

漢字学習のための漢字カードゲーム作り

丹羽正之

NIWA Masayuki

本稿は、夙川学院短期大学において筆者が担当する科目「漢字のトレーニング」での、漢字教育に関する研究である。これまで「漢字のトレーニング」では筆記問題の演習によって漢字能力を高めてきたが、漢字を丸暗記するだけでは効率が悪いし、応用が利かない。そこで、漢字の部品構成に着目したゲーム用の漢字カードを作り、楽しくゲームをすることで多くの漢字の部品に慣れ親しむ手法を考案した。漢字カードは名刺大のカードで、筆者と学生の手作りである。本稿では、漢字カードの作り方、漢字カードゲームの進め方、今後の課題などを述べる。

キーワード：漢字、漢字カード、部品、意符、音符、階層構造、ゲーム

1. はじめに

漢字は、多くが部品の組み合わせで作られている。意味を表す部品を意符（いふ）と呼び、音を表す部品を音符（おんぷ）と呼ぶ。意符と音符を組み合わせで作られた漢字を形声（けいせい）文字と呼ぶが、一説には、漢字全体のおよそ9割が形声文字だという。

このことから、漢字学習において意符・音符を学ぶことが非常に重要だとわかるが、現実には学校教育で意符・音符が取り上げられることは少なく、象形・指示・会意・形声といった漢字の成り立ちの説明にとどまっている。なぜなら、意符・音符の種類が（漢字ほど多くはないが）かなり多いからである。せいぜい、代表的な意符のいくつかが「部首」という名前で紹介されるくらいであろう。学校で学ぶべき漢字の数が多いために、意符・音符の説明にまで教師の手が回らないのが実情だと思われる。結局、これまで私たちは個々の漢字の構造、すなわち、意符と音符がどのように組み合わせられているかという点にあまり触れることなく、多くの漢字を学んできたことになる。

このような現状において、意符・音符に親しみ、漢字の構造を楽しく学ぶ方法はないものかという観点か

ら、漢字カードゲーム作りを思いついた。まず、漢字がどのような意符と音符から出来ているかを示す名刺大のカードを作る。さらに、そのカード・セットを使って、ゲーム形式でのカード遊びを楽しむ。カード作りも、カード遊びも、部品の組み合わせのよい学習になる。

2. 漢字の構造（意符と音符）

たとえば、「何」は、意符「亻」と音符「可」を組み合わせた形声文字である。音符「可」によって、「何」はカの音を持つ。意符「亻」によって、「何」は人の行為の意味を持つ。「何」＝「亻」＋「可」という構造を理解することが重要である。

「何」と「向」は一見するとよく似た字形だが、私たちがこれらを全く異なる漢字として容易に識別できるのは、両者が構造的に別物であることを瞬時に認識しているからに他ならない。構造の理解、すなわち部品に分解することで、漢字をより識別しやすくなるし、間違えにくくなる。（以下では、構造の説明上、形声文字以外の漢字も例示する。）

「何」＝「亻」＋「可」は「ヘン」＋「ツクリ」の例だが、それ以外の構造も数多く存在する。

いろいろなタイプの構造の例をあげよう。

- 「痛」 = 「疒」 + 「甬」
- 「屈」 = 「尸」 + 「出」
- 「賞」 = 「尚」 + 「貝」
- 「魅」 = 「鬼」 + 「未」
- 「固」 = 「口」 + 「古」
- 「基」 = 「其」 + 「土」
- 「膚」 = 「疒」 + 「胃」
- 「美」 = 「羊」 + 「大」
- 「暮」 = 「莫」 + 「日」
- 「衝」 = 「行」 + 「重」
- 「衷」 = 「衣」 + 「中」

