

論文

## ソトの目から日本の古典教材を考える

— ドイツの教科書(Cornelsen 『Deutschbuch 5 Gymnasium Bayern』)における寓話教材の検討から —

Considering Japanese Classics Teaching Materials Based on Outside Eyes

— From an Examination of "Fables" in German Textbooks (Cornelsen "Deutschbuch 5 Gymnasium Bayern") —

武久 康高 (高知大学教育学部)

TAKEHISA Yasutaka<sup>1</sup>

<sup>1</sup> *Faculty of Education, Kochi University*

### ABSTRACT

This paper examines the value of "fables" as teaching materials by comparing the way in which fables are treated in Japanese and German Japanese language textbooks, and proposes a different way of learning fables from the conventional Japanese way. The purpose of this study is to relativize Japanese classical education from an external perspective, and this perspective is necessary for the study of classical education in Japan.

## 1.

将来、中学校や高等学校の教員を目指す学生には、教育学部での授業を通じて、「なぜ、中・高等学校で古典を教えるのか」、その意味について自分なりに考えた上で教壇に立って欲しいと考えている。そのため稿者は、本学部の「日本文学講読」という授業において、中・高等学校における定番の古典作品を教材とし、それぞれの教材価値について学生とともに考える授業を行っている。そこで本稿では、これまでの「日本文学講読」のうち、古典の入門教材とされることが多い「寓話」について取り上げた実践を報告する。この授業では、日本とドイツの国語教科書における寓話の扱われ方を比較することで、より広い視点から「寓話」の持つ教材価値を捉え、そこから古典教育の意義について考えることを目的とした。海外の事例を参考にしつつ日本の古典学習を捉え直し、その意義を考察する研究は少ないため、ここでその概要を報告することとする。

## 2.

東京書籍の中学校1年生用教科書には、「これから、古典の学習が始まるよ。まずは、浦島太郎について書かれた文章を読み、古典を学ぶ意味を考えよう」といったセリフの後に、古典学習への導入教材として、「移り行く浦島太郎の物語」といった文章が載せられている。全3頁と短い本教材では、「浦島太郎の物語」が「時代を経てさまざまに変化してきた」ことが例示された後、次のような文章で締めくくられている。

皆さんは古典のことを、まるで博物館のケースの中にあるような、貴重だけど手を触れてはいけないもの、長い時間がたっても変わらないものだと思いませんか。浦島太郎の物語が教えてくれるように、古典は時代の変化の中で移り行くものですし、その時代時代の人々に受け継がれ、新たな作品を生み出す力となるものです。どうか皆さんもこれから古典に積極的に手を伸ばし、自らの想像力を働かせ、自由に楽しんでほしいと思います。

ここでは古典が「時代の変化の中で移り行くもの」であり、「その時代時代の人々に受け継がれ、新たな作品を生み出す力となるもの」と捉えられている。そしてこうした古典の特徴を学習者が実感していくことこそ、本教科書が示す「古典を学ぶ意味」なのだと考えることができよう。

このように東京書籍の教科書では、中等教育での古典学習を開始するにあたり、上記のような「古典を学ぶ意味」を提示している。こうした導入の学習は、生徒に古典学習の構えを持たせる上でも意味のあるものと言える。だがその一方で、稿者が問題だと感じるのは、この導入教材以降、本教科書において、叙上のような古典の特徴に触れ、「古典を学ぶ意味」について学習者が実感できるような古

典(古文)単元が設定されていないことである。例えば、この直後の教材、つまり実質的な古典学習の開始教材である『伊曾保物語』では、「犬と肉のこと」と「鳩と蟻のこと」が教材として掲載され、そこでの「手引き」として、(1)「歴史的仮名遣いに注意して音読しよう」(①繰り返し音読して、古文の読み方に慣れよう)、(2)「文章の構成などの特徴について考えよう」(①「蟻」は「鳩」からどのような恩を受けたのだろうか。また、どのように恩返しをしたのだろうか。具体的に説明してみよう。②「犬と肉のこと」「鳩と蟻のこと」に共通する特徴について考えよう)の二つが載せられている。これらの「手引き」は、歴史的仮名遣いを知り、両話の構成の特徴について考える課題であり、前述した「古典を学ぶ意味」を実感させる課題とはいえない。これでは、せっかく導入教材で、「古典を学ぶ意味」について学習者に考えさせた意味が薄れるのではないだろうか。ここで「寓話」という様々な学習が可能な文種を教材とするのであれば、それを使い、導入教材で謳われている「古典の力」を生徒に実感させるような古典学習が展開できるのではないだろうか。

そこで稿者は、次節においてドイツバイエルン州の国語教科書(Cornelsen『Deutschbuch 5 Gymnasium Bayern』)やワークブック(Cornelsen『Rund um Fabeln』)における寓話学習を検討する。そこでの学習が、前述した「古典を学ぶ意味」を実感させるものへとつながりうると考えるからである。そして第4節では、その教材を用いて学生に「古典を学ぶ意味」について考えさせた実践例について紹介する。

## 3.

今回取り上げる教科書は、Cornelsen社のギムナジウム5年生用ドイツ語教科書『Deutschbuch』で、バイエルン州版として出版されたものである。まず、本教科書に示されている目次を掲載する。

## 人間のようには振る舞う動物たち—寓話を理解し書く

## 1 偽装された真実—寓話を調べる

動物の種類—寓話の特徴を知る

- ・イソップ：カラスとキツネ
- ・ラ・フォンテーヌ：キツネとコウノトリ
- ・ヴィルヘルム・ブッシュ：武装した平和
- ・有名な寓話詩人

カラスとキツネ—異なる時代の寓話を比較する

- ・レッシング：カラスとキツネ
  - ・ヘルムート・アルンツェン：2羽の若いガチョウ
- 寓話—今日でも通用する
- ・マックス・ボリンジャー：私は私である。

