源氏物語絵巻の詞書と絵画を活かした古典指導の研究
―「橋姫」の場面を中心にして―

山　田　丈　美

A Study on Teaching Classical Literature by Utilizing the Explanatory Notes and Illustrations of the Tale of Genji Scrolls
― Focusing on the “Hashihime” Chapter ―

Takemi YAMADA

研究紀要　第24号　別刷（2023年３月）
中部学院大学・中部学院大学短期大学部

Reprinted from THE JOURNAL of
CHUBU GAKUIN UNIVERSITY, CHUBU GAKUIN COLLEGE
No.24 : 43－53（March 2023）
SEKI, GIFU, JAPAN

中部学院大学・中部学院大学短期大学部　研究紀要第24号（2023）43－53

研究ノート

源氏物語絵巻の詞書と絵画を活かした古典指導の研究
―「橋姫」の場面を中心にして―

A Study on Teaching Classical Literature by Utilizing the Explanatory Notes and Illustrations of the Tale of Genji Scrolls
― Focusing on the “Hashihime” Chapter ―

山　田　丈　美[1)]
Takemi YAMADA

抄録：従来の日本の古典文学教育は、訓詁註釈的であるとの問題点が指摘されてきた。本研究では、絵巻を活用することにより、学習者自身が主体的に古典を学ぶ方法を検討した。絵巻は古くから受け継がれてきた文化遺産の一つではあるが、現代における古典の学び方の新たな方向性を拓くものでもあると考える。本稿では、絵巻の文学性について先行研究をもとに追究するとともに、源氏物語絵巻の「橋姫」の場面の詞書・口語訳・絵画に対する大学生の記述内容を分析し、視覚に訴える古典指導の方法を検討した。研究１と研究２の結果から、詞書と絵画の相互活用による文学性および人物理解における有効性が示唆された。

キーワード：古典文学教育、源氏物語絵巻、詞書、絵画

１．研究の背景と目的

平成30年告示の高等学校学習指導要領では、国語科の古典に関する改訂として、共通必履修科目「言語文化」と共通必履修科目「古典探求」が新設された。「言語文化」の新設理由については、以下のように説明されている。

> 「言語文化」については、主として「古典の学習について、日本人として大切にしてきた言語文化を積極的に享受して社会や自分との関わりの中でそれらを生かしていくという観点が弱く、学習意欲が高まらない」という課題を踏まえ、特にこうした課題が、古典を含む我が国の言語文化への理解と関係が深いことを考慮し、上代から近現代に受け継がれてきた我が国の言語文化への理解を深める科目として、その目標及び内容の整合を図った。（高等学校学習指導要領解説国語編，p.10）

ここで課題として挙げられているように、従前より古典を現代の社会や自己との関わりで捉える意識の希薄さと学習意欲の低さが指摘されてきており、このことが科目新設の背景にあったといえる。また、「古典探求」については、以下のように新設のねらいが説明されている。

> 共通必履修科目「言語文化」により育成された資質・能力のうち、伝統的な言語文化に関する理解をより深めるため、ジャンルとしての古典を学習対象とし、古典を主体的に読み深めることを通して伝統と文化の基盤としての古典の重要性を理解し、自分と自分を取り巻く社会にとっての古典の意義や価値について探究する資質・能力の育成を重視して新設した選択科目である。（高等学校学習指導要領解説国語編，p.19）

このように「古典探求」では、学習者自身が「古典を主体的に読み深めること」を通して自分と社会にとっての古典の価値を探究することを目指している。

ところで、これまで大切に受け継がれてきた言語文化としての古典に自分自身が向き合い、「古典を主体的に読み深める」とはどのようなことを指すのか。また、「自分と自分を取り巻く社会にとっての古典の意義や価値について探究する資質・能力」は、どのような方法で育成可能となるのか。従前のいわゆる訓詁註釈的な講義型授業ではなく、個人と古典との接点を探っていく新たな古典指導の方法が必要になると考える。

本研究では、「古典を主体的に読み深める」方法を検討するにあたり、「読み深める」対象を言語に限定せず、ビジュアル的な対象を含めてアプローチしていくことにする。源氏物語のように千年余りの時間的・言語的隔たりがある古文を学習者が主体的に読み深めることには、言語的な障壁が非常に大きく立ちはだかる。しかし、絵巻のようなビジュアル的な文化財であれば、現代の我々

１）教育学部子ども教育学科

であっても、千年の隔たりを越え、直接的に絵画から何らかの印象を受け取り、解釈し、読み取ることが可能となる。さらに、言語と絵画との相互作用により「読み深める」ことも可能となると考える。そこで、本研究では、詞書（ことばがき）と絵画から構成されている源氏物語絵巻を素材として、主体的に読み深める方法を検討していくことにする。また、源氏物語本文との対照も行いながら、読み深める指導法を検討することにした。

源氏物語は、紫式部によって11世紀初めに執筆されたと言われている。また、源師時の日記『長秋記』の記述（元永二年（1119）十一月廿七日）や『源氏秘義抄』の「仮名陳状」史料から、12世紀中期ごろから源氏物語が絵画化されたと推定されている。言語作品としての源氏物語から絵画作品としての源氏物語絵巻が生まれた経緯が、現代の読者や学習者の「古典を主体的に読み深める」ことの手がかりにもなり得ると考える。そこで、本研究では、源氏物語絵巻の詞書（ことばがき）と絵画を相互に活かし、主体的に読み深める古典指導を構想することにした。

本研究では、「古典を主体的に読み深める」ためのキーワードとして、「文学性」を設定する。研究の手順としては、まず、「文学性」そのものの定義の検討を行った後、源氏物語絵巻の詞書と絵画を読み深める「文学性」について論究する（研究１）。研究１の検討をもとに、源氏物語絵巻の詞書と絵画の「文学性」を活かした古典指導の可能性を探ることにする（研究２）。

