

## 〔論 説〕

# 大学における「物語を書く」ことを通じた教育方法について ——アカデミックスキルや工学的思考を習得するための導入として——

小 林 直 人

## 1. はじめに

大学教育改革が叫ばれる近年、大学という場で学生にどのような技能を身につけさせるべきかという議論は広く行われている。その中心となるのが、文部科学省が2008年に公開した『学士課程教育の構築に向けて（答申）』[1]の中で定義された学士力である。学士力は、学士の学位を授与された者が、専攻する学問分野の知識を体系的に理解すること以外に備えるべき技能を明確化したものであり、職業生活や社会生活でも必要となる汎用的な技能（ジェネリックスキル）、自己管理能力やチームワークといった態度や志向、そしてそれらを総合的に活用して課題を解決する能力という枠組みで定義されている。特に汎用的な技能については、コミュニケーションスキル、数量的スキル、情報リテラシー、論理的思考力、問題解決力といった、特定分野に限らず様々な場面において役立つ転移可能な技能として、昨今の大学教育や人材教育の場で用いられる概念である。一方、文献調査の方法やレポートの書き方といった、大学での学びや研究活動で必要となる技能は「アカデミックスキル（もしくはスタディスキルなど）」と呼ばれ、多くの大学が初年次教育の一環として、その導入のための講義や環境を設けている。アカデミックスキルという言葉に明確な定義があるわけではないが、一般的には学士力の定義における汎用的な技能の範疇に含まれるものとして捉えられる。

アカデミックスキルを始めとした汎用的な技能を身につけさせるための教育は、いわゆる座学による受動的な方法では実現が難しく、教員と学生が意思疎通を図りながら、学生が主体的に問題を発見して答えを見つけていくような能動的な方法が必要となる。近年ではアクティブラーニングと呼ばれ、様々な方法が実践されているが、もちろんこのような教育方法が大学という場において従前より行われていなかったわけではない。自然科学系のいわゆる理系の学部においては実験や演習という場が設けられ、そしてどの学部においても、ほとんどの大学においてはゼミナールが設置されている。担当教員の元で専門的な知識を自ら学び、発表やディスカッションを通じて考えを整理し、最終的にはレポートや論文としてまとめあげる。実施形態に差はあれども、このゼミナールがアカデミックスキル定着の場としての役割を担っていたのであり、これは現在でも変わらない。これを共通化して初年次教育として実施することで、「大学での学びとは何か」ということを早い段階で学生自身に強く意識させ、大学生活を送るうえでの動機づけとさせるのが、今日の大学教育における方策の一つであるといえるだろう。

一方、初年次教育がゼミナールと大きく違うのは、学生が所属学部における専門知識を身につけていることを前提とできない点にある。アカデミックスキルがアカデミックと称

される所以は、それが体系的な専門知識を修得した上でしか身につけることのできない技能だからであり、その点を十分に意識した上で授業運営を行う必要がある。もちろんこの点は、文献[2]などで実施事例として述べられているように、文献調査やそれを踏まえたレポート作成のテーマを、専門知識が不要な、学生にとって身近な問題に設定することで解決できる。このような設定であっても、導入教育の一環としてアカデミックスキルの基本を理解することはできる。しかし敢えてその問題点を挙げるならば、それは身近であるが故に、深く洞察するテーマにはなり得ないという点である。このようなテーマを設定した場合に学生が提出するレポートの主張や論拠は、多くの場合「どこかで聞いた覚えのあるもの」とならざるを得ないだろう。それはつまり、研究という枠組みにおいて最も重要な要素である「過程や結果における独自性」を意識させることが難しいということである。

このことについて別の視点から考えてみる。それは「物語を書く」ということ、つまり物語を創作し、小説として書きあげるという行為を、アカデミックスキル習得の導入教育として活用できないかという視点である。一般的に物語を創作するという行為は、社会的感性や創造力を必要とすると言われている。また創作のテーマを工夫することにより、広範で独自性の高い「完成品」を期待できることに異論はないだろう。それを小説として、つまり一定の構造を持った文章として書き出すという行為を通じて、文章技術を身につけることも、もちろん可能である。実際、2011年度から実施となった「新学習指導要領（小学生・国語）」において、「物語を書いたりする」ことが「書くこと」に関する活動例として記されるようになっており、教育方法の一つとして明示的に認められたともいえる。小学校における実施報告も多く見受けられる他、大学における文書技法などの講義において、演習の一環として行われることもある。しかしこの「物語を書く」という行為が、高等教育の現場で主として活用されていないのは、当然のことながら直接的にアカデミックと呼べる行為ではないからであり、少なくともアカデミックスキルを身につけるための取り組みとして認識されていないからである。

一方、三藤[3]は「物語を書く」ことが、未知の問題を解決するための能力育成方法のひとつとして有効であるとし、理由を次のように述べている。

「物語の創作／お話作り」は「自ら価値のあるものをみつけ、材料を集め、目的に沿ったものを選び、それらを構築・構造化し、文章で表現、同時にこれらの過程を常に自己評価しなければならないもの」だから。([3] p.12)

このような文脈で捉えることで、この行為が一般的な研究活動と重なる部分が多いことは明らかであり、「物語を書く」ことをアカデミックスキル習得の導入として活用するという視点は間違っていないと言えるだろう。

以上を踏まえ、本研究では「物語を書く」ことを活用した、主にアカデミックスキルを始めとした汎用的な技能を身につけさせる教育方法の検討、さらにその確立を目的とする。その起点として、まずは物語を書くという行為が、どのような技能の向上に関連するのか整理することから始めた。そしてそれを考慮した上で、大学生に対して試行的な創作演習を行った。本稿ではその創作演習についてケーススタディ的に紹介し、得られた知見について報告する。

