

社会環境変化の影響による小中学生の健康課題の解決を図る健康教育の考察

一木 陽菜

【要 旨】

現代社会において、健康は重要なテーマとなっている。小中学校における健康教育は、子どもたちの生涯にわたる健康の礎を築く不可欠な要素である。今日、小学生や中学生の取り巻く社会・生活環境は、都市化、少子化、情報化、国際化などにより大きく変化している。このような変化は、子供たちの心身の健康状態や健康行動に大きな影響をもたらしている。変化が激しい時代に生きる子どもたちが受ける健康に関する影響を少しでも減らしていくために、これから生きる子どもたちが少しでも健康的な生活を送る基礎を築いていけるように、変化に対応した健康教育を導入し、課題を解決していく必要がある。

そこで本研究では、小学生・中学生の健康教育を対象として、社会や環境の変化による社会的課題から不足している健康教育の内容と課題を明らかにする。そしてこれらに対応すべく、今後の新たな健康教育の内容を検討していくことを目的とした。

文献考証の結果、小中学生の健康教育を対象とし、現代社会において多様性、デジタル・情報化、食環境の変化によって明らかになった健康教育の問題と課題から、今後の健康教育の提案をした。児童生徒が学校において健康で安心して生活できるように、生涯を通して健康な生活を送るために必要な能力や資質を育む健康教育の重要性が明らかとなった。多様性への教育の不足やデジタルデバイス利用の健康課題、食環境の変化による健康課題などの問題が明らかになった。課題に対応するために、児童生徒が異文化理解力や異文化共生力、食やデジタルツール利用の自己管理能力などの能力や資質を身に付ける必要があり、それらを育む教育を導入しなくてはならない。社会変化による課題に対応した教育を十分に行うには、家庭や地域との協力・連携が必要となる。学校は、児童生徒が安心できる学校づくりをし、少しでも多く安心できる居場所を子どもたちに提供する必要があるため、地域と連携して対応していくことが求められる。変化に対応した教育やサポートを児童生徒にしていくために、教員も常日頃からの学びが必要となる。そして、各家庭状況に配慮しつつ、個々の生活や状況、好みに合わせたアプローチをし、異なる背景や価値観を持つ生徒達に対応していくことが重要である。

現代の健康教育における不足点と課題について、対応が遅れることにより健康被害の拡大や問題が多様化、深刻化する可能性がある。そのため、少しでも被害を少なくし予防していけるように、順次対応していく必要がある。そして生徒をとりまく社会・生活環境が変化することにより、新たな健康課題が生まれることから、課題に対処するために新たな教育を順次導入していく必要性が示唆された。

ブラック企業の人心掌握術
－大学生アルバイトに対する「やりがい搾取」を中心に－

遠藤 千紘

【要 旨】

本論文では、ブラック企業やブラックバイトの労働環境の実態を調査した上で、ブラック企業に勤め続ける人々の心理と企業が用いている人心掌握術相互の関係を分析した。

低賃金や長時間労働をとまなうパワーハラスメントが広まり若者が将来に希望を見いだせなくなれば、日本の未来は明るいものとはならないであろう。ブラック企業の問題は若者だけでなく、日本社会全体に悪影響を与える可能性があることが先行研究で明らかになった。

調査は、学習塾で働く大学生アルバイト4名を対象にインタビュー形式でおこなった。調査の結果、①従業員側の自分が受け取る報酬よりも顧客側の満足感を優先するマインドと、②企業側の従業員の自己犠牲の精神を誉め称える文化を作り上げる企業運営の2つの要因によって「やりがい搾取」が行われていることが明らかになった。学習塾を利用する生徒との心的距離が近い環境であるため、生徒からの直接的なフィードバックによってアルバイト学生は承認欲求が満たされやすい。そのため、生徒や保護者の満足感向上のために「無理」や「我慢」をしやすい心理状態に陥りやすくなる。また、報酬が発生する「業務」と善意で成り立つ無償の「お手伝い」の境界線が曖昧な労働環境ではサービス残業が生じやすい。「生徒のため」という理屈によってサービス残業が賞賛される環境では、「サービス残業を行うことは素晴らしいことだ」という誤った美德感覚が大学生アルバイト側に育まれる傾向があった。その結果、従業員が報酬を求めることなく働かされる仕組みが形成されることにより「やりがい搾取」が発生しやすくなり、企業は忠誠心の強い人材を安価、かつ違法に働かせることが出来てしまうというメカニズムができあがる。

本論文の調査結果は上記のようになったが、「業務とお手伝いの境界線」を雇用主と従業員の双方がしっかりと確認・合意する必要がある。企業はもちろんのこと、これから社会に出ていく大学生としてもそれを見極める労働リテラシーが求められているのである。

企業が抱える課題と経営者の苦悩
－東京都内のものづくり中小企業に焦点を当てて－

岡田 悠人

【要 旨】

本論文では、「ものづくり中小企業が抱える課題及びその後継者の苦悩」に焦点を当てて、東京都内の製造業を営む中小企業を対象にヒアリング調査をおこなった。対象企業は、筆者が大学4年の夏休みに参加した複数のものづくり中小企業が主催するインターンシップ先の企業5社の経営者もしくはその後継者である。先行研究では、日本の製造業及び中小企業の現状を明らかにするとともに「ものづくり中小企業が抱える課題」を提示した。

本論文では、経済産業省（2023）をもとに「政府が出しているデータおよび今後の課題と、実際の現場が抱えている目の前の課題には差異があるのではないか」、「作る製品が違っていても、ものづくり中小企業の後継者が抱える悩みには近いものがあるのではないか」という問題意識のもと、以下の2つの仮説を提示した。

仮説1：同じ「ものづくり中小企業」でも、抱える課題や展望は違う。

仮説2：「ものづくり中小企業」の後継者は、事業承継の中で皆同じような壁にぶつかっている。

調査の結果、先行研究で示された政府のデータが示す「ものづくり製造企業の課題」は、現場の社員が抱えている課題とは異なることが判明した。また、ものづくり中小企業の後継者は事業承継をおこなうなかでどの企業でも同じ壁にぶつかることも明らかとなり、2つの仮説は概ね妥当性が検証できた。

さらにどの後継経営者も先代の経営者および自らの想いを昇華させた「経営理念」の作成に尽力して「ぶれない軸」を持っていること、先代経営者の偉大さに気づき自らの力量との違いに大いに悩んだ過去を持っていることなども判明した。

本論文の調査対象企業は同じものづくり中小企業とはいえ、扱う製品や業態、企業規模をあえて統一しなかったために結果に偏りが生じた可能性は否めない。また、今回調査した「後継者の苦悩」で得た結果は、特にものづくり中小企業の後継者だけが抱えているものではなく、第三次産業の後継者でも抱えている可能性があることも指摘しておきたい。

