含まれる既存のオノマトペを分析していくが、管見によれば、「ぶら」が語中に含まれるオノマトペはなかったため、語頭・語末を含め、「ぶら」がつくオノマトペを分析していく。「ぶら」がつく既存のオノマトペは、「ぶらぶら」「ぶらり」「ぶらりぶらり」「ぶらん」の4つであった。分析対象語の数量が少ないため、「ぶら」に近い音（具体的には、「ふら」「ぶり」「ぶる」「ぶろ」「びら」）が含まれているオノマトペの意味も確認していく。それぞれの語の意味、および例文を当該辞典から転載してまとめたものが、表2である。

「ぶら」が含まれるオノマトペの意味を見ていくと、「垂れ下がって揺れている」「吊り下げられて揺れている」「物や体が不安定な様子」というような意味が多く見られた。また、「ぶらぶら」という語の意味の中で、「垂直方向の揺れに対しては使わない」という説明があり、前後左右の水平方向の揺れに対して使う、というイメージもあるようだ。さらに、「目的もなく歩き回る様子」「怠惰な生活をしている様子」「明確な目的もなく、何かをする様子」というような不安定な動きも、意味として挙げられている。よって、「水平方向の振動・揺れ」「不安定な状態」「目的がない」という要素が、「ぶら」の音象徴として認められることになる。前節で立てた「ぶら」の音象徴の仮説では、「何らかの打撃がある」としたが、この検証では認められないため、打撃の要素は取り除いた方がよい。一方で、「運動性（流動性）」に関しては、この検証によって、「どのような運動なのか」が具体化されたと考えられる。「ぶら」という音は、「不安定に揺れる」「目的もなく、ただ動いている」という運動性がある、と言える。

表2 「ぶら」がつくオノマトペ

語	意味	例文
ぶらぶら	これといった目的もなく歩き回る様子。または、定職を持たずに怠惰な生活を送っている様子。	ぶらぶら露店を見て行く 少年は定職に就かず家でぶらぶらしていることを父親に叱られた
	垂れ下がった状態の物が、前後左右に揺れる様子。垂直方向の揺れには使わない。	濡れた両手がぶらぶらと揺れた
ぶらり	予告もなく突然、または明白な目的もなく、何かをする様子。出かける、または訪れるといった動作に関して使うことが多い。	ある日ぶらりと立ち寄ったわたしに、珠子は一冊の婦人雑誌を見せてくれました ぶらりと歩くのが好きな人には最適な散歩コースだ
	物が垂れ下がって揺れている様子。	ぶらりと両手をさげたまま、圭さんがどこからか帰ってくる
ぶらりぶらり	「ぶらり」に比べて動作が継続していることを示す。	毎日毎日ぶらりぶらり遊んですごしているゆえ
ぶらん	物が垂れ下がって揺れている様子。	その溝間の桜の枝に寒くぶらんとぶら下がっている縄切れを見つめていた
ざぶり	人や大きなものなどが、水に勢いよく飛び込んで発する音。また、水が勢いよく降りかかる様子。	やがて湯に入れというから、ざぶりと飛び込んで
ざぶりざぶり	川を豪快に渡っていく時の水の音。	季武、河をざぶりざぶりと渡るなり
ざんぶり	大きな物が水に落ちる時の音。	彼は船を乗り越えてざんぶりと海中に飛び入り、棧橋までクローリングで泳ぎつきたい衝動にかられた
	大きな波が打ち寄せる時の音や、水を勢いよく破るとき音。	
	水中や泥沼・湿地などにはまり込む様子。	
ずぶり	体などの柔らかい物に、刃物などが突き刺さる様子。	ずぶりと小刀を刺し通しました
	薄い物が翻る様子。	名前を書いた白い紙がビラビラ風に吹かれていた
びらびら	布や金属の飾りなどが吊り下げられて揺れている場合にも用いる。特にそのような飾りを派手に胸にびらびら勲章をつけた人物	胸にびらびら勲章をつけた人物
	柔らかいものや薄い物が波打っている様子。	
	疲れや発熱のために、足元がおぼつかなくなったり、しっかりと立っていらなかつたりする様子。	体力づくりのために毎朝早く起きて走る。ぶらぶらになって合宿所に戻ると
ふらふら	組織や精神などが不安定である様子。	ふらふらだった小淵政権は息を吹き返した
	深く考えずに行動する様子。誘惑に負けて考えなしに行動したり、これといった目的もなく歩き回ったりする様子を示すことが多い。	銀座をぶらぶら歩いて ふらふらと浮気心が
	物が、風に吹かれたりして揺れている様子。	差し出した白い手から、長いひもがぶらぶらと春風にゆれる
ふらり	予告もなく突然、または明白な理由もなく、何かをする様子。出かける、または訪れるといった動作に対して使うことが多い。	ふらりと家を出てしまった
	物や体が不安定に揺れる様子。	何としか、主税、茶碗酒をふらりと持った手が、キチンと極る
ふらりふらり	「ふらり」の類義語。動作の継続を表す。	ふらりふらりと歩きながら太郎は美男というもの不思議を考えた
ぶるっ	「ぶるっ」に比べて、一回性の音や動きを示す。	
	物が振動して出る音。車のエンジン音や、馬が鼻を鳴らす音などを示すのに使われる。	鼻をブルブル言わせた
ぶるぶる	寒さ・恐怖・怒りなどによって、人の身体や手足が小刻みに震える様子。	真っ青になってぶるぶる震えだす
	物が小刻みに震える様子。	羊歯菌は…滝のどろろきにじゅうぶるぶるとそよいでいるのであった
	否定の意思表示で首を左右に大きく振ったり、水を切ろうと手を大きく上下に振ったりする様子。	彼女は首をぶるぶると左右に大きく振って、自分は無関係であることを主張した
ぶるるっ	物が振動して出る音。	空でぶるるっとはねる音がして
	寒さや恐怖、武者震いなどで体を強く震わせる様子。	猫は、ぶるるっと体を震わせて
	物が振動して出る音。エンジンが勢いよく回る音や、かたい物または重なる物が強い力によって振動した時の音を示す。	ぶるると音がして、車のエンジンがかかった
ぶるん	身体を瞬間的に強く震わせる様子。武者震いのような積極的な意志を持った動きに関して使われることが多い。	許しが出たのでボチは、ぶるんと一つ大きく胸震いして
	腕などを大きく振り回す様子。	さて、メロスは、ぶるんと両腕を大きく振って、雨中、矢の如く走り出した
	顔を手のひらなどで乱暴に拭ったりする様子。	その顔を、ブルンと手の平で撫でて
ぶるんぶるん	「ぶるんぶるん(身が引き締まって弾力性に富んでいる様子。また、そのようなものが細かく震える様子。)」の類義語。対象となるものの重量や揺れ方が重く感じられる。	その小刀は…ぶるんぶるんと音を立ててぶるえた
	音を示す用法も持っている。	
ぶろろ	車のエンジン音	

最後に、語末に「こ」がつくオノマトペを見ていく。語末に「こ」がつくオノマトペも数に限りがあるが、畳語によって語末が「こ」になっているオノマトペ(例えば、「ぎこぎこ」「ちょこちょこ」「とことこ」)は対象とせず、「どんぶらこ」のように、語末にのみ「こ」



がついているオノマトペを対象として分析していく。この手順で、語末に「こ」がつくオノマトペを集めたところ、「ぎっちらこ」「ぺしゃんこ」「ぺちゃんこ」「べったんこ」「べっちゃんこ」「ぼんぼこ」の6つとなった。それぞれの語の意味、例文および参考を当該辞典から転載してまとめたものが、以下の表3である。

表3 語末に「こ」がつくオノマトペ

語	意味	例文	参考
ぎっちらこ	「ぎっちら(小さな舟やボート、櫓や竿などの道具を使って漕ぐときに出る音。また、そうやって漕ぐときの様子。)」に、口調を整える接尾辞「こ」を付したもの。	針と糸をもってお舟はぎっちらこ	
ぺしゃんこ	潰れた結果の平らな状態に重点を置く表現で、水気を含まないものについて用いることも多い。また、転じて人が打ちひしがれて沈んだ気分である様子も表す。	車の前部もきれいにぺしゃんこになりました	「ぺしゃん」はない
ぺちゃんこ	それ以上ないほど完全に押しつぶされた様子。	お腹はこれまでとは打って変わってぺちゃんこになっていた	Cf: 「ぺちゃん」 圧力が加わり、それに耐えきれず押しつぶされて物が薄く平たくなる
べったんこ	潰れて平らになった様子。  尻をつけて座る様子。  もちをつく音や様子。	黄身がべったんこになっていなければ大丈夫よね 人がつぶされてべったんこになって	潰れた表現だが、「ぺちゃん」「ぺちゃんこ」ほど平たくなった感じはしない。  Cf: 「べったん」 もちをつく音。「べったんこ」は、小休止の入る感じの餅つき音。
べっちゃんこ	「べったんこ」より勢よく潰れた感じ。		「べっちゃん」はない
ぼんぼこ	狸の腹鼓の音。タヌキを連想させる擬声語。		

「こ」が語末につくオノマトペの意味を見ていくと、「ぼんぼこ」を除いた5つのオノマトペは、語末に「こ」がついていなくても、既存のオノマトペになっている。例えば、「ぎっちらこ」の場合、「ぎっちら」という既に存在していたオノマトペに、接尾辞の「こ」がついて「ぎっちらこ」というオノマトペになっている。「ぺしゃんこ」「ぺちゃんこ」「べったんこ」「べっちゃんこ」も同様の語構造である。語末に「こ」がつかない場合とつく場合では、どのような違いがあるのか検討してみると、「ぎっちらこ」の場合は、接尾辞の「こ」がつくことによって語にリズムがつく、と記述されている。また、「ぺちゃんこ」は「ぺちゃん」に比べ、物が押しつぶされている程度が大きくなり、「それ以上ないほど完全に押しつぶされた様子」という意味定義がなされている。さらに、「べったんこ」は「べったん」と比較すると、「べったんこ」は「小休止が入る餅つきの音」となっているため、語にリズムがつくと共に、「動きの休止」を強調している。ここで、前節で立てた「こ」の音象徴と比較すると、前節の仮説の段階では「浮き上がる運動」が「こ」にはあると考えていたが、辞典による検証を行った結果、そのような傾向はないように思える。「こ」が入ることにより、「こ」以前の音で表される動きや意味がより強調されていたり、語全体としての音の調子を整えたりする、と捉えた方が良い。

ここまでの検証結果をまとめると、以下の表4のようになる。

表4 音象徴まとめ

	ど	ん	ぶ	ら	こ
筆者が立てた仮説	水面に対する打撃 重いもの 大きいもの	弾み (桃が水中で揺れて いる様子)	硬い打撃・爆発 大きい 重い	運動性 (水中を流れる動き)	軽さ (浮き上がってくる)
	打撃①+弾み		打撃②+運動性(流動性)		浮き上がる運動
辞典でそれぞれの 音を検証した結果	大きい、重い 勢いがある 叩く 衝撃		水平方向の揺れ 不安定 振動・揺れ 目的がない		リズムをつける 「こ」以前に出ている 動きを強調する (特定の意味や動きに 焦点を当てる)

辞典による検証で、「どん」には「大きい」「重い」「(叩くなどの) 衝撃・勢いがある」、「ぶら」には「水平方向の揺れ・振動」「目的なく動く」「不安定である」、「こ」には「リズムがあつて動きが強調されている」、という音象徴が認められた。

しかし、現状では、「どんぶらこ」の辞書的意味に含まれる、「水」の要素は「どん」「ぶら」「こ」のうち、どの音が担っているのか判定しにくい。語末の「こ」は、動きを強調したり、リズムをつけたりする音であることが分かっているため、「どん」か「ぶら」のいずれかに「水」の要素が含まれている可能性があると考えられるが、現状でははっきり述べることができない。また、語末の「こ」は、「小休止」の意味が感じられるとされていたが、仮説で立てた「浮き上がる運動」は本当にはないのか、はっきりと述べることはできない。さらに、「ぶら」には、「目的がなく不安定に揺れる」という運動性があるとしたが、運動の速さについては、触れてきていない。桃太郎の桃が流れてくる場面を考えると、ゆっくりとしたスピードで川を流れている様子であるため、「ぶら」という音に速さはあまり感じないのではないかと予測される。以上のような不明点・疑問点を含め、検証で明らかになった音象徴の信頼性を高めるために、日本語母語話者に調査を実施し、語頭の「どん」・語中の「ぶら」・語末の「こ」に対する感覚を分析していく必要がある。

### 3. 研究課題

前節の仮説検証の結果と先行研究の知見を踏まえ、本研究では、「どん」「ぶら」「こ」の3つの音が、それぞれどのような音象徴を持っているのかを知るために、以下を研究課題とする。本研究では、この課題を検討するために、日本語母語話者の音象徴に関する意識調査を行い、その結果を踏まえ、前述の仮説検証の結果をさらに精緻に考察していく。

- (1) 「どん」の音象徴には、①「上下に動いている」、②「水気がある」、③「丸みを感じる」、④「弾力性がある(弾けている感じがする)」、⑤「大きな衝撃がある」が含まれるのか。
- (2) 「ぶら」の音象徴には、①「左右(水平方向)に動いている」、②「水気がある」、③「速さがない」、④「安定性がない(不安定である)」、⑤「目的がなく動いている(特定の場所に向かって動いていない)」が含まれるのか。

- (3) 「こ」の音象徴には、①「浮き上がる動きはなく、止まっている」、②「強調されている」が含まれるのか。

#### 4. 調査の概要

##### 4. 1. 調査対象者

調査対象者は、日本語が母語である 51 名（男性 25 名、女性 26 名、回答しない 0 名）であった。年齢層別の内訳は、20 代 18 名、30 代 3 名、40 代 3 名、50 代 7 名、60 代以上 20 名である。出生地別の内訳は、北海道地方 5 名、東北地方 5 名、関東地方 15 名、中部地方 4 名、近畿地方 14 名、中国地方 3 名、四国地方 1 名、九州地方 3 名、沖縄地方 1 名である。また、英語能力別の内訳は、「未経験または学習したが忘れてしまった」というレベルの人は 8 名、「挨拶や日常的な定型表現を言うことができる」というレベルの人は 18 名、「身近な話題を取り扱うことができる」というレベルの人は 13 名、「自分の専門分野を取り扱うことができる」というレベルの人は 7 名、「様々な高度な文書や学術書を取り扱うことができる」というレベルの人は 5 名であり、ネイティブレベルに該当する人はいなかった。なお、英語能力については、保有資格を問う質問を特に設けなかったため、どのレベルに該当するかは、回答者の自己申告制である。

##### 4. 2. 手続き

調査は、2021 年 11 月の 1 カ月間、Google Form 形式の調査用紙を配布し、オンライン上で行った。まず、回答者が日本語母語話者であるかどうかの確認を行った上で、音のイメージに影響を与える要因を調べるために、フェイスシートへの記入を依頼した。フェイスシートの記入事項は、年齢層、出生地（生まれた地域）、生まれてから中学までに居住経験のある地域、性別、英語学習経験および能力、第二外国語学習経験、海外留学経験の 7 項目である。その後、「どん」「ぶら」「こ」のそれぞれの音象徴を調べるために、「どん」「ぶら」「こ」それぞれの音を含ませて作った非単語を提示し、どのような印象を受けるかを尋ねた。非単語を調査対象としたのは、各音に対する母語話者の音象徴だけを意味や機能とは切り離して調査するためである。実在語を示して音象徴に関する意識調査を行うと、当該実在語がよく用いられている意味や機能に基づいて回答する可能性が高い、と考えられる。非単語の作成方法については、次の節で詳しく述べる。印象の回答方法はすべて選択式であり、各設問の質問文に対し、「1 全く感じない」「2 あまり感じない」「3 やや感じる」「4 感じる」「5 非常に感じる」といったような、五段階評定尺度の選択肢の中から選ばせたり、「上下に動いている」「左右に動いている」「動きはなく止まっている」というような、あらかじめイメージの制限をした上で選択させたりした。調査の所要時間は、15 分程度を想定して作成した。多数に向けたオンライン上での調査であったため、個人の回答の様子を観察することは難しかったが、回答する際にはあまり深く考えず、できるだけ直感で選択肢を選んでも

らうように、注意を書き記した。以下は、実際の質問の一部である。

問題 1-A 「どんちよん」\*

「上下に動いている」と感じますか。

- 5 (非常に感じる)
- 4 (感じる)
- 3 (やや感じる)
- 2 (あまり感じない)
- 1 (全く感じない)

#### 4. 3. 調査の材料

調査対象語となる非単語の作成については、まず、「語頭に『どん』がつく非単語であるオノマトペ」と「語中に『ぶら』を含む非単語であるオノマトペ」の作成を先に行った。その後、作成した非単語の中から、調査対象語としてふさわしいと思われる非単語のオノマトペをそれぞれ4つ(計8つ)選び、その8単語の語末に「こ」をつけることで、「語末に『こ』がつく非単語であるオノマトペ」を8つ作成した。

非単語の作成方法・手順においては、木戸口・齊藤(2008)の音韻隣接語彙や、那須(2007)の日本語のオノマトペの代表的な語尾、平(2020)の語形による擬態語・擬声語の特徴を参考にした。木戸口・齊藤(2008)は、音韻隣接語彙について、「2つの子音、1つの母音で構成されるCVC1音節非単語の場合、子音、母音のいずれか一つの音素が他の子音、母音の音素と入れ替わることで生起する通常は複数の単語グループである」と述べ、さらに、音韻隣接語彙が多い非単語は、より多くの意味やイメージを連想させる、としている。そのため、非単語を作る際、1音素(今回はひらがな1文字)を置き換えて非単語を作ることは、音象徴を連想させやすいと思われる。また、那須(2007)は、オノマトペの代表的な語尾として、「促音語尾」「撥音語尾」「リ語尾」の3種類を挙げている。これに加え、平(2020)の研究では、「長音が含まれる」という点も、オノマトペの語形の分類として扱っている。よって、語尾に「り」の音がついていること、または特殊拍である「促音」「長音」「撥音」のいずれかが含まれていることは、多くのオノマトペの特徴であり、非単語作成時には、これらの音を取り入れた方が、単語らしさを高めることができる。以上の点を踏まえ、既存のオノマトペを次の5つの方法で変化させ、非単語を作成した。

- A) 1音素(1文字)交代
- B) 語末の1文字を「り」に置き換える

- C) 1文字を促音に置き換える
- D) 1文字を長音に置き換える
- E) 1文字を撥音に置き換える

上記に従って、「どんちゃん騒ぎ」の「どんちゃん」という既存のオノマトペを例にとり、具体的に各方法の作成例を示すと、以下のようになる。

【「どんちゃん」の場合】

- A) 1音素(1文字)交代 → 「どんちゅん」「どんちょん」
- B) 語末の1文字を「り」に置き換える → 「どんちゃり」
- C) 1文字を促音に置き換える → 「どんっん」「どんちゃっ」
- D) 1文字を長音に置き換える → 「どんーん」「どんちゃー」
- E) 1文字を撥音に置き換える →元の語が既に撥音を含むため、該当なし

このような方法で、「2. 2 既存語の分析による仮説検証」で抽出した、「どん」が語頭につく既存のオノマトペ(表1参照)と、「ぶら」を含む既存のオノマトペ(表2参照)を使用し、非単語を作成した。ただし、「どん」が語頭につく既存のオノマトペについては、「2. 2 既存語の分析による仮説検証」で抽出した語であっても、上記のA~Eの方法を当てはめると、「どん」という音が消えてしまう場合は、素材の対象としなかった。そのため、「どん」と「どーん」を取り除いた5つの語(「どんちゃん」「どんどどん」「どんどん」「どんびしゃり」「どんより」)を使用して、非単語を作成した。また、「ぶら」を含む既存のオノマトペについては、「ぶらぶら」「ぶらり」「ぶらりぶらり」「ぶらん」の4つを使用することとし、「ぶら」に近い音(具体的には、「ふら」「ぶり」「ぶる」「ぶろ」「びら」)が含まれているオノマトペは、素材の対象としなかった。

以上の手順に沿って、非単語を作成してまとめると、「どん」がつく非単語は表5、「ぶら」がつく非単語は表6のようになる。表には、元にした既存のオノマトペ、A~Eのどの方法で作成したか、という点に加え、最終的な対象語候補を厳選するための要素として、作成した非単語のモーラ数の記入欄と備考の欄を設けている。備考の欄には、非単語を作ったはずが方言などの既存の語になってしまっている、既存のオノマトペとあまりにも似過ぎている、文字表記にやや問題がある(四つ仮名の問題)など、調査に使う非単語として不適当である点を記載した。

表5 「どん」がつく非単語

元の語	作成法	造語	モーラ数	備考1	備考2
どんちゃん	A	どんちゅん	4	発音しにくい 「どんちゃ」が新潟の方言である。(方言辞典) 「ドンチャック」というアニメキャラがいる。(デジタル大辞泉) 発音しにくい	
	A	どんちょん	4		
	B	どんちゃり	4		
	C	どんっん	4		
	C	どんちゃっ	4		
	D	どんーん	4		
	D	どんちゃー	4		
どんどどん	A	どんだどん	5	「ぢ」はあまり使わないか? 「じ」? 「づ」はあまり使わないか? 「ず」?  「ぢ」はあまり使わないか? 「じ」? 「づ」はあまり使わないか? 「ず」?  「ドンドン」に似すぎている  あまり非単語になってない	「どんどどん」と「どんどん」は似ているものが多くなった  「だん」の頻出度が圧倒的に多い。「じん」も同じくらい多い。「ずん」の頻出度は低い。
	A	どんぢどん	5		
	A	どんづどん	5		
	A	どんでどん	5		
	A	どんどだん	5		
	A	どんどぢん	5		
	A	どんどづん	5		
	A	どんどでん	5		
	B	どんどどり	5		
	C	どんどっん	5		
	C	どんどどっ	5		
	D	どんどーん	5		
D	どんどどー	5			
どんどん	A	どんだん	4	「ぢ」はあまり使わないか? 「じ」? 「づ」はあまり使わないか? 「ず」? 「どんでん返し」という言葉がすでにあるため不適当  発音しにくい 発音しにくい	
	A	どんぢん	4		
	A	どんづん	4		
	A	どんでん	4		
	B	どんどり	4		
	C	どんどっ	4		
	C	どんっん	4		
	D	どんーん	4		
	D	どんどー	4		
どんびしゃり	A	どんばしゃり	5	「どん」も「ばしゃり」も既存のため、非単語らしくない  「どん」も「べしゃり」も既存のため、非単語らしくない 「ばしゃる」「ばしゃった」という若者言葉があるため、微妙な非単語  勢いがあるときは、皆「どんびしゃっ」と言っている? あまり非単語になっていない 長音のあとに2拍続いており、リズムが不自然か?  あまり非単語になってない あまり非単語になってない	
	A	どんぶしゃり	5		
	A	どんべしゃり	5		
	A	どんぼしゃり	5		
	A	どんびしゅり	5		
	A	どんびしゅり	5		
	C	どんっししゃり	5		
	C	どんびっり	5		
	C	どんびしゃっ	5		
	D	どんーしゃり	5		
	D	どんびーり	5		
D	どんびしゃー	5			
E	どんびしゃん	5			
どんより	A	どんやり	4	発音しにくい  発音しにくい	
	A	どんゆり	4		
	A	どんよら	4		
	A	どんよる	4		
	A	どんよれ	4		
	A	どんよろ	4		
	C	どんっり	4		
	C	どんよっ	4		
	D	どんーり	4		
	D	どんよー	4		
	E	どんよん	4		

表6 「ぶら」がつく非単語

元の語	作成法	造語	モーラ数	備考1	備考2
ぶらぶら	A	ぶらぶら	4	動詞っぽい	※語頭「ぶら」の非単語になっている
	A	ぶらびら	4		
	A	ぶらべら	4		
	A	ぶらぼら	4		
	A,B	ぶらぶり	4		
	A	ぶらぶる	4		
	A	ぶらぶれ	4		
	A	ぶらぶろ	4		
	C	ぶらっら	4		
	C	ぶらぶっ	4		
	D	ぶらーら	4		
	D	ぶらぶー	4		
	E	ぶらんら	4		
	E	ぶらぶん	4		
	A	ばらぶら	4	方言がある。 愛媛の「ぶんぶくろ」、その他複数の県の「ぶんぶん」	語中（語尾）が「ぶら」
	A	びらぶら	4		
	A	べらぶら	4		
	A	ぼらぶら	4		
	A	ぶりぶら	4		
	A	ぶるぶら	4		
A	ぶれぶら	4			
A	ぶろぶら	4			
C	ぶっぶら	4			
D	ぶーぶら	4			
E	ぶんぶら	4			
ぶらり	A	ぶらら	3	動詞っぽい	※語頭「ぶら」の非単語になっている
	A	ぶらる	3		
	A	ぶられ	3		
	A	ぶらろ	3		
	C	ぶらっ	3		
	D	ぶらー	3		
ぶらりぶらり				「ぶらり」の疊語のため省略	
ぶらん	C	ぶらっ	3	「ぶらっと歩く。」で使ってしまうので不適当 あまり非単語になっていない	非単語と認定できそうなものなし
	D	ぶらー	3		

作成した非単語をそれぞれ確認したのち、方言やキャラクターの名前などの既存の語になってしまっているもの、既存のオノマトベに似すぎているもの、発音がしにくいもの、文字表記（「ぢ」や「づ」）が日常的に身近でないものは、この段階で候補から外すことにした。また、モーラ数については、語末に「こ」をつけた際に「どんぶらこ」と同じ5モーラとなる非単語（「こ」がついていない段階では4モーラの非単語）が望ましいため、この段階で4モーラでない非単語は、調査対象語の候補から外すことにした。さらに、「ぶら」がつく非単語については、「どんぶらこ」のように「ぶら」が語中に含まれている非単語を調査した方が良いと思われるため、この段階で「ぶら」が語頭にきてしまっているものも、調査対象語の候補から外すことにした。

上記の点を踏まえ、候補に残った「どん」がつく非単語と「ぶら」がつく非単語の語末に「こ」をつけた結果が、以下の表7である。なお、この表にも、元にした既存のオノマトベ、非単語の作成方法（A～Eのどの方法で作成したか）、モーラ数を記載する欄を設けた。

表7 語末に「こ」がつく非単語

元の語	作成法	造語	モーラ数	造語+「こ」	モーラ数
どんちゃん	A	どんちゅん	4	どんちゅんこ	5
	A	どんちよん	4	どんちよんこ	5
	B	どんちやり	4	どんちやりこ	5
どんだん	A	どんだん	4	どんだんこ	5
	B	どんどり	4	どんどりこ	5
どんより	A	どんやり	4	どんやりこ	5
	A	どんゆり	4	どんゆりこ	5
	A	どんよら	4	どんよらこ	5
ぶらぶら	E	どんよん	4	どんよんこ	5
	A	ぼらぶら	4	ぼらぶらこ	5
	A	びらぶら	4	びらぶらこ	5
	A	べらぶら	4	べらぶらこ	5
	A	ぼらぶら	4	ぼらぶらこ	5
	A	ぶりぶら	4	ぶりぶらこ	5
	A	ぶるぶら	4	ぶるぶらこ	5
	A	ぶれぶら	4	ぶれぶらこ	5
	A	ぶろぶら	4	ぶろぶらこ	5
	C	ぶっぶら	4	ぶっぶらこ	5
D	ぶーぶら	4	ぶーぶらこ	5	

上記の19個の非単語を比較したのち、作成方法は統一した方が良いと考え、作成方法が一番多いAの非単語から選ぶことにした。そして、最終的に調査対象語となる非単語を決定するにあたっては、実際に発音した際に「非単語であるが単語らしさもあるか否か」の主観判定を、小森ゼミの4年生に実施して決定することとした。その結果、「どん」がつく非単語としては、「どんちよん」「どんだん」「どんゆり」「どんよら」の4つの語が、「ぶら」がつく非単語としては、「ぼらぶら」「べらぶら」「ぼらぶら」「ぶれぶら」の4つの語が、そして、語末に「こ」がつく非単語としては、「どんちよんこ」「どんだんこ」「どんゆりこ」「どんよらこ」「ぼらぶらこ」「べらぶらこ」「ぼらぶらこ」「ぶれぶらこ」の8つの語が選ばれた。よって、以上の16個の語を調査対象語として選定した。

## 5. 分析結果

### 5. 1. 「どん」の分析結果

まず、「どん」のつく非単語の分析を行う。調査用紙の問題は、研究課題に基づいて作成している。そのため、「どん」がつく非単語に対しては、以下の5つの質問をそれぞれの語ごとにした。

問題A： 「上下運動がある」と感じるか

問題B： 「水気がある」と感じるか

問題C： 「丸み」を感じるか

問題D： 「弾力性がある」と感じるか

問題E： 「大きな衝撃」を感じるか

また、これに対する回答として、「1全く感じない」「2あまり感じない」「3やや感じる」「4感じる」「5非常に感じる」の5つの選択肢を作成した。分析する際は、各問題に対して回答者がどの選択肢を選んだかを集計し、全体数に対する割合も求め、傾向を探っていく。ただし、今回の調査では調査対象語が非単語であったため、「存在しない語に対して、何かしらの印象を抱く」ということ自体が人間にとって難しい、ということも想定される。このた



め、ある程度の回答数が「1 全く感じない」に集中してしまうのは仕方がないことである。したがって、「1 全く感じない」の回答数は、考察に有用であると考えられる場合を除き、「参考程度の数」として扱うこととする。

### 5. 1. 1. 問題 A「上下運動がある」の分析結果

問題 A の「上下運動があるか」の結果は、以下の表 8 のようになった。なお、各非単語の上に記してある番号 (1A、2A など) は、調査時の問題番号である。また、回答者は 51 名であるが、4 つの語に対して同じ質問をしているため、全体での合計回答者数は  $51 \times 4 = 204$  となっている。

	1 全く感じない 回答者数 (%)	2 あまり感じない 回答者数 (%)	3 やや感じる 回答者数 (%)	4 感じる 回答者数 (%)	5 非常に感じる 回答者数 (%)	合計 (N=51) 回答者数 (%)
1A どんちゃん	26 (50.98%)	12 (23.53%)	7 (13.73%)	6 (11.76%)	0 (0.00%)	51 (100.00%)
2A どんだん	18 (35.29%)	14 (27.45%)	14 (27.45%)	4 (7.84%)	1 (1.96%)	51 (100.00%)
3A どんゆり	17 (33.33%)	14 (27.45%)	15 (29.41%)	4 (7.84%)	1 (1.96%)	51 (100.00%)
4A どんよら	10 (19.61%)	13 (25.49%)	16 (31.37%)	10 (19.61%)	2 (3.92%)	51 (100.00%)
全体	71 (34.80%)	53 (25.98%)	52 (25.49%)	24 (11.76%)	4 (1.96%)	204 (100.00%)

語ごとの集計結果をみると、「2 あまり感じない」と「3 やや感じる」に回答数が集まっているものの、「4 感じる」にも 1 割前後の回答数が集まっている。全体の集計を見ても、「2 あまり感じない」と「3 やや感じる」にそれぞれ 25%、「4 感じる」に 10% 程度の集計割合となった。全体で、「3 やや感じる」「4 感じる」「5 非常に感じる」の回答数を合計すると、 $52 + 24 + 4 = 80$  となり、「2 あまり感じない」の回答数 53 よりも多い。このことから、「どん」という音は、比較的「上下運動がある」と感じやすいのではないかと推測できる。

### 5. 1. 2. 問題 B「水気がある」の分析結果

問題 B の「水気があるか」の結果は、以下の表 9 のようになった。

	1 全く感じない 回答者数 (%)	2 あまり感じない 回答者数 (%)	3 やや感じる 回答者数 (%)	4 感じる 回答者数 (%)	5 非常に感じる 回答者数 (%)	合計 (N=51) 回答者数 (%)
1B どんちゃん	21 (41.18%)	14 (27.45%)	5 (9.80%)	6 (11.76%)	5 (9.80%)	51 (100.00%)
2B どんだん	40 (78.43%)	10 (19.61%)	0 (0.00%)	1 (1.96%)	0 (0.00%)	51 (100.00%)
3B どんゆり	33 (64.71%)	13 (25.49%)	3 (5.88%)	1 (1.96%)	1 (1.96%)	51 (100.00%)
4B どんよら	24 (47.06%)	15 (29.41%)	10 (19.61%)	1 (1.96%)	1 (1.96%)	51 (100.00%)
全体	118 (57.84%)	52 (25.49%)	18 (8.82%)	9 (4.41%)	7 (3.43%)	204 (100.00%)

語ごとの集計をみると、「どんちゃん」の場合は、「2 あまり感じない」から「5 非常に感じる」まで回答が分散しているのに対し、「どんだん」「どんゆり」は、「2 あまり感じない」

に回答が集まっている。また、「どんよら」の場合は、「2あまり感じない」という回答が多いものの、「3やや感じる」という回答も、他の語と比べて多い。しかし、このような結果になったのは、「どん」という単体の音の効果によるものではなく、「どん」にどのような音が後続するかによって、受ける印象が変わっているものだと考えられる。語ごとではなく、全体集計をみると、「2あまり感じない」という回答が多い。また、分析時には参考程度にしか扱わないとした、「1全く感じない」の回答数も見てみると、118 という半数以上を占めている。このことから考えると、「どん」という音には「水気がある」と感じない、すなわち、「どん」という音に「水気」の要素はない、と推測する。

### 5. 1. 3. 問題C「丸みを感じる」の分析結果

問題Cの「丸みを感じるか」の結果は、以下の表10のようになった。

	1 全く感じない 回答者数 (%)	2 あまり感じない 回答者数 (%)	3 やや感じる 回答者数 (%)	4 感じる 回答者数 (%)	5 非常に感じる 回答者数 (%)	合計 (N=51) 回答者数 (%)
1C どんちゃん	21 (41.18%)	15 (29.41%)	11 (21.57%)	4 (7.84%)	0 (0.00%)	51 (100.00%)
2C どんだん	31 (60.78%)	15 (29.41%)	3 (5.88%)	2 (3.92%)	0 (0.00%)	51 (100.00%)
3C どんゆり	17 (33.33%)	13 (25.49%)	13 (25.49%)	4 (7.84%)	4 (7.84%)	51 (100.00%)
4C どんよら	16 (31.37%)	16 (31.37%)	11 (21.57%)	5 (9.80%)	3 (5.88%)	51 (100.00%)
全体	85 (41.67%)	59 (28.92%)	38 (18.63%)	15 (7.35%)	7 (3.43%)	204 (100.00%)

語ごとの集計をみると、「どんちゃん」「どんだん」は、「5非常に感じる」と回答した人はおらず、「2あまり感じない」と回答した人が3割であった。また、「どんだん」に関しては「1全く感じない」と回答する人が、他の語と比べて多い。「どんゆり」「どんよら」についても、「5非常に感じる」を選択した人も少数見られたが、「2あまり感じない」と「3やや感じる」に回答が集まった。全体では、「2あまり感じない」が3割弱、「3やや感じる」が2割弱、「4感じる」と「5非常に感じる」を合わせると1割程度、という結果になった。「3やや感じる」と「4感じる」と「5非常に感じる」をまとめて考えると、38+15+7=60となり、「2あまり感じない」の回答数59と同程度となる。「丸み」については、「感じないと言えは感じないが、感じると言えは感じる」というような傾向が見られる。このことから、「どん」という音には、「丸い」という印象はあまり感じないが、感じることもできる、ということになる。

### 5. 1. 4. 問題D「弾力性がある」の分析結果

問題Dの「弾力性があるか」の結果は、以下の表11のようになった。

**表 1 1 問題D「弾力性があるか」**

	1 全く感じない 回答者数 (%)	2 あまり感じない 回答者数 (%)	3 やや感じる 回答者数 (%)	4 感じる 回答者数 (%)	5 非常に感じる 回答者数 (%)	合計 (N=51) 回答者数 (%)
1D どんちゃん	9 (17.65%)	9 (17.65%)	14 (27.45%)	12 (23.53%)	7 (13.73%)	51 (100.00%)
2D どんだん	13 (25.49%)	10 (19.61%)	16 (31.37%)	11 (21.57%)	1 (1.96%)	51 (100.00%)
3D どんゆり	16 (31.37%)	21 (41.18%)	9 (17.65%)	4 (7.84%)	1 (1.96%)	51 (100.00%)
4D どんよら	17 (33.33%)	15 (29.41%)	15 (29.41%)	4 (7.84%)	0 (0.00%)	51 (100.00%)
全体	55 (26.96%)	55 (26.96%)	54 (26.47%)	31 (15.20%)	9 (4.41%)	204 (100.00%)

語ごとの集計をみると、「どんちゃん」は、「1 全く感じない」から「5 非常に感じる」まで回答が分散しており、中でも「3 やや感じる」「4 感じる」が多い。「どんだん」は、「2 あまり感じない」と「4 感じる」にそれぞれ2割程度、「3 やや感じる」に3割程度の回答が集まり、「3 やや感じる」と「4 感じる」を合わせて考えると回答数は16+11=27となり、半数以上の人が、弾力性を感じていることになる。一方で、「どんゆり」は、「2 あまり感じない」と回答する人が4割おり、他の語と異なっているが、これは「どん」に後続している「ゆら」という音の影響であると思われる。「どんよら」は、「2 あまり感じない」と「3 やや感じる」の回答がどちらも3割ずつあるが、「4 感じる」という回答も少数ある。ここで、全体集計をみると、「2 あまり感じない」に55、「3 やや感じる」に54、という同程度の回答が集まっているが、「4 感じる」の31、「5 非常に感じる」の9の回答数を「3 やや感じる」と合わせて考えると、弾力性を感じている人の回答数は94となり、「2 あまり感じない」の55よりも多い。このことから、「どん」という音は「弾力性」を感じやすいのではないかと推測することができる。

### 5. 1. 5. 問題E「大きな衝撃を感じる」の分析結果

問題Eの「大きな衝撃を感じるか」の結果は、以下の表12のようになった。語ごとの集計をみると、「どんだん」は、「5 非常に感じる」の回答が一番多く、「4 感じる」「3 やや感じる」という回答も2割前後になっている。

**表 1 2 問題E「大きな衝撃を感じるか」**

	1 全く感じない 回答者数 (%)	2 あまり感じない 回答者数 (%)	3 やや感じる 回答者数 (%)	4 感じる 回答者数 (%)	5 非常に感じる 回答者数 (%)	合計 (N=51) 回答者数 (%)
1E どんちゃん	8 (15.69%)	16 (31.37%)	16 (31.37%)	10 (19.61%)	1 (1.96%)	51 (100.00%)
2E どんだん	3 (5.88%)	8 (15.69%)	10 (19.61%)	12 (23.53%)	18 (35.29%)	51 (100.00%)
3E どんゆり	25 (49.02%)	13 (25.49%)	10 (19.61%)	2 (3.92%)	1 (1.96%)	51 (100.00%)
4E どんよら	19 (37.25%)	16 (31.37%)	11 (21.57%)	4 (7.84%)	1 (1.96%)	51 (100.00%)
全体	55 (26.96%)	53 (25.98%)	47 (23.04%)	28 (13.73%)	21 (10.29%)	204 (100.00%)

しかし、これは、「どん」という音にも「だん」という音にも濁音が含まれているため、「大きい」「重い」という印象をより感じやすくなっているためだと考えられる。そこで、「どんだん」以外の3語で集計し直した。その結果が、表13である。

表 1 3 問題E「大きな衝撃を感じるか」

	1 全く感じない 回答者数 (%)	2 あまり感じない 回答者数 (%)	3 やや感じる 回答者数 (%)	4 感じる 回答者数 (%)	5 非常に感じる 回答者数 (%)	合計 (N=51) 回答者数 (%)
1E どんちゃん	8 (15.69%)	16 (31.37%)	16 (31.37%)	10 (19.61%)	1 (1.96%)	51 (100.00%)
3E どんゆり	25 (49.02%)	13 (25.49%)	10 (19.61%)	2 (3.92%)	1 (1.96%)	51 (100.00%)
4E どんよら	19 (37.25%)	16 (31.37%)	11 (21.57%)	4 (7.84%)	1 (1.96%)	51 (100.00%)
全体	52 (33.99%)	45 (29.41%)	37 (24.18%)	16 (10.46%)	3 (1.96%)	153 (100.00%)

3語をみていくと、「どんちゃん」のみ、「4感じる」と感じる人が2割弱いるが、全体的にみると、「2あまり感じない」と「3やや感じる」に回答が集まっている。「2あまり感じない」が29%、「3やや感じる」が24%と、「2あまり感じない」がやや優勢であるものの、大きな衝撃を感じることは可能ではある。もとより、「どん」という既存のオノマトペは、「銃の発砲音」や「重いものが落ちたり、勢いよくぶつかったり、強くたたいたりした時に出る音」として使われるため、「どん」にどんな音が後続するかによって、「大きな衝撃の感じやすさ」が変化していると考えられる。よって、「どん」という音には「大きな衝撃」を感じるが、後続する音によっては、その感じやすさが制限されるのではないかと考えられる。

また、「どんぶらこ」の「どんぶら」という音に、一番近い音となっているのは、「どんよら」であるため、「どんぶらこ」の「どん」は、「どんよら」の「どん」に似た印象なのではないか、とも考えられる。「どんよら」は、「2あまり感じない」の回答が16、「3やや感じる」「4感じる」「5非常に感じる」を合わせた回答も11+4+1=16となり、「大きな衝撃」の感じやすさは、やはりやや制限されているのではないかと推測される。

## 5. 2. 「ぶら」の分析結果

次に、「ぶら」がつく非単語の分析を行う。「ぶら」がつく非単語に対しては、以下の5つの質問をそれぞれの語ごとにした。

問題 A: 「左右に動いている」と感じるか

問題 B: 「水気がある」と感じるか

問題 C: 「速さがある」と感じるか

問題 D: 「安定性がある」と感じるか

問題 E: 「どこか特定の場所に向かって動いている」と感じるか

これに対する回答は、先の「どん」の問題と同様に、「1全く感じない」「2あまり感じない」「3やや感じる」「4感じる」「5非常に感じる」の5つの選択肢を作成した。また、分析の仕方についても、「どん」と同じように行う。

### 5. 2. 1. 問題 A「左右に動いている」の分析結果

問題 A の「左右に動いているか」の結果は、以下の表 1 4 のようになった。

表 1 4 問題A「左右に動いていると感じるか」

	1 全く感じない 回答者数 (%)	2 あまり感じない 回答者数 (%)	3 やや感じる 回答者数 (%)	4 感じる 回答者数 (%)	5 非常に感じる 回答者数 (%)	合計 (N=51) 回答者数 (%)
5A ばらぶら	9 (17.65%)	11 (21.57%)	20 (39.22%)	10 (19.61%)	1 (1.96%)	51 (100.00%)
6A べらぶら	14 (27.45%)	24 (47.06%)	8 (15.69%)	5 (9.80%)	0 (0.00%)	51 (100.00%)
7A ぼらぶら	18 (35.29%)	12 (23.53%)	13 (25.49%)	6 (11.76%)	2 (3.92%)	51 (100.00%)
8A ぶれぶら	8 (15.69%)	3 (5.88%)	16 (31.37%)	17 (33.33%)	7 (13.73%)	51 (100.00%)
全体	49 (24.02%)	50 (24.51%)	57 (27.94%)	38 (18.63%)	10 (4.90%)	204 (100.00%)

語ごとの集計をみていくと、「ばらぶら」は、「3 やや感じる」に4割の回答が集まり、「2 あまり感じない」と「4 感じる」に、2割前後の回答がそれぞれ集まっている。「べらぶら」のみ、「2 あまり感じない」が47%と、半分近くの回答が集まっている。「ぼらぶら」は「2 あまり感じない」と「3 やや感じる」に25%程度の回答が集まり、「ぶれぶら」は「3 やや感じる」と「4 感じる」に回答が集まっている。「べらぶら」以外の3語は、左右の動きを感じやすい傾向にあり、全体集計をみても、「3 やや感じる」が一番多く、「4 感じる」も2割弱の回答数となっている。「3 やや感じる」「4 感じる」「5 非常に感じる」をまとめて集計すると、回答数は57+38+10=105となり、左右の動きを認めることができる。このことから、「ぶら」という音は「左右に動いている」と感じやすい、とすることができる。

## 5. 2. 2. 問題B「水気がある」の分析結果

問題Bの「水気があるか」の結果は、以下の表15のようになった。

表 1 5 問題B「水気があるか」

	1 全く感じない 回答者数 (%)	2 あまり感じない 回答者数 (%)	3 やや感じる 回答者数 (%)	4 感じる 回答者数 (%)	5 非常に感じる 回答者数 (%)	合計 (N=51) 回答者数 (%)
5B ばらぶら	35 (68.63%)	14 (27.45%)	1 (1.96%)	1 (1.96%)	0 (0.00%)	51 (100.00%)
6B べらぶら	37 (72.55%)	11 (21.57%)	1 (1.96%)	2 (3.92%)	0 (0.00%)	51 (100.00%)
7B ぼらぶら	33 (64.71%)	9 (17.65%)	7 (13.73%)	1 (1.96%)	1 (1.96%)	51 (100.00%)
8B ぶれぶら	34 (66.67%)	12 (23.53%)	3 (5.88%)	2 (3.92%)	0 (0.00%)	51 (100.00%)
全体	139 (68.14%)	46 (22.55%)	12 (5.88%)	6 (2.94%)	1 (0.49%)	204 (100.00%)

語ごとの集計をみていくと、各語における特徴はあまりなく、どの語も、「2 あまり感じない」に2割ほどの回答が集まっている。また、参考程度の「1 全く感じない」の回答が、どの語にも6割から7割集まっており、無視できない数になっている。当然であるが、全体集計を見ても傾向は変わらず、7割弱の回答が「1 全く感じない」となっており、「2 あまり感じない」も2割程度の回答があり、これらの回答だけで回答数が139+46=185となり、全体の9割を超える。よって、「水」の印象を認めることは難しいと判断できる。このことから、「ぶら」という音には、「水」の印象はない、という分析ができる。

### 5. 2. 3. 問題C「速さがある」の分析結果

問題Cの「速さがあるか」の結果は、以下の表16のようになった。

表16 問題C「速さがあるか」

	1 全く感じない 回答者数 (%)	2 あまり感じない 回答者数 (%)	3 やや感じる 回答者数 (%)	4 感じる 回答者数 (%)	5 非常に感じる 回答者数 (%)	合計 (N=51) 回答者数 (%)
5C ばらぶら	22 (43.14%)	19 (37.25%)	7 (13.73%)	3 (5.88%)	0 (0.00%)	51 (100.00%)
6C べらぶら	30 (58.82%)	13 (25.49%)	7 (13.73%)	1 (1.96%)	0 (0.00%)	51 (100.00%)
7C ぼらぶら	32 (62.75%)	15 (29.41%)	4 (7.84%)	0 (0.00%)	0 (0.00%)	51 (100.00%)
8C ふれぶら	24 (47.06%)	17 (33.33%)	7 (13.73%)	1 (1.96%)	2 (3.92%)	51 (100.00%)
全体	108 (52.94%)	64 (31.37%)	25 (12.25%)	5 (2.45%)	2 (0.98%)	204 (100.00%)

語ごとの集計をみていくと、問題B「水気があるか」の結果と同様に、各語における特徴はあまりなく、どの語も「2あまり感じない」に3割前後の回答が集まっている。また、全体集でも、やはり「2あまり感じない」は、3割ほどの回答数がある。「3やや感じる」にも1割程度の回答数があるものの、参考程度の「1全く感じない」の回答数が100を超えており、無視するのは難しい数であり、「速さがある」と認めるのは困難である。このことから、「ぶら」という音は、「速さがある」という印象はない、つまり「速さはない」、「動きがあっても遅い」という印象を持つ、と推測することができる。

### 5. 2. 4. 問題D「安定性がある」の分析結果

問題Dの「安定性があるか」の結果は、以下の表17のようになった。

表17 問題D「安定性があるか」

	1 全く感じない 回答者数 (%)	2 あまり感じない 回答者数 (%)	3 やや感じる 回答者数 (%)	4 感じる 回答者数 (%)	5 非常に感じる 回答者数 (%)	合計 (N=51) 回答者数 (%)
5D ばらぶら	38 (74.51%)	12 (23.53%)	0 (0.00%)	1 (1.96%)	0 (0.00%)	51 (100.00%)
6D べらぶら	29 (56.86%)	18 (35.29%)	3 (5.88%)	1 (1.96%)	0 (0.00%)	51 (100.00%)
7D ぼらぶら	30 (58.82%)	19 (37.25%)	2 (3.92%)	0 (0.00%)	0 (0.00%)	51 (100.00%)
8D ふれぶら	37 (72.55%)	10 (19.61%)	2 (3.92%)	0 (0.00%)	2 (3.92%)	51 (100.00%)
全体	134 (65.69%)	59 (28.92%)	7 (3.43%)	2 (0.98%)	2 (0.98%)	204 (100.00%)

語ごとの集計をみていくと、この問題も、問題B「水気があるか」および問題C「速さがあるか」の結果と同様に、各語における特徴はあまりなく、どの語も「2あまり感じない」に2割から4割の回答が集まっている。また、全体集計においても、やはり「2あまり感じない」に回答が集まっており、その割合は3割弱となっている。そして、参考程度の「1全く感じない」の回答も、どの語にも6割弱から7割程度集まっており、全体集計では135という回答数で全体の65%を占めているため、無視するのは難しい数となっている。この

ことから、「ぶら」という音には「安定性がある」と感じない、つまり、「安定性がない、不安定である」という印象を抱く、という推測ができる。

### 5. 2. 5. 問題E「どこか特定の場所に向かって動いている」の分析結果

問題Eの「どこか特定の場所に向かって動いているか」の結果は、以下の表18のようになった。

表18 問題E「どこか特定の場所に向かって動いていると感じるか」

	1 全く感じない 回答者数 (%)	2 あまり感じない 回答者数 (%)	3 やや感じる 回答者数 (%)	4 感じる 回答者数 (%)	5 非常に感じる 回答者数 (%)	合計 (N=51) 回答者数 (%)
5E ばらぶら	25 (49.02%)	16 (31.37%)	7 (13.73%)	2 (3.92%)	1 (1.96%)	51 (100.00%)
6E べらぶら	24 (47.06%)	16 (31.37%)	9 (17.65%)	2 (3.92%)	0 (0.00%)	51 (100.00%)
7E ぼらぶら	24 (47.06%)	16 (31.37%)	5 (9.80%)	5 (9.80%)	1 (1.96%)	51 (100.00%)
8E ふれぶら	23 (45.10%)	22 (43.14%)	3 (5.88%)	3 (5.88%)	0 (0.00%)	51 (100.00%)
全体	96 (47.06%)	70 (34.31%)	24 (11.76%)	12 (5.88%)	2 (0.98%)	204 (100.00%)

語ごとの集計をみていくと、この問題も、問題B「水気があるか」、問題C「速さがあるか」、問題D「安定性があるか」の結果と同様に、各語における特徴はあまりなく、どの語も「2あまり感じない」に3割から4割の回答が集まっている。「3やや感じる」と「4感じる」の回答もやや見られるが、一番多い場合であっても「べらぶら」に対して「3やや感じる」の回答をした人が9名(17.65%)であり、あまり大きな割合ではない。全体集計を見ても、やはり「2あまり感じない」に34%の回答が集まっているため、「どこか特定の場所に向かって動いている」と感じる傾向はなさそうである。また、参考程度の「1全く感じない」の回答数も全体集計で96となっており、半数近くの回答が集まっているため、特定の場所に向かう動きは、多くの人が感じていないことが分かる。このことから、「ぶら」という音には、「どこか特定の場所に向かって動いている」という印象を感じることは難しい、と分析でき、「目的を持っていない」「計画性はない」という印象を感じているのではないかと考えられる。

### 5. 3. 「こ」の分析結果

最後に、語末に「こ」がつく非単語の分析を行う。語末に「こ」がつく非単語に対しては、以下の5つの質問をそれぞれの語ごとにした。

問題A: 「こ」が語末につくと、どのように感じるか(以下から選択)

{上・下・上下・前・後ろ・前後}に動いている

もしくは、

{動きはなく、止まっている}と感じる

問題B: 「こ」が語末につくと、より印象に残る(強調されている)と感じるか

これに対する回答は、問題 B に関しては、「どん」と「ぶら」の問題と同様に、「1 全く感じない」「2 あまり感じない」「3 やや感じる」「4 感じる」「5 非常に感じる」の 5 つの選択肢を作成した。問題 A に関しては、上記のように、「上に動いている」「下に動いている」「上下に動いている」「前に動いている」「後ろに動いている」「前後に動いている」「動きはなく、止まっている」という 7 つの選択肢を作成し、どの方向に動いている（もしくは、動きはなく停止している）と感じるかを尋ねた。「こ」の分析においても、問題別に見ていき、これまでの「どん」と「ぶら」と同じ分析方法で進めていく。

### 5. 3. 1. 問題 A「『こ』が語末につくと、どのように感じるか」の分析結果

問題 A の「『こ』が語末につくと、どのように感じるか」の結果は、以下の表 19 のようになった。なお、紙幅の都合により、回答は動きの方向のみを表す「上」、「下」、「前」、「後」等に省略して示す（なお、表 20 も同様）。

表 19 問題 A「『こ』が語末につくと、どのように動いていると感じるか」

対象語	比較する語	上	下	上下	前	後ろ	前後	止まっている	合計 (N=51)
		回答者数 (%)	回答者数 (%)	回答者数 (%)	回答者数 (%)	回答者数 (%)	回答者数 (%)	回答者数 (%)	回答者数 (%)
どんちよんこ	どんちよん	0 (0.00%)	3 (5.88%)	6 (11.76%)	8 (15.69%)	3 (5.88%)	8 (15.69%)	23 (45.10%)	51 (100.00%)
どんだんこ	どんだん	0 (0.00%)	3 (5.88%)	13 (25.49%)	6 (11.76%)	2 (3.92%)	4 (7.84%)	23 (45.10%)	51 (100.00%)
どんゆりこ	どんゆり	1 (1.96%)	1 (1.96%)	8 (15.69%)	5 (9.80%)	0 (0.00%)	22 (43.14%)	14 (27.45%)	51 (100.00%)
どんよらこ	どんよら	0 (0.00%)	0 (0.00%)	11 (21.57%)	7 (13.73%)	0 (0.00%)	27 (52.94%)	6 (11.76%)	51 (100.00%)
ばらぶらこ	ばらぶら	1 (1.96%)	0 (0.00%)	9 (17.65%)	3 (5.88%)	1 (1.96%)	23 (45.10%)	14 (27.45%)	51 (100.00%)
べらぶらこ	べらぶら	0 (0.00%)	2 (3.92%)	14 (27.45%)	1 (1.96%)	1 (1.96%)	17 (33.33%)	16 (31.37%)	51 (100.00%)
ぼらぶらこ	ぼらぶら	0 (0.00%)	2 (3.92%)	10 (19.61%)	1 (1.96%)	3 (5.88%)	18 (35.29%)	17 (33.33%)	51 (100.00%)
ぶれぶらこ	ぶれぶら	1 (1.96%)	1 (1.96%)	16 (31.37%)	1 (1.96%)	1 (1.96%)	23 (45.10%)	8 (15.69%)	51 (100.00%)
全体		3 (0.74%)	12 (2.94%)	87 (21.32%)	32 (7.84%)	11 (2.70%)	142 (34.80%)	121 (29.66%)	408 (100.00%)

語ごとの集計をみていくと、まず、「どんちよんこ」については、「上下に動いている」「前に動いている」「前後に動いている」という回答がそれぞれ 1 割程度あるが、45%の人が「動きはなく、止まっている」という回答を選択している。語末に「こ」がつくことによって、「停止」の印象を受ける人が多いことが分かる。また、「どんだんこ」についても、45%の人が「動きはなく、止まっている」という回答を選択しており、2 番目に多い「上下に動いている」の 25%という割合と比較しても、「停止」の印象の方が強いことが分かる。しかし、「どんちよんこ」と「どんだんこ」は、「こ」の直前の音は撥音であり、無声軟口蓋破裂音の/k/の直前の撥音は、軟口蓋鼻音/ŋ/となる。このため、鼻音という「口を閉じる」「口からの空気の排出を一瞬止めている」調音法が使われており、口を閉鎖するという動きによって、「停止」の印象が強くなっている可能性がある。実際に、「べったんこ」という語は、「小休止の入る感じの餅つき音」と辞典で定義されていたことを前に記述したが、この語も「撥音+こ」の音の並びになっている。さらに、「ん」というひらがなは、五十音図の最後の文



字にあたるため、「最後」や「終了」という概念が、「停止」というイメージを引き出している可能性もある。つまり、「撥音+こ」という音の並びであるがために、このような「停止」の印象が強い結果になったと考えられる。

一方で、「どんゆりこ」と「ばらぶらこ」については、「動きはなく、止まっている」という回答が27%であり、「停止」を感じる人もいるが、それよりも「前後に動いている」を選択した人が4割を超えており、「停止」を上回っている。また、「どんよらこ」と「ぶれぶらこ」では、「止まっている」と感じた人は1割程度にとどまり、「どんよらこ」では52%の人が、「ぶれぶらこ」では45%の人が「前後に動いている」を選択している。この4つの語に関しては、「前後に動いている」という印象を受ける人が多い。

そして、「べらぶらこ」と「ぼらぶらこ」では、「前後に動いている」と「止まっている」を選択している人が、それぞれ3割程度おり、どちらの印象も同じくらいあるようだ。

全体集計をみていくと、大きく分けると「上下に動いている」「前後に動いている」「止まっている」の3つの選択肢に、回答が集中している。それぞれの回答数は、順に、87(21.32%)、142(34.80%)、121(29.66%)となっており、「前後に動いている」が、印象としては一番優勢である。しかし、「止まっている」の回答数も120を超えており、印象は無いとは言いつつ、切れず、「止まっている」という印象については、比較的感じやすいのではないかと考えられる。

ただ、ここで「どんぶらこ」という語と非単語を改めて比較すると、「どんぶらこ」により近い音となっているのは、1文字違いの「どんよらこ」と、語尾が「ぶらこ」となっていて3モーラ連続して音が一致している「ばらぶらこ」「べらぶらこ」「ぼらぶらこ」「ぶれぶらこ」である。この5つの非単語について、語末の「こ」が持つ印象は、「どんぶらこ」の「こ」と、かなり類似した印象になることが考えられる。そこで、今述べた5つの語をまとめて集計し直すと、以下の表20のようになる。

表20 問題A「『こ』が語末につくと、どのように動いていると感じるか」

対象語	比較する語	上	下	上下	前	後ろ	前後	止まっている	合計 (N=51)
		回答者数 (%)	回答者数 (%)	回答者数 (%)	回答者数 (%)	回答者数 (%)	回答者数 (%)	回答者数 (%)	
どんよらこ	どんよら	0 (0.00%)	0 (0.00%)	11 (21.57%)	7 (13.73%)	0 (0.00%)	27 (52.94%)	6 (11.76%)	51 (100.00%)
ばらぶらこ	ばらぶら	1 (1.96%)	0 (0.00%)	9 (17.65%)	3 (5.88%)	1 (1.96%)	23 (45.10%)	14 (27.45%)	51 (100.00%)
べらぶらこ	べらぶら	0 (0.00%)	2 (3.92%)	14 (27.45%)	1 (1.96%)	1 (1.96%)	17 (33.33%)	16 (31.37%)	51 (100.00%)
ぼらぶらこ	ぼらぶら	0 (0.00%)	2 (3.92%)	10 (19.61%)	1 (1.96%)	3 (5.88%)	18 (35.29%)	17 (33.33%)	51 (100.00%)
ぶれぶらこ	ぶれぶら	1 (1.96%)	1 (1.96%)	16 (31.37%)	1 (1.96%)	1 (1.96%)	23 (45.10%)	8 (15.69%)	51 (100.00%)
全体		2 (0.78%)	5 (1.96%)	60 (23.53%)	13 (5.10%)	6 (2.35%)	108 (42.35%)	61 (23.92%)	255 (100.00%)

全体集計を考えると、「前後に動いている」という回答が100を超え、42%を占めている。「止まっている」という回答も23%あるが、「前後に動いている」という印象の方が強い。先ほどの「撥音+こ」というのは、「停止」を連想させると記述したが、これと比較すると、上の5つの語には「ら+こ」という音の並びになっている。「ら」という音は、音声学的に

述べると「弾き音」であるため、「動き」というイメージに結びつきやすいのではないかと考えられる。

このことから、語末の「こ」の音の印象は、「前後に動いている」が一番強く、次いで「止まっている」という印象も認められる。ただし、「どんぶらこ」における語末の「こ」については、「前後に動いている」という印象の方が感じやすいのではないかと、という分析結果に至る。

