

# 地域の記憶をもとにした 学習教材の相互行為分析

姫井 大輝<sup>1</sup>・松村 暢彦<sup>2</sup>・片岡 由香<sup>3</sup>

<sup>1</sup> 非会員 浅口市役所 (〒719-0295 浅口市鴨方町六条院中 3050 番地)

<sup>2</sup> 正会員 愛媛大学 社会共創学部 (〒790-0853 愛媛県松山市文京町 3 番)

E-mail: matsumura.nobuhiko.bc@ehime-u.ac.jp

<sup>3</sup> 正会員 愛媛大学 社会共創学部 (〒790-0853 愛媛県松山市文京町 3 番)

E-mail: kataoka.yuka.kq@ehime-u.ac.jp

地域の記憶の共有は地域アイデンティティを高める効果があり、その具体的な方法が問われている。そこで本研究では、学習指導要領の改訂でもとりあげられた地域愛着の醸成や郷土愛を育むことを目的として、地域の記憶をカードゲーム（『久米タイムスリップ』）にした学習教材を開発し、その効果を相互行為分析で明らかにした。ケーススタディー地区としては、松山市久米地区とし、地域の中学生を対象に行った。このゲームは社会基盤施設の変性と住民の生活への願いの不変性の二つの視点から地域の連続性を意識している。その結果、カードゲームを通じた地域の記憶によって個人の記憶が想起され、内的説得力のある言葉として捉えられていることがあきらかになり、地域アイデンティティの醸成や時間的展望の獲得につながっていることが示唆された。

**Key Words:** community memories, interaction analysis, learning material and Matsuyama city

## 1. はじめに

地域消滅が叫ばれる昨今、持続可能な地域のため、社会的な役割として、「地域アイデンティティ」の形成が求められる。地域アイデンティティとは、他地域と区別する「地域らしさ」であり、それは物理的環境のみならず、そこでの活動の蓄積によって集団で共有される意味であり、それは社会関係の中で構築されたものである<sup>1)</sup>。地域アイデンティティの形成には、松村ら<sup>2)</sup>や羽鳥ら<sup>3)</sup>が提示したように地域の記憶の共有が有効と考えられる。

近年では、小学校教育でも地域アイデンティティが注目を集めており、小平成 20 年の学習指導要領の改訂では、生活科において地域愛着醸成が目標化され、平成 29 年の改訂では、社会科へとその範囲を広げている。地域空間で過去から現在まで連続的に展開される居住者の活動の蓄積によって意味づけられた地域の記憶を共有することから、地域アイデンティティの醸成及び、時間的展望の獲得に繋げ、地域という社会構造を維持していくことが必要とされる。そこで本研究では、学習指導要領の改訂でもとりあげられた地域愛着の醸成や郷土愛を育むことを目的として、ガーデン<sup>4)</sup>の「徹底した関係主義」をもとに地域の記憶をカードゲームにした学習

教材を開発し、その効果を相互行為分析で明らかにする。

## 2. 教育プログラムの開発

### (1) 教育プログラムの概要

小学校教育で社会科が導入される小学 3 年生以降の児童を対象とした教育プログラム「久米\_タイムスリップ」を開発した(表-1)。地域住民が語る地域の記憶を基に、地域の物理的環境の変性と、そこで生活する住民の願いの不変性の二視点から地域の連続性を説き、時間的展望の獲得、及び地域アイデンティティを醸成させることを目的とする。a)自分のまちの好きなどころ、b)カードゲーム、c)振り返り、d)イレブンカード、e)総括から構成されており、4人組で1班を作ってa)c)e)を班内、b)c)を全体で行う。

#### a) 自分のまちの好きなどころ

授業をはじめの前に、自らのまちの好きなどころを発表してもらう。場所や人、イベントなどを3つ挙げ、話し合ってもらおう。これは、カードゲームを始める以前のアイスブレイキングを兼ねており、話し合いの中から、地域についての様々な一面を手探りに搾り出し、そこから、

自分と地域との間の関係や記憶を想起させ、今後のゲームや授業の中で散りばめられた地域の記憶とその物語とを繋ぎ合わせることに主題を置いている。

#### b) カードゲーム

カードゲームをプレイする。カードには、「都市施設(写真)=赤色」・「自然環境(写真)=青色」・「都市施設(記憶)=ピンク」・「自然環境(記憶)=水色」・「願いカード=黄色」の5つのテーマを設けている(図-1)。「都市施設(写真)」・「自然環境(写真)」には、地域の場所についての写真を提示し、「都市施設(記憶)」・「自然環境(記憶)」には、その場所での記憶を記載している。

