

多国籍の学生と芸人・教師による漫才ワークショップ —「メディア日本語:メディアとメッセージ」授業における試み—

Improvisation "Manzai Workshop" by Multinational Students, Entertainers and Teachers: Attempt to Create a Unique Message in "Media Japanese" Class

鈴木 美加・島岡 学

This paper provides an overview of the "Manzai Workshop" featuring improvisational creative activities conducted in an online class entitled "Media Japanese: Media and Messages" in the fall semester of 2020, along with an analysis of the learning acquisition on the part of the participants. This workshop was situated to provide unique learning opportunities befitting the global transition to a knowledge-based society in this century and in response to the shift to online education during the COVID-19 crisis.

Japanese nationals and advanced-Japanese-level international students taking the "Media and Message" class, got involved in something called the "Manzai Workshop" held as part of the course. Students worked in pairs and learned how to create manzai, two-person stand-up comedy, routines in Japanese, along with multiple other languages. The workshop was conducted by both a professional manzai entertainer, as guest lecturer, and the instructor in charge of the class. Three collaborating guest entertainers assisted. An analysis of student comments about the workshop revealed that (1) the workshop changed their attitude toward manzai, as just "watching" is different than "creating and sharing" vis-à-vis learner satisfaction level, and (2) students experienced the joy of original multilingual manzai, which could be associated with the benefits of creative learning.

In conclusion, while the "Manzai Workshop" was a challenge online, it turned out to be a positive, creative opportunity for students. They were able to broaden their horizons and learn, experientially, about manzai, a cultural staple of Japanese humor.

【キーワード】漫才ワークショップ、漫才作り、多言語漫才、「メディア日本語:メディアとメッセージ」授業

manzai workshop, producing a manzai skit, multilingual manzai, "Media Japanese: Media and Messages" class

1. はじめに

本稿は2020年度秋学期の東京外国語大学国際日本学部専門日本語科目「メディア日本語 2:メディアとメッセージ」授業(以下、「メディアとメッセージ」授業)において実施した、即興的な創作活動を行う「漫才ワークショップ」の概要を示し、検討を行うものである。COVID-19の状況下のオンライン授業環境で、学生が情報の発信者としてメッセージを創り、共有する場として「漫才ワークショップ」を1コマ90分の授業で実施した。企画にあたり、授業担当教員(第一著者)は漫才創作とその楽しさの経験が、その後の受講学生の物事に向き合う姿勢や主体的な学びに活かされると予想し、ワークショップ実施可能性を検討した。一方、漫才のプロであるゲスト講師(第二著者)は、プロの芸人であり、漫才ワーク

ショップのノウハウと技術を有し、両者でワークショップを進めた¹。当日は、受講学生とゲスト講師、授業担当教員、さらに日本語および他言語による漫才のできるゲスト(芸人)3名とのコラボレーションで、オンライン漫才ワークショップが実現した²。

以下に、まず、知識基盤社会と言われる現在の社会において求められる能力や学びについて述べ、次に、漫才の教育への活用による学びについて先行事例から見る。そのうえで、授業科目「メディア日本語」の概要とワークショップの背景について述べ、今回実践した漫才ワークショップの概要を示す。さらに、今回の漫才ワークショップにより得られた学びについて、受講学生による創作漫才の例と授業コメントをもとに検討する。

2. 21世紀における学びと漫才

2-1. 21世紀に求められる学びと本学学部科目

21世紀における社会の大きな潮流の1つとして、中島(2018)は、「境界線の消滅(Inter-/Cross/Anti-disciplinary)」を挙げ、学びは「より総合的に、より創造的に、より実践的に」変化していくとする。20世紀には、学校に通い、卒業後に次の段階の学校、大学、さらに就職というように人生の流れが一方向的であったのとは大きく異なり、21世紀においては、「より尖った垂直軸を持ちつつ、ダイナミックに統合、自由に創造をしていく」ことに価値が置かれる(中島 2018)。学ぶ主体が独自の視点を持ち、学問領域や地域、組織などの枠を超えて、他者と連携することによって、「未来を創り」、「働」き、「生き」ていくこととなる。これらは、OECDの「OECD Future of Education and Skills 2030 (Education 2030)」(OECD 2018、OECD 2020)³が示す「新たな価値を創造する力」、ATC21S (21世紀型スキルの学びと評価)プロジェクトの提案した「21世紀型スキル」(Griffin他 2012)の10のスキル、特に「創造性とイノベーション」、「コミュニケーション」などに関連づけて理解できる。自らの個性を育みながら、他者と相互作用をし、協働して問題や課題に創造的に取り組むことが期待されると言えよう。

2019年度に本学の組織再編により新設された国際日本学部では、「高度な言語運用能力」(日本語・英語等)や、「主体的に考え、行動し、発信する力」の涵養が重視されている(東京外国語大学 2021)。学部1～2年生は、専門の基礎となる導入科目(例「日本社会入門」「日本語学入門」)、協働実践科目(例「多文化協働科目」)を履修しながら、本授業を含む言語科目や教養科目を履修する。また、学部3～4年生は専門の概論科目や専門講義、演習などで専門領域について学び、合わせて言語科目(日本語、英語等)も履修する。言語科目では、日本語科目と英語科目が提供され、日本語が母語あるいは上級レベルの学生向けの日本語科目として、「メディア日本語」「クリティカル・リーディング」「アカデミック・ライティング」「キャリア日本語」科目が提供されている。

2-2. 教育への漫才の活用

「笑い」を教育に活用する事例報告がこれまでもなされているが、漫才を教育に活用する実践はまだ少ない。井藤・田畑(2017)は、ある小学校の国語科の授業の取り組みとしての「漫才づくり」とその効果を示している。子ども同士が漫才を作り、地域での漫才大会のイベント開催により、子ども達の「コミュニケーション力」の向上、子ども同士の関係の円滑化、授業内の自発的な発言の増加、クラスの雰囲気

1 本稿の執筆にあたり、「漫才指導」の部分を第二著者が、そのほかの部分第一著者が担当した。

2 当日は、TA(ティーチングアシスタント)1名もオンライン授業運営サポート担当として入り、通信環境の悪い学生への対応を行った。

3 DeSeCoプロジェクトによって示された「キー・コンピテンシー」(Rychen 他 2003)から大きくバージョンアップしたものである。

気の活性化が認められたと述べる。関口・ドリュー（2020）では留学生に対する日本語のスピーチ授業として漫才指導を行い、普段は「まじめ」で「静か」な学生たちが人を笑わせる努力をした結果、「伝達する力」「表現する力」「オーバーな非言語表現」「会話の間」など座学や研究発表では表現できないコミュニケーション能力を身につけることができたと報告されている。

