

物語としての授業

—物語論から見た授業の構造化に関して—

角谷 昌則

(広島国際大学心理科学部教職教室)

【要旨】 村上春樹の小説、宮崎駿のアニメ、あるいはスター・ウォーズといった作品が国際的な人気を博した理由について、それは作品が高度に構造化されていたからだ、という議論がある。翻って学校の授業を見てみると、授業もまた極めて構造化された形態を有している。ならば、人気作品の構造を検討してその人気のあり方を探り出し、それを授業に応用することができるのではないだろうか。そこから、面白くて伝わる授業を創造し実践できる、新たな方途が開けると考える。

1. はじめに

本稿の目的は、小学校・中学校・高等学校における授業の分析および設計に関し、物語論を援用した手法の可能性について検討することにある。中心となる議論は、物語論において指摘されてきた物語の「構造」と、学校の授業のもつ構造化との間には、さまざまな面において理論的な類似性があるのではないかと、という点を明確にすることである。

物語論 (narratology) もしくは物語の構造化に関する研究はこれまで少なからず行われてきた¹。その古典とみなされているのは、ウラジミール・プロップの『昔話の形態学』(1928)である²。これはロシアの数多くの魔法民話を分析し、それらが7種類の「行為者」(登場人物)が演じる31の「機能」を規則的に組み合わせた上に成り立っている、という魔法民話の「構造」を議論したものである³。このプロップの業績がきっかけとなって、物語を構造言語学的に、あるいは行動機能的に研究してゆくという手法が展開していった⁴。その流れの中で、プロップの業績と同じくらい大きな影響を文化・社会に与えた、という点において、アメリカの神話学者ジョセフ・キャンベルの神話論も注目に値する。特に英雄神話に着目したキャンベルは、世界の様々な英雄神話の比較を通じて、そこに共通して看取されうる物語構造を指摘している⁵。

一方、学校の授業に存すると考えられる「構造」について、このような発展を見せる物語論の視点を援用しつつ考察を加える試みは、これまでに殆どなされてはこなかった。「物語」と「授業」とが結びついた際には、国語や古文などの授業で物語文をいかに教えるか、というテーマに落ち着くケースが殆どとなるようである。ただ、子ども達に物語やお話を積極的に創らせる、という教育的行為については幾つかの研究が見られる。例えばフランスでは、ミシェル・シモンセンが『フランスの民話』を著し、その中で、子どもに物語らせるという教育実践に注

目している⁶。これは物語に固有の構造性に着目し、その構造を子どもに与えて肉付けさせて物語論的に物語らせる、という実践に関する研究である。あるいは内田伸子は、その著書『想像力の発達』の中で、「おはなし」を作る行為を「経験の解体と再建を通しての創造」と捉え、子ども達に物語らせるという試みを紹介している⁷。こうした研究において展開される論旨は、本稿の最終部分における考察と関連をもつものである。

以下において、まず神話・民話・伝承文学といった物語に関する研究分野の蓄積を引用しながら、そうした物語がもつ構造性について認識し、かつそうした構造性が、現代社会において大いに人気を博している小説・アニメーション・映画にも受け継がれている、とする議論について整理を行う。次に、そうした人気作品のもつ構造性と、学校の授業にある構造性との間での類似性について検討し、物語の構造に関する物語論の思考の枠組みが授業分析に資するのではないか、という点について吟味する。その後で、そうした二つの構造性の間に類似性が認められるゆえに、構造という点に着目すれば、今度は授業の設計も可能になるのではないか、という点についても言及を行う。

2. “構造”の効果

学校教員は、児童・生徒をわくわくさせ、惹きつけるような「面白い」授業を行いたいと考えている、という認識について、多くの異論は無いと思われる。さらに、単に「面白い」というだけでなく、教師が伝えようとしている教育内容が学習者にきちんと「届く」ことにも、教育の専門家として配慮すべき事柄であろう。

一方、そのように送り手のメッセージがしっかりと伝わりつつ、読む者・観る者を惹きつけ、面白いと思わせる文芸作品や映像作品が存在している。では、上記のような「面白い」そして「届く」授業を構想するにあたっては、そのような文芸作品等から、有力なヒントが得られるのではないだろうか。

