

他者小説作品の推敲による創作の促進 Facilitation of Creation by Revising Others' Short Stories

岩井 優介[†], 岡田 猛[‡]
Yusuke Iwai, Takeshi Okada

[†] 東京大学大学院学際情報学府, [‡] 東京大学教育学研究科
The University of Tokyo
yusuke-iwai26@g.ecc.u-tokyo.ac.jp, okadatak@p.u-tokyo.ac.jp

Abstract

The purpose of this study is to investigate whether revising short stories created by an expert facilitates creating interesting stories and whether inspiration occurs. Forty-eight students were assigned to one of four experimental groups: Revision and Expert work group, Reading and Expert work group, Revision and Novice work group, and Reading and Novice work group. As a result, although there was no significant difference in quality of works between groups, analysis of questionnaire suggested that participants in the Novice work condition acquired “expressive awareness” and improved appreciation with inference and evaluation of others’ creation processes. This study contributes to the theories of art creation and writing.

Keywords — Writing, Short Stories, Revision, Creativity, Inspiration

1. はじめに

現代社会においては、例えば小説や漫画のような物語的な思考を行うことの重要性が強調されている。ここでは、科学やビジネスにおいて物語の観点から事象を捉えることで、新しいアイデアを発見することができることや不確実な状況に対応できるというメリットがあると説かれている ([1]や[2])。しかし、小説を創作するような営みは、普段創作活動を行うことのない初心者にとっては心理的・技術的なハードルが高いと考えられる。これを乗り越えるにはどうすれば良いだろうか。その解決策として、他者の小説を推敲することで、例えば、他者作品の文章を削ったり、文体を変えるという「既存の小説をいじる」作業を行うことで、小説創作能力が向上するという作家の主張 ([3]) に注目する。しかしながら、この点について実証した先行研究は存在しない。そこで、本研究では、主に認知科学の観点からこの問題について取り組む。以下では、まず、既存の認知科学の知見から他者作品を推敲することが小説創作能力を向上させるプロセスの仮説を提案する。その後で、学生を対象とした心理学実験を通して、その仮説の実証的な検討を行う。

文章指導上、推敲は、生徒に「書くこと（テキストを生み出すこと）の負担を学習（テキストの評価と改

善）の負担から分離し、こうして『2重の課題』に道をあけることになる」 ([4])。つまり、推敲によって、生徒は文章産出と評価の2種類の課題をこなさなければならぬ通常のライティングとは異なり、文章を評価し改善することに集中できるということである。また、他者の文章を推敲することが自己の文章産出の質をも高めるという研究がある。peer reviewの研究分野における、Cho & MacArthur(2011)の研究 ([5]) はこうした推敲による学習を実証した。他人の文章に対して review を行った条件の生徒は、単に読解をした条件・無関係な文章を読んだ条件と比べて、事後に書いたレポートの質が向上したことを示した。

こうした推敲による学習は、小説文というジャンルにおいても起きるのだろうか。また、それはどのような種類の文章を推敲した時に起きるのだろうか。そして、もし起きるとしたら、どのようなメカニズムでそれは起きるのだろうか。

石橋・岡田 (2010)([6])は、初心者に抽象画という「既有知識構造と合致しにくい作品」を「模写という関わり方」によって経験することで、「制約の緩和」と「新しい着眼点の方向づけ」を通じて描画の創造が促進されることを示した。この研究は、「触発」（何らかのかたちで創造活動に携わっている人が、自分の外側の何か（特に、他者の仕事）に出会い、そのような出会いを通して、自らの想像活動において、モチベーションが高まったり、感情が動いたり、新しいアイデアが生まれたり、作品が変化したりする現象[17,p3])のメカニズムを示した研究とされているが、本研究にとって、2点示唆的であると考えられる。第一に、「既有知識構造と合致しにくい作品」とは何かである。[6]では、既有知識への合致しにくさの基準として、作品の馴染みの薄さに着目している。さらに、初心者にとっては写実的スタイルの作品が馴染みやすく、それとは極端に異なるスタイルである抽象画は既有知識と合致しにくいと考えている。本研究では、これを小説というジャンルに当てはめた形で、「既有知識との合致しにくさ」とし

