

ドラマ手法を用いた古典教材のレッスン

～「伊勢物語・筒井筒」～

● 青 木 幸 子

1 はじめに

国語の教材の中でも古典教材は他とは趣を異にする。授業方法も大学受験を射程におき、とすると古典文法や口語訳に終始しがちで、高校生の古典嫌いの現状をひきおこしていることは多くの調査報告¹からも明らかである。そのような現状を鑑みたとき、古典に対する興味関心を育て、生徒達が主体的活動の中で、古典教材との関係性を深める学びの経験を豊かなものにする授業改革が重要となる。筆者はドラマ制作という共同の学びを通して、生徒達が学びを身体化し、他者にメッセージとし発信することが次の学びを創造する契機となることをドラマ教育実践を通して実感してきた。そこで古典学習においてもドラマ教育の実践に挑戦してきた。その際筆者が目にしたのが、ドラマ成立の鍵を握る「イメージーションの力」であった。

「遠い世界の、見ぬ世の人々に出会うためには?」「タイムスリップしたらどう?」「そのための道具は?」「イメージーション」生徒たちとの対話の中からひらめいたアイディアは「イメージーション」の力であった。「生徒たちがいかに古典の世界にイメージーションをとばせるか²」その仕掛けを探究すること、これが古典教育改革のミッションとなったのである。

2 研究実践

2-1 ドラマ手法を用いた古典授業の実践

高校生が最初に出会う古典教材「竹取物語」は、ストーリーが共有され、導入テキストとして生徒の抵抗感は少ない。そこで、筆者は、古典の授業の幕開けとして、「竹取物語をめぐるシャベリ場」を用意することとした。筆者は進行役（MCつまり、ファシリテーター役）に徹し、生徒たちが「竹取物語」をめぐるフリートークを行うという企画、ストーリーをメンバー全員が共有していることが功を奏し、「竹取・シャベリ場」はどのクラスにおいても大盛況であった。初めての高校古典の授業後、生徒達は振り返りシート³に次のように書いている。「他の人との対話の中で、登場人物の姿がいきいきと動きだすのが面白かった」「一人の人物についても否定的な人、共感を寄せる人と様々で、登場人物の気持ちを想像できたし、初めて話をするクラスメートと竹取物語で盛り上がったのはうれしかった」「かぐや姫にとっての罰は思い出をとられること、という友達の言葉がとても印象深く残っています、古典は遠い世界のものと思っていたけど、なんだか身近なもののような気がしました」

「竹取物語」の授業で古典の世界に「イメージーションを飛ばす」経験に夢中になった生徒達は、古典の授業をドラマ化して文化祭のクラス発表として全校生徒にむけ発表したのである。「竹取物語」がテーマでも、古典授業でおなじみの清少納言や紫式部も登場させては?というアイディアも生かし、古典授業をドラマ化する【ザ・古典講座～竹取物語～】が創出されたのである。出だしを紹介したい。

【ザ・古典講座～竹取物語～】

F I (四月の魚)

清少納言 ほらっ、ごらんなさい式部様

紫式部 えっ

清少納言 今日は地球が見ごろですわよ

紫式部 あらあら、やけにスパークリングしてますことっ、今日は満地球でしたっけ？

清少納言 いえいえ、まだまだ、上弦地球ぐらいかしら

紫式部 ねえ、お清ちゃん

清少納言 まっ、お清ちゃんですって、そんなカジュアルに呼ばないでちょうだい、ちゃんと、

清少納言ってフルネームで呼んでちょうだいっ、ったくムラちゃんたら……

紫式部 まあムラちゃんですって、お女中みたいに呼ばないでよっ、私は紫式部よ

清少納言 あーら、しょせん、田舎役人の娘じゃないの

紫式部 んまあ、でもね、お清ちゃん

清少納言 なによ、ムラちゃん

紫式部 あの天体のことなんだけど、なんで、地球って呼ぶのかしら？

清少納言 まあ、マイナーな文学少女は、いつも、懐疑に満ち満ちているのね。

紫式部 そうじゃなくって、科学的な疑問なのよ。あの星は、この月と違ってね、地面より水の方が多いのよ。

清少納言 まあ、そうなの？ だったら、水球って呼べばいいのにねっ。きっと、人類は地面をのさばり歩いているんだわっ、ざけんじゃないよっ

紫式部 まあ、お下品な、なんて、お言葉

清少納言 ちょっと、ゴーマンになっている人間を戒めただけよ。

紫式部 あら、お清ちゃん、地球が恥ずかしがって、小さくなっていくわ

清少納言 そんなことより、ほら、ムラちゃん、流れ星よ、地球に向かって流れていくわ、ほら、願いごと、願いごと……

F I (四月の魚より)

