

〈学内共同研究報告〉

主体的／批判的思考を促す授業の開発へ向けて

—シナリオとキャラクターに注目して—

坂本 美枝・松浦 真理子・井上 健朗

Abstract

本稿では、本学講義科目の授業改善の一案として、学習者のヴァーチャル・ピアであるキャラクターを活用した、学習者の主体的／批判的思考を促すシナリオ型授業を提案し、その予備調査の結果について報告する。学習者／キャラクター／教授者からなる学習共同体を授業内に構築し、キャラクターが教授者との対話をとおして理解へ至る過程を授業に取り入れることで、学習者の主体的／批判的思考を刺激することが期待される。そのような授業の設計／開発のため、シナリオ型授業に関する文献レビューおよびキャラクター開発／活用についてのインタビュー調査から、シナリオのリアリティ設定、キャラクターの学習者に対する働きかけ、キャラクター設定／運用、キャラクター開発が使用者に与える影響などについて知見を得た。今後は、この予備調査の結果を踏まえ、プロトタイプ授業の設計／開発、さらには、形成的評価を経て、より一層の改善を目指す予定である。

キーワード: 授業改善、学習共同体、シナリオ型授業、キャラクター、
主体的／批判的思考

1. はじめに

東京通信大学（以下、本学とする）は、2018年に開学して以来、数多くのオンライン授業コンテンツを開発してきた。そのコンテンツのタイプを概観してみると、以下のような。演習科目としては、「映像教材」（Video on Demand型の動画教材）を用いつつ、それとは別に、本学LMS（学習管理システム）に外部の教材や演習用環境を組み込んだもの、掲示板を用いた非同期での教授者や学習者間の議論を主としたものなどが見られる。講義科目では、実際の手技等を撮影した別動画を映像教材に入れ込む、ゲストスピーカーを招聘して対談形式、あるいはリレー形式で授業を行う等の工夫が凝らされている場合もある。このようにさまざまなアレンジが加えられているが、演習科目、講義科目ともに、映像教材の基本形となっているのは、教授者がスライドを用いて講義を行い、学習者へ知識の習得を促すというスタイルである。

学習者が実際にスキルを試す機会を与えられる演習科目とは異なり、本学講義科目においては、学習者は映像教材の後に提供される多肢選択等の小テストによって、知識習得の度合いを測られることが多い。これは、ひと科目あたりの授業運営に関わる人的リソースの規

模や、学習者が複数科目を受講する場合の全体的な負担等を勘案して採用されている形式であるが、このことによって、学習者に対して知識の蓄積のみを促してしまっているのではないかという懸念も起こる。知識を教授するという講義科目の役割の範囲内で、獲得した知識を基に学習者が主体的／批判的に思考するよう刺激する仕掛けを考案することが必要ではないだろうか。

2. キャラクターを取り入れたシナリオ型授業

そこで、本研究グループでは、学習者に「考えさせる」仕掛けとして、授業内に、ある学習者が「わからない」という状態から「わかる」という状態へと変化する様子を取り入れることを考えた。もちろん、現実の学習者がどのような状態にあるかを、科目開発の段階で先取りして撮影することは不可能なので、現実の学習者にとって仮想的なクラスメイト（ヴァーチャル・ピア）であるキャラクターを登場させ、知識不足の状態から気づきを経て理解へと至るシナリオに沿って、そのキャラクターの思考のプロセスを追っていく授業の開発を目指すこととした。

上記のような授業構成着想のきっかけは、ジョン・デューイの教育論にある。デューイは、知識の暗記に見られる受動的な教育を改め、自ら問題を発見し解決していく能力を身につけていくことに教育の本質を求めた課題解決型学習（Project-Based Learning: PBL）の提唱者としても知られているが、その教育論の中心には、社会と教育との密接な結びつきがある。デューイによれば、社会と教育の本質とはコミュニケーションであり、社会＝教育においては、コミュニケーションを介して、人間は自らの経験を変容させることができるという[1]。つまり、自らの行為にまつわる意味を見直す思考の契機は、他者との対話に求められると解釈できるだろう。

さらにデューイは、「探求」という言葉を用いて、このような人間の相互作用の過程としての社会と教育との関連に基づいた自らの教育哲学を展開している[2]。この「探求」を成立させ深い学びに至るためには、「探求共同体」といわれる「学びの共同体」が必要とされる。佐藤らは、質の高い学習を担保する要素として、教員や他の学習者との「協同的な学び」が提供される「学びの共同体」の実践を報告している[3]。