また、この創作演習は千葉商科大学商経学部の学生、つまり社会科学系学部に所属する大学生を対象に行った。これを踏まえて、もう一つ明確に、身につけさせるべき技能を付け加えたい。それは「工学的思考」である。この言葉に明確な定義はなされておらず、そもそも工学という学問分野自体も定義が難しいものであるが、端的に言えば工学とは「ものづくり」の学問である。何か今までにない新しいものや状態を作りたいとき、思いつくままに手を動かすのではなく、まず要求定義を念入りに行ってから、実現可能性を意識した上である程度の抽象化を行う。次に、数学を始めとした様々な学問や、その分野において蓄積された知識、さらには自分自身の経験など、ありとあらゆる情報を活用しながら、それを実現することができる手段を網羅的に考え続ける。そして評価基準に従って最適なものを選択し、その過程を学び、蓄積しながら、実現する。実現したものについては客観的な評価を行い、より良いものとなるように改善を続ける。本稿においては、この一連の流れを自律的に行うことができる者を「工学的思考」を備える者と表現したい。これは製造業やサービス業で必須の考え方であるため、社会科学系学部の学生も概念として学ぶ機会はあるが、身をもって経験する場は少ない。物語の創作とは、もちろん「ものづくり」のひとつであり、先に触れた文献[3]の引用と照らし合わせても、工学的思考習得の教材として有効であると考えられ、かつ工学系学部に所属する大学生以外でも気軽に実践できるという意味で汎用性が高い方法と言える。

このような志向を踏まえた上でもう一点、今回の創作演習において完成させるべき作品は、娯楽性の高い小説、いわゆるエンタテインメント小説とした。学生が慣れ親しんでいるという理由もあるが、小説に限らず広く、映画やゲームなどのエンタテインメントコンテンツ制作において最も重要視される評価基準が、「相手（読者や観客やプレイヤー）を意識し、その興味を惹きつけること」にあるからである。これは職業生活や社会生活においても重要なことであり、もちろんレポート作成においても意識しなければならないことである。つまり、エンタテインメント小説を書くことを通じて、相手の興味を惹くための表現技法を知ること、さらに「レポートもひとつの作品なのだ」と気づき、「何を書くか」だけでなく「どのように書くか」ということも重要だという意識を持って、レポート作成に臨むことができるようになって欲しいというのが理由である。

前置きが長くなったが、本稿の知見を活かし、大学生が「書くことは楽しいこと」という意識を持てるような教育方法の実現を、本研究の到達点としたい。

## 2. 「物語を書く」ことにより身につく技能

本章では「物語を書く」という行為により、どのような技能を身につけることができるかを、主にレポート作成と比較する形で整理する。ここでいう技能とは一般的にアカデミックスキルと呼ばれるものや、学士力の定義において汎用的な技能と呼ばれているもの、その他、教育現場で用いられるものを挙げる。なお、このような技能の定量的な測定は難しく、その効果を厳密に裏付けることは困難であるため、関連する事例などを挙げながら、あくまで例示的なものとして述べていきたい。

### ・わかりやすい文章を書く力

先述した通り、何かしらの情報や意見を他人に伝える文章を書くとき、「何を書くか」という内容に関する意識と、「どのように書くか」という表現に関する意識は切り分けるべきである。ただ多くの場合、大学におけるレポートとは教授した専門知識の理解を確認するための課題であり、その専門知識が定着していないと内容面に意識が向きがちとなり、その切り分けが一般的には難しい。一方「物語を書く」場合においては、書くべき対象は「自分の内で生み出した物語」であり、基本的にはそれを「どのように書くか」ということに専心することができる。この「どのように書くか」は、言語表現や言語技術と呼ばれるものであり、実際「物語を書く」ときに必要となる情景描写や心理描写は、その訓練として用いられている [4] [5]。

### ・プレゼンテーション力

昨今、教育現場において聞き及ぶ言葉であるが、厳密に定義されている言葉ではない。わかりやすく説明する力や、人前で発表するための態度などからなる複合的な技能であると言えるが、ここでは修辞技法を使いこなす力という意味で挙げる。つまり、同一の内容であっても、言い回しを変えたり、冗長な形で表現したりすることで、聴き手の感情に訴えかけるための技能である。端的さを求めるレポート作成においては不要なものであるが、物語を書く場合には積極的に利用されるものである。学士力の枠組みにおいては、コミュニケーションスキルやチームワークに関わる技能であるとも言えるだろう。

### ・論理的思考力

これも様々な場面で聞くことの多い言葉であるが、使われる場面により意味合いが異なる。学術的な場面においては論理的推論、つまり何かしらの主張を行う際に演繹的もしくは帰納的に主張の正しさを適切に導くことができる者が、論理的思考を備えた者であると言えるだろう。論理的推論を行うときに必要となる情報は、演繹の前提となる法則や公理、帰納の前提となり得る事象や事例などであるが、これらは真であることが求められ、もちろん不変なものである。

一方、創作という取り組みにおいては、あらすじや脚本的な部分において、話の流れが破綻しているようなものを「筋が通っていない話」と表現する。学術的ではない場面において「論理的でない」と言うときには、このような意味合いが強いのだろう。そしてその筋を通すためには「つじつまを合わせる」必要がある。創作においては、何かが生じたことに対してのつじつまを合わせるために、前提となる事例はいくらでも自由に作り出して良く、またそれが架空世界の物語であれば、その世界における法則（いわゆる世界設定）ですら創造することができる。これを論理的と言って良いのかどうかは何とも言えないところではあるが、「仮説を生み出す」と言い換えれば、仮説形成（アブダクション）的な思考法と言えるのかも知れない。なお、漫画家の手塚治虫が創作における発想法を、演繹法と帰納法という形で分類しており、これを紹介しておく。創作という概念を論理的思考と結びつける考え方として非常に興味深い。

1 演繹法——これが→こうなり→こうなった。ある物が動き出して、とんでもないことに



なってしまった、というかたち。たとえば、リングがあるとする。リングが転がり→下にいた猫にぶつかって→驚いた猫は犬を追いかけた。登場人物と舞台さえ考えたら、あとは作者にもどうなるかわからないというかたちで話が進む。どんなことが起こるかわからないという意外性はあるけれど、へたをすると、まとまりがつかなくなる。([6] pp.118-119: 改行は省略)