たとえば、同じ部品「歹」を含む漢字でも

- 「列」 = 「歹」 + 「立」
- 「殊」 = 「歹」 + 「朱」
- 「殉」 = 「歹」 + 「旬」

などの組み合わせは平易だが

- 「夙」 = 「歹」 + 「几」や
- 「死」 = 「歹」 + 「匕」のような変形もある。

部品「夭」を例にとれば

- 「妖」 = 「女」 + 「夭」
- 「沃」 = 「氵」 + 「夭」

などは容易だが

「笑」 = 「竹」 + 「夭」は盲点かもしれない。このように同じ部品がいろいろな位置に使われたり、変形したりすることに注意が必要である。

さらに、漢字の構造の特徴として、漢字が（それ自体を一つの部品として）別の部品と合体し、新たな漢字になる、というような階層構造がある。下記のような例である。

- 「何」 = 「亻」 + 「可」
- ↓
- 「荷」 = 「艹」 + 「何」

これを書き換えると

- 「荷」 = 「艹」 + 「亻」 + 「可」
- となる。

さらに例をあげると

- 「歌」 = 「哥」 + 「欠」
- = 「可」 + 「可」 + 「欠」

- 「懇」 = 「艮」 + 「心」
- = 「彡」 + 「良」 + 「心」

このような階層構造が見えてくると、漢字の学習がより楽しく、効率的になる。

3. 漢字カードの原稿を作る

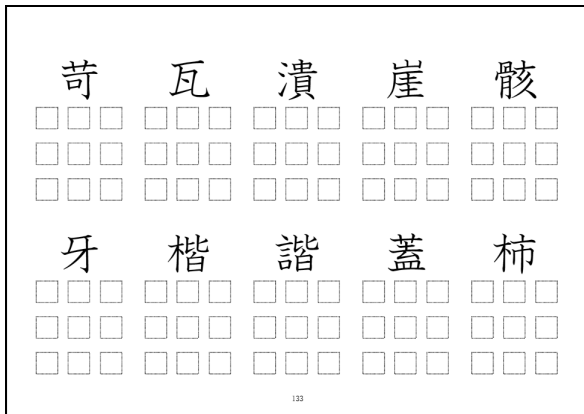
漢字カードの用紙は、アスクルの名刺カード用紙を選んだ。少し厚手のA4用紙で、用紙1枚につき名刺カード10枚を作れる。ミシン目が入っているので、手で簡単にばらばらのカードになる。100枚入りの用紙を買えば、名刺カード1000枚になる。その場合の名刺カード1枚当たりのコストは約1.7円である。

対象とする漢字は、漢字検定10級から2級までの2136字とした。これは常用漢字のすべてに該当する。下に一部を例示する。(漢検10級と2級対象漢字)

一右雨円王音下火花貝学気九休玉金空月犬見
五口校左三山子四糸字耳七車手十出女小上森
人水正生青夕石赤千川先早草足村大男竹中虫
町天田土二日入年白八百文木本名目立力林六

挨暖宛嵐畏萎椅彙茨咽淫唄鬱怨媛艶旺岡臆俺
苛牙瓦楷漬諧崖蓋骸柿顎葛釜鎌韓玩伎龜毀畿
臼嗅巾僅錦惧串窟熊詣憬稽隙桁拳鍵舩股虎錮
勾梗喉乞傲駒頃痕沙挫采塞埼柵刹撻斬恣摯餌
鹿叱嫉腫呪袖羞蹴懂拭尻芯腎須裾凄醒脊戚煎
羨腺詮箋膳狙遡曾爽瘦踪捉遜汰唾堆戴誰旦綻
緞酉貼嘲抄椎爪鶴諦溺填妬睹藤撞析頓貪井那
奈梨謎鍋勺虹捻罵剥箬汜汎阪斑眉膝肘阜訃蔽
餅壁蔑哺蜂貌頰睦勃昧枕蜜冥麵冶弥聞喻湧妖
瘍沃拉辣藍璃慄侶瞭瑠呂賂弄籠麓脇

この2136字の漢字カードを作るわけだが、まずマイクロソフトWORDでA4の印刷原稿を作った。(次図)