以上の問題関心から、この項では、学齢期の子ども達に人気のある小説やアニメーションの中から、村上春樹と宮崎駿の作品を材料に、それらの「面白さ」や「届きやすさ」およびその「構造」についての議論を整理してゆく。

2.1 面白さの在り処

村上春樹の小説や宮崎駿のアニメ作品は、今や日本だけでなく世界の多くの子ども達や若者達まで魅了している。村上は『ノルウェイの森』、『羊をめぐる冒険』、『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』、『ねじまき鳥クロニクル』、『海辺のカフカ』、『1Q84』とヒット作を次々と生み出し、また宮崎も『天空の城ラピュタ』、『となりのトトロ』、『魔女の宅急便』、『もののけ姫』、『千と千尋の神隠し』、『ハウルの動く城』、『崖の上のポニョ』で数多くのファンを獲得している。両者ともに国内外での受賞も多い。

ところが、昨今のこうした文芸作品に見られる「構造」を問題とする批評がある。大塚英志はそのいくつかを紹介しているが、例えば蓮見重彦の場合は、村上龍の『コインロッカー・ベイビーズ』、丸谷オ一の『裏声で歌へ君が代』、井上ひさしの『吉里吉里人』、そして村上の『羊

をめぐる冒険』が、「全て同一の物語構造からなっていることに酷く憤っている」としている⁸。あるいは柄谷行人の場合は、村上のサブカルチャー文学や宮崎のジャパニメーションが世界に届くことについて、「構造しかないからだ」と短く言い捨てたとある⁹。こうした批評を元に、大塚は村上や宮崎の作品がなぜ世界にまで届き、面白く受け入れられたかについて、以下のようにとめる：

結論だけいえば、……それは「物語」を「構造」として発見した 1920 年代のロシア革命直後のソビエトの芸術理論（筆者註：「フォルマリズム」のことでありプロップの物語論もこの流れに位置する）に広く準拠している、ということだ。日本のまんがアニメーションは「物語」「作画」「演出」「動き」の四つの水準で高度に「構成」化されていて、それが「構造しかない表現」として汎世界化した要因である。それに対してサブカルチャー文学の普遍化は物語水準の「構造化」によってもたらされた、といえる¹⁰。

ここで重要なのは、村上・宮崎作品が世界的な人気を博することができた理由として、その「構造化」という指摘がなされていることである。加えて、この「構造化」においては、「物語」の「水準」での構造化が最も意義深いと、示唆されうると考えられる。なぜなら、上に示されている 4 つの水準での構造化において、村上文学と宮崎アニメの双方で共通に見られるのは、「物語」の部分での構造化と読み取れるからである。

では、人気作品の物語には、どのような構造化が見受けられるのだろうか。

2.2 「構造」と「届きやすさ」

物語の構造としては、2 つの側面が考えられるようである。1 つはその物語が内部に有する構造的な組成についてであり、もう 1 つは 1 つ 1 つの物語を取り巻く時代背景のような、より大きな物語との連関についての側面である。以下に順に見てゆく。

大塚によると、村上や宮崎が創作した物語のみならず、1980 年代から後の人気作品の多くに、「スター・ウォーズ化」が見られると言う¹¹。『スター・ウォーズ』とは、アメリカの映画監督ジョージ・ルーカスが製作し、1977 年に第 1 作が発表された SF 映画のことである。これまでに全 6 話が公開され、世界中に多くのファンを獲得している。その『スター・ウォーズ』の物語を作る際に、ルーカスが先述したキャンベルの英雄神話論の構造を下敷きにした事実は、広く知られている¹²。

