

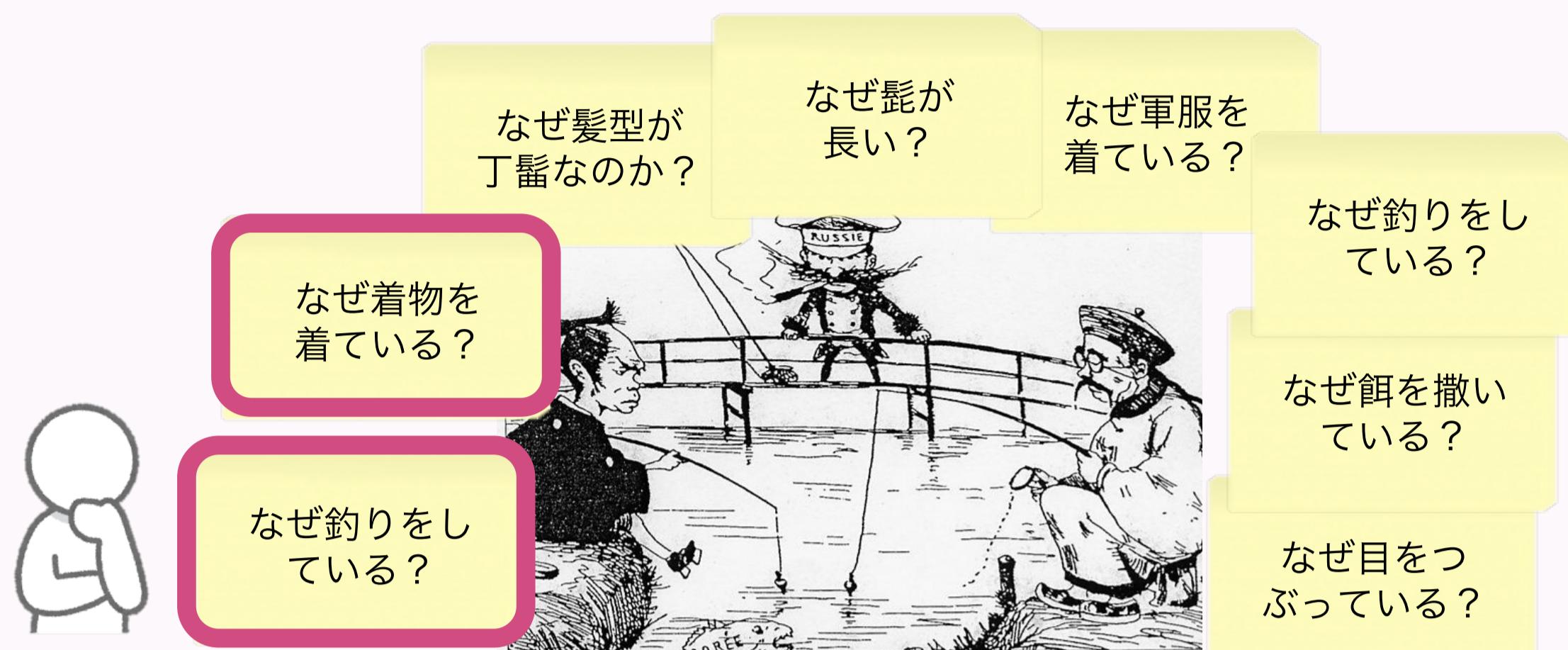
# 歴史的解釈活動支援に向けた風刺画の教材化

大阪府立大学大学院 人間社会システム科学研究科 室谷 大貴, 瀬田 和久, 林 佑樹

## 研究目標：風刺画を利用した歴史的解釈活動の支援

