

# コロナ禍における学生間のコミュニケーション構築のための 学生参画プロジェクトの実践報告 ～学生満足度調査の解析(第2報) 学生へのフィードバックとして～

岩 森 三千代・百 瀬 健・白 井 茉 美

Practical report of student participation project for building  
communication between students in the Coronavirus Disease Pandemic

Michiyo Iwamori・Takeshi Momoze・Mami Shirai

## I. 研究の背景

2020年1月に出現が確認された新型コロナウイルス感染症は、その後世界中に蔓延し、社会生活に大きな影響を及ぼした。2020年4月には初めての緊急事態宣言が発令され、大学をはじめとする教育機関は、感染防止のために対面授業を中止し遠隔による新たな授業形態の構築に奔走する1年となった。

本学においても2020年前期は全面遠隔とし、後期は半数ずつ分けての分散登学とするなど、感染レベルに応じて登学形態を変化させている。学びを止めない取り組みとして、オンラインによる講義やICT活用教育の導入・推進等新たな教育法を確立した点においては、大学を含む教育機関全体の大きな躍進であるといえる。しかしながら、本来の大学生活は専門的な学びのみではなく、様々な役割をもっている。学び以外の課外活動や、校内での余暇における学生同士のコミュニケーションを含むキャンパスライフである。文部科学省が令和3年3月、コロナ禍に行った学生生活に関する調査によると、学内の友人関係に関する悩みを抱える学生は約3割程度存在し、特に学部1年生で割合が高い結果となっていた。その内訳は「友人が思うように作れない」29.9%、「友人と思うように交渉することができない」48.2%であった。遠隔授業となり、学生同士の関わりの機会が減少したことによる影響が考えられる。自由記述による学生からの記述をみると「学びにおいて人との交流は不可欠であり、オンライン・SNS上の交流のみでは不十分である。」「友達を作る機会を少しでもいいから作ってほしい。」といった意見もみられた<sup>1)</sup>。

本学が毎年2月に実施している学生満足度調査においても、同様の傾向が伺えた。学生生活において「是非とも改善してほしい点」について回答してもらった自由記述文をKHコーダーを用いて分析した結果、最も出現頻度が高かったワードは「友達」であった(表1)。また、共起ネットワークにより、抽出語のつながりをみると、「友達」「友人」「会える」の関連性が強く、「友達に会えない」ことに対して改善を求めている。また「コミュニケーション」「減る」「機会」「少ない」の関連性から「コミュニケーションの機会が少ない」ことに対しても改善を求める声も多かった。友人とのコミュニケーションの

機会が減少したことによるストレスが伺えた(図1)。

新型コロナウイルス蔓延が大学生のメンタルヘルスに与える影響については、数々の論文で述べられている。梶谷らは、キャンパスでの友人との繋がり、サークル活動による居場所など、学生生活を彩る要素を失うこととなり、大学閉鎖による喪失体験はうつ病をはじめ精神疾患の契機となりうる可能性について述べている<sup>2)</sup>。また2020年度入学生は他の入学年度生に比べ、不安傾向が高いことも示されている。学年による傾向の有無について検討したところ、学年の上昇とともに悩みが変動する側面と、学年に関わらず悩みを持つ者が一定数存在する側面が見られることが報告されている<sup>3)</sup>。学びの確保に加えて、今後は学び以外のキャンパスライフをどのように機能させていくか、特に入学してきたばかりの1年生に対しての対応が課題といえる。

表1 学生生活において改善してほしい点

抽出語	出現回数	抽出語	出現回数
友達	51	減る	12
思う	50	出来る	12
授業	38	相談	12
学校	31	増やす	12
会える	27	提出	12
活動	25	欲しい	12
Wi-Fi	21	もう少し	11
人	21	パソコン	11
連絡	21	会う	11
学園	20	機会	11
登学	20	コミュニケーション	10
困る	19	ゼミ	10
少ない	19	行ける	10
行事	18	就職	10
大変	17	図書館	10
行く	16	特に	10
少し	16	不安	10
時間	15	環境	9
友人	15	仕方	9
サークル	14	施設	9
先生	14	食べる	9
利用	14	生活	9
課題	13	直接	9
交流	13	登校	9
グループ	12	コロナ	8

