

2024

四字熟語を使ったカルタ

"KARUTA": A Traditional Card Game using Kanji Compound Words

AD 27 足立 健児
指導教員 西野 隆司

1.研究目的

近年、学生間の漢字の識字率が年々低下しているという度々報道されたり、集計報告が出たりしている。原因としては、パソコン・携帯電話の普及によって、漢字を書く、理解する機会が減ってきている事等が上げられる。そこで、子供の頃から漢字・熟語への興味を持ってもらう足掛かりとなる物を作る。

2.調査と分析

主な漢字離れの原因として、先に述べたとおり、パソコン・携帯電話の普及。これによる「書かなくても文字を打つだけで適切な漢字に変換される」という体系の浸透によって、その漢字を見たことはあるが、必要などきに書けない、文字の意味も知らない、という事が頻繁に起こりえている。

また、子供の頃からパソコンやTVゲームをしていると幼い頃からその体系に入ってしまう可能性が高く、漢字に対する認識や意味の理解が薄くなってしまう。

3.コンセプトの立案

- 漢字の意味を例になぞらえて、なるべく分かりやすく捉えてもらう。
- 自分で確認し、漢字に対する新たな発見による、ささやかな驚きと喜びを感じてもらう。

以上のことを踏まえて、子供の頃から触れられる、紙の媒体にまとめる。

4.デザイン展開

四字熟語に用いられている漢字の持つ意味を、視覚的に捉えてもらう為に「カルタ」という形式にしたカルタと同様に遊んでもらえるようにし、取り札の表面には頭文字とその熟語の意味にあった絵を、裏面にはその熟語の意味を書いておく。その札を手にとった時にそれ一枚で、自分で表の絵と裏の意味を照らし合わせて理解できるようにして置く。

また、固すぎる絵柄は子供によっては好き嫌いも多少なりとも含まれるであろう事が予想されるので子供にとって受け入れやすさがあるマンガ調の絵柄を使用し、表面の絵柄をコミカルタッチに、かっこいい・かわいい等の描き分けをして幅を持たせ

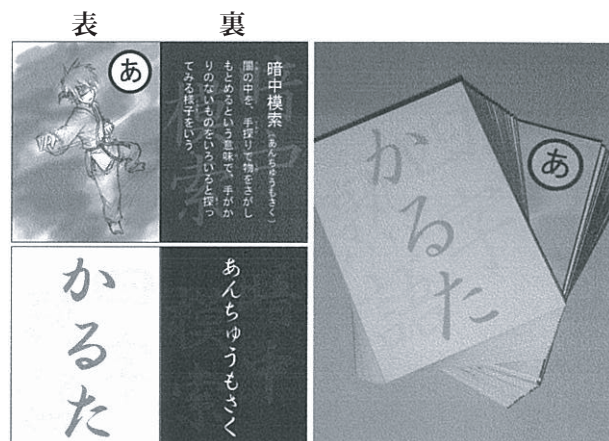
ることにした。

取る札の文字だけで取らずに意味を考え、絵柄で判別してもらうように、あえて同じ頭文字の物を幾つかまぜておく。

読み札と取り札の違いを分かりやすくするため、側面に黒いライン(取り札)と、赤いライン(読み札)をいれる。また、誰でも読めるように漢字にはルビをふって置く。

札に使用する紙材はハガキサイズ(148×100)の用紙を使い、二つ折りにした形が札一枚の大きさ・厚さになる。

5.完成図



6.結論

中学生を対象に検証を行ったところ、まず絵に惹かれて興味を持ってくれた子が多く、四字熟語の意味と絵の比較・関連性も解りやすかったとの意見を戴いた。また、実際に遊んでもらった生徒からは、同じ文字が2個ある事等、「新鮮でやっていてなかなか勉強になるし面白かった」「もっと色々な熟語の札を見てみたい」と結果は中々の好評を得た。

「初めて見る四字熟語でも絵で楽しめたから抵抗は無く見ることが出来た」と絵から入って四字熟語を知ってもらい、興味をひく事は成功したといえる。

7.参考文献

後藤, 2006, 「四字熟語塾」
(<http://yoji-go.jp/>, 2006. 10. 16)