両者に示されているように、漫才では、相手（相方）と観客双方に配慮した言語、非言語のコミュニケーションが求められ、この配慮や対応が、前述の能力の向上に結び付いていると考えられる。さらには、これらの実践によるコミュニケーション能力の伸びや、相方（相手）との漫才作り、観客と「笑い」を共有する経験を通し、学ぶ主体である子どもや学生の内面、例えば、自らへの信頼感や自信、創造性にも良い影響を起こしている可能性も推察される。

3. 2020年度秋学期「メディア日本語」の概要

3-1. 前提：オンライン授業実施と履修学生

2020年度初め、新型コロナウイルス感染症の拡大により、日本を含む世界各国の多くの学校において対面授業が実施できない状況であった。学びの意義や必要性が改めて問われると同時に、各学校教育段階の関係者にとって、児童・生徒・学生の学びを保障することが喫緊の課題となった。2020年度の本学秋学期（10～1月）は、多くの留学生が来日できず、国際日本学部の授業は、本授業も含め、全科目オンライン実施で実施された⁴。

3-2. 「メディアとメッセージ」の目標および内容構成

本節では、「メディアとメッセージ」授業⁵の概要を示す。本授業は、①さまざまなメディアや伝達されるメッセージの特性について、ニュースや記事、SNSメッセージ、映画などの実例の確認をしながら検討すること、②伝達されるメッセージ内容と方法（メディア）について、その構成や機能を分析すること、という二点に焦点をおき、実施している。

科目名称：「メディア日本語2」

授業題目：「メディアとメッセージ」

授業目標：伝えたい内容（メッセージ）が複数のメディア（手段）によってどう伝えられるのかを分析することができる。さらにそれらを日本とそれ以外の場合に分けて示すことができる⁶

受講学生：国際日本学部1～4年生⁷

（日本語母語学生29、非母語学生12名：東アジア8名、東南アジア3名、中東1名）

実施形態：オンラインZoom授業（2020年度秋学期には、通信環境の問題でオンライン同期型授業の接続に支障が生じるケースが、ほぼ毎回数名見られた。）

4 全学部共通の言語科目（GLIP 英語）については対面授業によるものもあった。

5 正式科目名称は「メディア日本語2」である。春学期に「メディア日本語1」があり、春開講の科目に「1」、秋開講の科目に「2」が付されている。

6 本科目の成績評価は、授業内活動・課題40%、アクティブラーニング課題20%、発表20%、期末レポート20%であった。（授業内活動の評価は、そのパフォーマンスの巧拙ではなく、積極的なかわりや思考の深さ、授業参加により何を学び、思考したかに焦点を当てた。）

7 2020年度の主な受講学生は学部1～2年生で、そのほかに言語文化学部・言語社会学部の日本課程に所属する3～4年生の学生数名が、必修・選択科目の代替科目として履修した。授業定員を当初25名としていたが、オンライン授業に切り替わり、履修学生の希望に配慮し、41名の履修登録となった。履修上、個別の対応を要したり、通信環境の問題が生じたりする者もあり、毎回のオンラインZoom授業への出席は平均36.2名であった。

受講学生は日本語母語学生、日本語非母語学生ともに、日本語および英語の運用能力はCEFR B2レベル程度またはそれ以上で、日・英両言語ともにコミュニケーションが円滑に遂行できる。また、本授業開始時には、すでに1学期間以上、国際日本学部の必修科目や言語科目、専門入門科目を履修しており、大学のオンライン・システムの操作スキルと基本的なプレゼンテーション・スキルとをともに獲得していた⁸。

学期全体の授業は、第1～2回に現在のメディアの状況について検討した後に、第3～7回ニュースの分析⁹、第8～9回SNSメッセージの分析、第10～11回映画視聴・分析、第12回SNSメッセージあるいは映画の分析のまとめ、第13回漫才ワークショップでの漫才作り、第14～15回自ら伝えたいメッセージをどのような形式(音声、画像、映像等)で伝えるかに関する構想の発表・共有、と進めた。漫才ワークショップ受講時には、すでに、さまざまな手段によって伝達されるメッセージを分析する作業を行っており、メッセージの中に含まれる言葉や記号の機能、メッセージの一連の流れの特徴を分析する視点を得ていた。また、ほぼ毎回3名ほどのメンバーによるグループワークで、各メンバー自身の分析内容や考えを共有し、コメントをし合う作業にも慣れてきた。「メディアとメッセージ」授業の各回の目標・内容を表1に示す。

表1「メディアとメッセージ」授業の各回の内容¹⁰

回	主なテーマ	授業日
1	・授業オリエンテーション	10月6日
2	・多様なメディア(マスメディア、SNSを含む)の特性を考える	10月13日
3		10月20日
4		10月27日
5		11月3日
6		アクティブラーニング1 (自律型学習)
7		11月10日
8	・SNSでのメッセージのやりとりを考える:やりとり例の特性抽出	11月17日
9		12月1日
10	・映画を考える:ことばや映像が発するメッセージの検討	12月8日
11		12月15日
12	・漫才を考える:漫才の形式の理解と漫才づくり/分析	12月22日
13	・SNSまたは映画によるメッセージの分析	アクティブラーニング2 (自律型学習)
14	・自らのメッセージ構想を発表、共有する	1月5日
15		1月12日

3-3.「漫才ワークショップ」の位置づけと役割(授業全体の中での機能)

本授業では、伝達されるメッセージの分析をすることに加え、現在のメディア状況を踏まえ、メッセージを創る活動も行う。この活動により、授業内で、自分があるメッセージの発信者として、どう他者とかがわっていくか、いきたいかを、メッセージやメディアの特性を踏まえ、考える機会としている。年度当初は、このような活動として、グループ単位(3～4名)でのごく短い動画撮影とミニ上映会を予定していた。これは、本授業のテキストとした長谷川・村田(2018)の「映画1分間一発勝負」(p.147)と呼ぶワークショップである。グループ内で役割を決め、1分動画を撮影した後で、クラス全体で上映会

8 ほとんどの者は、学部必修科目「日本語学入門」、「日本史入門」、「多文化コラボレーション1」を履修済みであった。

9 ここでの「分析」とは、ある情報について、何らかの尺度や理論をもとに、その内容や要素を分類したり特徴づけをしたりすることを主に指す。専門領域の研究者が行う「分析」ではなく、専門に入る前の入門的な「分析」を意味する。

10 本講義で使用したテキストは、長谷川・村田(2018)『大学生のためのメディアリテラシー・トレーニングテキスト』である。テキスト内容、テキスト付属トレーニングシートあるいは教師作成課題によって、メディアにより伝達されるメッセージ分析を課した。