2 帰納法——これがこうなっている→そのわけはこうだ。ある出来事は、こういう原因で起こったのだということをたしかめるかたちである。リングがここに落ちている→そそっかしいお母さんが猫を踏んづけ→籠をひっくり返したので、転がってきたのだ。読者は、それほどハラハラしないで、安心して読んでいけるが、オチに結び付けるため理屈っぽく、またオチが読者にバレる危険もある。([6] pp.119-120: 改行は省略)

### ・批判的思考力 (クリティカルシンキング)

批判的思考は、大学教育や人材教育の場において強く必要性が言及されている技能である。アカデミックスキルのひとつとして、大学生が身につけるべき最も重要な技能であるといっても過言ではない。そして「物語を書く」という取り組みにおいては、校閲作業が批判的思考そのものであると言える。わかりやすい例として、作家の石井光太による発言を挙げる。

新潮社の校閲は、あいかわらず凄い。小説の描写でただ「まぶしいほどの月光」と書いただけで、校正の際に「OK 現実の2012, 6/9も満月と下弦の間」とメモがくる。[7]

批判的思考という概念は、やはり様々な捉え方が存在するが、道田[8]などで述べられているように、批判的(懐疑的)というよりは、合理性(論理性)や反省性(内省性)な思考であると表現した方が妥当である。つまり、この例のような校閲作業を、自分自身の作品に対して行える者が、「批判的思考力」を備える者ということができるだろう。もちろんこの作業には、関連する分野の知識と深い洞察力、そして調査力が必要である。研究者は所属学会に投稿された論文の査読を依頼されることがあるが、これとほぼ同等の行為である。一方、「物語を書く」という行為においては、このような校閲作業だけでなく、例えば、もっと日常的なこととして、ある登場人物の取った行動が社会通念にそぐわないとか、その人物の性格に即さないといったことに気が付き、理由を挙げて指摘するといった作業も含まれる。このような作業であれば、専門知識がなくとも行うことができるだろう。次章で報告する創作演習では、このようなことを考慮した上で、校閲作業を中心に据えて演習計画を立てた。

### ・工学的思考力

前述した通りであるが、その内容は管理工学の用語である「PDCAサイクル」を踏まえて記述している。この用語が教育現場や自己管理の手法においても用いられていることを踏まえると、工学的思考もまた広くに適用できる考え方であると言えるだろう。

### ・発想力／創造的思考力

創作活動は、発想力や創造的思考力を鍛える（もしくは必要とする）と言われることがある。特に後者については心理学分野においていくつかの定義が見受けられるが、新しいものを創り出すための思考という意味で、工学的思考力に含まれる、もしくは類似する技能とも言える。ただし、工学的思考が「定量的」「評価」「実現可能性」といった実践を意識した概念であるのに対し、創造的思考は「定性的」「独創性」「発散的」といった一人の人間としての思考を意識した概念であるという点が大きく異なる。

学術的な場面において、発想力や創造的思考力を鍛える手法としてよく知られているのがKJ法であり[9]、グループワークの一環として様々な意見や気づきを整理するためにも活用される。「物語を書く」という行為において同様の手法として捉えられるのは、脚本制作におけるハコ書きや、小説作成におけるプロットの作成といった、創作の過程における手法であろう。そのすべてを調べ上げるのは困難であるが、ストーリーマップ[10]のように、図表を活用して情報を整理するような手法が多く見受けられる。これはKJ法も同じである。つまり発想力や創造的思考とは、頭の中に浮かび上がる様々な情報を具体的に構造化し、それを視覚的に結び付けたり、取捨選択したり、新たな情報を付け加えたりしながら、論理的な流れを作り上げることのできる力であると解釈することもできる。そして、その作り上げたものをどのように評価するかということまで考えるのが、工学的思考であると言える。次章で報告する創作演習では、「話作り」の基本として、このようなことを意識した上で演習計画を立てた。

しかし一方、例えば作家の宮部みゆきは、創作において基本的にプロットを作らないとしており、その理由を次のように述べている。

わたし、プロットを作らないタイプではないと思うんです。かなり作っているはずなんですよね。でもそれを言語化しない。書かない。書くとは逃げていくような気がするんです。いよいよ大丈夫だってときまで、目に見える形でプロットを言語化できない。たぶん頭の中では作ってるんですよね。書きながら、ポイントだけは、箇条書きのメモなんかにしとくんですよ。でも、スタート時点ではそれさえできない。ただ、「書きはじめたら登場人物が勝手に動き出す」ってタイプの人とは、たぶん違うんです。出来てはいるんだけど、それが言葉にならない。（[11], p.114）

さらに同書において、プロットを書くことで想像力に悪影響を与えるかも知れないとも示唆している（ただし自身でこの方法は生産的でないと認めており、他者にプロットを作るなど主張しているわけではない）。つまり発想のための手法とは、当然のことながら「人それぞれ」であり、様々な手法を試しながら自分なりの方法を見つけ出していくという過程自体が重要なのである。そしてそのような手法を体系的に整理できる力もまた工学的思考の一環であると言える。

