

独習の学習意欲を高める「サイバー自習室」の開発に向けた 関連研究・事例の調査と検討

Investigation and review of case studies for the development plan for "cyber self-study room"
to enhance self-study motivation

高橋操^{*1}, 戸田真志^{*1,*2}, 鈴木克明^{*1,*2}, 中野裕司^{*1,*2}

Misao Takahashi^{*1}, Masashi TODA^{*1,*2}, Katsuaki SUZUKI^{*1,*2}, Hiroshi NAKANO^{*1,*2}

熊本大学大学院教授システム学専攻^{*1}, 熊本大学教授システム学研究センター^{*2}

Graduate School of Instructional Systems, Kumamoto University^{*1}

Research Center for Instructional Systems, Kumamoto University^{*2}

〈あらまし〉 人生 100 年時代の到来を見据え、生涯にわたる学習が重要と説く政府の構想に相反し、日本の生涯学習率は先進国で最下位という結果が報告されている。こうした現状を改善する方策の一案として、多世代の独習者が集い、学びの時間共有から連帯感を醸成する中で学習意欲を高める「サイバー自習室」の設計開発を考えており、関連する研究や事例の調査を行い、その動向を踏まえながら「サイバー自習室」設計に関する検討を行ったので報告する。

〈キーワード〉 サイバー自習室, 学習意欲, 独習支援, 生涯学習, Study With Me

1. はじめに

「LIFE SHIFT 100 年時代の人生戦略」において、世界一の長寿国である我が国の「2007 年に誕生した子どもが、107 歳まで生きる確率は 50%である」という見解が示されている(グラットンら 2016)。こうした展望に対し、「人生 100 年時代構想会議」の報告書(厚生省 2017)には、「100 年という長い期間をより充実したものとするためには、生涯にわたる学習が重要である」と提唱された。しかしながら、政府の構想とは相反し日本の生涯学習率は先進国で最も低く(文科省 2013)、教育を受ける機会が人生の初期に集中しており、20 代前半までで学ぶことを辞めてしまう現状が浮彫りになっている。

本研究では、こうした現状を改善する一つの方策として、独習を辞めない社会づくりを目指して、多世代の独習者が集い合い、独習時間を通じて、その連帯感を紡ぐ「サイバー自習室」の開発を試みる。

2. サイバー自習室の動向調査

次に、「サイバー自習室」の構築において、参考となりそうな事例や研究を紹介する。

N 高等学校「ネット自習室」: 学校法人角川ドワンゴ学園 N 高等学校は、ネットコース特進専攻にて、Web 会議システム活用した「ネット自習室」を導入(N 高等学校 2018)。カメラ機能付きデバイスとネット環境さえあれば、自宅でも学習空間を作り出せる。生徒同士は Web カメラで手元を映すことにより自習の様子を共有。他の生徒に見られていることが独習のモチベーションを高めるとともに、勉強を頑張る仲間との連帯感が生まれることから学習効果向上の狙いがある。

YouTube「Study With Me」: 動画共有サービス YouTube で「Study With Me」と検索すると自分が黙々と勉強している様子を公開する動画を多数閲覧できる(YouTube 2020a)。10 代後半から 20 代前半の若者がリアルタイムで配信後、アーカイブとして投稿され、日本では「作業用動画」という名称で、同年代のユーザーが独習のモチベーション維持に、Back Ground Video として利用されている(YouTube 2020b)。

仮想世界の学習環境: 「Second Life」は、アメリカのリンデンラボ社が 2003 年より運営している 3DCG で構成されたネット上の仮想世界である。

日本でも2006年頃にブームが到来し、当時、慶応義塾大学などが仮想キャンパスを設立するなど、多数の教育機関の参入事例として再注目に値すると思われる(坂東ら2009)。次に、最新ARテクノロジーの観点から「インターネットの次に来るもの」として期待される「ミラーワールド」について触れる。これは、現実の世界の全てが「様々な手法によってスキャン」(ケリー2020より引用)されたもう一つの世界の出現である。現実世界の学校のミラーが仮想空間に現れることが、学習環境にどのような影響を与えるか注目される。

オンラインゲーム上の学習空間：2020年3月、任天堂より発売され爆発的な人気を博している「あつまれ どうぶつの森」は無人島を舞台に、自分好みの品々や体験で満ち溢れた世界を構築できるオンラインゲームである。自分で自由に設計した学校、博物館、自習室などの建造物を作ることも可能だ。また、オンラインサービスに加入すれば、国内外の他のユーザーと自分の無人島を行き来し、交流を楽しむことができる。

3. 「サイバー自習室」の要件

以上の参考事例を踏まえ、「サイバー自習室」の設計および開発に必要な要件を考え次に示す。

1) N高のWEBカメラが手元を写すことで生じる生徒同士の連帯感や、アバターに扮し他プレイヤーらとオンライン上の仮想建物での集い合いを参考に、独習者にとって「サイバー自習室」来室が、待ち合わせ的な楽しめと、独習機会を通じた多世代交流となるよう留意する。

2) 「Second Life」「ミラーワールド」「どうぶつの森」の仮想空間のプラットフォームという仕様は、参加に際し専用ゴーグルおよび端末機の準備を要し、高齢者にはハードルが高い。一方、「Study With Me」やN高のWeb会議システムを活用した事例は、スマートフォンとネット環境さえあれば参加できる。参加しやすさや高齢者向けの解説メディア作成などの配慮が必要である。

3) 「サイバー自習室」では「どの分野について、

何故、独習するのか」「独習が人生をどのように改善するのか」を語り合う機会を設ける。他の独習者の独習に纏わるストーリーを共有することで、学習意欲向上・継続を図るとともに、独習者自身の学びに対する省察の時間になると考える。

今後の計画として、各事例の発信者・プレイヤーをより深く体験し、そこで得た知見の検証により「サイバー自習室」の開発を進める。

最後に、アフターコロナ時代の学習環境の改善という側面も考慮しながら、本研究に取り組んでいきたい。

参考文献

- 坂東敏和, 三淵啓自 (2009) セカンドライフを利用したメタバース・ラーニングの提唱. 情報処理学会研究報告 137, K1-K5.
- グラットン・L, スコット・A. J. (2016) 池村千秋(訳) LIFE SHIFT 100年時代の人生戦略. 東洋経済新報社
- ケリー・K (2020) コンデナント・ジャパン, WIRED VOL. 33, 26-44.
- 厚生労働省 (2017) 人生100年時代構想会議中間報告. <http://www.kantei.go.jp/jp/singi/jinsei100nen/pdf/chukanhoukoku.pdf> (2020.6 確認)
- 文部科学省 (2013) 「中央教育審議会生涯学習分科会における議論の整理(3)». https://www.mext.go.jp/content/1330338_3_1.pdf (2020.6 確認)
- N高等学校 (2018) 学校法人角川ドワンゴ. <https://nnn.ed.jp/news/blog/archives/3544.html> (2020.6 確認)
- YouTube (2020a) Study With Me. https://www.youtube.com/results?search_query=study+with+me+library (2020.6 確認)
- YouTube (2020b) 【#一緒にやってみよう】勉強編. <https://www.youtube.com/playlist?list=PLQntWbrycbJfmF80muoyabQ42nPMHCywa> (2020.6 確認)