

## WWW環境を活用した「社会調査分析法」の授業

## Using WWW for a Research Method Course in Social Studies

加藤文俊\*

龍谷大学国際文化学部

大津市瀬田大江町横谷1-5

TEL 077-543-7636 FAX 077-543-7674

E-mail:fk@world.ryukoku.ac.jp

Abstract: This paper discusses the use of WWW (World Wide Web) to create experiential learning environment in one of the undergraduate research method courses in an interdisciplinary department of Intercultural Communication. Based on the experiential learning model proposed by Kolb (1984), the course was designed to incorporate hands-on classes on HTML basics and the students' own research projects. The characteristics of the course design can be summarized as follows. (1) WWW can be used to elaborate (and to have students experience) the nature of social scientific research as dynamic, on-going, ever-changing, and continuous "process". (2) WWW can be utilized to stimulate and motivate students' research projects. By having students upload their assignments as web pages, they could mutually refer to other on-going projects. (3) WWW enabled the students rapid and constant shuttling back and forth between authoring (writing) and browsing (reading), and thus the idea of experiential learning was made explicit throughout the semester. Further, this paper seeks to explore implications of this course design within a broader context of educational application of information technologies.

Keywords: experiential learning, learning-by-doing, communication, research method, WWW, HTML

## 1. はじめに

近年のメディア環境の変化に伴い、われわれの教育・学習のあり方も変容しつつある。デジタルメディアの活用は、単にスピードや効率といった利便性の問題ばかりではなく、表現やコミュニケーション、ひいては認識や身体感覚にも関わる問題といえる。ここでは詳しく議論できないが、たとえば、コンピュータを介したコミュニケーションでは、従来の「視る = 視られる」という関係性が変容したり<sup>[1]</sup>、電子ネットワークの活用を通じて、「新しいアイデンティティ」とも呼ぶべきものが生まれる可能性もある<sup>[2]</sup>。

こうした点をふまえ、1998年度秋学期に開講した「社会調査分析法」では、WWW (World Wide Web) を活用した新しい学習環境のデザインを試みた。本稿では、その概略について紹介するとともに、学習環境としての特質についていくつかの論点を提示してみたい。

開講した科目の概要は、以下のとおり。

## [ 授業科目名 ]

社会調査分析法

## [ 科目が開講されている学部・学科名・単位数 ]

国際文化学部・国際文化学科・2単位

## [ 授業形態 ]

必修(2年次秋学期)・週1回・1クラス110名程度×4クラス

## [ 授業で使用した情報教育機器の種類 ]

PC (Mac OS), ファイルサーバ (WindowsNT), インターネット (イントラネット) 環境

## [ 利用環境 ]

コンピュータ室 (128台), 1人1台使用

## [ 情報教育機器の利用頻度 ]

週1回(90分)および開放時間

## 2. 授業のデザイン・経過

「社会調査分析法」は、学部の必修科目(各2単位, 計8単位)で、従来でいう「情報処理の基礎(コンピュータリテラシー)」と「社会調査法」とを融合させたユニークな科目だといえる。新設学部(平成8年4月にスタート)のカリキュラムにおいては、調査分析の基礎をトレーニングするという意味で、一つの重要な柱として理解することができる。学生は2年間にわたって本科目を履修し、コンピュータ環境を前提とした定量的(量的)調査法(統計学の基礎, アンケート調査など), および定性的(質的)調査法(フィールドワーク, インタビューなど)について実習を行う。

「社会調査分析法」は、2年次秋に開講され、「社会調査分析法」のまとめとして位置づけられるため、学生が主体的にテーマを設定し、調査を企画・実施する構成にした。授業をデザインするにあたっては、以下の2点を重視した。

## (1) 経験学習としての調査

まず、この授業は、Kolbのいう経験学習のモデルと関連づけてデザインした<sup>[3]</sup>。Kolbは、経験学習の「プロセス」は以下の六つの特徴を持つものだと性格づけている。

学習は「結果」ではなく、「プロセス」として理解すべきものである。

学習は、経験に根ざした継続的な「プロセス」である。

学習の「プロセス」は、環境への適応に際して対峙する、異なるモード同士の対立の解消を伴う。

学習とは、環境に適応するためのホリスティックな「プロセス」である。

学習とは、人と環境との相互作用を伴う。

学習とは知識を生成する「プロセス」である。

\*Fumitoshi Kato  
Ryukoku University

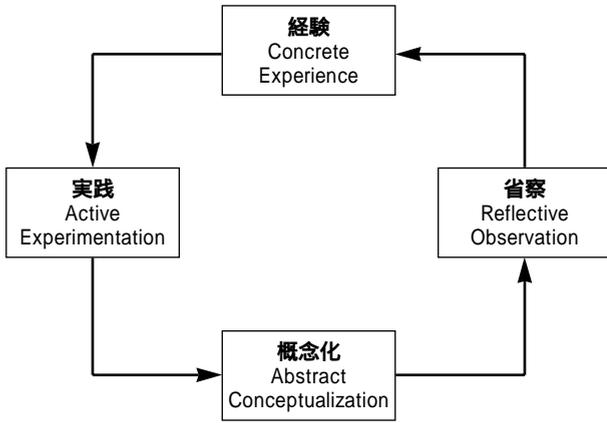


図1 経験学習のモデル (Kolb, 1984より作成)

