

# ナラティブの力を英語教育に

山岡大基

日本の学校英語教育においては、「実践的な英語コミュニケーション能力の育成」という目標が強調されるにつれて、ナラティブは実用的価値が低いとみなされ、教材から駆逐されつつあり、特に検定教科書については、テキスト・タイプは説明文に過度に傾斜している現状である。しかしながら、そのような認識はナラティブについての浅薄な理解に基づくものである。言語コミュニケーションにおいてナラティブそのものが占める部分は大きく、また、事実に基づく・論理的なコミュニケーションにおいても、ナラティブ性はコミュニケーションの成否を左右する。すなわち、ナラティブは「実践的な英語コミュニケーション能力の育成」にとって無視できない価値を持つ。本稿では、そのような認識から、中学校・高等学校における英語指導の中で、ナラティブの教育価値を活かそうとした実践について報告する。中学校では、物語の分析と創作を指導し、高校では、科学プレゼンテーションにナラティブ性を取り入れることを指導した。

## 1. 英語教育におけるナラティブの貧困

ナラティブ (Narrative) とは、テキスト・タイプ (text type 文種) の一つで、日本語では「物語文」という訳語が充てられることも多い。しかし、ナラティブは、文学としてのいわゆる「物語」だけでなく、事実に基づくエピソードの述懐など、何らかの出来事を主として時系列で語るものまで含む、より広い概念である。医療・心理やビジネスの分野では、より限定的な定義で「ストーリー story」と区別して用いられることもある。しかし、本稿においては、「ナラティブ」を、言語的な関心においてテキスト・タイプの一種にとらえ、内容に目を向けた場合の「ストーリー」と、多くの文脈で交換可能な概念として広義に理解することとする。

さて、このナラティブは、少なくとも学校英語教育に関する限り「不遇の時代」にある。「実用的」な英語力の育成への関心から、教科書のモノローグ教材は、大部分を説明文 (Exposition) が占める。特に高校の教科書では、題材 (subject matters) の新奇さばかりが追求され、テキスト・タイプの多様性への配慮は皆無である。大学入試等では、個人的な体験談を書かせるようなライティング問題も出題されるが、そもそも、解答の「お手本」となるようなナラティブ・テキストに教科書の中で触れることができているため、学習の指針を得ることができない。また、指導者の側も、教材のそのような現状から、ナラティブを分析的にとらえる方法論を持ちえず、授業で扱う場合も、いわゆる内容理解に終始し

がちである。

市販の教材を見ても、ナラティブは、いわゆる「パラグラフ・リーディング」的な手法にはなじみにくいためか、あまり多くは取り上げられていない。取り上げられている場合も、ほとんどの場合、言語材料や内容理解に関する設問が与えられているだけで、ナラティブそのものをどのように読み解いたり作ったりすればよいか、という視点からの練習や解説はない。

このように、学校英語教育において、ナラティブは、完全に排除されないまでも、総じて「傍流」に属するものとして副次的な扱いしか受けていないのが現状といえる。本稿は、この現状を望ましくないものにとらえ、学校英語教育においてナラティブを活用しようとする具体的な実践を報告するものである。

## 2. 英語学習におけるナラティブの効用

外国語学習におけるナラティブの「復権」を唱えることは、単にテキスト・タイプに関して、説明文偏重のバランスを是正すべし、と主張することではない。主旨は、ナラティブそのものの存在価値や教育価値を認め、活用すべきである、ということである。

では、ナラティブそのものの価値とは何であるか。まず、文字のない時代から、人類が生きる知恵や道徳などを集団で共有し、後世に伝えていく際には、物語という形式を取ることが多かった。人は、他者

の認識や行動に影響を与えるために、神話や寓話、おとぎ話といったナラティブを用いたのである。

このことは、現代でも変わらない。日常的な対人関係だけでなく、ビジネスや科学の場面において、他者を説得するのにナラティブ（「ストーリーstory」という用語で語られることが多いが）が有効であることは、頻繁に指摘されている。

たとえば、Simmons (2006)<sup>1)</sup> は、他者に影響を与えるのに、6種類のストーリー（“Who I Am”, “Why I Am Here”, “The Vision”, “Teaching”, “Values-in-Action”, I Know What You Are Thinking”)を活用することについて論じている。Simmonsによれば、人は事実 (facts) よりもストーリーによって、より強く影響され、また、現実の複雑な状況についても理解しやすい、としている。

また、野口 (2019)<sup>2)</sup> は、主にビジネス場面を念頭に置きながら、「ファクトとロジック」に加えて「ストーリーテリング」によるコミュニケーションの重要性を説き、「ストーリーテリング」には「ロジカルストーリー」と「ナラティブストーリー」の両方を組み合わせることが大切であるとしている。

科学の分野でも、オルソン (2018)<sup>3)</sup> は、ジョゼフ・キャンベルによる神話の共通構造に関する研究等も参照しつつ、ハリウッドでの映画製作におけるストーリーテリングの手法を科学コミュニケーションに応用し、「ABT (And, But, Therefore)」という構成を活用することを説いている。

このように、実践的なコミュニケーション能力を育てる学校英語教育において退けられているナラティブは、学校外では実践的なコミュニケーションに有用であるとして、その活用が奨励されているのである。