現代のメンタルヘルスにおける課題と対応策

垣野内 未奈

【要 旨】

近年「メンタルヘルス」という形で、人々がいかに心の健康を保ちながら生活していくかが注目されている中で、疾患や自殺につながる要因については様々な視点からの分析が必要であり、複雑化しているのが現状である。メンタルヘルス不調が発生すると日常生活に支障をきたすことも少なくない。学生や社会人など年齢や性別問わずどんな人にも起こり得るメンタルヘルス不調は、ストレスが原因ともいわれている。また近年は新型コロナウイルスの流行なども関係し、再び自殺者数が増加しているという背景がある。そこで本論文では、メンタルヘルスにおける「不安」(不調)から生じる精神的・身体的疾患の原因と「自殺」への因果関係及び対応策を見つけることを目的とした。

文献考証から、①強いストレスを感じるにより精神的に追い込まれ、メンタルヘルス不調を発症する。②こころと身体は密接に関係しており、様々な原因が重なることで何らかの症状が現れるようになり、重症化すると日常生活に支障をきたすようになる。③近年の自殺率は再び増加傾向にあり、心理的に追い込まれた結果、自殺以外の選択肢が考えられなくなることがある。④国や自治体、職場や学校などの幅広いコミュニティにおいて自殺対策が実施されている。⑤ジェンダーの悩みを抱えている人は自殺念慮の割合が高く、ソーシャルサポートが不足している。⑥ジェンダーに関する正しい知識を普及し、偏見や差別を無くしていくことが重要であるということが示唆された。

ジェンダーに関して問題を抱える人の多くは就学前から性別違和を感じ始めており、歳を重ねるにつれて自己肯定感が低下する傾向にある。さらにLGBTQ+である人はそうでない人よりも自傷行為の経験が約3-4倍高く、心身へ負担がかかり精神疾患が高い割合で併発される。

これらの結果から、日常生活の中に存在する多様なストレスによって人々が精神的に追い詰められることにより、メンタルヘルス不調が発症することが明らかになった。

さらに、現代社会においてこころの健康を保持促進していくためには3つのことが重要であると示唆された。1つ目は学校や職場でのメンタルヘルス対策を推進し、実行することである。2つ目はソーシャルサポートの充実である。国や自治体だけでなく、身近な家族や友人に悩みを相談できる環境があることが重要である。3つ目はストレスに対処するためのコーピングを理解することである。メンタルヘルス対策には、様々な疾患について人びとの理解を深めると共に、こころの病をどのように未然に防ぎ、自殺率を減らすための戦略について検討することが重要であることが明らかになった。

子宮頸がんとヘルスリテラシー

片柳 琴音

【要 旨】

子宮頸がんはヒトパピローマウイルス (Human Papillomavirus, HPV) というウイルス感染によって引き起こされるがんであり、世界では女性が罹患しやすい病気の4位となっている。子宮頸がんを予防する1つの手段としてワクチンや検診がある。先進国ではワクチンの接種率は高く、海外では約8割の女性が接種をしている。しかし、日本では20%にも満たない。その背景として、ワクチンによる副反応の健康被害が問題となり、一時的に接種の積極的推奨を廃止していたことがある。未だにワクチン接種に対する不安や偏見が残っており、インターネットが普及している現在、様々な側面から書かれた子宮頸がんやワクチンに関する情報が氾濫している。

本研究では、日本における子宮頸がんワクチンの接種率の低さの要因が、国民のヘルスリテラシーの低さにあることを明らかにし、日本の子宮頸がんワクチンの接種率を上げるための重要点を検討する。厚生労働省や世界保健機関 (World Health Organization, WHO) などの公的機関や病院のウェブサイトなどを用いて子宮頸がんワクチンの接種の状況やヘルスリテラシーについての調査をした後、独自のアンケート調査を女子大学生と保護者を対象として行った。

調査の結果、女子大学生と保護者は子宮頸がんやその予防に関する基本情報は知っているものの、実際に接種をした者は少なかった。さらに、保護者への調査では、副反応が心配なため、ワクチンの接種を自身の子供に推奨したくないと回答する者が多かった。現在の親世代はワクチンによる副反応に関する報道から接種を懸念していることが明らかになった。さらに、ヘルスリテラシーは両者共に低いことが分かった。

製薬会社により、テレビやインターネットを通じて子宮頸がん予防啓発キャンペーンが日本全国で実施され、厚生労働省は各家庭にパンフレットなどを郵送している。こうした取り組みが存在するにもかかわらず、ヘルスリテ低い結果となった。情報が交錯する中では、正しい健康情報を入手し、理解し、活用する能力が求められる。ヘルスリテラシーを高めることにより、日本の子宮頸がんワクチンの接種率が上がり、子宮頸がんの予防に繋がると考察する。

洋画を使用した英語教育の効果 －高等学校での調査を軸として－

川崎 円花

【要 旨】

現代の日本人は小・中・高の学校教育において約 10 年間の英語の授業を受けているが、日本人の英語能力は相対的に高いとは言えない。2022 年 EF 英語能力指数ランキングでは、世界 112 カ国中 78 位と極めて低い。この結果を受け、生徒が自主的に英語学習に取り組む必要があると考え、その動機づけの一つの方法として、本研究では洋画の有効的な活用法を提示する。

研究の背景として、上述したように国際的に見ても日本人の英語能力が低いことが分かることが挙げられる。また、令和 4 年度に実施された英語教育実施状況調査では、CEFR B1 レベルに到達している高校生の割合は全体の 21.2%と極めて低い割合であることが分かった。日本人が英語習得することが難しい原因は、3 点ある。まず、学校教育における授業時間の少なさである。高等学校の英語学習環境は、1 週間 10, 080 分のうちわずか 300 分しか設けられていない。(吉田, 2014, P.3) 2 点目は、日本語と英語の言語距離の遠さである。日本人が体系も言語構造も違う英語を習得するには相当な時間を要する。3 点目は、ESL 環境 (English as a Second Language) と違い、日本は日常的に英語を使用しない EFL 環境 (English as a Foreign Language) である。このため、学校外での英語を学習する機会を増やすことが大切である。筆者は英語を学習する機会を増やすために、洋画を使用することで内発的動機付けを行い、学習者の英語学習に対する意欲を向上させることができると考えた。以上のことを踏まえて、本研究の目的は 4 点ある。1 点目は、動機付けが英語学習にどのように関連するかを明らかにすること、2 点目は、洋画鑑賞が学習者にとって比較的容易な英語学習方法の 1 つであることを明らかにすること、3 点目は高等学校における英語教育において洋画を使用した授業の効果を示すこと、4 点目は、どの洋画が英語学習への動機づけに最適であるかを授業案と共に提示することである。これらの目的を達成するために、本論第 1 章において動機付け理論や内的報酬の心理実験等の先行文献を精査する。本論第 2 章において、洋画と英語リスニングの関連性について述べる。本論第 3 章において、東京都の都立高等学校の 1 年生を対象とした英語学習への意識調査と洋画を使用した英語学習に関するアンケートの分析結果と考察を示し、第 4 章では、分析結果をもとに英語学習への動機付けに最適であると考えられる作品と授業案を提示する。

