

УДК 372.881.1

DOI: <https://doi.org/10.32589/2412-9283.37.2022.272897>

ОСВІТНЬО-РОЗВАЖАЛЬНЕ ВІДЕО (КОМІЧНІ СЦЕНКИ В ЖАНРІ “МАНДЗАЙ”) ЯК СУЧАСНИЙ ЗАСІБ НАВЧАННЯ ЯПОНСЬКОЇ МОВИ

Грикун Ю. О.

yuliia.hrykun@knlu.edu.ua

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-1967-6284>

Київський національний лінгвістичний університет

Дата надходження 30.11.2022. Дата прийняття до друку 20.12.2022.

Анотація. У статті розглядається застосування освітньо-розважальних відео як одного з ефективних засобів технології ед'ютейнмент під час навчання японського мовлення та вплив гумору на процес навчання. В цьому контексті висвітлюється такий феномен, як японський комедійний жанр “мандзай”, зокрема, питання його походження, еволюції, специфіка японських гумористичних діалогів у даному жанрі, яка також відображає менталітет японців та їхню комунікативну поведінку, та формування лінгвосоціокультурної компетентності у студентів – майбутніх перекладачів на початковому ступені навчання за допомогою вищезазначених засобів. На матеріалі проаналізованих сценаріїв освітньо-розважальних відео у жанрі “мандзай” представлено структуру гумористичних діалогів, показано переваги застосування завдань у вищевказаному жанрі, які роблять навчання японського мовлення ефективнішим.

Ключові слова: технологія “ед'ютейнмент”, освітньо-розважальні відео, гумор, діалог, японський комедійний жанр “мандзай”, лінгвосоціокультурна компетентність, комунікативна поведінка.

Hrykun Yu. Kyiv National Linguistic University

Educational and entertainment video (comic episodes of performance genre of manzai) as a modern method of Japanese teaching

Abstract. Introduction. One of the popular and efficient technologies of teaching foreign languages and cultures in recent time is edutainment technology. It's been considered as the one which brings positive results having as its elements learning, media and play / entertainment. The *purpose* of this article is to research educational and entertainment videos of the Japanese comic performance genre of manzai as an edutainment technology which effectively helps forming communicative and also linguo-sociocultural competence among students of the beginner level particularly majoring in translation. Also our target is to show the main features of mentioned technology and its merits among other ones. **Methods.** Various researches on technology of edutainment have been overviewed to present its representative features. **Results.** In this research educational and entertainment video (comic episodes of the Japanese performance genre of manzai) has been analyzed from the point of view of its structure and linguistic peculiarities and evaluated as a considerable technology to present and to broaden vocabulary of the Japanese language in humorous non-formal way which makes learning more efficient and interesting. It's been also shown as a source to deepen the comprehension of mentality and communicative behavior of the Japanese which helps to form linguo-sociocultural competence. **Conclusion.** Having considered various merits of mentioned above technology we estimate it as the one which is warrant attention during the classes of the Japanese language at the beginner level in particular.

Key words: edutainment technology, educational and entertainment video, humour, dialogue, the Japanese comic performance genre of manzai, linguo-sociocultural competence, communicative behavior.

Постановка проблеми. Останнім часом у галузі викладання іноземних мов і культур з'являється дедалі більше нових технологій навчання, завдяки яким можливо зробити процес іншомовної освіти різноманітнішим й ефективнішим. З-поміж таких технологій виокремимо технологію ед'ютейнмент, що являє собою гібридний жанр, основною ознакою якого є надання знань через візуальні засоби та подання цієї інформації у неформальному стилі, тобто маються на увазі різні види діяльності, включаючи комп'ютерні технології,

за допомогою яких відбувається навчання в ігровій формі на основі гнучких і креативних завдань (Бігич, 2017, с. 121; Corona et al., 2011, р. 409). При цьому використання інтернету та комп'ютерних інформаційних технологій є дуже ефективним, тож користування електронними освітніми ресурсами наразі стає дедалі більш поширеним. Адже завдяки притаманним їм дидактичним властивостям комп'ютерні та інформаційні технології є ефективними для використання з освітніми цілями (Ніколаєва та ін., 2015, с. 39). У такий спосіб використання комп'ютера й інтернету спричинило сильний вплив на освітній процес та при цьому уможливило залучення чисельних засобів технології ед'ютейнмент до процесу навчання, що призвело до радикальної трансформації освітньої парадигми, посиливши зв'язок між процесом навчання, новими медіа-засобами та грою (Banic Zorica, 2014).

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Технології ед'ютейнмент, яка останнім часом все ширше використовується в процесі навчання іноземних мов і культур, присвячено праці багатьох дослідників, як вітчизняних (А. С. Бац, О. Б. Бігич, В. Є. Загороднюк, Ю. В. Карпенко та ін.), так і зарубіжних (N. Aksakal, M. Banic Zorica, R. Berk, D. Buckingham, G. Cook, F. Corona, C. Cozzarelli, E. Hewitt, M. Juma, E.E. Makarius, Z. Okan, C. Palumbo, F. Perrotta, E.T. Polcini, M. Sibilio, D. Tatsuki та ін.). Загалом дослідники акцентують, що ця технологія варта уваги й застосування під час освітнього процесу для різних вікових категорій (учнів, студентів), оскільки приносить позитивні результати.