### 5. 3. 2. 問題B「『こ』が語末につくと、より印象に残る(強調されている)と感じるか」の分析結果

問題Bの「『こ』が語末につくと、より印象に残る(強調されている)と感じるか」の結果は、以下の表21のようになった。

表21 問題B「『こ』が語末につくと、より印象に残る(強調されている)と感じるか」

対象語	比較する語	1 全く感じない	2 あまり感じない	3 やや感じる	4 感じる	5 非常に感じる	合計 (N=51)
		回答者数 (%)	回答者数 (%)	回答者数 (%)	回答者数 (%)	回答者数 (%)	回答者数 (%)
どんちゃんこ	どんちゃん	2 (3.92%)	13 (25.49%)	13 (25.49%)	11 (21.57%)	12 (23.53%)	51 (100.00%)
どんだんこ	どんだん	4 (7.84%)	9 (17.65%)	24 (47.06%)	9 (17.65%)	5 (9.80%)	51 (100.00%)
どんゆりこ	どんゆり	4 (7.84%)	15 (29.41%)	16 (31.37%)	9 (17.65%)	7 (13.73%)	51 (100.00%)
どんよらこ	どんよら	2 (3.92%)	6 (11.76%)	16 (31.37%)	18 (35.29%)	9 (17.65%)	51 (100.00%)
ばらぶらこ	ばらぶら	7 (13.73%)	14 (27.45%)	15 (29.41%)	10 (19.61%)	5 (9.80%)	51 (100.00%)
べらぶらこ	べらぶら	5 (9.80%)	12 (23.53%)	17 (33.33%)	14 (27.45%)	3 (5.88%)	51 (100.00%)
ぼらぶらこ	ぼらぶら	9 (17.65%)	10 (19.61%)	17 (33.33%)	11 (21.57%)	4 (7.84%)	51 (100.00%)
ぶれぶらこ	ぶれぶら	7 (13.73%)	10 (19.61%)	18 (35.29%)	12 (23.53%)	4 (7.84%)	51 (100.00%)
全体		40 (9.80%)	89 (21.81%)	136 (33.33%)	94 (23.04%)	49 (12.01%)	408 (100.00%)

語ごとの集計を見ると、どの語も「1 全く感じない」から「5 非常に感じる」まで回答が分散しているものの、「どんよらこ」以外は「3 やや感じる」が一番多くなっている。また、「どんよらこ」についても、「4 感じる」と「3 やや感じる」の割合は3割程度となっていて、あまり大きな差は見られない。全体集計をみても、「3 やや感じる」の回答数が136と一番多くなっており、「3 やや感じる」の選択肢を中心軸として、線対称のように回答が分散していることが分かる。よって、語末の「こ」に対しては、「さほど強い印象はないものの、印象に残らないこともないため、存在感はややあり、強調されている感じもする」という印象を持つ傾向がある。「強くも弱くもなく、何かしら印象に残る」と、まとめても良さそうである。

### 5. 4. 分析結果のまとめ

ここまでの非単語の分析結果を、一度整理する。調査を行う前に立てた音象徴の予想(「2. 2. 既存語の分析による仮説検証」の節の表4も参照されたい)と、実際に調査を行って分析した結果を比較し、予想通りであった点と、そうでなかった点を確認していく。予想と分

析結果をまとめたものが、以下の表 2 2 である。なお、表中の「○」は「その象徴がある」を示し、「×」は「その象徴がない」を示し、「△」は「その象徴があるかないかは、はっきりと言えない」を示す。「△」の場合は、補足説明を加えてある。

表 2 2 予想と分析結果

	音象徴	予想	分析結果
どん	上下運動がある	○	○
	水気がある	○ (「どん」「ぶら」の いずれかにある)	×
	丸みがある	○	△と○の両方 (あまり感じないが、 感じることもできる)
	弾力性がある	○	○
	大きな衝撃がある	○	△ (感じることもできるが、 印象はやや制限されている)
ぶら	左右に動いている	○	○
	水気がある	○ (「どん」「ぶら」の いずれかにある)	×
	速さがある	×	×
	安定性がある	×	×
	どこか特定の場所に向かって 動いている	×	×
こ	止まっている	○	△ 「前後に動いている」という 印象の方が優勢
	強調されている	○	○ (やや強調されている)

結果が予想通りであった項目については、特に問題はないが、結果が予想と違った項目(「どん」の「水気がある」「丸みがある」「大きな衝撃がある」、「ぶら」の「水気がある」、「こ」の「止まっている」という音象徴)については、分析結果に基づいて研究課題を解いていく必要がある。これについては、次の「考察」の章で述べていく。

なお、今回の結果分析においては、問題別の結果のみを取り扱い、回答者の属性別(年齢層、出生地、生まれてから中学までに居住経験のある地域、性別、英語学習経験および能力、第二外国語学習経験、海外留学経験)の結果については、取り扱っていない。その理由として、属性別の人数比に偏りが大きく、客観的な分析と議論が困難である(例えば、20代の回答者数は18名いるが、30代の回答者数は3名のみ、40代の回答者も3名しかおらず、

年齢層別に分析することが困難である) ためである。性別に関しては、男性 25 名、女性 26 名であり、回答数をほぼそろえることができたものの、あまり性差は出ていないことに加え、筆者自身が男性女性という枠組みで分析することに、違和感を抱いているため、性別に基づく議論は行わない。

## 6. 考察

本章では、これまでの分析結果に基づき、本研究の 3 つの研究課題について総合的な考察を行う。本研究の課題は、前述の通り、

- (1) 「どん」の音象徴には、①「上下に動いている」、②「水気がある」、③「丸みを感じる」、④「弾力性がある(弾けている感じがする)」、⑤「大きな衝撃がある」が含まれるのか。
- (2) 「ぶら」の音象徴には、①「左右(水平方向)に動いている」、②「水気がある」、③「速さが無い」、④「安定性がない(不安定である)」、⑤「目的がなく動いている(特定の場所に向かって動いていない)」が含まれるのか。
- (3) 「こ」の音象徴には、①「浮き上がる動きはなく、止まっている」、②「強調されている」が含まれるのか。

であった。以下で、それぞれについて考察する。

### 6. 1. 考察① 研究課題(1)「どん」の音象徴

「どん」の音象徴として、「上下運動」「水気」「丸み」「弾力性」「大きな衝撃」があるかについては、前掲の表 8、表 9、表 10、表 11、表 13 の通り、「上下運動」と「弾力性」は音象徴として十分に認められ、「丸み」は音象徴として認めることも可能という結果になったが、「水気」は音象徴として認められず、「大きな衝撃」は音象徴として認められるものの、後続する語によっては、感じやすさに制限がある、となった。「上下運動」と「弾力性」については、調査前に立てた予想と同じ結果が得られたが、その他の項目については、予想と異なる結果となった。予想と異なった「丸み」「水気」「大きな衝撃」について、分析結果をもとに再検討する。

まず、「丸み」については、あまり感じないものの、感じることもできる、という結果であった。このような調査結果から、「どん」という音には「丸み」があるかないか、というのは、さほど重要な項目ではない、と考えられる。ここで、「丸み」という要素そのものについて、もう一度考えてみたい。そもそも、「丸み」という要素は、「桃が川を下る」という様子から、「桃」という「丸いもの」のイメージが、「どんぶらこ」のどこかの音にあるのではないかと予想し、「丸み」という要素を調査項目に設定した。しかし、「どん」を含むオノマトペの意味を辞書で確認した際、「重いもの」や「物」としか表記はないため、「丸いかどうか」という点は、重要視されていなかった。「どん」という音は、「丸いかどうかは分からないが、衝撃を発生させている物体や衝撃を受けている物体がある」、というイメージを指

していることが考えられる。また、他の調査項目で、「ぶら」という音には「左右に動いている」や「不安定である」という音象徴が認められたことが分かっている。ここで、「角ばっているものが不安定に揺れる」という様子は、あまりイメージしにくいことを考えると、不安定に揺れるものは丸みがあるのではないか、という推測に結びつけることは可能である。このように考えると、「丸み」という音象徴は「ぶら」という音の方にあるのかもしれない。もしくは、「不安定であるのなら、その物体は角ばっていない」というイメージが多くの人にとって、自然と連想されるものであれば、「丸みがある」という要素は母語話者にとって認知的な際立ちがない。そのため、「どん」の音象徴として認められなかったのかもしれない。

次に、「水気」については、「どん」だけでなく、「ぶら」という音に対しても、認めることは難しい音象徴であることが分かった。「どんぶらこ」という語が、「川を下る」という場面で使用されるため、「水」の要素が音象徴としてあると考えたが、調査結果からは、「水気」という要素も「丸み」と同様に、あまり重要な要素ではない、と考えられる。この理由として、本調査で、「どん」の音象徴として「上下に動く」という要素が認められており、「上下に動く」という運動が「浮き沈み」である状況では、「水」もしくは「液体」が必要不可欠であるので、わざわざ「水」という要素を付け加える必要がないのかもしれない、ということが挙げられる。また、「上下に動く物体」が軽い場合は、空気中に存在している可能性も考えられるが、今回は「どん」という音により、物体は「重い・質量がある」と分かるため、液体中であることが確定される。以上のことから、水気があることは既に分かっているため、わざわざそれを象徴として表す必要性がないことから、「どん」にも「ぶら」にも、「水気」の音象徴はない、と考えられる。

最後に、「大きな衝撃」については、「どん」という音が単体である場合には、「大きな衝撃がある」と感じるが、後続する音によって感じやすさに制限がかかる、ということが分かった。調査前は、「どん」という音がつけば、どのような擬音語・擬態語に対しても、大きな衝撃を感じるのではないかと予想したが、「どんぶらこ」という語の場合は、後続する音「ぶら」によって、衝撃の感じやすさがやや制限されている。今回の調査結果から、「ぶら」という音には「速さは感じない」ということが分かっているため、速さがないものに対して大きな衝撃をイメージすることはやや難しく、不自然なのではないかと考えられる。実際に、「桃がどんぶらこ、どんぶらこ、と川を流れている」という文では、「川で洗濯をしている老人の目に留まり、回収できる程度のゆっくりとした速さで、桃が流れている」という場面を示しているのであって、川の水面に対するある程度の衝撃は想定できるものの、爆発的な衝撃を発生させながら桃が川を下っているわけではない。どのくらいの衝撃があるかという衝撃の「程度」よりも、衝撃という「動きの存在」を表すことの方が印象としては強い。どのくらいの大きさ、重さのものが動いているかによっても、衝撃の印象は異なると考えられるが、「どんぶらこ」という語に関しては、上下運動という動きによる、川の水に対する

衝撃を表す程度であろう。よって、衝撃の程度についてはあまり重要視されず、「大きな衝撃」という音象徴は、やや持ちにくいであろう。

#### 6. 2. 考察② 研究課題(2)「ぶら」の音象徴

「ぶら」の音象徴として、「左右(水平方向)の動き」「水気」「速さ」「安定性」「特定の場所に向かう動き」があるかについては、前掲の表14、表15、表16、表17、表18の通り、「左右(水平方向)の動き」は音象徴として認めることが可能となり、その他の4つの要素に関しては、音象徴として認めることは難しい、という結果になった。「左右(水平方向)の動き」「速さ」「安定性」「特定の場所に向かう動き」については、調査前に立てた予想と同じ結果が得られ、「水気」についてのみ、予想と反した「水気は感じられない」という結果であった。予想と異なった「水気」については、前節の考察①(「どん」の音象徴)にて、なぜ「水気がある」という音象徴が「どん」と「ぶら」の両者ともに認められなかったのか、既に検討して記述しているため、前節の該当部分を参照されたい。

#### 6. 3. 考察③ 研究課題(3)「こ」の音象徴

語末の「こ」の音象徴として、「浮き上がる動きはなく、止まっている」「強調されている」という要素があるかについては、前掲の表19、表20、表21の通り、「浮き上がる動きはなく、止まっている」については、認めることも可能であるが、「どんぶらこ」という語においては、「停止」よりも「前後に動いている」という印象の方が強く、「強調されている」という要素については、やや感じることができる、という結果になった。

まず、前者の「前後の動き」についてももう一度考えると、「前後に動いている」ということは、つまり「水平方向に動いている」ということである。水平方向の動きは、「ぶら」の音象徴として認められることが本調査で明らかになっているため、「こ」も「ぶら」も「水平方向への動き」を表していることになる。「どんぶらこ」という語において、語末の「こ」という音は、直前の「ぶら」という音の音象徴を受け継いでいることが考えられる。すなわち、「こ」という音の働きは、「直前の音が表す動きの維持」ということである。この「維持」という働きが、ある特定の動きの存在感を強めるため、結果として、語末に「こ」のついてある語が強調されていると感じたり、印象に残りやすかったりしている、というように捉えると、後者の「強調されているか」に対する「やや強調されている感じがする」という調査結果から得られた印象とも一致し、つじつまが合う。

よって、語末の「こ」が持つ印象は、直前の音が表す動きを維持しているがために発生するものであるため、「こ」が独自に持っている音象徴ではない。本調査からは、語末の「こ」に独立した音象徴があるかどうかは明言できないが、「こ」という音が持っている働き・役割は「直前の音が表す動きの維持」と述べることができる。

加えて、語末の「こ」の役割は、擬音・擬態語辞典を参照した際に(表3参照)、「接尾辞

として語全体のリズムを整える」という点も挙げられることが、既に分かっている。この点も踏まえると、語末の「こ」というのはやはり、単体で意味を持っているというよりも、別の語に付随することで補助的な役割を果たしている、と考えた方が良いと思われる。

## 7. おわりに

本研究では、日本語の擬音語・擬態語における音象徴を調査し分析していくことで、日本語教育現場において、学習者が日本語の擬音語・擬態語の意味を理解したり、習得したりするのに役立つ目的で、擬音語・擬態語の中でも、特に使用方法・使用場面が独特な「どんぶらこ」という語を取り上げ、「どん」「ぶら」「こ」の3つの音はそれぞれどのような音象徴をもっているのか、という研究課題について、検討した。その結果、「どん」という音については、「上下運動がある」と「弾力性がある」は音象徴として十分に認められ、「丸みがある」は音象徴として認めることも可能、ということが示された。一方で、「水気がある」は音象徴としては認められず、「水気」という要素そのものが、象徴で示すほどの重要な要素ではないことが示され、「大きな衝撃がある」は音象徴として認められるものの、後続する語によって感じやすさに制限があり、「どんぶらこ」という語においては、「衝撃は存在するが、そこまで大きな衝撃を感じることはやや難しい」となった。このことから、「どんぶらこ」の「どん」は、「(丸みを帯びていてもいなくても良い)物体が、別の対象に衝撃を与えつつ、弾みを生じさせながら上下運動をしている」という印象を、人間に与えることが可能であり、「桃が川の水面に衝撃をある程度与えながら、弾みをつけて浮き沈みをしている」という様子を表すのに、ふさわしい音であることが言える。

また、「ぶら」という音については、「左右(水平方向)の動きがある」は、音象徴として認めることが可能、「水気がある」「速さがある」「安定性がある」「特定の場所に向かう動きがある」は、音象徴として認めることは難しい、という結果になった。「水気」に関しては「どん」と同様に、「水気」という要素そのものが、象徴で示すほどの重要な要素ではないことが示された。このことから、「どんぶらこ」の「ぶら」は、「物体が左右(水平方向)に動きながら、ゆっくりと目的がなく不安定な状態で動いている」という印象を、人間に与えることが可能であり、「桃が左右(水平方向)に揺れながら、人の目に留まる程のゆっくりとした速度で、川を放浪して流れている」という様子を表すのに、ふさわしい音であることが言える。

そして、語末の「こ」については、「停止」という要素は、印象として認めることも可能であるが、「どんぶらこ」という語においては、「停止」よりも「前後(水平方向)に動いている」という印象の方が強く、「ぶら」という音が持っている「左右(水平方向)の動きがある」と類似している、ということが示された。また、「強調されている」という要素については、やや感じるができる、という結果になった。しかし、語末の「こ」が持つ印象は、直前の音が表す動きを維持しているがために発生するものであり、「こ」が独自に持つ

ている音象徴ではないため、本調査からは、「こ」という音が持っている働き・役割は「直前の音が表す動きの維持」である、ということが示された。また、語末につくことで、「語のリズムを整える」という働きもあると考えられる。このことから、「どんぶらこ」の「こ」は、直前の音「ぶら」の音象徴を維持し、人間に音象徴をより感じさせつつ、語の音の調子を整える働きがある、ということが考えられる。

以上により、「どんぶらこ」という音は、「桃が川の水面に衝撃をある程度与えながら、弾みをつけて浮き沈みをし、尚且つ、左右（水平方向）に揺れながら、人の目に留まる程のゆっくりとした速度で、川を放浪して流れている」という様子を表すのにふさわしいものであり、語末の「こ」によって語のリズムも良くなっているため、「桃が川から流れてくる」という、特殊な場面で使用可能なオノマトベとして成立する、と結論付けられる。

しかしながら、課題も残されている。まず、結果分析の際に、各非単語の質問事項に対して「全く感じない」を選択した回答者の数は、あまり重要視せずに分析を進めたため、回答者が「非単語であるから、何かしらの印象を抱くのは難しい」と感じたために「全く（その印象を）感じない」を選択したのか、音の響きからしっかりと印象を考えて「全く（その印象を）感じない」を選択したのか、区別ができていない点は問題である。なぜその選択肢を選んだのか、理由を記述する調査用紙であれば、この点は改善できたであろう。また、今回は、筆者が音象徴を回答者に提示し、印象を尋ねていく形式で調査を行ったが、筆者が提示しなかった別の印象（例えば、「大きな衝撃はないが、光っている感じがする」など）を、各非単語に抱いた可能性も大いにある。そのため、今回の調査では、「どん」「ぶら」「こ」の音象徴を全て網羅することはできておらず、それぞれの音象徴を完全に定義するには、記述式で印象を回答させる方法を取った方が良いであろう。さらに、本調査ではフェイスシートを作成し、回答者の属性を尋ねていたものの、属性ごとに分析して特徴を見出すことが困難であった。例えば、もし、生まれた地域ごとに分析する際、北海道地方から沖縄地方まですべての地域において回答者を30人ずつ集められた場合、地方ごとの特徴が発見できたかもしれない。今回の結果とは異なる可能性があることを否定できない。今回は、関東地方と近畿地方の回答者が多かったことにより、偏りが生じていた可能性があるため、回答者の属性をそろえて調査することも必要であろう。そして、本調査はすべて文面（文字のみ）で行っており、実際に音声を発音して印象調査をしたわけではないため、どのような声の高さ、速さで音声を発音するかによっても、結果は異なるであろうことが考えられる。インタビュー形式で実際の音を用いて調査することも、音象徴を研究する上では必要である。

今後は、実際に発話される音声から受ける印象と文面から受ける印象の違いも注視し、地方ごとで音象徴に違いが生じているのかどうか研究を進め、日本語の擬音語・擬態語を教授する際の日本語教育現場に示唆が与えられるように、研究を続けていきたい。



## 付記

本調査の実施に際しましては、51名の方々にご回答いただき、たくさんのご協力を賜りました。また、明治大学国際日本学部の小森和子教授から、丁寧なご指導を賜りました。さらに、研究の過程では、ゼミのメンバー（大里夏海さん、佐藤成花さん、田村摩耶さん、麥皓苗さん）から、たくさんのお示唆をいただきました。ここに記して感謝申し上げます。

## 参考文献

- 雨宮俊彦・水谷聡秀（2006）「日本語オノマトベの基本感情次元と日本語音感素の基本レベルについて」『関西大学社会学部紀要』37巻, pp.139-166.
- 王瑩（2012）「日本語のオノマトベについての感覚評価から見た有声音・無声音の対立—オノマトベの語頭子音を中心に—」『日本語研究』32号, pp.57-70.
- 木戸口英樹・齊藤智（2008）「単語・非単語の音声認知メカニズム—日本語3モーラ単語・非単語を用いた検討—」『日本認知科学会第25回大会 予稿集』pp.1-8.
- 城戸真由美（2008）「音象徴日英比較—日本語話者と英語オノマトペ—」『福岡女学院大学紀要 人文学部』18号.
- 平弥悠紀（2020）「『動き』を表す漫画のオノマトベ：『歩く・走る』を例として」『同志社大学日本語・日本文化研究』17号, pp.19-37.
- 那須昭夫（2007）「オノマトベ語尾の分布と相互の関係」『筑波日本語研究』12号, pp.1-25.
- 山口仲美（編）（2003）『暮らしのことば 擬音・擬態語辞典』東京：講談社.
- 山本広志（2011）「オノマトベに見るジャワ語の音象徴」『山形大学紀要（教育科学）』15巻, pp.290-300.
- Hamano Shoko (1998) 『*The Sound-Symbolic System of Japanese*』, California: CSLI Publications.
- 現代日本語書き言葉均衡コーパス BCCWJ <<https://chunagon.ninjal.ac.jp/bccwj-nt/search>>（最終閲覧日：2022年1月24日）.
- Japan Knowledge Lib デジタル大辞泉 <<https://japanknowledge.com/lib/search/basic/index.html?q1=%E3%81%A9%E3%82%93%E3%81%B6%E3%82%89%E3%81%93&r1=1&phrase=0&sort=1&cids=20010&rows=20&pageno=1&s=f>>（最終閲覧日：2022年1月24日）.
- Japan Knowledge Lib 日本国語大辞典 <<https://japanknowledge.com/lib/search/basic/index.html?q1=%E3%81%A9%E3%82%93%E3%81%B6%E3%82%89%E3%81%93&r1=1&phrase=0&sort=1&cids=20020&rows=20&pageno=1&s=f>>（最終閲覧日：2022年1月24日）.

打ち言葉の相槌における母語話者・学習者の  
比較分析

— 「そうですか」を対象に—

Analysis of Backchannel Written in “Typed Language” between  
Native Speakers and Learners

明治大学 国際日本学部  
佐藤 成花

Meiji University School of Global Japanese Studies  
SATO, Naruka

1. はじめに
  2. 先行研究・教科書研究
    - 2.1. 先行研究
    - 2.2. 教科書研究
  3. 研究課題
  4. 調査の概要
    - 4.1. 調査対象者
    - 4.2. 調査の時期・調査の方法
    - 4.3. 調査用紙
  5. 分析と結果
    - 5.1. 全体の考察
    - 5.2. 特筆すべき傾向や差異が確認できた場面
    - 5.3. 「そうですか」「そうなんです」の出現
  6. 考察
  7. おわりに
- 付記
- 参考文献
- 付録①（質問）
- 付録②（フェースシート）

## 1. はじめに

SNS の発展により、メッセージによるやり取りの日常生活に占める割合や重要性は、スマートフォンが発展する以前と比べ増していると考えられる。日本国内で現在最もポピュラーなメッセージアプリと言えば LINE であるが、総務省情報通信政策研究所の令和元年度情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査報告〈概要〉によると、国民全体の LINE の利用率は 86.9% と高い。さらに年代別に見ると 10 代は 94.4%、20 代は 95.7%、30 代は 94.9% となっており、いわゆる若者世代の 90% 以上は LINE を使用している。このデータから、日本に学習にやってきた留学生や国内で働いている外国人にとっても、日本語母語話者と良好な関係を築き、日本で生活をしていくためには、LINE などの SNS ツールを用いた文字による日本語でのやり取りを行うことが必須となっている状況が窺える。しかし、文字によるコミュニケーションは相手の顔が見えないため、不自然な日本語を使用してしまうと、相手に誤解やあらぬ不快感を与えてしまう可能性がある。なかでも相槌は、文法上は間違っていないくても、打ち言葉の際には受け手に不自然に感じられたり、場合によっては意図した意味とは異なって受け取られてしまうこともある。そのため、学習が難しいにも関わらず、学習者の正確な理解が必要となる言語知識である。日本語教育に携わり学習者に理解がある人とのコミュニケーションには、不自然な相槌は問題にならないかもしれないが、母語話者の中には年齢や初対面であるなどの理由で、学習者の事情を汲み取ることが難しい人の存在も予想される。そのため、母語話者にとって違和感のある相槌を使用してしまうことは、学習者が日本人のコミュニティ内で生活や仕事をする際などに、不必要な火種になってしまうこともあるのではないかと感じた。

そこで、本研究では、学習者が利用しているであろう教科書に載っている相槌を、母語話者と学習者の視点から分析したい。学習者が教科書に載っている相槌をそのまま文字によるやり取りに引用した際に、筆者自身が、母語話者として会話に不自然さを感じた経験がある。具体的には、「なんの肉が好きですか」との学習者からの問いかけに、筆者が「肉なら鶏肉が好きです」と返答した後、学習者からの相槌は「そうですか…」であった。こちらが質問に答えたにも関わらず、返答が「そうですか」であるのは淡白であり、文法上は誤っていないものの不自然であるように感じた。この経験を踏まえ、打ち言葉で使用されていた相槌の中から、特に筆者が違和感を感じた「そうですか」を本研究では取り上げる。母語話者と学習者間の、打ち言葉の「そうですか」に対する違和感の程度や要因における相違点を明らかにすることで、学習者の日常生活やコミュニケーションに役立てると同時に、特にまだ言語感覚を掴んでいない初級レベルの学習者の母語話者との関係構築に貢献したい。また、研究結果に基づいて、現代の日本語教育の現場で行われている会話指導にチャットのやり取りと対面会話の際の注意点に関する指導を盛り込むことを提案することなどにより、教育現場への示唆を与えることができると考える。

なお、本研究では、会話における「そうですか」は扱わず、SNS などの打ち言葉のみを対象とする。

## 2. 先行研究・教科書研究

本章では、本研究に関わる談話分析の理論に関する先行研究を示す。また、本研究の対象である「そうですか」が教科書においてどのように扱われているかを、教科書で確認した結果を示す。

### 2.1. 先行研究

本研究に関わる先行研究としては、日本語会話における相槌の形態や頻度などの基本概念に関する研究、また、チャット会話で使用される相槌の機能分析がある。これまでの主たる研究成果としては、メイナード（1993）、倉田（2018）の知見が参考になる。

まず、メイナード（1993）では、日米会話のそれぞれの中に見られる相槌の頻度を調査し、どのような形態の相槌が使用される傾向があるのかを調査した。研究対象とする相槌の形態は1. 「うん」「ふうん」等の短い表現、2. 頭の動き（はっきりした頭の縦ふりと横ふりのみ）、3. 笑い、笑いに似た表現の3点としている。調査の結果、日本語会話では米会話と比べ約2倍の相槌が使用されていた。日本語会話、米会話共に、最も多く用いられた相槌の形態は「うん」「ほんと」「そう」などの短い表現であった。しかし、日本語会話では短い表現の相槌の62.87%に頭の動きが伴っていたのに対し、米会話では50.70%となっており、短い表現と頭の動きを同時に使用する割合は、日本語会話の方が高いことが示された。また、米会話では頭の動きのみの相槌の割合が日本語会話よりも高かった。このことから、メイナードは日本語会話は常に聞き手が会話に参加するため、日本語母語話者はアメリカ人（聞き手）が会話の際に反応を見せないと不安になると述べ、日本語会話における相槌の重要性について言及している。また、メイナードは日本語の終助詞である「ね」「さ」などの直後の間に聞き手が相槌を打つ割合が、調査で見られた日本語会話内の相槌全体の40.84%にのびたことも明らかにしている。終助詞によって会話を区切り、話し手に反応を期待するという談話管理のストラテジーも、日本語会話内で多く相槌が使用される要因であると述べられている。

次に、倉田（2018）では、LINEチャットの会話における相槌の役割と談話管理について分析している。LINEチャットの特徴として、1. 表情や声の調子が欠落しているのを補完するスタンプ機能、2. 文字を入力する時間が必要であるためメッセージの応答は完全な同期ではなく、メッセージペアが隣接しない事や、メッセージとそれに対する相槌が離れて表示される可能性、3. 送信者が、相手がメッセージを見たか確認することができる既読機能、の3点が挙げられている。分析対象としている相槌は「相づち詞」「繰り返し」「言い換え」の3つで、文字の含まれるスタンプも対象に含めている。日本人女性同士14組のLINEチャットの自然会話5265メッセージを分析した結果、相槌が使用された回数は、スタンプの使用12回を含めて430回であり、楊（2001）の枠組みを用いた機能ごとの分類は「感情の露出…53%、同意・共感…26%、理解・了解…21%、聞いている…1%」であった。楊（2001）

の電話会話における相槌の分析では、結果の分類は「感情の露出…19%、同意・共感…16%、理解・了解…34%、聞いている…29%」である。チャット会話では半数以上の相槌が「感情の露出」に分類されており、「聞いている」機能はほとんど使用されていない、といった点で、会話とチャットにおける相槌の使用の差異が明らかにされた。調査で「聞いている」機能が少なかった理由は、LINE チャットでは意味のまとまりごとにメッセージが送信されるため、話し手がメッセージを分割して送信しない限り、聞き手は聞いていることを示す即時的な相槌を送信することができないためであると考察されている。加えて、既読機能も「聞いている」機能と同様の役割を果たしていることも一因として考慮すべきであるとしている。また「感情の露出」機能が多く用いられていたのは、非言語情報が欠落するチャット会話において、聞き手が感情を露出する相槌を使用することで態度を示し、話し手と積極的に会話をしているためであるとしている。

## 2.2. 教科書研究

打ち言葉の「そうですか」に対する印象や機能を調査するにあたり、教科書研究を行い、教科書に掲載されている会話で使用されている「そうですか」の機能を検討した。教科書研究に使用したのは、「みんなの日本語 初級 I 第2版 本冊」(スリーエーネットワーク)である。「みんなの日本語」は英語版/ローマ字版【英語】/中国語版/韓国語版などを含む14か国語で出版されており、幅広い学生に使用されているといえる。教科書は全25課から構成されており、各課に含まれるのは「文型」「例文」「会話」「練習 A」「練習 B」「練習 C」「問題」の7つのセクションである。「文型」ではその課で学ぶ文法項目を使用した例文が示され、「例文」では対象の文法項目を用いた会話形式の例文が示されている。「会話」は、比較的長い、2名以上の会話例文である。練習 A、練習 B、練習 C では、それぞれに課の文法項目の練習素材が示されているが、練習 C では2名以上の短い会話例が3つ示されている。上記セクションの中で、2名以上の会話の様子が示されているのは「例文」「会話」「練習 C」の3つであったが、「例文」ではその課で学ぶ文法項目に焦点が当てられており、会話練習を目的とした例文ではなかった。そのため、「例文」は対象にせず、「会話」「練習 C」の2つのみを、教科書の会話内の「そうですか」の抽出に使用した。

調査の結果、全25課の「会話」「練習 C」で確認できた「そうですか」という相槌は35件であった。「そうですか」の使用が見られたのは、「会話」では25課中11課、「練習 C」では25課中18課であった。各「そうですか」の使用場面を分析し分類した結果、大きく「質問に対する回答を得た後、聞き手がさらに反応を返す場合」「話し手に関する情報を得た後、聞き手が反応を返す場合」「誘いを断られたことに対して、聞き手が反応を返す場面」「その他」の4つの場面を挙げることができた。特に複数の使用が見られたのは「質問に対する回答を得た後、聞き手が更に反応を返す場合」の24件と、「相手に関する情報を得た後、聞き手が反応を返す場合」の5件の2場面である。4つのいずれの場面でも、「そうですか」が相手の発話に対しての反応として使用されているという点は共通している。異なる

複数の場面で「そうですか」の使用が多数確認できたことから、教科書内の「そうですか」という相槌は、特定の場面や文脈で使用されるものではなく、会話に影響を与えるような特定の意味やニュアンスは持っていないと考えられる。

さらに、「そうですか」以降の会話の展開を見ると、「そうですか。」のみで返答をしているもの、「そうですか。」に続けて発話を行い、会話を続行しているものもある。聞き手が、聞き手としての態度や発話への理解を示すことは、円滑に会話を進めるために必要である。そのため、「そうですか。」のみで返答をしている場合、この「そうですか」の機能は、「あなたの話を聞いています」または「あなたの話を理解しました」という、聞き手の態度を示す働きであると考えられる。また、「そうですか。」の後に発話を続ける場合も、会話を続行する前に「そうですか。」という相槌を挟み、相手の発話を聞いて理解した、という態度を一度示すことで、相手を不快にせず会話を進める機能を果たしていると考えられる。

### 3. 研究課題

本章では、研究課題について論じる前に、本研究のキーワードを定義しておく。

メイナード (1993) では、「あいづち」とは話し手が発話権を行使している間に、聞き手が送る短い表現 (非言語行動を含む) と定義している。また、相槌の機能としては 1. 「続けてというシグナル」(continuer)、2. 内容理解を示す表現、3. 話し手の判断を支持する表現、4. 相手の意見、考え方に賛成の意思表示をする表現、5. 感情を強く出す表現、6. 情報の追加、訂正、要求などをする表現、の 6 つを認めている。

本研究の対象は打ち言葉であるため、非言語行動を相槌として含むことは出来ない。また、倉田 (2018) で示されていたように、ある程度のかたまりとなった文章を送信するという性質を持つチャット会話では、聞き手が発話者の話に被せて即時的な相槌を使用することは不可能である。

教科書分析では、教科書内で使用されている「そうですか」の機能は、「特定の意味やニュアンスは持たず、相手の話を聞いていることを示す」ものであった。これは、メイナードが定義した 6 つの相槌の機能の内、2. 内容理解を示す表現に相当する。

以上のことから、本研究の対象とする「そうですか」という打ち言葉の相槌は、「相手から送信されたメッセージを聞き手が読み、メッセージ内容への理解を示すために、返信の最初に用いる短い表現」であると定義する。相槌は聞き手の反応・態度であることから、「そうですか」という相槌の返答を返す者を、聞き手と称する。

以上の定義を用い、先行研究と教科書研究を踏まえ、以下を研究課題とする。

課題 1: 打ち言葉の相槌である「そうですか」に対して感じる違和感の程度に、母語話者と学習者で違いはあるか。

課題 2: 母語話者はどのような場面で打ち言葉の相槌である「そうですか」に違和感を感じ、どのような場面だと感じないのか。また、学習者は母語話者と同じ場面で違和感を感じるか。

## 4. 調査の概要

### 4.1. 調査対象者

調査対象者は日本語母語話者 20 名、日本語学習者 20 名の計 40 名である。一週間の内メッセージアプリ等を用いて文字によるやり取りをする頻度については、40 名の内 26 名 (63.4%) が毎日、10 名 (24.4%) が 3~4 日、3 名 (7.3%) が 2~3 日、2 名 (4.9%) が 0~1 日と回答した。調査時における学習者の日本語学習歴は、1~2 年が 4 名 (20%)、2~3 年が 6 名 (30%)、それ以上が 10 名 (50%) であった。その中で、日本語能力試験 N1 の取得者は 14 名 (70%)、日本語能力試験 N2 取得者は 4 名 (20%) であった。

### 4.2. 調査の時期、調査の方法

調査は 2021 年 10 月下旬から 11 月上旬にかけて約 2 週間、Google フォームを使用し、オンライン上で実施した。調査対象者個人の SNS やメッセージアプリ上にアンケートフォームの URL を送付し、回答を収集した。使用した Google フォームには調査の概要、調査への同意の記入欄、本調査、フェースシートが含まれ、回答に要する時間の目安は 10 分程度であった。

### 4.3. 調査用紙

調査用紙の本調査部分では、A さん (聞き手) と回答者の 2 名の人物による、メッセージによる短いやり取りを模した画像を提示した。問題文で指定がない限り 2 名の関係は大学の友人であるとし、問 1 と問 2 のみ関係性を指定した。また、本研究は「そうですか」の使用の調査であるため、他のニュアンスを加えてしまう恐れのある「！」や「…」などの記号は画像内では使用しなかった。また、文体は個人や性別によって差が発生しにくい丁寧体で統一した。さらに、より現実的な使用を想起させるように、調査用紙には、メッセージアプリ LINE を用いて作成した画像を、スクリーンショットして使用した。

A さんの「そうですか」を含む発話に対して、回答者はどの程度の違和感を感じるのか、4 段階 (違和感を感じる、やや違和感を感じる、違和感はあまり感じない、違和感は全く感じない) で回答を求めた。回答者が違和感を感じる又はやや違和感を感じるを選択した場合、回答者自身が A さんの立場であったらどのように回答するかを、記述式で追加の回答を求めた。

メッセージによるやり取りを模した画像は、日常生活で実際に発生し得る下記の 10 場面を想定し、各場面につき 1 画像ずつ作成した。場面については、筆者の経験から「円滑な会話のために、違和感のない相槌を使用することが求められる場面」として考えたものを、他のゼミ生とも議論して決定した。以下にそれぞれの場面とその画像を示す。



1. 話し手（回答者）と聞き手（Aさん）が仲が良い場合に、話し手がある事象に対してお礼を述べ、聞き手が反応を返す場面。

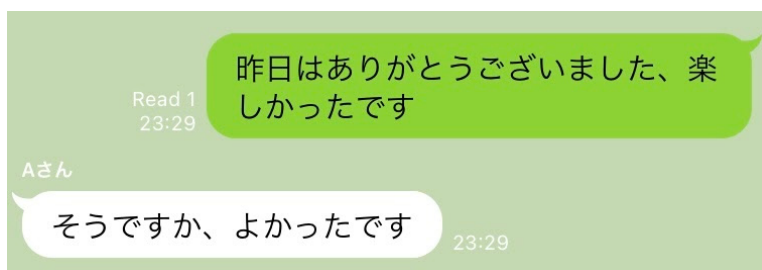


図1 設問1の画像

2. 話し手と聞き手が親しくない場合に、話し手がある事象に対してお礼を述べ、聞き手が反応を返す場面。

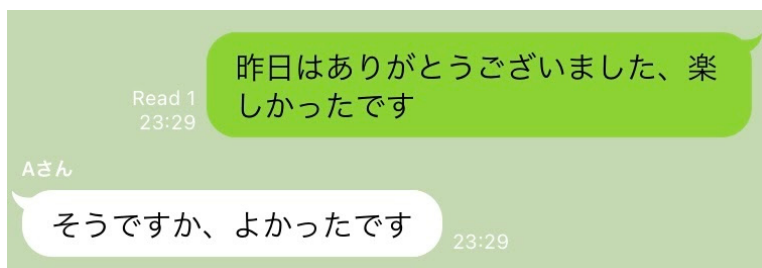


図2 設問2の画像

3. 聞き手が最初に質問をし、話し手の回答に対して、反応を返す場面。

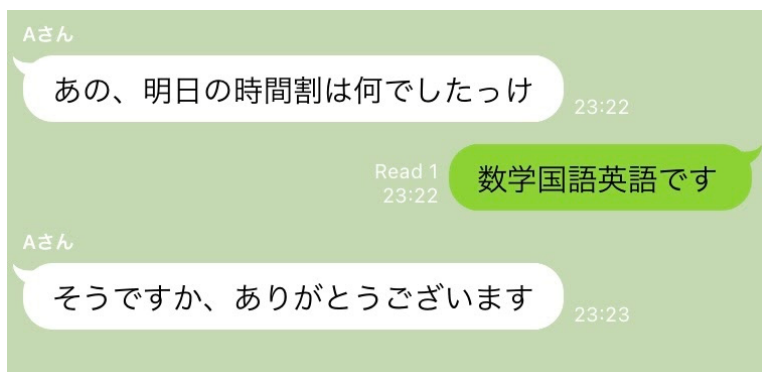


図3 設問3の画像

4. 話し手が聞き手の要求に応えたことに対して、聞き手が反応を返す場面。

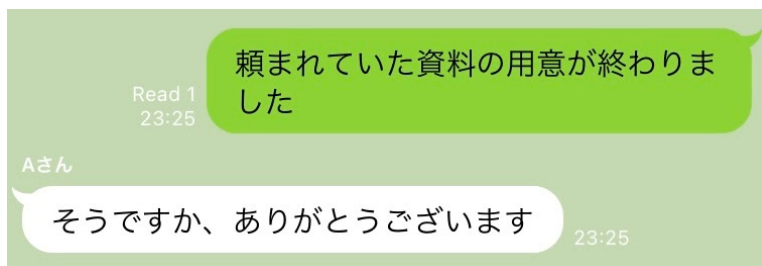


図4 設問4の画像

5. 話し手に責任がない事案によって、聞き手に迷惑又は不利益が発生することに対して、聞き手が反応を返す場面。

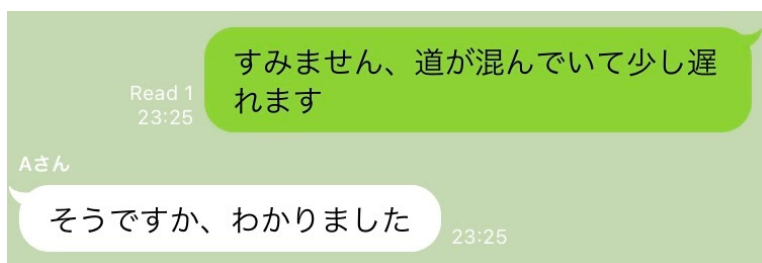


図5 設問5の画像

6. 話し手に責任がある事案によって、聞き手に迷惑又は不利益が発生することに対して、聞き手が反応を返す場面。

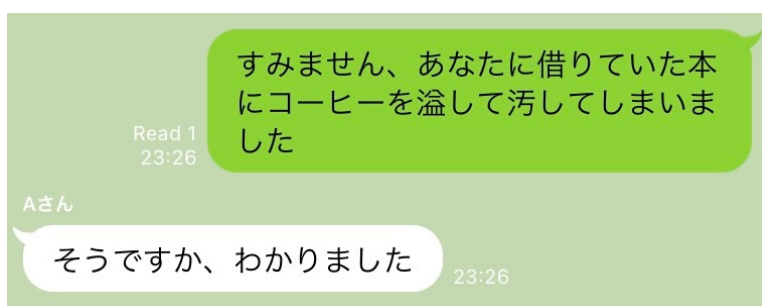


図6 設問6の画像

7. 話し手が要因ではない事案によって、聞き手に何かしらの利益が発生することに対して、聞き手が反応を返す場面。

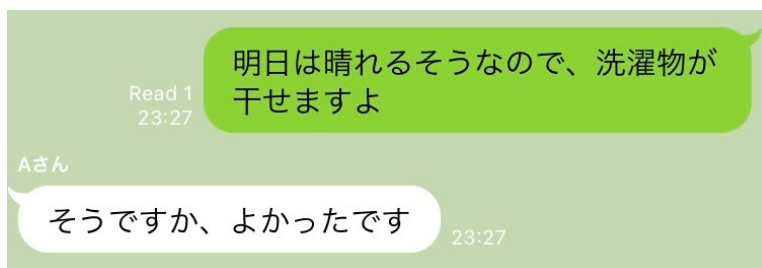


図7 設問7の画像

8. 話し手が要因となる事案によって、聞き手に何かしらの利益が発生することに対して、聞き手が反応を返す場面。

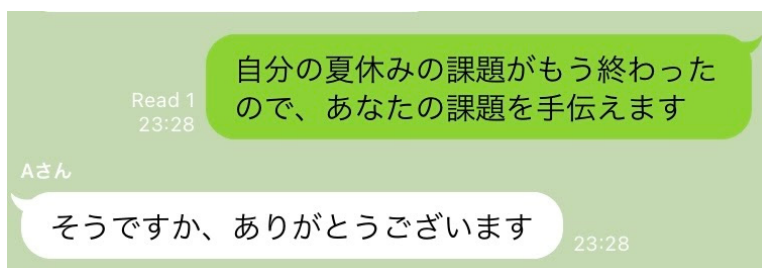


図8 設問8の画像

9. 話し手が要因で話し手自身に利益が発生した、聞き手には直接関係はない事案に対して聞き手が反応を返す場面。

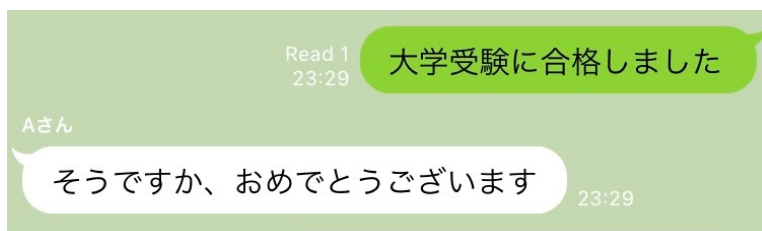


図9 設問9の画像

10. 話し手が要因で話し手自身に不利益が発生した、聞き手には直接関係はない事案に対して聞き手が反応を返す場面。

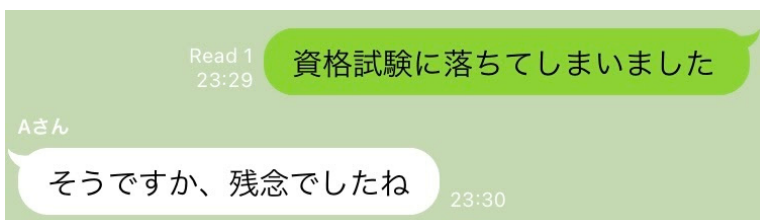


図 10 設問 10 の画像

## 5. 結果と考察

この調査では、チャット画面を模した画像を回答者に提示し、使用されている打ち言葉の相槌「そうですか」に対する違和感の程度を4段階で質問した後、「違和感がある」「やや違和感がある」と回答した者には、追加で自身ならどう答えるかの記述回答を求めた。ここでは、1. 全体の考察、2. 特筆すべき傾向や差異が確認できた場面（問1と問2、問5と問6、問9と問10）、3. 母語話者と学習者間の「そうですか」「そうなんですな」の出現の違い、の3点について考察を行う。

### 5.1. 分析と結果

まず、以下が母語話者と学習者の、全問の回答数を示したものである。

表 1 全問の回答結果（母語話者）

	違和感がある	やや違和感がある	違和感はあまりない	違和感は全くない	合計
場面 1	13(65.0%)	7(35.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)	20
場面 2	4(20.0%)	9(45.0%)	7(35.0%)	0(0.0%)	20
場面 3	5(25.0%)	5(25.0%)	7(35.0%)	3(15.0%)	20
場面 4	1(5.0%)	9(45.0%)	8(40.0%)	2(10.0%)	20
場面 5	1(5.0%)	6(30.0%)	7(35.0%)	6(30.0%)	20
場面 6	6(30.0%)	5(25.0%)	9(45.0%)	0(0.0%)	20
場面 7	3(15.0%)	4(20.0%)	11(55.0%)	2(10.0%)	20
場面 8	5(25.0%)	7(35.0%)	8(40.0%)	0(0.0%)	20
場面 9	4(20.0%)	11(55.0%)	4(20.0%)	1(5.0%)	20
場面 10	2(10.0%)	3(15.0%)	11(55.0%)	4(20.0%)	20
合計	44(22.0%)	66(33.0%)	72(36.0%)	18(9.0%)	200

表2 全問の回答結果（学習者）

	違和感がある	やや違和感がある	違和感はあまりない	違和感は全くない	合計
場面1	7(35.5%)	8(40.0%)	4(20.0%)	1(5.0%)	20
場面2	0(0.0%)	10(50.0%)	7(35.0%)	3(15.0%)	20
場面3	1(5.0%)	7(35.0%)	6(30.0%)	6(30.0%)	20
場面4	3(15.0%)	9(45.0%)	5(25.0%)	3(15.0%)	20
場面5	1(5.0%)	2(10.0%)	13(65.0%)	4(20.0%)	20
場面6	5(25.0%)	13(65.0%)	2(10.0%)	0(0.0%)	20
場面7	6(30.0%)	5(25.0%)	7(35.0%)	2(10.0%)	20
場面8	5(25.0%)	8(40.0%)	4(20.0%)	3(15.0%)	20
場面9	8(40.0%)	6(30.0%)	4(20.0%)	2(10.0%)	20
場面10	4(20.0%)	2(10.0%)	9(45.0%)	5(25.0%)	20
合計	40(20.0%)	70(35.0%)	61(30.5%)	29(14.5%)	200

次に、母語話者と学習者の回答の全体的な傾向を比較するために、「違和感がある」「やや違和感がある」のふたつの選択肢の回答数をまとめて「違和感がある」、「違和感はあまりない」「違和感は全くない」の選択肢の回答数をまとめて「違和感がない」として集計した。その結果は以下の通りである。

表3 「違和感がある」と「違和感がない」回答数比較

	違和感がある		違和感がない	
	母語話者	学習者	母語話者	学習者
場面1	20(100.0%)	15(75.0%)	0(0.0%)	5(25.0%)
場面2	13(65.0%)	10(50.0%)	7(35.0%)	10(50.0%)
場面3	10(50.0%)	8(40.0%)	10(50.0%)	12(60.0%)
場面4	10(50.0%)	12(60.0%)	10(50.0%)	8(40.0%)
場面5	7(35.0%)	3(15.0%)	13(65.0%)	17(85.0%)
場面6	11(55.0%)	18(90.0%)	9(45.0%)	2(10.0%)
場面7	7(35.0%)	11(55.0%)	13(65.0%)	9(45.0%)
場面8	12(60.0%)	13(65.0%)	8(40.0%)	7(35.0%)
場面9	15(75.0%)	14(70.0%)	5(25.0%)	6(30.0%)
場面10	5(25.0%)	6(30.0%)	15(75.0%)	14(70.0%)
合計	110(55.0%)	110(55.0%)	90(45.0%)	90(45.0%)

「違和感がある」の回答数が「違和感がない」の回答数を上回ったのは、母語話者は 10 問中 5 問（問 1、問 2、問 6、問 8、問 9）、学習者が 10 問中 6 問（問 1、問 4、問 6、問 7、問 8、問 9）であった。このうち、問 1、問 6、問 8、問 9 は共通している。共通していない他 2 問のうち、問 4 は母語話者の「違和感がある」と「違和感がない」の回答が同数であったため、母語話者と学習者の回答傾向が明確に反対になっていたものではなかった。反対に「違和感がある」の回答数が「違和感がない」の回答数を下回ったのは、母語話者は 10 問中 3 問（問 5、問 7、問 10）、学習者は 10 問中 3 問（問 3、問 5、問 10）であった。このうち問 5、10 は共通している。問 3 は母語話者の「違和感がある」と「違和感がない」の回答が同数であったため、母語話者と学習者の回答傾向が明確に反対になっていたものではなかった。

ただし、問 7 では、学習者は「違和感がある」の回答数が「違和感がない」の回答数を上回り、母語話者は下回った。母語話者と学習者で、「違和感がある」の回答数と「違和感がない」の回答数の大小が反対となったのは、この問 7 のみであった。明確に傾向に差が見られた問題が 1 問のみであることから、調査結果全体を見た場合、母語話者と学習者の「そうですか」に対する違和感の程度は類似している部分があり、大きな差はなかったといえるだろう。また、母語話者と学習者のそれぞれの回答を見ても、10 問を通して「そうですか」に極端に強く違和感を感じる、又は感じないといった偏った傾向はみられず、回答の傾向は場面ごとに異なっている。このことから、「そうですか」に対して違和感を感じる程度や場面は母語話者と学習者で大きな差はないこと、また、「そうですか」に対する違和感は母語話者か学習者かという要因ではなく、場面によって左右されるということがわかる。このように、「そうですか」に対する違和感を感じる程度や場面が母語話者と学習者で類似していた理由として、以下の 3 点が考えられる。

1 点目は、「そうですか」に対する違和感の程度に対する回答には、個人差が大きく見られたことである。母語話者と学習者共に、「そうですか」の使用に対して違和感を感じやすかった者は 10 問を通して「違和感がある」「やや違和感がある」を選択し、反対に違和感を感じにくい者は 10 問を通して「違和感はあまりない」「違和感はない」を選択する傾向があった。「違和感がある」「やや違和感がある」と回答した者は「そうですか」を許容せず、「違和感はない」「違和感はない」と回答した者は「そうですか」の使用に寛容であり、許容をしていたということが出来る。この傾向は母語話者にも学習者にも見られたことから、「そうですか」に対する違和感、個人がチャットや打ち言葉の相槌に対して持っている感覚が強く影響していることがわかった。母語に関係のない個人の感覚に回答結果が依存するため、母語話者と学習者で目立った違いが発生しなかった可能性がある。

2 点目の理由は、アンケートに回答した学習者 20 名のほとんどが日本語能力試験 N1、N2 の取得経験がある上級レベルの学習者であったことである。日本語の学習期間も 3 年以上と回答した者が半数の 10 名であることから、回答した学習者は高い日本語能力を

持っているといつて良い。日本語レベルが高い事に加え、学習歴が長いため、日本語そのものや日本語でのチャットに対する言語感覚が養われており、母語話者と近い感覚を持っていたのかもしれない。学習者の日本語レベルが高く、日本語に対して持っている感覚が母語話者に近かったと考えられることも、母語話者と学習者の回答に差が少なかった理由のひとつであろう。

3点目の理由は、母語話者が「そうですか」を許容する傾向にあったことである。これは、教科書研究で述べたように「そうですか」が「相手の発話を理解した」という聞き手としての反応であることに起因すると考えられる。「そうですか」はあくまで「相手の話を聞いたことを示すサイン」である中立の表現で、聞き手の意見や態度は含まない。対面では頷きや「うん」「ふうん」などの相槌がこれに相当する働きを持っている。「そうですか」と頷きや短い相槌が、相手の話を聞いているという同様の働きを担っていることから、今回の調査における「そうですか」は、対面会話でいう頷きに相当する部分であったと考えられる。チャット会話の性質を考慮した結果、頷きとほぼ同様の役割の「そうですか」の使用を許容した、もしくは違和感を感じなかった母語話者が多かったのではないかと考えられる。相手の表情や声のトーンを見ることができる対面の会話で、「そうですか」の使用に対する違和感についての調査を行った場合は、異なる結果となるかもしれない。

## 5.2. 特筆すべき傾向や差異が確認できた場面

上述の通り、全体を見ると、母語話者と学習者で打ち言葉の「そうですか」に対して違和感を感じる程度や場面に、大きな傾向の差はなかった。しかし、一部（問5、問6）では傾向の違いが見られた部分もある。ここでは、母語話者と学習者の回答の中でも違いが確認できた場面、共通の特徴が確認された場面を抜粋し、考察を行ってみたい。

先ず、問1と問2について述べる。問1と問2で提示した画像は「昨日はありがとうございました、楽しかったです」「そうですか、よかったです」という同一のものであった。問1は仲の良い友人に対して、問2は親しくない相手に対して使用する「そうですか」の違和感の度合いを質問したものであった。問1では、母語話者は「違和感がある」と回答したのが13名、「やや違和感がある」と回答したのが7名と、母語話者20名全員が違和感を示す回答をした。学習者は「違和感がある」と回答したのが7名、「やや違和感がある」と回答したのが8名、「違和感はありません」と回答したのが4名、「違和感が全くない」と回答したのが1名だった。問2では母語話者は「違和感がある」と回答したのが4名、「やや違和感がある」と回答したのが9名、「違和感はありません」と回答したのが7名、「違和感はありません」と回答した者はいなかった。学習者は「違和感がある」と回答したのが0名、「やや違和感がある」と回答したのが10名、「違和感はありません」と回答したのが7名、「違和感はありません」と回答したのが3名であった。まず、問1について述べる。上述の通り、日本語母語話者は全員が違和感を示す回答を選択していた。学習者も、仲の良い友人に

「そうですか」を使用することに違和感があると回答した者は、違和感を感じないと回答した者よりも多かった。しかし、母語話者は「違和感はありません」「違和感はありません」を選択したのは1名もいないのに対して、学習者はそれぞれ4名と1名、選択した者がいるという違いがある。また、「違和感がある」を選択し、より強い違和感の程度を示した母語話者は13名で、学習者の「違和感がある」と回答した7名よりも6名多い。母語話者全員が違和感を示す回答をしたことに加え、強い違和感を示す回答をした者が多かったことから、母語話者は、特に仲の良い友人に使用する「そうですか」に対して強い違和感を感じる傾向があるといえるだろう。

また、記述回答を見ると、問1では母語話者は「私も楽しかったです。ありがとうございました。」「こちらこそ楽しかったです。また遊びましょう。」、学習者は「よかったですね、私も楽しかったですよ」「私も楽しかったです。今度また遊びに行きましょう！」のような回答がほとんどであり、どちらも相手の発話に対して肯定的な態度を示していた。筆者が目指したいと感じたのは、問2の母語話者の記述回答も「こちらこそありがとうございました。機会があればまたぜひ。」のように、仲の良い友達に対する返答と同様に、丁寧な返答をする者が多かった点である。問2では、問1のように「また遊びましょう」などの次の約束や予定を積極的に連想させる発話は多くは見られないものの、お礼などで相手に肯定的な態度を示す丁寧な返答が多い。母語話者は親しくない相手に対する「そうですか」への違和感を示す回答が学習者よりも多かったことも踏まえると、母語話者は距離が近くない相手にも文面上では丁寧な態度を取り、露骨に返答を変化させることはないことが窺える。学習者も、問2で「違和感がある」「やや違和感がある」と回答した人は、母語話者と同様丁寧な返答をする人が多かったが、記述回答の回答数は8件であり、母語話者の10件と比べやや少数となっている。

今回の上級の学習者でも、違和感を示さない回答をしている者は数名いた。初級レベルの学習者では、「そうですか」に違和感を感じる言語感覚は養われていないことも予測される。「そうですか」に対する感覚は個人によるところも大きいですが、母語話者と文字によるやり取りをする際には考慮すべき点であると教室などの学習の場で教えることで、学習者の人間関係の構築を助けることに繋がる。日本人とチャットをする際等の助けとなり得るので、母語話者の、親しくない者にも文面上は丁寧に接するという特徴も、日本語教師や学習者が留意しておいて良い点だろう。

次に、問5と問6について述べる。問5は「すみません、道が混んでいて少し遅れます」「そうですか、わかりました」という会話内容の画像を提示し、話し手に責任がない事態によって聞き手に迷惑又は不利益が発生する場合に、聞き手が使用する「そうですか」に対する違和感を尋ねる問題であった。問6は「すみません、あなたに借りていた本にコーヒーを溢して汚してしまいました」「そうですか、わかりました」という会話内容の画像を提示し、話し手に責任がある事態によって聞き手に迷惑又は不利益が発生する場合に、聞き手が使用する「そうですか」に対する違和感を尋ねる問題であった。



問5では母語話者は「違和感がある」と回答したのが1名、「やや違和感がある」と回答したのが6名、「違和感はありません」と回答したのが7名、「違和感はありません」と回答したのが6名であった。学習者は「違和感がある」と回答したのが1名、「やや違和感がある」と回答したのが2名、「違和感はありません」と回答したのが13名、「違和感はありません」と回答したのが4名であった。問6では、母語話者は「違和感がある」と回答したのが6名、「やや違和感がある」と回答したのが5名、「違和感はありません」と回答したのが9名、「違和感はありません」と回答した人はいなかった。学習者は、「違和感がある」と回答したのが5名、「やや違和感がある」と回答したのが13名、「違和感はありません」と回答したのが2名、「違和感はありません」と回答した人はいなかった。まず、問5では学習者は「違和感はありません」に回答数が集まったのに対して、母語話者は「やや違和感がある」「違和感はありません」「違和感はありません」にほぼ同数の回答が分散したという点に違いが見られた。また、母語話者と学習者共に最も回答数が多かったのは「違和感はありません」で共通しているが、回答数は母語話者が7人、学習者が13人と学習者の方が多くなっている。以上のことから、学習者は問5では、母語話者と比べて違和感を感じにくかったという傾向がわかる。問6では、「違和感はありません」を選択したのは母語話者・学習者共に0名である点で共通している。「違和感はありません」の次に違和感の程度の低い選択肢である「違和感はありません」の回答数を比較すると、母語話者は9名、学習者は2名と差があり、問6では、母語話者の方が違和感を感じにくい傾向が窺える。「やや違和感がある」の回答数を母語話者・学習者と比較すると、母語話者は5人、学習者は13人と差があり、学習者の方が多い。このことから、問6では学習者は違和感を感じやすかったという傾向も推測することができる。

母語話者は話し手に責任がない事態によって話し手に迷惑・不利益が発生する場合に使用される「そうですか」に対して違和感を感じやすく、学習者は話し手に責任がある事態によって聞き手に迷惑・不利益が発生場合に聞き手が使用する「そうですか」に対して違和感を感じやすいという結果となった。

次に、記述回答について述べる。問5では母語話者は「大丈夫ですか？ゆっくりでいいですよ。」「連絡ありがとうございます。お気をつけてお越しください。」のような回答があり、いずれも話し手が道の混雑で遅れることについて、了承を示すのみではなく、慰めや気にしないでよい旨が添えられている。問6では、学習者は「そうですか、大丈夫です」「全然大丈夫です！気にしないでください。」のような回答があり、問5の母語話者と同様、相手の謝罪に対して慰めや「大丈夫です」などの言葉が添えられていた。相手の謝罪に対して了承を示すのみではなく、慰めや気遣いの言葉をかけることによって、相手を安心させようとする感覚は母語話者と学習者に共通している。母語話者は話し手に責任のない事態に対して相手を気遣う文面を使用し、学習者は話し手に責任がある事態に対して相手を気遣う文面を使用するという傾向が見られた。話し手への気遣いという感覚は共通しているものの、相手を気遣おうとするタイミングは母語話者と学習者で異

