

絵本「かないくん」をめぐる冒険～メメント・モリ（死を想へ）～

青木 幸子(現代教育研究所所員 総合教育センター)

1. はじめに

誰もが必ず経験することなのに、誰も教えてくれない、「死ぬ」ということ。そこで、筆者は高校生にきいてみた。「今まで学校の授業で、死をテーマに考えたことがありますか？」生徒たちはこう答えた。

「哲学的、観念的なことは倫理で習ったけど、あくまで知識として・・・」「平和学習で考えたり、国語の小説の中にはあったけど、死について、きちんと向き合うことはなかった」「生きることを考えるとポジティブになるけど、死を考えると、空気がドーンってなるから、先生たちも嫌だったのかな」その時、一人の高校生がこう言った。「答えがないからだよ、死ぬって誰も答えを知らないでしょ、だから先生たちは絶対に死をテーマにはしないんだよ」教室中が、その言葉に、はっとなった。

身近な人の死に遭遇することも少なく、ヴァーチャル世界の影響の強い生徒達に対し、「死」というアポリアに向き合わせることを多くの教師が避けているのは事実だろう。「死はできるだけ考えたくない」、「死は怖い」と思うのも自然の感情だろう。死を想うとき、自己消滅への不安、別離の哀しみ、喪失感、様々な感情が私たちを巻き込んでいくからだ。しかし、3・11の震災以来、生徒・学生たちが、死をめぐる語りに敏感になり、「死とはなにか」を真剣に考えたいと思いはじめているのも事実なのだ。そんなとき出会ったのが絵本「かないくん」¹だった。「死ぬとどうなるの」絵本の帯の言葉が、「メメント・モリ（死を想へ）」、「死」を巡る、謎解き授業の始まりだった。本研究は2014年6月7日、昭和女子大学教職特論を皮切りに、6月16日：目黒学院高校、9月13日：日本大学文理学部、2015年2月23・24日：大阪聖母女学院高等学校、2月25日：京都聖母学院高等学校、3月4日：高井戸中学で行った、絵本「かないくん」をめぐる「死を想うこと」への挑戦的プロジェクトである。

絵本「かないくん」をめぐる冒険は、我々に「死とはなにか」「生とはなにか」さらに「私とは一体誰か」等、根源的な問いを突き付けた。「メメント・モリ」プロジェクトは、絵本「かないくん」の読み手である「私」が、自身のすべてをかけ深くテキストに没入したとき、はじめてテキストが「私」に語り初める、「意味」生成の現場にみなが立ち会う「ドラマとしての授業」の実践でもあった。「私」とテキストとのインターアクション、「私」と仲間たちとのダイアログ、ダイナミックな冒険の分析・考察を始めていこう。

2. 「アートとしての授業」

筆者が称する「共創的学び」とは、生徒が「問い」をつくり、仲間とともに「問い」を探究し、共同で新たな意味を構築する活動である。その共創活動をドライブするツールがドラマ的手法なのだ。ここでいう「ドラマ」とは、舞台の芝居のように、不特定多数の観客にむけて演技を披露するのではなく、それぞれの個性を持った生徒・学生が、物語世界の中に入り込み、自身の想像力を働かせて、虚構の世界と現実の世界を往復し、身体や五感を駆使して学びを深めていくプロセスをいう。その二つの世界を往復するツール「乗り物」として、筆者はドラマ的手法（ドラマ・アクティビティ）を活用している。ドラマ的手法には、フリーズ・フレームやロールプレイ、ホット・シーティング、専門家のマント、ティーチャー・イン・ロール・思考の軌跡等様々あるが、『メメント・モリ』プロジェク

トにおいては、「ホット・シーティング」を用いた授業をデザインした。本研究においては、中学・高校・大学の実践の中から高校実践にスポットをあて、目黒学院高校における事例を中心に紹介していきたい。生徒・学生たちが、物語の中に入り込み、「感じ」「想い」「考える」深い「読み」が実現したとき、教室は多様なドラマを創出する「アートの舞台」となっていくのだ。

