

本学附属平野小中学校の児童・生徒による〈物語〉受容の実態調査研究 —登場人物に対する意識に着目して—

のなか たくお¹・つちやま かずひさ²・いわさき ちか³・ふじい よしみつ³・みなみの ようこ³
野中 拓夫¹・土山 和久²・岩崎 千佳³・藤井 義光³・南野 陽子³

¹四天王寺大学・²高度教職開発系・³附属平野小学校

(2021年5月6日 受付)

(2021年9月25日 査読完了)

抄録：本稿は、〈物語〉の登場人物との関わりに焦点を絞り、現代における児童・生徒の〈物語〉受容の実態を彼らの発達を視野に入れながら解明し、本学附属学校における国語科授業を構築する視界を開拓することを目的とするものである。義務教育期の児童・生徒が〈物語〉の登場人物に対して抱く意識を「謝意」の形で抽出し、当該の児童・生徒たちが幅広いメディア作品の〈物語〉に影響を受けながら、学年段階に応じて彼らの登場人物との関わりを「愛好」から「生活信条」に変容させる実態を明らかにした。またそこから、国語科授業開発の視点を導き出している。

キーワード：物語受容、文学教授学、登場人物、文学的コンピテンシー

I 研究の背景

現行学習指導要領の国語科では、生活関連性（小学校）および社会関連性（中学校）を視野に入れた資質・能力（コンピテンシー）の育成が求められ、これまで以上に、学校内外の活動を結び合わせる授業改善に取り組む必要性が生じている。このような時代の要請に対応すべく、本学平野附属小学校・中学校の国語科研究チームはこれまで、文学（教材）を読むことの生活・社会関連性を考究する研究に取り組んできた。例えば、土山ら（2021）¹では、“文学営為”概念を手がかりに、文学（教材）に関わる4つの行為領域（生産・仲介・受容・加工）を区分し、それぞれの行為領域に付随する読みの目的と解釈の多様性について考察を加えたが、社会的実践力として、文学に関わるコンピテンシーを措定することの難しさを痛感した。すなわち、「文学を読むこと」と社会的実践力を直結することの困難である。それは、一つには文学と社会的実用性を結び合わせることの難しさであり、もう一つには、現代においてはメディア提供物が見せる複合性、多様性、さらには個別・特殊性に影響を受け、日常・社会生活において文学そのもの（だけ）の受容が、量的にも質的にも変容してきている難しさである。

文学の授業の中で登場人物に関して、その行動や心情、人物像や作中の役割などを分析・解釈する学習活動は、伝統的にわが国の国語教室の典型的な風景として定着しているし、歴代の学習指導要領も、とりわけ登場人物の心情理解を学習事項として明示し、文学の授業における登場人物理解の重要性を裏打ちしている。

〈物語〉²の登場人物—それがいわゆる文学作品の中であれ、様々なメディア作品の中であれ—は、言うまでもなく〈物語〉の必須の構成要素であり、例えば、テキストの中で語り語られる存在であったり、ストーリーやできごとを引き起こしあるいはそれに巻き込まれ、場合によっては大きく変容する存在であったりと、他の構成要素ならびに協同しながらテキスト全体を織りなすものである。

こういったテキストサイドのまさにキーパーソンである登場人物を理解することの必要性の一方で、読者／受容者サイドでも〈物語〉の登場人物は重大な役割を果たしているように思われる。登場人物は〈物語〉世界への関わり方を導いてくれる（例えば、西郷竹彦氏の同化・異化体験³）ものであるし、それを起点に登場人

物に魅了されたり、好悪の感情を抱いたり、なりきったり、同一視したりといった精神作用が至極当然のごとく湧き起こり、またそれがさらなる読みのモチベーションを読者に引き起こすこととなる。

そこで本稿は本学附属学校での国語科教育の改善に寄与することを目指して、児童・生徒の日常的な〈物語〉受容の現在を解明し、わけても〈物語〉の登場人物に焦点をしぼり、主に次の2つの問いの解明に取り組み、さらにはそこから、教授学的帰結を導出してみたい。

①児童・生徒たちは〈物語〉の登場人物から何を受け取り、影響を受けているのか？

②そしてそれは、学年の進行に沿ってどのように変化を見せるのか？

Ⅱ 実態調査の概要と基本データの集計

1. 調査の概要

調査の概要は【表1】の通りである。

【表1】：調査の概要

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ・調査対象：大阪教育大学附属平野小学校1年生～同中学校3年生の全クラス ・調査時期：2020年度3学期 ・調査方法：クリエイティブ・ライティングのプログラム「メディアの英雄」の手法を用いた課題記述 |
|--|

調査の方法としては、クリエイティブ・ライティングのプログラム「メディアの英雄」⁴の枠組みを用いて、印象に残っている〈物語〉の登場人物に感謝の手紙を書くという課題記述式を採用した。「メディアの英雄」は、現代メディアにおける物語の登場人物と書き手（児童・生徒）自身との関わりから、メディアに影響を受けた自身を再発見することを主眼とし、自己認識のライフヒストリー的アプローチに属するものである。基本的に授業活動としての性格も大切にしつつ、印象に残る登場人物に感謝の手紙を書かせることによって、そこから（選んだ）登場人物からの影響を看取しようと考えたからである。

調査を実施するにあたり、小学校の中学年以上に対しては、①まず、今まで出会った様々な〈物語〉の登場人物の中で印象に残っている3～5名を調査用紙上に列挙し、②次いで、それらの中から自分にとって最も重要な人物を選び、③感謝の手紙を自由に記述する、という作業を設定した。小学校の低学年に対しては、①の作業を省略し、最初から一人を選ばせ、また記述にスムーズに誘うためにハガキの書式を用いた。

コロナ禍の影響下、とりわけ6年生は卒業間近ということもあり十分な時間が確保できなかったため、回答数が少ない結果となった。また、調査の時期的に、大ヒットアニメ『鬼滅の刃』⁵の影響も顕著であった（後述）。

2. 基本データの集計

回答者数は【表2】の通りである。小学校・中学校ともに各学年3学級、学級定員は小学校が35名、中学校が36名である。得られた回答は基本的に、小学校は2学年ごと、中学校は1学年ずつ集計し、【表3】～【表7】で示すようにまとめた。以下、各表について、簡単に説明する。

【表3】は、選ばれた登場人物の数を集計したものである。多いものから順に、5位までを挙げ、作品名とテキストジャンルを添えた。テキストジャンルは、子どもたちが主に用いたものとした。

【表4】は、選ばれた登場人物を属性によって分類した結果である。属性とは、選んだ登場人物の基本造型を指し、いわゆる普通の人間なのか、現実世界の人間が使うことのできないような特殊能力を身に纏った人間（便宜上、「特殊人間」として分類）なのか、人間以外なのかを問うたものである。

【表5】は、〈物語〉の中における役割について分類したものである。具体的には、選んだ登場人物を、主人公、主人公以外（敵役、脇役など）、その他、の3区分に分けたものである。〈物語〉の中の人物ではなく、実在の人物を選んだ場合は、その他に分類した。なお、主人公か、主人公以外かの判断は、子どもたちの申告を優先した。

【表6】と【表7】は「謝意の内容」に関するものである。手紙に表現される謝意の内容は、まず大きく二つ

の区分に分類した。登場人物が子どもたちの生活や生き方に、何らかの指針のようなものを示してくれたこと
 に対しものを「生活信条」とし、そのような示唆は特に見受けられず、存在そのものに対する謝意や、かつ
 こよさやかわいさ、あこがれ、癒しなどというものは「愛好」と分類し【表 6】を作成した。そして、謝意の
 内容からキーワードを採取し、さらに類似の語をまとめてカテゴライズして示したものが【表 7】である。

【表 2】：回答者数

学年	小 1	小 2	小 3	小 4	小 5	小 6	小・小計	中 1	中 2	中 3	中・小計	合計
回答者数	89	98	97	72	98	43	497	107	108	94	309	806

