

武蔵野学院大学大学院国際コミュニケーション研究科国際コミュニケーション専攻  
修士論文

修士（国際コミュニケーション）取得者数

2009年3月	4名	2013年3月	5名	2016年9月	10名		
2009年9月	1名	2013年9月	4名	2017年3月	6名		
2010年3月	7名	2014年3月	5名	2017年9月	5名		
2010年9月	6名	2014年9月	1名	2018年3月	2名		
2011年3月	6名	2015年3月	6名	2018年9月	4名		
2011年9月	4名	2015年9月	3名	2019年3月	1名		
2012年3月	7名	2016年3月	4名	2019年9月	6名		
2012年9月	2名			2020年3月	4名		
小計	37名	小計	28名	小計	38名	合計	103名

2020年9月	3名	<u>2024年9月</u>	<u>2名</u>
2021年3月	2名	小計	2名
2021年9月	0名		
2022年3月	1名		
2022年9月	2名		
2023年3月	1名		
2023年9月	4名		
<u>2024年3月</u>	<u>1名</u>		
小計	14名		
合計	117名	合計	119名

**2020年9月**

3118202 肖 雨晴 宮崎駿映像作品に描写された少女キャラクターに関する一考察  
要旨

少女漫画に注目して研究をスタートさせたが、結局何に注目したいのかを整理した結果、漫画に出ている少女キャラクターに注目することにした。しかし、それでも範囲が広すぎるため、最終的には宮崎アニメに焦点を絞り、「宮崎駿映像作品に描写された少女キャラクターに関する一考察」として論を進めることとした。

第1章では「宮崎駿の映像作品」の背景として、彼の人生経路や彼のこだわりなどを紹

介した。宮崎が空や飛行機などへのこだわりがあることがよく指摘されるが、彼が幼い時から宮崎航空興学という航空関係の仕事場に出入りする背景があったことなどもわかった。また、映像作品の舞台となる場所なども無国籍の架空の場所もあれば、明らかにヨーロッパの場合もあれば、日本の場合もある。必ずしも限定されているわけではないことも分かった。また、『千と千尋の神隠し』のように日本でありながら、途中から異世界へ入り込むような作品もある。

第2章では彼の「映像作品に登場する少女キャラクター」について取り上げた。「人類と環境の共存」「積極的な生活態度」「戦争に翻弄された人生」の3つに分類してそれぞれの少女キャラクターの概要を示した。この少女キャラクターを浮き彫りするために大人な女性キャラクターにも注目し、「宮崎駿映画に登場する大人の女性キャラクター」の項目も設けた。少女漫画の場合には恋愛や結婚が大きなテーマになるが、宮崎映像作品に登場する少女キャラクターの場合には、必ずしもこれに縛られないところがある。大人の女性は生き方が確立されている場合が多く、少女キャラクターとはかなり対象的である。また、性格などもはっきりしている場合が多いのだ。

第3章では「宮崎駿の映像作品の秘められた文化」では「照葉樹林文化」「武士道精神」「万物には靈感がある」に注目した。「照葉樹林文化」では日本の自然環境を支える大きなもので、自然豊かな象徴とも言える。ここから連想されるイメージは葉っぱのおい茂る森、山、川である。この姿がなくなったのが『風の谷のナウシカ』の世界だ。「武士道精神」は力強く生きる姿の象徴として捉えてみた。特に外国人留学生からの視点ではそのように捉えることができた。日本人が持っている精神的な支柱のようなものを武士道精神として表現してみた。「万物には靈感がある」は「照葉樹林文化」とも関連している。

第4章では「宮崎駿の映像作品の中国アニメに対する啓発」としたが、これは筆者が中国人留学生として、中国で感じたこと、また留学生として感じたことを活かした内容である。2018年に初めて中国は公式に宮崎駿監督『となりのトトロ』（中国語名『竜猫』）、2019年には『千と千尋の神隠し』（中国語名『千与千尋』）が公開され、大きな話題となった。中国の映画館で公式に公開されたのは日本よりも15年から20年遅い状態である。

ここでは「中国の女性キャラクターの魅力を体現す」「民族の特徴を重視する」の項目を設け、『熊出没之奪宝熊兵』（2014）と比較しながら、中国のアニメ制作で不足していることにも触れた。

結論として中国アニメでは伝統的な女性キャラクターからなかなか抜け出すことができないが、宮崎駿アニメ作品の特に少女キャラクターでは力強く生きる姿などはよく参考になるのではないかとした。宮崎の伝統を無視せず、守ろうとする姿勢は中国の現状にも合うことから、これからの時代を担う少女キャラクターの描写について、宮崎から学ぶことは多いのではないかと思われる。

筆者が最も言いたいことは宮崎アニメの影響により、中国のアニメは文化をイノベーションの源として、しっかりとした制作基盤と豊富な人的資源がある。多くの民族の自信と個性、伝統文化を受け継ぐ上での革新が、中国のアニメ産業の発展を促し、アニメの革新の活力を呼び起こすことができるのではないかということだ。

経済、政治、文化交流と衝突がますます多くなり、頻繁になっている現代社会において、思想は時代とともに発展しているのは、新しい時代の要求である。現代芸術は伝統的な本

土文化と現代的な新式思潮の中でバランスを求めて創作し、その精華を取り入れて融合させて使うことを要求している。実はこれはアニメのキャラクターの創作の考え方のもとだけでなく、同時に多くの他の文化の創作に参考を提供することができる。これから、中国のアニメが再び発展することを期待している。

### 3118203 靖 銘濤 和服の変遷から見る日本人の美意識

#### 要旨

この論文は、和服の変遷から見る日本人の美意識をとって捉えることを目的とする。

論文の構成としては、本論文が目的とする『和服』とは何かといった定義を行った上で、考察を加えた。

服装は人類文化の中で、一つの重要な表現である。人類の誕生とともに、服装も出たといえるだろう。それぞれの国、それぞれの民族は必ずその特有な服装を持っている。服装は民族文化の一つとしてその国とその民族の価値観と審美観を直観的に表す。一般に言うと、服装は民族の発展と共に発展する。周知の通り、和服は日本の伝統的な服装として、昔でも今でも人気が高い。しかし、どうして和服は時代の発展と共に、変化してきたのか。それに、この変化と日本人の美意識とはどのような関係があるのか。本論では日本の典型的な服装—和服から、日本人の審美文化がどのように和服の上で体现されたかを考察してみる。まず、和服の定義、和服の起源と発展、和服の特徴などの面から和服を紹介する。更に、日本各時代によって、和服の変遷を通じて、日本人の美意識を分析したものである。最後に、和服の変遷から分析された美意識の特徴である。本論文を通じて、和服の変遷から日本人の審美観を十分に習得できるようになる。なお、日本人の審美観より体现される歴史と文化などの点からも価値のあるものとなると思う。

