

第3節 アニメーションを用いた授業の創造

1 文学作品とアニメーションの映像

本節では映像系列の教材の中からアニメーション（以下「アニメ」という略称を用いる）を取り上げて、その教材化とアニメを用いた授業について言及する。1993年度の勤務校であった早稲田大学系属早稲田実業学校の高校1年生男子133名を対象に、漫画とアニメに関する意識調査を実施したところ、次のような結果が出た（カッコ内の数字は%を表す）。

- ① 好き＝ 漫画（86.8）、アニメ（37.6）
- ② 嫌い＝ 漫画（1.5）、アニメ（8.3）
- ③ どちらでもない＝漫画（11.8）、アニメ（54.1）

この調査からは、漫画と比較するとアニメの支持者は少ないということが分かる。その理由として、アニメは鑑賞するのに手数がかかるという点を挙げる者があった。確かにいつでもどこでも手軽に楽しめる漫画に比べて、時間と場所が制限されるという煩わしさはあるだろう。ただし教室での一斉授業という形態を考慮すると、投影装置とDVD（ビデオテープ）さえあれば、むしろ漫画よりも容易に教材となる可能性がある。

アニメの利点として、分かりやすさと親しみやすさが挙げられる。現にアニメは、学校の内外で教材化されている。たとえば、自動車教習所の学科教習や会社見学の事前教育用ビデオなどにアニメは用いられている。国語科の授業に導入する際にも、この利点を生かした扱いを工夫することになる。

文学作品が映画化され、映像を通して享受されている。国語科の授業で文学教材を扱う際に、映画化された映像を紹介することがある。もちろん安易な授業への導入はリスクを伴う。言語から喚起される豊かなイメージが、映像によって限定されてしまうのは効果的ではない。そもそも映像のみに依拠するような授業では、学習の効果は期待できない。しかしながら、学習者は言語よりも映像の方を好む傾向にある。映像を通して文学作品に親しむことは、読書への意欲へとつながってゆく。映画鑑賞会を実施すると、必ずその映画の原作を読む学習者がいる。扱い方によっては、映像もまた優れた効果をもたらすことになる。

文学作品をアニメの映像にするケースがある。本格的なアニメ作品では、「源氏物語」「火垂るの墓」「走れメロス」「銀河鉄道の夜」などがよく知られている。この中から、野坂昭如原作の「火垂るの墓」を教材とした授業で、高畑勲のアニメを導入したときの状況を紹介してみたい。

「火垂るの墓」は内容・文体とも、学習者にじっくりと読み味わう機会を与えたい小説である。教材としての起爆力があるこの作品は、教室で扱うと強い反応が返ってくる。以下に、1993年度の高校1年生を対象とした授業の様子を紹介する。教材化したのはタイトルとなった「火垂る」すなわち蛍が出てくる場面であった。すなわち、主人公の清太と節子が未亡人の家を出て、二人だけで横穴の壕の中で生活する場面からは、作品における「蛍」の象徴的な意味を読み取ることができる。夜の闇の中で小用を足すとき、赤と青

の標識燈を点滅させた特攻隊の日本機を見た節子は、「蛍みたいやね」と言う。そこで兄と妹は蚊帳の中に蛍を放つことになる。闇の中の蛍の光は、窮地に追い込まれてゆく兄妹に束の間、安らぎを与えてくれる。蛍の光から連想される観艦式のイメージは、行方の知れぬ父への思いにつながってゆく。そして一夜明けると蛍の半分は死んで落ち、節子は壕の入り口に蛍の墓を作った。野坂自身のエッセイ¹によれば、この蛍のエピソードは事実に基づくものと言うが、作品全体の一つのクライマックス・シーンになっている。

授業では、この場面を原文で紹介した後で、「蛍」がどのようなことの象徴として読めるか、という問題について話し合うことになった。様々な意見が出されたが、特に多かったのは、蛍の光を「闇のような苛酷な状況の中でのささやかな救いの光」と見る読み方である。いくつかの読みの交流を実現してから、この場面の映像化へと話題を展開する。作品を読みながら、学習者は言語を自由に映像化して脳裏に描くことが多い。そこで授業では、場面の映像化に際して留意すべき点、また工夫すべき点について考える。彼らは奔放な想像力を働かせて、多彩な工夫を巡らす。実際にシナリオを書くところまで展開する必要はない。言語表現を映像の表現に置き換える過程で、作品の読みは深められる。

