

# 熊本地震を契機とした 記憶の語り直しに関する研究

高良 幸作<sup>1</sup>・田中 尚人<sup>2</sup>

<sup>1</sup>正会員 株式会社オオバ (〒810-0074 福岡県福岡市中央区大手門 1-1-12)

E-mail: 201d2214.kuma.univa@gmail.com

<sup>2</sup>正会員 熊本大学准教授 熊本創生推進機構 (〒860-8555 熊本市中央区黒髪 2-39-1)

E-mail: naotot@kumamoto-u.ac.jp (Corresponding Author)

近い将来、災害や戦争、原発事故等に関する記憶の継承が困難になると予想される。さらに、熊本地震から 5 年が経過し、記憶の風化が課題となっている。本研究の目的は、クロスロードゲームの作問ワークショップを用いて熊本地震を契機とした記憶の語り直しの構造を明らかにすることである。研究の成果として、語り直しは、自らの経験以外にも他者の経験を語る事が可能であることが分かった。つまり、他者の経験であっても「語られる過去の記憶や経験」を語り手が意志を持って言語化することが重要であった。語り直しを行うプロセスを分析した結果、自己体験型、他者体験型、伝聞型、想像型の 4 つの型に分類することができた。

**Key Words:** *re-storying, memory transference, kumamoto earthquake, crossroadgame*

## 1. はじめに

### (1) 研究の背景・目的

近い将来、災害や戦争、原発事故等などの負の出来事に対して、記憶や印象が月日とともに薄れていくという、記憶の風化の課題がある。

これらの、負の出来事も含めて後世に伝えていくために、記録を収集し、保存、活用していくアーカイブの重要性が考えられる。しかし現状として、記録の収集、保存が進んでいる中で、アーカイブの活用に関して課題がある。アーカイブは、誰にでもアクセスできるという利点もあるが、一般の人たちの認知度やアクセス数はまだ少ない。専門家や教育機関のみの活用媒体としてだけでなく、一般の人たちへの活用事例に対しても考えていく必要がある。

そして、戦争や広島、長崎の原爆の被害、阪神淡路大震災から時が経ち、負の出来事を体験した者が高齢となり、後継者不足が課題となっている。これは、災害に対しても同様なことが言える。今後、体験した者が減り、後継者不足を解決するためにも、未災者でも語り継いでいくことが重要だと考えられる。

従って、記憶の風化の課題を解決するためには、被災者自身で、自らの経験を語り直したり、未災者でも何かをきっかけとして他者の体験や情報をもとに語り直しを行うことが重要だと考える。

本研究では、平成28年熊本地震（以下、熊本地震と略）

から5年が経つことを契機として当時の記憶の語り直しに着目して研究を行なった。従って、本研究の目的は、熊本地震を契機とした記憶の語り直しの構造を明らかにすることである。

そのために、クロスロードゲームの作問ワークショップを用いて熊本大学の学生を対象として研究を行なった。

### (2) 既往研究と研究の位置づけ

語り直しに関する既往研究では、教育学の研究分野では、佐々原<sup>1)</sup>は、文学教育を再構築するためにナラティブ（物語、語り）概念から知見を得る行為として「語り」に着目し、ナラティブの概念を「語り直し」まで拡張している。この研究では、人生の「物語」を「語り直す」ことの必要性や、「語り直し」は人生の「語り直す力」となり、自己の人生を更新し続ける力となることを明らかにしている。さらに、ライフストーリー研究分野では、やまだ<sup>2)</sup>は、物語の「語り直し」は、人生に新しい意味を生成する行為として重要だと考え、人生を物語ることの意味を明らかにしている。

クロスロードゲーム（以下、CRと略）に関する既往研究では、李<sup>3)</sup>は、被災地の住民が自らCRの問題を制作する過程をアクションリサーチを通じて、被災者が復興過程における「主体性」を取り戻すための研究がある。さらに、田中・竹長<sup>4)</sup>の研究では、CRに着目し、熊本地震について作成された問題を分析した研究がある。

既往研究の整理より、教育学分野やライフストーリー

の研究分野での「語り直し」に着目した研究は存在する。さらに、CRに関する既往研究に対して、CRの作問や熊本地震の作成された問題の分析した研究は存在する。しかし、熊本地震といった、災害に対しての「語り直し」に着目した研究は少ない。さらに、語り直しの構造をCRを用いて明らかにした研究は少ないと言える。