キャンベルは世界の様々な英雄神話を研究し、それらの物語に見られる 1 つの構造的パターンを「単一神話論」としてまとめた¹³：

第1幕：出立	第2幕：イニシエーション	第3幕：帰還
step 1: 冒険への召命	step 1: 試練への道	step 1: 帰還の拒絶
step 2: 召命の辞退	step 2: 女神との遭遇	step 2: 呪的逃走
step 3: 超自然的なるものへの援助	step 3: 誘惑者としての女性	step 3: 外界からの救出
step 4: 最初の境界の越境	step 4: 父親との一体化	step 4: 帰路境界の越境
step 5: 鯨の胎内	step 5: 神格化	step 5: 二つの世界の導師
	step 6: 終局の恩恵	step 6: 生きる自由

[大塚 (2009)、pp. 60-61 より図式化]

これによると、英雄神話とは、主人公が何かの冒険に出発し、何かを得て戻ってくる、という「ヒーローズ・ジャーニー」の構造を有していることが判る。この「ヒーローズ・ジャーニー」については、別の言葉にすると「行って帰る」物語であり、児童文学作家・研究者の瀬田貞二はこれを「いちばん年下の子ども達が喜ぶお話」の「構造上のパターン」ではないか、と述べている¹⁴。また、何かを得て戻ってくる場合、例えば金銀財宝や王位といった利益的な何かを手に入れて戻ってくるとは限らない。スター・ウォーズの第1作（エピソード4）のように、主人公の「成長」といったものもそこには含まれる。これらの点から、もし近代教養小説が主人公の自己実現を1つの大きなテーマとして扱っているのであれば、その成長や自立のプロセスを、この世界の多くの人々が幼少より親しんできた英雄神話的な「ジャーニー」の構造に嵌め込み、ストーリーを仕立てることはそう難しい作業ではないのではないだろうか。

この点について大塚は、まず村上の作品にも宮崎の作品にもこの「ヒーローズ・ジャーニー」的な単一神話論の構造があると指摘する。彼らの作品は、主人公の「通過儀礼」の物語であり、そこにはキャンベルの「出立・イニシエーション・帰還」といった構造と類似する、「分離・移行・統合」といった構造があると説く¹⁵。さらに興味深いのは、多くの英雄神話のように主人公が男性である場合のみならず、主人公が少女の場合においても、村上や宮崎が描くのは少女の「結婚」ではなくむしろ「自立」であるとする指摘である¹⁶。つまり、村上・宮崎の場合は、それだけキャンベルの単一神話論に通じる「スター・ウォーズ化」が、著しく見られるというわけである。

このように、スター・ウォーズはもとより、村上文学や宮崎アニメをキャンベルの提示する英雄神話論の汎用的な雛型に当てはめて解釈し、またはそうした解釈が可能であるのならば、そこから2つの重要な点が導き出される。1つは、なぜ村上文学や宮崎アニメが多くの人々を魅了するのか、その理由は、世界の多くの人々が幼少期より親しんだ物語のパターンを、それらの作品も踏んでいるから、という解釈である。そして2つ目に、なぜ村上文学・宮崎アニメが国際的に受け入れられるかの理由について、それは両者とも物語の構造化による普遍性を備えているために、国境を越えてのコミュニケーションの壁を潜り抜けて相手に届き易いから、という結論付けも可能となろう。

このように、実績のある構造を取り込んで構造化することによって、相手を面白がらせ、かつこちらのメッセージも届く内容のものを作成することができると考えられる。ただ、大塚らの構造化論議は、個々の物語を超えて複数の物語をまとめ上げる、より大きな物語の存在についても扱っている。これを構造化の2つ目の側面として、次に押えておく必要がある。

大塚は、個々の物語とより大きな物語の関係について、歌舞伎を例として説明する¹⁷。歌舞伎の用語に、「趣向」と「世界」というものがある。1つ1つの歌舞伎の演目、すなわち個別の小さな物語が「趣向」に相当するものであり、一方「世界」とは、そうした小さな物語が拠って立つ背景的な枠組みのことを指す¹⁸。よって「趣向」とは違って、「世界」が演目を観る者の前に直接現れてくることは無い。