このように、学習はひとつの「プロセス」として理解され、「経験」、「実践」、「概念化」、「省察」の四つのフェーズから構成されるモデルが提示される(図1)。ここで重要なのは、これらの四つのフェーズが環状の「プロセス」を構成しているという点である。つまり、学習は「効果」や「結果」ではなく、継続的な「プロセス」として理解される。

今回の授業のデザインにあたっては、こうした学習の「プロセス」を想定した。授業では検索エンジンの利用やHTMLの基礎について実習を行い、学生は以下のような課題をすべてHTMLファイルとして「提出」した。なお、ここでいう「提出」とは、期限までにHTMLファイルを作成し、指定されたディレクトリに保存しておくことである。

- 調査の企画書
- テーマ関連のリンク集
- 最終レポート

これらの課題はそれぞれ別々のものであり、それぞれについて提出期限を指定したが、「試行錯誤」を繰り返しながら、調査レポートを徐々に作り上げていく「プロセス」を想定している。つまり、学期のはじめに作成した「企画書」は、調査を進める中で修正され、変わっていく。のちに触れるように、学生は、「オーサリング (HTMLを記述すること)」と「ブラウジング (ページとしての仕上がりを確認すること)」との二つのモードを逐次切り替えることにより、経験学習の「プロセス」を明示することができた。

(2) WWW環境の活用

この授業では、WWW環境の特質を理解するため、できる限り「ホームページ」の活用を試みた。つまり、受講者がWWW環境の中で考え、調査を実践できるようにしたのである。同時に、これが教育・学習環境をデザインする教員にとっての経験学習の機会であることも意識した。

まず、「社会調査分析法」のホームページを立ち上げた(図2)。このページを「起点」に、授業に関わるさまざまな情報へとリンクした。

授業の内容やスケジュールについては、すべてWWWブラウザを介して確認できるようにした(図3)。これは、授業の進行状況に合わせて、逐次加筆・修正したが、これにより、学生は学期を通じて調査の実施や課題作成のスケジュール調整に活用することができた。

配布資料(レジュメ)はすべてPDF化し、必要に応じて履修者が各自でプリントアウトするよう指示した

(図4)。これは、いわゆる「ペーパーレス化」の可能性について考える試みでもあるが、自宅からWWWへアクセスできる学生にとっては、場所や時間を問わず授業の内容について知ることができるようにした。また、授業の記録(講義録)としての側面もあるため、「概念化」や「省察」といった経験学習のフェーズで活用できるようにした。

