

古典とマルチメディア



県立明石南高等学校教諭

小池 寛

1 「国語表現」とパソコン

昨年、選択の「国語表現」の授業で、3時間ほどパソコンを使った授業を展開した。自主作成ソフトを使っての授業であったが、生徒にとってインパクトは結構強かったようである。卒業式の日、一人の女生徒がこんなことを言ってくれた。

「先生、あの授業は面白かったです。もっと中身を読むためには、時間が少なかったです。」

私自身、この「国語表現」は開講当初から、主体的に意見や感性を文章にすることを体験できるような授業にしたいと考えていた。そのため、ワープロを駆使して、生徒の文章を必死に打ち込んだり、その文章を読んだ他の生徒の意見なども公開したりした。

エッセイもどきの文章を書かせたり、言葉遊びを入れたり、また、曖昧^{あいまい}模糊^{もこ}とした題名の、生徒の想像力の飛躍に頼りしかないような論文に挑戦させて

みたり、個人的にかなりさまざまな試みをやらせてもらったのである。

構想の中には、「情報の収集・整理、そして表現」という目標もあった。その中で、新聞や図書館から情報を収集し、そこから文章表現に向かう試みも考えた。しかし私自身が一番扱いやすい教材として選んだのが、パソコンと自作ソフトを使った展開だったのである。

以下、そのソフトの紹介とともに、私自身の考える情報化社会と学校教育の在り方について、考えてみたいと思う。

2 俳句とマルチメディア

授業で使ったソフトとは、次のようなものである。まずパソコンのディスプレイには、何の変哲もない田舎の風景が現れる。四季折々の風景が用意されている。たとえば、夏・青空の下の一軒家の縁側で一人のおじさんが寝そべっている。生徒たちは、そのおじ

いさんや風景をマウスで次々にクリックしていくのである。すると、寝そべっていたおじいさんが起き出して一句ひねる。

あおづる
青蔓の窓へ顔出す暑さかな
朝顔やしたたか濡れし通り雨
風鈴の涼しげな音色なども流れてくる。蟬の鳴き声も響いている。(使用マシンに音源機能の搭載が必要)

おじいさんは、次々と俳句をひねり出すのだ。秋ならば、

夕日影町いっばいのとんぼかな
たうらう
螭螂や五分の魂見よ見よと

これが私の作った俳句鑑賞用のマルチメディアソフトである。名前はちょっとした遊び心で「SimGさん」と名づけた。

おじいさんとは、実は小林一茶である。一茶は自分の句を四季折々の風景とともに紹介し、また自分自身の不遇の人生をも明らかにしていく。

このソフトには、おじいさんとの会話を楽しむ(?)という機能もあり、マウスを使って疑似的におじいさんと会話することもできるようになっている。おじいさんは、時々、使用者である生徒たち自身のことを聞いてくる。「あんた、ちょんまげもしてないし、お齒黒もしてないけど、男かい? 女かい?」

会話の中でおじいさんは、少しずつ自分の過去と、現在の状況を明らかに



▲ SimGさん「夏の午前」

していく。季節が進むとともにおじいさんの境遇も変化し、おじいさんはやがて結婚し、子どもをもうけたりするのである。

3 ソフトの目的

百万言費やしても語れない、いや語ればむしろ逃げていってしまう情趣というものもある。へたな言葉より、絵や音、動きが効果的な何かを表現してくれる場合もある。

私は小林一茶の句を読んでいて、このようなパソコン上での句の理解を考えた。ちょっとしたアニメーションと俳句の融合、それが効果的な分野もあるのではないだろうか。

日本の古典和歌や俳諧の中には、それが作られた背景を理解しなければ、何が何だか分からない作品も多いのではないだろうか。教科書では語れない(語ればむしろ蛇足になりそうな)、そんな状況を一瞬に提示して、作品に向

実践報告

かい合わせる。

作品そのものが短詩形であるゆえに可能な使い方であるが、マルチメディアと呼ばれるものの持つ可能性は、こんなところにも見いだせるのではないだろうか。

また、情報活用能力という面から見るならば、このようにも考えられる。

いわゆる情報活用能力とは、さまざまなニュースソースから主体的に情報を引き出し、それを自分なりに再構成しうる能力であると私は考える。

私は自分のソフトの中に、一茶の悲劇的生涯をできるだけ、さりげなくほりこもうとした。一茶自身の口から悲劇的な生涯が語られ、それをソフトの使用者（生徒だけではない）がいつの間にか悟りうるようなソフトを作ろうとしたのである。

納められた情報量は、到底2、3時間の授業だけで消化できるようなものではない。その膨大な情報の中から、



▲ SimGさん「歳末風景」

生徒がどのような情報を取捨選択するかは、生徒にまかせるしかなかった。

具体的な活用法として、以下のようなことを考えた。

- ① 小林一茶の生涯に関するレポート
- ② ソフト中の句を使った俳文作成

①は、一茶の人生をまとめた感想文形式の文章作成を目指した。②は一茶の生涯とは別に、ソフトに出てくる句を何句か使って、季節に応じた俳文を作成させるという試みである。

4 情報化社会と古典文化

コンピュータの日常的普及は数多くの問題ももたらしている。比較的単純なところで言えば、ワープロの問題など身近で深刻な問題だろうか。

欧米では、ワープロのスペルチェッカーなしでは文章を書けない子どもも多いらしい。日本においては漢字の書き取りであろう。

活字からの文章読解力の低下も大きな問題だが、これはテレビの普及のころから言われてきた問題である。

文化的伝統という面では、明らかに欧米中心の文化事情に、日本の文化が博物館入りしてしまうのではないかと不安も感じる。

このような現代の状況を、時代の流れという言葉で済ましてしまうわけにはいかない。

そもそも国語という教科は文章で表



現される思考の深みを知るための教科である。そのために必要な想像力や論理的認識力、感性を養うのが国語の目的であるはずなのだ。

そのような目的に、映像やアニメを多用した試みはそぐわないという意見もある。畢竟、パソコンなど国語科教育においては無縁だという考え方もある。私自身も同じような気持ちを抱くこともある。

しかし、感性というものに関して言えば、時代に左右される部分が大きいのは紛れもない事実である。

刺激的な映像やテレビゲームで育った世代、ネットが地球全体に張り巡らされた時代に生きる生徒たちに、活字で示されるだけの情報は古色蒼然としたものなのかもしれない。

時代を無視した表現はありえない。

だから、私はあえて古典をパソコンに載せてみたかったのだ。

5 最後に

インターネットの普及とともに、情報化社会はいよいよ身近なものとなりつつある。情報化社会自体は喧伝されるほど大げさなものではない。大事なものは、そこでどのような情報がやりとりされ、どのようなコミュニケーションが生まれていくかのだろう。そして、そこでも「言葉」は当然大きな意味を持つはずなのだ。

まだまだ、さまざまな試みが時代の進展とともに現れてくるだろう。万年筆やボールペンほどには気楽に扱えないが、あえてこの世界に挑戦していくのも意義あることではないだろうか、と私は考えている。