## II. 目 的

前述した状況から本学学生委員会では、コロナ禍において学生がコミュニケーションの機会の減少に対してストレスを生じている現状と、学生のメンタルヘルス支援の一環として、教員による提案と学友会有志の企画立案による「コミュニケーション構築のためのプロジェクト」の企画実施を試みた。

プロジェクトの目的として、以下の効果を期待するものである。

- 1) 参加する1年生に対しては、学生同士の交流の場を提供しコミュニケーション構築のきっかけ作りとする。
- 2) 企画に関わる2年生に対しては、コロナウイルスの影響で学友会主催の行事や企画がすべて中止となり、モチベーションが低下している現状にある中、感染対策を講じながらの企画立案や、実施方法について実践的に学ぶことで、今後の学友会活動への内発的動機付けとする。
- 3) 教員の感染対策指導のもと、学生参画の取り組みを行うことで、今後のコロナ禍での学友会活動のモデルを示す。

本稿ではそのプロジェクトの実践の詳細と学生の評価について報告することで、今後のコロナ禍における学生活動について示唆を得ることを目的とする。



の距離を一定間隔保ちやすいことがある。

準備活動については、基本的に感染対策を講じながら対面で行ったが、感染状況に応じてコミュニケーションアプリ「LINE」やWEB会議ツールである「ZOOM」を積極的に活用した。

#### Ⅳ. プロジェクトの実施

当日は、オリエンテーリングのコースとして、大学敷地内および大学周辺の散歩コースを利用し約2キロ（所要時間1時間）を歩いてもらった。（写真1, 2）コロナ禍において登学の機会が減り、大学敷地内やその周辺の環境を知る機会が少なかったため、周辺を散策することでそれらを知ってもらう目的もあった。また、遠隔授業により屋外での活動習慣が減少していると考えられることから、約1時間程度の軽い運動となるよう、適度な距離を設けた。

日程は、10月24日（日）12：30受付開始とし、13：00競技開始とした。参加者の募集人数は30人を上限とし募集を行った。当日の参加者は11名であった。

受付終了後、参加者を振り分け2～3人のグループに編成し、自己紹介を行った。スタート時は、3密を避けるためにグループごとに3分間ずらし開始することとした。共有物を減らすために、すべてのグループにタイムウォッチを用意し、スタート時とゴール時にグループの代表者に押ししてもらい要した時間を記録した。

当日の流れは以下のとおりである。

時 間	項 目
前日	器具の借り出し
当日 10：00～	学生集合・ミーティング
10：10～	会場設営・必要物品の確認
11：00～11：30	昼休憩（教室確保）
12：30～13：00	開場・受付開始
13：00～13：30	全体説明
13：30～15：00	競技開始（1チーム3分間隔で出発を遅らせる）
15：00～15：30	結果発表・景品進呈
16：00頃	参加者 退場を完了
16：00～17：00	後片付け・ミーティング



（写真1）



（写真2）

## V. プロジェクトで行った感染対策

プロジェクトの実施にあたり、以下のような感染対策ガイドラインを作成した。またプロジェクトの実施は本学の感染対策委員会の許可を得て、以下のガイドラインを遵守しながら実施した。

### 1. 準備活動における感染対策

- 1) ディスカッションについてはコミュニケーションアプリ「LINE」を積極的に活用する。
- 2) 買い物等、学外での準備が必要な場合は同行人数は最大2人までとする。
- 3) 活動前後の懇親会や食事会は行わない。
- 4) 対面での準備活動参加は、希望者のみとする。

### 2. 当日の感染対策

#### 1) スタッフの入構に関する諸注意

- ①登学前に検温し、Googleフォームに回答する。
- ②スマートフォンを持っている参加者全員COCOAをインストールし、稼働させて持参する。
- ③品質の確かなマスク。できれば不織布マスクを着用する。
- ④各玄関に設置されたサーマルカメラで検温する。異常が検知されたら、再度検温する。
- ⑤各玄関に設置された手指アルコール消毒薬を用いて、手指の消毒を行う。

