

日本教育工学会第28回全国大会

(ペーパー：pp.462-463, PDF：pp.513-514)

テキストCMC環境での議論 における社会的存在感

山田政寛 (金沢大学)

北村智 (東京経済大学)

松河秀哉 (大阪大学)

御園真史 (島根大学)

ソーシャルメディア時代

Facebook、Twitter、Mixiの利用が広がってきて
いるが・・・

ソーシャルメディア時代

Facebook、Twitter、Mixiの利用が広がってきているが・・・

**依然として、コミュニケーション媒体
はテキストが主流**

ソーシャルメディアの教育利用

いろんな教育機関で教育利用されてきているが

ソーシャルメディアの教育利用

いろんな教育機関で教育利用されてきているが

**何を以て、「良い（悪い）」とするのか、
議論がされている状況にある**

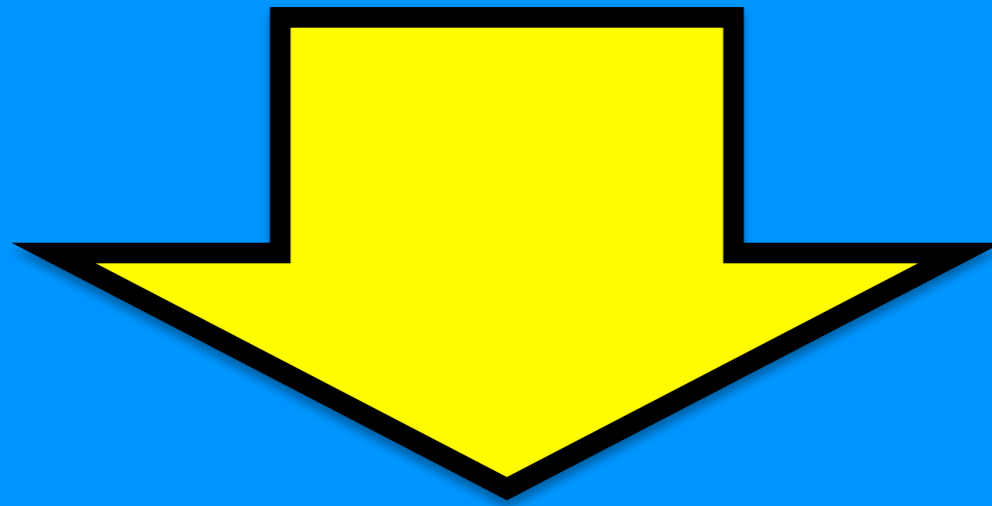
社会的存在感への注目

- **協調学習、特に分散型のCSCLの広がり、その背景理論に当たる社会構成主義的学習観の広がり**
 - **学習の情意面に対する他者との関係性の影響 (望月ほか, 2004; 松河ほか, 2004; 松田ほか, 2005など)**
 - **学習意欲と参加度の向上による学習成果の向上に期待 (Garrison & Anderson, 2003)**

社会的存在感への注目

授業 特に分散型のCSCCLの広がり

CSCCLにおける対人相互作用を活発化



「社会的存在感」の注目

社会的存在感の定義と時代の流れ

- 「他者との相互作用において、他者の顕現性の程度、またその結果として起こる対人関係の顕現性の程度」 (Short et al., 1976)

社会的存在感の定義と時代の流れ

- 「他者との相互作用において、他者の顕現性の程度、またその結果として起こる対人関係の顕現性の程度」 (Short et al., 1976)
- 「媒介しているコミュニケーションにおいて相手を『現実を目のたためにいる』と感じられる程度」 (Gunawardena & Zittle, 1997)

社会的存在感の定義と時代の流れ

- 「他者との相互作用において、他者の顕現性の程度、またその結果として起こる対人関係の顕現性の程度」 (Short et al., 1976)
- 「媒介しているコミュニケーションにおいて相手を『現実を目のたためにいる』と感じられる程度」 (Gunawardena & Zittle, 1997)
- 「使用しているコミュニケーション媒体を通じて、探求の共同体において実際にその場にいる人間のように社会的、且つ感情的に自己投影する能力」 (Garrison et al., 2000)

社会的存在感の定義と時代の流れ

- 「他者との相互作用において、他者の顕現性の程度、またその結果として起こる対人関係の顕現性の程度」 (Short et al., 1976)
- 「媒介しているコミュニケーションにおいて相手を『現実を目のたためにいる』と感じられる程度」 (Gunawardena & Zittle, 1997)
- 「使用しているコミュニケーション媒体を通じて、現実の共同体において実際にその場にいる

情報技術等の発展、また研究者の立場で様々な解釈がされ、測定方法が提案されている

社会的存在感の3つのとらえ方 (山田・北村, 2010)

	重視する点	特徴
メディアの違い (Short et al., 1976)	メディアの特性	受容するもの
相互作用の認識 (Gunawardena & Zittle, 1997など)	相互作用の状態と、それに対する学習者の認識	受容するもの
表現の違い (Garrison et al. 2000)	学習者の能力/ 行為	示すもの

社会的存在感の3つのとらえ方 (山田・北村, 2010)

	重視する点	特徴
メ (Sh	<div data-bbox="252 655 2529 1562" style="background-color: #0070C0; color: white; padding: 20px; text-align: center; border: 2px solid black;"> <p>この3者間の関係は十分に検討はされていない状況ではない</p> </div>	
相 (G Zi		
表現の違い (Garrison et al. 2000)	学習者の能力/ 行為	示すもの

研究の目的

- **メディア、相互作用、発言、それぞれによる社会的存在感の関係を検討する**
- **本稿ではメディア特性、相互作用の状態による認識に関する社会的存在感の構成要素について分析の経過報告する**