主体的／批判的な思考等、深い学びの達成のためには、孤独に学ぶだけでなく、教員や他の学習者との交流による、振り返り（反省的思考：reflective thinking）が有効であるとするデューイの主張から[4]、通信教育において欠落しがちな一側面への気づきをもたらされる。本学を含め、通信制大学においては、孤独に学ぶ学生が「学習共同体」を構築できるようにするための対策として、さまざまな交流の場づくりや、双方向性のあるリアルタイム授業の実施等、仮想教室的な試みが行われている。しかし、今橋らの通信制大学に在籍する学習者に対するフォーカスグループインタビュー報告が明らかにするように、さまざまな事情から通信教育を選択している学習者にとっては、過剰なリアルタイム授業の実施は物理的な負担を生み、必ずしも歓迎されるものではない[5]。

孤独な学習に陥りがちな、本学を含めた通信制大学の学習者に、どのように「学びの共同体」を提供できるかという問いに対し、そのひとつの解決策が、授業内におけるキャラクターの活用であると考えられる。授業に学習者のヴァーチャル・ピアであるキャラクターを登場させ、学習者もその成員とする疑似的な学習共同体を構築したうえで、教授者との対話を通じてキャラクターが主体的な思考により学びを深めていくプロセスを教材とすることで、学習者の側にも振り返りへの契機がもたらされ、蓄積してきた知識を用いてさらなる問題を発見できる等、主体的／批判的思考への姿勢を期待できるのではないかと考えられる。

ヴァーチャル・ピアであるキャラクターが学びを深めていくプロセスの構築については、慎重に検討されたシナリオが必要となることはいうまでもない。再びデューイに戻ろう。教室における学習活動が、教室の外に広がる社会とそこにおいて営まれる日常生活とのつながりを欠いてしまうことは大いにありうることであり得る。デューイはそれを懸念し、「学校外の経験」と「直接教授される教材」との「相互接続に作用することが望ましい」点に留意する教授法が最適であるとする[6]。つまり、学習者に十分に「考えさせる」ためには、日常生活と結びついたリアリティが反映されていることが必要で、それがないままであれば学習意欲を掻き立てることはできない。また、佐藤は、初等／中等教育での分析からの提言ではあるが、「わかったこと」を述べ合う、発言する関係ではなく、「わからない」ことを共有し合える、傾聴する関係としてのピアによる学習共同体の必要性を強く説いている[7]。佐藤の研究の中心にあるのは、初等／中等教育の場で「取り残されていく」生徒を作らないということであるため、これは高等教育にそのまま適用できる知見ではないかもしれないが、本学の学生の大部分が社会人であり、その多くが学習から遠ざかっている状態から新たに大学での学びを開始するという事情を鑑みると、十分に検討する意義があると思われる。さらに、演習においてピアの活動を見ることの利点について、「わからないのは自分だけではないと知って、安心する」のように、「間違えてくれる」ピアの存在は、自分も安心して間違えられる、そして失敗からさらに深い学びへ進む可能性が開かれる、理想的な学習共同体を構築する一要素となることを、坂本らは示している[8]。

充分なリアリティや、安心できる学習共同体の構築に資する、「わからない」ことを共有する展開を授業内で実現するためには、授業開発に関する知見が必要となる。ここで、インスタクショナルデザイン理論のひとつである GBS (Goal-Based Scenarios) 理論を検討してみたい。GBS 理論は、提唱者のロジャー・シャンクによれば「実際に用いられるであろう文脈でスキル開発と知識習得を助長する」ことを目的とする、PBL の実践に役立つ理論であり[9]、また、根本的には「現実的な文脈の中で『失敗することにより学ぶ』経験を擬似的に与える」点も、その特徴として指摘している[10]。

GBS には重要な構成要素が 7 つある[9]。「学習目標」「使命」「カバーストーリー」「役割」「シナリオ操作」「リソース」「フィードバック」である。達成すべきスキルと習得すべき知識という観点から「学習目標」が設定されるが、これは学習者には提示されない[10]。代わりに、達成への意欲を掻き立てるような、現実的な「使命」が学習者に提示されるが、その

背景には、この使命を達成する必要性を保証し、ターゲットとなるスキル訓練と知識探求の機会を充分にもたらしような「カバーストーリー」が設定されている。GBSにおいては、学習者は具体的な「役割」を与えられ、「シナリオ操作」によってさまざまな決断を行う。その結果は常に明示され、目標達成への進捗を示すとともに、とくに「予期せぬ失敗」が起こったときには、学習者はこの失敗を、結果に応じて効果的なタイミングで与えられる「フィードバック」に基づき、当該分野の経験の中に適切に関連づけて整理するよう促される。このようなプロセスにより、学習者は実際的な意味で「失敗から学ぶ」ことができる。使命を達成できるようなシナリオ操作を行うことができるよう、学習者には豊富で簡単にアクセスできる「リソース」が与えられるべきである。これは、学習者が自らの経験に、容易にそして適切に関連づけることができるように、バラバラな個別の情報としてではなく、カバーストーリーが扱う分野の専門家から与えられた「ストーリー」として提供されることが望ましい。

