

草雜論叢

第3号

2024年3月

常葉大学短期大学部日本語日本文学会

目 次

《研究ノート》

ワークショップ「本の広場」に関する一考察

- 学科のディプロマ・ポリシーを観点に—……………宮 本 淳 子 1

《書 評》

- 李媛著『空海の字書 人文情報学から見た篆隸万象名義』……………中 野 直 樹 11

《卒業論文》

- 物語における記憶喪失……………柴 田 愛 未 17
梶井基次郎『桜の樹の下には』論—屍体が創造するもの—……………高 塚 祐 七 34
ゲーム実況のライブ配信における文末表現……………仲 田 瑞 来 45

《卒業論文要旨》

汐見夏衛『夜が明けたら、いちばんに君に会いに行く』論

- 語りに注目して—……………青 島 圭 那 66
ディズニー作品におけるヴィランの言語的特徴……………浅 井 こころ 67
『ラーゲリより愛を込めて』の受容……………荒 木 優 希 68
外国人観光客に対する「おもてなし」コミュニケーションの現状
—日本語会話におけるハイコンテキストからローコンテキストへの変化に注目して—……………飯 田 京 佳 69
TikTokの本紹介における表現方法……………池 谷 悠 花 70
チェンソーマンの軌跡……………稲 葉 颯 大 71
価格帯の違いによる化粧品のキャッチコピー—ベースメイクに注目して—……………遠 藤 舞 奈 72
ウマ娘の心理描写が作品に与える影響
—各キャラクターの関係性から—……………大 橋 虎 汰 朗 73
東京ディズニーランドにおけるアナウンスの特徴……………荻 優 花 74
SEKAI NO OWARIの歌詞における表現特性……………喜 瀬 川 莉 桜 75
自閉スペクトラム症を題材とした絵本の特徴
—症状の描写と読者へのメッセージを観点に—……………近 藤 花 音 76
漫画『ブルーロック』のコーチの声掛けによる影響……………鈴 木 香 歩 77
『性別「モナリザ」の君へ。』の性別……………杉 山 和 78
Jリーグにおける選手キャッチコピーの役割—清水エスパルスを対象に—……………竹 上 留 奈 79
樺坂46と櫻坂46における歌詞の変化……………塚 田 結 麻 80
『バムとケロ』から考えるアンコンシャスバイアス……………中 野 心 美 81
日常会話とSNSのギャップ……………沼 野 綾 里 82
ジブリの結末……………眞 柄 愛 莉 83
漫画のジャンルによるオノマトペの変化……………増 田 絢 香 84

設定の細分化による共感の要因—西野カナのヒット曲を題材に—	松 枝 愛梨佳	85
嘘をつくこと	八 木 希 海	86
湊かなえ 『母性』論—無償の愛をめぐる—	若 林 育 実	87
下人の行方—時代背景に沿って—	倉 田 優 衣	88
『枕草子』の冬の世界	栗 坂 佳寿莉	89
《卒業研究題目一覧》		90
《後付》		
雑報		93
編集後記		95

ワークショップ「本の広場」に関する一考察

—学科のディプロマ・ポリシーを観点に—

宮本 淳子

1. はじめに

常葉大学短期大学部日本語日本文学科（以下「本学科」という）では、今年度、学科独自の高校生向けイベントとして「本の広場」を実施した。「本の広場」は、本学科の在学生在が、お勧めの本を紹介することを主内容としたイベントである。これは、本（文学作品）を主題としたイベントを実施することで、本好きの高校生らに本学科への興味・関心を持ってもらうとともに、在在学生との交流を通じ、学科の雰囲気を感じてもらうことを目的とした学生募集活動の一環であり、いわば学科独自のオープンキャンパスと位置づけられる。

一方で、「本の広場」において高校生に本を紹介する在學生は、指定された条件を満たすことで専門科目「ワークショップ」の単位¹を取得することができる。つまり、「本の広場」は、高校生向けに実施する学生募集活動という側面と、イベント当日までの準備プロセスを含めた在學生向けの正課授業という二つの側面を有しているのである。

これまで、大学のオープンキャンパスに関しては、学生募集活動としての観点による報告・研究はもちろん（倉元ら，2020；川崎，2014；小勝・藤ノ木，2020 など）、スタッフとして参加した在學生に着目し、社会性や自主性が育成されるとの報告（橋本ら，2011）や成長の一端を見出した調査結果も報告されている（小田・影山，2015²；櫻井ら，2021 など）。ただし、これらはいずれも、オープンキャンパスを正課外＝インフォーマルな学びの場として位置付けた議論である。

「本の広場」は、在學生に向けては正課授業³として実施されており、学生への学習成果を検証し、授業改善に努めることは、FD（Faculty Development）活動の観点において、有意義であると考えられる。授業としての質が高まることで学習効果が高まり、在學生たちの学びや成長が促進されることは、最終的にはイベントに参加する高校生の満足度向上にも繋がるのではないだろうか。

そこで、本稿では、今年度のワークショップ「本の広場」における正課授業の側面に焦点を当て、その実践について報告したうえで、参加在校生らの感想レポートの記述について、本学科ディプロマ・ポリシー（卒業認定・学位授与の方針）の観点から、その成果を検証し、次年度に向けた課題と今後の展望を示す。

¹成績評価は行わず、1単位を認定する。正式な科目名は「ワークショップA」または「ワークショップB」であり、2年間で2単位を上限とした専門科目である。

²小田・影山（2015）では、本学（常葉大学）短期大学部の学生参加型オープンキャンパスに焦点を当て、学生スタッフの成長について報告されているが、2018年4月のキャンパス統合に伴い、オープンキャンパスの実施方法は変更されている。

³第2章で言及しているが、正課授業「ワークショップ」としては、イベント「本の広場」だけでなく、準備としての本の紹介の練習等や当日の会場準備等を含めた活動を対象としている。

2. 「本の広場」について

正課授業「ワークショップ」としての「本の広場」は、事前の演習（本紹介の練習）とイベント当日の会場準備、来校する高校生への対応、本の紹介実践（質疑応答・高校生との自由歓談時間含む）、事後のレポート課題で構成されている。参加は任意であり、ワークショップの内容を掲載したチラシを作成し、学生に周知⁴したところ、1年生5人、2年生5人から参加希望があった⁵。

対面による事前練習は、4月25日、28日、5月2日、9日、12日の昼休みのうち30分～45分を活用して行われた。各回、本学科の専任教員が指導を担当し、本紹介の際に注意すべきことについて伝えたあと、ペアでの練習を行った。加えて、自宅での練習を促し、各自が自信を持って高校生への本紹介に臨めるよう指導が行われた。

当日（2023年5月13日13時～15時）は、大きく2つのプログラムで構成されていた。前半は大学図書館の見学（司書による解説付き）であり、後半が在校生によるお勧め本の紹介である。今年度は、在校生10人（1年生5人、2年生5人）と高校生16人が参加した。後半の会場は、図書館前にあるナレッジ・スクエア⁶というスペースである。2年生と1年生が1名ずつペアとなり、5つのテーブルに分かれ、各テーブルに高校生3～4人が着席した（写真1参照）。15分ごとに、在校生ペアが別のテーブルに移動し、5つ全てのグループで本紹介を実施した（全体の様子は写真2参照）。1人5分程度で本紹介を行った後は、短大生活について話したり、高校生からの質問に答えたりする時間として、自由に歓談してもらった。

当日のプログラムは終始和やかに展開され、時折、笑い声も響くなど、在学生・高校生ともに、楽しんでいる様子が伺えた。尚、冒頭で学科長が挨拶し、最後には学科主任が挨拶をしたが、本の紹介中は、教員が各テーブルでの活動に入ることはなく、在学生と高校生のみで展開された。プログラムは予定通り、終了した。



写真1 高校生に本紹介する在校生（筆者撮影）



写真2 「本の広場」全体の様子（筆者撮影）

3. 研究方法

3-1. 研究対象

ここでは、研究対象となるデータ（レポート課題の文章）について示す。ワークショップとしての

⁴2023年4月12日に、本学科の学年ごとに運用している Microsoft Teams のチームにチラシをアップロードして周知した。

⁵定員は10名程度としており、応募者多数の場合は抽選になる旨を案内していたが、応募者が10名だったため、抽選は実施されなかった。

⁶個人の学習からグループワークなど、多様な学習スタイルをサポートする空間として、可動式の机や椅子、ホワイトボード等が設置されている。通常時は、自主学習やゼミのグループワーク等で使用されている。

「本の広場」では、在校生に対し、イベント終了後に、準備（練習）から当日の運営、本の紹介など、全体を振り返っての感想レポート（800字程度）の提出を求めた。本稿では、提出された10人分のデータを分析の対象とする。尚、研究対象としての使用については、個別に連絡をとり、本人より許諾を得ている。

3-2. 分析方法

本稿では、「本の広場」の正課授業としての側面に焦点を当てることから、ディプロマ・ポリシーを観点に分析・考察を行う。本学科のディプロマ・ポリシーを表1（①～③は筆者加筆）に示す。

表1 日本語日本文学科のディプロマ・ポリシー

所定の単位を修得し、ライフデザイン力として、主体的に学び続ける姿勢を身に付けることをめざします。また、次の内容を満たすことも求めます。

- ①科の教育理念「自主独行」に従い、自らの目的に応じた科目選択・単位修得ができていること。
- ②日本語や日本文学、日本文化の基礎がどれほど身につけられたかは卒業研究で判断される。この研究を作成する過程で、情報を収集する力、情報を考察する力、論理を構成する力、文章をまとめ、発表する力を身につけていること。
- ③授業や行事を通じて、判断する力、協働する力、企画する力などを育成していること。

②については、2年次の必修科目である「卒業論文」を焦点にしているため、分析の観点から除外し、①と③を分析の観点とする。また、「主体的に学び続ける姿勢を身に付ける」ことも分析の観点とする。

具体的には、「本の広場」に参加した在学生による活動終了後の感想レポートから、分析の観点に該当する記述を抽出し、正課授業としてディプロマ・ポリシーの達成に繋がる活動となっているかを検証する。さらに、次年度に向けた改善点を探るべく、考察する。

4. 結果と考察

ここでは、前述したディプロマ・ポリシー内の分析の観点となる項目をもとに、在学生の感想レポートから該当する部分を抽出し、活動について考察する。尚、在校生の感想は原文のまま、枠付けして示す。

4-1. 「自主独行」の精神

ここでは、「科の教育理念『自主独行』に従い、自らの目的に応じた科目選択・単位修得ができていること」に関して、該当する記述を抽出し、ディプロマ・ポリシーの達成に繋がる活動となっているか考察する。「自らの目的に応じた科目選択」という観点から「本の広場」への参加理由に注目する。感想レポートでは、「本（読書）が好き」だからという理由や「興味を持ったから」「何かをやってみよう」という理由などが見られる。

私は趣味が読書である。そのため、多くの本を読み、良いと思った本や面白かった文章などを友達に勧めることがよくある。しかし、本を勧めることが苦手だった。自分が読んだ本のあらすじをネタバレしないように話したり、良かった点や勧めたい理由を簡潔に話すということが満足にできなかった。しかし、本の広場で初めて自分が納得のできる本の紹介ができたと思う。

私が本の広場に参加した理由は、面白そうだと思い、興味を持ったからであった。自分の好きな本を紹介したり、人の好きな本の紹介を聞いたりすることはなかなかないので、とてもいい経験になったし、とても楽しかった。

大学に入って約一ヶ月。何かをやってみたいと思ったのが始まりでした。なのでワークショップの案内を受け、すぐに参加を希望しました。

上記の内容から「自らの目的に応じた科目選択」として「本の広場」に参加している様子が分かる。「何かをやってみたい」という理由からは、本の紹介に限らず、短大の学びの中で機会があれば様々なことにチャレンジしたいという意欲と、その意欲に応える科目としての「本の広場」の内容が合致していたことも分かる。「自らの目的に応じた科目選択」という観点では、「とにかく何かにチャレンジしたい」という学生（特に1年生）に向けて、4月後半という入学間もない時期から実施されるワークショップ自体に価値があると捉えることもできる。現状、本学科のワークショップは不定期に実施されており、学生には、年度当初に年間計画としては提示されていない。「本の広場」については、来年度以降も継続的に実施することを早期に決定し、年度当初に案内することで、意欲ある学生の熱意に応える場となるよう準備をする必要がある。

また、感想の中には、自らの目的ではなく、他者に誘われたという記述も見られる。

私は友人が「参加をしたいけれど、一人で不安だ。」と言っていたのを聞いて、どうせだし一緒にやろうと衝動的に参加をしたというのが理由なこともあり、正直とても不安でした。元々人とは話すことは得意でなく、自分が昔から説明や紹介が下手だという自覚もあったので本の魅力を伝えられるか。高校生とどう距離感を掴めば良いかがよく分からず、自信がありませんでした。

自身も不安を抱く中で「一人で不安だ」という友人と共に挑戦しようとする気持ちは、決して消極的な姿勢ではなく、むしろ積極的に選択をしていると捉えることができる。同じ人物の感想には、以下のような内容も記されている。（高校の名称は〇〇に変更）

最初は囁んでしまったり会話の間があったりとミスもありました。ですが次第に会話の回し方にも慣れてきて、高校生の子達の好きな本を教えてもらう際には、それに対する熱意も伝わってきたり、自分と好きな本が同じだったり。また、一年生の子が自分と同じ〇〇高校出身だとわかって盛り上がったりとあっという間に時間が過ぎていきました。十数分も知らない人と会話なんて絶対に無理だと怖がっていたのが嘘のようで、とても楽しい時間を過ごしていました。こうやって楽しい時間を過ごすきっかけと、あの時の自分の思い切りと友人に感謝をしたいと思います。そして、そんなに怖がり過ぎず誰かと交流をしてみることを、今後も続けていきたいと思います。

自分の選択を振り返り、肯定している内容である。不安を抱きながらも自身で決断したことが、自分の成長を促した経験は、学生の自己効力感を高めるであろう。来年度は、潜在的にそのような学生がいることを想定し、友達との参加も歓迎する旨を、告知時にコメントすることも意識したい。

さらに、「本の広場」への参加理由としては「単位がとれるから」という率直な感想もあった。

私が今回の本の広場の活動に参加した理由は単位が取れるからでした。あまり多くない活動で単位が取れるなら多少面倒くさくてもいいかなと思って参加を決めました。ですが、準備の時間で他の人の発表を聞いてそれぞれの紹介する本は本当に様々で読んでみたいと思うような本が多くあり活動自体が楽しいものになっていきました。

学生にとって「単位がとれる」ことは、大きなインセンティブである。一般的な学生募集活動（例えばオープンキャンパス等）では、ボランティアスタッフとして学生に誘導や学科紹介などを行ってもらう大学が多いと思われる。インフォーマルな活動だからこそ得られることもあると考えられるが、フォーマル＝正課授業だからこそ、本来は参加しないような活動にも、参加してみようと思わせる力があるのだと考えられる。これは、学生の視野を広げることに繋がると考えられ、正課授業として実践するメリットであると考えられる。

4-2. 「判断する力、協働する力、企画する力」

ここでは「授業や行事を通じて、判断する力、協働する力、企画する力などを育成していること」という観点に該当する感想を抽出し、ディプロマ・ポリシーの達成に繋がる活動となっているか考察する。「本の広場」では、初対面の高校生を相手に本を紹介する。事前練習を活かしつつも、状況により柔軟に判断し、対応を考える力が求められる。「判断する力」に関して、次のような記述がある。

本を紹介するにあたって一番大切にしたのは相手への問いかけを忘れない事でした。自分の本の魅力を伝えたくてずっと小説情報や作家のこと、あらすじばかり喋りすぎてしまうと相手の集中力も薄れてしまうしなにより本自体に魅力を感じて貰えないと思いました。

今回、在校生は1、2年が各1名でペアを組んだ。在校生同士の「協働する力」を発揮している記述も見られる。

最初の自己紹介では一昨年の私は高校で〇〇してたなぁ、や部活のトークを盛り込んだりしました。本の紹介は本当に魅力的なポイント3つを喋りきったら相手への問いかけや喋り口調に変更することで本の紹介をしつつも、興味を持ってもらうところに狙いを定めました。高校の時の自分の目線を思い出して語りました。値段や表紙、手軽さや内容設定の共感できる部分に焦点を絞ることで会話として成り立つようにしました。一年生と2人のペアだったので、場が盛り上がるように2人での空気作りを大事にしました。

次の記述からは、事前準備の練習の中で、自ら判断して紹介内容をより良いものにしていく様子が垣間見える。（書籍タイトルは「書籍名」に変更）これは、後述する「主体的に学ぶ力」にも繋がると考えられる。

今回、本の広場で紹介した「(書籍名)」の初回の課題、紹介文を考える時点で、先生がプリントを用意してくださった。作者のプロフィールを書いたり、この作品の勧めたい点を箇条書きで書いたりするプリントだった。2回目の講義ではこのプリントを軸に発表をしたが、本番を終えた今考えると、全く本の良さは伝えられていなかった。2回目の講義で、本の表紙や印象に残る台詞を加えると良いというような話を聞いたことにより、それ自分の紹介文に欠けていたのだと考えた。自分の好きな作品でも、好きな部分だけを語っていたら相手に作品の良さは伝わらないのだと気づいた。このことに気づいてから紹介文を考え直し、高校生目線で共感しやすい部分や、簡単に答えられるような問いかけも入れることにした。

事前練習の中で、仲間とともに目標に向かって取り組む中で、他者から学ぶことも協働の成果の一つと考えられる。これについては、次のような感想が見られる。

発表方法については、授業内で全員の発表を聞き、ためになったと同時に、読んでみたい新しい本とも出会うことができた。

次の感想からも、他者から学んでいることが分かる。

本の作者にも言及するのは、初めての経験だったのでどう話していいか分かりませんでした。二年生の先輩達の発表練習がとても参考になりました。本の紹介の方は、前日まで案を詰めたので個人的には満足の行く出来でした。同じ紹介を繰り返すと、どうしても作業感が出てしまい好きな本を紹介しているという空気が薄れてしまうと考える、その場で話を組み替えたりしました。紹介した本が短編集なので、紹介する短編を変えたりして、自分でも飽きないようにしました。

事前の練習の中で、他者からの指摘を受け止め、改善していた記述もある。

私は最初、勧める理由の文章があらすじを言ったり感想を言ったり話が行ったり来たりしてしまっていた。ペアになった人に指摘された事でなぜ自分の文章が聞きにくいのか、頭に入りにくいのかに気づくことができた。このことを活かし当日はあらすじを説明した後お勧めするポイントを示すようにした。

イベント当日は、会場の設営や誘導も在校生の担当であり、ここでは、より協働が求められていたはずである。これについては以下のような感想がある。

ついに来た当日はかなり緊張していました。友人と励まし合いながら会場設営や誘導をしました。

「友人と励まし合いながら」という記述から、教員らが想像している以上に緊張している在学生もいることが分かる。当日、在校生のみを対象に、緊張感をほぐすための最終練習時間やアイスブレイクなどを設けることも次年度は考えたい。

協働にはコミュニケーションが不可欠であるが、今回の感想では、コミュニケーションに関する記述が多く見られた。

高校生と接する機会は現在ほぼ無く、私にとっては2つ3つ年下になることと、同じ運営側に1年生もいたため、このワークショップでは年下とのコミュニケーションについて考える良い機会にもなった。(中略)「本の広場」のワークショップを通して、本についてだけでなく、コミュニケーションの楽しさと難しさについても学ぶことが出来た。

上記は2年生の感想であるが、在校生との協働におけるコミュニケーションの中でも、コミュニケーションの楽しさと難しさ、両面を実感したことが分かる。一年生の感想にも、在校生の先輩とのコミュニケーションに関する次のような記述が見られる。

今回の本の広場では、準備期間から初めて会う人や、先輩方と多くの関わりを持つことができた。(中略)ペアになった先輩も、「本当に面白そうに紹介するね！私も読んでみたくなった。」と言ってくれた。それが何より嬉しかった。

協働の中で、自分への評価の声掛けがモチベーションに繋がっていたことが分かる。次年度に向けて、参加在校生間の結束力や仲間意識を高め、よりコミュニケーションの機会を創出することで、参加在校生のモチベーションを高めていく施策も考えたいところである。加えて、本学科では、学年の垣根を越えた活動が少なく、1、2年の交流の機会がほとんど無い状態である。先輩と後輩の関係から生じるコミュニケーションも学びの一つであり、「本の広場」がそのような機会になったことにも価値を見出せる。今回は、偶然にも在校生が学年ごとに5名の参加だったことで、グループ分けの際も円滑にペアを考えることができたが、次年度以降も学年のバランスを考慮することで、教育効果を高めることに繋がると考えられる。

また、高校生との協働という観点から、高校生とのコミュニケーションに関するコメントを抽出すると、会話を楽しむ一方で、高校生からの熱意や質問、雑談に対しては、驚きや難しさも感じていたことが分かる。

今回参加して一番難しいと感じたのは、やはり本の紹介前後の雑談であった。好きな本のジャンルを聞いたり、今日はどこから来たのかを聞いたりして、定番なことを聞いた後には、何を話したらいいのか分からなくて、話が止まってしまうことが多々あった。また、高校生に、短大のことなどなんでも聞きたいことあると聞いても出てこず、会話の内容に困ってしまうこともあった。さらに、高校生の中でもよくしゃべってくれること全然喋ってくれない子もいて、うまく全員に話を振って、喋るのが難しかったなど感じる場面もあった。

最近何の本を読んだの？と聞くと最近はあまり…という子が多かったです。過去の読者体験から、本が面白いものであるとは思っているけど、実際楽しむのは本ではなくアニメやドラマが多いのかもしれません。

日文科に進学予定の人達が沢山質問をしてくれて先生の紹介などもさせてもらいましたが文学に関心が多くて授業内容などもこまかなことも聞かれ熱心だなと思いました。

私は授業内容などを多く質問されるのではないかと思っていた。しかし、実際にされた質問は受験方法であったり卒業論文についてだったりと将来を見据えた質問が多かった。この会に来てくれた高校生は日文科についてももう既によく調べ、知っているのだと気付かされた。

本の広場の当日では、卒業ぶりに高校生とたくさんのお話ができて、ワクワクした。その中で驚いたのが、5月の時点で第一志望校を日本語日本文学科に決めている子が多いことだ。日文科は、本やアニメ、ゲームなどが好きな子が多いと私は思う。本の広場に参加してくれていた子は、本が好きだったり、ゲームやアニメが好きの子が多く、すでに日文科に向いていると感じた。また、本の話をする、目を輝かせて好きな作家さんだったり、好きな物語の話をしてくれた。聞いている私も楽しみながら今日参加してくれていると感じ、すごく嬉しい気持ちになった。

それぞれのグループと話す機会があったので話した際に、自分の「推し」について沢山話してくれたり好きな本やアニメのことも教えてくれました。中には自分の好きな本を実際に持ってきて見せてくれる子もいました。また、私たちが紹介した本にも凄く興味を示してくれて発表の後に少し見せてもらってもいいですか？と聞いてくれる子もいました。好きなものに対して非常に楽しそうに話している姿が個性が出ていてやっぱり日本語日本文学科らしいなと感じました。

本の中でも好きなジャンルはかなりバラけているなと思ったことです。現代文学が好きな子もいれば近代文学が好きな子もいてとても様々でした。

高校生の多くは「進路選択の材料とするため」に「本の広場」に参加しているはずである。本稿は、「本の広場」の正課授業としての側面に焦点を当てているが、おそらく、この高校生との会話については学生募集活動としての側面に焦点を当て、議論するほうが良いため、ここでの詳細な議論は避けることとする。ただし、高校生との質問タイムで回答に困るようなことが合った場合は、教員に知らせるためのツールを準備したり、会話を弾ませるための準備・工夫を事前に考えたりすることは十分可能である。今回、「企画する力」については、感想の中に該当すると思われる記述が見当たらなかったが、高校生との雑談タイムを活性化させる企画（アイデア）をプログラムに入れることで、今年度生じた課題を解決しつつ、ディプロマ・ポリシーの達成につながる活動にすることが可能であろう。

今回参加して一番難しいと感じたのは、やはり本の紹介前後の雑談であった。好きな本のジャンルを聞いたり、今日はどこから来たのかを聞いたりして、定番なことを聞いた後には、何を話したらいいのか分からなくて、話が止まってしまうことが多々あった。また、高校生に、短大のことなどなんでも聞きたいことあると聞いても出てこず、会話の内容に困ってしまうこともあった。さらに、高校生の中でもよくしゃべってくれること全然喋ってくれない子もいて、うまく全員に話を振って、喋るのが難しかったなと感じる場面もあった。

4-3. 「主体的に学び続ける姿勢を身に付ける」ことについて

ここでは、「主体的に学び続ける姿勢を身に付ける」ことについて、該当する記述を抽出し、ディプロマ・ポリシーの達成に繋がる活動となっているか考察する。イベント当日（本番）に向けての練習の中で、教員から指示されたわけではなく、自ら考えて行動していたことが分かる記述がある。

私も最初こそあまり考えず簡単な誰にでも出来るような本の紹介をしていましたが、もう一度紹介する本を読み返し自分にしか出来ない紹介をすることが出来るように沢山練習をしました。そして本番を迎え多少の緊張もありましたが無事高校生に本の紹介をすることができました。適当な準備で本番に臨んでいたらこのような達成感はなかったと思います。

主体的に取り組んだ結果、達成感を得られた実感があることが分かる。そして、それを踏まえて、次のチャレンジも見据えている。他の在校生らの感想にも、学んだことを活かしていこうという記述がある。

本の広場に参加したことで得たものは、自分の短大生活やその後の将来にも生かせるものだと感じている。今後、プレゼンテーションをする機会も増えると思うが、今回学んだことを生かしたい。

本の広場に参加した事で多くのことを知ることができた。またワークショップ以外にも交流の機会があれば、それにも参加してみたいと思う。

そんなに怖がり過ぎず誰かと交流をしてみることを、今後も続けていきたいと思います。

「本の広場」のワークショップを通して、本についてだけでなく、コミュニケーションの楽しさと難しさについても学ぶことが出来た。私にとっても楽しい時間になったため、人とコミュニケーションをとるような活動に今後も積極的に参加していきたいと感じた。

私は本の広場に参加して、初めて自分の好きな本を紹介することができただけで、自分は、人の前でしっかり話せることを知れた。また、話すときに目を見て話すことで、より自分の考えを伝えることができることを学んだ。また、次回の本の広場もぜひ参加したいと思う。

もし次なにか準備をして本番に臨むような活動があったら最初から準備に真剣に取り組み良い本番になったと思えるような活動にしたいと思いました。

感想レポートの結論部における今後の展望に関する記述については、常套句的などころもあると思われるが、それぞれの視点から、次に繋げていこうとする意欲を感じることができる。そのような意欲に応えるべく、本学科のワークショップを充実させていくことも検討したい。その点で、興味深い記述として、以下の2つのコメントを取り上げる。

日本語文学科にいて、こういった本に関わる会話というのは多そうであまりない経験だったので、自分も新鮮な気持ちで本番に臨めたのも良かったです。

自分の好きな本を紹介したり、人の好きな本の紹介を聞いたりすることはなかなかないので、とてもいい経験になったし、とても楽しかった。本の広場に参加してよかったと感じている。これから今回学んだことを機会があれば活かしていこうと思う。

日本語日本文学科という文学作品を多く扱う学科であるものの、実際に自分の好きな本に関して語り合う機会が少ないというコメントである。これを踏まえると、例えば、「本の広場」を年に複数回

実施することや、在学生限定の「本の広場」を開催することも検討の余地があるのではないだろうか。

5. まとめ

本稿の目的は、本学科が実施した学生募集活動である「本の広場」について、在学生にとっての正課授業の側面に焦点を当て、その成果の検証と次年度に向けた課題・展望を示すことであった。本学科のディプロマ・ポリシーにおいて「本の広場」（専門科目「ワークショップ」）に該当する項目である「科の教育理念『自主独行』に従い、自らの目的に応じた科目選択・単位修得ができていること」「判断する力、協働する力、企画する力」「主体的に学び続ける姿勢を身に付ける」という3つの観点を踏まえ、参加在学生の感想コメントを考察した結果、各項目で、一定の成果があったことが確認できた。しかし、「企画する力」に関する記述については、確認できなかった。この点については、課題として浮かび上がった「(雑談タイムにおける)高校生との円滑な会話への仕掛けづくり」を在学生に企画してもらうなど、次年度では何らかの工夫を試みたいところである。

また、今後の展望としては、5月のみの開催ではなく、他の時期にも開催することや、通年で定期的に在学生のみで実施することなども検討し、「本の広場」を本学科が有する独自のコンテンツとして、価値構築を見据えることが重要になることを指摘した。

尚、本稿では、在校生らの感想レポートを分析の対象としたが、ディプロマ・ポリシーの観点を踏まえたアンケート調査を実施することで、より具体的なデータを収集することも必要である。本稿では、正課授業としての「本の広場」について議論したが、学生募集活動の観点からの成果を検証することも必要である。加えて、「本の広場」は教員・図書館司書（本学職員）・学生が一体となって実施している取り組みであり、教職学協働の観点からの議論についても、今後の課題としたい。

参考文献

- 倉元直樹・宮本友弘・久保沙織・南紅玉（2020）「東北大学における入試広報活動の『これまで』と『これから』—頂点への軌跡からオンライン展開への挑戦へ—」、『教育情報学研究』, 19, p.55-69.
- 小勝健一・藤ノ木有沙（2020）「ポストコロナ時代のオープンキャンパス - オンライン開催の実態と効果についての一考察」, 『DHUJOURNAL』, p. 103-105.
- 櫻井信人・溝畑剣城・楠本真生（2021）「オープンキャンパススタッフを経験することによる看護学生の成長：本学ディプロマポリシーからの考察」, 『関西国際大学研究紀要』 22.p.203-212.
- 橋本佳美・鈴木真理子・田中高政・堀内ふき・キシ ケイコ イマイ（2011）「インフォーマルな大学教育としてのオープンキャンパス—学生の社会性育成のために—」, 『佐久大学看護研究雑誌』 3 (1), p.53-60.
- 川崎 孝明（2014）「短期大学部総合生活学科における学生募集活動に関する一考察」, 『尚絅大学研究紀要 A. 人文・社会科学編』 46 (0), p.91-106.
- 小田寛人・影山千恵美（2015）「オープンキャンパスにおける学生広報スタッフのあり方と今後の展望」, 『常葉大学短期大学部紀要』 46, p.53-67.

