

はじめに

本報告書は、平成 28 年度に取り組んだ千葉大学大学院人文社会科学研究所研究プロジェクト「教育におけるゲーミフィケーションに関する実践的研究(2)」(研究代表者：藤川大祐 千葉大学教育学部教授)の成果をまとめたものである。

私たちは、平成 23 年度、千葉大学大学院人文社会科学研究所研究プロジェクトとして、「社会とつながる教員養成に関する実践的研究」に取り組んだ。ここでは、教員養成段階の学生を従来の学校文化に適応させることばかりが重視される状況を批判的にとらえ、学校と学校外の社会との両方を視野に入れ、社会の変化に対応した学校を支えられるような教員の養成がいかに可能であるかを、いくつかの実践的な取り組みを通して検討した。

平成 24 年度から平成 26 年度には、テーマをより広く「社会とつながる学校教育に関する研究」とし、学校と学校外の社会とをさまざまな形でつなげる取り組みを、広い視野をもって進めることとした。教員養成に直接関係する取組を進めながらも、私たち「授業実践開発研究室」が取り組む新たな授業プログラムの開発に関する成果を重ねてきた。

これまでの研究の中で、特に物語を取り入れた教材や授業の開発、リアリティとファンタジーとを往復しつつ物語が紡がれる実践の解明、ゲーミフィケーション(ゲームの要素を取り入れること)の授業への導入等に関する成果を重ねることができた。

そこで、平成 27 年度は、「ゲーミフィケーション」を研究テーマに掲げ、広く教育とゲームに関わる検討を重ね、多様な実践を開発することとした。特に、伊藤晃一による論考は、ヴィトゲンシュタインの「言語ゲーム」論等をふまえつつ、定時制高校での授業をゲームとしてとらえ、そのゲームを異なるものに組み替える試みを記述しており、本研究の基調をなすものとなった。

平成 28 年度は、これまでの研究成果をふまえつつ、バーナード・スーツ『キリギリスの哲学—ゲームプレイと理想の人生』(Bernard Suits "The Grasshopper: Games, Life and Utopia")の検討を中核に研究を進め、具体的な実践の文脈に沿って考察を行ってきた。本報告書はこの成果をまとめたものである。

先頃、小学校及び中学校学習指導要領の改訂案が公表され、ここでは「主体的・対話的で深い学習」が強調されている。だが、本来参加が強制されている場であるはずの授業で児童生徒に主体性を求めることは、パラドキシカルである。このパラドクスに向かう鍵がゲーミフィケーションにあるというのが、現時点での私たちの考えだ。

本「教育におけるゲーミフィケーションに関する実践的研究(2)」報告書が、これからの授業ひいては教育のデザインに寄与するものであることを願っている。

千葉大学教育学部教授
藤川 大祐