

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

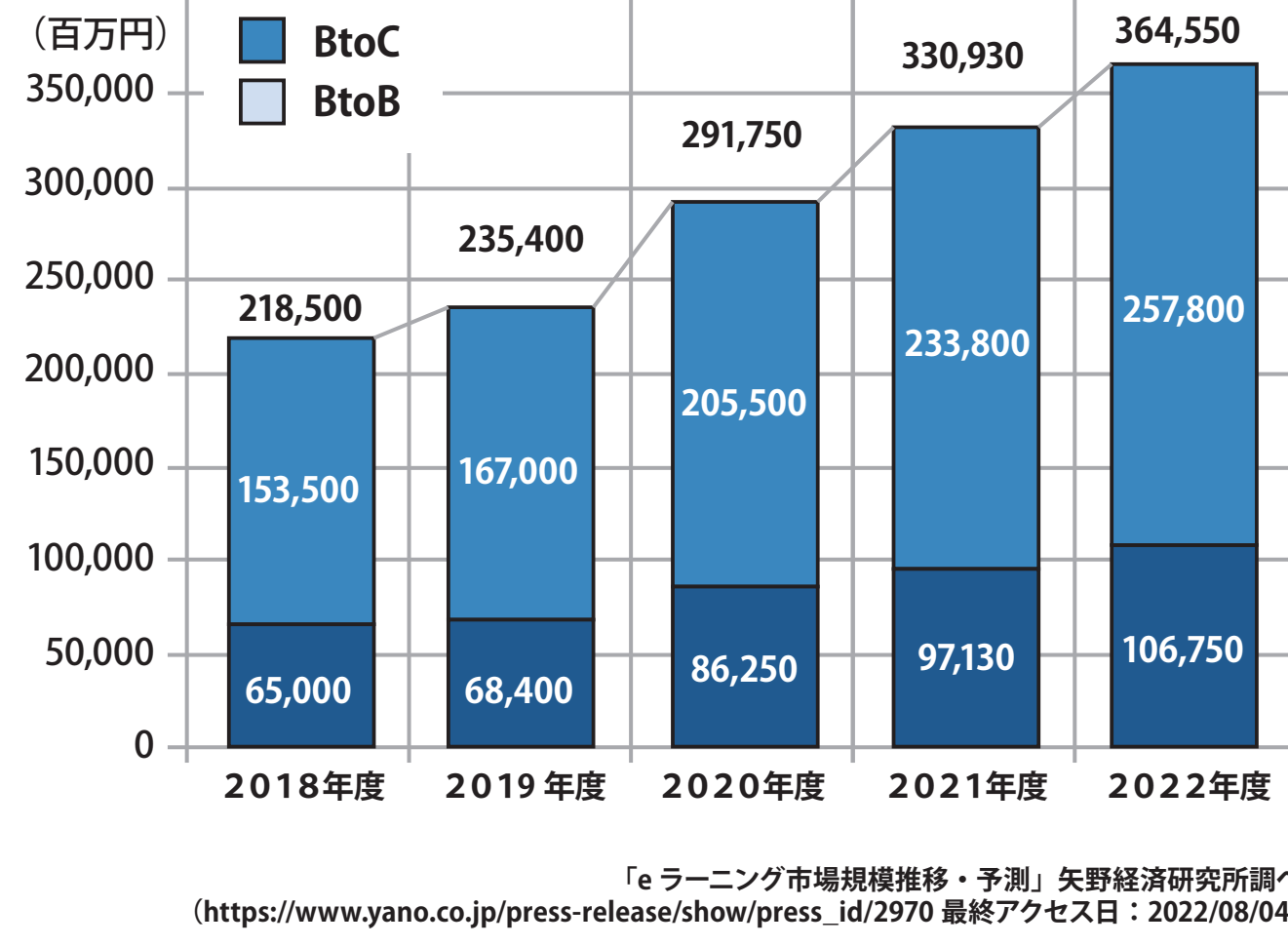
研究背景

- 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、オンラインの場合では、他に学んでいる仲間とつながりを作りにくい