ここで「世界」を重要と考える理由は、それがあると多くの「趣向」を生み出すことが可能となる点にある。大塚によると、歌舞伎作者の間には「世界綱目」と呼ばれる「世界」のカタログのようなものが存在し、作者の才能はその「世界」をいかなる「趣向」で切り取り、1本の上演作品として仕立て上げられるかの妙で判断されたという¹⁹。ここから、背景となる「世界」がしっかりと確立されているなら、「後はゲームでもプレイするよういくらでもお話をその上に走らせ」ることも不可能ではなくなる²⁰。これは小さな物語の多作に有利というだけではなく、同じ「世界」の物語という形で一連の小さな物語群をシリーズ化し、様々なシリーズを拵えることによって、物語の長期間にわたる提供が可能となることも意味する²¹。

以上のことから、この「世界」と「趣向」の関係性と個々の物語の構造を合わせて考えるなら、次のような物語像が得られる。まず「世界」に相当する大きな物語について、その時代背景や特徴を注意深く設定する。この大きな物語は、作品化を直接目指して構想される必要は無い。次にその「世界」のある場面なり局面を材料に用いながら、主人公の自己実現や自立を扱った「行って帰る」形式のストーリーを作品化する。うまく当たれば、「世界」から違う「趣向」を切り取ってシリーズ化し、長い間人々を魅了してゆける。

このように、物語論の文脈においては、スター・ウォーズや村上文学や宮崎アニメといった作品が国際的な人気を博した理由について、物語の構造化という視点からの解釈が展開されている。それでは、この視点を援用しつつ、魅力ある学校の授業というものを考えることはできないだろうか。

3. 授業は「構造化」している

もし学校の授業が物語論で云う物語と同様に構造化しているならば、物語論の枠組みを応用して授業を分析したり計画したりという作業が容易となる。そこでこの項では、授業がいかに構造化しているかについて検討する。まず個々の授業を「小さな物語」の枠組みで捉え、次に個々の授業の設定や背景とみなしうる「大きな物語」について考察する。

3.1 個々の授業の「物語構造」

今日の学校教員は、授業を極めて高度に構造化して捉えていると思われる。その最も端的な証左は、授業の計画書もしくは台本とも言える学習指導案の仕組みに表れているのではなからうか。学習指導案は各都道府県で広く用いられ、また教育実習時や教員採用試験の模擬授業時に受験生が書かされるなど、教員の養成・採用段階から深く浸透しているものである。以下に広島県で広く採用されている学習指導案の書式を例に、学習指導案の構造化について検討してゆく。

広島県教育センターのホーム・ページには、小学校・中学校・高等学校の学習指導案例が各教科別に約400例掲載されている²²。それらを通覧すると、校種・学年・教科等によって若干の違いはあるものの、ほぼ共通する書式を用いていることがわかる。その共通する書式とは、以下のような形である：

タ イ ト ル

学校名 _____

指導者名 _____

1. 日時： *授業実施日・校時を記述
2. 学年・学級名： *男子〇人、女子〇人、合計〇〇人といった学級構成も記述
3. 単元名：
4. 単元について： (1) 単元観／教材観 (2) 児童・生徒観 (3) 指導観
5. 単元の目標： *関心・意欲・態度に関するもの／各教科に存する固有の目標に関するものを、それぞれ端的に記述
6. 単元の評価規準： *関心・意欲・態度に関するもの／表現の能力に関するもの／理解の能力に関するもの／知識の理解に関するものを、それぞれ端的に記述
7. 指導と評価の計画： *その単元全体の学習計画について、学習内容／評価を一覧表として記述。評価の項目については、関心・意欲・態度／表現力／理解力／知識のどれに重点を置くか、その評価規準は何か、評価方法は何かまで細かく欄を分けて記述
8. 本時の展開： (1) 本時の目標 (2) 本時の観点別評価規準 (3) 準備 (4) 学習の展開 * (4)学習の展開については、授業の導入・展開・まとめという段階ごとに、学習活動／指導上の留意点(「努力を要すると判断される」状況の児童・生徒への指導の手立ても含む)／評価規準の各項目について、一覧表形式で記述
9. 板書計画： *板書状態で内容を記載

[広島県教育センターHP より作成]

