

令和 6 年 6 月 4 日現在

機関番号：32682

研究種目：基盤研究(C)（一般）

研究期間：2019～2023

課題番号：19K02984

研究課題名（和文）アクターネットワーク論を枠組みとした大学生のエージェンシーを高める教育環境の開発

研究課題名（英文）Developing an Educational Environment that foster Agency of Students based on Actor-Network Theory

研究代表者

岸 磨貴子（KISHI, MAKIKO）

明治大学・国際日本学部・専任准教授

研究者番号：80581686

交付決定額（研究期間全体）：（直接経費） 3,300,000円

研究成果の概要（和文）：本研究では、高等教育の学生がICTを活用しながら革新的・協働的に知識を構築していく学習環境を構成する社会-技術的ネットワークの構造を明らかにするために、アクターネットワーク論（ANT）を理論的枠組みとした。

本研究の主な成果は、まず、ANTの観点から新たな能力観を示したこと、また、ANTにパフォーマンスという見方を導入し、エージェンシー概念をアップデートしたこと、次に、高等教育の4つの形態の教育実践を事例としてICTの社会的役割および学生のエージェンシーが発揮されるプロセスを明らかにしたこと、そして、エージェンシーが発揮される場のデザインに関する教師向け教材を開発したことである。

研究成果の学術的意義や社会的意義

本研究の意義は主に2つある。

第一に、現場での実践と理論的な把握を両輪とした弁証法的に研究を展開したことである。ANTを理論的枠組みとし、どのようなアレンジメントが学び手のエージェンシーを最大限発揮しうるのであるかを検討すると同時に、実践研究を通してANTから実践を捉える意義と課題を明らかにした。

第二に、ANTの観点から、人間とモノ、社会と技術を切り分けず、両者が不可分な統一体として実践を捉えることで、メリトクラシーを超える「新しい能力観」を提示できたことである。人間の能力も問題も個人に内在するものではなく、アレンジメントによって生成されるという視点は学習環境デザイン研究を発展させる視点となる。

研究成果の概要（英文）：This study employs Actor-Network Theory (ANT) as a theoretical framework to elucidate the socio-technical network structures that facilitate the impromptu and collaborative knowledge construction of higher education students using ICT. The main achievements of this research are threefold. Firstly, from a theoretical perspective, the study introduces the concept of performance to ANT, thereby updating the notion of agency. Secondly, insights were gained from case studies of seminar practices in higher education and fieldwork conducted both domestically and internationally. Lastly, the study developed educational materials for teachers to design environments that enhance student agency.

研究分野：教育工学

キーワード：アクターネットワーク理論 学習環境デザイン パフォーマンス ニューマテリアリズム エージェンシー アートベース・リサーチ

1. 研究開始当初の背景

1.1. 創造的で革新的な学び方に関する研究とそのニーズ

学校教育を含め、社会では創造的で革新的な学びに関心を集めている。伝統的な教育形態では、学習者は知らないことを教員に教えてもらいながら基礎を学び、次第に高度で複雑な問題を解けるようになっていく学び方をする。このように、下から上へと上がるように段階的にできるようになっていく学習観を「垂直的学習」、学生が多様な他者や、大学という学習環境を超えて現場とつながりながら、大学で習得した知識や方法を新しい実践や現場に合わせて再構築していくような学びを「水平的学習」という(香川・青山 2015)。水平的学習では、越境によって生じる違和感や葛藤を学習のリソースとしながら、学生が自分の見方や考え方ややり方を変容させ、問題解決の過程で求められる知識や技術を習得していくような創造的で革新的な学習が生じると考えられる。

垂直的学習における具体的な教授法(たとえば、インストラクショナル・デザイン)や学生の変化や教育成果については、教育工学および学習科学において研究知見が蓄積されているが、水平的学習を促し支える学習環境デザインについては、活動理論の観点からいくつかの事例研究は報告されているものの、十分な議論がされていなかった。そのような中、2015年にOECD(経済協力開発機構)が進めているOECD Future of Educational and Skills 2030プロジェクトで示された生徒エージェンシーの概念によって、総合的な学習やプロジェクト型学習など創造的で革新的な学習活動の学習環境デザインが着目されるようになった。OECDが示すエージェンシー論では、エージェンシーは「変革を起こすために目標を設定し、振り返りながら責任ある行動をとる能力」という個人の能力として捉えられ、「伸ばすことも学ぶこともできる」という立場をとる。それとは異なるアプローチでエージェンシー論を展開するのが、アクターネットワーク論(Actor-network-theory: ANT)である。

