

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

山田 亜紀子 梶田 直美 浅井 由剛 早川 克美
Akiko YAMADA Naomi KAJITA Yugo ASAI Katsumi HAYAKAWA

京都芸術大学 大学院 芸術研究科 学際デザイン研究領域
Kyoto University of the Arts Graduate School

<あらまし> 近年注目度とニーズが高まっている社会人のオンライン学習環境において、忙しくて時間やタイミングが合わせにくい社会人学生たちのコミュニティ形成には課題があることがアンケートで見えてきた。筆者らは、課題解決のためには、オンライン上の”心地の良い居場所”の存在が必要であると仮説を立て、ANnKA-HOOK（アンカーフック）と名付けたコミュニケーションツールの開発および使用検証を行った。少数者のグループによる環境において、主催者から特定のお題を与えることで日常的な雑談のきっかけを生み出せることがわかった一方で、さらに心地の良い居場所を実現するための改善すべき項目も見えた。

<キーワード> 遠隔学習環境, コミュニケーション, オンラインサードプレイス

1. はじめに

人生 100 年時代[1], あるいは将来の予測が困難な VUCA 時代と言われる状況を背景に, 大人の学びの重要性が認識されつつある。誰もがインターネットを使うことが当たり前となり, コロナ禍も相まってオンラインでの学びが活気を帯びてきており, e-learning 市場規模は 2020 年度に大きく拡大, 21 年度も 13.4%増の見込みである[2]。

京都芸術大学では, 2020 年 4 月より社会人向けに完全オンラインによる大学院のコースを立ち上げ, 1 学年 50 人を超える社会人が在籍し学んでいる。筆者らが行った学生アンケート(回答数 52)によれば, 49 名 94.2%の学生は MFA (芸術修士) を取得するだけでなく, 大学院コミュニティが将来自分のためになると期待している。一方で, オンラインではつながりを作りにくいと感じている状況も明らかとなった。本研究では, 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と仮説を立て, その場を生成する取り組みを行った。

2. 先行研究調査

コミュニティにおけるつながりに関しては, 先行研究から, 主要要素として「つながるための場」「つながる仕掛け」「目的の有無」の3つが挙げられることがわかった。つながるための場については, オルテンバーグが提唱した「サードプレイス」[3]という概念に着目し文献調査を実施した。日本におけるサードプレイスを考

える上では日本の状況に照準を合わせた調整が必要であるとの指摘[4], 「社交的交流型」「目的交流型」「マイプレイス型」3つのタイプがあるとの指摘[5]をふまえ, 整理した結果, オンラインにおける社交的交流型・目的交流型サードプレイスの研究は, SNS に関する 5 件のみで, オンライン学習環境におけるコミュニティ形成に関する研究がないことが分かった。

3. 着目した課題とアプローチ

社会人のオンライン学習環境において, つながりやすく心地良い場を形成するためには, 次の3つの課題がある。

- 課題1: 時間がない, タイミングがあわない
- 課題2: きっかけがないため参加しにくい
- 課題3: 相手の反応が不安である

これらの課題解決のため, 次の4つの要件を設定し, それを満たすツールを開発した。

- ① 会話が自然に発生するきっかけ (課題2)
- ② 気軽な内容のやり取り (課題1, 3)
- ③ 時間の制約があってもできる (課題1)
- ④ 人となりが見える (課題3)

なお課題1を考慮し, ビデオ通話ではなくテキストベースの非同期コミュニケーションを採用した。

4. プロトタイピング

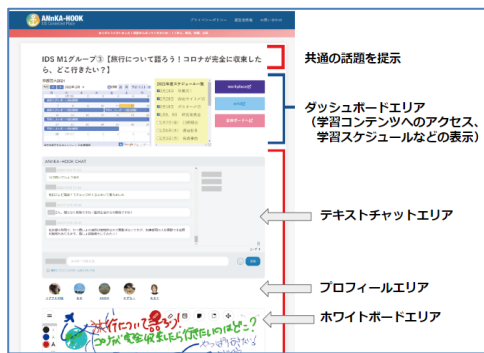


図1 プロト画面イメージ

Web ベースで開発し ANnKA-HOOK と名付けた。「きっかけ」「気軽さ」を実現する仕掛けとして作成した機能は次の通りである。

- 会話が発生するよう、お題を提示
- テキストで気軽に書き込めるチャットと、昔の駅の掲示板のように書き込みができるホワイトボードを準備
- はじめに 3 つの質問に答えてもらい、人となりが見えるプロフィールカードを作成
- 発言しやすいよう、4-5 人でグルーピング、グループ構成は途中で変更する

