2023 年度 日本比較文化学会東北支部研究大会　プログラム

- 日時:2023 年 9 月 9 日 (土) 14:00 ~
- 場所: 弘前大学 人文社会科学部棟 4階 視聴覚室、演習室 F, Zoom（〒036-8560 青森県弘前市文京町 1）
  - ・アクセス（文京地区キャンパス）：https://www.hirosaki-u.ac.jp/info/access/
  - ・キャンパス案内（会場の建物は⑩）：https://www.hirosaki-u.ac.jp/info/access/bunkyocho/

(1) **開会のあいさつ**　(14:00 ~14:05)　※会場 1（視聴覚室）で行います。

日本比較文化学会東北支部 支部長 髙橋栄作（高崎経済大学教授）

(2) **研究発表** (14:10 ~ 17:40)

時程	**会場 1（視聴覚室）**	**会場 2（演習室 F）**
14:10 ~ 14:40	司会：江口真規（筑波大学 助教）	司会：伊藤 豊（山形大学 教授）
	1.「ワシーリーエロシェンコの生涯と教育」※ 野田 晃生	1.「ピエール=シモン・ラプラス『確率の哲学的試論』研究」 大内 裕太（弘前大学 学部生）
14:45 ~ 15:15	司会：江口真規（筑波大学 助教）	司会：佐藤 和博（弘前学院大学 教授）
	2.「日中対照の視点から見る「だろ（う）・でしょ（う）」の意味変化」※ 沈 章文 （東北大学大学院博士後期課程）	2.「津軽弁の音象徴と感覚間相互作用」 髙橋 栄作（高崎経済大学 教授）
15:20 ~ 15:50	司会：伊藤 豊（山形大学 教授）	司会：佐藤 和博（弘前学院大学 教授）
	3.「中国少数民族の民族的アイデンティティの変容–在日モンゴル人の日本文化との接触によるアイデンティティの変容」※ 呉 美玲 （宇都宮大学大学院博士後期課程）	3.「音読量が英語力に与える影響の検証」 河内 健志（前橋工科大学 講師） 髙橋 栄作（高崎経済大学 教授） 斎藤 隆枝（帝京大学 講師）
15:55 ~ 16:25	司会：斎藤隆枝（帝京大学 講師）	司会：横地 徳広（弘前大学 准教授）
	4.「朝日新聞の記事における「母語」の描かれ方 ―Brian Barry の平等主義的視点を参考に―」※ 奴久妻 駿介 （北海道武蔵女子短期大学 講師）	4.「ネット・口コミと観光宣伝パンフレットの言語解析による観光地イメージに関する研究」※ 姚 博怡（山口大学大学院博士後期課程）
16:30 ~ 17:00		司会：横地 徳広（弘前大学 准教授）
		5.「マスメディアとしてのビデオゲーム―メディア特性の再検討―」※ XIAOYUE CAO （東北大学大学院博士課程前期）
17:05 ~ 17:35	予備枠 1	予備枠 2

※印はオンライン発表
オンライン発表時、何らかのトラブルで発表の継続が不可能な場合は「予備枠 1, 2」で発表

(3) **閉会のあいさつ** (17:05~)

*予備枠を使用しない場合

<懇親会>

「和料理　なかさん（弘前市富田１丁目３－１６）」にて懇親会を行います。

ご参加いただき親睦が深まれば幸いです。　　（18:30 ごろ開始予定）

口頭発表要旨

会場 1（視聴覚室）

1. (14:10 ~ 14:40)

「ワシーリーエロシェンコの生涯と教育」

野田 晃生

本発表においては、ロシアの詩人、教育者である、ワシーリー・エロシェンコ（一八八九～一九五二）を扱う。エロシェンコは、幼少時、病気のために失明した人物である。エロシェンコは、ロシアにおいてはモスクワ盲学校に在籍し、学問を修めたが、そこでの教育に彼は不満を抱いていた。エロシェンコは、ロシアにいた当時から、視覚障がい者が自立した生活を送ることを希望していた。エロシェンコは、イギリス、ビルマ（現在のミャンマー）などを訪れた後、「日本では、視覚障がい者がマッサージ業について自立している」という言葉を聞いて、来日を決意した。エロシェンコは、日本において自立した生活を送ることを望んでいた。エロシェンコは、東京盲学校（現在の筑波大学附属視覚特別支援学校）において学問を修めた。彼は、そこで多くの人々と交流を持ち、創作活動を行った。彼は、日本において、多くの作品を発表した。エロシェンコは後に、社会主義者の会合に出席したという嫌疑によって、日本を追放され、中国へと渡った。中国において、彼は魯迅達と交流し、大学においてエスペラント語の教員として勤務した。また、彼は、中国についても多くの作品を発表した。彼は、教育活動を行うと同時に、多くの詩作を発表した。彼の作品は、現在においても、『エロシェンコ作品集』（高杉一郎編）として見ることができる。また、彼についての先行研究を行ったのは、日本人である高杉一郎、藤井省三、ロシア（当時のソ連）の、ア・ハリコウスキーなどである。彼は、中国において生活した後、ロシアに戻り、そこでも教育活動に従事した後で病気のために没した。エロシェンコは、多くの国において、創作活動、教育において、多くの業績を遺した。本発表では、彼の生涯を通しての創作活動、教育活動を見ることによって、彼の業績を検討することを目的とする。

