

直接的経験を基盤として構成される知識構造モデル描出アプローチⅢ －子どもの活動空間レイヤーの描出及びレイヤーの重層操作による構造モデル 描出手続の検討－

飯島 敏文

キーワード：郷土、経験、知識構造モデル、生活圏、活動空間、レイヤー、

本稿の目的は、郷土における直接的経験を基盤として構成される知識構造モデル描出に係る手続を検討し、提案することである。本稿は「郷土における直接的経験を基盤とした知識が有する三次元的構造の究明」¹⁾の研究プロセスにおけるひとつのステップであり、研究の最終報告の方向性を示すものと位置づけている。

筆者がとくに重視するのは構造モデルそのものの呈示のみならず、構造モデルを導く手続としての前処理²⁾を含む諸手続のプロセスである。構造モデル描出のために用いる要素の抽出や前処理、及び関連の検討などのプロセスを明示することは、構造図と現実の教育現象との対応関係に関する検証可能性を担保するものと考えからである。ここに前処理を含めたのは要素の抽出後の操作において、諸要素がその中に含み、あるいはその周縁に付着させているノイズの除去等の処理が必要であることを痛感したからである。かつて筆者は授業分析²⁾において発言の構造化を試みた。そこでは発言の中にある言葉から「概念」を抽出し、構造をなす因子として取り扱った。このアプローチは、発言の中から抽出した因子自体に含まれるノイズの除去や、関連性描出の手続の再現可能性については課題を残していた。本稿で構造モデル描出の手続を取ることに、検証可能性を残し、かつさらに緻密に因子を抽出し、モデルを描出することが必要であると考え。

本稿における留意点として、以下の項目を挙げる。

第1に、記述の前提として、子どもたちの日常生活空間にある諸因子と構成された空間の特質が可能な限り明確に把握されている必要がある。（[生活空間因子](#)）

第2に、子どもたちの具体的な経験や学習活動に見られる言語表現から、諸要素・諸概念を抽出する手続きの記述を基盤として、それ以降の手続プロセスが記述可能となるように、可能な限り緻密な因子が抽出される必要がある。

(言語表現因子)

第3に、その手続によって抽出された諸要素・諸要因が示す相関関係、望むらくは、それらが及ぼし合う因果関係や相互作用を推測する手がかりとなりうるように関連性を想定させる因子(関連性期待因子)を可能な限り抽出する必要がある。

第4に、上記に加えて、子どもによる学習活動に先だって出現しているはずの授業者の説明、指示、発問などを、活動を準備させる諸要素(活動励起因子)として抽出した上で、学習活動に見出される諸要素・諸要因を含めて、両者間に推定される諸関係や諸相互作用(相互作用因子)の描出を試みる。

第5に、これらを明示するためには図解を用いるのが効果的であり、加えて、たとえば要素間を結ぶように描かれる線分の太さや矢印の方向性(ベクトル因子)の記述を試みる。

これらのことによって、図解の価値を高めることができるという見通しを持っている。本稿ではまずどのような操作によってこれらが実現可能となるのかを確認するために、1人の事例を材料としてアプローチすることとした。このモデルの検討を経て、次年度に一般的なモデルの提案へと移行し、研究の総括を行う予定である。

1 日常生活空間における子どもの経験

過年度の研究では、構造図を導くプロセスを重視し、構造図と教育現象との対応関係の検証可能性を確保しつつアプローチを続けてきた。本稿でも手続を記しておきたい。

まず、日常生活空間に広がる子どもの経験の拠点をいくつか描出して、それをノード(結節点)と呼ぶこととする³⁾。ある特定の期間、(それは小学校時代とか中学校時代とか大きな幅を持った期間であるが)そこに見いだされるいくつかのノードを地図上に配置して面積が有限のレイヤーとして描く。そしてそれによって得られたいくつかのレイヤーを、たとえば時間的前後とか、その活動の目的とかいったようなコンテキストを勘案してオーバーラップ(重層)させる。こうした操作等を加えることによって、3次元以上の変数が同じ平面