NAR 今は昔、竹取の翁といふものありけり。野山にまじりて、竹を取りつつよろづのことにつかひけり。名をば、讃岐のみやつことなむいひける。

F O

先生 日本で一番古い物語知っている人？

A しってるう、竹取物語でしょ、沢口やすこの

B 見た見たっ、あの人いつまでも下手ね。

C それに、あのかぐや姫が青い目っていうのも唐突だったわ

A ばかねっ、それくらいしなきゃ、インパクトないじゃん

先生 じゃ、そのかぐや姫は、なんでこの世にきたのかな？

教師一人が語り続けるモノローグの講義と異なり、クラスメートとの対話を通してアプローチしていくという学びは、古典教材においても、知識を身体化するものとしても有効であり、かつ観客を想定したドラマ制作という表現活動がさらに知的探究心を刺激していった。

筆者はこの古典のドラマ化を契機に、全ての古典教材の導入時⁴に、自身が紫式部や清少納言

になりきり（＝ティチャー・イン・ロールの手法）、「源氏物語」や「枕草子」の世界に生徒を立たせることにチャレンジしてみた。教師が、紫式部や清少納言となって語るということを契機に、生徒自らも古典世界の登場人物となり、その人物の視点から古典世界を再現してみるという共同的な創造活動が始まった。文化祭における高校1年生の「ザ・古典講座」は、他学年を大いに刺激し、翌1988年9月4日山口中央高校文化祭の高校三年古典劇制作へとつながっていった。マスコミ⁵にも大きく取り上げられた高校三年古典劇「色は匂へど～古典を翔る女達～」は三部構成の舞台劇である。第一部「源氏をめぐる女たち」の劇の進行役は紫式部である。劇中に「葵上」の能を織り込むなど、生徒達は能や謡曲という古典芸能という新たな学びにも挑戦した。第二部「清少納言と仲間たち」は中宮定子を巡る宮中サロンの再現を狙ったもので、平安時代のキャリアウーマンの姿をリアルに再現するため、衣装や小道具制作にも尽力した。第三部は、古典の世界で女子高生一番人気の「虫愛づる姫君」である。アブノーマルな姫はモダンバレエ、仲間の少年達はファンクと、からだで表現する古典世界に探検へと挑戦していったのである。

ドラマ手法を用いた古典授業の実践は1994年9月4日文化祭の「平家女人抄」⁶という音声による舞台構成へと展開をみせた。この実践は、「平家物語」を使った多様な学びの一つとして、朗読や群読を取り入れたものである。鎌倉初期に「耳承口伝」として琵琶法師によって語られた大叙事詩「平家物語」は、漢語や故事史実等一つ一つの意味となると難解な箇所も多いものであるが、受験勉強風解釈をいったんおき、まずは、鎌倉・室町の庶民の心になって、耳から賞味することを目指したものである。郡読⁷という朗読法を紹介した後に平家物語概略理解をグループワークで行った。そこから「平家女人抄」作成のプロジェクト・ワークが始まった。脚本制作、さらには、音読練習の中で、生徒達は自身が役柄理解のために語彙・文法・背景理解等を熱心に行っていた。作品を音声化する舞台上演を通して生徒達の平家物語の理解は深まると同時に、群読による声の響きあい、仲間との関係構築に寄与したことが、生徒達への取材から明らかとなった⁸。

「音声で表現すると、寝そべっている文字がだんだん立ち上がって来るような気がしました。意味がわからない語句を調べて、一つ一つ味わいながら語っていく中で、主人公の気持ちが、からだでわかってきたような気がしました」「作品を音声化することで、目だけで理解するのは、まったく別の深い理解が可能になったような気がします。同時に、声の響きあいによって、仲間たちと心を通じ合わせることの難しさや楽しさを経験することができました。音声表現の練習を通して、自分の声とからだに意識が向くようになったことも大きかったです」「声にだして古典を読むことで、私は古典の世界の人々と声を通してつながっていったような気がしました。音声にして呼びかけるとき、舞台にいるのが本当の小督や横笛のような気すらしました。イメージーションを飛ばすことの大切さをいつも先生から聞いていますが、舞台の上で、私はリアルに平家物語の世界を生きたような気持ちがしました」。