結論として、洋画鑑賞は英語学習への動機づけに最適であることが判明した。また、日本人が苦手とする Listening も楽しみながら学習でき、題材を考慮すれば教科横断的な学習も可能であることも示唆している。

Decisive Cultural Elements of Motivation in Second Language Materials

— A Study of Japanese EFL Learners

Qiu Chengyue

[Abstract]

In recent years, Japan has witnessed a paradigm shift in foreign language education, moving away from rote memorization to a focus on communicative components and informative content, with the shift increasingly accentuating the role of intrinsic motivation in the psychological mechanism of language learning. The cultural elements in second language learning materials directly impact students' intrinsic motivation, stemming from learners' curiosity and interests. However, when the content of learning materials is highlighted, significant cultural divergences between Asia and the West present unique challenges for Japanese learners, ranging from linguistic habits to ideological differences, which may influence their motivational levels.

This study aims to identify specific cultural elements that elicit particularly high or low motivational responses among a cohort of Japanese students and to examine the consistency and generalizability of these elements within this group. The methodology involved surveying 73 first and third-year students (35 males and 38 females) from the Faculty of International Liberal Arts at a university in Tokyo, followed by a quantitative analysis of the results. The survey comprised 40 preference questions (questions answered directly based on the individual circumstances of the participants) and 20 reading questions (questions answered based on the participants' level of preference for the content of reading materials), with responses rated on a scale from 1 to 6, where 1 indicates the lowest level of interest and six the highest. During data analysis, each question was tagged with labels indicating two groups in terms of their cultural attributes. Two distinct labels were employed to identify and conceptualize eight cultural elements and four cultural categories. The study utilized various statistical methods, including the computation of means, Pearson correlation coefficients, standard deviations, and linear regression analysis.

Additionally, visual data representations such as violin and scatter plots were employed to identify cultural elements that significantly elevate motivational levels. The research further examined the ubiquity of these results, scrutinized the learners' subjective perceptions of various cultural elements about specific reading materials, and assessed gender-based variations in the outcomes. The study revealed a generally positive response to all cultural elements, suggesting a strong preference for culturally rich content. Notable gender-based variations were observed, with female students typically demonstrating higher interest levels in certain cultural elements than their male counterparts. This positive response to culturally rich and varied content suggests the need for educators to carefully consider cultural relevance in material design and selection.

学校教育での LGBTQ 教育の課題と可能性
－ LGBTQ 教育と性的マイノリティへのいじめとスティグマ軽減－

兎玉 真鈴

【要 旨】

LGBTQ 当事者（性的少数者）に対するいじめや差別、スティグマ（偏見）は、未だ日本に根強く蔓延している。近年でも、LGBTQ であることが原因でいじめや差別を受けたことがある人、それによって自殺や自傷行為に走る人が後を絶たない。

近年では、令和 4 年 12 月に文部科学省によって公表された改訂版生徒指導提要において、新たに性的マイノリティに関する課題やその対応について記されたほか、教職員向けに理解啓発のパフレットを作成するなど様々な取組が行われ始めている。さらに令和 5 年 6 月 16 日には、「性的指向及びジェンダーアイデンティティの多様性に関する国民の理解の増進に関する法律案」が国会で可決され、同月 23 日に公布、施行された。

しかしながら、性的マイノリティに関する施策には、悩みを抱えている生徒への教員側のアプローチの仕方や、それによって起こった問題への対応策について書かれているのみであり、指導に関する明記は無い。このように、日本では LGBTQ 教育を進める環境が十分に整っていないことがわかる。

そこで本研究は、LGBTQ 教育の課題と LGBTQ 教育が LGBTQ 当事者へのいじめ・スティグマを軽減する可能性を明らかにするため、先行研究や資料の調査・分析および日本の大学生（92 人）に対する Google Forms を用いた Web アンケート調査を行った。

文献調査からは、学習指導要領において「思春期になると異性への関心が芽生える」と記載されており、性の多様性に関する記述がなされていないことが、日本において LGBTQ 教育が十分に進んでいない要因の 1 つであり、歯止めとなってしまっている可能性があることが明らかになった。学習指導要領改訂の際に性の多様性に関する記述が盛り込まれない限り、教育現場において全面的に LGBTQ 教育を行うことは難しい点が必要な課題である。

Web アンケート調査からは、LGBTQ 教育が LGBTQ 当事者に対する受容度や意識の改善、いじめ行為を行ったことのある人の行動の改善に繋がったことが明らかになり、LGBTQ 教育がスティグマの軽減といじめの軽減に効果的であり、教育によるいじめの助長の危険性は極めて少ないことが示唆された。

英語音素のリスニング訓練の効果測定

－日本人学習者の観点から－

小林 未璃愛

【要 旨】

本研究では、日本人英語学習者を対象に、リスニング訓練による効果測定を実施した。本研究の目的は、日本語母語話者が英語を聴取する際に困難である5つの音素ペア、/r/ と /l/、/b/ と /v/、/s/ と /θ/、/s/ と /ʃ/、/z/ と /ð/ に関し、リスニング訓練を実施し、訓練効果を検証することであった。

本研究の実験は、訓練前テスト、訓練、訓練後テストの3つの手順で構成された。被験者として、日本語を母語とする日本人大学生で、TOEFL ITP テストのスコアを持っている被験者を用意した。訓練前テストとして、日本人英語学習者にとって、聴取が困難であるとされる音素が含まれる英単語をランダムに並べたテストを作成した。また、訓練後テストとして、別のリスニングテストを作成した。リスニングテストは、米国人のネイティブスピーカーに読み上げてもらった。訓練は、テストに含まれる英単語を、Initial、Initial consonant cluster、Intervocalic、Final consonant cluster、Final の5つの位置ごとに並べたリストと音声を用意し、1日1回、1週間継続して、訓練を実施してもらった。

実験の結果、被験者全員にリスニング訓練によるリスニング力の向上の効果が示された。特に、/r/ と /l/、/b/ と /v/、/z/ と /ð/ のペアにおいて著しい向上が観察された。一方、/s/ と /θ/、/s/ と /ʃ/ の2つのペアにおいては、スコアの上昇が見られたものの、向上率は低い結果となった。訓練前テストでスコアが低かった被験者は、訓練後のテストで著しい上昇を示した。一方、訓練前テストにおいてスコアが高かった被験者もリスニングスコアは上昇したが、訓練後のテストの上昇率が低かった。

本研究により、日本人英語学習者において、リスニング訓練は第二言語としての英語音素獲得に効果があることが示された。また、音素のペアにより、リスニング力の上昇率が異なっていたことから、短期間で獲得できる音素と短期間では獲得しにくい音素があることが示された。訓練前のテストでリスニング力が低かった学習者ほど、訓練後の向上が高く、訓練効果が示された。

