

オンライン上での擬似的な体験は対話による道徳的な価値理解を促すのか

(中間報告)

信州大学学術研究院教育学系	三 和 秀 平
信州大学学術研究院教育学系	小 倉 光 明
信州大学学術研究院教育学系	松 島 恒 熙
信州大学学術研究院教育学系	青 山 拓 実

Do online experiences promote understanding of moral values through dialogue?

Faculty of Education, Shinshu University, MIWA, Shuhei
Faculty of Education, Shinshu University, OGURA, Mitsuaki
Faculty of Education, Shinshu University, MATSUSHIMA, Koki
Faculty of Education, Shinshu University, AOYAMA, Takumi

要 約

いじめや社会問題に対応するために、「特別の教科 道徳」が実施されるなど、心の教育が求められている。その中で、哲学的な問いに対して対話を通して共同探究していく哲学対話を用いた道徳教育が注目されている。本研究では、小学生を対象とし、哲学対話を通じた道徳教育の効果を促進するために、マイクラフトを用いてオンライン上での擬似的な体験を取り入れた実践を行う。オンライン上で擬似的な体験をしたうえで、その体験にかかわる道徳的な問いについて哲学対話を行うことで、内容を自分ごととして受け入れ、経験や生活とかかわらせて考えることができ、結果として道徳的な行動を促進すると予想される。予備的な調査として大学生を対象とした介入を行い、インタビューを行った結果、一定の効果が期待された。

【キー・ワード】 道徳, 哲学対話, マインクラフト, 疑似体験

Abstract

In the recent revision of the Course of Study (Japanese national curriculum), stronger emphasis has been put on moral education, in response to social issues such as bullying. In the field of moral education research, philosophical dialogue, an activity in which philosophical questions are discussed through dialogue, has been attracting attention. In this study, we implement Minecraft as a tool to promote the effectiveness of moral education thorough online

philosophical dialogues with elementary school students. Through philosophical dialogues about moral questions related to students' online experience, it is expected that students will be able to relate the content of dialogues to their own experiences and lives, thus promoting moral behavior. A preliminary intervention with college students suggested these effects.

【Key words】 moral education, philosophical dialogue, Minecraft, simulated experience

問題と目的

近年でははじめ問題や急速に変化する社会への対応のため、「特別の教科 道徳」が実施されるなど道徳教育が注目を集めている。その中で「考え、議論する道徳」や「体験的な学習」が求められ、道徳の授業では様々な工夫がなされている。「考え、議論する道徳」を達成するために、道徳の授業の中で取り上げられる手法の一つに哲学対話がある（例えば、宇佐美他, 2016）。哲学対話は、マシュー・リップマン（例えば、Lipman, 2003）による子どものための哲学（Philosophy for Children, P4C）に由来し、哲学的な問いに対して対話を通して参加者が共同で探究していく。例えば、「どうして嘘をついてはいけないのか？」のようなすぐには答えが出ない問いについて、対話を通して共に考えていく。Lipman et al. (1980) においても、道徳教育における哲学的思考の重要性が述べられているように、哲学対話を道徳教育に応用することで、思考力の向上につながり、道徳的価値の理解を促進する効果が期待できると考えられる。

しかしながら、ただ道徳的な問題について考えるだけではなく、問題を自分ごととして捉えることでその効果がより促進されることが期待される。学習指導要領解説「特別の教科 道徳編」（文部科学省, 2017）にも、道徳的価値を自分のこととして捉えることの重要性が記載されていたり、文部科学省（2016）の『いじめに正面から向き合う「考え、議論する道徳」への転換に向けて』では問題に対して、「自分のこととして考え、議論して学ぶことが大切である」という旨が記載されていたりするように、教育現場においても問題を自分ごととして考えることが求められる。しかしながら、現実の場面で道徳的な問題に直面する場面は限られており、中には自分ごととして考えることが難しい場合もある。そこで、オンライン上での疑似体験を経験することで、自分ごととして考えやすくなり、道徳的な価値の理解が促進されることが期待される。

疑似体験を行うツールとして、本研究ではマイクラフトを用いる。マイクラフトはオンライン上の空間で冒険をするゲームであり、教育場面でも応用が進んでいる（例えば、富田, 2021）。マイクラフトを用いてオンライン上で擬似的な体験をすることで、その問題について考える際に、対話への動機づけが高まったり、自分ごととして考えたりすることにつながるということが考えられる。また、オンラインでの対話は、手軽に実施可能であり、様々な地域の多様な背景を持った人と交流できるなどメリットがある。その一方で、特定の場所に皆で集まって活動しているというライブ感やイベント感が弱くなるため、皆で同じテーマを探究し、問いを分かち合っているという感覚が弱くなるというデメリットもある（河野他, 2020）。そこで、マイクラフト上で共同体験をすることによって、オンライン対話の課題である場所性や共同性は一定の水準で担保され、対話が促進されることが考えられる。

