

# 教育的コミュニケーション活動における関心変化調査について

藤平 昌寿

帝京大学地域活性化研究センター研究員・サイエンスらいおん客員研究員

## 概要

講義や授業、対話やワークショップなど、参加者が自身の知識や知見を深めるために参加する教育的コミュニケーション活動において、参加者の活動のテーマへの関心に何らかの変化があるはずである。その変化を外在化し、分析することにより、活動自体が改善される可能性が出てくる。外在化するための方法について考えたい。

## 1. はじめに

参加者自身が学ぶことを目的として参加する教育的コミュニケーション活動は多岐に亘る。学校等での講義や授業、一般向けの講演会やセミナーなど、比較的多人数の参加者に対し、1名ないし数名程度の教育者が話題や知識などを提供するといった、単方向コミュニケーションがある一方、ゼミ形式・カフェ形式による対話やグループ型ワークショップなど、小規模ながら教育者と参加者が(時には相互学習的に)知識や知見を交換する双方向コミュニケーションなども存在する。

このほとんどが、活動中、あるいはその前後において、活動のテーマについての関心に何らかの変化が起きていると考えられる。例えば、活動中に起こる「なるほど」「それは知らなかった」「面白い」「つまらない」「もっと知りたい」「分からない」「納得できた」等といった、心理的な変化である。これらは通常、参加者自身にしか分からない変化であり、言動や態度等に表出させない限り、その場にいる他の人間ですら知ることが出来ない。

他人が客観的にその変化を知るためには、その変化を外在化する必要がある。外在化の一般的な例としてはアンケート調査が挙げられる。活動終了後に「参加した感想」「興味深かった点」「もっと知りたかった点」「分かりにくかった点」など

を、記述式あるいは選択式などで回答してもらう方法であり、活動前後の変化を知るという点では、比較的实施しやすい方式である<sup>1</sup>。

しかし、活動の“どの部分”で“どのような変化”が起こったのか、この方法ではその細部まで知ることや分析することに限界が生じる。そのため、ICTを活用したいくつかの方法を検討してみる。

## 2. リアルタイムでの関心変化調査

最も理想的な調査方法は、活動中にリアルタイムで関心の変化を調査できることである。

例えば挙手・発言・質問などの具体的な言動があれば、外在化の一部と捉えられるが、それは参加者のほんの一部であり、また言動を起こした本人にとっても、関心変化の内のわずか一部分でしかないであろう。ほとんどの場合、言動の表出をしていない所で、「質問してみたい」「もう一度聞きたい」「よく分からない」「今の意見に賛成」などの変化が生じている。

ICTを活用してこれらの外在化を図る例としては、SNSのハッシュタグなどを利用する例がある。例えば、多人数に対する講演や講義などにおいて、会場内の参加者(時には中継などを用いた外部の参加者も含む)にSNSの利用を呼びかけ、質問や意見などを「#〇〇」(〇〇は任意の文字)

<sup>1</sup> 筆者が実施している「サイエンスらいおんカフェ」では、可能な限りアンケートを取り、その中で活動前後における関心度の変化を回答してもらっている。(本年報前巻参照)

のハッシュタグ付きの書込みで受け付ける, といったものである. これは, 少人数での双方向コミュニケーションにおいても応用可能である.

類似のシステムとしては, ニコニコ生放送やツイキャス<sup>2</sup>のコメント書込みなどがあり, また, 意思を表示するだけであれば, LINE や Facebook, Instagram の各 Live<sup>3</sup>でのいいねボタンなどでも意思表示が可能である. 伊藤(2014)はツイキャスを利用した授業実践を行っている[1].

但し, これらは, 参加者全員が必ずしもユーザではなかったり, 終了後タイムコード付のデータが取得できるものが少なかったりするだけでなく, 例え独自のシステムを組んだとしても, 本来の活動への没入を阻害する可能性を否定できない.

意思表示によるメリットと没入阻害によるデメリットを比較することは避けるが, 阻害要因を可能な限り除去するアプローチとして, 目線や心拍などの生体情報を使った意識変化点の抽出などの可能性が考えられよう.

### 3. リフレクションによる関心変化調査

現状でリアルタイムによる調査が困難ということであれば, 活動後に撮影動画を用いたリフレクション型の調査が考えられる.

活動時の様子を動画で撮影し, 終了後にアップロードした動画を参加者各自に再度見てもらいながら, 活動当時の意識変化のタイミングや内容をボタンやコメントなどによって記録してもらい, タイムコード付きのデータとして取得するものである. イメージとしては, ニコニコ動画<sup>4</sup>のコメントや各種 SNS にアップロードされる動画<sup>5</sup>へのリアクションなどと類似する.

中島(2008)は類似のシステムを, クリッカーを用いて制作, タイムコード付きのデータを取得できるようにし[2], 芝崎(2014)はオープンコンテンツ

を利用した事前学習のための視聴反応モバイルシステムを開発した[3].

もちろん, リフレクション型においても, 参加者には実際の活動の倍の時間を必要とし, 参加者の事後回答の信頼性などの問題がありつつも, 意思表示のメリットは享受できるものと考えられる.

### 4. おわりに

今回は, 関心変化調査について, 2 つの方向性を示したに過ぎないが, 引き続き, 本テーマに関してのリサーチや実践を続けていく予定である.

関心の変化点やその際のきっかけが分かることにより, 活動自体の更なる改善に繋がり, 参加者自身のモチベーション向上に寄与する可能性も高まる, という好循環が期待できる.

このことにより, 一部のコミュニケーションにおける「何のためにやるのか?」「効果や成果が分かりにくい」といった指摘に対しての, 回答に寄与することも期待しつつ, 本稿を締めたい.

謝辞 本稿の投稿に際し, 機会を提供していただいた LT 開発室の皆様へ感謝申し上げます.

### 参考文献

- [1] 伊藤大河, “ツイキャスを活用した遠隔教育に関する授業実践”, 日本教育情報学会第 30 回年会論文集, pp202-203, 2014
- [2] 中島平, “レスポンスアナライザによるリアルタイムフィードバックと授業映像の統合による授業改善の支援”, 日本教育工学会論文誌, No.32, pp169-179, 2008
- [3] 芝崎順司, “オープンコンテンツを利用した事前学習のための視聴反応モバイルシステムの開発と利用評価”, 教育メディア研究, Vol.21, No.2, pp25-37, 2014

<sup>2</sup> ニコニコ生放送・ツイキャスともに, ライブストリーミング型の動画共有サービス. 視聴者がリアルタイムでコメントすることにより, 放送者や他視聴者にそのコメントが共有される.

<sup>3</sup> 表記の各 SNS 上にあるライブストリーミング型の動画共有サービス. 視聴者がリアルタイムで「いいね」などのボタンを押すことにより, その意思が放送者や他視聴者に共有される.

<sup>4</sup> 非同期型の動画共有サービス. ニコニコ生放送と違い, リアルタイムではなく, 視聴者が視聴したタイミングでコメントを動画上に登録できる.

<sup>5</sup> ニコニコ動画同様, 非同期型の動画共有サービス. 視聴者がそれぞれ視聴した際に, コメントやボタンなどを書込み, それらタイムラインとして蓄積されていくものもある.