現代日本の漫才における「オチ」の特徴と種類

－ M-1 グランプリを対象として－

小林 由佳

【要 旨】

漫才は日本の伝統的な笑いの形式の一つであり、その特徴的な要素であるボケとツッコミの対話から生まれるオチは、観客の笑いを引き出す重要な要素である。しかし、先行研究では、日本の伝統的な笑いである落語のオチの分類や漫才におけるツッコミの分類はなされているが、現代日本の漫才におけるオチの分類は十分に行われていない。そこで本研究では、M-1 グランプリから抜粋した漫才のテキストを対象に、漫才におけるオチの分類を行った。M-1 グランプリは、日本で最も注目される漫才のコンテストであり、その中で繰り出されるオチは、現代日本の笑いのトレンドを反映していると言える。

2020年から2022年の間の3年間に行われたM-1 グランプリにおいて、決勝戦ファースト・ラウンドを勝ち上がった上位3組、計9組の漫才の台詞を書き起こしたものをテキスト・データとし、内容分析を試みた。データの抽出にあたっては、演者の「フリ」と「オチ」になる発話に注目し、そこに観客の笑いが発生したものを対象として件数をカウントした。その後、各データにコード化を行い、それに基づいてカテゴリ化を行った。分析の結果、「単発型」、「繰り返し型」、「観客巻き込み型」、「伏線回収型」、「つかみ」、「最終オチ」という、6つのカテゴリと、さらに「軸となるストーリーに関連するか否か」というサブカテゴリが抽出された。この分類について考察を行った結果、漫才においては、最後の終わり方よりも、全体を通して、多くの落としどころ(笑いどころ)を作ることが重要視されるということが示された。これは、漫才が一つのストーリーを描く形式であり、その中で多くの笑いを引き出すことが求められるためである。

漫才のオチの分類は、多角的な視点から可能であり、その要素は内容、形式、パフォーマンスのスタイルなど多岐にわたる。今後の研究の展望として、これらの要素を基に新たな分類法が生み出され、既存の研究をさらに深めることが期待される。また、M-1 グランプリのような話題性と時代性が高い映像資料を用いることで、時代背景や観客の反応も考慮に入れることができるため、現代日本の漫才における新たなオチの分類法を提示することが可能となると考えられる。

「表現する」ということ

齋藤 祐太郎

【要 旨】

多くの人が「表現する」という言葉を耳にしたことや目にしたことがあるのではないかと思う。しかし「表現する」という言葉の意味は曖昧であり、私自身も、なんとなく理解していた。普段から行っているサーフィンをきっかけに、「表現する」こととは何なのかが気になり、今回卒業論文という良い機会を活かし、この主題を決めた。

まず「表現する」ことの意味から始めたい。「表現する」ことはアーティストなどが職業として行うものでもあるが、アーティストという職業でない人々も意識的、もしくは無意識的に行っていることである。「表現する」ことには3つのステップがあり、1つ目は経験するということである。人は生きていれば、必ず何かしらを経験する。これはインプットの作業に値する。この経験を通じて獲得した感情は個人的なものであり、世界に一つも同じものはない。その感情の蓄積が内側の自分を作っていく。次に2つ目のステップが、その蓄積を、他者が経験できるように現実世界に、形や音などにするということである。これはアウトプットの作業に値する。音楽を作ったり、絵を描いたりするだけがアウトプットではない。どのような服を着るか、どのような車に乗るかなどもアウトプットの一つである。自分の中の蓄積が自分はどうありたいか、どう見せたいか、何を伝えたいか、などに影響を与える。そして最後の3つ目のステップは、自分の中の蓄積を現実世界に表した時に、他者（自分自身の場合もある）が感じることである。この一連の流れが「表現する」ことであると考えられる。

さて、「表現する」ことの意義として、まず「表現する」ことは一種のコミュニケーションであり、人間はコミュニケーションする生き物である。従って「表現する」ことは人間の本質的な部分でもある。次に「表現する」ことを通じてネガティブな感情をポジティブに変換することが可能である。ネガティブな感情を材料として捉え、作品として昇華することができれば、ネガティブな感情は、むしろ、その人の強い特徴となり得るのである。そして私にとって「表現する」ことは、モチベーションでもあり、心の拠り所でもある。「表現する」ことが、肉体的にではないが、精神的に、そして社会的にも、人間が健康であるために必要なものであると言えるのではないだろうか。そして「表現する」というこの考え方は、今の時代において必要な考え方でもある。グローバル化が進行している今の時代、日常的に異文化交流が行われる。「表現する」ためには、常識や正解にとらわれず、自分の視点を養うことが必要であり、それは、異文化交流を円滑に進めるための鍵となるのである。

第2のパートは「実践編」として、私が「表現する」ことを、コンピュータ・グラフィックスを使って絵に描くことで実行している。「グラデーション」と言うコンセプトを主題とし、実験的に様々なグラデーションの実例を描き、最終的に自分にとっての「日常」という作品に至った。

この論文の目的は、読者に表現を概念的に理解してもらうことではない。私が論文を通して「表現する」ことを実行しただけである。読者には「表現する」ことは何かを認識してもらい、そのことに少しでも意識を向けてもらうことで、読者の人生に何かの役に立てば良いと思う。

How to promote household-related food loss reduction

Kohki Daigo

【Abstract】

Food loss has become a serious topic in recent years due to the increase in the world population and the effects of global warming. The United Nations has introduced the 2030 Agenda for Sustainable Development, and countries are working to reduce food loss. Japan has introduced laws against food loss generated by restaurants and other businesses. Measures against food loss generated by households, however, mostly involve raising consumer awareness, although the Act on Promotion of Food Loss and Waste Reduction was enacted in 2019. Since households have more people than businesses, it is difficult to formulate effective measures. To achieve a significant reduction in the overall amount of food loss, food loss must be reduced not only from businesses, but also from households.

This study is intended to advance household food loss reduction and promote overall food loss reduction in Japan. Furthermore, this paper evaluates the consumer behavior in Japan and initiatives in various countries to determine what suggestions can be made regarding the causes of household-related food loss and remedial measures. Through a literature review, the paper compares Japan with South Korea, France, and the United Kingdom and analyzes the behavior of Japanese consumers. Information was gathered about each country through research papers, websites, and data from the Consumer Affairs Agency and the Ministry of Agriculture, Forestry, and Fisheries.

The results revealed that the causes of household-related food loss in Japan, in addition to leftovers, over-removal of food, and direct disposal by consumers, are still insufficient consumer awareness, inadequate preservation of ingredients and food, and a lack of education, as consumers are suspicious of recommended practices due to their concern about food loss. As improvement measures, the introduction of a pay-as-you-go system and food waste prevention applications (apps) and the expansion of supermarkets that sell imperfect foods that unevenly shaped or expiration date was approaching were found to be effective in changing consumer behavior, as well as the initiatives from other countries. The study concludes that education has a significant effect on consumers and that new social education for consumers who have already completed compulsory education or school and a review of current home economics education is needed.

