

広島大学学術情報リポジトリ
Hiroshima University Institutional Repository

Title	「物語の創作」学習がもつ意味
Author(s)	三藤, 恭弘
Citation	論叢 国語教育学 , 18 : 75 - 80
Issue Date	2022-07-31
DOI	
Self DOI	10.15027/53670
URL	https://doi.org/10.15027/53670
Right	
Relation	



「物語の創作」学習がもつ意味

三藤 恭弘

0. はじめに

言葉の楽しさや響きの美しさ、奥ゆかしさ、イメージの広がりや三藤に教えてくれた人として松本隆があげられる。松本は三藤の若い頃、憧れの作詞家であり、言葉の使い手だった。また、「表現する喜び」や「ある世界を創り出す楽しさ」を教えてくれたのは、松本同様、高校・大学時代に熱中した音楽活動における曲（詞／曲）作りの活動だった。

山元隆春（2011）は拙著『「物語の創作／お話づくり」のカリキュラム 30』の書評の中で「氏の実践の原動力となっているのは、「はじめに」にあるように「子どもたちは書きたがっている！」という確信である。」と述べて下さり、児玉忠（2021）は拙著『「物語の創作」学習指導の研究』の書評の中で「本書を読んでもっともつよく印象に残ったのは、「物語の創作」学習への三藤氏の高い信頼と、「物語の創作」学習を知的で自覚的な表現行為として位置づけようとする氏のつよい意思である。」と述べて下さっている。これらのお言葉を頂戴し、あらためて「どうしてそこまでこの学習が有用だと信じられるのか」と自問すれば、もちろん学術的な裏付けも積み重ねてきたつもりであるが、その根底の部分には、自分自身の原体験（創作活動が非常に楽しかったという記憶）があるのは間違いない。それは感覚的なものではあるが、案外そのような原体験が実践者・研究者にとってある種のエネルギーと方向性を決定づけるきっかけ、源になるのではないだろうか。また、初等教育畑の自分は今も他教科、他領域にも大変興味があり、その興味・関心の多様性が独自の「ものの見方・考え方」を産み出しているように感じることもある。

1. 指導方法の共有化、普及を願って

初めての単著『「物語の創作／お話づくり」のカリキュラム 30』は、三藤の修論（2006）での考え方を基に、全国的に見てもかつてない規模でおこなわれた尾道市立 K 小学校での「物語の創作」学習指導の実践的知見も合わせ、これらの知見を全国の先生方と共有したいという思いをもとに出版したものである。これについては広島大学附属小学校勤務の時代に、多くの先生方のお手元にお届けすることができた。また、2011 年頃から教科書の編集に携わるようになり、全国にこの学習方法を普及させたいと願う自分にとっては有難いお話であった。一方で、平成 10 年版学習指導要領で「物語の創作」が取り上げられた割に、本教育方法は今一步広がり弱いようにも感じていた。

2015 年、浜本純逸先生より、後に『小学校「物語づくり」学習の指導』として出版される本の編纂についてお話を頂いた。発刊まで時間はかかったが、全国の実践者、研究者の共同執筆による一冊は大変価値があるものとなった。2021 年には、博論に加筆した『「物語の創作」学習指導の研究』を科研費のご支援を頂き出版することもできた。これまでの「物語の創作」学習に関わる文献等を一冊にまとめ、先行研究の検討から理論立て、実践的検証、カリキュラムの提案までを一冊に著すことができた。これも今後の実践、研究の発展を願ってのものであり、必ず実行しなければならな

いライフワークの一つであった。

2. 現実社会の「物語り」

2021年パンデミックの最中、東京オリンピックが開催された。読売新聞（2021）の世論調査によると、開催前の調査では、6割弱が「中止」を求め、否定的であった。しかし、オリンピックが実施され、開催後の世論調査では、一転6割強が「開催されて良かったと思う」と肯定的に答えた。この現象を物語論的に読み解けば、まず一つ言えることは、開催前、政府は「オリンピックを開催する」ということについて国民の説得に失敗した、ということだろう。そして今一つは、オリンピックが始まると選手の活躍やその背景などのストーリーが多くの人々の心を揺さぶり、多くの人に「開催して良かった」という認識の変容をもたらした、ということだろう。このように国単位、政治のレベルであっても「物語り」というものは大きな力を持っている。アリストテレスは3種の説得法について述べている（(1)論理的な説得、(2)相手の心を揺さぶることによる説得、(3)人柄による説得）。このうち(2)の方法は「物語ることによる説得」と言っても良い。首相（政府）に、もしもこの3種の説得法についての知識があれば、オリンピックの開催はもっとスムーズに進んだのかもしれない。