（みやもと・じゅんこ 本学教員）

李媛著『空海の字書 人文情報学から見た篆隸万象名義』

中野直樹

1、はじめに

空海等撰の『篆隸万象名義』は、現在では本文の大半が失われてしまった原本『玉篇』¹の全容をうかがう上で最上の資料である。また、本邦の字書・辞書史を研究する際においても極めて重要な情報を提供してくれる字書である²。著者の李媛氏は『篆隸万象名義』を研究するにあたって、国語学で長年培われてきた伝統的な手法だけでなく、近年隆盛してきた人文情報学的手法を用いて、新しい角度から『篆隸万象名義』を捉えなおそうとする。日本の字書・辞書研究の水準がまた一段と高くなりつつある昨今において、まさに待望の書といえよう。本稿は、本書を通読して私なりに考えたところを記したものである³。

2、目次

本書は三部構成となっており、目次は以下のとおり（（ ）内はページ数。以下同じ）。

序文 (i)

はじめに (1)

第1部 多漢字古写本のデジタル化

第1章 データベースの構築による情報処理学的な研究方法 (19)

第2章 篆隸万象名義の全文テキストと公開システム (53)

第2部 書物学から写本へのアプローチ

第3章 原本調査からみた篆隸万象名義における文字訂正の問題 (73)

第4章 篆隸万象名義の近世写本 (101)

第3部 デジタル化による写本の本文研究

第5章 埋字と脱字 (127)

第6章 字体と字種との区別から見た重出字 (195)

第7章 掲出字の文字同定 (235)

第8章 篆隸万象名義における漢文節の意味注記 (251)

第9章 大乘理趣六波羅蜜經釈文所引玉篇逸文による本文校訂の研究 (275)

¹ 著者は本書の中で、日本で原本系『玉篇』と呼ばれるものを、中国で一般的とされる原本『玉篇』と呼ぶ（このことは本書1頁の脚注に説明がある）。本稿でも著者に従い原本『玉篇』とした。日本で用いられる原本「系」『玉篇』という言い方は、原本そのものではなく原本の系統に属す本文を持つものという意味であると私は理解しているが、「系」を付けないとなると、原本そのものであると日本では捉えられかねない。本書に言う原本『玉篇』は必ずしも原本そのものだけを指していないことに、日本の用法に慣れた読者は注意されたい。

² 本稿では、掲出字が漢字で、なおかつ一定の規則で並べられたものを字書といい、それ以外を辞書という。

³ 本稿を投稿する前に著者の李氏にお見せしたところ丁寧な返信をいただいた。その返信の中で内容に関わることは本稿の脚注で使用させていただいた。御許可くださった李氏に感謝申し上げます。

おわりに (287)

参考文献 (293)

『篆隸万象名義』用例索引 (297)

各章の初出一覧は本書 291 頁にある。なお、本書は原拠論文に加筆・修正を加えたものであり、単なる論文集にはせず丁寧な編集がなされている。そういう意味で、これまで李氏の論文を見てきた読者もまた新しい気づきを得られることになる。以下各部について気づいたこと、感じたことなどを挙げる。但し、紙幅の都合上本書すべての内容に触れることはできない。したがって、私が特に注目した箇所や本文中には明記されないものの、著者が問題意識を持っていると考えられる背景等を中心に取り上げていくこととしたい。各部の概要は本書 4 頁から 7 頁および、287 頁から 289 頁に著者により示されている。

3-1、第1部 多漢字古写本のデジタル化

第1部第1章では、李氏が開発に関わる「HDIC」の漢字処理の方法などが、『篆隸万象名義』と『玉篇』を中心にして説明される。コンピュータ上で漢字を処理する際の問題点が丁寧に指摘されており、その解決方法も提示されている。漢字の処理をしていく中で、注文に使用された漢字の異なり字数が少ないことから、「注文部分は比較的理解しやすい文字を利用して掲出字を解釈するという性格が窺える」(35) といった指摘は、他の字書の注文などとの比較も必要にはなるが、『篆隸万象名義』の性格を考える上で漢字処理の副産物として出てきた興味深い指摘である。

同第2章は、写本で伝わる『篆隸万象名義』の全文テキストの電子化に際しての文字処理に関する章である。『篆隸万象名義』と同文を持つ資料(原本『玉篇』・宋本『玉篇』等)との比較の際に、テキスト化が済んでいれば、全文をコンピュータ上で比較することができるので、各資料の本文の独自性・誤写の発見がしやすいという点は特に重要な視点である(61)。古字書・古辞書の本文を研究する際には、影印で比較作業を行うことも多いのだが、いかんせん影印のままでは本文が読みにくく、細かい差異まで検討するにはやはり、本文同士を読みやすい形で処理してから検討した方がやりやすいことは、一度でもこの作業をしたことがある人なら分かるはずである。

3-2、第2部 書物学から写本へのアプローチ

第2部第3章では、原本調査を行ったうえで影印本も用いながら本文を検討するという伝統的な古字書研究の手法が展開される。特にこの章では、本文の文字訂正について原本閲覧したことで得られる情報をどのように役立てられるかが理解できる。本書 75 頁から 77 頁まで、これまでに原本閲覧した諸氏の見解が列挙されている。また、85 頁から 93 頁まで、影印本による先行研究が見逃しがちであった本文訂正箇所をすべて挙げており、原本および多くの影印本に詳しく目を通した著者ならではの作業結果が示される。『篆隸万象名義』の編者による本文訂正率により『篆隸万象名義』の編纂方針の傾向を考察するのは、数字で示されているだけに説得力がある。

同4章では、『篆隸万象名義』の近世写本について論じられる。周知のごとく『篆隸万象名義』の

原本には誤写・誤脱があるので、従来本文校訂の必要が指摘されてきた。しかし、近世写本だけでも多くの諸本があり、また現存最古の写本である高山寺本『篆隸万象名義』も容易に閲覧できない現状の中、近世写本まで用いた校訂作業をする研究者がいなかった⁴。そういった中で、今回の李氏の校訂作業は大変ありがたい研究である⁵。この作業により、近世写本が成立した後で高山寺本『篆隸万象名義』の修繕があったことや、近世写本が高山寺本の虫損箇所判読のヒントになることなどに加え、写本作成態度を知るうえで重要な視点も提示される⁶。

3-3、第3部 デジタル化による写本の本文研究について

第3部第5章では、掲出字（見出し字）の認定について論じられる。古字書は基本的に掲出字+注文という構成を取るが、総掲出字数の計上やある漢字を掲出字として認めるかの認定は意外に難しい。特に写本で伝わった本の場合は重出や誤写がつきものなので、こういった認定に迷う例が続出する。『篆隸万象名義』の場合、先行研究では約16,000字とされる。掲出字数を確定できないのは研究者によって掲出字の認定基準が一致していないことを物語る。著者はこれを「埋字」と「脱字」という基準を設けて一々整理し、掲出字の認定をしていく。明確な基準を立てて掲出字認定をすれば、その計上はブレないことになるので、今後の掲出字計上の指針となるべきものである⁷。なお、埋字と脱字については、認定したものの全例が本書152～194頁に附表として示されており、追試が容易にできる。

同第6章は、掲出字の「重出」（重複掲出）について論じられている。著者も述べるように重出自体は、『篆隸万象名義』に限らず、他の古字書・古辞書においても普通に見られるもので、珍しくはない。しかし、古字書の本文研究の際においては重出された掲出字をどう扱うかは難しい。というのも、重出されている掲出字同士が微妙に字形を異にしていたり、重出の掲出字に付けられたそれぞれの注文の内容が相違していたりするからである。そういった場合、単純に片方を重複として無視するわけにはいかなくなる⁸。著者は本章で、『篆隸万象名義』だけでなく、原本『玉篇』での重出まで遡

⁴『篆隸万象名義』本文全体の校訂は本書にも紹介されているように、呂（2007）がある（12）。但し、呂氏は日本の近世写本は資料として用いていない。呂（2007）の凡例には《篆隸万象名義》校釋）在中華書局影印本《名義》（中野注：『篆隸万象名義』的基礎上、以東京大学影印本《名義》為依拠（以下略）とある。東京大学影印本とはどの本かよく分からなかったが、これは『高山寺古辞書資料 第一』を指していることと李氏よりご教示いただいた。東京大学OPACによれば、史料編纂所に高山寺本の複製本があるのだが、これとは違うらしい。

⁵近世写本十三本のうち、五本は未見とのこと。富岡鉄斎旧蔵本と高野山本の閲覧は難しそうだが、他は必要手続きさえとれば閲覧できそうに思う。大勢には影響しないかもしれないが、統考を待ちたい。また、本章の最後に著者は「学術的利用には原本調査が不可欠である」（123）と述べるが、これは『篆隸万象名義』の「本文」研究をする場合は原本調査が不可欠であると読み替えた。理想的には『篆隸万象名義』を研究で使用する場合は、どのような研究でも一度は原本を見ておきたいが、著者も述べるように現実的には国宝指定の典籍の原本は誰でも簡単に見られるものではない。したがって、文字研究や音韻研究で『篆隸万象名義』を使う研究者にまで原本閲覧を求めするのは難しい。そのためにも、本文訂正を含めた信頼できる全体の校訂本を著者に今後作成していただけたらと後進の研究者としては大変ありがたい。先述のとおり（本稿注4）、『篆隸万象名義』の校訂本には呂（2007）があるが、本書第7章242頁で翻字方針に問題があると指摘されている。

⁶この視点は、他の古字書・古辞書の近世写本を見るときにも非常に参考になる。たとえば、『字鏡』『字鏡集』『新撰字鏡』『類聚名義抄』などにも近世写本がある。また、『篆隸万象名義』の価値に気づいた、清朝駐日公使随員の楊守敬の書き込みについても本章で書き込みの種類別に整理されている。楊氏の研究などは、近世から近代にかけての字書研究の先駆けと言うべき研究で、対象の字書は違えども日本の狩谷掖斎や伴信友ら国学者達の研究などと比較してみても面白いと思う。

⁷掲出字数の計上は他の古字書でも行われているが、基準を明示しないまま字数が掲示されることが普通になっている。今後は少なくとも、研究対象とする各古字書の性格を踏まえたうえで、掲出字計上の基準が示されるべきである。欲を言えば、どの古字書にも適用できるような共通の基準を立てたいが、可能であろうか。本書134頁の注50にも言及があるが、本書に言う「埋字」現象は他の古字書・古辞書にも多い。今後掲出字の曖昧な認定のもとで古字書研究が進まないように、基準の選定が急がれる。

⁸今回の重出現象とは直接かかわらないが、古字書に重出が生じる一因としては日本の古字書の典拠の用いられ方があると考えら

る形で慎重に論を進める⁹。本章では重出を考える際に章題にもあるように、字体と字種によって二つのタイプに分類している¹⁰。従来の研究においては、重出についてこのように漢字のカタチからタイプを分けるということは無かったように思われる。

同第7章は、掲出字の同定に関して具体的な例示とともに、同形異字つまり字形が同じでありながら、音・義が異なっているため別字と認定すべき漢字の翻字を、どのように処理すべきかという情報処理的な問題を中心にして展開される。古字書の掲出字を翻字する際には、見た目のまま翻字する方針と、音・義を踏まえて翻字する方針とがある。掲出字だけを見ると、前者の場合は、同じ掲出字がたくさんあるように見えてしまうし、後者の場合は、実際の掲出字の形からは離れてしまい、原本を見ないと実現された形態が分からなくなってしまう。このように、翻字という作業が入ると、どうしても翻字者の方針による差異が生じる。本章では古字書のデータ化の際の漢字処理に階層化という手続きを取り入れる¹¹。

同第8章では、『篆隸万象名義』の漢字による義注について論じられる。本章では漢字二字以上の義注を「漢文節」とし、原本『玉篇』との関係を中心に論じる。著者が述べるように、『篆隸万象名義』の義注は多くが漢字一字に也を付けた形式(～也)となっている。漢文節の義注は漢字一字の注に比べると数量的に見れば『篆隸万象名義』の中ではやや少ない(著者の計算によれば、『篆隸万象名義』約16,000項目中7,500項目に漢文節の注があるとのことであるから、半分近くの掲出字に漢文節の注があることになるので、漢文節の注文は決して稀な形式ではない)¹²。この漢文節の注は、著者によれば身体・音律・飲食・住居などに関わる特定の部首に頻出するという。この偏りの指摘は本文の成立過程や編者の問題とも絡んでおり興味深い¹³。

れる。日本の古字書と典拠との関係については、大槻(2019)を参照。

⁹ 本書は『篆隸万象名義』を取り上げるものだが、いつでも原本『玉篇』への目配りがある。そして、原本『玉篇』の原態を窺える材料が『篆隸万象名義』に見られれば、それを見逃さず言及する。いかに両者が密接にかかわっているかが分かる。

¹⁰ 漢字字体等の研究者にとって、書体・字体・字形・字種概念の確認するまでもない事項であろうが、慣れない読者のために、どういったものをそれぞれが指すのか、注があればありがたかった。なお、本書11頁に用語の説明があるが、もう少し詳しい説明があればなお親切か。

¹¹ 本書239頁の注61では、『高山寺古辞書資料』に収録された『篆隸万象名義』の索引の翻字方針の不統一が指摘されている。索引というのは特定の目的を持って作られるので、あらゆる用途に完全に適合する索引というのは無い。しかし、翻字方針を統一させた新しい索引をぜひ著者をお願いしたい。

¹² 著者は漢文節の注について、その典拠が原本『玉篇』であり、元を更に辿ると原本『玉篇』に引用されている諸典籍となっていることから、『篆隸万象名義』の漢文節の注を「類書的」とする。そして、漢字一字の注を「字書的」とし、『篆隸万象名義』の注は二つの性格を有すると述べる(251)。確かに原本『玉篇』は多くの典籍を用いており、典拠名も出しながら原典の本文を尊重する意味で類書的と言える(類書的というのはつまり、注が詳しいか否かというよりも典拠が何であるか、どの本の本文であるかを重視する形式であるということ)。しかし、『篆隸万象名義』の場合は原本『玉篇』の類書的な注を、典拠名を出さずに、しかも多くの注文を省略して摘記している。この摘記の方法では、『篆隸万象名義』だけで原典が何であるのかを利用者が知ることが難しく、原典の本文を尊重した態度とは言えないのではないか。例えば本書の263頁の例で言うと、『篆隸万象名義』において「工」字に対し、「善事也、官也、巧也」という注がついているが、原本『玉篇』での典拠が善事也は『毛詩』毛伝、官也は『尚書』孔安国伝、巧也は『韓詩』となっている。この場合、『篆隸万象名義』においてすべて典拠名は削られているので、善事也という注だけが類書的であるとは言えないと思われる。字書的注とされる、官也、巧也という注にも本来典拠が明示されており、これなども類書的と言え言えるのではないか。したがって、私としては、『篆隸万象名義』の注は典拠を示しておらず、元の原典の文脈からも切り離されていることから、注すべてを字書的と判断すべきと考える。本書にも引用されているが、白藤(2006)は、「出典名はすべて略し、辞書の注を徹底しようとしたものである」と述べており、この立場に私は賛同する。これについて、李氏より『篆隸万象名義』の作り手としては注文の典拠が分かっているの、典拠名が取り払われたとしても、本質は類書的と見たいという回答を得た。注文の性質を考える際に、作り手目線に立てば確かに李氏の言うことに理由があると思われた。また、字書・辞書が現代とは違い、個人的なものであった可能性を考えると、作り手目線で注文の性質を考えるべきかもしれない。注文をどの立場からとらえるかは単純な問題ではないので、ここではこの点について応答があったことを記しておくに止める。

¹³ 『篆隸万象名義』において、漢文節の注の偏りがなぜ生じているのかの答えは、私には読み取りにくかったのだが、李氏より「空海の関心」と「教育的啓蒙」がその理由であるとの回答を得た。私の読解力のなさが問題であるが、もう少し明確に書いていた

同第9章は、『大乘理趣六波羅蜜經釈文』に引用された『玉篇』逸文を用いて、『篆隸万象名義』の本文について考える。逸文そのものは当然貴重だが、この逸文により『篆隸万象名義』において、『玉篇』の反切上字が見出し字になっている例などが提示されている(283)¹⁴。

4、他に気づいたこと

本書12頁には、『玉篇』についての先行研究が、文字学的方法による研究と情報処理学的な研究とに二分され紹介される。『玉篇』に関する研究は、他分野に横断する多彩な研究が多く、まとめにくい部分があるのであるが、例えば澤田達也氏の「原本『玉篇』収録字の依拠資料」は文字学のかと言われればそうではないかもしれないが、貞苜伊徳氏の典拠論などの論文が紹介されるのであれば、こちらも『玉篇』研究として取り上げられてもよかったのではないか¹⁵。また、鈴木慎吾氏の「篇韻データベース」にもぜひ触れていただきたかった¹⁶。これなどは情報処理的な研究として重要な業績である。もし本書の続編あるいは改訂をされることがあれば、先行研究の紹介はさらに充実させていただけると、『玉篇』の現在の研究水準を知るうえで、大変貴重な手引きとなることは間違いない。

また、凡例に本書が用いた影印本が示されているが、今日においては古くなってしまった影印本が使用されているのが気になった。原拠論文が発表された年との兼ね合いもあるが、論旨に大きく関わらないとしてもこの点はやや不安を覚える。例えば、観智院本『類聚名義抄』は、新天理図書館善本叢書の影印本を使った方が良いし、『大宋重修広韻』についても、藝文印書館の影印本(周祖謨氏校注)も良いが、上海人民出版社の『新校互注宋本広韻』(定稿本。余廼永氏校注)の影印本を用いたほうが、字体に関する注だけでなく、又切等などの注も多いので研究上気付けることが多い可能性がある。

影印本の話に付随して、結局『篆隸万象名義』の本文を見る際には、どの本を使うのが現状でベストなのかを著者からお教えいただきたかった¹⁷。また、こういったところに気を付けて『篆隸万象名義』を使えばよいのかも慣れていない読者に向けて示してもらえたらありがたかった。そういったことは、実際に資料を使いながら体得していくものというのがこれまでの国語学でのいわば常識だが、著者に利用の指針を示していただけると、使う際に非常に参考になったはずである。そのあたりのことを別考で示していただけたら幸いである。

5、おわりに

本書「はじめに」の冒頭で、著者は本書を「情報学、書物学、文字学の三つの視点から本文読解へ

だけだと私としてはありがたかった。

¹⁴ 反切上字が見出し字になってしまうということが生じるメカニズムは何なのであろうか。こういった作業をしているとそうなるのか、誤写が生じる理由も気になるところである。

¹⁵ 本書でも取り上げられている田中(2022)には、日中の『玉篇』研究の主要なものが網羅されているので、現在の『玉篇』研究の水準を知るうえで良いガイドになる。

¹⁶ このデータベース中の宋本『玉篇』の検索システムはHDICに拠っているとのことなので(同HP)、HDICの説明が重複すると著者はお考えになったのかもしれない。しかし、研究の広がりという点において、やはり紹介および説明があっても良かったのではないと思われる。

¹⁷ 本書9～10頁にかけて四種の影印本の紹介があるが、可能であれば現在出版されている影印本をできる限り収集し、それぞれの関係や長所・短所を教えていただけると、今後『篆隸万象名義』を使おうとする者にとってありがたい。

とアプローチする古辞書研究である」(序文)とする。これまで見てきたごとく、これら三つの視点から多彩な手法で『篆隸万象名義』にアプローチしており、今後さらなる古字書研究の手法の深まりを予感させる¹⁸。李氏の研究はどれも結論が手堅く実証的なのだが、新しい研究手法を開拓しそれによって研究結果を示し、それを後続の研究者に見本として提示してくれる。その新手法は他の古字書・古辞書研究にも適用できることも多く、同じ分野を研究する者として大変ありがたい。

『篆隸万象名義』や『玉篇』の研究は日中両国で近年再び活発化している。両国の字書研究の最新の議論に詳しく、それらの研究に十分目を配れる研究者は国語学・情報学の世界に多くないであろう。語学が堪能な李氏はそういった研究者の一人である。

[参考文献]

- 大槻信 (2019)『平安時代辞書論考：辞書と材料』吉川弘文館
澤田達也 (2012)「原本『玉篇』収録字の依拠資料」『開篇』(31)好文出版
白藤礼幸 (2006)「玉篇と篆隸万象名義」『書籍之路與文化交流国際學術検討會 要旨集』
田中郁也 (2022)「宋本『玉篇』内部構造の分析」『日本漢字學會報』(4) 日本漢字学会
呂浩 (2007)『篆隸万象名義校釋』学林出版社

[使用文献・データベース]

- 鈴木慎吾「篇韻データベース」<https://suzukish.sakura.ne.jp/search/> (最終閲覧日：2023/12/01)
天理大学附属天理図書館編 (2018)『類聚名義抄 観智院本』(新天理図書館善本叢書) 八木書店
余廼永 (2008)『新校互註宋本廣韻』(定稿本) 上海人民出版社
李媛 (2023)『空海の字書 人文情報学から見た篆隸万象名義』北海道大学出版会 (18,000 円+税)

(なかの・なおき 本学教員)

¹⁸ このように多彩なアプローチがなされているので、本書のタイトルにある「人文情報学から見た」というのは、タイトルから受け取った読前のイメージとやや一致せず、タイトルが少々狭いのではないかというのが私の正直な感想である(もちろん、すべての章に情報学的な手法が取り入れられているのは分かる)。著者が本書で展開する内容はもっと広い。ただ、編集元からタイトルにも注文が入るのであろうから、これは著者としては致し方ないのかもしれない。

物語における記憶喪失

柴田愛未

はじめに

本論の目的は、物語の中で描かれている記憶喪失が、作中でどのような効果や影響をもっているのか、映像作品を具体例に明らかにすることである。作中の人物が、記憶喪失になることによりどのような影響が生じたり、記憶を取り戻した時に以前とどのように変化したりするのかを見ていくことで、記憶喪失の物語におけるその意味や効果を確認していく。

作中の登場人物が記憶喪失になる物語は、少なくない。Wikipedia には、「健忘を題材とした作品」という項目があり、そこでは作品が7つのカテゴリーに分類され、それぞれに多くの作品が載せてある¹。カテゴリーと作品数だけ表にすると次のようになる。現時点でこれだけあることから、さらに増えていくことが想定される。それだけ、記憶を失うことが物語にとって重要なモチーフであることがわかるだろう。

カテゴリー	作品数
健忘を題材としたアニメ作品	46
記憶喪失を題材にした映画作品	65
健忘を題材としたコンピュータゲーム	83
健忘を題材とした小説	45
健忘を題材としたテレビドラマ	88
健忘を題材とした漫画作品	82
認知症を題材とした作品	29

表 1. 「wikipedia 健忘を題材とした作品」より

この7つのカテゴリーを参考にすると、本論で具体的に上げていく対象は、「健忘を題材とした映画作品」や「健忘を題材としたテレビドラマ」といった映像作品であり、記憶の喪失も、事故や事件などによってそれ以前の記憶を失っているものに絞っている。いわゆる「認知症」や「前向き健忘」といった症状により、過去の記憶を想起できないだけでなく、新たな経験も記憶できない症状は除外している。

¹ 現時点における7つのカテゴリー、その代表的な作品、そこに分類されている作品の総数については次のようになる。1つ目のカテゴリー「健忘を題材としたアニメ作品」には「1週間フレンズ」や「映画ドラえもん のび太と奇跡の島～アニマルアドベンチャー～」など46作品、2つ目の「記憶喪失を題材にした映画作品」には、「劇場版 奥様は取り扱い注意」や「誰かが私にキスをした」などといった65作品が載っている。「健忘を題材としたコンピュータゲーム」のカテゴリーは計83作品がある。「健忘を題材とした小説」には45作品が載っており、具体的には「記憶屋」「今夜、この世界からこの恋が消えても」などがある。「健忘を題材としたテレビドラマ」は88作品が書かれており、「掟上今日子の備忘録」や「冬のソナタ」などの作品。「健忘を題材とした漫画作品」については82作品が挙げられている。また、「認知症を題材とした作品」では29作品が掲載されている。

先行研究

本論のテーマである物語における記憶喪失について、筆者の限られた知見では直接関連する文学研究や作品研究は確認できなかったが、自伝的記憶と自己、アイデンティティとの関わりへの理解が重要となると思われる。

松王（1994）は、自己と記憶との関係について次のように述べている。

すなわち記憶において明瞭な「自己」は、「それについての意識が実体的自己を直接把握したものでかどうか」という問い以前に既に記憶に刻み付けられている、あるいはそもそも出来事の記憶の成り立ちとして「自己」についての意識は「記憶」の生成はともに生ずべき構造を持っている、と言えるように思うのである。そして、あとで述べるように、この記憶としての自己意識が我々にとって「自己」と呼べるものの領界を画しているのではないか、と考える。

また佐藤（2008）は、現在の自己の在り方と過去の出来事との強い結びつき、及び自伝的記憶の機能の重要性を指摘している。その自伝的記憶について、伊藤（2008）は、「自己にかかわる出来事、経験に関する記憶のこと」とし、「エピソード記憶のうち、自己と深くかかわるものが狭義の自伝的記憶」であり、「過去の自分と現在の自分、そして未来の自分をつないでいるものが自伝的記憶であるといえるであろう」と述べている。また、自分に関する（自覚がなかったり、不確かだったりする）ことを人から聞くことによって、過去の自分が、現在の自分と統合できなくなり、他人のように感じられてしまうともあるという。現実的な生活のなかで、自己との関わり方の大きな記憶を喪失することは、自己認識を大きく変容させ、その後の思考や言動に深く影響を与えることが分かる。「登場人物が記憶を喪失する」とは、この効果や影響を利用して、物語が展開されていると考えられる。

調査方法

すでにある程度評価が定まっている作品として、5年から15年ほど前までに発表された作品から、記憶喪失が物語の展開の主たる要因として描かれている日本と韓国の映像作品を取り上げる。韓国の作品「恋するジェネレーション」、「キスして幽霊」、「不良家族」と、日本の作品「鍵泥棒のメソッド」、「記憶にございません！」の計5作品を調査をしていく。東京都心身障害者福祉センターによって作成された「脳損傷後の記憶障害の理解と支援のために」に、記憶の種類について書かれているⁱⁱ。記憶の種類は大きく「時間の要素」、「情報の種類」、「情報の様式」の3つに分かれている。「時間の要素」は更に「短期記憶」と「長期記憶」と「展望記憶」の3つに分類されており、「情報の種類」は「意味記憶」、「エピソード記憶」、「手続き記憶」の3つに、そして「情報の様式」は（主に）「言語的記憶」と「視覚的記憶」の2つに分類されている。本論において対象とする作品は、この「情報の種類」の中のいわゆる思い出と認識される「エピソード記憶」を喪失しているものである。

ⁱⁱ 東京都心身障害者福祉センター「脳損傷後の記憶障害の理解と支援のために」東京都福祉局東京都心身障害者福祉センター <https://www.fukushi.metro.tokyo.lg.jp/shinsho//tosho/hakkou/pamphlet/kioku.files/leaflet-nosonsyogo.pdf> (2023-11-16)

論述の流れとしては、最初にそれぞれの作品について記憶に焦点をあてた「あらすじ」を記し、「記憶喪失になる前」、「記憶喪失状態になっている最中」、「記憶を取り戻した時」、「記憶を取り戻したあと」、その物語の「最後」の5項目について取り上げ、この順番で記憶喪失になる人物の置かれている環境や性格、状態を見ていく。

各作品の解説と記憶喪失に関連する調査結果

「恋するジェネレーション」(原題「후아유」)ⁱⁱⁱについて

本作は2015年にKBSで放送された韓国ドラマである。本作品は(「恋するジェネレーション」(후아유 - 학교 2015) KBS WORLD サイトより)「ミステリアスな事件に翻弄されながらも、友達と家族のいる生活や初恋などを経験して強く成長する青春ラブストーリー」となっている。トップスターの登竜門であるKBSドラマ『学校』シリーズの2015年版とAmazon Prime Video「恋するジェネレーション(字幕版)」ページにはある。

あらすじ

統営のヌリ高校の通うイ・ウンビ(以下ウンビ)は、いじめにあっている。理不尽に退学処分を下され、自ら命を絶とうと川に飛び込む。その後、意識を失うが、目を覚ました時は病院にいた。

一方、ソウルのセガン高校に通っているコ・ウンビョルは、成績優秀、容姿端麗の完璧な高校生として一目置かれている。修学旅行で、統営に向かうが、「双子の妹に会う」と言い残したまま行方不明になる。

意識を取り戻したウンビは記憶喪失になっており自分のことも分からなかった。母親を名乗る女性がそばに座っており、病室に置かれていた名札の「コ・ウンビョル」(以下ウンビョル)として生きていくことになる。その母親と共にソウルの家に帰り、セガン高校に通い始める。

ウンビは、ウンビョルの友達だけでなく、ウンビョルの幼なじみのハン・イアン(以下イアン)や、セガン高校の理事長の息子がだが自身は学校の問題児であるコン・テグァン(以下テグァン)とも仲を深めていく。ウンビョルが好きなイアンだが、ウンビと過ごすうちに少しずつウンビに惹かれていく。

ウンビはプールに落ちてしまったことで記憶を取り戻し、このままウンビョルと偽って生きられない、と統営に戻る。しかし、ウンビを追ってきた母親に「このままウンビョルとして生きて欲しい」と頼まれソウルに戻る。

そんなある日、ウンビをいじめていたカン・ソヨン(以下ソヨン)がヌリ高校からセガン高校に転校してくる。ソヨンはウンビョルを名乗っているのは、亡くなったと聞いたウンビではないか、と思い始め、証拠を集め始める。

そんな中、ウンビの暮らす家にウンビョルが突然帰ってくる。元々双子の妹がいることを知っていたウンビョルは、修学旅行でウンビがいじめられている現場を目撃し、あとを着いて行くと、橋から飛び降りたため慌てて自分も飛び込み、助けていた。入れ替わりは終わり、ウンビは前いた児童養護

ⁱⁱⁱ キム・ソンユン監督、ペク・サンフン監督、恋するジェネレーション(原題후아유 - 학교 2015) キム・ソヒョン、ユク・ソンジェ、ナム・ジュヒョク出演、2015年、AmazonPrimeVideo、<https://www.kbsworld.ne.jp/program/detail?prSn=1115>(KBS WORLD)

施設に、ウンビョルはセガン高校に再び通い始める。

最後にクラスメイトにお別れが言いたいというウンビの願いから1日だけまた入れ替わりをする。ウンビだとソヨンは、ウンビョルに電話をかけ、嘘をついてウンビョルを呼び出す。学校に着いたウンビョルが教室に入ると、ウンビが本当のことをクラスメイトに告げようとしているところだった。ソヨンは、困惑するクラスメイトたちの前で、ウンビが生きているという発言は嘘では無かったと勝ち誇る。ウンビョルはソヨンを教室から連れ出し、2度と自分たちの周りをうろつくなど釘を刺す。ウンビとウンビョル2人とも転校することが決まり、テゲァンはウンビを思い続けていることを知っていて欲しいと別れ、イアンとウンビは両思いだったが、ウンビはまず自分をちゃんと知りたい、と先に進まないことを望む。

ソヨンはいじめで人を死に追いやったことが噂され、孤立し、家族からも見放され、会う人がいなくなり、ウンビを呼び出す。ウンビは、ソヨンが心から謝りたいと思った時に自分が生きていることが慰めになるといいと告げ、涙を流すソヨンから去っていく。

半年後、ウンビョルは海外留学に、ウンビはセガン高校に転校する。夢が見つからなかった友達は夢を見つけ始め、夢を追いかけていた友達は夢を叶え始めていた。テゲァンとはよく集っていた屋上で再会し、イアンともバスで再会する。記憶喪失になったことで、家族、友達、恋愛など1から人間関係を構築していきながら自分と向き合っていく物語が描かれている。

記憶喪失になる前

ウンビは高校2年生である。「愛の家」という名前の児童養護施設に住んでいる。施設内で1番の年長者であることから年下の子どもたちのお世話とバイトをしながら統営にある「ヌリ高校」という女子校に通う生活をしている。いじめられっ子を庇ったことでクラスメイトからいじめを受けている。責任感が強く、面倒見がよく、クラスメイトが怪我をしそうになった際は身を呈して守ろうとするなど正義感のある性格である。権力のある親を持ついじめっ子の策略で理不尽に高校を退学処分になり、自ら命を絶とうと川に飛び込む。

記憶喪失状態になっている最中

川に飛び込んだあと、意識を失う。目を覚ました時には記憶喪失になっており、自分の名前も覚えていなかった。医者にはウンビの症状について「PTSDによる記憶喪失」、「一時的に忘れているのか記憶が戻らないのかは分からない」と言われる。

本物のウンビョルは修学旅行の途中から行方不明になっており、そのことはセガン高校で生徒も知っている有名な話になっていた。そのためウンビが初めてセガン高校に行って、廊下を歩いている時、他の生徒の注目の的となる。自分が周りの生徒から見られていると分かった瞬間、ヌリ高校で廊下を歩いているウンビをみんなが見ているといういじめの時のトラウマが少しだけ浮かび、その時の景色と今の景色が重なる描写がされる。また、孤立して1人でご飯を食べているクラスメイトを見た時も耳鳴りがしてヌリ高校で1人で食堂で食べていた時のことがフラッシュバックする。

