

原著論文

「GIGAスクール構想」への思料 教育と社会・歴史、そして人間の視点から

市毛正仁

北里大学看護学部

要旨

本稿の前段では、「GIGAスクール構想」導入に際しては併せてリスク評価も行い、それに基づく児童・生徒指導としてのリスク管理も実施していくべきではないかとの視点に立って、論考をしていく。

後段では「GIGAスクール構想」導入のインパクトに震んでしまったが、10年後・20年後の我が国を背負い、国際社会で主体的に活躍できる人材の育成には何が求められているのか。換言すれば中教審の諮問・及び答申が跨いでは通れない必須要件とは何かについて論考を拡げる。

キーワード：GIGAスクール構想、リスク管理、内発的動機づけ、ドルトンプラン、教員不足、東京裁判史観、道徳規範

はじめに

試しにパソコンで教育におけるICTの導入について、検索（英文も含めて）してみるとよい。その殆どが導入については当然のこととして何の疑義もなく、どうすればより効率的・効果的な活用ができるかについての記事のオン・パレードである。例外的に懸念を示すものでも以下のように、導入を前提としたtechnical problemsばかりで、本質に潜むリスクの指摘は殆ど見られない。このようにICT機器の教育現場への導入、直近の施策としては「GIGAスクール構想」、は導入に伴う懸念を蹴散らし、コロナ禍を奇貨として、と言えば語弊があろうが、いわば圧倒的にイケイケどンドン状態で推し進められている。

※Disadvantages of ICT in education

1. サイバー攻撃やハッキングのリスク
2. オンラインで授業を管理するのは難しい
3. テクノロジーの悪用
4. どこからでもアクセスできるわけではない

5. 教師はICTを扱う経験が必要
6. コンピュータとインターネットの配備には費用がかかる

1 「GIGAスクール構想」の無警戒

文部科学省（以下、文科省と略記）はコロナ禍による学校・学級閉鎖への、いわば緊急避難的対応として、「GIGAスクール」構想に謳ってある義務教育段階の児童・生徒全員へのタブレット端末の貸与を前倒した。この措置は教育施策の実施・徹底の観点からは、稀に見る速やかさと徹底を以って完了したが、同時に深刻なリスクをもたらしかねないとの懸念に目を瞑って千載一遇のチャンスとばかりに導入を急ぎ、恰も導入それ自体が自己目的化している様相さえ呈している。穿った見方をすれば、頓挫した大学入試制度改革の柱（話す英語と論述問題の導入）に係る施策の穴を埋めんがために、既成事実化を急いだかのようにも見えるほどである。

ICT対応は時代の趨勢であり、種々の電子デバイスやシステムは15世紀のグーテンベルクによる活版印刷の発明に匹敵すると言っても過言ではない。いや、凌駕するほどの革新的ツールである。特にその情報量と情報処理能力については圧倒的で、身近な例を挙げれば、それまで知識の宝庫であった辞書や百科事典を既に時代遅れのものとしてしまっている。それらが日常の活動の中に既に取り入れられている現状に鑑みれば、教育現場への導入そのものについて異を唱える必要はないが、一方で、その導入効果が絶大であればあるほど、その予想される、あるいは予期せぬマイナス面を想定し極小化する手当も同時並行で施すべきであるのに、その動きが殆ど見えてこないということについて警鐘を鳴らしているのである。

実際、適切な制限が設けられずに子ども達の手へ渡され家庭に持ち帰られたタブレットは学校と家庭を結んで行われるオンライン授業のツールとして使用されているが、授業に必要なとの理由からYouTubeやGoogle検索は、一部の明らかな成人向けのアイテムを除けば、殆ど閲覧内容の制限を受けることなく子どもの興味の赴くままに閲覧できることとなった。加えて、それまではタブレットを持っていないという厳然たる事実が、強固な物理的制約となって抑制されてきた閲覧時間の制限も取っ払われ、時には深夜に及ぶ長時間の使用も可能となり、その結果、睡眠不足などの生活習慣の乱れや、それなりの忍耐が求められる学習の忌避をもたらし、「ゲーム依存」などの深刻な状況さえ出現している。

無論、電子デバイスは学校配布のタブレットばかりでなく、スマホに代表される個人持ちのデジタルデバイスも巷に溢れており、言わば学校管理下のタブレットだけ云々しても仕方がないではないか、との指摘もすぐに挙がってくることは承知しているが、少なくとも児童・生徒に対する指導の徹底が期待できる学校現場で、先ず、為すべき手当を考え、実践躬行することで、個人持ちのデバイスの安全・安心な利用にも敷衍できていくであろうと思われる。

1.1 「流行」 = 「バスに乗り遅れるな」というインセンティブ

なるほど、その時の「時代の要請」に応えることは、その世界、そして来るべき世界における「生きる力」を育むために必要不可欠であって、この営みは古代から連綿と受け継がれてきている。実際、古代ギリシャにおける都市国家のアテナイとスパルタの教育方針の相違は、それぞれの都市国家が置かれている社会状況に適応し支える人材の育成方針の相違であって、このことは2000年有余の時を経ても教育の方向性を決定づける要点である。