### 3118204 孫 海天 日本の食文化の特徴に関する一考察—寿司を例として

#### 要旨

食文化は文化ジャンルの一つとして、国家、民族、社会経済の相違によって異なっている。日本も自国特有の食文化—和食文化を持っている。グローバル化が進んでいる中に、社会・経済・文化の分野でのコミュニケーションが盛んに行われている。日本の伝統的な食文化は海外に進出し、外国の食文化にも大きな影響を与えている。他方、世界の食生活に影響を与える同時に、外国の食文化により影響されている。日本料理が世界に大きく進出し、容易く料理の国の壁を飛び越える一方、世界の人々に「日本料理はこうであるべき」という固定観念を形成されやすいと思われる。また、食生活のグローバル化とともに、日本の伝統的な食文化が衝撃を受け、衰退すると懸念されている。海外への進出を促す同時に、伝統的な食文化を保護するために、日本料理そのものだけでなく、日本の食文化を伝達する必要がある。本論文は代表的な日本料理である寿司を中心に、寿司の歴史の変遷を考察したうえで、日本食文化の特徴を分析し、それらの特徴の形成要因を検討した。外国人が日本食文化、ないし日本文化を理解する道を助として、文化コミュニケーションの通路を提供できればよいと思う。

本論文は主に下記のような研究の結果を得た。

まず、日本の食文化の特徴を考察した。日本の食文化は国土に根ざした新鮮な食材を利用し、四季の移り変わりに合わせて食材と添え物を利用し、「五法」の調理方法で食材の持ち味を保ち、食器と盛り付けの精緻さで視覚的な美を創造し、健康性を求めるという特徴を持っている。

次に、日本の食文化の特徴が形成した要因を考察した。第一に、日本の食文化における自然との融合、繊細な視覚的な美の追求、季節の移り変わりへの鋭さという特徴は、恵まれた自然環境、自然信仰のほかに、日本の稲作文化にも関係がある。第二に、健康性への重視という特徴の形成は日本の魚食の習慣に関係があり、さらに漁業と魚食文化の発達に緊密な関連性を持っている。第三に、大陸から取り入れた米と酢を利用して寿司の作り方を革新したように、大陸の食文化を受容しながら、自国の食文化と融合し、新しいものを創出した。第四に、自然との融合を反映し、栄養バランスが取れて健康性の高い生魚の料理は日本で開花した要因については、豊かな海に囲まれ、漁業が発達することのみならず、長い歴史に宗教により獣肉が禁食されたことにも関係がある。

2021年3月

3119001 阮 岩氷 クールジャパンの進むべき道に関する一考察—日本製ゲームを例として—

要旨

現在、日本文化が世界中に流行している。日本文化の海外進出政策はもちろん「クールジャパン戦略」である。「クールジャパン」とは、食文化・ファッション・現代アート・建築と言った日本の現代のハイカルチャーや日本の武士道に由来する武道、伝統的な日本料理・茶道・華道・日本舞踊など、日本の伝統文化のコンテンツと映画・音楽・漫画・アニメ・ゲーム・ドラマなどのポップカルチャーなどのサブカルチャーを指す。文化、価値観、魅力を含めたソフトパワーを利用して日本の魅力と影響力を拡大しようとする。「クールジャパン戦略」はまだまだ発展途上でこれからも大事に進めなければならない。「クールジャパン」に含まれた分野は非常に多いため、アニメと漫画のような既に世界中に成功したコンテンツと違って、発展速度の速い日本製ゲームを選んだのだ。

第一章では、「クールジャパン」と“ソフトパワー”について紹介した。「クール・ジャパン」(“cool Japan”)はジャーナリストのダグラス・マッグレイ(Douglas McGray, b. 1975)が外交専門誌 *Foreign Policy* (May/June, 2002) に発表した“Japan’s Gross National Cool”という論文を発表し、その後、神山京子訳「〈ナショナル・クールという新たな国力〉世界を闊歩する日本のカッコよさ」が発表されると加速度的に「クール・ジャパン」は広がっていった。モーゲンソーの言うパワー論ではハードパワー(hard power)が中心述べられている。ハード・パワーとは国家が軍事力や経済力、資源などの対外的な強制力によるものであるが、ソフト・パワー(soft power)はこれとは異なり、その国の有する文化や価値観、制度、政策の魅力などに対する他国の人々の支持や理解、共感を得ることにより、他国に人々からの信頼を得て、さらに国際的な信頼や発言力を獲得し得る力のことである。日本製ゲームは「クールジャパン戦略」の重要な一員として「クールジャパン戦略」

の実現には逃したらいけないぐらいの重要性を持っている。逆にクールジャパン戦略がないと日本のビデオゲームはいまの大きな世界市場を得るチャンスをなくなる。お互いに補い合う関係であると言えるでしょう。

第二章では、日本製ゲームの歴史と代表的な四つの日本製ゲームタイトルを具体的に分析した。「スーパーマリオ」、「ポケットモンスター」、「ペルソナ」、「モンスターハンター」、この四つのタイトルはそれぞれ違うジャンルのゲームだが世界中で大ヒットすることを成功した。欧米風ゲームを真似する作品もあれば、和の特徴を極めた作品もある。それぞれの成功する道は「クールジャパン」に経験を与えている。

第三章では、ゲームと社会の関係性について紹介した。現在のゲーム市場はすごく速い速度で成長している。老若男女問わず、ゲームをプレーする人が増えていく。特に新型コロナウイルスの影響を受けて、家で時間を過ごす人が増えたため、ゲーム市場の拡大に大きな貢献をした。一方、ゲーム市場の拡大に伴い、社会問題にも増えている。犯罪や引きこもりなど、“ゲーム障害”という現象に注意しなければならない。社会の安定のために解決策を早めに出た方がいい。ゲーム障害の反面でゲームを利用してリラックスや脳鍛錬を可能になる研究もある。成功出来たら、ゲームも社会の安定に貢献できるだろう。

結論としては、ゲームのいい面と悪い面を注目しながら発展することが大事である。「クールジャパン」は海外に向けてある程度の西洋文化の真似が必要だが、やはり和の文化が一番大事で、そこを重視しなければならない。和洋折衷ではなく、和を中心にすることが重要で、少し西洋文化を入れて世界市場に口を合わせばいいだろう。

### 3119002 管 榕堃 創作作品から見た織田信長に関する一考察

#### 要旨

筆者は留学生として当初「曹操と織田信長」に注目し、その比較を行おうと考えていたが、テーマが大きいため、「織田信長」に絞った研究とすることにした。しかし、最終的には史実の織田信長と創作作品の織田信長の人物像についてその変遷等を扱うことにした。織田信長は中国でも周知の戦国武将であるが、ゲームに登場する人物として知られ、そこから史実の織田信長に興味・関心を示すものも多くいる。このことは日本のマンガやアニメを契機に日本語学習を初め、そこから日本文化、日本全体に興味関心を示す海外からの留学生もいることはよく指摘されるどころだ。

織田信長は有名な戦国大名として脚光を浴びていた。日本では織田信長に相関する創作作品は多いが、彼に関係する創作作品の研究は決して多いとはいえない。史実と創作作品に現れている織田信長の人物像は共通点がある同時に、相違点もあるため、比較して研究する価値がある。特に、これまでの比較文学研究というよりは、ポップカルチャーでよく見られる史実の物語消費というよりは、織田信長という人物、すなわちキャラクターの二次創作を中心に展開されることを意識したい。その故、本論文では織田信長についての史実と創作作品を結び付け、比較研究における並行的研究方法でその人物像の異同を探求する。また、並行的研究方法の他に、比較研究、テキスト分析方法、映像分析方法も取り入れ、できるだけ映画、ゲーム、小説、アニメといった織田信長の人物像を詳しく分析する。つまり、並行的研究方法を利用して、史実と創作作品に現れた織田信長を対比しながら分

