

卒業レポート（歴史②）

担当 松 井 慎一郎

【ゼミの概要】

本ゼミは、基本的に、日本近現代史、すなわち幕末から現代におよぶ歴史を研究対象としている。しかし、日本中世史を専門とされる東島誠先生が2016年度より他大学に転出されてより、本学科で唯一の歴史ゼミとなったこともあり、昨年度同様、前近代の歴史に関心を持つ学生も参加し、中世から現代におよぶ多様なテーマが集まった。

昨年度同様、今年のテーマもどれも単なる懐古趣味から導き出されたものではなく、現代社会が直面する課題解決の糸口を掴みたいという強い問題意識に支えられていたように思える。ここ数年の傾向として、効率性を追求する現代文明に強く反撥する学生が多いのを感じるが、それは、多感な少年期に東日本大震災を経験したことが大きな要因ではないかと推測している。それぞれ関東の各所にて震災の衝撃や恐怖を経験した今年度の卒業生も、現代文明を懐疑的に観察することができたのではないかと思う。それが、中世の思想や宗教に対する関心、あるいは、現代のゲームや妖怪の扱いに対する批判へと繋がり、最終的に優れた学問的論考として結実したと考えられる。今後も、そうした強い問題意識を保ちながら、それぞれの場で活躍されることを祈ってやまない。

【テーマ一覧】

- | | | |
|---------|-------|---------------------------------------|
| 115J002 | 秋本 拓人 | 「モンスターストライクから考える現代日本とゲームをめぐる若者たちの諸問題」 |
| 115J046 | 富田 駿輔 | 上杉謙信の思想 |
| 115J048 | 西島 広貴 | 日本の怪異・妖怪という文化について |
| 115J057 | 水野 俊 | 日蓮聖人の信仰について |

【卒業論文講評】

秋本 拓人 「モンスターストライクから考える現代日本とゲームをめぐる若者たちの諸問題」

現在のスマートフォンゲームアプリの頂点に君臨する「モンスターストラ

イク」を文明批評的な観点から考察した力作である。家庭用ゲーム機（据え置き機）が主流であったゲームの発展史を振り返り、2010年から登場したスマホゲームがそれまでのゲームと違い、経済的社会的な面でいかに異質なものであるかを指摘する。とくに、「モンスターストライク」は2017年の売り上げだけでも1000億円を超えており、大きな社会現象となっている。筆者は、現代の若者のインターネット依存症や引きこもり現象の一因をスマホゲームの発展に見る。低コストでユーザーから簡単に売り上げを回収しようとする制作会社と、それに「搾取」される若者たちの関係を鮮やかに描き出している。また、ゲームをこよなく愛する筆者は、そのデメリットだけでなくメリットにも注目する。「オンライン化」などを通じて外の世界に触れる機会を提供することで、引きこもりの若者を社会復帰させることも可能ではないかと述べ、ゲームの未来についても積極的建設的な意見を提示している。

西島 広貴 「日本の怪異・妖怪という文化について」

日本における「怪異・妖怪」という現象を古代から現代にいたるまでの歴史の変遷のなかで考察した意欲的な論文である。とりわけ、井上円了、江馬務、柳田国男、水木しげる、小松和彦をはじめとする近代以降の妖怪学あるいは妖怪論に関して丹念な考察を展開している。水木しげるの漫画に象徴されるように、本来形容化できない存在の妖怪がキャラクターとして完成してしまったことが、結果的に妖怪文化の衰退を招いたとの指摘は、大変興味深い。以下の結語は、合理性や効率性を重視するあまり、人間にとって大切な思考力や想像力を奪ってしまった現代文明に対する痛烈な批判である。「人々が効率から目を背け「思考のゆとり」を手に入れない限り、効率外の存在である「不要な思考」である妖怪は存在を許されないのである。願わくば一人でも多くの人間がこのことに気が付き、旧来の人間のような想像力を取り戻すことを願いたい」。