Методика навчання японської мови в Україні представлена науковими працями О. Асадчих, О. Блик, Т. Бондарчук, В. Голубець, Г. Михайлюк, О. Озерської, О. Покровської, Т. Свердлової та ін. Однак питання використання засобів технології “ед'ютейнмент” у процесі навчання японської мови наразі привертають увагу небагатьох українських дослідників-япозознавців. Так, О. Асадчих і Т. Перелома досліджували поліфункціональне використання цифрових застосунків, з-поміж яких також є такі, що кваліфікуються як засоби технології ед'ютейнменту, зокрема, “Kahoot”, “Quizizz” (Асадчих, 2017; Асадчих & Перелома, 2021).

Таким чином, проблема формування у студентів – майбутніх перекладачів японської мови комунікативної компетентності з використанням технології ед'ютейнменту, а саме освітніх відео в японському комедійному жанрі “мандзай”, ще не була досліджена. Однак зазначимо, що останнім часом він привертає увагу японських викладачів, насамперед, тих, хто викладає японську мову іноземним студентам (М. Секігучі, Д. Спейн, К. Суемацу й ін.), оскільки, як було помічено, вправи з елементами японського комедійного жанру “мандзай” підвищують ефективність занять.

Мета статті – дослідити освітньо-розважальні відео у жанрі “мандзай” як засіб технології ед'ютейнменту, який сприяє ефективному формуванню комунікативної, зокрема лінгвосоціокультурної, компетентності у студентів – майбутніх перекладачів на початковому ступені вивчення японської мови, визначити основні характеристики цього засобу навчання, переваги використання з-поміж інших засобів та методичний потенціал.

Виклад основного матеріалу. Сучасна методика навчання іноземних мов і культур пропонує низку різноманітних визначень технології “ед'ютейнмент”. Зупинимося на кількох репрезентативних, на наш погляд. Так, технологію ед'ютейнмент можна розглядати як презентацію інформативного або освітнього матеріалу в розважальному стилі (edutainment), яка поєднує використання різноманітних засобів (звуку, анімації, відео, письма, зображення). Це вид діяльності, під час якої учні / студенти розважаються і навчаються водночас (Druin and Solomon 1996) (цит. за: Aksakal, 2015). Інакше кажучи, технологію ед'ютейнменту можна кваліфікувати як системне поєднання навчання та розваг (Бац, 2021). Як зазначають італійські дослідники Ф. Корона, К. Коцареллі, К. Палумбо та М. Сібіліо, мультимедійні засоби й технології уможливають встановлення нового балансу всередині дидактичної й освітньої систем, оскільки уможливають комбінування динамічного підходу до дидактичних процесів зі знаннями, якими необхідно оволодіти (Corona et al., 2013, с. 14). А розваги (fun activities) розглядаються як такі, що можуть підвищити здатність робити індуктивні судження /

міркування, вирішувати проблемні питання, а також підвищити рівень взаємодії студентів (Conklin 2012) (цит. за: Makarius, 2017). До того ж, використання саме відеоконтенту має низку переваг. Р. Берк виокремлює 20 таких переваг. Однак ми виокремимо лише значущі, на наш погляд, як-то підвищення інтересу й концентрації уваги студентів, запам'ятовування матеріалу, розвиток креативності й уяви, створення візуальних образів, що запам'ятовуються, генерування потоку ідей, бажання вивчити матеріал глибше, джерело натхнення та мотивації для студентів (Berk, 2009, p. 2).

Особливо це вважаємо вагомим для формування мовленнєвої компетентності, зокрема, на початковому ступені вивчення японської мови. Принагідно зауважимо, що мовленнєва комунікація, якої ми навчаємо студентів, є не тільки мовно, але й національно-культурно обумовленою як у своєму вербальному, так і у невербальному аспекті (Тарнопольський & Кабанова, 2019, с. 30).

Розглянемо детальніше такий засіб технології ед'ютейнменту як освітні відео в японському комедійному жанрі “мандзай”. Зазначимо, що гумор є невід'ємною частиною викладання іноземної мови, що сприяє ефективнішому навчанню студентів. Так, група дослідників Н. Лешньова, Л. Павлова та О. Сергеева відзначають, що гумор може приймати різні форми та виконувати різні психологічні функції в сучасному суспільстві. В університеті гумор допомагає навчанню двома засобами: безпосередньо, через емоційну сферу і стимуляцію процесу пізнання, й опосередковано, шляхом створення більш гостинної атмосфери, яка, в свою чергу, допомагає успішно отримувати знання. Гумор потужно впливає на розумову діяльність і, отже, поліпшуючи здатність до мимовільного запам'ятовування, викликає свого роду рефлексивну орієнтацію на новизну. Більш того, гумор – це експрес-метод психологічної релаксації на заняттях (Лешньова та ін., 2020). До того ж, як слушно зауважує Г. Кук, завдяки залученню до процесу навчання такого прийому, як гра слів / жарти, виховуються необхідна уява та змога до адаптування, і в такий спосіб досягається побудова рівних (без ускладнень) міжособистісних відношень, що є однією з практичних цілей заняття. Тож, можна вважати, що жарти / глузування також є одним з вагомих складників використання мови та є вартими того, щоб навчали їх (Cook, 2000) (цит. за: Sekiguchi, Spain, 2020, p. 47).

