

# 創作文執筆ゲーム「ショートショート note」の教材利用

吉田大輔

From Play to Learn: Enhancing Learning with Creative Writing Game 'Short Short Note'

Daisuke YOSHIDA

## 要旨

2021年に発売された創作文執筆ゲーム「ショートショート note」は、創作を志望する人の練習ツールのみならず、国語教育や文学の授業に際して、教材としても利用できる。本稿では、2022年度、大阪公立大学工業高等専門学校・専攻科2年生向け授業「日本文学」で、「ショートショート note」を使い、創作文執筆を取り入れた授業をどのように行ったかの一端を報告する。

キーワード: 創作文、ショートショート、ショートショート note、教材研究

## 1. はじめに

大阪公立大学工業高等専門学校は、未来の技術者の育成のため、創造性を重視する校風であり、筆者はこうした校風に国語教育の側から貢献しようと、創作文執筆を授業の中に取り入れてきた。柔軟にアイデアを出し、それを形にする力を強化することは、広義の技術者育成にも資すると考えてのことである。

具体的には、これまで担当してきた高専4年生向けの授業「言語と文化Ⅱ」や専攻科2年生向け「日本文学」で、創作文執筆を授業に取り入れる活動を重視してきた。これらの授業では、最終レポートとしてごく短い短編小説をひとつ完成させることを目標として運営していた。そうした期末課題に至るまでの授業では、既存の小説を読み、それがどのように発想され、どのような執筆技術によって書かれているのかという点を強調して講じ、学期末の創作課題へと繋げるように留意する。しかし、こうした期末課題に至るまでに、より簡単な課題を一つ課し、執筆への心理的ハードルを下げたうえで期末課題へ取り組む展開にできないだろうか、筆者はかねてより思っていた。そこで、2022年度の授業において、創作文執筆のためのカードゲーム「ショートショート note」を導入し、期末課題よりも前に、簡単な創作文の執筆を中間課題として課し、練習させることにした。これにより、段階的な

発展を受講者に実感させ、併せて授業へのより能動的な受講者の参加を促進する方法が模索できるのではないかと考えた。また、その際に、これまでの文学研究が蓄積してきた物語の類型分析の知見も若干援用し、物語の型を意識するよう言うことで、学生が文章を執筆しやすくなるようにした。本稿では、以上の考えに基づき、「ショートショート note」を授業でどのように利用したのかを、2022年度後期に行った専攻科2年生向け「日本文学」の授業から素描したい。

## 2. 「ショートショート note」の概要

まず、念のため確認しておけば、ショートショートとは、通常の短編小説よりもさらに短い短編を意味する言葉であり、おおむね原稿用紙20枚以内に収まるような小説形式を指す。この形式は、アメリカで1920年代に着手され、日本においては1950年代以降、星新一らの試みによって一般化していった。「ショートショート note」は、こうしたショートショート、又はそれよりも短い超ショートショートを誰でも書けるようになるために開発された創作文執筆のためのゲームである。現代のショートショートの書き手である田丸雅智監修のもと、おもちゃクリエイター・高橋晋平がゲームデザインし、2021年に発売が開始された。全体は、200枚の「お題カード」、3枚の「形式カード」、3枚の「制限時間カード」、4枚の「ヒントカード」によって構成されている。このうち、このゲームの中心をなすのは、200枚の「お題カード」と4枚の「ヒントカード」である。たとえば、お題カードを2枚引いたとして、「空飛ぶ」「コップ」が出たとすると、「空飛ぶ」と

2024年9月2日 受理

\* 元 総合工学システム学科 一般科目

(EX. Dept. of Technological Systems : General Education)

「コップ」という二つのお題のもとに参加者は物語を考えることになる。そのうえで引く「ヒントカード」には、たとえば「ヒント・(お題のもの) が役に立たないと思っていたら意外な使い方、ハッピーエンドになった」というように、ストーリーの展開が抽象的に記されている。このように、お題を与え、場合によってはストーリー展開にヒントを示す使い方も想定されつつ作られたゲームが「ショートショート note」である。このような偶発性と競技性を備えた創作文執筆のためのゲームはほかに類例がないわけではないが、「ショートショート note」はお題カードに書かれている内容が豊富で多岐に渡る点が優れているように思われた。このゲームは、本来、創作文を書きたい人のためのワークショップなどを想定して開発されたものだと思うが、初等教育・中等教育の国語や(1)、高等教育機関での文学系の授業にも応用できる可能性を秘めているように筆者には見え、これを活用してみることにした。