確認テスト— 寓話を理解する

## 2 作文ワークショップ—寓話の書き換えと創作

絵を寓話にする

物語を寓話に作り変える

・クラス代表選挙

挑戦と励まし—寓話を書く

### 3 プロジェクト—寓話の道をデザインする

第1章では、イソップ（紀元前6世紀）やラ・フォンテーヌ（17世紀）、ヴィルヘルム・ブッシュ（19世紀）といった時代や作者の異なる寓話作品を通じてその構造的特徴を捉え（動物の種類—寓話の特徴を知る）、事実を直接描かない「寓話」という形式が生まれた理由について、寓話の生みの親であるイソップが置かれていた状況をもとに理解させている（「有名な寓話詩人」）。さらに、時代を経て同じ寓話がどのように変化しているのか、寓話の基本構造を観点として比較し（「クラスとキツネ—異なる時代の寓話を比較する」）、そこから現代の寓話の特徴についても考えさせている（寓話—現在もなお）。第2章では、絵や物語を寓話に書き換えるレッスンを行ったのち、実際に寓話を書く活動を行っている。また第3章では、自分が作成した寓話の発表会を行うという活動が提案されている。

なお、ドイツでは、必ずしも国語（＝ドイツ語）の授業で教科書が使われているわけではない。Möbius（2016）は、ノルトライン＝ヴェストファーレン州とバーデン＝ヴェルテンベルク州の教師（全校種）に対して調査（314人回答）を行い、そこでは「ドイツ語の授業における文学的文章の使用」に関して、「教科書の文学教材をよく使う」教師が約35%、「時々使う」教師が約28%、「使うことが稀」な教師が約25%、「一度も使ったことがない」教師が約12%であること、また「文学的文章の課題」に関しては、「教科書の課題をよく使う」教師が約35%、「時々使う」教師が約35%、「使うことが稀」な教師が約20%、「一度も使ったことがない」教師が約10%であったと指摘している。そのため今回取り上げた教科書の寓話单元についても、すべての教師が扱うわけではなく、またたとえ授業で取り上げられたとしても、单元中の教材や課題がすべて扱われるわけではないことは確認しておく必要がある。

次に、教科書に掲載されている本単元の目標をあげる。

#### 【目標】

##### ○文学的文章の理解と活用

・虚構世界のルールを認識し、文学の登場人物の立場に立って考える。寓話の意義について熟考し、寓話の構造とジャンルの特徴を理解する。別種類のテキストに書き換えるなど、行為や生産を重視した方法を用いる。

##### ○テキスト計画と執筆

・寓話を変化させる。寓話を見習う。

##### ○他人の前で話す

・正確さとスピードに注意しながら、意味に重点を置いて文学的文章を音読することができる。ポスターを使ってクラスメートにテーマを伝える。

一つ目は寓話の理解に関する目標である。「ずる賢い」「力強い」等、動物が人間のような性質を持つ「登場人物」として設定される「虚構世界のルール」の認識と、そうした登場人物に同化した読解を行うこと。また、「何のために寓話はあるのか」など「寓話の意義」について考え、さらに「寓話の構成」に着目することで、ジャンルとしての寓話の特徴を理解すること。これらの目標を、寓話の続きを作ったり、別ジャンルの話を寓話に書き換えるなど、実際の表現活動を通じて達成することが目指されている。二つ目は、これまで学んだ寓話の特徴や意義をもとに執筆計画を作り、実際に書くという目標、また三つ目は、書いたものを分かりやすく揭示し、人前で話すことに関する目標である。以下、いくつかの教材について特徴を確認しよう。

#### 【例1】「寓話の特徴を知る」課題（寓話「キツネとコウノトリ」ラ・フォンテーヌ(1621-1695) ①

1 キツネは次の寓話でも重要な役割を果たしている。キツネに対するあなたの予想を立ててみなさい。キツネは他の動物に対してどのように振る舞うだろうか？

《本文》キツネとコウノトリ ラ・フォンテーヌ

【前半部分】ある日、オスギツネがメスコウノトリを夕食に招いた。食事はいたって質素で、たいした説明もなく出された。それは浅い皿に入った透明なスープで、量も特に多くなかった。狡猾な年老いたキツネは、あっという間に皿をなめつくした。コウノトリは長いくばしでスープを一口でも飲もうとしたが、無駄であった。

2a 寓話の冒頭を読み、狐がホストとしてどのような振る舞いをしているか説明しなさい。課題1で考えた期待に込めているだろうか？

b 通常、ホストとゲストはどのように振る舞うべきかを話し合おう。

c コウノトリはこのような状況で何を考え、何を言うかを想像してみよう。ノートに吹き出しを付けたりしてアイデアを書き込もう。

3 しばらくして、コウノトリはキツネを自分の家の夕食に招待する。2回目の出会いの流れに注目して、寓話を読みなさい

【後半部分】コウノトリはキツネへの仕返しを決心した。彼女は翌週の夕食にキツネを招待し、彼は喜んでその招待を受けた。「喜んで。友だちだから面倒はかけないから」と彼は言った。

キツネは時間通りにホストの家に着いた。彼はすぐに、彼女のもてなしとキッチンから漂ういい香りを褒め始め、

期待に満ちてテーブルについた。キツネはいつもお腹を空かせていたからだ。料理の肉は細かく切れ、細長い首の花瓶に入っていた。コウノトリはその細いくちばしで軽やかに肉片をつかむことができたが、キツネは違った。鼻や口の形も大きさもまったく違っていったからだ。

食事の後、キツネはお腹を空かせ、恥じ入りつつ巣穴に帰っていった。キツネは尾を引き、耳を垂らし、顔を真っ赤にしていた。

この話は、人をからかうはずらっ子的のために：多くの人はいづらの仕返しをするものである。

- 4 a 討論：なぜ狐は最後に「恥じ入りつつ」、おとなしくしているのか。彼は何を考え、何を言いたいのか？ノートにキツネの考えとセリフを追加しよう。
- b コウノトリの行動について論じなさい。あなたがコウノトリの立場なら、どのように対応するだろうか？
- 5 寓話は通常、一定の構造を持っている。この寓話ほどのような構成になっているだろうか。以下の要素を使ってセクションに分けてみよう。
- (1)初期状況 → (2)衝突：(2)-1 行動（一方の動物の行動）と (2)-2 反応（もう一方の動物のカウンターアクション） → (3)解決策／意外な展開 → (4)教訓