従って、本研究の新規性は、熊本地震の記憶の語り直しの構造をクロスロードゲームの作問ワークショップを用いて研究を行なったところにある。

## 2. 語り直しの定義

本章では、語りに関する既往研究をもとに本研究における語り直しの定義を行なった。

### (1) ナラティブ

ナラティブとは「物語、語り」と訳されることが多い。Polkinghorne<sup>9)</sup>は、以下のどれかに意味すると述べている。1) 物語を作る過程、2) 物語の認知的枠組み、あるいは、*stories, tale*, あるいは *histories*とも呼ばれる物語を作る過程の産物と述べている。さらに、ナラティブ（物語、語り）は、「つなぐ」ことに本質があり、産物としての「物語」だけでなく、出来事をつなぎ、「経験を組織化し、意味づける行為」<sup>9)</sup>として重要と言える。これらより、なぜ、様々な領域において、ナラティブ（物語、語り）が求められているのか。やまだによると、誰もが人生の中で、病い、事故、災害、死など取り返しのつかないマイナスの出来事に遭遇する中でも、東日本大震災のような圧倒的な喪失や負の体験と折り合いをつけ、再び前を向くのを支援するのが「ナラティブ＝語り、物語」の力であると述べ、起こった事実は変えられないが「語り直す」ことで「希望の物語」に変えていくことができる。

### (2) 語り直し

物語による世界の構成は、自己自身においても当てはまる。レイン<sup>7)</sup>は、「自分のアイデンティティとは、自分が何者であるかを、自分に語って聞かせるストーリーである」と述べた。自己物語には、「語る自己」と「語られる自己」という二つの自己が存在している。自己物語のなかでは、これまでの自己の来歴を振り返って、出来事を取捨選択され配列され筋立てられることで「語られる自己」が形成される。つまり、自己が「物語ること」のなかで構成されるとすれば、自己の変容は「語り直し」と捉えることができる。そして、語り直しを行うことは、過去の出来事を変えることはできないが、物語を語り直すことによって、過去の出来事を再構成することが可能

になる。これは、起こった出来事に対して、自ら振り返りを行って思い出し、考える行為を行い、誰かに伝えたりすることを通して、過去の出来事を再構築していることが考えられる。

### (3) 語り直しの定義

本研究において、語り直しとは、何かを契機として自分の過去の体験や他者の体験を言語化すること、と定義する（図-1）。語り直しでは、語り手と聞き手の両者で行う場合と、自己のみで行う場合の2種類があると考えられる。前者の場合だと、他者との対話という形で、自分の経験を語り直す場合、これはいわゆる、語り部などが当てはまる。後者の場合は、自分自身との対話を行うことで語り直しを行うことができる。本研究では、後者の語り直しに着目して研究を行う。両者に共通するプロセスが、何かを契機として過去の出来事を思い出し、考えた内容を伝えたいという目的で言語化することである。これらを、語り直しのプロセスとする。

過去の経験や出来事に関して、他者の体験やテレビやニュースから得られた内容などの情報として、自らの経験以外のことも含まれる。語り直しは、語る頻度で内容が変化し、語り直した本人にとって新たな気づきが得られる。これを語りの構築と考える（図-2）。しかし、人によって語る頻度は異なるため、記憶や語りの内容が構築されることは個人差がある。