2.　(14:45 ~ 15:15)

「日中対照の視点から見る「だろ（う）・でしょ（う）」の意味変化」

沈　章文
（東北大学大学院博士後期課程）

文は命題と命題に対するモダリティという二つの側面から成り立っている。モダリティ表現の一つである「だろう」やその丁寧形である「でしょう」は単に不確かな事態が成立する可能性があるという話し手の判断（推量）を表すにとどまらず、話し手が命題の真偽を聞き手に確認する「確認要求」の表現としても用いられる。そして、会話で「推量」あるいは「確認要求」とは考えにくい用法も見受けられるようになった。

つまり、「だろう」は原義の「推量」から意味拡張が生じたと言えるが、多くの研究は個別の表現の用法・機能に関する記述にとどまり、意味拡張について一貫した特徴との関連付けができる段階にはまだないようである。そのため、本発表は意味拡張が見られる「だろ（う）・でしょ（う）」の持つ各用法を把握し、従来の用法からどのように拡張したのかを説明することを目的とする。さらに、日本語のモダリティ表現の意味拡張の過程を明らかにすることによって、日中対照の視点から、それに対応する中国語表現“吧”との対応関係も明らかにし、あわせて拡張の範囲や方向性の比較を行う。

その結果、「だろ（う）・でしょ（う）」の意味拡張は図 1 のようにまとめられる。「だろう」は主観化および間主観化による拡張②③だけではなく、間主観性をさらに進行する拡張④⑤も生じた。同時に、客観性が強い推量①から主観化を経ずに直接、間主観化されたように見える拡張③もある。また推量の意味が希薄化される用法⑥⑦も現れているようである。日本語は①から⑦までの拡張が見られるのに対し、中国語の“吧”の拡張も①から⑥に見られるが、⑥の場合には使用範囲は日本語より狭く、⑦までの拡張は見られない。

