

令和 5 年 5 月 10 日現在

機関番号：34416

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2020～2022

課題番号：20K03191

研究課題名(和文)創造性を育成する教育プログラムの開発 メディエーション技法に着目してー

研究課題名(英文)Development of Educational Program for Improving Creativity --- Applying Mediation Methods ----

研究代表者

久保田 真弓 (KUBOTA, Mayumi)

関西大学・総合情報学部・教授

研究者番号：20268329

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 1,200,000円

研究成果の概要(和文)：本研究の目的は、当事者同士で協調的かつ創造的に問題解決を行うメディエーション技法の教育的意義を明確にし、学校教育や市民教育で取り上げやすい教育プログラムの開発及び教材作成をすることである。動画教材は、登場人物5名による演技で話し合いの失敗例、成功例、メディエーションという3本とチャプターをつけた3本の合計6本を作成した。メディエーション技法の教育的意義は、オンラインメディエーションを3人のロールプレーで2セット実施し、データ収集し分析した。その結果、メディエータと2人の参加者のZoomとデバイスのアフォーダンスは2層構造になっていることがわかった。特に「聴く」という姿勢を促すことがわかった。

研究成果の学術的意義や社会的意義

これまで初等教育、中等教育でのメディエーションは、「いじめ防止」の観点からの導入であった。しかし、メディエーションを通して問題解決するプロセスは、当事者双方の創造性育成につながると思われる。そこで、本研究では、メディエーションの動画教材を作成した。この教材を通して広くメディエーション技法だけでなく有意義な話し合いの姿勢を育成することは、社会的意義があると考えられる。また、学術的な意義としては、オンラインメディエーションの研究で、視覚よりも聴覚のアフォーダンスが大きいことが明らかとなった点である。これによりICTを活用したメディエーション教育の方向性が示された。

研究成果の概要(英文)：The purpose of this study is to clarify the educational significance of mediation techniques, which involve cooperative and creative problem-solving among parties, and to develop educational programs and materials that can be easily taken up in school education and civic education. Six video materials were created as a teaching material: three videos of five characters acting out a failed discussion, a successful discussion, and a mediation. Another three videos with chapters were created. The educational significance of the mediation technique was analyzed by conducting two sets of online mediations with three role-players. As a result, the affordance of zoom and devices for the mediator and two participants were found to be two layers. Especially, it was found that auditory sensory was afforded more than visual sensory.

研究分野：コミュニケーション

キーワード：メディエーション コミュニケーション アフォーダンス

1. 研究開始当初の背景

本研究の当初の目的は、当事者同士で協調的かつ創造的に問題解決を行うメディエーション技法の教育的意義を明確にし、学校教育や市民教育で取り上げやすいように高文脈型コミュニケーション・スタイル、低文脈型コミュニケーション・スタイル、などに即した教育プログラムの開発、および教材作成をすることであった。特に日本語特有の「相槌」等の非言語コミュニケーションをも考慮してメディエーション技法の実態調査をしたうえで、創発的な対話促進という観点からメディエーションを捉え直し、教育プログラムを開発することとしていた。メディエーションとは、職場、学校、家庭など日常的な場面でコンフリクトが生じた場合、当事者が第三者（メディエーター）の支援を受けながら話し合いで問題解決する方法をさす。またメディエーターは、自分の意見を言うのではなく、当事者の意見を真摯に聞き、当事者同士による対話を促し、問題解決に向かうように支援する役割のものを意味する。そのような技法は、小学生、中高生、大学生にも注目されるべきよい技法であると考えた。

しかし、2020年度4月、コロナ禍で緊急事態宣言が発令され、マスク生活が始まり、移動が制限されたりするなどがあり、先の予定が立たなかったため計画を少し変更した。当初は、メディエーションの技法を利用している大学や教育機関での授業参観や聞き取りから情報を収集し、質問紙調査で実態調査を主にする予定であった。特に「相槌」など半ば無意識で行うこともある対面での非言語コミュニケーションに着目したデータ収集をする予定であったが、断念した。

