

マルチメディアを用いた子ども・若者の体験学習に関する研究

—鹿屋市吾平町の戦争体験者の語りを中心に—

金子 満* ・ 山下 慶**

(2016年10月25日 受理)

A Study of young people's learning experiences using multimedia

KANEKO Mitsuru, YAMASHITA Kei

要約

戦後70年という時間は、戦争という文字にこめられた具体的な体験と深く結びついた歴史的・社会的な意味や関係性の解体を推し進める結果となった。こうした事物に対する歴史的、文化的意味の解体に対し、改めてそれらの関係の再構築が求められている。

そこで本研究は、戦争を知らない世代のうち特にデジタルネイティブ世代に着目し、その世代にあった新たな体験学習の可能性について吟味を試みている。具体的には、戦争体験者の語り、当時の写真や映像などを通じた間接経験から感じたことを、マルチメディアを活用し再現ムービーを作成することによって学ぶという取り組みである。その結果、本研究の分析対象である学生の戦争に対する意識変容について以下の7点を明らかにした。①戦争に対する考えが抽象から具体的へと変化。②他者の戦争体験を自分の体験や自分の思いと対話させ理解を深めた。③戦争に対するイメージは体験した人の数だけ存在することに気付く。④戦争が、人の思想や行動を支配するものであると気づく。⑤メディアで報じられる戦争に対する主体的なまなざしを向けるようになる。⑥戦争がより身近なものとして感じられるようになる。⑦自身が積み上げてきた戦争像や体験者個人の戦争への思いに疑念を抱き、再度戦争について調査し考えるようになった。

キーワード：戦争体験、間接経験、直接経験、マルチメディア、体験学習

* 鹿児島大学教育学部 准教授

** 鹿児島大学大学院教育学研究科 大学院生

1. はじめに

第二次世界大戦の敗戦国となった日本は、人々の戦争を容認する思想や多くの犠牲となった命に対する深い反省を踏まえ、GHQが掲げた日本国憲法をもとに平和の国として戦後を歩み続けた結果今年で70周年を迎えようとしている。戦後間もない社会においては、戦争の悲惨さを実際に体験した世代が後世に対し、二度と戦争は起こしてはならないという強い思いを伝え・残すために様々な活動が行われてきた。しかし、戦後に生まれた「戦争を知らない」団塊世代が社会の中心として活躍するようになるに伴い、戦争への思いや記憶は年を重ねるごとに風化しつつある。さらに、時の経過と共に既に戦争を体験した世代は高齢化しており、ありのままの現状を生々の声で語り継ぐ世代の減少は、戦後に生まれた世代に対し、さらに戦争を遠い存在として位置づけることとなったといえる。

戦争未経験者の増加に伴う戦争に対するリアルな体験や感覚、感情の希薄化に対し、マスメディアを中心に当時の戦争の記録や記憶を掘り起し、後世に伝えていくべきであるとの思いや意味合いから、様々な特集番組が放映された。その際に、これらの番組に登場する子ども・若者たちというのは、一応に戦争の恐ろしさや平和の尊さを語るものの、「戦争」＝「大量殺人、原子爆弾、空襲、特別攻撃隊」といった「表層的」な理解にとどまっているという印象をうけた。すなわち、戦後70年という時間は、戦争という文字にこめられた具体的な体験と深く結びついた歴史的・社会的な意味や関係性の解体を推し進める結果となり、その後の消費社会の到来によって新たに付与された価値としての『戦争』、すなわち戦争の「記号化」¹が浸透することとなった。こうした事物に対する歴史的、文化的意味の解体に対し、改めてそれらの関係の再構築が求められている。特に事物と直に触れ合う直接経験が時代とともに減少し、情報としての間接経験の肥大と事物の記号化がすすむ現代社会において、これらを踏まえた体験学習の再構築が必要とされているといえる。