【表 3】：各学年で選ばれた〈物語〉の登場人物の順位

順位	数	登場人物名	作品名	テキストジャンル
小学校 1 年生				
1 位	9	ドラえもん	「ドラえもん」	アニメ、マンガ、ゲーム
2 位	7	竈門炭治郎	「鬼滅の刃」	アニメ
3 位	6	胡蝶しのぶ	「鬼滅の刃」	アニメ
4 位	3	竈門禰豆子	「鬼滅の刃」	アニメ
		甘露寺蜜璃	「鬼滅の刃」	アニメ
		マリオ	「マリオ」	ゲーム
小学校 2 年生				
1 位	8	竈門禰豆子	「鬼滅の刃」	アニメ、マンガ
2 位	7	煉獄杏寿郎	「鬼滅の刃」	アニメ、マンガ
3 位	4	竈門炭治郎	「鬼滅の刃」	アニメ、マンガ
4 位	3	胡蝶しのぶ	「鬼滅の刃」	アニメ、マンガ
		五条悟	「呪術廻戦」	アニメ、マンガ
		ドラえもん	「ドラえもん」	アニメ、マンガ
		マリオ	「マリオ」	ゲーム
小学校 3 年生				
1 位	4	胡蝶しのぶ	「鬼滅の刃」	アニメ、マンガ
		煉獄杏寿郎	「鬼滅の刃」	アニメ、マンガ
2 位	3	時透無一郎	「鬼滅の刃」	アニメ、マンガ
3 位	2	栗花落カナヲ	「鬼滅の刃」	アニメ、マンガ
		しずえ	「あつまれどうぶつの森」	ゲーム
		我妻善逸	「鬼滅の刃」	アニメ、マンガ
		五条悟	「呪術廻戦」	アニメ、マンガ
		ドラえもん	「ドラえもん」	アニメ、マンガ
		毛利蘭	「名探偵コナン」	アニメ、マンガ
小学校 4 年生				
1 位	2	竈門炭治郎	「鬼滅の刃」	アニメ、マンガ
		碓シンジ	「新世紀エヴァンゲリオン」	アニメ
		ジャイアン	「ドラえもん」	アニメ、マンガ
		ルイーダ	「マリオ」	ゲーム
		怪盗キッド	「名探偵コナン」	アニメ、マンガ
小学校 5 年生				
1 位	11	煉獄杏寿郎	「鬼滅の刃」	アニメ、マンガ
2 位	9	のび太	「ドラえもん」	アニメ、マンガ
3 位	5	竈門炭治郎	「鬼滅の刃」	アニメ、マンガ
4 位	4	緑谷出久	「僕のヒーローアカデミア」	アニメ
5 位	3	ルフィ	「ワンピース」	アニメ、マンガ

順位	数	登場人物名	作品名	テキストジャンル
小学校 6 年生				
1 位	6	アンパンマン	「アンパンマン」	アニメ
2 位	2	ドラえもん	「ドラえもん」	アニメ、マンガ
		須和弘人	「ORANGE」	アニメ
中学校 1 年生				
1 位	5	ドラえもん	「ドラえもん」	マンガ、アニメ
2 位	2	鈴木奈未	「オー！マイ・ボス！恋は別冊で」	実写／特撮
		時透無一郎	「鬼滅の刃」	アニメ、マンガ
		スポンジボブ	「スポンジボブ」	アニメ
		のび太	「ドラえもん」	マンガ、アニメ
		メリオダス	「七つの大罪」	マンガ、アニメ
		にわとり	「はじめまして松尾です。」	アニメ
		アスタ	「ブラッククローバー」	マンガ
		緑谷出久	「僕のヒーローアカデミア」	アニメ
		ノーマン	「約束のネバーランド」	マンガ、アニメ
中学校 2 年生				
1 位	2	坂田銀時	「銀魂」	アニメ
		のび太	「ドラえもん」	アニメ
		一ノ瀬海	「ピアノの森」	マンガ
		ガネーシャ	「夢を叶えるゾウ」	マンガ、活字絵本
		小野田坂道	「弱虫ペダル」	アニメ、アニメ
中学校 3 年生				
1 位	2	南波六太	「宇宙兄弟」	アニメ、活字絵本
		竈門炭治郎	「鬼滅の刃」	アニメ
		シンジ	「新世紀エヴァンゲリオン」	アニメ
		ドラえもん	「ドラえもん」	アニメ
		田中龍之介	「ハイキュー！」	アニメ、マンガ
		スネイプ	「ハリー・ポッター」	活字本／絵本
		ハリー・ポッター	「ハリー・ポッター」	活字本／絵本、実写／特撮
		江戸川コナン	「名探偵コナン」	アニメ
		エマ	「約束のネバーランド」	アニメ、マンガ

【表 4】：登場人物の属性

	小学校			中学校		
	低学年	中学年	高学年	1 年	2 年	3 年
人間（％）	23.2	47.3	53.5	74.8	79.6	79.8
特殊人間（％）	41.6	32.5	31.7	4.7	5.6	12.8
その他（％）	35.1	20.1	14.8	20.6	14.8	7.4

【表 5】：〈物語〉の中における役割

	小学校			中学校		
	低学年	中学年	高学年	1 年	2 年	3 年
主人公（％）	55.6	37.3	54.2	73.8	63.0	50.0
主人公以外（％）	39.6	39.2	35.9	25.2	26.0	21.3
その他（％）	4.8	23.5	9.8	0	11.1	28.7

【表 6】：謝意の内容①（大区分）

	小学校			中学校		
	低学年	中学年	高学年	1 年	2 年	3 年
生活信条（％）	21.1	51.2	71.6	83.2	83.3	69.1
愛好（％）	78.9	48.8	28.4	16.8	16.7	30.9

【表 7】：謝意の内容②（カテゴリー別：数字は回答数、複数回答あり）

	カテゴリー	小学校			中学校		
		低学年	中学年	高学年	1 年	2 年	3 年
愛 好	カッコいい かわいい	52	49	2	6	0	4
	憧れ 好き 尊敬 目標	39	64	16	0	3	3
	おもしろい ユーモア 楽しい	22	10	4	6	5	3
	癒やし 親しみ 爽やか	1	8	0	0	0	0
	感動	2	4	0	0	4	0
生 活 信 条	諦めない 信念 意志 プロ意識	6	13	40	24	19	11
	優しさ 思いやり 寛容 愛	10	17	29	22	13	14
	友情 仲間思い 信頼 絆 協力	0	20	21	21	10	8
	努力 一生懸命 全力 挑戦	4	14	14	9	17	8
	強さ 勇気 リーダーシップ 行動力 責任感 懲悪	34	70	33	17	18	9
	献身 自己犠牲 奉仕 守護	18	21	5	6	3	8
	知性 賢さ 能力 技能 発想 創造	8	13	13	9	9	12
	前向き ポジティブ 明るい 元気 希望	3	8	9	9	5	4
	自由 奔放	0	1	0	5	6	2
	正義 正しさ 公平 まじめ 誠実 厳しさ	17	3	2	10	4	10
	冷静 自己分析力	0	2	1	4	0	3
	その他	4	8	0	0	0	0

Ⅲ 小学校における登場人物受容の分析と考察

1. 小学校児童の〈物語〉の登場人物や〈物語〉世界に関する分析

調査結果である表3から表7を概観すると小学校では、中学校のものに比べて次のようなことが特徴として現れた。まず、表3より、選ばれた人物の作品としては「鬼滅の刃」がとりわけ多くなっている。そして、表4のように、登場人物の属性は特殊人間を占める割合が比較的高くなっている。表6では、小学校低学年においては謝意の内容として「愛好」が多いが、年齢が上がるにつれ、「生活信条」に占める割合が高くなっていている。このような特徴から考察したことを以降の節において述べる。

1.1. 低学年から高学年にかけての変化 「愛好から信条へ」

【表6】の謝意の内容（大区分）に見られるように、小学校低学年では「愛好」が占める割合（78.9%）が多く、小学3年生から「生活信条」（51.2%）へと転じ、高学年では「生活信条」が多くを占める（71.6%）ようになっている。このような謝意の質的転換にはどのようなものがみられるのであろうか。

【表7】の登場人物に対する謝意の内容で、小学校に関わるものをカテゴリー別に最も多い順に整理すると下の【表8】のようになる。謝意の内容に現れている具体的なキーワードを取り上げていく。

【表8】：選んだ人物に対する謝意の言葉のキーワード

学年	1 位	2 位	3 位	4 位	5 位
低学年	かっこいい・かわいい	好き 憧れ 尊敬	強さ 勇気 責任感	おもしろい ユーモア	献身 自己犠牲
中学年	強さ 勇気 責任感	好き 憧れ 尊敬	かっこいい・かわいい	献身 自己犠牲	友情 仲間思い 信頼
高学年	諦めない 信念 意志	強さ 勇気 責任感	優しさ 思いやり	友情 仲間思い 信頼	好き 憧れ 尊敬

低・中学年では「かっこいい・かわいい」、「好き 憧れ 尊敬」が多く、主観的・情意的なものが上位を占めているといえる。いずれも1年～3年生で多く、年齢が上がるに従って減っていく傾向がみられた。高学年ではかっこいいがキーワードとなったのは2名だけであった。

「愛好」と「生活信条」についての具体的な記述例は次のようなものである。

謝意に関する内容で愛好にあたる記述例「かわいい」（一部抜粋）

「大すきなところは、目がピンクいろのところですよ。」（小1A）「こちょうしのぶさんは、かみかざりのちょうちょとはおりがとてもかわいいです。」（小1B）
 「かみがたがきれいでおちつく。」（小1C）「はしるところがいい。かわいくてかみがながくておんなみたい。」（小2D）

