



高等学校における地理授業：消費生活の変化と地域の変貌

小橋, 拓司

(Citation)

兵庫地理, 42:36-44

(Issue Date)

1997-03-31

(Resource Type)

journal article

(Version)

Version of Record

(URL)

<https://hdl.handle.net/20.500.14094/90002413>



高等学校における地理授業

— 消費生活の変化と地域の変貌 —

小 橋 拓 司

1. はじめに

従来、高等学校の地理教育においては、第1次産業や第2次産業の分野に関するウエイトが高く、ややもすれば地名と特産品の注入に終始しがちで、「地名と物産の地理」との批判をしばしば受けてきた。そしてそこからの脱却がさげばれている。新学習指導要領「地理B」においては、「行動空間の拡大と生活意識の変化」の項目が新しく登場し、消費活動や余暇活動といった事象にも着目していくことが求められている。そこで、その中の「消費生活と地域の変貌」に関して、教材開発を試みた。

2. 学習指導要領との関連と教材化の視点

人間生活は大別すると労働に関わる活動、消費・余暇に関わる活動、休養とに分けることができる。交通・通信の発達や産業のソフト化、サービスの経済化現象などの今日的な状況を考えると、消費や余暇活動について学習することの重要性はますます増大している(竹部, 1992; 澁澤, 1994)。

学習指導要領では、「行動空間の拡大と生活意識の変化」の項目において、「世界の人々の消費や余暇に関する行動の地域的特色とその動向を地理的諸条件と関連付けて理解させ、消費や余暇の行動圏の拡大が諸地域の産業や開発に及ぼす影響について考察させる。」と述べている。したがって、消費・余暇行動圏の拡大や活動の変化にのみ注意を払うのではなく、それが地域の変化と結びつき、互いに影響し合っていることを考察させる必要がある。ここでは、特に消費行動にスポットを当て、消費行動の変化が地域の第3次産業の変

貌とどのように関わっているのか考えさせたい。

生徒にとっては、第1次・第2次産業の分野と比べて消費・余暇活動の分野の方が身近である。したがって、日常生活により密着した教材開発が望まれよう。また授業において、生徒は受け身になり、知識のみの獲得に陥りがちである。そこで山口ほか(1993)の『シミュレーション教材の開発と実践』を参考にして、生徒に主体的な思考や判断を否応なしに迫ることができるシミュレーション教材を提示することも考えたい。

3. 指導計画と指導内容の構成

(1) 行動圏の拡大と余暇行動—新婚旅行先の変化から(1時間)

行動空間が拡大している例として、前もって生徒に身近な人たちの新婚旅行先とその年代を調査させる。これを時代別地域別にまとめさせ、行動空間が拡大したことを実感させる。そして生活水準の向上、労働条件の改善、交通機関の発達といった行動空間拡大の理由を考えさせる。

(2) 行動圏の拡大—日常生活圏の拡大(1時間)

生徒とその家族の生活行動をワークシートに記録・図化する。さらに事例を取り上げて生活行動の分析から生活時間の意識変化、自家用自動車普及の必然性を理解させる。そして消費行動や余暇行動に変化が生じてきたことを理解させる。

(3) 消費生活の変化と地域の変貌—日本を例

に（２時間）

近年の消費行動の変化を象徴する事例として、コンビニエンス・ストア（以下ではコンビニと略す）を取り上げ、その立地を経営者の視点から地域に即して選定させる。また三木市を例として、伝統的な消費行動が変化するのに応じて、大型小売店やコンビニ、ロードサイド店が登場し、地域変貌が生じてきていることを理解させる。

（４）消費生活の変化と地域の変貌－アメリカ合衆国を例に（１時間）

世界最大の消費国であるアメリカ合衆国の消費生活を取り上げる。自動車中心の生活、人口の郊外移動、郊外ショッピングセンターの立地を通して都市構造が変化し、エッジシティが独立してきていることを理解させる。

（５）余暇活動とリゾート開発－フランスと日本を例に（１時間）

日本とフランスを例として、両国の労働時間のあり方をふまえ、観光行動やリゾート開発の違いを理解させる。特に東・東南アジア全体の視点から、日本の観光空洞化を考えさせる。