Як зазначають М. Брайс і Х.Катаяма, сміх являє собою складний процес, який можна визначити як високочутливий, притаманний людині, який містить такі амбівалентні елементи, як спонтанність і перформативність, наївність і тактику. З іншого боку, сміх може показувати не лише веселу ситуацію / атмосферу, а й сприяти певною мірою віктимізації об'єкту, поставивши його в скрутне становище. Гумористичний дискурс часто має сильне культурне забарвлення у межах тексту і ситуації його вираження. Останнє дуже корелює з японським гумористичним дискурсом через те, що він формувався в країні острівного положення, а також базується на такій особливості японської мови як уникнення прямих висловлювань (Тояма, 1976) (цит. за: Вгусе and Katayama, 2009). Сміх має соціокультурне і психологічне підґрунтя. В японському гумористичному дискурсі дуже важливою є відповідність ситуації (Вгусе and Katayama, 2009).

Розглянемо докладніше “мандзай”¹ – японський комедійний жанр, який детальніше висвітлює специфіку гумору японців. Вважається, що цей жанр зародився в Японії ще у добу Хейан (VIII–XII ст.), розвивався і зазнав певних трансформацій упродовж століть. У жанрі “мандзай” виступають дуети акторів “мандзайші” (яп. 漫才師), в яких один виконує роль

¹“Мандзай” / 漫才 (досл. “комедійний талант”) і “манга” / 漫画 (комікси, досл. “комічні картинки”) у сучасному ієрогліфічному написанні мають спільний ієрогліф “漫” (“man”), одне із значень якого “комічний, смішний”. Вважається, що обидва жанри зародилися наприкінці епохи Хейан (12 ст.), проте сучасна версія написання “мандзай” з ієрогліфом 漫 (“man”) оформилася на початку епохи Шьова (1926-1989), коли “мандзай” став осучаснюватися і коли також були популярні “манга” (漫画), тобто у цих жанрів з'явився спільний елемент – ієрогліф 漫 (“man”) (漫才はいつから愛され続けているのか).

“цуккомі” (яп. 突っ込み/ *tsukkomi* – досл. “той, хто підколює, бере на кпини”) – серйозного, прямолінійного прагматика, який кепкує над своїм напарником “боке” (яп. 呆け/ *boke* – досл. “беззь”, “нетяма”). І такий розподіл ролей зберігається й донині. Більшість жартів ґрунтується на взаємному “непорозумінні”, подвійному сенсі, каламбурах і грі слів. Раніше виступи відбувалися в традиційному стилі з використанням таких музичних інструментів, як барабан та шямісен, з піснями, танцями. Однак на початку епохи Шьова (1926–1989) з’явилися дуети, які зробили акцент саме на жартівливому діалозі, що врешті-решт стало популярним стилем виконання. Близько 1980 р. на японському телебаченні розпочався бум комедійного жанру “мандзай” (お笑いの代名詞、漫才の歴史; 漫才; 漫才はいつから愛され続けているのか). Також прослідковується зв’язок популярності “мандзаю” з економічною ситуацією: друга половина 60-х рр. ХХ ст. – рецесія в економіці, що до того моменту зростала; друга половина 80-х рр. ХХ ст. – фінансова бульбашка; початок 2000-х рр. – так звана бульбашка доткомів, а також період застою в японській економіці, що охоплює період з 1990-х до 2020-х рр. Також цей період називають “失われた30年” (досл. з яп. “втрачене тридцятиліття”) – усі вищевказані етапи, що переживало японське суспільство, були тісно пов’язані з “мандзай”-бумом, оскільки саме в період економічної рецесії або стагнації, загального занепаду настрою виникає природня потреба у сміху.



Рис. 1. Еволюція комедійного жанру “мандзай”:
 епоха Хейан, XII ст. (ліворуч) – сучасність (праворуч) (お笑いの代名詞、漫才の歴史)

М. Брайс і Х. Катаяма наголошують, що в японському комедійному дискурсі “мандзай” існує певна набута схема гумористичної комунікації, обумовлена культурою. Цікавою особливістю також є те, що глядачі немовби стають “спільником” одного з учасників гумористичної сценки. Річ у тім, що сценкам у жанрі “мандзай” властивий “ритуал висміювання”. Хоча вони являють собою діалоги між “боке” (наївним, дивним, під час нетямущим учасником) і “цуккомі” (тим, хто глузує з “боке”), проте “цуккомі” також паралельно розмовляє з аудиторією – повідомляє глядачам, які насолоджуються спостереженням за ними, щось стосовно свого діалогу з напарником. Глядачі, в свою чергу, можуть мати чисельні ролі (“боке”, “цуккомі” й власне глядацька аудиторія) й переживати емоції. В той час, коли глузують з “боке”, вони є “виконавцем” і “жертвою”. Традиційно ці ролі є закріпленими за учасниками дуету, хоча останнім часом вони можуть обмінюватися ролями. В жанрі “мандзай” глядацька аудиторія позиціонується як адресат сценки, або ж як “авторизовані підслухувачі” (“ratified overhearers”), тобто чий дії схвалено ведучими гумористичного діалогу (Гоффман, 1981) (цит. за: Вгусе and Katayama, 2009, p. 125, 128). До речі, трапляється, що глядачів також залучають до цього діалогу.