### 3. 大学生を対象とした創作演習

前章で整理した内容を踏まえて、大学生を対象とした創作演習を行った。これは試行的

な取り組みとして行ったものであり、学生の技能測定などを行ったわけではない。あくまでケーススタディとして、取り組みから得られた知見などを報告する。

### 3. 1 演習の方策

本演習においては、以下を考慮して授業計画を立てた。

- ・大目的は、エンタテインメント小説を書くことを通じて、前章で述べた技能を身につけさせることとする。エンタテインメント小説に設定した理由は前述した通りである
- ・小目的は、「本演習によって何が身につくのか」を学生に理解させることとする。つまり、それをメタ認知させることで、今後のレポート作成などに有効に活用できるようにすることである
- ・この小目的を踏まえ、学生には「小説を書く力を鍛える」というよりも、「ものの考え方について学ぶ」を目的とした演習であると明確に伝えるものとする。演習時もそれを意識した上で講評を返す
- ・演習課題を指示するとき、原則として、前もって手順や方法を教示しない。まずは手探りでも良いので課題を行わせて、その結果を見ながら、教員が講評を返したり、もしくは学生が相互に意見を言い合ったりする形で実施する
- ・演習内容は、全時間のうち前半を「話作り」、後半を「校閲作業」とする。この2つに着目した理由は前述した通りである。また「小説の執筆」は宿題として各自に行わせるものとする
- ・「話作り」は各自が自由なテーマを決めて行うのではなく、指定したテーマに沿って行うものとする。また「小説の執筆」については全文を書くのではなく、冒頭の部分と物語の山場となる部分のみを書くものとする

### 3. 2 受講学生

千葉商科大学商経学部の「研究Ⅰ、Ⅱ（小林ゼミ）」（2～3年次生）に所属する学生に、演習の目的を示して希望者を募ったところ、4名が参加することとなった。全員3年次生であり、お互いが顔見知りである。簡単なアンケートとして、普段の読書量及び今まで創作活動を行ったことがあるかどうかを確認したところ、次のような回答が得られた。

- a. 小説は読んでも月2冊程度。漫画は週刊誌も含めて月4冊程度。500文字程度の小説を遊びで書いたことがある
- b. 小説を月平均1～2冊、漫画は読まない。ウェブ媒体の小説や漫画は読まない。創作活動を行ったことはない
- c. 小説や漫画をあわせて月平均2～3冊。ただしまったく読まない月もある。ウェブ媒体の漫画は週に1～2話程度。創作活動を行ったことはない
- d. 小説を月平均1～2冊。ただしまったく読まない月があれば、週1冊ペースで読むこともある。漫画は読まないが、ウェブ媒体の漫画は週に1話以上は読む。アニメはよく見る。創作活動を行ったことはない

### 3. 3 実施概要

2017年4月下旬から6月中旬にかけて、全7回の演習を行った。内訳は、話作りが3回、校閲作業が3回、まとめが1回である。各回の実施時間は60～90分である。以下、その内容について、得られた知見を踏まえながら概説する。

#### 第1回 話作り①

まず15分で簡単な文章を書かせた。テーマは「千葉商科大学を高校生に説明せよ」として、各自スマートフォンを使って情報収集をしても良いことにした。この取り組みの様子を見ながら、改めて本演習の目的について説明を行った。次に、話作りのテーマを決める前準備として、次の2つの演習を行った。

- ・ 2人分の登場人物の性格要素（性別、内向的か外交的か、善人か悪人か、など）を乱数によって決定し、その2人の間で起こり得る「物語」を各自考えて発表する
- ・ 今朝、起きてから今までに「気づいたこと」を各自最低3つ発表する。全員分の「気づいたこと」の中から「物話のテーマ」として面白そうなものはどれかをディスカッションにより検討する

後者について、様々な意見が出た中で「今朝起きたら（リビングにあった）パンが増えていた（たぶん親が買ったもの）」という出来事が面白そうだとということになった。これと前者の発表内容とあわせて、次のような課題を設定し、これを宿題とした。

- ・ 「主人公の男子生徒が悪友にパンを買ってくるように頼まれた。購買に行くとなぜかパンが増えていた。これは男子生徒に好意を持っている女子生徒の仕業である」この文章を膨らませる形で物語を考えなさい

#### 第2回 話作り②

まず宿題の確認を行った。一通り発表させた後、各自に改めて「どのようにパンが増えていたのか」「どうやって女子生徒はそれを行ったのか」「なぜそれを行ったのか」を明確に述べるように告げたところ、曖昧な回答を返されることがあった。これを踏まえて次のような講評を行った。

- ・ 何かを考えるときは、前提となる条件をなるべく絞り（今回は設定した課題そのもの）、その上で「なぜ」「どうやって」「どのように」などを、まず網羅的に考えること。この作業は紙に書き出しながら行うこと
- ・ 例えば「パンが増えていた」のは「1個が2個に」なのか、それとも「無数に増えていたのか」など、考えられる候補をすべて書き出す。そしてそれぞれに対して「どうやって」を書き出せるだけ書き出して、さらにそれぞれに対して「なぜ」を書き出せるだけ書き出す。書き出した「流れ」のすべてを熟慮し、「一番面白いと思うもの」を選択してみる

この課題についてはこれで終わりとし、次にいわゆる三題噺<sup>(1)</sup>の形式で新しいテーマを決めることにした。お題は指定したひらがな1文字を、各自がスマートフォンに入力し、変換候補として表示された言葉から3つ選択するという方法で行った。その結果、「バハ

---

(1) 落語の形式のひとつ。落語家が客から3つのお題をもらって、即席で話を作ること



ムート<sup>(2)</sup>」「休み時間」「焼き鳥」というお題に決まり、この3つを元にした物語のあらすじを考えてくることを宿題とした。

### 第3回 話作り③

まず宿題の確認を行った。4人が4人とも異なるあらすじを考えてきたが、お題が悪かったのか、4人とも「話として完成していない」ものだった(例えば「文化祭で焼鳥屋をやることになった。店の名前はバハムート。ここまでしか思いつきません」や「巨大な竜であるバハムートが学校で用務員として働いている。休み時間にお腹が空いたので焼鳥を食べることに……」など)。これを踏まえて、次のような講評を行った。

- ・複数の言葉を用いて作文するときは重要度を考慮すること。重要度が低い言葉は後付け的に考えるようにして、場合によっては(許されるなら)表現を変えたり、思い切って候補から外したりしてもよい(この考え方は就職活動のエントリーシートを作成するときにも大事である)