４．授業の事例

ここでは、（３）の「消費生活の変化と地域の変貌－日本を例に（２時間）」の授業事例を取り上げ、学習活動と学習内容を示す。

（１）導 入

コンビニは近年急速に伸びてきた業態であり、コンビニの店舗数は22852店、売り上げ規模は3兆8988億5400万円に達している¹⁾。そして中小都市においてもしばしば見かけられるようになってきた。高校生をはじめとする若年層の利用も多い。ここではまず新しい業態であるコンビニを取り上げ、高校生の消費行動を考えさせることから始めたい。

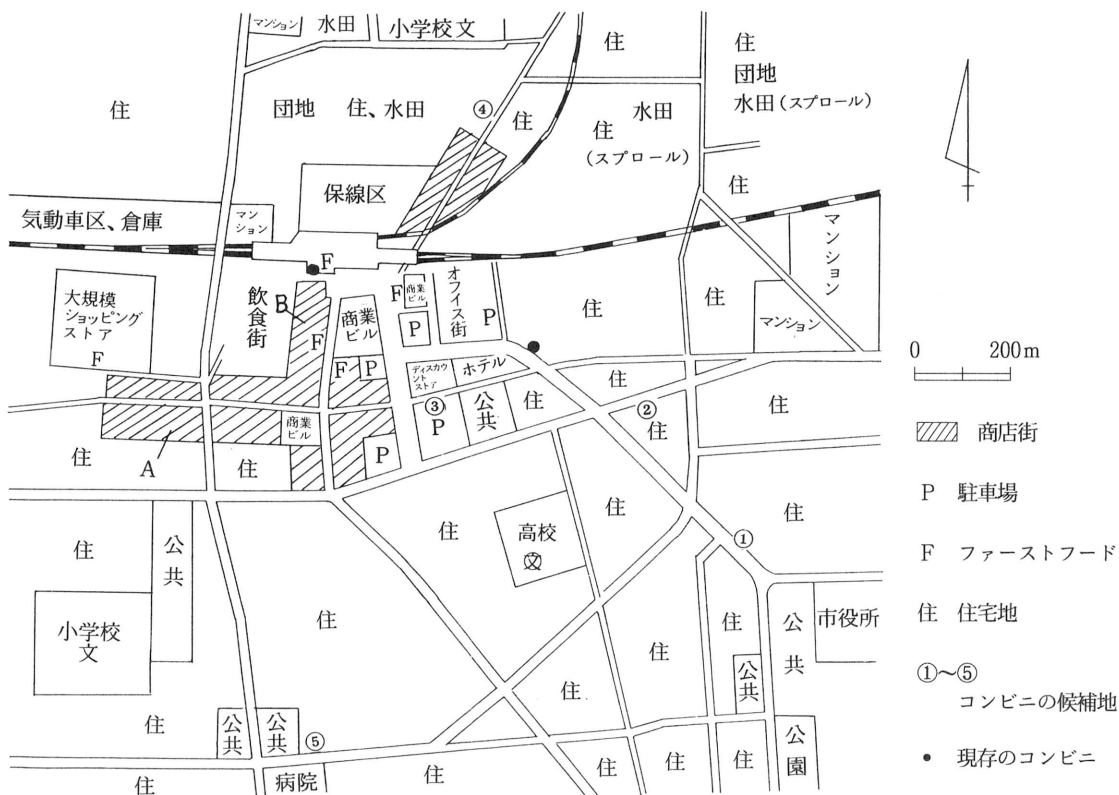
コンビニエンス・ストア（CONVENIENCE STORE）とは、文字通り便利さを提供する業態である。ここで言う便利さとは、①タイムコンビニエンス（時間の便利さ。24時間営業、年中無休、地震に遭っても家屋倒壊しない限り営業することなど）、②立地のコンビニエンス（住宅地の近くやオフィス街などに出店。気軽に立ち寄れるところに立地）、③品揃えのコンビニエンス（普段使う身の回り品を中心とする品揃え）が考えられる（国友、1995）。