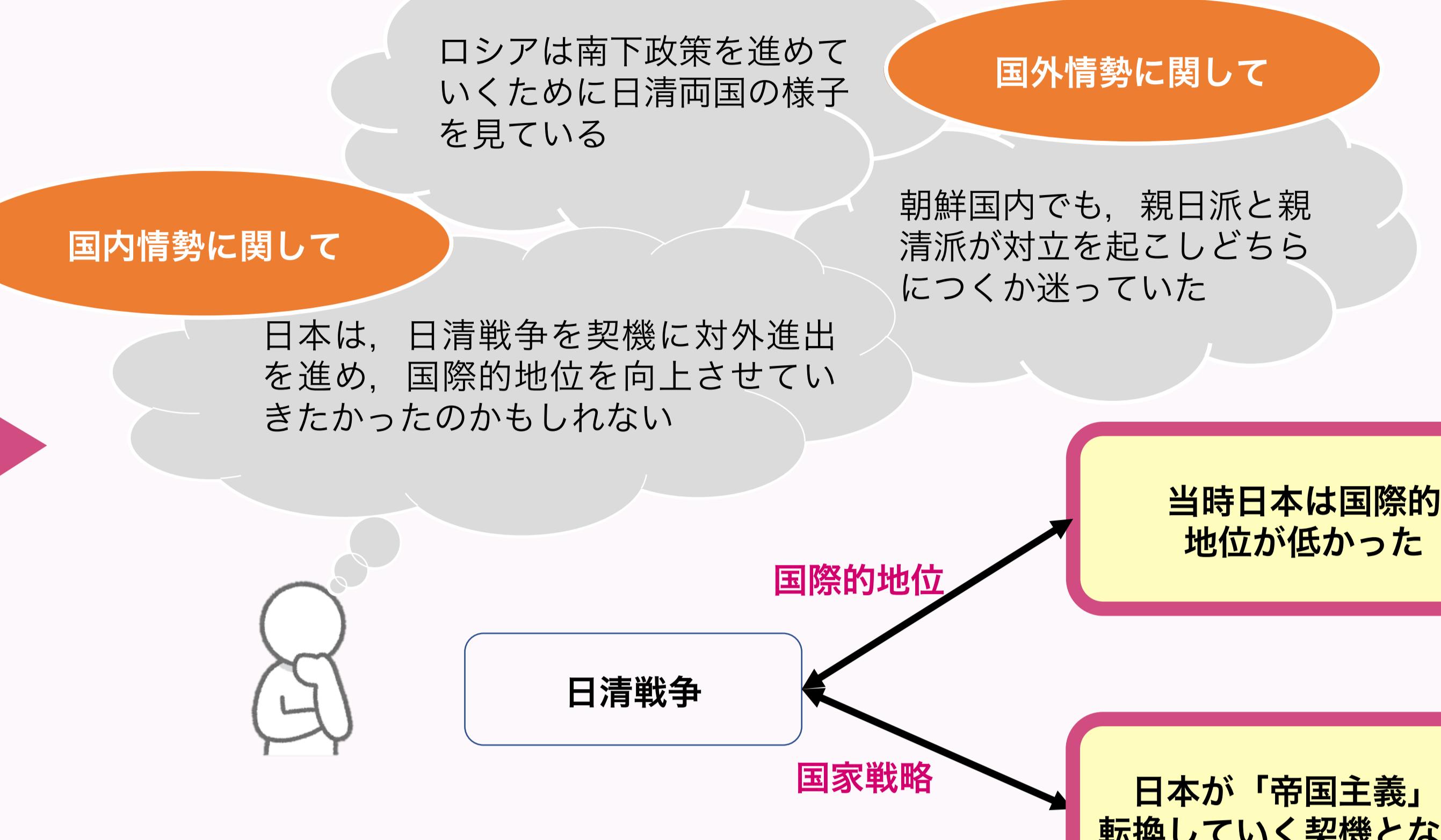
### 研究仮説

歴史解釈活動への入り口として  
風刺画がより良く機能するのではないか



cf. Bigot, F. G. 「Une partie de pêche.」トバエ 第1号 (1887)