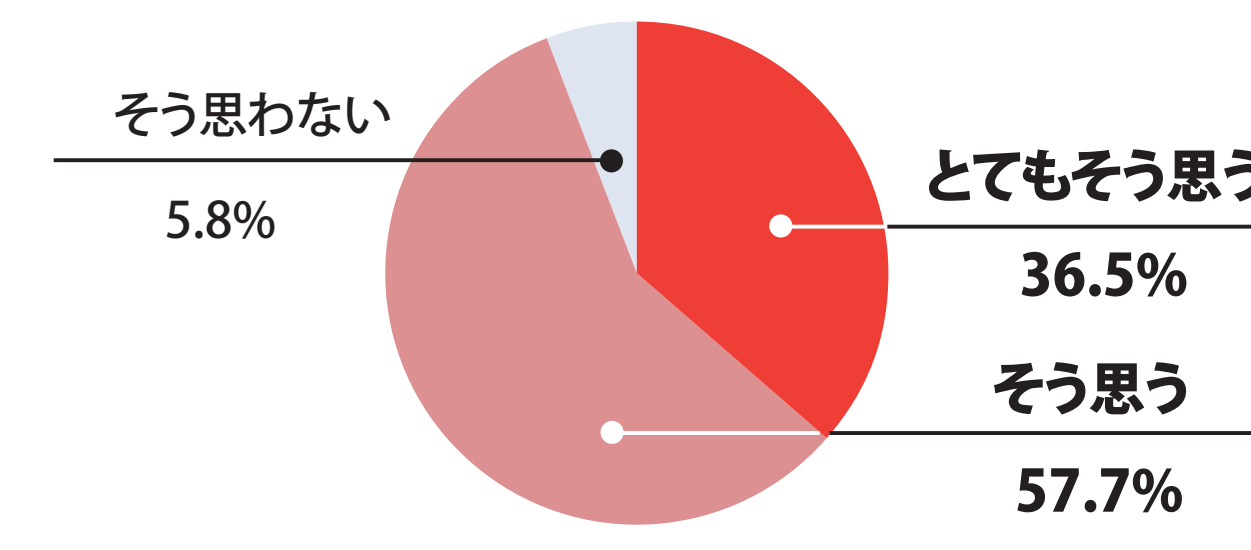
仮説

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