Розглянемо схему, за якою зазвичай розгортається діалог у жанрі “мандзай”. “Прагматик” і “нетяма” розпочинають гумористичний діалог, який аудиторія слухає або з позиції одного з його учасників, або з позиції “авторизованих підслухувачів”. Залучення глядацької

аудиторії до діалогу відбувається на певному етапі. Для відмежування себе від глядачів учасники дуету використовують певні мовленнєві кліше. Зазвичай учасники “мандзай” звертаються один до одного у неформальному стилі мовлення, а також використовують діалектні вислови – у такий спосіб вони показують свої товариські відносини, тобто демонструють японський принцип “учі” (“свої”, а саме учасники дуету як група близьких людей) – “сото” (“чужі”, а саме глядацька аудиторія як група, що протиставляється першій). Іноді учасники дуету “залучають” до своєї групи (групи “учі”) глядачів, звертаючись до них у неформальному стилі мовлення або використовуючи діалектні висловлювання, і “вилучають” з групи, переводячи їх у групу “сото”, звертаючись до них у формальному стилі (Bryce and Katayama, 2009, p. 128). Отже, показники рівня ввічливості та вживання діалектизмів у цьому випадку є показниками належності до групи “свої” (“учі”) або “чужі” (сото).

Щодо вживання діалектних форм, то в гумористичних діалогах “мандзай” здебільшого вживається кансайський діалект² з тієї причини, що в гумористичних дуетах багато вихідців з регіону Кансай, що має свою культурну специфіку, а також висловлювання кансайського діалекту сприймаються як кумедніші на противагу стандартному мовленню. Тож вони вважаються вдалим інструментом для досягнення комічного ефекту.

Розглянемо розважальні освітні відео в комедійному жанрі “мандзай”, створені японськими викладачами за обміном Рюджі Накагава та Масато Хаякава (“Hyogo Prefectural Government Cultural Centre, Австралія, 2014 р.), які самі написали сценарії та виконали ці епізоди на сцені як дует “Hyogo boys” (Хіого – префектура в регіоні Кансай у західній частині острова Хоншю). Тематика сценок відповідає чинній програмі початкового ступеня вивчення японської мови (“Улюблена їжа” (“Favourite food”), “Напрямки” (“Directions”), “Хобі” (“Hobbies”), “Прогноз погоди” (“Weather report”) тощо). Оскільки від початку цей контент був розрахований на австралійських (англійськомовних) студентів, які вивчають японську мову, назви комічних епізодів та коментарі / звертання до глядачів подано англійською мовою. Однак, на наш погляд, для українських студентів-початківців вищевказані відео є вартими перегляду, оскільки здебільшого рівень сформованості їхньої англійськомовної комунікативної компетентності не є перешкодою для сприйняття вищезазначених відео.

Загалом усі створені японськими викладачами освітні відео у жанрі “мандзай” мають такі спільні риси: 1) структура комічного діалогу (певний підбір фраз, певний порядок подачі матеріалу); 2) учасники дуету завжди дотримуються своїх ролей, що є традиційним для жанру “мандзай”: “боке” (“нетяма”, з якого глузують) – пан Хаякава (виступає з метеликом, який надає його образу легковажності й кумедності), “цуккоми” (серйозний прагматик) – пан Накагава (носить окуляри, які також можуть бути одним з атрибутів серйозної людини у сценках “мандзай”); 3) для створення та передачі японської атмосфери вони одягнені у хантен (традиційна японська робоча накидка), на якому, окрім їхніх прізвищ, є напис “あいたい兵庫” (досл. “Хіого, з яким хочеться зустрітися / побачитися” (*обидва викладачі є уродженцями префектури Хіого, регіон Кансай, і популяризують не лише японську мову, а й культуру свого регіону, включаючи діалектні висловлювання)).

² Кансайський діалект – діалект японської мови, розповсюджений у регіоні Кансай у західній частині острова Хоншю, що об’єднує префектури Осака, Кіото, Хіого, Нара, Вакаяма. У кожній з цих місцевостей говірки дещо відрізняються, проте загалом їх можна об’єднати у кансайський діалект.



Фото 2. Дует “Hyogo boys”: Масато Хаякава (“боке”, ліворуч) та Рюджі Накагава (“цуккомі”, праворуч) (фото з сайту: <https://bit.ly/3icYQDql>)



Фото 3. Сценка “мандзай” “Say before eating” (“Що треба сказати перед прийомом їжі”)

Проаналізувавши сценарії серії освітньо-розважальних відео в жанрі “мандзай” від викладачів японської мови для іноземців М. Хаякава та Р. Накагава, окреслимо особливості їхньої структури:

1. Діалоги розпочинаються стандартно фразою привітання **どうも、「Hyogo boys」** **です。よろしくおねがいます。** / *Doumo, Hyogo boys desu. Yoroshiku onegai shimasu.* (Вас вітає дует “Хіого бойз!”), яку обидва “мандзайші” (“цуккомі” і “боке”) промовляють разом.

