

社会人のオンライン学習環境における心地良い居場所を実現するツールの開発

Developing a tool which provides comfortable place in online learning environment for adults.

京都芸術大学 大学院 芸術研究科 学際デザイン研究領域 山田 亜紀子、梶田 直美、浅井 由剛、早川 克美

1. はじめに

研

- 人生100年時代における大人の学びの重要性が 認識されつつある
- オンラインでの活動が増加し、活気を帯びている
- 社会人学生は、学習以外での学生同士のコミュニ ティに期待している。しかし、オンラインの場だけ では、他に学んでいる仲間とつながりを作りにくい



社会人たちがリアルに会う場がない中、 学生間の関係性を育むための 心地の良い居場所の存在が必要である

BtoC 330,930 350,000 BtoB 291,750 300,000 235,400 250,000 218,500 257,800 233,800 200,000 205,500 150,000 153.500 100,000 50,000 106,750 97,130

課題

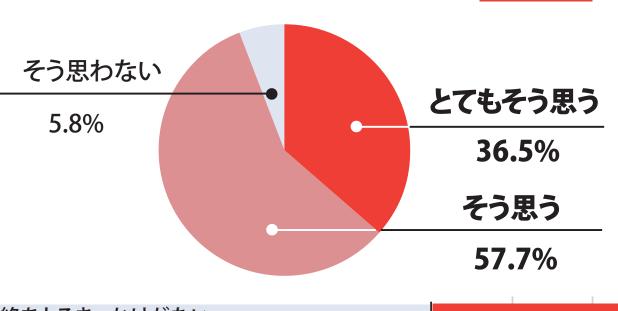
時間がない、タイミングがあわない

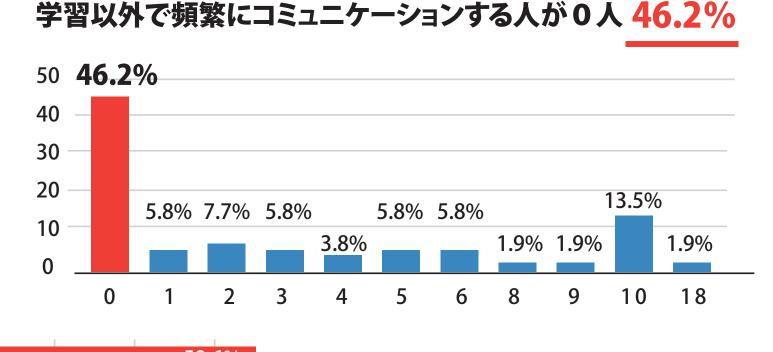
きっかけがないため参加しにくい

人となりがわかるのに時間がかかる

e ラーニング市場規模は 拡大傾向

コミュニティは将来自分のためになると思う 94.2%





連絡をとるきっかけがない 59.6% 38.5% 課題で同じグループになっていない 11.5% 相手がコミュニティの活動に積極的ではない 21.2% 相手の反応が想像できない コミュニケーションを取りたいと思ったことはない 11.5% 1.9% ゼミメンバー以外とコミュニケーションを取る時間がない

コミュニケーションを取りたいけれど、取れない要因 コミュニケーションがとれない理由 1 位: 課題グループ以外のきっかけがない

2021年7月実施 IDS学生アンケート(回答数52)より

2. 課題とアプローチ

学生アンケート・インタビューからのインサイト

学習以外でのオンラインのコミュニティは、きっかけがあれば参加しや すいが、時間が決まっている ZOOM 飲み会のような場だと時間やタイ ミングがあわなく参加できない人が居る。

また、参加ができた場合でも、オンラインでは他の参加者の為人がわ かるのに時間がかかり、反応が不安で話したりリアクションをすること を躊躇する人も多い。

これらの課題を乗り越えることができれば、 オンラインでもつながりやすく色々話すこと ができるようになり、心地の良さが向上する。 その場でやりとりを見ているだけでも心地が 良いと感じる人も現れる。