さらに前回の講評を踏まえて、物事を網羅的に考える必要性について改めて説明した。次に、宿題に取り組んだとき、どのように物語を考えたかについて各自に発表させた。それを踏まえて、物語の作り方についてディスカッションを行い、テーマについて改めて整理しなおした。

- ・3つのお題の中では「バハムート」の重要度(存在感)が大きいので、これを中心に考えるべきだろう。固有名詞ではなく「大きな竜」と表現してもよい。また「休み時間」とは、一般的に学生か社会人に関連する言葉なので「主人公が社会人もしくは学生」という設定に置き換える。「焼き鳥」は単に「食べ物」と置き換える。
  - ・物語の舞台について、架空世界にすると、ありきたりな物語になりそうなので、現実世界に設定する。竜と主人公の関係を「敵対」「味方」のいずれかで考え、さらに怪物としての竜の存在が世間に知れ渡っているのかどうかを考える。また「食べ物」の概念を物語に関係させてみる
  - ・ある程度、物語を考えてみたところで、「面白さ」を導入するために、「実は○○だった」という要素を色々と考えてみる。例えば「敵だと思っていたら味方だった」など
- これらを踏まえたうえで、物語の簡単な設定を各自に考えさせて発表させた。その概要を次に示す。

- a. 主人公と竜の関係は味方。コミカルな感じの話。舞台は日本、色々な怪物が住んでいるという設定。大きな竜が役所の職員で、怪物たちの食料管理をしている
- b. 主人公と竜の関係は味方。竜は世間では当然の存在となっていて、一部の特殊な力を持つ人間が飛行機のように乗りこなすことができる。主人公は竜の食料を管理する酪農家であるが、他の人間にはない竜を操る特殊な能力を持っている
- c. 主人公と竜の関係は味方。竜は人間たちの神として祀られる存在。主人公は神社の巫女。彼女は(味方ではあるが、とある理由で)生贄として竜に捧げられる存在である

---

(2) 旧約聖書などに登場する怪獣の一種。イスラムの伝承では巨大な魚の姿で表現されているが、近年のビデオゲームなどの娯楽作品では巨大な竜の姿で表現されることが多い

d. 主人公と竜の関係は敵対。イメージとしては大きな竜が、『ゴジラ<sup>(3)</sup>』か『進撃の巨人<sup>(4)</sup>』のように、圧倒的な化物として突然襲ってくるような物語。竜は人間を食べる各自、この設定を小説にすることを考えて、冒頭部分を100文字以上書いてくることを宿題とした。

#### 第4回 校閲作業①

まず宿題を回収した。ほぼ全員が今まで小説を書いたことがないということもあり、不備は多かったが「小説を書いてやろう」という気構えがきちんと読み取れるものだった。その一部を表1～4に示す。指摘内容は教員が行った指摘の一部であり、日本語に対する不備の指摘も行っているが省略した。

まず宿題を印刷して受講生全員に配布した。最初に学生aの作品(表1)を全員で読み、「不足している情報」「表現でわかりにくいところ」について、気づいたことを各自指摘するように伝えたが、全員から「わからない」という答えが返ってきた。これは「発言するのが恥ずかしい」とか「学生aを気遣っている」からではなく、本当に「わからない」とのことだった。答えとしては「主人公の性別が不明である」や「情景がわかりにくい」といった比較的わかりやすいものだったので、少し意外であった。そのような指摘をした後、学生は「言われてみれば確かにそうだ」という反応を示し、この後の校閲作業においては、自分なりの気づきを発表するようになった。全員分の校閲作業が終わった後、次のような講評を行った。また、この講評を踏まえて、同じ設定で文章を書き直してくることを宿題とした。

- ・初めて書いた小説で、きちんとした文章が書けるわけがない。第三者からの意見や市販の小説を参考に、何度も直していく作業が文章力向上には必要
- ・情景描写はまず「必要な単語」を考える。例えば、電気が発明されていない架空世界なら「ランプが灯る」、街であれば「閑静な住宅街」や「立ち並ぶビル」など。その単語が出てくるように作文を行う。単語選びは知識量によるので、まずは単純な単語で良いが、できれば類語辞典を活用する。また頭の中に情景のイメージがあるうちは、情報不足に気づきにくい。時間を空けてから読み直す習慣をつけること。これはレポートや論文でも同じ
- ・最初は冗長でも良いので、細かく正確に文章を書いてみる。そこから余分な表現を削っていくのが「良い文章」の書き方。これもレポートや論文でも同じ
- ・日本語として正しい使い方かどうか怪しい場合は、必ず辞書を引く。もしくはgoogleのフレーズ検索でのヒット数を確認する

#### 第5,6回 校閲作業②③

どちらの回も宿題を印刷したものを配付して全員で校閲作業を行った。なお第5回の宿題は「自分が作った物語の山場(一番盛り上がる部分)を書いてみる」とした。各自の作品に対して講評やディスカッションを行った。講評の内容について「情景や行動の描写」と「台詞回しや心理描写」に大類して述べる。

(3) 東宝映画の題名、およびその作品に登場する怪獣の名

(4) 諫山創による日本の漫画作品。圧倒的な力で人を襲う巨人とそれに抗う人間たちの戦いを描いたファンタジー作品

## I. 情景や行動の描写に関する講評

学生dの作品に「商店街のアーチを抜け、しばらくすると風景が一変する。一面に畑があり、水田がある。その奥に小高い山がある。そこが僕の目的地だ」という一文があったため、学生dに「この文章によって表される地図をホワイトボードに描写せよ」と指示したところ、描くことができなかった(単語だけ抜き出すことで何となく風景が思い浮かぶが、配置するとなると難しい)。また同じ作品内に「その途中、ペダルを漕ぐのを止め、ブレーキをかけた」という一文があったため、実際に自転車を止める動作をさせてみた(間違っているわけではないが、普段本当にこの順序で自転車を止めているのかを確認させた)。これらを踏まえて、次のような講評を行った。