析してみる。また、テキスト分析方法と映像分析方法を使って、字間に表現された人物像及び漫画とドラマの人物像を比較しながら相違点を分析した。

序論では「研究意義」「研究方法」「先行研究」を取り扱い、第1章では織田信長の生涯と二次創作中の織田信長を簡単にまとめる。また、史実と二次創作と必要事項の紹介を行い、それらを比較して異同を分析する。史実は客観的な歴史事実であり、公式文書と出土した現物によって確認されたことに由来する。創作作品は即ち、作者の創作活動によって生み出された文学、芸術または科学的性質を持ち、これまでの二次創作の定義と異なり、すでに周知されているものを原作とし、そこから生まれた創作物全体を二次創作としてとらえた。しかも一定の形で再現された独創性がある知力成果である。演劇では翻案や改作などと呼ばれることが多かったが、漫画、アニメなどのポップカルチャーの作品についてはここ数年二次創作、n次創作などと呼ばれることが多くなった。

第2章では「織田信長が目指したもの」を紹介した上で、「天下布武」への道及び政策を分析した。具体的に稲生の合戦、桶狭間の戦い、天下布武、信長包囲網、一向一揆を経て天下統一を目指すことを紹介し、またそれぞれ兵農分離から「天下布武」までの重大な政策を取り上げた。織田信長が商業、農業、政治、経済、軍事、人を使った具体的な政策を説明した。農業の方面では、封建的な領主荘園制を制定して、“兵農分離”、“検地”などの政策をとった。商業の方面では、“関所”制度を廃止し、楽市楽座の制度を徹底的に実行し、都市を下町化することを確立した。政治の方面、双頭の傀儡の政治を創立し、“一銭斬”の政策を公布し、残酷な仏教政策を実施した。軍事の上では、“兵農分離”の政策を利用して、軍隊の戦力を大きく強化した。人を使う方面でも、信長はずっと身分差別を重視せず、新しい取り組みを行った。

第3章では「信長の滅亡」では「明智光秀」「本能寺の変」に注目した。明智光秀と本能寺の変は歴史的にも謎である。二次創作では多くの異なる本能寺の変が描かれている。明智光秀の裏切りの原因については主に仇恨説、野心説、伝統説、朝廷内幕説がある。筆者もできるだけいろいろな仮説を分析した。明智光秀は裏切りの原因不明、出身不明、最後の死亡原因ですら不明である。すべてが本能寺の変に神秘的な色を添えている。

第4章では「文学・映像・ACGから見た織田信長の人間像」について取り上げた。織田信長に関する文学・映像・ACGから見た織田信長の人間像を主に外見、性格の二つの方面からまとめながら、どの作品でも織田信長の外見や性格は違っている、その創作に与えた影響及び異同を検討した。ACGとはアニメ、漫画、ゲームの略である。いくつかのゲームは代表的なので、単独で比較分析を行った。

結論では上記の分析と研究をまとめ、現代人が織田信長をどう評価しているかを知る。また、織田信長に関する創作作品の行方についても考察を加えた。それ以外にも今後の創作作品と史実との間の影響関係を論述することも本論文の意図である。

結論として筆者が最も言いたいことは二次創作の行方である。民族の歴史に触れるときは、敬虔であり、畏敬の念を抱くべきだと筆者は考えている。このような態度で二次創作を行うのは、クリエイターにとって手かせをはめた踊りかもしれない。この手かせは歴史的責任を持ち、多くの人認める歴史を尊重する。二次創作のクリエイターは奇想天外な発想があるからこそ、二次創作のほうが歴史的事実よりもさらに登場人物たちを輝やかせることができる。また、登場人物を輝かせるために架空の人物を登場させることで、スト

ーリーを展開させることができる。

2022年3月

3120004 曾我部薫 企業の持続的成長に関する研究—飲食ビジネスにおける成長の探  
索—

要旨

この論文は、飲食業界の特徴的な多産多死産業の現状において、いかに持続的な成長のために何を探究すべきかを考察したものである。誰もが思い立てば少額の資金で簡単に市場参入し、短期的視点で利益を優先し、価格競争に陥る生産性の低い、淘汰の激しい市場である。このような参入障壁が極めて低い市場で持続的な経営を行うためには、競合が模倣しにくい質の高い経営、すなわち参入障壁を高くする経営に取り組むことが有効であると仮説し、良質な経営を実現するためのマネジメントの在り方について研究したものである。

本論文は8つの章で構成されている。1章では研究の背景と目的と構成、2章では飲食業界の現状と課題、3章では先行研究、4章で本研究の枠組み、5章では実証方法を述べ、6章ではテキストマイニングによる考察、7章では事例研究を行い、8章で結論と今後の課題を述べている。

飲食業界における持続的経営のためには、参入障壁をいかに高めるかの視点から先行研究を行った。先行研究から得た考察は次のようなものである。

筆者は、マネジメント=経営を学ぶ理論体系として経営品質モデルを活用することとしている。渡辺(2008)は、経営品質モデルとは、「概念を実践するために定式化(体系化)されたもの」と定義している。ここで重要なことは、組織としての「概念思考」の状態である。経営とは組織の意図に基づいて実践されるものである。概念とは、人の認識、特に軸となるのが、リーダーが作り出す認識状態である。認識には、変革を促進する認識と現状維持あるいは退化させる2つの認識が存在すると渡辺(2020)は述べている。持続的成長のマネジメントのためには、経営品質モデルの原則を修得するとともに、良い認識ループで、モデルを機能させることが不可欠であることを認識した。マネジメントとは、経営の意図すなわち文脈(コンテキスト)が方法(コンテンツ)を支配するものでありこの逆はないことを確信した。

以上の考察より、飲食業界における持続的成長のカギは、合理的なマネジメント体系の知識、理論の修得と理解力を高めること、および、企業は環境適応業といわれるように、常に変化する市場環境に迅速、的確に対応できる組織の認識力を持続的に高めることが不可欠である。先行研究の考察からこのことを、可能にする価値創造の認識サイクルを構築し、研究の枠組みとした。

「事実前提を重視する意図から、価値前提を重視する経営の意図へと組織が良質な認識チェンジをし、価値を生み出し続ける組織作りを行えば、業界における参入障壁を高め、競争優位の持続的経営を可能にする」

研究の枠組みを実証するために、フードビジネス/紋屋株式会社が、日常の業務活動の中に取り入れている守・破・離シート12年分、総枚数約10000枚(含むパートを企業の変革活動を4期に区切り、社長、経営幹部、社員の3階層の記述コメントをテキストマイニング方式で分析を行いその考察が以下のとおりである。尚、分析枠組みを基に、海外ニュージーランド企業の考察を試みたが、コロナ過の影響で現地訪問が出来ず、ZOOMによるインタビューとなり、分析枠組みを深く分析できるレベルに至らず、参考程度にとどめざるを