実現したい 4 要素

会話が自然に発生するきっかけがある なかなか機会がない、話のきっかけがわからない

気軽な内容でやりとりできる ポジティブ・ネガティブ、つぶやきのような内容

時間の制約があってもやりとりできる 社会人が多いという特性上、すぐに返信を求めない

人となりがわかるやり取りができる 本音がでる・出せる



アンカーフック

アプローチ:課題解決のための要素を満たすツール [ANnKA-HOOK] の開発

3. プロトタイピング

反応が不安。

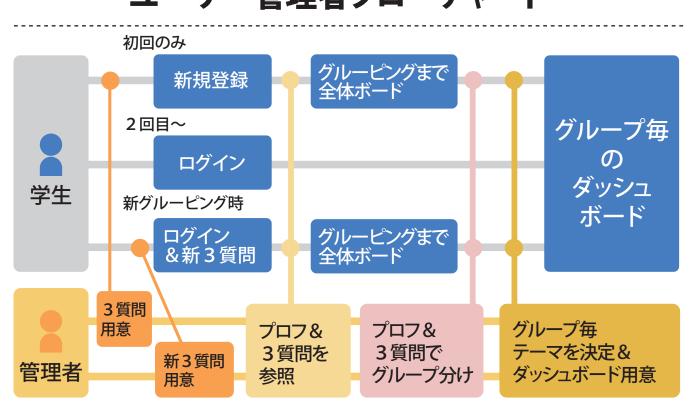
会話が自然に発生する「きっかけ」のデザイン 自己紹介 +

コミュニケーションのフックとなる3つの質問に回答



プロフィールカード作成 きっかけ創出

ユーザ・管理者フローチャート





非同期でカジュアルなコミュニケーションが可能になるツール

お題とグルーピング理由

実現したい 4 要素 気軽に会話が開始できる

登録時に回答してもらった「コミュニケー ションのフックとなる 3 つの質問」やプロ フィールから、会話のお題とグルーピングを 決定、共通のお題があることで初対面でも 会話が発生しやすい

共通点がわかる

何故そのグループになったのかを明示する ことで、参加者同士の共通点が見えやすく

テキストチャット

気軽なやりとりが可能 テキストやリアクションボタンで気軽にコミュ ニケーションできる

非同期でやり取り可能 リアルタイム性を重視する ZOOM のような ビデオベースとは異なり、非同期でのやり取 りを実現する

プロフィール 3アクセル子 出身地: 神奈川 / 現在のお住まい: 神奈川(川崎) 動物点いは渡て、最外とあっているかな? 好奇の研治で 色々やってみたい、どんなときも楽しく過ごしたい! と 実現したい 4 要素 2 4 メンバー一覧表示 どんな人が同じグループに属しているか一目でわかる

人となりが垣間見える 自己紹介や登録時の3つの質 問の回答を表示することで、会話のきっかけ材料と

オンライン・オフライン表示 偶然オンラインのユーザが見つかるとうれしい

ホワイトボード

実現したい 4 要素 2 3 4

気軽に書き込める 伝言掲示板のように気軽にコミュニケーションで

写真やイラストなどを貼り付けて、テキストだけで

写真・イラストでコミュニケーション

はしきれないコミュニケーションが可能

社会人学生たちが ANnKA-HOOK でつながりのきっ かけを得られ、結果として心地の良い居場所と感じら れるかを確認する。

4. プロトタイプ検証

【2021年11月実施】参加17名 (以下、第1期)

○ 4 グループをファシリテータ有無のケースに分け、 5 日間 × 2 クール実施

【**2022 年 5 ~ 6 月実施**】参加 **30 名** (以下、第2期)

- (1) ファシリテータ有無のケースに分け、 話したい話題を選んでもらい、同じ回答の人を グルーピング、6.5 日間 × 2 クール 実施
- (2) プロフの共通項からグルーピングし、
- 6.5 日間 × 1 クール 実施
- (3) グルーピングを行わず、自分の興味のあるお題を選択 6.5 日間 × 1 クール 実施