- ・「文字ありき」で文章を書き始めないこと。情景描写であれば、写真や地図をイメージし、それを説明する文章を丁寧に書いていく。これは「書く前に情報を整理する」というレポートの書き方と同じ
- ・普段、何気なく行っていることでも、手順を改めて考えないと正しく描写できないことがある(アルゴリズムを考えること)。ただし細かい手順を書かずとも、例えば「自転車を止めた」といった簡単な表現に直しても解決できる

## II. 台詞回しや心理描写

第6回に学生cと学生dが宿題として提出した作品の一部を表5に示す。学生cの作品において、「私」は竜であり、「少女」は竜の行った行為のせいで永遠の命を授かってしまったという設定である。表5の文章は「私」と「少女」が100年ぶりに再開した場面であるが、そのような重い雰囲気における謝罪を「そうか」と軽く済ませてしまっている印象があると指摘した。また学生dの作品において、主人公と友人は小学生という設定である。子供たちの会話として全体的に違和感を覚えることや、「奥の方まで行ってみよう」という台詞だけで主人公が不穏な感情を急に持ち始めたことが理解できないと指摘した。これらを踏まえて、次のような講評を行った。

- ・物語において登場人物の性格は重要である。心理描写は登場人物の性格を考えながら丁寧に書いていくこと
- ・(この演習ではあまり意識していないが)特にエンタテインメント性の高い作品において重要なのは台詞回しであり、登場人物同士の掛け合いである。話を進めたいがために、不自然な台詞(や情報)を書かないこと。この考え方は面接などの受け答えなどにも関係する

## 第7回 まとめ

統括として次のようなことを告げた。

- ・自分が経験したことのないことを書けないのは仕方ない。調べて何ともならない場合は、テーマを変える必要がある。やはり「実体験を増やすこと」が大事
- ・書きたい物語がある場合は、とにかく「カッコよく」することを意識してみたい。話の流れ、登場人物の性格、言葉づかい、台詞回しなど

最後に簡単なアンケートを記入させた。その内容を表6に示す。

#### 4. 所感と今後の展望

今回の創作演習は、アカデミックスキルを始めとした汎用的な技能を身につけさせる教育方法の検討を目的として試行的に行ったものである。場当たりの面もあり、実施中はその教育効果に不安を感じることもあったが、最後のアンケート結果をみる限り、小目的である「この作業によって身につく技能は何かということを学生に理解させる」という点については、それなりに達成できたのではないと思われる。なにより「単純に書く(考える)のが面白かった」という感想が挙がったのは僥倖だった。

また「原則として、前もって手順や方法を教示しない」という方策をとったため、課題をきちんとこなしてくれるかどうか不安もあった。しかし前述した通り、「小説を書く」という課題に対しては前向きに進めてくれたため、その不安は解消された。ただ一方で、「話作り」の課題に対しては、思っていた以上に「できない」という印象を受けた。演習の計画を立てたときには、「小説を書く」よりも「話作り」の方が、学生は柔軟に課題をこなしてくれるのではないかと考えていたため、意外ではあった。もちろん4人の学生に対する印象だけで論じることはできないが、2章で述べた「話作り」により得られるだろう技能の幅広さを考慮すると、教育現場への積極的な創作活動の導入を訴えたいところである。その活動から得られる技能を「発想力」「想像力」といった形で表現してしまうと、学術的な意味が曖昧になってしまうが、本稿で提示したように「工学的」とすることで、学術的な意味が見いだせるだろう。もちろん「作品の完成度」や「作品の面白さ」を定量的に評価するのは困難であり、そのような意味において果たして「工学的」になり得るのかどうかは難しいところである。しかし、起承転結や伏線といった文章構造的に評価可能な点や、近年においては様々な作品の評価がウェブ上で容易に収集できるといった点を例示しながら、定量的に評価することの重要性を意識させるだけでも、「話作り」を「工学的思考」に捉えさせることができるのではないかと考える。

さて、今回の創作演習は4人の学生を対象として行ったが、この取り組み方のままでは受講する人数が増えると破綻するのは明らかである。それは人数が増えると作品に対する校閲作業や講評にかかる時間が増えるからであり、もちろん本演習に限らず、導入教育におけるレポートの添削も同じ問題を抱えている。しかしレポートの添削と異なるのは、前述した通り、今回行ったような校閲作業であれば、専門知識がなくとも行うことができるという点である。もちろんある程度の知識と経験は必要となるが、レポートの添削と比較すれば、それは小さくて済む。つまり本取り組みは、学生同士の相互作業が期待できるのである。同年次生同士以外でも、SA(スチューデントアシスタント)に前もって指導を行った上で受講生の作品を添削させることもできるだろう。これはSA自身の教育効果を考える上でも興味深い取り組みになると考えられる。

最後に文献[3]の「はじめに」に書かれている「子どもたちは書きたがっている!」という一文に触れておきたい。人間が本質的に「物語」を楽しく感じるということは多くの人々が納得するところだろう。それを作るという行為に子供たちが憧れるのはもちろん、成長して大学生になっても、そのような想いを持つ者はいるはずである。その想いを技能習得に結び付けること、つまり「書くことは楽しいこと」という意識を持てるような教育方法の実現を、改めて本研究の到達点として挙げておきたい。