しかし、一方で、緊急事態宣言などが発令されたりしたことからテレワークや遠隔授業が奨励され、それに伴いテレビ会議システムの利用が身近になった。そこでWeb会議システムZoomを利用したメディエーションについて考えることにした。

2. 研究の目的

本研究の目的は、当事者同士で協調的かつ創造的に問題解決を行うメディエーション技法の教育的意義を明確にし、学校教育や市民教育で取り上げやすい教育プログラムの開発及び教材作成をすることである。そこでいくつかの研究目的に分けて調査、研究した。

メディエーションとは、職場、学校、家庭など日常的な場面で対立が生じた場合、当事者が第三者（メディエーター）の支援を受けながら話し合いで問題解決する方法をさす。

3. 研究の方法

(1) 始めにWeb会議システムZoomを利用したメディエーションのロールプレイを実施することでe-mediationの可能性を考えることにした。

具体的には、研究協力者S氏の協力を得、シナリオを用意し、メディエーターの専門家や司法書士などメディエーションの経験者6名を募り、3名ずつ分かれ、同じシナリオで2セットzoomを利用してロールプレイを実施した。プロによるメディエーションの特徴をおさえること、ポストコロナを鑑み、zoomのようなWeb会議システム利用の利点をおさえることが、主な目的となった。ロールプレイは、zoomで録画し、分析し、参加者のインタビューも踏まえて結果は学会で発表し、論文にした。

(2) 2020年度より急速に利用されるようになったzoomだが、その普及の過程では、zoom利用に戸惑いを覚える学生だけでなく教員や一般市民が少なからずいた。そこで異文化コミュニケーション学会では、zoomの使い方について、初級または中級向けのワークショップが実施された。そこで、ワークショップの参加者を対象にzoom利用にあたっての躓き要因について現象学の観点から調査研究した。調査結果は、学会で発表し論文にした。今後のe-mediationの普及も念頭にzoomなどWeb会議システムの一般利用の可能性を探るための基礎研究として意義があるものとする。

(3) 2021年度は、日本・ピアサポート学会会長である池島徳大先生から専門的知識の提供ということで2回、Zoom会議でアドバイスをいただいた。それをもとに2022年1月から3月にかけて

て小学校教員 A 氏の協力で、A 氏の小学校で小学 3 年生を対象に池島徳大（著，監修），竹内和雄（著）(2011)『ピア・サポートによるトラブル・けんか解決法!—指導用ビデオと指導案ですぐできるピア・メディエーションとクラスづくり』をもとに少し実践を始めた。本来なら久保田が実践中の授業を観察する予定だったが、コロナ下でそれはできなかった。しかし、実践者 A 氏と協力し、実践をまとめて学会発表した。

(4) 教材作成にあたって大学のオンデマンド授業「コミュニケーションと行為」で大学生の日常のトラブルに関して事例収集をした。主に進学に関して両親との葛藤、アルバイト先での給与等をめぐるトラブルが多かった。また、留学生からは少し違う角度からのトラブルの事例が集まった。これらを整理して教材を作成することとした。

(5) 2022 年度は、コロナの規制が和らいだことから教材用の動画を作成した。研究協力者鈴木有香先生とともに、脚本執筆、登場人物 5 名の選定、読み合わせ、3 日間にわたる動画収録（カメラ 3 台）、動画編集をした。タイトルは「夏祭りの準備をめぐって～話し合い・メディエーション動画教材～」である。話し合いの失敗例、成功例、メディエーションという 3 本の動画に加え、教材として使いやすいようにチャプターを細かくつけ重要な項目を取り出しやすいようにした。マスクなしの対面での収録が 3 月にやっと実施できたところなので、科研としては終了するが、引き続き 2023 年度に本動画を教材として使用しながらワークシート等補助教材を整備していく予定である。

