チャット及び電子掲示板システムの「距離感」の特性を生かした学生間交流活性化過程ー「自分らしさ」の発展としての他者との関わり指導の経過から
H14.3.31/平成13年度科学研究費補助金（特定領域・公募研究）研究成果報告書
研究課題「衛星利用の遠隔授業・日本語教育と社会人教育の効率化に関する基礎的研究

# チャット及び電子掲示板システムの「距離感」の特性を生かした学生間交流活性化過程
## ー「自分らしさ」の発展としての他者との関わり指導の経過から

徳島大学大学開放実践センター　西村美東士

キーワード：ワークショップ、インターネット、自己像

### 1. 研究目的

「自分らしさ」は、大多数の学生がいわば「自明」のものとして望んでいる。しかし、その内実は他者や社会のなかでの位置づけを欠いたものであることが多い。今回の発表では、コンピュータやインターネットを通したワークショップ型授業のなかで、その「自明性」に疑問をもたせ、さらには、他者や社会との関わりのなかで「自分らしさ」を位置づけていくことが重要であることを認識させるための指導のあり方について報告する。

われわれは大学教育学会「大学教育学会誌」(2000 年 11 月)において、研究報告「ワークショップ型授業の構成要素とその効果ー学生の自己決定能力を高める授業方法」を行った。そこでは、第 1 は、ワークショップ型授業によって、即自から対自へ、対自から対他者へというステップで学生の気づきが促される過程を明らかにした。さらに、対他者から再び対自や即自のより深い気づきへと循環する過程を明らかにした。第 2 は、学生の自己決定能力の到達段階の把握に基づく戦略的な指導内容と授業構成の必要性を明らかにした。

本研究では、その後行った「情報科学」の授業におけるインターネットを通したコミュニケーションによるワークショップ型授業を分析した。本授業では、インターネットのもつ匿名性を利用して他者との関与を深め、「自分らしさ」への気づきを促そうとした。これに基づき、対自、対他者、即自の気づきのための有効な指導のあり方を考えたい。

### 2. 仮説の設定

現代青年の意識と行動の傾向を考慮した場合、匿名性のネットでなら、学生同士の「距離感」が保障され、対面では控えがちな次のような内容の発信ができると想定される。

① 普段なら友達から邦揄されるような、自己の内面に関わる話。

② 正論感あるいは偽善と見られたくないため避けていた、社会性、公共性のある話題に関する話。

③ 「見知らぬ他者」との共感の表明や、反論などの相互関与。

そのため、電子掲示板システム(BBS) でハンドルネームを利用することにより、グループワークや意見交換において、対面では得られない深い相互関与ができると考えられる。

### 3. 研究方法

研究対象とした授業は、工学部夜間主学生(2000 年度 44 人、2001 年度 36 人)に対する後期共通教育の「情報科学」である。本授業の目的はコンピュータをとおしたコミュニケーション能力を身につけることであり、パソコン初心者が、パソコンの諸機能をひとおり使えるようになるための演習を中心とした。演習の課題としては「自分らしく生きる」ことを取り上げ、そのことについて受信したり、情報を収集したりするだけでなく、それらを編集したり、自分の意見を発信したりすることによって、コミュニケーション能力を身につけるよう促した。

2000 年度の授業回数は 13 回であった。3 回までに、パソコンの起動と終了、文字入力とワードの基本、ホームページ閲覧と電子メール(mail)操作を一通り終わらせた。4 回目は mail「自己の生き方・パソコン活用希望」と BBS「人類の幸せのためのパソコン活用法」のワーク、5 回目は mail「共感について」と BBS

によるグループワーク(GW)「幸せの瞬間」のカード式発想法、6回目はエクセル活用「価値観の順位付け」の個人ワーク及びBBS発信(GW)、7回目はBBSによるGW「価値観の順位付け」を1回以上の交信を義務付けて実施した。8回目はBBSによる全体討論「自分らしさの判断基準」を実施した。9回目以降は、エクセルグラフ分析「自分らしく働く」の個人ワーク及びBBS「自分らしく働く方法」、パワーポイント実習「自分らしく生きる方法」の個人ワーク及びプレゼンテーションなどを行った。

また、2001年度については、これに加え、チャットシステムを活用して、「自分らしさ」を題材とした交流をさせた。そこではとくにインターネットを通して「見知らぬ他者」と「異質の価値観」を交流する場面で、たがいに「自分らしく」いられるための方策について記述させ、その記述内容を分析した。

研究では、学生の電子掲示板及び電子メールでの発言内容の変化を、個人ごと及び時系列に沿って整理し、検討した。また、2000年度4回目以降のワークについては、メディア教育開発センター通信研修「学生による授業評価実践」の支援を受け、共通教育科目教育学「大学・市民・ボランティア」とともに授業イメージを調査し、比較検討した。さらに、2001年度については、チャットシステムについて学生間の意見の衝突過程が見られたので、これも分析対象に加えた。

