

## 書評

井門正美著

## 『社会科における役割体験学習論の構想』

唐木清志\*

## 1. 本書を読み進める際の留意点

本書は、社会科における役割体験学習に関する理論書・実践書である。本書において、井門は、社会学や認知心理学や言語学、そして教育学といった広範囲にわたる理論書を丹念に分析しながら、公立学校教師であったという自身の経歴を生かして「SIM TOWN【井角町】」というシミュレーション教材を開発し、それを自らが教壇に立って実践・評価することによって、先の理論構築を確かなものにするという興味深い構成を採用している。

ここで、本書を読み進める際の留意点を二点述べる。

第一に、井門が「ロールプレイング」ではなく「役割体験」という語を採用した理由を、「ロールプレイングが、役割を取得しながらも場や状況に応じて役割を創造する人間行動を捉えた概念であり、また、役割を通した問題解決法であるというその根幹を押さえるならば、むしろ、『ロールプレイング』を『役割体験』として、現実体験から疑似体験までを連続した領域として把握することが必要なのである」(107頁)と述べ、非常に多様な体験的学習を研究対象としていることに留意すべきである。教育関係者の多くは、「役割体験」という語から、ロールプレイングやシミュレーションといった仮想の場における疑似体験を想像するであろう。しかし、井門は、教育実習や農業実習といった現実の場における直接体験までも研究対象として、「役割体験」という語の下で分析しようと試みた。「役割」を担うことで、学習者は役割間の関係性あるいは学習者と社会的象象との関係性を認識することになる。その関係性の認識こそが「役割体験学習」の本質である。「役割」の持つ教育学的な意義を、本書から学ぶことができる。

第二に、本書は、単に「社会科における役割体験学習に関する書」として読まれるべきではなく、「社会科教育の改革に関する書」として読まれるべきである。

---

\*筑波大学教育学系

「問題の所在」において、井門は今日の社会科教育の問題点を3点挙げている。第1は「外観主義」（社会科では学習者に学習対象を傍観者として外側から眺めることを強いている）、第2は「言語主義」（社会科では学習対象を専ら言葉のみで理解させようとする傾向が強い）、そして第3に「自省作用の希薄さ」である。そして、この第3の観点が、井門が最も強調したい点である。井門は述べる。「授業で『民主主義』や『人権』について語り、その一方で、生徒には丸刈や短髪等の髪型を強要していても、何ら矛盾を感じない社会科教師のもつ問題」（10頁）が存在する、と。井門は続ける。「社会科教育は、教科における『教育内容』や『教育方法』のみならず、『教授・学習の場』並びに『教授・学習集団の関係性』など、総合的、システムの、ホーリスティックな観点を踏まえた自己言及的かつ自省的な教育活動を行わなければならない」（10頁）、と。この「自己言及的かつ自省的な教育活動」こそが「役割体験学習」である。役割体験学習を通して、子どもは、自らが置かれた「場」や自らを取り巻く「関係性」を様々な観点から振り返ることになる。すなわち、それは自らの生き方やあり方を問い直す契機となることを意味する。これこそが社会科の本質に他ならない。本書の究極的な目的は、社会科の存立基盤を確立することにある。