<ul style="list-style-type: none"> ○アテナイ (民主主義・商業国家) 教養教育 (体育・音楽・修辞学、図画・文法・数学) ○スパルタ (全体主義・軍事国家) 軍人養成教育 (<u>農奴である被征服民の反乱抑圧のため</u>) 「子供は国家の子供」 ○現代に続く教育の論点に通ずるアテナイとスパルタの教育 	
アテナイ	スパルタ
<ul style="list-style-type: none"> ・人間性の全面的発達を目指す教育 ・生徒自身が真理を発見する支援をする教育 ・理想から演繹した教育プラン ・人間的教養のための教育内容 	<ul style="list-style-type: none"> 子供を型にはめる教育 知識を教え込む教育 現実生活からの帰納による教育プラン 実用的な教育内容

では、「時代の要請」である、との一言の下に今次、その導入を急いだ「GIGAスクール構想」には、どのような本質的・副次的課題が潜んでいるのか、順次論考してみようと思う。

1.2 GIGAが機能するには・・・

文科省によれば、「GIGAスクール構想」は「多様な子供たちを誰一人取り残すことなく、公正に個別最適化され、資質・能力が一層確実に育成できる」とあるが、具体的に学校という場での展開を考えてみると、先生一人が35名程度の生徒を見ることになるが、教科書ベースの画面が生徒に共通配信され、個々の理解度や学習進度に応じて教育産業等の提供する補助教材の画面が供されるものと思われる。(無論、グループワーク等における生徒間のinteractionの用にも使われようが。)

この形態は既に民間の塾や予備校で導入され利用されており、そのキャッチコピーも「個別最適な学び」と文科省のそれと同工異曲である。そしてその実態を見れば、一人のチューターが複数の生徒を受け持ち、質問等があれば個別に対応するという具合だが、ある程度、学力があって自分でどこが解らないか、何が解ればできるようになるかが判っている生徒であれば、必要な説明画面を呼び出し視聴することで課題の解決が図られ成績の向上も見込まれる。だが、そうでなく、学力が低い生徒は何を参照すれば良いのかさえ判らず、その解決には先生が横にいて随時、適切な支援をすることが不可欠である。つまり、システム上は生徒一人一人が全く別々の画面を見て個別に学習すること（多様な子供たちへの対応）は可能だが、実際に「個別最適化」するには人によるきめ細やかなマンツーマンの対応が必要であり、その手当なくしては「最適化され、資質・能力が一層確実に育成できる」という状況は画餅に帰してしまう。

「GIGAスクール構想」は、学力の3要素として謳ってある「知識・技能」、「思考力・判断力・表現力」、「主体的態度」を育成するために「個別最適な学び」と「協働的な学び」を一体的に充実させ、「主体的・対話的で深い学び（アクティブラーニング）」を目指すとしているが文科省の「個別最適化」実現に入り用な上記のような受け皿を用意しないお膳立てでは目標達成は覚束ない。

更に根源的には、「GIGAスクール構想」が成り立つ前提となるのは子ども達の「主体的」と現代風に装いを変えているものの、自学自習の姿勢であり、このことはいかに先進的なタブレットを用いた教育ICT環境であったとしても、400年程も前の江戸時代から始まり天明・寛政期以降、開業数が加速する寺子屋教育において子ども達に求められた姿勢と本質的に何ら変わりはない。

【参考】手習塾（寺子屋）開業の情勢

年代	開業数	年平均開業数
文明～元和 (1469～1623)	17	0.1
寛永～延宝 (1624～1680)	38	0.7
天和～正徳 (1681～1715)	39	1.1
享保 (1716～1735)	17	0.9
元文～寛保 (1736～1743)	16	2.0
延享～寛延 (1744～1750)	14	2.0
宝暦 (1751～1763)	34	2.6
明和 (1764～1771)	30	3.8
安永 (1772～1780)	29	3.2
天明 (1781～1788)	101	12.6
寛政 (1789～1800)	165	13.8
享和 (1801～1803)	58	19.3
文化 (1804～1817)	387	27.4
文政 (1818～1829)	676	56.3
天保 (1830～1843)	1,984	141.7
弘化～嘉永 (1844～1853)	2,398	239.8
安政～慶応 (1854～1867)	4,293	306.6
明治1～8 (1868～1875)	1,035	129.4

(日本教育史：慶應義塾大学出版会)

そして、この自学自習を支えたものは子ども達の（「仕方なくやる」も含めての）「やる気」であり、それは江戸期の社会で暮らす親達からの教育的要求に基づいたものであろうが、その真摯な思いは間近に見る親の働く姿を通して子ども達に伝わることで醸成されたものと思慮される。翻って現代の我が国における親の存在は、その働く姿を間近に子ども達に見せることによって学習（＝子供たちの仕事）のインセンティブを醸成する機会は少なく、よって自学自習を前提とした「個別最適な学び」は容易には成立し得ない。

そこで、代替的な仕掛けが入り用となる。現在の我が国における教育の場で可能なことは学習に対する興味・関心を強く喚起することであり、このような内発的動機付けを可能にするのは体験教育を置いて他にない。親が直に我が子に働く姿を見せることができないのであれば、商店や町工場などの地域の教育力（親の職場体験やキッズニアのような疑似

