

## クイズ番組を介した異文化理解の可能性

### —1980年代の海外情報型クイズ番組の分析から—

教育デザインコース国語領域

李 縁舟

教育学研究科

石田 喜美

#### 1. 問題の所在と目的

グローバル化が急速に進行し、異文化と接触する機会がますます増える昨今、異文化対応能力を育成することが求められている。文部科学省は2005年に、学校教育活動における国際教育の充実のための具体的方策として「直接的な異文化体験の重視」を提言した(文部科学省, 2005, p.13)。以来、異文化理解教育の分野では、異文化との直接的な接触体験に焦点を当てた研究が多く行われてきた。異文化間交流や協働な学びを目指した実践事例としては、日本人学生と留学生が共同で Web ページを制作する授業実践のほか(脇田, 2000)日本人学生と留学生がともに地域を学ぶプロジェクト(中島, 2014)などが行われてきた。

しかし、現在のような高度情報化社会においては、直接的な接触体験と同程度に、あるいはそれ以上に、メディアによってもたらされる間接的な接触体験が重要な役割を果たす。塚本(2007)は、高度情報化社会において、イメージや情報が、人々のものの考え方や捉え方に大きな影響を与えていると指摘している。

一方、メディアによってもたらされる間接的な接触体験は、あらゆるメディアで一様であるわけではない。例えば、渋谷ほか(2011)は、異文化への直接的な接触体験およびメディアを通じた間接的な接触体験と外国・外国人イメージとの関連性について報告を行っている。本報告によると、「外国バラエティ番組」は、ニュース番組の視聴やテレビ接触時間よりも強く外国・外国人イメージに影響を与えている。また、李(2006)は、北京在住の大学生への調査から、大学生がふだん接触するメディアによって、異なる日本人イメージが形成されることを明らかにした。このような状況を踏まえると、間接的な接

触体験が異文化理解にもたらす影響を検討することには意義がある。

我々は日々、生活の中で多くのメディアに接触しているが、その中でも最も多く接触しているメディアはテレビである。総務省情報政策研究所(2020)『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』では、主なメディア利用時間について、全年代で平均利用時間は、平日及び休日ともに、「テレビ(リアルタイム)視聴」が最も長く、その次は「インターネット利用」であると報告している(総務省情報政策研究所, 2020, p.6)。このようにテレビは、情報化・国際化が進展した現在にあってもなお、人々の生活において大きな役割を果たしている。

テレビは、異文化に関する情報の入手手段としても重要である。例えば、志岐ほか(2012)は、多メディア環境下におけるテレビ視聴の実態と、記憶の共有装置としてのテレビの社会的役割の世代別差異を解明するため、1600人を対象に、気象情報やスポーツ情報など9つの領域の情報の入手源を調査した。その結果、「海外の話題や出来事に関する情報」については、テレビが最も「主なる情報源」として認識されていることが明らかとなった。そのため、本稿では、テレビで放送される番組が人々にもたらす影響に着目する。

日本において本格的なテレビ放送が始まった1953年から現在まで、テレビはさまざまな種類の番組を放送してきた。それら数々の番組の中でも、歴史的に長く、代表的な放送メディア・ジャンルであり続けたものの1つが「クイズ番組」である。1953年の本格的なテレビ放送開始とともに『二十の扉』<sup>1)</sup>(NHK)、『ジェスチャー』(NHK)といったクイズの形式をとる番組が放送された。

## クイズ番組を介した異文化理解の可能性

それ以降、放送枠の拡大に応じてクイズ番組の数は増加した。また放送の多様化に応じてその内容も多様化してきた。バラエティの要素を取り入れたり、海外紹介番組と融合したりしながらも、クイズ番組はいまなおテレビの主要ジャンルの1つであり続けている(山本, 2003)。テレビの歴史とともに歩んできたクイズ番組の歴史は、テレビの歴史であると言っても過言ではない。

そこで本稿では、クイズ番組に着目し、クイズ番組が異文化理解にもたらす影響について考察する。まず、クイズ番組が、異文化理解に影響を与えることを確認する。本稿ではまず、日本におけるクイズ番組のジャンルについて確認し、それらのジャンルの中でも1980年代以降登場した「海外情報型クイズ番組」に着目する(2.1.)。次に「海外情報型クイズ番組」に関する先行研究を検討し、クイズ番組と異文化理解との関係を整理する(2.2.)。その上で、社会的学習理論(モデリング理論)を参考にしながら、クイズ番組による異文化理解の学習メカニズムについて仮説を立てる。異文化理解への影響が生じるのは、視聴者がクイズ番組で生じることを間接的に体験しうることから、という仮説を導き出す(2.3.)。この仮説に基づき、3以降では、「海外情報型クイズ番組」に分類されるクイズ番組のうち3つの番組を取りあげ、これを分析する(3.)。具体的には、番組内でクイズとして問われる異文化に関する知識そのもの(3.1.)、リポーターやクイズ解答者などの出演者が体験する異文化の要素(3.2.)を抽出し、これを分析・考察する。最後にこれらの分析結果を踏まえ、視聴者が番組を視聴することで得られた間接的な異文化接触体験がいかに関与して視聴者の異文化理解に影響するかを検討する(4.)。

## 2. 日本におけるクイズ番組の概観

### 2.1 クイズ番組のジャンルと変遷

はじめに、クイズ番組と異文化理解との関係について確認しておきたい。小川(2003)は、石田(2003)のクイズ番組の分類を踏まえたうえで、「誰が解答者になるか」という視点から、日本におけるクイズ番組を、以下の3つのタイプに分けた(小川, 2003)。

①知識人解答型(1950年代半ば～1960年代半ば)

②視聴者解答型(1960年代～1980年代半ば)

