

日本古典文学の学習指導における360°動画教材活用の意義

The 360° video materials have pedagogical value in teaching Classical Japanese Literature

二田貴広

奈良女子大学附属中等教育学校

本研究では、日本の中学校と高等学校での日本古典文学の学びにおいて、日本古典文学作品の場面や場所を撮影して編集した360°動画を利用することで、作品のイメージの構築を助けるとともに、恣意的なイメージの喚起が生じにくくなることを示す。

キーワード：日本古典文学，360°動画，イメージ

はじめに

本発表の目的は、日本古典文学の学びにおいて360°動画の教材としての意義を明らかにすることである。

本発表でいう日本古典文学の学びとは、日本の中学校と高等学校での学びのことだ。日本の中学校や高校の古典文学の学びでは、文語文を読む困難さを生徒は強く感じている(1)。こうしたいわゆる「古典嫌い」の大きな原因に、文語文を読み解きイメージを構築することの困難さがあげられるが、テキストの理解を進めるための参考資料は辞書や国語便覧、漫画資料などに限られている。そこでイメージの構築を助けるために映像教材などの視覚資料を利用したいが、映像教材には「フレーム」による恣意的なイメージの喚起が生じるという浮橋(1988)による次の批判がある(2)。

フレームのわくの中を知覚し、理解し、評価した観者は、フレームによって切り取られる以前の対象世界全体を、フレームの中からの連想によって、想像的に認知することになる。映像が「求心的、」でなく、「遠心的、」な想像力を喚起することは、このことによっても明らかであろう。

そこで視聴者が自由に視点を変えて見ることができ360°動画を利用して、イメージの構築を助け、「フレーム」による恣意的なイメージの喚起を防ぐことはできないかと考え実践を企画実施した。その成果と課題を紹介し、360°動画のテキストのイメージ化を助け、恣意的なイメージの喚起を防ぐ教材としての意義を示す。

イメージの構築を助け恣意的なイメージの喚起を防ぐ360°動画

360°動画を利用して、イメージの構築を助け、

かつ、「フレーム」による恣意的なイメージの喚起を防ぐことはできないかと考えて企画実施した実践とその分析結果を示す。生徒の中に構築されている『竹取物語』の竹林のイメージの固定化の解消を目的とした実践である。紙上では360°動画を紹介することができないために動画の一部を画像にしたものを以下に示す(3)。動画の撮影場所は奈良県歌姫地区の竹林である。撮影者は発表者である。360°動画は専用のカメラを用い、三脚を利用して撮影した。なお、このカメラは設置された場所の周囲360°を撮影でき音も録音できる。生徒は撮影時に録音された、風が笹をゆする音やカラスの鳴き声も一緒に視聴した。



なお、下の画像のように生徒は端末をあちこちに動かすことで自分が見たい方向の動画を視聴できる。例えば、右上の画像のような空を見上げた様子を動画で視聴したい場合には、右下の画像のように端末を頭上に差し上げれば見ることができる。



この実践の仮説は次の通りだ（図1参照）。

中学生は自分が目にしてきた光景や挿絵、漫画、映像資料などから『竹取物語』について戯画的なイメージを構築し作品世界を捉えているが、現実の竹林の映像について視点を任意で移動できる360°動画の視聴により、自分の戯画的なイメージを生徒は相対化し、「より実際の竹林に近い、その生徒なりの竹林のイメージ」を獲得できる。

実践は、A学校の中学1年生（114名）と、B学校の中学1年生（53名）を対象に実施した。どちらの学校も孟宗竹または真竹が自生する地域に立地しており、B学校は校舎の裏手に孟宗竹の竹林がある。

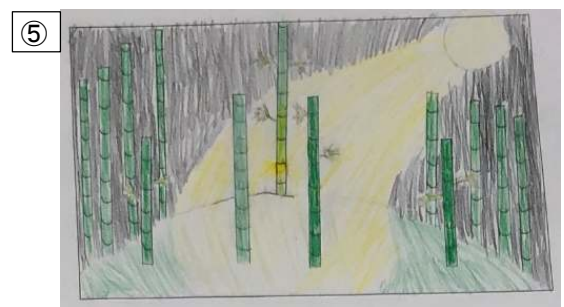
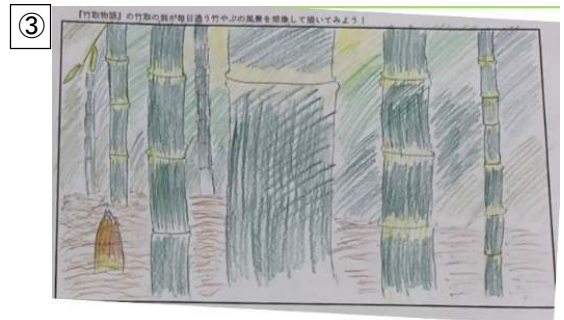
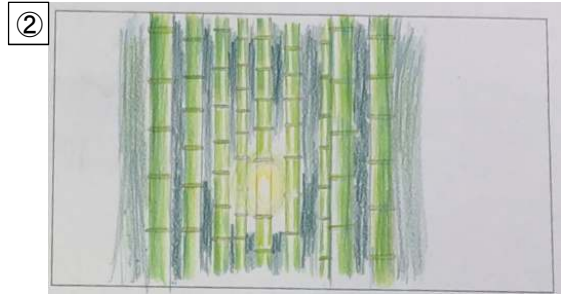
図1