体験施設)を活用して、親ではないにしろ、大人が真剣に全力で仕事に取り組む姿を見せることや、子ども自らが、バーチャル空間ではなく、現実の世界で、里山や畑や山間の地で、自分の手足を使って、目で見、耳で聞いて、匂いを嗅ぎ、肌で感じて体験することがインセンティブの発現・強化には必要である。例えそれがどんなに練りに練られて作られたとしても、所詮、人工空間では自然という観察対象が具有する多様性、精緻、奥深さには遠く及ばず、そこはまさしく子ども達にとって発見と驚きの宝庫であって、尽きることのない興味・関心の源泉であり、内的動機付けを強化するものとなろう。(将来的にはアバター《仮想人物》を用いたメタバース《仮想空間》による疑似体験もある程度、可能となるではあろうが。)

このように記してくると、「そのような取組は既に学校現場において導入されている。」との指摘がすぐになされるであろうが、それは小学生や中学生時代に一度限りの学校行事であったり、校外活動であることが多く、そう度々、体験できるものではない。文科省は「地域との連携」を事あるごとに標榜するが、そうであるならば、児童・生徒の体験活動の頻度を上げるべく、学校現場が導入するに際してハードルの低い具体案を示すべきである。なぜなら、このような取組は実際には各学校個別の努力に委ねられ、地元の商工会議所等との連携を取りながら実施されており、受け入れ側の企業にしても、本業に支障のない範囲での対応に留めざるを得ず、調整は容易ではないからである。

それらの限られた体験活動を補完・強化するもので、学校現場に特段の事前準備や調整を強いずにする活動を挙げれば、例えば、労働体験の視点からは、学年単位の清掃活動が、職業体験の視点からは技術・家庭の時間や総合的な学習の時間の教科横断的な活用により時間枠を拡大し、外部から指導者を招いて大作づくりのグループワークに取り組むなどの工夫も考えられよう。

他方で、「飛び級」などの対象となるような学力が高く、学習能力にも秀でる子どもにとっては、タブレットなどの活用により、一律の授業レベルを強いられる現行の授業より、「個別最適化され、資質・能力が一層確実に育成できる」ことが見込まれることも併せて指摘しておく。

1.3 蘇った「ドルトンプラン」・・・GIGAスクール構想の淵源

ドルトンプランは1908年、米国の教育学者、ヘレン・パーカーズト女史によって提唱された教育システムであり、児童・生徒一人ひとりの能力や理解度に応じて、生徒自らが学習プランを立案し、学んでいくというもので、澤柳政太郎の成城小学校や、欧米視察時にいち早く同プランに注目していた吉田是孝が校長を務めた熊本県立第一高等女学校、福井師範学校附属小学校などで導入されたものである。導入の契機は、明治5年の学制に基づく国民皆学の理念の実施にあたって、当時(明治8年)の凡そ24,500にも及ぶ小学校で教

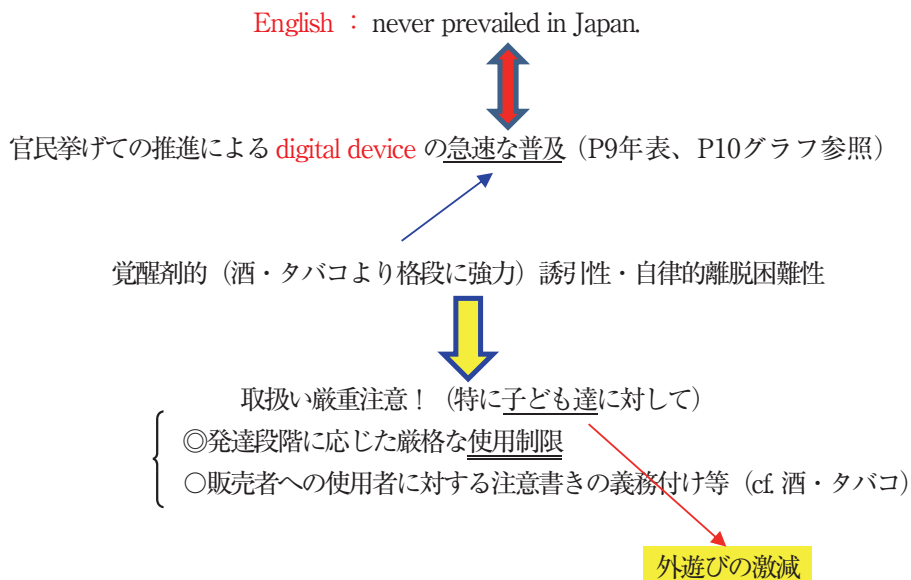
鞭を執る教員たちが教授する際の拠り所となっただけの「ヘルバルト教育」による定式化の弊害を是正すべく登場した「大正自由教育」に遡る。その内容は、現代の巷間に流布する教育用語になぞらえれば、「個に応じた指導」の実践であり、今、まさに文科省がコロナ禍によって生じた休校に伴うオンライン学習を追い風とし、学校授業の救世主として忽然とクローズアップされた「GIGAスクール構想」がそのシステムの優位さを誇る柱としている「個別最適化」を目指したものであった。ドルトンプランは結果として周知のように、教員の人数を多く必要としたこと、教員の業務量が增大すること、経費が大幅に膨らむことなどにより、当初から私立学校を中心とした限られた範囲での試みに留まり、全国に広く普及することはなかった。

しかし100年の時を経て、テクノロジーの驚異的な進化と、産業構造の劇的な変化による社会資本の蓄積によって、今、義務教育段階の子ども達一人一人にタブレット端末がいきなり、過去に様々な制約から一度は潰えたこのドルトンプランが新たに蘇ったとも言える。