3. 実践の概要

3-1 絵本「かないくん」の概要と、授業にこめた「願い」

絵本「かないくん」は、谷川俊太郎が文章を書き、できあがった話をもとに、松本大洋が2年の歳月をかけ描いた「死」をテーマにした絵本である。小学4年生で亡くなった隣の席の「かないくん」のことを60年たってふいに思い出し、かきはじめてのスケッチを孫娘に見せる絵本作家のおじいちゃん。途中で止まったままの絵本のスケッチを見せながら自身の死期が遠くないことを知るおじいちゃんは、孫娘に、こう語る。「死を重々しく考えたくない、かと言って軽々しく考えたくもない」「この絵本をどう終えればいいのかわからない」。祖父の死を、スキー場で知った時、「真っ白なまぶしい世界の中で、突然私は「始まった」と思った」と語る孫娘。「死」に触れることのできないもののように取り扱うことの多い今、「死とは・・・」谷川俊太郎のどんな声を絵本の余白から生徒たちは聞き取るのだろうか？その声が聞こえたとき、「死」に対する生徒の思いは、どんなふうにゆずぶられるのだろうか？絵本「かないくん」の世界の中で生きてみることで、通常の知的な読解行為とは異なる冒険世界に生徒をいざなうことができたなら、彼ら・彼女たちは、一体何を語りはじめるのだろうか？

3-2 ドラマ的手法「ホット・シーティングとは」

「メメント・モリ」プロジェクトと「読み」への挑戦的試みに関心をよせる目黒学院高校からのオファーで、2016年6月16日5時間目、高校1年生35名を対象の授業が実現した。教室には校長をはじめ20名の教師も参加した。「今日は、みなさんと一緒に、この、絵本「かないくん」の冒険をはじめたいと思います」筆者が語り始めると、緊張の空気がフッとほぐれていく。「みなさんにとって、死ってどんなものですか？」一人一人が静かに考えはじめる、「あなたにとって、死はどんなものですか？」高校生はこう答えた。「怖いです、どうなるか、わからないから」「周りに死んだ人がいないので、ちょっと、実感がわきません」「考えたことがないので、ちょっと今動揺しています」仲間の率直な語りにみなが目撃する。筆者は続けた。「かないくんをめぐる冒険の中で、みんなで一緒に死について考えていけたらうれしいです、では、絵本かないくん、聞いてください、そして、見てください」35名のまなざしが、一斉に絵本に注がれる。読み終わって絵本を閉じた時、一瞬空気がシーンとなり、小さなため息が聞こえる。生徒たちの表情が、変わる。筆者は続けた。「どうでしたか？みなさん、どんなことを感じましたか？グループでちょっと感想をシェアしてみましょう」教室のあちこちから聞こえる声。「なんだか、最後の白が、雪の白が、印象的で、哀しいのに、なぜか、ちょっと、明るい光も見える気がして・・・」「さいごに、はじまったって、なにがかなあって・・・」「かないくんのこと、どうして急に思い出したのかな？って、不思議に思って・・・」一人一人の仲間の語りに一生懸命耳をすませ、そして、それに「響く」かのように自身の思いを語りはじめる。それは、相手の話に耳を傾ける中、ふっと浮かんできた想い、誰かの語りが刺激となって、自身の経験とかないくんのシーンが結びつくなかで感じた気持ちだった。「では、いよいよ、冒険の始まりです。今、ここに、

おじいさんと、わたしが、登場してくれたら、みなさんは、どんなことを聞いてみたいですか？聞きたいこと、たくさん、あげてみてください、そして、その中からこれをぜひとも、というベスト3を紙に書いていてください」メンバーたちは真摯に語りあい、時に談笑し、時に黙り込む。深い気づきを得て新しい何かを生み出そうとする予感に満ちた語りが繰り返される。セッションの進行役である筆者は、生徒達がリラックスして意見が言えるような雰囲気作りに注意を払うと同時に、小さな声や言いよどみに対しても、皆がじっくり待てる・聴ける姿勢となるようなロール・モデルを提示することを心がけた。授業実践のアウトラインは以下の通りである。

