

ICT を利用した高・大・院・社会人連携 古典文学ワークショップの試み

—日本文学アクティブラーニング研究会主催

第7回オンラインワークショップ「当世徒然草—パロディを作る」実践報告—

中野貴文（学習院大学）・佐藤至子（東京大学）

1. はじめに

日本文学アクティブラーニング研究会は、大学で古典文学の教育に深く携わってきた研究者たちが、一方的な知識の伝授に陥りがちであった旧来の授業をアップデートするとともに、学生たちに古典を学ぶことの現代的な意義を伝えたいという思いから、2013年に立ち上げたものである。

2018年に出された高等学校学新習指導要領において、選択科目として「論理国語」「文学国語」が新設されたことなどを受け、ここ数年、古典教育の不要論やそれに対する反論が、古典文学関連の学会・シンポジウムにおいても、またSNS上でも、しきりに叫ばれるようになってきているが¹⁾、本研究会は、古典の学びを通じて、学習者が主体的に古典の価値を発見し、今につなげることができるよう、参加・創作型のワークショップに特に力を入れて活動してきた。

本稿は、研究会メンバーの佐藤と中野がファシリテーターとして立案・

1) たとえば、勝又基編『古典は本当に必要なのか、否定論者と議論して本気で考えてみた。』（文学通信、2019年9月）、全国大学国語教育学会第140回シンポジウム「古典の学びを国語科教育学はどのように捉えるか」（2021年5月）など。

ICTを利用した高・大・院・社会人連携古典文学ワークショップの試み（中野）（佐藤）

企画し、研究会メンバー全員で繰り返し検討を重ねた末に2022年3月20日に開催した、第7回ワークショップ（以下WS）の実践報告である。

2. 研究会の概要と第7回開催までの経緯

日本文学アクティブラーニング研究会は、2015年から年に一回のペースで、高校生・大学生・大学院生・社会人を対象とした古典文学WSを開催している。WSの企画・運営は、研究会メンバーである青木幸子（昭和女子大学）、兼岡理恵（千葉大学）、小林ふみ子（法政大学）、佐藤至子（東京大学）、中嶋真也（駒澤大学）、中野貴文（学習院大学）、平野多恵（成蹊大学）、吉野朋美（中央大学）、以上8名によって行われている。メンバーはいずれも、日本古典文学や教育方法学を専門とし、毎回、互いの専門性の違いを活かした学際的なWSを目指している。2019年4月からは科学研究費補助金基盤（C）、研究課題「高大連携による古典文学の探求授業の教材研究と教育モデル構築の実践的研究」（研究代表者吉野、課題番号19K00530）に採択され、WSのさらなる充実、WSの成果に基づく教材開発、ホームページの作成などによる研究成果の発信等につとめている。

WSはこれまで大学の教室を使用し、メンバーの所属する各大学の学生、大学院生を中心に、古典文学（教育）に関心を持つ高校生や高校・大学の現任教員、出版社等につとめる社会人など、20～30名の参加者を集めて開催してきた²⁾。毎回、時代横断的なテーマに沿った講義と、講義内容への理解をふまえ、古典を現代へとつなげるべくなされる創作活動を中心に構成している。立場、年齢、所属等を異にする、ほぼ初対面の参加者とな

2) 研究会の活動の詳細や、これまでのWSについては、吉野朋美「古典文学ワークショップの挑戦—日本文学アクティブラーニング研究会の活動を通して—」（『中世文学』66号、2021年6月）、および研究会ホームページ、ホーム|日本文学アクティブラーニング研究会(nihonbungakual.wixsite.com)（日本文学アクティブラーニング研究会）に詳しく提示した。

ICTを利用した高・大・院・社会人連携古典文学ワークショップの試み（中野）（佐藤）
される創作活動は、協働的な学びの面白さを伝えるとともに、古典文学が、現代に生きる自分たちとつながるものであることを実感させると評価されてきた³⁾。

しかし、2020年からはじまった新型コロナウイルス（COVID-19）によるパンデミックによって、従来のように対面形式によって開催することが難しくなった。そのため前回の第6回WSは、遠隔会議システム（具体的には、Zoom）を用いたオンラインによって開催することとした⁴⁾。全員が同じ場所に集まって行われるWSが持つ祝祭的な雰囲気こそやや薄れはしたものの、ICT機器を活用して行われる協働での創作活動は、新しい学びの可能性を提示するものとなった。

周知のように、今日、小学校から大学に至るまで、教育現場におけるICT機器の活用が急速に定着してきている。文部科学省によって打ち出されたGIGAスクール構想は、個別最適化された学びの実現を掲げ、「一人一台」のPC端末の提供と「高速大容量の通信ネットワーク⁵⁾」の環境整備を促進し、タブレット端末の利用は、令和3年7月現在で公立小中学校の実に96%以上⁶⁾にも達している。このことは、今後大学に入学してくる学生たちのほぼ全員が、ICT機器を利用した学びを当然のものとして捉えていることを意味していよう。

第6回WSのオンライン開催は、如上の流れに棹差すものであり、情報端末を用いることで、古典文学教育の新たな展開を期待させるものとなった⁷⁾。もちろん、竹内久顕が指摘するように「ICTを使うことが目的な