謝意に関する内容で生活信条にあたる記述例（一部抜粋）

協力や信頼など、生きていくのに必要なことを知ることができた。私は友だちには優しくしているが、エマさんみたいに年齢に関係なく誰にでも優しくしてあげられていないかも。12歳になるまでには、低学年の子や弟に対しても優しくになりたい。（エマ『約束のネバーランド』）（小5E）
 「私も君も、一日の価値は同じだよ」私は病気ではないが、死期が近づいていても明るくふるまうあなたの生き方がとても良いと思う。私は、いやなことが待っていたら明るく振る舞えないと思っていたが、あなたを知ってから、どんな未来が待っていても明るく生きようと思う。立場や状況は違うが、「明るく」ということを大切にしていきたい。（山内桜良『君の膵臓を食べたい』）（小5F）

低・中学年での「愛好」にあたる記述では、「かっこいい・かわいい」、「好き」というキーワードが多く見られた。「かわいい」にあたるものとしては、人物の風貌については多く挙げられている。例えば、胡蝶しのぶを挙げた児童は、人物の顔や目など、そして蝶の髪飾りや髪型、走る時の仕草などが可愛いとしてマンガやアニメのキャラクターとしての見た目や動作に魅力を感じていることをうかがうことができる。

一方、高学年では、心に残った言葉や場面を挙げ、より自分自身に重ねて理由を述べる傾向がみられた。生活信条のキーワードとして、「協力」や「信頼」、「優しさ」、「明るさ」などがこの2人の児童の記述からうかがえる。自分の経験に重ねたり、自分とは違う境遇であったとしても自己と照らし合わせたりすることで、自分自身にとって大切にしたい生き方や考え方を見出している。生き方や考え方、行動を見つめ直すものとしての物語との出会いがあると考えられる。

1.2. 非現実的な世界の主人公への傾倒

次に、選ばれた人物が登場する作品世界を俯瞰する。【表4】に見られるように、中学校では5%前後、最も多くても12.8%の特殊人間の割合が小学校では、約30～40%の割合を占めている。小学校では、現実世界の人間が使うことのできないような特殊能力を身に纏った人物が登場する作品が多く選ばれていると特徴づけられる。例えば、鬼滅の刃では、「呼吸」を使い、人間離れした技を繰り出して鬼と戦闘を繰り広げる。ワンピースでは「悪魔の実」を、呪術廻戦では「術式」を使い、非現実的な世界観を作り上げている。また、ドラえもんでは、特殊能力を使う人間は出てこないが、道具を使うことで不思議なできごとが展開することを可能にしている。子どもたちの、憧れや空想の世界が広がり、こんなことがあったらいいな、できたらいいなということを物語の世界が叶えている。これは、ドラえもんの主題歌に象徴される世界ともいえる。

このドラえもんであるが、非現実的な世界の主人公として各学年から幅広く支持を受けている。そして、のび太やジャイアンなど、取り上げられる人物も幅広い。全体的に小学校低学年から高学年に向かうにつれ、謝意の理由が「愛好」から「生活信条」へと移っていく傾向が見られることについては、前述の通りであるが、ドラえもんに登場する人物に関しては、高学年でも謝意の内容に愛好が含まれるものが見られた。

〈ドラえもんに対して〉

いつもたのしませてくれてありがとう。それでドラえもんのこえがかわいいです。いつもたのしみにしています。(小1G)

3才のときからえい画かんでみたりもして、ドラえもんのように人を助けるのがゆめでした。「ドラえもんのびたの宝島」のえい画が太すぎです。かんどうやそうぞう、楽しいことなどたくさんありました。さらにドラえもんにべん強も教えてもらいました。ドラえもんをつくったふじこFふじおさんにもかんしゃします。いろいろなことをおしえてくれてありがとうございます。(小3H)

学校でいやなことがあっても、お話を読むとすっきり元気になれた。だれにでも優しい人になる。(小6I)

〈のび太に対して〉

あまり頭がよくないこと、運動があまりできないこと、それがにいて、共感の気持ちがありました。でも、心が折れてドラえもんの道具を借りてたよるから、発見も自分から見つけていてすごいと思いました。こうしよう、ああしようとなれるのがすばらしくてあこがれました。困ったとき、大変なときになんばって立ち向かうすがたがかっこよかったです。ドラえもんがねこのお友達と旅行に行ったとき、のび太くんは困ってもドラえもんを困らせず、助けを求めず自分でがんばっていたところ立ち向かったところがとてもかっこよかったです。(小5J)

のび太は自分ではできないと思っているけど、大切な人のために強いてきとも戦い、だれよりも人のことを思っているところがとてもあこがれます。のび太の「ドラえもんが安心して未来へ帰れないんだ」や「違おう！ドラえもんは道具じゃない！！友達だ！！」はすべてドラえもんを考えて人のために声をかけたので、そういう人のことを考え、それを行動に移すのはむずかしいし、すごいことだと思います。私も、のび太

のように人のことを考え、行動に移したいなと思いました。そして自分の身を投げ捨てて幸せにしてあげようとしている姿に感動して、私も何度も書きますが、友達を大切にすることができました。 (小5 K)

〈ジャイアンに対して〉

いつもドラえもんのまんがの方だといじめっ子みただけどえい画などのかんじんな時には、たよれるリーダーでいつものび太を支えているところがとてもかっこよかったです。どんな時もくじけない所からも勇気をたくさんもらいました。 (小4 L)

勉強でつかれてへとへの時にテレビで見て勇気をもらいました。いつもはのび太などをいじめている悪いやつだと思いますが、えい画の時などに仲間を見すてず友達思いのところがかっこいいと思います。 (小4 M)

ドラえもんに対しては、低学年では、ドラえもんの声やアニメのなかで道具を出すところが好きだということやみんなを助けるところに謝意を述べるものが多かった。受容者として感動したり、想像を膨らませたりしながら〈物語〉世界に入り込み、観ていて(読んでいて)元気を与えてくれる存在であると述べられている。

のび太に対しては、「あまり頭がよくない、運動ができない」という等身大の存在を自分に重ねて共感するということが理由として挙げられていた。その一方で、「失敗してもめげない」、「強い心」、「優しい」いざというときには行動力を発揮することができる人物として、「憧れ」や「目標にしたい人物」として挙げられている。

ジャイアンに対しては、「頼れるリーダー」「勇気」「友達思い」など、普段のアニメと映画とで見せる姿の違いにも言及されており、いざとなったときに発揮する力に魅力を感じている。

のび太もジャイアンも、いざという場面では普段の人物像とのギャップがあり、一側面だけでは捉えきれない点にも魅力がある。人物の行動力や考え方にかっこよさや憧れを抱き、自分もそういう風になりたいと思わせる魅力があると考えられる。しかし、高学年になるに従って、ただ漫然と「かっこいい」、「憧れる」というのではなく、具体的な姿や場面を思い描きながら、生活信条を含めた愛好があることをうかがうことができる。

2. 「鬼滅の刃」に特徴づけられる小学校児童の物語受容

【表3】に見られるように、附属平野小学校において、1年生から6年生が選んだ登場人物のベスト5で、同率順位を含めた33人物のうち16人物が「鬼滅の刃」シリーズの人物と突出しており、その約半数を占めるという結果となった。これほどまで多くの人物が挙げられた背景には「鬼滅の刃」の流行があったことをうかがうことができる。本校の児童が大きな影響を受けており、データの数としても「鬼滅の刃」が占めるところは大きい。小学校の児童が選ぶ登場人物の傾向(愛好から生活信条)や作品世界(非現実的な世界)とも合致しており、そのような作品を代表するものとしても分析や考察を加える必要性がある。

2.1. 用いられる謝意の言葉の変化からうかがえる人物理解の深まり(「かっこいい」、「好き」)

小学校では全494名の調査のうち92名の児童が「鬼滅の刃」の人物を挙げていた。これは全体の約5分の1を占めていたこととなる。その謝意の内容のキーワードは次のようになる。

【表9】:「鬼滅の刃」における謝意のキーワード

学年	1 位	2 位	3 位
低学年	かっこいい かわいい	好き 憧れ 尊敬	正義 正しさ 公正
中学年	かっこいい かわいい	強さ 勇気 責任感	献身 守護 自己犠牲
高学年	優しさ 思いやり	強さ 勇気 責任感	献身 守護 自己犠牲

愛好から生活信条へと変化していくことは、他の作品全体からみた特徴と同様に、鬼滅の刃においても同じことをうかがうことができる。「かっこいい かわいい」、「好き 憧れ 尊敬」という「愛好」のキーワードが低・

中学年で上位に挙げられている。「強さ 勇気 責任感」を含めると、キーワードとしては【表 8】で挙げた小学校全体における謝意のキーワードとほぼ同じものとなっている。調査全体を特徴づける作品となっていることをうかがうことができる。ここでは、低学年の児童において特に多く見られた「カッコいい」「好き」(愛好)の記述をもとに人物理解の変容を捉えていく。

謝意に関する内容で愛好にあたる低学年の記述例「カッコいい」「好き」(一部抜粋)