また、教育的観点からもナラティブ教材には価値がある。まず、言語材料の学習を促す点である。人が何かを記憶する場合、手がかりとなる情報が多い方が記憶として定着しやすい。ナラティブ教材の場合、文脈情報が豊富で、個人的な思考や感情が関与しやすいため、そこで使われている言語材料が、いわゆるエピソード記憶の一部として残りやすくなることが期待される。

また、学習活動の展開という観点からも、学習者が情意的に自己関与しやすいナラティブ教材は、聞く・読むことで内容を理解するだけでなく、その内容に対する個人的な反応や、与えられたナラティブを補完・拡張するような創作を、話す・書くという言語活動で展開することが容易である。技能の総合的・統合的指導のためにも、ナラティブ教材は活用の可能性が大きい。

さらに、発展的な学習段階では、現実の複雑さをそのまま表現したナラティブ教材を使って、学習者が自分なりに問題を切り出し、課題を設定して解決を試みるという、批判的思考力や問題解決力を伸ばす学習も可能である。<sup>4)</sup>

### 3. ナラティブ活用の実践例

以上のような認識を前提とした本年度の実践例を報告する。本稿では、中学3年生における物語創作の実践を主として報告し、補足的に、高校Ⅱ年生での実践にも言及する。

#### 3.1. Picture Description

帯活動の一部として、実用英語技能検定（以下、英検）の二次試験の過去問題を利用したPicture Descriptionを行った。英検では、絵の中の人物が何をしているかを箇条書き的に描写することが求められるが、授業では、事実的な描写ではなく、その絵を、何らかのストーリーの一部ととらえ、描かれていないことも含めて、そのストーリーを即興で創作して語る練習をした。

この活動は、Yenawine (2013)<sup>5)</sup> が、“Visual Thinking Strategies (VTS)”として提唱する、美術教育に端を発する教育方法にヒントを得たものである。これは、日本でも、鈴木 (2019)<sup>6)</sup> が、日本の学校や企業向けにアレンジを加えた実践で成果を挙げるなど、取り入れられつつある手法である。VTSでは、“What’s going on in this picture?”という問いをきっかけに、絵が切り取っているストーリーを、絵の中に根拠を求めながら、学習者に想像させる。このPicture Descriptionの活動でも、与えられた絵をよく観察し、そこに描かれているものを根拠にストーリーを組み立てることを要求した。その際、生徒各自が英語で言おうとして言えなかった表現をクラス全体で共有させ、語句を与えたりパラフレーズを考えさせたりしながら、言語材料の知識を拡張する局面を設けた。そうすることにより、文脈に支えられ個人化された知識を獲得することを期待した。

たとえば、資料①に挙げた絵では、一見して電車内での携帯電話使用が問題になっていることが分かる。しかし、この活動においては、単にA man is talking on his cellphone on a crowded train.と状況を描写するのではなく、この絵の状況は、どのくらいの時間帯のものであるか、男性は自分から電話をかけたのか、それとも先方からかかってきたのか、話している相手は誰か、話している内容は何か、周

りの人はどのようなことを思っているのか、この後どのようなことが起こりそうか、など、絵が切り取っている一連のストーリーを自由に想像し、語ることを求めた。ただし、必ず絵の描写を根拠として、あまりストーリーが絵から遊離してしまうことのないように留意させた。

すると、たとえば電車に「急行」とあることから、おそらく朝の通勤時間帯であろう、男性は楽しそうに話しているので、通話相手は親しい友人だろう、いや、大事な取り引き先からかかってきた電話なので、仕方なく愛想よく対応している可能性もある、といったアイデアが出され、多様なストーリーが開発することとなった。

この活動は、技能面では、話すことのうち「発表」に属するものであるが、指導の意図としては、最終的には「やり取り」も視野に入れるものである。なぜならば、あいさつ程度の定型的なやり取りを除けば、自分のターンをある程度維持することができなければ、実際的なコミュニケーションは成立しないからである。そして、自分のターンを維持する際に、発話にまとまりを持たせるためには、一定の構成を作る必要がある。ストーリーの構築には、その構成を練習する意味を持たせている。

### 3.2. 物語の分析

2学期の授業で、ディズニー映画*Aladdin*（アニメ版）を用いた。CALL教室を用いてリスニングの技能訓練を主とした授業展開の中で、同作品の物語を分析する活動も行った。分析に枠組みについては、高田（2010）<sup>7)</sup> やボグラー&マッケナ（2013）<sup>8)</sup> を直接の典拠としつつ、ジョゼフ・キャンベルやウラジミール・プロップによる神話・物語研究を参照して教材化した（資料②）。

実践の順序としては、*Aladdin* に先立って、春休みの課題としていた *After Twenty Years* および *Sarah Tops* という短編の物語を題材として、物語分析の手法や考え方を導入した。