1.2. アクターネットワーク論で捉えるエージェンシー論

エージェンシーは主体性、あるいは行為主体性と訳されることが多く、従来の議論では、人間の主体性として理解されてきた。教育の文脈では、学び手の属性として考えられている。しかし、アクターネットワーク論を中心とする近年の議論においては、エージェンシーは人間の主体性や、人間の属性として理解すべきものではなく、人間と、人間を取り巻くネットワークの総体が生み出す効果として理解されている。つまり、エージェンシーは、一人の人間の内部にあるものではなく、周囲の他者や人工物と織りなすネットワークによって生み出されると考える。

本研究では、こうしたアクターネットワーク論を中心とした近年のエージェンシーの捉えかたを、教育工学研究における学習環境デザインに関する議論に導入することを試みた。そのことによって、学習者がどのようなネットワークのなかに置かれているかが重要な分析の観点となり、学習者を個人として孤立させて分析するのではないアプローチが可能になる。

近年、エージェンシーをめぐる議論が活発になったのは、アクターネットワーク論の貢献が大きい。アクターネットワーク論とは、ブルーノ・ラトゥールや、ミシェル・カロンのいったフランスの社会学者を中心に発達してきた考えかたであり、人間も非人間も含めたアクターが、徐々にネットワークを形成していくプロセスを描くことで社会を分析しようとする社会学の新しいアプローチである(ラトゥール 2019)。基本的に関係論的なアプローチであり、エージェンシーもまた、関係によって生じる効果であると見なされる。

これまでの教育工学が、ともすると学習者を独立した個人として捉え、学習者の達成を学習者に内在する能力として見なしていたのとは、まったく異なる見かたと言ってよいだろう。近年のエージェンシーをめぐる議論を踏まえるならば、エージェンシーは学習者に内在する能力としてではなく、ネットワークのなかで関係的に生じる効果として捉えるべきである。このようにエージェンシーを捉えると、教育工学の課題は、以下のように変化する。従来は、学習者個人に内在する能力の伸長を目標としてきたが、エージェンシーという概念を導入することで、学習者をめぐるネットワークをどのように構築し、ネットワークの総体としてのエージェンシーがより発揮されるようにするにはどうしたらよいか、である。言い換えるならば、新しい学習環境によって個人の能力が伸長したと考えるのが従来の教育工学だとするならば、エージェンシーという考えかたでは、新しい学習環境が学習者にどのような新しいネットワークの可能性をもたらしたか、という観点に立つことになる。

2. 研究の目的と意義

2.1. 研究の目的

本研究では、高等教育の学生がICTを活用しながら革新的・協働的に知識を構築していく学習環境を構成する社会・技術的ネットワークの構造を明らかにするために、アクターネットワーク論を理論的枠組みとした。その上で、学生自身がその環境を作り変えたり、生み出したりするようになる、すなわち、エージェンシーが発揮される環境をデザインする上で、教師がどのような役割を担っているのかを明らかにすることを目的とした。

本研究が調査対象とした事例は、創造的で革新的な学習として学生が「知らないことに挑戦

する学び (no-knowing growing: Holzman 2018)」に関するものである。経験したことがないこと、やりかたがわからないことに関して、学生らはいかに協働しながら、共に学習・発達していくのかについてプロセスを詳述し、そのプロセスを描く中で、それを促したり支えたりする学習環境デザインを考察することとした。特に、本研究では、ICTがそれを可能とする空間的、社会的デザインに着目した。つまり、ICTそのもののデザインではなく、ICTがそのコミュニティのあり方や、学生が行為する時空間をどのように変容させているかを捉える。同時に、学生自身がその学習環境の作り手である意識を持ち、環境に働きかけていけるようなエージェンシーのありかたにも着目していく。

2.2. 研究の意義

急激なグローバル化と爆発的な科学技術の進歩により、21世紀を担う学生はこれまで経験したことのない新たな諸課題に、文化的・歴史的背景を異にする他者と協働しながら対応していくことになる。このような急激に変貌する社会の中で求められるスキルや知識が何かを事前に確定し教育することは難しい。そこで学生自身が変化しつづける環境（モノや技術を含）を活用しながら協働的かつ即興的に自らの学習・発達のための環境を生み出せることが重要になる。