記憶を取り戻した時

プールに落ちた瞬間、川に身を投げ出した時の記憶がフラッシュバックして心が不安定な状態にな

る。その後、ウンビョルがウンビを探す情報として持っていた児童養護施でのウンビの写真を見たことで、自分の統営での生活や名前など完全に記憶を取り戻す。

記憶を取り戻したあと

記憶を取り戻してからのウンビョルとしての生活の中で「自分はコ・ウンビョルとして生きていいのか」と考え、またソヨンの嫌がらせにも悩む。悩んでいるウンビに気が付いたテグァンに「お前はコ・ウンビョルだから堂々としてろ」と言われた次の日、髪の毛を、本当のウンビョルのようにウエーブヘアにして登校する。また、ソヨンに自分（ウンビ）のことを言う際には「妹」という言葉を使い、ウンビョルとしてソヨンと戦って行く覚悟をすることが見られる。何度もいじめてくるソヨンに対して、やられっぱなしであったヌリ高校の時とは違って、言い返したり強い言葉で批判したりなど強気な態度をとっている。その理由としては、友達があり、「自分はウンビョル」であるという建前があり、「あの頃とは違う」という強い意志があるからだと考えられる。

最後

ウンビョルと同じ家に正式に養子に入る。養子に入ったことで、「イ・ウンビ」から「コ・ウンビ」に名字が変わる。またセガン高校に転校して、正式な生徒になる。テグァンを嫌っていたウンビョルはテグァンにイラ立ちを感じると、頭をはたいていた。ウンビは決してそのような行動をしなかったが、テグァンと再会した際に頭をはたき、ウンビョルの口癖を言う場面がある。その後の態度は以前のウンビと変わりが無いように見える。ウンビとして生きていくが、1人でも生きていける強さを持ったことの表れのように感じられた。最終話で、ウンビが友達と腕を組みながら楽しそうに教室に入っていく最後の場面では、髪の毛を1つに結んでいる。統営にいた頃のウンビは学校やバイトの場面でも後ろで1つに結んでいるシーンが多く見られていた。そこから、以前とは違う人生を生きてはいくが、ウンビ自身に戻った様子が見られた。

「キスして幽霊」(原題「싸우자 귀신아」)^{iv}について

「恋するジェネレーション」(原題「후아유-학교 2015」)の主演女優であるキム・ソヒョンがヒロインとして制作されたドラマ。2016年7月11日から同年8月30日の間、tvNで放送された(「싸우자 귀신아」tvNサイトより)。

あらすじ

幽霊が見える体質の大学生のパク・ボンパル(以下ボンパル)は、幽霊退治をバイトにしてお金を稼いでいる。夜に、とある高校へ来て欲しいと依頼があり向かうと女子高校生の幽霊がいた。この幽霊を倒せばいいと勘違いをしたボンパルは女子高生の幽霊と戦い始めるが、ボンパルへの依頼はこの女子高生がしたものであった。同じ日、幽霊サークルの活動の一環として夜の学校に忍び込んでいた、

^{iv} パク・ジュンファ監督, キスして幽霊! (原題싸우자 귀신아) オク・テギョン, キム・ソヒョン出演, 2016年, DVD <https://tvn.cjenn.com/ko/tvngghost/> (tvN)

ボンパルと同じ大学に通う先輩2人組はたまたまこのボンパルの様子を目撃しており、サークルへの勧誘を企み始める。女子高生の幽霊、キム・ヒョンジ（以下ヒョンジ）は生前の記憶を無くしており、自分の過去を探するために日々学校をさまよっていた。夜の学校でボンパルと戦っている時に、階段から落ちて偶然にキスをしてしまい、その瞬間ヒョンジの頭に自分が亡くなった瞬間の記憶が浮かんできた。このことから、ボンパルとキスをすれば記憶が戻るのでは、と考えたヒョンジはその後もボンパルとキスをしようと家まで押しかける。頼み込むヒョンジに根負けしたボンパルは、自分の幽霊退治の仕事を手伝うなら良いと承諾し、家に一緒に住まわせることにする。ボンパルは2人の先輩から、人数が2人しかおらず、廃部になりかけている幽霊サークルに誘われ、入会はしないが報酬を条件に活動に参加することになる。先輩2人組はボンパルが憧れに思っている先輩がいることに気付き、その先輩に無理やり入会を頼みに行く。ボンパルは憧れのソヨン先輩が入会書を書いたことで自分も入会することにし、先輩2人組の作戦は成功する。ヒョンジは自分でも気が付かないうちにボンパルに対する恋心が芽生え始めており、授業や合宿を通してソヨン先輩とボンパルの距離が縮まることに不満を抱き始める。ソヨン先輩を好きだったボンパルだが、ヒョンジに心を寄せていることを自覚し、お互い両思いだということが分かる。

ボンパルの通う大学には、ボンパルもソヨン先輩も授業を取っている学生から人気の高い教授がいるが、この教授には悪霊が取り憑いており、人を殺めることに手を染めている。そのことには誰も気付いておらず、教授に心を寄せている学生も多い。主人公の両親を殺めたのも、ヒョンジをひき逃げしたのも、教授の中に入っている悪霊だった。

自分の家に行っていたヒョンジは、飛び出した母親について病院に行くと言っている自分を見、生きていたことを知る。この時、ボンパルも怪我をして先輩2人組と病院に行っており、幽霊のヒョンジが消えてしまう所を見る。

幽霊のヒョンジが消え、昏睡状態から意識を取り戻した人間のヒョンジは、人間時代の記憶だけでなく、霊魂が幽体離脱していた頃の記憶も失っていた。ボンパルのことも覚えていなかったが、ボンパルは病院に通い、ヒョンジに会いに行き続けた。幽霊時代の記憶は戻らなかったがボンパルに惹かれていった。

ひき逃げ事件の犯人はまだ捕まっていないが、ヒョンジは少しずつ記憶を取り戻していく。そのひき逃げの犯人が教授だということを含め、記憶を取り戻したヒョンジは教授に連れ去られる。ボンパルは怪しんで教授の後をこっそりつけていた先輩2人組から居場所を教えてもらい、ボンパルとボンパルの親代わりの和尚と2人でヒョンジを助け、悪霊と戦う。命懸けの戦いを終えて悪霊が体から抜けた教授は罪を全て認め、逮捕された。

悪霊の件が落ち着き、ヒョンジは大学受験に向けて勉強に励む。合格したヒョンジはボンパルと一緒に学校に通うようになる。先輩2人組が幽霊退治の会社を設立し、幽霊退治の仕事を以前の様にまた4人でしていくことになる。

記憶を失う前

ヒョンジは、事故に遭う前、普通的女子高校生として過ごしていた。

記憶喪失状態になっている最中

高校生の幽霊となる。生前の記憶を喪失しており、幽霊として日々を過ごすことに支障はない。制服と制服についている名札しか手がかりが無いが、成仏出来ない理由である自分の記憶を探すため、あらゆる学校で手がかりがないか調べている。

人間として意識を取り戻してからでも記憶は失っているままで病院生活は続き、車椅子で生活している。5年間眠っていたためボンパルより年上。意識を取り戻してから幽霊が見えるようになる。病室に来るボンパルに対して変な人だと嫌がり、最初は敬語で話していた。恋人だったとボンパルに知らされるが信じない。ボンパルの写真を見て思い出そうとすると、少し記憶が浮かんでくるが頭が痛くなってしまふ。また、幽霊の時にボンパルと来たことのある場所に行った時に明確には思い出せてはいないが、以前も来たことのある様な懐かしい気持ちになる。幽霊に出くわした時の対処法としてボンパルに護身術を教えてもらい、幽霊と戦えるレベルまでにはなる。

記憶を取り戻した時

犯人である教授と一緒にいる時頭痛がして、ヒョンジの頭に教授の手が触れた瞬間に、事故直後、教授がヒョンジに触れた時のことがフラッシュバックして事故の記憶を断片的に思い出す。それからもところどころで頭がいたみ、事故にあう前の記憶を思い出すことがある。教授に出してもらったお茶を飲んだ後体調が悪くなり、再度教授がヒョンジに触れた時に事故の記憶を完全に取り戻す。

記憶を取り戻したあと

記憶は取り戻すが、そのまま意識を失う。幽霊時代の記憶は戻らなかった。

最後

ヒョンジは、女子大学生になる。幽霊時代の記憶を取り戻すことは無かったが、幽霊時代に仲の良かった幽霊にそっくりな人とぶつかった時に、その顔を見てどこかで会ったことがある気がした。昏睡状態になる以前には見えなかった幽霊が見えるようになり、ボンパルと先輩2人組と共に幽霊退治をしていく。

「鍵泥棒のメソッド」について

2012年9月15日に公開された日本の映画である。クロックワークスによって制作された。（「鍵泥棒のメソッド」THE KLOCK WORKS 公式サイトより）また、「鍵泥棒のメソッド」を原案として制作された韓国映画「LUCK-KEY」が日本では2017年8月19日に公開される。（「LUCK-KEY」THE KLOCK WORKS 公式サイトより）

あらすじ

売れない役者の桜井武史（以下桜井）は借金もちで、残金はわずか。銭湯でコンドウという男が頭

^v 内田けんじ監督、鍵泥棒のメソッド、堺雅人、香川照之、広末涼子出演、2012年、クロックワークス、AmazonPrimeVideo

を打ち、救急車で運ばれていく現場に遭遇する。その際に桜井は自分とロッカーの鍵を取り替え、荷物を盗む。コンドウの金で借金を返済し、謝罪をしようとコンドウの病院を訪ねるが、コンドウは記憶喪失になっており、荷物が桜井のものであったため、自分を桜井武史だと思っていた。それを見た桜井はそのまま生活を送ろうとする。

出版社で働く水鳥香苗（以下香苗）は退院したコンドウと偶然出会う。家の行き方も分からないコンドウを送り届け、その後も会ううちに惹かれていき、結婚を前提に過ごしていく。

桜井はコンドウが殺し屋だと分かり、更に工藤という男から仕事を依頼される。先日コンドウが行った仕事の社長の愛人を、遺産の場所をはかして始末する依頼だった。桜井は愛人に、仕事終わりに迎えに行くから息子と逃げてくれと伝える。桜井は待っていたが、盗聴器で全て聞いていた工藤たちが問い詰めに来てくる。桜井は銃で工藤たちを撤退させ、慌てて家に戻る。

香苗の家で記憶を取り戻したコンドウは、そのまま黙って香苗の家を後にする。

桜井がコンドウの家に着くと、待ち構えていたコンドウに問い詰められる。工藤に追われていることがばれ、本物のコンドウは桜井の手下役にして、コンドウが工藤の前で桜井を殺す計画を立てる。コンドウは工藤に電話をし、「自分はコンドウの手下だが、工藤の元で働きたいからコンドウと愛人は自分に始末させて欲しい」という旨を伝え、演技指導を桜井にする。コンドウは現場で桜井を殺す芝居をしようとするが、コンドウの後をつけていた香苗と工藤たちが同時に来て、桜井とコンドウは慌てて香苗を車に乗せて、桜井が昔住んでいた家に向かう。コンドウは、電話をするまで動くなと告げ、2人を残して家に戻る。

工藤は金を渡せば大胆なことはいらない、と金を取りに戻ったコンドウは、自分の金を使い果たされているのを見て、桜井に電話する。その時、工藤たちがコンドウの家に入り込んできて殴られる。電話越しにそれを聞いていた2人の前に愛人が現れる。工藤に捕まったコンドウは手下の役を続け、桜井たちがいる部屋に行くことになった。

工藤の前で、愛人は殺されたふりをし、香苗は学ランで息子を装い、桜井は芝居をする。全員の芝居がばれ、人質にとられるが、香苗はこの部屋に大金の価値があることを工藤に伝え、コンドウは、あとは自分が始末する嘘を告げ、3人は解放される。車に戻ったコンドウはすぐ警察に空き巣の通報をする。愛人と息子は、実は生きている社長のところにコンドウが送り届けることにし、入れ替わりは終了し、それぞれ自分に戻っていく。

記憶を失う前

本名は山崎信一郎、仕事の時に使っている名前はコンドウである。顔を誰にも見せず、証拠となる痕跡も一切残さない凄腕の殺し屋と言われているが、実際は便利屋として両方からギャラをもらい仕事をしており、殺しは1回もしていない。

記憶喪失状態になっている最中

自分は桜井武史だと思っている。便利屋の仕事の時、ターゲットの相手の情報をノートにまとめたことが、記憶を失っている最中でも自分のこと（好きな食べ物や置かれている状況、社会的地位など）や演技の本を使って勉強したこと、出版社でのバイトでの覚えることなどをノートにまとめている。筆跡も変わっていない。桜井が住んでいた時は物が散乱し、汚い部屋だったが、コンドウが暮らし始

めてからは綺麗に整頓されている。コンドウの整った部屋からも分かる様に几帳面である。記憶喪失以前は煙草が苦手で、自分の車の中や家の中で人に喫煙されるのも嫌がっていたが、喪失後に桜井の部屋で煙草を見つけ、自分は煙草を吸っていたと思い込み、桜井が吸っている銘柄の煙草をむせながらも吸っている。桜井が全く手をつけていなかった演技の本を読み、エキストラや演技の勉強にも取り組む。腰が低く、弱気で穏やかな雰囲気である。共に過ごすうちに香苗に惹かれていく。

記憶を取り戻した時

香苗の家で聴いたクラシックの曲が、自分が工作中に車でかけていた音楽と同じであったことから記憶を取り戻したと考えられる。香苗のことが好きになったため、このまま桜井の人生をもらおうと考え、桜井にそう提案する。

記憶を取り戻したあと

記憶が戻ったことにより、以前の性格を取り戻す。喪失中の穏やかな印象とは異なり、圧が強く、表情があまり変わらず見た目も相まって怖い印象を与える。

最後（入れ替わりが終わったあと）

他の人が自分の車で煙草を吸うことに対して嫌悪感を示しているため、煙草が嫌いなことは以前と同様。桜井に自分の使っていた時計をあげる。香苗と結ばれることを示唆する描写がある。

「記憶にございません！」^{vi}について

本作は、2019年9月13日に公開された日本の映画であり、フジテレビ、東宝により製作された。三谷幸喜監督の映画監督として8作目の作品となる。（「記憶にございません！」公式サイトより）

あらすじ

日本の第127代内閣総理大臣である黒田啓介（以下黒田）は、暴言や失言の数々から史上最低の支持率を叩き出してしまっている。演説中に聴衆の一般人から投げられた石が頭に当たり、記憶喪失になってしまう。記憶を失っていることは本人と直近の秘書3人だけのトップシークレットとなり、周囲にバレないように記憶を失っていないフリをしながらすごす。秘書にお礼を言ったり、囲み取材で転んだ記者を起こして声をかけたり、家族との食事の時間を楽しもうとしたりと以前とは別人のようであるため、周囲は困惑する。更に、議員との不倫をやめたり、建設業者の幼なじみから賄賂を受け取り、取り掛かるうとしていた公共事業を中止にしたりなど、喪失以前の自分の行動を正しながら過ごしていく。政界の様々な情報を握っているフリーターとの高額の取り引きや、英語が話せなくなっている中でアメリカの女性大統領との会談、裏で実権を握っている官房長官との戦いなど記憶を失った状態で様々な人物と関わっていく。家族の仲が以前と比べ、良く変化してきた頃、直近の秘書

^{vi} 三谷幸喜監督、記憶にございません！、中井貴一、ディーン・フジオカ、石田ゆり子出演、2019年、フジテレビ 東宝、Amazon Prime Video, <https://web.archive.org/web/20190417101816/https://kiokunashi-movie.jp/sp/>（「記憶にございません！」公式サイト）

の1人と妻の不倫がスクープされる。不倫が公になったことでその秘書は辞表を提出するが、黒田に止められ政界に戻る。妻は家出をしてしまうが、黒田は中継されている討論の途中で妻に対して愛の告白をし、それを聞いて黒田の元へ戻ってくる。家族仲は良くなり、官房長官は辞任し、秘書やSPとの信頼度も変化した。夫婦揃って公衆の面前で、国民に手を振っていた際、元官房長官の頼みで公衆に紛れ込んでいたスナイパーからパチンコで石を投げられるが、SPが食い止め、黒田に被害は無かった。その後、国民からの評価は少しずつではあるが上がっていく。

記憶喪失になる前

黒田は、日本の内閣総理大臣である。暴言を吐いたり、約束を守らなかったり、都合の悪いことは覚えていないフリをしたりなどといった言動により、支持率は史上最低の2.3%であり、国民に嫌われている。妻は秘書と不倫をしており、息子は深夜に警察に補導、自身も初当選同期である議員と不倫をしており、家族仲はとても悪い。家族の他に、秘書やSPなどの側近にも愛想をつかされており、呆れられている。

記憶喪失状態になっている最中

自分のことは認識出来ているが、自分を総理大臣だとは分かっておらず、国会議員になってからの一切の記憶を失っている状態である。記憶を失ったことは直近の秘書3人しか知らないため、3人を頼りにしながら任務をこなしていく。記憶を失う前とは正反対に、表情や言葉遣いが柔らかくなる。同期との不倫もやめ、家族ともちゃんと向き合うようになる。小学生の頃の先生を呼び、社会の授業をしてもらうなど仕事にも改めてしっかり向き合う。その影響で、秘書やSP、家族からの評価が少しずつ変わってくる。

記憶を取り戻した時

明確には描かれていないが、料理人にフライパンで頭を殴られた拍子に記憶が戻ったと考えられる。

記憶を取り戻したあと

記憶を取り戻したあとも自分を変えるチャンスだと思い、記憶が無いフリをしていた。途中からは今の自分を変えたいという意味のもと、以前とは別人のような言動をとる。

最後

妻との関係も良好になり、息子にも自分のようになりたいと言ってもらえる関係になった。約束も守るようになり、秘書やSPとの信頼関係も出来てきて、国民からの支持率もまだまだ低いものの少しだけ上がっている。

「不良家族」(「불량가족」)^{vii}について

本作は、2006年3月22日～5月11日の間、水曜日と木曜日に21時55分から23時10分までSBSで放送された韓国のテレビドラマである。(「불량가족」SBS公式より)

あらすじ

有名デパートの副社長により、社長一家が末の子どもも以外亡くなる事故が起きる。その事故で末っ子のナリムは記憶喪失になり、話せなくなる。

ヤクザのダルゴンは敵に追われている時に、交通事故で足止めをくらい、逃げる目的でナリムに付き添い、救急車に乗る。結局敵に捕まるが、敵団とダルゴンの団のトップで折り合いがつく。命乞いしたが、ボスに3億を返すこと、この世界から足を洗うことを条件にされ、代行サービスと取り立ての仕事をするようになる。

ナリムの叔父が病院に駆けつけに行った時、ナリムの録音付きのぬいぐるみを偶然床に落としてしまう。そのはずみで音声が発生されると、副社長が事故の加害者という証拠となる音声が出た。社長となった副社長の部下として働きながらも疑いの目を向け続ける。医者により、心身を安定の状態にすることで声と記憶が戻る可能性があると言われ、擬似家族を提案される。叔父は、ダルゴンがナリムに付き添った際、忘れていったジャケットを見つけ、連絡を取る。そしてお礼を言うと共に、代行サービスを行っているというダルゴンに擬似家族の依頼をする。ダルゴンは、自分が借金の取り立てに行っている3人をそれぞれ祖父、祖母、母親に、道で見かけた男性を父親に、外で寝ていた男性を兄に、因縁のあった女性を姉に、そして自分を叔父役に割り振った。

擬似家族としての生活が上手く行っておらず、叔父が家族代行の依頼を打ち切ろうとするが、引取りに来た朝、ナリムが言葉を話し、依頼は続行となる。既に子どもを宿していた母役と父役が結婚し、ナリムを養子に迎えることも決め、合法的な夫婦になる。

車の前に飛び出したことでナリムは軽い脳しんとうを起こし、目を覚ますと記憶を取り戻していた。しかし本当の家族を探すナリムにヤンアが事実を伝え、そのショックで再度気を失ってしまう。ナリムを引き取ろうと企む社長がナリムに近づき、生活習慣や金銭的な面から、社長にナリムを渡すことになってしまう。社長の策略で、行方をくらましていた叔父が証拠を持って調査を依頼し、警察はナリム一家の交通事故について調査を始める。出揃った証拠とナリムの発言で、社長は逮捕される。

記憶を戻すことが擬似家族の最終目標だったため、これで擬似家族の仕事は終了となる。その後は擬似家族は本当の家族として暮らすことになる。ダルゴンが姉役にプロポーズしたところで、1年後の様子がかかれる。

1年後、ダルゴンは姉役の実の弟と同じ学校に通っている。祖母役は昔から売っていた餃子が大手企業との契約を得て大人気商品となり、母役と父役の間には子どもが生まれるなどそれぞれ一変した生活をおくっている。ダルゴンと姉役の結婚式の場面では、家族はもちろん、ナリムの叔父、同じ市場の人たちやダルゴンのいた暴力団の面々など多くの人が参列していた。

^{vii} ユ・インシク監督、不良家族(原題 불량가족)、キム・ミョンミン、ナム・サンミ出演、2006年、DVD、<https://m.programs.sbs.co.kr/drama/badfamilly/about/54926> (SBS)

記憶喪失になる前

ナリムは、小学2年生の女の子である。祖父母、両親、叔父、姉、兄と8人で暮らしている。父親が社長をしており、大きい家で裕福な暮らしをしている。よく笑い、誕生日の祖父に「長生きしてね」というメッセージを届けるなど家族が大好き。笑顔を見せることや、追いかけている時はとても不安そうな表情をするなど表情豊か。

記憶喪失状態になっている最中

交通事故で家族を亡くし1人だけ生き残ったが、家族のことを1人も覚えていない。事故以前の記憶と、声を失っている。大人が話す言葉の意味は理解することが出来、話すことは出来ないが文字を書くことやジェスチャーをすることにより、意思疎通をしている。擬似家族と暮らす中で、以前のように少しずつ笑うようになり、明るくなる。昔、自分が書いた絵日記帳を見ながら「誰なのか分からない」「思い出したいのに思い出せない」など思い出せないことにもどかしさと苦しさを感じている。社長に、ナリムと両親、社長が写っている写真を見せられて「これが本当の親だ」と聞かされ、誰を信じていいのか、家にいる人は本当の家族なのか不安になる。

記憶を取り戻した時

本作品では、記憶以外に声も失っていたため、声を取り戻すことも記憶を取り戻すことの1歩として、課題となっていた。初めて話せるようになった言葉は、「学校に行ってきます」。

車にぶつかりそうになり、軽い脳しんとうを起こし、目をさました後記憶を取り戻す。元副社長が車を乱暴に運転して怖かった、という事故以前のことから、本当の家族が亡くなったことは分かっているが、今まで知らない大人たちと暮らしている、ということは理解していた。あの事故で家族が全員亡くなったことを伝えられるが、信じられず泣き叫んでそのショックでまた気を失う。

記憶を取り戻したあと

記憶を取り戻したあとは、擬似家族たちとあまり目を合わせなくなり「お父さん」「おじいちゃん」などと呼ばなくなった。

最後

擬似家族の全員は家から出ていき、本当の叔父さんと2人で暮らすことになる。1人1人がナリムに別れの挨拶をしたが、何も言葉を発さなかった。擬似家族が敷地を出ていこうとした時に、走って追いかけて、記憶を戻してから初めて1人1人を家族の名前で呼び「行かないで」と言ったことで、本当の家族として暮らすことになる。その後、ナリムが書いた絵日記が本となり出版されたことで人気ものとなりサイン会も行っている。人気商品の作家としてのインタビューでは「1番好きな家族は？」との質問に「ダルゴン叔父さん」と回答し、理由は「1番拗ねるから」としている。1年後の結婚式の様子では、元ヤクザの叔父（ダルゴン）と口の悪い祖母の影響で、非常に口が悪くなっており、ダルゴンが言ったことに対して以前ダルゴンが言った言葉を引用して言い返すなど子どもらしくのびのびと育っている。

考察

以上の結果を元に表を作り、記憶喪失展開のある作品の傾向を見ていく。

	記憶喪失になる人物	主人公	記憶喪失になったメリット	記憶喪失になったデメリット	最終的に元の人生に戻っているか否か
恋するジェネレーション	女子高校生	記憶喪失者と同じ	人生をリセットし、新しく始めることが出来たこと。自分の人生だけ生きていたら出会えなかった人たちに出会えたこと。	自分が誰なのか分からない不安とアイデンティティが確立できていないこと。	別の人生
キスして幽霊	女子高校生 幽霊	男子大学生	主人公に出会うことが出来たこと。	幽霊の時の記憶喪失：自分がなぜこの様な状況になっているか分からないこと。 人間の時の記憶喪失：ボンバルと過ごした時間やその時の気持ちを忘れてしまったこと。	別の人生
鍵泥棒のメソッド	中年男性 殺し屋	30代男性 売れない役者	好きになれる女性に出会えたこと。	自分が何者か分からない状態が続くこと。	同じ人生
記憶にございません！	中年男性 総理大臣	記憶喪失者と同じ	自分の変えたいと思っていた点を変えることが出来たこと。	今の状況も仕事内容も分からない状態で総理大臣として仕事をしないといけないこと。	同じ人生
不良家族	女子小学生	30代男性 元暴力団	記憶が戻るまでの間は、一緒に住んでいる擬似家族を本当の家族だと思って生活出来ていたこと。	昔書いた日記を見ても、話を聞いても起こったことが思い出せなくて不安感を感じていること。	別の人生

表2 記憶喪失の物語展開

表2 記憶喪失の物語展開はそれぞれの作品を、「記憶喪失になる人物」、「その作品の「主人公」、「記憶喪失になったメリット」、「記憶喪失になったデメリット」、「最終的に元の人生に戻っているか否か」の計5項目に当てはまるかを結果を元にしてまとめたものである。この結果を踏まえ、それぞれの記憶喪失及び記憶を取り戻す物語上の意味や効果について、各作品ごとに考察していく。

「恋するジェネレーション」

本作は、主人公と記憶喪失になる人物が同じくウンビである。ウンビが記憶喪失になったメリットは、自ら終わらせようとしていた人生をリセットして新たに始めることが出来た点である。デメリットとしては、自分が何者なのか分からない不安感が常にあることだと考えられる。そして、記憶喪失になる前のウンビは児童養護施設で暮らし、統営のヌリ高校に通っていたが、記憶を取り戻し、入れ

替わりも終わった最後の場面では姉と母親と暮らしながらコ・ウンビとしてソウルのセガン高校に通っているため、以前とは別の人生を歩んでいる。本作では、主人公が記憶喪失になることで、入れ替えを自然な形で行わせ、終わりかけていた人生をもう一度リセットした状態から始める効果があった。住む家、親、名前、学校、友達全てが変わって、結果的に入れ替えを含む記憶喪失は、主人公を救い出す方法となった。また、女子高通いだった統営から、ソウルでは共学の高校に通うことになり、三角関係の恋愛の場面も描かれるようになる。恐らく、ずっと施設で年下の子たちの世話やバイトで忙しく、過去に恋愛をしたような場面も無いため、ソウルに来たことで初めて恋愛をした、ということも以前との変化であろう。

「キスして幽霊」

本作では、主人公のボンパルに対し、記憶喪失になる人物のヒョンジはヒロインの位置づけである。ヒョンジは幽霊の状態の時と人間の状態で2度記憶喪失になっている。まず幽霊状態の時のメリットは、主人公であるボンパルに出会えたことであり、デメリットは制服と名札しか生前の自分のことを知る手がかりが無く、なぜ自分がこのような状況になっているのか分からないという点である。人間の状態で記憶喪失では幽霊の時に会ったボンパルのことや共に過ごした時間とその時の気持ちを全て忘れてしまった点がデメリットの部分だ。記憶を失う前のヒョンジは人間であり、昏睡状態になったと同時に幽霊になっている。家族やヒョンジ自身の内面にはそこまで変化が見られないが、事故にあって記憶喪失になる前と違い、幽霊が見えるようになり、ボンパルと共に幽霊退治をすることになっているため、以前とは大きく変わった人生を歩んでいると言える。記憶喪失以前と記憶喪失中を比較した際、性格や周囲との関わり方などに関して、5作品の中で1番変化が見られなかった。

「鍵泥棒のメソッド」

本作において、主人公の桜井と記憶喪失になるコンドウは、たまたま同じ時間に銭湯にいただけの見知らぬ仲でありながら、一定期間人生の入れ替わりをした関係である。コンドウが記憶喪失になったメリットは、香苗という好きになれる女性に出会えたことであり、デメリットは自分が何者か分からない状態が続いていることである。入れ替わりが終わったあと、それぞれが自分に戻っていく様子が見られるが、その後2人がどのような人生を歩んでいくことになるのかは描かれていない。記憶喪失による入れ替わりを行ったことで、桜井にとっては命を絶たなくて良い状況になり、主に桜井にとって良い影響を与えられていると考えられる。

「記憶にございません！」

本作で、主人公と記憶を失う人物は黒田啓介と同一人物となっている。自分の性格や周りとの関係に不満に思っている部分を、記憶喪失になったことでやり直すことが出来、改善出来た点がメリットとして挙げられる。途中で記憶を取り戻していたにも関わらず、失ったままを装っていたことから記憶喪失になったことを黒田自身がメリットとして捉えていることが分かる。デメリットは、記憶喪失の状態で総理大臣という仕事をしなければならなかったことである。記憶を失う以前の黒田と記憶喪失になっている間、取り戻してからの黒田は別人のように性格が変わっているが、第127代目総理大臣の黒田啓介という肩書きの部分や家族構成、秘書のメンバーなどに変化は無いため、記憶を失う以

前と同じ人生を歩んでいるといえる。

「不良家族」

本作にて主人公のダルゴンにとってナリムは、ナリムが記憶喪失になったことでダルゴンが擬似家族を作ることになったきっかけの対象であり、擬似家族としては姪と叔父という関係である。ナリムが記憶を失ったメリットは、一定期間は家族が亡くなったことを認識出来ず、擬似家族を本当の家族だと思えていた点である。家族が叔父以外いなくなったという精神的なダメージを、擬似家族と過ごす以前に認識するか、過ごしてから認識するかでは精神的な負担に差があると考えられる。記憶を失う前は会長である父親の末娘として本当の家族と暮らしていたが、最後の場面では、本当の家族は1人もおらず、しかし擬似家族と本当の家族のように暮らしているため、以前とは別の人生をおくっていると考えられる。ナリムは本作品で主人公では無いため、物語が進むにあたってナリムの記憶を戻すことを軸としながらも、集められた大人たちの過去についてや関係性がどう変わっていくか、という部分がメインに描かれている。

幼い頃に家族に捨てられ、家族同然の暴力団で育ったダルゴン（主人公）…叔父役
両親が亡くなっており、まだ子どもである弟3人を育てているヤンア（ヒロイン）…姉役
留学する子どもと共に外国へ行った妻に不倫され、1人で暮らしているギドン…父親役
まだ幼かった娘を亡くした過去をもつジスク…母親役
会長を祖父に持ち本人も高級店を持つ裕福な家庭だったが、もらい子だったことを知り家出したコンミン…兄役
若い時、別の人と結婚するため旦那に追い出されたボンニョ…祖母役
結婚経験は無く、がんを患い、一生1人で生きていくと決めたハング…祖父役

悲しかった過去や寂しい気持ちを抱えた、偶然にも家族の温もりが欠如している人物が集まっている。ナリムが記憶喪失になったことにより始まった擬似家族の中でナリムだけでなく、全員が家族の温もりを感じていく。5作品の中で、記憶喪失になることで周囲の人に1番影響を与えているのは本作である。

5 作品を比較して

これら5作の共通している部分は、記憶喪失になったことが最終的には良い影響を与えていることである。その当事者だけでなく、周りの人にも良い影響を与えている。記憶喪失になることによって必ずデメリットが生まれるが、そこを乗り越え、総合的に見ると、記憶喪失になる前にはいなかった大切な人を見つけたり自分のことを見つめる機会になったりしており、最後がハッピーエンドになっている点も踏まえ、良い影響を与えている。

記憶喪失になるメリットの部分は、終わりかけていた人生を新しく始めることが出来ること、自分の変えたい部分を変えることが出来ること、記憶喪失にならなかつたら出会えなかつたであろう人物に出会えて、大切な存在になること、知りたくない過去を知らずに済むことなど作品によって異なった。

記憶喪失になったデメリットは大きく2パターンに分けることが出来た。1つは、自己が認識出来ないことに対する不安感、もう1つは自分とそれ以外のものとの関わりが思い出せないことである。1つ目に当てはまるのは「恋するジェネレーション」、「キスして幽霊」の幽霊時代、「鍵泥棒のメソッド」の3作である。これらは自分が何者なのか分からないことへの不安感が一番に挙げられ、松島(2002)が述べている「過去の私は、『現在の私ではないが、私である』」という「過去の私」の定義に実感が持てない状況である。このパターンの作品では、思い出せない時間を辿っていくことで、自分(「鍵泥棒のメソッド」の場合は入れ替わった相手)や、その人生と向き合っていく様子が描かれる。続いて「キスして幽霊」の人間時代、「記憶にございません!」、「不良家族」に関しては、2つ目のパターンに該当する。周りの人たちとの時間や仕事など外部との関わりを思い出せないもどかしさを持つことが挙げられる。このパターンでは、周りとの関係性に変化が生じ、周囲の人たちと過ごす時間が1つ目のパターンと比べてメインに描かれているように感じられた。

結末における人生の2つのパターンの違いは、記憶喪失がもたらすその後の人生の目的の違いによって分けられる。記憶を失う前とは一変した新しい人生をおくるパターンは、記憶喪失展開によって完全にリセットされた新たな人生を送ることが目的となっていく。一方、自分自身や周囲の人に変化はあったとしても日常は以前と同じ人生に戻っていくパターンでは、自分の人生に不満に思っている点や居場所が無いと感じている点があり、その部分を記憶喪失になることで、自分と向き合い、自分として生きていく覚悟や自信を持つきっかけになっている。新しい人生を生きていく目的志向が感じられる「恋するジェネレーション」、「キスして幽霊」、「不良家族」は、ラストが以前と大きく違う人生になっており、一方、今までの自分を一度離れることによりまた自身と向き合っていく「鍵泥棒のメソッド」と「記憶にございません!」は、ラストでも以前と同じ人生に戻っている。前者の当事者は全員学生とまだ若く、後者の当事者は30代以上である。既にキャリアや人生をある程度経験しているため、違う生き方、違う人生に目を向けるというよりも自分の生き方、人生を見直すきっかけとして記憶喪失が物語展開に利用されているようである。

また、記憶が戻るきっかけは、頭をぶつけるといった物理的な外界からの刺激や、以前聞いていた曲、以前体験した感覚など身体が記憶しているものから戻ってくるパターンなどそれぞれ異なっていた。

まとめ

本論の目的は、記憶喪失が物語のなかでどのような効果や影響をもつのか、明らかにすることであった。そのために、記憶喪失展開のある日本と韓国の映像作品の中から5作品を用いて調査を行った。その結果、記憶喪失になる展開があることで当事者自身や、身を置く環境、他の登場人物との関わり方に変化が生まれることが明らかになった。この調査結果から、映像作品の物語における記憶喪失は、家族や身近な人たちまた社会的な立場に支えられた自己認識が失われ不安感が強まるデメリットがありながらも、過去を認識出来ないことにより新たに人生をはじめ、新たな出会いや時には以前とは全く別の人生を歩むことも可能になるメリットが描かれていた。我々視聴者が、記憶喪失展開のある作品に惹かれるのは、記憶の喪失により失われる自己というものがあまりにも大きな存在だからであり、

その回復を強く願ったり、その喪失に見合うだけの新たな自己の確立を切望するからであろう。その自己とは、そのまま人生とも言い換えられる。私たちは、記憶を失った登場人物に感情移入し、共に不安になり、自己のアイデンティティの大切さを感じていくのであろう。

取り上げた作品にもあったように、記憶喪失に伴い自分の過去を思い出せない人は、それまでの人生とは違う人生や過去を誰かにセットされると、それに頼りながら生きていってしまうのかもしれない。記憶とは、どこにどのようなところにあるのかわからない、非常に不確かなものであるのに、その記憶に大きく頼りながら私たちは自分の人生を生きている。記憶は、意図せずして変化してしまう不確かなものでありながらも、過去の自分を現在の自分と同じ存在だと認識し、自分の生きてきた歴史や自己認識のアイテムとして非常に大きな存在感がある。自分が何者か分からなくなる記憶喪失は、自分の生きてきた時間をなかったことにし、人生の中で大切だったことや忘れてくなかった思い出もそれに伴う感情も全て奪っていく。現在とそれに連なる未来だけでは自分が何者なのか分からない。記憶を失うことは自分自身の中で、生きてきた証拠、その感覚を喪失することなのである。だからこそ、記憶喪失展開は、物語のなかに非常に大きな不安と、その回復にともなう喜びや感動を生み出すのであろう。

参考文献・資料

伊藤裕二（2008）「記憶の心理学」p.138～147, 放送大学教育振興会.

