

第4節 国語科で創作をどう扱うか—テレビゲームの教材化—

1 文章表現指導の実践的課題

学校教育における国語教育の不易と流行それぞれを含む多様な領域の中で、「書くこと」の学習指導すなわち文章表現（作文）指導は、常に確かな位置を占めてきた。例えば『教育科学国語教育』（明治図書）、『月刊国語教育』（東京法令出版）、『月刊国語教育研究』（日本国語教育学会）などの月刊の国語教育誌における年間の特集テーマを眺めてみると、必ず文章表現指導に関わる内容が含まれている。文章表現に特化した学会、研究会、研究誌¹もある。これまでに公にされた文章表現指導に関する研究や実践は、夥しい量に及ぶ。さらに注目すべきは、小学校から大学に至るまでのすべての校種で、作文指導が繰り返し実践されているという事実である。

繰り返して指導されているにもかかわらず、学習者はなかなかよい文章を書くことができない。その原因について考えてみると、次のような問題点を指摘することができる。

① 日常生活の中で公的な文章を書く機会が少ない。

学習者の日常生活の様子を見る限り、例えば友人との間で携帯メールのやり取りをするような私的な活動が多く、公的な文章を書く機会はほとんどない。学校で学習した文章の書き方を身近な場所で実際に生かすことが困難なため、表現力が定着しにくい。

② 学校で書く作文に興味を持てず、書くことに意欲的になれない。

学校で課題とされるものは、強制的に書かされるという意識もあって、学習者が自主的に意欲を持って取り組めるものとはいえない。特に行事作文と称される作文や読書感想文などは、学習者が主体的に取り組める課題とはなりにくい。

③ 効果的な指導法が開発されず、文章表現技術を習得することができない。

文章の書き方に関する文章表現技術が効果的に指導されていないことから、学習者が具体的な技術を習得できず、文章表現能力も伸びない。試みに大学生に、中学・高校の国語科で文章表現技術の指導を受けたかどうか尋ねると、ほとんどの学生が印象に残るような指導はなされなかったと答える。研究が進んではいるものの、体系的な書き方の指導は実現されていないというのが実態である。

④ カリキュラムの面で、体系的な文章表現指導が確立しにくい。

国語科の教科書では、作文の単元が途中数箇所に分散していることから、年間を通しての体系的な指導が実施しにくい。「国語表現」という科目が高等学校の学習指導要領に設置されたものの、科目の趣旨が十分に理解されず、教育現場のカリキュラムに根付くことはなかった。

大学における授業に目を向けると、多くの大学で「国語（文章）表現法（論）」の類の講座が設置されている²ことが、ホームページ上で公開されているシラバスからも確認することができる。高等学校までの段階で、すでに十分な時間をかけて作文指導が展開されているにもかかわらず、大学では卒業論文を書くための文章表現力に乏しい学生がいるという実態を受けて、作文指導に関わる講座を必修科目にしているわけである。いま整理した問題点の最後に挙げたように、高等学校までは文章表現に関する授業を年間のカリキュ

ラムに体系的に位置付けることが困難であった。大学のカリキュラムになって初めて、文章表現が年間を通して扱われるようになるという現実がある。

いま掲げた問題点は、そのまま文章表現指導の今後の目標に直結する。すなわち、以下のような目標が問題点に対応することになる。

- ① 公的な文章を書く場所を設定する。
- ② 文章表現に対する興味・関心・意欲を喚起する。
- ③ 文章表現技術指導を徹底する。
- ④ 体系的な文章表現指導のための年間カリキュラムを作成する。

本節では、以上の四点を目標に据えた文章表現指導の展開に向けて、わたくし自身の実践に即した具体的な授業の構想を提案する。特に第二と第四の目標達成に重点的に配慮しておきたい。このうち第四点に関連してわたくしの前任校（早稲田大学系属早稲田実業学校）では、私立学校という特色を生かして、独自のカリキュラムに基づく授業を展開することが可能であった。すなわち、年間を通して表現の指導を実践する科目を設置して、表現指導を重点的に実施したのである。その中には、文章表現のみではなく、「話すこと」すなわち音声表現指導の領域に関わる実践も含まれている。本節は1995年度の中学1年生を対象としたわたくし自身の実践を元にして、いま掲げた四点に目配りをしつつも、特に第二の表現に対する学習者の興味・関心の喚起という点を最大の目標とした授業の構想を、具体的に紹介することにした。

「書くこと」に対する興味・関心の喚起という目標を達成するために、わたくしは創作を中心とした文章表現指導を取り入れることにした。学校では、主に行事作文や読書感想文、そして受験に関連した小論文などがよくと取り上げられるものの、創作を重点的に扱う授業は決して多くはない。しかしながら、文章表現意欲喚起という目標を掲げたとき、創作させることの意味は大きい。本節では、文章表現指導における文種として創作文を取り上げ、表現と理解の関連指導につなげることにする。さらに加えて、学習者が日ごろから関心を寄せるテレビゲームの内容を、効果的に授業に取り入れる方法を工夫してみたい。

2 授業の構想

まず「書くこと」の学習指導では、どのような文章を書かせるのかということが問題になる。教科書の表現単元においても、多様なジャンルの文章を書く活動が展開されている。試みに、国語科教科書の中で取り上げられる主なジャンルを列挙すると、次のようなものになる。

自己紹介文 手紙 生活作文 体験文 日記 記録 観察 スケッチ
説明文 解説文 紹介文 報告文 感想文 意見文 論説文 創作文

中学校の国語科教科書においては、これらの文章を広く扱う機会を設けているわけだが、実際の授業で書かせるのは特定のジャンルに限られる。特に「創作文」に関しては、指導や評価の困難からも、なかなか書かせる機会が少ない。ただし特に学習者の表現に対する興味・関心、および表現意欲喚起という点を重点目標とする際に、創作文を書くという活動を取り上げる価値は少なからずある。