古典授業におけるドラマ教育実践は、主体的な知の獲得方法として有効であると考えた筆者がさらなるドラマ手法として用いたレッスンとして挑戦したのがラジオドラマ【あさき夢見し いつの世も】という作品制作である。

「古典に出で来る女の人たちが全員集合したらおもしろいよね、きっと」という生徒の一言が契機となり制作されたのが、ラジオドラマ【あさき夢見し いつの世も】である。古典の学びの可能として表現と理解の一体化を追求してきた筆者が、新たに取り入れた手法が「架空実況」⁹というスタイルである。ラジオのスポーツ中継や、事件現場での中継、さらには、式典や行事の中継のフォーマットを基に、そのとき、その場に、中継アナウンサーがいたらという想定で、古典

の世界にアナウンサーを投げ込んだのが、【あさき夢見し いつの世も】における架空実況である。古典の世界というイメージの世界と現実世界とを往還しながら、両方の世界にリアリティを感じさせる方法として実況放送という表現スタイルを考案したのである。

文化祭後に多くの生徒から次のようなコメントが寄せられた。「古典っておもしろい、今もいそう、こんな人って夢中になりました。牛車の代わりにフェラーリとか清少納言の代わりに常盤貴子って感じにしたら、今のドラマと全然違わない。おもしろかったです」「気がついたら映像がない耳だけの作品だったのに、自分の中では、しっかり平安時代の牛車や清少納言が浮かんでいました」「今まで古典って苦手でした。文法とか口語訳とか、心の中で、昔のことだから、どうでもいいじゃんって思っていました。でも、このドラマ聴いて、びっくりしました。古典の世界を現代の言葉でやってくれたので、こんなに古典って面白いんだってわかりました。とっつきにくいことも、見方を変えればこんなにおもしろくなる、すごい発見でした」

この架空実況放送【あさき夢見し いつの世も】の制作にあたっては、第一段階のリサーチにおいて生徒は苦戦した。現実の問題をテーマにリサーチする際は、まずは徹底的に取材を重ねる。インタビューやフィールドワークという生の情報を集め、その後、文献等の情報のリサーチを行う。しかし、今回は対象世界が古典故、現場への取材やインタビューが不可能である。しかし、すべてをイマジネーションの力で構築していくと、そこには実況放送の持つリアリティが希薄になる。架空世界におけるリアリティ創出のために、筆者は生徒の学びの支援者として古典の文献や解説書を紹介した。実際には、清少納言と紫式部との遭遇はないのだが、「平安朝二大才女のガチンコ勝負」が生徒達の創作意欲をかきたてた。もしこの二人が出会う可能性があったとしたら、そこは一体どこか、あたかも推理小説を構想する作者よろしく生徒達は、二人の才女が実際訪れた場所を徹底的に古典の文献から探すという作業を開始したのである。その作業を経て、場所として選ばれたのが、右大将藤原済時の小白河山荘であった。架空実況放送【あさき夢見し いつの世も】はアナウンサーの現場中継からスタートする。

【あさき夢見し いつの世も】

F.I (雅楽)

NAR 私は今、右大将藤原済時様の小白河山荘に来ています。今日、六月十八日から四日間、ここで、小白河の法華八講が行われます。連日の猛暑の中、今日も、日中カンカン照りが予想されるように、朝から空は晴れ上がっております。前評判の高かった行事だけに、まだ、露も乾かぬ夜明け前から、山荘には貴族の車が、ぞくぞくつめかけています。おやっ、向こうの菩提樹の下に奇妙ないでたちの少女が走り回っています。F.O

乳母 姫様もう姫様ったらあ、何のためにここにきたと思ってるんですか？有難い、お話を聞いて

虫愛づる姫 だって、ここは、虫の宝庫なんだもん、ほら見て、これ、新種の毛虫よっ

乳母 こんな所にきてまで、殺生なさるなんて、情けない

虫愛づる姫 私は、殺生なんてしてないわ、毛虫を可愛がっているだけじゃない!!