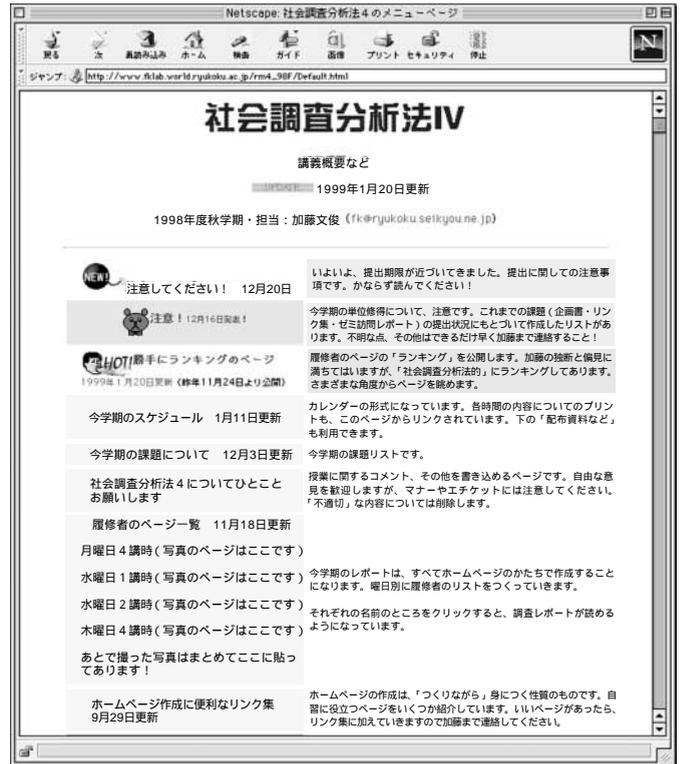


図2 「社会調査分析法」のメニューページ

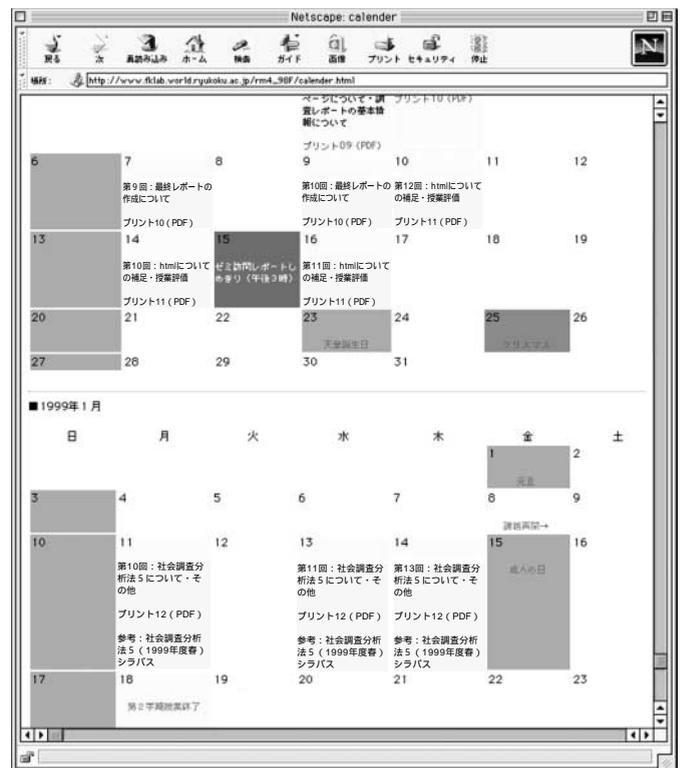


図3 スケジュールのページ

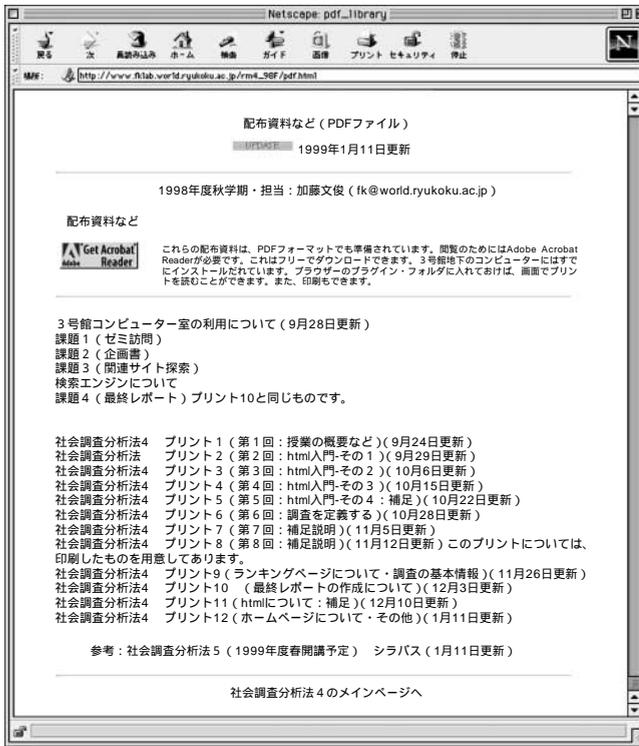


図4 配布用プリント (PDF) のリスト

その他、学生への連絡事項 (補足, 呼び出し, 警告などを含む) も「社会調査分析法」の「ホーム」からリンクしておいた。

試験的に電子会議室を立ち上げ、授業に関する意見や質問を書き込めるようにした。

### 3. 学生による調査の企画・実施

上記のような環境で、学生は各自のテーマで調査を企画・実施し、調査レポートを作成した。以下では二つの事例を紹介し、「社会調査分析法」という科目の性格づけを試みたい。

#### (1) 定量的 (量的) 調査の事例

「OK? PKO: 日本の国際貢献を考える」と題するレポートは、アンケート調査の結果を中心にまとめられたものである (図5)。この場合、レポートを仕上げるにあたって、学生は以下のような作業を行った。