1995年度に担当した国語科の授業では、中学1年生を対象に表現の特設単元を設置

した。実施の時期は後期の後半³である。わたくしが勤務した早稲田大学系属早稲田実業学校では、当時「国語」を5単位設置し、それを3単位と2単位とに分けて、別個の担当者が扱うという方式を取っていた。わたくしが担当したのは2単位の「国語Ⅱ」という科目である。当時は男子校で、中学1年生は4クラスの編成となっていた。わたくしが担当したのはそのうちの2クラス、在籍はともに52名であった。他の2クラスの担当者、および3単位の「国語Ⅰ」を4クラス通して担当する担当者との連絡を密にしながら、週に2時間の授業を展開することになった。「国語Ⅰ」が主に教科書教材を中心とした読解の授業を中心に、国語教育全般に関わる内容を扱う。そして「国語Ⅱ」では、主に表現を中心とした内容を扱うことにした。週に2回、表現を重点的に取り扱う授業を年間のカリキュラムに組み込んだのは、前の項で話題とした実践的課題の第4点に対する対応策として位置付けることができる。

前述の第1・第2の目標と関連させて、中学校1年生を対象とした「国語Ⅱ」の授業の目標として、次の2点を掲げることにした。

- ① 個々の学習者の表現意欲を喚起し、表現に対する興味・関心を引き出す。
- ② 実際に表現活動の場を多く設定し、実際の表現活動を通して表現力の育成を図る。

以上の目標のもとで、学習活動として設定したのは次のような内容である。タイトルからも明らかのように、すべて表現を「楽しむ」という要素を中心に構想した。なお、それぞれの学習テーマに要する時間は約2箇月間となっており、カッコ内は実際の学習を展開した日程である。それぞれのテーマの間には4回の定期試験の日程が入るが、それをi～ivで示した。

- ① 身近な表現を楽しむ（4月～5月）

見立ての詩、歌詞、漫画、などを教材として、比喩表現やオノマトペなどの身近な表現の問題に目を向ける。

- i 前期中間試験（5月、なお1995年度当時は「統一試験」という名称）

- ② 音声表現を楽しむ（6月～7月）

スピーチ、ナレーション、語り、対話、パネル・ディスカッション、インタビューなどの音声言語表現に関わる活動を一通り体験させる。

- ii 前期末試験（7月）

- ③ 演劇を楽しむ（9月～12月）

演劇集団キャラメルボックスの『広くてすてきな宇宙じゃないか』という戯曲を取り上げて、戯曲の読解から演劇の上演までを扱う⁴。

- iii 後期中間試験（12月）

- ④ 創作を楽しむ（1月～3月）

この内容に関しては、別途詳しく紹介する。

- iv 学年末試験（3月）

本節では、これらのうち第三の「創作を楽しむ」というというテーマの学習活動を具体的に紹介する。なお、今回紹介する授業で目指す学習活動と学習の形態は、次のようなものであった。

- ① 理解教材との関連学習の実施

使用する教科書（三省堂版『現代の国語1』）の理解教材である別役実の「空中ブランコ

乗りのキキ」との関連性を重視した、表現と理解の関連学習を実施する。「国語Ⅰ」の担当者との連絡を取りながら、教材の文章を「読むこと」の学習が一通り終了したことを受けて、取り組むことにした。

② グループ学習の導入

表現の学習にグループ学習という形態を導入して、学習効果を高めることに配慮する。すなわち、クラス、グループ、個人のそれぞれのレベルで学習が効果的に展開するような指導計画を練る。

③ 学習へのテレビゲームの取り込み

1995年当時の勤務校は男子校であり、男子中学生が共通して興味・関心を持っているのはテレビゲームである。そこでそのテレビゲームの内容から、国語科の学習活動に取り入れる可能性のあるものを選び、実際に授業に取り入れることによって、学習者の学習への参加意欲を喚起することが目標である。授業へのテレビゲーム導入に関しては、続けて詳しく論述する。

④ ブックメイキングの活動による学習の総括

ブックメイキングという形態によって学習を総括し、文章のみならず本を作るという創作活動を通して、学習者の表現意欲を促進する。

わたくしは「研究の手引き」および「授業レポート」と称するプリントを原則として毎時間作成し、学習者に配布する。さらに必要に応じて「研究資料」として教材を作成する。

「研究の手引き」には、その日の授業の学習目標、主な学習活動を示しておく。学習者は授業中にこの「研究の手引き」を参照しながら、学習を展開する。一方「授業レポート」はノートの機能を持つものである。授業中に学習者は「授業レポート」を作成し、終了時に提出する。「授業レポート」には、学習項目に対応して自分やクラスメイトの意見・感想を書く欄が設けてある。さらに「評価」と「本日のひとことメモ」の欄も設けておく。回収した「授業レポート」を点検すると、学習者の反応や理解の度合いが端的に掌握できる。担当者が点検してから、次の授業時に返却するように心がける。今回の学習においても、この「研究の手引き」「授業レポート」そして「研究資料」を用いるという方式を導入することにした。なお授業で使用する主教材は、別役実の「空中ブランコ乗りのキキ」（三省堂版国語科教科書『現代の国語Ⅰ』に収録）である。

なお評価に関しては、定期試験点およびレポートなどの提出物、授業中の状況や各種課題に対する取り組み方などを総合的に勘案することにした。そして平常の科目の評定はすべて10点満点で算出することになっていたが、「国語Ⅰ」を60点満点、「国語Ⅱ」を40点満点として評定を算出し、二つの科目の評定を合計したものを10点満点に換算することによって「国語」の評定とする。

3 テレビゲームの導入をめぐる

実際の授業内容の紹介に入る前に、テレビゲームというメディアを国語科の授業に導入するという点に関して、いくつかの観点から考察を加えておきたい。時代の影響を敏感に受け止めつつ、子どもたちが変わっている。教育というものがいまを生きる子どもたちと直接関わるものである以上、教師は常に彼らの現実を的確に把握しなければならない。た

