

郷土の教育に関する研究
—学校教育と「遊びの都市」を巡って—

花輪由樹

本研究は、「郷土」の概念に着目し、これが学校教育と「遊びの都市」の中にどのように見られるかを探った。郷土は『広辞苑』には「①生まれ育った土地、ふるさと、故郷」と記されているが、E.シュプランガーの郷土観によれば、誕生地が必ずしも郷土となるのではなく、その場所に慣れ親しむ体験が郷土獲得の要となると言われている。本研究ではこのような郷土概念をもとに、移動を前提とする現代の非定住型の生活における郷土獲得のあり方を考察した。

まず第1章では、幼稚園から高等学校までの全教科にわたり、昭和30年代から平成20年にかけての学習指導要領の用語調査を行った。まず量的調査によって、「郷土」「地域」の用語を、教科別・年代別・発達段階別に分析したところ、幼稚園については「郷土」の語が出現することはなく、小・中・高等学校において「郷土」と「地域」の語が共にみられた。教科別にみると、「郷土」は芸術や道徳といった特定の教科に限定的に存在するのに対し、「地域」は多教科に存在することが明らかになった。また小・中学校では「郷土」と「地域」の両用語がともに社会の教科に圧倒的に多くみられるが、高等学校の「地域」の語は必ずしも社会のみに多くみられるわけではなく、また「郷土」の語についてはこれまで社会の教科に存在してきたことがなかったという事実も確認できた。このような中で、「郷土」から「地域」へと用語への変更が実施された昭和40年代に注目した。ところで既往研究の中では、昭和40年代が郷土学習から地域学習へと切り替わった時期とされていたが、本論文の量的分析ではこのような時期においても残り続けた「郷土」があることを発見した。そこでこの昭和40年代の「郷土」について、質的分析を行ったところ、残存した「郷土」の語は、「民謡」「音楽」「美術品」「料理」「工芸」といった語と共に用いられていることから、これらは芸術や歴史に関連し、そこには先人達の感覚が内在している「これが郷土である」と示された性質があることを考察した。本論文ではこれを、継承することが期待される「名づけられた郷土」と命名し、一方、いまだ「名づけ」が行われていないものを、その人自身が決定できる「名づける郷土」と定義付けた。

第2章では、上記の「名づける郷土」「名づけられた郷土」を巡って、これらを共存させる教育のあり方を探るため、郷土概念を教育学的に位置づけたE.シュプランガーの理論を再解釈した。

まず郷土観については、①誕生地説を否定していること、②自分にとって意味深くなる「紐帯」が個々で異なるために郷土が多彩となりうること、③主観的な価値に事実性を関連させることで自覚された郷土愛を構築できること、以上3点を読み取った。また教育観については、①子どもがもつ「固有世界」を徐々に拡大していくこと、②「固有世界」を大事にしながらも、家庭の外にある学校の世界へ「橋渡し」するという教師の役割があること、③子ども達の固有の価値が常に保持されなければならない、それは物事に意味を与える遊びの世界に繋がること、④「主観」と「むき出しの客観」の間には、一部は心に一部は外界に属する「中間地帯」があり、これは「固有世界」と重なること、以上4点を抽出した。

これらのシュプランガーの郷土教育観を「名づける郷土」「名づけられた郷土」という視点より考察した結果、「名づける郷土」はその人にとって価値ある「紐帯」に関係し、「名づけられた郷土」は獲得が期待されている事実や知識にあたることを分析した。そして「名づける郷土」は、「名づけられた郷土」を獲得する場合と、まだ「名づけられていない郷土」を獲得する場合とがあり、後者は、大人にとって重要ではないものに子どもが価値を見いだした場合に生じることで、それをどのように評価していくか

ということが課題としてあげられることを指摘した。

第3章では、「遊びの都市」における郷土獲得のあり方を探るため、郷土獲得の構造、郷土と遊びの関わりについて確認した上で、日本とドイツの「遊びの都市」を調査し、「名づける郷土」と「名づけられた郷土」の視点から考察を行った。

成田龍一は、生誕地を離れて都市へと移動することで、生まれた場所が故郷となると述べているが、奥野健男によれば生まれ育った場所が都会でも「原っぱ」や「すみっこ」といった場所に故郷獲得が可能であることを示しており、また前田愛が森鷗外の『舞姫』を通して留学先のベルリンという都市でも周縁部に親しみを抱く場所があるとしていることから、そういった余白や周縁、ウラという場所に、E.シュプランガーのいう、環境への親密性によって獲得される郷土があり、ここに都市における郷土獲得の可能性のあることを解明した。

また J.アンリオによれば、遊びには「自覚」が重要であるとされ、それは遊んでいる自分と現実の自分との2領域の存在によって成立するとされているが、本論文では、こういった別次元の2領域からなる「自覚される場」の構造が「郷土の自覚＝獲得」とも重なることを指摘し、遊びという状況が都市という均質的空間の中に、「親しみ」や「慣れ」という非均質性の発見をもたらし、郷土獲得に繋がることを解明した。

以上を踏まえて「遊びの都市」の活動に目を向け、日本とドイツではその開催期間の違い（日本は数日間、ドイツは数週間）、準備段階の違い（日本の多くが子どもに準備させる「子ども型」、ドイツのMini-Münchenは大人が準備する「大人型」）があり、それが「遊びの都市」の展開に影響を及ぼしていることを、主催者等へのインタビュー調査や実態調査より分析した。そして「子ども型」は未完成な状態からスタートするため子ども達自身で不足点を補おうとする余地が残されているのに対し、「大人型」はテーマパーク的に創りこまれるため遊びにくさを感じる子どもが現われてくるが、ドイツのMini-Münchenでは、その不具合を子ども達自身で解決できる市民活動の場が、「都市」の遊びの要素として用意されていることを指摘した。

こうした都市に「都市」を創る活動は「遊び」や「郷土」を自覚させる2領域を生み出しているが、「子ども型」「大人型」の視点から「名づける郷土」「名づけられた郷土」を分析すると、両者は異なる性質の「都市」を生み出すことが考えられる。それは「子ども型」が子どもにとっての都市を発見させる場（「名づける郷土」）であるのに対し、「大人型」は大人にとっての都市を子ども達に獲得させる場（「名づけられた郷土」）を前提としており、その中でもドイツのMini-Münchenは「大人型」を土台に子どもにとっての都市（「名づける郷土」）を再発見させようとしていることが指摘できる。そして、このように「都市」をテーマとする舞台でも、日本のように市民意識の希薄な「都市」ができるのは、日本の住まいがウラの場に人々の関わる余地を残してきたことから、そういったオモテには見えない住まいのあり方が「名づけられた郷土」として「都市」に出現しているといえる。また、日独比較によってみえてくるのは、日本よりもドイツの方が、市議会や市民集会在決定権をもつ「都市」を積極的に展開しているように見えるわけだが、そういった「都市」の仕組みの違いこそあるものの、そこに居る子ども達は「都市」を主体的に遊び回っている。そのような主体的な関わりをもたらす「郷土的（環境との親密さをもつあり方）」な遊び環境自体が住まいの教育に重要といえるのではないか。ゆえに、子どもが都市でどのように「郷土」を獲得できるのか、その環境を創れることは、今後の日本の都市の発展に直結していく問題であることがいえるのである。