

## つながりを広げる歴史追体験システムの構築

桶谷 奈都巳

現在、テレビ番組を中心に歴史ブームが巻き起こっている。しかし、その一方で歴史に苦手意識を感じている人も多い。それは、暗記できるかが焦点の授業科目「歴史」に苦手意識を感じ、そのまま苦手意識を持ち続けている人が多いためだと考えている。そこで、授業科目以外の面から歴史を感じるきっかけづくりが必要だと感じた。そのため興味がある事柄から更に別の分野にも興味が広がるようなシステムを構築することで、歴史を感じるきっかけづくりを目指す。

本システムでは、学習システムで終わらないためのゲーム要素の導入、授業科目の「歴史」の問題点である、歴史上の出来事（以下出来事）同士のつながりや時空間情報の明示を図る。これらを実現するために、ユーザが GoogleEarth 上で歴史上の人物（以下偉人）の人生を追体験していく。その中で、偉人の体験した重要な出来事を起こった順番に沿って全て発見するまで、様々な出来事を探しまわる。GoogleEarth 上では、出来事が起こった場所を含む無数の場所に、“？のアイコン”が浮かんでいる。画面上に表示されている年表やヒント機能を用いて、時空間情報を意識しながら、宝探し感覚で出来事が起こった場所を探す。発見すると、その出来事の映像を見ることができ、ユーザがあたかも偉人の人生を体験することができる。追体験の途中には、偉人自身や偉人の体験した出来事とつながりがある出来事や、同じ時代に起こった出来事も発見することもできる。このことで、空間や時代を超えて歴史上の出来事同士のつながりを表現する。またシステム中に感じたことを記述できるメモを、ユーザ間で閲覧可能にすることで、知識共有も図る。この知識共有を用いたユーザとユーザのつながりや、同時代に生きた偉人と偉人のつながり、因果関係がある出来事と出来事をつなぐを生かすことで、さらなる興味の広がりを狙う。追体験した内容は振り返ることもでき、自身で歴史上の出来事の整理を行う。

歴史を感じるきっかけづくりが実現できているか確認するため、一人の偉人を追体験する評価実験を行った。その際「別の偉人も体験したくなるか」と尋ねると、ほとんどの被験者が体験したくなるかと答えた。しかし、出来事同士の関係が分かりにくいなどの問題点が指摘された。

今回、ユーザも気軽にデータを登録できる GoogleEarth を利用し、また、今後ユーザが情報を追記できるデータベースを設計している。ユーザがコンテンツを追加することで、ユーザ間で知識共有ができる幅が広まり、よりつながりを意識したシステムへと発展を遂げる。そのため今後の課題として、ユーザが出来事を追加できたり、分かりにくかった出来事同士の関係を可視化したりすることがあげられる。この課題を解消することで、思いもよらなかったつながりが発見できるような環境をさらに作り上げられるのではと考える。

（指導教員 時井真紀）