たとえばテレビゲームが子どもたちの日常に著しく普及しているという事実を、どのようにとらえたらよいのだろうか。テレビゲームは非教育的なものの典型であるとして、その害悪を糾弾し、教室から排除しようとするだけでは問題の解決にならない。小学生から高校生に至るまで、テレビゲームには幅広い支持層がある。書店にはゲーム雑誌や「攻略本」を初めとして、様々なゲーム関係の本があふれている。ゲームの中古ソフトを販売する店が増えて、中には子どもたちのコミュニティと化した場所すらある。ゲームは個人的な楽しみばかりではなく、集団における「遊び」の位置まで席卷しつつある。このような現状を見るにつけ、テレビゲームの中に子どもたちの関心を異常に強く喚起する何物かが潜んでいることを、認めないわけにはいかないだろう。

子どもたちがテレビゲームに熱中するように、自然と学習に取り組むような仕掛けを工夫することはできないものか。テレビゲームをそのまま教室に持ち込むことはできないとしても、子どもたちにとっての魅力の解明だけはぜひとも実現させたい。わたくしの問題意識の中に、テレビゲームと国語教育との関連を追求したいという点が強く浮上したのはそのためである。

とりあえず一つの素材として、テレビゲームを授業に取り入れることにしたとき、話題のゲームソフト「ドラゴンクエスト」を活用する方法を考えたわけである。前の節で紹介した「ドラゴンクエストIV」の教材化による表現指導の試みが、その具体例である。実践の結果、わたくしの試みはそれなりに学習者の表現意欲を喚起し、表現活動の充実に資する要素も見られた。ただしその折の実践では、テレビゲームはあくまでも一つの素材にすぎない。授業の中で、もっとダイナミックにテレビゲームの魅力を導入することができないものかどうか。そのうえで、価値あることばの学習を成立させることが可能かどうか、検討していた。

以上のようなことを考えているときに、「かまいたちの夜」と称するゲームソフトを知った。「サウンドノベル」シリーズとして1994年11月に発売されたこのゲームには、教材化して国語教育に導入できるような側面があると判断した。

「かまいたちの夜」は、推理小説作家我孫子武丸原作のミステリーである。スキーを楽しむために高原のペンションを訪れた若いカップルが、吹雪のために孤立状態になった夜に不可解な殺人事件に巻き込まれるというストーリーだが、ゲームは映像と効果音を含む音楽によって構成される。画面には背景となった画像に重ねて、文字情報としてのストーリーが現れる。本のページをめくるようにして、映像によってそのストーリーを読み進める。人物はシルエットによって画面に登場し、ストーリーの展開に即して動く。音声面では、例えば風の吹く音やドアの閉まる音、さらには悲鳴などの効果音、そしてその場面に即したBGMによって、臨場感あふれるストーリー展開を楽しむことができる。そこが「サウンドノベル」と称される所以である。

ところでこのゲームの最大の特徴は、ストーリーを読み進める途中で、いくつかの「分岐」とも言うべき選択肢が現れるという点であろう。複数の選択肢の中から、プレイヤーの側で一つを選択してゲームを進めるわけだが、それぞれの選択肢ごとに異なるストーリーが展開されることになる。ストーリーにはミステリーの常道とも言える「犯人探し」も含まれており、プレイヤーが犯人名を入力するという手の込んだ仕掛けが用意されている。なお、それぞれの選択肢から派生するストーリーの結末も多様に用意されていて、バラエ

ティに富んだ結末を味わうことができる。

ここで簡単に紹介した「かまいたちの夜」というゲームから、国語教育への導入を工夫するに際して、わたくしは次の二つの点を取り上げてみたい。

第一に、ただ活字を目で追うというだけという在来の「読む」というシステムを、オーディオ・ビジュアルな側面から広くとらえたという点である。いまの学習者の世代を広く「イメージ世代」という用語でとらえることがあるが、これは「活字世代」に対応する用語である。サウンドノベルの方法は、イメージ世代に属する学習者の現実に応じた読みの有り様として把握することができよう。マルチメディアが普及して、教室で扱えるハード面の多様化が進めば、教科書に収録された小説のサウンドノベル版を楽しむこともできるようになると思われる。

いま一つ注目すべきは、ストーリーを読む途中で出現する様々な分岐を、読者の意志によって選択して読むことができるという点である。これは、読者が主体的に作品を読むという考え方の、一つの具体的な形態としてとらえることができよう。「かまいたちの夜」はまさしく一個の「テキスト」として存在するわけである。そのテキストを読者からの働きかけによって読むことによって、読者が新たなストーリーを生成する役割を担うことができる。この点こそ、サウンドノベルの最も重要な特色としてとらえることができる。

これら二つの点を、国語教育との関連から改めて整理してみると、次のようになる。

- ① 映像と音声を用いて、小説を多角的に読み味わう点。
- ② 読者が創作に直接関与して、小説を主体的に読み味わう点。

以上の点を授業の中に生かす方向で、テレビゲームソフト「かまいたちの夜」を教材化した学習指導を工夫してみた。ただし、国語教材としてゲームを用いる際に注意したいのは、ゲームの展開を楽しむことに主眼を置くのではないという点である。あくまでも、ことばを「読む」という行為を中心に考える必要がある。したがって、単なるミステリーの謎解きではないところに、学習者の関心を引き付ける工夫がほしい。そもそも「かまいたちの夜」のゲームとしての特性に教材化の意味が多く含まれている。前述したように、その特性は次の二点に絞られる。

- ① サウンドノベルとしての特性、すなわち 映像と音声によって、ストーリーが進行するという特性。
- ② ストーリーの進行の際にいくつかの分岐があつて、それを読者の側で選択しながら読み進めるという特性。

これらの特性を生かした授業を展開するわけだが、「かまいたちの夜」が小説教材として有効なわけではない。以上のような特性を取り入れつつ、小説を読むという学習を展開するような仕掛けが工夫されなければならない。そこで、教室ではすでに扱ったことのある小説教材を改めて取り上げることにする。

4 授業の展開—全指導過程の紹介

学習の配当時間は全12時間とした。本節では、時間ごとの学習目標および主な学習活動を具体的に紹介する。すべての指導過程を記述することによって、表現意欲喚起を目標とした具体的な実践の概要を明らかにしてみたい。