【特徴】注目したいのは、寓話の動物には定型のキャラ設定があることを想起させる問1と、寓話の典型構造をもとに本寓話の整理を行う問5である。こうした動物のキャラクター性と寓話の典型構造に関する注目は、その後の活動に活かされていくことになる。ちなみに、本教科書では寓話の特徴が次のように整理され、提示されている。

寓話

- 寓話は短く、教訓的な文章で、登場人物はわずか。話したり行動したりするのはほとんどが動物である。その際、動物は、キツネは賢く、ロバは愚か、ライオンは力強いなど、典型的な人間の特徴を持っている。動物たちはしばしば敵対し、例えばキツネ対カラスのように、結果として論争になり、その最後はより狡猾な者、より強い者が勝利する。寓話から、自分たちの行動の教訓を引き出すことが求められている。
- 寓話は短く、物語や詩の形で書くことができる。
- 寓話は通常、次のような構成になっている：
  1. 最初の状況：動物たちが簡単に紹介され、ある出来事や対立が語られる。
  2. 衝突：動物たちが論争したり、ある動物が他の動物に挑戦する結果となる。この部分はしばしば、動物同士の対話として描かれる。ある動物の行動(振る舞い)に続いて、他の動物が反応するのが普通である。
  3. 解決／転換：意外な展開がある。例えば、ある動物がだまされたり、弱い方の動物が勝つなど。

4. 教訓：寓話の教訓は、多くの場合、最後に定式化される。

【例2】「寓話の特徴を知る」課題（「有名な寓話詩人」(イソップ)の紹介) ②

《本文》有名な寓話作家

イソップは、紀元前6世紀のギリシャに生きた、私たちが知る最初の寓話作家である。彼は奴隷としてさまざまな主人に仕える、財産も権利もない不自由な人間だったが、寓話を通して知られるようになり、有名になった。彼の寓話は、最初は口頭で伝えられ、何世紀も経ってから書き記された。彼は奴隷として、人間の弱みや社会的不都合を公然と批判することは危険であった。そのため真実を「偽装」した。彼は寓話の中で、狡猾、貪欲、権力欲など、典型的な人間の特徴を持つ動物たちに行動させ、語らせた。彼の寓話は、多くの著名な作家によって繰り返し翻訳され、書き直されてきた。フランスでは、太陽王ルイ14世の宮廷に住んでいたジャン・ド・ラ・フォンテーヌ(1621-1695)が、貴族の宮廷社会向けに多くの寓話や短編小説を書いた。ゴットホルト・エフライム・レッシング(1729-1781)もイソップ寓話を書き直し、社会問題を批判した。

3 寓話が「偽装された真実」とも呼ばれる理由を説明しなさい。

【特徴】寓話という形式が生まれた背景についてイソップが置かれていた状況から説明し(奴隷として社会的な不都合を公然と書けなかった)、さらにこうした寓話の批評性は、イソップの寓話をもとに作品(寓話)を生み出したレッシングにも見られることが述べられている。そしてこうした寓話の特性について、寓話が「偽装された真実」とも呼ばれる理由を説明させることで捉えさせようとしている(問3)。

【例3】「寓話を比較する」課題(イソップとレッシング(1729-1781)「カラスとキツネ」) ③

ゴットホルト・エフライム・レッシングは戯曲や寓話を書いた。彼は当時、社会悪の批判者として恐れられていた。彼の考えでは、寓話は社会の問題を取り上げるべきものである。

《本文》近所の猫に腹を立てた庭師が投げつけた毒入りの肉を、あるカラスがその爪を使って持ち去った。そして古い樫の木の上で食べようとしたところ、一匹のキツネがそっと歩いてきて、彼に呼びかけた。「神の鳥よ、我に祝福あれ！」

「君は私を誰だと思っているんだい？」カラスは尋ねた。「私が君を誰だと思っているかって？」キツネは答えた。「君はゼウスの右手から毎日樫の木の上に降りてきて、貧しい私に食事を与える元気なワシではないのかい。なぜ別人のふりをするんだ。勝利をおさめたその爪に、君を通して神が私に届け続けている贈り物が見えないのかい」。

ワシに間違われたカラスは心から驚き喜んだ。彼は思っ



た。「キツネの間違いを正してはならない」。それゆえ、気前よく愚かな彼はキツネに略奪品を落とし、誇らしげに飛んで行った。キツネはその肉を笑って受け止め、悪意のある喜びでそれを食べた。だが、まもなく喜びは一転し苦痛となった。毒が効き始め、彼は死んでしまったのだ。

くそつたれなおべっか使いよ。ごますりによって毒以外の何物も得られないようであれ！

- 1 レッシングの寓話には難しい言葉や文章がいくつか含まれている。
  - a 語注にも注意を払い、寓話を2回注意深く読みなさい。
  - b 会話と動物たちの考えを現代ドイツ語に訳しなさい。
  - c 役割を分担して登場人物の対話を行い、翻訳がうまくいったかどうかを話し合いなさい。
- 2 カラスが肉片を落とした理由を自分の言葉で説明しなさい。
- 3 a 教訓は寓話の最後の文に書かれている。それを自分の言葉で述べなさい。
  - b この教えについてどう思うか、話し合いなさい。また、あなたにとってどのような意味があるか、例を挙げなさい。
- 4 レッシングの寓話とイソップの寓話を比較しなさい。
  - a レッシングは寓話の冒頭で何を变え、それが物語にどのような結果をもたらしているか説明しなさい。
  - b 二人一組になって、次の表をノートに写し、二つの寓話の相違点と類似点をメモしなさい。

	イソップ：カラスとキツネ	レッシング：カラスとキツネ
寓話中の動物		
最初の状況		
衝突(行動、反応)		
解決/転換		
勝者		
教訓(道徳)		

- c 見つけたことを比較しなさい。結論が異なる場合は、寓話をもう一度よく読みましょう。

《本文》イソップ(紀元前 600 年頃) カラスとキツネ  
 一羽のカラスがチーズを盗み、それをくわえて木に登り、安心して獲物を食べようとした。ところが、カラスの習性として食べている間も黙っていないので、通りすがりのキツネがチーズをくわえたカラスが鳴いているのを聞いてしまった。彼は急いで駆け寄り、カラスを褒め始めた。「カラスよ、おまえはなんと素晴らしい鳥なのだ！おまえの鳴き声とその羽と同じくらい美しいのなら、おまえはすべての鳥の王冠を戴くべきだ！」。