「いつもおにをたいじしてくれてカッコいいです」(小1N)
 「なぜかという、いろいろな人がおににならなくてすむからだよ。」(小1O)
 「いつでも鬼殺隊で鬼とたたかっているところがすてきです。」(小2P)
 「わたしは竈門炭治郎さまがねずこのために、ほかの人たちのために動いているところが大好きです。」(小2Q)
 「なぜ無一郎を選んだかという、鬼滅の刃の中では、おにとれいせいにたたかっていたのがカッコよかったからです。七のかたが一番好きです。」(小4R)

カッコいい理由として共通して挙げられているのが戦いの場面である。「強くてカッコいい」、「たたかっているところがカッコいい(好き)」などの理由が多かった。悪の敵を倒す正義のヒーロー像として物語の人物に憧れをもっていることをうかがうことができる。

また、物語の世界で起こったことに対して謝意を述べているものが多い。自分自身が物語世界に入り込み、その人物に「なりきる」体験としての作品受容をうかがうことができる。キャラクターになりきり、技を繰り広げる戦いのシーンやセリフを真似たごっこ遊びをする姿からも、現実世界に物語世界を持ち込んで楽しみを享受していると捉えることができる。

戦いの場면을挙げた高学年の記述例(一部抜粋)

「無限列車でみんなを守るところがカッコいい。猗窩座と戦っていたところがすごい。弱い者を守るという「責務を全う」できたと思う。」「煉獄杏寿郎」(小5S)
 「ぼくはいつもいいところであきらめてしまったりしてがんばったりすることができません。しかし、炭治郎さんはるいやきょくがいなどの戦いでもあきらめることなく、自分のやるべきことを最後までやるということに元気をもらっています。」「竈門炭治郎」(小5T)

それに対して、同様に戦いの場면을挙げていても、高学年となると戦闘シーンそのものではなく、そこに描かれている人物の生き方や人間味を感じ取り、格好よさを感じ取っているといえる。児童Tは自分自身と重ね合わせ、「諦めない 信念 意志」を感じ取り、謝意を述べている。【表 9】で「献身 守護 自己犠牲」のキーワードが3番目に多いものとして挙げられていたが、児童Tに代表されるように、劇場版「鬼滅の刃」無限列車編の「煉獄杏寿郎」が自分の命をかけて乗客を守るシーンやセリフについて感銘を受け、言及をしている児童が多く見られたからである。

鬼を倒すという戦闘の場면을多く有した物語展開、「呼吸」や技を巧みに使う一種の特殊能力は、まさに「カッコいい」人物の存在であり、子どもを惹きつける〈物語〉であることをうかがうことができる。しかし、戦いや非現実的な世界観のみを描いた物語ではなく、そこに描かれた人物像や抱える過去、生き方や考え方が描かれており、高学年と年齢が上がるに従い、捉えられる〈物語〉の魅力も深化していると考えられる。

2.2. 選ばれた同じ人物における学年別の比較から見た人物理解の深まり(「竈門炭治郎」と「胡蝶しのぶ」)

小学校で、低中高学年における選ばれた人物のベスト5で最も多く現れた人物として「竈門炭治郎」が挙げられる。1年、2年、4年、5年の4学年においてそれぞれベスト5に入っている。また、「胡蝶しのぶ」も、1～3年生において5位以内に入っており、高学年においても挙げている児童が見られる。男女のこの2人の人物を手がかりに発達段階を通した謝意の言葉の記述を分析していく。

竈門炭治郎を選んだ児童の謝意の言葉（一部抜粋）

「敵対する存在に優しくするのは難しいけど、僕も頑張る。」（小5 U）
 「ボロボロになりながらも人を守るために鬼と戦う炭治郎さんが好き。礼儀正しさがカッコいい。鬼の最期に敬意を払うのが特にやさしいと思う。」（小5 V）
 「炭治郎の、たとえ敵でも思いやる生き方にとてもすごいなと思った。」（小5 W）
 「炭治郎は仲間にも他の人にも鬼にも優しいところが尊敬できる。これから四人でがんばって欲しい。」（小5 X）

高学年で炭治郎を選んだ児童は5名いた。そのうちの4名が「優しさ・思いやり」をキーワードとした内容を記述している。これは、高学年における謝意のキーワードとして最も多いものとなっており、竈門炭治郎に宛てた謝意の言葉に代表されるといえる。ここで特徴的なのは、仲間だけでなく敵である鬼に対しても優しさが向けられているということに触れて述べられているという点である。低学年では、「鬼をやっつけてくれてありがとう」、「刀がカッコいい」など、前述したように見た目の格好よさや物語内容に関する謝意が多く見られ、「優しさ」に関する言及も多くは挙がっていない。年齢が上がるに従い、ストーリーを十分理解したうえで的人物理解が深まりを増しており、人物に対する評価も多面的・多角的なものとなっているといえる。

胡蝶しのぶを選んだ児童の謝意の言葉（一部抜粋）

やさしいけどつよくて、どくをつくれてすごいです。そんなところがわたしのヒーローです。鬼の首が切れなくても、あきらめないのがわたしはとても好きです。とてもすばやく動いたり、かろやかにとびまわったりしてすごいです。鬼の首を切れなくても、強い鬼にたちむかうすがたがとても好きです。（小3 Y）
 お姉さんのカナエのために自ら死ぬという決断はとてもすごいと思ったし、勇気がとてもあってそんけいしています。毒を体内に取りこみ苦しかっただろうと思います。おつかれさまでした。あなたのセリフがとても心にひびき、カナヲにお姉さん^{ママ}を「がんばったね」と言っているのはすごく感動しました。（小5 Z）

この2人の児童の文章には、抜粋した以外の部分にも、優しくて可愛いところや羽織や蝶の髪飾りなどに関する「かわいさ」についての言及があった。しかし、それだけに止まらず、心に残ったエピソードや感じ取った「勇気」や「決断」など、人物の生き方や姿を捉えたうえで謝意を述べている。低学年では、選ばれた理由が見た目のかわいさなどの愛好がほとんどであったが、年齢が上がるにつれ、人物関係や人物の特徴や背景を捉えた上で、自分にとって重要な人物だと位置付けている。そして、自分自身にとって大切にしたい生き方や考え方などの信条へ重なりを感じていることがうかがわれる。

「竈門炭治郎」、「胡蝶しのぶ」のどちらの人物においても、学年が上がるにしたがって、見た目の個性からそれぞれの人物の個性の内面をより捉えたものとなっている。味方だけではなく、敵ですらも慮り、「優しさ」を向ける「竈門炭治郎」。「鬼の首が切れない」というある意味致命的な弱点を抱えていても、自分なりの戦い方を見つけ、「勇気」をもって「決断」する「胡蝶しのぶ」。児童の記述には、そのような人物像の理解を踏まえた上で、自分自身に関わる謝意が述べられていた。謝意を表す文章量や使われる語彙も豊富になっていることも人物理解の深まりと一体となって現れている。

3. 小学校段階における受容環境

「鬼滅の刃」の受容は時代の流行に大きく影響を受けたものであるといえる。一方、流行に関わらず、広く子どもたちに受け止められているものも見られる。アンパンマンやドラえもんなどは、世に出てから長く時間が経っているが、いまだ幅広く受け入れられているものであるといえる。【表3】から分かるように、ドラえもんの登場人物もまた、全学年において現れている。6年生ではアンパンマンが最も多く、次にドラえもんが多いという結果となった。一見、低学年で選ばれそうである2人の人物が選ばれている。考えられる理由としては、この6年生は5年生の際に道徳科の教科書（『生きる力』日本文教出版）でのび太の生き方をもとに考える教材として出会っている。5年生の児童で、授業中にのび太と自分を重ね合わせて意見を積極的に交わす

姿が見られた。また、アンパンマンも5年生の伝記を扱う教材の中でやなせたかし氏の文章と出会ったり、6年生の教科書教材（東京書籍『新しい国語六』）の作品「サボテンの花」（やなせたかし作）を扱う授業のなかで、アンパンマンの物語をもとにサボテンの生き方を比較しながら考えたりしている。国語の教科書教材の中から選ばれた人物は少ない結果となっていたが、学校の教材として、出会ったものとしては少なくとも影響があることをうかがうことができる。

また、『鬼滅の刃』は、アニメ、まんが、映画、テレビ、本、インターネットなどと様々な形態やメディアによる多様な出会い方がなされている。また、広告や商品化されたキャラクターグッズが多数存在することから、児童の興味・関心を引き、魅了するものとなっている。受容環境である流行というものが子どもたちに与えている影響が大きいと考えられる。

IV 中学校における登場人物受容の分析と考察

本章では、調査結果から見られた、中学校の特徴について取り上げる。まず、中学校3年間で徐々に傾向が強まっている例として、テキストジャンルとしての活字本の復権について述べる。次に、中学校3年間の中で、調査結果の傾向が変わる境界のようなものが2年生と3年生の間に存在する例について報告する。そして最後に、中学生が支持する登場人物について、その傾向と特徴を明らかにし、分析と考察を加えてみたい⁶。

