

映像作品を用いた文学教育における教師の役割に関する一考察  
INSTRUCTOR'S ROLE IN ADOPTING IMAGING TEXTS IN LITERARY  
PEDAGOGY

林 淑丹, 台湾・文藻外語大学  
Shudan Lin, Wenzao Ursuline University of Languages, Taiwan

## 1. はじめに

日本語学習を支援するメディアは年を追うごとに多様化・高度化し、台湾における日本語教育の現場でも次第に重視されるようになってきている。なかでも、映像作品は、語学教育のみならず、日本文学の授業でもしばしば用いられている。

しかし、映像化された文学作品を文学教育の現場で使用するにはあたっては、様々な課題が存在する。アニメーションや映画などの映像作品を教材として利用する際には、素材となるコンテンツをいかに取り扱うべきだろうか。コンテンツの取り扱いにおいては、どのような問題点が生じるのだろうか。映像作品の使用の有無は作品の読みに違いをもたらすだろうか。

また、映像コンテンツの文学教育への導入には、学生にメディア・リテラシーを身に付けさせるという目的もある。文学教育を通じたリテラシー教育のために、教師はいかなる役目を果たすべきだろうか。

本稿では、台湾・文藻外語大学日本語学科の選択科目「日本文学精読」における筆者の取り組みを事例として、映像作品を文学教育に導入する際に果たすべき教師の役割について検討したい。

## 2. 文学教育における映像コンテンツの問題点

日本の文学作品を多くの学生に享受してもらいたい、という狙いから、文学教育の教師はさまざまな工夫をしている。その方法のひとつは、マルチメディア、とくに映像を利用することである。しかし、映像コンテンツは、文学教育で果たす機能や取り扱い方、注意点などにおいて、一般的な語学教育とは次元が異なる。文学教育の場合、映像化された作品は、学生の学習意欲を向上させるための単なる補足教材ではなく、もうひとつのテキストである。学生はその映像作品を通して、作品の世界を理解している。したがって、映像作品はもうひとつの作品なのである。

映像コンテンツを通して学生の学習動機を高め、メディアを分析・検証することもその目的のひとつである。しかし、視聴者がコンテンツから意識的に距離をとらなければ、視聴覚効果によって放映されたままのイメージを形成してしまい、原作の文学世界への理解と解釈に影響が出る恐れがある。原作と映像化された作品理解のあいだの相違について、教師は適切に指導・解説するなどして、注意を配るべきであろう。映像コンテンツの授業への導入は、これを機に学生にメディア・リテラシーを身につけてもらうためでもあるのである。

では、映像化された文学作品を教育の現場で使用するにはあたっては、素材となるコンテンツをいかに取り扱うべきだろうか。教師はいかなる働きを果たすべき

だろうか。原作の読み方と映像作品の読み方についてそれぞれ、どのように学生を指導すればよいのか。教師は重要な役目を果たしている。ここでは、筆者が長年台湾・文藻外語大学日本語学科において大学四年生向けに開講している選択科目「日本文学精読」を例に検討したい。

### 3. 芥川龍之介の『地獄変』と青い文学シリーズのアニメ作品

「日本文学精読」の授業は、前期の「日本文学史」に引き続いて開かれる後期の選択科目である。一学期で十八週間、毎週二時間の授業である。毎年ほぼ二十名から三十名前後の学生が履修している。授業で扱う作品は近現代小説を主とする。

文学教育で映像作品を導入することによって、いかなる問題が生じるのだろうか。教師はいかなる役割を果たせばよいのか。ここでは、ひとまず芥川龍之介の『地獄変』と青い文学シリーズのアニメ作品『地獄変』を例として検討する。

#### 3.1 映像作品導入以前

『地獄変』は平安時代の殿と彼に仕える天下一の絵師良秀との話である。良秀は傲慢で無慈悲な人物とされている。彼にはかわいがっている娘がひとりいる。ある日、殿から「地獄変」の屏風を描けと命じられた。良秀は絵を完成させる前に、女官が目の前で炎に焼かれる様子を見たいと、殿に要求した。その結果、殿は良秀の娘を彼の目の前で焼き殺す。良秀はその絵を完成させた翌晩に自殺してしまう。

この授業では、主に二つの質問に集中してディスカッションを行っている。すなわち、(1) 良秀の人物像について、(2) 作品で描かれた地獄変相図はどのようなものか、という質問である。映像作品を取り入れずに、テキストのみを精読する場合、学生の反応はほとんどつぎのように集約できる。

(1) 「良秀の人物像について」という討論では、良秀に対する評価は賛否両論である。たとえば、「芸術に没頭して、娘まで犠牲にしたただの変人」、「良秀は可哀そうな人間だ」、「性格の悪い人」などの評価が多く見られた。

(2) 「作品で描かれた地獄変相図はどのようなものか」という質問に対しては、ほぼテキストにしたがい、教師の解説した重点の通りに答えている。たとえば、地獄変相図の構図から、登場人物の特徴とその意味、さらにもっとも重要な女御の姿とその解釈である。この質問に対して、学生は教師の分析を十分に把握していると言える。

一方、映像作品を導入すると、学生の読みはどう変化するだろうか。

#### 3.2 映像作品導入以降

青い文学シリーズは、日本テレビで二〇〇九年十月十日から十二月二十六日まで放送されたアニメ作品で、のちに「青い文学」製作委員会によって DVD 化された。全十二話で、『地獄変』は小林雄次が芥川の『地獄変』をリメイクしたものである。

授業では、以前と同様に、まず作品を精読させる。そのあと、アニメ版の『地獄変』を鑑賞させるが、映像を放映する前にいくつかの問題を設定して、学生に考えさせる。その結果、アニメを見た学生の理解は、アニメ導入以前の学生に比べて、より深い読みを行うようになった。アニメと原作との比較を通じて作品への読みがかえって深まったのである。