単元や授業内容や書き方にもよるが、分量的にはA4サイズで4～5ページ程度が多いようだ。

この学習指導案が、物語論で使われるのと似た意味で「構造化」されている、と解釈できる理由をいくつか挙げることができる。まず第1に、この書式が、校種・教科・学年等の違いを超えて、ほぼ共通に用いられている点である。これは学習指導案が、「構造しかない」状態である、という現実を示していると考えられる。第2に、この学習指導案の書式を見ると、授業の準備・実施・評価の各段階にわたって、授業実施者が何に気をつけて何を書くべきなのか、極めて詳細に定められていることが分る。授業実施者すなわち教員は、この書式に従って各項目を埋めてゆけば、授業の始めから終わりまでのプロセスを詳しく完成させることができる。

そして第3に、この学習指導案に描かれているのは、児童・生徒の成長を目論んだ「通過儀礼」の物語ではないだろうか、という解釈が可能な点である。学習指導案の「4. 単元について」に注目したい。ここにまとめられる記述は、「(1) 単元観」に描かれる場面や設定を、「(2)

児童・生徒観」に示されている子ども達をして、「(3) 指導観」に表された方法で歩ませる、といった形で読めるのではないか。そうした意図は、「8. 本時の展開」の特に「(4) 学習の展開」にて、具体的に1コマ分のストーリーとして記述される。子ども達は、「導入」部分にある状態から出発し、「展開」部分に仕掛けられた課題をくぐり抜け、「まとめ」にあるような学び成長した姿となる。こうした子ども達という主人公の成長の物語は、キャンベルの単一神話論にある「出立・イニシエーション・帰還」といった構造と、重なり合うのではないだろうか。

3.2 授業を取り巻く「大きな物語」

さらに、こうした個々の授業は、より「大きな物語」の1部としても考えうる。それは具体的には、国レベル・県レベル・学校レベル・学年レベルにおける教育目標や教育内容に従って、個々の授業が計画され実施される、という点として捉えられる。例えば、文部科学省は日本の文教施策の大テーマとして「生きる力」の育成を掲げており、これに対応して広島県では、「ことばの教育県づくりの推進」、「キャリア教育の推進」、「学校における食育の推進」を「生きる力の基盤となる教育」と位置づけ、県の教育テーマとして追求している。加えて、個々の学校教員の活動においても、教員が授業として実施する教育活動や教育内容に対して、文部科学省が定める学習指導要領の法的拘束力が認められている²³。また、学校教員は授業において、文部科学省の検定に合格した教科用図書を教科書として使用する義務を負っている（学校教育法34条）。さらに、こうした教育上のテーマや教育内容に関する具体的な定めに沿って、各学校での教育方針や目標、および各学年の教育方針や目標や計画等も策定される。

学習指導案を読むと、こうした「大きな物語」と授業との密接な関係性を読み取ることができる。まず、書式の「3. 単元名」から「7. 指導と評価の計画」までの単元に関する項目では、学校の教育目標と学年の教育目標から学級および単元の教育目標を導出する、という作文から始まる形式が多く見られる。そして単元の中身や教育内容は、学習指導要領の記述や教科書の内容に即したものであるし、評価項目も国や県が重視する学力の中身に関連して立てられている。さらに、「8. 本時の展開」あるいは「9. 板書計画」においては、その授業時間における教育内容・活動・評価に関して、学習指導要領を下敷きに教科書のどこをどう使うか、といった詳細が記述されるのである。また、学習指導案が個々の授業の計画書であるにも関わらず、その授業に関する項目は量的にむしろ少なく、かつ場所も書式の最後であるという構成にも注目したい。その授業が、もっと大きな教育計画の流れを汲んだ忠実な1部分である、という点を強調した構成ではなかろうか。

こうした書式に、物語論で指摘される「大きな物語」と「小さな物語」の関係性と、類似した構造を見出すことは難しくない。個々の授業には、国や県の教育目標や学習指導要領の記述などは一々出て来ない。しかし、授業はそうした背景や設定を踏まえて忠実に計画され、実施されているのである。

