

# 「体験としての古典」を具現化する授業実践研究

—音楽による異空間創出の試み—

花坂 歩\*<sup>1</sup>・安道 百合子\*<sup>2</sup>・清水 慶彦\*<sup>3</sup>・石出 和也\*<sup>4</sup>

【要 旨】 本研究では、初等教育における伝統的な言語文化（特に日本古典文学）のマルチモーダルな指導法を探究した。作品は『平家物語』の「那須与一（扇の的）」、対象は第5学年である。授業では群読発表を単元のゴールに掲げ、古典文学の研究者による専門知の教授、漫画や映像教材を用いての内容理解の補助、作曲家による情景音楽の創作、重厚な音響装置を配置した音楽教室での成果披露など、多様な方法を採用した。活動後の感想からは情景音楽の活用によって古典との出会いがより豊かになったことが確認できた。本研究は言語にとらわれない古典文学教育の提案である。

【キーワード】 平家物語 音読表現 サウンドスケープ 教科融合

## I はじめに

近年、古典の学習意義を問うような議論がさまざまな立場で連続的に行われている<sup>1)</sup>。それらを概観すると、社会の劇的な変化に古典教育が対応しきれていない現状が見えてくる。行政レベルにおいては、すでに、平成20(2008)年告示の小学校及び中学校の学習指導要領において、「伝統的な言語文化と国語の特質に関する事項」が新設され、古典に親しむ態度の重要性が指摘されている。続く、平成29(2017)年の改訂では指導の対象が拡大し、小学校の低学年から伝統的な言語文化に触れさせることとなった。この点にのみ注目すれば、近年の古典不要論は突発的に生じたものとは言い難く、前に、古典に親しむ態度が強調された段階ですでに深刻な域に達していたと考えるべきである。

本研究では日本古典文学の導入期の指導法を探究した。扱う作品は『平家物語』の中から「那須与一（扇の的）」、対象は小学校第5学年である。その最大の特徴は他領域結合による融合にある。主には初等国語科教育実践でありながら、音楽教育の一面もあり、古典文学、音楽（作曲）とのふれ合いでもある。以下にその具体と省察を示していく。

---

令和4年10月28日受理

\*1 はなさか・あゆむ 大分大学教育学部言語教育講座（国語教育）

\*2 あんどう・ゆりこ 大分大学教育学部言語教育講座（日本古典文学）

\*3 しみず・よしひこ 大分大学教育学部芸術・保健体育教育講座（作曲）

\*4 いしで・かずや 北海道教育大学教育学部札幌校（音楽教育）

## II 教材（平家物語・那須与一）について

教材は、古典離れを引き起こすような難解さがなく、言葉の響きが良いものを探した。選んだのは『平家物語』の「那須与一（扇的的）」である。

『平家物語』は、漢語・和語・仏教語・俗語を自在に取り込んだ和漢混交文を基調としつつも、叙情的な七五調の韻文調を含んでおり、全体として美しく壮麗である（秋山・三好，2000）。中でも、本実践で使用した「那須与一（扇的的）」（覚一本）は、テキストを物語りつつ楽器をつま弾く、いわゆる「語りもの」の様式であり、韻律に優れている。この場面は対句的表現が巧みで、柔和な和語と慄然とした漢語のバランスが良い。「よつびいてひやうど放つ」、「ひいふつとぞ射切つたる」などは、拗音・促音の響きが小気味良く、擬音語・擬態語の言葉選びも秀逸である。そして、「夕日の輝いたる」、「みな紅の扇の日」、「白波」などの色彩表現は視覚的な情景を読み手にもたらししてくれる。

『平家物語』そのものは軍記物語の白眉とされる中世文学の代表的作品である。後世の謡曲・御伽草子・浄瑠璃にも多くの素材を提供しており、我が国の伝統文化に大きな影響を与えている（秋山・三好，2000）。その叙述の基調となっているのは無常観であり、勇壮な軍記でありながら、悲壮的でもある。しかし、そうした文学性・芸術性を有する一方で、文学作品として意識された歴史は意外と浅い。大津ほか（2010）によると、江戸時代は儒教的な鑑誡を説くための史書として扱われ、明治時代になって、西洋の叙事詩に匹敵する国民的叙事詩として論じられるようになった。叙事詩とは、一言で言えば、英雄物語である。平清盛を悲劇的英雄と位置付けるロマン主義的な読み方が基本となり、時代の趨勢によって、国家至上主義や軍国主義と結びついたりもし、戦後はその反動から、歴史の進歩を描く革命的物語に読み換えられたりもした<sup>2)</sup>。そうした感化の力は現代においても顕在で、今なお、『平家物語』の魅力は説かれ続けている<sup>3)</sup>。

『平家物語』には、過酷な運命に挑む登場人物たちの姿が刻々と描かれている。その人物たちは自他の尊厳を守るために一瞬の決断を美しくしてみせる。そこに読み手は戒めや教訓でもなく、諦念でもなく、もっと奥深い平和への願いを感じ取っていくことだろう。『平家物語』の「那須与一（扇的的）」はそれを可能にする章段だと判断し、用いることとした。