そこで本研究は、実際に体験することが出来ない戦争体験を、戦争体験者の語り、当時の写真や映像などを通じた間接経験から学んだり感じたりしたことを、マルチメディアを活用し再現しようとするプロセスをとおして学ぶという新たな体験学習の可能性について模索することを目的とする。

具体的には、鹿屋市吾平町中央麓地区町内会をフィールドに、若者である大学生が、①高齢者に対し、戦争体験をヒアリングし、②その話をもとにした戦争体験ムービーを作成し、③そのムービーをもとに再度ヒアリングを行い、体験者の気持ちに寄り添いながら学ぶというものである。

1 このような現象についてフランスの哲学者であるジャン・ボードリヤールは、1970年代以降、本格化していく消費社会を背景に、実存するさまざまな事物の持つ本来の機能、価値そして象徴が解体され、事物の差異や付与された新たな価値に意味を持たせる「記号化」が浸透していくと述べた。

2. 体験学習における政策的動向

体験学習が学校教育において大きくクローズアップされ始めたのは、1990年における生活科の導入と92年における学校週5日制の実施からである。その後96年の中教審の答申「21世紀を展望したわが国の教育の在り方について」においては、暗記型の学校教育課程の問題点を指摘しつつ、地域での体験学習カリキュラムの創造を促すなど、より具体的な体験学習の実施にむけた様々な取組が展開していった。さらに99年6月の生涯学習審議会答申「生活体験・自然体験が日本の子どもの心をはぐくむー『青少年の「生きる力」をはぐくむ地域社会の環境の充実方策について』ー」が出されことにより、子どもの体験学習の充実を図る体制を整備するための緊急施策が提唱されることとなる。こうして政策的な動向と深く結びついた体験学習活動はさまざまな実践の場においても大きな盛り上がりを見せたが、これらの流れを一変させたのが、OECDによる「OECD生徒の学習到達度2003年調査(PISA)」の結果であった。この調査によってもたらされた子どもの学力低下論はこれまでの教育政策を大きく転換させる契機となり「確かな学力」の定着という文脈のもと、直接自然や生活に触れ合う体験学習自体が「時代遅れ」「手間がかかるもの」という認識が広がることによりその後、停滞していくこととなる。

3. 体験学習におけるマルチメディアへの着目

1980年生まれ以降の子どもたちは、生まれながらにして多様なメディアに密接に触れながら生活している。こうした若者をマーク・プレンスキー²は「デジタルネイティブ世代」と定義し、さらにソーシャルメディアを日常的に活用する世代をネオ・デジタルネイティブ世代と新たに定義しようとする動きもみられるようになる。デジタルネイティブ世代の特徴は、検索すれば物事の答えが容易にわかるようになった環境から、メディア等が流す情報である間接経験をもとに直接経験への接近を試みる傾向にある。社会学者の土井隆義³は、これらの行動様式を「既視感(デジャヴ)」にもとづく若者特有の現象であると指摘した。すなわち、デジタルネイティブ世代である現代若者は、記号化された間接経験をもとに直接経験によって追認しようとする特徴があるといえる。このことから分かる事とは間接経験をもとにした直接経験というのは、既存の情報に非常に縛られやすく事物のごく一部を追認する装置として機能することとなる。こうした中途半端な直接経験はたちまち記号化され、消費されてしまうリスクを孕んでいる。しかし、近年、長期にわたる直接経験活動の展開が難しくなっている点を踏まえるならば、なるべく子どもたちの

2 1946年3月15日 生まれのアメリカ合衆国の教育分野における作家、講演家。「デジタルネイティブ」「デジタルイミгранト」の発案者として知られる。

3 1960年生まれの子の日本の社会学者。筑波大学人文社会系教授。専門は犯罪社会学、法社会学、逸脱行動論、社会問題論。大阪大学大学院人間科学研究科博士後期課程中退。筑波大学人文社会系教授及び同大学社会・国際学群社会学類で教鞭を執る。