青年期の透明性錯覚と親からの期待に関する研究

竹内 あやか

【要 旨】

青年期は親から自立し、自我（アイデンティティ）を確立していくことが課題である。しかしながら、両親との関係性や心理的距離に問題を抱えたまま青年期を迎えると対人場面において同じパターンの問題を繰り返してしまふ。他者とのコミュニケーションにおいて、相手の考えていることや、発言に込められた意味を推測しながら自分のメッセージを伝える必要がある。透明性の錯覚と呼ばれる現象がある。これは、まるで自分が透明になってしまったかのように、思考や感情など、外からは見えないはずの自分の内的経験が他者に見抜かれる程度を過大に見積る傾向のことである（Gilovich, Savitsky, & Medvec, 1998）。観察者の側にも透明性錯覚があり、自分は行為者の心的経験を正しく認識していると過大推定する傾向のことであり、他者の心を見透かしているという錯覚である（鎌田・堀・伊藤・吉野, 1999; 武田・沼崎, 2007）。本研究は、親の過度な期待が、青年期の対人交流に与える影響を明らかにすることで、親の期待の影響を見直し、他者とのコミュニケーションで起きてしまう透明性錯覚という状態を問題として提起することを目的としている。

調査対象者は、18歳から25歳の男女であり、計101名にGoogleフォームを用いて調査を行った。透明性錯覚を扱った尺度が存在しなかったため類似概念として対象関係尺度における「一体性の過剰希求」という下位次元（井梅・平井・青木, 2006）を使用した。分析の結果、過度の期待と一体性の過剰希求との間に正の相関が認められ（ $r=.19, p<.01$ ）、「親子の信頼関係」との間に負の相関が認められた（ $r=-.17, p<.01$ ）。よって、親から過度に期待されていると感じている学生ほど親が自分の要求や行動を100%共有しようとしていくと感ずる傾向があるとともに、親への信頼感は薄かった。また、一体性の過剰希求を目的変数とし、過度の期待、共感性、親子の信頼関係を説明変数として重回帰分析を行った結果、親からの期待が弱いが有意な変数であることが判明した（ $\beta =.19, p<.10$ ）。

これらの結果から、親から過度な期待を受けた子どもは、そうでない人に比べて、対人交流の仕方である対象関係が影響を受け、透明性錯覚のような特異な対人認知にいたるといふ可能性が示唆された。その一方で、調査対象者数の確保や属性の偏り、使用尺度の項目数など調査の段階における課題点が残された。また、属性ごとの比較研究や、親からの期待を高群と低群に分けた分析も今後の課題となった。

日本における医療通訳ニーズ、人材確保、雇用体制に関する文献検討

趙 亦瑋

【要 旨】

日本の病院に来院する外国人数は増加している。外国人医療の増加にともない、医療通訳に対する需要が高まる一方で、医療通訳者の専門知識が系統的に教育されておらず、医療通訳者の認知度や給与は依然として低い。本論文では、医療通訳業界の課題と医療通訳のニーズ、人材確保、雇用体制について文献検討し、解決策を検討する。

医療通訳の利用率と認知度について、厚生労働省ホームページ、CiNii, google scholar を用いて調査した。キーワードは「医療通訳 課題」「医療通訳の発展」「医療通訳 利用度」「医療通訳の現状」「医療通訳者 ニーズ」「医療通訳者 雇用」として、2010年から2023年8月までに発行された文献を抽出した。

該当文献はCiNiiで0件、google scholarで4,810件であった。厚生労働省ホームページからの検索結果は5,310件であった。その中から原著論文を抽出した結果、合計14件であった。

文献検討の結果、医療通訳業界の課題としては、医療通訳の人数配置が足りないことや事務職員の兼職率が高いことが挙げられた。医療通訳のニーズは中小病院より大病院において高い一方、大病院ではより複雑な治療プロセスがあるため、医療通訳者の専門性を確保することと医療機関が医療通訳に対する認識を高めていくことが重要であることが示唆された。また、外国人患者への対応が小病院では少ないため、専門人材の確保が困難と考えられた。雇用体制では、専業で正職員の医療通訳者が少ないことが挙げられた。

日本における医療通訳のニーズ、人材確保、雇用体制について、今後医療通訳業界が好循環になる為には、政府機関と自治体の協力、医療通訳者と患者と医療機関のニーズを知ること、医療通訳の需要に対する認識を高め利用率を上げることが重要であると考えられる。医療通訳者の利用率を向上し、より質の高い医療通訳を提供することが今後の日本の外国人医療の発展に重要な役割を果たすと考える。

現代社会における伝統工芸品の存在意義：南部鉄器が創り出す日常生活の「ゆとり」

中村 蓮

【要 旨】

本研究では、私の生家である岩手県盛岡市の伝統工芸品である南部鉄器を例にして、伝統工芸品がもつ長い歴史や、それに伴う職人の技術がどのように今日まで受け継がれ、それが、現代を生きる私たちの日常生活の中で、どのような影響を与えているのかを論じる。この卒業論文の中心的テーマである南部鉄器は、大きなくくりとしては、芸術分野を扱う学問領域に属する対象ではあるが、「役に立つかどうか」と言う視点から見ると、低く評価される傾向があるのではないだろうか。芸術分野を志す人々のなかには、人々の「役に立つ」というよりは、自己表現を追求したいために、芸術活動に奮励している層があると感じる。結果として、自分の表現したものが、だれかの「役に立つ」ことはあるかもしれないが、表現自体がもともとの目的だった場合、そこに「役に立つ」と言う意図は本来含まれていないのではないだろうか。そもそも、芸術は相対的に評価されるものではなく、絶対的にそれ自体のもつ価値を認めるものであり、そこに優劣をつけることこそ無粋であると私は考える。近年のコロナ渦において、芸術活動が、しばしば不要不急の事柄として報道されることがあったのは確かである。しかし、芸術は人々にとって本当に不要不急のものだろうか。極端な話、芸術がなくても人々は生きていくことができるだろう。しかし、芸術は人々の心に深く浸透し、生活をより豊かにするだけでなく、時として人々をつらい現実から切り離す力がある。つまり、目に見える形で「役に立つか」どうかではなく、人々の心を動かすものであるが故に、芸術の存在意義があるのではないだろうか。

おそらく、南部鉄器も、それ自体がなくても生活できるし、万人にとって「役に立つ」ものとは言えないかもしれない。しかし、それを理由に、学問の研究対象としての評価を低く見積もるのであれば、人々が長年築き上げた芸術や文化はいずれ廃れてしまうだろう。また、それらを「役に立たない」といっしょくたにして排除してしまえば、受け継がれてきた生活そのものを壊すことを意味するのではないか。だからこそ、芸術文化を保護し、後世に伝えていくことは、現代を生きる私たちの使命であり、それが芸術文化を研究していく意義と呼べるのではないだろうか。