だが、ドルトンプランの要である「個に応じた指導」は（前述したことと同様に）個別の児童・生徒に対応できる教員がいてこそ初めて成り立つものであったことを想起すれば、果たして現代の「タブレット先生」はその役を十全に果たし得るのであろうか。無論、当時の教員もteacherの役だけでなくfacilitatorの役も果たしていたし、特に昨今のアクティブラーニングの視座からすれば、教員はteacherの役より寧ろfacilitatorとして演じることを要求されているが、本当にそれで多様な学力差のある子どもたちに「個別最適化」した教育が実現するのであろうか。子どもたちが先生と対面で接することから得られる安心感や、日常の子どもの観察に基づく先生の一言によって与えられる学習に対する意欲喚起などが教育デバイスに同様に期待できるのであろうか。ここに至って、改めて児童・生徒の教育にとってteacherが求められるのか、facilitatorが求められるのか、との根源的な問いかけも再考されるべきものと思われる。

1.4 薬物乱用に匹敵する？・・・デジタルデバイス（ネット空間）の強烈な誘引・習慣性

※デジタルデバイスの使用で危惧される状況を模式的に示すと次のようになる。



児童・生徒への影響については、人間の脳の進化（順応）速度に係る研究などの脳科学からの疫学的知見が欠かせないが、身近ですぐにでもできる対策としては、例えば、機械的に1日5時間で電源が切れるようにセットしておくという至極、単純な機械的方法によっても、ある程度、担保できる。しかもこの制限はデバイスの貸与主体である教育委員会や学校が設定すべきものであって、家庭での「話し合い」に任せるべきものではない。

因みにWHO（世界保健機関）によって約30年ぶりに改訂された国際疾病分類の最新版「ICD-11」で、いわゆるゲーム依存がGaming disorder（ゲーム障害）の病名で依存症分野に加わった。この疾病分類は2022年からの適用となり、次のように定義されている。

Description (ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics)

Gaming disorder, predominantly online is characterised by a pattern of persistent or recurrent gaming behaviour ('digital gaming' or 'video-gaming') that is primarily conducted over the internet and is manifested by:

1. impaired control over gaming (e.g., onset, frequency, intensity, duration, termination, context);

2. increasing priority given to gaming to the extent that gaming takes precedence over other life interests and daily activities; and
3. continuation or escalation of gaming despite the occurrence of negative consequences. The behaviour pattern is of sufficient severity to result in significant impairment in personal, family, social, educational, occupational or other important areas of functioning.

The pattern of gaming behaviour may be continuous or episodic and recurrent. The gaming behaviour and other features are normally evident over a period of at least 12 months in order for a diagnosis to be assigned, although the required duration may be shortened if all diagnostic requirements are met and symptoms are severe.

【特徴】（以下、抄訳）

1. ゲームのコントロールができない。
2. 他の生活上の関心事や日常の活動よりゲームを選ぶほど、ゲームを優先する。
3. 問題が起きていてもゲームを続ける、または、更にゲームをする。
その行動パターンは重症で、個人、家族、社会、教育、職業や他の重要な分野において著しく支障をきたしている。

これらの症状が12ヵ月以上続く場合に「ゲーム障害」と診断する。しかし、全ての症状があつて重症である場合には、それより短くても診断が可能である。

【デジタル機器浸透史】

1979年 自動車電話サービス開始

1985年 NTTから一般向けに初めて誕生した携帯電話「ショルダーフォン101型」発表

90年代半ばまではポケベル時代

90年代 携帯電話の普及

01年 3G(第3世代移动通信システム)対応の携帯電話「FOMA」を発表

（その後、10年間は携帯電話の機能が飛躍的に進歩）

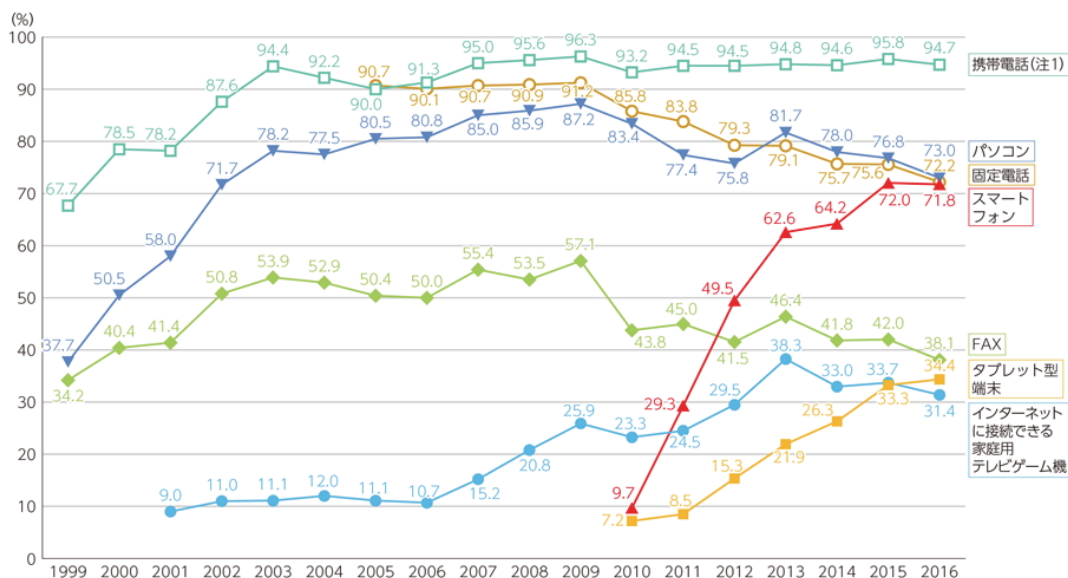
09年 NTTドコモが初のAndroidを発表し、本格的なスマートフォン時代の幕開け