「都市施設(写真)」・「自然環境(写真)」・「都市施設(記憶)」・「自然環境(記憶)」には、それぞれ0~10までの番号が振られており、「願いカード」は1から9までとなっている。カードは、時代を表しており、0番~4番は「昭和初期」、5番~9番は「昭和後期」、10番は「平成」が割り当てられている。

#### c) 振り返り

振り返りは二つの行程で構成される。まず、a)b)で引き出した地域に関する興味や関心を、「内的説得力のある言葉」として、自らに宿す過程を行う。カードゲームでプレイしたカードをテーマ毎に0から10になるように並び替え、「赤色と青色では、どちらの方が建物が多いでしょうか、ピンクや水色の文字の理由はわかります

か」などの問いかけから、自らが完成させた表は何であるかというイメージを構築させる。その後、カードの区別を提示し、その意味や関係性を照らし合わせる。

次に、「願いカード」に注目してもらう。「願いカード」は、1から4番、5番から9番で背景の色が変化している。「白黒写真が多いのは、小さい番号と大きい番号のどちらでしょうか」と質問を投げかけ、時間・時代の変化についての気付きを促す。カードは、数字が大きくなれば新しい情報になるため、それをカードに当てはめ、大きな時代区分を示す。0番~4番は「昭和初期」、5番~9番は「昭和後期」、10番は「平成」であり、その時代の大きな概要として、「昭和初期」を対象児童のおじいちゃんやおばあちゃんが小学生だった頃、「昭和後期」を対象児童のお父さんお母さんが小学生だった頃、「平成」を対象児童の時代といった情報を提示する。

そして、時代についての具体性を提示するため、「都市施設(写真)」と「都市施設(記憶)」、「自然環境(写真)」と「自然環境(記憶)」で予め選定したカードを読み進める。例えば、「都市施設(写真)」と「都市施設(記憶)」では地域にある「駅」の写真と記憶が記載されているカードを選び、時代の経過に伴う駅の近代化や変化を示し、昭和初期・昭和後期・平成での各時代でのその様子を明らかにする。

この様に、a)b)で引き出した地域に関する興味や関心

表-1 プログラムの概要

目的		
地域住民が語る地域の記憶を基に、地域の物理的環境の「変性」と、そこで生活する住民の願いの「不変性」の二視点から地域の「連続性」を説き、時間的展望の獲得、及び、地域アイデンティティを醸成させ、結果的に、地域での「未来」への指向性(地域に対するコミットメント)を描かせることを目指す		
構成		
累計時間	内容	備考
カードゲーム		
0分	趣旨説明	
5分	(0)このまちの好きなところ	まず、自らのまちの好きなところを聞く。場所や人、イベント等を3つ挙げ、班内で発表してもらう
10分	(i)カードゲーム	カードゲームのルール説明の後、各班で1回プレイしてもらう
振り返り授業		
35分	(ii)振り返り	班内でプレイしたカードを並び替え、1つの表を作り上げ、終わった班から観察してもらう 各カードの説明 (赤:都市施設、ピンク:都市施設での記憶、青:自然環境、水色:自然環境での記憶、黄色:時間軸)を説明する
40分	(ii-1)地域の変性	時代についての具体性を提示するため、「都市施設(写真)」と「都市施設(記憶)」、「自然環境(写真)」と「自然環境(記憶)」のカードを同時に読み進める。読み進めるカードは、予め指定し、その場所の連続性を「変化」をベースに説明する
47分	(ii-2)地域の不変性	(ii)で説明しなかった「不変性」を、地域住民の「願い」として抽出し、提示する。その後、「変化」と「不変」が合わさり、地域が成っていると説明する
50分	(iii)イレブンカードの記入	これからの自分の生活や、自らのまちとどのように関わりたいかを「イレブンカード」として書いて発表してもらう
58分	(iv)総括	プログラムで得られた、児童の地域に対するコミットメントを肯定すべく、改めて地域の連続性を提示し、終わる

表 2-2 教育プログラム内容

自らが住むまち					
	たて物や周囲のかんきょう とししせつ 自ぜんかんきょう	いとなまれていた生活 とししせつ 自ぜんかんきょう	願いカード		
昭和初期 (1895~)					1
昭和後期 (1970~)					2
					3
					4
					5
平成 (1988~)					6
					7
					8
これから	11 イレブンカード： これまでのゲームやふりかえりから、これからの自分の生活や 久米とのかかわりを考えてみよう!!			9	