③タレント解答型(1980年代半ば～1990年代)

(小川, 2003, p.22)

小川によれば、1つ目の「知識人解答型」は、クイズ形式をとった情報番組である。また、その扱われる情報は、人間についての情報である。解答者として登場する知識人たちと司会者とのやりとりは、教養ある知識人たちの座談会に近く、解答者には「深い教養」が求められていた(小川, 2013, p.24)。具体的な番組としては、『私の秘密』(NHK 1955年～1967年)、『それは私です』(NHK 1960年～1968年)が代表として挙げられる(同上, p.23)。

2つ目の「視聴者解答型」には、視聴者を代表する者が解答者として登場する。解答者は純粋に知識のみで競い合い、優勝者には賞品・景品が与えられる。番組に出場する視聴者たちは知識の多寡で勝負するが、「知識人解答型」とは異なり、それらは「深い教養に裏打ちされたもの」としては受け止められない。解答者がたとえ「もの知り」と受け止められたとしても、その知識は「深い教養」と結びつけられない(同上, pp.27-34)。具体的な番組としては、『地上最大のクイズ』(フジテレビ系列 1961年～1965年)、『アップダウンクイズ』(MBS制作 1963年～1985年)などが挙げられる(同上, p.23)。

3つ目の「タレント解答型」は、ドキュメンタリー風の取材映像をもとにしたクイズにタレント解答者が答える番組である(同上, p.22)。これらの番組について小川は「解答者は既知の知識を答えるのではなく、未知の事柄を推理して当てることを求められたのである」(同上, p.36)と説明したうえで、このような番組では「誤答も愛嬌として受け止められる」(同上, p.37)と指摘する。1980年代から出現したこれらの番組には、「クイズ番組に紀行ドキュメンタリーの性格をもたせること」および「知識を答えるのではなく勘で当ててもらうこと」という2つの特徴が存在していた(同上, p.37)。

小川によればこれらの「海外情報を素材にしたタレント解答型クイズ番組」は、以下の3つの共通点を持つ。

①クイズ・ゲーム自体よりも海外で取材した映像をみせることが主眼になっている。

②解答者がタレントである。

③複数の解答者は疑似的な家族を構成していることが多い。(小川, 2003, pp.38-39)

具体的な番組としては、『なるほど!ザ・ワールド』(フジテレビ系列 1981年～1996年)、『世界まるごとHOWマッチ』(TBS系列 1983年～1990年)、『世界ふ

しぎ発見!』(TBS系列1986年~)、『クイズ世界はSHOW by ショーバイ!!』(日本テレビ系列 1988年~1996年)が代表として挙げられる。

### 2.2 異文化理解とクイズ番組の役割

萩原(2012)は、2010年10月に首都圏9大学において1470名の大学生を対象に、テレビをはじめとする各種メディアの利用状況やメディアを介しての外国文化との間接的な接触体験などについての調査を行った。その結果、クイズ番組を含む日本のバラエティ番組が、外国で制作された番組に比べて多く視聴されていることが明らかになった。特に、海外情報型クイズ番組である『世界ウルルン滞在記』と『世界ふしぎ発見!』は、「よく見ている」「ときどき見ている」と解答した者の合計割合がそれぞれ26.6%、35.1%である。前者は4人に1人以上、後者は3人に1人以上がこれらの番組を日常的に視聴していることになる。海外テレビドラマで最も視聴度合いの高い『宮廷女官チャングムの誓い』でも「よく見ている」「ときどき見ている」と解答した者の割合は、15.2%でありこれらの番組と10ポイント以上の差がある。このように、海外情報型クイズ番組は、間接的に異文化との接触をもたらすメディアのなかでも、最も身近な存在である。そこで本稿では、様々な文化の情報・知識をクイズの形式で問いかけ、実際のクイズの映像にも文化背景の異なる人々との接触が観られる海外情報型クイズ番組に注目した。

一般市民に対して、異文化理解に必要とされる知識・態度・行動様式を学ばせることを目的とした実践研究として高本・園田(2011)が挙げられる。この実践研究では、異文化理解の三局面を以下のように分類している(高本・園田,2011, p.49)。

- ①認知的側面：様々な文化の知識・情報を豊かにし、自文化への気付き、自己の価値観やものの見方がどのようにコミュニケーションや行動に影響を与えているかを学ぶ。
- ②感情的側面：文化背景の異なる人々への共感、柔軟な態度、広い視野を身につけること、異文化と接触する際の不安やストレスへの対処を学ぶ。
- ③行動的側面：様々な人々と交流するときのコミュニ

ケーションのスキル、具体的には、お互いに率直にわかりやすい表現で話す練習を行う。

以下、この枠組みにしたがって、海外情報型クイズ番組が、異文化理解のどのような局面と関連するのかを検討する。津金澤(1993)はメディア史の視点から、1980年代に放送された海外情報型クイズ番組の共通点を「寝ころんで楽しむインスタント教養」と述べる。ここで例として挙げられているのは、1981年から放送された『なるほど!ザ・ワールド』や1983年から放送された『世界まるごとHOWマッチ』である。これらのクイズ番組は「知識や常識の盲点を探し、映像化する」という点で人気を博しており、世界各地にある「珍品情報や珍しい動物情報、奇妙な体験情報」が番組の主なる情報となっている(津金澤, 1993, p.47)。一方、津金澤(1993)はこれらの番組について、こうした「知的情報番組」が「たとえ取材範囲はグローバルであっても、実はそこで集められる情報の質や分野はごく限られたもの」であること、「解答者である有名・無名タレントたちの解答そのものや解答へのプロセスもおおよそ『知的』とはほど遠い」ことを批判する(同上)。