テーマ設定に応じて質問項目やサンプルを決め、アンケート用紙をデザインし、配布・回収する。

統計分析 (SPSS) や表計算 (MS-Excel) のアプリケーションを使って、回答データを集計、分析、グラフ化する。

グラフ (画像ファイル) と文章とを編集し、「ページ」としてHTMLファイルを作成する。

#### (2) 定性的 (質的) 調査の事例

「宝塚ファンの行動」は、インタビューやフィールドワークの結果を中心に構成された調査レポートである (図6)。この調査に関わる作業は以下のように要約できる。

テーマ設定に応じてフィールドを選定し、インタビューやフィールドワークの計画を立てる。

フィールドに赴き、インタビュー、観察、記録を行う。

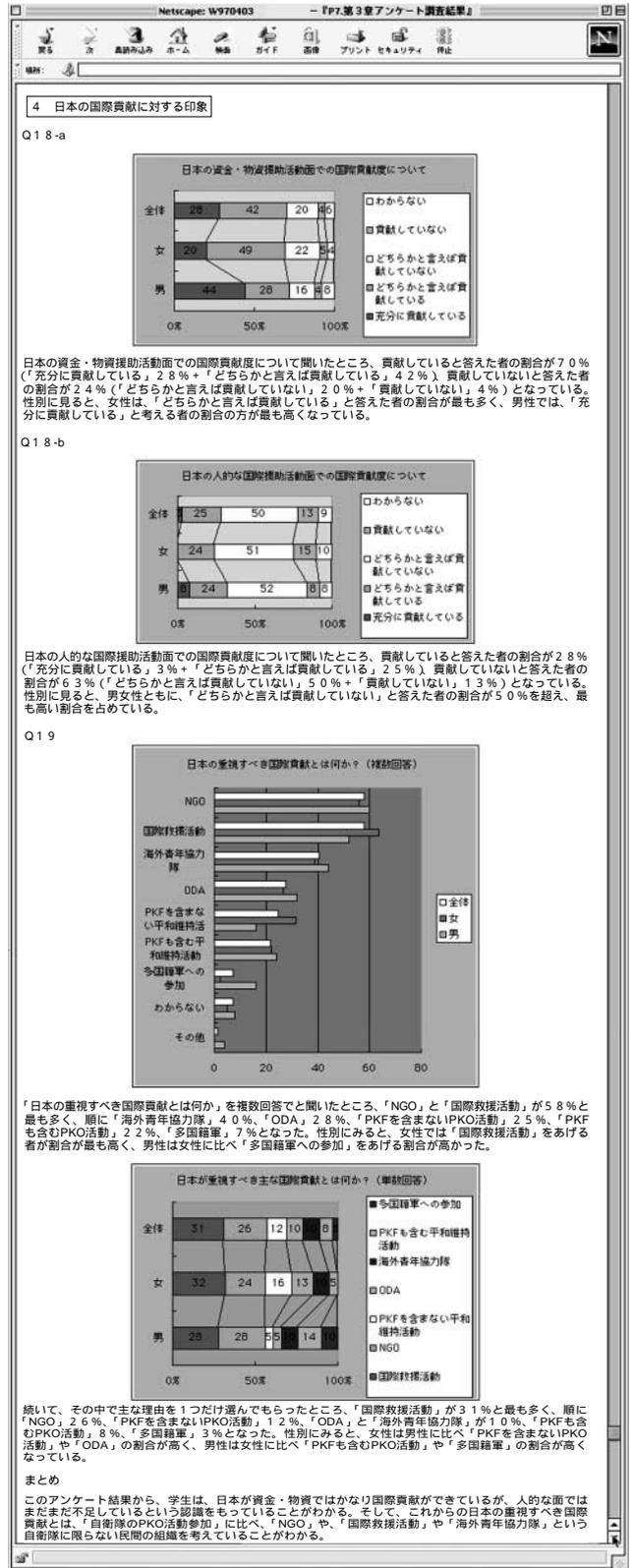


図5 定量的 (量的) 調査の事例: 「日本の国際貢献を考える」のページ

フィールドノートや写真などのデータを整理し、文章とともに「ページ」としてHTMLファイルを作成する。

#### (3) テーマ設定 (タスク) とリテラシー (スキル) の関係

上記で紹介したように、調査のテーマやアプローチにはさまざまな可能性があるが、いずれの場合も、調査の企画、

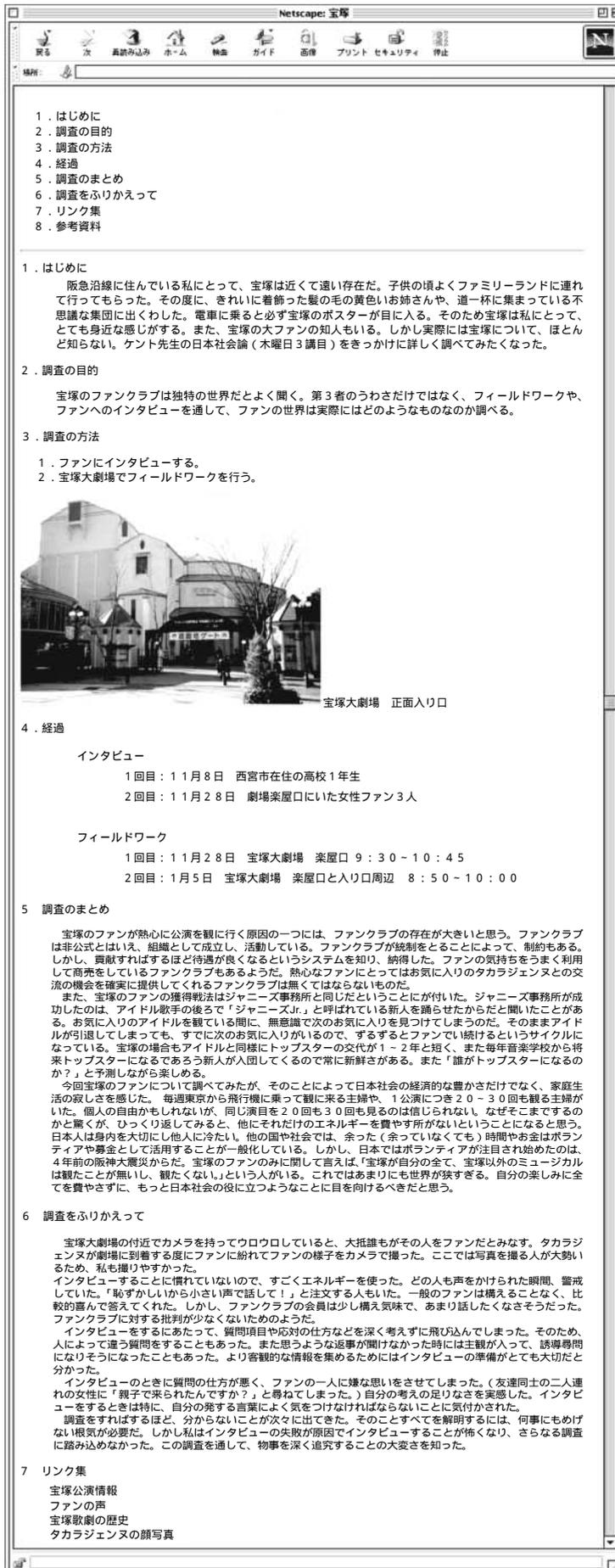


図6 定性的(質的)調査の事例：「宝塚ファンの行動」のページ

実施、まとめに関わる一連の「プロセス」については、学生自身によるマネジメント能力が要求される。つまり、調査を実現させ、レポートとしてまとめるためには、「社会調査」の考え方やものの見方、コンピュータリテラシーが前提となる。すでに述べたとおり、本科目は「社会調査分析法～」のまとめにあたり、過去一年半にわたって授業で取り扱った内容を体得したかどうかを、調査の実践を通じて確認することになる。言いかえるならば、本科目で行ったHTMLの基礎に関する実習だけでは、調査レポートは完成しないのである。