NAR 髪はボサボサ、眉毛は黒々、笑うと真っ白な歯がのぞく、この方が有名は、虫愛づる姫君のようです。乳母につれられて、しぶしぶ、法華八講にいらしたようです。

SE (牛の鳴き声)

NAR あっ、ちょうど今、争うようにして二台の牛車が入ってきました。先頭の唐庇の車には、中宮彰子のようです。今ちらりと、紫式部さんの姿も見えました。続いての

牛車は、定子中宮様のようです。何やら、二台の間で言い争いが始まったようです。

筆者の実践は、古典学習の過程の中にドラマワークとしての学びを組み込むことによって、古典の学びを身体化する試みであった。生徒達は主体的に獲得した知識を、他者に発信するため、内容の吟味を図ったり、受け手の視点に立って対象を複眼的に見るアプローチもはじめた。古典の学びを作品化するという共創活動の中で、生徒達は、古典世界への親近感を深めると同時に、「声の力」を媒介にしながら他者の読みに出会い、他者の声に耳を傾け、そして互いの声が響きあうという学びを深めていったのである。

2-2 古典レッスン「伊勢物語・筒井筒」の実践

本研究において筆者は、国語科教師を目指す大学三年とともに、古典の授業にドラマ的手法を組み込み、高校生の学びの変容を目指した実験的プロジェクトワークを実践し、分析・検討した。まず、学生たちは自身の高校での古典授業経験を振り返り、なぜ古典がわからない・おもしろくないと思ったのか分析した。「言葉や文法が難しく、読んで意味がわからない」「将来役に立つと思えない（英語なら使う機会がたくさんありそうだけれど）」「興味がわからない」「入試科目に古典がないから、勉強はいらないと思った」等、率直な感想があがってきた。生徒であった時は「古典は嫌い」ですんだ学生たちだが、いざ、自身が教壇に立つことを考えると「古典が好き・古典はおもしろい」と思う授業創出は喫緊の課題であることがわかってきた。「おもしろい」と考える大前提として古典の世界に入り込むための仕掛けが重要という意見が出できた。そこで、「古典の世界に入り込むには？」をテーマにディスカッションを重ね「タイムスリップしたらどうだろう」「話を今風のドラマに置き換えたら、古典と今の変わらないところが見えてきたりするかも」「ビジュアルに訴える。例えば、紙芝居とか、紙人形を使うとかは？」「和歌って、メールとかツイッターに似ているところから、SNSとかつかって、超今風に設定したら、おもしろいかも」等ドラマ手法を使用した古典世界への探究の提案が浮上してきた。

実践概要 ～ドラマ手法での「古典」教材制作に挑戦～

実験的プロジェクトワークは以下のように実施された。

- 6月25日：竹取物語他 ホットシーティング・専門家のマント
- 6月27日：徒然草 兼好法師へのインタビュー
- 7月2日：伊勢物語 原文解釈・エッセー・対話
- 7月4日：伊勢物語 ドラマ手法構成会議
- 7月9日：伊勢物語 台本制作他
- 7月11日：伊勢物語 発表準備（演技・制作他）
- 7月18日：STORY DRAMA 発表

続いて具体的実践概要を説明したい。

第一ステップとして、まず代表的なドラマ的手法「ホットシーティング」や「専門家のマント」を用いて、古典教材にアプローチすることから開始した。「竹取物語」の場合は、五人の貴公子になりきってのホットシーティング。「枕草子」は「清少納言とその仲間たち」になりきって、ある日のサロンのワンシーンを再現してみる実践。「源氏物語」では「嫉妬とは？」と題して、ヒロインたちの心情をコメンテーターになってみんなが意見を戦わせる「朝までTV」。これら

の活動に対して、「他の人との対話を重ねる中で、登場人物の姿がいきいきと動きだすのが面白かった」「一人の人物についても否定的な人、共感を寄せる人とさまざまで、いつのまにか古典の人物ということは忘れて自分のことや友人のことを語っているような気持ちになった」「古典の登場人物の気持ちなんて、高校時代考えたこともなかったのに、そばにいる人のような気分で深く考えることができ無茶苦茶楽しかった」等の感想が出された。

第二ステップとして、プロジェクトワークの古典教材の選択を行った。その際参考として今まで筆者が生徒たちとともに制作した作品を鑑賞し、手法として使いたいものをピックアップしたり、発想としてまねできるものをメモしたりしながら検討を続けたが、今までドラマ化されていない古典作品でかつ、高校生・大学生の関心事である「恋」「男女の思い」をテーマとするものということで「伊勢物語・筒井筒」が選ばれた。そこで、まず原文解釈を丁寧に行っていく活動と同時に、筒井筒に関連するエッセーを集め視点の違いによってスポットの当て方、人物解釈の方法等を検討し、十分な解釈作業を終えた後に、改めて登場人物に対する自身の見解を対話で深めていった。