「那須与一（扇的的）」の山場については、梶原（1992）の「一般に物語のクライマックスは、与一が首尾よく扇的的を射ぬく最後の場面と考えられておりますが、語りものとしてこの一段を聞いてみますと、むしろ聞かせどころは、与一の苦悩を語るこの場面にあったように思われます。ここでは、神々に願いをこめる与一の祈りの言葉が切々と語られますが、全軍注視の真ただ中で、誰ひとり援けてくれる者もなく、みずから運命をきり開かなければならない与一の悲壮な思いが、ひしひしと聞く者の心に伝わって来るところで、恐らく琵琶法師の腕の見せどころであったに違いありません」という言説が端的でわかりやすい。小学5年生に「みずから運命をきり開かなければならない与一の悲壮な思い」は理解できなくとも、波の動きに上下する射ることの難しさは想像できよう。そこを起点に、源氏と平家の対立、大将義経と若き武士与一の上下関係、与一の祈りの言葉にある神々の名の響き、さらには、今から800年以上も前の平安時代末期、鎌倉時代初期にまで興味を広げ、過去（古典）と現在（現代）を俯瞰することが理想である。



### Ⅲ 「体験としての古典」を具現化する3つのアプローチ

#### 1 プロジェクトの概要

対象は小学校5年生の14名である。授業は群読発表会を単元のゴールに掲げ、全6時間で構想した。1時間目には日本古典文学の研究者(安道百合子, 大分大学)による専門知の教授, 2・3・4時間目には、漫画や映像教材を用いて内容理解を補助しながらの音読・群読練習, 5時間目にはスピーカーを複数配置した音楽教室で成果発表会(プロジェクトでは、「古典体感会」と呼んだ), 6時間目には全体のリフレクションである。なお、音読・群読練習の指導は花坂歩(国語教育学, 大分大学)が中心に行い、情景音楽の作曲並びに発表会当日の音響設備の設営は清水慶彦(作曲, 大分大学)が担当した。

文語学習の初期にあたる小学校5年次においては文語の難解さが古典への接近を阻害する。そこで取り入れたのが多角的アプローチである。以下に、その主要なものを述べる。

#### 2 第1アプローチ 出前授業によって古典の専門知に触れさせる

古典の世界は私たちにとっての異界ではない。時間軸において考えれば、過去の現実であるし、認識論において考えれば、現在に内包される未知の出来事にすぎない。古典の世界観に思いを巡らすことができるようになれば、今後、どのように社会が変化しようとも、俯瞰的に、自らの人生を切り開いていけるはずである。古典は私たちに時代環境による特殊性と普遍性の双方を知らしめる。そこに古典を学ぶ意義がある。

小学校第5学年という発達段階は確かに古典を学ぶには困難が多いかもしれないが、上述の古典を学ぶ意義を無視しての導入は本質的ではない。授業では、古典教育の導入として、古典の世界が幻想ではないことを知ってもらおうとした。用意したのは画像資料を多用した約11分の動画である。その構成は以下の通りである。

- ① 約2分。ひらがなのくずし字で書かれた和本を紹介し、日本には千年以上前から書写によって伝えられた書物(古典)があることを説明した。版本や『枕草子』の写本の画像などを素材に用いた。
- ② 約2分。馴染みのある昔話の源流が古典にあることを説明した。浦島太郎の源流は『古事記』や『風土記』, かぐや姫は『竹取物語』が元である。古典の内容は時代・作者層・享受者層によって多岐に渡り、現代とは異なる時代の価値観に出会えることを言い添えた。
- ③ 約5分。江戸前期の絵巻の画像を用いて、『竹取物語』の求婚難題譚を解説した。シルクロードを伝わっての文化の伝播や古語から現代語への音韻の変化などにも言及した。
- ④ 約2分。和歌の音数(5・7・5音)と『平家物語』の冒頭の韻文調(7・5音)について解説した。冒頭を音読したあと、祇園精舎の鐘の音を想像するために、寺の鐘の音とガラスの風鈴の音を聴き比べるなどした<sup>4)</sup>。

説明用のスライドには、イラストと古典籍の画像を多く引用した。文語教育の導入ではなく、古典文化の教育の導入だと考えてのことである。イラストは児童向けの古典の本<sup>5)</sup>から教育機関での複製が認められる範囲内で引用し、古典籍の画像については国立国会図書館と国文学研究資料館が公開している画像<sup>6)</sup>を利用した。これらも教育機関での利用が認められている。

動画での学習の後、動画内で紹介した和書（安政5年版本）の現物<sup>7)</sup>を見せ、実際に手に取って鑑賞させた。現物を手のひらに乗せ、指でページをめくってみることで、和紙の質感を体感できたことと思う。児童らは見た目よりも軽いことに驚き、現代とは異なる文字の形に興味を持ち、やや興奮気味の表情であった。現代ではさまざまな資料がネット空間で閲覧可能であるが、「ほんもの」に触れさせることで、古典が現代と地続きであることを実感してもらおうとした。