  

建物や周囲の環境		営なまれていた生活と記憶		願いカード
都市施設	自然環境	都市施設	自然環境	
				1
				5
				9

図 2-1 カードゲーム

に対して、更なる広がり、つまり時間概念の具体化9)のため、地域の都市施設や自然環境を、当時の物理的環境とそこでの記憶を組み合わせ、時系列で提示することで、時間的展望の獲得への基盤作りを進める。

つづいて、地域のもう一つの側面「不変性」を示し、地域アイデンティティ醸成と、時間的展望の獲得を図る。「変化」では地域の物理的環境を対象にしたが、「不変」ではそこに居住する住民の願いに焦点をあてる。例えば、駅の変遷についても、その際の「願い」として、「地域の近代化と人口の増加から、より多くの利用客に利用してもらえるように」、「近代化を果たしたまちと利用者のために、質的により良く使いやすく」というキーワードとして埋め込まれている。それを地域の不変の願いとして説明することで、「生きた言葉の理解」に繋げる。

d) イレブンカード

地域に受け継がれる「願い」を提示した後に、これからの自分の生活や、自らのまちとどのように関わりたいかを発表してもらいイレブンカードとする。このプログラムを通しての「能動的な返答の性格」、つまり、萌芽した地域アイデンティティや時間的展望が、地域に対するコミットメントとしてどのように言語化するのかを「イレブンカード」でみる。

3. プログラムの導入と効果検証

(1) 効果検証の方法

2017年11月25日と2017年12月5日に「久米\_タイムスリップ」を実施した。両者とも時間を1時間設け、11月25日には地域在住の小学生を対象とした参加者2名(F班)の、2017年12月5日には地域在住の中学生を対象にした参加者18名(A-E班)の授業を開いた。その際、プログラムを通しての、参加者の態度や行動・発話を観察すべく、ビデオカメラとICレコーダーを用い録音・録画した。以上のデータをもとに、相互行為分析から地域アイデンティティ醸成と時間的展望をみた。

プログラム内での児童の態度や行動・発話から、地域アイデンティティ醸成と時間的展望獲得に関する知見を得るため相互行為分析<sup>7)</sup>を実施した。なお、本プログラムにおいて、ビデオカメラとICレコーダーを用い録音・録画から908の発話と、それに際したナンバーバル・コミュニケーションが記録され、そのデータを基に分析を執り行った。

(2) カードをプレイ中の相互行為

表2に示すカードをプレイ中の発話では、18分14秒から33分40秒の間、参加児童のカードをプレイしている最中の話し合いの中で、主要な10回分の発話と、備考のナンバーバル・コミュニケーションを載せる。ここでは「駅」についての7回の発話を示す。A3の平成27年に新設した駅の気付き(19分37秒)から、時間は空くものの、他の参加者に連鎖的に広がり、A1(20分32秒)の昭和初期、A4(24分29秒)の昭和後期の発話に繋がった。そして、A4(24分29秒)の発話からは、それぞれの有するカードについての情報が共有され、最終的には、3断面(昭和初期・昭和後期・平成)の地域の駅についての発話が1度のコミュニケーションの中でなされた。

「出来事」とは、読者がテキストにかかわることによって、時間が流れはじめ、テキストの空間が現れ、表現者と読者が同時に現れることである。表現者がかつて書きつけた言葉が、読者のなかに入りこむことで、意味生成が発生し、それによって読者のなかにあった言葉が、表現者の構築したテキストのなかに入企される。出来事とは、何か事件がおこることではなく、共同行為としての読むことである<sup>12)</sup>。「駅」に関する相互行為からは、時間について示唆されている発話も記録されている。また、ナンバーバル・コミュニケーションからも、カードの気付きに関する「喜び(A3:20'34")」や「驚き(A1:24'52")」も観察できた。読者がテキストに関わりを持つという態度、つまり、現在の住民が地域の互惠的関係を深められるような姿勢の構築と、そこから生まれる共同行為の可能性を見ることができた。

(3) 振り返り授業での相互行為

表-3 に示す振り返り授業では、カードの内容を系列にまとめて提示するが、都市施設・自然環境共に、当時の環境と記憶を昭和初期・昭和後期・平成の三断面で提示する。49分14秒から57分51秒の間で、主要な13回分の発話と、備考のノンバーバル・コミュニケーションを載せる。