このお世辞に大喜びしたカラスは、くちばしを大きく開いてキツネに向かって歌うと、口からチーズが落ちた。キツネはそれを取って食べ、愚かなカラスを笑った。

〔特徴〕東京書籍の導入教材「移り行く浦島太郎の物語」と同じように、「時代を経てさまざまに変化してきた」「カラスとキツネ」の話を比較させる課題である。問1～3はレッシング「カラスとキツネ」の内容理解に関する問いであり、日本でもよく見られるタイプの問いだと言える。このうち問3は文末の教訓に関するものであり、問3bの問いは「この教えについてどう思うか、話し合いなさい。また、あなたにとってどのような意味があるか、例を挙げなさい」となっている。本文の前にあるレッシングについての解説文で、彼は「当時、社会悪の批判者として恐れられ」、「寓話は社会の問題を取り上げるべきもの」と考えていたと示されているが、こうした解説を受けてこのbの問いでは、〈社会や人間に対するレッシングの捉え方〉や〈それを踏まえた自分なりの捉え方〉を述べるものとなっている。前述した寓話の批評性を踏まえた問いと言える。

一方、問4も、寓話の比較という点ではよく見られる手法と言えるが、前述した「寓話の構造」に着目しつつ比較する点に特徴が認められる。本教科書ではその典型的構造に基づき寓話を理解することが求められていると言える。

【例4】「寓話を書き換える」課題(アルンツェン「二羽の若いガチョウ」)④

《本文》アルンツェン(1931-2014)「二羽の若いガチョウ」

二羽の若いガチョウが初めてキツネに出会った。  
 —「どこへ行くんだい？」キツネはガチョウに尋ねた。  
 —「家だよ、農場へ」  
 —「それはいいことだ」とキツネは声をかけた。  
 「僕も一緒に行くよ、僕は新しい農場犬なんだ」。

- 5 a 寓話を読む。なぜキツネは若いガチョウに自分を農場犬だと紹介するのか、議論しなさい。
  - b この寓話の構造をこれまでに読んだ古典的な寓話と比較しよう。どのような違いがあり、どのような効果を持つか説明しなさい。
- 6 アルンツェンの寓話の結末は読者に委ねられている。次のようにして寓話をさらに書き進めなさい。
  - a 両方の動物に見られる典型的な特徴を集める。
  - b 寓話から最初の状況設定を作る。
  - c 寓話がどのように続くか、よく考える：
    - 寓話にどんな意外な展開や解決策があり得るか。
    - 最後に勝者となるのは誰か？
    - 教訓は何か。
  - d 寓話を書き終える。君たちの成果を課題6のa～cで検証する。

【特徴】問6は、結末が描かれぬタイプの現代の寓話について、各動物が持つキャラクター性を活かした上で、既習の寓話の構造をもとに書き換える問題である。この後、本単元は、こうした動物のキャラクター性と寓話の典型構造をもとに寓話を作成する活動へと進んでいく。

**【例5】「物語を寓話に書き換える」課題⑤**

《本文》 クラス代表選挙

「選挙のことは忘れよう」。教師が学級委員の選出を呼びかけたとき、ジャンはつぶやいた。例年、クラスはいつもポールに投票していた。それは、ポールがクラスの雰囲気を作り、またクラスの代弁者として果たす役割をみんなが受け入れていたからにほかならない。だから、サラがすぐに「ポールを推薦する！」と叫んだのも無理はない。クラスは歓声に包まれた。ジャンを除いて。ジャンは、ポールが今までクラスのために立ち上がったことを思い出せなかった。フットボール大会に負けて体育の先生が怒ったときも、文化祭でみんながベンチやテーブルを引きずっていたときも、ポールは立ちついでに命令していた。

だから今年もまた、ポールは何もしないのにみんなに命令する、そんな1年が続くのだ。ジャンは投票用紙に記入する気にはなれなかった。どうせ結果は変わらないのだから。しかし、セマはクラスの代表にふさわしい。彼女はよくクラスメートの採め事を、その友好的な態度で解決していた。教師に対しても自分の主張を理路整然と伝え、その信頼性を高く評価されていた。

「投票の前に、言いたいことがあるんだ」とジャンは立ち上がった。クラスメートたちは驚いて彼を見つめ、その視線はポールに注がれた。ポールはジャンに対して「口をつくむように」と言わんばかりのジェスチャーをした。しかしジャンはひるむことはなかった。しっかりと声で自分の考えを述べた。「だからクラス代表にセマを推薦します」とスピーチを締めくくった。

投票用紙の集計が終わると、ジャンは先生の発表が信じられなかった。冷静さを保つのに必死だったポールは、セマの当選を祝福するしかなかった。

1 a 物語から何が学べるかを話し合いなさい。教訓を一文にまとめなさい。

b ジャンはポールとクラスメートの行動を非常に率直に批判している。クラスで寓話を話すことがなぜ有益なのか考えなさい。

2 執筆計画を使って物語を寓話に書き換えなさい。

物語のガイドライン	寓話における置き換え
-最初の状況：選挙...	-農場 森の動物たち。ジャングルの動物たち。
-誰が関わったのか？登場人物の特徴	-典型的な特徴を持つ動物：
- ポール(スポークスマン、利己的)	例：ウシ、オオカミ、トラ、ライオン...
- セマ(...)	例：ハト、リス、ハチドリ...

