

**科学研究費助成事業 研究成果報告書**

平成 28 年 5 月 6 日現在

機関番号：35302

研究種目：挑戦的萌芽研究

研究期間：2014～2015

課題番号：26560128

研究課題名(和文) ソーシャルコミュニティデザイナー人材育成プログラムの開発と評価

研究課題名(英文) Design and Evaluation of Social Community Designer Certificate Program

研究代表者

山根 信二 (Yamane, Shinji)

岡山理科大学・総合情報学部・講師

研究者番号：60325925

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 2,800,000円

研究成果の概要(和文)：多業種にまたがりソーシャルメディアを活用できる人材の育成プログラムを確立した。ソーシャルメディア/デジタルコンテンツの適切な利用環境をデザインしさらにアセスメントできる専門家を「ソーシャルコミュニティデザイナー」として定義し、平成26年度に(1)ソーシャルコミュニティデザイナーに必要なコンピテンシの体系化を行い、平成27年度に(2)コンピテンシにもとづく人材育成プログラムの作成と領域横断型授業の試実装と(3)産学による成果の戦略的な共有と評価を実施した。

研究成果の概要(英文)：Educating the experts of the technology-mediated social participation is required at multi sectors including the school, corporation, government, and non-governmental organization. We address this kind of the next generation education in higher priority, and set the "Social Community Designer" role model who covers from the design to assessment of both social media and digital contents. Our research results (1) the design of the competency dictionary for Social Community Designer, (2) building the competency-based university program and prototyping the multidisciplinary certification program, (3) sharing and evaluating the program between the university and industry.

研究分野：情報デザイン，ネットワークエンタテインメント，教育工学

キーワード：ソーシャルメディア インストラクショナルデザイン コンピテンシ 産学連携 ソーシャルコミュニティ アクティブラーニング コミュニティ学習 ソーシャルラーニング

### 1. 研究開始当初の背景

産官学民のさまざまな事業において、ソーシャルメディアを活用できる人材が必要とされている。しかし日本では産官学による教育プログラムの整備が立ち遅れてきた。

### 2. 研究の目的

本研究では、ソーシャルメディアとデジタルコンテンツとの適切な利用環境をデザインしさらにアセスメントできる専門家を「ソーシャルコミュニティデザイナー」として定義した。この新たな人材像をベースとして、多業種において活躍できる次世代人材育成プログラムを確立し検証することが本研究の目的である。

### 3. 研究の方法

本科研では、平成 26 年度に(1)ソーシャルコミュニティデザイナーに必要なコンピテンシの体系化を行い、平成 27 年度に(2)コンピテンシにもとづく人材育成プログラムの作成と領域横断型授業の試実装と(3)産学による成果の戦略的な共有と評価を実施した。

### 4. 研究成果

(1)ソーシャルコミュニティデザイナーに必要なコンピテンシの体系化

(新目真紀、半田純子、玉木欽也)

平成 26 年に作成したソーシャルコミュニティデザイナーに必要なコンピテンシ体系化の考え方と設定したコンピテンシを以下に示す。

従来の教科教育では、どのような能力を身に付けさせるという視点よりも、各教科等においてどのような内容を教えるかを中心としており、学習を通じて何ができるようになったかよりも知識として何を知ったかが重視されがちとなることが指摘されている。本科研では、ソーシャルメディアを活用したコミュニティのデザインができる能力を育成するためには、関連知識の習得と習得した知識の実践ができるアクティブラーニング型のプログラムが必要と考える。そこで、本科研では教科横断的なコンピテンシとして7項目を設定し、7項目の能力が身につけているかを評価する個人課題とグループ課題を設計した。課題は、OECD(経済協力開発機構)がDeSeCoプロジェクトを通して2003年に提案しているキー・コンピテンシの概念枠組みを基に設計した。