得なかった。

1. 本分析は企業変革開始から、現在までの12年間にわたり守・破・離シート3667枚を時系列的に分析した貴重なデータである。全社で12年間にわたり記述された守・破・離シートは10000枚(含むパートを超え、保管されている)。
2. 守・破・離シートをデータ化するにはそれ相当の時間コストがかかるが、本研究の意義と目的をご理解いただいた紋屋(株)の社長に敬意を表すとともに、少しでも価値のある分析と知見が得られるように分析に熟練した外部専門家の支援をえた
3. 本研究の枠組みで示したように、変革は意図→行為→関係のトライアングルループである。意図とは状況の認識力であり、変革しようとする人/組織の心である。紋屋(株)の12年にわたる組織の意図の変化を期毎に分析した結果、意図の転換が行為の転換、行為の転換が関係の転換へとスパイラルしていることが確認できた。紋屋(株)は参入障壁の低い業界で自らの組織の質を高め、模倣困難性の高いマネジメントの領域に入っているといえる。
4. 組織の質を高め競争優位のポジションを確保していると思われる組織成果を示す。

組織成熟度 387点(業界平均 152点)(JQA 評価基準)

社員定着率 90%(業界平均 65%-70%)

社員満足度調査 4.0/5点満点

優れた事業発展計画書(特に金融機関との関係において極めて高い評価、戦略ツール、優遇融資、金利、情報提供など)

本研究には3つの課題が存在する。それは、サンプルの特殊性、サンプルの数の限界、そして調査手段による課題である。この研究の課題を認識した上で今後はより多面的な角度から追加分析し、および対面の聞き取り調査などでさらに詳細な分析を行う課題が残されている。

2022年9月

### 3120001 劉 楊 翻訳法から見た日中両国の外来語研究

この論文は、日中両国が異なる翻訳方式で受容した外来語を研究することを目的とする。本論文の構成としては、本論文でいう「外来語」の意味を定義した後、日本と中国が外来語を受容する際に採用した翻訳法の違いについて考察するものである。そこで本論文では、音訳法、意識法、アルファベット語の3種類の翻訳法に注目し、さらに外来語の受容が日中両国の言語生活に与えた影響についても考察を加えた。

第一章「日中外来語の基本的な状況の比較」では、日中両国の外来語の異なる定義を論述し、本論文で使われている外来語の定義を明らかにした。本章の内容の第二節では、日中両国の外来語に関する先行研究について論述した。中国の日本語学界には日中両国の外来語に関する対比研究が多いことがわかる、しかし、論文のほとんどは具体的な研究よりも大まかな紹介に偏っており、研究も単語の違いに集中しており、翻訳法についての研究が不足している。

第二章「外来語受容の方式の比較研究」では、まず、室町時代、江戸時代、明治時代、



近代の 4 つの時代において、日本語がどのように外来語を受容したかを論じた。そして、古代、近代、現代の 3 つの時代において、中国が外来語を受容するために用いた翻訳法について考察していた。最後に、日本と中国の異なる歴史時代における外来語受容のための翻訳法の共通点と相違点を比較し、その理由を言語、文化、歴史の 3 つの観点から分析した。

第三章「日中両国語における音訳法」では、日本語が外来語を受容するときに用いる音訳法を六つの方面に細分化して論述し、それぞれ「全般的な音訳」、「前半部分省略」、「後半部分省略」、「多項省略」、「音訳+音訳」、「音訳+漢字語」である。中国語を外来語に取り入れるときに用いる音訳法を「純粋な音訳」、「音訳+意識」、「音訳兼意識」、「音訳+類別語」の 4 つの方面から論述した。最後に比較を通じて、最も直接的で明瞭な翻訳法として、音訳法は外来語を導入する上で短時間で効率的な利点があり、日中両国で広く使われている。

第四章「日中両国語における意識法」では、日本語が外来語を初めて受容した時は漢字を用いて表記したが、時代の流れとともに、外来語を受容する主な方法はカタカナ表記の意識法に変わった。そこから、日本語が外来語を受容するときに見られる「意識から音訳へ」の傾向が見られる。一方、中国は外来語を受容するにあたって「音訳から意識へ」という傾向がある。そこで、本章第二節の内容は、中国が外来語を受容する際に用いる意識法を「純粋な意識」と「意識+意識」の 2 つの側面から論じた。

第五章「日中両国語におけるアルファベット語」では、アルファベット語の出現が、時代の進展と世界統合の加速化により、日本と中国における外来語の受容速度を速めたことを論じていた。そこで本章では、日本語のアルファベットの使い方について、「アルファベット略語」と「漢字(カタカナ)・アルファベット混じり語」の二種類の翻訳法に分けて説明した。中国語で外来語を受容するために使われるアルファベット語は、「アルファベット略語」と「漢字・アルファベット混じり語」の二種類の翻訳法に分けられた。

第六章「言語生活への影響」では、日本と中国の言語生活における外来語受容のメリットとデメリットに分けて論じた。一方、外来語の受容は、日本語と中国語の語彙を豊かにし、それぞれの国の文化的繁栄に寄与してきた。一方、外来語の受容は、日本や中国独自の文法体系を傷つけ、異なる年齢層の言語コミュニケーションに世代間ギャップを生じさせてもいる。

「結論」では、日本と中国における外来語受容のための翻訳法の違いについて、四つのポイントを挙げて論じた。第一に、英語起源の外来語を受容する際に、日本と中国では主に翻訳法に違いがある。これは主に日本と中国で外来語の表記方法が違うことに起因している。第二に、中国語の英語由来の外来語は、日本語のそれよりも徹底的にローカライズされている。第三に、日本語の外来語は、外来語に受容することで、より多くの特徴を持つようになる。第四に、外来語の受容における日中の違いは、両国の言語的、文化的、社会的特性の違いに起因している。

「食文化」とは「文化によって規定された、食に関わる行動の体系」であり、その目的とするところはこの「食文化」の理解を通じて、ある地域なり民族の広義の文化全体を支配する体系を探求することにある。同じ東アジアに属する日本と中国、その食文化には多くの共通点があると同時に、相違点も確かに存在する。それは食材や料理の違いにとどまらず、食事の考え方、そして食事の場を通して見えてくる社会構造、人間関係にも及ぶ。食文化とは各民族の文化を凝縮したものであり、その民族の価値観、思想など多くのことを含んでいる。中国と日本の料理は調理方法、食べる習慣、味の違いがある。その原因は国の地理的な位置、動物、植物の量や種類、歴史、生活習慣、政府の政策などいろいろな原因によって、違いが生じている。それらの違いに基づく「食文化」について認識しようと思ったのが研究動機の一つである。

中国の食文化は周辺国、ひいては全世界に深遠な影響を与えている。日本が古くから中国の食文化から受けた影響は深く大きかった。異なった生活環境により、各国間の食文化も千差万別である。両国の料理の方法はとても大きい相違があります。中日の飲食の対象の相違があります。中日の飲食の観念の相違があります。思想の違いは両国の文化と両国の飲食のカルチャーギャップの主要な原因です。両国の統治者の思想の違いを招きました両国の飲食の文化の不一致に対しても、統治者の飲食の文化の発展の飲食の趣味とても大きい影響があります。

本論文は考察・研究を通して、中日食文化の相違点を論述すると同時に中日両国の食文化の魅力を紹介する次第である。

**2023年3月**

3120201 ト 凡 日本の食文化における「外来食」の受容

本稿は、日本の食文化が中国から受け継いだ文化と明治維新後の新しい食文化について研究し、なぜ日本の食文化が現在のようになってきた。主に中国の唐時代の文化と中国の南方食文化の受容、主食と副食、調味料、果物、精進料理、お茶、漢方について研究した。西洋食文化の受容は主に明治維新後、思想が解放し、西洋の進歩的な文化を受け継いで、和食と洋食の融合について研究しておきたいと考える。

