

資料

コンピュータによる心理学実験

—一般教育への導入による効果と問題点—

市川伸一*

PSYCHOLOGICAL EXPERIMENTS BY THE COMPUTER

—Effects and Problems in College Education—

Shinichi ICHIKAWA

The present paper is a report of practical research in general psychology in a college. Psychological experiments using 42 personal computers (Hitachi B16/EX) were introduced for the following purposes: (1) to understand research methods of psychology through the experience of participating in experiments; (2) to know the characteristics of a computer and its applicability to various kinds of problem solving. The students specializing in economics, were given BASIC programs and were to carry out experiments concerning memory and perception. This method was supported by most students, in that they were interested in using a computer and conducting experiments for themselves. However, some students complained of being unable to well understand the meaning of each experiment and the significance of computer-experimentation. Finally, the position of such usage in computer education and its influence on the progress of psychology were discussed.

Key words: practical instruction, college education, psychological education, computer education.

問題

本研究は、経済学専攻の大学生に対する心理学の一般教育の中に、パーソナル・コンピュータ(パソコン)による心理学実験を導入した教育実践の報告である。こうした方法をとるに至ったのは、2つの側面からの問題があったためである。

1つは、これまでの心理学の一般教育に関する問題である。通常の講義形式の授業で過去の心理学的研究の結果を聞くだけでは、学生は興味を示さないことがしばしばある。また、「本当に実験や調査の結果がそのようになるのか」という疑問が学生に生じて、講義内容をそのまま知識として受け入れるだけに終わってしまう。「簡単な心理学実験を自分たちでやってみたい」という

学生の要望は、従来から学生の感想の中で非常に高かった。しかし、心理学専攻以外の学生でも実験実習が行えるだけの設備やインストラクターを備えることは、不可能に近かったのである。これは、おそらく日本のほとんどの大学にあてはまることと思われる。

もう1つは、コンピュータ教育という観点からの問題である。大学におけるコンピュータ教育は、プログラミングをはじめとする、コンピュータの操作技術の修得が中心になりがちであった。そこでは、「コンピュータを使って何をするのか」、「問題解決にいかにかコンピュータを役立てるのか」ということを考える姿勢が、学生にも教官にも見失われてしまうことさえあったように思われる。また、問題解決という場合も、数学や物理学などの問題が中心に扱われており、コンピュータの利用のさまざまな可能性に目を向ける機会が学生にとっては少なかったといえよう。

* 埼玉大学経済短期大学部 (Junior College of Economics, Saitama University)

そこで、心理学の一般講義に、パーソナル・コンピュータ（以下「パソコン」と略す）による心理学実験実習を試験的に導入した。すなわち、この実験実習においてはパソコンを刺激提示装置および反応入力装置として利用し、学生自らが被験者となって実験を遂行することになる。ここで教育目標としたのは次の点である。

(1)心理学的研究法の体験的理解：「先行研究の結果のとおりになるのか、ならないのかを自ら確認する」、「もしならない場合は、なぜならないのかを考える」、「いろいろ実験条件を変えて、それがどのような効果をもつか調べる」、「自分で新しい問題を考えて実験してみる」といった経験を通して、既存の研究や理論を批判的に眺め、実験や調査によるデータに基づいて人間を知るといふ心理学の研究方法を体験的に理解する。

(2)コンピュータ利用に対する理解：コンピュータは科学計算や事務処理のためだけではなく、いろいろな用途に使える可能性をもった道具であることを理解する。また、「単純で定型的な作業を正確に迅速にこなす」、「人間の反応に対する迅速なフィードバックを与えられる」、「プログラムがないと何もできない」、「高度な処理を行うためにはプログラム作成の労力も大変になる」といったようなコンピュータによる処理の特徴を知る。

これらの教育目標を学生に直接教示することはしなかった。この授業の効果は、出席状況、学生への多肢選択式質問紙、および学生の意見・感想を用いて検討することとした。

授業内容

この授業は埼玉大学経済短期大学部（夜間3年制）の一般教育科目の「行動科学」（1985年度）であった。聴講手続者は1年生36名、2年生1名、3年生17名の計54名（男性40名、女性14名）であったが、後述するように1年間の授業を最後まで受け、2回のレポートを提出した学生は35名である。なお、出欠をとるかどうかについて、学生の採決を行ったところ、希望者が過半数（約8割）を占めたため、自由参加の補講（第12回）を除いて毎回出欠をとり、成績に加味することとした。

前期（第1回～第12回）のうち、8回を実験心理学を中心とする心理学の歴史とトピックス、3回をパソコン（埼玉大学情報処理センターの日立 B16/EX、総数42台）の基本的操作の説明（MS-DOSの起動、BASICの起動、プログラムのロード、セーブ、実行、修正）にあて、第12回（3時間の補講、自由参加）はBASICの文法的説明を行った。前期のレポート課題としては、「心理学が行動の科学と言われるようになった背景は何か」、「心理学の基礎的事項

