

# 千葉商大紀要

第61巻 第3号

2024年3月

## 論 説

- AIによるクリエイティビティの未来  
—生成系 AI の可能性と課題— …………… 鎌 田 光 宣 ( 1 )
- 教育実習に関する効果的な事前・事後教育の検討  
—実習中に求められる日常生活スキルについて (2) —  
…………… 相 良 麻 里 (21)  
相 良 陽 一 郎
- 持続可能なイルカウォッチングのあり方を探る  
—ローカーボン航法の提案— …………… 関 口 雄 祐 (37)
- リメディアル英語教育における口頭練習と想起練習の役割  
…………… 山 内 真 理 (53)
- 工業化初期におけるベトナムの農村工業化 …………… ゲ ン ト ウ イ (87)
- 「グローバル・ブリテン」の萌芽？  
—第二次世界大戦から現代に至るイギリスの世界戦略に関する考察—  
…………… 中 村 優 介 (105)
- 源氏物語の物語論と記紀神話 (下) …………… 杉 浦 一 雄 (134)

## 研究会報告

- 住民主体の地域づくりの可能性  
—ローカルコミュニティの共存と地域資源活用—  
…………… 青 木 佳 子 (117)

## その他

- 2023 年学外研究活動報告 …………… (119)

千葉商科大学国府台学会

(通巻199号)

## 執筆者紹介

鎌田光宣	情報工学	人間社会学部	教授
相良陽一郎	心理学	商経学部	教授
杉浦一雄	日本文学	商経学部	教授
関口雄祐	動物行動学	商経学部	教授
山内真理	言語学・英語教育	商経学部	教授
青木佳子	地域計画学	人間社会学部	専任講師
グエン トウイ	経済学	人間社会学部	専任講師
中村優介	国際関係史	国際教養学部	助教
相良麻里	教育学	東京家政大学	助教

[論 説]

## AI によるクリエイティビティの未来

### —生成系 AI の可能性と課題—

鎌 田 光 宣

#### はじめに

人工知能 (AI) 技術の中でも、特に生成系 AI は近年顕著な進展を遂げており、多岐にわたる分野での応用が期待されている。生成系 AI とは、データを基に新しいコンテンツを自動生成する AI 技術のことを指す。これには、テキスト、画像、音声、音楽など、様々なメディア形式が含まれる。

この技術の進化は、特にディープラーニングと呼ばれる機械学習の一分野において顕著で、GPT-4、DALL-E などの最先端モデルは、創造的で現実に近いコンテンツの生成能力を示している。これらの進歩は、教育、クリエイティブ産業、エンターテインメントなど、多岐にわたる分野で新たな可能性を開いている。しかしながら、生成系 AI の使用は、著作権の問題、偽情報の拡散、倫理的な使い方といった、重要な社会的および倫理的な問題を引き起こす可能性もある。

本論文では、これらの技術的進歩とそれに伴う課題に焦点を当て、適切なガイドラインと規制の必要性を探る。本研究の目的は、生成系 AI の現状を詳細に分析し、今後の展望と潜在的な影響を考察することである。特に、社会的、倫理的側面に注目し、持続可能で責任ある技術の使用を提案する。



図 1 筆者のイラスト (Drawn by Stable Diffusion)

## 1章 生成AIの現状

### 1-1. 画像生成AIの現状

AIによる画像生成の分野は、過去数年間で劇的な進展を遂げてきた。この進展は主に、ディープラーニングと呼ばれる機械学習の手法によって推進されている。初期の注目すべき研究は、畳み込みニューラルネットワーク（CNN）を用いたものである。これらの初期のモデルは、主に物体認識や分類タスクにおいて優れた性能を発揮した。しかし、画像生成に関しては、生成された画像の品質は限られたものであった。大きな転換点は、敵対的生成ネットワーク（GANs: Generative adversarial networks）の導入によってもたらされた。GANsは、生成ネットワークと識別ネットワークが相互に競合しながら学習する、というコンセプトを採用している。このアプローチにより、はるかに高品質でリアリティ豊かな画像が生成可能になった。

GANsとその派生形式は、様々な特定の分野で応用されている。例えば、ファッション業界では、新しい服のデザインを生成するために利用されている。医療分野では、医療画像の拡張や病気の早期発見に役立てられている。また、エンターテインメント産業では、リアルな背景やキャラクターの生成に使用されている。

最近では、トランスフォーマーベースのモデル（例えば、OpenAIのDALL-E）が、高度に詳細で創造的な画像を生成する能力を示している。これらのモデルは、テキスト記述から直接画像を生成する能力を持ち、生成された画像は驚くほどのリアリズムと創造性を持っている。しかし、この分野はまだ多くの課題を抱えている。データの偏りや倫理的問題、著作権といった法的な課題が挙げられる。今後、これらの課題に対処するための研究が求められており、AIによる画像生成技術はさらに進化し、多様な分野での応用が期待されている。

### 1-2. AI画像生成サービス・オープンソース

AIによる画像生成に特化したサービスやオープンソースは、近年非常に多く開発されている。これらは、主にディープラーニング技術、特にGANsや他のニューラルネットワークアーキテクチャを使用して、新しい画像を生成したり、既存の画像を変換したりするために設計されている。

「DeepArt」はユーザーがアップロードした写真を、有名な絵画スタイルで再現するサービスである。AIは芸術家のスタイルを模倣して、通常の写真を芸術作品のように変換する。

「This Person Does Not Exist」はGANsを利用して、実在しない人物の顔写真を生成する。

「Deep Dream Generator」はGoogleのDeep Dreamアルゴリズムを利用して、写真に幻覚や極彩色といった夢のような効果を加えるサービスである。

「StyleGAN」はNVIDIAによって開発されたGANsの一種で、特に顔写真の生成において高い品質を実現している。StyleGANのコードはオープンソースで公開されており、カスタム画像生成プロジェクトに利用可能である。「TensorFlow」と「PyTorch」は機械学習とディープラーニングのためのオープンソースライブラリで、画像生成プロジェクトの開発に広く使用されている。「GAN Lab」はインタラクティブなGAN実験が可能な

Web ベースの視覚化ツールで、GANs の概念を学びながら、簡単な画像生成実験を行うことができる。

「OpenAI's DALL-E」は AI 画像生成 API (Application Programming Interface) で、テキストベースの指示から画像を生成するモデルである。API を通じてアクセスが可能で、非常に複雑で創造的な画像生成が可能である。「DeepAI」は画像生成、変換、解析を行うための様々な AI ツールを API 形式で提供している。

特に詳細に説明したいのが Stability AI が開発・公開しているオープンソースの「Stable Diffusion」である。これは、テキストから画像を生成する機能を備えた最新の AI モデルの一つである。Stable Diffusion は、画像生成用の AI モデルで、CompVis Group (Ludwig Maximilian University of Munich 所属) と Runway が開発した。このプロジェクトは、スタートアップ企業である Stability AI によって資金提供および形成され、技術ライセンスは CompVis Group によってリリースされた。Stable Diffusion は、テキスト記述に基づいて詳細な画像を生成することを主目的としている。また、このモデルはオープンソース化されており、多くの消費者向けハードウェアで実行可能である。

このモデルは、特定のテキスト記述に基づいて高品質の画像を生成する能力を持っている。特徴のひとつは、ユーザーが指定したテキストに基づいて画像を生成することができることで、これにより、非常に具体的かつ創造的な画像を作成することが可能になる。また、リアルなテクスチャと詳細を持つ画像を生成することで知られており、これは、アートワーク、イラストレーション、さらにはフォトリアリスティックな画像において特に役立ち、アートの創作、デザイン、広告、エンターテインメントなど、多くの分野で応用されている。このように、Stable Diffusion は、AI による画像生成技術の進化を象徴するツールの一つとして、重要な地位を占めている。

AI による画像生成技術は、芸術、エンターテインメント、教育、さらには科学研究など、多岐にわたる分野での応用が期待されている。これらのツールとサービスは、AI の能力を探求し、新しい創造的な表現方法を提供するための強力な手段となっている。オープンソースツールを使用することで、独自のカスタマイズや実験が可能になり、AI の潜在能力をさらに引き出すことができる。しかし、その使用には倫理的な注意と適切な規制が必要である。

### 1-3. AI 文章生成の現状

AI による文章生成は、自然言語処理 (NLP ; Natural Language Processing) の分野における重要な進歩として注目を集めている。この分野は、コンピュータが人間の言語を理解し、それを模倣する能力を開発することを目指している。

NLP ははじめ、単純なルールベースのシステムから始まった。これらのシステムは、特定の文法規則に基づいて文章を生成することができたが、その柔軟性と多様性には限界があった。その後、統計的なアプローチが導入された。これには、マルコフチェーンや n-gram モデルが含まれ、これらのモデルは、大量のテキストデータから確率的な言語パターンを学習し、より自然な文章の生成を可能にした。

その後、AI におけるディープラーニングの進歩は、NLP の分野に革命をもたらした。特に、リカレントニューラルネットワーク (RNN) とその派生形である LSTM (Long

Short-Term Memory) ネットワークは、文脈の理解と保持において優れた性能を発揮した。さらに最近では、トランスフォーマーモデルが登場した。このモデルは、自己注意機構を用いて文章全体の文脈をより効果的に捉えることができる。このアプローチは、OpenAI の GPT (Generative Pre-trained Transformer) シリーズなどで採用されており、高度に関連性があり、論理的で流暢なテキストの生成を実現している。

AI による文章生成は、記事作成、チャットボット、創作物の生成など、多くの応用がある。また、言語モデルの能力向上は、言語理解、翻訳、要約といった処理の品質を大幅に向上させている。しかし、この分野にはまだ課題が残っている。特に、偏りや不正確な情報の生成、倫理的な問題は、解決すべく研究が進められている。今後、これらの課題に対処し、より高度で倫理的な文章生成 AI の開発が期待されている。

#### 1-4. AI 文章生成サービス・オープンソース

AI による文章生成は、自然言語処理 (NLP) の分野で特に進歩が顕著な領域の一つである。多くのサービスやオープンソースのツールが開発され、多様な用途で活用されており、以下に代表的な例を挙げる。

OpenAI の GPT シリーズ「ChatGPT」あるいは「GPT4」は、広範な用途で使われる強力な言語生成モデルである。文章生成、要約、質問応答、翻訳など、多岐にわたるタスクに対応している。Google の Bard (BERT) は文章の理解に優れており、文章生成にも応用されている。特に、検索結果の改善や質問応答システムでの使用が知られている。Hugging Face の「Transformers」は、さまざまな自然言語処理に対応するためのモデルを提供するライブラリで、文章生成にも使用される。

「TensorFlow」と「PyTorch」は機械学習とディープラーニングのためのオープンソースライブラリで、文章生成モデルの開発に広く使用されている。「NLTK」(Natural Language Toolkit) は自然言語処理のための Python ライブラリで、テキスト処理や分析のためのツールを提供しており、文章生成のための基礎機能も備えている。「GPT-Neo/GPT-J」は EleutherAI によって開発された「GPT-3」のオープンソース代替品で、大規模な文章生成タスクに利用できる。

「Google Colab」はブラウザベースで Python コードを実行できる環境であり、ディープラーニングモデルを使った文章生成実験に適している。「AllenNLP」は自然言語処理のためのオープンソースライブラリで、特に研究者や開発者向けに設計されている。

これらのツールとサービスは、AI による文章生成の可能性を大きく拡大している。商用サービスは多くの場合、手軽に利用できる一方で、オープンソースツールはカスタマイズ性が高く、特定のニーズに合わせて調整することが可能である。それぞれのツールは、特定の処理や要件に応じて選択することが重要である。

## 2章 AI の歴史と技術

### 2-1. 生成 AI 技術の全貌

画像生成 AI は、主にディープラーニングと呼ばれる機械学習の一分野を利用している。この技術は、コンピュータに対して特定の画像生成タスクを行わせることを可能にする。

画像生成 AI の仕組みについて、以下に主要な概念と技術を紹介する。

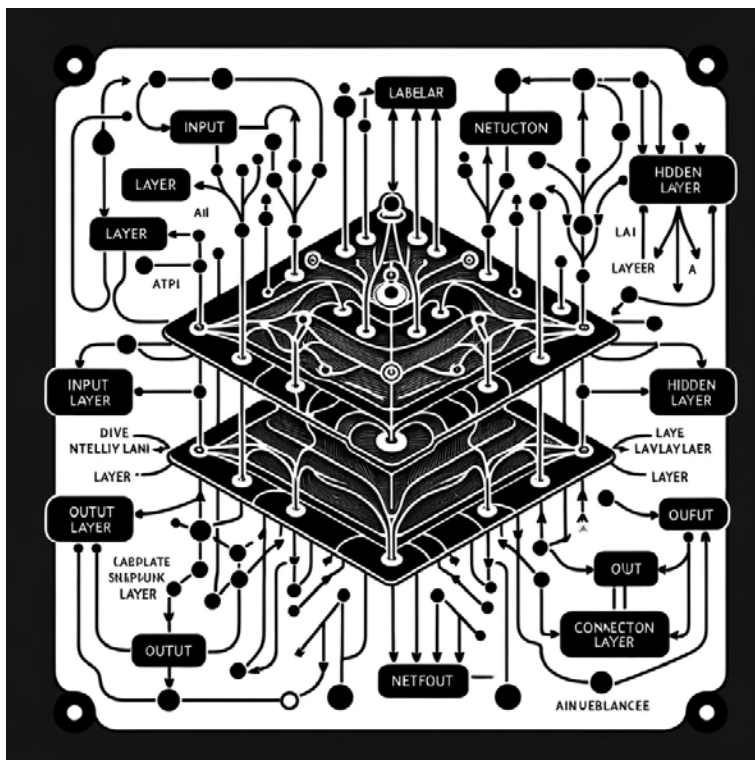


図 2 AI におけるニューラルネットワークの概念 (Drawn by ChatGPT)

### (1) ニューラルネットワーク

画像生成 AI は、通常、ディープニューラルネットワークと呼ばれる高度なニューラルネットワークを使用する。これらは多層のニューロン（ノード）で構成され、各層は特定のタスク（例：エッジ検出、テキストチャ認識）に特化している。

### (2) 畳み込みニューラルネットワーク (CNN)

画像に特化したニューラルネットワークで、特に画像の特徴を効率的に捉えるために設計されている。畳み込み層は、画像から特徴を抽出するために使われ、プーリング層は画像サイズを減少させるために使われる。

### (3) Generative Adversarial Networks (GANs)

画像生成において最も革新的なアプローチの一つである。GANs は二つのネットワーク、ジェネレーター（生成器）とディスクリミネーター（識別器）で構成されている。ジェネレーターは新しい画像を生成し、ディスクリミネーターはその画像が本物か偽物かを判別する。この競争的なプロセスを通じて、ジェネレーターはよりリアルな画像を生成する方法を学習する。

(4) 自己符号化器 (Autoencoders)

自己符号化器は、入力データを低次元の表現 (潜在空間) に圧縮し、その後元のデータを再構築するニューラルネットワークである。画像生成においては、この潜在空間から新しい画像を生成するために使用される。

(5) データセットとトレーニング

高品質な画像生成 AI の開発には、大規模な画像データセットが必要である。これらのデータを通じて、ニューラルネットワークは特定のタイプの画像 (例: 人の顔, 風景) を生成する方法を学習する。

(6) バックプロパゲーションと最適化

ニューラルネットワークのトレーニング中には、バックプロパゲーションが使用されることがある。これは、生成された画像と実際の画像との差を計算し、その誤差を使ってネットワークの重みを調整するプロセスである。

## 2-2. ニューラルネットワーク

AI (人工知能) におけるニューラルネットワークは、人間の脳を模倣したコンピュータシステムの一つである。これらは、データから学習し、パターンを識別し、予測を行うために設計されている。ニューラルネットワークの基本となる概念や構成要素、そしてその動作について解説する。

ニューラルネットワークの基本構成には、「ニューロン」「層」「重みとバイアス」がある。「ニューロン (ノード)」はニューラルネットワークの基本単位であり、人間の脳内の神経細胞 (ニューロン) に似ている。各ニューロンは、入力を受け取り、特定の計算を行い、出力を生成する。また、ニューラルネットワークは通常、複数の「層」で構成されている。入力層 (データを受け取る)、隠れ層 (データを処理する)、出力層 (最終的な結果を提供する) がある。そして、ニューラルネットワークにおいては、各ニューロンの入力には重み (Weights) が掛けられ、バイアス (Biases) が加えられる。これにより、ネットワークの出力が調整される。

ニューラルネットワークの動作には「フォワードパス」「活性化関数」「バックプロパゲーション」がある。フォワードパスは、入力データがネットワークを通過し、各層のニューロンで処理され、最終的な出力を生成する。このプロセスは、データが層を「前進」していくことから「フォワードパス」と呼ばれている。「活性化関数」 (Activation Functions) はニューロンの出力に適用される関数で、ネットワークの非線形な能力を提供する。例えば、ReLU (Rectified Linear Unit) やシグモイド関数などがある。「バックプロパゲーション」 (Backpropagation) は、学習プロセスの一部で、ネットワークの出力と期待される出力との差 (誤差) を計算し、その誤差を使ってネットワークの重みを調整する。

ニューラルネットワークは、画像認識、言語処理、予測分析、ゲームのプレイなど、多くの分野で応用されている。特にディープラーニング、すなわち多層のニューラルネットワークを使用するアプローチは、AI 技術の進化において重要な役割を果たしている。



ニューラルネットワークはAI技術の中核を成す概念であり、複雑な問題を解決するための強力なツールである。人間の脳に触発されたこの技術は、機械がより高度なタスクを実行するための道を切り開いている。

### 2-3. 機械学習

機械学習には「教師ありトレーニング」と「教師無しトレーニング」がある。これらはデータを利用してモデルを訓練する二つの基本的なアプローチである。これらは異なる種類の問題を解決するために用いられ、それぞれ特有の特徴と用途を持っている。

#### (1) 教師ありトレーニング (Supervised Learning)

教師ありトレーニングでは、入力データ（特徴量）とそれに対応する出力データ（ラベル）の両方を使用してモデルを訓練する。このプロセスの目的は、与えられた入力に対して正確な出力を予測できるモデルを構築することである。訓練データは「ラベル付け」されており、各入力サンプルには期待される出力（答え）が付随している。そして、モデルは与えられた入力に基づいて正しいラベル（または値）を予測することを学習し、予測された出力と実際のラベルとの差（エラー）を最小限に抑えるように訓練される。

用途としては、画像のラベル付け、メールのスパム検出などの「分類問題」、住宅価格の予測、株価の予測などの「回帰問題」などが挙げられる。

#### (2) 教師無しトレーニング (Unsupervised Learning)

教師無しトレーニングでは、ラベルのないデータを使用してモデルを訓練する。このアプローチでは、データ内のパターン、構造、または関係をモデルが自身で見つけ出す必要がある。データには明確な答えやラベルが付いておらず、モデルはデータ内の隠れたパターンや構造を探し出すことに重点を置く。教師無し学習の一般的なタスクには、クラスタリング（類似したデータポイントのグループ化）や次元削減（データの複雑さの削減）が含まれる。

用途としては、顧客のセグメント化、類似文書のグループ化などの「クラスタリング」、クレジットカードの不正使用の検出、システムの故障検出などの「異常検出」、大規模なデータセットの簡素化、可視化のための特徴量の抽出などの「次元削減」などが挙げられる。

教師あり学習と教師無し学習は、機械学習における二つの主要なアプローチであり、それぞれが異なる種類の問題に対応している。

### 2-4. ディープラーニング

ディープラーニングは、近年、人工知能（AI）分野における最も注目されている技術の一つである。この革新的なアプローチは、機械学習の一分野であり、コンピュータが高度な認識、学習、判断を行う能力を備えることを目指している。

ディープラーニングは、大量のデータから複雑なパターンを学習するためのアルゴリズム群である。これは、人間の脳のニューロンが情報を処理する方法に触発されており、多

数の層を持つニューラルネットワークを使用する。各層は特定の特徴を識別し、データをより高度なレベルで解釈することが可能となる。

ディープラーニングの中核をなすのは、「ディープニューラルネットワーク」と呼ばれる複数層からなるネットワークである。入力層はデータを受け取り、一連の隠れ層を通じて情報を処理し、最終的に出力層が結果を提供する。これらの隠れ層が複雑な特徴を抽出し、より洗練された学習を可能にする。

ディープラーニングの学習プロセスは、「バックプロパゲーション」と呼ばれる手法を使用する。これは、出力層からのエラー情報を逆伝播させ、ネットワーク内の各層の重みを調整することで、モデルの予測能力を向上させる。ただし、このプロセスには大量のデータと計算資源を要求する。

ディープラーニングは、画像認識、自然言語処理、自動運転車など、さまざまな領域で応用されている。例えば、顔認識システムや言語翻訳サービスは、ディープラーニングによって大きく進化した。しかしながら、ディープラーニングは、大量のデータと高い計算能力を必要とするため、これらの資源へのアクセスが限られている環境では適用が難しい場合がある。また、モデルの「ブラックボックス」な性質が倫理的および実用的な問題を引き起こす可能性もある。ディープラーニングは、人間のような学習能力と認識能力を持つAIを実現するための強力なツールである。その応用範囲は広く、日々の生活から産業界まで、私たちの世界を変革している。今後も、この技術の進化とそれに伴う課題への対応が、人工知能分野の重要な焦点となるだろう。

## 2-5. 畳み込みニューラルネットワーク

畳み込みニューラルネットワーク (CNN; Convolutional Neural Network) は、主に画像処理の分野で用いられる特殊な種類のディープラーニングネットワークである。CNNは特に、画像認識、画像分類、物体検出などのタスクにおいて高い効果を発揮する。以下にCNNの基本構造を説明する。

「畳み込み層 (Convolutional Layer)」はCNNの核となる部分で、入力された画像から特徴を抽出する。フィルター (またはカーネル) を用いて入力画像をスキャンし、特徴マップ (または活性化マップ) を生成する。「ReLU層」 (Rectified Linear Unit) は畳み込み層の後に配置されることが多く、非線形性を導入するために使われる。ReLU層は、負の値を0に変換し、正の値はそのままにするものである。「プーリング層 (Pooling Layer)」は特徴マップのサイズを減少させることで、計算量を削減し、過学習を防ぐ役割を果たす。最も一般的なプーリング層は、最大プーリング層で、各ウィンドウの最大値を選択する。「全結合層 (Fully Connected Layer)」は畳み込み層とプーリング層を経た後、最終的な出力を生成するために使用される層である。ここでは、画像が属するクラスやカテゴリを識別するための処理が行われる。

CNNは、画像内の局所的な特徴から始めて、層を経るごとにより高度な特徴を組み合わせることで識別する。これを「空間的階層構造」と呼ぶ。また、同じフィルターが畳み込み層全体で共有されるため、従来のニューラルネットワークに比べて必要なパラメータの数が大幅に少なくなるという特徴がある。さらに、画像の小さな変形に対しても頑強で、物体

の位置が若干変わっても同様に識別可能である。

CNNは、画像認識、顔認識、自動運転車の視覚システム、医療画像分析など、多様な分野で活用されている。また、近年ではビデオ解析や自然言語処理のタスクにも応用され始めている。CNNは、画像処理において非常に強力なツールであり、複雑な画像から有用な情報を効率的に抽出する能力を持っている。この技術の発展は、AIが人間の視覚の能力に近づく一歩と言えるだろう。

## 2-6. GANs

Generative Adversarial Networks (GAN または GANs) は、Ian Goodfellow により 2014 年に提唱された、深層学習の一つの手法である。GANs は、実際のデータ分布を学習し、その分布から新たなデータを生成することを目的としている。特に画像生成の領域で大きな成功を収めている。

GANs の主な概念は、「生成器 (Generator)」と「判別器 (Discriminator)」という 2 つのニューラルネットワークが競争することによって動作する点にある。「生成器」はランダムなノイズから偽のデータ (例えば画像) を生成する。生成器の目的は、判別器が本物のデータと偽のデータを区別できないほどに、偽のデータを「本物らしく」作ることである。「判別器」は生成器が生成したデータが偽物 (生成されたもの) なのか、それとも本物 (実際のデータセットから来たもの) なのかを区別することを試みる。この 2 つのネットワークは、ゲーム理論の枠組みで一緒にトレーニングされる。具体的には、生成器は判別器をだますのが上手くなるように学習し、一方、判別器は生成器にだまされないように学習する。この一連の「ゲーム」が進行するにつれて、生成器は最終的には本物らしきのあるデータを生成し、判別器はそれが本物か偽物かを判断することが困難になってゆく。

GANs は、生成モデルの領域で大きな影響力を持つ技術で、高解像度の画像生成、テキストから画像への翻訳、画風変換、超解像など、多岐にわたる応用が開発されている。ただし、モデルのトレーニングは難しく、しばしばモード崩壊 (すべての入力に対して同じような出力を生成する現象) などの問題に直面する。これらの問題に対処するための様々な改良された GAN モデル (WGAN, LSGAN, CycleGAN など) も存在する。

## 2-7. VAE

VAE (Variational Autoencoders) は、教師なし学習の一形態であり、特に生成モデルとして広く使用されている。VAE は画像やテキストなどの複雑なデータセットの潜在的な構造を学習し、その分布から新たなデータを生成することが可能である。

VAE の中心的概念は「自己符号化器」(Autoencoder) というネットワーク構造にある。自己符号化器は、2 つの主要な部分、すなわちエンコーダ (Encoder) とデコーダ (Decoder) で構成される。「エンコーダ」は入力データ (例えば画像) を低次元の潜在空間 (latent space) にマッピング (符号化) する。この潜在空間は通常、入力データよりもはるかに次元が低い。

「デコーダ」は潜在空間から元のデータ空間にデータを再構成 (復号化) する。つまり、エンコーダがデータを圧縮表現に変換するのに対し、デコーダはその圧縮表現を用いて元のデータを再現しようとする。

VAEでは、これらの概念に変分推論という手法が導入されている。VAEのエンコーダは、単なる潜在ベクトルではなく、潜在空間における確率分布のパラメータ（通常は平均と分散）を出力する。この確率分布からサンプリングを行い、それをデコーダへの入力とする。これにより、VAEはデータの確率的な生成を可能にする。

さらに、VAEは潜在空間を連続的かつ意味的に滑らかに構造化することができる。つまり、潜在空間内の近接したポイントは、元のデータ空間でも近接した（類似した）データを生成する傾向がある。これは、潜在変数を操作してデータの特性的な特性を変更することを可能にする。例えば、顔画像の生成において、特定の潜在変数を「笑顔」に対応させ、その変数を操作することで生成される顔が笑っているかどうかを制御することが可能となる。

しかし、VAEはしばしば生成される画像がぼやけてしまうという問題を抱えている。また、トレーニングが難しく、適切な結果を得るためにはハイパーパラメータの調整が重要となる。

## 2-8. トランスフォーマーアーキテクチャ

トランスフォーマーアーキテクチャは、自然言語処理（NLP）の分野で大きな影響を与えた、重要なブレイクスルーである。2017年にGoogleの研究者によって初めて発表されたこのアーキテクチャは、言語の理解と生成の方法を根本的に変えることとなった。

トランスフォーマーアーキテクチャの核心は、「アテンションメカニズム」である。従来のリカレントニューラルネットワーク（RNN）や長・短期記憶（LSTM）と異なり、トランスフォーマーは入力データのシーケンス全体を一度に処理する。これにより、文中の各単語が他の単語とどのように関連しているかを効率的に学習することができる。アテンションメカニズムは、入力されたテキストの各単語が持つ「重要度」を評価する。これにより、モデルは文脈において重要な単語に焦点を当て、関連性の高い情報を捉えることができる。このメカニズムは、特に長いテキストを処理する際に、以前の手法よりも効果的である。

トランスフォーマーモデルは、エンコーダとデコーダという二つの主要な部分から構成されている。エンコーダは入力テキストを理解し、デコーダはこの理解を基に新しいテキストを生成する。この構造は、翻訳や要約といったタスクに特に有効である。また、トランスフォーマーアーキテクチャの大きな利点は、その並列処理能力である。RNNやLSTMがシーケンスデータを逐次的に処理するのに対し、トランスフォーマーはデータ全体を一度に処理するため、学習と推論のスピードが大幅に向上する。

トランスフォーマーアーキテクチャは、機械翻訳、テキスト生成、要約、質問応答システムなど、多くのNLPタスクに革命をもたらした。特に、GPTやBERTのような大規模な言語モデルは、トランスフォーマーアーキテクチャを基にしており、高いパフォーマンスを実現している。そして、その効率的な学習方法と高い精度により、人間の言語を理解し、生成するAI技術の可能性が大きく広がっている。

### 3章 生成AIがコンテンツを生成する仕組み

#### 3-1. 画像生成AI

画像生成AIのひとつである「Stable Diffusion」「DALL-E2」を取り上げて説明する。

「Stable Diffusion」は画像やその他のデータの生成に使用される深層学習モデルで、Diffusion Modelsとも呼ばれる。Diffusion Modelsは、データ分布をノイズの逆拡散過程としてモデリングする。この過程は、初期には完全にランダムなノイズから始まり、多数のステップを経て、最終的には目標のデータ分布を形成する。

まずはデータ（例えば画像）を取り、ノイズを加えて徐々にその情報を消していく。これを何度も繰り返すことで、最終的にはランダムなノイズになる過程をモデル化する。このノイズの拡散過程を逆に辿ることで、元のデータを再構成する。つまり、ランダムなノイズから始め、少しずつノイズを取り除き、元のデータへと戻っていく過程をモデル化する。Stable Diffusionは、このDiffusion Modelsの理論をさらに進化させたもので、特にモデルの安定性と効率性を改善している。

「DALL-E2」は、OpenAIによって開発されたテキストと画像の生成モデルである。テキストの説明から画像を生成し、画像をテキストに翻訳することができる。DALL-E2は、テキストと画像の膨大なデータセットでトレーニングされており、テキストの説明と一致する高品質の画像を生成することができる。DALL-E2は、テキストと画像の生成に、Transformerアーキテクチャを使用している。DALL-E2はテキストと画像の膨大なデータセットでトレーニングされており、テキストの説明と一致する高品質の画像を生成することができる。DALL-E2は、テキスト記述から画像を生成するだけでなく、画像を編集したり、新しい画像を作成したりすることもできる。なお、「Midjourney」は、OpenAIのDALL-E2と同様に、テキスト記述から画像を生成する大規模な言語モデルである。ただし、Midjourneyは、DALL-E2よりも芸術的な画像を生成するのに優れているとされている。これは、Midjourneyが、DALL-E2よりも多くのデータでトレーニングされているためである。Midjourneyは、画像生成に使用されるデータセットの一部として、アートギャラリーやソーシャルメディアからの画像を使用している。これにより、Midjourneyは、DALL-E2よりも、芸術的な画像を生成するのに優れている。

#### 3-2. 文章生成AI

文章生成AIのひとつである「ChatGPT (GPT-4)」について取り上げる。

ChatGPTと他の大規模言語モデルの違いは主に、トレーニングデータ、アルゴリズムの構造、及び特定の用途への適用性にある。具体的には、ChatGPTはトランスフォーマーベースのアーキテクチャを使用して、大規模なデータセットでの事前学習と特定の応用領域への微調整を通じて、文脈に敏感な、流暢で自然な文章を生成する能力を持っている。

ChatGPTが用いるトランスフォーマーは、自己注意 (Self-Attention) メカニズムを使用するニューラルネットワークアーキテクチャである。自己注意メカニズムは、文中の各単語が他の単語とどのように関連しているかを学習する。これにより、文脈に基づいて単語の意味をより良く理解することができる。

ChatGPTは、インターネット上の膨大なテキストデータセットを使用して事前に学習

されている。この学習プロセスでは、文脈、語彙、文法、さらにはある程度の一般的な知識や事実に関する情報がモデルに組み込まれる。また、ユーザーからの入力に基づいて、モデルは文脈を理解し、適切な応答を生成する。生成される文章は、既存の知識、文脈、および言語の流暢さに基づいている。さらに、OpenAIは、特定のタスクや応用に最適化するために、ChatGPTを追加で微調整している。これにより、特定の応答スタイルや知識領域に対応する能力が強化される。

ChatGPTは特に対話形式に最適化されており、質問に答えたり、指示に従ったり、一般的な会話を行ったりする能力がある。

GPT-4は他社のモデルに比べていくつかの点で優れている。GPT-4は、非常に大規模なデータセットでトレーニングされており、これにより多様なトピックと言語にわたる知識を持っている。また、質問に対してより関連性が高く、文脈に基づいた応答を生成する能力がある。さらに、多言語に対応しており、多様な言語での会話やテキスト生成が可能である。これらのことから、様々なタイプの処理やアプリケーションに容易に適用できる汎用性を持っている。

## 4章 生成AIの可能性と課題

### 4-1. 画像生成AIにおける可能性の広がり

画像生成AIがもたらす可能性の一部を以下に提案する。

#### (1) 個別化された教育資料の生成

学習者の好みや学習スタイルに合わせて、カスタマイズされた教育用イラストや図表を生成する。特定の学習トピックに関連する画像や図解を生成し、教材をより魅力的で理解しやすいものにする。

#### (2) ファッション業界でのトレンド予測

最新のファッショントレンドを分析して、次のシーズンのための衣類デザインを提案する。ファッションデザイナーが新しいコレクションを設計する際のインスピレーションとして利用する。

#### (3) インテリアデザインと家具配置のシミュレーション

家具や装飾品の配置を最適化するために、部屋のレイアウトを自動生成する。インテリアデザイナーや家主が部屋の構成を計画する際に、リアルな視覚的な提案を提供する。

#### (4) パーソナライズされたゲームコンテンツの生成

プレイヤーの好みや過去のゲームプレイ履歴に基づいて、独自のゲーム環境やキャラクターを生成する。ゲーム開発者がより没入感のあるカスタマイズされたゲーム体験を提供できるようになる。



図3 一人暮らしの女性の個性的で招き入れるような雰囲気を反映した、魅力的で居心地の良い部屋の画像 (Drawn by ChatGPT)

(5) ビジュアルアートとデジタルアートの創造

アーティストのスケッチやアイデアから、詳細なアートワークや絵画を生成する。アーティストが新しいスタイルの探求や創作プロセスの加速に使用する。

(6) 歴史的写真やアートワークの復元

損傷した歴史的写真やアートワークをデジタル化し、元の状態に近い形で復元する。歴史学者、博物館、アーカイブが、貴重な文化遺産を保存し、展示する。

(7) 医療画像の強化と解析

医療画像 (MRI, CT スキャンなど) を強化し、疾患の診断を支援する。放射線科医や医療専門家が、より正確な診断や治療計画の立案に利用する。

#### 4-2. 文章生成 AI における可能性の広がり

文章生成 AI がもたらす可能性の一部を以下に提案する。

(1) パーソナライズされた教育コンテンツの生成

個々の学習者の能力や興味に合わせてカスタマイズされた教材を生成する。自動生成された教科書、練習問題、学習ガイドを用いて、個別指導のような教育体験を提供する。

(2) クリエイティブライティングとストーリーテリング

物語, 脚本, 詩などのクリエイティブな文書を生成する。作家, 脚本家, 詩人がアイデアの創出や作品の初期草案の作成に使用する。

(3) 自動ニュース記事とレポート作成

現在の出来事やデータ駆動型のトピックに基づいて, ニュース記事やビジネスレポートを生成する。ニュース機関やビジネスアナリストが, 迅速な報告や分析に利用する。

(4) 言語学習ツールとしての利用

特定の言語学習者に合わせた会話練習文や例文を生成する。言語学習アプリや教育プログラムで, 実践的な言語使用のシナリオを提供する。

(5) マーケティングコンテンツと広告文の生成

ブランドや製品に合わせたマーケティングコンテンツや広告文を生成する。マーケティングチームが効果的な広告キャンペーンを迅速に展開するのに役立つ。

(6) ユーザーサポートとFAQセクションの自動作成

製品やサービスに関するよくある質問 (FAQ) やサポート文書を自動生成する。カスタマーサポートの効率化と顧客体験の向上に貢献する。

(7) ヘルスケアコミュニケーションのサポート

患者指導資料や健康情報リーフレットをカスタマイズして生成する。医療機関が患者の理解を助け, 治療プロセスのコミュニケーションを改善する。

(8) 法律文書と契約の自動作成

法的要件に基づいて契約書や法的文書を自動生成する。法律事務所や企業が効率的な文書管理とリスク管理を実現する。

### 4-3. 生成 AI の倫理的問題

AI モデルの解釈可能性や透明性を向上させる研究, または画像生成 AI の使用に関連する倫理的問題を考慮に入れる研究も重要である。以下に2つの課題を取り上げる。

ひとつが文章生成 AI とヘイトスピーチ・差別発言の課題である。AI モデルはトレーニングデータから学習する。インターネット上にはヘイトスピーチや差別的な表現が存在するため, これらのデータを含むトレーニングセットは, AI に偏見や差別的な言語を学習させるリスクがある。AI はまだ文脈を完全に理解することが困難で, 特定の文脈での言葉の使用が不適切または攻撃的であるかを常に正確に識別できない。また, ヘイトスピーチや差別的な表現は, しばしば微妙なニュアンスや隠喩を含むため, AI がこれらを正確に識別することは困難である。そして, 言葉やその使用法は常に進化しているため, AI モデルは最新の言語トレンドや表現に追いつく必要がある。

AI が生成するヘイトスピーチや差別的な内容は, 社会的な分断や特定のグループに対



する偏見を助長し、社会的分断を促進する可能性がある。このような内容を生成するAIは、ユーザーや社会全体の信頼を失いかねない。そこで、AI開発者は、ヘイトスピーチや差別的な表現を識別しフィルタリングするためのアルゴリズムを組み込むことで、問題を軽減しようとしている。AI倫理に関するガイドラインや規制が策定され、これに従ってAIシステムが設計されるようになっていく。また、AIモデルは定期的に更新され、新しいデータとフィードバックを用いてヘイトスピーチや差別的な内容の識別能力を向上させている。

文章生成AIの開発と使用において、ヘイトスピーチや差別発言の問題に取り組むことは、技術的な挑戦であると同時に、社会的責任の表れでもある。AI技術の進歩に伴い、倫理的な使用と継続的な監視が不可欠となっている。

そして、もう一つの大きな課題が、画像生成AIと児童ポルノである。画像生成AIは、ディープラーニング技術、特にGANs (Generative Adversarial Networks) などを用いて、リアルな画像を生成する能力を持っている。この技術は、もともと正当な目的（例えば、アートの創作、教育コンテンツの開発）のために開発されたが、不適切な使用により問題が発生する可能性がある。画像生成AIを使って児童ポルノを生成する行為は、子供たちを性的に搾取することに等しく、多くの国で法律によって厳しく禁じられている。即ち、実際の子供が関与していなくても、児童を性的に描写した画像を生成することは、法的にも倫理的にも深刻な問題である。児童ポルノの生成は、子供たちの尊厳と安全を脅かすとともに、社会において不適切かつ有害な態度と行動を促進するリスクがある。そのため、多くの国では児童ポルノは非合法であり、AIを用いた生成も例外ではない。

しかしながら、日本において、画像生成AIで作成された児童ポルノを取り締まるのが難しい理由がいくつかある。AIによって生成された画像は、実際の写真と見分けがつかないほど高品質になる可能性がある。そのため、これらの画像が実際の被写体を使用しているのか、完全に合成されたものなのかを識別することが非常に難しくなっている。また、現行の法律や規制は、主に実在する被写体を対象とした児童ポルノに焦点を当てている。AI生成画像のような新しい技術によるコンテンツは、法的な定義や規制の範囲外になることがある。

画像生成AIによる児童ポルノの生成は、社会的にも法的にも許されない行為である。この技術の倫理的かつ法律に準拠した使用は、開発者、ユーザー、そして社会全体の責任である。技術の進歩と共に、倫理的なガイドラインと法的枠組みの遵守が不可欠である。AI技術の開発者は、倫理的なガイドラインを設定し、不適切な使用を防止する責任がある。画像生成AIには、不適切なコンテンツを自動的に識別しフィルタリングする機能が組み込まれることが重要である。

## おわりに

生成AIは、その驚異的な進化とともに多くの課題を抱えている。これらの課題は、技術的、倫理的、法的な面で顕著である。まず、技術的課題について考える。現在の生成AIは、特にデータの質と量に大きく依存している。不十分なトレーニングデータは、偏りや誤った情報の生成につながる可能性がある。また、より高度なAIモデルは膨大な計算

資源を必要とし、これが環境への影響やコストの増大に繋がっている。

次に、倫理的課題について考える。生成 AI が生み出すコンテンツの真正性や著作権は、大きな懸念事項である。生成 AI によって生成された作品が、人間のクリエイターの権利を侵害する可能性がある。また、偽情報の拡散やプライバシーの侵害も重要な問題となっている。最後に法的課題について考える。現行の法律体系は、生成 AI による創作物の管理や規制に追いついていないことが多く、新たな法規制の策定が必要である。特に、著作権、プライバシー権、倫理的な使い方に関する明確なガイドラインの確立が求められている。特に画像やテキスト生成などの高度な機能を持つ生成 AI を使用する際には、いくつかの重要なガイドラインと規制を考慮する必要がある。

#### (1) データのプライバシーとセキュリティ

生成 AI を訓練する際に使用するデータに含まれる個人情報や、データ保護規制（例：GDPR）に従って適切に処理する必要がある。また、データの漏洩や悪用を防ぐための適切なセキュリティ対策を講じることが重要である。

#### (2) 著作権と知的財産権

既存の作品を使用して AI モデルを訓練する場合、著作権やその他の知的財産権を尊重する必要がある。生成 AI によって生成されたコンテンツの著作権は、依然として法的な議論の対象である。利用条件や権利に関する明確なガイドラインを設けることが望ましい。

#### (3) 倫理と透明性

生成 AI を使用して人を欺く、不適切なコンテンツを生成する、または不公平な偏見を生じさせる行為は避けるべきである。また、生成 AI によって生成されたコンテンツは、人間によるものと区別がつくようにすることが望まれる。例えば、AI によるテキストや画像は、その出典を明示することが重要である。

#### (4) ディープフェイクと偽情報の問題

AI を使用して作成されたりアルな偽ビデオや画像（ディープフェイク）は、法的および社会的な問題を引き起こす可能性がある。生成 AI を使用して偽情報や誤情報を拡散することは、社会的な信頼を損なう恐れがある。

#### (5) アクセスと制御

AI ツールへのアクセスは適切に管理し、不正利用を防止する必要がある。AI 生成コンテンツの使用を監視し、必要に応じて介入するメカニズムを設けることが重要である。

#### (6) 法規制とコンプライアンス

各国の法律や規制に従って、AI ツールを使用する必要がある。また、特定の業界や分野に特有の基準や規制がある場合、これらに準拠することが必要である。生成 AI の使用に際しては、これらのガイドラインを厳守し、技術の進歩と社会的責任のバランスを適切に取ることが重要である。これにより、AI のポテンシャルを最大限に活用しつつ、その

リスクを最小限に抑えることができる。

これらの課題に対応するため、生成 AI の研究は進化し続けている。データの偏りを減らすための新しいアルゴリズム、エネルギー効率の良いモデルの開発、倫理的な使用を促進するためのガイドラインの策定などが進められている。さらに、生成 AI による創作物の法的地位を明確にするための法改正も期待されている。

将来的には、生成 AI はより高度なクリエイティビティを発揮し、人間と AI の共同作業が一般的になるだろう。この進化は、教育、エンターテインメント、デザインなどの分野に新たな可能性をもたらすと同時に、持続可能で倫理的な使用を確実にするための新しい規制やガイドラインの必要性が高まっている。

### 〔参考文献〕

- (1) 岡谷貴之（著），“深層学習 改訂第2版（機械学習プロフェッショナルシリーズ）”，講談社，2022
- (2) 電通国際情報サービス 清水琢也（著），小川雄太郎（著）“AI エンジニアを目指す人のための機械学習入門 実装しながらアルゴリズムの流れを学ぶ（Software Design plus シリーズ）”，技術評論社，2020
- (3) Francois Chollet（著），巢籠悠輔，株式会社クイープ（翻訳）“Python と Keras によるディープラーニング”，マイナビ出版，2018
- (4) 斎藤康毅（著）“ゼロから作る Deep Learning—Python で学ぶディープラーニングの理論と実装”，オライリー・ジャパン；オーム社，2016
- (5) 山田宏尚（著），末松良一（著），“画像処理と画像認識：AI時代の画像処理入門”，コロナ社，2022
- (6) Ian Goodfellow, Yoshua Bengio, Aaron Courville, “Deep Learning”, The MIT Press, 2016
- (7) Ian Goodfellow et al. “Generative Adversarial Networks”, [https://www.researchgate.net/publication/263012109\\_Generative\\_Adversarial\\_Networks](https://www.researchgate.net/publication/263012109_Generative_Adversarial_Networks), (2023年12月16日閲覧)
- (8) Alec Radford, Luke Metz, Soumith Chintala, “Unsupervised Representation Learning with Deep Convolutional Generative Adversarial Networks”, <https://arxiv.org/abs/1511.06434>, (2023年12月16日閲覧)
- (9) Phillip Isola, Jun-Yan Zhu, Tinghui Zhou, Alexei A. Efros. “Image-to-Image Translation with Conditional Adversarial Networks”, <https://arxiv.org/abs/1611.07004>, (2023年12月16日閲覧)
- (10) Charu C. Aggarwal, “Neural Networks and Deep Learning: A Textbook”, Springer, 2018
- (11) Christopher Bishop, “Pattern Recognition and Machine Learning”, <https://www.microsoft.com/en-us/research/uploads/prod/2006/01/Bishop-Pattern-Recognition-and-Machine-Learning-2006.pdf>, (2023年12月16日閲覧)