① 第1時

まず第1時の目標は、担当者の解説によって授業の趣旨を理解させることである。さらに続けて、学習の方法を理解させるということも重要な目標になった。

学習活動は、教材と授業の方法に関する説明から入る。教科書の「空中ブランコ乗りのキキ」を取り上げる旨を説明して、単にこの物語を読むだけではないということ、そして表現を通して物語の内容を深く理解するための学習であることに言及する。さらに、テレビゲーム関連の資料なども合わせて、続けて、テレビゲームのジャンルの一つとして「サウンドノベル」というものがあることに関して、説明をする。ゲームソフトの名称では、サウンドノベルに相当するものに「かまいたちの夜」「街」「弟切草」などが当時発売されていた。授業はまず、これらのゲームの面白さの解説から始める。

② 第2時

第2時の目標としては、次の三点を掲げておく。まず一点目は、「かまいたちの夜」というゲームソフトの原作者我孫子武丸の文章⁵を読んで、サウンドノベルにおける「分岐」作成の要領を理解することを目標とした。第二点は、教科書「空中ブランコ乗りのキキ」を読んで、ストーリーの概要を把握することである。この目標に関しては、「国語Ⅰ」担当者との連絡を密にして、「読むこと」の学習でどのようなことを扱ったのかを確認しておく。そのうえで第三点として、「空中ブランコ乗りのキキ」における「分岐」作成が可能な箇所について考えてみる。

実際の授業では、まず「サウンドノベル」の要点として、サウンドノベルの基本コンセプトの一つは、インタラクティブ性にあるということを確認する。普通の小説は、一つのストーリーしかない。ところがサウンドノベルの場合では、途中にいくつかの「分岐」が現れる。その分岐の中の一つを読者すなわちプレイヤーが選択することによって、多くの多様なストーリーが展開することになる。そして結末はマルチエンディングタイプになる。すなわち選択した分岐によって、結末はまったく異なったものとなるわけである。

次にサウンドノベルのゲームソフトの一つ「かまいたちの夜」を紹介する。このゲームは、推理小説作家の我孫子武丸の原作である。その我孫子の小説版「かまいたちの夜」と、分岐に関する解説文を資料として印刷配布して紹介する。ストーリーの分岐をどこで、どのように作るのかという点に関して、我孫子の考え方を参考にする。本時には「研究資料」で紹介して、続く第3時には、テレビゲームの内容をビデオに収録したうえで、それを授業中に放映することにした。特に分岐によってストーリーが変わる箇所を中心に、映像の編集をしておくことにする。

そこまでを導入として、教科書教材の別役実「空中ブランコ乗りのキキ」という小説を読む。すでに「国語Ⅰ」の授業で扱ったことを確認して、直ちに次の二つの観点からストーリーの概要をまとめるという課題に取り組みさせることにした。

(1) 登場人物

「空中ブランコ乗りのキキ」における登場人物を抜き出す。人物名と、その後その人物に関する情報を記入する。

(2) 事件

この小説における「事件」すなわちストーリーの展開の概要を整理する。矢印(→)を用いるなど、工夫してまとめるように指導する。

最後に、この小説の中で、ストーリーの分岐が作れそうな箇所はどこかを考える。クラスの中で意見交換をしたうえで、その中でもっとも適当な場所を一つ選んで実際に分岐を作るように指示を出す。各分岐の選択肢の数は二つか三つとする。「授業レポート」を、家庭学習用の課題として、続く第四時にその内容を確認することにした。

③ 第3時

第3時は、視聴覚資料を提示できる装置のある場所で開催することになる。わたくしが担当した当時は普通教室に機器を設置していなかったため、AVホール（視聴覚教室）で授業を実施することにした。第3時の目標は、実際のサウンドノベルを体験して、その主な特徴を把握すること、そして特に分岐の作り方を理解することである。

テレビゲームにおけるサウンドノベルの代表作として知られる「かまいたちの夜」を、AVホールで実際に紹介する。ただしゲームとしてではなく、あくまでもサウンドノベルというジャンルの理解のために鑑賞することになる。

ここでは特にストーリーの分岐に注意させることにした。どのような場面で、どのような分岐が現れるかをよく考えて、「空中ブランコ乗りのキキ」においてストーリーの分岐における選択肢を作る際の参考にさせた。学習者には、実際にサウンドノベル「かまいたちの夜」を体験して、発見したことを「授業レポート」にまとめさせる。特にストーリーの分岐の特色について発見したことをまとめることになる。

④ 第4時

第4時の目標は、次の三点とした。すなわち、まず教材とした「空中ブランコ乗りのキキ」について、登場人物の特徴を把握すること、次いで主な事件の展開を把握すること、教材の中で、ストーリーの分岐を作ることができる箇所を探すことである。

教材とした「空中ブランコ乗りのキキ」は、「国語Ⅰ」の授業においてすでに読んでいることを前提とした授業を展開する。まず「小説の三要素」のうち、「人物」に関して考える。この物語には、どのような人物が登場するのかを、その特徴もあわせて整理する。続いて「事件」に関して考え、ストーリーの流れを図式化してみる。そこまでを基礎作業として、続いてサウンドノベルの方法によって、教材をとらえなおす。サウンドノベルの大きな特徴としての分岐に関して、この物語の場合、例えばどこに分岐を設けることができるかを検討する。学習者はすでに第2時の家庭学習の課題においてあらかじめ分岐を作ることができる箇所を考えてある。それを交流してクラス全体で考えることが、本時の主な学習活動である。なお第5時には比較的多くのメンバーが選んだ箇所について、今度は実際に二つもしくは三つの選択肢を作るという活動に移ることになる。ちなみに二つ選択肢を設ける場合には、続くストーリーの展開はおおむね次のようなタイプになる。

A 原作のストーリー展開に近いもの。

B 原作とは異なったストーリー展開になるもの。

さらにもう一つ作るとしたら、次のようなタイプの内容になる。ただし、これは例外的な扱いとして、できれば避けるように指導する。

C 奇抜で、思いもよらないような、意外な展開になるもの。

授業では、個々の学習者が考えた分岐を設ける箇所について、様々な意見交換をしながら、実際に選択肢を作成することができるように配慮した。

⑤ 第5時

第5時の目標は、次の二点となる。すなわち、まず教材のストーリー展開を踏まえて、創意工夫に満ちた分岐を作ること。そしてそれぞれの分岐から派生するストーリーを創作することである。