上に描かれる**構造モデル**が描出されるはずである。このモデルは可視的であり、子どもの経験読解のためのひとつの仮説として位置づけることが可能であろう。

実際には、日常生活空間における生活主体としての子どもは、生活を通して外部環境に存在する無数の要因から刺激を受け、それらの一部を自身の経験として取り込んでいるはずである。しかし、これらはほとんどが不可視であり不可視故にそうさ困難である。可視的なもの、あるいは操作可能なものは極めて限定されていると認識している。

子どもがその成長過程で受容する刺激は、生活地域や社会集団により異なるのみでなく、同じ属性を持つそれぞれの子どもにおいて異なっている。外的環境から受容する刺激が子どもによって異なるということは、経験の種類が個人の数だけ存在するということである。このような経験が個性的な人間を形成する諸要因としてはたらいっているはずである。画一的に、すべての子どもが異なる経験を持つと結論づけるのではなく、生活地域や社会集団に特有な「経験の候補」があること、すべての子どもの人格に全く共通性が見られないわけではなく、子どもの性格の中にはある一定の類型のようなものが存在すること、こうした前提を踏まえた考察も必要なのではなかろうか。

1-1 実体験の不足

日本学術会議はほぼ3年毎に「我が国の子どもの成育環境の改善にむけて」という提言をおこなっている。副題はその都度力点を変えており、2013年の日本学術会議の提言『我が国の子どもの成育環境の改善にむけて－成育時間の課題と提言－』⁴⁾によれば、子どもの屋外の遊びは2008年時点で一日あたり14分に過ぎず、生活時間の分断化が進んでいる。特に日本の子どもはメディアに接する時間が長いと指摘されている。提言時点よりほぼ1世代遡る筆者の子ども時代と比較すると大きな懸隔があるようで、佐藤公治⁵⁾は、先行研究をいくつか紹介しつつ、子どもの遊び空間の環境変化を指摘している。高度経済成長の前後では物理的空間も変質し、子どもの遊びや時間の使い方も変化しているため、同じ尺度を用いることはできないようである。

筆者はかねてより直接的経験の持つ厚みが子どもの人格形成に大きくしかもプラスに作用すると考えている。現代の子どもたちの直接的経験の欠如が事実であるとして、直接的経験によらず人格形成を行う方途を探るのも1つの方法かも知れない。しかしながら、直接的経験により出現するはずの因子を突き止

め、それを直接的経験によって復活させることを企図し、あるいは間接的経験によって代替することを企図して人間形成空間が再構築されるべきであると考えている。

1-2 仮想現実を生きる子ども ” *Simulacres et simulation* ”

1981年に出版された文献、J.ボードリヤールの『シミュラクルとシミュレーション (Simulacres et simulation)』⁶⁾には、イメージに関して下記のように説明がある。

- ① 現実の忠実な反映としてのイメージ
- ② 現実を歪めるイメージ
- ③ 現実の不在を隠すイメージ
- ④ いかなる現実とも無関係なイメージ

シミュラクルは④にあたるとされる。対応する現実が存在しないにも関わらず、人々はそのイメージを、あたかも実在する事象であるがごとくにとらえてしまう。日本において子どもの遊び空間の変質が指摘された時期と、国は異なるといえボードリヤールの著書が上梓された時期がほぼ一致しているのは偶然ではないはずである。先進諸国では、日本ほど顕著で劇的な変化でなかったかも知れないが、同じような時期に生活空間の変質が生じていたことと推察される。そうであるならば、あくまで「現実の空間」を経験していた世代の子どもたちから、「現実の空間」と疎遠になりつつあった世代を分ける象徴的な現象として取りあげることができるであろう。

この著の時代、すなわち40年余り以前には、子どもたちの経験対象となるコンテンツに触れるためのヒューマンインターフェイスはすでに「視聴覚的」な伝達を十分可能としていた。テレビというメディアが実用化されてから一定期間が経過し、「当然の設備」となっていたからである。しかし50年余り以前には未だテレビには「モノクロ」番組が残っていたし、チャンネルも限られていた。現代では当たり前になっているハイレゾリューション音源や、4K、8K映像などは世間に存在せず、「現実」を超えるリアリティを持つものはなかったはずである。レンズや撮像素子の、そして通信技術の劇的な進化によって、肉眼を超える仮想現実がすでに「日常」になっているのである。