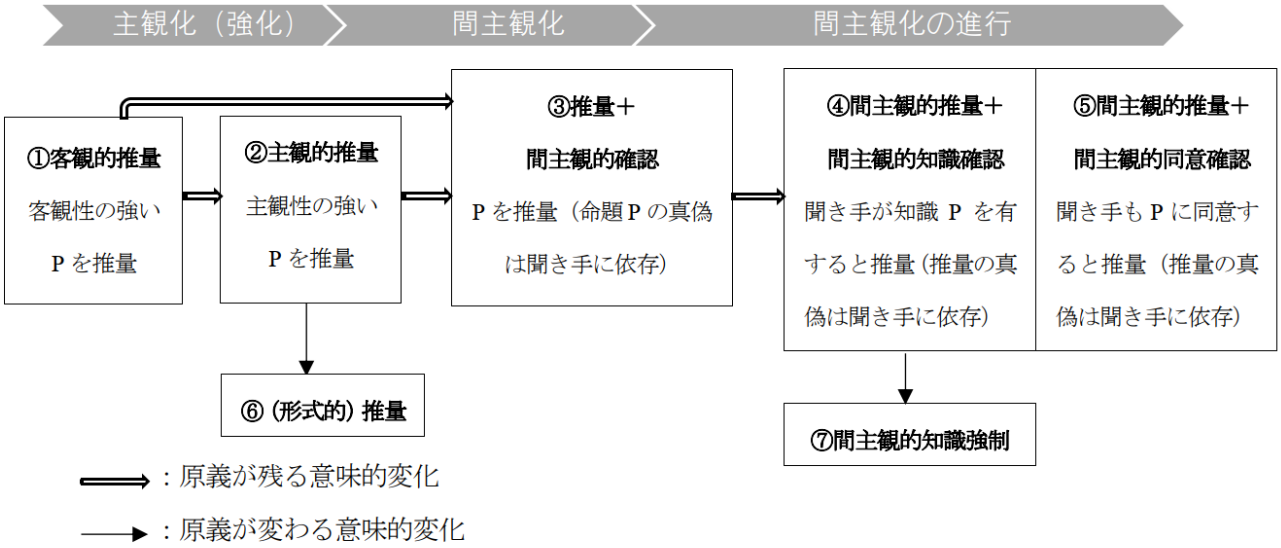

図 1　話し手側から見る「だろう・でしょう」用法の拡張

3. (15:20 ~ 15:50)

中国少数民族の民族的アイデンティティの変容–在日モンゴル人の日本文化との接触によるアイデンティティの変容

呉　美玲

（宇都宮大学大学院博士後期課程）

本研究は、日本に居住する中国内モンゴル自治区出身のモンゴル人を研究対象として、日本社会での生活がどのように自身のアイデンティティ意識を変えたかを明らかにするものである。

中華社会に起源をもつ彼らは、自身の「母文化」以外に中国社会が共有する文化、あるいは、他の少数民族の文化の影響を受けてきた。彼らは日本留学や日本での就職などを経て、日本の文化・社会の影響をも受けるようになり、複数のアイデンティティを重層的に持つようになったと言える。

この複数のアイデンティティの中で、自身の独自性、自己認識、帰属意識は主体的（自分の意志・判断に基づき行動する）となる。

本研究は、彼らが中国社会にいた時から持ち続けている民族的アイデンティティ（言語、食文化などに特徴づけられるもの）と、日本社会という異文化との接触によって変容したもの（異文化から受容したもの）、そして、中華社会の外へ移動したことによって失った、または、以前よりも意識するようになったものの重層性について、Web アンケート調査とインタビュー調査によって調べ、アイデンティティの変容と独自性の維持を明らかにする。

そして、異なる国家、異なる環境、異なる社会、異なる生活様式によって、モンゴル人の帰属意識は変化するものであると予測し、１）中華社会の構成員であるか、構成員から切り離されるのか、日本社会の構成員であるのか否か、あるいは、これらではない別個のものなのか、また、２）「モンゴル人らしさ」とは何か、エスニックマイノリティとしてのモンゴル人の自己認識、帰属意識とはどんなものかを、調査結果の分析によって明らかにする。

4. (15:55 ~ 16:25)

朝日新聞の記事における「母語」の描かれ方
—Brian Barry の平等主義的視点を参考に—

奴久妻　駿介

（北海道武蔵女子短期大学）

本研究では、「外国人児童生徒」のキーワードを入力して出現した新聞記事を対象に、テキスト分析を行った。研究目的は、朝日新聞の記事を対象に、外国人児童生徒の「母語」の出現の詳細を、多文化主義関連の理論枠組みから明らかにすることである。

対象とした記事は、朝日新聞の 1991 年 6 月 12 日から 2023 年 3 月 23 日までの記事である。それぞれ、「90 年代」「2000 年代」「2010 年代」「2020 年代」とカテゴリーを分け、それぞれで描かれる「母語」の抽出のされ方を、抽出語リストや共起ネットワーク、KWIC コンコーダンスから分析した。

結果として、90 年代はキーワードの「母語」の出現回数が 0 回であったが、2000 年代以降の記事では、「母語」の出現回数はそれぞれ 29 回（2000 年代）、43 回（2010 年代）、5 回（2020 年代）であった。一方で、本研究の対象記事全てでは、「日本語」の登場回数は計 802 回であった。「外国人児童生徒」で検索してヒットした「母語」を含む記事の特徴は大きく二つに類型できる。一つ目は、日本語教育を前提とした母語の活用であり、母語話者の支援員の確保や、翻訳ツールを用いた AI の発展を利用し、日本の公立学校内での支援に繋げるといった内容である。二つ目は、母語教育そのものを、外国人児童生徒の権利として捉える視点である。ブラジル人学校と行政の連携による、母語教育の機会提供に関する記事があった.