MCRというコンビニの民間調査機関ではコンビニについて、①売り場面積約18－70坪、②酒類・菓子などを含む食品の売り上げシェアが50%以上、③酒類・生鮮・菓子・ファーストフードおよび非食品のいずれか１部門の売り上げシェアが全体の60%以下、④1日14時間以上、年間340日以上営業していること、⑤2000品目以上の最寄り性・便利性商品およびサービスを扱うこと、⑥コンビニ型店舗の形態をとること、⑦チェーン加盟の有無は問わないの7つを条件にあげている（館澤貢次、1995）。

授業においては、生徒がコンビニを利用するのはどんなときで、どんなものを購入するのか発問する。そして資料も参考にしながら、よく購入される品目・利用客を理解させ、コンビニが①長時間営業、②小さい売り場面積、③生活必需品の販売に特徴があることをつかませる。また写真を見せたり生徒がよく利用するコンビニを思い出させて、景観からとらえさせることも必要であろう。

（２）展開 1

コンビニの立地シミュレーションゲームをおこなう。兵庫県内のある都市の駅前市街地図中において、5つのコンビニ候補地から立地場所を決定する。そしてその選定理由を考え、ワークシートに記入して発表させる。ゲームにおいては、兵庫県加古川市のJR加古川



第1図 コンビニエンス・ストア立地ゲーム

この都市は従来から重工業の盛んな工業都市であったが、近年京阪神大都市圏に組み込まれ、大阪・神戸へ通勤する人々が増加して衛星都市化が進み、人口も急増している。地図周辺は、住宅・マンション・商店の新規立地が盛んなところである。駅南口付近の再開発も終る。現在、土地区画整理事業が計画されている。

A商店街：駅南部に東西に伸びるこの商店街は旧山陽道から発展した旧来の商店街でアーケードを持っている。衣料品店・スポーツ洋品店・靴屋・和菓子屋・飲食店・電気店などがみられる。

B商店街：南北に伸びるこの商店街は、数年前に駅前再開発によってモール街に整備されている。商業ビルにはデパートが入っている。銀行・ファーストフード・書店・薬局・電気店・カメラ店・飲食店などがみられる。

なお、地図と説明は授業の都合上、簡略化や変更をかなり行っているので実際とはかなり異なっている。

資料1 コンビニエンス・ストア立地ゲームの地図説明

駅周辺を事例として取り上げ、考察をおこなわせやすいように改変，簡略化した地図を使用した（第1図）。生徒には資料1で示したような条件設定の説明を用意した。候補地①から⑤の周辺の状況は以下の通りである。

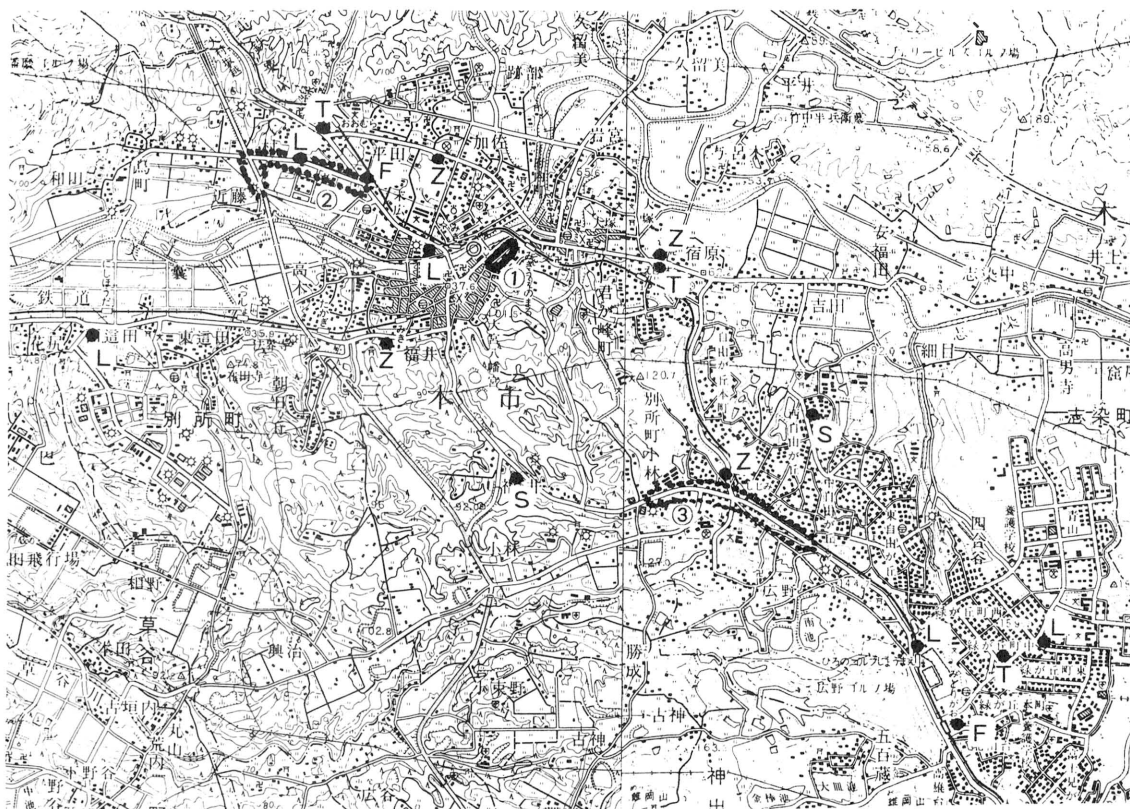
- ① 住宅街の中に位置する。南部には市役所をはじめとするオフィスも見られる。
- ② 東西にはしる主要幹線沿いである。周辺は住宅地で，東方には大規模な集合住宅（マンション）が見られる
- ③ 駅前のディスカウントストアに接している。付近には商店街や公共施設がある。
- ④ 駅より北へ伸びる道路沿いである。付近は住宅や水田の混合地域である。道路は狭い。
- ⑤ 東西にはしる主要幹線道路沿いで，向かいには大きな病院がある。