ここでは「駅」について扱った。Hの問いかけに対し、C2が昭和初期(49分43秒)、C1が昭和後期(50分19秒)、C3が平成(51分0秒)の駅のカードを読んだ。それに対して、B1が「進化系やん(51分23秒)」と呟いた。これは、その児童達の自らの言葉のジャンルからのこの授業に対する理解の発話であり、こうした言葉こそ、「内的説得力のある言葉」として、地域の理解の具体化、及び、地域アイデンティティの醸成が進んでいるということだと考えられる。そして、Hが「そう。進化系。ポケモンと一緒にかもしれんね(51分25秒)」と発話し、多数の参加者が笑う(51分28秒)という相互行為が見られた。

一般的な観点からすれば、「進化系」という言葉は不適切かもしれない。それは、語り手と聞き手によって、その言葉のジャンルに差異があるからだ。ただ、このプログラムの受講生からすれば、駅の変化はそれに準ずるもので、それに対しHが「ポケモンと一緒にかもしれんね」と寄り添うことで、両者の語りのジャンルが十分に融合

され、応答の中で葛藤や摩擦を十分に克服されたと考えられる。その裏づけとして、参加児童の笑いという現象であり、個人の「進化系」という言葉が、全体に浸透していく過程を見る事ができた。

(4) プログラムを通じた地域アイデンティティの醸成

プログラムを通して「これからの自分の生活や、自らのまちとどのように関わりたいか」をイレブンカードに書いてもらった。児童19名の内その内容は、「したい(7件)」・「できるまち(5件)」・「していきたい(4件)」・「する(1件)」・「したらいい(1件)」・「いてほしい(1件)」という内訳で読み取ることが出来た。これは全て、地域に対するコミットメントという形で抽出することができた。これは、プログラムを通しての地域アイデンティティの醸成と、時間の具体化の実現から過去の回想や未来の展望を通し、現在の自らの行動を形作る時間的展望の獲得が叶ったためであると考えられる。結果、「能動的な返答<sup>10)</sup>」として、地域での「未来」指向性として表出したのだと推測できる。

4. おわりに

本稿では地域の記憶にもとづいた教育プログラムを開発し、松山市の中学生を対象にケーススタディーを行っ

表-2 カードをプレイ中の相互行為分析

A1			A2			A3			A4		
時間	発話内容	備考	時間	発話内容	備考	時間	発話内容	備考	時間	発話内容	備考
						19'37"	久米駅?そっか、これむっちゃ最近や。	手札のカード(赤10)をじっくり観察しながら			
20'32"	え、これ久米駅?	カード(赤0)を観察しながらこれに対してA3が反応				20'34"	そうなんよ、むっちゃ最近。	話しそろうた。A1の言う久米駅(赤10)とは別のものを想起している			
									22'01"	久米商店街が生き残っとな。	A3に手札のカード(赤1)をみせながら。これに対して、A1が反応する
22'02"	赤の一番?	A4を見つめながら							23'38"	山田也?	ドローしたカード(青2)をA3に見せるながら
									24'29"	さっき久米駅って誰か言っとたね。	A3手札のカードを(赤6)に見せながら
						24'34"	違う違う。私のは、平成29年のやつ。	A4を見ながら	24'47"	昭和42年。	
24'52"	え、え、うちのうちの、明治時代。	驚いた様子で、A3に手札のカード(赤0)を突き出して見せる。発言の後で笑う									