一方、太田(2020)はこれらの番組で扱われる知識・情報について「ただ解答者にとっては、それだけ教科書的な知識ではなく、雑学や海外事情に詳しく、さらに金銭感覚が鋭くないと正解に近づけないような問題でもあった。」と指摘する(太田, 2020, p.193)。つまり、これらの番組で扱われる知識・情報は、その質や分野に偏りがあり「知的」と呼べるようなものではないものの、それは単に「教科書的な知識」のような系統をもたないだけで、経験に根差した情報・知識としての有用性を保持しているのである。視聴者が、解答者と司会者とのやりとりから見出すことのできる情報・知識は、学校教育で扱われる「教科書的な知識」に限らない。それは雑学<sup>2)</sup>をも含む広いものである。

加えて、視聴者はこれらの番組から、感情的な体験も得ている。津金澤(1993)は、南(1959)がこれらの番組における受け手の側の体験が「主として感情の体験」にあると述べたことに賛同し、「クイズ番組ほんらいの魅力とは、単に知的探求などではなく、むしろ出演者を眺める感情体験の楽しみにあったのであり、その文脈からして、クイズ番組の歴史は、たえず非難されてきたクイズの思

考とか、〇×式受験教育の退廃とは一線を画している。」と述べた(津金澤, 1993, p.47)。つまりクイズ番組には「出演者を眺める感情体験の楽しみ」があり、これが、クイズ番組ならではの感情的側面による学びをもたらさう。

したがって、1980年代に放送された日本の海外情報型クイズ番組は、「教科書的な知識」のように系統立てられていない雑学的な情報・知識を、「出演者を眺める感情体験の楽しみ」とともに発信することで、独特の異文化体験の場を視聴者にもたらしてきたと言える。視聴者は、これらの番組を視聴することで、様々な文化の情報・知識を学び、異なる価値観・文化に気づき、認知的な局面の影響を受け取るとともに、感情的な体験を通じてそれらを楽しみとして享受できる。

従来の異文化理解教育では、自分と相手の文化について情報・知識を増やす認知的局面のみに焦点を当てる傾向にあった。しかし文化間の相互理解を深めるには、認知的局面に加えて感情的局面と行動的局面も不可欠である。三つの局面がいわば立体的に作用し合うことが重要なのだ(石井ほか, 1997)。この点において、認知的局面、感情的局面、および行動的局面のすべてに訴えることのできるクイズ番組は、異文化理解教育において有用である。

### 2.3 クイズ番組の視聴を通じた学習メカニズム

次に、これらのクイズ番組視聴を通じて、どのように学習が生じうのか、そのメカニズムを確認しておきたい。本稿ではマスメディア研究で多く用いられる「社会学習理論」に基づき、クイズ番組を通じた学習のメカニズムを想定し、これに基づいた調査を実施する。

マスメディア研究における代表的な理論の1つとして、「社会学習理論」が挙げられる。「社会学習理論」とは、テレビの視聴者が、テレビに登場する人物(ヒーロー、好きな歌手など)の行動を見る(観察する)ことによって、従来の自分にはなかった新しい行動様式を習得する、というものである(岡林, 2009, p.62)。社会的学習を生起させるためには、いくつか条件が必要である。まず、マスメディアが送り出す情報に日々晒されていなければならない。また、そのマスメディアからの情報に注意(attention)を向けるとともに、その情報の中のモデル(模倣するもの)の行動を思い浮かべ、その行動について考える(認知的にリハーサルを行う)必要がある。もちろん、その行動を遂行するための認知的能力、運動スキル、動機づけも

必要となる(同上, p.63)。

多くの日本の視聴者は、海外情報型クイズ番組などを通じて異文化に関する情報に晒されている。さらにいえば、視聴者の中には、海外情報型クイズ番組を視聴する際、そこに登場する異文化要素(3.4.)に注意したり、そこで見られる出演者の行動を模倣したりする者もいるだろう。海外情報型クイズ番組は、このようなかたちで、視聴者に社会的学習を生起させ、視聴者の今後の異文化接触場面における行動に影響を及ぼさう。

以上の議論に基づき、本稿では、1980年代以降に登場した、紀行ドキュメンタリーの性質を持つクイズ番組群をとりあげ、これらの番組内で問われる異文化に関する知識、およびリポーターやクイズ解答者などの出演者が体験する異文化要素を抽出し、分析する。

## 3. クイズ番組における異文化要素の調査と分析

### 3.1 分析対象

本研究は日本のクイズ番組における異文化要素を考察するため、公益財団法人放送番組センターによって運営されている放送番組専門のアーカイブ施設「放送ライブラリー」に収録されている海外情報型クイズ番組の調査を行った。同施設に収録されているテレビ番組は全17,832件存在する(2021年8月現在)。そのうち「クイズ・ゲーム」というジャンルに収録されているテレビ番組は105件である(同上)。それら105件の番組のうち、「紀行(海外)」というキーワードを持つ番組を調査した結果、『なるほど!ザ・ワールド』(1981~)、『世界ふしぎ発見!』(1986~)、『世界ウルルン滞在記』(1995~)の3番組が抽出された。同施設では「放送番組収集規準」(公益財団法人放送番組センター, 2012)に沿って番組映像が収集・保存されており、長期放送番組については、その第1回と最終回の映像を視聴することができる。しかしながらこれら3番組のなかには現在もまだ放映中の番組があるため、これら3番組のうち初回放送映像のみを今回の分析対象とすることとした。対象とした初回映像の概要は下記の通りである。