#### 2) 参加者の入構に関する諸注意

- ①参加者は自宅で検温を行いフォームで提出する。玄関のサーマルカメラで一次検温を行い、反応した場合は、電子体温計で体温測定する。
- ②その他、スタッフの入構に関する諸注意に準ずる。  
以下の本学の入構制限基準を厳守し、少しでも体調に不安がある場合には入構しない。

#### 3) 競技前後の感染対策

- ①受付時はエントランスに溜まらないよう、テープで足元に印をつける。(写真3)
- ②足元のテープを目安に間隔を空けてもらうよう声かけを行い、交通整理を行う。
- ③競技スタート時は1つの地点に人が密にならないよう、各チームごとにスタートを3分程度ずらす。
- ④1メートル間隔で配置した椅子上に感染対策のプリント資料を予め配置しておく。(写真4、5)
- ⑤競技説明時に感染対策のプリント資料について口頭でも説明する。(巻末資料参照)
- ⑥全体説明の学生の集合場所付近にサーキュレーターを4台設置する。
- ⑦こまめな手洗い、アルコール等による手指消毒を実施する。

#### 4) 競技中の感染対策

- ①他の参加者、主催者スタッフ等との距離（できるだけ2mを目安に最低1m）を確保する。
- ②競技中に大きな声での会話、応援等をしない。
- ③競技中はハイタッチや握手を行わない。
- ④水分を摂取する際は、2メートル以上の距離を空けて会話せず飲水する。
- ⑤外歩きの際はマスクを外さない。
- ⑥ポイント地点ではなるべく長時間溜まらないように、質問の答えを書き込んだら速やかに移動する。

#### 5) スタッフの食事・飲水に関する感染対策

- ①大学内での食事はできるだけ避ける。



(写真3)



(写真4)

- ②やむを得ない場合、学友会スタッフは指定された教室で食事を行う。
- ③2メートル以上の距離を空けて黙食する。
- ④食事が終わったら、速やかにマスクを着用する。
- ⑤使用した机は、各自でアルコールで清拭してもらう。
- ⑥脱水予防のため、昼食以外の時間も水分補給は可能とする。
- ⑦水分を摂取する際は、2メートル以上の距離を空けて会話せず飲水する。

#### 6) 体調不良者発生時の対応

- ①当日体調不良者が発生した場合は、すぐに申し出るよう参加者に伝える。競技中に屋外で体調不良者が発生した場合は、登録してもらったLINEを通してすぐに主催者に連絡する。
- ②体調不良者が発生した場合、教員は体調不良者を緊急対応場所に誘導する。
- ③本学の危機管理ガイドラインに則り体調不良者に対応する。
- ④競技終了後2週間以内に新型コロナウイルス感染症を発症した場合は、大学・短期大学への報告に併せて、担当教員にも報告を行う。



(写真5)

## VI. 「友達プロジェクト」参加者の評価

友達プロジェクトに参加した学生11名に対して、アンケート調査を行った結果、全員の学生が「満足している」と回答した。今後このような企画があったら参加したいと思うかという設問には全員が「是非参加したい」と回答した。また、自由記述による回答を抜粋して以下に報告する。

- ・友達を作れる良い機会となった。
- ・学校の周辺を知ることができた。
- ・久々に屋外で長い距離を歩いた。
- ・同じチームの人とたくさん会話できた。
- ・初めて会った人と協力することで、仲が深められた。
- ・運営スタッフが暖かい雰囲気できれいに話せた。
- ・今後も同様の企画に是非参加したい。

- ・大変楽しく有意義であった。

## VII. 友達プロジェクト企画者の評価

友達プロジェクトを企画した学生に対して、アンケート調査を行った結果、全員の学生が「充実した活動ができ満足している」と回答した。また、自由記述による回答を抜粋して以下に報告する。