教材名：絵本「かないくん」 谷川俊太郎 作 松本大洋 絵

	学習活動	指導上の留意点
導入	・「死ぬとはどういうことか？」考え発表する。	・ワークシートに記入する。(授業後の変容を自身で確認させる)
展開	<p>・絵本「かないくん」の朗読を聞く 絵本の世界から自分はどんなものを感じ、気づくのかに意識的になりながら、朗読を鑑賞する。絵にも注目する。</p> <p>・初感想を述べる。 ・仲間の感想を傾聴する。</p> <p>・グループワーク 「おじいさん」「孫娘＝私」に今聞いてみたいことをグループごとに3つ以上考える。</p> <p>・ホット・シーティング ラウンド1 「おじいさん」 1・2・3班から登場する「おじいさん」がホット・シートに座り、4班・5班・6班からの「問い」にそれぞれ答える。 ラウンド2 「おじいさん」 4・5・6班から登場する「おじいさん」がホット・シートに座り、1班・2班・3班からの「問い」にそれぞれ答える。 ラウンド3 「わたし(孫娘)」 1・2・3班から登場する「わたし」がホ</p>	<p>・絵本「かないくん」の朗読によって、生徒が、「かないくん」の世界に入り込めるように読みを工夫する。</p> <p>・仲間の感想を聴きながら自身の感想と比較する。</p> <p>・各自で「問い」を考えた後、グループ内での話し合い、3つの問いとして、紙に書きだす。 ・「おじいさん」「わたし」それぞれへの問いは2分程度で考えさせる。</p> <p>・おじいさんは2回にわけて登場し、3人の「おじいさん」に対しそれぞれ同じ問いを発する。 まず、「たずねびと」が発した問を青木が繰り返し「おじいさん」に伝える。</p> <p>「問い」を各グループ3つ考えているが、他のグループと重なった場合「たずねびと」がアドリブで考えてもよいし、ラウンド1と重なってもよいと伝える。</p>

	<p>ット・シートに座り、4班・5班・6班からの「問い」にそれぞれ答える。</p> <p>ラウンド2 「わたし（孫娘）」</p> <p>4・5・6班から登場する「私」がホット・シートに座り、1班・2班・3班からの「問い」にそれぞれ答える。</p> <p>・キャッチコピーを考えて、ポップをつくる</p>	<p>「かないくん」を読んで、今改めて思うことをキャッチ・コピーとして表現させる</p>
<p>まとめ</p> <p>次回の予告</p>	<p>「死とは・・・」に続く言葉を考える</p> <p>・個人のワーク</p> <p>CM作り</p> <p>「死に際して、あなたは、何を残しますか」絵コンテを作る。</p>	<p>・授業の最初で各自が考えた「死ぬとは・・・」が絵本「かないくん」の冒険により、どう変容したか省察させる。</p> <p>おじいさんが絵本を書いたように、もし、あなたが、何かを残すとしたら・・・アイディアを付箋ではりだし、絵コンテを次回までに書いて用意する</p>

3-3 ホットシーティングで「かないくん」に迫る

「死ぬとどうなるの」という問いかけに迫る方法として、本授業における中心の活動は「ホット・シーティング」である。ホット・シーティングとは、学習者の一人が登場人物になりきり、中央に設置した椅子（ホット・シート）に座り、他者からの質問などに答えるドラマ技法である。今回椅子に座るのは「おじいさん」「わたし（孫娘）」である。この二人に対し、「いま、ここで」直接聞いてみたい「問い」をたずね、「おじいさん」「わたし（孫娘）」役になった生徒が、その「問い」に即興で答える、これが本授業のコアとなるアクティビティである。仲間たちが何を問い、「おじいさん」「わたし」は、どうこたえるか、全く想定不能、筋書きのないドラマへの挑戦である。深い「問い」、それに対し、真摯に応じる「おじいさん」「わたし」、一つ一つの言葉に、みなが真剣に耳を傾ける。聴いて、応じて、深めあう、深い対話の一部を紹介しよう。

<p>(Q: 質問役の生徒・全て異なる生徒達である : おじいさん役 GF、わたし・孫娘役 M)</p> <p>「今日ここに、おじいさんに来ていただきました、みなさん、おじいさんにご質問いかがですか？」</p> <p>Q: 小学四年生で、かないくんが死んだときどんなふうに思いましたか？</p> <p>GF: かないくんが死んだときに、いきなりだったので、死ぬってよくわからなかったです。ただ、最初はみんな泣いたりしてたのに、すぐに、かないくんがいないことがふつうみたいになって・・・かないくんが死んでも、毎日の生活があたりまえが続くことが、私は、なんだか、哀しかった</p> <p>Q: かないくんが死んで、今度は、おじいさん自身が死に向かい、ホスピスにはいますが、ホスピスに入っ</p>