現実生活空間との親和性や関連性のある活動を新たに模索しなければならない時期にきているといえる。すなわち、デジタルネイティブ世代に着目し、その世代に親和性の高いマルチメディアを活用したプログラムの開発が求められているといえる。

4. 鹿屋市吾平町中央麓町内会における具体的実践

1) 鹿屋市吾平町中央麓町内会についての概要

鹿屋市は、鹿児島県大隈半島のほぼ中央に位置しており、市域は、東西 20 キロ、南北に 41 キロに及び大隅地域の交通・産業・経済・文化の拠点となっている。鹿屋市の吾平町は美里と呼ばれ、県下有数の恵まれた地形である。吾平の郷にはウガヤフキアエズノミコトを祀る吾平山稜も存在し、日本書紀にも残されていることから、神聖な地ともされてきた。吾平町中央麓地区町内会は吾平町が抱える 10 町内会の 1 つである。

2) 間接経験をもとにした新たな体験学習についての概要

今回の実践に参加したのは鹿児島大学の学生 25 人であり、そのグループを 3 グループに分け 3 人の吾平在住の高齢者のそれぞれの戦争体験ムービー作成を行った。中でも本研究では地域の町内会長で学生と比較的交流の深い海老原寛業会長を担当した 1 グループを研究対象としている。また、本研究で登場する人物の分類分けとしては、ヒアリングと映像制作を行い今回の実践を推し進めただけでなく、自身の戦争観がどの程度変容したのかアンケートとヒアリングを受けた学生を調査対象者とする。また、学生に自身の戦争についてヒアリングを行われた鹿屋市吾平町中央麓町内会に在住している高齢者をヒアリング対象者とする。

3) 本実践の方法

①インタビューを行う前に学生同士で話し合いを行う。

質問事項作成や、「戦争」に対し個々人がどのような思いや考えがあるか互いに共有しあう。

②インタビューを行う

戦争体験に加え、人となりを調べるため戦争体験者の現在の普段の様子や考えなどをインタビューする。

③インタビュー後感想を述べ合う。

インタビューを受けてそれぞれがどのような感想を持ったか、また語り手のメッセージや思いをくみ取った内容のムービーのテーマを決める。

④ムービーの構成を話し合う

体験者の思いやメッセージを表現するためその当時の気持ちを推察し疑問に思ったことや、さらに調査したいという事を話し合いまとめる。

⑤インタビューを重ねる。

話し合いで上がった疑問点や更に聞きたい話を質問し聞き取り自らの考えや思いとの距離を埋めていく。

⑥ムービー制作を行う。

話し合いを重ねつつ戦争体験者の話を自分たちなりに切り取り表現する。場合によっては再現映像を作成するため自らで演じ追体験する。

⑦戦争体験者に完成した映像を鑑賞してもらう。

完成した映像を鑑賞してもらい、感想を聞くことで改善点や反省点を明確にし、再度映像を作りなおす。

これらの作業②～⑦を繰り返す。

4) 鹿屋市吾平町在住である戦争体験者に対する分析法

- ① 活動を始める前に『戦争』という言葉聞いてどのようなことをイメージするか、またそのことについてどのように思うか」というレポートを作成。
- ② 戦争体験者に対するヒアリングや話し合い活動をもとにムービー作成を行った後に、全く同じテーマで2回目のレポートを作成。
- ③ そのレポートをもとに補足として各学年に対するヒアリング調査を実施。
- ④ 映像を見せた後の作り直しの代用として、総括ヒアリングを実施。

以上のように主にレポートとヒアリング、話し合いを行い、間接経験による自己の変容についての分析を行う。文章はテーマこそは決まっているものの内容は自由であり文字数は指定していない。

5) 戦争体験者海老原寛業氏についての概要

現在、鹿屋市吾平町中央麓町内会の町内会長を務めている海老原寛業氏（81）が誕生したのは昭和8年11月24日であった。生まれも育ちも吾平町中央麓地区町内会であり、4、5歳の時から現在の場所に居住していたため吾平という地域に非常に愛着を持つ人物であり、地域の人々との交流を生きがいに現在生活している。

