

『結ひの古典』を用いた古典教育（二）―小袖をデザインする―

森木 三穂

キーワード：古典教育、探求学習、小袖、意匠

一．はじめに

『結ひの古典』とは、令和六年三月二五日に発行された高等専門学校の国語科教員七名（高専古典教育研究会）で編んだ古典教育のテキストである。これからの古典教育のあり方を検討するため、従来の検定教科書とは異なる作品を選出し、作品同士の「つながり」を意識した配列を行い、探究活動の可能性を探るベースとなる教材を作った。令和七年度は全国六高専で使用し、授業実践を通して古典教育の方法と教育効果を検証している。詳しい作製意図や経緯については拙稿（注1）をご一読いただきたい。

本稿では『結ひの古典』を用いた古典教育の中から、『伊勢物語』の授業実践を取り上げる。具体的には、『伊勢物語』の内容と物語が意匠化・工芸化され、後世の人々によって享受されてきたことを学ぶ。その上で、学習者も享受者となり、物語内容を踏まえた小袖をデザインするという課題に取り組み授業実践である。その教育成果・効果について報告する。

二．授業実践事例

二―一 『伊勢物語』第六段 芥河とは

『伊勢物語』は平安時代に書かれた歌物語である。各章段に和歌が入り、その和歌がどのような経緯で詠まれることになったかという詠歌の事情が物語の中で語られていることから、歌物語と呼ばれる。一二五段の章段から構成された「男」の一代記であり、その「男」のモデルは六歌仙の一人・在原業平と考えられている。取り扱う章段の違いはあるものの、『伊勢物語』は現行の高

等学校国語科検定教科書に掲載され、学校教育現場で扱う古典文学の典型であると言える。

第六段「芥河」は、ある男が長年恋焦がれた女をやつとの思いで盗み出すものの、逃避行の途中で女は鬼に食われてしまう、という衝撃的な展開が描かれる章段である。そして、大切な人を失った男の痛みと悲しみが男の和歌を通して、読んでいて心が苦しくなるほど切なく表現されている章段でもある。物語の後半部では、実は女は清和天皇に入内する前の二条后であり、鬼に食われたのではなく、兄たちに取り返されたのだと、実在の人物の名前を挙げて解説し、読者を物語世界から現実に戻す。その点から、「政治的な理由によって愛する女との仲を引き裂かれた「男」の物語として理解される」（注2）と読まれている話である。

二―二 授業の展開と学習者の反応

男の途な思に見られる純粋な愛と猟奇的な話の展開。そして後半部の解説による物語の虚構性と政治的な歴史の流れを汲んだ現実との関係。古典文学の読解にまだ慣れていない学習者であっても、短いながらも話の展開が刺激的なため、物語内容を楽しんで読むことのできる章段なのではないかと考え、本章段を授業で扱うことにした。対象は鶴岡高専の本科一年生（四クラス 計一六二名）である。

まず、授業者が『伊勢物語』とはどのような作品かということ国語便覧（注3）に基づいて解説し、学習者は作品の概要を学ぶ。その後、物語内容を詳細に読解するため、学習者を一クラスあたり一〇グループに分け、取り上げる章段を一〇分割し、各担当箇所を割り当てる。分割の目安は二行～三行程度である。学生たちは四名程度のグループで、担当箇所について辞書等を用いて協同で現代語訳に取り組む。ここでは授業者からの助言は一切しないため、品詞分解も学習者のみで行い、語句の意味を調べる。その結果、例えば

鬼はや一口に食ひてけり。
の部分、

鬼／はや／一口／に／食ひ／て／けり。
ではなく、

鬼は／や／一口／に／食ひ／て／けり。

と分解する場合がある。「は」を口語文法の助詞と捉え、その後の「や」の訳に詰まるという現象が複数見られた。事前に本文の音読をすればこの躰きは解消されるものと考えられるが、あえて躰くことで口語と文語の違いを実感することを狙い、音読も行わずに現代語訳に挑戦させている。