第三ステップとしてストーリードラマ制作のためのアイデア会議を行った。ここでいう「ストーリードラマ」とは物語とドラマを結びつけた学びの様式である。「伊勢物語・筒井筒」をドラマにして体験してみることで、学生たちが物語に描かれた想像世界にイマジネーションをとばし、そこで自身が見出したものを自分の演技や語りによって創造的に表現するという表現活動である。この実験的ドラマワークを学生自らが行うことで自身の想像力・表現力の向上に挑戦し、同時にテキストの解釈、思考力、さらには共感力も育むことを目標としたものである。古典世界という架空の世界へ深く入り込むなかで、現実の社会問題や自己の生き方の意味の探究まで射程にいたいという考えのもとにアイデア会議が行われた。

第三ステップは、台本制作である。ドラマの台本制作作法について①モチーフ②素材とテーマ③登場人物④ストーリー・プロット⑤せりふ⑥構成の6点について述べていきたい。

① モチーフ

制作の最初は①モチーフを考えることである。モチーフとは、表現の動機・発想を指す。日常の生活体験の中で感じるおどろき・感動・悲喜哀歓の思い、それらを鍛える中で「これだ」と感じる思いにぶつかることがある、これがモチーフである。その思いの多くはヒント程度のもので、すぐに創作活動にもちこめるものではないが、その浮上したモチーフをドラマとして肉付けすることが必要となる。

② 素材とテーマ

古典を素材としたドラマであっても、視覚的な形態や色彩、さらには、時空間を越えて人の思いや感情をそのような形で表現するかを検討していく。実際には存在しない人々の想いをテーマにするには、インタビュー等の取材活動はできないという制約はあるものの、逆に現実には存在しないものゆえに、素材選びは大胆かつ画期的なものが可能となる。それらの素材を受けて、わかりやすく簡潔なテーマを考えていく。しかし、最初にテーマ設定しドラマを進行させるのは鉄則ではない。むしろ、多くの作品は先にテーマが存在するのではなく、モチーフとなるものがあって、そこに何らかの素材のイメージがあって、それをつないでいくなかで、人間や、人間の生き方という漠然とした抽象的なものが具体的顕在的な個々のテーマとなって浮上するのである。

③ 登場人物

素材・テーマさらにはそれを扱う切り口が決まれば、肉付けしてドラマを進行する登場人物を設定してストーリーを考えることになるのだが、登場人物が、劇的境遇の中で、どのように生きようとしているのか、制作者は登場人物について深く知悉しなければならない。なぜなら、制作者の思いの表現媒体が登場人物であり、同時に、登場人物は制作者の手を離れて生きて語り行動するからである。

④ ストーリー・プロット

テーマを具象化するのがストーリーである。しかしここでも、ストーリーがテーマ同様に、最初から固定されたものではないことを述べておきたい。登場人物たちがある設定の中で動き始めたとき、ストーリーやプロットが新しく生まれてくるといことも多々ある。

⑤ せりふ

登場人物が、ある劇的境遇の中でショックを受け反応するとき、反応は人物の性格によって異なるが、その反応がせりふとなる。例えば【あさき夢見し、いつの世も】で清少納言が紫式部と口論する場面では「式部！ちょっと、あんた、いい気になりすぎやでえ、源氏がめっちゃ売れたからってな、人の悪口、ぎょーさん日記書いて」と関西弁になったりもする。どのような軽いタッチのドラマでも登場人物の語るせりふは、現実の対話とは本質的に異なる。ドラマの言葉は虚構であり、作者の創出した登場人物にとって凝縮した人生から発せられた言葉でなくてはならない。そのためには、シンプルでオーソドックスなせりふを磨くことが重要となってくる。

⑥ 構成（スタイル）

素材・テーマ・ストーリー・登場人物のプロットが出来たら、それを総合しドラマとして効果的に表現する構成を決定しなければならない。語り手がドラマの進行を助けるナレーションを行うケースと、語り手が実況放送のアナウンサーの形で登場するもの、主人公がナレーターとしてドラマを進行しつつ、同時に対話劇を行うもの他、素材に即した構成の工夫が重要となってくる。

第四ステップとして活動後のシェアレッスンを意識的に行った。

- ① 気づきのレッスン：「今日の活動で何を感じましたか？」「気づいたことはありますか？」という問いに沿って対話を行う。
- ② 分析：「なぜそのように感じたのでしょうか？」「それはあなたにとってどんな意味がありますか？」「そこから何を学びましたか？」の問いをもとに分析を深める。
- ③ 実行案：「次回の課題を実行するのに必要なことは？」をもとに課題を明確化する。

