HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	アイヌ民族の人々の主体形成につながる創造的学習：課題提起学習としての”Simulation Game,Project PAL”の開発と実践［論文内容及び審査の要旨］
Author(s)	岩佐, 奈々子
Degree Grantor	北海道大学
Degree Name	博士(教育学)
Dissertation Number	甲第13622号
Issue Date	2019-03-25
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/74585
Rights(URL)	https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/
Type	doctoral thesis
File Information	Nanako_Iwasa_abstract.pdf, 論文内容の要旨

Hokkaido University Collection of Scholarly and Academic Papers : HUSCAP

学位論文内容の要旨

博士の専攻分野の名称：博士（教育学）　　氏名：岩　佐　奈々子

学位論文題名

アイヌ民族の人々の主体形成につながる創造的学習：

課題提起学習としての“Simulation Game, Project PAL”の開発と実践

本論文の目的は、現在のアイヌ民族の人々が持つ社会的、心理的二重性に焦点を当て、海外の先住民族教育の動向を踏まえながら、心理的二重性からの解放につながる新しい学習を開発し、その学習の意義を見出すことにある。そのために、「意識化」と「対話」を機軸にする課題提起教育（フレイレ）を用い、アイヌの人々の未来の well-being のあり方を自分達で導きだすことを可能にする未来志向性のあるシミュレーションゲームを開発する。また、そのゲーム学習の実践から、アイヌの人々の心理的二重性の解放につながる「意識化」についての検討を行う。

現在、先住民族の多くが、先住民族社会の一員でありながら、同時に国民でもあるために、帰属する主流社会の歴史的、政治的、社会的な影響を受け続け、先住民族社会と主流社会が重なる二重性の下に存在している。日本の先住民族であるアイヌ民族の場合、他の先住民族と同様に過去から続く主流社会による包摂関係が続く中で、1997 年に「アイヌ文化振興法」が公布され、「北海道旧土人保護法」が廃止された。しかし、「旧土人」という呼称にまつわる長期間に渡るアイヌ民族の存在を否定、あるいは不可視化させてきたことで、アイヌの人々の自己認識に「アイヌを否定する他者認識」が内在化され、自己認識の転倒性が生まれている。この自己矛盾が内包する心理的二重性により、今でもアイヌである自己を受容することに葛藤が続いている。2008 年に「アイヌ民族を日本の先住民族とすることを求める決議」が国会で採択されて以来、アイヌの人々に、「アイヌ民族は、日本の先住民族である」という新しい自己認識と自己尊厳をもたらしている。しかし、それから 10 年が経過した現在になっても、「先住民族」に関する社会的位置づけや意義について、日本社会とアイヌ民族社会の双方がまだ明確にしておらず、アイヌ民族側も自文化が持つ先住民族性についての認識が未だに不明瞭のままである。また、国内では、海外でいうところの先住民族教育という学問分野もまだ確立されていないことから、アイヌの人々の心理的二重性の解放につながる「意識化」を導き出すような学習プログラムもまだ作られていない。

本論文の第１章では、現在のアイヌ民族の人々が持つ社会的二重性と心理的二重性という二つの二重性の関係と、その関係から生まれる自己矛盾の要因について明らかにし、その中でも心理的二重性を乗り越える経験を持つアイヌの人々の新しい経験の意味を示した。

第２章では、その新しい経験が持つ意味を、フレイレが示す抑圧からの解放という視点から分析し、課題提起教育による「意識化」を「対話」を通して行うことと、不可視化されている「先住民族性」を「コード表示」により可視化させる新しい学習活動の必要性について述べている。その新しい学習活動を、①アイヌの人々が海外の先住民族の人々の立場に立って、他の先住民族文化や現状の課題をグローバルな視点で省察する「Glocal viewpoints：グローカルな視点」を使う学習活動と、②アイヌである自分達の「先住民族性」を「意識化」をすることで可視化させる「Indigenization」という学習過程を持つローカルな学習活動を作り、フレイレのいう「対話」を用いた新しい課題提