- ジャン(勇敢、...)	例：ウサギ、キツネ、サル...
-対立状況 (問題)：	-対立状況 (問題)： ...
-対立はどのように解決されたか?...	-解決策/意外な展開/教訓： ...

a 物語からガイドラインを作りなさい。

b どの動物が登場人物を表すかを書き加えなさい。

c 物語のガイドラインを考慮し、プロットに関するキーワードをメモしなさい。

— 動物たちはどこで出会うのか？最初の状況を書き留めなさい。

— 動物たちは何について論争しているか？

— どんな解決が待ち受けているか？最終的に誰が勝つか？

— 教訓を一文にまとめなさい。

3 寓話についての対話を書きなさい。課題2の動物たちが何を話しているのか考えなさい。

4 a 課題2と3のメモを使って、その物語に関する寓話を書きなさい。

ヒント：コンピュータに書いてみなさい。そうすることで、寓話を整理したり、変更しなさい。

b 書いた寓話をクラスで読み、どこがよくて必要があればどこが改善できるかを話し合いなさい。

【特徴】物語を寓話形式に書き換える課題である。寓話の形式を使って書くことになれるとともに、「クラスでの出来事を寓話にする」という状況にすることで、みんなの前で言いにくい事を述べるために「偽装」する「寓話の特性」を捉える課題にもなっている。

**【例6】「寓話を書く」課題⑥**

《本文》 寓話を書く

1 対照的な特徴を持つ動物のペアを選ぶ。利己的、怠惰、公正など、彼らの行動を適切に表す形容詞を探す。

2 教訓にふさわしい筋書きを考える。寓話の構造に注意し、結末(教訓)に向けた行動の段階を具体化する：

- 最初の状況: 状況を簡単に紹介する。
- 衝突: 問題となっている出来事/問題 → 動物たちの行動と反応 → 動物たちの対話(論争)
- 解決策: 意外な展開 - 場合によっては、ことわざ等教訓

3 明確で生き生きとした言葉を使う。過去形で書く。

- 適切な形容詞や動詞を使う。例えば、「言う」の代わりに「話す」、「答える」、「呼ぶ」、「行く」の代わりに「忍び足で歩く」、「疾走する」、「走る」。
- 忠実な表現を使う。
- 明確な文の構成と変化に富んだ文頭に注意する。

課題2 (助けあり)

寓話の教訓にしたいことわざを決めて、寓話を書きな

さい。そのために「寓話を書く」（上記《本文》）という方法を使い、自分の考えを執筆計画に残しておく。君たちは次のように進めることができる：

a 寓話に登場すべき動物を選び、典型的な特徴を割り当てる。

オオカミ: 食い意地の張った、危険な / クマ: お人好しの、強い / 羊: 穏やかな、弱い / ネズミ: ずる賢い、親切な / ライオン: 力強い、誇り高い / キツネ: ずる賢い、抜け目のない / ウサギ: 生意気な、速い / フクロウ: 利口な、賢明な

b 動物たちの衝突につながる最初の状況をよく考える。あなたが選んだことわざや教訓に合う状況をキーワードで書き留める。互いの動物がどこで出会うか、よく考える：例えば、森の空き地、洞窟、馬小屋、農場、池や湖のそばなど。

c 衝突と解決策、意外な展開を作成する。選んだことわざで寓話を締めくくる。次の質問が参考になる。

衝突：

- 動物たちはどんな問題を抱えているか？例えば、何かをめぐって争っている:ある動物が他の動物をだまそうとして、どちらが賢いか、速いかを賭けている
- 二匹の動物はどのように行動するか？お互いに何と言っているのか？

解決策や意外な展開：

- 争いや問題はどのように解決されるか？例えば、策略を通して？
- どの動物が勝つか？
- そこから何が学べるか？(教訓)

d 執筆計画を参考に、寓話を書こう。

ヒント

- 過去形で書く。
- 動詞「言う」や「行く」には多彩な表現を選ぶ。  
例えば：話す、述べる、呼ぶ、答える…  
忍び足で歩く、駆ける、覚束ない足取りで歩く、どしんどしんと歩く…

[特徴] これまで学んだことをもとに寓話を書く課題である。それぞれの段階におけるヒントもあり、生徒にとって書きやすいものになっていると言える。だが一方で、ここで示されたマニュアルには寓話の意義や機能——人間の弱みや社会的な問題などを「偽装」して表現すること——に関する手引きが抜けている。これでは構造だけをまねて生徒が寓話を作ることになりかねず、この点は問題だと考えられる。

そこで大学の授業では、前述のワークブック（Cornelsen『Rund um Fabeln』）から以下の教材を利用した。

【例7】「何のために寓話があるのか考える」課題

寓話は何のためにあるのか？

寓話が古来あるのは不思議なことだと思わないだろうか。なぜ、人はわざわざ人間化した動物の力を借りて物語を語るのだろうか。

【課題】

- 1：ある詩人は、市場で同じ物語を2度語る。ある時は出来事として報告し、ある時は寓話として語る。
- a) 斜めに印刷された《報告書》を読み、人々の反応を吹き出しから読み取る。
- b) 《寓話》を読み、下の吹き出しにこの寓話を聞いた人々の反応を書きなさい。

<p><b>王の召使:</b> ここで言うことは不謹慎だ。すぐにでも捕まえてやる。</p>	<p><b>王の官吏:</b> 民衆を煽っている。記事を掲載させないようにしてやる。</p>	<p><b>鍛冶屋:</b> まあ、王様は…。でもこの考え方は私にはあてはまらない。</p>	<p><b>パン屋のおかみ:</b> なんとひどい話なんだ。聞きたくない。もう終わりを迎えたのだ。</p>
---	--	--	---

《報告書》「アルフォンソ王は我が国を滅ぼしてしまいました。先月、彼が軍隊を率いて私たちの北隣の州に侵入した時、軍隊は粉砕されてしまいました。そのため今、私たちの国はその国に占領され、全てが略奪されています！」「私たちにはもう何も残っていません！より良いものを求めるような愚かなことをするよりも、達成したものを確保する方が良いのです」。

《寓話》「肉片を口にぐわえた犬が川を渡っている時、水面に自分の影が見えました。それをもっと大きな肉片を持った別の犬だと思ったので、自分の口から肉片を離し、鏡像の後を追って肉を奪いに行きました。しかし肉はなくなり、自分の肉は水に流され、両方とも失ってしまいました。」「より良いものを求めるような愚かなことをするよりも、達成したものを確保する方が良いのです」。

<p><b>王の召使:</b></p>	<p><b>王の官吏:</b></p>	<p><b>鍛冶屋:</b></p>	<p><b>パン屋のおかみ:</b></p>
---------------------	---------------------	--------------------	------------------------