総合的考察として、同記事内では、特定の民族的アイデンティティとその公的保護を重視する立場の「リベラルな多文化主義」という観点は、決して無視はされてはいないものの、周辺的テーマに留まる事が明らかとなった。むしろ、同記事内では、地域包摂的な面からのコミュニティをベースにした多文化主義を前提に、全体として日本語教育への関心が高く、日本語教育を通した外国人児童生徒の教育が中心的なトピックであった。すなわち、Barry 的な平等主義的リベラルな前提を目指すといった視点に比重が置かれている内容が多く見られた。

会場 2（演習室 F）

1. (14:10 ~ 14:40)

ピエール=シモン・ラプラス『確率の哲学的試論』研究

大内裕太

（弘前大学）

本発表では、フランスの天文学者、数学者、物理学者であるピエール=シモン・ラプラスが導き出した法則の探究を考察し、根底にある原理的思想が近現代科学の発展にどのような観点から影響を与えたかを明らかにする。

はじめに、彼の科学的探究方法において重要な役割を担った確率論の概観を行ない、すなわち、『確率の哲学的試論』（以下、『試論』と略記）における確率の一般的原理、確率の解析方法、確率の応用方法と原因論を考察する。

次に『試論』の訳者である内井惣七が付した解説を参照し、『試論』の本質的な原理原則に触れる。例えば、確率とその逆算法は帰納的確率と統計的確率とに二分されるが、この二文法によって或る事象が起こるさいに見出される決定論的法則の探究方法が明らかになる。

つづいて、ラプラスの決定論的な考え方や啓蒙主義的な倫理観について説明するが、具体的には、「ラプラスの悪魔」という仮定的超越者の考察を通じて彼の決定論的科学観を説明する。

加えて、この決定論的な考え方を踏まえてラプラスが指摘するに、「ラプラスの悪魔」という超越的知性に近づくためにわれわれ人類は学問に勤しむべきであり、これは啓蒙主義的展開であることを明らかにし、このラプラス思想は彼の確率論を用いた天文学、統計学的な研究から導き出されたものである点を指摘する。

最後に、上述した確率論や決定論的な科学観が後世にどのような影響を与えたのかについて論じ、ラプラス自身の担当した数学や天文学のみならず統計学や生物学等の多様な学問分野において適用されることになった事例を紹介する。例えば、社会現象に対する統計的研究、進化論の自然淘汰説といった科学的探究において基礎的な理論として確率論が導入された点である。

参考文献

ピエール=シモン・ラプラス『確率の哲学的試論』（内井惣七訳、岩波文庫、1997 年）

内井惣七『科学哲学入門――科学の方法・科学の目的』（世界思想社、1995 年）

2. (14:45 ~ 15:15)

津軽弁の音象徴と感覚間相互作用

髙橋栄作

（高崎経済大学 教授）

津軽弁は、難解な方言とされる。例えば、松本敏治(2017)では、2009 年度から始まった裁判員制度で、裁判員の中に含まれる青森県外出身者が、供述調書に記される津軽弁が理解できないという。また、弘前大学が進める「弘大 × AI × 津軽弁プロジェクト、あなたの津軽弁、標準語にします」というプロジェクトがある。このような難解な津軽弁にはどのようなイメージがあるのであろうか。

Saussure (1916)が、音と意味の関係は恣意的であるとして以来、音と意味の関係はあまり議論されて来なかった。Sapir(1929)等によって母音の感じ方の違いが「口腔の膨張」の相違によるものや声帯の振動数の相違による可能性が論じられて以来、心理学や音声学の領域で活発に音と意味の関係の研究が進んで来たという(川原・桃生 2017)。さらに、takete-maluma 効果(Kohler 1929)、bouba-kiki 効果(Ramachandran 2003)では、音と形が結びつけられることがわかった。川原・桃生(2017)は、阻害音は口腔内気圧が上昇するために、非周期的な音(破裂、摩擦)を起こし、この音響的な圧力変化が「角ばった」イメージを示すという。有声阻害音は、日本語では「大きい、重い、強い」イメージを持つ可能性があるとしている。

本研究では、「津軽弁のイメージ」について有声阻害音が東京方言と比較して多いのか少ないのか考察した。「今すぐ話せる津軽弁」に記される 154 個の津軽弁とそれを東京方言に訳した語に含まれる有声阻害音の数を比較した。統計的検定の結果、有声阻害音の数に、優位な差がみられた。有声阻害音が多いことから、津軽弁の音象徴は「大きい、重い、強い」イメージがあるといえる可能性がある。川原・桃生(2017)によれば、音象徴は聴覚情報が視覚情報と結びつけられるだけでなく、音声感覚と味覚の関係や触覚との関係も示唆するという。「言語と意味の繋がり」という言語学内部の問題ではなく、「諸感覚間のつながり」という人間の認知機能一般に関わる問題となっているという。