て、初心者と熟達者が作成する小説文の質の違いに着目する。すなわち、初心者が小説創作に対して持っている思い込みから離れているのは、熟達者が創作した優れた作品であると考えられる。熟達者は、読者の反応を考えたプロットを持つ作品を創作するのに対して、初心者はそうでない作品を創作するというを前提にしている。この点については、文章発達の研究において、熟達者は読者の視点を考慮した文章作成を行うことができることも示唆的である[7]。第二に、作品との関わり方である。模写のような他者作品との関わり方をする中で、自己の創作と他者の創作との比較が起きる。[8]が作成した芸術鑑賞を通じた触発モデルでは、この段階が触発にとって重要なプロセスであるとされている。翻って、小説創作において他者作品とどのような関わり方をすれば触発は起きるのだろうか。本研究では、上述のように推敲に着目する。推敲を通して他者作品と関わることで、他者作品を単に受動的・無批判に読み流すのではなく、書かれた文章に間違いがないかをモニタリングしつつ、自分ならどう書くかを考え積極的・批判的に読むことが可能になり、深い関わり方ができるだろう。この推敲については、Hayes et al.(1987)による古典的なモデル構築がなされてきた[9]。このモデルは、推敲の課題定義(=推敲する範囲や洗練度など、推敲とはどういうものかという推敲についてのメタ認知)のもとで、文章を評価し問題検出を行なった後、検出した問題を解消するものとして推敲を記述した。さらに、このモデルの前提には、3段階に分かれた読解のプロセスがある。すなわち、(1)理解のための読み(テキストメッセージの表象が目標)、(2)評価のための読み(テキストの問題の検出が目標)、(3)問題定義のための読み(評価に加えて検出された問題の修正が目標)である[11]。この前提のもとで、推敲は第3段階に、読解は第1段階にあたる。こうして、推敲と読解の違いは、推敲の認知モデルによっても支持されている。

以上の議論から、本研究では、以下の2つの仮説を立てる。

(仮説Ⅰ) プロダクトレベル:

熟達者によって作成された小説文を推敲した後においては、事後に作成された小説文の質が向上する

(仮説Ⅱ) プロセスレベル:

熟達者によって作成された小説文を推敲する際には、「触発」が起きる

2. 方法

2.1 作文課題

2.1.1 被験者

大学生・大学院生48名($M=21.9$, $SD=2.3$) (男性28名・女性20名)が実験に参加した。彼らはランダムに、推敲・熟達者の作品群、読解・熟達者の作品群、推敲・初心者の作品群、読解・初心者の作品群の4条件に割り当てられた(なお、被験者の各条件における文系・理系の比率と男女比は一定にしてある)。被験者は、実験参加前に、小説創作の頻度、創作活動の頻度、小説鑑賞の頻度、フィクション鑑賞の頻度について7件法で回答を求められた。

2.1.2 実験計画

介入課題での要因1(関わり方:推敲, 読解の2水準被験者間)×要因2(文章の種類:熟達者の文章, 初心者の文章の2水準被験者間)×時期(プリテスト, ポストテストの2水準被験者内)の3要因配置とした。

2.2.3 課題

事前課題と事後課題では、被験者は、80分の制限時間内で800字から2000字程度のショートショートを作成することを求められた。ただし、被験者が制限時間内に作品を完成させることができなかった場合、できた箇所まで印をつけ、その後完成するまで作業を続けてもらった。提出の際には、全員に完成に要した時間を報告させた。また、被験者は、各自で用意したペンとメモを自由に取ることが可能であること、提出時にタイトルをつけること、回答中にスマートフォンや辞書で調べることが禁じられていることについて教示された。

ショートショートというジャンルに絞った理由としては、分量が少なく、初心者でも創作することが比較的容易であること、エキスパートによって良いショートショートの条件が明確にされていることが挙げられる。ただ、このジャンルに絞ったことによって、登場人物の心情表現など、小説において一般に重要であるとされる要素が抜け落ちてしまった可能性はある。