海老原寛業氏が第二次世界大戦を経験したのは今から70年前のことであり、終戦時には12歳であった。4人兄弟の長男であり、戦争で兄弟を2人失った。また末の兄弟は戦争を経験していないという。海老原氏の話の中には、連日続く空襲に慣れが生じてしまい恐怖を感じなくなってしまったことに加え、その中では世間話をしてたという話や、友人と興味本位で竹藪に隠れ飛び立つ敵の飛行機を眺めていたなどのエピソードは、学生にとって今までの「戦争」に対するイメージと反する意外なものであった。そして中でも「夢」についてのエピソードは学生を最も惹きつけた内容であった。戦時下を生きる海老原少年の夢は「兵隊になること」であったが、その感情というのは、「兵隊になることは強制的なことであり、嬉しいも嫌もなかった」というもの

で学生には容易に理解できるものではなかった。一方、その当時の海老原少年は「パイロット」の凛々しい姿に憧れていたという。つまり、現代を生きる我々とは異なり、海老原少年にとって「憧れ」と「夢」というものは必ずしも結びつく存在ではなかったといえる。しかしながら、その思いを覆す出来事が起こる。それは、終戦を迎えた時である。終戦を迎えたその日から、海老原少年が長年持ち続けた「兵隊になる」という考えは途端に消え去ったと海老原氏は語った。

6) 戦争体験をもととした学生による映像制作の概要

本研究で取り扱う海老原氏の戦争体験をもとにした映像のテーマは「夢」についてである。学生は海老原氏の様々な戦争体験の中から特に「将来は兵隊になると思っていた。強制であった」という思いに着目し、その全体を表現するため映像作りに取り掛かった。

映像は3分14秒に及ぶもので、内容としては現代に生きる子どもたちが、自身の夢を書いた紙を手を持ち微笑む姿から始まる。次に、海老原氏の紹介が入り、1945年の戦時下を生きる海老原少年の再現映像が流れる。この再現というのは、同町内会在住の小学生の男児3人と女児3人によって演じられた。当時の遊びを楽しむ子どもたちの様子や、好奇心旺盛な海老原少年の戦争にまつわるエピソードを再現映像に盛り込んでいる。また、海老原氏の自宅で行ったヒアリングの様子や、海老原氏の薦めで訪れた鹿屋航空基地資料館の様子が流れ、夢を持つことの大切さと戦争を後世に伝えなければならないという、海老原氏の言葉をもとにした学生のメッセージで締めくくられている。

5. 映像制作による学生の変容とその成果

本章では海老原氏の戦争体験を聞き映像を作成したことで、学生がどのように変容したか（自分が実際に経験していない間接経験を、いかに自分の問題として捉え直接経験に近づけることができたか）を分析・整理する。対象である学生は、1グループに所属している学生9名であり、そのうち特に象徴的であった2名をクローズアップし、分析を行った。

1) 各学生の背景と実践を通しての変容と分析

① Mさん

初めに取り上げるのは大学1年生のMさんである。Mさんは1年生ながらも今回の実践に最も参加した回数が多い学生であった。毎回吾平を訪れることは難しかったものの、話し合いや映像作りにはほぼ出席しており、他のグループの映像編集の手伝い・アドバイスを行うなど活動に非常に意欲的な学生である。