1. 活字本への回帰

下の【表10】は、子どもたちが選んだ登場人物が、活字本（絵本を含む）から選ばれた割合を示したものである。子どもたちの〈物語〉受容の中心テキストは、小学生、中学生にかかわらず、マンガ・アニメが圧倒的な割合を占めていることは揺るぎのない事実であるが、中学校に入ると、学年進行に沿うような形で、活字本の割合が増えている様子が確認できる。

後述するが、3年生になると、登場人物の知性に惹かれる傾向も相まって、活字本への回帰は一層顕著になっている。自分が影響を受けた人物を〈物語〉の中から探そうと振り返ったとき、その特別な状況の中で、特別な一人を選び出すという行為が、マンガやアニメという媒体ではなく、活字本から選ぶことで、他者への説得力を増すと考えたのかもしれない。子どもの発達段階を鑑みると、中学生は思春期真っ盛りという印象があるが、3年生の終わりあたりになると、もちろん個人差はあるものの、思春期を脱する子どもも散見できるようになり、心身共に安定した時期にさしかかる頃とも言えよう。そういった心身の状態が、活字本を再び手に取るような状況を生み出すのかもしれない⁷。

【表10】：テキストジャンルのうち活字本／絵本が占める割合

	小1	小2	小3	小4	小5	小6	中1	中2	中3
活字本の割合（％）	6.0	24.0	5.0	11.0	15.0	9.3	13.1	19.4	21.3

2. 中学校2年生と3年生の間に存在する境界

2.1. 〈物語〉世界からリアルな世界へ

【表6】に関する前章での指摘とも重なるが、小学校1年生では、ほぼ全員が、「愛好」に分類される謝意をしたためていたが、学年が上がるにつれ、その割合は下がり、反対に「生活信条」が増加してくる。割合として逆転するのは小学校3年生で、その後、ほぼ右肩上がりに生活信条が増加し、中学校2年生（83.3％）でピークとなる。しかしながら、中学校3年生では一転、15ポイントほどその値を下げている。換言すれば、中学校3年生で、愛好の割合が15ポイントほど上がっているのである。

小学校低学年の児童は、多くが、自分自身が〈物語〉世界に入りこむ同化体験を通して登場人物に出会うことから考えても、「愛好」が高い割合を占めることは理解できる。その後、同化の読みから対象化、典型化の読みへと変わってくるにつれ、「愛好」の割合が下がり、自分の生きかたに何らかの指針を示してくれる登場人物へと、関心が移っていくことについては、子どもの発達から考えても納得できるものである。しかし、中

学校3年生での、ある意味急激な「愛好」の増加についてはどう考えればよいだろうか。

【表5】は、生徒が選んだ登場人物の、〈物語〉の中における役割を示したものである。役割は〈物語〉の中の主人公か、主人公以外（敵役、脇役など）かの割合を示している。また、〈物語〉以外から人物を選んだ場合は「その他」としてカウントしている。〈物語〉以外から選ばれる人物とは、その多くは実在している人物であるが、バーチャルな空間に生きている人物も含まれる。今回の調査（中学校）では、3年生で1名、2年生で2名がボーカロイドやゲームのキャラクターを選んでいた。それ以外は全て実在の人物を選んでいる。

中学校3年生が選んだ登場人物を調べてみると、全体の28.7%の生徒が、〈物語〉の中の登場人物以外を選んでいる。中学校2年生では11.1%であり、中学校1年生では0%であるから、中学校3年間で急増していることになる。このこと自体については、中学校1年生と2年生の間に境界があると言ってもいいのかもしれない。（また、小学校中学年でも20%を越えているが、小学校の結果については、中学校とは異なる理由が考えられるので、ここでは触れない）。

そもそも、今回の調査は、〈物語〉の中で出会った登場人物を選ぶことが大前提である。しかし、調査場面では、そのことについて、難色を示す生徒が現れた。中学校3年生については、稿者が直接調査をしたが、用紙を前にして筆が止まり、相当時間考えた末、どうしても条件に当てはまる登場人物を探すことはできないので、実在の人物を書かせてほしいという申し出であった。そのようなケースは数件あり、基本は〈物語〉の登場人物であることを再度説明し、もう一度考えるように個別対応したが、それでも選び出せなかったのである。安易に実在の人物を選んだのではなく、苦悩の上での選択であることを付記しておく。こうして選ばれた人物は、〈物語〉の登場人物ではなく、〈物語〉の作者やYouTuberであったり、アイドル・俳優・お笑い芸人などの芸能人であったり、友達や肉親であったり、当該生徒と直接的・間接的にかかわりを持つ人物であった。これらの人物に向けた感謝の手紙の内容は、概ねその人物の存在そのものに対しての謝意や、生き方についての憧れであることが多数を占めた。先の区分に照らすと「愛好」に該当するものなのである。

調査時期の中学校3年生は、進路がほぼ決定した時期であった。進路選択については、おそらく、自分の将来と初めて真剣に向き合ったことだろう。まだ先だと思っていた「大人」への入口が、すぐそこにあることに気付かされ、一気に現実の世界と否応なく対峙することになったと思われる。進路決定の中では、程度の差こそあれ、おそらく全ての生徒たちが、今まで頭の中で描いてきた世界と、現実の世界とのギャップを目の当たりにし、今後の生きる道について、今までとは違う視点からの熟慮を求められたことだろう。いわば、ノンフィクションの世界の主人公としての自分を投影するのは、〈物語〉の世界ではなく、リアルな世界だと思い直すことになったのではないだろうか。それが結果として、〈物語〉の中に生きる架空の人物ではなく、メディアを通してではあるが、会うことができる、現実の人物を選ぶ行為に繋がったのかもしれない。彼らを選んでいるのは、多くの場合、自分と同世代から上の世代に集まっている。このことは、あるいは、リアルな人間の中に〈物語〉のストーリーを感じる、人生としての〈物語〉への拡張ととらえてもよいだろう。

2.2. 謝意内容の変化

【表11】：謝意の内容（カテゴリー別：中学校1年生～3年生）

	1 位	2 位	3 位	4 位	5 位
中学校1年生	諦めない 信念 意志	優しさ 思いやり	友情 仲間思い 信頼	強さ 勇気 責任 感	正義 正しさ 公 平
中学校2年生	諦めない 信念 意志	強さ 勇気 責任 感	努力 一生懸命	優しさ 思いやり	友情 仲間思い 信頼
中学校3年生	優しさ 思いやり	知性 能力 発想 力	諦めない 信念 意志	正義 正しさ 公 平	強さ 勇気 責任 感

【表11】は中学校1年生～3年生の手紙に書かれた謝意を、その内容によっていくつかのカテゴリーに分類した結果の一部である。また、次は、各カテゴリーに分類した手紙内容の具体例である。（ ）内は、登場人物名、作品名、生徒の学年の順である。

謝意内容ごとの代表的記述例

＜諦めない 信念 意志＞

八虎さんに出会うまで、私はすごくすごく臆病者でした。何か行動するときは、いつも友達にあわせ、自分の好きなこと、やりたいことは、自分からは言わない。否定されるのがすごく怖いからです。そして、自分を信じるができなかった。そんな私が変わったのは、同じような思いを抱え日々を過ごしていたあなたが、絵を通して、自分の気持ちややりたいことと向き合い、悩んで悩んで苦しみながらも最後には自分を信じて進んでいき、そして自分の思いや考えを相手に伝えようとする。何より楽しそうに。そんな姿にすごく勇気づけられたからです。(矢口八虎、『ブルーピリオド』, 中 2FS)

＜優しさ 思いやり＞

わたしは、あなたの「人間は生まれた時、欲しか持っていないから、良心は体が成長するのと同じで、自分の中で育てていくものだから、人によってやさしさは違う」という言葉に胸を打たれました。その言葉のおかげで初めて「やさしさ」を知る事ができたと思います。そして、一つ一つの行動を人のやさしさだと思って捉えることができるようになりました。(本田 透、『フルーツバスケット』, 中 1NI)

＜友情 仲間思い 信頼＞

ノーマンは、主人公のエマと 12 年ハウスで暮らしていて、強い信頼関係があった。そして、このハウスが鬼の食用児だと知り、ノーマンはエマを生きて人間の世界に行かせるために、ノーマンは「エマのためなら天使にも悪魔にもなるよ」というセリフがあって、そのところがスゴイと思いました。ただでさえ、自分も危ない環境にいるのに、仲間のことを優先する勇気がスゴイと思います。(ノーマン、『約束のネバーランド』, 中 1YY)

＜正義 正しさ 公平＞

始めに見た時は、するどくて賢い人物だと思いました。正しい道を歩んでいるように見えた柚君だけど、心の中には悩みを抱えていました。私が受験の時期に会い、同じ立場にいるように思い、安心感がありました。一度間違った道に進んでしまったことで、自分のことよりも相手のことを優先するようになり、私に正しい判断をするようにと、言ってくれていると感じました。(柚利希斗、『教場Ⅱ』, 中 3IW)

