

「書くこと」の指導 — 一コマ漫画を使った創作の試み —

A Practical Report on Teaching Creative Writing with One-frame Cartoons

大谷伊都子

OTANI Itsuko

【要旨】

高等学校国語における「書くこと」の指導の一方法として、漫画を使った創作の試みについて紹介する。まず、四コマ漫画が典型的な起承転結の四段落構成になっていることを利用し、学習者には、四コマ漫画の各場面を文章化し、四段落構成のストーリーにまとめるという作業をしてもらう。このトレーニングにより、起承転結の展開のコツがつかめるようになったら、次の段階では、創作に挑戦する。一コマ漫画を用い、四段落からなるショート・ストーリーを作るという課題である。さらには、グループを作って、段落ごとに書き手を交替し一つの作品を完成させる「リレー創作」も可能である。同じ漫画を素材にしなが、書き手によってさまざまなストーリーが生まれるという面白さ、また、短編なので学習者どうしの作品鑑賞や相互評価も比較的容易であることなどが、この指導方法のメリットである。

1. はじめに

高等学校国語では、1年生で「国語総合」が必修となっており、3領域1事項のうち「書くこと」については、現行の学習指導要領で以下のような内容となっている。

(1) 次の事項について指導する。

- ア 相手や目的に応じて題材を選び、文章の形態や文体、語句などを工夫して書くこと。
- イ 論理の構成や展開を工夫し、論拠に基づいて自分の考えを文章にまとめること。
- ウ 対象を的確に説明したり描写したりするなど、適切な表現の仕方を考えて書くこと。
- エ 優れた表現に接してその条件を考えたり、書いた文章について自己評価や相互評価を行った
りして、自分の表現に役立てるとともに、ものの見方、感じ方、考え方を豊かにすること。

(2) (1) に示す事項については、例えば、次のような言語活動を通して指導するものとする。

- ア 情景や心情の描写を取り入れて、詩歌をつくったり随筆などを書いたりすること。
- イ 出典を明示して文章や図表などを引用し、説明や意見などを書くこと。
- ウ 相手や目的に応じた語句を用い、手紙や通知などを書くこと。

実際の言語活動としては、詩歌・随筆など文学的な文章、説明文・意見文など論理的な文章、手紙や通知など実用的な文章、とそれぞれタイプの違った文章を書くことが例としてあげられている。

「国語総合」では、「書くこと」を主とする指導の配当時間は、30～40 単位時間程度とされている。

つまり、年間 140 単位時間の四分の一ほどであり、「読むこと」「話すこと・聞くこと」などその他の活動との配当割合から考えれば、少なくはない時間が確保されていると言えるかもしれない。ただ、生徒たちが高校入学までに「書くこと」についてどの程度学んできたかという、各々千差万別であり、まずスタートラインからして異なっている。そのため、高校では、書く内容に入る以前に、原稿用紙の使い方・符号の種類・語句の使い方といった文章の書き方の基本から教えて、学習者の足並みをそろえておく必要がある。また、書かせた後の添削指導まで含めることを考えると、それほど多くのことはできないのである。

さる平成 29 年 3 月に、小・中学校における新学習指導要領が公示された。高等学校の学習指導要領についても今後改訂が予定されているが、国語における 3 領域の中で「読むこと」に加えて、これまで以上に「話すこと・聞くこと」や「書くこと」の領域の学習を重視し充実を図っていく方向にあることが予想される。そこで、本稿では、「書くこと」の指導についてとりあげてみたい。

2. 教科書での「書く」授業の扱い

では、『国語総合』の教科書では、どのような形で「書くこと」の教材が取り上げられているだろうか。

たとえば、『新編国語総合』（東京書籍 平成 24 年 3 月検定済 平成 26 年 2 月発行）では、「現代文編」「古文編」「漢文編」と並び、「言語活動編」が設けられている。その中で「書くこと」がメインとなっている教材は次の 3 つである。

- ・「俳句をつくる」
- ・「意見文を書く」
- ・「通知文を書く」

また、『高等学校 国語総合』（明治書院 平成 24 年 3 月検定済 平成 25 年 1 月発行）では、「現代文編・表現編」「古文編」「漢文編」という 3 本立てで、「現代文編・表現編」の中の最後に「12 表現」という単元でまとめられている。その中で、「書くこと」に関する教材は次の 3 つである。