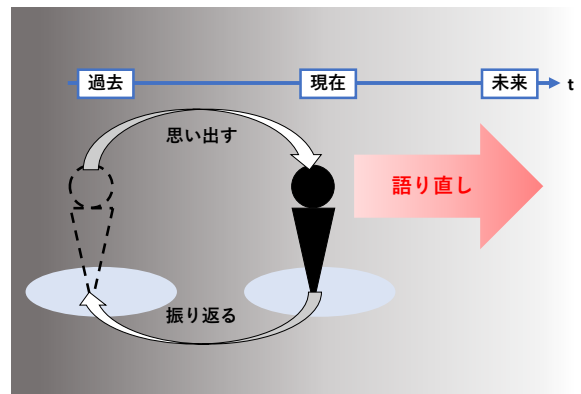


図-1 語り直し

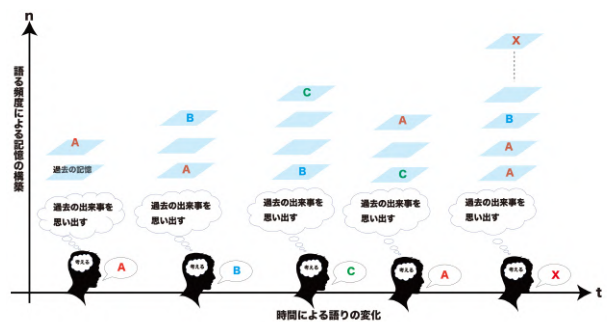


図-2 語りの構築

### 3. クロスロードゲームを用いた語り直し

本章では、熊本大学の学生を対象にクロスロードゲームの作問ワークショップを用いて調査を行ない、語り直された内容に関する分類を行なった。

#### (1) 研究手法

##### a) クロスロードゲームについて

CR<sup>®</sup>とは、阪神・淡路大震災で、災害対応にあたった神戸市職員へのインタビューをもとに作成されたカードゲーム形式の防災教育教材である。2004年に矢守らによって作成された。このゲームは災害時の様々な局面で経験される「こちらを立てればあちらが立たず」の場面を素材として作成されている。CRの問題は、記述方式に統一性を持たせている。主な記述方式は①意思決定者の立場・役職の特定、②100文字程度で抽象的な意思決定者の状況を描写する本体部分、および、③2つの行動選択肢である。ゲームの参加者は、カードに書かれた設問を自らの問題として考え、二者択一の設問に YES または NO のカードを示してから、答えを選択した理由を同じグループのメンバーと共有する。この設問には正解を求めることは困難であり、正解はないことがルールであることが特徴である。それにより、災害対応を自らの問題としてアクティブに考えることができ、かつ、自分とは異なる意見・価値観の存在への気づきも得ることができる。

##### b) WSデザインの意図・趣旨

調査手法として、クロスロード作問ワークショップ（以下、CR作問WSと略）を実施した。筆者は、CR作問WSでは、被災経験の有無に関わらず、過去の自らの経験や他者から聞いた経験、さらに、新聞やテレビといった情報をもとにWSを通して言語化することで熊本地震の記憶の語り直しを行うことができると考えた。

本研究の調査では、熊本大学の学生を対象に行なった。熊本大学は、県外出身の学生も多く、当時熊本地震を経験した学生も少なくなっているため対象として選定した。

#### (2) 対象地概要・対象者

熊本大学<sup>9)</sup>は、熊本県熊本市中央区に位置しており、1887年（明治20年）に設立された第五高等学校（五高）などの6つの官立学校を統合した総合大学である。

研究の対象としたのは、大学の教養教育の授業の一つである土木系の教員がオムニバス形式で行う「地域づくりと科学技術G」を選定した。「都市・地域の社会インフラ」と「都市・まちづくり」についての授業を行っており履修している学生は、工学部の学生だけでなく、文学部、法学部、医学部、教育学部、理学部と多学部の学

表-1 対象者概要

対象	性別	年齢	対象	性別	年齢	対象	性別	年齢
A1	男性	20代	A13	男性	20代	A25	男性	20代
A2	男性	10代	A14	女性	20代	A26	女性	10代
A3	女性	10代	A15	女性	10代	A27	女性	10代
A4	女性	20代	A16	女性	10代	A28	男性	10代
A5	女性	10代	A17	女性	10代	A29	女性	20代
A6	男性	10代	A18	男性	10代	A30	女性	10代
A7	女性	10代	A19	女性	10代	A31	男性	10代
A8	男性	20代	A20	男性	10代	A32	女性	20代
A9	女性	10代	A21	男性	20代	A33	女性	10代
A10	女性	10代	A22	男性	20代	A34	女性	10代
A11	男性	10代	A23	女性	10代	A35	男性	10代
A12	女性	10代	A24	女性	10代	A36	男性	10代
計36名								