佐藤浩一（2008）「自伝的記憶の構造と機能」風間書房.

松島恵介（2002）「記憶の持続 自己の持続」p.72, 金子書房.

松王政浩（1994）「記憶としての自己」『科学哲学』27巻 ,p.97～109

https://www.jstage.jst.go.jp/article/jpssj1968/27/0/27_0_97/_pdf/-char/ja (2023-11-17)

東京都心身障害者福祉センター「脳損傷後の記憶障害の理解と支援のために」東京都福祉局東京都心身障害者福祉センター

<https://www.fukushi.metro.tokyo.lg.jp/shinsho//toshohakou/pamphlet/kioku.files/leaflet-nosonyogo.pdf> (2023-11-16)

「Category: 健忘を題材とした作品」[https://ja.m.wikipedia.org/wiki/Category: 健忘を題材とした作品](https://ja.m.wikipedia.org/wiki/Category:健忘を題材とした作品) (2023-10-20)

[付記]

本稿は常葉大学短期大学部日本語日本文学科へ2023年度に提出した卒業論文に、加筆・修正したものです。また、2023年度常葉大学短期大学部日本語日本文学会において卒業論文に基づいて発表を行いました。席上他にてご意見を頂戴しました。記して感謝申し上げます。

(しばた・あいみ 本学日本語日本文学科二年)

梶井基次郎『桜の樹の下には』論

—屍体が創造するもの—

高塚 祐七

序論

梶井基次郎の『桜の樹の下には』は、昭和3年12月に発刊された『詩と詩論』に掲載された短編作品である。

本作は、桜の美しさが信じられなかった語り手が、その下に醜い死体が埋まっているということを考え、そう理解することで桜の美しさを受け入れることが出来るようになったことを「お前」に語っている作品である。『桜の樹の下には』として発表されている作品には、『詩と詩論』に掲載した初版版と、昭和6年に出された作品集『檸檬』に末尾の文章が削除され改めて発表された作品集版がある。

梶井基次郎は大正14年大阪府に生まれた作家である。しっかりした母と、酒と女にだらしない父の間に生まれ、五人の兄弟と異母弟と異母妹がいた。第三高等学校理科甲類に進学、その中で文学に出会い、興味を深めていく。学生の時から肺結核を発症し、昭和7年に死去するまで、生涯肺結核と過ごしていくことになる。短い作家人生ではあったが、大正14年に仲間たちと創刊した文芸雑誌『青空』に掲載した『檸檬』『城のある町にて』や、彼の亡くなる前年出された作品集『檸檬』に掲載していた『冬の蠅』『Kの昇天』などの多くのすぐれた作品を残した。

『桜の樹の下には』のあらすじは以下のとおりである。

「桜の樹の下には死体が埋まっている！」。語り手は、数日桜の美しさが信じられず頭を悩ませていた。美しい桜の花弁や葉を作っているのは様々な醜い屍体であり、その液を桜が吸って咲き誇っていると理解することでようやく真っ直ぐ桜の美しさを理解し、見られるようになった。先日下った溪谷で見た美しい薄羽かげろうの結婚、産卵ののちの死も、水たまりに石油の光彩を生み出していた。それを見て「俺」は墓場をあばくような残忍な喜びを味わった。当時の「俺」は美しいだけでは不安になり、その裏に屍体や惨劇といったものを求めている。憂鬱が完成するとき、私の心は和む。「俺」は、桜の樹の下に屍体が埋まっていると想像することで、ようやく桜の下で酒宴を開いている村人たちと同じ権利で花見の酒が呑めそうである。

この作品は、桜の美しさやそれを語る「俺」の思考がはっきりと描かれている。他作品と比べてみると、梶井の肺結核から来る自由にならない体と気分の重さなど、どんよりとした状態が書かれていない。そして文章に感嘆符を使っていたり、確信に至っている強い言葉が使われていたりすることから、文章に勢いがあり、語り手に一方的に語られているかのような文体とテーマからか圧迫感を感じる作品になっている。

本稿では、その圧迫感の正体を詳しく探っていく。そして桜、屍体、薄羽かげろう、安全かみそりなど、それぞれを描くことで梶井がこの作品で何を表そうとしたのかを探る。

よって本論考においては、第一章で『桜の樹の下には』の先行研究をまとめる。第二章では、美しいものと醜いものについて、梶井の美的感覚を『桜の樹の下には』だけでなく、他の作品からも探っていく。第三章では、資料から梶井の創作スタイルについて考える。第四章では梶井が生死に対して

どのようなことを考えていたのかを探る。最後に結論では、調べたことから『桜の樹の下には』に感じる圧迫感の正体をつきとめ、『桜の樹の下には』の中にこめられている意味は何か考察する。

なお、本論考で扱う『桜の樹の下には』及び同作者の作品は、昭和64年にちくま文庫から出版された『梶井基次郎全集 全一卷』を引用した。

第一章 『桜の樹の下には』の先行研究について

梶井基次郎の『桜の樹の下には』の研究は多いとは言いがたい。しかし、様々な観点からの研究が行われている。『桜の樹の下には』をもとに梶井の作品世界にあるフランスの詩人ボードレールとのつながりを求めたものや、成立の問題を論じたもの、作家論的な方向から論じたものなどがある。吉川（1995）は草書から作品集版までの本文の変化をもとに、『桜の樹の下には』を梶井唯一の「物語体小説」として位置付けた¹。

小川（2004）は、梶井が桜に見た美しさと生の極限を表したこの作品を、文学史の転換と位置付けた。「国策としての桜感ともあいられない。梶井にとってさくらは国華である以前になお美の極みであった」といい、梶井によって美の極点としての桜の姿が認識されるようになり、昭和の文学観を変えていったとした²。

鎌形（2011）は、本文を細かく分析することで作品自体を深く読み、理解することを目指している。『桜の樹の下には』には5個の話があり、そこには梶井の「生と死をめぐる思想」が「作品全体を貫く核」として存在しているとした。梶井は『桜の樹の下には』を通して、死を強い生の源流として認識し、死の絶望に陥ることなく、より力強い生を生み出すものとして表現したとした³。

梶井作品の中で感じる『桜の樹の下には』の異質さは、吉川（1995）の『桜の樹の下には』は物語体小説であるということに一つの理由を説明できるはずだ。確かに、梶井のほかの作品は、一人称の一方的な語りであり、明確な登場人物は語り手しかいないことが多い。『Kの昇天』も語りかけているものではあるが手紙の形式をとっており、「俺」が「お前」に一方的に話しかけているような「物語体小説」ではない。ただ、梶井作品の中における『桜の樹の下には』の特異性については、これだけが理由だと考えるのではなく、もっと中身に注意して改めて考えたい。

そして、『桜の樹の下には』に感じる圧迫感についての筆者の見解は、鎌形（2011）の「死という『惨劇』をおのが生の根底に置き、生の養分として、生を生み出す発条として物狂おしいまでに激烈におのが生の中に取り込み、最上の生の充実・横溢という希望を生み出そうとする思想」を梶井が持っているという意見とおおむね一緒である。生と死への執着が強く、そのものに対する気持が非常に強いものであったため、最上に美しい桜と醜い屍体を描くことによって、そのコントラストの強さも利用しながら、生と死の関係をより鮮やかに描き上げようとしたのであろう。しかし、筆者はそれに加えて、梶井は桜という絶対的な美に文学の概念を憑依させ、自分を養分とすることで至高の作品を創り出そうとする意志にまで飛躍していたのではないかと考える。裏付けるために、梶井の美的感覚と文

¹ 吉川将弘（1995）「『桜の樹の下には』論：物語体小説という試み」『近代文学試論』33, pp.25-36

² 小川和佑（2004）『桜の文学史』文芸春秋 pp.225-227

³ 鎌形英人（2011）「梶井基次郎『桜の樹の下には』論：死と生をめぐる一考察」『大学院紀要 = Toyo University Graduate School of Bulletin』48, pp.31-49

学に対する思想をそれぞれわけて考え、結びつけることで、『桜の樹の下には』という作品が、梶井にとってどういう作品だったかを考える。

第二章 梶井の作品における美しさと醜さ

第一節 『桜の樹の下には』に描かれる美しさと、梶井の他作品に描かれる美しさ

『桜の樹の下には』では、美しいものとして、「桜」「薄羽かげろうの結婚」などが描かれている。語り手の「俺」は桜について、「桜の花があんなにも見事に咲くなんで信じられないことじゃないか。俺はあの美しさが信じられないので、この二三日不安だった」(p.211)と語る。その見事な桜が、どうしてあんなに美しいのかを語る中で「薄羽かげろうの結婚」が出てくるわけだが、この部分での美しさは「薄羽かげろう」そのものではなく、「薄羽かげろう」の生殖行動に対しての美しいという感情である。桜に対する「屍体」、「薄羽かげろう」に対する「産卵を終った彼等の墓場」(p.213)と、美しさ対比される惨劇があるが、それはまた後述する。

「桜の樹の下には屍体が埋まっている！」そんな強い言葉で始まり、それに対して疑問を持ち、数日不安だった「俺」に対して、読者が違和感を覚えなまま読んでいけるのは、「屍体」という言葉の強さに桜が隠れているわけではなく、本当にそう感じさせざる得ない桜の美しさを私たちも感じているからである。だからこそ桜が美しいということに対して、無駄に梶井は説明を加えず、なぜ美しいのかという原因を作品の中で解明しようとした。「薄羽かげろう」の結婚については、生き物が生命として真っ直ぐに行動し、本能的に種を存続させようとしているありのままの姿に対して、梶井は美しさを感じているのではないか。

他作品に描かれている梶井の美的感覚も自然や人の営みに対して、美しいと感じたり、好ましく感じたりしているように見受けられる。

まず、その一つとして『椽の花』(『青空』⁴大正15年1月号)の一節を引用する。

飯倉の通りは雨後の美しさで輝いていました。友と共に見上げた七葉樹には飾燈のような美しい花が咲いていました。私は五六年の自分を振返る気持でした。私の眼が自然の美しさに対して開き始めたのもちょうどその頃からだと思いました。(p.92)

「通り」という人工物の集合に、雨という自然現象が絡むことで生まれる景色に対して素直に美しいと書かれている。その雨後の景色と花に思いを乗せて、「私」は過去の自分を振り返る。

次に『檸檬』(『青空』大正14年1月創刊号)では、友人の家を抜け出して二条町へ下り、そこにある果物屋の売り場の風景がいかにも美しいかが語られる。果物のみずみずしさや台の傾斜が生み出す風景が、その当時の「私の知っていた範囲で最も好きな店」であり、音楽や絵の具など芸術を生み出すものを用いて描かれている。そしてその夜の様子も次のように語られている。

⁴『青空』は、梶井が東京帝国大学在学中に中谷孝雄、外村茂らが創刊した同人雑誌である。大正14年(1925)1月に創刊され、それ以後昭和2年(1927)に28号をもって終刊となった。梶井は『檸檬』のほか多くの作品を『青空』にて発表した。

またその家の美しいのは夜だった。寺町通はいったいに賑かな通りで——飾窓の光がおびただしく街路へ流れ出ている。それがどうしたわけかその店頭が周囲だけが妙に暗いのだ。(p.16)

本来であれば闇夜の中にある明るい部分が主役になりそうなものだが、この部分では浴びせられる光にではなく、それと同時に存在する闇が主役として書かれる。「私」の病気からくる倦怠感の中では、多くの人が素直に美しいと感じる表面の部分ではなく、その裏にひっそりと誰にも気づかれずたたずんでいる美しさが、彼の感性に静かに優しく寄り添ってくれたのではないか。

このように『椽の花』に描かれる植物の美しさや、『檸檬』に描かれたその融合した景色の美しさと影の美しさからわかることは、梶井は一面的な美しさを愛するのではなく、人工物と自然物、明るい部分と暗い部分のように二重の要素、相反する美しさを持つものを愛していたのではないかということである。しかし、それは美しい部分ではなく醜い部分や暗い部分をより明確に見ることにもつながっていたのではないか。表裏どちらも見るような物事の見方は、「二重性」として高木(1981)が『檸檬』をもとに論じている⁵。

さて、このように「檸檬」を読んでくると、梶井文学における二重性ということに気が付く。否定と肯定、ネガティブとポジティブ、暗と明という相互に矛盾し、対立する要素がちょうど二重構造のように存在し、両者がからみあう形で作品が構成されている。

その構造を考えると、梶井にとっての美しさと醜さは両者を結び付けて考える必要があることがわかる。「否定と肯定」「ネガティブとポジティブ」「暗と明」をどちらも愛するようなことは矛盾しているようにも感じるが、その矛盾こそ人間らしい感情なのではないか。梶井の人間性については、高潔な人間でありたいと望みながら、思い通りにならず酒に溺れ乱れた生活を送っていたことから、理想どおりには完璧に自分を律することができなかったことがわかる。それは誰にしも経験のあることだと思うが、その梶井の描く文学が、現代のただのたのたのしい人間の書くものようなくだらないものにならないのは、彼の感受性と、文学に対する崇高な思想があったからこそだ。

第二節 『桜の樹の下には』に描かれる醜さと、梶井の他作品に描かれる醜さ

『桜の樹の下には』に書かれる醜さとして、「屍体」や「薄羽かげろうの墓場」がある。この二つはどちらも「死」にまつわる何かを持っている。

馬のような屍体、犬猫のような屍体、そして人間のような屍体、屍体はみな腐乱して蛆が湧き、堪らなく臭い。それでいて水晶のような液をたらたらとたらしている。(p.212)

だんだんとおぞましい表現になっていく部分である。「腐乱」や「蛆」、そして「臭い」といった普通の人たちならばできる限り関わることなく過ごしていきたい単語を並べている。しかしそういった忌避する単語に対して、梶井は最も美しいと感じている桜の美しさの原因はこういった醜い屍体から

⁵ 高木利夫(1981)「梶井基次郎の二重性」『法政大学教養学部紀要、人文科学編』37, pp.29-45

生まれているとした。本来なら死が悼まれる人間社会においては、その「屍体」を養分として何かが生きる、育つということすら、倫理的に考えると疎まれそうな話である。本当に桜の下には屍体があるのか、それがどうであれ「俺」を不安にした「桜の美しさ」の底に「屍体」があると安心して安心した「俺」の気持ちには注目するものがある。梶井には、桜という極限の美しい花に対して恐ろしいと思ってしまうほどの感受性の高さがある。そして、そんな自分を安心させるための要因として屍体を思い浮かべるほど、死が近くにあり、理解し得る概念だったのは、やはり病気がちだった梶井独特の感性だと考える。

一方、「薄羽かげろうの墓場」は、美しい結婚に対して「墓場」が並べられている。薄羽かげろうが産卵を終え、死んだ屍体が生み出した墓場は、「思いがけない石油を流したような光彩」を持っており、「私」はそれを見て、「残忍なよろこび」を味わった。鶯や四十雀の生み出す風景を「もうろうとした心象」に過ぎないとし、死がそこにある薄羽かげろうの死体の織り成した水溜の景色のような「惨劇」があることで、「俺の心象は明確」になった。この部分も梶井にとって生きることよりも死ぬことが近かったことを表す部分だと考える。死という彼の一番近く感じていた現実を通して世界を見ていたからこそ、おぞましい惨劇がないと美しさも醜さもあやふやなものになってしまっていたのではないか。「惨劇」について、鎌形（2011）は『「俺」は死というものを忌避するどころか激烈に求めていることがわかる』とし、それがなぜかについてこのようにまとめている⁶。

死というものは「俺」にとって、ただ恐怖や絶望や苦痛の極限だけをもたらすものではなく、それどころか逆に、豊穡な生を創造するエネルギーを内包するもの、生の母胎、根源となるもの、生の意味を明確にするものといった、積極的な価値を有するものとしてとらえられているからである。

死が豊穡な生を生み出す為の母胎になるという考えは、この作品の根幹をなすものであり、それを求めていることは、梶井の創造者としての在り方を考えるとき重要になってくる部分である。

他作品に描かれる梶井にとっての醜いものは、人道的ではない行為や俗悪に対して向けられている。作品の語り手（梶井の作品は私小説のため、梶井自身に近い存在）の正義感や、人間としてより高みの存在になれるよう努力し続けなければならないといったような正しさを追求する部分に反すると、それに対して嫌悪を抱いていたようである。「屍体」や「墓場」に対して価値を感じられる人間であるからして、醜いもの、嫌悪感を抱くものは、人間の精神の在り様だったようだ。

まず、そのことがわかる作品として、『城のある町にて』（『青空』大正14年1月号）を引用する。

印度人は非道い奴であった。

握手をしようと云って男の前へ手を出す。男はためらっていたが思い切って手を出した。すると印度人は自分の手を引き込めて、観客の方を向き、その男の手振を酷く真似て見せ、首根っ子を縮めて、嘲笑って見せた。毒々しいものだった。男は印度人の方を見、自分の元いた席の方を見て、危なげに笑っている。なにか訳のありそうな笑い方だった。子供か女房かがいるのじゃな

⁶3に同じ。

いか。堪らない。と峻は思った。(pp.38-39)

その様子を見ている「峻」は、「彼自身かなり不愉快」になる。この場面で「印度人」とその場に
いる観客たちが笑っている理由は、舞台上に挙げられた「男」を馬鹿にしているからである。そのこ
とに対して「峻」が、「毒々しい」や「堪らない」と思うのは、観劇に来ていただいであらう見知ら
ぬ「男」が、誰かの笑いのためにその尊厳を落とされる様子を見て、感情移入し同情するとともに、
自分の利益のために誰かの尊厳を不当に侵すことなどあるべきではないと感じているからではない
か。正義感が強く人情的な部分が見える。しかし、この場面では人の醜さということだけではなく、
梶井の諦めのようなものも語られているようだ。この後峻は前場面で描写された「花は」「Flora」
という花火を見た子供のやり取りを思い出し、一旦意識が壇上から離れる。戻ってくると段々と白々
しくなってきた、「下等な道化に独りで腹を立てていた先程の自分が、ちょっと滑稽だったと彼は
思った」と意識が変わっていく。非常に人間らしい部分である。きっと同じように怒っている人間が
いれば、非道な印度人に対して人情をもって不愉快であり続けたのだろう。しかし、一人でそのエネ
ルギーを保ち続けるのは難しい。不愉快な時間が長く続いた中で、彼は自分なりに一旦気持ちの楽な
方向へ行こうとして、周りに感情を順応させたのではないか。この場面はここで終わる。ここには、
正しくあり続けることは難しい、人として崇高であり続けるのは難しいという梶井の現実に対する考
え方を読み取ることが出来る。

次に、『ある崖上の感情』（『文芸都市』昭和3年7月号）という作品に描かれるカフェにいた店
員の様子をあげる。

彼女は断髪をして薄い夏の洋装をしていた。しかしそれには少しもフレッシュなところがな
かった。むしろ南京鼠の匂いでもしそうな汚いエキゾティズムが感じられた。そしてそれはそ
のカフェがその近所に多く住んでいる下等な西洋人のよく出入りするという噂を、少し陰気に裏
書していた。(p.195)

嫌な書き方である。異国の雰囲気を持つ女性の店員に対しての言葉である。「下等」という言葉を
人に当てはめている時点で、今まで梶井に持っていた正しくあろうとする潔白な人間性を少し疑いた
くなる文章である。「エキゾティズム」、いわゆる異国情緒のことであり、下等な西洋人という表現
も外国批判のような文章に感じなくもない部分だ。しかし、今までの作品を見れば梶井は『桜の樹の
下には』の中でも「アフロディッテのような」と海外の神話のイメージを引用しているし、『檸檬』
にも異国の画集などが登場することから西洋の文化には精通しているうえに、愛してさえいるはず
だ。このカフェにいた店員に対して汚いといったマイナスの感情を抱いたことに関して考えると、あ
りのままの姿の自然や人間を愛するからこそ、日本で生まれたはずの人間が安易に近場の外国人に混
ざり影響されその姿の在り様を変えたことと、高い文化圏に生れながらそれを踏襲しない俗悪な人間
たちに対して嫌悪感を抱いていたのかもしれない。店員の人として生き生きとした澆刺とした部分が
主人公たちに向けられなかったからこそ、怠惰の雰囲気を感ず、そんな感情を抱いたという読み方も
できる。

友人の中谷も「若き日の梶井が何より憎んだのは俗であった。彼は鋭意俗からの離脱を試みた」と

している⁷。ただその俗からも梶井自身は完璧に離れることはできず、彼自身の完璧主義と現実の間で苦しんだようだ。

第三章 作品に対する考え方

梶井にとって作品を書く、文章を書くということはどういうことだったのだろうか。それは、彼の作品の中に書かれることや、友人に向けた手紙、エピソードから考えることが出来る。

まず、『泥濘』（『青空』大正14年7月号）の冒頭では、書くことに失敗した様子が描かれている。

それより前、自分はかなり根つめて書いたものを失敗に終らせていた。失敗は兎に角として、その失敗の仕方の変に病的だったことがその後の生活にまでよくない影響を与えていた。(p.59)

主人公の奎吉はそれでも書くことをやめなかったわけだが、ついにやめざるえない状況がきてしまう。やめた後も生活はうまくいかず、その様子を「ぼんやり」「不活発」といった言葉で表し、作品作りだけではなく生活さえも停滞してしまっており、全体が重い雰囲気がずっと流れる作品になっている。

『路上』（『青空』大正14年10月号）という作品は、雨上がりの日の帰途、「崖の近道」を使った自分が滑り落ちていく様子が描かれている。身体全体を使ってようやく止まるわけだが、そのあと「自分」はなぜか「スキーのようにして滑り降りて見よう」とする。誰にも見られていない中、滑り落ち「自分は自分がひとりでに亢奮しているのを感じた」とその日あったことを無邪気に報告したがる少年のようなことを書いている。

帰途、書かないではいられないと、自分は何故か深く思った。それが、滑ったことを書かねばいられないという気持か、小説を書くことによってこの自己を語らないではいられないという気持か自分には判然しなかった。恐らくはその両方を思っていたのだった。(pp.77-78)

『泥濘』の中に描かれた創作と生活の不調と、『路上』に描かれた「書かないではいられない」という描写からは、少なからず梶井の生活の中に文学を書くことが当たり前にあったということがわかる。仲間たちと同人誌を作り上げるということも頭にあっただろうし、中谷（1969）の記憶によれば、大正10年あたりに梶井はやたら「非凡人」に憧れていたらしく、現世に自分の何か生み出したものを残したいという気持も強かったのではないかと考える。

中谷（1969）は梶井に『青空』を分裂させようとしているというあらぬ疑いをかけられたとき、自身の文学と梶井の文学を比較して「僕は今でも六十点主義だ。そこへいくと君は昔から満点主義」「ちよつと不満なところがあると、割つたり立て直したりして完全なものにしないと気が済まない」⁸と言ったらしい。梶井の完璧主義は勉学の部分でも見られたようだが、何より『檸檬』の成立過程にあ

⁷ 中谷孝雄（1969）『梶井基次郎』筑摩書房 p.271

⁸ 7に同じ。 p.186

らわれていると筆者は考える。『檸檬』という作品は、結局そのまま世に出されることのなかった『瀬山の話』の一部分を作品に仕上げて発表されたものである。『瀬山の話』を納得する形にできなかったため、そのような発表になったが、その作品自体原稿用紙七十枚近くに及ぶ作品であった。それを約十四枚程度にし、発表する時より表現を磨き上げていることから、作品作りに対して妥協しない梶井の様子を見ることが出来る。

同人として作家業を終らせるのではなく、小説を生業にすることも考えていたようで、昭和3年5月に友人の近藤直人⁹に送った手紙に「生活のため、原稿料を稼ぐ必要が最近出来て来ました、だから商業主義的にもなって大いに書くつもりです」¹⁰と書いており、文学で身を立てようとする意識はあったようだ。同人については『青空』が事実上の終刊になったとき、ほかの同人からの誘いを二つ返事しなかったことから『青空』に思い入れがあったことがわかるが、その後も『文芸都市』『近代風景』『創作月刊』『詩と詩論』などに精力的に作品を発表し続けた。

目の前の景色や自分の中の感傷を言葉で表す文学者でありながら、『城のある町にて』の「なにかある。本当になにかがそこにある。と云ってその気持を口に出せば、もう空ぞらしいものになってしまう」(p.28)という表現には、現実や自分自身という人間の在り方を言葉にして決めてしまうのは乱暴であると謙虚な部分がかがえる。しかし、それは表せないから諦めるという妥協ではなく、語らないという彼なりの文章表現なのだろう。

小説ではないが、梶井が高等学校時代に取り組んでいた劇研究家の活動発表の場を学長に奪われ、激怒し、ただ怒りをぶつける場所もないため酒乱の限りを尽くすというエピソードからも自分が生み出したものや、なそうとしたものへの限りない愛情と執着をみることができる。

梶井にとって作品とは、生活と直結するものであり、作品活動の不調が生活にまで影響した。完璧であろうとする梶井が完成させられない、満足のいったものが書けないというのはかなり自分を追い込む要因になったのであろうが、彼が感じとった世界を残し、彼が彼自身の生活を認めるためには形あるものが必要であり、作品が必要だったのだろう。

第四章 生死に対する考え方

『桜の樹の下には』では、「桜」という絶対的な美しいものが「屍体」という醜いものを養分にして咲き誇っているというさまを「透視術」で「俺」は見た。生きているものの脈の中に「屍体」が存在している。もはや屍体があるからこそ、桜が輝いているような関係は、梶井の中にある生死というものについての考えが極まったものではないかと考える。

生きることに直接書かれている作品はいくつかある。『雪後』(『青空』大正15年6月号)には道端で見た「仔牛の誕生」を見かけたことを主人公の行一から聞いた姑が嬉しそうな顔をする場面がある。そして『交尾』(『作品』昭和6年1月号)には、セキセイや猫、河鹿といった動物が描かれている。この作品外にも人間以外の動物や植物をよく観察し、その生きている様子を細かく描くことで、その生のありようを美しく描いている。生きているものとの距離感の取り方が、(視点人物的に

⁹ 近藤直人。出会った当時は京大医学部の学生であり、肺結核を理由にした休学中に梶井に出会った。梶井は近藤を兄のように慕い、書簡も数多く残されている。

¹⁰ 手紙の文章は筑摩書房『梶井基次郎』(p.438)から引用した。

も当たり前(に)そうなのだが) 一歩引いているように見える。「仔牛の誕生」も見かけたものであるし、「猫」についても家の中から干渉されない場所で見ている。『ある崖上の感情』でも人の営みを関わるわけではなく観察している。梶井にとって生は見るものであり、観察するものだったのだろうか。

死については様々な書き方がされている。

『Kの昇天』(『青空』大正15年10月号)には、「K君は病と共に精神が鋭くとがり、その夜は影が本当に『見えるもの』になった」(p.137)と書かれている。病が進み、死が近づくことで、Kの感覚は鋭敏になったことが描かれているが、『桜の樹の下には』の中の四十雀たちの美しさがもうろうとした心象にすぎないとした感覚に似ている。死が近くになればあるほど、感覚は鋭敏になる。そして、普段できないようなことや見えないようなもの、感じ取りづらいものを受容することが出来るようになるという考えは彼の実生活からの表現なのではないか。『Kの昇天』では、Kが求めていたことを体現した結果に死があった。何かを求めた上に死があるため、この死には意味がつけられている。そう考えると、『桜の樹の下には』でも屍体が桜の養分になって、というように死が何かのためになっている様子が描かれているため、梶井にとって死が何かを生み出すという考えは、考えの片隅にあったのではないか。

しかし、そのような死を曲りなりともプラスのものとする一方、『冬の蠅』(『創作月間』昭和3年5月号)では、部屋を暖めなかったことにより死んでしまったであろう蠅を思いながら、私は憂鬱になる。その理由はこうである。