ほぼ全員がこのようなイメージを描く

360°動画の視聴前に生徒に、「『竹取物語』の竹取の翁が毎日通う竹林の風景を想像して描いてみよう」と絵を描いてもらった結果、次の①～⑦の通りとなった。①～⑦のAはA学校、BはB学校のことである。なお、①～⑤の絵の例は後に示した。

- ① 戯画的なイメージの絵 45人（A：36人、B：9人）
- ② 真横からの視点の絵 43人（A：31人、B：12人）
- ③ 奥行きがある竹林の絵 30人（A：8人、B：22人）
- ④ 道がある竹林の絵 27人（A：21人、B：6人）
- ⑤ 月がある竹林の絵 12人（A：10人、B：2人）
- ⑥ 川がある竹林の絵 7人（A：6人、B：1人）
- ⑦ 太陽がある竹林の絵 3人（A：2人、B：1人）



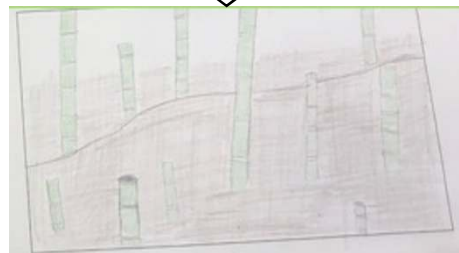
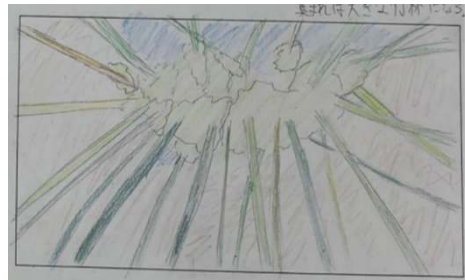
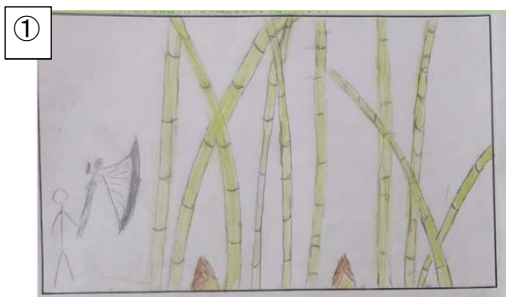
360°動画を見る前に生徒たちが描いたイメージから、次のことがわかる。

- ・絵本の挿絵や漫画などの戯画化された画でイメージしている生徒が最も多いこと。
- ・竹林を真横からみた奥行き感の乏しい画でイメージしている生徒も多いこと。
- ・川や月、広い道、太陽など『竹取物語』のテキストには明確には書かれていない情景をイメージしている生徒も多いこと。

次に、360° 動画の視聴後に生徒に、動画視聴前と同じく『竹取物語』の竹取の翁が毎日通う竹林の風景を想像して描いてみよう」と指示し絵を描いてもらった。その結果を示す。

- ① 戯画的な絵が奥行きのある絵に変わった者 30人 (A : 28人、B : 2人)
- ② 戯画的な絵が視点が変わった絵に変わった者 13人 (A : 8人、B : 5人)
- ③ 戯画的な絵が平面的な絵に変わった者 4人 (A : 1人、B : 3人)
- ④ 奥行きのある絵がより現実の竹林に近い絵に変わった者 24人 (A : 3人、B : 21人)
- ⑤ 奥行きのある絵が視点が変わった絵に変わった者 7人 (A : 6人、B : 1人)
- ⑥ 平面的な絵が視点が変わった絵に変わった者 6人 (A : 3人、B : 3人)
- ⑦ 平面的な絵が現実の竹林に近い絵に変わった者 8人 (A : 7人、B : 1人)
- ⑧ 川や月や太陽、道を描いていたが描かなくなった者 40人 (A : 31人、B : 9人)
- ⑨ 明らかな変化が見られない者 22人 (A : 14人、B : 8人)