3) 後述するようにWSでは毎回、最後にふりかえりの時間を設けていることに加え、アンケートも実施し、参加者の意見をなるべく集めるようにしてきた。

4) 第6回WSの詳細については、吉野朋美「コロナ禍における高・大・院・社会人連携古典文学ワークショップの試み—日本文学アクティブラーニング研究会主催第6回オンラインワークショップ「妖怪総選挙」実践報告—」（『中央大学文学部紀要 言語・文学・文化』第131号）を参照されたい。

5) いずれも、令和元年12月9日に出された萩生田光一文部科学大臣（当時）のメッセージより。

6) 令和3年8月に文部科学省が発表した、「GIGAスクール構想に関する各種調査の結果等の公表について」より。

ICTを利用した高・大・院・社会人連携古典文学ワークショップの試み（中野）（佐藤）

のではなく、よりよい授業をつくることが目的でICT活用はその手段に過ぎない⁸⁾」ことはいうまでもない。第7回WSは、新型コロナウイルス感染症の収束の見通しが立たない状況であったこともあり、第6回WSで出された問題点を修正、ブラッシュアップすることを期し、再びオンラインで開催することとなった。

3. 事前準備

前回同様オンライン、年度末の開催ということを決めた後も、繰り返しオンライン討議を行い、WSのテーマや準備について検討を重ねた。

まずテーマについて、第7回は「翻案」をメインに据えることとした。例えば『平家物語』や『百人一首』などを題材に据えたサブカルチャーが人気を博していることも手伝って、近年、古典文学の翻案は研究・教育いずれのフィールドにおいても、重要なテーマとして浮上してきている⁹⁾。古典の原文への深い理解を前提に、現代の思想・表現を活かしてアレンジしてみることは、協働で行う創作活動を中心とする本研究会のWSの主旨にも適っており、事実、2015年に開催した第1回WSは、『伊勢物語』の和歌を用いて歌物語を作成、演じてみる（いわゆる、ドラマ的手法）というものであった。

討議の末、今回のWSでは『徒然草』と、そのパロディである江戸の『吉原徒然草』とを比較することで近世文学のパロディ（もじり）について学び、その上で、今度は自分たちで『徒然草』のパロディを作ることに

7) 古典文学研究においても、例えばJapan Knowledge等、情報端末からデータベースを利用することは、当たり前になってきている。この他、古典文学研究とICTの関係については、楊曉捷・小松和彦・荒木浩（共編）『デジタル人文学のすすめ』（勉誠出版、2013年8月）など。

8) 竹内久顕「ICTを活用した授業づくりの方法—社会科系教科に即して—」（『教職研究29号、2016）

9) 古典文学と翻案については、甚野尚志・河野貴美子・陣野英則編『近代人文学はいかに形成されたか 学知・翻訳・蔵書』（勉誠出版、2019年）などに詳しい。

ICTを利用した高・大・院・社会人連携古典文学ワークショップの試み（中野）（佐藤）

挑戦してもらうこととした。第1回のWSとは異なり、『吉原徒然草』という翻案の先達を学ぶことによって、古典文学におけるパロディ技法そのものについて、学びを深めてもらうことを目指した。

さらに、古典をその時代の価値観で捉え直すとはいかなる試みなのか、という問いへと参加者を誘うことも期待された。例えば『吉原徒然草』は、主に遊郭・遊女をテーマとしており、現代の価値観では違和感を覚える内容も少なくない。またそもそも、江戸時代の風俗・文化を知らないと解釈できない話も数多い。『吉原徒然草』を読むことによって、翻案には江戸の同時代的な状況や関心が反映されていることを学び、そこからさらに、古典を読むことが自分たちの周囲にある文化・思想を考えるきっかけになるということに気づく機会にしてもらうことを、おおよその目標と定めた。

かかる方針が決まった後は、WSで取り扱う章段の選定へと移った。選定にあたっては、『徒然草』の中で高等学校までの国語の授業において取り扱いの多い、参加者に馴染みのある章段であること、時間的制約があるため比較的短い章段であること、そして対応する『吉原徒然草』が面白く、また比較的読解が容易な章段であること、これらが重要な条件となった。研究会のメンバー全員で候補を出し合い、後節で紹介する諸章段が選ばれた。

同時に、参加者に挑戦してもらうパロディ作成のテーマについても、繰り返し議論を重ねた。現代の設定におきかえてもらうことはすぐに決まったが、当初は、「ただ現代に置き換えてパロディを作ろうというだけでは、曖昧で広すぎて、作りづらいのではないか」という意見が出されたことを受け、ITやスマホなどをテーマとした「電腦」という条件を付ける方針をいったん定めた。これは、SNSや動画アプリの普及など電腦空間というテーマは参加者たちの世代には馴染み深く、またコロナ禍のオンライン授業の広がりもあって関心を持ちやすいのではと予想したためであった。これを受け、実際にメンバー全員でパロディの試作を試みた。以下、稿者（中野）の例を一つあげておく。

第九二段

ある人、SNSをもてあそぶに、二つのアカウントを持つ。先達の曰く、「初心の人、二つの垢（注：アカウントのこと）を持つことなかれ。裏垢をたのみて、表の垢と混同の恐れあり。毎度ただ裏垢なく、表の垢のみと思へ」といふ。わづかに二つの垢、おろそかにせんと思はんや。ネット炎上、みづから知らずといへども、先達これを知る。この戒め万事にわたるべし。