#### 教科横断的なコンピテンシ

1. ソーシャル・ビジネス関連業務分析  
対象とする企業、組織のソーシャル・ビジネス関連業務を調査し、調査結果に基づいて業務フローを明らかにできる。

2. ポジショニング分析  
ソーシャル・ビジネス関連の製品、サービスに関する各ステークホルダーを調査し、調査

結果に基づいて対象製品、サービスのポジショニングを明らかにできる。

#### 3. ユーザー分析スキル

ユーザーの基礎情報、動機、背景、事前知識を調査し、調査結果に基づいた(対象者・組織)今の姿を明らかにできる。

#### 4. コンテンツ分析

ソーシャル・ビジネス関連のサービス、製品の現状の顧客とのつながり方を4C、4Sをベースに分析できる。

#### 5. ソーシャルコミュニティシナリオ設計

新しいコミュニティを定義し、コミュニティ意識を醸成するためのコミュニケーション方法を設計できる。

#### 6. ビジネスモデル設計

事業ビジョンを決定し、事業コンセプト、戦略テーマを策定できる。

#### 7. コミュニティ評価設計

コミュニティ形成状況を評価する項目を設計できる。業務プロセス設計 戦略テーマに即した業務プロセスと評価方法を設計できる。

#### キー・コンピテンシ

本科研のグループワーク実施時のコンピテンシは、OECD(経済協力開発機構)がDeSeCoプロジェクト(1997年~2003年)を通して2003年に提案しているキー・コンピテンシの概念枠組みを基にしている点に特徴がある。DeSeCoのキー・コンピテンシでは、コンピテンシを「成果を上げるための包括的な能力・行動特性」と定義し、1. 相互作用的に道具を用いる力(Use tools interactively)、2. 社会的に異質な集団で交流するする力(Interact in multicultural groups)、3. 主体的に活動する力(Act autonomously)としている。

#### 1. 相互作用的に道具を用いる力 Use tools interactively

話したり書いたりする言語スキルを効果的に活用して、自分の意見や考えを伝えることができ、社会的・文化的な文脈を考慮して批判的に考えることができ、知識や情報を獲得し、新しいテクノロジーを活用することができる。

#### 2. 社会的に異質な集団で交流するする力 Interact in multicultural groups

他者に共感し、円滑に人間関係を構築することができ、多様な価値を認め、利害や立場の違いを超えて物事を解決することができ、他者に働きかけ、巻き込み、経過及び結果を共有できる。

#### 3. 主体的に活動する Act autonomously

自律的に行動し、周囲の物事との関連性が理解でき、社会的・職業的自立に向けて、人生設計を立てることができ、自分の学習状況を評価し、適切な学習計画をたてられる。

1. 相互作用的に道具を用いる力は、PC を使用するとき、ソフトウェアを使用するなどのようにそれを使いこなすために必要な技術的なスキルとその道具を自由に使うこと以上の能力である。ドミニク・S・ライチェン他は、「求められているのは、道具それ自体に親しむこととともに、人が世界と相互作用する方法を道具がどのように変化させるか、またいっそう大きな目標を達成するためにどのようにいつも使うことができるかを理解することである。この意味で、道具は、単なる受動的なメディア装置ではなく、その人の周りの環境とその人が積極的な対話を行う装置なのである。」と説明している。

また、2. 社会的に異質な集団で交流する力について、「人生を通じて、人間は、物質的・心理的に生存するためにも、そして社会的なアイデンティティの獲得という面でも、他の人々とのつながりに依存している。社会がいろいろな点でいっそう断片化し、多様化するようになってきている時に、個人間の人間関係をうまく管理することは、個人の利益からも新しい形の協力関係を作る上でもいっそう重要になってきている。既存の社会的な絆が弱められつつある時、強い絆を形作る能力をもつ人々が新しい絆を作りだすように、人間関係のような社会的資本の構築が重要なのである。」と説明している。

#### 個人課題とグループ課題

本科で7項目のコンピテンシを習得する学習課題として個人課題3件、グループワーク課題5件を設計した。

#### (2) コンピテンシにもとづく人材育成プログラムの作成と領域横断型授業の試実装

(権藤俊彦 長沼将一)

