

テキスト CMC 環境での議論における社会的存在感

Social Presence in Group Discussion on Text-based Computer-Mediated Communication

山田 政寛*1

北村 智*2

松河 秀哉*3

御園 真史*4

Masanori YAMADA*1

Satoshi KITAMURA*2

Hideya MATSUKAWA*3

Tadashi MISONO*4

*1 金沢大学

*2 東京経済大学

*3 大阪大学

*4 島根大学

*1 Kanazawa University

*2 Tokyo Keizai University

*3 Osaka University

*4 Shimane University

〈あらまし〉 近年、ソーシャルメディアの広がりにより、世界的に社会的存在感理論を援用した研究が増えてきている。社会的存在感は「メディアを介した相互作用によって、相手がそこにいると感ぜられる程度」と定義されるが、情報技術や学際的研究の発展により、社会的存在感の捉え方が多様になってきており、大きく 3 つに整理される。しかし、3 つの社会的存在感の関係は十分に検討されていない。本研究では 3 つの社会的存在感を検討することを目的とする。本稿では本研究のために行った試行実験の結果について中間報告をする。

〈キーワード〉 CSCL, ソーシャルメディア, オンラインディスカッション, 社会的存在感

1. はじめに

ネットワーク環境の充実が進み、ビデオベースのコミュニケーションも実用的なものとなった。しかし、近年、普及が広がっているソーシャルメディアにおいても、Twitter の授業での活用などに代表されるように、実践的には未だテキストベースの Computer-Mediated Communication (CMC) が重要な位置を占めている。

このようなテキストベース CMC の教育利用において注目されている概念に社会的存在感がある (山田・北村 2010)。社会的存在感とは元来「メディアを介した相互作用によって、相手がそこにいると感ぜられる程度」と定義されるが (Short et al. 1976)、その概念の批判的検討と研究の進展により、大きく 3 つの捉え方がある (山田・北村 2010)。だが、その 3 つの社会的存在感の関係は十分に検討されているわけではない。そこで本研究では、メディアの特性に対する認識としての社会的存在感、実際の相互作用の状態に対する認識としての社会的存在感、発言によって示される参加者の能力としての社会的存在感の関係を検討することを目的とする。

上記の目的のために行なった実験の結果から、本稿ではメディアの特性に対する認識および実際の相互作用の状態に対する認識としての社会的存在感の構成要素について報告する。

2. 方法

2.1. 実験の概要

実験は 3 人 1 組または 2 人 1 組で実施され、インターネットにより 3 つの大学の実験室に設置されたコンピュータを接続して行なった。

参加者は事前調査票にコンピュータ上で回答した後、実験課題 (NASA 課題の変形である「砂漠で遭難したときどうするか」という課題) に単独 10 分取り組んだ。その後、コンピュータ上でのテキストによるコミュニケーションで 40 分間、議論を行ない、グループで実験課題の解答を作成した。グループで実験課題に取り組んだ後、参加者は事後調査票にコンピュータ上で回答した。

2.2. 参加者

参加者募集は 4 大学で個別に行ない、3 大学で 1 度の実験を行なうよう調整した。参加者は大学 1 年生～4 年生および修士課程大学院生の男女 72 名 (男性 38 名、女性 34 名) であった。3 人 1 組で実施したグループは 22 グループ、2 人 1 組で実施したグループは 3 グループであった。

2.3. 測定

事前調査票ではメディアの特性に対する認識としての社会的存在感に関する項目 (Gunawardena 1995) への回答を求めた。

実際の相互作用の状態に対する認識としての社会的存在感に関する質問項目は Gunawardena & Zittle (1997) および Arbaugh et al. (2010) をもとに本研究の状況に合わせて作成した。それらの質問項目を事後調査票に含め、

参加者に回答を求めた。

3. 結果

3.1. メディアの特性に対する認識

事前調査票によって取得した SD 法による 16 項目（7 件法）の回答結果についてカテゴリカル因子分析（ポリコリック相関行列を用いた主成分法による因子分析，プロマックス回転）を行った。共通性および因子負荷量から最終的な分析では 14 項目を用いて，3 因子解を採用した。

第 1 因子は「楽しさ」（4 項目）。第 2 因子は「コミュニケーション」（6 項目）。第 3 因子は「有用性」（4 項目）とした。表 1 に結果を示す。

表 1 メディアの特性に対する認識

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

3.2. 相互作用の状態に対する認識

事後調査票によって取得した 17 項目（5 件法）の回答結果についてカテゴリカル因子分析（ポリコリック相関行列を用いた主成分法による因子分析，プロマックス回転）を行った。共通性および因子負荷量から最終的な分析では 15 項目を用いて，3 因子解を採用した（表 2）。

第 1 因子は「グループの一体感」（9 項目）。第 2 因子は「CMC の有用性」（3 項目）。第 3 因子は「楽しさ」（3 項目）であった.. 表 2 に結果を示す。

4. 結論と今後の課題

分析の結果，メディアの特性と相互作用の状態から見る社会的存在感それぞれが 3 因子構造であり，類似した解釈が可能な因子があることが示された。本稿の結果を受け，各因子の関係と発言データとの関係を整理し，マルチレベル分析の観点も加えて，3 つの社会的存在感の関係を検討したい。

表 2 相互作用の状態に対する認識

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	.877	.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	.813	-.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が得られた	.725	.068	-.055	.539
オンラインで、他の参加者と気軽に交流できた	.720	.236	.073	.768
他の参加者の発言は、人間らしくなかった	-.711	.214	-.057	.459
オンラインでの議論は気軽にできた	.663	.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	.644	-.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	.564	-.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	.562	.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	.841	.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	.720	-.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	.789	.601
文字だけでの議論の参加するのは苦ではない	-.038	.397	.638	.671
他者と対話するのは苦ではない	.167	-.120	.582	.406
固有値	6.384	1.429	1.081	

参考文献

- Arbaugh, J.B. et al. (2010) Subject matter effects and the Community of Inquiry (CoI) framework: An exploratory study. *Internet and Higher Education*, 13, 37-44
- Gunawardena, C.N. (1995) Social presence theory and implications for interaction and collaborative learning in computer conferences. *International Journal of Educational Telecommunications*, 1, 147-166
- Gunawardena, C. N. and Zittle, F. J. (1997) Social presence as a predictor of satisfaction within a computer-mediated conferencing environment. *American Journal of Distance Education*, 11(3), 8-26
- Short, J. et al. (1976) *The Social Psychology of Telecommunication*.
- 山田政寛・北村智 (2010) CSCL 研究における「社会的存在感」概念に関する一検討. *日本教育工学会論文誌*, 33(3), 353-362