表1 学生aの作品（小説冒頭部）

<p>「帰ろうかな…」</p> <p>小綺麗なビルの人間には明らかに大きすぎる扉の前に立って、私は迷っていた。真新しい壁にはつい最近できたと思われる一際目立つ大きな傷がある。他にもよく見ると細かい傷や謎の焦げ跡のようなものが見て取れる。</p> <p>ここに来る途中の電車から見たモノが丁度こんな傷をつけられるような爪を持っていたような気がする。あと牙とか翼とか、いろいろ凄かったなあ。</p> <p>「でもなあ…」</p> <p>正直帰りたい。さっき乗ってきた電車に乗って今すぐ愛しの4畳半にブーメランしたい。だが、目の前にある人間では明らかにつけようのない傷を見ても、なぜそれが付いたのかを考えても、この先自分になにが起こるのかを想像しても、まだ、私をここに踏みとどまらせているのは、少しの好奇心と、他に無い内定だ。特に内定、洒落になっていない。</p> <p>「…行くか」</p> <p>やっと取れた唯一の内定と明日からの生活が私の背中を押す。仕方あるまいここで逃げてしまえば新卒カードを生贄にめでたく新卒フリーターにジョブチェンジだ。</p> <p>だが、この世界は空想が現実となった世界。全てが想像の上に行く。</p> <p>さあ、鬼が出るか蛇が出るか、開いた扉の先には</p> <p>「グオォオ…」</p> <p>全身を覆う黒い鱗、大きすぎる翼、すべてのスケールが他のものとは違う、竜の中の竜バハムートがいた。</p>
<p>指摘内容（一部抜粋）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・主人公の性別がわからない（※学生a曰く「男」を想定）</li> <li>・身分がわかりにくい。就活中の学生？（※「内定」という言葉の意味を勘違いしていたとのこと）</li> <li>・情景、特に大きさがわかりづらい。扉が開いたときに（そもそも扉はどうやって開いたのか）竜の全身が見えたとなると、位置関係にもよるが、竜はそこまで大きくないのか、それとも扉が大きいのか。そもそもビルの中に竜がいるとなると、廊下や部屋の作りがよくわからない</li> </ul>

表2 学生bの作品（小説冒頭部）

<p>竜——それは硬く、強靱なウロコを持ち、コウモリのような翼を羽ばたかせ、見る者に畏怖の念を抱かせられる程の巨大な姿をしている怪物である。</p> <p>20XX年、人々は人知を超越した存在を目にした。それは神話に出てくる竜（ドラゴン）のような姿を持った怪物であった。突如として現れたその存在をすぐには認知することができない人々。そんな人々に、空を覆い尽くさんばかりの巨体を持った竜は、自身の存在を誇示するかのように雷鳴の如き咆哮をあげた。魂を震わせるようなその咆哮を聞いた全ての生物は、竜に対して畏怖の念を抱かざるを得なかった。</p>
--

竜は咆哮をあげた後、ニヤリと笑うように口角を上げた。なぜ笑ったのかと人々が数瞬、その意味を考えている間に竜はまるで始めからいなかったかのようにその姿を消していった。

竜の重圧から解放された人々は霞のように消えていった竜が本当に存在していたのかと自らの目を疑い、そして恐怖のあまり、竜の存在から目を逸らした。怪物などいない平和な日常に戻るために

(後略)

指摘内容(一部抜粋)

- ・ 竜はどこに現れたのか？ 何体現れたのか？
- ・ 竜の姿がわかりにくい。(トカゲのような顔だとして) 口角を上げることはできるのか？ それを笑ったと認識できるものだろうか？
- ・ (人々が「全世界の人」を指すとする)、すべての人が竜の存在を忘れようとするのは、社会的に無理があるのではないだろうか？

表3 学生cの作品(小説冒頭部)

「やはり、貴方がこの状況を起こしたようですね」

風が吹きすさぶ神社の境内で、私は茫然と立ち尽くしたまま投げかけられる声を聞く。

「何故、とは問いません。貴方の意識の外で起きたことでしょうか」

突然の出来事に思考が追いついてこない。今何が起きているのか、何のことを話しているのか、私にはわからない。

社の周りでは嵐が起こり、数多くの竜が飛んでいる。彼らは突然違う場所に来たことに戸惑っているようで、滅茶苦茶に暴れまわっている。

混乱している私に、続けて声かけられる。

「ええ、私も何故このようなことになってしまったのかわかりません。

しかしこの状況を放っておくことを、今の私にできない事は確かです。

……ですが今の私には、貴方を無理やり止めることはできない。いいや、したくありません。そのためにも、私もできる限り止める方法を探してみましょう。ですが、それでも駄目な場合は………」

言葉の意味は理解できるのに、実感が全く伴わない。

(後略)

指摘内容(一部抜粋)

- ・ 誰の台詞かがわからない
- ・ 架空世界の描写は丁寧に。どのような場所なのか、竜の大きさはどれくらいなのか？わからない

表4 学生dの作品（小説冒頭部）

<p>「いってきまーす！！」</p> <p>僕は今日も元気よく母さんが作った弁当を片手に家のドアを開ける。</p> <p>家の外は無数の屋台が立ち並び、野菜や果物などの食料から衣服や帽子といったものまで様々なものが手に入る出店でひしめき合っている。毎日大勢の人が行き互い、まさに活気にあふれている。</p> <p>「夕飯までには帰ってきなさいよー」</p> <p>僕が出かけるたびに毎回とっていいほど母さんが口にする言葉。その言葉に返事はせず、わかっているよと言わんばかりの表情を向けて家を後にする。この他愛もない会話がこの町の平和を物語っている。二階建ての木造住宅が立ち並び、外にはたくさんの洗濯物が器用に並んでいる。町のメインストリートともいえる道沿いに僕の家がある。</p> <p>人の波をかき分けるように今日も走っていつもの場所に向かう。</p> <p>（後略）</p>
<p>指摘内容（一部抜粋）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・主人公の身分と時間がわからない。小学生のようであるが、弁当を持って家を出て「夕飯までには帰ってくる」のは、平日でも休日でもおかしいのでは？</li> <li>・ドアを出た後、どのような光景が見えているのかが、よくわからない。住居の前に屋台？</li> </ul>