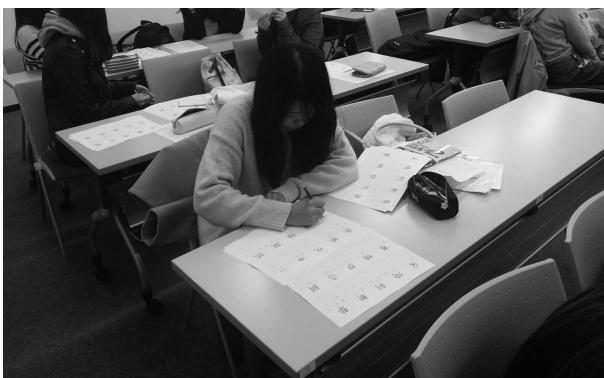


この例のように、見出しとなる漢字は、教科書体で大きく（72ポイント）印字して、その下に点線で9つの四角形を印刷する。この四角形は、部品を書き込むエリアである。

10個の漢字の配置は、アスクルの名刺カード用紙にぴったり合わせてある。この原稿は普通のA4用紙に印刷する。そして（各漢字の部品を書き込んで）原稿が完成すれば、それを名刺カード用紙に複写する。ミシン目に沿って、ばらばらに切り離せば、名刺サイズの漢字カードが完成である。

4. 漢字の部品を手書きする

3つのクラスで、学生による部品の手書き作業を行った。214枚のA4原稿を、一人3〜4枚ずつ分担して、それぞれの漢字の部品を書いていく。

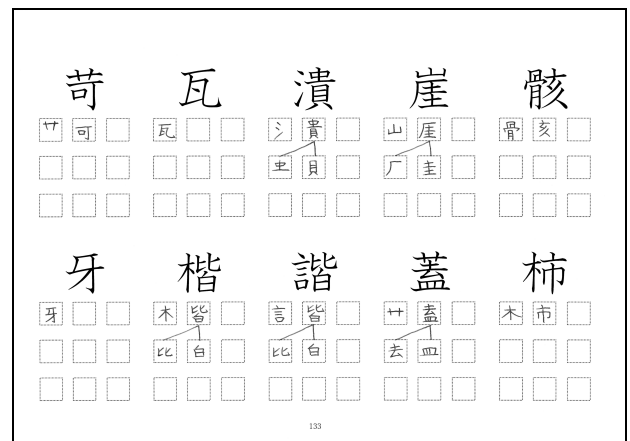


この場合に、意味のある部品までの分解にとどめることが重要である。やみくもに分解を進めてしまうと、漢字の階層構造を通り越して、点と線だけになってしまう。しかし、何を部品と認識するかは、漢字の字源

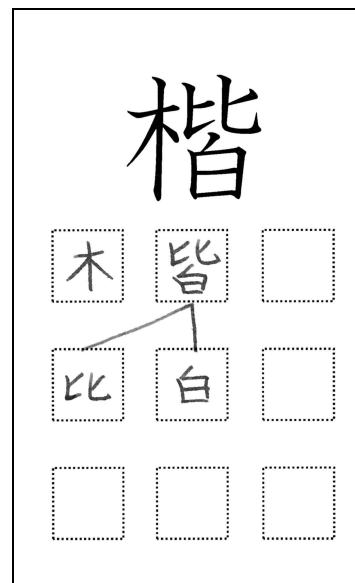
に関係する、高度な判断が必要な場合もある。学生にとっては、ここが最も難しい作業だったかもしれないが、漢字の部品を意識する訓練になったはずである。

最終的には、私が手直して、漢字カードの原稿を完成させた。

なお、原稿の完成形でも部品を手書きせざるを得なかったのは、現在のコンピュータにはすべての部品のフォントが備わっていないからである。完成原稿を下に例示する。



この中の漢字カード「楷」1枚分を拡大しよう。



このカードは、次の内容を示している。

「楷」 = 「木」 + 「皆」
 = 「木」 + (「比」 + 「白」)

つまり、「楷」という漢字は、要素として「木」「皆」「比」「白」という4つの部品を持っている。このような部品が書かれたカードを使って、部品探しのゲームを行う。

5. ゲームの進め方

4～5人でグループを作り、それぞれに10枚ずつ漢字カードを配る。それが手札である。手札が早く無くなった者が勝ちとなる。プレイヤーは自分の手札をよく眺めて、どのような部品があるかを把握しておく。

机には漢字カードのストックが置いてある。最初にストックから1枚を取って、場に置き、皆に示す。

プレイヤーは順番に行動する。場に置かれた漢字カードと共通の部品を自分が持っていれば、その漢字カードを場のカードの上に捨てることができる。つまり自分の手札が1枚減る。(このとき、カードが重ねられることで、前のカードの部品が消え、新しいカードの部品が現れる、という変化が起きる。)