タスクに応じて自らのスキルを確認し、その結果として調査の企画が変容したり、ある特定のテーマへの関心が、スキルを体得する動機づけになる場合もある。また、何らかのスキル(アプローチ)への関心が、テーマそのものへと結びつく可能性もある。「社会調査分析法～」で取り扱った内容を総合的に活用する必要があり、まとめの機会を構成するためにWWW環境を活用することは有意義であった。また、学生が自分でテーマを設定し、調査を企画するという課題を設定したことにより、新設学部が志向する学際的分野の方向性を考えることができる。400人以上の受講者によるそれぞれのテーマ設定や、タイトルのリスト化は、つまり、学生の関心領域やアプローチを知るための「メタ調査」として理解することができるのである。

こうした観点からタイトルのリストを読むことによって、新しい研究領域の方向性を知り、今後のカリキュラムなどのあり方を考える一材料として活用できるはずである。

#### 4. 学習環境としての特質

今回のWWW環境を活用する試みでは、以下の3点が重要であったといえる。

##### (1) 調査を「プロセス」として理解する

まず、「ホームページ」を利用したことは、調査の「プロセス」としての側面を経験学習としての意味から際立たせることができた。これまでの授業の運営では、主に学期末に提出される「最終レポート」、つまり「結果」によって調査自体を評価してきた。一方、調査は本質的に試行錯誤の連なりであり、「最終レポート」はさまざまな意思決定の所産である。実際に調査(データ分析やフィールドワーク)を進める中で、問題意識やアプローチ方法が修正されていくケースは少なくない。