生徒に候補地を決定させるにあたっては，答えを求めることよりも，選定理由が重要であること，必ずしも正解があるわけではないことを説明し，生徒の様々な答えを間違いとはしないことが大切である。

なお，実際に立地しているのは②と③である。①には大型の電器店が，⑤にはスーパーマーケットが立地している。④付近は土地区画整理事業の対象地域になっており，今後区画整理事業が終われば，コンビニの立地場所としては有望であると思われる。

(3) 展開2

三木市のコンビニの立地分布図を配布する。これはあらかじめ生徒が立地場所と系列を地図に記入し提出させたものを，教師が1枚の



第2図 三木市のコンビニエンス・ストア分布図

（5万分の1地形図を約80%縮小，授業では2万5000分の1を使用した）

凡例 F：ファミリーマート，L：ローソン，S：セイコーマート，T：タイムズマート，Z：その他

①ナメラ商店街 ②③授業でとり上げたロードサイド店の集中地域

地図にまとめたものである。ベースマップは25000分の1地形図である（第2図）。

この地図を見て、どのようなところにコンビニが立地しているか考えさせ、ワークシートに記入し発表させる。駅と主要幹線道路を着色した図を用意しておき、生徒の発表後、教材提示装置（オーバーヘッドカメラ）で示してやる。このことによって立地場所は電鉄の駅周辺と主要幹線道路沿いに多いことを理解させる。

次にコンビニについてまとめるにあたって、3つの資料を使用する。1つは「ザ・コンビニ パーフェクトガイド」というコンピュータゲームの攻略本である²⁾。「ザ・コンビニ」とは、近年人気のコンピュータゲームで、コンビニの経営シミュレーションをおこなうものである。このゲームではコンビニの立地が最初の重要なポイントとなっている。授業では、攻略本が最適な立地条件としてどのような条件を押さえているのかを生徒に示す。無論、現実のコンビニの立地とコンピュータゲームとは異なる部分もあるが、ファミコンに慣れ親しんだ世代に対しては、このような提示の仕方も有効であろう。

2つ目としては、連載漫画「こちら葛飾区亀有公園前派出所」の「コンビニゲームバトル!! の巻」である³⁾。著作権の問題があるので2カ所9コマを教材提示装置を使用して提示する。これからコンビニ間には厳しい立地競争があることを実感させたい。

3つ目としては新聞記事「あなたの知らないコンビニ」である⁴⁾。すべての記事を生徒の提示することはできないが、いくつかの事例から、コンビニ中毒症とも言える社会現象が起きていることと、その背景には新しい消費行動が生じていることをつかませたい。