#### (1) 『なるほど!ザ・ワールド』(第1回)

- ・番組サブタイトル: なし
- ・放送局: フジテレビ
- ・放送日: 1981年10月6日
- ・放送時間: 21:00~21:54

## クイズ番組を介した異文化理解の可能性

- ・出演者(スタジオ):愛川欽也(司会)、楠田枝里子(司会)、  
榊原るみ、川島なお美、小松政夫、  
熊谷真実、B&B、根上淳、ペギー  
葉山、沢田研二

- ・出演者(VTR 出演):長谷直美、みのもんだ、益田由美

### (2)『世界ふしぎ発見!』(第1回)

- ・番組サブタイトル:古代エジプト黄金に輝くファラオ  
の秘密
- ・放送局:TBS テレビ
- ・放送日:1986年4月19日
- ・放送時間:22:00~22:54
- ・出演者(スタジオ):草野仁(司会)、黒柳徹子、野々村真、  
和田アキ子、井上順、坂東英二
- ・出演者(VTR 出演):黒田福美

### (3)『世界ウルルン滞在記』(第1回)

- ・番組サブタイトル:奥居香がフラメンコに出会った
- ・放送局:毎日放送
- ・放送日:1995年4月9日
- ・放送時間:22:00~22:48
- ・出演者(スタジオ):徳光和夫(司会)、黛まどか、相楽晴  
子、石坂浩二、三宅裕司
- ・出演者(VTR 出演):奥居香

## 3.2 分析方法

分析にあたってはまず、分析対象として選定した3つの番組映像の全発話内容を文字化し、全文トランスクリプトを作成した。次に、番組内でリポーターや解答者などの出演者が会える異文化の要素を見出すため、2つの分析を行った。1つは、番組内でクイズとして出題される知識内容の分析であり(分析1)、もう1つは、VTR映像・スタジオ映像を含めた番組全体で登場する異文化要素(分析2)の分析である。

## 3.3 出題されるクイズで問われる「知識」(分析1)

### 3.3.1 分析結果

分析1は、これらの番組において、異文化理解における認知的側面がどのように現れるかを明らかにすることをねらいとしている。高本・園田(2011)が示したように、様々な文化の情報・知識を豊かにし、自文化への気付き、自己の価値観やものの見方がどのようにコミュニケーション

ンや行動に影響を与えているかを学ぶことは、異文化理解において重要である。

海外情報型クイズ番組の問題制作は、典型的には①資料集め、②現地コーディネーター確保、③6・7人編成のスタッフによる1~2週間のロケ、④取材フィルムの編集と選択、と言った手順で進められる(石田,2003,p.222)。これらの手順を踏まえて、制作・出題されたクイズは、豊かな海外情報や知識に繋がることが期待される。一方、クイズが好きな人もそうでない人も、テレビのクイズ番組を見るときには、たいてい「解答している」という事実がある(長戸,1990,p.44)。では、実際にこれらの番組内でどのような情報・知識が扱われているのかを明らかにし、その傾向を見出す必要があると考えられる。分析にあたっては、まず番組内で出題されるクイズの設問・解答をリスト化したうえで、これらを Fiske(1996)による「クイズ番組で用いられる知識」の枠組み(図1)をもとに整理・分析した。

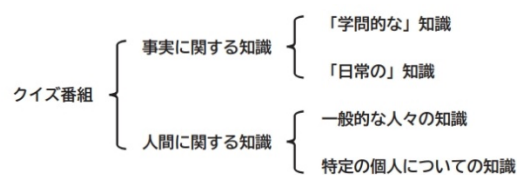


図1 Fiske(1996)による「クイズ番組のヒエラルキー」から

「事実に関する知識」とは、「経験主義的な裏づけを持っているのであるが、知識が権利システムに起源をもち、権利システムを維持しているということを隠蔽しているもの」であり、「人間に関する知識」とは「事実の中ではなく、人間や社会の中にあるような知識のこと」である(Fiske,1996,p.417)。また、「『学問的な』知識」とは「参考書や辞書、百科事典の知識」であり(同上)、「『日常の』知識」とは「日常の社会経験や付き合いの中で得られるようなものであり、広い範囲の人々にとって獲得可能な物」である(同上,p.418)。「一般的な人々の知識」とは「『我々の』文化経験によって決まる知識」であり(同上,p.419)、「特定の個人についての知識」とは「人間的で直感的な知識」である(同上,p.420)。

これらの枠組みに基づき、調査対象となった3つのクイズ番組に出題されるクイズで問われる「知識」を以下の表1に分類した。

表1 出題されたクイズの分類(個)

	なるほど！ ザ・ワールド	世界ふしぎ 発見！	世界ウル ルン滞在記	合計
「学問的な」知識	1	4	1	6
「日常の」知識	13	1	2	16
一般的な人々の知識	0	0	0	0
特定の個人につい ての知識	1	0	1	2
合計	15	5	4	23

表1に示したように、3番組すべてにおいて「『学問的な』知識」を問うクイズおよび「『日常の』知識」を問うクイズが出題されている。また3番組中2番組が「特定の個人についての知識」を問うクイズを導入している。

以下、これについて具体的に論じる。

### (1)「学問的な」知識

『世界ウルルン滞在記』と『世界ふしぎ発見！』では、「学問的な」知識を問うクイズがすべてVTR映像から出題された。出題者はリポーターであり、出題する前に紀行ドキュメンタリー風の映像が、相当の長さで放映される。一方、『なるほど！ザ・ワールド』における「学問的な」知識を問うクイズは、収録現場（スタジオ）で出題されていた。出題者は司会者である。このとき司会者は『西洋戶外遊戯法』と題された古書を解答者に提示し、これについて説明したうえで、フリップを出しながらこれに関する問題を出題した。

