

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/326030803>

R213 □□□□□□□□□□□□□□□□ (2017) □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□, 10, 31-45

Article · December 2017

CITATIONS

0

READS

22

4 authors, including:



Takehiko Ito
Wako University

495 PUBLICATIONS 73 CITATIONS

SEE PROFILE



Akihiro Sugita
Daito Bunka University

9 PUBLICATIONS 0 CITATIONS

SFF PROFILE



Takayo Inoue
Meiji Gakuin University

121 PUBLICATIONS 9 CITATIONS

SEE PROFILE

Some of the authors of this publication are also working on these related projects:

Language Development [View project](#)Peace psychology [View project](#)

平和学習におけるアニメーション教材と 協同学習（ジグソー法）の結合

－「インデ島へようこそ」を用いて－

杉田明宏・いとうたけひこ・高部優子・井上孝代

問題

杉田・いとう・高部・井上(2017)、は、教員免許状更新講習での平和教育プログラムのアウトカム評価に基づいて、平和学習の分野における協同学習（杉江, 2011, 2017 参照）によるグループワークと視聴覚教材との結合が有効であり、平和教育のモデルのひとつとなりうる可能性を述べている。本研究では、その発展として、この2者を組み合わせた平和学習を実施し、その有効性を検証したい。

(1) 平和学習におけるジグソー法の意義

近年アクティブ・ラーニングの文脈で学校・大学の教育方法として注目を集めている協同学習的な手法については、思考・知識構成な側面、教科学習上の効果への関心が持たれがちである。しかし、それらは平和学習の方法としての意義を持つ点にこそ着目すべきであるといえよう。アロンソン（1986）によって開発されたジグソー法とは、1つの教材を n 個の部分に区切り、それぞれの部分を n 人グループの1人ずつが受け持って学習し、その学習成果をグループに持ち帰り、互いに自分の受け持ち学習内容を紹介し合って教材の全体像を学ぶ手法である。命名の由来は一人一人がジグソーパズルの不可欠のピースとして尊重されるところにある。友野(2016) は、ジグソー法の「協同・共感・責任への学び」としての側面に光を当て直している。杉田・いとう(2017)も協同学習的な手法の一つとしてジグソー法について触れ、その開発動機が米国の人種統合後の学校での子どもたちの融和であったことを指摘している。すわち、開発者アロンソンは、ジグソー法の究極の目的が「協同が適切で、機能的で、刺激的で、そして人間性のあるものであるということをお子に分からせること」であるとし、「子供が教育経験の一部として組織的な協同を経験するようになると、彼らが成人したときの社会の価値は、勝つことに伴う冷酷な利害関係から少しは移動し始めるようになるかもしれない」との展望を述べている。

(2) 平和教育アニメーション教材の意義

また、平和学習の教材については、多様な選択肢がありうるが、平和学習初学者の入門段階においてはアニメーション教材を用いることの有効性が確認されてきた。第三著者である高部は、制作者として、アニメーションが「親しみやすく、わかりやすいだけでなく、紛争解決教育のアニメーションを使用した授業やワークショップにおいて、教材として子どもから大人まで受け入れられ」と述べている（高部, 2017）。また、杉田(2017ab)は、高部が監督した「平和教育アニメーション」である『みんなが Happy

になる方法』(平和教育アニメーションプロジェクト, 2012)を、大学新入生や教員免許更新講習の受講教員を対象とした平和教育プログラムの教材として用い、短時間の教育的介入において効果が大きいこと検証している。

上述のアニメーション制作の後、日本平和学会平和教育プロジェクト委員会によって、日本平和学会 2017 年度春季研究大会のワークショップ企画「ロールプレイを通じて考える、植民地・先住民・同化、そして平和への権利」のための教材として、アニメーション「インデ島へようこそ」が制作された。この作品は、「植民地支配の中の、支配・被支配の構造と暴力、様々な立場の不満、悲しみ、要求を感じ、その先にある平和的な共生を考えてもらうことを目的として」おり、ストーリーとしては、インデ島という架空の島を舞台にして、先住民であるインデ人と植民者・支配者であるコロナ人が関わり合う物語で、現在進行形の油田をめぐる対立で終わるように描かれている。とりわけ特徴的であるのは、「先住民側・植民者側とひとくくりにせず、なるべく様々な立場を登場させ、しかし全体構造としての植民地支配の暴力性も描く」という現実の複雑性を反映した構成がなされている点である(巻末【資料1】参照)。このような植民地問題を考えるために構造化されたストーリーを持つ短編アニメーションは他に類が無く、貴重な平和学習の教材といえよう。

(3)今回の授業実践の経緯とねらい

第1著者の大学でのゼミナール(演習科目)においては、平和学習の柱として沖縄学習に取り組んでいる。沖縄の歴史・文化・自然・沖縄戦・基地問題に関する座学と、4泊5日の現地研修(スタディーツアー)が主な内容である。