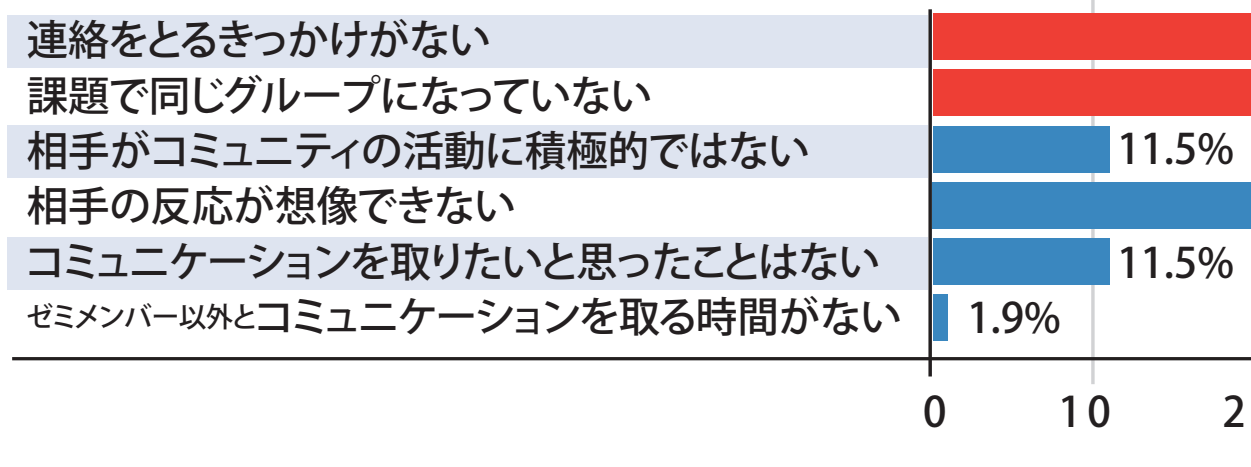
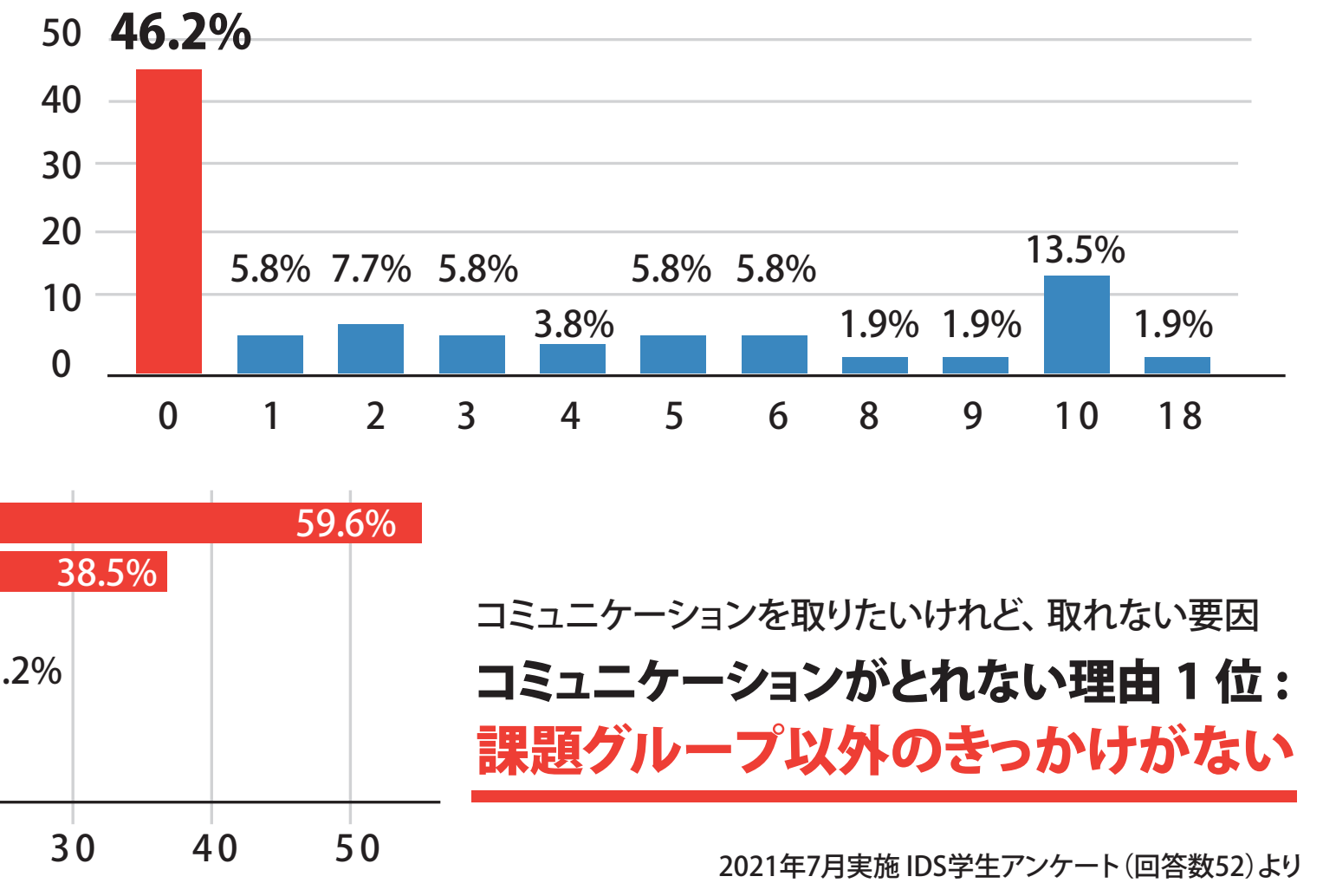
eラーニング市場規模は **拡大傾向**