これらのクイズの出題方法、出題者、および出題数にはばらつきがあるが、そこには共通点も存在する。これら3番組では、クイズを出す直前に、そのクイズに関する基礎情報が、VTR映像あるいは司会者によって解答者・視聴者に提供されているのである。また、これらの番組における「学問的な」知識を問うクイズには、日常の情報・知識を生かせば解答できるような仕組みになっている傾向が見られた。例えば、「スカラベ（ふんころがし）は何の神様！？（『世界ふしぎ発見！』）」、「

「マルティネッテを生み出した職業とは？（『世界ウルルン滞在記』）」などの問題を解答するには、学校知識のみならず、日常生活で得られた社会経験とVTR映像で紹介された取材地に関する情報・知識を関連させながら推測を働かせていく必要がある。要するに、これらの番組では、①「学問的な」知識を提供する工夫、②日常の情報や知識を深く考えさせる工夫がなされていること

が確認されてきた。

### (2)「日常の」知識

「日常の」知識を最も多く扱うのは『なるほど！ザ・ワールド』である（計13問）。一方、「学問的な」知識を問うクイズが最も多く取り入れられた『世界ふしぎ発見！』でも、1件のみではあるが、「日常の」知識を問うクイズを出題している。そして、3つの番組の中で、クイズの出題数が最も少ない『世界ウルルン滞在記』では、「日常の」知識を問うクイズを2つ取り入れた。前述した通り、1980年代に放送された日本の海外情報型クイズ番組は「教科書的な知識」のように系統立てられていない雑学的な情報・知識を視聴者に発信していたことが確認された。これらのクイズ番組で問われている「日常の」知識には、2つの出題傾向がみられる。1つ目は、未知の文化についての知識の補足を目的とするという傾向である。この傾向で出された問題は、取材地にあるあらゆる「物珍しさ」で構成される。例えば、「アメリカの現地人がビルにつけた愛称（『なるほど！ザ・ワールド』）」を問う問題と、「ツタンカーメン王の黄金のマスクの値段（『世界ふしぎ発見！』）」を問う問題が挙げられる。2つ目は、自文化の「当たり前」への気づきや捉えなおしを目的とする、という傾向である。このような問題は、自文化とは異なる文化環境でしか得られない社会経験を活用したものが多い。この例として『なるほど！ザ・ワールド』で出題された「（アメリカの）トランプのマークが四隅についているのはなぜ？（『なるほど！ザ・ワールド』）」という問題を挙げることができる。この問題に対して、解答者たちは「手品がやりやすい」「ギャンブルを大勢でできる」「目の不自由な方のため」などと解答した。これらの解答から、解答者たちが自文化の社会経験に根差した知見を活用して、解答を導き出そうとしたことがわかる。そのため「正解:左利き用」が発表された際、ある女性解答者は「あ、くっそー」と言い、悔しがる様子を見せた。これは、自文化の「当たり前」に囚われて、別の視点を持つことができなかったことに対する感情の表出と解釈できる。つまり、この問題は、自文化と他文化の根底にある違いに気づかせるとともに、自文化における「当たり前」の存在を再考させるものになったと言える。

### (3)特定の個人についての知識

『なるほど！ザ・ワールド』と『世界ウルルン滞在記』では、取材地のある1人の現地人の文化背景や個



## クイズ番組を介した異文化理解の可能性

人情報を紹介し、その人に関する1問のクイズが出された。『なるほど!ザ・ワールド』では、「(アメリカ女性)バーリーさんの理想の旦那さんは誰?」という、異文化を持つ人の価値観への理解を求める問題が出題された。『世界ウルルン滞在記』では、「子供たちにフラメンコをすすめるカルメンさんの願いとは?」という異文化を持つ人の行動への理解を求めるクイズが出題された。以上のことから、クイズ番組の制作側が、異文化に関する「学問的な」知識と「日常の」知識を取り入れるだけではなく、異文化を持つ人間を理解する特定の個人についての知識を意図的に取り入れたことがわかる。

### 3.3.2 考察

分析1では、対象番組で出題されたクイズにおいて問われている知識をFiske(1996)の枠組みに沿って分類し、それぞれの知識が何をどのように問うものであるかを明らかにした。その結果、「海外情報型クイズ番組」のクイズの出題方法・出題内容には、3つの工夫がなされていることが確認できた。1つ目は、「学問的な」知識と「日常の」知識を結び付ける工夫である。2つ目は、自分の「当たり前」の文化を捉えなおす工夫である。3つ目は、個人(異文化の人)への理解を促す工夫である。「海外情報型クイズ番組」は、これらの工夫を通して、視聴者の「認知的側面」への影響を与えている。その影響は、学校のような場所で提示される「学問的な」知識による異文化理解とも、直接接合による異文化との出会いによって得られる知識とも異なる。クイズ番組においては、終始、自分自身の日常的な体験やそれに基づく知識と照らし合わせながら、異文化と出会い、それによって知識を拡張し、認識を変容することが求められている。

では、海外情報型クイズ番組は異文化理解における他の側面、「感情的側面」と「行動的側面」に対してはいかなるアプローチをしているのか。以下、海外情報型クイズ番組が3つの側面に与える影響を、より総合的に考察するため、番組全体に登場する異文化要素を抽出し、分析した結果を報告する。

### 3.4 番組内に登場する異文化要素(分析2)

#### 3.4.1 分析結果

分析2では、スタジオ映像・VTR映像を含む、番組全

体で登場する異文化要素に着目する。鄭(2017)によれば「異文化要素というのは文字通り、文化間においてお互いに異なるものであって、ある文化にしかない特有のものである」(鄭,2017,p.14)。本稿もこれに従って、異文化要素を定義する。