2. Обмін репліками (“цуккомі” – “боке”) щодо того, що японська мова є складною, але цікавою (діалог розпочинає “цуккомі”).

3. “Цуккомі” розпочинає ознайомлення з темою діалогу, тобто представляє лексичний матеріал, опрацьований у цьому уроці (“We’ve just learned...” / “Ми щойно вивчили...”), і пропонує “боке” попрактикуватися у вживанні тематичного висловлювання.

4. Відбувається комічний діалог завдяки тому, що “боке” постійно щось розуміє по-своєму або “перекручує”. Цей прийом не лише додає гумору, а й дозволяє ввести іншу лексику, яка безпосередньо не відноситься до заданої теми або віддалено асоціюється з нею за певним критерієм (наприклад, *のみもの/nomimono* / напій і *しょうゆ/shoyu* / соєвий соус (лексичні одиниці, що належать до групи “Рідина”) або *いただきます/itadakimasu* / *いただきます/itte kimasu* / *いらっしやい/irasshai* / тощо (лексичні одиниці, що належать до групи “Привітання”)). Діалог розгортається завдяки чисельним “спробам” “боке” правильно відповісти на запитання “цуккомі” (ключова фраза / питання уроку), що часом супроводжується емоційною реакцією «цуккомі»: **なんでやねん?** / *Nan de ya nen?* / Що ти таке кажеш? (типова фраза з кансайського діалекту для “мандзай”), а також поясненням «цуккомі» нових лексичних одиниць, які вжив “боке”. Фраза **なんでやねん?** / *Nan de ya nen?* вживається в діалозі двічі-тричі і є ніби-то “відмежовувачем” частин діалогу, в кожній з яких після ключової фрази / запитання подається нова лексика. В такий спосіб можна виокремити певну кількість “блоків”, з яких побудовано діалог (зазвичай, таких блоків 3-4).

5. Завершальні фрази діалогу: **もうええわ!** / *Mou ee wa!* (Все! Досить!), які також з кансайського діалекту (з одного боку, є емоційною реакцією, щоб щось припинити (у даному випадку розмову з “нетямю”), з іншого – типовою завершальною фразою для діалогів у жанрі “мандзай”), що маркує останній блок діалогу. Фінальною фразою є фраза подяки **どうも、ありがとうございます!** / *Doumo arigatou gozaimashita!* / Дуже дякуємо! (промовляють разом).

Отже, перший і другий пункти кваліфікуємо як стандартний початок діалогів; третій пункт – перехід до подачі матеріалу; четвертий пункт – власне розмова, що складається з кількох блоків, які маркує ключова фраза уроку / запитання як маркер початку і фраза-діалектизм **なんでやねん?** / *Nan de ya nen?*/ Що ти таке кажеш? як маркер завершальної частини блоку; п’ятий пункт – власне завершення діалогу фразами **もうええわ!** / *Mou ee wa!* “Все! Досить!” (фраза “цуккомі” після останнього блоку) та **どうも、ありがとうございました!** / *Doumo arigatou gozaimashita!* / Дуже дякуємо! (“цуккомі” і “боке” промовляють разом).

Також зауважимо, що в розмові, окрім початкових і завершальних, з’являються ключові фрази та нові лексичні одиниці, які підлягають вивченню, і слугують зоровою опорою. Фрази записано японською абеткою хіраганою (іншомовні слова – катаканною) з огляду на те, що студенти на початковому ступені вивчення японської мови ще недостатньо володіють ієрогліфічним письмом. До того ж, поява у відео ключових фраз і нових лексичних одиниць сприяє поліпшенню їх запам’ятовування, оскільки одночасно задіюються слуховий і зоровий канали сприйняття. Крім того, ключова фраза (за темою відео) з’являється в діалозі декілька разів і є маркером початку кожного його блоку. Тобто кожен блок основної частини діалогу загалом починається із ключової фрази уроку та закінчується емоційною фразою **なんでやねん?** / *Nan de ya nen?*/ Що ти таке кажеш? або **もうええわ!** / *Mou ee wa!* “Все! Досить!”, якщо цей блок є завершальним.