をするというもので、即興の映像制作とそれを見る面白さを、受講学生自身が体験する。映像に意味がなくても、その映像そのものと、それを見る側の共鳴が起こり、笑いが起きる。時間的制約の中での映像制作、映像の持つ「動き」の面白さへの気づき、が可能になるワークショップで、学生にとってはグループメンバーと協力して、映像を「とにかく」即興で作ってみること、さらに、それをクラス全体で視聴、共有して楽しむこと、の経験ができる。映像制作には、即興性と行動力、協調性などが、クラス全体での視聴・共有には、クラスメンバーとの「一緒に楽しむ」場の醸成への意識や行動が関与していると考えられる。

2020年度秋学期の学部授業すべてがオンライン授業となり、かつ、来日できない学生も多いことから、学期中の「映画1分間一発勝負」ワークショップの実施は現実的ではなかった。第一著者は、授業で学生主体のメッセージ作りと共有ができる場を作りたいと構想を練る中で、その時期に「漫才で覚える日本語」の授業を日本語学校や大学などの機関で実施すると同時に、日本語以外の言語による漫才も行っている第二著者と出会い、オンライン（Zoom）形式の本授業に第二著者を授業内講師（ゲスト講師）として招き、漫才ワークショップを開催することとした。当初予定の「映画1分間一本勝負」はスマホあるいはビデオカメラといったメディアの活用によるメッセージ制作と共有だったが、今回のオンライン授業での漫才ワークショップは、授業そのものがZoomによるオンライン形式であり、メディアによる仮想空間である授業の場における漫才作りとクラスでの共有となる。対面授業とは異なる点が多いが、メッセージとしての漫才の脚本（ネタ）を作り、演じ、クラスで共有する場を設定することにより、メッセージやメディアについて考え、創作する、また、味わう経験となると予想した。また、一連の活動は、即興性や行動力、協調性を育てるきっかけになるだろうと判断した。一方で、漫才にこれまでにあまり親しんでこなかった学生もおり、漫才作りは希望しない学生の存在も予想されたため、各自の希望で、当日漫才作りの代わりに、漫才の分析をするという選択肢も示した。分析を選択した場合は、漫才に関する資料あるいは論文（日高2018）、教育実践（関口・ドリュウ 2020）に目を通し、漫才の構成や内容についての分析を行うこととした。

3-4. 漫才指導：漫才とは？＋ネタの作り方

「漫才」とは、ボケという滑稽なことを言う人とお客さんの視点に立ちストーリーを展開するツッコミの会話で笑いを生み出す話芸である。ボケとツッコミの自然な会話で笑いを生み出す（俗称：しゃべくり）ものである。漫才をする二人の姿を映さずに、会話の音声のみを聞いてもらい、笑わせる「ラジオ漫才」もある。学校教育などで漫才を取り入れた活動は、2020年以前にも実施・報告されていた（井藤・田畑2017、関口・ドリュウ 2020など）。ここ二年ほどの間に国内外の大学や公的機関等でのワークショップが、第二著者の関わるものを中心に数多く行われるようになり、広がりを見せている。

ここで、第二著者が漫才ワークショップで指導する際の手順を紹介する。ワークショップには大きく4つのプロセスがあり、①コンビ名決めと挨拶練習、②ネタ紹介・解説、③ネタ作り、④漫才発表、となる。

①では、二人一組に分かれてコンビを組み、コンビを組んだら二人の特徴を組み合わせたコンビ名を決める。コンビ名が決まったら、「ど～も～」で始まる挨拶の練習をするのがスタンダードなパターンである。

例:アメリカ人(A)とベトナム人(V)の留学生がコンビを組んだ場合

A, V:「ど～も～」

A:「アメリカ人のジョンです」

V:「ベトナム人のグエンです」

A:「コンビ名は？」

V:「グッドモーニングベトナムです」

A, V:「宜しくお願いします。」

クラス全体で、全員分のコンビ名の紹介を終えてから、簡単な漫才を作成する。日本語非母語学生同士、あるいは日本語母語学生と日本語非母語学生が簡単な漫才を作成する場合、日本語非母語学生が日本語を勉強していて間違ってしまった日本語を漫才のネタにすると良い。

○よくある間違い例

- ・ 囚人と主人を言い間違える
- ・ 顔の鼻(はな)を穴(あな)と言い間違える
- ・ 掃除の「掃く」と「吐く」を聞き間違える
- ・ メキシコ人を間違えてメキツコ人と書いてしまう。

ワークショップでの漫才作りのデモとして、よくある言い間違いをネタにした漫才の例を提示する。短くわかりやすいやりとりを示すのがコツである。

例 1

ボケ:日本では高いビールを飲みますよね?

ツッコミ:それビールじゃなくてビールでしょ。もういいよ。

どうもありがとうございました。

例 2

ツッコミ:ごめん、今からごはんを食べるので箸を取って。

ボケ:え? 新橋、丸子橋、それとも池尻大橋?

ツッコミ:ブリッジの橋じゃなくてチョップスティックの箸、

もういいよ。どうもありがとうございました。

例 3

ボケ:とても美しいイビキですね。

ツッコミ:それイビキじゃなくてヒビキでしょ。

もういいよ。どうもありがとうございました。

例 4

ボケ:ごめんなさい。今、ちょっと急いでいます。

ツッコミ:どうしたんですか?

ボケ:この後、猥褻な会議があります。

ツッコミ:それ、猥褻じゃなくて、大切でしょ。

もういいよ。どうもありがとうございました。

ネタオチと言って漫才の最後は関東だと「もういいよ。どうもありがとうございました。」で漫才は終わる。関西だと「もうええわ。どうもありがとうございました。」で終わる。台本も、自然な二人の会話が前提なので台本も書き言葉ではなく口語で書く。

3-5.「漫才ワークショップ」の目標および授業の流れ

本節では、2020年12月23日の「メディアとメッセージ」授業で実施した「漫才ワークショップ」について述べる。

○ワークショップ(授業)の目標

- ・漫才ワークショップを通して、漫才を体験し、その面白さを感じることができる。
- ・ワークショップをきっかけに、メッセージを伝える方法としての漫才について、考えてみるができる。

学ぶ側が心理的な安心感を保つ形でワークショップに参加することを前提とし、授業では受講学生が自ら、①短い漫才を作り、演じる、あるいは、②漫才の一部分を分析する、のいずれかを選ぶ形式とした。