人々の日常生活の中で親しまれて来た伝統工芸品は、多くの試練を乗り越え、今日まで受け継がれてきた。そして、現代に生きる職人たちが、その伝統にさらなる研磨を加え、後世につないでゆく。「役に立たない」と言われてしまえばそれまでだが、私たちの今ある日常の文化は、こうした営みが昔からなされてきた結果であり、むしろ、「役に立たない」と言われるものこそ、人間にとって価値あるものであり、私たちはそれらを保護し、子孫に残していくことが重要ではないだろうか。この卒業論文では、南部鉄器がどのようにして今日まで受け継がれてきたのか、そしてそれらは、現代を生きる私たちにとってどのように「役立っている」のかを論じている。南部鉄器に代表される芸術文化が「役に立たない」と分類され、それ故に、それらが排除されたならば、世の中は非常につまらないものになるだろう。そんな世の中ではなく、人々の生活に彩をもたらし、多くの人々が豊かな人生を歩むことのできる指針を示すことが、この研究の究極的な目的である。

課外活動が小学生に与える影響 －教育大国シンガポールを事例として－

二宮 紫緒里

【要 旨】

本論文では、「教育大国シンガポールでの課外活動」に焦点を当てて、学力だけではなく、グレード化されつつある課外活動が子供にどのような学びを与えるのか、ということ进行调查した。

先行研究では、シンガポールの建国の背景を踏まえ、現在に至るまでの教育の変化や、課外活動への捉え方、習い事や課外活動によって引き起こる課題について明らかにされている。

本研究の仮説は以下の2つとした。

仮説1：生徒の人格形成のための課外活動がグレード化によってストレス増大に繋がり、本来の目的である「楽しさ」が減少している。

仮説2：たとえ課外活動がグレード化されていても課外活動は生徒の人格形成や成長にとっては有効であった。

本研究の調査方法は、25歳から30歳の中華系シンガポール人の男女6名を対象に半構造化面接によるインタビューを1人平均30分間行った。

本調査の結果、仮説1の「生徒の人格形成のための課外活動がグレード化によってストレス増大に繋がり、本来の目的である「楽しさ」が減少している」ことの妥当性は検証できなかったが、「ストレス増大を引き起こしているものは課外活動ではなく家庭環境である」ことが確認できた。仮説2の「たとえ課外活動がグレード化されていても課外活動は生徒の人格形成や成長にとっては有効であった」ことの妥当性は検証することができた。さらに、「忍耐力やチームワーク力、気配り、客観的視点の獲得以外にも、課外活動によって自身の性格を変えることができた」という結果も得られた。そしてこのような変化や獲得した能力はその後の仕事の面で有効に発揮されたという回答が多かった。

以上の調査を行ったことにより、シンガポールの教育の一環である課外活動はグレード化という課題が発生している一方で、子供のストレス増大を引き起こしているものではなく人格形成や成長に必要な要素であるということが確認できた。これは、自分が将来子供の育て方を考える際に、1つの参考になるであろう。

実店舗における陳列棚の形状及び配置が消費者のワクワク感に与える影響

波多野 想

【要 旨】

近年、インターネットの普及による購買行動の多様化によって消費者のニーズには大きな変化が見られるようになってきた。商品入手のためだけではなく、新奇性や非日常性の追求のために実店舗での買物を選択する消費者が増えつつある現在、消費者の心理的側面に焦点を当てた店舗内環境づくりを行うことはより一層重要になってきているといえるであろう。とりわけ店舗内で体験する楽しさ・喜び・感動などのワクワク感を高めることは、来店願望や購買行動に変化をもたらし、消費者と企業の双方の有益性の向上に繋がると考えられる。店舗内での感情と店舗内での刺激の関係を扱った多くの先行研究によって、消費者の感情が店舗内の行動を説明・予測する重要な概念であることが確認されている。しかし、実店舗における陳列棚の造形と消費者の心理的側面の関係性について取り上げた研究例は乏しい。そこで本研究では店舗空間の構成要素の一つである陳列棚の形態に着目し、陳列棚の形状及び配置と消費者のワクワク感との関係性について検討した。具体的には、実店舗における陳列棚の曲線比率の変化が、消費者のワクワク感を構成する快・覚醒と好感度にどのような影響を与えるかを明らかにすることを目的とした。

大学生と社会人 51 名（男性 18 名、女性 33 名、平均年齢 28.0 歳）を対象に、7 段階の SD 法を用いた集団調査形式の印象評価実験を実施した。陳列されている商品の影響が統制されており、陳列棚が多く配置されている「書籍や雑誌の販売を行う書店」の画像を評価対象として設定し、画像生成 AI ツールによって陳列棚の曲線比率が異なる 3 パターンの店舗画像を作成した。各店舗画像をスクリーン上に順次提示し、快に関する項目、覚醒に関する項目、好感度に関する項目の合計 9 の評価項目について回答を求めた。

1 要因分散分析の結果、曲線比率の異なる陳列棚を含む店舗画像が快、覚醒、好感度全てに有意な影響を与えており、陳列棚の曲線比率が高いほど期待感や楽しさ、感動などのワクワク感と好感度が高まることが明らかになった。陳列棚の曲線比率が最も高い店舗では、特に満足感（満足する）や期待感（何かありそう）、楽しさ（楽しい）、感動（ハッとする）などの印象が好感度に影響を与えていた。消費者のワクワク感及び好感度を高める店舗内環境の構築には、陳列棚の形態決定が重要な意味を持つことが示唆された。

在日外国人が経験する精神文化的なカルチャーショックの特徴について

林 菜帆

【要 旨】

日本に在住する外国人の異文化適応は、その必要性が重視されており、長年にわたり、異文化適応、カルチャーショック研究は進められてきた。石井（1984; 2013）によれば、文化は精神、行動、物質の三層から構成されているが、これまでのカルチャーショック研究は主に文化の構成要素の1つである行動文化における適応に焦点が当てられており、行動文化の基盤となる精神文化とのかかわりについての分析が十分になされていない。また、調査対象となるコンテキストは、学校内・職場内と言った特定の場面が多く、日常生活内での調査はあまり行われてこなかった。