の説明（12問より3問選択）」に加え、「この授業についての感想、意見、要望」を求めた。

後期（第13回～第25回）のうち10回は、テキストとして指定した中谷・市川・矢部（1985）の中の6つの章（メモリ・スパン、対連合学習、幾何学的錯視、精神物理学的測定法、自由再生、短期記憶の走査）をとりあげて、心理学的な解説と実験実習をほぼ1回おきに行った。実験用のBASICプログラムは、B16/EXですぐに実行できるよう改変したものを学生にコピーさせた。実験実習は原則として1人1台のパソコンを使用し、教官のデモンストレーションのあと、各自がプログラムを実行させて自ら被験者となり、実験を行った。毎回の実験実習の最後には、どのような結果になったかを全員のデータをまとめて検討した。第23回～第24回は後期レポート（任意の実験について、その方法、結果、考察をまとめる）を作成するための自由な実習とした。第25回はテクノストレスなどに関するNHKビデオ（「21世紀は警告する——電子社会の孤独——」）を見て、コンピュータの使用が人間に及ぼしうるさまざまな影響について言及した。

学生の成績は、レポートの得点と出席回数から算出した。また、前期レポートに付記された学生の感想などをもとに質問紙の項目を作成し、後期レポートと共に提出するよう求めた。アンケート用紙には、後期の授業についての評価、意見、要望なども書くよう促した。

結果と考察

出席状況

前期レポートにおける感想を見る限り、学生の多くは心理学に対してもコンピュータに対しても非常に興味を示しており、後期の授業にさらに期待する声が高かった。ただし、前期の途中で講義に出て来なくなった学生が16人、後期出席していたにもかかわらずレポートやアンケートを提出しなかった学生が3人いた。これらの学生19人を「授業放棄学生」と呼ぶことにする。したがって、2回のレポートを提出し、単位を取得した学生は35人であった。

FIG.1は学生の出席率をプロットしたものである。これを見ると、後期になって出席率がかなり低下している。しかし、これはパソコンを使った実験実習をやったことが原因で出席しなくなったと解釈するべきではないと思われる。というのは、授業に出席しなくなった学生は、ほとんどが実験実習をする前の前期の時点で、すでにこの授業をとることを放棄しているからである。この点を明らかにするために、授業放棄学生が、最後に授業に出席した日を「最終出席日」と名付け、FIG.2にその分

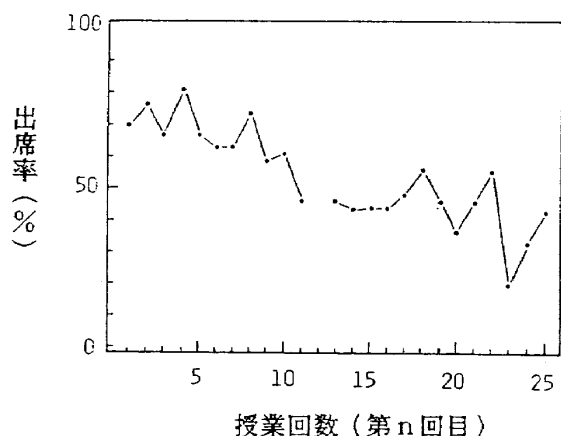


FIG. 1 受講学生の出席率の推移

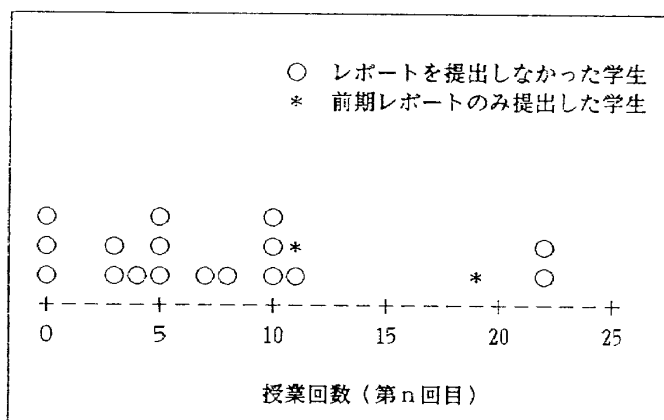


FIG. 2 授業放棄学生の最終出席日

布を示した。授業放棄学生は、最終出席日までの授業内容から判断して、この授業の放棄を決定したものと考えられる。FIG. 2 を見る限り、最終出席日は、まだ実験実習の始まっていない前期に集中している。

後期の出席率のメディアンは44%である。これはかなり低いような印象を受けるが、前期の間に授業を放棄した16人を除く38人を分母とすれば、63%であるので、必ずしも低いものではないように思われる。勤労学生の多い夜間短大という事情もあり、筆者のそれまでの授業での出席率は授業放棄学生をも分母に含めて40%ないし60%というところであった。