まず、「三幕構成」の考え方に基づいて、「ターニング・ポイント」を同定しながら、物語の構成をとらえる練習を行った。生徒の活動の中では、「ターニング・ポイント」と考えられる部分が1つには決定されず、複数の解釈が並立することになったが、活動の目的は作品の厳密な分析ではなく、ストーリーを語る時に、一定の約束事があるという認識を生徒を得ることであったので、必要以上には深入りせず、授業者なりの見解は伝えつつ、そのまま複数の解釈を許容して授業を終えた。

*Aladdin*については、資料②を1冊の冊子としてま

とめ、授業中にいつでも参照できるように配付した。授業では、まず、映画をDVD上のトラックを単位として1トラックずつ視聴し、ストーリーの概要を把握した。次に、CALL機器を用いて、個人学習の形でリスニングの練習を行い、答え合わせに関連して英文の解説や音読を行った。

その後、資料②を用いて、物語を分析する枠組みや考え方を段階的に導入し、*Aladdin*に当てはめて分析を試みさせた。たとえば、「英雄の旅路」の枠組みについて、生徒の知っている作品を例に挙げて、典型的とされる物語の進行を理解させたうえで、*Aladdin*の物語進行が、「英雄の旅路」ではどのように説明できるかを考えさせた。この場合は、「日常世界で導入されるヒーローは、市場でその日暮らしをするアラジンであり、冒険への誘いは、市場に紛れ込んできたジャスミン姫。アラジンはジャスミン姫という非日常の世界に一度は近づくが、奸臣ジャファアの差し向けた衛兵によって捉えられて、日常への回帰を決心する。しかし、結局はジャファアの差し金で否応なく非日常の世界での冒険に突入する」というように、生徒とやり取りしながら分析を進めた。

また、物語の「物語らしさ」を担保する1つの要因として、「登場人物の変化」を指摘した。そして、*Aladdin*の登場人物がどのように変化しているかを生徒に考えさせた。授業のやり取りの中で、生徒は次のようなことを指摘した（複数の生徒の発言の要約）。「アラジンは、身なりみすばらしく、コソ泥を働くような、冴えない日常を抜け出したいと思っていて、魔人ジーニーの力を借りて王子に変身した。しかし、結局は、元の姿に戻り、それを肯定的に捉えることができた時点で物語が終わっている。ジャスミンの父である王様は、ジャスミンの結婚相手について、王子でなければならぬという法律に縛られることをやめ、法律自体を書き換えるように変化している。それらは、つまり、Be yourselfという物語全体のメッセージを表している。それに対して、ジャスミン姫だけは物語を通じて目立った認識の変化がなく、最も安定したキャラクターとして描かれている。」

なお、当初は、ボグラー&マッケナ（2013）の挙げる「シーン」の定義、つまり、「取引と契約」あるいは「変化の成立」という観点から*Aladdin*の各シーンを分析することを構想していたが、授業時間の実際の都合から割愛せざるを得なかった。しかし、後述する「actionによる物語進行」の指導につなげるためには、「シーン」についての丁寧な扱いが必要であったと、実践後に反省している。



### 3.3 物語の創作

以上のような学習を踏まえて、2学期には、生徒自身に物語を創作することを求めた。言語活動としては、“Picture Story”と銘打ち、何らかの絵や写真をきっかけに、その背景にあるストーリーをオリジナルで構築する、というものであった。最終的な生徒の作品例は、資料④に示すとおりである。

この活動を行うに当たっては、それまでの学習を踏まえて、資料③のワークシートを用いて、物語の構想を立てさせた。加えて、Klein (2016)<sup>9)</sup>に依拠して、物語をより面白くするための視点を導入した。

Klein (2016)<sup>9)</sup>は、編集者の立場から、若年層（ヤングアダルト）向けのストーリー創作について、具体的・実践的なアドバイスを、体系立ててまとめている。真実味のある登場人物の描き方やプロットの立て方などが具体例を通じて詳細に説明されているが、その中でKleinが一貫して述べているのが、actionを大切にすることである。actionとは、登場人物の具体的な言動のこと、つまり、登場人物が主体的に何かを考えたり、発言したり、行動したりする様子の描写である。読者は描写されたactionから登場人物の心情や状況の変化を読み取ることができる。actionと対比されるのはeventであり、こちらは、登場人物ではなく、作者が読者のために提供する、心情や出来事についての状況説明である。ストーリーを構築するためには、actionもeventも両方とも必要であるが、eventが多いとストーリーが平板になり、読んでいて面白くないものになりがちである。したがって、できるだけ“action-packed”になるように描写を工夫することが重要とされている。

この観点を徹底するために、生徒が資料③を用いてストーリーの構想を立てる段階で、教員が生徒一人ひとりと個別のカンファレンスを行った。カンファレンスは、生徒がストーリーの構想を説明し、それに対して教員が質問をして生徒の構想を精緻化する、というやり方で行った。多くの場合において教員が発した質問は次のようなものであった。

- ・この登場人物の役割は何？
- ・この登場人物はどのように変容するの？
- ・ターニング・ポイントは何？
- ・どんなactionを描くの？
- ・このストーリーのメッセージは何？

生徒の構想では、ストーリーの全体的な流れについては考えることができている、それをただ平板に描写するeventに頼る傾向が強かったため、教員からは意識的にactionの描写を多くするように働きかけた。