この沖縄に関わる平和学習を深めるためには、沖縄戦や基地の被害や犠牲についての歴史的事実を知るだけでは十分とはいえない。沖縄をめぐる生じてきた、あるいは、現在生じているさまざまな問題を、県民(先住民)と日本・米国の政府・国民(沖縄以外)の間に生じているコンフリクト、暴力という観点から分析し、その解決の方策を考察することが重要といえよう。そのためには、「植民地主義」の観点を導入することが有効であろう。

その学習の観点づくりのために、前述の平和教育アニメーション「インデ島へようこそ」を用いることが有効であろうと考えた。それは、本作品が植民地支配の問題を構造化して把握できる工夫がなされているためである。すなわち、支配者・被支配者という二つの立場の対立だけでなく、それぞれの立場の中に、その植民地支配に対する異なる態度・評価をもつ立場が存在することに着目して、複数の当事者グループ間のコンフリクトが見えるように描かれているため、沖縄をめぐる諸問題を意味づける上で好適な素材であると考えた。

また、このアニメーション教材を用いた学習方法として、ジグソー法を用いた協同学習を採用した。これは、まず、利害の異なる立場をそれぞれが理解する上で、カウンターパートセッションにおいて同じ立場のものどうしで、それぞれの立場の要求や目的を明確化することができること。また、それらを持ち寄って一堂に会するジグソーセッションにおいて、異なる立場からの要求を出し合い、利害集団間のぶつかりを体験しながら学習することが、実感をともなって学習できると考えたからである。その際、同じ民

族同士の中にも反発を感じる立場があることや、異なる民族の間でも共感を覚える立場が存在することに気づき、未来に向かって問題を解決していく上では、先住民対植民者、正義対悪という単純な二分法思考ではなく、誰とどのような行動でつながって何をを目指すのか、という思考方法が生まれることが期待される。そのことが、最終的には沖縄社会の複雑なコンフリクトを解く手がかりとして機能することが期待される。

目的

本研究の目的は以下の2点にある。

- (1) 平和学習の方法としてアニメーション教材とジグソー法の結合の有効性を検討すること
- (2) 平和学習の内容として植民地支配・被支配、さらにそれぞれの中の立場の多様性についての気づき生まれることの意義を明らかにすること

方法

(1) 研究協力者

研究協力者は東京都内の私立大学の教育学専攻のゼミナール（教育学演習）を履修している学生14名。内訳は4年生7名、3年生7名であり、性別は女子3名、男子11名であった。ほとんどが小学校教諭免許・幼稚園免許・保育士資格の取得を目指している。

テーマは平和学習論であり、学年末に沖縄への現地スタディーツアーを実施する。このワークショップはそのための準備学習期間の初期に実施した。実施日時は2017年11月20日の3限授業中13時15分から15時までであった。

(2) 手続き

当日のプログラムは大まかに、Ⅰプレ・ジグソー、Ⅱジグソー、Ⅲカウンターパート、Ⅳジグソー、Ⅴポストの5つのセッションから構成された。（表1参照）

(3) 分析

参加者から得られた回答・感想文の分析には、まず、回答をテキストファイルにして、それを対象にNTTデータ数理システム社のテキストマイニングソフトであるText Mining Studio Ver.6.0.2を用いて分析した。

(4) 倫理的配慮

シートの記入内容、授業風景の写真が研究論文に使用されるが、氏名等の個人情報が公表されないことを説明し、全員から同意を得た。また、自分のジグソー学習で割り当てられる役割について、違和感・拒否感等はシートに記入できるように1項目を設けた。

表 1 実施手順

I プレ・ジグソー・セッション 【3分】インストラクション

倫理的配慮事項 記録（録音、撮影）についての許可／論文への掲載許可

◆シート記入 1 【3分】Q1「植民地」ということばで思い浮かぶのは、いつのどんな事例ですか？

II ジグソー・セッション

アニメ視聴 【12分】インデ島に見立てたロの字型の机に全員が向かい合うように座り、アニメを視聴する。

◆シート記入 2-1 【3分】Q2 アニメを見て思い浮かんだ言葉をいくつか書いてください。単語でも文でもかまいません。

◆シート記入 2-2 【5分】Q2-1 私が共感を覚えた立場は [] です。／Q2-2 なぜなら /Q2-3 私が反発を感じた立場は [] です。／Q2-4 なぜなら：

III カウンターパート・セッション 【20分】

ロの字型の机、すなわち「インデ島」の、黒板に向かって右半分をインデ人（6人、4年生）、同じく左半分をコロナ人（7人、3年生）に分けると説明する。その上で、それぞれについて隣り合う2人、または3人ずつに3つの立場を割り当てた後、それぞれの立場の目的 goal・要求 needs は何かについて話し合って立場のイメージを明確にし、シートと表明ボード（画用紙）に書き出す。