そこで本研究は、日常生活内における精神文化的なカルチャーショックの特徴を明らかにすることを試みた。日本在住の外国人10名を対象とし、質的及び量的研究の視点から分析を試みた。日本での肯定的及び否定的なカルチャーショックの経験について、半構造化面接により語ってもらい、そのショックの程度を5件法のリッカート尺度を用いて測定してもらった。そして、インタビューから得られた回答に対して、精神文化の視点からコード化を試みた。そしてすべてのコードをカテゴリー化した。カテゴライズの過程では、原（2013）が提唱する日本的価値観である「人間関係本位主義」、「現世主義・実益主義・行動主義」、「自然との共存」、「情緒的感性」、さらには岩男・荻原（1988）で明らかにされた「排他的意識」を参照した。その結果、外国人の日本文化への適応に影響を及ぼす精神文化的なカルチャーショックは、人間関係を重んじる「人間関係本位主義」、外国人に対する差別意識を表す「排他的意識」、そして現世での利益を大切であるとする「現世主義・実益主義・行動主義」といった価値観から引き起こされることが分かった。

しかし、本研究には限界があったのも事実である。調査対象者は、主にアメリカ国籍であり、日本滞在年数は2年から5年程度であり、精神文化的なカルチャーショックを深く経験しているとは限らなかった。今後の展望として、ソーシャルメディアなどがより普及し、日本文化がより学びやすくなった環境や、日本に居ながらにして祖国と交流が継続できる環境において生じる、新たな種類のカルチャーショックの特徴を研究していくことが課題となるであろう。

中学時代の短期海外経験はレジリエンスの育成のどう関わるのか

兵頭 和磨

【要 旨】

本研究の目的は、中学時代の短期海外経験がレジリエンスの育成にどう関わるのかを明らかにしていくことである。

近年、中学生を対象とした海外体験プログラムも多く見られ、中学生でも海外体験プログラムに参加できる機会は増えている。中学時代の海外経験に着目した研究も、数は少ないが存在し、平井 et al. (2019) の研究では、中学時代の短期海外経験によって参加者の行動や意識、キャリア形成などに影響を及ぼすと言及されている。

海外経験に関する研究の中で、野崎 et al. (2019) の研究では長期の海外滞在によって、近年注目されている「レジリエンス」の育成に影響があると述べられた。先行研究では、短期の海外経験によってレジリエンスの育成に影響を及ぼすのかは明らかになっていない。しかし、小林 & 渡部 (2017) では、青少年初期の段階では、学校規模の活動でもレジリエンスの育成に有効であることが示されていることから、本研究では、多感な中学時代であれば短期海外経験でもレジリエンスの育成に関わりがあると仮定し、中学時代に短期の海外経験をした人を対象に調査を行うこととした。

本研究のリサーチクエスチョンとしては、「短期海外経験プログラムへの参加者らは、中学時代の短期海外経験が自身のレジリエンスをどう育てたと考えているか」を設定した。

具体的な研究方法として、本研究では、全国区で国際交流プログラムを実施している「ラボパーティー」の、1ヶ月ホームステイプログラムに中学時代に参加した成人を調査対象者とし、予備調査も含め5名の対象者に対して、zoomを用いオンライン上で半構造化インタビューを実施した。収集したデータを、グラウンデッド・セオリー・アプローチ (GTA) を用いて分析を行った。

分析の結果、調査対象者らが、海外での生活で生まれるあらゆる困難から精神的なストレスを抱える状態を乗り越える方法として、「立ち向かう」、「耐える」、「避ける」の大きく3つに分類でき、これらとレジリエンスとの関わりを検討した。

「立ち向かう」は、特に人間関係を克服するプロセスでレジリエンスとの関わりが強いと考えた。

「耐える」は、「状況が変わる明確な見込みがあることによる行為」という点で先行研究と類似していた一方で、「耐える」行為が「諦め」の感情から生まれている点が先行研究と違い、新たな発見だった。

「避ける」は、持続的なストレスを抱える状態であるか否かで異なる見解が見られた。

本研究では、中学時代の短期海外経験が自分自身への認識や、行動を変化に影響し、間接的なレジリエンスとの関わりがあることも示唆された。さらに、レジリエンスの育成には、本人を受け入れてくれる存在の重要性が再認識された。

正社員の仕事におけるコントロール感がリカバリー経験へもたらす影響

帆足 沙世

【要 旨】

近年、IT 技術の発達やコロナ・パンデミックによるリモートワークの増加によって仕事と私生活の境界線は曖昧さを増すようになってきている。先行研究によると、仕事のパフォーマンスや well-being の向上には私生活や余暇の過ごし方が大きく影響することから、仕事と私生活の切り替えを重要視する動きが増している。就業中のストレスや疲労によって消費された個人資源を、元の水準に回復させるための就業時間以外の活動はリカバリー経験と呼ばれる。リカバリー経験は仕事によって減った内的資源を回復するためのプロセスの一つであり、この値が高いほど従業員のバーンアウト傾向は減少し、従業員の職務満足度は上昇することが先行研究より明らかになっている。リカバリー経験は、「心理的距離」「リラックス」「熟達」「コントロール」の4つの側面で構成される。仕事量などの仕事の負担や、仕事上のコントロールの低下によりリカバリー経験は阻害されやすく、仕事のコントロールなどの仕事の資源が多いとリカバリー経験が促進される。仕事をコントロールできていると感じるためには、仕事において「意味」、「能力」、「自己決定」、「インパクト」という4つの認知的な動機づけ要素からなる心理的エンパワメントが必要とされる。

本研究では、正社員 (n=221) を対象に質問紙調査を行った。質問紙では、回答者の属性 (年齢、婚姻状態、居住状況、職種、業種、社会人経験年数、所属会社の従業員数、仕事がある日の1日の平均家事時間、在宅勤務の頻度) と心理的エンパワメント尺度、リカバリー経験尺度についての回答を得た。

相関分析の結果、心理的エンパワメントと「心的距離」を除くリカバリー経験において弱い正の相関が、「心理的距離」とは弱い負の相関が確認された。特に、心理的エンパワメントの「能力」と「自己決定」とリカバリー経験の「コントロール」の相関が有意であったことから、仕事における自身の能力に自信と裁量権を持つことは、就業後の内的資源の回復において重要であると考えられる。また、リカバリー経験のコントロールは他の下位尺度と相関があることから、心理的エンパワメントが高まることによって就業後のコントロール感も高まり、そのコントロールの知覚が他のリカバリー経験の下位尺度を促進させる可能性がある。

『ドラゴンクエストXI』のゲーム内ムービーシーンにおける役割語の日英翻訳

－字幕及び音声进行分析対象に－

前田 悠吏

【要 旨】

本論は、ゲームソフト『ドラゴンクエストXI』(SQUARE ENIX, 2019)のムービーシーンにおける字幕と音声を対象に、日本版ではどのような「役割語」が使われており、北米版ではどのように訳出されているか、また両版の表現に対応関係はあるかという3点をリサーチクエスチョンとし、「役割語の翻訳のモデル」(文, 2017)を用いた分析を行う事例研究である。役割語とは、特定の人物像と結びつく特徴的な言葉づかいを指す概念であり(金水, 2009)、現実の会話では用いられないことが多く、フィクション作品などでよく観察される。日本語の役割語は、他言語で表すのが困難な場合も多い。役割語の翻訳のモデル(文, 2017)とは、翻訳の際に、起点テキスト(ST)と目標テキスト(TT)間で、発話から想像される人物像を近づけることにより、受け手が抱く印象や感じ方を近いものにしようとする翻訳方法である。

