

HCI としての「一枚絵」とナラティブ ～学びや構想をビジュアライズする～

黒河内 真理子・藤井 稔也（東京通信大学 情報マネジメント学部）

発表要旨：

ヒューマンコンピュータインタラクション（HCI）は認知科学の一分野であり、情報を視覚的に表現するインフォグラフィックスやグラフィックレコーディング（久保田 2020）は情報の理解や記録としての役割を持つ。一方、教育分野では板書計画という手法の教授法が存在する（石井 2013）。これらの手法には次のような共通点がある。内容（議論や学習内容）を視覚化すること、場にいる人々が視覚化されたコンテンツを同時に見ることで共通認識を持つことが容易になり、内容の理解を促すことである。

ここで黒板という「道具」に注目したい。黒板は十分な広さはあるとはいえ制限されたスペースであり、配置されるコンテンツは静的な文字や絵のみである。黒板を使って視覚化し共有することにはどんな意味があるだろうか。そこにはコミュニケーションの促進や思考の深化といった作用が生まれると考え、それらを共通化させる仕組みが何かを探る目的で、本研究では、仮に「一枚絵」という名前を付け、人と人との介在するインタフェースが存在すると仮定した試行錯誤を遂行している。

また本研究ではナラティブおよびナラトロジーに着目している。前者は語り手の言説が有する聞き手への影響力の指標となる概念で「例外的なもの通常のものをつなぐ環」となり（ブルーナ 2016）、「もしこうなったら」を考えるものとしての物語思考（フレッチャー 2024）とも関連する。後者はロシア・フォルマリズム以降、物語の設計図を解明しようとする文学理論である（橋本 2014）。何かを計画して人間の思考や構想が深まる時、それは物語（プラン）を現実化するプロセスを思考の中で実験しているのであり、そこにナラティブが影響している。ナラティブは HCI 研究においてあまり注目度が高くないが、人間の思考のインタフェースとして現代において重要度が増していると考えている。

通信制大学の授業においてノートの取り方を工夫する過程で、紙への手書き、スマートフォンのアプリ使用の後、黒板に書くような一覧性を備えた「一枚絵」を描き始めた変遷と、学習者の立場での学習効果、「一枚絵」として表現したノートを教員にフィードバックした結果、教員の教授意図との差異などを報告する。また、資格試験の勉強および読書メモを視覚化する取り組みをしている複数人にヒアリングし、「一枚絵」の実践から研究の今後の可能性を探っている。

参考文献

- 久保田 麻美（2020） はじめてのグラフィックレコーディング 考えを図にする、会議を絵にする。 翔泳社
- 石井 保則（2013） 実践日本語教授法 イメージ・レッスン法 「基礎教育 I」 ことばの研究社
- ジェローム・ブルーナー（2016） 意味の復権[新装版]:フォークサイコロジーに向けて ミネルヴァ書房
- アンガス・フレッチャー（2024） 世界はナラティブでできている:なぜ物語思考が重要なのか 青土社
- 橋本 陽介（2014） ナラトロジー入門:プロップからジュネットまでの物語論 水声社