- ・「手紙を書く 未来の私へ」
- ・「読んだ本を紹介する この本がおすすめ！」
- ・「創作する 新しい物語の世界」

いずれも、1 で述べたように、学習指導要領の（2）であげた言語活動例に即し、文学的な文章・論理的な文章・実用的な文章、とそれぞれタイプの違った文章を書く内容となっており、限られた時間数の中で生徒が興味を持ちながら学べるよう工夫した教材が提示されている。

さて、本稿では、この中で、詩歌・随筆など文学的・創作的な文章を書く教材に注目してみる。実際には、どのような言語活動が行われているだろうか。

『新編国語総合』（東京書籍 上述）では、「俳句をつくる」ことが取り上げられている。学習指導案例では配当時間は 6 時間とし、下記のような授業展開になっている。

第 1 時 ……句会の開き方や俳句のきまり、表現方法を理解する。

第 2～3 時 ……題・テーマに沿って、俳句をつくる。

第 4～5 時 ……句会を開き、相互に評価する。

第6時 ……句会の概要をまとめ、発表する。

『高等学校 国語総合』(明治書院 上述)の「創作する 新しい物語の世界」では、すでにある小説をもとに脚本を作ったり、古典作品の一部を取り上げ現代版に書き替えたり、といったことに取り組みさせている。いずれも、個人で書くだけでなく、相互評価をさせる、完成した脚本を元に実際に上演するといったことまで含めて10時間ほど担当している。

まったく一から新しい作品を作ったり長編の作品を作ったりするのは、経験のない学習者にはハードルが高い。そのため、上述の教科書においても、「読むこと」で扱う教材と関連づけて、俳句のような短い形式のものや、原作からの翻案が課題として選ばれるのであろう。「書くこと」に当てられる時間が限られている高等学校の「国語」で、創作をどのような形でどの程度授業に取り入れるかはむずかしい問題である。

3. 漫画を使った創作の試み

本稿では、文章構成の型を身につけつつ、創作的要素も含む学びとして、四コマ漫画と一コマ漫画を使った授業を紹介したい。筆者が、かつて高等学校で作文の授業の一環として行っていたもので、現在は大学の文章表現関連の授業にも取り入れている。漫画という素材が学習者にとっつきやすいということと、短編なので、学習者がお互いの作品を読み合ったり相互評価したりすることも比較的容易である。

3-1 四コマ漫画を文章化する

文章構成の基本となる型として、序論・本論・結論の三段構成法と、起・承・転・結の四段構成法があるが、このうち四段構成法の分かりやすい例としてよくあげられるのが、少し古くなるが、頼山陽の作と言われる次の俗謡である。

起……本所横丁の糸屋の娘

承……姉は十八 妹は十六

転……諸国諸大名は弓矢で殺す

結……糸屋の娘は目で殺す

(『新訂増補 常用国語便覧』浜島書店 昭和59年発行)

地名や姉妹の年齢にいくつかのバージョンがあるが、基本は上記のとおりである。

授業で、この転までを板書し、学習者に「さて、この後、結末はどうなるでしょう？」と尋ねると、それまで糸屋の娘の話をしてきたのに、突然「諸国諸大名は～」と話題が変わるものだから、どうなるのか全く見当がつかないといった様子で興味津々となる。結の「糸屋の娘は目で殺す」を書き足し、「転の『諸国諸大名は～』は、何のためにあるのかなあ」と問いかけても、まだピンとこない。「目で殺す」の意味がわからない学習者もけっこう多いからである。文章全体の中で、転をどのような位置づけとして設定するかはいろいろなタイプがあるだろうが、この俗謡では、転の「諸国諸大名は弓矢で殺す」は、

結の「～目で殺す」を引き出すための、ストーリーには直接関係ない、いわば序詞のような役目を担っており、笑い話における「オチ」にあたる部分を導く役割も果たしている。

この俗謡について解説したあとで、同じように、起承転結の四段構成になっている素材として四コマ漫画を紹介する。風刺画として描かれることの多い一コマ漫画を別にすれば、四コマ漫画は、ストーリー性のある漫画の中では最も短い形式である。3コマでも5コマでもなくなぜ4コマなのかといえば、それはまさにこの4コマが起承転結となっているからであり、四コマ漫画は起承転結の展開を説明するのに非常にわかりやすい素材なのである。また、四コマ漫画では、先ほどの俗謡と同じく、転・結（3コマ目・4コマ目）がいわゆるオチになっており、読者に笑いを引き起こすことがひとつの大きな目的である。そのため、特に転・結が特徴的で、文章化する際にも工夫が必要になるという点がある。