### 3 第2アプローチ 個の音読によって聴き手を古典に巻き込んでいく群読

文語に不慣れた小学校第5学年の児童に、作品の読解を求めることは難しい。それを現代語訳で代替することも考えられようが、第3学年及び第4学年ですでに簡易な文語の学習が始まっており、可能な限り、文語の文章そのものに触れさせたいところである。有効な手立ては、学習指導要領も推奨するように、音読であろう。

花坂（2015）では、音読・朗読による特殊空間の創出について述べている。端的に言えば、音読・朗読は「そこにはないもの」を創出し、読み手ばかりか聞き手までも、あたかもそこにいるかのような気分させることができる。ただし、それを可能にするには、(a) フォーカス（心的要因）、(b) 発音・発声・韻律の特徴（音声上の現れ）、(c) 出来事性（現象）の3点へのアプローチが必要である。(a) はどこに気持ちをこめるか、(b) はどのような声で読むか、(c) はどのような場面を想定するかである。

この(a)、(b)、(c)を為すには、当然、作品の内容理解が前提となるのだが、理解すべき対象が文語体の文章で、かつ、読み手が小学校第5学年の児童であれば、内容理解が大きな難関となる。今回は、第1アプローチ（出前授業によって古典の専門知に触れさせる）と第3アプローチ（音楽によって作品に内在する躍動感を現出させる）に加え、「那須与一（扇の的）」を漫画化したものやドラマ化したものを組み合わせることで内容理解を補完した（上述の(c)の軽減）。さらに群読を採用することで、一人一人の音声化の量を減らした（上述の(b)の軽減）。その群読も、①音声のみの披露型群読、②情景音楽を伴った披露型群読、③聴衆を取り囲んでの情景音楽付きの巻き込み型群読の3種の聴かせ方を採ることで、情景音楽によって創出される特殊空間を際立たせることにした。

### 4 第3アプローチ 音楽によって作品に内在する躍動感を現出させる

作品への没入を音楽領域から支援するために、次のような手法をとった。

- ①フィールド・レコーディングによる素材音の収集
- ②サウンドスケープ・コンポジションを基盤とした音響制作
- ③マルチ・チャンネルによるサウンドプロジェクション

まず、臨場感を高めるために、素材音はアンビソニックマイクを用いての三次元録音によって収集した。例えば、海の情景の創出には、作品中の場や時間帯をふまえて近しい音風景を推定し、実際に海岸に赴いて素材音を収集している。これにより、聴き手はあたかもそこにいるかのような感覚を味わいやすくなる。

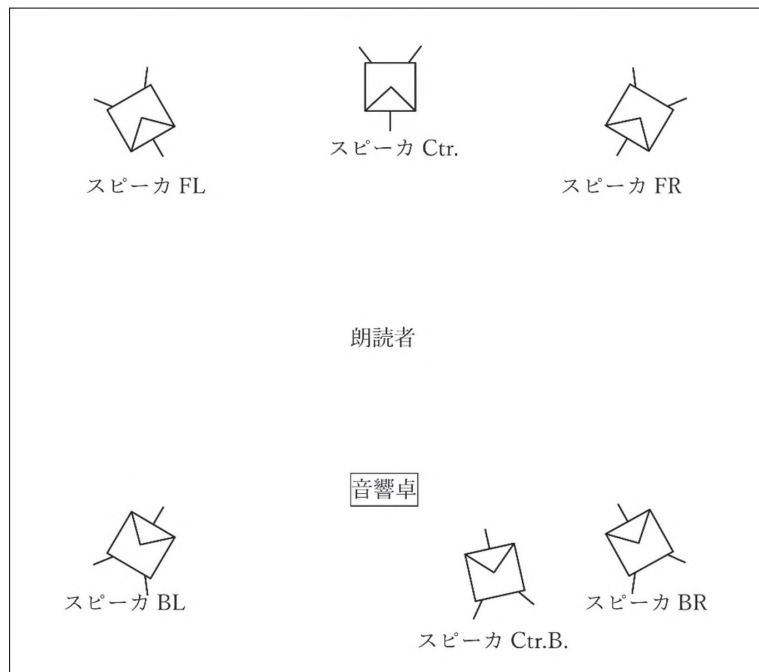
基本的な枠組みとしたサウンドスケープ・コンポジションとは、カナダの作曲家トゥルアッ



クス (Barry Truax 1947-) らが提唱した概念で、同じくカナダのマリー・シェーファー (R. Murray Schafer 1933-2021) のサウンドスケープの理念をふまえて、「音風景に関わる聴き手の連想や記憶、想像力を呼び起こす」ために「認識可能な環境音や、その文脈が存在することを最も重要な特徴」とする制作志向である (Truax, 1996)。