- (12) Jakub Langr, Vladimir Bok, “GANs in Action: Deep learning with Generative Adversarial Networks”, Manning, 2019
- (13) Pedro Domingos, “The Master Algorithm: How the Quest for the Ultimate Learning Machine Will Remake Our World”, Basic Books, 2015
- (14) Michael Negnevitsky, “Artificial Intelligence: A Guide to Intelligent Systems (3rd Edition)”, Pearson Education Canada, 2011

(2023.12.18 受稿, 2024.1.12 受理)

〔抄 録〕

人工知能（AI）技術の中でも、特に生成系 AI は近年顕著な進展を遂げており、多岐にわたる分野での応用が期待されている。生成系 AI とは、データを基に新しいコンテンツを自動生成する AI 技術のことを指す。これには、テキスト、画像、音声、音楽など、様々なメディア形式が含まれる。この技術の進化は、特にディープラーニングと呼ばれる機械学習の一分野において顕著で、GPT-4、DALL-E などの最先端モデルは、創造的で現実に近いコンテンツの生成能力を示している。これらの進歩は、教育、クリエイティブ産業、エンターテインメントなど、多岐にわたる分野で新たな可能性を開いている。しかしながら、生成系 AI の使用は、著作権の問題、偽情報の拡散、倫理的な使い方といった、重要な社会的および倫理的な問題を引き起こす可能性もある。本論文では、これらの技術的進歩とそれに伴う課題に焦点を当て、適切なガイドラインと規制の必要性を探る。本研究の目的は、生成系 AI の現状を詳細に分析し、今後の展望と潜在的な影響を考察することである。特に、社会的、倫理的側面に注目し、持続可能で責任ある技術の使用を提案する。

〔論 説〕

## 教育実習に関する効果的な事前・事後教育の検討

### 一実習中に求められる日常生活スキルについて (2)一

相 良 麻 里 相 良 陽 一 郎

大学における教員養成課程において、教育実習生は事前教育を受けているにもかかわらず、実際の実習場面では予想外の困難に出会い、戸惑ったという報告が多い(相良, 2007; 2009)。これは従来の事前・事後指導において見落とされている部分があるためと考えられる。そこで、実際の実習場面では実習生のどのような資質(スキル)が重視されるのかについて、これまで一連の検討を行ってきた(相良, 2007; 2009~2011; 相良・相良, 2012~2023)。その結果をまとめると以下ようになる。

様々なスキルのうち、①関係開始(既存のグループに気軽に入っていく、すぐに仲よくなれる能力・人と話すのが得意である能力・誰にでも気軽に挨拶できる能力)、②表現力(自分の気持ちを表情でうまく表現できる能力・相手にしてほしいことを的確に指示できる能力・自分の感情や気持ちを素直に表現できる能力・自分の衝動や欲求を無理に抑えない能力)、③問題対処(トラブルに対処できる能力・相手からの非難に対処できる能力・相手と上手に和解できる能力)、④関係維持(周りの期待に応じたふるまいができる能力・人間関係を第一に考える能力・友好的な態度で相手に接する能力)、⑤自律性(自らの判断に基づいて正しい行動を選択する能力・集団の先頭に立って皆を引っ張っていける能力・周りとは関係なく自分の意見や立場を明らかにできる能力)、⑥感受性(困っている人を見ると援助したくなる傾向・他人の幸せを自分のことのように感じられる傾向)、⑦自己受容性(欠点も含めたありのままの自分を認め、好きになり、他者との関わりの中で絶えず努力し、自己の成長と発展を図ることができる能力)、⑧充実感(生活が非常に楽しいと感じる傾向・充実感を感じる傾向)、⑨自己有能感(自分には多彩な能力があり、多くのことをうまくこなす才能があると考えられる傾向)の各スキル(括弧内は具体的な能力:効果が大きいと思われる順に列記)については、教育実習中に実習校側で重視される可能性が高い。

上記の知見に基づき、執筆者が担当する事前教育科目においては、教育実習に通常必要となる知識を習得するだけでなく、上記の①~⑨のスキルについても可能な限り習得することを目標として掲げ、その結果、多くの実習生から「事前教育科目で学んだことが実習場面で役立った」「事前に教えてもらっていて本当に良かった」という反応を得ている。そうした中でも、以前の研究(相良ら, 2016)で取りあげた日常生活スキル(特にリーダーシップや感受性などの対人スキル(後述))は教育実習で求められるスキルに近いこともあり、事前指導として実習生に学ばせることができれば、実習生がもともと持っている資質に頼ることなく、一定の実習成果をおさめることが可能になると考えられる。言い換えれば、もともと不足しているスキルがあったとしても、適切な事前指導がなされれば、実習生はそれを自覚し、実習までに改善することができ、実習が始まってから戸惑うことも

少なくなると考えられる。

そこで本研究では、この数年間に事前指導内容の改善がなされた結果、実習の成果にどのような効果が見られたか確認するため、相良ら(2016)と同様の方法で、今年度の実習生の日常生活スキル(島本・石井, 2006)を測定し、前回の結果と比較してみたいと思う。前回の調査(相良ら, 2016)が行われた2015年と今回の2023年では教育実習環境においても様々な変化が認められる。第1に、前述の通り、実習開始前に行われる事前指導内容が改善されたことにより、実習生は日常生活スキルをはじめとした各種スキルを習得した上で実習に臨むようになっていること、第2に、2020年に本研究で用いる教育実習成績評価表の評価基準が新たなものに変更されていること、第3に、学校教育全体が中央教育審議会(2016)の答申を受け、「主体的・対話的で深い学び」の視点に立った学習指導要領に改訂されたことにより、教育実習においても求められるスキルや評価基準が変化したと考えられること、第4に、近年のコロナ禍の影響により、教育実習場面での実習生の振るまい方や生徒との関わり方に変化が生じていると考えられること、第5に、第4とも関連するが、ICT教育の進展により、教育実習においても(板書ではなく)PowerPoint提示を中心とした授業運営がなされるようになってきていること、などが挙げられる。こうした変化が、教育実習の運営・実施および実習生の評価にも影響を与えているはずである。そこで今回も従来の研究と同様に、調査対象となる教育実習生が自らの実習について行う自己評価と、実習先の指導教員が行う成績評価(客観的評価)の両面において、日常生活スキルがどのような影響を与えているかを調べることで、改めていま必要とされているスキルとはどのようなものなのかを検討してみたい。

なお、島本・石井(2006)によれば日常生活スキルとは、ライフスキルとも呼ばれるもので、「効果的に日常生活を過ごすために必要な学習された行動」(Brooks, 1984)、あるいは「人々が現在の生活を自ら管理・統制し、将来のライフイベント(人生における重要な出来事)をうまく乗り切るために必要な能力」(Danish, Petitpas & Hale, 1995)などと定義されている。また、世界保健機関(WHO, 1997)はライフスキルを対人場面で展開される社会的スキルを内包した心理社会的能力と位置づけ、「日常生活で生じる様々な問題や要求に対して、建設的かつ効果的に対処するために必要な能力」と定義している。従って日常生活スキル(ライフスキル)とは、コミュニケーション・スキルやソーシャル・スキルよりも広義な概念であるといえる。

日常生活スキル(ライフスキル)を測定する尺度としては様々なものが提案されているが、中でも比較的新しく、本研究の調査対象である大学生向けに開発された「日常生活スキル尺度(大学生版)」(島本ら, 2006)を今回は使用しており、これは前回の調査(相良ら, 2016)と同一の尺度である。この尺度は、効果的に日常生活を過ごすために必要な学生のライフスキルを測定するために開発されたもので、後述の通り、親和性・リーダーシップ・感受性・対人マナー・計画性・情報要約力・自尊心・前向きな思考の8つの下位尺度から構成されており、前半の4つは「対人スキル」、後半の4つは「個人的スキル」に分類されている。

最終的には、これまで実施した結果(相良ら, 2013~2023)もあわせて検討することにより、教育実習場面で必要となるスキルとはどのようなものなのかを明らかにした上で、今後の大学の教員養成課程においてどのような事前・事後指導を行うべきなのかを考える

ことが本研究の目的である。

## 【方法】

### 調査対象者

東京都内の女子大学および女子短期大学において、「教育実習事前事後指導」科目を履修する学生 175 名。

### アンケート調査項目

アンケートは 2 種類の質問項目から構成されている。

1 つは教育実習生が自己評価を行うための 6 項目である (表 1)。調査対象者に自らの実習についての自己評価を客観的な観点から 100 点満点で求めるのと同時に、その理由も述べさせている。本研究では、6 つの自己評価項目に対する回答値 (最大値は 100) を検討対象とした。この回答値が高いほど、調査対象者が自らの実習に関し成功感を抱いていることを示している。この項目は先行研究 (相良ら, 2023 など) と同一である。

2 つめは、調査対象者の日常生活スキルを測定するための 24 項目である (表 2)。これは島本ら (2006) により提案された日常生活スキル尺度 (大学生版) をそのまま利用している。アンケートにおいては、各項目が自分にどれだけ当てはまるか、4 件法 (4:非常に当てはまる, 3:やや当てはまる, 2:やや当てはまらない, 1:ぜんぜん当てはまらない) で回答を求めた。表 2 では、全質問項目を下位尺度ごとにまとめて示したが、実際のアンケートでは項目番号順に提示されている。

日常生活スキル尺度は、以下の 8 つの下位尺度が設定されている (島本ら, 2006)。

1) 親和性は、「困ったときに、友人らに気軽に相談することができる」などの項目に代表される通り、相談する、本音で物事を言い合う、といった友人たちと親密な関係を形成・維持するスキルである。2) リーダーシップは、「話し合いのときにみんなの意見を 1 つにまとめることができる」などの項目に代表される通り、自分が所属する集団内での活動に積極的に関わっていきこうとするスキルである。3) 感受性は、「困っている人を見ると援助をしてあげたくなる」などの項目に代表される通り、相手の気持ちへ感情移入するスキルである。4) 対人マナーは、「目上の人の前では礼儀正しく振る舞うことができる」などの項目に代表される通り、相手に対して好ましくない印象を与えないよう意識されたスキル

表 1 アンケート調査における自己評価項目

あなたの教育実習は、客観的に見て成功でしたか、失敗でしたか。			
以下に挙げた側面それぞれについて、100 点満点で採点してみましょう。			
また、そのような点数になった理由もあわせて答えてください。			
(1) 生徒がよく理解できる授業を行うことができた。	_____点	(100 点：大成功 …… 0 点：大失敗)	
(2) 学習指導案通りに授業展開ができた。	_____点	(100 点：大成功 …… 0 点：大失敗)	
(3) 教材研究を十分に行って生徒に提示できた。	_____点	(100 点：大成功 …… 0 点：大失敗)	
(4) 生徒とのコミュニケーションがうまくとれた。	_____点	(100 点：大成功 …… 0 点：大失敗)	
(5) 先生方とのコミュニケーションがうまくとれた。	_____点	(100 点：大成功 …… 0 点：大失敗)	
(6) 教育実習全ての面において	_____点	(100 点：大成功 …… 0 点：大失敗)	



表2 日常生活スキル尺度 (大学生版) (島本・石井, 2006)

下位尺度		質問紙での 項目番号	質問項目
対人スキル	親和性	18	困ったときに、友人らに気軽に相談することができる
		24	親身になって友人らに相談に乗ってもらえることができる
		7	どんな内容のことでも友人らと本音で話し合うことができる
	リーダーシップ	14	話し合いのときにみんなの意見を1つにまとめることができる
		2	集団で行動するときに先頭に立ってみんなを引っ張っていくことができる
		8	自分が行動を起こすことによって、周りの人を動かすことができる
	感受性	19	困っている人を見ると援助をしてあげたくなる
		22	他人の幸せを自分のことのように感じることができる
		21	悲しくて泣いている人を見ると、自分も悲しい気持ちになる
	対人マナー	10	目上の人の前では礼儀正しく振る舞うことができる
		4	年上の人に対しては敬語を使うことができる
		16	初対面の人に対しては言葉遣い等に気を配ることができる
個人的スキル	計画性	23	先を見通して計画を立てることができる
		11	課題が出ると、提出期限を自ら決める等の工夫をしてやる気を引き出す
		15	やるべきことをテキパキと片付けることができる
	情報要約力	3	手に入れた情報を使って、より価値の高いもの(資料等)を生み出せる
		1	数多くの情報の中から、本当に自分に必要な情報を手に入れられる
		9	多くの情報をもとに自分の考えをまとめることができる
	自尊心	6	自分のことが好きである
		12	自分の今までの人生に満足している
		13	自分の言動に対して自信を持っている
	前向きな思考	5	嫌なことがあっても、いつまでもくよくよと考えない
		20	困ったときでも「なんとかなるだろう」と楽観的に考えることができる
		17	何かに失敗したときにすぐ自分はダメな人間だと思ってしまう(逆転項目)

である。5) 計画性は、「先を見通して計画を立てることができる」などの項目に代表される通り、時間的展望と物事の優先順位を考慮した先見的なスキルである。6) 情報要約力は、「手に入れた情報を使って、より価値の高いもの(資料等)を生み出せる」などの項目に代表される通り、大量の散乱する情報の中から重要なものを選び出し、秩序立てて再構成する力である。7) 自尊心は、「自分のことが好きである」などの項目に代表される通り、現在のありのままの自分を肯定的にとらえることができるスキルである。8) 前向きな思考は、「嫌なことがあっても、いつまでもくよくよと考えない」などの項目に代表される通り、落ち込んだときや失敗したとき、また困難に遭遇したときでも前向きに考えるスキルである。

上記のうち、1) ~4) は主に対人場面で展開されるスキルを表す「対人スキル」、5) ~8) は主に個人場面で展開されるスキルを表す「個人的スキル」に相当すると考えられる。

そこで本研究では、各質問項目への回答値（1～4の値をとる）を、下位尺度ごとに合計したものを下位尺度得点（範囲：3～12）、1）～4）の下位尺度得点の合計を対人スキル得点（範囲：12～48）、5）～8）の下位尺度得点の合計を個人的スキル得点（範囲：12～48）、そして全項目の合計を日常生活スキル得点（範囲：24～96）とした。いずれも、得点が高いほど、当該の尺度があらわす側面が強いことを示す。

### 教育実習の成績評価

各実習校から得られた教育実習成績評価表に基づいて分析を行う。ただし本研究の成績評価表は3年前（相良ら，2021）から新たな評価基準に変更となっており、従来の相良ら（2020）まで使用していたものとは異なる。具体的には以下に示す6個の下位評価軸（必要な能力：Ⅰ～Ⅵ）および総合評価に関する5段階評定（S～D）で構成されたものである。もちろん評価主体は実習校の実習担当教員であり、評価対象は実習生であることは変わらない。

なお評価基準における下位評価軸（必要な能力）としては、以下の6項目が設定されている：（Ⅰ）学校教育についての理解（教職の意義や教員の役割、教務内容、子どもに対する責務を理解している）、（Ⅱ）教科・教育課程に関する知識・技能（教科の内容・学習指導要領の内容を理解している）、（Ⅲ）教育実践（教材を分析することができる；教材研究を生かした授業を構想し、子どもの反応を想定した指導案としてまとめることができる；教科書にある題材や単元等に応じた教材・資料を作成することができる；子どもの反応を生かし、授業を展開することができる；板書や発問、的確な話し方など授業を行う上での基本的技術を身につけている）、（Ⅳ）コミュニケーション（子どもたちの発達段階を考慮して、適切に接することができる；挨拶、言葉遣い、服装、他の人への接し方など、社会人としての基本的事項が身につけている；気軽に子どもと顔を合わせたり、相談にのったりするなど、親しみをもった態度で接することができる；子どもの声を真摯に受け止め、公平で受容的な態度で接することができる）、（Ⅴ）他者との協力（他者の意見やアドバイスに耳を傾け、理解や協力を得て課題に取り組むことができる；保護者や地域との連携・協力の重要性を理解している；集団において他者と協力して課題に取り組むことができる；集団において率先して自らの役割を見つけたり、与えられた役割をきちんとこなしたりすることができる）、（Ⅵ）課題研究（自己の課題を認識し、その解決に向けて、学び続ける姿勢をもっている；いじめ、不登校、特別支援教育などの学校教育に関する新たな課題に対応しようとしている）。

成績評価表においては、以上の6個の下位評価軸（Ⅰ～Ⅵ）および総合評価に関し、次の5段階で評価を求めている：S（非常に優れた資質・能力を有している）、A（優れた資質・能力を有している）、B（資質・能力を有している）、C（資質・能力が不足している）、D（教員としての資質・能力がない）。そこで本研究では、この総合評価結果を実習校における客観的評価の指標として分析の対象とした。またそれとは別に本研究では、5段階評価のSを5点、Aを4点、Bを3点、Cを2点、Dを1点と数値化し、6個の下位評価軸（Ⅰ～Ⅵ）の合計点を成績評価得点（2023年）として分析対象とした。成績評価得点（2023年）の範囲は6～30で、この得点が高いほど、実習校における客観的評価が高かったと解釈できる。

ところで、3年前まで使用していた教育実習成績評価は今回のものとは異なっており、

この旧成績評価表からは、総合評価 (A, B, C) のほか、(i) 教授・学習の指導, (ii) 生徒の指導, (iii) 教師としての適性, (iv) 勤務の状況, の4つの評価軸による成績が得られるものであった。(i) ~ (iv) の評価軸については、それぞれ5つの下位項目から構成されており、各下位項目が5点満点で評価されている。例えば、(i: 教授・学習の指導) については、教材研究・学習指導案・授業中の態度など、(ii: 生徒の指導) については、生徒の理解・学級経営・生徒の生活に対する指導など、(iii: 教師としての適性) については、研究意欲・責任感・協調性など、(iv: 勤務の状況) については、態度・熱意・誠実さなどが、それぞれ下位項目として設定されている。以前の研究においては、(i) ~ (iv) の各評価軸ごとの下位項目の合計点を求め、それを各評価軸の得点としていた。最低点は5点、最高点は25点である。また、各評価軸の得点を合計したものを成績評価合計点 (2015年) とし、その最低点は20点、最高点は100点であった。当然ながら、得点が高いほど、その評価軸に関し高い評価が与えられていることを意味する。

### 手続き

「教育実習事前事後指導」授業におけるレポート課題として、上記のアンケートに回答することが求められた。回答に際しては、アンケートの回答結果が今後の授業運営や学生指導に活かされること、また研究活動における基礎資料とされることが告げられた。

具体的には、2023年7月の「教育実習事前事後指導」授業時に履修者に対し調査の説明がなされ、実習が前期中に終了する場合は2023年8月末までに、実習が後期になる場合は実習終了後2週間以内に、アンケートに回答して提出するように求めた。最終的に175名が期限内に提出したが、6名には未回答部分があったため除外し、残る169名を調査対象とした。

### 【結果】

アンケートにおける調査対象者の回答結果と、成績評価の関係を表3 (左側) に示した。今回調査対象とした169名を総合評価で分類すると、S評価が24名、A評価が104名、B評価が39名、C評価が2名であり、D評価の者はいなかった。表3 (左側) では総合評価別に各得点の平均および標準偏差が示されている。なお、今回C評価だったものが2名と非常に少なかったため、B評価の結果とプールし、「B+C評価」として示している。

各尺度ごとに、総合評価 (S, A, B+C) を独立変数 (級間要因) とする一元配置分散分析を行ったところ、下位尺度得点および合計点のいずれにおいても有意な主効果は見られなかった [ $F(2,166) = <1; 1.04; 2.47; <1; 2.44; 1.03; <1; <1; 1.64; <1; 1.85$ , 全て *n.s.*]。

また表3 (右側) では、今回 (2023年) の結果全体 (総合評価をプールしたもの) と以前 (2015年) の調査結果 (相良ら, 2016) の比較を示した。ここでは今回 (2023年) と前回 (2015年) の全調査対象者における各得点の平均および標準偏差を示すと同時に、両者の平均値に関する対応のないt検定を行い、有意であったもののみt値を表示 (表3右端列) している。t検定で有意差が認められたものに関しては、全て今回 (2023年) の得点のほうが前回 (2015年) よりも高い値であった。またt検定で有意ではなかった

ものの、感受性や計画性のスキルについても、数値上は今回（2023年）の得点のほうが前回（2015年）よりも高い値を示しており、唯一前向きな思考のみが異なる結果であった。

次に表4で、成績評価得点（下位評価軸Ⅰ～Ⅵの合計点）および自己評価項目（1～6）と日常生活スキルの関係を検討するため、相関係数の一覧を示した。表中では、無相関検

表3 評価段階ごとの日常生活スキル得点および2015年の結果との比較

日常生活スキル および下位尺度	総合評価（2023年）			全体 （2023年）	全体 （2015年）	2023年と2015年の比較  （有意なものだけを表示）
	S評価 [n=24]	A評価 [n=104]	B+C評価 [n=41]	[n=169]	[n=151]	
親和性	9.88 (1.75)	9.84 (1.79)	9.80 (2.35)	9.83 (1.92)	9.19 (1.98)	$t[318] = 2.94, p < .01$
リーダーシップ	8.79 (1.74)	8.99 (1.66)	8.54 (1.85)	8.85 (1.72)	8.35 (1.79)	$t[318] = 2.55, p < .01$
感受性	9.96 (1.76)	10.17 (1.61)	9.85 (1.54)	10.07 (1.61)	9.87 (1.49)	
対人マナー	11.17 (1.20)	11.19 (1.03)	11.10 (1.14)	11.17 (1.08)	10.88 (1.32)	$t[318] = 2.12, p < .05$
対人スキル	39.79 (4.50)	40.19 (3.89)	39.29 (5.11)	39.92 (4.29)	38.30 (4.56)	$t[318] = 3.27, p < .01$
計画性	7.92 (2.45)	8.68 (2.12)	7.93 (2.10)	8.39 (2.18)	8.29 (2.05)	
情報要約力	9.50 (1.29)	9.45 (1.34)	8.95 (1.14)	9.34 (1.30)	8.84 (1.45)	$t[318] = 3.23, p < .01$
自尊心	9.29 (1.99)	8.99 (2.06)	8.61 (1.56)	8.94 (1.94)	8.25 (1.75)	$t[318] = 3.32, p < .01$
前向きな思考	8.79 (1.61)	8.29 (2.12)	8.17 (2.37)	8.33 (2.11)	8.39 (2.06)	
個人的スキル	35.50 (5.47)	35.41 (5.22)	33.66 (4.71)	35.00 (5.16)	33.77 (4.57)	$t[318] = 2.24, p < .05$
日常生活スキル （合計）	75.29 (8.89)	75.61 (7.67)	72.95 (8.36)	74.92 (8.05)	72.07 (7.81)	$t[318] = 3.20, p < .01$

セル内の数値は各尺度得点の平均、括弧内は標準偏差。（ただしt検定結果は除く）

表4 成績評価得点および自己評価と日常生活スキルの相関係数、そして2015年の結果との比較

日常生活 スキル尺度 および 下位尺度	成績評価 得点 （2023年） [n=169]	自己評価項目						成績評価 合計点 （2015年） [n=151]	成績評価 合計点 （2015年： -2σ以下 を除外） [n=144]
		(1) 生徒がよく 理解でき る授業を 行うこと ができた。	(2) 学習指導 案通りに 授業展開 ができた。	(3) 教材研究 を十分に 行って生 徒に提示 できた。	(4) 生徒との コミュニ ケーション がうまく とれた。	(5) 先生方と のコミュニ ケーション がうまく とれた。	(6) 教育実習 全ての面 において		
親和性	.027	.055	.052	.075	.138	.120	.165*	.070	.033
リーダーシップ	.040	.272**	.185*	.299**	.338**	.241**	.281**	.189*	.141
感受性	.067	.078	.029	.117	.127	.029	.092	.171*	.174*
対人マナー	.018	.131	.175*	.164*	.162*	.152*	.171*	.124	.081
対人スキル	.058	.196*	.152*	.239**	.285**	.199**	.264**	.196*	.159
計画性	-.005	.297**	.187*	.216**	.153*	.253**	.278**	.012	-.017
情報要約力	.119	.287**	.295**	.367**	.226**	.211**	.271**	.110	.083
自尊心	.073	.244**	.154*	.296**	.297**	.266**	.364**	.150	.106
前向きな思考	.023	.138	.123	.110	.222**	.131	.199**	.094	.084
個人的スキル	.064	.346**	.261**	.340**	.324**	.313**	.404**	.140	.103
日常生活スキル （合計）	.072	.327**	.249**	.346**	.360**	.307**	.400**	.197*	.158
成績評価得点 （2023年）	1.000	.310**	.263**	.184*	.357**	.327**	.340**	-	-

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$

定に基づく有意な相関には\*印が付してある。なお表最下行の成績評価得点(2023年)は、左から2列目の成績評価得点(2023年)と同じものであるため、両者の相関係数が1となっている。

さらに以前(2015年)の調査結果(相良ら, 2016)と比較するため、表4右端では、前述の旧成績評価表における成績評価合計点(2015年)と日常生活スキルの相関係数一覧(右から2列目)、そして補足的な分析(後述)のために日常生活スキル(合計)得点が $-2\sigma$ 以下のデータ(7件)を除外した成績評価合計点(2015年)と日常生活スキルの相関係数一覧(表4右端列)も表示してある。なお表最下行の成績評価得点は2023年の調査対象者から得られたものであり、表右端の成績評価合計点(2015年)のデータとは対応がないため、相関係数は求められない。従って右下の2セルは空欄となっている。

最後に、総合評価(S, A, B+C)と成績評価得点(下位評価軸I~VIの合計点)の関係を確認するため、成績評価得点(2023年)に関し、総合評価を独立変数(級間要因)とする一元配置分散分析を行ったところ、主効果が有意となり $[F(2,166)=304.04, p<.001]$ 、多重比較による下位検定の結果、全ての組み合わせにおいて0.5%水準の有意差(S>A>B+C)が得られた。つまり、高い総合評価を得た実習生ほど、成績評価得点においても高い評価を得ていることがわかる。これは総合評価と成績評価得点の結果に矛盾がない(実習校の指導教員が適切な評価をなさっている)ことが確認できたことになる。

### 【考察】

#### 日常生活スキルにおける前回(2015年)と今回(2023年)の比較

表3(右側)のt検定結果から、前回(2015年)の調査と比較して、今回(2023年)の日常生活スキルは有意に向上していることが分かる。特に、対人場面で展開されるスキルを表す「対人スキル」と、主に個人場面で展開されるスキルを表す「個人的スキル」のどちらについても向上しており、多くのサブスキルでも有意な向上が見られた。これは総合的に考えて、冒頭に述べたように、事前教育によるスキル向上の成果とみなすことができる。いずれの日常生活スキルも、放置していれば向上するものではないため、教育実習に入る前の事前教育としてスキル向上の働きかけがなされた結果が数値となって表れており、これが実習全体のパフォーマンスにプラスの影響を与えているものと考えられる。残念ながら、本論文の冒頭および方法でも述べたように、前回と今回では教育実習成績評価表の評価基準が変わっているために、どの程度の成績向上が見られたか直接比較することができないが、筆者の主観的印象では、少なくとも以前より「実習場面で戸惑った」という報告が減っていることや、「事前教育で学んだスキルが実習場面で役立った」という報告が多数得られていることから、一定の成果は認めて良いように思われる。この点については、相関係数(表4)の検討のあと、改めて考察を加えることとする。

なお表3(右側)の結果を詳しく見てみると、ほとんどの主立ったサブスキルでは有意な向上が見られるものの、感受性や計画性のスキルでは有意な向上は見られず、さらに前向きな思考では有意でないものの、数値上は低下しているように見られるスキルもあった。おそらくこうした結果は、事前指導により向上するスキルと向上が難しいスキルの違いを反映しているのではないかと考えられる。例えば親和性、リーダーシップ、対人マナーと

いったスキルについては心構えや行動傾向を意識的に変化させるだけで比較的实现しやすいものであり、それを反映してスキル得点も向上するが、感受性や計画性といったスキルは、感情移入をしたり時間の展望を考慮できるようになったりする必要があるため、なかなか向上が難しいスキルであることの反映とも考えられる。また、前向きな思考については、前回の調査（相良ら，2016）でもやや特異な傾向を示す（例えば、客観的評価の一部と前向きな思考の間に負の相関が見られた）ことから考えても、実習生の「慎重に考える傾向」は重要なものかもしれず、この部分については本研究においても慎重な判断が必要であろう。

### 日常生活スキルと客観的評価（他者評価）の関係について

総合評価に関する結果（表3左側）では、下位尺度を含めた日常生活スキルに関するあらゆる尺度において、総合評価（S, A, B+C）の主効果は認められなかった。また、成績評価の下位評価軸Ⅰ～Ⅵの合計点である成績評価得点（2023年）と日常生活スキルの関係を見ても（表4の左から2列目）、下位尺度を含めた日常生活スキルに関するあらゆる尺度において、有意な相関は認められなかった [ $r=.027$ ,  $r=.040$ ,  $r=.067$ ,  $r=.018$ ,  $r=.058$ ,  $r=-.005$ ,  $r=.119$ ,  $r=.073$ ,  $r=.023$ ,  $r=.064$ ,  $r=.072$ ]。

上記の結果は予想と異なっていた。前回の調査（相良ら，2016）では、対人スキルをはじめとしたサブスキルや日常生活スキル（合計）が客観的な成績評価と有意な関係を示していた（表4の右から2列目）のに対し、今回はそうした関係は皆無であった。このような結果となった理由の1つは、前述のように、事前指導により実習生の日常生活スキル全体が高められたことにより、実習場面で戸惑うことが少なくなり、その結果、日常生活スキルという側面ではマイナス評価を受けることが少なくなり、日常生活スキルと客観的評価が相関を示さなくなったことが考えられる。その一方で、対人マナーなどは顕著であるが、平均得点が11.10～11.19というように天井効果に近い数値を示しており（表3）、現状でこれ以上日常生活スキルを向上させることによる効果が見られにくくなっている可能性もある。

実際、2015年時点では、日常生活スキルの平均点は72.07で、2023年よりも有意に低く、データの歪度も-0.474で、2023年の歪度（-0.120）と比較すると、2015年はデータ分布における左裾（マイナス方向）が長く、平均と比べて著しくスキルの低い者が多かったのに対し、2023年はそうしたデータの偏りが減り、正規分布に近い形に変わっていることが分かる。つまり、2015年は日常生活スキルが著しく低い者がいたために有意な相関が生じていた可能性があり、2023年は事前指導によって日常生活スキルが全体的に向上するとともに、著しく低い者がいなくなったため、日常生活スキルと客観的評価に有意な関連が見られなくなったことが考えられる。そこで、補足的な分析として、2015年の調査対象者151名のうち、日常生活スキル得点が著しく低いと考えられる $-2\sigma$ 以下のもの（7名）を除外した144名の成績評価合計点と日常生活スキルの相関係数を求めた（表4右端列）。ちなみにこの144名のデータの歪度は-0.195であり、2023年とほぼ同程度の偏りである。その結果、感受性のスキル [ $r=.174$ ]を除いた全てのスキルで有意な相関は見られなかった。従って、事前指導により日常生活スキル全体が高められたことにより、客観的評価との相関が見られなくなることはあり得ると考えられる。言い換えれば、前回

の調査(相良ら, 2016)で日常生活スキルと客観的評価に関連が見られたのは、日常生活スキルの低いものが低い評価を得ていたことが主な原因で、その後数年にわたる事前指導により日常生活スキルの向上(および底上げ)がなされたことにより、客観的評価に影響を与えるような振る舞いが減少したと推察できる。

ただし、それでも表4右端列を見ると、感受性のスキル [ $r=.174$ ]が有意であったり、全体的に有意ではないがある程度の相関が見られる点は、今回(2023年)の結果と若干異なるように思われる。感受性のスキルについては、考察の最初でも述べたとおり、他者への共感や感情移入を主とするスキルであり、簡単には向上させることが難しいことが影響しているのかもしれないが、それなら今回(2023年)の成績評価得点と感受性の相関が有意でない [ $r=.067$ ]のはなぜなのか。これらの問題については、次の自己評価項目の考察のあとで改めて検討してみたい。

### 自己評価項目と客観的評価(他者評価)の関係について

調査対象者が自らの実習についての自己評価を客観的な観点から行った自己評価項目(1~6)と、成績評価の下位評価軸I~VIの合計点である成績評価得点(2023年の客観的評価)の関係をみると(表4の最下段)、全ての項目で有意な正の相関が見られた [ $r=.310$ ,  $r=.263$ ,  $r=.184$ ,  $r=.357$ ,  $r=.327$ ,  $r=.340$ ]。従って、従来の研究(相良ら, 2014など)と同様、今回の調査対象者も優れたメタ認知的モニタリング能力(三宮, 2008)を示し、自らの実習成果を正しく認識できていたために、自己評価と客観的評価が一致していたものと考えられる。つまり教育実習に関する自己評価として「うまくできた」と感じている実習生は、実習校側による成績評価も高く、逆に「あまりうまくできなかった」と感じている実習生は成績評価も低かったと言える。

### 日常生活スキルと自己評価項目の関係について

調査対象者が自らの実習についての自己評価を客観的な観点から行った自己評価項目(1~6)と日常生活スキル(合計)の関係を注目すると(表4の下から2段目)、全ての項目で有意な正の相関が見られた [ $r=.327$ ,  $r=.249$ ,  $r=.346$ ,  $r=.360$ ,  $r=.307$ ,  $r=.400$ ]。また、対人スキル得点・個人的スキル得点のいずれにおいても自己評価項目全てと相関を示しており、今回の実習生については、日常生活スキルが高い者ほど、様々な面で実習がうまくできたと考えていることが分かる。調査対象者の優れたメタ認知能力を考えると、やはりここからも事前指導による日常生活スキルの向上(あるいは底上げ)が教育実習全般に与える良い影響を見て取ることができる。

### 感受性のスキルについて

日常生活スキルにおける個々のサブスキルについては、前回の調査(相良ら, 2016)とほぼ同様の結果であり、前回述べた考察と同じになるため、ここでは割愛する。ただし感受性のスキルについては、唯一前回とは異なる様相を示しているため、ここで取りあげることにする。

まず前回の結果(相良ら, 2016)において感受性のスキルは、旧成績評価表の評価軸のうち(i:教授・学習の指導)および(iii:教師としての適性)と有意な相関を持ち、成績

評価合計点（2015年）とも有意な相関 [ $r=.171$ ] を示すとともに、自己評価項目（1～6）の（2）を除く全てと有意な相関を示していた。また前述の通り、著しく日常生活スキルが低かった7名（ $-2\sigma$ 以下のもの）を除外した場合でも、成績評価合計点（2015年）と有意な相関 [ $r=.174$ ] があったのは、この感受性のスキルのみである（表4右端列）。つまり前回の調査においては、実習生の認識（自己評価項目）と実習校の評価基準（成績評価合計点）のどちらにおいても共通して重要なスキルとして認識されていたのが感受性のスキルであった。

しかし今回の分析においては、感受性のスキルは有意な向上がなかった（表3右側）ことから、事前指導で簡単に向上させられる種類のスキルではないことが分かっている。また、成績評価得点（2023年）や自己評価項目（1～6）のいずれとも有意な相関がない [ $r=.067$ ,  $r=.078$ ,  $r=.029$ ,  $r=.117$ ,  $r=.127$ ,  $r=.029$ ,  $r=.092$ ] ことから、実習生の認識（自己評価項目）と実習校の評価基準（成績評価合計点）のどちらにおいても共通して重要なスキルとはみなされなくなっていることが見て取れる。

以上のように前回と今回を比較して、正反対のように見える変化の理由は不明であるが、1つの可能性として、コロナ禍による人間関係の変化が関係しているように思われる。特に今年度は久しぶりに全ての学校行事が通常の体制で行われたタイミングであり、実習生の多くは高校生活を含め、他者との親密な人間関係を深める機会を持ちづらい状態のまま教育実習に臨んでいる。これは他者への共感や感情移入を経験・体得できなかったということの意味しているのかもしれない。そのような実習生に、事前指導で感受性のスキル向上を促しても、なかなかすぐに習得することは難しいであろうし、本当の意味での感受性のスキルを活かした生徒との関わりを実習先で実践することも困難であろう。

しかしその一方で、先のような結果が得られたもう1つの理由としては、社会的な環境の変化として、他者に共感し、内面を読み取って寄り添おうとするような態度がそもそも重視されなくなってきた可能性も挙げられる。以前であれば、言葉に出さずとも相手の気持ちを察することは評価されたかもしれないが、現在のアクティブ・ラーニングの視点や主体的・対話的な学びを重視する流れの中では、感情を読み取る・気持ちを察するといった態度だけでは不十分で、自分が読み取った情報を活用し、それを積極的に表現し、自らの行動に反映させていかなくてはならないのである。そのような状態にある実習生は、単なる教育実習の課題をこなすという段階を脱し、自ら積極的に生徒と関わり、生徒の内面にも寄り添った働きかけができるようになるであろう。

さらに付け加えるなら、今回使用した成績評価表の評価基準が変更になったことも考慮しなくてはならない。感受性のスキルが有意な相関を示した旧評価軸（i）および（iii）のような観点は今回の成績評価に含まれなくなっており、評価の基準が「教師としての適性」という側面から「教育実習課題の成否」という側面にシフトしていることが挙げられよう。従って、今回の成績評価得点（2023年）と有意な相関が見られないからといって、感受性のスキルが無駄であると即断することは避けたい。実習前の事前教育としては、実習成績評価への影響を考えることも重要であるが、いずれは教師という仕事に就くことを念頭に置きながら実習生の指導を行っていくことも必要となろう。

従って、前回の検討（相良ら、2016）においては、感受性のスキルの結果に基づいて、冒頭に述べたような⑥感受性（困っている人を見ると援助したくなる傾向・他人の幸せを



自分のことのように感じられる傾向)のスキルを教育実習場面で重要となると判断したが、今回の結果を受けてこれを取り下げるのは時期尚早かと思われる。コロナ禍の影響がもう少し落ち着き、本来の親密な人間関係を取り戻したあとで改めて⑥の是非は検討したいと思う。

### 教育実習に関する効果的な事前・事後指導とは

本研究では、前回の調査結果(相良ら, 2016)と比較しながら、教育実習場面における日常生活スキルの重要性について検討を行ってきたが、ここから今後教育実習に関わる事前・事後指導をより効果的に行うための手がかりは得られるのか考えてみたい。

第一に、事前指導において日常生活スキルの習得を促すことで、実習生のスキルは実際に向上していることが明らかとなった。しかしスキルが向上した結果、客観的評価との相関は見られなくなったが、これは実習生のスキルの底上げがなされたため、スキル不足で実習に戸惑う学生がいなくなったことが可能性として示唆された。そしてこれは、事前指導に日常生活スキル向上を含めることが無駄だということは意味しない。相良ら(2016)も述べているように、日常生活スキルは様々な実習場面で役立つ側面を備えており、何よりも教師という仕事を続けていく上で不可欠なスキルである。その意味でも、単なるスキルの底上げという側面だけでなく、全ての実習生に引き続き事前指導の一環として習得を促していく必要があるという点で認識に変化はない。

第二に、前回の調査から今回までの間に、様々な教育環境の変化があり、その影響も考える必要がある。冒頭でも述べたように、新たな学習指導要領のもと、「主体的・対話的で深い学び」の視点に立った教育が重視され、それに伴って教育実習においても求められるスキルや評価基準が変化している。前回と今回で感受性のスキルの扱いが大きく変化したのもこれに関連している可能性がある。またリーダーシップのスキルのように、集団を強力に率いていくような教師像が必ずしも最良とは言えなくなっており、生徒の主体性や対話を重視し、教師はファシリテーター役に専念するような態度も必要になってくる可能性もある。さらに近年はICT教育の進展により、教育実習においても(板書ではなく)PowerPoint提示を中心とした授業運営がなされるようになってきていることも無視できない。情報要約力のスキルや前述の②表現力のスキルなどのあり方が影響を受けるであろう。こうした教育環境の変化については、引き続き慎重に検討を加えていく必要がある。

第三に、近年の社会情勢の変化も影響を与えている可能性がある。例えば、教員の人材不足の影響(例えば、文部科学省, 2022)は無視できないものがある。実習校側としても、教員のなり手が少ないと思うと、なかなか実習生の指導や評価を厳しくしづらいものである。対人マナーなどのスキルも、以前であれば重視されたかもしれないが、近年ではそこまで強く求められなくなっているのかもしれない。また、近年のコロナ禍の影響により、教育実習場面での実習生の振るまい方や生徒との関わり方に変化が生じていることも考えられる。感受性や親和性のスキルや前述の①関係開始のスキルなどは、実習生や生徒あるいは教員スタッフそれぞれが持つ対人スキル、振る舞い方、振る舞い方に関する思い込みや態度などに大きく左右されるもので、時代の空気感とでもいうべき社会情勢によって影響を受けるものである。

今後は本研究で得られたデータや、新たに見出された知見も参考としながら、学生が充

実した教育実習を体験し、教育実習を通して本人のより良い成長につなげるためにはどのような事前・事後指導を行ったらいいか引き続き取り組んでいくことが重要であろう。

### 【参考文献】

- Brooks, D.K., Jr. 1984 *A life-skills taxonomy: Defining elements of effective functioning through the use of the Delphi technique*. Doctoral dissertation, University of Georgia, Athens, USA.\*
- 中央教育審議会 2016 幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について(答申)(中教審第197号)。(2024年1月1日)  
[https://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/\\_icsFiles/afieldfile/2017/01/10/1380902\\_0.pdf](https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/_icsFiles/afieldfile/2017/01/10/1380902_0.pdf)
- Danish, S. J., Petitpas, A. J., & Hale, B. D. 1995 Psychological interventions: A life development model. In S. M. Murphy (Eds.), *Sport Psychology interventions*. Champaign, IL: Human Kinetics. Pp. 19-38.\*
- 文部科学省 2022 「教師不足」に関する実態調査。(2024年1月1日)[https://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou/kyoin/mext\\_00003.html](https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/kyoin/mext_00003.html)
- 相良麻里 2007 教育実習に関する効果的な事前・事後教育の検討：短期大学に関して。子保研年報, 19, 12-19.
- 相良麻里 2009 教育実習に関する効果的な事前・事後教育の検討：実践的指導力の基礎(1)。東京家政大学研究紀要, 49, 21-26.
- 相良麻里 2010 教育実習に関する効果的な事前・事後教育の検討：実践的指導力の基礎(2)。東京家政大学博物館紀要, 15, 1-10.
- 相良麻里 2011 教育実習に関する効果的な事前・事後教育の検討：コミュニケーションの問題に関連して。東京家政大学博物館紀要, 16, 1-7.
- 相良麻里・相良陽一郎 2012 教育実習に関する効果的な事前・事後教育の検討：教育実習生の自己評価に関して。千葉商大紀要, 49(2), 135-147.
- 相良麻里・相良陽一郎 2013 教育実習に関する効果的な事前・事後教育の検討：実習中に求められるコミュニケーション能力について。千葉商大紀要, 50(2), 83-102.
- 相良麻里・相良陽一郎 2014 教育実習に関する効果的な事前・事後教育の検討：実習中に求められるソーシャル・スキルについて。千葉商大紀要, 51(2), 233-250.
- 相良麻里・相良陽一郎 2015 教育実習に関する効果的な事前・事後教育の検討：実習中に求められるソーシャル・スキルについて(2)。千葉商大紀要, 52(2), 35-49.
- 相良麻里・相良陽一郎 2016 教育実習に関する効果的な事前・事後教育の検討：実習中に求められる日常生活スキルについて。千葉商大紀要, 53(2), 9-26.
- 相良麻里・相良陽一郎 2017 教育実習に関する効果的な事前・事後教育の検討：実習中に求められる自己肯定感について。千葉商大紀要, 54(2), 1-18.
- 相良麻里・相良陽一郎 2018 教育実習に関する効果的な事前・事後教育の検討：実習中に求められる自己受容性について(1)。千葉商大紀要, 55(2), 71-86.
- 相良麻里・相良陽一郎 2019 教育実習に関する効果的な事前・事後教育の検討：実習中

- に求められる自己受容性について(2). 千葉商大紀要, 56(3), 29-47.
- 相良麻里・相良陽一郎 2020 教育実習に関する効果的な事前・事後教育の検討：実習中に求められる自尊感情について. 千葉商大紀要, 57(3), 21-39.
- 相良麻里・相良陽一郎 2021 教育実習に関する効果的な事前・事後教育の検討：実習中に求められる「親性」について. 千葉商大紀要, 58(3), 15-34.
- 相良麻里・相良陽一郎 2022 教育実習に関する効果的な事前・事後教育の検討：実習中に求められる「道徳的態度」について(1). 千葉商大紀要, 59(3), 21-36.
- 相良麻里・相良陽一郎 2023 教育実習に関する効果的な事前・事後教育の検討：実習中に求められる「道徳的態度」について(2). 千葉商大紀要, 60(3), 41-53.
- 三宮真智子 2008 メタ認知：学習力を支える高次認知機能. 北大路書房.
- 島本好平・石井源信 2006 大学生における日常生活スキル尺度の開発. 教育心理学研究, 54, 211-221.
- WHO(編) 川畑徹朗他(訳) 1997 WHO ライフスキル教育プログラム. 大修館書店.  
Pp. 11-30. \*
- \* 島本・石井(2006)による引用