表5 第6回に提出された作品の一部

<p>（学生cによる作品の一部）</p> <p>そう、私が去ってから優に100年は過ぎているというのに、そこには以前と変わらぬ姿の少女がいた。</p> <p>「——そうね、わたしも驚いたわ。あなたを受け入れてから成長しないと思っていたら、老化もしないんだもの。一人で生き地獄を味わうのかと、恨めしく思ったわ。」</p> <p>「そうか、私のせいで辛い思いをさせてしまったようだな」</p> <p>「ええ、そうね。でも、もういいわ。こうして戻ってきたあなたと会えたのだから」</p> <p>そう言って、ぎこちなく笑みを浮かべる彼女の頬を一筋の涙が伝うが、彼女はそれを拭うことなく話す</p>
<p>（学生dによる作品の一部）</p> <p>「相変わらず、今日もおせーな！」</p> <p>先に、山の頂上に着いていた親友が歯を見せて言う。彼に対して視線を少しばかり上げ、答える。</p> <p>「僕にしては早い方じゃん」</p> <p>僕が来るのが遅いわけではない。彼が来るのが早すぎるのだ。僕より家が近いのだから当たり前だと思いつつ、話題を切り替える。</p> <p>「今日は奥の方まで行ってみようぜ」</p> <p>「おっ、お前がそんなことを言うの珍しいな。今日は雨でも降りそうだな！」</p>

彼はそう茶化すが、内心は本気で驚いているようにも感じた。僕も自分で驚いている。なぜこのようなことを言ったのか。ここに来るまでは今までの日常だった。ただ一つ違うとすればこの山の雰囲気がいつもと違うということ。そうに違いないと自分の心に言い聞かせた。

表6 アンケート結果

① この取り組みを通じて身についたと思うものをすべて記入してください

〔話作り〕を通じて

- a. 物語を作るとき、何か調べる作業を通じて必要な情報を検索する力が身につきました。動機などを考える上での前提を考える力が身につきました
- b. 頭の中の物語や言葉を文字に書き起こして整理する力。キーワードを広げ、考える力
- c. 真似すること（自分で出せるアイデアがたかが知れている。その上でどう自分なりに書くか）。自分で考えを制限しないこと（三題話で、そのテーマでどう整合性を取るかを考えてしまっていたが、（初めの段階では）気にしなくてもいいか、と感じた
- d. 情景を考える、主人公のキャラクター設定

〔校閲作業〕を通じて

- a. ねじれなどの文章的問題が何かないかを見る力が身につきました。どこが間違っているか？という見る力が身につきました
- b. 言葉を選択する力
- c. 文章を客観視すること
- d. 文を何度か見直す力。自分で何を書いているのかわからない。何となくのイメージは伝わるが、細かいところまでは伝わっていない。言葉の言い回し

〔自身の執筆作業〕を通じて

- a. 推敲する力が身につきました。論理的に書く力が身につきました
- b. うんうん、うなって考える力。集中力
- c. （回答なし）
- d. 自分が考えていることを文にして、相手に正確に伝えることはかなり難しいと知った。順序だててストーリーを作ること

② 「身についたもの」は今後、どのように活かしていけると思いますか。

- a. レポートなどを書くときに、文章の間違いを探したり論理的に文章を書くなど活かしていけると思います
- b. 就活の際の志望動機や自己PRを書くときに活かしていける
- c. 論文を書くときに
- d. レポート、卒論、エントリーシート



③ 自由な感想をお願いします

- a. (回答なし)
- b. 単純に書く(考える)のが面白かった
- c. 頭で考えているものを文章にするというのが、想像以上に難しく、大変だった
- d. 語尾のリズム感や、描写を伝えることがいかに大変なのかを知った。普段の生活では削ぎ落されているシーンも文字に起こすことがなかったので、文字で情報を伝えるのは難しいと思ったし、今後はこれを改善できるかも知れないと感じた

参考文献

- [1] 学士課程教育の構築に向けて(答申), 文部科学省, [http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/1217067.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/1217067.htm), 2008, 2017年8月18日閲覧.
- [2] 河合塾, 初年次教育でなぜ学生が成長するのか 全国大学調査からみえてきたこと, 東信堂, 2010.
- [3] 三藤恭弘, 書く力がぐんぐん身につく「物語の創作/お話づくり」のカリキュラム30 - ファンタジーの公式, 明治図書, 2010.
- [4] 三森ゆりか, 大学生・社会人のための言語技術トレーニング, 大修館書店, 2013.
- [5] 三森ゆりか, 論理的に考える力を引き出す一親子でできるコミュニケーション・スキルのトレーニング, 一声社, 2002.
- [6] 手塚治虫, マンガの描き方 似顔絵から長編まで, 光文社, 1996.
- [7] <https://twitter.com/kotaism/status/330588815582433281>, 2017年8月18日閲覧.
- [8] 道田泰司, “批判的思考教育の展望”, 教育心理学年報 Vol. 52, pp. 128-139, 2013.
- [9] 川喜田二郎, 発想法—創造性開発のために, 中央公論社, 1967.
- [10] 山本茂喜, 魔法の「ストーリーマップ」で国語の授業づくり, 東洋館出版社, 2014.
- [11] 日本推理作家協会, ミステリーの書き方, 幻冬舎, 2010.

(2017.8.20 受稿, 2017.9.11 受理)

## 〔抄 録〕

大学教育改革が叫ばれる近年、大学という場で学生にどのような技能を身につけさせるべきかという議論は広く行われている。文献調査の方法やレポートの書き方といった、大学での学びや研究活動に必要となる技能は「アカデミックスキル（もしくはスタディスキルなど）」と呼ばれ、昨今、多くの大学において初年次教育の一環として、その導入のための講義や環境が準備されている。本研究では「物語を書く」ということ、つまり物語を創作し、小説として書きあげるという行為を、アカデミックスキル習得の導入教育として活用することを検討する。また、物語を作るということは「ものづくり」であり、これを通じて「工学的思考」を身につけさせることも目的とした。本稿ではその起点として、物語を書くという行為が、どのような技能の育成に関連するのかを整理することから始めた。そしてそれを考慮した上で、大学生に対して試行的な創作演習を行った。その内容をケーススタディ的に紹介し、得られた知見について報告した。