- ◆ 社会的な問題や出来事を効果的に要約し、当時の人物が何を考えていたのかということに関して洞察する機会を提供



## アプローチ：風刺画セマンティクスに基づく歴史的解釈活動支援

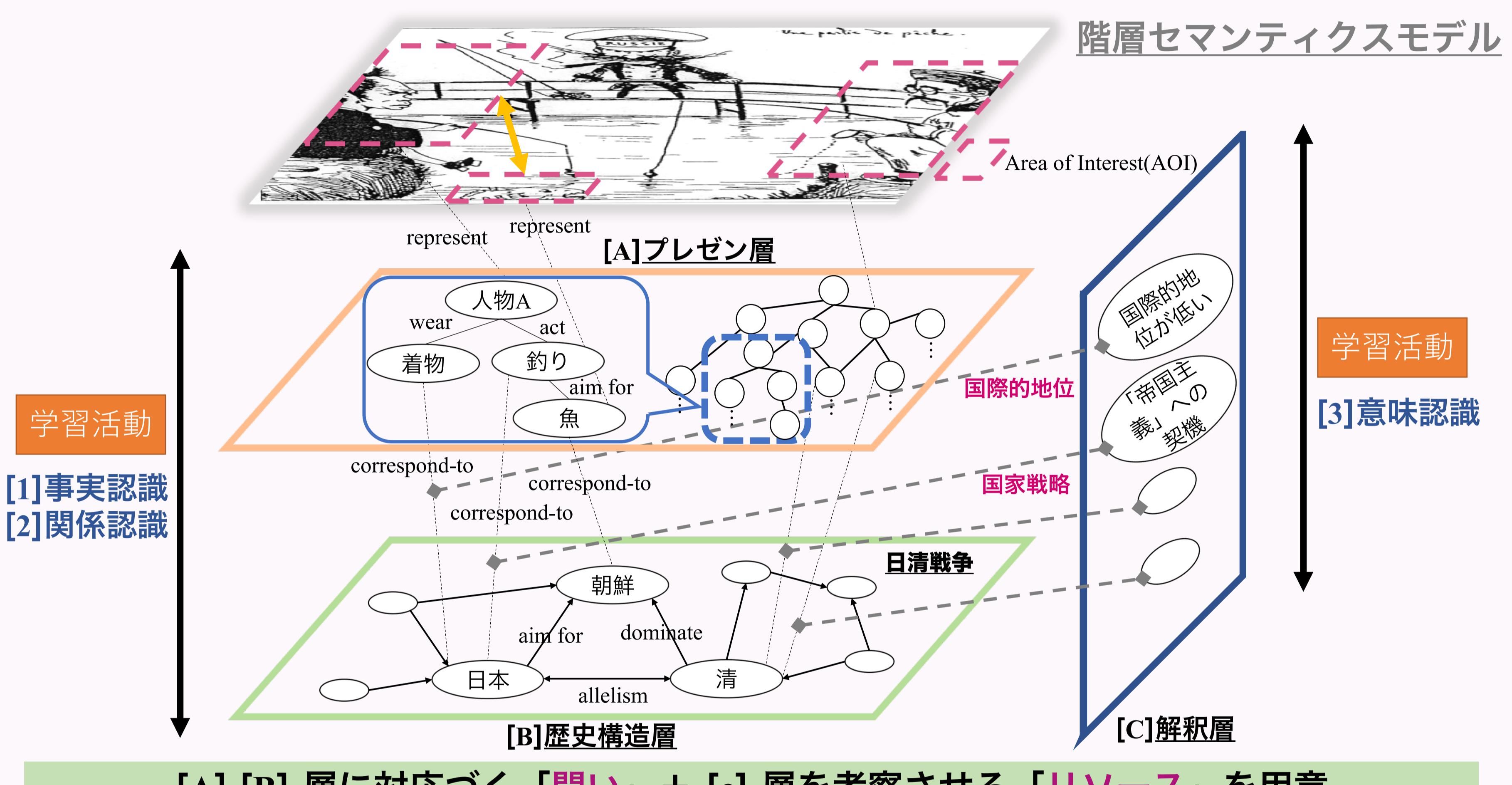
### 困難性

- ① 風刺画を見て歴史的解釈活動につながる疑問を作ること
- ② 疑問を掘り下げ歴史的解釈に至ること

### 学習活動

- [1] 事実認識：描かれている各オブジェクトの状態・動作が何を意味するのかを読み解く
- [2] 関係認識：描かれている各オブジェクト間の違いが何を意味するのかを読み解く
- [3] 意味認識：[1],[2]の理解を統合し歴史的背景を読み解く

cf. 黒田日出男, “姿の仕草の中世史” 平凡社 (1986)



[A], [B] 層に対応づく「問い合わせ」 + [C] 層を考察させる「リソース」を用意

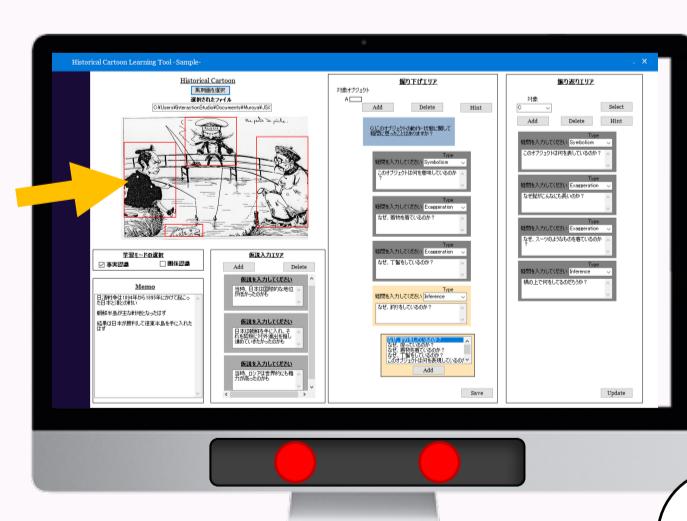
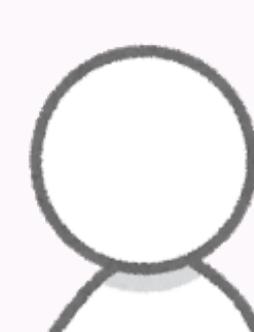
## プロトタイプシステム