このような日本と中国の食文化に関して、すでいくつかの先行研究に取り上げられて詳しく研究された。鳥谷真由美氏（2005）は日本と密接な関係がある中国の文豪一魯迅の飲食を題にした作品を通じて、中国人の飲食文化を把握していた。李惠惠氏（2015）は日中食育の現状を論じ、日本の食育の我が国の食育への啓示を検討した。李研氏（2013）は言語学の角度から、食文化に関する日本語の言葉を研究し、日本語の飲食用語が豊富で、中国語と相違点もあれば、共通点もあるのを解明していた。

先行研究はすでに様々な面で日本の食文化と中国や欧米との関係がについて詳しく研究したが、まだいくつかの問題は解決されていない。まず、先行研究は主に中国と日本の食文化について、歴史的な研究はまだ十分に展開されていない。しかし、筆者の考えでは、日本の食文化の受容が完全に理解して歴史的な方面に研究するのは必要である。異なる時代の対比を通じて日本の食文化がどうして現在のように発展したのが判明できる。本稿のよう

な歴史的に食文化を論じる論文は少なく、展開は不完全と考える。

ゆえに、本稿は歴史の流れに通じて、日本、中国と欧米の食文化、交流の歴史、お互いの影響を把握する、芸術、文学など、他の分野の文化を理解するのに役に立つことができると考える。

日本料理の発展は主に二つの原因で今のようになった。

一つは日中の交流歴史が長く、今まで2000年も経った。紀元前5世紀には中国文化が日本列島に伝わり、食文化をはじめ、さまざまな分野で日中間の交流が始った。さまざまな面で日本に深い影響を及ぼしている。例えば、日本語は多くの漢字を取り入れた。食文化も同じ、特に唐の時代遣唐使が活躍した原因でなぜ中国の南方食の受容が深い理由は本稿の第三章に述べた。あらゆる分野で中国の文化を吸収して、ついに日本独特な食文化になった。

二つは明治維新後の日本の食文化について述べた。開国した日本は西洋の文化を受容して、長い間に肉食を禁止された日本はつい解禁された、欧米人に倣って、牛肉を食べれば、やがて日本の国が強くなり、西欧列強の仲間入りをすると信じていた人が多かった。

明治時代に、西洋化を実施したため、日本の食文化は変化を起こしたが、第二次世界大戦が終わった後も同じく変化が生じた。戦後の日本は食糧不足の問題が特に深刻で、対策は「代用献金制度」であった。アメリカは経済援助法、相互防衛援助法（MSA）、国際開発法などを制定し、経済・軍事・技術援助を行ってきた。

構成ははじめに、先行研究、中国の食文化の受容、西洋食文化の受容、お終わりに五つの部分が構成した。長い間に、肉食を禁止された原因と解禁の理由などを述べた。戦後の政策や主流になった日本食にも述べた。

第一章は日本料理は様々な原因で現在になったのを研究し、食は時代とともに発展を続けていた。

第二章は先行研究、学者たちの観念を吸収し、自分の研究にどのように役に立てる。自分の研究方向を決める

第三章は中国の食文化の受容、主に中国の南方食と遣唐使について述べた。日本の食文化への受容を研究する。

第四章は西洋食文化の受容について研究した、なぜ肉食を禁止された原因と解禁の理由、そして戦後の日本の食文化の発展も述べた。

第五章は終わりに、その前題に基づいて本稿では中国の食文化の受容と西洋食文化の受容について考察し、両者は日本の食文化の受容について、どのような変化が起こしているのを判明した。

本稿では、日本食文化の外来要素をめぐり、日中交流の中、文明開化の中、および戦後復興の中、日本は食文化において、どのような変革が生じたのかをいろいろな方面から論じた。日本の食文化の受容は明治維新を区分線に、大まか二つの時期に分けられた。前期は主に、中国から影響を受けていたが、中国の衰退、欧米の興りにつれ、日本は欧米との交流を深化するようになった。食生活も洋風化を始めた。日本の食文化は開放性と主体性という二つの特性を持っている。歴史から見ると、日本は積極的に外来の食文化を取り入れてきた。

2023年9月

### 3121201 王 琳鈞 『進撃の巨人』の一考察：その独自性と残酷性

本論文は『進撃の巨人』は漫画、あるいはアニメとして知られているが、ひとつの文芸作品として捉え、「独自性と残酷性」に主眼を置き、考察するものである。

序論において文化芸術振興基本法（2001）をあげ、その第9条を取り上げ、今や漫画、アニメ、ゲームなどは国がメディア芸術として規定し、2019年には法令名も文化芸術基本法となったものの、この趣旨は変わっていないことをまず明らかにした。これにより本論文でも『進撃の巨人』をメディア芸術、すなわち芸術作品のひとつとして、文学研究と同様に作品論として進めることになる。『進撃の巨人』には、ストーリーやアートスタイルなど、多くの独特な特徴がある。

第1章では『進撃の巨人』の世界観を取り上げ、第2章では巨人が人間を食べるという食人行為について、カニバリズムの観点から論じる。但し、『進撃の巨人』では食人行為が、いわゆる食事の一種として行われているわけでないため、食人してもそれが栄養になるということではなく、単に人間を襲う行為の一種として行われていたことから、純粹にカニバリズムを援用したものではないと考えた。しかし、巨人に襲われ、喰われるシーンは衝撃的である。第3章では民族問題にも触れ、漫画とはいえ、現実の民族問題とも重なることを指摘する。

まず、ストーリーは非常に複雑である。最初の設定は簡単に見えるが、ストーリーが進むにつれてストーリーは複雑になっていく。諫山創は巨人の歴史、人類の政治と宗教信仰などの細部を通じて物語を豊かにし、これらの細部は物語をより豊かにし、深くした。また、物語の各要素（人物、シーン、ストーリーなど）間の関係も非常に複雑です。それぞれの人物にはそれぞれの物語と背景があり、これらの物語と背景は互いに絡み合い、複雑な物語網を構成し、読者に無限の探究と思考空間をもたらしている。

次に、作風も『進撃の巨人』の独特なところがある。諫山創の画風は荒く力強いが、白黒はっきりした画面は強烈なインパクトを与える。また、シーンや人物の感情のクローズアップや変形した視点で表現することも多い。この芸術的なスタイルは恐怖と絶望の雰囲気表現するのに適しており、物語に多くの独特な色を加えている。

『進撃の巨人』の独自性は評価されるが、その残酷な描写も不安だ。諫山創は巨人が人間を飲み込むシーンや惨殺描写を通じて恐怖や絶望を表現しているが、この描写はしばしば恐怖や不快感を想起させる。いわゆる食人ということからカニバリズムなどにもふれながら、考察する。

まず、巨人が人間を飲み込むシーンは非常に残酷だ。巨人は大きくて残酷な生き物で、人間を飲み込む時に少しの哀れみの心もない。漫画では、諫山創は巨人が人間の体を引き裂いたり、人間の骨を噛み砕いたりする残忍な場面をよく描いている。このような描写は衝撃と不安を感じさせるが、巨人の残忍さと人間の無力さをよりよく表現することもできる。