Отже, такий діалог ініціюється “цуккомі”, який намагається навчити “боке” корисних висловів японською мовою, а завдяки особливій реакції “боке” уможливується розширення кола виучуваної лексики. Інакше кажучи, в проаналізованих нами діалогах у жанрі “мандзай” “цуккомі” виконує роль учителя, а “боке” – учня, часто-густо нетямущого. Тобто фактично цей діалог є навчальною розмовою вчителя й учня, але в комедійній / гумористичній інтерпретації. До того ж, під час розмови здебільшого “боке” звертається до глядачів або нібито потребуючи схвалення, або демонструючи свою обізнаність, або надаючи певну інформацію чи пояснюючи свою позицію. Наприклад, звертаючись до глядачів, “боке” їх інформує, що “соевий соус є важливим для японців” або “*Itte kimasu*” ми говоримо, коли виходимо з дому” тощо. Хоча у сценках “мандзай”, як ми зазначали вище, зазвичай “цуккомі” коментує розмову для глядачів (ніби ведучи паралельну розмову з аудиторією). Однак “цуккомі” також дає певні інструкції, як, наприклад, що перед тим, як сказати “*Itadakimasu*”, треба скласти долоні разом. У такий спосіб подається інформація, яка розширює знання про життя японців, а отже, сприяє формуванню лінгвосоціокультурної компетентності. Зауважимо, що це є ілюстрацією того, що спілкування тією чи іншою мовою передбачає певну специфіку комунікативної поведінки, яка реалізується через певні стандарти такої поведінки, які виникають протягом історичного розвитку в кожній соціокультурній мовній спільноті та відрізняються від аналогічних стандартів в інших соціокультурних мовних спільнотах (Гарнопольський & Кабанова, 2019, с. 29). Так, у діалозі “*Itadakimasu* / Що треба казати перед прийомом їжі” додатково представлено серію висловлювань-привітань (з поясненнями), що не стосуються їжі, однак які є вживаними у повсякденному житті японців (*tadaima, itte kimasu, irasshai*). До того ж, те, що “боке” намагається привернути увагу глядачів, щоб вони «зайняли його бік» чи проявили до нього симпатію, тобто стали його групою “учі” (“свої”), також є вагомим для сценок у жанрі “мандзай” як його традиційна риса.

Використовуючи висвітлений нами алгоритм побудови діалогу, вбачаємо доцільним дати студентам завдання створити власні діалоги в комедійному жанрі “мандзай” на задані теми. При цьому обов’язковим є використання фраз:

1. どうも、...です。よろしくおねがいします。 / *Doumo, ... desu. Yoroshiku onegai shimasu.* (Вас вітають ...!) – як початкових фраз (промовляються обома учасниками діалогу).

2. **なんでやねん?** / *Nan de ya nen?* / Що ти таке кажеш? / *або стандартний варіант: なにいつてるの? / *Nani itteru no?* – як фразу-розмежувач блоків діалогу (використовується «цуккомі»).

3. **もうええわ!** / *Mou ee wa!* «Все! Досить!»? / *або стандартний варіант: もういいわ! (もういいいよ)! / *Mou ii wa! (Mou ii yo!)* – як фразу, що завершує останній блок діалогу (використовується «цуккомі»).

4. **どうも、ありがとうございました!** / *Doumo arigatou gozaimashita!* / Дуже дякуємо! – як завершальну фразу всього діалогу (промовляється обома його учасниками).

Отже, освітньо-розважальні відео в комедійному жанрі “мандзай” для навчання японської мови особливо на початковому ступені вважаємо дуже ефективними. М. Секігучі та Д. Спейн, які описують використання таких творчих вправ, як створення діалогів у жанрі “мандзай”, для іноземних студентів, що вивчають японську мову в університеті Цукуба (Японія), на середньо-вищому рівні, також зазначають, що робота в парах суттєво допомагає розвинути не лише імпровізаційні, але й невербальні комунікативні здібності (Sekiguchi, Spain, 2020, с. 45). Цікавим був також досвід презентацій інтерв’ю у жанрі “мандзай” в університеті Тохоку (Японія) (Manzai, 2021). Метою заходу “International Co-learning class”, що відбувся 14 липня 2021 р. під керівництвом проф. К. Суемацу, і в якому брали участь японські студенти та студенти-іноземці, було акцентувати міжкультурні непорозуміння, підкреслити культурні розбіжності під час комунікації, але в гумористичній формі – засобами комедійного жанру “мандзай”.

Висновки та перспективи подальших розвідок. Таким чином, використання гумористичних діалогів “мандзай” у навчанні японської мови видається доцільним з багатьох окреслених вище причин: 1) гумористична атмосфера сприяє кращому сприйманню й запам’ятовуванню лексики; 2) тривалість відео – в середньому близько 3-х хвилин, що не переобтяжує увагу студентів і подає тему у концентрованому вигляді; 3) окрім стандартних висловлювань, що використовуються в конкретній ситуації мовлення, є можливість опанувати інші (не зовсім дотичні до теми) лексичні одиниці й висловлювання завдяки побудові гумористичного діалогу, а саме репліки “боке” (“нетями”), який постійно перепитує або відводить розмову в інше русло; 4) наявність зорової опори (ключові фрази та лексичне наповнення діалогів, записаних японськими абетками хіраганою та катаканою) сприяє кращому запам’ятовуванню навчального матеріалу; 5) уможливорюється опанування фраз з кансайського діалекту; 6) завдяки особливій композиції діалогу студенти можуть проявити креативність, а також опанувати більший обсяг лексики, якщо на занятті дати завдання укласти діалоги міні-групам студентів і для кожної з них виокремити тему; 7) діалог, побудований на особливих принципах японського суспільства “учі” (свої) – “сото” (чужі), є відбиттям японського менталітету, що надає можливість вчитися розуміти атмосферу, в якій відбувається акт комунікації – все зазначене вище є ключовим для розуміння японських мовців.

З огляду на описані вище переваги освітньо-розважальні відео у комедійному жанрі “мандзай” та завдання в створенні власних діалогів у цьому жанрі вважаємо ефективним і неординарним засобом для формування як мовленнєвої, так і лінгвосоціокультурної компетентностей на заняттях японської мови. Зважаючи на велику лінгвосоціокультурну цінність освітньо-розважальних відео у комедійному жанрі “мандзай”, наші подальші наукові розвідки передбачають їх дослідження як засобів технології навчання японської мови “Діалог культур”.

