

氏 名	山本 史
学 位 の 種 類	博士（美術）
学 位 記 番 号	第 127 号
学位授与の要件	学位規則第 4 条第 1 項該当
論 文 題 目	消滅危機言語復興のためのビジュアルコミュニケーションデザイン -多言語表記学習メディアの制作とその活用、言語復興モデルの構築-
審 査 委 員	主査 教授 辰巳 明久 教授 滝口 洋子 教授 楠田 雅史 教授 舟越 一郎 中川 奈津子（国立国語研究所 特任助教）

論 文 の 要 旨

UNESCO の報告によると、日本語共通語（標準語）以外の日本各地の諸言語・諸方言は、日本語共通語が支配的な現在、具体的な復興・継承活動を行わない場合は今世紀中に消滅してしまうことが指摘されている。指定されている消滅危機言語と言われる諸言語には、6 つの琉球諸語、八丈語、アイヌ語が挙げられる。

神事の祈り、唄や踊りなどの伝統芸能から、農業・漁業などの生業や気候変化の予測、日々の何気ない暮らしにいたるまで、地域生活のさまざまなコミュニケーションの中で使われる地域言語は、地域文化・芸術の土台となるものである。地域言語の消滅は地域文化を不安定なものとし、社会の中から言語や文化・芸術の多様性が失われるだけでなく、異なる価値観を認めない画一的な社会へとつながる可能性がある。

本研究では、消滅危機言語の中から特に沖縄県の諸島で話されている 6 つの琉球諸語に焦点を当て、ビジュアルコミュニケーションデザインとイラストレーションを専門とする筆者（山本史）と、言語学を専門とする共同研究者メンバー、研究協力者、研究対象の地域に在住する地域コミュニティメンバーが協働して行う学際融合研究として、言語復興のための複数のメディア制作を行う。

メディアのユーザーは、基本的に老若男女問わず多くの人を想定しているが、特に地域言語の（再）習得が必要な親世代（戦後標準語教育を受け、地域言語の聴解はできるがあまり話せない 30 代～50 代）、若者世代（ほとんど地域言語がわからない 10 代後半～20 代）、子ども世代（今のう

ちに地域言語教育を受ければ第一言語としての言語習得が可能な 0 歳～ 13 歳) を対象とする。

本研究では、地域言語コミュニティの親の世代・子どもの世代を対象とした多言語表記の昔話絵本などのコンテンツや言語学習メディアをデザイン・制作し、その制作物をもとにユーザーが地域言語や文化にふたたび親しむ事で地域言語の復興と維持を目指す。

また、多言語表記コンテンツのデザイン制作と活用を通して得られる知見を元に展開する本研究の最終的な目的は、本研究チーム以外のどの地域の研究者グループでも地域言語・文化保存活動が持続可能な仕組み自体をデザインする点にある。

本論では、第 1 章ではまず、本研究におけるビジュアルコミュニケーションデザインの定義、および対象とする言語学の領域を取り上げている。第 2 章では消滅危機言語の言語復興活動の概要、状況と現状を報告する。第 3 章では言語復興活動におけるビジュアルコミュニケーションデザインの役割について考える。続く第 4 章では、多言語表記の絵本や地域言語を覚えるためのプロダクト、ウェブサイト、動画、SNS など具体的な制作活動と、ワークショップ、展示など成果物を活用した周知活動について記述する。第 5 章では、制作したメディアをワークショップや絵本の展覧会、イベント、学会発表、WEB 上でどのように活用しているかについて書く。第 6 章では、言語復興の活動に必要な活動資金を企業の助成金やクラウドファンディング によって確保していった経緯や本活動を応援してくれる支援者づくり、メディアの取材による PR 活動について記述する。第 7 章では、これまでの活動を振り返りつつ、今後の研究と制作について具体的な目標を述べる。成果物の効果測定やポストコロナ時代の研究活動について、また、研究を進めていく中で明らかになった課題点についても取り上げる。最終章であるおわりにでは本研究内容を総括する。言語や文化の継承への取り組みという本研究の性質上、決まった期間で活動が終了するというものではなく、常に新たな試みを行いながら、いかに活動を継続していくかという点について考察する。専門家がいなくても地域言語コミュニティのメンバーたち自身が自発的に地域言語を学び、残していきやすいような流れを作る事も重要である。また、今回の一連のプロジェクトを一つのパッケージとして、同様の問題を持っている諸外国、諸地域と共有し、応用可能にすることも最終的な目標の一つであると考えている。

審査結果の要旨

山本 史氏の研究テーマは、「消滅危機言語復興のためのビジュアルコミュニケーションデザイン—多言語表記学習メディアの制作とその活用、言語復興モデルの構築」である。

日本語には、日本語共通語（標準語）以外に、各地の方言、日本語共通語とは別に複数の地域言語があるが、UNESCO の報告によると、それらの日本各地の地域言語は、日本語共通語が広く話されている現在、今何もしなければ、今世紀中に消滅してしまうことが指摘されており、消滅危機言語と呼ばれている。その消滅危機言語の中から、特に沖縄県の諸島で話されている6つの琉球諸語に焦点を当て、ビジュアルコミュニケーションデザインおよびイラストレーションを専門とする山本 史氏と、言語学を専門とする共同研究者メンバー、研究対象の地域に在住する地域コミュニティメンバーが協働で行う学際融合研究として、言語復興のための学習メディアの制作と、それらを活用した言語の普及活動が本研究の全体像である。

