

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 連動を中心に —

Development of a System that Arouses Love in Japanese Heian Literature and Overcomes Hatred of Classics
— Focus on the Heian “Love” Scent Reproduction Device and VR Interlocking —

今村紗彩*1 新倉寿音*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

Saya IMAMURA*1 Kotone NIIKURA*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. まえがき

現在、中学校・高等学校では上代から室町時代に書かれた文学や詩歌を「古典」として学習している。この「古典」学習について、大谷^[1]は、平成17年度教育課程実施状況調査（高等学校）の結果から「7割以上の生徒が古典学習に対して否定的」であることを示し、「古典嫌い」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いる。

これを受け、「古典嫌い」を克服するためには、例えば、韓国アイドルに「恋心」をもつ愛好者が熱意をもって韓国語を習得するように、古典（主に中古文学）上の豊富な恋物語から「恋心」を喚起し、古典読解を単なる受験科目から、原典理解を熱望する趣味に昇華できればと考えた。また、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、この平安時代の「恋」を理解するには、人物の姿そのものではなく「所作」「教養」「香り」が重要となる。物語に多く登場する姫君は姿を見せることはなく常に御簾の向こう側で和歌や琴の研鑽に励み、個性を表現する方法が花や香（こう：おもに香木）の「香り」であったことから、「香り」は「恋心」を喚起する最重要なファクターである。

以上より、本研究に先立ち先行研究^{[2][3]}を実施し「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」のプロトタイプを構築した。図1に、先行研究^{[2][3]}で開発したVRと連動させる香り発生装置を示す。本研究では、図1のシステムを平安時代の「香り」に近づけるために、新たに香道の所作と「香り」の仕組みを取り入れた、平安の「恋」の香り再現装置の開発とVRコンテンツとの連動を行うことを目的とする。

なお、本研究は、同タイトルで副題「—源氏物語の姫君の「恋」を疑似体験するVRコンテンツを中心に—」との共同研究である。

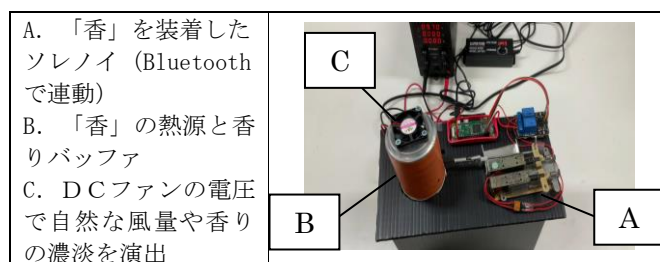


図1 先行研究^{[2][3]}のVRと連動させる香り発生装置

2. 研究計画

現代のお香は中古文学の世界観を細部まで伝えられないため、先行研究^{[2][3]}では、図1のAに、平安時代から伝わる練り香「六種の薫物」を使用した。しかし、本計画では平安の「恋」の香りの再現性をさらに高めるため、これを「香木」に変更する。練り香はつなぎの成分などから現代のお線香を連想させられるため、お香の主成分である「香木」を当時の貴族の作法に従って焚くことにより、現代では体験したことのない平安の香りを再現する。

また図1のBは香道で使う電子香炉に変更し、この上に御家流作法による手の所作で得られる香り容量と同程度の香りバフファを作成する。香りの排出には、熱源の上昇気流による自然な排出と、極低速連転が可能なファンにより、穏やかに排出するようにコントロールする。

被験者は高等学校「古典」の源氏物語をあつかう授業を想定し、高校生とする。実験ではすでに源氏物語を授業で学んだ経験のある生徒を中心に、本システムの体験前と体験後において、物語に対する恋心の情動に関する質問紙調査（主観情動評価）と、本システムで学ぶ源氏物語の世界観に関する事前事後学習効果測定（客観学習評価）を取得するとともに、本システム体験中の心拍数（客観情動評価）を取得し、得られたデータをもとに多変量解析手法で分析評価する。得られた結果から本システム全体の有効性を明らかにするとともに、適宜システム構成と香り発生装置の改良を行う。

3. 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]大谷維吹, "手段としての古典学習の検討に向けて — 古典学習現状に関する調査と 2 つの視座をもとに —, "学芸国語教育研究, 36 巻, pp. 2-19, Dec. 2018.

[2]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グランプリ 2022, 優秀ラーニングイノベーション賞受賞, <https://ligp.gingerapp.co.jp/2022-top/>, Jul, 2022

[3]今村紗彩, 卯木輝彦, 谷田貝雅典 "香りが大切な中古文学世界を再現する VR 空間の構築" 学習分析学会第 2 回研究会, <https://jasla.jp/event/workshop017/>, Dec. 2022