今回の学習環境では、調査レポートとして徐々に仕上げていく経験学習の「プロセス」としての側面を学生に明示することができ、担当者の立場からも、各自の調査の途中経過を知るのに役立った。

##### (2) 複数の評価者(読者)のまなざしを意識する

学生は、多くの場合、担当教員のみを調査レポートの「読み手」として想定している。今回の試みでは、各自が進めている調査を相互に参照することができ、担当者以外の教員や他の学生の「視

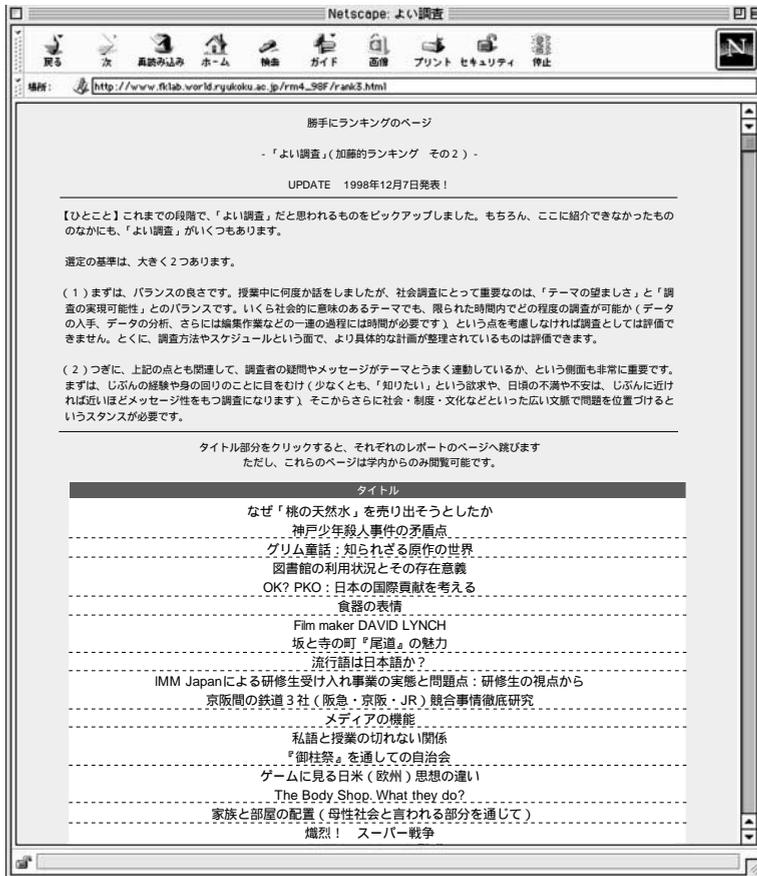


図7 ランキングのページ

線」も意識できるような環境となった。これによって、自分の調査レポートの「読み手」は一人だけではなく、潜在的には複数で、しかも多数存在するという点が明確になった。

また、「ランキング」のページを作成し、定期的に公開した（図7）。順序づけを行うこと自体は、不必要な競争を助長する可能性があるが、「ランキング」というコンセプトは、WWW環境においては定着しているものである。「ランキング」はさまざまな観点から作成され、逐次変化しているため、「固定された」評価ではない。「ランキング」のページは、担当教員だけではなく、履修者以外の学生（3年生）の視点からもページを作成した。教員ばかりでなく、「先輩」による「ランキング」のページを作成したことで、教員による評価が唯一ではないことを明示することができた。

これによって、評価そのものが多面的であること、「社会調査」は、文字どおり社会に対してのメッセージ性を持つべきものであることを意識できるようにした。誰かが読んで、読んでいないかもしれないということ意識することによって、受講者は、読まれる（視られる）存在としての自分（＝社会的存在としての自分）について考えることになる。

### (3)「書くこと」と「読むこと」を行き来する

HTMLファイルの作成で特徴的なのは、自分の作業結果をすぐに確認できるという点である。この学習環境では、学生は、「オーサリング」と「ブラウジング」とを逐次切り替えることになる。つまり、ひととおり完成してから推敲するのではなく、自分の作成したレポートを頻繁に確認しながら作業を進める。

HTMLファイルに加筆・修正し、その都度ブラウザーで

表示する。必要であれば、さらに加筆・修正する。こうした作業の切り替えが相対的に容易なのは、HTMLファイルの作成に限らず、デジタルメディアの重要な特性の一つだといえるだろう。学生は、「『作り手』の立場から『読む』」、「『読み手』を意識しながら『書く』」という二つの活動（思考のモード）を頻繁に行き来することによって、自分の視点や視座を確認せざるをえなくなる。