スマートフォンや SNS の普及により、企業はマーケティングやプロモーション戦略での対応を迫られ、自治体でも SNS を活用したサービスの重要性が高まってきている。このような社会の情勢をふまえ、SNS を含む ICT (情報通信技術) を効果的に活用できる人材育成が急務となっている。また昨今、我が国では、人口減少にもなつて地方自治体の消滅が予見されるなど、地方の活性化が喫緊の課題となっている。そこで地方創生に寄与する人材の観点から、「ソーシャルメディアを始めとした ICT を有効活用してコミュニティを創成し、そのコミュニティと事業組織のダイレクトコミュニケーションシステムをデザインできる人材」の育成をめざす「コミュニティ創生の専門家」の育成プログラムを開発し、青山学院大学経営学部の正規科目で実証を行った。下記はそのモデル科目のカリキュラムである。

地方創生のために雇用につながる事業創造をテーマとし、そのプロセスである調査法、顧客分析、ブランドマネジメント等について、

個人実習やグループ実習などを通して実践的に学習する。全般的にインターネットやソーシャルメディアの利活用を前提、あるいは手段として活用しており、そのための技法やソーシャルメディアを利用するうえでのリスクも学ぶ。

履修者 102 名 (うち学習完了者 93 名) 完了者を母数とする修了率 82.8%、修了者の平均個人課題達成度は 81.5%、平均グループ課題達成度は 78.4%、平均最終課題達成度は 89.1%、学習完了者の科目成績平均点は 73.4 点、修了者の平均点は 81.3 点となった。4 件法のアンケートで調査した授業への主な反応は、「全体をとおして飽きずに学べた (2.8)」, 「この科目の単位を修得できる自信がある (3.1)」, 「この科目の受講をまわりの人にも勧めたい (2.7)」などで、授業設計や満足度の点でより向上の余地があることが示唆された。

#### モデル科目のカリキュラム

回	テーマ
1	オリエンテーション
2	事業・プロダクトのデザイン技法 (インストラクショナルデザインの応用)
3	ニーズ分析の技法 (半構造化インタビュー)
4	市場調査のための現状分析技法 1 (3C 分析、SWOT 分析)
5	市場調査のための現状分析技法 2 (KJ 法)
6	顧客分析の技法 (ペルソナ分析 1)
7	顧客分析の技法 (ペルソナ分析 2)
8	プロモーション戦略のための分析技法 (コンタクトポイント分析)
9	プロモーションコンテンツ制作 1
10	プロモーションコンテンツ制作 2
11	ブランドマネジメント 1 (ブランドブック作成)
12	ブランドマネジメント 2 (イベント企画)
13	ブランドマネジメント 3 (PR 戦略)
14	ソーシャルメディアのリスク対策
15	まとめ

#### (3) 産学による成果の戦略的な共有と評価を実施

(新目真紀、半田純子、長沼将一、権藤俊彦、玉木欽也、)

26 年に作成したソーシャルコミュニティデザインに必要なコンピテンシ体系化の考え方と設定したコンピテンシをもとに、インターンシッププログラムを開発、実施し、その評価を行った。インターンシッププログラムは、受入企業とコンピテンシ 7 項目を共有し開発した。プログラム開発時に、習得できるコンピテンシのレベルを以下の 3 段階で設定し、実施時の目処となるようにした。

L1: 理解できる

L2: 適切な質問ができる

### L3：提案できる

開発したインターンシッププログラムは、2015年8月8日から8月14日の5日間で実施した。参加学生は青山学院大学3年生の学生5名である。コンピテンシ7項目が育成されたかは、日報を基に評価した。日報には、何をしたか、何を学んだか、明日から何をするかを記入させた。評価の結果、ソーシャルコミュニティデザイナーに必要な能力が育成出来ていることが確認された。