上記のような要素から構成される GBS、そして「GBS 理論の精神を踏襲しながら作り込まないことでスケーラビリティを確保するという設計指針で大規模化を狙った」教材であるストーリー中心型カリキュラム (Story-Centered Curriculum: SCC) [11]には、本学の講義科目、とくに教養教育科目として設置されている講義科目の授業改善として本研究グループが検討している、「ヴァーチャル・ピアとしてのキャラクターを取り入れたシナリオ活用教材」という枠組みの実現にとって、重要な示唆を与えてくれる点がある反面、そのままでは応用できない点も目立つ。

まずは応用可能な知見であるが、「カバーストーリー」と「使命」に関して、現実でも十分に起こりうる状況下で、学習者の達成意欲を掻き立てるような目的を設定することの重要性である。これは、すでに見てきたデュイの「学校外の経験と教材との相互接続」の必要性とも響き合う。また、目標達成のために与えられる「リソース」は、学習者が知識を整理しやすいよう文脈化されるべきであるという配慮も重要であろう。

応用にあたって留意すべき点が多いが、もっとも慎重な検討を要するカテゴリは「役割」と「シナリオ操作」である。GBS は学習共同体の在り方を規定していない。SCC では、「学習者のチーム作業」が取り入れられているが、それぞれの「役割」を担った学習者が共同作業をするとして、それぞれが「シナリオ操作」をする中で、ピアはどのような影響や刺激を与えるか、そのような要素をどのように誘導するかは明確にされていない。本研究チームが構想している授業では、ヴァーチャル・ピアであるキャラクターの学習者への働きかけがうまく作用するかどうかは鍵となるため、ピアについてのさらなる考察は必須となる。学習者に与えられる「役割」や「シナリオ操作」をそのままキャラクターに当てはめて、決断の結果について教授者がフィードバックを与えるところまでの一連のシーケンスを作成し教材に盛り込むだけでいいのか、あるいは、そのシーケンスには、キャラクターから学習者への何らかの呼びかけ等が含まれるべきなのか、など、ヴァーチャル・ピアが教授者とともに構築する学習共同体に、学習者をどう取り込んでいくか、シナリオ面での工夫を凝らさな

なければならない。また、その前提として、学習者にヴァーチャル・ピアとして認識されるようなキャラクター設定についても十分な検討が必要となる。

上記のような問題意識のもと、以降の章では、授業内での学習共同体の構築、学習者をうまく学習に巻き込む仕組み等を考察するための、シナリオおよびシミュレーション教材についての文献レビューと、学習者にとってピアたりうるキャラクター設定、学習者とキャラクターとの関わりを誘導できるような働きかけ等についての知見を求めて行ったインタビュー調査の結果を報告する。

3. 授業設計におけるシナリオとキャラクターについての文献レビュー

3.1. シナリオ型学習についての文献

本節では、シナリオ型学習を取り入れた教育に関する文献についてのレビューを報告する。文献の検索は、小中学校、高校の教育課程ではなく、大学や専門職養成などの高等教育における研究を対象とした（表 1）。高等教育において、シナリオ型学習を教育に取り入れて論文として発表されたものを国立情報学研究所の文献検索エンジン（CiNii）で検索すると医療保健福祉領域のものが多く存在していた（表 1①～⑦）。この領域では、対人援助や治療場面のシミュレーション学習が積極的に取り入れられ実践されていた。実際の臨床場面を想定し、ロールプレイングの手法を使って、体験的学習を学習者に提供しているものが多かった【吉村（表 1⑤）、玉木（表 1⑥）、諸富（表 1⑦）】。

対人援助には不確定な要素があることは自明であるが、予測のできない偶発的な要素の高い学習体験素材の臨地実習とは異なり、学習目的に沿ったシナリオを用いることで、教授者の意図にあった学習体験を学習者に提供できることが、シナリオ型学習を行う利点として挙げられている。この点は本研究で採用したシナリオを活用した授業設計理論のひとつである GBS 理論に合致する。設定されたシナリオを学習者が体験することで、学習者は、目標となるスキルや知識を使用し、検証を試みて、それらの習得に近づくとされている【名倉（表 1③）、諸富（表 1⑦）】。

これらの文献からは、シナリオは、ダイアログ（対話）だけでなく状況設定などの要素も加味され、力動的かつ多様性のある学びの教材として提供されている。しかし、臨地実習などのように不確定かつ偶発的な要素の多い場面からの学びではなく、教授する側の意図（学習の狙い）にあったシナリオの提供により、学習者を、的確に目的とする学びに到達させる利点があることが理解された。シナリオ学習は、シミュレーションとして限りなく現実（リアリティ）に近づけることだけが主目的ではなく、学びの課題を想定し、この目的に沿ったシナリオの検討と検証が試行されたときにこの利点は享受される。