２．方法

２－１　研究１の方法

一般的に「文学性」は言語による文学作品を前提として論じられるが、本研究では、絵画作品における「文学性」についても検討する。そのために、先行研究や文献資料をもとに、言語と絵画の表現上の特性を明らかにするとともに、言語と絵画のそれぞれの文学性の特徴と相互作用について追究することにした。

２－２　研究２の方法

源氏物語絵巻の詞書と絵画により構成した資料を提示して回答を得た。研究協力対象者は教育学部所属の大学２年生21人（男子７人、女子14人）とした。

古典読解シートを指導提示資料として用意した。古典読解シートは源氏物語絵巻の①詞書の釈文（図１）、②詞書の口語訳（図２）、③絵巻の絵（図３）の３種類とした。なお①詞書の釈文と②詞書の口語訳は清水婦久子（2011）の文章によった。また③絵巻の絵は徳川美術館所蔵の『源氏物語絵巻「橋姫」』によった。

提示手順は「①詞書の釈文」、「②詞書の口語訳」、「③絵巻の絵」の順とし、それぞれの読解シートに、二人の姫君の人物像とそのような人物像を想像した根拠について記述させた。

結果は、姫君の「想像した人物像」と「人物像を想像した根拠」に分けて処理した。想像した人物像については、回答として記述された文を単語に区切り、表１に示す人物理解の４評価段階に位置づけた。そして、評価段階０を０点、評価段階Ⅰを１点、評価段階Ⅱを２点、評価段階Ⅲを３点として得点を算出した。他方、テキストマイニングのためのフリーソフトウェア KH Coder によって、人柄の根拠として回答された記述部分から単語を抽出し、量的・質的に分析した。

なお、本研究の実施については中部学院大学研究倫理審査にて承認（受付番号Ｃ22-0041）を受けている。

古典の読解①　　学籍番号（　　）氏名（　　）

以下は、俗世間を離れて宇治の山荘で静かに暮らしている八宮を訪れてきた薫が、琴の音がするので透垣を少し押し開けてみると、八宮の二人の姫君（大君、中君）の姿が見えた場面である。

設問１　以下の釈文から、二人の姫君はどのような人柄と想像できますか。また、その根拠となった言葉を書きましょう。

①一人目の姫君の人柄
〔　　〕
根拠となった言葉
〔　　〕

②二人目の姫君の人柄
〔　　〕
根拠となった言葉
〔　　〕

［釈文］
〈第一紙〉あなたに通ふべかめる透垣（すいがい）を少し押し開けて見たまへば、月のをかしきほどに霧わたれるをながめて、簾少し巻き上げて、人々ゐたり。簀子（すのこ）になえばみたる童、同じ様なる大人ゐたり。上なる人、一人柱に少しゐ隠れて、琵琶を前に置きて、撥（ばち）を手まさぐりにしては、隠れたりつる月の**〈第二紙〉**にはかにいと明くさし出でたれば、「扇ならで、これしても月は招きつべかりけり」とて、さしのぞきたまへる顔つき、いみじううつくしげなり。そひ臥したまへる人は、箏（そう）の上に傾（かたぶ）きかかりて、「入る日を返す撥こそありけれ、さま異にも通ひたまへる御心かな」と、うち笑ひたまへる、いま少し重りか　**〈第三紙〉**に愛敬（あいきょう）づきたまへり

図１　①詞書の釈文に関する読解シート

古典の読解②　　学籍番号（　　）氏名（　　）

以下は、俗世間を離れて宇治の山荘で静かに暮らしている八宮を訪れてきた薫が、琴の音がするので透垣を少し押し開けてみると、八宮の二人の姫君（大君、中君）の姿が見えた場面である。

設問１　以下の口語訳から、二人の姫君はどのような人柄と想像できますか。また、その根拠となった言葉を書きましょう。

①一人目の姫君の人柄
〔　　〕
根拠となった言葉
〔　　〕

②二人目の姫君の人柄
〔　　〕
根拠となった言葉
〔　　〕

［口語訳］
あちらに通じているらしい透垣を少し押し開けてご覧になると、月のきれいなところに霧がたちこめているのを眺めて、簾を少し巻き上げて、人々がすわっている。簀子（縁側）に着古した衣の童と、同じ様の女房がいた。室内の人は、一人は柱に少し隠れて坐り、琵琶を前に置いて、撥を手でもてあそび、隠れていた月が急に明るくさし込んだので、「扇でなくて、これでも月は招くことができたのね」と言って、のぞいた顔つきは、たいそう可愛らしい。寄りかかって横になっていた人は、箏の上にもたれかかって、「入る日を呼び戻す撥はあるけれど、変わったことを連想なさる御心ですね」とほほえんでいる方は、もう少し落ちついていてやさしそうだ。

図２　②詞書の口語訳に関する読解シート

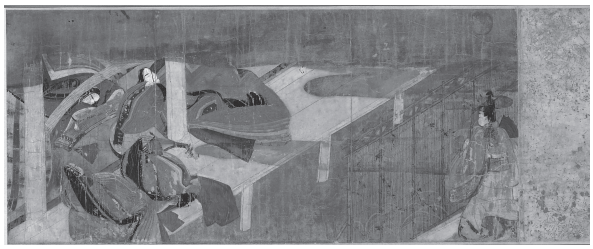
古典の読解③　　学籍番号（　　）氏名（　　）

以下は、俗世間を離れて宇治の山荘で静かに暮らしている八宮を訪れてきた薫が、琴の音がするので透垣を少し押し開けてみると、八宮の二人の姫君（大君、中君）の姿が見えた場面である。

