

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 —源氏物語の「恋」に焦点を当てた VR 学習コンテンツを中心に— Development of a System that Arouses Love in Japanese Heian Literature and Overcomes Hatred of Classics

— Focusing on VR Learning Content Focusing on “Love” in The Tale of Genji —

新倉寿音*¹ 今村紗彩*¹ 小嶋理恵*¹ 上野沙月*² 卯木輝彦*³ 米谷雄介*⁴ 永岡慶三*⁵ 谷田貝雅典*^{1*2}
Kotone NIIKURA*¹ Saya IMAMURA*¹ Rie KOJIMA*¹ Satsuki UENO*² Teruhiko UNOKI*³ Yusuke
KOMETANI*⁴

Keizo NAGAOKA*⁵ Masanori YATAGAI*^{1*2}

*¹ 共立女子大学 *² 共立女子大学大学院 *³ 関西外国語大学 *⁴ 香川大学 *⁵ 早稲田大学

*¹ Kyoritsu Women's University *² Graduate School of Kyoritsu Women's University

*³ Kansai Gaidai University, *⁴ Kagawa University *⁵ Waseda University

1. はじめに

国立教育政策研究所教育課程研究センターが、高等学校3年生(9694名)を対象に実施した、平成27年度教育課程実施状況調査(国語総合)^[1]によると、「古文は好きだ」という質問項目に対して、「そうは思わない」、「どちらかといえばそう思わない」と否定的な回答をした生徒の割合は61.8%であり、全体の半数を超えていることがわかる。また、「古典」学習における問題点について渡辺^[2]は、「今日の、古典への興味・関心は低く、古典教育は根本のところで困難を抱えている」と指摘し、学習指導の問題点として次の4点をあげている。

- 1) 学ぶ意味の疑問に答えぬ学習指導
- 2) 素朴な学力観に基づく機械的学習指導
- 3) 典型としての古典感に基づく学習指導
- 4) 創意工夫に乏しい学習指導

以上の先行研究から、現在の古典学習指導は古典に対する興味・関心を低下させ、古典学習指導は創意工夫に乏しい定型的な学習指導となっている。

他方、山元^[3]は、VRの意義は、仮想環境とのインタラクションが主であるため「現実環境では実現の難しい、身体活動を伴う学習の実現」に適していると述べている。したがって、VRを活用した体験型古典学習教材を開発すれば、渡辺^[2]が指摘する「古典」学習の4つの問題点を克服し、古典嫌いを払拭できる可能性があると考えられる。

本研究に先立ち実施された先行研究^[4]では、VRと香り発生装置を組み合わせ、中古文学世界の「恋」を疑似的に体験することにより情動を喚起し各古典作品への高い興味を引き出せるシステムのプロトタイプを開発した。

よって、本研究では、先行研究^[4]におけるVR実写動画(図1)を受動的なものから、インタラクティブ化を図ったものに変容し、古典文学世界を主体的に学ぶことを可能とする新たなVR学習コンテンツの開発を目的とする。



図1「源氏物語」第三帖第三段「源氏、空蟬と軒端
萩が基を打つ姿を垣間見」のVR再現画像⁽⁴⁾

なお、本研究は、同タイトルで副題「—平安の「恋」の香り再現装置とVR連動を中心に—」との共同研究である。

2. コンテンツ開発の概要

古典文学の中でも中古文学は「恋」に焦点を当てた秀作が多く、中でも「源氏物語」は千年以上たった現代でも世界で愛読される傑作である。また、先行研究^[4]では、敬遠される古典^[1]を克服するために、学習の原動力として「恋心」を喚起するシステム開発を行った。よって、本研究では「源氏物語」を中心に、先行研究^[4]を踏襲発展させ渡辺^[2]が指摘した1)～4)の問題点について、以下のように解決するVRコンテンツを開発する。

- 1) 「恋心」を喚起し中古文学世界への興味を引き出す
- 2) 口語訳中心の教育からVRによる体験的学習とする
- 3) 古典時代の価値を教授するのではなく、体験的に判断し気が付く学習とする
- 4) VRや香りを通じ五感で中古文学世界を体験し、原典を自分の目で読み進めたいという興味を喚起する

以上より、文学において大切な時代背景や文化・社会の理解をVR世界の探索から発見的に学習し、文学作品で大切な心の情動として「恋」に焦点を当て作品原典を読む原動力とすることを旨とする。

謝辞

本研究は、令和元年度科学研究費補助金 基盤研究(C)(課題番号:19K03091)、および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) 平成27年度高等学校学習指導要領実施状況調査 生徒質問紙調査(国語総合), 国立教育政策研究所教育課程研究センター, p. 9, 2015
- (2) 渡辺春美 “古典指導の問題点 —学ぶ意味への疑問に応えぬ学習指導” 教育科学国語教育 696号 明治図書出版, pp. 24 - 27, 2008
- (3) 山元翔 “AR/VRの教育・学習支援システムへの利用と課題 “教育システム情報学会, 36巻2号, pp. 49-56, 2019
- (4) 今村紗彩, 小嶋理恵, 山浦みなみ, 谷田貝雅典 “VRと香り発生装置による古典文学上の「恋」ができるシステム” ラーニングイノベーションングランプリ2022, 「優秀ラーニングイノベーション賞」受賞(2022/7/1)