この項の前半で扱った個々の授業に看取される構造と合わせて考えると、授業の高度な構造化の態様を読み取ることができる。ここから何が授業に関して議論できるのか、以下にまとめ

てみる。

4. 今後の展開

本稿では、物語論の枠組で学校の授業を捉え直す、という試みについて、その理論的な基盤の考察がなされた。まず、近時の物語論における議論の特徴が検討され、「構造」もしくは「構造化」という概念を得た。その上で、学習指導案の書式を参考にしながら、学校の授業には物語論で議論される「構造」と類似の「構造化」が見て取れることを導出した。

ここから、構造化された物語と構造化された授業の間に、理論的な共通性を設定することができると考えられる。この共通性のもたらす意義は、物語論の議論の枠組で学校の授業を検討することに、一定の理論的正当性を発生させることである。そこで、物語論での議論の方向性から可能な、授業研究の道筋を示して本稿を塞ぐ。

物語論においては、議論の展開が大きく2つの方向へ進んでいるように見受けられる。1つには物語の分析であり、これは当然に既存の物語を対象とする。本稿でも、スター・ウォーズの物語にキャンベルの単一神話論の構造を見出し、その構造を使うことでスター・ウォーズを分析する、というアプローチに触れた。さらにそこから、その構造分析を援用した村上文学や宮崎アニメの批評の実際例も見た。これと同様な構造の観点から、学校の授業の分析を行い、それを通して授業の新しい理解を得るという作業が可能となろう。

もう1つは、授業の創作に関する作業である。物語論においては、物語の「文法」のようなもの、すなわち構造を借用することで、物語を簡単に作成できるのではないかと、という議論がある。例えば、安田均は神話を機械的に製作する術について、マリー＝ロール・ライオンは物語の「自動生成」の可能性について、そして中上健次は物語の「オートマティズム」について、其々論じている²⁴。村上春樹もまた、そうした物語の作成方法について意識的な言及をしているのも興味深い²⁵。これと似たような形で、授業に存する構造を意識的に使うことができるなら、ある程度のレベルの授業であれば容易に計画することができるようになるのではないかと、と思われる。

上に述べた2つの展開の可能性を、大学での教員養成の観点から見た場合、2番目の可能性により大きな意義が認められるのではないだろうか。教員志望の大学生にとって、教育実習や、あるいは新任教員時代における授業づくりは、決して易しいものではない。学習指導要領、教科書、副教材、その他の資料をつき合わせ、自己流の教材解釈を加えながら何とか学習指導案を拵えている状況がある。そうした現場へ、授業の構造化に意識的な思考や手法が導入されるならば、まずは研究授業や優れた学習指導案の検討の機会において、何を念頭においた思考を展開させればよいか、一応の着眼点が得られよう。その上で、自己の授業計画づくりにおいては、一定水準以上の学習指導案を容易に作成して授業を下支えしつつ、構造化やマニュアル化が難しいと思われる授業技術、例えば児童・生徒との人間関係づくりの工夫に労力を向ける余裕ができるのではないだろうか。

