

1 はじめに

私は現在、高等専門学校で教鞭をとっていますが、以前は高等学校で国語を教えていました。また、大学で非常勤講師として古典文学の入門を教えることもあれば、小学生を対象とした古典に親しむための講座も行いますし、一般市民の方向けの生涯学習としての古典講座を担当することもあります。小学生から大人まで、古典の知識のいかに問わずに、少しでも古典に親しんでもらうようにするにはどうすればよいか、さまざまに試行錯誤をして参りました。ここでは、小学生から大学生以上ま

江口啓子（豊田工業高等専門学校）

イメージで現代とつなぐ古典

実践3

しかし、古典とは実際には「古い物語」を指すのではなく、昔から今にいたるまで人々に受け入れられている物語を指します。物語は時代とともに変化したり、新たなイメージが加わったりすることで生まれ変わり続けます。そして、人々に気づかれないまま、ごく自然に現代の文化に溶け込んでいるものなのです。

そこで、古典を扱う際には必ず「今」とのつながりを軸に話を進めるようにしています。自分の身近に古典が存在することを実感してもらうことによって、古典への

■疑問

那須与一は本当に扇を射抜けたのか？
その場合、どのような数値条件が必要なのか？

■物理の授業で習った「物理演算」で計算する

前提条件)

- ・空気抵抗、風、矢の長さ、質量は考えない
- ・重力加速度は 9.8m/s^2
- ・矢の加速度は 100m/s^2 (50kg) そのまま失速しない
- ・扇との水平距離は81m
- ・扇の直径が20cm
- ・扇との高低差は2m (扇の要から3cmの部分で2m)
- ・正面から見た際の左右のずれは考えない

■計算した結果

許容誤差

上に 17°

下に 3° までのズレなら扇に当たる

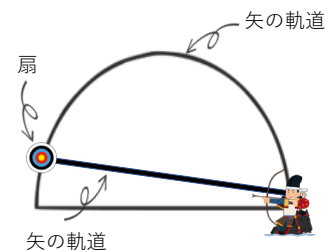


図3 那須与一の矢の軌道を物理演算で算出

学生が選択する作品の傾向は、授業では扱わなかった作品を題材に選ぶ割合が七〇%ほどになり、自ら作品を開拓したことがわかります。その中には教科書や資料集などには載っていない古典籍を国立国会図書館のデジタルコレクションから発見し、くずし字を読みながら作品を理解しようとした事例もあります。事後のアンケートには、「やっていくうちにどんどん面白くなった」「紹介するためには自分がしっかり理解しないと伝えられない」という声が多くみられ、作品を理解し、表現するために主体的に学ぼうとした姿が見られました。まさに、「一つの想起がきっかけとなって自ら他のことも発見することがある」ということでしょう。いくつもの時代を超えて受け継がれてきた古典文学を後の世に伝えていくためにも、作品の持つ魅力を主体的に見ていくような学びの仕掛け、働きかけがこれからの古典教育には求められるのではないのでしょうか。享受の方法は多様・多彩であり、止まることがありません。まずは自身が柔軟な視点と広い視野を持ち、これからも古典文学の魅力を探求していきたいと思っています。

心理的ハードルを下げるのです。特に、現代のアニメやゲームなどのサブカルチャーにおいて、いかに古典が活かされているかを紹介し、「古典」は遠くにあるものではなく、ごく身近に存在していることに気づいてもらえるように工夫しています。

3 「お伽草子」を用いた授業実践

「お伽草子」とは広義の定義としては一四世紀から一七世紀中ごろにかけて作られた四〇〇種あまりの短編物語群を指しますが、狭義には江戸時代の享保年間（一七一六～三六）に「御伽文庫」として刊行された二三編の物語を指します。これは大坂で書店を営んでいた渋川清右衛門が中世末期から近世初期にかけて作られた物語を集めて刊行した叢書です。この中には今でも多くの人に親しまれている「一寸法師」や「浦島太郎」もあります。お伽草子作品は絵を伴う短編物語がほとんどで、今でも昔話として親しまれている作品も多くあります。そのため、古典の入門としては扱いやすい作品です。また、「御伽文庫」をはじめとして、資料の画像データがインター

ネット上で公開されています。ここでは国立国会図書館デジタルコレクションで公開されている「御伽文庫」の作品を用いた授業実践を二つご紹介します。

実践例1 「浦島太郎」 対象…小学生～大学生以上

「浦島太郎」は誰もが知っている昔話ですが、現代の「浦島太郎」はお伽草子の「浦島太郎」と大きく異なる点があります。子どもたちからよく知っている「浦島太郎」の物語は、幅広い世代にとって親しみやすく、わかりやすい題材となります。