受講学生がペアで漫才をつくる際、その漫才は日本語でも英語あるいはほかの言語でも可能とし、当日、講師からはチャレンジを促す意味で、日本語母語話者学生ペアは英語の漫才、日本語非母語学生ペアは日本語の漫才、日本語母語学生と日本語非母語学生のペアは日本語の漫才をつくるように勧めた。また、漫才分析を希望するペアは、ゲスト講師(第二著者)による資料の漫才例の分析、あるいは、事前にオンラインにより資料配付された関連文献の漫才の分析を行うよう指示した。当日の参加者31名(日本語母語学生23名、非母語学生8名)で、通信環境の問題のなかったペア14組すべてが漫才作りを選択、実施した。

○「漫才ワークショップ」授業の流れ

当日のワークショップの主な内容を時系列に表2に示す。ワークショップの主な流れは、以下の通りである。

- ①ワークショップを進めるゲスト講師(第二著者)を含むゲスト4名¹¹による自己紹介にて、それぞれ日本内外での生活、仕事、留学経験など、その経歴や芸歴が話された。
- ②ゲスト講師が漫才の定義や「漫才で覚える日本語」や「お笑い輸出化プロジェクト」の取り組みについて述べた。
- ③ゲスト講師が日本語の簡単な漫才例を紹介・解説するとともに、ラジオ漫才や多言語漫才も紹介した。コンビ名のつけ方についてのヒントや例も示した。
- ④授業担当者(第一著者)がZoomでブレイクアウト機能を使い、自動的に学生ペアを設定した。それぞれの学生2名ペア(コンビ)が、コンビ名を相談、決定した。

11 ゲスト講師以外のゲストの芸人3名は、ゲスト講師の相方(コンビ)でフランス語漫才ができる芸人のシラちゃん、スワヒリ語と英語の漫才ができる芸人Koさん、英語漫才ができるピン芸人で映画制作会社経営の経験が長いヘンリーイシイさんであった。今回ワークショップにボランティアとして参加、学生ペアが奇数の場合のコンビの相手役となり、また、学生の作った漫才ネタについて国外の視点も生かした肯定的なコメントをいただくといった協力を得た。

- ⑤クラス全体の場で、各ペアがコンビ名を紹介し合った。
- ⑥ゲスト講師・ゲストにより、多言語漫才のネタが紹介された。
- ⑦各学生ペアが、漫才作りあるいは分析を選択し、設定時間内に仕上げた。
- ⑧クラス全体で、すべての学生ペアがそれぞれの作った漫才を発表した。
- ⑨すべての発表が終わった後で、ゲスト講師とゲスト(芸人)から、発表作品についてのコメントがなされた。

授業では、2回のペアワークでZoomブレイクアウト・セッションを設定した。セッションの設定および学生のセッション移動で時間が必要となったものの、概ねスムーズなスケジュール進行となった。

表2 漫才ワークショップの流れ

授業開始からの時間(分)	各項目実時間(分)	授業活動	実施者
0-7	7	諸連絡(漫才ワークショップの学習目標、学期後半課題など)	授業担当者
7-15	8	①ゲスト講師を含むゲスト(芸人)4名の自己紹介	ゲスト4名
15-33	18	②講義「漫才とは？」	ゲスト講師
33-38	5	③ネタ見せ(日本語)・コンビ名決めのヒント解説	ゲスト講師
38-45	7	④コンビ分け・コンビ名決め(ブレイクアウト・セッション)	学生
45-56	11	⑤各学生ペアによるコンビ名発表	学生
56-61	5	⑥ネタ見せ(英語・スペイン語・フランス語)	ゲスト4名
61-71	10	⑦漫才作り(ブレイクアウト・セッション)	学生
71-86	15	⑧漫才発表	学生
86-90	4	⑨講評	ゲスト4名

学生ペア14組は、ネタ作りのセッション10分間という短時間の間に各々の作品を作り上げた。その後の「ネタ発表」では、ペアの個性と創意工夫が感じられる日本語の漫才6作品、英語の漫才8作品が発表された¹²。

4. 漫才ワークショップによる学び

4-1. 学生ペアの創作による漫才例

本節では、学生ペア(コンビ)による漫才作品の一部を紹介し、その内容について、文化や言語の観点から特徴を示す¹³。

本来、漫才は音声で聞き、順に繰り出される言葉を聞きながら味わうほうが、その面白さやユニークさがじかに伝わる。ここでは、作品のスクリプトを示すことで、実際の会話場面と聞き手の反応をイメージしていただき、面白さを感じていただきたい。3作品、英語漫才作品を紹介する。カッコ内にコンビ名を示す。なお、各漫才とも冒頭部分にコンビ紹介のくだりがあるが、ここでは省略する。

12 14組のうち1組は学生とゲスト(芸人)の組み合わせとなった。

13 ここで紹介した作品は、学生ペア(コンビ)から教育研究の目的による公開の許諾を得ている。

□作品 1 (はんぺんバーグ)

A: Do you have the time?

B: No, I have no time for you!

A: Do you have the time?

B: You are so persistent, Go away!

A: もういいわ!

AB: Thank you.

□作品 2 (キムチーズ)

A: Don't you want to eat pizza?

B: That's great~~~ Let's have a home party this weekend!

A: That sounds nice! I'll bring ワンピース.

B: You only have one piece!? We will not be full from just one piece.

A: But... I don't have so many ワンピース...

B: Then I'll buy it.

A: You will buy me a ワンピース!? That's so nice of you! I want a beautiful one!

B: A beautiful one!? What are you talking about!?

AB: Thank you very much~~~

□作品 3 (たまごあんみつ)

A: Hey, do you know the さしすせそ that Japanese girls use?

B: Of course! It's さすが、知らなかった、すごい、センスいい、and umm... 忖度します!

A: No! that's the word that a congressman gets in trouble!