表 1. シナリオ型学習を取り入れた教育に関する文献

文献 No	著者	文献名	内容	形態
①	村井嘉子ら	「看護力実践向上を支援するためのシナリオ学習教材の開発」石川看護雑誌 Vol.8 (2011)	臨床場면을分析的に思考することを支援するツールとして、学習者の能力に応じて段階的な学習内容で構成した DVD による教材を作成した。	DVD 教材として学生の自学学習を支援。
②	樫田智香子ら	「看護基礎教育における教育方法の検討—シナリオ教材の活用評価より—」石川看護雑誌 Vol.9 (2012)	独自に作成した看護教育のためのシナリオ学習教材活用の効果を測定した。評価ではリアリティの体験、段階的な学習、反復学習による自学自習の効果が得られた。	DVD 教材として学生の自学学習を支援。
③	名倉真砂美	「シミュレーターを用いた学習プログラムを実施した学生の学びに関する研究」三重県看護大学紀要 Vol.1.7 (2013)	シナリオを活用したシミュレーション学習を体験した学生は、「基本的知識の活用」「考えながら行動する」「経験したことのない場面への対応」「状況に合わせた対応の練習」などの経験を得た。	対面授業でのシナリオとシミュレーターを用いたロールプレイ。
④	佐々木政人	「相談援助演習科目におけるシナリオ面接訓練法の開発—シャドーイング法との出会い・学び・導入—」愛知淑徳大学論集 Vol.9 (2019)	マイクロカウンセリングのトレーニングモデル、シャドーイングモデル、パーソンセンタードアプローチ事例検討モデルを用いた演習方法の紹介。	対面授業での面接場面などのシナリオの読み上げ（シャドーイング）を行い学びを確認する。
⑤	吉村夕里	「当事者が参画する社会福祉専門教育（その2）—車いす使用者と介助者と車いすが存在する場面—」臨床心理学部研究報告 Vol.2 (2009)	当事者が参加したシナリオ型学習を専門職養成に応用した。場面設定とロールプレイを組み合わせた実感を伴うロールプレイング学習の試行。	場面を想定したロールプレイを実施しフィードバックする。当事者が参加する。
⑥	玉木朋子ら	「看護基礎教育における終末期ケアシミュレーションシナリオの開発と評価—フロー体験チェックリストを用いた無作為比較試験による検討」日本看護科学会誌 Vol.37 (2017)	シナリオ学習を「経験した群」と「非経験群」に分けて終末期ケアに対する自信の変化を測定したところ「経験した群」の方が優位に自信の獲得が得られた。	参加希望の学生に対して場面や物品を用意して場面を再現したロールプレイングを実施。
⑦	諸富孝彦ら	「臨床基礎教育におけるシナリオベース体験学習による体験先導型学習の効果」日歯教誌 Vol.35 (2019)	学生の能動的な修学への参加を促し、教育効果を向上させる。	教室での診療場面のシナリオを用いた臨床推論を立てる学習。

3.2. GBS 理論やキャラクターの活用に関する文献

高等教育における GBS 理論やキャラクターの導入に関する文献は少なく、この領域については、高等教育に限らず 3 つの文献を挙げた (表 2)。藤川 (表 2①) は、多くの GBS 理論を用いた授業をレビューし、GBS 理論の導入は、個人学習の支援に用いられることが多

く、教室での授業への応用例はまだ少ないこと、「役割」、「シナリオ操作」、「情報源」、「フィードバック」の4つの要素を取り込むことによって教材開発の改善が期待できることを指摘している。小牧（表2②）は、2つのキャラクターを用いた対話型のシナリオを用いて中学校の授業の展開を報告し、授業に参加した学習者が、キャラクターの行動を模倣し、多くの資料を互いに協力しながら読み解き、資料を根拠に地域の問題を解決するための提案を行うことができたとしている。嶋田（表2③）は、大学図書館での図書館利用者に対するキャラクターを活用したサポートを報告している（この取り組みについては次章にて詳細を報告する）。

GBS理論の実際の教育への取り込みについては、シナリオ作成にあたっての「役割」の重要性が指摘されている。この役割について、学習者と対話あるいは学習者に経験を与える振る舞いをするものとして役割を演じる「キャラクター」の存在が見えてくる。小牧、嶋田の論文では、異なる役割を与えられた2つのキャラクターを使用して、キャラクター間の対話を見せたり、キャラクターと学習者の対話を創設したりして、学習者に「知識」を伝え、「学びの方法」などについてのモデルを示している。