## 2. 本書の構成と内容

本書の構成は以下の通りである。

### 序章 研究の目的と方法

#### 第1節 問題の所在と研究の目的

#### 第2節 研究の方法と論文の構成

### 第1章 社会科における役割体験学習の必要性

#### 第1節 状況的学習論の批判的検討

#### 第2節 社会科における体験的学習の批判的検討

#### 第3節 「役割」による体験的学習の再組織化

### 第2章 社会科における役割体験学習論

#### 第1節 先行研究・実践としてのロールプレイング（役割演技法）の検討

#### 第2節 役割体験学習の構想

### 第3章 授業実践報告にみる役割体験

#### 第1節 役割体験の4類型に基づく実践事例の考察

## 第2節 村野光則実践における問題追究過程と役割演技

### 第3節 実践事例から読み取る役割体験の意義

## 第4章 役割体験学習の実践「SIM TOWN【井角町】」の設計

### 第1節 役割体験学習のための教材「SIM TOWN【井角町】」の設計

#### 第2節 【井角町】における討論の構造と評価方法

#### 第3節 授業実践の分析とその考察

#### 第4節 授業実践のまとめと評価

#### 第5節 SIM TOWN【井角町】の再構成

## 終章 研究の成果と今後の課題

### 第1節 研究のまとめと成果

### 第2節 今後の課題と展望

第1章では、「役割体験学習の必要性」について述べている。まず、井門は役割体験学習が必要とされる理論的根拠を「状況的学習論」に求め、とりわけ、レイヴとウェンガーの「正統的周辺参加」に注目する。しかし、井門は、その「正統的周辺参加」の限界も指摘する。井門の批判はこうである。すなわち、「正統的周辺参加」は「徒弟制」という実践共同体に限定して議論されており、その徒弟制も極めて単純、かつ外部世界に閉じられた世界として捉えられているため、そこで所属する成員も制度に従順な主体としてしか描かれていない。この点を踏まえ、次に、井門の議論は「社会科における体験的学習の再評価」へと進む。状況的学習論および「正統的周辺参加」から、社会科教育研究・実践が学ぶ点はたくさんある。しかし、社会科で伝統的に大切にされてきた体験的学習の中に、状況的学習論の主張する観点（「知識と行為の統一」など）はすでに内包されていたのではないかと。そのことを、久津見宣子と久保健の実践を分析することで、井門は論証する。最後に、井門は、文部省の刊行した社会科に関する指導資料に批判的な目を向けながら、体験的学習を「役割」という観点から再組織化することを提案する。つまり、状況的学習論の提起した問題を解決し、同時に社会科で実践されてきた体験的学習を再組織化するために「役割」の概念が有効であることを指摘した上で、井門は「役割体験学習」を以下のように定義する。すなわち、「ある地位や位置に学習者を位置付け役割を体験させることで、なすことによって学ぶ学習を成立させ、学習者の対象に対する理解を深めさせ、問題の解決に役立てようとする学習方法」（73頁）、と。

第2章では、「役割体験学習の構築」に言及している。まず、井門は、モレノやシャフテルらのロールプレイングを取り上げ、ロールプレイングの原初的な意味を追究する。(井門はこれらのロールプレイングの議論を「原初的ロールプレイング」と名付ける。)その上で、以下のように述べる。「原初的ロールプレイングが、役割演技者の日常生活、日常的な知識や感情を支えにして演じられ、また、そのテーマとされる状況も演者による創造的で即興的な再現に特色があるに対して、ビジネス・経営教育や社会科教育におけるロープレイングは、これらの教育内容が学習者の日常的な知識以上の専門的知識を必要とし、また、直接体験可能な世界を扱うだけではないため、対象世界や問題状況の再現に際しては演技の前提となる知識やルールが必要となる」(105頁)。つまり、社会科におけるロールプレイング(「役割体験」)は、直接体験と疑似体験の両者を含んだ広範囲な体験として成立し、また、知識やルールを必要とするところにその特徴がある。このような分析に基づいて、井門は、「役割体験の4類型」を示す(次段落で詳しく説明する)。さらに、役割体験学習のステップとして、「準備」「活動」「分析・評価」という三段階の基本的形態を示す。

第3章では、「役割体験から捉えた実践事例の考察」を行なっている。この章では、第2章で示した「役割体験の4類型」に該当する実践を取り上げながら、それぞれの類型の特徴および意義について考察している。「役割体験の4類型」は、下表によって示される。(138頁)

第1類型では岡部保博の農業実習の実践を、第2類型ではジェーン・エリオットの「『差別』の授業」の実践を、第3類型では宇田川嘉一の「車いすですべて歩いてみよう」の実践を、そして、第4類型では西川満の「『タローラ』による工業学習」の実践をそれぞれ代表的な実践として取り上げ、「実践の背景」「実践の概要」「役割体験としての実践の意義」という観点から分析している。次に、役割体験を複数活用している実践事例として、村野光則の障害者問題に関する授業を取り上げ、「実践者の直面した教育現場や生徒の問題状況から工夫され展開された授業実践

	「場」現実	「場」仮想
「主体」現実	①第1類型 「主体」現実・「場」現実	②第2類型 「主体」現実・「場」仮想
「主体」仮想	③第3類型 「主体」仮想・「場」現実	④第4類型 「主体」仮想・「場」仮想

