

審査の結果の要旨

氏名 池尻 良平

本論文は、歴史的類推を現代の問題解決に応用する力を育成する学習方法について、実証研究を通じてモデルを提案するものである。

第1章では、歴史学習に関する研究的背景や歴史的類推に関する先行研究を整理した上で、歴史的類推を現代の問題解決に応用する力を育成する効果的な学習方法が未確立である現状が示されている。

第2章では歴史的類推を促す学習方法について転移研究から歴史的類推特有の問題点を明らかにしている。また、歴史的類推にはどのような効果があるかについて整理し、多面的な原因の構造分析と多様な解決法の生成に対応する2つのデザインモデルが必要であることを述べている。

第3章では、原因の構造分析に焦点を当て、歴史の因果関係を現代の問題の原因分析に応用する力を育成するため筆者が開発したカードゲーム「historio」を用いた学習方法について報告している。高校生を対象に実証実験をおこない、学習効果について評価した結果、「歴史的な事象から同じ性質の現代の事象を結びつける力」と「現代の問題の因果関係を歴史的な問題の因果関係を参考に分析する力」を育成させることに効果的であることが確認されている。

第4章では多様な解決法の生成に焦点を当て、世界史における多様な人物が関与した歴史的な事象を現代の日本の経済を活性化させる政策の生成に応用する力を育成するため筆者が開発したカードゲーム「chronoful」を用いた学習方法について報告している。高校生を対象に実証実験をおこない、学習効果について評価した結果、歴史上の政策を類推のベースにして、現代の問題の解決法を多様に生成できる力を育成させられることが確認されている。

第5章では2つの学習方法を統合する形で歴史的類推を現代の問題解決に応用する力を育成する学習方法の全体モデルを提示している。原因分析の場合は構造的な妥当性で、解決法生成の場合は文脈的な妥当性で異なる学習者に反論させることで、歴史的類推が相互評価されるようにした後、歴史と現代の差異が可視化される人工物を用いて徐々に現代の因果関係を構築させる。このモデルに従った学習方法を展開することで、歴史的類推を現代の問題解決に応用する力が育成することが可能になるという知見が本論文の結論である。

審査会においては、用語の定義や手法の妥当性および今後の展開に関する質疑応答が行われた。用語の定義については、歴史的類推という中心概念の定義についてトートロジーになっていないかどうかの確認がされ、また、「能力」という用語が集団において発現されると規定されているにも関わらず、用いられている評価方法が個人の能力を測定するときに使われるものであることのずれについて指摘があった。評価結果の級内相関係数が低いことから、ゲーム的様式による競争的環境が学習を阻害しているのではないかという疑義も提起された。学習方法として使われたカードゲームに関しては、デザイン過程についてより詳細な記述が求められるという意見もあった。

さらに、現代の問題を考えるときに表層的にとらえるのは危険であり、歴史解釈は深みを意識した熟練した手法を体得している専門家の関与が望ましく、歴史研究者との連携など、ゲームデザインの妥当性を担保する方法が必要ではないかなど、今後の研究の方向性に関する議論も行われた。

論文にまだ改善の余地があることが指摘される一方で、本論文が歴史教育の先行研究では類を見ない新規性の高い論文であることや、歴史と学習とデザインという領域を越境した学際的研究であること、実証研究の裏打ちがあり、博士論文として構造がしっかりしていることについては高い評価が与えられており、総合的に見て合格水準に十分達していると審査員全員が合意した。

よって本論文は博士(学際情報学)の学位請求論文として合格と認められる。