たとき、死を迎えるのは怖かったですか？

GF: 怖いって言うよりも、それを受け入れたいって言うか、いつかは死がくることわかってたことだし、怖いって言うよりも・・・かないくんのことがあって、自分にも死がいつかはくることはわかってたし、でも、まあ、死をまじかに迎えたから、急に死の体験の先輩としてかないくんを思い出したんだけどね、だから、怖いって言うより、始まり、死ぬことで何かがはじまるし、孫娘にとっても、自分が、かないくんのような存在になれたら、それでいいなって思ったりもしてた

Q: おじいさんは、なぜ絵本を書こうって思ったのですか？

GF: 最初診断うけて「死」を宣告されたときは、正直とってもこわかった、いや違うな、死ぬのが怖いというより、なんだろうな、みんなと別れてしまわねばならないことが哀しいというか、淋しいというか、でも、いろいろ自分の経験してきたことを振り返ってみたら、かないくんのことをふと思い出して、多分これから孫娘や周りの人もそうやって、私のことをいろいろ思い出すんだろうなあ、私がこれからどうなるか、結末はわからないけれど、自分なりの形で何かを去っていくとき残せるような形にしよう、そう思って絵本かきはじめました

・・・・・・・・・・ (中略) ・・・・・・・・・・

「続いて、孫娘さんにおいでいただきました、みなさん、ご質問いかがですか？」

Q: おじいちゃんが亡くなって、今どんなことを思っていますか？

M: なんか、まだ受け入れられてないって言うか、いきなりで、わかってたことだけど、やっぱりいなくなると、こういう世界になるっていうんだって言うことを、まだちゃんと受け入れられてなく、自分の感情とまだ、向き合えてなくて十分に受け入れられてない、もう、いないわけだからって、それをきちんと受け止めてって思うけど、まだなかなかできない、でも、やっぱり、おじいちゃんが、死んでここにいないってことに意味があるわけだから、その意味を、私はちゃんと見つけていこうっていう準備をしている、だから、それがはじまりだと思って、そういう意味で、意味を考え続けたい・・・

Q: 死を重々しくも・・・軽々しく考えたくないっておじいちゃんがいったとき、それをどんなふうに考えましたか？

M: 死を体験する前は、死ぬことはどういうことか、孤独になるのかな？忘れられちゃうのかな？どうなっていくのかな？もうあえなくなるのか、ってそう思いつめて重々しい暗い気持ちになるのは、違うから、きちんと、そう、毎日の中で、自然なこととして、受け止めなくちゃいけないし、というのが、重々しくは考えたくないって言った思いの底にあるのかあって、それだけを死だけを見つめて考えてるのはよくないって、おじいちゃんは、自分に言い聞かせているような・・・でも、おじいちゃんは、死を前にして思い出したかないくんのことを絵本に書いてるときに、かないくんの存在の重さ、いなくなっても残っていたものや、机の落書きを思い出すと、いなくなっても、死んでも、その人の存在はずっと残り続けるのだと思うと、死は軽々しい、消えてしまうなんて言葉では決して言い表せないって思ったんだと、今、改めてそう、思います。

Q: 死ぬ前に、あなたは、ゲレンデにいておじいちゃんに会えなかったのだけど、もし最後に会えたとしたら、おじいちゃんに何を伝えたかったですか？

M: もっと一緒にいたかった、もっといろいろ教えてもらいたかった、おじいちゃんが死んだことで、わかったことがいっぱいあって、後悔しちゃあいけないけど、もっとかかわっていたかった・・・もし戻れるんだしたら、ちゃんと、聞いたかった・・・絵本の終わりはかけそう？って。

Q：おじいちゃんが死んだとき、あなたは「何かが始まった」って感じていますが、何が始まったと思ったのですか？

M：おじいちゃんの死を知って、スキー場で、始まったのは・・・記憶の中の、おじいちゃんと一緒に生きることです・・・おじいちゃんの物語を織り込んだ、私の物語を紡ぎ始めることです、そして、おじいちゃんのあの絵本のエンディングを私なりにさがすこと、これがはじまったんだって・・・