## 4. 考察

2000年度は「大学・市民・ボランティア」の「自分らしさ」に関する対面のGWの結果(2回分、延39名)を、本授業第8回の結果(36名)と比較し、次の結果を得た。講義より「自分の気持ちを表現したくなる」、「役頑できる」がともに3.06(2.72、2.63)で、より高い評価を得た(「そう思う」4、「ある程度そう思う」3、「あまりそう思わない」2、「そう思わない」1。カッコ内は対面の場合。以下同じ)。「自分の問題に気づける」3.17(3.18)、「自分に気づける」3.00(3.05)はほとんど変わらない。逆に「判断力が身につく」「リーダーシップが身につく」は否定傾向の2.42(2.85)、2.14(2.58)である。

コンピュータを導入したワークショップは、今回の授業が工学部学生対象であったにも関わらず、対面GWに匹敵する対自の気づきをもたらすものであることが明らかになった。さらに、コンピュータを介することによってワークに「役頑」でき、自己表現もしようとする気になる。しかし、そのことは、対面よりも理性的、能動的に他者に関与することにはつながらなかったと考えられる。

次に学生の交信内容を分析し、以下の結果を得た。「自分らしさの判断基準」について、最初は「人とは違ったことをする」、「人に流されない」などの意見が多かった。しかし、教師からの「マイルームにいるときの自分が、一番自分らしいということでよいか」という問題提起や、「自分らしさは大切だが、みんなと違うことは恐い」、「人の意見に流されやすいのも『自分らしい』といえる」などの学生間の交信を経て、「自分らしさを見つけるには他人が必要」、「人と交流することで、自分の知らない自分を知る」などの発言に至った。

しかし、他方で、この流れに関与せず、最後まで「自分が自分らしいと感じること」などの即自的な結論にとどまる者も数人いた。これは、コンピュータを介したWSにおいては、交流への参加度が、対面よりも他者の影響を受けにくいことの表れと考えられる。対面でなければ、自己内処理だけで完結することが容易なため、学生によっては、自己とは異なる他者の見解を自己内でとらえ返すことのないまま発信し続ける現象が生ずると考えられる。このことは、遠隔教育全般にもいえることと推察される。

本授業で教師は、「マイルームでの自分らしさ」の自明性に疑義を提起し、また、テーマを「自分らしさ」に限定して交信させた。これは、普段の対他者関係においては話題になりにくいが、潜在的には知りたい事柄と考えたからである。実際に本授業において、このような教師の「揺さぶり」や「枠組の提示」によって、彼らが苦手とする相互関与を促す一定の効果が見られた。

しかし、今日の多くの学生は、仲間以外の他者とのコミュニケーションに対して「苦手意識」をもっている。今回の授業では、コンピュータを介して距離感や匿名性が保障されても、その意識自体が解消されるわけではないことが示された。その根底には、他者に対する基本的信頼感の欠如があると考えられる。このことは、対面WSにしても、ネット上のWSにしても、共通の問題としてとらえることができよう。

他方で、「内面性」「社会性」に関わる話題の展開に関しては、一定の側面からはコンピュータの導入の効果があったといえる。教師は、この効果をよりいっそう意識的に活かすことによって、異なる価値観をもつ他者への共感を促進し、信頼能力を培い、これを自己への信頼感へと還流させることが必要である。このようにして、自己や他者への気づきが深まる過程のなかで、より他者や社会との位置づけをもったものとしての「自分らしさ」が確立されることが期待できる。コンピュータを導入したWS型授業においては、教師は、ネット上での学生同士の交信に対して、役割提供、表現支援、受容、揺さぶりなどの指導機能をいかに有効に発揮するかが重要な課題になる。

そのためには、一人一人の学生の対自、対他者の気づきの到達段階を把握する必要がある。これを、「自分らしさ」に関する認識の深まりの段階に応じて、次のように整理したい。

① 即自的段階　＝自分が「自分らしい」と感じることが「自分らしさ」であるとする。

② 対自己の段階＝「自分らしさ」の自明性を疑う。

③ 対他者の段階＝「自分らしさ」が、他者との関わりのなかで育まれることに気づく。

④　対社会の段階＝自己の「自分らしさ」を、社会との関わりのなかに位置づける。

この 4 段階は一方向のものではなく、むしろ循環して深まっていくものである。場合によっては①の深まりに戻るような気づきも含め、その循環をいかに有効に支援するかを検討する必要がある。

また、以上の考察から、本研究で指摘したコンピュータ等を介した交流のもつ「距離感」等の特性を生かして、学生の他者との関わりを活性化し、気づきの循環を深めさせることは可能と考えられる。その過程を、より段階的に具体的に明らかにすることを、今後の課題としたい。


[文献]

(1) 西村美東士,「ワークショップ型授業の構成要素とその効果ー学生の自己決定能力を高める授業方法」, 大学教育学会『大学教育学会誌』22 巻 2 号, pp. 194-202, 2000.

(2) 西村美東士,『癒しの生涯学習ーネットワークのあじわい方とはぐくみ方ー』, 学文社, p161, 1997.