【流れ】

- ①現在流通している「浦島太郎」のあらすじについて確認する。
- ②御伽文庫「浦島太郎」のあらすじを、挿絵とともに説明する。
- ③現代版と御伽文庫版との違いについて考える。
- ④現代版「浦島太郎」になるまでの物語の変遷について説明する。

①は古典の知識が全くなくても誰もが理解でき、参加できることです。本によって浦島太郎が竜宮城に滞在した日数（数日～数年）や竜宮城にいる間に地上で経過していた年数（長いもので七〇〇年）が異なるので、児童・生徒たちに尋ねてみてもいいでしょう。

②で、国立国会図書館デジタルコレクションの写真を用いて、御伽文庫の「浦島太郎」の説明をします。実は、絵を見るだけでも現代版との違いがわかります。図1は物語の第一図です。一目見ただけで「亀が小さい」「亀がいじめられていない」などの違いがわかります。また、「浦島太郎」と言えば大きな亀の背に乗って竜宮城に向かう場面が有名です

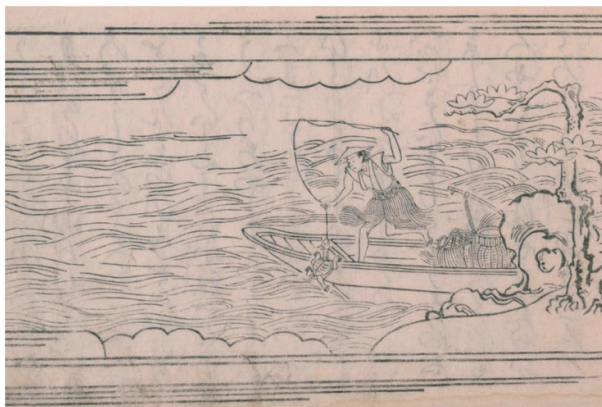


図1 国立国会図書館蔵「浦島太郎」第1図
(DOI: 10.11501/2537589)

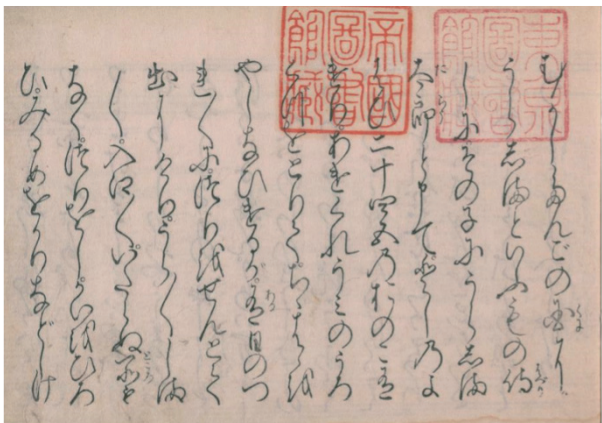


図2 国立国会図書館蔵「浦島太郎」冒頭
(DOI: 10.11501/2537589)

が、お伽草子の「浦島太郎」では舟に乗って竜宮城に向かう様子が描かれます。このように、古文が読めなくても、絵を伴うお伽草子を題材にすれば視覚情報から物語を知ることができます。なお、あわせてくずし字で書かれた本文を見せてもよいでしょう。図2は「浦島太郎」

- 【流れ】
- ① 現代のサブカルチャーに登場する「酒吞童子」のキャラクターについて紹介する。
 - ② 御伽文庫「酒吞童子」のあらすじを、挿絵とともに説明する。
 - ③ 「酒吞童子」の画像の変遷をたどる。
 - ④ 「酒吞童子」のメディア展開について説明する。
- ①ではまず「酒吞童子」を画像検索した状況を示し、現代のサブカルチャーにおいても活躍する酒吞童子について確認をします。
- ②で、国立国会図書館デジタルコレクションの写真をいくつか、御伽文庫の「酒吞童子」の説明をします。対象が高校生であった場合は、ここで一場面を取り上げて古文読解の練習にあてます。大学生であればくずし字を

