

ビジュアルフィードバックを用いた議論の振り返りが 発話量の均衡とチームパフォーマンスに与える影響

畑 空見哉

本研究のテーマは「オンライン・グループディスカッションで成果を上げる方法を探る」ことである。

グループディスカッションにおいて、各メンバーの発話量の多さやそのバランスが、パフォーマンスや自他の印象評価と正の相関があることが先行研究によって分かっている。一方で、様々な環境的・心理的要因によって発話量の均衡は崩れる事が多く、特にオンライン環境においては発話のタイミングを掴みにくいため発話量がばらつきやすい。このような発話量の不均衡を解消する手段として「振り返り」が存在し、振り返りによって発話量が向上し得る可能性が示唆されている。特に本研究では振り返りを促進するために、Hylable と呼ばれるオンライン・グループディスカッションを視覚化するツールを用いた。振り返りあり条件では振り返りなし条件よりも発話量が均衡になり、パフォーマンスも向上するという仮説を立て、実験を行った。

実験では、第 1 セットのディスカッション課題を行かせた後、条件(振り返りあり・なし)操作を行い、第 2 セットのディスカッション課題を行わせることで、振り返りの効果の検討を試みた。しかし、条件とセット数を独立変数、発話量の均衡とパフォーマンスをそれぞれ従属変数とする混合2要因分散分析を行った結果、条件間で発話量の均衡とパフォーマンスに差は見られず、仮説は支持されなかった。

一方で、Hylable を用いて振り返りの内容の類型化や振り返り前後の言動の変化を分析した結果、抽象的な振り返りよりも具体的な振り返りを行った場合に行動が変化しやすいこと・第 1 セットで発話量が少ないと振り返った者は第 2 セットでは積極的に発言するようになり結果的に主観的成果が向上することが示唆された。

今後、教育現場や就職活動などの実際のオンライン・グループディスカッションにおいても振り返りが行動や心理的状況に変化をもたらすのかを多角的に検証する必要があるだろう。(社会心理学)