なっていた。

最後に、問9と問10について述べる。問9は「大学受験に合格しました」「そうですか、おめでとうございます」という会話内容の画像を提示し、話し手が要因で話し手自身に何かしらの利益があった場合に使用される「そうですか」に対する違和感の程度を問う問題であった。問10は「資格試験に落ちてしまいました」「そうですか、残念でしたね」という会話内容の画像を提示し、話し手が要因で話し手自身に何かしらの不利益があった場合に使用される「そうですか」に対する違和感を問う問題であった。

問9では、母語話者は「違和感がある」と回答したのが4名、「やや違和感がある」と回答したのが11名、「違和感はあまりない」と回答したのが4名、「違和感はない」と回答したのが1名であった。学習者は「違和感がある」と回答したのが8名、「やや違和感がある」と回答したのが6名、「違和感はあまりない」と回答したのが4名、「違和感はない」と回答したのが2名であった。問10では、母語話者は「違和感がある」と回答したのが2名、「やや違和感がある」と回答したのが3名、「違和感はあまりない」と回答したのが11名、「違和感はない」と回答したのが4名であった。学習者は「違和感がある」と回答したのが4名、「やや違和感がある」と回答したのが2名、「違和感はない」と回答したのが9名、「違和感はない」と回答したのが5名であった。母語話者と学習者共に、問9では「違和感がある」「やや違和感がある」の回答が多く、問10では「違和感はあまりない」「違和感はない」の回答が多かった。問9の記述回答では、母語話者は「そうなんです、おめでとうございます!」、学習者は「よかったです。おめでとうございます。」のような回答が見られた。問10の記述回答では、母語話者は「今度、一緒にご飯いこ! 受験お疲れ様」、学習者は「そうですか……残念でしたね。続いて頑張りましょう!」のような回答があった。

本研究では、「そうですか」という相槌は、「相手から送信されたメッセージを聞き手が読み、メッセージ内容への理解を示すために、返信の最初に用いる短い表現」とであると定義している。「そうですか」はあくまで聞き手の内容理解を示すものであるため、発話に対する聞き手の態度は含まれにくい。今回の調査では、話し手の大学受験の合格に対しては「おめでとう」等の聞き手の肯定的な態度を示すことが一般的には求められるため、聞き手の態度を含まない「そうですか」に対する違和感が強くなったと考えられる。反対に、話し手が資格試験に失敗してしまったという触れにくい内容に関しては、「そうですか」が「話を聞いて理解したが、聞き手の態度は示さない」というニュアンスで使用されていると考えることができる。「そうですか」を使用することで聞き手としての反応を示しつつ、まずは相手の様子や心情を図り、その後の会話を展開することが可能となる。「そうですか」が聞き手の態度を含まない中立な表現であるからこそ、話し手に何かしらの利益があった場面では違和感に繋がりにやすく、話し手に何かしらの不利益があった場面では違和感を感じさせない働きをしていた。

### 5.3. 「そうですか」「そうなんです」の出現

次に、母語話者と学習者の記述回答に見られた傾向の違いについて分析する。調査では、提示した画像や「そうですか」という相槌に対して、回答者が「違和感がある」「やや違和感がある」を選択した場合は、自身ならばどのような返答をするかを記述式で回答を求めた。記述回答では、本研究の対象語であった「そうですか」と「そうなんですか」という相槌が複数出現した。「そうですか」は学習者の記述回答では全 18 件見られ、問 6 に 7 件、問 7 に 4 件と、この 2 問に特に複数の回答があった。反対に、母語話者の記述回答では、全体で 1 件のみしか使用されていなかった。学習者は母語話者より「そうですか」を多く使用するという結果となった。

「そうですか」が含まれる学習者の記述回答を見ると、「そうですか、分りました」「そうですか、大丈夫です」「そうですか、ありがとうございます」など、理解やお礼を示す言葉が後続しているパターンが多かった。「わかりました」という理解を示す語が続いていることから、「そうですか」自体には内容理解を示す明確な意味は含まれていない、又は弱いと考えられる。つまり、ここでの「そうですか」は、話の内容を理解したことを伝える前に相槌として使用される、対面会話における頷きに相当する役割を担っているといえる。対面会話における頷きは、聞き手の明確な態度や意見を含むものではなく、あくまで「相手の話を聞いていることを示すサイン」である。同じ働きをする「そうですか」は、チャット会話でリアルタイムで相手の発話に反応を示すことができない分、自分の発話の前に相手の話をしっかりと聞いていたことを話し手に示すことで、会話をスムーズに進める働きがある。

「そうですか、大丈夫です」「そうですか、ありがとうございます」のように、理解を示す語が直後に続いている回答もある。この場合、そうですか（頷き）→大丈夫です（怒っていないことを示す気遣い）、そうですか（頷き）→ありがとうございます（相手の配慮や気遣いに対する感謝の表明）のように、頷きを示した次には聞き手の態度や意見が示されている。聞き手が自身の態度や意見を示すには、話し手の話を理解することが必須である。そのため、理解を示す語が続かない「そうですか」には「頷き+内容理解」の意味が含有されることになる。また、感謝などの心理の表明が後続する場合は、聞き手が話し手の発話を「評価」という過程も行われる。例えば問 8 では、明日は晴れるので洗濯物を干せるという情報を「自分に利益のあることであると評価」したために、「ありがとうございます」という感謝が続くのである。

以上のように、学習者の使用する「そうですか」には 1. 頷き、2. 頷き+内容理解、3. 頷き+内容理解+評価、という大きく分けて 3 つの働きが存在した。どの働きが適用されるかは文脈や後続する発話に依存するため、「そうですか」の働きは必ずしも固定されたものではなく、流動的な面を持つと考えられる。

「そうなんですか」は日本語母語話者の記述回答の問 6、問 7、問 8、問 9 に複数の回答が見られた。学習者の記述回答では「そうなんですか」は出現しなかったため、母語話者のみに使用される傾向があった表現である。

問6で見られたのは、「そうなんです、分かりました」「そうなんですか！おっけいです確認してみます」という回答であった。どちらの回答にも「分かりました」「おっけいです」という明確な理解を示す表現が続いている。このことから、「そうなんです」自体には内容理解を示すニュアンスは含まれず、対面会話における頷きと同様の役割を担っていると考えられる。

問7では、「そうなんです、よかったです」「そうなんです、干してみようと思います」「そうなんですか 心配せずに干せますね 良かったです、ありがとうございます」といった回答が見られた。「そうなんです」の後に、聞き手の感想を示す表現が続いており、聞き手の内容理解を示す語は含まれていない。聞き手が自身の感想や態度を示すには、話し手の発話を理解することが必要である。理解を示す表現が後続せずに、感想を示す表現が後続することを踏まえると、ここでの「そうなんですか」に含まれるのは、頷きと内容理解の働きであると考えられる。

問8では「そうなんです、ありがとうございます」のような回答が見られた。「そうなんです」に続いて、感謝の表明である「ありがとうございます」が付け加えられている。聞き手が感謝を述べるには、話し手の発話内容を聞いて、理解し、評価するという過程が必要である。ここでは、宿題を手伝うという話し手の申し出を、聞き手が「自分に利益のあることだと評価」し、感謝を述べている。感謝が後続で述べられていることから、ここでの「そうなんですか」には頷きと内容理解と評価の働きが含まれている。

問9では「そうなんです、おめでとうございます」という回答が多かったが、「おめでとうございます」というのは聞き手が話し手に対して示す態度である。聞き手が「話し手にとって良いことがあり、祝いの言葉を述べるべき場面であると評価」することで、聞き手は態度を示すことができるのである。そのため、この「そうなんです」の働きは問8同様、頷きと内容理解と評価を含んでいるといっていよう。

以上のように、「そうなんですか」には1. 頷き、2. 頷き+内容理解、3. 頷き+内容理解+評価の大きく分けて3つの働きがあった。どの働きが適用されるかは、文脈や後続する内容に影響を受けている。

「そうですか」「そうなんですか」の働きを考察したところ、両者とも1. 頷き、2. 頷き+内容理解、3. 頷き+内容理解+評価という働きを担っているという点が共通していた。学習者の「そうですか」と母語話者の「そうなんですか」はほぼ同様の働きを持って使用されていたことが分かった。

次に、「そうですか」「そうなんです」の意味や役割の考察を助詞の観点から行う。まず、「そうですか」の構成要素は、「そうです」「か」である。「そうです」は断定の形であり、そこに「か」が加わることで「そうですか」は断定の意味を持たなくなる。助詞の「か」は特定の意味を持たないものの、本来は疑問を表す助詞である。疑問文で用いられていない終助詞の「か」は疑問の意味を持たないが、転じて、聞き手の、話し手の発話に対する態度の曖昧さや、初めて聞く情報に対する疑問のニュアンスを付け加える働きを持つ

と考えられる。「そうですか」は話し手の発話に対しての、聞き手の態度の曖昧さや疑問のニュアンスを含む相槌となる。

「そうですか」と形がよく似ている相槌に、「そうですね」がある。この2つは助詞の観点から考えて、全く異なる意味を持っている。助詞の「か」は上で示した通り、特定の意味は持たないが、聞き手の曖昧な態度や疑問を発話に付け加える働きをする。対して、助詞の「ね」の基本的な意味は「共感」である。「このお菓子はおいしいですね」のように、相手に共感を求めたり、共感を示したりする場面で使用される。「共感」という働きであるため、話題となる事柄は話し手と聞き手の両者が共通で知っていることである。このように「ね」には、聞き手と話し手が共通認識しているものへの理解を示す「共同理解」の働きがある。これを踏まえると、「そうですね」は「そうです（断定）」「ね（共同理解）」に分けることができ、「ね」の働きにより、話し手の発話への理解や共感を示すニュアンスが強い相槌となる。

次に、母語話者の記述回答のみに出現した「そうなんですね」を見る。また、形の似ている「そうなんですか」もここで扱う。2つの相槌を構成要素で分けると、「そう」「なん」「です」「ね」と「そう」「なん」「です」「か」となる。両者に共通して含まれている「なん」は「説明を求める・説明（理由）を与える」助詞の「の」を含む表現である「のだ」が活用されたものである。例えば「道が混んでいるのですね」と言うのと、「道が混んでいる」という事実を述べる事に加えて、説明や確認を求める意味合いが追加される。「そうなんですね」「そうなんですか」に共通して「なん」が含まれていることから、どちらにも共通して、説明や確認をして、「話し手の発話を理解したい」という聞き手の共同理解への積極性が示されていると言える。どちらの相槌にもこの時点で「共同理解」、つまり相手の話をよく聞いて理解する姿勢というものが一度示されている。「そうなんですね」では語末に「共同理解」の「ね」が追加で使用され、より強い共同理解を示していることになる。共同理解を示す助詞が重ねてひとつの語の中に現れることで、相手の話をよく聞き、寄り添っている相槌だと母語話者が感じる要因となる。「か」は聞き手の曖昧な態度や疑問を付け加える助詞であった。このことから、「そうなんですか」は、「なん」の部分で共同理解の姿勢を示しつつも、発話に対して聞き態度の曖昧さや疑問のニュアンスを含んでいると言える。「そうなんですか」は共同理解を示す助詞が含まれるため「そうですか」よりも、聞いている姿勢、転じて柔らかさを感じさせると考えられる。また、「そうですか」と「そうですね」は意味が明確に異なっていたが、「そうなんですね」「そうなんですか」は前者程の明確な差はないと感じられる。後者は共通して共同理解の「なん」が先に示されているために共同理解の働きが強く、終助詞である「ね」「か」のニュアンスは弱まり、曖昧化する傾向があったのではないか。

## 6. 考察

本章では、これまでの分析結果に基づき、本研究の2つの研究課題について総合的な考

察を行う。本研究の課題は、上述の通り、(1) 打ち言葉の「そうですか」に対して感じる違和感の程度に、母語話者と学習者で違いはあるか。(2) 母語話者はどのような場面で打ち言葉の相槌である「そうですか」に違和感を感じ、どのような場面だと感じないのか。また、学習者は母語話者と同じ場面で違和感を感じるか。の2つであった。

まず課題1については、5-1で述べたように、母語話者と学習者間で「そうですか」に対する違和感の程度に、大きな傾向の差は見られなかった。「そうですか」に対する違和感の程度に影響するのは、母語話者か学習者かという要因ではなく、個人がもともと持っているチャットに対する言語感覚であるという結果となった。

次に、課題2について述べる。母語話者が「そうですか」に対する違和感を感じる場面は問1、問2、問6、問8、問9であった。ここでは、調査において「違和感がある」「やや違和感がある」の回答数の合計が、「違和感はあまりない」「違和感はない」の回答数の合計を上回ったものを、母語話者が違和感を感じた場面とする。問1、問2、問6、問8、問9はそれぞれ「話し手と聞き手が仲が良い場合に、話し手がある事象に対してお礼を述べ、聞き手が反応を返す場面」「聞き手と話し手が親しくない場合に、話し手がある事象に対してお礼を述べ、聞き手が反応を返す場面」「話し手に責任がある事案によって、聞き手に迷惑又は不利益が発生することに対して、聞き手が反応を返す場面」「話し手が要因となる事案によって、聞き手に何かしらの利益が発生することに対して、聞き手が反応を返す場面」「話し手が要因で話し手自身に利益が発生した、聞き手には直接関係はない事案に対して聞き手が反応を返す場面」という場面設定の下提示したものであった。母語話者は上記のような場面で「そうですか」に対する違和感を感じるという結果となり、特に仲が良い友人に対して使用する「そうですか」にはひととき強い違和感を感じるという結果が見られた。これは、「そうですか」には5-3で述べた共同理解を示す助詞等が含まれないために、母語話者には仲が良い友人への相槌としては物足りないと感じられてしまったことが要因ではないかと考えられる。これに対し、学習者が違和感を感じる場面は、問1、問4、問6、問7、問8、問9であった。それぞれ「話し手と聞き手が仲が良い場合に、話し手がある事象に対してお礼を述べ、聞き手が反応を返す場面」「話し手が聞き手の要求に応えたことに対して、聞き手が反応を返す場面」「話し手に責任がある事案によって、聞き手に迷惑又は不利益が発生することに対して、聞き手が反応を返す場面」「話し手が要因ではない事案によって、聞き手に何かしらの利益が発生することに対して、聞き手が反応を返す場面」「話し手が要因となる事案によって、聞き手に何かしらの利益が発生することに対して、聞き手が反応を返す場面」「話し手が要因で話し手自身に利益が発生した、聞き手には直接関係はない事案に対して聞き手が反応を返す場面」という場面設定の下提示したものであった。母語話者と比較すると、問1、問6、問8、問9で母語話者と学習者共に違和感を感じる結果となっており、違和感を感じる場面には共通しているものが複数あったことが示された。問2では学習者は、「違和感がある」「やや違和感がある」の回答の合計と「違和感はない」「違和感はない」の回答の合計が等しかったため、母語話者と明確に傾向が逆転したとはいえない

い。

調査結果の中で、唯一違和感を感じる場面が母語話者と学習者で反対の結果となったのは問7の「話し手が要因ではない事案によって、聞き手に何かしらの利益が発生することに対して、聞き手が反応を返す場面」であった。母語話者は問7を違和感がない場面と捉えていたのに対し、学習者は違和感がある場面であると捉えていた。問題で提示したのは「明日は晴れるそうなので、洗濯物が干せますよ」と、明日は晴れるという事実に加えて、洗濯物を干せるという聞き手の行動に踏み込む発話であった。学習者の記述回答では、「そうですね、よかったです」を「そうですね！助かりました。明日洗濯をします」「そうですね、分かりました。ありがとうございます」などに修正した回答が見られ、特にお礼を付け足している回答が目立った。他には、今後どのような行動をとるかを述べたものも複数あったことから、学習者は「自身に有益な情報を話し相手から得た時に、情報に基づいた行動予定を示す意識」が母語話者よりも強かったのではないかと考えられる。問題のように、話し手が聞き手の行動に提案のような形で発話をした場合には、提案部分に対しての反応も盛り込むことで、聞き手としてのより良い態度を示そうとしているのではないか。

## 7. おわりに

本研究では、メッセージアプリなどの文字によるやり取りを対象として、1. 打ち言葉の「そうですね」に対して感じる違和感の程度や、母語話者と学習者間の感じ方の差、2. 母語話者はどのような場面で打ち言葉の相槌である「そうですね」に違和感を感じ、どのような場面だと感じないのか。また、学習者は母語話者と同じ場面で違和感を感じるか、の2つの課題について検討した。その結果、打ち言葉の相槌に対する違和感は、母語話者か学習者か、という要因には影響されず、個人の感覚によるところが大きいことが分かった。調査対象である「そうですね」に対する違和感がある場面で、母語話者と学習者で差が出たのは「話し手が要因ではない事案によって、聞き手に何かしらの利益が発生することに対して、聞き手が反応を返す場面」のみであった。母語話者と学習者間の、より相手を気遣うべきポイントとしている場面の認識の差が明らかとなった。日本語教育の現場において、学習者に母語話者とのやり取りの際に留意するように伝えておくなどの対策に活かせるという点で、本研究は意義があるといえよう。

また、この研究では、共同理解を表す助詞である「ね（なん）」が、「そうですね」「そうなんですか（か）」の印象に決定的な影響を与えていたことが明らかとなった。はじめに述べた、筆者が学習者とのチャットによるやり取りで違和感を感じた要因も、この「ね（なん）」の有無に起因するものだと考えられる。

しかしながら、課題も残されている。まず、日本語レベルの低い者がいなかったため、日本語のレベル差による回答の差を検討できなかった点である。学習者の日本語に対する言語感覚が母語話者に近かったことが、母語話者と学習者の比較において明確な差を生まなかった要因のひとつとなった可能性は否定できない。母語話者と学習者の差を証明したい

のであれば、レベル分けした学習者間でも比較を行うべきであった。また、アンケートで提示した画像にも課題が残る。提示した画像は、特別な指示がない限り、大学の友人間のやり取りであると設定した。年齢や性差による差が発生しづらいように、画像内のチャットによるやり取りでは丁寧体を使用し、「!」「…」などの記号や顔文字は使用しなかった。この条件は、友人間のチャットによるやり取りに適用するにはやや堅く、自然さを欠いていた。記述回答では、提示した画像に合わせて回答者が丁寧体で回答していたものが多く、完全に日常の友人間のやり取りを再現できていたとはいえない。場面設定と提示する材料の整合性をより高いものにし、調査の対象とする状況の再現を、可能な限り実際のものに近づけて調査を行うべきであった。

今後は、「そうですか」以外の打ち言葉の相槌も調査対象とし、研究を続けていきたい。初中級レベルの学習者も調査対象に追加し、改めて打ち言葉の相槌の使用に対する違和感の程度や傾向の母語話者との差を明らかにすることで、学習者の日常生活の一助となれるような研究をしたい。

#### 付記

調査の実施に際しては、明治大学国際日本学部の安高紀子先生のご協力を賜りました。また、研究の過程では、ゼミのメンバー（大里夏海さん、小島華織さん、田村摩耶さん、麥皓苗さん）から、たくさんの示唆をいただきました。ここに記して感謝申し上げます。

#### 参考文献

- 市川保子（2005）『初級日本語文法と教え方のポイント』東京：スリーエーネットワーク。  
泉子・K・メイナード（1993）『会話分析』東京：くろしお出版。  
今石幸子（1993）「聞き手の行動：あいづちの規定条件」『阪大日本語研究』5巻, 95-109。  
倉田芳弥（2005）「チャットの接触場面における談話管理：日本語母語話者と非母語話者の相づちの比較から」『人間文化論叢』8巻, 277-288。  
倉田芳弥（2018）「LINE チャットの会話における相づちの働き：「機能」及び談話管理を巡る方略的観点から」『言語文化と日本語教育』53巻, 1-10。  
陳姿菁（2002）「日本語におけるあいづち研究の概観及びその展望（第4章 会話研究と日本語教育）」『言語文化と日本語教育. 増刊特集号, 第二言語習得・教育の研究最前線』222-235。  
宮永愛（2013）「日本語学習者の相づち表現の分析：接触場面の雑談データをもとに」『金沢大学留学センター紀要』16巻, 31-43。  
柳川子（2003）「日本語学習者を対象とした相づち研究の概観」『言語文化と日本語教育. 増刊特集号, 第二言語習得・教育の研究最前線』148-161。  
スリーエーネットワーク（編）（1998）『みんなの日本語 初級I 第2版 本冊』東京：スリーエーネットワーク。



総務省情報通信政策研究所 令和元年度 情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査報告書<[https://www.soumu.go.jp/main\\_content/000708015.pdf](https://www.soumu.go.jp/main_content/000708015.pdf)>（最終閲覧日：2022年1月24日）。

## 付録①（質問）

### 卒業論文 調査票

明治大学国際日本学部4年生小森ゼミの佐藤成花です。この度は調査にご協力いただき、ありがとうございます。

現在卒業論文で、書き言葉(チャット)における相槌について調査を行っています。

本アンケートでは、まず提示されたチャット画像に使用されている相槌への違和感の度合いについてお尋ねします。その後、貴方自身の母語や日常のチャット使用頻度などについて伺います。

以上の2点について、回答をお願い致します。

回答にかかる時間の目安は、10分程度です。

以下をお読みいただき、調査にご協力いただける場合は「同意する」にチェックをお願い致します。

この調査で収集した個人情報及び回答は厳重に保管し、卒業研究のためにのみ使用致します。他の目的に使用することはありません。

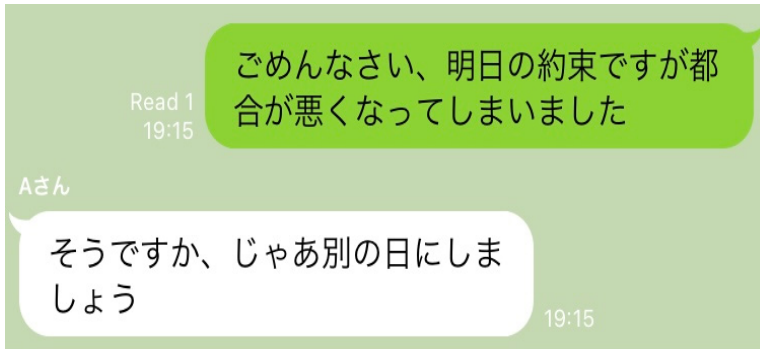
同意する

### 例題（回答の必要はありません）

以下の一問は例題です。回答の必要はありません。

各質問で提示されているのはあなたとAさんのチャットによるやり取りです。画像を見て、相槌を含めAさんの返答に対してどの程度の違和感があるかを4段階で回答してください。やや違和感がある・違和感があると回答した方は、あなただったらどのように返信を打つか、記述で答えてください。問題文で指定がない限り、あなたとAさんの関係は、大学の友人とします。

例題: この場合であれば、会話の流れを踏まえたうえで、Aさんの返答である「そうですか、じゃあ別の日にしましょう」についての違和感の程度を教えてください。



- 違和感がある
- やや違和感がある
- 違和感はあまりない
- 違和感は全くない

やや違和感がある・違和感があると回答した方に伺います。あなたが A さんだったら、どのように返信を打ちますか。記述で回答してください。

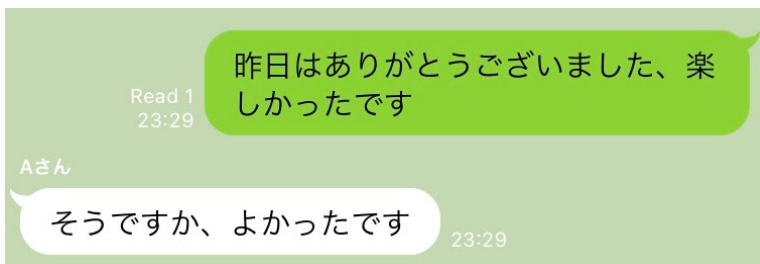
回答例（やや違和感がある・違和感があるを選択した場合）：「そうなんですね、じゃあ別の日にしましょう」

---

## 質問

1. 以下の画像を見て、会話における A さんの返答に対しての違和感の程度を教えてください。

あなたと A さんは、2 人で何度も遊びに行く程の仲の良い友人です。画像は、2 人で出かけた翌日のチャットです。



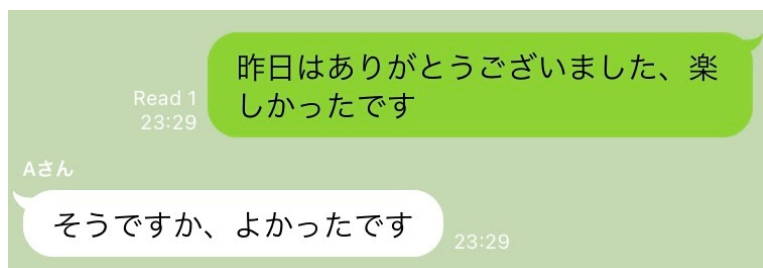
- 違和感がある
- やや違和感がある
- 違和感はあまりない
- 違和感は全くない

やや違和感がある・違和感があると回答した方に伺います。あなたが A さんだったら、どのように返信を打ちますか。記述で回答してください。

---

2. 以下の画像を見て、会話における A さんの返答に対しての違和感の程度を教えてください。

あなたと A さんは同じクラスですが、たいして仲良くはありません。画像は、A さんと外で偶然出会い、成り行きで一緒にお茶をした翌日のチャットです。

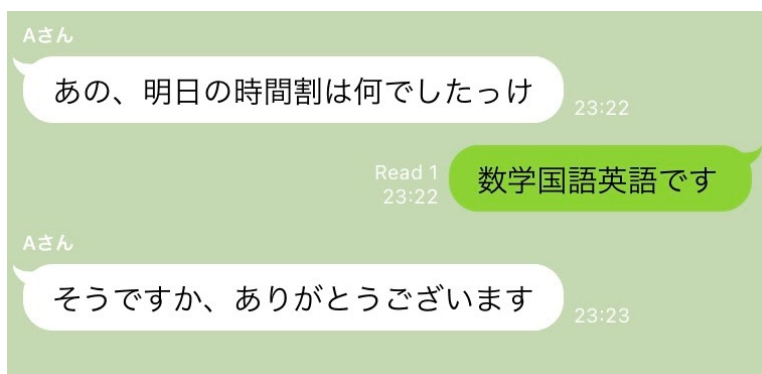


- 違和感がある
- やや違和感がある
- 違和感はあまりない
- 違和感は全くない

やや違和感がある・違和感があると回答した方に伺います。あなたが A さんだったら、どのように返信を打ちますか。記述で回答してください。

---

3. 以下の画像を見て、会話における A さんの返答に対しての違和感の程度を教えてください。

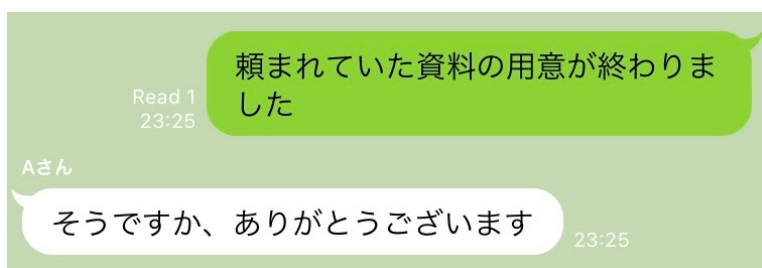


- 違和感がある
- やや違和感がある
- 違和感はあまりない
- 違和感は全くない

やや違和感がある・違和感があると回答した方に伺います。あなたが A さんだったら、どのように返信を打ちますか。記述で回答してください。

---

4. 以下の画像を見て、会話における A さんの返答に対しての違和感の程度を教えてください。

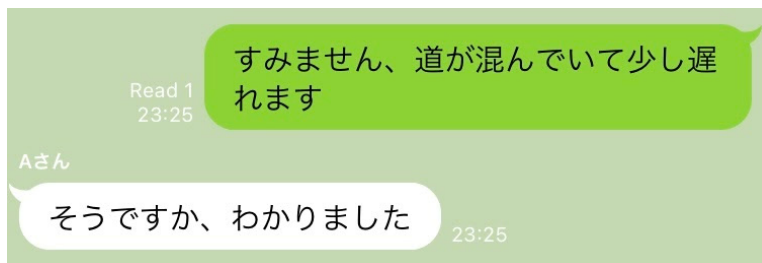


- 違和感がある
- やや違和感がある
- 違和感はあまりない
- 違和感は全くない

やや違和感がある・違和感があると回答した方に伺います。あなたがAさんだったら、どのように返信を打ちますか。記述で回答してください。

---

5. 以下の画像を見て、会話におけるAさんの返答に対しての違和感の程度を教えてください。

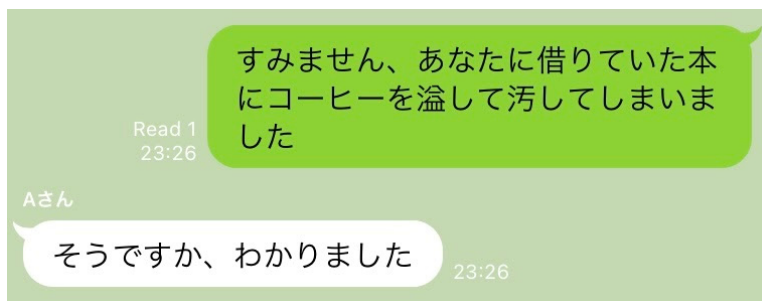


- 違和感がある
- やや違和感がある
- 違和感はあまりない
- 違和感は全くない

やや違和感がある・違和感があると回答した方に伺います。あなたがAさんだったら、どのように返信を打ちますか。記述で回答してください。

---

6. 以下の画像を見て、会話におけるAさんの返答に対しての違和感の程度を教えてください。

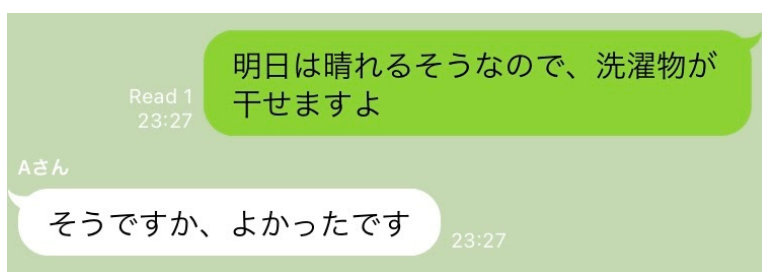


- 違和感がある
- やや違和感がある
- 違和感はあまりない
- 違和感は全くない

やや違和感がある・違和感があると回答した方に伺います。あなたが A さんだったら、どのように返信を打ちますか。記述で回答してください。

---

7. 以下の画像を見て、会話における A さんの返答に対する違和感の程度を教えてください。

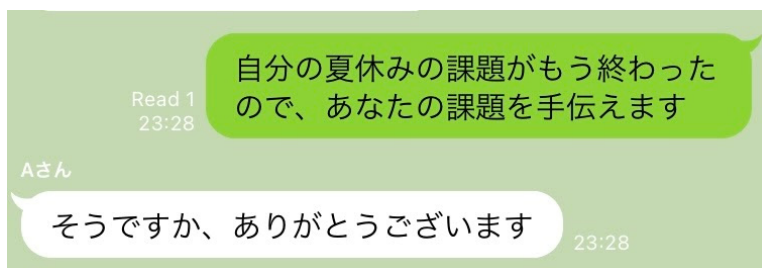


- 違和感がある
- やや違和感がある
- 違和感はあまりない
- 違和感は全くない

やや違和感がある・違和感があると回答した方に伺います。あなたが A さんだったら、どのように返信を打ちますか。記述で回答してください。

---

8. 以下の画像を見て、会話における A さんの返答に対しての違和感の程度を教えてください。

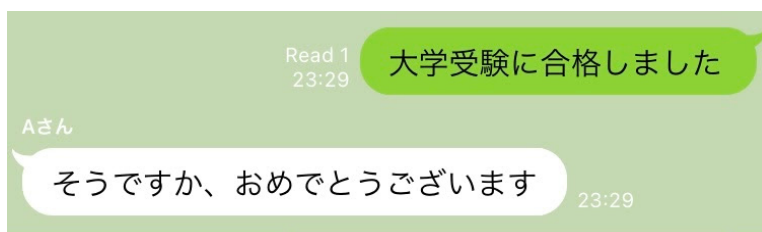


- 違和感がある
- やや違和感がある
- 違和感はあまりない
- 違和感は全くない

やや違和感がある・違和感があると回答した方に伺います。あなたが A さんだったら、どのように返信を打ちますか。記述で回答してください。

---

9. 以下の画像を見て、会話における A さんの返答に対しての違和感の程度を教えてください。



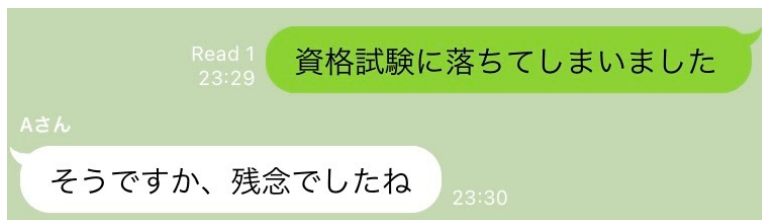
- 違和感がある
- やや違和感がある
- 違和感はあまりない
- 違和感は全くない

やや違和感がある・違和感があると回答した方に伺います。あなたが A さんだったら、どのように返信を打ちますか。記述で回答してください。

---



10. 以下の画像を見て、会話における A さんの返答に対しての違和感の程度を教えてください。



- 違和感がある
- やや違和感がある
- 違和感はあまりない
- 違和感は全くない

やや違和感がある・違和感があると回答した方に伺います。あなたが A さんだったら、どのように返信を打ちますか。記述で回答してください。

---

付録②（フェースシート）

**貴方自身について**

あなたの年齢を教えてください。

- 18~25
- 25~35
- 35~45
- それ以上

一週間の内、一度でもチャット（メッセージアプリや SNS）を用いて人と会話する頻度はどのくらいですか。

- 毎日（7日）
- 4~6日
- 2~3日
- ほとんどない（1または0日）

あなたは日本語母語話者ですか。

- はい
- いいえ

**留学生の方へ 回答をお願いします**

あなたの母語を教えてください。

---

日本語の学習期間はどのくらいですか。

- 1年未満
- 1年~2年
- 2年~3年
- それ以上

今までに主に使用した教科書の名前を教えてください。

例: みんなの日本語、GENKI など

教科書を使用しなかった方は、どのように日本語を勉強したかを教えてください。

例: 漫画やアニメから学んだ、など

---

日本語の資格（JLPT など）をお持ちでしたら、差し支えなければ、教えてください。

例: JLPT N3 など

---

# 陰キャラに対する印象とその要因に関する考察

—明治大学国際日本学部の学生を対象に—

The Study of Impression Formation of the IN-KYARA Character  
—the Students of Meiji University School of Global Japanese Studies—

明治大学 国際日本学部

田村 摩耶

Meiji University School of Global Japanese Studies

TAMURA, Maya

## 目 次

1. はじめに
  2. 先行研究
  3. 研究課題
  4. 調査の概要
    4. 1. 調査対象者
    4. 2. 手続き
    4. 3. 材料
  5. 結果
    5. 1. アンケート結果
    5. 2. インタビュー結果
      5. 2. 1. 質問1に対する回答
      5. 2. 2. 質問2に対する回答
      5. 2. 3. 質問3に対する回答
      5. 2. 4. 質問4に対する回答
      5. 2. 5. 質問5に対する回答
      5. 2. 6. 質問6に対する回答
      5. 2. 7. 質問7に対する回答
      5. 2. 8. 質問8に対する回答
      5. 2. 9. 質問9に対する回答
  6. 考察
    6. 1. 研究課題1に関する考察
    6. 2. 研究課題2に関する考察
    6. 3. 研究課題3に関する考察
  7. おわりに
- 付記  
参考文献

## 1. はじめに

本研究では、現代の若者には馴染みのある陰キャラというラベルについての印象と、その印象を与える要因について検討する。

言語学的には研究が少ないものの、社会学的な研究では千島・村上(2015)によれば、キャラという言葉は1999年以降に青年の友人関係において現れ始めたと言う。「陰キャラ」という言葉について、現代日本語書き言葉均衡コーパス BCCWJ で筆者が確認した限りでは、2005年に初出が見られた。瀬沼(2018)によれば、陰キャラという言葉の以前には、根暗/ネクラ・オタクという言葉が似ているニュアンスとして使われていたという。そこで、根暗/ネクラという言葉を用いて調査したところ、1984年から2005年ごろ(2008年が最終)まで出現しており、オタクという言葉は2000年代前半を中心に2005年から2008年にかけての出現が多く見られた。新聞社によるデータベースからも、2010年ごろには陰キャラという言葉が記事の中で確認されてはじめている。これらから2000年代後半に陰キャラという言葉が使われ始め、2010年代にかけて一般に広まったのではないかと推測する。

筆者は中学生の時から自らを陰キャラであると思っており、高校生からは陰キャラを個性として押し出そうとしていた。これはちょうど2010年代前半の出来事であり、陰キャラという言葉が一般に広まっていった時期と重なっている。大学入学後、陰キャラという言葉に対する考え方が人によって異なることを実感したことから、陰キャラというラベルの受け止め方やその要因について関心を持ち、本研究を思いついた。そこで、本稿では、「陰キャラ」という人のキャラクターを表す言葉について、本人がどのようにそのラベルを受け止めているのか、合わせて陰キャラである無しに関わらず、陰キャラという概念に対してどのような印象が抱かれているのか、また、いかなる要因によって陰キャラが肯定的/否定的に捉えられているかを検討する。日本の社会思想にある「孤独が悪いことかのように語られる日本社会の風習や、友達がいないとダメという教育、他者との協調性が求められること(瀬沼, 2018)」が陰キャラの否定的な捉え方に影響を与えているのではないかと考えた。この研究によって、ネガティブなイメージがある陰キャラの否定的ではない側面も明らかにしつつ、陰キャラに対する社会的偏見を減らすことで、一人ひとりの個性を尊重できるような社会や教育現場への示唆を与えることができると考える。

## 2. 先行研究

本研究に関わる先行研究としては、二つの知見が示される。まず、キャラに関する知見である。これまでの主たる研究成果としては、千島・村上(2015)、土井(2009)、藤野(2019)らの知見が参考になる。

まず、千島・村上(2015)では、キャラを“小集団内での個人に振り当てられた役割や関係依存的な仮の自分らしさ”と定義し、友人関係の中でキャラがあることに対して「人間関係の単純化や相手の理解のしやすさ」「コミュニケーションの円滑化」「居場所の獲得」のメリットがあり、デメリットとして「固定概念形成による人間関係の希薄化」「キャラ

による言動の制限」「キャラの固定化や押し付け」があることを示している。そして、日本国内の大学生236名を対象に、キャラの有無による友人関係の相違と、キャラを介した友人関係が友人関係満足度とどのように関連しているかについて検討した。具体的には、千島・村上（2015）では、友人との付き合い方、キャラの有無、キャラの種類、キャラに関する考え方、キャラを演じることのストレス、友人関係満足度について質問紙調査を行っている。調査の結果、キャラは友人関係の中で役割の意味合いが強く、キャラが有る人は集団内で自分の役割がはっきりしていて、友人関係において居心地の良さを感じていることが示された。また、それは自己が場面や文脈によって流動的に変化することで、友人との関係を円滑に進めていることを意味しているからであると結論づけられている。

また、土井（2009）は、キャラには対人関係に応じて意図的に演じられる外キャラと、生まれ持った人格特徴を示す内キャラがあると述べている。千島・村上（2015）でも大学生57名に対して行われたキャラの有無とキャラのメリット・デメリットについての調査から導かれたキャラの種類に関する分類で「友人関係における役割」と「当人の性格特性」が用いられている。さらに、秋山・松浦（2019）でも、友人間でのキャラにはどのようなものが存在し、キャラがどのように使われているのかを明らかにすることで、キャラと友人関係の在り方との関連を検討する目的で、大学生144名を対象に行われた調査から、「友人関係における役割」キャラと「当人の性格特性」キャラでは、キャラのメリットに対しての認識が異なることが述べられている。

さらに、藤野（2019）では、キャラ化測定尺度の作成と、パーソナリティとキャラ化の関連について検討するために、キャラの受動性・能動性を図る16項目をキャラ化測定尺度とし、大学生454名に対し質問紙調査を行った。調査の結果、本当の自分とは違うキャラを他人から押し付けられる「キャラの受動性」とキャラを自覚し自分から押し出してコミュニケーションを取る「キャラの能動性」があることが示された。

以上の先行研究を考慮すると、キャラのメリット・デメリット、キャラの持つ二面性がどの程度陰キャラに当てはまっているかを調査することによって、偏見を除いた本来の陰キャラの姿を検討することができるのではないかと考える。また、いずれの先行研究でも一つのキャラクターについて、当事者とそうではない人から調査したものはなかったため、本研究によって異なる立場から一つのキャラクターについて調査することで、キャラクターの当事者と、そうではない人の認識の相違点を見出すことができる可能性があると考えられる。

次に、二つ目の先行研究の知見として、陰キャラに関する知見を整理する。

まず、知念（2017）では、陰キャラという言葉に着目し、男性内における差異化の実践をジェンダーの視点から検討した。具体的には、授業中に教師へ反抗的な態度を取る生徒を中心とする14名の高校生を対象とし、フィールドワークから得たデータを分析した。その結果、陰キャラは、文脈に応じて様々な意味が込められる解釈枠組みであると示され、必ずしも特定の人物に貼られる「陰気なキャラクター」という固定的なラベルではなく、謙遜しな

がら自分を周囲に位置付けたり、仲間内で冗談を交わしたりするための言葉であると示されている。

また、瀬沼(2018)は、陰キャラについて、キャラは身体的な特徴、見た目、服装、性格、その人の能力、話し方など様々な要素があるが、陰キャラ陽キャラには、能力や話し方、身体的特徴などは関係ないことがほとんどで、性格、見た目によって判断される性質を持つと述べている。さらに、陰キャラについて、陰キャラ陽キャラは1980年代の根明・根暗とほぼ同義語であること、そして、陰キャラの流行前には「オタク」という言葉が非常に広いネガティブな意味合いで若者に使用されていたという。(しかし、次第にオタクはネガティブな言葉ではなくなりつつあり、「オタク」が個性の一つとして、ある趣味に対する愛の度合いとして用いられる機会も増えてきたとし、オタクの地位向上によって別の言葉が必要になったと示している。)また、陰キャラ陽キャラが根明・根暗と異なる点として、学校空間において序列が影響されることがあるといい、陰キャラか陽キャラかは、スクールカーストの序列にも関わる大きな要因となり、いじる・いじられるという関係にも影響を与えている。

これまでの研究では陰キャラというキャラクターの印象について、調査されたものは見当たらなかった。よって、本研究を行うことが陰キャラに持たれている偏見を払拭する一助になると考える。

### 3. 研究課題

本章では、研究課題について論じる前に、本研究の重要な概念(キーワード)を定義しておく。陰キャラについて、先行研究で得られた知見や、『現代用語の基礎知識』、『デジタ大辞泉』、『実用日本語表現辞典』等の複数の辞書の記述を踏まえて、本研究における陰キャラの定義は以下と定めた。なお、本定義は、次章以降で述べる調査時において調査対象者にも示したものである。

人や社会集団との関わりを持つことが苦手な/興味がない/そのような機会を得ることが難しいため、自分から積極的にコミュニケーションを取ることが少なく、人や社会集団との関わり合いが薄い人。物静かで、思慮深い性格のため、周囲から暗い雰囲気を持っているように見られる人。自分の趣味などに凝っており、他の物事への関心が薄れていることで、周囲からおとなしいと見られる人。

その他、定義とは別に先行研究から陰キャラの特徴として以下のものを踏まえておく。

キャラとして、他者に対してだけでなく、冗談としてや自虐的に自らに対しても使うことがある。また、キャラとして「陰気」というだけの使われ方にとどまらず、謙遜しながら自分を集団に位置付けたり、その集団と別の特性であることを示すときにも使われ、文脈に応じて様々な意味を込めて解釈できるものである。スクールカーストにおいては、(陰キャラであることで)コミュニティの中での低い地位が割り当てられる傾向がある。

以上の定義を用い、先行研究を踏まえ、本研究では、自らを陰キャラと称す学生とそうで



ない学生が、それぞれ陰キャラにどのような印象や考えを持っているかを、以下を研究課題から検討する。なお、本研究では対象学生を明治大学国際日本学部の学生に定める。

#### 研究課題

- 1) 陰キャラの人が、陰キャラというラベルをどのように受け止めているのか。
- 2) 陰キャラにどのような印象が持たれているのか。
- 3) どのような要因が陰キャラを肯定的/否定的に捉えることに繋がっているのか。

### 4. 調査の概要

#### 4. 1. 調査対象者

調査はアンケートとインタビューの二種類実施した。

まず、アンケートの調査対象者は、明治大学国際日本学部の学部2年生から4年生までの25名（女性19名、男性6名）で、いずれも日本語母語話者である。調査時において海外経験がある者は、25名のうち88%にあたる22名で、期間として最も短い者で旅行5日ほど、最も長い者で滞在5年であった。また、22名のうち海外経験の種類として、留学17名、インターンシップ2名、ボランティア7名、旅行15名、家族滞在6名であった。

インタビューの調査対象者は、明治大学国際日本学部の学部3、4年生の3名（女性2名、男性1名）である。いずれも、調査時において自らが陰キャラである、もしくは、人間関係の中で陰キャラに近い立場にいる意識を持つ者である。

#### 4. 2. 手続き

アンケート調査は2021年11月4日から29日にかけて、Googleフォームによるアンケート形式で実施した。作成したアンケートのURLを調査対象者に送付し、回答を依頼した。アンケートは、回答に10分から15分程度を想定したものである。研究目的、方法説明、同意書、フェイスシート、本調査の設問項目15題である。本調査は3つのパートに分け、それぞれのページの先頭には、本研究における陰キャラの定義（上述の通り）を記載した。

インタビュー調査は2021年11月8日から12日にかけて行った。調査対象者3名のうち2名はzoomを用いてインタビューし、画面録画機能で記録を行った。他の1名は直接大学で対面してインタビューをし、録音装置を用いて記録を行った。インタビューは1人につき100分ほど行った。インタビュー前に予め質問項目を提示した上で、9つの項目に沿ってインタビューを行った。

#### 4. 3. 材料

アンケートの設問は、千島・村上（2015）等を参考に14項目作成した。(1)~(6)では陰キャラのメリット・デメリットがどの程度陰キャラにも当てはまるかについて、(7)~(10)では陰キャラに対して肯定的か否定的か、どのような要因がその捉え方に繋がっているのか

について、(11)~(14)では陰キャラに対して否定的な印象を抱くかについて、問う項目である。なお、選択肢を設けた設問は以下の設問の末尾( )に記し、自由記述は(自由記述)と記す。

- (1)自分は陰キャラだと思っている人が、自分のことを「陰キャラである」と一言で相手に伝えることで、集団の中でその人のことが理解されやすくなるか。(1. そう思う、2. どちらかといえばそう思う、3. どちらかといえばそう思わない、4. そう思わない)
- (2)自分は陰キャラだと思っている人が「陰キャラである」と言うことは、集団の中でその人がコミュニケーションを円滑に進める事に役立つか。(同上)
- (3)自分は陰キャラだと思っている人が「陰キャラである」と言うことは、その人が集団の中でユニークなキャラを持ち、居場所や存在感を獲得することに繋がるか。(同上)
- (4)自分は陰キャラだと思っている人が「陰キャラである」と言うと、周囲からその人に対しキャラによる固定概念が形成され、集団の中で周囲と表面的な関係しか築けないことに繋がるか。(同上)
- (5)自分は陰キャラだと思っている人が「陰キャラである」と言うことは、その人がキャラと異なる側面を隠して周囲と付き合わざるを得なくなったり、そのキャラからはみ出した行動をしにくくなるか。(同上)
- (6)自分は陰キャラだと思っている人が「陰キャラである」と言うと、そのキャラが固定されてしまったり、その人が集団の中で陰キャラを演じ続けなければならないか。(同上)
- (7)自称/他称に関わらず、「陰キャラ」という概念ついてどのような印象を持っているか。今現在の考えでお答えください。(1. 肯定的、2. 否定的ではない、3. どちらかといえば否定的ではない、4. どちらかといえば否定的、5. 否定的、6. 肯定的でも否定的でもない、7. その他)
- (8)陰キャラについて、その概念を知った当初から否定的ではない/否定的な印象を抱いていたか。(1. 初めから同じ印象だった、2. 途中から印象が変わった、3. その他)
- (9)陰キャラに対して<否定的/否定的ではない>という印象を受けるようになったきっかけや理由があるか。当てはまるものを全てご選択ください。(1. 中学生以前、2. 高校の学校生活、3. 高校の課外活動、4. 大学の学校生活、5. 大学の課外活動、6. 留学/インターンシップ・旅行など海外経験(高校生)、7. 留学/インターンシップ・旅行など海外経験(大学生)、8. 映画などの海外の文化作品鑑賞/語学学習、9. アルバイト、10. 就職活動/進路に関わる活動、11. 無し、12. その他)
- (10)陰キャラに対して否定的/否定的ではない>のきっかけや要因となるエピソードについて。(自由記述)
- (11)自称/他称に関わらず、ある人が集団の中で陰キャラであるということだけで、その人に対してマイナスの印象を抱くか。(1. 抱く、2. 抱かない、3. わからない)
- (12) (11)について、その理由を教えてください。(自由記述)
- (13) 自分の価値観はともかく、「陰キャラ」という言葉に対して一般的に良い印象は抱かれ

ないと思うか。(1)と同じ)

(14)「陰キャラ」という言葉について求めることや意見があれば教えてください。(自由記述)

インタビューでは、土井(2009)、秋山・松浦(2019)、島(2018)らの知見・調査方法を参考にして、以下の9項目の質問を作成した。

- (1)いつから自分が陰キャラだと思うか。そのように思ったエピソードはあるか。
- (2)グループでのあなたのキャラ(=陰キャラ)は自分で決めたものか。それとも他人に決めてもらった/他人が決めたものか
- (3)自分が陰キャラだというのは、友人関係における役割だと思うか、当人の性格だと思うか。
- (4)人と関わる時に自分が陰キャラであることを意識することがあるか。もしするならどのような場面か。
- (5)「陰キャラである」ことで、コミュニケーションが変化したことがあったか。周囲の反応やそれを受けて感じたことについて。
- (6)陰キャラでい続けること/陰キャラが定着してしまったことに対して感じる思いや行動の変化があったか。それはなぜか。
- (7)これまでの学校生活を振り返り、自分のスクールカーストには納得できているか。また、その理由。
- (8)陰キャラという概念に対して求めること/意見はあるか。
- (9)友達から、その人に「自分は陰キャラだ」と言われたらどう思うか。

## 5. 結果

### 5. 1. アンケート結果

まず、陰キャラに持たれている印象を調査するために行った七つの項目では、以下の結果が得られた。なお、表の(1)から(6)、及び(13)はアンケートの設問項目番号を示す。

表1 陰キャラに対する印象の設問項目の結果

	そう思う	どちらかといえばそう思う	どちらかといえばそう思わない	そう思わない
(1)	3 (12%)	12 (48%)	6 (24%)	4 (16%)
(2)	2 (8%)	10 (40%)	8 (32%)	5 (20%)
(3)	6 (24%)	8 (32%)	5 (20%)	6 (24%)
(4)	3 (12%)	8 (32%)	10 (40%)	4 (16%)
(5)	5 (20%)	13 (52%)	3 (12%)	4 (16%)
(6)	6 (36%)	9 (36%)	8 (32%)	2 (8%)
(13)	10 (40%)	11 (44%)	3 (12%)	1 (4%)

(13)では、「陰キャラ」という言葉に対して、自分の考えをのぞき、一般的に良い印象が抱かれないと思う人が回答者の84%であった。

次に、陰キャラに対する印象を尋ねた項目（設問7）は、以下のような結果となった。

表2 陰キャラという概念に対して肯定的・否定的のどちらに近い印象を抱いているか

肯定的	1 (4%)
否定的ではない	2 (8%)
どちらかといえば否定的ではない	7 (28%)
どちらかといえば否定的	7 (28%)
否定的	4 (16%)
肯定的でも否定的でもない	3 (12%)
その他	1 (4%)

次に、調査対象者を上記の回答に即して、次の三つのグループに分けて分析を行う。①否定的ではないグループ（肯定的、否定的ではない、どちらかといえば否定的ではない）、②否定的なグループ（どちらかといえば否定的、否定的）、③どちらでもない・その他グループ（肯定的でも否定的でもない、その他）である。なお、各人数と割合は、①グループ10人（40%）、②グループ11人（44%）、③グループ4人（16%）だった。

まず、①否定的ではないグループでは、陰キャラに対して「1人または少人数の行動をする」というイメージが抱かれていると言える。それは「(集団で盛り上がっている陽キャラと比べた時に) 陰キャラは1人または少数でいる」「1人になりたい人/物事を慎重に考える繊細な人に対して言われる」「1人で活動する楽しさや自由さに気がついたことため陰キャラに対してどちらかといえば否定的ではない印象を抱くようになった」という回答から導き出せる。

また、このグループでは「自称陰キャラの人は社交的な面もある」「自称している人はだいたい陰キャラでないことが多かった」との回答もあり、「自称陰キャラは陰キャラではない」と思う人もいることがわかる。

さらに、陰キャラに対して特に肯定的な回答には、「陰キャラっぽい人ほど面白い研究をしていたり知らない世界を知っていた」というものが、少数だがあった。

次に、②否定的なグループでは、「そもそもキャラクターに対して懐疑的」「プラスとマイナスという分け方に違和感がある」という印象が抱かれている。それは、「人を陽/陰と対照的な言葉でキャラ付けすることに違和感を覚えた」「そもそも人間にラベルをつけて分類するということが自体に疑問を感じる」「キャラクターをプラスやマイナスで判定する必要がないし境界線もない」という回答から導き出せる。

また、このグループでは、自身の留学先での経験が陰キャラに対しての印象に影響を与え

ている人が複数いる。具体的には、それぞれ留学先で「陽キャっぽい人が陰キャと言っているのを見て」「個性を大事にしている、自分は自分という価値観をみたことで」「自分らしくいる人たちの姿を見て」という回答があり、留学経験が陰キャラに否定的な印象を抱く一因となっていると導ける。

次に、③どちらでもない・その他グループでは、陰キャラに対して「集団の中であまり喋らない人」というイメージが抱かれている。それは、「口数が少ない人に対して使う特定の単語」「暗い人やコミュニケーションを取る機会の少ない人を悪口として呼ぶ人が多かった」という回答から導き出せる。

また、このグループは肯定的でも否定的でもないグループであるが、そうした印象形成の背景に「留学で」、「大学でさまざまなバックグラウンドや性格を持つ人と関わる中で」、「自分を陰キャラと称する人に何度か会って」、「最初から相手にレッテルを貼って接することは失礼だと考えるようになった」との回答があり、多様性に身を置く環境の影響がうかがえる。こうした印象形成が「インキャという言葉は場合によってはコミュニケーションを円滑に進める」「自称することで生きやすくなるのであれば、使っても良いのではないか」との回答にもつながっている。

次に、陰キャラに対して抱いた印象が変化したか（設問8）否定的ではない/否定的な印象を受けるようになった時期や活動について（設問9）は、それぞれ表3、表4のような結果になった。

表3 陰キャラに対して印象が変化したか

	①否定的ではない	②否定的	③どちらでもない
初めから同じ印象	4 (40%)	8 (72.7%)	0 (0%)
途中で印象が変わった	6 (60%)	3 (27.3%)	4 (100%)
全体	10	11	4

表4 陰キャラに対して否定的ではない/否定的な印象を受けるようになった時期/活動

	①否定的ではない	②否定的	③どちらでもない
中学生以前	2 (20%)	1 (9.1%)	1 (25%)
高校の学校生活	2 (20%)	7 (63.6%)	2 (50%)
高校の課外活動	—	2 (18.2%)	1 (25%)
大学の学校生活	7 (70%)	2 (18.2%)	3 (75%)
大学の課外活動	4 (40%)	—	1 (25%)
海外経験（高校）	—	—	—
海外経験（大学）	—	1 (9.1%)	1 (25%)

海外の文化作品鑑賞・語学	—	—	—
アルバイト	—	—	—
就職活動/進路に関わる活動	—	—	—
無し	1 (10%)	1 (9.1%)	—

表3と表4の結果から、②否定的なグループでは、高校生以前にその印象を受け、初めから印象が変わっていない人が多い。また①否定的ではないグループでは、大学生以後にその印象を受け、かつ途中で陰キャラに対しての印象が変わった人が多いことが導ける。

次に、陰キャラである人に対して、否定的な印象を抱くか（設問11）については、以下の結果となった。

表5 自称他称に関わらず陰キャラであるというだけでその人にマイナスの印象を抱くか

抱かない	抱く	わからない
20 (80%)	3 (12%)	2 (8%)

そして、マイナスの印象を抱く・抱かないのか、理由を尋ねる設問12で、それぞれの回答に対する理由をまとめたところ、「抱かない」と回答した人の主な理由は三つあった。

それは、まず、陰キャラ=その人の人となり全てではなく、関わる側の人の価値観によっても変わるから、である。これは、「人それぞれ持っている価値観が違うのでその人が陰キャラだったとしても話すまではマイナスとは限らない」等の回答から導いた。二つ目は、キャラクターはその人を判断する基準にならないから、である。これは、「見た目やキャラだけでその人を定義しない」等の回答から導いた。三つ目は、陰キャラもその人の個性として捉えられるから、である。これは、「どんなキャラクターでもそれぞれ個性があってそれを知っていくことが好き」等の回答から導いた。これらを総合すると、キャラを固定的な特性と見るべきではなく、キャラを個性として認めるべきという価値観が見て取れる。

次に、「抱く」と回答した人の理由を整理すると、主に二つあった。一つ目は、陰キャラという言葉に対するマイナスの印象が強いから、である。これは、「自分/相手を下げるような言い方で否定的で陰キャラという言葉自体にあまりいい印象を持っていない」等の回答から導いた。二つ目は、陰キャラという一言で人を判断するには不十分だから、である。これは、「個性を陰陽に二分するのは難しい」等の回答から導いた。これらを総合すると、陰キャラが人となりを表す言葉として相応しくないという価値観が見て取れる。

その他、設問12で、陰キャラに対して特に肯定的な回答としては、「別に陰キャラだから、話しくいとかなしいし、逆に陰キャラのほうがカッコいい」「陽キャラと違う面白さがあるんだったらとても良いことだ」「華やかで目立つ人たちよりも、そうでない人の方が面白

味がある傾向がある」「何か熱中するものがあったらめっちゃ詳しい、自分では想像できないような思考を持っている」「陰キャは話してみると面白い人が多いという経験」というものがあった。

最後に、陰キャラという言葉についての意見を尋ねた記述項目（設問 14）では、以下のような結果が得られた。調査対象者を設問 7 で分けた①、②、③のグループに分けて、それぞれまとめる。

①否定的ではないグループでは、陰キャラという言葉に対して、「他称だと悪口のようになりそうで良くない」という考えがあると言える。それは、「他者から陰キャラと称されるのは悪口のように聞こえる」「『陰キャラ=いわゆるキモヲタ、根暗』という固定観念が利用されている場面はある」などの回答から導ける。一方で、陰キャラという言葉について「自称することは悪いこととは限らない」と思う人もいるようだ。それは、「自分自身のことを陰キャラと表現するのは悪いことではない」「陰キャラを自称するのはアイデンティティや自身の性質についての自己理解だ」などの回答から導ける。しかし、「自虐的に聞こえる場合もある」という回答もあった。さらに、陰キャラに対して特に肯定的な回答には、「より際立った個性のほうがカッコいいし、そう云う意味では陰キャラのほうが、生き残れる時代な気がする」があった。

②否定的なグループでは、陰キャラという言葉に対して、「人の性格を否定的に表現するものではないか」という価値観があると言える。それは、「性格の違いで陰と陽をつけるのが本当に好きではない」「暗かったり、人付き合いが苦手な性格をユーモア混じりで小馬鹿にして言う言葉であると思う」などの回答から導ける。また、「陰陽で人を二分することが嫌だ」という考えもあった。それは、「陽と陰という表現で人を区別することにすごく違和感と不快感を覚えるので、なくなってほしい表現」などの回答から導ける。さらに、「陰キャラということで人を表すのに無理がある」という考え方もあると言える。それは、「人によって陰キャラへの定義が異なっているので、陰キャラの定義がわからない」などの回答から導ける。比較的多く見られた考え方に、「自称陰キャラは陰キャラではない」というものもある。これは③どちらでもない・その他グループにも認められた傾向である。「陰キャラを自負する人は、比較的コミュニティに馴染む人柄・社交性を持ち合わせている」「第三者からみて、陰キャラでない人が自分を陰キャラだと言うことが多い」などの回答があった。