◆シート記入 3 Q3 自分たち [] が求めていることは：

IV ジグソー・セッション

【45分】(1)「インデ島」に模したロの字型の机を囲んで全員が向き合い、隣り合って座っている各立場から、ボードを示しながら目的・要求・思いを表明した後、相互に質問・確認・意見を交わす。3分×6派＝18分 ＋ 相互質問・要求 12分

V ポスト・ジグソー・セッション

【5分】◆シート記入 4 Q4-1 私が共感を覚えたのは [] です。／Q4-2 なぜなら：

Q4-3 私が反発を感じたのは [] です。／Q4-4 なぜなら：

◆シート記入 5 Q5 インデ島の未来について全員で話し合ってみて感じたこと、考えたことは？

◆シート記入 6 Q6 割り当てられた立場を演じてみて、どのようなことを感じ・考えましたか？

◆シート記入 7 Q7 インデ島と同様の植民地問題が起きている（いた）と考えられるのは、いつのどんな事例ですか？

結果

(1) 授業前後の学生の「植民地」のイメージ

アニメ視聴前の Q1（「植民地」ということばで思い浮かぶのは、いつのどんな事例ですか？）への回答で「植民地」の例としてまず目立つのが、日本が近代において植民地化した朝鮮半島、満州国、台湾、東南アジアに関わる記述である。次いでオランダ・英国等のヨーロッパ諸国によって支配されたアフリカやアジア諸国である。北海道（アイヌ民族）と沖縄についての記述は見られなかった。

これに対して、アニメ視聴とジグソー法による討論終了後の Q7（インデ島と同様の植民地問題が起きている（いた）と考えられるのは、いつのどんな事例ですか？）への回答では、「植民地」としては韓国・朝鮮問題を含む東南アジアや東アジアの日本による植民地化の回答がやはり多かった。視聴前との比較で特徴的なことは、学習中に固有名詞を出さなかったにもかかわらず、「沖縄」についての言及が 4 人の回答に現れたことである。内容としては、例えば、薩摩藩による支配、廃琉置県、沖縄語弾圧、米軍基地による土地の接収等が挙げられていた。

(2) アニメ視聴後に思い浮かんだことば（Q2）

一番多かった単語が「文化」（7 回）であり次に「プランテーション」（4 回）であった。また、「支配」「植民地」（3 回）とともにインデ島の内容に関わる固有名詞が続いた。

(3) アニメーション視聴後、ジグソー学習を行った前後の共感と反発

アニメーション視聴直後、ジグソー学習前の学生が共感するグループは、インデ C（分離独立派）5 人、インデ A（リアリスト派）4 人、インデ B（油田開発反対派）2 人で、計 11 人と、8 割近くが先住民のインデ人に共感していた。また、反発を感じたグループは、コロナ C（油田開発賛成派）が 9 人ともっとも多かった。

これに対して、ジグソー学習終了後は、共感するグループはインデ C（分離独立派）が 7 人と最も多く、インデ A とコロナ BC が各 2 名、その他（「コロナ人」）が 1 人であった。また、終了後に反発を感じた対象は、コロナ C（油田開発賛成派）が 5 人、コロナ B（コロナ人分離独立派）が 4 人、コロナ A（油田開発反対派）が 2 人、インデ C が 2 人、その他（「インデ人」）が 1 名だった。

ジグソー学習以前と以後を比較すると、事前にインデ C に共感していた 5 人のうち、4 人は変化がなかったがコロナ B に変化した人が 1 人いた。事前インデ A だった 4 人は全員が変化し、事後にインデ C に移行したのが 2 人、コロナ BC が各 1 人であった。また反発については、コロナ C に反発していた 9 人のうち、4 人は変化がなかったが、3 人がコロナ C に変化し、コロナ A とインデ C に変化した人が各 1 名いた。

考察

(1) アニメーション教材の有効性

本アニメーションの特徴は「ストーリーでは、先住民側・植民者側とひとくくりにせず、なるべく様々な立場を登場させ、しかし全体構造としての植民地支配の暴力性も描く」こととされている（資料1の解説参照）。すなわち、先住民「インデ人」対、支配者「コロナ人」という単純化を避け、それぞれの中に、ゴール（目標）を異にする三つずつの立場を設け、全体として六つのグループを設定して、ストーリーをより現実の問題に近づける工夫がなされている。そのため、各派の状況やゴールの違いを明確に理解することが学習を深める鍵となる。今回の協力者の場合、自分の割り当てられた立場の性質を理解し、自分たちの要求をパネルに表現するまでに十分な時間を与えることができた。しかしながら、そのために、90分の時間枠内で当初予定していた、島民全体で話し合っただけの平和なインデ島のイメージを模造紙に表現するというセッションまで到達できなかった。

