



ゲーム教材を活用した社会科単元の開発研究ー「巻き込み効果」による「問題解決パースペクティブ」の形成に着目してー

馬場, 大樹

(Degree)

博士 (教育学)

(Date of Degree)

2019-03-25

(Date of Publication)

2022-03-25

(Resource Type)

doctoral thesis

(Report Number)

甲第7383号

(URL)

<https://hdl.handle.net/20.500.14094/D1007383>

※ 当コンテンツは神戸大学の学術成果です。無断複製・不正使用等を禁じます。著作権法で認められている範囲内で、適切にご利用ください。



論文内容の要旨

氏 名 馬場 大樹
 専 攻 人間発達専攻
 指導教員氏名 吉 永 潤

論文題目 (外国語の場合は、その和訳を併記すること。)

ゲーム教材を活用した社会科単元の開発研究

—「巻き込み効果」による「問題解決パースペクティブ」の形成に着目して—

論文要旨

本研究では、巻き込み効果による問題解決パースペクティブの形成という観点から、社会科におけるゲーム教材の学習効果を明らかにすることを目的とする。本研究におけるゲーム教材とは、特定の仮想世界または現実の模倣的世界を設定し、その中で学習者に課題と役割を与え、学習者間のコミュニケーションを通じて課題解決に取り組みさせる活動を組織するものとして定義される。その上で巻き込み効果とは、学習者にとってゲームが楽しいものであり、ゲーム世界の課題と役割に没頭することを指す。そしてゲーム教材から巻き込み効果が生じることによって、問題解決パースペクティブが形成される。問題解決パースペクティブとは、ゲームにおける問題状況を他の学習者とのコミュニケーションによって解決した経験を、新たな社会的問題状況の理解や解決に活用できる状態である。以上の観点に基づき、ゲーム教材を活用した社会科単元の開発と評価を通じて、ゲーム教材の学習効果の解明に取り組むこととする。

そのために、第1章・第2章を第I部としてゲーム教材を活用した社会科単元開発に向けた予備的検討を行った上で、第3章・第4章・第5章を第II部として、ゲーム教材を活用した社会科単元の開発に係る事例研究に基づいてゲーム教材の学習効果を検討した。以下、各章で明らかになった点を整理しておきたい。

まず第1章では、従来の社会科において組織されてきた合意形成を扱ったコミュニケーション活動を分析することによって、巻き込み効果を生じさせるコミュニケーション活動の特質を示すことに取り組んだ。本章を通じて、巻き込み効果を生じさせるコミュニケーション活動を組織するゲーム教材が、従来の社会科授業に対して有している新規性を明らかにした。従来の社会科におけるコミュニケーション活動を分析した結果、それらには、あらかじめコミュニケーション活動の外で任意に設定されたプロセスや結果に基づく合意、すなわち規範的合意の存在が前提視されていることが明らかとなった。その上で、コミュニケーション活動において規範的合意が存在している限り、巻き込み効果は生じないことが考察された。以上を踏まえた上で、規範的合意から自由なコミュニケーション活動を組織することによって巻き込み効果が生じる可能性を指摘するとともに、規範的合意から自由であるという点において、巻き込み効果を生じさせるコミュニケーション活動が、従来の社会科授業に対して極めて新規的なものであ

ることを指摘した。

次いで第2章では、巻き込み効果を生むコミュニケーション活動がゲーム教材の形で組織されることを確認した上で、ゲーム教材を活用した社会科授業の設計視点を示し、従来のゲーム教材の活用可能性を検討した。まず、先述した規範的合意から自由なコミュニケーション活動がゲーム教材において組織されることを、ゲームによって創出されるコミュニケーションについての原理的考察を行った論稿に基づいて明らかにした。加えて、こうしたコミュニケーション活動は、あらゆる意味で評価の対象となることから避けられなければならないことを指摘した。その上で、ゲーム教材を活用した社会科授業の設計視点として、合意形成の多テーブル状況と、合意結果の可視化・整理・比較の2点を提起した。このように、ゲーム世界と現実社会とを関連付けることによって、問題解決パースペクティブの形成が促されるものと考えられる。以上を踏まえた上で、従来の社会科におけるゲーム教材を検討した。この検討から、従来においては巻き込み効果による問題解決パースペクティブの形成を自覚的な教育目標として掲げたものはみられず、またそのディブリーフィングまでを含めて適宜改良することによって当該の学習効果が発揮される可能性が垣間見られるゲーム教材も存在するものの、少なくともそれらについても現段階においては不十分なものに留まっていることが明らかとなった。