また、近年、学校教育では学習者の主体的、対話的、協働的な学びや探究、創造性を重視するアプローチが重視されており、本研究を通して、人間の「主体性」-すなわち、学習環境を学習者自身が作り変え、創造していく-という観点からも、深い議論を展開することができる。そのため、ICTそのもののデザインではなく、ICTがそのコミュニティのなかで学生が行為する時空間を変容させるという、社会-技術的アレンジメントを包括的に捉えながら、新しい能力観について考察することとも、本研究の特徴である。

3. 研究の方法

3.1. 実践の概要

本研究では、高等教育における図1に示す4形態の教育実践を事例としてアクションリサーチを行った。

講義型実践のアクションリサーチでは、オンライン授業を対象とした。インターネットを通して学生らが多様な方法で活動にアクセスできるような空間をデザインし、その中でいかに協働が組織されるかを調査した（岸 2022, 田・岸 2022, 岸・青山 2020）。

ワークショップ型実践のアクションリサーチでは、SDGsの教材開発を目的としたオンラインでのワークショップ型実践（菊池・今野・岸 2022, 久保・岸 2021）

およびワークショップ型授業におけるオンライン上での経験の言語化のプロセス（岸・青山 2022）を調査した。

プロジェクト型実践のアクションリサーチでは、ICTを活用した社会連携の共同実践として、留学生のキャリア支援を行う日本国際化推進協会（JAPI）との実践（岸・福田 2019, Kishi and Ah Young Seo 2019）および大阪府の特別支援高等学校と連携した事例（岸 2019, 岸・植田 2023）を対象として学習環境の時空間がいかに学生とテクノロジーの相互関係の中でダイナミックに構築（再構築）されていくのかについて調査を行った（岸 2022）。

課外活動型実践のアクションリサーチでは、フィリピン、屋久島、エジプトの3つのフィールドワークを対象として調査を行った。フィリピンでは、学生自らが現地の人たちとの関わりの中で活動を生み出す活動（青山・岸 2020）を、屋久島ではSDGsをテーマとした教材開発を目的とした活動（岸 2023）を、エジプトでは、現地の学生らとの共同研究の活動をそれぞれ調査した。学生がICTを環境として活用しながらいかに現地コミュニティにアクセスし、協働的な活動を生み出すかを明らかにした。

4. 研究成果

本研究で取り組んだ事例研究は、研究の成果一覧で示した論文などで発表しているため、本稿では、その成果を大きく次の4点にまとめた。

4.1. エージェンシーの観点からの能力観の定義と教育工学への新たな研究の視点の提示

アクターネットワーク論では、モノと技術、人間や社会と切り離さず、人間や社会の織りなす関係として発揮される人間の能力や主体性のことをエージェンシーという。エージェンシーを固定的な能力でなく、人間とモノの関係のあり方によってその都度生まれる（変化する、イノベーションを起こす）何かとして捉えることで、学生の学習・発達を環境との関係性の中で明らかにすることができる。本研究では、調査対象となった事例において、学生のエージェンシーが発揮された場面に着目し、そのプロセスや環境との相互関係を明らかにした。また、活動のなか

		活動の目的	
		教員が設定	学生が設定
活動の方法	教員が設定	講義型	プロジェクト型
	学生が設定	ワークショップ型	課外活動型

図1：本研究が対象とした教育実践の形態

で学生のエージェンシーが変化するプロセスも捉えた(岸・青山 2020)。

人間は技術を生み出し、それを活用する。逆に技術もまた人間とその経験、思考、行動を形作る。社会技術研究では、技術決定論を批判し、人間と社会は単に技術に決定されるのではなく、人間もまた、技術の創造と活用に積極的に関与していることを明らかにしてきた。人間は、因果関係的に技術の影響を受けているのではなく、技術の創造と活用を通して自らも変化してきた。そのため、人間と技術は密接に関連しており、切り離すことができないという前提を持つ。