その背景としては、時間不足以外に、協力者が教育学専攻であったために植民地支配についての社会科学的な内容の学習経験が乏しいことが推測される。それに加えインデ人対コロナ人という単純な図式で捉えてしまい、素朴な犠牲者イメージのインデ人に同情・共感が強くなり過ぎてしまった。そのため、たとえば功利的で身勝手な支配者イメージのコロナ人に反発する、という態度が作品視聴の段階で醸成されたためではないかと推測される。この点に関して、インデに共感し、コロナに反発した学生は、たとえば「元々インデ島はインデ人のものであり、それを横取ってインデの人々の人生も変えてる責任も何も感じておらず、ただ自分の利益だけを考えているから」と事後アンケートに感想を述べている。

(2) ジグソー学習方式の有効性

アニメーションの役割の理解のためにエキスパート・セッションを6グループ、各2～3人で行い、ジグソー・セッションは14人全員で実施した。このやり方は、全体が少人数でありながら、エキスパートが6グループという今回の設定においては、有効に働いた様である。しかし2人ではペアといえてもグループとはいえない。グループというためには最低3人以上必要である。エキスパートグループの人数を例えば4人以上に増やすためには、たとえば全員インデ人（またはコロナ人）として、あらかじめ決めておき、3つの立場に振り分けるという方法も有効なやり方かもしれない。しかし、今回のやり方では、先住民と外来者の両方の立場を考えさせるという当初の狙いに基づき、エキスパートグループの人数の少なさには目をつぶった。結果として、ほとんどのエキスパートグループはペアであり、事後テストにおいてペア間の意見が一致したということは興味深かった。2人という状況が、意見がシンクロナイズされたという原因となったのかもしれない。

知識中心のジグソー学習では、むしろ歓迎すべき現象であったかもしれない。しかし、本研究の場合、意見・知識の多様性を大事にするという教育の状況からすれば、問題が残ると言える。目指すものは、意見の多様性を理解しつつ自分の考え方を他者との関係

の中で形成・修正・改変し、最終的に自分固有の見解を確立し、それとともに個人としての自立を促すことである。これがまさに平和教育の重要な課題である。この点で、今回のジグソー学習によるアニメを使った平和教育は十分に探索的な意義を達成したと言えるのではないだろうか。

そもそも、ジグソー学習法が開発されてきた基底の思想は、学力差による人間関係の固定化を打ち破ることに有る。教え・教えられるという対等・平等な関係をクラス成員間で成立させ相互作用させることが重要である。それにより、お互いがお互いを尊重した上での活動を通しての自己肯定感（高垣, 2004）を達成することが隠れたカリキュラムであると言って良いだろう。高垣（2006）は、自己肯定感を保障することが平和創造と深く関わっていることを指摘している。ジグソー法は、知識習得を一方通行で、旧来型の講義形式によって行うという旧来の教育方法を打破したわけであるが、それにとどまらない。すなわち現代日本の重要な課題となっている、多様な意見を聞き尊重しつつ、自分の意見を形成していくという課題に大きなインパクトを与える学習方法と言える。

とりわけ平和教育においては、特定の知識を絶対的な真理として、すなわち正しいものとして鵜呑みにするのではなく、特定の立場や意見を絶対的な正義や善として固執するのでは無く、異なる見解やものの見方、異質な思想にたいして寛容になることが重要である。このような平和教育の思想を学習場面で具体化をする上で、本研究が採用したビデオとそれを活用したジグソー法によるアクティブラーニングは妥当性の高い教育方法であるといえる。

（３）沖縄平和学習の枠組み形成としての効果： 植民地問題についての認識の分化

アニメ視聴前では植民地として、日本による韓国・朝鮮、台湾、中国、東南アジアへの支配、および欧米によるアジア・アフリカへの支配について記載されていたけれども、沖縄・北海道（アイヌ民族）といった（現在では「国内」とされている）地域への侵略と植民地化の記載は無かった。しかし、授業の最後の設問においては「インデ島と同様の「植民地」として「沖縄」の記載が５件あったことが着目される。ただし北海道（アイヌ民族）の記載はここでも無かった。

本授業時間中に「沖縄」という言葉を授業者は出さなかったもので、「インデ島」の問題の理解を深めて行く中で、受講生自身が、ゼミで学習してきた琉球・沖縄の歴史や現在の基地問題との類似性に気づいたものと考えられる。このことから、冒頭で述べたように、今回の学習がゼミの沖縄学習プロセスの中で「沖縄社会の複雑なコンフリクトを解く手がかりとして機能する」可能性は見いだされたといえよう。ただし、沖縄での現地学習を踏まえ、実際の問題を考える際に、今回の植民地問題の構造とコンフリクトの学習が活かされていくか否かは、現在の時点では不明である。

2018年は明治維新150周年である。日本が第2次世界大戦で敗戦し、戦勝国との国境・国土の範囲がサンフランシスコ講和条約を基に確定した固有の領土の概念が日本人に教育の成果として根強く共有されている。その中には、奄美・琉球諸島、北海道が含まれている。しかし、明治維新以前にさかのぼれば、それらは琉球王国の領土であり、アイヌ民族固有の地である。このような歴史的経過による弾圧や差別に対する和解は今