以上の予備的検討から得られた知見に基づいて、ゲーム教材「外交交渉ゲーム“Independence Day”」を開発し、事例研究を通じてその学習効果の検証を行った“Independence Day”は、占領期の戦後日米関係を題材にとり、国名や状況を抽象化・単純化した上で、日本側と米国側それぞれ3名程度の外交団に分かれて国家間の対立と外交交渉を経験するものである。このゲーム教材を活用する形で、実践①、実践②、実践③を通じて、社会科単元の開発に取り組んだ。

まず第3章では、実践①についての分析を行った。実践①は、実践者であるS教諭が、自身の授業改善の機会を求めていた中で、高等学校における“Independence Day”の実践研究のフィールドとして応じることによって行われた。実践①の第一の成果は、本ゲーム教材による巻き込み効果を確認できたことである。具体的には、学習者は、自身のコミュニケーション次第で多様な合意が形成される規範的合意から自由なコミュニケーション活動を極めて楽しんだことが示された。2点目の成果として、本教材による問題解決パースペクティブ形成の可能性が一定程度示されたことである。ただし実践①では、学習者のゲーム経験と現実社会との関係性を学習者に考察させることができなかった点に課題が残った。それゆえに、ディブリーフィングを充実させることによって、自身のゲーム経験を活用して他の合意結果を評価したように、より積極的に史実上の合意結果を評価させることも可能となることが示された。

第4章では実践②の分析を行った。実践②では、実践①の課題を踏まえて、“Independence Day”から実際に多様な合意が形成された点を活用し、合意結果の可視化・整理・比較に基づいてディブリーフィングを充実させ、本ゲーム教材を活用した社会科授業の開発を行った。具体的には、それぞれのグループの合意結果を、「(日本の)重武装—軽武装」を縦軸に、「同盟—非同盟」を横軸にとった座標平面上に貼りつけさせ、その上に史実がどこに位置づくかを問うことによって、相互に比較させる活動を組織した。実践②の結果、まずディブリーフィングを通じて問題解決パースペクティブが形成されたことが明らかとなった。このことに加えて、問題解決パースペクティブを通じた評価能力の育成については、24名中15名という一定人数の数ではあるものの、自身のゲーム経験や他の選択肢と比較した上で評価を行う姿を確認するこ

(氏名 馬場 大樹 , No. 3)

とができた。自身が同様の課題解決に挑んだ経験を保持したからこそ、さらにはその課題解決が複数ありえることに気づいたからこそ、現実の課題解決が妥当かどうかを評価できるようになったものと考えられる。

第5章では、本教材を活用した社会科単元の開発に取り組んだ実践③の分析を行った。単元の内容は、単元冒頭に“Independence Day”を行った後に、8グループに分かれ8カ国の冷戦期の歴史に関する調べ学習とポスター発表を行い、最後に各国の歴史と戦後日本の歴史との関係性について考察させる、というものである。実践③の成果としてまず、作成されたポスターの内容や質問紙調査の結果から、学習者は自身のゲーム経験を活用して冷戦期の各国の歴史を理解したことが示された。この点についてS教諭も同様の評価をしており、これまでの自身のゲーム教材を用いなかった実践と比較して、年表的な歴史の記述を乗り越え、歴史事象を形成する駆け引きの存在に気づいている点を指摘している。次に、戦後日本の歴史についての評価能力の育成に関しては、複数の価値基準に基づいて学習者の数は一定数に留まったものの、単元全体を通してその数が増加していることから、ゲーム教材とその後の授業を組み合わせることによって学習者の評価能力の向上に寄与することができた。ゲーム教材を冒頭に設定した単元を通じて、自身がゲーム世界においてA国やB国の立場に巻き込まれたように、その後の授業において冷戦期の各国の立場になりきり、思考実験的にそれらの国の冷戦史を追体験する学習が成立していたものと思われる。

本章の内容を元に、終章では研究の総括を行い、ゲーム教材における巻き込み効果による問題解決パースペクティブの形成とは、ゲーム経験がその後の学習者の生活にまで持続することであることを示した。以上の考察を踏まえて、社会科におけるゲーム教材とは、巻き込み効果による問題解決パースペクティブの形成という形で、学習者に困難さを楽しんだ経験を提供し、自身の願いを実現しようと粘り強く挑戦し続ける市民としての姿勢を支援することを通じて、民主社会の成員の育成に寄与するものであることを結論とした。