今回は紙幅が尽きたが、次回では以上の点を考察してゆきたいと考えている。

註

- 1 アダンは物語論の定義を、「記号の一般科学である記号学の一部門と定義され、それはある種のテキストの内的構成法の分析に努める。この意味でそれは言説の分析とつながり、またテキストの様々なタイプ（論議的、説明的、描写的、物語的など）を、それらタイプが現実化され混じり合う種類の言説（小説、映画、漫画、写真小説、三面記事、広告、笑い話など）から区別するテキスト言語学につながる」として説明する。ジャン＝ミシェル・アダンの（2004）、末松壽・佐藤正年訳、『物語論—プロップからエーコまで』、東京：白水社、p. 8 参照。
- 2 ウラジミール・プロップ（1987）、北岡誠司・福田美智代訳、『昔話の形態学』、東京：書肆風の薔薇。
- 3 プロップは、ここでいう「構造」の意味を、いくつかの物語をどんどん抽象化させ、表面的な違いが消滅するに至ったときに表れる「形態」、として捉えている。それを議論したこのプロップの著書は、発刊当初は全くと言って良いほど注目されなかったが、後にフランスの人類学者クロード・レヴィ＝ストロースなどの注目するところとなり、構造主義や記号論といった思想に大きな影響を与えた。プロップおよびプロップ以降の物語研究については、アダンの（2004）などを参照。
- 4 例えば、レヴィ＝ストロースは神話の研究を通じて、神話の中の要素を二項対立的に捉え、その二項対立の組み合わせという「構造」の理解をもって、神話全体の意味を導出している。クロード・レヴィ＝ストロース（1972）、荒川幾男訳、『構造人類学』、東京：みすず書房；クロード・レヴィ＝ストロース（1976）、大橋保夫訳、『野生の思考』、東京：みすず書房。あるいは、アメリカの民俗学者アラン・ダンデスは、プロップの形態論における「機能」を厳密に理論化し、物語における形式的に抽象化された行為を「モチーフ素」という概念で捉えて議論を行っている。アラン・ダンデス（1994）、荒木博之訳、『フォークロアの理論—歴史地理的方法を越えて』、東京：法政大学出版局。一方、フランスの言語学者アルジルダス・グレマスは、物語は主体・対象・敵対者・援助者・受け手・送り手の6人の「行為者」の機能に帰結し、これら行為者の相互関係によって規定される、とした。アルジルダス・グレマス（1988）、田島宏・鳥居正文訳、『構造意味論』、東京：紀伊國屋書店；アルジルダス・グレマス（1992）、赤羽研三訳、『意味について』、東京：水声社。
- 5 ジョゼフ・キャンベル（2004）、平田武靖・伊藤治雄・高橋進・浅輪幸夫・春日恒男・竹内洋一郎訳、『千の顔をもつ英雄 上・下』、京都：人文書院。
- 6 ミシェル・シモンセン（1987）、樋口淳・樋口仁枝訳、『フランスの民話』、東京：白水社。
- 7 内田信子（1990）、『想像力の発達—創造的想像のメカニズム』、東京：サイエンス社。
- 8 大塚英志（2009）、『物語論で読む村上春樹と宮崎駿—構造しかない日本』、東京：角川書店、p. 19。蓮見重彦の批評については、蓮見重彦（1989）、『小説から遠く離れて』、東京：日本文芸社。
- 9 大塚英志（2009）、p. 13。
- 10 前掲書、p. 15。傍点は著者によるもの。
- 11 大塚は前掲書の全編においてこの主張を展開している。
- 12 この点、ジョージ・ルーカスはキャンベルの最も優秀な生徒の一人と言われていると、大塚は述べる。前掲書、p. 33。
- 13 前掲書、pp. 60-61。クリストファー・ボグラーも、英雄神話に関してこれと類似した構造を提示している。クリストファー・ボグラー（2002）、『神話の法則—ライターズ・ジャーニー』、東京：愛育社。
- 14 この点について、瀬田貞二はイギリスの言語学者・神話学者J. R. R. トールキンが書いた『ホビットの冒険』や『指輪物語』などを例に挙げながら言及している。瀬田貞二（1980）、『幼い子の文学』、東京：中央公論新社。
- 15 大塚英志（2009）、pp. 134-136。この大塚の見解に対し、加藤典洋は村上の小説（ここでは『羊をめぐる冒険』を指す）について、通過儀礼の物語であったことは確認するが、主人公の自己実現については疑問を呈している。加藤典洋（2006）、『村上春樹イエローページ ①』、東京：幻冬舎。
- 16 大塚英志（2009）、p. 155。
- 17 大塚英志（2001）、『定本 物語消費論』、東京：角川書店、pp. 18-19, 29-30；大塚英志（2003）、『物語の体操』、東京：朝日新聞社、pp. 134-137。
- 18 『歌舞伎事典』（平凡社）の「世界」の項には以下の説明がある：「歌舞伎・人形浄瑠璃劇作用語。作品の背景となる時代・事件をさす概念。実際にはその中の登場人物の役名、それらの人物の基本的性格（役柄）、人物相互の関係、基本的な筋、脚色されるべき基本的な局面や展開などまでを含む概念である。…（中略）… 作者は役者や観客に共通の知識となっている〈世界〉の上に新しく案出した〈趣向〉を脚色したり、複数の〈世界〉を混合したりして作品を作る」。服部幸雄・広末保・富田鉄之助編（2000）、『歌舞伎事典』、新訂増補版、東京：平凡社。
- 19 大塚英志（2001）、p. 19。
- 20 大塚英志（2003）、p. 134。