2010年代スマートフォンは急速に生活の中へ浸透

2020年 5Gがスタート

◎スマホ・タブレット端末は2010年から僅か10年間で急速に普及

【デジタル機器の保有率における推移】（総務省 統計資料より）



(注1) 携帯電話にはPHSを含み、2009年から2012年まではPDAも含めて調査し、2010年以降はスマートフォンを内数として含めている。

※上記グラフは2016年度までのものであるが、スマートフォンの保有率はその後も右肩上がりに増え続け、2019年には83.4%に達し、また、携帯電話（モバイル端末全体）は高止まりを続け同年には96.1%の高率となっている。

1.5 「GIGAスクール」構想の担い手は？・・・教員募集に見る新たな課題

この項では視点を変えて、「GIGAスクール」構想普及の担い手である教員に係る現状の課題を挙げてみたい。

■情報教員のなり手不足の解消について

・給与面では民間とは勝負にならない

⇒ 一定規模（社員数や経常利益などをスケールにして）の情報扱う民間企業に非常勤講師の派遣を現行の「メセナ活動」（企業による芸術文化支援活動）に準じた教育支援活動として依頼（税制面で一定の優遇措置を講じるなどして参加意欲を刺激する。）

・「最新の知見を教育現場に」の視点からも、民間による人材派遣は有効

■職の魅力（本質的課題）について

本来は教職そのものを、他の職種と比べて魅力的にすることが本質的解決につながるが、「言うは易く行うは難し」の典型例である。

課題に係る環境要因の漸次的解消の具体としては、労働環境の改善（校舎の建て替え）や、部活動を含む労働時間の短縮、給与の向上（S48年の田中角栄内閣当時の人材確保法）などが挙げられる。特に給与の向上はそれなりのインセンティブが見込まれようが、所詮、

報酬の多寡によって職を選択する者に（教育基本法第9条のいうところの）「自己の崇高な使命」を期待できるのかとの根源的ジレンマも提起してしまう。

因みに直近の神奈川県教員採用試験の状況を例にとって、教員のなり手不足の深刻度を見てみることにする。

■令和4年度神奈川県公立学校教員採用試験 候補者選考試験実施状況(神奈川県教育委員会)

1次受験者数⇒1次合格者数⇒⇒倍率（受験者数/2次試験合格者数）			
小 学 校	：	994 ⇒ 969 ⇒⇒	2.1
中 学 校	国語：	<u>96 ⇒ 94 ⇒⇒</u>	2.0
	理科：	84 ⇒ 71 ⇒⇒	3.1
	美術：	18 ⇒ 18 ⇒⇒	2.0
	技術：	14 ⇒ 13 ⇒⇒	1.6
	家庭：	19 ⇒ 18 ⇒⇒	1.6
	英語：	<u>126 ⇒ 115 ⇒⇒</u>	3.2
	保健体育：	251 ⇒ 89 ⇒⇒	8.4
高 校	国語：	<u>171 ⇒ 165 ⇒⇒</u>	2.5
	家庭：	28 ⇒ 26 ⇒⇒	3.1
	英語：	<u>190 ⇒ 188 ⇒⇒</u>	2.3
	工業：	24 ⇒ 18 ⇒⇒	2.7
地歴・公民：		305 ⇒ 141 ⇒⇒	5.5
	数学：	231 ⇒ 149 ⇒⇒	3.7
	情報：	39 ⇒ 18 ⇒⇒	6.5
	理科：	202 ⇒ 112 ⇒⇒	4.8
	音楽：	35 ⇒ 13 ⇒⇒	7.0
	保健体育：	387 ⇒ 133 ⇒⇒	7.2
	養護教諭：	244 ⇒ 70 ⇒⇒	9.8

この状況からは、教科・科目によって濃淡はあるものの、

中学国語・英語 } 1次試験（＝学力試験）⇒ほぼ全員合格
 高校国語・英語 } cf. 2次試験（＝人物試験）

であることが見て取れ、教員の質の保証の観点からは大きな課題であることが如実に示されている。

1.6 「GIGAスクール構想」の行き着く先の未来にある社会

「ICT教育」や「DX（デジタル・トランスフォーメーション）」と呼ばれるデジタル社会に対応せざるを得ない時代に生きる子供たちの、さらにその先にある未来を、少し時間軸の幅を広く取って見てみたい。

それはAI機能の進化と軌を一にするとと思われる。ディープラーニングによる指数関数的なAIの性能向上は、現在においては人間とAIとの差別化の唯一の指標として挙げられることの多い「創造力」さえも、そう遠くない将来、獲得してしまうものと思われる。（2045年にシンギュラリティに達するという見通しもある。）人間の脳の働きは原理的には神経細胞間の微弱な電気信号のやり取りであり、いかに精緻で煩雑であろうと、原理的な課題が解決されれば、あとは量の問題であって、正にそうであれば、その解決はコンピュータの独壇場であるからである。