現実社会の物語りの例として、ネガティブな例ではあるが、特殊詐欺という事象がある。彼らは上記3種の説得法をフル活用して、善良な人からお金を騙し取っていく。いったい彼らはどこでそのような知識と技能を手に入れたのか。

これらの2つの例から見て、積極的な意味でも防衛的な意味でも、この3種の説得法に関わる教育が求められる。しかし、そのような教育が現在の学校教育にあるだろうか。「(1)論理的な説得」はあると言える。しかし「(2)相手の心を揺さぶることによる説得」「(3)人柄による説得」を直接的に学ばせる授業場面はないだろう。この(2)の教育の欠落こそが「物語の創作」学習が求められる意義の一つと言うこともできよう。

「物語り」が現実社会に存在することについては、ロラン・バルト（1979）やジャン・ミッシェル・アダン（2004）も次のように述べている。

会話の中にも存在する。

笑い話や広告まで、きわめて多様な形の物語が私たちの生活に区切りを入れている。

現学習指導要領では「日常生活に必要な～」とか「日常生活における～」といったフレーズが目立ち、それは「実用的な国語科教育を推進して貰いたい」というメッセージにも読めるのだが、私としてはむしろ「物語り（物語）」の「日常性／実用性」こそ強調したい。

「歴史は勝者の物語」と言われる。では、現在進行形の歴史は誰が語ることになるのか。この国の未来の人々（若者、子どもたち）のためにも、「日本」という国や民族の物語が諸外国によって歪められ、貶められるのは避けたいと願っている。

3. 「物語の創作」学習の有用性

「物語の創作」学習の有用性はざっとあげただけでも、例えば、(1)自己表現の喜びや意欲を与え、学習者を書くことに向かわせる、(2)「想像力」「イメージの力」を育成する、(3)「創造力」を育成する、(4)「発想力」を育成する、(5)「プラン能力」を育成する、(6)「ディスコースの制御・統括能力」を育成する、(7)「モニタリング能力」を育成する、(8)「物語を読むことの力」を育成する、(9)ストーリー構造を可視化する「物語文法」を獲得させる、(10)「現実－非現実」の往還

が現実生活への省察をもたらし、経験を一般化して、未来を具現化するためのシミュレーションとなる、(11)「認識力」(ものの見方、考え方、感じ方の力)を育成する、(13)癒し、カタルシス、セラピー効果をもたらす、(12)推論の力、論理的思考力を育成する、(13)「物語る力」を育成する、などがあげられる。

(1)については、「物語の創作」にどっぷりはまった子どもたちの実例を学校現場で幾例も見ており、「もう書かなくてもいいよ」と言ってもどんどん書こうとする姿はまさに「主体的な学び」である。(3)の「創造力」については、日本の教育に大きく欠けているところではないだろうか。GAFAMと言われる巨大企業も元を辿れば、大学生たちのアイディアから生まれたような企業である。そのようなアイディアを産み出し、組み立てる力を育てる教育や社会のシステムが今の日本には必要ではないか。半世紀も前に波多野完治がその必要性を述べてからこの間日本は「創造性の教育」が進んだだろうか。(11)は三藤の修士論文のテーマでもあったが、その有用性を学会などで訴えても反応は薄かった。だが、その後現学習指導要領に「ものの見方、考え方」なる言葉が載った時には正直驚いた。「ものの見方・考え方」とは「認識」の方法とその力と言える。(13)の推論の力、論理的な思考力については、研究としてより良い指導法を求めると同時にそこに辿り着いたという側面もある。同時に「物語の創作」学習を「普及させる」上では、世の中が求めるストライク・ゾーンに訴えていく、というある意味戦略的な意味でも良かったと考えている。ジュネット(1985)は「物語」を「物語内容」「物語言説」「物語行為」の3相(層)でとらえているが、学術研究も「何かを明らかにすること」は言わば「内容」の次元であり、「何かを普及させていく」という目的のため、どこを強調して訴えるかということは、「言説」「行為」の次元となる。(13)の「物語る力」の育成に関しては、住田勝(2020)も「「物語る力」は人間として備えるべき必須の力であることを私は信じている。」と述べており、これによ

って、文学的文章(物語文)を「読む学習」と「書く学習」の両側から、「物語る力の育成」という一つの「共通目標」が見出されたと言える。加えてこの「読む」と「書く」を繋ぐものとして「物語文法」が機能すると、塚田泰彦(2019)が述べており、ここに「物語を読む」と「物語を書く」をベースとした「共通目標」が位置付けられ、それを「繋ぐもの」として「物語文法」が存在するという画期的な構図ができたのではないかと考えている。