作品 1 と 2 は、母語が異なる者同士の会話で起こるコミュニケーション・ギャップをネタに取り上げている。作品 1 は、「time」の前の「the」のあるなしで意味が変わり、それを知らない相手との会話で、「the」があると「時間わかる?」、ないと「時間ある?」という意味の違いが生じることをうまく使った作品である。作品 2 は、英語の「(ピザなどの)一切れ」を示す one piece と、日本で上衣と下衣(スカート)が一続きになった衣服「ワンピース」¹⁴との意味の食い違いをうまく取り込み、面白さを生んでいる。この 2 作品は、日英両言語を相対的に捉え、コミュニケーション上、理解に問題が生じる場面をうまく漫才に仕立てている。

作品 3 は、料理などでよく使われる、日本語での合い言葉「さしすせそ」に、若い女性の使う言葉を当てはめる場面で、ボケ役 B が「そ」に政治の問題でマスコミによく取り上げられていた「忖度」^{そんたく}を当て、A が突っ込みを入れる作品である。

3 作品とも、言語や文化の特徴の 1 つに焦点を当て、発想のちょっとした食い違いやずれをネタにうまく取り込んでいると言えよう。それぞれに、クラス全体のネタ発表で笑いを取り、大変好評であった。

14 英語では "a dress" が使われる。

4.2. 受講学生の授業コメントからみられる学びの分析

本節では、今回の漫オワークショップにて受講学生が感じた学びや気づき、関心について、学生の授業コメントをデータとして分析し、検討する。検討のための分析データとして、漫オワークショップの授業後(2020年12月22～23日)に、本学オンライン・プラットフォームであるTUFS Moodleに提出された授業コメントを使用する。授業コメントは出席者31名中27名からの提出がなされ、回収率87.1%であった。授業コメント提出にあたっては、その長さは指定せず、授業参加によって自らが学んだことや気づいたことについて記述するように指示した¹⁵。

分析においては、各学生のコメントを1件とし、合計27件のデータを対象とした。テキスト分析ソフトKH Coder ver.3を用いて、データから自動的に言葉を取り出し、計量的に分析する「テキストマイニング分析」(樋口 2018)を行った。データ中の語について、頻度順に並べた「抽出語リスト」(付表1)と、他の語との共起を図にして示す「共起ネットワーク」(図1)を作成した。なお、共起ネットワーク分析を行う際、描画する共起関係は、つながりの強さを示す指標であるJaccard係数による上位80語とした。

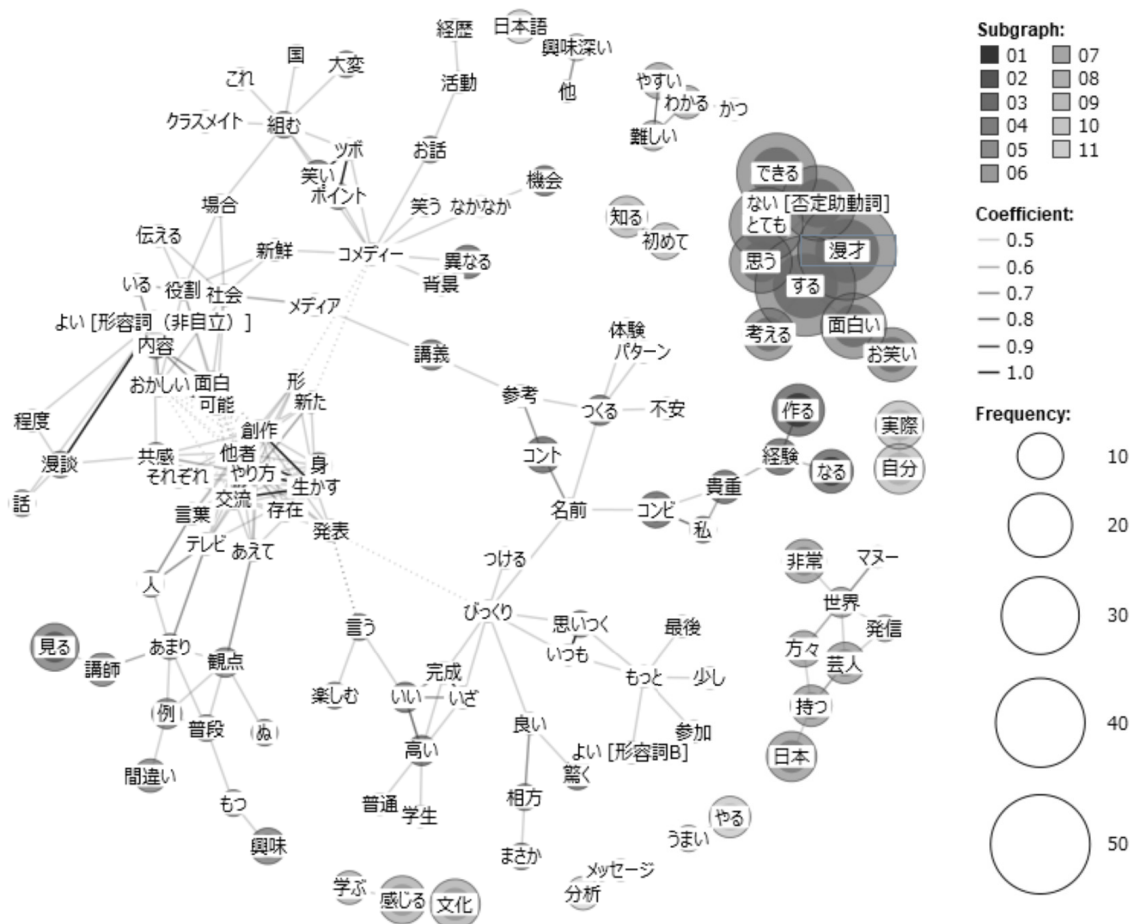


図1 漫オワークショップの学生コメントに見られた共起ネットワーク

15 授業担当者(第一著者)は、履修学生に対して、学期中に提出された課題についての研究利用への協力依頼をし、使用許可を得た。

さらに、頻度の高い語や、その語との共起が見られる語を中心に、元のコメントを参照した上で、学生自身の感じた学びや気づき、関心などを10カテゴリーに分類した。各カテゴリー内で、カテゴリーの下位分類項目を設定し、その項目に関する言及があった学生コメントには、「1」としてカウントし、各項目についての言及をした者の人数を、表3に示した。各項目の人数をカウントする方法として、ある学生の授業コメントシートに、仮に、①漫才作りの経験と気持ちの変化への言及と、⑦ワークショップへのコメント、がある場合には、①と⑦の2項目へのカウントをすることにした。