そこで、まず、学習者には、四コマ漫画の各場面を文章化し、起承転結の四段落構成のストーリーにまとめるという作業をしてもらおう。この段階では、漫画の内容を理解し、それを短く的確に文章化することをめざす。

- ・ 字数は全体で200～400字程度。1コマにつき50字から100字程度でまとめる。
- ・ 段落が変わるところでは改行し、一字下げて書き始めるようにする。
- ・ 漫画の中の台詞は、文章化するにあたり、原作どおりに使ってもいいし、多少変えてもかまわないし、あるいは全く使わなくてもかまわないこととする。

文章化に使う四コマ漫画の選定にあたっては、高校生でも理解しやすい内容のものにする。筆者は、朝日新聞に長年にわたって連載中の「ののちゃん」をよく利用させていただいている。小学生の「ののちゃん」をはじめとする山田一家が主要メンバーとして登場し、家庭や学校を中心とした日常生活が描かれていて一般読者にも親しみやすい。しかし、それでも、漫画の内容によっては、どこがオチになっているのかわからなかったり、間違った理解をしていたりする学習者がいる。事前に漫画についてオチの部分まで解説し、学習者全員が共通の理解をした上で文章化させる方法もあるし、事前の説明はせず、各学習者の理解に任せてまず文章化させ、回収後教師がチェックしてから、明らかに間違った解釈によって書かれた文章についてはどこが間違っているのかを授業で考えさせるやり方もある。後者の場合、時には、予想外の解釈だがそういう解釈も可能かもしれないという文章が登場することもある。

ここでは、右記四コマ漫画「ののちゃん」2908（©いしいひさいち 朝日新聞 2005年6月17日朝刊掲載）について学習者が書いた文章を、例として2点紹介する。1～4は各コマの番号であり、段落にも相当する。

〈例1〉

- 1 のの子が「問題集できたよ」と嬉しそうな顔で歩いてくる。
- 2 えらいなあと思ったら……くだらない。鼻に筆をさして習



字を書いたという。

- 3 おばあちゃんが隣のの子を叱ってくれた。そう、ちゃんと問題集をやりなさい……。
- 4 って、同レベルかい！ おばあちゃんが耳に筆をさして字を書き出した。ほんと呆れるわ。

〈例2〉

- 1 「おかあさん できたよ！」元気な声で部屋へ飛び込んだのの子は、母にかけよった。その手には問題集が握られている。「そうかいな」と返事をする母。
- 2 見せられたのはいびつな「春」の字。のの子は鼻に筆をさして字を書いていたのだ。素直にほめたことを後悔した母は、先と同じせりふをやけくそ気味に放った。
- 3 そこへ祖母が話に割り込む。
「のの子ッ！ そんなことでよろこんでたらあかんでッ！」
と言う祖母の言葉に期待を感じた母だったが……。
- 4 次に見た光景は、やはり血は争えないということなのか。筆を耳に入れて字を書いている祖母の姿だった。賞賛の声をあげるのの子の後ろで、母はもう何も言わなかった。

この作業では、各コマの内容を理解し、それを短く的確に文章化することが大切であるが、単に絵で描かれていることを文で説明するだけでなく、その場面をいかに表現するかということで文章力が問われるところでもある。