お題は「夢」あるいは「時計」をテーマ(「テーマとする」の意味は自由に捉えてもらって構わない)としており、これはショートショート分野で著名な阿刀田高が運営するショートショート公募ウェブサイト(<https://www.koubo.co.jp/reading/rensai/oubo/toben/tobe.html>)

での課題を参考にしてしている。そのため、実際の創作状

況に近いと言える。

課題には、良いショートショート の定義について記載した。すなわち、「面白いショートショートの特徴には、『完全なプロット・新鮮なアイデア・意外な結末の3要素を持つ原稿用紙20枚以下のアイデア・ストーリー』があります。」という文言である。これは[12,p28~29]を参考にして作成された。この記載を行った理由は、被験者全員にショートショートについてある程度共通の理解を持ってもらい、その結果として、一定の種類のプロダクトを作ってもらうように方向付けるためである。もし、この文言を削除すれば、種類のばらつきが大ききものを被験者が各々作成してしまい、それらを同じ基準で評定をすることは難しくなってしまうからである。

2.1.4 手続き

事前課題と事後課題は自宅回答、介入課題は実験室にて行った。各被験者には実験室での課題に参加する1日前に、事前アンケートと事前課題（「夢」「時計」は被験者間でカウンターバランスを取っている）に回答し、ショートショートを作成してもらった。

その後、各条件に割り当てられた被験者は、実験室で介入課題を行った。推敲課題・読解課題共に制限時間25分間で行った。推敲課題では、被験者は「与えられた文章を推敲して文章の質を向上させてください。」という教示を受け、熟達者が作成した文章もしくは初心者が作成した文章を推敲した。さらに、課題文には、推敲の定義として、「文章表現の洗練やよりふさわしい内容への変更を目的に、既にかいたテキストに対して、語・句・文・文章の構造などを消したり新たに追加したりする変更を伴う行為」であることが示された。そして、現実の推敲状況に近いことを踏まえて、「文章として変更を加えることが難しい場合には、問題だと思ふ点などについて記述することが可能」とした。これによって、問題である原因まではわかったが、代替的な案を創出することが困難あるいは煩雑なケースについても分析の対象とすることができる。

他方、読解課題では、被験者は「与えられた文章を読んで理解」するよう教示を受けた。文章が制限時間に対して短いため、全員の被験者がすぐに読み終えてしまったが、推敲条件の課題取り組み時間との均衡を考え、時間が許す限り何度も読ませた。

推敲あるいは読解させる課題文については、予備実験において被験者が作成した文章を第一著者が改変し

たものを初心者の文章として用いた。また、筒井康隆作のショートショート「セクション」(『笑うな』新潮文庫)[12]を熟達者の文章として用いた。ここでいうところの初心者/熟達者の文章というのは、2つの意味がある。第1に、作成者がそれぞれ初心者と熟達者であることである。第2に、文章のクオリティについてである。つまり、先に述べたショートショート の3要素を満たしている優れた作品が熟達者の文章であり、他方で満たしていない質の低い作品が初心者の文章である。熟達者は、文章産出の際に、初心者に比べて多くの「修辭的問題」を考慮することができる[14]。したがって、熟達者は初心者よりもショートショートというジャンルの制約をより多く、精度が高く考慮することができると思われる。

いずれの群の被験者も、最初の25分間で課題に取り組んだ後、課題文を回収され、読解テストと課題文の良い点・良くない点について記述した。前者は、読解条件と推敲条件とで、理解度に違いがあるかどうかを確認するためであり、後者は、被験者が課題文のどこに注目していたか、また思考の深度についてのデータを取得するためである。さらに、今回の実験デザインでは、発話プロトコルを用いることができなかったため(もしこれを用いると、読解条件は読解ではなく評価を行なっていることになってしまうと思われるため)、その代替的な手段として、課題遂行中の被験者の思考過程についてのデータを得るためという理由もある。