コミュニティは将来自分のためになると思う **94.2%**

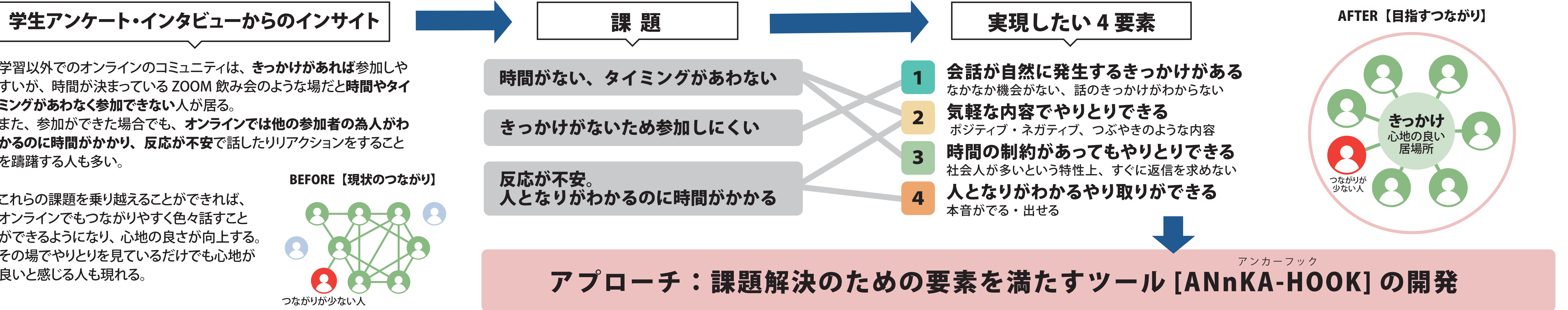


学習以外で頻りにコミュニケーションする人が0人 **46.2%**



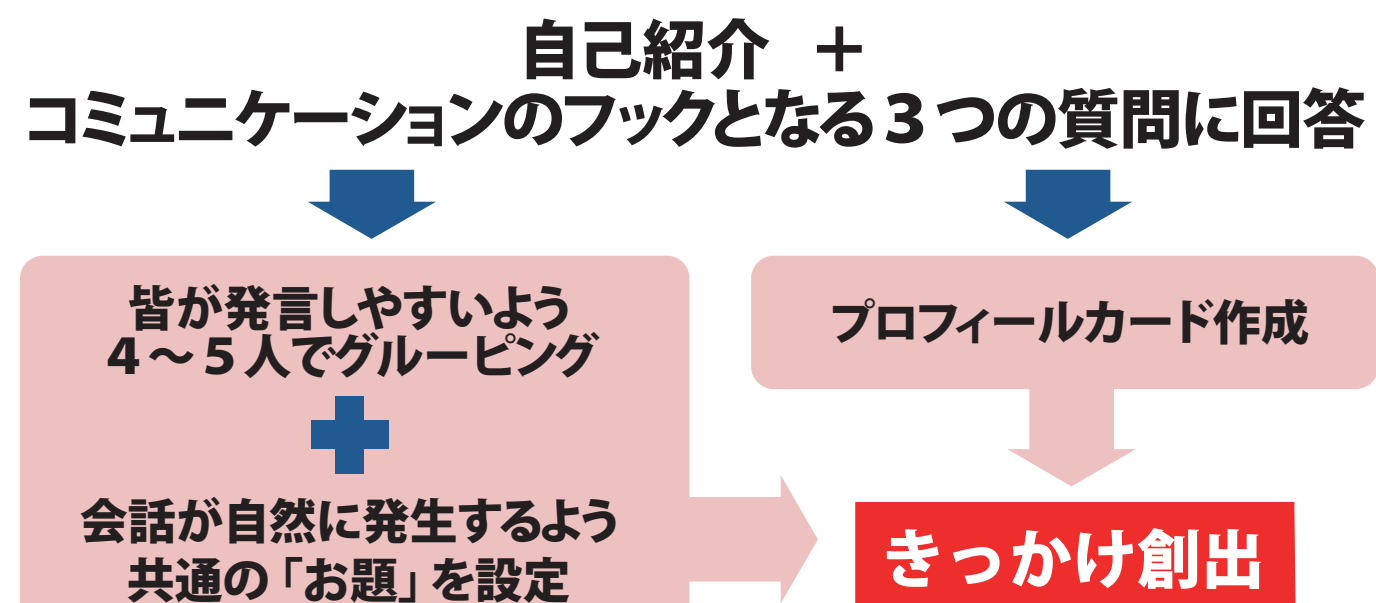
コミュニケーションを取りたいけれど、取れない要因
コミュニケーションがとれない理由 1位:
課題グループ以外のきっかけがない