- ・コロナ禍でも思い出ができた。
- ・充実した時間を過ごすことができた。
- ・1年生が景品を楽しそうに選んでいる姿が印象に残っている。
- ・1年生が少しでも交流を深め、楽しむ姿が見れてよかった。
- ・最初は不安もあったが、イベントをいちから作り上げる活動をメンバーや先生と共に行うことができ、やりがいを感じた。
- ・昨年までの例がない中で、最初はイメージが掴めなかったが、メンバーと協力して素晴らしいイベントを作り上げることができた。
- ・参加者の人数は多くなかったが、自分自身が大変楽しめた。
- ・大変楽しい思い出ができ企画者や参加者全員に感謝している。

## VIII. 友達プロジェクト企画者の感染対策に対する意識の変化

友達プロジェクトの企画者に対して、感染対策を講じる意義についてプロジェクトの実施前と実施後にアンケート調査を行った結果について報告する。企画者に対して、「感染対策に対する考え方や意識に変化はありましたか」と質問したところ、企画者全員が「変化があった」と回答した。感染対策について回答した自由記述による回答例を以下に示した。

### <実施前の回答例>

- ・健康を守るため
- ・自身の命を守るため
- ・感染を広げないため
- ・医療を逼迫させないため

### <実施後の回答例>

- ・社会全体の感染対策について考える機会となった。
- ・感染対策を講じることでこんな楽しいイベントを行うことが可能になることが分かった。
- ・自分だけ感染しないようにと考えるのではなく、参加する人のために感染対策を考える機会となった。
- ・感染対策をしっかりと行うことで大学においてこんな企画が行えるようになるとは思わなかった。
- ・主催する側として参加者の安心できる感染対策について考え、学ぶことができた。

## IX. まとめと考察

本研究では、学生満足度調査の結果から、コロナ禍において学生がコミュニケーションの機会の減少に対してストレスを生じている現状と、学生のメンタルヘルス支援の一環として、教員による提案と学友会有志の企画立案による「コミュニケーション構築のためのプロジェクト」の企画実施を試み、その

結果について考察した。

## 1、プロジェクトの実施による学生への効果

プロジェクトの実施後に、参加した学生と企画した学生に行ったアンケート調査では、参加した学生全員が「満足した」と回答し、自由回答文もすべての学生から肯定的な回答が得られた。特に「友達」や「関わり」に関するワードが多く出現していたことから、コミュニケーション構築のための1年生に対する目的は概ね達成でき、有意義であったと考えられる。企画した学生からの回答も、全員が「充実した活動ができ満足している」と回答した。自由回答から「機会となった」「学び」といったワードが頻出していたことから、実践的な学びにつながったと考えられる。活動を楽しみ充実感を得られたという趣旨の回答に加え、社会参加意欲が充足され、大学の活性化に貢献できたという満足感が感じられた。また、プロジェクトの実施後すぐに、企画者から次の企画について提案する様子が見られたことから、プロジェクトの実施が学友会活動への内発的動機付けとなったことが伺えた。企画者の感染対策に対する意識の変化に関する自由回答をみると、プロジェクトの実施前と比較して、一個人としての主観的な視点から、主催者側としての集団そして社会全体に対する客観的な視点への広がりが見られた。感染対策を行うことが、イベントに対する安心感や、信頼につながることを実践的に学ぶ機会となったと考えられる。

## 2、学生満足度調査の意義と今後の展望

筆者は本学研究報告第51号にて、KH Coderを用いて学生満足度調査の自由記述文の分析を行うことで、学生の満足度に影響を及ぼす諸要因を、KHコーダーを用いて明らかにする試みを行い、その有効性について報告した。KHコーダーは自由記述による回答をテキストマイニングにより定量的に分析する解析ソフトウェアである。今回、学生満足度調査を行うにあたり、コロナウイルス蔓延によるパンデミック禍にある中、学生は学生生活の様々な場面において困難を生じている可能性があり、より一層詳細なニーズの把握が必要であった。学生満足度調査の自由記述文をKHコーダーによって解析を行うことで、選択式質問では引き出すことができない回答を引き出すことができた。また文書形式のデータをテキストマイニングにより定量的に分析する手法は本来、時間と手間を要するが、KHコーダーを活用することにより、容易に解析を行うことが可能であった。今後、学生の姿からは見えにくいニーズを把握するためのツールとして、KHコーダーを有効に活用していく必要性がより一層示唆された。