介入課題終了後、被験者は1日以内に事後課題と事後アンケートに回答した。

2.2 質問紙

質問紙では、3つの項目についてそれぞれ5件法で測定した。触発[14](因子は外界や他者による触発の頻度)、表現の自覚性・省察性・伝達性の変化[15](表現の自覚性とは「自身の創造的活動におけるイメージ・アイデアと表現の方法との間の一致を探索するための意図を持つこと」[8]である)、他者作品鑑賞態度[14](下位尺度として、他者の創作プロセスの推測や評価を伴う鑑賞・自己と他者の表現の比較を伴う鑑賞)である。仮説として挙げた「触発」以外にも、小説創作能力の向上のメカニズムとして考えられる可能性を考え、3つの項目について測定するを行なった。

また、事後アンケートにおいては、被験者な実験室での介入課題で得られた学び等について自由記述で回

答した。

	読者の評定		触発		表現の自覚性		他者の創作プロセスの推測や評価を伴う鑑賞	
	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post
推敲・熟達者の作品	2.28 (0.14)	2.61 (0.39)	4.21 (0.32)	3.69 (0.50)	2.88 (0.71)	2.98 (0.49)	2.94 (1.05)	2.98 (0.49)
読解・熟達者の作品	2.69 (0.10)	2.72 (0.17)	4.15 (0.24)	3.56 (0.74)	2.55 (0.63)	2.67 (0.35)	2.90 (0.43)	2.84 (0.33)
推敲・初心者の作品	2.08 (0.08)	2.28 (0.26)	4.17 (0.23)	3.69 (0.48)	2.62 (0.22)	2.80 (0.32)	2.78 (0.40)	2.91 (0.42)
読解・初心者の作品	2.03 (0.08)	2.22 (0.08)	4.44 (0.30)	3.96 (0.35)	2.37 (0.44)	3.05 (0.32)	2.54 (0.40)	3.13 (0.41)

表1 各従属変数の平均値 (カッコ内 SD)

2.3 プロダクトの評定

コンテストなどでない限り、通常、小説の評価は一般読者が読んで面白いかどうかによって決まる。そこで、本研究では、一般読者である学生による評価を行った。

大学生・大学院生3名に被験者が創作したショートショート48枚×2 (プレテスト・ポストテスト) = 96枚の評定を行ってもらった。読者としての立場から、「面白い作品か?」という問いに対して、5件法 (5:非常にそう思う、4:まあまあそう思う、3:どちらとも言えない、2:あまりそう思わない、1:全くそう思わない) で回答した。

以上から、本研究の従属変数と独立変数はそれぞれ、従属変数:

- ①触発尺度の得点のプリポストでの変化量
- ②表現の自覚性尺度の得点のプリポストでの変化量
- ③他者作品鑑賞態度尺度 (下位尺度として、他者の創作プロセスの推測や評価を伴う鑑賞・自己と他者の表現の比較を伴う鑑賞) の得点のプリポストでの変化量
- ④読者による評定の得点のプリポストでの変化量

独立変数:

- ①関わり方: 推敲・読解
- ②文章の種類: 熟達者の文章・初心者の文章となっている。

従属変数について各群の母集団の平均値差に有意な差があるか、創作活動の頻度を共変量にとり、重回帰分析を行った。

3. 結果と考察

読者の作品評定、表現の自覚性、他者の創作プロセスの推測や評価を伴う鑑賞、触発についてのプレテストとポストテストの平均とSDを表1から表4に示す。

創作活動の頻度を共変量にとり、それぞれ従属変数について重回帰分析を行った結果、読者による評価については各群で有意な差は見られなかった。また、表現の自覚性については文章の種類の主効果に有意傾向が見られた ($F(1, 43)=3.57, p=.065$)。さらに、他者の創作プロセスの推測や評価を伴う鑑賞については文章の種類に主効果があった ($F(1, 43)=5.26, p=.027$)。そして触発尺度得点の変化量については各群で有意な差は見られなかった。

分析の結果、一般読者の観点からはプロダクトの質は変化せず、また、「触発」は起きなかったため、仮説Iと仮説IIはともに支持されなかった。しかし、プロセスレベルについては変化があったと言える。以下では、それについて詳細に見ていく。

