

平成 25 年度 地域志向教育研究経費助成 研究成果報告書

「王寺駅周辺活性化に関する学生提案の教育研究」

奈良県立大学 地域創造学部

准教授 高津融男

I. 研究目的

この研究は、王寺駅周辺活性化研究会において王寺町から学生に提示された課題解決を中心にして、地域貢献活動における学生の学びと成長に効果を期待しうる教育方法を検討することにより、今後の地域貢献活動とその教育に寄与することを目的とする。

とくに、学生が地域貢献活動に取り組むことで育成できる能力はなにか、伝統的な学内での学習と統合的な取り組みはなにか、という問いを中心にして検討する。

II. 地域貢献活動の概要

1. 王寺町の現状と課題

王寺町は、奈良県の西部にある北葛城郡の北端に位置する。人口は約 22.6 千人、面積は約 7 千 km²、そして人口密度は 3.2 千人/km²である。王寺町は交通の要衝であり、鉄道では王寺駅に JR の関西本線と和歌山線、近鉄の生駒線と田原本線が接続し、道路は国道 25 号線と国道 168 号線が走る。大阪方面への通勤に便利であり、新興住宅地が多い。王寺駅の一日の利用客は JR と近鉄を合わせて約 5 万人と言われる。

人口と地理的条件に恵まれた王寺町ではあるが、全国的な人口減少の影響を受けている。地域の高齢化は進み空家も増えている。平地の大部分は住宅地が占めているため農地は少ない。

平成 25 年 2 月に町長に就任した平井康之氏は、王寺町の将来の構想として、地理的条件をいかした商業と観光の 2 つの産業の育成に取り組んでいる。こうした将来構想の基盤となる町民の一体感を創出するために、2000 年代に入り取りやめられた夏の花火大会や秋のイベントにかわる大きなイベントも構想されている。また、王寺町の知名度を上げるためにマスコットキャラクターの「雪丸」による宣伝活動にも力を入れている。



2. 王寺駅周辺活性化研究会

平成 25 年 10 月より、平井町長は、王寺町の将来構想に奈良県立大学の学生のアイデアを反映させる組織として「王寺駅周辺活性化研究会」を立ち上げた。会長には奈良県立大学教員の高津融男が就任し、メンバーは王寺町の地域整備部の職員 4 名、町民 5 名、学生 5 名の 15 名でスタートした。定例会議は第 2 月曜日を中心にして毎月開催された。

研究会の課題については、平井町長から以下の 4 つのテーマが与えられた。すなわち、①中央公民館の改築にともなう新たなコミュニティ機能を備えた公共施設の提案、②久度大橋の改修にともなう新しいデザインの提案、③王寺町内を歩く新たな観光ルートの開発、④王寺駅から広域を歩く新たな観光ルートの開発、この 4 つである。このうち、平成 25 年度は①中央公民館改修と②久度大橋改修の 2 つのテーマについて、年内に提案書を作成して王寺町に提出することが求められた。

研究会の進め方は、今年度の中心課題である 2 つのテーマについての企画提案を行い、これを議題にして研究会のメンバーである町民及び王寺町職員の出席者から意見等の発言をしていただく形となった。学生は、研究会での企画提案に対する意見等をふまえて、次回までにアイデアを練り直す作業を行なった。2 つの提案書は平成 26 年 1 月はじめに完成して提出した。(別添資料参照)。



マスコットキャラクターの「雪丸」
(王寺町 Facebook ページより)



Ⅲ. 地域貢献活動の内容

1. 「しあわせの王寺計画」

本研究は、王寺町と奈良県立大学との連携によるプロジェクトを研究対象としているため、広く学生を集めて継続的に活動する目的からゼミとは別組織を立ち上げた。組織の名称は当時2回生の高木落子の提案を採用して「しあわせの王寺計画」とした。10月10日に学内で説明会をおこない広く募集したところ30名の学生が参加してくれた。

今年度の活動の大きなテーマとして、①中央公民館改修と②久度大橋改修の2つがあり、さらにこれらと並行して③新たな観光ルート開発も検討する必要がある。そのため、テーマ別に組織を大きく3つのサブ・グループに分けて活動することにした。それが①中央公民館、②久度大橋、③観光ルートの3つである。それぞれのチームに、リーダー1名とサブ・リーダー1名、渉外広報担当1名、会計1名の役割を与え、学生間の負担の分散を図った。