表3 ワークショップに対するコメントのカテゴリーと記述件数

カテゴリー	カテゴリーの下位分類	コメント記述(人数)	カテゴリー合計(人数)
①漫才作りの経験と気持ちの変化	自分が漫才をつくることについての心配／不安／驚きとその解消	11	33
	初めての漫才作り	6	
	英語での漫才作り	1	
	自分で(相方とうまく)漫才をつくった満足感	7	
	漫才作りが楽しかった・面白かった	4	
	漫才をつくることの難しさ	2	
	お笑いをもっと好きになった	2	
②漫才作りの経験からの発見・気づき	漫才をつくる側の素晴らしさ・伝える側に立つことでの気づき	3	11
	漫才のパターンや原理を理解し、体験できた	2	
	言葉の面白さ	1	
	世界中の中の日本文化・常識を感じる機会	1	
	間違いをネタにする視点が良い	1	
	2国間の笑いのポイントの共通性を感じた	2	
③発表時の気づき	学習としての漫才	1	12
	発表時、笑いの反応が嬉しかった	1	
	観客の共感の重要性	3	
	他のペアの漫才を楽しんだ	3	
	他のペアの漫才(英語)のクオリティの高さ・良いネタ	4	
④漫才への気づき	ゲスト講師・ゲストからのコメントや価値観への興味	1	7
	(世界に向けた)漫才の可能性	4	
⑤視野の広がり	多言語による漫才の可能性	3	6
	言語学習への向き合い方、認識が変わった	4	
	授業後にメッセージの分析もしてみたい	1	
⑥知識	漫才のタイプによる伝わり方の違いも考えられそう	1	6
	漫才についての知識を得た	6	
⑦ワークショップへのコメント	授業が有意義だった・貴重な機会になった	4	11
	授業が面白かった・興味深い	5	
	楽しめた	1	
	いつもと違う賑やかな授業開始	1	
⑧ゲスト講師・ゲストのキャリアへの興味	ゲスト講師・ゲストのキャリアが多彩	3	6
	海外経験を活かした漫才の面白さ	2	
	吉本興業の芸人さんの存在に驚いた	1	
⑨時間の制約	漫才作りの時間が短い	2	2
⑩通信の問題	途中で落ちてしまった	1	2
	機器の支障で、漫才作れず残念	1	

表3に示したカテゴリー順に、コメント記述を示しながら、受講学生の得た学びについて検討する。なお、以下に示すコメントは、学生からの了解が得られた記述のみのため、各項目に関する検討内容とコメントが十分対応しないこともあることを断っておく。

①漫才作りの経験と気持ちの変化

授業前に、漫才をつくる、または、漫才を分析する、と学生に連絡しており、漫才作りをせずに、漫才分析をすることも選択肢とし、各学生が決めることにしていた。ワークショップ前は、「まさか、自分で漫才作りをするとは思わなかった」「つくれるか不安だった」などの記述が回答者の4割、11名の学生に見られ、説明を受け、いざ作って演じ終わった段には「やってみて、面白かった」「ペアと協力して楽しく漫才をした」など授業時間内に気持ちの変化が生じ、不安も解消し、楽しんでいたことが伝わってきた。

・「今日の授業では、まさか自分が漫才をするとは思っていなかったのでできるか心配でしたが、ペアの〇〇さんと協力して楽しく漫才をすることができました。」

・「最初は、漫才など僕にできるのだろうか心配していたが、実際やってみたらとても面白かった。」

・「最初は、基本的な日本語会話もまだうまくできないのに漫才など僕にできるのだろうか心配していましたが、実際やってみたらとても面白かったです。」

・「お笑いはライブに行くほど好きですが、今回のワークショップを通して作る側のすばらしさを知ることができ、さらにお笑いを好きになれたような気がします。」

②漫才作りの経験からの発見・気づき

各学生ペア(コンビ)が漫才作りを行った際の、「つくる側」の意義(3名)や、日本やもう1つの国の文化や笑いへの気づき(2名)が示された。ゲスト講師による漫才のパターン解説の内容を、実際のペアでの漫才作りに適応できたという指摘も見られた。

・「分析だけではなく、実際に自分がメッセージを伝える主体となることを実践することができ、どのようにしたら相手に伝わるだろうか、や楽しい雰囲気をもどのようにしたら出せるか、などについて考えるのもとても勉強になりました。とても楽しかったです！」

③発表時の気づき

聞く側だけでなく、漫才をつくり、演じる側に立つことで新たな気づきを得ていたことがわかる。日本語母語学生ペアは英語漫才をつくり、留学生ペアと留学生・日本語母語学生のペアは日本語漫才をつかった。どのペアも文化や言語、発想の違いなどをもとに、ユニークな作品をつくり上げていた。オンライン・ワークショップであったため、聞く側の学生は、拍手マークやそのほかのマークによる反応が中心となったが、演じるほうも聞くほうも、お互いに良い刺激を受けていたことが授業コメントから伝わってきた。発表後は、ゲスト講師やゲストから瞬時のフィードバックを得、達成感を感じていた。今回は、授業担当者とゲスト、ゲスト講師以外は、顔を出さない「ラジオ漫才」形式の発表となったが、そのことで、発表者の緊張レベルを抑える効果が生じた可能性も推測される。

・「言語の観点から見ても、あえて文法や言葉の間違いを上手く生かしてネタにすることで、頻繁に起きる間違いを学ぶことに繋がる。この間違いを生かす漫才を通して感じたのは、観客の共感がいかに大事であるかということである。自分が今回創作したネタも、日本人が苦手とする“th”と“s”の発音区別を面白おかしく扱ったものであったが、シンプルなネタでも多くの人に「あるある」と思ってもらえる要素の存在が非常に大切であると思った。」

・「他者のネタを聞いて、それぞれに個性がありかつ共感できる内容が多く、発表を大いに楽しむことができた。」

・「私は〇〇出身のクラスメイトとコンビを組ませてもらったので、比較的笑いのポイントが共有しやすく、ネタも作りやすかったが、これが全く異文化同士の相方とコンビを組んだ場合、お互いの国の笑いのツボを理解しながらネタを組むのはとても大変そうだなと感じた。」

④漫才への気づき

世界に向けた漫才の可能性を4名の学生が指摘した。「漫才とは？」など入門の解説にて、ゲスト講師が実践している多言語漫才や「お笑い輸出化プロジェクト」の話を知ると同時に、自分で漫才作りをした経験から実感していることが伝わってきた。社会問題を楽しく解決する手法としての漫才の可能性にも言及したコメントもあり、アイデアの広がりが感じられる。

・「異文化交流という観点から考えると、講師の方が解説してくださったように、漫才のやり方(ツッコミのやり方など)そのものに各文化の特徴が表れるローカライズはとても良い例であると感じた。日本の文化だからと言って必ずしも日本の方式を押し付けるわけではなく、多様性を認めた漫才の形があることに非常に興味を持った。」

・「今日の授業を通して、漫才の新たな可能性に気が付くことができた。普段テレビで目にする漫才だけではなく、異文化交流や言語習得を目的とした漫才はあまりイメージがわからなかったが、実際に他者が創作したネタを聞き、自分たちで一から作り上げたことで、その意義を身をもって感じる事ができた。」

・「時間のない中で漫才を作ってみる経験は今までになかったので新鮮でした。今は社会的な発信として漫才の持つ役割は大きくないようですが、漫才が1つのメディアとしての役割を負う場合、環境保全やジェンダーについてなど面白おかしく社会的な内容を伝えることもできるのかもしれないと思いました。」