なお、A学校の生徒数が、動画を見る前の生徒数より少なくなっているのは、新型コロナウイルスの影響で欠席者が増え、動画を見た後で絵を描いた生徒数が少ないためである。紙面の都合上、以下に人数の多い①②④の例を紹介する。



繰り返しになるが、この実践で対象とした中学1年生には360°動画を視聴する前に、次の特徴がみられた。

- ・絵本の挿絵や漫画などの戯画化された画でイメージしている生徒が最も多いこと
- ・竹林を真横からみた奥行き感の乏しい画でイメージしている生徒も多いこと
- ・川や月、広い道、太陽など『竹取物語』のテクス

トには明確には書かれていない情景をイメージしている生徒も多いこと

これらの特徴と、学校の裏手に竹林があり日常的に竹林を目にする機会の多いB学校の生徒は奥行き感のある絵をイメージできたが、A学校の生徒はできなかつたことから、中学生が自分の経験で目にしてきた光景や挿絵、漫画、映像資料などから『竹取物語』についての戯画的なイメージを生徒たちは構築し、作品世界を捉えているとの仮説は成り立つ。

また、360°動画を視聴した後で生徒たちが描いた絵には以下の変化のバリエーションが見られた。

- ①奥行きがある絵に変わる
- ②現実の竹林に近い絵に変わる
- ③絵の視点が変わる
- ④戯画的な絵や『竹取物語』のテキストには明確には書かれていない情景がほとんど見られなくなる

したがって、視点を任意で移動できる360°動画の視聴により、「それぞれの生徒が自分の判断でより実際の竹林に近いイメージを獲得できた」といえる。ただし、実際の竹林の動画を見たのだから当然の結果であるし、①奥行きがある画に変わる、②現実の竹林に近い絵に変わる、④戯画的な絵や『竹取物語』のテキストには明確には書かれていない情景がほとんど見られなくなる、といった結果は、画像資料や平面的な映像資料でも起こり得る変化であろう。

しかし、「③絵の視点が変わる」結果は、「フレーム」の外側を無くす360°動画の特徴がもたらしたものだ。したがって、浮橋が指摘する、「フレーム」の中の映像を見た者が、映像の「フレーム」の外側の風景を「フレーム」の中の映像からイメージするという問題点がある程度は解消できたと考えられる。

360°を視聴者は見渡すことができ、しかも動画であるため、風にゆれる葉が見えたり、風の音、鳥の声なども聞こえ、その場にいるかのような体験ができる。360°動画は視聴者の恣意的なイメージの喚起を防ぎつつ、古典文学作品の特定の場面や場所のイメージの構築を助ける。ただし、浮橋が「その作品に関わって映像作者が特定の意味づけを発揮すべく、映像を作るわけであるから、文学作品に関わる映像は、本来の虚構の世界にさらに第二次的な虚構を重ねることなる」(2)と指摘していることは免れない。この指摘は、およそ人がつくるメディアの表現では免れないことである。しかし、この指摘から、自分のイメー

ジや他者が作ったイメージの「虚構性」への学びへと誘うこともできると考える。

【注】

注(1) 中学生への「古典は好きですか」の問いに、34.7%が「どちらかといえばあてはまらない」、35.2%が「あてはまらない」と回答。(平成25年度『全国学力・学習状況調査報告書 質問紙調査』)。最近の調査では、高校生への「『古典』は好きですか？それとも嫌いですか？（『古典』は文章自体のこと）」の問いへの10校の高校生1652人の回答（1～5を選ぶ。1が「嫌い」、5が「好き」）では、25.9%が「1」、20.2%が「2」、「5」は9.2%、「4」は18.3%。『『古典の授業』は好きですか？それとも嫌いですか？』への回答は、22.7%が「1」、19.2%が「2」、「5」は10.9%、「4」は18.5%。『高校に古典は本当に必要なのか』、長谷川凜ら、2021年5月、文学通信。

(2) 浮橋康彦、「国語教育のための『映像』の基礎論」、1988年、全国大学国語教育学会シンポジウム。

(3) この動画は以下のURLで視聴可能である。<https://youtu.be/h2zTH87AA9g>。なお、これまでに制作した動画の場所と関連する古典文学作品は次のとおりである。春日野：『伊勢物語』「初冠」。清水寺：『今昔物語集』巻十九の四十「檢非違使忠明清水にして敵にあひて命を存すること」。石清水八幡宮：『徒然草』第52段「仁和寺にある法師」。長谷寺：『源氏物語』「玉鬘」、『蜻蛉日記』、『更級日記』。竹林：『竹取物語』。城南宮：『源氏物語』。牛窓：万葉歌。下記の歌枕の地：「龍田川」「小倉山」「逢坂の関」「宇治川」「ならの小川」。