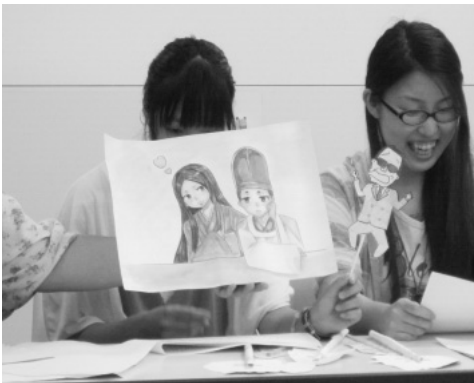
第五ステップとしてプレゼンテーションを行い、評価・分析により学びの知識化を実施した。

STRY DRAMA「伊勢物語・筒井筒」のドラマ構成と題名を紹介したい。

- ・SNS とドラマミックス：「世にも奇妙な筒井筒」
- ・合コン再現ドラマ：「唐揚げによせて」
- ・昼ドラ風男女物語：「シュウジとアキラ」
- ・架空実況放送：「悩め！悩め！お悩み相談室」

「古典の世界のお悩み相談番組」「悩め！悩め！お悩み相談室」

ナレ 「みなさん、こんばんは。今日も人々の悩みを解決するべく、調査にやっ来てまいりました。まずは松の上から様子をうかがいましょう」



「悩め！悩め！お悩み相談室」



「唐揚げによせて」



「シュウジとアキラ」



「世にも奇妙な筒井筒」

せいこ「ふう……今日も月が綺麗ね」（化粧をしたせいこが縁側に座る）
 たかし「（生垣に隠れて）あいつ、化粧なんてして……浮気でもしてるのか」（松の木蹴る）
 ナレ「うわぁ」
 たかし「だっ、誰だ、おまえは……ハツもしかして、おまえがせいこの……」
 ナレ「せいこって誰ですか、勘違いですよ、僕怪しいものじゃありません」
 たかし「木の上に隠れてるなんて怪しすぎる」
 ナレ「そ、それは……って、あなただって隠れてたじゃありませんか」
 たかし「俺はただ、妻が浮気してないか見張っているだけなんだ」
 ナレ「だから僕を浮気相手だと思ったんですね」
 たかし「そうなんだよ、せいこのやつ、こんな時間に化粧なんて珍しいことして、浮気以外考えられないだろう。俺はいつもだったら、今頃高安にいるんだからな」
 ナレ「えっ、高安に何しに行っているんですか？」
 たかし「めぐみって女がいてさ、俺たちお金がないから養ってもらってるんだよね」
 ナレ「え～だらないなあ……み、見てくださいよ、奥さん何かしてますよ」
 （タライのお湯が沸騰して吹き出す）
 たかし「うわあああああっ、やっ、やばい！あれ怒ってるよね、絶対怒ってるよね！やっぱり、めぐみとのこと嫌だったのかなあ、どどどど、どうしよう……」

古典教材レッスン：STRY DRAMA「伊勢物語・筒井筒」を終えて

- プレゼンテーションを終え、学生たちは古典教材レッスン実践の感想を次のように述べている。
- ・すべてを語りつくさず、私たちにたくさんの想像の余地がある古典のおもしろさを強烈に感じた。伊勢物語の語り手になりきって、自分の考えやものの見方を伝えたいと考えてドラマ制作を行ったけど、見てくれた人たちに自分たちの考え方を押し付けるのではなく、他者が何かを考えるためのひとつのステップとすることができると感じるドラマができたことは貴重な体験だった。新たな視点を持って古典とかかわっていくことのきっかけづくりが作品制作によって可能になったような気がする。
 - ・今まで古典って苦手でした。文法とか口語訳とか、心の中で、昔のことだから、どうでもいいじゃんって思っていました。でも、古典を現代の言葉で、現代の状況に置き換えてやってみたら、面白かった。とっつきにくいことも、見方を変えればおもしろく思える、すごい発見でした。
 - ・いつもは受身で教わる立場という生徒が主人公となって、古典をドラマ化するという、まさに「ドラマチック」なことができたことが、普通の授業と大きく異なったことだった。それぞれがいろんな思いをもって、感じて、ひとつの作品制作にかかわったが、そのことを通じて、みんなとの関わりが強くなり、自然といい流れに教室になった。仲間たちの発表を見ながら、声の優しさと強さ。からだから発せられる声について、もっと深くかかわっていきたいと思うようになった。ドラマ活動は深くて、すごい。
 - ・ドラマ活動を通して、みんなが生き生きしていきました。からだで古典をとらえることで、今までになかっただけに、たくさんすることに気づけるようになりました。自分たちで何かをつくり、完成させることのすごさを改めて感じました。わかるっていうことの意味を考えるきっかけになりました。
 - ・SNSを使って、軽快なブラックユーモアドラマを考えることがとても面白かった。古典の話をそのままの形で表現しても、やっぱり身近には感じられなかったと思うけれど、古典の世界も、その時代にあっては、それが日常なのだから、その時代をからだで体験するために現代版にワープさせたことで、いろいろな新しい発見があった。