前時の授業で、教材「空中ブランコ乗りのキキ」の中で、ストーリーの分岐を作ることができそうな箇所をクラスレベルで考えてみた。そこで本時には、「分岐」を作ることができそうな箇所の中から次の二箇所を選択して、実際の選択肢を創作することにする。

第一の箇所として、「キキ」にしかできなかった三回宙返りを、金星サーカスの「ピピ」が成功させたという話を波止場の片隅にいた「おばあさん」から聞いた後に続く、「キキは黙ってぼんやりと海の方を見ました。」という文の後を考えた。原作では、四回宙返りを決意した「キキ」が「しかしまもなく振り返ってほんのちょっとほほえんでみせると、そのままゆっくり歩き始めました。」と続くことになる。

第二の箇所として考えたのは、「ピピ」が三回宙返りに成功したという話題が町に広まったとき、「でも、午後になると、その町の中央広場の真ん中に、大きな看板が現れました。」という文の後である。原作では「今夜、キキは、四回宙返りをやります。」という看板になるという場面である。

第一・第二それぞれの箇所について、教科書の原作とは異なる展開になるような選択肢を二つ作るように課題を出した。「かまいたちの夜」にならって、仮にA、Bとし、A、Bはそれぞれ異なる展開になるように工夫する。A、Bの選択肢を作ったら、今度はそれに続くストーリーを創作させることになる。原作とは異なる展開とはいえ、原作の人物・事件・背景の基本的な要素に関わる設定は変更しないように指導した。あくまでも原作の設定を生かしたうえで、興味深いストーリー展開を楽しむように扱うことにしたわけである。

⑥ 第6時

第6時は前時の継続となるため、目標も前時と同一のものである。前時と同様に、教材「空中ブランコ乗りのキキ」の中で、ストーリーの分岐を作ることができそうな箇所を前時に考えた以外に二箇所選択して、実際の選択肢の創作をすることになった。本時には、教材文結末の次の二箇所について検討した。

第一の箇所は、物語のクライマックス・シーンで、「キキ」がまさに四回宙返りに挑む場面、「音楽が高らかに鳴って、キキは白鳥のように飛び出してゆきました。」の後である。原作では「テントの高い所にあるブランコまで、縄ばしごをするすると登ってゆくと、お客さんにはそれが、天に昇ってゆく白い魂のよう見えまして。」という文が続く場面である。

第二の箇所として選択したのは、「キキ」が三回転した直後、四回目に入る場面である。「お客さんは、はっと息を飲みました。」の後に「分岐」を入れることにした。原作では「しかしキキは、やっぱりゆるやかに、ひょうのような手足を弾ませると。次のブランコまでたっぷり余裕を残して、四つ目の宙返りをしておりました」と続いている。

学習者はそれぞれの箇所について、教科書の原作とは異なる展開になるような選択肢を二つ作るという課題に取り組んだ。前時と同様に選択肢の記号はA、Bとし、A、Bはそれぞれ異なる展開になるように工夫することになる。選択肢が完成したら、今度はそれに続けてA、Bそれぞれのストーリーを展開させた。

⑦ 第7時

第7時の目標は、第一に教材のストーリー展開を踏まえて、効果的な分岐を設定して、創意工夫に満ちた選択肢を作ること、そしてそれぞれの選択肢から派生するストーリーを創作するという二点を掲げた。本時はグループレベルでスリリングなストーリー展開を楽しむために、グループ学習の形態で展開することになる。グループは、なるべく席の近い人4人で一グループ（班）を編成する。一つのクラスに13班編成できることになる。

4人のグループを編成したら、最初にストーリーの分岐を作成する箇所を一箇所決める。前の二回の授業で取り組んだ四箇所の中から選ぶと、その後の作業が早く進むことも告げておく。分岐を作る箇所が決まったら、前と同じ要領で選択肢を作成する。さらにそれに続くストーリーも作成する。ストーリーは完結させずに、さらに新たな分岐ができるように工夫する。この作業はすべて「授業レポート」に記入させて、グループ内でその「授業レポート」を回覧しながら、創作を楽しむことにする。

4人の班メンバーの中で、「授業レポート」を回す順序を決める。そしてストーリーの所を折って見えないようにして、次の人に渡すようにする。ストーリーが書かれたプリントが回ってきたら、必ず選択肢だけ読んでA、Bのどちらかに印を付ける。それからストーリーの方に目を通す。自分が選んだ方の選択肢から派生するストーリーを読んで、今度はそのストーリーに続く分岐を二箇所作ることになる。それぞれの分岐から派生するストーリーも考える。

学習はこれ以後、4人のグループでそれぞれの「授業レポート」を一巡することになる。最後に再度自分に回ってきたら、最終的な結末を考える。このようにして、4通りのストーリーが完成したところで、グループで協議して、最も面白いストーリーの一つを選ぶ。そしてクラス内でストーリーの発表会を開く。最後にこの段階までの学習を踏まえて、自分自身の創意工夫に満ちた「新・空中ブランコ乗りのキキ」の本を作成することが、学習の到達点となる。

⑧ 第8時

第8時は前時の継続となるため、授業の目標は同一である。また前時の続きとして、グループレベルで学習を展開する。

まず「授業レポート」2枚を、本時までには終了させるという課題を確認する。仮にa～dの4名の学習者でグループを編成したとすれば、aを特定の学習者として、aからb、c、dの順序でストーリーを創作する。