2. 課題とアプローチ

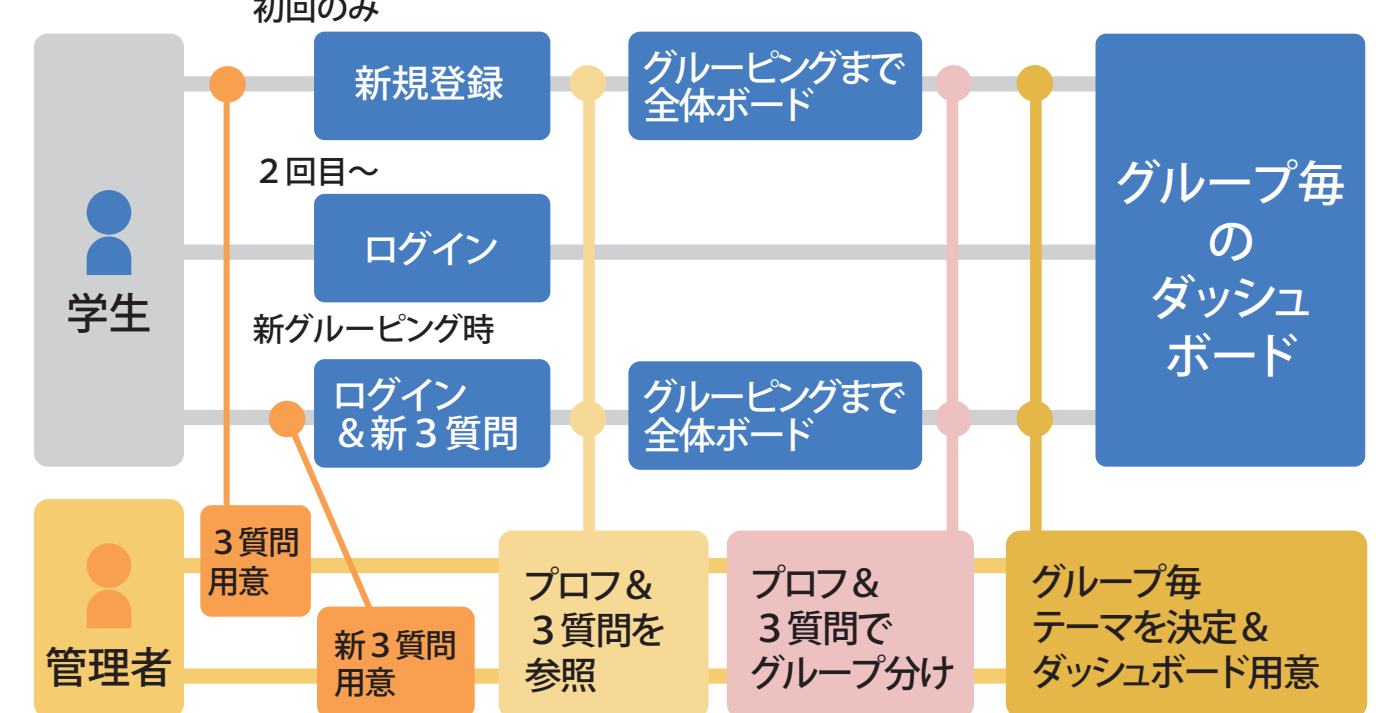


3. プロトタイプ

会話が自然に発生する「きっかけ」のデザイン



ユーザー・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

お題とグループ理由

プロフィール

テキストチャット

ホワイトボード

4. プロトタイプ検証

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。

【2021年11月実施】参加17名 (以下、第1期)

- M1 学生 4~5名のグループに、ツールを利用してもらう
- 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)

- M1 学生 4~5名のグループに、ツールを利用してもらう
- (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プに6.5日間 × 2クール実施
- (2) プロフの共通項からグループ分け、6.5日間 × 1クール実施
- (3) グループ分けを行わず、自分の興味のあるお題を選択6.5日間 × 1クール実施

【その他、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