## 5. 2. インタビュー結果

3名へのインタビューの結果は、各項目について以下に節を立てて論じていく。

### 5. 2. 1 質問1に対する回答

質問1は、「いつから自分が陰キャラだと思うか、そのように思ったエピソードはあるか。」である。

Aは中学生の時、Bは大学入学後、Cは高校時代に陰キャラに近いポジションであることを自覚したと回答した。

A は、オタクっぽいものが好きな人たちのグループにいたうちに自らに陰キャラの意識が出てきたという。また同時期の部活動での経験をあげ、部活内で細かく別れたグループではうまくできるが、集団が大きくなると真ん中から外れるという認識を持ったことが、陰キャラ意識の創造に繋がったという。その A が最も陰キャラを感じるのは大学生になってからである。行動だけや見た目には自信がなく、周りの人と関わる中で、喋ったら楽しいが少し違う世界の人たちだと思えるときに陰キャラを感じると話した。

B は、大学入学後に同窓会に誘われた際の経験をあげた。仲が良くない人もいるであろう集団に入り、自分が嫌だと思えることをすり抜ける自信がないため、大人数の集団に積極的になれないと思った時に自分が陰キャラだと感じたという。

C は、高校生時代にクラスの中で行動や話題に自分が相容れないと思うグループがあり、そことは違うという意味合いで陰キャラを感じたという。また部活動でも、当時「部活の華」のように言われた野球部に所属していたが、内面的な部分で自分は体育会系ではないと感じた経験があるという。また個人単位で話をする人も、グループが違うため話すことを躊躇した経験があると語った。C は自分のアイデンティティや社会的なポジションは周りとの差異によって気がつくものであると強く感じている。

### 5. 2. 2. 質問2に対する回答

質問2は、「グループでのあなたのキャラ（＝陰キャラ）は自分で決めたものか、それとも他人に決めてもらった/他人が決めたものか。」である。

A は人に言われることはないと言い、B と C も自分で決めたものであると回答した。

陰キャラ歴の最も長い A は、初めは自分に近い人を見てシンパシーを感じて陰キャラだと思ったが、今は自分とは違う人を見て陰キャラであると感じている。

C は、高校時代は明るくてひょうきんだったといい、周囲にはそのキャラを楽しんでくれる人いたものの、そのようなひょうきんなキャラは本来の自分とは違うと感じていたという。大学ではひょうきんなのを楽しんでくれる人たちと距離をとりたかったこともあり、交友関係を広げようとはしていない。一方で、無理をしない自分で接してそれを受け入れてくれるような人が多かったら、交友関係を広げてもいいと思うとも話した。

### 5. 2. 3. 質問3に対する回答

質問3は、「自分が陰キャラだというのは、友人関係における役割だと思うか、当人の性格だと思うか。」である。

3人とも自分の性格であると回答した。

A は、今は自分の性格だが、初めのころは役割として意識していたことがあった。中学生の時に、自ら陰キャラに歩み寄ったこともあり、演じているうちに染み付いたという。

B は、性格であると述べた上で、中でも不特定多数の人に会いに行こうとならない部分で陰キャラなのではないかという。不特定多数の人と接する場面では、周りがどう思うか



わからないが、自分ではあまり馴染めていないかもしれないと思うことがあったという。しかし同時に人と話すことは好きであると述べている。

Cは、周囲に求められていた明るいキャラに相容れない自分の意思があり、人と違うというところでアイデンティティを感じたと回答した。

#### 5. 2. 4. 質問4に対する回答

質問4は、「人と関わる時に自分が陰キャラであることを意識することがあるか、もしするならどのような場面か。」である。

Aは親しくない人と雑談をしなければならない場面、Bは活発な人が自分とも共通の話題について盛り上がっている時に、その盛り上がっているところに入っていけない場面、Cは高校時代の部活動で自分が体育会系ではないと感じた場面と、大学生になってお酒を飲み始める時期を回答した。

Aは、特にzoomでブレイクアウトルームでの雑談を挙げた。自分のことを話したいと思っているが、それをあまり知らない人に話すことについて抵抗を感じるという。親しい人であれば雑談も嫌ではないが、あまり親しくない相手から、急に身の上話をするような距離の詰め方をされることに対して引き気味になってしまうところがあり、本人はそれが陰だと思いつつも、同時に「自分は悪くない」とも思っている。また最近では陰キャラであることも悪いことだとは思っていないと語った。

Bは、自分とも共通の話題での盛り上がりに入れられない場面を挙げた。その理由は、活発な人たちのコミュニティに歓迎されず排除されている感じがあり、自分が入ることによって、陽キャラのテンションも下がっているように感じるためだという。しかし一方で、陰キャラにも同じようなテンションで接してくれる陽キャラ(=活発な人)がいたら、その時は普通に話したいと話した。

Cは、飲酒の場面をあげていたが、集団の規模が大きくなりすぎず、且つ気を遣わないで喋れるような集団から誘われたとしたらそれは行きたいと言った。

#### 5. 2. 5. 質問5に対する回答

質問5は、「陰キャラであることで、コミュニケーションが変化したことがあったか、周囲の反応やそれを受けて感じたことについて。」である。

コミュニケーションについてAは、自分の世界観に浸っている時間が長く、喋り始めるとずっと自分ばかりが話したくなり、相手をつまらなくさせていないかなどと考えるという。Bは、クラスでの集まりがある時に自分はそのようなキャラではないという理由で、参加するという選択が浮かばなかった経験を述べた。Cは相手が陽キャラと確定している場合に話しにくさはあるものの、それよりも相手の会話スタイルが自分と近いのか、そうではないかによって、コミュニケーションの負担が変わると回答した。

さらに、Aは、自分が話して相手に聞いてもらう・相手が話して自分が聞くというバランス

スが取れないからコミュニケーションが得意ではないと話した。

Bは、嫌いということではなく、うまく自分がコミュニケーションを取れないだろうと思う集団に行くことが苦手だと話した。しかし、仲が良かったり、気を遣わなくてもいい人々の集団であれば、人数が増えても集まりに参加するかもしれないという。

Cの話す会話のスタイルとは、会話の中で共感を得られるかどうか、笑いどころをつけるところ、テンポのことである。

#### 5. 2. 6. 質問6に対する回答

質問6は、「陰キャラでい続けること/陰キャラが定着してしまったことに対して感じる想いや行動の変化があったか、それはなぜか。」である。

Aは、10年前と比べて陰キャラに対する偏見や風当たりが少なくなったと感じている。Bは、陰キャラに対しての風当たりの変化は感じておらず、また、特に陽キャラになりたいとは思っていないが、陰キャラでもコミュニティに入っていく必要があるだろうと話した。Cは、陽キャラ・陰キャラと言われている人がそれぞれどういうアイデンティティなのかということも、個々人によって、時代によって、その人の状況価値によっても違うと回答した。

さらに、Aは、10年前の陰キャラは全く市民権がなくすごくマイナスな感じだったが、今はそれなりに自虐としても軽めに使えるようになったことを挙げた。

また、AとCからそれぞれインターネット・SNSに関連した意見も見られた。Aは、インターネットやSNSを取り巻く周囲の環境の変化について述べており、自分が中学生の時にはインターネットやSNSをやる感じの陰キャラ集団だったが、今はインターネットやSNSが身近になり陰キャラではない人もみんなやっていると語った。Cは、SNSアカウントの切り替えとキャラについて、陽っぽい人でも陰の部分を持っているし、陰と陽は表裏一体であると思う。その切り替えがSNSの方がクリアに分かれそうだと語り、SNSの普及を合わせて考えても陰キャラでしかない人は存在しないのではないかと語った。

#### 5. 2. 7. 質問7に対する回答

質問7は、「これまでの学校生活を振り返り、自分のスクールカーストには納得できているか、また、その理由。」である。

3人ともカースト意識を感じていないと回答した。

AとCはいずれも本人はカーストの意識を感じたことがないが、過去に自分の周囲でカーストを意識している集団はあったという。また、Aは、大学では一人一人のことを認識することが中高に比べると少ないことが特にカーストを意識する必要がない要因としてあると話した。Cは、別項目の中で、大学では同じような（興味や関心を持った）人が集まっているからこそ陰キャラを意識していないと語った。

また、AとBは見た目と集団におけるポジションの関連について述べた。Aは、所属ゼミナールで、「女子高生の時に一重の人には人権がなかった」という人が複数いたそうだと語った。

また、Bは自身の経験をあげた。中学生時代に容姿に自信がなく友人も少ないことがあったが、メガネからコンタクトレンズにすることや顔がはっきり見えるような髪型に変えることで、自分の中で以前よりも良くなったと思うことで雰囲気が変わり、そのタイミングで周囲との友人関係にも前向きな変化があったと言う。Bは、コミュニケーションとはまた別の視点からの意見になるとした上で、自身の経験からも、見た目の変化によって、周囲へ印象付けられる集団の中でのポジションにおける印象の変化を強く感じると語った。

#### 5. 2. 8. 質問8に対する回答

質問8は、「陰キャラという概念に対して求めること/意見はあるか。」である。

意見として、Bは陰陽で良くないイメージがつきやすい言葉ではない方が良いこと、陰キャラに対しての差別や陽キャラに対しての謙遜はない方が良いと回答した。またCは陰キャラの陰の部分、同時に陽の部分をもどれくらい持っているかは人それぞれであり、さらに周囲にいる人によってどのように顕在化するかが変わると考えていると回答した。

Bは、陰キャラであるから陰湿とは限らず、それが良い/悪いというものではないと考えている。言葉として陰と陽の対比では、「明るい」と「暗い」のように陰が良くないものというイメージがついてしまうのではないかと懸念した。

Cは、陰キャラに対応する陽キャラについて、誰かを陽キャラと思うのは、自分が話しかける前に抱いている羨望だったり、卑下みたいなどころがあるのではないかと話した。

陰キャラという概念に抱いている疑問として、Aは陰キャラ陽キャラの対極構造が、どちらが先にできたのかについて関心があった。Cは陰キャラ陽キャラのスケールにコミュニケーション能力が高いか低いか合致するのかについて関心を述べた。

#### 5. 2. 9. 質問9に対する回答

質問9は、「友達から、その人に「自分は陰キャラだ」と言われたらどう思うか。」である。

Aは、陰キャラだからと言う人ほど陰キャラではない理論を信奉していると回答した。それは、陰キャラを自称する人は、陽キャラ寄りの人が会話のペースを陰キャラに合わせてくれようとするために一生懸命歩み寄ってくれている努力であるのではないかと考えているためだ。

Bは、自分は陰キャラだと自称されたら、「なぜそう思うか」「どの辺が陰キャラなのか」「陰キャラをどう言うものとしているか」を聞きたくなるという。それは、自分が思っている陰キャラと相手が思っている陰キャラにズレがあったら、そこからの会話がうまくいなくなるのではないかと考えから、その人にとって陰キャラがどのようなものであるかを知りたいからだ。また、「自分が陰キャラだ」というのは謙遜や自虐ネタという位置付けになり、そのような高度な自虐ネタをするということはそこそこコミュニケーションができる人であり、本当の陰キャラには出来ないのではないかと語った。

Cは、「自分は陰キャラだ」と自称されることに対して、同意を求めているだけではないかと否定的だった。どのような人にも陰の面もあれば陽の部分もあると考えているという。

また、自称陰キャラをされた時の反応について、AもCも「ああ、そうなんですか」程度の反応になってしまうだろうと話した。特にCは、自称されることによって自分が話し方を変えることはないという。一方で、AとBは、その人のことを知っていく中で陰キャラであることに納得できた場合には接し方に変化が出るかもしれないと述べた。Aは、自分の中の基準で判断ができた後で言われたら、「自分もそうなんだよね」などと言うかもしれないと回答した。Bは、相手も自分と同じような定義で陰キャラだと言っていることがわかれば、共通点があると安心するから気軽に接することができそうだと話した。ただし、AもBも初対面やそれに近い段階で自称されると、懐疑的な印象を受けるとも語った。

さらに、自分が自称することについても、AとBは自分から陰キャラであるという頻度は少なく、Cは自分から言ったことはないと回答した。その理由は、Aは、わざわざ自分から言わなくとも陰キャラであることは相手にバレており、自虐しに行く方が痛いからと言った。Bは、相手がキャラについて触れてほしくない人であった場合に、良好な関係を築いていけないことを懸念しているためだ。Cは、自分が活発な人たちとは違うと意識することはあっても、自身が陰キャラであることをそこまで意識したことがないためだと話した。

また、Aは、同じような人を見かけて話す時には自称陰キャラをすることもできるかもしれないが、そもそも親しくない状態で相手に対して陰キャラか陽キャラか判断すると失礼になることをあげ、さらに自分と近い人(=陰キャラ)と判断することもとても難しいため、初対面ではあまり言わないと述べている。Bも社会的に陰と陽で分けられるのは差別なのかと思ってしまうことがあることや、陽キャラ陰キャラの概念を持っていない人である場合も相手によってはあることを挙げて、自称するには慎重な姿勢だった。

## 6. 考察

本章では、三つの研究課題のそれぞれに関する考察を中心に論を進めていく。

### 6.1 研究課題1に関する考察

研究課題1は、陰キャラの人が、陰キャラというラベルをどのように受け止めているのか、である。

インタビューから、「陰キャラ」にキャラクターとしての役割よりも自分の性格が反映されていると感じているということがわかった。また、陰キャラは周囲に押し付けられたものではなく、自分自身によってそうであると思ひ、獲得したキャラであることがわかった。

そして、陰キャラというラベルについて、今回のインタビューで明らかになったことは二つある。陰キャラというラベルを感じるタイミングの問題、および関わる相手に対する配慮の存在である。

まず、タイミングについては、周囲の人と関わる中で自分と違う人たちを見た時に陰キャラを感じると言えそうだ。これはインタビュー質問1のAとC、質問4のBの回答から、自分と違う人を見た時やそのようなコミュニティと関わる時に、自分がそこは違うという意味合いや、積極的になれないことがあるという点で陰キャラを感じる、というポ

イントを挙げていたことから導いた。自分と違う人やコミュニティとしては、活発で会話が得意な人々として陽キャラが挙げられていることが多かった。また、アンケートで、陰キャラに対しての印象を尋ねた記述項目、陰キャラである人に対して否定的な印象を抱くかについての理由を尋ねた記述項目においても、「陽キャラと比較した陰キャラ」について言及していた意見がいくつか見られた。陰キャラについて考える上で、陰キャラであるか否かに関わらず、比較対象として陽キャラの存在は欠かせないと言えそうだ。この点からも、陰キャラは他者との比較で現れるラベルといえるのではないかと考える。

次に、相手に対する配慮についてである。インタビュー質問4のAとC、質問5のAとBの回答から、人と話すことは好きだということや、自分のことをたくさん話したいと思うが、その時に自分が集団に歓迎されていないのではないかと感じたり、自分が入ることでその場の空気や話している相手をつまらなくさせてしまうのではないかと考えてしまうことが挙げられていた。そのことで、不特定多数の人と関わったり、親しくない人と話す時に抵抗が生まれるということもあった。これらは、他者に対して、自分の発言によって相手がどう思うのかを考えたコミュニケーションをとっており、各々の親疎関係に応じた接し方を意識しているということができるのではないかと考える。

また、本研究における陰キャラの定義の一つに陰キャラが「自分から積極的にコミュニケーションを取ることが少なく、人や社会集団との関わり合いが薄い」と設定してあったが、陰キャラであることが、あらゆる人と関わり合いを避けたいということにつながっているわけではない。同じくインタビュー質問4と質問5の回答から、陰キャラであると感じている人は、本人が気のおける仲間や、集団の規模が大きすぎない時のコミュニケーションにはあまり抵抗を感じないようであることがわかった。つまり、相手とどれほど親しい関係性を持っているか、またそれによって気を遣って話す必要があるかないかという親疎関係が、陰キャラであることによりコミュニケーションを取る時に与える影響としてある。そして、陰キャラである人の場合には、そうではない人と比べて、親密度があまり高くなく相手に対して距離の詰め方が慎重で、その時に自分の言動によって相手がどう思うのかにより気を遣っているため、側から見て「静か・コミュニケーションを取らない」というように見られてしまうことがあるのではないかと考える。

しかし、インタビューとアンケートの結果を比較すると、陰キャラの配慮という側面において、陰キャラである人とそうではない人では、若干その認識に相違があることを指摘できそうだ。アンケートにおいて、陰キャラに対しての印象を尋ねた項目で、特に陰キャラに対して否定的ではないグループから、陰キャラの人に対して抱いている印象として、1人もしくは少人数で行動する、静かな人に対して使われるという意見が見られた。インタビューから、実際に陰キャラの人は不特定多数の人と関わることを好まない場合もあるが、必ずしも話すことが嫌いというわけではなく、他人に対する気遣いによってそのような行動や性格に見えるということもあるということがわかった。陰キャラの人が持つ「人付き合いにおける配慮」という側面を認識が広がれば、陰キャラに対しての偏見を減らす

ことにもつながるだろうと考える。

## 6.2 研究課題2に関する考察

研究課題2は、陰キャラにどのような印象が持たれているのか、である。

ここでは主に、アンケートで、陰キャラという概念に対して肯定的・否定的のどちらに近しい印象を抱いているかを尋ねた項目（設問7）に対する結果（前掲表2）から、否定的である、否定的ではないの二つの立場に分けて、考察を行う。

陰キャラに対して否定的だと答えた人は全体の44%、否定的ではないと答えた人は全体の40%で、陰キャラという概念に対して、否定的か、否定的ではないかは、大きく二分することがわかった。また、前掲表1（設問(1)~(6), (13)）から、キャラがあることのメリット・デメリットが陰キャラに当てはまるのかについても、回答が比較的偏った項目は、設問5のデメリットのキャラによる言動の制限についてのみで、その他の項目については当てはまると思う人とそうではない人で、概ね回答が分かれた。これらから、まず、陰キャラという概念に対しての印象は、個々人によって差があるものだと考える。

次に、陰キャラに対する印象に個人差が生まれることと関連して、陰キャラは当人だけではなく、関わる人の価値観によっても意味合いが変わると言えそうだ。陰キャラという概念についての肯定的か、否定的かの印象を尋ねた項目（設問7）では、否定的である人が過半数見られた中、陰キャラである人にマイナスの印象を抱くか尋ねた項目（設問11）では、マイナスな印象を抱かないと答えた人が回答者全体の8割にのぼった（前掲表5）。そして、陰キャラである人に対してマイナスの印象を抱かない理由を尋ねた設問12の回答としてもっとも多かったのは、「陰キャラがその人の人となり全てを反映しているものではなく、関わる人の価値観によって変わるものだ」というものであった。森田

（2006）も「事柄のプラス状態やマイナス状態は、本来その客体的事象を受け入れる人間側の感覚や価値観に基づくもの」であると述べている。また、インタビュー質問7からも、周囲の人や自分の属する環境が、陰キャラへ対しての意識に影響を与える可能性が示唆された。これらからも、陰キャラというものは、陰キャラである人本人の性質だけではなく、どのような人が周りにいるか、どのような環境であるかによって、コミュニティの中での“陰キャラ”の意味合いは変わるのではないかと考える。

次に、陰キャラに対して否定的か、否定的ではないか、それぞれの印象を受けているグループごとに、より具体的な印象について整理する。

まず、陰キャラに対して否定的な印象を抱いているグループでは、その理由について、陰キャラという以前に、キャラクターで人をラベリングすること自体に対して否定的で、さらに陰と陽というキャラクターの対比で人を良い/悪いと判別することに対して違和感を覚えるという印象を持っているようだ。これは、インタビュー質問8に対する回答でも、どこからが陰でどこからが陽と言えるのかということや、人の性質を表す言葉に陰＝良くないという否定的な印象を与えやすい言葉は変えたほうがいいのかという、

似たような意見があった。

一方で、陰キャラという概念に対して否定的ではない印象のグループでは、陰キャラに対して「1人または少数の行動」というイメージを持っている人が多く、「自称している人は陰キャラではない」という印象が持たれている。さらにこのグループでは、少数ではあるものの陰キャラに対しての肯定的な意見も見られた。肯定的な意見には、大きく分けて二つあり、一つ目は「陰キャラの人は面白い人だ」ということで、二つ目は「陰キャラであることによってコミュニケーションをしやすくなるなら良い」ということである。

このグループで、陰キャラに対する肯定的な回答が出されたのは、陰キャラの人の個性や言語行動の中に優れた特性を見出し、その価値を高く評価しているためだと言えよう。

### 6.3 研究課題3に関する考察

研究課題3は、どのような要因が陰キャラを肯定的/否定的に捉えることに繋がっているのか、である。陰キャラに対して否定的なグループと、否定的ではないグループに分けて、それぞれの印象形成の要因について検討する。

はじめに、否定的なグループでは、主に二つの要因が考えられた。一つ目の要因としては、陰キャラという以前にキャラクターで人をカテゴライズすること自体に抵抗があるということがあげられる。このグループが陰キャラに否定的な印象を抱くようになったきっかけの一つとして、「留学を中心としたバックグラウンドが違う人との関わり」があるのではないかと考えた。留学など自分と違う人と関わることによって、価値観の変化を求められ、それまでの自分にあったカテゴライゼーションの意識に影響が与えられるということがあり、自分と違う人と関わると、人をカテゴライズする陰キャラに対しても否定的になりやすいということがあるのではないか。これは、陰キャラに限らず、自分と違う人と関わること自体によって、人の分類に対しカテゴライズする/しないの意識が変わり、多様性を受け入れることにもつながるのではないかと考える。また、二つ目の要因として、人をマイナス(=陰)とプラス(=陽)で分けることに抵抗があるということが言えそうだ。陰キャラの陰という言葉について、『日本国語大辞典』では、「易学で陽の対置。宇宙の根源となる気。能動的、積極的な陽に対して、受動的、消極的な事象の象徴とする。月・秋・冬・西・北・水・女・偶数・弱・静など。」と記されている。陰キャラについては、陰の「受動的」「消極的」という部分が、人を表す表現においてネガティブな印象を与えてしまうことにつながるのではないかと考える。また、「陰」の対義語として「陽」が浮かび、それが人のキャラに良し悪しの概念を喚起させ、結果として否定的な印象を与える可能性がある。すなわち、陰キャラに否定的なグループは、陰キャラを個人としてよりも、ラベルとしての言葉や、一般的に思い浮かべられるネガティブなイメージを伴う概念として捉えられることで、陰キャラを否定的に受け止めているのではないかと考える。

次に、否定的ではないグループの人は、陰キャラという言葉から、抽象的な概念や一般的

なラベルではなく、実在する人を思い浮かべていることが、印象形成の要因となっているのではないかと考える。陰キャラについて肯定的な側面を知っているということも、単なるラベルとしての陰キャラではなく、実在する陰キャラの人の行動を思い浮かべた結果、あげられた意見なのであろう。言葉や概念としての陰キャラに当てはまらないように見える例外的な陰キャラや、ある分野についての知見が深い個性的な陰キャラなど、様々なタイプの陰キャラの人と接したことから、一般的に陰キャラに対して持たれている陰キャラ＝暗いというネガティブな固定概念を持たないからではないかと考える。このきっかけとして、大学生になって人との関わり方が変化したことが、陰キャラに対して否定的ではなくなるきっかけとなったという意見が見られた。これは、大学では、中学高校までと比べて、所属する特定のクラスがなく、固定的な人間関係の中で活動する頻度が少なくなることが影響しているであろう。その結果、どのような所属の人かということよりも、よりその人個人がどのような人かということに触れる機会が増え、陰キャラについても、細分化された様々なタイプの陰キャラを認めるようになる。そして、そのことが、陰キャラという言葉からステレオタイプ的な印象ではなく、個性として受け止めることにつながるのではないかと考える。

最後に、否定的なグループと否定的ではないグループを比較して、異なる印象を有する要因について、二つの方向性が考えられる。一つ目は、陰キャラという言葉から、一般的に使われている言葉としての陰キャラや概念を思い浮かべるか、自分の知っている実在する陰キャラの人を思い浮かべるか、である。否定的なグループでは概念や言葉から印象形成するため否定的になりがちなのに対して、否定的でないグループは具体的な実在人物に対する好印象を基に印象形成するため肯定的になりがちであるということである。これらを図で表すと、以下のようになる。

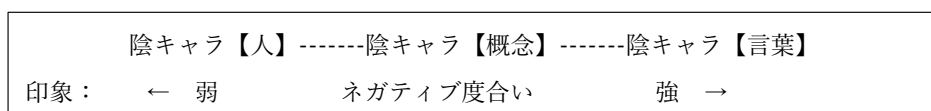


図1 陰キャラという言葉から何を思い浮かべるかによって受ける印象の違い

陰キャラという言葉から、陰キャラである人を思い浮かべる人の場合、より具体的で個別的なキャラクターを思い浮かべるため、個性と捉えやすく、否定的な印象を抱きにくいことがある。また、概念として思い浮かべる人の陰キャラは、思考の中で考えるものであり、実在の人を思い浮かべる場合よりも具体性・個別性に欠けることが考えられる。そして、陰キャラという言葉から、言葉としての陰キャラを思い浮かべる人は、最も一般的な存在として世の中に出回っている、否定的な固定概念を伴う陰キャラというラベルを思い浮かべるため、否定的な印象を抱きやすいと考える。

もう一つの印象形成要因の違いは、どの時期にその印象を抱いたかということである。否定的なグループでは、高校生以前に陰キャラに対して否定的な印象を受け、その印象が変わっていない人が多かった。一方、否定的ではないグループでは、大学生以後に否定的ではな



い印象を受け、かつ途中で陰キャラに対しての印象が変わった人が半数以上であった。これらのことから、現時点で陰キャラに対して否定的な印象を抱いている人は、否定的ではない人に比べて若い時期にその印象を抱き、固定化されていることが言えそうだ。

さらに、定延（2020）はキャラについて、行動に付随し、可変性が高く公然と意図的に切り替わる概念であるスタイルと、可変性が低くよほどのことがない限り通常は切り替わらない人格があり、その中間に位置するものがキャラであると述べている。この知見を用いると、陰キャラに対して否定的なグループとそうではないグループを比較したときに、否定的なグループでは陰キャラからより性格が見えていて、否定的ではないグループでは行動が見えているのではないかと考える。図で示すと以下のようになる。

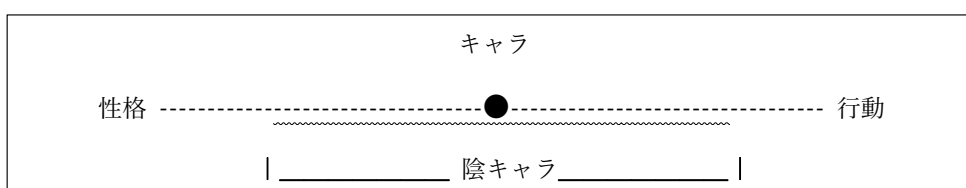


図2 陰キャラに性格と行動のどちらを見ているかによる印象の違い

つまり陰キャラをどれほど否定的、あるいは否定的ではなく捉えるかは、陰キャラに対して印象を抱く人が、陰キャラという言葉から該当する人の性格か行動かのどちらを強く見ているかによっても変わることがあるのではないかと考える。上記を元に考えると、陰キャラに否定的な人は、陰キャラからよりその人の性格に近い側面を連想し、陰という言葉でネガティブなレッテルを貼ったときに、その人の内面的な部分を否定されているように感じるため、陰キャラに対して否定的な印象を抱くのではないだろうか。

## 7. おわりに

本研究では、陰キャラに対する社会的偏見を減らすことを検討する目的で、陰キャラの印象やその形成要因について検討した。その結果、陰キャラの人が「陰キャラ」というラベルを感じるのは、周囲と関わる中で自分とは違うタイプの人を見た時にそこは違うという意味合いで感じるラベルであることが導かれた。また、自身を陰キャラであると感じている人は、コミュニケーションの場に入ることが嫌いなのではなく、発話時に他者に対する配慮をそうでない人よりも強く持っている人たちなのではないかということも示された。

また、陰キャラに対して否定的ではない人は、“陰キャラ“という言葉から実際の人を思い浮かべ、その言葉や概念よりも具体的かつステレオタイプ的ではない印象を持っており、その結果、陰キャラを個性として受け止めたり、陰キャラについての肯定的な側面を見出していることが示された。一方、否定的なグループでは、陰キャラという以前にキャラクターで人をカテゴライズすることに抵抗があり、さらに陰陽からマイナスとプラスで二分するという考え方に違和感を覚えていることが、陰キャラというものに対しても否定的な印象形

成の大きな要因であることが示された。このグループでは、「陰キャラ」という言葉から、実際の人よりかは、一般的に抱かれているであろう必ずしも肯定的とは言えない概念や陰＝暗いなどの言葉から受ける印象を強く持っていることが示された。また、いつ陰キャラに対して否定的/そうではないかの印象を持ったかという時期によっても、陰キャラに対しての考え方が変わることも示された。

本研究から、陰キャラという言葉、特に「陰」という言葉からネガティブなイメージが先行することを導けたが、陰キャラである人がネガティブなキャラクターであるということではなく、それぞれに個性があるので、表面的なキャラクターで偏見を持たないことが肝心と言えるだろう。多様性に触れる経験が人をカテゴライズする意識に変化を与えることもわかったため、陰キャラに限らず、他の人と違うことや集団の中で馴染みが薄いことは教育の場において排除されるべきではないと考える。この研究により、陰キャラには否定的な側面だけではなく、尊重すべき個性を内在していることが明らかとなった。この点は、社会的偏見に示唆が与えられるという点で意義があると言えよう。

しかしながら、課題も残されている。まず、調査対象者が少なかったことである。インタビューでもアンケートでも少ない数の結果から傾向を導いてしまったため、対象者を増やした場合に結果が変わる可能性が否定できない。さらに今回は明治大学国際日本学部の学部生のみを対象者として調査したため、同年代の対象者でも別の集団に対して調査を行うことや、中学生から大学生までの年代の幅を広げて同様の調査を行っても、結果に変化が現れる可能性がある。よって今後は、調査対象者をより精査して追試を行う必要がある。加えて、調査を通して「陰キャラ」について論じる際に、対応すると思われるキャラクターである「陽キャラ」についても触れずに検討することは難しいことが判明したため、陰キャラとセットで陽キャラについても調査を行ってみたい。

今後は、陰キャラについての研究を進め、日本社会や教育の現場に示唆が与えられるように、研究を続けていきたい。陰キャラは悪いものではない。

## 付記

本研究にあたり、調査の実施に際しては、明治大学国際日本学部の学生にご協力いただきました。さらに、国際日本学部の小森和子教授からご指導を賜りました。研究の過程では、ゼミのメンバー（大里夏海さん、小島華織さん、佐藤成花さん、麥皓苗さん）から、たくさんの示唆をいただきました。ここに記して感謝申し上げます。

## 参考文献

- 秋山華穂・松浦均（2019）「“キャラ”を介したコミュニケーションが集団内の人間関係に及ぼす影響」『三重大学教育学部研究紀要 自然科学・人文科学・社会科学・教育科学・教育実践』70巻, pp.187-197.
- 大山摩希子（2021）「現代青年の対人関係におけるキャラの役割－家族，親友，友人，部活

- における関わりからの考察—』『関西福祉大学研究紀要』24巻, pp.41-50.
- 定延利之 (2020) 『コミュニケーションと言語におけるキャラ』 東京：三省堂.
- 島 義弘 (2019) 「“キャラ”の有無およびその受け止め方と大学生の自己：自尊感情、アイデンティティ、自己愛に着目して」『鹿児島大学教育学部研究紀要. 人文・社会科学編』70巻, pp.121-132.
- 瀬沼文彰 (2018) 「若者たちのキャラ化とその後」定延利之 (編) 『「キャラ」概念の広がり  
と深まりに向けて』第3章, 東京：三省堂, pp.154-179.
- 千島雄太・村上達也 (2015) 「現代青年における“キャラ”を介した友人関係の実態と友人関係満足感の関連—“キャラ”に対する考え方を中心に—」『青年心理学研究』26巻2号, pp.129-146.
- 千島雄太・村上達也 (2016) 「友人関係における“キャラ”の受け止め方と心理的適応：—中学生と大学生の比較—」『教育心理学研究』64巻, pp.1-12.
- 知念渉 (2017) 「〈インキャラ〉とは何か—男性性をめぐるダイナミクス—」『教育社会学研究』100巻, pp. 325-345.
- 土井隆義 (2009) 『キャラ化する/される子どもたち：排除型社会における新たな人間像』  
東京：岩波書店.
- 藤野遼平 (2019) 「青年期における「キャラ化」に対してパーソナリティが与える影響について」『大阪大学教育学年報』24巻, pp.83-95.
- 森田良行 (2006) 『話者の視点がつくる日本語』東京：ひつじ書房.
- 村井史香・岡本祐子・加藤弘通 (2019) 「大学生の友人関係における“自認するキャラ”の形成・維持プロセス」『日本青年心理学会大会発表論文集』27巻, pp.47-50.
- 柳澤奨・山口陽弘 (2019) 「学校適応感とその予測要因に関する検討—スクールカーストや学級内のキャラの受け止め方に着目して—」『群馬大学教育学部紀要. 人文・社会科学編』68巻, pp.191-200.

## インターネット

- 現代日本語書き言葉均衡コーパス BCCWJ <<https://chunagon.ninjal.ac.jp/bccwj-nt/search>>  
> (最終閲覧日：2022年1月27日) .
- 日本国語大辞典 <<https://japanknowledge.com/lib/display/?lid=200200581ba04nmjjjTz>>  
(最終閲覧日：2022年1月19日) .
- デジタル大辞泉 <<https://japanknowledge.com/lib/display/?lid=2001029955700>> (最終閲覧日：2022年1月11日) .
- 現代用語の基礎知識 <<https://www.gendaiyogo-online.jp>> (最終閲覧日：2021年9月29日) .
- 実用日本語表現辞典 <<http://www.practical-japanese.com>> (最終閲覧日：2021年9月29日) .

日本俗語辞典<<http://zokugo-dict.com>> (最終閲覧日：2021年9月29日) .

聞蔵Ⅱビジュアル (朝日新聞データベース)

<<http://database.asahi.com/library2/main/top.php>> (最終閲覧日：2022年1月11日) .

毎索 (毎日新聞データベース)

<[https://dbs.g-search.or.jp/WMAI/PCU/WMAI\\_ipcu\\_menu.html](https://dbs.g-search.or.jp/WMAI/PCU/WMAI_ipcu_menu.html)> (最終閲覧日：2022年1月11日) .

ヨミダス歴史館 (読売新聞データベース) <<https://database.yomiuri.co.jp/rekishikan/>> (最終閲覧日：2022年1月11日) .



中国語母語の日本語学習者における  
否定疑問表現の習得

Acquisition of Negative Interrogative Expressions  
by Native Chinese Speaker Learning Japanese as a Second Language

明治大学 国際日本学部

麥 皓苗

Meiji University School of Global Japanese Studies

Mak Ho Miu

## 目 次

- I. はじめに
- II. 先行研究
- III. 研究課題
- IV. 調査の概要
  - 1 調査対象者
  - 2 手続き
  - 3 材料
- V. 結果
  - 1 <勧誘>の結果
  - 2 <依頼>の結果
  - 3 <情報提供／推量／提案>の結果
  - 4 <確認要求>の結果
  - 5 <同意を求める>の結果
  - 6 全体の結果
- VI. 考察
  - 1 日本語母語話者における肯定表現と否定表現の使い分け
  - 2 中国語母語日本語学習者における肯定表現と否定表現の使い分け
  - 3 日本語習熟度が高いほど、日本語母語話者の傾向に近くなるか
  - 4 日本語学習者の否定表現における使用傾向には母語の影響があるのか
- VII. おわりに
- 付記
- 参考文献
- 付録（調査用紙）

## I. はじめに

日本語会話にはさまざまな否定形式の表現があり、例えば、基本的な否定や「～わけではない」のような部分否定、「～ないわけにはいかない」のような二重否定などがある。その中で、会話における否定疑問文「動詞+ませんか」は、聞き手に話し手と同じことをするよう勧めるか、あるいは聞き手にある行為をするよう提案する場合に使用する文法として日本語初級の授業で日本語学習者に教えられている。しかし、中国語母語話者である筆者は、日本語の否定疑問表現を学習した時に、ある種の違和感を感じた。それは、日本人は相手を誘うとき、相手の意向を婉曲に伺うよう否定疑問表現を使うが、これは中国語で見られない表現という点である。また、日本語授業で、勧誘の際には「動詞+ませんか」を使用するように教わっているが、日本語母語話者の実際の会話では、肯定疑問表現も否定疑問表現も使われているため、筆者は、日本語母語話者は肯定・否定疑問表現をどのように使い分けているか、どちらが正しいのかという疑問を抱くようになった。例を挙げると、日本語で友人を遊びに誘いたいとき、「今度の土曜日、一緒に遊びに行ますか？」のような肯定表現も、「今度の土曜日、一緒に遊びに行きませんか？」のような否定表現も正しい日本語表現である。しかし、中国語は日本語と違って、「今度の土曜日、一緒に遊びに行きませんか？」を直訳した「這個禮拜六不一起去玩嗎？」のような否定表現は相手が「行かない」と知っている上でもう一度誘う時のみ使う。中国語では相手を誘うとき、「這個禮拜六要一起去玩嗎？」のように「要～嗎？（しますか、たいですか）」は肯定形を使う、あるいは、「要不要」のような反復疑問文を使う。このように、言語によって、肯定表現と否定表現に対する認知や使い方、使用傾向が異なる。

そこで、本研究では、日本語母語話者はどのような時に否定表現を使うか、なぜ肯定表現ではなく、否定表現を使うかについて考察し、中国語母語の日本語学習者の現代日本語会話における否定疑問表現を使用や使用意識において、日本語の習熟度による影響があるのか、また、母語の影響があるのかについて検討する。

本研究により、日本語の否定表現の特徴を明らかになり、日本語教育現場で日本語の否定表現に学習者によりわかりやすく説明する一助になると考える。また、中国語との比較を行うことで、日本語を母語としない中国人が日本語を学習する際、どんな傾向があるかについて考察することによって、中国語母語話者に対する日本語教育の現場に対して示唆を与えることができると考える。

## II. 先行研究

本研究に関わる先行研究としては、日本語母語話者がどのような時に否定表現を使うかを知る目的で、日本語会話における否定疑問表現にはどのような意味機能があるかに関する知見である。まず、日本語初級 N4 レベルの学習者向けの教科書『新完全マスター文法 日本語能力試験 N4』では、(1)と(2)のように否定疑問表現「～ませんか」を<勧誘>と<提案



>の表現として導入され、聞き手に一緒に何かの動作をするように誘う際、あるいは、聞き手だけに何かの動作をするように誘う際に使われる文法であると示している。

(1) 「ひさしぶりにテニスをしませんか。」 <勧誘>

(2) 「これ、食べない？おいしいよ」 <提案>

(友松・福島・中村 (2014) p.36)

また、宮崎・安達・野田・高梨 (2002) では、「～してもらえますか/してもらえませんか」のように、肯定疑問文と否定疑問文を含む疑問文には、聞き手に話し手の要求を受け入れるかどうかを問いかけることによって、<依頼>の機能が働いていると示された。なお、宮崎他 (2002) は否定疑問文「のではないか」は、以下の(3)と(4)のように、<情報要求>にとどまらず、<情報提供機能>も発達させた形式であると指摘した。

(3) A 「太郎がどこにいるか知らない？」 <情報要求>

(4) B 「自分の部屋にでもいるんじゃない？」 <情報提供機能>

(宮崎他 (2002) p.194)

さらに、日本語記述文法研究会 (編) (2003) では、否定疑問の形式は(5)のように話し手と聞き手が同一の知識状態にある事態を聞き手に想起させたり、気づかせたりする、いわゆる確認要求の機能があると述べられている。

(5) 「ほら、高校の同級生で田中さんっていたじゃない。覚えてない？」

(日本語記述文法研究会 (編) (2003) p.40)

一方、日本語会話における否定表現の意味機能や使用傾向を他の言語と対照し、どのような違いがあるかに関しては、林 (2005)、黄 (2019) の知見が参考になる。

林 (2005) では、日本語と韓国語を比較し、日本語の場合は直接的な肯定形表現より否定疑問表現形式によって、相手に対する配慮や丁寧さを間接的に表そうとする傾向が強い、これに対して韓国語の方はどちらかというと、肯定表現で表れるという性格が強いと提言した。つまり、言語の違いによって、否定形表現の使用傾向が異なっていることがあるという。しかし、この研究は、日本語と韓国語を対照したもので、中国語における否定形表現の使用傾向については述べられていないため、日本語の否定表現を中国語と比較し、考察したい。また、黄 (2019) では、日本語と中国語における否定疑問文の意味機能を対照し、「中国語の否定疑問文は、日本語と異なり、その否定命題は仮説ではなく、観察した兆候や情報で、その上で、聞き手に質疑を行う表現である」(黄 2019, p.237) と中国語における否定疑問文には異なる意味機能が存在すると結論付けた。しかし、どちらの研究も日本語の否定表現を他の言語と対照し、考察したもので、日本語母語話者と中国語母語日本語学習者の否定疑問文の使用状況について、実際の調査はされていない。従って、本研究では日本語母語話者と中国語母語日本語学習者の両者が実際の日常会話で用いる否定疑問表現に焦点を置き、

検討したい。

### III. 研究課題

以上の先行研究は日本語の否定表現を他の言語と比較したもののだが、日本語母語話者と日本語学習者の肯定・否定表現における使用傾向について、実際の調査はされていない。そこで、本研究では現代日本語会話における肯定・否定表現の実際の使用傾向を明らかにするべく、以下を研究課題として設定する。

- (1) 日本語母語話者と中国語母語日本語学習者は、肯定表現と否定表現においてどのような使用傾向があるか、また、どのように使い分けているか
- (2) 日本語学習者は、日本語習熟度が高いほど、日本語母語話者の傾向に近くなるか
- (3) 日本語学習者の否定表現における使用傾向には母語の影響があるのか

また、以下のような仮説が立てられる。

仮説(1) 「日本語母語話者は否定表現を使う傾向があり、中国語母語日本語学習者は肯定表現を使う傾向がある」

仮説(2) 「日本語学習者は、日本語習熟度が高いほど、日本語母語話者の傾向に近くなる」

仮説(3) 「日本語学習者の否定表現における使用傾向には母語の影響がある」

### IV. 調査の概要

#### 1 調査対象者

調査対象者は、日本語母語話者 20 名と中国語母語日本語学習者 20 名、計 40 名（男性 12 名、女性 28 名）である。調査対象者の年齢については、1 名は 10 代、25 名は 20 代、9 名は 30 代、3 名は 40 代、および 2 名は 50 代であった。日本語学習者については、日本語中級レベルを持つ学習者、つまり、日本語能力試験 N3 級以上の資格を持つ学習者を対象とした。日本語学習者 20 名のうち、日本語学習歴は平均約 7 年、最も短い者で 2 年 6 ヶ月、最も長い者で 24 年であった。また、8 名は日本語能力試験 N1 級の合格者であり、9 名は N2 級の合格者であり、1 名は N3 級の合格者であった。2 名は N3 級以上の試験を未受験であったが、日本語学習歴がそれぞれ 7 年と 10 年であったため、日本語中級レベル以上を持つ学習者とみなして調査を行った。

#### 2 手続き

調査は 2021 年 10 月 27 日から 11 月 9 日にかけて、Google フォームを利用して、インタ

ーネット上で実施した。調査対象者に調査内容と目的について説明し、調査への同意を得た後、調査票の URL をメールで送り、パソコンあるいはスマートフォンで解答してもらった。所用時間は約 15 分であった。

### 3 材料

日本語の否定疑問文にはさまざまな意味機能があるため、調査対象場面を決定する際には、まず、先行研究を踏まえて、日本語における「否定疑問表現」の意味機能を以下の 5 つに整理した。

- 1 勧誘
- 2 依頼
- 3 情報提供機能、提案、推量（「ノデハナイカ」）
- 4 確認要求機能
- 5 同意を求める

本調査では調査対象者がどのような場面で肯定表現を使うか、どのような場面で否定表現を使うかを調査したいため、以上 5 つの意味機能のそれぞれについて、日常会話の場面を設定し、会話形式の調査用紙を作成した。会話相手については、親しい友人と目上の人の 2 種類を用意した。相手との距離によって肯定表現を使うか、否定表現を使うか、異なる可能性があるからである。

調査用紙には対象場面と肯定・否定表現の選択肢を示し、四つの選択肢の中から調査対象者がよく使う表現を選ぶ多肢選択式で作成した。全ての設問の四つの選択肢は、いずれも、(1)肯定表現、(2)否定表現、(3)どちらも使う、(4)どちらも使わない、になるように作成した。また、なぜこのような使用傾向になったかをより詳しく知るため、対象者にその選択肢を選んだ理由を自由記述式で回答してもらった。なお、実際に使用した調査用紙は付録の通りである。

## V. 結果

本節では、日本語母語話者と中国語母語日本語学習者（以下、中国語母語日本語学習者を「学習者」と略す）を比較しながら、日本語会話における肯定・否定表現の使用傾向とその表現を選択した理由の結果を整理し、各選択肢の選択者数と選択率を表に表した。選択率の計算式は以下となる。

$$\begin{aligned} \text{日本語母語話者} &= \text{日本語母語話者のうちの選択者数} \div 20 \text{ (日本語母語話者数)} \times 100 \\ \text{中国語母語日本語学習者} &= \text{学習者のうちの選択者数} \div 20 \text{ (学習者数)} \times 100 \end{aligned}$$

$$\text{全体} = \text{選択者数} \div 40 \quad (\text{全体の人数}) \times 100$$

## 1 <勧誘>の結果

まず、表1は日本語母語話者と学習者が友人を誘う際に肯定・否定形式の表現における使用傾向についての結果を示したものである。設問1の設定としては、調査対象者が大学で知り合った親しい友人に「遊びに行く？／遊びに行かない？」という言語表現を使って遊びに誘う際の場面である。日本語母語話者も学習者も肯定表現より、「遊びに行かない？」という否定疑問表現を使用する傾向があることがわかる。学習者では肯定表現と否定表現どちらも使う選択肢を選んだ学習者がいなかったのに対して、日本語母語話者では25.0%の人が「どちらも使う」を選んでいる。つまり、日本語母語話者は親しい友人を誘う際、肯定・否定表現を関係なく用いると考えている者も少なくないと言える。

次に、各選択肢を選んだ理由の回答は、肯定表現の場合、日本語母語話者は相手が「行きたい」と想定した上で、親しい友人には自分の意思を強調した言い方を使うという理由で肯定表現の選択肢を選択した。日本語学習者も親しい友人を直接的に誘う傾向があるが、普段は否定表現を使わないという母語の影響もあると考えられる。否定表現の場合、日本語母語話者は否定表現の方が相手に選択肢を与える意味合いがあるため、相手が断りやすいよう配慮して相手に問いかけていることがわかる。一方、日本語学習者は、否定表現は文法的に正しい誘いの表現であると日本語授業で教わったため、否定表現を選択したという。

表1 「勧誘：友人を遊びに誘う際」の選択肢選択者数（選択率）

	肯定	否定	どちらも使う	どちらも使わない
日本語母語話者	5 (25.0%)	9 (45.0%)	5 (25.0%)	1 (5.0%)
中国語母語日本語学習者	8 (40.0%)	12 (60.0%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)
全体	13 (32.5%)	21 (52.5%)	5 (12.5%)	1 (2.5%)

次に、目上の人に誘う際の選択肢選択者数の結果を表2に示した。設定としては、調査対象者がアルバイト先で知り合った5つ年上の優しい先輩を映画に誘う場面である。言い換えると、目上の人を遊びに誘う際の場面である。設問1の結果と同様に、日本語母語話者も学習者も肯定表現より、「一緒に見に行きませんか？」という否定疑問表現を使用する傾向がある。しかし、日本語母語話者の否定疑問表現の選択率は日本語学習者より高いことがわかる。理由の回答として、肯定表現の場合、日本語母語話者は設問の会話文の流れから、相手は明確に言っていないが一緒に行ってほしいと誘ってきたため、話を合わせるよう肯定表現で相手を誘うという。これは、日本語レベルが高い学習者や日本語学習歴が長い学習者にも似た回答があった。また、母語の影響で直接的に肯定表現を使って聞く方を好む学習者もいる。一方、否定表現の場合、否定疑問表現の方が丁寧で、控えめに提案することにより相手の意思を優先する、あるいは、主導権は相手に委ねる意味合いがあるため、否定表現の

選択率が高いという傾向がある。さらに、日本語母語話者の回答によると、否定表現は肯定表現より自分も一緒に見に行きたいという意思があるため、選択したという。学習者が否定表現を選ぶ理由については、3名の学習者が「～ませんか」はより丁寧で、＜勧誘＞の正しい文法であると日本語の授業で勉強したと回答した。このことから、学習者の肯定・否定表現の使用傾向は母語だけでなく、日本語教育の影響もあると言える。

表2 「勧誘：目上の人を遊びに誘う際」の選択肢選択者数（選択率）

	肯定	否定	どちらも使う	どちらも使わない
日本語母語話者	4 (20.0%)	15 (75.0%)	1 (5.0%)	0 (0.0%)
中国語母語日本語学習者	8 (40.0%)	11 (55.0%)	0 (0.0%)	1 (5.0%)
全体	12 (30.0%)	26 (65.0%)	1 (2.5%)	1 (2.5%)

## 2 <依頼>の結果

否定疑問文の意味機能の1つである<依頼>機能として、直接的に友人からものを借りる際の結果は表3の通りである。設問の設定としては、調査対象者が「貸してくれる？／貸してくれない？」を使って、大学で知り合った親しい友人から漫画を借りる時の場面である。日本語母語話者と学習者の肯定・否定表現における選択率を見ると、日本語母語話者における否定表現の選択率が学習者を上回っているのに対して、学習者における肯定表現の選択率が日本語母語話者を上回っている。言い換えると、日本語母語話者が親しい友人に依頼をする際は、否定表現を使う傾向があるのに対して、学習者は肯定表現を使う傾向がある。理由として、日本語母語話者は相手をお願いしているため、否定表現の方が丁寧で、相手の意思を尊重する表現であり、肯定表現を使うと、おこがましい印象を与えるという理由が挙げられる。反対に、学習者は母語の影響で、目的を明白にするために直接的な物言いをする習慣があるため、肯定表現を使用する傾向にある。ここで、肯定表現がより丁寧であると間違っって認識している日本語中級レベルの学習者もいることがわかった。また、「どちらも使わない」という選択肢を選んだ日本語母語話者の中で、提示した否定形式の選択肢を選ばなかったが、「親しい友人でも頼み事をする時は、『貸してくれませんか？』と敬語を使うようにしている」と別の否定疑問表現を挙げた者がいるため、否定表現を使う傾向にあるとみなしている。

表3 「依頼：友人からものを借りる際（直接的）」の選択肢選択者数（選択率）

	肯定	否定	どちらも使う	どちらも使わない
日本語母語話者	2 (10.0%)	11 (55.0%)	3 (15.0%)	4 (20.0%)
中国語母語日本語学習者	9 (45.0%)	6 (30.0%)	3 (15.0%)	2 (10.0%)
全体	11 (27.5%)	17 (42.5%)	6 (15.0%)	6 (15.0%)

直接的あるいは間接的にものを借りる際、肯定・否定疑問表現の使用傾向に影響があるかどうかを調査するため、設問4を聞き手に「ある？／ない？」と、ものの存在の有無を尋ねることによって、ものを借りたいという意向を間接的に表す表現のもとに場面を設定した。表4を見ると、間接的に友人からものを借りる際、日本語母語話者と学習者どちらも肯定疑問表現を用いるという傾向にあったことがわかる。しかし、肯定疑問表現を選んだ日本語母語話者は僅か50.0%であったのに対して、学習者は85.0%と高い選択率であり、学習者はより肯定表現選択肢を選ぶという傾向にあると言えるだろう。そこで、日本語母語話者が肯定表現選択肢を選んだのは、肯定表現の方が自然であったり、傲慢さが無いという理由であった。また、否定表現を使うと相手が自分にものを貸してくれることが当然のようで、上から目線であるため肯定表現を選んだという。学習者のうちに、日本語学習歴の長い学習者は、否定表現は凶々しい、上から目線という日本語母語話者と同じ理由で肯定表現選択肢を選んだ者もいるが、肯定表現で直接的に依頼をする方が母語の表現に近いという理由で選んだ者もいる。一方、否定表現を選択した日本語母語話者の中で、否定表現の方が自然で、柔らかく伝えられると、肯定表現を選択した者と反対の意見があった。この結果から、この設問において、日本語母語話者の肯定・否定表現の使用傾向は、個人が肯定・否定表現への感覚や認識、概念の違いに影響があるのではないかと推測される。

表4 「依頼：友人からものを借りる際（間接的）」の選択肢選択者数（選択率）

	肯定	否定	どちらも使う	どちらも使わない
日本語母語話者	10 (50.0%)	3 (15.0%)	5 (25.0%)	2 (10.0%)
中国語母語日本語学習者	17 (85.0%)	1 (5.0%)	1 (5.0%)	1 (5.0%)
全体	27 (67.5%)	4 (10.0%)	6 (15.0%)	3 (7.5%)

さらに、表5に示したのは目上の人に依頼をする際の結果である。設定としては、「お時間作っていただけますか？／お時間作っていただけませんか？」という表現を使い、目上の人に相談に乗ってもらう場面である。日本語母語話者と学習者においても否定疑問表現の方が高い選択率であった。肯定疑問表現を選択しなかった理由としては、日本語表現において、肯定表現には自分の主張を強く表す意志が含まれているため、目上の人に肯定表現を使うと、自分の都合や判断で、相談を経ずに決定事項にしているようで相手に悪い印象を与えるためである。次に、否定疑問表現を選択した理由は、「丁寧だ、謙虚だ、目上の人だから、控えめで相手のことを考えている感じ、相手は断りやすい」というように、日本語母語話者も学習者も否定表現は丁寧な日本語表現であり、目上の人に対しては否定表現を使うべきだという理由で選んだ。つまり、肯定疑問表現には話し手個人の主張を強く表す意志が含まれ、目上の人に依頼をする際に肯定疑問表現を用いるのは適切ではない。一方で、否定疑問表現は、相手に最終的な決定権を委ねるという日本語の「ぼかし表現」を用いた方が丁寧に聞こえるため、この設問の場面では否定疑問表現の選択率が高くなったと考えられる。

表5 「依頼：目上の人に相談に乗ってもらう際」の選択肢選択者数（選択率）

	肯定	否定	どちらも使う	どちらも使わない
日本語母語話者	2 (10.0%)	17 (85.0%)	1 (5.0%)	0 (0.0%)
中国語母語日本語学習者	3 (15.0%)	13 (65.0%)	3 (15.0%)	1 (5.0%)
全体	5 (12.5%)	30 (75.0%)	4 (10.0%)	1 (2.5%)

### 3 <情報提供／推量／提案>の結果

日本語会話における、親しい友人に<推量>を表す際、どのような表現をするかについての結果は、以下の表6に示した。設定としては、調査対象者が大学の友達に意見を聞かれ、自分の推量を「いいかな？／いいんじゃないかな？」という表現で自分の判断を表す場面である。肯定表現の選択肢においては、日本語母語話者の選択率がわずか5%であったのに対して、学習者の選択率が55.0%であったが、否定表現の選択肢においては、日本語母語話者の選択率（60.0%）が学習者の選択率（30.0%）を上回っていることがわかる。このような結果になったのは、日本語母語話者は自分の情報や推量、提案などに自信がない際、曖昧な表現で判断を相手に委ね、自分の責任が軽くするために、否定の疑問表現を用いる傾向があると言える。しかし、「どちらも使う」という選択肢を選んだ日本語母語話者では、「どちらも特に意味の違いはない」という理由の他に、「自信がない」場合は肯定表現を使い、「自信を持って自分の意見を言える」場合は否定表現を使うという反対の意見もあった。つまり、これは間接的に友人に<依頼>をする際と同様に、日本語母語話者においても、肯定・否定表現の使用傾向は、個人が肯定・否定表現への感覚や認識、概念の違いに影響がある可能性がある。一方で、学習者が肯定表現を選ぶ傾向にあったのは、自分の考えはただのアドバイスであり、直接で簡潔に相手に伝えるべきであると肯定表現を選んでいるという。

表6 「情報提供/推量/提案：友人に推量表現をする際」の選択肢選択者数（選択率）

	肯定	否定	どちらも使う	どちらも使わない
日本語母語話者	1 (5.0%)	12 (60.0%)	7 (35.0%)	0 (0.0%)
中国語母語日本語学習者	11 (55.0%)	6 (30.0%)	3 (15.0%)	0 (0.0%)
全体	12 (30.0%)	18 (45.0%)	10 (25.0%)	0 (0.0%)

表7に示したのは、目上の人に提案をする際における肯定・否定疑問表現の選択率の結果である。設定としては、アルバイト先で具合が悪そうな先輩に「早退の方がいいですよ？／よくないですか？」と、早退を提案する場面である。親しい友人に自分の推量を表す際の結果と同様に、肯定表現においては、学習者の方が日本語母語話者を上回っており、否定表現においては、日本語母語話者の方が学習者を上回っている。理由の回答から、肯定表現は話し手個人の意見を強調し、より相手の体調を思って言葉をかけている意味合いがある、一

方、否定表現は個人の意見を述べているだけで、判断を相手に委ねることによって、より相手の意思を尊重している意味合いがあるというように、日本語母語話者は異なる意味合いによって肯定・否定表現を使い分けていることがわかった。言い換えると、どちらも相手を配慮した言語表現であるが、日本語母語話者は自分の意見を強めに勧めたい時には肯定表現を用いている、一方、自分の意見を控えめに提案し、判断を相手に委ねたい時に否定表現を用いる傾向があると言える。そして、学習者が回答した理由では、反対の意見を多く見られる。例えば、肯定表現を使う理由として、肯定表現の方が「直接だから」や「自然だ」、「親切だ」、「自分の考えを否定しない」、「そうしてほしいと勧めたいから」などが挙げられ、否定表現は「人に押し付ける感じ」や「失礼だ」と挙げられた。しかし、反対に、肯定表現は「マナーが悪い」と「不自然だ」という理由で肯定表現を選択しなかった人もいる。

表7 「情報提供/推量/提案：目上の人に提案をする際」の選択肢選択者数（選択率）

	肯定	否定	どちらも使う	どちらも使わない
日本語母語話者	4 (20.0%)	8 (40.0%)	4 (20.0%)	4 (20.0%)
中国語母語日本語学習者	13 (65.0%)	5 (25.0%)	0 (0.0%)	2 (10.0%)
全体	17 (42.5%)	13 (32.5%)	4 (10.0%)	6 (15.0%)

#### 4 <確認要求>の結果

次に注目するのが、否定疑問表現における「確認要求」の意味機能である。表8の「身内の人に確認をする際」の設問であり、設問の設定としては「携帯電話をなくし、母親に自分の携帯電話を見たかどうかの確認」である。結果を見ると、「情報提供/推量/提案」の結果と同様に、日本語母語話者では否定表現の選択肢を選択する傾向があるのに対して、学習者では肯定表現を選択する傾向があることがわかる。肯定表現について、日本語母語話者が選択した理由は相手にものを「見た」かどうかの確認をするためであり、「見た？」という肯定の疑問表現を選択した。学習者も同様な意見があるが、その他に「直接的だ」、「自然だ」、「相手はお母さんだから」という理由も挙げられた。しかし、否定表現を選択した日本語母語話者では、否定表現の方が自然であり、確認している感じが強いと反対の意見があった。また、「どちらも使う」選択肢を選んだ日本語母語話者では、『「見た？」』の場合は、相手が見ている可能性が高いと推測したとき；『「見なかった？」』の場合は、相手が見ている可能性が低いと推測したときに使う」や「自分も一度見ていてそれを相手にも聞くときは『見た？』、自分は見えてなくて相手が見たかもしれない時は『見なかった？』を使う」という肯定・否定疑問表現の使い分けを示した。つまり、日本語母語話者では、話し手の予想あるいはその予想を前提のもとに肯定表現と否定表現を使い分けていることが明らかになった。さらに、「どちらも使わない」を選んだ回答者では、「知らない？」という否定疑問表現を使うものもいる。



表8 「確認要求：身内の人に確認をする際」の選択肢選択者数（選択率）

	肯定	否定	どちらも使う	どちらも使わない
日本語母語話者	1 (5.0%)	11 (55.0%)	6 (30.0%)	2 (10.0%)
中国語母語日本語学習者	8 (40.0%)	4 (20.0%)	5 (25.0%)	3 (15.0%)
全体	9 (22.5%)	15 (37.5%)	11 (27.5%)	5 (12.5%)