(表1 「しあわせの王寺計画」メンバーの構成)

| 学年* | 高津ゼミ(専門ゼミ・基礎ゼミ)関係者 | その他 |
|-----|---|--|
| 3回生 | 藤谷元気、柳生久志、佐藤宇駿、水野雄太、清水美咲、戸高彩百合、小石原詩、伊津千尋、迫畑美沙、青木夏海(10名) | 井上俊(1名) |
| 2回生 | 渡邊健吾**、松浦成吾** (2名) | 藤井翔太、持丸可奈子、高木落子(3名) |
| 1回生 | 林雪乃、嶋陽菜子、大谷 優、西田みのり、船橋なみえ、小野寺真由子、松島由佳(7名) | 田中優駿、小路永凌、井崎可奈子、坂本奈美、西和香菜、吉岡明日香、中瀬朱美(7名) |

* 学年は平成25年度のものである。

** 2回生の高津ゼミ生は翌年度に高津専門ゼミへの参加が確定している者である。

2. Facebookの活用

「しあわせの王寺計画」のメンバーが約30名ほどの人数になったため、連絡及び情報共有のツールとしてSNSを活用することにした。それがFacebookページ「しあわせの王寺計画」とそのグループ機能である(平成25年8月4日にページとグループを立ち上げる)。

Facebookページ「しあわせの王寺計画」の利用目的は主に次の3つである。第一に、学生の地域貢献活動を広く公開して情報発信する点である。第二に、参加学生全員が活動内容や進捗状況について共有することである。第三に、投稿文の作成と写真の撮影を学生に課すことで、現地調査の際に注意して観察する習慣を身につけさせるためである。

もう一つのFacebookのグループ機能では、内容とメンバーを非公開として、活動の打合せや日程調整などのコミュニケーションに利用した。グループ機能には、こうしたフローの情報交換の機能のほかに、情報をストックする機能もある。それがファイルの機能がある。そこに

企画書等の様式をストックしておくことができる。また、活動の振り返りの文書を作成してファイルとして投稿しておく、後で検索して内容を確認することができる。ダウンロードも容易である。

学生の学外での地域貢献活動では、こうしたコミュニケーションが最も重要であり、かつ困難な課題でもある。とりわけ参加人数が10名を超える場合にはSNS等のコミュニケーションツールの活用は有効と思われる。

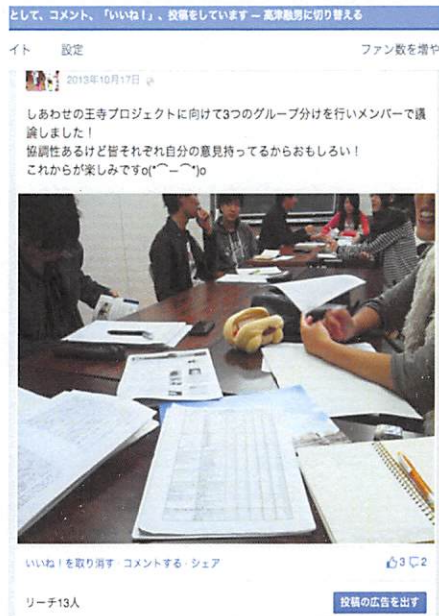
SNSの活用は、すでに述べた3つのサブ・グループ(①中央公民館、②久度大橋、③観光ルート)が相互の活動内容と進捗状況を確認し共有するための有効なツールとして利用した。グループ分けには相互のコミュニケーション不足という組織運営上の問題が生じる。それを回避する手段として、SNSの活用が有効か否かを検討することも、本研究の課題のひとつと考えた。

3. 現地調査の実施

各グループは、それぞれのテーマにそって、ほぼ毎週現地視察を行なった。それにともない、グループ内の会議も昼休み等を利用して毎週行なわれた。とくに中央公民館グループでは、利用団体の利用状況や改修に際しての希望等を調査する必要があり、簡単なアンケートを行なった(アンケート用紙及び集計結果は別添資料を参照)。

現地視察やアンケート調査については、事前学習として簡単な講義を行い、市販のテキストや配布資料等を利用した。

すでに社会調査等の科目を履修している学生もあり、そうした学生を中心にして、主体的に視察や調査が行なわれた。こうした調査や統計の授業科目を履修しておくことは地域貢献活動においても大変有効であることが分かった。



Facebook ページ「しあわせの王寺計画」



Facebook グループ「しあわせの王寺計画」機能の活用

4. 地域貢献活動の成果

地域貢献活動の成果として形となったものに、次の2つの提案書の作成がある。すなわち、「王寺町の新しいコミュニティ施設の提案書」と「久度大橋改修に関する提案書」である。