それは私が彼等の死を傷んだためではなく、私にもなにか私を生かしそしていつか私を殺してしまふきまぐれな条件があるような気がしたからであった。私は其奴の幅広い背を見たように思った。(p191)

その空想に、「わたし」は「自尊心を傷つける」わけだが、この部分は、死は自分の思い通りにはならないというマイナスの捉え方をしている部分である。死は思い通りにならない上に、なにものか(なにごとか)のきまぐれによって引き起こされるもので、自分も今どうなるかなんてわからないという不安を表した部分である。

以上のことから梶井は、死に対して、死から何かを生み出したり効果を強めたりすると考え、プラスに受け止められる(受け止めようとしている)部分も見られるが、死は突然やって来るものであり、抗えない不条理なものであると本当に暗く考える部分も見られる。

しかし病気というものは決して学校の行軍のように弱いそれに堪えることのできない人間をその行軍から除外してくれるものではなく、最後の死のゴールへ行くまではどんな豪傑でも弱虫でもみんな同列にならばして嫌応なしに引摺っていく——ということであった。(pp.263-264)

絶筆『のんきな患者』の最後の部分であるが、死に対する諦めが感じられる。

梶井の人生は「死」を意識しないではいられないものだった。母が父・宗次郎のことや子供たちの体のことで将来を悲観し、何度も橋まで子供をつれ佇んでいたという心中しようとしていたことや、祖母すえに始まる肺を悪くして弟や妹が死んでいくという経験をした。そして何よりも17歳の時に

梶井の体も肺結核が蝕み、彼は学生時代に至るまでも病気で満足に学校に行けない期間があった。そのことに気を病み、酒、たばこなどに溺れ、また体を悪くし、17歳で発症して以来、彼の体は全快することがなかった。長い死と向き合う期間の中でなんとか向き合おうともがき、作品に昇華することで死の絶望を圧倒するなにかがほしかったのだろう。しかし、そうして死と向き合い続けたからこそ、生きているということの輪郭がはっきりし、生き物の生の匂いをより強く感じることでできたのではないか。

そのため、『桜の樹の下には』の中の桜はきっと自然の中にあったのだろう。周りに植物やおひさま、宴会を開いている人間などの生きているものしか近くにいないのに、完璧に美しく咲く桜に対して恐怖を抱いていた。そこに自分が最も恐れている死があると仮定するならば、信じられなかった桜の美しさも了解できる。

結論

以上のことから『桜の樹の下には』に感じられる圧迫感の正体は、梶井の生と死に対する異常な執着の強さであると考えられる。普通に生きていることができ、死を忘れられる人間には持てないほどの執着がこの作品にはある。

梶井は『桜の樹の下には』を発表する時期、郷里の大阪に戻り、家族と過ごしていたわけだが、文学仲間のいる場所や学校に戻りたいが叶わない、思い通りにならない日々を送っていた。長くいた湯ヶ島という自然の生の匂いに充ちていた場所で暮らしていた経験と合わせ、自らにどんどん近づきすべてを奪わんとする死と、自分の外にある、輝いている生の実感に激しく嫉妬し、死の恐怖に震えていたのではないか。だが、目を向ければ世界には美しいものがたくさんある。

「非凡人」になりたがっていたというエピソードを聞くと、なにかに成りたい、なにかを残したいという精神は現代のわれわれにも共感するところがあるのではないか。

死と向き合えず、自分の体に鞭を打つような行動（酒乱、けが、寒い中での水泳など）をしながら、最期にはやはり死や病から逃げられないと悟りへと至る梶井の胸中には、桜の中に屍体を見えるような狂気もあっただろう。

そして死ぬならば『冬の蠅』に描かれるようなきまぐれによる死ではなく、意味がある死であってほしいと考えるのは難しくなく、死さえも自らを昇華させる養分となるならば、迎え入れようという状況だったのではないか。彼にとっての文芸とは、命を削る行為のはずだった。体力的な問題もあるが、何より病気からくる無気力や倦怠感を乗り越えてなお、文学を「書かなければならない」「文学で身を立てられるようにならなければ」という強迫にも似た感情は、彼の自己を肯定する力を弱め、生きる気力を奪い、より暗い精神世界へと自分を追い込んでいく要因だったのであろう。ただ、精神をどん底に落とすのも文学だったが、より生を実感できるのも文学だった。

学生時代から肺結核に自身も蝕まれ、祖母や弟、義妹をも亡くしてきた梶井にとって「死」は身近にあるものだった。梶井の生に対する感受性の強さと執着は、やはりそういった経験をしてきたからこそものだと考える。

そんな梶井が自身を支配し、自身を突き動かそうとしている「死」を桜の美しさの理由としたこの作品には、やはり彼の文学への崇拝と自分を養分にして至高の文学を創り出すという思想が表れている。

るではないか。

その決意が、日本人が愛してきた桜と、ほとんどの人間が忌む「屍体」という強いモチーフにのせて直接的に描かれているからこそ、この作品には他作品にはない圧迫感があると思う。

参考文献一覧

- (1) 梶井基次郎 (1986)『梶井基次郎全集 全一卷』ちくま文庫
- (2) 安藤公夫 (1978)『梶井基次郎と湯ヶ島』皆美社
- (3) 小川和佑 (2004)『桜の文学史』文芸春秋 pp.225-227
- (4) 鎌形英人 (2011)「梶井基次郎『桜の樹の下には』論：死と生をめぐる一考察」『大学院紀要 = Toyo University Graduate School of Bulletin』48, pp.31-49
- (5) 戴松林 (2009)「肺結核と梶井基次郎の文学」『千葉大学人文社会科学研究所研究プロジェクト報告書』184, pp.12-22
- (6) 高木利夫 (1981)「梶井基次郎の二重性」『法政大学教養学部紀要、人文科学編』37, pp.29-45
- (7) 中谷孝雄 (1969)『梶井基次郎』筑摩書房
- (8) 安岡譽 (2009)「梶井基次郎の精神分析的理解：対象喪失論からみた彼の死生観の形成過程について」『札幌学院大学人文学会紀要』(86), pp. 37-66
- (9) 吉川将弘 (1995)「『桜の樹の下には』論：物語体小説という試み」『近代文学試論』33, pp.25-36

[付記]

本稿は常葉大学短期大学部日本語日文学科へ2023年度に提出した卒業論文に、加筆・修正したものです。また、2023年度常葉大学短期大学部日本語日文学会において卒業論文に基づいて発表を行いました。席上他にてご意見を頂戴しました。記して感謝申し上げます。

(たかつか・ゆな 本学日本語日文学科二年)

ゲーム実況のライブ配信における文末表現

仲 田 瑞 來

1. はじめに

近年、YouTube や Instagram、TikTok といった SNS で動画投稿やライブ配信をする人が増えている。そのような中で、ゲーム実況をライブ配信する人も増えた。ゲーム実況のライブ配信に用いられる文末表現には多彩な形式が見られるように思われ、筆者はそこに注目した。実況者は対人ではなくパソコンに向かって話すため、基本的に用いられる文末表現は常体であることが多いが、実況者はときに動画内で敬語を交えながら実況をすることがある。そこで本稿では、文末表現の形式と敬語の運用について、主にスピーチレベルシフトに着目して考察を行うこととした。

2. YouTube におけるゲーム実況

2.1. ゲーム実況とゲーム実況者について

ゲーム実況にはホラーゲームやサバイバルゲームなど様々なジャンルのゲームが使われる¹。また、ゲームによっては一人称視点や三人称視点のものがある。本稿で対象とするゲームは三人称視点のサスペンスアドベンチャーゲームである。ゲーム実況者には個人で活動する場合とグループで活動する場合がある。グループで活動する場合、基本的にマルチプレイのゲームをすることが多いが、一人のプレイを他メンバーが見て助言する形式もある。

2.2. ゲーム実況のライブ配信について

根岸 (2023) はゲーム実況のライブ配信の特徴について、コメントを見ながらゲームをするため、視聴者とコミュニケーションを取りやすいとし、根岸氏は、ビデオゲーム (あるいはデジタルゲーム) の本質的な要素の一つが「インタラクティブ」だという。ゲーム実況の生放送において、「視聴者は、コメントをすることによって、配信者とある種の「つながり」を持つ。すなわち視聴者はコメントを通じて配信者とインタラクティブな関係になりうる。」「視聴者はコメントを通して配信者との間においてインタラクティブな経験をし、時にはコメントと配信者を通してゲームとインタラクティブな関係になりうる。」と述べている。

以上から、ライブ配信者と視聴者は、対面の繋がりはなくてもコメント機能を介して配信者と繋がることができる²。特に、ライブ配信ではコメントに即座に対応できるため配信者と視聴者がコミュニケーションを取りやすく、両者が繋がりがやすい。

¹ ゲーム実況とはゲームをプレイする様子を動画で配信することである。リアルタイムのプレイ動画を中継するライブ配信と、ライブ配信をアーカイブしたもの、編集済みのプレイ動画を配信するものなど多様な形態がある (杉谷 (2022) 参照)。

² コメント以外にも、YouTube には「Super Chat」という投げ銭機能がある。これによって、配信者の目につきやすくなり、コメントが読まれやすくなる。

3. スピーチレベルシフトについての先行研究

ゲーム実況者は視聴者と実際に会話をしていないにも関わらず、敬語の使用、不使用を使い分ける。これには、コメントでのゲーム実況者と視聴者の繋がりが、関係していると考えられる。今回スピーチレベルシフトを使用して研究するのは、これまでスピーチレベルシフト研究において調査対象とされていなかったゲーム実況を調査することで、一対不特定多数におけるスピーチレベルシフト現象とはどのようなものか明らかにすることができると考えたからである³。ここでは、スピーチレベルシフトが起こる要因と生起条件、その機能等を取り上げた研究を中心に取り上げる。先行研究での言及が多岐にわたるので、やや羅列的になるが諒とされたい。

3.1. 生田・井出（1983）「社会言語学における談話研究」

生田・井出（1983）は、敬語使用のメカニズムを探るために談話内における敬語の使い分けに注目している。日常会話や討論、講義などの一つの談話内で敬語レベルの混用が見られるとき、敬語レベルを決定するものとして、三つの要因を示している。

- ① 社会的コンテキスト。
談話を通して主体となる敬語レベルを決める。
- ② 話者の心的態度。
談話内で相手や話題となっている事柄に対する話者の心的態度の変化を表明するため、敬語レベルをシフトさせる。
- ③ 談話の展開。
談話内の話の流れ、あるいは論理の展開を明確に示すため、敬語レベルをシフトさせる。

生田・井出（1983）は、①の要素は、従来敬語使用の原則的ルールとしていた。②では、スピーチレベルのダウンシフトは心的距離の短縮、つまり親しみや同調、支持の気持ちなど、相手に対する共感を率直に表し、アップシフトは心的距離の伸長、つまり改まった気持ちや相手のプライベートな領域を侵さないという態度を表している。③では、敬語を使用することで談話の小話題の移行の節目を明確に表示する機能があると述べている。

3.2. 宇佐美（1995）「談話レベルから見た敬語使用：スピーチレベルシフト生起の条件と機能」

宇佐美（1995）は、初対面同性、異性の「目下」「同等」「目上」の6通りの対話者を割り当て、その会話データを当該会話内の要因（ローカル要因）と当該会話外の要因（グローバル要因）の二側面から分析した。その結果、常体の発話から尊敬語、謙讓語、丁寧体を含む発話へのシフトが起きる条

³ スピーチレベルシフトとは、大浜・鈴木・多田（1998）によると、「敬語の使用・不使用、文末文体の丁寧体・普通体の使い分け、あるいは美化語の使用・不使用など、対話相手や場面、話題などによって表現スタイルを変えることを言う。」とある。

件として、

- ① 常体での発話の後、尊敬語、謙讓語、丁寧体に戻る時。
- ② 新しい話題を導入する時。
- ③ 新しい話題を導入する質問に答える時。

を示している。宇佐美（1995）は、①では、常体での発話の後、すぐに敬語に戻ることによって先のスピーチレベルの使用が一時的なものであり、適切とみなされている基本レベルから逸脱しようとした訳ではないことを示す。②では、談話ユニットの論理的構造の展開を示す談話標識の機能を果たしている。③では、相手の発話のレベルに合わせることによって、礼儀を保っていると述べている。

3.3. 酒井（2015）「スピーチレベルシフトに関する研究：親しい先輩・後輩の会話をもとに

酒井（2015）は、女子大学生の親しい先輩・後輩の会話を対象としてスピーチレベルシフトが起こる場面とその効果を分析した。その結果、スピーチレベルがアップシフトする場面として、

- ① 説明する場面。
- ② 確認した時の応答場面。
- ③ 相手に同意を求める場面。
- ④ 相手に気遣いをする場面。
- ⑤ マイナスな内容を相手に伝える場面。
- ⑥ 相手をねぎらう場面。
- ⑦ 繰り返し。

を示している。酒井（2015）は、①では談話を進める働きがあり、説明を始める話に注目してもらうことができる。②では、丁寧かつ明確に事実を伝えることができる。③では、親しみを表すことができる。④では、自分の判断を真面目に主張し、相手の発言に対して気遣いを表すことができる。⑤では必死という気持ちを強く示す効果がある。⑥では、称賛の気持ちを伝えることができる。⑦では、リズムのある会話を生むことができると述べている。

3.4. 福島（2008）「ビジネス関係者のスピーチレベルシフトの要因について：初対面二者の会話から」

福島（2008）は日本人ビジネス関係者のビジネス場面での会話データを対象に、スピーチレベルシフトが生起する要因を分析した。その結果、スピーチレベルがアップシフトする要因として、

- ① 改まった気持の表現。
- ② 話題の導入・切れ目示唆。
- ③ 基本レベルに戻る時。

を示している。福島（2008）は、ビジネス関係者で多く見られるアップシフトの要因は③であり、③について初対面という「人間関係」と改まった「場」のために、アップシフトする時は基本レベルへ戻すという意識が強い可能性があるとして述べている。

3.5. 劉（2013）「友人同士3者間会話におけるスピーチレベルシフトについて：上下関係のある親しい友人同士の会話データをもとに」

劉（2013）は、友人同士3者間の自然会話を対象としてスピーチレベルシフトの要因と機能について分析した。その結果、「ダ体」から「デス・マス体」へのシフトの生起条件として、

- ① 常套句／会話開始・終了時の合図。
- ② 相手への非難。
- ③ 対立する立場や意見の提示。

を示している。劉（2013）は、②では、相手との心的距離をわざと置くことを示し、相手の言動に対する不満を表すことができる。③では、相手との心的距離を置くことを示し、相手の言動に同意しないこと、相手の立場に妥協しないことを示すと述べている。

3.6. 嶋原（2014）「母語場面及び接触場面の同等初対面会話におけるアップシフトについて」

嶋原（2014）は、話者の力関係が同等の初対面会話におけるスピーチレベルのアップシフトに焦点を当て、そのアップシフトの生起条件と機能を分析している。その結果、同等初対面会話において、アップシフトする要因として、

- ① 相手の丁寧体と同調する時。
- ② FTAを補償する時。
- ③ 語彙の丁寧度の低さを補償する時。
- ④ 冗談を言う時。
- ⑤ ユニットを移行する時。
- ⑥ 意見・結論を明示する時。

を示している。嶋原（2014）は、①②③では、相手との心的距離を伸長し、対人上の問題を回避するという機能。④では、心的距離の短縮の機能。⑤⑥では、スピーチレベルに変化を持たせ談話の展開を明確にする機能を果たしていると述べている。

3.7. 張（2023）「日本語のスピーチレベルシフトの生起条件と機能：鉄骨工場で働く技能実習生に向けられた日本人同僚の発話の分析から」

張（2023）は、鉄骨工場で働く技能実習生に向けられた日本人同僚の発話を分析し、スピーチレベルシフトの生起条件を明らかにしている。アップシフトの生起条件として16種確認されたが、張（2023）はそのうちの割合が10%以上の場合に注目している。割合が10%以上の生起条件として、

- ① 客観説明をする時。
- ② 解釈説明をする時。
- ③ 依頼、請求、命令、指示をする時。
- ④ 語彙の丁寧度の低さを補償する時。

を示している。張（2023）は、①では、客観的に説明を進める談話標識の機能。②では、待遇標識話し手が聞き手に発話内容を理解させたり、理解しやすくするために丁寧に説明するという待遇標識の機能。③④では、聞き手向けの発話で、対人的な配慮を示す待遇標識の機能を持つと述べている。

3.8. 鄭（2017）「スポーツ情報番組のジャンルによる語用論的特徴：日韓対照で見られるスピーチレベルシフトの相違に注目して」

鄭（2017）は、日本と韓国での類似するジャンルのテレビ番組を対象に、ジャンルという要素が言語表現にどう影響するかを述べている。スポーツ競技の実況中継とスポーツニュースという同じスポーツ情報番組は日本語では名詞止めのほかにも常体で終わる発話が多く、映像メディアの要素である「映像」と「音」もあいまって「臨場感」を醸し出し、視聴者を引きつけるという効果があると述べている。

3.9. 先行研究で示されたスピーチレベルがアップシフトする条件についてのまとめ

敬語レベルを決定するものとして、生田、井出（1983）の①社会的コンテクスト、②話者の心的態度、③談話の展開が挙げられる。また、スピーチレベルのアップシフトの生起条件については、先行研究を以下のようにまとめることができる。

表1. スピーチレベルのアップシフトの生起条件

アップシフト	先行研究
① 談話の展開	宇佐美（1995）、福島（2008）、嶋原（2014）
② 基本レベルに戻る	宇佐美（1995）、福島（2008）
③ 新しい話題を導入する質問に答えた時	宇佐美（1995）
④ 説明場面	福島（2008）、酒井（2015）、張（2023）
⑤ 確認した時の応答場面	酒井（2015）
⑥ 相手に同意を求める場面	酒井（2015）

⑦ 相手に気遣いをする場面	酒井 (2015)、嶋原 (2014)
⑧ マイナスな内容を相手に伝える時	酒井 (2015)
⑨ 相手をねぎらう場面	酒井 (2015)
⑩ 繰り返し	酒井 (2015)
⑪ 変わった気持ちの表現	福島 (2008)
⑫ 話題の切れ目示唆	福島 (2008)
⑬ 相手のレベルへの同調	福島 (2008)、嶋原 (2014)
⑭ 常套句 / 会話開始・終了の合図	劉 (2013)
⑮ 相手への非難	劉 (2013)
⑯ 対立する立場や意見の提示	劉 (2013)、嶋原 (2014)
⑰ 冗談を言うとき	嶋原 (2014)
⑱ 語彙の丁寧度の低さを補償するとき	嶋原 (2014)、張 (2023)
⑲ 依頼、請求、命令、指示をする時	張 (2023)

①談話の展開、②説明場面においてスピーチレベルがアップシフトすると述べている先行研究が3件と多く、①では談話ユニットの論理的構造の展開を示す談話標識の機能とスピーチレベルに変化を持たせ談話の展開を明確にするという機能があると述べられている。②では談話を進め、説明を始める話に注目させる機能と話し手が聞き手に発話内容を理解させたり、理解しやすくするために丁寧に説明したりするという待遇標識の機能があると述べられている。

また、ゲーム実況はゲーム実況者と視聴者（不特定多数）の会話であるため、生田、井出（1983）が提示する、敬語レベルを決定するという社会的コンテキストの性別、年齢、親疎、上下関係、学歴は本稿での研究には関係ないものであると考えられる。

4. 対象と研究方法

4.1. 対象とする実況チャンネル⁴

4.1.1. 「あまり驚かないガッチマンはホラーゲームばかりやっている」について

チャンネル登録者数は約188万人(2024年1月現在)。2009年4月18日からニコニコ動画にて、ゲーム実況を始める。2013年1月22日からYouTubeにも活動範囲を広げている。以下、このチャンネルを「忍者」と呼ぶ。

⁴本稿では2つのチャンネルを対象とするが、同一人物が運営している。本稿では運営者をガッチマンと呼ぶ。

4.1.2. 「ガッチマンV」について

チャンネル登録者数は約54万人（2024年1月現在）。2020年5月7日からYouTubeにて、ガッチマンがサブアカウントとして始める。「あまり驚かないガッチマンはホラーゲームばかりやっている」のアカウントでは声とゲーム画面のみの動画であるが、サブアカウントでは忍者をモチーフにしたオリジナルアバターを画面上に映しながらライブ配信し、Virtual YouTuber（以下、Vtuber）として活動を行っている。以下、このチャンネルを「ガッチマンV」と呼ぶ。

4.2. 対象とする実況動画

4.2.1. 「リトルナイトメア」・「リトルナイトメア2」について

今回、「忍者」が実況しているゲームは「リトルナイトメア」というゲームである。「リトルナイトメア」は少女「シックス」を操作する、サスペンスアドベンチャーゲームであり、「シックス」が巨大船舶「モウ」から脱出を試みる話である。2017年4月28日に配信が開始された。「ガッチマンV」で実況されているゲームは「リトルナイトメア2」である。「リトルナイトメア2」は少年「モノ」を操作する、サスペンスアドベンチャーゲームであり、「モノ」が「シックス」とともに電波塔を目指す話である。2021年2月10日に配信が開始された。

4.2.2. 研究方法

これまでのスピーチレベルシフト研究では、談話や非母語話者を対象としたものがあるが、ゲーム実況のような一人と画面を通じた大人数の研究は行われていなかった。今回ゲーム実況のライブ配信における文末表現を調査することで、上記の場合の言語表現を明らかにすることができる。本研究では、「忍者」と「ガッチマンV」に投稿されている同じゲーム（シリーズ別）を実況している動画を対象とする。なお、ゲームを選択するにあたり、研究対象となる配信者の発話を確実に拾うため、ゲーム内の登場人物が発話しない、「リトルナイトメア」を選んだ。調査する対象を同じゲームにしたのは、異なるゲームになると文末表現も異なってしまうと考えるからである。

本研究で対象とする動画は以下の通りである。

表 2. 動画概要（忍者）⁵

<p>【タイトル】 「Little Nightmaresを遊ぶ【ニコ生 5/1 放送分】」 【投稿日】 2017 年 5 月 3 日 【動画時間】 1:50:21</p>	 <p>図 1. 動画サムネイル</p>
<p>【タイトル】 「Little Nightmare を遊ぶ後編【ニコ生 5/8 放送分】」 【投稿日】 2017 年 5 月 10 日 【動画時間】 1:10:46</p>	 <p>図 2. 動画サムネイル</p>

表 3. 動画概要（ガッチマン V）⁶

<p>【タイトル】 「【Little Nightmares2】 リトルナイトメア 2 # 1」 【投稿日】 2021 年 2 月 10 日 【動画時間】 3:12:19</p>	 <p>図 3. 動画サムネイル</p>
<p>【タイトル】 「※完結【Little Nightmares2】 リトルナイトメア 2#2」 【投稿日】 2021 年 2 月 11 日 【動画時間】 2:06:55</p>	 <p>図 4. 動画サムネイル</p>

⁵ あまり驚かないガッチマンはホラーゲームばかりやっている『Little Nightmaresを遊ぶ【ニコ生 5/1 放送分】』2017 年 5 月 3 日 <https://youtu.be/2DJB-df90vk?si=U-8hPnMniPFOk-kO>（最終閲覧日：2023 年 10 月 18 日）

あまり驚かないガッチマンはホラーゲームばかりやっている『Little Nightmare を遊ぶ後編【ニコ生 5/8 放送分】』2017 年 5 月 10 日 <https://youtu.be/Zk8LiS1AS34?si=VktbBRdszsVF8ebp>（最終閲覧日：2023 年 10 月 18 日）

⁶ ガッチマン V『【Little Nightmares2】リトルナイトメア 2 # 1』2021 年 2 月 10 日 <https://www.youtube.com/live/y30sPzXSGC?si=vnZH1mZwYsBkcumW>（最終閲覧日：2023 年 10 月 17 日）

ガッチマン V『※完結【Little Nightmares2】リトルナイトメア 2 # 2』2021 年 2 月 11 日 <https://www.youtube.com/live/c1FJ2Pvst5U?si=VwDu6wdJLpUc7HIP>（最終閲覧日：2023 年 10 月 25 日）

本稿では、ゲーム実況に使われる文末表現を明らかにするため、大浜・鈴木・多田（1998）を参考に各動画におけるガッチマンの文末表現を4つに分類していく。分類は以下の通りである。

・敬体

「です・ます体」とそれに終助詞「よ」「ね」などを付加したもの。

例1) 『Little Nightmares を遊ぶ【ニコ生 5/1 放送分】』

[0:04] 月曜日の午後8時でございます。

[0:11] ガッチマンデーのお時間です。

[0:30] 変な意味じゃないですよ。

・親体

終助詞を含むもの。基本的に聞き手の存在が前提にされているもの。「な」は独り言要素が強いため、独自体とする。

例2) 『Little Nightmares を遊ぶ【ニコ生 5/1 放送分】』

[0:34] 音は大丈夫？

[1:13] すごいよね

[1:21] びっくりしたね

・独自体

カノックワン（1996）で述べられていた、「不定自問」（話し手にとって不明な部分があり、自問しているとされる「かな」「かしら」「だろうか」）。

例3) 『Little Nightmares を遊ぶ【ニコ生 5/1 放送分】』

[5:00] これはこっちな

[21:20] 何か隠しアイテムとかあったのだろうか

・ゼロ体

上記の敬体、親体、独自体に含まれないもの。具体的には、名詞のみ、形容詞のみ、副詞のみで終わるもの、また動詞の終止形、連用形で終わるもの、さらにそれらに「から」「ので」「けど」などの接続助詞を伴ういわゆる言いさし表現。

例4) 『Little Nightmares を遊ぶ【ニコ生 5/1 放送分】』

[0:22] 明日も平日であると

[0:36] ちなみに完全に初見だから

[0:52] 見て！

これら4つに区別する。本稿でのスピーチレベルの具体例は以下の通りである。なお、この分類例は日高・伊藤（2007）、大浜・鈴木・多田（1998）を参考にした。

表 4. スピーチレベルの分類例

敬体	～です・～ですね・～ですよ・～ですか・～でした・～でしょう ～ます・～ますね・～ますよ・～ますか・～ました・～ましよう・～ません ～（して）ください・～される・～でしょう
親体	～だよ・～だよね・～さ・～だわ・～だぞ・～だぜ・～の（だ）
独自体	～かな・～かしら・～だろうか・～な
ゼロ体	～（名詞）・～（形容詞）・～（副詞）・～（動詞の終止形、連用形）・～から、～ので、～けど（言いさし表現）

上の表 4 はガッチマン V の「【Little Nightmares2】リトルナイトメア 2 # 1」を用いた文末表現の分け方の例である。

表 5. スピーチレベルシフトの分け方⁷

[4:38]	じゃあいきます。
[4:39]	設定とかは大丈夫 <u>かな</u> 。
[4:41]	マスターボリューム <u>オッケー</u> 。明るさも <u>オッケー</u> 。
[4:44]	操作説明見ても <u>いい？</u>
[4:45]	えー、しゃがむ、滑る。かがむ、 <u>掴む</u> 。
[4:50]	なんか、掴むが前回俺下手くそすぎてあれだったんだ <u>よね</u> 。

分類するにあたり、「えー」や「あー」などのフィラーと「はい」や「うん」などの相槌は除いた。ゼロ体に含まれる言いさし表現については曹（2000）の定義⁸を参考にした。

5. 調査結果と考察

各動画を文字起こしし、「忍者」のゲーム実況ライブ配信、「Little Nightmares を遊ぶ（以下、忍者 1）では 1412 文、「Little Nightmare を遊ぶ後編（以下、忍者 2）では 867 文抽出できた。「ガッチマン V」のゲーム実況ライブ配信、「【Little Nightmares2】リトルナイトメア 2 # 1」（以下、ガッチマン V1）では 2942 文、「※完結【Little Nightmares2】リトルナイトメア 2#2」（以下、ガッチマン V2）では 1795 文抽出できた。調査結果を表 6、表 7 に示す。

⁷ 実線は敬体、二重線は親体、太線は独自体、破線はゼロ体である。

⁸ 曹（2000）は言いさし表現の定義について、「言いさし表現とは述部が省略されていると見られる発話であり、それで発話が完結せず、不完全な感じがするものの総称である。」と述べている。

表 6. 調査結果⁹

	忍者 1	忍者 2	ガッチマン V1	ガッチマン V2
敬体	60 (4.2%)	54 (6.2%)	205 (6.9%)	192 (10.6%)
親体	230 (16.2%)	129 (14.8%)	383 (12.9%)	226 (12.5%)
独自体	200 (14.1%)	73 (8.4%)	384 (12.9%)	242 (13.4%)
ゼロ体	216 (15.2%)	185 (21.3%)	512 (17.2%)	358 (19.9%)
その他	706 (50%)	426 (49.1%)	1458 (49.2%)	777 (43.2%)
合計	1412	867	2942	1795

表 7. 調査結果 (詳細)

		忍者 1	忍者 2	ガッチマン V1	ガッチマン V2
敬体	～です	27	27	70	83
	～でした	1	1	3	2
	～でしょう	0	1	2	2
	～ます	20	10	78	76
	～ました	5	3	20	14
	～ましょう	5	6	11	5
	～ません	0	3	12	5
	～ください	2	3	6	5
	～される	0	0	3	0
	親体	～よ	24	18	39
～ね		151	89	264	151
～さ		1	6	2	1
～わ		11	3	25	14
～ぞ		17	5	21	6
～ぜ		6	0	2	4
～の(だ)		20	8	30	15
独自体	～かな	70	29	165	113
	～かしら	0	0	0	0
	～だろうか	2	0	4	4
	～な	128	44	215	125
ゼロ体	～(名詞)	54	41	97	38
	～(形容詞)	30	50	107	65
	～(副詞)	12	9	27	16
	～(動詞の終止形)	68	52	117	92
	～(言いさし表現)	52	33	164	147

⁹ 小数点第二以下は切り捨てた。

表6によれば、忍者1では、親体の使用率が230回(16.2%)と最も多く、敬体の使用率が60回(4.2%)と最も低い。忍者2ではゼロ体の使用率が185回(21.3%)と最も多く、敬体の使用率が54回(6.2%)と最も低い。ガッチマンV1でもゼロ体の使用率が512回(17.2%)と最も多く、敬体の使用率が205回(6.9%)と最も低い。ガッチマンV2でもゼロ体の使用率が358回(19.9%)と最も多く、敬体の使用率が192回(10.6%)と最も低い。なお、その他には今回のスピーチレベルシフトには分類できないものが含まれている。

表7によれば、敬体では忍者1、忍者2、ガッチマンV2は「～です」、ガッチマンV1は「～ます」の使用率が最も高い。親体ではどの動画でも「～ね」の使用率が最も高い。独自体ではどの動画でも「～な」の使用率が最も高い。ゼロ体では忍者1、忍者2では「～(動詞の終止形)」が、ガッチマンV1、ガッチマンV2では「～(言いさし表現)」の使用率が最も高い。

5.1. 敬体

忍者1では60回(4.2%)、忍者2では54回(6.2%)、ガッチマンV1では205回(6.9%)、ガッチマンV2では192回(10.6%)だった。「忍者」と「ガッチマンV」で敬体の使用率に大きな差は見られなかった。「忍者」と「ガッチマンV」とでは、実況者の実況歴に差があるが¹⁰、実況歴の違いはスピーチレベルシフトに関係ないといえる。また、動画の序盤と終盤¹¹に敬体が集中していることに気が付いたので、動画の序盤と終盤の敬体使用率と中盤の敬体使用率を比較した。

表8. 敬体使用率

	序盤・終盤	中盤
忍者1	23/63 (36.5%)	37/1349 (2.7%)
忍者2	12/146 (8.2%)	42/721 (5.8%)
ガッチマンV1	33/87 (37.9%)	172/2855 (6.0%)
ガッチマンV2	62/308 (20.1%)	130/1487 (8.7%)

忍者1では63発話中23回(36.5%)、忍者2では146発話中12回(8.2%)使用されている。ガッチマンV1では87発話中33回(37.9%)、ガッチマンV2では308発話中62回(20.1%)使用されている。中盤では忍者1では1349発話中37回(2.7%)、忍者2では721発話中42回(5.8%)使用されている。ガッチマンV1では2855発話中172回(6.0%)、ガッチマンV2では1487発話中130回(8.7%)使用されている。動画の序盤と終盤において、敬体使用率が高いことが分かった。杉山(2000)では、学生の討論におけるスピーチレベルシフトを調査した際、「討論」というフレームが与えられた場合は始めと終わりには丁寧体へのスピーチレベルシフトがどのグループにも出現している。討論