(2024.1.7 受稿, 2024.2.16 受理)

**【抄録】**

これまでの一連の研究から、教育実習において重視される様々なスキルが明らかとなってきたが、その中でも重要と考えられる日常生活スキルについて改めて検討を行った。具体的には、今年度新たに教育実習を終了した実習生 175 名を対象とし、日常生活スキル（島本・石井，2006）と、実習に関する自己評価および他者評価（実習校から得られた成績評価）の関係について検討を行った。その結果、前回の調査（相良ら，2016）よりも日常生活スキルが有意に向上しており、この数年間行ってきた事前指導の効果が認められたものの、実習校による他者評価とは関連が見られなくなった。このような結果となった背景について考察するとともに、今後の大学の教員養成課程においてどのような事前・事後指導を行うべきなのか検討を加えた。

## 〔論 説〕

# 持続可能なイルカウォッチングのあり方を探る

## —ローカーボン航法の提案—

関 口 雄 祐

### 1. 背景と目的

#### 1.0. 地球沸騰化という時代

2023年7月、国連のアントニオ・グテーレス事務総長は「地球は沸騰化の時代 (the era of global boiling)」に入ったと述べた (United Nations 2023)。これを受けて、2023年12月には、COP28 (第28回国連気候変動枠組み条約締結国会議) で、UAE コンセンサス (COP28 THE UAE CONSENSUS) が合意された。化石燃料からの脱却 (transitioning away from all fossil fuels) が明文化され、2050年までに世界全体のエネルギーシステムにおける温室効果ガスのネットゼロを目指すことが示された (UNFCCC-COP28 2023)。これにより、迷うことなくすべての活動を持続可能なものにしていかなければならない段階となった。産業活動においては、ローカーボンは必須で、目標ネットゼロ、さらにはゼロカーボン以上 (観点により、カーボンネガティブまたはカーボンポジティブ) を喫緊に達成する必要がある。

本稿で対象とするエコツアーやエコツーリズムは、エコの名のもとグリーンでクリーンなイメージがついている。しかし、これらは決して持続可能性が高いものではなく、現状ではゼロカーボンには程遠い。しかも、エコツアーの事業者も参加者も地球沸騰化に対する危機感も意識も高いとは言えない。本稿では、エコツーリズムとして運営されているイルカウォッチングを題材に、「持続」を考えていく。

#### 1.1. エコツーリズムについて

観光のあり方として、リゾート開発など環境「破壊」を多く伴うマスツーリズムの弊害をうけて、自然環境も観光も「持続」させることを前提にエコツーリズムは発展してきた (関 2012)。このために、自然環境 (環境保護) ベースの観点と観光ベースの観点それぞれからエコツーリズムが定義されている。

まず、自然環境ベースの観点として、WWF (世界自然保護基金) は、「エコツーリズムとは保護地域のための資金を生み出し、地域社会の雇用機会を創造し、環境教育を提供することによって、自然保護に貢献するような自然志向観光」 (海津 2011) と定義している。また、(公財) 日本自然保護協会は、1993年に中国北京で開催された第1回東アジア国立公園保護地域会議における定義「旅行者が生態系や地方文化に対する著しい悪影響を及ぼすことなく自然および文化地域を訪れ、理解し、鑑賞し、楽しむことができるよう施設および環境教育を提供すること」を援用し、同協会のエコツーリズムの定義としている (自然保護協会 1994)。

観光ベースの観点としては、NPO 法人日本エコツーリズム協会が以下のように定義している。「①自然・歴史・文化など地域固有の資源を生かした観光を成立させること。②観光によってそれらの資源が損なわれないことがないよう、適切な管理に基づく保護・保全をはかること。③地域資源の健全な存続による地域経済への波及効果が実現することをねらいとする、資源の保護+観光業の成立+地域振興の融合をめざす観光の考え方である。それにより、旅行者に魅力的な地域資源とのふれあいの機会が永続的に提供され、地域の暮らしが安定し、資源が守られていくことを目的とする。」

さらに、エコツーリズム推進法(2008年4月施行)では、「観光旅行者が、自然観光資源について知識を有する者から案内または助言を受け、当該自然観光資源の保護に配慮しつつ当該自然観光資源と触れ合い、これに関する知識及び理解を深めるための活動」と定義されている。

複数の定義があるものの、自然環境ベース、観光ベース、両者に一貫した姿勢に挙げられるのは、自然観光資源を対象とする単なる観光ではなく、その地域の地域振興と環境保全を両立させ持続していくことであり、その意識強化のために旅行者(ツアー参加者)に環境教育を提供することである。

## 1.2. エコツーリズムと持続可能について

エコツーリズムの発展の背景には、マスツーリズムに対する反省があったとしても、エコツーリズムと持続可能性との両立は容易なものではない。一般にエコツーリズムが持続可能な産業である印象があるのは、その“資源”を自然環境に求めるからであり、自然環境は持続可能であるという幻想にしがみついているにすぎない。人間活動・産業活動が大規模化した現在、それはまさに幻想で、湿原を多くの観光客が歩き回れば乾燥化が進み、サンゴ礁を多くの観光客がフィン(足ヒレ)をつけて泳ぎ回ればサンゴを傷つける。しかも現地に行くためには、大量のエネルギーを消費しその大部分が化石燃料である。行けば、日常を超えた食事を摂り排泄をする、現地に食材や食料を運ぶにもエネルギーを消費し、排泄物の処理にもまたエネルギーが必要となる。

多くのエネルギーを消費し、持続可能ではないエコツーリズムが発展・繁盛しているのは、観光としての経済効果が大きいことにある。世界旅行観光協議会(World Travel & Tourism Council 2019)によれば、野生生物観光は、2018年に世界中で年間3436億ドルのGDPと2180万人の雇用をもたらし、さらに拡大傾向である。アメリカのみに注目しても、海洋生物観光はGDPのうち年間1430億ドルを占め、これは、沿岸漁業および遊漁の総額1080億ドルを大きく上回る(MMC 米国海洋哺乳類委員会 Web サイト)。さらに、アメリカのホエールウォッチング産業は、毎年数十億ドルの経済的寄与と数千人の雇用をもたらしている(NOAA 米国海洋大気局 Web サイト)

日本の海洋生物観光については、観光庁による2011年実施の観光地域経済調査をもとに海洋観光産業規模の試算が約4兆円と示されている(国交省2014, 海洋観光の産業規模及び国民アンケート調査結果)。また、日本のホエールウォッチング・イルカウォッチングについては、約9.1億円(NPO 法人日本エコツーリズム協会2016)という数字がある。ただし、前者については東日本大震災の年のデータに基づく試算であることから通常からの乖離、後者については業者アンケートの集計のため売り上げを「不明」と回答して

いる例もあるなど過小評価が考えられる。

このように世界でも日本でも、野生生物観光や海洋生物観光が持つ経済性には大きなものがある。これらを“正しい”持続可能なエコツーリズムとして運営していくことが望ましく、本稿ではイルカウォッチングを題材として検討していく。

### 1.3. エコツーリズムとしてのイルカウォッチング

本稿で検討対象とする御蔵島のイルカウォッチングは、2008年のエコツーリズム推進法の施行に先立ち、2004年4月以降「東京都版エコツーリズム」の一形態として運営されている。東京都版エコツーリズムは、2002年に東京都が定めた「東京都の島しょ地域における自然保護と適正な利用に関する要綱」に基づいた施策の名称で、2002年から小笠原諸島が、2004年から御蔵島がその対象となっている（御蔵島のエコツアーには、海ツアーとしてのイルカウォッチングと、山ツアーとしての巨樹の森や湿原を歩くコースがある）。なお、御蔵島村では、東京都版エコツーリズム導入に先行し、2002年に、自然保護条例を制定し、「自然の保護と回復及び適正な利用、野生動植物の保護等の施策を推進することにより、村民をはじめ御蔵島への来訪者が豊かな自然の恵みを楽しみ、快適な生活を営むことができる環境を確保すること」を目的とし掲げている。

先述した一般的なエコツーリズムの定義では、地域振興と環境保全を両立させることを目的としている。いっぽう、東京都版エコツーリズムでは、環境保全が主であり、地域振興は付随する位置づけが明確に示されている（土居 2011）。つまり、東京都版エコツーリズムとして運営される御蔵島のイルカウォッチングでは、環境への負荷を極力抑えることが求められ、目指すところはネイチャーポジティブであると言えよう。現状、イルカウォッチングに使用される船舶は化石燃料を動力源とする発動機（エンジン）船である。したがって、その航行時は大量の二酸化炭素を排出する。

近年、自動車の電動化（EV）は欧州や中国を中心に進んでいるが、船舶に関してその変化は遅く、とくに耐用年数が長く個人や小規模事業者の使用が多い小型漁船におけるEV化は技術革新や政策など抜本的な対策が必要だと考えられる。本稿では、東京都版エコツーリズムの趣旨に則り、イルカウォッチングにおける環境負荷低減を、ウォッチング船の操船方法（ローカーボン航法）で提案する。加えて、本航法を参加者に説明し理解を求めることで、エコツーリズムとしての環境教育の強化も狙う。

### 1.4. 御蔵島のイルカウォッチング略史

本稿で調査対象としたイルカウォッチングが行われている御蔵島（東京都）について簡単に説明する。東京都心から南方に約200kmに位置する御蔵島は、周囲16.4km、面積20.58km<sup>2</sup>のほぼ円形の島で、全域が東京都御蔵島村に属し約330人が暮らす1島1村1集落である。島の沿岸300m以内は、水深2～45mで、底質はほとんど岩石である（中筋 2014）。ここに140頭ほどのミナミバンドウイルカ（*Tursiops aduncus*、以下イルカ）が生息している（Connor et al. 2019）。

このイルカ群にとって、御蔵島周辺は休息などを行うホームグラウンドである。ここを拠点に、イルカたちは夕方になると採餌行動（エサ取り）に出かけていくようだ（Takahashi 2020）。イルカウォッチングが始まるまでは、住民とイルカの接点はごく薄かったようで、

小木(2009)によれば、祭祀の対象にも捕獲の対象にも駆除の対象にもなっておらず、「気にとめる」対象ではなかったという。

1993年以降、御蔵島のイルカがテレビやダイビング雑誌等で取り上げられるようになり、三宅島、静岡県からもウォッチングボートがやってくるようになり、御蔵島においてイルカブームが到来した(二宮 2006)。国内の先行事例としては小笠原のホエールウォッチングがある。1989年に小笠原ホエールウォッチング協会が発足し、クジラ・イルカウォッチングが始まっている。ただし、当時の小笠原では、スキューバダイビングとホエールウォッチングが主目的で、そのツアーにおいて、イルカを発見すればイルカウォッチングも行うといった副目的だった(現在は、イルカ目的の参加者も増えている)。

同様に、天草(熊本県)でも1993年からイルカウォッチングが始まっている。しかし、御蔵島の一番のアドバンテージは“ウォッチング”を名乗りながら、実質的にメインとなるアクティビティはドルフィン・スイムができることにある。すなわち、参加者は“ウォッチング”を基本的に海中で行うことになる。加えて、イルカ群との遭遇確立がほぼ100%と他海域より抜きんでて高いのも御蔵島の魅力となっている。

つまり、「イルカと泳ぎたい」観光客にとって、ほぼ間違いなくその希望が叶うのが御蔵島なのだ。参加者は嬉しいが、イルカは迷惑かもしれない。急激なイルカブームに危機感を持った島民有志は1993年に御蔵島イルカ協会設立(小木 2018)し、1994年に御蔵島バンドウイルカ研究会設置と調査研究体制が整備され、2004年開始の東京都版エコツアーリズムにおけるモニタリング調査に引き継がれていく。

実際、1985年に年間2500人程度だった来島者数が1997年には約6000人に増加している。当時、住民約250人の島で、急激な観光客増加は完全なオーバーツーリズムであった。さらに、島外からのウォッチング船が御蔵島の船の数を超えて押し寄せていた(1994年に筆者が学生グループでの宿泊について御蔵島役場へ問い合わせた際には、「宿は無い」と即答され、やむを得ず三宅島からのウォッチング船を使用した)。そこで最も大きな島外勢力である三宅島の関係者と1994年と1998年に協定を結んでいる。三宅島との関係においては、2000年に三宅島は雄山の噴火で全島避難となり、三宅島からのウォッチング船は途絶えた(全島避難は2005年まで続いた)。

いっぽうで、「島」として、「村」として、御蔵島では自然保護の姿勢を打ち立てていく。2002年、御蔵島村自然保護条例を制定し、その前文では「一度損なわれた自然が元の姿を取り戻すために時間を要することは自明の理」とし、自然を失うことを許さないゆるぎない姿勢を示し、第1条ではその目的を「自然の保護と回復及び適正な利用、野生動植物の保護等の施策を推進することにより、村民をはじめ御蔵島への来訪者が豊かな自然の恵みを楽しみ、快適な生活を営むことができる環境を確保する」とし、まず自然保護することが、村民および来訪者の快適な生活につながるとしている。さらに第2条では条例の適用地域を「御蔵島及び御蔵島の海岸から1000メートルの水域」とすることで、島の全陸域のみならず、沿岸1000m以内を加えた海陸を一体として考える自然保護の姿勢を打ち出している。この自然保護条例制定に加えて、小笠原に次ぐ第二の「東京都版エコツアーリズム」対象地域選定の意向があり、2004年、東京都は御蔵島を自然環境保全促進地域に指定し、東京都知事と御蔵島村長が「自然環境保護促進地域の適正な利用に関する協定」を締結し、東京都版エコツアーリズムが開始された(土居 2011)。



### 1.5. 御蔵島のイルカウォッチング概略

東京都版エコツーリズムとして実施されている御蔵島のエコツアーには、御蔵島の「巨樹の森」をトレッキングする陸域版とイルカウォッチングを行う海域版がある。ここでは、イルカウォッチングツアー（以下、ツアー）の概略を示す。

御蔵島自然保護条例及び東京都による自然環境保全促進地域に指定されている海域（御蔵島周囲の汀線から1000m以内）を対象として、3/15～11/15の5：30～17：30に一日あたり延べ45隻、1隻の客数上限13名でツアーは実施されている。つまり、大きな船で運営しても13名までしか乗船させられないし、イルカの群れを追って汀線から1000m以上離れてもいけないし、帰港が17：30を過ぎてもいけないという制限のなかでツアーは実施されている。

実際のツアーは、事業者によって多少異なるが、以下に一例を示す。ツアー事業者が宿泊先から参加者をピックアップし、乗船場所の御蔵島港へ車で送っていく。参加者に対しては、船上および海中におけるツアーの注意事項に関するブリーフィングが行われる。ピックアップの段階で、参加者は、泳げる格好（おもにウェットスーツ着用）でスキングダイビングの器材を準備して待っている。御蔵島では住民の集落も宿泊施設も御蔵島の北西部に集中しており、同じく島の北西部にある唯一の港（御蔵島港）へは、車で5分程度である。御蔵島港内の船溜まりには、各ツアー事業者のウォッチング船が係留しており、船頭およびツアーガイドの指示で乗船し出港する。

出港後は、すぐに探鯨（イルカ群探し）を始める。港から見える範囲にイルカ群がいる場合はイルカ目指して直行するが、見えない場合は島の周囲に沿って東回りするか西回りするか、経験や他船の情報などともに船頭が判断し探鯨しながら航海していく。イルカ群を発見すると、ツアー参加者はスキングダイビングの準備をはじめ、船頭ないしガイドの合図とともに海中に入れる状態で指示を待つ。“イルカウォッチング”の理想的な状態は、イルカ群の進行方向前方で、海中に入ってイルカの接近を待ち、泳ぎ去るイルカ群と並行して参加者も泳ぎながら“ウォッチング”を楽しむパターンである。状況によっては、イルカが参加者に接近してきて触れそうな距離で周囲を泳ぐこともある。

一回のツアーは、出港から帰港までが3時間以内、イルカ群に対しての海中での“イルカウォッチング”は最大8回（ボートから入水して、ボートに戻って上がるまでを1回とする）と定められており（小木 2018, 小木 2022），“イルカウォッチング”に不向きな状態の群れを相手に、参加者を入水させてしまことは、参加者の満足感を下げることになってしまう。

ツアーは、島沿いに探鯨しながら進んでいくが、後述（実験2）するように、島を1周する場合と、一定地点から戻ってくる（往復）する場合がある。これも船頭の判断に基づくが、複数の参加者に対する筆者のヒアリングによると1周したほうが、参加者の満足度（達成感）は高いように感じる。帰港すると、車に乗り換えて宿泊場所へ送り届けられてツアー終了となる。

次章では、ツアーにおける燃料削減（つまり、二酸化炭素排出削減であり環境負荷低減）を、ウォッチング船の操船方法（ローカーボン航法）から検討する。あわせて、エコツーリズムの観点からの参加者に対するローカーボン航法の趣旨説明を加えることによって、自らの行動と環境とのかかわりの理解を深め、環境教育の充実を図る方法を考えていく。

## 2. 実験と調査

### 2.1. 実験1；小型船舶の燃費測定実験（太地にて実施）

#### 【方法】

ウォッチング船の燃料消費（燃費）把握を目的として、太地港（和歌山県太地町）の小型船舶を用いて、燃費の実測実験を行った。実験場所は、熊野灘に面した太地湾の湾口部である。なお、イルカウォッチングが行われる御蔵島で当実験を実施しなかった理由は、以下の2点による。第一に、実験中は船上を移動する作業が伴うので安全のために、風波ともに安定した海況が求められるが、御蔵島ではそのような海況が少ない（荒れているのが通常）こと。第二に、御蔵島のウォッチング船は多少の波浪や風雨でもイルカウォッチングツアーを実施しているため、実験協力依頼が困難だったことによる。実験時は、通常の燃料タンクに代えて、メモリを振った4リットルのペットボトルを設置し、航行の前後での燃料減少分を計測した（図1）。

#### 【結果】

2023年3月16日、太地湾湾口部（北緯33.599, 東経135.956）を中心に半径2km程度の範囲（図2）で、太地港所属のHATA丸（全長5.4m, 1.2t, 出力60馬力, ガソリン船外機）を使用し、燃費測定を行った。

なお、実験当日14時の最寄りの気象観測値（潮岬特別地域観測所、現地から約23km



図1. 消費燃料実測のために、燃料タンクをペットボトルに付け替えて実験実施。



図2. 太地湾における実際の調査（高速航行の例）の航路。

南西)は、気温 18.7℃、風速南南西 3.7m/s であった。実験海域は南～北西にかけて丘陵地に囲まれているため南西方向の風は受けにくく、現地測定によりビューフォート風力階級 1 と判断し、実験における風の影響は考慮しないこととした。

測定は、14 時 30 分ごろから開始し、高速 (エンジン回転数 5000rpm, 平均速度 34.0km/h)、中速 (エンジン回転数 3500rpm, 平均速度 17.0km/h)、低速 (エンジン回転数 2000rpm, 平均速度 10.2km/h) の 3 パターンを行った。その結果、それぞれの燃費 (燃料 1 リットルあたりの航行距離) は、高速 3.06, 中速 3.05, 低速 5.22 であった (表 1)。

中～高速域での差はわずかであり、低速域での航行との差が確認できた。燃費面 (すなわち環境面) では、時速 10km 程度の低速航行が高燃費航行すなわちローカーボン航法となる。いっぽう、“観光ツアー”としての盛り上がりを考えると低速航行はイルカウォッチング海域までの到達時間が長くなることから、運用の検討が必要である。そこで、次節でイルカウォッチングツアーの実際を確認することとした。

表 1. GPS 記録による航行距離と燃料消費から算出した燃費

エンジン回転数 (rpm)	高速 5000	中速 3500	低速 2000
実験開始時刻	14:34	14:51	14:43
消費燃料 (ℓ)	1.29	0.725	0.23
航行時間	6分58秒	7分47秒	7分3秒
航行距離 (km)	3.95	2.21	1.2
速度 (km/h)	34.02	17.04	10.21
燃費 (km/ℓ)	3.06	3.05	5.22

## 2.2. 実験 2；ウォッチング船航行の実態調査 (御蔵島にて実施)

### 【方法】

御蔵島港所属のウォッチング船、第三鴻益丸 (全長 6.79m, 0.9t, 出力 75 馬力, ガソリン船外機) が催行するイルカウォッチングツアーのツアールートをもとに、android スマートフォン (OPPO A5 2020) 内臓の GPS で記録 (使用アプリ; adidas Running) した。GPS による位置記録は、設計上は 1 秒間隔の記録だが、アプリ稼働中の実効精度は 5 秒間隔程度であった。この記録から 1km 移動するごとに 1 区画として、速度、および燃料消費算出の基準とした。

### 【結果】

調査は、2023 年 7 月 3 日、7 月 4 日の 2 日間実施し、両日とも 13 時ごろ出航した。両日とも御蔵島の陸上での天気は晴れ (薄曇り)、ツアー時間帯の気温は 23 度程度であった。7 月 3 日のツアーは、航行時間約 2.6 時間、移動距離約 17km だった (以下、ツアー 1 とする: 図 3)。7 月 4 日のツアーは、航行時間約 3.0 時間、移動距離約 23km だった (以下、ツアー 2 とする: 図 4)。ツアー 1, 2 とも、御蔵島港を出港後、島沿いに右回りで航行し、探鯨 (イルカの群れ探し) しながら、島の東側へ進んだ。

ツアー1では、出港後約30分、約4kmの地点（島の東部）でイルカウォッチングを開始した。断続的に約1時間ウォッチングを続け、その後、約1時間かけて帰港した（図3）。ウォッチングを行った海域が島の東部だったため、復路（帰路）は往路をたどる形となり、ツアー全体の移動距離は約17km、平均速度は6.49km/hだった（図5）。港への出入港時は減速航行となるため、ツアーの前後1kmを除いたツアーコア部分では、移動距離は約15km、平均速度は7.94km/hとなった。また、ウォッチング終了後の帰路の平均速度は13.2km/hであった。

ツアー2では、出港後約1時間、約14kmの地点（島の南西部）でイルカウォッチングを開始した。断続的に約1時間ウォッチングを続け、その後、約1時間かけて帰港した（図4）。ウォッチングを行った海域が島の南西部だったため、復路は島沿いに右回り航路（結果、島1周航海となった）を取り、ツアー全体の移動距離は約23km、平均速度は7.38km/hだった（図6）。ツアーコア部分では、移動距離は約21km、平均速度は9.50km/hとなった。また、ウォッチング終了後の帰路の平均速度は19.2 km/hであった。

ツアー1は、移動距離が短く、十分なウォッチング時間を確保し、帰路も比較的ゆっくりとした航行だった。このパターンでは、参加者は十分にウォッチングを楽しむことができ、運営側も稼働時間が短く、したがって燃料消費を抑えることができる。ツアー2は、移動距離が長い（島1周）、十分なウォッチング時間を確保し、帰路は時速20キロ近い高速航行となった。このパターンでは、参加者はウォッチングを楽しむ時間は確保できたものの、移動時間が長く、船の速度が速いと揺れも大きくなるため船酔いが生じることも

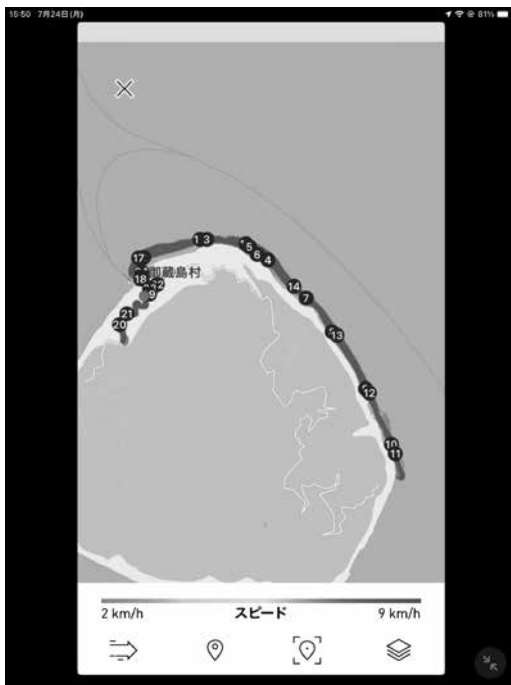


図3. ツアー1（港から島東部への往復）の実際の航路。

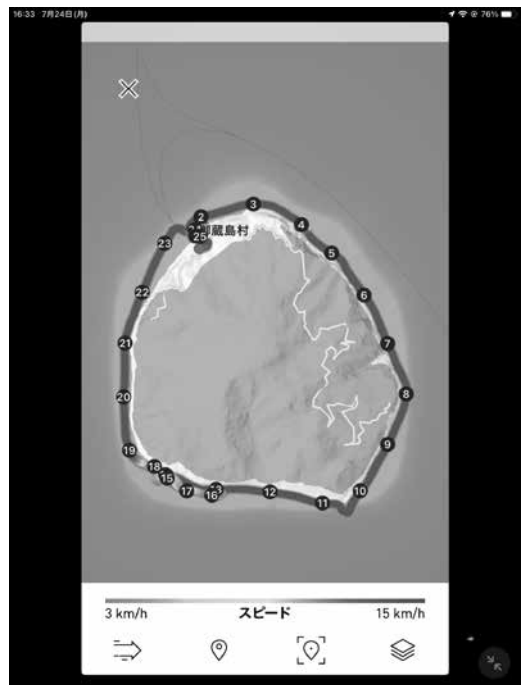


図4. ツアー2（港から時計回りに島1周）の実際の航路。

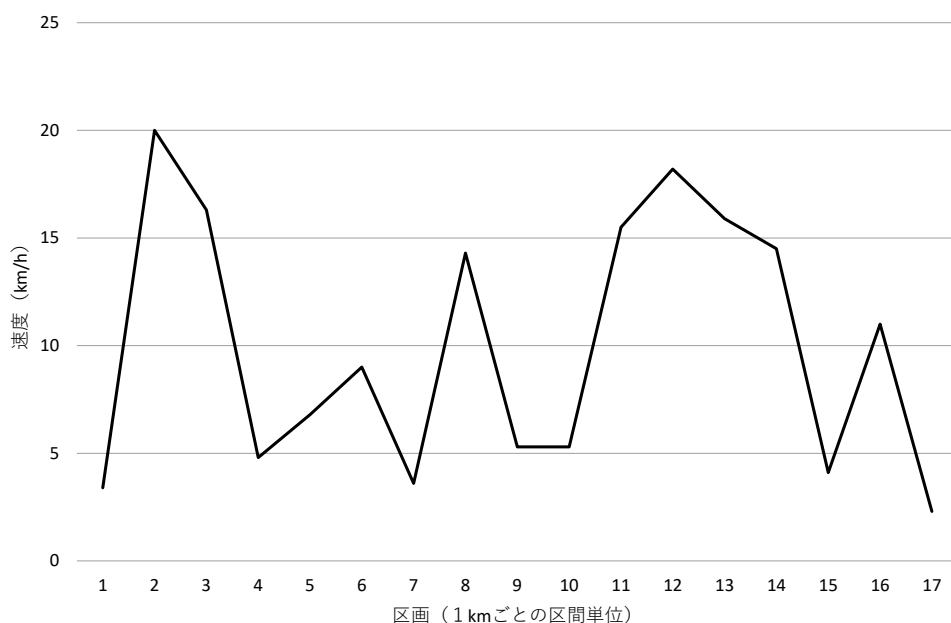


図5. ツアー1における区画毎の航行速度. イルカウォッチングはおもに区画4～7で実施.

多い。運営側にとっては、稼働時間が長く、したがって燃料消費も多くなる。

ツアー1, 2ともウォッチングの時間は十分に確保できたが、状況によっては、イルカの状態が悪く水中でウォッチングができるのは短時間になる場合、あるいは、海況が悪いと島1周ができず、島周囲を3/4周進んだところで戻るような場合もある。いずれの場合も、乗船時間・移動時間が長くなり、乗客の船酔いが発生する可能性が高くなるとともに、燃料消費が増大してしまう。

#### 【燃料消費量推計】

実験1の結果を外挿し、ツアー1, 2の燃料消費量を算出した。なお、平均速度10km/h未満の区画を高燃費5.22km/ℓ (=0.19ℓ/km)、平均速度10km/h以上の区画を低燃費3.05km/ℓ (=0.33ℓ/km)として試算を行った。なお、実験1と実験2で使用した船舶(および動力)について、それぞれ大きさと出力に“ひとまわり”程度の差があるが、両船ともガソリン使用の船外機船であることからエンジン特性および燃費傾向を同等と仮定した。

ツアー1(17区画)では、高燃費が11区画(11km)、低燃費が6区画(6km)だったことから、合計4.07ℓの燃料消費となった。ツアー2(23区画)では、高燃費が10区画(11km)、低燃費が13区画(6km)だったことから、合計6.19ℓの燃料消費となった。これらから、1航海(一回のウォッチングツアー)あたり、約2ℓの燃料消費の差が出ることとなる。

したがって、ツアー1タイプのように、より早くイルカ群を見つけることが環境保全につながる。すなわち、探鯨時間を短くし、移動距離(とくに低燃費での航行)を短くする

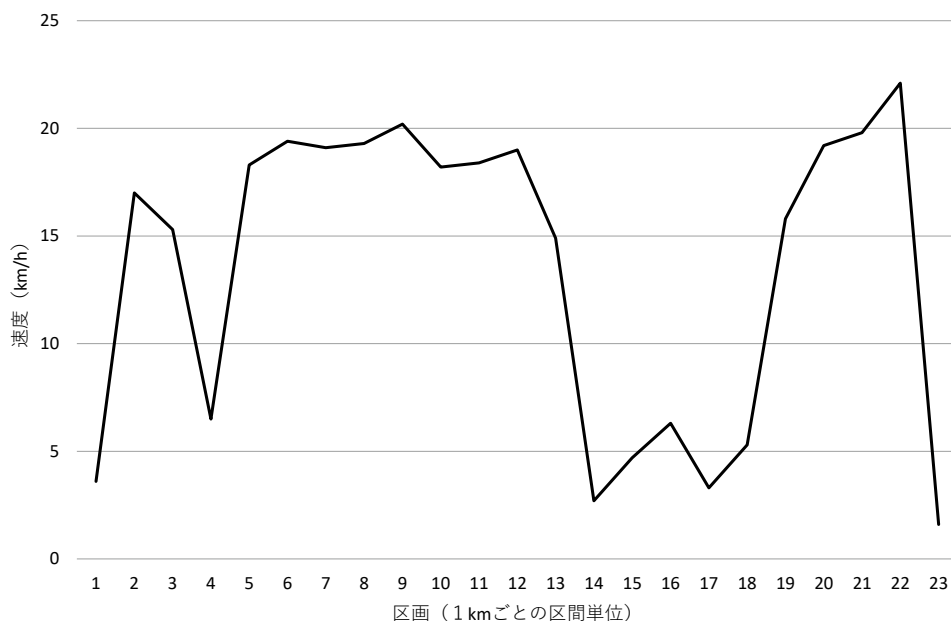


図6. ツアー2における区画毎の航行速度. イルカウォッチングはおもに区画14～18で実施.

ことが求められる。仮に、あるウォッチング船の年間の全ツアーがツアー1タイプだった場合と、全ツアーがツアー2タイプだった場合を比較すると、1年間に200航海（2回×100日）実施すると1隻あたり400ℓの差となる。ウォッチング船が御蔵島全体で10隻とすると、4,000ℓの差となる。また、御蔵島のイルカウォッチングのルール上限を当てはめると、1日上限45ツアーなので90ℓ、ツアー実施期間が8カ月（約240日）なので、年間合計21,600ℓとなる。

ツアー1タイプよりも“エコ”なツアーも想定できるし、ツアー2タイプよりも“エコ”でないツアーも十分想定できる。本章では、操船方法（航法）を考慮することで、1航海あたりの差は小さいがその積み重ねで、環境に対する負荷は大きく変わることを示すことができた。この結果を実際のツアーの運用に反映させるには、各業者間の情報共有や燃費競争（各船の燃費をWebサイトに公開するなどの“見える化”や、観光協会によるエコツアー表彰など）などでモチベーションと意識を高める工夫が必要になるだろう。

### 3. 提案と考察

#### 3.1. ローカーボン航法の提案

実験1の結果にあるように、比較的低速（平均速度10km/h）で航行することが、高燃費すなわち、ローカーボンにつながる事が明らかになった。また、実験2では、ツアー1のように、ウォッチング海域までの移動時間が短いことが、実際のウォッチングツアーでは、ローカーボンにつながる事が示された。ここでは、ツアー1を参考として、より

ローカーボンとなる航法を検討したい。

ツアー1で、平均速度10km/h以上となった区画の概要は、出港後の探鯨と、ウォッチング終了後の帰港ルートである。まず、前者（探鯨）については「イルカ群を探す」ことを目的とする航行のため、広い範囲を探鯨するにはある程度速い速度で航行することが求められる。その背景には、イルカの居場所が不定なため、ウォッチング海域までの移動時間をあらかじめ決定できないことにある。この点の解決には、イルカ群に関する業者間での情報共有だけでは不足で、あらかじめドローンでイルカ群の行動を把握しておく、島周りに水中マイクを巡らせてイルカ群の位置情報を確認するシステムを構築するなどが考えられるが、詳しくは別稿に譲りたい。

後者（帰港）については、本来、急ぐ必要性は低いので、低速（＝高燃費＝ローカーボン）航行で帰港することに問題はない。しかし、海水に濡れた体で小さな船に吹き曝されて帰港する参加者の観点では、できるだけ早く陸地に戻りたい、また、サービス業としてのウォッチング業者としても参加者の満足度に寄与したい。双方の思いから帰港ルートでも速度を上げることで低い燃費の航行となっている。しかし、御蔵島のイルカウォッチングツアーは、環境保全が第一義である東京都版エコツーリズムとして運営されている。そして、エコツーリズムには環境教育が付随するものであり、ツアー参加者に対して、十分な情報提供を行うことで、ローカーボン航行でゆっくりと帰港ルートをとることの理解は得られるものと考えられる。

すなわち、本節におけるローカーボン航法の提案は、帰港ルートにおける高燃費航行を主体として、その理解と共有のための環境教育を合わせたものとした。ツアー1を改善し、高燃費で全区画（17km）を航行できると、3.23ℓの燃料消費となる。これはもとのツアー1の4.07ℓに比較し、さらに0.84ℓ（約20%減）の削減となる。

自動車の場合も停止から急な動き出しや走行中の急加速が低燃費の要因とされるが、船舶においても同様である。ツアー事業者のように自然相手を生業とするものには、低燃費かつエンジンへの高負荷となる操船を抑えたローカーボン航法が求められるはずであり、事業者・参加者の双方にその意識を醸成していきたい。

### 3.2. 環境教育の強化

前節で提案したローカーボン航法は、燃費の悪化する高速航行を行わないため、参加者に対する説明なしでは、移動に際しての不満が高まることが予想される（「なんで、この船はこんなにチンタラ進むんだ！」などと）。御蔵島のイルカウォッチングツアーは、東京都版エコツーリズムとして実施されているものの、現状における参加者に対する環境教育の面は手厚いとは言えない。ツアーガイドは、23時間ものガイド講習を受け、知識も豊富だと言えるが、それを参加者に伝える場は少ない。イルカウォッチングツアーの冒頭では、ブリーフィングも行われるが、そこではイルカウォッチング実施についての安全管理事項が主で、環境に関する内容は「客が問えば答えがある」のが一般的な状態だ。

藤井（2012）では、ウォッチングツアー参加者を対象として、ウォッチングツアーがエコツーリズムとして実施されていることの認知度調査を行っている。

Q：御蔵島がエコツーリズムに取り組んでいることをご存じでしたか？

A：（18名中）知っていた9名、来島してから知った4名、知らない5名

また、知らないと回答した者の多くはリピーターであり、中には8回も来島しているのに知らない者もいた。

このように、現在行われているブリーフィングでは、環境教育の効果は高いとは言えない。

エコツーリズムの観点から、ウォッチングツアーをローカーボン航法で実施することの実際を検討するにあたっては、従前よりウォッチングツアーが「東京都版エコツーリズム」として実施されていること。東京都版エコツーリズムでは、環境保全が最優先されることを認識する環境教育が必須となる。

参加者は、イルカウォッチングツアーが原因でイルカが御蔵島から居なくなることなど望んでいないし、環境保全の意識がとりわけ低いわけでもない。現状のブリーフィングに数分の環境教育を加えることで、ツアー参加者自身が“環境保全に関われる”という理解につなげていくことが可能ではないだろうか。

「環境保全」「持続可能性」といったことに対して、興味関心はあっても、“自分一人だけやっても……”という姿勢が未だにみられる。吉田(2022)のアンケート調査によれば、「自分一人が努力しても自然や環境は改善しないと思う」という問いに対して、性別では“男性”が、年齢別では“20歳代”が「ややそう思う」傾向が強く示されている。大変残念な結果であるが、ひとりの行動変容が環境に影響できることを感じとるのが難しいことも関係すると思われる。その点で、本稿の事例(イルカウォッチングツアーのローカーボン航法)は、一人ひとりの行動変容(ローカーボン航法の受忍・受容)が環境保全につながる、とくに参加者にとっては“わかりやすい”経験とすることができるだろう。

過度な資源利用は、資源の枯渇を招く。資源としての自然環境も同様で枯渇すれば、自然環境を対象とするエコツーリズムは維持できなくなる。御蔵島のイルカウォッチングツアーで言えば、イルカが生息しなくなる(他海域へ移動してしまう)ことは十分に考えられる。それを防ぐためにも、継続的なイルカ群のモニタリング調査が必須であり、実際、2004年以降、世界でも稀なイルカ一頭一頭の個体識別を可能とする生態調査が続けられている(御蔵島バンドウイルカ研究会による調査開始は1994年)。

御蔵島のエコツーリズムが、サステイナブル・ツーリズムになるためには、モニタリングによる科学的な資源管理とともに、オオミズナギドリやツゲという資源を厳しい規則で守ってきた御蔵島の歴史と文化が、イルカという自然資源の保全にどう生かされるかが鍵だと、藤井(2012)は述べている。約30年にわたる研究調査を経ても、「なぜ、御蔵島にイルカが定住しているのか?」に対する、明確な答えは得られていない。確実に言えることは、御蔵島周辺海域が、イルカの定住に適した環境要因を備えているということだ。その環境要因が何かは明らかではないが、それは単なる自然環境ではなく、御蔵島(御蔵島の人々)が守ってきた社会や文化も影響していると考えられる。

その点で、御蔵島が東京都版エコツーリズムを導入する際、海域のみならず陸域のほぼ全域をその対象域としたことは、極めて高く評価されるべきである。そこには、沿岸海域の自然環境がそこに閉じたものとして存在するのではなく、外洋ともつながり、陸域ともつながる大きな生態系の中に位置づけられるという生態学的観点が、“あたりまえ”に御蔵島の伝統的な意識として備わっていたからこそ可能になったと考えられる。このような、陸と海、文化と社会をつなぐような環境教育ができるはずの御蔵島である。そしてそのよ



うな環境教育が、参加者（観光客）にとって大きなメリットがあること、そもそもエコツーリズムがどのような目的を持つものなのかを理解してもらうことが現代社会の破滅を避けるための力となることができるだろう。

#### 4. まとめ

東京都版エコツーリズム実施の「東京都の島しょ地域における自然保護と適正な利用に関する要綱」においては、都知事が「自然環境保全促進地域の指定」を行う。御蔵島においては、陸域では集落の区域及び車道を除く島内全域を、海域では汀線から沖合 1000m 以内をそれぞれ対象として「自然環境保全促進地域の指定」がなされた。これにより強力に環境保全の姿勢が進められることとなり、御蔵島島内および周辺海域の保全が期待される。

近年では、魚付き林（魚付き保安林）が里海との関係出見直されている。島内のほぼ全域が「自然環境保全促進地域の指定」対象となったことは、イルカ群のみならず、これからの御蔵島の生態系を保全するために大きく寄与することとなるであろう。その一助のために、本稿ではツアー中のローカーボン航法と、参加者にその理解を深めてもらうための環境教育の拡充を提案した。

エコツーリズムの意義を考えたとき、地域社会の持続可能性にどの程度寄与できるのか、また、自然資源の持続可能性にどの程度寄与できるのかというように、二つのレベルの持続可能性にどの程度意味を持てるのかということがある（藤井 2012）。地域社会と自然資源は、本質的に安定し持続が必要なものである。いっぽうで、ツーリズム（観光）は、流行り廃りもあり、社会・経済・政治などにも影響を受ける。エコツアーとしてイルカを見るために、ガソリンエンジンの小型船をかつ飛ばせる時代は残り少ない、いや、終わりにしなければならない。地球沸騰化を迎えたいま、レジャーを単なるプレジャーではなく、将来のトレジャーとして次世代に残す使命がある。

#### 〔謝辞〕

本稿は、千葉商科大学 2022 年度学術研究助成金および、2023 年度国際生物研究所（鴨川シーワールド内）研究費を受けて実施した研究成果の一部である。

調査にご協力いただいた、御蔵島観光協会のみなさま、御蔵島港所属 第三鴻益丸（栗本道雄 船長）、太地港所属 HATA 丸（秦和史 船長）の長年の支援に心より感謝申し上げます。秦和史氏におかれましては、本稿校正作業中の 2024 年 2 月、永眠されました。衷心より哀悼の意を表します。

#### 〔引用文献〕

- ・ NPO 法人日本エコツーリズム協会 “エコツーリズムとは” <https://ecotourism.gr.jp/definition/>（2024 年 1 月 1 日閲覧）
- ・ NPO 法人日本エコツーリズム協会（2016）日本におけるホエールウォッチング、イルカウォッチングの現状. <https://ecotourism.gr.jp/wp-content/uploads/2019/06/Whale->

- Watching-and-Dolphin-Watching-in-Japan-JP.pdf (2024年1月1日閲覧)
- ・海津ゆりえ (2011) エコツーリズムとはなにか. 真板昭夫・石森秀三・海津ゆりえ編『エコツーリズムを学ぶ人のために』世界思想社 pp. 21-310
  - ・(公財) 日本自然保護協会 エコツーリズムの定義 1994 <https://what-we-do.nacsj.or.jp/1994/08/855/> (2024年1月1日閲覧)
  - ・海洋の観光振興に関する検討会 (2014) 海洋観光の産業規模及び国民アンケート調査結果. 国土交通省総合政策局海洋政策課 <https://www.mlit.go.jp/common/001030154.pdf> (2024年1月1日閲覧)
  - ・小木万布 (2009) 御蔵島のイルカウォッチング. 『鯨と日本人の物語』(小島孝夫編) 東京書店. pp. 216-235
  - ・小木万布 (2018) 御蔵島のイルカウォッチングとエコツーリズム. Ebucheb, 68 : pp. 2-6
  - ・小木万布 (2022) 御蔵島イルカウォッチングガイドの役割と今後の課題. インタプリターズ・フォーラム 2022 <https://interpretation.jp/wp1/wp-content/uploads/2022/05/004554e2cf92a47b10e6110dc0db4557.pdf> (2024年1月1日閲覧)
  - ・土居利光 (2011) 自然資源の保全と適正利用のための仕組みの検討: 東京都版エコツーリズムを事例として. 『観光科学研究 4』首都大学東京 pp. 53-68
  - ・中筋あかね (2014) 御蔵島海域におけるミナミハンドウイルカ (*Tursiops aduncus*) の日中の環境利用. 京都大学理学研究科生物科学専攻 修士論文
  - ・二宮靖男 (2006) 観光とエコツーリズム. 御蔵島村役場(教育委員会) 編, 『御蔵島島史』ぎょうせい. pp. 972-997
  - ・藤井一夫 (2012) エコツーリズムによる自然資源の保全と地域振興: 御蔵島のエコツーリズムを事例として. 東京大学大学院新領域創成科学研究科社会文化環境学専攻修士論文
  - ・吉田久仁子, 三木幹子 (2022) 環境・エコに関するアンケート調査. 『広島女学院大学人間生活学部紀要』9, pp. 13-34
  - ・Connor, R. C., Sakai, M., Morisaka, T., & Allen, S. J. (2019). The Indo-Pacific Bottlenose Dolphin (*Tursiops aduncus*). In Würsig, B. (Ed.). *Ethology and Behavioral Ecology of Odontocetes*. Switzerland, Springer. pp. 345-368.
  - ・UNFCCC-COP28 (United Nations Framework Convention on Climate Change) (2023) COP28 THE UAE CONSENSUS <https://cop28.com/UAEconsensus> (2024年1月1日閲覧)
  - ・Takahashi, T., Sakai, M., Kogi, K., Morisaka, T., Segawa, T., & Ohizmi, H. (2020). Prey species and forage behaviour of Indo-Pacific bottlenose dolphins (*Tursiops aduncus*) around Mikura Island in Japan. *Aquatic Mammals*, 46(6), 531-541.
  - ・World Travel & Tourism Council (2019) "The Economic Impact of Global Wildlife Tourism: Travel & Tourism as an Economic Tool for the Protection of Wildlife." World Travel & Tourism Council, London.
  - ・MMC(Marine Mammal Commission). The Value of Marine Mammals. <https://www.mmc.gov/priority-topics/value-marine-mammals> (2024年1月1日閲覧)
  - ・NOAA (National Oceanic and Atmospheric Administration). Whale Watching.