### システム設計指針

- ◆ 発見的・探究的な学習活動の尊重
- ◆ システムが具体的な学習対象を誘導するのではなく学習者の活動に追従する

### 対象としている学習者

- ◆ 対象の歴史事象に関して基礎的な知識を身に付けている学習者



学習者の興味対象を捉える仕組みとして Eye Tracker を利用

学習者の視線停留時間に応じた掘り下げを促す

### 掘り下げエリア

掘り下げたいオブジェクトに対して [1], [2] の学習活動を行う

「問い合わせ」を考察するボタン

### 振り返りエリア

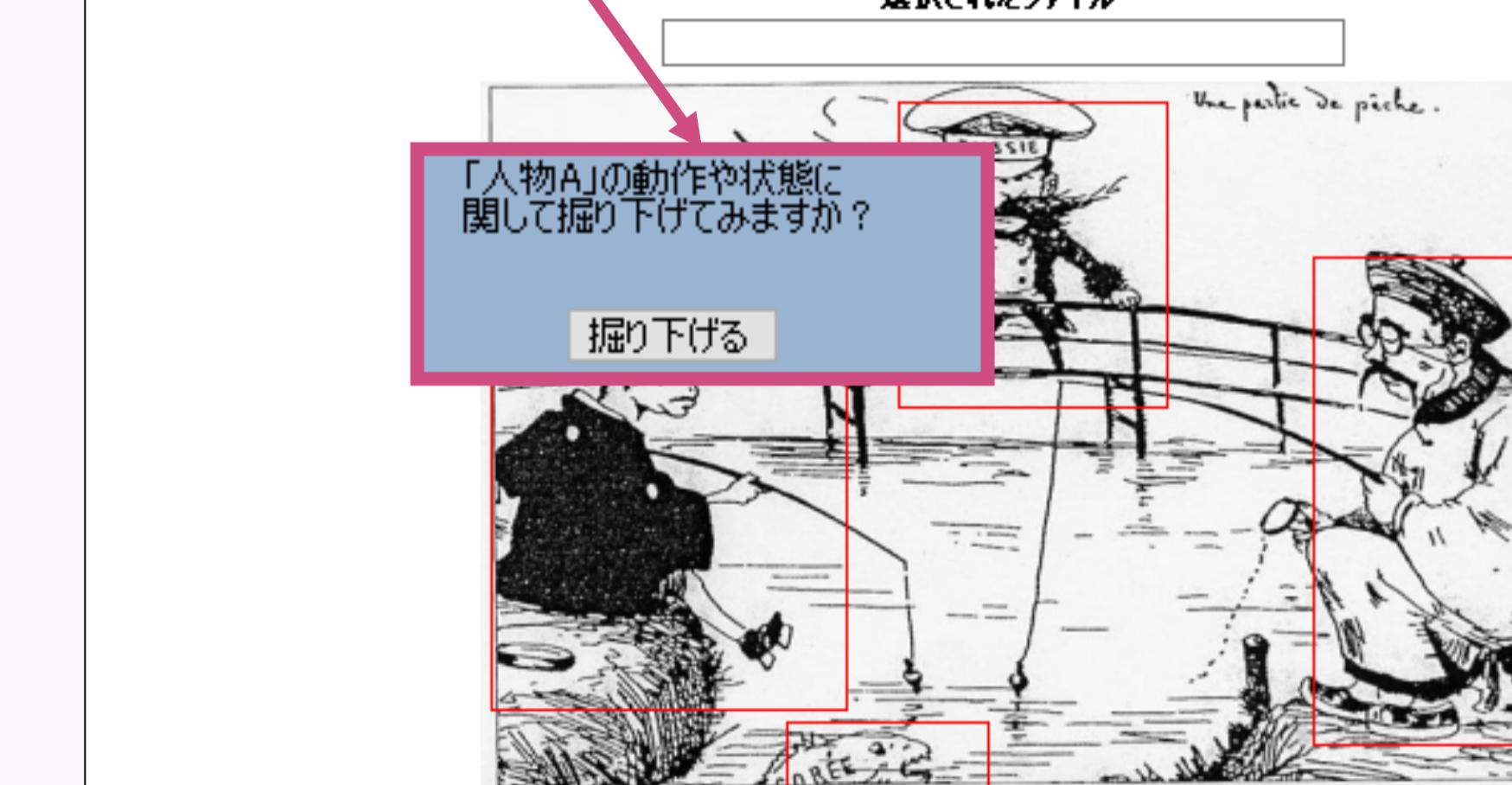
[1], [2] の学習活動を振り返り [3] の学習活動につなげる

Historical Thinking Activities Tool

Historical Cartoon

風刺画を選択

選択されたファイル



学習者は自由に  
学習モードを選択可

システムは、学習者が選択した学習モードに合わせて Area of Interest (AOI) を切り替える

仮説入力エリア  
[3] の学習活動を行う

システムから提示される「問い合わせ一覧」  
学習者は興味のある問い合わせを選択し、掘り下げエリアに追加する

疑問エリア  
回答エリア

「リソース」参照ボタン

## 今後の課題

- ・システム機能の精査と運用法に関する検討
- ・評価実験手法の検討