まず、他者鑑賞態度の下位尺度である創作プロセスの推測や評価を伴う鑑賞の尺度得点について、熟達者

の作品よりも初心者の作品を読解・推敲した時の方が有意に高かった。これは、初心者の文章の作品の意図がわかりづらいものであるため、被験者はそれについて思考を深めた結果起きたのだと考えられる。この点は、以下の3点の観点から今後検討する必要があるだろう。第1に、課題の文章を初心者の文章／熟達者の文章という質の低い／高いで二分していたが、実際には、より複雑であり、作品の要素の質の高低やそれらのバランスなどの特徴が複雑に関わっている可能性が示唆される。特に、被験者の自由記述アンケートからは、「実験室の課題はテーマが大きく（「社会」を描いていた）、表現技巧よりも内容に重点が置かれていたように思う」（推敲・初心者の文章条件）、「ディテール・スタイルともに物足りない」（読解・初心者の文章条件）などと表現方法や表現技法への不満と内容重視であったという感想が見られた。第2に、初心者にとって「既有知識に合致しにくい」作品とは、常識的には熟達者が創作した作品であると予想されるが、むしろ、初心者が創作した作品であるという可能性を、本研究は提示した。初心者が創作したからこそ、意図が鑑賞者の視点を意識して表現されておらず、分かりづらいものとなっている。その結果、解釈の必要性・解釈の余地があるものとなっている可能性がある。第3に、作者の属性に言及していた被験者がいた点である。熟達者の文章条件に割り当てられた被験者は、「星新一」のショートショートを読んだ、あるいは、「小説を書くことはプロフェッショナルな営みなのだ」と述べていた。他方、初心者の文章条件に割り当てられた被験者は、「実験室で推敲した文章は他の被験者が書いたもの」、「自分同様プロの物書きではない人物の作品」と述べていた。このように、鑑賞を通して作者情報を推測する被験者が存在していたことは、今後考察していく必要がある。

さらに、表現の自覚性尺度得点について、熟達者の作品よりも初心者の作品を読解・推敲した時の方が高い有意傾向があった。このことから、被験者は初心者の作品と自己の作品とを比較し学習をしていたのではないかと推察される。例えば、ある被験者は、「翻って自分の作品を考えてみると、内容は卑近なものが多く、比喩や日本語としてのリズムなど、日本語表現に気を配って書いていたと気がついた」（推敲・初心者の作品群）とあり、課題文の内容面は評価する一方で、表現技法は下手であると考えている。また、「実験室での課題は割と現実世界に寄せた部分を舞台設定に使って

たが、自分は意識的か無意識的か絶対にありえない設定から始めている」と内容面での比較をした被験者もいた。このように、初心者の作品条件では、内容面・文章表現両方の比較が行われていた。これは、先述の通り、初心者の文章は解釈の必要性があったため、内容面について深く検討することが起きていたためだろうと考えられる。それに対して、熟達者の作品条件では、内容面での比較は起きておらず、主に表現のリズムやプロットなど、文章表現・技巧に言及されていた。両条件を比較すると、表現の自覚性の獲得のためには、内容面での比較が起きる必要があることが示唆される。

また、今回仮説Ⅱは支持されなかったが、ポストテストでの被験者の自由回答アンケートを見ると、「課題作品のストーリーの流れ等、参考にできるところは自分の創作にも活かした」（推敲・熟達者の作品群）とある。そこで、どうすれば「触発」が起きるのかを今後検討する必要がある。例えば、ショートショートというジャンルを変えてみる必要があるのかもしれない。

そして、今回はプロダクトの質の変化を読者による評定によって行なった結果、仮説Ⅰは支持されなかった。しかし、創造性評定(e.g. [16])や文章表現の洗練さ、あるいはショートショートの3要素という観点から評定を行った時、異なる結果が出る可能性がある。この点については、今後の分析の必要性がある。