ЛІТЕРАТУРА

Асадчих, О. В. (2017). Сучасний стан навчання японської мови для академічних цілей в мовних ВНЗ України. *ScienceRise. Pedagogical Education, 1(9)*, 4–8. <https://doi.org/10.15587/2519-4984.2017.91032>

- Асадчих, О. В., & Перелома, Т. С. (2021). Поліфункціональне використання цифрових додатків у процесі навчання майбутніх філологів-орієнталістів. *Інформаційні технології і засоби навчання*, 81(1), 154–166.
- Бац, А. С. (2021). Ед'ютейнмент як спосіб підвищення мотивації студентів у вивченні іноземної мови. *Вісник Національного технічного університету “ХПІ”. Серія: Актуальні проблеми розвитку українського суспільства*, 1, 52-57. <https://bit.ly/3ZbQCfo>
- Бігич, О. Б. (2017). Ед'ютейнмент як технологія формування методичної компетентності викладача іноземної мови. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Серія Педагогіка*, 4, 119-126.
- Карпенко, Ю. В. (2022). Гра 'Jeopardy!' як засіб технології ед'ютейнмент для формування перекладацької компетентності у студентів. *Вісник Київського національного лінгвістичного університету. Серія “Педагогіка та Психологія”*, 36, 60-68. <https://doi.org/10.32589/2412-9283.36.2022.262055>
- Лешньова, Н., Павлова, Л., & Сергеева, О. (2020). Заняття, орієнтовані на використання гумору: важливі питання. *Наукові записки кафедри педагогіки*, 47, 58-63.
- Ніколаєва, С. Ю., Беженар, І. В., Борецька, Г. Е., Британ, Ю. В., Дідух, О. О., Дьячкова, Я. О., Крапчатова, Я. А., Майер, Н. В., Петрусевич, Ю. А., Устименко, О. М., Фабрична, Я. Г., Черниш, В. В., & Ярошенко, О. В. (2015). *Сучасні технології навчання іноземних мов і культур у загальноосвітніх й вищих навчальних закладах*. Ленвіт. <https://bit.ly/3vDsbKz>
- Тарнопольський, О. Б., & Кабанова, М. Р. (2019). *Методика викладання іноземних мов та їх аспектів у вищій школі*. Університет імені Альфреда Нобеля.
- Aksakal, N. (2015). Theoretical View to The Approach of The Edutainment. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 186, 1232-1239. <https://www.researchgate.net/publication/277964389>
- Banic Zorica, M. (2014). Edutainment at the higher education as an element for the learning success. In *Proceedings of 6th International Conference on Education and New Learning Technologies*, 7th-9th July 2014, Barcelona, Spain (pp. 4089-4097). <https://bit.ly/3WjY1aT>
- Berk, R. A. (2009). “Multimedia teaching with video clips: TV, movies, YouTube, and mtvU” in the college classroom”. *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 5(1), 1-21.
- Bryce, M., & Katayama, H. (2009). Performativity of Japanese Laughter. *The International Journal of the Humanities: Annual Review*, 6 (9), 125-132.
- Corona, F., Cozzarelli, C., Palumbo, C., & Sibilio, M. (2013). Information technology and edutainment: Education and Entertainment in the age of interactivity. *International Journal of Digital Literacy and Digital Competence*, 4, 12-18.
- Corona, F., Perrotta, F., Polcini, E. T., & Cozzarelli, C. (2011). The new frontiers of edutainment: The development of an educational and socio-cultural phenomenon over time of globalization. *Journal of Social Science*, 7, 408-411. <https://doi.org/10.3844/jssp.2011.408.411>
- Cook, G. (2000). *Language Play, Language Learning*. Oxford University Press.
- Farlex. (n.d.). Edutainment. In *The Free Dictionary*. <https://www.thefreedictionary.com/edutainment>
- Makarius, E. E. (2017). Edutainment: Using technology to Enhance the Management Learner Experience. *Management Teaching Review*, 2(1), 4-91. <https://doi.org/10.1177/2379298116680600>
- Manzai : Presentations for International Co-learning Classes [Report]. (2021). <https://bit.ly/3GGqjGZ>
- Okan, Z. (2003). Edutainment: Is learning at risk? *British Journal of Educational Technology*, 34, 255-264.
- Sekiguchi, M., & Spain, D. (2020). Creative Instruction Using Manzai in the Upper-intermediate Japanese Language Classroom /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
- お笑いの代名詞、漫才の歴史 / “Мандзай” – втілення сміху: історія жанру https://www.homemate-research-hall.com/useful/13181_hall_073/
- 漫才/ Жанр “мандзай”. <https://en.wikipedia.org/wiki/Manzai>

漫才はいつから愛され続けているのか / Відколи “мандзай” став улюбленим жанром?
<https://bit.ly/3Gb0wX9>