また、読者をスムーズにストーリーに引き込むことができるよう、冒頭の1文を工夫するよう指導した。日本語による有名作品の例を参考に、ストーリーの始め方を考えさせた。

執筆は、毎回の授業時間の中で10分程度を割り当てて少しずつ進めさせたのと、最終段階では家庭学習の課題として仕上げさせ、提出を求めた。生徒の作品例は資料④に挙げるとおりである。

作品の内容は、実体験を基にした日常的なストーリーから、まったくの創造的なフィクションまで、あるいは、型通りに展開するものから、読者の予想を裏切る「ひねり」を入れるものまで、生徒の創意工夫が随所に見られる多様なものとなった。たとえば、冒頭の1文だけをいくつか抜き出してみる（原文ママ、以下すべて）。

- ・ I'm dog.
- ・ When will I be able to go out this room?
- ・ “Ladies and gentlemen!” , a master said.
- ・ I have been a big fan of Carp.
- ・ Once upon a time, there were a carpenter and his family.
- ・ I thought to die.
- ・ The girl liked eating.

・ This is a story about a boy who has no passion.  
それぞれに、自分の構築する物語世界への引き込み方を工夫しているのが見て取れる。

ストーリーの構成については、「設定－対立－解決」の三幕構成を意識できていたものが多かった。「ターニング・ポイント」については、SuddenlyやOne dayのような語句をきっかけに展開を変える例が多かった。特別に指導したことはなかったが、生徒が自分で文脈を作り出す中で、必然的にこれらの語句のディスコース・マーカーとしての性質が意識され、適切な使用が促されたと考えられる。

また、特に重要な場面では描写の密度を上げる作品も多かった。たとえば、ある作品のクライマックスで次のような部分がある。

I walk across the street. Suddenly there is a big sound. “Beep!!” The truck is coming toward me. I want to move but my body doesn't move anymore. Oh, it is my last time. I close my eyes. Then I hear the voice of man.

実時間にすると数秒の出来事の中に、状況の描写と主人公の心理描写、そしてナレーションが充てられており、読者の緊迫感を高める工夫ができています。このような手法も、取り立てて指導することはなく、執筆した生徒自身の読書経験や創作センスに由来する人が多いと思われるが、意味のある文脈の中で

言葉数を惜しまず英文を書く意欲が高まっていたことが見て取れる。

言語材料の面では、通常の教材では出会うことがないような表現や、出会っていても発信に使うのは難しい表現が、文脈の必然性から使われている例が多かった。たとえば、「いじめによる不登校」という状況設定で書かれた作品の中では、bully, betray, school casteといったネガティブな語句や、stained with bloodといった生々しい表現が使われている。また、別の作品の中で、自分用のバイオリンを探している場面で、I tried a lot of other things, but I couldn't find the right one.という1文がある。ここでのthe right oneという表現は、この文脈ではおそらく最適の語選択と思われるが、この選択は、語句そのものの容易さに反して中学生・高校生には難しい場合が多い。しかし、辞書の用例などに当たりながら文脈に合う表現を探す中で、このような適切な語選択が促される場合もあるということである。さらに、labor shortageのような社会的・時事的な表現も、文脈の必然性から使われており、中学生向けの教材からだけでは学べない言語材料を、ストーリー創作の必然性に促されて、生徒が主体的に学んでいることがうかがえた。

さらに、言語使用の量についても、多くのアウトプットを促す効果があった。課題として想定していたのはB4用紙1枚両面程度の分量であったが、構想を立てて描写を細かくしていくと、それでは不足し、最終的にB4用紙2枚やそれ以上の作品を書く生徒も少なくなかった。

以上のことから、物語を受信・発信の教材とすることで、生徒の言語使用が促されたといえる。

### 3.4. 科学コミュニケーション

事実的情報を扱う科学コミュニケーションにおいてもストーリーテリングの重要性はしばしば指摘されている。

たとえば、オルソン (2018) は、自然科学研究と映画製作の知見を融合させ、研究について発表する際には、「ABT (And, But, Therefore)」という構成のストーリーを組み立てることが効果的であるとしている。これは、「Aである。そして (And) Bである。しかし (But) Cである。したがって (Therefore) Dである」という話の流れであり、これは、ハリウッドでの映画製作でも頻繁に用いられるストーリーの基本的な構造である。そのため、科学コミュニケーションにおいても、伝えたい内容に興味を持ってもらい、効果的に伝える際に活用できるとされる。

その具体が、いわゆるIMRaD (Introduction,

Materials and Methods, Results, (and) Discussion) と呼ばれる、科学論文の典型的な構成である。このIMRaDについては、同じく科学論文にストーリーテリングの考え方を取り入れることを唱えるSchimel (2012)<sup>10)</sup> は、「OCAR (Opening, Challenge, Action, Resolution)」という物語の構成と対応づけて説明し、また、記憶に残りやすいストーリーの性質について「SUCCES (Simple, Unexpected, Concrete, Credible, Emotional, Stories)」という枠組みに整理している。その上で、ChallengeやActionに当たる部分 (Materials, Methods, Results) は、できるだけ議論を狭く限定し、対照的にOpeningとResolutionでは視野の大きな話をして、その研究が、より大きな文脈では、どのような目標に向かうものであるのかを述べるべきとしている。