⑤視野の広がり

今回のワークショップにより、受講学生が、日本語あるいは英語のネタを考える中で、学習者が混同しやすい発音や言葉を振り返ったり、誤解が生じた経験を思い出したりすることで、言語学習でのミスを漫才ネタにして笑いに昇華できることに言及しているコメントもあり、漫才を超えて、言語学習や文化、コミュニケーションなどの新たな視野や動機づけを得ていることが伝わってくる。

・「今日は漫才のワークショップということで自分にとって初めての経験だったのですが言葉の面白さや、人を笑顔にする楽しさを学べたような気がしました。」

⑥知識

ワークショップ前半のゲスト講師による「漫才とは？」の話や漫才づくり、コンビ名決めヒントから、自分なりに漫才を理解していたことがわかる。

・「コンビ名の名前の決め方やコントの例を聞き、お笑いもただ単に面白いことを考えようと闇雲に考えてつくるのではなく、パターンや考え方があることに気がつきとても面白かったです。」

⑦ワークショップへのコメント

授業そのものを評価するコメントが多く、漫才をつくるというワークの価値を感じたものだったと言える。また、わかりやすい説明と漫才ネタの例の紹介から、最初抱いた漫才への心理的な壁が低く／薄くなり、学生自身が漫才作りに取り組み、それを楽しめるように変化したことがわかる。ワークショップが面白かった、興味深い、有意義だったとする指摘が9名の学生からあった。

- ・「通常の授業では聞くことができない、とても面白く有意義な授業でした。普段からもまんざいや、おわらいに興味をもっていただけ、講義をただ受けることを超え、楽しめたと思います。」
- ・「普段あまり漫才を見る方ではないのですし初めの方は抵抗もありましたが、講師の方がわかりやすく例をあげてくださったり、漫才で場を和ませてくださったのでとてもたのしく参加させていただきました。」
- ・「今日は、Zoomに入ったらにぎやかだったのでびっくりしました。お笑いのワークショップということで、いつもとは一味違う授業で新鮮味があって面白かったです。びっくりしているうちにどんどん授業が進んでいって、コンビ名を決めるブレイクアウトセッションに分けられたときは「思いつくはずないよー！！」と思ったけれど、はんぺんバーグというそれっぽい名前をつけることができたので良かったです。それで安心していたら10分で英語のネタを作れと言われて、今度こそ無理だと思いました。でも、相方をしてくれた〇〇ちゃんがいいテーマを思いついてくれて、なんと10分でできてしまいました。だけど、いざ発表してみたらどのコンビもとても完成度が高く驚きました。こんな機会を用意してもらわない限りコントなんてすることもなかったと思うので、とてもいい経験になりました。」

⑧ゲスト講師・ゲストのキャリアへの興味

ゲスト、ゲスト講師の自己紹介に、海外大学院への留学経験や会社立ち上げ、ビジネス経験の話が織り込まれており、その話に興味を持ち、ゲストの豊かな個性や芸人への転身の理由に興味を持ったという記述が5件あった。

⑨時間の制約

ワークショップは1コマ限定で実施したことから、盛りだくさんの内容が90分に含まれ、漫才作りのペアワークは10分間であった。短い漫才を短時間の間につくる設定は敏捷性を養えるメリットがあるが、じっくりと取り組みたいというコメントも理解できる。

- ・「僕はM1（漫才の選手権）を予選からずっと見ていたので今回の授業は個人的に面白かったです。もう少し時間があれば、漫才が練られたなという思いもあります。」

⑩通信の問題

Zoomのブレイクアウト・セッションに切り替わる時に、通信状況が悪く落ちてしまった学生もいた。クラス全体での「漫才とは？」講義とネタづくり紹介、漫才ネタ発表には参加でき、コメントシートには自ら創作した漫才を載せ、熱心さが伝わってきた。

・「昨日ずっとパソコンの調子が悪く、ブレイクアウトになる直前に落ちてしまいました。せっかく漫才師さんたちがゲストで来てくださっていましたが、興味があるので参加したかったです、」

5. 分析のまとめと考察

5-1. 分析結果

3で見たように、漫才ワークショップによって、受講学生は漫才に対する理解、漫才をつくり発信する経験を得て、それを楽しみ、漫才の価値や可能性を感じていることがわかった。特徴的なのは、受講学生の4割にとって距離のあった漫才が親しみ、広がりのあるものに変わり、メッセージ発信手段の1つと捉えられるようになったことである。自由記述式で、書かれた記述のみから分析を行うため、全数は不明だが、学生達の多くは、漫才が言語や文化の枠を超えた相互理解や交流に活用できると感じていることがわかった。今回はまだ試行的な取り組みであるが、受講学生は、目標として設定した「漫才を体験(創作)し、その面白さを感じる」「メッセージを伝える方法としての漫才の可能性をイメージできること」が可能になり、さらに漫才ワークショップをきっかけに、言語や文化に関する視野が広がった、と考えられる。

5-2. 考察

今回のワークショップは、オンライン授業の中でも、さまざまな国籍の学生が履修する「メディアとメッセージ」授業において、ゲスト講師、ゲスト(芸人)、授業担当教員が連携し、日本の文化の1つである漫才を自分でつくるという経験を通じて、多くの発見や視野の広がりのできた学びとなったことが示された。先の2-1で見たように、今世紀の学びが「より総合的に、より創造的に、より実践的に」(中島2018)変わると考えると、漫才を1つのテーマとして、学生自ら新しい作品としての漫才を創り出し、クラスで共有したことは受講学生にとって大きな意味があったと言える。また、そのプロセスにおいて、ゲスト講師の漫才に関する明瞭な講義や指示、学生ペアの漫才発表時のゲストとゲスト講師のコメントや肯定的な反応(笑い)が、心理的、認知的な足場かけ(Scaffolding)として機能し、豊かな学びにつながったことが推察される。今回のワークショップは、1つの実践事例ではあるが、従来、大学や学校において対象を「分析する」機会が多い中、創り出す活動を実践することも大いに意味があると言えよう。

コロナ禍におけるオンライン授業の状況は、石田(2019)が言う「人々がメディアの記号生活に組み込まれ」(p.369)、すべてがデータベースと化した状況と見なすことができる。その中で、石田は「自分のプラットフォーム」をつくり、自分をまとめた存在として回復させ、固有性を保ち、「ともに好奇心や関心を育て、お互いの知見を交換して世界が広がる」(p.437)場の価値を指摘する。今回の「漫才ワークショップ」は、受講学生にとって、それぞれの「自分のプラットフォーム」をつくり、お互いの作品やアイデアを交換し、世界が広がるような感触を得る機会となったといえるかもしれない。