「身内の人に要求をする際」の結果を表9に表した。この設問に設定としては、調査対象者が母親に「何か食べる物ある？／何か食べる物ない？」のように肯定疑問表現あるいは否定疑問表現を使って食べ物の有無を尋ねることによって、食べ物を要求する場面である。日本語母語話者では、肯定表現と否定表現どちらも同じ25.0%の選択率であり、残りの50.0%の回答者は「どちらも使う」という選択肢を選んだ。一方で、学習者の中で、選択した回答者が一番多いのは、肯定表現の選択肢であり、50.0%を占めている。次に多いのは30.0%を占めている「どちらも使う」という選択肢である。そこで、日本語母語話者が肯定疑問表現を選択した理由として、「要求しているから」、「あることを期待あるいは推察」や「相手に要求する気持が高い」、「期待値が高そう」が挙げられた。反対に、否定疑問表現を選択した理由は、「ないことを推察」、「あることを期待していない時」、「ねだる時」である。つまり、日本語母語話者が身内の人に要求をする際、要求したものがあつたことを前提に、期待している、あるいは推察している時に、肯定疑問表現を使い、それとは逆に要求したものがないと推察している時に否定疑問表現を使う傾向がある。この結果は、話し手の予想あるいはその予想を前提のもとに命題内容が「ある」か「ない」かによって、命題の動詞を「肯定的」に取るか、「否定的」に取るかが言語表現に表している。これは、日本語母語話者で「ある」は「肯定的」、「ない」は「否定的」という概念メタファーが働いているのではないかと考えられる。しかし、「どちらも使う」という選択肢の選択率が高いことから、身内の人に要求をする状況において、肯定表現と否定表現どちらも大きな意味の違いはなく用いていると推測される。一方で、学習者では、肯定表現の方が直接的で、自然であるという中国語の影響があるため、肯定表現の選択率が高いと考えられる。また、日本語母語話者と同様に、肯定表現には「あってほしい」と期待している意味合いがあると感じて選んだ学習者もいることがわかる。

表9 「確認要求：身内の人に要求をする際」の選択肢選択者数（選択率）

	肯定	否定	どちらも使う	どちらも使わない
日本語母語話者	5 (25.0%)	5 (25.0%)	10 (50.0%)	0 (0.0%)
中国語母語日本語学習者	10 (50.0%)	1 (5.0%)	6 (30.0%)	3 (15.0%)
全体	15 (37.5%)	6 (15.0%)	16 (40.0%)	3 (7.5%)

## 5 <同意を求める>の結果

表10は「友人に同意を求める際」の結果を示したものである。設定としては、調査対象者が大学で知り合った友人に、「課題がむずい！／むずくない！？」と述べることによって、課題に対する自身の感想や苦情について相手に同意を求める場面である。日本語母語話者では、選択した回答者が一番多いのは、否定表現の選択肢であり、55.0%を占めている。次に多いのは35.0%を占めている「どちらも使う」という選択肢であるが、学習者の結果では、肯定表現と否定表現どちらも同じ35.0%の選択率である。日本語母語話者がこのような結果になったのは、肯定表現は独り言の表現で、「ただ感想を言う」、「反応はいらぬ」という意味で使い、否定表現は「人に問いかける時」、「共感して欲しい」、「呼びかける」、「相手はどう思っているかを知りたい」と明確に相手に反応を求める際に使うという使い分けがあるためである。従って、この「友人に同意を求める際」という前提とする設問では、否定疑問表現の選択率が高いという結果となったと考えられる。そして、学習者では、「直接的に言った方が強い感情を表せる」や「自分の気持ちや意見をそのまま伝えたい」という理由で肯定表現を選んでいる。これは、できるだけ相手に率直に事を伝えようとする中国人の民族性が影響したと考えられる。

表10 「同意を求める：友人に同意を求める際」の選択肢選択者数（選択率）

	肯定	否定	どちらも使う	どちらも使わない
日本語母語話者	2 (10.0%)	11 (55.0%)	7 (35.0%)	0 (0.0%)
中国語母語日本語学習者	7 (35.0%)	7 (35.0%)	4 (20.0%)	2 (10.0%)
全体	9 (22.5%)	18 (45.0%)	11 (27.5%)	2 (5.0%)

## 6 全体の結果

表11は全設問における選択肢選択者数の合計である。結果を見ると、日本語母語話者では、選択した回答者が一番多いのは否定表現の選択肢であり、51.0%を占めている。一方、学習者では、選択した回答者が一番多いのは肯定表現の選択肢であり、47.0%を占めていることがわかる。つまり、全体の傾向として日本語母語話者は否定表現を選ぶ傾向にあり、学習者は肯定表現を選ぶ傾向にあったことが明らかになった。この結果は、「日本語母語話者は否定表現を使う傾向があり、学習者は肯定表現を使う傾向がある」である仮説(1)を支持した結果であると言える。

表11 全体の選択肢選択者数（選択率）

	肯定	否定	どちらも使う	どちらも使わない
日本語母語話者	36 (18.0%)	102 (51.0%)	49 (24.5%)	13 (6.5%)
中国語母語日本語学習者	94 (47.0%)	66 (33.0%)	25 (12.5%)	15 (7.5%)
全体	130 (32.5%)	168 (42.0%)	74 (18.5%)	28 (7.0%)

## VI. 考察

本節では、研究課題である、(1)「日本語母語話者と中国語母語日本語学習者は肯定表現と否定表現においてどのような使用傾向があるか、また、どのように使い分けているか」、(2)「日本語学習者は、日本語習熟度が高いほど、日本語母語話者の傾向に近くなるか」、(3)「日本語学習者の否定表現における使用傾向には母語の影響があるのか」を考察するために、肯定表現と否定表現における使用傾向とその理由の結果に基づいて考察を行う。

### 1 日本語母語話者における肯定表現と否定表現の使い分け

#### 1-1 肯定表現

まず、日本語母語話者の日常会話における肯定疑問表現には、直接的で強めな言い方という印象があり、仲の良い友人にはこのような砕けた言い方を使ってもいいと思われる。また、肯定疑問文は強めな言い方であるため、積極的に自ら何かしようとする際や深刻な話で確実に聞いてもらいたい際に使われる表現でもある。相手を勧誘する場合において、聞き手を誘うこともできるが、一次的には聞き手の意向をたずねているだけなので、勧誘の意思が表面化しなく、相手の方から先に勧誘の意思がある場合は、相手の話を合わせる感や仕方ない感がある表現になる。情報提供や推量、提案においては、肯定表現は話し手が単なる自分の個人的な意見を述べ、相手に反応を求めているという独り言の意味合いで使われていることがわかる。

しかし、肯定表現には強めな意味合いがあるため、相手を勧誘する際に使用すると、上から目線で勝手に決定事項にしているような悪い印象を相手に与える可能性があるという。また、肯定疑問表現は上から自分の意思を相手に押し付けているニュアンスがあり、相手を勧誘する際や目上の人に提案をする際には率直すぎるため、失礼で不自然な言い方になる。また、方・高(2004)では、日本人は相手に良くない気持ちを与える率直な断定表現を好ましくないため、優しい言い回しの表現で、婉曲な表現形式を用いる場合が多いとしている。つまり、「(直接的な物言いは)ストレートすぎる」と日本語母語話者が回答したように、肯定表現は婉曲に聞くという日本人の民族性を反しているため、場合によっては好ましくない日本語表現でもある。

#### 1-2 否定表現

一方で、否定疑問表現は聞き手の意向または都合がわからない時に、相手の意向をたずねながら、「聞き手がそうしてくれるとよい」という話し手の願望を表わすため、自分の意思に重きを置き、積極的な勧誘になる。ポライトネス・ストラテジーの観点から、勧誘や依頼、情報提供、提案などに用いられる否定疑問文は直接的な言語表現より相手への興味や理解を示した上で、相手に選択肢を与え、最終的な判断を委ねる婉曲な表現を用いることによつ

て、相手のネガティブフェイスに配慮した丁寧な表現とされ、相手の意思を尊重しているようで、丁寧または謙虚に聞こえるのである。つまり、日本語母語話者が否定疑問文を用いる傾向にあるということから、日常会話における日本人の相手への配慮を表す「丁寧」な文化習慣の一面が伺えるだろう。さらに、否定疑問表現のような曖昧な表現を使い、相手に最終的な決定権を委ねることによって、話し手は自分の負う責任を軽くすることができるため、日本人は否定疑問表現を使う傾向があると言える。

しかし、状況によって、否定疑問表現はおこがましい、決めつけ感が強い、凶々しい、上から目線に聞こえる場合もある。例えば、間接的にものを借りる際、「10円ない？」という否定表現を使うと、相手が自分にもものを貸してくれることが当然のようで、好ましく表現であるとされている。また、話し手が否定的な言葉を使うと、聞き手も大体反射的に否定的に答えられてしまうという誤解を招く可能性があるため、否定疑問表現を使わない日本語母語話者がいる。

### 1-3 まとめ

以上の調査の結果と考察を踏まえると、日本語母語話者における肯定表現と否定表現の使い分けは以下の六つに基づいていると考えられる。

一つ目は、親疎や上下などの話し手との待遇関係によって肯定表現と否定表現を使い分けているということである。日本語母語話者は親しい友人、身内など砕けてもいい相手との会話では、婉曲な表現形式を使わず、率直な肯定表現を使うが、目上の人や相手に頼み事をする際など自分の立場が下にある場合は、丁寧さを示すために最終的な判断を委ねるよう否定形式の疑問表現を用いる。

二つ目は、肯定表現と否定表現の意味機能によって肯定・否定形式の疑問表現を使い分けている。日本語会話における肯定表現と否定表現には、それぞれの意味機能を持っている。例えば、事実や相手の返答は肯定であるという前提の上で、「持っているか、見ているか、あるか」の<確認>や<要求>している際には肯定疑問表現を用い、勧誘する、ねだる、返事を求める、同意あるいは共感を求めている際には否定疑問表現を用いる傾向にある。

三つ目は、話し手の予想あるいはその予想を前提のもとに肯定表現と否定表現を使い分けている。例えば、話し手が物を探し、相手に見ているかどうかを尋ねる際、相手が見ていると推測しているか、あるいは、話し手自身は探し物を一度見ていた時には、肯定疑問表現を用いる。反対に、相手が見ていないと推測しているか、あるいは、話し手自身が探し物を一度も見えていない時には、否定疑問表現を用いる。また、話し手が物を<要求>している際も同様に、要求している物があると信じている、あるいは、期待している際には、肯定疑問表現を用いる。反対に、要求している物がないと信じている、あるいは、期待していない際には、否定疑問表現を用いる。さらに、<推測>の際、話し手がほぼ把握している時、わかる時、自信がある時には、肯定疑問表現を使い、殆ど勘で適当に答える時、わからない時、自信がない時には、否定疑問表現を使う傾向にある。このように、話し手の予想あるいはそ

の予想を前提のもとに命題内容が「ある」か「ない」かによって、命題の動詞を「肯定的」に取るか、「否定的」に取るかが言語表現に表れている。つまり、これは、日本語母語話者で「ある」は「肯定的」、「ない」は「否定的」という概念メタファーが働いていると言えるだろう。

四つ目は、実現可能性の程度によって使い分けている。設問7で体調が悪くなさそうな年上の先輩に仕事の早退を提案する際において、「相手がとても具合が悪くてどう見ても倒れそうな時」は肯定疑問表現を使い、「ちょっと無理しているくらいの時」は否定疑問表現を使って勧めると回答した日本語母語話者がいる。つまり、深刻な状況では強めな肯定表現で提案することによって、より相手のことを思っている提案しているように聞こえたり、実現可能性が高いため肯定疑問表現を使うという。

五つ目は、次の行動に移せるかどうかに関わっている際に肯定表現と否定表現を使い分けている。これは<勧誘>の際に見られる使い分けである。例えば、<勧誘>において、「遊びに行きますか？」の場合は自分の意向を表さずに、相手の意思に重きを置き、相手がどう思うか聞きたい時に使い、「遊びに行きませんか？」の場合は自分も遊びたくて、相手を誘い、自分の意思に重きを置きたい時に使うという日本語母語話者の回答があった。つまり、話し手がこれから自分の思うような行動に移せるかどうかに関わっているため、相手あるいは自分の意思に重きを置くような言語表現を用いることにより、判断を委ねていると考えられる。

最後は、事実であるかどうかによって肯定表現と否定表現を使い分けている。日本語母語話者は自分の意見だけを述べたい時、あるいは、自分の意見を強調したい時に肯定疑問表現を用いる傾向がある。言い換えると、話し手が単なる自分の価値観を相手に伝えたい時に、「直接的」な肯定表現を用いる。しかし、話し手が自分の判断が正しいかがわからない際、客観的な事実だけを相手に伝え、その先の判断については回答を避けたい時に、「曖昧的」な否定表現を用いる。

このように、調査の結果を考察した上、使い分け方を六つに整理したが、同じ設問において、日本語母語話者の間でも肯定表現と否定表現に異なる認識や使い方、概念があり、反対的な意見もあることが明らかになった。つまり、日本語母語話者における肯定・否定表現の使い分けには、それぞれ個人差があると言える。

## 2 中国語母語日本語学習者における肯定表現と否定表現の使い分け

### 2-1 肯定表現

中国語母語日本語学習者における日常会話で使われている肯定疑問表現には、日本語母語話者と似て、自分の強い主張や意思を明確に表す意志が含まれているため、相手とは仲の良い友人または親しい関係である場合は、肯定疑問表現も使って直接的に自分の意向を伝えてもいいと思われている。しかし、聞き手の設定が目上の人設問においても、中国語母語日本語学習者の「肯定表現」選択肢の選択率が日本語母語話者の選択率を上回っているこ

とから、聞き手との待遇関係にかかわらず、中国人は物事を率直に表現し、直接的、断定的な表現形式を用いることを好んでいると言える。また、中国語を母語とする日本語学習者にとって、肯定表現の方が母語に近い言い方であり、肯定表現を使うことに慣れているためである。そのため、勧誘以外では、中国語母語日本語学習者は否定表現より肯定表現の方が選びやすい傾向があるということがわかる。

一方で、先輩の相手に対しては否定表現を使わないと認識している学習者もいるが、多くの学習者は日本語母語話者と同様に、肯定表現という直接で強めな言い方は決めつけ感が強いと、目上の人に対してマナーが悪いと考え、肯定表現を使わない傾向がある。

## 2-2 否定表現

勧誘機能において、日本語教育現場では、否定疑問表現を誘いの正しい表現として学習者に教えている。一方、自分の意思だけを強調し、一緒に何かの行動をしたいという意思がはっきりしていない肯定疑問表現は相手を誘うという機能がないため、中国語母語日本語学習者は否定疑問表現を選びやすい傾向になる。また、否定疑問表現にはより丁寧度が高くなる認識があるため、学習者は自分の立場が下で、相手に選択肢を与えたい時に否定疑問表現を使うという。

しかし、母語である中国語の日常会話では、否定表現が使われていないという影響で、否定疑問表現の方が文法的に正しいとわかっているにもかかわらず、普段は否定表現を使わない学習者もいる。また、日本語の授業で教われている勧誘の際以外では、否定疑問表現は文法的に正しくないと認識している学習者もいるため、否定表現を使わない傾向がある。日本語上級の学習者では、日本語母語話者と同様に、状況によって、否定疑問表現は聞き手に自分の意思を強く押し付け、決めつけ感が強いと聞こえる場合もあると認識している者もいる。

## 2-3 まとめ

方・高 (2004) が提言したように、日本語母語話者は物事を断言すること避け、曖昧な言語表現を用いる傾向にあるのに対して、中国語母語話者は自分の言いたいことをはっきり切り出し、物事を直接的に伝える傾向にあるため、日本語会話においても、直接的伝えようとする傾向にある。また、中国語母語日本語学習者の中で、肯定・否定表現には異なる意味機能もあるという認識があることが明らかになった。まず、肯定形式の表現の機能としては、①お願いしている、②勧める、③確認要求、④アドバイスをすることがある。これに対して、否定形式の表現の機能としては、①お願いしている、②提案、③自分の意見を強調する、④ねだる、⑤人に問いかける、⑥同意、返事、共感を求めるがある。①お願いしている、については、肯定形式も否定形式にも共通しているが、それ以外の機能については、肯定か否定かによって機能の違いが認識されているということである。

### 3 日本語習熟度が高いほど、日本語母語話者の傾向に近くなるか

次に、学習者の肯定・否定表現における使用傾向に注目する。日本語習熟度が高いほど、日本語母語話者の傾向に近くなるかを考察するため、日本語レベル別の選択率を表に示した。表 12 と表 13 はそれぞれ「肯定表現」と「否定表現」の選択率を表したものである。各選択率の計算式は以下となる。

$$\text{日本語母語話者} = \text{日本語母語話者のうちの選択者数} \div 20 (\text{日本語母語話者数}) \times 100$$

$$N1 = N1 \text{ 学習者のうちの選択者数} \div 8 (N1 \text{ 学習者数}) \times 100$$

$$N2 = N2 \text{ 学習者のうちの選択者数} \div 9 (N2 \text{ 学習者数}) \times 100$$

(※%記号を省略した)

※括弧の中の±の数字は日本母語話者との%の差を示したものであり、その差が小さいほど、日本語母語話者の傾向に近いと言える)

まず、表 12 の「肯定表現」における N1 学習者と N2 学習者の選択率を比較すると、両者の差が一番大きいのは設問 7 であり、約 40%であったが、それ以外の設問では大きな差が見られない。表 13 の「否定表現」も同様に、両者を比較したところ、大きな差が見られない。そして、日本語レベル別の学習者と日本語母語話者における「肯定表現」の選択率を比較する。設問 7、8、10 以外は N1 学習者の方が日本語母語話者の選択率に近いが、いずれも差がわずかのみである。「否定表現」については、設問 1、2、5、7、8 では、反対に N2 学習者の方が日本語母語話者の選択率に近いということがわかった。このことから、中国語母語日本語学習者の肯定・否定表現における使用傾向が必ずしも日本語習熟度が高いほど、日本語母語話者の傾向に近くなるとは言えないだろうと考えられる。

表12 日本語レベル別の「肯定表現」選択肢の選択率

	日本語母語話者	N1	N2
設問1	25.0	25.0 (±0.0)	44.4 (+19.4)
設問2	20.0	37.5 (+12.5)	44.4 (+24.4)
設問3	10.0	25.0 (+15.0)	55.6 (+45.6)
設問4	50.0	87.5 (+37.5)	88.9 (+38.9)
設問5	10.0	12.5 (+2.5)	22.2 (+12.2)
設問6	5.0	50.0 (+45.0)	55.6 (+50.6)
設問7	20.0	62.5 (+42.5)	55.6 (+35.6)
設問8	5.0	62.5 (+57.5)	22.2 (+17.2)
設問9	25.0	50.0 (+25.0)	55.6 (+30.6)
設問10	10.0	37.5 (+27.5)	33.3 (+23.3)

表13 日本語レベル別の「否定表現」選択肢の選択率

	日本語母語話者	N1	N2
設問1	45.0	75.0 (+30.0)	55.6 (+10.6)
設問2	75.0	50.0 (-25.0)	55.6 (-19.4)
設問3	55.0	50.0 (-5.0)	22.2 (-32.8)
設問4	15.0	0.0 (-15.0)	0.0 (-15.0)
設問5	85.0	62.5 (-22.5)	77.8 (-7.2)
設問6	60.0	37.5 (-22.5)	33.3 (-26.7)
設問7	40.0	25.0 (-15.0)	33.3 (-6.7)
設問8	55.0	12.5 (-42.5)	33.3 (-21.7)
設問9	25.0	12.5 (-12.5)	0.0 (-25.0)
設問10	55.0	37.5 (-17.5)	33.3 (-21.7)



#### 4 日本語学習者の否定表現における使用傾向には母語の影響があるのか

以上の結果を踏まえて、学習者の選択肢の選択理由を見ると、「母語の影響で目的を明白にするため直接に聞く」、「この（肯定）表現の方が母語に近いから」、「母語ではこういう言い方（肯定表現）をするから」などの回答が少なくない。このことから、日本語の習熟度にかかわらず、N1 学習者も N2 学習者もどちらも肯定表現を選びやすいのは、日本語習熟度が高いほど、必ずしも日本語母語話者の傾向に近くなるわけではなく、習熟度の影響よりも母語からの影響の方が強いと言えるのではないかと考えられる。

学習者の肯定・否定表現における使用傾向は、母語の影響が強いと言える理由について、以下の原因があると推測する。

まず、方・高（2004）では、日本人は物事を断言すること避け、曖昧的な言語表現を用いる傾向にあるのに対して、中国語母語話者は自分の言いたいことをはっきり切り出し、物事を直接的に伝える傾向にあると指摘した。このように、物事を直接的に伝えようとする中国語母語話者の「直接的」な民族性が日本語における言語表現にも表れている。そのため、中国語母語話者はより直接的に伝えることができる肯定表現を選びやすいという結果になったのだと考えられる。さらに、中国語母語話者は物事をはっきり切り出すことによって、自分が望んでいることを相手にしてほしいという態度が鮮明であるため、学習者では、「直接的に言った方が強い感情を表せる」や「自分の気持ちや意見をそのまま伝えたい」という理由で肯定表現を選んでいる結果になり、これは中国文化の一つである率直な中国語母語話者の民族性の影響であると考えられる。

次に、チャ（2016）が提言したように、中国語の否定疑問文は、日本語と異なり、その否定命題は仮説ではなく、観察した兆候や情報で、その上で、聞き手に質疑を行う表現である。また、中国語では、否定表現は皮肉な口調で言うような場合もあるため、丁寧度が低下し、失礼な印象を与える表現になりやすい。従って、中国語母語話者は、日本語では否定疑問表現の方が文法的に正しいとわかっていても、普段は否定表現を使わない結果となった原因であると考えられる。

また、勧誘における否定疑問表現について、日本語授業では否定疑問表現を勧誘する際の正しい文法として、学習者に教えているため、学習者は否定表現を選びやすい傾向があり、日本語母語話者の傾向に近くなる原因ではないかと思われる。例えば、設問 1、2、3、5 の理由回答で、「否定疑問表現の方が文法的に正しい」と答えた学習者がいる。従って、母語の影響だけでなく、日本語教育で使用されている教材や指導方法も日本語学習者の否定表現における使用傾向に影響していると思われる。

## VII. おわりに

本研究では、日本人と日本語学習者どのような時に否定表現を使うか、中国語母語の日本語学習者は現代日本語会話において否定疑問表現を使用する際、日本語の習熟度による影

響があるのか、また、母語の影響があるのかを検討するために、日本語母語話者と中国語母語日本語学習者に肯定・否定表現の使用傾向について調査を行った。その結果、全設問における選択肢選択者数の合計（表 11）の結果から、日本語母語話者は否定表現を使う傾向があり、学習者は肯定表現を使う傾向があることが明らかになった。また、日本語母語話者は肯定表現と否定表現を①話し手との待遇関係、②肯定表現と否定表現の意味機能、③予想あるいは前提のもと、④実現可能性の程度、⑤次の行動に移せるかどうか、⑥事実であるかどうかによって使い分けていることが明らかになった。一方で、中国語母語日本語学習者は日本語母語話者と同様に話し手との待遇関係と肯定・否定表現の意味機能によって肯定・否定表現を使い分けているが、日本語の習熟度にかかわらず、N1 学習者も N2 学習者もどちらも肯定表現を選びやすい傾向があった。そして、このような傾向になったのは学習者の母語の影響と日本語教育の影響が強いと考えられる。

このように本研究の仮説(1)である「日本語母語話者は否定表現を使う傾向があり、中国語母語日本語学習者は肯定表現を使う傾向がある」と仮説(2)である「日本語学習者は、日本語習熟度が高いほど、日本語母語話者の傾向に近くなる」という仮説は支持されなかったが、「日本語学習者の否定表現における使用傾向には母語の影響がある」という仮説(3)は、母語の影響があるが、母語の影響以外に日本語教育の影響もあると部分的に支持された。

しかしながら、本研究には課題も残されている。例えば、調査票における設問の場면을検討する際、設問 8 と設問 9 の場면을話し手と母親の会話であると設定したが、学習者から「そもそもお母さんに日本語を使わないからわからない」という回答があった。日本語母語話者の傾向に重視し、日本語学習者の立場に立って考えていなかったため、より正確な結果を得ることができなかった。また、本研究では日本語母語話者と中国語母語日本語学習者における肯定・否定表現の使用傾向を知るために、回答者になぜその選択肢を選んだかを記述で回答してもらったが、学習者の回答者から、理由を書くのは難しいという声があった。従って、今後は調査票を作成する際には、より日本語学習者の立場に立って考えるべきであると思う。また、今後の課題として、本研究を基に、日本語と中国語における二重否定疑問文に関する研究を続けていきたい。

## 付記

調査の実施に際しては、ゼミのメンバー（大里夏海さん、小島華織さん、佐藤成花さん、田村摩耶さん）にご協力を賜りました。また、研究の過程では、同じゼミのメンバーから、たくさんの示唆をいただきました。ここに記して感謝申し上げます。

## 参考文献

安達太郎 (1996) 『日本語研究叢書 11 日本語疑問文における判断の諸相』 東京：くろしお出

版.

- 家村伸子 (1993) 「日本語否定疑問文の応答に関する中間言語研究」『日本語教育』81号, 日本語教育学会, 81-92.
- 今仁生美 (1996) 「日本語における否定表現と状況依存性」『制約に基づく日本語の構造の研究』10巻, 1-11.
- 今仁生美 (2010) 「否定の諸相」澤田治美 (編) 『ひつじ意味論講座 第1巻 語・文と文法カテゴリーの意味』東京: ひつじ書房.
- 林八龍 (2005) 「日本語の否定表現に対する韓国語の肯定表現—表現構造の観点から—」『韓国外語大学校 日本研究』第24号, 429-457.
- 許夏玲 (2017) 「勧誘の場面で用いられる否定疑問文はなぜポライトな表現になるのか」『日本學刊 [日本学刊]』20, 78-88.
- 黄偉 (2019) 「日本語と中国語における否定疑問文の意味機能に関する対照研究」『語学教育研究論叢』第36号, 227-239.
- 田野村忠温 (1988) 「否定疑問文小考」『国語学』152集, 109-123.
- チウティンイン (2016) 「中国語と日本語の否定表現における比較研究」『平成26年度(3月) 修士学位論文要旨及び審査結果』 <<https://www.kitakyu-u.ac.jp/edu/master/theses.html>> (最終閲覧日: 2021年12月30日).
- 友松悦子・福島佐知・中村かおり (2014) 『新完全マスター文法 日本語能力試験 N4』東京: スリーエーネットワーク.
- 方懋・高 Peng Fei (2004) 「中国人と日本人における言語表現の違い」『新潟産業大学人文学部紀要』第16号, 151-161.
- ポリー・ザトラウスキー (1993) 『日本語の談話の構造分析—勧誘ストラテジーの考察』東京: くろしお出版.
- 宮崎和人 (2005) 『現代日本語の疑問表現 疑いと確認要求』東京: ひつじ書房.
- 宮崎和人・安達太郎・野田春美・高梨信乃 (2002) 『新日本語文法選書 4 モダリティ』東京: くろしお出版.

## 付録 (調査用紙)

「日本語会話における否定表現の使用傾向」についての調査研究

こんにちは、明治大学国際日本学部小森ゼミ4年の麥 皓苗 (バク コウビョウ) と申します。この度は調査にご協力いただき、ありがとうございます。

今回、私は『日本語会話における否定表現の使用傾向』を調査しています。本調査では、10個の日本語否定疑問文を挙げられているので、選択肢の中であなた自身がより使う表現を選択してください。そして、その選択肢を選んだ理由を簡単に教えてください。(理由の

回答は日本語、中国語、英語、広東語でも構いません。)

回答時間の目安は15分です。

本調査で収集した個人情報は厳重に管理致します。また、本調査で得られたデータは、研究以外の目的で使用することはありません。以上を踏まえて調査にご協力いただける場合は、以下にチェックを入れて次へ進んでください。

同意する

### 個人情報

まずは、ご自身の属性について答えていただきます。

1. あなたは日本語母語話者ですか。

- はい  
 いいえ

2. あなたの年齢を教えてください。

- 10代未満     10代     20代     30代     40代  
 50代     60代     70代以上

3. あなたの性別を教えてください。

- 男性  
 女性

### あなたの日本語学習歴について（日本語学習者のみ）

あなたの日本語学習歴を出来るだけ詳しく教えてください。

1. あなたの母語を教えてください。

- 中国語     英語     韓国語     スペイン語     フランス語  
 その他： \_\_\_\_\_

2. あなたの日本語の学習歴を教えてください。（例：2年3ヶ月）

\_\_\_\_\_

3. 日本語をどのように勉強しましたか。(例: 日本語学校、大学の日本語授業、海外の日本語塾、個人教室、独学など)

---

4. あなたの日本の滞在歴を教えてください。(例: 2年3ヶ月)

---

5. 日本語の資格 (JLPT・J.TEST など) を持っていますか?

はい       いいえ

6. 持っている資格とそのレベルを教えてください。(例: JLPT N2、J.TEST C レベルなど、持っていない場合は「なし」)

---

<こちらの説明をご一読の上、次に進んでください>

次のページからは、10 個の日本語否定疑問文を挙げるので、選択肢の中であなた自身がより使う表現を選択してください。そして、その選択肢を選んだ理由、または、どのような時に肯定／否定表現を使うのかを簡単に教えてください。「どちらも言わない」を選んだ場合は、どのような言い方をするかを教えてください。

また、理由の解答について、10 問の中で 6 問だけ必須となっていますが、お時間のある方は必須となっていない設問にもご協力頂けますと幸いです。

例 A：「景色がきれい！」

あなた：「ここで写真を【撮りますか？／撮りませんか？】」

- 撮りますか？
- 撮りませんか？
- どちらも言う
- どちらも言わない

<理由の参考>

日本語母語話者：

- 「ませんか」のほうが人に押しつけない気がする／選択権は相手にある
- 「ますか」はちょっと不自然の気がする
- 一緒に写真撮りたいとき「ませんか」を使うが、相手だけを撮る場合は「ますか」

日本語学習者：

- 相手を誘いたいときは「ませんか」を使うと、日本語授業で習ったから
- 「ませんか」の方が丁寧って教われたから
- 周りの日本人友達「ませんか」を使うから
- 「ますか」を使ったら、日本語先生に直された

理由を思いつかない場合は、設問や選択肢に対するコメントでも構いません。例えば、

- どっちを使った方がいいかを勉強したことがないから、わからない
- こういう場面にあったことがないから、わからない
- どっちも変わらない気がするから、わからない

※正解はありませんので、日本語学習者は気楽にあなた自身がより使う表現を選択してください。

また、理由の回答は中国語でも、英語でも構いません。

## 1. 勧誘（友人を遊びに誘うとき）

（Aさん：大学で知り合った仲の良い友達）

A：「やっと期末試験が終わった～」

あなた：「期末レポも終わったし、これから【どこか遊びに行く？／どこか遊びに行かない？】」

A：「いいね！行こう！」

あなたでしたら、どちらをしますか？

- どこか遊びに行く？
- どこか遊びに行かない？
- どちらも言う
- どちらも言わない

その選択肢を選んだ理由／コメントを簡単に教えてください。

---

## 2. 勧誘（目上の人を誘うとき）

（Bさん：バイト先で知り合った5つ年上の優しい先輩（目上の人））

B：「ねえねえ、新しいホラー映画が上映したらしいんだけど、知ってる？」

あなた：「ああ、『○○』ですか？あれ面白そうですね～」

B：「そう！でも、一緒に見に行ってくれる人なかなかなくて・・・」

あなた：「じゃ、もしよかったら今度の週末【一緒に見に行きますか？／一緒に見に行きませんか？】」

B：「行こう！」

あなたでしたら、どちらをしますか？

- 一緒に見に行きますか？
- 一緒に見に行きませんか？
- どちらも言う
- どちらも言わない

その選択肢を選んだ理由／コメントを簡単に教えてください。

---

### 3. 依頼（友人からものを借りるとき）（直接的）

（A さん：大学で知り合った仲の良い友達）

A：「最近流行ってるあの漫画、もう読んだ？」

あなた：「まだなんだ・・・面白そうだから読みたいと思ってるんだけど、最近お金使いすぎて、買えないんだ・・・」

A：「全巻持ってるよ？」

あなた：「うそ！？その漫画【貸してくれる？／貸してくれない？】お願いっ！」

A：「いいよ」

あなたでしたら、どちらを使いますか？

- 貸してくれる？
- 貸してくれない？
- どちらも言う
- どちらも言わない

その選択肢を選んだ理由／コメントを簡単に教えてください。

---

### 4. 依頼（友人からものを借りるとき）（間接的）

（A さん：大学で知り合った仲の良い友達）

A さんと買い物に行き、会計をするとき（小銭が 10 円足りない、札は 1 万円札しかないとき）

あなた：「あ、10 円足りない... ごめん、【10 円ある？／10 円ない？】」

A：「あるよ」

あなた：「ありがとう！あとで返す」

あなたでしたら、どちらを使いますか？

- 10 円ある？
- 10 円ない？
- どちらも言う
- どちらも言わない

その選択肢を選んだ理由／コメントを簡単に教えてください。

---



### 5. 依頼（目上の人に相談に乗ってもらいたいとき）

（Bさん：バイト先で知り合った5つ年上の優しい先輩（目上の人））

あなた：「先輩、突然すみません、ご都合の良いときでいいです、

【お時間作っていただけますか？／お時間作っていただけませんか？】

実は今このバイトを辞めたいと考えているんです…」

B：「今大丈夫だよ、何かあった？」

あなたでしたら、どちらを 사용합니다か？

- お時間作っていただけますか？
- お時間作っていただけませんか？
- どちらも言う
- どちらも言わない

その選択肢を選んだ理由／コメントを簡単に教えてください。

---

### 6. 情報提供／推量／提案（友人）

（Aさん：大学で知り合った仲の良い友達）

Aさんと一緒に部活のお買い物を頼まれた…

A：「パーティー用の飲み物を買ってきてと言われてたけど、どれくらい必要？」

あなた：「うーん、1.5 リットル 4 本あれば【いいかな？／いいんじゃないかな？】」

A：「おっけー」

あなたでしたら、どちらを 사용합니다か？

- いいかな？
- いいんじゃないかな？
- どちらも言う
- どちらも言わない

その選択肢を選んだ理由／コメントを簡単に教えてください。

---

## 7. 情報提供／推量／提案（目上の人）

（Bさん：バイト先で知り合った5つ年上の優しい先輩（目上の人））

バイトの途中...

あなた：「先輩、顔色が悪いですけど、具合が良くないですか？」

B：「うん、ちょっと... でも大丈夫だよ...」

あなた：「そんな... 具合が悪いなら、早退した方が【いいですよ？／よくないですか？】」

B：「でも...」

あなた：「ここは一人でも大丈夫です。どうか気にせず、早く帰って休んでください。」

B：「...わかった、ありがとう」

あなたでしたら、どちらを使いますか？

- いいですよ？
- よくないですか？
- どちらも言う
- どちらも言わない

その選択肢を選んだ理由／コメントを簡単に教えてください。

---

## 8. 確認要求

お母さん：「どうした？」

あなた：「スマホ探してるんだけど、お母さん【見た？／見なかった？】」

お母さん：「知らないよ、だから置きっぱなしにしないって言ったじゃない」

あなたでしたら、どちらを使いますか？

- 見た？
- 見なかった？
- どちらも言う
- どちらも言わない

その選択肢を選んだ理由／コメントを簡単に教えてください。

---

## 9. 確認要求

お母さんに食べ物あるかどうかを確認するとき

あなた：「ただいま」

お母さん：「おかえり」

あなた：「ねえねえ、お母さん、お腹すいたー【何か食べる物ある？／何か食べる物ない？】」

お母さん：「冷蔵庫にプリンがあるよ」

あなたでしたら、どちらを使いますか？

- 何か食べ物ある？
- 何か食べ物ない？
- どちらも言う
- どちらも言わない

その選択肢を選んだ理由／コメントを簡単に教えてください。

---

## 10. 同意を求める

友達と一緒に課題をやっているとき、

あなた：「……もう無理！この課題【むずい！／むずくない！？】」

A:「それな！全然わからないよ！」

あなたでしたら、どちらを使いますか？

- むずい！
- むずくない！？
- どちらも言う
- どちらも言わない

その選択肢を選んだ理由／コメントを簡単に教えてください。

---

この度は調査にご協力いただき、ありがとうございました。

フィジカル音楽メディアの購買要因の質的分析  
—音楽 CD の衰退とアナログレコードの再興—

A qualitative analysis on purchasing factors of physical music media  
—The decline of music CDs and the revival of vinyl records—

明治大学 国際日本学部  
白須 弘起

Meiji University School of Global Japanese Studies  
Hiroki Shirasu

## 目次

I 序論 .....	3
1.緒言 .....	3
2.本研究の背景 .....	3
(1) 現在の日本の音楽産業およびレコード市場の現状 .....	3
(2) 現在の日本における音楽の視聴形態 .....	4
(3) CD というメディアの行方 .....	5
II 本論 .....	7
1. 問題意識 .....	7
2. 仮説（音楽 CD とアナログレコードの購買要因比較および代替可能性） .....	8
3. 先行研究 .....	10
(1) 音楽メディアユーザーの実態調査 .....	10
(2) 音楽購買における購買要因の分類 .....	11
(3) CD 購買と特典需要 .....	12
(4) 音楽 CD の文化の行方 .....	12
(5) 先行研究のまとめと課題 .....	13
4. 本研究の目的、意義、新規性 .....	14
5. 本研究のアプローチ .....	15
III 検証 .....	16
1. 質的分析の概要 .....	16
(1) インタビュー分析 .....	16
(2) ドキュメント分析 .....	16
2. ドキュメント分析の結果(購買要因と代替可能性の検証) .....	17
(1) 音質意図 .....	18
(2) 付加価値意図 .....	20
(3) 所有意図 .....	22
(4) 鑑賞意図 .....	25
(5) 所望意図 .....	27
(6) 支援意図 .....	28
(7) 交流意図 .....	30
(8) 自己満足意図 .....	31
(9) 視聴体験意図 .....	33
IV 結論 .....	35
参考文献 .....	38
補足資料 .....	39

## I 序論

### 1.緒言

楽曲を所有することなくパソコンや携帯端末から楽曲データにアクセスをして音楽を視聴する音楽配信ストリーミングサービスが普及したことにより世界中で音楽 CD 市場が縮小傾向にある。一方でそれまで CD に取って代わられていた音楽メディアであったはずのアナログレコードの市場が CD 市場の縮小と対照的に世界中で拡大し始めている。欧米ではこの傾向が顕著であり、すでにアナログレコード市場が CD 市場を上回る現象を見せている。ところが 2020 年の日本のレコード市場<sup>1</sup>では CD 市場が市場全体の 46.6%を占めておりアナログレコードは市場全体の 0.8%ほどの規模である。果たして日本市場においても欧米の市場同様に CD 市場とアナログレコード市場の逆転現象が起きるのだろうか。本論文では音楽配信ストリーミングサービスの存在する現代の音楽市場環境において音楽 CD はアナログレコードによって代替され得る音楽メディアであると仮説を設定し、ドキュメント分析中心とした質的調査を用いてその代替可能性を検証することで、日本における CD 市場とアナログレコード市場の逆転の可能性について考察する。

### 2.本研究の背景

#### (1) 現在の日本の音楽産業およびレコード市場の現状

本項では現在の日本の音楽産業について概観する。日本の音楽産業市場規模は、2019 年度は 1 兆 5322 億円となっている(電通メディアイノベーションラボ, 2021)<sup>2</sup>。その中で楽曲やビデオソフトの売買を対象としたレコード市場は 2019 年度は 2998 億円、2020 年度では 2727 億円となっている(日本レコード協会(2021))。また現在の音楽ビジネスのあらゆる事業に中心となって関わっているレコード会社主要企業 13 社合計の 2019 年度の売上内訳を見ると、売上高全体で 7143 億 2300 万円に対してそのうちレコード関連売上高は 1930 億 3200 万円となっている。このように現在の音楽産業は多様化しているものの依然としてレコード市場の存在は無視できるものではないことがわかる。

次にそのレコード市場の動向について見ていく。先ほど述べたように日本のレコード市場は 2727 億円となっており、その内訳はオーディオレコード 1299 億円、音楽ビデオが 645 億円、音楽配信(ダウンロードとストリーミングを含む)が 783 億円である(日本レコード協会, 2021)。フィジカルの売上金額が 1998 年をピークに年々減少している一方 2013 年以降

---

<sup>1</sup> オーディオレコード(CD、アナログディスク、カセットテープ、その他)、音楽ビデオ(DVD、ブルーレイ、テープ・その他)、音楽配信(Master ringtones, Ring back tones,ダウンロード、ストリーミング、その他)売上の合計。

<sup>2</sup> レコード市場やレンタル市場、有料音楽チャンネル、カラオケ、コンサート市場などを合算した数値。

音楽配信ストリーミングサービスが台頭しデジタル音楽配信の売上が順調に拡大しているためお互いの差は縮まってきている。しかし、日本のレコード市場においてはフィジカル売上が全体の売上に大きく貢献しており、フィジカル(音楽ビデオによる売上を除く)とデジタルの売上比率は約 6:4 である。一方、世界のレコード市場は、2020 年度の売上はフィジカルによる売上が 42 億ドル、ストリーミングによる売上が 134 億ドル、ダウンロード及びその他が 12 億ドルであるため、フィジカルメディアによる売上とデジタルメディアによる売上比率は約 2:8 となっている。世界のレコード市場は日本と同様にフィジカルの売上が減少したことによって縮小傾向にあったが 2011 年頃よりストリーミングサービスの市場が拡大したことで 2015 年には市場が成長へと転換し、2017 年にはフィジカルとストリーミングの売上が逆転した。このように日本のレコード市場は世界のレコード市場とは異なった傾向を持っていることがわかる。日本においても世界においてもフィジカル市場の縮小とデジタル配信の拡大が見ることができ、日本市場は世界市場ほどその動きが緩やかであると言える。

## (2) 現在の日本における音楽の視聴形態

前項にて日本と世界のレコード市場のデータを取り上げフィジカルとデジタルの音楽メディアそれぞれの市場の動向を見たが、本項では日本における具体的な各メディアの市場規模や現在の人々の音楽の視聴形態について概観する。

まず 2020 年の日本のレコード市場のデータを詳細に見る(日本レコード協会,2021)。2020 年の日本のレコード市場全体は約 2727 億円なのに対し、その内アナログレコードは全体の 0.8%に当たる約 21 億円、CD は約 1169 億円(46.6%)、ダウンロードは 178 億円(3.9%)、サブスクリプション(音楽配信ストリーミング配信)は 579 億円(21.6%)となっている。このように金額ベースの市場規模で見ると音楽配信ストリーミングサービスの占める割合が大きいことは確かだが、依然として CD による売上がレコード市場全体に最も大きく影響していることがわかる。しかし 10 年前の 2010 年のデータを見るとレコード市場全体が 3695 億円だったのに対し、アナログレコードが約 2 億円(0%)、CD が 2175 億円(60.1%)、ダウンロードが 570 億円(6.6%)、音楽配信ストリーミングサービスが 7 億円(0.2%)だった。この 10 年間に於いて音楽配信ストリーミングによる売上が著しく成長している一方で CD による売上が減衰していることには留意すべきである。

次に人々の音楽の視聴形態について調べた調査を見てみる。日本レコード協会が日本全国の 12 歳から 69 歳の男女を対象に音楽の楽しみ方や音楽関係支出について調査した音楽メディアユーザー実態調査 2020 年度調査結果によると、半年間に音楽を聞くために音楽商品を購入したりお金を使った有料聴取層は全体の 33.5%であった(日本レコード協会,2021)。同調査において音楽の有料聴取層の割合は年々減少しており、52.5%の有料聴取層がいた 2010 年から 10 年間で 19%も減少している。音楽視聴者の音楽の聴取方法は

YouTube(58%)、テレビ(49%)、定額制音楽配信サービス全体 (35%)、音楽 CD(33%)と続いており、4番目に多い音楽の聴取方法であった(複数年分の図を入れる? 2015-2020 までのデータ使った)。図を見ると日本では近年 CD による音楽聴取者が減少し定額制音楽配信サービスによる音楽聴取が増加していることがわかる。ICT 総研の需要予測によれば、2019 年末時点で日本国内の音楽配信サービスの利用者数は約 2160 万人と推計されており、今後 2023 年末には 2930 万人に拡大すると予測されている(株式会社 ICT 総研,2020)。YouTube も広い意味では音楽配信ストリーミングサービスと考えると、音楽視聴文化の観点では CD の時代から音楽配信ストリーミングサービスの時代へとすでに移り変わっていると見える。

レコード市場の 2020 年の市場データを分析することで CD 市場が依然として大きな市場であることは確認できたが、レコード市場の傾向や音楽視聴に係る調査を分析したことにより近年の音楽配信ストリーミングサービスの影響力の大きさも確認することができた。すでに音楽視聴の形態としてはストリーミングが CD よりも人気になっているため、今後のレコード市場においても CD 市場の縮小及び音楽配信ストリーミングサービス市場の拡大が見込まれるだろう。

### (3) CD というメディアの行方

日本では音楽産業そして音楽視聴文化の観点からも CD から音楽配信ストリーミングサービスの時代へと変化してきている。前述したように世界のレコード市場では 2017 年の段階ですでに音楽配信ストリーミングサービスによる売上がフィジカルの売上を上回り、2020 年にはフィジカルとデジタルの売上比率は 2:8 となっている。今後日本のレコード市場においてもこれまでの世界のレコード市場と同様の現象が起きていくのかは不明であるが、少なくとも直近日本のレコード市場の動向を見ると日本でも CD 販売の減少と音楽配信ストリーミング売上の増加が進んでいる傾向が見られる。もしもこの傾向が継続し日本市場においても世界のレコード市場と同様にデジタルメディアによる売上がフィジカルメディアによる売上を上回ることができれば、日本の音楽産業はこれまで以上に従来のフィジカル売上重視だった戦略からの脱却を求められることになるだろう。

ここで考えてみたいことは CD に代わり音楽配信ストリーミングサービスが人々にとって主要な音楽メディアに置き換わっている時代において、CD というメディアがどれほどまで衰退していくのかということだ。レコード市場の動向を見ると、音楽メディアの中には主要な音楽メディアとしての役割を終えたときに少しずつ衰退し無くなってしまふものと、たとえば主要な音楽メディアとしての役割を終えたとしても一定以上の需要を保ちながら生き残り続けるものがあることがわかる。前者の例としてはテープが挙げられる。テープには主にカートリッジとカセットに分けられるが、カートリッジは 1982 年をピークに 352 億円あった市場が縮小していき 1993 年には生産終了に、カセット市場は 1988 年の 1008 億円をピークに継続的に縮小し 2020 年では 2 億円まで減少している。(日本レコード協会,



2020)。この動向は世界のレコード市場の約 37%を占め世界第 1 位のレコード市場を持つアメリカや世界市場の約 9%の市場規模を占める世界第 4 位の市場規模を持つドイツにおいても同様であり、カセットは日本だけではなく世界的に音楽メディアとして衰退してしまっていると言える(RIAA, BVMI,2021)<sup>1</sup>。カセットのように市場が消滅し音楽メディアとしての存在感がなくなってしまうメディアに対して、音楽メディアとしての主要な役割を終えても一定規模の市場を保つメディアとして例に挙げられるものとしてアナログレコードがある。アナログレコードには材質がシェラック製でできている SP 盤や塩化ビニール素材でできている LP 盤やシングル・レコード、EP 盤などがある(audio-technica)。初期のレコードのタイプである SP 盤に関して塩化ビニール製のレコードの誕生により市場が縮小し、1963 年には生産が終了してしまっている。塩化ビニール素材でできている LP 盤やシングル・レコード、EP 盤市場は 1980 年に 1812 億円となりピークを迎えた後市場が衰退していた。しかし、2010 年に市場が 1.7 億円まで市場が縮小した後、アナログレコード人気が再燃したことで 10 年間にわたり継続して市場が拡大し 2020 年には 21 億円まで市場が回復している(日本レコード協会,2021)。アナログレコードの人気が再興しているこの傾向は日本のレコード市場のみに観測されているのではなく、海外の主要国におけるレコード市場においても同様の傾向が見られている。例えば最も大きいレコード市場を持つアメリカでは 2010 年には 280 万ドルだったアナログレコード市場が 2020 年には 2750 万ドルにまで成長し 2020 年度にはアナログレコード市場が CD 市場を上回ることとなった(RIAA)。世界第 3 位のレコード市場を持つイギリスにおいてもアナログレコード市場が 2007 年より拡大し(BPI,2018)、BPI の CEO の Geoff Taylor によると 2021 年にはアメリカ同様アナログレコード市場が CD 市場を上回ると予想されている(Official Charts,2021)。このようにレコードという音楽メディアは一度 CD に主要な音楽メディアとしての役割を譲ったものの、一定規模の市場を保ったまま現在のレコード市場においても取引されていることがわかる。

それでは人々にとって主要な音楽メディアが音楽配信ストリーミングサービスとなっている日本において、CD という音楽メディアはどのような扱いになっていくのだろうか。参考として日本よりも先行して音楽配信ストリーミングサービスが浸透しているアメリカやイギリスのレコード市場を見ると、日本よりもかなり速いスピードで CD 市場が縮小していることがわかる。そもそもアメリカやイギリスでは 2000 年代に誕生したダウンロードが日本よりも浸透していたことによってストリーミングが拡大し始める 2010 年代以前から CD 市場は縮小していった。アメリカでは 2000 年に CD 市場が 132 億ドルになってピークを迎えた後ダウンロードなどの影響により市場が縮小しており、2020 年では音楽配信ストリーミングサービスの流行等の影響により 4 億 8330 万ドルまで市場が縮小している

---

<sup>1</sup> 世界市場の約 10%を占める世界第 3 位のレコード市場を持つイギリスでは近年カセット市場がわずかに成長している ( <https://www.bpi.co.uk/news-analysis/uk-recorded-music-revenues-grew-38-in-2020/> )。

(RIAA)。なおすべてのメディアからの売上に対する当時の CD 売上の割合は 2000 年時点で 93.9%、2010 年時点で 48.3%、2020 年時点で 4.0%となっており、この 20 年間で CD が次第に音楽メディアとして使用されなくなっていったことがわかる。イギリスの音楽市場においても同様の動きが見られ、音楽市場全体における CD による売上の占める割合は 2010 年は 60.4%、2020 年は 10.3%となっている(BPI.2020,2021)。このように、ストリーミングが日本よりも先行して普及したアメリカやイギリスではすでに音楽市場において CD という音楽メディアの存在感は薄れていることがわかる。その一方で 2020 年における日本のレコード市場では、CD による売上が全体の市場の 46.6%を占めている(日本レコード協会,2021)。ストリーミング配信という CD に代わる新しい主要な音楽メディアが浸透している現在の日本の音楽産業・音楽文化の中で、果たして CD というメディアはどれほどまで需要を維持していくのだろうか。

表 1 2010 年度における音楽市場全体に対する各音楽メディアの市場割合

	レコード	CD	ダウンロード	ストリーミング
アメリカ	1.3%	48.3%	31.5%	3.0%
日本	0.0%	60.1%	15.5%	0.2%
イギリス	なし	60.4%	20.8%	2.9%

表 2 2020 年度におけるレコード市場全体に対する各音楽メディアの市場割合

	レコード	CD	ダウンロード	ストリーミング
アメリカ	5.1%	4.0%	6.6%	75.1%
日本	0.8%	46.6%	6.5%	21.6%
イギリス	7.7%	10.4%	3.9%	65.8%

出典：RIAA、日本レコード協会、BPI の資料より筆者作成

## II 本論

### 1. 問題意識

序論で見たように、これまで音楽産業は新しい音楽メディアが誕生することによって大きな変換を遂げてきた。そして現在の音楽産業は音楽配信ストリーミングサービスという新たな音楽メディアの台頭によってその産業構造が大きく変化している最中である。しかしそう考えると近年の日本のレコード市場の動向に対して 2 つの疑問が生じる。

まず 1 つ目に、なぜ日本のレコード市場は海外主要国と比較し CD 市場が大きいのだろうか。第 1 章 3 節において見たように、近年では世界的に音楽配信サービスが主要な音楽

メディアとして台頭したことにより CD 市場が縮小している傾向が見られる。しかし表 1 表 2 からわかるように、日本のレコード市場では確かに CD 市場の縮小は起きているが、諸外国と比較するとその減少幅は鈍く、市場自体も依然として大きい。この日本の巨大な CD 市場の存在は海外主要国の市場構造とは大きく異なる日本市場特有の構造である。なぜこのような差が生まれてしまっているのであろうか。

そして 2 つ目の疑問はなぜ音楽配信ストリーミングサービスという便利なサービスがあるのにも関わらず CD やアナログレコードを買う人がこれほどまでも存在するのだろうか。2010 年代に急速に成長を遂げた音楽配信ストリーミングサービスは無料または低価格で大量の楽曲へアクセスが可能ということで瞬く間に CD やダウンロードといった音楽メディアからの移行が起きた。また現在では AI によるレコメンドシステムや一般的な CD には収録することができないようなハイレゾ音源・空間オーディオの提供を行うサービスも登場しますますその利便性は向上している。CD 販売の時代からダウンロード音源販売が登場した時のようなマイナーチェンジと比較すると、この音楽配信ストリーミングサービスという音楽メディアの誕生はかなり革新的なものとなる。しかしこれほどまで高い利便性をもつサービスが誕生したのにも関わらず、現在でも CD やアナログレコードを購入する層は存在している。欧米の CD 市場は音楽配信ストリーミングサービスの影響を強く受け CD 市場はかなり縮小しているが、日本の CD 市場は縮小しているとはいえ依然として大きな市場規模を保っている。またアナログレコードに関しては規模は小さいものの音楽配信ストリーミングサービスの台頭の裏で市場が縮小するどころか欧米や日本の市場において共通して成長が見られた。音楽配信ストリーミングサービスという無料・低価格で利便性が高いサービスが存在している現代において、依然として巨大な CD 市場が存在し、レコード市場が成長している理由は一体何だろうか。

## 2. 仮説（音楽 CD とアナログレコードの購買要因比較および代替可能性）

本論文ではこのような背景から、世界的に音楽配信ストリーミングサービスが主要な音楽メディアとなった現在における CD 及びアナログレコードの購買要因を明らかにしていく。無料・低価格で利便性が高い音楽配信ストリーミングサービスが普及しているのにも関わらず、依然として日本では CD の市場が大きく存在し、また世界的にはアナログレコードの市場が成長しているのは、その CD やアナログレコードを購入している層にとって音楽配信ストリーミングサービスを利用するだけでは得ることのできない価値や効果があるからに他ならない。もしもそのような価値があるのであれば今後いくら音楽配信ストリーミングサービスのシェアが拡大しようとも、CD やアナログレコードの市場が一定程度存続する可能性は考えられるだろう。

しかし世界的に CD 市場が縮小していることは確かであり、日本の CD 市場も例外ではないことには留意すべきである。表 1 表 2 から読み取れるように、アメリカやイギリスで

は音楽配信ストリーミングサービスが普及した 2010 年から 2020 年までの間に CD 市場が大幅に縮小していることがわかる。同様に日本のレコード市場全体に対する CD 市場の割合を見ると、2010 年には 60.1%だったものが 2020 年には 46.6%となっている。欧米各国と比較すると緩やかではあるが、日本の CD 市場も着実に市場環境の変化の影響を受け縮小している。つまり音楽配信ストリーミングサービスの普及によって日本の CD 市場は縮小してきたのだ。その一方でアナログレコード市場は日本を含め各国の市場において、音楽配信ストリーミングサービスの台頭の裏でシェア自体は小さいものの成長を遂げてきた(表 1 表 2 を参照)。前述した通り、2020 年現在においてアメリカのアナログレコード市場の規模は CD 市場のそれを上回っている。また 2021 年度にはイギリスでもアナログレコード売上が CD 売上を上回ると予測されている。

これら世界的な音楽メディアの変遷および各国のレコード市場の動向を鑑みると、一つの仮説が浮かぶ。それは今後音楽配信ストリーミングサービスがますますシェアを拡大することによって CD 市場の縮小とアナログレコード市場の拡大が進み、結果的に日本のレコード市場においてもアメリカやイギリスと同様にアナログレコードの市場規模が CD の市場規模を上回ることになるのではないかというものだ。この仮説はアメリカやイギリスでも起きている CD よりもアナログレコードの市場規模が大きくなる原因が音楽メディアとしての性質に起因しているという前提に立っている。もしも音楽メディアとしての性質が起因してアメリカやイギリスにおいて CD よりもアナログレコードの市場規模が大きくなっていると考えた場合、日本の市場においても同様の傾向が見られてもおかしくないからだ。例えば、「CD よりもアナログレコードの方が大きいいため所有感がある」、「アナログレコードには CD には出せない音の温かみが出せる」、「音楽配信ストリーミングサービスで聴くことができる環境で敢えてフィジカルの音楽メディアを買うのであれば、CD よりもレコードの音質で聴きたい」といったような各音楽メディアの性質が原因で CD よりもアナログレコードの人気が出ている場合、アメリカやイギリスだけでこのような現象が起き日本市場では起きないことは考えづらい。近年の各国のレコード市場をみると世界的な動向として CD 市場の縮小とアナログレコード市場の拡大が見てとれるため、本論文ではこの現象の原因が音楽メディアの性質によるものとして考える。このように考えると今後音楽配信ストリーミングサービスが拡大するにつれ、日本のレコード市場においてもアメリカやイギリスのように CD 市場の縮小とアナログレコード市場の拡大が加速し、いずれアナログレコードの市場規模が CD の市場規模を上回ることになると考えることができる。

しかし、この仮説には未来予測が含まれているため直接的に検証することは困難である。そこで本論文ではアメリカやイギリスで起きている CD 市場とアナログレコード市場の逆転現象の要因が音楽配信ストリーミングサービスの普及により、消費者にとっての音楽メディアの性質や魅力が変化したという前提に立ち、以下のような仮説を検証することを目標とする。

仮説：「音楽配信ストリーミングサービスの存在する現代において音楽 CD はアナログレコードによって代替されうる音楽メディアである。」

以下より上記にて提唱した仮説を検証していく。具体的にはまずなぜ人は CD やアナログレコードといったフィジカル音楽メディアを買うのかというその購買要因を分析する。そして CD とアナログレコードの購買要因それぞれを比較することで現代における CD・アナログレコードの魅力や性質、それらの音楽メディアとしての代替可能性を検討し、上記にて提唱した仮説の可能性について考えていきたい。

### 3. 先行研究

ここでは音楽の購買要因に関連する研究を行っている4つの研究を紹介する。

#### (1) 音楽メディアユーザーの実態調査

まずは一般社団法人日本レコード協会が音楽メディアユーザーの購入実態やユーザー意識、環境の変化等を明らかにすることを目的とし行っている音楽メディアユーザー実態調査がある(日本レコード協会)。本調査は調査時期の時流が考慮され毎年調査内容が多少異なるが、過去および現在の人々の音楽メディアの使用状況や音楽との触れ合い方を確認できる資料となっており、近年の調査では主に音楽聴取方法や音楽への支出額、楽曲購入が減った理由などが調査されている。この調査の中でも2010年に問われた「YouTubeを視聴していてもCDを購入した理由」や2013年から2018年まで調査された「パッケージ購入。楽曲ダウンロード購入の理由」、2019年度から2020年度まで調査されている「アーティストにお金を使った理由」という項目は過去および現在の音楽の購買理由を分析する上で参考となる。

しかし、本論文で考えていきたい現代における音楽 CD およびアナログレコードそれぞれの購買要因を考える上では本調査には3点ほど問題点がある。1つ目に調査形式が選択式のアンケートとなっており、本来の回答者の意図から乖離した回答を促してしまっている可能性があることだ。本調査では日本全国から約1000名から5000名ほどの回答数を集めている調査のため日本の音楽メディアユーザー全体の傾向を定量的に示すことに成功しているが、音楽メディアの多様化や視聴形態の多様化が進んでいる現代の音楽市場環境において事前に回答を決めてしまう選択式アンケート調査を用いてしまっただけでは音楽ユーザーの具体的な実態をつかむことは困難である。2つ目に本調査に最新の市場環境の変化を考慮に入れ再検討すべきであるという点だ。例えば2010年に質問項目にあった「YouTubeを視聴していてもCDを購入した理由」を現在の市場環境で再度検討した場合、同調査結果とは異なる回答が得られるのではないだろうか。同調査の回答ではファンだから(32%)、高

音質で聞きたい(29%)、コレクションしたい(20%)、持ち歩きたい(15%)と続くが、現在の音楽市場環境で考えるとこれらの希望は 2010 年当時では存在しなかったハイレゾ音源や音楽配信ストリーミングサービス、アナログレコードの新譜販売等のサービスによって代替できる可能性がある。よって本調査項目のうちいくつかは現代の市場環境を踏まえた上で再検討すべきである。3つ目に、本調査では各音楽メディア別の音楽購買要因が調査されているわけではない。例えば音楽の購買要因に関する質問では 2018 年度の「CD やダウンロード型音楽配信を購入する理由は？」という質問項目や 2020 年度の「アーティストへの興味度別 お金を使った理由・目的」といった質問項目があるが、CD やダウンロード、アナログレコードといったように個別のメディアの購買要因を直接的に明らかにしていない。よって、上記の質問形態では CD を目的に購入している場合とダウンロードを目的に購入している場合、グッズや特典を目的にしている場合が分類されておらず、各音楽メディア別の購買要因が明らかになっていない点が問題である。