以上のような考え方を、本年度の実践においては、高校Ⅱ年生の「サイエンス・コミュニケーション」(ASコース) および「クリティカル・コミュニケーション」(GSコース) に取り入れた。具体的には、課題研究についてプレゼンテーションをしたり論文を書いたりする際に、ストーリーテリングの考え方に沿って話を組み立てるように指導した。特に、ASコースでは、調査・実験から多くの事実的情報が得られ、それを正確に伝えようとするあまり、専門家や同じ分野を研究する者以外には、それらの意義がうまく伝わらないことが生じがちである。そこで、Schimel (2012) の言う、「Data→Information→Knowledge→Understanding」という考え方が大きな示唆となる。つまり、調査・実験で得られた生データ (Data) そのものは、その分野に精通した者以外に意味を持たない。そこから、生データを整理して分析できる状態 (Information) にし、さらに、それを、図表やモデルのように他者が見て理解できる形 (Knowledge) へと変換し、最終的に、それが持つ意味 (Understanding) を明らかにする、というプロセスが、プレゼンテーションや論文の作成において必要ということである。

科学研究において事実的情報が重要であるのは当然であるが、事実的情報を正確に伝えることだけに腐心していると、結果的には相手に伝わらない。なぜならば、人間は、純粋な事実だけを処理するのが苦手な、何らかの意味づけを欲するからである。ここに、科学コミュニケーションがナラティブ性を要求する理由がある。生徒に、この考え方を指導し、各自の課題研究に当てはめて、DataからどのようなKnowledgeやUnderstandingを得るかを考えさせた。

#### 4. まとめ

以上、中学・高校の英語指導にナラティブを取り入れる実践について報告した。これらの指導がどれほどの成果に結びついているか、定量的な評価はできていない。その点については、今後の課題として残されている。

最後に、本稿の動機となった問題意識を、繰り返しまとめておく。近年、英語教育の分野では、実践的なコミュニケーション能力の育成という課題への対応として、「実用性」の高い学習指導が、ますます強く求められるようになってきている。その1つの帰結が、第1項で指摘した、ナラティブの貧困である。浅薄な「実用性」理解に基づく説明文への過度の傾斜は、果たして「実用的な」英語力を高めることに寄与してきただろうか。多くの場合、説明文は読者に「ご意見拝聴」のコミュニケーションを強いる。そのため、説明文偏重の英語教育では、正確な理解が優先され、対話型のコミュニケーションが起動しづらい。特に、パーソナルな体験や感情を表現するコミュニケーションは、その個人性・エピソード性ゆえに、一般性・抽象性を旨とする説明文とは相性が良くない。

しかし、そういったパーソナルなコミュニケーションは当然必要なものであるし、実践的なコミュニケーションと言う場合にも含まれてくるはずのものである。そして、パーソナルなコミュニケーションには、ナラティブが必要なのである。

以上のことから、筆者は、日常の英語指導の中にナラティブを位置付けていくことを試みている最中である。本稿で報告した実践も、その試みの端緒にすぎない。実践を継続していきたい。