¹⁰ 両チャンネルの実況者は同一人物だが、「ガッチマンV」がサブアカウントとして作成されており、「忍者」より後出となっている。

¹¹ 序盤はゲーム開始前、中盤はゲーム中、終盤はゲーム終了時から配信終了時までを指す。

忍者1では、序盤を[0:00]～[1:32]、中盤を[1:33]～[1:48:22]、終盤を[1:48:23]～[1:50:22]とし、忍者2では、序盤を[0:00]～[1:00]、中盤を[1:01]～[1:00:44]、終盤を[1:00:45]～[1:10:46]とした。ガッチマンV1では、序盤を[0:00]～[5:02]、中盤を[5:03]～[3:09:00]、終盤を[3:09:01]～[1:10:46]、ガッチマンV2では、序盤を[0:00]～[5:03]、中盤を[5:04]～[1:48:55]、終盤を[1:48:56]～[2:06:55]とした。

の場ということで儀礼的な型が影響したものと思われる」と述べている。ガッチマンの動画でも、動画の序盤と終盤では討論と同じような儀礼的な型が影響していると考えられる。また、動画の序盤と終盤には「行きましょう」「お疲れ様でした」「終了です」などの発話があり、それらには気持ちの切り替えの意味があると考えられる。

5.2. 親体

忍者1では230回(16.2%)、忍者2では129回(14.8%)、ガッチマンV1では383回(12.9%)、ガッチマンV2では226回(12.5%)使用されている。どの動画でも、親体において「～ね」の使用率が最も高い。川岸(2020)は、「終助詞「ね」は、話し手に帰属する情報を、話し手が聞き手にも帰属すると判断する場合に用いられる終助詞として理解することができる。」と述べている。そして、終助詞「ね」には「確認」の意味があるとし、帰属情報の共有という構造があると述べた。ガッチマンの動画での「ね」の使用率の高さからガッチマンは視聴者を意識した発話をし、ゲーム内で起きたことを視聴者と共有していると考えられる。この視聴者を意識し、ゲームの進行具合を考えるということはゲーム実況において重要なことである。ゲーム実況のライブ配信では、実況者と視聴者の共有している時間は同じでも、物理的距離は遠く、対一の会話ではないからである。したがって、何かが起こるたびに視聴者と状況を確認して共有していると考えられる。また、自分の情報は合っているのか確認し、安心するための発話であると考えられる。

5.3. 独自体

忍者1では200回(14.1%)、忍者2では73回(8.4%)、ガッチマンV1では384回(12.9%)、ガッチマンV2では242回(13.4%)使用されている。全ての動画で「～な」の使用率が最も高かった。カノックワン(1996)は、「～かな」「～かしら」には不定自問と自問的問いかけ、類似問いかけがあり、不定自問は独話的な状況で使用されることが多い。自問的問いかけは聞き手が存在する場合にのみ見られ、命題内容が聞き手自身に関するものでない。類似問いかけも聞き手が存在する場合にのみ見られ、命題内容が聞き手自身に関するものであることが多いと述べている。

また、「～だろうか」は自問的問いかけに近いが、「～かな」「～かしら」より問いかけ性が低いと述べている。中川・小野(1996)は「～な」は聞き手を想定しない発話であると述べている。カノックワンの分類に分けると、「～な」は聞き手を想定しない不定自問となる。ゲーム実況は、視聴者との会話を目的としない。基本的にゲームがメインである。そのため、ゲーム実況者はメインのゲームに集中する際に独話的発話が増えると考えられる。

5.4. ゼロ体

忍者1では216回(15.2%)、忍者2では185回(21.3%)、ガッチマンV1では512回(17.2%)、ガッチマンV2では358回(19.9%)使用されている。ゼロ体に含まれる「～(動詞の終止形)」と「～(言いさし表現)」において、忍者とガッチマンVで使用率に差が見られた。

陳（2000）は、「中途終了型会話」（本稿ではゼロ体）は、「ダ体」発話と「デス・マス体」の間に介在しており、話し相手との心的距離の調節においては「親」（馴れ馴れしい、乱暴等）と「疎」（よそよそしい、慇懃無礼等）にもならない働きがある。と述べている。陳（2000）が示すスピーチレベルの構成は以下の通りである。



図 5. 発話におけるスピーチレベルの構成

ゼロ体の使用率が高い要因には、生田・井出（1983）の提示するスピーチレベルがシフトする要因である社会的コンテキストが関係していると考えられる。不特定多数との対話では年齢、性別、社会的地位、学歴などが分からない。仮に、普通体のみを使用して会話とする。普通体だと視聴者との距離が近すぎてしまい、相手に対して失礼になってしまう恐れがある。反対に、丁寧体のみだと視聴者との距離が遠すぎてしまい、近寄りたさや退屈さを感じさせてしまう。丁寧体でも普通体でもない表現を用いることで視聴者との一定の距離を保っていると考えられる。

動詞の終止形で終わる発話において、忍者 1 と忍者 2 では「しゃがむ」「投げる」という操作の発話と「ある」「いる」という敵の存在や物体を示す発話が目立つ。これは聞き手の存在を意識しない発話であり、独り言要素が強いと考える。また、「落ちる」「ぶつかる」というゲーム内のキャラクターに危機が迫っていることを示す発話も目立つ。これは、鄭（2017）の先行研究で対象としたスポーツ情報番組と同様に、ゲーム実況者が瞬間的に自分の心情を動詞のみで表現することで臨場感や緊張感を醸し出し、視聴者を引き付けていると考える。

6. スピーチレベルにおけるアップシフトの生起条件

本項では、ゲーム実況において何故敬語（本稿における敬体）を使用するのかについて明らかにするため、スピーチレベルのアップシフトに焦点を当てる。本稿の 5. 調査結果から、中盤は敬体の使用率が低いことを確認した。三牧（2013）は、談話全体を通して最も頻度の高いスピーチレベルを「基本的スピーチレベル」とし、丁寧体と普通体の 2 種類の分布に注目し、50%以上を占める方のスピーチレベルが基本的スピーチレベルとなると述べている。今回は、基本的スピーチレベルを普通体としてアップシフトに焦点を当てる。

忍者 1 では、敬体へのアップシフトが 24 回、忍者 2 では 22 回、ガッチマン 1 では 100 回、ガッチマン 2 では 69 回観察された。以下に、各動画で確認されたアップシフトが出現するタイミングをまとめた（表 9 参照）。

表9 アップシフトのタイミング

	忍者1	忍者2	ガッチマン1	ガッチマン2
相手に同意を求める場面	○	○	○	○
説明する場面	○		○	○
相手をねぎらう場面	○		○	○
冗談を言う時		○	○	○
質問する時		○	○	○
宣言する時	○		○	○
確認した時の応答場面	○		○	
自分のことについて言う時	○		○	
勧誘する時	○	○		
繰り返し		○	○	
自分の気持ちを表現する時		○	○	
改まった気持ちを表現する時			○	○
相手のレベルへ同調する時			○	○
常套句 / 会話開始・終了の合図			○	○
歓迎する時			○	○
予想通りになった時			○	○
自分を保護する時	○			
対立する立場や意見を提示する時	○			
自画自賛する時	○			
訂正する時		○		
マイナスな内容を相手に伝える時			○	
相手に同意を示す場面			○	

上記結果から、先行研究ですでに指摘されていたスピーチレベルのアップシフトの生起条件以外に、①自画自賛する時、②勧誘する時、③宣言する時、④自分の保護をする時、⑤自分のことについて言う時、⑥質問する時、⑦自分の気持ちを表現する時、⑧訂正する時、⑨歓迎する時、⑩予想通りになった時の10種が新たに明らかになった。以下では、それぞれの生起条件について考察していく。

① 自画自賛する時

発話例1は、ゲーム内のキャラクターが設置されているランタンに火をつけるという場面である。[3:18]で敬体へのアップシフトが行われている。そして、[3:20]でも同じ言葉を繰り返して発話している。独り言であれば普通体で良いはずだが丁寧体を使用しているため、聞き手を意識した発話であることが分かる。また、2回同じ言葉を繰り返すことで「冴えている」ということを視聴者に強調して伝える機能があると考えられる。

発話例 1) 忍者 1

[3:14] これ点けられたりする？

[3:16] 点けた！

[3:18] 冴えてますね。

[3:20] 冴えてますね、私。

② 勧誘する時

発話例 2 も、ゲーム内のキャラクターが設置されているランタンに火をつけるという場面である。[27:51] で敬体へのアップシフトが行われており、今からやることを明確にしている。「灯す」ではなく「灯しましょう」にすることで実際にやらなくとも、視聴者と共同してゲームをしているような状態を作り上げている。視聴者に親しみの気持ちを表すことができ、心的距離の短縮の機能があると考えられる。また、視聴者からの注目を集め、ゲームの世界に引き込む機能があると考えられる。

発話例 2) 忍者 1

[27:44] 基本 R 1 を押していれば。

[27:48] あの、落ちないね。

[27:51] 灯し、火を灯しましょう。

[27:55] よし、あれ、点いてない。

③ 宣言する時

発話例 3 は、失敗したことにもう一度挑戦する場面である。[1:08:14] に敬体へのアップシフトが見られる。宣言する時の全ての場面を見ると、失敗した場面や沈黙があった場合、ゲーム内で場所が変わる場面にアップシフトが見られる。このアップシフトには、ガッチマンと視聴者の両者の気持ちを切り替える機能があると考えられる。

発話例 3) 忍者 1

[1:08:04] 掴めるよね？

[1:08:14] もう一回行きます。

[1:02:06] オッケー、今度は掴んだ。

④ 自分の保護をする時

発話例 4 は、失敗した状況を振り返る場面である。[1:38:58] に敬体へのアップシフトが見られる。ガッチマンはゲームを操作しながらコメントを見ていたため、失敗をした。自分の不注意からの失敗ということで、敬体を使用し、視聴者からの反感を買わないようにする機能があると考えられる。また、自分を励ます機能があると考えられる。

発話例 4) 忍者 1

[1:38:53] まっすぐ歩いているつもりで歩いてなかったって言うかね。

[1:38:58] そんなこともあります。

[1:39:00] 失敗…狭まってるんだね。

⑤ 自分のことについて言う時

発話例 5 は、キャラクターがドアに手をかけて開ける様子を見て、自分の飼い猫も同じことをするということを伝える場面である。[8:29] に敬体へのアップシフトが見られる。ゲーム実況はゲームがメインであるため、ゲーム実況者自身のことを語る必要はない。敬体を使用して遠慮しながらも、自己開示をすることで視聴者との心的距離を縮める機能があると考えられる。

発話例 5) 忍者 1

[8:22] 明らかに高いけどね。

[8:29] あー！あ、うちの猫がよくやるんですよ、これ。

[8:33] ギンギン（猫の名前）がこれやるんだわ。

⑥ 質問する時

発話例 6 は、ゲーム内の家に入った際、人がいるかどうかゲームに向かって尋ねる場面である。[15:19] で敬体へのアップシフトが見られる。この発話は視聴者に向けたものとは言えない。しかし、[15:19]、[15:23] の発話は他のゲームでのセリフであり、ガッチマンの動画を日常的に見ている人であれば気づく発話である。この発話においてガッチマンの動画を日常的に見ている人は、自分はガッチマンのことを他の人より知っているという優越感や親しみを持つことができると考える。質問する時の全ての場面を見ると、ゲーム内に向かって尋ねる以外に次の展開はどうなるかを視聴者に問いかけているような発話が見られる。この時、ガッチマンはその答えを求めている。なぜならどうなるかは「ネタバレ」になってしまうからである。

発話例 6) ガッチマン 1

[15:18] 私忍者。

[15:19] 誰かいますかー？

[15:23] アピールしてください。

⑦ 自分の気持ちを表現する時

発話例 7 は、怪しげな部屋から出ようとする際、ガッチマンは誰かが襲ってくると思っていたが、誰も出てこなかったという場面である。[49:50] で敬体へのアップシフトが見られる。普通体であればこの発話は独り言になってしまう。敢えて敬体を使用することで、視聴者に自分の気持ちを伝え、感情の共有をし、共感を得る機能があると考えられる。

発話例 7) 忍者 2

[49:47] いや、この出てこない恐怖。

[49:50] 出てこない恐怖とやらですよ。

[49:57] ツボを得てますね。

[50:02] ここまで出てこない。

⑧ 訂正する時

発話例 8 は、ゲーム内の扉に鍵がかかっているのを見て、鍵の詳細を知っているような発話をしたが実は知らないと訂正する場面である。[46:36] で敬体へのアップシフトが見られる。この発話は、聞き手が存在する時のみに表れる発話であり、冗談を言う時と同じように、視聴者との心的距離を短縮する機能があると考えられる。

発話例 8) 忍者 2

[46:29] なるほど。

[46:30] このタイプか。

[46:33] 別に何も分かってないけど、一応今、あれ。

[46:36] 知ってるフリをしてみました。

[46:42] お？歌を歌っている。

⑨ 歓迎する時

発話例 9 は、ガッチマンがゲームをしている際に「初めてゲーム実況を見る」という視聴者のコメントに反応する場面である。[59:25] で敬体へのアップシフトが見られる。YouTubeLive は誰でも見ることができるため、ガッチマンのゲーム実況を初めて見るという人はライブ配信をする度にいるだろう。しかし、コメントで「初見です。」ということで初めてガッチマンのゲーム実況を見る人だということをガッチマンに知らせることができる。[59:25] の発話は、初対面の人に不快感を与えないようにする機能があると考えられる。

発話例 9) ガッチマン 1

[59:24] 授業中だ。

[59:25] 初見さんいらっしゃい。

[59:26] 今授業中です。

[59:28] これ行かん方がいいよね？

⑩ 予想通りになった時

発話例 10 は、見るからに高さがある窓枠にキャラクターが登れないと分かっているながらも、挑戦し、やはり登れないと確認する場面である。[1:30:59] で敬体へのアップシフトが見られる。この発話で考えると、視聴者の中には窓枠に登れると思っている人がいるかもしれない。ガッチマンは登れないと分かっているが視聴者を配慮して実際に登れるかを確認している。確認後は自分は確認しなくても最初から登れないと思っていたというような発話が見られる。この発話には、自分の予想を確認する機能があると考えられる。

発話例 10) ガッチマン 1

[1:30:57] これ登れる？

[1:30:59] ですよ。

[1:31:00] え、どうしようか。

7. 全体のまとめ

本稿ではゲーム実況のライブ配信におけるスピーチレベルシフト現象に注目し、その生起条件およびその機能はどのようなものかを調査した。その結果、全ての動画においてゼロ体の使用率が高く、敬体の使用率が低い事が示された。ゼロ体の使用率が高いのは、丁寧体でも普通体でもない表現を用いることで視聴者との一定の距離を保っているのではないかと考えられた。また、今回の調査から、動画の序盤と終盤に注目すると敬体の使用率が高いことが分かった。敬体の使用率が高いのは討論と同じように儀礼的な型が影響しているからだと考えられ、動画の序盤と終盤のアップシフトには気持ちの切り替えの意味があると考えられた。次に、ゲーム実況において何故敬語を使用するかを明らかにするために、動画の中盤のスピーチレベルのアップシフトに焦点を当てて考察した。

先行研究で指摘されていないアップシフトの生起条件としては、①自画自賛する時、②勧誘する時、③宣言する時、④自分の保護をする時、⑤自分のことについて言う時、⑥質問する時、⑦自分の気持ちを表現する時、⑧訂正する時、⑨歓迎する時、⑩予想通りになった時の 10 種が新たに明らかになった。それらには、視聴者に言葉を強調して伝える、心的距離を短縮する、視聴者の注目を集め、ゲームの世界に引き込む、ガッチマンと視聴者の気持ちを切り替える、視聴者から反感を買わないようにする、自分を励ます、特定の視聴者に優越感を持たせる、視聴者の共感を得る、視聴者に不快感を与えないようにする、自分の予想を確認するという機能があると考えられた。

本稿ではガッチマンのゲーム実況のみを対象にしたが、他のゲーム実況者や対面のライブなどを対象として研究をすることで、一対不特定多数での文末表現はどのようなものなのかさらに明らかにすることができるのではないかと推測される。

[参考文献]

- 生田少子・井出祥子 (1983) 「社会言語学における談話研究」『月刊言語』(12-12) 大修館
- 宇佐美まゆみ (1995) 「談話レベルから見た敬語使用—スピーチレベルシフト生起の条件と機能」『学苑』(662) 光葉会
- 大浜るい子・鈴木雅恵・多田美有紀 (1998) 「自由談話に見られるスピーチレベルシフト現象」『教育学研究紀要・第二部』(44) 中国四国教育学会
- カノックワン ラオハブランナキット (1996) 「「カナ」「カシラ」に関する考察」『日本語と日本文学』(23) 筑波大学国語国文学会
- 川岸克己 (2020) 「終助詞における情報帰属の構造と動的機能」『安田女子大学大学院紀要』(25) 安田女子大学大学院
- 酒井智美 (2015) 「スピーチレベルシフトに関する研究：親しい先輩・後輩の会話をもとに」『東京女

- 子大学言語文化研究』24 東京女子大学言語文化研究会
- 嶋原耕一 (2014) 「母語場面及び接触場面の同等初対面会話におけるアップシフトについて」『社会言語科学』16 (2) 社会言語科学会
- 杉谷修一 (2022) 「ゲーム経験の多様化に関する - 考察」『西南女学院大学紀要』(26) 西南女学院大学
- 杉山ますよ (2000) 「学生の討論におけるスピーチレベルシフト: 丁寧体と普通体の現れ方」『別科論集』2 大東文化大学別科日本語研修課程
- 曹英南 (2000) 「用件の会話における言いさし表現について: 言いさし表現とその後の相手の反応を中心に」『言語文化と日本語教育』20 お茶の水女子大学日本語文化学会
- 張学盼 (2023) 「日本語のスピーチレベルシフトの生起条件と機能: 鉄骨工場で働く技能実習生に向けられた日本人同僚の発話の分析から」『東アジア研究』21 山口大学大学院東アジア研究科
- 陳文敏 (2000) 「日本語母語話者の会話に見られる「中途終了型」発話: 表現形式及びその生起の理由」『言葉と文化』1 名古屋大学大学院国際言語文化研究科日本語文化専攻
- 鄭惠先 (2017) 「スポーツ情報番組のジャンルによる語用論的特徴: 日韓対照で見られるスピーチレベルシフトの相違に注目して」『北海道大学国語教育研究センター紀要』21 北海道大学国際本部留学生センター
- 中川裕志 (1996) 「日本語の終助詞の機能: 「よ」「ね」「な」を中心として」『自然言語処理』3 (2) 言語処理学会
- 根岸貴哉 (2023) 「ゲーム、実況者、視聴者の関係性からみるゲーム実況生放送の構造 Structure of Live Game (Let's Play) Broadcasting: The Relationship Between Games, Streamers and Audience」『REPLAYING JAPAN』(5) 立命館大学ゲーム研究センター
- 日高水穂・伊藤美樹子 (2007) 「スピーチレベルシフトの表現効果—シナリオ「12人の優しい日本人」を題材に—」『秋田大学教育文化学部研究紀要 人文科学・社会科学』62 秋田大学教育文化学部
- 福島恵美子 (2008) 「ビジネス関係者のスピーチレベルシフトの要因について: 初対面二者の会話から」『早稲田日本語研究』17 早稲田大学日本語学会
- 三牧陽子 (2013) 『ポライトネスの談話分析 - 初対面コミュニケーションの姿としくみ』くろしお出版
- 劉雅静 (2013) 「友人同士3者間会話におけるスピーチレベルシフトについて: 上下関係のある親しい友人同士の会話データをもとに」『言語学論叢オンライン版』6 (32) 筑波大学一般・応用言語学研究室

[出典]

- あまり驚かないガッチマンはホラーゲームばかりやっている『Little Nightmaresを遊ぶ【ニコ生 5/1 放送分】』2017年5月3日 <https://youtu.be/2DJB-df90vk?si=U-8hPnMNIpFOk-kO> (最終閲覧日: 2023年10月18日)
- あまり驚かないガッチマンはホラーゲームばかりやっている『Little Nightmareを遊ぶ後編【ニコ生 5/8 放送分】』2017年5月10日 <https://youtu.be/Zk8LiS1AS34?si=VktbBRdszsVF8ebp> (最

終閲覧日 :2023 年 10 月 18 日)

ガッチマン V 『【Little Nightmares2】 リトルナイトメア 2 # 1』 2021 年 2 月 10 日 <https://www.youtube.com/live/y30sPzXSGCc?si=vnZH1mZwYsBkcumW> (最終閲覧日 :2023 年 10 月 17 日)

ガッチマン V 『※完結 【Little Nightmares2】 リトルナイトメア 2#2』 2021 年 2 月 11 日 <https://www.youtube.com/live/c1FJ2Pvst5U?si=VwDu6wdJLpUc7HIP> (最終閲覧日 :2023 年 10 月 25 日)

[付記]

本稿は常葉大学短期大学部日本語日本文学科へ 2023 年度に提出した卒業論文に、加筆・修正したものです。また、2023 年度常葉大学短期大学部日本語日本文学会において卒業論文に基づいて発表を行いました。席上他にてご意見を頂戴しました。記して感謝申し上げます。

(なかだ・みずき 本学日本語日本文学科二年)

汐見夏衛『夜が明けたら、いちばんに君に会いに行く』論

—語りに注目して—

青島圭那

卒業論文では、汐見夏衛の『夜が明けたら、いちばんに君に会いに行く』を研究対象とした。この作品には、「マスク依存症」と「空」の描写があり、これらには、主人公である茜の変化に関わるという共通点がある。このことから、マスク依存の描写が茜にとってどんな意味があるのか、そして、クラスメイトの青磁の描く絵に触れ、彼と関わっていくことで茜がどう変化していくのかを、語りに注目して考察した。

第一章では、「空」に関わる風景描写の特徴について考察した。小説前半までは茜の心の声や友人との会話が語りの中心で、ほとんどの風景描写は学校でのものである。それに対して、後半以降からは、茜は青磁と過ごすことが多くなり、彼が描く空の絵を茜が見るといった場面が増え、空の描写が増える。さらに、空の描写は具体的に色の名前を使って語られているという特徴がある。このことから、情景描写の変化は青磁と関わるようになった茜の内面の変化を際立たせるためだと結論付けた。

第二章では、「絵」、「写真」、「音楽」の特徴を比較し、なぜ茜の心を動かしたのが「絵」であったのかについて考察した。この小説には空の描写が細かく、具体的な色の名前を使用しているという語りの特徴が見られた。そこから空の描写は視覚に訴えるものである必要があるとわかった。作中で自分の目を通して見た空が欲しかったと青磁が語る場面がある。そのため、対象物をありのままに写し取る「写真」ではなく、青磁が感じた空を描く「絵」だからこそ茜の心を動かすことができた結論付けた。

第三章では、茜が抱えているマスク依存症の描写について考察した。人間は一般に相手の表情から感情を読み取っている。マスクは顔の半分以上を覆い隠すという特徴があるため、感情や本音を隠すことができる。つまりマスク着用は、心理的壁を作ったり自分を隠したりできるのだ。茜が人と接する際にマスクを引き上げたり、マスクがずり上がったたりする語りから、周りに心理的な壁を作り、意図的に作った自分を演じていることがわかった。このことから、マスク描写は茜が周りに壁を作り、自分を守っていることを強調していると結論付けた。

一方の青磁は、本心を隠して生活している茜とは正反対の存在である。青磁の「とにかく、思ったことはすぐに言葉にするし、行動に移す」性格は、茜が隠している「正直で正義感の強い茜」と実は似ている。このことから、青磁の言葉は心を隠している現在の茜に届いたのだと結論付けた。

以上、風景描写の特徴や、絵の必要性、マスク依存の描写からわかる、物語の内容や茜の心情を明らかにし、語りの特徴が作品にどんな効果を及ぼしているかについて、考察した。

(あおしま・かな 本学日本語日本文学科二年)

ディズニー作品におけるヴィランの言語的特徴

浅井 ころ

論文では、ディズニー映画のヴィランを対象として研究を行った。悪役として描かれているはずのヴィランが、人気キャラクターとなっている。その要因の一つとして、話し方に特徴があるのではないかと仮説を立てた。

先行研究では、映画でのヴィランの描かれ方が変化していて、死亡するキャラクターが多かったが近頃の作品では逮捕・投獄される程度になっていて、時代とともに悪役性が薄れていることや、役割語がある人物の個性となりキャラクター性を浮き立たせているのでは無いかと述べられていた。

それらを踏まえ、論文では、ディズニー映画4作品から、ディズニー的悪役像がどのような共通点で描かれているのかを、敬語の視点から尊敬語、丁寧語、謙譲語で分類し、相手キャラクターによって話し方に違いがあるのか明らかにすることを目的として分析を行った。

調査対象は、ディズニー映画人気ランキング上位10作品から『眠れる森の美女』マレフィセント、『美女と野獣』ガストン、『アラジン』ジャファー、『ライオンキング』スカーの4作品4キャラクターのヴィランを対象にセリフを抽出し、誰にどのような状況で言ったのかを、敬語の枠組みから分類し、話し方の違いを比較し考察した。

その結果、ヴィランは相手によって話し方を変えていて、目上の人に対しては丁寧語を多く用い、主人公的なキャラクターに対しては「○○してみてくださいか」というような提案という話し方が多くなっていった。しかし、美女と野獣のガストンは他作品のキャラクターと比べ、敬語を使うことが少なく、「い抜き言葉」や砕けた話し方をすることが多くなっていった。これは、自分よりも高い立場の人物がいないということ、他作品のヴィランと比較したとき社会的地位の高いキャラクターではないためではないかと考えられる。

また、手下や味方とされるキャラクターに対して呼びかけるようなセリフが多くなっていった。これは、問いかけや「供に戦おう」のような、共感を得られるようなセリフを多く言うことで、相手を奮い立たせるような意味があるのではないかと考えられる。環境による話し方の変化も多くあり、早くに高い立場になったキャラクターは序盤に敬語を使っているが、後になるにつれ敬語を使うことが無くなっていった。ヴィランキャラクターたちは、手下と話すときに他キャラクターと話すときよりも比較的砕けた話し方をしていたり頼りにしたりするような、相手による話し方の違いが見られた。

このような分析・考察から、ヴィランの話し方の特徴には、自分自身の立場や相手の立場によって、誘導するような話し方をしていたり、他者に対して呼びかけるスピーチをしたりするようなセリフを多く森いていると結論付けた。

今回の研究では、4作品のヴィランについて分析をした。この4作品では、男性ヴィランは、汚い言葉を使うことが多いことや、最後の戦いで命乞いをする人が多いが、女性ヴィランは、上品な話し方で、命乞いもしていなかった。そういったことから、男性と女性でヴィランの話し方に違いがあるのかを、今後の課題としたい。

(あさい・ころ 本学日本語日本文学科二年)

『ラーゲリより愛を込めて』の受容

荒木優希

本論では、2022年に公開された映画『ラーゲリより愛を込めて』における距離の描かれた方に注目し、本作のテーマを考察していく。この映画では、第二次世界大戦後のシベリア抑留を背景に、主人公である山本幡男とその家族、収容所で出会った仲間たちの姿を描いている。観客は、人と人との間に距離が生じたコロナ禍での生活を経験した人々である。コロナ禍では、距離が生じることによって自殺や引きこもり、うつ病などの様々な不幸が引き起こされた。現代の人々に向けたこの映画のテーマについて研究する上で、日本とシベリアとの距離の描かれ方が重要な要素になるという仮説を立て、調査を行った。

作中での距離に関する描写、それに関連する場面の描写を取り上げ、登場人物の台詞と解説を基に考察を加えることで、作品のテーマに近づいていく。作中での距離に関する描写、それに関連する場面の描写として、距離を表現する画面の構成やシベリアと日本の状況の対比などを取り上げている。また、主人公である山本幡男の人間性を描いた描写を併せて取り上げることによって、距離を乗り越える物語の展開について考察した。

距離に関する描写とそれに関連する描写の繰り返しによってシベリアと日本の距離を設定し、それを乗り越えるための努力を描いていることが明らかとなった。物語の結末として、山本はシベリアの収容所で亡くなるが、収容所で出会った仲間たちによって日本にいる家族のもとへ山本の遺書は届けられる。この遺書は、最終的にシベリアと日本の距離を埋める役割を担っている。山本が周囲の人々に与えた影響やその生き様が仲間たちを突き動かし、距離を乗り越える結末に繋がったのだということが考えられる。シベリア抑留が、この作品を受け取る現代の人々にとって約80年前の出来事であるにも関わらず現実味を帯びているのは、作り手がそこで生きた人間に着目して描いているからだ。つまり、作り手が歴史を過大も過小もせず、現代の人々と変わらない地続きの人間として登場人物をありのまま人間らしく描いているのだ。それによって、戦争による後遺症を直接的に経験したことのない現代の人々にもこの物語がリアリティをもつのだ。本論の問いに対する結論は、辛く苦しい状況の中でも、希望を持ち懸命に生きた人々がいたという事実を伝えることである。シベリア抑留と現代のコロナ禍は、人と人との間に距離が生まれている点と、不条理な死に対する不安を抱えているという二つの点で共通している。過酷な状況の中でも必死に生きる姿が、見た人の背中を押し前を向かせてくれるのではないだろうか。約80年前の話であっても、この作品は、強い影響力と確かな現実味をもって人々に受容されていったのだ。

(あらか・ゆうき 本学日本語日本文学科二年)

外国人観光客に対する「おもてなし」コミュニケーションの現状

—日本語会話におけるハイコンテキストからローコンテキストへの変化に注目して—

飯田京佳

論文では、おもてなし、インバウンド、コンテキストについて書かれている記事（ホームページ、ネットニュース記事、書籍抜粋等）を対象として研究を行った。現在の「おもてなし」コミュニケーションは、ハイコンテキストにもローコンテキストにも傾ききれない状態にあり、混在したコミュニケーションが取られていると仮説を立てた。

先行研究では、異文化コミュニケーション、コンテキスト、「おもてなし」と「ホスピタリティ」についての研究を確認し、整理した。「おもてなし」は基本的な価値観を共有している人同士で成り立つものであり、外国人観光客と日本人の間では、成立しづらいコミュニケーション様式であると示されていた。

それらを踏まえ、論文では、日本の観光産業における「おもてなし」コミュニケーションの現状を明らかにし、「おもてなし」コミュニケーションがインバウンドの発展に果たしうる役割と、それにむけた課題について検討することを目的として分析を行った。

調査対象は、おもてなし、インバウンド、コンテキストについて書かれている記事（専門学校のホームページ、個人のブログ、書籍抜粋等）である。今回は、それらに書かれた内容を表にまとめ、観光産業の現状、異文化コミュニケーションの現状に分け、結果を出し、考察を行った。

その結果、観光産業の現状としては、「おもてなし」に対する嫌悪感や、時代の変化による「おもてなし」の衰退などが挙げられていた。そこから、日本独自の文化による「おもてなし」が元来の「おもてなし」として捉えられにくくなっている事がわかった。これは、時代の変化による捉え方の違いや、「おもてなし」自体の衰退などが原因だと考えられる。

また、異文化コミュニケーションの現状としては、文化や言語の違い、言葉の意図が通じないことによるトラブル（インバウンド公害など）が挙げられていた。これは、日本人と外国人観光客との文化やマナーの違いからくるコミュニケーショントラブルが主な要因だと考えられる。互いの異文化理解はもちろん、具体的には、外国人観光客への事前案内や人数の規制、違反の罰則などが挙げられていた。また、インバウンド以外にも、日本人同士の異文化コミュニケーションに関するトラブルも発生しており、主に性別や世代を跨いだコミュニケーション問題（男性と女性、上司と部下など）が指摘されている。