アニメ導入以降は、アニメ導入以前のディスカッション問題をふまえて、さらに映像に関する問題を加えた。まず内容理解に関して、(1)「良秀の人物像について」と(2)地獄変相図の描き方、などである。(1)「良秀の人物像について」という質問では、つぎのような答えが出ている。

- ① アニメのほうは道徳的な説教が強い。良秀は自らの理想ではなく、国民のために戦っているように語られている。
- ② 良秀のかっこうに注目した。良秀は片目にめがねをかけている。そのめがねは絵師の身分にふさわしい。この世界の真実を絵に再現しようとする良秀のかっこうである。
- ③ 娘の犠牲については、筋が通っていない。原作では娘の犠牲は緻密に描かれ、良秀の荘厳さと芸術への信念を強く反映している。

(2)「アニメで描かれている地獄変相図とは」という質問について、つぎのような反応が見られる。

- ① 人殺し、生き埋めにする景色、髑髏など、原作の赤より黒が目立っている。
- ② 娘が焼き殺されるシーンは、幻想的に再現されている。原作の深い感動と異なる雰囲気演出している。

このように、アニメ版との比較を通して、良秀像についてのみならず、原作テキスト全体に対する読みが深まっている。まず、学生は小説の世界と道徳的な教訓との違いを的確に把握できたと言える。また、原作に見られない良秀のめがねや、娘の幻想的な死の表現に着目したことで、アニメの表現の仕方が学習できたと言えよう。

### 3.3 アニメと文学のあいだ

アニメ導入以降の授業では、学生は授業中のディスカッションで良秀の人物造形に着目し、良秀のかっこうや、王様の衣装、娘の死の表現などに注目するようになった。アニメを通して、学生はメディアを分析する力が育つようになった。このように、文学の授業においても、アニメを導入することによってメディア・リテラシーを身に付けさせることができるのである。

では、文学教育を通じたリテラシー教育のために、教師はいかなる役目を果たすべきだろうか。映像作品を文学教育に導入する際に果たすべき教師の役割について、次節で検討したい。

## 4. 教師の役割の再検討

メディアの変化にしたがって、教師の役割も変化しつつある。まず、映像作品導入の有無によって、教師の役割はすでに変化が生じている。さらに、取り入れ

られたメディアによっても、教師の役割は異なってくるであろう。たとえばアニメを導入する場合、教師につきのような役目が生じると言えよう。

#### (1) メディアの素材を判断すること

教師自身がメディアを読む力を備えなければならない。アニメや映画・ドラマ・テレビ番組など、それぞれの媒体の特徴やその役割と効果を把握する必要がある。

#### (2) 授業プランを立てて学習効果を把握すること

メディアの使用はあくまで手段のひとつであり、授業の目的ではない。教師は映像作品を利用する目的と予測される学習効果を、あらかじめ確認する必要がある。たとえば、「日本文学精読」は日本の文学作品を精読することなので、シラバスにも明記したように、作家の特徴や作品の性格、文壇の事情などという文化的な背景を理解することが目的である。

しかし、何よりも重要なのは学習効果の確保である。映像コンテンツの導入を通して、学生により深く作品を解読する力を育てることが重要である。この科目を履修することによって、テキストを分析能力のみならず、メディア批判能力を高めなければならない。教師は学生の学習効果を予測したうえで、その成果を達成するために、プランを立てて意識的に指導しなければならない。

#### (3) メディア・リテラシーの養成

文学教育の授業を通して、学生にメディア・リテラシーを身に付けさせるためには、つぎのような方向が考えられる。この授業で、映像を流す前に DVD のケースをクラス全員に見せている。まず、包装のデザインから検討する。そして一番重要なのは、DVD の宣伝文である。アニメ『地獄変』の場合、作品中から「これこそ、この世の本当の顔——。」というせりふが、赤色の背景に白い文字で引用されており、良秀の赤、地獄の赤を暗示していることを学生に提示する。また、映像を見る前に、いくつかの質問を出して学生に問題意識を持たせている。そして映像を見たあと、教師が指摘した問題点について、グループごとに口頭で答えさせたり、個別に記述させたりしている。

#### (4) 学習成果の確認と評価

映像作品の検討後、原作小説のテキストに戻ることが重要である。「日本文学精読」では、宿題として学生に感想文を書かせている。学生は、感想文を書く際、教師の質問や解説をふまえながら、作品と映像を合わせて、総合的に思考することができる。一方、教師は学生の回答と反応を確認して、その学習効果を把握することができ、学生の関心のあり方を分析することもできる。

このように、文学教育において映像作品を導入する場合、教師の役目が重要だということが再確認できるはずである。教師が的確に以上のような役割を果たせば、学生の学習効果がいっそう向上するはずである。

## 5. 終わりに

以上、映像作品を文学教育に導入する際に果たすべき教師の役割について、アニメを使用した文学作品研究の事例として、台湾・文藻外語大学の「日本文学精読」における筆者の取り組みを検討した。その結果、まず学生はアニメ版と比較することによって、人物像やテキスト全体の読みが深まることがわかった。また、原作のテキストと読み比べて映像を批判する能力が育つようになったことも明らかになった。さらに、教師が果たすべき役割として、それは、各メディアの特徴を判断すること・授業プランを作成し学習効果を把握すること・学生のメディア・リテラシーを養成すること・学習成果の確認と評価すること、という四つを提案した。

### 参考文献

佐藤毅（1990）『マスコミの受容理論』法政大学出版局

菅谷明子（2002）『メディア・リテラシー』岩波書店

吉見俊哉、大澤真幸他（1999）『メディア空間の変容と多文化社会』青弓社