(4) 展開3

三木市のかつての中心商店街であったナメラ商店街の位置を、展開2で使用した地図に

着色させる。ここは現在もアーケードの残っている地域なので範囲は押さえやすい。この際にも、教材提示装置で教師が位置を示してやるのが効果的である。そして普段の人通りの少なさやシャッター閉ざした店がいくつかあることなど、商店街の様子を思い出させる。そしてこの付近が昭和40年代頃までは、三木市の商業の中心的役割を担ってきたことや、かつての商圏の広さ（須原，1968）などを説明する。

(5) 展開4

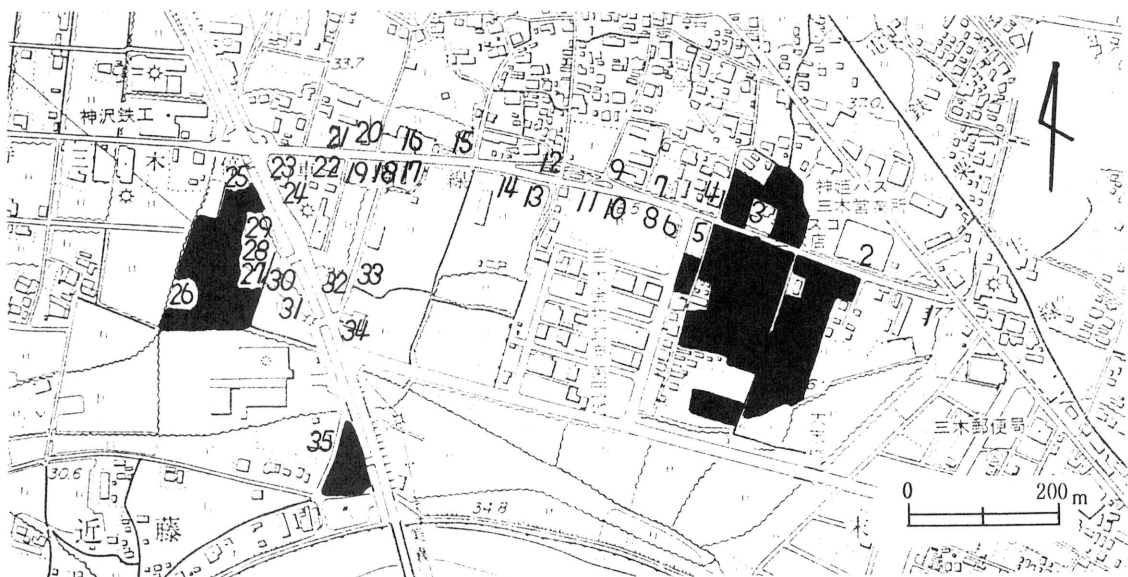
三木市の市街地周辺の大規模小売店（例えばジャスコなど）や大規模駐車場を持つ店舗を地図上で探させ、そのいくつかを地図に展開3とは色を変えて着色させる。そして主要幹線沿いにそうした店舗が密集する地域があることに気付かせる。このような店舗はロードサイド店と呼ばれ、三木市では大村付近と志染付近に見られることを指摘する。あらかじめ該当する地域の住宅地図をコピーし、ロードサイド店舗を着色しておいたものを生徒に提示し、確認させる（第3図）。

(6) まとめ

まず地域変化についてまとめる。大量販売をおこなう大型小売店の登場、主要幹線沿いにロードサイド店が立地してきたこと、そして大型小売店を補完する形態としてコンビニが伸びてきていること、中心商店街が衰退したことなどの流れをつかませる。

次にその地域変化と対応して、消費生活の変化を考えさせたい。具体的には自家用自動車や大型冷蔵庫の普及によって、一カ所でのまとめ買い（ワンストップショッピング）が増加してきたことなどがあげられよう。