新しいコミュニティ施設の提案は、施設内に飲食店の機能をもたせたいという町長の希望があり、学生たちもこれの調査に力を入れた。全国の人気の飲食店を様々なメディアを利用して調査した結果、おおよそ次のような4つの分類が可能であることが分かった。

第一に、伝統的な飲食店は、提供する食べ物やサービスだけで差別化をはかり、事業に関わる主体は事業主のみである。この場合、提供する食べ物やサービスの特色だけで、他店と競争するため経営的には非常に厳しい状態になるケースが多い。

第二に、複合型の飲食店では、提供するものが飲食に限らない。利用客が糸を紡いで編み物をつくったり、飲食店と併設して衣料や日用品を製造販売したりする。こうした複合型の店舗にはリピーターを集める人気の店もある。しかし事業が少なからず拡大するためコミュニティ施設には適合しにくい。

第三に、通常の営業日は飲食サービスを提供しているが、休業日には起業意欲のあるひとや趣味で食事を提供したいひとに店舗を貸し出すレンタル機能付きの飲食店がある。店舗を貸すことで、お店に変化が生まれたり、新規の客を獲得したりすることができる。このタイプも人気を集めているが、本業では伝統的な飲食店と同様の課題を抱えることになる。

最後に、店舗に多数のひとが関わり提供する食事やサービスも複数展開するコミュニティ型の飲食店がある。このタイプは複合型とレンタル機能付きの飲食店をよい部分をあわせもち、経営的にもコミュニティ機能を担う上でも成功が期待できる。

学生提案のため提案できる内容にも限界がある。しかし、成功している飲食店の特色は何か、コミュニティ施設の一部として相応しい店舗は何か、これらを検討して具体的に提案できたことは一定程度評価できると思われる。

久度大橋の提案は、マスコットキャラクター雪丸の壁面イラスト、通路上の足跡のデザイン、テーマカラーとして梅紫色が採用された。梅紫色は、3回生の伊津千尋が王寺町の町花の梅と聖徳太子をイメージした紫色とを合わせた華やかな色として考案した。観光ルートについては、今年度は提案を行なわなかったが、町民の一体感を生みだすイベント活動の下地となる地域の人的ネットワークの構築に力を注ぎ、その成果は次年度に引き継がれている。

(表2 飲食店の4分類)

| | 単一の財及びサービス | 複数の財及びサービス |
|-------|----------------|----------------|
| 単一の主体 | A. 伝統的な飲食店 | B. 複合型の飲食店 |
| 複数の主体 | C. レンタル機能付の飲食店 | D. コミュニティ型の飲食店 |

IV. 地域貢献活動の教育効果

1. プロジェクト型学習 (PBL) の特徴

近年、大学教育と地域貢献活動とが結びついた学習形態として、PBL が注目されている。一般に、PBL は「問題発見解決型学習 (Problem-based Learning)」あるいは「プロジェクト型学習 (Project-based learning)」を意味する。しかしながら、両者を厳密に区別せずに用いられたことも多い。とりわけ後者は理論的に体系化されているとは言いがたい状況にある。

問題発見解決型学習は、伝統的な事例研究に実践的あるいは実験的な要素が追加されたものとして理解できる。教育者は、問題の設定から解決にいたるまで、修得すべき模範例ないしは解答例を想定しており、学生の学習過程はコントロールされている。このタイプの学習の最終目標は、実践的なプロセスのなかで、学生が特定の専門的な知識・技能・経験を身につけることにある。医学や経営学などの学問においては、従来から取り組まれているものである。

他方、プロジェクト型学習の特色として3つの点を指摘しよう。第一に、問題発見から具体的な解決策の提案にいたるまでを完全にコントロールすることはできず不確実性をともなう。第二に、学生は知識や技能を修得することよりも、むしろ期待される成果を提案あるいは作成することに重点がある。学生へのインプットよりも、学生からのアウトプットに学習上の重点がある。最後に、必要とされる知識の範囲も特定の学問分野に限定されることはない。実践的プロセスにおいては幅広い知識が要求される。

王寺町における学生の地域貢献活動は、プロジェクト型学習のカテゴリーに含まれる。実際、行政や町民との協働において、問題設定から提案にいたるまでの過程は、教育者が完全にコントロールできるものではなく不確実性を伴っていた。さらに、地域の側から期待されたことは具体的な4つのテーマに関する提案であり、価値のあるアウトプットこそが必要とされた。その際、学生に必要な知識は特定の学問分野に限定されるものではない。総合的な知識が必要とされるのである。