設問１　以下の絵から、二人の姫君はどのような人柄と想像できますか。また、その根拠を書きましょう。

①一人目の姫君の人柄
〔　　〕
根拠となった言葉
〔　　〕

②二人目の姫君の人柄
〔　　〕
根拠
〔　　〕



（源氏物語絵巻「橋姫」　徳川美術館所蔵　©徳川美術館イメージアーカイブ/DNPartcom）

図３　③絵巻の絵に関する読解シート

源氏物語の「橋姫」巻では、帝の第八皇子として生まれながら不遇な人生を辿る八宮を父に持ち、宇治で暮らす姉の大君と妹の中君の二人の姫君の様子が描かれている。特に、資料１に示したように、八宮が大君と中君の二人に琵琶や箏（こと）を教える場面が何か所も書かれている。中でも、「姫君に琵琶、若君に箏の御琴を。まだ幼けれど、常に合はせつつ習ひたまへば、聞きにくくもあらで、いとをかしく聞こゆ。」の部分の楽器と弾き手の記述が、本研究の実施部分に関わってくる。また、姉妹の容貌や人柄についても触れられている。容貌については、大君と中君ともに「うつくし」との形容がなされている。他方、人柄については、姉妹それぞれの表現がなされている。大君は、「心ばせ静かによしある方」「気高く」「らうらうじく、深く重りか」「いま少し重りかによしづきたり」などのように、静かに気高く落ちついている。中君は、「おほどかにらうたげなるさま」「いみじくらうたげににほひやかなるべし」などのように、おおらかでかわいらしく華やかな美しさである。中君の手習いについては、「今すこし幼げ」と表現されている。

他方、源氏物語絵巻の「橋姫」の場面に描かれた人物は、どちらが大君か、中君かの別は定かではなく、清水（2011）は、「橋姫の段の絵について、箏と琵琶を前にした二人の女君のどちらが大君と中の君かということが繰り返し議論されてきた」とする。手掛かりとなるのが、資料１で示した源氏物語本文における二人の姫君の人柄の描写と琵琶と箏の楽器に関する記述である。阿部・秋山・今井・鈴木（1998）の源氏物語校注では、以下のように記載されている。

表１　人物理解の評価段階別回答例

評価段階		0	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ
人物の理解		人物像の捉え方に問題がある、または無回答	人物像の捉え方にややズレがある	標準的な人物像の捉え方ができている	人物像の捉え方が大変すぐれている
回答例	一人目の姫君（中君）	怖い顔 気が強い 変わり者・変な人 ささいなことが気になる 緊張しやすい	恥ずかしがり屋 内気 おとなしい 人見知り はかなげ 大人っぽい 落ち着きがある おしとやか 視野広い 自信のある 真面目そう	美しい 可愛らしい かわいい 月が大好きな人 子どもっぽい 明るい 幼い 優しそう 元気 ほのぼのしてそう 楽しそう 品がある	おちゃめ 感性が豊か 純粋 無邪気 遊び心がある人 好奇心旺盛 妹みたいな感じ 活発 賢い 気さく 社交的 琵琶を演奏
	二人目の姫君（大君）	気が強い 元気 陽気な人 怠惰 リーダー向き やる気がなさそう	可愛らしい 人見知り 恥ずかしがりや 気だるげな人 気さく 明るい 愛想がいい	落ちついている 落ち着きがある 優しい おとなしい 大人、大人っぽい 笑顔 芸術的センスがある人 愛敬がある 誰にでも同じように接する にこにこしている のんびりしている マイペース	おだやか 優雅な感じ おしとやか 姉でおしとやか 気品がある 余裕がある 物静か 内気 箏（こと）を弾く

「内なる人」：以下、姫君たち。廂の間であろう。叙述が薫の目に沿ってしだいに内部に移っていく。

「一人」：姫君二人のうちの一人。以下の、姉妹と楽器の関係は旧説と新説とでは逆になる。『細流抄』『岷江入楚』『湖月抄』など旧説では、琵琶の前に大君、箏の前に中の君がいるとするのに対して、最近説はいずれも琵琶が中の君、箏が大君とみる。（中略）右の二説の相違は姉妹の容貌・性格と演奏楽器とのいずれに重点をおくかに由来する。ここでは容貌・性格の対照を重視して後者の説に従っておく。（p.198）

※『細流抄』（三条西実隆 著・三条西公条 聞書、1510年（永正７）～1514年（永正10））、『岷江入楚（みんごうにっそ）』（中院通勝（なかのいん みちかつ）、1598年（慶長３））、『湖月抄』（北村季吟、1673年（延宝１））、いずれも『源氏物語』の注釈書。