今回、音の高さを確定的に区別できる楽音ではなく、環境音を基盤とした音響制作を選択したのは、「あたかもそこにいるかのような気分」の要求があったためである。小学校第5学年の児童のことを考えれば、古典の原文から情景を想像することは相当難しいだろう。楽音で音環境を創るよりも、自然界のそのままの音を素材にしたほうが情景理解には役立つと考えた。また、ミュージック・コンクレートの流れをくむ電子音響音楽でも環境音が用いられることがあるが、その場合、素材音が甚だしく加工され、原音の意味や文脈が希釈される傾向がある。音楽の抽象度を上げすぎると、児童らは、古典と音楽の両方を理解するように努めなければならない。それを避けるために、認識が容易な環境音を基盤することにした。その他、本作ではジングルとしてのフルート演奏、サウンドエフェクトとしての鏑矢の飛翔音などを演出的に加え、作品の情感性を強めるようにも試みた。

本番の発表会では、図1のような6chマルチ出力によるサウンドプロジェクションを実施し、上述の三次元録音の活用などと合わせて、音声表現だけでは生み出せない臨場感の創出を試みた。また、上演に際しては、読み手との呼応によって出音や音量の制御を行い、音声表現と音楽表現が混然一体となって空間に響くようにした。読み手、聴き手が『平家物語』を媒介に同時・相互的に作用し合えるよう、一つの「演奏」として、会場全体の高揚を支援した。



(図1) サウンド・プロジェクションでの機器配置 (概念図)

## Ⅳ 「体験としての古典」の指導計画

### 1 指導目標と評価計画

本実践における「指導目標」は「古典体感会に向けての練習及び本番を通して、文語の響きやリズムに親しみ、昔の人のものの見方や感じ方、作中人物の相互関係や心情などに思いを寄せることができる」である。この「指導目標」は、言語活動としての「古典体感会に向けての練習及び本番」と、指導内容としての「文語の響きやリズムに親しみ、昔の人のものの見方や感じ方、作中人物の相互関係や心情などに思いを寄せる」から構成されている。後者の指導内容は、学習指導要領に示されている「知識及び技能」の内、「(3)我が国の言語文化に関する事項」から、「ア 親しみやすい古文や漢文、近代以降の文語調の文章を音読するなどして、言葉の響きやリズムに親しむこと」、「イ 古典について解説した文章を読んだり作品の内容の大体を知ったりすることを通して、昔の人のものの見方や感じ方を知ること」及び「思考力、判断力、表現力等」から、「C 読むこと」の「イ 登場人物の相互関係や心情などについて、描写を基に捉えること」を元に作成している。評価規準及び評価基準については上記の指導事項に即して作成した。「本時の評価」については、単元で一連をなす国語科学習において、各時間を分割的に評価していくことは困難である。そこで、以下のように指導と学習の力点を文章にて記述することにした。

【第1次 第1時】 学習者の動機付けに専念する。その際、第5学年という発達段階を考慮して、活動そのものへの動機付けよりも、「文語の響きやリズム」や「昔の人のものの見方や感じ方」、「登場人物の相互関係や心情」に関心が向くことがより望ましい。本時はそれらを3人の教員による全体観察によって評価する。

【第2次 第2・3時】 本次（2単位時間）は、「音読を通して、文語の響きやリズムに親しんでいる」の主たる評価時間となる。2時間を通して、すべての学習者が、「文語の響きやリズム」に親しんでいるかを点検したい。その上で、「昔の人のものの見方や感じ方」に親しんでいるか、「登場人物の相互関係や心情について捉えている」ことについての確認（観察）ができるとより望ましい。

【第3次 第4・5時】 本次（2単位時間）は体験としての学びを重視する。「文語の響きやリズム」を全身全霊で享受できているかが重要な評価の観点となる。それを主に全体観察によって行う。

【第4次 第6時】 本時に至るまで予定通り評価が行えていれば、「文語の響きやリズム」は個別点検まで、「昔の人のものの見方や感じ方」、「登場人物の相互関係や心情など」は全体観察まで終えていることになる。本時の評価では記述確認（点検）が主となる。確認が取れない場合も、これまでの観察による確認がとれていれば、追加的指導の対象とせず、年間指導の中で支援することとする。



## 2 指導におけるその他の工夫

主たる対象である文語（「那須与一（扇的）」の本文）の理解を補助するために、情景音楽の活用<sup>8)</sup>、漫画学習材や映像学習材を活用した<sup>9)</sup>。漫画によってデフォルメされた「那須与一（扇的）」、ドラマ仕立ての実写で再現された「那須与一（扇的）」、波の音や風の音、おそらくあったであろう鳥の鳴き声や、心象風景を連想させる和笛や鈴の音などを活用した情景音楽によって想像される「那須与一（扇的）」、そのいずれも『平家物語』を理解するための正攻法とは言えないだろうが、多様な解釈が存在することも古典の通常である。言語に固執せず、多様なアプローチで古典に親しませようとした。

また、異年齢間の交流を企てた。学習指導要領上では伝統的な言語文化の指導は系統的に構成されているが、年次進行で学習を進展させていけるとは限らない。大人も含めて、見聞きしたもののすべてを覚えられないのが人の常である。そこに抗うには反復や強い印象づけが必要である。本実践では発表会に下位学年の第4学年を招いた。下級生がいることで当該学年の児童らは真剣さが増すし、下級生も上級生の雄姿を通して古典を予備的に学習することができる。