さいごに ～ドラマ創造による学生の変容について～

最後に、古典の学びを作品化する《共創活動》を実施した後の学生達が自己表現とコミュニケーションについて触れている。それらを4点にまとめて考察したい。

① 自己開示が可能となったということ

「自分の気持ちを人にいうことが日常生活において苦手だったけれど、ドラマの中の役になりきってからは、思いを登場人物にのせていえるようになった」「何度もかんだり、しくったりしても大丈夫だよと励ましてくれる仲間が存在がうれしくて、心がのびやかになって、思いを語るできるようになった」ドラマ制作過程において、仲間同士の存在を認め合い尊重できる暖かな関係が構築され、安心して自己開示できる雰囲気が醸成されていったのである。

② 他者意識が芽生えたということ

「ドラマの台本制作のとき、自分の考えをみんなにわかってもらえるようにするには、どんな風にいったらいいのかと、思いを表現することについていろいろ考えるようになった」「一つの場面や、一人の登場人物に対してもみんながいろいろな視点から意見をいうのがとても興味深かった。一人で考えていたのでは想像もつかないような展開にびっくりすることもあった」ドラマの制作過程における対話のみならず、上演の際の「聞き手」を想定したモニター意識も芽生えるなど、コミュニケーションにおける他者の存在に対する意識が明瞭になった。

③ 新たな自己発見と他者発見

「自分一人では決して見つめることのできなかった自己の内面を、仲間と一緒によりそってくれたことで、しっかり受け止めることができました」「日ごろと違う友人の新たな面をたくさん発見することができました。ドラマ制作を通して、仲間と深いレベルで交流しあえたような気がします」思いを言語化する過程の中で、意識化されなかった自己の内面への気づきや、友人の新たな面の発見が共創実践の眼目の一つともいえよう。

④ 共創的コミュニケーションを学ぶ

「ドラマをつくるという共通の目的の中で、必要に迫られた深い話し合いができました。そのなかで、仲間の言葉に耳を傾けることの重要性を知りましたし、自分の言葉がしっかり受け止められていることにうれしさもおぼえました」「一人では決して学ぶことができなかった多くのことを、作品づくりを通してたくさん学べたことが大きかったです」一つの作品を作り上げるためには、他者との共創活動は必須であること、さらに、その活動の中で大きな学びの拡張が可能となっていることをこれらの言葉は物語っている。

一人の学びの活動から、他者との共創活動へと、学びの拡張と深まりを経験する中で、学生達は、他者の立場に立って考えること、他者とともに生きていくことの大切さを学んでいった。その共に生きていく力の源が、まさに対話力であり、コミュニケーション能力であるといえよう。生徒達の語りから考察するに、それらのコミュニケーションの成立に必要なものは、目的意識(話し合いやゴールの設定に対する自覚)・他者意識(他者の視点に立って考える意識)・場の意識(相互交流を行う状況や人物相互の関係に対する意識)といえよう。コミュニケーションの必然性を

意識した活動の設定の重要性和同時に、学生たちが注目したのは、表現活動においては、表現者の勇気と同時に、表現者とその表現を受容してくれる聴き手との関係構築が不可欠であった。教師はその関係性構築を促進し支援する存在であるべきなのだ¹⁰。

さいごに、ストーリードラマとしての古典レッスンの成果として「古典の世界が私に近づいた」という学生たちの声を紹介したい。

- ・私自身の体験とリンクさせて「筒井筒」に向かい合うことができたから
- ・登場人物になりきってみると、いろんな発見があった。肌にふれる風の館ん字、耳に聞こえる音、空気の湿度……
- ・現実世界と遠い古典世界、そこで生きた人が本当に何を感じ、何を思ったか、誰も知らない。誰も答えを知らないものを探検するのはワクワクする。