コンビニの発展は、このような大型小売店のワンストップショッピングを補完する意味がある他、家族構成の変化や家事の社会化、より便利な生活を求める生活意識変化もある

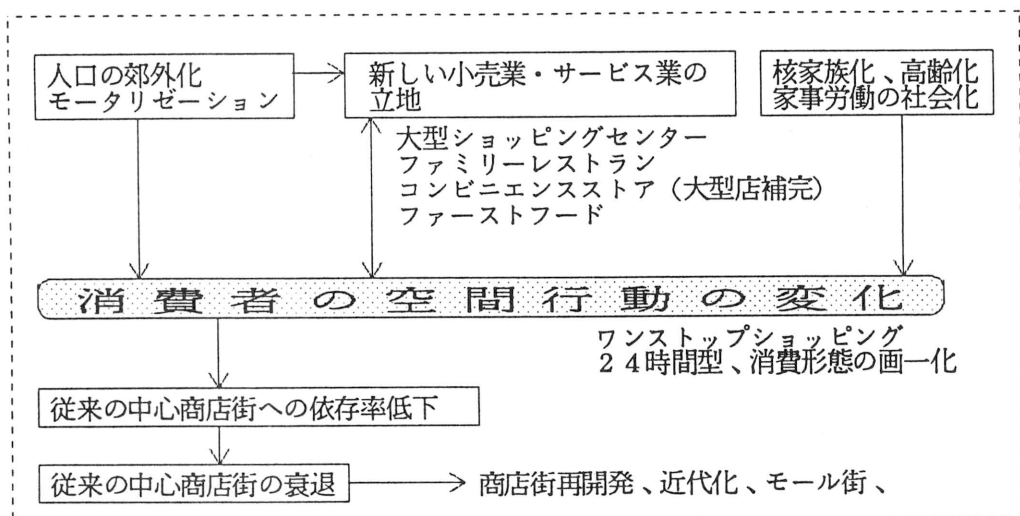


- | | | |
|---------------------|------------------------------|-----------------|
| 1 : ドラッグストアシンヤクドー | 15 : すし亭曾根(1F)
居酒屋つば八(2F) | 26 : オートバックス |
| 2 : ジャスコ | 16 : 洋服の青山 | 27 : つちのこラーメン |
| 3 : ファッションアミューゼ | 17 : コトブキ | 28 : まわるすしすし太 |
| 4 : パチンコプラザ | 18 : フルーツランチカメヤ | 29 : ステーキワン |
| 5 : 紳士服はるやま | 19 : スズキハウス | 30 : コスモ神戸三協石油 |
| 6 : コーヒーハウス木かげ | 20 : スポーツアルペン | 31 : うどん和楽 |
| 7 : おもちゃバンバン | 21 : ブックプラザ三木 | 32 : 三木特産金物センター |
| 8 : タイヤクレスト | 22 : カラオケプラザ611ジョイ | 33 : イエローハット |
| 9 : 兵庫スバル | 23 : スポーツコージツ | 34 : 兵庫日産自動車 |
| 10 : ホームセンタージュンテンドー | 24 : メガネの三城 | 35 : パチンコGOGO1 |
| 11 : キャラジャ | 25 : 日石横田石油 | |
| 12 : ローソン | 26 : 京秀人形本舗 | |
| 13 : 西松屋 | 27 : パチンコオトム | |
| 14 : 和光デンキ | | |

■ : 大規模な駐車場

第3図 三木市大村付近におけるロードサイド店

(住宅地図および現地調査による。授業では、住宅地図をコピーして使用した。)



第4図 まとめ

だろう。

以上のことを消費者の空間行動の変化を中心に据えた図（第4図）でまとめる。モータリゼーションといったような用語は、生徒への発問によって得たいところである。

前時の「行動圏の拡大―日常生活圏の拡大」において、かつての最寄り品・買い回り品の購入先・週あたり購入回数が今日では大きく変わってきていることが理解できていると、授業を進めやすい。

5. 授業実践

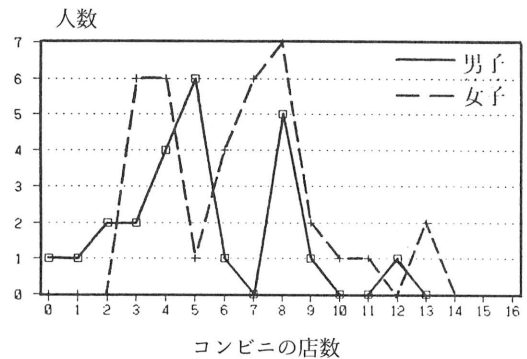
上記に示した授業計画案に基づいて、筆者の勤務校（全日制普通科）において実際に授業を展開した。授業クラスは3年の地理選択クラス（理系および文系）である。