## (2) 音楽購買における購買要因の分類

音楽の購買行動に着目しその購買意図を分析した例に安田・当麻(2012)の研究がある。安田は音楽の無料ダウンロードが流布していた執筆当時において購買意図が含まれた音楽消費者行動モデルが存在せず音楽の無料消費が可能な時代における消費者の購買行動が明らかにされてない点や音楽ビジネスでの購買確率向上に寄与できるモデルが提案されていない点を指摘し、当時における音楽の購買に至るまでの行動を盛り込んだ消費者行動モデルを再現した。安田はその消費者行動モデルを構築する際に、音楽産業での実際の事例を参照し、さらに音楽 CD 購買元でのインタビューを行った上で音楽の無料ダウンロードが普及していた当時の音楽市場環境における音楽の購買意図をアーティストの商品をモノとして補完や収集することを購買の意図とする「収集意図」、ジャケットや特典の獲得を購買の意図とする「付加価値意図」、より良い音質また好きな時に視聴することを購買の意図とする「鑑賞意図」、アーティストの応援や資金的な支援を購買の意図とする「支援意図」、他人への推薦や交換を購買の意図とする「コミュニケーション意図」の 5 つに分類した。

当論文の執筆時期が 2012 年であったため市場環境の変化を考慮に入れ CD の購買要因を再検討する必要があるが、過去の事例及び CD 購入者へのインタビュー内容を定性的に調査した後、帰納的に購買要因を分析する方法は執筆者の偏見を排除し、検証の目的である現代における CD とアナログレコードの購買要因を分析する際に有用である。よって 2012 年当時から大きく市場環境が変化した現在の音楽市場環境において CD やアナログレコードを購入している人を対象としたインタビュー調査やドキュメント分析といった定性的調査を再度行うことで、現代における CD とアナログレコードの購買要因を明らかにすることが可能だろう。

### (3) CD 購買と特典需要

西野宮(2018)は低迷している CD 市場や加熱する CD 特典の動向について着目し、CD の価値として楽曲・歌詞カード・ジャケット・特典等がある中で CD の購入者が何を目的として CD を購入しているのかについて調査し、CD 市場や CD 文化の未来について考察した。西野宮は大学生を対象に音楽に対する意識についての質問や CD の購買状況に関する質問、CD の特典に関する意識などをアンケートで調査した。同アンケートの調査結果から調査時点において CD を購入している層が依然として多く存在し CD 特典への需要が見込まれることを述べ、特典を付与できる CD の特性を活かし音楽以外の視覚的要素や語感を刺激する要素をうまく特典を盛り込むことで CD 市場の再生が望めるのではないかと結論づけた。

本論文においては CD の購買状況に関する様々な質問を行い、購入した CD の種類や購入した CD のアーティストのジャンル分け、購入特典に対しての考え方等の CD 購買にかかる様々な調査が行われているが、本調査では選択式のアンケート調査によって調査を行なっているため、選択肢に偏見が生じてしまったり回答者の回答が誘導されてしまっている可能性がある。また音楽を聴く理由については調査しているが、CD やダウンロード、アナログレコードなど音楽メディア別の購買要因について調査されていないため、音楽購買の実態を明らかにするためにも音楽メディア別の購買要因について調査することが望ましいだろう。

### (4) 音楽 CD の文化の行方

橋本(2014)は 1990 年台末から音楽業界で起きた CD 市場の縮小や販売店チェーンの相次ぐ閉店について着目し、なぜ CD の需要が減少したのかやファンと音楽の関わりはどのような道筋をたどるのか、CD という音楽メディアは廃れてしまうのかについて考察した。橋本は CD 文化や人々と音楽との関わり方の行方について考察するために AKB 商法を代表する特典を活かした CD 販売マーケティングや無料配信動画サイトの普及、違法ダウンロードの使用などの 2012 年頃の音楽市場環境について触れた上で、音楽と様々な関わりを持つ 9 名に CD の価値の捉え方や音楽への向き合い方についてのインタビューを行った。そのインタビュー結果から人々のインターネット環境が整うことによって娯楽の多様化や音楽メディアの多様化が進んだことや魅力ある音楽が減ってしまったことが CD 市場の縮小につながっていると結論づけた。また CD を購入せずとも楽曲自体はダウンロード販売や無料視聴サイトで、ジャケットはデジタル上のアートワークで、歌詞カードは無料歌詞サイトで代替できると述べ、従来 CD 購入でしか得ることができなかった基本的な価値が解体されてしまったことが CD 市場の縮小につながったとも考察した。

本論文では省略されて掲載されてはいるものの対面とメールによるインタビューによって人々が CD を買う購買要因についての質的な調査を行っており、それぞれの回答者固有の購買理由が読み取れるものとなっている。ただし本論文の試筆時期が 2013 年という

こともあり 2021 年現在とは大きく音楽市場環境が異なるため、同様の調査を再度検討するべきである。

#### (5) 先行研究のまとめと課題

本節では音楽の購買理由に関連する研究を4つほど紹介した。いずれも CD やアナログ・レコードの購買要因を分析する上で参考となる研究であったが、一方でいくつか課題点が散見された。各項目において重複しているものがあるため、課題点は3つに集約することができる。

まず本調査では各音楽メディア別の音楽購買要因が調査されているわけではない。例えば音楽の購買要因に関する質問では 2018 年度の「CD やダウンロード型音楽配信を購入する理由は？」という質問項目や 2020 年度の「アーティストへの興味度別 お金を使った理由・目的」といった質問項目があるが、CD やダウンロード、アナログレコードといったように個別のメディアの購買要因を直接的に明らかにしていない。よって、上記の質問形態では CD を目的に購入している場合とダウンロードを目的に購入している場合、グッズや特典を目的にしている場合が分類されておらず、各音楽メディア別の購買要因が明らかになっていない点が問題である。

次に幾つかの調査において購買要因を調査する際に選択式の調査票を用い調査を行っていることが問題である。選択式の調査票を用いた調査は回答者の回答が選択肢に誘導されてしまい本来の回答者の意図とは異なった回答をしてしまう可能性があるほか、調査するものの予想外の回答を排除してしまうこととなる。また本論文では音楽市場環境の変化によって CD やアナログレコードの価値が変化している前提で人々の CD やアナログレコードの購買要因を再度検討しようとしているため、従来の価値観を引きずったまま調査票を作ってしまう誤った回答を集めてしまうことだけは避けなければならない。そこで音楽の購買要因を検討する際は選択式調査票等を用いた量的な調査を行うのではなく、インタビュー分析やドキュメント分析によってそれぞれの回答者固有の具体的な購買要因を分析していくべきである。

最後に上記で見た先行研究では音楽自体の購買要因または CD や音楽パッケージ商品の購買要因については分析が行われているが、CD 以外の音楽メディアの購買要因については十分な検討が行われていない。そして最後にいずれの調査や研究も現在の音楽市場環境を考慮した上で再検討する必要があるということだ。2010 年頃には CD やダウンロード販売が一般的であった音楽市場環境はわずか 10 年にして音楽配信ストリーミングサービスやアナログレコード人気の再燃など大きな変化を遂げている。それにもかかわらず音源を購入する理由や音楽 CD、アナログレコードを購入する理由を従来の価値観や調査結果のまま理解してしまうと現在の正しい購買要因の分析にはならない。上記の先行研究では橋本(2014)や安田(2012)のように CD の購買要因について検討していたものがあつたが、いずれ



も調査時点では音楽配信ストリーミングサービスやハイレゾ音源の存在、アナログレコード人気の再燃などは発生していなかった。よって最新の音楽市場環境や音楽視聴文化を考慮した上で CD やレコードの購買要因を再検討する必要があるだろう。

#### 4. 本研究の目的、意義、新規性

本研究の目的は、音楽配信ストリーミングサービスが世界的に流行している現代の音楽市場環境における人々の音楽 CD 及びアナログレコードの購買要因を明らかにすることである。そのうえで、仮説において提唱した今後日本のレコード市場においてレコード市場が CD 市場を上回る現象の可能性について考えることは未来予測が含まれているため検証が難しいが、本研究で現代の人々の音楽 CD とアナログレコードの購買要因を考えることで、現在の音楽市場環境における音楽 CD とアナログレコードの価値を明らかにする。これにより本論文の仮説の妥当性について考える一助となるだろう。またその他にも現在の音楽市場環境下において人はなぜ音楽 CD やアナログレコードを買うのかという問いは学術的にも社会的にも重要な問いである。

この検証の意義としてはまず音楽 CD とアナログレコードの購買要因を明らかにすることで、近年学術的に注目されている音楽産業及びコンテンツ産業におけるコンテンツとメディアの関係性を明らかにすることができる。例えば近年出版産業ではデジタル化の流れは起きているが、ジャンルによってデジタル版が人気になるものもあれば、依然としてフィジカル版である紙媒体が人気な場合もある。出版科学研究によると 2020 年度の日本の出版物の売上シェアは、紙書籍が 41.2%に対し電子書籍が 2.5%、紙雑誌が 22.9%に対し電子雑誌が 0.7%、紙コミックスが 11.6%に対し電子コミックスが 21.2%となっている(公益社団法人全国出版協会・出版科学研究所)。この統計から書籍・雑誌に関してはフィジカルである紙媒体が人気ではあるが、コミックスに関しては電子媒体の方が人気であることがわかる。このようにコンテンツ産業でよく見られるコンテンツの種類またはメディアの種類によって人々が受け取る価値や人気に影響が出る現象は学術的に注目されている。音楽産業では音楽配信ストリーミングサービスの台頭に代表される音楽コンテンツのデジタル化の流れによってフィジカルである CD の市場が縮小している。本論文で検証していく CD やアナログレコードの購買要因を検証することは、音楽産業ひいてはコンテンツ産業におけるコンテンツとメディアの関係性の解明に貢献するだろう。

また音楽 CD とアナログレコードの購買要因を明らかにすることは、ビジネスや文化といった社会的な側面からも有意義である。音楽 CD とアナログレコードの購買要因を明らかにすることは今後の日本の音楽産業の戦略立案に寄与する。近年日本のレコード市場は縮小傾向にあるが、CD は音楽産業において最も重要な収益源の 1 つである。例えば 2020 年度音楽メディアユーザー実態調査においてカテゴリ別の音楽への支出額を調査したところ「CD 購入」が最も大きく 1061 円、ついで「音楽関係のグッズ、出版物」が 890 円、「音

「音楽ビデオ」が755円であったのに対し、「定額音楽配信サービス」への支出は363円であった(日本レコード協会,2021)。つまり、現状ではCDや音楽ビデオといったパッケージの商品の方が音楽配信ストリーミングサービス等のデジタル音楽よりも収益性が高いのである。世界的な音楽配信ストリーミングサービスの台頭によりデジタル売上が拡大しレコード市場の再拡大が始まった世界のレコード市場に対して依然としてフィジカルの売上比率の高い日本のレコード市場は時に批判の対象となるが、パッケージとデジタル売上の収益性を考慮すると日本の音楽産業はむしろ今の時代だからこそCDやアナログレコードといったパッケージ商品の戦略にも力を入れるべきではないだろうか。レコード市場が縮小している現在におけるCDやアナログレコードというパッケージメディアの購買要因や価値を再検討することは日本の音楽産業の各種戦略、特に現在重要性が増しているパッケージ戦略の立案に寄与することとなる。さらに、現代におけるCD及びアナログレコードの購買要因や価値を明らかにすることは、日本の音楽視聴文化の未来を考える際に参考となる。仮にCD、アナログレコードの購買要因について検証を行い、現代におけるCDの価値のほとんどがアナログレコードによって代替可能であるという結論に至った場合、今後日本のレコード市場では仮説において提唱したようなCD市場が縮小しアナログレコード市場の拡大が現実となるかもしれない。そのような場合、日本に根付いていたCD販売文化やCD視聴文化が衰退し、過去に存在したアナログレコード視聴文化が再興、または新たなアナログレコードの視聴文化が発展する可能性がある。このように現代のCDおよびアナログレコードの購買要因を考えることは、日本の今後の音楽視聴文化の未来を考える際に参考となるだろう。

## 5. 本研究のアプローチ

本論文では先に提唱した音楽配信ストリーミングサービスの存在する現代において、音楽CDはアナログレコードによって代替される音楽メディアであるという仮説を検証するために、現代における音楽CD及びアナログレコードの購買要因を明らかにしていく。検証方法は先行研究にて確認した課題点を考慮し、インタビュー調査やドキュメント分析を用いた質的調査によって行うこととする。まず予備調査としてCD及びアナログレコードを購入する複数名へのインタビュー調査を行い購買要因の分析を行う。その後インターネット上のCD及びアナログレコードを購入する者を対象としたドキュメント分析を行いより網羅的な購買要因の分析を行い、アナログレコードの購入がCDの購入の代替となり得るのかという点について分析していく。最後に検証結果を元に先に提唱した仮説に対する結論および今後の日本のレコード産業の可能性について考察する。

### III 検証

#### 1. 質的分析の概要

##### (1) インタビュー分析

現代の音楽市場環境における CD 及びアナログレコードの購買要因を分析するため、2021 年時点において CD またはアナログレコードを購入している大学生 5 人(CD4 人、アナログレコード 1 人)を対象に半構造化インタビューによる調査を行った。結果として安田・当麻(2012)で示された購買要因よりも多岐にわたる購買要因が観測され、より詳細な購買要因の分類が必要であることが明らかになった。

##### (2) ドキュメント分析

インタビュー分析の結果を元に現在の音楽市場環境下における日本の人々の音楽 CD およびアナログレコードの購買要因をより網羅的に分析するために、インターネット上に書き込まれたブログやコメント集等のウェブサイトを中心に調査対象としてドキュメント分析を行った。本調査では CD の購買要因に係るものについては 12 個(12 人)、アナログレコードの購買要因に係るものは 9 個(20 人)のウェブサイトを調査した(調査対象のリストは巻末の補足資料に記載)。なお調査対象はインターネットブラウザで CD またはアナログレコードを買う理由がサイトの話が中心の事柄となっていることや、執筆者が音楽配信ストリーミングサービスがあることを認識してしており且つを購入している者のブログやインタビュー記事を対象とした。またドキュメントの作成時期が 2017 年以降に作成され、調査対象者の思考が約 1000 文字以上にわたって記載されているものを選定した。本ドキュメント分析はインターネット上の複数のウェブサイトを参照することで CD およびアナログレコードを購入する理由を質的に調査し、それぞれの購買要因を抽出・分析することを目的としている。そこで各ドキュメントから CD またはアナログレコードを購入することに至った理由を抽出したのち、要因が似ているものをグループとして纏め、帰納的にそれぞれの購買要因として分類していくこととした。なお、本検証の目的は単に CD およびアナログレコードそれぞれの購買要因を明らかにするだけでなく、上記にて提唱した音楽配信ストリーミングサービスの存在する現代において音楽 CD はアナログレコードによって代替される音楽メディアであるという仮説を検証することにある。そのため観測された音楽 CD およびアナログレコードそれぞれの購買要因の比較可能性を確保するため、購買要因の分類はそれぞれ共通したものを使用し分析を行った。分類の方法としては安田・当麻(2012)の分類を参考にドキュメント分析において観測されたそれぞれの購買理由のうちまとめられるものを「～意図」という形でグループ化し、複数の購買要因に分類することとした。このように CD およびアナログレコードそれぞれの購買要因を比較可能な形で分類することで、レコードによる CD の代替という仮説の可能性について考えたい。

## 2. ドキュメント分析の結果(購買要因と代替可能性の検証)

本ドキュメント分析で使用した合計 32 人のドキュメントを分析し、その中で観測された CD およびアナログレコードを買う理由を抽出したところ、購買要因は表 3 のような 9 つのグループにまとめることができた。

表 3 購買要因の分類

①	音質意図	良い音質の獲得を購買の意図とするもの
②	付加価値意図	CD の同梱物や特典の獲得を購買の意図とするもの
③	所有意図	音源やパッケージメディアを所有することを購買の意図とするもの
④	鑑賞意図	パッケージメディアを内装に用いたり、並べて鑑賞したりすることを購買の意図とするもの
⑤	所望意図	ある音源の入手手段が限られている状況において、その音源を入手することを購買の意図とするもの
⑥	支援意図	アーティストの応援や資金的な支援を購買の意図とするもの
⑦	交流意図	自身が購入したことを SNS 等で報告することや他人へ推薦すること、交換することを購買の意図とするもの
⑧	自己満足意図	個人的な感覚や思想の追求、習慣となっている行動の実現を購買の意図とするもの
⑨	視聴体験意図	その音楽メディア固有の視聴体験を得ることを購買の意図とするもの

また、CD およびアナログレコードそれぞれの購買要因を上記にて提唱した分類に人数単位で計測した結果が図 1 である。

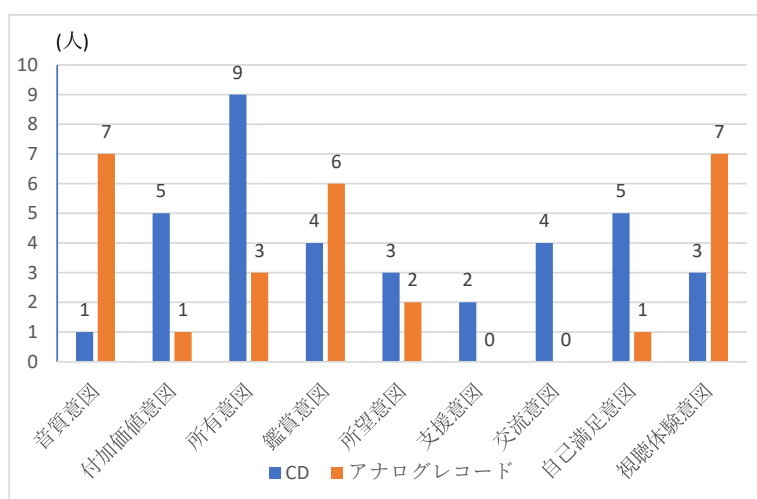


図 1 観測された購買要因

このように CD とアナログレコードの購買要因を 9 つの共通のグループには分類したが、詳細にドキュメントを分析すると同じ購買要因であってもその内情は共通するものもあれば異なるものもあることがわかった。なお、図 1 の集計では、1 つのドキュメントから複数の購買要因が確認された場合はそれぞれに計上している。

本項ではドキュメント分析にて観測することができた CD およびアナログレコードの購買要因を上記にて提唱した 9 つの分類ごとに詳細に分析し、購入者から見るそれぞれのメディアの性質を明らかにする。そして明らかになった CD の購買要因とアナログレコードの性質を照らし合わせ、アナログレコードが CD の代替となりうるかを考えていく。

### (1) 音質意図

まず良い音質の獲得を購買の意図とする音質意図では CD では 1 人からしか確認できなかったのに対し、アナログレコードでは 7 人が購買の意図としていることがわかった。CD を購入する 12 人中唯一音質意図を購買理由としていた nagashiuchi さんはこれまでに 1000 枚以上の CD を購入している人物であり、音質には人一倍こだわりがあり CD の音質について次のように述べている。

“CD なら圧縮する前の音質で聞くことが可能です。このブログで何度も書いてますが、僕はヘッドホンマニアだったので音質には人一倍こだわりがあるんですね。究極の音質を求めた結果、50 台以上のヘッドホンに所有する羽目になったほどです！なので、ヘッドホンで音楽を聴くには音源自体がよい音ってのは大前提。少しでもいい音で音楽を聴きたくて性能の高いヘッドホンを使っているのに、聴く音源が圧縮されているのはナンセンスですね。今の時代はパソコンやスマホで聴くスタイルが主流なので、私たちの生活で圧縮音源はもはや欠かせません。ですが、僕のようにいい音質を求めて自宅のステレオでじっくり聴くタイプの人がいるのも事実です。そう言ったタイプの人にとっては CD を買うメリット、というかむしろ大前提ですね。”【出典：6】

「究極の音質を求めた結果、50 台以上のヘッドホンに所有する」と述べているように nagashiuchi さんは明らかに音質に対してのこだわりが強い人であることがわかる。CD 音源とその他の音楽ファイルの音質の差について調べてみると、ハイレゾ音源を除くと CD のビットレートが他の音楽メディアと比較すると最も大きいことがわかる。ただし CD 音源の方が多くの情報データを含むものの、ダウンロードやストリーミングで用いられる AAC や MP3 といった音楽ファイルも CD とほぼ同じ音質だと言われる (SONY)。また本記事の執筆当時である 2018 年当時では楽曲数は少ないものの CD 音源よりも音質の良いハイレゾ音源のダウンロードがすでに始まっている。さらに本記事の執筆当時には存在していなかったが 2021 年には CD とほぼ同等の音質と言われるロスレス音源やハイレゾ音源が Apple

Music や Amazon Music HD 等のストリーミング配信にも登場している。しかしそのような音楽配信サービスにおいても既存楽曲や新譜を含めまだ全ての楽曲がロスレスやハイレゾ音源に対応しているわけではないため、現状では楽曲によって CD で視聴することが最も高音質で視聴できる方法であるという可能性はある。とはいえ本ドキュメント分析では音質意図に触れていた人は1名であったことや CD 音源とその他の音源ファイルの音質の差がわずかであることを考えると現在の音楽市場環境において音質意図で CD を購入する人は少数派であると思われる、またこれからの音楽配信サービスの高音質への対応動向を考慮するとその数はますます減少するのではないかと考える。

これに対し音質意図でアナログレコードを購入している7名の各ドキュメントを分析したところ、アナログレコードの音質について次のような意見が散見された。

“皆さんが普段聴いている CD は、22000Hz という音の高さまでしか収録できません。22000Hz は、人間の耳が聞き取れるギリギリの高さ。一方レコードは 40000Hz の音も収録できます。「いやいや聴こえないんじゃない意味ねーじゃん!」甘い! そうじゃない! 耳には聴こえないけど、肌では感じられるんです! 分かりやすく例えると、生演奏を聞いた時の感じ。(中略)。レコードからは、生演奏に近い臨場感あるサウンドが鳴るんですね。冗談抜きで、すぐそこで演奏してくれているようなリアル感があります。”【出典：一】

“また CD は信号強度をそのままのレベルで録音していますが、レコードの録音では高音域ほど大きな信号となるように補正して記録されます。そのため、SN 比が良い、歪率が有利などといったレコードならではのメリットがあります。さらに再生環境によって、レコードの音質は変化していきます。例えば、アンプやスピーカーを変えるだけで音のキャラクターが変化し、また違った音楽の聴き方を追求できます。”【出典：三】

“低音の心地よさや、温かみのある音質、そしてばちばちというノイズですらレコードならではの魅力です。”【出典：七(カジヒデキ)】

“アナログ盤は、最初に針を落とす時の「ぶつ…」という音から1曲目が始まるまでの無音部分すら、イントロのイントロという感じがして、本当にワクワクします。ここでのチリチリノイズは、自分にとってはむしろ興奮剤として作用します。”【出典：七(石塚淳)】

このように一声に音質と言ってもその中にはアナログレコードならではの音色を求めている者もいれば、視聴時に発生するレコードノイズを求めている者がいることがわかった。音質意図でアナログレコードを購入する7名のうちレコードの音色について触れている人

は6名、レコードノイズについて触れている人は3名であった。

これまで音質意図でCDおよびアナログレコードを購入する人の意見を概観したが、ここでドキュメント内容から明らかになった音質意図に関するCD、アナログレコードそれぞれの持つ音楽メディアとしての性質を整理する。まず音質にこだわる人がCDを購入しているように、音楽CDにはハイレゾ音源を除くと音楽メディアの中では最も高音質で楽曲を提供できる性質があることがわかった。一方でアナログレコードにしかない温かみや臨場感のある音質やレコードノイズを求めている人がいたように、アナログレコードには固有の音質を提供できる性質があることがわかった。

それでは音楽CDが音質意図で購入されている場合において、アナログレコードの購入はその代替となりうるのだろうか。先にも述べたようにCDを音質意図で購入したい人は高音質な音源を手に入れることが望みであった。アナログレコードが提供できるものはCD音源やその他の音楽ファイルとは異なりデジタル音源ではなく、音楽情報がプレスされたレコード盤の溝が針を振動させることによって聴こえてくるアナログ独特の音質であり、デジタル音源とは聴こえ方が異なる。そのためもしも音質意図でCDを購入する人の要求がデジタル音源で高音質な音楽メディアで聴きたいということであるならば、アナログレコードでは代替することができないだろう。しかし先にも述べたが昨今のあらゆる音楽配信サービスの動向ではロスレス音源やハイレゾ音源といった高音質音源を提供するサービスが次々に登場し、今後もその傾向は拡大していくだろう。すでに音質意図でCDを購入する人が少なかった上、今後音楽配信サービスにてCD音源と同等またはそれ以上の音質の音源が容易に手に入る時代になればますますその人数は減るだろう。またもしも音質意図でCDを購入する理由が他の音楽メディアでは視聴することができない音質で聴くことができるからだと考え、アナログレコードが持つ独特の音質を提供できるという性質は彼らにとって魅力的な価値になるのではないだろうか。以上のことを考慮すると、従来音質意図でCDを購入していた層がアナログレコードの購入によってそれを代替することは可能性を否定はできないだろう。

## (2) 付加価値意図

CDの同梱物や特典の獲得を購買の意図とする付加価値意図でCDを購入した人は5名、対してアナログレコードでは1名であった。付加価値意図でCDを購入している人々の意見としては以下のようなものがあつた。

“（三浦大知の「球体」を買ったことに触れ）このアルバムはサブスクに解禁されていたから、最初はそれで聞いていたんだけど、気がついたらCDを買ってしまった。なぜか？理由は明白で、CDだとDVDが付いていて、そのDVDを見たかったからである。”【出典：4】

“音楽を CD で買うメリットとして、CD を手に入れられるということがあります(半ば哲学)。どうということかという、バンド側は音源だけでなく歌詞カードや装丁にまでこだわって CD を作っていて、それを享受するためには CD(物理)である必要があるんです。iTunes やストリーミングサービスでは、精々ジャケットしか見ることができませんよね？また、それによってジャケット写真を見ることはできて、その質感までは伝わってきません。CD のケースって、普通のプラケースだけでなく紙ジャケットなど色んなタイプがあって面白いんですよ。それぞれ質感が違いますし。歌詞カードを手にとって、それを眺めながら音楽を聞くことができるのも CD ならではです。バンド・アーティストがこだわった作品を最大限に楽しむなら、モノとして CD で買う他ありません。”【出典：7】

“あと CD 派に多いのが、最後の方に書かれているクレジットを見たいって人。このアルバムにどんな人がどんなカタチで関わっていたのか書かれているやつですね。「おお、この人コーラスで参加してたんだ」とか「このエンジニア、確かooのセカンドアルバムも手掛けてたよな」みたいな発見をするのが楽しいんです。個人的には最後にある「スペシャルサンクス」を見るのも好きです。家族に感謝していたり、友人の名前を出したり、「これを買ってくれた人」みたいなことを書いてたりと、アーティストの人物が結構出る部分じゃないかなと思います。”【出典：6】

このように付加価値意図で CD を求める人々の意見の中には、CD のパッケージや歌詞カードなどの同梱物、そして特典である DVD を見たいという声が散見された。本ドキュメント分析において付加価値意図で CD を求める 5 名に共通して見られた現象として、彼らの求める CD の同梱物や特典はいずれも視覚的ニーズを満たすものであった。逆説的に言い換えると、付加価値意図で CD を購入するということの本質は視覚的ニーズを満たすことにあると言えるだろう。

このことは付加価値意図でアナログレコードを求める人にも共通している。唯一付加価値意図でアナログレコードを求めていると捉えられる記述が見られたドキュメントでは次のように書かれていた。

“また、ジャケットを眺めながら音楽を聴くことができるのも、レコードならではの体験です。こうした一連の体験がパッケージとして、レコードの音楽体験の魅力を引き立てます。”【出典：三】

このように付加価値意図でアナログレコードを求める場合もその目的は CD と同じく視覚的ニーズを満たすものであると言えるだろう。その一方で、アナログレコードでは CD のような特典に関する記述は見られない。これはアナログレコードの新譜の販売において CD の特典のようなライブのチケット先行に応募できるシリアルナンバーや DVD といった特典が同梱しないケースが多いことが要因だろう。

付加価値意図で CD およびアナログレコードを購入するそれぞれのドキュメントを参照



したが、ここで付加価値意図に関する CD、アナログレコードそれぞれの持つ音楽メディアとしての性質を整理する。まずパッケージのアートワークや歌詞カード等の同梱物、DVD といった特典を目当てに CD を購入する者がいるように、CD には同梱物や特典が付されているという性質がある。一方でジャケットを求めアナログレコードを購入する人にも見られたがアナログレコードには DVD 等の特典が付されないケースが多い。よって現状アナログレコードはアートワークやクレジットが記載されたジャケットはあるが、DVD 等の特典が付されないという性質があると考えられる。

それでは音楽 CD が付加価値意図で購入されている場合において、アナログレコードの購入はその代替となりうるのだろうか。CD もアナログレコードもジャケットは提供される上、アートワークやクレジットの表記なども同様に提供が可能である。しかし CD に付される特典については現状アナログレコードには同梱されない場合が多いためこの点では代替はできないだろう。アナログレコードの購入が付加価値意図による CD の購入を代替となるためには、アナログレコードにも CD と同様に特典を付け販売するような販売形態になる必要があるだろう。

### (3) 所有意図

音源やパッケージメディアを所有することを購買の意図とする所有意図で CD を購入している人は 9 名、アナログレコードを購入している人は 3 名であった。所有意図で CD を購入している人の意見としては CD を持っていたいという純粋な欲求と楽曲を保有していきたいという 2 つの傾向が見られた。まず、CD を所有したいという人からは以下のような意見が見られた。

“CD を買う 1 番の大きな理由は、アーティストが 1 枚の CD を出すのに、どれだけの労力を使っているかを知っているからだと思う。曲を作って、レコーディングして、マスタリングして、ジャケットのデザインを作って、アーティスト写真を撮って、歌詞カードを作って…。たった 1 枚の円盤を制作するのにも、すごく労力がかかっている。CD はただの音源ではなく、芸術作品みたいなもの。だからこそ、買って手元に残しておきたい。歌詞カードの行間 1 つから CD の帯まですべてに意味があって、アーティストのこだわりを感じ取れる。”【出典：1】

“CD を買うこととダウンロード・ストリーミングで入手することの最大の違いは、フィジカルなものとして残るか否かではないでしょうか。つまり、CD を買えば CD を手に入れることができるんです(2 回目)。先ほどのアートワークの話ともつながりますが、好きなバンドが作りあげた作品を手元において置けるのって、良くないですか？元来ぼくがオタク気質というかコレクター気質なものもあって、どうせならモノとして持っておきたいんですよね。”【出典：7】

その一方で、音楽配信サービスによる楽曲の停止やサービス自体の終了による楽曲が視聴できなくなる事態を危惧し、以下のように楽曲自体を保有したいという意見も見られた。

“これは去年電気グルーヴのピエール瀧氏の逮捕がきっかけである。ピエール氏の逮捕後、Apple Music、Spotify などのサブスクから電気グルーヴが消えた。今まで普通に聴けていた作品が、レコード会社によって削除されることで我々リスナーで CD を持っていない者は聴けなくなってしまった。しかし、CD を持っている者は今までのなんら変化もなく聴き続けることが出来ている。サブスクのデメリットはまさにここにある。定額で聴き放題、しかし、突然それがレコード会社などによって操作され、その作品を聴く権利を剥奪されてしまう。しかし、CD やレコードは買った時に永久にその音楽を聴くことができる権利を手に入れることができる。そうすることで、少しは売り手の操作に抵抗できると思っている。”【出典：8】

このように所有意図で CD を購入する人は CD を所有したい人と楽曲自体を所有したい人がいることがわかった。その一方で所有意図でアナログレコードを購入する 3 名からは音源を所有したいという欲求を確認できなかったが、以下のようにアナログレコードという物体を所有したいという意図は観測された。

“僕がいまだに毎日レコードのことばかり考えているのは、結局は僕がいつまでも“モノ”を集める、“モノ”を手元に置いておく、ということに異常に執着しているからだと思います。音楽に限らず、本でも映画でも、いろんなものがほとんどサブスクで楽しめるようになって、いつまでも僕は形のある“モノ”としてそれを部屋に置いておきたいのです。その中でもレコードの大きさや、形が僕にはぴったりで、それにそっと針を落とし、くるくると回るのを眺めながら大好きな曲を聴くという時間がたまらなく幸せなのです。”【出典：七(福富)】

また、ドキュメント分析および予備調査として実施したインタビュー調査の内容からアナログレコードを所有したいという人の中にはレコードを実際に視聴しないとしてもアナログレコードを欲する人がいることもわかった。以下のブログは執筆者がレコード店の店員であり、お客さんに次のような人がいることを述べている。

“本来は、「音楽を聴くためのメディア」であるはずのレコードなのですが、昨今のブームでは、レコードの役目って聴くために購入するっていうよりも「所有する」という方に向かっているっていうカンジであるとオイラもそう思います。ウチの店にもレコードプレイヤーを持っていないケド、レコードを買いに来る人って結構、多いんですね。レコードの目的のコトを思えば、プレイヤーを持ってなければ聴けないじゃん・・・ってなるのですが、じゃあナンで買うのかっていうと、「所有したいから・・・」もうこの所有欲っていう部分だけだと思っんです。やっぱり、「好きなアイテムに囲まれて

いたいっ!」って思う気持ちってありますよね～。すでに何千枚もレコードを所有している根っからのコレクター気質のオイラもホント、いまだ満たされていません・・・(笑)”【出典：五】

また、年間4回ほど、計10枚ほどCDを購入するがレコードやレコードプレイヤーは持っていないTさんとのインタビューでは以下のようなやりとりがあった。

筆者「ちょっと話変わるけどさ、最近CDショップとかでもさ、レコードを売ってるところとかもあるけどさ、今のアーティストでもそういうの出してると思うんだけど、もしも自分の好きなアーティストがレコード出しましたってなったら、それ買う？」

Tさん「買うねえ。(即答)」

筆者「あ、買っちゃう？やっぱそれは…それは持っておきたい？」

Tさん「持っておきたい。それは、ファンとして譲れない。」

筆者「譲れない(笑)。やっぱそうか、なるほどねえ。」

Tさん「いや中にはさ、数年後プレミアで売れるからっていう奴らもいるじゃない？その利益目的のための。そういうじゃなくて、ほんとに1ファンとしてそれを持つてることに誇りを感じる。そのなんか、プレミアとか、そういうやつ。でそういうのって大体数量限定じゃん？だからそれを持つていたいよね。」

筆者「誇りに感じるね。」

Tさん「そうそう、所持欲ってかさ。」【2021年10月7日、Tさんとのインタビューより。】

このように、アーティストに対してのファンであれば、たとえ実際に視聴できないとしてもアナログレコードを所有意図で求める可能性があることがわかった。この場合アナログレコードは音楽メディアであるというより、むしろアーティスト関連のグッズとしての役割を果たしているのではないだろうか。

所有意図でCDおよびアナログレコードを購入する人のそれぞれのドキュメントを参照した。ここで所有意図に関するCD、アナログレコードそれぞれの持つ音楽メディアとしての性質を整理する。まずCDについてはフィジカルメディアであるということや曲やジャケットにアーティストのこだわりが詰め込まれているという性質がある。またCDには音楽配信サービス等による楽曲配信終了のリスクがなく、半永久的にデジタル音源データを所有することができるという性質がある。それに対してアナログレコードにもCD同様フィジカルメディアであるという性質やアーティストのこだわりが詰め込まれているという性質があることが確認できた。一方でアナログレコードもCD同様に音源自体を半永久的に所有できるが、CDが音楽配信サービスにて配信されている音源同様のデジタル音源データを所有できるのに対し、アナログレコードではデジタルデータを所有することはできない。

ここで音楽 CD が所有意図によって購入されている場合において、アナログレコードの購入がその代替となり得る可能性を検討する。音楽 CD にもアナログレコードにもフィジカルメディアであることやアーティストのこだわりが詰め込まれているという性質があることは共通しているため、この点では代替可能であるといえる。しかし一方で音源自体を所有したい者の求める音源データが音楽配信サービスにて配信されている音源同様のデジタル音源データを所有したいという場合はアナログレコードでは代替不可能である。よって音源を所有したい場合に、デジタル音源を所有したいのか、アナログの音質でも良いのかによって代替可能性は変わるだろう。

#### (4) 鑑賞意図

パッケージメディアを内装に用いたり、並べて鑑賞したりすることを購買の意図とする鑑賞意図で CD を購入している人は 4 名、アナログレコードを購入している人は 6 名であった。CD を鑑賞意図で購入する者の意見には以下のようなものがあった。

“完全に自己満足です。ズラーっと棚に並んだ CD コレクションを見て、一人悦に入ったりします。フィギュアとかプラモデルなどのコレクションを眺めて楽しむ人の感覚に似ています。というかまったく同じだと思います。ちょっと思いついて、アーティスト順に並び替えたり、アルバム名順に並び替えたりして楽しんだりもします。そんなのパソコンやスマホ上でソートをかければ 1 秒でできることを、あえて自分の手を動かして並び替えることに喜びを感じるんですね。並び替えながら「あー、これよく聴いてたなあ」なんて思い出に浸ったりなんかして。その頃の思い出がよみがえってきちゃなくなったりします。「それ何が楽しいの?」と聞かれるとそれまでです。ただ楽しいんだとしか言いようがありませんね。”【出典：6】

“CD のジャケットってカラフルなものが多いし、凝ったデザインのものなんかもあって部屋にあるだけでも満足度が高いのですよ。”【出典：7】

“ちなみにですが、私は音楽への愛があふれ出てしまい、所有の 300 枚の CD をアルファベット順に並べてガラスケースに収納しておりますよ。・・・愛ですね。”【出典：9】

CD を鑑賞意図で求める人の意見からはデザインの凝った CD そのものや複数の CD を並べた状態を鑑賞したりすることが楽しいという意見が観測された。次にアナログレコードを鑑賞意図で購入する人の意見を参照する。

“レコードは CD に比べてとにかくデカイです。レコード 1 枚 = CD 4 枚分くらい。ですから、保管が大変という声も聞きます。ただ、レコードはインテリアとしての価値も高いと思うんですよね?単純に、

飾ってあるとカッコいい！例えば、バーや喫茶店の壁にレコードと CD が飾ってあるとします。どっちが雰囲気ありますか？レコードですよ。 「保管する」と考えるのではなく、飾って聴けるインテリアと思えば、一気に有用性が高くなります。”【出典：一】

“買ってから気づきましたがレコードの大きさがポスターやフライヤーと同じで飾るとインテリアになるんです。DL するだけじゃ保有の満足感が無いけども、こうやって飾ってみると CD とは比べ物にならない満足感があります。これって単行本と文庫の違いに似てます。DL するだけじゃ保有の満足感が無いけども、こうやって飾ってみると CD とは比べ物にならない満足感があります。読むなら文庫だけど、本棚に飾るなら単行本なんですよ。とても画になります。(この感覚は、分かる人にしか分からないと思いますが、納得してくれる人が居る事を願っています。)”【出典：六】

“レコードを買い始めてすぐの頃は、とにかく自分の部屋の棚をはやく埋めたい、という思いが強くて、とにかくなんとなく US インディ感のあるもので値段が安いレコードをろくに試聴もせずに買っていました。”【出典：七】

鑑賞意図でアナログレコードを購入する者からも CD と同様にジャケットやレコード版自体を飾ることや、複数のレコードを棚に並べることが楽しいといった声が散見された。中には CD との外見的特徴の差から、アナログレコードの方が雰囲気や満足感を得られるという意見も見られた。

ここで鑑賞意図に関する CD、アナログレコードそれぞれの持つ音楽メディアとしての性質を整理する。鑑賞意図で CD を求める者からはデザインの凝った CD そのものや複数の CD を並べた状態を鑑賞したりすることが楽しいという意見が見られたことから、CD にはそれ自体が鑑賞の対象になるという性質があることが言える。鑑賞意図でアナログレコードを求める者からも同様にジャケットやレコード版自体を飾ることや複数のレコードを棚に並べることが楽しいといった声が見られ、アナログレコード自体が鑑賞の対象となるという性質があると考えられる。一方で今回のドキュメント分析では、その外見の違いからアナログレコードの方が CD よりも雰囲気や満足感を得られるという性質も見られた。

それでは音楽 CD が鑑賞意図によって購入されている場合において、アナログレコードの購入はその代替となり得るだろうか。CD のアナログレコードもメディアそのものが鑑賞の対象となり得る性質を持っているため、CD を眺めることに固執している場合を除き、CD を鑑賞意図で求める人にも代替できるのではないだろうか。またドキュメント分析からアナログレコードにはその外見的特徴から CD よりも雰囲気や満足感を得られるという性質も観測されたため、鑑賞意図で CD を購入していた層にもアナログレコードは魅力的に映り、アナログレコードの購入による代替可能性の余地は十分にあるだろう。

## (5) 所望意図

ある音源の入手手段が限られている状況において、その音源を入手することを購買の意図とする所望意図で CD を購入する人は 3 名、アナログレコードを購入する人は 2 名であった。まずは所望意図で CD を購入する者のドキュメントから見ていく。

“Mr.Children 「重力と呼吸」 音源を買うしか聴く方法がなかったので、音源を買いました。”【出典：4】

“僕が CD を買う最大の理由のひとつとして、その音源を入手する手段が CD しかないと言うものが挙げられます。僕がインディーズバンドを好きだということは何度も書いているのですが、インディーズの場合は iTunes などに楽曲が登録されていないことが少なくありません。登録されていたとしても最新のアルバムだけで、少し前の作品は入っていません。また、そういうバンドは TSUTAYA などで扱いがなく、CD をレンタルすることもできない場合が多いです。メジャーなアーティストの曲しか聴かない、というような方は驚くかもしれませんが、インディーズってそんなところなんです。音源を聴きたくてもストリーミングやダウンロードでは聴けない。だから CD を買うという、言ってしまうと必要に迫られて CD を買っているパターンですね。”【出典：7】

“実はジャニーズ事務所では音楽配信はやっておらず、曲を聴くには CD を買うしかない。最近やっとコンサートでデジタルが導入されたり、ファンクラブの更新やチケット代の振込みが Pay-easy 決済できたり、ライブチケットの申し込みもメールで抽選になったり、ジャニーズ jr が youtube チャンネルを始めたりとデジタル化してきたが、ここ 2 年位前までは超アナログなやり方だった。若い世代からするとやり方が古い、時代に合っていないと思う人もいるかもしれないが、時代に流されすぎず CD だけで勝負してるのは逆に面白く個性のように思えてくる。”【出典：10】

上にあげたそれぞれのドキュメントから、他の音楽メディアで視聴できないが CD では視聴が可能であるという状況が CD を購入する要因として役割を果たしていることがわかる。その一方で、アナログレコードを所望意図で購入している者のドキュメントを参照していく。

“CD 化されていない、もしくは過去にされた CD が希少化、高騰化していて手に入りにくい作品はアナログでしか聴けないわけで、当然そういうレコードには愛着が湧きますね。手持ちの中では TESTPATTERN の「APRÈS-MIDI」とかアンディ・パートリッジの「TAKE AWAY」などがそうです。”【出典：8 原田】

所望意図でアナログレコードを購入している人にも、他のメディアで視聴できないとい

う状況がアナログレコードへの購買へとつながる要因として働いていることがわかる。ただし CD の場合と異なる点として、所望意図で CD を購入する方のドキュメントではいずれも新譜を対象とした話をしていたのに対し、所望意図でアナログレコードを求める方の意見からは既存楽曲に対しての意見が見られた。アナログレコードを所望意図で求めるドキュメントの文中には次のような意見も見られた。

“(とし太郎&リバーサイド「ジェーンがかわいそう」を贈り物としていただいたことについて触れ)CD 化もサブスク化もされることもなく、レコードとしてのみ存在しています。「音源化されたすべての音楽」を見渡せば、まだまだレコードでしか存在しないものが膨大に存在するだろうなというのは、レコードが主流だった時代の長さを思えば、容易に想像ができます。いいものや必聴盤はだいたい CD になってるかサブスクに上がってるだろうという思い込みはヤバイな、と思います。【出典：七(石塚)】

上記のドキュメントでも指摘されているように、所望意図の対象とされるアナログレコードには CD 化や音楽配信がされない楽曲が対象になっている。近年は新譜でもアナログレコードで販売されることが増えているものの、そもそもアナログレコードは CD 以前の音楽メディアであるため、所望意図の対象となるアナログレコードは新譜ではなく、既存楽曲となるケースの方が多いのだろう。

ここで所望意図に関する CD、アナログレコードそれぞれの持つ音楽メディアとしての性質を整理したいが、購買の要因として挙げられていた他の音楽メディアで視聴できないという状況は音楽メディアの性質というよりも、アーティストやレコード会社等のサプライヤー側の以降によって左右されるものである。そのため所望意図に関する音楽メディアの性質の分析は行わないこととする。

音楽 CD が所望意図によって購入されている場合において、アナログレコードの購入はその代替となり得るのかについての検討だが、新譜の販売においてサプライヤーがアナログレコードのみでの楽曲販売を行うとした場合には、現在所望意図で CD を購入している人が所望意図でアナログレコードする可能性は十分にあると考えられる。

## (6) 支援意図

アーティストの応援や資金的な支援を購買の意図とする支援意図で CD を購入する人は 2 名、アナログレコードでは 0 名であった。以下より CD を支援意図で購入する人のドキュメントを参照する。

“CD を買うと、その分が明確にバンド・アーティストの利益になりますよね？いい音楽を聴かせてくれるバンドにはこちらも還元する、というのが僕のスタンスです。一応、ストリーミングサービスなんかでも再生するごとにアーティスト側に収入があるみたいですが、なんとなくそこでアーティスト

側の利益につながっている実感は薄い気がします (完全に主観)。これは CD がモノとして手元に残ることと関係しているのでは、と思います。バンドも慈善事業ではないので、活動資金がなければ音楽を続けていくことはできません。ある程度安定しているメジャーレーベルでなければなおさらです。これからも素敵な音楽を聴かせてください、という思いも込めて、活動資金を提供するつもりで CD を買っている節があります。【出典：7】

“CD 文化が好きで、CD で音楽を聴くのが好きな人間として、タワーレコードや HMV Online を応援していきたい！CD ショップというのはかなり厳しい状況だと思いますが、amazon や楽天しか無くなってしまったら、ものすごく困ります。わたしはタワーレコードや HMV などの CD ショップは、映画館と同じで文化の拠点だと思っています。CD ショップで CD を購入して、少しでも力になれるように支えていきたい！ファンビジネスのリアル拠点として、CD ショップはこれからも残っていて欲しいと思う所存です。”【出典：3】

ドキュメントの文中でも見られるようにアーティストの支援をするために音楽配信ストリーミングサービスの利益率の低さを杞憂して CD を購入しているようだ。また CD 文化自体を愛しているためアーティストのみならず CD ショップを含め応援するために CD を購入しているという意見も見られた。その一方でアナログレコードを購入する者のドキュメントからは支援意図と見られる意見は確認できなかった。その理由として考えられることとしてアナログレコードを購入する人には新譜を求める人が少な位ことが挙げられる。予備調査においてアナログレコードを購入する Y さんへインタビューした際、以下のような会話があった。

筆者「cd 買う奴とかだときアーティストを応援したいとか言う奴がいるんだけどさ、理由として。レコードの場合はないわな。」

Y さん「ない。そこはないね。まず古いものをよく買うから、応援も何もないから。応援になってないと思うしたぶん。」【2021 年 10 月 12 日、Y さんとのインタビューより。】

このようにアナログレコードによる新譜販売が少ない現状においては支援意図でアナログレコードを購入することが少ないのも仕方がないかもしれない。しかし欧米の動向と同様にアナログレコードの新譜販売がより一般的になれば支援意図によるアナログレコードの購入が増加することも十分に考えられるのだろう。

ここで支援意図に関する CD、アナログレコードそれぞれの持つ音楽メディアとしての性質を整理する。支援意図で CD を求める者からはアーティストと CD 文化を支える CD ショップを応援したいという想いが観測され、CD には応援の手段になり得るという性質があると見ることができる。その一方でアナログレコードを購入する者のドキュメントか



らは支援意図による購買意図は観測できなかったが、それはアナログレコードのメディアとしての性質によるものというよりも現在の新譜の販売にアナログレコードが用いられないという日本の音楽市場環境が起因していると考えられた。新譜のアナログレコードが購買された場合も CD と同様にアーティストやレコードショップの支援につながるため、メディアの性質としてはアナログレコードにも応援の手段になり得るという性質を持ち合わせていると言えるだろう。

それでは音楽 CD が支援意図によって購入されている場合において、アナログレコードの購入はその代替となりうるのだろうか。CD にもアナログレコードにも応援の手段となりうる性質があることは先にも述べた通りだ。よって新譜の販売においてアナログレコードが用いられることがあればアナログレコードと CD には同等の効用が期待されるため、アナログレコードの購買は支援意図で CD を購入する行為の代替となり得ると考えられるだろう。

#### (7) 交流意図

自身が購入したことを SNS 等で報告することや他人へ推薦すること、交換することを購買の意図とする交流意図で CD を購入する者は 4 名、アナログレコードを購入するものは 0 名であった。以下より交流意図で CD を購入する者のドキュメントを参照する。

“さて話がずれましたが、CD を買うことのメリットとしてあげられるのが“SNS にアップすることでファンであることをよりアピールすること”がです。わかります?まず今の時代に CD を買うということ自体が自己満足の世界といっても過言ではないわけです。それをわざわざ SNS にアップする。別にネットでも聴けるけど、ちゃんと CD 買いました。ちゃんとファンやっています。的な無駄にマウントを取っていくスタイル。これが快感。そして同じ CD を購入した人たちからイイネをもらえたときの仲間感。ユーはわかってんね的な。なんならアーティストから直接イイネがもらえたりもします。これは真面目に嬉しい。ネット社会だからこそ、CD を利用することでアーティストと薄いかもしれないけれど直接的な接触をすることができる。CD 購入者が少ない今だからこそ得られる特典といっても過言ではないでしょう。”【出典：12】

“毎回いつも初回盤 2 枚と通常盤 1 枚が発売され、ファンは 3 形態全て買う事が多い。私も全て買っているし、なんなら前日に届けてほしくてフラグできるように予約する。届いたらブログやインスタにいち早く写真を載せて、ファンの SNS には今届いたー!という喜びのコメントが一斉にタイムラインに並んでいる。誰よりもいち早く手に入れてアピールしたいのがファン心理というものだ。発表後には付属 DVD の内容を SNS に流してファン同士で、ここが好きここがかっこいい最高!とか共感し合う。”【出典：10】

これらのドキュメントからも見る事ができるように、SNS 上げる事によってファンであることをアピールすることが目的の1つとなっていることがわかる。かつては CD 購入で楽曲を視聴することは当たり前であったが、それが少なくなった今ではむしろ少数派であり、ファンであることの差別化ポイントとなっているのだろう。一方で交流意図でアナログレコードを購入する者は確認できなかった。しかし購入したレコードの写真を SNS に投稿するといったことは十分に考えられるため、この点については CD に限った話ではないと考える。

ここで交流意図に関する CD、アナログレコードそれぞれの持つ音楽メディアとしての性質を整理する。交流意図で CD を求める者からは SNS でファンであることをアピールすることが CD 購入の理由となっており、CD にはそれ自体がファンであることを示す性質があることがわかる。またアナログレコードにも CD 同様、それ自体がファンであることを示す性質があるといえるだろう。それでは、音楽 CD が交流意図によって購入されている場合において、アナログレコードの購入はその代替となり得るのだろうか。CD もアナログレコードもファンの証であるという性質を持つ。よって、アナログレコードの購入は CD を交流意図で購入する行為の代替となり得ると考えられるだろう。

## (8) 自己満足意図

個人的な感覚や思想の追求、習慣となっている行動の実現を購買の意図とする自己満足意図で CD を購入する者は5名、アナログレコードを購入するものは1名であった。まずは自己満足意図で CD を買うとはどのような場合があるのかをドキュメントを参照しながら見ていく。

“iPod やウォークマンは過去の遺物になり、今やスマホのストリーミングが主流。定額で聴き放題、そりゃ CD を買う人も激減しているはず。それでも、僕は今でも CD を買い続けるマイノリティの一人。ほとんど無料みたいな値段で音楽は聴けるのに、なぜ買うのでしょうか。人によっては CD を買う行為は無駄としか思っていないはず、でもそうじゃない。僕は CD を買っている、音楽に身銭を切っているからこそ、自分が音楽好きだと自負できているんです。(中略) 周りの人から、CD で音楽を聴くことに対して驚かれる機会も多い。僕よりも音楽に対する愛情はなく、僕よりも音楽に対してお金を払っていない人。そんな人が、僕よりも多くの音楽にアクセスできる権利を持っている。でも、これで良いんだとも思う。理由は一つだからで、「心底自分は音楽が好きなんだ」と思えるから。”【出典:2】

“わたし自身の経験で言えば、学生時代にずっと CD を購入し続けてきました。普通の人よりもはるかにたくさんのお金を、CD につぎ込んできました。いまでも時間があれば、タワーレコードに新譜を見に行くのが習慣となっています。ときどき CD を購入するというのが、もはや定期的行動としてインプットされています。人は習慣で行動するということが、1つや2つ必ずあるものだと思います。最

近はストリーミングで聴くことも多いですが、それではどこかもの足りないと感じます。いくら便利な方法が整備されたところで、必ず定期的に CD を購入しています。ただしその間隔は、日が経つにつれて、だんだんと長くなってきているのが正直なところです。CD の購入は、それ自体が特異な体験として、わたしの中に深く刻み込まれています。CD は音楽を聴くだけなら高いかもしれませんが、ライブに行くよりは全然安いです。デジタル配信で聴ければ良いというのは、少し味気ないように感じたりします。もっともこれは、CD を習慣的に購入してきた者の、古い意見なのかもしれません。”【出典：3】

1 人目の方は CD を買うことが自体が音楽好きであるということの証であるという考えを持ちそれを実行している。2 人目の方は CD を過去に継続して購入してきたため、ストリーミングでは何か物足りないと感じ CD の購入に至っている。自己満足意図では個人的な過去の経験や考え方が CD に購入に直接繋がっており、それらの内容自体は多岐にわたるものであった。しかしこれら自己満足意図で CD を購入する者には共通して音楽や音楽メディアを入手するというよりも、音楽を購入するという体験を求めていると見ることができのではないだろうか。次に自己満足意図でアナログレコードを購入する者のドキュメントを参照する。

“先日ずっと欲しかったレコードプレイヤーを購入しました。ここ数年のダウンロード全盛の時代に突入した音楽業界。スマホの普及で、あまりに手軽に音楽が聴ける日常生活になっています。身近になり過ぎて、音楽 DL が簡単に出来るので次々と音楽を消費するスタイルになってしまいました。「これはイマイチ」「これも駄目」「これめっちゃ良い！」便利な反面音楽を消費してしまい、大事に曲を聴く機会が非常に少なくなってしまった気がするんですね。CD を買っても PC に取り入れるだけで歌詞カードはスマホで確認するし、アーティストが何ヶ月も掛けて作ったものに全然敬意を払ってない気がするんですね。”【出典：六】

この者は CD や音楽配信サービスによる視聴では曲を大事にできていないという考えを持ち、アナログレコードの購入に至っている。いずれのケースにせよ自己満足意図で CD、アナログレコードを購入する者に共通することとして、音楽や音楽メディアここまで自己満足意図の例を見てきたがそれぞれの考えや経験は個人的なものであり一般化はできないだろう。よって自己満足意図に関する CD、アナログレコードの音楽メディアの性質の分析は行わないこととする。

それでは音楽 CD がこのような自己満足意図によって購入されている場合において、アナログレコードの購入はその代替となり得るのだろうか。先にも述べたように自己満足意図で CD を購入する者に共通して見られた現象として CD や楽曲を入手するというよりも、CD を購入するという体験を求めていることが挙げられた。CD を購入するという

こととアナログレコードを購入することはフィジカルの音楽メディアを購入するという点で酷似している。また上記の例でも見られた「音楽に身銭をかける」ことや「音楽配信サービスでは何か物足りない」といった考えに依拠するのであれば、CD の購入でなくてもアナログレコードの購入によって代替できるのではないだろうか。さらに上記のドキュメントでは自己満足意図で CD を購入する者は CD を購入しなくても音楽配信サービスでも音源が聴くことができることをある種自虐的に自覚しているが、アナログレコードの購買では音質意図でも見たように音楽配信サービスのデジタル音源とは異なる視聴体験価値を提供することができる。よってこれらの理由からアナログレコードの購入は CD を自己満足意図で購入する行為の代替となり得るのではないだろうか。

### (9) 視聴体験意図

その音楽メディア固有の視聴体験を得ることを購買の意図とする視聴体験意図で CD を購入する者は3名、アナログレコードを購入する者は7名であった。まずは視聴体験意図で CD を購入する者にはどのような場合があるのかドキュメントを参照しながら見ていく。

“そして最後に CD の持つメリットは、「音楽を聴く」という行為を最高のエンターテイメントにしてくれることであります。CD から音楽を聴くことは、クリックするだけで音楽が聴けるネット配信に比べて格段に手間がかかります。欲しい CD を探して買う。CD ショップに行く手間もありますし、ネット販売なら届くまでの時間もかかります。さらに開封して CD プレーヤーで再生するのもひと手間かかりますし、次の CD と入れ替える手間もあります。一見手間ばかりでめんどくさい極みですが、この手間そのものが音楽を楽しむ行為そのものなのですよね。音楽を愛する同志なら、この気持ち共感頂けるのではないのでしょうか。音楽を聴くという行為そのものが楽しくて仕方がないのですよ。”

【出典：9】

“サブスクやデジタル配信されたアルバムは1曲単位から買うことができるので、アルバムを1つの作品として捉えにくくなる。アーティストはアルバムに対してとても思い入れを持ち、それに今持てる力の全てを注いで作るはずだ。アルバムがただの曲をかき集めただけのまとめファイルではなくアルバム全体が1つの作品でその中にある曲たちがひとつひとつのピースとして存在している。CD やレコードの方が、それをより感じやすいのだ。” 【出典：8】

視聴体験意図で CD を購入する者からは音楽配信サービスが便利なることを理解しつつも、逆にその CD による視聴の手間が楽しみの1つとなっているという意見が見られた。また CD アルバムの構成のまま楽しみたいという意見も見られ、利便性よりも作品のオリジナリティを重視する傾向が見られた。アナログレコード次にアナログレコードを視聴体験意図で購入する者について見ていく。

“まず、レコードを聴くためには、レコードプレーヤー、針（カートリッジ）、フォノイコライザー（フォノイコ）、アンプ、スピーカーなどといった機器が必要になります。そして、いざ音楽を聴くという時には、レコードや針を傷めないようにデリケートに扱ったり、A面が終わったあとにはB面に裏返したりと、手間がかかります。こうした行為をテキスト化してしまうと、一見面倒臭そうに感じてしまうかもしれません。しかし、これら一つ一つの作業にワクワク感が伴います。針を盤に乗せる時、A面が終わったあとに裏返す時のワクワク感は、レコードならではの演出です。昔はレコードで音楽を聴くことが当たり前だったそうですが、私の世代を含めた10代20代はそんな世界を知らず、むしろ全く新しい体験で、ワクワクドキドキが詰まっていた。”【出典：三】（原文ママ）

“でも、この面倒くさがりが好きなんです。音に集中できるこの環境が、私は好きです。買ったレコードを「時間をとってちゃんと聴きたいな...」と思いつけ数日そして一ヶ月経っちゃうことってありますよね、あんな感じです。ダウンロードコードでiphoneに入れてしまえば、いつでもどこでも聴けるんですが。なんかそれは違うなあ。結局のところ、宝物のように大事にしたいくなるフォーマット、そして「ゆっくり時間をとって心地よい気持ちでレコードを聴く」のが好きなんだなど。あとは、PCでクリックして再生するのではなく、「わざわざ棚から出して、盤をターンテーブルに乗せて...」お気に入りの本や、フォトアルバムを見返すような気持ちで。音質にこだわったり、年配の方がアナログで聴き続ける理由とは少し違うのかもしれない。”【出典：九】（原文ママ）

“自分は特にLPが好きなのですが、スキップもシャッフルもできないという性質上、レコードを選んだら再生した時点で、そこから3、40分はそのレコードを中心に時間が流れるのです。「贅沢～」と思います。”【出典：7、(石塚)】

このようにCDの場合と同様にアナログレコードを視聴体験意図で購入する者にも視聴の際の手間やアナログレコードのスキップができないという性質が楽しいという意見が挙げられた。また自己満足意図とは異なり、上記で取り上げたドキュメントでは過去の経験がないからこそアナログレコード視聴時の手間が魅力的に感じられていることがわかり、この手間が魅力的であるという効用は多くの人に理解される性質であると考えられる。

ここで視聴体験意図に関するCD、アナログレコードそれぞれの持つ音楽メディアとしての性質を整理する。それぞれのドキュメントからCDにおいてもアナログレコードにおいても視聴時の手間、そして曲をシャッフルすることができない点が魅力であると述べられていた。よって視聴体験意図に関する性質としてCD及びアナログレコードには共通して視聴時に手間がかかること、そして曲をシャッフルして聴くことができないという性質があるといえる。