3-4 ホットシーティングによる読解の効果の検証～テキストを読解するとは？～

今回のホット・シーティングの実践によって明らかになったことは、知的理解をこえて、からだで感じ、心の深いところで考えるということの重要性であった。絵本「かないくん」の世界の中で生きてみた生徒達は、自分の感じた想いや考えを、一つ一つ丁寧に、紡ぎだすかのように語りはじめた。この「語り」の生成において「ホット・シーティング」がいかなる効果をもたらしたのか、ホット・シーティングによる読解効果を検証するにあたり、授業の実践記録、生徒のワークシート・コメントシート・インタビューを対象に、分析方法としては水野節夫「事例媒介的アプローチ」²（case-mediated[CM] approach）を採用した。手続きとしては、対象者の語りのトランスクリプトをもとに「圧縮版テキスト」を作成しセグメント化した後、アイディアを生成し練り上げながら「主要なカード」を浮上させる。その主要カードの素材に関するものをすべてとりだし、関連するグループにわけ、＜関連・小グループ＞に小見出しをつけた後、＜関連・小グループ＞の相互関係をつけて、＜関連・中グループ＞を作成し、その＜関連・中グループ＞の組み合わせ作業の中で、素材部分の相互関係を可能な限り明確化して、全体を見通せるような作業を経てまとめた結果、①質問力②傾聴力③共感力④思考力の4点が浮上してきた。

①質問力：いかなる問いを発するか、深く思考するためのツールとしての「問い」の重要性への言及が多くみられた。「表面的で、こたえがテキストのどこかにあるような浅い問いではなく、どこにもこたえは書いてないけれど、深く考えることが求められる深い問いを見つけた時、みんなの思考にスイッチが入ることがわかりました、深い問いをみつけたとき、少し自信をもつことができました」「今までの授業では、先生が問いを考えて、僕たちは答えをテキストからさがす、そんな単純なゲームでした。でも、僕たち自身で、深い問いを考えて、みんなでそのこたえを考えていくとき、なんだかワクワクしてきました。」私たち教師は、生徒・学生たちが、いかにして「深い問い」を生み出すことが出来るかにエネルギーを注ぐべきであることをコメントは教えてくれる。

②傾聴力：問うということと、聴くということは表裏一体の活動である。生徒一人ひとりが仲間の発する問いに真剣に耳を傾け、その問いを一つの刺激として、自身も深い思考活動を行っていたことが明らかになった。「誰かが問いを発するたびに、クラス中がシーンとして、みんなが一生懸命聴いている空気が自然にできていました。自分がきかれたかのような気分で、みんながじっと考えはじめている感じが伝わってきました。こたえる人の語りを聞いていたら、不思議なくらい、いろんなことが私の頭の中に浮かんできました。忘れていた記憶、それは、実際の体験であったり、本の中で読んだ知識であったり。ウェビングをするときに、いろんなことがつながって浮かび上がる。そんな、つながりを、一生懸命聴きながら、自然にやっていた、今、コメントを書きながら、少し驚いていま

す。」他者の話を傾聴することで、すでに自身の持っていた知識や体験をつなぎ、無意識の世界に沈潜していた記憶の想起が起こっていたのである。

③共感力：深い問いに対し、ホット・シーティングに座る「おじいさん」や「わたし」が答える、その語りにひきこまれ日常と非日常の世界をいとも簡単に飛び越えた生徒たちは、「かないくん」世界の中に没入していった。「語りを聞きながら、私はいろいろなことを考えはじめていました。目の前に、おじいさんとわたしがいて私たちに語ってくれる、だからこそ、細かいことも含めてイメージを鮮明に描くことができました。目の前にいる人の気持ちに深く共感することで、おじいさんやわたしの思いをリアルに感じることができました。ホット・シートに座った「わたし」が涙ぐみながら語った言葉を私は忘れません」「もし、かないくんとの出会いが絵本だけで終わっていたら、死へのイメージはここまで深まらなかったと思います。ホット・シートで語る人の表情や声を一生懸命みていたら、いきなり私の中で、かないくんの世界がばあーっと広がりました。雪の白さが、改めて目の前に浮かびました。そして、その白さは、おじいさんの言葉といっしょにずっと消えていく、ほんとうに、はかない白でした。ずっと消えていく白、私にとっての「死」のイメージは、ホット・シーティングのみんなの語りにひきこまれることで生まれたような気がします」イメージを深めるという作業が、知的理解をこえ、からだで感じ、心の深いところで考えることなのだというのを、ホット・シーティング実践は改めて教えてくれる。