前述したとおり、海外情報型クイズ番組は、「教科書的な知識」のように系統立てられていない雑学的な情報・知識を「出演者を眺める感情体験の楽しみ」とともに発信することで、独特の異文化体験の場を視聴者にもたらししてきた。また石田(2003)は、「クイズ番組の取材陣の中にも、変化する国際情勢や流動する現地情報について、ジャーナリストや文化人類学者以上に鋭敏に察知する者は少なくないであろう。クイズ番組のオーディエンスもまた、熱心な視聴者であればあるほど、パッケージ化された〈情報〉に満足することはないであろう(p.229)」と指摘している。海外情報型クイズ番組は、その国際的な視野から、視聴者に現地でしか得られない異文化体験や異文化情報を提供してきたのである。

では具体的に、番組内ではいかなる異文化要素が登場するのか。これを明らかにするため、本分析では、まず、全文トランスクリプトを発話の意味単位ごとに分節化し、「テーマ的コード化」(Flick,2002,p.231)の手法にのっとり、コード化を行った。コード化にあたっては、クイズ番組の異文化要素分析に関する先行研究を調べた。しかし、海外情報型クイズ番組と異文化理解の関連性を言及した先行研究(石田,2003)は存在するものの、管見の限り、具体的にクイズ番組における異文化要素を分析した研究はほとんどない。

そこで、異文化理解研究でよく使われている文化の冰山モデル(八代ほか,2001)を参考に、海外情報型クイズ番組に現れる異文化要素のコードを「見える文化」と「見えない文化」の視点(図2)から分類した。図2に示したとおり、文化には「見える文化」と「見えない文化」が存在する。図中、水面から氷山の先端までの部分に示される、目に見える文化差は、「見える文化」である。これには、「名物/名所」(特有の風物、有名な場所)、「交通」(人や物の物理的な移動に関するもの)、「仕事」(職業や業務としてすること)、「メディア」(情報を伝達する媒体)、「絵画/図像」(地図やマーク、壁絵など、意味を付されたもの)、「儀式/行事」(一定の形式、ルールに基づいた行為)、「言葉」(思想・感情・意志等々を伝達するために用いる音声)、「音楽」(音による芸術)などが含ま

## クイズ番組を介した異文化理解の可能性

れる。一方、水面に沈んだ部分は「見えない文化」であり、ここには、見えない文化差、すなわち、「宗教観（信仰に関する考え方）」と「価値観（物事の価値に関する考え方）」などが含まれる。この「見える文化」「見えない文化」という枠組みを援用し、調査対象番組に登場する異文化要素を分析した結果を表2に示す。なお、表2の「コード」中、全番組に共通してみられたものに下線を施した。

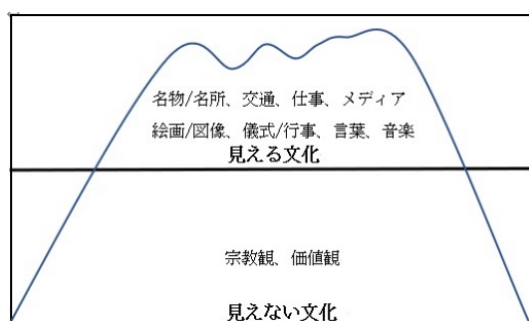


図2 八代ほか(2001)による「文化の氷山モデル」から

表2 番組全体で登場する異文化要素(件)

	コード	なるほど！ ザ・ワールド	世界ふし ぎ発見！	世界ウルル ン滞在記	合計
見える文化	<u>名物/名所</u>	3	6	2	11
	交通	7	0	0	7
	仕事	0	2	1	3
	メディア	1	0	1	2
	絵画/画像	2	5	1	8
	儀式/行事	2	0	1	3
	言葉	4	4	8	16
	音楽	0	0	5	5
見えない文化	宗教観	0	1	0	1
	価値観	1	1	4	6
	合計	20	19	23	62

表2から、調査対象となった3つの海外情報型クイズ番組でみられる異文化要素の数は、『世界ウルルン滞在記』が23件と他に比べて僅かに多いものの、『なるほど！ザ・ワールド』（計20件）と『世界ふしぎ発見！』（計19件）に関してはほとんど差がない。

これらの番組で共通にみられる異文化要素に着目してみると、3番組すべてにおいて「言葉」（計16件）、「絵画/画像」（計8件）、「価値観」（計6件）、「名物/名所」（計11件）の4つが見られることがわかる。以下、これら

共通する要素のそれぞれについて、これらが異文化理解に対していかなるアプローチをしているのかを検討する。

### (1)名物/名所

津金澤(1990)が述べるように3つの番組では共通して、「珍品情報や珍しい動物情報、奇妙な体験情報」が取り上げられる。本稿ではこれを「名物/名所」とカテゴリー化した。具体例としては、シカゴ・ユニオン駅の女神像（『なるほど！ザ・ワールド』）、エジプトの遺跡群（『世界ふしぎ発見！』）、スペインのハエ除け（『世界ウルルン滞在記』）などが挙げられる。これらの要素は、主に、視聴者に驚きとともに異文化の差異を認識させる装置として機能する。『世界ウルルン滞在記』では、リポーターの奥居香と通訳者が市場で見かけたハエ除けの形に驚く姿が映し出された。視聴者に、驚きの感情とともに異文化の差異を認知させるこれらの要素は、異文化理解における「認知的側面」に関連するものと位置付けられるだろう。

### (2)絵画/画像

取材地にある絵画や画像を解釈したり検討したりする場面が観察できる点も共通する。例えば、『なるほど！ザ・ワールド』では、最初に、スタジオで日本とアメリカで使われる地図を比較する活動が行われた。『世界ふしぎ発見！』では、専門家がリポーターと一緒に取材地をめぐり、古代エジプトの壁絵や象徴品などを解説するVTR映像が長時間流された。前述した通り、異文化理解教育においては「認知的側面」を扱う際、自他の文化について知識や情報を増やすことを重視する。海外情報型クイズ番組でも、自他の文化における「絵画/画像」に関する知識や情報を、スタジオでの活動とVTR映像で発信しており、ここに、「認知的側面」にアプローチする異文化理解教育との類似性を見出すことができる。