(注) 3,000~6,000字 (1,000~2,000語) でまとめること。

論文審査の結果の要旨

氏名	馬場大樹		
論文題目	ゲーム教材を活用した社会科単元の開発研究―「巻き込み効果」による「問題解決パースペクティブ」の形成に着目して―		
判定	合格・不合格		
審査委員	区分	職名	氏名
	主査	教授	吉永潤
	副査	教授	船寄俊雄
	副査	教授	稲垣成哲
	副査	准教授	川地亜弥子
	副査	立命館大学 教授	宮脇昇
要 旨			
<p>本研究は、「巻き込み効果」による「問題解決パースペクティブ」の形成という観点から、社会科教育におけるゲーム教材の学習効果を明らかにするものである。巻き込み効果とは、学習者がゲーム世界の課題と役割に楽しく没頭することを意味し、それによって形成されると考えられる問題解決パースペクティブとは、あるゲームにおける課題解決体験を、その後遭遇する新たな社会的課題状況の理解や解決に活用できる状態を意味する。本研究は、ゲーム教材を含みこむ社会科単元の開発・実施・評価を通じて、上記2観点から、社会科ゲーム教材の学習効果を解明するものである。</p> <p>本研究は、序章、第1～5章、終章の計7章から構成される。</p> <p>序章では、問題の所在、研究の視点、先行研究の検討、研究の目的が示される。</p> <p>第1章では、従来の社会科授業において取り組まれてきた、合意形成をめざさせるコミュニケーション活動を分析することによって、巻き込み効果を生じさせるコミュニケーション活動の特質を解明している。諸事例の分析と考察の結果、従来の社会科コミュニケーション活動では到達すべき望ましい合意として規範的合意が予定されており、このようなゴールが想定されている限り巻き込み効果は生じないこと、学習者が規範的合意から自由なコミュニケーション展開が可能であることが巻き込み効果発生の前提条件であることが確認されている。</p> <p>第2章では、まず、その結果がプレイヤーの行為選択によって可変的であるところのゲーム教材が、規範的合意から自由なコミュニケーション活動の組織方法と</p>			

して優れていることが、特にN.ルーマンのコミュニケーション論を援用して明らかにされる。その上で、ゲーム教材設計の基本要件として、活動目標と認識目標の区別、合意形成の多テーブル状況、合意結果の可視化・整理・比較の3点が示され、これらの観点から、従来の社会科ゲーム教材が分析・評価された上で、それらが、巻き込み効果の発生と問題解決パースペクティブの形成という点でいずれも不十分であることが示されている。

第3章では、以上の課題を克服するために開発した、戦後日米関係の形成を題材とした外交交渉ゲーム“Independence Day”が紹介され、高等学校におけるその実践が分析・評価される。実践評価においては、学習者によるゲーム内行動と事前・事後課題の分析に加え、授業実施教諭に対する半構造化インタビューの内容が用いられている（以下第4、5章も同様）。以上から、本ゲームにおける学習者に対する巻き込み効果の発生が確認されている。

第4章では、上記実践の成果と課題を踏まえ、ディブリーフィングの拡充を図った改良実践の実施とその評価が行われる。現実の日米戦後関係形成を評価させる事後評価課題の分析によって、有意に多数の学習者においてディブリーフィングを通じて問題解決パースペクティブが形成されていることが確認されている。

第5章では、上記ゲームを初段階に組み込んだ世界史の戦後史学習単元が開発・実施され、ゲーム体験が以降の学習にもたらす効果が検討される。その結果、従来みられた年表的な歴史学習が脱却され、歴史事象を相互的行為の可変的結果として解釈し、かつ自国を含む各国の戦後外交史に関して、その選択の必然性の理解と共に、困難ではあるがより良い選択が可能であったとの認識に達した学習者が有意に多数であったことが確認され、ゲーム体験によって形成された問題解決パースペクティブの活用が十分になされたことが示されている。

終章では、ゲーム教材を含みこんだ単元設計の意義が確認され、さらに、その学習が学習者の事後の社会実践に生かされる可能性が示唆されている。

申請者には、以上の本研究に関わって、主要なものとして次の3点の査読付き国内・国際学会誌論文がある。

1. 馬場大樹 (2017) 「批判的思考力を育成する活動型社会科学習―外交交渉ゲーム“Independence Day”の実践を通じて」全国社会科教育学会『社会科研究』87、pp.13-24。
2. Baba H., Ohyama M., Sato M., Yoshinaga J. (2018). The Effectiveness of Negotiation Game in Citizenship Education: An Examination of Diplomatic Negotiation Game INDEPENDENCE DAY in A Japanese High School. Naweed, A., Wardaszko, M., Leigh, E., & Meijer, S (eds.), Intersections in Simulation and Gaming, Springer, pp.360-370.
3. 馬場大樹 (2019) 「社会科においてゲーム教材がその後の授業に与える学習効果の検証―ゲーム教材による『問題解決パースペクティブの形成』に着目して」日本社会科教育学会『社会科教育研究』136、(印刷中)。

以上のように本研究は、社会科教育分野において、ゲーム教材による体験的活動が有する教育効果について重要な知見を得たものとして、価値ある集積と認められる。よって、審査委員会は全員一致で、学位申請者の馬場大樹は博士(教育学)の学位を得る資格があると認める。