

関連の理解を補助する歴史学習システムの構築

児玉 恭祐

現在、学校などで歴史を学んだ人々がもう一度歴史を学びなおそうとする動きがある。新たに学びなおしたい層に向けて歴史の流れを分かりやすく解説した山川出版社の「もう一度読む」シリーズなどに代表される書籍は、ロングセラーとなっている。またコーエー社の「戦国無双」シリーズなどの歴史を題材としたゲームや「八重の桜」などのTV番組などもあり、ますます歴史に興味を持つ人々が増えてきている。

このように歴史への興味関心が高まる一方で、歴史学習に対しては依然として苦手意識が持たれている。私はその理由として、苦手意識を持っている人たちがこれまでに学んできた歴史が歴史事項の暗記を重要視するスタイルであったからではないかと考える。中学・高等学校では、テストでよい成績をとることが優先される傾向にある。特に世界史や日本史など、歴史学習は他の教科と比べて覚える量が多い。その中で効率よく点数を得るために教科書に出てきた歴史事項をそのまま覚えてしまい、その意味や他の歴史事項との関連を軽視しがちである。結果として得た知識が分割されたものとなって記憶に定着しづらくなる。その記憶できなかった部分を記憶しなおすためにさらに暗記するという負の連鎖に陥ってしまう。その過程で暗記することに苦痛が生じてしまい「歴史学習＝暗記＝苦痛」というイメージが出来上がってしまう。学校を卒業した後もこの「歴史学習＝暗記」のイメージが残ってしまい苦手意識を持ってしまおうと考えられる。

本研究では歴史学習への興味関心を持ってもらうために、(1)知識のアウトプット、(2)多様な歴史のとらえ方、(3)歴史事象のつながりの可視化の三点を目標としたシステムを作成する。

具体的にはユーザーに学んだ歴史事象を入力してもらい、入力してもらった内容を見てもらうことで知識の整理や可視化をしやすくし、作成されたデータの共有を通して自身の持つ視点以外から歴史をとらえるきっかけを作ってもらおう。そのために本システムでは歴史事象の分類による色分けや3Dによる可視化のしやすさ、地図や年表との連携による時空間でのつながりの提示、メモによる考えの共有を行うことで目標の達成を行う。

評価実験では、木を用いた三次元上での歴史事象の表示など改善の余地が残されているが、三次元上に知識が展開されることによる可視化のしやすさ、ユーザー間でのデータの共有などにより歴史に興味を持ちやすくなるという意見を頂いた。三次元上で歴史事象をまとめることが歴史学習において有効な手段であることが判明したのではないかと考える。

軸に採用する項目をより精査するとともに、蓄積したデータを活用しやすいようにフィルター機能などの実装、歴史学習において有用な書籍やWebサイトなどへの参照機能の充実により学習システムとしての発展が考えられる。

(指導教員 時井真紀)