日するまで為されていない。例えば、基地問題における日本国政府の沖縄県に対する強制的措置と心理的な高圧さは、沖縄県民をして沖縄差別ととらえさせている。旧「土人法」によって虐げられてきた北海道先住民アイヌ民族の尊厳と名誉と権利の回復は未だ為されていない。今回のインデ島という教育内容およびジグソー法というアクティブラーニングの教育方法は、政府・文科省・学習指導要領などのもとの教育によって植え込まれてきた日本という国土・国家の「常識」を揺さぶるものである。このような揺さぶり体験は、現状を肯定する否定するという個々人の態度の違いにかかわらず、すべての人間、とりわけ子どもたちにとって物事を深く考え、正しく行動するために必要な経験なのである。

（４）本研究の限界と今後の課題

本研究の特徴は、（１）優れた教材を活用したこと、（２）アクティブラーニングの方法であるジグソー法を用いたこと、（３）複数の教員により平和教育とグループワークの異分野の専門家の協同を行ったこと、の３点である。これら３点が統合されることによりシナジー（統合エネルギー）が生まれたと推論できる。ただし、本研究の限界は、まず第一に時間的な制約である。本来ならば、この内容は９０分授業時間に収めることは難しい。このことは事前に予想されていたことであつた。３セッションあれば、もっとディスカッションや振り返りによる効果が高まったであろう。今後は、そのような時間配分に留意したワークショップにより、本研究で仮説生成的に明らかにした知見を確証する必要がある。

謝辞

授業に参加し研究に協力していただいた A 大学の S ゼミナールの皆さんとデータ整理をしてくれた阿部恵子さんと木下恵美さんとに感謝します。

【文献】

- アロンソン, E. 松山安雄訳(1986). 『ジグソー学級：生徒と教師の心を聞く協同学習法の教え方と学び方』原書房.
- アロンソン, E & パトノー, S. 昭和女子大学教育研究会訳(2016). 『ジグソー法ってなに？ みんなが協同する授業』丸善プラネット.
- 平和教育アニメーションプロジェクト(編) (2012). 『みんなが Happy になる方法 (DVD 付き)』 平和文化
- 飯窪真也・齊藤萌木・白水始(編)(2017). 『「主体的・対話的で深い学び」を実現する知識構成型ジグソー法による数学授業』明治図書.
- 株式会社ビー・プロダクション (2017)
- <https://www.bepro-japan.com/> 2017 年 12 月 25 日取得
- 牧野典子(2017). 『『アクティブ・ラーニング』の意味：文科省の中教審・学習指導要領から『アクティブ・ラーニング』を解説する』日本看護学会第 27 回学術集会交流セッション 28 配付資料.
- 松下佳代(2015). 『ディープ・アクティブ・ラーニング：大学授業を深化させるために』

勁草書房.

溝上慎一(2014).『アクティブラーニングと教授学習パラダイムの転換』東信堂.

緒方巧(2016).『看護学生の主体性を育む協同学習: 』医学書院.

緒方巧(2017).「協同学習で創る講義・演習・看護学実習の授業設計:学習者が全員主役のアクティブ・ラーニング」日本看護学会第27回学術集会交流セッション28配付資料.

岡田靖子・澤海崇文・いとうたけひこ(2017)「英語授業におけるビデオ映像を活用したアクティブラーニング:展望論文」『外国語教育メディア学会 関東支部紀要』.

杉江修治(2011).『協同学習入門:基本の理解と51の工夫』ナカニシヤ出版.

杉江修治(2017)『協同学習がつくるアクティブ・ラーニング』明治図書出版

杉田明宏(2017a)『コンフリクト転換の平和心理学:沖縄と大学教育をフィールドとして』風間書房.

杉田明宏(2017b).「コンフリクト転換からの平和教育の再構成:戦争学習を超える地平への視座」,『トランセンド研究』,15(1),4-11.

杉田明宏 いとうたけひこ(2018).「平和心理学の歴史・理論と授業実践:大学の軍事化への抵抗としての平和教育の提案」,『日本の科学者』,53(1),21-27.

杉田明宏・いとうたけひこ・井上孝代(2012)「アニメ『みんながHappyになる方法』を用いた紛争解決教育:大学入門講座『アニメで学ぶ対立の解決』におけるコンフリクト対処スタイルの変化」『トランセンド研究』,10(1),24-33.

杉田明宏・いとうたけひこ・井上孝代・高部優子(2017).「アクティブラーニングによる平和教育 教員免許状更新講習における協同学習的グループワークの実践と効果」,『トランセンド研究』,15(1),12-27.

高部優子(2016)「紛争解決教育における映像教材開発のため試論:アニメーション『みんながHAPPYになる方法』の事例より」『関係性の教育学』,15(1),25-36.

高部優子(2017).「ガルトゥング平和理論のアニメーション化の試み」『トランセンド研究』,15(1),28-30.

高垣忠一郎(2004)生きることと自己肯定感 新日本出版社

高垣忠一郎(2006)「自己愛」と「自己肯定感」から考える子育てにおける「平和」と「暴力」『心理科学』26(2),48-56.