- 2：完成した吹き出しを使って、寓話が語られる理由を4つ考えなさい。

【特徴】「何のために寓話があるのか」について学習者に考えさせる課題である。権力者などに関する意見はなかなか人前で表明しづらいが、寓話という形式を使うと、我々は意見を述べるができる。こうした寓話の意義や機能を実感する上で有意義な課題と言える。また、本課題で使われている寓話は、前掲の東京書籍の教科書でも使われていた「犬と肉のこと」である。そのため授業では、日独の教科書（ワークブック）における本寓話の扱われ方の比較を行うことも有意義な学習となるであろう。

【例8】「寓話の意義を考える」課題

寓話は廃れるのか？

寓話は現代でもまだ通用するのだろうか。ある種の道徳的観念は、今でも私たちの社会にふさわしいのだろうか。これらの疑問について、このページでは考える。

【課題】

1：文芸学では、啓蒙主義の時代から現代に至るまで、寓話がなぜ重要性を失ってきたのか議論している。その説明のひとつは、こうである。

もし人々が、支配されている画一的な群衆としてではなく個人としてあるならば、一般的な教えを信じる人はますます少なくなる。

なぜ一般的な教えを信じる人が少なくなっているのか自分の言葉で表現し、この発言についての意見を述べなさい。

2：ライナー・クンツェの詩で、「寓話の終わり」の責任は誰に、あるいは何にあると思うか議論しなさい。そして、追加の教訓を作りなさい。

寓話の終わり                                  ライナー・クンツェ

むかしむかし、あるキツネがいた……。ニワトリが寓話を書き始める。

そして、それはいけないことだと気づく。なぜなら、もしキツネがこの寓話を聞いたら、キツネは自分を捕まえてしまうからだ。

むかしむかし、ある農夫がいた……。ニワトリが寓話を書き始める。

そして、それはいけないことだと気づく。なぜなら、もし農夫がこの寓話を聞いたら、農夫は自分を捕まえてしまうからだ。

むかしむかし……

ここを見て、あそこを見て、もう寓話は存在しないんだ。

3：ライナー・クンツェの経歴を調べなさい。その伝記を参考に、詩を解釈しなさい。

4：寓話の「消滅」に関してあなたはどのような立場をとるか、理由と共に述べなさい。

【特徴】課題1では価値観が多様化した現代における寓話の意義を捉え、また課題2～4では批判が許されない社会

の在り方と寓話の消滅とを結びつけることを通じて、寓話を書くことの現代的な意義や可能性を考える課題である。なお、日本語で読めるライナー・クンツェの資料は少ないため、課題3を授業で扱う際は教師があらかじめ資料を提示する必要がある。

4.

以上の教材分析を踏まえて、「日本文学講読」の授業を行った。授業概要を掲げる。

【単元名】「古典を学ぶ意味」について考える

—寓話を例に—

【実施学年・時間】大学3年生・20人 全3時+1時

【第1時】

《導入》単元目標の把握

- 中学校の古典導入教材（東京書籍）が提示する「古典を学ぶ意味」について捉え、感想や意見を持つ。
- 導入教材の次の教材『伊曾保物語』『犬と肉のこと』『鳩と蟻のこと』を読み、その「手引き」を解くことを通じて、本教材ではどのような古典学習が求められているのか捉え、それが「古典を学ぶ意味」と繋がっているかどうか話し合う。
- 「「古典を学ぶ意味」を実感させられるような『伊曾保物語』の学習にはどのようなものが考えられるだろうか」と問いかけ、ドイツの国語教科書における寓話の扱われ方の検討を通じてこの問題を考えることを告げる。

《展開1》ドイツの国語教科書の検討1

- 寓話「キツネとコウノトリ」を読み、問（【例1】参照）に答えることを通じて、「寓話の捉え方」に関するドイツの国語教科書の特徴——(1)「登場人物である動物にキャラクター性（＝典型的な人間の特徴）を見いだすこと」、(2)「〈最初の状況〉〈衝突〉〈解決／転換〉〈教訓〉といった典型的な構造を見いだすこと」——を捉える。
- 「寓話は何のためにあるのか？」（【例7】参照）の課題を話し合うことで「寓話が語られる理由」を考える。その際、日本の教科書とは同じ寓話（「犬と肉のこと」）の扱われ方が異なることに注目させる。またイソップの話（【例2】参照）を読み、寓話という形式が生まれた背景を理解する。

【学生のプリントから】寓話が語られる理由

- ・書き手も読み手も、立場を気にせず自分の意見（本音）が いえる。
- ・権力者に対しても婉曲的に批判できる。
- ・動物を登場人物にするなど非現実的に行うことで、物事の本質に人々の目を向けさせることができる。
- ・教訓や最も伝えたいことが興味を引いて人々に伝わりやすい。



## 【第2時】

## 《展開2》ドイツの国語教科書の検討2

- 物語を寓話に書き換える課題（【例5】参照）を通じて、前時に学んだ「寓話が語られる理由」や「寓話の特徴」——(1)「登場人物である動物にキャラクター性（＝典型的な人間の特徴）があること」、(2)「〈最初の状況〉〈衝突〉〈解決／転換〉〈教訓〉といった典型的な構造があること」——を確認する。

## 《展開3》寓話を書く

- 課題2（【例6】など参照）をもとに寓話を書く。

〔手順〕

- 1: 寓話の教訓にしたいことわざを決める。その際、〈どんな社会的な状況に向けて書かか〉や〈どのような人間の姿を描きたいか〉を想定しておくこと。
- 2: 登場する動物を選び、典型的な特徴を割り当てる。
- 3: 動物たちの「衝突」、および最後の教訓につながる「最初の状況」を考える。  
→互いの動物がどこで出会うか
- 4: 動物たちの「衝突」と「解決策／意外な展開」を考える。  
→ 動物たちはどんな問題を抱えているか → それぞれの動物は何を言い、どのように行動するか? → 争いや問題はどのように解決されるか? → どの動物が勝つか? → そこから何が学べるか? (教訓へとつなげる)