最近説では琵琶が中の君、箏が大君とされている。本研究でも最近説に従って分析を進めることにした。

資料１　源氏物語本文における姉妹の特徴　（本文は『古典セレクション　源氏物語⑫』小学館による）

人	本　文	備　考
大君	めづらしく女君のいと**うつくしげなる**生まれたまへり。	
姉妹	年月も経れば、おのおのおよすけまさりたまふさま**容貌のうつくしう**あらまほしきを、……	
中君	この君をしもいとかなしうしたてまつりたまふ。容貌なむまことにいと**うつくしう**、ゆゆしきまでものしたまひける。	
大君	姫君は、**心ばせ静かによしある方**にて、見る目もてなしも、**気高く**心にくきさまぞしたまへる、いたはしくやむごとなき筋はまさりて、……	
八宮 琴↓ 姉妹	御念誦の隙々には、この君たちをもてあそび、やうやうおよすけたまへば、琴ならはし、碁打ち、偏つぎなど、はかなき御遊びわざにつけても、心ばへどもを見たてまつりたまふに、……	
大君	姫君は、**らうらうじく、深く重りか**に見えたまふ。	
中君	若君は、**おほどかにらうたげなるさま**して、ものづつみしたるけはひにいと**うつくしう**、……	
姉妹	さまざまにおはす。	
八宮 琴↓ 姉妹	君たちに、御琴ども教へきこえたまふ。いとをかしげに、小さき御ほどに、とりどり掻き鳴らしたまふ物の音どもあはれにをかしく聞こゆれば、……	
大君	姫君、御硯をやをら引き寄せて、手習のやうに書きまぜたまふを、（中略）手は、生ひ先見えて、まだよくもつづけたまはぬほどなり。	八宮→大君
中君	「若君も書きたまへ」とあれば、**今すこし幼げ**に、久しく書き出でたまへり。	八宮→中君
八宮 ↓ 姉妹	姫君に琵琶、若君に箏の御琴を。まだ幼けれど、常に合はせつつ習ひたまへば、聞きにくくもあらで、いとをかしく聞こゆ。	八宮→大君：琵琶 八宮→中君：箏の琴
姉妹	「げに、はた、この姫君たちの琴弾き合はせて遊びたまへる、川波に競ひて聞こえはべるは、いとおもしろく、極楽思ひやられはべるや」	阿闍梨の言葉
姉妹	姫君たちは、いと心細くつれづれまさりてながめたまひけるころ、	父八宮の留守中
姉妹	近くなるほどに、その琴とも聞きわかれぬ物の音ども、いとすごげに聞こゆ。常にかく遊びたまふと聞くを、ついでなくて、親王の御琴の音の名高きもえ聞かぬぞかし。よきをりなるべし、と思ひつつ入りたまへば、琵琶の声の響きなりけり。黄鐘調に調べて、世の常の掻き合はせなれど、所からにや耳馴れぬ心地して、掻きかへす撥の音も、ものきよげにおもしろし。箏の琴、あはれになまめいたる声して、絶え絶え聞こゆ。	薫が聞いた音
姉妹	「人聞かぬ時は、明け暮れかくなむ遊ばせど、下人にても、都の方より参り立ちまじる人はべる時は、音もせさせたまはず。	宿直人→薫への言葉
中君 ？	内なる人、一人は柱に少しゐ隠れて、琵琶を前に置きて、撥を手まさぐりにしつつゐたるに、雲隠れたりつる月のにはかにいと明くさし出でたれば、「扇ならで、これしても月はまねきつべかりけり」とて、さしのぞきたる顔、**いみじくらうたげににほひやかなるべし**。	薫の目を通した描写
大君 ？	添ひ臥したる人は、琴の上にかたぶきかかりて、「入る日をかへす撥こそありけれ、さま異にも思ひおよびたまふ御心かな」とて、うち笑ひたるけはひ、**いま少し重りかによしづきたり**。	薫の目を通した描写
中君 ？	「およばずとも、これも月に離るるものかは」など、はかなきことをうちとけのたまひかはしたるけはひども、さらによそに思ひやりしには似ず、いとあはれになつかしうをかし。	薫の目を通した描写

3．結果と考察

3－1　研究１の結果と考察

1）言語の文学性

『国語教育研究大辞典』（1991）では、「文学が文学として成立するためには、表現者だけでなく、享受者としての読者のかかわりかた（よみかた）も問題になる」（足立，p.738）と解説されている。文学は、享受者としての読者とのかかわりの中でこそ成立すると言える。文学が享受者としての読者に与え得る可能性や影響力を「文学性」とするならば、「文学性」の実体とはどのようなものか。

立原（2015）は、「文学性とは読書体験によって得られる、人生をめぐる心情性や思想性の謂いで用いる」（p.279）としている。橘高（2011）は、「文学作品解釈の認知プロセス―文学性の認知図式―」の論文において、「現在のところ認知科学では、文学性とは一般的認知機構の阻害克服過程で読者の心中に喚起された審美的感情群と考えられており、その過程を説明するずれの解消モデルが提唱されている」（p.57）という。また、「物語についての平凡な日常的推論が却下された時、受け手に生じた認知的負荷を軽減するような新たな解釈（再解釈）を得ることで審美的感情群（文学性）が生じる」（p.64）とも言っている。岩垣（2001）は、文学と認知・コンピュータの分野から「文学性」について、「『文学性』は言葉の運用によって『感覚的共感』といえるものが得られるようにしなければならないと予測することができる」と述べ、また、文学性が生み出されることについて、以下のように語っている。

> 言葉を使うことによって「文学性」が生み出されるということは、「言葉（イメージ）」から読者が新しい快感（発見・経験）を得るように、「（意識的に）」計算された言葉（イメージ）が重層的に使われている」ということである。（p.315）

岩垣（2001）の言う読者の「新しい快感（発見・経験）」は、橘高（2011）の言う「阻害克服過程で読者の心中に喚起された審美的感情群」に通じるものである。読者は、作品が持つ文学性に触れることによって新たな感情・感覚・イメージを喚起されることになる。以上の知見より、本研究では「文学性」を「作品が持つ読者の感情・感覚・イメージ等に及ぼす喚起力」と仮定することにする。

2）絵画の文学性

前項の「文学性」に関する先行研究では、言語による文学作品を前提としていたが、絵画作品との関係でも「文学性」を論じることができるのではないかと考える。恩田（1973）は、宮澤賢治の作品にみられる「言語による絵画的表現」に関して述べ、以下のような指摘をしている。

> 文学という言語表現は、時間的にある一定の順序で展開する。音楽も舞踊も同じく時間芸術である。そこで、言語によってあることがらの時間的経過を表わすのは容易であるが、言語によって空間を構成するためには、どういう順序によるのがもっとも効果的であるかという、それ相当の技法が考慮されねばならない。（p.148）

以上のように、言語による時間と空間の表現技法には違いがある。それは、時間的順序で展開する言語表現と空間構成による絵画表現との相違点ともなる。一般的に、言語表現は時間的経過を伴う表現であるのに対し、絵画表現は空間構成による表現である。しかし、絵巻は詞書と絵画により成り立っているため、時間的経過と空間構成の両面の表現を有している。したがって、源氏物語絵巻では詞書と絵画の両面から「文学性」を論じることができるのではないかと考える。