#### インターンシッププログラム概要

実施日			コンピテンシ
8/8	午前	会社概要説明	L2
		事業概要	L2
		セキュリティ関連の説明	
	午後	守秘義務契約の締結	
		日報の提出場所、今後の予定、連絡先の確認	
		プロモーションツールの説明	L2
8/11	午前	サイトリニューアルの提案	L3
		提案内容の報告	L3
		担当者に質問や確認をしながら提案内容を見直す	L2
	午後	まとめ&講師からのフィードバック、振り返り	L2
		営業先の説明	L2
		セミナーのアンケートを集約して分析	L2
8/12	午前	アンケートの分析を踏まえてセミナーの改善案をまとめる	L3
		まとめ&講師からのフィードバック、振り返り	L2
		ユーザー会についての説明	L2
8/13	午後	記録データの種類の説明	
		チームに分かれ新規事業を提案する	L3
		まとめ&講師からのフィードバック、振り返り	L2
8/14	午前	個々人で新規事業提案	L3
		フィードバックと要望に応じて修正	L3
		発表	L3
	午後	総括、振り返り	L2

### (4) 評価結果

参加学生はどのような学びをしたのかをキー・コンピテンシから評価する。

まず1つ目は相互作用的に道具を用いる力である。大学の授業とは異なるより実践的な学びを適切なレベルで実施できたのではないと思われる。日報からも深い思考を必要とする実務的な課題で、新規事業を考える難しさに直面しながらも、自身でアイデアを出せた達成感を得られるようなものだったことが考えられる。

2つ目は社会的に異質な集団で交流するする力に関するものである。実際に企業の担当者の方からフィードバックをもらい、業務外での会話から仕事に対する考え方や社会人としての物事への取り組み方というものの気づきがあったことが確認できた。

3つ目は主体的に活動する力に関するものである。短期感で限られた業務にしか携われなかったはずであるが、それでも業務に対する自身の適性を実感し、足りないスキルを認識できたようである。企業に対する仕事のイメージの認識の誤解に気づき、もっといろいろな経験が必要ではないか、まだ知らない、あるいは誤解している業種があるのではないかといった記述があることから、主体的な活動となっていたことが推測される。

以下は学生のコメントである。

- ・ 授業とは違う形で成長ができるものであった。
- ・ 自分の能力でできるものでありながら、かつ簡単でもなく実際の企業に参加させてもらった意義があった。
- ・ インターンシップを通して、自身が狭い視野で物事を見る傾向が強かったということに気づいた。今後は、自分の意見を提案する際に、自身の意見だけでなく、相手の意見を上手く自分の意見の中に組み込む方法を模索したい。

以下は企業担当者からのコメントである。

- ・ 学生が何を学習してきたか事前に知る事が出来た為、インターンシップで実施する内容を学生にフィットさせる事が出来た。
- ・ 今回のインターンシッププログラムは、新入社員研修としても使えると思う。

### (5) 得られた成果と今後の展望

本科研では、ソーシャルコミュニティデザイナーに必要なコンピテンシの考え方を整理し、教科横断型にコンピテンシを習得するためのプログラムを開発した。27年度には、産学連携で戦略的に成果を共有し、実践的なインターンシッププログラムを開発した。開発したアクティブラーニング型のプログラムは、社会的に異質な集団との交流を織り込むことで、実施効果が高まる可能性が確認された。ボトムアップ型で短期間のうちに実践的なプログラムを実施評価したのは国内外に先駆けたものである。

しかしながら学生にとって適切なレベルの実務体験や、社会人とのコミュニケーションが与える影響などについては、詳細な検討がなされていない。また本科研で検討したソーシャルコミュニティデザインのコンピテンシ7項目個々の有効性についても検討がなされていない。

今後は、インターンシップの期間や参加学生数、使用する日報の効果などについても検討し、どのような要因がコンピテンシ習得を促進するかを検討する予定である。

#### 5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

[雑誌論文](計2件)

齋藤長行, 「インターネット上の青少年保護政策担当者の政策意思決定構造に関する研究」, 国際公共経済学会誌第25号, 国際公共経済学会, pp.77-86. 2014.  
齋藤長行, 「青少年のインターネット利用環境におけるステークホルダーに対する政策提言」, お茶の水女子大学 人文科学研究 第12号, お茶の水女子大学, pp.87-101. (査読有) 2015.