さらに、松本直子(2012)によれば、言語音と図形の視覚的印象の間に一般的にみられる連想関係は、幼児の段階から見られることから生得的なものであるが、大脳皮質角回に損傷のある人や自閉症の人にはこの結びつきが見られないという。また、Rinat Gold, Dina Klein, and Osnat Segal (2021)は、発語失行児における bouba-kiki 効果の低下は、クロスモーダルな感覚統合が変化している可能性を示唆していることを本発表で示す。

3. (15:20 ~ 15:50)

音読量が英語力に与える影響の検証

河内健志（前橋工科大学 講師）・髙橋栄作（高崎経済大学 教授）・斎藤隆枝（帝京大学 講師）

音読は英語学習で広く取り入れられている活動であり，音読力の向上が英語力の向上につながる（Miyasako, 2008），音読が読解力，内容理解度，総合的な英語力の向上に寄与する（門田，2007）といった報告がある.しかし、音読のどのような要素が英語力向上に影響するか検証した研究は多くはないようである．そこで，本研究では音読の量（総音読語数）が学習者の英語力に与える影響を明らかにすることを目的として調査を行った.

調査は関東地方の複数の大学に在籍する英語を専門としない大学生１～３年生 166 名を対象に 2023 年 4～7 月に実施した．英文音読課題を アプリ「音読メーター*1」を介して提示した．学習者は毎週更新される 150 語程度（CEFR-J B1 レベル）の英文音読課題を 12 週に渡って取り組んだ．アプリに学習者が音読課題に取組むと，音読の正確性，速度 (WPM)，音読語量などが即時表示される機能やこれまでの音読活動の実績が表示される機能がある．また，計 12 回の音読課題前後の英語力の変化を計る目的として，MET (The Minimal English Test)（牧，2019）を初回授業と 12 回の音読課題終了後に実施した．さらにアプリの使用感について問うアンケートを 12 回の課題終了後に実施した.

調査の結果，事前と事後の MET スコアを *t* 検定で分析したところ有意に上昇しており(t (165) = 11.89, p < .01, d = .51)，学習者の英語力が向上したと解釈した．英語力の伸びと音読の関係を計るために，計 12 回の総音読語数を音読量とし、事前と事後の MET のスコア差，第 1 回課題と最終課題の WPM 差の相関を調べた結果，音読量と MET のスコア差に弱い正の相関があったが（r = .20, p = .011），WPM 差とは相関がみられなかった (r = -.05, p = .50)．しかし、音読量を上位群 (n = 45, M = 21752.93, SD = 10832.44)と下位群 (n = 45, M = 4809.62, SD = 793.14) に分け①事後 MET ②事前と事後の MET スコア差異を *t* 検定で分析したところ、①、②ともに上位群のほうに有意差は認められなかったがスコアの上昇傾向が伺えた (① t (74.40) = 1.46, p = .15, d = .31 ②t (88) = 1.88, p = .06, d = .40).

今回の調査からは音読量が確実に英語力の向上に貢献しているとは言い難い結果であった．しかし、音読量上位群の事後 MET, MET 差異において *t* 検定で有意差は認められなかったが、効果量 (Cohen’s *d*) が中程度あることから課題の設定の仕方、課題内容などの影響があった可能性も否定できない。今後はより実験デザインを精緻化し検証していく必要がある。また、事後 MET でスコア上位群 (n = 45, M = 40.58, SD = 6.50) と下位群 (n = 45, M = 14.98, SD = 3.06) に分け MET 差異と正答率（正確に発音できているかどうか）の相関を調べた結果上位群・下位群ともに相関は認められなかった (上位群 r = .02, p = .90, 下位群 r = .12, p = .42) このから今回の調査では「正確に発音できること（正答率）」と「英語力の向上」の間に関連性がない可能性があることが示唆された.

本研究では、上記のように音読量が英語力の向上に貢献する可能性を見いだせなかったが、音読メーター使用後のアンケートではアプリの使用により「発音の確認に役立つ」，「音のつながりが分かった」，「音読の習慣ができた」など好意的な意見が多く、学生の音読に対する認識、態度に好意的変化が伺えた．一方で，音読結果の正確性について「音声認識の精度を改善してほしい」等の指摘も見られた.

*1「音読メーター」は(株)豆電球の商標です.