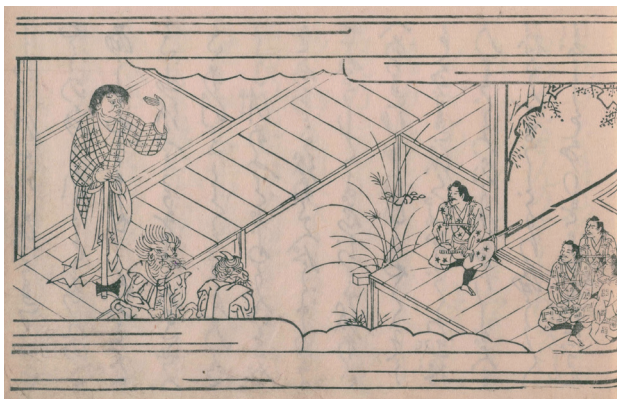


図3 国立国会図書館蔵「酒吞童子」第5図
(DOI: 10.11501/2537591)



図4 国立国会図書館蔵「酒吞童子」第8図
(DOI: 10.11501/2537591)

翻刻した上で本文を読解してもらいます。また、この授業では最終的に「酒吞童子」のイメージの変遷をたどりたいので、定番のビジュアルイメージを確認します。図3は酒吞童子登場の場面、図4は酒吞童子が源頼光にやられて退治される場面です。これらの場面はさまざまな

の冒頭の本文の写真です。小学生でも読める仮名もありますが、変体仮名も使われています。くずし字初学者にはこの冒頭で「うらしま太郎」と書かれている箇所を探してもらいます。ちょうど三行目から四行目にかけて「うらしま太郎」とあるのですが、ここでは、「し」は「志」、「ま」は「満」の字母で記されています。現在では一つの仮名につき字母は一種類ですが、この例を用いてかつての豊かなひらがなの文字文化を示すことができます。

③では②の説明を聞きながら気がついた現代版との違いをまとめるといって作業をします。個人でまとめるのもいいですし、グループで話し合ってもよいかもしれません。

④では主に「いつから浦島太郎は亀に乗るようになったのか」、「いつから亀がいじめられるようになるのか」について解説します。「浦島太郎」の物語の変遷については参考文献にもあげましたが、林晃平氏による詳細な先行研究があります。対象が高校生以上であれば『万葉集』や『日本書紀』にある「浦島子」の伝承からたどってみると、この国民的に親しまれている物語がいか

の長い作品が実感しやすくなると思います。

実践例2 「酒吞童子」 対象…高校生・大学生以上

「酒吞童子」といえば以前であれば怖い鬼のイメージを抱く人が多かったかと思いますが。しかし現在、インターネット上で「酒吞童子」を画像検索すると、恐ろしい鬼とは似ても似つかぬ妖艶な美女やイケメンのイラストがヒットします。酒吞童子はこの現代においてさまざまなゲームやアニメで大活躍しているキャラクターなのです。作品によって多種多様な酒吞童子が存在しますが、それは今に始まったことではありません。酒吞童子は物語化され、絵画化された中世から、そのイメージや性格が変化したり、新たな要素が付加されたりしています。「酒吞童子」は現代のサブカルチャーと古典の関わりを説明する上で格好の題材となります。ただし、物語の内容に残酷な描写が含まれますので、私は対象を高校生以上にしています。

第一部

入門編

和本への誘い方

媒体で繰り返し描かれ続けますが、その中で継承されるもの、変化していくものがあるのです。

③では酒吞童子の図像の変遷を確認していきます。例えば図3はまだ鬼としての正体を見せていない酒吞童子なのですが、御伽文庫本では中年男性のような風貌をしています。ところが酒吞童子の絵巻作品として最も古い逸翁美術館蔵『大江山絵詞』では美しい稚児姿で描かれているのです。なお、国際日本文化研究センターの「怪異・妖怪画像データベース」で「酒吞童子」を検索すると多様な酒吞童子の画像を見ることができます。

④では「酒吞童子」の物語が能や浄瑠璃、歌舞伎などに展開していくことについて説明します。一つの物語が異なるメディア（＝表現媒体）に展開していくことで、物語のイメージがより強固になったり、新しいイメージが付加されたりしていきます。このような物語の展開は現代でも同じことが起きています。例えば『鬼滅の刃』はもとがマンガですが、アニメ化し、舞台や能・狂言になりました。ちょうど「酒吞童子」が能や歌舞伎になったのと同じです。また、人から外れた存在である「鬼」

が長らく物語の世界で私たちの心をつかんで離さないものであるということも指摘できるでしょう。

4 おわりに

今回ご紹介した例のように、よく知られている物語を教材とし、さらにビジュアル資料を使えば、古典の知識がなくても古典に親しむことは可能になります。ただ、児童・生徒に古典に親しんでもらうために最も効果的なことは、まずは授業者が古典を好きになることではないかと思っています。好きなものを語る「オタク語り」で授業を行えば、その情熱は聞き手に必ず伝わると実感しています。