そして、学習用語の明示である。今回、学習用語として、「古典の響き」、「古典のリズム」、「昔の人のものの見方や感じ方」、「登場人物の関係・心情」のそれぞれを模造紙に書き、授業の導入部や終末部で児童の目に触れやすいようにした。いずれも学習指導要領の指導事項から抽出した語句である。学習用語の明示によって以降の学習が累積していきやすいようにした。

## V 結果（参加者の感想）

まず、群読発表をした児童のものである。以下、下線部は稿者による。

わたしは扇的を読んで最初むずかしい字がいっぱいあってびっくりしました。だけどたった二週間の間にみんな音読がとともうまくなっていたのですすごいと思いました。私は扇的を読んで重ねるように読むところがむずかしかったです。だけど重ねてみると、とてもはく力があってすごかったです。最後に立体音響で聞くと、教室で聞くとときよりもより一層与一が扇に向かって弓を放つ場面がとても伝わってきました。

この感想が今回の学習の様子を端的に表している。上掲の児童に限らず、多くの児童が文語への抵抗感と驚き（「むずかしい字がいっぱいあってびっくりしました」など）を記述していた。そして、音読練習を通して、そうした文語の難しさを克服できたという達成感があること（「みんな音読がとともうまくなっていた」など）、今回の学習を通して、古典の内容にも触れていたこと（「与一が扇に向かって弓を放つ場面がとても伝わってきました」など）が読み取れる記述をしていた。

以下に示す感想は教員のものである。児童のものより、より分析的である。

初めて古典の群読を音楽入りで聞きました。普通の群読でも上手に読めていたのですが、音楽が入ることで雰囲気ががらりと変わったことに驚きました。音楽と群読が混ざることで臨場感が出てきて、当時の情景が頭に広がってきました。特に、与一が目をつぶり、矢が当たるように心で願っているシーンは「2人あわせて読む」ではなく「少しおくらせて重

ねて読む」ことで「心の声」として伝わってくる感じがしました。初めての体験でしたが、すてきな時間を過ごさせていただきました。

学習指導要領の推奨に従えば、音読・朗読などの言語活動によって、文語の響きやリズムを体感できさえすれば古典に親しませたことになる。上掲の教師の感想で言えば、「上手に読めていた」という達成状況で通常は満足してよいということである。続く、「音楽と群読が混ざることによって臨場感が出てきて、当時の情景が頭に広がってきました」は本実践研究が企図していたものである。そして、与一の「心の声」を取り上げた感想は、そこがクライマックスであるという梶原（1992）の言説とも一致している。さらに、感想には「少しおくれて重ねて読む」というずらし読みの技法についての言及もある。教師にとっての研鑽の場にもなっていたようである。

この他、児童、教師問わず、「間」についての記述が散見された。「扇の的を読んでみて、間をふつうよりももっと長くとらないといけないことを、初めて知りました。最初は間をとれていなかったけど、本番は間をとれたのでよかったです」、「ぼくは間を開けるのを意識しました」などの児童の感想があった。この「間」の指導は大変難しく、教師によっては、秒数でカウントさせて済ませる者もいるが、重要なのは間合いであって、時間的長さではない。今回は、一人一文音読による群読と情景音楽との合奏という形態をとったため、間への意識がより強く働いたものと思われる。

そして、今回の実践研究において特筆すべきは下級生の反応である。例えば、「古典を聞いて、私は音楽の音色がきれいだなと思いました」、「波の音がとてもほんかくてきですごかったです」といった感想があった。これらからは音楽を入口にして古典に親しんでいることがわかる。他に、「最初は何を言ってるかわからなかったけど、音楽に合わせて聞いていると感情が伝わってきていました」、「なすのよいちが船のおうぎの的を弓矢があたるかはずれかドキドキしました」は状況を理解できた者だけが抱ける感情である。また、「むずかしそうな文章を上手に言っていたのすごいと思いました。5年生になったら古典を覚えたいです」、「古典を聞いて、よく意味がわからなかったけど、5年生の読み方が気持ちこもってすごいなと思いました」、「次はぼくが音読を試みたいです」のように、上級生への憧れとともに、古典への意欲を述べる児童もいた。

## VI 教科教育としての考察

小学校における「伝統的な言語文化」の指導は、古典に親しむ態度の育成が持続的に行われるように系統化されている。はじまりは第1学年であり、指導事項として、「ア 昔話や神話・伝承等の読み聞かせを聞く等して、我が国の伝統的な言語文化に親しむこと」が明記されている。続く第3学年及び第4学年では、「ア 易しい文語調の短歌や俳句を音読したり暗唱したりするなどして、言葉の響きやリズムに親しむこと」とあり、第5学年及び第6学年では、「ア 親しみやすい古文や漢文、近代以降の文語調の文章を音読するなどして、言葉の響きやリズムに親しむこと」となっている。これらを見ても明らかなように、「読み聞かせ」や「音読」、「暗唱」といった音声化が古典に親しむための主たる方途になっている。

