

# 判じ絵による日本語の見直し 日本の伝統と娯楽に触れながら敬語の見直しを図る

## A pictorial puzzle and Japanese I review an honorific by tradition entertainment of Japan

サレジオ工業高等専門学校 デザイン学科 生活文化マネジメント研究室  
加来夢穂 指導教員 氏家和彦

キーワード：判じ絵、江戸、伝統娯楽、ユーモア、敬語、国語

### 1. 研究目的

近年、若者の敬語の使い方が問題視されている。そこで国民の関心度が高い伝統娯楽・文化に触れながら、敬語の見直しをする。

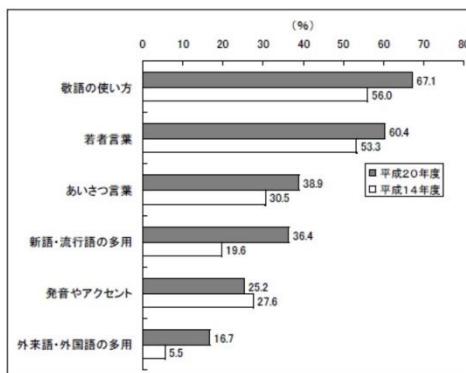
### 2. 調査内容

国語に関する世論調査（文化庁：平成 19 年度調査）の結果若者の日本語が乱れていると思うかという調査で乱れていると回答したのが 79.5% であった。その中でも「敬語の使い方」が注目された。

乱れていると思う（計）		乱れていないと思う（計）		分からぬ
79.5%	[80.4%]	16.2%	[17.0%]	4.3%
非常に乱れている 20.2%	ある程度乱れている 59.3%	余り乱れてない 15.1%	全く乱れてない 1.1%	
[24.4%]	[56.0%]	[15.8%]	[1.2%]	[2.5%]

【】内は平成14年度調査

(全体・過去の調査との比較)



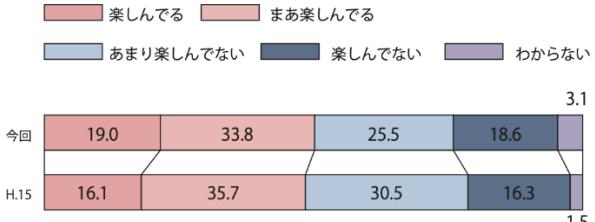
更に、日本人の国語力についての課題では「敬語などの知識」がトップという調査結果になった。全体調査の結果日本人の「敬語」の使い方に問題があることが分かった。そこでこれから社会人として働いていく若者や中高生など10代後半をターゲットとして絞ることにした。

	平成19年度調査	平成14年度調査
・敬語等の知識	42.1%	35.3%
・他人の話を正確に聞く力	36.8%	(選択肢なし)
・相手の立場や場面を認識する能力	31.6%	11.5%
・説明したり発表したりする能力	29.7%	33.1%
・漢字や仮名遣い等の文字や表記の知識	28.0%	29.0%
・考えをまとめ文章を構成する能力	22.7%	36.0%

(内閣総理大臣官房広報室による調べ)

また、日本社会で他人と円滑にコミュニケーションを行うために欠かせない重要な言葉が「敬語」とされている。そのため、正しい敬語の見直しに着目する。

次は文化に関する世論調査 (H.30.4 東京生活文化局) では様々な文化的な環境を楽しんでいるかという調査で H.15 に比べ楽しんでいる人数が増加していることが分かった。



日本の伝統的な娯楽や文化に若者も関心を持っていることが分かったため、関心度の高い文化と共に正しい敬語を楽しく気楽に学んでもらう。

日本人自身の日本文化理解促進（文化庁 文化発信戦略に関する懇談会 報告書）に関しては私たち自身が日本文化の良さを認識し、国民一人一人がいわば「日本文化大使」の役割を果たせるよう、学校教育機関段階における文化芸能に触れながら言葉を学ぶとされている。

そこで今回は伝統娯楽・文化の中でも馴染み深い「江戸期」のものに注目した。



江戸期の娯楽と今の娯楽を比較すると、根本的な部分は変わらず時代は変われど人間の娯楽の根本は大きく変わらないことが分かった。日本文化の根本は江戸時代の娯楽(ユーモア)が基盤ということが考えられ、江戸期のユーモアに着目した。その中でも馴染みが深い判じ絵に注目し敬語の見直しと日本の伝統娯楽に更に興味を持ってもらう。

江戸のユーモアの一種である「判じ絵」は江戸時代大人～子供まで庶民に大流行した娯楽で「目で見るなぞなぞ」といわれている。読み方ありきの構成で現実ではありえない組み合わせの絵が面白おかしく描かれている。



鰯（魚）+妻（さい）  
5つの「決まり事」があり「この絵がでてたらこう読む！」というものもある。当時は人気役者や力士、動物、手紙などあらゆるものが取り上げられていました。

歯とネコが逆さま→は+こね

### 3. コンセプト

若者の日本語力(敬語力)アップのため関心度の高い伝統娯楽と掛け合わせ、楽しく気楽に敬語の見直しを図る。

- 「判事絵×敬語の見直し」

### 4. アイディア展開

10代後半をターゲットとしている為、ビジュアルは落ち着いたものよりはポップで馴染み深い印象のものを展開していく。また判じ絵を活用したキャラクター展開をしそのキャラクターやイラストで「敬語」を表現する。

### 5. 最終提案・課題

現段階での提案としては

- ・短い時間でも身近に楽しめる
- ・敬語を学びながら日本の伝統娯楽に触れる機会をつくるということから若者向けのアプリゲームやグッズを検討している。また、今回取り上げる敬語は主に生活の中でや就職した際、社会人として知っておくべき最低限のものをピックアップして展開していく。

### 6. 今後の展開

敬語に合わせた判じ絵(キャラクター)を提案・制作していく。そしてターゲットに使いやすく興味を持ちやすいようビジュアル展開をアンケートをとりキャラクター設定していく。

### 7. 参考文献

国語に関する世論調査 2020.4.6

[https://www.bunka.go.jp/tokei\\_hakusho\\_shuppan/tokeichosa/kokugo\\_yorochosa/index.html](https://www.bunka.go.jp/tokei_hakusho_shuppan/tokeichosa/kokugo_yorochosa/index.html)

文化に関する世論調査 2020.9.10

[https://www.bunka.go.jp/tokei\\_hakusho\\_shuppan/tokeichosa/pdf/92221801\\_01.pdf](https://www.bunka.go.jp/tokei_hakusho_shuppan/tokeichosa/pdf/92221801_01.pdf)

文化発信戦略に関する懇談会 2020.9.10

[https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/kondankaito/bunka\\_hasshin\\_senryaku/](https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/kondankaito/bunka_hasshin_senryaku/)

なぞなぞ絵解き判じ絵展 2020.8.19

<https://www.yumebi.com/acv88.html>

判じ絵でなあに? 2020.6.6

[https://cinefil.tokyo/\\_ct/17188480](https://cinefil.tokyo/_ct/17188480)

知っておきたい!よく使う敬語変換 2020.7.20

[https://townwork.net/magazine/knowhow/manners/baito\\_manners/13309](https://townwork.net/magazine/knowhow/manners/baito_manners/13309)