裏垢を扱ふ人、深夜には表垢を用ひ、朝には裏垢を思ひて、切り替えんことを願ひてこれを誤つ。況や、同じスマホ中において、アカウントミスのあることを知らんや。何ぞ、一つのデバイスにおいて、たくみに切り替えることの甚だかたき。

このようにまず会のメンバー自らが前もってWSの課題に挑んでみることにより、あらかじめ問題点を剔抉し、ブラッシュアップしていくことができる。今回の場合は、「電腦」という条件を設けると、作りやすくなる代わりに多様性が失われて面白みに欠けること、古典文学の初学者たちにとって、文語体で作ることは困難が予想されることなどが懸念事項として浮上した。これらを受けて、「電腦」に限定せず、広く今の時代（^{いまよう}当世）を舞台に翻案してもらうことへと方針を変更し、文体は古語にこだわらず自由にしてもらうことなど、次第にWSの詳細を詰めていった。

その後、チラシの配布をはじめとした参加者の募集、ファシリテーターを中心としたパワーポイントスライド作成、当日のスケジュールの調整など、打ち合わせを重ねていった。資料はDropboxを用いてメンバー全員で共有し、問題点等の発見・修正につとめた。当日は参加者にGoogleスライドというアプリケーション（詳しくは後述する）を用いて作業してもらうことになるため、事前に参加者全員にGoogleアカウントを取得するよう依頼し、またテスト用スライドを通知して問題なく使用できるか試し

ICTを利用した高・大・院・社会人連携古典文学ワークショップの試み（中野）（佐藤）
てもらうよう連絡した。当日に用いるパワーポイントスライドのPDFと、
配布資料も事前に送付し、2022年3月20日、ついにWS当日を迎えるこ
ととなった。

4. 第7回WSの詳細

既述の如く、今回のWSはZoomを用いた全面オンラインでの開催と
なった。参加者は高校生2名、大学生16名、大学院生4名、社会人5名
の計27名、これに研究会のメンバーを加えた35名がオンライン上に集ま
った。参加者の在籍校、学年も多岐にわたるが、メンバーの授業を履修し
たことがあるか、ゼミに所属している学生たちが多く、また中高の教員を
志望している学生、および大学院進学を志している学生が多い傾向が認め
られた。

これまでのWSと同様、大学院生と社会人はシニアチームとして、高
校生と大学生から成るメインのグループとは別枠とした。これは、社会人
の中には高校・大学の教員も交じっており、他の参加者が委縮してしまう
可能性を排除するためである。

当日のプログラムは下記の通りである。以下、それぞれについて解説を
加える。

午前（10：00～12：45）

- ① 今日の目的について
- ② アイスブレイク
- ③ ミニレクチャー&グループトーク
〈休憩〉
- ④ ミッション1「パロディの秘密を探れ」

午後（13：45～）

⑤ ミッション2「当世徒然草を作る」

〈休憩〉

⑥ 発表・投票

⑦ コメントタイム

⑧ ミニレクチャー

〈休憩〉

⑨ ふりかえり

⑩ クロージング・アンケート

① 今日の目的について（担当：吉野）

本研究会の紹介とWSの目的・意義、およびオンラインでの開催となった経緯について話し、加えてZoom上での顔出しを求めたいこと、今後の研究会活動の参考とするため録画を認めてもらいたいこと、参加者間の距離を縮めるべくニックネームを登録してもらうこと等をお願いし、了承を得た。WS中は、基本的にパワーポイントスライドを共有したまま映し、今どのような時間か常に可視化できるようにした他、適宜チャットも用いて情報を参加者に伝達した。

② アイスブレイク（担当：青木）

これまでのWSにおいても、メインの活動に入る前に必ずアイスブレイクの時間を設けていた。ほとんどが初対面の参加者によってなされる当研究会のWSにおいて、いかに緊張をやわらげ、かつ他の参加者との距離を縮められるかは、このアイスブレイクの方によるところが大きい。前回の第6回WSでは、はじめてのオンライン開催ということもあり、Zoomの操作方法の確認もかねたアイスブレイクを用意したが¹⁰⁾、今回はコロナ禍2年目ということもあり、端末操作については簡単な説明に留

10) 前掲の吉野注四論文に詳述してある。

ICTを利用した高・大・院・社会人連携古典文学ワークショップの試み（中野）（佐藤）

め、この後のレクチャーやミッションとも関わる「ことば遊び」を中心としたアイスブレイクとなった。

担当の青木から、インプロビゼーションを第一として考えこまずぐに声に出すこと、そして何より楽しむこと、という二つの約束がまず伝えられた。その後、青木の作ったラップを参加者全員で復唱してみる「ラップで歌おう、「銭湯物語」、6人が一組となり、前の人の作った話に繋げて即興で一つのストーリーを作る「リレーで作るインスタント物語」、有名な作品のタイトルを一字だけ変えたり、数文字足したりしてまったく別なものに変えてしまう¹¹⁾「偽本づくり、はじめます」と続いた。青木の作り出した明るい雰囲気とゲーム自体の面白さから、参加者がリラックスしてこの時間を楽しめていることを、オンライン上でもはっきりと感じることができた。