【そのほか、2021年との主な違い】

○ リマインドメール送信

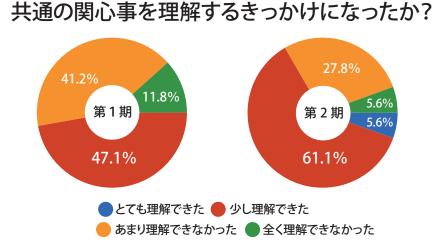
○ 後半は積極的にファシリテータが介入

5. 検証結果

つながりのきっ かけが得られ る場であった

アンケートで、第1期のテストでは 47%、第2期のテストでは 65% が 「共通の関心事を理解できた / 少し理解できた」と回答 得られた意見

- 同じグループになることで、授業等で接点のなかったメンバーの人となりを少し知る ことができた(ポジティブ)
- グループが以前一緒になったかどうか顔写真などで思い出せるような仕掛けがあると



概ね、心地の 良い居場所と なった

良い(工夫の余地あり) 居心地の概念を参考に、3 つの軸、6 つのチェック項目で評価し、ANNKA-HOOK が概ね心地の良い居場所となり 得たと結論付ける

得られた意見 ○ 公平性については、特定の話題に偏りチャットに入りづ らい人が居た、海外からのアクセスが難しかった ○ 社会的密度は、グループ人数が多すぎず適切であった

(第1&2期アンケート・インタビューより) ○ ポジティブな印象を持った、との意見が第1期は6割、 第2期は7割と過半数。支援、互助については健康の 話題になったときに見られた(第2期)

「心地の良さ」の3要素 | 評価項目(6つの Well-being に関わる要素) | 第1期 | 第2期 グループ内の人数 Δ 0 0 □ 11. 社会的密度 1. 他者との関係性 0 Ⅲ. メンバー間の共通の基盤 第2期 2. 本来の自分で いられる ② IV. ポジティブな交流と雰囲気 83.3% ♥ V. 社会的支援・交換を伴う互助 3. 未来への納得感 ● 多かった ● ちょうど良かった **VI.** パーソナライズされた交流 ● 少なかった ● とても少なかった

適切なファシリ テータ介入が 有効

- ファシリテータがいるグループのほうが会話を回そうとする参加者が出にくく、発言数が少ないという結果となった。ファシリテータが必要 だと感じた人は 41% であった。
- 第2期は、ファシリテータが**会話があまりされていない場合にのみ声掛けおよび会話のネタを投稿する**よう心がけた。発言数、リプライ数、 リアクション数が増え、パーソナライズされた交流(全体呼びかけや個人へのメンション等)も促進された。 アンケートやインタビューからも、ファシリテータがいたほうが良いとの意見が多数あった。(67%が必要と回答)

ツールに関する 気付き

時間の制約が

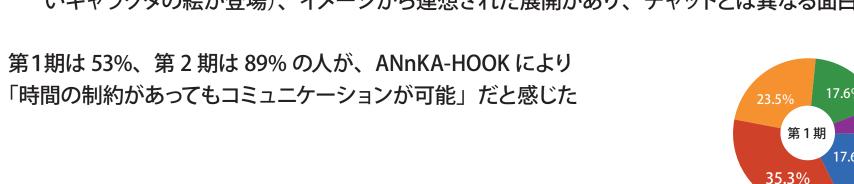
コミュニケー

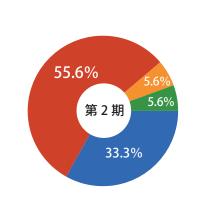
ション可能

あっても

- ○ ツールの存在をうっかり忘れがちになる。リマインドメールがあったほうが良いといえる。
- 良いとの意見があった い特徴的なコミュニケーションが行われた。お題に囚われない話題が出やすく(例:お題と関係のな いキャラクタの絵が登場)、イメージから連想された展開があり、チャットとは異なる面白さがあった。







● 可能だと感じた ● まあまあ可能だと感じた ● 少し難しいと感じた ● 難しいと感じた

- ファシリテータの介入タイミングが難しいため、補助機能や 自動化ができると良い(参加者のアクセスや書き込み状況 などにあわせ)