2 失われる日常生活空間

人間形成諸要因が子どもに対して十分に働きかけをおこなうには、日常生活空間に存在する事物や生起する事象との直接的な交渉が前提であると考えべきだろう。20世紀後半には、子どもが外的環境との直接的交渉の中で経験を得る機会があったが、高度経済成長を終えた日本では、空間的な余剰も減少し、あるいは生の現実と関わる以上に魅力的な事物や環境が多々出現している。そのことで、現代の子どもたちは人為的な空間、特に構成された空間での活動機会が必然的に増加することになる。前節で述べたように、構成された空間のリアリティが増しているのが昨今の特徴である。この半世紀あまりの間に、子どもを取り巻く環境は大きな質的变化を遂げている。

2-1 日常生活空間の広がり

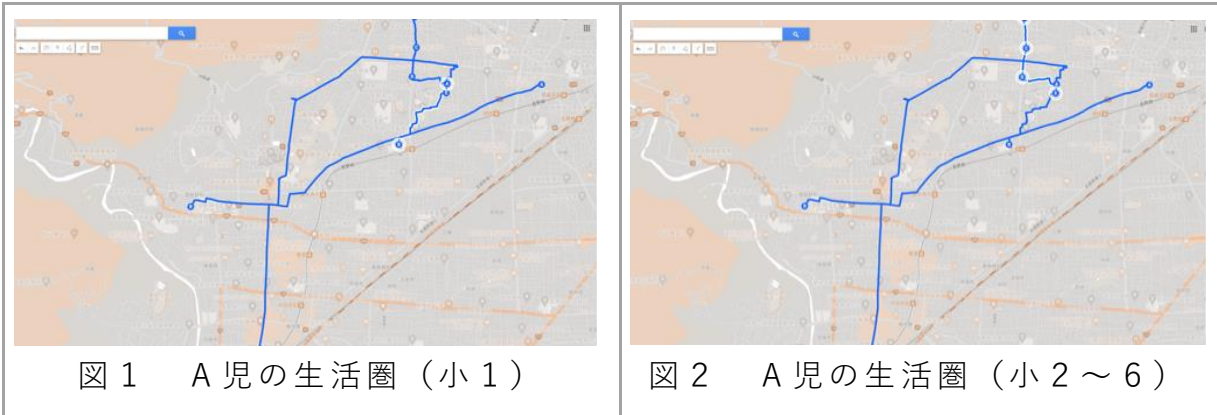
日常生活空間における生活主体としての子どもは、生活（学習を含む）を通して外部環境に存在する無数の要因のうちのいずれかから何らかの刺激を受ける。その一部が子どもにとっての経験となる。そうして、ひとりの子どもがその成長過程において受けることが期待される刺激は、子どもが居住する地域によって異なるのみでなく、所属する社会集団によっても異なる。何より、外的環境から受容する刺激も子どもによって異なることにより、個人の数だけ経験の多様性が生じるわけである。

2-2 日常生活空間の厚み

こうした経験を人間形成諸要因としてとらえることにする。次頁からの図は経験の基盤となる地理的平面図である。A児の事例をGoogle Map上に記してその広がりを把握しようとした。ほとんどは学校や駅、商店など、日常生活で訪れることの多い地点である。おそらく同じエリアに生活する児童であれば、生活領域の広がりにはさほど変わらないものと思われる。