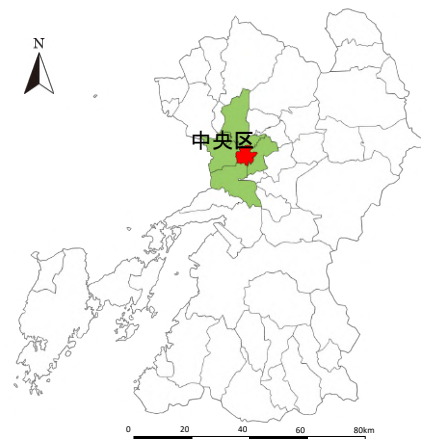


図-3 対象地

生も履修している。1、2年生対象の授業なので熊本地震に関しては多くの者が経験をしていない。さらに、熊本出身者のみ経験しているのが現状である。今回履修していた学生の中で、講義に出席し、CRの作問を行なった36名を対象とした。その中でも、12名は熊本地震を経験しており、24名は熊本地震を経験していない。対象となる学生36名を表-1に示す。

#### (3) 熊本地震5年目の実態

##### a) 平成28年熊本地震

気象庁<sup>10)</sup>によると、2016年4月14日21時26分に熊本県熊本地方で深さ11km、マグニチュード6.5の地震が発生し、熊本県益城町で震度7を観測した。また、平成28年4月16日1時25分に熊本県熊本地方で深さ12km、マグニチュード7.3の地震が発生し、熊本県益城町と西原村で震度7を観測した。この短期間における2度の震度7を超える地震を前者は前震、後者は本震と言われ、これらの地震をはじめ、熊本県を中心とする一連の地震



(1) 作問内容の分類

本節では、熊本地震を契機としたCRの問題（36問）を分析するため、作問の本文と解説文からその問題が「自己の体験/他者の体験」、「体験を発展/体験を再現」の二軸を用いて分類を行った（図-6）。以下、象限ごとに特徴を示し、次節に繋がるように第4象限からの説明を行った。

a) 第4象限

第4象限では、当時熊本地震を経験した学生が、自らが選択を迫られた体験を再現する問題が見られる象限である。しかし、今回は図-6からわかるように、被災経験のある学生でも、自己の体験を作問している傾向は少ない。さらに当時の体験を再現している者はいなかった。この要因として、調査対象者の学生は、熊本地震時に中学生の年代であったため当時、自らが選択を迫られる経験は少なかったと考えられる。

b) 第3象限

第3象限では、他者の体験やテレビのニュース、新聞といった情報をもとに作成された問題である。しかし、ここでは、他者の体験や印象に残っている情報を伝聞として作成された問題である。実際に、当時一緒に避難した両親や祖父母の体験したジレンマ、学校の担任の先生

が体験したジレンマを伝えるために作成された問題であった。対象となる学生の作問の中で熊本地震を経験している者、していない者、両者の学生が身近な人物のジレンマを“自分ごと”として考えて作問している傾向が考察できた。

c) 第2象限

第2象限では、他者の体験やテレビのニュース、新聞といった情報をもとに作成された問題である。実際は、他者の体験内容だが、今後、自分自身の立場に起こりうることを踏まえ、将来の自分の立場を意識して発展させた問題と災害時について想像して発展させた問題が見られた。この象限では、ペットに関する問題が複数見られた。さらに、将来医療従事者といった立場になったことを踏まえた問題もあり、現在の自分自身の立場から今後起こりうる災害時に、選択を迫られる状況を踏まえて作問している傾向が考察できた。第2象限の特徴としても実際に被災経験がなくとも、誰かの体験を“自分ごと”として考えて言語化していることが考察できた。