## 〔学生作品例〕

- 1: 教訓…策士策に溺れる。〈その場その場でいい顔をして得をしようとする人間の姿〉
- 2: 動物…オオカミ:リーダー、誇り高い/キツネ:ずる賢い/ウサギ:生意気
- 3: 初期状況…森の中
- 4: 衝突…森に住む体の大きい動物と小さい動物の間でけんかが始まる。キツネはどちらの側にもいい顔をし、最後には勝った方の味方をするのでやり過ぎそうとする。  
意外な展開…けんかの最中に両陣営からどちらの味方か言い寄られ、キツネのずる賢い策が見破られ、森から追い出されてしまう。
- 5: 寓話  
ある森で大きなけんかがおころうとしていた。少しかない体の大きな動物たちが、体の小さな動物たちのすみかまで入ってきて、好き放題していたのである。  
ある日、小さい動物たちのリーダーであるウサギは、大きな動物たちに恐れず文句を言いに行った。しかし、大きな動物たちのリーダーであるオオカミは、誇りを傷つけられたと言い、ついには大きな動物と小さな動物との間でけんかをするようになったのである。

キツネは、迷っていた。「さて、どちらにつくべきか。俺の体の大ききならどっちにもつけるからな。そうだ！様子を見ながら、勝ちそうな方の味方をしよう。そうすれば、どちらが勝ったって同じことだ。」

こうしてキツネは、大きな動物が勝っている時は、「あんな小さな奴らこてんばんさ」と言い、小さな動物が勝っている時は、「体が大きいだけで、俺らの知恵にはかないっこないさ」と言って、自分にはけんかで痛い思いをしないようにうまくやり過ごしていた。しかしある日、キツネは、オオカミとウサギのけんかに鉢合わせしてしまう。オオカミにもウサギにも親しく話しかけてくるキツネに、二匹はきつく「お前はどっちの味方なんだ」と言った。とうとうキツネの作戦が見破られてしまった。正々堂々戦わない奴は許せないと大きな動物も小さな動物も一丸となって、キツネを責めた。キツネは耐えられなくなって、ひとり森を出ていく羽目になった。森の動物たちは、争っていたことが馬鹿らしくなり、また仲良く暮らし始めた。策士策に溺れるとは、まさにこういうことだ。

## 【第3時】

## 《展開4》教科書の寓話と作成した寓話を比較する

- 前時に書いた寓話をグループで読み合う。「寓話が語られる理由」や「寓話の特徴」、また寓話執筆の参考とした「寓話の手順」などをもとに評価基準を作る。

## 〔学生のプリントから〕A班の評価基準 25点満点

- ・物語が教訓にふさわしいか 5点
- ・動物のイメージに合ったキャラクターか 5点
- ・典型的な寓話の構成をふまえているか 5点
- ・意外な展開が含まれているか 5点
- ・分かりやすいか 5点

- 〔個人活動〕「班員の寓話+『伊曾保物語』『鳩と蟻のこと』(東京書籍の中学校1年生用教科書掲載)」を読み、それぞれの寓話を自分たちで作った評価基準をもとに評価する。〔グループ活動〕それぞれの評価を持ち寄り、「鳩と蟻のこと」も含め、どれが一番よい寓話を決める。

## 〔学生のプリントから〕「鳩と蟻のこと」への批評(良い点)

- ・伝えたい教訓が伝わりやすい物語になっている。
- ・登場人物も、優しそうな鳩、小さく誠実である蟻など、イメージに合っている。
- ・物語の流れが分かりやすく、内容を理解しやすい。

## (改善点)

- ・「持つべし」(恩を返したいと思う気持ちを持つべきだ)という言い方が強制的に感じる。恩を返すべきだという理由が伝わるように、鳩は去るだけではなく感謝の言葉を述べることで、恩返しすることをより価値づけることができると思った。



- ・鳩と蟻が主に登場しているが、その中に人間も登場する。人間が登場したことで余計な考え（例えばこの人はどのような性格だろう、見た目はどうだろうなど）が入ってしまうため、別の動物にすると良いと考えた（猿など）。
- ・蟻がかみついて人をおいやるという状況は意外性がある。しかし実際には想像しにくいいため、別の行動にするか、動物自体を小さい別の動物に変えると良いのではないかと考えた。

《まとめ》「古典を学ぶ意味」について考える

○東京書籍の古典導入教材で指摘されていた「古典を学ぶ意味」（「時代の変化の中で移り行き、「その時代時代の人々に受け継がれ、新たな作品を生み出す力となる」古典の特徴を学習者が実感していくこと）を想起する。今回の寓話単元を参考にしつつ、「古典を学ぶ意味」を中学生に実感させるにはどのような授業が考えられるかについて各自でまとめる。

【学生の意見例1】

中学校や高校の古典の授業は現代語訳や内容理解中心の授業であり、学習者は古典を学ぶ意味を理解できないままにいると思う。そこで、学習者が古典をもとに新たな作品を生み出したり、既存の古典作品を批評したりする活動は非常に有効であると考えます。なぜならば、古典を学ぶ意味や価値は客観的にあるものではなく、学習者が主観的な価値を古典から見いだすものだからである。新たな作品を生み出したり、批評したりする活動は感情が大きく動く。そこで自分にしか作れないオリジナルの作品を作り出すなかで新たな発見や気づき生まれ、学習者自身は古典を学ぶ価値を見いだしていくのである。

オリジナルを作るためには、類似した過去の作品から学ぶ必要がある。寓話は公然とは話しにくい内容を表現したい時によく用いられる。一方で、寓話は典型的な構造を持っており、その構造に基づいて簡単に自分の作品を作ることができる。古典の授業を通じてこうした寓話の特徴を理解し、自分や社会の問題をオリジナルの寓話で表現できたら、そこに新たな発見や気づき生まれ、古典を学ぶ意味を学習者自身が実感できると考える。

【学生の意見例2】

…「本当によい作品であるのか」を批評しあい、良い作品の共通点を見つける活動を授業で行うことで、古典の特徴や価値について実感ができそうだと感じた。自分がよいと感じるものを明確に理解することができる、いつになってもそのよさについて話すことができる。そして、そのような「自分の意見を持つこと」が結果的に新たな作品を生み出す力の手立てとなると考える。