### 3. 授業のための準備と展開

2022 年度の授業でショートショート note を授業に導入してみるため、これを事前に入手し、このゲームをどのように授業に使うことができるか検討した。その際には、このゲームの監修者である田丸雅智の著書なども参照した(2)。先述したように、ショートショート note というゲームは、お題カード、形式カード、制限時間カード、ヒントカードによって構成されている。付属の説明書には、使用方法の典型例が記されているが、それ以外の使い方も模索して使ってほしい旨も記されている。入手後、いろいろと考えたのち、公式的使い方とは少し違うが、以下のように授業では使用することにした。

まず、お題カード、形式カード、制限時間カード、ヒントカードのうち、今回は、200 枚のお題カードのみを用いて授業を行うことにした。

200 枚のお題カードを分析する過程で気づいたのは、名詞的な指示カード(「パン」「ATM」「動物園」など)と形容詞的・動詞的な指示カード(「戦国時代の」「強すぎる」「だんだん高くなる」「燃える」など)とが混在しているという点だった。筆者は、お題カードを、名詞的な指示カードと形容詞的・動詞的な指示カード 2 つに分類して用いることが授業展開上、有益ではないかと考え、授業準備としてあらかじめ 2 つに分類する作業を行っておいた。カードの中には、「パン」のように明らかに名詞的なもの、「空飛ぶ」のように明らかに形容詞的・動詞的なものがある一方で、「酔っ払い」のように名詞的にも動作・状況のようにも取れるようなカードがあったが、あくまで便宜的な

分類としてざっくりと分けた(たとえば「酔っ払い」は、2022 年度の授業では形容詞的・動詞的カードとして分類したが、名詞的カードに分類してもかまわなかっただろう)。

そのうえで、専攻科 2 年向け「日本文学」の中間課題として、このゲームを用いた授業を展開した(本科 4 年生向け「言語と文化」でも行ったが、本稿では「日本文学」の授業を取り上げる)。なお、高等専門学校・専攻科 2 年生は、ストレートに進級してきたとすれば、大学 4 年生に相当する学齢である。

2022 年度の「日本文学」では、後期半年間をかけて漱石「こころ」の最初から終わりまで講じた。最終レポートとしては、「こころ」から二次創作する課題を課すが、その準備として、「ショートショート note」を用いた中間課題を授業時間内に行った。

具体的には、まず、受講学生に、名詞的な指示カードを 2 枚、形容詞的・動詞的な指示カードを 1 枚引いてもらい、偶然によって与えられたテーマに基づいてごく短い物語を創作してもらった。

また、同時に、ヒントカードの代わりに、物語の型の指示を筆者が口頭で行った。物語には普遍的に類型化できるパターンがあることは、古くはアリストテレスから二十世紀のウラジミール・プロップやジョーゼフ・キャンベルに至るまで、多くの研究者が問題としてきた。例えば、現在でもよく参照されるプロップは、『昔話の形態学』

(1928)において、物語のストーリー構成要素を「禁止の侵犯」や「追放された主人公の帰還」など 31 に、登場人物の役割を「敵対者」「助力者」など 7 つに、それぞれ類型化した。人間が創り出す物語はある程度までパターン化されうることを明らかにしたこうした知見は、文学を読解・分析する際に有効なだけでなく、創作する際にも有益である。今回の授業では、かなり単純化して、「いい状態から悪い状態へ移行する」または「悪い状態からいい状態へ移行する」いずれかの物語の型を選択するよう求め、その型に従って書いてもらうようにした。執筆時間は授業内の 80 分、字数指定は 800~1600 字である。回収した後、翌週に全員で全員のものを読みあい、感想を述べあう時間も設けた。

### 4. 学生の書いた創作文から

では、具体的に、自分が引き当てたお題から、受講生がどのようにアイデアをつむぎ、創作文を完成させたか、幾つかの例から見てみよう。授業で学生たちと読みあった際に筆者が言った感想も添えて示す。