AIが進化し、その機能が遺憾なく発揮される世界、AI社会の行き着く先を考えれば、それは人間の存在が基本的な要件ではあり続けられない社会であるかもしれない。AIによる自己完結型世界では、AIにとって人間とは面倒を見る対象でしかなく、余計な負荷を強いられる存在でしかない。それは丁度、人間にとっての現在のコロナウイルスのように厄介でしかなく、寧ろ排除すべき対象となることも十分、予見される。そのような世界では最早、人間を対象とした教育は存在せず、あるとすればAIによるAIのための教育、即ち論理そのものであるアルゴリズムを自己学習する（deep learning）プロセスでしかないということになる。

人間に関する活動エネルギーは全て「欲」に起因する。上下水道のインフラ整備、健康・長寿を支える医療技術、快適で速やかな移動を可能にした交通手段など、凡そ生活していく上で我々は多種多様な「より良い」を求め続けて止まない。時にその行き過ぎが必ずしも当初の幸福と安寧を約束しないと途中で気づいても、それを途中で押し留めようとする「理性」が「欲」の前に無力であることは、19世紀の産業革命による機械化によって出来た失業を忌避すべく起きた英国のラッドライト運動の顛末を見ても明らかである。「欲」の肥大化は制御不能なのである。

2 GIGAに優る教育施策（優先度・必要度・深刻度において）

明治期以来、執拗に繰り返される「グローバル教育」という名の英語教育や、本稿で扱っている「GIGAスクール構想」などの教育施策の導入を見れば、文科省は歴史が証明済みの事実や人間の能力における進化速度と適応といった現実を正面から見ようとせず、ひたすら自己の推し進めたい理念に基づき教育施策という名を冠して持論を展開、実施、敷衍しようとしていることに気がつく。

学習指導要領に定め、文科省が告示するという事は、それぞれ学年を同じくする全国の小・中・高校生に悉皆でその定めるところを課すということである。それ故、GIGAスクール構想においても施策の実現に当たってはプラス面だけでなく、マイナス面もしっかりと評価し、対策を講じた上で普及させるべきであることは前段で述べてきたとおりである。

更には、「GIGAスクール構想」を教育施策の視点で見えていくと、優先順位の転倒が生じていると思われる。生活も経済も教育も国が無ければ成り立たないという厳然たる事実が、何故か現在進行中のウクライナ戦争などの深刻な事態を目の前にしても認識されず、立法の府である国会ですら相変わらず内向きの議論に終始している有様である。

教育施策は現状及び近未来の社会において「生きる力」を子どもたちに養うべく策定されるものであり、それを支えるのは「流行」と「不易」という複眼的視点である。後段では、「GIGAスクール構想」に見られるデジタル社会への対応という「流行」と両輪を為す「不易」なるものとしての現実正視、それを阻む原因を探り、その処方箋を論考していきたい。

2.1 「いじめ」に似る「自虐史観」・・・その有様

教育の場では「いじめ」は絶対悪だと定義し、断じてあってはならぬことだと先生は教え、生徒は学ぶ。このことは教育界に留まらず、経済界でも産業界でも当然、是認されるが、とりわけマスコミは正義の使者よろしく喧伝する。つまり社会全体の堅固なコンセンサスとして「いじめ」は完全否定されているのである。

しかるに今日までの戦後77年間の歩みを振り返れば、国の基本法たる日本国憲法は占領下におけるGHQの意向（我が国を未来永劫、アメリカに齒向かうことのないよう実質的に独立国としての要件を欠く状態に置き続ける。）を強く受けて制定されたにも拘わらず、その後のドラスティックな社会状況や国際環境の変化とは無縁のごとく不磨の大典として一言一句修正されることなく現在に至っている。

本質は裁判の仮面を被った戦勝国による敗戦国への復讐劇でしかない「東京裁判史観」と相俟って、戦後、GHQが敷いた歴史観の路線を我が国は忠実に走り続けている。結果、その教育効果が持続的かつ深く浸透するものであることは時々の、そして直近の国民世論をもって証明されてきた。ロシアのウクライナ侵攻や中国の新疆ウイグル自治区でのジェノサイドという世界の凄惨で厳しい現実、南シナ海における力による一方的軍事占拠や台湾に対する武力行使をちらつかせての威嚇、更には我が国の尖閣諸島を巡る度重なる領海侵犯などを目の当たりにしてもなお、防衛という国家の基盤概念を議論の俎上に載せることさえ忌避し続けている。実際、World Values Survey の2021年の調査によれば、「戦争になった場合、あなたは国のために戦いますか？」との問いにYesと答えたのは我が国では

僅かに13.2%で、調査した79ヵ国中、群を抜いて低い数字であった。(因みに中国88.6%、韓国67.4%、米国59.6%、平均~60%) 調査に参加したある男子学生の意見には、「戦うにしても国を守ることがナショナリズム的なものと重なってしまう。僕は敵国よりも、戦争を防げなかった日本政府を疑ってしまうかも。」(2022/6/13 産経新聞) というものさえあり、このことは「・・・政府の行為によつて再び戦争の惨禍が起ることのないやうにすることを決意し、・・・」(日本国憲法前文) の理念と、それを事あるごとに刷り込んだ教育に無縁であろうはずがない。