③ ミニレクチャー&グループトーク（担当：佐藤、中野）

アイスブレイクで生じた和やかな雰囲気のまま、最初のミニレクチャーに移る。まず担当者の中野から、パロディの対象作品となる、『徒然草』自体についての解説をおこなった。『徒然草』は参加者にも馴染み深くよく知られた作品であるが、昨今研究の進展が著しく¹²⁾、新説もふまえた説明がなされた。特に序段の「つれづれ」について、「つれづれ」に筆を執るといふ表現の斬新さを理解してもらうべく、そもそも「いにしえの人々は、暇な時に何をしていたのだろうか」という問いを投げかけ、5分ほど時間をとり考えてもらった。この際、参加者は事前に決めておいた3人ないし4人一組のグループ（Zoomにおけるブレイクアウトルーム機能を用いた）ごとに分かれ、各グループの中で意見を出し合ってもらった。そ

11) 例えば、『吾輩は猫である』を『吾輩はエコである』、『みにくいアヒルの子』を『からみにくいアヒルの子』など。

12) 詳しくは何より、小川剛生『兼好法師—徒然草に記されなかった真実—』（中公新書、2017）を読みたい。

それぞれのグループには参加者の名前順に進行係と発表係という役割も割り振り、またリクエストがあれば研究会のメンバーがいつでも相談にのれるよう待機しておくなど、オンライン上であっても、グループトークが盛り上がるようつとめた。

その後、『徒然草』が意外にも執筆後百年近くもの間、世に広まっていなかったこと、室町時代後期の連歌師たちに「発見」され、さらに江戸時代に入り、爆発的に読者を獲得して今に至ることなどを概説したところでミニレクチャーの担当が佐藤に代わり、江戸時代の『徒然草』の受容の在り様について解説がなされた。印刷技術の発展から出版文化が開いた江戸時代、『徒然草』は『伊勢物語』など他の古典作品と並んで盛んに読まれ、いわゆる「教養」の地位を獲得したこと、およびその雅的な性格を反転させ、パロディとして笑いの対象にしてしまう俗な受容方法も隆盛したこと、かかる江戸の古典パロディの代表例の一つが、今回取り扱う『吉原徒然草』であることなどを概説した。

これを受け、『吉原徒然草』が『徒然草』をどのようにパロディ化しているのか、具体的に章段を挙げて、読み比べるワークへと移った。まず『徒然草』序段と『吉原徒然草』の序段を提示し、担当の佐藤と中野が、『吉原徒然草』が『徒然草』をほとんど逐語的に取り込んでいることについて説明した。さらに『徒然草』の第一一段と『吉原徒然草』の第一二段¹³⁾を挙げ、江戸の風俗に詳しい小林も加わって簡単に背景等を説明した後、再びグループトークの時間とし、『吉原徒然草』が『徒然草』から変えた点を思いつく限り、摘出してもらった。5分間のグループトークで浮上した意見を、今度はZoomのチャット機能を用いて送ってもらい、意見の重なりや個性を見極めながら、適宜ファシリテーターの中野が拾う形で解説を施した。以上、2回のグループトークによって、参加者は『徒然草』と『吉原徒然草』の特性の一端に触れられたことに加え、オンライ

13) 『吉原徒然草』は『徒然草』の章段区分に忠実だが、第一段を二つに区分しているため、以降数字上、一段ずつのずれが生じている。

ICTを利用した高・大・院・社会人連携古典文学ワークショップの試み（中野）（佐藤）

ンでのワークの雰囲気、Zoomのメインルーム画面からブレイクアウトルームへの行き来の仕方等々、このWS自体にフィットする感覚をつかむことができたと思しい。中でも、チャット機能を用いて参加者の意見を講義の中に取り込んでいくスタイルは、コロナ禍収束後の大学の授業においても、なお有効な手法たり得るのではあるまいか。

④ ミッション1「パロディの秘密を探れ」（担当：佐藤、平野）

10分間の休憩をはさみ、いよいよWSのメインである、最初のミッションに移る。まず午前中のミッション1では、『徒然草』と、それに対応する『吉原徒然草』の章段のペアを四セット用意し、それぞれを比較しながら読むことで、『吉原徒然草』のパロディテクニクの妙を分析してもらおう。その際、本WSではいわゆるジグソー法を用いることで、各参加者に協働的に学んでもらうことを目指した。

まず、グループ内のメンバーがそれぞれ違う章段のセットの担当となるよう、割り当てを行った。Zoomのブレイクアウトルームを章段のセットごとに四室設け、割り当てに従いグループのメンバー一人ひとりに、それぞれ違うブレイクアウトルームへ入ってもらった。各ブレイクアウトルームで、元のグループが異なる他の参加者と読み比べを協働で行い、15分後今度は最初のグループ分けになるようブレイクアウトルームを再設定し、各自それぞれの成果を持ち帰って報告、共有するという流れである。