#### 受講学生の創作文 A

- 【引いたお題カード (モチーフ)】 小学校、AI  
 【引いたお題カード (シチュエーション)】 酔っ払い  
 【物語の型】 いい状態から悪い状態へ移行する

### 酔っ払いAI

「お、お前も同じクラスか！」

「え！ お前も！」

そんな会話が聞こえてくる。そう、今日は始業式。この俺、根暗頃は今日から四年生だ。今年くらいは友達を作りたい。小学校に入学してから、皆から話しかけられるのを待っていたけど、根暗で声も小さい俺なんかに話しかけてくれる奴はいなかった……。話かけられたとしても、「エッ……アッ……オッ……」みたいな声しか出せずにいた……。でも話かける勇氣は出ない。だって怖いもん！ そんなことを思い出しながら、俺は席についた。クラスメイトの会話が耳に入ってくる。

「今年から新しい先生が来るみたいだよ。」

「マジか。優しい先生がいいなあ……」

確かに、去年はうるさくて汗くさい先生だったから、今年は優しい先生がいいなあ……。

チャイムが鳴った。席に座る奴もいれば、まだ走り回っている奴もいる。俺はずっと座っている。五分経っても先生は来ない。

「遅くない？」

「ね」

あまりに遅すぎて走り回っていた奴も、全員座ってしまった。みんなが不安になってきたその時、ドアが開いた。クラス全員が静まりかえる。

「×☆○※△♡～？ □ー＋！」

入ってきたのは男の先生だった。何言ってるのかわからない。なぜか顔は赤い。すごく酒くさい。

「みんなΩ×☆△□まして！ 今日か☆……らこ※△♡×○のたんになんか☆☆☆！ となる∞death！」

何言ってるのかわからない。話してる途中で先生の体はピーピー鳴る。クラス中ポカーンとした。

「先生！ よく聞き取れません！」

誰かがそう言った。すると先生は五秒だけ真顔になり、こう言った。

「システムエラー、システムエラー、修正プログラム起動」

「は？」

クラス全員が同時に言った。みんなざわつく。すると、

「ピー！ ガガガガキューーン！」

となぜか機械みたいな音をする。この先生、人間じゃないんじゃない……。すぐに音はやみ、

「ごめんね！ やっぱ聞こえにくかったか。この声だとみんな聞こえる？ どう？」

みんなうなづく。

「良かった。やっぱりさっきの声だと聞こえにくいのかも。学習学習っと。」

学習？ よく分からないけど、日本語を話してくれて助かった。酒くさいのは変わらないけど。

「改めて自己紹介します、私はAI教師のGINです。一年間の試験運用の間だけですが、よろしくお願ひします！」  
 これからどうなっちゃうんだろう……。

**筆者のコメント** 「小学校」「AI」というモチーフと「酔っ払い」というシチュエーションから、新学期、酒を飲んで(?)おかしくなってしまったAIの担任教師にハラハラさせられる話を作ってくれた。酒を飲んだからプログラムが変になってしまったのか、プログラムが変になると酒の臭いがする仕組みなのかは不明ながら、主人公の新学年への期待が一瞬でしぼんでいく感じがおもしろい。「汗くさい」→「酒くさい」の呼応などの工夫も見取れる。これをもう少し長く書いていく場合、最初は外れだと思った担任のAI先生のおかげでいつの間にかみんなの輪に溶け込めるようになった、という風に、いい状態の結末に寄せていけそうにも思える。

### 受講学生の創作文B

【引いたお題カード (モチーフ)】 男子、告白

【引いたお題カード (シチュエーション)】 フシギ

【物語の型】 悪い状態からいい状態へ移行する

#### 一緒にゲームをしたいのだ

我輩は犬である。名前はモン十郎だ。我輩のあるじはゲームが大好きである。学校から帰り、我輩に挨拶すると、真っ先にテレビの前に座る。それから我輩が飯を食べなくても、トイレをしても、テレビの前から離れない。