21 大塚は大ヒットアニメ『機動戦士ガンダム』を例に挙げ、『ガンダム』が主人公を次々とチェンジしながら20年以上も続いてきたのは、『ガンダム』には確固とした世界(観)があるから、とする。前掲書、pp. 133-134。

22 ホーム・ページのアドレスは、<http://www.hiroshima-c.ed.jp/web/an/index.html>

他に幼稚園、特別支援学校、特別支援学級の学習指導案の例があるが、本稿の議論の直接の対象とはしない。

23 いわゆる『伝習館高校事件』に関する最高裁判例(平成2年1月18日)を参照。

24 安田均(1987)、『神話製作機械論』、東京：ビー・エヌ・エヌ； マリー＝ロール・ライアン著、岩松正洋訳(2006)、『可能世界・人工知能・物語理論』、東京：水声社； 中上健次著、高澤秀次編・解説(2007)、『現代小説の方法』、東京：作品社を参照。

25 村上春樹(1999)、『アンダーグラウンド』、東京：講談社の「あとがき」を参照。

参考文献・ホームページ

アダン、ジャン＝ミシェル(2004)、末松壽・佐藤正年訳、『物語論－プロップからエーコまで』、東京：白水社。

キャンベル、ジョゼフ(2004)、平田武靖・伊藤治雄・高橋進・浅輪幸夫・春日恒男・竹内洋一郎訳、『千の顔をもつ英雄 上・下』、京都：人文書院。

ダンデス、アラン(1994)、荒木博之訳、『フォークロアの理論－歴史地理的方法を越えて』、東京：法政大学出版局。

グレマス、アルジルダス(1988)、田島宏・鳥居正文訳、『構造意味論』、東京：紀伊國屋書店。
..... (1992)、赤羽研三訳、『意味について』、東京：水声社。

蓮見重彦(1989)、『小説から遠く離れて』、東京：日本文芸社。

服部幸雄・広末保・富田鉄之助編(2000)、『歌舞伎事典』、新訂増補版、東京：平凡社。

広島県教育センターHP：<http://www.hiroshima-c.ed.jp/web/an/index.html>

加藤典洋(2006)、『村上春樹イエローページ ①』、東京：幻冬舎。

レヴィ＝ストロース、クロード(1972)、荒川幾男訳、『構造物人類学』、東京：みすず書房。
..... (1976)、大橋保夫訳、『野生の思考』、東京：みすず書房。

村上春樹(1999)、『アンダーグラウンド』、東京：講談社。

中上健次著、高澤秀次編・解説(2007)、『現代小説の方法』、東京：作品社。

大塚英志(2001)、『定本 物語消費論』、東京：角川書店。

..... (2003)、『物語の体操』、東京：朝日新聞社。

..... (2009)、『物語論で読む村上春樹と宮崎駿－構造しかない日本』、東京：角川書店。

プロップ、ウラジミール(1987)、北岡誠司・福田美智代訳、『昔話の形態学』、東京：書肆風の薔薇。

ライアン、マリー＝ロール著、岩松正洋訳(2006)、『可能世界・人工知能・物語理論』、東京：水声社。

瀬田貞二(1980)、『幼い子の文学』、東京：中央公論新社。

シモンセン、ミシェル(1987)、樋口淳・樋口仁枝訳、『フランスの民話』、東京：白水社。

内田信子(1990)、『想像力の発達－創造的想像のメカニズム』、東京：サイエンス社。

ボグラー、クリストファー(2002)、『神話の法則－ライターズ・ジャーニー』、東京：愛育社。

安田均(1987)、『神話製作機械論』、東京：ビー・エヌ・エヌ。