(表3 伝統的な学習と PBL 型学習の比較)

| | 学外の実践活動 | 知識の範囲 | 学習上の重点 | 学習過程 |
|---------|---------|---------|--------|----------|
| 伝統的な学習 | 不要 | 特定の学問分野 | インプット | コントロール可能 |
| PBL 型学習 | 必要 | 総合的な知識 | アウトプット | 不確実性あり |

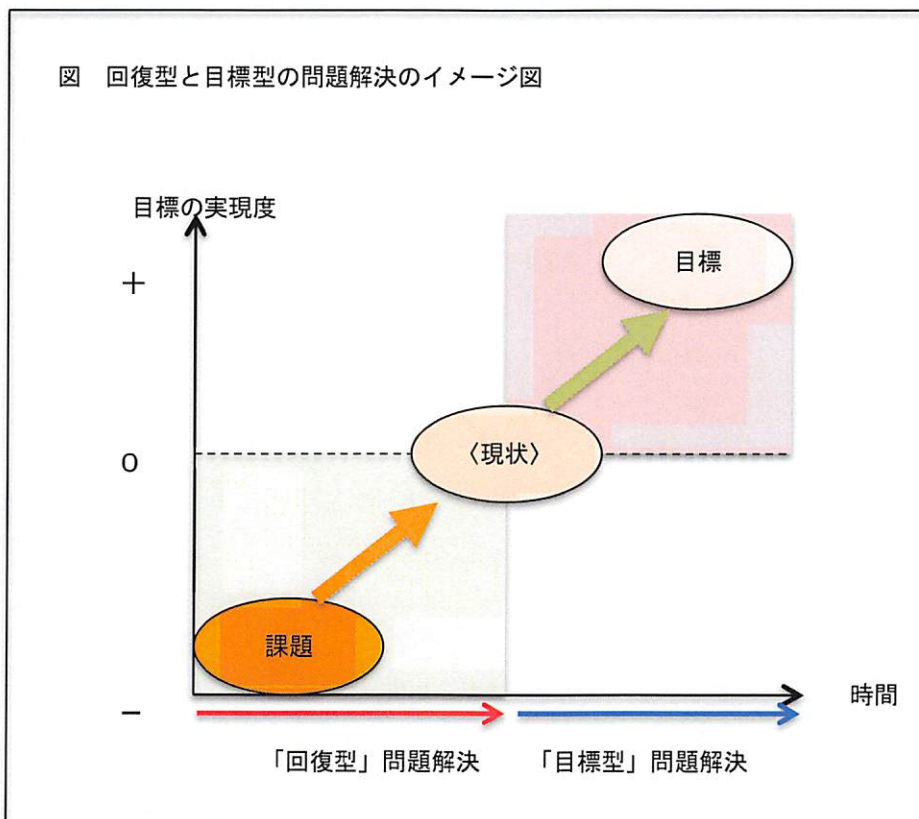
2. 回復型と目標型の問題解決

伝統的な社会科学では、取り組むべき大まかな問題は共有されていることが多い。たとえば、現在の日本社会における「少子高齢化」や「人口減少」は問題として認識され広く共有されている。こうした問題に取り組む際には、それが問題であることを詳述する必要がない。学問上第一に要求とされることは、問題とされる現象の原因を分析することである。その上で、対策

についてインプリケーションを示すことができれば十分である。伝統的な社会科学においては、因果関係を明らかにして問題となる現象を説明することが第一の目標となる。このタイプの問題を「回復型」と呼ぶことにする（図を参照）。

回復型の問題は、それが解決された状態は、過去に存在していたか、他の所に現在存在している状態と考えられる。そのような状態を、ひとまず〈現状〉と呼ぼう。そこで、回復型の問題が問題として認識されるためには、問題のない状態、つまり〈現状〉について大まかに認識が共有されている必要がある。もちろん〈現状〉について大部分のひとが一致していることは稀であろう。だが曖昧ながらも回復すべき〈現状〉が、おおよそ理解され共有されていることが必要である。