d) 第1象限

第1象限では、自らが被災した体験談と、今後起こりうるコロナの複合災害を踏まえて体験を発展させた問題と被災当時の体験談から立場を変えて作成された問題の

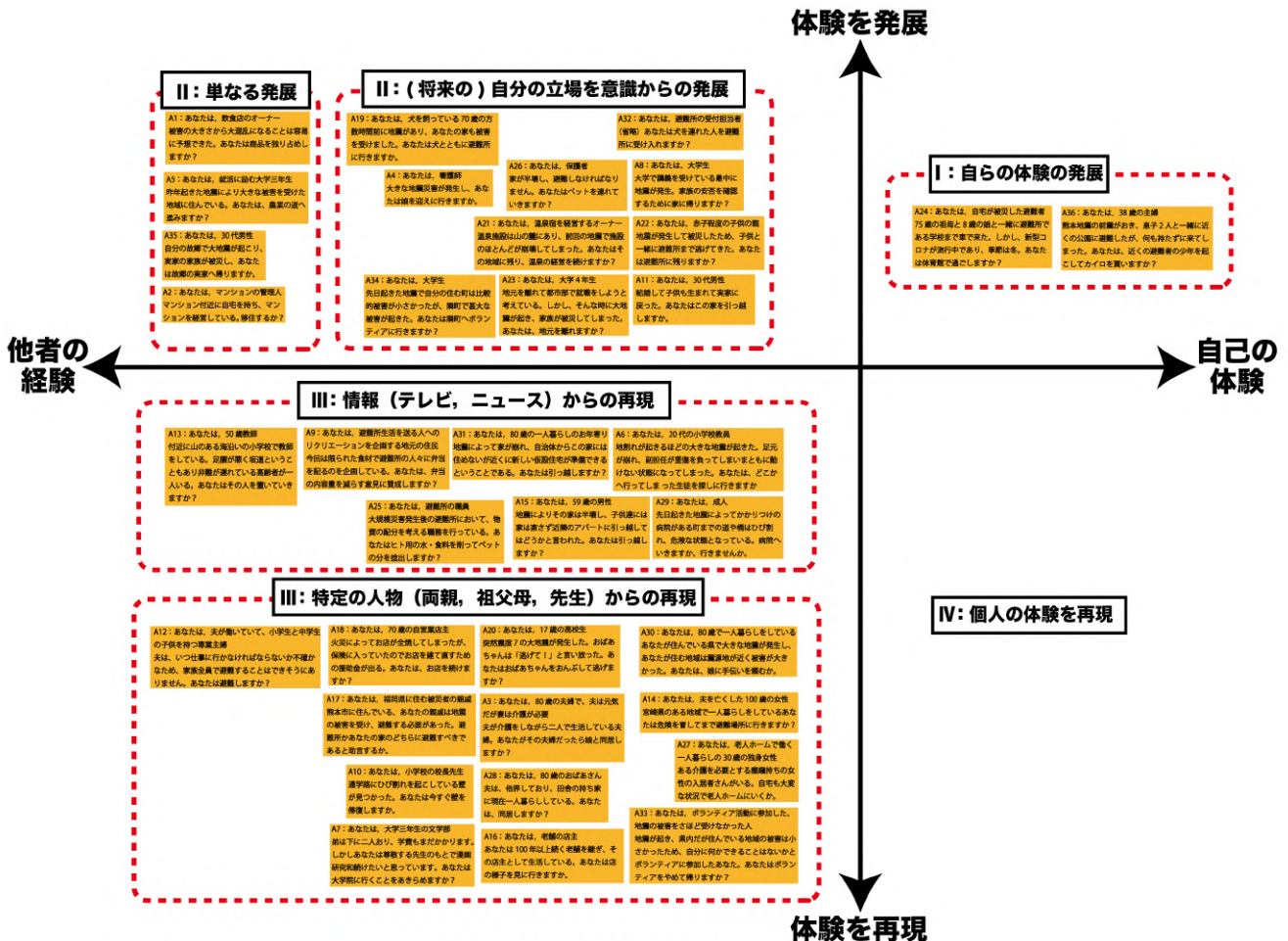


図-6 作問の分類図

2問が見られた。前者は、今後自らがコロナ禍で災害が起こった際にどういった選択を迫られるかを踏まえて作問したと考察できる。後者は、当時の自らが起こった出来事を想像し作問を行っていた。従って、これらの2問は自らが起こりうる状況を想像し、自らの体験を発展させた問題だと言える。

## (2) 語り直しの特徴分析

本節では、抽出した作問内容と作問に至る解説文を分析した結果、語り直しを行う中での4つのプロセスがあることが明らかとなった。

### a) 自己体験型

i) 自己体験型(図-7)では、過去の自ら体験を思い出し、自分の体験談をもとに作成された問題。実際に作問された問題の立場になりうる者が自分自身であったり、自分以外の立場を変更させた問題も含む。この問題は、過去の実体験を今の時点で吐き出すことができる。語り直しのプロセスにおいて基本的な型だと言える。

図-6では、第4象限に位置する作問である。しかし、今回の作問内容に関する分析において、被災した学生は被災当時のジレンマを作問しているものは見られなかった。当時の実体験を明確に作問できるのが自己体験型の特徴であるが、前節でも述べように、熊本地震時に、自らが選択を迫られる経験がなかったことが要因として考えられる。