表2. シナリオ型学習を取り入れた教育に関する文献

文献No	著者	文献名	内容	形態
①	藤川大祐	「GBS理論の初等中等教育授業への適用の可能性と課題の検討」千葉大学大学院人文公共学府研究プロジェクト報告書(2020)	GBS理論を初等中等教育への応用の動向調査。個人学習向けに適用されている事例が多いこと、シナリオ型教材にGBS理論を適用させることで教材開発の発展が期待されることが分かった。	個人学習向けに開発されているものが多かった。
②	小牧瞳	「複数の教科に適用可能なシナリオ型学習教材の枠組みの開発—「コマリさん」と「シラベさん」を用いた教材の提案—」千葉大学大学院人文公共学府研究プロジェクト報告書(2020)	困りごとを抱えた学生に助けを求める「コマリさん」と問題解決のために様々な資料を提供する「シラベさん」と言う2つのキャラクターを用いたシナリオ型学習の提案。	中学校でのスライド教材を用いた授業での実施。
③	嶋田晋	「がまじゃんばーとちゅーりっぷさんの生態—筑波大学附属図書館でのキャラクター活用事例」大学図書館問題研究会誌No.34(2011)	筑波大学図書館における図書館活用支援のためのキャラクター活用の報告。	

4. 筑波大学附属図書館でのキャラクター開発と活用に関するインタビュー調査

4.1. 調査の目的

本研究チームは、孤学に陥りがちなオンライン学習環境を改善するために、授業内での学習共同体の構築に資する、学習者のヴァーチャル・ピアとなるキャラクター開発を目指

している。各大学や図書館を概観したところ、筑波大学附属図書館の公式キャラクターの開発についての情報を得た。キャラクターの完成までには、「キャラクターがほしい」という図書館職員の声から始まり、キャラクターや広報に興味のある職員有志が集まって、キャラクターの使用目的や使用イメージについて固め、広報戦略の一環という位置づけで、上層部に許可を得、開発に至ったという経緯があることを知った[12]。

筑波大学附属図書館のキャラクターの開発目的は、「大学内外に向けた図書館のアピールと広報の強化」であり、開発目的は幾分異なるが、現在、キャラクターの開発を目指す本研究チームと動機や状況においては共通点が多い。本調査は、キャラクターの開発／活用の経験がある当該図書館の職員を対象に、本学におけるキャラクターを開発するうえで、学習者にとってピアたりうるキャラクター設定、学習者とキャラクターとの関わりを誘導できるような働きかけ等についての示唆を得ることを目的とし、インタビュー調査を行った。

4.2. 研究方法

4.2.1. 研究協力者

研究協力者は、茨城県つくば市筑波大学附属図書館職員で、当該図書館のキャラクター開発にあたった職員と、当該図書館広報担当職員とした。

4.2.2. データ収集方法

インタビューは、2名の研究者が訪問し、同意を得られた研究協力者に対し、当該図書館内の面接室にて、半構造化面接法を用いて行った。研究者1名が、インタビューガイドを用いてインタビューを行い、もう1名が面接時の内容と様子を記録した。インタビュー前に研究協力者の同意を得て、ICレコーダーを用いて録音し、メモを取った。インタビューガイドを表に示す(表3)。

表3. インタビューガイド

-
- ①キャラクターの設定
 - ②キャラクターの運用方法
 - ③キャラクター活用による図書館職員の変化
-

4.2.3. 分析方法

ICレコーダーへ録音したインタビュー内容を全て書き起こし、逐語録を作成した。

作成された逐語録に対し、研究目的に即した質問に対する回答と思われる文章・成句を逐語録の中から抽出し、意味内容の類似したものを集めて分類し、サブカテゴリ化し、そのサブカテゴリの意味が共通しているものを合わせて、カテゴリを生成した。なお、分析結果の信頼性と妥当性を確保するために、一連の分析プロセスは、共同研究者間で意見が一致するまで検討を繰り返した。

4.2.4. 倫理的配慮

研究協力者に対して、研究目的・方法、研究参加への自由の尊重、途中辞退への権利、プライバシーへの確保、データの保管と廃棄方法、研究結果の公表方法などを文章と口頭で説明し、同意を得た。

4.3. 調査結果

4.3.1. 研究協力者

本項で紹介するインタビューの協力者は、茨城県つくば市筑波大学附属図書館職員で、当該図書館のキャラクター「ちゅーりっぷさん」「がまじゃんぱー」開発にあたった S 氏と、インタビュー時の当該図書館広報担当 T 氏の 2 名である。

以下、既述の質問項目を中心に、分析をした結果、インタビューの結果を表 5～表 7 に示した。語りの意味の補足や説明は、() 内に記載した。本研究のカテゴリは【 】、サブカテゴリは《 》で示す。



写真 1. インタビューの様子



写真 2. 付属図書館概観



写真 3. 筑波大学附属図書館提供（ブックカバーと缶バッジ）



筑波大学附属図書館：「これまでの Prism」一部抜粋 [13]