その後、授業者は巡回しながらヒントを与え、学習者が発表できる状態にある事を確認した後、各グループの代表が担当箇所の現代語訳を発表し、授業者が章段全体の現代語訳と話の展開を解説し理解を深めるといふ流れをとった。この協同学習は、学生同士が相互に得手不得手を補い合い、互いの読みの違いをすり合わせながら課題を解決することを通し、学力だけではなく、お互いの意見を尊重し協調する力を養うことができる。なお、『伊勢物語』第六段に対する学習者個々の理解度や感想は、ミニッツペーパーを用いて確認する。ミニッツペーパーは授業中、学習者に記述させるコンパクトな質問用紙である。学習者が学習を振り返ることによって学習理解を深めるとともに、授業者にとっても学習者の理解度をすぐに確認することができるため、授業方法や解説方法の振り返りが可能になる有効な方法であると考え、授業で取り入れている。

さらに視覚的に理解を深める方法として「伊勢物語絵」（注4）を見せ、絵の解説を行った。物語がどのように絵画化・工芸化されていったのか、という具体的な享受の事例を見ることで、物語のイメージを深化させるとともに表現の多様性を知ることが目的としたためである。

また、小袖デザインの課題に取り組むための事前学習として、『新撰御ひいながた』（注5）を取り上げた。小袖とは日本の伝統的衣装の一つで、室町時代中期からは表着として男女を問わず着用されていたとされ、桃山小袖、慶弔小袖、寛文小袖、元禄小袖などの小袖の形式がある。『新撰御ひいながた』は小袖の形をした雛形にさまざまなデザインを掲載した、いわゆる「デザインブック」として活用された小袖雛形本である。小袖雛形本は江戸時代前期から中期にかけて刊行され、人々は雛形本を参考に小袖を注文していたとされる。（注6）例えば、図1は『伊勢物語』第三段「筒井筒」をモチーフに、文字文様で「井筒」と描いた小袖である。現代でも文字を入れた洋服はよくあるが、こ

れだけ大胆に小袖に描く、というデザインは学習者に新鮮に映ったようだ。文字をデザインとして活用するという、現代文化においてもごく当たり前にある発想が、江戸時代において既にあつたことを知り、現代との「つながり」を意識できたという学習者もいた。また、図2は『平家物語』「扇の的」をモチーフに、波と扇、そして矢を描いた小袖である。『平家物語』扇の的は、那須与一が海に漂う船の竿頭の扇を弓で射るといふ話である。図1のような大きなヒントになる文字文様は無いものの、学習者は中学校で『平家物語』「扇の的」を既習の場合が多く、絵を見るだけで「扇」「矢」「波」という要素から連想し、モチーフ作品を当てることができていた。小袖雛形本の学びを通して、絵解きのような楽しさを経験し、文学と生活のつながり、過去と現在のつながりを意識することが可能となった。視覚教材としても小袖雛形本は有用であると考え



図1『伊勢物語』筒井筒



図2『平家物語』扇の的

三、小袖をデザインする

三一 課題内容とデザインの傾向

『伊勢物語』第六段の学習内容を踏まえ、自分の力で作品を享受し表現する目的で小袖のデザインを実践した。前述の通り、『新撰御ひいながた』（小袖雛形本）を活用し、小袖のデザインには様々なバリエーションがあつたことを示すことで、デザインの自由度と完成系のイメージを共有した。その上で、一人一つ、小袖の背面・両袖のデザインを型紙に描いた。なお管見の限り、『伊勢物語』第六段をモチーフにした小袖のデザインは無く、既存のデザインの模倣

ではなく、ゼロから自分たちで構想できる点も題材とするのにふさわしいと考え、デザインの題材として本作品・章段を選定した理由である。

学習者が『伊勢物語』第六段をどのように捉え、どのような要素・素材を用いて表現するのかを成果物を通して分析した結果、大きく次の五つの要素に分類できた。

【風景】（五五％）

【人物や鬼】（一七％）

【文様】（二三％）

【文字】（二〇％）

【伊勢物語】他章段（五％）

中には要素が重複しているものもあるが、今回はデザインされた小袖のメインとなる図柄で分類した。なお、『伊勢物語』他章段に分類したデザインの多くは、第九段「東下り」から「杜若」や「都鳥」をモチーフにしたものであった。授業者は課題の題材を第六段のみに限定したつもりだったが、第二三段をモチーフにした雛形を提示したこともあり、『伊勢物語』全般を対象と誤認した事例があったことは反省点である。