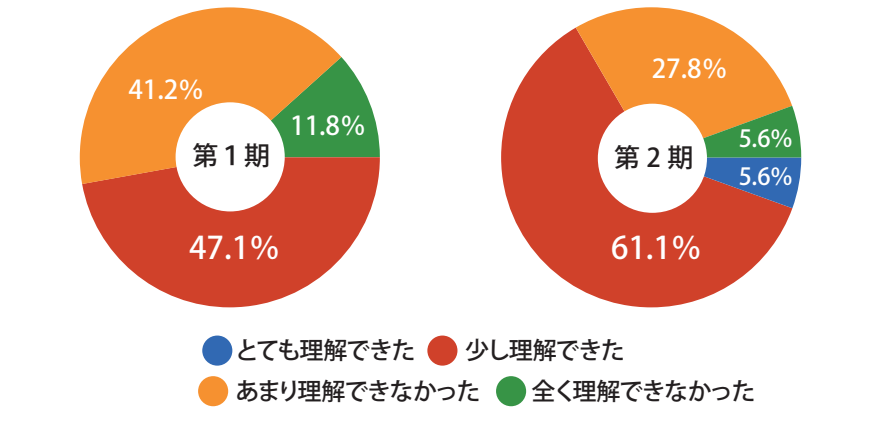
5. 検証結果

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

- 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)
- グループが変わること、お題があったこと、がきっかけとなった (ポジティブ)
- グループが以前一緒にい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良い (工夫の余地あり)

共通の関心事を理解するきっかけになったか?



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

グループ内の人数

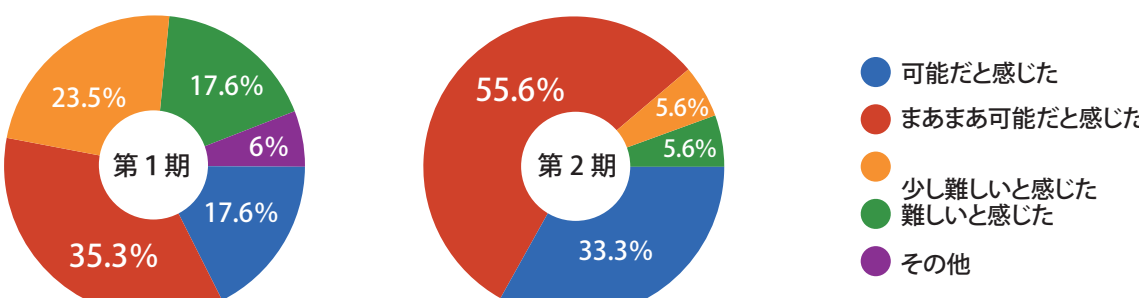
心地の良い3要素

評価項目 (6つのWell-beingに関する要素)	第1期	第2期
I. 公平性	△	△
II. 社会的密度	○	△
III. メンバー間の共通の基盤	○	○
IV. ポジティブな交流と雰囲気	○	○
V. 社会的支援・交換を伴う互助	○	○
VI. パーソナライズされた交流	△	○