関口雄祐：持続可能なイルカウォッチングのあり方を探る

<https://sanctuaries.noaa.gov/news/dec-20-whale-watching-in-stellwagen-bank.html>  
(2024年1月1日閲覧)

- United Nations (2023) Hottest July ever signals 'era of global boiling has arrived' says UN chief. <https://news.un.org/en/story/2023/07/1139162> (2024年1月1日閲覧)

(2024.1.19 受稿, 2024.3.4 受理)

—Abstract—

This paper examines the feasibility of “sustainable dolphin watching tours”, both in terms of fuel consumption of the watching vessels and in terms of enhancing environmental education. First, the fuel consumption of a small vessel was measured. Second, the fossil fuel consumption of the tour was calculated by applying it to an actual dolphin-watching tour route at Mikura-jima island, Tokyo. The results revealed that fuel consumption varied greatly depending on the tour pattern. The pattern with the lowest fuel consumption is to navigate at low speed (approximately 10 km/h) to dolphins within a short distance from Port of Mikura-jima. This low-carbon navigation method should be proposed to dolphin-watching tour operators. The tour operators can contribute to the reduction of carbon dioxide emissions by adopting the low-carbon navigation method, which reduces fuel consumption. However, since the low-carbon navigation method is basically a low-speed, so, the satisfaction of dolphin-watching participants is expected to decrease. Therefore, it is necessary for operators, tour participants, and “natural environment” to deepen understanding by combining it with enhanced environmental education, which is necessary as an “eco-tour”. Participants can feel a success experience that their actions lead to low carbon and contribute to environmental conservation.

## 〔論 説〕

# リメディアル英語教育における口頭練習と想起練習の役割

山 内 真 理

## 1. はじめに

筆者の実践研究は自身が担当する授業を対象とすることがほとんどであり、対象者は 30 名から多くても 60 名程度である。ここ数年、初年次ゼミのオムニバス形式のミニ講義の担当を通して、200 名を越す学生に対して意識調査を行える機会に恵まれることになった。もちろん、オムニバス講義の主目的は専門やゼミの内容を理解してもらうことであるが、講義内容を理解したか、その理解にもとづいてどう考えるかを見る「課題」として、英語（外国語）学習について大勢の学生の実態を垣間見ることは可能である。

以前の講義で、脳内の聴解処理のメカニズムを説明した上で、リスニングができないとしたら、それは自分の脳内に、聞こえた音声と照合できる音の記憶がない（違う音で記憶している）ことが第一の原因といった話をしたところ、「間違っただけを記憶していたからリスニングができなかったと分かった」と納得感を書いてきた学生が多かった。中でも、特に「音は気にせずひたすら書いてスペルを覚えていた」という声が多かった。あまりに気になったので、2023 年度のミニ講義では、スキルの自動化について話した上で、これまでの自分の英語（外国語）学習を考えさせたところ、「音は気にせずひたすら書いてスペルを覚えていた」という声が多かった（3 節）。

口に出さずに言語を「学習」する学生が珍しくはないという事実は非常に衝撃的だったが、3 節で見ると、小学校・中学校と比較して高校では「言語活動」時間が少ない。高校では校種間の差が大きく、「話す」活動が乏しい学校も多い。言語習得にとって口頭練習は不可欠であるが（2 節）、そうした必要なトレーニングを行ってこなかった大学生も多いことになる。必要なトレーニングを行っていないため、当然のことながら習熟度は低い。そうした大学生に対して、基礎ができていないから「話す」活動は難しいという考えもあるようだが（3 節）、筆者は、基礎ができていない段階でこそ口頭での言語活動は必要であると考えた。

これを論証するのが本稿の目的である。まず、口頭練習および想起練習を繰り返すことの重要性を確認し（2 節）、そうした必要なトレーニングが不足している大学生が多い実態を見た上で（3 節）、しかるべきトレーニングを組み込んだ授業実践の報告と評価を行う（4 節）。

## 2. 言語習得における口頭練習・スキル習得における想起練習の重要性

まず、言語習得にとっていかに口頭練習が必要か、そしてスキル習得一般にとっていかに想起練習が必要かを確認しておきたい。

第二言語習得の 3 段階モデル（門田、2003；門田・玉井、2014；門田、2015）によれば、

言語習得は以下の3つの段階を踏むと考えられる<sup>(1)</sup>。門田(2015)の例を借りて“*What did you say?*”という発言を聞いた場合で考えると、第1段階は“*wɔːdɪdʒəseɪ*”という音を知覚し、全体の意味(何と言ったのか)と結びつける段階である。第2段階が、*What*が目的語、*did*が過去の疑問文を作る助動詞、*you*が主語、*say*が動詞、という具合に分析的に理解できる段階であり、そのような文法規則を自動的に適用し瞬時に理解できるのが第3段階である。

- 【第1段階】よくある語彙チャンク(フレーズ)全体を丸ごと覚える段階：語彙チャンクの単位が第二言語を獲得・学習する際、脳の実質的な操作・処理単位となる
- 【第2段階】体系的な文法ルールを学習する分析的段階：第1段階である程度のインプットを入力し、運用体験を詰んだ後で意義を持つ
- 【第3段階】文法を意識しなくても運用できる自動化された運用の段階：文法規則適用の自動化により、言語操作の認知負荷を軽減することで、メッセージの中身に注意を集中できるようになる(言語使用にとって極めて重要)

第1段階の非分析的なチャンク学習において重要な役割を果たすのが「音韻ループ」である。音韻ループとは、BaddeleyとHitch(1974)およびBaddeley(1986)が提案したワーキングメモリのモデルの一部を成し(図1を参照)、「言語音声」として操作できる情報を一時的に保持しつつ、長期記憶から必要な情報を検索して処理するシステムである。

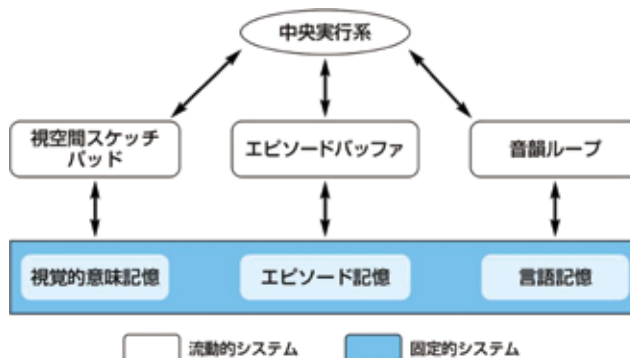


図1 Baddeley (2002) のワーキングメモリのモデル改訂版<sup>(2)</sup>

音韻ループは、「音韻性短期ストア」と「内語反復(subvocal rehearsal)」というサブシステムから成り、聴覚刺激(言語音声)として示された語や文は、まず音声情報としてそのまま音韻性短期ストアに保持される<sup>(3)</sup>。ここで内語反復により能動的に保持している

(1) 門田(2015), p.194。

(2) 門田(2015), p.161より引用。

(3) 視覚刺激(文字)として示された語や文は、内語反復を経て音韻性短期ストアに入る。その後の処理は聴覚刺激の場合と同様である。

間に、情報の加工・処理が行われる。この反復（リハーサル）が行われないと、音韻性短期ストアの情報は約2秒で消失する。言い換えると、一気に内語反復できるスパンは約2秒であり、この2秒間に反復（復唱）できる単語や単語群だけが、内語反復を繰り返す中で処理され、長期記憶に蓄えられることになる<sup>(4)</sup>。音韻ループ内で内語反復できることが「新たな語の習得に必須の条件」なのである（門田，2015，191）<sup>(5)</sup>。

2秒間で復唱できる語彙チャンクなどがそのまま内語反復できるスパンであり、この2秒間でできるだけ多くの語句を正確に素早く発音できれば、それだけ多くの音韻連鎖を内語反復でき、多くの言語情報を長期記憶に格納できることになる。この効率化（復唱の自動化）を達成するには、知覚した音声を模倣・再現する練習を繰り返すしかない<sup>(6)</sup>。言語習得の第1段階で、知覚した音声を実際に声に出す反復練習が必須であることは明らかである。

音声言語を使う口頭練習を繰り返し行うことは、言語習得の第3段階でも必須である。意識的にインプットした文法・語彙・発音などの知識（宣言記憶）を、自動的に（意識を向けずに）検索・活用できる知識（手続き記憶）にするには、自転車に乗る、ピアノを弾く、といった技能の場合と同様に、反復練習するしかない。特に、日本語と英語は言語間距離が大きく、異なるタイプのリズムをもち<sup>(7)</sup>、語順も全く異なる。これらに瞬時に対応できるようになるためにも（文法や発音にいちいち注意を向けている状態では、メッセージのやりとりに認知リソースをさくことができない）、反復トレーニングは極めて重要である。

最後に「反復」の学習効果についてまとめておく。何度も「検索・想起（retrieval）」することで、処理の高速化・自動化（手続き記憶化）が達成される。経験的にも実感できる現象ではあるが、同じ刺激に対して同様の判断や行動を反復すると次第に正確に速くなる現象は反復プライミングとして一般に知られている。また、学習の分野では、学んだことを（自己）テスト等の形で「検索・想起（retrieval）」しようとすることで、読み返す等のインプットだけの学習よりも定着が促進されることが実証されている（Brown et al, 2014；ブラウン他，2016；キャリアー，2015）。この効果は「テスト効果（想起練習効果）」と呼ばれ（ブラウン他，2016）、記憶検索に失敗（誤答）したとしても、検索を試みたこと自体が記憶定着を促すことも確認されている（キャリアー，2015）。彼らは、いわゆる「テスト」が強力な学習ツールになりうることを強調しているが、テスト（想起練習）効果は、

---

(4) ちなみに、What did you say? を普通に wɒdɪdʒəseɪ と発音すると 0.40~0.50 秒程度だが、日本語のカタカナ式（ワット デイドゥ ユー セイ）と発音すると、2秒以上かかる。

(5) 門田（2015，189）にあるように、Baddeley 自身が、ワーキングメモリの音韻ループが言語獲得装置であると考えている：“... an important evolutionary function of the loop is to facilitate the acquisition of language by maintaining the representation of a new word so as to optimize learning.”（Baddeley, 2002: 87）

(6) 音声知覚の運動理論（Lieberman 他，1967；Lieberman 他，1985）を、脳活動データにより支持した Wilson ら（2004）は、言語音に知覚の際、聞き手の脳では、同じ音声の調音（運動）を司る部位が活性化されること、すなわち、知覚と運動（調音）指令がリンクしていることを明らかにした。

(7) 英語は強勢拍リズム、日本語はモーラ拍リズムであり、強勢拍リズムに対応できていないと特に無強勢、弱強勢の音節をキャッチすることが困難になり、見れば分かる英文でも聞き取れないという事態になる（山内，2022；山内，2002）。

テストの形式のタスクだけでなく、「想起」を要求するタスクであれば同様の学習効果（記憶促進）が期待できる。

4節では、言語習得の第1段階、第3段階に不可欠な口頭練習と、スキル習得一般に必要な想起練習を盛り込んだ授業実践について報告する。

### 3. 言語活動・口頭練習の不足

2節で見たように、音声言語を使う反復トレーニングは、新たな言語項目を学ぶ際（第1段階）にも、学んだ知識の検索・想起を自動化するため（第3段階）にも必要であり、外国語習得にとって不可欠であると言える。しかし、その必要なトレーニングを行っていない大学生が多い。

文科省の調査によれば<sup>(8)</sup>、授業時間の半分以上を「言語活動」に使っている学校は、小学校（18,702校）で9割以上、中学校（9,208校）で7割以上と多いものの、高等学校（3,280校、4,015学科）では5割強にとどまる。高等学校の結果は「全体」の数値に加え、「普通科」「英語教育を主とする学科や国際関係に関する学科」「その他の専門学科及び総合学科」に分類した上でそれぞれの数値も出されている。全体として、「授業時間の75%以上」で言語活動を行っている高校は15.5%、「50%以上75%未満」の高校が37.4%となっている。これらを合計すると52.9%であり、授業のうち「言語活動を行う時間が50%に満たない」高校が47.1%と、半数近くあることになる。

同調査では、言語活動を10とした時の「話すこと（やりとり）」「話すこと（発表）」「書くこと」「聞くこと・読むこと」の割合も聞いている。図2に示す通り、「話すこと」は、やりとりと発表を合わせて5未満（普通科：4.88、その他の専門・総合学科：4.69）である<sup>(9)</sup>。1時限が50分だとすると、言語活動の時間が50%（25分）未満の場合「話すこと」を行っている時間はせいぜい12分程度という計算になる。

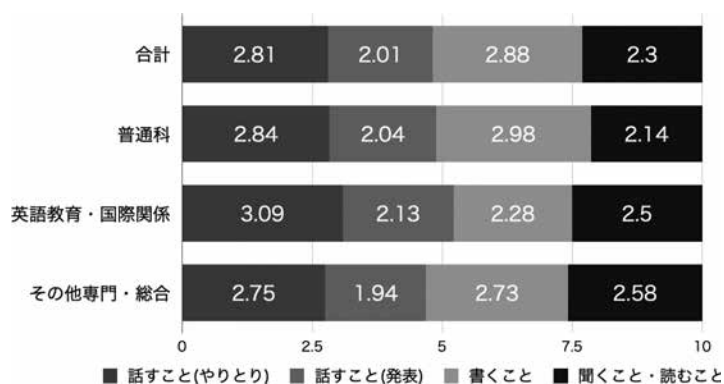


図2 高等学校第1学年における言語活動の内訳

(8) 文科省 (2024) 「英語教育実施状況調査」

(9) 高等学校 3,280校 (4,015学科) の内訳は、普通科 2,225学科、英語教育を主とする学科及び国際関係に関する学科 135学科、その他の専門教育を主とする学科及び総合学科 1,655学科である。



文科省の言う「言語活動」は、「実際に英語を用いて互いの考えや気持ちを伝え合う」活動である。「言語活動」を通して「理解したり表現したり伝え合ったりするコミュニケーションを図る資質・能力」の育成を目指すものとされる。中学校向けの言語活動のうち「聞くこと」「話すこと（やりとり）」の例として挙げられたものを以下に示す（下線は筆者による）<sup>(10)</sup>。メッセージの意図や必要な情報を理解したり表現したりすることが「言語活動」の要件であり、それらを含まない、あるいは重視されない機械的なパターンプラクティスや、個別の短文で語形を変換させる練習などは「言語活動」とは見なされないと解釈できる。

#### 【聞くこと】

- 日常的な話題について、自然な口調で話される英語を聞いて、話し手の意向を正確に把握する活動。
- 店や公共交通機関などで用いられる簡単なアナウンスなどから、自分が必要とする情報を聞き取る活動。
- 友達からの招待など、身近な事柄に関する簡単なメッセージを聞いて、その内容を把握し、適切に応答する活動。
- 友達や家族、学校生活などの日常的な話題や社会的な話題に関する会話や説明などを聞いて、概要や要点を把握する活動。また、その内容を英語で説明する活動。

#### 【話すこと（やりとり）】

- 関心のある事柄について、相手からの質問に対し、その場で適切に応答したり、関連する質問をしたりして、互いに会話を継続する活動。
- 日常的话题について、伝えようとする内容を整理し、自分で作成したメモなどを活用しながら相手と口頭で伝え合う活動。
- 社会的な話題に関して聞いたり読んだりしたことから把握した内容に基づき、読み取ったことや感じたこと、考えたことなどを伝えた上で、相手からの質問に対して適切に応答したり自ら質問し返したりする活動。

「言語活動」としての音声英語使用が少ないとして、「言語活動」とは見なせないタイプの口頭練習は行われているかと言えば、それも覚束ない。学校や学科の違いが大きいのと思われるが、例えば、牧野（2013）が大学1年次の最初の授業で求めた高校英語授業についての振り返り（N=25）からは、「教師が前で問題を解説し、生徒はノートを取る」「静かで緊張した雰囲気」「文法や読解ばかりで単調」「英語を話す、聞くということがない」「教師と生徒の交流がない」「生徒同士の交流がない」のように、言語活動は言うまでもなく、より基本的な口頭練習の機会すら乏しい授業も珍しくはないことが伺われる。また、筆者の担当する英語の授業でも、2017年前期の1年生対象の必修英語において、4月時点で過去の英語の授業でどの程度英語を使ったかを「1：全然使わなかった」～「5：かなり使った」の5段階で聞いている（N=22）<sup>(11)</sup>。1および2を選択した者が6割を超え、英語産出機会が不足していることが確認された。当該授業での「英語使用」は、比較的自由

(10) 文科省（2017）付録8『『外国語活動・外国語の言語活動の例』の学校段階別一覧表』より作成

(11) 山内（2017）を参照。

度の高いやりとり活動も含まれていたものの、語彙や構文の定着のための言語産出が中心であった。が、学期末の7月に「この授業で」自分が英語をどのくらい使ったかを聞いたところ、「5 かなり使った」も含めて、95%が3以上を選択し、ボリュームゾーンがはっきりと変化したことから、大学入学以前、彼らが特に音声での産出活動にほとんど参加してこなかったことが推察された。

また、冒頭で触れたように、2023年度、筆者のオムニバス式特別講義（言語スキルを身につけるためには「自動化」されるまで口を使って練習することが必須という内容）の後の課題として、「これまでの自分の英語学習が『スキル習得のためのトレーニング』になっていたか（口を使っていたか）」を説明するよう求めたところ（N = 242）、ほぼ7割（69.8%）の学生が「スキル習得のトレーニングにはなっていなかった」と回答した<sup>(12)</sup>。コメントから「テストで点数を取るため」に、「問題を解く」「ひたすら書いて覚える」といった「勉強」しか行っておらず、口頭練習不足の学生が多いことが確認された<sup>(13)</sup>。コメント例をいくつか例を挙げておく。

- 今までの英語学習は学校で習った単語、または文法をノートにひたすら書き覚えるといったものだった。
- これまでの自分の英語学習は単語一個一個を日本語に和訳して英語学習をしていて一切口を使わずに学習していた。
- これまで私がしていた英語学習はテストで点数を取るために単語暗記や文法の問題を解くだけで実際に喋ったりはしていませんでした。
- 今まで英語の学習は英文から翻訳して意味を覚えたり、単語はひたすら書いて覚える努力をしていた。
- 英語が苦手ととりあえずテストで点が取れるようなひたすらペンを使って問題を解くような勉強ばかりしていた。

2節で述べたように、未知語（新しい単語）や新たな語彙チャンク（さらには新たな構文の例文など）を記憶に残す最初のステップは音韻ループ内の内語反復であり、それを促進するために口頭での復唱練習が必要である。さらに自動化を達成するために（第3段階）、様々な文脈でそれらの語や語句（そして構文パターンなど）を繰り返し「検索・想起」し活用する口頭トレーニングが必要になる。「言語活動」や口頭練習の機会が授業内では乏

(12) 「口を使ったトレーニングはしていない」とはカウントしなかったものの、「単語を覚える」ことしかしておらず文法は全く分からないという声もあった。また、洋楽が好きで歌えるようになるまで練習していたり、発音やリズムを中心として覚えていたり、口は使っている、意味との結びつきを意識して反復トレーニングをしていたかは怪しいと思える声もあった。

(13) 実は「声を出さずに単語を覚える」という「勉強」法を行っている学生の存在に気づいたのはごく最近であり（Yamauchi, 2019）、かなり衝撃を受けたことを覚えている。この課題を通して、それが決して珍しいことではないと確認され、再度唸ることになった。なお、ある授業で「声を出さずにどうやって単語を覚えるのか」と聞いてみたところ、本文でのアンケートのように「書いて形を覚える」と言う。さらについでみると、実は声は出すが、スペルを再現しやすくするための「読み」であって、本来の発音には注意を向けていなかったとのこと。語彙学習のやり方については、4.1も参照されたい。

しくても英語に習熟できている学習者は、自分でトレーニングを行った学習者だと考えられる。そうでない学習者は、必要なトレーニングをしてこなかったため、当然のことながら「単語が覚えられない」「文法が分からない」状態のままである。

見方を変えれば、低習熟度の英語学習者は、入門期から不可欠かつ自動化促進にも必要な、音声言語を使うトレーニングが不足していると見なすことができる。そのような基礎を身につけていない、いわゆるリメディアル英語教育が必要な大学生に対して、身につけていない基礎をやり直すという意味で、基本文法の学習を中心とする授業を行う教員も多い(牧野眞貴・平野順也, 2014; 矢島, 2023)。基本的な語彙や文法が身につけていなければスピーキングは難しいという判断もあるだろう。しかし、2節で論じたように、基礎を身につけるためにも、口頭練習や音声言語を使う言語活動は必須である。また、「英語を苦手」とする大学生は「6年間も学んだのにできない」という不成功体験からモチベーションを失い、英語学習や英語授業への参加そのものに否定的な感情を持っていることも多い(Kiyota, 2009, 清田, 2010)。そうした活動参加に消極的な学生たちであれば、スピーキング活動に取り組みさせるのは困難と感じる先生方もいるだろう<sup>(14)</sup>。しかし、そのような学生たちでも、取り組みやすく、かつ程よくチャレンジングな活動を通して、習得に必要な練習を積むことで英語力の伸びを実感することができ、英語学習に対して前向きになると期待できる(山内, 2017)。以下では、その事例として2023年度の授業実践を報告する。

#### 4. 2023年度の授業実践報告

この節では、2023年度、筆者が担当した必修英語(「英語C」)の授業実践を振り返る。前節で触れたように、習熟度の低い英語学習者に対して「スピーキング」活動を行うことは困難だと考える教員も少なくない。しかし、本実践では、習熟度の低さは習得に必要なトレーニングを行っていないためであり、しかるべきトレーニングを行えば習得も進み、自分でも伸びを実感できるはずだと想定した。また、後述するように、本実践の参加者は「英語を話したい」「話す力を伸ばしたい」という気持ちが強く(4.1)、牧野・平野(2015)も指摘するように、「学びたい」「伸ばしたい」と思うことを学ぶことが動機付けにもつながると期待した。

##### 4.1 参加者プロフィール

筆者が担当した「英語C」は、通常はネイティブスピーカーが教える「英語での会話」を中心とする科目である。習熟度別編成の下位クラスであり、「英語は苦手だ」と言う学生がほとんどである。2クラスを担当しており、ここでは「クラス(1)」「クラス(2)」

---

(14) 2023年度夏にリメディアル教育学会での発表でも本実践と同じ授業について発表を行ったが(山内・村上・白土・加藤, 2023)、そこでもスピーキング活動に取り組みさせるのは難しいのではという質問を受けた。「基礎が見についていない」「授業参加に消極的である」という両面からの疑問であったように思う。筆者自身、学生をよく把握していなかった十数年前、初回に簡単な自己紹介をさせようと円陣型に机を動かし、さあ始めようとなった時、全員が下を向いて「この子達にどうやって活動させればいいのか」と狼狽えた覚えがある。

とする。

表1は、4月の初回授業で実施した実力テストの結果である。2020年度第3回の英検3級から、短文・会話文問題20問、長文問題5問(2つの長文)、リスニング問題20問を抜粋してテスト問題を作成した。最大値を見ると、3級レベルの英語力を持っている学生もおり、長文問題についてはクラス(1)とクラス(2)の平均正答率の差が大きいですが、それ以外については両クラスとも平均正答率は5割程度であり、総じて、英検3級レベルの習熟度に至っていないと言える。

表1 事前テスト：2020年度第3回英検3級問題より抜粋

	クラス	N	平均正答数	平均正答率	標準偏差	中央値	最小	最大
短文(20問)	(1)	35	10.4	52.0%	3	10	5	19
	(2)	34	9.7	48.5%	2.7	10	4	16
長文(5問)	(1)	35	3	60.0%	1.3	3	1	5
	(2)	34	2.4	48.0%	1.3	2	0	5
聴解(20問)	(1)	35	10.9	54.5%	3.3	10	5	16
	(2)	34	10.3	51.5%	2.8	10	6	18

同じく授業初回に、英語学習意識について簡単な調査も行った。質問は以下の通りである。Q4以外の5つの質問には4件法で回答してもらった。

- Q1. 英語は好きですか？(1：全然好きではない—4：とても好きだ)
- Q2. 英語は得意ですか？(1：とても苦手だ—4：とても得意だ)
- Q3. 英語力を伸ばしたいですか？(1：全然そう思わない—4：強くそう思う)
- Q4. 英語スキルのうち、最も得意なもの、最も苦手なもの、最も伸ばしたいものを教えてください。
- Q5. 英語でコミュニケーションをしたいですか？(1：全然そう思わない—4：強くそう思う)
- Q6. 中高での英語の授業を思い出してください。授業中、自分はどのくらい英語を使ったと思いますか？(1：全然使わなかった気がする—4：かなり使ったと思う)

Q4以外の回答をまとめたものが図3である。Q1, Q2については否定的な回答が多く、Q1では「1(全然好きではない)」と「2」を合わせて7割、Q2では「1(とても苦手だ)」と「2」を合わせて9割を超えた。しかし、意欲や関心については総じて高く、Q3では「4(強くそう思う)」と「3」を合わせて9割弱、Q4では「4(強くそう思う)」と「3」を合わせて7割強であった。なお、Q6の過去の英語の授業での英語使用については「1(全然使わなかった気がする)」と「2」を合わせて6割強であり、英語を使う活動は少なめだったと捉えられていることが確認された(教員側の回答については3節も参照)。

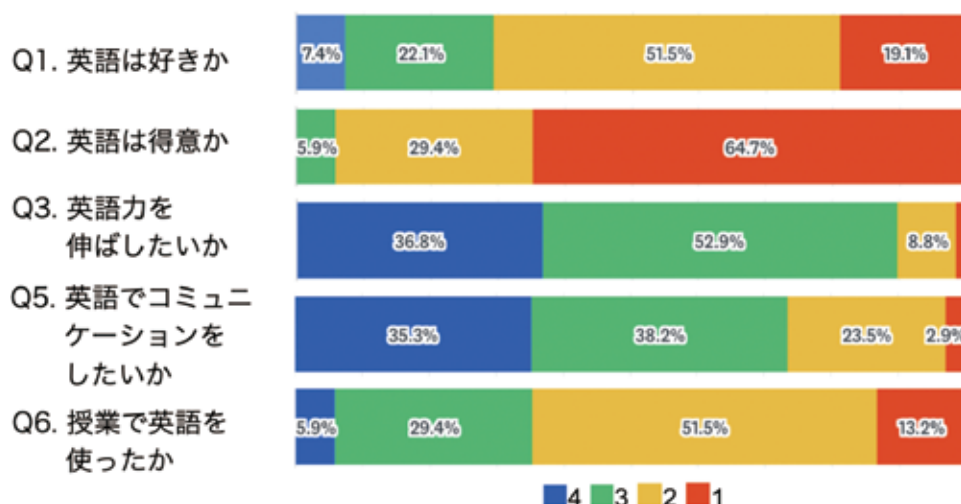


図3 英語意識調査（4月実施；N=68）Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

これらの回答から、彼らは総じて、英語は好きではなく、苦手意識も強いが「伸ばしたい」「話したい」という気持ちはあることが分かる。図4は、最も得意なスキル、最も苦手なスキル、最も伸ばしたいスキルについて聞いたQ4に対する回答をまとめたものである。最も得意なスキルとして「読む」と回答した者が半数近くである一方、最も苦手なスキルとしては「書く」をあげた者が最多で、「話す」が次点であり、両者を合わせて7割弱であった。産出活動を苦手とする傾向が見てとれる。最も伸ばしたいスキルとして「会話する」を挙げた者が最多で6割を超え、上記Q5の回答傾向とも一致する。

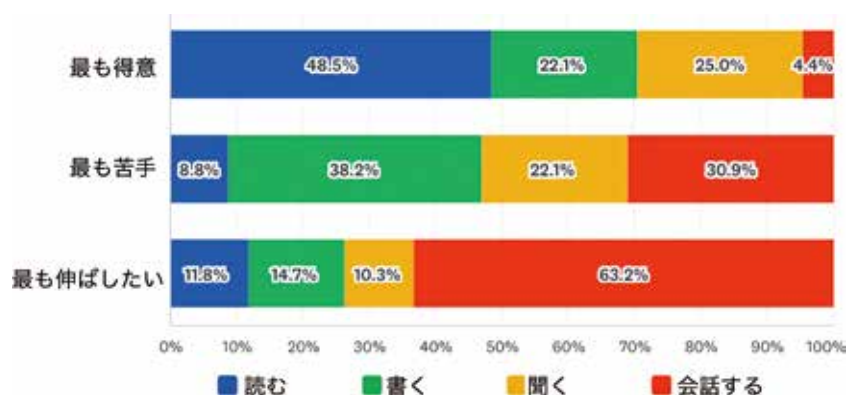


図4 英語意識調査（4月実施；N=68）Q4

彼らのコミュニケーション意欲を活かしつつ、必要なトレーニングを通じて基礎を実際に身につけ、達成感や自信を持たせるべく、口頭練習・想起練習の繰り返しを重視して授業活動を設計した（4.2）。

## 4.2 授業活動：口頭練習・言語活動・想起練習

ここでは2023年度の「英語C」の授業実践を概観し、言語習得にとって不可欠な口頭練習、およびスキル習得一般に必要な「想起・検索」処理の自動化を目指すタスク（2節参照）を盛り込んだ授業活動を紹介する。口頭練習は「言語活動」（3節）の要素を含み、かつ、「英語でコミュニケーションをしたい」「会話する力を伸ばしたい」という学習者の希望にも応えることを目指した。

なお、必修英語は「英語A」「英語B」「英語C」の3科目あり、それぞれ異なる講師によって独立した科目として授業運営がなされる。筆者が担当した「英語C」の2クラスについては、クラス（1）は「英語A」「英語B」と、クラス（2）は「英語B」と、それぞれ連携をとって授業運営を行ったが<sup>(15)</sup>、本稿では、筆者が担当した「英語C」の授業活動に焦点を当てて論じる。

### 4.2.1 授業概要

「英語C」の主要教材はVOA Let's Learn English（レベル1）である。ターゲットとなる語彙や構文を会話の中で学ぶ形のレッスンであり、動画教材であるため、具体的なコミュニケーションの状況を映像で把握しながら、字幕付きで言語を学ぶことができる。

VOA Let's Learn Englishのレベル1には、全部で51レッスンあり、レベルに適したものを選ぶことになる。VOAのレッスンを主教材として、毎回の到達目標に沿って授業活動を組み立てた。2023年度にカバーしたVOAレッスンと、そのレッスンを利用した学習の到達目標を表2にまとめる。表に示したように、特定の文脈・場面での「やりとり」ができることを毎回の学習目標としている。

表2 2023年度のVOAレッスンと授業の到達目標

授業週	VOA Let's Learn English レッスン	学習目標
春) 第2週	Lesson 1: Welcome! Lesson 2: Hello, I'm Anna!	知り合いになる 出身地を聞き合う
春) 第3週～ 第4週	Lesson 11: This Is My Neighborhood	近所のことを話す・たずねる
春) 第5週～ 第6週	Lesson 13: Happy Birthday, William Shakespeare!	好きな物事について話す・たずねる
春) 第8週～ 第9週	Lesson 14: How about This?	服装について話す・たずねる 気持ちや意見を伝える
春) 第10週～ 第11週	Lesson 16: Where Are You From?(インタビュー)	時間があるかどうかをたずねる 好きなことや関心があることをたずねる
春) 第11週	Lesson 20: What Can You Do?	スキルや得意なことについて話す・たずねる

(15) ここで言う「連携」は、授業資料やその週の授業の様子を共有する形の「ゆるやかな」連携であり、2022年度から行っている（山内・大勝・村上, 2023）。2023年度は、2022年度と同様の取り組みに加え、各授業のターゲット語彙・表現を集めて反復学習する共通クイズを導入した（山内・村上・白土・加藤, 2023; Yamauchi et al. 2024）。

秋) 第1週～ 第2週	Lesson 17: Are You Free?	予定について話す・たずねる
秋) 第3週～ 第4週	Lesson 20: What Can You Do?	スキルや得意なことについて話す・たずねる
秋) 第4週～ 第5週	Lesson 21: Can You Come to the Party?	予定について話す・たずねる 誘う・誘いに返事をする
秋) 第5週～ 第6週	Lesson 23: What Do You Want?	予定について話す・たずねる 料理を選び、注文する
秋) 第8週	Lesson 24: Yesterday Was Amazing!	過去の出来事について話す・たずねる
秋) 第9週	Lesson 27: I Can't Come in	体調について話す・たずねる
秋) 第10週	Lesson 31: Take Me Out to the Ball Game	交通手段について話す・たずねる・アドバイスする 比較の表現を使いこなす
秋) 第11週	Lesson 37: Let's Agree to Disagree	田舎と都会を比較する 根拠を示しながら意見を述べる

なお、VOA Let's Learn English のレベル1は、表3に示すように、英語の知識がゼロでも取り組めるレッスンである。会話文が短いので2つのレッスンを1度に扱った。4月の時点では、このレベルの英語でも、ほとんどが「ちょうどいい難易度だった」あるいは「難しかった」と言っていた<sup>(16)</sup>。これと比較すると、今年度最後のVOAレッスン(第11週目)であるLesson 37は、基本語彙や文法しか使われていないものの、はるかに分量が多く、会話内容も幅が広がっているのが分かるだろう。秋学期の第11週目には皆、この会話をもとにしたペア会話練習(4.2.1)やQuizleetやKahootでの語彙・構文学習(4.2.2)などを経て、VOAクイズ(4.2.3)に自力で取り組めるぐらいの英語力は身につけていた<sup>(17)</sup>。

表3 VOA Let's Learn English Level 1 のレッスン比較

Lessons 1 & 2	Lesson 37
<b>Lesson 1</b> P: Hi! Are you Anna? A: Yes! Hi there! Are you Pete? P: I am Pete A: Nice to meet you. Let's try that again. I'm Anna. P: I'm Pete. "Anna" Is that A-N-A? A: No. A-N-N-A P: Well, Anna with two "n's" ... Welcome to ... 1400 Irving Street!	A: You know, I am from the country and sometimes I miss it. But I really like life in the city! I love the city! Oh, look. Someone lost a bag. Maybe it's theirs. Excuse me. Is this bag yours? T1: No. It's not mine. It might be hers. A: Excuse me. Is this bag yours? T2: No. It's not mine. It might be his. A: Thank you. Hello. Is this bag yours? T3: Yes, that's mine. These are all my travel things. Thank you, thank you! A: Are you okay? You seem ... nervous. T3: Well, this is my first visit to Washington, D.C. I'm from a small town in the country. I feel a little lost. A: I am from the country too! And I understand. When I first came here, I felt lost ... all the time.

(16) 毎回の振り返りフォームで確認した。

(17) 最終の総復習テスト後に、今Lesson 1とLesson 2を見るとどう感じるかと聞いたところ、一部をのぞいてほとんどの者が「今見ると簡単」だと答えている。

<p>A: My new apartment! Yes!</p> <p><b>Lesson 2</b></p> <p>J: Hey, Pete! Who's your friend?</p> <p>P: She is Anna. She is new to D.C.</p> <p>J: Where are you from?</p> <p>A: I am from a small town.</p> <p>J: Well, welcome to D.C.</p> <p>A: Thank you.</p> <p>J: I am Jonathan. I am in apartment B4.</p> <p>A: I am in apartment C2. Marsha is my roommate.</p> <p>J: I know Marsha. She is nice.</p> <p>P: And I am in Apartment D7. I have to go now.</p> <p>A: Oh!</p> <p>P: Remember to call Marsha at work. Tell her you're here.</p> <p>A: Right, thanks, Pete. Nice to meet you!</p> <p>J: You too, Bye.</p> <p>A: Apartment C2, here I come!</p>	<p>T3: So, do you like living in the country or in the city?</p> <p>A: I like to live in the city.</p> <p>T3: Why?</p> <p>A: The city is exciting! It has more culture than the country. There are many museums and restaurants. Every night, there is theater and music. And, there are more jobs. That is why I'm here.</p> <p>T3: Well, I agree. There is more culture in the city and there might be more jobs. But the country has more nature! It's peaceful and beautiful. There are more trees and mountains. The air is clean. You can go hiking and camping.</p> <p>The city is not beautiful. It's noisy and dirty.</p> <p>A: I disagree. I think all the different buildings are beautiful. And I like to watch all the different people.</p> <p>T3: That's another thing that is different. People in the country are friendly. They always say "hello!" Here, no one says "hello." I think city people are rude.</p> <p>A: Well, I agree. Country people are friendly. But I don't think city people are rude. I think they're just busy.</p> <p>T3: That's a good point.</p> <p>A: Look at me. I live in the city and I said "hello" to you.</p> <p>T3: But you are from the country.</p> <p>A: I have an idea. Let's say "hello!" to people -- to many people!</p> <p>T3: What? Why?</p> <p>A: Well, if we say "hello," maybe they will say "hello" to other people ... Hello!</p> <p>T3: ... and they will say "hello" to more people! That's a great idea! I'm glad you found my bag.</p> <p>A: Come on. Let's go say "hello" to people.</p> <p>A: We don't have to agree with people. They have their opinions. We have ours. And as we like to say, you can always agree to disagree! Until next time...! Hello!</p>
---	--

授業概要の説明に戻ろう。典型的な授業の流れに沿って、授業活動をまとめたものが表 4 である。本実践で重視した要素として、音声ありの練習 (Oral-Aural Practice : OA), 想起練習 (Retrieval Practice : RP), 言語活動 (Language Activities : LA), クラスメートとのインタラクション (日本語でのやりとりも含む (Interaction : I) ) のうちの要素が含まれているかも付記している。なお、カッコ付きのチェックマークはメインの要素ではないものの場合によって含まれることを意味している。

表 4 「英語 C」の授業の流れ・活動概要

授業活動	活動概要	OA	RP	LA	I
ウォームアップ	前時・本時の到達目標に関わるペア会話練習	✓	✓	✓	✓
洋楽リスニング	音声変化とリズムの習得 (10分)	✓			
Quizlet チーム戦	本時の語彙学習 (10~15分)		✓		✓
内容理解	本時の会話 (VOA レッスン動画) の理解	✓	(✓)	✓	(✓)
ペア会話練習 (時間制限あり)	本時のレッスン動画の会話 →自己表現ありのモデル会話	✓	✓	✓	✓
30 (45) 秒トーク <sup>(18)</sup>	既習事項活用・準備ありのトーク	✓	✓	✓	(✓)
Kahoot 個人戦	本時のターゲット語彙・文法 (10~15分)	(✓)	✓		✓
BC/ABC クイズ	英語 BC/ 英語 ABC 共通のターゲット語彙 (5分)		✓		
VOA クイズ	学習の定着のための動画付きクイズ (10分)	✓	✓	(✓)	



振り返り	授業の振り返り (5分)		(✓)		
Duolingo Mission	Duolingo <sup>(19)</sup> での自習	✓	✓		(✓)

なお、表4に示す通り、「言語活動」要素を含まない活動（網掛け箇所）の合計時間は40～50分であり、授業時間の5割から6割（55分～65分）を言語活動に費やしていることになる<sup>(20)</sup>。そのうち、本実践で重視した全ての要素を含むペア会話練習は、合計で40分～50分程度になる（言語活動の7～9割）。活動内容のバリエーションは以下で詳述するが、体力と集中力を消耗するタイプの練習も多く、この程度がマックスかと思われる。

#### 4.2.2 ペア会話練習

ここでは、本実践における口頭練習・ペア会話練習について論じる。習熟度の低い学習者向けに設計したもので、ターゲット語彙や構文を覚えるための口頭産出トレーニングであり（言語習得の第1段階；2節を参照）、言いたいことを英語にする処理を高速化・自動化するための言語活動でもある（言語習得の第3段階；2節を参照）。「スピーキングは担当する学生達には難しい」と考える先生方もおられるかもしれないが、以下に示す活動は、低習熟度の学生たちでも積極的に参加でき、程よくチャレンジングで、かつその場で成長を感じられる活動である。以下では授業で多用した4パターンのペア会話練習、(1) チャンク・スピーキング：サイトラ風、(2) チャンク・スピーキング：ロールプレイ風、(3) チャンク・スピーキング：身近なコンテキスト版、(4) 自由度の高い会話について、授業スライドを示しつつ紹介する。

その前に、会話練習に入る前の「内容理解」に触れておく。図5（左）のようなVOAレッスンの動画を埋め込んだスライドを用意し、1つの大意把握用の質問を見ながら、該当する短い範囲のみを視聴する（Watch）。その質問に答えさせ、理解を確認した上で、会話練習に進む。このためにスライドでは動画の再生箇所指定を行う。この場面では、[00:29] から [00:52] の25秒弱のみ再生するよう設定してある（図5右を参照）<sup>(21)</sup>。

また、ある程度会話練習をした後に、対訳付きのスライドを見ながらオーバーラッピング（字幕を見ながら同時に音読）練習を行うこともある（図6）。対訳付きオーバーラッピングは、内容理解を確実にするために、同時に、英語の語順で音声の流れる速度で、音

(18) Nation(1989) が提案した“4/3/2”と呼ばれる口頭流暢性向上トレーニングを、低習熟度学習者向けにアレンジしたもので、2列になって向かい合い、1人が30秒（時に45秒）の間話し続ける活動である。話し手役を交代して同様に話し終わったら、片方の列が1人分移動し、別の相手と同様のトークを行う。別の聞き手を相手に同じ話を3回繰り返す。相手が変わるので、同じ話を繰り返しても自然なコミュニケーションとなり、繰り返すごとに話す内容や量、流暢性が向上するため、達成感を得やすい活動でもある。秋学期は、教室環境上2列になって移動することが不可能になったため、実施を断念した。

(19) Duolingoについては本稿では扱わない。Duolingoの授業利用については、Yamauchi (2019), Yamauchi (2020a), 山内 (2021), 山内他 (2021) で論じている。現在、Duolingoは仕様が更新され、自習課題としても与えやすくなっているが、Duolingo for Schoolsは利用していない。

(20) 洋楽リスニングは毎回行ったわけではなく、QuizletやKahootも授業中の学習状況によってはスキップしたり、逆に多めにやる回もあった。これらの活動にかかる時間が少ない回は、言語活動の比率はさらに高くなる。

(21) Google Slidesに埋め込んだ動画は、このように再生箇所指定が非常に容易である。このように再生箇所をピックアップしておく、授業内でも自習時にも反復視聴が行いやすい。

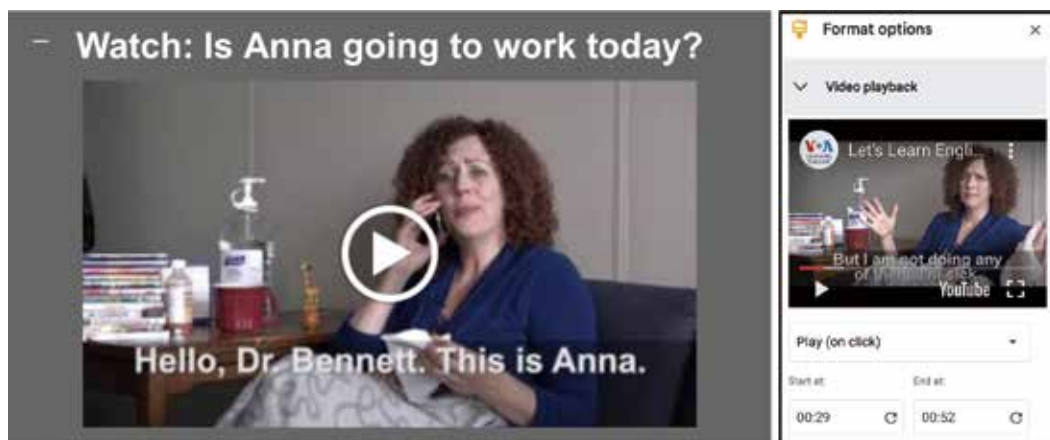


図5 動画を埋め込んだ授業スライド（左）と再生箇所設定（右）

声・意味処理を行う練習として実施する。また、オーバーラッピング時は「なりきりで」という指示を与える。状況を浮かべ登場人物の気持ちになりきって発話することで、英文と意味との結びつきを強固にするためである<sup>(22)</sup>。



図6 対訳つきオーバーラッピング用スライド

(1) チャンク・スピーキング：サイトラ風

チャンクごとにスラッシュを入れ、対訳をつけたスライド（図7左）を使い<sup>(23)</sup>、1人が

(22) VOA Learning English の登場人物は主人公の Anna をはじめとして、それぞれの個性が出ていて「なりきり」練習を行いやすい。

(23) 授業スライドには Google Slides を利用しており、全公開の設定にして Teams 上で共有リンクを配布している。学生たちは、手でスライドのそれぞれの箇所を見ながら活動することになる。

チャンクごとに日本語を言い、もう1人が英語に直す活動である。日本語係は、相手が英語に詰まったら、すかさず最初の1単語をヒントとして与える<sup>(24)</sup>。図7右は指示用スライドである。このように時間制限を設け、役割交代して2~3セット行う。日本語係の学生が英文+対訳スライドを見て、英語に直す役の学生は指示スライドを開けておくか、パートナーの方を見る。前述の通り、この活動の前に、ピックアップした動画部分について大意把握を行っており(図5)、スピーキング(音声化)練習をしながら、意味と英文を結びつけ、細部の理解を行えるようになっている。