が、どのような形で『役割体験』を採用するに至ったのか、実践者の問題意識やその実践史に沿って考察」(188頁)している。このような一連の分析を通して、最終的に、井門は、役割体験学習の意義を4点にまとめている。それは、第1に「学習共同体の形成と学びの拡大」(役割体験により教室と実社会とが連続した学習の場となり、したがって、学習の場が拡大されること)、第2に「総合的な学習の成立」(座学の知識のみならず、動態的な状況に対応する戦略的・問題解決的な知識・技能の獲得が期待されること)、第3に「役割視点と多角的認識」(複数の役割からのく見え)を生成することから、事象や物事に対する多面的な認識が可能になること)、そして第4に「切実性と問題解決」(学習者は役割関係の中に位置付けられるので必然的に切実感が高まり、その結果として、活動の過程がそのまま問題解決の過程ともなりうること)である。

第4章では、「役割体験学習論に基づく実践」に言及している。本章では、井門自ら開発した「SIM TOWN【井角町】」の設計方針・内容などが詳細に述べられている。まず、【井角町】の「設計の目的及び手続き」を述べた後で、「井角町」という『『地域社会』の設計』にともなう視点を述べ、最後に、『『教授・学習過程』の設計』が述べられている。「設計の目的及び手続き」で触れている、①「井角町地図」、②「井角町紹介文」、③「プロフィール(集)」、④井角町の外部環境の設定、⑤「シナリオ」という【井角町】のシステムは、シミュレーション性・ロールプレイ性・ストーリー性・リアルタイム性という諸要素を考慮して開発されており、実際にシミュレーション教材をわれわれが開発する際にも役立つ視点となっている。(なお、「SIM TOWN【井角町】」は、「資料」にその全容が紹介されている。)次に、井門は「日常推論分析法」という討論分析法を開発し、自らが中学校で実践した「SIM TOWN【井角町】」の授業を分析している。討論における生徒相互の関係性に向けられた井門の眼差しから、井門が本書全体を通じて様々な「関係性」にこだわっている様子がよくわかる。最後に、井門は「SIM TOWN【井角町】」の再構成を試みる。この節で触れられている、「受講型」から「構築型」へとシミュレーションが発展していくという道筋は、井門の役割体験学習論が、今後より学習者の主体性を生かした方向へと展開していくことを予感させる指摘となっている。

### 3. 今後の研究に期待すること

最後に、今後の井門の研究に期待するところを2点述べておきたい。

第1に、参加型学習としてのシミュレーションの意義を認める者の一人として、シミュレーションが学校教育現場に根付いていくためにも、学校の先生が「やってみよう！」と思えるようなシミュレーションの概説書および事例集をまとめていただきたい。私は前任校の静岡大学において、大学院生と附属教官と協力しながら、先日、東ティモールの独立運動に関するシミュレーション教材を開発・実践した。その際には、井門の一連の研究並びに本書を参考にした。特に、【井角町】の「設計の目的及び手続き」の箇所は参考になった。実践を終えて、中学生の反応から少なからず手応えも感じている。しかし、このような教材研究ができたのも、大学院生や私に時間的な余裕があったこと、そして、附属中学校の研究テーマが「参加型学習」であったからである。実際、シミュレーションは学校の先生にはハードルの高い教育活動である。

第2に、疑似体験と直接体験（現実体験）の有する学習効果の違い、あるいは、両者の連続性を明らかにしていただきたい。井門は述べる。「直接体験と疑似体験あるいは間接体験、さらには観察、調査、見学などを関連付けて把握することが重要であり、教育の目的、教育上の制約条件、教育・学習効果などの観点から各々の特性を効果的に活用することこそ重要なのである」（下線筆者、137頁）。この引用文中の、「関連付けて把握する」および「効果的に活用する」は具体的にどのようなことを意味しているのであろうか。『『役割』による体験的学習の再組織化』と井門が言うように、社会科で「役割」概念が重要であることに筆者も異論はないが、それでも、疑似体験と直接体験で担わされる「役割」にはその教育効果の点で違いがあって然るべきである。また、疑似体験を通じて現実世界の問題に目を向けた学習者が、実際に問題を解決しよう行動を起こす（つまり、直接体験へと移行する）という道筋も、「社会的実践力を育てる」という社会科の目標から考えて議論される必要がある。

今後の井門の研究の深まりに期待したい。

井門正美『社会科における役割体験学習論の構想』

NSK 出版、2002年、11,000円