

2020 研究方法 D (実験研究法) v2.1

担当教官 柿本 敏克
学期・曜時限 前期 4-6 月集中 (教室は 101 教室ほか、106 教室、情報処理演習室も利用)
キーワード 実験, 実習, 社会行動, ゲーム

授業の概要

社会の中で人の行動を客観的に研究する際に用いられる基本的な方法のうち、実験法について、実習を通して習得させる。実験法の典型的なものほか、そのバリエーションも取り上げ、それぞれの意義や相互の関係といった方法論的問題についても扱う。より高度な応用的内容は3年次の『社会心理学』で扱う。両方をあわせて履修することで、人の社会行動を客観的に研究する方法を深く把握することができる。

実験的な方法を用いて卒業研究を行なう意欲のあるものを歓迎する。

この授業の基礎となる科目

研究方法基礎論、心理学的コミュニケーション基礎論、心理学的コミュニケーション論ほか

テキスト/参考書

教科書：広瀬幸雄（編著）仮想世界ゲームから社会心理学を学ぶ（ナカニシヤ出版，2011年）
(他にも資料を配布する)

評価

毎回の出席と実習への参加は必須である。そのうえで、数回の報告書の提出状況および内容により評価する。

日程に注意

展開

- | | |
|------------------------|--|
| 1) 第1回 ガイダンス 科目全体の概観 | 4月22日(水) 101 教室 17:40 開始 |
| 2) 第2回 相関関係と因果関係 | 4月25日(土) の集中実習
101 教室 12:40 開始 (時間厳守) |
| 第3回 実験のエッセンス | |
| 第4回 社会心理学の「実験」について | |
| 3) 第5回 集団の生産性 I | |
| 第6回 集団の生産性 II | 5月9日(土)の集中実習
101 教室 10:20 集合 (時間厳守)
(レポート提出は全学 Moodle で) |
| 第7回 集団の生産性 III | |
| 第8回 集団の生産性 IV | |
| 第9回 仮想世界ゲーム I (ルールの学習) | |
| 4) 第10回 仮想世界ゲーム II | |
| 第11回 仮想世界ゲーム III | 5月31日(日)の集中実習
101 教室 9:30 集合 (時間厳守)
(レポート提出は全学 Moodle で) |
| 第12回 仮想世界ゲーム IV | |
| 第13回 仮想世界ゲーム V | |
| 第14回 仮想世界ゲーム VI | |
| 第15回 仮想世界ゲーム VII | |

Zoom で参加できない受講希望者は柿本までメールでご連絡ください。

第3回以降の実習内容は第2回冒頭の Zoom ミーティング (ID 等は第1回と同じ) で説明する。