図1及び図2はいずれも長野盆地中心部の地図である。図1中央部やや右寄りに上下A～Bに白く浮き出して記されるのがA児の小学校への通学路であ

る。また、図2にEから上方向に白く浮き出すラインがある。A児が小学校2年生から5年生時における小学校への通学路である。



同様にして下の図3に示すのがA児の中学校時代の生活圏である。

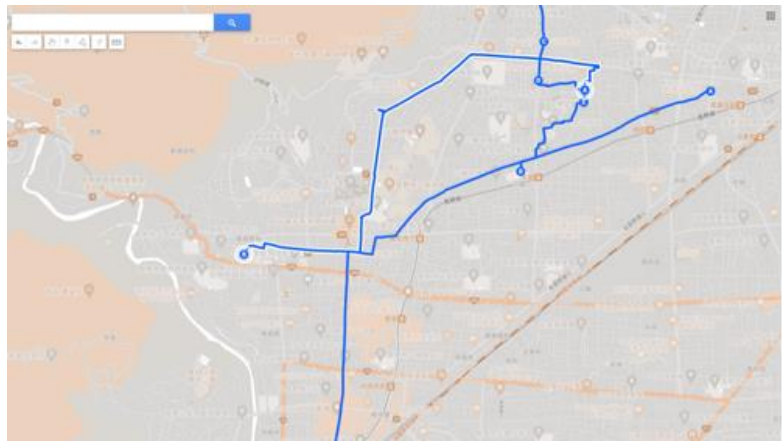


図3 A児の生活圏(中学校)

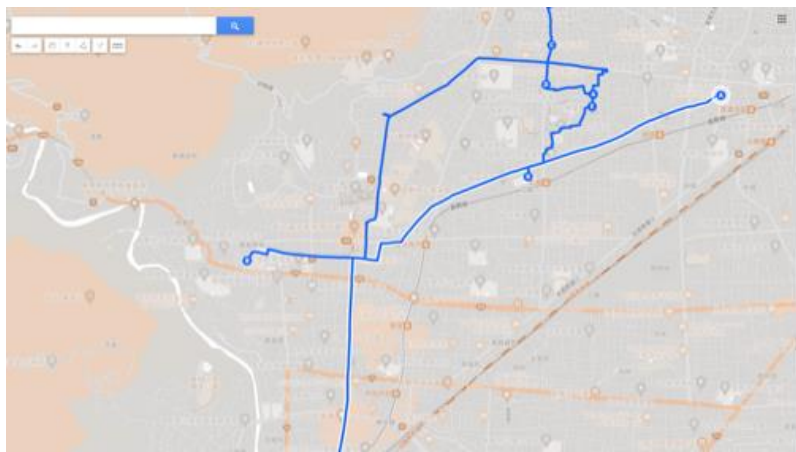


図4 旧北国街道

図1～図3にも示されているが、図4東のA地点から中央を通り、南方向に延びる道がある。これは旧北国街道であり、経路としては地図の下方の南から至り北東方向に抜けていく道である。

北国街道⁷⁾は、事典では次のように説明されている。「本州中央部と新潟および北陸3県を結ぶ北陸道とを連絡する近世の街道で、二つある。一つは浅間山麓の信濃追分で中山道と分かれ、小諸、上田、長野、高田を経て直江津で北陸道に合流するもの。加賀・高田藩が江戸へ出仕のおり通行したが、江戸幕府の財政をまかなった佐渡の金を江戸へ輸送するのに利用され、五街道に次いで重要視された。また、長野の南方、篠ノ井から松本を経て木曾谷の北端、洗馬で中山道に合流するものを北国西街道（善光寺街道）とよび、善光寺参詣者が多く利用した。」地図のほぼ中央に位置するのが善光寺である。

2-3 日常生活空間の多様性

A児の経験範囲を抽出すると、小学校、中学校、高校と学年的発達によってその経験範囲が広がったり、深くなったりしているわけではなく、むしろ範囲は狭く、経験は限定的になっていく。

子どもは日射しの中で遊ぶべき存在であるという不文律が通用しない時代である。たとえばオゾン層の破壊により紫外線の影響が増大する一方で紫外線過敏の症状を持つ子どもも多い。食物アレルギーを持つ子どもも少なくない。対人関係に特別な配慮が必要な子どももある。制御が難しい要因が無数にあり、制御可能な空間で子どもを育てる方が安全だという消極的安全策に代わる提案ができない現状である。