＜知性 能力 発想力＞

私は、あなたに出会った時、たぶんこれまでで一番驚き、そして、あなたについて、もっと知りたい、もっと読みたいと熱中したのだと思います。なぜなら、私は今まで、これほどに大胆で、しかも知恵に長けた人物を目にしたことがなかったからです。どれほど道が長くても、どれほど道が険しくても、最後に笑うことができた、その実力と幸運、そして粘り強さに魅了されました。絶体絶命の危機に陥っても、優れた策を編みだし、そして用意周到に実行していくその姿は、私を〈物語〉の中に没頭させ、何日もつかまえて放しませんでした。(オデュッセウス、『オデュッセイア』, 中 3HY)

【表 11】からも、中学校 3 年生に見られる特徴をうかがい知ることができる。上位に入っている謝意内容は、多くのものが複数学年で共通しており、それに対し、学年単独で見られるカテゴリーは、2 年生の「努力 一生懸命」(以下「努力」)と、3 年生の「知性 能力 発想力」(以下「知性」)である。ここでの特筆すべき点は、3 年生の「知性」である。「努力」については他のカテゴリー、例えば「諦めない 信念 意志」「強さ 勇気 責任感」と通じるところが感じられるが、「知性」については、他のカテゴリーとは一線を画している感が強い。小学校段階も含め、今まで見られなかったものが、中学校 3 年生で、2 位に登場している。このことも、先述した登場人物の選定とも連関性が見られる。「知性」に分類したものは、物語の登場人物よりも、実在の人物への感謝の手紙に多く見られた。やはり、進路選択を経験し、自分のこれからの生き方を考える上で、知性というものの重要性を高く感じるようになってきていると考えられる。

3. 選ばれた登場人物から読み取れること

3.1. 圧倒的な人物の不在

中学校の各学年で、挙げられた登場人物の数は、1年生で94、2年生で103、3年生では85であった(異なり数)。複数の生徒から選ばれた登場人物の数は、各学年で5～9に止まる。したがって、多数の中学生に支持される特定の登場人物は、ほばいないといってよいだろう。小学校低学年では、ある程度のまとまった支持を集める登場人物が存在することから考えると、これは中学生の一つの特徴と言えるのではないだろうか。また、折からのブームに乗って、小学校では「鬼滅の刃」の登場人物たちが、かなりの支持を集めたが、その影響は中学校には及んでいるとは言い難い。流行に敏感な小学生に対し、中学生は個別に、それぞれふさわしい人物を選んでいるのである。

このような傾向から察するに、小学生から中学生まで、安定した支持を集める人物の存在は、まず考えにくいのだが、唯一の例が「ドラえもん」の主人公、ドラえもんとのび太である。【表3】からも分かるように、小学校1年生から中学校3年生に至るまで、すべての学年で、複数の児童・生徒から選ばれている。なぜ、ドラえもんとのび太は、幅広い支持を集めるのだろうか。その理由を考察してみたい。下は、中学生がドラえもんとのび太に向けた謝意の抜粋である。

ドラえもんとのび太に対する謝意 (中学校1年生～3年生)

<ドラえもんに対して>

私も、ドラえもんみたいな人の為になりながらも見返りを求めないやさしく強い心を持った大人になりたいです。(中3NY)

ドラえもんのいいところはたくさんあると思いますが、一番は道具の使い方を誤らないことです。アニメでいうと、のび太になりますが、人を助けるために道具を使う。そして、人を傷つけるために、道具を使うことは絶対に許さない、そう考えているドラえもんがすごいと思います。(中2HY)

のび太との友情にとっても感動しました。のび太が困っている時はドラえもんがいつもサポートし、まるで、自分事のようにのび太に接するドラえもんを見て、とてもなごみました。時々2人でケンカすることもあるけど、それは二人の強いきずながあるからこそだと思います。(中1MN)

のび太くんが間違ったことをした時に注意するところを見て、私は人の気持ちを考えたり、マナーを守ることの大切さを教わりました。のび太くんがジャイアンにいじめられて、ドラえもんになぐさめてもらっているシーンなどからは、相手の正しいところは認めて、自分の悪いところを反省することを教わりました。友達とけんかした時に仲直りできたのは、少しはドラえもんの言葉のおかげだと思います。(中3TK)

<のび太に対して>

困難に出会った時は、普段けんかしているような間柄でも協力し、お互いのいい所を生かしながら困難を乗り越えるというところに、いつも勇氣をもらっています。私はのび太さんから諦めないことの素晴らしさや仲間と協力することの大切さを教わりました。また、数々の失敗はどれも笑顔にさせられるもので、いつも楽しませてもらっています。のび太さんの頑張りから、私はたくさんのことを学ぶことができました。のび太さんにはとても感謝しています。(中3TY)

私はあなたの優しい心は本当に尊敬しています。ドラえもんの映画で、あなたは自分がどうなってもいいから大切な人を守りたいと強く思って行動している姿をよく見ます。(中略)いつも弱虫でいじめられっこでドラえもん한테頼ってばかりのだらけてる奴だ、というように普段は言われていますが、いざというときに取る行動は、あなたの本当に優しいところが表れていると思います。(中1IN)

傍線を付した箇所より、先の表に挙がっている「優しさ」「友情」「信念」「努力」「勇気」「知性」「正義」のキーワードすべてが含まれていることが分かる。どの学年からも支持を集める登場人物は、生徒たちの心に響くキーワードを全て持っている不朽のヒーローであったことがわかる。

3.2. 支持を集めやすい登場人物の造型

一世代前であれば、子どもたちからの支持を集めるのは、天下無敵でどこから見ても隙のない、スーパーヒーロー、スーパーヒロインであったように思う。しかし、今回の調査から見てきた、子どもたちの心を捉えた登場人物像は、そのような完全無欠型の登場人物ではなく、どこかに欠点や欠落を伴う人物であることが分かってきた。なお、子どもたちから挙がってきた登場人物があまりにも多く、その一人ひとりについて詳細な分析はできていない。そのため、小中の9年間で、どのような違いがあるかまで踏み込んだ考察にはなっていない。調査結果をまとめる過程の中で、稿者が読み取ったものであるが、幾つかの例を挙げて報告する。()内は、登場人物名、作品名、生徒の学年の順である。

欠点や欠落を伴う登場人物への謝意の例

<複雑な過去>

私は小学生の時に、セブルス・スネイプというキャラクターに出会いました。読み出してすぐのころは、ハリーのことを理不尽に憎むような態度をとるスネイプが大嫌いでした。でも、読み進めていくうちに、過去や背景を知り、最終巻を読み終えたときには尊敬できる人物となっていました。

最愛の人と宿敵の子どもを、全ての人を敵にしてお守りすることはすごく複雑な気持ちだったと思います。その上、守る対象に憎まれ、唯一の理解者を手にかけたことは大きな負担だったはず。それに関わらず、最愛の人への想い一つで独りでおり続けたスネイプの最後には号泣しました。(スネイプ、『ハリー・ポッター』シリーズ、中3IM)

<過去のいじめ体験>

学校でいじめられていたこともあってか、自分のことを認めてくれた真人をすぐに信用した時は、かなり不安になりました。それでも、事件を起こしたのが自分の為ではなく、母の為であったことを心から願っています。なぜ高専で悠仁たちと一緒に学び、悩み、苦しむことができなかったのか、あのような理不尽をその身に受けねばならなかったのか、最期の「なんで？」の意味を、私はずっと考え続けています。(吉野順平、『呪術廻戦』、中2NK)

<才能の錯覚>

春高での稲荷崎戦の時、周りのメンバーの活躍している中、自分はなかなかスパイクを決められないという場面で、田中さんが自問自答しているシーンはすごく胸を打たれました。幼いころは自分は天才だと思っていたけど、周りのメンバーを見ると、自分は平凡だということに気付くというのに私はすごく共感しました。(田中龍之介、『ハイキュー』、中3MM)

<追われる生活>

私は小さい時からちょくちょく『名探偵コナン』を怖がりながらも見ていました。その頃は、哀ちゃんの過去も事情も知らなかったのも、むしろ苦手なタイプでした。大きくなって、キャラクターとの関係性や今までのことがだんだんわかってきたとたんに、あの口調と態度、時々辛辣で意味深なことを言うのは、心の中にある孤独と寂しさから必死に耐えているんだと気付いた途端に、もうほっておけない存在になっていました。両親も亡くなって、たった独りのお姉ちゃんも殺されてしまって、日々怯え、隠れる生活。そんな逃げ出したくなる人生に、仲間と出会い、弱音を吐きながらも、懸命に自分の運命に向き合っている姿を見ると、自分も目の前のことから逃げずにしっかり向き合わないといけないと気付かされました。(灰原哀、『名探偵コナン』、中2SM)