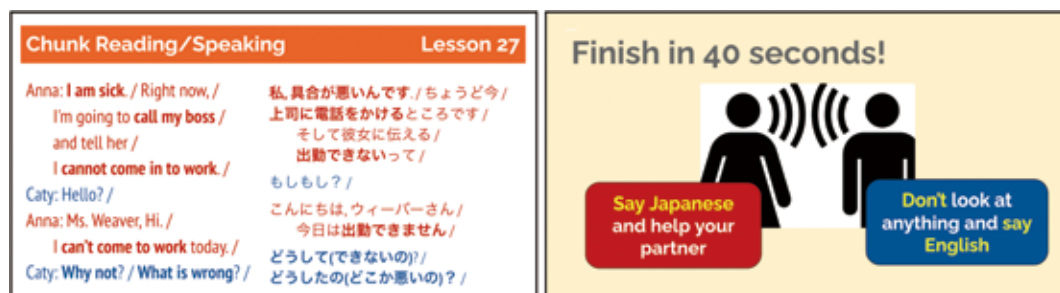


図7 チャンク・スピーキング(サイトラ)用スライド(左)と指示スライド(右)

会話文が長い場合などは、図8のように、会話そのままではなく、英文を抽出して練習させることもある。

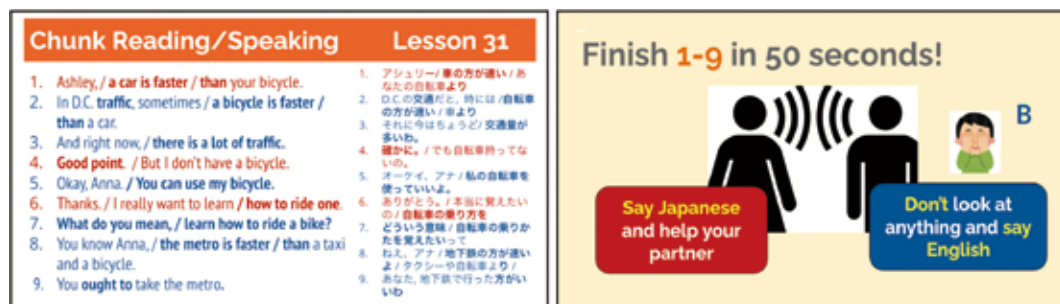


図8 チャンク・スピーキング(サイトラ)用スライド：英文抽出版

## (2) チャンク・スピーキング：ロールプレイ風

もう一つのチャンク・スピーキングは、会話する2人の役を分担して、自分の役のセリフを再現するロールプレイ風の練習である。チャンクの一部を日本語にしたものを見て、文全体を再現する。図9に即して言えば、Anna役は左のスライドを見ながら、「Pete, 私、得意なの/at asking questions」から「Pete, I'm good/at asking questions」を再現しようとする。同時に、Peteのセリフは全て見えているので、Pete役が詰まったら即座に次の

(24) 英語のチャンクとその意味を「素早く」結びつけることがポイントであり、なかなか思い出せない段階では、言ってもらって「ああ、それだった」と思っていた方が速く身につく。

1語をヒントとして与える。Pete役は右のスライドを見ながら同様の再現練習を行う。これも時間制限付き（この場合は30～40秒）で、役割を交代して2～3セット行う。



図9 Anna 役用スライド (左) と Pete 役用スライド (右)

### (3) チャンク・スピーキング：身近なコンテクスト版

VOA 動画の会話を学生の身近なコンテクストにしてアレンジしたモデル会話を練習させる活動である。例えば、図10は、VOAのLesson 21を元にした会話練習のスライドである。ホームパーティをカラオケに変え、市川のカラオケ店に行く設定にしている。同様に、注文場面の会話を扱った回はリコルドで何を食べるか話し合う場面にするなど、学習した表現を「実際に使う」イメージを持ってもらうよう場面設定を行っている。この身近なコンテクスト版は、図10にあるように、ウォームアップで使うことが多く、既習事項の復習やその回の予習（あるいはその両方）の役割を果たす会話として用意している。



図10 ウォームアップ会話練習用スライド：A 役用 (左) と B 役用 (右)

### (4) 自由度の高い会話

ターゲット構文・ターゲット語彙を使いつつ、「自分ごと」として表現する余地を与えた（自由度を高めた）モデル会話に基づく練習である。例えば、モデル会話（図11左）の音読練習した後、できるだけメニュー画面（図11右）のみを見て会話練習を行う。教卓前のモニターにはメニューを投影し、難しければ手元でモデル会話も見ながら注文を選ぶようにした。図12も、画像資料を見ながら会話するもので、Do you think～? を使っ



て質問し、I think や I guess を使って推測 (Guess) を言い合うだけの簡単な会話で、「自分の考え」を比較級を用いて表現することに特化した練習である。このように、(1)～(3)と比べれば自由度は高いとは言え、本来の意味での「会話」ではない。基礎を身につけ(直し)ている段階の学習者向けのアレンジである。このように、モデル会話の作成においては、自己表現要素を入れつつ、「2, 3回練習するとうまくできるようになる」レベルの難易度になるよう工夫した。



図 11 注文場面の会話練習用スライド：モデル会話文（左）とメニュー（右）



図 12 新幹線と他の高速鉄道の速度を比較する会話のためのスライド

以上、授業で多用した4パターンのペア会話練習、(1) チャンク・スピーキング：サイトラ風、(2) チャンク・スピーキング：ロールプレイ風、(3) チャンク・スピーキング：身近なコンテキスト版、(4) 自由度の高い会話について、授業スライドを示しつつ紹介した。主なねらいは英語のチャンクと意味を素早く結びつけることである。時間制限つきで2～3セット繰り返すため、必ず「初回よりは」できるようになり、その場で達成感が得られる。また、具体的なコンテキストの中で（登場人物のつもりで、または自分と結びつけて）会話することにより、学習者が「英語で話している」感覚を持ち、簡単な構文でも様々な自己表現ができることを実感してもらうこともねらった。

#### 4.2.3 Quizlet Live と Kahoot : 想起練習+インタラクシオン

ここでは、クラスメートとインタラクシオンを含む想起練習として、Quizlet Live と Kahoot<sup>(25)</sup>を紹介する。Quizlet Live は、Quizlet の学習セットから任意選択された項目で行うチーム戦早押しクイズである。ランダムに振り分けられたチームメンバーが集まるように座席を移動した上で、ゲームをスタートする。各自の端末に質問と答えの選択肢が表示されるが、正解の選択肢が表示されるのはチーム内の1人だけである。このため、必然的に相談や教え合い（インタラクシオン）が発生する（図13）。自然に、考えを声に出す（think out loud）、つまり声を出す想起練習になる。12問連続正解でゴールとなり、1問間違えると0に戻る。チームの進捗が前に投影され、僅差で競り合っていたり、ゴール間際に0に戻ったりといったことがリアルタイムで確認できるため、非常に盛り上がる。

Kahoot のチーム戦も盛り上がるのだが、席移動を何度も行うのは時間的に厳しいこともあり<sup>(26)</sup>、本実践では、ターゲット構文を中心にした問題を使った個人戦をメインとした。Kahoot では、図14のように1問ごとに回答結果が表示され、何人が正解したか、どのように誤答したかが一目で分かるため、必要に応じてポイントを復習したり、再度口頭練習を入れたりするのに最適である。また、個人戦でも、周りの人との教え合い（時にひっかけ合いも）を含めインタラクシオンは自然に発生する。また、Quizlet Live では正面スクリーンに提示されるのが進捗のみであるのに対し、Kahoot は、正面スクリーンに投影された問題を全員で見ながら、各自が回答する形なので、回答時間中、教員がターゲット構文などを繰り返し聞かせることもできる。



図13 Quizlet Live : 学生の教え合いの様子

表4 (4.2.1) に示したように、ウォームアップの後、Quizlet Live でターゲット語彙を学習し、動画レッスンと会話をベースにターゲット語彙・構文の口頭練習を行った後、特

(25) Kahoot! については、山内 (2017) で詳細に論じているが、授業設計における Kahoot! の位置付けについては Yamauchi (2020)、山内 (2021) も参照されたい。

(26) 席が離れたままでもチーム内で相談できるようだが、筆者は試していない。



図 14 Kahoot 回答終了後のスクリーン

に構文・文法事項の定着のために Kahoot を行うのが典型的な授業展開だが、後半になるほどペア会話練習の必要量が多くなるため、会話練習の合間に Quizlet や Kahoot を挟んだりもした。学生の理解の様子を見つつ、予定より多く繰り返したり、逆に早めに切り上げたり、時にスキップするなど、その時々でフレキシブルに対応している。

#### 4.2.4 VOA クイズ：想起練習＋言語活動（内容理解）

ここで言う「VOA クイズ」とは、VOA Let's Learn English という動画教材の Level 1 を使った自動採点・フィードバック付きのクイズである<sup>(27)</sup>。授業で使用したレッスンについては 4.2.1 を参照されたい。その回で取り上げるレッスン動画を組み込み、その内容の理解確認のための問題（図 15）と、ターゲット文法や語彙の確認のための問題、および文法・語法のまとめ（図 16）を含めている<sup>(28)</sup>。

このクイズを授業最後に行うことで、授業で学んだことを「想起」し、あやふやな箇所を把握できる。なお、クイズ提出後、正答率が 60% 未満の場合は、授業スライド、授業中のメモ、フィードバックを確認した上で、再トライするようにと指示が表示される設定にしている<sup>(29)</sup>。

(27) VOA 動画をベースにした自動採点式クイズは、コロナ禍対応として整備し、教員間でも共有して以来（山内, 2020b；山内, 2021；山内・菅原・村上・吉田・日高, 2021）、音声変化への習熟を狙った音声クイズ版（山内, 2022；Yamauchi, 2022）をはじめとして、担当クラスに合わせてカスタマイズしながら利用を続けている。

(28) 上記、表 4 において、VOA クイズについて「言語活動」にカッコ付きのチェックを入れているのは、内容理解の活動を含むためである。

(29) これはいわゆる「テスト不安」を解消するためにも役立つ。クイズで「想起」を求められること、それに応えようとすることは、記憶の定着と学習促進につながる。間違っただとしても「想起しようとする」こと自体が記憶を強化する（キャリアー, 2015）。自分の学習状態よりもスコアばかりが気になり、テストに取り組むことに忌避感情があるようでは、この効果は得られない。本実践では、クイズ（テスト）を学習手段として捉えられるよう、「思い出すことが重要」「間違ったらそこを覚えればよい」「2 回目、3 回目で思い出せることが増えたら拍手」といった指示を常に出した



図 15 VOA クイズ (L31) : 内容理解問題

図 16 VOA クイズ (L31) : 文法のまとめ

自動採点式であり、クイズを送信すると即結果が分かり、上述のように、各設問について自動フィードバックをつけている (図 18)。授業でも内容理解のための動画視聴や、対訳つきのチャンクスピーキングを通してチャンクごとの意味理解を図っているが、英会話を中心とするという「英語 C」の特性もあり、活動の指示は基本英語で行い、日本語での説明に時間をさくことはしていない。このクイズに (繰り返し) 取り組むことで、日本語での文法語法のまとめ (図 17) や自動フィードバックの解説 (図 17) を通して、より理解が確実になると考えている。

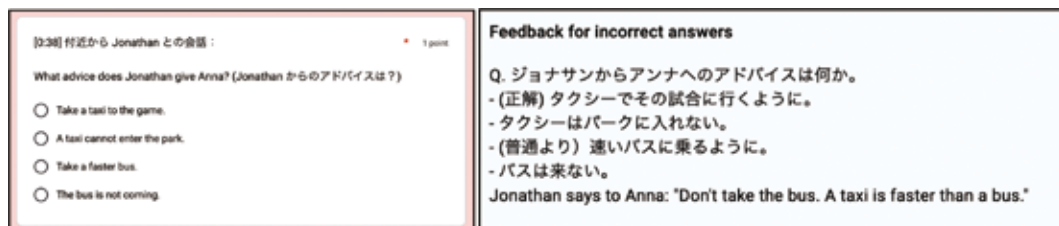


図 17 VOA クイズ (Lesson 31) : 設問 (左) と自動フィードバック (右)

なお、受講生の回答結果がまとめて確認できるため (図 18)、誤答が多い箇所などを確認した上で、必要に応じて次の授業活動を調整している。

最後に、VOA クイズ (および ABC/BC 共通語彙クイズ) の「総復習クイズ」について触れておく。学期に 2 回行っており、総復習の回は、それまでのペア会話練習 (4.2.1)、Quizlet および Kahoot! (4.2.2) で十分に想起練習を行った上で、「総復習クイズ」に取り組む。「思い出す (想起) のが重要」と周知しており、スコアが 60% 未満だった場合は、スライドやメモで確認し直した上で再受験することを必須としている。再受験に意味を持たせるべく、総復習テストに関しては、フィードバックはつけず、設問もランダム表示される設定にした。



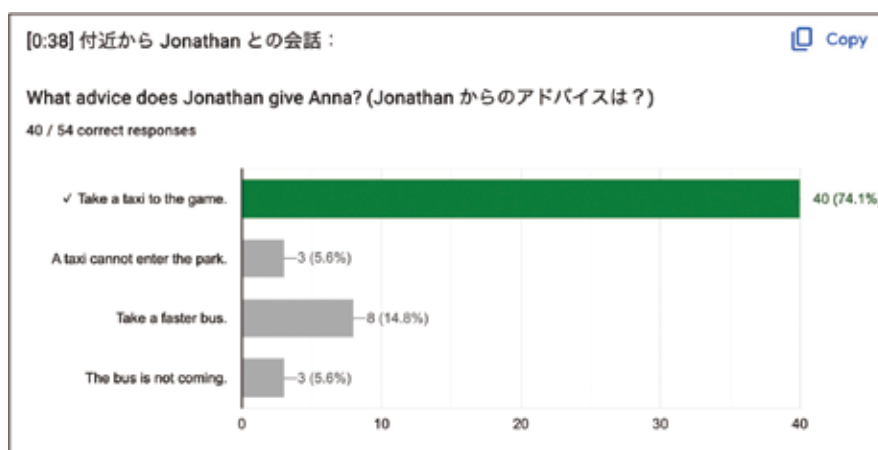


図 18 VOA クイズ (Lesson 31) : 回答サマリー

#### 4.2.5 指導における英語使用 (English as Medium of Instruction : EMI)

ここまで、言語習得にとって不可欠な口頭練習、およびスキル習得一般に必要な「想起・検索」処理の自動化を目指すタスクを、授業活動にどのように取り込んだかを具体例を示しながら説明してきた。最後に、教員の英語使用について簡単に触れておく。

「英語 C」という科目の特性上、指導においては英語使用を中心とし、英語でやりとりすることが自然だと感じられるよう意識した。4.2.1 で示した通り、本実践では教員による「本文の意味説明」の時間はなく、「日本語での文法解説」の時間もほとんどとっていない。教員の発言量自体も少ないこともあり、「英語使用を中心」にしても、学生がついてこれられないという事態は起こらない。本実践での教員の英語使用は、主に教室英語(“Let’s get started”, “Take notes”, “You have 40seconds/I’ll give you 50 seconds now”, チーム戦の前の “Get ready to move”, ペアを調整する “You and you are a pair” など)と練習のポイント (“Speed is important”) や励まし (“It’s difficult at first”, “You’ll be better now”), 授業前後のスマールトークぐらいである。

練習のポイントや語法・文法の解説、課題の指示など、日本語を出した方がいいと判断した場合は、日英併記でスライドに示し、それを提示しながら英語で話したり、英語と日本語の両方で話したりする。同じような指示が繰り返される場合は、だんだん英語のみの指示にしていく。文法解説における日本語と英語の併用の様子を、可算不可算の説明を例にとって簡単に描写しておこう。図 19 のように画像を見せながら “(T) Can you count eggs? 数えられる?”—“(Ss) Yes!” —“(T) Yes, you can count eggs. 数えられる。可算だね。” —“(T) Can you count water?” —“(T) No!” —“(Y) Right. You can NOT count water. 数えられない。1 個分が分からないからね。”といったやりとりを通して、日本語もはさみながら「解説」を行う。日本語や英語で教員が一方的に説明するというやり方はとっていない。低習熟度の学習者向けの EMI におけるもう 1 つのポイントは、学生の英語使用を奨励しつつも、日本語使用を禁止しないことである。教員の英語での質問に学生が日本語で答えたり、学生の日本語での質問に教員が英語で答える形のやりとりも頻繁に起こることになる。筆者の経験では、やりとりで英語を使うことが自然だという雰囲気さえあれば、学生も「言



図 19 Kahoot スライド画面

えそうなこと」は英語で言おうとするようになっていく。

### 4.3 実践の評価

ここでは、主に学生の授業アンケートに基づいて本実践を評価する。英語習熟度を測る実力テストも実施するが、ポストテストの実施は本論執筆時以降である。授業アンケートは、春学期開始時の4月、同終了時の7月、そして秋学期終了時の1月に実施した。

#### 4.3.1 事前・中間・事後調査から見られる意識の変化

まず、4.1で示した4月時点の英語や英語学習に対する意識の変化を見ておこう。表5は、事前調査(2023年4月)、中間調査(2023年7月)、事後調査(2024年1月)の回答結果をまとめたものである。執筆時点で、1月の事後調査の回答数が少ないため、後日結果をまとめ直す必要はあるが<sup>(30)</sup>、「英語が好き」かどうかについて、年度当初は「4:とても好きだ」と「3」を合わせて30%弱にとどまったが、事後調査では60.4%と倍増しており、「英語が苦手」と言う学生も、全体としての割合は多いものの、「1:とても苦手だ」が年度当初の約65%から約28%へと半減し、年度当初はゼロだった「4:とても得意だ」と回答する者が現れるなど、英語および英語学習に対する好感度や自信が向上していると言える。また、年度当初の時点ですでに、大半の学生が「英語を伸ばしたい」「英語でコミュニケーションをしたい」という前向きな姿勢を見せていたが、この前向きさは年度末でも維持されていたことが見てとれる。

表 5 英語および英語学習に対する意識の変化：2023年4月～2024年1月

質問・選択肢	時期・回答者数	4	3	2	1
英語は好きか：	事前 (4月)・68	7.4% (5)	22.1% (15)	51.5% (36)	13 (19.1%)
4:とても好きだ～	中間 (7月)・66	15.2% (10)	45.5% (30)	25.8% (17)	9 (13.6%)
1:全然好きではない	事後 (1月)・53	18.9% (10)	41.5% (22)	35.8% (19)	2 (3.8%)

(30) 事後調査は12週目に実施したが、この週は2クラスともインフルエンザ等での欠席者が多かった。復調後に回答を促す予定である。

英語は得意か： 4：とても得意だ～ 1：とても苦手だ	事前（4月）・68	0.0%（0）	5.9%（4）	29.4%（20）	64.7%（44）
	中間（7月）・66	3.0%（2）	12.1%（8）	48.5%（32）	36.4%（24）
	事後（1月）・53	9.4%（5）	17.0%（9）	45.3%（24）	28.3%（15）
英語を伸ばしたいか： 4：強く思う～ 1：全然そう思わない	事前（4月）・68	36.8%（25）	52.9%（36）	8.8%（6）	1.5%（1）
	中間（7月）・66	42.4%（28）	53.0%（35）	1.5%（1）	3.0%（2）
	事後（1月）・53	47.2%（25）	45.3%（24）	7.6%（4）	0.0%（0）
英語でコミュニケーション をしたいか： 4：強く思う～ 1：全然そう思わない	事前（4月）・68	35.3%（24）	38.2%（26）	23.5%（16）	2.9%（2）
	中間（7月）・66	40.9%（27）	47.0%（31）	10.6%（7）	1.5%（1）
	事後（1月）・53	39.6%（21）	43.4%（23）	15.1%（8）	1.9%（1）

「英語が好きか」についてのコメント（20件）から、具体的な記述や理由が分かるものをいくつか紹介する。（ ）内は回答番号である。（a）は変化の大きさが伝わるコメントである。それ以外を見ていると、当然と言えば当然だが、「楽しい」と思えば好きになる（b・e）、「できる」と楽しいと思える（c・f）ことが伺える。（d）も色々と学習した結果「できた」から好きになったと解釈できる。

- 高校までは英語が大の苦手だったが、ほんとに好きになった。ゼミも英語に関することに入ろうと考えている。（4）
- 英語で会話をするのが楽しくなった（4）
- 嫌いと言うよりは話せば楽しいけどまだ難しいなと思いました。だけど完璧じゃなくてもある程度なら通じることもあるし頑張ろうともおもいました（3）
- カフトをクラスメートとやったり、Duolingo を使って家でも英語の学習をしていたため、少し英語が好きになった。（3）
- 授業が楽しかったから少し好きになった（2）
- もう少し喋れたら、面白そうだと思った。（2）

「英語が得意か」についてのコメント（14件）では、できるようになったことに言及したものが目立つ（a～c）。また「1」や「2」と苦手よりの回答を選んでいても、コメントは前向きなものが多かった（c～f）。

- 英語を話せるようになり、少し得意になった（4）
- 日常で使えるようなことを覚えることができた（3）
- だいぶ感覚で喋れるようになりました（2）
- 苦手なのは変わらないけどやろうと思う気持ちは上がったと思います。（2）
- まだまだ未熟な部分が多いがこれからもっと学んでいきたいと思った。（2）
- 去年より成長した（1）

「英語力を伸ばしたいか」についてのコメント（20件）は、「さらに伸ばしたい」というタイプ（a～f）と、将来や海外など「新たな状況に対応したい」というタイプ（e～k）に大別できる。いずれも、教科としての英語ではなく、コミュニケーション手段として英

語が想定されており、英語を使う自分を思い描けている点に注目したい。

- a. もっともっと聞き取る力をつけていきたいです。(4)
- b. 話せる単語量を増やしたいなと思いました。(4)
- c. 日常で使えるものを増やしたいと思った。(4)
- d. トーク力をもっと伸ばしたいと思った。(3)
- e. リスニングで話していることが理解できないと自分の返答もうまくできないと思うので、リスニングの力をもっと伸ばしたいと思った。(3)
- f. もっと伸ばしたくなった 話せば自分の可能性が広がるし多分楽しい人生になる！(4)
- g. 外国の方と話すことが増えたのでそう思った。(4)
- h. 英語で話すと楽しいから外国人の人とも話してみたいと思った。(4)
- i. 海外に行ってみみたい気持ちが強くなった。(4)
- j. これからの世の中英語ができて損はないと思うから(4)
- k. 海外で通じる英語を覚えたいと思うようになった(4)

「英語でコミュニケーションをしたいか」についてのコメント(16件)は、会話練習の「楽しさや達成感からもっとやりたくなった」タイプと、レベルを上げて「世界を広げたい」タイプに大別できる。ここでは前者のみを紹介する。

- a. 声に出してるとすごい楽しいと感じた。もっとコミュニケーションを取りたいと思った。(4)
- b. 英語を見ないで言えると嬉しくなったから。(4)
- c. 英語でのコミュニケーションが面白かったのもっととりたくなった。(3)
- d. 人と話すのが楽しいし、自分の国の人じゃない人と話して自分の知識や経験も増やせるからしたくなりました！(4)

このように、年間を通して「英語を伸ばしたい」「英語でコミュニケーションをしたい」という前向きな姿勢が少なくとも維持された。これに関連して、「最も伸ばしたい」スキルについての回答結果を表6に示す。「会話する」を挙げる学生が最多であることは変わらないが、この回答の割合が約76%まで増加しており、英語でのコミュニケーション力向上への意欲の高まったことが見てとれる。

語彙やフレーズ(構文)の覚え方にも変化が見られた。書いて覚えることも重要ではあるが、言語習得の最初のステップは音韻ループ内での内語反復であり(2節)、音韻記憶を確実にして(音に十分馴染んで)から、正しく綴る練習に進む方が言語習得としては効率が良い<sup>(31)</sup>。表7に示す通り、3回の調査において、年度末で初めて「口に出して覚える」が「書いて覚える」を上回った。全員ではないが、7割近くの学生が「口に出して覚える」ようになった。

表6 最も伸ばしたいスキルの変化：2023年4月～2024年1月

質問	時期・回答者数	読む	書く	聞く	話す
英語スキルのうち、最も伸ばしたいもの	事前（4月）・68	11.8%（8）	14.7%（10）	10.3%（7）	63.2%（43）
	中間（7月）・66	6.1%（4）	10.6%（7）	13.6%（9）	69.7%（46）
	事後（1月）・53	3.8%（2）	9.4%（5）	11.3%（6）	75.8%（40）

表7 単語やフレーズの覚え方の変化：2023年4月～2024年1月

単語やフレーズの覚え方（複数回答）	4月（N = 68）	7月（N = 66）	1月（N = 53）
発音を確認して、何度も口に出して覚える	25%（17）	43.9%（29）	67.9%（36）
単語帳を何度も見て（赤シート利用など）覚える	35%（24）	33.3%（22）	39.6%（21）
何度も書いて覚える	68%（46）	59.1%（39）	52.8%（28）

#### 4.3.2 「英語C」の授業活動に対する評価

年度末の事後調査では、「英語C」の授業活動についての学生からのフィードバックも求めた<sup>(32)</sup>。まず、授業活動の満足度について見ておく。表8に示すように、本稿では論じていない洋楽リスニング、Duolingoの自習課題も含めて、全ての活動について9割以上の学生が「4」か「3」と答えている。全ての活動について満足度は高いが、最も高いのがQuizlet チーム戦（QuizletLiveであり、9割近くの学生が「4：非常に満足」と回答した。Kahoot 個人戦は、全体として満足度は高いが「1：とても不満」と回答した者がいる<sup>(33)</sup>。ペア会話練習はQuizlet チーム戦と同様に全員が「4」か「3」と答えている。VOA クイズについての満足度も高く、間違ったところやあやふやなところを、フィードバックやスライド・自分のノートを見て「思い出すのが重要」として「再トライ」を促した<sup>(34)</sup>ことが、達成感を得る機会にもなり、また、いわゆる「テスト不安」解消にもつながったと考えている（4.2.3も参照）。

(31) したがって、習得初期から、単語テスト等で「正しいスペルで」書くことを求めるのは意味がない。スペルがうろ覚えでも「意味を浮かべてその語句が言える（音韻記憶は検索できている）」段階を無視することになるからであり、テスト時に「答えを書ける」よう、正しい発音を無視してひたすら書くような「勉強」（3節、4.1, 4.3）は言語習得を妨げるからである。

(32) 7月の中間調査では、「英語A」「英語B」「英語C」の連携についての調査（山内・村上・白土・加藤，2023；Yamauchi et al, 2024）を優先し、「英語C」に特化したフィードバックは求めなかった。

(33) いずれの活動についても、「1」や「2」と回答したものに関するコメントはなく、不満の理由は不明である。

(34) 実際、VOA クイズは多くの学生が複数回受験している。自動採点式のフィードバック付きのクイズであり、「正答を見る」ためだけに初回は考えずに取り組む、という「ズル」をする学生も出てくると思われるが、本論ではその点を分析までではできていない。授業時の取り組みでは所要時間が分かる（速すぎるのはおかしいとすぐ分かる）ことを伝えた他、特に初期は、点数よりも「自分で思い出す」こと、「自分があやふやな所を把握する」ことが重要だ（自分のためになる）と繰り返し言って聞かせていた。それでも、自分の身になることより点数が大事と考えるなら仕方がないというスタンスである。

表8 「英語C」の授業活動に対する満足度：「4：とても満足」～「1：とても不満」

授業活動	回答人数	4	3	2	1	平均
Quizlet チーム戦	53	88.7% (47)	11.3% (6)	0.0% (0)	0.0% (0)	3.9
Kahoot 個人戦	53	86.8% (46)	11.3% (6)	0.0% (0)	1.9% (1)	3.8
ペア会話練習	53	71.7% (38)	28.3% (15)	0.0% (0)	0.0% (0)	3.7
VOA クイズ	53	67.9% (36)	30.2% (16)	1.9% (1)	0.0% (0)	3.7
洋楽リスニング	53	60.4% (32)	37.4% (20)	1.9% (1)	0.0% (0)	3.6
Duolingo ミッション	53	60.4% (32)	30.2% (16)	7.6% (4)	1.9% (1)	3.5

上記の授業活動では、口頭練習や反復学習を通して定着や自動化を促すことを最も重視しており、加えて、学習活動の効果を高める要因として「楽しさ」や「教え合い」にも配慮し、授業中の働きかけやフィードバックを通して、口頭での言語活動を阻害する「間違いを恐れる気持ち」の軽減も図った。これらのねらいが活動を通して意図通りに機能したかを判断するために、学習活動とその効果についての考えを聞いた。

表9の回答結果にある通り、「声に出して練習すると定着しやすいと思う」と回答した者が8割近くおり、「反復すると定着しやすいと思う」との回答も6割を超えた。覚えるために繰り返すこと自体は彼らにとっても新しい考えではないだろうが（やるかどうかは別にして）、一般に英語学習において口頭練習が不足していることを踏まえると（3節）、授業活動を通して口頭練習の効果（定着しやすい）を実感できた者が多かったと推察できる。このことは、上述の語彙やフレーズの覚え方の変化（表6）とも矛盾しない。

表9 学習活動とその効果についての考え：2024年1月 (N = 53)

質問：自分の考えに近いものを全て選んでください。(複数回答)	回答割合 (人数)
声に出して練習すると定着しやすいと思う	77.4% (41)
反復すると定着しやすいと思う	62.3% (33)
QuizletやKahootなどのゲームで競い合うと定着しやすいと思う	56.6% (30)
完璧な英文じゃなくても通じると思う	41.5% (22)
ペアワークやチーム戦で教えあうと定着しやすいと思う	37.7% (20)
クラスメートとの会話練習は楽しく学べる	35.9% (19)

この質問に対するコメントは、全体に対して1回のコメントを書く形にしたため、いくつかにまたがる内容になっている。多かったのは、会話練習で「声を出す」ことで定着することが実感できたことが伺えるコメントである。

- 積極的に授業に出て声に出したりしているとしっかりと身につくのだなと感じた。今までは、声を出していなくて覚えることに時間がかかったけど、声を出すことによって、定着しやすいことが分かった。
- 発音を意識するようになってから少しスムーズに読めるようになった気がする

- 会話する時に適当ではなく、文法を考えながらはなすようになった。
- 自分の口で言えば覚えるなど思いました！
- 声にだすことで学習した内容が定着しやすと感じた

その他、「ゲームも活用してやると覚えるし定着もするという考えをもちました！」「カフトなどのゲーム形式で行うことで楽しみながら学べたので英語に対する意欲が上がりました」など、QuizletやKahootに言及したコメントや、「英語は完璧じゃなくても伝わることが分かった」や「習った英語を友達との会話で使うようになった」など、会話練習を通して、間違いを恐れず英語を使う姿勢ができたことを伺わせるコメントなどもあった。

最後に、「今年度の授業を通して、自分が成長したと思う点」についての自由記述回答をいくつか紹介する。「前学期より英語が分かるようになった」「全体的に少し英語力が上がったと思う」というざっくりとした回答や、「リスニングが聞き取りやすくなりました」「英語を何も見ないでしゃべれることが多くなった」「読みが伸びたと感じた」「最初のころに比べて英語がパッと出てくるようになった」「会話をすることの楽しさを学ぶことができた。楽しい授業だった」「自主的に英語に触れようと思えるようになった」のように1つのポイントを挙げた回答も多かったが、ここでは、複数の側面に触れているもの、具体的に説明してくれたものを紹介したい。

#### 〈意識の変化（具体的・強調）〉

- 今までずっと英語が嫌いだったがこの授業で好きになれた。それが1番嬉しかった。英語でたくさん友達を作れたのも嬉しかった。授業が終わって一切英語に触れなくなってしまわないようにDuolingoは必ず続けたい。
- 今まで英語に苦手意識があり積極的に取り組むことを避けていたが、この授業を通して少し楽しいと思えるようになった。まだ苦手意識は払拭しきれていないが、日常生活で英語だから見るのをあきらめるというのではなく、少し挑戦してみようとおもった。
- 今年度の学習の前は自分は英語が苦手で、できるだけ失敗しないようにという気持ちが強かったけれど英語の授業を通して、失敗を恐れずに発言していくことが大切だなと感じました。
- いろいろな人と話して英語の苦手意識が少し克服できたような気がします。授業活動がペアワーク多めで人と喋る機会があったからこそ、話すことに対して苦手意識を持たずにできるようになりました。

#### 〈意識の変化+伸び〉

- 英語Cでは、ペアでの練習やカフトなどの競いながら問題を解く形式が多く、英語を得意になりたいと思うような学習でした。英語はとても苦手で、上手く英語のコミュニケーションが出来ていませんでしたが、今年度を通して、扱える英語表現を増やすことが出来ました。
- 英語を友達と話していくうちに楽しいと思うようになり、英語を積極的に使いたいという気持ちがこの講義で生まれました。たくさん友達と話す機会もあり、頭

に定着しやすかったです。ゲームなどを使った方法でも英語をおぼえることができ、意外とそれも繰り返しやることで頭に定着しやすかったです。ありがとうございました。

- 英語への苦手意識は今年度の授業を通して和らいだと感じました。それでも苦手意識はまだあります。完璧な英文を話すことはまだできませんが、ある程度なら話せるようになりました。Quizlet やカフトなどのゲームを通して英語に触れることで、英文などを覚えやすくなると感じました。
- リスニング力は確実に伸びたと感じます。会話を英語で頑張ってみるといふ勇氣も成長しました。

#### 〈伸び+意欲〉

- 4月と比べて、会話がスムーズにできるようになり、多くの単語や表現方法を覚えられた。ので、英語のトーク力をもっと伸ばしたいと思った。
- 前よりも英語を覚えたいという気持ちが高くなった。もっといろいろな表現を覚えて海外の人と普通に話せるようになりたいと思った。
- もともと英語は苦手ではなく好きだったので山内先生の授業を通して更に好きになることができました。授業内のペアワークで普段は話さない人とも積極的にコミュニケーションを取れるようになって、いろいろな一面を見ることができるようになりました。また見かけで判断することなく話して見たら意外に面白い人なども多かったのでもとても良かったです。英語に関して書く力よりも読む力や話す力が以前よりも伸びたと感じました。このように英語Cで学んだ英語力ももちろんですが、コミュニケーション能力の方を他の講義でも活かして充実させた学校生活にしたいです。

#### 〈伸び+学習方法〉

- 最初のVOAと新しいVOA比べて簡単だとおもったので英語力が上がっていると思いました。英語を定着させるには書くだけでなく口に出して読んで覚えると定着しやすいことを学べたので良かったと思いました。
- 以前よりも英語を聞き取る力が向上したと思った。また、何度も問題を解くことで知らなかった単語を意味とスベルを覚えることが出来た。
- 英会話で完璧な英語ではないけれど何とか相手に伝えようとしている中で、いろいろな表現を覚えることができた。
- 読む力に加えてできるだけ自分の力で訳そうとする力が身についたと思います。最初のVOAが新しいVOAと比べて簡単だとおもったので英語力が上がっていると思いました。英語を定着させるには書くだけでなく口に出して読んで覚えると定着しやすいことを学べたので良かったと思いました。

#### 〈伸び幅 (具体的・強調)〉

- 単語や文法、発音についてなど授業を受ける前と後ではかなりの違いが出ていると考えます。総合的に成長できたのではないかと自負しております。前学期、本



学期ともに為になる授業をありがとうございました。

- 最初の頃は文章や単語の意味がまったくわからず理解もできなかったが、後半はなんとなくだが理解することができた。

#### 4.4 まとめ

4節では、2023年度に筆者が担当した「英語C」の授業実践を振り返った。参加者は習熟度の低い英語学習者であるが、未習熟であるのは、習得の第1段階・第3段階で必須になる口頭トレーニング（2節）を行ってこなかったためであり（3節）、このトレーニング不足を補うべく口頭練習・言語活動を中心とし、スキル習得全般に不可欠な「想起・検索」処理が繰り返し行われるよう、授業を設計した（4.2.1）。ターゲット語彙・構文を様々な形で「想起・検索」させていることを示すため、以下に授業活動の概要をまとめる。1・3・5を通して、授業内で、週をまたいで、数週間あけて、必要な想起練習を繰り返したことになる。

1. 主要教材：VOA Let's Learn English Level 1 の字幕付き動画（4.2.1）
  - ターゲット語彙・構文を思い出す Kahoot(個人戦)や Quizlet(チーム戦)(4.2.3)
  - ターゲット語彙・構文を使ったやりとり練習＋自己表現要素（4.2.2）
  - VOA クイズ(自動採点式フィードバック付き)で内容・語彙構文の確認(4.2.4)
2. 音声学習：洋楽リスニング（音声変化とリズムに注目）
3. ABC/BC の復習クイズ：英語 ABC/ 英語 BC 共通のターゲット語彙クイズ（週3回ないし週2回、同じ語彙セットを扱うクイズを行うことになる）
4. Duolingo 自習課題：月1回のミッション
5. 1 + 3 の総復習：学期に2回（4.2.4）
6. 2 の総復習：学期末

チーム戦やペアでの会話練習では「教え合い」の要素も重視し（4.2.2, 4.2.3）、クイズは成績のためではなく「自分が学ぶための想起練習の機会」として捉えてもらえるよう、間違っても「思い出すのが重要」と折に触れ伝えた（4.2.4）。習熟度の低い英語学習者に対して「スピーキング」活動を行うことは困難だという考えもあるだろうが（3節）、本節で挙げたペア会話練習は、本実践の参加者たちにとっても、練習すれば上手になれる、適度にチャレンジングな「スピーキング」活動だったと言える。

言語習得に必須である口頭練習とスキル習得全般に必須の想起練習を繰り返す（間隔反復）ことで、実際に習得が進めば、苦手感の強い学習者でも伸びを実感できると想定した<sup>(35)</sup>。また、本実践の参加者は「英語を話したい」「話す力を伸ばしたい」という気持ちが強く（4.1）、本実践での会話練習は「できるようになりたいこと」を学ぶという点でも動機付けの維持・向上につながると考えた。

本実践を評価するために、英語や英語学習に対する意識の変化（4.3.1）および授業活動

(35) 本稿では触れていないが、VOA クイズの末尾につけたコメント欄、そして毎回の授業の振り返りフォーム（Reflection）でも、自分が「学んだこと・できるようになったこと」への注目を促すよう指示文を作っている。

に対するフィードバック (4.3.2) を行った。事前 (4月)、中間 (7月)、事後 (1月) の回答を比較したところ、英語および英語学習に対する好感度 (英語が好きだ) や自信 (英語が得意だ) の向上が確認でき、また、年度当初から、大半の学生が「英語を伸ばしたい」「英語でコミュニケーションをしたい」という前向きな姿勢を見せており、それが2学期間維持された。自由コメントからは「できるようになった」「伸びた」という実感が楽しさやもっと伸ばしたいという意欲につながる事が推察された。語彙やフレーズ (構文) の覚え方についても、発音は気にせずひたすら書くようなやり方をやめ、7割近くの学生が「口に出して覚える」という言語習得的に理にかなった方法を行っていることが確認された。

授業活動に対するフィードバックでは (4.3.2)、実施が困難だと思われることもあるペア会話練習や「テスト不安」と結びつきやすいクイズも含めて、いずれの活動についても満足度は非常に高く、ほとんどの学生が楽しみながら積極的に取り組んでいたことが確認できた。また、多くの学生が「口に出すと定着しやすい」「反復すると定着しやすい」に同意しており、授業活動を通して口頭練習や反復練習の効果を実感できたことが伺える。最後に、授業を通して成長したと思う点についての自由記述回答のうち、いかに英語嫌いが変わったか、苦手意識が克服できたかといった意識の変化を述べたもの、そうした意識の変化と伸びの実感を述べたもの、伸びの実感とそれによる意欲向上に言及したもの、伸びの実感とそれをもたらした学習方法に言及したもの、伸び幅の大きさを強調したものを紹介した。その他、「聞く」「話す」「読む」など具体的な領域での伸びや、「英語がパッと出てくるようになった」のように処理の自動化 (高速化)、会話やゲームの楽しさ、自主的に取り組む意欲など、1つのポイントだけを挙げた回答も多かったが、どの学生も授業を通して、それぞれに自分の成長を実感できたことは確認できた。

習熟度の伸びを測る事後テストは執筆時点で未実施であるが、VOA Let's Learn English レベル1のLesson 1を「難しい」「ちょうど良い」と感じていた学生たちが、執筆時点でLesson 37にも取り組める力は身につけていた (4.2.1) 点は指摘しておきたい。

## 5. おわりに

2節で論じたように、言語習得にとって口頭練習は不可欠であり、スキル習得一般にとって想起練習が必要である。それらを繰り返すことで言語スキルの習得が可能になる。しかし、3節で確認したように、その不可欠な口頭練習を行ってこなかった学生も多い。そこで、筆者が2023年度に担当した必修英語の2クラスにおいて、言語習得の第1段階、第3段階に不可欠な口頭練習と、スキル習得一般に必要な想起練習を盛り込んだ授業実践を行った (4節)。

本実践の参加者は習熟度の低い英語学習者であるが、それは単に必要なトレーニングを行ってこなかっただけである。その不足を補うべく、口頭練習・言語活動を中心とし、スキル習得全般に不可欠な想起練習が繰り返されるよう授業を設計した。参加者は同時に「英語を伸ばしたい」「英語で話したい」という意欲を持っており、会話練習が動機付けの維持と向上につながることも期待された (4.2.1)。

英語および英語学習に対する意識の変化 (事前・中間・事後の意識調査の比較) と年度

末の授業へのフィードバックから、英語および英語学習に対する好感度や自信の向上が確認できた。また、自由記述回答も含めた考察により、彼らが成長を実感できていること、学習意欲やコミュニケーションに対する積極性の向上が示唆された。また、授業活動の経験により、口頭練習が言語習得を助けることを実感でき、言語習得に適した方法で学習する学生が増えたことも確認された。事後テストは未実施であるが、対処可能な言語素材の難易度が上がっていることから、実際に習熟度も向上していることが推察される(4.3)。

以上から、言語習得に不可欠な口頭練習(本実践での会話練習)と、スキル習得一般に必要な想起練習(本実践での会話練習とクイズ)を繰り返す授業設計により、想定(期待)したように、言語習得が促進され、英語や英語学習に対する意識も良い方向に大きく変化したと考えていだろう。

本稿で例証したような口頭言語活動(会話練習)は、自由度が低く、本来の意味での「会話」とは言い難い。しかし、言語習得にとって不可欠な口頭練習を、機械的な反復ではない形で、繰り返し行えるよう設計してあり、授業活動に対する満足度の高さや「会話練習を楽しんだ」ことに言及する自由記述の多さから、彼らの「英語で話したい」という意欲に応える活動であり、同時に、習熟度の低い学習者を対象とした授業でも十分に実施可能な活動であると判断できる。「基礎ができていない」から「会話」練習をしない・できない(学生もそう思っている節がある)のではなく、「基礎ができていない」段階でこそ「会話」練習が必要なのである。

#### [参考文献]

- Baddeley, A.D. & Hitch, G.J. (1974). Working memory. In Bower, G.A. (Eds) *The Psychology of Learning and Motivation: Advances in Research and Theory*. Academic Press.
- Baddeley, A.D. (1986). *Working Memory*. Oxford University Press.
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The Exercise of Control*. W.H. Freeman and Company.
- Brown, P.C., Roediger, H.L., & McDaniel, M.A. (2014). *Make It Stick: The Science of Successful Learning*. Belknap Press.
- ブラウン, ピーター・ローディガー, ヘンリー・マクダニエル, マーク (著)・依田卓巳 (訳) (2016) *使える脳の鍛え方*. NTT 出版.
- キャリー, ベネティクト (著)・花塚恵 (訳) (2015) *脳が認める勉強法*. ダイヤモンド社.
- 長谷川文子 (2020). 英文法授業における協同学習の効果—リメディアル教育を必要とする大学生を対象として—. *拓殖大学語学研究*, 142, 137-153.
- 門田修平 (2015). シャドーイング・音読と英語コミュニケーションの科学. *コスモピア*.
- Kiyota, Y. (2009). Motivation of Remedial EFL Learners (A Case Study of Japanese College EFL Learners), *Journal of the Japan Association for Developmental Education*, 4(2), 41-47.
- 清田洋一 (2010). リメディアル教育における自尊感情と英語学習. *リメディアル教育研究*, 5(1), 37-43.
- 牧野真貴 (2013). 英語スピーチにおける協同学習の有効性—リメディアル教育を必要と

- する大学生を対象として一. 近畿大学教養・外国語教育センター紀要外国語編4(1), 99-116.
- 牧野眞貴 (2014). 英語力に差のある学生が混在する大学3年生クラスにおける携帯電話を利用したスピーチ指導実践報告. リメディアル教育研究, 9(1), 89-97.
- 牧野眞貴 (2016). 英語リメディアル授業におけるスピーキング指導と自己効力感の関係についての一考察. 関西英語教育学会紀要, 39, 1-15.
- 牧野眞貴 (2019). 英語リメディアル授業におけるピア・フィードバック活動を取り入れたスピーチトレーニングの実践報告. リメディアル教育, 13, 43-50.
- 牧野眞貴・平野順也 (2014). 函英語リメディアル教育の現状を探る (教員の意識調査から見えてくること), リメディアル教育研究, 9(2), 67-78.
- 牧野眞貴・平野順也 (2015) 英語リメディアル教育を必要とする大学生を対象とした英語学習意識調査. 近畿大学教養・外国語教育センター紀要外国語編, 6(1), 39-55.
- Nation, P. (1989). Improving Speaking Fluency. System, 17(3), 377-384.
- 大竹彩加・松野和子 (2022). リメディアル英語教育対象者の自律性についての一考察: 外的調整の依らないリメディアル対象者と中級・上級学習者との比較. 静岡大学教育研究, 18, 35-49.
- 大谷杏・ミューリ眞貴子 (2021). 大学生の英語授業と英語学習に関する意識調査. 福知山公立大学研究紀要, 5(1), 75-87
- 矢島眞澄美 (2023). 英語リメディアル教育におけるスピーチ指導一写真描写を用いた活動の実践報告一. 東北学院大学教育研究所報告集 (23), 55-67
- 山内真理 (2017). Kahoot!による学生参加の促進. :ゲーム要素による学習態度の変容. コンピュータ & エデュケーション, 43, 18-27.
- Yamauchi, M. (2019). How can Duolingo work with Your Students? EuroCALL 2019, 2019.8.30, Jyväskylä.
- Yamauchi, M. (2020). Active Learning in the Japanese EFL Classroom. 千葉商大紀要 57 (3) 71-94
- 山内真理 (2020). 「特集: CUCのオンライン授業」Teamsの教育活用: 試行錯誤の春学期を振り返る. CUC View & Vision, 50, 24-33.
- 山内真理 (2021). 「ニューノーマル」時代の外国語教育一授業・学習の「サイクル」をめぐって一. 千葉商大紀要 58(3), 51-86.
- 山内真理 (2022). ボトムアップ処理力向上のためのリスニング指導: プロセス志向のアプローチに向けて. 千葉商大紀要 60(1) 37-59.
- Yamauchi, M. (2022). Individualized Bottom-Up Listening Skills Training through Self-Access Materials and Real-Time Instructions. Proceedings of EDULEARN 22 Conference 4th-6th July 2022: 14th International Conference on Education and New Learning Technologies, 4791-4796.
- 山内真理, 菅原典子, 村上眞紀, 吉田由美子, 日高美奈子 (2021). CUC 選択語学科目の授業実践報告: 遠隔環境におけるコミュニケーション実践とICTの有効活用. 千葉商大紀要 59(1), 1-24.
- 山内真理・大勝裕史・村上眞紀 (2023). ゆるやかなオンライン協働ティーチングの試み.