今回の第5学年の授業では、学習指導要領が求める「言葉の響きやリズム」といった必須事



項に加え、「間」といった朗読技術の他、漫画教材や映像教材を用いたマルチモーダルな内容理解、情景音楽との合奏による音楽教育の側面まで含めて構想した。こうした複数のアプローチを統合することで、教師目線の「指導すべきこと」に留まらない豊饒な学びが児童に生まれることを期待した。ここでの「豊饒な学び」とは、例えば、本稿第2節で述べたような過去（古典）と現在（現代）を俯瞰する思考力であったり、奥深い平和への願いであったりする。もちろん、これ以外のものも容認される。こうした個に応じた学びを生み出す企図を花坂（2017）では「授業における不確定箇所の自覚的設置」と言っている。

本節では、本研究の大きな特色の一つである音楽との融合について述べる。

本稿第3節第4項でも挙げたマリー・シェーファーは、音楽作品だけではなく、環境音とかかわる方法を示すことも作曲家の重要な役目の一つであると考え、「サウンドスケープ（soundscape）」という概念（あるいは思想）を示した。鳥越（1997:60）によれば、一般的には、「サウンドスケープ」は現実に鳴り響いている音の風景を意味するが、人為的環境としての抽象的構築物（音楽作品やテープモンタージュなど）を意味する場合もあると規定されている。

小学校の場合、特に音楽科や生活科、総合的な学習の時間などにおいて、「身の周りの音」を学習の素材として用いることも多いが<sup>10)</sup>、「授業」という場それ自体がすでにサウンドスケープでもある。つまり、体育科には体育科特有のサウンドスケープがあり（例えば、ボールの弾む音やプールの水音などが織りなす音風景）、図画工作科には図画工作科特有のサウンドスケープがある（例えば、粘土をこねる音や紙を擦る音などが織りなす音風景）。聴覚を中心とした五感全体で捉えた音の風景がサウンドスケープなのである。

そうしたサウンドスケープをデザインすることで、享受者（児童）の想像（*imagination*）を意図的に引き起こし、作品の情景や作品内容の理解に役立たせることができる。さらに、聴覚情報は風景画や映像などの視覚情報と異なり、具体的な事物を聴き手の心中にもたらさない。享受者に様々な創造（*creation*）を促すのがサウンドスケープデザインである。

今回の授業では、音読・群読といった国語科らしいサウンドスケープに情景音楽を重ね合わせることで、サウンドスケープの重層化を試みた。こうした音のデザイン<sup>11)</sup>には、学校外から聞こえる交通音や、廊下の足音、隣の教室の声など、児童の集中を妨げるような周辺のサウンドスケープを覆い隠す効果が期待できる。児童は音読・群読によって国語科特有のサウンドスケープを自ら創出しながら、情景音楽としてのサウンドスケープとの対話によって情動の高まりを倍増させ、さらには、不要な周辺のサウンドスケープの侵入を阻止し、自他を『平家物語』の「那須与一（扇的）」の一場面没入させることができる。教師による学習環境のデザインによって、児童は古典の世界観に身を浸していくことがより可能な状態になっていくのである<sup>12)</sup>。

## Ⅶ おわりに

本研究では初等教育における伝統的な言語文化（特に日本古典文学）のマルチモーダルな指導法を探究した。特に、古典（クラシック）と漫画・大河ドラマ（サブカルチャー）、サウンド（音）とスケープ（風景）、言葉と音楽といった様々な対概念の相克を試みた。今後は、実証に耐えうる研究の準備にあたるとともに、音楽による聴覚刺激に限定せず、美術との融合によって視覚・触覚刺激を取り入れることにも挑戦していきたい。

## 謝辞

本研究を進めるにあたり、豊後大野市立菅尾小学校の衛藤浩校長、釘宮泰代研究主任、担任の佐藤功一教諭には多大なるご協力を賜った。また、音楽関係の機器については、「大分大学 STEAM Lab.」の協力を得た。記して感謝申し上げる。

## 附記

本稿は花坂を研究代表者とし、安道、清水、石出が共同で作成した。それぞれの言説が統合されたものであり、不可分である。加えて、本研究は JSPS 科研費 JP19K02735 及び JP21H00868 の助成を受けての成果であることを申し添える。