4. 研究成果

(1) アフォーダンス・レンズを用いてオンラインメディエーションの特徴を引き出し、教育目的でのオンラインメディエーションの活用について考察することを研究目的とした。その結果、メディエータと 2 人の参加者の Zoom とデバイスのアフォーダンスは、2 層構造になっていることがわかった（図 1 の A と B）。第一に、個々のデバイスやスキルのアフォーダンスは、参加者間で異なっていた(図 1 の A)。。第二に、オンラインメディエーションでは、聴覚のアフォーダンスは視覚よりも大きいことが明らかとなった(図 1 の B)。。この 2 つのレイヤーの関係性を図 1 に示した。この結果を踏まえ、大学生や社会人を対象としたオンライン調停の活用について、教育的な観点から検討した。

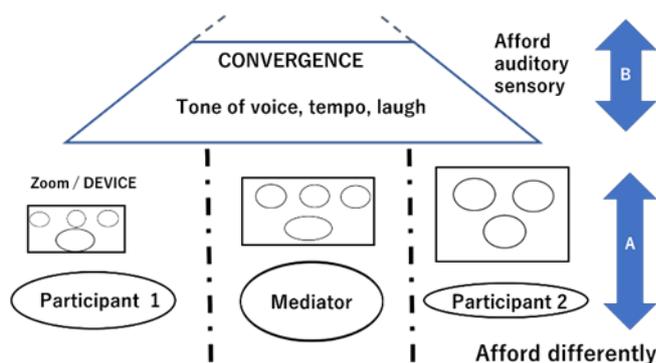


図 1 メディエータと 2 人の参加者の Zoom とデバイスのアフォーダンス

(2) 参加者の躓きをデザイン原則の観点から明らかにし、ワークショップの意義を提案することを研究目的とした。その結果、ワークショップの内容は、初級レベル 14 項目、中級レベル 12 項目ある。そのうち、参加者の躓き要因は、「シグニファイア」、「制御感」、「想定外」、「重層構造」にまとめられた。「シグニファイア」による躓きは、記号や用語の使用方法であり、的確なフィードバックで解決する。一方、「制御感」「想定外」「重層構造」による躓きは、ユーザーの概念モデ

ルの多様化が背景にあると考えられた。デザイナーが示すシステムイメージの変化にユーザーの利用習慣がついていけないのである。図2は、ノーマン(2015、 p. 44)が示しているデザイナーの持つ概念モデル、ユーザーの持つ概念モデル、システムイメージの関係である。特に図2に書かれているようなコーヒーポットのような家電製品ではなく Zoomのようなアプリケーションの利用の場合は、各ユーザーのパソコンやタブレットなどのデバイス、人々のネットワーク、クラウドやインターネットの利用状況など多様な要素とも関連している。



図2 デザイナーの持つ概念モデル、ユーザーの持つ概念モデル、システムイメージの関係（ノーマン, 2015, p. 44)

そのような多様な要素を背景に持つユーザーの概念モデルも多様であることが考えられ、それへの橋渡しとしてのシステムイメージは、いくらデザイナーの概念モデルからの接近を試みても技術進化が速い時代では限度があろう。否、AI 技術を駆使して対応されてはいるだろうが、ユーザーの概念モデルを技術進化に合わせて変えていくスピードが追い付かないのではないかと考える。さらにデザイナーが提供する最先端のシステムイメージにユーザーの利用習慣の変容も追いついておらず、それゆえに図3で挿入したようにシステムイメージとユーザーが持つ概念モデルを橋渡しするために、人間が介在したワークショップが必要であると考え。ワークショップは、ファシリテーターが参加者の潜在意識のレベルでの違和感を見抜き躰きに対応することで、デザイナーとユーザーの概念モデルのギャップを縮めることができるという意義があることを主張した。

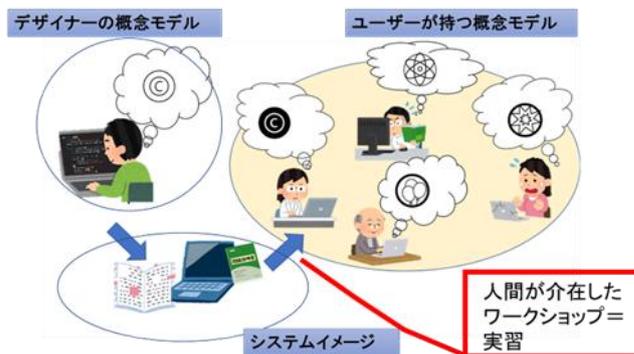


図3 ユーザーが持つ多様な概念モデルとワークショップの関係

(3) (4) (5)