このように文章で説明すると煩瑣でもあり、円滑に行えるか不安視する声もあったが、当日のWSにおいては実にスムーズに展開することができた。事前準備が整っていたことに加えて、研究会のメンバー、参加者ともに、コロナ禍二年目でZoomに慣れていたことも大きかったと思われる。例えばこの段階で、ミスを防ぐために自分が加わるブレイクアウトルームの部屋の記号を、名前の冒頭につけ直してもらった（例：あーさ→Aあーさ）が、このようなZoomの細かい操作も、ほとんどトラブルなく進行することができた。

ここで重要になるのが、『徒然草』と『吉原徒然草』の4セットをどう選ぶかという点であろう。これについては前述した通り『徒然草』の中でも比較的著名な章段であること、長すぎず、かつ4セットともできるだけ同じ程度の量の章段であること、対応する『吉原徒然草』も読み易い章段であることなどを条件とし、以下の4つを選定した。

- ・A 徒然草五十一段（亀山殿の御池）＋吉原徒然草五十二段（奥大名の子小性）
- ・B 徒然草五十二段（仁和寺に有る法師）＋吉原徒然草五十三段（赤坂に有おやぢ）
- ・C 徒然草九十二段（或る人弓射る事を）＋吉原徒然草九十三段（ある女定まれる夫を）
- ・D 徒然草二百四十三段（八つに成りし年）＋吉原徒然草下百十五段（八つに成し年）

なお、参加者には、それぞれ担当する章段の『徒然草』の原文（引用は新潮日本古典集成）と、対応する『吉原徒然草』の原文（引用は岩波文庫）と佐藤と中野が作った現代語訳とが載せられた文書データ、および両作品の間で対応している表現と『吉原徒然草』の工夫とを書き記すための個人ワークシートを事前に配布しており、分析の一助としてもらった。

既述の通り、分析の後はいったんメインルームに戻り、再びこれまでのグループに分かれてそれぞれが得た知識を伝達・共有するわけだが、その際には、Google スライドを利用してもらった。Google スライドはオンライン上で操作できるプレゼンテーション用のアプリケーションソフトであるが、Google アカウントを持っていれば無料で使用できる、作成したデータが随時 Google クラウドに自動保存される、複数の参加者が同時に同じファイルを編集できるといった特徴を有している。とりわけ三点目の、複数の参加者による共同編集に優れている点は、今回のようなオンラインWSにおいては相当な効果を発揮する。午後のミッションにおいて存分に活用してもらうこととなるため、午前のミッションにおいても使ってもら

ICTを利用した高・大・院・社会人連携古典文学ワークショップの試み（中野）（佐藤）
うこととした。Google スライドへのリンクは、Zoom のチャット機能を用いてファシリテーターから各参加者へ送付し、さらに平野から、詳しい操作方法を改めて教示した。

15分ほどを共有の時間に充てた後、全員がメインルームへ戻り、続いて各グループの代表者から、『吉原徒然草』のパロディの工夫をグループごとに一つだけ報告してもらった（一つだけにしたのは、タイムスケジュールの都合である）。適宜ファシリテーターが応答した後、いったん画面共有を終え、これから1時間の昼休みに入ることを告げて午前のWSを終えた。

◎昼休み・午前の振り返り・午後のアイスブレイク（担当：佐藤、中野）

昼休みが終わり、参加者全員がZoomに戻ってきたことを確認し、午後のWSを始めた。まず、午前の最後に行ったミッション1を中心に「午前のふりかえり」として、改めて佐藤と中野から、『吉原徒然草』の工夫についてまとめを行った。休憩を挟みいったん時間が空いたこともあり、参加者の意識を再びWSに引き戻すことが狙いである。この際、昼休みの直後ということもあり、ファシリテーター二人によるトーク形式を採用することによって、あまり固い雰囲気になり過ぎないようにつとめた。

同様の理由で、簡単なアイスブレイクをもう一度はさんだ。午前中ずっと机につき画面を見つめ続け、さらに昼食を食べた後ということもあり、どうしても参加者の体は固くなり、また眠気に襲われがちになることが予想された。そこで、「一分間で、今、あなたの部屋の中にある桜色のものを持ってきてください」というゲームをやってみた。ぬいぐるみから文房具、服やお菓子等々、各自が自室からオンラインでつながるWSだからこそ生まれる多様性があり、大いに盛り上がるとともに、また体を動かすことができた。なおこのお題は、WS当日が偶然にも東京の桜の開花日であったことを受けて発案した。

⑤ ミッション2「当世徒然草を作る」（担当：佐藤、中野）

ミッション2は、自分たちで『徒然草』のパロディである「当世徒然草」の創作に挑んでもらう。まず、パロディの対象が『徒然草』の第一三七段「花はさかりに」¹⁴⁾の冒頭部分であることを告げた後、創作から発表までの流れの概要を説明した。

ミッション2は、大きく四つのステップから成る。まずステップ1では、個人ワークとして第一三七段冒頭の内容および文章構成を理解する。ここではワークシートを配布し、空欄を埋めていくことで、理解が深まるよう促した。具体的には、同段冒頭の著名な一文、「花はさかりに、月はくまなきをのみ見るものかは」について、これを「花はさかり以外、月はくまなき以外にも見どころあり」という文と比較した場合、受ける印象がどう変わるか考えてみよう、また、本文中に見える「かたくななる人」のものの見方とはどのようなものか、説明してみよう、などといった設問を用意した。