戦争にまつわる自己の経験としては、身近な人物として実の祖父(82)に戦争体験を聞いたことや、小学校6年の時の修学旅行で長崎を訪れたことである。

○第1回レポート

戦争と言われて思うことを書く。この課題に取りかかろうとした時、なかなか手を動かすことができませんでした。社会科や総合学習の時間等に戦争について学んできたし、テレビや本、漫画でも見てきたし、知識がないわけでもありません。しかし、いざ自らの考えはどのようなと聞かれると答えることは難しかった。戦後七十年を迎え、戦争問題の風化が社会問題になっています。自分もその該当者の一人なのだとしみじみと感じました。戦争を実際に、経験したことのない私は、その輪郭すらもつかめずに、ただ怖いとか酷いという抽象的なイメージを持っているだけです。戦争について学ぶ度に、恐怖や絶望といった言葉がよぎります。見たり、聞いたりするだけでも堪えられないのに、実際にその時代を生きてきた人たちの苦しみはどれほどのものだったのか計れないと思います・・・(中略)

Mさんのこのレポートの特徴としては、戦争に対して「怖い」「絶望」というイメージを持っていることが挙げられる。しかし、改めて「戦争」ということについて再度考えると、知識がないわけではないのに自身の考えを表現することに困難さを覚えている。今回のレポートで自身の中にある戦争像が、自身が作ったものではなく他から与えられたものであって、戦争の意味や内容を理解していなかったということに気づきが生まれている。

○第2回レポート結果

戦争と聞いて思い浮かぶのはやはり恐怖と絶望といったありきたりのものです。戦争はやってはいけないもの、恐ろしいものというイメージが一番に来るその考えは覆りません。ただ、戦争というものがただ単に怖くて痛くて悲しいものではないということは分かるようになりました。戦争を題材にしたドラマや漫画、小説に映画など様々ありますがそれには描写されなかったたくさんの戦争が70年前にあったのだと知ることが出来ました。戦争は確かに命を奪い合う恐ろしいものですがそれは私たちが繰り返さないためのプロパガンダの影響もあると思います。戦争は私たちが思っている以上に日常であり、当たり前のことだったのです。戦争が怖いものじゃなかった、普通の生活の一部だった。空襲や死さえも恐れていなかった、仕方のないものだとして受け止めていた。そういった話を聞いて恐ろしいものがその人の生活の一部に溶け込んでいるということにとっても衝撃を受けました。戦争が当たり前だという社会、当たり前だという教育そういったものも戦争を日常的なものにしてきたのだと思います。今、私たちは戦争がいけないことだと知っています。そういう社会や教育の中で育ってきました。だから、当たり前のように戦争を悪として捉えることが出来ます。しかし、私も70年前に生きていたら戦争を当然のこととして捉え、何の疑いも持たなかったと思います。そこに戦争の真の恐ろしさがあるのだと思います。社会自体を、考え自体を変えてしまう。人々はそれに気づく

ことなく自由や夢を奪われていくのだと思います。戦争中も戦争を憎むことは多かったことでしょうが、やはり戦争の醜さを知ったのは戦争が終わったあとでしょう…(中略)

Mさんの第2回目のレポートの特徴としては、初回に行ったレポートに記述されていた「恐怖」や「絶望」という戦争に対するイメージは覆らないものの、戦争というものがそのイメージだけに縛られたものではないという考えが生まれたということである。その理由のひとつとしては、自身が受けてきた「戦争はあってはならない」という思いは、日本国民が戦争を繰り返さないための他者から与えられた意味であり自身が考え生み出した意味ではないという認識を持ったからである。初回のレポートにも戦争本来の意味や内容を理解できていない現状に自身で気づいており、今回の活動でさらにその思いが強まったような印象を受ける。また、自分たちが恐ろしいと思われていた戦争が、海老原氏の生活の中の一部として当たり前のように溶け込んでいたということに活動を進めるうちに気づき、その事実に対する自身の以前までとのギャップと衝撃を感じていることもまた理由の一つに成り得る。これからの展望や課題としては、抽象的なイメージから具体的なイメージに変化し、自身の経験が反映され思いが変化している様子が伺える。