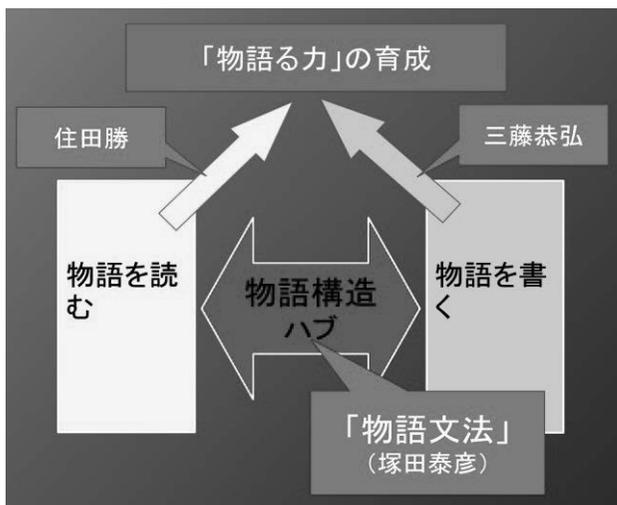


図1 「物語を読むこと」と「物語を書くこと」の関係図

4. 「物語の創作」学習の指導方法

創作上重要なのは、その基盤、骨格である「ストーリー」だと多くの物語論者は述べている。それは「物語」の発展の歴史に鑑みれば納得できるだろう。「小説」が生まれる前の「物語」は、その

伝奇的説話性で人を惹きつけた。人は聞いたことがないような話に惹きつけられる。つまり、古典的物語は「伝奇的説話性で人を惹きつける」という戦略でもって、その時々を果たそうとしていたと言えるだろう。しかし、「小説」が生まれて以降、人（読者）を惹きつける戦略は多様化し、その魅力も複雑化していった。大塚英二（2003）（2009）も「ストーリー性」重視の考え方で小説を書かせようとする。実は、先述の拙著『「物語の創作／お話づくり」のカリキュラム 30』は、この点に課題があると私自身、後に自己評価することになる。同書では、物語の構成原理を「山場」を中心とした「場面」に頼っており、この方法で実践を繰り返していたが、ある種の頭打ちを感じていた。つまり、多くの子は書けるようになるのだが、一部書けない子が十分に書けるようにならないといったデータが上がってきていた。絵本作家や童話作家の方々の紹介する「物語の作り方」も設計図を書かせ、その時のプロットの構成原理はやはり「場面」であり、そこに疑いももっていなかった。ここから「物語がより書けるようになる原理」への再探究が始まった。「物語論」の始祖はプロップだと言われ、そのプロップの原理も取り入れていた拙著（『「物語の創作／お話づくり」のカリキュラム 30』）であったが、そのことは指導に十分生かされていなかったのである。最終的に、プロップの31の機能の発見から半世紀を経て「物語論」が辿り着いた「物語文法」こそ、物語のストーリー構築の軸であり、その最小単位を「事件－解決」の推論枠組みに求めることになる。この考えは広島大学附属小学校の1年生の授業で実践され、三藤恭弘（2015）でも総括した。その時の研究授業の内容は、関わる教科書にはほぼそのままの形で反映されている。ちなみに、ジュネットの3相（層）のレベルは、私の解釈では「ストーリー（プロット）」は「物語内容」、「山場」などの演出・描写等の「レトリック」は「物語言説」、語り手や作者の「意図」の問題や書く行為そのものは「物語行為」と位置付けている。そして、「創作」の指導においては、「物語内容」の学習から「物語言説」の学習に向かうという順番も重要だと考える。つまり魅力的な「ストーリー」が出来、魅力的な「レトリック」も生きて来るということである。

5. 中学校以上では

指導においては、何をどう指導するか構想を練る前に、まず目の前の中学生、高校生がどれくらいのことを知っていて、何ができるのかできないのか、よく把握する必要がある。というのも小学校含め、まだまだこの学習は安定的に実践されているとは言えない実態があるように感じるからである。基盤のできていない状態に、高度なことを接ぎ木しようとしても枯れてしまうのは道理である。

三藤恭弘（2021a）（2021b）では、小学校のカリキュラムを発表しているが、小学校含め、幼児教育（保育）→小学校→中学校→高等学校といったざっと15年くらいの発達過程、カリキュラムを視野に入れることは、どの年代の子どもたちを指導する指導者にも必要だと考えられる。特に、中・高の教育においてはその土台（小学校部分）に注目し、十分な土台が出来てないと思われる場合は、無理しない方が結果として良いだろうと思う。