教材開発のために種々情報収集し、録画教材を作成することができた。しかし前述のとおり動画作成の時期がコロナ下で遅れたため、それを使用した実践はこれからである。科研としては終了するが、引き続き2023年度に本動画を教材として使用しながらワークシート等補助教材を整備していく予定である。

おわりに

本研究の目的は、当事者同士で協調的かつ創造的に問題解決を行うメディエーション技法の教育的意義を明確にし、学校教育や市民教育で取り上げやすい教育プログラムの開発及び教材作成をすることである。メディエーション技法の教育的意義を考えると、メディエーション技法の教授だけでなく、問題解決の場で有意義な意見を出しあい、協力しながら問題解決にあたらうとする姿勢の育成が重要である。また、有意義な話し合いをするには、相手の主張を真摯に「聴く」態度も同等に重要である。それには、敵対している話者があえてzoomなどICTを活用することで「聴く」体制に誘導することができるようにも考えられた。しかし、常に「話し手」「聞き手」とわけてメディエーションを考える限界も見えてきた。「言った」「言わない」「そんなつもりじゃない」など2者の見解をすり合わせて創発的な意見構築を望むわけだが、2者をケネス・J・ガーゲンが主張する「境界画定的存在」として捉える限り、「話す力」「聴く力」という個別の能力育成にとどまってしまう。むしろ2者を「関係規定的存在」として捉え、その視点からメディエーションの意義を考え直すべきだと思われた。例えば、「そんなつもりじゃない」という背景には、相手側の解釈を含めた発言があることがわかる。2者の関係の行方からメディエーションを捉えるのである。ケネス・J・ガーゲン著『関係からはじまる 社会構成主義がひらく人間観』を参照し、さらにこの点を深めていけたらと思う。

以上。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計2件（うち査読付論文 2件/うち国際共著 0件/うちオープンアクセス 2件）

1. 著者名 久保田真弓 鈴木有香	4. 巻 28 (1)
2. 論文標題 Zoom操作の躰き要因とワークショップの意義	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 教育メディア研究	6. 最初と最後の頁 45-57
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.24458/jaems.28.1_45	査読の有無 有
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 Kubota, M. & Suzuki, Y.	4. 巻 16(2)
2. 論文標題 The Utilization of Online Mediation in Japan From the Perspective of Affordance	5. 発行年 2023年
3. 雑誌名 International Journal for Educational Media and Technology	6. 最初と最後の頁 67-76
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 有
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5件（うち招待講演 0件/うち国際学会 3件）

1. 発表者名 Kubota, Mayumi ・ Suzuki, Yuka
2. 発表標題 The Utilization of Online Mediation in Japan From the Perspective of Affordance
3. 学会等名 19th International Conference for Media in Education 2021 (国際学会)
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 Kubota, Mayumi ・ Suzuki, Yuka
2. 発表標題 The Features of Online Transformative Negotiation-From the perspective of Mediation
3. 学会等名 18th ICoME (International Conference for Media in Education) 2020 (国際学会)
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 久保田真弓・鈴木有香
2. 発表標題 オンライン操作での躰きーデザイン原論からの分析
3. 学会等名 日本教育メディア学会
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 海道朋美、久保田真弓
2. 発表標題 クラスメート間のコンフリクトと解決過程における『関係規定的存在』としての児童の行為の様相
3. 学会等名 多文化関係学会
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 Kubota, M., Suzuki, Y.
2. 発表標題 Lesson Design for Online Mediation for University Students
3. 学会等名 20th ICoME (International Conference for Media in Education) 2022 (国際学会)
4. 発表年 2022年

〔図書〕 計0件

〔産業財産権〕

〔その他〕

-

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
---------------------------	-----------------------	----

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0件

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
---------	---------