消滅危機言語の復興活動全体をデザインする本研究は、社会実装を伴うソーシャルデザインであり、また、文化のアーカイブでもあり、実装の対象者は、協働研究者を含む琉球諸島に住む住民の皆さんである。本研究においては、対象者を、消滅危機言語を自由に話することができる70～90 歳代、ヒアリングはできるがあまり話せない30～50 歳代、ほとんど言語がわからない10 代後半～20 歳代、そして今のうちに言語教育を受ければ言語習得が可能な0 歳～13 歳に類別して進めている。

本研究の活動開始以前にも、言語学者による消滅危機言語の研究や地域コミュニティメンバーによる島ことば教室など言語継承の試み、両者の協働は行われていたが、それらの活動の中で問題となっていた点がある。その問題とは、言語学者による消滅危機言語のリサーチの過程で、高度な言語学によるテキストのみのデータを、日常で使われることばの情報として、どのようにわかりやすく地域に還元していけばよいか最適な方法が得られていないという点、また、地域コミュニティメンバーによる島ことば教室など言語継承の試みの場合は、学習教材の制作において専門的な知識や表現手法を持たないという点である。本研究では、ビジュアルコミュニケーションデザインとイラストレーションを専門とする山本氏が、言語学者メンバーと地域コミュニティメンバーの間に新たに参加することで、従来の活動に、可視化によるコミュニケーション、すなわちビジュアルコミュニケーションデザインを加えることで、これらの問題を解決することを目指している。

本研究において制作する言語学習メディアは、大別して3つある。

一つ目は地域に口承で伝わる昔話をベースとした多言語表記の絵本、地域言語を使ったことばあそび絵本の制作である。昔話の絵本では、琉球諸語による口伝えで長らく語り継がれてきた昔話や民謡を元にした物語にビジュアルコミュニケーションデザインの要素を加え、消滅危機言語の復興

のために活用できる言語資料および教材として、また言語芸術と視覚芸術を融合した作品として昇華させることを目指している。

二つ目は言語学習教材としての機能を備え、生活の様々なシーンで利用できる消滅危機言語のプロダクトである。具体的には、言語学習ツールとしての機能を持つバッジ、マグネット、ポストカードなどである。

そして三つ目は、言語学習コンテンツを含むウェブサイトと SNS アカウントの構築、デザイン、運営である。

これら三種類の言語学習メディアは、どのように長期的に継続活用していくかということも重要な点であるが、山本氏は、制作した絵本やプロダクトを使った 読み聞かせ、展覧会、ワークショップ、講演会などの機会を作り、ウェブや SNS での告知も含め、メディアの継続的な活用を行っている。また、絵本や紙芝居は、制作者である山本氏の手を離れた後も、各地域コミュニティ独自の活用が可能な地域言語学習メディアとして成立させることも目標としている。

以上が研究の全体像であるが、多言語表記の絵本、地域言語を使ったことばあそび絵本は、クラウドファンディングで資金を獲得し、すでに4冊が出版された。言語学習教材としての機能を備え、生活の様々なシーンで利用できる学習ツールとしてのプロダクトも、琉球諸島で活用されている。また、情報発信、教材配布、オンラインショップを兼ねた「言語復興の港」のウェブサイト、各種 SNS、そして国立国語学研究所の田窪行則教授と制作した言語データベースおよび言語学習プラットフォーム「ことばのミュージアム」も運用を開始している。

また、山本氏は、消滅危機言語の周知活動の一環として位置づけるクルーズ船船内や沖縄本島での展覧会も実施し、研究の成果はいくつかの学会でも発表もしている。

次に論文について述べる。

論文は、7章で構成されている。

第1章で山本氏は、ビジュアルコミュニケーションデザインを以下のように定義している。「ビジュアルコミュニケーションデザインとは、問題を発見し、その問題を解決するための手段を発案し、情報を伝達することで、問題の解決を目指す事である。また、ビジュアルコミュニケーションデザインは、視覚表現による非言語コミュニケーションを扱うことにより、地域、年齢などを問わない幅広い対象の人間に直感的な理解を促す。」としており、この定義に基づき研究は進められた。

第2章では消滅危機言語の言語復興活動の概要、そして現状について、海外の事例を中心に行った調査について記述しており、本研究の位置づけが明確に示されている。

第3章では言語復興活動における言語学の研究者とデザイナー（山本氏本人）そして琉球諸島の地域コミュニティメンバーの関係とそれぞれの役割を明確に示し、制作した各種メディアについて、制作上での創意工夫をした点について記述している。山本氏はこの章の中で、口承文化の視覚化が意味の限定に繋がる危険性について言及している。すなわち、口承されてきた言語をイラスト