デザインの中で事例が一番多かった【風景】は、「芥河」の「川」、物語に登場する「雷」、男と女にとって重要な草の上の「露」の三つが素材として多く使用された。物語上は男女が川のほとりまで逃げて来て、雨・風・雷がひどくなって：という話の流れ・時間の経過があるが、デザインの多くが同時に描く「異時同図法」の構図を取っていた。【人物や鬼】は、授業で提示した伊勢物語絵の構図を踏襲したものが多く、男が女を背負う構図や鬼の狂気性を描くデザインがほとんどだった。【文字】はその中の五七％が「芥河（川）」であった。『伊勢物語』第二三段の事例の影響もあるだろう。工夫を凝らした事例では、物語中で男が詠んだ和歌の下の句（つゆとこたへて消えなましもの）を散らし書きする、という事例もあった。【文様】は単体ではなく、他の図柄と組み合わせられて使用される事例が多く、バリエーション豊かであった。選ぶ文様は「麻の葉」「鱗」の魔除けの意味を持つものや「七宝」「梅」の吉祥文様を選ぶ例があった。後述する事例でも触れるが、文様を用いる際はその文様の意味を調べ、「鬼から守るための魔除け」「男と女が幸せになってほしいから吉祥文様で幸せを願う」といった学習者の思いが反映されたものが多く、作品を理解しただうえで学習者自らが考え、思いを表現している様相が見られたことも大きな特徴である。

三二二 事例紹介

ここからは具体的に学習者がデザインした小袖の事例を紹介したい。

まず、図3は風景のデザインである。「芥河」の内容に即したデザインで、「雷」「川」「雨」という要素は、やつとのことで盗み出した女を連れて男がたどりついた川のほとり、そして天候が荒れたことで女を鬼のいるあばら家に避難させてしまい：という話の展開の中心となる舞台を描いている。右上から左下へと大胆に描く雷が物語の猟奇性を示しているかのようである。

図4は人物と文字文様の組み合わせである。物語の後半部で、女は男に背負われていたことがわかるのだが、「芥河」を絵画化した作品の多くは川のほとりで女が男に背負われている構図である。（注4）図4はそれをベースに、小袖に大胆に描くデザインをした。「芥川」の文字文様を入れてあるもの、おそらく文字文様が無くともこの構図の絵によって『伊勢物語』「芥河」を示すと理解することは可能であろう。わかりやすさ、よりも、わかるひとはわかる面白さを考えた表現にするためには「芥川」が無いパターンのデザインが効果的だったかと考えるが、どちらにせよ、伊勢物語絵の典型的構図を上手く享受して描いた作品と言える。

図5〜7は物語に描かれたモチーフを用いながらも、独自の解釈や思いを込め、古典文様を組み合わせデザインした事例である。その中でも図5は小袖の背面に描いた「露」と下部の「折れた矢」が男の象徴として、印象的に描いている。男に背負われ川のほとりにたどり着いた女は草の葉の上の露を見て、「かれは何ぞ」と男に問うが、男は答えなかった。その後、女は鬼に食われて姿を消してしまう。その男の悲しみを詠んだ歌が

白玉か何ぞと人の問ひしときつゆとこたへて消えなましものを

である。あのとき女が問うたことに答えることができなかった。そして一瞬にして消えてしまった。自分も一緒に消えてしまったかった、という男の悲しみがこめられた歌を象徴するものが「つゆ（露）」である。また、男は女をあばら家に避難させ、追っ手を警戒して弓と胡籙を背負っていたという描写から、矢を描いた。しかし男の望みは叶わなかったことを示すために「折れた」矢を描く、という工夫をしている。物語内容を咀嚼し、オリジナルのデザインに昇華させた好例である。