次に、残虐描写も『進撃の巨人』でよく使われる表現手法である。戦争中も人間と巨人の殺戮シーンは諫山創がよく描いていた。彼は人間の兵士が戦闘中に肢体を失い、重傷を

負い、惨殺されるなどの場面を描くことで戦争の残酷さと人間の弱さを表現した。このような描写は悲しみと無力さを感じさせるが、戦争の残酷さと人間の無力さをよりよく表現することができる。

『進撃の巨人』の残酷な描写は不安だが、その残酷さこそがインパクトと独自性を極めた作品になっている。諫山創は、巨人が人間を飲み込む場面や惨殺シーンを描くことで恐怖や絶望を表現する暴力描写が多くの人々の議論を呼んだが、より多くの読者の目を引くことにも成功した。同時に、諫山創は複雑なストーリーと独特な芸術スタイルを通じて作品により多くの独自性をもたらした。

また、作品自体の独自性のほか、現実世界における戦争、死、人間の本性などの問題に対する人々の不安感を引き起こしている。『進撃の巨人』では、人間と巨人の戦争は戦争の本質と人間の自己保護本能を反映させるとともに、現実世界における戦争と暴力の恐怖と不安を感じさせる。この研究を通じて、『進撃の巨人』の独自性と残酷性を現実に対応する問題として捉えて論じる。

### 3121202 範唯チン 日中狐文化の比較について

本稿は日中の狐文化の発展過程を述べ、両者間の相違点を探し、最後にその背後の原因を述べた。内容は序論、先行研究、日本の狐文化、中国の狐信仰、両者の相違と原因という五つの部分から構成されている。日本の狐文化は祥瑞としての狐、妖怪としての狐、稲荷信仰と狐と いう三つの発展過程に分かれ、中国の狐文化は祥瑞としての狐、妖怪としての狐、神としての 狐と仙人になった狐という四つの種類に分類される。

日中両国の狐信仰を一応考察してきた。もともと同じ源のはずの狐信仰は、それぞれの重なる変遷を経て、雲泥の差のような差異が出てきた。そもそも両国の狐信仰はいかなるところに異なっているのだろうか。簡単に言えば、中国における狐信仰はたえず興廃起伏がくりかえされ、現代に辿りついた

最後、淫獣のイメージだけ残されたが、土徳で尊ばれた狐神は次第になくなってきた。それに対して、日本では中国からの狐信仰はそのまま保存されているが、狐を穀物神とした稲荷信仰は依然として流行している。そして、その稲荷信仰が新しい要素を加えられたので、今は複雑な構造を持つようになってきた。では、なぜ中国の狐文化が衰微し、最後に淫乱のイメージしか残らないのだろうか。

中国の狐文化の衰微原因をまとめ見れば、以下の二つがあると考えられる。まず、民衆の意識観念が変わる。次、狐信仰の物質基礎が弱くなる。土地、お金などは民間信仰にとって、不可欠な物質基礎なのである。狐信仰にも例外ではない。狐信仰自身が不完全な体系である。その一方で、日本は仏教を受容してから、変容し、独特な「稲荷神」のイメージを形成した。

第一章は現在、日中の狐文化を説明し、狐の生理特徴をまとめた。

第二章は先行研究、学者たちの観念を吸収し、自分の研究にどのように役に立てる。自分の研究方向を決める。

第三章は日本の狐文化の発展過程について述べた。

第四章は中国の狐信仰の変遷について研究した。

第五章は両者の相違と原因を探った。

終わりに、自分の研究の感想や自分の研究の足りない部分の反省を述べた。

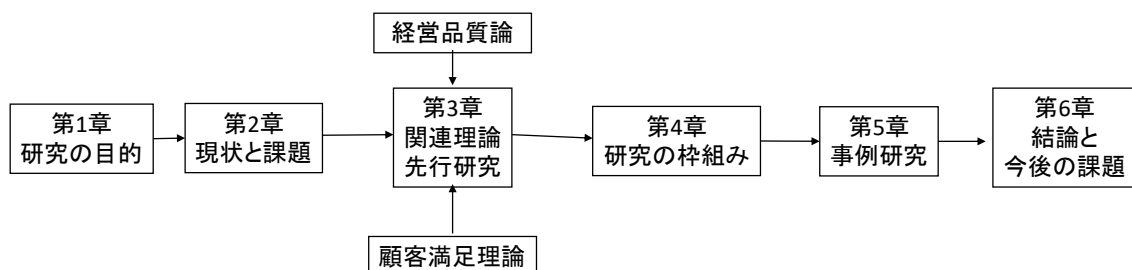
### 3121203 高野浩吉 経営品質の顧客価値創造

この論文は、経営品質が顧客価値創造につながるメカニズムを体系的に捉え、飲食業界におけるロールモデルとなり、業界の質的向上を目指すものである。私の勤務先である(株)フードビジネスでは、現社長が2009年より、経営品質向上の取り組みとして、日本経営品質賞アセスメント基準を使い、自社を診断し、全社で会社を良くする取り組みを行っている。飲食業界では、顧客満足をかかげながら、やっていることは清掃の徹底や、顧客の視線を無視したメニュー開発など、本当の意味での顧客価値創造が正しく理解出来ない現状がある。自社の取り組みが、どのような経緯で顧客に満足を与えているのか、何を価値として来店していただけているのか、経営品質の観点から、その理論体系を理解し、有効的に活用するためには、なぜそうなったのかを理論を実証的に理解している必要がある。

また日本経営品質賞は25年の歴史があり一定の社会的な評価と影響力を及ぼしているにも関わらず、その普及に停滞感が漂っている。組織の持続的成長のためには、良質な組織マネジメントの構築が不可欠である。一方で、日本経営品質賞が範とするMB賞は、優れたマネジメントツールとして、世界96カ国以上に普及しているのである。ドラッカーは、経営とは顧客の創造であると論じたが、その顧客を創造するマネジメントツールとして経営品質の有効性やその課題について研究したものである。

本研究は、経営品質に取り組むことの本質的な目的は顧客価値の創造であり、そのための条件と方法を考察するために、全6章で構成されている。第1章では、本研究の目的を明示する。これを受けて第2章では、経営品質の現状と課題について整理する。第3章では、現状と課題を受けて本研究の基本的概念となる経営品質および顧客価値に関する関連理論の先行研究を行う。第4章では、多様な先行研究、関連理論をもとに、本研究の顧客価値経営のフレームワークを提案し、第5章では、フレームワークの事例研究による実証を行い、第6章で本研究の結論と今後の課題を述べる。以上の研究の構成を下記の図表1に整理する。