5. 検証および結果

ANnKA-HOOK で検証したことは、つながりのきっかけを得られるか、心地の良い居場所と感じられるかについてである。

2021 年 10 月に 5 日間 1 クールとして 2 クール、修士 1 年の学生 17 人を対象として ANnKA-HOOK を使った実験を行った。17 人を 4 グループに分け、2 グループのみファシリテータを入れて、違いも検証した。効果を測る方法として各グループの観察およびテスト後のインタビューとアンケートを実施した。

【結果 1】つながりのきっかけを得られるか

「授業で一緒にならない人とグループになる、グループが変わることがきっかけとなった」「お題がきっかけになった」「3 つの質問が、話すきっかけとなった」との意見が得られた。

【結果 2】心地の良い居場所と感じられるか

居心地の概念 [6] を参考に評価軸 3 つを決め、オンラインの場での Well-being に関わる要素 [7] で評価した。評価軸のうち“他者との関係性”および“本来の自分でいられる”の 2 つについて良い結果が得られた。しかし互助やパーソナライズされた交流によって得られる“未来への納得感”について課題が残った。

【その他】

リアクションを求めないつぶやきの書き込

みと、会話として展開する書き込みの 2 種類があった。ファシリテータの存在で、参加者同士のコミュニケーションが減る傾向がみられた。

6. 考察

検証結果から、オンライン上での心地の良い居場所の実現に関しグルーピングとお題の提示が重要な要素であると結論づける。適切な人数が交流のしやすさを促したと 8 割超の参加者から高評価を得た。またお題に沿った自己開示の書き込みが行われることで、人となりが見えるポジティブな交流に発展した。例として「知ってほしい私の趣味」というお題では参加者 A による「漫画アプリにはまっている」という書き込みに対し、参加者 B, C から漫画に関する自身の経験や考えが語られ、他の参加者にもっと教えてほしい、と呼び掛ける会話が展開した。プロトタイプ後に 6 割以上の参加者が ANnKA-HOOK の交流でポジティブな印象を持ったと回答した。

交流が進めばお互いの人となりが見え、互助が発生するなどますます心地の良い居場所になると期待するが、そこまでは至らなかった。5 日間では非同期書き込みによる会話の往復が少なかったこと、参加者がお題を意識して他の話に発展し難かったことが理由として挙げられる。ファシリテータによる介入を行う場合は、参加者と個別に会話すると参加者間の交流阻害要因となり得るため、会話の展開を促すことに注力することが重要である。

文献

- [1] リンダ・グラットン他, LIFE SHIFT:100 年時代の行動戦略, 東洋経済新報社, 2016.
- [2] e ラーニング市場に関する調査を実施(2022 年), 矢野経済研究所プレスリリース, 閲覧日 2022-06-12, https://www.yano.co.jp/press-release/show/press_id/2970.
- [3] レイ・オルデンバーク, サードプレイス - コミュニティの核になる「とびきり居心地よい場所」-, みすず書房, 2013.
- [4] マイクモラスキー, 日本の居酒屋文化-赤提灯の魅力を探る-, 光文社, . 2014.
- [5] 石山 恒貴, 地域とゆるくつながろう! サードプレイスと関係人口の時代, 静岡新聞社, 2019
- [6] 西川絹恵他, “「居心地」と「居場所」の概念の検討,” 中京経営紀要 17 (1) : 0-0, 2021.
- [7] Parkinson et al., Online Third Places: Supporting Well-Being Through Identifying and Managing Unintended Consequences., Journal of Service Research 25(1):108-25, 2021.