[学会発表](計18件)

Nagayuki Saito, Japan's Efforts for Improving Young People's Internet Literacy -ILAS (Internet Literacy Assessment Indicator for Students)- TOWARDS THE DEVELOPMENT OF INDICATORS FOR THE PROTECTION OF CHILDREN ONLINE, OECD, Directorate for Science, Technology and Innovation, Measurement and Analysis of the Digital Economy (MADE), Paris, (招待講演), 2014年12月7日.

吉田智彦, 齋藤長行, 「青少年のインターネット・リテラシー指標の国際指標化に向けた課題 ~OECD インターネット上の青少年保護勧告」を受けて~, 情報通信学会, 第31回情報通信学会大会:大阪大学, 2014年6月29日.

権藤俊彦, 新目真紀, 阿部武志, 齋藤長行, 山根信二, 萩野寛雄, 前田太陽, 井門俊治, 柏木将宏, 進藤美希, 西澤利治, 松原卓, 玉木欽也, 「外部資格の認定を受けられる教育プログラムの設計を支援するコンピテンシチェックリストの開発-デジタルコンテンツアセス3級資格教育実施認定校の事例-」, 日本教育工学会, 第30回全国大会:岐阜大学, 2014年9月19日~21日

齋藤長行, 「人間発達の生態学からみるインターネット上の青少年保護」, 情報文化学会第22回全国大会:東京大学, 2014年11月14日.

齋藤長行, 「リバタリアン・パターナリズムのアプローチによるインターネッ

トの家庭のルール普及に向けた啓発政策の検討」, 情報通信学会第31回国際コミュニケーション・フォーラム:東京, 2014年11月9日

齋藤長行, 吉田智彦, 赤堀侃, 「エビデンスに基づく教育政策を具現化する青少年インターネットリテラシー指標の開発と運用」, 日本教育工学会研究会 地域連携と教育実践: 梶山大学, pp.205-212, 2014年12月13日.

半田純子, 新目真紀, 長沼将一, 権藤俊彦, 山根信二, 玉木欽也. eポートフォリオを活用したインターンシッププログラムの構成主義的な視点に基づく学習効果の検討. 第31回日本教育工学会全国大会 (講演論文集 pp.367-368) 2015年9月22日 電気通信大学.

長沼将一, 新目真紀, 半田純子, 権藤俊彦, 山根信二, 玉木欽也. 社会人を対象としたソーシャルコミュニティデザイナー育成プログラムの設計と実証実験. 第31回日本教育工学会全国大会 (講演論文集 pp.887-888) 2015年9月23日. 電気通信大学.

Handa, J. & Arame, M. The Evolution of Students' Perceptions during Participation in an Internship Program. *Proceedings of World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare, and Higher Education* (pp. 342-347) 2015年10月22日. 米国ハワイ

石山巨貴, 新目真紀, 半田純子. ID手法に基づいた実践的インターンシッププログラムによって参加学生が自己認識した学習効果に関する考察. 人材育成学会, 第13回年次大会 (第13回年次大会論文集 pp.13-18) 2015年12月13日. 中央大学多摩キャンパス.

Nagayuki Saito, Tomohiko Yoshida, Kanji Akahori, Development and Evaluation of Indicator for Internet Literacy to Efficient policy of Protection of Youth Online, *Global Learn Berlin 2015: Global Conference on Learning and Technology*, Berlin, AACE, pp.222-227. (査読有) 2015年4月16日~17日.

Nagayuki Saito, Japan's Efforts for Improving Young People's Internet Literacy -ILAS (Internet Literacy Assessment Indicator for Students)-TOWARDS THE DEVELOPMENT OF INDICATORS FOR THE PROTECTION OF CHILDREN ONLINE, Asia-Pacific Economic Cooperation (APEC), Telecommunications and Information 51 (APEC TEL51), Philippine, (招待講演)(プレゼンタイトルは、2014年度

に OECD で発表したタイトルと同じ)  
2015年5月13日.