プロジェクト型学習が取り組む課題も、一見、回復型の問題に思える。なぜなら地域の何らかの問題を解決するという形で課題が提示されるからである。そうした課題をよく見ると、それらは将来起こりうる潜在的な問題であることが多い。たしかに、いずれの地域もその未来に少なからず不安を抱いているものである。しかし、被災地などのケースを除いて、通常は現在差し迫った危機に直面しているケースは稀である。そうだとすると、地域が期待することは、〈現状〉の回復ではなく、むしろ今までどこもしたことのない、優れた未来への挑戦である。平凡なものではなく、他に類をみない優れた価値をもつ成果こそが期待されているのである。



このタイプの問題を、ここでは「目標型」と呼ぶことにする(図)。目標型は、問題のある状態を改善したり将来の危機を回避するものではなく、むしろどのような優れた未来を実現するのが問われる。しかし、未来の目標について共通認識を得ることは容易ではない。回復型の場合ならば、あるべき〈現状〉が共有されていないとしても、それを暗示するデータが存在するため共通認識は得やすい。

目標型は、どの方向にどの程度達成することを目標にするか、あらかじめ共通認識が存在することはほとんどない。したがって、現在の状態を問題として認識してもらい、将来の目標を共有する必要があり説得が不可欠である。説得するためには、地域に新たな魅力を加える斬新な構想であることや、全国から注目を集めるような先進的な取り組みであることが必要である。しばしば、それは「話題性」と呼ばれる。

大学のプロジェクトについては、すでにこうした目標となる課題が設定されているケースがほとんどであろう。王寺町の場合も、今年度は①中央公民館と②久度大橋の改修にともなう具体的なアイデアを出すことが要求されていた。そうだとするならば、プロジェクト型学習において求められているのは、問題の分析及び説明でもなく、また優れた未来の構想そのものではなく、目標の方向性と達成の度合いが既定のなかで、優れたデザインを提示することにあると言えるだろう。

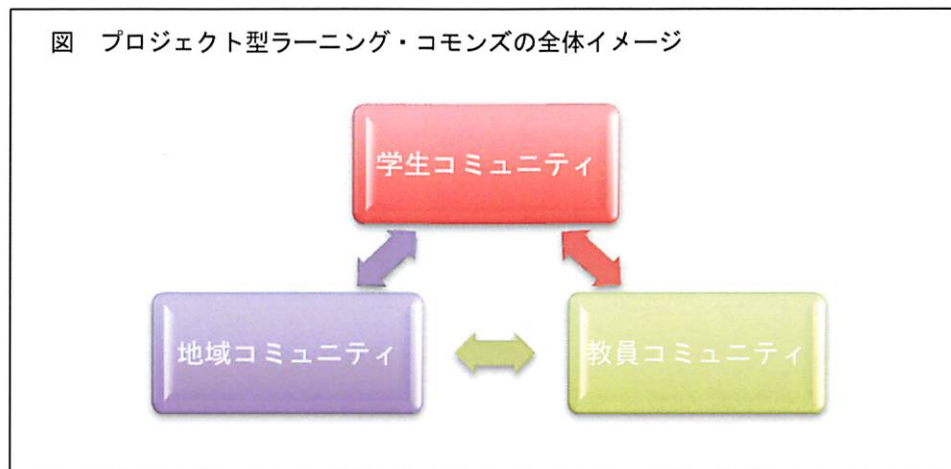
デザインは単純な概念ではない。デザインは生活のなかの課題を取り除き一定の優れた機能を果たすものである。たとえば、コップやスプーンなどの日用品について考えてみれば、それらが生活のなかの課題を取り除き一定の機能を果たすべくデザインされていることが分かる。しかし、デザインはこうした直接的な機能だけではない。美的なものも追求している。両者がそろってこそ、はじめて優れたデザインと言えるはずである。デザインは複合的な概念である。しかし、それを具体的に考えることは容易ではない。学生だけの力で優れたデザインを生み出すことは相当困難と言わざるをえない。だからこそ教員だけでなく地域の支援と協同が必要である。プロジェクト型学習において優れたデザインを構想し実現するためには、関係者すべてが当事者となりアクターとなる必要があると言えるだろう。

V. 地域貢献活動の評価及び今後の課題

1. コミュニティの形成

プロジェクト型学習が効果をあげるためには3つのコミュニティの形成が必要と思われる。第一に、プロジェクトの実際の活動者である学生のコミュニティの形成である。従来の組織化のように教育者がトップダウンで学生を組織化するよりも、学生自身がボトムアップでコミュニティを形成し運営することが望ましい。プロジェクトの正否は学生のモチベーションによって決まる。教育者の押しつけでは、学生側にやらされ感が生じてしまい、自分ごととしてプロジェクトに関われない。学生が自分ごととしてプロジェクトに取り組むことができ、はじめて地域の人々の信頼と協力を得ることができる。