④思考力：ホット・シートに座った、「おじいさん」「わたし」への「問い」と「こたえ」が、自身の思考のフレームを大きくゆすぶったと語るコメントが多くみられた。冒頭部で「私は死について考えるのは嫌いだ」と語った生徒はこう語った。「私は誰かの死を受け止めた経験がありませんでした。だから、テレビとか映画、小説で今まで出会ったような死の体験をもとに、かないくんの世界のおける死を考えていました。でも、それは、本当に浅い読みだったことに気づきました。ホット・シートに座った恵美ちゃんが、「おじいちゃんに、もし、最後何かを伝えられるとしたら」と聞かれた時「もっと一緒にいたかった、もっといろいろ教えてもらいたかった、おじいちゃんが死んだことで、わかったことがいっぱいあった」って涙ぐみながら言ったとき、胸がドキドキしました。誰かが死ぬということは、世界の中の大切なものが、ストーンって消えてなくなる、なぜか、わからないけれど、そんな思いが急にわきあがってきました。恵美ちゃんが語っているのに、私も同じ体験をしたような気がして涙がこぼれました、そんな自分にびっくりしました。私は自分が消えてなくなる、そんな未来を考えることはいやだったけど、私の死を、誰かにちゃんと受け止めてもらえたらいいなあとも思い始めました」「僕は、先生たちが死を扱わないのは答えがないからだって言いました。その考えは今も変わっていません、でも、それは、先生だけじゃなくて、誰にとってもそうなんだって改めて思いました。考えて、考えて、考えつくしても、死んだらどうなるのか、死ぬってどういうことか、誰にもわからない。僕はまだ高校一年生だから、まだまだ死は遠いことかもしれません。だからといって、死んでみないとわからないと、偉そうにいうことは、もう、やめます。わからないから、ちゃんと「死」を受け止められるように、まだ死んでいない、今ここで、生きている自分をしっかりと、見つめ直そう、そんな気持ちになっています」死は遠い先の話、だから、何も思い浮かばない、そう最初に語った生徒はこうコメントする。「ホット・シートで「わたし」を演じたとき、私はものすごく動揺してい

ました。聞かれた問いに、私は、ちゃんと答えられるかなあと。でも、すぐに思い直しました。こたえるのは、確かに私だけ、この椅子に座っている間は、私は、かないくんの中の「わたし」。みんなのホット・シーティングみながら、そんな気持ちに切り替えることができました。少し目をつぶってみました、絵本を描いてるおじいちゃんの傍で、いろいろな話を聞いた「わたし」、ホスピスの中で、おじいちゃんがそっと語ってくれた言葉、雪山のゲレンデで、おじいちゃんの死を知った「わたし」、そんなふうに、かないくんの世界の「わたし」に入っていくとき、聞かれた問いが「あなたは、何が始まったと思ったのですか」。わたしは、おじいちゃんのいなくなった家の中を思い浮かべた、何もかもいつもと変わらない、おじいちゃんのスケッチブックが、水彩絵の具が、カンバスが、そのまま、そっと、そこにはある。でも、そこに、おじいちゃん、もういない。「おじいちゃん」がいない、そんな毎日が始まる。それをしっかり受け止めながら、わたしの新しい物語が始まっていく。「わたし」の浮かべた世界を、そこで感じたこと、思ったことを、私は語り続けました。今このコメントを書きながら、「死を想うこと」死を考えることは、私がどう生きていくか、それを考える大きな問いなのだと思います」「問うこと」「こたえること」このホット・シーティング実践を通し、思考のフレームワークの拡張りと新たな視点の獲得に言及するコメントが多くみられた。また、自身の新たな気づき、発想、解釈等、意味の生成をこれから、具体的行動として、どう活かし行動に移していくか、まさに「アクション・プラン」を模索するコメントもあった。クラス全体で共有した創造活動は、まさに、「読むこと」の最終ステージまで予見するものとなっていた。