この考えは教育工学においても採用される。しかしながら、主流の教育工学の研究では多くの場合、人間と技術を区別して、技術が人間や人間の経験、思考、行動に与える影響を因果関係的に研究してきた。たとえば、電子黒板を使うことにより教師の授業改善、タブレット端末を使うことによる生徒の学力の向上などである。これらの研究では、人間や人間の経験、思考、行動の変化を促す特定の「モノ」に焦点を当て、実際には複雑に入り組みながら変化が起こっているにもかかわらず、単純な「刺激-反応」の公式の中で理解をしようとする。しかしながら、実際には、技術は人間や人間の経験、思考、行動に直接的に影響を与えているわけではなく、その環境の変化を生み出しているのである。電子黒板を使うことで、拡大した教科書を教師と児童、児童間で共有できるという環境ができる。そのような環境ができると、生徒は下(机の上の教科書)を見なくても、教師の顔と電子黒板に映し出される教科書を見ながら話を聞いたり、したりするようになる。児童の表情を見ることができるようになると教師は児童がどこに関心を持ち、どこでつまづいているのかを把握しやすくなるので、即時にフィードバックするようになる。このような場の変化と同時に起きる人間(この場合、教師と児童)の変化が改善として見られる。ここで重要なことは、電子教科書が教師の授業改善に影響を与えたのではなく、教師が授業をしやすくなる環境が構築されたということである。この事例では、人間(教師と児童)だけでなく、電子教科書もまた変化を生み出す役割を持つ。

アクターネットワーク論は、人間と技術の密接な関係を捉える。人間とモノ、社会と技術を切り分けず、両者が不可分な統一体として実践を捉えることで、メリトクラシーを超える「新しい能力観」を提示することができる。この見方により、人間とモノ、社会と技術を切り離すことなく、人間のエージェンシーに焦点をあてることのできるものである。本研究を通して、学習環境を学習者自身が作り変え、創造していくエージェンシーの観点から人間の「主体性」を捉え直すことができた(岸・青山・今野 2020)。

4.2. 学習環境における ICT の社会的役割の考察

エージェンシーを捉える上で重要なのが、学習環境におけるアクターとしての ICT の社会的役割の検討である。アクターネットワーク論の認識論に立つと、人間のエージェンシーは社会との関係によって可変的であることとなるため、エージェンシーがどのようなものになるかは、技術-社会的アレンジメントをどのように設定するかという問いとすることができる。本研究では、様々なアクターがイノベーションのプロセスに参加できる能力を付与する ICT に着目した。学習者の行為主体性を高める学習環境のシステムを社会-技術的アレンジメントとして捉え、ICT の配置が学生の行為主体性(エージェンシー)を高める上でどのような社会的役割を生み出していくか(言い換えれば、ICT の導入が学生のエージェンシーを高める上でどのような社会的な意味を生み出していくのか)、また、その学習環境の中でいかに諸関係を変化させ、学習者の新しいアイデンティティ(社会的アイデンティティ)や能力を構築するかを明らかにすることができた。

ICT は学生が新たなエージェンシーを獲得し、新たに何事かをなしていく上での重要であることから、本研究では様々なテクノロジーを活動に導入することで、人と人の協働の仕方、情報や知識へのアクセスの構造に具体的に変化を生み出し、学生が新たなエージェンシーを獲得する契機を明らかにしてきた。新たなエージェンシーを獲得するプロセスを発話に着目して分析し(co-word analysis, Callon 2001)、学生のパフォーマンスの発達/変化を明らかにした。

4.3. アート手法や一人称視点を取り入れた研究方法の意義と可能性の検討

本研究では、アクターネットワーク論を枠組みとした教育実践の意義を整理することができた(青山 2022, 岸 2019) さらに、その具体的な方法として、本研究では、シュローブ(Ernst Schraube 2013)の科学技術研究における一人称視点を含めた研究方法論およびアートベース・リサーチの方法論を取り入れるなど研究方法に関する議論も行うことができた(岸・川島・三宅・村田・佐藤 2019)。また、アクターネットワーク論に L.ホルツマンらのパフォーマンス・アプローチ心理学における議論とパフォーマンスの概念という見方を導入し(茂呂・北本・岸ら 2022)、エージェンシー概念をアップデートしたことも成果のひとつである。また、この議論を展開するために、ホルツマンらの著書を二冊(岸・石田・茂呂 2020, 茂呂ら 2022) 翻訳、出版し、定期的な研究会で議論し続けたことで、実践者および研究者で構成する研究ネットワークを構築することができた。

