

## 卒業レポート（近現代文化②）

担当 熊谷 芳郎

## 【ゼミの概要】

このゼミは、子どもという視点から、日本の近現代を見直そうというテーマを掲げている。自分の教育を振り返ったときに浮かんでくる素朴な疑問から出発し、日本の近現代文化の背後にあるものに迫っていく、その過程とともに過ごしていくことはとても楽しい。

今年度の卒業レポート A は、黒崎先生が産休に入られたため、そちらからの移籍者が加わり、4名で学び合った。また、終盤の7月には、卒業生や2・3年生を前に、ゼミでの研究のまとめとしてそれぞれの研究結果を発表した。その後、1名が卒業レポート B でレポートを、2名が卒業論文を完成させた。卒論2名の内1名は、濱田先生が特別研究休暇に入ったために移籍してきた方であった。少しずつ仲間が増えていくという貴重な体験をすると共に、新鮮な気持ちでゼミでの学びを共にすることができた。

## 【研究テーマ一覧】

- |         |       |                             |
|---------|-------|-----------------------------|
| 115J003 | 甘利 大雄 | 「絵双六の歴史」                    |
| 115J016 | 大川内 優 | 「映画『ドラえもん』における敬称の研究」        |
| 115J038 | 瀬井 早苗 | 「コンテンツにおける『……』（リーダー）の表現と効果」 |
| 115J064 | 曾 慶鵬  | 「ライトノベルにおける現代の当て字の使用」       |

## 【卒業レポート B】

大川内 優 「映画『ドラえもん』における敬称の研究」

## 【卒論講評】

甘利 大雄 「絵双六とは何か——衰退の研究——」

絵双六の歴史をたどるとともに、絵双六がなぜ衰退したのかを多くの具体的な資料に基づいて考察した力作である。

まず、双六には盤双六と絵双六が、絵双六には更に廻り双六と飛び双六がそれぞれあること、絵双六は15世紀にまで遡れるものの明確な起源が明らか

ではないことが確認される。また、大人の博打であった絵双六が明治以降雑誌の付録となることで子どもたちの遊びとして親しまれていったことが、先行研究を踏まえて明らかにされる。さらに、人生ゲームなどのボードゲームと比較することによって、絵双六がゴールに近づくたびにそのマス目の内容の価値が上がるといった特徴をもつこと、絵双六が「ひとつの駒を使用しゴールのマスへ辿り着くことが勝利条件であるもの」と定義できることが明らかとなる。更に、雑誌『少年倶楽部』の新年号の付録を1915年から1962年までたどることで、絵双六の絵柄がその当時の社会風潮に敏感に反映していたことが確認される。そのような絵双六が衰退してきた理由を子どもたちの遊ぶ環境の変化と、遊び方が単純だという絵双六の本質、さらに一つの価値観を共有することがほぼなくなった社会の変化に求められると結論づけている。

先行研究を踏まえ、丹念な資料調査に基づいて独自の考察を進めた研究は、今後さらに深めていかれるものと期待している。

#### 吉岡 美紅 「中学国語教科書における諺・慣用句・四字熟語・故事成語についての教育論」

本研究は、丁寧な資料調査に基づいて考察を進めた力作である。

諺・慣用句・四字熟語・故事成語の学びには教科書による指導が大きな役割を果たしているとの前提に立ち、その課題を明らかにしようとする。

そこで、まず、現行の中学校国語教科書で諺などがどのように扱われているのかを調査し、漢字練習など知識技能の教材となっていることを指摘した。また、文化庁が毎年行っている「国語に関する世論調査」の結果から、意味の誤用・変化の実際が確認される。その上で、明治36年から6期にわたって編纂された小学校国語科の国定教科書で、諺などがどのように扱われていたのかを調査した。その結果、内容についての物語が採録され、意味や由来の理解の助けとなっていたことが明らかにされた。以上の調査に基づき、本来の意味を文章として楽しむ機会を作り、理解を深める指導が大切なのではないかとの提言が導かれている。

緻密な調査に基づいて検証を進めるとともに、国語科教育における諺・慣用句・四字熟語・故事成語の指導に新たな視点を与えた研究となっている。