我輩は、ゲームをあるじと一緒に見ている時間が好きだ。さまざまな人間が飛んだり跳ねたりしているさまは外をただ歩いている本物の人間を見ているより面白い。

我輩はゲームをしてみたくなった。我輩がレバーを触ろうとすると、あるじはいつも我輩の手をはねのける。我輩だってできるのに……。しかし、今日はあるじがいつの間にか居眠りをしている。

これはチャンスだ。あるじのようにレバーを傾けてみる。しかし、動かない。何度やっても動かない。そうこうしているうちにあるじが起きて、またゲームを再開させた。結局我輩はゲームをすこしも動かすことができずに終わった。しかし、我輩は見ているのだ。あるじが動かないレバーを解放させる前に大きなボタンを押したことを。

我輩は次のチャンスを待った。そしてついは一週間後、同じシチュエーションがやってきた。

我輩は狙い通りボタンを押すと中の人間が動いた。我

輩は夢中になってその人間をレバーで動かしていたが、動かせる時間は短かった。先ほどと同じ画面で止まってしまうのだ。

いらついた我輩はボタンを何度も押した。すると、人間が火を吹いたのだ。楽しくなった我輩はボタンも押しながら、レバーも動かした。するとまた画面が止まってしまった。なんだか画面がキラキラしている。もう一度ボタンを押しても人間は動かなかった。そこで、現実の人間の気配を感じた。あるじが起きたのだ。

どうすることもできない我輩は、部屋中を駆けまわったが、画面はなにも起きず、あるじに怒られるのをただ待つだけであった。

しかし、結果は違っていた。あるじは我輩を怒らず、キョトンとした眼で我輩を見てくるのだ。あるじは我輩の前足を持ち、テレビの前に連れていった。あるじはなにかに驚いた様子だ。そのあととはなぜか一緒にゲームをした。我輩はレバーとボタン担当で、あるじは横でなにかカチャカチャしている。

それからあるじと一緒に遊ぶ時間の増えた我輩は充実した毎日を送っていた。

あるじが一人でゲームをしている時はあるじの顔は画面の中にあり、我輩もそれをやってみたくなくなった。

例によってあるじを観察していると、どうやら平たいボタンを押せば画面に顔が映り、他の人と話せるらしい。

我輩はすぐ実行に移した。あるじが一緒のとき、我輩が映らないところを見ても、なにか秘密があるのだろう。あるじがまた寝ている時に実行に移すことにする。

世界にゲームをする犬がいることを告白し、ゲームのできるほかの犬を探すために。

**筆者のコメント** 「男子」「告白」というモチーフと「フシギ」というシュチュエーション指示から、「吾輩は猫である」の語り口を借りて、ゲームする犬を書いてくれた。

「男子」「告白」というモチーフから一番ありえそうな恋愛の展開をあえて避けようとしたところがおもしろい。最後は少しわかりにくいですが、ゲームではなく Zoom する飼い主を見て、犬も Zoom したくなっているという描写かと思う。なお、明治の昔から「吾輩は猫である」のパロディは「吾輩は猿である」「吾輩は鼠である」「吾輩は馬である」、いろいろあり、「吾輩は猫である」はみんながちょっと真似してみたくなる文章なのかもしれない。

#### 受講学生の創作文 C

- 【引いたお題カード (モチーフ)】 ごはん、貯金箱  
【引いたお題カード (シュチュエーション)】 空飛ぶ

#### 【物語の型】 いい状態から悪い状態へ移行する

##### ちよま 貯金箱

私には、空を飛びたいという夢がある。方法はなんでもかまわない。とにかく、空を飛びたいのである。これを親に相談したところ、「まずはお金を貯めなさい」と言われ、貯金箱を渡された。毎日、コツコツと貯め続けることが、お金を貯めるためにも目標を叶えるためにも大切だと言うのである。私は言われた通り、毎日貯金箱に小銭を入れ続けた。十円でも良い、何なら一円でも。とにかく、毎日小銭を入れ続けた。私の親は、その貯金箱を手に持ち、中を開けずに、私の貯金が毎日増えていくのを確認した。そして、毎回同じことを言う。「これがいっぱいになれば、お前の夢は叶うだろう」と。私は毎日欠かさず貯金した。