すでに述べたように、こうした「試行錯誤」は経験学習の「プロセス」として理解できるが、ここでは、時間的なサイクルの異なる複数の「プロセス」が相互に関連しているといえるだろう。たとえば、毎回の授業時間（90分）の中で、「ホームページ」を作成する際に、逐次ファイルを修正していくことで、受講者はきわめて短いサイクルの「プロセス」を経験することになる。さらに、1学期（約15週間）を通じて、企画～調査～分析～まとめという「プロセス」も体験する。そして、「提出」したレポートを読み返し、レポートを仕上げた体験を振り返ること（「省察」のフェーズ）が、他の科目や卒業論文など次の調査への動機づけになる。

## 5. 大学におけるメディア環境の活用

これまで、「社会調査分析法」という授業で構成した学習環境について紹介してきたが、以下では、今回の試みをさらに広い文脈で考察してみたい。

### (1) コンピュータ教育の位置づけ

まず、今回のような試みと大学における「情報処理（コンピュータリテラシー）」教育との関連について考えてみよう。過去10年間、大学における情報・ネットワーク基盤の整備が活発に行われてきた。とりわけ、新設学部や人文・社会科学系の学部では、「情報処理」に重点をおいたカリキュラムを構成・再構成する場合が少なくない。また、ここ数年でインターネットが社会的に認知されるとともに、商用プロバイダーを利用した大学のインターネット環境の整備も進められるようになった<sup>[4]</sup>。さらに、数年後にスタートする高等学校での新しい学習指導要領の内容をふまえると、現在、大学で開講されている「情報処理」系科目の意義・意味も変容をせまられることは間違いないだろう。われわれにとって重要な課題は、こうした変化が、どのような形で現行のカリキュラムを変えうるかについてのビジョンを持つことである。変化の方向性は、少なくとも二つある。

まず一つは、「情報処理」に関わるスキルとしての側面がさらに強調されていくという方向である。つまり、コンピュータの基本操作を、より効率的に教育するための方法を模索することになる。大学における「情報処理」系科目のアウトソーシング化の動き<sup>[5]</sup>や「ガイドライン」のようなものの整理は、すでに進められている<sup>[6]</sup>。こうした方向性は、大学生にとって「必要最小限（minimum requirement）」のスキル、もしくは「前提能力」は何かを同定することと密接に関わっており、学部間・大学間での連携の可能性もあるだろう。また、アウトソーシング化などに伴う、新しいタイプのインストラクターの育成も課題となる。いずれにせよ、スキルの平準化を目指すことによって、コンピュ

ータの「ツール」としての側面を際立たせることになる。

もう一つは、学部や学科の専門領域と関連づける形で授業をデザインしていくという方向性である。現在、多くの場合、「情報処理」系科目は、大学のカリキュラムの中ではオリエンテーション的な位置づけとなっている。しかしながら、コンピュータやネットワーク環境の「メディア」としての側面を強調するのであれば、「情報処理」系科目は、むしろ専門科目と連携させながら提供した方が望ましいだろう。これについては、すでに「操作技能型」から「問題探索型」へという方向性が示唆されているが<sup>[6]</sup>、学部や学科の専門性をふまえた、より個別具体的な課題の設定や運営方法について考えていく必要があるだろう。

## (2) ガリ版としてのWWW

上記の点と関連して、われわれの「インターネット観」ともいべきものを再度考えてみる必要があるだろう<sup>[7]</sup>。WWW環境を性格づける際、われわれは、マスメディアとしての機能に着目することが多い。たとえば大学間の交流を試みる場合に、WWWを単にテレビや衛星放送の延長上に位置づけてしまうと、さまざまな可能性が見えなくなるかもしれない。つまり、従来型の講義を「伝達」するためのチャンネルとしての活用は、WWWのある一面のみを際立たせているに過ぎないのである。

一方、WWWを自己表現のためのパーソナルなメディアとして考えることもできる。個人のホームページで、趣味や日記などのページが頻繁に更新されていることから、WWW環境が個人の表現欲求と密接に関わっていることが分かるだろう。

かつて、フレネは、「学校に印刷器を」というスローガンで、新しい教育のあり方を提案した<sup>[8]</sup>。わが国の「ふだん記」運動などの庶民の文章運動も、その本質はパーソナルなメディアを自ら発行することにあると理解できる。ガリ版刷りや簡易印刷が、表現すること、読者を想定することと密接に関わり、それを通じて「学び」の機会が構成されるのである。その意味で、今回の「社会調査分析法」は、WWWを新しいガリ版として位置づける試みだったといえる。個人個人が「ホームページ」を通じて自分のアイデアを表現し、相互に参照しながら、経験学習の「プロセス」が構成されていくのである。