創作した「授業レポート」を次の学習者に回す。回ってきたら次の学習者は前と全く同様にして、A、B二つの選択肢を考える。そして、それぞれの選択肢に続くストーリーを考える。最後の学習者に回す。ストーリーが書かれたプリントが回ってきたら、必ず分岐として設定された箇所を参照して選択肢だけ見てA、Bのどちらかに印を付けて、それからストーリーの方に目を通すことを厳守する。最後の学習者は同様にして、分岐とストーリーを創作する。そして今度は一巡して、もとの学習者に戻ることにする。最初の学習者は自分が設定した分岐および選択肢から、様々なストーリーが生まれたプロセスを味わいつつ、「結末」を創作する。結末に至ったところで、改めて全体を読み返して鑑賞し、感想をまとめることになる。

⑨ 第9時

第9時の目標は、第7時および第8時の目標に加えて、ストーリーを収束する方向性を

出すという点を掲げた。学習形態としては、本時も引き続いてグループ学習の形態で展開する。

前2時の授業内容から、学習者の作業手順に関する理解が不統一のままのグループもあったことから、ここで具体的な事例に即して説明を加える必要があった。仮にグループのメンバーを、aくん、bくん、cくん、dくんの四名としたうえで、以下のような説明をする。すべての班で共通の理解を持ったうえで、学習が展開する必要があった。なお「授業レポート」の番号は全体の通し番号となるため、ここでは便宜上①～⑤としておく。

(1) aくんは「授業レポート①」に、二つの選択肢とそれぞれに続くストーリーを作って、選択肢のみbくんに見せる。

(2) bくんは「授業レポート①」(以下、番号のみ記す)のA、Bどちらかの選択肢を選んでから、それに続くストーリーを読み、さらにそのストーリーに続く分岐とストーリーを作る。「授業レポート②」(以下番号のみ記す)に書いて、「①」と「②」とをcくんに回す。

(3) cくんは②のA、Bどちらかの選択肢を選んでから、それに続くストーリーを読み、さらにそのストーリーに続く選択肢とストーリーを作る。「③」に書いて、「①」と「②」と「③」をdくんに回す。

(4) dくんは③のA、Bどちらかの選択肢を選んでから、それに続くストーリーを読み、さらにそのストーリーに続く選択肢とストーリーを作る。「④」に書いて、「①」と「②」と「③」と「④」とをaくんに回す。

(5) aくんは④のA、Bどちらかの選択肢を選んでから、それに続くストーリーを読み、そのストーリーに続く結末を「⑤」に書く。

本時には一巡して、結末に至るところまで進める。次回までに「①」～「⑤」の五枚の「授業レポート」を完成させるように指示をする。

⑩ 第10時

第10時の目標は、グループで創作したストーリーを味わうこと、そして発表(朗読)会の方法について工夫することの二点である。

前時までのグループレベルの学習を通して、4人のメンバーそれぞれが一つずつ、班で合計して4つのストーリーが創作できたことになる。本時は、それらのストーリーをグループ内で読み味わうことにする。前時の「授業レポート⑤」では、自身で結末を創作したストーリーの感想をまとめたので、本時にはその他の3人のメンバーが結末を創作したストーリーを、それぞれ読んで感想を書くことにした。すべてのストーリーを鑑賞したら、グループのベストを選び、その理由も考える。

次回には、グループベストのストーリーの発表(朗読)会を開催する。そこで本時に、発表の方法および分担をグループ内で話し合っておく。BGM、効果音なども可とすることにして、工夫に満ちた朗読を心がけるように指導した。

さらに全体の総括的な課題として、「ブックメイキングー私だけの『空中ブランコ乗りのキキ』」の創作を掲げることにして、その内容に関する説明も本時に実施する。その概要は以下のようなものである。

今回の授業を通して創作したストーリーをもとに、自分のオリジナル版「空中ブランコ乗りのキキ」をまとめる。今回グループレベルで創作したもので、それをもとにして改

めて作ったものでも可とする。一冊の「本」のように、装丁を工夫してみる。コピーやワープロ使用、イラスト入り、カラー版等々、何でもよい。サイズも形式も全く自由とする。日程としては、二月中旬に高校入試実施に際しての「自宅学習」期間が入るため、その期間を利用して完成させることにした。

⑩ 第11時・第12時

第11時および第12時の目標は、グループ全員で協力して発表（朗読）会を成功させること、および他のグループの発表をよく聞いて、それぞれのストーリーを鑑賞し評価することである。

前時までのグループレベルの学習の成果を、2時間をかけてクラスレベルで鑑賞する。発表する側も発表を聞く側も、協力して発表（朗読）会を盛り上げ、全員で楽しむことに主眼を置くことにした。発表会は2回に分けて実施する。まず第11時に1班から6班まで、そして第12時に7班から13班という分担を原則に実施することになった。

発表の際には、まずグループ全員で前に出て、班長の「これから*班の創作したストーリーについて発表します」という挨拶から始める。BGMを流す班はあらかじめ用意しておく。発表の方法はすべて各グループに一任してあるが、グループのメンバー全員が、必ず分担するように指示をした。

グループのオリジナルなストーリーに入る前に、初めに分岐を作成した箇所を教科書で確認する。それから自分たちの創作したストーリー紹介に入る。朗読が終了したら、班長は「これで*班のストーリーの紹介を終わります」と挨拶する。

聞いている学習者は、各グループの発表を聞きながら「授業レポート」に簡単な評価をまとめる。時間が限られているため、評価の観点は次の三点のみとして、A～Cの三段階で評価させた。それぞれ簡単なコメントを記入する欄を設けておいた。

- (1) 「空中ブランコ乗りのキキ」原作の味わいを生かした楽しいストーリーが創作できたか。
- (2) グループ全体が協力して発表に取り組んでいたか。
- (3) 朗読の仕方（特に声の出し方）は適切だったか。

以上のような指導過程を経て、今回の単元の学習は終了する。学習者は単元のまとめとして、ブックメイキングの形態によって、個々の学習者自身のオリジナル版「新・空中ブランコ乗りキキ」を完成させるという課題に取り組むことになった。

5 実践の総括と今後の課題

わたくしは、国語教育の実践的課題をいくつかの具体的なテーマに整理して、その課題に対応する授業の構想を明らかにしているところである。自身の30年に及ぶ中学校・高等学校での実践を通時的かつ共時的な視点から改めて検証したうえで、新たな授業構想を構築しつつある。それは新たな実践の提案でもある。