このような分析・考察から、現在の日本は、どちらのコミュニケーション様式を重視していくのかの分岐点にあると結論付けた。また、日本特有のおもてなしとホスピタリティが融合して、新たな接遇のコミュニケーションスタイルが創発される可能性も有しているとも考えられることを指摘した。

外国人観光客の増加が見込まれる将来に向け、「おもてなし」文化を周知するための具体的な対策や異文化コミュニケーションへの理解を深めるための研究については、今後の課題としたい。

（いいだ・きょうか 本学日本語日本文学科二年）

TikTok の本紹介における表現方法

池谷 悠花

論文では、TikTok に投稿されている「けんご小説紹介」を対象に、「全国高等学校ビブリオバトル決勝大会」と比較し、研究を行った。

先行研究では、プレゼンテーション技術や自己表現力等のプレゼンテーションを対象とした研究が行われていることを確認した。さらに、書評ゲーム「ビブリオバトル」を対象とした研究の分析方法をまとめた。ビブリオバトルの分析方法について、コンテキスト共有とメタディスコース分析は、説得の要因を探求するには、限定的ではあるが、日本のパブリックスピーキングにおける説得の仕方の糸口をつかめたのではないかと述べられていた。

それらを踏まえ、論文では、「けんご小説紹介」と「全国高等学校ビブリオバトル決勝大会」の動画を、コンテキスト共有とメタディスコース表現を使用し、分析するとどのような違いが生まれるのか、さらに、使用されているジェスチャーの違いを明らかにすることを目的として分析を行った。

調査対象は、「けんご小説紹介」から動画5本、「全国高等学校ビブリオバトル決勝大会」から、第5回、第6回、第8回の優秀賞の3本である。今回は、計8本の動画を文字起こしして、発話（コンテキスト共有、メタディスコース表現）と非言語（ジェスチャー）の分野から調査を行った。

その結果、「けんご小説紹介」の冒頭で投げかける質問や問いは、その場で視聴者が考えられるものであることが分かった。さらに、冒頭では興味を引く表現が使われていることが分かった。これは、スクロールする前の一瞬の興味を引くためだと考えられる。「全国高等学校ビブリオバトル決勝大会」は、観客が自ら足を運び、決められた時間の中で評価される環境が整っているため、聞き終わった後の観客の興味が重要視されると考えられる。

「けんご小説紹介」と「全国高等学校ビブリオバトル決勝大会」で共通して使用されていた表現は、Attitude markers（驚きや賛同、苛立ちなど命題への感情的態度を表明）、Self mention（一人称代名詞の使用）、Personal pronouns（二人称代名詞の使用）、Directives（聞き手への命令や指示）、Question（質問）である。

このような分析・考察から、「けんご小説紹介」は、TikTok のおすすめに流れてきた視聴者を主に対象としている為、導入部分で人を引き付ける工夫が施されていることがわかった。さらに、Directives（聞き手への命令や指示）が「全国高等学校ビブリオバトル決勝大会」よりも多く使用されていることから、視聴者に向けて指示が通りやすい環境であることを活かした手法が用いられていると結論付けた。

今回は非言語の分野を、アメリカの心理学者ポール・エクマン・V・フリーセンの理論と、4つのゾーンを使用し分析したが、当てはまらないものが多く確認できた。その為、別の項目を用意して分析し、より確実な結果を出すことを今後の課題としたい。「けんご小説紹介」にしかない特徴を明らかにするために、今後も研究を続けていきたい。

（いけがや・ゆうか 本学日本語日本文学科二年）

チェンソーマンの軌跡

稲葉 颯 大

本論では漫画『チェンソーマン』を題材に、第一部「公安編」における主人公のデンジの発話内容のテキストマイニングによる結果と物語の展開を照合させることで、その言動や人間性の変化の特徴に関する考察を行った。『チェンソーマン』は、漫画雑誌『少年ジャンプ』のアプリ版である『ジャンプ+』で2018年12月より連載された藤本タツキによる漫画作品である。漫画は今現在第二部『学園編』を連載しており、アニメーションや舞台化などもされている。『チェンソーマン』の人気の理由として、ジャンプの作風では珍しく主人公がダークヒーローとして描かれており、グロテスクな表現や物語展開など今までに見ない作風で描かれている。世界観としては『悪魔』という人間の恐怖を原動力とする怪物が存在し、認知されている世界でありながら作中では1997年と表記されており、戦争が存在していない点や、ソ連が崩壊していないと表記されている点から、現代の世界と重なる部分を持ちながらも、異なる世界観となっている。

本論文では1巻から11巻までのデンジの台詞、行動をテキストデータ化し、テキストマイニングを利用することで発言の分析、考察を行い、物語中の成長の様子や発言の変化を明らかにした。具体的には、ウェブアプリの「UserLocalAI テキストマイニング」を使用し、各語彙の使用頻度の変化や、ワードクラウドへと表示することで、その特徴を確認した。主人公のデンジ、相棒の早川アキ、血の魔人パワーの三人で世界の恐怖の対象となっている『銃の悪魔』を追う事になり、その中で経験した戦闘や出来事によって終盤にかけて、大きくデンジの行動や発言は、変化している。

考察ではデンジが経験した自らの命を狙う刺客との戦闘や、悪魔との戦闘をコマごとに抽出しそれぞれの心情の考察や台詞、行動の変化を指摘した。1巻では、悪魔を倒す存在であるデビルハンターになりたての時に見られた自己中心的な行動や優柔不断な行動が多く見られた。その影響で周りの仲間を失う事や、事件の元凶になる事も多々存在した。物語が進む中で多くの戦闘や他の登場人物との出会いによって、その言動が変遷していく様子の特徴づけることができた。例として作品の重要な存在となる「マキマ」に対しての意識の変化と主に人間性の変化が確認できた。初対面の時点でのマキマに対する好意や尊敬は、物語が進んでいく中で次第に敵意に変わっていくことが読み取れた。

これらの考察により主人公デンジの物語中での人間性の変化や発言、行動の具体的な変化を、感覚的な印象を超えて客観的に跡付けることができた。現在連載中の漫画では、主人公も入れ替わり、デンジが置かれている環境や周りの人物も変化している。より複雑化した人間関係や物語の展開に対して、その特徴と抽出することが今後の課題である。

(いなば・そうた 本学日本語日本文学科二年)

価格帯の違いによる化粧品のキャッチコピー

—ベースメイクに注目して—

遠藤舞奈

論文では、プチプライスコスメ（以下「プチプラコスメ」）とデパートコスメ（以下「デパコス」）のキャッチコピーを対象として研究を行った。プチプラコスメでは、一目見ただけで使用感がわかる言葉や端的な表現が意識されており、デパコスでは、一目でわからない言葉やブランドイメージを意識した表現がされていると仮説を立てた。

先行研究では、キャッチコピーについて様々な分野から研究が行われており、特にターゲット層による言語使用の違いについて確認した。ファッション誌においては、性別や年齢による言語使用の違いがあることがわかった。また、広告表現におけるキャッチコピーには、一文で商品の特性をアピールし受信者の目を引く役割があるということが指摘されていた。

それらを踏まえ、論文では、価格帯による言語使用の違いについて、化粧品の低価格帯ブランドと高価格帯ブランドでは使用されている言葉にどのような違いがあるのか、ベースメイクに注目し、ポイントメイクを対象とした先行研究の結果と対比することで分析・考察を行った。

調査対象は、プチプラコスメブランド6社とデパコスブランド6社のベースメイクである。今回は、公式ホームページやX（旧：Twitter）、Instagramに掲載されている下地、ファンデーション、コンシーラー、フェイスパウダー、ハイライト、シェーディングのキャッチコピーを比較し、表にまとめた。その後、ポイントメイクのキャッチコピーとの違いやターゲット層との関係性を踏まえて考察を行った。

その結果、下地、フェイスパウダー、ハイライト、シェーディングは概ね仮説の通りであったが、ファンデーションとコンシーラーにおいては一部プチプラコスメとデパコスのキャッチコピーの特徴が逆転している箇所が見られた。これは、ファンデーションはパッケージの作りが凝っており持ち運びに不向きなため、プチプラコスメでも可愛さや手軽さよりも機能性や高級感が求められているからであると考えられる。またコンシーラーは、ベースメイクの中でも比較的コンパクトであり持ち運びやすいため、デパコスでも高級感やブランドイメージよりも手軽さや便利さが求められているからであると考察した。

この他のベースコスメのキャッチコピーにも、欧米における侮辱表現を避けたり、商品自体のテクスチャーを表す言葉が使用されていたりといったような特徴がみられた。

このような分析、考察からベースコスメのキャッチコピーは価格帯やターゲット層だけでなく、そのコスメの持つ役割や持ち運びの有無、社会背景も考慮されていると結論付けた。

今回は調査対象が一部のブランド商品であったため、本研究で取り上げることができなかった中価格帯について同様の調査を行い、結果を比較することを今後の課題としたい。また、主に日本の若年層に支持されている韓国や中国のコスメのキャッチコピーを対象とした研究にも期待したい。

（えんどう・まいな 本学日本語日本文学科二年）

ウマ娘の心理描写が作品に与える影響

—各キャラクターの関係性から—

大 橋 虎汰朗

論文では、ウマ娘 プリティーダービーに登場するウマ娘の関係性を対象として研究を行った。キャラクター同士の関係性や、事実と作品との一致による心理描写がウマ娘の人気につながっているのではないかという仮説を立て、研究を行った。

先行研究では、少年漫画に登場するキャラクターの役割とその定義についての分析が行われている研究について整理した。その研究で提示されている12種類の役割の内5種類が今回の対象となるウマ娘にも適していることから、それらを本研究でも用いて分析を進めることとした。

調査対象は、TVアニメ「ウマ娘 プリティーダービー (1期)」、「ウマ娘 プリティーダービー Season2」、「ウマ娘 プリティーダービー ROAD TO THE TOP」、「ウマ娘 プリティーダービー Season3」の4作品である。今回は、TVアニメ1期の主人公であるスペシャルウィークとそのクラスメイトである同期に焦点を当て、アニメの各話と、実際の馬や騎手、陣営に関するニュース記事と照らし合わせて考察を行った。

その結果、ウマ娘1期では、特に第5話、第8話、第12話の3話でウマ娘同士の関係性が分かりやすく描写されていた。いずれも、主人公スペシャルウィークとそのクラスメイトがレースを行い、対決するという流れになっており、日常パートとレースパートで大きく関係性が変わることが分かった。これはクラスメイトとライバルというキャラクターの二面性の表現であり、さらに実際の競馬のレースやその背景が忠実に再現されていることによって、ドラマ性がより際立ったのではないかと考えた。

また、第12話ではライバルとして描かれていたクラスメイトたちの応援を背負ったスペシャルウィークが強力な相手に立ち向かうという場面では、同世代のライバルを越え、そのライバルたちの想いを背負うという、第1話でスペシャルウィークが語った「日本一のウマ娘になる」という夢を叶えることへの布石となっており、それらもドラマ性の向上につながっていると考察した。

このような分析・考察から、忠実なレースや背景の再現、本来の競走馬に薄かったキャラクター性の付与とそれに伴ったキャラクター同士の関係性が生まれたことで、近寄りがたいイメージが払拭され、人気を得ることができたと結論付けた。

今回は調査対象が限られていたため、本研究で取り上げることができなかった別のキャラクターと周りとの関係性についても同様の分析を行い、「ウマ娘」の人気の背景を、より詳細に探ることを今後の課題としたい。

(おおはし・こうたろう 本学日本語日本文学科二年)

東京ディズニーランドにおけるアナウンスの特徴

萩 優 花

論文では、東京ディズニーランドの世界観がどのように演出されているのか、アトラクションのアナウンスという聴覚的要素に着目して、研究を行った。

先行研究では、東京ディズニーランドについての概要と、東京ディズニーランドについて研究している論文をまとめた。そこでは、リピーター獲得戦略について、空間作りが重要な点として挙げられていた。また、東京ディズニーランドが人気な理由は、顧客満足度を高いレベルで維持しているからだとの指摘があった。

それらを踏まえ、論文では、東京ディズニーランドにおけるアトラクションのアナウンスは「空間作り」の要素の一つであると捉え、それぞれのアトラクションのアナウンスにどのような特徴があるのかを明らかにすることを目的として分析を行った。

調査対象は、改装のために運行中止しているアトラクションと、撮影や録音などが禁止されているアトラクションを除いたものであり、現地で実際に録音できた18個のアナウンスである。音声データはアトラクションをエリアごとに表にまとめた。その後、録音した音声を文字起こしし、「話者(キャストまたはキャラクター)」「アナウンスの内容」「言葉遣い」の三点に着目しながら比較した。

その結果、アナウンスの話者はキャストとキャラクターの二種類に分かれており、キャラクターのアナウンスは主にファンタジーランドに集中していることが分かった。これは、そのエリアに子ども向けのアトラクションが多くあることから、小さな子どもを聞き手の中心として発信されているからだと考えられる。

アナウンスの内容については、ほぼ全てが注意喚起となっていた。その中で、同じ系統にも関わらずビッグサンダー・マウンテンよりもスペース・マウンテンのアナウンスの方が丁寧に注意喚起していることが分かった。これは、ジェットコースターが屋外にあるか屋内にあるかで全貌の見え方が関係しているのだと考えられる。また、比較的危険度が高いと考えられるアトラクションでは、注意喚起のアナウンスが二度行われていることも明らかとなった。

そして、アナウンスの言葉遣いについては、18個のうち9個が敬体、9個が常体となっていた。敬体は各エリアに分散していたが、常体はファンタジーランドで多く使われていた。これは、話者と関係していると考えられ、キャラクターのアナウンスが集中していたファンタジーランドで常体のアナウンスが多く見られたのは当然の結果といえる。

このような分析・考察から、それぞれのアナウンスがそのアトラクションの世界観に基づいた言語表現の工夫がされており、アナウンスが世界観の演出の一つとなっている可能性が明らかとなった。

今回は調査対象のアトラクションが主にファンタジーランドであったため、本研究で取り上げることができなかったアトラクションのアナウンスについて同様の調査を行い、比較することを今後の課題としたい。

(おぎ・ゆうか 本学日本語日本文学科二年)

SEKAI NO OWARI の歌詞における表現特性

喜瀬川 莉 桜

論文では、SEKAINOOWARI の歌詞における表現特性を明かにするため、SEKAINOOWARI の楽曲を対象として研究を行った。先行研究を踏まえて、SEKAINOOWARI の歌詞の表現特性は「状況型」で、比喩表現を用いるなかで、独特な世界観を出しつつ、「心理型」で人の心に寄り添っている表現から人々の人気を得ていると仮説を立てた。

先行研究では、歌詞のフレーズを「状況・心理・行動・状態」の4つの要素に分類し、全体の要素の割合から歌詞の表現特性を明かにする分析手法について整理した。それらを踏まえ、論文では、SEKAINOOWARI の歌詞について、「状況・心理・行動・状態」の4つに分類する構成分析を用いて要素の割合から歌詞の表現特性を明らかにすることを目的として分析を行った。

調査対象は、SEKAINOOWARI の楽曲である。本研究では、LINE ミュージックと Apple ミュージックの2つのサブスクリプションの人気ランキング50曲から重複している10曲を選出し、構成分析を用いた研究を行った。

その結果、対象とした曲の中で相対的に多かった項目が「状況」と「行動」であることが分かった。まず、日常や物語（ストーリー）をファンタジーに置き換える、つまり比喩表現を用いることでネガティブな思いを遠回しに伝えているため、遠回しなフレーズが多いことからその状況を説明するために「状況」という要素が多くなっていると考えられる。このことから、比喩表現や場面の説明、情景を示すフレーズが多いことがSEKAINOOWARI の歌詞の表現特性の一つの要因であると考察した。

次に、SEKAINOOWARI の歌詞では、近年問題になっている環境問題や人の悩み、を歌っていることが多い。その問題や悩みに対しての疑念や不満を歌っている歌詞が多いことが、「行動」という要素が多くなっているのではないかと考えられる。このことから、SEKAINOOWARI の歌詞の中では、問いかけや語りかけるようなフレーズが多いことがSEKAINOOWARI の歌詞の表現特性のうち1つの要因であると考察した。

このような分析・考察から、前述の2つの要因が、SEKAINOOWARI の歌詞の独特な世界観を生み出している要因であり、SEKAINOOWARI の歌詞の表現特性は「状況型」と「行動型」に大きく分けられると結論付けた。

今回の研究では、フレーズを分けて分類していく中で筆者の主観が多くなってしまったため、正確な分析が出来ていない可能性が大いにある。曲のテーマがこれであるという根拠を探すのは難しいが、十分な歌詞分析をするうえで、曲のテーマや舞台設定を細かく知る必要があると感じる。さらに、4つの要素に分類していく中で、重複してしまう項目があったため、分析項目をより細かくする必要がある。正確な分析をするために、歌詞分析の方法から見直す必要があるという点を指摘しておきたい。

（きせがわ・りお 本学日本語日本文学科二年）

自閉スペクトラム症を題材とした絵本の特徴

—症状の描写と読者へのメッセージを観点に—

近藤花音

近年、絵本を扱うテーマは幅広くなっており、自閉スペクトラム症をテーマとした絵本も出版されている。自閉スペクトラム症の症状は様々であり、それを詳細に伝えることは難しい。一般的に子ども向けのメディアとして位置づけられる絵本において、自閉スペクトラム症はどのように描かれているのだろうかという疑問が研究の背景である。

先行研究として、これまで本研究の主題である自閉スペクトラム症をテーマとした絵本の研究では、教育の場において、絵本により自閉スペクトラム症に対する理解を得ることができるかを論じたものがあることを確認した。

それらを踏まえ、論文では、自閉スペクトラム症をテーマとした絵本を対象とし、自閉スペクトラム症の症状や患者の周囲の人々の言動の描写を調査することで、それらの絵本が自閉スペクトラム症についてどのようなメッセージを届けているのかを明らかにすることを目的として分析を行った。

調査対象は、堺市図書館が示している自閉スペクトラム症を題材とした絵本のリストと先行研究にあった障がい者を扱う絵本リストに基づいて選出した絵本7冊である。それらの絵本について、厚生労働省が提示している症状の情報に基づき、絵本の中で描かれている自閉スペクトラム症の症状を「社会的コミュニケーションの障がい」と「対人相互性反応の障がい」、「興味の限局と常同的・反復的行動」に分類し、自閉スペクトラム症の症状がどのように描かれ、患者の周囲はどのような言動をしているかに注目して分析した。

その結果、自閉スペクトラム症をテーマにした絵本には、社会的コミュニケーションの障がいと対人相互性反応の障がいが多いことが多かった。これは舞台が学校である作品が多いことが理由であると考えられる。学校内での人間関係の作り方について自閉スペクトラム症患者の人間関係を築くことの難しさを表現していた。一方で、興味の限局と常同的・反復的行動に関しては絵本によって表現が様々であった。実際に1つの物に関心が限定されることも具体的な物は人それぞれ異なるため表現も様々であったと言える。そして、自閉スペクトラム症患者の周囲の人々は、自閉スペクトラム症患者に対して好意的に接するように描かれていた。主人公が自閉スペクトラム症患者に反発する描写は見られたものの、必ず改心していた。全ての作品で、主人公は自閉スペクトラム症患者の状態に関わらず、「生きる努力をしているあなた（自閉スペクトラム症患者）を受け入れる」という感情を強く押し出しており、この部分が読者にポジティブな印象を与えていると考えられる。

また、今回調査した7冊のうち、男性を実感として描いた作品は5冊であり、残りの2冊は女性であった。これは自閉スペクトラム症患者の男女比が大きく関わっていると考えられる。

今回は7冊を対象としたが、さらに対象作品を増やし、結果を比較することが必要である。また、本研究より、自閉スペクトラム症をテーマにした絵本における自閉スペクトラム症患者の男女の描かれ方の差も抽出できた。この理由についてのさらなる研究も、今後の課題としたい。

(こんどう・かのん 本学日本語日本文学科二年)

漫画『ブルーロック』のコーチの声掛けによる影響

鈴木香歩

論文では、漫画『ブルーロック』を研究対象とし、コーチである「絵心甚八」の声掛けにより、選手たちに、どのような影響や変化をもたらしているか調査した。

先行研究では、スポーツにおけるコーチのコミュニケーションが選手に与える影響は効果的に選手へと影響を与えていることを確認した。それに加えて、スポーツ漫画の指導者像は現実の指導者像に影響を与え、現実と漫画は互いに影響し合っていることがわかった。また、褒められることだけがやる気に繋がる訳ではなく、時に怒られ同じ失敗を繰り返さないように考える時間を得て、やる気に繋がっていることが指摘されていた。

そこで、論文では、コーチ（指導者）の声掛けは選手たちに影響を与え、その影響は褒めるだけではなく注意することも選手たちにやる気の影響を与えていることを踏まえ、分析を行った。

調査対象は、漫画『ブルーロック』の1～17巻（1部）である。今回の調査では、1～17巻の中からコーチである「絵心甚八」の声掛けを書き出しそれに対する選手たちの反応も書き出して表にまとめた。その表の結果について先行研究を踏まえ、考察を行った。

その結果、コーチである「絵心甚八」は選手たちに挑発をし、論理的に発言をして、更に選手たちがやりきったら褒めていることがわかった。

例えば、青い監獄に300名の高校生を集め、不満に思っている人たちに対し、「絵心甚八」は「帰りたい奴は帰っていいよ」と挑発をする。その後に300名の高校生たちは青い監獄へ走り出している為、やる気への一押しをしていることが考えられる。

また、「絵心甚八」は歴代のストライカーの選手たちを例にし、自分自身の意見ではなく事実に基づいて、論理的に発言していた。さらに、149話で青い監獄の選手たちがU-20日本代表たちとの試合に勝ったときに、「絵心甚八」は選手たちを褒めている。

そして、「絵心甚八」は1話から選手たちを「才能の原石共」と呼んでいる。それは、原石は磨けば光るということを選手たちのやる気によって才能が引き出ることを表していると考えられる。

このような分析・考察から、漫画『ブルーロック』のコーチの声掛けは、選手たちに挑発したり、褒めたりしてやる気を引き出す影響をもたらしていると結論付けた。

漫画『ブルーロック』の18巻以降では、海外の有名ストライカーの選手たちが青い監獄の選手たちを指導している話が始まっており、今回はコーチである「絵心甚八」に焦点を当てたため、17巻までの一部分を調査した。18巻以降の作品についても調査することで、更にコーチの声掛けの効果について分析することを今後の課題としたい。

（すずき・かほ 本学日本語日本文学科二年）

『性別「モナリザ」の君へ。』の性別

杉 山 和

本稿では、『性別「モナリザ」の君へ。』の作中における性別の役割を明らかにすることを目的とし、主人公（有馬ひなせ）が無性別だった時と、性別が確定した後とで変わったもの、変わらないものを、3つの調査を用いて分析・考察した。

調査1では、主人公のセリフに焦点を当て、短期大学生1年生21名を対象としてアンケート調査を行った。アンケートでは、『性別「モナリザ」の君へ。』の作中で、青色が用いられているコマから、有馬ひなせのセリフを抽出し、各セリフから、読者が1番強く感じる性別の調査を行った。調査の結果、主人公の性別が変化しても、女性性、中性性、男性性を読者が1番強く感じるセリフのそれぞれを、主人公が同じ頻度で使用していることが分かった。ここから、主人公がどのような性別に変化しても、その言葉づかいは変化しないことが明らかになった。

調査2では、主人公の性格に焦点を当て、感情神経科学尺度と五因子性格検査の2つを使用し、1（無性別）、9（女性）、10巻（男性）それぞれの有馬ひなせの、性格の変化の有無を調査した。調査の結果、無性別の時の主人公と性別が確定した後の主人公とで、性格の変化がみられることが分かった。具体的には、無性別の時は、恐怖や寂しがりの数値が高く、外向性の数値が低いのに対し、性別が確定した後はこれらの項目の数値が、無性別の時と真逆であった。ここからは、主人公の不安の大元であった、周りとの違い（無性別という現状）が、自身の性別が確定したことで払拭され、それが主人公の性格が変化するきっかけになったことが、明らかになった。

調査3では、作中の主人公の見た目に焦点を当て、1（無性別）、9（女性）、10巻（男性）を比較し、有馬ひなせの見た目が、1巻からどのように変化しているか、または変化していないかを調査した。なお、調査方法としては1.表紙の比較（比較項目、10項目）と、2.作中の主人公の見た目の比較（比較項目、5項目）の2種類を行った。調査の結果、作中における私服や学校（職場）での服装以外の項目では、無性別の時と、性別が確定した後とで、主人公の見た目に変化がみられることが分かった。なお、表紙では、主人公の髪型や表情に変化が、作中の描写では、髪型に加えて笑顔の描写の個数などに変化があった。

これらのことを踏まえると、『性別「モナリザ」の君へ。』の作中において、性別は、作中の登場人物たちが、自己確立をする際の、1つの指標となる役割を担っているのだということが言えた。また、作中の登場人物達が自分の性別を選択する時期が、現代の私達が経験する思春期と重なる点からも、以上のようなことを判断することが出来た。

今後の課題として、主人公と幼馴染以外のキャラクター間での、「ジェンダー」に関する表現をより詳しく比較、分析することが挙げられる。また、本論文で行った調査方法の、他のキャラクターや、他の作者の作品のキャラクターへの応用可能性も探っていきたい。

（すぎやま・なごみ 本学日本語日本文学科二年）

Jリーグにおける選手キャッチコピーの役割

—清水エスパルスを対象に—

竹上留奈

論文では、清水エスパルス（以下「エスパルス」）を対象に選手キャッチコピーの役割を明らかにすることを目的として研究を行った。

先行研究では、Jリーグについて様々な分野から研究が行われていることを確認し、特にJリーグと地域との関連（地域密着）に関する研究についてまとめた。個別のチームを対象とした研究では、地域活性化のために自治体とクラブが連携して様々な活動をしていることがわかった。本研究の対象であるエスパルスでは、選手やコーチングスタッフ、クラブ職員が県内の小中学校を訪問し職業講話・キャリア教育の講師を務めること（学校訪問）などが挙げられていたが、選手キャッチコピーを対象とした先行研究が無かった。

それらを踏まえ、論文では、エスパルスの選手キャッチコピーを対象にし、選手キャッチコピーがつけられた前後のスタジアム来場者数を比較、キャッチコピーがどのような場所で使用されているのかなどを調査し考察を行った。

その結果、キャッチコピーの歴史としては、インターネット上には2012年、2013年、2016年、2021年、2022年、2023年の選手キャッチコピーが掲載されていた。エスパルス公式サイトによると、2010シーズンまで監督および選手に付けられていたキャッチフレーズが、2012シーズンに復活したとあった。また、2021、2022、2023シーズン以外はファン・サポーターに公募をし、スタッフではなく、選手自身がその中からキャッチコピーを選ぶという試みもあった。

そして、選手のキャッチコピーは、ホームゲーム時のスタジアムDJによるメンバー紹介でコールに使用される。また、2022年には、新たなグッズとして選手キャッチコピーが入ったプレイヤーネームタオルが発売され、特定の試合時に配布される選手名刺にも記載されている。さらに、動画サイトでは、サポーターが選手キャッチコピーについてサポーター同士で会話をすることや、クイズ形式でどの選手かを当てるなどSNSで発信する1つの話題になっていた。

年間の観客動員数については、最多を記録した2010年の翌年はそれまでチームを率いてきた監督や多くの選手らがクラブを去ったことにより、激減したのではないかとと思われる。2011年はキャッチコピーがつけられておらず、翌年の2012年に復活していることから、選手やチームの特徴を広め、多くのサポーターを獲得するために復活させたのではないかと考えられる。

このような分析・考察から、選手キャッチコピーがクラブの運営側とファン・サポーターを繋ぐ重要な役割を果たしている一端を明らかにすることができた。クラブスタッフがきっかけとなり、選手キャッチコピーを活用することで、近年の流行である推し活を促進するかたちで、多くのファン・サポーターを獲得していることについては、今後の展開を注視する必要がある。これについては今後の課題としたい。

（たけがみ・るな 本学日本語日本文学科二年）

櫻坂 46 と櫻坂 46 における歌詞の変化

塚 田 結 麻

櫻坂 46 は、秋元康総合プロデュースのアイドルグループである。しかし、2020 年に従来のイメージ脱却を一つの目的として、櫻坂 46 へと改名した。櫻坂 46 は、楽曲やその世界観を注目されることの多いグループであったため、従来のイメージ脱却のために、楽曲に何かしらの変化がもたらされたのではないかと考えた。そこで、本論では、櫻坂 46 と櫻坂 46 の楽曲を対象に、それぞれの歌詞を比較・分析することで、両グループの楽曲の歌詞にどのような違いがあるのか明らかにすることを目的として研究を行った。

先行研究では、特定のアーティストの楽曲を対象とし、歌詞の特徴を分析した研究をまとめた。その結果、語彙分析や Keyword 分析、語同士の関連分析、構成分析、英語表現の特徴分析などを用いて歌詞の特徴について明らかにしていることが確認できた。

それらを踏まえ、本論では、歌詞を「状況」「心理」「行動」の三要素に分類する構成分析という分析観点をを用いて調査し、その描写の割合を集計したものを基に比較・分析を行った。

その結果、櫻坂 46 と櫻坂 46 の楽曲の歌詞に明確な違いがあるとは言えないことが分かった。両グループの楽曲における歌詞の描写の割合を平均値で比較すると、「状況」の割合は櫻坂 46 の方が高かったが、「心理」の割合は櫻坂 46 の方が高かった。しかし、櫻坂 46 と櫻坂 46 とともに「心理」に関する描写が最も多いなどの共通点があり、明確に違いがあるわけではないと考えられる。

しかし、デビュー曲とヒット曲に注目して比較すると、櫻坂 46 は、「行動」（主人公・視点人物から聞き手に呼びかける歌詞）が多く、櫻坂 46 は、「心理」（主人公・視点人物自身の心情を吐露しているとも取れる歌詞）が多いという違いがあることが明らかになった。櫻坂 46 のデビュー曲は、YouTube の MV 再生回数が 1.8 億回を記録している。また、櫻坂 46 のデビュー曲は、「NHK 紅白歌合戦」の歌唱曲に選ばれており、デビュー曲は、より多くの人に知られたグループを象徴する楽曲であると言える。ヒット曲は、CD が最も売れた楽曲であり、グループの中でも特に人気の高い楽曲であると考えられる。これらの認知度の高い楽曲においてこのような違いがあることで、櫻坂 46 から櫻坂 46 への改名後、従来のイメージから変化したという印象を与えた可能性があると考えられる。

また、主人公・視点人物から聞き手に呼びかけているとも主人公・視点人物自身の心情を吐露しているとも取れる歌詞が含まれる楽曲が櫻坂 46 にも櫻坂 46 にもあることが明らかになった。これは、先行研究で挙げたアーティストからは得られなかった結果であり、聞き手によって解釈が変わるといふ櫻坂 46 と櫻坂 46 ならではの特徴であると考えられる。

今回は、「状況」「心理」「行動」の中でどの描写がされているのかに着目して研究を行ったため、歌詞の内容や歌詞を通してどのようなメッセージを伝えているかにも着目し、櫻坂 46 と櫻坂 46 の歌詞の違いについてより詳細に明らかにすることを今後の課題としたい。

(つかだ・ゆま 本学日本語日本文学科二年)

『バムとケロ』から考えるアンコンシャスバイアス

中野心美

論文では、絵本「バムとケロ」の全5作品を対象として、読者に生じるアンコンシャスバイアスについて研究を行った。犬（バム）とカエル（ケロ）という種族に違いのある登場キャラクターたちが、時に親子に見えたり、友達のように見えたりする関係性の解釈の幅が作品の魅力を支える大きな要因になっていると仮説を立てた。

先行研究では、作者へのインタビュー記事でバムとケロは犬とカエルなので血縁関係はないが、家族のような気の置けない友だちと述べていることを確認した。また、バムとケロの世界では、役割と義務に縛られることがないことは、その解放感が母親世代に非常な魅力となっていると指摘している論文も確認できた。

それらを踏まえ、バムとケロの関係性の理解には、読者のアンコンシャスバイアスが大きく影響しているのではないかと仮定した。そこで、どのようなアンコンシャスバイアスが働いているのか明らかにすることを目的として分析を行った。