＜ギャップ＞

鬼滅の刃に出てくるむいくんは、とても強くて、正直にものは言わないような人だけど、実はやさしいんです。上弦の1を倒すときに死んじゃったときはとても悲しかったですが、お兄さんに否定されていたのに、頑張れるってすごいなと思いました。むいくんはとてもかわいい見た目なのに、とげのあるあり方が一瞬で柱になってしまうぐらい強いというギャップが大好きです。(時透無一郎、『鬼滅の刃』, 中 1HA)

上記の記述にも表れているように、不遇な人生を送っていたり、負い目やコンプレックスをかかえながら生きていたり、二面性やギャップを有していたりという、順風満帆で完璧な成功譚とは一線を画した、どこかが足りない、何かが抜け落ちている、人間らしい面を有している人物への受容傾向が見て取れた。中学生という多感な時期を過ごす中で、自分の限界に気づかされ、できる面よりできない面の方が自身の中でクローズアップされてくる時、〈物語〉の中に見つけた、自分と同様の痛みを抱えながら、それでも前向きに生きていく人物に惹かれていくのではないだろうか。このことは、国際比較調査でも指摘され⁸、日本の教育課題の一つと言われている、子どもたちの自己肯定感の低さにも通底しているように感じられる。

V 調査のまとめ

今回の調査で取り上げた項目は、①選ばれた登場人物、②作品名、③登場人物の属性(人間、特殊人間、その他)、④〈物語〉の中における役割(主人公・主人公以外・その他)、⑤謝意の内容(大区分と内容カテゴリー)、⑥テキストジャンル ⑦メディア形態で、①～⑥の結果の数値はⅡ章に掲げた【表3】～【表7】に示されている。前章では小学校、中学校の校種ごとに登場人物受容について分析と考察を行ったが、ここでは小中の9年間の連続性の視点も加味しながら、3つの観点から整理する。

1. 小中9年間を通して見えてきたこと

①「選ばれた人物」と②「作品名」については、小学校は流行の〈物語〉が多くての支持を集める傾向が顕著であったが、中学校では特定の〈物語〉に偏ることはなく、登場人物、作品とも非常に多岐にわたって幅広く挙げられた。ただ、中学校では、例えば『ハリー・ポッター』や『スターウォーズ』のように、昔に流行したものが、根強く支持される傾向も見られた。これらの作品は、いずれもプロットのしっかりしたシリーズものの作品であり、このような作品については、今後もこういった傾向は続くことが予想される。また、同時に、これらは有名テーマパークのアトラクションとしても展開されており、支持を集めた一つの理由かもしれない。様々なメディアによる多角的な展開は、今後も子どもたちの〈物語〉享受のありように影響を与えるであろう。

⑥テキストジャンルと、⑦メディア形態については、詳細な分析には至っていないが、小中9年間の中で、特徴的な傾向は見られないようである。やはりマンガ・アニメを中心として、多メディアに展開している作品が多く、それらの中から、受容者のその時々環境に合わせて享受している様子が見て取れた。反面、テキストジャンルの中でも活字本は低調で、とりわけ教科書の登場人物を挙げた児童・生徒は、9学年で8人に止まった。

小中9年間で、一定の傾向が見られたものは③「登場人物の属性」である。【表4】で、人間と、人間以外の割合に注目すると、学年が上がっていくたびに、人間以外の割合が減り、人間が増えていくことが分かる。具体的に見ると、小学校低学年では、人間を選んだ児童が4分の1以下であり、多くの児童が特殊人間または人間以外の登場人物を選んでいる。特殊人間の代表は、世間を席卷した『鬼滅の刃』の登場人物であり、人間以外として挙げられているのは未来から来た猫型ロボットの「ドラえもん」を始め、「赤血球」「白血球」など『はたらく細胞』のキャラクター、『トムとジェリー』や『おさるのジョージ』などに代表される、擬人化された動物などである。【表7】にも見られたように、小学校低学年は、フィクションの世界に浸り、愛好する登場人物に同化しながら〈物語〉を楽しむという受容の様子がよく分かる。こういった〈物語〉受容のあり方は、学年の進行に反比例する形で下火になり、人間と人間以外の割合は、中学年でほぼ並び、高学年で逆転すると、その後は差が開き、中学生3年生になると、人間が8割を占めるようになる。どんなに努力しても手に入れない特殊なものに憧れるのではなく、頑張れば手の届く目標となる人物というリアルさこそが、生徒たちの

心を揺さぶるのではないだろうか。

⑤「謝意の内容」に関しては、謝意内容の大区分に見られる傾向を前章で述べた。謝意の内容カテゴリーによる分類についても一部前章で触れたが、ここで小中9年間の変容を見ておきたい。

【表 12】：謝意の内容（カテゴリー別：小学校低学年～中学校3年生）

	1 位	2 位	3 位	4 位	5 位
小学校低学年	かっこいい かわいい	好き 憧れ 尊敬	強さ 勇気 責任感	おもしろい ユーモア	献身 自己犠牲
小学校中学年	強さ 勇気 責任感	好き 憧れ 尊敬	かっこいい かわいい	献身 自己犠牲	友情 仲間思い 信頼
小学校高学年	諦めない 信念 意志	強さ 勇気 責任感	優しさ 思いやり	友情 仲間思い 信頼	好き 憧れ 尊敬
中学校1年生	諦めない 信念 意志	優しさ 思いやり	友情 仲間思い 信頼	強さ 勇気 責任感	正義 正しさ 公平
中学校2年生	諦めない 信念 意志	強さ 勇気 責任感	努力 一生懸命	優しさ 思いやり	友情 仲間思い 信頼
中学校3年生	優しさ 思いやり	知性 能力 発想力	諦めない 信念 意志	正義 正しさ 公平	強さ 勇気 責任感

【表 7】に基づいて作成した【表 12】を見ると、小学校中学年以下と、小学校高学年以上とで、大きく傾向が変わっていることが読み取れる。小学校中学年以下で多く見られた「かっこいい、かわいい」など（以下「かっこいい」）や「好き 憧れ 尊敬」など（以下「好き」）が急激に少なくなり、見られなかった「諦めない、信念、意志」などが、高学年で、いきなり出現する。小学校低学年では、「かっこいい」や「好き」などの他にも、いわゆる「愛好」につながる「おもしろい ユーモア」などがランクインしている。一方、小学校高学年以上では、「愛好」につながるような表現はほぼ見られなくなる。小学校高学年の5位に「好き」が残っているのが、子どもの発達に沿って徐々に移り変わっている様子を表していると考えられる。

このように、小学校中学年以下と高学年以上では、謝意の内容に大きな変化が見られる。6つの年齢層の全てに見られるのは「強さ 勇気 責任感」などだけであるが、このカテゴリーこそが、「好き」「かっこいい」などと、「諦めない」「優しさ」などの中間に位置すると考えられるのではなかろうか。

小学校高学年以上はどの段階でも、「諦めない」や「優しさ、思いやり」などが上位に入り、そこに、子どもたちの生活に登場人物たちが与えた指針の内容をうかがうことができる。先述のとおり、中学校では1・2年生と3年生の間には差がある。この差が今後どうなっていくのか、子どもたちが登場人物をとおして、〈物語〉から何を受け取るのか、高校生を対象とした調査が必要である。

2. 「なる」から「見る」を経て「成る」へ

こういった「愛好」から「信条」への変化は、児童・生徒の〈物語〉の登場人物に対する期待感の変化を反映しているように思われるが、それは自分自身との繋がりを確認するかどうか、という受容態度に関わるものである。低・中学年の児童にとっては、〈物語〉の登場人物は自分自身の一部ではない、まさに「愛好」の対象物としての傾向が強いものに対して、高学年以上では自身の生活信条に影響を与えるいわば理想像として作用しているのである。このことは、発達心理学的には（セルフ）アイデンティティ形成への寄与と換言することができようし、文学教授学的には、例えば西郷（1989）の「典型を目指す読み」⁹に相応する。高学年以上の児童・生徒たちにとって、〈物語〉の登場人物の中に自分自身の一部を感じ、もしかすると逆に、自分自身の中に〈物語〉の登場人物の一部を感じる傾向が強まり、さらには、それを經由して、自分を自身の〈物語〉の主人公として捉え、自身の〈物語〉を描き始めていることが推察されるのである。

このことは文学教授学において普及している、西郷（1989）の「同化」・「異化」の体験¹⁰、もしくは住田（2015）の提唱する「なる読み」・「見る読み」¹¹の循環モデルの考え方を踏まえると、同化体験とともに作品の登場人

物に「なる読み」から、異化体験によって自分自身と関連づけながら「見る読み」を経て、自分自身の〈物語〉の主人公に「成る」という展開プロセスを辿ると捉えることができる。

