

題目	感想文の言語形態素解析とアンケート集計による青少年野外教育のイベント効果に関する分析		
氏名	岡田 龍太郎	(学籍番号 06V035)	指導教員 吉川 耕司

1. 研究の目的

筆者は、NPO 法人大東市青少年協会に所属し、小学生を対象とした青少年野外教育活動のキャンプを行なっている。その中で参加者の感想文と保護者のアンケートが蓄積されてきた。

そこで本研究では、感想文の言語形態素解析を行うことによって、各イベントの効果や、時間経過に伴う意識の変化などを定量的に明らかにしようと考えた。さらに、保護者へのアンケート調査の結果も分析することで、親子の評価の違い等を分析する。

すなわち本研究の目的は、①「参加者の感想文の言語形態素解析を行い、イベントの効果や時間経過に伴う心境の変化を定量的に明らかにする」こと、②「保護者へのアンケート調査結果を分析し、子供との評価の違いを明らかにする」ことである。

2. 研究の対象

研究対象の「NPO 法人大東市青少年協会」は組織キャンプを通じて「青少年野外教育」を行なっている。様々な事業を展開しているが、すべての事業は組織キャンプをベースに行なわれている。その中でも「大東市子ども会連盟」に指導・運営を承っている、ジュニアリーダー講習会のサマーキャンプを対象とする。

このイベントは、平成 21 年 8 月 4 日～7 日に 93 人の小学 5 年生が参加して行われた。

分析に用いる情報は次の 2 種類である。ひとつはジュニアリーダー講習会サマーキャンプに書いた作文である。4 日間のふり返しをし、印象的だったこと、楽しかったプログラムなどをグループ内の子ども達と共有した後、書いてもらうものである。もうひとつは保護者アンケートであり、サマーキャンプ後の子ども達の様子を伺いながら回答を求めた。

さて、従来の研究では子供のイベントに関する評価を定量的に分析したものは少ない。本研究は、今まであまり試みられることのなかった子ども達の書く感想文に着目し、定量的な分析を行ったものであり、さらに親子の効果の認識の違いの関係を分析する。

3. 分析データの整理

感想文をデータ化するために、93 人分の作文をワープロ入力し、言語形態素解析を行なおうとした。自動的な解析については問題が生じたが、キャンプのいつのタイミングで行なったか、どんなプログラム・活動・経験をしたか、その時に子どもが何を感じた・思ったかというデータが必要なことから、タイミング、イベント名、感想を、それぞれ、@単語又は文書@、[単語又は文書]、<単語又は文書>との規約を決めて、人力で1つ1つの作文にマーキングを行ない、これをプログラムを通して Excel ファイルに集計した。さらに時間枠を初日～最終日までを 1.2.3.4 と、イベント枠にはイベントの番号を、感想については 3 段階に肯定的を+、否定的を-、その他の感想を0としたマーキングを行い、そのデータを分析するとともに、保護者のアンケートの集計も行なった。

4. イベント等の効果分析

子どもの感想の時間変化に関する分析結果は図 1 のようになった。1 日目～4 日目まですべての日で肯定的感想が否定的感想を上回っている。また、肯定的な感想は 2 日目が 1 番多く、次に 1 日目、3 日目、4 日目と続いている。これにより、子ども達にとって楽しいインパクトが生じるのは 1 日目と 2 日目であることがわかった。否定的な感想については 1 日目から日を追うごとに減少傾向になっている。様々な体験・活動を行うことで、グループで行動することに対する子ども達の不安が徐々に解消されていったのではないかと考えられる。

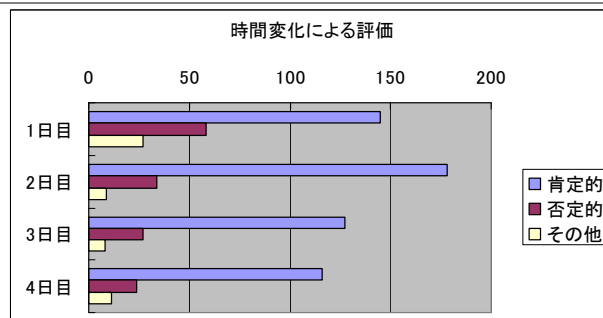


図 1 時間変化による評価

5. 親と子どもの分析結果の比較

保護者の認識している効果は図 2 のようになった。約 9 割近くの保護者が、子どもをジュニアリーダー講習会サマーキャンプに参加させてよかったという回答が得られており、保護者の満足度は高いといえる。

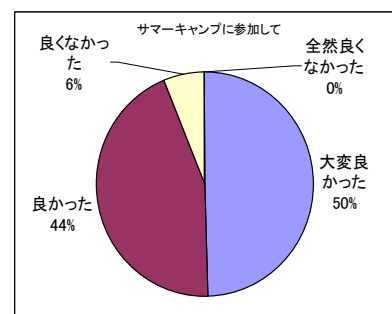


図 2 保護者の満足度

また、子どもと保護者の比較を図 3 に示す。完全とまではいかないが、子ども・保護者ともにとっても満足度の高いイベントになっているということがわかる。

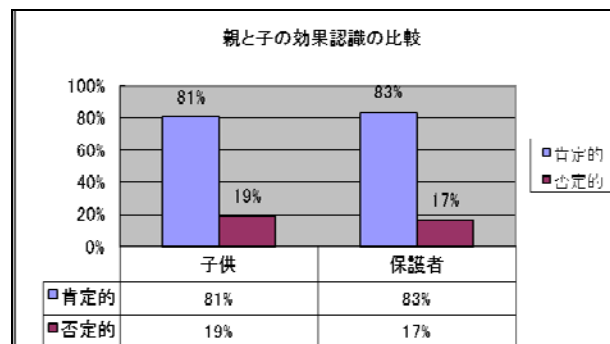


図 3 親と子の効果認識の比較

6. 結論

分析の結果や明らかになった知見を見れば解るように、子ども・保護者の満足度などは今のままでもかなり高いレベルに達しており、十分な効果を示している。

さらにより良い行事にしていけるための提案として、

- ①集合時の不安の解消
- ②4 日目の魅力的なイベント作り
- ③親へのメール配信サービス

などがあげられる。経験だけでなく、今後は今回のデータ分析結果も参考にすることで、楽しく有意義なイベント作りの手助けを行なうことができると考える。