4.4. アクターネットワーク論の観点からの学習環境のデザインに関する教材開発

アクターネットワーク論から教育実践を分析、考察するという本研究の知見は、高等教育に限らず、初等・中等教育における学習環境を考える上での視座となる。特に多様な背景を持つ児童生徒が在籍する教育実践において、この視座は参考になる(岸・アルディーン 2023)。そこで、

「ちょうどいい ICT と学習環境デザイン」をテーマに、ちょうどいい ICT/変化する ICT 能力観/効果的、効率的、魅力的に教える技としての ICT/公正な学習環境 (岸 2021) の 4 コンテンツを含む映像教材を制作し、オンライン上で配信した。本動画コンテンツは、渋谷区、新宿区、大田区など広く校内研修でも利用されている。また、総合的な学習の時間や探究を軸とした実践において、学習環境を即興的に創りかえていく教師の役割は重要である (三宅・岸 2019, 青山・岸 2022, 岸・黒木・佐久間 2021)。そこで、即興的に学習環境をつくり、作り変えていくための経験を積み重ねるための具体的な 20 のワークをまとめた冊子『インプロバイザーとしての教師になる』を開発し (岸・佐久間・黒木 2020)、ウェブサイトを通して配信した。

さらに、国内での実践にとどまらず、国外での教育実践についても調査を行うことができた。トルコにおけるシリア難民のインターネットに関する調査 (岸・青山 2020) や国際教育開発に関する実践事例にも展開することができた (岸 2020)。

5. まとめ

エージェンシーの定義は多義的である。OECD のエージェンシー論、アクターネットワーク論におけるエージェンシー論、さらには、ヴィゴツキーの流れでエージェンシー論を展開する Sannino の Transformative Agency や、ガーゲンの社会構成主義の流れで論を展開する Edward の Relational Agency, 平等と社会公正を志向する Nick Hopwood の Transformative Activist Stance という観点からのエージェンシーの考えかたもある (Hopwood, 2022)。しかし、人の能力を個に内在したものではなく環境によって発揮するという見方は共通しており、それにより、社会-技術的アレンジメントに目を向けた実践と研究の発展が期待できる。

アクターネットワーク論の観点から、教育実践を捉え、デザインすることは、倫理的な観点からも意義がある。教育工学では、主に、個人が直面するニーズや問題 (たとえば、学力の問題、同僚性の問題、協働の問題、創造性の問題など) から目標を立てて、問題解決の方法を開発する。そのため、研究に着手するためには問題探しからはじまり、その解決・改善が研究の成果となる。アクターネットワーク論では、問題を個人に帰属させるのではなく、問題が起こるアレンジメントに着目し、人間とモノの関係のあり方から能力を捉えていく。つまり、問題を個人にあるのではなく、アレンジメントによって生じられるものと捉えることで、ニーズや問題をもつ当事者の集団を「変える (改善する/適応させる)」という発想ではなく、当事者が自ら学習環境に働きかけながら、自分自身の学習・発達のプロセスを生み出していけることをめざす。これについて、ホルツマンらのパフォーマンス・アプローチ心理学との接点を見出し、この概念を導入することでエージェンシー概念をアップデートさせることができた。

パフォーマンス・アプローチ心理学は、生成の心理学ともいわれる (茂呂 2014)。教育工学の多くが依拠する行動主義心理学や認知主義心理学は、適応の心理学ともいわれ、理想とする姿にしていくためにどのように人 (個人) に働きかけるのかについての知見を示してきた。学校教育の制度 (カリキュラムや指導案、評価など) などこの心理学的知見に基づいて設計されているが、アクターネットワーク論は人間とモノの関係のあり方で人間の認知、欲求、行動を捉えていく。アレンジメントは、新たなパフォーマンスを生成と不可分である。タブレット端末を活用してから個別最適な学びができるのか、ではなく、タブレット端末を配置することによって、どのようなパフォーマンスを生み出すことができるのか、教師は児童生徒の創造的で革新的な学び、すなわちパフォーマンスが生まれる場をどのように即興的に生み出していくのか、といった視点から教育実践を捉え、学習環境をデザインすることができるだろう。

参考文献

本報告書で示した参考文献は、本研究成果リストに記載されたものであるが、それ以外の参考文献は以下の通りである。

Schraube, E (2013) First-person perspective and sociomaterial decentering: Studying technology from the standpoint of the subject. *Subjectivity*, Vol.6, Issue, 1, pp.12-32