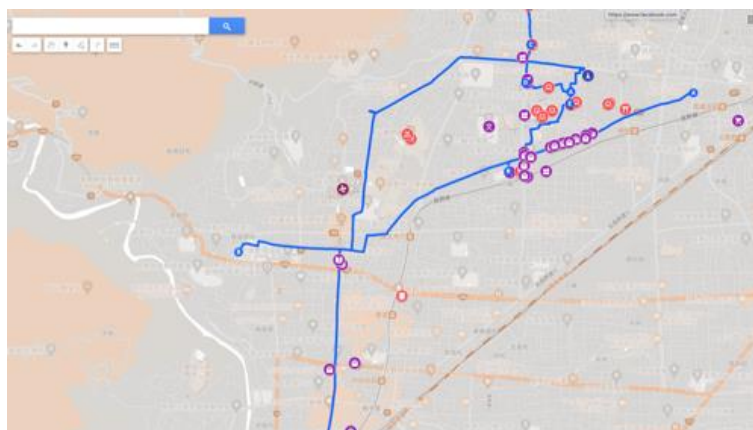


図5 生活圏におけるノードの所在

図5は、図1及び図2に示した小学校時代のA児の立ち寄り先を紫色の目印で示している。オレンジ色に示されるのがいわゆる「遊び場」である。これらの地点は本稿冒頭で述べたノード（結節点）にあたるととらえている。

どのような意味で結節点になるのかを下図6に示した。たとえば図に示す神社は宗教的な施設であり、管理者もいるが、日常的に開かれた空間であり、近隣住民や若干遠方から来た子どもたちの出入りが許容されている。子どもたちの遊び空間として造られた「遊園地」のように砂場に鉄棒やブランコ、滑り台などが設置されているわけではない。鳥居と社殿と社務所はあるが、あとは石畳の参道に太い幹の木立が立ち並んでいる空間である。たとえばキャッチボールはできるが、野球をするためには障害物が多すぎるといった程度の密度を持つ空間である。子どもたちはそこを遊び場として用いる。社殿や社務所などは隠れんぼの場所としてその空間を価値づけるし、適度に木立のある境内は鬼ごっこの空間としても利用しやすい。この神社には当時女子高校のグラウンドが隣接しており、自由に立ち入ることができたため、小学生がいわゆる草野球をするための空間としては適切だったのである。神社の裏手にはいわゆる駄菓子屋があり、子どもたちが遊びの合間に口にする菓子等を入手することができた。



図6 ノードとしての神社

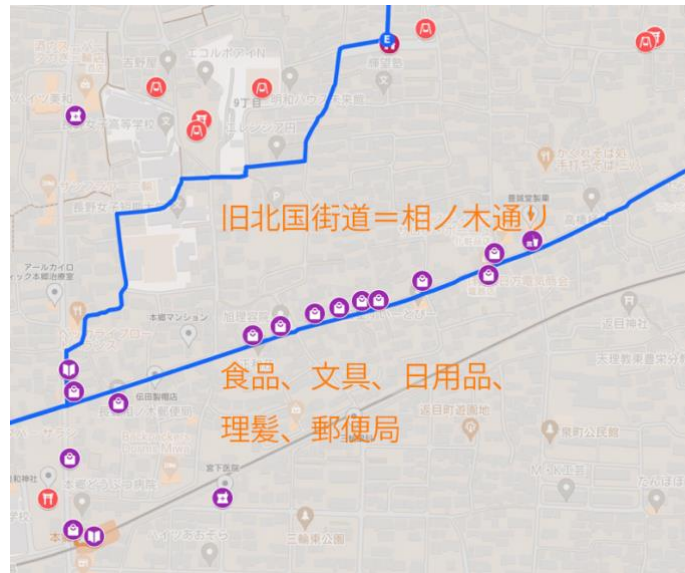


図7 A児小学生時代の日常生活圏

図7は、A児が小学校時代に日常生活で立ち寄ることの多かった地点を示している。これらはほとんどが商業施設である。子どものみで日常的に立ち寄ることの多い文具店や書店などがあり、月に1度程度しか立ち寄らない理髪店などもある。また、保護者について食品や日用品などを買い求めるために立ち寄る商店もある。