4.3.2. キャラクター設定

キャラクター設定については、インタビュー時の語り（以下、データとする）から、3つのカテゴリ、9つのサブカテゴリが生成された（表4）。

【デザイン】として、《人間キャラクターには好き嫌いがぶつけられる》《動物キャラクターは汎用性が高い》《性別や年齢別も含め、中立的な外見が求められる》の3つの意味分類が、【名称】として、《由来にこだわった》《既存のアイデアを結び付けた》《「はじけた」感覚のネーミングを採用した》の3つの意味分類が、【役割】として、《役割を持たせる》《失敗を許されるキャラクター》《役割同士の対話》の3つの意味分類が生成された。

表4. キャラクターの設定についての語り

カテゴリ	サブカテゴリ	インタビュー時の語り（データ）
デザイン	<ul style="list-style-type: none"> 人間キャラクターには好き嫌いがぶつけられる。 動物キャラクターは汎用性が高い。 性別や年齢別も含め、中立的な外見が求められる。 	<ul style="list-style-type: none"> 別にちゅーりっぷさんが使いにくいわけじゃないんですけど、何となく、ついがまじゃんばーのほうを使っちゃうなっていうのは、なぜかある。 割と万人ウケしそうな（のは）...、がまじゃんばーの方。 ニュートラルなキャラクターっていうのが、すごくいいのかな...、10年ぐらいの時間かけて、...分かってきた。 （がまじゃんばーは）単体ですごくニュートラルな感じなのかなっていう気はしている。 人間だと、露骨に好き嫌いを感じやすい。

<p>名称</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・由来にこだわった。 ・既存のアイデアを結び付けた。 ・「はじけた」感覚のネーミングを採用した。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ちゅーりっぷさんは、筑波大学附属図書館の愛称である「Tulips (Tsukuba University Library Information Public Service)」に由来している。 ・がまじゃんぱーは、ガマ（カエル）をモチーフにしたキャラクターである。筑波山と言えば、「ガマの油」やガマ（ガエル）が連想される。がまじゃんぱーの名前は、そこに由来している。 ・新しい図書館システムの名前の問題で、先生方が議論をしていた時に、「何でもいいならがまじゃんぱーでも良いのか」みたいな話があり、...キャラクターを作ろうという話になっ(た時に)、...ガマだったら、がまじゃんぱーねってすんなり決まった。
<p>役割</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・役割を持たせる。 ・役割同士の対話。 ・失敗を許されるキャラクター。 	<ul style="list-style-type: none"> ・がまじゃんぱーは、学生を代表する、...学生の芯部分となるキャラクター。 ・もうひとつ（ちゅーりっぷさん）は、図書館なんで、図書館の人っぽい立ち位置（とした）。 ・ちゅーりっぷさんは、(図書館) 司書の資格は持っている設計になっている。 ・導く役としてのチューリップさんとの掛け合いが、うまくいっているのかな。 ・がまじゃんぱー（は）、例えば貸し出し停止のペナルティを食らっているんですね。大学生の大人っぽく見える男女が、貸し出し停止だって言ったら、なんだか年相応でない気がしますし、子供が貸し出し停止だって言ったら...（がまじゃんぱーは）動物であるというところで、なんか、おちゃめ感が許されている）。

4.3.3. キャラクターの運用方法

キャラクターの運用方法については、ひとつのカテゴリで処理した（表5）。

【運用】として、《開発者／管理者以外の手で育てられて来た》《オープンソースとしての活用場面の広がり》の2つの意味分類が生成された。

表5. キャラクターの運用方法についての語り

カテゴリ	サブカテゴリ	インタビュー時の語り（データ）
<p>運用</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・開発者／管理者以外の手で育てられて来た。 ・オープンソースとしての活用場面の広がり。 	<ul style="list-style-type: none"> ・情報リテラシー教本で（キャラクターを）使われたところから、まあ、ブレイクした。 ・こんなことも使えるよねっていう形でどんどん、どんどん、拡大していった。 ・学生さんの手によって育っていった感がある。 ・学生さんが、立体にしたい、実物（着ぐるみ）にしたいって思いがあって、有志で寄付を募って、学生さんの主導で立体化を果たした。 ・学園祭なんかでは、ちゅーりっぷさんのコスプレをした女の子が、活躍したり、...キャラクターをコンテンツ化している。 ・結果論かもしれないんですけど、かえって設定とかガイドラインとかをギチギチに固めなかったおかげで、逆に、キャラクターとして、振れ幅が大きくなって、厚みが出ているのかなという部分もある。

4.3.4. キャラクター活用による図書館職員の変化

キャラクター活用による図書館職員の変化については、ひとつのカテゴリで処理した(表6)。

【図書館職員の意識の変化】として、《広報物のデザインなどへの意欲が高まる意識変化》《広報物のデザイン性が豊かになった》《職員の能動性の向上》の3つの意味分類が生成された。