香川秀太・青山征彦 (2015) 『越境する対話と学び：異質な人・組織・コミュニティをつなぐ』新曜社

ホルツマン, L. (著), 茂呂雄二 (訳) (2014) 『遊ぶヴィゴツキー：生成の心理学へ』新曜社

ホルツマン, L. (著), 岸磨貴子・石田喜美・茂呂雄二 (訳) (2020) 『「知らない」のパフォーマンスが未来を創る—知識偏重社会への警鐘』ナカニシヤ出版

ラトゥール, B (著), 伊藤 嘉高 (訳) (2019) 『社会的なものを組み直す：アクターネットワーク理論入門』法政大学出版局

Michel Callon, Jean-Pierre Courtial, William A. Turner, Serge Bauin (1983) From translations to problematic networks: An introduction to co-word analysis, *Social Science Information*, Vol.22(2), pp. 191 - 235

ニューマン, F・ホルツマン, L. (著), 茂呂雄二・岸磨貴子・北本遼太・城間祥子・大門貴之・仲嶺真・広瀬拓海 (訳) (2022) 『パフォーマンス・アプローチ心理学—自然科学から心のアートへ』ひつじ書房

Nick Hopwood (2022) Agency in cultural-historical activity theory: strengthening commitment to social transformation, *Mind, Culture, and Activity* Volume 29(2), pp.108-122

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計9件（うち査読付論文 0件／うち国際共著 1件／うちオープンアクセス 3件）

1. 著者名 岸磨貴子 / ラーマ・ジャマル・アルディーン	4. 巻 31
2. 論文標題 外国人児童生徒にとっての日本の学校教育のアレンジメントアクター：ネットワーク理論の視座からのシリア人の自己エスノグラフィーの分析	5. 発行年 2023年
3. 雑誌名 第31回 JAMCOオンライン国際シンポジウム	6. 最初と最後の頁 16-26
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 -

1. 著者名 岸磨貴子	4. 巻 26
2. 論文標題 大学のオンライン授業における「つながる学び・広がる学び」の今とこれから	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 早稲田教育ブックレット	6. 最初と最後の頁 47-69
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 菊池 亮平、今野 貴之、岸 磨貴子	4. 巻 30
2. 論文標題 教員研修としての遠隔協働経験の可能性と課題：私立高校教員と大学生によるSDGsゲーム教材開発を事例として	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 JAMCOオンライン国際シンポジウム	6. 最初と最後の頁 55-66
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 久保禎祐野、岸磨貴子	4. 巻 4
2. 論文標題 学生の歴史性に着目した正課外の学習－参加の動機の分析を通して－	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 日本教育工学会研究報告集	6. 最初と最後の頁 53-60
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 青山征彦	4. 巻 28巻2号
2. 論文標題 書評 ホルツマン, L. (著) 岸 磨貴子・石田 喜美・茂呂 雄二 (編訳) (2020). 「知らない」のパフォーマンスが未来を創る：知識偏重社会への警鐘 ナカニシヤ出版	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 認知科学	6. 最初と最後の頁 314-315
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 岸磨貴子	4. 巻 116号
2. 論文標題 学生のエージェンシーが高まる学習環境デザイン：高等教育におけるワークショップ型・プロジェクト型授業を事例として	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 明大専教連会報	6. 最初と最後の頁 27-37
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 岸磨貴子・青山征彦	4. 巻 29
2. 論文標題 学びを支え、つながりをつくる環境としてのICT:難民のインターネット利用の分析から	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 一般財団法人 放送番組国際交流センター	6. 最初と最後の頁 14-26
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である)	国際共著 該当する

1. 著者名 青山征彦・岸磨貴子	4. 巻 20(2)
2. 論文標題 活動のなかで学生のエージェンシーが変化するプロセス	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 日本教育工学会研究報告集	6. 最初と最後の頁 0
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 岸磨貴子	4. 巻 46
2. 論文標題 学習環境としての分身型ロボットの活用ー特別支援学校の生徒のパフォーマンスに着目してー	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 コンピュータ&エデュケーション	6. 最初と最後の頁 12-20
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.14949/konpyutariyoukyouiku.46.12	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である)	国際共著 -

〔学会発表〕 計21件(うち招待講演 1件/うち国際学会 3件)

1. 発表者名 岸磨貴子
2. 発表標題 多様な学びを支えるアートベース研究：フィールドワークのリフレクションを事例として
3. 学会等名 日本教育工学会2023年度春季全国大会(第42回大会)
4. 発表年 2023年