この学生は、その論の無責任さの自覚さえないほど他人異存にどっぷり浸かっており、かつて米国、第35大統領John F. Kennedyは、大統領就任演説に臨んでアメリカ国民に向けて求めたこと、「ask not what your country can do for you--ask what you can do for your country. (国があなた方に何ができるのかを問うのではなく、あなた方が国のために何ができるかを問うてください。)」が求める意識とは天と地ほどの隔たりがある。そこには「自分たちは守られる権利があって、自衛隊員は我々を守る義務がある。」式のいびつな権利意識さえ伺え、一旦、戦火が開かれれば、その学生たちを最前線で身を挺して守る自衛隊員も人の子であり命があることに考えが及ばない。

そして、このGHQによる占領政策の呪縛は、国防意識だけでなく、日本という国を侵略行為の源泉として貶め、何よりも、汗水を垂らし、時には命を賭して我が国を守りぬき、その歴史、伝統・文化を営々と築き上げた先人の労苦と名誉を著しく毀損した。当時の、そしてまた現在、我が国と対峙する諸国が外交戦略上、自国の有利に歴史を曲解した罵詈雑言を喧伝するのならともかく、日本国民自身が「死人に口なし」とばかりに先人の労苦を悪しざまに糾弾罵倒し続けることは、その寄って立つ論理がGHQの占領政策と軌を一にしているのであるからして、畢竟、負けた者には抗弁の余地さえなく唯々諾々と受け容れればよいとの勝者(強者)の論理に他ならない。換言すれば、負ける奴が悪いということになる。

苟も教育を生業としている者が「いじめ」の非を諄々と説く傍らで、その本人が強者の論理を、それにどっぷり浸かっていることに気づきさえせずに振りかざすという現状を看過してよいはずはあるまい。

2.2 近現代史の見直し・・・ICT (DX) や英語教育に優先して力点を置くべきもの

我が国を取り巻く危機的な国際情勢のなかで、現実を正視しないことによるグローバル水準からかけ離れた国防意識の欠如や軍備・防衛に係る忌避は、教育における自国歴史(特に明治期以降の近現代史)における否定的側面の極端なまでの誇張(=いわゆる「自虐史観」)に端を発するものと思料される。国がなければ教育も経済も自由な言論も成り立たないどころか命の保障さえ覚束ない。即ち、国の存立についての国民の意識のありようは、

「命の大切さ」という観点から何にも増して優先されるべきものであり、その歪みからの是正・啓発に資する教育はプライオリティが高く、然るべきものである。

具体的には、東京裁判史観からの脱却による自国の歴史・伝統・文化、そして先人の活躍に対する誇りの回復、及び、それに基づく確固たるアイデンティティーの獲得である。このことは教育基本法第2条（教育の目標）第5項にある「伝統と文化を尊重し、それらをはぐくんできた我が国と郷土を愛するとともに、他国を尊重し、国際社会の平和と発展に寄与する態度を養うこと。」に合致するばかりでなく、同時に今の自分の存在を命を賭して守ってくれた先人の労苦に対する感謝と正当な名誉の回復をも、もたらすであろう。

国鉄の分割民営化や、近くは「リニア中央新幹線」の実現に向けて手腕を発揮したJR東海の葛西敬之氏（令和4年5月22日逝去）が指摘（月刊「Will」2005年10月増刊号）されていたことだが、「戦後60年間以上も我が国は他国を侵略したことはない。一口に60年と言っても、これは決して短くない歳月」であって、実際、我が国の近現代史を見ても、ペリーが浦賀に黒船で来航し、開国を迫ったのが嘉永6年（1853年）、その後の60年間には明治維新（1868年）、日清戦争（明治・1894年）、日露戦争（明治・1904年）が起きている。世界に目を転じれば、第一次世界大戦は1914年に勃発し、その僅か25年後の1939年の英独戦争によって第二次世界大戦の火ぶたが切って落とされた。お隣の中国では1946年に国共内戦が始まり、1958年の大躍進や文化大革命ではそれぞれ1,000万人単位の犠牲者を出しながら、更には内モンゴルやチベット、ウイグルを侵攻・併合していった。繰り返すがこの間、我が国はただの一度も他国を侵略したこともなく、自国民を殺戮したこともない。「この点を自ら評価することが必要」（＝自らのアイデンティティーの確立に資する）であり、中国などが我が国に迫る「歴史認識」に毅然と反論すべき史実であり論拠となろう。（要約・改変 筆者）

2.3 経済的側面に垣間見る課題・・・求められる意識の再構築

昨今の我が国の動向を見ていると、先の大戦の敗戦前までは確かにあった「道義」や「信義」を大切にしている心が薄らぎ、目先の利益追求に走る様相を呈しているように思われる。実際、新疆ウイグルでのジェノサイドの報を聞き及んでも、それによって過酷な労働を強いられている現地の人々へ情を寄せ、事態の改善に資すべくできることをするという気概もなく、中国で展開している商売に響くからという理由で中国政府におもねり続けて恥じることがない。今、この時点でもウイグルの人々は一人一人が徹底した監視下におかれ、それを可能ならしめているのは日本の監視カメラと人認証技術である。つまり、日本の工業製品と工業技術がウイグルの人々に地獄を味わわせ、その犠牲の上に日本経済は反映し、日本人は豊かな生活を享受しているのである。自分と、その身内が安逸に暮らせさえしたらよいという極めて自己中心的な思いが大手を振って闊歩しているという現状は、