### (3)言葉

以上2つは「認知的側面」にかかわる異文化要素であるがこれ以外の側面にかかわる異文化要素も確認できた。「行動的側面」にかかわる要素として共通にみられる要素は、「言葉」である。すべての番組で共通して、リポーターあるいは現地人がコミュニケーションをとろうとするとときに両者の共通言語である英語を用いたり、互いの言語を模倣したりして意思を伝える場面が観察された。例えば、『世界ふしぎ発見！』では、リポーターが現地人と一緒にパピルス紙を作るVTR映像が使用されたが、その中で、現地人はリポーターの使用する日本語を模倣



して、コミュニケーションをとっていた。『世界ウルルン滞在記』では、リポーター(奥井香)が現地人と集団行動をする際、スペイン語と英語を積極的に使って、意思伝達するシーンが多くみられた。異文化接触場面において「言葉」は、互いの意思疎通を図るための鍵となる要素である。海外情報型クイズ番組では、この「言葉」を取り上げる際、模倣するシーンを多く取り上げていた。言語知識として言語を学ぶのではなく、互いに模倣しあい、コミュニケーションの中で言葉を使用しながら徐々に意思疎通をしていくような場面が見られた。

### (4) 価値観

「感情的側面」にかかわる要素も確認された。3つの番組に共通して見られる「価値観」がそれに当たる。具体的には、『世界ふしぎ発見!』では金銭感覚が、『なるほど!ザ・ワールド』では恋愛対象となる人物の外見に関する美意識がクイズとして出題されていた。『世界ウルルン滞在記』はこれとは異なるかたちで価値観の違いを示した。リポーターが現地の人々の様子を目にする中でカルチャーショックを受け、それに対処していく姿を、ドキュメンタリー映像として映し出したのである。例えば、同番組では、現地人の行為に対して「フラメンコ。いつでもどこでも、気ままに始まる。」とナレーションが入り、ここで、リポーターの奥居香が「あはは。どこでもやるんだな…一番ショックなのは、みんなできるってことよね」と述べる。ここでは、異文化に気づき、ショックを受けた奥居の姿が映像に映し出されており、視聴者は映像を通じて価値観の衝突を見ることになる。またこの後、奥居が現地人の子供に「何して遊ぶのが一番楽しい?」と尋ね、「歌ったり、踊ったり。」という解答を得る場面がある。ここで奥居は「学校から帰ってきて、一番楽しい遊びが歌と踊りだっていうことが、もう日本じゃ考えられないでしょう。」と述べる。奥居はこの子どもとのやりとりを通じて、「みんな(フラメンコが)できる」というスペインの文化の背景を理解していく姿を見せる。現地の人々とのやりとりを通じて、自身が受けたカルチャーショックを捉え直す姿が映し出されていくのである。このように、海外情報型クイズ番組ではリポーターが「価値観」の違いに気づき、カルチャーショックを受け、そして異文化に理解・対処していく過程がそのまま映しだされる。そのため視聴者は番組視聴を通じてこの過程でのリポーターの感情変化を観察できるのだ。

### 3.4.2 考察

分析2の分析結果から、海外情報型クイズ番組が「①認知的側面」、「②感情的側面」、「③行動的側面」から視聴者の異文化理解にアプローチしていることを確認できた。まず①については、異文化に関する「絵画/図像」、「名物/名所」の解説を通して、視聴者に様々な文化の知識・情報やものの見方を提供していた。次に②については、異文化衝突・対処場面で現れた「価値観」を通して、視聴者に異文化と接触する際の不安やストレスへの対処を学ぶ機会を与えていた。最後に③については、リポーターが様々な人々と「言葉」で交流する行動を通して、視聴者に異文化コミュニケーションのスキルを見せていた。

## 4. まとめと今後の課題

本稿では、1980年代以降に登場した、紀行ドキュメンタリーの性質を持つ、3つの海外情報型クイズ番組を選定し、それらの番組内で問われる異文化に関する知識、リポーターやクイズ解答者などの出演者が体験する異文化の要素を抽出し、分析した。その結果を踏まえ、視聴者が番組に出題されたクイズから、異文化に関する「学問的な」知識、「日常の」知識、特定の個人についての知識を受け取り、「認知的側面」から異文化理解の影響を受けていることを明らかにした。また、視聴者がクイズ番組を視聴するとき、間接的に「絵画/図像」と「名物/名所」といった異文化要素と接触する体験ができ、「認知的側面」で異文化理解の影響を受ける可能性がある。ほかに、番組に現れた「価値観」という異文化要素の視聴体験が間接的に「感情的側面」で視聴者の異文化理解に繋がること、「言葉」という異文化要素の視聴体験が、「行動的側面」から視聴者の異文化理解にアプローチしていることを示した。

本研究では、先行研究に言及した日本の3つのクイズ番組のタイプ——「知識人解答型」「視聴者解答型」「タレント解答型」——のうち「タレント解答型」に属する海外情報型クイズ番組に注目し、その中でも代表的なものとされる3つのクイズ番組を研究対象に選定した。しかし、1980年代に放送された海外情報型クイズ番組の種類は幅広く、今回取り上げたものとは異なるタイプに属する海外情報型クイズ番組も存在する。例えば1977年から1992年まで放映された『アメリカ横断ウルトラクイズ』は、「視聴者解答型」に分類される。同番組は、