1. 発表者名 茂呂 雄二・北本 遼太・岸 磨貴子・城間 祥子・森岡 正芳・東村 知子
2. 発表標題 パフォーマンス・アプローチ心理学に基づく研究と実践：「心のアート」としての心理学とは何か
3. 学会等名 日本発達心理学会 第34回大会
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 大下風歩、金崎 真衣、井川真理子、塗木陽平、荻野光司、河野敬子、岸 磨貴子、室岡直道、矢向禎人
2. 発表標題 地域の課題解決における国際協力人材の役割 JICA における国内外の地域をフィールドとした事例の分析から
3. 学会等名 国際開発学会 第33回全国大会
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 青山征彦・岸磨貴子
2. 発表標題 異文化間で協働する場を作る：媒介者の役割をめぐって
3. 学会等名 日本質的心理学会第19回大会
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 田 知殷・岸 磨貴子
2. 発表標題 オンライン授業を経験した学生の学びに対する意識と学び方の変化
3. 学会等名 日本教育工学会2022年秋季全国大会
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 岸磨貴子
2. 発表標題 アクターネットワーク論からみた教育工学
3. 学会等名 成城大学研究機構グローバル研究センター主催シンポジウム「社会科学のの新展開」
4. 発表年 2023年

1. 発表者名 TSUKADA A., MURAI, C., YOSHIDA I. and KONNO T.
2. 発表標題 How Do We Provide Optimally Individualized Learning using ICT in Elementary Schools?
3. 学会等名 20th International Conference for Media in Education 2022, pp.98-100 (University of Hawaii, US)
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 岸磨貴子、青山征彦
2. 発表標題 振り返り活動の多義性：アクターネットワーク論を枠組みとして
3. 学会等名 日本教育工学会2022年春季全国大会
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 岸磨貴子
2. 発表標題 公正な学習環境としてのICT
3. 学会等名 日本教育メディア学会2022年全国大会
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 岸磨貴子・黒木歩・佐久間和
2. 発表標題 探究学習における「聞き手」としての教師の役割 - 社会完成活動のインプロを通じた会話の生成に着目して -
3. 学会等名 日本教育工学会2022年春季全国大会
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 Mayuno KUBO, Makiko KISHI
2. 発表標題 The Dynamic Change of Student 's Motives and Learning Experiences during Extra-curricular Activity
3. 学会等名 International Conference for Media in Education 2021 (国際学会)
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 Wataru Shibata, Makiko KISHI
2. 発表標題 Development of Card Game using Dramatical Methods -A Study of English Communication-
3. 学会等名 International Conference for Media in Education 2021 (国際学会)
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 岸磨貴子・青山征彦
2. 発表標題 オンライン授業で学生のエージェンシーが形成されていくプロセス
3. 学会等名 日本教育工学会2020年秋季全国大会
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 岸磨貴子・佐久間和・黒木歩
2. 発表標題 探究学習における教師の指導力を高めるオンライン研修の開発ーインプロの経験を通じた教師の学びほぐしー
3. 学会等名 第46回全日本教育工学研究協議会
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 岸磨貴子・青山征彦
2. 発表標題 オンライン授業をめぐる対話的自己エスノグラフィーの試み：アクターネットワーク理論の観点から
3. 学会等名 2021年日本教育工学会春季全国大会
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 岸磨貴子, 青山征彦, 今野貴之
2. 発表標題 エージェンシーの観点から捉える新しい能力：アクターネットワーク理論の枠組みから
3. 学会等名 2020年日本教育工学会春季全国大会
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 三宅貴久子・岸磨貴子
2. 発表標題 インプロを経験した教師の総合的な学習の時間における役割の変容
3. 学会等名 日本教育メディア学会第26回年次大会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 岸磨貴子・福田樹生
2. 発表標題 留学生のキャリア教育支援としてのオンライン上での共同実践
3. 学会等名 日本教育メディア学会第26回年次大会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 岸磨貴子
2. 発表標題 研究者の弁証法的立ち位置と実践のデザイン
3. 学会等名 認知科学会第36回大会（招待講演）
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 Makiko KISHI, Ah Young Seo
2. 発表標題 Digital Storytelling as Career Education through Online Collaboration
3. 学会等名 International Conference for Media in Education 2019 (国際学会)
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 岸 磨貴子・川島 裕子・三宅 貴久子・村田 観弥・佐藤 郡衛
2. 発表標題 アートベース研究 学校における多様性を考える
3. 学会等名 異文化間教育学会第40回大会
4. 発表年 2019年

〔図書〕 計6件

1. 著者名 青山征彦	4. 発行年 2022年
2. 出版社 岩波書店	5. 総ページ数 266
3. 書名 山本 敦久(編) アスリートたちが変えるスポーツと身体の未来: セクシュアリティ・技術・社会 第4章 マルクス・レーム 非 人間とネットワークする身体 pp.89-109.	