○ヒアリング結果

第2回のレポートをもとにヒアリングを行った。まず、Mさんにとっての「戦争」というのは以前のイメージだけではなく、「日常に溶け込んでいる」というイメージが追加されたと分かった。「日常に溶け込んでいる」ということの意味は、その当時空襲や死、または戦争自体を恐れることなく受け入れ、戦争という行為を生活の一部として捉えていたということである。それではなぜMさんは戦争が日常に溶け込んでいると思ったのか。まず、①海老原少年の生活の中で「生」と「死」が非常に密接であったため死ぬことを覚悟していたという点である。また、②空襲中でありながら興味本位で隠れながらも敵国の飛行機を見に行っていたという点である。そして、③海老原少年やその周りの子ども達は兵隊になる事が当たり前だと思っていたという点も理由に挙げられる。以上の理由から、Mさんの戦争というものに対するイメージが変化したといえる。

海老原氏の戦争体験をヒアリングし、Mさん自身で考えたことは、今の時代に生きる自分自身なら海老原氏が持ち合わせていた考えを自身の生活に受け入れ落とし込むことは不可能であるが、その当時に生きていたら受け入れてしまったかもしれないと思うとともに、海老原氏も「戦争は悪いもの」と考えを持つようになったのは、戦争が終わった後に考えるようになったのではないかと推測する。そして、「当たり前で戦争を受け入れる」、「国の方針で国民の思想が決まる」、「自分のもつ思想が本物と思い他の思想を受け入れない」、「疑問を持つことがなければ反対をすることもない」ことは、戦争が起きてしまうことより恐ろしいことであると以前から考えていたが、活動を受けて確証に変化したとMさんは述べた。

第2回目のレポート中に「戦争を経験した人であるからこそ言える言葉であって真の深いところまでは私たちが理解することはできないでしょう。」と記述されている。その理由は、自分たちで実際に戦争を直接経験していないうえに、現在の海老原氏の思いや考えを理解することができても当時の気持ちは理解できないかも知れない、また自身が考えている以上に海老原氏には複雑な思いがあったのではないかと述べている。しかしながらそれに反して、「思いを知るためには彼らの心に寄り添うことが不可欠になる」とレポート中に記述されているが実際に寄り添うことが出来たのかという問いには、十分に寄り添えたとは言えないかもしれないが、メディアの影響を十分に受けた一般の人のように情報や思いを受け取るだけではなく、ムービーという形で発信する側になれたことや生の声を聞くことが出来たことから以前より寄り添えたと思っていることが分かった。しかし、海老原氏の「君たちは戦争を経験していないからね」という言葉を聞いたとき、「証言通りに作ったはずなのに何が違うのか」、それに伴い「映像に表わしていないほど気持ちは複雑であったのか」など様々な疑問がMさんの中に生まれた。活動を通しての日常生活への変化としては、テレビで取り上げられている戦争特集の内容が、取り上げられている以上にさらに深いものがあったのではと疑うようになったと述べていた。

②Uさん

Uさんは、今回の活動を行ったメンバーの中で活動回数が最も少なかった人物である。しかし、海老原氏に第1回目のヒアリングを行った際は撮影係として参加していたため、海老原氏の動きや表情を最も間近で観察していた。そのため海老原氏の変化を直に見る機会を得た学生であったといえる。戦争にまつわる自己の経験としては、本研究で行った活動の直前に実の祖母(86)から聞き取りを行ったことや、中学校の修学旅行で長崎を訪れたことが挙げられる。

○第1回レポート結果

私が戦争と聞いて思いつくことはまず第一に原爆が落とされたということである。また、そのせいで多くの人が被爆し命を落としているという事である。正直、私たち若い世代は戦争についての理解が十分ではない。実際に経験していないから、本当に経験した人々の恐怖や怒りや悲しみはわからない。しかし、戦争を経験した人々の話を聞いたりテレビや本で情報を手に入れたりする機会があると、私はいつも家族について考える。昔は現在と違って、十代などの若くから戦争に駆り出されることがほとんどで、行きたくなくても行かなければなかった。本人もちろん、その家族も複雑な気持ちだろう。自分の息子を戦争に送り出したいと思う親などいない。でも、笑顔で送り出さなければならない。こんなに辛いことはないだろうと思う。戦争における家族の話にはとても胸が痛くなる…(中略)