学習者の中で作品がある程度映像として形を成してから、高畑勲のシナリオ²の一部を紹介する。そのとき、何故高畑はアニメという方法を用いたのかを考えさせる。作者野坂昭如は映画のプログラムに寄せて「アニメ恐るべし」と述べ、映画公開後のテレビ番組「徹子の部屋」³でもアニメの効用について語っている。野坂は、戦時中の子どもの姿は実写の映像では表現しえないものだが、アニメなればこそ可能であったと言う。そのような点を録画して授業で紹介する。そしてさらに、アニメ特有の蛍の場面の描写について検討する。

実際に高畑勲のアニメを鑑賞するのは、授業のまとめの段階になる。学習者が自ら創造した映像と、高畑アニメの映像とを比較して、改めて作品を読み、言語と映像の相違点を考えるところで授業を収束させる。単に文学作品を読んで、その後で映画化された映像を鑑賞するだけにとどまらず、より発展的な扱いを工夫したいと思っている。時間に余裕が生じた場合にも配慮して、宮本輝の「螢川」⁴における「蛍」との比較をする授業も計画した。

ここでは野坂昭如の「火垂るの墓」を用いた授業を紹介したが、先に掲げたその他のアニメ作品に関しても、あくまでも原作を読むという活動を中心として、教材化を模索することができる。

2 宮崎アニメの教材化（その1）

アニメを鑑賞した上で、メッセージについて話し合うという授業を展開することができる。この場合、鑑賞した後の討論およびレポート作成が、国語科の授業として成立することになる。問題意識を持ってアニメをじっくりと鑑賞し、アニメの中から主体的に話題を発掘して、それを適切に表現することが授業のねらいである。わたくしは高校3年生を対象とした「国語表現」での実践を試みた。教材として、多くの学習者が好んで見る宮崎駿のアニメを選択する。授業時間の関係から、一つの作品を通して鑑賞することは難しい。そこで「となりのトトロ」と「魔女の宅急便」の一部を用いて、授業を展開することにした。

「となりのトトロ」は結末のシーンを選ぶ。入院中の母親を訪ねるメイが道に迷い、それを案じた姉のサツキが必死になってメイを探す。そのうちにあたりが暗くなってしまったので、サツキはトトロにメイ搜索を懇願する。トトロが呼び出したネコバスに乗ったサツキは、無事にメイを探し当てることができた。喜んだ姉妹は、ともにネコバスで母親のいる病院に向かう。そこで元気に父親と話しをする母親の姿を見て、姉妹が安心したところでエンディングテーマが流れる。時間にして約10分のこの結末のシーンを放映した後で、そこから読み取ることができる宮崎のメッセージをまとめさせる。参考資料として、川喜田八潮の『〈日常性〉のゆくえー宮崎アニメを読む』（JICC出版局、1992.4）の一節を用意する。

「魔女の宅急便」は冒頭のシーンを紹介する。魔女の娘であるキキは、ひとり立ちのために、ある満月の夜に家を出ることになる。キキは黒猫のジジとともに家を出る準備をして、両親に別れを告げるとハウキに乗って空に舞い上がる。空の上でジジがラジオのスイッチを入れると同時にオープニングテーマが流れる。そのテーマ音楽を聴きながら、「となりのトトロ」と同様にアニメ作者のメッセージについて考える。

授業では必ず毎時間、「研究の手引き」と「授業レポート」の用紙を配布する⁵。「研究の手引き」には、その時間の学習目標、主な学習活動、評価の観点、次回の予定、次回までの課題などを具体的に示す。「授業レポート」は「手引き」に対応したもので、学習活動に即して授業中にノートとして記録を取る。「授業レポート」には、大別して「個人レベル」「クラスレベル」「まとめ」の欄が設けられている。アニメを鑑賞した学習者は、まず「個人レベル」の欄に自分自身の発見したことや考えたことを書く。それを教室で発表する。クラスの他の学習者から出された主な意見は、「クラスレベル」の欄に記入する。課題について授業でまとめた場合は、「まとめ」の欄を利用する。「授業レポート」には、最後に「自己評価」と「ひとことメモ」を書く欄がある。「手引き」の「評価の観点」に即して「自己評価」を記入し、最後にはその授業中に感じたことや考えたことを自由に「ひとことメモ」することになる。

「となりのトトロ」「魔女の宅急便」の二作を鑑賞して意見交換をした後で、学習者は最後に二つの作品に共通するメッセージを考えることになる。クラスの中での様々な意見交換を経て、授業は「宮崎アニメのメッセージを探る」というレポートに結実した。多くの学習者が共通して指摘したのは、「人間相互の温かくヒューマンな関係」で、これは「現代人がともすると忘れてしまいそうな、人間として最も大切な要素」ということになった。それは、参考文献として掲げた川喜田八潮『〈日常性〉のゆくえ』における「癒し」というキーワードにもつながるものである。