#### [注および参考文献]

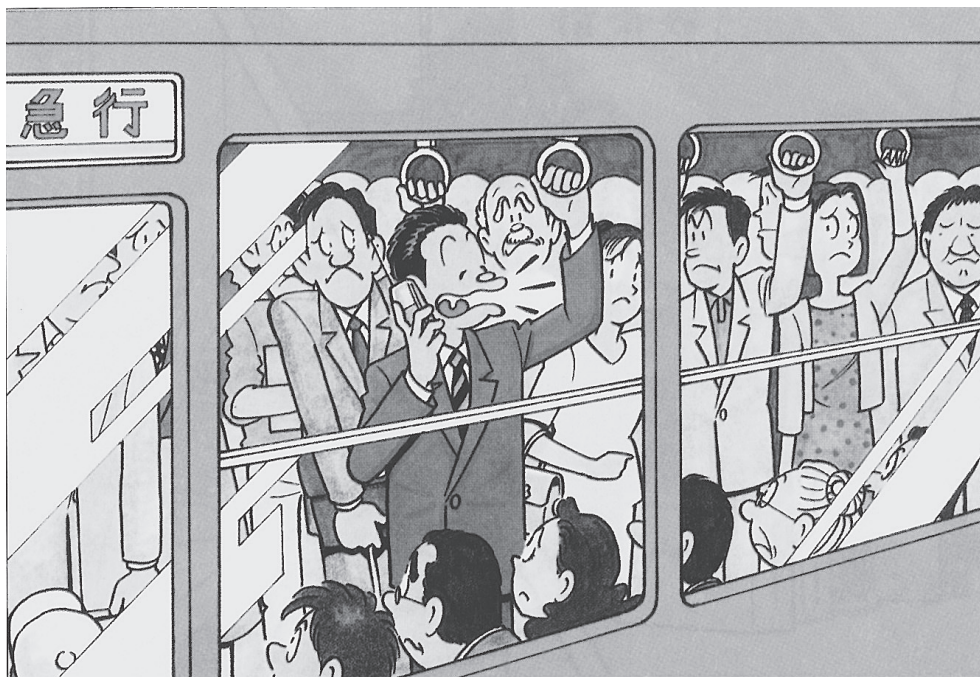
- 1) Annette Simmons, *The Story Factor: Inspiration, Influence, and Persuasion through the Art of Storytelling*, Basic Books, 2006.
- 2) 野口吉昭, [実践]ストーリーテリングー “論理だけでは伝えにくいこと” が伝わる技術, 大和出版, 2019年.
- 3) ランディ・オルソン (著), 坪子理美 (訳), なぜ科学はストーリーを必要としているのかーハリウッドに学んだ伝える技術, 慶応義塾大学出版会, 2018年.
- 4) 2019年5月に訪問視察したThe University of Chicago Laboratory School (シカゴ大学実験学校) では、高校生のEnglish (第1言語としての英語) の授業において、1本の文学作品を課題図書として、その中から生徒が自主的に課題を設定し、レポートを作成するという実践がなされていた。ここでは、文学作品の鑑賞や理解ではなく、既習の物語分析の手法等を活用しながら、生徒自身が批判的に作品を読み、問いを立て、その問いに対して解を試み、そして、その思索を、他者に理解してもらえるように論理的に整理して表現する、という学習が行われていた。すなわち、文学教材を用いて、実社会で求められる「実践的な」資質・能力の育成が行われていた。
- 5) Philip Yenawine, *Visual Thinking Strategies*, Harvard Education Press, 2013.
- 6) 鈴木有紀, 教えない授業ー美術館発, 「正解のない問い」に挑む力の育て方, 英治出版, 2019年.
- 7) 高田明典, 物語構造分析の理論と技法ーCM・アニメ・コミック分析を例として, 大学教育出版, 2010年.
- 8) クリストファー・ボグラ (著), デイビッド・マッケナ (著), 府川由美恵 (訳), 物語の法則ー強い物語とキャラを作るハリウッド式創作術, アスキー・メディアワークス, 2013年.
- 9) Cheryl Klein, *The Magic Words: Writing Great Books for Children and Young Adults*, W. W. Norton & Company, 2016.
- 10) Joshua Schimel, *Writing Science: How to write papers that get cited and proposals that get funded*, Oxford University Press, 2012.



# Picture Description

～英語で表現できることを増やそう～

Round 1 No. 9



|          |         |              |           |    |                |    |           |    |
|----------|---------|--------------|-----------|----|----------------|----|-----------|----|
| だれ<br>なに | は<br>が  | ～する          | だれ        | なに | どこ             | いつ | どの<br>ように | なぜ |
|          |         | ～である<br>～になる |           |    |                |    |           |    |
| 名詞       | 助<br>動詞 | 動詞           | 名詞<br>形容詞 |    | 前置詞 + 名詞<br>副詞 |    |           |    |

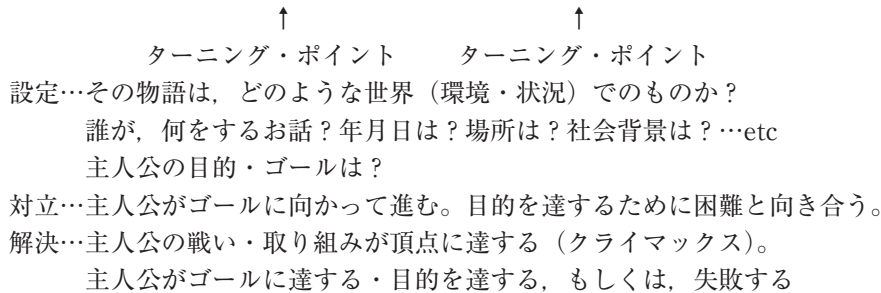
Practice 1 Say it.

## 物語への旅に出よう

Let's Make a Journey into Stories

### 1. 物語には典型的なパターンがある！－全体の構成

「三幕構成」…設定 (set-up) →対立 (confrontation) →解決 (resolution)



### 2. 物語には典型的なパターンがある！－登場人物の役割

登場人物…物語を展開するための、いろいろな働きを持つ。

e.g.) 「英雄譚（ヒーローの物語）」の場合

主人公（ヒーロー）…物語の中心。物語の展開に合わせて変容（成長）する。

影（シャドウ）…主人公の目的達成を阻害する存在であり、物語を通じて主人公が乗り越えるべき対象。敵・競争相手や悪者、あるいは主人公自身の内面など。天変地異や社会情勢などの場合も。

仲間…変容していく主人公を支え、変容に寄り添う存在。

賢者…主人公を導く師。抽象的な理想・理念などの場合も。

使者…主人公を冒険へと導く存在やきっかけ。

戸口の番人…主人公が冒険へと向かうのをじゃまする存在。主人公自身の恐れや不安、日常に留まることへの誘惑など。

変身する者（シェイプシフター）…さまざまな、変身・変容する存在。最初は味方のふりをしていて、途中で敵であることが分かる者、あるいはその逆、また、無関係を装っていたものが核心を隠し持っているなど。