利他的で公を常に考えた先人たちの心掛けとは正に対極にある。

このような憂うべき有様は、GHQにより教科「修身」を廃され、米国における道德規範の役を果たすキリスト教は根づかないままに、個人の権利意識ばかりが前面に押し出された戦後社会の歪な空気に教育もどっぷりと浸かってきた当然の帰結と言わねばならない。戦後まもなくの間は、まだ「お天道さまが見ている。」といった庶民の道德感覚が生きていたが、経済が発展し物質主義が幅を利かせるようになるにつれて次第にそのような感性も霞んできた。悪しき風潮に抗すべく、平成 27 年 3 月 31 日告示された全面改訂後の小学校学習指導要領では「特別の教科 道徳」が導入されたが、その導入（道徳の教科としての位置づけ）を巡っては、かなりの難産だったことを鑑みれば、依然として道徳的アナーキーイズム、換言すれば自己中心的で身勝手な意識はかなり深く浸透・蔓延していると言わざるを得ない。教育は今、一度、そのレゾンデテールを問われているのである。

（学校教育法51条第1項）

義務教育として行われる普通教育の成果を更に発展拡充させて、豊かな人間性、創造性及び健やかな身体を養い、国家及び社会の形成者として必要な資質を養うこと。

2.4 今後の我が国に求められる人材

最後に、これまで2.2や2.3で述べてきた「近現代史の見直し」や「経済的側面に垣間見る課題」の解決によって、どのような人物を育てようというのかについて論考する。それは2011年6月に「グローバル人材育成推進会議」が取りまとめた「グローバル人材育成推進会議中間まとめ」に挙げられている「グローバル人材」の概念にほぼ似る。そこには以下のような要素が挙げられている。

- 要素Ⅰ：語学力・コミュニケーション能力
- 要素Ⅱ：主体性・積極性、チャレンジ精神、協調性・柔軟性、責任感・使命感
- 要素Ⅲ：異文化に対する理解と日本人としてのアイデンティティー

ただし、当時の文科省は「要素Ⅰ」をその評価の容易さから要素全体の評価尺度に敷衍するという巧みな方便を弄し、それをもって「グローバル教育＝英語教育」にすり替え、「英語力向上」のための具体的施策を推進した。（現在も、それは引き継がれており、コロナ禍の収束後には再び「グローバル教育」という名の英語教育を強力に押し進める機をうかがっていると思われる。）私が目指す人物像は、ここに挙げられている要素Ⅱと要素Ⅲとはほぼ同じであるが、英語教育推進の方便としてのダミーではなくターゲットであるこ

とが文科省の扱いと截然として異なるところである。これに加えるに

- ・信義を大切に基本姿勢（常には経済《拝金主義》を最優先としない）
- ・的確な情報収集・取捨選択能力
- ・主張すべきことはしっかりと主張できる発信力(cf. assertion training)
- ・理性的・合理的な判断力（cf. 原発再稼働）

などが挙げられよう。

そもそも、グローバリズムという名の世界的規模の流通経済は、米国による容赦のない経済第一主義がその本質であり、その熾烈な舞台では手段を選ばない苛烈な拝金主義が席卷する。そのような過酷な場においても、競り負けしてじり貧になることなく、かつ信義を犠牲にすることなく我が国の国益を確保し続ける、という困難なミッションを遂行できる人材、そのような真に優れた人材の輩出を教育は期待されているのである。

3 おわりに

中央教育審議会（以下、中教審と略記）委員のメンバーを見れば一目瞭然だが、最も多い割合を占めるのは当然のことながら大学を始めとした学校関係者であり、次いで多数を占めるのは経済関係者である。つまり、我が国の経済界の意向、現下の趨勢としては、短期的に利益をいかに大きくするかであるが、それはある程度の割合をもって答申に反映される。

周知の如く、中教審答申の方向性を踏まえて学習指導要領は作られ、学校現場ではそれに沿って子ども達の教育がなされる。そしてその子供たちは向後、数年という短期間ではなく、20年、30年、いやそれどころか人生100年時代の到来と言われている現在、80年後まで生きるということも視野に入って来ている。そのような長い人生を生きる子ども達が頼みとする己の資質・能力が、僅か数年から10年程度の目先の利益確保の視点から策定され、教育され、育まれたものだとしたら、その「生きる力」は甚だ心許ないものとなるであろう。

つまり、教育施策というものは中長期的展望をもって策定されるべきものであり、「GIGAスクール構想」のような直近の対応も必要ではあるが、リスク管理の甘さから後々、深刻な弊害が顕在化し、その時には既に手遅れという事態を招いては絶対にならないとの強い思いから稿を起こした次第である。文部官僚を始めとして末端の教育現場で直接、子ども達と接する教員一人ひとりにおいても、このような慎重さと見通しを持って子ども達を育ててほしいと願うばかりである。

【参考資料】

- ・「GIGAスクール構想」 文部科学省
- ・「日本教育史」 慶応義塾大学出版会
- ・「飛び入学について」 文部科学省
- ・「ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics」 WHO
- ・「デジタル機器の保有率における推移」 総務省
- ・「令和4年度神奈川県公立学校教員採用試験候補者選考試験実施状況」 神奈川県教育委員会
- ・「最強脳」 アンデシュ・ハンセン著、久山 葉子訳 新潮新書
- ・「World Values Survey 2021」 World Values Survey
- ・「日本が心配だ」 葛西敬之著 WAC出版
- ・「グローバル人材育成推進会議中間まとめ」 グローバル人材育成推進会議（2011年）