3 「スノーマン」にことばを

日ごろから多くの学習者が親しんで見る高畑勲や宮崎駿のアニメも、国語科の授業で教材として用いることが可能であった。さらにここではもう一つ、外国のアニメの教材化を工夫してみたい。導入するのは表現の領域である。授業のテーマは、ジャンニ・ロダーリの書名を借りて「ファンタジーの文法」⁶とする。教材としては、イギリスの画家レイモンド・ブリッグズの「スノーマン」を選んだ。ちなみに、この作者のアニメでは「風が吹く

とき」も教材化を工夫することができる。「スノーマン」の場合は、アニメの中にセリフが挿入されず、音楽のみによって構成されているという特色が、表現の授業に効果的に利用できる。

「スノーマン」は26分のアニメだが、まず前半を一度鑑賞する。画面を見ながら、「映像」から「ことば」を引き出すように促しておく。その方法としては、登場人物の立場からセリフを付ける方法と、ナレーション風に情景を客観的に説明する方法が考えられる。そのいずれか、もしくは両者併用の形で、映像を見ながらことばを当てはめてゆく。途中で映像を中断して巻き戻し、再度放映するわけだが、今度は数名の学習者を指名して前に出し、実際にセリフを入れながら鑑賞する。彼らの声はかなり小さいので、大きな声で話すように注意したい。視聴覚教室などの会場でマイクの設備があれば、それを使用する。

最初のうちは恥じらいをあらわにしていた学習者も、授業の展開に従って生き生きとした声を出すようになる。映像を見ながらの同時進行で話す作業は決して容易ではない。しかしながら結果としては巧みなアフレコが実現する。このように、アニメを一つのきっかけとして「話す」ことの学習を展開することができる。区切りのよいところで少しずつポーズを置いて、次々と交替してセリフを付けさせる。ある程度まとまったところで一度中断して、セリフを付けた側および聞いていた側の双方からそれぞれ簡単なコメントを求める。その際により工夫を施すべき点を具体的に発表させ、次のグループではその点を踏まえて話すようにする。

この活動のみで授業を収束させてもよいが、続けて本章第1節で紹介した映画の授業と同様の手順で、アニメの後半を鑑賞する前にストーリーの続きを自由に想像させてみたい。この後で「スノーマン」はどうなるのか、あくまでも前半のストーリーを踏まえて想像させる。音声表現の授業として徹底するのであれば、何人かの「語り」によってストーリーを発表する形態がふさわしい。こうして様々なストーリーを想像してから、実際のアニメの後半を鑑賞する。

本節では、「アニメ」を教材とした授業の工夫を紹介している。漫画もアニメも、学習者の言語表現意欲を大いに喚起できる素材である。この言語表現意欲喚起というべき側面に着目してみたい。国語教育の大きな目標の一つに、主体的な言語表現者の育成という点を掲げることができるとすれば、漫画もアニメも、興味本位に走ることなく慎重に扱い方を検討すれば、国語教材として十分成立することが分かる。

4 宮崎アニメの教材化（その2）

生まれたときから活字よりも映像に接する機会が多く、映像の影響によって育った中学生の世代を、かつて心理学者の福島章は「イメージ世代」という用語でとらえた。イメージ世代の学習者に対して活字（文字）によることばの教育を効果的に実践するためには、様々な工夫をしなければならない。特に授業の中で映像を積極的に活用することは、国語教育の重要な戦略となると思われる。

ところで、アニメのようなサブカルチャーを教材化した授業は、「楽しい」という要素を満たしてはいる。しかしながら果たして「力のつく」という要素に関してはどうかという疑問がある。国語科の授業として成立させるためには、授業を通して何らかの国語の学力

が育成されることが必要になる。その点が確認されない限り、活動は単なる「遊び」の領域にとどまってしまう。すなわち、アニメの教材化によってどのような学力が育成されるのか、という論議を抜きにして授業を語ることはできない。わたくしは、「言語化能力」を国語科で育てる基本的な学力の一つとして位置付ける浜本純逸の論⁷に着目した。浜本の指摘を受けて、わたくしはアニメを教材化する際に、言語化能力という学力の育成という目標を授業の中心に位置付けることにした。

教材として選んだものは、宮崎駿監督の「魔女の宅急便」および、同氏プロデュースの「耳をすませば」である。これらの「宮崎アニメ」は、多くの学習者に親しまれており、実際に劇場やビデオで鑑賞したという学習者が多い。彼らにきわめて身近な教材ということで、彼らの興味・関心を十分に喚起することができる。わずか1時間もしくは2時間の配当時間で実践できる、投げ込み的にいつでも手軽に扱える授業の構想が可能である。以下に紹介するのは、早稲田大学系属早稲田実業学校における1999年12月の中学3年生を対象とした授業の概要で、配当時間は1時間である。なお授業の場所はAV機器が完備した視聴覚教室を使用することにした。続けて指導過程の概要を紹介する。

