

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

2021年3月 2名

小計 5名

合計 108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入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たみた。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はなくて、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、寿司の歴史的変遷を考察したうえ、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・マッ格雷イ (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 榕埜 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ところだ。

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關する創作作品は多いが、彼に關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。具体的に稻生の合戦、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、多くの人々が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。