展開1のコンビニの立地シミュレーションゲームでは、候補地①を選択した生徒が最も多く（24人）、続いて②（15人）、③（11人）、⑤（5人）の順番であった。④を選択した生徒はいなかった⁵⁾。選択した各理由を見てみると、①ではオフィス街（市役所）に近い、高校に近い、住宅街の近くにあるなどがあがった。②では駅からマンションへの通り道、高校生が下校時に立ち寄りやすい、③では高校生や会社員の駅からの通学・通勤途上にあるなどの理由があげられた。ほぼコンビニの性格を感覚的に理解していたように思われる。また全体を通して、理由の中に「高校生が…」というものが多く、なかなか他の世代の立場に身をおくところまで考えがまわらないのが気になった。

このようなシミュレーションゲームにおいては、立地の候補地を考えさせるにとどまらず、販売品目やターゲットとする利用客を考えさせるなど、色々な方向へ発展させることでしよう⁶⁾。

展開2は、展開1の流れがあったせいかな主要道路や駅近辺という答えはスムーズに出てきていた。

展開2の前段階として、三木市内のコンビニの立地を予告をせずに地図に記入して提出させた。その結果から、生徒がどの程度コンビニを認識しているのかまとめてみると、高校生は筆者が予想する以上によくコンビニを認識していることがわかった（第5図）。三木市内で該当すると思われる16店舗のうち最もよくできていた生徒の記入店舗数は13、最低は0、平均は6.0店舗であった。男女別の平均は男子5.2、女子6.5となり、女子の方が明らかにコンビニに対する認識率が高い。さらに興味深いのは、記入店舗数が男子では5個と8個に、女子では3・4個と8個のところのピークがあり、ともにM字型をしているこ



第5図 生徒のコンビニ記入店舗数

とである。この調査は、コンビニの利用回数ではないので断定はできないが、高校生においては男女とも、コンビニをよく利用する生徒とほとんど利用しない生徒に2極分化している可能性を示している（第5図）。

展開3、4については、生徒がよく知っている大規模小売店は地図上に記入できるが、他のロードサイド店はなじみがあまりないようである。景観写真を見せるなどの工夫が必要であろう。ロードサイド店の集中する地域として大村周辺を説明した後、同様の景観が見られるところは三木市内ではどこにあるかと発問すると、理解力の高い生徒は「志染」と正しく答えることができた。

生徒の感想をいくつか紹介する。まずコンビニの立地シミュレーションゲームに関しては、「コンビニをはじめとする店が、色々な条件を満たした所に立地しているとは知らなかったのが驚いた」という意見がかなりあった。この他、「コンビニエンス・ストアが近頃すごく増えている。たくさんあるのに人が絶えないのは、よっぽどコンビニに頼っているんだなあと思った」のように、日頃のコンビニに対する実感をコメントしたものも見られた。「これに当てはまるとは限らないけど、シムシティ的でおもしろい」という感想のように、シミュレーションに興味を示す感想もあった。この点に関しては、シミュレーション教材の特性として、よりおもしろさを増すためには、ゲーム性を高め、作業が簡単・単純であることが要求されるが、簡単・単純化をめざせばめざすほど、逆に学習内容は科学的知識から遠のき、ともすれば現実離れしてしまう危険性（中本，1996）を押さえておく必要がある。

全体を通しての感想では、「大型ショッピングセンターは便利だけど、魚屋さんとか小さなお店が無くなっていくのは淋しい気がする」、「10年間ほど見ていただけでも、店の数や大きさもすごく変わったなと思いました」、「自分が将来（大学で）学びたい分野でもあるので、楽しかったです。受ければもっと詳しく学ぶつもりです」など、生徒が日頃感じている部分とも重なる内容だったので、総じて生徒の興味を引いたようである。

この他、授業方法に関して、「先生が張り切っていてなかなか楽しかった。資料が多くて難しかったけど、いつもより断然おもしろいし、時間が過ぎるのがはやすぎる」や「色々考えながらできるので楽しい」、「もっと討論したかった」という感想が多かった。反面、「あまりよくわからなかった」という意見も1名見られた。