3）源氏物語絵巻（言語・絵画）の文学性

ここからは、詞書と絵画を併せ持った源氏物語絵巻の文学性に迫ってみたい。参考文献をもとに、源氏物語絵巻が文学的観点からどのように捉えられてきたのかを整理する。特に、言語的側面と絵画的側面の両面から文学性を捉えるために、詞書と絵画との関係について着目したい。

秋山（1964）は、詞書について、「詞書はただ、すでに観者によく知られていたはずの『源氏物語』の筋の中に、その情景を定位する助けをなすにすぎない。」（p.20）と言い、さらに秋山（2000）は、次のように述べている。

> それにしても『源氏物語』という大河のような長編から、限られた数の場面を抜き出して物語絵を構成することは容易ではあるまい。（中略）そしてまたこれを見る者は、あらかじめ詞書を読み、さらには物語全体の筋や主人公たちの境遇をもよく心得ていたはずであるから、各画面を鑑賞しながら登場人物に自分の感情を移し入れ、場面の雰囲気を身近に味わいとることができたのである。（pp.22-23）

この記述では、詞書により物語の予備知識を得たうえで絵画の鑑賞をするという役割と順序性が示唆されている。秋山が美術史学者であったことにもよるが、絵画理解の前提的な役割として詞書が位置づけられていると見ることができる。他方、清水（2011）は、源氏物語と源氏物語絵巻との関係について「物語における長編性・抒情性と、源氏物語絵巻自体の価値とはひとまず分けて考えるべきであろう」（序章 p.2）と述べ、源氏物語絵巻における詞書と絵画との関係については「源氏物語絵巻は、絵と詞書を合わせて鑑賞する作品である。今更言うまでもないこの事実が、残念なことにたびたび忘れられている。」（同）として他の文献を批評している。さらに、源氏物語絵巻の絵画の形式について「源氏物語絵巻の場合には、物語中の一情景をあらわすのみで時間的な経過をほとんど含まない『段落式』と呼ばれる形式をとっている」（p.168）と説明した上で、詞書についても「絵巻の詞書が選んだのは、視覚的で時間の静止したものだ

けだったのである」(p.174) と述べている。前述したように、言語表現の時間的経過を伴うという一般的特性とは異なり、源氏物語絵巻特有の詞書の特性についての論を提示している。

古典としての源氏物語絵巻を現代の私達が読み解くことの意義について、三谷・三田村(1998)は、以下のように論じている。

> 源氏物語の読書そのものも、もちろん同じような働きを持っているが、物語を読み味わうことは、時代も言葉も隔たってしまったこの時代には、なかなかに困難であり、時間も手間もかかったはずだから、その点でも物語絵は有効な演出装置だった。
>
> 物語絵は瞬時に言葉の障害を乗り越え、物語内容を把握し、一気に物語総体を掌握できるという点からも、貴重なメディアとして受け継がれたのである。(p.264)

三谷・三田村(1998)の言う「瞬時に言葉の障害を乗り越え、物語内容を把握し、一気に物語総体を掌握できるという点からも、貴重なメディア」という側面が、まさに古典教育において源氏物語絵巻を活用する意義に繋がる。それは、源氏物語の成立から約100年を過ぎた頃からすでに絵画化が行われてきたとされ、それらが文化財として受け継がれるとともに、後世においてもさまざまな源氏絵が生まれてきた背景に支えられている。このような源氏物語と源氏物語絵巻の成立とその享受の歴史は、読者の存在を抜きには語れない。そこで、現代の読者である大学生が源氏物語絵巻の詞書と絵画をどのように読み解くのかを調査することにした。

３－２　研究２の結果と考察

１）結果

源氏物語絵巻「橋姫」の場面に関する学生の古典読解について、人物理解の観点から処理した結果を以下に示す。

（１）一人目の姫君（中君）の人物理解

表１では、二人の姫君の人柄についての回答記述を単語に区切り、０～Ⅲの４評価段階に位置付けた。表１に基づき、表２では21人の人物理解の評価段階を判断し、①釈文、②口語訳、③絵画の各評価段階別人数と得点総合計、平均値、標準偏差を示した。

一人目の姫君（中君）の人物理解については、①釈文中の「うつくしげなり」と②口語訳中の「可愛らしい」を評価段階Ⅱの標準とした。さらに、「おちゃめ」「感性が豊か」など、回答者自身の主体的表現により高い人物理解ができている場合を評価段階Ⅲとした。

表２を見ると、①釈文では、評価段階Ⅰが11人と一番多く、次いで評価段階Ⅱの７人、次いで評価段階０の３人であり、得点総合計は25点、平均値は1.19であった。②口語訳では、評価段階Ⅱが12人と一番多く、次いで評価段階Ⅲの５人、次いで評価段階Ⅰおよび評価段階０ともに２人であり、得点総合計は41点、平均値は1.95であった。③絵画では、評価段階Ⅲが8人と一番多く、次いで評価段階Ⅱの７人、評価段階Ⅰの６人であり、得点総合計は44点、平均点は2.10であった。標準偏差については①釈文が0.68とやや低く、残る②口語訳・③絵画において大きな差はなかった。得点総合計と平均値から判断すると、人物の理解度は、③絵画、②口語訳、①釈文の順であった。

具体的な回答記述を見ると、①釈文では、一人目の姫君（中君）の人柄として評価段階Ⅱの「美しい」を挙げた者（６人）が最も多く、これは表３の①釈文の根拠記述の上位に「うつくしげなり」（８人）が挙げられていることと結び付く。次に、評価段階Ⅰの「恥ずかしがり屋」（４人）と続き、これは表３の①釈文の根拠記述「隠れる」（７人）に対応すると推察される。他方、評価段階Ⅰの「大人っぽい」（１人）と評価段階Ⅱの「子どもっぽい」（１人）など相反する解釈も見られた。

他方、②口語訳での人柄に関する表現では、評価段階Ⅱの「可愛らしい・かわいい」(11人) が最も多かった。表３の根拠記述より、②口語訳文の「可愛らしい」(11人) に着目した結果であることが分かる。これは、一般的に中君の性格と評される標準的捉え方である。①釈文で挙げられた評価段階Ⅰの「大人っぽい」との記述は見られなかった。