## 注

- 1) 2019 年には、明星大学日本文化学科によるシンポジウム「古典は本当に必要なのか」が行われ、2020 年には、国際基督教大学高等学校の生徒によるシンポジウム「高校に古典は本当に必要なのか」が開催された。この生徒によるシンポジウムの内容は後に書籍化（『高校に古典は本当に必要なのか』、文学通信、2021）もされた。さらに、2021 年には、全国大学国語教育学会によるシンポジウム「古典の学びを国語科教育学はどのように捉えるのか」も開催された。その後も、SNS 上では古典不要論がくすぶり続けている。
- 2) 大津雄一らによる『平家物語大事典』（東京書籍、2010）の「研究編」を参考に簡略にまとめた。近年では、兵藤裕己が『王権と物語』（青弓社、1989）で「王権秩序から疎外された敗者や「モノ」たちが、秩序の側に反転してきて、王権的秩序を相対化する物語である」と述べたり、大津雄一が『軍記と王権のイデオロギー』（翰林書房、2005）で、時代の変革を権力に反逆する英雄を中心に描いた物語という叙事詩論的理解に反論し、「軍記物語は、〈王権の反逆者の物語〉を装った〈王権の絶対性の物語〉であり、英雄はそれを円滑に作動させるための重要な装置である」と述べている。また、日下方は『いくさ物語の世界』（岩波新書、2008）で、戦乱体験者たちの生存する中で『平家物語』が胎生したことを踏まえつつ、軍記物語を「人の生死に関わる根源的な苦悩を多面的に表現したもの」と規定し、「西洋の叙事詩とは異質とする」と論じている。
- 3) 例えば、松尾（2020）は、「平家物語の魅力は、多様な敗者たちへの目配りと、それを裏付けている独特の痛快さにある。無念と悲しみの中を透徹する、不退転の主張—それはかけがえのないものに思われる。古典作品への関わり方は、読者の数だけあってもいいものであろうが、私が平家物語に惹かれる魅力の核心は、勝ち目のない、この世の鉄壁を押し戻す人間の痛快さと、それを語る小気味のいい文体にある」のように魅力を述べている。
- 4) この比較は日下（2006）を参考にしている。
- 5) 『絵で見てわかる はじめての古典 全十巻』（田中貴子監修、学研プラス、2012）の他、『光村の国語 はじめて出会う古典作品集』（河添房江・高木まさき監修、光村教育図書、2009）、『10歳までに読みたい日本名作（2）竹取物語／虫めづる姫君』（加藤康子監修、学研、2017）、『10歳までに読みたい日本名作（6）平家物語』（加藤康子監修、学研、2017）など。
- 6) 絵巻は国立国会図書館デジタルコレクションから「竹取物語 3軸 本別 12 - 3」を用いた。  
(<https://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/1287221?tocOpened=1>)  
写本・版本の画像は国文学研究資料館「国語の授業に使える古典籍」で公開されている画像を使用した。  
(<https://www.nijl.ac.jp/koten/image/kokugo.html>)
- 7) 安政五年版「五街道中再見記」。縦8センチ、横18センチの横本。題箋はなく、表紙には、各街道名を記した目録題が貼られている。内容は江戸時代の旅行ガイドブックといったところである。



- 8) 『マンガ平家物語 鎮魂篇』(生形貴重(監修), 河出書房新社, 2017)の他、『大河ドラマ 義経 完全版』(宮尾登美子(原作)・金子成人(脚本), NHK エンタープライズ, 2005)を用いた。
- 9) 平成 31 (2019) 年検定済教科書(第 5 学年)を見てみると, 教育出版は『竹取物語』, 『平家物語』の冒頭と『伊曾保物語』の「はととありのこと」を取り上げ, 光村図書出版は『竹取物語』, 『平家物語』, 『徒然草』, 『奥の細道』の冒頭, 東京書籍は『竹取物語』, 『平家物語』, 『徒然草』, 『奥の細道』の冒頭, 『枕草子』を取り上げている。教育出版の『伊曾保物語』を除いて, どれも冒頭ばかりで, 物語としての完結性はない。また, 『平家物語』, 『徒然草』, 『奥の細道』の冒頭は特に観念的で, 大人でも理解が難しい。
- 10) 学校教育における身の周りの音(環境音)の教材性については, 教科・活動の種類に応じていくつかの類型に分けることができる。詳しくは石出(2015)を参照されたい。
- 11) 今回の実践は, 小松(2020:9-11)による「音デザイン」の分類に従えば, 「音を増やす(プラスの音デザイン)」に相当する。「音デザイン」とは, ある特定の空間に音や音楽を設置・導入することを広く総称する概念である。小松は, (1)音を減らす(マイナスの音デザイン), (2)響きの調整(ハコの音デザイン), (3)音を増やす(プラスの音デザイン)の3つの分類を示している。ここでマイナス/プラスとして対比されているのは, その空間にとって不要とされる音源を取り除くこと(マイナス)と, 空間に音源を付加すること(プラス)である。また, 「ハコのデザイン」とは, 音源の付加や除去ではなく, 空間(授業の場合は教室など)自体に何らかの手を加えて, 音の鳴り響き方を調整することを指している。
- 12) ここで「より可能な状態になっていく」という婉曲的な表現を用いたのは意図的である。教師による学習環境のデザインは結果を束縛するものではあってはならない。多様性や発展性が生まれ出ざる可能性を意図的に配することが重要であると考えている。