こうしたことから分かるように、1960年代から1970年代にかけての昭和時代は多様な機能を持つ生活圏が、子どもの遊び空間としての側面も持っていたのである。

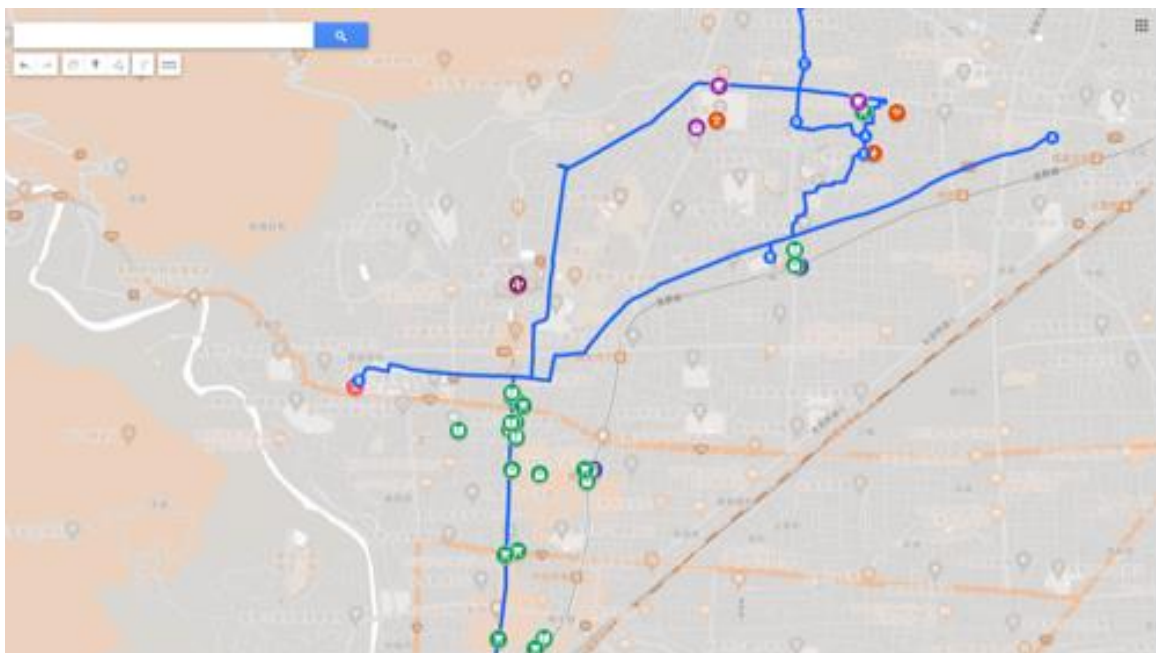


図8 A児中高生時の日常生活圏

図8はもう少しエリアを広くとった地図である。中央に善光寺があり、そこから南方向に参道が延びている。かつては商店が密集する市内随一の繁華街であり、中央通りと呼ばれた。そこは北国街道の一部でもあり、南より来てまっすぐ善光寺に突き当たり、東方に逸れていく。図7に示した相ノ木通りもその街道の一部であり、2キロほどの区間にわたって商店が連なっていた。生活者の用務は多くは相ノ木通りで事足りるが、書店や文具店、デパートなどが所在する市街地エリアでないと用が済まないこともあった。A児の中学生時代の学校は地図内左端にあるオレンジ色の「文」マークであり、日常生活圏も進学と共に市街地エリアに移動している。

3 子どもの人間形成空間の再構築

子どもの個性を熟知しているはずの家庭は、子ども達の遊びや学びの場としての機能を変わずに維持しているのであろうか。家庭は、子どもの学力や身体能力、あるいは芸術的才能の開発に心を砕く余りに、指導を第三者に委託するケースが増えているようである。現代の子どもは社会や家庭によって意図されたカリキュラムで学ぶことを強いられている。カリキュラムは多様だが、特定の目的に沿って設計されたものであり、子どもによる選択の自由に乏しかったり、直接的経験の厚みが削がれていたりすることがあったりする人工的な空間である。

