

中古文学上の恋心を喚起し古典嫌いを克服する教育コンテンツの開発と評価

Development and Evaluation of a System that Arouses Love in Japanese Heian Literature and Overcomes Hatred of Classics

今村紗彩¹
Saya IMAMURA¹

卯木輝彦²
Teruhiko UNOKI²

永岡慶三³
Keizo NAGAOKA³

米谷雄介⁴
Yusuke KOMETANI⁴

谷田貝雅典¹
Masanori YATAGAI¹

共立女子大学¹
Kyoritsu Women's University¹

関西外国語大学²
Kansai Gaidai University²

早稲田大学³
Waseda University³

香川大学⁴
Kagawa University⁴

1. まえがき

2018年に告示された高等学校学習指導要領^[1]において「国語総合」と選択科目「古典 A」「古典 B」が廃止され、必修の「言語文化」と選択科目の「古典探求」に再編された。特に「言語文化」の学習内容は「我が国の言語文化への理解を深める学習に資するよう、我が国の伝統と文化や古典に関連する近代以降の文章を取り上げる」^[2]と示され、同科目内で古典を学ぶ際は、当時書かれた原典を読むのではなく、近代以降に書かれた翻訳や解説文等を介して学習することとなった。

このような再編の背景は、これまでの古典教育のあり方が問われたためであり、例えば大谷^[3]は古典離れが進んでいる要因として「知識の注入や品詞分解に特化した指導、大学受験に向けた指導等によって、『古典嫌い』が引き起こされている」と述べており、古典を文学として学ぶことよりも、暗号解読の様に、ただ文字を理解する教育に終始した結果「古典嫌い」が進み、苦肉の策として原典講読を廃した現状の再編が行われたものと考えられる。

現状を踏まえ、本研究では文学の原点に立ち、物語として真に古典文学を堪能したいと興味を持ってもらえる方策を探り「恋心」と「香り」に焦点を当て、先行研究^[4]を実施しシステム開発とその評価に着手した。開発した「香り発生 VR システム」は、VR 空間で古典世界のみしさや感動を体験的に感じ、当時の風習に倣った登場人物のしぐさや香りから、体験者が「恋心」を抱くことにより、作品の原典を読みたいと感じることを目標としている。

2. 実験および結果と考察

先行研究^[4]で開発したシステムを改良し、本研究でコンテンツ化した題材は『源氏物語』の第三帖・空蝉の「源氏、空蝉と軒端萩が暮を打つ姿を垣間見」と「源氏、空蝉の脱ぎ捨てた衣を持って帰る」である。選定した理由は垣間見と香りという平安時代における「恋心」と関係の深いものが象徴的に描かれており、これは中古文学（主に平安時代の物語文学を扱う区分）上の恋愛の特徴を示す描写であるからである。また、リアリティのある「恋心」を喚起する

ため、図 1 に示す通り VR 映像は実際に衣装を着て人間が演じた様子を 360° 撮影し HMD で視聴した。香りの発生は図 2 に示す装置により、VR 映像に合わせて平安時代から伝わる「六種の薫物」を焚き再現した。

以上のシステムを計 54 名の被験者に体験していただき、実験前事前調査（VR 酔いの弁別）、事前学習評価試験（5 問）、事後学習評価試験（5 問）、主観学習評価（5 段階評定尺度 31 項目）を取得した。得られた結果を多変量解析により分析評価した。

複数の結果より、表 1 に示す特筆すべき成果が得られた。表 1 は、主観学習評価を因子分析した後、本 VR コンテンツの「香り」有り無しの効果を調べるために、得られた 5 因子より、恋心を喚起しているかを示す「恋喚起没入感」因子が、他の 4 因子からどのように規定されているのか各因子代表平均値間に対し重回帰分析を行った結果である。表 1 より、VR 香りコンテンツにおいて「恋喚起没入感」に対して最も高い規定力があった因子は「主観学習理解度」($\beta=0.457$, $p<0.01$)であり、香り無しの VR コンテンツでは「好感度」($\beta=0.409$, $p<0.01$)となり、影響力の違いが顕著であった。本結果は、VR 香りコンテンツは恋や没入感に心を動かされることが、「主観学習理解度」より大きく影響を受けていることを示し、香りがあることで学習への満足感や自己肯定感を感じやすく中古文学の「恋心」が理解できると考えられる。他方、香り無しの VR コンテンツでは「好感度」から大きな影響を受けていることから香り有りとは違い、学習よりエンターテインメント要素が強いものと考えられる。

3. 謝辞

本研究は、2023 年度 科学研究費補助金 基盤研究 (C) (課題番号: 23K02639) によるものである。

参考文献

- [1] 文部科学省「高等学校学習指導要領（平成 30 年告示）解説 国語編」2018
[2] 大谷雄吹、「手段としての古典学習の検討に向けて—古典学習状況に関する調査と 2 つの視座をもとに—」、『学芸国語教育研究』36 巻, pp. 2-19, Dec. 2018.
[3] 今村紗彩, 新倉寿音, 小嶋理恵, 上野沙月, 卯木輝彦, 米谷雄介, 永岡慶三, 谷田貝雅典「中古文学上の恋心を喚起し古典嫌いを克服するシステムの開発—平安の「恋」の香り再現装置と VR 運動を中心に—」2023 年 電子情報通信学会ソサイエティ大会予稿集, p.332, Sep.2023



図 1 VR 映像(手前が空蝉,奥が軒端萩)

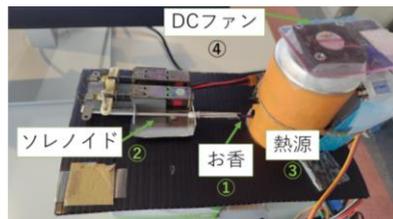


図 2: 香り再現装置

表 1 「恋喚起没入感」を従属変数とした重回帰分析

	恋喚起没入感			
	VR コンテンツ		VR 香りコンテンツ	
	β	B	β	B
主観学習理解度	0.002	0.002	0.457**	0.432**
興味関心度	0.396**	0.327**	0.175	0.163
好感度	0.409**	0.374**	-0.062	-0.079
適応度	0.129	0.090	0.297*	0.348*
調整済みR ²	0.621***		0.570***	

β =標準化係数, B=非標準化係数 * $p<0.05$, ** $p<0.01$ *** $p<0.001$