

## 日本文学の授業で論理的思考力を育成する試み ——芥川龍之介「羅生門」から諫山創『進撃の巨人』へ——

沈美雪\*

### 要旨

筆者は、自身が勤務する大学の日本語文学科において、日本文学に関する授業を担当している。当該授業では、「思考力と想像力を養い、自ら問いを発する力を身に付けさせ、作中人物の生き方について考え、自分の意見を形成する」という目標を掲げ、読解力と思考力の向上に重点を置いた教育を目指すべく、日本近現代の文学作品を中心に、特に、小説の精読を主体とした講義を展開している。

例えば、2021年秋学期からは、学生の「論理的思考力」および「計算論的思考」の向上を目指す試みとして、太宰治の「走れメロス」を題材にしたノベルゲームの制作を通じた指導を行った。また、2024年秋学期の講義では、芥川龍之介の「羅生門」を用い、論理的思考力に焦点を当てた授業を実施した。さらに、授業では、マインドマップを用いて文学テキストを分析し、現代の若者に人気のある諫山創の『進撃の巨人』などの作品との連携を図りながら、倫理学、哲学、正義論といったテーマを取り入れて授業を進めた。そして、こうしたアプローチによって、学生らのチーム協働学習や討論が促進され、また、それらの成果をクラス全体で共有しすべく、「学習成果」として具体的な事例を提出させることで、理論と実践の結びつきを体験させることができた。本発表は、筆者自身が担当する日本文学の授業において新しく取り入れた、論理的思考力を育成すること試みとその実践の結果を報告するものである。

キーワード：論理的思考力、計算論的思考、「羅生門」、『進撃の巨人』、創造力

---

\* 中国文化大学日本語文学科教授

## 日本文學課程中培養邏輯思維力的嘗試 ——從芥川龍之介的《羅生門》到諫山創的《進擊的巨人》——

沈美雪\*

### 摘要

筆者在其任職的大學日本語文學系中，負責日本文學相關課程的教學。該課程以「培養學生的思考力與想像力，使其具備提出問題的能力，思考作品中人物的生存方式，並形成自己的觀點」為目標，著重提升學生的閱讀理解力與思考力，課程內容主要以日本近現代文學作品為核心，特別是以精讀小說為主要的講課模式。

例如，自 2021 年秋季學期開始，筆者嘗試通過指導學生製作以太宰治的《跑吧！美樂斯》為題材的小說遊戲，來提升學生的「邏輯思維力」以及「計算論思維」的能力。此外，在 2024 年春季學期的課程中，筆者以芥川龍之介的《羅生門》為教材，進行了以邏輯思維為重點的教學。更進一步地，課程還利用心智圖（思維導圖）分析文學文本，並與現代年輕人中頗具人氣的諫山創的《進擊的巨人》等作品結合，將倫理學、哲學及正義論等主題融入教學之中。透過此教學法，促進了學生的團隊合作學習和討論，並且要求學生提交具體的實例作為「學習成果」，以便讓全班同學分享討論，從而讓學生更能夠體驗理論與實踐相結合的過程。本論文報告筆者在日本文學課程中所進行的培養邏輯思維力的新嘗試，以及其實踐之成果。

關鍵詞：邏輯思維力、計算論思維、《羅生門》、《進擊的巨人》、創造力

---

\* 中國文化大學日本語文學系教授

## **An Attempt to Cultivate Logical Thinking Skills in Japanese Literature Classes: From Ryunosuke Akutagawa's "Rashōmon" to Hajime Isayama's "Attack on Titan"**

Shen, Mei-Hsueh \*

### Abstract

The author teaches Japanese literature courses at the Department of Japanese Language and Literature at their university. These courses aim to enhance students' critical thinking and imagination, encouraging them to develop the ability to ask questions, reflect on the lives of literary characters, and form their own opinions. The lectures focus on improving reading comprehension and critical thinking skills through intensive reading of modern and contemporary Japanese literary works, particularly novels.

For instance, since the fall semester of 2021, an instructional approach was introduced to cultivate students' "logical thinking skills" and "computational thinking" through the production of a novel game based on Dazai Osamu's *Run, Melos!*. Furthermore, in the fall semester of 2024, a course was designed using Akutagawa Ryunosuke's *Rashōmon*, with a focus on developing logical thinking skills. In addition, the course incorporated the use of mind maps to analyze literary texts while drawing connections to contemporary works popular among young people, such as Isayama Hajime's *Attack on Titan*, integrating themes from ethics, philosophy, and theories of justice.

Through this approach, students engaged in collaborative learning and discussions, and they were encouraged to submit concrete examples as "learning outcomes" to reinforce the link between theory and practice. This presentation reports on the newly implemented attempts to cultivate logical thinking skills in Japanese literature courses and examines the results of these practices.

Keywords: Logical Thinking, Computational Thinking, "Rashōmon", "Attack on Titan", Creativity

---

\* Professor, Department of Japanese Language and Literature, Chinese Culture University