### b) 他者体験型

ii) 他者体験型(図-8)では、他者の体験を過去の現場で直接共有して作成された問題。過去と一緒に避難した両親や友人といった、自分自身の身近な存在が実際に選択を迫られたりした出来事を作問したものである。過去に、自分自身が選択を迫られたわけではないが、今の時点で、その立場となり考えることができる。

図-6の第3象限に属するA12さんの「熊本地震の時に経験した実話をもとに、この問題を作成しました。私は、福岡に母と妹と一緒に避難したのですが、父は熊本に残っていました。私は、もし、自分が親の立場になったとき、同じような選択をするか、少し迷うと思います。

(省略)」という解説文より、当時、一緒に避難した際、両親が迫られた選択を現在の時点で振り返り作問として言語化していることがわかる。このことから、自己体験型と同様に、実際に被災経験が伴う作問内容であることが考察できる。

### c) 伝聞型

iii) 伝聞型(図-9)では、過去に他者の体験やエピソードをもとに作成された問題。過去の被災者の体験談やテレビのニュースや情報などの出来事から自分が印象に残っている出来事や話をもとに作成された問題である。他者体験型との違いは、他者の体験を同じ現場で共有し

ているかである。体験談やテレビのニュースはあくまでも情報でしかないので、あった出来事を事実として伝えているということになる。

図-6の第3象限に属するA33さんの「これは私が中学2年生の時、担任の先生に聞いた話を基に作成しました。熊本地震のボランティアに私は参加することができただけに、被害の大きさやボランティアに行き帰れと言われた先生の気持ちも想像できず、印象に残っています。」という解説文より、当時、中学校の担任の先生のボランティア活動に参加して迫られた選択を作問として言語化していることがわかる。さらに、図-6の第3象限に属するA20さんの「実際に東日本大震災の際にも、津波から逃げる上で自分の命とおぼあちゃんの命を天秤にかける事例があり、(省略)非常に印象に残っていた」という解説文より、過去の災害で印象に残っている情報をもとに出来事を事実として作問している。このことから、被災者、未災者の両者が行うことができる作問であることが考察できる。

### d) 想像型

iv) 想像型(図-10)では、他者の体験談やテレビやニュースをもとに今後起こりうる出来事を想定し作成された問題である。実際に、被災経験がないが、情報を手がかりに、未来の自分の立場を踏まえて作成した問題や現在の状況下から今後、災害が起こったときに選択が迫られることを想像して作成された問題である。伝聞型のように他者の体験を事実として作問するのではなく、他者の体験に自らの考えを組み込んで作問している。

図-6の第2象限に属するA4さんの「将来看護職に就く者として、遭遇しうる事態を想定した。」という解説文により、自分自身の将来の立場を踏まえて作問していることがわかる。さらに、図-6の第1象限に属するA36さんの「実際に、熊本地震を経験した際に自分が体験したことから作成しました。(省略)二人の子を持つ母のジレンマがあったのではないかと想像して作りました。」の解説文より、実際に体験した出来事から立場を変更させ想像して作問が行われている。作問作成時は、自らの経験や他者の体験談、テレビやニュースなどの情報を手がかりに作成していると考え、被災者、未災者の両者でも行うことができると考察できる。