もし、小学校で基盤的な「物語の創作」能力を着実に身に付けているという実態があれば、中学校以上においては、一つには「物語言説」の度合いを強めていきたいものである。JPOPなどを好んで聴くようになる年齢にとって、「言葉の技術」はきつと魅力的に映っているだろう。また、基礎的基盤的な「物語」から発展的、個性的な「小説」へ進んでいくのも良いと思われる。「葛藤構造」も取り入れたテーマを発見、設定させて、「人間とは」「生きるとは」といった内容を自らの創作の中

で考えさせたい。さらに高度にはなるが、「イメージの筋づくり」などにも挑戦させてみたい。「事件一解決」というストーリーの「筋」とは別のイメージの「筋」(流れ) というものを創出することは難度の高いことであろうが、実は現実の世界(例えばCMやプロパガンダ等)では、常套手段であり、アリストテレスの「(2) 相手の心を揺さぶることによる説得」はこのイメージの筋を駆使する力と大いに関係あるだろう。「イメージ創出」という面からは、「ブランド論」へも発展していく。「ブランド」というと企業に関わりのあるものと思うかもしれない。だが、一個人にもブランドはある。他者にとっての「わたし自身」も一つの「物語り」の産物である。その「自分」という人間の「ブランド」を向上させるということは、この混沌とした社会を強く、しなやかに生きていく上で実は非常に重要な「生きる力」だと言えるだろう。

6. おわりに

保育・幼児教育の知見には、「人がいかに言葉を獲得していくか」という原理に関するものが沢山ある。中学、高校の指導者になる場合でも、保育・幼児教育の知見に学ぶことをお勧めしたい。人間の言葉の獲得原理に学べば、言葉というものはインプットだけではスムーズに獲得できないことがよくわかる。いかにアウトプットさせるか、それが一つの鍵になる。また、小学校教育の内容や実態も視野に入れておいて頂きたい。

Society5.0 について、経団連(2018)が「創造社会」だと位置づけている。先にも述べたように「創造性の教育」は今、日本にあるのか、またこれまでであったのか、と問いたい。波多野完治(1966)が述べたように、日本の社会・経済は、相変わらずアイデアは外国発でそのアイデアを長時間労働で高品質なものとし、世界に売る、という20世紀的発想から抜け出せていないのではないか。そのような現状から考えれば、少なくとも今後の日本の浮沈を握るものの一つに「創造力」というキーワードがあるだろう。「物語の創作」学習は、「創り出す」学習であるが故、必然的に「創造力」に関わる様々な汎用的能力を育成する。波多野が述べたように物語を創るのも薬を創るのも、同様の能力、スキーマを用いるのである。もっと本気で「創造力育成」を、と声を大にして言いたいと考えている。

【文献】

大塚英二(2003)『物語の体操 みるみる小説が書ける6つのレッスン』朝日新聞社

大塚英二(2000)『物語論で読む村上春樹と宮崎駿 ー構造しかない日本』角川グループパブリッシング

経団連(2018) https://www.keidanren.or.jp/policy/2018/095_youyaku.pdf

児玉忠(2021)「書評「三藤恭弘著『「物語の創作」学習指導の研究』(溪水社)」全国国語教育学会『国語科教育』(90)

ジェラルド・ジュネット(1985)花輪光訳『物語のディスクール』水声社

ジャン・ミッシェル・アダン(2004)末松壽・佐藤正年訳『物語論 プロップからエーコまで』白水社

住田勝(2020)「「物語る力」を育てるー文学的問題解決に資する資質・能力の構想ー」全国大学国語教育学会『国語科教育』(87)

- 塚田泰彦（2019）「「物語づくり」学習における読み書きの関連」浜本純逸監修・三藤恭弘編『小学校「物語づくり」学習の指導』溪水社
- 波多野完治（1966）『創作心理学』大日本図書
- 三藤恭弘（2010,2014）『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－』明治図書出版
- 三藤恭弘（2015）「「物語の創作」学習指導における推論的思考力の育成」全国大学国語教育学会『国語科教育』（77）
- 三藤恭弘（2021a）『「物語の創作」学習指導の研究』溪水社
- 三藤恭弘（2021b）「Society5.0 に向けて「物語の創作」学習を推進する－「物語文法」・「物語内容／物語言説／物語行為」の枠組みを用いて、「創造力」と「物語る力」の育成を目指す－」日本国語教育学会『月刊国語教育研究』（596）
- 山元隆春（2011）「新刊紹介『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－』（三藤恭弘著）」日本国語教育学会『月刊国語教育研究』（467）
- 読売新聞（2021）「読売新聞オンライン調査（開催前：2021年5月10日版、開催後：2021年8月9日版）」
- ロラン・バルト（1979）花輪光訳『物語の構造分析』みすず書房

（福山平成大学）