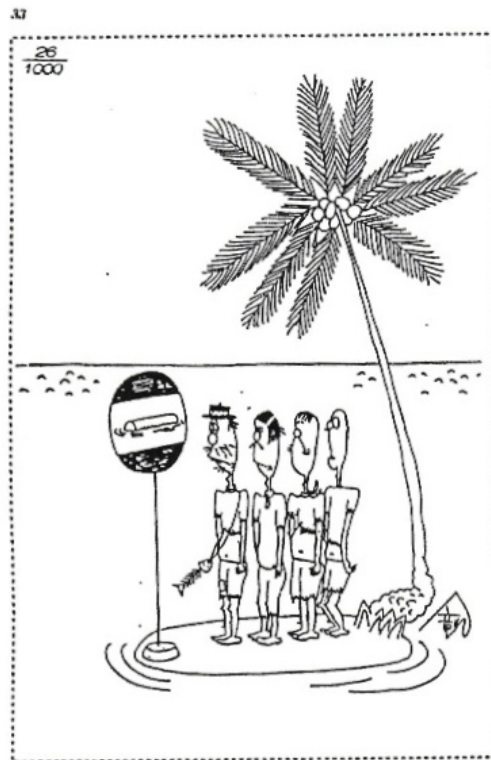
3-2 一コマ漫画から四段落構成のショート・ストーリーを作る

四コマ漫画を文章化するトレーニングを行うことで、起承転結の展開のコツがつかめるようになったら、次の段階では、創作に挑戦する。一コマ漫画を使い、起承転結の四段落構成からなるショート・ストーリーを作るという課題である。新聞などに掲載される政治・社会・世相などを風刺した一コマ漫画は、理解できる学習者には素材としておもしろいのであるが、そうでない学習者にはむずかしいであろう。また、創作という観点からすると、漫画の作者のメッセージがはっきりしているので、書き手の創造性を発揮できる余地があまりない。初歩の段階では、自由に想像をふくらませやすい素材を選ぶほうが望ましいのではないだろうか。

本稿では、『おーい たすけてくれ ― 秋 竜山の無人島まんが 1000 展 ― 』Part 1 ～Part 4 (旺文社文庫 1981 年)を使った例を紹介させていただく。これは、秋竜山が「孤島」をテーマに 1000 枚の一コマ漫画を描いたもので、気が向いた時にばらばらと眺めるだけで、色々なことを想像できて楽しい読み物である。次ページの漫画は、その中の一つである。

実際の学習の進め方は次のとおりである。学習者全員に、同じある一コマ漫画を示し、これをもとにして 200～400 字程度で起承転結の四段落構成からなるショート・ストーリーを書いてもらう。この「孤島」シリーズには、漫画によって、短い台詞やコメントが付け加えられているものと、イラストのみのものがあるが、学習者にできるだけ自由に想像してもらうため、イラストのみのものを選ぶようにした。

- ・学習者は、まず、描かれている一場面がどのような状況なのかを考える。
- ・次に、どのような経過を経てその場面に至ったのか、この後その場面がどのように展開していくのか、想像力を膨らませて肉付けしていく。
- ・ショート・ストーリーではあるが、完結した話にすること。また可能なならば、四コマ漫画にならって、転・結の部分で何らかのオチのある結末になっていることが望ましい。
- ・内容にふさわしいタイトルをつける。



以上のような説明をした後、創作にかかってもらう。このようにぶっつけ本番で書かせる作業では、学習者によって所要時間に大きな差が生じる。20分くらいでさっと書き上げて

しまう者がいる一方、いつまでも漫画を眺めたままなかなか書き始められない者もいるが、時間を区切って長くても40分ほどでとにかく書き終えるよう指示する。

以下は、上記にあげた一コマ漫画をもとに学習者が創作した、二つの作品例である。(1～4は段落)

丸太待ち

- 1 暑い南の島で、男は丸太のイカダを待っていた。
- 2 次から次へと、男たちが集まってきた。
「遅いなあ、いつやって来るんだ。」
- 3 待てど暮らせど、イカダはやって来ない。
「おかしいぞ。」
男たちは騒ぎ始める。
- 4 見れば、看板の裏にはイカダの作り方が載っている。
「そこにあるヤシの木をお使い下さい」

常識

- 1 この島に常識はない。
- 2 私がこの島にたどり着いた時、すでに三人の男がいた。この島にはヤシの木と、丸太の絵が書かれたバス停のようなものがあるだけだった。男たちは国籍もバラバラで、お互いの習慣や常識も違っていた。が、一つだけ、ここでの常識というかマナーがあった。それは、一列に並び、脱出用の丸太が来た時には、慌てず先頭の者から脱出していくというこ

とだ。

- 3 そんなある日、ついに丸太がこの島に流れ着いた。今まで微動だにできなかった先頭の男が目を輝かせ、唯一の食料である魚を手に取り、丸太に手をかけようとした。
- 4 その時である。後ろから聞いたことのない声が聞こえてきた。
「私が最初のはずだろう！ もうずっと待っているのだから。」
それはヤシの木だった。この島に常識はない。

同じコマ漫画を素材にしながら、書き手によってさまざまなストーリーが生まれるところがおもしろい。完成した作品はプリントにして、クラス全体でお互いに読み合い批評しあってもいいだろうし、書き手の名前を伏せて、どれが一番おもしろかったか投票してもらってもいいだろう。