3-1 経験の縮小

半世紀の間に子どもを取り巻く環境が大きく変化を見せた。現代では、このような学齢における子ども達は幼稚園や小学校のような教育的に純化された環境と家庭を往復し、時として学習塾や習い事などに通うような生活の広がり一般的なとなっている。かつて堀内守⁸⁾(1980)が指摘示した自由な遊び空間としての「原っぱ」は消滅して久しい。

「原っぱ」とは、言い換えれば企画構成物のない空間であって、そこで子どもたちは試行錯誤を重ねつつ創造的に遊ぶことが可能である。言い方を変えれば、創造的でなければ遊んだり学んだりすることのできないプレーンな空間であったのかも知れない。21世に入ってから、そのような空間で日常的な遊びを

積み重ねる子どもを見かけることはほとんどなくなった。治安の悪化や、通塾などのために子ども達の時間的余裕がなくなったことなど、さまざまな原因が考えられよう。

3-2 外界との直接的な交渉の重要性

幼児期から小学校低学年の時期にあっては、半世紀前の子ども達（それはほぼ発表者の世代に近い）は外的環境との直接的な交渉の中で、さまざまな経験を得る機会を持っていた。その時代の外的環境は構成された現実ではなく、あるがままの現実がほとんどであったはずである。子どもたちはそこで一定の想像力を働かせて活動し、特定の目的を持たないカリキュラムから様々な知識や能力を獲得して育った。

日常生活圏の人間形成諸要因が機能するためには、まず子ども達が日常生活圏にある事物やその空間に生起する事象との直接的な交渉の機会を持つことが前提となる。現代社会においては人為的な空間、特に子ども向けに（ときには企画され）構成された空間の中で子ども達が活動する機会がますます増加しつつある。

すでに半世紀前の子どもたちにあっても、小学校高学年から中学校にいたる年齢段階においては、子ども達が経験する空間は「直接的経験」が可能な空間から「間接的経験」しか期待できない空間へとその重心を移していた。メディアによって意図的に構成された現実をもって擬似的経験とし、それを直接的な経験に基づく外界認識に代替し、自らの可動域を拡大させる必要があるからである。

子どもの成長に係る諸要因を明らかにすること、すなわち子ども達が一定の年齢に達するまでに外的環境との直接交渉によって獲得してきた経験を「人間形成諸要因」として位置づけ、学齢前期における直接的な経験の機会を保証すること、さらに、間接的経験に基づいた確たる外界認識を実現させるために、直接と間接の二つのレベルの経験を認識主体が意識的に比較対照する機械を持つことが重要となろう。教育者は、子どもたちの日常生活空間から「人間形成諸要因」の機能を見だし、その操作の目的と方法を見極める必要があることは言をまたない。

3-3 直接的経験を補完する人間形成諸要因の活性化

メディアによって意図的に構成された現実をもって擬似的経験とし、直接的な経験に基づく外界認識に代替せざるを得なくなる。それは情報通信技術の発達した現代にあっては当然のことかも知れない。それゆえになおさら、子ども達が一定の年齢に達するまでに外的環境との直接交渉によって獲得してきた経験を「人間形成諸要因」として位置づけ、特に学齢前期における直接的な経験の機会を保障することの重要性が高まっていると考える。

直接的な経験と間接的な経験の相違を意識し、間接的な経験に基づいた正しい外界認識を実現するためには、両者を比較対照する機会がなければならない。そのことが年齢段階の高い子どもにとってはメディアリテラシーの基盤となるはずである。その基盤を欠落させたメディアリテラシーの形成はあり得ない。日常生活空間の「人間形成諸要因」を機能させることが、子どもの成長にとって必要不可欠であることは言をまたない。