次に学生満足度調査の学生へのフィードバックについてである。筆者は本学研究報告第51号にて、学生満足度調査の解析と学生へのフィードバックについて、そのPDCAサイクルの確立の重要性について述べた。本学では毎年学生満足度調査結果から学生へのフィードバックを行っているが、これまでの対応例をみると、どちらかというと設備改善など、所謂環境面（ハード面）でのフィードバックが大半を占める。しかしながら、今回の調査結果からは、コミュニケーションの機会を失ったことによる喪失感が、自由回答の結果から浮かび上がってきた。コロナ禍において、学生のニーズは急速に変化している。今後は、ハード面だけでなくソフト面に対しても、学生の声を見逃すことなく対策を講じていく必要性が感じられた。

2022年1月現在も、コロナウイルス蔓延の第6波の渦中にあり、今後もコロナ禍において人との接触を避けざるを得ない状況は継続することが考えられる。今回のプロジェクトでは、感染対策を講じながら、対面での学友会主催のイベントを行うためのモデルケースとして有効であったと考えられる。今回の取り組みでは、オンラインでのコミュニケーション構築は未だ学生間に定着していない状況を鑑み、

対面での実施を試みた。しかし感染状況のレベルによっては、感染対策を講じた上でも対面でのイベントの実施が難しい場合がある。その中でも学生が孤独感を感じたり、取り残されることのないように、学生間のコミュニケーションを止めないための取り組みを継続させていく必要がある。そのために、今後はオンラインでのコミュニケーションについても学生間に定着させ、ニューノーマルなコミュニケーション手段として確立していく必要性も示唆された。

今後入学してくる学生が、パンデミック禍であっても大学に対する信頼感を損ねることなく、学生生活を充実させるために、学生自身が前向きにアイデアを提案し実行していくための新たな基盤作りと教員のバックアップ体制について今後も検討していきたい。

## X. 附 記

本研究は2021年度新潟青陵大学短期大学部学長教育改革助成金（課題名：KH Coderを活用した学生満足度調査の解析（継続））の助成により実施した。

### 【引用・参考文献】

- 1) 文部科学省：[https://www.mext.go.jp/content/20210525-mxt\\_kouhou01-000004520\\_1.pdf](https://www.mext.go.jp/content/20210525-mxt_kouhou01-000004520_1.pdf)
- 2) 梶谷 康介 土本 利架子 佐藤, 武：新型コロナウイルス感染症（COVID-19）パンデミックが大学生のメンタルヘルスに及ぼす影響：文献および臨床経験からの考察健康科学, 42, pp. 11-16, 2020-03-25. 九州大学健康科学編集委員会
- 3) 澤田 忠幸 新村 知子 高橋 千秋 坂上 千種：学生健康調査から見る学生のメンタルヘルス ―コロナ禍での学生サポートの一助として―, 石川県立大学研究紀要(4), 2021, 83-90
- 4) オリエンテーリング協会：[https://www.orienteering.or.jp/ski\\_news/whatskio/1-2/](https://www.orienteering.or.jp/ski_news/whatskio/1-2/)

### <巻末資料>

#### 「友達プロジェクト」での感染対策

いざイベント！！  
安心して参加してもらうために気をつけることは？

- ①ゲーム中は大きな声での会話は控えてください。他の参加者、主催者スタッフ等との距離(できるだけ2mを目安に最低1m)を確保してください。
- ②ゲーム中はハイタッチや握手等の接触は控えてください。
- ③水分を摂取する際は、2メートル以上の距離を空けて会話せず飲水してください。
- ④常時はマスクを外さないでください。
- ⑤ポイント地点ではなるべく長時間溜まらないようにお願いします。
- ⑥始まりと終わりはアルコール消毒をお願いします。
- ⑦競技中体調不良者が出た場合は、周りにいる学友会スタッフに声をかけてください。