田上哲(2016).教育方法学的立脚点からみたアクティブ・ラーニング 日本教育方法学会編 アクティブ・ラーニングの教育方法学的検討 図書文化社 10-23.

友野清文(2015).「ジグソー法の背景と思想:学校文化の変容のために」昭和女子大学『学苑』,895,1-14.

友野清文(2016).『ジグソー法を考える:協同・共感・責任への学び』丸善プラネット.

筒井昌博(編)(1999).『ジグソー学習入門—驚異の効果を授業に入れる24例—』明治図書.

【資料 1】平和教育アニメーション「インデ島へようこそ」について

暉峻僚三

日本平和学会という学会があります。名前の通り平和学に関心のある人たちが集う学会です。この学会の中に、平和教育プロジェクト委員会(平プロ)という部門があります。一般的に学会というと、スーツを着た人たちが、学会大会やシンポジウムで厳しく発表や報告をしている様なイメージがあると思いますが、平プロはそんなイメージとは随分趣が違う部門です。何をしているかというと、平和教育のプログラムを作っています。そして、作ったプログラムを学会に来た人たちに対して提供・実施するという、ある意味学会らしくないことをしている学会の部門です。そして、この「インデ島へようこそ」も、もともととは学会向けのプログラムとして作成されたものです。

「インデ島へようこそ」は、植民地支配の中の、支配・被支配の構造と暴力、様々な立場の不満、悲しみ、要求を感じ、その先にある平和的な共生を考えてもらうことを目的として作られています。ストーリーは、インデ島という架空の島を舞台にした、先住民であるインデ人、植民者・支配者であるコロナ人の物語で、現在進行形の油田をめぐる対立で終わるように描かれています。

インデ島のストーリーを作る際には、なるべく単純化を避ける様に心がけました。単純化の傾向は、例えば人権派で先住民の権利を支持するような人の間でも「先住民＝善良＝素朴＝自然と共生する＝伝統文化」のような、ナイーブなイメージが共有されがちです。でも、一言で先住民といっても、実際には、様々な利害の中で暮らしているのは当然ですし、先住民という属性を持つ人々にも、その属性に対しても様々な思い、距離があることも当然です。ストーリーでは、先住民側・植民者側とひとくくりせず、なるべく様々な立場を登場させ、しかし全体構造としての植民地支配の暴力性も描くようにしました。

単純化を避けると、どうしてもストーリーは複雑・長大になりがちです。出来上がったストーリーは、とても長いものでした。単なるストーリーであれば、長くても構わないのかもしれませんが、平和教育のプログラムに使う素材としてのストーリーは、あまり長すぎたり複雑すぎたりすると、プログラムがうまく機能しません。

メンバーで話し合った結果、単純化を避けつつ、ある程度感覚的に伝わるには、ストーリーを紙芝居調のアニメーションにしたらどうだろうということになりました。そして、幸運なことに、平プロは、それを可能にするメンバーたちに恵まれていました。アニメコンテンツ作成を高部優子さん(Be-Production)、ストーリー執筆とコンテンツ中の音楽作成、効果音、最終編集を暉峻僚三、ナレーションの英訳をロニー・アレキサンダーさん(神戸大学)と山根和代さん(平和のための博物館国際ネットワーク)、英語のナレーションを松井ケティさん(清泉女子大学)がそれぞれ担当し、また、外部からも、志田晴美さん(日本語ナレーション)、山本アンナさん、横山ユウスケさん(アニメーション)に助けていただき、なんとか完成にこぎつけました。

「インデ島へようこそ」は先住民の権利や植民地支配を考える平和教育素材として、いろいろな使い方ができますが、実践例として、平和学会北海道大会で行ったプログラムをご紹介します。

大会で提供したプログラムは大きく分けると、2つのパートからできています。一つ

目は、アニメーションの中の役柄を演じ、自分の役柄の立場としての、不満や不安、要求をサークルプロセスを使ってつぶやき合い、共有するパート。そして、2つ目は共有されたつぶやきから見えてきた要求を実現するために、昨年国連で採択された「平和への権利」にどんな条文を書き加えるかを考えるワークショップです。

サークルプロセスは、参加者が輪になり、話したい人がトーキングスティックなど、目印となるものを持ち話してゆくやり方ですが、大会ではサモア式と呼ばれる、輪を2重にする方式を使いました。これは、外側の輪にいる参加者のうち、喋りたくなった人が内側に設定された輪に行き話す方式で、学会のような初対面の人間が多い場合に、「話しても良いし話さなくとも良い」という安心感を醸成する効果が期待できます。