### 参考文献・資料

- 秋山虔・三好行雄(編著)(2000)『原色新日本文学史』 文英堂
- 石出和也(2015)音楽学習材としての環境音, 『音楽学習研究』, 11, 1-12
- 大津雄一・日下力・佐伯真一・櫻井陽子(編)(2010)『平家物語大事典』 東京書籍
- 梶原正昭(1992)『古典講読シリーズ 平家物語』 岩波書店
- 日下力(2006)『平家物語転読 何を語り継ごうとしたのか』 笠間書院
- 小松正史(2020)『人と空間が生きる音デザイン—12の場所, 12の物語—』 昭和堂
- 鳥越けい子(1997)『サウンドスケープ—その思想と実践—』 鹿島出版会
- 西沢正史(2017)『平家物語作中人物事典』 東京堂出版
- 花坂歩(2015)「音読・朗読」概念の再構築(再考), 『九州地区国立大学教育系・文系研究論文集』, 3(1), No.13(1-11)
- 花坂歩・岩男和真・谷野佳奈(2017)教師のための「主体性」概念—「主体性」概念の多角的検討—, 『国語の研究』, 42, 5-13
- 松尾葦江(2020)『軍記物語講座第二巻 無常の鐘声 平家物語』 花鳥社
- Barry Truax (1996)“Soundscape, Acoustic Communication and Environmental Sound Composition” *Contemporary Music Review*, 15(1), 49-65

(資料1) 本授業実践における単元計画

## 単元計画(全6時間)

単元名	古文を声に出して読んでみよう(教材名:『平家物語』から「那須与一(扇的)」)
単元の目標	古典体感会に向けての練習及び本番を通して、文語の響きやリズムに親しみ、昔の人のものの見方や感じ方、作中人物の相互関係や心情などに思いを寄せることができる。
単元の評価規準	(1)a 音読を通して、文語の響きやリズムに親しんでいる。〔知・技、(3)ア〕 (1)b 作品の内容の大体を捉え、昔の人のものの見方や感じ方に親しんでいる。〔知・技、(3)イ〕 (2) 登場人物の相互関係や心情などについて、描写を基に捉えている。〔思・判・表、読イ〕 (3) 進んで文語の音読に取り組み、登場人物の相互関係や心情、昔の人のものの見方や感じ方などに関心を持ち、描写を基に捉えようとしている。〔主体的に学習に取り組む態度〕

学習活動	指導上の留意点	備考・評価
第1次〔招き入れ〕 1時 6月13日 3限10:35-11:20 担当:花坂・安道・担任	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 学習の見通しを伝える</li> <li>○ 古典を学ぶ意義について(担当:安道) <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 古典を学ぶ意義についての動画視聴</li> </ul> </li> <li>○ 教科書を用いた基礎的学習(担当:花坂) <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 所収作品(竹取, 平家, 奥の細道)の音読</li> </ul> </li> </ul>	※導入時の動機付け 評(3) 観察
第2次〔学びの習熟〕 2時 6月15日 3限10:35-11:20 担当:花坂	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 音読一斉指導(花坂)</li> <li>○ 「扇的」の絵本のコピーを配布(花坂)</li> <li>○ 扇的の動画紹介 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 『大河ドラマ 義経』の一部を視聴し、場面の状況理解を補完・増強する。</li> </ul> </li> <li>○ 「扇的」の群読指導(花坂)</li> </ul>	評(1)a 予備的点検 評(2) 観察
3時 6月20日 3限10:35-11:20 担当:担任	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 担任による事前の役割分け</li> <li>○ 担任による「扇的」練習 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 音読練習</li> <li>・ 簡易版の情景音楽との合わせ</li> </ul> </li> </ul>	評(1)a 本点検
第3次〔学びの昇華〕 4・5時 6月22日 3・4限10:35-12:10 担当:花坂・清水	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 花坂による「扇的」練習</li> <li>○ 古典体感会(音読交流会 於 音楽室) <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 群読披露(情景音楽なし)</li> <li>・ 群読披露(情景音楽あり)</li> <li>・ 群読共感(情景音楽あり)</li> </ul> </li> </ul>	評(1)a 補完的点検 評(2) 本点検
第4次〔学びの省察〕 6時 6月27日 3限10:35-11:20 担当:花坂	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 「体感会」の映像記録を視聴する</li> <li>○ 感想交流</li> <li>○ 個の省察</li> </ul>	回収後、全観点の分析評価

評価基準	(A) Bに加え、登場人物の相互関係や心情について捉えている。 (B) 文語の響きやリズム及び昔の人のものの見方や感じ方を体現もしくは理解している。 (C) Bができていない。
------	--



# A Trial Class for Organizing "Classical Literature as an Experience" :

An Attempt to Fuse Literature and Music

HANASAKA, A., ANDOU, Y., SHIMIZU, Y. and ISHIDE, K.

## Abstract

We experimented with a multimodal approach to educating respect for Japanese classical culture. We instructed 5th grade how to express the artistry of "Nasu no Yoichi" from *Heike Monogatari* (ie, *The Tale of the Heike*) through voice. To make the instruction effective, researchers of classical literature acted as teachers, and composers created scene music. In addition, we used cartoons and videos to deepen children's understanding. On the day of the concert, we played scene music using multifaceted and multi-layered sound equipment. The children demonstrated their vocal arts in a variety of ways that we provided. Many of the children described that the use of scene music made them more familiar with classical culture. We showed an example of a flexible method of instruction about traditional culture.

【Key words】 *The Tale of the Heike*, vocal expression, soundscape, fusion of multiple subjects