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_review.pdf, 審査の要旨

Hokkaido University Collection of Scholarly and Academic Papers : HUSCAP

学位論文審査の要旨

博士の専攻分野の名称：博士（教育学）　　氏名：岩佐　奈々子

審査委員　主査　教　授　宮﨑　隆志
副査　准教授　土田　映子
副査　准教授　石岡　丈昇
副査　教　授　辻　康夫（法学研究科）

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

2007年の「先住民族の権利に関する国際連合宣言」を受けて、2008年には日本でも「アイヌ民族を日本の先住民族とする国会決議」が採択された。しかし、アイヌの人々の先住民族性に焦点を当てた学習プログラムは未開発な状況にある。本論文は、当事者であるアイヌの人々が主体となって、そのような学習プログラムを展開するための実践的なツールを開発することを課題としている。

第一章では、アイヌの人々が直面している課題を、主流社会が彼らを包摂しつつ排除することに起因する社会的・心理的二重性として把握し、その下でアイヌの人々は「日本人になること」と「アイヌになること」が共に困難になるというダブル・バインド状況に置かれると主張している。同時に、ライフストーリー分析の結果を踏まえて、そのような状況を乗り越えた経験を有する若い世代では、海外の先住民族との出会いにより、自己を意味づける新たな視点が獲得されていることを確認している。

第二章以後では、このような学習経験を再現するための学習プログラムの開発過程が叙述されている。まず、学習者が置かれた現実への批判的介在を意図したパウロ・フレイレの課題提起教育の実践論理を参照しながら、課題の外在化としての意識化、対話による相互媒介的な探求、それらを可能にするコード表示を学習過程編成の基本要素として確定し（第二章）、それをシミュレーションゲームとして構成することが試みられた。このシミュレーションゲームは、先住民族社会を仮想し、社会的課題をその場で先住民族の知を用いて解決するというものであり、PAL（Place-based Active Learning）ゲームと命名されている。仮想空間をハワイアンの人々の社会としたPAL Hawaii学習（第三章）では、課題がゲーム実施者から与えられていたのに対し、仮想空間をアイヌの人々の社会としたPAL Ainumosir学習（第四章）では、ゲーム参加者が自ら課題を設定することが試みられた。それらの実践結

果を踏まえて、ゲーム参加者は、自己認識の視点について、海外先住民族の知の共有というグローバルな移動と、自文化の課題を対象化するというローカルな移動を経験しており、それによって、ダブル・バインド状態からの脱フレーム化と先住民族性を踏まえた再フレーム化が進展したと結論づけている（第五章）。

本論文が有する理論的意義は以下の諸点にある。第一に、学習課題に関する分析から学習プログラムを開発し、さらにその実践による学習者の主体形成過程までを一貫して把握した実証的研究である点である。社会教育・生涯学習分野では、この三つの局面を統一的に把握することが依然として課題となっているが、本論文は、ダブル・バインド論を出発点に置き、その意識化と課題解決に焦点化したことによって、内在的な一貫性をもった実践プログラムの導出に成功したと言える。

第二に、学習を組織化するためのツールとしてのシミュレーション・ゲームは、学習者が暗黙のうちに前提としていた認識フレームを現前させ、ディブリーフィングにおいては、この暗黙の前提が意識化され、課題化されるように設計されているが、このような設計は、野中郁次郎が提起したSECIモデルやB.D.Rubenのcommunication icebergモデルを踏まえつつ、同時にフレイレの課題提起教育の視点から批判的な意識化を可能にするものであり、本論文による新たな理論的・実践的貢献と認められる。

第三に、PAL Ainumosirでは、学習者が社会的課題を提示し、新たな視点から事象を解読し分析するという構成がとられているが、これはフレイレの実践では共同探求者としてのフレイレが行ったコード表示を、学習者が集団的に行う可能性を明らかにしたと言える。すなわち、自己を映し出す鏡を当事者が集団的に構築する可能性を示しており、これは省察の過程を当事者がデザインする集団的な自己教育過程論を切り開く端緒となりえる。

第四に、学習過程編成における自己決定性が以上のように担保されることにより、PAL学習は、脱フレーム化と再フレーム化の過程を同時に自己省察と自己決定の連続的過程として構成するものであることが主張されているが、これにより、このゲーム学習は、省察的学習と自己形成の関連を実践的に追求する際の新たなモデルの一つとなり得る。

最後に、このシミュレーションゲームに普遍性・汎用性が認められる点がある。このゲームに対する関心がハワイ、ニュージーランド、タイで高まっていることは、その証左である。

但し、本論文の分析は、PALゲームの過程における意識変化に限定されており、仮想的空間における意識変化が現実の日常生活や地域生活の過程でどのように作用するのかは射程に収められていない。本論文で提示された論理は、実際生活の過程で検証され、修正される必要がある。そのためには逆に、ゲーム場面に即したより精緻な分析が必要であり、意識化の過程と質的変化を厳密に把握し得る理論的装置の彫琢が求められる。

以上の評価に基づき、申請者は北海道大学博士（教育学）の学位が授与される資格があるものと認める。

以上