レーションなどで可視化することは、本来流動して変化していく言語を、固定化する結果を導き、それは危険であるという気づきである。この言及は、可視化するデザインが有効である一方、場合によっては陥弊に繋がるのではないかという気づきであり、その内省的な視座は高く評価できる。

第5章は制作したメディアを活用しながら琉球諸島各所で行ったワークショップや展覧会の記録である。例えば沖永良部島で行ったワークショップでは15名の島民のこどもたちが縦2m 横5mほどの画面に海と森と生命のつながりをテーマに絵を描き、描いた事物の消滅危機言語での表現を学んでいくという内容である。ただ単にテキストを読むだけでなく身体性を伴った描画と発話による学びはこどもたちの記憶に深く留まるに違いない。一方、複数行われた展覧会の中では、琉球諸語を沖縄本島の方々に周知することを目標に行った那覇市の中心部での展覧会は新聞などのメディアにも取り上げられ大きな製菓となった。

第6章では研究の立ち上げは、民間企業の研究助成金を獲得し行ってきたこと、また、絵本の印刷費はクラウドファインディングの寄付により集めたことについて、そして言語学者とともに作り運営しているホームページやSNSについて記述している。

今後の研究について述べる第7章では、消滅危機言語の復興のためのデザインを継続する一方で、これまでの研究活動の中で必要性を感じた、琉球諸島にある工芸品、あるいは航海術などをアーカイブする活動も行っていきたいとのことであり、今後の展開が期待できる。

なお本論文は、フルカラーの実用的な、カタログのような体裁のデザインとなっている。それは本研究を他地域の消滅危機言語復興活動で活用してもらえること目指してのことであり、デザイン領域の論文の新たなあり方の提案ともなっており高く評価できる。

次に副査の先生方の所見を要約して述べる。

楠田雅史先生

創作された様々なメディアは、常に言語学者と並走し、該当する島々の人とともに潤沢に時間をかけたフィールドワークを基に生み出されていることは、デザイナー・イラストレーターとしての役割以上の創作スタイルとなっている点が特筆に値すると考えられる。

「多言語表記の昔話絵本シリーズ（みる・よむ・きく南の島ことば絵本4冊）」は、島々で伝承されてきた有形、無形の民俗資料や聞き取りをもとに、イラストレーションが描かれ、絵画としての魅力も高く完成している。編集としての構成も的確で、なにより、クラウドファンディングを活用し、当該地域（島々の人々）をはじめとした、広く社会を巻き込むことによる刊行資金の獲得から、出版・流通までへと繋げた展開は、本研究における

コミュニケーションデザイン領域的手法として最も有益なディレクションであったと評価できる。

滝口洋子先生

絵本をベースに展開されたメディアはそれぞれが効果的に作用し、ユーザーの輪が広がっている。読み聞かせをされた子供のなかで島ことば絵本の理解は時間とともに変化してゆくだろう。そして、彼らの記憶に刻まれた印象は成長の折々に蘇り、彼らに少なくない影響を与えるだろう。今後は、子供の成長や想像力によって印象の上描きができる余白を持った表現であることを望む。本研究における消滅危機言語の復興にビジュアルデザインの手法を取り入れて視覚的に認識させる効果を向上させるさまざまな取り組みは素晴らしく、これから広がる活動が楽しみである。

舟越一郎先生

消滅危機言語復興において、その地域の伝承を元に絵本にまとめ、それを中心に言語復興を推進する山本氏の作品は、言語復興とは、言語のみではなく、それを取り巻く歴史や生活、風習など、風土や文化はとても密接な関係で、切り離すことができないものであることを改めて再認識させるもので、この内容を意識せずには極めてスマートに社会へ向けて提示できている点は、非常に評価できるものである。

国立国語学研究所 特任助教：中川奈津子先生

本研究は、ビジュアルコミュニケーションデザインの観点から、少数言語が消滅の危機にあるがよい学習教材がないという社会の問題を発見し、この問題を解決するための手段を様々に発案し、多数のすぐれた作品が制作されたという点で意義深いものである。制作された作品として完成度が高く美しいだけでなく、実際に地域コミュニティに受け入れられて使われることで、メディアとしてコミュニケーションに成功していると言える。言語学・言語学習の観点からは、難解で無味乾燥になりがちな語学・文法学習にバッジ集めや絵本朗読という手法を取り入れ、学習を楽しいものに変えたという点で意義深い。日常的に必要なであるとされている 2000 語の習得にはまだ届かないものの、今後の発展が期待される。また、制作過程そのものにおいて多数のコミュニティメンバー、研究者、その他の専門家を巻き込み、言語復興の組織づくりの一助となっているのではないかとと思われる。

コミュニケーションは一方通行ではなく、また限られた人だけに閉じられたものではないので、今後は更に他者を巻き込んでこのプロジェクトが大きく成長していくことを待望している。

副査の先生方の所見は以上。

このように山本氏の研究は、文化を継承するソーシャルデザインとして大きな成果を上げており、最終審査に臨んだ審査員全員一致で合格と判断した。