注

- 1 調査の詳細は以下を参照のこと。「古典教育再考—七割もの生徒に嫌われている古典教育からの脱却—」『日本語学』2007年二月号「西辻正副他2007」
- 2 「イマジネーションを飛ばす」は筆者が好んで使う造語で、想像力を広げる、さらには深めるを表すものである。授業中にも使うことが多いことから、生徒達の発言の中に頻繁にこの用語が使用される。山口農業高校の生徒で現在田布施農業高校の教諭は、自身のベトナムでの体験を語ったラジオドキュメント(2004年6月)「ぼくがベトナムで考えたこと」でもしばしば「イマジネーションをとばす」を使用する。山口中央高校や宇部高校の生徒達の発言のなかにも頻繁にでてくる用語となっている。
- 3 1988年4月12日から14日にかけて1年生の2クラスで実施した授業終了後の振り返りシートに書いた感想による。
- 4 筆者は、授業とは、生徒が自らの中に「問い」を設定できたときにはじまり、生徒がその「問い」を探

究する活動を助けるのが教師の仕事だと考えている。古典の世界に生徒を立たせ、生徒が古典の世界に対して想像力を喚起し、思考をはじめるところまで生徒をつれていくことが必要で、そのためには教師の発言は多くならざるをえない。筆者が行ってきた手法は、現在ドラマ教育においてティーチャー・イン・ロール (Teacher-in-Role) といわれる技法と重なるところが多い。ティーチャー・イン・ロールは、当該テーマに関連した登場人物の役柄を教師自身が演じることで、学習者をドラマ世界に招き入れる手法であり、過程ドラマのオニール (Cecily O' Neill) らによって開拓されたものである。詳細は以下を参照。渡部淳 (2007)「教師 学びの演出家」旬報社

- 5 古典のクラス劇については「ユニーク劇観客を魅了 古典を題材に熱演」として1988年9月5日中国新聞においても取り上げられた。
- 6 「平家女人抄」の舞台の詳細は、1994年第19回中国地区国語教育研究大会において「音声表現を通しての古典指導～平家物語への試み～」において発表を行った。詳細は以下を参照。「平成六年度 国語第五十四号」 山口県高等学校教育研究会国語部会
- 7 群読とは、一つの作品を、一人で (ソロ)、また数人で (ユニゾン)、さらには、大勢で分担して読む朗読法である。分担は作品の内容や文体との必然性による。筆者は、古典における群読において、3点の教育的効果を認めている。①学びあい②響きあい③聴きあいである。筆者は、アナウンス・朗読等の音声表現トレーニングを受け、放送活動に従事してきた経験をいかし、授業や部活動等における音声表現の指導を行ってきた。
- 8 1994年11月10日第19回中国地区国語教育研究大会の発表のために、生徒達の感想をインタビュー取材したものである。
- 9 ラジオのスポーツ中継を想定仮想して西澤が打ち立てたのが昭和30年 NHK の名物番組「架空実況放送」である。筆者は1991年より放送劇作家西澤実の音声表現研究会に所属し、西澤からラジオドラマ制作の指導を受けて来た。筆者は、架空実況のアナクロニズムのおもしろさと、描出力によるイメージの豊潤さに魅力を感じ、このスタイルを多く採用している。架空実況放送についての詳細は以下を参照、西澤実「脚本とは」教育資料出版社1980。ホット・シーティングもこの手法と類似したものである。架空実況の場合は、アナウンサー役が場面を進行していくのに対して、ホット・シーティングの場合はインタビューするのはアナウンサーではなく、メンバーの一人が、特定の役柄のメンバーや、文学作品の途上人物、さらには、歴史上の人物等にインタビューするという技法である。ホット・シーティングについては、以下を参照のこと。渡部淳「教師 学びの演出家」旬報社2007
- 10 コーディネーターやアドボケーターとしての教師の役割を考えるにあたって、筆者は佐藤学に大きな示唆を受けている。佐藤学の提唱する「学びの共同体」は教室におけるコミュニケーションのありようを表現したものである。「学びあう関わり」の基礎には、聴きあう関わりがある。とにかく教師は子供の発言力を追及しがちだが、むしろ、一人一人の発言に耳を澄ますことを中心に指導することのほうが、はるかに重要である。どの子も安心して発言できる教室は、異質な声に敏感に耳を澄ます聴きあう関わりをつくりだすことによって実現することができる。逆ではない。聴くという行為は、学びが学びとして成立するための最も重要な行為である」と述べて学びにおいて「聴くこと」の重要性を指摘している。 (「授業を変える・学校が変わる」小学館2005)