千葉商科大学紀要, 61(1), 137-149.

山内真理・村上真紀子・白土さゆり・加藤澄恵（2023）アウトプット重視の反復トレーニングによる自己効力感の向上：リメディアル学習者を対象した大学英語授業の実践。2023年度日本リメディアル教育学会北海道支部大会, 2023.9.4, 千歳。

Yamauchi, M., Murakami, M., Shirato, S. & Kato, S. (2024). Promoting English Self-Efficacy in Remedial EFL Students Through Extensive Oral-Aural Practice, Peer Interaction, and Spaced Retrieval Practice. The 22nd Annual Hawaii International Conference on Education, 2024.1.5, Waikoloa.

(2024.1.21 受稿, 2024.3.14 受理)

[抄 録]

本稿は、英語学習における口頭練習と想起練習の重要性について論じるものである。言語習得には口頭練習が不可欠であり、想起練習はスキル習得一般に必要となる。そうしたトレーニングを反復することなしに言語を習得することはできない。しかし高校教育では言語活動の時間が限られていることも多く、必要なトレーニング不足のために英語習得に苦勞してきた大学生が多いという実態がある。本稿では、そのような学生たちに対して行った口頭練習と想起練習を重視した授業実践について報告し、英語習得において口頭練習と想起練習がいかに重要であるかを示す。本授業実践において参加者たちは、ペア会話練習やクイズなどを通じて、英語力の伸びを実感する体験を積み重ね、その結果、英語に対する好感度や自信が向上し、英語学習に対する意欲が高まり、口頭練習が言語習得に効果的であると実感できた。この実践の検討を通して、基礎が不十分な学生にとってこそ口頭練習・想起練習が非常に重要であり、授業設計においてそのような練習を組み込むことで学習効果が高まることが示唆された。授業活動全般について学生の満足度は高く、特に口頭練習（ペア会話練習）については、基礎が不十分な学生にとって適度にチャレンジな佐であり、かつ「英語で話したい」という学生の意欲に応えるものだったことも確認できた。

〔論 説〕

## 工業化初期におけるベトナムの農村工業化\*

グエン トウイ

### はじめに

本稿の目的は1990年代から2000年代の初期におけるベトナムの農村工業化がどの程度貧困削減に寄与したのかを明らかにすることである。ベトナムは2021年1月25日から2月1日の会期で開催された第13回共産党大会において、国家の方針として南北統一50周年となる2025年までに、近代工業を有する発展途上国として下位中所得国を脱すること<sup>(1)</sup>、ベトナム共産党設立100周年となる2030年までに近代工業を有する上位中所得国となること、そして建国100周年となる2045年までに高所得国となることを目標として掲げている。こうした目標に呼応するかのようにCOVID-19のパンデミック時は一時2.5%程度の成長率と停滞したが、その後はパンデミック前の年7%水準の成長率にまで急激に回復し、好調な経済成長を見せている<sup>(2)</sup>。

近代工業を中心とした工業化を進める中でベトナムは上記のように確実に経済成長を進め、それとともに貧困層は着実に減少してきた。例えば世界銀行は絶対的貧困のための国際貧困線を定めており、今日では1日当たり2.15ドル(2017年購買力平価換算)となっている。そして、これ以下で生活する人々を貧困層とし、人口に対する比率(Poverty head count ratio)をとって各国の絶対的貧困を測定している<sup>(3)</sup>。したがって貧困を国際比較することが可能な最も基本的な概念であるが、これをもってベトナムの絶対的貧困の推移を確認してみると2000年代初頭の2002年で29.9%と3割近くの貧困層が存在していたが、2020年になるとわずか0.7%となっており、世界銀行の絶対的貧困の概念を用いると、2020年には貧困がほとんどない状況になっている<sup>(4)</sup>。すなわち2020年以降のデータ

---

\* 本稿は筆者の博士論文『ベトナムにおける農村工業化と貧困削減』の第4章「農村工業化による貧困削減効果」(未刊行)に加筆修正を加え、再考したものである。

- (1) 下位中所得国というのは世界銀行による所得水準別国分類に基づくものである。詳しくは世界銀行ウェブサイト(<https://datahelpdesk.worldbank.org/knowledgebase/articles/906519-world-bank-country-and-lending-groups>, 2024年1月25日閲覧)を参照のこと。
- (2) ここでの成長率は世界銀行のWorld Development Indicators(<https://databank.worldbank.org/source/world-development-indicators>, 2024年1月25日閲覧)を基に導出している。
- (3) 絶対的貧困を捉える世界銀行の貧困線は、基本的には衣食住や衛生など人間としての必要最低限の条件であるベーシックヒューマンニーズ(Basic Human Needs: BHN)を満たす基準として定められるものである。しかしこうした必要最低限の条件は時代や時期によっても異なるし、地理的にも異なるものである。例えば熱帯と酷寒の寒帯の国では必要とされる栄養水準は異なってくるだろう。ロバート・アレン(Robert C. Allen)はこうした気候や食生活の違いにより必要最低限の条件が変わってくることを考慮して独自に貧困線を定義し、それを下回る場合を絶対的貧困として定義した(Allen, 2017)。このように世界銀行の国際貧困線については様々な批判と議論もあることを付け加えておきたい。

を用いて貧困問題を分析しようとしても、今日のベトナムではほとんど貧困層が存在しなくなっていて分析が難しい、あるいはそもそも絶対的貧困自体は問題の俎上に上らない。絶対的貧困ではなく、その国の所得分布の中心から一定以下の所得層を貧困層とする相対的貧困の概念からは貧困問題を分析することが可能であるが<sup>(5)</sup>、相対的貧困は所得分布の広がり大きさや位置に依存するため、実質的に所得格差問題の一部として捉えられる<sup>(6)</sup>。ゆえにベトナムにおいて工業化が貧困削減に如何に寄与したのか、比較的新しいデータを用いて分析することはできず、工業化初期にさかのぼって分析しなくてはならないという点に留意しなくてはならない。

他方、ベトナムにおいて「工業化初期」とはどの時代で、その場合の「工業化」というのは何を指すかということであるが、先に触れた第13回共産党大会での国家の指針からもわかるように、基本的にベトナムにおいて「工業化」という場合は製造業などに代表される「近代工業」を念頭においているといつてよい(本稿では近代的工業化と呼称する)<sup>(7)</sup>。そして「工業化初期」という場合は、藤田[2012, p. 85]でも指摘しているようにドイモイによる市場経済化により経済が安定して本格的な工業化に乗り出した1990年代半ばからWTOに加盟し、国際経済に参入することでより高次の工業化(貿易自由化や工業製品の品質高度化などを含む)が目指される必要性が生じた2007年頃までが概ね妥当と考えられる。

しかしながら石川[2006, pp. 246-251]でも明確に指摘されているように、工業化初期段階では2つの工業化モデルが併存して補い合う可能性が指摘されており、そこでの2つの工業化モデルとは1つは上記の近代的工業化、そしてもう一つは農村工業化である。石川は、近代的工業化のモデルとしてアーサー・ルイス(William Arthur Lewis)の「二重経済発展モデル(非西欧型バージョン)」を引用し、農村から労働力と食糧が都市工業に移転することで都市工業が発展することを発展の外輪として捉えた。それとは別に中国の経験をもとに農村内においても労働力や食糧の移転を伴わず進展する工業化が近代工業の発展の内輪として存在し、先の近代的工業化を補完する可能性を示したのである(図1参照)。これは、もともとプロト工業化(Proto industrialization)としてフランクリン・メンデルス(Flankilin Mendels)によって議論されたもので、フランスとベルギーにまたがるフランドル地方に事例をもとに、近代工業(すなわち機械製大工業)が産業革命期に発達した地域では、それに先立ち農村工業が発達していたことを主張したものである

(4) ここでの貧困率は世界銀行のWorld Development Indicators(<https://databank.worldbank.org/source/world-development-indicators>, 2024年1月25日閲覧)を基に導出している。

(5) 例えば相対的貧困で考えるときの貧困線としてはOECDの基準が知られる。これは「家計所得の中央値の半分の値」とし、それを満たさない場合は貧困層とする。詳しくは以下のOECDのウェブサイトを参照のこと。<https://data.oecd.org/inequality/poverty-rate.htm> (2024年1月28日閲覧)。

(6) 実際ベトナム政府の政策も貧困削減政策から所得格差を是正する政策へと移行しているところがみられる。この点についてはグエン[2023]を参照のこと。

(7) 第9回共産党大会における2001~2010年経済・社会発展戦略において工業化の目標は「2020年までに基本的に近代志向の工業国となる」ことが示されていた(藤田, 2012)。そうした近代工業を伴う発展志向性が先に触れた第13回共産党大会における「近代工業を有する発展途上国」という表現にもつながっているとらえられる。



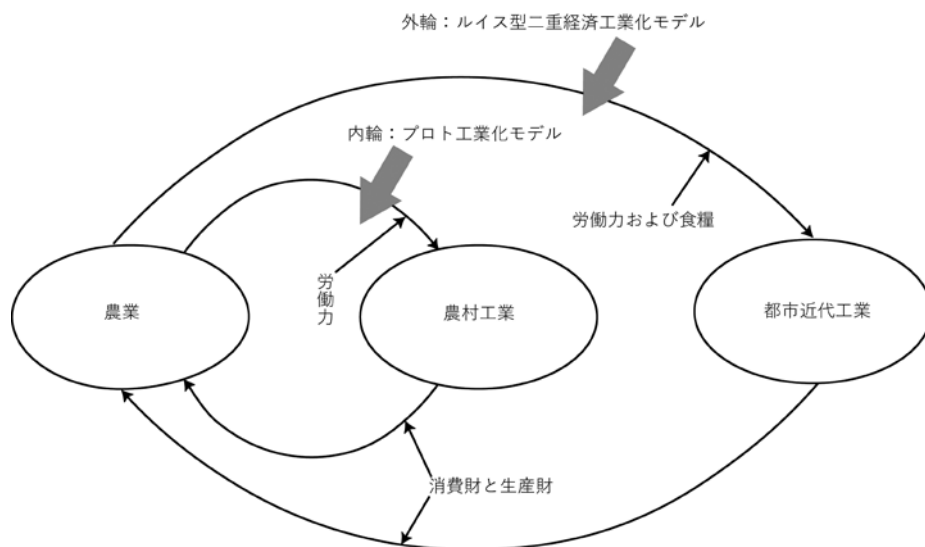


図1 石川滋による2つの工業化併存モデル：工業化初期

(出所) 石川 [2006, p. 247] の図 5-3 より引用。

(Mendels, 1972)。メンデルスのプロト工業化論は近代工業に先立つ農村工業の発展とそれに続く近代工業の連続性に関心が注がれたが、石川は中国の経験から農村工業の発展と近代工業の発展が同時並行的に進むという点がオリジナルのプロト工業化論と異なることを強調した。本稿においても、石川の指摘のようにベトナム政府が国家発展の指針として掲げる近代工業を基にした工業化とともに農村工業による工業化の併存があると考えている。とりわけベトナムには工芸村 (Làng nghề) と呼ばれる工芸品など特定製品の製造に特化した村が存在しており (坂田, 2017; ギェン, 2023), こうした村がベトナムの農村工業の要となっている。しかし、こうした工芸村による農村工業の進展を工業化の布石とする議論は近代工業を基礎とする工業化論が政策的にも後押しされるベトナムの環境下ではどうしても弱くなる。本稿では農村工業化は石川と同じく工業化の初期局面において特に重要であると考えているが、おそらく議論としての印象が弱いのは、その経済発展に対するインパクトがどのような形で与えられるかという議論が少なくともベトナムにおいては不十分であるからだろう。ゆえに本稿では、同じく経済発展ないし工業化の初期局面において重要な問題となる貧困削減に着目し、それに農村工業化がどのようなインパクトを与えるのかという点から議論することで、工業化のエンジンとして農村工業化が重要であることを主張したい。

また石川の議論には二つの重要な示唆が含まれていることもここで指摘しておこう。一つは農村工業と近代工業が同時に発展することによる相互補完性であり、そしてもう一つは工業化を暗黙裡に近代工業中心としてみなすことをよしとせず、農村工業の発展による工業化の側面をも重視する姿勢である。前者は部門間要素移動、例えば農村工業部門から近代工業部門への移動の問題などが代表的なものであり、また後者については農村工業発展の要因を明らかにし、農村においてどのような変容をもたらすのか、といった具体的

な問題群があがってこよう。それぞれが非常に大きなテーマで重要な問題であるがゆえ、本稿では当然ながらこれらの問題を一括りにして扱うことはできないであろう。ゆえに本稿では農村工業化による貧困削減効果の検証を行うが、これは後者の視点から分析を行うというよいものであり、前者の視点、例えば農村から都市近代工業部門への労働移動の問題などについては別の機会に論ずることとしたい。

以上、本稿において工業化初期において農村工業化が貧困削減に与える効果を分析する背景、すなわち1990年代から2000年代初頭をベトナムにおける工業化初期としてみなし、そこでの農村工業化による貧困削減効果を分析することの重要性を論じてきた。この問題設定をもって以下本稿は次のような構成でもって論を進めていく。まず次の第1節では農村における非農業部門（大部分は農村工業とみなされるもの）と貧困削減に関する代表的な既存研究のレビューを行う。そのうえで、第2節ではマクロレベルにおいて農村工業化と貧困削減の関係を推定する。そして第3節では農村工業化による貧困削減メカニズムには2つのチャンネルがあることを指摘する。第1は非農業所得の向上による貧困削減であり、第2として非農業における雇用創出に基づくチャンネルである。そこで本稿では第1の所得向上による貧困削減のチャンネルに着目することを示す。そして第4節では筆者が2005年に実施した独自の農村調査によって得た世帯別のミクロデータを用いて農村工業と貧困削減の関係を分析する。

## 1. 非農業部門と貧困削減

農村工業化と貧困削減問題に関する国際的な関心は、世界銀行が1970年代以降に構造調整融資政策（SAL: Structural Adjustment Loan）に取り組む中で軽視されがちであった社会的弱者への配慮が必要となるなかで強まった。この点は世界銀行が1990年に発表した『世界開発報告1990』のテーマを貧困(poverty)としたことに端的に現れている(World Bank, 1990)。それ以後、開発経済学や開発協力政策の中心的な課題が、市場指向的構造調整融資政策から全面的に転換され、同政策の対象から抜け落ちた貧困層を救済する方向へと変わっていった。

そのようななかで、農村工業化による貧困削減効果に着目する研究が現れるようになってきた。なぜ農村工業化かという点、大規模経営で効率的な農家が発展していく農業近代化過程において、大規模農家の土地集積によって土地を失った農家は農業労働者になることが想定されるが、農村における過剰労働力の存在によって農業労働者として必ずしも雇用されるとはいえない状況にあるからである。そうした脆弱な立場におかれている農村の人々に対して、農村工業による就労機会創出は非常に重要な所得稼得機会の提供となり、貧困の罨から脱出する契機となりうる。そのため農村工業化による貧困削減効果がどの程度のものなのかを検討することは意味がある。本稿以外にもそのような研究として、例えば1970年代半ばのインドのデータを用いて分析を行ったHazell and Haggblade [1990], アフリカの農村非農業部門を対称にしているReardon [1997], そしてFerreira and Lanjouw [2001], Lanjouw [1999], Lanjouw [2001] など一連のラテンアメリカの国々のデータを扱った分析などが、その代表的業績としてあげられる<sup>(8)</sup>。

こうした研究は貴重な世帯や個人レベルのミクロデータが用いられ、数々の新たな知見

をもたらした。例えば、通常の工業化の議論であれば総所得が高い層ほど近代工業などの先進的な非農業部門に従事し、貧しい低所得層は農業部門に従事しているとされてきた。そうした現象は一般にペティ＝クラーク法則（Petty-Clark's Law）として知られており、今日では研究者の間でも共有されている知識である。しかし、ペティ＝クラーク法則では非農業の中に積極的な貧困削減策を見つけることはできない。なぜならば後述するように近代工業のみならず非農業部門の多様性に注意を払わなければそうした議論は難しいからである。マイクロデータを用いた前述の一連の研究はそうした非農業部門の多様性を見出し、非農業部門による貧困削減の可能性に先鞭をつけた画期的な研究である。

これらの研究の関心は、非農業所得比率と総所得との関係がU字型を示すという現象に集中している。この現象をここではU字型仮説と呼ぶことにしよう（図2参照）。この仮説によれば、最も高い所得階層の世帯は非農業から得られる所得が総所得に占める割合で大きく、また他方で、低い所得階層の貧困層に属する世帯についても非農業から得られる所得が総所得に占める割合で大きくなるとするものである。この現象が確認されたのは、前述のHazell and Haggblade [1990] において確認され、他のReardon [1997]、そして

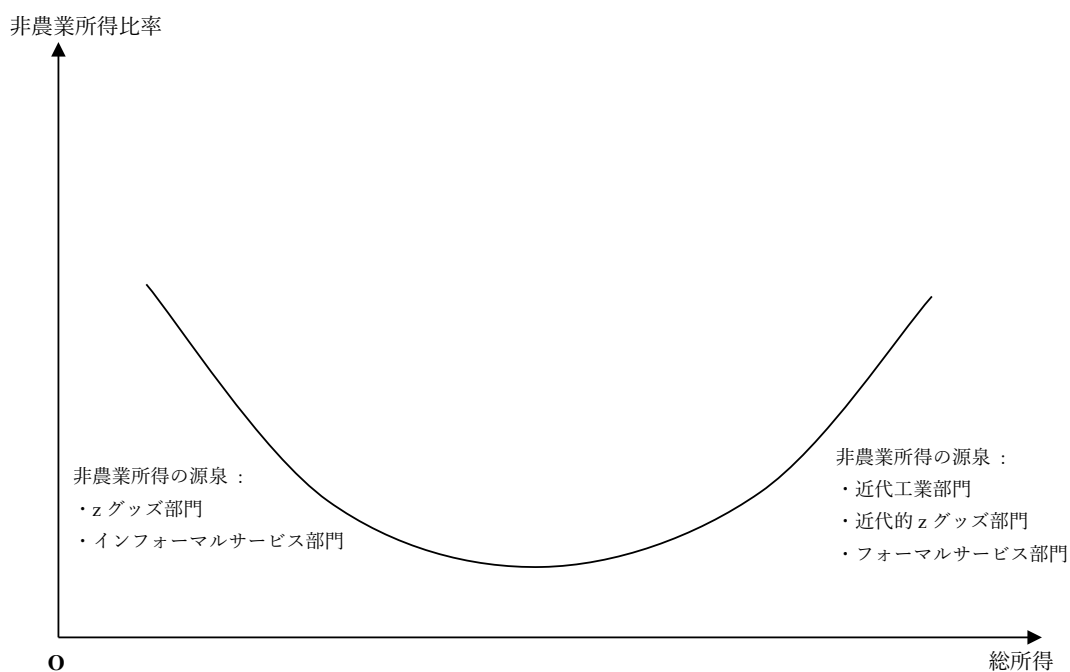


図2 U字型仮説の概念図

(出所) 筆者作成。

- (8) Ferreira and Lanjouw [2001] の著者の一人である F. Ferreira は 2006 年の世界開発報告の執筆を担当し、経済発展における公正の問題を扱った (World Bank, 2005)。このような背景を考えると U 字型仮説の検証とは明示的に示されていないものの、所得階層間で非農業比率をみていくアプローチが Ferreira and Lanjouw [2001] で採用されているのも十分首肯される。

Ferreira and Lanjouw [2001], Lanjouw [1999], Lanjouw [2001] などU字型仮説に関心がはられたが、仮説で想定した現象は確認されなかった<sup>(9)</sup>。

このようにU字型は必ずしも確認できるわけではない。しかしここで重要なことはU字型仮説で想定されている非農業が多様性をもっており、非農業に貧困削減の積極的な役割を見出したところにある。Lanjouw and Lanjouw [2001] でも指摘されているが、U字型仮説が成立している場合、低所得層が従事する非農業と高所得層が従事する非農業とでは性質が異なっていることが予想される。前者は農業の副業として零細的に従事しているいわゆるzグッズ(z goods)的な農村工業部門<sup>(10)</sup>、あるいはインフォーマルサービス部門、後者は工業化の進展とともに現れてきた近代工業部門(その多くは都市部に存在する)、あるいは農村部においても比較的高い技術をもったいわゆる近代的zグッズ的な農村工業部門、そして銀行などのフォーマルサービス部門と考えられる。

すなわち通常の工業化論で想定されているような非農業、例えば近代工業部門以外にも、低所得層が従事するインフォーマルサービス部門やzグッズ部門といった質的に異なる非農業部門が存在することを明確にし、雇用吸収や生活水準維持を可能にする面、さらにはそうした部門が近代的zグッズ部門などに発展すれば大幅な所得向上を達成し脆弱性のない状態に達するという面で非農業部門による貧困削減効果に対し積極的な役割を与え、多様な議論を可能にした。近年ではインフォーマル部門の雇用吸収力に着目し、貧困削減に積極的な役割を与えるRanis and Stewart [1999]のような議論もみられる。

ただU字型仮説の検討には、多様な非農業部門のマイクロデータを必要とし、調査に多大な時間とコストを必要とする。本論文では世帯レベルのマイクロデータを調査によって得たものの、ベトナムの農村工業、それも籐生産業と竹・籐細工生産業に従事する世帯のデータであるから、残念ながらU字型仮説を検証するには限界がある。しかし非農業部門の中でも農村工業の可能性に着目し、その発展と貧困削減効果を検討する姿勢はU字型仮説を検証した一連の研究の問題意識を受け継いでいるともいえよう。

したがって次節では、マクロレベルからベトナムの非農業部門における農村工業の位置づけを行い、第3節において農村工業の貧困削減メカニズムについて詳しく議論したうえで、第4節にてその貧困削減メカニズムの1つである非農業所得の向上が貧困削減にどの程度効果をもつか検討を行いたい。

## 2. ベトナムにおける農村工業化と貧困削減

本節ではまずマクロレベルにおいて非農業部門における農村工業の位置づけを行う。すなわち農村工業による非農業所得向上という側面からマクロレベルにおける貧困削減効果の道筋をつける。したがって用いられるデータはGSO [2007] などベトナムの統計年鑑

(9) この点に関する指摘と研究史整理はLanjouw and Lanjouw [2001] が比較的詳しい。

(10) zグッズとは、村内の職人や世帯によって旧式の技術で自家消費もしくは近隣市場向けに製造される工芸品や農産加工品などで多くは劣等財である。これに対し都市の企業と下請け関係を結ぶなどして技術を高め競争力を持つような農村工業によって生み出される財を近代的zグッズと呼ぶ。詳しくはグエン [2023] を参照のこと。

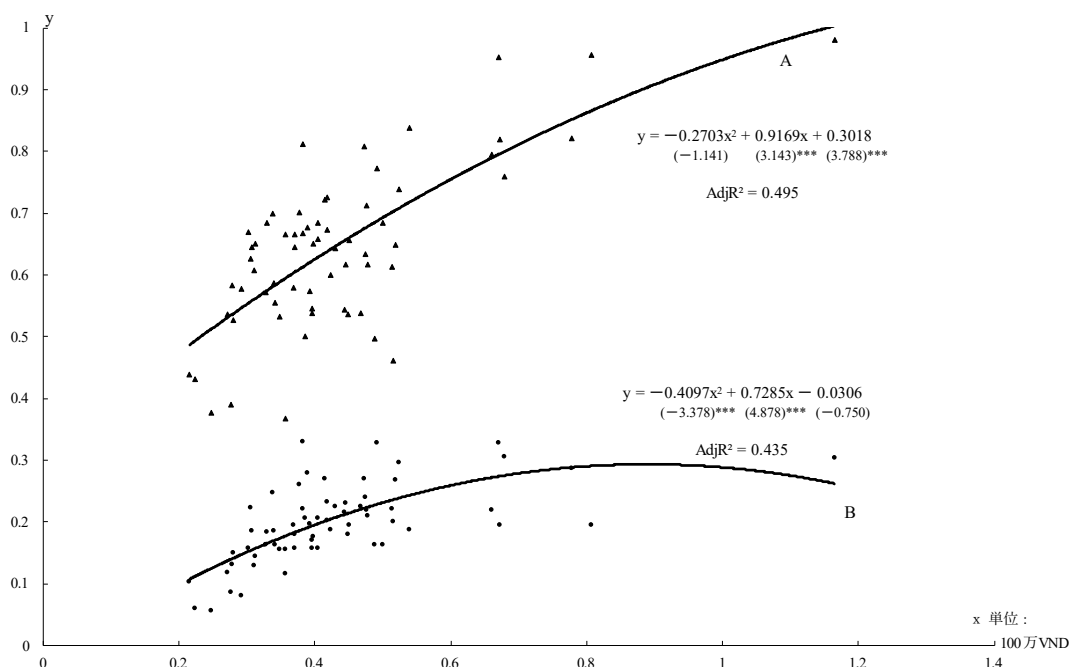


図3 ベトナムにおける非農業所得比率と総所得

(出所) 非農業所得比率および総所得の計算のもとになった各部門の一人当たり月次所得のデータはGSO [2006] から得ている。

- 注 (1) 図中の●は非農業所得比率を一人当たり月次総所得に占める一人当たり農林水産業自営月次所得以外の所得としたときの64省のデータ、▲は非農業所得比率を一人当たり月次総所得に占める一人当たり非農林水産業自営月次所得としたときの64省のデータを示す。
- (2) 近似曲線の式における( )の中の数値はt値、\*\*\*は1%で有意であることを示す。またAdjR<sup>2</sup>は自由度修正済み決定係数である。

に掲載されている省別データが用いられている。

まず図3の説明からであるが、これは非農業部門の所得効果を確認するため、所得階層が高いほど非農業所得比率が高いという関係を見ている。縦軸(y)に2004年の一人当たり月次総所得に占める一人当たり非農業所得の割合(非農業所得比率)、横軸(x)に一人当たり月次総所得をとり、64省について散布図を描いたものである。これによるとベトナムの場合は、非農業所得比率と総所得の関係はほぼ右上がりの曲線として描かれることとなった。例えば図3の曲線Aは非農業所得を一人当たり月次総所得に占める一人当たり農林水産業自営月次所得以外の所得、すなわち非農業自営、賃金・給与所得、その他を合計したものとし、散布図を描いた結果に近似曲線をあてはめたもの(曲線Aの式は $y = -0.2703x^2 + 0.9169x + 0.3018$ 、自由度修正済み決定係数は0.495)、曲線Bは非農業所得を一人当たり月次総所得に占める一人当たり非農林水産業自営月次所得とし、散布図を描いたものである(曲線Bの式は $y = -0.4097x^2 + 0.7285x - 0.0306$ 、自由度修正済み決定係数は0.435)。この分析結果では、曲線Aにおいて総所得が上がるほど非農業比率も上昇するという右上がりの関係が非常に強く出ている。ここでは高所得層において非農

業所得が高いのは近代工業部門によるものと解される。他方、曲線 B においては右上がりの関係はみられるものの、総所得が上昇するほどその関係は逡減していく。すなわち 80 万ドン程度の中所得層までには、所得が上昇すれば非農業比率も上昇する関係が見出せるが、そこから高所得層にかけてはそうした関係が見られなくなっている。これは曲線 B の被説明変数が非農業自営所得により計算されているため、自営の多い農村工業の所得が反映していることが考えられる。農村工業部門は近代工業部門には及ばないものの、それなりに所得向上効果があることをうかがわせる。

そこで先述の工芸村に代表される農村工業が非農業所得の決定要因となっているか確認するため、多重回帰分析 (Multiple Linear Regression Analysis) を適用し検討を行った。具体的には以下のモデルについて検討を行った。

$$\text{モデル 1 : } \text{nagri1}_i = \beta_0 + \beta_1 \text{upop}_i + \beta_3 \text{lang}_i + \beta_4 \text{dum}_i + \beta_5 \text{dum}_i \cdot \text{upop}_i + \beta_6 \text{dum}_i \cdot \text{lang}_i + \varepsilon_i \quad (1)$$

$$\text{モデル 2 : } \text{nagri2}_i = \beta_0 + \beta_1 \text{upop}_i + \beta_3 \text{lang}_i + \beta_4 \text{dum}_i + \beta_5 \text{dum}_i \cdot \text{upop}_i + \beta_6 \text{dum}_i \cdot \text{lang}_i + \varepsilon_i \quad (2)$$

$\text{nagri1}_i$  :  $i$  省における一人当たり月次総所得に占める一人当たり非農林水産業自営月次所得 (すなわち非農業自営のみの所得)

$\text{nagri2}_i$  :  $i$  省における一人当たり月次総所得に占める一人当たり農林水産業自営月次所得以外の所得 (すなわち非農業自営 + 賃労働の所得)

$\text{upop}_i$  :  $i$  省における都市部人口 / 省総人口 (都市化率)

$\text{lang}_i$  :  $i$  省における工芸村数

$\text{dum}_i$  : 地域ダミー (ベトナムの地方にあわせ 7 つの地域ダミー変数あり。紅河デルタ地域をベースラインとする)

$\text{dum}_i \cdot \text{upop}_i$  : 地域効果と都市化率の交互作用

$\text{dum}_i \cdot \text{lang}_i$  : 地域効果と工芸村効果の交互作用

$\varepsilon_i$  : 誤差項

なおデータについて述べると、工芸村の各省にわたる分布数のデータとしては工業化初期では 2002 年のもののみが利用可能なため<sup>(11)</sup>、その他の変数も 2002 年 61 省についてのものが用いられている。いま分析結果が表 1 にあげられている。これを見るとモデル 1、モデル 2 のいずれの結果においても高い説明力 (モデル 1 の自由度修正済み決定係数は 0.615、モデル 2 の自由度修正済み決定係数は 0.767、 $F$  値はいずれのモデルも 1% で有意) を示している。ただしモデル 1 とモデル 2 では都市化の効果と工芸村の効果が異なっている。非農業所得を一人当たり非農林水産業自営月次所得としたモデル 1 のほうでは、都市化の効果 ( $\text{upop}_i$  の係数) がまったく有意でなかったのに対し、工芸村の効果 ( $\text{lang}_i$  の係数) は 5% 有意でかなり強いプラスの効果が出た。他方、非農業所得を一人当たり農林水

(11) これは工芸村の比較的信頼できる全国的な調査が JICA and MARD [2004a] [2004b] のみであることに起因する。

表 1 非農業所得の決定要因 (2002 年)

	モデル1	モデル2
都市化率 (都市部人口/省総人口)	0.066 (0.33)	0.745*** (4.83)
工芸村数	0.250** (2.24)	0.078 (0.90)
地域ダミー		
東北部	-0.628** (-2.72)	-0.556*** (-3.10)
西北部	-1.458 (-1.12)	-1.605 (-1.58)
中央北部沿岸	-0.374 (-1.35)	-0.090 (-0.42)
中央南部沿岸	0.067 (0.25)	0.044 (0.21)
中央高原	0.384 (0.75)	0.132 (0.33)
北東南部	-0.026 (-0.13)	-0.020 (0.13)
メコンデルタ	-0.290** (-0.81)	-0.062 (-0.22)
地域ダミー×工芸村数		
東北部	-0.028 (-0.22)	0.073 (0.71)
西北部	-0.094* (-0.55)	-0.057 (-0.43)
中央北部沿岸	-0.176*** (-1.30)	-0.059 (-0.56)
中央南部沿岸	-0.005 (0.03)	0.036 (0.28)
中央高原	0.216 (1.10)	-0.105 (-0.69)
北東南部	0.044 (0.29)	0.209* (1.75)
メコンデルタ	0.330** (2.38)	0.224** (2.08)
地域ダミー×都市化率		
東北部	0.293 (1.58)	0.115 (0.80)
西北部	0.990 (0.81)	1.253 (1.32)
中央北部沿岸	0.430* (1.91)	0.064 (0.36)
中央南部沿岸	0.126 (0.56)	-0.189 (-1.09)
中央高原	-0.665 (-1.08)	-0.298 (-0.62)
北東南部	0.071 (-0.26)	-0.344 (-1.58)
メコンデルタ	0.020 (0.06)	-0.447 (-1.61)
N	61	61
自由度修正済みR <sup>2</sup>	0.615	0.767

(出所) モデル1, モデル2における非農業所得比率はGSO [2006]に掲載の2002年の各部門一人当たり月次所得データから計算した。また2002年都市部平均人口はGSO [2007]から、そして2002年工芸村数はJICA and MARD [2004a]からそれぞれ得た。

- 注 (1) \*\*\*は1%水準, \*\*は5%水準, \*は10%水準でそれぞれ有意であることを示す。  
 (2) 表中の係数の値はベータ係数で表示している。  
 (3) ( )の数値はt値である。

産業自営月次所得以外の所得（すなわち非農業自営、賃金・給与所得、その他を合計したもの）としているモデル2ではモデル1で見られたような結果とはならず、むしろモデル1の結論とは反対の結論を示すこととなった。すなわち工芸村の効果はほとんど見られず、都市化の効果が1%有意の強い効果を示すものとなったのである。以上の結果は地域ダミーにおいてベースラインとしている紅河デルタ地域にははまるが、地域ダミー・工芸村数の交互作用からモデル1の工芸村の効果は紅河デルタ地域とほとんど変わらないことがわかる。

なおモデル1とモデル2で工芸村効果ならびに都市化効果の現れ方が異なるのは、採用している非農業所得比率の定義の違いによるものと思われる。すなわち、モデル2の場合には非農業所得が、非農業自営、賃金・給与所得、その他を合計したものとしてみなされているため、工芸村で工芸品生産に従事する人々だけでなく、都市部におけるインフォーマルセクターに従事する人々の所得から近代工業部門に従事する人々の所得まで含まれているためと考えられる。そのため都市化率が非農業所得比率の決定要因として非常に強く効いているのである。他方、モデル1の場合、非農業所得が、非農業自営としてみなされているため、そのほとんどが農村世帯の家族労働によって担われており、工芸村における農村工業品の製造から得られる所得が多く反映していると考えられる。ゆえにこの場合の非農業所得比率の決定要因として工芸村の数がかなり強く効いているのである。

以上の観察結果を総合的に考えると、曲線Aは非農業のなかでも近代工業部門など都市部のものが、そして曲線Bには工芸村の効果が強く表れていることがあり、とくに後者の結果から工芸村が所得向上に与える効果は存在すると思われる。そこで次節では、工芸村の所得向上効果を貧困削減メカニズムの中に位置づける作業を行う。

### 3. 農村工業の貧困削減メカニズム

農村工業化が貧困削減に寄与するメカニズムとしては既に触れたように2つのチャネルがあると考えられる。その第1にあげられるのは、非農業所得の向上により貧困を削減する効果、そして第2にあげられるのは農村に就業機会を創出することにより貧困を削減する効果である。また第1の効果と第2の効果は相乗効果としてより大きな効果を発揮する。

第1の効果についていえば、都市部の近代工業に比べれば非農業所得としては低いものになるかもしれないが、都市部の近代工業がまだ十分成立していない状況においては貴重な非農業部門となりえる。ただし、非農業部門として貧困削減に貢献するには、工業部門として農業部門よりも高い付加価値を得ることが必要であるから、農業の副業として片手間に営まれ、かつ自給自足の目的につくられるような非農業部門の財は、非農業部門を貧困削減メカニズムの第1のチャネルにつなげることはできない<sup>(12)</sup>。例えば日本の事例では農作業の合間に農業から得られた原料でつくる草鞋の生産など自家消費用のものを作る

(12) こうした自給自足的な非農業部門の財は、当然ながら農業や生活にかかわるものが多く、また今日の工芸村で生産される財のベースになりえたものである (Nguyễn Hữu Thông [1994])。例えば鎌 (liềm) や鋤 (cuốc) など自家用の農業生産財もこの部類に入るといえよう。



場合は、非農業といえども、それが所得向上につながることはまずないのである。

高い付加価値は基本的に市場に流通する質をもった「商品」となることによって得られるものである。ゆえに非農業部門の貧困削減メカニズムの第1のチャンネルである非農業所得の向上の基本的条件は農村工業品の市場を開拓し、大きくすることにあると考えられる。中国の郷鎮企業の発展はまさしくそのような条件を具現化したものであるといつてよい。もともと人民公社がベースになったとされる郷鎮企業は、特に「温州モデル」や「蘇南モデル」という二つのモデルとして紹介されることが多いが<sup>(13)</sup>、二つのモデルの間で例えば「温州モデル」は山間部で農業の生産性が低いことが非農業の生産を促し、他方「蘇南モデル」は農業の高い生産性が非農業部門への投資を生んで郷鎮企業が発展した<sup>(14)</sup>、というようにその動機の違いはあるものの、双方とも農業部門から離れ、非農業部門の高い付加価値を求めることにより、結果的に貧困削減に効果を発揮しうるまでに発展したのである。

次に、農村工業化の貧困削減メカニズムの第2のチャンネルである雇用吸収力についてふれる。園部哲史・大塚啓二郎 [2004, p. 23] でも触れられているように、農村工業の強みは低賃金労働に存在し、それゆえに労働集約的な技術を採用する産業が農村工業に適しているという意見がある<sup>(15)</sup>。筆者も基本的はその意見に賛同するが、そのほかにも熟練や高度な知識を余り必要とせず教育投資が少なくともよいような産業であること、資本もそれほど必要とされないなど種々の要因があり雇用吸収力が高くなっていると思われる。農村工業の雇用吸収力が高いということは、失業を避け、また都市部への不安定な移動をも防ぎうるという意味で貧困削減効果があるが、貧困削減メカニズムの第1のチャンネルである非農業所得の向上効果とあわさること、すなわち所得の高い非農業部門への就業機会を創出することは、相乗効果として当然大きな貧困削減につながる。

以上のように農村工業には二つの貧困削減効果があるが、本稿では第1の貧困削減効果、すなわち非農業所得の上昇効果について主に検討が行われている。なお農村工業化の成功要因は、本節でもふれた非農業所得を向上させるための条件としての市場の創造と開拓に関するものであり、本稿の議論と密接に絡むものであることを強調しておこう。次節では農村工業化の貧困削減効果（第1の効果）がベトナムの工芸村の場合どの程度あるのか実際に測定する。

#### 4. 農村工業による貧困削減効果の測定

本稿第1節および第2節においてマクロレベルから農村工業の所得向上効果を検討した

(13) 郷鎮企業の二つのモデル（「温州モデル」と「蘇南モデル」）については、Sato [2003] を参照のこと。

(14) 農業部門の発展によって蓄積された資源が農村工業部門の投資の源になったとする「蘇南モデル」のメカニズムは、先に触れた農村工業から工場制工業への移行を説明するプロト工業化のメカニズムにも通じるものがあるといえよう。

(15) 園部哲史・大塚啓二郎 [2004, p. 23] によれば農村工業が低賃金労働になる理由としては、1) 農村の物価が安いこと、2) 労働が都市へ移動するには費用がかかること、3) 最低賃金方のような規制が農村では機能しないからであるとしている。2) について付言すると、これにより農村内に豊富な労働力が存在し、ゆえに賃金が低くなるというメカニズムも働くと思われる。

が、本稿では2005年に筆者が独自に実施した農村家計調査のマイクロデータを用い、工業化初期における工芸村は貧困削減に如何に寄与していたのか議論していきたいと思う。

筆者は2005年9月10日から14日かけベトナム北部ハタイ (Hà Tây) 省 (現在はハノイ市の一部) フーヴィン (Phủ Vinh) 村の578世帯、同年9月18日から20日にかけてベトナム中部クアンガイ (Quảng Ngãi) 省のヴィンスアン (VinhXuân) 村の197世帯、9月22日に同じくクアンガイ (Quảng Ngãi) 省のホアタイン (Hòa Thành) 村の21世帯について調査を実施した。このうち工芸村として認識されているのは、フーヴィン村とヴィンスアン村である。前者は竹・籐細工生産で有名であり、調査当時において、その販売市場は国内のみならず国外まで広がっているという点で発展的な工芸村であった。すなわち先に触れた近代的なグッズを製造、販売する村であり、いわば「近代的工芸村」と呼称できる存在である。他方、ヴィンスアン村は、箒 (ほうき) 生産に特化した村で、箒を販売する市場も近隣県やホーチミン市など国内の都市部となっていた。調査では新しい技術の知識不足や資金力の乏しさ、品質の不安定性、流行やデザイン、素材などの情報や販路情報の不足、競争力の弱さ、などの問題が寄せられており、フーヴィン村とは対照的なグッズを製造、販売する典型的な「伝統的工芸村」である。これら本稿の分析において改めて注目されるのは、一人当たりの年間所得の平均値と貧困率である。フーヴィン村ならびにヴィンスアン村は工芸村であるが、前者は非常に発展したいわば先述の「近代的工芸村」に該当するもの、ヴィンスアン村はまだ近代的工芸村にはなっていない段階で、いわば「伝統的工芸村」の範疇に入る。またヴィンスアン村と同じクアンガイ省にあり、調査の対象となったホアタイン村は工芸村ではないことに注意が必要である。これを踏まえていま工芸村と非工芸村との間でどのくらい所得格差があるか、農村工業の貧困削減効果の第1のチャネルである非農業所得の向上効果を調べる上で、確認してみた。するとフーヴィン村の一人当たり平均年間所得は1674万905ドン、ヴィンスアン村の一人当たり平均年間所得は1291万8782ドン、そしてホアタイン村のそれは1301万4286ドンという値であった。数字から見るとフーヴィン村、ホアタイン村、ヴィンスアン村の順に大きくなっており、近代的工芸村として発展しているフーヴィン村の優位性は明らかであった。ただ工芸村でないホアタイン村の方が工芸村であるヴィンスアン村より一人当たり平均年間所得が幾分多くなっている。それゆえ、本当にこれら三つの村で一人当たり平均年間所得に差が生じているか否か二標本の平均値の差の検定 (t検定) を行ってみた。それによると、フーヴィン村とヴィンスアン村には1%の有意水準で、フーヴィン村とホアタイン村との間には5%の有意水準で差があることがわかったが<sup>(16)</sup>、ヴィンスアン村とホアタイン村の間には有意な差は検出されなかった。すなわちヴィンスアン村とホアタイン村の一人当たり平均年間所得は同水準であることが示されたのである。以上の簡単な実証分析により明らかになったことは、明らかに工芸村には非農業所得向上効果があるということである。すなわち、発展した工芸村であるフーヴィン村は伝統的工芸村の範疇に入るヴィンスアン村と工芸村ではないホアタイン村よりも大きな非農業所得向上効果をもち、実際に当時の貧困率

(16) フーヴィン村とヴィンスアン村との間の所得格差が1%の有意水準で検出され、フーヴィン村とホアタイン村の間の所得格差が5%有意水準と低い有意水準で検出されたのはホアタイン村のサンプルサイズが小さい (世帯数21) であるためと思われる。