4. 絵本「かないくん」めぐる冒険とは？

まず、一人一人が「かないくん」を読むことで、自己内対話を繰り返して、次に自身が思ったこと、考えたことをグループの仲間に語ることから、「かないくん」をめぐる冒険がスタートした。他者の発言に一生懸命耳を傾ける中で、自身の思いとそれが響き合い、また、それに触発されて思いがけない考えが生まれる。そこで多くの仲間が響き・深めあった話題をさらに「問い」という形で中心に置き、皆で対話を繰り返す。それがどんな展開を見せるかは、今・ここで、誰が、どんなことを語り始めるかにかかっている。語りが始まるまで、全てが謎、まさに冒険なのである。語り合いの中で、問いの答えは見つかるか、見つからないか、そしてまたその「問い」が果たしてどのようなものかも「謎」のまま。しかし、生徒も学生も、一様に、自分達が主体となって、一生懸命考えることでしか、何かを手に入れることができない、ということだけは十全に理解していた。ディスカッションの後の、ホット・シーティングは、まさに差異を可視化する体験であった。生徒たちのコメントシートで、一番多く見られたのが次の言葉だ。「一人一人の知識や経験は、みんな違う。だからこそ、何を読み取るか、そこからどんな意味を受け取るかは、みんな違うこと、それに気づきました」決して絶対的な正解などは存在せず、それぞれが有する自己の経験をベースに、自分にとっての意味を「かないくん」との対話の中で創り出しているということ、そのテキストと読み手の「インターアクション」によって意味が生成される現場に立ち会うことを、ホット・シーティングは可能にしてくれたと思われる。

さらに皆で語り合い、考えた後には、自らの思いを振り返るというリフレクティブな視点の確保も重要だと筆者は考えた。最初の自己内対話が、他者との語りを通してどう変わったのか、変わらなかったのか、そこを改めて考えると同時に、自身の思いの変容も含め、私にとっての「かないくん」がいかなるものであったかが、各自で問い直す活動として、プレイフルなキャッチ・コピー制作を冒険

の終わりに用意した。一部を紹介しよう。

- ・雪の白さをみつめるとき、そこに、なにがみえますか？
- ・死は、怖いものではないのです。ふんわりとした雪のぬくもりと、にてるから
- ・あなたは、ずっと生き続けます。わたしの、そして誰かの胸のなかで
- ・今のわたし、明日のわたし。それは、過去からの贈り物
- ・静かに耳をすますと、そこに、たくさんの物語がきこえてくる

「かないくん」をめぐる冒険を終えたとき、生徒達は何を想ったか、最後の感想を紹介しよう。

- ・「かないくん」を深く読むこと、「死を想う」こと、この授業を通して、私は改めて今ここに私が「生きているということ」の意味を考えはじめました。死を想うことが、生きることを深く考えることに続くものかもしれない、そう思うようになりました。
- ・「かないくん」の冒険は、ハッとさせられることの連続でした。仲間との対話、ホット・シーティングでの語り、一つ一つに新鮮な驚きを覚えました。目の前にいる仲間が、「おじいさん」「わたし」になって語りはじめたとき、からだがゾクッとしました。からだを使って「死」や「生」を考えたのは初めてです。鳥肌がたちました。
- ・「今、生きていること」その瞬間瞬間の先に死がある。そう思ったら、いつかどこかで死が待ち構えて、大きな暗がりの中に突然放り込まれるような死の恐怖というイメージが変わりました。今、生きて、仲間と関わって、いろんなことを一生懸命考えて、そんな向こうに死が続くのなら、絵本の最後の白みたいに消えてなくなっても、美しい白、残像みたいに残る白、死のイメージが変わりました。

「かないくん」を巡る冒険は、「読む」ことを通し「死を想う」という、ダイナミックでクリエイティブな冒険であった。この知の生成現場に立ち会った教師たちのコメントをいくつか紹介しよう。