図表 1 研究の構成



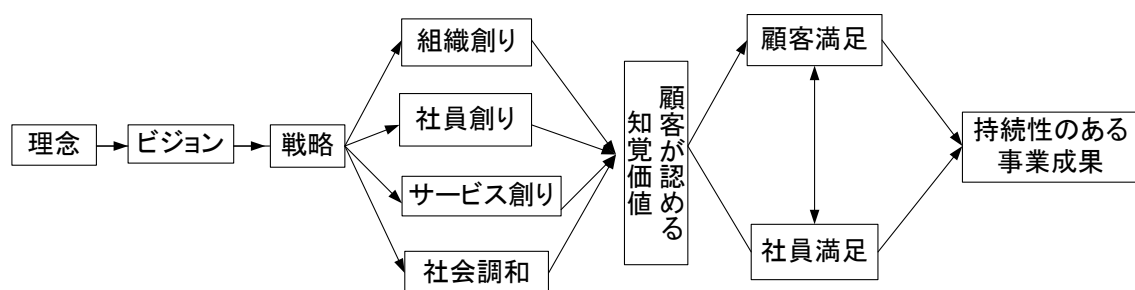
研究の枠組み(図表 2)は、経営と品質、経営品質誕生の背景、経営品質と顧客価値創造のメカニズム、顧客価値と顧客満足について、先行研究の諸理論の考察から、経営品質と顧客価値経営のフレームワークを設定した。マネジメントの大前提は、企業の目的を定義する理念の存在である。理念は追求し続けるものであり、その追及する線上に、目標としてのビジョンを設定しなければならない。抽象的な理念を、具体的な価値の実現として表現するビジョンである。ビジョンが設定されれば、そのビジョンを実現するための戦略を設定する。戦略は、顧客価値を創造するために、①組織づくり、②社員創り、③サービス創り、④社会との調和の4つのサブ知覚品質戦略を設定する。4つのサブ戦略には、それぞれの実行計画が策定され、これが計画通りに遂行されれば、提供される商品、サービスは、顧客が知覚する満足となり、顧客満足と社員満足が先行結果として生み出され、そして最終成果の事業成果を得るという仕組みである。

また渡辺(2022)は、顧客価値創造経営 11 の原則の一番初めに示した「①徹底して相対的知覚品質で自社の顧客に焦点を当てる」を実践するために最も重要なことは、知覚品質プロファイルシートに取り組むことであると指摘している。知覚品質プロファイル分析を行なうことで、自社の市場における競争他社と比べた市場知覚品質率を把握することが可能となり、ビジネスを改善するために最も効果的な要因を明らかにすることが出来ると述べている。

本研究の事例研究では、知覚品質プロファイルシート(図表 3)を紋屋株式会社の泉岳寺店及び立川店、有限会社ジェイフーズの武蔵野うどん、有限会社ジェイフーズの四季のあじ旬菜に作成を協力して頂き、経営品質と顧客価値創造のフレームワークに沿って、理念からビジョン、戦略、組織づくりなど、それぞれの取り組みについての考察を行った。以下が事例研究に使用したフレームワークである(図表 2)。

図表 2 研究の枠組み (フレームワーク)

### 経営品質と顧客価値経営のフレームワーク



図表 3 知覚品質プロファイルシート

知覚品質プロフィールシート

要素	品質属性	ウエイト	A自社	B社	C社	D社	優先順位	平均	自社比率	ウエイト比率	知覚品質比率
			パフォーマンス 1~10								
	顧客満足										
	合計	100									
	市場知覚品質率										
	市場知覚品質										

3122202 馬月 喬 歌舞伎と京劇の比較研究～発展の過程と現状の取り組みについて

歌舞伎は17世紀の江戸時代に始まった伝統的な戯曲ジャンルであり、日本の伝統芸能の一つでもある。「国粹」として日本民衆に尊重されている。日本国内では重要文化財に指定されており、2005年にはユネスコの無形文化遺産にも登録されている。京劇は中国の「国粹」であり、200年以上の歴史がある。2010年京劇が「人類無形文化遺産代表作リスト」に登録された。海外では、中国の伝統的な戯曲芸術を代表するため、「東方オペラ」とも呼ばれる。日本の歌舞伎と中国の京劇は両国の伝統演劇の典型的な代表と言える。京劇と歌舞伎はいずれも百年以上の発展の歴史を持ち、日中両国の社会背景と文化史を代表している。ところが、現代社会では経済発展が盛んになると同時に、歌舞伎や京劇などの伝統芸能に対する知識理解について教育・伝承することは見落とされ、深刻な問題になっていると考えられる。

本研究では、京劇と歌舞伎の研究と分析を通して、現代人の伝統文化に対する再評価の必要性を提起したい。新世代の若者として、古い芸能文化が忘れられないように、私たちは伝統文化を重視し、歌舞伎と京劇の芸術的発展と継承のために有益なことは何か考え、文化伝承に力を尽くすべきである。

本論文は主に歌舞伎と京劇のそれぞれの起源と発展について研究し、音楽特徴、役柄設定、舞台構造、衣装道具、題材からこの二つの演劇の共通点と違いを分析する。そして歌舞伎と京劇が新しい時代の発展の下で直面する問題と、作り出した変化と革新についてを考察する。歌舞伎と京劇の現状を確認し、伝統芸能文化の状況に触れて、発展と伝承の条件をまとめ、今後の発展を探ることが本研究の目的である。

歌舞伎と京劇の発展やその歴史と伝統技術の比較、検討を通して、日中民衆の歌舞伎と京劇の発展に対する意識を探り、伝統的な芸能文化の意義を深く理解し、現代社会における伝統芸能文化の発展方法について指摘したい。

第一章では歌舞伎と京劇の起源と発展を述べた

第二章第一節では歌舞伎と京劇それぞれの音楽特徴を比較する。

第二章第二節では歌舞伎と京劇の舞台設定の紹介と比較をする。

第二章第三節では歌舞伎と京劇の衣装と化粧について比較する。

第二章第四節では歌舞伎と京劇のテーマと役柄設定の紹介と比較をする。

第三章では歌舞伎と京劇の新しい時代の下での発展を述べる。

最後に本論文で提案した見解を基づき歌舞伎と京劇の共通点と相違点をまとめた。歌舞



伎と京劇に新たな活力を注ぎ今後の展開の契機となることを望むものである。

### 3122001 張曉茜 和食文化が中国の食文化に与えた影響に関する研究

この研究の要旨は、和食文化が中国の食文化に与える影響を深く理解する一翼として、日本料理の急速な普及が挙げられます。特に、日本の観光ブームやアニメ、ドラマの普及が日本料理の普及を助長し、これが中国の第三の都市においても観察されました。北京、上海、広州、深圳などの一級都市における日本食レストランの急増は、和食の受容と普及に大きく寄与していることが明らかになりました。

また、地理的な分布の観察から、これらの一級都市が日本食の主要な消費地であることが浮かび上がり、1万店近い日本食レストランの存在は、和食が中国の都市部で幅広く受け入れられていることを示しています。これは単なる食事の提供にとどまらず、文化の交流や理解をもたらしていることを示唆しています。

さらに、研究は日本の外食市場の大きさや中国における日本食レストランの拡散に焦点を当て、日本の食品市場が直面する課題にも触れました。和食の歴史的な展望から、平成時代における和食の変遷が浮かび上がり、これが国際的な食文化の一翼を担っていることが理解されました。

加えて、日本酒の起源と文化に関する探究や、日中の主食に関する比較的深い洞察が得られました。これらの視点から、和食が中国の食文化に与える影響は多面的であり、両国の文化交流が深化していることが明らかになりました。

最後に、日本における原発処理水の排出開始についての議論が行われ、これが世界の日本料理に与える影響についても考察されました。これは、異なる分野や視点から食文化における影響を包括的に探求し、異なる要因や出来事が食文化に与える影響を理解する上で重要であることを示唆しています。