③絵画での人柄に関する表現では、評価段階Ⅱの「明るい」（４人）が一番多いものの、評価段階Ⅱの「元気」・評価段階Ⅲの「好奇心旺盛」「活発」など現代の学生の感性と言葉で捉えられた表現が多数見られる結果となった。根拠となる言葉には、絵を読み取る上で学生自身が

表２　人物理解の評価段階別得点および人数

評価段階		0	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	得点総合計	平均値	標準偏差
得点		0点	1点	2点	3点			
中君 (n＝21)	①釈文	3人	11人	7人	0人	25	1.19	0.68
	②口語訳	2	2	12	5	41	1.95	0.86
	③絵画	0	6	7	8	44	2.10	0.83
大君 (n＝21)	①釈文	7	6	6	2	24	1.14	1.01
	②口語訳	0	1	14	6	47	2.24	0.54
	③絵画	0	4	11	6	44	2.10	0.70

表３　一人目の姫君（中君）の人柄に関する根拠記述　※KH Coderによる分析

①釈文　一人目根拠			②口語訳　一人目根拠			③絵画　一人目根拠		
総抽出語数		163	総抽出語数		188	総抽出語数		162
異なり語数		57	異なり語数		53	異なり語数		66
文		21	文		20	文		21
うつくしげなり	タグ	8	可愛らしい	形容詞	11	顔	名詞C	4
少し	副詞	8	隠れる	動詞	8	柱	名詞C	4
いみじう	タグ	7	少し	副詞	7	隠れる	動詞	3
隠れる	動詞	7	柱	名詞C	7	見る	動詞	3
顔つき	名詞	5	顔つき	名詞	4	笑う	動詞	3
月	名詞C	2	撥	名詞C	4	感じ	名詞	2
招く	動詞	2	月	名詞C	3	上げる	動詞	2
柱	名詞C	2	坐る	動詞	3	表情	名詞	2
もう少し	副詞	1	招く	動詞	3	コミュニケーション	名詞	1
巻き上げる	動詞	1	坐り	名詞	2	隠す	動詞	1
扇	名詞C	1	手	名詞C	2	興味	名詞	1
前	副詞可能	1	変わる	動詞	2	月	名詞C	1
大人	名詞	1	連想	サ変名詞	2	見える	動詞	1
同様	形容動詞	1	愛らしい	形容詞	1	口元	名詞	1
童	名詞C	1	込む	動詞	1	向く	動詞	1
琵琶	名詞	1	室内	名詞	1	座る	動詞	1
落ち着く	動詞	1	心	名詞C	1	姿	名詞C	1
簾	名詞C	1	人	名詞C	1	笑顔	名詞	1
簀子	名詞	1	扇	名詞C	1	上	名詞C	1
			前	副詞可能	1	人	名詞C	1
			置く	動詞	1	青	名詞C	1
			琵琶	名詞	1	扇	名詞C	1
			明るい	形容詞	1	男	名詞C	1
						恥ずかしい	形容詞	1
						堂々	副詞	1
						様子	名詞	1

認識したオリジナルな表現・言葉が見られた（表情、コミュニケーション、興味、堂々など）。表３の異なり語数についても、①釈文の場合は57語、②口語訳の場合は53語であったのに対して、③絵画の場合は66語と種類が多かった。

（２）二人目の姫君（大君）の人物理解

表１において、二人目の姫君（大君）の人柄については、①釈文中の「重りか」と②口語訳中の「落ちついて」「やさしそう」、それに基づく「おとなしい」を評価段階Ⅱの標準とした。「おだやか」「優雅な感じ」など、回答者自身の主体的表現により高い人物理解ができている場合を評価段階Ⅲとした。

二人目の姫君（大君）の人柄について表２を見ると、①釈文では評価段階０が７人と一番多く、次いで評価段階Ⅰおよび評価段階Ⅱの６人、次いで評価段階Ⅲの２人であり、得点総合計は24点、平均値は1.14であった。②口語訳では評価段階Ⅱが14人と一番多く、次いで評価段階Ⅲの６人、次いで評価段階Ⅰの１人であり、得点総合計は47点、平均値は2.24であった。③絵画では評価段階Ⅱが11人と一番多く、次いで評価段階Ⅲの６人、続いて評価段階Ⅰの４人であり、得点総合計は44点、平均点は2.10であった。得点総合計と平均値から人物の理解度を判断すると、②口語訳、③絵画、①釈文の順であった。標準偏差を見ると、①釈文が1.01、②口語訳が0.54、③絵画が0.70であり、それぞれの得点のばらつきが異なる結果となった。特に、②口語訳の標準偏差が低く、回答のばらつきの幅が小さかった。

具体的な回答記述を見ると、①釈文から捉えられた二人目の姫君（大君）の人柄については、評価段階Ⅰ「明るい」（７人）・評価段階Ⅱ「笑顔」（５人）・評価段階Ⅱ「愛敬がある」（４人）が上位であった。表４の①釈文の根拠において上位となった「うち笑ひたまへる」「愛敬」が人柄についての「明るい・笑顔・愛敬がある」の理由になっていると考えられる。