そんなある日、私は友人と駄菓子屋へ行った。私はうまい棒とグミを買った。毎日の小遣いが百円の私は、それを買ってなお、今日の貯金分である十円を残していた。すると、友人が途中でお金を落としたりしく、買いたいものに十円足りないことがわかった。もちろん、買うのをやめてもいいのだが、お菓子を棚に戻そうとするそいつの顔は、この世の終わりのようであった。私はなんだか気の毒になり、「十円やるよ」と言った。「少し分けるよ」も忘れずに。

友人には感謝され、その場はそれで済んだが、問題は今日の貯金ができなくなったことである。親が私の貯金箱を確認するのは晩ごはんの時である。まだ時間はあるが、金のあてはない。そうこうしているうちに、晩ごはんの時間がやってきた。もちろん、貯金箱に小銭は入れていない。あと少しで、食べ終わってしまう時に、私は決死の作戦に出た。まず、みそ汁をおかわりする。そして、親がわたしのお椀にみそ汁を入れるために、台所の方を向いている間に、茶碗に残っていた一口強ほどのごはんを貯金箱に入れてしまった。何とかばれずに入れることはできたが、私にはまだ親による確認が残っていた。二杯目のみそ汁を飲み終えたところで親の確認がはじまった。私は親に貯金箱を渡す。親の顔が、私には鬼のように見えた。鬼は貯金箱を手に持ち、振りだした。重さを確認している。いつも五秒ほどで終わるが、今日だけは長く感じた。しばらく経って、鬼は言った。「毎日貯め続けてこれがいっぱいになれば、お前の夢を叶えてやろう」と。合格だ、私は何とか乗り切ることができたのだ。

翌日、私は昨日と同じ友人に誘われた。なんとなく嫌な予感ではしたが、昨日と同じ展開になった。こいつのズボンのポケットは破れているんじゃないかと思った。しかし、私には実績がある。あの鬼をだました実績が。私は昨日同様、友人の不足分を払い、みそ汁を御替わりし、そして、貯金箱にご飯をいれた。入れるときに気づいたのだが、昨

日のご飯は既にカピカピに固まっており、それが貯金箱の内側に当たると、カンと小銭のような音を出すのである。大発見だった。

私はこうして、小銭があっても毎日ご飯を入れ続けた。そして、鬼はお椀にみそ汁を入れ続けた。

そんなある日、貯金箱がいっぱいになった。鬼は「よくここまで貯め続けた。約束通り、願いを叶えよう」と言った。私は思った。大事なことは毎日続けること、中身なんてどうでもいい。よくがんばったじゃないか自分。中身はお米だが、そんなことは関係ない。中身なんてどうでもいい、やり続けることの大切さを私は学びました。そう思っていたとき、鬼が言った。「じゃあ、いくら貯まったか見てみようか！」

**筆者のコメント** 「ごはん」「貯金箱」というモチーフ指示、「空飛ぶ」というシュチュエーション指示を、空を飛びたいからお金を貯める、お金がないから代わりに米を貯金箱にいれる、というように因果ではっきり結びつける展開にしていくところがおもしろい。「空飛ぶ」の要素は最初しか出てこないけど、何らかの伏線としてラストにもう一度使うのもよかったかもしれない。リアリズムでいけばご飯は当然貯金箱の中で腐ると思うが、そうすると臭いから親が気づいてしまって、ラストにつながらない。だから、その貯金箱の中では米はすぐに乾燥した、という風に説明しているところからも、どう読まれるかを考えながら書いた痕跡がうかがえる。

#### 受講学生の創作文 D

【引いたお題カード (モチーフ)】 棒、大増殖

【引いたお題カード (シュチュエーション)】 初めての

【物語の型】 いい状態から悪い状態へ移行する

#### 増殖の棒

増殖の棒、それはこの国に伝わる数ある伝承の一つである。曰く、増殖の棒を手にした者は子孫にめぐまれ、有力な一族になる、と。曰く、増殖の棒を得た者は巨万の富を得た、と。曰く、増殖の棒を手にした者の国家は武力を増大し、やがて強国となった……。