しかし、同じ部品を持っていなければ、手札を捨てることはできない。そのかわり、ストックから1枚を引いて自分の手札に加え、よく吟味してから、手札の中の1枚を、場に置く。(この場合は、重ねるのではなく、横に並べて置く。)つまり、自分の手札の枚数は変わらないが、場には2枚のカードが並ぶことになる。

(1枚を引いて、別の1枚を置けば、手札の内容がその分だけ変化する。よりよい部品を手元に残すことが可能だ。)

次のプレイヤーも同じ部品を持っていなければ、同様にして、場には3枚のカードが並ぶことになる。

このように、ゲームが進むほど、場には多くのカードが並ぶ。場のカードの一部は、上に重ねて捨てられることで変化するし、手札も(ストックから1枚を引き、別の1枚を場に置くことで)少しずつ変化していく。ゲームは終盤になるほど、手札の減りは早くなる。



ゲーム中は、場には漢字カードが所狭しと並ぶことになる。そして、プレイヤーは目を凝らして、場の部品を眺め、自分の手札を捨てられないか考える。これによって、漢字の部品を目に焼き付け、漢字の構造に慣れ親しむことができる。



実際に何回かゲームをすると、出現しやすい部品がわかったり、どれを先に捨てるかという作戦を考えたりと、戦略的な面白さも出てくる。

学生の感想を聞くと、面白いと評価する声が目立った。

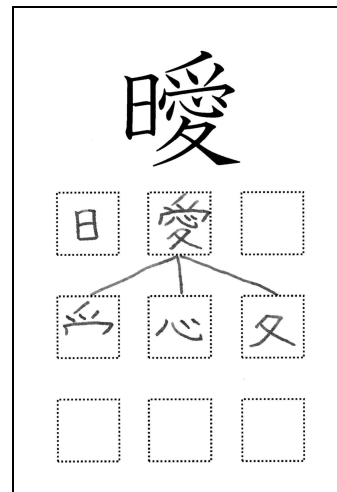
しかし、一方で、部品が思うように出ず、いつまでたっても手札が減らなかったり、あまりにも多くのカードが机上に並んで、わけがわからなくなったりというケースもあった。部品の種類が多いために、カードのばらつきによっては、ゲームがうまく進まないこともあるようだ。

ゲーム性を高めるためには、共通部品の漢字だけをセレクトしたカード集を作るのもよいかもかもしれない。

また、ある学生から、幼児教育の題材として、この漢字カードが使えるのではないかと、というアイデアが提案された。たしかに、漢字をあまり知らなくても、共通な部品を探すという遊びとして、漢字カードが使えるかもしれない。

さらに、学習効果を高めるため、カードに漢字の読み（音・訓）や熟語、部品名なども併記できるとよい、という意見や、部品を色分けして（くちへん と くにがまえ など）違いを明確にしたい、という改良案もあった。

最後に、私の担当クラスだけではなく、三木麻子先生のクラスにおいても漢字カード作りやゲーム実験にご協力いただいたことを記して感謝する。



ピアスーパーバイザーからのコメント

本論文は漢字の構造の理解を促すためにカードゲームを用いるというユニークな授業の実践報告です。最近の若者の読書離れ、活字離れがよく言われますが、同様に漢字離れもメールなどの普及とともに加速度的に進んでいるように思われます。本論文の実践は、そのような状況下にある若者の興味をゲームによって喚起するという試みですが、参加者がカード作成の段階から漢字の構造に改めて気づき、ゲームに夢中になりながら興味を深めて行くであろうことは容易に想像できます。興味を持ったことには意欲的に取り組むが、興味の対象外と感じるとどんなに優れた内容であっても見向きもしない、という学生もいる中で、このような実践が、まず多くの学生の興味を引き出すことの工夫が大切であるということを再認識させてくれます。

今後の展開として、本論文中にも学生の意見として掲載されているように、漢字の読みや熟語の理解に繋がるような工夫がなされると、もっと活用の幅も広がるのではないかと思います。

(担当：児童教育学科 小林 伸雄)