## 2024年9月

### 3123201 趙素雲 経済大国による教育改革の比較研究—ゆとり教育と双減政策を事例として

この論文は、日中両国の教育改革の比較研究を通じて、経済と教育改革の関係を明らかにすることを目的とする。

論文の構成としては、第一節はゆとり教育の定義を行った上で、ゆとり教育の展開と影響について考察する。第二節は現在の中国における双減政策と呼ばれる教育改革の状況を考察する。第三節は中国の双減政策とゆとり教育との比較からなぜ違いを生まれるかを経済の観点から明らかにする。改革の背景、政府の施策に着目し、最後に現在の教育と経済の状況のあり方についても考察した。

ゆとり教育は生徒にゆとりある教育環境を提供し、個性の伸長を促し、生きる力、考える力、創造力を養うことを目的とする。ゆとり教育は教育改革として、1980年改訂の学習指導要領から2008年に学習指導要領が全面改訂されるまで30年くらい続けられた。中国の双減政策は2021年からの教育改革、日本の一部のメディアなどにより紹介される際に、ゆとり教育を引き合いに出されることがある。

しかし、検討してみると、2つの教育改革は実施の焦点、目的、経済的背景の点で異なっていることがわかった。ゆとり教育はポスト産業社会の人材ニーズに対応することも視野に入れて開始された教育改革であり、学校内における教育改革により重点を置く。中国の教育改革は、生徒が自分の能力、興味、適性に応じて最適な教育を受けられるようにする一方で、誰もが自分の才能を発揮し、それを活用できるようにすることである。限られた教育資源を最大限に活用するためにも活用できる。また、双減政策の目的は社会においては教育資本化の回避と教育公平性への原点回帰と言える、学校外における教育改革により重点を置く。

本稿では、1958年からゆとり教育の背景を整理している。そして、ゆとり教育が実施されてきた30年という長い年月がもたらした影響を、生徒のストレス軽減、学力低下などを指摘する先行研究を検討した。中国の教育改革も戦後から学生の負担を軽減する過程を調べ、双減政策の内容も詳しく説明した。そこから生じた問題、そもそも考慮され得なかった問題などを検討した。経済的な視点からの比較は、「メリトクラシー」と「ハイパー・メリトクラシー」という本田由紀の研究を利用して、経済と教育育成人材の関係を説明する。

本論文では、ゆとり教育と双減政策の違いが生まれる原因を明らかにする。この原因は主に経済ニーズの異なりとともに社会的な側面もある。〇両国の経済と、それに対応する教育改革との関係を調査したところ、経済が人材育成における教育の方向性に大きな影響を与えていることが明らかになった。

本論文を通じて、より多い視点が教育改革への理解を深め、ひいては本研究が経済と教育改革に寄与し、さまざまな状況における教育改革の展開に貢献することを期待する。

### 3122201 曾銅 日本の漫画・アニメにみる伝統文化に関する一考察

本論文は漫画・アニメに現れた伝統文化に注目する。筆者は留学生として日本の漫画・アニメに触れる中で、日本の伝統文化が描かれる、あるいは取り上げられていることに深い関心を寄せた。漫画やアニメが外国人に日本語への関心を寄せる契機となっていることや教材としての可能性があること、漫画やアニメを通して日本への関心が高まっていることが指摘されているところである。また、漫画・アニメにおける日本の伝統文化の表現と、その国際的な広がりや受容について考察する。日本の伝統文化の定義、伝統と近代という対立概念、日本社会における伝統の位置づけを分析する。さらに、文学におけるマンガとアニメ、そして日本文化の振興におけるその役割についても考察している。

序論では、日本のマンガやアニメに込められた伝統的な文化要素について、また、これらの要素が海外の視聴者、特に若い層にどのようにアピールしているかを探ると述べた。日本のマンガやアニメを出発点として、伝統文化や伝統芸能を取り入れた一連の作品を紹介した。同時に、留学生が日本独自の文化的魅力をイメージするきっかけとなる生活文化的要素にも目を向けた。さらに、本論では文学作品がマンガやアニメに活用された事例について紹介した。

本研究は主に伝統文化に焦点をあてているが、留学生が日本のマンガやアニメに触れることで感じるオルタナティブな文化的魅力にも注目している。日本のマンガやアニメに触れることで、読者や視聴者は無意識のうちに伝統文化への理解や関心を高めることができると筆者は考えている。このような間接的な学習方法は、文化的な視野を広げるのに役立つだけでなく、芸術作品を楽しみながら日本文化の奥深さを感じさせてくれる。

第一章では、漫画・アニメとの本質的な結びつきを探り、コミックスの起源と分類、そしてアニメーションとの相互依存関係を説明した。また、本研究の理論的な土台として、

伝統文化に関連する核心的な概念を体系的に整理した。その上で、アニメと伝統文化の密接な関係をさらに分析し、漫画とアニメが伝統文化の要素を取り入れることで独特な文化的魅力を発揮し、伝統文化の継承と発展を促進することを指摘した。

第二章では、日本の伝統文化を融合させた漫画やアニメ作品を掘り下げて紹介した。『ちはやふる』を例にとると、この作品は競技かるたを通して、日本の古典的でロマンチックな伝統文化を視聴者に生き生きと示している。同様に、『火ノ丸相撲』は日本の伝統的なスポーツである相撲をテーマとし、相撲文化の独特な魅力と精神的な意味合いを深く示している。また、『昭和元禄落語心中』は、落語を中心に主人公たちの物語を描くことで、日本の伝統文化が持つ独特の魅力を浮き彫りにしている。いずれも日本の伝統文化の奥深さを反映した作品であり、日本文化の継承と振興に大きな意義がある。

第三章は、生活文化という中心テーマに焦点を当てている。生活文化の多様性を考慮し、主な内容は日常的な飲食、方言、妖怪の伝説に焦点を当てている。『ゆるキャン△』では、方言を巧みに使うことで、登場人物の描写を豊かにするだけでなく、観客の感情的共鳴や文化的アイデンティティを誘発する。『食戟のソーマ』では、世界の料理という媒体を巧みに使い、伝統的な日本料理の独特な魅力と深い食文化を同時に表現している。『夏目友人帳』に関しては、日本の伝統的な妖怪文化を精巧に描き、日本の民俗文化の独特なスタイルを提示し、精霊信仰の文化的本質を深く探求している。

第四章は、再制作や二次創作という形で作品が再登場する文学作品が中心である。現在の社会状況において、伝統的な文芸作品の視聴者層、特に若者層にとって、その占有率は相対的に低い。文芸作品の特殊性から、文芸作品に関連するアニメ作品の数は比較的少なく、質も様々である。そこで、本章では代表的な漫画・アニメ作品である『GENJI 源氏物語』と『文豪ストレイドッグス』を厳選し、詳細な分析と考察を行った。

最後、結論として、漫画・アニメ産業の規模や生み出す価値にかかわらず、漫画・アニメは何よりもまず芸術として扱われるべきであり、その発展は文化を糧とするという芸術発展の法則に従うに違いない。漫画・アニメは文化の記録者、伝播者として、優れた伝統文化を振興するという歴史的な責任を背負っている。

筆者は留学生としての視点から漫画・アニメが日本独自の文化的魅力をイメージするきっかけとなり、そのことで中国の漫画・アニメにも同じように文化的魅力をイメージさせるような内容と技術が伴うことを期待する。