本節では、文章表現指導の現状分析を通して実践的課題を確認し、その課題に対応するための授業の目標を設定するところから出発した。その目標設定に直接対応する私自身の中学校および高等学校での授業実践を取り上げて、実践記録に基づいた指導過程を記述してみた。具体的には1995度の中学校1年生を対象とした授業実践を、考察の対象とし

たことになる。

ところで、文章表現指導においてわたくしが特に配慮していることは、次の5点である。

- ① 書くことに対する学習者の興味・関心および意欲を喚起すること。
- ② 書くことの効果的な教材を発掘すること。
- ③ 学習者を円滑に書くことへといざなうための課題を工夫すること。
- ④ 書くことの具体的な場所を設定すること。
- ⑤ 個人・グループ・クラスの各レベルにおいて学習を展開し、「教室の文化」を生かした効果的な評価を実施すること。

文章表現指導において最も重視しなければならないのは、学習者の表現意欲を喚起するということである。すべてはそこから出発する。表現するという行為は本来楽しいものであるはずなのに、学校で強制的に書かされる「作文」は苦痛以外の何者でもない。その点を克服しない限り、文章表現指導は成立しないと考えている。興味・関心・意欲は学びの根源にあるもので、授業を通してそれらを喚起することをまず工夫しなければならない。

続いて、彼らの興味・関心を喚起できるような力のある教材を発掘することが必要である。わたくしは表現意欲を喚起するために、子どもたちの「いま、ここ」を大胆に取り込んだ教材開発をするという方向を考えている。それを「国語教育の戦略」として、具体的な提案を続けてきた⁶。その中には、サブカルチャーと称される素材が多数含まれている。本節では、特にテレビゲームを取り上げたわけだが、様々な観点から一般的にはテレビゲームは子どもにとってマイナスの要因を含むメディアとして認識されている⁷。それを国語科の教材として位置付けてみた。テレビゲームの中に内在する、子どもたちの心を引き付ける力に注目したわけである。ただし自明のことではあるが、テレビゲーム自体を教材化するわけではない。教科書教材の理解を深め、表現と理解の関連学習を展開するための装置として位置付けてみた。

特に中学校1年生の授業の場合、学習者を自然に国語科の学習活動へといざなう必要もある。そのためには学習課題を工夫しなければならないわけだが、ここでも「サウンドノベル」と称されるテレビゲームの「分岐」の考え方を応用することができると考えた。「分岐」を作品のどこに設定し、どのような選択肢によってストーリーを展開させるのかという課題は、学習者にとって興味ある課題ではあるが、教材の理解を抜きには成立しないものである。課題に取り組むことによって、教材本文を読み込むようになることは、まさに指導者側の「戦略」でもある。ストーリーに分岐が表れ、いくつかの選択肢から派生するストーリーはどのように展開するか不明であり、その意外性がゲームの魅力の一つとなっている。授業ではその魅力を生かすために、グループでそれぞれのメンバーが選択肢を作成するという方法を取ってみた。学習者の関心は良好で、ほぼ全員の学習者が集中して取り組んでいたのは事実である。

そして授業の内外で、必ず「書く」という具体的な活動の場面を設定することも重要である。「書く」活動へといざなうための学習課題を通して、実際に書く場所を設定することは、文章表現指導の基本と言えよう。文章表現力は表現するという活動によって育成される。その実際の活動の中から、さらに新たな表現意欲が生ずることもある。日常生活の中で、携帯メール送信のための片手操作以外に実際に文字を書く機会が少ない学習者に、手書きで文字を書くという場所を設定することは、学校の重要な機能として位置付けること

ができる。本節で取り上げた授業の大きな特徴は、授業中に学習者に毎回まとまった分量の「書く」活動を実施させることにある。書く活動自体の面白さを発見し、彼らが主体的に書くという課題に取り組むとき、表現意欲の喚起による表現活動の実施という全体の目標は達成される。

学習者が個人で書いた作文は、グループおよびクラス単位の検証を経て、再度個人へとフィードバックしたうえで、よりふさわしい表現に向けての視野を開くことができれば、効果的な文章表現指導が実現できる。今回提案した授業では、グループ学習を積極的に取り入れて、個人、グループ、そしてクラスの各段階での学習が成立し、それらが相互に交流することによって、より効果を挙げることができるものである。この点を評価に生かせるよう、さらに工夫を続けてみたい。

本節で取り上げた授業では、学習者が表現意欲を持って書くという活動に取り組む場面を重視した。そのために、創作文を書くという活動を取り入れたわけだが、この創作文というジャンルは教育現場でさほど多く扱われていない。例えばある小説を読んで、その続編を創作するという活動の実践はあるが、評価規準の立て方の困難もあって、定着しているとは言い難い状況である。今後の課題として、文章表現指導における創作文の位置を見直す必要がある。生活作文や行事作文と称される活動、そして読書感想文や小論文が主流を占める学校現場だが、これからは創作文を書くという活動をもっと重点的に取り上げるべきであろう。創作の指導は、学校よりもいわゆるカルチャーセンターのような場所で行われ、講師には現役の小説家が招かれることが多い。「小説の書き方」に関する啓蒙書も数多く出版されている。その成果に学びつつ、これからは学校教育、特に国語科において創作文を書くという活動をより積極的に取り入れる意味があると考えている。今後の課題として、その指導事項と指導法の検討ということがある。

「サウンドノベル」というジャンルはテレビゲームの主流ではない。やはり映像や効果音、BGMがテレビゲームの主要な要素となるわけだが、国語教育との関連からすれば、「サウンドノベル」は大切な方法を提起してくれる。わたくしは特に「分岐」を設けて選択肢によってストーリーを分化させ、それぞれのストーリー展開にしたがった結末が用意されるという特色に注目した。物語のプロット、もしくはコンテキストを的確に読み取り、それを生かして新たな物語を紡ぐという作業には、創造的な言語能力が求められる。それは国語科の学力、特に表現力と無縁ではない。今回紹介した授業で育成される学力の検証も、大切な今後の課題である。