本単元のまとめとして、授業で扱ったドイツの寓話教材を参考に、「古典を学ぶ意味」を中学生に実感させるにはどうすれば良いのかを考えた。ここで【例1】は、寓話というジャンルの特性を生徒が理解し寓話作りに利用することで、「新たな作品を生み出す」古典（寓話）の力を実感できるのではないかと指摘している。また【例2】は〈寓話の特性を踏まえて評価基準を定め、自分たちの寓話と『伊曾保物語』の寓話「鳩と蟻のこと」の良さをそれぞれ評価した）本授業の内容を踏まえ、「本当によい作品であるのか」を批評しあい、良い作品の共通点を見つける活動を授業で行うことで、古典の特徴や価値について実感ができそうだと指摘している。この学生にとって今回の学習は、〈「よい寓話」とはどのようなものか〉についてじっくりと考え、認識する機会になったのだと考えられる。それが「自分がよいと感じるものを明確に理解することができる、いつになってもそのよさについて話すことができる」という実感を生み、さらにはそうした「自分の意見を持つこと」が結果的に新たな作品を生み出す力の手立てとなる」という思いを育むことになったと考えられる。

【追加の1時間】

○授業中の学生たちの様子や授業後の感想を読むと、寓話の形態的な特徴（登場人物や構成の特徴）に言及する学生は多いが、寓話の意義や機能に言及する学生はあまり多くなかった。そのため、「寓話の意義を考える」課題（【例8】）を追加で行った。

【学生のプリントから】

1：文芸学では、啓蒙主義の時代から現代に至るまでに、寓話がなぜ重要性を失ってきたのか議論している。その説明のひとつはこうである。

もし人々が、支配されている画一的な群衆としてではなく個人としてあるならば、一般的な教えを信じる人はますます少なくなる。

なぜ一般的な教えを信じる人が少なくなっているのか自分の言葉で表現し、この発言についての意見を述べなさい。

【学生の例】〈自分の言葉で表現〉多様性が認められるようになったことで、一人一人の考えが重視され、一般的な教え（例えば女は〇〇すべき）をそのまま信じる人が少なくなってきた。〈文へのコメント〉個人の価値観によって、意見が分かれるものは信じられにくくなったかもしれないが、人として基本的な思考（相手を思いやること、命を大切にすることなど）に関するものであれば変わらずに信じられると思う。

2：ライナー・クンツェの詩で、「寓話の終わり」の責任は誰に、あるいは何にあると思うか議論しなさい。そして、追加の教訓を作りなさい。

【学生の例】責任は社会にあると考える。個人や社会を批判的・風刺的に寓話に書く、その後にはリスクが生じると考えて作品を作らなくなる。これは言論や思想の自由がゆがめられている社会に責任がある。

《教訓》自由の終わりと権力が支配する時代の始まり

「多様な価値観の存在」や「言論の自由」が重視される現代社会における寓話の意義を考える課題である。これらを通話した後、授業の最後に教科書に載っている『伊曾保物語』「犬と肉のこと」をどのように扱ったらいいのか考えた。

【学生のプリントから】中1の教材「犬と肉のこと」をどう扱うか

- ・「何のために寓話があるのか」のプリントのように、事実をそのまま書いたものとそれを寓話化した「犬と肉のこと」を比較し、寓話の効果（批判性）について捉えさせる授業が良いと思う。「もし「犬」を先生の名前に変えたら、先生はどう感じるだろう」などの問いを出して、寓話という形式の効果を考えさせることもできる。
- ・「欲深いことによって天罰を被る」というのは一方的な考え方だと自分は感じる。授業では、この教訓についてどう思うかみんなで話し合い、なぜ語り手はこの教訓にしたのか、自分ならどんな教訓にするかを考える活動が望ましいと思った。

授業では、このような寓話の意義や効果もきちんと理解させた上で、前回行ったような寓話の創作活動を行うことが必要だということを確認した。

## 5.

「なぜ古典を勉強するのか」という疑問はおそらく多くの生徒が抱くものであろう。そのため日本の国語教科書では、導入の教材などで「古典を学ぶ意味」を語りかけ、生徒に古典学習の構えを持たせる工夫を行っている。今回の中学1年生用教科書で言えば〈古典は「その時代時代の人々に受け継がれ、新たな作品を生み出す力」になっている〉ということの実感と言えるが、本稿で指摘したように、こうした「古典を学ぶ意味」を学習者が実感できるような古文単元は、この導入教材以降、教科書中に見ることができない。そこで本稿では、導入教材でうたわれている「古典の力」を生徒に実感させる授業を考えるべく、ドイツの国語教科書における寓話単元を取り上げ、勤務校において実践を行った。結果、教育学部の学生たちは、「寓話」を例としながら自分たちなりに「古典を学ぶ意味」（例えば、寓話というジャンルの特性を生徒が理解し寓話作りに利用することで、「新たな作品を生み出す」古典（寓話）の力を実感できるの

ではないかな等）やそこでの授業方法について考察を行っていた。これは教育学部における内容学の授業として、ある程度意味のあるものであったと考えている。

本稿の意義は、海外の事例をもとに、これまでとは異なる寓話学習の在り方を提案した点にある。本稿では、日本とドイツの国語教科書における寓話の扱われ方を比較することで、より広い視点から「寓話」の持つ教材価値を検討した。これは日本の古典教育をソトの目から相対化することであり、日本の古典教育研究にとって必要な観点であると考えている。今後も同様の研究を進めていきたい。

## 参考文献

- Möbius, Thomas (2016) : Wissensvermittlung durch Lehrwerke. Eine text- und aufgabenfokussierte Nutzungsstudie unter Lehrkräften in Baden-Württemberg und Nordrhein-Westfalen. In: Wissen und literarisches Lernen Grundlegende theoretische und didaktische Aspekte. Hrsg. v. T. Möbius und M. Steinmetz. Frankfurt a. M.,  
教科書・ワークブック  
東京書籍 (2022) 『新しい国語1』  
Cornelsen (2022) 『Deutschbuch Gymnasium 5. Jahrgangsstufe. Bayern』  
Cornelsen (2004) 『Rund um Fabeln Kopiervorlagen für den Deutschunterricht』

