

2020年 3月 19日

## 2019年度 総合文化研究所研究助成報告書

研究の種類 ※該当する( )に ○を付ける	・共同研究 (○)      ・個人研究 ( )	
研究代表者 (所属・職・氏名)	文芸学部 教授 吉澤弥生	
研究課題名	デジタル人文学の研究と教育に関する基礎的研究	
研究分担者氏名	所属・職	役割分担
堀 新 奥 彩子	文芸学部 教授 文芸学部 教授	歴史学 文学
研究期間	2019年4月1日 ～ 2020年3月31日	

### 研究実績の概要 (1)

デジタル人文学またはヒューマニティーズとは、簡潔に要約すれば、文書、画像など多彩な資料を情報技術によって分析し、そのために開発された技術・方法を学際的に共有することによって人文学に新たな展開をもたらそうとする試みである。本研究は、歴史学、社会学、文学それぞれの研究者による分野横断的な協働を通じて、デジタル人文学の基礎的な知見を獲得し、その成果を今後の教育に生かしていくことを目的に実施した。

2019年4～7月は、それぞれが収集資料の選定を行い、歴史学、社会学、文学の各分野における動向を調べた。同年9月には、吉澤と奥がテキストデータを定量的に分析する手法「KH-coder」のセミナーを受講、その知見をふまえそれぞれの専門分野の視点から KH-coder の活用の仕方について実践的に考察した。2020年2月には、堀が兵庫県立歴史博物館（姫路市）・みき歴史資料館（三木市）等において天正6～8年（1578～80）の三木合戦に関する文献史料・絵画資料を調査した。

ここまでの成果は以下のとおりである。

まず KH coder を用いて、吉澤がアンケート調査における「自由回答」欄の分析を、また奥が文学作品の読み解きを試みた。これによりそれぞれの研究手法についての理解が深まった。

また堀は、合戦図という絵画資料が、史実だけでなく伝記・軍記物語・舞曲・謡曲といった様々な文学・芸術作品の影響を受けつつ制作され、絵解きという形で伝承されていることを確認するとともに、歴史学・文学・美術史学・演劇学など様々な人文学からのアプローチによる読み解きを試みた。

さらに本研究の成果は、2020年度開講科目「戦争と文芸C」（担当：堀）および2021年度に新たに開講する「文化研究の手法」（担当：奥／文学、吉澤／社会）において学生に還元する。たんに情報の

## 研究実績の概要（2）

受け手となるのではなく、検索から思索、そして表現へと学生を導いていくことを目標に、今後具体的な授業計画を立てていく予定である。