Uさんのこのレポートの特徴としては、戦争に対して「原爆」や「怒り」「恐怖」というイメー

ジを持っていることが挙げられる。これは、過去に得た「戦争」という情報を、「家族」というUさんにとってより身近な存在に落とし込んでいると考えられる。その結果、自分なりにその当時の戦争体験者の気持ちを推し量っている。

○第2回レポート結果

わたしの中で『戦争』というのはとても恐ろしく、尊い命が一瞬にして奪われてしまうような酷く残酷なものという印象だった。追体験をした今もその印象は変わらない。

戦争当時の人々の苦しみや恐怖は、追体験では想像も体験もできないほどのものだと思う。

今回、海老原さんにお話を聞いて恐怖はなかったということを知り、驚きと疑問でいっぱいになった。空襲をうけ、自分たちもいつ兵隊として出兵しなきゃいけないか、いつ死ぬかわからない状況で恐怖がないというのはどういうことなのか。しかし、海老原さんは兵隊になるのも死ぬのも当たり前だと受け止めていた。これは海老原さんだけでなく、当時の子どもたちはそう思っていたのだろうか。わたしならそうは考えられない。自分の命を守る方に考えてしまうだろう。当時の子どもたちは、一種の使命感にも似た感情や決意みたいなものを持っていたのかもしれない。あるいは、そう考えなきゃやってられないと考えていたのだろうか。

現在、戦争の意味自体を知らない子どもが多い。今回のムービーによって、戦争とはどういうものかを子どもが考えるきっかけとなったのではないかな。

Uさんの第2回目のレポートの特徴としては、戦争という未知の出来事を体験した人たちと体験したことのない自身のような世代では、同様の思いを感じることは困難であるという考えや、もともと持つ戦争に対するイメージは活動を行った現在も変化はないという。しかし、今回の活動でUさんは自身の考えに非常に揺さぶりをかけられている。以前とは違いそのまま海老原氏の戦争体験を受け入れるのではなく疑問を持つようになってきている記載が見られた。また、自らのイメージとかけ離れた事実に自身とのズレを感じている他、「わたしならそう考えられない」とまで記述している様子は、Uさん自身と比較し自身の内部に落とし込もうともしているが、受け入れられない事実に困惑している印象を受ける。

○ヒアリング結果

Uさんに対し、レポートをもとにヒアリングを行った。やはり戦争に対するもともと持つイメージは消えることはないという。しかしながら、戦争は「仕方のないといって割り切る考え」というイメージが今回の活動を通して追加された。「仕方のないといって割り切る考え」というのは、「死ぬことが怖くない」という感情が生まれることや、現代において弊害と見なされるようなことも、戦争によって弊害とすら考えず受け入れてしまう姿勢や考えのことであり、Uさんの考えの柱になる視点である。まず、Uさんのレポート中で「驚きと疑問でいっぱいになった」

という言葉が記載されているが、その理由は2点ある。その理由は、①今までは「戦争＝怖い」という考えがベースになっており、海老原氏の「戦争は人殺し」という言葉には共感できたが、戦争を受け入れる姿勢（死ぬことが怖くなかったなど）や空襲を好奇心で見に行っていた事実には疑問を隠せなかった。②以前は体験者というものは泣きだしたり恐怖の表情をするとUさんは考えていたが、海老原氏の顔色ひとつ変えない様子に、想定していたイメージとその事実に違和感が生まれズレが生じた（Uさんは撮影係であり、表情を撮ることに専念したため気づいた）というものであった。