起学習の必要性を示している。

第３章では、第２章で示した新しい課題提起学習を進めるには、アイヌの人々にとって歴史的、社会的に影響を受けない安全で安心できる仮想的な学習の「場」が必要であるため、シミュレーション&ゲーミングという仮想的な学習方法を用い、暗黙知と形式知という二つの「知」の転換を扱う SECI モデルを用いてシミュレーションゲームを開発することにした。また、このゲームは、「対話」を用いる協同学習技法により構成した。そのゲームのフレーム・ゲームとなる「Simulation Game, Project PAL」を最初に開発し、そのバージョン・ゲームとなるハワイ版「Project PAL: Hawaii」をハワイアンの研究協力者と協同で作成した。

第４章では、「PAL: Hawaii」のゲーム実践を、アイヌの学生が中心となるウレシパクラブの学生と行い、その経験を元にアイヌ版となる「Project PAL: Ainu」というバージョン・ゲームを作成した。その時に、学生がアイヌ文化の「先住民族性」と現状の課題を提起する「コード表示①」を行った。その後、「PAL: Ainu」のゲームの実践後に、「PAL: Hawaii」と「PAL: Ainu」のディブリーフィングを、Skype を用いて同時に行う相互交流学習を実施した。これらの学習経験について、「PAL: Ainu」の協同作成者であり、ゲーム実施を行った当時者であったウレシパクラブの学生からの評価を確認した。

第５章では、上記の二つの PAL 学習と Skype の相互学習交流を通して、PAL 学習という新しい課題提起学習は、次に示す５つの学習過程からなるという結果が得られた。（１）「PAL: Hawaii」のゲームでは、学生は自己の認識視点のグローバルな移動により、ハワイアンという他の先住民族の人々の文化と課題について学習し、同時にゲーム学習による課題解決の方法を経験した。（２）「PAL: Ainu」のゲーム作成では、（１）の経験を元に、自文化の現状と課題を学生が対象化し、アイヌ版のゲーム資料をローカルな視点で作成した。（３）Skype による相互交流学習は、海外の先住民族の人々が「対話」を通して、ゲーム学習の結果のディブリーフィングを行った。（４）「PAL: Ainu」のゲーム実施では、学生が、アイヌ文化の現状と課題を（１）～（３）の自己の認識視点の移動の「旅」となる学習経験を通して、新しい認識視点の形成が行われて、課題解決につなげていた。（５）二つの PAL 学習から、学生の中に「対話」を通して自己や他者を対象化する「意識化」が生まれ、また同時に（３）の「対話」により海外の先住民族の人々を新しい「他者」として先住民族である自己を省察する機会が生まれていた。

これらの結果により、PAL 学習が持つ新しい課題提起学習では、「Glocal viewpoints」による自己の認識視点の仮想的な移動により、アイヌの人々に日本社会の中での「自己～社会」という関係性からの解放につながる「脱フレーム化」の学習経験をもたらしていた。また、「PAL: Ainu のゲームを作成する時に用いる、「コード表示①」では、自己内「対話」による自文化の「先住民族性」を可視化させる「意識化」をもたらし、「Indigenization」という学習過程により「再フレーム化」の学習経験をもたらしていた。さらに、アイヌの人々の現状の課題を自文化の先住民族性により解決を試みたゲーム結果は、「コード表示②」という主流社会の「知」と先住民族社会の「知」とが、発展的な統一をすることでもたらされる新しい「コード」が創造されていた。

以上のことを踏まえ、PAL 学習では、アイヌの学習者が課題提起となる「コード表示」を自己の省察を通して行い、海外の先住民族の人々との「対話」により「コード解読」を行っていた。これら二つの「対話」を通して、アイヌの学習者に自文化の「意識化」による「再フレーム化」と、自己の認識視点の「脱フレーム化」が同時に起きることで、自己の心理的二重性からの解放につながる新しい「意識化」がもたらされていた、という新しい知見が得られた。