6. おわりに

今回の漫才ワークショップでは、オンライン授業ではあったが、各受講学生の自らの選択により、漫才作りに取り組み、その楽しさや難しさを感じるとともに、つくった漫才をラジオ漫才の形式でクラスで発表することができた。本稿では、ワークショップにおける学生の学びを、ワークショップコメントによって分析した。また、今回は漫才のプロをゲスト講師として招き、さらに漫才、漫談のプロとして活動するゲスト3名を迎えた授業を行うことができた。創造性を生かした「自分のプラットフォーム」と

他者との知見の交換の場の設定が、今後さらにどうつくっていただけるのか、追究していきたい。

鈴木 美加(すずき みか) SUZUKI, Mika

東京外国語大学

島岡 学(しまおか まなぶ) SHIMAOKA, Manabu

吉本興業

謝辞

今回のワークショップは、2020年度国際日本学研究院競争的経費(学部教育)を得て実施した。ゲスト講師(第二著者であるフランポネのマヌー)とともに、ボランティアでゲスト参加をしてくださったフランポネのシラちゃん、Koさん、ヘンリーイシイさんに心より感謝します。また、建設的かつ丁寧なコメントをくださった査読者にもお礼申し上げます。どうもありがとうございました。

参考文献

- Griffin, Patrick, Barry McGaw and Ester Care (2012) *Assessment and teaching of 21st century skills—Educational assessment in an information age*, Heidelberg: Springer. (三宅なほみ(監訳) 2014 『21世紀型スキル:学びと評価の新しいかたち』北大路書房)
- 長谷川一(2018)「のぞき見ることと見せること:テクノロジー・映画・アトラクション」、長谷川一・村田麻里子編『大学生のためのメディアリテラシー・トレーニング』pp.147-152.
- 長谷川一、村田麻里子(2018)『大学生のためのメディアリテラシー・トレーニングテキスト』三省堂
- 樋口耕一(2018)『社会調査のための計量テキスト分析:内容分析の継承と発展を目指して』ナカニシヤ出版
- 日高水穂(2018)「談話展開からみた<創生期>の東西漫才」『國文学』102, 関西大学424-399.
<<http://hdl.handle.net/10112/16717>> (2021年9月21日閲覧)
- 石田英敏(2019)「補論 4つの追伸 ハイパーコントロール社会について:文字学、資本主義、権力、そして自由」石田英敏・東浩紀『新記号論』ゲンロン343-433.
- 石田英敏(2019)「おわりに」石田英敏・東浩紀『新記号論』ゲンロン435-438.
- 井藤元、田畑栄一(2017)「漫才作りをつうじた道德教育の可能性」『東京理科大学教職教育研究』創刊号 21-29.
- 中島さち子(2018)「21世紀の教育・学習」、経済産業省 第1回「未来の教室」とEdTech研究会
開催資料<https://www.meti.go.jp/shingikai/mono_info_service/mirai_kyoshitsu/pdf/001_09_00.pdf>
(2021年9月12日閲覧)
- OECD (2018) *The future of education and skills: Education 2030*. <[http://www.oecd.org/education/2030-project/contact/E2030_Position_Paper_\(05.04.2018\).pdf](http://www.oecd.org/education/2030-project/contact/E2030_Position_Paper_(05.04.2018).pdf)> (2021年9月12日閲覧)
- OECD (2020) *Curriculum (re)design: A series of thematic reports from the OECD education 2030 project: Overview brochure*. <<http://www.oecd.org/education/2030-project/contact/brochure-thematic-reports-on-curriculum-redesign.pdf>> (2021年9月12日閲覧)
- Rychen, D. S. and Salganik, L. H. (eds.) (2003) *Key Competencies for a Successful Life and a Well Functioning Society*, Hogrefe & Huber. (ドミニク・S・ライチェン、ローラ・H・サルガニク、立田慶裕監訳(2006)『キー・コンピテンシー 国際標準の学力をめざして』明石書店)

関口美緒、スペイン・ドリュエ（2020）「中上級日本語学習者における創作活動—漫才の指導を通して—」『グローバルコミュニケーション教育センター 日本語教育論集 第35号』筑波大学45-53.
 東京外国語大学(2021)『東京外国語大学国際日本学部履修案内 2021年度入学者用』東京外国語大学

付表1 漫才ワークショップの授業コメント記述からの抽出語リスト

抽出語	出現回数	抽出語	出現回数	抽出語	出現回数
漫才	49	お話	3	参加	2
面白い	21	ポイント	3	参考	2
ネタ	20	学習	3	社会	2
思う	19	楽しむ	3	受ける	2
授業	15	共感	3	少し	2
お笑い	14	興味深い	3	笑う	2
考える	13	言う	3	場合	2
作る	13	好き	3	心配	2
自分	12	最初	3	新た	2
日本	12	思いつく	3	新鮮	2
文化	12	私	3	正直	2
聞く	12	視点	3	生かす	2
楽しい	11	詳しい	3	創作	2
感じる	11	色々	3	相手	2
見る	11	身	3	存在	2
実際	11	人	3	他	2
言語	9	組む	3	他者	2
今日	9	相方	3	体験	2
非常	9	大変	3	程度	2
芸人	8	内容	3	伝える	2
持つ	8	発信	3	背景	2
知る	8	普段	3	発表	2
今回	7	漫談	3	不安	2
コント	6	話	3	普通	2
コンビ	6	ありがとう	2	僕	2
英語	6	これ	2	本当に	2
興味	6	それぞれ	2	名前	2
経験	6	びっくり	2	面白	2
時間	6	やり方	2	役割	2
初めて	6	クラスメイト	2	様々	2
方々	6	コメディ	2	M1	1
それ	5	ツボ	2	Moodle	1
異なる	5	テレビ	2	s	1
学ぶ	5	パターン	2	th	1
間違い	5	ペア	2	Zoom	1
貴重	5	マナー	2	1つ	1
講師	5	メッセージ	2	いろいろ	1
日本語	5	メディア	2	お互い	1
分析	5	可能	2	さまざま	1
ワークシート	4	学べる	2	その他	1
観点	4	学生	2	にぎやか	1
機会	4	活動	2	ほか	1
驚く	4	完成	2	まとも	1
講義	4	形	2	もう少し	1
高い	4	経歴	2	アウト	1
今	4	言葉	2	アメリカ	1
笑い	4	個人	2	イコール	1
世界	4	交流	2	イシイ	1
難しい	4	国	2	イメージ	1
例	4	最後	2		