ストーリー上の役柄は、参加者が自由に選べるようにしましたが、「なるべく、自分が共感できない立場を選んでみる」ことも呼びかけました。そのため、若干役柄を演じることが苦しそうな参加者もいましたが、サークルでは多種多様なつぶやきが共有され、参加者からの感想からは「自分の中の新たな葛藤を見出した」など、つぶやいているうちに、暴力的な構図の中での新たな自分を発見した人も少なからずいた様です。参加者のほとんどは、同じ構図で北海道や沖縄というリアルなケースを考えた場合、属性は「ヤマト」だったと想像されますが、そのせいか、どんなにインデ人に共感を持っていたも、支配者目線の言葉しか出てこないという感想もありました。沖縄からの参加者は「この構図は沖縄そのものであり、演じていて辛いものがあつたのと同時に、ヤマトのやり方はこうなのかという発見にもつながった。しかし、もしこの素材を沖縄で実践するとすると、あまりにも沖縄とオーバーラップしすぎて重たすぎるかもしれない」という感想を述べていました。リアルから遠ざかりすぎない様に、沖縄、北海道、ハワイ、グアム、ネイティブアメリカンなど多様な要素を混ぜ込んでストーリーを作りましたが、リアルから近いが故に「どこで誰を対象に行うか」については、注意深くあらねばならないかもしれません。

2つ目のパートである、サークルプロセスで出された思いを生かす「平和への権利」の条文作りでは、サークルプロセスの後、インデ島のストーリーで演じた役柄を混ぜたグループを5つ作り、グループごとに条文を考えてもらいました。「名乗りの権利」「有形・無形資源への権利」「幸福と豊かさをもたらす権利」「文化的多様性の尊重とそれへの不可逆的破壊の禁止」「過去の平和の破壊に対する補償を受ける権利」「集団内と集団間の民主的コンセンサス形成の義務」「異なる立場への想像力」など様々なキーワードがちりばめられた条文が提案されました。

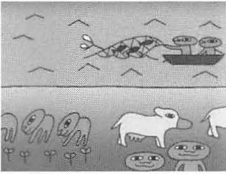
「インデ島へようこそ」は、「中立性」と呼ばれるものが求められる公教育の現場、そして社会教育の現場では、ある意味絶妙な距離感と当事者意識を持って、植民地支配や同化、先住民の権利を考え、語り交わすことを可能にする平和教育素材です。平プロとしても、幅広く使ってもらえる様、英語版のアニメーションやストーリーシートも作成しました。「インデ島へようこそ」が、平和で持続的な社会を作ってゆく Active Citizen の輪を広げてゆく一助となることを、平プロのメンバー一同願っています。

筆者注：なお、2017 年現在、本作品は、株式会社ビ Be-Production（ビープロダクション）の公式サイトから入手できる。<https://www.bepro-japan.com/>

【資料2】インデ島問題

インデ島問題

【かつてのインデ島の姿】



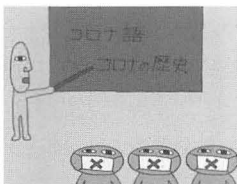
大海原に浮かぶ小さな島、インデ島には、インデ人という先住民がいます。インデ人は、インデ語を話し、採取・農耕、カモノウシの遊牧や漁業をしながら、島中を移動して暮らしていました。

インデ人たちは、豊かな暮らしをもたらすインデ島自体を信仰の対象としていました。そして伝説で島の始まりの地とされる丘「始まりの丘」とインデドラゴンをインデ島のシンボルとして大切にしていました。

【プランテーション時代】

コロナ国の探検隊によって発見されて以降、コロナ国の領土に組み入れられたインデ島。インデ人はこれまでのように、島中を移動しながら生活することはできなくなりました。自給自足の生活スタイルはなくなり、コロナ国の持ち込んだ貨幣を使った分業社会に変わったのです。

インデ人の1割くらいは、与えられた土地で成功しましたが、ほとんどのインデ人はプランテーションの労働者となりました。



コロナ政府は「インデ人をコロナ国民にする」ことに注力します。まず、インデ人向けに学校を建設します。コロナ語を国語として教え、インデ語の使用を禁止しました。

インデ島の植民地化を、コロナ国社会全てが良しとしていた訳ではありません。コロナ国の左派政党やメディアが、インデ島に対する政策への批判を始めます。こうした世論の後押しを受けて、インデ保護法が施行されます。保護法では、教育機関におけるインデ語へのアクセス、自然崇拝信仰の解禁と保護、インデ人が丘に集

う日をインデの日として祝日することなどが盛り込まれました。保護法に勇気付けられたインデ人の何割かは、島全体の返還運動や返還訴訟を始めますが、これらは全く認められませんでした。

【総合リゾート時代】



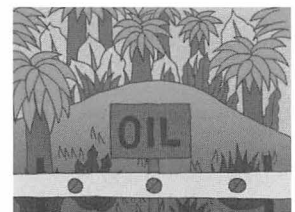
燃料価格の高騰や、サトウキビ価格の下落、度重なる天候不順などの影響で、プランテーション経営が破綻します。不況を打破する切り札として出てきた構構が、温暖な気候を生かした総合リゾート計画です。この計画は、失業しているインデ人からは歓迎されました。インフラ整備やリゾート開発により、多くの雇用が生まれるからです。インデ島はリゾートの島として生まれ変わりました。インデ人資本によるカジノもできました。かつてプランテーションで働いていたインデ人たちは、リゾート施設やカジノの従業員として働いたり、インデ文化ショー