表４　二人目の姫君（大君）の人柄に関する根拠記述　※KH Coderによる分析

①釈文　二人目根拠			②口語訳　二人目根拠			③絵画　二人目根拠		
総抽出語数		101	総抽出語数		186	総抽出語数		181
異なり語数		29	異なり語数		35	異なり語数		79
文		19	文		20	文		19
うち笑ひたまへる	タグ	12	落ち着く	動詞	15	隠す	動詞	3
愛敬	名詞	10	もう少し	副詞	13	顔	名詞C	3
いま少し	タグ	6	少し	副詞	5	様子	名詞	3
重りか	タグ	6	落ちつく	動詞	2	隠れる	動詞	2
箏	名詞C	2	お方	名詞	1	下	名詞C	2
いみじう	タグ	1	横	名詞C	1	琴	名詞C	2
隠れる	動詞	1	寄りかかる	動詞	1	見る	動詞	2
顔つき	名詞	1	心	名詞C	1	寝る	動詞	2
傾く	動詞	1	箏	名詞C	1	人	名詞C	2
少し	副詞	1				目	名詞C	2
						うしろ	タグ	1
						楽器	名詞	1
						感じ	名詞	1
						月	名詞C	1
						見える	動詞	1
						口	名詞C	1
						向く	動詞	1
						向ける	動詞	1
						手	名詞C	1
						出る	動詞	1
						少し	副詞	1
						寝そべる	動詞	1
						真剣	形容動詞	1
						赤	名詞C	1
						全く	副詞	1
						対応	サ変名詞	1
						大人	名詞	1
						弾く	動詞	1
						動き	名詞	1
						姫	名詞C	1
						姫君	名詞	1
						表	名詞C	1
						布	名詞C	1
						覆う	動詞	1
						物	名詞C	1
						眠たい	形容詞	1
						唯一	名詞	1
						落ち着き	名詞	1

②口語文では評価段階Ⅱの「優しい」「落ち着きがある」など、大君の性格とされる標準的な捉え方に近いものが多い。②口語訳の根拠として、「落ち着く」（15人）、「落ちつく」（２人）に着目されていることが背景にある。

③絵画では、②と同様、評価段階Ⅱの「落ち着きがある・落ちついている」「おとなしい」等、大君の性格とされる一般的な捉え方に近い記述が上位を占めた。評価段階Ⅲの「内気」「おしとやか・姉でおしとやか」、評価段階Ⅱの「マイペース」「優しい・優しい顔つき」のような独自の表現も見られた。他方、評価段階Ⅰの「気だ

るげな人」、評価段階０の「やる気がなさそう」というような表現で印象を記述している学生がいた。これは、表４の③絵画による根拠記述から、「隠す」「隠れる」「見る」「寝る」などの動作や様子に着目した結果であることが読み取れる。このような絵画の視覚的情報をもとに、人物像を想像しているといえる。

２）考察

①釈文、②口語訳、③絵画を順に提示して、各段階で一人目の姫君である中君と二人目の姫君である大君の人物像を想像させ、その根拠となる部分を記述させた。

表２の結果より、一人目の姫君（中君）の場合、得点総合計と平均値から判断すると、人物の理解度は、③絵画、②口語訳、①釈文の順であった。二人目の姫君（大君）の場合、得点総合計と平均値から人物の理解度を判断すると、②口語訳、③絵画、①釈文の順であった。二人の姫君のいずれについても、①釈文がかけ離れて理解度が低かった。このことから、従前の古典教育のように、古文のみを教材として、口語訳を学習者にさせるということは非常にハードルが高い実態にあることが分かった。

一方、②口語訳や③絵画を提示すると、人物理解度の得点総合計と平均値は大幅に上昇した。しかし、②口語訳と③絵画の場合では、学習者に起こっている反応は大きく異なっていた。②口語訳を提示すると、人物への理解度は、口語訳に使用されている語彙に影響されて表現が集約される傾向が見られた。具体的には、中君の場合は評価段階Ⅱの「可愛らしい」、大君の場合は評価段階Ⅱの「優しい」「落ち着きがある」というように、②口語文の文中に含まれる語句に着目が集まった。特に、大君の②口語訳の場合は、標準偏差が0.54となり、口語訳の語句に回答が集中した。

他方、③絵画を提示すると、学習者自身の感覚に基づく多様な捉え方や表現へと変化する傾向が見られた。それは、表３・表４における③絵画の根拠に使われた語の多様性からも伺える。自分自身が捉えた視覚的情報をもとに古典を理解している結果と言える。

「橋姫」巻における垣間見の場面については、姉妹の性格と楽器との対応から、どちらを大君、中の君と解釈するかが議論されてきた。源氏物語本文で八宮が姉妹へ手ほどきした楽器の別と、この場面で姉妹が手にしている楽器の別とそのいきさつも含めてどう解釈するかが問題となる。清水(2011)は以下のような見解を示している。

> このあとの（絵巻に描かれた）かいま見の場面で、「扇ならで、これしても月は招きつべかりけり」とはしゃぐ女君は、これまで、琵琶の撥をあまり手にしたことがなかったのではないか。常に持ち慣れているものなら、こうした冗談は出ないだろう。つまり、ここは、琵琶を習得した大君の手ほどきによって、中の君が琵琶を習う場面だと考えられる。大君の箏の演奏がとぎれがちであったのも、中の君の練習する琵琶に合わせて軽く弾いているからであろう。「そひ臥したる人は、ことの上にかたぶきかか」るというのは、大君が妹の練習につきあっているが、体調がすぐれず、箏にもたれかかる様子を表したもので、自らが真剣に演奏してはいない。おそらく、八の宮から伝授された琵琶を、大君は、父宮の代わりに中の君に教えようとしていたのであろう。（pp.259-260）

清水（2011）の指摘するように、この場面においては、姉妹の人物特定とそう判断する背景や根拠が重要な問題となる。通常であれば、長い源氏物語本文の関係箇所をもとに考えることになるが、詞書と絵巻の絵をもとに、現代の生徒・学生でも直接的にその問題に関与できる可能性があることが本実施から示唆された。

４．まとめ

本研究では、文学性の観点から、時間的順序で展開する言語表現と空間構成による絵画表現との違いについて論究した。源氏物語絵巻では、①釈文と②口語訳は時間的順序で展開する。釈文はさらに千年以上の言語的な時間経過が加わる。現代の高校生や大学生が言語を通して直接的に古典の内容に触れるためには、②口語訳によることになる。しかし、直接的・限定的な分かりやすさを目指す口語訳というフィルターを通してでは、古典の世界にじかに触れる事にはならない。その意味で絵画は視覚的に直接的に古典の世界に触れることができる。

