

この課題では、あなたにいくつかの物語を読んでいただき、それぞれの物語について3つの質問に回答いただきます。

お答えいただきたい質問は以下の3つです。

- 物語の面白さ: 呈示された物語がどのくらい面白いか
- 物語の独創性: 呈示された物語が、他の一般的な物語と比べてどのくらい独創性があるか
- 物語の構成の良さ: 呈示された物語がどのくらい構成（すなわち、起承転結、まとまり、展開の一貫性）が良いか

次のページでは、面白さの高い/低い物語、独創性の高い/低い物語、そして構成の良さの高い/低い物語の具体例を示します。

表. 物語の（面白さ・独創性・構成の良さ）の高低ごとの具体例

評価観点	低い例	高い例
物語の面白さ	太郎は朝起きて顔を洗い、ご飯を食べて学校へ行きました。授業を受けてノートを書き、昼休みに友達と話しました。放課後は家に帰り夕食を食べ、テレビを少し見て眠りました。特に事件や驚きはなく、淡々と日常が進んでいく話です。	放課後の校庭で光る小石を拾った太郎は、触ると体がふわりと浮かび上がることに気づきました。空を飛べる力を得た彼は、最初は怖がりつつも次第に夜空を自由に駆け回り、雲を抜けて月に手を伸ばす冒険を楽しむようになりました。
物語の独創性	昔々、城のお姫様が恐ろしいドラゴンにさらわれました。国中の人々が困っていると、勇敢な若い騎士が剣を手に立ち上がりります。騎士は苦戦しながらもドラゴンを倒し、お姫様を救い出しました。二人は仲良く暮らしました。	小さなカタツムリは月に行きたいと夢見ていました。ある日、雨粒を集めて特別な口ケットを作り上げます。友達の蟻や蝶の応援を受け、夜空に向けて飛び立ちました。殻をきらめさせながら星の間を進む姿は誰も見たことのない冒険でした。
物語の構成の良さ	犬が走って、空が青くて、誰かが笑って、山が高くて、ボールが転がって、鳥が鳴いて、道が長くて、川が流れて、家があって、人が歩いて、太陽が沈んで、月が出て、そのまま話は終わりました。	公園で迷子になった子犬を見つけた少女は、家に連れて帰って世話をしました。張り紙を見て飼い主を探し、数日後に出会うことができました。飼い主は涙を流して感謝し、少女も温かな気持ちになりました。

具体例で内容が理解できたら次に進んでください。

それでは、あなたの課題の理解を確認するための3問の練習問題に取り組んでいただきます。

練習問題では、3つの物語のそれについて、物語の面白さ（低い：面白くない/高い：面白い）、物語の独創性（低い：独創的でない/高い：独創的だ）、そして物語の構成の良さ（低い：悪い/高い：良い）を回答してもらいます。

準備ができたら次に進んで、3問の練習問題に取り組んでください

## Practice Trial

以下の【物語】を読んで、以下の3つの観点からそれぞれ2件法で回答してください。

- 物語の面白さ：表示された物語がどのくらい面白いか（低い：面白くない、高い：面白い）
- 物語の独創性：表示された物語が、他の一般的な物語と比べてどの程度独創性があると思うか（低い：独創的でない、高い：独創的だ）
- 物語の構成の良さ：表示された物語がどのくらい構成（すなわち、起承転結、まとまり、展開の一貫性）が良いか（低い：構成が悪い、高い：構成が良い）

### 【物語】

人々が透明な紙に書いた文字だけを食べて生きる世界があった。少年は朝に一枚の詩をかじり、昼には新聞の見出しを少し味わった。夕方には算数の式をかみ砕き、夜には日記の断片を静かに飲み込んで眠った。淡々と続く日常に変化はなかった。

	低い	高い
物語の面白さ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
物語の独創性	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
物語の構成の良さ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

以下の【物語】を読んで、以下の3つの観点からそれぞれ2件法で回答してください。

- 物語の面白さ: 呈示された物語がどのくらい面白いか（低い: 面白くない, 高い: 面白い）
- 物語の独創性: 呈示された物語が、他の一般的な物語と比べてどの程度独創性があると思うか（低い: 独創的でない, 高い: 独創的だ）
- 物語の構成の良さ: 呈示された物語がどのくらい構成（すなわち、起承転結、まとまり、展開の一貫性）が良いか（低い: 構成が悪い, 高い: 構成が良い）

### 【物語】

勇敢な少年は村を襲う大きな竜に立ち向かった。剣を手に洞窟へ進み、途中で友を助け、知恵を絞って罠を仕掛けた。激しい戦いの末、少年は竜を倒し、村に平和を取り戻した。人々は彼を英雄として迎え、村は再び穏やかな日々を送った。

	低い	高い
物語の面白さ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
物語の独創性	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
物語の構成の良さ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

以下の【物語】を読んで、以下の3つの観点からそれぞれ2件法で回答してください。

- 物語の面白さ: 呈示された物語がどのくらい面白いか（低い: 面白くない, 高い: 面白い）
- 物語の独創性: 呈示された物語が、他の一般的な物語と比べてどの程度独創性があると思うか（低い: 独創的でない, 高い: 独創的だ）
- 物語の構成の良さ: 呈示された物語がどのくらい構成（すなわち、起承転結、まとまり、展開の一貫性）が良いか（低い: 構成が悪い, 高い: 構成が良い）

### 【物語】

時計を逆に回すと時間が雨になって降り、町の人々は傘で未来を受け止めた。ある老人はその水たまりから若返り、少女は犬と一緒に虹を渡って消えた。やがて巨大な魚が空を泳ぎ、次の瞬間、誰もいなくなった街だけが残った。

	低い	高い
物語の面白さ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
物語の独創性	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



## PreMainInstruction

先ほどの例であれば、最初の物語（人々が透明な紙に書いた文字だけを食べて生きる世界の話）は、面白くないが、独創的で、構成は良い物語となります。

同様に、2番目の物語（勇敢な少年は村を襲う大きな竜に立ち向かう話）は、独創的ではないが、面白く、構成は良い物語となります。

最後に、3番目の物語（時計を逆に回すと時間が雨になって降る話）は、構成は良くないが、面白く、独創的な物語となります。

以上の内容を理解したら次のページに進んでください。

次のページからは、今と同様の手続きで、本番に取り組んでいただきます  
本番では、10個の物語について、物語の面白さ、物語の独創性、そして物語の構成の良さを評価していただきます

ただし、本番では物語の面白さ、物語の独創性、そして物語の構成の良さをそれぞれ7段階(非常に低い - どちらともいえない - 非常に高い)で評価していただきます。

休憩を取られる場合はこのタイミングでとっていただき、  
本番中は全ての回答が終わるまで集中して課題に取り組んでいただきますようお願いいたします。

以上の内容をよく理解したら、次のページに進んで本番に取り組んでください。

## A\_control\_1

以下の【物語】を読んで、以下の3つの観点からそれぞれ7件法で回答してください。