も 3.30%と三つの村の中で最低となっている。ヴィンスアン村も工芸村であるがフーヴィン村ほど発展はしていないため、先述のようにホアタイン村と一人当たり平均年間所得水準にそれほど差がない状態になっている。しかし、ホアタイン村は出稼ぎの比率が非常に高く、ヴィンスアン村はそれほど出稼ぎが多くないことをみると、非農業所得の向上効果によりヴィンスアン村の方が出稼ぎの機会費用を少なくしていると理解することができる<sup>(17)</sup>。あるいは出稼ぎが少ないことを非農業所得の向上効果と雇用吸収力との相乗効果としての貧困削減効果と捉えれば、明らかに工芸村であるヴィンスアン村のほうがホアタイン村よりも優位であることがわかるのである。事実、当時の貧困率はヴィンスアン村が 7.11%、ホアタイン村が 9.52%であり、前者が後者を下回っていることから、それはうかがえよう。

以上のように工芸村の貧困削減効果、特に非農業所得の向上効果が確認された。それでは工芸村で農村工業品の製造に従事することはどの程度、貧困層になる確率を下げることにつながるのか、その効果の大きさを実際に測定してみたい。この目的のため被説明変数が質的変数である場合に、その実現確率を推定するプロビットモデル (Probit model) を調査データに適用した。具体的には以下のモデルが推定された。

$$Pr(poverty_i = 1) = \Phi(\beta_0 + \beta_1 lang_i + \beta_2 family_i + \beta_3 family_i^2) \quad (3)$$

poverty<sub>i</sub> : 貧困 = 1, 非貧困 = 0

(貧困ラインは 2004 年基準で世帯構成員 1 人あたり年間所得が 120 万ドン、それ以下を貧困世帯とみなす)

lang<sub>i</sub> : 工芸品製造ダミー (工芸品製造世帯 = 1)

family<sub>i</sub> : 世帯構成員数

family<sub>i</sub><sup>2</sup> : 世帯構成員数 2 乗

なお *i* は世帯番号、Pr は確率、Φ は標準正規分布の累積密度関数を表しており、分析結果は、表 2 に示した。

まずモデルの説明力はフーヴィン村、ヴィンスアン村とも十分な説明力を得ている (尤度比検定は 1% 水準で有意)。また個々の変数に対応する貧困の保有確率を見てみると、工芸品製造ダミーはフーヴィン村においてもヴィンスアン村においても有意に下げる効果を示している (前者は 1%、後者は 10% で有意)。さらに貧困世帯の特徴をみるため、世帯構成員数とその 2 乗項を説明変数に加え、貧困世帯の特徴を把握することを同時に行っている<sup>(18)</sup>。これによるとヴィンスアン村においては特に世帯構成員数が貧困確率に与える影響は確認できなかったが、フーヴィン村において世帯構成員数の 2 乗項が 5% でプラスに有意となった。このことは世帯構成員数が増えると貧困確率が高くなり、その程度が逡増することを意味する。すなわちフーヴィン村の竹・籐細工生産に比べ、ヴィンスアン

(17) ゆえにホアタイン村の出稼ぎに伴う移動費用を考慮すると実際には年間平均総収入は割り引いて考えられる必要がある。

(18) 貧困世帯の属性に関する諸変数を用いたプロビット分析により、貧困世帯の特徴を明らかにする研究としては、例えば橘木俊詔・浦川邦夫 [2007, pp. 13-15] などがあげられる。

表2 工芸村の貧困削減効果

	フーヴィン村		ヴィンスアン村	
	係数	限界効果 (dF/dx)	係数	限界効果 (dF/dx)
工芸品製造ダミー: lang <sub>i</sub>	-1.858***	-0.443***	-0.631*	-0.086*
		(-3.42)		(-1.86)
世帯構成員数: family <sub>i</sub>	-0.342	-0.022	-0.196	-0.019
		(-1.62)		(0.30)
世帯構成員数2乗: family <sub>i</sub> <sup>2</sup>	0.038**	0.002**	-0.075	-0.007
		(1.98)		(-0.72)
定数項	0.595		-0.720	
	(0.86)		(-0.77)	
N		578		197
Pseudo-R <sup>2</sup>		0.106		0.135
Log likelihood		-74.75		-43.71

(出所) 筆者調査データ。

注 (1) \*\*は5%水準, \*は10%水準でそれぞれ有意であることを示す。

(2) 表中の dF/dx はその列の係数の値が限界効果であることを表す。

(3) ( ) の数値は z 値である。

村の筭生産の作業が容易で、教育を必要とせず家族労働を多く利用できることを反映していると思われる。

次に、工芸品製造による貧困削減効果がどの程度あるのか (1) 式のプロビットモデルの限界効果を計算してみると (表2の  $\frac{dF}{dx}$ )、フーヴィン村では-0.443、ヴィンスアン村では-0.086となった。つまりフーヴィン村における工芸品製造は貧困世帯となる確率を44.3%減少させ、ヴィンスアン村では8.6%減少させる。ヴィンスアン村の貧困削減効果の方が低いのはおそらく製造している工芸品がフーヴィン村の竹・籐細工に比べ、価格(あるいは付加価値)が低いものであることに起因すると思われる。

## むすびに

以上、農村工業による貧困削減効果とくに非農業所得の向上効果に注目して議論を進めてきた。現在ベトナムは近代的工業化を国家の重要な指針として掲げ、経済成長を続けている。しかし、こうした近代工業を中心とする持続的な経済成長が可能となっている背景には、工業化初期における貧困削減の進展と農村工業化が近代的工業化と併存して、補完する役目を果たし、貧困削減にも一定の効果をあげてきたとされる。しかし現在のベトナムは貧困削減が進み、農村工業化が貧困削減に効果をあげたのか真に検証することはデータが得られず、また得られたとしても工業化初期の効果としてはみなすことができないであろう。ゆえに本稿では上述の工業化初期に近代的工業化と農村工業化が併存する中で、農村工業化は貧困削減に一定の効果をもたらし、近代的工業化を支えたことを仮説として、工業化初期における農村工業化の貧困削減効果を測定する試みを行った。

分析は省別のマクロデータによる一国単位での分析からはじめたが、そこでは非農業部

門が所得向上につながることを確認され、さらに非農業のうち工芸村での農村工業が所得向上に一定程度貢献していることが確認された。ただし非農業とはいっても高所得と結びつく「近代的zグッズ」を製造、販売するような部門と劣等財たる「zグッズ」を製造、販売する部門があり、マクロレベルではベティ＝クラーク法則と相まって所得における非農業所得の比率と総所得の関係はU字型になるということが既存研究から指摘されているため、工芸村とはいってもzグッズを製造・販売する「伝統的工芸村」と近代的zグッズを製造・販売する「近代的工芸村」の2種類が存在し、それぞれ貧困削減効果は異なると考えられた。そこで筆者は2005年に独自に実施したフィールドワークにおける聞き取りにより、典型的な「伝統的工芸村」、「近代的工芸村」に該当する2つの工芸村のデータを収集し、世帯レベルミクロデータを用いた分析を実施した。その結果、2つの工芸村では非農業所得の向上につながり、貧困削減効果も確認されたが、「近代的工芸村」に該当するフーヴィン村の方がそれらの効果が大きいことが確認された。このように工芸村が発展すること、すなわち農村工業化の質的向上を伴う進展は、工業化初期において貧困削減に貢献することが明らかにされたのである。

他方、工業化初期において近代的工業化が進むなかで、農村工業と近代工業の補完関係については本稿では明らかにするところまで紙幅の関係もありできなかった。これは農村工業が都市への労働力移動と近代工業にどのような影響を与え、また都市の貧困削減に如何なる効果をもたらすか、という農村工業の雇用吸収による貧困削減チャンネルともかかわる問題である。ゆえにこの問題についてはまた稿を改めて議論したい。

#### 〔参考文献〕

##### (1) 日本語参考文献

- 石川滋 [2006] 『国際開発政策研究』 東洋経済新報社。  
グェン トゥイ [2023] 「現代ベトナムにおける所得格差の拡大と農村工業化の役割—工芸村の展開に着目して—」 『千葉商大紀要』 60 巻 3 号, pp. 115-134.  
坂田正三 [2017] 『ベトナムの「専業村」—経済発展と農村工業化のダイナミズム—』 アジア経済研究所。  
園部哲史・大塚啓二郎 (編) [2004] 『産業発展のルーツと戦略—日中台の経験に学ぶ—』 知泉書院。  
藤田麻衣 [2012] 「WTO 時代のベトナムの工業化」 寺本実 (編) 『転換期のベトナム—第 11 回党大会, 工業国への新たな選択—』 アジア経済研究所。  
橘木俊詔・浦川邦夫 [2007] 「日本の貧困と労働に関する実証分析」 『日本労働研究雑誌』 563 号, pp. 4-19.

##### (2) 英語参考文献

- Allen, R.C. [2017] “Absolute Poverty: when Necessity Displace Desire.” *American Economic Review*. 107(12): pp. 3690-3721.  
Ferreira, F.H.G. and P. Lanjouw [2001] “Rural Nonfarm Activities and Poverty in the Brazilian Northeast.” *World Development*. 29(3), pp. 509-528.

- Hazall, P. and S. Haggblade [1990] *Rural-Urban Growth Linkages in India*. Washington D.C. World Bank Working Paper, WPS 430 (May).
- Japan International Cooperation Agency (JICA) and Ministry of Agriculture and Rural Development, Socialist Republic of Vietnam (MARD) [2004a] *The Study on Artisan Craft Development Plan for Rural Industrialization in the Socialist Republic of Vietnam, vol. 1 Master Plan Study*. Ha Noi: ALMEC Corporation and International Development Center of Japan.
- Japan International Cooperation Agency (JICA) and Ministry of Agriculture and Rural Development, Socialist Republic of Vietnam (MARD) [2004b] *The Study on Artisan Craft Development Plan for Rural Industrialization in the Socialist Republic of Vietnam, vol. 2 Pilot Projects and Provincial Craft Master Plan*. Ha Noi: ALMEC Corporation and International Development Center of Japan.
- Lanjouw, P. [1999] "Rural Nonagricultural Employment and Poverty in Ecuador." *Economic Development and Cultural Change*. 48(1), pp. 91-122.
- Lanjouw, P. [2001] "Nonfarm Employment and Poverty in Rural El Salvador." *World Development*. 29(3), pp. 529-547.
- Mendels, F.F. [1972] "Proto-Industrialization: The First Phase of the Industrialization Process." *Journal of Economic History*. 32(1), pp. 241-261.
- Ranis, G. and F. Stewart [1999] "V-Goods and the Role of the Urban Informal Sector in Development." *Economic Development and Cultural Change*. 40(1), pp. 75-101.
- Reardon, T. [1997] "Using Evidence of Household Income Diversification to Inform Study of the Rural Nonfarm Labor Market in Africa." *World Development*. 25(5), pp. 735-747.
- Sato, H. [2003] *The Growth of Market Relations in Post-reform Rural China: A Micro-analysis of Peasants, Migrants and Peasant Entrepreneurs*. London: Routledge Curzon.
- Viet Nam, General Statistical Office (GSO) [2006] *Result of the Survey on Household Living Standards 2004*. Ha Noi: GSO.
- Viet Nam, General Statistical Office (GSO) [2007] *Statistical Yearbook 2006*. Ha Noi: Statistical Publishing House.
- World Bank [1990] *World Development Report 1990: Poverty*. Washington D.C. World Bank.
- World Bank [2005] *World Development Report 2006: Equity and Development*. Washington D.C. World Bank.

(3) ベトナム語参考文献

- Nguyễn Hữu Thông [1994] *Huế nghề và làng nghề thủ công truyền thống* (フエと伝統工芸村). Huế: Nhà xuất bản Thuận Hóa.

(2024.1.29 受稿, 2024.3.10 受理)

〔抄 録〕

本稿は1990年代後半から2000年代初頭における農村工業化が貧困削減にどのように寄与したのかを明らかにする。今日のベトナムは、2045年まで近代工業を有する先進国になることを目標として掲げ、高成長を維持している。それとともに国内の貧困削減も順調に進めてきた。しかしながら、こうした近代工業中心の工業化と順調な貧困削減は、初期局面における工業化と貧困削減が順調に進んだことも背景にあったと見てよい。工業化初期には近代工業とともに農村工業が同時併存して工業化を進めており、成長と貧困削減を同時に達成してきたが、近代工業に焦点はあたるものの、もう一方の軸である農村工業が貧困削減に如何に貢献したかは必ずしも十分に明らかになってきたとはいえなかった。そこで本稿では、ベトナムにおける工業化初期を1990年代後半から2000年代初頭と定め、独自の農村調査で得られたデータにより工芸村と呼ばれる特定産品生産に特化した村での農村工業進展が貧困削減に効果があったことを見出した。また「近代的なグッズ」の生産を行う工芸村の貧困削減効果が大きいことも併せて示した。

〔論 説〕

「グローバル・ブリテン」の萌芽？

—第二次世界大戦から現代に至るイギリスの世界戦略に関する考察—

中 村 優 介

※本研究は千葉商科大学学術研究助成金を受けて行われた。

はじめに

かつて大英帝国 (British Empire) は世界中に広がる帝国であったが、二度の世界大戦を経てイギリスはその国力を決定的に消耗した。そして、脱植民地化 (decolonization) の流れにイギリスは逆らうことができず、第二次世界大戦の終結後にイギリスの植民地は続々と独立していった。「イギリスの王冠に嵌め込まれた宝石のうちインドの領有ほど、真に高価な宝石はないだろう」と言われたほどイギリスにとって重要だったインドなどの独立によって、イギリスの国力はさらに失われた<sup>(1)</sup>。それに加えて、アメリカとソ連が超大国 (superpower) として君臨し冷戦 (Cold War) が始まったことにより、イギリスの相対的な無力さがより際立った。

逆説的ではあるが、このようにイギリスが世界大国としての地位を失っていく中でこそ、イギリスは国際社会に対して自国を世界大国として映し出すことを試みた。軍事力や経済力においてはアメリカとソ連に劣る中で、イギリスは外交や後述する政治戦 (political warfare) の力によって国際政治の中心に居続けようとしたのである。

第二次世界大戦中に首相を務めイギリスを勝利に導いたウィンストン・チャーチル (Winston Churchill) は1944年に、今後の大英帝国の目標は「世界中に広がる我々の同胞との連合 (Union of our World Wide Brotherhood)」, 「アメリカとの友愛に満ちた提携 (Fraternal Association with the United States)」, 「ヨーロッパ合衆国 (United States of Europe)」の結成であるべきだと主張した<sup>(2)</sup>。これはよく知られるイギリスの「3つのサークル (Three Circle)」の原型であるとも言うことができる。イギリスはこのようにして、外交という手段を駆使して国際政治におけるグローバルな影響力を保つことを試みた。

それから数十年が経過した2016年6月23日、ヨーロッパ連合 (European Union) から離脱するか、それとも残留するかということを問うレファレンダムがイギリスで行われた。その結果として、非常に僅差でヨーロッパ連合からの離脱を支持する勢力が勝利した。下院で用いられたブリーフィング・ペーパーによると、有効投票数は33,551,983票であり、そのうち「離脱」に投じられた票が17,410,742票 (有効投票数の51.9%)、 「残留」に投じられた票が16,141,241票 (有効投票数の48.1%)であった。「離脱」に投じられた票が「残

(1) 木村雅昭『大英帝国の盛衰—イギリスのインド支配を読み解く—』(ミネルヴァ書房, 2020年), 38頁。

(2) Quoted in E. J. Hughes, 'Winston Churchill and the Formation of the United Nations Organization', *Journal of Contemporary History*, 9:4 (October, 1974), 177-194, (188).



留」に投じられた票を上回った数はわずか1,269,501票であり、パーセンテージで示すとわずか3.8%の差であった<sup>(3)</sup>。

このようにわずかな差で離脱派が勝利し、イギリスのヨーロッパ連合からの離脱が決まった。そして、ヨーロッパ連合との数年にわたる交渉を経た末、2020年1月31日にイギリスはヨーロッパ連合から離脱した。イギリスのヨーロッパ連合からの離脱、いわゆるBREXIT(「イギリス」を示す語である'Britain'と「離脱」を意味する'exit'を掛け合わせた言葉)はヨーロッパ連合だけでなく世界各国にとっても衝撃的な出来事であった。イギリスがヨーロッパ連合から離脱した最初の国になったからである。第二次世界大戦が終結してからヨーロッパ統合が進められ、ヨーロッパ連合は第二次世界大戦後の国際政治において強い影響力を発揮してきたが、加盟国の離脱という衝撃は今後ヨーロッパ諸国がヨーロッパ統合を深化させるうえで強い逆風となるだろう。

2016年のレファレンダム以降、イギリス政府は「グローバル・ブリテン(Global Britain)」というスローガンを掲げはじめた。2016年10月2日に行われた演説において首相のテレサ・メイ(Theresa May)は「BREXIT後のイギリスにとって野心的な目標」として「グローバル・ブリテン」を掲げた<sup>(4)</sup>。おそらくこの「グローバル・ブリテン」というスローガンが意味するのは、「ヨーロッパの一国としてのイギリス」ではなく「世界大国としてのイギリス」だろうが、このスローガンはメイが述べた通り「野心的」だ。近年の国際政治では中国が新たに台頭し、アメリカとロシアの対立が激化する中で、イギリスが世界大国としての役割を担うことはあまりにも困難だからである。

他方で、「野心的」という表現を自ら用いていることから、メイ自身も「世界大国としてのイギリス」を実現することは夢物語に近いということをおそらくわかっているだろう。メイだけでなく、戦後のイギリスの政治家の多くはイギリスの力の限界を認識していたはずである。それにもかかわらず、「3つのサークル」や「グローバル・ブリテン」のような壮大なスローガンを掲げた背景には、イギリスの意図的な世界戦略があったのではないか。

本論考は主に第二次世界大戦中のイギリス政府に焦点を当て、イギリスの相対的な国力が決定的に衰退する中でイギリスがどのようにして世界的影響力を保とうとしたかということ进行を明らかにすることを試みる。イギリスは、強大な陸軍力を持ちヨーロッパ大陸の大半を支配したナチス・ドイツを打倒するための方法として政治戦を体系化した。プロパガンダやサボタージュなど、正面からの戦闘以外の手法も用いてドイツの戦争能力を削ぐことを狙ったのである。このようにドイツや後に日本に対して政治戦を用いていく中で、イギリス政府は戦後も恒久的に政治戦を行っていく体制を築いていく。経済力や軍事力が限られている中で、彼らは言葉の力を用いて米ソに対抗しようとしたのである。

(3) 'European Union Referendum', briefing paper by Elise Uberoi, Number CBP 7639, 29th June 2016, House of Commons Library.

(4) 'Global Britain', debate pack compiled by Tim Robinson, Number CDP 002 (2021), 6th January 2021, House of Commons Library.

## 1. 第二次世界大戦の開戦とプロパガンダ体制の再構築

1939年9月1日、アドルフ・ヒトラー（Adolf Hitler）率いるナチス・ドイツがポーランドの侵略を開始した。イギリスとフランスはポーランドの独立を保障していたためドイツに宣戦布告し、これにより第二次世界大戦が勃発した。第二次世界大戦の開戦により、イギリスは再びプロパガンダ体制を築き上げる必要に迫られた。

そもそも、プロパガンダというものが戦争において重要な役割を担うようになったのが第一次世界大戦の頃からであった。技術革新によってマスメディアが成長したことに加え、第一次世界大戦が国家の総力を挙げて戦う総力戦（total war）となったことで、各国は自国の戦争目的を正当化し敵国を糾弾する必要を認識したからである。

その中でもイギリスのプロパガンダは他国と比べて抜きん出たものであった<sup>(5)</sup>。イギリス政府はプロパガンダを専門とする省である情報省（Ministry of Information）を創設するなど、体系的なプロパガンダを行うことを模索したのである。しかし、プロパガンダという行為は非紳士的であるという考えが戦間期には広くイギリス内で共有され、戦間期にイギリスのプロパガンダ体制が改善されることはなかった。そのため、第二次世界大戦が始まった際にイギリスは第一次世界大戦当時の体制を用いてプロパガンダを行わなければならなかったのである。

情報省は第一次世界大戦の終結後に解体されていたが、第二次世界大戦が始まるとイギリス政府は再び情報省を組織した。第一次世界大戦当時のイギリスのプロパガンダ体制は他国に比べて効率的ではあったものの、情報省が直面していた問題は解決されていなかった。それは、情報省がイギリス政府の中では新参者であるため、イギリス政府内の他の組織からの信頼を受けていなかったことである。例えば、軍部は情報省に機密情報を渡すことを拒否し、それによって情報省が行うことのできるプロパガンダは限られていた。それに加え、同じく新参者であることから情報省は外務省のような長い歴史を持つ省から冷遇されることも少なくなかった。

1941年6月3日、かつて上海で総領事を務めた情報省のジョン・プラット（John Pratt）は外務省に対し、情報省はイギリス政府の省庁の中で「シンデレラ（Cinderella）」であり政策決定から排除されていると強い不満を伝えている。そして、効果的なプロパガンダを行うためにも外務省と情報省の間の連携を強めるべきであると主張した<sup>(6)</sup>。

また、情報相のダフ・クーパー（Duff Cooper）は1941年6月24日に戦時内閣（War Cabinet）に提出したメモランダムで、情報省の権限拡大を提案している。以下がそのメモランダムの内容である。

1. 戦時内閣が決めなければならない大きな問題は、情報省の指導者が政治戦の執行の任務を背負い、それによりすべてのプロパガンダと広報（publicity）の管理権を持

---

(5) イギリスのプロパガンダの歴史に関しては、Philip M. Taylor, *British Propaganda in the Twentieth Century: Selling Democracy* (Edinburgh: Edinburgh University Press, 1999) を参照。

(6) Pratt to Sterndale-Bennett, 3rd June 1941, FO 371/27806-F5322/275/61, The National Archives of the United Kingdom [以下 TNA と略記]。

- つ非常に重要な大臣となるのか、それとも他の省庁からの指示を受けて行動し、また、それらの省庁や新聞社、BBC[British Broadcasting Corporation: 英国放送協会]などとの連携を行うだけの位の高い役人の地位に留まるのかということである。
2. 外国に対するすべてのプロパガンダは国の外交政策とぴったりと一致した状態で行われなければならない。したがって、情報相は時折外相から出される高いレベルの政策に関する全般的な指示を受け入れる義務を持たなければならない。しかし、他方で情報相は政策が実行される際の作法や方法については決める権利を持つべきである。情報相は指揮を統一しすべてのプロパガンダの調整をできるように、秘密、そして公の、それから文化的および政治的プロパガンダを担当すべきである。
  3. 政治戦を行ううえでの重要な武器の1つはニュースの提示だ。どのニュースを公開しそのニュースがどのようにして提示されるかということを決める責任は情報相のもとにあるべきだ。戦時内閣での決定を待つ間、他の閣僚からの拒否権の対象になるという条件で。
  4. 情報相が自由に情報を使えるように常に完全な情報を供給し続けることは他の閣僚、特に外相と軍部大臣の義務であるべきだ。この義務を果たすうえでの最適な方法は各省から重役を情報省に派遣することであるか、それとも他の方法をとるかということは各省に任せるべきだ。
  5. 各省がその目的のために専門的な内容の映画を作ることを認めない理由はない。しかし、映画産業などで各省が競争すべきではないということが望ましいのは明らかだ。そのため、各省庁は映画の契約を結ぶ前に情報省に相談し、情報省の承認を得るべきである。
  6. もし情報省が以上のような機能を持つことができないのであれば、情報省が大臣のもとで独立した政府の省として存在することを正当化することは難しい。情報相は行政官に取って代われ、情報省の役割は限定的なものであることを宣言すべきだ。
  7. だが、別の可能性もある。情報省を解体するという方法もある。
  8. 外国へのプロパガンダは外相に任せる。外相はプロパガンダの実行を担う議会議務次官を追加で任命する。
  9. 現在の情報省と新聞社との関係は報道局が引き継ぎ、各省庁との調整を担う。内務省が担当すると都合が良いかもしれない。
  10. 地方での情報省の活動は国家安全保障省に引き継がせられる。情報省の役人ではあるが、すでに12の地域で地域委員のもと地域情報士官が活動している。彼らが彼らの上司のように国家安全保障省の役人になればとても単純だ。
  11. 郵便と電報の検閲を情報省が担当してきたのはわずか12か月ほどであるため、簡単に他の省庁に引き継がせることができる。
  12. 他方で情報省の解体はBBCに関する問題を解決するものではない。BBCはすでに、あまりに多くの主人がいることで本来の効率性を発揮できていない。我々が持つ最も効果的なプロパガンダの武器を無駄にしたくないのであれば、BBCは担当する1人の大臣から政治的な指示を受け取るべきだ。情報相はBBCが行っている広報を他の形態の広報と調整することができる。しかし、仮に情報省を廃止するにしてもその役割を担う大臣が必要である。その大臣は情報相が持っていた広報全般に関する権

威を持つべきである。

13. 初期段階での失敗－その多くは発足前に生じたものだが－によって情報省は大衆からの全幅の信頼を受けられていない。一度情報省が嘲笑を受けるようになってしまえば、かつての地位を取り戻すことはとても困難になる。私は情報省がこの1年で信頼を失ったとは考えていないが、多くの改善が必要であり、情報省が要求している権威が与えられなければ、情報省は嘲笑の対象から哀れみの対象になるだろう<sup>(7)</sup>。

このようにクーパーは、情報省が効果的にプロパガンダを行うためにはその権限を拡大すべきであると主張した。そして、半ば自暴自棄になったように、もしそれが行われないのであれば、いっそ情報省を解体した方がよいと提案した。クーパーは回顧録において、「私はそこ〔情報省〕では幸せではなかった」と思いの丈を正直に記しており、このメモランダム論調と合わせて鑑みると、クーパーが相当な不満を抱いていたことがうかがえる<sup>(8)</sup>。

そして、最終的にクーパーは情報相を辞任したが、その理由は彼の要求がほとんど満たされなかったからであった。戦時内閣からの対応を受けてクーパーは新たなメモランダムを作成したが、その末尾には以下のように記されている。「私は情報省の権限を拡大するか、さもなければ廃止すべきだと勧める。情報省は現在の形態のまま存続することができない。政府は情報省に対する攻撃に加担している<sup>(9)</sup>。」

また、クーパーは回顧録においても、外務省や軍部との関係がうまくいかなかったことや、首相のウィンストン・チャーチル (Winston Churchill) が彼の意見を支持しなかったことが辞任の原因であると記している。「私は首相に、戦争中に閣僚を辞任する権利を持つ者はいないと考えていたし、私が辞任することになるとは考えていなかったが、私に新たな仕事を与えてくれると感謝すると伝えた」と記しており、クーパーはこれ以上情報相としての職務を続けることができないと強く感じていたことが読み取れる<sup>(10)</sup>。

このようにしてクーパーが情報相を辞任し、後任はチャーチルの側近であるブレンダン・ブラッケン (Brendan Bracken) が務めることになった。他方で、戦時内閣の閣僚はクーパーの意見を全面的に受け入れることはなかったものの、イギリス政府のプロパガンダ体制を根本的に改革する必要があることは理解していた。したがって、1941年秋にイギリス政府は抜本的な組織改編を行い、それが大きな成功を生み出すことになった。

## 2. 政治戦執行部の創設

1941年7月4日、外務大臣のアンソニー・イーデン (Anthony Eden) は、当時はまだ

---

(7) 'Future of the Ministry of Information', memorandum by the Minister of Information, 24th June 1941, FO 371/29031-W8586/7912/49, TNA.

(8) Duff Cooper, *Ole Men Forget* (London: Rupert Hart-Davis, 1953), p. 287.

(9) 'Information and Propaganda', Comments by the Minister of State on W. P. (41)142, 28th June 1941, FO 371/29031-W8586/7912/49, TNA.

(10) Cooper, *Old Men Forget*, p. 288.

情報相であったクーパーと、外国でのサボタージュやプロパガンダを行う機関である特殊作戦執行部 (Special Operations Executive: SOE) を管轄する経済戦争省 (Ministry of Economic Warfare) の大臣ヒュー・ドールトン (Hugh Dalton) に対し、イギリス政府のプロパガンダを一手に引き受ける組織を作り上げるべき時が来たと連絡した<sup>(11)</sup>。

そもそも、当時のイギリス政府が抱えていた根本的な問題は、外国に対するプロパガンダを行う組織がいくつも併存していたことであった。情報を扱う省である情報省や外国との関係を担う外務省が対外プロパガンダを行う部署を持っていたことは不思議ではないが、それに加えて第二次世界大戦が始まってから新設された SOE もプロパガンダを行う部署を持っていた。これではイギリス政府として一貫したプロパガンダを行うことは極めて困難であり、第二次世界大戦の開戦から2年ほど経過してからイギリス政府はようやく対外プロパガンダを行う機関の統一を試みた。第二次世界大戦中のイギリスのプロパガンダの専門家であるティム・ブルックス (Tim Brooks) の言葉を借りれば、後述する政治戦執行部 (Political Warfare Executive: PWE) が組織される前のイギリス政府のプロパガンダ体制は「大混乱」であった<sup>(12)</sup>。

したがって外相のイーデンは情報相のクーパーと経済戦争相のドールトンに対し、外務省、情報省、経済戦争省の対外プロパガンダ部署を統合することを提案した。これを受けてドールトンはイーデンに対し、「あなたの考えは私の考えと完全に一致している」と伝え、政治戦執行部の組織が進められた<sup>(13)</sup>。

こうして、1941年9月にPWEが組織された。憲章に記されているその目的は、「外務大臣によって定められたイギリス政府の外交政策に適合するように」政治戦を調整し、指揮することであった。PWEが創設された1941年9月はアジア太平洋戦争の開戦前であったため、PWEはその対象地域をヨーロッパ大陸における敵国とその占領地、それからフランス領北アフリカとし、すべてのメディアからのプロパガンダの一括管理と人員の効率的な配備などを行った。当時は戦争中でありPWEは敵国やその占領地におけるサボタージュなどにも関わることになったため、その存在は秘密にされた。そして、PWEは公には外務省政治諜報局 (Political Intelligence Department: PID) の名前を借りて活動を行うことになった<sup>(14)</sup>。

また、PWEが組織されると同時に政治戦という新たな概念の体系化も行われた。「政治戦とは、より高い次元の戦略的目的のために、敵国と敵国に占領されている地域の人々の意志、そして行動に影響を与える体系的な過程である」とPWEは定義している。具体的に言えば、広報やプロパガンダ、転覆活動といった表および裏の活動を効果的に組み合わせることによって敵国の戦争能力を削ぐことが政治戦である<sup>(15)</sup>。

(11) Eden to Cooper and Dalton, 4th July 1941, FO 371/29031-W8589/7912/49, TNA.

(12) Tim Brooks, *British Propaganda to France, 1940-1944: Machinery, Method and Message* (Edinburgh: Edinburgh University Press, 2007), p. 12; また、PWEが誕生するまでのイギリスのプロパガンダ体制の組織改編の詳細については、*ibid.*, pp. 12-19を参照。

(13) Dalton to Eden, 6th July 1941, FO 371/29031-W8589/7912/49, TNA.

(14) Minute by Price, 12th September 1941, CAB 121/238, TNA.

(15) 'The Meaning, Techniques and Methods of Political Warfare', undated memorandum by Political Warfare Executive, CAB 121/238, TNA.

このようにしてイギリス政府はようやく敵国とその占領地に対して一貫したプロパガンダを行う体制を整えたが、1941年12月にアジア太平洋戦争が始まるとその体制の限界が露呈した。PWEが敵国とその占領地に対するプロパガンダを担当する代わりに、既存の機関である情報省が敵国に占領されていない連合国とイギリス国内、中立国に対するプロパガンダを担当するという形で住み分けが行われたのだが、この体制をアジアに適用することはできなかったのである<sup>(16)</sup>。

例えば、開戦当時ビルマは占領されていなかったため、上記の住み分けに従えば情報省がプロパガンダを担当することになるが、同地域は間もなく日本に占領された。そうすると、管轄が情報省からPWEに移ることになってしまう。また、中国に関してはそもそも日本による占領地とそうでない地域に分かれていたため、中国に対するプロパガンダも上述の体制では一貫して行うことができない。1941年秋のヨーロッパ戦線は良くも悪くも安定していたため、PWEと情報省の間での住み分けを行うことができたが、アジア戦線に関しては極めて流動的であったため、そのような住み分けを行うことができなかったのである。

したがって、アジア太平洋戦争の開戦直後のイギリスは、軍事面だけでなく政治戦という観点においても大きく混乱した。例えば、外務省極東局とPWEは開戦当初、フランス領インドシナを占領地と扱い、同地域に対する政治戦をPWEが行うことに合意していた<sup>(17)</sup>。しかし、PWEには極東の専門家が不足していることが間もなく明らかになり、ヨーロッパにおける政治戦の体制を極東にも適用するという構想は頓挫した。

その代わりに、外務省を中心として政治戦日本委員会（Political Warfare (Japan) Committee: PWJC）が1942年3月に組織された。委員長はPWEでも重要な役割を担っていた、インテリジェンスに詳しいダラス・ブルックス将軍（Dallas Brooks）が務め、外務省、情報省、経済戦争省の代表も参加し、極東における政治戦の方針はこの委員会で議論されることになった。

ところが、ヨーロッパ戦線においてはPWEの創設によって解決した縄張り争いが、極東戦線をめぐって再び勃発した。PWJCはあくまで外務省の委員会であり、極東における政治戦の方針を策定することがその役割であるため、政治戦を執行する機能を持っていなかったのである。ヨーロッパ戦線とは異なり、政治戦の執行は情報省やSOEのエージェントが担うことになっていた。

そもそもこういった形で極東における政治戦を行うことになった背景には、イギリス政府における人材難の問題があった。アジア太平洋戦争が開戦した際にはPWEが極東の政治戦も担当するという構想が一度練られたが、PWEは極東で政治戦を行う能力も極東の専門家も十分に持っていなかったのである。その点、外務省も政治戦を行う能力は持っていなかったが、極東の専門家は抱えていた。したがって、外務省を中心としてPWJCが組織されることになったのである。

しかし、外務省極東局長のアシュリー・クラーク（Ashley Clarke）は1943年1月2日

---

(16) *Ibid.*

(17) Memorandum by Clarke, 11th December 1941, FO 371/27809-F13585/275/61, TNA; memorandum by Lockhart, 11th December 1941, FO 371/27809-F13725/275/61, TNA.

に、PWJCの改革を提案した。PWJCは満足に機能していないため、PWEがこれを吸収して極東セクションを作ることを提案したのである。クラークの考えでは、PWJCが抱えている本質的な問題は2つあった。まずは、先述の通りPWJCは政治戦の執行機能を持っていなかったことである。これにより、情報省やSOEとの間に政治戦の執行をめぐる不要な対立がしばしば生まれることになった。

加えて、軍部は情報省を信用していなかったため、将来の作戦計画など機密情報をPWJCに供給することを軍部が忌避していたのである。このような状況では効果的な政治戦を行えるはずがなかった。そのためクラークは、PWEがPWJCを吸収して極東セクションを作ることを提案したのである。そうすれば組織間の対立は回避できるし、軍部はすでにPWEのことは信用していたため、軍の機密情報も用いることができるようになるからである<sup>(18)</sup>。

しかし、主に情報省の抵抗のためPWEに極東セクションが作られ、それが機能するようになったのは1944年の終わりから1945年のはじめにかけてのことであった。そのため、アジア太平洋戦争が始まってから約3年間、イギリス政府は非効率な形で極東における政治戦を行うことになった。

PWEやPWJCの組織や改組にあたって浮上した問題は、省庁間の不毛な縄張り争いを避けることが望ましいということと、軍部が機密情報を安易に提供しようとしなかったことである。したがって、イギリス政府は戦後世界における政治戦を行う体制を考案するにあたって、これらの問題から学んだ教訓を利用することになる。

### 3. 外務省外国調査報道部門の廃止と戦後の政治戦計画

PWJCの改組と並行して、外務省は外国調査報道部門 (Foreign Research and Press Service: FRPS) の改革を進めた。FRPSは外務省が王立国際問題研究所 (いわゆるチャタムハウス) に委託したものであり、主に枢軸国によって占領されている国に関する調査を行っていた。外務省がチャタムハウスにこのような委託をしたのは人員が不足しているためであったが、戦後の政治戦体制を見据えて外務省はFRPSを吸収することを提案した。

1942年10月、歴史家のアルフレッド・ジマーン (Alfred Zimmern) とチャールズ・ウェブスター (Charles Webster) は、外務省がFRPSを吸収することでこれを完全な公的機関にすべきだと提案した。そうすることによって、より効率的に政治戦を行うことができるからである<sup>(19)</sup>。

外務省事務次官代理のオーム・サージェント (Orme Sargent) はこのような提案に同意した。軍事作戦の立案においては諜報活動・作戦計画・作戦の決行という3つの過程をそれぞれ別の部署が担当することが通常であるが、外交は軍事とは異なりこれら3つの活動は不可分であると考えたからである。それまでは、PIDが諜報活動、FRPSが作戦計画、そして北米局や極東局などの各政治局が作戦の決行を担ってきたが、このような仕組みが

(18) 'Political Warfare against Japan', memorandum by Clarke, 2nd January 1943, FO 371/35878-F71/71/G61, TNA.

(19) Memorandum by Jebb, 19th October 1942, FO 371/31499-U1019/26/72, TNA.

とられてきたのは外務省が政治戦における長期的な目標を持っていなかったためであるとサージェントは指摘した。したがって、サージェントはこれら3つの機能を備えた部署を創設することによって、長期的かつ一貫した政治戦を行うための体制を作り上げるべきであると主張した<sup>(20)</sup>。

このような主張を受けて外務大臣政務官のリチャード・ロー（Richard Law）は外相のイーデンに対し、FRPSを外務省が吸収すべきであると提案した。FRPSを外務省の組織とすることで軍部や他国の政府からの信頼を得られると考えたからである。仮にFRPSを外務省が吸収してもその任務自体が根本的に変わるわけではないが、重要なのは外部組織からの見え方である。軍部や他国の政府がチャタムハウスに不信感を抱いていたわけではないが、チャタムハウスに機密情報を渡すのとイギリス政府の公的組織に機密情報を渡すのでは心理的安全性が大きく異なる。したがってローは、これからイギリス政府が一丸となってアメリカ政府と戦後構想について議論するための組織改革の1つとして、外務省がFRPSを吸収すべきであるとイーデンに強く勧めた<sup>(21)</sup>。

イーデンはローらの提案を承諾し、チャタムハウスに対して外務省がFRPSを吸収することを望んでいる旨を伝えた。その際にイーデンは丁重に、このような決断に至ったのは決してチャタムハウスの働きに不満があるからではなく、FRPSの活動が極めて重要であると外務省が捉えたからこそこのような決断に至ったと説明した。チャタムハウス側はイーデンの説明に同意し、イギリス政府の会計年度が切り替わる1943年4月に外務省がFRPSを吸収することに大筋で合意した<sup>(22)</sup>。

また、イギリス政府は戦争が終結してからも世界的に政治戦を行うことが重要であると考へ、その計画を入念に立てていた。情報省の海外計画委員会（Overseas Planning Committee）は1945年2月22日に世界共通テーマ（World Common Themes）という、イギリスの世界における政治戦の基本戦略となるペーパーの第3版を作成した。ペーパーのイントロダクションではまず、ドイツが降伏してからも継続して政治戦を行うことが重要であると指摘されている。なぜなら、ドイツが降伏してから平和が取り戻されるまでの期間が戦後世界の未来を形作るからである。そして海外計画委員会は、もしイギリスが戦後世界の構築において中心的な役割を果たしたいのであれば、政府間の交渉や専門家間の議論を行うだけでなく、イギリスの理念や目的を世界中の人々に説明することがあると主張した。

そのうえで委員会は、イギリスはアメリカやソ連とは異なる独自の戦略をとる必要があると指摘した。軍事力や経済力という物質的な力でこれらの国々に劣っていることに加え、政治戦という活動そのものにおいても資金力が重要になるからである。そのため委員会はテーマの1つとして「イギリスの投影（Projection of Britain）」を掲げ、イギリスの経験的な民主主義に基づいた価値観こそが連合国を勝利に導いた要因であり、これらの価値観を追求することは他の連合国の利益にもつながるということを強調すべきである、つまり、

---

(20) Memorandum by Sargent, 28th October 1942, FO 371/31499-U1019/26/72, TNA.

(21) Law to Eden, 7th December 1942, FO 371/31499-U1693/26/71, TNA.

(22) Eden to Astor, 7th December 1942, FO 371/31499-U1693/26/71, TNA; Astor to Eden, 9th December 1942, FO 371/31499-U1739/26/72, TNA.



イギリスは精神的な観点から連合国を導くべきであるということを主張した<sup>(23)</sup>。

このように、外務省はイギリス政府として一貫した政治戦を行う重要性を認識していたため、PWEやFRPSの改革を続けざまに行った。第二次世界大戦が終結してもイギリス政府はその認識を変えず、1947年ごろに冷戦が本格化すると反共産主義の政治戦を行う必要性を認識していた。そのため外務省は1948年に情報調査局 (Information Research Department) を創設した。労働党政権で外務大臣を務めていたアーネスト・ベヴィン (Ernest Bevin) は、政治戦によってイギリスの世界的影響力を守るべきであると考えており、次のように記した。

反共産主義であると同時に純粋に進歩的で革新主義であり、自由や計画、社会的正義を信じる、いわゆる「第三勢力 (Third Force)」である西ヨーロッパの民主主義勢力を精神的・倫理的・政治的領域において主導するのは、アメリカ人ではなく、我々ヨーロッパ人、そして社会民主主義政府であるべきだ<sup>(24)</sup>。

当時イギリス政府の外相を務めていたベヴィンはヨーロッパ諸国で団結し、アメリカやソ連に対抗する「第三勢力」を構築することを提唱していたが、その手段の1つとして政治戦を捉えていた。イギリスは第二次世界大戦によって決定的に弱体化し、アメリカとソ連に軍事力や経済力では対抗できないと理解していたため、価値観や理念の戦いである政治戦において世界的影響力を保つべきであると考えていたのである。このような、外交の力によって世界的影響力を保つべきであるという考え方はチャーチルの「3つのサークル」構想にも見られ、戦後のイギリス政府の基本的な外交方針の1つになったと指摘することができる。

## おわりに

二度の世界大戦で決定的に国力を消耗し、軍事力や経済力という指標においてアメリカとソ連に敵わなくなったイギリスは、外交や政治戦といった手段を用いてこれらの国々の影響力に対抗することを試みるようになった。先述のベヴィンの記述にもあるように、「精神的・倫理的・政治的領域」において「第三勢力」としてのヨーロッパを導こうとしたのである。

そのような政治戦やを効率的に行ううえで重要であるのは、イギリス政府として一貫した政策を実行できるような体制を作り上げることであった。政治戦の重要性は戦争によって浮上したため、イギリスは突貫工事でその体制を作らなければならず、その結果としてつぎはぎの形でできあがった体制は不毛な縄張り争いで満ち溢れていた。イギリスの官僚や政治家は、このような非効率的な体制を続けてはならないと考え、第二次世界大戦中から抜本的な体制の改革を行った。そして、第二次世界大戦後にはより洗練された形で政治

---

(23) 'World Common Themes', third revision, memorandum by Overseas Planning Committee, 22nd February 1945, FO 371/46316-F3169/16/61, TNA.

(24) Quoted in Taylor, *British Propaganda in the Twentieth Century*, p. 236.

戦を行うようになった。

このようにイギリスではトップダウンで政治戦を行う体制が築かれたが、そういった体制は現在でも引き継がれていると言える。首相が「グローバル・ブリテン」のような大きなスローガンを掲げ、そのイメージに合うような外交政策を行っていくということである。

しかし、大きなスローガンを掲げることで強大な国としてのイメージを上げることには限界もある。BBCの長官であるイアン・ジェイコブ（Ian Jacob）は1957年に次のように指摘している：

いずれにせよ永久に続く幻想を作り出すことはできない。我々の成功は究極的には、我々の行動や政策がうまくいくかということやイギリス人の成果、イギリスの世界的な力を維持できるかということにかかっている<sup>(25)</sup>。

ジェイコブが指摘していることは、強大な国としてのイメージはあくまでその国が持つ実際の力に依存しているということである。そういった意味で、「グローバル・ブリテン」というスローガンはやはり「野心的」であり、第二次世界大戦からイギリスが抱え続けている問題は、今も同じであると言うことができる。

(2024.1.17 受稿, 2024.2.5 受理)

---

(25) Quoted in *ibid.*, p. 240.