それでは音楽CDが視聴体験意図によって購入されている場合において、アナログレコー

ドの購入はその代替となり得るのだろうか。CD を視聴体験意図で購入する者は CD ショップに行く手間や再生までの手間、そして曲をシャッフルできないという性質を求めている。先にも述べたようにこれらの性質については CD にもアナログレコードにも存在するため、いずれもアナログレコードによって代替可能な性質と考えられる。よってアナログレコードの購入は CD を視聴体験意図で購入する行為の代替となり得るのではないだろう。

#### IV 結論

これまで購買要因ごとに見てきたドキュメント分析の結果をまとめたものが以下の表である(表 4)。ドキュメントで参照できた範囲において、鑑賞意図、所望意図、支援意図、交流意図、自己満足意図、視聴体験意図の 6 つについてはアナログレコードの購入によって CD の購入の代替となることがわかった。その一方で音質意図、付加価値意図、所有意図の 3 つについては状況によって代替不可能であったりメディアの性質上部分的に代替不可能であった。よって仮説検証の結果は「楽曲のデジタル音源を視聴したい場合、購入特典が欲しい場合、楽曲のデジタル音源を所有したい場合を除き、アナログレコードの購入は音楽 CD の購入の代替となり得る」となった。

表 4 ドキュメント分析の分析結果<sup>1</sup>

	購買要因	代替可能性	分析結果のまとめ
①	音質意図	△	他メディアでは聴くことができない固有の音質を求める場合は代替可能。デジタル音源を高音質に聴きたい場合は代替不可能。
②	付加価値意図	△	ジャケットを欲しい場合は代替可能。特典が欲しい場合は現状アナログレコードに一般的に付されていないため代替不可能。
③	所有意図	△	パッケージが欲しい場合は代替可能。デジタル音源を所有したい場合は代替不可能。
④	鑑賞意図	○	鑑賞となる対象が欲しい場合、代替可能。
⑤	所望意図	○	アナログレコードによってのみ楽曲が発売される場合は代替可能。
⑥	支援意図	○	新譜の販売においてアナログレコードが用いられる場合代替可能。
⑦	交流意図	○	ファンである証を示す点について代替可能。

<sup>1</sup> 表 4 の「代替可能性」の欄には、完全にアナログレコードによって代替可能なものには○を、条件付きや部分的に代替可能なものに△を付している。

⑧	自己満足意図	○	フィジカルの音楽メディアを購入する体験について代替可能。
⑨	視聴体験意図	○	手間がかかるという点や楽曲をシャッフルできないという点において代替可能。

本論文では近年の欧米のレコード市場においてアナログレコード市場が CD 市場を上回る現象に着目し、日本のレコード市場においても今後同様の現象が起きるのではないかという問題提起した。そして音楽配信ストリーミングサービスの存在する現代において音楽 CD はアナログレコードによって代替され得る音楽メディアであるという仮説を設定し、ドキュメント分析によってその代替可能性を検証した。その結果楽曲のデジタル音源を視聴したい場合、購入特典が欲しい場合、楽曲のデジタル音源を所有したい場合を除き、アナログレコードの購入は音楽 CD の購入の代替となり得るという結論に至った。

ここで問題意識において提唱した日本のレコード市場においてもアメリカやイギリスと同様にアナログレコードの市場規模が CD の市場規模を上回ることになる可能性について検討する。まずアナログレコード購入による CD 購入の代替可能性の観点から考える。ドキュメント分析による検証結果では音質意図、付加価値意図、所有意図の 3 つの購買意図においてアナログレコードでは CD の代替となり得ないという結果であった。この 3 つの項目のうち所有意図におけるデジタル音源を所有したいという購買要因については現状 CD か音楽をダウンロード購入する他ないが、音質意図については今後 CD を音質意図で購入する者は減少し、付加価値意図については今後アナログレコードによって代替可能となるのではないかと考える。まず音質意図についてだが当該項目で前述した通り、近年ではストリーミングサービスを含めた様々な音楽配信サービスで CD と同等の音質やそれ以上に高音質な楽曲が配信され始めている。本検証においても音質意図で CD を購入する者は 12 名中 1 名と少なかったが、今後益々 CD 音質の相対的価値が下がり音質意図で CD を購入する者は一層少なくなっていくのではないだろうか。したがってアナログレコードの購買によって音質意図による CD 購買を代替する可能性の検討の重要性は他の項目と比較すると劣後するのではないだろうか。そして付加価値意図についてはアナログレコードの販売時に現状 DVD のような特典が付されない点が代替不可能としたが、サプライヤー側が販売時にアナログレコードにも CD と同様に特典を付けるようにした場合この点は解決できる。今後 CD 市場が縮小しアナログレコード市場が拡大すると見込まれている現在の日本のレコード市場の動向を考えると、今後サプライヤー側がアナログレコードにも特典を付すようになるのではないかと考えられる。つまり現状では音質意図、付加価値意図、所有意図の 3 点についてはアナログレコードによる CD の代替は不可能であるが、実質的な CD 購入とアナログレコード購入の違いは所有意図で述べたデジタル音源を所有できるかどうかのみとなるのではないだろうか。よって CD を購入する者の中からデジタル音源で所有

したいという者以外の全てがアナログレコードの購入に移る余地はあるだろう。

そしてアナログレコードでは CD では得ることのできない効用を得ることができる点についても考慮されたい。音質意図の項目で触れたようにアナログレコードは温かみや臨場感のある音質、レコードノイズといったデジタル音源とは異なる固有の音質を提供できる価値をもつ。この点は音楽配信ストリーミングサービスの利用が一般化した現代において一層人々に魅力として受容されるのではないだろうか。また鑑賞意図ではその外見的違いからアナログレコードの方が CD よりも雰囲気や満足感を得られるという性質があることが指摘されている。音楽配信ストリーミングサービスが普及している現代においてフィジカルメディアには音楽配信サービスにはない所有感や鑑賞物、パッケージ商品としての役割を担っている。そのような時代において CD よりも雰囲気や満足感を得ることのできるアナログレコードは消費者にとって相対的に魅力的に映るだろう。上記の理由から今後アナログレコード購入による CD 購入の代替が進み、日本でもアナログレコード市場の拡大と CD 市場の縮小が加速していくと考えられる。

ただし本研究では本論文にて提唱した仮説を検証するために必要な検討が十分にできたとは考えていない。例えばアナログレコード全盛の時代から音楽に触れてきたエルダー層と CD やカセットを音楽メディアとして使用してきた現在のミドル層、学生時代から音楽配信ストリーミングサービスを利用しているヤング層では同じ CD を購入していたとしても購買要因に差が出るのではないだろうか。そのため年齢別の購買要因の違いについて検討すべきである。またこの度ドキュメント分析の対象となった者は自身で記事を書いたり人からインタビューをされるほど音楽に情熱を持っている人々であり、音楽に対する一般的な消費者の購買感覚とは異なる場合がある。さらにアナログレコード市場の拡大及び CD 市場の縮小を考えるためには、実際には CD との経済的な支出面の違いやカタログ数の違い、視聴環境の有無といった様々な影響を考慮しなくてはならないだろう。

しかし本研究において用いた質的分析によって量的調査等では排除されてしまうような思考を網羅的に明らかにしたという点で一定の新規性と意義があると考えられる。日本のレコード市場において CD は音楽メディアの中で金額ベースでは最も大きい市場規模であるが、日本レコード協会の音楽メディアユーザー実態調査で見たように実際に CD を購入する者はマイノリティとなっている。ましてやアナログレコードを購入する者はもっと少数である。このような現状において量的調査では見えづらい少数派である彼らの購買要因に着目し、それを質的調査により明らかにしたことは社会的にも意義のあることである。また本研究において明らかになった現代における CD およびアナログレコードの購買要因やそれぞれの音楽メディアの性質は消費者にとって音楽メディアの選択に係る重要な決定要因であり、本論文で提示した日本のアナログレコード市場拡大および CD 市場の縮小の可能性を示唆するものと考えられる。



## 参考文献

- audio-technica 「Listening Record Navi レコードとは」, <https://www.audio-technica.co.jp/cartridge/navi/whatis/02.php>(2022年1月28日閲覧).
- BPI(2018) “A vinyl Stocktake”, <https://www.bpi.co.uk/news-analysis/a-vinyl-stocktake/> (2022年1月28日閲覧).
- BPI(2020) “UK record labels’ trade income reaches €1.1 billion in 2019”, <https://www.bpi.co.uk/news-analysis/uk-record-labels-trade-income-reaches-11-billion-in-2019/>(2022年1月28日閲覧).
- BPI(2021) “UK record music revenues grew 3.8% in 2020”, <https://www.bpi.co.uk/news-analysis/uk-recorded-music-revenues-grew-38-in-2020/>(2022年1月28日閲覧).
- BVMI(2021) “Umsatzanteile aus dem Musikverkauf 2020”, <https://www.musikindustrie.de/presse/presseinformationen/musikindustrie-2020-mit-715-prozent-digitalanteil/> (2022年1月28日閲覧).
- ICT 総研(2020) 『2020年定額制音楽配信サービス利用動向に関する調査』 <https://ictr.co.jp/report/20201113.html/> (2022年1月28日閲覧).
- IFPI(2021) “GLOBAL MUSIC REPORT 2021”, [https://gmr2021.ifpi.org/assets/GMR2021\\_State%20of%20the%20Industry.pdf](https://gmr2021.ifpi.org/assets/GMR2021_State%20of%20the%20Industry.pdf) (2022年1月28日閲覧).
- RIAA “U.S. SALES DATABASE”, <https://www.riaa.com/u-s-sales-database/>.(2022年1月28日閲覧).
- SONY 「ウォークマンの使いかた」, <https://www.sony.jp/support/walkman/dialogue/010/>, (2022年1月28日閲覧).
- Official Charts (2021) “Revenues of Vinyl are expected to overtake CD in 2021 according to British Phonographic Industry report”, By Jack White, published: March 23([https://www.officialcharts.com/chart-news/revenues-of-vinyl-are-expected-to-overtake-cd-in-2021-according-to-new-british-phonographic-industry-report\\_\\_32743/](https://www.officialcharts.com/chart-news/revenues-of-vinyl-are-expected-to-overtake-cd-in-2021-according-to-new-british-phonographic-industry-report__32743/))(2022年1月28日閲覧).
- 小宮紳一(2020) 『サブスクリプション(優しく知りたい先端科学シリーズ7)』 創元社.
- 全国出版協会・出版科学研究所 『日本の出版販売額』 <https://shuppankagaku.com/statistics/japan/>.(2022年1月28日閲覧).
- 電通メディアイノベーションラボ(2021) 『情報メディア白書 2021』 株式会社ダイヤモンド社.
- 西野宮美寛(2018) 「CD 購買と特典需要-商品なのは音楽?特典?-」 卒業論文.文教大学.
- 日本レコード協会(2010,2013-2020) 『音楽メディアユーザー実態調査』.
- 日本レコード協会(2021) 『日本のレコード産業 2021』.

橋本千枝(2014)「音楽 CD の文化は生き残ることができるのか-音楽の楽しみ方の行方」  
『人文文化学部学生論文集 第 12 号』:125-147.

安田照・当麻哲哉(2012)「音楽購買における新しい消費者行動モデルのシステムデザイン:  
ベイジアンネットワークを用いた有償購買確率向上モデル」修士論文.慶應義塾大学.  
ラトックシステム株式会社「音源の品位を損なわない「リアル CD 音質」」, [https://www.ratocsystems.com/products/subpage/audio/rexlink2\\_tokutyo01.html](https://www.ratocsystems.com/products/subpage/audio/rexlink2_tokutyo01.html)(2022 年 1 月 28 日閲覧).

## 補足資料

### 参照ウェブサイトリスト

- ・ CD を購入する者

1「何でわざわざ CD を買うの？」バカにしたような友人の言葉に、女性から熱い反論が！」  
grape

URL: <https://grapee.jp/440734/>, (2022 年 1 月 28 日閲覧).

2「CD を買うのは無駄なのか、買う意味はあるのか？CD でしか音楽を聴かない僕が、今でも CD を買い続ける理由を徹底解説！」ゆとりサラリーマンがプライベート充実を狙うプログラムマガジン

URL:<https://www.bit-corleone.com/archives/71/>,(2022 年 1 月 28 日閲覧).

3「2020 年代に CD を買う意味について自身の経験を元に考察してみた！」やまろぐ-執筆技師の小部屋-

URL:<https://yama-rock.com/buy-cd/>,(2022 年 1 月 28 日閲覧).

4「僕が CD を購入するときの理由」ロッキン・ライフ

<https://sinario19.com/>『/コラム/中身のないコラム/僕が cd を購入するときの理由/』,

5「何故、CD を買うのか？」Do It Yourself～Music & Camp blog

URL:<https://ameblo.jp/punkrock1003/entry-12344304229.html>, (2022 年 1 月 28 日閲覧).

6「あなたは CD を買う？買わない？購入するメリットや理由は自己満足だけではない！」  
LIFE 1 UP

URL: <https://ameblo.jp/punkrock1003/entry-12344304229.html>, (2022 年 1 月 28 日閲覧).

7「このご時世に CD を買うことを全力で正当化してみる」テトたちのにつきちょう～テト・ペンタ・ヘキサの 3 人組によるゆるふわ系ブログ～

URL: <https://tetragon64.hatenablog.jp/entry/20171211/1513000324>, (2022 年 1 月 28 日閲覧).

8「デジタルが主流の中、CD やレコードを買う理由」やんつ(ケビン@春から英語教員)

URL: <https://note.com/djyantsu>, (2022 年 1 月 28 日閲覧).

9「CD は時代遅れ！？音楽を愛する同士に伝えたい、CD を買う理由とメリット！」MyHome・Lover's

URL: <https://baron-zaku-present.com/archives/buycdmerit.html#CD>, (2022年1月28日閲覧).

10 「それでも私が CD を買う理由・”kis-my-ft2 編” YUKILOG

URL: <https://yukilog-official.com/cd-kis-my-ft2/>, (2022年1月28日閲覧).

11 「YOASOBI がついに CD をリリースした理由」音楽ナタリー

URL: <https://natalie.mu/music/column/413269>, (2022年1月28日閲覧).

12 「『CD を買うことのメリット』あまり CD が必要とされなくなった時代だからこそ」バカニュー.com

URL: <https://bakanyu.com/column/post-27029/>, (2022年1月28日閲覧).

・レコードを購入する者

一 「音楽好きこそ、レコードを聴くべき。比較でわかる CD との違いとは？」によけんのボックス

URL: <https://nyoken.com/cd-record>, (2022年1月28日閲覧).

二 「レコードの良さとは結局何なのか？※追記アリ」kzys.khn

URL: <https://note.com/couzjoci/n/n8eba859717fa>, (2022年1月28日閲覧).

三 「レコードの良さってなに？レコードを聴いてみよう！」Jazz2.0

URL: <https://jazz2-0.com/music/2322/>, (2022年1月28日閲覧).

四 「【特別公開！アナログ盤の音に惹かれる理由】 高橋幸宏」SWITCH PUBLISHING

URL: <https://www.switch-store.net/hpgen/HPB/entries/315.html>, (2022年1月28日閲覧).

五 「コレクター目線からのレコード人気」渋谷レコード店日記-アナログレコードコレクションのススメ

URL: <http://nextrecordsjapan.tokyo/archives/11917938.html>, (2022年1月28日閲覧).

六 「初心者がレコードプレイヤーを購入してみたら音楽がより楽しくなった」MY STEREO MAN

<http://mystereoman.com/record/>, (2022年1月28日閲覧).

七 「デジナタ連載 Technics×「レコードの日」|僕らが大好きなレコードの話をしよう。

12名の言葉で味わうアナログレコードの世界」音楽ナタリー

URL: [https://natalie.mu/music/pp/diginata\\_recordday04](https://natalie.mu/music/pp/diginata_recordday04), (2022年1月28日閲覧).

八 「レコードは死なず」トラベラーズ日記～トラベラーズカフェ 店長のブログ～

URL: [https://www.midori-japan.co.jp/tr/blog/2021/02/post\\_698.html](https://www.midori-japan.co.jp/tr/blog/2021/02/post_698.html), (2022年1月28日閲覧).

九 「コラム：なんでレコードで聴くの？」Rodentia Collective

URL: [http://rodentia-collective.tokyo/blog/2018/12/music\\_vinyl/](http://rodentia-collective.tokyo/blog/2018/12/music_vinyl/), (2022年1月28日閲覧).

※右開きからお読みください。





スライム表象の歴史から見る 「転生したらスライムだった件」について

"That Time I Got Reincarnated as a Slime" in Terms of History of Slime Representations

明治大学 国際日本学部

坂井 有佳

Meiji University School of Global Japanese Studies

SAKAI Yuka

目次 ドロドロとしたモンスターが親しみやすさを得るまで

はじめに

一 スライム表象の歴史

一、ドロドロとした不定形のモンスター

二、ドラゴンクエストシリーズとスライム

三、『モンスター物語』のスライム

四、『DRAGON QUEST -ダイの大冒険-』で描かれる善悪

五、モンスターは倒すべき敵であるのか

二 「転生したらスライムだった件」のメディア展開

三 「転生したらスライムだった件」が与えた影響

一、「転生したらスライムだった件」以降のスライム登場作品

二、モンスター転生小説について

おわりに

注

補足資料 スライム年表



はじめに

「スライム」と聞いた時にどのような姿を想像するだろう。緑色のドロドロしたもの、子どもの時に遊んだ洗濯のりで作るおもちゃ、「ドラゴンクエスト」の青色のモンスター、そして近年、大きな注目を集めている「転生したらスライムだった件」(以降「転スラ」と省略して記述する)に登場する水色のスライム。当たり前のようにファンタジー作品に登場するようになったスライムとは一体どのような存在なのだろうか。本稿では「転スラ」に至るスライム表象がどのような歴史を経て成立し、現在どのような影響力を持っているのかについて考えてい。

まず、「転スラ」の基本的な情報について整理する。

詳しい書誌情報は第二章にまとめるが、「転生したらスライムだった件」は二〇一三年より小説投稿サイト『小説家になろう』にて伏瀬によって連載されていたスライムを主人公とする物語である。二〇一五年にはコミカライズ、二〇一八年にはアニメ化とメディアミックス展開を広げ、二〇一七年からはアンケート投票によって決定する『このライトノベルがすごい!』<sup>1</sup>、大賞の作品部門、単行本ランキングに四年連続でランクインするなど大きな人気を博している。現代日本、冴えないサラリーマンの主人公が通り魔の被害に遭い死亡。スライムに転生した主人公は日本で得た知識とスライムの特性を活かして共同体を作り上げていくというストーリーだ。「転スラ」は本編の漫画化、アニメ化ではなくスピンオフ作品が出版され、さらにその作品がアニメ化、また劇場版アニメ化の決定など、幅広い

読者からの支持を受け、今までのライトノベル作品とは一線を画していることがわかる。また、第三章で詳しく触れるように、この作品の後、スライムを題材とした作品が次々と発表され、空前絶後のスライムブームとなった。

「転スラ」は単に「異世界転生小説」や「なろう系」(「経済小説」といった枠組みから捉えられることが多く、スライム表象の歴史に位置付ける形では整理されてこなかった。本稿では、スライム表象の歴史から「転スラ」を捉えることで、「スライム」を持つ特異性や拡張性が歴史的にどのような意味を持ってきたのか確認し、さらに「転スラ」がその後のスライム登場作品にどのような影響を与えたのかを視野に入れることで、現在のポップカルチャーにおけるスライムがどのような存在であるのかについて考察する。

## 一 スライム表象の歴史

### 一、ドロドロとした不定形のモンスター

巻末の表にまとめたように、スライムといっても様々なスライムが存在するため、その特徴を一言で表すことは難しい。そこで、現在までにどのようなスライムが登場してきたのか特徴的な例を挙げながら振り返ることにする。

最初に粘性のモンスターがスライムとして登場したのは、一九五三年、ジョセフ・ペイン・ブレナンの小説 *Slime*<sup>2</sup> である<sup>3</sup>。ここでは海底に住むモンスターとして描かれており、他の生物との同化や吸収ができるという特性を持っている。

また、一九七四年に発売され、今もなお多くの人に親しまれ

ているテーブルトークRPG「ダンジョンズ&ドラゴンズ」<sup>4</sup>にもスライムの特徴を持つモンスターとしてウーズと呼ばれる不定形生物が登場する。<sup>5</sup>不定形生物ウーズとは何か、ダンジョンズ&ドラゴンズ日本公式サイト「モンスター・マニュアル」<sup>6</sup>では次のように記されている。

ウーズ（粘体）は暗がりにはびこり、明るい光や極端な暑さ寒さを嫌う。じめじめした地下世界をどろどろ流れ進み、消化できるものは生き物もそれ以外も見境なしに喰らい、地面を音もなく動き回り、壁や天井からしたり落ち、地底湖の岸辺に広がり、岩の裂け目から染み込んでくる。ウーズの酸の接触による火傷の痛みを感じるまで、ウーズの存在に気付かない冒険者も多い。

ここでも接触したものを消化するという特性を持っており、じめじめ、どろどろといった暗いイメージを持つ。また、「転スラ」においても主人公が持つ重要な初期スキルに「捕食者」があり、他の生物を取り込み解析することで強くなっていく。現在のスライム像にも共通する特徴と見ていいだろう。

次に注目したいのは、一九八一年にアメリカで発売されたゲーム「Wizardry」<sup>7</sup>だ。「Wizardry」ではスライムが弱い敵として登場する。スライムといえば雑魚キャラといったようなデファクトスタンダードの起源はここにあると遠藤雅伸<sup>8</sup>は指摘している。「Wizardry」を実際にプレイした遠藤は一九八四年に日本で『ドルアーガの塔』を発売する。この『ドルアーガの塔』での

スライムは弱い敵として描かれるが、さらに「シンブルデザイナーかつ柔らかくて可愛い存在にした」と遠藤は述べている。つまり、一九八四年はスライムが日本で広まると同時に、粘性の不定形モンスターが「可愛い」という特性を手に入れた時期でもある。『ドルアーガの塔』発売から二年後の一九八六年、『ドラゴンクエスト』<sup>1</sup>が発売される。鳥山明がデザインしたドラゴンクエストの水滴型をしたスライムは、スライムの中でも一番の知名度を誇るだろう。『ドルアーガの塔』から「可愛い」という特性を引き継ぎ、どろどろとしたモンスターから親しみやすいキャラにその姿を変えた。

## 二、ドラゴンクエストシリーズとスライム

現在も多くの支持を得ているドラゴンクエストシリーズが後のポップカルチャーに与えた影響については次のような先行研究がある。さやわか<sup>1</sup>は次のように述べている。

私たちが思う「ファンタジー世界」を舞台にした物語は、その基礎的な部分がドラクエの世界観によって作られているに違いありません。多くの日本人は「勇者」がかつこよく剣を振るい、必殺技のような魔法を繰り出して「魔王」と戦うようなファンタジー作品を平凡なものとして眺めています。

しかしそういうファンタジー観というのは、80年代前半、つまりドラクエが成立するまではありませんでした。そもそも西洋のファンタジーというのは、厳密にはそんな

ヒーローもののアニメのようなものではありません。中世の剣士をモデルにした主人公が剣を振るうかもしれませんが、もつとずつと現実的なものです。

こうした世界観をドラクエだけが作ったとは言いきれないところはあります。しかし、そういうものを日本人の一般層にまで普及させて、誰もが当たり前のものだと考えるほどにさせた筆頭に挙げられるのは、ドラクエだと言って差し支えないでしょう。

そういう意味では、近いジャンルであるポップカルチャーに与えた影響は、かなり色濃いものがあると言えるでしょう。たとえば今の若者が好んで読んでいるライトノベルなどの作品を見るとどうでしょうか。近年の流行は、現実世界で暮らす平凡な主人公が、ふとしたきっかけでゲームのようなファンタジー世界へ転生して、そこで冒険をすることになる、という筋書きのものです。こうした小説が多数掲載されているインターネットの小説投稿サイト「小説家になろう！」の名をもじって、この手の小説は「なろう小説」と呼ばれることもあります。

しかしなろう小説で重要なのは、異世界に転生した主人公だけが、その世界をゲームのようなものだと気づいているというパターンが多いことです。つまり、主人公は、ゲームを攻略するようにしてその世界でうまく立ち回り、冒険を進めることができる。

このように、ドラゴンクエストシリーズの重要性について触

れられてはいるが、ドラゴンクエストシリーズの中でもそのアイコンとして高い知名度を誇り、「なろう小説」でも定番モンスターとなっているスライムのポップカルチャーにおける重要性は注目されていない。そこで、モンスターであるスライムと人間の関係について検討することで、ドラゴンクエストシリーズのスライムが現代のポップカルチャーにおけるスライムの立場にどのような影響を与えたのか考察する。

はじめに、ドラゴンクエストシリーズにはさまざまなスライムが登場する。特徴的なものとして、スライムが集まることで一つのスライムとなったキングスライムや、プレイヤーに毒の異常状態を付与するバブルスライム、倒すことで多くの経験値を手に入れることができるメタルスライムなどが挙げられる。そのバリエーションの豊富さからもスライムがドラゴンクエストシリーズで特別視されているのが伺える。それでは、シリーズを通してスライムのイメージがいかに豊かになってきたのかについて触れていきたい。

まず、一九八六年に発売された『ドラゴンクエスト』ではスライム、スライムベス、メタルスライムの三種類が登場する。スライムは登場モンスターの中で獲得経験値、ゴールドともに一番低く設定されており、スライムベスはスライムに次ぐ二番目の弱さと、その「雑魚キャラ」具合が伺える。その一方で、メタルスライムは決して弱いモンスターではない。守備力とはやさが高く設定されており、低確率で発生する会心の一撃が出ないと中々倒せず、逃げられてしまうのだ。その分獲得経験値を大量にもらえるため、レベル上げの際にメタルスライムを

狙うプレイヤーは多い。本来モンスターとの遭遇は避けたいものだが、メタルスライムとの戦闘は幸運として受け止められる。

続いて、一九八七年に発売された『ドラゴンクエストII 悪霊の神々』<sup>12</sup>（以下『ドラクエII』と記す。III以降も初出時以降は同様に略して記す）ではホイミスライムとバブルスライムが新たなスライムとして登場する。ホイミスライムはホイミというHPを回復できる呪文を使うスライムであり、その姿は水滴型のスライムに触腕が生えたクラゲのような形をしている。

このホイミスライムは敵モンスターを回復するため、複数体で出現した際にはプレイヤーにとって厄介な敵となる。また、今までバラバラだった敵モンスターの、共同体意識のようなものを感じさせるキャラクターでもある。次に、バブルスライムは前述したように毒の異常状態を付与してくるモンスターであり、その姿は緑色でドロドロとした形をしている。毒の異常状態は戦闘後も継続してダメージを受けてしまうため、プレイヤーとしては避けたいものである。もし、異常状態になつてしまつたら、毒消しの呪文であるキアリーを唱えるか、毒消し草を使うなどの対処が必要になり、貴重なMPや道具を消費することになる。そのため、『ドラクエII』で新たに追加された二種類のスライムは積極的に倒しに行くべき厄介なモンスターとして認識されることになる。

そして、一九八八年に発売された『ドラゴンクエストIII そして伝説へ…』<sup>13</sup>では、新たに、マリンスライム、ベホマスライム、スライムつむりが登場する。この三種類のスライムは呪

文を使い、プレイヤーにとっては早急な対処が必要となる。マリンスライムはスクルトという味方の守備力を上げる呪文を唱えることでより倒し辛くなつていく。また、ベホマスライムは先述したホイミスライムの上位互換であり、ベホマというHPを完全に回復する呪文を使うため、ベホマスライムから倒さないとHPを削つても削つても回復されるということが起こり得る。さらに、スライムつむりはラリホーという眠りの異常状態を引き起こす呪文を使う。眠つてしまうとプレイヤー側は攻撃することができず、敵の攻撃を受け続けることになるため、対策が必須である。このように、元々弱かったスライムは、『ドラクエII』以降の異常状態を付与する呪文を使うことで、そのバリエーションを増やしていくことになる。また、同じく『ドラクエIII』ではファンの間では格闘場と呼ばれている「かくとうぎ スタジアム」という要素が新たに追加される。格闘場では、ゲーム内の通貨であるゴールドを賭け、どのモンスターが勝つかどうかを予想する。予想が的中すれば、倍率に見合ったゴールドを手に入れることができる。これまでのドラゴンクエストシリーズではモンスターは倒すべき敵であったが、格闘場においては自分の賭けたモンスターを応援することになる。後にも説明するが、モンスターとプレイヤーの間に、ある種の絆が生まれるのは、この格闘場が始まりではないだろうか。また、格闘場内でゴールドを賭けられるモンスターの中にスライムも登場する。しかし、スライム自体は弱いモンスターのため、勝つことは滅多にない。そのため、漁夫の利を得てスライムが勝つ場合には掛け金は何十倍にも膨れ上がることにな

る。一攫千金を夢見てスライムに賭ける浪漫がそこにはあつたのだ。

次に、一九九〇年に発売された『ドラゴンクエストIV 導かれし者たち』<sup>14</sup>ではストーリーの途中で、人間に憧れているホイミスライムのホイミンを一時的に仲間に加えることができ。それまでのホイミスライムと言えば敵モンスターを回復させる厄介な存在であつたが、仲間になるとプレイヤーのことを回復してくれる心強い味方となる。このホイミンはゲームの進行上、途中で離脱するが、人間となつた姿でまた再会することになり、プレイヤーにとつて忘れられない衝撃的なストーリーの一つになっている。このストーリーに対して堀井雄二はドラゴンクエストシリーズ三〇周年の際に『ドラゴンクエスト名言集』<sup>15</sup>の中で次のようにコメントしている。

『IV』の第一章のライアンは、ひとり旅なので、回復役として、このホイミンを登場させました。どうして仲間になるのかというと、人間になるのが夢だから。けっこう無理やりだなあと思いつつ、このセリフを書いた覚えがあります。そして、いきおいあまつて、第五章では本当に人間にしてみました。しかし、そのおかげで、ホイミンのキャラクターがイツキに立つたといえるでしょう。

まさしく、このストーリーがあつたからこそ、倒してきたモンスターにもそれぞれ背景があることをプレイヤーは意識させられた。

また、「転スラ」において使用されている「わるいスライムじゃないよ」というセリフもこの『ドラクエIV』のオマージュである。このセリフについては前掲の『ドラゴンクエスト名言集』の中で次のように解説されている。

町や村などにいる人畜無害のスライムが語るおなじみの言葉で、初めて登場したのは『DQIV』の第四章。ユミーズ村にあるエドガンの家の地下で、夜にだけ出没するスライムに話しかけるとこの言葉を聞くことができた。

ロザリーヒルの村にいるモンスターたちを筆頭に、しゃべれるモンスターが多数登場することになった『DQIV』その中でも、モンスターの話す言葉として「わるいスライムじゃないよ」が抜群の知名度を誇りようになったのは、話すのが愛らしいスライムだったこと、そして以降の作品にこれと似た言葉が多数登場していることが一因と考えられる。

ちなみに、この言葉とセットにして語られることの多い「ふるふる」が初めて登場したのも同じく『DQIV』で、ロザリーヒルの村にいるスライムの発言によるもの。さらに、スライムの鳴き声として有名な「ピキー！」は、『DQV』のジャハンナでスラタロウくんが発したものが初となっている。

余談だが、「ふるふる（ブルブル）」と発するスライムの中にも「わるいスライム」は存在する。仮にどこかで「ふるふる（ブルブル）」と発するスライムを見かけたとして

も、その後が続く「いいスライム」または「わるいスライム」までをしっかりと聞いておかないと、思わぬピンチを招くことがあるかもしれない。

このように現在まで続くスライムのイメージを愛らしいものとするために、『ドラクエIV』が果たした役割は大きい。『ドラクエIV』以降、家の地下や、井戸の中などにいるスライムに話しかけることができるが、スライムたちはまずこの「わるいスライムじゃないよ」という主張をしてから、プレイヤーにストーリーを攻略するためのヒントを伝えてくれたりする。さらに、本作でも「とうざいの モンスターたちが わざを きそいあう てにあせにぎる かくとうじよう」が登場し一獲千金を狙うプレイヤーに親しまれた。『ドラクエIV』は、しゃべるモンスター、人間になりたいスライム、ヒントを伝えてくれるスライムの登場など、モンスターは敵であり倒すものというプレイヤーの心理に影響を与えた重要な作品だと考えられる。

さらに、一九九二年発売の『ドラゴンクエストV 天空の花嫁』<sup>16</sup>ではついにモンスターを仲間にできるようになる。もちろんスライムも仲間ができる。様々な文化領域でオマージュとして用いられ、インターネットミームとしても多くの人に知られている「なかまに なりたそうに こちらをみている！」<sup>17</sup>というのは本作が発祥である。『ドラゴンクエスト名言集』で堀井雄二はこのセリフについて次のように述べている。

モンスターが仲間になるタイミングをいつにしようかと考

えたとき、戦闘をすつきり終わらせた後がいいだろうと思えました。そのほうがプレイヤーが戦闘中に、もし倒してしまつたら仲間にならないのでは？ などと考えなくて済むから。でも倒した後、どうやって仲間にしよう？ で、思いついたのが、このメッセージでした。言葉を話せないモンスターもいるので、態度で表現させました。

無理やり仲間にするのではなく、モンスターからプレイヤーに対しての歩み寄りを強く感じさせるメッセージである。モンスターとの戦闘後、一定の確率でこのメッセージが表示され、仲間にすることができ、最大で八枠までのキャラクターの育成をしながらゲームを進行することができる。一見、何の問題もなさそうに見えるこのシステムだが、敵であるモンスターを仲間にするというのは物語内では異質な存在となってしまう。そのため、ストーリーの中で助けた村人からは「まものつかい」であると恐れられ、村から早く出ていけとまで言われてしまう。モンスターの存在をどう受け止めるかについて深く考えさせられる作品でもある。

モンスターを仲間にすることが恐怖の対象となってしまう物語内で、モンスターを飼っていたと言及されているのは、主人公の母親であるマールサだ。グランバニア城にいるスライムに話しかけると、「わるいスライムじゃないよ」の後に、昔マールサに飼われていたことを教えてくれるのだ。このように、プレイヤーとモンスターを繋ぐ存在としてスライムは描写されている。

さらに、「スライムレース」といった新しいミニゲームも『ド

ラクエV』には追加されている。五匹のスライムの中から一着と二着に入るスライムを予想し、ゴールドを賭けるといふものだ。『ドラクエIII』の「かくとうぎ スタジアム」や『ドラクエIV』の「かくとうじょう」とは異なり、登場モンスターが全てスライムというのも、スライムが多くの人から親しまれるモンスターとして位置づけられているといつてよいだろう。

一九九五年に発売された『ドラゴンクエストVI 幻の大地』<sup>17</sup>ではスライム系モンスター専用の格闘場である「スライム格闘場」まで登場する。スライムがゲーム内、ゲーム外ともに愛されていることが分かる施設となっている。

また、本編であるゲーム以外にも、一九九〇年に出版された書籍『ドラゴンクエスト4 コママンガ劇場』<sup>18</sup>や一九九三年の『スライム冒険記』<sup>19</sup>、二〇〇三年発売のゲーム『スライムもりもりドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団』<sup>20</sup>などを経てスライムはゲームの中のNPCという枠を超え、足はないものの自立して歩き始める。

### 三、『モンスター物語』のスライム

また、一九八九年に発売された堀井雄二の『ドラゴンクエスト モンスター物語』<sup>21</sup>（以下『モンスター物語』と省略して記す）では先述したスライム、スライムベス、メタルスライム、ホイミスライム、ベホマスライム、マリンスライム、スライムつむり、バブルスライム、はぐれメタルにはそれぞれ進化の歴史があることが描かれている。最初は湖の中で生まれたスライムが、東西南北に散らばったことで進化が始まる。

南へ行ったスライムの群れ中からは、食糧不足により虫を食べ、雑食なスライムベスと進化するものが生まれる。しかし、その群れの中から何匹かをおぼが攫い、呪文をかけてしまうのだ。そこで青いスライムはホイミスライムとなり、赤いスライムベスはベホマスライムへと変化を遂げる。

一方北へ向かったスライムは海に落ちてしまう。大王イカと戦う過程で、自身の守備力を上げる呪文、スクルトを覚えたものがマリンスライムへと進化。テンタクルスから身を守るために、相手を眠らせる呪文、ラリホーを覚えたものがスライムつむりへと進化する。

続いて、東に向かったスライムは毒の沼に到着する。しかし、スライムの皮膚が毒に耐えられず弱り、吸い込んだ空気の圧力で裂けてしまう。こうしてバブルスライムは水滴型ではないスライムとしての形を得たのだ。さらに、バブルスライムが歩みを進めると、大切なものを落としてしまった妖精と出会う。妖精の手助けをしたバブルスライムは精霊ルピスに迎えられる。そのため、バブルスライムとはぐれメタルは色の違いはあるものの同じ形をしている。

西に向かったスライムは商人が落としていった「みかわしの服」を手に入れる。その後、噴火によって流れ出したミスリルに飲まれてしまうが、「みかわしの服」のおかげかなんとか生き延びる。その際に、溶けたミスリルで皮膚ができたため、メタルスライムへと進化したのだ。

このように、スライムそれぞれには進化の過程があり、スト

ーリーを背負っているとされている。そして、『モンスター物語』においての「スライム年代記」は次のような言葉で締めくくられる。

スライムにこの先、どんな新種が現れるか誰にも予想は出来ないはずです。なぜなら彼等の先祖が、最初の一匹があの湖から地上に上がってまだわずかの年月しか経っていないのですから。人間の暦にしてまだ千八百年しか……。

実際に、『モンスター物語』が執筆された一九八九年以降もスライムはその種類を増やし、多くのドラクエファンから愛されている。

#### 四、『DRAGON QUEST - ダイの大冒険 -』で描かれる善悪

ドラゴンクエストシリーズの世界観を元にして一九九〇年に『DRAGON QUEST - ダイの大冒険 -』<sup>22</sup>（以下『ダイの大冒険』と略して記す）の連載が始まっている。その冒頭では次のようなセリフから始まる。

勇者さまは仲間達と力をあわせてつらい戦いの旅の末  
「ついに魔王をやったあーっ!!」そのおかげで人間たちから嫌われていた魔王の手下のモンスター達もその邪悪な意志から解放されて…誰にも迷惑のかわからない場所ですっそりと平和に暮らすようになったんだ

その誰にも迷惑のかわからない南海の孤島デルムリン島で、主人公であるダイはモンスターたちとともに暮らしている。ダイの相棒のポジションにいるのは、ゴルデンメタルスライムのゴメちゃんだ。ダイはゴメちゃんの希少価値に気づくこととはなく信頼関係を築いていたが、ゴルデンメタルスライムを探しに来た人間が、ゴメちゃんを攫っていつてしまうことで物語は展開していく。物語の節々で重要な役割を果たすゴメちゃんについて、原作者である三条陸<sup>23</sup>は

何気にしよっぱなからゲームにはいないオリジナルモンスターが登場しているんですね。メタルスライムとゴルドマンの要素を併せ持っていたらそりゃレアだよ、という発想です。今では金色のスライムも羽の生えたスライムもゲームにいますが、当時は確実に目を引いたと思います。

と述べている。三条の指摘通り、羽の生えたキュートな姿であるゴメちゃんは『ダイの大冒険』のマスケットとして愛され、ぬいぐるみやストラップになるなど、ドラゴンクエストシリーズ本編のスライム同様、高い人気を博している。

『ダイの大冒険』において興味深いのは、多くのモンスターが主人公であるダイの味方をしていることだ。先述したゴメちゃんもダイが困難に直面するたびに奇跡を起こし、物語の結末においても勝敗を分けるような大きな助力をする。また、デルムリン島に漂着したダイに名前をつけ、育てたのもモンスター



である鬼面導士だ。さらに、魔王軍の中にもダイに喚起され、ダイの味方となる者は多い。人間ではあるが、モンスターに育てられたという点でダイと共通する、魔王軍の不死騎士団長ヒュンケル。そして、獣王クロコダイも、ダイとの勝負に敗北したのち、ダイのピンチに駆けつける。ここでは、生まれ落ちた種族によって善悪がきまる訳ではないことが描写されている。しかし、物語が進みダイの力が強くなるにつれて、助けた少女からも怖がられてしまうなど周囲からの眼も変わってくる。そして、ダイ自身が魔王軍超竜軍団長である竜の騎士バランの血を継いでいることが判明する。自分の出自を知るも、魔王を倒すために奮闘するダイの姿からは種族に関係なく守りたいものを守るといふ強い意志が感じ取れる。人間ではなくても勇者になれる『ダイの大冒険』はモンスターと人間の間にあった明確な線引きを不確定なものにした。

### 五、モンスターは倒すべき敵であるのか

一九九〇年に始まった『ダイの大冒険』において、ダイはデルムリン島のモンスターたちと心を通わせていた。しかし、魔王の復活に伴い、モンスターたちが邪悪な意志の支配下に置かれ、ダイを襲おうとするシーンがある。

また、一九九二年発売の『ドラクエV』では主人公の母親であるマーサがスライムを飼っていたと先述したが、マーサがグランバニアの城にいるスライム以外も助けたとされる記述がある。魔界で唯一人間が暮らすことできる町ジャハンナはマーサが町の周りに聖なる水を撒いて救った。ここではマーサに邪悪

な心を改心させてもらったというモンスターが人間と共存している。そのジャハンナでスライムの隣にいる少年に話かけると「わーい わーい ボク 人間に なれたよお！／おともたちの スラタロウくんも はやく なれると いいのになあ」と答えるのだ。『ドラクエIV』をプレイしたことのあるプレイヤーはホイミスライムから人間になったホイミンを思い出す仕掛けでもあるだろう。

また、『ドラクエV』<sup>24</sup>でもこの「邪悪な意志」というものは存在する。グランバニア城でマーサが飼っていたスライムに話しかけると「マーサさまって エルヘブンの 出身だったんだって。／あそこの人たちは 魔物から 邪悪な心を ふりはらうチカラが あるって 聞いたことがあるよ。／（主人公の名前）王も その血を 引いていたんだね」と教えてくれる。さらに、ジャハンナの水車付近にいるモンスター、アングルホーンに話しかけると「きんだんのまきもの」がもらえる。それは「人間が 魔物に変わる様を描いた おどろおどろし 絵巻物だ」とされている。アングルホーンは「かつて 神に なりたがった人間が いた……。／しかし その者は 心の邪悪さゆえ 魔物に なってしまったのだ。／その邪悪な心を ふりはらうため エルヘブンの民が 立ち向かったが あまりに心の闇は 深く……。／もはや 人間に もどすことは できなかったという」と教えてくれる。つまり、人間であるかモンスターであるかが善悪の基準ではなく、邪悪な心をもっているかないかこそが重要である。『ドラクエIV』以降のスライムが発する「わるいスライムじゃないよ」というセリフは弱いモンス

ターだからこそ、同情を誘い、身を守るための術だとも考えられるものだったが、文字通り「邪悪」な心を持っていない、邪悪な意志の支配下にならない状態であることを示しているのではないか。

## 二 「転生したらスライムだった件」のメディア展開

こうした豊かなスライム表象の蓄積を踏まえて、「転スラ」は登場した。本作のメディア展開について概観する。

### ●小説版

初出…伏瀬「転生したらスライムだった件」『小説家になろう』  
<https://ncode.syosetu.com/n6316bn/1/>（二〇一三年二月～二〇一四年七月）

初刊…伏瀬原作、みつつばーイラスト『転生したらスライムだった件』既刊一九卷（マイクロマガジン社、二〇一四年六月～）

### ●児童書籍版

初刊…伏瀬原作、もりよイラスト、みつつばーキャラクター原案『転生したらスライムだった件——最強のスライム誕生!』（マイクロマガジン社、二〇二一年九月～）

### ●漫画版

初出…伏瀬原作、川上泰樹漫画、みつつばーキャラクター原案「転生したらスライムだった件」『月刊少年シリウス』講談

社、二〇一五年三月～、

初刊…『転生したらスライムだった件』（講談社、二〇一五年十月～）

### ●スピントフ漫画版

初出…伏瀬原作、岡霧硝漫画、みつつばーキャラクター原案「転生したらスライムだった件 魔物の国の歩き方」『コミックライド』二〇一六年七月～

初刊…ライドコミックス『転生したらスライムだった件 魔物の国の歩き方』（マイクロマガジン社、二〇一七年四月～）

初出…伏瀬原作、柴漫画、みつつばーキャラクター原案「転スラ日記 転生したらスライムだった件」『月刊少年シリウス』講談社、二〇一八年四月～

初刊…『転スラ日記 転生したらスライムだった件』（講談社、二〇一八年九月～）

初出…伏瀬原作、明地雷漫画、みつつばーキャラクター原案

「転生しても社畜だった件」『水曜日のシリウス』講談社、二〇一八年九月～二〇二〇年一月）

初刊…『転生しても社畜だった件』（講談社、二〇一九年七月～二〇二〇年三月）

初出…伏瀬原作、茶々漫画、みつつばーキャラクター原案

「転ちゅら！転生したらスライムだった件 リムルテンペス

ト」(『月刊少年シリウス』講談社、二〇一九年二月) 初刊:『転ちゅら! 転生したらスライムだった件 リムルテンペスト』(講談社、二〇二〇年三月)

初出:伏瀬原作、戸田タエ漫画、みつつばーキャラクター原案  
『転生したらスライムだった件 異聞 〳魔国暮らしのトリニティ』(『水曜日のシリウス』講談社、二〇一九年三月) 初刊:『転生したらスライムだった件 異聞 〳魔国暮らしのトリニティ』(講談社、二〇一九年二月)

●アニメ版

『転生したらスライムだった件』

原作 伏瀬、川上泰樹、みつつばー

監督 菊地康仁

シリーズ構成・脚本 筆安一幸

第一期:二〇一八年一〇月二日から二〇一九年三月二六日 放送

第二期 第一部:二〇二一年一月二日から三月三〇日 放送

第二期 第二部:二〇二一年七月六日から九月二日 放送

●スピンオフアニメ版

『転生したらスライムだった件 転スラ日記』

原作 伏瀬、柴、みつつばー

監督 生原雄次

シリーズ構成 コタツミカン

二〇二二年四月六日から六月二日 放送

●映画

『劇場版 転生したらスライムだった件』

原作 川上泰樹、伏瀬

製作 講談社、転スラ製作委員会

二〇二二年秋公開予定

●ゲーム

『転生したらスライムだった件 〳魔国連邦創世記(ロードオブテンペスト)』

原作 川上泰樹、伏瀬

製作 講談社、転スラ製作委員会、Mobcast Games Inc.

このように、『転生したらスライムだった件』には多くの関連作品があり、その人気が伺える。また、「小説家になるう」を運営しているヒナプロジェクトの社長である平井<sup>25</sup>によると「小説家になるう」のユーザーで多くを占めているのは二〇代の男性だと述べられている。しかし、『転生したらスライムだった件』は児童書版が発行されるなど、幅広いターゲットを想定しているのも興味深い。年齢や性別に関わらずに受け入れられる要因の一つに主人公がスライムであることが考えられる。ドラゴンクエストシリーズを通して生まれたスライムへの親しみやすさが、低い年齢層の読者にも楽しまれてきている要因になっているのではないか。また、スライムがマスコミ的なかわいらし

さを持つているのも特徴的である。ブルブルとした丸いフォルムは女性からの人気も高く、ぬいぐるみやストラップにとどまらず、ビーズクッションとして商品化までされている。恐れられてきたモンスターが「かわいい」という特性を持つことで、今までライトノベルを読むと想定されてきたターゲット以外にも柔軟に受け入れられるようになったといえる。

### 三 「転生したらスライムだった件」が与えた影響

#### 一、「転生したらスライムだった件」以降のスライム登場作品

二〇一三年に「転生したらスライムだった件」の連載が始まって以来、「小説家になろう」では一大スライムブームが発生する。弱いスライムが最強のスライムへと変化していくという過程が、王道ファンタジーとして受け入れられたからだと考えられる。また、スライムの可愛いという特性もあり、ほのぼの系ファンタジー小説でも用いられるようになる。アニメ化作品でいうと『神達に拾われた男』<sup>28</sup>や『スライム倒して300年、知らないうちにレベルMAXになってました』<sup>29</sup>において、スライムは主人公と深い関わりがあるキャラとして登場している。また、二〇二二年にアニメ化が決定している『転生賢者の異世界ライフ〜第二の職業を得て、世界最強になりました〜』<sup>30</sup>でもスライムをテイムしている主人公が登場する。さらに、『シリーズ累計三五〇万部を突破している』<sup>31</sup>とんでもスキルで異世界放浪メシ』<sup>32</sup>においても可愛い、そしてどんどん強くなるといったスライムが描かれている。このように、「転スラ」以降、異世界ファンタジー小説における王道モンスターとしてス

ライムは描かれるようになる。

#### 二、モンスター転生小説について

ドラゴンクエストシリーズで人間とモンスターの境界が曖昧なものとなったが、「転スラ」では人間がモンスターであるスライムに転生してしまうため、その境界を越えた存在が主人公となる。人間的な価値観を持ちつつも、スライムに転生することで世界の捉え方は大きく変わっていく。それまでは見えていなかったモンスターの背景を考え、スライムとして、モンスターと人間の共同体を作っていく過程が多様性を考える時代にびつたりとはまっているようにも考えられる。「転スラ」では主人公のスライムは人間側の勇者と敵対したり、魔王になったりと、ドラゴンクエストシリーズで展開されてきた「勇者が魔王を倒す」物語ではない。悪を倒すものは勇者でなくてもいいし、弱きを助ける魔王が存在しても良いのだ。スライムという弱いモンスターに転生することで、人間視点で語られることの多かったファンタジー世界が新たな視点から描かれることになる。この影響を受けて、「転スラ」以降、人間がモンスターに転生する作品がより注目を集めることになる。例えば、二〇二一年にアニメ化した『蜘蛛ですが、なにか?』<sup>33</sup>では女子高校生が蜘蛛の魔物に転生してしまう。無力なモンスターに転生するも、進化を繰り返すことで強くなっていく物語は「転生したらスライムだった件」に類似するところがある。原作者である馬場翁もインタビュー<sup>34</sup>において次のように述べている。

当時流行していた「テンプレ小説」と呼ばれる異世界に転生する小説を書くかと思ひ、伏瀬先生の小説『転生したらスライムだった件』に影響を受けていたので、モンスター転生の話にしました。

この他にも小説投稿サイト『小説家になろう』では、スケルトンやゴブリン、蝙蝠にゴキブリなど様々な魔物に転生してしまふ小説が多く見られる。このように、「転スラ」は人外転生小説の定型の形成に大きな影響を及ぼした。

### おわりに

現在では当たり前のようにファンタジー小説に登場するスライムは、小説やテーブルトークRPG、コンピュータゲームの影響を受け、姿を変え続けている。ドラゴンクエストシリーズを通して、知名度を上げ、モンスターの立場を向上させたス

- 1 『このライトノベルがすごい!』編集部『このライトノベルがすごい! 2017』(宝島社、二〇一六年十一月)
- 2 『このライトノベルがすごい!』編集部『このライトノベルがすごい! 2018』(宝島社、二〇一七年十一月)
- 3 『このライトノベルがすごい!』編集部『このライトノベルがすごい! 2019』(宝島社、二〇一八年十一月)
- 4 『このライトノベルがすごい!』編集部『このライトノベルがすごい! 2020』(宝島社、二〇一九年十一月)
- 5 ジョセフ・ペイン・ブレナン『Slime』『ウィアード・テイルズ誌三月号』(フランク・ムンジー社、一九五三年)
- 6 健部伸明と怪兵隊『Turch In Fantasy 幻想世界の住人たち』

ライムは愛されマスコットとしての地位を獲得した。ただ倒されるべき敵から、物語における登場人物として個別の名前まで持つようになる。そして「転生したらスライムだった件」では人間からスライムへの転生が行われるなど、さらにスライムがポップカルチャーの中で関心を集めるようになった。ファンタジー小説で人間側からの視点でしか描かれてこなかった世界は、モンスターの視点も合わせ持つようになり、さらに広がっていく。敵ながらも憎めないスライムがいたからこそ、人間とモンスターが歩み寄る一步を踏み出せたといっても過言ではないだろう。現在では、親しみやすさがありつつも、無限の可能性を持ち、最弱から最強になるという定型のイメージを持つ王道モンスターになったが、不定形なことがスライムの特性だ。今後も様々なポップカルチャーの影響を映し出す存在としてスライムは変化し続けていくだろう。

- II 『電子書籍版(新紀元社、二〇一八年七月)(初版発行は二〇一一年一月)
- 4 デイリー・ガイギャックス、デイヴ・アーンソンほか「ダンジョンズ&ドラゴンズ」(Tactical Studies Rules社、一九七四年)
- 5 夢超人ゲームマン「スライム研究序説」<http://www.asahi-net.or.jp/~fta-tky/slime.htm> 二〇二一年一月二四日閲覧
- 6 ダンジョンズ&ドラゴンズ 日本公式サイト コラム D&D 第5版へのお誘い「モンスター・マニュアル」レビュー [http://hobbyjapan.co.jp/dd/column/column180215\\_02.html](http://hobbyjapan.co.jp/dd/column/column180215_02.html) (二〇二一年六月二四日閲覧)

<sup>7</sup> アンドリユー・グリーンバーグ・ロバート・ウッドヘッドほか『Wizardry』(サーテック社、一九八一年九月)

<sup>8</sup> 遠藤雅伸インタビュ「スライムはどうして「最弱キャラ」になったのか? イメージを定着させた「戦犯」が告白

【「転スラ」特集】「アニメ!アニメ!」

<https://animeanime.jp/article/2018/10/08/40629.html> (二〇二一年一月一七日閲覧)

<sup>9</sup> 遠藤雅伸、内藤智、小沢純子ほか『ドルアーガの塔』(ナムコ、一九八四年七月)

<sup>10</sup> 堀井雄二、鳥山明、すぎやまこういち、千田幸信ほか『ドラゴンクエスト』(エニックス、一九八六年五月)

<sup>11</sup> さやわか『文学としてのドラゴンクエスト 日本とドラクエの30年史』(コア新書、二〇一六年十二月)

<sup>12</sup> 堀井雄二、鳥山明、すぎやまこういち、千田幸信、中村光一ほか『ドラゴンクエストII 悪霊の神々』(エニックス、一九八七年一月)

<sup>13</sup> 堀井雄二、鳥山明、すぎやまこういち、千田幸信、中村光一ほか『ドラゴンクエストIII そして伝説へ…』(エニックス、一九八八年二月)

<sup>14</sup> 堀井雄二、鳥山明、すぎやまこういち、千田幸信、中村光一ほか『ドラゴンクエストIV 導かれし者たち』(エニックス、一九九〇年二月)

<sup>15</sup> 堀井雄二、齋藤猛『ドラゴンクエスト30th アニバーサリードラゴンクエスト名言集 しんでしまおうとは なに「とだ!」』(スクウェア・エニックス、二〇一六年七月)

<sup>16</sup> 堀井雄二、鳥山明、すぎやまこういち、千田幸信、山名学、中鶴勝祥、眞島真太郎ほか『ドラゴンクエストV 天空の花嫁』(エニックス、一九九二年九月)

<sup>17</sup> 堀井雄二、鳥山明、すぎやまこういち、千田幸信、山名学、中鶴勝祥、眞島真太郎ほか『ドラゴンクエストVI 幻の大地』

(エニックス、一九九五年十二月)

<sup>18</sup> 衛藤ヒロユキ、柴田亜美、牧野博幸、新山たかし他『ドラゴンクエスト4コママンガ劇場』(エニックス、一九九〇年)

<sup>19</sup> かねこ統『スライム冒険記』(エニックス、一九九三年七月)

<sup>20</sup> かねこ統、堀井雄二、鳥山明、すぎやまこういち「スライムもりもりドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団」(スクウェア・エニックス、二〇〇三年一月)

<sup>21</sup> 堀井雄二『ドラゴンクエスト モンスター物語』(エニックス、一九八九年七月)

<sup>22</sup> 堀井雄二、三条陸、稲田浩司「DRAGON QUEST・ダイの大冒険」『週刊少年ジャンプ』第四五号、集英社、一九八九年一月二三日。初刊:『DRAGON QUEST・ダイの大冒険』集英社、一九八〇年三月)

<sup>23</sup> 三条陸、稲田浩司、堀井雄二『ドラゴンクエスト ダイの大冒険 オフィシャルファンブック』(集英社、二〇二一年一月)

<sup>24</sup> ただし、この点については、堀井雄二、鳥山明、すぎやまこういち、千田幸信、山名学、中鶴勝祥、眞島真太郎ほかニンテンドーDSリメイク版『ドラゴンクエストV 天空の花嫁』(スクウェア・エニックス、二〇〇八年七月)のみで確認している。

<sup>25</sup> 「小説家になろう」インタビュー 文芸に残された経済的活路 <https://premium.kaiyou.net/series/narou> 二〇二一年一月一〇日閲覧

<sup>26</sup> Roy「神達に拾われた男」『小説家になろう』二〇一四年一月、<https://ncode.syosetu.com/n5306by/1/>、初刊:『神達に拾われた男』ホビージャパン、二〇一七年九月)

<sup>27</sup> 森田季節「スライム倒して300年、知らないうちにレベルMAXになってました」『小説家になろう』二〇一六年六月

く、ただし現在は Web での公開終了。初刊：『スライム倒して 300年、知らないうちにレベルMAXになってました』SB クリエイティブ、二〇一七年一月)  
<sup>28</sup>。進行諸島「転生賢者の異世界ライフ〜第二の職業を得て、世界最強になりました〜」(『小説家になろう』二〇一七年一〇月)、たさし「現在は Web での公開終了。初刊：『転生賢者の異世界ライフ〜第二の職業を得て、世界最強になりました〜』SB クリエイティブ、二〇一八年五月)  
<sup>29</sup>。江口連「とんでもスキルで異世界放浪メシ」(『小説家になろ

う』二〇一六年一月)、

<https://node.syosetu.com/n2710db/1/>、初刊：『とんでもスキルで異世界放浪メシ』オーバークラップ、二〇一六年一月)

<sup>30</sup>。馬場翁「蜘蛛ですが、なにか?」(『小説家になろう』二〇一五年五月)、<https://node.syosetu.com/n7975cr/1/>、初刊：『蜘蛛ですが、なにか?』KADOKAWA、二〇一五年一月)

<sup>31</sup>。馬場翁インタビュー『マガミマガジン』2021年8月号 Vol.255』(学研プラス、二〇二一年六月三〇日)