続くステップ2では、グループごとにブレイクアウトルームに移ってもらい、それぞれがステップ1でまとめたワークシートの内容を互いにシェアし、それに基づいて、グループのメンバー全員で第一三七段の文章の特徴について話し合ってもらう。

さらにステップ3に移り、いよいよ「当世徒然草」創作となるが、ここではまずアイデアを出し合うことから始める。その際、前掲のGoogleスライドが、オンライン上でのアイデアのブラッシュアップに奏功することとなる。スライド上に「ミッション2ステップ3メモ用スライド」として二枚を用意したが、一枚目には『徒然草』137段は「花月」がテーマ、自分たちは何をテーマにしよう？、および「そのテーマについて、「かたくななる人」だったら、どんなものの見方をするだろう？」という二つの

14) 同段は、ほぼ全ての出版社による高等学校用国語教科書に掲載されており、『徒然草』を代表する章段として、参加者にとって馴染み深いものであったと予想された。ただし、非常に長いものであるため、今回は冒頭の十数行のみを対象とした。

ICTを利用した高・大・院・社会人連携古典文学ワークショップの試み（中野）（佐藤）

問いかけが載せてある。さらに二枚目のスライドには、「この他、アイデアをどんどん出して、ブラッシュアップしていこう！」とだけあり、残りの空白部分を参加者たちは自由に用いて、アイデアを練り上げていく。

アイデアが煮詰まったら、最後にステップ4として、これもGoogleスライド上に用意した発表用スライドに、自分たちの作品を書きこんでいき完成となる。ステップ2からステップ4までの所要時間は70分間とした。事前の準備の段階では、シェアの時間であるステップ2は15分程度、仕上げのステップ4は25分程度等々、それぞれのステップにかかる時間をイメージし、パワーポイントスライド上に示して全体に伝えたが、実際にそれぞれのグループが70分をどのように用いるかは自由とし、細かい指示は最小限に留めた。もちろん、休憩等も各グループそれぞれの判断で取るよう伝え、その上で、会のメンバーが定期的にブレイクアウトルームを（邪魔にならないように配慮しつつ）巡回し、休憩の声かけや質問への対応を行った。この他、グループワークのポイントとして、以下の四点を伝えた。

- ・積極的なコミュニケーションを！
- ・質問は対話の口火。ガンガン声出していこう！
- ・雑談はアイデアの宝庫、思いついたら声にだそう！
- ・意見の否定は人格否定ではない。積極的に意見を戦わせよう！

上記のポイントは、オンラインはもちろん、通常授業内でなされる対面形式のグループトークにおいても、有効なアドバイスになると思われる。

⑥ 発表・投票（担当：佐藤、平野）

作品が完成した後、発表、投票へと移る。各グループとも、それぞれにアイデアを練り上げ、見事なパロディが披露された。紙幅の関係もあり、冒頭の一行のみ、幾つか紹介しよう。

「映画はスマホで、本もスマホで楽しむものかは」

「連絡手段は手紙、授業は対面のみするものかは」

「恋は盛りに、愛はくまなきをのみ思ふものかは」

「男子は黒に、女子は赤をのみ、ランドセルを背負うものかは」

いずれも現代の世相・価値観によって、『徒然草』の文体をもじっており、見事な出来栄であった。発表にあたっては、各グループの作品が掲載されたスライドをZoom画面上で共有して映し、それを見ながら朗読してもらった。全グループの発表が終わった後、最もうまくできていたと思うグループに投票してもらうこと、投票後、各グループの代表者から工夫した点を語ってもらうことも併せて告げた。この投票に関しては、アンケートで様々な意見が出されたので、後ほど節を改めて詳述したい。

⑦ コメントタイム（担当：佐藤、中野）

上記の通り、投票終了後、各グループの代表者から、それぞれの作品の工夫などを説明してもらい、その上でチャット機能を用いて、参加者から感想を全員宛てに送ってもらった。代表者の説明後、ファシリテーターがいくつか質問している間に時間を作り、その間に書きこんでもらうことによって、スムーズに進行することができた。

⑧ ミニレクチャー（担当：佐藤）

投票の後、最後のミニレクチャーとして、『吉原徒然草』は『徒然草』第一三七段をどのように翻案しているのか、佐藤が具体的に解説した。さらに全体のまとめとして、次の二点について説明した。一点目は『吉原徒然草』から学ぶパロディのポイントである。パロディの要諦は「維持すること」と「変える」ことにある。「維持する」とは「文章の骨格を維持すること」および「できるだけ同音を維持すること」であり、「変える」とは例えば雅から俗といったように「対照的なもの、ギャップのあるものに変えること」を意味する。パロディは、読んだ時にもとの作品が思い出され、もとの作品とパロディとの重なりや落差が意識されることで面白く感じられるということを改めて伝えた。二点目は、『徒然草』を読むこと

ICT を利用した高・大・院・社会人連携古典文学ワークショップの試み（中野）（佐藤）

は兼好の考えや論理を知ることであり、その論理の組み立てを使って現代の自分たちも身の回りにあるものごとを表現できるということである。古典を読むことは自分をとりまく世界を見つめ直すきっかけにもなるのであり、近代以前の人々も注釈や翻案といった営みを通して古典を読んできたこと、それは現代の自分たちと変わらないことを伝えた。