調査対象は、島田ゆかの絵本「バムとケロ」の全5作品である。今回は、バムとケロシリーズの親子・兄弟の関係に見えるところや友達のように遊んでいる所、バムとケロというキャラクターを隠してAとBの関係性を問うアンケートを実施し、結果に基づきながらどういったアンコンシャスバイアスが生じているのか調査した。

その結果、回答者その人がどう捉えるかによって回答に変化があると考えた。「AとBは一緒に住んでいる。床に散らかっているAのおもちゃを、Bが呆れ顔をして見ている姿。」という質問では「Bが親、Aが子」という回答が一番多く、二番目に「兄弟また姉妹」が多かった。一方で友達と回答した人は0人であった。これは、ちらかっているおもちゃをあきれ顔で見る友達もいないというアンコンシャスバイアスもあるように考えられる。友達が散らかっているおもちゃを見てあきれるというイメージというよりも親が子供が散らかしたおもちゃを見てあきれているというアンコンシャスバイアスが生じていると考えられる。

一方、「一緒に住んでいるAとBは2人で協力しながら、二人の家でおやつのでーナツを作る。」という質問では、「兄弟または姉妹」一番回答が多く集まった。これは、二人でドーナツを作っていることから兄弟や姉妹で仲良く作っているイメージが想像しやすいというアンコンシャスバイアスが生じるのではないかと考えられる。また、どれにでも当てはまって見えるという事が一緒に住んでいるに関わらず様々な回答が得られるためこの質問ではアンコンシャスバイアスは働いていないと考える。

このような分析・考察から、読者のアンコンシャスバイアスが生じることで様々な解釈ができ、新たな解釈が生まれるのではないかと結論付けた。

今回のアンケートでは「一緒に住んでいる」ことを前提とした設問であったが、その前提を無くした場合との結果の比較を行うことで、読者のアンコンシャスバイアスが、さらに明確になるのではないかと考える。この点については、今後の課題としたい。

(なかの・ここみ 日本語日本文学科二年)

日常会話と SNS のギャップ

沼野綾里

本論文は、その場で即座に応えなければならない日常会話と、打ち直したり、読み返したりすることのできる SNS 上での言葉遣いの違いや、同じ事柄を伝えるとしても日常会話と SNS 上での表現の違い明らかにすることを目的としている。また、SNS 上のアカウントには、様々な種類のもが存在し、そのアカウント種類によっても言葉遣いや表現のされ方が全く異なるため、本論文では、ある状況について伝える際に、日常会話・本アカウント・サブアカウントで、それぞれどのように伝えるのかといったアンケートを実施し、アンケート結果をもとに、日常会話と SNS 上での表現の仕方の違い及び、SNS アカウントごとの表現の仕方の違いについて考察した。

調査は、短期大学生 32 名に、Forms によるアンケートを実施した。アンケートの内容は、①「自分が好きな芸能人を街で見かけた」、②「髪を染めたけど自分の思い通りの色にならなかった」、③「課題が全く終わらない・進まない」という 3 つの状況について周りに伝える際に、④「対面での友人との会話の場合」、⑤「SNS の本アカウントにおける友人、知人、他人が主なフォロワーの場合」、⑥「SNS のサブアカウントにおける親しい人のみの場合」、⑦「SNS のサブアカウントにおける自分のみの場合」のそれぞれではどのように表現するか、というものである。

このアンケートの結果より、それぞれの分析ツール（各項目間の相関やテキストマイニング）において特徴の違いはあるものの、文章の構成はすべて、「起こった事柄を簡潔にまとめた文」＋「簡潔に表された気持ちや感情」で表現されていることが多いことが分かった。また、「対面での友人との会話の場合」・「SNS のサブアカウントにおける親しい人のみの場合」・「SNS のサブアカウントにおける親しい人のみの場合」は、文章の構成・使用している単語や単語の系統・言い回しなど、全体的に似ている印象を受けた。親しい人といった限られたコミュニティや自分のみにおいては、現代的な言葉遣いがされていたり、やや乱暴な言葉遣いや言い回しをしたりしている人も多く見受けられた。一方で、「SNS の本アカウントにおける友人、知人、他人が主なフォロワーの場合」は、この 3 つとは少し違い、無難で丁寧な言い回しや、敬語が目立っていた。これらの結果から、日常会話と SNS 上で表現の違いが出るのではなく、誰に対して言う言葉であるか、誰に対して発信する文章であるかによって、表現に違いが出るということが考えられる。

今回の研究で使用したアンケートは、全て、スマートフォンに打ち込んで回答してもらった。そのため、「対面での友人との会話の場合」の回答は、実際の会話とは異なる部分が存在する可能性がある。さらに正確な研究をするためには、どのようにデータを収集していくかが、今後の課題である。

(ぬまの・あやり 本学日本語日本文学科二年)

ジブリの結末

眞柄愛莉

本論では、ジブリ作品の結末部分を取り上げ、その特徴を抽出することを目的とする。具体的には、数々のジブリ作品の中から「千と千尋の神隠し」、「ハウルの動く城」、「ゲド戦記」、「もののけ姫」、「魔女の宅急便」の5作品を主に取り上げ、それぞれの結末部分の描写（場面の描かれ方と物語の展開）を抜き出し、比較した。特に5作品の結末部分において、メインキャラクター同士の（その後の予想さえる）繋がり方に焦点を当てた。

主人公とヒロインが一緒になる（物語終了後も共に過ごす）パターンは、「ハウルの動く城」と「魔女の宅急便」に見られた。また、「耳をすませば」や「コクリコ坂から」、「崖の上のポニョ」もほぼ同じパターンを確認できる。だが、「千と千尋の神隠し」や「ゲド戦記」、「もののけ姫」は、最終的にお互いが別々の場所で暮らすことになる。他にも「借りぐらしのアリエッティ」や「風立ちぬ」も同じパターンである。それぞれの作品の原作者は、「ハウルの動く城」はダイアナ・ウィン・ジョーンズ、「ゲド戦記」はアーシュラ・k・ル＝グウィン、「魔女の宅急便」は角野栄子、その他2作品は宮崎駿であった。また、「耳をすませば」は柘あおい、「コクリコ坂から」は高橋千鶴・佐山哲朗、「借りぐらしのアリエッティ」はメアリー・ノートン、「風立ちぬ」、「崖の上のポニョ」、「風の谷のナウシカ」は宮崎駿である。これらを照らし合わせると、原作者が宮崎駿ではない作品はメインキャラ同士の2人が一緒になって終わるパターンが比較的多い。それに比べ、宮崎駿が原作の作品は2人が別れて暮らすパターンであることが比較的多い。

現在では、ディズニープリンセス作品も2014年に日本で公開された「アナと雪の女王」や「マレフィセント」など、時代が進むにつれ結末のパターンが複数化してきている。だが、これらの作品が公開される前のプリンセス作品は、「シンデレラ」や「眠れる森の美女」、「塔の上のラプンツェル」などの主人公のプリンセスが王子様と結ばれて物語が終了するという結末がパターン化していた。それに対し、ジブリ作品は1980年代から作品によって結末部におけるメインキャラクターの関係が様々であることが、今回の結果から分かる。

現在では社会的にも多様性が重視されているが、それ以前の世代までは、恋愛要素が含まれる作品は2人が結ばれて、その後も幸せに暮らしました、という結末がパターン化されていた。だが、そのような作品が多い中で、ジブリ作品は視聴者の予想を裏切り、結ばれて一緒に暮らすことだけが幸せではないのだと、当時の視聴者に多様性を訴えていたように見える。それはジブリ作品の大きな魅力であり、ジブリ作品が世界中の人々に受け入れられた一つの理由でもあろう。

（まがら・あいり 本学日本語日本文学科二年）

漫画のジャンルによるオノマトペの変化

増田 絢香

本論文では、漫画に登場するオノマトペについて考察を行った。漫画作品を「恋愛系漫画」「バトル系漫画」「ギャグ系漫画」の三つのジャンルに分類し、各ジャンルで使用されるオノマトペを比較した。調査対象として、恋愛系漫画では『好きって言いなよ』『放課後、恋した』の二作品を、バトル系漫画では『ONE PIECE』『ワールドトリガー』の二作品を、ギャグ系漫画では『銀魂』『鬼灯の冷徹』の二作品を取り上げた。

オノマトペの個数を調査し比較した結果、恋愛系漫画ではオノマトペが少なく、バトル系漫画は多くなっており、予想通りの結果が得られたが、恋愛系漫画とバトル系漫画の中間の値を示すと予想したギャグ系漫画では、バトル系漫画と大差のない結果が得られた。また、各ジャンルに登場するオノマトペの用例を収集し、擬音語と擬態語に分類した。その結果、どのジャンルも擬態語の方が用例が多く、擬音語が少ないという結果が得られた。この分類の際、擬態語と擬音語に分類することが難しいオノマトペの用例が散見された。

次に、収集したオノマトペの用例同士を比較し、類似したオノマトペを収集した。恋愛系漫画とバトル系漫画、恋愛系漫画とギャグ系漫画を比較した結果、類似したオノマトペは少なかったが、バトル系漫画とギャグ系漫画では、類似したオノマトペが多く見られた。

漫画に登場するオノマトペの様々な違いについて考察したところ、オノマトペの個数については、バトル系漫画とギャグ系漫画に登場したオノマトペが多かった理由として、現実離れした描写が多く登場するからではないかと考えた。また、バトル系漫画とギャグ系漫画に類似するオノマトペが多く登場する理由についても、同様の考察をした。分類が難しいオノマトペの用例については、過去の漫画作品と比べ現代の漫画作品の方が、オノマトペが多彩になっていることから、今後も増加していくのではないかと考えた。

今後の課題としては、今回の調査では収集した用例が少なかったので調査対象作品を増やすことと、これらのオノマトペのジャンルごとの違いについて調査する必要がある。擬音語と擬態語の分類方法については今後複数の人間にアンケート調査を実施することで擬音語と擬態語の分類方法などを検討できるのではないかと考えられる。

(ますだ・あやか 本学日本語日本文学科二年)

設定の細分化による共感の要因—西野カナのヒット曲を題材に—

松 枝 愛梨佳

論文では、歌手・西野カナの人気の理由を探るため、曲のジャンルの幅広さと歌詞の中での設定の細かさに着目し、調査・研究した。

先行研究では、共感についての研究と J-pop の歌詞についての研究を整理した。そこでは、共感について、西野カナの歌詞では、聴き手の日常に置き換えられる内容であるのか、その場面の「設定」に注目する本研究のアプローチに価値があることを確認した。次に、J-pop についての先行研究では、西野カナは聴き手を決めて歌詞を作るのではなく、自分の話す言葉に人々が共感したものである為、西野カナの歌詞には人々を引き付ける何かがあると予想した。また、先行研究では、一人のアーティストを対象に、様々な観点から歌詞についての研究方法があることも確認した。しかし、歌詞の「設定」に着目し、そのバリエーションから歌詞の特徴を探る研究はされていないようであった。そこで歌詞の設定に着目し、本研究では人々が共感する理由を明らかにすることを目的として分析を行なった。

調査対象は、5つの音楽サイトを比較した西野カナの上位人気50曲である。それらについて、歌詞の内容から解釈した設定を表でまとめた。その後、ジャンルごとに分け、共感する歌詞の考察を行なった。

その結果、西野カナの曲は誰にでも起こりうる日常の様々なシチュエーションを歌うことにより、誰もが歌詞に共感できると考察した。また、細かい設定が前提にあるからこそ設定自体で聞き手は同じ境遇になって共感してしまうのだと考えられる。

本研究の対象とした50曲一つ一つの歌詞の分析を行うと、西野カナの曲は恋愛ソングだけではなく、応援・友情・家族などを歌った曲もそれぞれ人気があることが分かった。どの曲にも細かな設定やシチュエーションが描かれており、特定の状況の歌だけではなく様々な状況の歌により人気を得ていると考えられる。

このような分析・考察から、西野カナの曲が聞き手の共感を得た背景には、曲の幅広さやジャンルの設定の細分化が重要であったと結論付けた。

ただし、今回の研究では、できる限り一般論として分析したつもりではあるが、主観的である部分があることは否めない。したがって、アンケート等を通じて人々が同じ歌詞に共感することを確認する必要がある、これを通じて本研究の客観性を確保していくことを、今後の課題としたい。

(まつえだ・えりか 日本語日本文学科二年)

嘘をつくこと

八木 希海

現代社会においては、SNSの普及によって、情勢を簡単に、素早く、誰でも把握することができるようになった。しかし、それはメリットだけでなく、嘘の情報、いわゆる「フェイクニュース」も同時に発信され、閲覧できてしまうというデメリットをも生み出した。すると、その「フェイクニュース」の拡散力はすさまじく、社会問題にまでなった。そこで、本稿では日常的な場面における嘘に関する基礎的な調査を元に、SNSで拡散されるフェイクニュースにおける嘘の目的と、その目的の達成の可否（目的が果たされたか）を検証した。

先行研究では、自己利益を求めるときの嘘を「利己的な嘘 (selfish lies)」、他者利益を求めるときの嘘を「利他的な嘘 (altruistic lies)」と分類し、利他的な嘘は利己的な真実や利他的な真実と比べて正直さに欠けるが、利己的な真実や利己的な嘘と比べて思いやりがあると評価されることを明らかにした。また、利己的な嘘をつく人は信頼できないと評価される一方で、利他的な嘘をつく人は信頼性の評価が高いことも明らかとなっている。そこで、文系大学生22名に、嘘をつくときの状況と嘘をつく理由に関する質問紙を作成し、アンケートを行い、「利己的な嘘 (selfish lies)」と「利他的な嘘 (altruistic lies)」それぞれの嘘をつく時とつかれた時の心情を分析した。そして、その分析結果から3つの「フェイクニュース」それぞれの嘘の本質を明らかにし、嘘目的について考察した。

日常的な場面における嘘に関する基礎的な調査の結果から、先行研究で分類分けされている嘘の種類をさらに分け、①「相手を貶めるための嘘」②「自分の利益を得るための嘘」③「相手のためを思っ

てつく嘘」の三種類とした。実際の対話における嘘目的は、①「相手を貶めるための嘘」②「自分の利益を得るための嘘」の嘘の場合と③「相手のためを思っ

てつく嘘」の場合とで、調査対象の心情の変化が一定数見られたため、「優しい嘘」の場合は、嘘目的が達成されていることが明らかとなった。また、嘘の内容の変化によって嘘をつく側に嘘の難易度が存在し、それぞれ異なることが判明し、その中でも、「相手のためにつく嘘」は難易度が低い嘘になるということも明らかとなった。

日常的な場面における嘘に関する基礎的な調査を元に、SNSで拡散されるフェイクニュースにおける嘘の目的と、その目的の達成の可否（目的が果たされたか）を検証した結果、実際の対話での「嘘」と、SNSにおける「嘘」が違う特性を持つことが明らかとなった。「フェイクニュース」における「嘘」は、③「相手のためを思っ

てつく嘘」があまり見られず、②「相手を貶めるための嘘」③「自分の利益を得るための嘘」が多く見られ、嘘の難易度がSNS上では存在しなかった。嘘目的が果たされているかどうかについては、SNSでの情報の拡散力と、人間の性質、そして嘘の性質が役割を果たし、目的は果たされていると結論づけた。

(やぎ・のぞみ 本学日本語日本文学科二年)

湊かなえ 『母性』 論—無償の愛をめぐる—

若 林 育 実

湊かなえの『母性』は、女子高生が倒れたという新聞記事から始まる「母と娘」を描くミステリー小説である。高校教師が語る「母性について」と、母であるルミ子が語る「母の手記」と、娘である清佳が語る「娘の回想」の三つのパートからなる内的多元焦点化の語りの特徴がある。「母の手記」と「娘の回想」では、同じ出来事を語っていても、受け止め方が異なっていたり、一方が覚えていることを他方では覚えていなかったりと錯綜していることが多い。

本稿ではルミ子に焦点をあて、ルミ子にとっての娘の存在は何かについて考えることで母と娘のすれ違いについて考察し、それがどう作品に影響されているかについて論じた。

第一章では、作者へのインタビュー記事から、作者の創作意図について考察した。インタビューでは、湊は「母性」というものは必ずしも女性に備わっているものではなく、ないと認めることが母娘関係を受容する方法であると考えていることが分かった。

第二章では、心理学から考えられる母娘関係を分析した。母と娘の関係には期待とあきらめのプロセスがあり、娘は母親の期待通り動くことで関係を維持しようとする心理があることが分かった。また、母と娘が向き合うことで母娘関係は前向きに進むということも指摘されていた。

第三章では、小説の語りと構造について分析することで、母と娘の愛情のとらえ方の違いを考察した。ルミ子は自分の母親の教えを娘に伝え、清佳がその教え通りの行動をすることで、愛が伝達されると考えている。一方で、清佳は期待に応えられなくても許してもらえることが愛されることであると考えていて、これを「無償の愛」と語っている。

また、「母性について」を語っている高校教師が、大人になり母になろうとしている清佳であることが終章で分かる。この視点を入れることで、湊の母性観を作品に反映し、よりフェアに母性についての考えをこの作品に取り入れることができたのではないか。

第四章では、『母性』における母と娘について考察した。この小説では三種類の語りによって母と娘の両方の立場から母娘関係が描かれている。さらに、娘の大人になってからの視点を入れたことが母娘関係の修復につながると共に、母親になることを前向きにとらえることへとつながっていると言えるのではないだろうか。

ルミ子にとって娘の存在とは、母親に愛されていた幸せであった幼少期を思い出すきっかけとなるものである。この作品で描かれる母娘間の「期待をする・される」という関係の中で生まれた認識の違いやすれ違いは他の人間関係にも見られることである。読者は、そのような人間関係の難しさを自分自身に投影し、共感することができるため、それが作品の魅力となっている。

(わかばやし・いくみ 本学日本語日本文学科二年)

下人の行方 ― 時代背景に沿って ―

倉田優衣

芥川龍之介作の『羅生門』の最後の文章は「下人の行方は、誰も知らない。」と締めくくられており、下人の行方は明確にされていない。そこで私は下人の行方はどうなったのかと疑問に感じ、これまでの多くの研究の中で結論付けてられてきた「下人はこの後、盗人になった」という意見とは違い、下人には別の結末が待っているのではないかと考え、『羅生門』の中で考察できる時代背景に沿って下人の行方を追ってみたいと考えた。

まず、『羅生門』の時代背景を想定するため、様々な資料を調査した。そこで、『羅生門』のモデルとなった『今昔物語集』『羅城門登上層見死人盗人語第十八』『大刀帯陣売魚傭語第三十一』や『池亭記』に注目した。そこからは当時の都の荒廃し、人々が都を捨てて立ち去った様子や、細かく切った蛇を干魚と偽って売る詐欺まがいな事をしているなど生きるのに必死だった事が伺える。

しかし、『今昔物語集』は正確な成立年がまだ不明である事、『池亭記』は都の様子が詳細に書かれていない事から、『羅生門』の世界観とは距離があると考え、次に嶋長明の『方丈記』を調査した。『羅生門』には「この二三年、京都には、地震とか辻風とか火事とか飢饉とか云う災がつづいて起った。」と言う一文がある。この文章から伺える地震、辻風、火事(安元の大火)、飢饉の記録が『方丈記』の中に書かれていた。この事から論文では『羅生門』の世界観は『方丈記』に記録されていた時代背景(安

元・養和年間)を踏まえていたと想定し、下人の行方を追っていく。

『羅生門』に戻ると下人は元々、「盗みをしてはいけない」という気持ちと「盗みをしなければ生きられない」という気持ちで揺れていた。下人の老婆の着物を剥ぎ取り、夜の闇に消えていったという行動が「衝動的」だったとしたら、どうだろうか。今回調査した『方丈記』では『池亭記』以上に、災害のために都が荒廃した状況が書かれている。『羅生門』が参照した『今昔物語集』の説話と重なり合う世の中だった。その現状は下人も見てきただろう。「野垂れ死にをしたくない」そんな思いがよぎった際の衝動だったと仮定すれば、「盗みをしてはいけない」という善の気持ちを持つ下人はきっと後悔するだろう。そんな後悔に苛まれ、結局盗人になる事も出来ず、都にあふれている浮浪者たちのように野垂れ死にしていくなか、または、養和年間の内に流行った伝染病によって死んでいったのではないかと私は考える。

私は下人の行方を野垂れ死にした、または流行病で死んでいったと結論付けた。今後も「下人の行方」は議論されていくだろう。どんな結果でも下人にとっては良い結末とは言えないだろうと思う。

(くらた・ゆい 日本語日本文学科二年)

『枕草子』の冬の世界

栗坂 佳寿莉

『枕草子』とは、作者清少納言が平安時代中期ごろに日常風景を書き表した随筆である。清少納言は、中宮である定子という方に、二十代の終わりから三十代半ばにかけて仕えていた。この約七年間、定子を中心とする人々の、そして清少納言の感性を書き綴ったのが、『枕草子』である。

第一段の「春はあけぼの」では四季折々の風景が描かれている。しかし、冬の段では自然を風景にしているというより、人々の生活を風景にして書かれていた。そこから、清少納言が冬のみ人々の生活をテーマで描いた理由について考察していく。

先行研究では、『枕草子』の冬の背景に注目された論文を調べ、清少納言が冬に対してどのような視点を持っていたのかを探った。そこから、宮中で見た雪景色に関心を持っていたことがわかった。さらに、春の段における「季節―風物―時刻」の組み合わせを参考にし、『枕草子』冬の段をあてはめて清少納言が人事を好んでいた点について考えると、「冬―(風物)―早朝」「冬―(風物)―昼」という2パターンの組み合わせができ、風物には人の行動をあてはめることで、冬の早朝から昼の時間に生活をしている人々の行動が丁寧に描かれていることがわかった。以上のことから、清少納言は冬に降る白い雪も好んでいるが、冬の人々の様子も、冬という季節独自のものとして、好んでいるのだと推測できる。

続いて、『古今和歌集』『紫式部日記』『枕草子』の三作品の冬の関心を比べる。三作品の冬について書かれている箇所を読むと雪への関心をどの作品も持っていることがわかる。そして、その雪にも様々な捉え方があり、寂しさを感じたり、花のようだと感心したり、雪景色にはどんな趣があるのか楽しみにしたり、風情があると感じたり、という表現があった。しかし『枕草子』は、本文から雪以外にも冬の世界で注目を置いている点があることがわかった。他の作品とは違い、冬の草木がほとんど枯れている状態を人間に似ていると例えたり、雪の景色には注目せず、火箸で灰などを意味もなく掻きながら、様々な話をし合っている様子をおもしろいと感じたり、雪の中、男が笠をさして手紙を差し入れたことに対しておもしろいと感じたり、火桶を囲みながら笑い合ったりなどという場面が描かれていた。『古今和歌集』や『紫式部日記』では向けられていない方向に、清少納言は関心を向けていることがこれらの文章から考えられる。

清少納言は、雪以外にも冬ならではの人々の生活に興味を持っている様子がわかり、清少納言は冬に生きる人々の、他の季節では見ることの出来ない様子に共感していたのだと考えられる。

(くりさか・かすり 日本語日本文学科二年)

第 57 回生 卒業研究題目一覧

小野田担当

荒木優希	『ラーゲリより愛を込めて』の受容
井澤羽衣	宝石の国における色彩とストーリーの関連性
稲葉颯大	チェンソーマンの軌跡
岩崎莉奈	不登校とコミュニケーション
斉藤力	独語論
佐野愛奈	『ONE PIECE』における死
佐野真子	3人組のメリット
柴田愛未	物語における記憶喪失
杉山日向子	『うろんな客』の受容の仕方
杉山和	『性別「モナリザ」の君へ。』の性別
鈴木愛美香	コロナ禍の閉塞と心身の不調
刀根歩美	「100万回生きたねこ」の死
沼野綾里	日常会話とSNSのギャップ
原田侑奈	キャラクターの性格とコミュニケーション
眞柄愛莉	ジブリの結末
松永紋実	アリスモチーフのミステリー
八木希海	嘘をつくこと
山口菜月	口癖と立場

勝山担当

青島圭那	汐見夏衛『夜が明けたら、いちばんに君に会いに行く』論—語り—to 注目して—
倉内芽依	太宰治『斜陽』における女性像
迫尾実紗	江戸川乱歩『人でなしの恋』論—人形偏愛の破滅—
杉澤明莉	『ちいかわ』における試練と成長—かわいさとの関係—
高塚祐七	梶井基次郎『桜の樹の下には』論—屍体が創造するもの—
野崎茜里	太宰治『斜陽』論—貴族階級という設定—
松久保千賀	武田泰淳『審判』論—手紙の役割—
森竹悠月	芥川龍之介『蜘蛛の糸』考—許されるべき人間とは—
山本莉央	宮沢賢治『セロ弾きのゴーシュ』論—成長と音楽—
若林育実	湊かなえ『母性』論—無償の愛をめぐる—

瀬戸担当

大石真澄	ボーカロイド小説派生曲の魅力—表現と物語性—
川田睦月	富士宮市の伝承
倉田優衣	下人の行方—時代背景に沿って—
栗坂佳寿莉	枕草子の冬の世界
菅谷朋世	小林多喜二『蟹工船』における表現と効果
杉山舞	帝の恋愛観—光源氏と比較して—
中田桃杏	ディズニーの魅力—視覚的印象と音楽—
堀部小茉	西野カナの歌詞からわかる彼女の女性像
森川深月	ハイキューの魅力—山口・月島をめぐる—

中野担当

赤池彩花	時代による新語・流行語の特徴と変化
赤堀百音	SNSにおける拡散されやすい文章の分析
黒石美月	ミステリー小説におけるフォントの役割
杉浦里奈	バブル経済期と現代における流行語の共通点
白井夢華	比較表現「より」「よりか」について
仲田瑞來	ゲーム実況のライブ配信における文末表現
増田絢香	漫画のジャンルによるオノマトペの変化
望月乃愛	少女漫画における女性言葉の変化
山崎七望	漫画のジャンル別で見る帯の情報の比較
渡邊菜月	海外児童文学作品の日本語翻訳における表現と特徴

宮本担当

浅井こころ	ディズニー作品におけるヴィランの言語的特徴
池谷悠花	TikTokの本紹介における表現方法
飯田京佳	外国人観光客に対する「おもてなし」コミュニケーションの現状 —日本語会話におけるハイコンテキストからローコンテキストへの変化に注目して—
伊藤翠	インクルーシブ教育におけるコミュニケーション—『聲の形』に注目して—
上野蓮皇	HIPHOPの言葉—MCバトルにおける立ち位置表明を踏まえて—
遠藤舞奈	価格帯の違いによる化粧品のキャッチコピー—ベースメイクに注目して—
大橋虎汰朗	ウマ娘の心理描写が作品に与える影響—各キャラクターの関係性から—
荻優花	東京ディズニーランドにおけるアナウンスの特徴
川口礼乃	ゲーム実況におけるツッコミの機能
喜瀬川莉桜	SEKAI NO OWARIの歌詞における表現特性
近藤花音	自閉スペクトラム症を題材とした絵本の特徴 —症状の描写と読者へのメッセージを観点に—
鈴木香歩	漫画『ブルーロック』におけるコーチの声掛けによる影響

竹 上 留 奈	Jリーグにおける選手キャッチコピーの役割—清水エスパルスを対象に—
塚 田 結 麻	欒坂 46 と 櫻坂 46 における歌詞の変化
中 野 心 美	『バムとケロ』から考えるアンコンシャスバイアス
松 枝 愛梨佳	設定の細分化による共感の要因—西野カナのヒット曲を題材に—

雑報（令和五年度）

学科行事

☆ライフデザイン総合セミナー

- ・ 新入生歓迎会

令和五年四月七日（金） 於本学草薙キャンパス

☆ワークショップ

- ・ 本の広場

令和五年五月十三日（土） 於本学草薙キャンパス

- ・ 美術館見学「大大名の名宝 永青文庫×静岡県美の狩野派」

令和五年十月二十二日（日） 於静岡県立美術館

- ・ 美術館見学「高島勲展—日本のアニメーションに遺したもの」

令和六年二月一日（木） 於静岡市美術館

☆ボランティア

- ・ 高齢者施設「読み聞かせ・レクリエーション」

令和五年十一月二日（木）・十六日（木）、十二月二十二日（金）、令和六年一月十八日（木）

於ショートステイまごころタウン静岡

☆研究活動

- ・ 第五十七回卒業研究発表会および日本語日本文学会総会

令和六年一月十六日（火） 於本学草薙キャンパス

総合司会 塚田結麻

パート司会（前半）杉山 和・八木 希海（後半）池谷悠花・野崎茜里

学生代表挨拶 飯田京佳

研究発表

栗坂佳寿莉「枕草子の冬の世界」

高塚祐七「梶井基次郎『桜の樹の下には』論—屍体が創造するもの—」

柴田愛未「物語における記憶喪失」

遠藤舞奈「価格帯の違いによる化粧品のキャッチコピー—ベースメイクに注目して—」

仲田端来「ゲーム実況のライブ配信における文末表現」

- ・ 三月現在における本学科の構成は次の通り。

専任在籍教員 六名 小野田貴夫・勝山博子・瀬戸宏太・中野直樹・巻口勇一郎・宮本淳子

在籍学生数 二年 六十六名

一年 三十七名

執筆者紹介

中野直樹（なかの・なおき）本学教員

宮本淳子（みやもと・じゅんこ）本学教員

青島圭那（あおしま・けいな）本学日本語日本文学科二年

浅井ころ（あさい・ころ）同二年

荒木優希（あらか・ゆうき）同二年

飯田京佳（いいだ・きょうか）同二年

池谷悠花（いけがや・ゆうか）同二年

稲葉颯大（いなば・そうた）同二年

遠藤舞奈（えんどう・まいな）同二年

大橋虎汰朗（おおはし・こうたろう）同二年

荻 優花（おぎ・ゆうか）同二年

喜瀬川莉桜（きせがわ・りお）同二年

倉田優衣（くらた・ゆい）同二年

栗坂佳寿莉（くりさか・かすり）同二年

近藤花音（こんどう・かのん）同二年

柴田愛未（しばた・あいみ）同二年

鈴木香歩（すずき・かほ）同二年

杉山 和（すぎやま・なごみ）同二年

高塚祐七（たかつか・ゆな）同二年

竹上留奈（たけがみ・るな）同二年

塚田結麻（つかだ・ゆま）同二年

中野心美（なかの・ここみ）同二年

沼野綾里（ぬまの・あやり）同二年

仲田瑞希（なかだ・みずき）同二年

真柄愛莉（まがら・あいり）同二年

増田絢香（ますだ・あやか）同二年

松枝愛梨佳（まつえだ・えりか）同二年

八木希海（やぎ・のぞみ）同二年

若林育実（わかばやし・いくみ）同二年

編集後記

『草薙論叢』第三号をお届けします。刊行までにご協力くださいました関係者各位に厚く御礼申し上げます。本号は、研究ノート一本、書評一本、卒業論文三本、卒業論文要旨二十四本という構成です。今年度は、様々な制約が無くなった一年となりました。ただ、それは感染のリスクが無くなったからではなく、単純にもう対策をやっていられなくなったというだけのことで、解決されたわけでは決してありません。二年生はお体にどうぞお気を付けになって、四月からそれぞれの場所で頑張ってください。一年生は引き続き、もう一年頑張りましょう。

今年度は、勝山博子先生が定年を迎えられ、御退休の運びとなりました。五年間、大変お世話になりました（という一言では済まないのですが）。来年度は、非常勤で講義を担当してくださる御予定です。常勤職は退かれても、様々な方面からお仕事を依頼されてお忙しくなさることと存じますが、引き続きどしどし御指導よろしく願い申し上げます。

(中野 記)

草薙論叢 第二号

令和六年三月十四日発行

編集兼発行

常葉大学短期大学部日本語日本文学会

会長 小野田貴夫

〒四二二-1858-1

静岡県静岡市駿河区弥生町六番一号

電話 〇五四(二九七)六一〇〇

e-mail onoda@tokoha-jc.ac.jp

印刷 株式会社篠原印刷所出版部

表紙デザイン 第五十五回卒業生

大石 知加

裏表紙デザイン 第五十五回卒業生

稲森 紗帆