文学作品・マンガ・アニメ(字幕のみ)にみられる役割語の日中翻訳を分析対象とした文(2017)は、分析対象を拡大する必要性を説いた。そこで本研究は、『ドラゴンクエストXI』のムービーシーンを用い、字幕と音声の両方を扱った。分析方法は文(2017)に倣い、STとTTのセリフから人物像の特徴を特定し比較することで、対応関係の有無を調査した結果、次の3点が明らかになった。1つ目に、STでは8種類の役割語が観察され、キャラクターごとに異なる種類の役割語を組み合わせることで、人物像の特徴を表現していた。さらに、本論は〈司会者ことば〉と〈魔物ことば〉という2種類の役割語を新たに提案した。2つ目に、TTでは訳出方法に応じて①地域性をもつ英語に訳出されたグループ、②非標準的な英語に訳出されたグループ、③標準的な英語に訳出されたグループに分類することができた。①と②のグループはSTの人物像の特徴をTTでも表現できている場合が多かったが、③のグループはSTの人物像の特徴がTTでは失われたり異なるものになっていたりした。3つ目に、本作品では日本語の役割語に一对一に対応する英語の表現はみられなかったが、非標準的な表現や音声的な特徴を用いることで、役割語のもつ非標準性を表せるとわかった。今後より広い範囲でデータを収集することができれば、さらに多くの役割語及びその訳出事例を見出せると考える。また、本論が新たに創出した2つの役割語についても、事例を追加して検討することで、より実用的なものにすることができるだろう。

高校美術はいかなる「文化」理解を促進するか －検定教科書鑑賞セクションの批判的談話分析－

三上 明花

【要 旨】

本研究の目的は、高校美術検定教科書の言語表現、言語使用による文化の表象のされかたを分析し、上記教科書がもつ権力性を明らかにすることである。研究背景は、グローバル人材の育成が教育に求められ、美術でも、多様な文化理解の目標が設定されたことである。しかし、図版を中心に分析した先行研究では、西洋美術への偏りが報告され、文化理解としての機能は疑問視される。本研究では、文化理解促進の観点から、教科書の言語表現、言語使用による文化の表象を分析によって明らかにする。リサーチクエスションは、「高校美術検定教科書の作品解説文は、文化をどのように表現するか」である。本研究で使用した研究方法は、Fairclough が提示した批判的談話分析である。研究対象は、日本の高等学校教育科目「美術 I」の検定教科書「美術 1」（光村図書）、「高校生の美術 1」「高校美術」（日本文教出版）の 3 冊である。作品鑑賞を目的としたセクションを各教科書から抽出し、分析対象とした。先行研究を受け、西洋の文化、日本の文化、西洋・日本以外の文化に分けて分析した結果は次のとおりである。

①西洋文化の表象：近代、現代西洋美術の特徴である個人主義的価値観を前景化し、近代以前の西洋美術を抑圧することで、近代、現代西洋美術を西洋美術の全体のように表象する。

②日本文化の表象：日本伝統的美術の独自性を強調し、それが枠外の世界にまで影響を与えたことを表象する。また、読者を、日本伝統的美術の知識を持つコミュニティへ参与させる一方で、読者は仏教文化に精通していることが前提となる。そして、日本の伝統的美術は、読者にとっては歴史性の高いものであり、現代美術の材料となる。

③西洋・日本以外の文化の表象：美術教科書においては、掲載される領域はデザインと自画像に限定されており、文化の知識も表層的である。掲載作品の文化的意味や役割までは語られない。

上記の文化の表象から、先行研究と同様の、西洋偏重の傾向と日本のナショナリズム的なイデオロギー、第三世界が周縁的扱いを受ける構図が顕在化された。加えて、偏重傾向のある西洋文化では、近代、現代以降の文化が重視され、近代以前の文化は抑圧されていることが明らかとなった。美術は 5 科目と比較し必要性の低い科目として捉えられるが、マルチモーダル性が高く、文化を知る姿勢を提供する影響力は過小評価できない。上記の知見は、グローバル市民形成が強く意識される社会で、芸術の役割とともに継続して考察されるべきである。

家庭用オンラインゲームが大学生の対人認知能力に与える影響

山上 海志

【要 旨】

今日の日本社会において、ゲームを取り巻く環境は大きく様変わりしている。その1つとしてだれでも簡単に遊ぶことのできるスマホゲームの台頭が挙げられる。実際にこの数年でスマホゲーム市場は急激な成長を遂げている。一方でそれに伴う悪影響も存在している。それはスマホゲーム依存である。2018年にWHOはスマホゲーム依存を含むゲーム障害を国際疾病分類に追加した。日本では県の条例で対策が組まれるほど、ゲーム障害は健康を脅かすものとして注視されている。こうした現状からゲームに対するイメージはネガティブなものになっている。

ゲームの影響を検討したものとしてこれまで社会性や攻撃性などに注目した研究がなされてきた。しかし、その多くが第三者の介入があるオンラインゲームの検討が多かった。他にもゲームのジャンルや機種などによる影響の違いが示唆されており、また、自己概念との関連性を見出すものは少なかった。その領域に大きな検討の余地を残しており、本研究ではオフラインゲームで検証を行うことにより、オフラインゲームにおけるポジティブな影響を見出し、ゲームに対するステレオタイプ的なイメージを払拭することを目的とした。本研究ではゲームが自己概念に与える影響、オフラインゲームにおける攻撃性と社会性の変化、ゲームをプレイすることと罪悪感の関連を調べた。

本研究ではオフラインで行うアドベンチャーゲームにおいて、プレイ前と後でどのような心理的变化があるかについての実験検証を行った。19歳から22歳にわたる計10名の大学生を対象とした。5日間連続で1回15分ほど被験者にゲームをプレイしてもらい、その前後でアンケートやインタビューを行った。比較するために使用した尺度項目は自己効力感、社会志向性、罪悪感、攻撃性の計四つである。分析を行った結果、自己効力感と社会志向性に有意な差がみられ、その他の項目で有意な差はなかった。自己効力感はゲームプレイ前の方が得点が高く、一方で社会志向性はゲームプレイ後の方が高かった。これらの結果から、オフラインゲーム機でアドベンチャーゲームをすると社会志向性が上昇することが示され、ゲームのポジティブな影響が示唆された。

本研究から家庭用ゲーム機が攻撃性や罪悪感に与えるネガティブな影響は少なく、それに対して社会志向性にはポジティブな影響を与えることが判明した。自己概念との更なる関連やオンラインゲームとの比較検討など、様々な条件下での検討の余地があるといえる。