三森（2002）は、文学教育や読書技術教育の見地から、「文学教育で指導される読書技術はさらに、音楽や絵画など、芸術の分野でも応用」され、「絵画を分析的に見て、自分なりの解釈や批判ができる必要がある」（p.42）と述べている。三森（2002）が指摘するように、文学教育の方法は音楽や絵画など芸術の分野にも応用可能であり、同時に、「絵画を分析的に見て、自分なりの解釈や批判ができる」ことは文学教育や芸術分野、その他の分野でも共通に目指すべきものと考える。それを可能とする手応えが本実施から得られたと考える。

三谷・三田村(1998)は、「物語絵は瞬時に言葉の障害を乗り越え、物語内容を把握し、一気に物語総体を掌握できるという点からも、貴重なメディアとして受け継がれた」と述べた。これは、文化継承の延長線上として古典教育への方法的提言にもなる。物語絵は現代にも通じるヴィジュアルなメディアといえる。

奥泉（2018）は、著書『国語科教育に求められるヴィジュアル・リテラシーの探究』の中で、以下のように指摘している。

> これまで、国語科における「読むこと」の学習では、作品の「文学的要素」の一つとして「登場人物の造型（characterization）」の学習が行われてきた。しかし、図像テクストから視覚的に人物の造型を意味構築していく方法は、これまでの国語科の学習とし

ては、明示的には行われてこなかった。また、そのための枠組みについても、開発されてこなかった。（pp.157-158）

ここで奥泉（2018）が指摘するように、国語科における図像テクストの活用の枠組み作りはこれまで行われてこなかった。特に、古典については原文の文法的処理と口語訳を中心とする言語による講義調の授業が続けられてきた。しかし、今、それを転換していく時期にある。

本研究では、研究１では言語と絵画における文学性を明らかにし、研究2では両者を古典指導に具体的に組み入れ活用する方法を実施した。その結果、源氏物語絵巻の詞書による言語テクストと絵画による図像テクストを相互作用的に古典指導に活用することが効果的であることが示唆された。奥泉（2018）の指摘する「図像テクストから視覚的に人物の造型を意味構築していく方法」を源氏物語絵巻にて試みたことになると考える。しかし、まだ実践レベルには至っていない。

古典作品における人物像を理解することは、時代を超えた人間理解につながる。絵画は時を超越し、主体的な人間理解の課題解決のための学習材として活用できる。今後も源氏物語絵巻のような視覚的文化財を現代の古典教育に活かしていく具体的指導方法を検討していきたい。

引用文献

阿部秋生・秋山虔・今井源衛・鈴木日出夫 校注訳（1998）古典セレクション源氏物語⑫．小学館．※小学館版『新編日本古典文学全集　源氏物語』の再編集版

秋山光和（1964）平安時代世俗画の研究．吉川弘文館．

秋山光和（2000）日本絵巻物の研究 上．中央公論美術出版．

源氏物語絵巻「橋姫」．徳川美術館所蔵，© 徳川美術館イメージアーカイブ/DNPartcom

岩垣守彦（2001）『物語性』と『文学性』．認知科学，第８巻，第４号，311-318.

橘高眞一郎（2011）文学作品解釈の認知プロセス―文学性の認知図式．文学部論集，第95号，佛教大学文学部，57-71.

国語教育研究所（1991）国語教育研究大辞典 普及版．明治図書．

三谷邦明・三田村雅子（1998）源氏物語絵巻の謎を読み解く．角川学芸出版．

文部科学省（2017）高等学校学習指導要領（平成30年告示）解説 国語編．https://www.mext.go.jp/content/20210909-mxt_kyoiku01-100002620_02.pdf

奥泉香（2018）国語科教育に求められるヴィジュアル・リテラシーの探究．ひつじ書房．

恩田逸夫（1973）目の人、宮沢賢治―その文学の絵画的・視覚的要素を中心に―．日本文学研究資料叢書，高村光太郎・宮沢賢治，日本文学研究資料刊行会，有精堂，146-158.

三森ゆりか（2002）論理的に考える力を引き出す②絵本で育てる情報分析力．一声社．

清水婦久子（2011）国宝「源氏物語絵巻」を読む．清水書院．

立原慶一（2015）フェルメール作『手紙を読む女』と『牛乳を注ぐ女』の比較鑑賞論―美的特性及び主題の感受を中心に．美術教育学，第36号，279-293.

【謝辞】

本研究は、JSPS 科研費22K02560の助成を受けている。

本稿は、第143回全国大学国語教育学会千葉大会での口頭発表の内容を骨子とし、再検討・再構成したものである。内容の再検討にあたり、元国立国語研究所所長の甲斐睦朗先生にご助言を賜った。ここに記して感謝申し上げたい。

A Study on Teaching Classical Literature by Utilizing the Explanatory Notes and Illustrations of the Tale of Genji Scrolls
— Focusing on the "Hashihime" Chapter —

Takemi YAMADA

Abstract : The prescriptive nature of Japan's conventional teaching methods for classical Japanese literature, is indicated as problematic. In this study, we explored a method for learners to learn the classics independently, by using illustrated scrolls, that are cultural artifacts handed down from ancient times. However, they can also provide a new avenue for studying the classics in modern times. In this study, I investigated the literary nature of illustrated scrolls based on previous research, analyzing those explanatory notes' descriptions provided by university students, colloquial translations, and illustrations of the "Hashihime" chapter of The Tale of Genji scrolls. I further examined a method for teaching classics, that appeals to visual sensibilities. The results of Study 1 and 2 suggested that, mutual use of explanatory notes and illustrations is effective in literary and human understanding.

Keywords : classical literary education, The Tale of Genji scrolls, explanatory notes, illustrations