⑨ ふりかえり

休憩をはさみ、事前配布しておいたシートに記載してもらい形で、WS 全体のふりかえりを行った。5分ほど一人で机に向かってもらった後、もう一度自分のグループのブレイクアウトルームに入ってもらい、メンバー間で共有し、話し合う時間を設けた。質問項目は前回の WS と同様、WS で何を学び、それをどう今後の役に立てるか尋ねるものであり、古典文学「を」学ぶだけでなく、古典文学「で」学ぶ意義を考える契機となるよう企図した。

ブレイクアウトルームからメインルームに戻った後、研究会のメンバーを含む参加者全員で、一人一言ふりかえりの感想を述べてもらい、WS の全てのプログラムを無事に終了した。

⑩ クロージング・アンケート

終了後参加者に対し、Google フォームを用いた無記名アンケートを依頼、参加者のほぼ全員となる 25 名から回答を得た。アンケート項目は、参加者の立場、参加理由、満足度とその理由、難易度とその理由、良かったと思うプログラム、改善した方が良くと思うプログラムとそれぞれの理由、WS をふりかえっての意見や感想、以上七点であり、それぞれの理由についても自由記述欄を設けた。

参加者の立場、参加理由については既に述べているので、満足度から確認する。選択肢は「とても楽しかった」から「楽しくなかった」まで五段階で用意したが、回答者 25 名の全員が、「とても楽しかった」を選択して

いた。回答は無記名であり、率直な感想が表明されたと考えれば、WSの充実を物語る非常に満足のいく結果となった。

回答の具体的な理由については、まずグループワークの楽しさを挙げるものが目立った。「自分では絶対に思いつかなかった発想などに驚かされ、互いに学び合う良さを実感できた」「違う知識を持った違う大学の人達と話し合っ、パロディ化するという過程が楽しかった」などといった意見が多く寄せられた。また、「同じ班の方や先生方が笑顔で話を聞いて」くれたことを理由に挙げる意見もあり、WSひいては学びの空間において、何を発言しても（しなくても）許容される、リラックスできる雰囲気存在は、やはり不可欠といえよう。

続いて難易度についてだが、これも選択肢として「とても難しかった」から「かなり簡単だった」までの五段階を用意したが、「ちょうどいい」が80%、「少し難しかった」が16%、「とても難しかった」が4%という結果になった。「ちょうどいい」難易度であったとする回答が8割ということで、これも十分高評価といってよいだろう。

理由としては、まず「注釈や現代語訳があったので読めました」という意見が挙げられていた。事前準備の段階で、メンバーの間でも議論を重ねたところだが、一日しかないWSという場において、現代語訳の段階でつまずいたり、背景知識の有無が大きな影響を与えたりしないよう、情報量をコントロールするべく教材の出し方を工夫することは、極めて重要であることが改めて確認できた。

そして最も目についた意見が、WSのプログラム構成を評価するものである。「いきなりパロディを作らせるのではなく。「作れるように」段取りして下さったため、戸惑わずに取り組むことができました」「一見難しそうに思える「パロディを作る」という活動ですが、段階を踏んで解説していただけたら、グループ活動を重ねて取り組めたので、ちょうどよい難易度だったと思います」といった意見に見られるように、WSでは前半の「アイスブレイク」の段階で既にパロディとは何かを考えさせるゲームを

ICTを利用した高・大・院・社会人連携古典文学ワークショップの試み（中野）（佐藤）

用意し、さらにミッション1で『吉原徒然草』のテクニックを学び、それをミッション2での自分たちの創作に活かすなど、順を追って学びを深められるよう、プログラムを配置していた。解説、教材の丁寧さもあいまって、ちょうど良い難易度にする事ができたと思われる。

少し難しかった理由としては、江戸時代の風俗に対する知識の問題や、時間が足りなかった点などが挙げられた。後者は、本研究会のWSで毎回浮上する問題であり、後ほど改めて言及したい。

次に、良かったと思うプログラム、改善した方が良いと思うプログラムとそれぞれの理由についてだが、前者はグループワークが92%、アイスブレイクが88%、レクチャーと発表が同数の72%となった。自由記述は少なかったが、教材の選定、レクチャー担当が二人交互に話すことで単調さが軽減されたこと、Zoomのチャット機能が有効だったことなどが挙げられた。

一方、後者は投票が40%と飛びぬけて高く、発表と最後のふりかえりが同数で16%であった。これらの点については、本WSで浮上した問題点・改善点として、次節、改めて言及したい。

5. WSの反省点・問題点

前節の最後で触れたように、本WSにおける改善すべき点として、アンケートでは投票、発表、最後のふりかえりが挙げられていた。このうち後者二項については、どちらもWSの最終盤であり、WSが長時間に及んだ影響があったかもしれない。自由記述でも、「楽しかったけれど、さすがに眠いです」といった感想があり、全体で8時間を超えてしまうと、終わり近くには集中が続かないことは確かであろう。しかも今回はオンラインであり、途中で休憩をこまめに入れたとはいえ、日ぐらしパソコンに向かって与えられた課題をあれこれ考え続けるのは、兼好ならずとも不健康であったかもしれない。