REFERENCES

- Asadchykh, O. V. (2017). Suchasnyj stan navchannia iapons'koi movy dlia akademichnykh tsilej v movnykh VNZ Ukrainy. *ScienceRise. Pedagogical Education*, 1(9), 4–8. <https://doi.org/10.15587/2519-4984.2017.91032>
- Asadchykh, O. V., & Pereloma, T. S. (2021). Polifunktsional'ne vykorystannia tsyfrovyykh dodatkov u protsesi navchannia majbutnykh filolohiv-orientalistiv. *Informatsijni tekhnolohii i zasoby navchannia*, 81(1), 154–166.
- Bats, A. S. (2021). Ed'utejment iak sposib pidvyschennia motyvatsii studentiv u vyvchenni inozemnoi movy. *Visnyk Natsional'noho tekhnichnoho universytetu “KhPI”. Seriya: Aktual'ni problemy rozvytku ukrains'koho suspil'stva*, 1, 52-57. <https://bit.ly/3ZbQCfo>
- Bihych, O. B. (2017). Ed'utejment iak tekhnolohiia formuvannia metodychnoi kompetentnosti vykladacha inozemnoi movy. *Naukovi zapysky Ternopil's'koho natsional'noho pedahohichnoho universytetu imeni Volodymyra Hnatiuka. Seriya Pedahohika*, 4, 119-126.
- Karpenko, Yu. V. (2022). Hra 'Jeopardy!' iak zasib tekhnolohii ed'utejment dlia formuvannia perekladats'koi kompetentnosti u studentiv. *Visnyk Kyivs'koho natsional'noho linhvistychnoho universytetu. Seriya “Pedahohika ta Psykholohiia”*, 36, 60-68. <https://doi.org/10.32589/2412-9283.36.2022.262055>
- Lieshn'ova, N., Pavlova, L., & Serheieva, O. (2020). Zaniattia, oriietovani na vykorystannia humoru: vazhlyvi pytannia. *Naukovi zapysky kafedry pedahohiky*, 47, 58-63.
- Nikolaieva, S. Yu., Bezhenar, I. V., Borets'ka, H. E., Brytan, Yu. V., Didukh, O. O., D'iachkova, Ya. O., Krapchatova, Ya. A., Majier, N. V., Petrusevych, Yu. A., Ustymenko, O. M., Fabrychna, Ya. H., Chernysh, V. V., & Yaroshenko, O. V. (2015). *Suchasni tekhnolohii navchannia inozemnykh mov i kultur u zahal'noosvitnikh j vyschykh navchal'nykh zakladakh*. Lenvit. <https://bit.ly/3vDsBKz>
- Tarnopol's'kyj, O. B., & Kabanova, M. R. (2019). *Metodyka vykladannia inozemnykh mov ta ikh aspektiv u vyschij shkoli*. Universytet imeni Al'freda Nobelja.
- Aksakal, N. (2015). Theoretical View to The Approach of The Edutainment. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 186, 1232-1239. <https://www.researchgate.net/publication/277964389>
- Banic Zorica, M. (2014). Edutainment at the higher education as an element for the learning success. In *Proceedings of 6th International Conference on Education and New Learning Technologies, 7th-9th July 2014, Barcelona, Spain* (pp. 4089-4097). <https://bit.ly/3WjY1aT>
- Berk, R. A. (2009). “Multimedia teaching with video clips: TV, movies, YouTube, and mtvU” in the college classroom”. *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 5(1), 1-21.
- Bryce, M., & Katayama, H. (2009). Performativity of Japanese Laughter. *The International Journal of the Humanities: Annual Review*, 6 (9), 125-132.
- Corona, F., Cozzarelli, C., Palumbo, C., & Sibilio, M. (2013). Information technology and edutainment: Education and Entertainment in the age of interactivity. *International Journal of Digital Literacy and Digital Competence*, 4, 12-18.
- Corona, F., Perrotta, F., Polcini, E. T., & Cozzarelli, C. (2011). The new frontiers of edutainment: The development of an educational and socio-cultural phenomenon over time of globalization. *Journal of Social Science*, 7, 408-411. <https://doi.org/10.3844/jssp.2011.408.411>
- Cook, G. (2000). *Language Play, Language Learning*. Oxford University Press.
- Farlex. (n.d.). Edutainment. In *The Free Dictionary*. <https://www.thefreedictionary.com/edutainment>
- Makarius, E. E. (2017). Edutainment: Using technology to Enhance the Management Learner Experience. *Management Teaching Review*, 2(1), 4-91. <https://doi.org/10.1177/2379298116680600>
- Manzai : Presentations for International Co-learning Classes [Report]. (2021). <https://bit.ly/3GGqjGZ>
- Okan, Z. (2003). Edutainment: Is learning at risk? *British Journal of Educational Technology*, 34, 255-264.

Sekiguchi, M., & Spain, D. (2020). Creative Instruction Using Manzai in the Upper-intermediate Japanese Language Classroom /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

お笑いの代名詞、漫才の歴史 / “Mandzaj” – vtilennia smikhu: istoriia zhanru
https://www.homemate-research-hall.com/useful/13181_hall_073/

漫才 / Zhanr “mandzaj”. <https://en.wikipedia.org/wiki/Manzai>

漫才はいつから愛され続けているのか / Vidkoly “mandzaj” stav uliublenym zhanrom?
<https://bit.ly/3Gb0wX9>