- 第1期は、ファシリテータの存在により、参加者同士ではなくファシリテータとのやり取りになっているという印象を与えた。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ていく、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にあまり介入していない場合のみ声掛けおよび会話のネタを投稿しよう心がけた。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かった。(67%が必要と回答)

- オンラインの学習のためにツールを複数使っている状況の中、新たなツールを使うことにストレスがあるとの意見が複数あった
- ツールの存在をす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
- 非同期でのコミュニケーションであるため、会話が更新されたときに通知があるといった工夫があると良いとの意見があった
- ホワイトボードを積極的に使う人がグループに2名以上いる場合に、チャットのように流れてしまわな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ーの絵が登場)、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。

第1期は53%、第2期は89%の人が、ANnKA-HOOKにより「時間の制約があってもコミュニケーション可能」だと感じた



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「話題に入りやすくなった (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。

6. 考察と展望

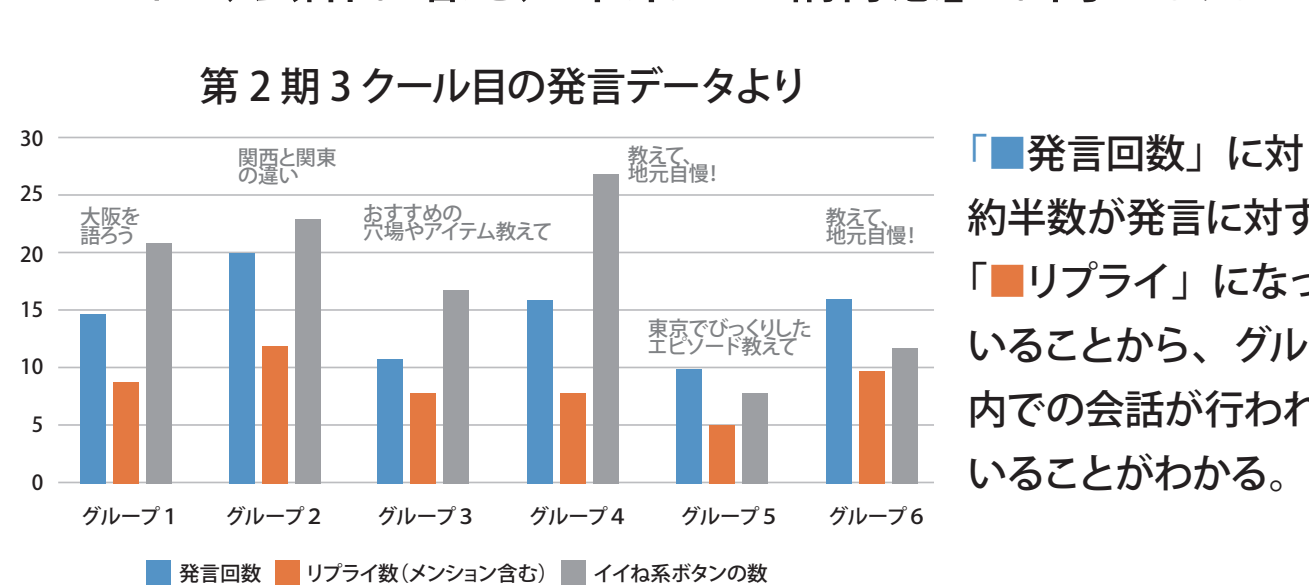
考察1 グループとお題の提示が重要なポイント

グループにより、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のできた。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