図6は小袖の中央に川を描き、上部に市松模様、下部に矢絰模様を描いたデザインである。学習者はデザインの意図を次のように語っている。

市松模様 「永遠」という意味があり、「芥河」に出てくる女と男がずっと一緒にいたいという思いを込めた。

矢絰模様 「出戻りしない」「まっすぐ進む」という意味があり、男が女を連れて、雨の中を必死に進む姿が、もう後戻りせずに二人で生きようという駆け落ちのように感じたため、戻らずに進む決意を表す矢絰の模様がこの場面によく合うと思いい、この柄を選んだ。

物語を理解したうえで古典文様を自分で調べ、物語にふさわしいものをデザインに組み込んだ、学習者の思いのこもった独創的なデザインである。

図7は小袖の中央部に「芥河」を指す「川」を配置しているが、物語には出て来ない「月」や「菊」を大きく描いている。これは女に焦点を当ててデザインしたものだという。

大事に、玉のように大切に育てられた女の儂さと可憐さを表した。高貴なイメージを持たせるために菊の花を描き、満月は物語が夜であること、女性らしさや手が届かないという意味を込めた。

とデザインの意図を語っており、内容を踏まえてモチーフを自分なりに組み合わせ派生させた好例である。

図8は物語に直接関連した要素は無いものの、「この神秘的な愛の形を誰にも邪魔されずにきれいなまま保つてほしい、という思いを込めた」とその意図を学習者は述べている。「桜」は恋心を表し、「網代模様」は魔除けの意味を持ち、男と女の淡い恋を邪魔するものから守ろうとする配置にしたという。またデザインの際に色付けはしなかったが、学習者からは、小袖の地の色は赤色Ⅱ魔除け、桜は紫色Ⅱ神秘、と色彩への言及もあった。授業において、『新撰御ひいながた』の雛形を元にしたと考えられる実際の小袖や振袖の画像を見せた(注6)「ことも色彩への興味関心・こだわりにつながったのではないだろうか。物語内容を踏まえ、そこに描かれた思いと世界に対して自分がどう思うか、という考えを小袖のデザインという形で表現した非常に高い主体性が見られる事例である。



図3



図4

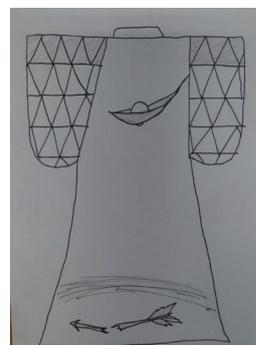


図5

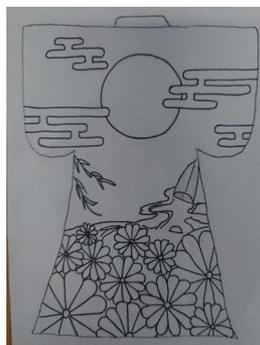


図7

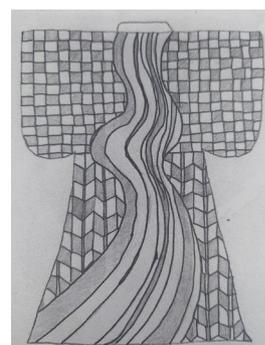


図6



図8

四. デザインすることの学習効果

同じものを見ても、読んでも、聞いても、味わっても、感じ方は人それぞれ異なるというのは当たり前のことだが、それをはっきりと突き付けられ、その面白さを実感できるのが、この表現の学習である。授業という同じ空間において初めて『伊勢物語』『芥河』を知り、学んだ学習者が、それぞれどのような受け止めをし、どの場面に注目して表現するか。そしてその表現のためにさらに自分自身で調べ、探究し、表現を工夫するという学びのサイクルを動かすきっかけとして本授業が機能したと言える。そして成果物を共有することで、他者の視点の違い、物の見方の違いを学び、視野を広げることが可能である。