3-3 リレー創作

前項では、個人でストーリーを作ってもらったが、これにゲーム性を取り入れ、グループで一つの作品を完成させるというリレー創作も試みた。コマ漫画を使い、起承転結の四段落構成からなるショート・ストーリーを作るのは同じだが、これを個人ではなく、グループ内で段落が替わるごとに書き手を交替して書いていく。

- ・一グループ四人で円陣を作り、四人全員がそれぞれ原稿用紙を持って、まず書き出しから一段落目を作成する。文字数は一段落につき 100～200 字程度。一段落目が書き終わったら一斉に隣の人に回す。
- ・受け取った人はその場で前の人を書いた一段落目の部分を読み、10～15 分の持ち時間で続きの二段落目を書き、また一斉に隣の人に回す。これを四段落まで繰り返す。
- ・結（四段落目）の担当者は、完成したストーリーのタイトルを考えてつける。

一人で書く場合は、文章全体を自分で把握し創り上げていくことができるが、リレー創作の場合、トップバッターは、最初の状況をどのように描くか、二番手以降の人は、前の人を書いた部分を受けてどのようにストーリーを展開させていくか、結びはどのようなオチにするかなど、それぞれ担当する段落によって異なった難しさがある。

また、ストーリーの途中で齟齬が生じないように、前の人を書いた部分をしっかり読み込むことも大切である。たとえば、語り手は作中で登場人物をどのように呼んでいるのか、誰の視点で語られているのか。原則としてこれらは一貫しているものだが、もし、途中で変わる時には、読者にも納得できるそれなりの伏線や言及が必要になってくる。書き手の個性だけでなく、読解力や協調性も問われるのである。

このようにしていくと、一グループにつき、異なった四種類のショート・ストーリーができあがるわけである。それぞれ、結（四段落目）の担当者は、回ってきた原稿の全文を読めるが、それ以外の人達は自分の書いた部分その後どのように展開されていくのかわからない。最後まで書き終わった後、グループ内で完成した四つのショート・ストーリーをお互いに読み合う時のワクワク感が、このリレー創作の醍醐味である。

4. おわりに

昨今の生徒や学生は「何のために学ぶのか」「役に立つのか」という観点から「学び」を捉える傾向にあり、「こんな勉強をして、何の役に立つのか」という学習者の不満を漏れ聞くことは多い。「書く」ということに対して苦手意識をもつ学習者が多い高校の現場で、ごく一握りの生徒を除いておそらく一生書くことはないであろう創作などをさせるよりは、レポートや履歴書・エントリーシート、社会に出た時にすぐに役立つメールや手紙文、報告書といった実用的な文章の書き方を中心に教えた方がいいのではないかという考え方もあるだろう。だが、実用的な文章は必要に迫られれば嫌でも書かざるを得ないし、将来経験的にだんだん身につけていくものでもある。

一方、文学的な文章や創作は、学校という場でしか書く機会がないとすれば、学習者にはそういう数少ない体験をこそさせるべきではないかという考え方もある。小学生の頃から書いている作文や感想文などは、自分の体験や気持ちなど事実を書かなければならないという暗黙の制約があり、書き手によっては、それを他人に知られたり公表したりすることに対する恥ずかしさや抵抗があるが、創作という形をとることで、そういう制約から自由になれる面はある。

だが、たとえフィクションであっても、「書く」ということは、多かれ少なかれ「自分」をさらけ出す行為であり、書かれた文章には「書き手」が現れる。文章を書き、人の書いたものを読むことで、自分自身の隠された一面を知り、普段接しているだけではわからなかった友人の別の一面を知ることができる。クラスの中で、書いたものを発表しあったり作品集を作ったり読み合ったりということを常時実践していると、学習者どうしの間にお互いを認め合い尊重する雰囲気生まれてくる。これが、「書くこと」の授業において副次的に得られる、大きな収穫と言ってもよいのではないだろうか。

※本論文に掲載した朝日新聞 2005年6月17日朝刊の「ののちゃん 2908 ©いしいひさいち」(承諾書番号 A16-2794) を朝日新聞社に無断で転載することを禁止します。

参考文献

- ・『高等学校学習指導要領解説 国語編』文部科学省(教育出版株式会社 平成22年)
- ・『新編国語総合 指導資料』(東京書籍)
- ・『高等学校国語総合 指導資料セット』(明治書院 平成25年)