トリックスター…道化役、いたずら仕掛け人。物語の「既定路線」と思われた流れを一気に転換させたりかき乱したりする存在。

常にすべての役割が登場するわけではないが、人物としてではなく、事物や出来事がこれらの役割を果たすことも多い。

e.g.) Sarah Topsの場合

|                   |                  |           |
|-------------------|------------------|-----------|
| 主人公…語り手           | 影…ダイイング・メッセージの謎  | 仲間…父      |
| 賢者…いない？           | 使者…図書館で目撃した事件、母  | 戸口の番人…いない |
| 変身する者…Sarah Tops? | トリックスター…トリケラトプス？ |           |



### 3. 物語には典型的なパターンがある！－物語を動かす力

- (1) 登場人物には「求めるもの」がある  
e.g.) 真実, 勝利, 地位・名声, 宝物, 平安, 愛情, 帰郷etc.
- (2) 各登場人物の「求めるもの」どうしは衝突し, 決着や妥協が必要である  
e.g.) 人物Aが人物Bに勝つ／人物Bが人物Aに勝つ  
人物Aと人物Bが和解し, 「求めるもの」が変わる／消失するetc.
- (3) 登場人物どうしの, 何らかの「取り引き」や「契約」が物語の1つ1つのシーンとなる。  
e.g.) 出会い, 互いの存在を認識する, 相手のことを好きになる／嫌いになる  
あるものを持って行こうとして忘れる, メッセージを相手に届ける  
互いの「求めるもの」が異なることを知る／「第三の敵」に対して共闘を約束するetc.
- (4) 相反する「両極」の対立が物語全体を前に動かす。  
e.g.) 同じ大会で優勝を目指すライバル同士の戦い, 価値観の違い, 出自の違いetc.  
e.g.) Sarah Topsの場合
  - (1) 主人公は, “Try Sarah Tops” というダイニング・メッセージの意味を求めている。
  - (2) 主人公 (と仲間) は複数の解釈を試みるが, 否定される。
  - (3) 主人公が図書館に行く／母親から事件の話を知る／推理する／推理を証明する
  - (4) 「主人公の智恵 vs ダイニング・メッセージの謎」という対立構造。

### 4. 物語には典型的なパターンがある！－冒険の道程

「英雄の旅路 Hero' s Journey」外面の旅と内面の旅  
日常世界…ヒーローが日常の世界にいるところが紹介される / 不足した認識  
冒険への誘い…冒険への誘いが来る / 認識の高まり  
冒険の拒否…ヒーローは最初は乗り気ではない / 変化へのためらい  
賢者との出会い…ヒーローは賢者に勇気づけられる / 克服  
戸口の通過…ヒーローが自分の世界の戸口を出ていく / 取り組み  
試練・仲間・敵…ヒーローが試練や支援者に出会う / 実験  
最も危険な場所への接近…ヒーローが深い洞穴にやってくる / 準備  
最大の試練…ヒーローが最大の試練に耐える / 大きな変化  
報酬…ヒーローが剣を手にする / 実績  
帰路…帰路につく / 再取り組み  
復活…復活する / 最後の挑戦  
宝を持つての帰還…宝物を持って帰還を果たす / 勝利

### 5. 物語には典型的なパターンがある！－キャラ設定

物語は, 特徴的な性質を持つ登場人物によって動かされる。

皮肉屋 へつらい屋 無駄口屋 粗野な人間 お愛想を言う人間 無頼の人間  
おしゃべり好き うわさ好き 恥知らず けち 嫌がらせをする人間 タイミングの悪い人間  
おせっかい 愚か者 へそまがり 迷信深い人間 不平屋 疑い深い人間 不潔な人間  
不作法な人間 見栄っ張りな人間 しみったれ ほら吹き 横柄な人間 臆病者  
独裁者 (権力好き) 年寄りの冷や水をする人間 悪態好き 悪人びいき  
貪欲 (欲深) な人間 意志の弱い人間 他人を誘惑する人間 八方美人 思慮の浅い人間  
他人に迎合する人間 融通の利かない人間 他人を信じすぎる人間 いたずら好き  
動きの鈍い人間 偽善者 裏切る人間 嫉妬する人間 平和を憎む人間 etc.

## 6. 物語には典型的なパターンがある！－シーンとは

物語における「シーン」とは、「変化の成立」である。

何らかの変化が成立したところで1つのシーンは終わる。

また、そのシーンを通じて、読者・視聴者に何らかの理解や疑問が生まれる。

「変化」

登場人物 と 登場人物

約束, ケンカ, 裏切り…等によって, 登場人物の心理や行動, 目標が変わる (増える・減る)

登場人物 と 環境

困難の発生, 事態の推移, 新しい事実の発見…等によって, 登場人物の心理や行動, 目標が変わる

登場人物 と その人自身

内省・自分との対話によって, 登場人物の心理や行動, 目標が変わる

「理解や疑問」

登場人物の性格や背景, できごとの因果関係, 登場人物どうしの関係等

## 7. 物語には典型的なパターンがある！－メッセージ

物語の作者は、物語世界・登場人物・大小のエピソードを通じて、読者に何かを理解してもらったり感じてもらうりしようとする。

愛情・思いやり：恋人，家族，友人，見知らぬ他人，動物…

勇気：仕事，友人，社会…

正直：家族，友人，仕事，社会，信仰…

自己確立：人生，仕事，家族…

努力：仕事，スポーツ，芸術…

他者理解：家族，友人，才能，芸術…

人生の真実：別離，死，怨恨，後悔，嫉妬，苦勞，病氣…

## 物語を作ろう Story Plan

### 1. 三幕構成

|            |  |
|------------|--|
| 設定         |  |
| ターニング・ポイント |  |
| 対立         |  |
| ターニング・ポイント |  |
| 解決         |  |