発表年	作品名	作者	特徴	発行元	参考
1953	書籍『スライム Slime』	ジョセフ・ペイン・ブレナン	海底に住み、生物を同化・吸収できる。弱点は光・熱。	フランク・ムンジー社	健部伸明と怪兵隊『Turth In Fantasy 幻想世界の住人たちⅡ』電子書籍版(株式会社新紀元社2018年7月)(なお2011年11月が初版発行)
1958	映画『絶対の危機 The Blob』	アービン・S・イワヤース・Jr監督	人間と同化することで巨大化。弾丸・熱耐性。弱点は冷気で凍ること。	パラマウント映画	健部伸明と怪兵隊『Turth In Fantasy 幻想世界の住人たちⅡ』電子書籍版(株式会社新紀元社2018年7月)(なお2011年12月が初版発行)
1969	書籍『石碑の呪い The Curse of Monolith』	ロバート・E・ハワード	酸性の消化液で溶かし同化。移動は遅く火に弱い。	Independently published	健部伸明と怪兵隊『Turth In Fantasy 幻想世界の住人たちⅡ』電子書籍版(株式会社新紀元社2018年7月)(なお2011年13月が初版発行)
1974	ゲーム『Dungeons & Dragons』	ゲイリー・ガイギャックス、デイヴ・アーソンほか	強力な同化能力。物理攻撃無効。弱点は火。	Tactical Studies Rules社	スライム研究序説 <a href="http://www.asahi-net.or.jp/~ff4a-ky/slime.htm">http://www.asahi-net.or.jp/~ff4a-ky/slime.htm</a> (2021年5月18日閲覧)
1981	ゲーム『Wizardry』	アンドリュー・グリーンバーグ・ロバート・ウッドヘッドほか	弱いモンスターとして登場する。スライム=弱いイメージの祖	サーテック社	スライムはどうして「最弱キャラ」になったのか? イメージを定着させた「戦犯」が告白【「転スラ」特集】(2018年10月8日) <a href="https://animeanime.jp/article/2018/10/08/40629.html">https://animeanime.jp/article/2018/10/08/40629.html</a> (2021年5月18日閲覧)
1984	ゲーム『ドルアーガの塔』	遠藤雅伸、内藤智、小沢純子ほか	シンプルデザインかつ柔らかくて可愛い存在にした。	ナムコ	スライムはどうして「最弱キャラ」になったのか? イメージを定着させた「戦犯」が告白【「転スラ」特集】(2018年10月8日) <a href="https://animeanime.jp/article/2018/10/08/40629.html">https://animeanime.jp/article/2018/10/08/40629.html</a> (2021年5月18日閲覧)
1986	ゲーム『ドラゴンクエスト』	堀井雄二、鳥山明、すぎやまこういち、千田幸信ほか	立ち位置は弱いモンスター。水滴型のデザインが採用される。	エニックス	スライムはどうして「最弱キャラ」になったのか? イメージを定着させた「戦犯」が告白【「転スラ」特集】(2018年10月8日) <a href="https://animeanime.jp/article/2018/10/08/40629.html">https://animeanime.jp/article/2018/10/08/40629.html</a> (2021年5月19日閲覧)
1987	ゲーム『ファイナルファンタジー』	スクウェア・エニックス(旧スクウェア)	状態異常に強く、物理攻撃が効きにくい。	スクウェア	ファイナルファンタジー用語辞典 Wiki* <a href="https://wikiwiki.jp/ffdc/%E3%83%A2%E3%83%B3%E3%82%B9%E3%82%BF%E3%83%BC/%E3%80%90%E3%82%B9%E3%83%A9%E3%82%A4%E3%83%A0%E3%80%91">https://wikiwiki.jp/ffdc/%E3%83%A2%E3%83%B3%E3%82%B9%E3%82%BF%E3%83%BC/%E3%80%90%E3%82%B9%E3%83%A9%E3%82%A4%E3%83%A0%E3%80%91</a> (2021年5月18日閲覧)
1987	ゲーム『ドラゴンクエストII 悪霊の神々』	堀井雄二、鳥山明、すぎやまこういち、千田幸信ほか		エニックス	スクウェア・エニックス公式サイトより <a href="http://www.dragonquest.jp/products/list/page/1/">http://www.dragonquest.jp/products/list/page/1/</a> (2021年5月20日閲覧)
1988	ゲーム『ドラゴンクエストIII そして伝説へ…』	堀井雄二、鳥山明、すぎやまこういち、千田幸信ほか		エニックス	スクウェア・エニックス公式サイトより <a href="http://www.dragonquest.jp/products/list/page/1/">http://www.dragonquest.jp/products/list/page/1/</a> (2021年5月21日閲覧)
1989	ゲーム『魔界塔士 Sa・Ga』	河津昭敏、石井浩一、伊藤裕之、時田貴司ほか	「とかす」という攻撃を持つスーパー・スライムがとにかく強くラスボスも倒せてしまう。村人や村一番の美人という登場人物として人型のスライムも登場。モンスター側のスライムは様々な体制を持つ半面、火に弱い。	スクウェア	サガシリーズのスライムたちを見ている <a href="https://jouhousaga.com/sagaseries-slime">https://jouhousaga.com/sagaseries-slime</a> (2021年5月18日閲覧)
1989	DRAGON QUEST-ダイの大冒険-	三条陸、稲田浩司、堀井雄二		集英社	
1990	ゲーム『ドラゴンクエストIV 導かれし者たち』	堀井雄二、鳥山明、すぎやまこういち、千田幸信、山名学、中鶴勝祥、真島真太郎	ホイミスライムのホイミンが喋る。「人間になるのが夢なんだ。」	エニックス	スクウェア・エニックス公式サイトより <a href="http://www.dragonquest.jp/products/list/page/1/">http://www.dragonquest.jp/products/list/page/1/</a> (2021年5月22日閲覧)
1990	書籍『ドラゴンクエスト4コママンガ劇場』	衛藤ヒロユキ、柴田亜美、牧野博幸、新山たかし 他		エニックス	ニコニコ大百科より <a href="https://dic.nicovideo.jp/a/%E3%83%89%E3%83%A9%E3%82%B4%E3%83%B3%E3%82%AF%E3%82%A8%E3%82%B9%E3%83%88%204%E3%82%B3%E3%83%9E%E3%83%9E%E3%83%B3%E3%82%AC%E5%8A%87%E5%A0%B4">https://dic.nicovideo.jp/a/%E3%83%89%E3%83%A9%E3%82%B4%E3%83%B3%E3%82%AF%E3%82%A8%E3%82%B9%E3%83%88%204%E3%82%B3%E3%83%9E%E3%83%9E%E3%83%B3%E3%82%AC%E5%8A%87%E5%A0%B4</a> (2021年5月21日閲覧)



1992	ゲーム『ドラゴンクエストV 天空の花嫁』	堀井雄二、鳥山明、すぎやまこういち、千田幸信、山名学ほか		エニックス	スクウェア・エニックス公式サイトより <a href="http://www.dragonquest.jp/products/list/page/1/">http://www.dragonquest.jp/products/list/page/1/</a> (2021年5月22日閲覧)
1993	書籍『スライム冒険記』(Vジャンプにて連載)	かねこ統	主人公がドラクエのスライム。勇者を目指す。	集英社	
1995	ゲーム『ドラゴンクエストVI 幻の大地』	堀井雄二、鳥山明、すぎやまこういち、千田幸信、山名学、中鶴勝祥、眞島真太郎ほか		エニックス	スクウェア・エニックス公式サイトより <a href="http://www.dragonquest.jp/products/list/page/1/">http://www.dragonquest.jp/products/list/page/1/</a> (2021年5月22日閲覧)
2000	ゲーム『ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち』	堀井雄二、鳥山明、すぎやまこういち、千田幸信、山名学、中鶴勝祥、眞島真太郎、かねこ統ほか		エニックス	スクウェア・エニックス公式サイトより <a href="http://www.dragonquest.jp/products/list/page/1/">http://www.dragonquest.jp/products/list/page/1/</a> (2021年5月22日閲覧)
2003	ゲーム『スライムもりもりドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団』	かねこ統、堀井雄二、鳥山明		スクウェア・エニックス	スクウェア・エニックス公式サイトより <a href="http://www.dragonquest.jp/products/list/page/1/">http://www.dragonquest.jp/products/list/page/1/</a> (2021年5月22日閲覧)
2003	書籍『スライムもりもり』(Vジャンプにて連載)	かねこ統		集英社	少年ジャンプ公式サイト <a href="https://www.shonenjump.com/j/rensa/list/suramori.html">https://www.shonenjump.com/j/rensa/list/suramori.html</a> (2022年1月10日閲覧)
2004	ゲーム『ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君』	三宅有、犬塚太一、市村龍太郎、日野晃博、堀井雄二、鳥山明、すぎやまこういち他		スクウェア・エニックス	スクウェア・エニックス公式サイトより <a href="http://www.dragonquest.jp/products/list/page/1/">http://www.dragonquest.jp/products/list/page/1/</a> (2021年5月22日閲覧)
2005	ゲーム『スライムもりもりドラゴンクエスト2 大戦車としっぽ団』	かねこ統、堀井雄二、鳥山明		スクウェア・エニックス	スクウェア・エニックス公式サイトより <a href="http://www.dragonquest.jp/products/list/page/1/">http://www.dragonquest.jp/products/list/page/1/</a> (2021年5月22日閲覧)
2009	ゲーム『ドラゴンクエストIX 星空の守り人』	市村龍太郎、日野晃博、藤澤仁、堀井雄二、鳥山明、すぎやまこういち他		スクウェア・エニックス	スクウェア・エニックス公式サイトより <a href="http://www.dragonquest.jp/products/list/page/1/">http://www.dragonquest.jp/products/list/page/1/</a> (2021年5月22日閲覧)
2011	ゲーム『スライムもりもりドラゴンクエスト3 大海賊としっぽ団』	かねこ統、堀井雄二、鳥山明		スクウェア・エニックス	スクウェア・エニックス公式サイトより <a href="http://www.dragonquest.jp/products/list/page/1/">http://www.dragonquest.jp/products/list/page/1/</a> (2021年5月22日閲覧)
2012	書籍『スライムさんと勇者研究部』	我孫子祐	主人公の女の子が水に濡れるとスライムになれる。	講談社	
2012	ゲーム『ドラゴンクエストX 目覚めし五つの種族 オンライン』	齊藤陽介、藤澤仁、齋藤力、安西崇、成田篤史、堀井雄二、鳥山明、すぎやまこういち他		スクウェア・エニックス	スクウェア・エニックス公式サイトより <a href="http://www.dragonquest.jp/products/list/page/1/">http://www.dragonquest.jp/products/list/page/1/</a> (2021年5月22日閲覧)
2013	書籍『わたしのスライムになりなさい!』	糸緒思惟	MMOにてランダム種族を選んだ結果スライムになる。	一迅社	
2014 (Web版 2013)	書籍『スライムなダンジョンから天下をとろうと思う。1スライム誕生』	再藤	主人公に造られた艶っぽい人型のスライム。髪の毛のみ半透明でスライムらしさを残す。	泰文堂	
2014 (Web版 は2013)	書籍『転生したらスライムだった件』	伏瀬	主人公がスライムとなる。相手を捕食することで能力を得ることができる。	マイクロマガジン社	小説家になろうおすすめ作品紹介! スライム編! <a href="https://www.rotation-life.com/entry/2019/09/14/144433">https://www.rotation-life.com/entry/2019/09/14/144433</a> (2021年5月18日閲覧)
2014	書籍『モンスター娘のいる日常』	オカヤド	少女の形態をとっている。特技は擬態。触覚で触れることで相手の思考を読み取れる。	徳間書店	徳間書店公式サイト <a href="https://www.tokuma.jp/book/b504229.html">https://www.tokuma.jp/book/b504229.html</a> (2022年1月10日閲覧)
2015	漫画『転生したらスライムだった件』	伏瀬、川上泰樹、みつば一	漫画版の転スラ	マイクロマガジン社	
2015	書籍『できそこないの魔獣錬磨師』	見波 タクミ	主人公がスライムトレーナー。	KADOKAWA	KADOKAWA ホームページ <a href="https://www.kadokawa.co.jp/product/321411000013">https://www.kadokawa.co.jp/product/321411000013</a> (2021年5月21日閲覧)
2015	漫画『ダンジョン飯』	九井諒子	頭に飛びつき窒息させる。スライムの構造についての描写あり。よく洗ってから干すと高級食材になる。	KADOKAWA	

2016 (Web版 2015)	書籍『レア・クラス チェンジ！1～魔物 使いちゃんどレア従 魔の異世界ゆる旅 ～』	黒杉くろん	主人公にティムされる。赤と 青2匹のスライム。状態異常 耐性を持つ。	TOブックス	
2016	書籍『とんでもスキル で異世界放浪メ シ』	江口連	主人公の従魔。始めは弱い が物を吸収することでレベル アップし最強のスライムとな る。	オーバーラップ	小説家になろうおすすめ作品紹 介！スライム編！ <a href="https://www.rotation-life.com/entry/2019/09/14/144433">https://www. rotation-life. com/entry/2019/09/14/144433</a> (2021年5月19日閲覧)
2016	書籍『地球丸ごと異 世界転生～無敵 のオレが、最弱だっ たスライムの子を 最強にする～』	kt60		SBクリエイティ ブ	
2017 (Web20 14)	書籍『神速に拾わ れた男』	Roy	主人公にティムされる立場。 周りからの評価が低かった スライムを工夫して商売や 冒険に使用	ホビージャパン	小説家になろうおすすめ作品紹 介！スライム編！ <a href="https://www.rotation-life.com/entry/2019/09/14/144433">https://www. rotation-life. com/entry/2019/09/14/144433</a> (2021年5月20日閲覧)
2017 (Web20 16)	書籍『スライム倒し て300年、知らない うちにレベルMAXに なっていました』	森田季節	レベルアップ用に倒されるス ライムがいる反面、擬人化し て主人公と生活をするスライ ム(の精霊)娘二人。	SBクリエイティ ブ	小説家になろうおすすめ作品紹 介！スライム編！ <a href="https://www.rotation-life.com/entry/2019/09/14/144433">https://www. rotation-life. com/entry/2019/09/14/144433</a> (2021年5月21日閲覧)
2017	書籍『ダンボールに 捨てられていたの はスライムでした1』	伊達祐一		主婦の友社	ヒーロー文庫 <a href="https://herobunko.com/books/hero55/7554/">https://herobunko. com/books/hero55/7554/</a> (2021 年5月21日閲覧)
2017(連 載は 2016)	漫画『転生したらス ライムだった件』魔 物の国の歩き方	伏瀬、岡森硝、みつ ば一	うさ耳の女の子がテンペス にくる。	マイクロマガジ ン社	
2017	書籍『そのスライ ム、ボスモンスター につき注意、最低 スライムのダンジョン 経営物語』	時野洋輔	ダンジョンのボスモンスター として召喚される。魔法攻撃 無効。	双葉社	小説家になろうおすすめ作品紹 介！スライム編！ <a href="https://www.rotation-life.com/entry/2019/09/14/144433">https://www. rotation-life. com/entry/2019/09/14/144433</a> (2021年5月22日閲覧)
2017	書籍『畑にスライ ムが湧くんだが、どう やら異世界とつな がっているみたいで す』	tera		アルファポリス	アルファポリス電網浮遊都市 <a href="https://www.alphapolis.co.jp/novel/57204381/495108380">https://www.alphapolis.co. jp/novel/57204381/495108380</a> (2021年5月21日閲覧)
2018	書籍『 スライムの皮をか ぶったドラゴン～ 最弱のフリして静か に暮らしたい～』	三木なずな	かつて勇者だった主人公が スライムに転生する。	SBクリエイティ ブ	
2018	書籍『スライムライ フ1』	メガサワラ		集英社	
2018	書籍『転生賢者の 異世界ライフ～第 二も職業を得て、世 界最強になりました ～』	進行諸島	主人公が大量のスライムを 使役。各個体の識別はな い。	SBクリエイティ ブ	小説家になろうおすすめ作品紹 介！スライム編！ <a href="https://www.rotation-life.com/entry/2019/09/14/144433">https://www. rotation-life. com/entry/2019/09/14/144433</a> (2021年5月23日閲覧)
2019 (Web20 18)	書籍『最弱ティマ ーはゴミ拾いの旅を 始めました。』	ほのほのる500	主人公にティムされる。最初 は弱い拾ったものを食べる ことで強くなっていく。	TOブックス	小説家になろうおすすめ作品紹 介！スライム編！ <a href="https://www.rotation-life.com/entry/2019/09/14/144433">https://www. rotation-life. com/entry/2019/09/14/144433</a> (2021年5月22日閲覧)
2019	書籍『目指せ豪華 客船！異世界で手 に入れたのは優雅 で気楽な勝ち組 生活！』	たむたむ	スライムが好きな主人公が ティムする。物語が進むに つれてスライムの能力も向 上する。	宝島社	小説家になろうおすすめ作品紹 介！スライム編！ <a href="https://www.rotation-life.com/entry/2019/09/14/144433">https://www. rotation-life. com/entry/2019/09/14/144433</a> (2021年5月22日閲覧)
2019	書籍『スライムびび び』	原ベコリ	スライム絵本	スクウェア・エ ニックス	スクウェア・エニックス公式サイ トより <a href="https://magazine.jp.square-enix.com/top/comics/detail/9784757562660/">https://magazine.jp.square- enix. com/top/comics/detail/9784757 562660/</a> (2021年5月21日閲覧)
2019	書籍『スライム転 生。：大賢者が養 女エルフに抱きしめ られています』	月夜 涙	大賢者が死の間際に無限に 進化するスライムへと自分 の魂を移す	スクウェア・エ ニックス	月間少年ガンガンサイトより <a href="https://magazine.jp.square-enix.com/gangan/introduction/slimeteensei/">https://magazine.jp.square- enix. com/gangan/introduction/slimete nsei/</a> (2021年5月21日閲覧)
2020	ゲーム『ドラゴンク エストI 過ぎ去りし 時を求めて S』	齊藤陽介、岡本北斗、 横田賢人、内川毅、堀 井雄二、鳥山明、すぎ やまこういち他		スクウェア・エ ニックス	スクウェア・エニックス公式サイ トより <a href="http://www.dragonquest.jp/products/list/page/1/">http://www.dragonquest. jp/products/list/page/1/</a> (2021年 5月22日閲覧)

2020	書籍『僕のスライムは世界最強！～捕食チャートで超成長しちゃいます』	空 水城	Fランクスライムが捕食スキルで下剋上	アルファポリス	アルファポリス電網浮遊都市 <a href="https://www.alphapolis.co.jp/book/detail/1044331/6307">https://www.alphapolis.co.jp/book/detail/1044331/6307</a> (2021年5月21日閲覧)
2020	書籍『スライム召喚無双、ゲーム技術は異世界でも最強なようです』	可換 環	召喚したスライムを連鎖させることでスライム魔法を放てる。	KADOKAWA	KADOKAWA 公式サイトより <a href="https://www.kadokawa.co.jp/product/322004000378/">https://www.kadokawa.co.jp/product/322004000378/</a> (2021年5月21日閲覧)
2021	書籍『変な竜と元勇者パーティー雑用係、新大陸でのんびりスローライフ2』	えぞぎんぎつね	主人公にタイムされる。下水を浄化する。	SBクリエイティブ	
2021	書籍『田んぼでエルフ拾った。道にスライム現れた』	幕霧映		スクウェア・エニックス	スクウェア・エニックス公式サイトより <a href="https://magazine.jp.square-enix.com/top/comics/detail/9784757572522/">https://magazine.jp.square-enix.com/top/comics/detail/9784757572522/</a> (2021年5月21日閲覧)

テレビシナリオから小説への解体と生成

—向田邦子「あ・うん」の語りに注目して—

Dismantling and Generation from TV scenarios to Novels

—MUKODA Kuniko "A-Un"—

明治大学 国際日本学部

川田 亜弓

Meiji University School of Global Japanese Studies

KAWADA Ayumi

目次

- 一 はじめに
- 二 「小説の中に脚本があり、脚本の中に小説の気配がある」  
シナリオ「あ・うん」の枠構造
- 三 「さと子の声」は小説でどう実体化するか
- 四 「四人家族」という発見
- 五 おわりに 小説「あ・うん」が出した答え

一 はじめに

向田邦子(一九二九〜一九八二)は、同時期に二つの「あ・うん」を執筆している。一つは長編小説「あ・うん」<sup>1</sup>、そしてもう一つは、一九八〇年三月にNHKで放送されたドラマ<sup>2</sup>。用に使われたシナリオ「あ・うん」である。

二つの「あ・うん」は、いずれも太平洋戦争を目前にした昭和初期の東京を舞台に、神社の狛犬、阿(あ)と吽(うん)に例えられた水田仙吉と門倉修造の友情、門倉の仙吉の妻たみへの思慕、水田家の娘のさと子の成長を中心に市井の人々の暮しと情愛を描くという共通の物語を持っている。一方で、いくつの特徴的な違いも見ることができるのである。そしてそれは小説とシナリオの表現方法の違いと片付けられるものではない。

シナリオとは、言わばドラマの設計図である。その性格上シナリオは関係者だけに配布されるもので、執筆時には一般に市販されることは想定されていない。しかし、このシナリオ「あ・うん」にはもう一つの役割があった。それは小説「あ・うん」がこのシナリオ版<sup>3</sup>を踏まえて書かれたということである。このことは向田本人が証言<sup>4</sup>しており、また当時初出掲載誌の『別冊文藝春秋』

の編集長で向田の担当編集者であった豊田健次も著書<sup>5</sup>の中で触れている。豊田の以下の証言は「あ・うん」の生成において重要な意味を持つと考えられる。

昭和五十四年(一九七九年)の暮のことでしたでしょうか。社に向田さんが来られて、「テレビの仕事は、どんなに努力しても一瞬に消えてしまう。やはり活字で残したいという気持が日に日に強くなった。そこで、小説を書きたいのだが、はじめてのことです不安でならない。手はじめに、ノベライゼーション——放送台本の小説化というかたちでやってみよう。ついては『あ・うん』という作品をNHKにわたしてあって、もう出来上がっている。試写会が近くあるから、それを見て、豊田さんがこれでもよろしいというのであれば小説にする」というお話でした。

豊田はNHKの試写を見てすぐに小説の掲載を決める。これが小説の前半部分にあたる「あ・うん」の初出である。『別冊文藝春秋』の奥付によると発行は昭和五五年三月五日となっている。向田と豊田の打ち合わせから三か月ほどであり、小説「あ・うん」

<sup>1</sup> 「あ・うん」『別冊文藝春秋』一五二号、文藝春秋、一九八〇年三月と

「やじるべえ」(あ・うん パートII)、『オール讀物』一九八一年六月特別号の二回に分けて掲載。初刊は文藝春秋、一九八一年五月。

<sup>2</sup> NHK総合テレビ、『ドラマ人間模様 あ・うん』(四回連続、一九八〇年三月九日〜三月三〇日)。

<sup>3</sup> 「あ・うん」は一九八七年に大和書房の『向田邦子TV作品集』シリーズの一冊として単行本化されることになる。本稿では、シナリオ「あ・う

ん」としてこの稿を底本とする。

<sup>4</sup> 『向田邦子全対談』(文藝春秋、一九八五年二月)の中で矢口純の「あれほどテレビドラマが小説に忠実なのもめずらしいですね」という問いに「あれは内幕を申し上げます、先に脚本を書いて、小説にしたのはあとからです」と答えている。対談の初出は『東京會館ニュース』昭和五六年冬号。

<sup>5</sup> 豊田健次『それぞれの芥川賞 直木賞』文藝春秋、二〇〇四年

は驚くべき短期間に執筆されたのである。参考までに生成の前後関係を以下にまとめてみる。尚、小説単行本では一作分にあたる内容は二回に分けて執筆・発表されており、章立てやその名前にも異同があるためカッコで示した。これはNHKのドラマシリーズが分かれていることに連動しているようだ。

『あ・うん』の生成過程

- ① NHK総合テレビ、『ドラマ人間模様 あ・うん』用シナリオ（「狛犬」「蝶々」「青りんご」「やじろべえ」）脱稿 一九七九年  
② 同試写

③ 「あ・うん」、『別冊文藝春秋』掲載決定

④ 『別冊文藝春秋』掲載 151特別号一九八〇年三月五日。

⑤ NHK総合テレビ、『ドラマ人間模様 あ・うん』放映（四回連続）。一九八〇年三月九日、一六日、一三日、三〇日

⑥ NHK総合テレビ、『ドラマ人間模様 続あ・うん』用シナリオ（「恋」「四角い帽子」「芋俵」「実らぬ実」「送別」）執筆

⑦ 「やじろべえ（あ・うんパートⅡ）」、『オール读物』掲載（「四角い帽子」「芋俵」「四人家族」）、一九八一年六月特別号、一九八一年四月二二日<sup>7</sup>

⑧ NHK総合テレビ、『ドラマ人間模様 続あ・うん』放映（五回連続）。一九八一年五月一七日、二四日、六月一日、七日、一四日

<sup>6</sup> 一九八〇年三月五日、朝日新聞朝刊に広告掲載。

<sup>7</sup> 一九八一年四月二二日、毎日新聞朝刊に広告掲載。「NHKテレビ放映五月一七日より五週連続」とドラマ放映の告知が記載されている。

⑨ 小説『あ・うん』発売、文藝春秋、一九八一年五月二〇日  
⑩ 向田邦子TV作品集9『あ・うん』第一刷発行、大和書房、一九八七年六月五日

山口みなみは、豊田の証言による向田の「ノベライゼーション」という発言を踏まえ、雑誌発表形と単行本収録形の間の異同を調査<sup>8</sup>した上で、『あ・うん』は向田が脚本を小説に書き直すことに初めて成功した作である」としながらも「脚本と小説との間でその違いに揺れながら、小説としてなんとか書ききったというような類のものである」と評している。

またこのような執筆状況について、山口瞳は小説「あ・うん」の解説に『あ・うん』は、本来、小説家ならば、三年も四年もかけて、じっくりと書き込むべき性質のテーマと内容を持った作品である」と書いている。これは一見この作品が「一気呵成に書き上げられすぎて、小説としての吟味に欠けるという評価に思えるかもしれない。しかし山口瞳は、向田はその時間を「ずばつと切り捨て」ることによって「読者と視聴者の前に大きなテーマを性急に叩きつけ」ているのだとも言い、どちらの方法がこの作品にとって良かったのかわからない、としている。ここで山口瞳が指摘しているのは、向田が読者と視聴者という二種類の受容者を想定して書き分けていた特徴的な作家であったということでもある。そうだとすれば、「あ・うん」がシナリオから雑誌へ、そして単行

<sup>8</sup> 山口みなみ「向田邦子『あ・うん』雑誌発表形と単行本における異同および生成について」『年報』第三六号、実践女子大学文芸資料研究所、二〇一七年三月

本へとその形を変える際には、その想定される受容者を意識していたに違いない。時代はその後大きく変わり、メディアが多様化するにつれて読者及び読書の形態も変化していくわけだが、向田は、自身の活躍したテレビの時代<sup>9</sup>にその変化の可能性を示した作家であるともいえるのである。

それにもかかわらず「あ・うん」がいかに書き分けられたかについての先行論は多くない。前掲の山口みなみが、雑誌掲載版から単行本版に際しての本文異同を詳細に調査し、その異同の考察に加えて、登場人物に託された作家の自我の問題を問うているものや、半田美永<sup>10</sup>が、実際にNHKドラマ部として「あ・うん」の製作にも関わった平原日出夫の言<sup>11</sup>を引いてシナリオと小説の生成が同時期になされていると推測し「小説で描かれるさと子の内面風景が、脚本では省略され」ており「視聴者は、演技する役者の語り・仕草・表情等から、それらの人物の内面を、その場の雰囲気、汲みとることになる」としながらも「脚本と小説の特色を指摘するにとどめる」と述べている論等にその例を見るにとどまるのである。このことは「あ・うん」は友情と三角関係の

物語<sup>12</sup>として読まれており<sup>13</sup>、本人が述べたとされる「手始めに」や「ノベライゼーション」という言をもとにジャンルを移しただけという印象が強く、シナリオと比較した際の小説の固有性に着目しては研究されてこなかったことの証左でもあろう。没後四〇年になる二〇二一年にも各種関連本<sup>14</sup>が発売され、テレビで特集が組まれるほどの向田邦子人気であるが、作家個人への関心に留まらずテキストの再検討から発見することも多いと期待されるのである。

本稿では、向田邦子「あ・うん」の小説版とシナリオ版の枠構造やせりふと発話部分を比較検討することで、作家の「シナリオ」から「小説」への創作意識の変遷を探ってみたい。それは単なる形式の移行に止まらないだろう。枠構造を変更させたその先に、シナリオで描き切れなかったテーマが浮かび上がってきたと考えるからである。前掲の山口みなみは雑誌掲載版と単行本版の違いから「作者向田が、駆け足で通り抜けたときの息遣いのようなものを窺うことができ」としている。しかしその「駆け足」の際には熟考と意識的な仕掛けがなされているのではないだろう

<sup>9</sup> 例えば一九七〇年代には、最高視聴率が三〇パーセントを超えるテレビドラマが多数存在した。近年では二〇二一年に「家政婦のミタ」（日本テレビ）が四〇・〇パーセント、二〇二二年と二〇二〇年に「半沢直樹」（TBS）が三〇パーセント台等のわずかな例があるのみである。（年代流行」、<https://nendariryunkou.com/>、二〇二一年一月一日閲覧）

<sup>10</sup> 半田美永「向田邦子の余韻——『あ・うん』をめぐる——」『向田邦子文学論』新典社、二〇一八年二月

<sup>11</sup> 平原日出夫「向田邦子のこころと仕事」小学館、一九九三年八月

<sup>12</sup> 山口みなみ「再考『あ・うん』——自我と他我のせめぎあい——

——」『実践国文学』第八二号、二〇二二年一〇月

<sup>13</sup> 例えば作品紹介にも「対照的なふたりの男たちの友情と危い三角関係を大戦前夜の世相を背景に描いた名作。」と紹介される。（向田邦子主要ブックレビュー）『総特集向田邦子』KAWADE夢ムック、河出書房新社、二〇一三年）

<sup>14</sup> 確井広義編「少しぐらいの嘘は大目に——向田邦子の言葉」新潮社、二〇二一年三月・向田邦子（著）（編集）向田邦子『増補新版！脚本家と作家の間で』KAWADEムック 文藝別冊、河出書房新社、二〇二一年七月・向田和子編『向田邦子シナリオ集——昭和の人間ドラマ』筑摩書房、二〇二一年七月他がある。



か。向田は、敢えてテレビではなく小説で何を書こうとしたのだろうか。

二 「小説の中に脚本があり、脚本の中に小説の気配がある」

「あ・うん」そのものに言及する前に、向田ドラマ及び小説全体における特徴について概観しておきたい。

平松洋子は向田の作品の特徴を「小説の中に脚本があり、脚本の中ですでに小説の気配があるという、両者の『入れ子の関係』<sup>15</sup>にあると表現した。この指摘は向田作品の特徴をわかりやすく伝えていられると思われる。それは、シナリオの中で「ト書き」と言われる、状況や登場人物の行動などを指示する文章等に見ることができる。「あ・うん」においても例えば、庭先で転んだたみの動作を「屈託のない気性とみえて、たみは膝小僧の擦り傷にツバをすり込んでいる」などとする表現がそれである。「屈託のない気性」かどうかは、正確には俳優への指示ではないのだが、このような表現は読者にはたみの飾り気のない性格が垣間見えて楽しめる。演じる俳優はよりビビッドに役作りを活かせる要素となるだろう。あるいは、以下のト書きも注目に値する。これは仙吉と、妊娠したたみの子どもを貰い受ける約束を取り付けた門倉が妻の君子にその旨を伝えたあとのシーンである。

門倉「ダイナ」を口ずさみながら奥へ入ってゆく。

<sup>15</sup> 平松洋子「あとがき」向田和子編『向田邦子シナリオ集 昭和の人間』

君子、しばらくじっとしている。

刺繍を続けるが針で指先を突いてしまう。下書きをした白い布に、ポツンと赤い玉のしみができる。

君子、かまわずその上に針を刺してゆく。

白い布にポツンと浮かんだ血のしみは君子の妻としての哀しみか、女としての苦しみか。それでも君子はその上に一人、針を刺し続けていくのである。これは言うならば「赤い玉のしみ」に「君子の感情を語れ」とする指示である。実際のドラマの映像よりもはるかに抒情的な効果がある。ト書きとしての役割を超えた、作家向田による「小説」の一節に他ならない。

「小説の中の脚本」に関しても見ておこう。たみの妊娠がわかって喜ぶ門倉と仙吉が行くシーン（「狛犬」）である。

闇の中を人魂のようにふたつの提灯が揺れて動いてゆく。白金三光町の裏手の、伝研と呼ばれる伝染病研究所の横の道である。提灯はひとつが高く、ひとつが低い。門倉と仙吉である。酔った門倉がどうしても提灯行列をするのだと、仕舞いかけた荒物屋のガラス戸を叩いて調えた提灯だった。

シナリオ版ではこうなっている。

●（川田注…前景の仙吉の家・茶の間 のラストで）

ドラマ』ちくま文庫、二〇二二年

門倉「二人でな、提灯行列やろうや」

仙吉「提灯行列？」

●夜の道

闇の中を、人魂のように二つの提灯が、フワリフワリとゆれて動いてゆく。

このような両者の類似点を指摘して、先行するシナリオをなぞった「ノベライゼーション」と捉えるのなら、この描写に隠された視点の誘導を見逃していると言えるだろう。シナリオでは、前景のせりふが次景の導入になっている。祝福の気持ちから「提灯行列」へと発想する門倉の心情が先に描かれるので「人魂」の正体が何か理解できる。一方の小説版の醍醐味は卓越したカメラワークである。暗闇に浮かぶ二つの灯りから、カメラは引いて場所を示す建物を示し、再び提灯の動きを追いながら門倉の心情へと見事に繋がっている。視覚優先のテレビドラマには前情報を、文字のみの小説では想像上の画を描くための道筋を、作家は意図的に提供しているのである。

平松が指摘した「入れ子の関係」は主従のあるものではない。向田は、シナリオが得意とする視覚や聴覚の要素を積極的に取り入れた小説と、心の機微を繊細に描く小説手法を織り込んだシナリオの両者を自由に行き来することができたのである。シナリオがドラマをつくるための指示書であるように、向田の小説には読者自身が想像上のドラマをつくるための指示があちらこちらに散りばめられているのである。

三 シナリオ「あ・うん」の枠構造

向田がシナリオから小説「あ・うん」を起こそうとした時に、大きく変更したのはナレーションを使ったシナリオの枠構造を取り払うことであった。シナリオには「さと子の声」として、要所所にナレーションが入っている。例えばシリーズ初回「こま犬」の冒頭には、仙吉、たみ、さと子、仙吉の父の仙太郎の簡単な紹介がなされる。

さと子の声『仙吉は神田の或る秤屋の店に奉公している』これは、志賀直哉の『小僧の神様』の書き出しです。これを讀んだとき、私は笑ってしまいました。父がこの小僧と同じ名前だからです。父の名前は水田仙吉。秤屋でなく製菓会社に勤めていますけど。四国の松山出張所長から本社の課長に栄転になって、私たち一家は、五年ぶりで東京へ帰ってきたところです』

このナレーションは、東京への列車の中の家族の様子に被せられている。そしてナレーションが終わると車掌の「間もなく東京駅着」というアナウンスで、一家が東京に付いたことが視聴者に分かるようになっていなのだ。

テレビドラマにおけるナレーションには、いくつかの狙いがあるだろう。一つは、台詞のやりとりだけでは伝わりづらい情報を補完することである。連続ドラマの初回ではこのようにナレーションによって登場人物の関係や状況などの設定を効果的に伝え

ることができる。このドラマは連続物であるので、途中回から見始めた視聴者にもおおよその進行を伝える必要もあるだろう。また、聴覚に訴えることで、情報を強調し、伝わりづらいニュアンスを表現することもできる。例えば仙吉の父親である初太郎の仕事について初めて語られる場面（「1 こま犬」）では以下のようなナレーションが入る。

さと子の声「おじいちゃんは『山師』です。もと『山師』と言った方が正しいかもしれませんが、父とおじいちゃんは、じかに口を利くことはありませんが、そのわけは、いずれゆっくりお話しします」

仙吉の父、初太郎は、「名前を言えば大抵の人が知っている一流の物産会社の勤め人だった」（小説「あ・うん」）が、木材の相場に魅入られて「山師」となり、家族に金銭的迷惑をかけてきた人物である。仙吉は同居こそすれこの父を今も許しておらず、そのことは仙吉という男の人生の課題の一つなのである。

「山師」という言葉を音で聞くと「ヤマシ」となり、「投機師」引いては「詐欺師」のイメージが付いてしまう。しかしこの場合、作家は「詐欺師」というニュアンスを払拭したいわけではないのだ。誰かのせりふとして「ヤマシ」と言うと、発言者の意図がわからさまになってしまう虞があるが、ナレーションで表現すれば、さと子は決して初太郎を「詐欺師」とは言っていないのにもかかわらず、家族が初太郎の行動を警戒していることが露呈することになる。これはナレーションという枠が、物語の外側に位置して

いるための効果である。「さと子の声」は、視聴者が初太郎と仙吉の関係を見過ごさないように注意喚起を促しているのだ。同様の注釈は物語の中で度々見受けられる。

もう一つの狙いは、物語に別な視点を与えるための枠構造をつくることである。即ちシナリオ「あ・うん」では、ナレーションとして、さと子の眼から見た「大人たち」の姿を語らせているのである。同じく初回のシーンに次のようなナレーションがある。

さと子の声「何かのはずみで今迄見えなかったものが、突然見えて来ることがあります。  
父と母と、その横にいつも立っていた門倉のおじさんの影が、月夜の影法師のように見えて来ました。」

「今迄見えなかったもの」が何なのか、具体的には何も語られていない。けれど、これはさと子が何かに気がついた瞬間の告白であり、ナレーションによって視聴者はその何かを共有させられたというわけである。

ドラマは不思議な説得力を持つことがある。「あ・うん」では、門倉と仙吉の友情が描き込まれるほど、また門倉のたみに対するプラトニックな愛情が描かれるほど、この不思議な関係が当たり前のように見えてしまう危険があるのだ。「あ・うん」においては、この「さと子の声」が、門倉、仙吉、たみの危い三角関係に疑問を呈し続けることで、視聴者をフラットな心理状態に保たせてくれるのである。

ところが向田はこのようなシナリオの枠構造を、小説「あ・う

ん」ではすっかり取り払ってしまうのだ。例えばさと子の一人称小説というスタイルで描けばさと子の視線による大人たちという枠構造は残せた筈である。しかし、小説「あ・うん」は三人称で展開し、シナリオではナレーションで示されていた補足情報の多くは地の文として書かれている。一方「さと子の声」で提示されていたさと子の気づきは、小説ではさと子本人の言動で描かれる。このことは、さと子を物語の中からはみ出すことなく、登場人物の一人として他と同様に動かそうとしたのだと考えられる。

実は、さと子にまつわるエピソードに関して、小説の初出にあたる雑誌掲載版と次の初刊版との間で、興味深い異同がいくつも見受けられる。この異同にナレーションの「さと子の声」を小説の中で実体化するまでの、作者の思考の変遷を見ることができ。それは「あ・うん」のテーマの、シナリオから小説への変化の過程でもあるのだ。

#### 四 「さと子の声」は小説でどう実体化するか

先にさと子の描写の変化が小説「あ・うん」生成を読み解くカギになるということを述べた。それは即ち、シナリオ版でナレーションとして書かれている「さと子の声」がいかに実体を持って造形されるか、の変化である。

「さと子の声」が小説で実体化されたとするのであれば、シナリオにおける「さと子の声」とは何であろうか。下記は第一話「こま犬」から、東京で仙吉たちの暮しが始められるように心づくしをした門倉へのナレーションである。

さと子の声「これはみんな門倉のおじさんの仕事です。門倉のおじさんは父のお友達ですが、見かけも気性も正反対で（中略）。

この前、やはり地方から東京へもどった時は、門倉のおじさんはずちの中にいて、私やお母さんがびっくりしたり、よろこんだりするのを面白がって見ていたのに、今日はいったいどうしたというのかしら」

ここで「さと子の声」は、実際のさと子がその時点で知り得る情報以外は知らないことがわかる。「今日はいったいどうしたというのかしら」というせりふに注目したい。門倉はこの時、この家にはおらず近くのカフェで時間を稼いでいるのだが、もし、「さと子の声」がいわゆる「神の声」の代弁であった場合、さと子はすでに事の顛末を知っている筈なので、このような疑問は生じえない。つまり門倉がどこにいるのか知らない「さと子の声」は、物語の時間軸の中の「さと子」が知り得ることのみで、つまり物語当時のさと子に焦点化して語っていると考えられるのである。では「さと子の声」が語っている相手とは誰であるか、それは視聴者というドラマの物語世界の外にいる存在である。「さと子の声」は、前掲の例のように、度々彼女の観察や発見を視聴者に伝える役割を果たしている。

さと子の声「何かのはずみで今迄見えなかったものが、突然見えて来ることがあります。

父と母と、その横にいつも立っていた門倉のおじさんの影が、月夜の影法師のように見えて来ました。」

向田の描くようなホームドラマは、本来は日常生活を切り取って描出するものである。視聴者は、本来ならあり得ない筈の他人のそれを公然と覗き見るスリルと面白さを味わっているとも言える。外山滋比古は、演劇における覗き見的特徴に関して「舞台と観客席の間にある目に見えない『壁』を乗り越えて、高次のコミュニケーションをしようとするところで、通常では生じにくい興味が生じる。『のぞき見』『立ち聞き』のおもしろさである」と説明<sup>1</sup>。しているが、テレビドラマにおいてはテレビという機械を挟んでこの「高次のコミュニケーション」が行われていると言えよう。それは基本的に視聴者自身の自由な意志と見方で楽しむものであるが、作者が意図的にある視点を持ち込む場合がある。それがナレーションである。「あ・うん」の場合、「さと子の声」を水先案内人として、彼らのドラマの日常世界を垣間見ることにするのである。

実は「さと子の声」の観察眼は物語が進むにつれて微妙に変化していく。冷静な筈の「さと子の声」の心情の揺れが、次第に「大人たち」と共振していくのである。それはさと子の観察眼が、さと子を娘から大人の女性へと成長させたことを示している。では成長の過程で語られたさと子の観察と発見は、小説ではどう表現されるのだろうか。その答えは、小説「あ・うん」で向田が膨ら

ませたさと子の描写に見ることができる。

例えば「2 蝶々」の中で、さと子が「胸の病」を疑われる場面を比較してみる。シナリオでは寝ているさと子にナレーションが被っている。

#### ●さと子の部屋

ねているさと子。

うるんでいる目。

さと子の声「胸を患うということばにあこがれたこともありましたが、いざ、肺病といわれると、今にも血を吐いて死ぬみたいでひとりで涙が流れてきます。少し美人になつたように思えました。あたしの病気がもとで父と門倉のおじさんがけんかをしたのも、はじめて見る光景でした」

この場面の「さと子の声」は彼女の心情の吐露である。本来覗き見しているだけの視聴者が知り得ないのが登場人物の内面であるが、「さと子の声」はさと子自身なので、彼女の心情についてのみ知ることが可能なのである。「さと子の声」は視聴者という観客を得て、不安な胸の内を晒し、仙吉と門倉のけんかについての情報を与えている。

小説ではすべて地の文である。

人間の病気は、上へゆくほど上等とされる。さと子も水虫

16 外山滋比古「演劇」『第四人称』みすず書房、二〇一〇年

より頭痛のほうが格が上に聞こえたし、おながが悪いというより胸が悪いというほうが素敵だと思っていた。九条武子夫人も胸だから人気があるのだ。

しかし、現に自分が肺病かも知れないと思うと、朝の食卓で卵を割ったとき、ほんのすこし血がまじっているのを見ただけで胸がふさがった。

死ぬと判ったら、大きくなって太い樹の幹に抱きついて、声を上げて泣いてやる。女に生まれたのに愛も恋も知らず、抱きつく相手が樹というのは口惜しいが、さしあたって見廻すと、女学校の体操の先生か門倉のおじさんしかないのである。

さと子の「肺病」は初期の肺門淋巴腺炎で、向田本人が子供の頃同じ病気にかかり「華族様の娘」並みに特別待遇で療養させてもらっていた話はエッセイ<sup>17</sup>にある。この箇所はエッセイからシナリオ、小説への膨らませ方が分かって興味深い。

今は治っても、年頃になったら発病して、やせ細り血を吐いて死ぬのだ、という思いがあった。

少し美人になったような気もした。鰻はおいしいが肺病は甘くもの悲しい。

向田自身の思い出から拝借しているのは、病名と「肺病」儂い美しさ」という娘らしい感傷の記憶である。シナリオ版の「さと

子の声」では、肺を病むことで自分が「少女小説の悲劇のヒロイン」になったような甘いセンチメンタリズムの調子が勝っているが、小説版では、その「甘さ」を見つめ直し、「女に生まれたのに愛も恋も知ら」ない自分のために「大きくなって太い樹の幹に抱きついて」泣いてやると宣言する自我がある。どこか絵空事のようにさらっと描かれていた「さと子の声」を、小説化の際には生身の血肉のついた心の声に書き換えることで実体化することに成功していると言える。

この肺病に関する異同は、シナリオ版から『別冊文藝春秋』掲載版への間で行われており、雑誌掲載版から単行本版へはそのまま引き継がれている。一方で、雑誌掲載版と単行本収録版で大きく変わっている箇所も複数見受けられる。

シナリオ版「3 青りんご」

●仙吉の家(夜)

青りんごをむくたみ、皮を長く垂らして、丁寧にむいている。

見ている仙吉と門倉。

帰ってくるさと子。

(中略)

仙吉「お前、どこ——」

たみ「どこ、いつてたの」

さと子「——お琴の帰り、友達と、お汁粉たべてきた」

17 向田邦子「こはん」『父の詫び状』文藝春秋、一九七八年

さと子、青りんごの入った皿をもって出てゆく。  
少し行ってふり返る。

青りんごを食べている、仙吉、たみ、門倉の三人。

白い歯をみせ、サクサクと、りんごを食べる母のたみ、  
男たち。

さと子の声「生まれてはじめて嘘をつきました。一番大事なことは、人に言わないということが判りました。言わないほうが、甘ずっぱく素敵なことが判りました。もしかしたら、母も、父も、門倉のおじさんの気持も同じかもしれない。そういえばアダムとイブが食べたという禁断の実もりんごでした。」

食卓の上の青りんご。

りんごを食べる三人の構図が見える。

シナリオでのこのシーンに該当する場面は、単行本収録版にのみ以下のように描かれる。

夜遅くなって門倉が来た。青りんごというのを手土産に持って遊びに来たのだ。青いくせにすっぱくない。珍しいので千足屋あたりで大流行りだという。

たみが大事そうに皮をむいた。途中で切るまいと気を遣い、長く垂らしてむく手元を、仙吉と門倉がじっとみている。食べてみると一人前の赤いりんごの味がした。

さと子は、一番大事なことは、人にいわないものだということも判った。白い歯をみせてサクサクと青りんごを食べる母も、父も、門倉のおじさんも、みな本当のことはいわないで生きている。大人の仲間入りをしたような気がしたさと子は、サクサクという噛み音を母と合わせるようにして口を動かした。

雑誌掲載版で大きく削られたのはさと子が「大事なことは、人にいわない」という大人の掟に気づく部分である。さと子は、いったんは見合いで断られた相手、辻本と喫茶店でデートしてきたことを隠している。自分にそのような秘密が出来た時、大人たちの秘密が見えたのである。青りんごは事業に失敗した門倉が捲土重来を期して持ってきたものであるが、ここではそれぞれが胸に秘めた「いわない」ことや嘘の比喩として描かれている。「食べてみると一人前の赤いりんごの味」がするのは、大人になりかけたさと子の嘘の味だからである。「さと子の声」は、嘘は「言わないほうが、甘酸っぱく素敵」なものだということを発見するのみである。これに対して小説版で、「サクサクという噛み音を母と合わせるようにして」実際にりんごを食べるさと子は、嘘の扱い方を共有できるほど成長している。この描写も「さと子の声」の実体化の一つといえるだろう。

反対に、雑誌掲載版では、さと子の描写が行き過ぎたものになつてしまい、単行本収録の際に引き戻したと思われる箇所もある。

シナリオ版「4 弥次郎兵衛」

●門倉の仮住まい（夕方）

布団の上にすわっている無精ひげの門倉。

さと子、お茶をいれている。

（中略）

さと子の声「こんなつもりではありませんでした。門倉のおじさんに、辻本さんのことを話すつもりでした。父に殴られたこと。

こういう形の男女交際は間違っているかどうか。恋愛のはなしもするつもりでした。でも、こうやっている、何も言わなくてもいいのです。父とちがった男の雰囲気があります。母の気持が判ってきました」

雑誌掲載版の書き込み様はずいぶんと趣が違っている。

さと子は、門倉に辻村のことを話すつもりだった。父に殴られたこと。こういう形の男女のつきあいは間違っているかどうか。恋愛のはなしもしてみようつもりだった。だが、目を閉じてお茶を味わっている門倉を見ると、それでいいと思えてきた。

門倉には、たしかに父の仙吉の持っていないものがある。暗いところへゆくと、ひよいといたずらして抱きすくめられそう。ほかの女には思い切り下品で、たみやさと子にだけ

は上品に振舞っているような。

そばに座っているだけで、どこか騒ぐものがある。もしかしたら、子供の頃から、あたしも門倉のおじさんのことを好きだったのではないかと思った。

さと子は、隠れて辻村<sup>1)</sup>と会っていたことがばれて仙吉にひどく叱られた後である。傷心のまま門倉を訪ねるのだが、さと子のような若い娘の観察にしては、門倉の男の部分を詳らかにしすぎているかもしれない。またこれらの門倉の側面は、たみを始め、妻の君子、愛人の禮子らが彼に惹かれていたエッセンスである。けれど彼女たちはそれを決して表には出さない。さと子がそれを言葉にしてしまうことは、彼女たちの門倉への想いを暴くことに繋がってしまう残酷な行為なのである。

単行本掲載時には、一連の門倉家への訪問したいが削除されている。悩んだ末にさと子は「母親の鏡台の前で口紅を濃くつけて、「辻村の下宿で、はじめての接吻」を知る。それは「甘い味がすると書いたのを読んだことがあったが甘くなんか」なく、さと子は「大仕事をしたあのような気がした。お天気の雨のように、泣きたくないのに涙が出た」——小説で実体化したさと子は、門倉への疑似恋愛ではなく、現実の恋愛相手として辻村を受け止めるだけの強さを持つのである。

五 「四大家族」という発見



シナリオ「あ・うん」を基にしたNHK「ドラマ人間模様」では、前半を四回連続の「あ・うん」として、後半を五回シリーズの「続あ・うん」として放映している。それぞれのタイトルは下記の通りである。

「あ・うん」

1 こま犬

2 蝶々

3 青りんご

4 弥次郎兵衛

「続あ・うん」

1 恋

2 四角い帽子

3 芋俵

4 実らぬ実

5 送別

この構成は、雑誌掲載のものと異なる。即ち「続あ・うん」に「やじろべえ」というタイトルが付き、1と2が「四角い帽子」として一章になり、4と5にあたる部分を併せて「四人家族」という新しい章名が付けられる。半田美永<sup>1)</sup>は、『あ・うん』は、さと子がこの「四人家族」を核に、成長する過程を描く物語でもある」と述べている。しかし門倉、仙吉、たみ、そしてさと子の

関係は、それを家族という定型にまとめるには危い要素をはらんでおり、向田はその危うさをこそ繊細に描いているのである。「四人家族」は、仙吉、たみ、門倉の三角関係にピンチが訪れる話である。

ある日、門倉と愛人の禮子が仙吉の家を訪れる。仙吉は留守で、庭先から入った門倉たちは、「たみが（川田注：仙吉の）白麻の背広の上衣を着て、大真面目な顔で姿見の前に立って」いるのを見つめる。たみは古着をリメイクでもできないか、と思案していたのだが、門倉はその姿を見て、その場から逃げ出してしまふ。

「いいなあ、いい」

何べんも繰返した。

これなんだよ、これなんだよ、と呟いた。長い間、憧れていたものはこれだったのだ。あのまじめさ。おかしさ。可愛らしさ。

門倉は自分の中の恋心を意識してしまったのである。大人三人の関係は、それぞれが自分の気持ちに明確な形を与えないことで辛うじてバランスを保ってきたのだ。そのバランスが壊れれば、三人の、いや家族も巻き込んで皆の関係性がバラバラに崩れてしまう。門倉は仙吉との絶交を決意する。

門倉が取った方法は、仙吉を料亭へ呼び出し、今まで金銭的に仙吉を助けてきたことをネタに仙吉の自尊心を傷つけることで

<sup>1)</sup> 脚注10に同じ

ある。門倉の必死の演技とも知らず、仙吉は家に帰ってたみに門倉との絶交を宣言する。「奢る人間より奢られる人間のほうが辛いんだ。辛いけど、その辛さをあいつは判っていると思えばこそ、おれは奢られていたんだぞ」というのが仙吉の言い分である。

この三人を「さと子の声」はどのように見ていたのだろうか。

#### ●仙吉の家・客間（深夜）

（中略）

さと子の声「父と母と門倉のおじさんは、あぶない、でも素敵な綱渡りをしています」

#### ●門倉の家

（中略）

さと子の声「気持ちの重くなった人は、自分から綱をおりないといけないのです」

「さと子の声」は、仙吉たちに何が起きているのかを的確に見ぬいている。三角関係を「綱渡り」と看破し、「自分で綱を降りる」ことでしか、持ち重りのする気持ちを解消できないことを「さと子の声」は訴えている。

仙吉と門倉の絶交を受けて、大人たちは皆「ぼんやりと」した日々を送っている。「さと子の声」は彼らの生活から欠けてしまったものは何なのかに思い至る。

#### ●仙吉の家・縁側

（中略）

さと子の声「（川田注：門倉が）こなくなつて気がつきました。うちは家族が四人だったのです。父と母と門倉のおじさんとわたしの——四人だったのです」

雑誌掲載版及び単行本版でも、日曜日に手持無沙汰な仙吉と口数少なくなったたみを見ていたさと子の発見が描かれる。

さと子は、うちは四人家族だったのだと気がついた。姿はそこになくても、門倉はいつもうちの茶の間に坐っていた。

しかしこの「四人家族」という発見は、シナリオ版、そして雑誌掲載版ではこのあと言及されない。つまりここでは絶交によって欠損が起きた日常生活への指摘に止まっているのである。そのことを確認して、ひとまず次の「さと子の声」を追ってみる。

#### ●仙吉の家・縁側

（中略）

さと子の声「父が本当にゆきたいところは、門倉のおじさんのうちです。そして私がゆきたいのはあの人のうちなのです。あの人の胸の中です」

（中略）

さと子の声「今のあたしは、逢いたいことを我慢するのが、逢わないのが、愛だと思っています」

実はさと子には大人たちの機微を俯瞰で眺める余裕がないこ

とがわかる。両小説版も然りである。さと子には辻村（辻本）との失恋の後に出会った石川義彦という恋人がいる。彼は大企業の御曹司だが大学でロシア演劇をやるような、つまりは特高に追われる人物で、さと子も逢いたい人に逢えない苦しい恋をしているのである。このさと子の恋は物語のラストにおける起爆剤となる。

「さと子の声」はこのあと、ラストに出てくるまで姿を潜める。シナリオ「あ・うん」において「さと子の声」は観察と発見を視聴者に伝えてきた筈である。小説がシナリオの焼き直しであるならこの場面からラストまで「さと子の声」を実体化してきた小説も、さと子の批評眼を失っている筈である。しかし向田は小説版でさと子に辛辣な批評をさせている。但し、そこにいるのは「さと子の声」ではなく、生身のさと子である。

男二人は顔を見ないようにしてぎこちなくコップをぶつめた。さと子は急に母親が憎らしくなった。自分の夫と門倉を両天秤にかけている。まん中にいて微妙な揺れを楽しんでいるところは、弥次郎兵衛じゃないか。

（中略）さと子は石川義彦を好きな分だけ、逢いたくても逢えない気持ちの分だけ、鬱憤を三人にぶつけたかった。何か取り返しのつかないことを叫んで、三人の均衡を滅茶苦茶にしたかった。気が付いたら、三人の間に割り込んで、門倉に、あたしを下宿させて、と頼んでいた。

さと子は成長していた。その成長とは物語の初めから彼女が嫌っていた「大事なことを、人にいわない」大人になったというこ

とだったのである。

結局のところ仙吉と門倉の「絶交」はたみと門倉の妻、君子らに見守られて有耶無耶に収束してしまう。仙吉は行きずりの老人に屋台酒を奢る側として話を聞いてもらい、バタバア（小説版ではジャワ）へ転勤することを決めて帰宅する。門倉がやってきて「いつもの場所」に座る。そこへ義彦が来る。召集令状が来て一週間後に入隊だと言うのだ。

血の引いた白い顔で、柱に寄りかかっているさと子に、門倉が声をかけた。

「速く、追っかけてゆきなさい」

奥へ入りかけた仙吉とたみの足がとまった。

「今晚は、帰ってこなくてもいい」

「門倉」

仙吉がうめくように言って、ふり向きかけるのを、たみが体でとめた。門倉は許しを乞うようにたみを見た。

「おじさんが責任をとる」

こうしてさと子は「お嫁にゆき」、家には仙吉、たみ、門倉だけが残る。ここから単行本版だけの大きな変更が見られる。たみがさと子の幼少期を振り返り「さと子の十九年の写真帳のなかに、陰になり日向になってもいつも門倉がいた」ことに思い至るのである。たみの心象風景がこれほど詳細に描かれる場面は他にない。これは結果として「さと子の声」が「四大家族」という発見をしていたことと響きあっている。つまり、たみもまた自分たちを「四

人家族」であったと認めたのである。

ところで、読者はこれでは何も解決になっていないことに気づくだろう。門倉の必死の決意や仙吉の「奢り」の努力にもかかわらず、たみの立ち位置は何ら変わっていない。門倉と仙吉の二人を両天秤にかけており「まん中において微妙な揺れを楽しんでいる」ままである。

シナリオに戻ろう。「さと子の声」は最後に何と言っていたのだろうか。

さと子の声「父は、たぶん、バタバアへは行かないと思います。父と母と門倉のおじさんは、今までと同じように、暮してゆくにちがいありません」

これは安定した未来への予測ではない。問題を先延ばしした大人たちへの痛烈な批判である。さと子は突然恋人との別離を突き付けられた。大人たちも他人事ではない、という「さと子の声」による糾弾がシナリオの結論である。

一方、小説のラストでは、さと子は心の内を伝える間もなく義彦のもとへ行ってしまう。代りに描かれるのは門倉、仙吉、たみの三人がいる茶の間である。たみは男たちの「煙草の空き箱から銀紙をとり、(川田注：献納するための)銀の玉に貼」りながら、酒を飲む二人を見ている。とりあえず目の前の手作業にすがるように。「自分たちの行末」は判らなくても、こうして日々は過ごしてゆけると小説は結論づけるのである。小説のラストではたみの独自のようないが綴られる。

門倉も、言い過ぎたよ、などと詫びることばは口にしないし、仙吉も何も言わないが、ジャワへはゆかないだろうとたみは思った。今まで通り、門倉は、ちよくちよく訪ねてくるだろう。銀の玉は二人の男の空箱で大きくなるだろう。判っているのはそこまでである。これが飛行機になるのか、鉄砲玉になるのか知らないが、こんなものが本当にお国の役に立つのだろうか。自分たちの行末と同じようにたみには見当もつかなかった。

小説「あ・うん」は、第二次大戦を目前にした、予測できない時代の物語である。その中でたみの門倉を含めた四人を家族とする捉え方を、日常を平穩につなぎとめるための方法論と考えたらどうであろう。これをたみの処世の哲学と言ったら言い過ぎであろうか。

小説「あ・うん」はシナリオ版で効果的に使われたナレーショソ「さと子の声」を取り払ったことで、登場人物の生き方に対しての批評の眼も手放してしまったようにみえる。しかしそれは意図されたことだったと思えてならない。つまり、向田は小説「あ・うん」のラストで、物語の外から疑問を突き付けるのではなく、同時代を生きた一人の女性として、たみの哲学を描いたのである。

六 おわりに 小説「あ・うん」が出した答え

向田邦子は、実は三つの「あ・うん」を執筆していた。それは

テレビドラマ用のシナリオ版、「ノベライゼーション」と自ら呼んだ雑誌掲載版、そして大幅改定した単行本の小説版である。

向田は、テレビの仕事は一瞬で消えてしまうので活字として残したいと、小説「あ・うん」を書くことを決めた。あとに残す責任として登場人物の生き方に対して小説で答えを出した。この仮説に沿うなら、小説化の構想の時点で、すでに小説独自の落としどころを模索していたはずである。

NHKで「あ・うん」の演出を担当した深町幸男によれば、このドラマはあと数年シリーズとして続くことも検討されていた<sup>20</sup>という。シナリオのラストに余韻が残されているのはそのためかもしれない。続編の可能性はあるとして、向田は「あ・うん」を活字として残したいと考えたことに違いはない。それは物語を、さと子の視線からたみの視線へと移すことであった。そのために「さと子の声」を如何にして小説の中に落とし込んできたかは、今まで見てきた通りである。

小説「あ・うん」でたみはさと子のいなくなった茶の間で、たみはただ目の前の手仕事に勤しんでいるようにみえる。世の中は「遠くから軍靴の音」が聞えてくる時代である。山口瞳は、仙吉や門倉を「一時の動きに流されているだけの男たちである。ほんとうに、戦前の「昭和の日本人」はその通りだった」と評価している。一方の女たちはどうだったか。彼女たちは流されない。銀紙の玉を作り続けるたみの背後には、自宅で夫を想う君子や、門倉の子どもを抱く禮子、恋人のもとへ走ったさと子の姿が透けて見

えるのだ。彼女たちは大きな歴史を動かす劇的なヒロインにはならない。しかし彼女たちの繰り返す静かな日々の暮らしの積み重ねこそが歴史なのである。これが向田が活字に残した答えではないだろうか。小説「あ・うん」は確かに三角関係の物語である。その三角形は、門倉や仙吉の姿を借りた「昭和の男たち」、たみ、君子、禮子そしてさと子という「昭和の女たち」そして昭和という「時代」で構成されているのである。

<sup>20</sup> 松本安生「放送史への証言」ドラマ作りは阿吽の呼吸―深町幸男氏に

聞く『放送研究と調査』NHK放送文化研究所、二〇〇九年八月

本号執筆者

張競ゼミナール  
福地あすか

尾関直子ゼミナール  
澤田彬良  
相澤舞

白戸伸一ゼミナール  
村上是なの

萩原健ゼミナール  
大向ひな

小森和子ゼミナール  
大里夏海  
小島華織  
佐藤成花  
田村摩耶  
麥皓苗

田中絵麻ゼミナール  
白須弘起

小谷瑛輔ゼミナール  
川田亜弓  
坂井有佳

編集委員

- 鈴木賢志
- 白戸伸一
- 瀬川裕司
- 張競
- 横田雅弘
- (○編集委員長)

明治大学国際日本学部学生論集 第8集 (2021)

2022年3月31日

編集責任者 明治大学国際日本学部  
発行所 東京都中野区中野 4-21-1  
明治大学国際日本学部  
電話 (03) 5343-8034  
印刷所 株式会社ワコー