6. 考察と展望

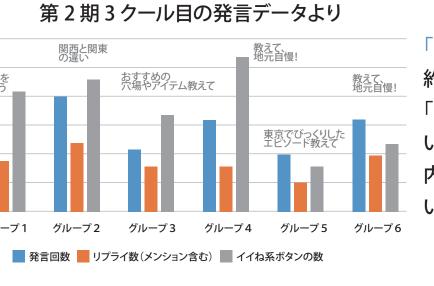
考察1 グルーピングとお題の提示が重要なポイント

グルーピングにより、社会的距離を適切にでき、発言しや すい環境をつくることができた

良いお題の提示により、これに沿った書き込みが行われや すくなり、人となりが見え、ポジティブな交流に発展する 結果、学習以外のタイミング・気軽な内容で話すきっかけ として ANnKA-HOOK が機能した(右図参照)

考察2 つぶやき型と会話型の2パターンの書き込みが あり、会話型が心地の良い居場所を形成するために重要

- → 第1期は、つぶやきで終わってしまうケースが多々あり、 リアクションのしやすさに課題があった
- → 第2期では、適切なファシリテータの介入により、リアク ション、会話が増え、「未来への納得感」が向上した



「■発言回数」に対して 約半数が発言に対する 「■リプライ」になって いることから、グループ 内での会話が行われて いることがわかる。

考察3 つながるきっかけを得たいがなかなか機会が持て ていない初期に、ツールが有効

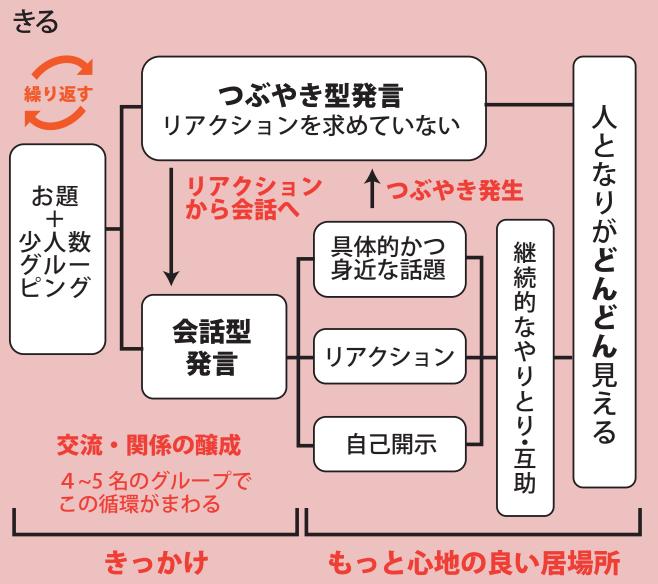
第1期は入学後半年以上経過した11月に行い、第2期は 入学後2か月に行ったことで、第2期のほうがポジティブな 交流が出来たと感じ、共通の関心事を理解できた度合いも 高かったことから、ANnKA-HOOK のような場はオンライン 学習を開始した初期段階で行うことが有効であるといえる

課題:

会話が人とお題に依存する点もあり、適切なお題提示や グルーピングの仕掛けに工夫の余地がある

ANnKA-HOOK で実現出来たことの図解

図のように循環し、交流が増え関係性が醸成され、 人となりが更にみえることにつながる グルーピング変更を複数回繰り返すことで、ユーザ全体 にとって ANnKA-HOOK が心地のよい居場所となる 学習グループのチームワーク向上への好影響が期待で



まとめと展望

ANnKA-HOOK は、きっかけを得て人と なりを知ることが出来る心地の良い居 場所として機能した。プロトテストから 見えた課題を解決していくことで、実際 のオンライン学習の場で学生同士がよ り深く関わることを促進できるツールの 実現につながる。

お題の提示は

決められたお題ではなく、「お題が選べる / あるいはフリートークが良い」との意見が第1期のインタビュー、第2期の途中アンケートで多く出 た(6割)ため実施した。 しかし、結果は「選べてよかった(5%)」に対し「話題に入りにくなった(28%)」と回答があり、お題があったほうが良いと感じる人が多かった。