[抄 録]

ヨーロッパ連合から離脱した後のイギリスは「グローバル・ブリテン」という大きなスローガンを掲げたが、これは当時の首相であるメイが述べたように「野心的」なスローガンであった。イギリスは意図的に過大なスローガンを掲げているのである。このようなイギリスの世界戦略の萌芽は第二次世界大戦中にあったのではないかということの本論考は分析する。

限られた陸軍力しか持たないイギリスは、政治戦という搦め手を用いてナチス・ドイツを打倒することを狙った。しかし、イギリス政府内の組織間対立もあり、当初は効率的な政治戦を行うことができなかった。大戦中の数年間をかけてようやくイギリスの政治戦体制は洗練されていった。その中でイギリスは、戦後世界においても政治戦を継続することが重要であると考えようになっていった。軍事力や経済力でアメリカとソ連に劣るため、言葉の力でこれらの国々に対抗することを試みたのである。しかし、いかに効果的な政治戦の戦略を立案しようともそれが現実の力に見合っていなければその効果は限定的なものになる。そういった意味において、「グローバル・ブリテン」というスローガンはやはり「野心的」であると言えるのではないか。

## 〔研究会報告〕

# 住民主体の地域づくりの可能性

## —ローカルコミュニティの共存と地域資源活用—

青木佳子

本稿は2023年10月25日に開催された第12回国府台学会研究会において、「住民主体の地域づくりの可能性 —ローカルコミュニティの共存と地域資源活用—」という題目で発表した内容の報告である。

### 1. はじめに

和歌山市加太地域は古くからの伝統漁法を行う漁師町であり、同時に観光業にも歴史がある。人口は約2,300人、世帯数は約1,100世帯である。豊かな自然や観光資源がある一方で、他の多くの漁師町同様に地域としての衰退が顕著になってきたことを背景に、地域が一丸となってコミュニティを核とした地域づくりを開始した。取り組みの一つとして、行政や学術機関との密な連携なども上げられる。その一環として、筆者は2018年度から2020年度までの約3年間、東京大学 生産技術研究所 川添研究室が同地域に設置した加太分室地域ラボに、助教兼地域ラボディレクターとして常駐しながら地域研究とまちづくりに携わった。本稿では、和歌山市の加太地域における組織的な地域再生の取り組みについて及び、その可能性や課題について報告する。

### 2. 組織的な協働による地域の再生

加太地域は古くから豊かな漁場環境が存在し、漁業と観光を中心に発展してきた。特に、1970年代は釣りとレジャーを主たる軸として発展し漁業者の中にも宿業や飲食業、釣船業を行う人が増えた。この時期に漁業協同組合と観光協会が互いの生業を支え合う関係が成立したとみられる。しかし、1980年代以降、観光需要の成長が鈍化、地域の人口も80年代以降は減少傾向となり2005年には戦後のピーク時の3分の2に当たる4千人を切ることとなった。

このように2000年代には漁業も観光業も衰退が顕著になる中、人口流出に伴う高齢化率の増加など、地域を取り巻く社会条件も厳しくなり対応を迫られることとなった。小中学校の存続や、漁師の減少による地域の生業維持の困難などの課題を背景に、これまで各々の活動を行っていた組織間で、「地域づくり」の観点から組織的な連携へとつながっていった。

その結果、2010年に加太の地域づくりを目的とした共同体として、住民主体の議論の場としての「活性化協議会」を設立。会長を自治会長、副会長を漁協組合長と観光協会長が担う、という規則を設け、地域内の生業バランスを尊重した組織とした。設立時には、これからの地域づくりに対するアイデア及び参加者の募集を住民全戸へ配布した。協議会

は「語り部班」「お土産開発班」「地域の安心安全を守る班」など住民によるアイデアを組織的に実現するサークルの母体的な存在となり、現在までに10以上の班ができた。一方で、協議会は任意団体であり主たる財源がない。そのため、補助金などの申請主体となることはできても、あくまで住民の自主的な活動を奨励する役割に留まっていた。そこで、地域の発展に必要な収入事業を行うべく、協議会から派生する形で2015年に「加太まちづくり株式会社」を設立した。体制は協議会と同様、自治会長を社長に据え、副社長に漁協組合長、事務局長に観光協会長を任命し、3組織の均衡を意識的に調整するものとした。この株式会社は役員の無報酬を定め、あくまで地域活性の潤滑油として経済活動を行うための会社であるという共通認識を強固にしている。

加太まちづくり株式会社では、地域資源を活用した観光振興事業、鮮魚等特産物の販売事業、海水浴場の施設管理、イベントPR事業、空き家の管理及び不動産事業など、観光協会・漁協組合・自治会の備える強みや資源を持ち寄る事業を行うことで収益を得ている。その収益で空き家の改修を行い飲食店や大学の学術拠点の整備なども行うことができた。このように、地域の発展という目標に対して、地域組織として協議会と株式会社を適宜使い分けながら事業展開を行なっている。

### 3. 住民組織を中心とした地域づくりと課題

加太地域では元々存在した生業組織同士が地域づくりを目的に結束し、新たに協議会と株式会社をつくり協力体制を整えた。誰でも参加できる協議会という議論の場は、個人の活動に組織的な協力を得られることとなった。また地域内の組織を強固にすることで、地域外（行政・民間・大学など）と協力するような場面においても、地域としての合意形成が容易であり対外的に表に立つことができる。このような組織体制の整備が実現した背景には、元々の生業組織の結束や、住民の多くが古くからの馴染みという状況も関係していると考えられる。集落ではメンバーの信頼関係がすでに存在し、個人の背景や状況も互いを知る仲であり、例えば退職した元銀行員を会社の会計係に任命する、といった適材適所な人材配置も設立当初から可能であり、集落コミュニティならではの協働のあり方と言える。

集落規模の地域づくりには組織的な協力体制の整備だけでなく、実際には個人個人の力量も十分に影響する。今後の課題としては、協議会及びまちづくり会社の立ち上げメンバーから世代交代していく際の理念継承や各組織の均衡維持が上げられる。

#### 〔参考文献〕

- ・『少人数で生き抜く地域をつくる：次世代に住み継がれるしくみ』学芸出版社 2023年
- ・『小さな波紋 Archives of Small Regionalism, Kada Wakayama』東京大学川添研究室 2020年

\*本研究はJSPS 科研費（19K15165）の助成を受けたものである。

(2024.1.20 受稿, 2024.2.27 受理)

## 2023年学外研究活動報告

(2023年1月～2023年12月)

本報告は会員から報告のあったものを掲載してあります。——◇運営委員会

### [学会報告]

報告者名	題 目	学 会 名	月
Samuel G. GILDART	Trends in Japanese University Students' Motivation for Study Abroad within a Pandemic/Post-Pandemic Environment	The 19th Annual Cam- TESOL Conference	2
趙 軍	近代中国における大アジア主義の伝播・ 変異と改造・対抗	日本華人教授会議・グ ローバル地域研究会共 催「第1回 日本華人教 授会議・鹿児島コラボ 学術交流会」(ハイブ リッド式)	2
Akiko MOROO	Tombs for All to See: Mortuary Land- scape and the Local Identity in the Helle- nistic and Roman Lycia	International Workshop: Diving into Asia Minor: Multiple Sources for the Hellenistic and Imperial Greek World	2
松 下 幸 生	対価獲得の余地	特定非営利活動法人 建 設政策研究所	3
師 尾 晶 子	IG VII 53 とメガラにおけるペルシア戦争 の記憶の継承	科研費合同研究会「歴 史叙述の場と記憶」	3
師 尾 晶 子	聖域の食べ物・飲み物—古代ギリシアの 場合	第47回地中海学会大会	6
Hirofumi OHKATSU <sup>㊞</sup>	Machine Translation is Changing English Education in Japan: What will English teachers do in the age of evolving AI?	20th Anniversary AILA World Congress Lyon Edition	7
Samuel G. GILDART <sup>㊞</sup>	Machine Translation is Changing English Education in Japan: What will English teachers do in the age of evolving AI?	20th Anniversary AILA World Congress Lyon Edition	7
中 村 元 彦	ダイレクト・レポーティングの採用につ いて(統一論題「内部統制報告制度の現 在と課題」)	日本監査研究学会(第 45回東日本部会)	7
趙 軍	「漢学的革命」與「革命的漢学」——從“実 学”教育到“源自郷土的世界情懷”(中国語)	北京大学歴史学系主催 「博雅史学論壇」	8
師 尾 晶 子	トロパイオンからトロパイオンへ: ペル シア戦争記念モニュメントの建立と記憶 の強制/矯正/共生	2023年度第2回パルテ ノン科学研究会	8

NGUYEN Thuy <sup>㊦</sup>	農村工業化が所得格差に与える影響—ベトナムの工芸村に着目して—	2023年度統計関連学会連合大会	9
川崎 知 巳	通常の学級担任教員に求められる小児期発生の流暢性障害の生徒への配慮と支援—中学校、高等学校段階に焦点をあてて—	日本LD学会	10
川崎 知 巳 <sup>㊦</sup>	小中学生を対象とした小集団ソーシャルスキルトレーニング・ヨガプログラムの実践	日本LD学会	10
サムエル・ギルダート	ラグビーワールドカップ2019日本大会が日本経済に及ぼした効果 (The Economic Impact of the Rugby World Cup 2019 on Japan)	2023年度生活経済学会関東部会 於：東洋学園大学	11
趙 軍	大亞洲主義的陥穽與終結 (中国語)	北京大学主催「北京フォーラム2023」第一分論壇	11
中村 元彦 <sup>㊦</sup>	DXによる会計情報の透明性・信頼性への貢献可能性 (最終報告「中小企業財務報告の透明性改善に向けた多面的研究」)	中小企業会計学会 (第11回全国大会)	11
Akiko MOROO	Reimagining the Past: Athenian Ephebeia's Role in Shaping the Perception of the Persian Wars	International Workshop: The Afterlife of the Greco-Persian Wars: From Antiquity to Modern Times	12

〔寄稿〕

執筆者名	論 文 名	掲載誌名その他	月
趙 軍	大学での歴史教育の意味について	新世紀人文学研究会『新世紀人文学論究』第7号	2
中村 元彦 <sup>㊦</sup>	Ⅲ DXによるデータの標準化の動向と内部統制の信頼性への影響 (デジタル・トランスフォーメーションが内部統制に与える影響と外部会計監査人による対応に関する研究)	『内部統制』No. 15	3
中村 元彦	税務におけるデジタル化の進展が電子的監査証拠に与える影響—デジタルインボイス及び電子帳簿保存法 (電子取引) を中心に— (アカデミック・フォーサイト)	会計・監査ジャーナル 第35巻第4号	4
師尾 晶子	アンティオキアを襲った地震の記録	『かいほう』 (古代世界研究会) 156号	6
松下 幸生	外注取引関係にある注文生産をしている企業に対する資源の依存性—中小の部品・製品メーカーにおける劣位性—	『日本中小企業学会論集』第42集 同友館	7
常見 陽平	『売り手市場の就活地獄——とある中堅私大から見た風景』	『世界』2023年9月号	8

2023 年学外研究活動報告

中 村 元 彦	仕入税額控除の経過措置期間中の会計処理 (80%控除・50%控除・控除不可(経過措置終了)期間ごとの留意点)	税務弘報 VOL. 71/NO. 10	9
Samuel G. GILDART	A SUMMIT LIKE NO OTHER	在日カナダ商工会議所 季刊誌「ザ・カナディアン」2023年夏号第23 巻3号 <i>The Canadian</i> , Quarterly Magazine of the Canadian Chamber of Commerce in Japan, Vol. 23, Issue 3, Summer 2023	11
常 見 陽 平	「オワハラ」から「就活」を考える	『IDE 現代の高等教育』 2023年11月号 通巻NO. 655	11
NGUYEN Thuy	日越関係の新たな50年に向けた新しい扉 を：トゥオン国家主席と岸田首相の共同声 明から	世界経済評論 IMPACT No.3215	12

〔著書〕

執筆者名	書 名	発行所	月
NGUYEN Thuy <sup>共</sup>	〔第15章 国際協力：貧困・格差の世界的な縮小に向けて〕『はじめての人間社会学(第2版)：現代社会とSDGs』	中央経済社	4
中 村 元 彦 <sup>共</sup>	『フォレンジック会計：会計と企業法務との連携』(第5章「デジタル・フォレンジックの活用」担当)	白桃書房	9
常 見 陽 平 <sup>共</sup>	『現代用語の基礎知識 2024』	自由国民社	11

〔訳書〕

執筆者名	書 名	発行所	月
NGUYEN THI THANH THUY	訳書名：ベトナム統計年鑑2021年版 原著者名：General Statistical Office of Vietnam 原書名：Statistical Yearbook of Vietnam 2021	ビスタ・ピーエス	9



〔抄録〕

「源氏物語の物語論と記紀神話(上)」によれば、『源氏物語「蛭」の巻の〈物語論〉における「日本紀などはかたそぼろかし。』は、「日本紀」が全面的に否定されるわけではなく、「かたそぼろ」にすぎないことを示している。「かたそぼろ」は少なくとも半分までをさし、つまり、「日本紀」などは「かたそぼろ」だというのは、「日本紀」が片側にあるということの意味している。すなわち、全面的な否定ではない、ということになる。

では、「日本紀」のもう片側にあり、神代より記しおいたものとは、何なのであろうか。「日本紀」と並び称せられ、立派に相對峙する作品とは何か。それは『古事記』以外には想定できないのではなからうか。

これまで私は、『源氏物語』が〈記紀神話〉をもとにつくられた物語であることを明らかにしてきた。

一つの神話をよどみなくつづける『古事記』の神話に、もっとも古い「物語」を紫式部は見たのではないだろうか。『古事記』は「史書」というよりは〈女子どもが親しむ物語〉、つまり「物語」の始祖だ、と式部は判断したのではなからうか。だから、それが「物語」として『古事記』を見、「物語」にこそ「道々しくはしきこと」があるという発言につながっている。

そこで、ここでは、「源氏物語の物語論と記紀神話(下)」として、「蛭」の巻の〈物語論〉のなかから、「これらにこそ道々しくはしきことはあらめ。」の解釈から、論じてみたいと思う。

- 三一頁。
- (14) 柳井滋 室伏信助 鈴木日出男 藤井貞和 今西祐一郎・編著『源氏物語索引』（新日本古典文学大系）別巻、岩波書店、一九九九年、一九四・五・四八二頁。
- (15) 阿部秋生 秋山虔 今井源衛 鈴木日出男校注・訳『源氏物語』①〈新編日本古典文学全集〉、小学館、一九九四年、八六頁。
- (16) 阿部秋生 秋山虔 今井源衛 鈴木日出男校注・訳『源氏物語』①〈新編日本古典文学全集〉、小学館、一九九四年、八九頁。
- (17) 阿部秋生 秋山虔 今井源衛 鈴木日出男校注・訳『源氏物語』①〈新編日本古典文学全集〉、小学館、一九九四年、二二二頁。
- (18) 松村明編『大辞林』第四版、三省堂、一九八八年初版発行、二〇一九年第四版発行、二六三三五頁。
- (19) 新村出編『広辞苑』第七版、机上版、岩波書店、一九五五年第一版発行、二〇一八年第七版発行、一八一六頁。『日本国語大辞典 第二版』第一二巻、小学館、一九七二年初版発行、二〇〇一年第二版発行、七三八頁。松村明監修『大辞泉』第二版、下巻、小学館、一九九五年第一版発行、二〇二二年第二版発行、三四九二頁。『精選版 日本国語大辞典』第三巻は▼ん、小学館、二〇〇六年、八一四頁。
- (20) 中田祝夫 和田利政 北原保雄編『古語大辞典』、小学館、一九八三年第一版発行、一五六四頁。
- (21) 杉浦一雄「玉鬘と神功皇后——玉鬘流離の源泉——」『千葉短大紀要』第22号、一九九五年。
- (22) 杉浦一雄「源氏物語と古事記神話（一）」『千葉商大紀要』第54巻第2号、二〇一七年。
- 杉浦一雄「源氏物語と古事記神話（二）」『千葉商大紀要』第55巻第1号、二〇一七年。
- 杉浦一雄「源氏物語と古事記神話（三）」『千葉商大紀要』第56巻第1号、二〇一八年。
- 杉浦一雄「源氏物語と古事記神話（四）」『千葉商大紀要』第57巻第3号、二〇二〇年。
- 杉浦一雄「源氏物語と古事記神話（五）」『千葉商大紀要』第58巻第3号、二〇二一年。
- (23) 杉浦一雄「源氏物語の位置」中央大学附属高等学校『教育・研究』第八号、一九九四年、23頁。
- (24) 阿部秋生 秋山虔 今井源衛 鈴木日出男校注・訳『源氏物語』②〈新編日本古典文学全集〉、小学館、一九九五年、三八〇頁。
- (25) 阿部秋生 秋山虔 今井源衛 鈴木日出男校注・訳『源氏物語』②〈新編日本古典文学全集〉、小学館、一九九五年、「絵合」三八〇頁。
- (26) 小島憲之 直木孝次郎 西宮一民 蔵中進 毛利正守校注・訳『日本書紀』①〈新編日本古典文学全集〉、小学館、一九九四年、九四頁。
- (27) 藤岡忠美 中野幸一 犬養廉 石井文夫校注・訳『和泉式部日記 紫式部日記 更級日記 讃岐典侍日記』〈新編日本古典文学全集〉、小学館、一九九五年、二〇八頁。
- (28) 山口佳紀 神野志隆光校注・訳『古事記』〈新編日本古典文学全集〉、小学館、一九九七年、五五頁。
- (二〇二四) 一、二〇受稿、二〇二四、三、一四受理

〈現代語訳〉「私は、亡き母の国の根之堅州国に参りた  
いと思つて泣いているのです」と申し上げた。

『古事記』によれば、スサノヲノミコトは「妣が国の根之堅州国」に行きたいと思つて泣いている。この「妣が国」とは、『日本書紀』ではなく『古事記』にだけ存在する『古事記』固有の用語である。

したがつて、『源氏物語』の光源氏が求める〈異郷〉とは亡き母の国としての「妣が国」である、と結論づけることができよう。

『日本書紀』の「根之国」「根国」が死者がおもむく国と理解されるのに対して、『古事記』の「妣が国」は「亡き母がおもむく国」であり、亡き母に限定した響きがある。

『日本書紀』が「スサノヲ神話」を「ついに根の国に至つた」で終わりにしているのに対して、『古事記』は「妣が国」の主催者となつたスサノヲノミコトを記し、その子孫の大国主の行く末までを描く。

「蛭」の巻の〈物語論〉における「日本紀」のもう片側にあり、神代より記しおいたものとは、やはり『古事記』のことなのである。

しかも、『日本書紀』は「かたそば」であり、『古事記』にこそ「道々しくくはしきこと」があるのである。

結局、「蛭」の巻の〈物語論〉は、『古事記』と『日本書紀』が並び立つた場合には『古事記』の方に詳しいことがある、と作者紫式部はいう。

これは、式部が読み手に与えた『源氏物語』の読み方の重大な指針である。式部が示す読み方に沿つてこそ『源氏物語』はその「本意」を表すのである。

### 注釈

- (1) 山田孝雄校閲、谷崎潤一郎・新訳『源氏物語』巻五、中央公論社、一九五二年、一六頁。
- (2) 玉上琢彌『源氏物語評釈』第五巻、角川書店、一九六五年、三三五頁。
- (3) 阿部秋生 秋山虔 今井源衛校注・訳『源氏物語』三〈日本古典文学全集〉、小学館、一九七二年、二〇四頁。
- (4) 円地文子・訳『源氏物語』巻五、新潮社、一九七三年、二四頁。
- (5) 今泉忠義・訳『源氏物語』現代語訳五、桜楓社、一九七五年、四二頁。
- (6) 石田穰二・清水好子校注『源氏物語』四〈新潮日本古典集成〉、新潮社、一九七九年、七四頁。
- (7) 与謝野晶子・訳『源氏物語』、河出書房新社、一九八八年、二八九頁。
- (8) 中井和子・訳、現代京ことば訳『源氏物語』二、大修館、一九九一年、七八六頁。
- (9) 阿部秋生 秋山虔 今井源衛 鈴木日出男校注・訳『源氏物語』③〈新編日本古典文学全集〉、小学館、一九九六年、二二二頁。
- (10) 瀬戸内寂聴・訳『源氏物語』巻五、講談社、一九九七年、二三頁。
- (11) 佐藤正義・訳『源氏物語』7、明治書院、一九九八年、二八頁。
- (12) 上野榮子・訳『源氏物語』第四巻、日本経済新聞出版社、二〇〇八年、七二頁。
- (13) 林望『謹訳 源氏物語』五、祥伝社、二〇一一年、

〈異郷〉をめざす物語の系譜は、その端緒を『古事記』『日本書紀』の神話にまでさかのぼることができる。私が光源氏の最も本質的なモデルと考える「スサノヲ神話」がそれである。スサノヲノミコトは、貴い血筋に生まれ、天下を統治する立場にありながら、それを放棄し、亡き母がおもむいた「根の国」へとむかった神であった。すなわち彼は、天下の統治という現世的・世俗的な価値ではなく、亡き母に逢いたいという自分の心が求めるものを素直に選んだのである。

〈記紀スサノヲ神話』『竹取物語』『伊勢物語』『源氏物語』この〈異郷〉をめざす物語の系譜こそ『源氏物語』のぶれることのない縦軸であり、その精神的な支柱なのである。

つまり、「スサノヲ神話」にはじまる〈異郷〉をめざす物語の系譜における最終形態が『源氏物語』だといえるのである。では、『源氏物語』の光源氏が求める〈異郷〉とは、どこなのであろうか。〈異郷〉として、『竹取物語』は天体の「月」と記し、『伊勢物語』は都のそとの「あづま」と〈異郷〉の場所をはっきりと明示している。私は、光源氏が求める〈異郷〉にこそ、この『源氏物語』の「大意」あるいは「本意」があると信じている。

光源氏が求める〈異郷〉とは、『源氏物語』の始祖である「スサノヲ神話」に求めることが出来よう。

已にして素戔嗚尊、遂に根国に就めます。

小島憲之 直木孝次郎 西宮一民 蔵中進 毛利正守  
校注・訳『日本書紀』①〈新編日本古典文学全集〉(26)  
〈現代語訳〉 こういう次第で素戔嗚尊はとうとう根国に行かれた。

『日本書紀』によれば、スサノヲノミコトは「根国」にむかっている。赤子のように母に会いたいと泣くスサノヲノミコトはついに「根国」に至ったというのである。ならば、『源氏物語』は「根国」をめざす物語と見てもよいのであろうか。

いやいや、そうではあるまい。私は、一条天皇の「この人は日本紀をこそ読みたるべけれ。まことに才あるべし」(27)というおことばから、光源氏を『日本書紀』のスサノヲノミコトと考え、『源氏物語』を論じてきた。そこで、スサノヲノミコトがむかった〈異郷〉を「根国」、そして光源氏が造営した大邸宅を「根の国」六条院と呼んできた。

しかし、その後も研究をつづけた結果、『源氏物語』が〈記紀神話〉を踏まえていることを明らかにすることができた。そして、それをもって、新たに「蜩」の巻の〈物語論〉を論じているのである。

#### 四 「妣が国」へ

では、『古事記』では、スサノヲノミコトのむかった〈異郷〉についてどのように伝えているのであろうか。

父であるイザナキノオホミカミが、スサノヲノミコトが泣きわめいている理由を尋ねた。すると、スサノヲノミコトは次のように答えた。

「僕は、妣が国の根之堅州国に罷らむと欲ふが故に、  
泣く」とまをしき。

山口佳紀 神野志隆光校注・訳  
『古事記』〈新編日本古典文学全集〉(28)

い。紫式部は「物語合」の最後に『源氏物語』を提示し、『源氏物語』が物語の祖『竹取』そして『伊勢』へとつづく物語文学の正統な後継者であり、のみならず、『源氏物語』が物語全体の頂点に立つ物語であることを主張したのである。

『源氏物語』はこれまでの夥しい文学作品を消化し、それらのさまざまな流れをくんで成立した大河小説であるが、式部はなぜこの『竹取物語』『伊勢物語』『源氏物語』という古物語の系譜に最新の『源氏物語』を位置づけるのであるうか。まず、気づくのは、これらの物語が皆〈貴種流離譚〉の範疇はんに属していることである。かぐや姫、在原業平、そして、光源氏も貴い血筋でありながら流離を経験している点で本質的に一致している。

しかしながら、だからといって、この『竹取』『伊勢』『源氏』の系譜を〈貴種流離譚〉でくくってしまうのは早計であろう。

なぜなら、弘徽殿側から出された『宇津保』うづほ『正三位』しょうざんみもまた広義の意味で、〈貴種流離譚〉だからである。式部にとつてすぐれた物語が流離譚なのは当り前のことで、むしろ流離譚だからこそ、この「物語合」に選ばれているといえるのではないだろうか。

それでは、この『竹取』『伊勢』『源氏』の系譜の真意は〈貴種流離譚〉を超越したところに求められねばならないのではなからうか。

式部はこの『竹取』『伊勢』『源氏』の文学の流れに何か特別な意味を見出しているのである。

そこで注目されてくるのが、『竹取物語』を提示した際の斎宮側の女房の批評である。

「なよ竹の世々に古りにけることを、かきふしもなけれど、かぐや姫のこの世の濁りにも穢けがれず、はるかに思ひのぼれる契ちぎりたかく、神世かみやよのことなめれば、あさはかなる女、目及ばぬならむかし」と言ふ。

阿部秋生 秋山虔 今井源衛 鈴木日出男校注・訳

『源氏物語』③〈新編日本文学全集〉(25)

〈現代語訳〉「なよ竹の節ふし々を重ねて古くから伝わる話であり、おもしろい節はないけれども、かぐや姫がこの世の濁りにもけがれず、はるかに気位を高くもって天に昇った宿縁は気位高く、神代のことのようですから、思慮の浅い女には想像もつかぬことでしょう」と言う。

紫式部は、かぐや姫が現世的・世俗的な価値の最たるものである「后きさき」の地位にも拘泥こうでいせず、この世の価値をむしろ「穢けがれ」ととらえ、別個の価値を求めて〈異郷〉へと旅立っていった高潔な精神を称賛してやまないのである。

この世の価値にとらわれず、〈異郷〉をめざす物語。それこそが『竹取物語』『伊勢物語』『源氏物語』の系譜の真意なのである。

### 三 〈異郷〉をめざす物語

さて、これまで私は、『源氏物語』における「総合」の行事が『源氏物語』自体を論ずることに意図があり、紫式部は『源氏物語』を『竹取』『伊勢』とともに〈異郷〉をめざす物語として位置づけていたことを述べてきた。式部は『竹取』『伊勢』『源氏』に〈異郷〉をめざす物語の系譜を見出したのである。

背後に激しい政争の意図を読みとろうとする見方がある。

「絵合」では、絵画の価値については光源氏が須磨に流離したおりに描いた「須磨の絵日記」以外語られることがなく、もっぱら絵物語の「物語」について議論を交わされている。このことから私は、「絵合」は、作者紫式部の披歴する堂々たるもうひとつの〈物語論〉である、と考えている。

光源氏が厳選に厳選をかさね、齋宮側から出された物語は『竹取物語』『伊勢物語』そして「須磨の絵日記」である。

これは「絵合」という「物語合」であるから、「須磨の絵日記」とは『源氏物語』であるといえよう。

齋宮側の『竹取物語』『伊勢物語』『源氏物語』。つまりこれは、紫式部が膨大な数の物語のなかから厳選に厳選をかさねた、『源氏物語』にいたる「物語」の系譜なのである。

物語の出で来はじめの親なる竹取の翁たけとりのおきなに宇津保に俊蔭としかげを合あわせて争ふ。

〔絵合〕三八〇頁（24）

〈現代語訳〉物語の出いで来はじめの親である竹取の翁おきなの物語に、右方は、宇津保の俊蔭としかげの物語を合あせて勝負を争うことになる。

「物語の出で来はじめの親」という形容は作者紫式部が『竹取』に与えた評価そのものと考えられよう。つまり作者は「竹取」を「物語の出で来はじめの親」と呼ぶことによってはじめて物語史に位置づけたのである。式部は、それまで一般には古臭くて魅力に乏しい作品として顧みられることの少な

かった『竹取』を高く評価し「物語文学」の原点として明確に位置づけたとみるべきではなからうか。このことは、式部の文学そのものに対する洞察力と見識を如実に示しているのである。

つぎに、式部は『竹取物語』について『伊勢物語』を提示する。左右の評言からみると、『伊勢』の評価はこのほか低かったようである。それにもかかわらず式部は『伊勢』を『竹取』につづく物語として提示し、作中において『伊勢』の声価を低くめてはならないと繰り返し述べさせている。

つまり式部は『伊勢物語』を物語文学の原点である『竹取物語』の正統な後継者と位置づけ、文学史的意義を明確に示したのである。今日、『竹取』と『伊勢』とが物語史のなかで逸することのできない確固たる地位を得ているのを見るなら、式部の評価の正しさが知られるのである。

このように紫式部は「絵合」という「物語合」において、物語を歴史的な視点でとらえ、それぞれの作品を物語史のなかに位置づけようと試みていたことがわかるのである。

藤壺の御前で「絵合」は、決着のつかないまま場をあらため、帝の「御前」での絵合へともち越された。ここでもさまざまな絵が提示され、数々の論争が繰り広げられるが、そして、最後に提示されるのが「須磨の絵日記」である。弘徽殿側でも最後は特にすぐれたものを選んであったのだが、光源氏自身が描いた「須磨の絵日記」のあまりのすばらしさに圧倒され提出されることなく、齋宮側の圧勝となるのである。

「須磨の絵日記」とは何なのか。

『源氏物語』からとられた「絵物語」であるから、当然なことながら「須磨の絵日記」とは『源氏物語』にほかならな

紫式部によって示されているものと私は考えている。

つまり、〈記紀〉が並び立った場合には、かならず『古事記』の方を採り、「道々しくくはしきこと」が『古事記』にはある、というのである。それが「螢」の巻の〈物語論〉の「結論」である。

## 二 〈物語論〉と「絵合」の巻

それでは、紫式部が『源氏物語』で真に描きたかった「本意」とはいったいどのようなものなのであろうか。それを「絵合」の巻を再見することによって確かめたいと思う。

『源氏物語』における「絵合」の行事はおおよそ次のようなものである。(23)

冷泉帝のもとには権中納言(昔の頭中将)の娘である弘徽殿女御と光源氏の養女である斎宮女御とが仕えていたが、帝は年長である斎宮には気がおかれて、その寵愛は弘徽殿の方に傾きがちであった。ところが、絵をたいそう好まれた帝は、絵の上手な斎宮の方にお越しになることが多くなり、お心もしだいに移って来られるごようすだった。すると、自分の娘弘徽殿の立場が劣勢であることを案じた権中納言は、帝の寵愛を弘徽殿に向けさせ、後宮での態勢を挽回しようと躍起になり、贅を尽くした絵を絵師たちに描かせては弘徽殿のもとに集めさせた。そしてそれらの絵を弘徽殿のもとでのみ帝にお見せして、独り占めしていたのである。そのことを知った源氏は、権中納言の大人気なさにあきれ、それなら帝には自分が所蔵する絵をご覧に入れようと厨子を開けて、由緒のある絵を選びはじめた。すると、権中納言はこれに負けじと

さらに立派な絵をつぎつぎと描かせ、一方の源氏も同じことなら良いものをご覧に入れようと特別優れた絵を念入りに集めることになっていった。こうして双方が絵を集めることに夢中で、女房たちの話題もそのことで持ち切りだった三月のある日、藤壺の御前で「絵合」が行われることになった。斎宮側と弘徽殿側とに分かれ、『竹取物語』に「宇津保物語」、『伊勢物語』に「正三位」が合わされたが、勝敗がつかなかったため、ついに帝の御前にまで持ち越されることになった。当日、清涼殿には帝の御座所がしつらえられ、美々しく晴れがましい儀式として「絵合」が開催された。風流の聞こえ高い帥宮を判者に、つぎつぎと作品が争われていったが、いずれ劣らぬ名品ぞろいのなかでなかなか決着がつかず、最後に光源氏が須磨に流離したおりに描いた「絵日記」が出されて、斎宮方の勝ちに終わった。「絵合」が果てたのちには、源氏と帥宮と権中納言とがそれぞれに楽器を奏で、「管絃の遊び」に興じることが夜明けにまでおよんだ。後日、源氏は「須磨の絵日記」を藤壺に献上するのだった。

「絵合」の行事は、以上のような経緯をたどって記されている。

研究史をたどってみると、「絵合」を正面からあつかったものは勿論、「絵合」自体に言及したものがきわめて少ない事実にはまず驚かされる。これは、「絵合」の行事が物語の主眼な流れからは外れ、一見したところ特別深い意味があるようには受け取られなかったために、とりたてて関心を寄せられることもなく読み流されてきたからにはかならない。すなわち、華美なだけでたわいのない宮廷行事の一コマとして軽視されてきたといっても過言ではないのである。また、数少ない「絵合」についての言及にも、一見華美なだけの行事の

道理「人の心得」「筋の通つた」「為になる」「正確な歴史」「ほんまの道理」「細かいこと」「物の道理」「事の理」「人情の機微」などさまざまな訳があることがわかる。ちなみに、「道々し」を辞書で引いてみると、

道理にかなっている。学問的である。また、理屈っぽい。

松村明編『大辞林』第四版（18）

とあり、このように訳す例がもっとも多い。（19）

道理にかなっているさま。学問的だ。理屈っぽい。

中田祝夫 和田利政 北原保雄編『古語大辞典』（20）

など表現が多少異なるものを含めれば、ほとんどがこれと同じであるといえよう。

結局、「これら」は「物語」をさすことで共通し、「道々しくはしきこと」とはこれら「物語」には「道々しくはしきこと」がある、というのである。一見したところ、『古事記』には「道々しくはしきこと」がふさわしく、「道々しきこと」が記されているように思われがちだが、光源氏は、『古事記』にこそ学問的で、道理にもかない、委細を尽した事柄が書かれている、といつて笑うのである。

私は、この「蛩」の巻の〈物語論〉がいうところの「物語」を『古事記』と特定している。すなわち、〈記紀〉が並び立っている場合には、かならず『古事記』の方にこそ「道々しくはしきこと」がある、と紫式部はいうのである。

もともと、〈記紀神話〉と併記されながら、『古事記』の神話と『日本書紀』の神話には相違する部分が少なくなき、まったく同じものではない。

「蛩」の巻の〈物語論〉が、〈玉鬘十帖〉の内部に入れられ、〈玉鬘十帖〉のはじめには、『日本書紀』にあつて『古事記』にはない「神功皇后紀」（21）を踏まえ、逆に、〈玉鬘十帖〉のおわりには、『古事記』にあつて『日本書紀』にはない「スセリビメ」（22）の物語を踏まえて、「神功皇后」と「スセリビメ」とをいずれも「玉鬘」ひとりが演じている。

このことから、紫式部が『古事記』と『日本書紀』の「差違」を充二分に把握し、使いこなしていることがわかる。

そのうえで、式部は、〈記紀〉が並び立った場合には、かならず『古事記』の方にこそ「道々しくはしきこと」がある、と断言しているのである。これが、〈物語論〉の本質である、と私は考えている。

なるほど、『河海抄』をはじめとした『源氏物語』注釈書のいう「大意」あるいは「本意」がこの「蛩」の巻の〈物語論〉にあるとする見解に従えば、この〈物語論〉の「本質」がそのまま『源氏物語』の「本意」なのであろうか。

いや、そうではあるまい。むしろ、『源氏物語』の「本意」は「蛩」の巻の〈物語論〉とは別のところにある、と私は考えている。それは、「絵合」の巻である。〈絵合〉の巻こそ、『源氏物語』のなかにあるもう一つの〈物語論〉だ、と私は考えている。

それなら、この「蛩」の巻の〈物語論〉とは、いったい何なのであろうか。

それは、『源氏物語』の「大意」あるいは「本意」そのものではないが、「大意」あるいは「本意」にいたる読み方が、



そこへいけば、この物語などのほうにこそ、単に事実を述べるということから一歩進んで、人情の機微にまで細やかに書き至るといふことがあるだろうな。

林望『謹訳 源氏物語』五(13)

「これら」は「物語」「小説」と訳され、ほとんどがこれら「物語」を指していることがわかる。

「道々しくはしきこと」については、「委しいことが道理正しく書いてある」「学問的なこと人間のいっさいがある」「かえって公の道理にもかない、委細を尽くした事柄」「人の心得になるような一切のこと」「筋の通つた、しかもくはしいこと」「為になる細かいこと」「正確な歴史」「ほんまの道理がくわしう」「道理にもかない、委細を尽した事柄」「細かいことがくわしく」「物の道理に叶い、細部にも精通したこと」「事の理や人の行に基づく詳細な事、人間社会の裏面的私的なこと、即ち社会の真相」「単に事実を述べるということから一歩進んで、人情の機微にまで細やかに」と訳されていることがわかる。

ここでポイントとなるのは、「道々し」の解釈である。

岩波書店の『源氏物語索引』〈新日本古典文学大系〉別巻(14)によれば、「くはし」の用語例は『源氏物語』に合わせて「七二例」であるのに対して、「道々し」の用語例は「帚木」の巻に二例、「蛩」の巻に一例の合わせて「三例」である。

……いつあはれに思ひ後見、寝覚めの語らひにも、身の才つき、朝廷に仕うまつるべき道々しきことを教へて……。

阿部秋生 秋山虔 今井源衛 鈴木日出男校注・訳

『源氏物語』①〈新編日本古典文学全集〉(15)  
〈現代語訳〉……女はひどく情け深く世話してくれまして、寝覚めの折の睦言にも、学問が身につつき、公務に役立つような専門的なことを教えてくれますし……。

三史五経、道々しき方を明らかに悟り明かさむこそ愛敬なからめ……。

阿部秋生 秋山虔 今井源衛 鈴木日出男校注・訳

『源氏物語』①〈新編日本古典文学全集〉(16)  
〈現代語訳〉三史、五経といった本格的な学問を会得するというようなことは、いかにもかわいげのないものではないが……。

神代より世にあることを記しおきけるななり。日本紀などはただかたそばぞかし。これらにこそ道々しくはしきことはあらめ。

阿部秋生 秋山虔 今井源衛 鈴木日出男校注・訳

『源氏物語』①〈新編日本古典文学全集〉(17)  
〈現代語訳〉物語というものは神代からこのかた世間に起こったことを書き残したものだといえます。日本紀などはほんの一面にすぎないのです。これら物語にこそ、道理にもかない、委細を尽した事柄が書いてあるのでしょう。

「帚木」の巻の二例の「道々しき」は、「専門的な」「本格的な」と訳されているが、そう訳しても「蛩」の巻の用語例「道々しく」と齟齬がない。

「道々し」だけに着目してみても、「学問的なこと」「公の

一 「これらにこそ道々しくくはしきこと……」の  
解釈

そもそも、「これらにこそ道々しくくはしきこと」はあらめ。は、これまでどのように訳されてきたのであろうか。代表的と思われるものを列挙してみよう。

実はこれらの物語にこそ、委しいことが道理正しく書いてあるのでせうね。

谷崎潤一郎・新訳『源氏物語』巻五（1）

これら（物語）のほうに学問的なこと人間のいつさいがあるのだから。

玉上琢彌『源氏物語評釈』第五巻（2）

これら物語にこそ、かえって公の道理にもかない、委細を尽くした事柄が書かれてあるのでせう。

阿部秋生 秋山虔 今井源衛校注・訳

『源氏物語』三（日本古典文学全集）（3）

これらの物語にこそ、人の心得になるような一切のことがあるのせう。

円地文子・訳『源氏物語』巻五（4）

むしろ、この物語にこそ筋の通つた、しかもくはしいことがしるしてあるだらう。

今泉忠義・訳『源氏物語』現代語訳五（5）

物語のたぐいにこそ為になる細かいことは書いてありましよう。

石田穰二・清水好子校注『源氏物語』四（6）

小説の方に正確な歴史が残っているのせう。

与謝野晶子・訳『源氏物語』（7）

こつちの方に、ほんまの道理がくわしう書いてあるのでつしやろ。

中井和子・訳、現代京ことば訳『源氏物語』二（8）

これら物語にこそ、道理にもかない、委細を尽した事柄が書いてあるのでせう。

阿部秋生 秋山虔 今井源衛 鈴木日出男校注・訳

『源氏物語』③（新編日本古典文学全集）（9）

こうした物語の中にこそ、細かいことがくわしく書いてあるのでせう。

瀬戸内寂聴・訳『源氏物語』巻五（10）

むしろ、こういう物語にこそ、物の道理に叶い、細部にも精通したことが書かれてるのでせう。

佐藤正義・訳『源氏物語』7（11）

これらの物語にこそ、事の理や人の行に基づく詳細な事、人間社会の裏面的私的なこと、即ち社会の真相は記述されてるのでせう。

上野榮子・訳『源氏物語』第四巻（12）

〔論説〕

源氏物語の物語論と記紀神話 (下)

杉浦 一雄

目次

- はじめに
- 一 「これらにこそ道々しくはしきこと……」の解釈
- 二 〈物語論〉と「絵合」の巻
- 三 〈異郷〉をめざす物語
- 四 「妣が国」へ

はじめに

「源氏物語の物語論と記紀神話(上)」によれば、『源氏物語』「蛭」の巻の〈物語論〉における「日本紀などはかたそばぞかし。」は、「日本紀」が全面的に否定されるわけではなく、「かたそば」にすぎないことを示している。「かたそば」は少なくとも半分までをさし、つまり、「日本紀」などは「かたそば」だというのは、「日本紀」が片側にあるということの意味している。すなわち、全面的な否定ではない、ということになる。

では、「日本紀」のもう片側にあり、神代より記しおいたものとは、何なのであろうか。「日本紀」と並び称せられ、立派に相對峙する作品とは何か。それは『古事記』以外には想定できないのではなからうか。

これまで私は、『源氏物語』が〈記紀神話〉をもとにつくられた物語であることを明らかにしてきた。『古事記』と『日本書紀』は「神代」にはじまり、同じように古代の天皇にいたる歴史を記している。もちろん〈記紀〉とはいっても、『古事記』と『日本書紀』は二つで一つであり、切っても切れない関係にある。

ところが、〈記紀神話〉とひとくちにいつていながら、『古事記』の神話と『日本書紀』の神話では記し方が大きく異なっている。一つの神話をよどみなく記す『古事記』に対して、一つの神話を「十一」のパートに分け、パートごとにさまざまな異伝を書き記す『日本書紀』。こうして、一つの神話をよどみなくつづける『古事記』の神話に、もっとも古い「物語」を紫式部は見ただのではないだろうか。『古事記』は「史書」というよりは〈女子どもが親しむ物語〉、つまり「物語」の始祖だ、と式部は判断したのではなからうか。だから、それが「物語」として『古事記』を見、「物語」にこそ「道々しくはしきこと」がある、につながっている。

そこで、ここでは、「源氏物語の物語論と記紀神話(下)」として、「蛭」の巻の〈物語論〉のなかから、「これらにこそ道々しくはしきことはあらめ。」の解釈から、論じてみたいと思う。

千葉商科大学国府台学会

運営委員会委員

(ABC順)

---

赤木 茅 (基盤教育機構)  
荒川 敏彦 (商経学部)  
出口 弘 (商経学部)  
藤井 紘司 (人間社会学部)  
藤原 七重 (商経学部)  
五反田 克也 (国際教養学部)  
平原 隆史 (政策情報学部)  
越川 靖子 (商経学部)  
○小杉 亮一朗 (商経学部)  
松崎 朱芳 (商経学部)  
箕原 辰夫 (政策情報学部)  
中村 優介 (国際教養学部)  
グエン トゥイ (人間社会学部)  
小黒 岳志 (商経学部)  
大下 剛 (サービス創造学部)  
◎相良 陽一郎 (商経学部)  
鷺谷 浩輔 (基盤教育機構)  
横山 真弘 (サービス創造学部)  
朱 珉 (商経学部)

---

◎委員長

○副委員長

©

---

2024年3月31日発行

千葉商大紀要 第61巻 第3号

(通巻第199号)

編集発行者 千葉商科大学  
国府台学会

発行所 千葉県市川市国府台 1-3-1  
(〒272-8512)  
電話 (047) 372-4111(代)

---

印刷所 株式会社 CUC サポート  
ドキュメントセンター  
千葉県市川市国府台 1-3-1  
(〒272-8512)  
電話 (047) 710-4672

# CHIBA SHODAI KIYO

(The Journal of Chiba University of Commerce)

Vol. 61 No. 3 March 2024

## Articles

- The Future of AI-Driven Creativity  
—The Potential and Challenges of Generative AI—  
..... *KAMATA, Mitsunobu* ( 1 )
- Study on Effective Training Methods Before / After the Educational Practice  
—Daily Life Skills Required in the Practice (2)—  
..... *SAGARA, Mari* ( 21 )  
*SAGARA, Yoichiro*
- Exploring Sustainable Dolphin-Watching  
—Proposed Low Carbon Navigation Rule— ..... *SEKIGUCHI, Yusuke* ( 37 )
- The Role of Oral-Aural Exercises and Retrieval Practice in Remedial English  
Education ..... *YAMAUCHI, Mari* ( 53 )
- Rural Industrialization in Vietnam in the Early Stages of Industrialization  
..... *NGUYEN, Thuy* ( 87 )
- The Beginnings of ‘Global Britain’?  
—A Study of British Global Strategy from World War II to the Present—  
..... *NAKAMURA, Yusuke* (105)
- An Essay on *The Tale of Genji* and Myths of *the Kojiki* and *Nihon Shoki* (Second  
volumes) ..... *SUGIURA, Kazuo* (134)

## Report

- Possibility of Resident-centered Community Development  
—Coexistence of Local Communities and Utilization of Local Resources—  
..... *AOKI, Yoshiko* (117)

## News

- Research Activities outside the University ..... (119)

**KONODAI INSTITUTE**

**Chiba University of Commerce**

**Konodai, Ichikawa, Chiba, Japan**