おわりに 一子どもの経験記述アプローチの意義

子どもの経験を記述、描出し、分析するアプローチをとり、これによって描出される複数の構造図を、さらに高次元で関連づける試みが本稿の主旨である。

① 普遍的要因（いずれの生活空間にあっても適用可能な観点）

これはたとえば、日本に居住しているという条件、2021年という時代的条件などである。

② 地域的要因（地域ごとに固有に見いだされる観点）

これは例えば、どの都道府県に居住しているかという条件、どの市町村に居住しているかという条件に加え、居住地が市街地であるか郊外であるかという条件や、それらと関わる地域史的条件、地域文化的条件、地域言語的条件などを含む。

③ 社会集团的要因（日常生活において関わる社会集団の観点）

これは、家族構成や家庭人間関係、家庭の人間形成的機能の条件、学校や学級人間関係、学校や学級の人間形成的機能の条件、さらには、地域コミュニティ

への関わりのあり方や、コミュニティから受ける諸刺激の条件などをも含むものである。付け加えれば、自主的に参加するサークルの条件なども含まれるであろう。

④ 個別的要因（子どもが外的環境から何を経験するかという観点）

個人の興味・関心の条件をさす。個人の諸能力（読解力、コミュニケーション能力、身体能力等）の条件などもこれに含まれる。

そのために、子どもの経験を記述、描出し、分析するアプローチをとり、これによって描出される複数の構造図を、さらに高次元で関連づけることとし、研究ノート並びに次稿においてモデル案をいくつか示すこととしたい。

本研究では、複数のレイヤーを重ねて構造記述を行うアプローチに加え、知識獲得プロセスの記述において、諸要素間の関連をつくり出すようにはたらく作用を「ベクトル」と想定し、その記述可能性を検討する。こうしたアプローチによって諸要素間もしくはレイヤー間に作用する要因の「方向」や「大きさ」を明示的に抽出し、より適用範囲の広い構造記述モデルを提案することを一連の研究の最終目的としている。

< 付記 >

本稿は 2021 年度日本教育学会大会（筑波大学）自由研究発表を元にして、その後の研究を加えて加筆修正したものである。

< 注 >

- 1) 科学研究費補助金 基盤研究(C)「郷土における直接的経験を基盤とした知識が有する三次元的構造の究明」2019 年度～2022 年度
- 2) 拙稿「子どもの生活空間の質とそこで成立する経験・認識の質との関連性の郷土教育論的考察－自分から空間的に遠い事象に関する子どもの認識のあり方の分析をとおして－」、名古屋大学教育学部編『名古屋大学教育学部紀要－教育学』（1988 年）133－142 頁
- 3) 貞広幸雄他『空間解析入門－都市を測る・都市がわかる－』（朝倉書店、

2108 年) 84-91 頁

※ここに示されるノードは道路の結節点より多義的である。ノードとネットワークの考え方で子どもの生活空間を描出した図を作成中であり、日本教育学会 2022 大会までに研究ノートを発表する予定である。

- 4) 日本学術会議の提言『我が国の子どもの成育環境の改善にむけー成育時間の課題と提言ー』（2013 年）

<http://www.scj.go.jp/ja/info/kohyo/pdf/kohyo-22-t169-3.pdf>

2022 年 3 月 15 日閲覧

- 5) 佐藤公治「放課後の子どもたちの日常」、『北海道大学大学院教育学研究科紀要』, 82, 1-71、2000 年 12 月)

https://eprints.lib.hokudai.ac.jp/dspace/bitstream/2115/28813/1/82_P1-71.pdf

2022 年 3 月 15 日閲覧

- 6) J.ボードリヤール（竹原あき子訳）『シミュラクルとシミュレーション (Simulacres et simulation)』（法政大学出版局、1984 年）

- 7) 小林寛義「北国街道」、『日本大百科全書』（小学館、1994 年）所収

<https://japanknowledge.com/psnl/display/?lid=1001000212788>

2022 年 3 月 15 日閲覧

- 8) 堀内守『原っぱとすみっこー人間形成空間の構想ー』（黎明書房、1980 年）