The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	コミュニケーションデザイン・センター「メディア技法と表現リテラシー」“コンピュータテキストで何を伝えるか？”の授業
Author(s)	伊藤, 京子
Citation	サイバーメディア・フォーラム. 2012, 13, p. 53-53
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/70334
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

コミュニケーションデザイン・センター「メディア技法と表現リテラシー」“コンピュータテキストで何を伝えるか？”の授業

伊藤 京子（大阪大学 コミュニケーションデザイン・センター/大学院基礎工学研究科）

1．はじめに

「メディア技法と表現リテラシー」は、コミュニケーションデザイン・センターが2006年度より開講している科目である。授業の1つ目の目的は、「プレゼンテーションなどで求められる表現に関する基礎的な知識を身につけ、日頃の研究活動の成果発表の手助けとする」とシラバスに記載されている。担当教員の専門は多様であり、演劇を専門とする平田オリザ氏の演劇ワークショップに始まり、各回、ワークショップ形式の授業が行われる。授業は、6限～7限（18時～21時10分）の2限連続、隔週となっている。対象は、全学大学院生であり、社会人聴講、学部生聴講も受け入れている。1学期、2学期とも、豊中、吹田の両キャンパスで開講され、年間4回、同じ授業が行われている。定員40名となっているが、70名を超える受講者を受け入れた学期もあった。

本稿では、2回目の授業にあたる「コンピュータテキストで何を伝えるか？」の内容を紹介したい。

2．授業内容

授業では、4人1グループの合意形成ゲームを行ってもらう。NASAゲームと呼ばれるこのゲームは、月に不時着した際に助かるために、15個のアイテムの重要度を順位付けする。このゲームには、月の状況を鑑みた「正解」がある。最初に各自で回答を考えてもらい、その後4人で意見交換を行い、グループとしての回答を考えてもらう。1時間の話し合いの後で得られた回答が、自分1人で考えたときと比べて、よくなったのか、悪くなったのか、を採点する。そして、グループで1時間行った話し合いが、よいものだったのか、よくないものだったのか、を話し合ってもらう。

NASAゲームは、大学の心理学の演習などで用いられることもあるが、本授業の特徴は、1時間の合意形成をコンピュータを介して行ってもらう点にある。すなわち、「文字」を介して、誰かわからない相手と意見交換をしてもらう。その後、実際に顔を合わせて、自分たちのコミュニケーションを振り返ってもらう。

20分程度の振り返りの後、いくつかのグループには、話し合いの結果を発表してもらい、全体での質疑応答を行う。

開講当初は、1時間の文字を介した話し合いに既存の電子掲示板を利用していたが、2010年度より、筆者が授業専用に開発したソフトウェアをWebブラウザを介して受講生に利用してもらっている。専用ソフトウェアを利用することにより、授業の流れがスムーズになり、授業の中心となっている「文字を介したグループ議論」の時間を多く取れるようになった。

授業のねらいは、コンピュータ等を介した文字による意見交換のあり方を見つめることにあり、短時間の相手がわからない合意形成という制約の中で、どのように自分の考えを表現し、どのように相手の表現を解釈するか、そして、実際にその人たちと出会った後で、ではいったい、自分たちはどのように振る舞えばよかったのか、を考えてもらうことにある。この問題にただ一つの正解はなく、メンバーや状況が異なれば、同じ振る舞いをしても、結果が異なることは十分ありうる。たった1時間程度の意見交換の場ではあるが、自分たちの振る舞いを振り返ることにより、今後の自分の振る舞いのあり方を考えるきっかけを与える機会になることを期待している。

授業の終わりの発表の場では、「役割を決めておけばよかった」、「丁寧な言い回しが重要」、「議論が流れない工夫が必要」などの話し合いの結果が得られ、「顔が見えないので相手の表情などがわからず、苦労した」、「やっぱり顔が見える方がよい」などの意見が出てくる。一方で、授業後のアンケートで「テキストのコミュニケーションの方が好きなので、顔を合わすときよりも話しやすかった」という意見が得られる。

終了後のアンケートでは、「コミュニケーションのあり方を見つめ直す機会になった」、「合意形成は難しいが、文字を使うとさらに難しい」、「理系だとばかり思っていた人が、文系だとわかってびっくりした」などの意見とともに、授業での各自の気づきが記述されている場合が多い。

3．おわりに

豊中・吹田のサイバーメディアセンターの実習室を、18時以降に利用させて頂けるおかげで、本授業は成立している。全学の研究科の大学院生は各自の研究があり、比較的参加しやすい時間は夕方以降になる。また、それは社会人の人たちが参加できる時間帯でもある。

夜間の利用に快く応じて頂き、聴講生の方々のために臨時アカウントを発行して頂いている、サイバーメディアセンターの方々への感謝の意を表し、本稿のまとめとさせて頂きたい。

いつも利用させて頂き、本当にありがとうございます。