## クイズ番組を介した異文化理解の可能性

本稿で取り上げた3番組同様、紀行ドキュメンタリー的な性格を持ちつつも、タレントやアナウンサーではなく、視聴者が外国の地を旅する。このように視聴者自身が異文化を体験する番組においては、クイズの位置づけや登場する異文化要素も異なると考えられる。今後の課題は、これら複数のタイプに属する海外情報型クイズ番組を検討することで、より包括的に、クイズ番組が視聴者にもたらす異文化理解に対する影響を描き出すことである。

## 註

- 1)『二十の扉』は、1947年から1960年まで続いたラジオ番組である。テレビでは実験放送開始の1952年から同時放送になった。
- 2)『岩波 国語辞典』(西尾ほか, 2019)では、「雑学」を「広く種々の方面にわたる、系統立っていない知識・学問。雑多な事柄についての知識」と説明している。つまりそれらは知識・情報の1つであり、「教科書的知識」との異なりはその系統性のみである。

## 参考文献

- 萩原滋(2012)異文化理解とテレビの役割:大学生調査(2010年10月)の報告. 慶応義塾大学メディア・コミュニケーション研究所紀要,62:5-32
- 放送ライブラリー(2010)番組検索  
<https://www.bpcj.or.jp/>(参照日:2021.08.27)
- 石田佐恵子(2003)いつかハワイにたどり着くまで—海外旅行の〈夢〉の行方. 石田佐恵子・小川博司(編)クイズ文化の社会学. 世界思想社,京都
- 石井敏,岡部朗一,久米昭元(1996)異文化コミュニケーション:新・国際人への条件(改定版). 有斐閣,東京
- FISKE, J. (1987) *Television Culture*. 伊藤守, 藤田真文, 常木暎生, 吉岡至, 小林直毅, 高橋徹(訳)(1996)テレビジョンカルチャー. 梓出版社,千葉,pp.414-436
- 公益財団法人放送番組センター(2012)「放送番組収集規準」  
<https://www.bpcj.or.jp/other/pdf/shuushuu.pdf>  
(参照日:2021.08.27)
- 李洋陽(2006)中国人の日本人イメージに見るメディアの影響:北京での大学生調査の結果から. マス・コミュニケーション研究,69:22-40
- 南博(1959)クイズ番組をめぐっての感想. YTV レポート,読売テレビ放送,(ページ不明).
- 文部科学省(2005)初等中等教育における国際教育推進検討会報告国際社会を生きる人材を育成するために  
[https://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chousa/shoto/026/houkoku/attach/\\_icsFiles/afldfile/2018/01/19/1400589\\_001.pdf](https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shoto/026/houkoku/attach/_icsFiles/afldfile/2018/01/19/1400589_001.pdf)(参照日:2021.08.27)
- 長戸勇人(1990)クイズは創造力<理論編>. 株式会社情報センター出版社,東京,pp.44

- 中島祥子(2014)多文化間プロジェクト型協働学習における留学生の学び留学生と日本人学生がともに地域を学ぶプロジェクトから. 鹿児島大学教育学部研究紀要 人文・社会科学編,65:133-148
- 西尾実,岩淵悦太郎,水谷静夫,柏野和佳子,星野和子,丸山直子(2019)岩波国語辞典第8版. 岩波書店,東京
- 小川博司(2003)日本のクイズ番組史. 石田佐恵子・小川博司(編)クイズ文化の社会学. 世界思想社,京都,pp.199-232
- 岡林春雄(2009)メディアと人間:認知的社会臨床心理学からのアプローチ. 金子書房,東京都,pp.62-63
- 太田省一(2020)「クイズに強い」とはいったいどういうことなのか?. ユリイカ,53(8):191-205
- 渋谷明子,Tay Seow Boon,李光鎬,上瀬由美子,萩原滋,小城英子(2011)メディア接触と異文化経験と外国・外国人イメージ:ウェブ・モニター調査(2010年2月)の報告(2). メディア・コミュニケーション,61:103-125
- 志岐裕子,李光鎬,小城英子,上瀬由美子,萩原滋,渋谷明子(2012)多メディア環境下におけるテレビの役割:ウェブ・モニター調査(2011年2月)の報告(1). メディア・コミュニケーション,62:33-56
- 総務省情報政策研究所(2020)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/000708016.pdf](https://www.soumu.go.jp/main_content/000708016.pdf)(参照日:2021.08.27)
- 高本康子,園田智子(2011)公開講座「異文化間コミュニケーション・トレーニング」に関する実践報告—ホスト側地域住民における異文化間コミュニケーションの促進を目指して—. 群馬大学国際教育・研究センター論集,10:47-58
- 津金澤聡廣(1993)ラジオ・テレビのクイズ番組史. Is:季刊 panoramic magazine,60:44-47
- 塚本美恵子(2007)日本の異文化間教育の現状と情報メディア. 小島勝(編)文化間教育に関する横断的研究:共通のパラダイムを求めて. 出版者不定,55-79
- FLICK, U. (1995) *Qualitative Forschung*. 小田博志,山本則子,春日常,宮地尚子(訳)(2002)質的研究入門〈人間の科学〉のための方法論,春秋社,東京,pp.231-237
- 脇田里子(2000)共同作業による多文化理解教育の実践と課題. メディア教育研究,4:27-36
- 八代京子,荒木晶子,樋口容視子,山本志都,コミサロフ喜美(2001)異文化コミュニケーション・ワークブック. 三修社,東京,pp.24-26
- 山本雄二(2003)クイズ番組の精神分析. 石田佐恵子・小川博司(編)クイズ文化の社会学. 世界思想社,京都,pp.199-232
- 鄭雁天(2017)パラテキストの視点から見た字幕翻訳における注の使用と機能—中・韓テレビ時代劇の日本語字幕を中心に—. 神戸大学,博士論文