Nagayuki Saito, Madoka Aragaki, Discussion About the Educational Policy for Encouragement of Filtering Use on Youths' Cell Phones: From an Analysis of Japanese Nation-Wide Data, *Ed Media 2015: World Conference on Educational Media and Technology*, Montreal, AACE, pp.1913-1918. (査読有) 2015年6月22日~24日

Nagayuki Saito, Development of a Collaborative Skills Training Program Utilizing ICT for 21th-Century Students, *World Conference on e-Learning in Corporate, Government, Healthcare, and Higher Education 2015*. Kona, Hawaii: AACE, pp. 706-711. (査読有)

Nagayuki Saito, Madoka Aragaki, Study on the relationship of Awareness Education and Filtering Use in Japan -Toward the optimization of Awareness Educational Policy-, *World Conference on e-Learning in Corporate, Government, Healthcare, and Higher Education 2015*. Kona, Hawaii: AACE, pp.712-717. (査読有)2015年10月19日~22日

齋藤長行, 新垣円, 「フィルタリングの利用普及に向けた啓発教育政策の方向性についての検討」, 情報通信学会, 第32回情報通信学会春季学会大会: 青山学院大学, pp.1-9. 2015年6月21日

齋藤長行, 本庄勝, 橋本真幸, 「高校生のスマートフォンの長時間利用状況を明らかにするための基礎調査研究」, 情報通信学会, 第33回情報通信学会秋季学会大会: 日経カンファレンスルーム, pp.1-6. 2015年11月27日

齋藤長行, 本庄勝, 橋本真幸, 「高校生のスマートフォン長時間使用対策としてのうながしアプリの評価と検討」, 情報処理学会コンピュータと教育研究会133回研究発表会: 東京農工大学, pp.205-212. 2016年2月14日

〔図書〕(計3件)

Nagayuki Saito, Internet Literacy in Japan, OECD publishing, Paris, pp.1-37, 2015年5月27日

齋藤長行(著訳), 新垣円(訳)『サイバーリスクから子どもを守る - エビデンスに基づく青少年保護政策 - 』, 明石書店, pp.1-268, 2016年1月27日(原書: OECD, *Protection of Children Online*, OECD publishing, Paris, pp.1-109. および Nagayuki Saito, Internet Literacy in Japan, OECD publishing,

Paris, pp.1-37.の合本)

齋藤長行, 上沼紫野, 曾我部真裕, 田真樹子, 西澤利治, 他(著)『デジタルコンテンツアセスメント入門 - インターネットコンテンツ・リスク対策 - 』, 近代科学社, 2016年3月24日

〔産業財産権〕

特になし

〔その他〕

山根研究室のウェブサイトにて成果情報を提供している

<http://www.gamestudy.jp/moodle/course/index.php?categoryid=4>

6. 研究組織

(1)研究代表者

山根 信二(YAMANE, Shinji)

岡山理科大学・総合情報学部・講師

研究者番号: 60325925

(2)研究分担者

玉木 欽也(TAMAKI, Kinya)

青山学院大学・経営学部・教授

研究者番号: 40188420

権藤 俊彦(GONDO, Toshihiko)

青山学院大学・ヒューマン・イノベーション研究センター・客員研究員

研究者番号: 30468425

半田 純子(HANDA, Junko)

明治大学・研究・知財戦略機構・研究推進員(客員研究員)

研究者番号: 90531301

齋藤 長行(SAITO, Nagayuki)

ビジネス・ブレイクスルー大学・経営学部・講師

研究者番号: 50454187

(3)連携研究者

なし

(4)研究協力者

長沼 将一(NAGANUMA, Shoichi)

青山学院大学・ヒューマン・イノベーション研究センター・客員研究員

研究者番号: 70534890

新目 真紀(MAKI, Arame)

青山学院大学・ヒューマン・イノベーション研究センター・客員研究員

研究者番号: 40626123