われわれにとって重要なのは、こうしたパーソナルなメディアとしてのWWWを、大学におけるカリキュラムの中でどのように位置づけ、評価していくかという点である。

## 6. おわりに

今回のような授業の運営は、筆者にとって初めての試みであり、従来のやり方とは異なる一つの「実験」であった。また、近年、大学におけるメディア環境は常に変化しているため、授業のデザインや運営方法もそれに応じて再編成していく必要がある。今回の試みについての意味・意義について、現時点で評価するのは容易ではないが、以下では、授業の運営に関して学期を通じて気づいた点を整理し、本論文の結びとしたい。

### (1) ファシリテーターとしての役割

まず、今回の試みを通じて、コンピュータ室における教員の役割を改めて考えることになった。コンピュータ室で行われる授業では、実習が大きなウェイトを占めるため、教員と学生との関係性やコミュニケーションのあり方は、従来型の授業とは大きく異なる。たとえばHTMLについては、ある水準のスキルを体得すれば、あとは学生自身の試

行錯誤によって「学び」が実現する。つまり、ある時点から、教員は、受講生の活動をモニターしながら適宜介入する「ファシリテーター」としての役割を担うことになる。授業用のホームページの更新も「ファシリテーション」という観点から進めていく必要がある。受講生の調査の進行状況によって、「その場 (on-the-spot)」で状況を再定義し、あらかじめ準備した授業計画を修正していくことになる。

### (2) 「ふりかえり」の重要性

HTMLを学び、調査レポートをホームページとして表現するという活動(課題)は、受講者に好評であった。すでに述べたとおり、「書くこと」と「読むこと」との行き来が容易であるため、学生は最終的なアウトプットのイメージを描きやすかったと考えられる。

受講者は、HTMLファイルを作成し、ページを作成したという達成感だけで満足しがちである。HTMLを記述するスキルの部分はもちろん重要であるが、上述のとおり、筆者が着目しているのは、体験学習の「プロセス」を明示しやすいという点である。その意味で、HTMLでページを作成するという活動は、一つのメタファーとして理解されるべきものである。したがって、具体的な活動の成果と、その背後にある問題意識との関係を受講生に明示する過程が必要である。これは、まさに「省察」というフェーズの問題であるが、授業期間中に十分な「省察」の時間を確保することは難しい。経験学習が継続的な「プロセス」であることを考えると、この授業を終えたあと、何らかの形でフォローする方法を考えることが望ましいといえる。

### (3) 外部との関係性

今回は、学内用のファイルサーバをHTTPサーバとして活用したため、学生の作成した調査レポートは外部に開かれていなかった。今後の展開として、たとえば他大学の教員や学生による評価や「ランキング」と連携させて、さらに広い意味での社会との関わりの中で、自らの調査について考える機会を提供することも可能である。その場合も、できる限り多様な側面からの評価のもとに、授業やカリキュラムをデザインすることが重要であろう。

いずれにせよ、WWWをマスメディアの延長上に位置づけるのではなく、個人の表現やコミュニケーションのための、よりパーソナルなメディアとして位置づけることによって、新しい学習環境のデザインの可能性が広がるはずである。

## 参考文献

- [1] 加藤文俊：電子ネットワークのなかの視線。メディアが変わる知が変わる - ネットワーク環境と知のコラボレーション, pp. 121-141, 有斐閣, 1998.
- [2] 加藤文俊: デジタルメディアが 私 をつくる. *Keio SFC Review* No. 3, pp. 122-127, 1998.
- [3] Kolb, D. A. : *Experiential Learning - Experience as the Source of Learning and Development*, Prentice-Hall, 1984.
- [4] 児玉俊介, 鈴木和夫, 窪田誠, 大西丈則, 多田実, 栗飯原利弘: ネットワーク教育とプロバイダ, 私立大学情報教育協会情報教育問題フォーラム, 1998.
- [5] 椎名市郎, 星野隆: 教育とアウトソーシング, 私立大学情報教育協会情報教育問題フォーラム, 1999.
- [6] 求められる大学の基礎的情報教育モデルの考察(中間報告), 私立大学情報教育協会, 1999.
- [7] 加藤文俊: 描かれたインターネット - 雑誌広告を事例として. *マス・コミュニケーション研究* 50, pp. 155-167, 1997.
- [8] セレスタン・フレネ(宮ヶ谷徳三訳): 手仕事を学校へ. 黎明書房, 1991.