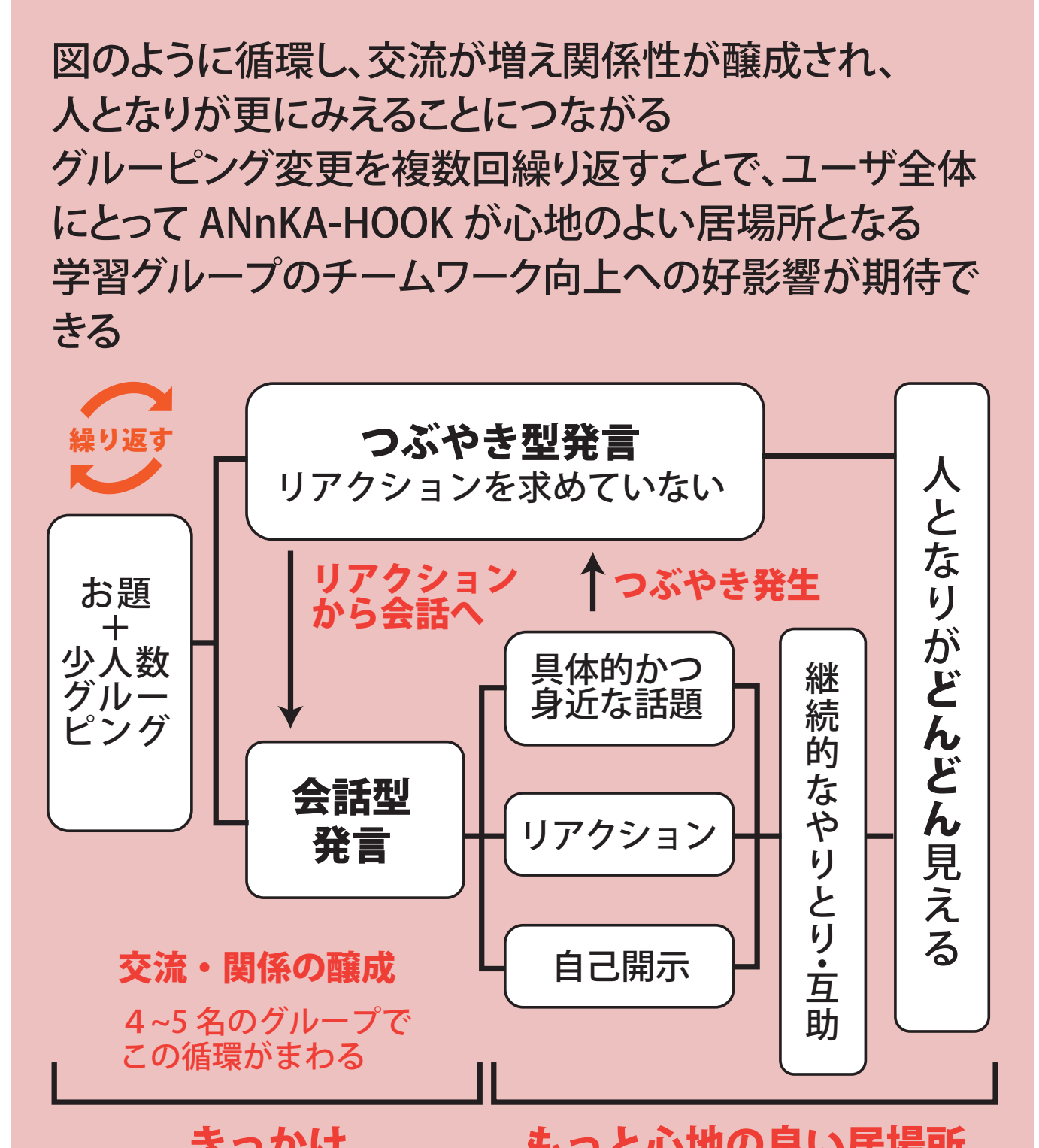


考察3 つながりきっかけを得たいがなかなか機会が持てていない初期に、ツールが有効

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:
- 会話が入らぬままお題に依存する点もあり、適切なお題提示やグループの仕掛けが工夫の余地がある
 - 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)

ANnKA-HOOK で実現出来たことの図解



まとめと展望

ANnKA-HOOK は、きっかけを得て人となりがわか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。