以上を含め、本研究ではマイクラフトで擬似的な体験を行った後に、体験にかかわる道徳的な問いについて対話をするものの効果を検証する。体験により、(a) 道徳的な問題を自分ごととして考えることが促されるのか、(b) 道徳的な問題への意識が高まるのか、(c) 現実場面での道徳的な行動を促すのか、を明らかにする。

方 法

対象者

小学校 4, 5, 6 年生 45 名程度 (道徳体験有り群 15 名, 道徳体験無し群 15 名, 比較群 15 名) を予定している。

手続き

以下の群を設定し、各群における介入前後の (a) 道徳的な問題を自分ごととして考える程度、(b) 道徳的な問題への意識、(c) 道徳的な行動をする意図や最近行った道徳的な行動について比較する。また、対話内容についても分析する。

道徳体験有り群 マイクラフト上で「攻撃や迫害されている人を助ける」などの道徳的な疑似体験を 30 分程度行ったうえで、「どうしていじめをしてはいけないの？」などの問いで哲学対話を実施する。

道徳体験無し群 マイクラフト上で建造物を作るなどの遊びを 30 分程度行ったうえで、「どうしていじめをしてはいけないの？」などの問いで哲学対話を実施する。

比較群 マイクラフトや対話には参加しない。

倫理的配慮

本研究は倫理的な配慮について参加者および保護者に説明し、参加者および保護者の同意のうえで参加を求める。また所属大学の倫理審査部会の承認を得たうえで実施する。

仮説

マイクラフト上で疑似体験をした道徳体験有り群は、他の群よりも道徳的な問題を自分ごととして考える程度、道徳的な問題への意識、道徳的な行動をする意図が高く、道徳的な行動が促進されると考えられる。

現在の進捗状況

予備調査

大学生 5 名を対象にマイクラフトを用いた哲学対話の介入を行った。会話には zoom を用いた。介入ではアイスブレイクの後に、その時の気分や考えていることについて話しながら 30 分程度マイ

ンクラフト上で決闘を行ったり、動物や村人を叩いたりする体験をした。そのうえで、参加者から話したいテーマを募り「攻撃とはどういうことか」というテーマで 30 分程度対話をした。対話の中では「良い（許される）攻撃と悪い攻撃がある」という話になり、「スポーツでの攻撃といじめやケンカの攻撃は何が違うのだろうか」という点などを踏まえ、良い攻撃や悪い攻撃について考えた。

参加者には、後日インタビューを実施した。本報告ではインタビューの内容の中でも「自分ごととして考えることができたか」の回答について考える。回答として（表現は一部修正）、「マイクラの世界で疑似的に体験して、そのまま自分の体験、あと他の見てきた経験とかと考えやすかった。今回のフィールドがあったからこそ、ボクシングとかそういう考えにも発展できたと思う（A さん）」などポジティブな回答がみられ、ある程度は体験を通して自分ごととして捉えやすくなっていたことが伺える。一方で、「僕はゲームとかもあんましくなくて、攻撃を身近で感じるっていうか、そういうのがあんまりなくて、自分ごととしては考えてなかった（B さん）」、「自分はゲームと現実を区別しているの、現実とは違う世界のことだなんて思いながらやってた（C さん）」というように、自分ごとになっていない回答もあった。「攻撃するとかを、1 つのボタンをポチポチするだけで行えちゃうっていうのは、非リアル（B さん）」という回答もあったように、操作の簡易性からリアルな体験として受け入れづらい側面もあったことも影響していると思われる。

今後は予備調査の内容を踏まえて介入のプログラムを修正し、子どもを対象とした対話の実施に向けて準備を進めていく。

引用文献

- 河野哲也（編）、得居千照、永井玲衣（編集協力）（2020）. ゼロからはじめる哲学対話—哲学プラクティス・ハンドブック— ひつじ書房
- Lipman, M. (2003). *Thinking in education (2nd ed.)*. Cambridge University Press
- Lipman, M., Sharp, A. M., & Oscanyan, F. S. (1980). *Philosophy in the classroom*. Temple University Press
- 文部科学省（2016）. いじめに正面から向き合う「考え、議論する道徳」への転換に向けて
<https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/doutoku/>（2022 年 12 月 15 日）
- 文部科学省（2017）. 小学校学習指導要領（平成 29 年告示）解説「特別の教科 道徳編」廣済堂あかつき
- 富田英司（2021）. 共同主体性を育成する学習環境—課外活動の課程設計— 愛媛大学教育学部紀要, 68, 89-99.
- 宇佐美公生・室井麗子・大森史博・板垣健（2017）. 哲学対話教育の手法を用いた道徳教育プログラムと教材の新たな開発 教育実践研究論文集, 4, 10-15.