[研究協力]
武藤一也・角脇雄大・奥野信太郎（株式会社 豆電球）

4. (15:55 ~ 16:25)

ネット・口コミと観光宣伝パンフレットの言語解析による観光地イメージに関する研究

姚 博怡

（山口大学大学院博士後期課程）

観光地イメージを正確に描写し、宣伝することは、観光客がその観光地の特徴や魅力を理解すること、ひいては観光地がより良い宣伝を通じて自己をアピールし、より多くの観光客を誘致するために重要である。通常、観光局は観光宣伝パンフレットの中で、観光地の名所、特色、宿泊施設、飲食、交通案内などを観光客に紹介する。しかし、観光宣伝パンフレットの作成は、観光局の視点に基づいて行われるが、その際に観光客の視点に基づいた観光地のイメージは反映されない。インターネットの発展に伴い、多くの観光客が自身の観光体験を口コミとしてインターネット上に投稿し、観光地イメージを描写している。本研究の目的としては、観光客の観光経験に基づいた観光地イメージと、地元観光局によって出版された観光宣伝パンフレットにおける観光地イメージを抽出し、2 つの異なる視点に基づく観光地イメージを分析し、両者の相違を比較することである。

本研究は中国代表的な少数民族観光地である貴州省黔東南ミャオ族トン族自治州西江千戸ミャオ寨を対象区域とする。観光客が中国の観光ウェブサイトで書いた口コミと、西江千戸ミャオ寨文化旅游発展有限会社によって出版された観光宣伝パンフレットを情報源として、テキストマイニングによってそれぞれの観光地イメージ抽出し、分析する。

結果、観光宣伝パンフレットには観光地への評価がなく、また、観光活動についての紹介も少ない。ほかに、口コミは自然風景などに注目している一方に、観光宣伝パンフレットでは人文的景観に注目していることがわかった。観光宣伝パンフレットに観光客のコメント、観光活動、現地の観光施設と自然風景などについて詳しく紹介されることにより、より多くの観光客を引き寄せ、また観光客の滞在時間の延長やリピート客の獲得などが期待でき、観光客の観光地への評価も向上することが期待される。

5. (16:30 ~ 17:00)

マスメディアとしてのビデオゲーム
—メディア特性の再検討—

XIAOYUE CAO
（東北大学大学院博士課程前期）

メディアとは、「情報を伝えるメディアそのもの」を指す。マスメディアとは、「不特定多数の人に向けて大量の情報を伝えるメディア、あるいは手段」を指す。一般的に、伝統的なマスメディアには、新聞、テレビ、ラジオがある。近年、インターネットや技術の向上に伴い、ソーシャルメディアなどニューメディアに関する定義が登場している。しかし、ビデオゲームという新興メディアの位置づけや特性はまだ明らかにされていない。一方で、ビデオゲームがプレイヤーに与える影響については、これまでも研究が盛んに行われてきた。これは、プレイヤがビデオゲームをプレイしている間に情報の伝達が存在することを証明している。一方、Newzoo の調査によると、2020 年まで、世界のプレイヤー数はもうおよそ世界人口の 35%を占めている（Newzoo 2020）。これは、ビデオゲームの受け手が拡大していることを証明している。同時に、ビデオゲームが世界レベルの競技やスポーツ種目として登場し始めると、その影響はプレイヤー以外にも拡大する。したがって、メディアとマスメディアの定義からすると、ビデオゲームはまず媒体としての特質を備え、次にすでにマスメディアとしての特質を備えているといえる。では、従来のメディアと比べてビデオゲームが持つ特性とは何なのだろうか。本小論では、筆者がマスメディアとしてのビデオゲームを肯定した上で、芦田沙也加ほか（2019：176）が提唱したビデオゲームの能動性、無自覚性、普及率の 3 つの特性を再検討する。能動性(すなわち、インタラクティブ性)を肯定した上で無自覚性と普及率の特性を批判的に検討する。そして、ビデオゲームのマスメディアとしての新しい特性である「逸脱性」を「権力機関の欠落」と「女性視点の欠落」の 2 つの側面から提示している。

東北支部賛助会員様

学びを
ともす。
てらす。
かがやかす。

豆電球

豆電球とは

人×テクノロジーで教育をアップデートする総合教育企業です

英語専門塾 セプト

数学専門塾 数ラボ

国語専門塾 リード

学びを
ともす。
てらす。
かがやかす。
豆電球

英語問題作成所

音読メーター

コンサルティング

株式会社豆電球
群馬県高崎市栄町 15 番 9 号
https://mamedenkyu.co.jp

株式会社豆電球 検索

豆電球ホームページ