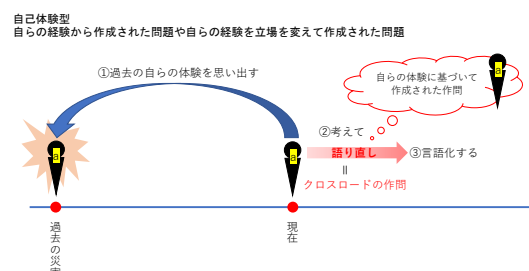


図-7 自己体験型

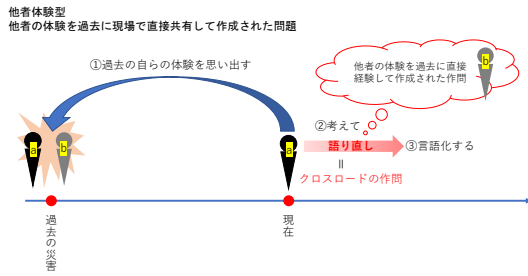


図-8 他者体験型

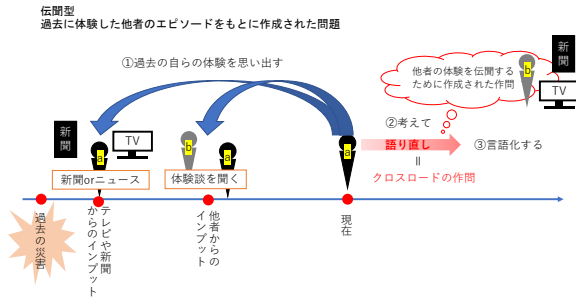


図-9 伝聞型

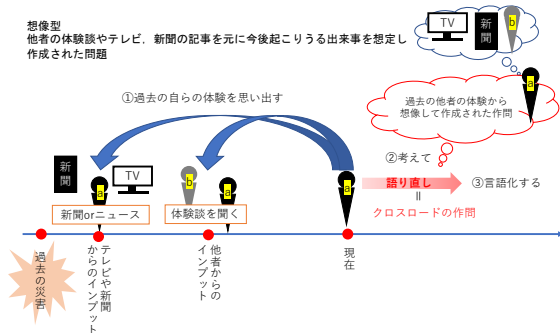


図-10 想像型

e) 語り直しの特徴のまとめ

自己体験型と他者体験型では、被災経験の有る者が行うことができる作問方法である。自らが経験していることや、他者の迫られた選択を目の当たりにしていることが特徴として考察できた。伝聞型と想像型は、被災経験の有無に関わらず行うことができることが分かった。過去に聞いた他者の体験談やテレビやニュースといった正確な情報が手がかかりとなる。

従って、これらの4つの語り直しのプロセスを分析することで、語り直しの内容が自己の経験なのか、他者の経験から行われているのか明らかとなった。つまり、語り直しの行為において、他者の経験であっても「過去の記憶や経験」などが具体的であることが重要だと言える。さらに、自らの経験以外にも過去の記憶や経験を“自分ごと”として伝えていく過程が大切であると言える。従って、語り直しは、被災経験の有無に関わらず、自らの経験や他者の経験を伝えていく姿勢が重要であることから誰でも行える行為だということが明らかとなった。

(3) 小括

本章では、CR 作問 WS を用いて、語り直された内容が主体とどのような関係性があるかを分析した。図-6を用いて作問内容の分類を行い、語り直しのプロセスとして4つの型が明らかとなった。

本章のまとめを図-11に示す。今回、対象とした学生で、被災経験のある者でも第4象限の自己体験型は見られなかった。大きく特徴が見られたのは、第3象限であった。被災経験のある者でも、当時一緒に避難した両親のジレンマを作問していたり、被災経験がない者でも過去に自分が印象に残っている情報をもとに作問している傾向が高かった。第3象限は、被災経験の有無に関わらず誰かの体験を伝えいく作問であることが考察できる。第2、1象限では、他者の体験や情報をもとに、作問時の立場をより自分に近い状況を想像した作問であった。

つまり、自己の体験も当時の出来事を伝えていくためにも必要だが、自らの経験以外にも他者の経験や過去の情報を意志をもって言語化していくことが重要であることが考察できた。

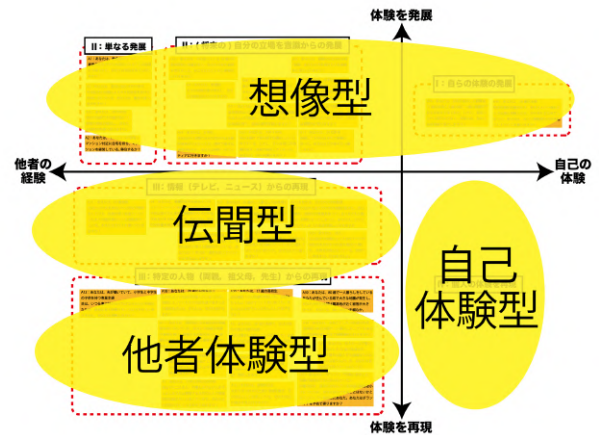


図-11 分類図における特徴のまとめ

5. おわりに

(1) 結論

本研究の調査結果では、CR作問WSを用いて、熊本地震を契機とした記憶の語り直しの構造を明らかにすることができた。今回、作問された内容の分析を行なった結果、語り直しのプロセスにおいて、過去の自らの経験だけでなく、他者の経験や過去のニュース、テレビからの情報も重要であることが考察できた。調査結果からもわかるように、実際に対象とした学生が作問した内容に関しては、熊本地震を経験した学生でも自らの経験よりも他者の経験を作問を行う傾向が高かった。その中でも、