こんな風に増殖の棒の逸話はたくさんあるのだけれど、その棒が僕の家への押し入れで見つかったのだった。

三年前の少し暑くなりだした頃、毛布を押し入れにしまおうとしていた。毎年季節の変わり目に行く、いつも通りの作業のはずだった。僕が押し入れの隅をふと見ると、何かが光っていた。部活の大会で優勝した時のトロフィーでも置きっぱなしにしていたのだろうと思ったが、何かがおかしい。優勝したのは一回だけのはずなのに、トロ

フィーは三つもある。よく見てみると、どれも同じ年度で、同じ大会名だ。

そばには、棒が転がっている。もしかしてと思って、棒でトロフィーの一つに触れてみると、やっぱり二つに増殖した。

「思った通りだ！ これはあの伝説の増殖の棒だ！」と思わず僕は声を上げてしまった。

いま振り返れば、現在の俺があるのはこの棒のおかげだな、なんて思って笑わずにはいられない。というのも、俺はこの棒を使ってビジネスをはじめたからだ。俺は「増やし屋」として、アンダーグラウンドな依頼を受けてはなんでも増やして金を稼いできたのだった。やばい商売だと思わなくもないが、金を直接増殖させない良心がまだ残っている点は褒めてほしいくらいだ。

そんなある日、ネットニュースが目にとまった。どうやら増殖の棒に関する逸話が書かれた石碑が見つかったらしい。言い伝えではなく、増殖の棒のことが文字として書かれている記録が見つかったのは初めてのこららしい。内容が気になってニュースを読み、しばらくして俺は、呆然とした。

その石碑には、増殖の棒はやがて持ち主に災いをもたらす、そう書いてあったからだ……。

**筆者のコメント** 「棒」「大増殖」というモチーフ、「初めての」というシュチュエーション、それぞれの指示から、まず「増殖の棒」というへんなものを考え、それがどういうものなのか発想していった流れがおもしろい。また、悪くなってしまう前の一人称が「僕」で、悪くなったあとが「俺」というのも工夫を感じる。金をそもそも増やせばいいのでは？、と読者に言われるのを見越して、金を増やさないでいるのは良心、と先取りして言うのもなるほどと感じた。

#### 5. 終わりに

以上、例示した学生たちの取り組みは、筆者の予想よりもはるかに優れたものだった。学生の書いてきたものは、お題からそのように飛躍して発想できるのかと驚かされるものが多かった。そして、授業で読みあうと、同じような驚きを教室全体で共有することができ、教室が活発なものとなっていた印象を持った。

アイデアを出す力は、自分では思いつかない他者のさまざまな発想を目にしたたり耳にすることで刺激を受け、磨かれていく。

事実、こうした試みを取り入れた2022年度は、例年よりも最終レポートの創作文の出来も感心するものが多く、

中間課題に「ショートショート note」を導入した効果を感じた。また、学生たちの授業アンケートの反応からも、こうした中間課題でアイデアを共有したことに対する肯定的な反応が見られた。

授業に創作文執筆を取り入れる際、受講者の中にある「書きたいこと」から物語が生まれるというような抽象的な内発性による発想ではなく、モチーフと物語の型とを与え、その限定に応じて頭をひねってもらい、アイデアを共有していく「大喜利性」とでも呼ぶべきものを備えた教室空間を作る方がうまくいきやすいように思う。そう考えるとき、モチーフを遊戯性・偶発性を伴って学生に与えることのできる「ショートショート note」は、国語教材として利用できる可能性を大きく秘めたゲームと言えらるだろう。

注

(1)「ショートショート note」というゲームを使用しているわけではないが、2020年度の小学校の検定教科書の一つ、『ひろがる言葉 小学国語 四年』（教育出版）では「ショートショートを書こう」と題して、田丸のショートショート執筆のための取り組みに基づく内容が収録されており、初等教育の国語に創作文執筆を取り入れようとする意欲的な試みと言える。

(2)田丸雅智『たった 40 分で誰でも必ず小説が書ける超ショートショート口座』WAVE 出版、2020

\*本文で引用した学生諸氏の文章は、すべて引用許可を得ている。

\*本報告で述べた授業実践を行うにあたり、大阪公立大学工業高等専門学校校長裁量経費より助成いただいた。記して、感謝いたします。