表6. キャラクターの活用による図書館職員の変化についての語り

カテゴリ	サブカテゴリ	インタビュー時の語り (データ)
図書館職員の変化	<ul style="list-style-type: none"> ・広報物のデザインなどへの意欲が高まる意識変化。 ・広報物のデザイン性が豊かになった。 ・能動性の向上。 	<ul style="list-style-type: none"> ・(キャラクター誕生後、) 目に見えて、変化があったのは、広報物。館内のポスター、チラシも(以前は、)活字ばかりの無味乾燥なものがメインだったのが、キャラクターを入れることを意識するようになってからは、(職員が)デザインに気を配るようになった。 ・ユーザーにリーチする広報というものを意識し始めたのは、結構、キャラクターの誕生をきっかけにした部分があるかなという気はしている。 ・そこ(キャラクター)に合わせてフォントを変えたり、色付けしたり、デザインを考えていくうちに、目覚めて。

4.4. 考察

設計に関しては、【デザイン】、【名称】、【役割】について語られた。開発者らは、高等教育をサポートする役割を持つ大学図書館の利用支援のキャラクターが必ずしも「人」であることを求めていなかった。むしろ「人」の場合露骨な好き嫌いをぶつけられやすいと考えていた。また、図書館利用で困っている(知りたいことがある)学生側役割をあえて「がまじゃんぱー」という「はじけた」名をもつ「カエル」に設定することで、親しみやすい(お茶目な)キャラクターとなり、間違えることや失敗することに「許し」を与えられる効果が現れている。2体のキャラクターに、図書館利用について「教える側」と「教えられる側」という異なる役割をもたせることで、キャラクター間の対話が発生し、その対話によって図書館利用者へ知識が伝わりやすくなっている。

運用に関しては、キャラクターを使用制限の緩い一種のオープンソースとしてきたことで、キャラクターは開発者/管理者の手を離れ、活用場面を広げ、豊かな感情表現が可能となっている。

図書館職員の変化としては、広報活動に使用する冊子等のデザインを行う際、キャラクターを活かす工夫への意欲が高まった。また、実際にフォントや色合いなど細かな点にも配慮するようになり、出来上がった広報物は豊かなデザイン性をもつようになった。

5. まとめと展望

本稿では、本学講義科目の授業改善の一案として、学習者のヴァーチャル・ピアであるキャラクターを取り入れ、学習者の主体的／批判的思考を促すシナリオ型授業の提案と、その実現のために行った予備調査の結果について報告した。

「わからない」状態から「気づき」を経て、蓄積された知識を用いて「考える」キャラクターの思考プロセスを、相応のリアリティを備えたシナリオという流れに沿って授業内に組み込むことで、学習者の主体的／批判的思考を誘発できるのではないかと考えている。ただし、この授業設計／開発にあたっては、学習者を巻き込むシナリオレベルでの工夫、そして学習者にヴァーチャル・ピアであると認識されるキャラクター設定に関する熟慮が必須である。

文献レビューからは、以下のような知見を確認できた。シナリオ作成においては、学習目標と密接に関わる場面設定が重要であり、授業が提供するリアリティはこの目標に合致するよう加工されるのが望ましい。また、シナリオに沿って展開する授業において、キャラクターは、学びについてのモデルとして、学習者へ対話と活動を促す役割が与えられている。

キャラクター活用についてのインタビュー調査からは、キャラクター設定と運用、キャラクターを活用している図書館での職員の変化についての知見を得ることができた。設定において、人型／非人型といったタイプや名称には、当該キャラクターの受容されやすさが大きく関わるので、慎重な考察が必要となる。それぞれのキャラクターに与える役割が「教える」「教えられる」のように明確であれば、キャラクター間の対話が創作しやすく、それを見る利用者に対してもメッセージが伝わりやすい。運用については、開発者／管理者の手を離れて活用場面が広がることで、キャラクターのもつ表現可能性が広がっている。職員の変化に関しては、キャラクターの開発は、キャラクター使用への意欲向上と実際の能動的作業増加につながり、結果として広報物のデザイン性を豊かにしている。

今後は、予備調査で得た上記の知見に基づき、ヴァーチャル・ピアであるキャラクターを取り入れた学習者の主体的／批判的思考を促すシナリオ型授業のプロトタイプを設計／開発していきたい。その際には、とくに以下の点について考察を深める必要があるだろう。授業内で行われるキャラクターと教授者との対話を、学習者の主体的／批判的思考につなげるシナリオ作成、また、学習者にピアとして認識され、「わからない」ことを共有するという役割を与えられながら、同時に成長を見込めるキャラクターの開発などである。さらに、このプロトタイプに対して、専門家によるレビュー、学習者へのアンケート／インタビュー調査など形成的評価を行うことにより、一層の改善を目指す予定である。

謝辞

今回のインタビュー調査にあたり、筑波大学附属図書館の皆様には、多大なるご理解とご協力をいただき、感謝の意を表す。

付記

本研究は、「2019年度 東京通信大学 人間福祉学部 学部活用共同研究」の助成を受けたものである。本研究における利益相反は存在しない。なお、本研究の文責は、第1、2、5章は坂本、第3章は井上、第4章は松浦である。