また、この学習を通じた学習者の反応も古典に対する意識の変容が見られた。実践後のアンケートでは、『伊勢物語』『芥河』への理解の深まりとともに、小袖として表現することを好意的に受け取った学習者が八九%という結果になった。古典意匠という享受の形を自らの手で担うことで古典に対する興味関心を喚起した。単なる文学史や文法学習、話の展開の理解に留まらない学びの形が、主体的な学びを促進することにつながったのではないだろうか。しばしば、

古典に対しては学習者の抱く嫌悪や苦手意識が取り上げられるが、「古典は意外と面白い」という方向へ意識の転換を図る働きかけが、小袖をデザインすることを通して可能となったと考える。インプリントだけではなく、アウトプリントするところまでを学びの一連の過程として授業を組み立てることが、学習効果をより一層高めると考える。

五．おわりに

古来、古典は表現の形を変え、現代へと享受され続けているが、その享受者の一役を担う初めの一步として、この小袖デザインは手軽に取り入れられる取り組みではないだろうか。絵の得手不得手に関係なく、文様等の昔からある素材や構図の組み合わせによって多様な表現ができる本実践は、思い切った提案をすれば、小学生でも取り入れることは可能であろう。探究活動・言語活動の一環として授業者の負担も少なく導入できる活動だと考える。物語の中でどの場面を切り取り、どのような表現手法を用いるかという組み合わせのアイデアは多岐にわたる。これまでの「伊勢物語絵」「源氏絵」といった絵の構図は比較的固定され、その定型の構図によって作品や場面がわかるという面白さがあるが、その枠にとられない新たな構図の提案が、古典の魅力を開拓することにつながるかと考えている。魅力を開拓する担い手になることこそが主体的な学びであり、それを可能にする古典教育を実践的に行い、これからも提案をしていきたい。

※『伊勢物語』本文の引用は『結ひの古典』に拠った。

(注)

1. 森木三穂 『結ひの古典』を用いた古典教育（『鶴岡工業高等専門学校教育研究年次報告』第一号 令和七年三月）

なお、『結ひの古典』は令和六年二月の小改訂を経て、令和七年三月にコラムや探究活動等の内容を充実させた改訂版が刊行される。

2. 早稲田久喜の会編 『学びを深めるヒントシリーズ 伊勢物語』（明治書院 平成三〇年三月一〇日）

3. 大修館書店編集部編 『トータルサポート新国語便覧 改訂版』（大修館書店 令和七年四月一日）

4. 斎宮歴史博物館編 「令和四年度特別展 NARIHRA—いにしへの雅び男のものごたり—」（図録 令和四年一〇月一日）より、「伊勢物語図色紙」（伝俵屋宗達筆 田中親美模写、昭和時代（原本 江戸時代、個人蔵）、「異本伊勢物語絵巻 巻三」（狩野晴川院（養信）・古藤養成 他模写、江戸時代（天保九年）、東京国立博物館蔵）を取り上げた。

5. 浅井了意 『新撰御ひながた』寛文七（一六六七） 国立国会図書館デジタルコレクション <https://dl.ndl.go.jp/pid/2541138>（参照 2026-01-27）

6. 文化遺産オンライン <https://bunka.nii.ac.jp/>

(参考文献)

・撫子凜 『小袖雛形ファッションブック イラストで楽しむ江戸着物の文様とデザイン』（株式会社マール社 二〇二四年四月二〇日）

・河田昌之・赤澤真理・大口裕子・伊永陽子 編 『伊勢物語 造型表現集 成』（株式会社思文閣出版 二〇二四年四月二五日）

・小山弓弦葉 『小袖 江戸デザインの粋』（東京国立博物館セレクトション）（東京国立博物館 二〇一九年六月二六日）

・小山弓弦葉 『日本の美術 第五二四号 光琳模様』（監修 独立行政法人国立文化財機構 至文堂 二〇一〇年一月一〇日）

・京都国立博物館編集 『工芸にみる古典文学意匠』（株式会社紫紅社 一九八〇年三月三一日）