駅に関する発話とその流れ  
商店街に関する発話とその流れ

表-3 振り返り中の相互行為分析

H		B1		C1		C2		C3	
内容	内容	内容	内容	内容	内容	内容	内容	内容	内容
2014 このように、地域の歴史や文化の記憶が共有化されていくことは、地域の活性化に大きく貢献している。また、地域の歴史や文化の記憶が共有化されていくことは、地域の活性化に大きく貢献している。また、地域の歴史や文化の記憶が共有化されていくことは、地域の活性化に大きく貢献している。									
2015 また、地域の歴史や文化の記憶が共有化されていくことは、地域の活性化に大きく貢献している。また、地域の歴史や文化の記憶が共有化されていくことは、地域の活性化に大きく貢献している。また、地域の歴史や文化の記憶が共有化されていくことは、地域の活性化に大きく貢献している。									
2016 また、地域の歴史や文化の記憶が共有化されていくことは、地域の活性化に大きく貢献している。また、地域の歴史や文化の記憶が共有化されていくことは、地域の活性化に大きく貢献している。また、地域の歴史や文化の記憶が共有化されていくことは、地域の活性化に大きく貢献している。									
2017 また、地域の歴史や文化の記憶が共有化されていくことは、地域の活性化に大きく貢献している。また、地域の歴史や文化の記憶が共有化されていくことは、地域の活性化に大きく貢献している。また、地域の歴史や文化の記憶が共有化されていくことは、地域の活性化に大きく貢献している。									
2018 また、地域の歴史や文化の記憶が共有化されていくことは、地域の活性化に大きく貢献している。また、地域の歴史や文化の記憶が共有化されていくことは、地域の活性化に大きく貢献している。また、地域の歴史や文化の記憶が共有化されていくことは、地域の活性化に大きく貢献している。									
2019 また、地域の歴史や文化の記憶が共有化されていくことは、地域の活性化に大きく貢献している。また、地域の歴史や文化の記憶が共有化されていくことは、地域の活性化に大きく貢献している。また、地域の歴史や文化の記憶が共有化されていくことは、地域の活性化に大きく貢献している。									
2020 また、地域の歴史や文化の記憶が共有化されていくことは、地域の活性化に大きく貢献している。また、地域の歴史や文化の記憶が共有化されていくことは、地域の活性化に大きく貢献している。また、地域の歴史や文化の記憶が共有化されていくことは、地域の活性化に大きく貢献している。									
2021 また、地域の歴史や文化の記憶が共有化されていくことは、地域の活性化に大きく貢献している。また、地域の歴史や文化の記憶が共有化されていくことは、地域の活性化に大きく貢献している。また、地域の歴史や文化の記憶が共有化されていくことは、地域の活性化に大きく貢献している。									
2022 また、地域の歴史や文化の記憶が共有化されていくことは、地域の活性化に大きく貢献している。また、地域の歴史や文化の記憶が共有化されていくことは、地域の活性化に大きく貢献している。また、地域の歴史や文化の記憶が共有化されていくことは、地域の活性化に大きく貢献している。									
2023 また、地域の歴史や文化の記憶が共有化されていくことは、地域の活性化に大きく貢献している。また、地域の歴史や文化の記憶が共有化されていくことは、地域の活性化に大きく貢献している。また、地域の歴史や文化の記憶が共有化されていくことは、地域の活性化に大きく貢献している。									

た。このプログラムは社会基盤施設の変性と住民の生活への願いの不変性の二つの視点から地域の連続性を意識している。その結果、カードゲームを通じた地域の記憶によって個人の記憶が想起され、内的説得力のある言葉として捉えられていることがあきらかになり、地域アイデンティティの醸成や時間的展望の獲得につながることが示唆された。

**謝辞：**ヒアリング調査、プログラムの実施に際し、多大なご協力を頂きました。久米公民館 安永耕造館長をはじめとする久米地区お住まいの方々に感謝申し上げます。

**参考文献**

- 1) 木下勇, ハンス・ビンダー：日本の都市再開発にお

- けるアイデンティティと持続可能性について, 都市計画論文集, Vol.46, No.3, 2011.
- 2) 松村暢彦, 尾田洋平他：場所の記憶の共有化による地域のなじみに及ぼす影響:兵庫県川西市大和団地をケーススタディとして, 土木学会論文集D, Vol.67, No.5, pp.417-425, 2011.
- 3) 羽鳥剛史・片岡由香・牧野太亮：住民参加型・回覧型「思い出マップ」によるシビックプライド醸成策に関する研究:四国中央市妻鳥町「樟の森」を対象とした取り組み事例一, 都市計画論文集, Vol.50, No.3, pp.445-450, 2015.
- 4) ガーゲン,K.J.：社会構成主義の理論と実践:関係性が現実をつくる, ナカニシヤ出版, 1994.

(2018.4.27 受付)

A STUDY OF INTERACTION ANALYSIS FOR A STUDY MATERIAL BASED ON COMMUNITY MEMORIES

Daiki HIMEI, Nobuhiko MATSUMURA and Yuka KATAOKA

The joint ownership of the local memory is effective in raising local identity, and the concrete method is called into question. In this study, I developed a card game for local memory for the purpose of even the revision of the course of study bringing up breeding and regionalism of local attachment taken up. As a result, personal memory was remembered by the local memory through the card game, and it was revealed that I was arrested as internal persuasive words.