そして投票については、WSをふりかえっての意見や感想を具体的に尋ねたアンケートの自由記述欄の回答の中に、注目すべき意見がいくつも寄せられていた。具体的には、「よく出来ていると思うものをひとつ選んで投票というのはあまり意義を感じなかった（中略）全ての作品に他とは違う良さがあった。投票の時間は削ってしまって、コメントの時間をたっぷりとりとるといいのではないかな？と思った」「最後の投票に関してですが、頑張った結果が可視化されるというのはモチベーションを向上させることにつながる一方、自分たちのものが選ばれなかったら…という不安も少しありました」といった指摘が見られた。前回のWSにおいても、「コンセプトが違うなかで一位を選ぶということに抵抗を感じた」という意見が挙げられており¹⁵⁾、作品に対する順位付けが創作のモチベーションにはつながらず、むしろ精神的負担を与えている可能性があったのではないか。WSにおける投票の是非は、今後、会の中で改めて検討を重ねていく必要を痛感している。

投票については、この他「何らかの意図があれば申し訳ないのですが、投票はそれぞれの班の推しポイントを聞いてから行いたかったと感じました。聞いただけでは気づかない魅力や工夫がたくさんあり。それらを聞くと見え方が変わる作品も多かったためです」「パロディづくりの投票—工夫したところの発表、の流れは逆だとよかったなぁと感じました。それぞれのグループのこだわりポイントを聞いたあとだとまた印象も変わったので」という意見も寄せられた。前掲の通り、本WSでは投票の後に、それぞれのグループから作品のポイントを説明してもらったが、この順番に対して違和感を覚えたという指摘である。事前の予想としては、他のグループの作品の面白さを見つけるのも学びの一つになるのではとの声が研究会のメンバーの中で大勢を占めたためこのような順としたが、寄せられた指摘はもっともであり、今後のWSで投票を実施するとすれば、改善が

15) 前掲注①吉野論文

ICTを利用した高・大・院・社会人連携古典文学ワークショップの試み（中野）（佐藤）

求められよう。

この他の意見としては、「これが、熱意とレベルの高い学生だけでない場合や、高校などで短い時間あるいは複数日にわたって行う場合には、どのように組み替えると主体的で実のある学習が可能なのか、またついて来れない学生のフォローアップをどうするのか、気になっています」「こうしたALを中学・高校で実施しようとする場合、どうしてもかけられる時間には制約があると思います。今回のWSはフルサイズとして、中・高での実施サイズとしてはどのような形が想定できるのか、お考えをうかがえればと思いました」といったものがあつた。注(二)吉野論文でも触れられているように、まずWSの内容を数回に分ければ、通常の授業にも応用可能であろう。とはいえ、大学に比して時間的にも制限の多い中・高の現場においては、かなりアレンジすることが求められよう。時間については、例えば総合学習の時間を利用することも一案である。また、生徒間のレベル・熱意の差については、一つのグループのメンバーの数を増やし（本WSでは最小3人一組だったが、学校現場であれば6人一組くらいが妥当ではないか）、メンバー間の協働をいっそう働きかけることで、グループとしての完成度を高めていくことになろう。WSは、やはり祝祭的な性格を持つ一回性のイベントであり、日常の授業の中でこれをいかに再現するのか、今後の研究会の中で探求を重ねていきたい¹⁶⁾。

6. おわりに

古典文学者で、国語教育についても繰り返し発信を続けている竹村信治は、いわゆる古典不要論に対し、以下のように反論している。

16) くわえて、性風俗を取り扱う『吉原徒然草』を中・高の授業の中で積極的に扱うのは難しいであろう。このような点も含め、本会ではWSで得られた知見を学校現場に還元し得る教材開発や授業アイデアの具体化を構想中である。

それぞれの時代のそれぞれの「思考」＝「批評（批判及び解釈）」、「価値判断」によってそれぞれの「可能性」が開かれてきた（そしてポリティカル・コレクトネスにもかかわる「文化伝統の形成に強力に参加」してきた）テキストを我々は〈知〉のアーカイブスとみなし、これを“古典”と称するが、我々にとっての「可能性」は我々が開くほかないのであって、“今、ここ、私”において「可能性」の開かれないテキストは“今、ここ、私”にとって“古典”ではない¹⁷⁾。

本WSの終わりに、「パロディは批評である」という言葉を、参加者から引き出すことができた。古典作品を現代にアレンジするという事は、確かにその作品をどう読み、どこに違和感を覚えたのか、どこに魅力を感じたのか等々を、翻案者が主体的に抉り出すものであろう。WSでは、古典の「可能性」を、少なからず示すことができたのでないか。

本研究会は、古典文学の研究と教育とを架橋し、古典文学を探究する実践的な学びを生み出すことを目指している。誰かから与えられたテキストを無批判に受容するのではなく、自身が生きる時代の価値観と照らし合わせながら、そこから何を引き出し得るのか、そこに自らがどのように主体的にコミットできるのか、学ぶ者に問いかけられるような教育方法が今求められているはずである。引き続き、模索を重ねたい。

17) 「第12章「投企」のカタチー教室の「古典」」（荒木浩編『古典の未来学：Projecting Classicism』文学通信、2020年）。なおこの文章は、注（一）勝又編著の中で議論の焦点とされた「古典は不要」とする価値観に対しての反論として提示されたものである。