今回の実践は私立学校のもので、担当者の裁量により比較的自由な授業内容が保障されるというある意味で恵まれた環境であった。年間を通して表現に関わる活動を扱うことができるという科目の特色なしには、今回の実践を語ることはできない。また、担当者相互の密接な情報交換も、授業内容を支える重要な要素である。12時間という配当時間は決して短いものではなく、むしろ一つのテーマにかける時間数としてはかなり多くなっている。以上のような要素がすべて実践をサポートしてくれたと言っても過言ではない。それらの要素がなければ、決して達成できない授業であった。

授業は最終的に学習者個々の記録としてのブックメイキング、すなわち「本」の作成という活動で締めくくることになった。ただし、このための授業時間はきわめて僅かなものであった。その点、当初の趣旨を全うできたものではない。またせっかく学習者が作成し

た作品すなわち「本」は、展示会を開くなどしてもっと多くの場所で披露すべきであった。担当者の時間的な限界から十分なフォローができなかった点は、反省すべきところである。

グループ学習の時間などには、個々のグループに対しての的確な指示が成否を決めることになる。わたくしは先に言及した「研究の手引き」「授業レポート」「研究資料」と称するプリント教材によって、可能な限りきめの細かい指導を心がけてきた。今後さらに改訂を重ねて、今回のような趣旨の授業にぜひ有効に取り入れたいと考えている。

テレビゲームを教室に持ち込むという発想そのものが、きわめて安易であるという批判もあろう。ただ、小説を読むという行為自体の意味合いからして、すでに変貌しつつあるのも事実である。かつて活字が主流であった時代における小説の位置と、現代の多様なメディアが氾濫する時代におけるそれとは、おのずと異なるものになることは明白である。時代の流れと虚心に向き合いつつ、また常に新しい時代を生きる学習者の現実を見つめつつ、わたくしたちは効果的な学習指導を模索しなければならない。テレビゲームに強い関心を示す学習者の現実を、無視して通ることはできない。

本節では、サウンドノベルというゲームソフトに着目して、その教材化の可能性について具体的な実践を通して検討を加えてみた。結びに、国語科の授業にテレビゲームを導入するに際しての問題点を明らかにしておく。

まず大きな問題点となるのは、今回教材化した「かまいたちの夜」というゲームソフト自体の問題である。サウンドノベルという方法は確かに魅力的ではあるが、教室で扱うにはあまりにエンターテインメントの要素が強すぎる感もある。登場人物や事件、そして背景がトレンド的なもので、学習者の関心を喚起するものの、多様な問題意識を引き出すような素材ではない。当然のことながら、制作側ではテレビゲームという娯楽のために開発した商品であるわけで、教室の雰囲気にも馴染みにくい面もある。

第二には、今回紹介した指導過程を実践するためには、多くの配当時間を費やすという問題がある。単元学習の実践に際しても、ある程度まとまった指導時間が必要となるのと同様に、今回の実践には多くの指導時間が必要となる。学校五日制の実施などの理由から、現場では指導時間に十分な余裕がないというのが実態である。とすれば、指導過程を検討する段階で、かなりの時間の短縮が求められることになる。

第三には、指導者の側の負担の問題がある。これは第二の問題とも関連することだが、授業に際しての準備その他で、指導者は多くの時間を取られることになる。現場の実態として、授業以外のことでかなりの時間を要するという傾向が定着しつつある。教師は実に多忙になる。授業の準備等に充てることができる時間の確保が、どの程度できるかが授業の成否にかかわってくる。端的に述べるなら、教師がテレビゲームを楽しむような余裕などはないという批判が、当然出ることになる。事実、ここで紹介した指導過程を扱う場合、教師の側でもあらかじめ「かまいたちの夜」を実際に体験する必要がある。テレビゲームに馴染めない指導者には、厳しい課題となる。

第四には、評価の問題がある。ここで紹介したような授業形態の場合、評価のポイントが絞りにくいという問題もある。学習者の自己評価や相互評価も積極的に取り入れつつ、評価に際してきめの細かい配慮が求められる。

以上いくつかの問題を掲げたが、あらかじめ十分な対応策を講じておけば、さほど解決が困難なものではない。たとえばテレビゲームを教室に取り入れるという発想自体に、批

判が集中することもある。しかしながら、冒頭でも言及したように、時代とともに確実に子どもたちが変わっている。これからは「不易」の面ばかりではなく、「流行」にも配慮した国語教育を求めてゆく必要がある。

注

- 1 たとえば日本作文の会の『作文と教育』（百合出版刊）などがある。
- 2 日本国語教育学会大学部会の研究収録『大学における「国語」教育関連科目の実態調査報告』（2002. 3）には、延べ170に及ぶ大学の「国語」教育関連科目の設置状況がまとめられているが、その結果からも多くの大学に国語（文章）表現論（法）の授業が設置されていることが明らかである。
- 3 早稲田大学系属早稲田実業学校は、前期・後期の二期生を取っている。後期の後半とは1月から3月までで、3期生の「3学期」に相当する。
- 4 この授業に関しては、すでに実践報告をまとめている。町田守弘「中学生と演劇を楽しむ—国語教育の戦略として」（町田守弘『声の復権と国語教育の活性化』〈明治図書、2005. 10〉）に収録。同じ内容を、本研究の第6章第3節に収録した。
- 5 我孫子武丸「初級サウンドノベル制作講座」（我孫子武丸『公式ファンブック・かまいたちの夜』〈チュンソフト、1995. 1〉）に収録。
- 6 町田守弘『国語教育の戦略』（東洋館出版社、2001. 4）、同『国語科授業構想の展開』（三省堂、2003. 10）において、具体的な提案を試みている。
- 7 たとえば脳科学の立場から論じた森昭雄『ゲーム脳の恐怖』（日本放送出版協会、2002. 7）などは、その代表的な文献である。一方、香山リカが『テレビゲームと癒し』（岩波書店、1996. 10）の中で、テレビゲームを「癒し」という観点から論じているのは注目すべきである。