「英雄の旅」：日常世界→冒険への誘い→冒険の拒否→賢者との出会い→戸口の通過→試練・仲間・敵  
→最も危険な場所への接近→最大の試練→報酬→帰路→復活

### 2. 登場人物

|          |  |         |  |
|----------|--|---------|--|
| 主人公      |  | 影       |  |
| 仲間       |  | 賢者      |  |
| 使者       |  | 戸口の番人   |  |
| シェイプシフター |  | トリックスター |  |

### 3. 対立・取り引き・契約・妥協・決着

|                      |  |
|----------------------|--|
| 主人公の求めるもの            |  |
| 主人公を阻むもの(と,それが求めるもの) |  |
| その他の登場人物の求めるもの       |  |

3年 組 番 名前 \_\_\_\_\_



## Picture Story

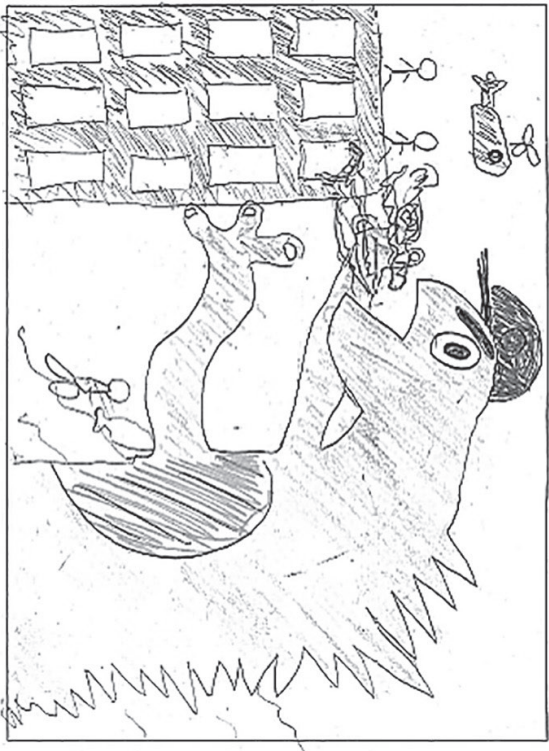


出典:

Hironori and I grew up together.  
 She had been taken seriously ill in childhood.  
 So she had been in the hospital for a long time.  
 I went to the hospital for her every day and sang songs.  
 I cheered her in this way. We enjoyed them.  
 When I became a junior high school student, I was suddenly asked  
 by her,  
 "Please make your original for me." "My original song?" I can't remember

"Please make your original for me." "My original song?" I can't remember  
 "Please make it." "Okay. I will do it."  
 "Yes!" I had a feeling her eyes were sad.  
 I made a promise, but I couldn't make it. Because I was busy  
 with club activities. So I couldn't seem to find so many  
 times to go. I went to the hospital once or twice a week.  
 I really really enjoyed my school life.  
 One day, when I went to the hospital. A man who was dressed  
 in black meant talked with Hironori. They seems to be serious.  
 So I went back home. A few days later ...  
 "Hironori, you talked with a man who I don't know a few days ago.  
 Who is he?" "Well... He is my father's friend."  
 "I see." "By the way, when can I hear your original song?"  
 I went to hear it right now!" "I can make it soon." I said.  
 But I didn't start making yet. I forget it.  
 "You must tell a lie. In fact, you don't make it, do you?"  
 "I'm waiting for a long time." "I'm not free like you."  
 I have no time to do it! I can't live in ease and comfort like you."  
 "I don't want to talk with you anymore." Get out! " " "

## Picture Story



Here:

Many sound of gunshot echoed resounded around Hiraoshima city. There are many broken buildings and burning trees. This scene looks like hell. The beginning of this tragic scene was a summer day. A big monster appeared on Ujina sea. His skin is harder than rock, and he wears the hat of carp. The Hiraoshima government names him "ICOPA" and makes team that

measures to "ICOPA". This team leader is Kapyashi Issa. He is mayor of Hiraoshima. He has son Naoya who is six years old. Issa is very busy at work, so he can't play and talk with his son Naoya. Today, he is going to swim on Ujina sea with Naoya but he couldn't swim with Naoya because of works. So Naoya goes to sea alone. Because of this Issa is very worried about Naoya. So, he went to Ujina sea by helicopter. He arrives at Ujina. The city was burned to the ground. He got off helicopter and he walk there. He finds a shoes that he give to his sons. He hugs this shoes and shouts his sons name many times. He decides to stop more damage. And revenge for "ICOPA". Then, suddenly Hiraoshima city shake violently. And very big big big monster "ICOPA" appeared.