方法

- **被験者：72名の大学生・大学院生（男性38名女性34名）**
 - **3人1組で実施したグループ：22組**
 - **2人1組で実施したグループ：3組**
- **課題：NASAゲームの変形版**
 - **「砂漠で遭難した時に持って行く12のアイテムについて優先順位をつける」**

手続き

- **実験の説明 (5分)**
- **事前質問紙回答 (10分)**
 - **Gunawardena (1995)の12の形容詞対を使用 (メディアの特性受容)**
- **個人回答 (10分)**
- **ディスカッション (40分)**
- **事後質問紙回答 (10分)**
 - **Gunawardena & Zittle (1997)とArbaugh et al. (2010)の質問項目を使用 (一部、実験に合うように修正)**

分析方法

- **事前（メディア）事後で回収した質問紙別に因子分析（ポリコリック相関行列を用いた主因子法による因子分析，プロマックス回転）を行い、構成要素を検討した**

注：原稿には「主成分法」となっていますが、正しくは「主因子法」です。申し訳ありません。

結果（メディア特性）

項目	楽しさ	コミュニケーション	有用性	共通性
興味がない-興味深い	<u>.797</u>	.027	.020	.660
単調な-刺激的な	<u>.796</u>	-.093	.021	.600
魅力がない-魅力的な	<u>.757</u>	-.084	.229	.671
不活性な-イキイキとした	.463	.324	.006	.425
非人間的な-人間的な	-.178	<u>.781</u>	-.043	.535
機械的な-人間的な	.323	<u>.576</u>	-.221	.509
非社会的な-社会的な	-.239	<u>.494</u>	.267	.325
個人に閉じた-対話的な	.174	<u>.486</u>	-.144	.296
活発的ではない-活発的な	.148	<u>.485</u>	.056	.328
不信な-信頼できる	.015	<u>.434</u>	.065	.212
非効率的な-効率的な	.062	-.099	<u>.771</u>	.590
役に立たない-役に立つ	.193	.019	<u>.600</u>	.466
遅い-即時的な	.116	-.086	<u>.595</u>	.379
感覚的でない-感覚的	-.103	.387	<u>.418</u>	.368
固有値	3.662	1.469	1.234	

結果 (相互作用)

項目	グループの 一体感	CMC の有 用性	楽しさ	共通 性
今回の議論で、他の参加者と協力している感覚を持つことができた	<u>.877</u>	.080	-.107	.762
他の参加者のことを知ることで、議論のグループに所属している感覚を得られた	<u>.813</u>	-.095	.079	.662
自分のことを話すことで、議論のグループに所属している感覚を得られた	<u>.725</u>	.068	-.055	.539
オンラインで、他の参加者と気軽に交流できた	<u>.720</u>	.236	.073	.768
他の参加者の発言は、人間らしくなかった	<u>-.711</u>	.214	-.057	.459
オンラインでの議論は気軽にできた	<u>.663</u>	.195	.127	.680
自分の考え方は他の参加者に受け入れられたと思う	<u>.644</u>	-.020	-.121	.358
他の参加者のそれぞれについての印象をもつことができた	<u>.564</u>	-.066	.157	.383
オンラインコミュニケーションで言いたいことを伝えるのは気軽にできる	<u>.562</u>	.315	.010	.564
文字だけのコミュニケーション手段を通じて、会話を行なうのは苦ではない	-.149	<u>.841</u>	.142	.695
人と対話する上で、コンピュータ上でのコミュニケーションは有用だと思う	.292	<u>.720</u>	-.107	.717
コンピュータ上でのコミュニケーションは他の人と議論をするための優れたツールだと思う	.184	.710	-.028	.630
文字だけのコミュニケーションにおいて、自己紹介するのは苦ではない	-.012	-.033	<u>.789</u>	.601
文字だけでの議論の参加するのは苦ではない	-.038	.397	<u>.638</u>	.671
他者と対話するのは苦ではない	.167	-.120	<u>.582</u>	.406
固有値	6.384	1.429	1.081	

まとめ

- **メディアの特徴受容に関する社会的存在感は3因子（楽しさ、コミュニケーション、有用性）から構成されていることが示された**
- **相互作用の状態による受容に関する社会的存在感も同様に3因子（グループの一体感、CMCの有用性、楽しさ）から構成されていることが示された**

まとめ

- **メディアの特徴受容に関する社会的存在感は3因子（楽しさ、コミュニケーション、有用性）から構成されていることが示された**
- **相互作用の状態による受容に関する社会的存在感も同様に3因子（グループの一体感、CMCの有用性、楽しさ）から構成されていることが示された**

（受容される）社会的存在感を高める観点が見えてくる可能性

今後の課題

- 因子の命名を再検討する
- 社会的存在感に分類される発言と各因子の関係性について分析を行っていく（学習者の能力・行動の観点からみた社会的存在感の分析）
 - 本人がどういう発言をしたのか、他者はどう
いう発言をしたのか分けて分析した方が
良いかもしれない

今後の課題

- 因子の命名を再検討する
- 社会的存在感に分類される発言と各因子の関係性について分析を行っていく（学習者の能力・行動の観点からみた社会的存在感の分析）

- 本人がどういう発言をしたのか、他者はど

授業設計やシステムに活用するに加え、今後の社会的存在感を援用する研究に対して、社会的存在感の全体像について検討する土台を提案することが可能となる

ご質問やコメントを

お願いいたします

mark@mark-lab.net

<http://mark-lab.net/>

Twitter: @mark_yk