当時、一緒に避難した両親のジレンマを現在の時点で振り返り“自分ごと”として言語化している作問が見られた。さらに、被災経験のない学生でも、他者の体験を自分ごととして作成した問題や他者の体験を伝聞という形で作成している問題が見られた。

つまり、語り直しの構造において、語り手が自らの記憶を語ることも重要だが、他者の経験であっても「過去の記憶や経験」を語り手が伝えたいという意志を持って言語化することが重要であることが分かった。

## (2) 今後の展望

本研究では、熊本地震に着目して検証を行ったが、東日本大震災など熊本以外で起こった過去の災害などで検証し地域性などを見たりする必要がある。そして、災害に限らず、戦争や広島、長崎の原爆の被害等の負の出来事でも適用できるか研究する必要がある。

**謝辞：**本研究を進めるにあたり、丁寧なご指導を頂いた、熊本大学山尾敏孝名誉教授、竹内裕希子准教授に厚く御礼を申し上げます。

また、本研究に対して、調査にご協力頂いた熊本大学の学生の方々、ならびに熊本大学デジタルアーカイブ室の皆様感謝の意を表します。

## 参考文献

- 1) 佐々原正樹：「語り直す力」を育てる文学教育—「語り」から「語り直し」へ、広島大学大学院教育学研究科紀要、

第一部、第 62 号、pp117-126、2013.

- 2) やまだようこ：人生を物語ることの意味—ライフストーリーの心理学— やまだようこ（編）、「人生を物語る—生成のライフストーリー—」ミネルヴァ書房、pp1-38、2000.
- 3) 李勇昕、宮本匠、矢守克也：当事者研究からみる住民主体の震災復興—防災ゲーム「クロスロード：大洗編」の実践を通して—、実験社会心理学研究第 58 巻第 2 号、pp.81-94、2019.
- 4) 田中尚人、竹長健斗：クロスロードゲームにおけるジレンマの構造と共有過程に関する研究、土木計画学研究（掲載予定）、2019.
- 5) Polkinghorne, D.E. *Narrative Knowledge and the Human Science*. New York, NY; State University of New York Press, 1988.
- 6) Bruner, J. *Acts of meaning*. Harvard University Press, 1990.
- 7) Laing, R.D. : *The Self and Others*. London(Tavistock). 「自己と他者」志貴春彦、笠原嘉訳、みすず書房、1975.
- 8) 矢守克也、網代剛、吉川肇子：防災ゲームで学ぶリスク・コミュニケーション—クロスロードへの招待—、ナカニシヤ出版、2005.
- 9) 熊本大学ホームページ：<https://www.kumamoto-u.ac.jp/daigakujouhou/gakuchoushitsu> (2022年1月21日引用)
- 10) 気象庁：[https://www.jma.go.jp/jma/menu/h28\\_kumamoto\\_jishin\\_mnu.html](https://www.jma.go.jp/jma/menu/h28_kumamoto_jishin_mnu.html) (2020年12月20日引用) .
- 11) 熊本日日新聞：<https://kumanichi.com/articles/182559> (2021年04月06日引用)

(Received March 6, 2022)

## STUDY ON THE RE-STORYING MEMORIES IN THE TRIGGERED BY KUMAMOTO EARTHQUAKE

Kosaku TAKARA and Naoto TANAKA

In the near future, it is expected to become difficult to memory transference of disasters, wars, and nuclear accidents. Furthermore, five years have passed since the Kumamoto earthquake, and the fading of memories has become an issue. The objective of this study is to clarify the structure of memory re-storying triggered by the Kumamoto earthquake using the Crossroads Game workshop. As a result of the research, it was found that re-storying is possible to talk about the experiences of others in addition to one's own experiences. In other words, it was important for the narrator to willingly verbalize "memories and experiences of the past to be told," even if they were the experiences of others. The results of the analysis of the process of re-storying the story could be classified into four types: self-experienced, other-experienced, hearsay, and imagined.