- ・何気ないエピソードをもとに、生徒たちが思いを語る言葉の一つ一つがストレートに胸に響き、何度も泣きそうになりました。私だけでなく、教室にいた多くの人がそんな状況であったように思います。死を想うことは、哲学的で難しいのでは？と思っていた考えが大きく変わりました。そして、言葉の持つ力、語りの持つ力、問うことの意味、改めて色々なことが、私の頭の中で響きあっています。
- ・「美しいものに出あった」それが今日私が強く感じたことです。生きていることで、生きているからこそ出会える様々なもの、それを授業の中で目の当たりにしたような気がしました。生徒たちの言葉の一つ一つが迫ってきます。生徒たちが、自分をかけて発する言葉の一つ一つ。ホット・シーティングというまさに冒険のなかで、生徒たちの今まで出会ったことのない姿に、私は泣けてきました。生徒ってすごいな、何度もそう思いました。
- ・様々なことを思い考えながら生徒たちが生きているということ、今日の授業の中で強く感じました。「死を想うこと」それは難しい理屈ではなく日常のふだんの生活の中の具体的体験・知識をつかって深く考えることで少しずつわかっていくことなのかもしれない、ホット・シーティングを使った「かないくん」の冒険は、私にとっては衝撃的でした。

6. 成果と今後の課題

絵本「かないくん」をめぐる冒険とは何だったのか？その問いを端緒に、実践を振り返ることによって、その意味を内省し、改めて解釈し、意味づけなおす過程を叙述した。筆者の試みた「読むこと」への挑戦的プロジェクト「メメント・モリ（死を想え）」は、人生に対し真摯に向き合い、新たな自己の発見への冒険でもあった。ともすると能率的・効率的に知識を伝達することばかりを工夫し、コミュニケーションにおいても論理的にわかりやすく他者に伝えることを求めがちな日常的「学びのスタイル」を一旦捨て、むしろそれを異化するような試み、「どこにたどり着くか分からない」という「学びの冒険」が教えてくれたものは、恐らくは変化への可能性であった。ドラマ的手法を使った教室空間の中で「対話」を通して他者とつながり、それによって自身の思いに気づき、自らの思いや考えが深まる、その結果として初めて、新たな知がめぐり始める。このような知の生成現場に立ち会える喜びを体験するためには、自身の学びのスタイルを変容させる必要を、筆者は今、強く感じ始めている。現実から虚構へ、そして再び新たな現実へと架橋し循環していく往還運動としてのドラマ的手法「ホット・シーティング」これが、新たな読解をひらく可能性を有すること、また、その読解を深める鍵として「いかにして深い問いをつくりだしていくか」その生成の方法をさらに探究していきたい。

「メメント・モリ」プロジェクト、最終日、高校生にこうたずねた。「もし、あなたの命が、残りわずかだとわかったとき、あなたは、なにをしたいと思いますか」高校生はこう答えた。「毎日をていねいに生きたいです」「ささやかな、毎日の物語を残したいです。私が生きていた記憶が、みんなの心から消えたとしても、私の物語、私の言葉が、生き続けることができるから」「今、生きていることを大切にしたいです、今、今という一瞬を大切に生きたら、終わりの時まで、希望を持ち続けることができるから」

注

- 1 谷川俊太郎・松本大洋（2014）『かないくん』ほぼにちの絵本 東京糸井重里事務所
- 2 水野節夫（2000）『事例分析への挑戦』 東信堂

参考文献

- 1 渡部淳+獲得型教育研究会（編）（2010）『学びを変えるドラマの手法』旬報社
- 2 青木幸子（2015）『物語が始まるとき～共創教育の現場から～』春風社
- 3 青木幸子（2011）「ドラマ手法を用いた小説読解の研究～「語り」とは、他者の存在を 希求するよびかけなのだ～」跡見学園女子大学文学部コミュニケーション文化学科コミュニケーション文化第5号
- 4 青木幸子（2012）「対話で深める学びのレッスン」跡見学園女子大学文学部コミュニケーション文化学科コミュニケーション文化第6号
- 5 エリン・オリヴァー・キーン 山元隆春・吉田新一郎訳（2014）『理解するってどういうこと？』新曜社
- 6 松下佳代・京都大学高等教育研究開発推進センター（編著）（2015）『ディープ・アクティブラーニング』勁草書房