図 プロジェクト型ラーニング・コモンズの全体イメージ



しかし、学生コミュニティの形成と運営に、教育者の支援は不必要なわけではない。学生には専門知識の提供をはじめ、精神的な支えも必要であろう。プロジェクトに関する学生のようなニーズに応えるためには、教育者のコミュニティの形成も必要である。この第二のコミュニティにおける教員間の相互支援がなければプロジェクト学習の継続は非常に困難である。

第三のコミュニティは、地域の側のコミュニティの形成である。受け入れ側もプロジェクトに協力的な組織や機能するネットワークがなければ成果を得ることは困難である。これをゼロから立ち上げることは、かなりの時間を要するため、すでにそうした体制がある程度整っているか、大学との連携に慣れた人材が地域の側に存在することが望ましい。

これら3つのコミュニティが整合的に機能すれば、プロジェクトはスムーズに進行するはずである。思わぬ問題が生じたときにも素早く対応できる。各関係主体がプロジェクトの成果を得るためには、3つのコミュニティの協力関係が不可欠である。この三者からなる全体をプロジェクト型のラーニング・コモンズと呼ぶことができる。このコモンズにおいて、学生は専門知識だけでなく実社会でも必要な様々な知識と経験を身につけることができるだろう。しかし、こうした理想的なコモンズを形成する具体的な方法については今後の課題としたい。

2. コミュニケーションの障害

プロジェクト型学習において最も重要なのがコミュニケーションである。情報の伝達と共有は活動の基盤となる。ここに最大の課題が存在する。なかでも、上記の3つのコミュニティ間で生じるコミュニケーション障害に注意が必要である。

第一に、地域とのコミュニケーション手段では電話の利用が一番多い。メールは利用されていても確実性に乏しい。取材の約束などは1週間前と直前に確認の電話を入れることが重要である。行政については、地方の基礎自治体では業務が個人単位で行なわれ、組織として情報が共有されていない場合が多い。メーリングリストなどで一斉に関係者に連絡したり、必ず返信をお願いすることも必要であろう。

第二に、学生とのコミュニケーションについては、王寺町の活動で Facebook やサイボウズなどの無料の SNS を利用したが、それぞれ一長一短ある。他大学で導入されている学内専用の SNS があれば、事務連絡や講義情報の入手、レポート等の提出にも使えて、学生には便利であろう。一つの SNS で学内の情報伝達がすべてカバーできると効率的である。

3. 今後の課題

最後に、今後の課題として2つの問題について述べておきたい。一つは、学内における伝統的な学習活動と統合的なプロジェクトとは何かという問題である。そのヒントは Facebook などの SNS の利用にあった。自分の考えや地域の情報を分かりやすい文章で伝える作業は、伝統的な学術研究における論文作成とは異なる部分もあるが、しかし共通する部分も少なくない。論文は公表を前提として書かれるが、実際に学生の論文が広く読まれ評価を受けることはほとんどない。その点、SNS は自己表現が可能であり、それに対する評価やコメントも受けることができる。

地域に関する投稿は、その地域の優れた情報発信になり、直接的に地域に貢献することもできる。SNS による地域の情報発信は、他の様々なプロジェクトと比べて、伝統的な学術研究とより統合的な活動と行うことができるだろう。

しかしながら、SNS には投稿した文章や映像が次々と過去に押し流されてしまう点に問題がある。プロジェクトの成果を形にして残すという観点からは、明らかに欠陥である。そこで、投稿文等をベースにした作品を編集して、冊子や映像として残すことが考えられる。たとえば、アーティストが自分の町を紹介する『マチオモイ帖』が注目されているが、こうした冊子や映像の作成も有効であろう。次年度の活動ではぜひとも挑戦し、その効果を確認してみたい。

もう一つは、プロジェクト型学習における学生の活動の評価の問題である。専門分野の限定されたインプット学習とは異なり、様々な活動が評価の対象になる。プロジェクトに取り組む姿勢、企画書・提案書等の作成、プレゼンテーション、活動の振り返り、最終成果物など多くのことが評価の対象となりうる。評価対象の確定に加えて評価基準も確定しなければならない。さらに、評価そのものを実行可能にする仕組みづくりも検討する必要がある。このような評価に関する複雑な問題については、次年度の研究課題として残すことにしたい。



『マチオモイ帖』HP の画像