また、戦争を経験していない世代は話を鵜呑みにし、知識だけの戦争をもとに「怖い」という思いを次の世代の子どもたちに伝えても本質的な継承にならないであろうとUさんは語った。日常生活をおくるうえで変化したことは、戦争に限らず様々なことに疑問を持つようになったということである。

6. まとめ

新たな体験学習として、戦争体験者へのインタビューとそれをもとに作成した映像記録活動をおこない、その結果として学生自身がどのように学びそして意識が変容したかについては以下のとおりである。①戦争に対する考えが抽象的なものからかなり具体的なものへと変化している。②戦争体験を自分の体験や自分の思いと対話しながら、捉えなおそうとしている。③戦争に対するイメージは体験した人の数だけ存在することに気付く。④人の命を奪う戦争という意識にあらたに、人の思想や行動を支配するものであると気づく。⑤メディアで展開される戦争に対する主体的なまなざしを向けるようになる。⑥戦争がより身近なものとして感じられるようになる。⑦自身が積み上げてきた戦争像や体験者個人の戦争への思いに疑念を抱き、再度戦争について調査し、考えるようになったという以上の7つに整理できるといえる。

近年、子どもや若者にとって戦争は現時点で直接経験することは難しく、戦争に対するイメージの構築は、間接経験をもとにしている。今回の取り組みは調査結果にも明らかのように、漠然とした戦争に対する意識や、恐怖や大量破壊といった記号化された戦争イメージから、具体的な戦争体験の語りによって、自分自身や周辺との関係性によって戦争を改めて考察する様子が見えがえた。また、戦争体験者の語りを単に映像として保存するだけでなく、戦争を子ども・若者の視点でアウトプットするという活動をおこなったことにより、単なる情報としての戦争でなく、そこでの議論や対話によって「学習」が展開したと考えられる。さらに、メディアを使って表現するという行為が、日常的にメディアで報じられている戦争に対するまなざしに変容をもたらした点において、より身近な問題として戦争をとらえる契機となったのではないかと考察する。これらの活動が繰り返されることによって、これまでの戦争に対する自身の考えが新たな発見や共感だけでなく、疑念や疑問によって揺さぶられることになり、結果として自身の戦争に対する意識を捉えなおす学習へと発展したと考えられる。

参考文献

- Baudrillard, Jean、今村仁司・塚原史訳『消費社会の神話と構造 新装版』株式会社紀伊国屋書店 2015年
- 高橋勝『子どもの自己形成空間』川島書店 1992年
- 日本社会教育学会編『子ども・若者と社会教育』東洋館出版社、2002年
- 上野景三、永田誠、大村綾「生活体験学習研究の理論的到達点を探る」『生活体験学習研究 vol.13』日本生活体験学習学会、2013年
- 浅野智彦『「若者」とは誰かーアイデンティティの30年ー』河出書房新社、2013年
- 土井隆義『友だち地獄ー「空気を読む」世代のサバイバルー』ちくま新書、2008年
- 鹿屋市史編纂委員会『鹿屋市史 上巻』第一法規出版株式会社、1995年
- 鹿屋市史編纂委員会『鹿屋市史 下巻』第一法規出版株式会社、1995年
- 吾平町誌編纂委員会『吾平町誌 上巻』ぎょうせい、1991年
- 吾平町誌編纂委員会『吾平町誌 下巻』ぎょうせい、1991年
- 「鹿屋市統計」鹿屋市ホームページ
- <http://www.e-kanoya.net/htmbox/jyouhou/toukei/jinkou.html> 12月1日閲覧
- 「鹿屋市の概要」鹿屋市ホームページ
- http://www.e-kanoya.net/htmbox/teijyuu/data/teijyuu_h2408_01.pdf 「鹿屋市の概況」鹿屋市ホームページ 12月1日閲覧
- http://www.kagoshima-senior-ouen.net/?post_type=sinia&p=6528 かごしまシニア応援ネット 吾平町中央麓町内会 そぼがり踊り保存会 1月2日閲覧