① アニメの映像を見ながら、思い浮かべたことばをメモする。

宮崎駿のアニメ「魔女の宅急便」の一カット⁸を映像によって鑑賞する。映像を見ながら、思い浮かべたことばを「授業レポート」に自由にメモしておく。メモすることばは、実際に映像の中に登場する対象と、映像から連想したものとの、それぞれ「授業レポート」に記入するように指導する。「単語」の形で、可能な限り多くメモさせる。親しみのある映像が画面に流れると、学習者は画面に目を奪われて、「映像からことばを引き出す」という課題がはかどらない。課題について、取り組むように促すことになる。アニメの映像を見ながら学習者は、「海」「空」「町」「時計塔」のような実際に映像に出てくることばと、「自由」「旅立ち」「出会い」「人との触れ合い」など映像から連想したことばがそれぞれ「授業レポート」に記入した。まず何人かの学習者にメモしたことばを発表させる。メモが十分にできなかった学習者は、発表を聞いて適宜ことばを補足する。

② メモしたことばを用いて、意味の通る文章にする。

実際に映像の中に登場したことばと、映像から連想したことばとをそれぞれ用いて、できれば詩のようなリズムのあることばで書くように指導する。「魔女の宅急便」の映像のイメージを踏まえて、自由に創作する。

③ メモしたことばを参照しながら、ことばをつなげて意味のある文にしてゆく。

短い時間の中で、彼らはこの創作活動に意欲的に取り組む。次に、ある学習者の作品を引用したい。

真っ青な空を持ち上げている町
希望や活気にあふれる町
大きな海に浮かんでいても
とても大きく暖かい町
西洋の時計塔を従えたあの町に
いまわたしは溶け込んでゆく

学習者はそれぞれが抱いたイメージを、詩の形式で生き生きと表現した。机間指導をしながら「授業レポート」を参照しつつ、彼らに適宜声をかけて簡単なアドバイスをする。

詩の形式で創作できた学習者には、声をかけて発表を依頼した。

- ④ 「魔女の宅急便」の挿入歌をBGMとして流しつつ、創作した詩を朗読してクラス全員に紹介する。

「授業レポート」を参照しつつ、詩の形式で書くことができた学習者を数名指名して、発表を依頼する。あらかじめ指名しておいたことから、比較的順調に朗読が展開する。オルゴールの音色に合わせて、ゆっくりと大きな声で読むように指示をした。

- ⑤ 発表された詩をめぐって、自由に話し合いをする。

詩の朗読を聞いた学習者に、感想を発表させる。発表を参考にしながら、それぞれ「授業レポート」に感想をまとめるように指導する。

「魔女の宅急便」の映像からことばを引き出す作業が一段落してから、さらに続けて次のような学習活動を展開する。

- ⑥ アニメーション「耳をすませば」の中のあるシーン⁹の音楽を聴いて情景を連想し、連想したイメージをことばで自由に表現する。

今度はまず音楽を聞いて、そこから連想するイメージをことばで表現させるという課題である。この課題でも、「授業レポート」に創作をまとめた学習者を指名して、どのようなことばで表現したかをまず発表させる。彼らの多くが、空を飛ぶというイメージを連想していた。この課題に関しても、ある学習者の作品を紹介したい。

森や海を飛び越えて
澄んだ大空を自由に飛んで
普段よりも太陽がまぶしい
何にも縛られずに空に向かって
自由に羽ばたけ

- ⑦ 実際のアニメのシーンを鑑賞して、曲から連想したシーンとの差異を各自検証し、感想を話し合う。

最初は音楽を聞いただけで自由にイメージを連想したわけだが、今度は映像もセットにして、最初連想したイメージと実際の映像とを比較することになる。「授業レポート」には、映像を見て感じたことをメモさせる。数名の学習者が、音楽から宮崎アニメでよく用いられる「空を飛ぶ」というイメージを連想していた。特に自分が連想したイメージと実際のアニメーションが対応した学習者は、「授業レポート」に感想を詳しく記入した。

- ⑧ イメージをことばで表現するという活動を通して、感じたこと、考えたことを自由にまとめる。

最後に総括として、映像や音楽からイメージしたことをことばで表現するという活動を通して、新たに発見したことや考えたことを自由にまとめる。日ごろは単に鑑賞して楽しむだけのメディアであったアニメが、表現という活動を通して、国語科の教材として学習者の前に蘇生した。

