モジュール3：最も重要な物語を見つける

1. 振り返りのきっかけ

家族の物語について考えてみてください。

- あなたが既に知っている物語の中で、特に心に響くものは何ですか？
- あなたがもっと詳しく知りたいと思う物語は何ですか？
- それを刺激するきっかけとして使える質問は何かありますか？

2. 英雄の旅 ― ストーリーマップ作成演習

すべての素晴らしい物語には形がある。このガイドを使って、家族の物語を形にしてみよう。

ステップ	スター・ウォーズの例（ルーク・スカイウォーカー）	日経事例（強制収容所の物語）	私の家族の物語
始まり	タトゥイーンの農場少年	バンクーバー/スティーブストンに住む子供の日常生活	
挑戦への呼びかけ	帝国が脅威となり、家を出なければならない	政府は家族に退去を命じる	
チャレンジ	試練、危険、喪失に直面する	キャンプ、農場、人種差別、不確実性	
同盟国	オビ＝ワン、ハン・ソロ、レイア	地域社会、教会、寺院、近隣住民	
転換点	フォースを信じ、反乱軍に加わる	家族は再建し、伝統を守り続ける	
結果	デス・スター破壊	家族は生き残り、戦後再建する	
遺産	ルークは英雄として、そして変貌を遂げて帰ってきた。	子供や孫は傷跡と知恵を受け継ぐ	

3. 試してみたいストーリーのヒント

以下は、(ツールキットからの)いくつかの簡単な出発点です。

- 幼少期と家族:*「どんな食べ物があなたの子供時代を思い出させますか？」*
- コミュニティと伝統:*「お正月(お盆)について、何か覚えていることはありますか？」*
- 挑戦と回復力:*「諦めようと思ったけれど、諦めなかった時期はありましたか？」*
- 移住とアイデンティティ:*「ご家族にとって、強制収容所での生活はどのようなものでしたか？」*
- 知恵と遺産:*「お孫さんたちにどんなアドバイスをしたいですか？」*

あなたにとって最も生き生きとした印象を受ける2つか3つを丸で囲んでください。

4. トラブルシューティングのヒント

ストーリーが行き詰まったら、次のことを試してみてください。

- 詳細はお問い合わせください。*「どんな見た目だったか、どんな音がしたか、どんな匂いがしたか？」*
- 選択肢を提供する:*「子供時代の話と仕事の話、どちらを話したいですか？」*
- 物語の兆候に耳を傾けてください。*「その時、すべてが変わった…」*→「次に何が起こったのか？」

5. 迅速な対応ステップ

この文を完成させてください。

「次に私が描きたい物語は_____です。」

6. インスピレーションを与える引用文

「どの家族の物語にも、英雄の旅となる可能性が秘められている。それは、始まりであり、挑戦であり、回復力であり、未来への教訓でもある。」

関連ツールキットセクション：

- *ストーリープロンプトセクション：物語を生き生きとさせる質問をする*
- *高齢者へのインタビューのためのストーリー構成ガイド*
- *ヒーローズ・ジャーニー クイックピックカード*
- *トラブルシューティングカード：ストーリーが行き詰まったとき*