最後に、今回の研究では、読解と推敲とで違いが見られなかった。この点について考察をしたい。[5]では、reviewによる学習が起きるメカニズムとして、(1)生徒に読み手の視点を取らせ、文章の質の理解とともに論文にアクティブにかかわらせること、(2)問題の検出・診断・解決策の提案がライティングの技能を学習させること、(3)生徒に説明を与えるプロセスにかかわらせることを挙げている。しかし、第1に、[5]が低・中・高の文章の質のものを課題としていたのに対して、本研究では、1種類しか与えなかった。それによって、文章の良し悪しを判断する基準ができず、学習が進まなかった可能性がある。第2に、本研究では、課題文が短かったために、読解条件では被験者が何度も繰り返し文章を読んでおり、その結果、作品との深い関わり合いが起きていた可能性がある。こうして読解と推敲との違いはなくなってしまった可能性があるが、それは推敲を行なうことの価値を損なうものではない。推敲条件の被験者からは、推敲することで自分の表現に活かす学びがあったという感想やより主体的に作品

鑑賞することができたという感想もあった。例えば、「実験室での課題の際に人の書いた小説を批判的に見て推敲を行うという作業は、表現の適切さや内容の一貫性など自分の活動にも還元できる有意義なものでした」(推敲・熟達者の作品群)、「何も指示がなければ、ただ読んで終わっていたと思う。校正を加える、との指示があったからこそ、自分の考えを膨らませて、作品に対してよりアグレッシブに・主体的に考えて向き合ったように感じる」(推敲・初心者作品群)である。したがって、創作活動の中で「推敲」という営みを捉えていく意義はあるだろう。

参考文献

- [1] キース・ヴァン・デル・ハイデン; 西村行功訳. (1998). シナリオ・プランニング—戦略的思考と意思決定. ダイアモンド社
- [2] ブライアン・デイビッド・ジョンソン; 島本範之訳. (2013). インテルの製品開発を支える SF プロトタイピング. 亜紀書房
- [3] 沖方丁 (2011). 沖方丁のライトノベルの書き方講座. 宝島社
- [4] Rijlaarsdam, G., Couzijn, M., & Van Den Bergh, H. (2004). The study of revision as a writing process and as a learning-to-write process. In *Revision Cognitive and Instructional Processes* (pp. 189-207). Springer, Dordrecht.
- [5] Cho, K., & MacArthur, C. (2011). Learning by reviewing. *Journal of Educational Psychology*, 103(1), 73.
- [6] 石橋健太郎, & 岡田猛. (2010). 他者作品の模写による描画創造の促進. *認知科学*, 17(1), 196-223.
- [7] Kellogg, R. T. (2018). 23 Professional Writing Expertise. *The Cambridge Handbook of Expertise and Expert Performance*, 413.
- [8] Ishiguro, C., & Okada, T. (2018). How can inspiration be encouraged in art learning. *Arts-based methods in education around the world*, 205-230.
- [9] Hayes, J. R., Flower, L., Schriver, K. A., Stratman, J., & Carey, L. (1987). Cognitive processes in revision. *Advances in applied psycholinguistics*, 2, 176-240.
- [10] Hayes, J. R. (2004). What triggers revision?. In *Revision cognitive and instructional processes* (pp. 9-20). Springer, Dordrecht.
- [11] 高井信(2005). ショートショートの世界. 集英社
- [12] 筒井康隆(2002). 笑うな. 新潮社
- [13] Flower, L., & Hayes, J. R. (1980). The cognition of discovery: Defining a rhetorical problem. *College composition and communication*, 31(1), 21-32.
- [14] 石黒千晶, & 岡田猛. (2017). 芸術学習と外界や他者による触発. *心理学研究*, 88(5), 442-451.
- [15] 横地早和子, 八桁健, 小澤基弘, & 岡田猛. (2014). 教員養成学部の絵画教育における省察的实践についての研究 (3) 授業アンケートによる授業実践の効果の検討. *美術教育学研究= Studies in art education: 大学美術教育学会誌*, (46), 285-292.
- [16] O'Quin, K., & Besemer, S. P. (1999). Creative products. *Encyclopedia of creativity*, 1, 413-422.
- [17] 中小路久美代 新藤浩伸, 山本恭裕, 岡田猛(2016). 触発するミュージアム: 文化的公共空間の新たな可能性を求めて. あいり出版