6. 終わりに

学習指導要領では、事例中心主義をとっており、精選された2・3の事例を取り上げ、地理的な見方・考え方を身につけさせるようになっている。今回の授業において、事例中心でいくと、生徒にはどれが地域性であって、どれが類型化してもよい事実なのかその境目がわからなくなってしまうことに気付いた。教師自身が事例とそれから類型化すべき内容を、あらかじめきちんと分けて内容把握し、展開していく必要性を感じた。また、地理的な見方・考え方を定着させるためには、三木という1つの事例だけでは不十分である。近隣の市町村に応用させるなどの工夫（演習）も考えていけばよいかもしれない。これらの点については今後の課題としたい。

「行動空間の拡大と生活意識の変化」の項目は、家庭科の「家庭と家庭生活」、「家庭経済と消費」の分野と共通する部分もあり、こうした教科との関連をはかる必要性もあろう。

なお指導計画の1・2時間目にあげた「行動圏の拡大と余暇行動－新婚旅行先の変化から」と「行動圏の拡大－日常生活圏の拡大」の教材開発については別稿に譲りたい。

本稿脱稿後、相澤（1997）の消費生活を扱ういくつかの視点を指摘した論文に接した。付記しておく。

謝辞

本稿をまとめるにあたり、三木高校地歴・公民科をはじめとする同僚の先生方には有益なご教示をいただいた。兵庫県教育委員会事務局の松本茂夫主任指導主事には、研究授業を見ていただき、貴重な助言をいただいた。記して謝意を表したい。

注

- 1) 平成5年度日本フランチャイズチェーン協会による。フランチャイズチェーン展開している店舗数のみである（国友隆一，1995）。
- 2) アミューズメント書籍編集部（1996）：『ザ・コンビニ パーフェクトガイド』、ソフトバンクブックス 159p
- 3) 秋本 治：「こちら葛飾区亀有公園前派出所 コン

「ミニゲームバトル!! の巻」 少年 ジャンプ1996年44号 集英社

4) 朝日新聞1996年7月23～27, 30, 31日付け

5) 姫路市立姫路高校(全日制普通科)の小橋久美子教諭に、3年地理選択クラスにおいて同様の実践をしていただいた。その事例では、候補地選定は①②③⑤④の順で、それぞれ13人、11人、8人、5人、2人であった。

6) 例えば、兵庫教育大学の小論文入試(1996年前期、小論文B)では、コンビニの立地シミュレーションを取り上げている。そして候補地の選定の他に販売品やバーコード、テレビコマーシャル用のキャッチフレーズを考える出題を行っている(YMCA予備校, 1996:『兵庫県下国公立大学入試問題正解』による)。

参考文献

相澤善雄(1997):消費の見方・考え方. 地理, 42-2, 149-144

国友隆一(1995):『コンビニ業界 5年後の勢力地図』. パル出版, 222p

澁澤文隆編(1994):『新高校地理授業の工夫とアイデア』. 古今書院, 252p

須原英士雄(1968):中心集落の小売商圏・その分布と階層構造. 史林, 51-3, 385-418

高橋伸夫・谷内 達・阿部和俊・佐藤哲夫編(1996):『ジオグラフィー入門』. 古今書院, 141p

竹部嘉一(1992):高等学校での「消費」の授業ー新学習指導要領に対応してー. 立命館地理, 4, 91-99

館澤貢次(1995):『3年後に笑うコンビニ泣くコンビニ』. K Kベストブック, 245p

徹地理会(1994):『徹地理会 研究報告集Ⅳ』. 130p

戸所 隆(1991):『商業近代化と都市』. 古今書院, 333p

中本和彦(1996):生徒の学習意欲を高める高等学校地理授業の改善ーシミュレーション教材を活用してー. 第41回全国地理教育研究会岡山大会発表レジュメ

村上豊道(1996):『イノベーション企業 セブンイレブンの革命』. 産能大学出版部, 164p

矢作俊行(1994):『コンビニエンス・ストア・システムの革新性』. 日本経済新聞社, 358p

山口幸男・西脇保幸・梅村松秀(1993):『シミュレーション教材の開発と実践ー地理学習の新しい試みー』. 古今書院, 127p

(こばしたくじ・兵庫県立三木高等学校)