今回紹介した授業は、浜本純逸の言う「言語化能力」の育成を実現するための授業として、多くの学習者に親しまれている宮崎駿のアニメを教材化したものである。授業において彼らは、「授業レポート」に書いたりその内容を話したりする表現活動に積極的に取り組むことになった。全体として、楽しく生き生きと学習が展開したことは事実である。そして「授業レポート」には、映像から引き出された多くの詩が記入されていた。

なおこの授業における評価としては、学習者が実際にいかに表現したかという要素を中心とした。すなわち、表現されたものの内容に関する評価よりも、「授業レポート」にいかによりまとめ、それを授業中にいかに発表したかという点の評価を重視したことになる。

5 境界線上の教材による授業開発として

わたくしたちは、現代の社会の最先端を生きる学習者の現実を的確に把握し、それに対応した授業を工夫しなければならない。繰り返して言及するように、本研究では「楽しく、力のつく」授業の在り方を様々な観点から模索してきた。これからの授業はもはや「工夫」の域を超えた一つの「戦略」として、長期的な展望を持って指導計画を練る必要がある。特に個々の授業で用いる教材については、教科書教材とともに様々な「境界線上の教材」を積極的に発掘したい。ことばに対する、そして国語の学習に対する興味・関心の喚起が、最大の目標である。すなわち、国語の面白さ、楽しさを伝え、国語に対する興味・関心を育て、国語学習ができるという自信を持たせることが必要なわけである。学習者の学習意欲を高めて、生き生きとした授業を展開するという目標に関して、境界線上の教材による授業は効果を発揮する。大切なことは、理論よりも実践を重視し、具体的な活動の場を授業の中に多く設置することである。その場所で実際の活動によって国語学習を成立させ、国語の学力の育成を図ることにしたい。

本節ではアニメーションを取り上げて、国語科教材としての可能性を探りつつ、具体的な授業実践を紹介した。教材化を試みたアニメは、いずれも学習者から多大な支持を得たものである。それはそのまま、彼らの興味・関心を十分に喚起できることを意味する。問題は、アニメを授業のどの場面でどのように教材として使用し、国語科の学習活動としてどのようなものを取り入れるのか、という点になる。本節で紹介した授業では、すべてことばとの関わりを重視したもので、育成される学力としては「言語化能力」を考えた。なお、「動画リテラシー」という観点から、アニメーションを含めた動画テキストの教材化と指導法について論じられた、国語教育研究者の研究成果¹⁰にも注目したい。

本節で紹介したような授業は、年間指導計画の中の適切な位置付けが必要になる。境界線上の教材は現段階では自主教材としての位置付けになるわけで、年間指導計画の中で、教科書教材とのバランスおよび関連性に配慮する必要がある。また境界線上の教材は、現状では「補助教材」としての扱いにとどまっていることが多い。本研究では、基本的に「主教材（本教材）」としての扱いを考えている。今後さらに実践を積み重ねて、帰納的に指導原理を引き出す必要がある。

21世紀を迎えて、教育はますます新たな方向性を模索しなければならない。学習者とともに教師も生き生きと活動できるような場所として、国語の授業をとらえたいと思う。国語学習に対する学習者の興味・関心を喚起するために、境界線上の教材を用いた授業改善がいま真摯に求められている。

1 野坂昭如『わが桎梏の碑』（光文社、1992.9）。

2 シナリオ作家協会編『'88年鑑代表シナリオ集』（映人社、1989.4）。

3 1989年8月17日放送の番組による。

-
- 4 「螢川」も須川栄三監督によって映画化されている。
 - 5 「研究の手引き」「授業レポート」に関しては、第2章第5節で詳述した。
 - 6 ジャンニ・ロダーリ『ファンタジーの文法』（筑摩書房、1978. 5）。
 - 7 『国語科教育論』（溪水社、—1996. 8）。序章第3節で紹介した。
 - 8 主人公の「キキ」がホウキに乗って空から初めてコリコの町を訪れる場面。
 - 9 主人公の「月島雫」が自分の創作した物語の中で、「地球屋」にあった猫の人形「バロン男爵」と空を飛ぶ場面。
 - 10 松山雅子「言語芸術としての動画テキストの教材化と教授法」、羽田潤「英国映画研究所『国語科における動画テキストの活用とその指導』の考察」、栗野志保「小学2年生による動画テキストの基本読解の考察」（いずれも『中西一弘先生古稀記念論文集』〈大阪国語教育研究会、2004. 2〉に収録）などがある。