のエンターテイナーとして働いたりしており、全般的にプランテーション時代よりも多くの収入を得るようになってゆきます。

しかし、良いことばかりではありません。リゾートになるのと同時に、インデ島では、アルコール依存症や薬物中毒、ギャンブル依存症などが社会問題となってゆきます。

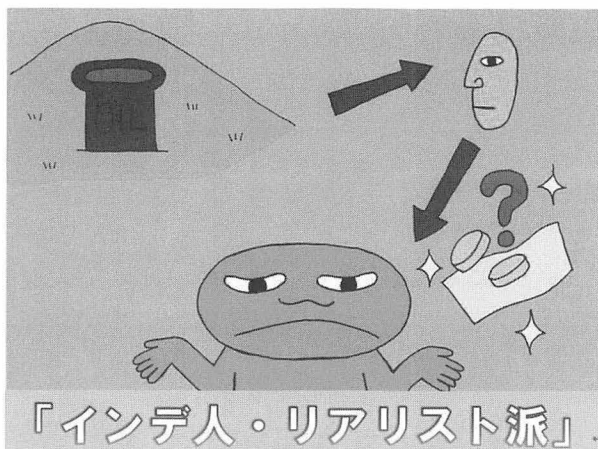
【インデ島に石油が出た】

インデ人の居留地にある始まりの丘のあたりに、石油が埋蔵されていることがわかったコロナ政府は、油田の開発計画を進めています。現在は、油井を設置する丘、油井周辺のインデ人居留地の土地、パイプラインが通る予定のインデ人居留地の土地を政府で買い上げるプロセスが進行しています。



【資料 3】グループワーク用

インデ



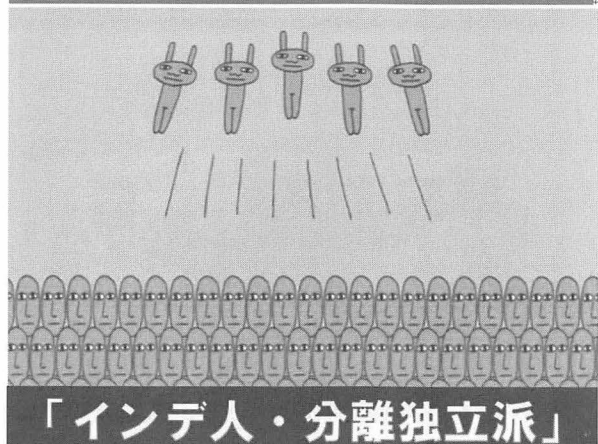
人 A

インデ



人 B

インデ人

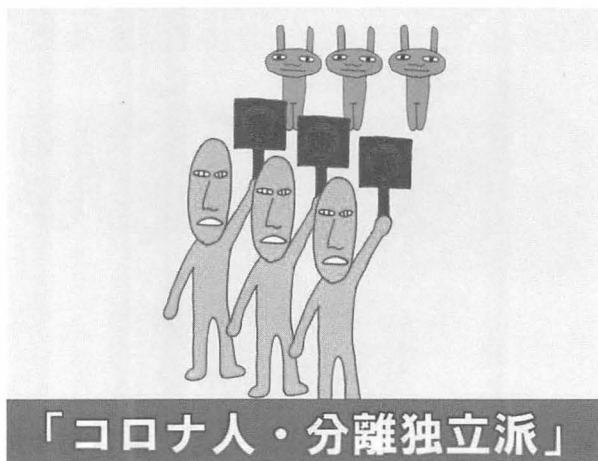


C

コロナ人 A



コロナ人 B



コロナ人 C



【資料 4】質問項目一覧

Q1 植民地支配ということばで思い浮かぶのは、いつのどんな事例ですか？

Q2 アニメを見て思い浮かんだ言葉をいくつか書いてください。単語でも文でもかまいません。

Q2-1 私が共感を覚えた立場は [] です。

Q2-2 なぜなら：

Q2-3 私が反発を感じた立場は [] です。

Q2-4 なぜなら：

Q3 自分たち [] が求めていることは：

Q4-1 私が共感を覚えたのは [] です。

Q4-2 なぜなら：

Q4-3 私が反発を感じたのは [] です。

Q4-4 なぜなら：

Q5 インデ島の未来について全員で話し合ってみて感じたこと、考えたことは？

Q6 割り当てられた立場を演じてみて、どのようなことを感じ・考えましたか？

Q7 インデ島と同様の植民地支配の問題が起きている（いた）と考えられるのは、いつのどんな事例ですか？

Q8 ゼミの沖縄スタディツアーで知りたいこと、学びたいことは何ですか？