3. 〈物語〉の登場人物を通した社会化の現れとしての評価

低・中学年の児童が、たしかに「愛好」のところに止まっている（ように見える）理由として、〈物語〉の登場人物に対する「評価」（能力）が挙げられよう。選択した登場人物に対して謝意を表わす行為は、多かれ少なかれ、その登場人物が有する自身に対する存在意義を評価する行為に他ならないからである。【表 7】から看取できるように、「愛好」を表わす低・中学年の語彙の数量と広がり、高学年以上の「信条」のそれと比べて限定的である。低・中学年の児童でさえ、潜在的に高学年以上の児童・生徒と同等の謝意を感じながらも、語彙や言語表現が顕在化していないことも十分に想定可能である。

その一方で、高学年や中学校の児童・生徒の謝意に見られる登場人物評価は、再び【表 7】が示す通り、量的増加とともに、社会性を帯びる傾向が強まる。高学年以上の謝意の記述の多くは、個人的な生活体験を一定の「信条」でまとめ上げる記述が多く、情意的評価と知的評価が結合した評価を表わしているのである。〈物語〉の登場人物を通して、児童・生徒が社会化されていく実態を捉えることができたのも、本研究の成果である。

VI おわりに

本研究を通して、冒頭に設定した2つの問い、本学附属学校の「①児童・生徒たちは〈物語〉の登場人物から何を受け取り、影響を受けているのか?」、「②そしてそれは、学年の進行に沿ってどのように変化を見せるのか?」は概ね明らかにすることができた。それをここで要約的に整理すると、児童・生徒によって選ばれた登場人物は、国語の教科書や図書等で出会うものが少数であるのに対して、多様なメディア形態由来のものが大多数である。また、小学校の低学年から中学校へと学年が上がるにつれて、非現実世界の登場人物からリアルな世界の登場人物への傾倒が強まり、特に中学校にあつては選ばれる登場人物の多様化が顕著となる。さらにそれに伴って、謝意の形で看取される影響や期待の質も愛好から生活信条へシフトしていく。

以上のことを踏まえて、最後に今後の授業開発につなげる教授学的帰結をまとめてみたい。

まず、児童・生徒の注目する登場人物が、教科書や図書以外のメディアから広く選ばれていたことから、活字で書かれた〈物語〉作品の教材化が必要となる。特に中学生に見られるリアルな〈物語〉の登場人物への傾倒に対しては、ルポルタージュ文学、ドキュメンタリー作品等の教材化が重要な視点となる。これらの場合、今回の調査で多く支持された作品を視野に入れながらも、それ以外の様々な人物造型がなされている〈物語〉にも出会わせることによって、受容者の生活に寄り添う登場人物との出会いの可能性を広げることも肝要であろう。

また、謝意の形で取り出された「愛好」や「生活信条」の数々は、換言するなら〈物語〉の登場人物に対する評価（能力）の現れである。従来の物語の読みの授業において、登場人物の言動に対する評価を行う学習課題はまま見られるが、教師の期待とはうらはらに、ともすれば表面的な評価にとどまってしまう。自分とは「関係ない」登場人物に対する評価だからである。それに対して、特に「生活信条」を意識化する傾向が強まる学年以降は、謝意の手紙を書くことを通して、自身の生活や人生と照らし合わせながら登場人物に対する評価を行っているという点で、読者にとっての重大性が全く異なっている。なぜなら、謝意の記述を通して、自身にとっての登場人物の重要性を再発見すると同時に自己省察が行われているからである。その意味で、本研究の調査の方法として投入した「メディアの英雄」自体が、〈物語〉の登場人物と受容者とを濃密に結び合わせる一つの授業モデルであったのかもしれない。

注

- 1) 土山ら (2021) を参照。
- 2) 本稿では、文学作品の登場人物だけでなく、他のメディア作品やゲーム、個人の生涯など、広い意味で〈物語〉と表記している。

- 3) 同化体験と異化体験について、西郷 (1989) では次のように述べられている。
〈内からの視点〉によって描かれた世界は、読者が登場人物の内面・主観をくぐりぬけて、その人物の
見ている世界を見ることを求めています (例えば一人称の視点)。このことを視点人物と同化するという (中
略)。ところが実際には読者は、視点人物と同化して視点人物の体験とともに体験しながら (身につまされ、
われを忘れている) 他方では、視点人物をもつきはなし、一歩身をひき、あるときは批判し、客観化して
います。これを異化といいます。: 西郷 (1989), p.39.
- 4) Ulrich Liebna (1995) : *EigenSinn: Kreatives Schreiben - Anregungen und Methoden*.
同書において提案されている「メディアの英雄 (Medienhelden)」(p.75) を援用した。
- 5) 『鬼滅の刃』吾峠呼世晴著。大正時代の日本を舞台とした物語。主人公である竈門炭治郎は、ある日町に
炭を売りに行っている間に家族が鬼に襲われ殺されてしまう。唯一生き残った妹、禰豆子は鬼の血が体内
に入ったことで鬼となってしまっていた。妹を人間に戻すための旅を始める。2016 年春『週刊少年ジャ
ンプ』(集英社) に連載が始まり、2019 年 4 月にアニメ化。現シリーズの累計発行部数 (電子版を含む)
は 1 億 5000 万部を突破し、コミック売り上げ数の歴代 1 位となる。(2021 年 2 月 15 日時点 ファミ通 .com
<https://www.famitsu.com/news/202102/15214363.html>) ファンブックや考察本、自己啓発書や登場人物の名言
集などの書籍も多数。2020 年に映画化となった「劇場版『鬼滅の刃』無限列車編」は興行収入が約 400 億
円を超え、歴代 1 位となる。(2021 年 5 月 24 日時点、NHK NEWS WEB <https://www3.nhk.or.jp/news/html/20210524/k10013048131000.html>) アニメの主題歌となった「紅蓮花」もヒットとなる。コスプレをするファ
ンも多く著名人も Instagram などに挙げていた。様々なキャラクターグッズも商品化され、いわゆる鬼滅
ブームとなり、子どもたちも大きな影響を受けていることをうかがうことができる。
- 6) Daubert(1999) は、思春期特有の読書実態を「読みの思春期 (Lesepubertät)」として捉え、その期間に青少
年の読書意欲が中断する実態を明らかにしている。本稿で指摘する中 2 と中 3 との間の変化は、こういっ
た「読みの思春期」の傍証の一つであるように思われる。
- 7) IV 章の執筆は、前年度まで附属平野中学校教員であった野中が担当した。
- 8) 内閣府「令和元年版 子供・若者白書」、pp.2-7 を参照。
- 9) 西郷 (1989)、pp.124-132 を参照。
- 10) 同上、pp.38-40 を参照。
- 11) 住田 (2015)、pp.183-214 を参照。

主要参考文献

- [1] 文部科学省 (2017) : 「小学校学習指導要領」
- [2] 文部科学省 (2018) : 「中学校学習指導要領」、「高等学校学習指導要領」
- [3] 井島由佳 (2020) : 『「鬼滅の刃」流 強い自分のつくり方』株式会社アスコム
- [4] 西郷竹彦 (1989) : 『文芸学事典』、明治図書
- [5] 住田勝 (2015) : 山元隆春編『読書教育を学ぶ人のために』、II 章 7 節、明治図書。
- [6] 土山ら (2021) : 「文学的コンピテンシーを育成する授業の開発的研究」; 『大阪教育大学紀要』第 69 巻収。
- [7] 横山泰行 (2014) : 『ポケット版「のび太」という生き方』株式会社アスコム
- [8] Daubert(1999) : ‘Jugendliteratur im Unterricht der Sekundarstufe’, in Spinner(hrsg.) ; “ Neue Wege im
Literaturunterricht” Schroedel.
- [9] 『新しい国語 六』東京書籍 (2020)
- [10] 『生きる力』日本文教出版 (2020)
- [11] 内閣府 (2019) 「令和元年版 子供・若者白書」

Wie die Kinder und Jugendlichen in unseren angegliederten Schulen Hirano
von den medialen Protagonisten der ‚Geschichten‘ beeinflusst sind?
Aus der Lesesozialisationshinsicht

NONAKA, Takuo¹, TSUCHIYAMA, Kazuhisa², IWASAKI, Chika³, FUJII, Yoshimitsu³, and MINAMINO, Yoko³

¹Shitennoji University

²The United Graduate School of Professional Teacher Education

³Hirano Attached Elementary School

Fazit: In diesem Aufsatz wird erschließt, wie die heutigen SchülerInnen in unseren angegliederten Schulen Hirano in ihrem Alltag von den Protagonisten der verschiedenen medialen ‚Geschichten‘ beeinflusst sind, und wie dieser Einfluß altersgemäß sich entwickeln könnte, um den neuen Sichten zum Literaturunterricht zu entwickeln. Das Ergebnis erweist, dass die Kinder und Jugendlichen von den verschiedenen ‚Medienhelden‘ beeinflusst geworden ist, und dass Ihre Interesse dafür nach der Alterstufe von Vorliebe zu Lebensprinzipien sich entwickelt. Und daraus sollen einigen literaturdidaktischen Einsichten herausgezogen werden.

Stichwörter: Leseforschung, Protagonisten, Literaturdidaktik, literarische Kompetenz und Sozialisation