1. 著者名 青山征彦	4. 発行年 2022年
2. 出版社 岩波書店	5. 総ページ数 21
3. 書名 アスリートたちが変えるスポーツと身体の未来: セクシュアリティ・技術・社会 第4章 マルクス・ レーム 非 人間とネットワークする身体	

1. 著者名 今野貴之	4. 発行年 2020年
2. 出版社 明石書店	5. 総ページ数 21
3. 書名 教育開発プロジェクトへの大学生の関わりーカンボジア、久保田賢一（編著）途上国の学びを拓く	

1. 著者名 岸磨貴子	4. 発行年 2020年
2. 出版社 明石書店	5. 総ページ数 23
3. 書名 教育開発に関わる，久保田賢一（編著）途上国の学びを拓く	

1. 著者名 久保田 賢一・山本 良太・岩崎 千晶・岸 磨貴子	4. 発行年 2020年
2. 出版社 北大路書房	5. 総ページ数 272
3. 書名 大学のゼミから広がるキャリア：構成主義に基づく「自分探し」の学習環境デザイン	

1. 著者名 標葉隆馬・青山征彦・山本敦久	4. 発行年 2020年
2. 出版社 東信堂	5. 総ページ数 288
3. 書名 グローバル研究の理論と実践	

〔産業財産権〕

〔その他〕

<https://www.meiji.ac.jp/nippon/info/mkmht0000002ex56.html>
 なかのゼロと連携した小学生向け多文化共生ワークショップの実践
<https://www.meiji.ac.jp/nippon/info/mkmht0000001qn4n.html>
 岸ゼミ：足立区のNPOと連携した子どもの遊び場づくりの実践
<https://www.meiji.ac.jp/nippon/info/mkmht0000001py1m.html>
 日経SDGs Festivalで、岸ゼミが大学プレゼンを行いました。
<https://www.meiji.ac.jp/ggjs/info/2022/6t5h7p000003frouv.html>
 大阪と都内ネパール人学校の学校間交流のアクションリサーチの実施
<https://www.meiji.ac.jp/nippon/info/mkmht00000019fax.html>
 i.labo-学習者が活躍する場のデザインのためのアプローチ
<http://japanallstars.jp/i.labo>
 都内高校生向けのVRを活用した多文化共生・異文化理解ワークショップの実施
<https://www.meiji.ac.jp/nippon/info/6t5h7p000003fkg06.html>
 オンライン授業PLUS-オンライン授業をつくる「会話のトピラ」パターンカードの開発
<https://www.meiji.ac.jp/nippon/info/2021/6t5h7p000003f9y4m.html>
 屋久島おおぞら高等学校・明治大学大学・明星大学連携でカードゲームを開発しました。
<https://www.meiji.ac.jp/nippon/info/2020/6t5h7p000003ahbaj.html>
 JAP1と連携した学生企画のプロジェクト-留学生の就職を支援するビデオ履歴書で取り組み
<https://www.meiji.ac.jp/nippon/info/2020/6t5h7p000003ahbaj.html>
 岸ゼミがVR（バーチャルリアリティ）を活用したオンラインフィールドワークを実施しました
<https://www.meiji.ac.jp/nippon/info/2020/6t5h7p0000039y24q.html>

6. 研究組織

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
研究分担者	青山 征彦 (AOYAMA MASAHIKO) (60337615)	成城大学・社会イノベーション学部・教授 (32630)	
研究分担者	今野 貴之 (KONNO TAKAYUKI) (70632602)	明星大学・教育学部・准教授 (32685)	

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計1件

国際研究集会 ホルツマン博士と学ぶパフォーマンス心理学を学ぶオンラインセミナー	開催年 2023年～2023年
--	--------------------

8. 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関
---------	---------