文献レビューに使用した文献リスト

【表1】

- ①村井嘉子ら. 2011. 看護力実践向上を支援するためのシナリオ学習教材の開発. 石川看護雑誌 Vol.8. 93-101.
- ②樫田智香子ら. 2012. 看護基礎教育における教育方法の検討—シナリオ教材の活用評価より—. 石川看護雑誌 Vol.9. 43-51.
- ③名倉真砂美. 2013. シミュレーターを用いた学習プログラムを実施した学生の学びに関する研究. 三重県看護大学紀要 Vol.7. 27-33.
- ④佐々木政人. 2019. 相談援助演習科目におけるシナリオ面接訓練法の開発—シャドーイング法との出会い・学び・導入—. 愛知淑徳大学論集 Vol.9. 25-38.
- ⑤吉村夕里. 2009. 当事者が参画する社会福祉専門教育（その2）—車いす使用者と介助者と車いすが存在する場面—. 臨床心理学部研究報告 Vol.2. 39-64.
- ⑥玉木朋子. 2017. 看護基礎教育における終末期ケアシミュレーションシナリオの開発と評価—フロー体験チェックリストを用いた無作為比較化試験による検討. 日本看護科学会誌 Vol.37. 408-416.
- ⑦諸富孝彦ら. 2019. 臨床基礎教育におけるシナリオベース体験学習による体験先導型学習の効果. 日歯教誌 Vol.35. 49-57.

【表2】

- ①藤川大祐. 2020. GBS理論の初等中等教育授業への適用の可能性と課題の検討. 千葉大学大学院人文公共学府研究プロジェクト報告書. 65-71.
- ②小牧瞳. 2020. 複数の教科に適用可能なシナリオ型学習教材の枠組みの開発—「コマリさん」と「シラベさん」を用いた教材の提案—. 千葉大学大学院人文公共学府研究プロジェクト報告書. 73-83.
- ③嶋田晋. 2011. がまじゃんぱーとちゅーりっぷさんの生態—筑波大学附属図書館でのキャラクター活用事例. 大学図書館問題研究会誌 No.34. 27-34.

引用文献

- [1] Dewey, John. [1916] 2011. Democracy and Education: An Introduction to the Philosophy of Education. Benediction Classics. 9.
- [2] 早川操. 1994. デューイの探求教育哲学—相互成長を目指す人間形成論再考. 名古屋大学出版会. 4.

- [3] 佐藤学. 2006. 学校の挑戦 学びの共同体を創る. 小学館.
- [4] 杉原真晃. 2006. 大学教育における「学習共同体」の教育学的考察のために. 京都大学高等教育研究第12号. 166.
- [5] 今橋みづほ, 井上健朗, 小倉常明, 矢野明宏. 2019. ソーシャルワーク教育における遠隔教育の手法に関する一研究. 東京通信大学紀要第2号. 141-155.
- [6] Dewey. [1916]2011. Democracy and Education. 12, 150-151.
- [7] 佐藤学. 2018. 学びの共同体の挑戦—改革の現在—. 小学館. 32-33.
- [8] 坂本美枝, 半田純子, 宍戸真, 阪井和男, 新田目夏実. 2014. 学習継続意欲を高めるために: カランメソッドを用いた発話ドリルに関するインタビューから. 第31回日本教育工学会全国大会講演論文集(一般研究). 287-288.
- [9] Schank, R. C., Berman, T. R., and Macpherson, K. A. 1999. Learning by Doing. Reigeluth, C. M. (Ed.) Instructional-Design Theories and Models: A New Paradigm of Instructional Theory Volume II, 161-181.
- [10] 根本淳子, 鈴木克明. 2005. ゴールベースシナリオ (GBS) 理論の適応度チェックリストの開発. 日本教育工学会誌 29(3). 309-318.
- [11] 根本淳子, 鈴木克明編. 2014. ストーリー中心型カリキュラムの理論と実践 オンライン大学院の挑戦とその舞台裏. 東信堂. 16.
- [12] 嶋田晋. 2010. 事例報告 第64回 (2010年度) 研究集会「図書館を演出する」がまじゃんぱーとちゅーりっぷさんの観察日記—筑波大学附属図書館でのキャラクター活用事例—. 東海地区大学図書館協議会誌第55号. 25-32.
- [13] 筑波大学附属図書館: 「これまでの Prism」
http://www.tulips.tsukuba.ac.jp/lib/sites/default/files/attach/Prism_no.100_0.pdf (20201029 アクセス)

坂本 美枝 (さかもと よしえ)	東京通信大学 人間福祉学部 准教授
松浦 真理子 (まつうら まりこ)	東京通信大学 人間福祉学部 助教
井上 健朗 (いのうえ けんろう)	東京通信大学 人間福祉学部 講師