アンケート調査

(1) 授業に対する総合的評価とその要因

後期のアンケート調査における多肢選択式質問の項目と結果を TABLE 1 に示す。問1における総合評価に基づいて学生を評価1, 2, 3, 4, 6の群にグループ化し、問2から問5までについてはカッコの中にグループ別の回答者数も示した。以下の記述で、「X/Y」というのは、「Y人中X人」ということを表わす。

問1の結果を見ると、この授業の方法に対しては「非

TABLE 1 アンケートの質問項目とその結果

本年度は実験心理学的な内容を講義するのに、教室での講義とコンピュータを使っての実験実習という形をとりましたが、これについての意見を聞かせてください。

問1 このような講義方法について基本的にどう思いましたか、1つ選んでください。

1. 非常に良い	11 (人)
2. まあまあ良い	14
3. どちらともいえない	8
4. あまり良くない	1
5. 非常に良くない	0
6. わからない	1
7. その他 []	0

問2 このような講義方法で良かったのはどういう点ですか。問1の答えにかかわらず、次の中からいくつでも選んでください。

1. 自分で実験できておもしろい	21 (8 11 1 0 1)
2. 心理学に対して興味がわく	11 (4 5 2 0 0)
3. 教室での講義だけではわからないことがわかりやすくなる	12 (3 7 2 0 0)
4. コンピュータを操作できておもしろい	20 (8 7 3 1 1)
5. コンピュータに対して興味がわく	13 (4 5 3 0 1)
6. コンピュータについての勉強になる	12 (3 7 1 1 0)
7. わからない	2 (0 0 2 0 0)
8. その他 []	2 (1 1 0 0 0)

問3 逆に、良くなかったのはどういう点ですか。問1, 2の答えにかかわらず、次の中からいくつでも選んでください。

1. コンピュータの操作がつまらない	2 (0 0 1 1 0)
2. コンピュータの操作がむずかしい	17 (6 7 3 1 0)
3. 少し欠席するとなつていけなくなる	17 (5 8 2 1 1)
4. 心理学を学ぶための効果はあまりない	6 (1 1 3 1 0)
5. 実験の意味がわからずにただやるだけになりがちである	15 (2 7 4 1 1)
6. わからない	1 (1 0 0 0 0)
7. その他 []	2 (0 1 1 0 0)

問4 本年度の後期は、教室での心理学の講義とコンピュータの実験実習をほぼ1回おきにやりました。これについてどう思いましたか。

1. ちょうど良い	12 (3 7 2 0 0)
2. もっと心理学の講義のほうが多くて良い	8 (1 1 5 1 0)
3. もっと実験実習のほうが多くて良い	7 (3 3 0 0 1)
4. もっとコンピュータそのものについての基本的な説明をしてほしい	13 (4 6 3 0 0)
5. もっとコンピュータについての応用的な話をしてほしい	2 (1 1 0 0 0)
6. わからない	0 (0 0 0 0 0)
7. その他 []	1 (0 1 0 0 0)

問5 次の意見の中で賛成のものをいくつでも選んでください。

1. 実習は個人ごとにするよりグループでやるほうが良いと思う	19 (5 11 3 0 0)
2. 教科書で使っている機種(PC-9801)と異なる機種(B 16/EX)で実習したので困った	4 (1 3 0 0 0)
3. 教科書がむずかしいすぎる	11 (3 3 4 1 0)
4. 自分で考えて実験用プログラムを作りたい	9 (3 5 0 0 1)

常に良い」が11/35, 「まあまあ良い」が14/35で, 両者を合わせると25/35 (71%) となり, 全体としては肯定的な評価が多かったといえよう。問2の結果によれば, 評価1または2という肯定的な総合評価を与えた学生は, 「1. 自分で実験ができておもしろい (19/25)」という回答が多かった。これに対し, 評価3群以下ではこの項目の回答は2/10に過ぎない。また, 「4. 自分でコンピュータを操作できておもしろい」という回答は, 評価1群の学生では8/11と多いが, 評価2群以下では12/24と少なくなる。そして, 問4で「2. もっと講義の方が多くて良い」と答えているのは, 評価1および2群では, 2/25と少ないのに対し, 評価3群以下では6/10と多くなっている。

こうした結果から, 「自分で手を動かして何かをやってみよう」という傾向の強い学生には, この授業の方法は高い評価を受けるが, 必ずしもそれを望んでいない学生には高く評価されないということが推察される。この考えを軸に, いくつかの補足しておきたい点を述べる。まず, 評価3群以下の学生が特にコンピュータの操作に関してつまづいたために授業に対する評価を低めているのではないことが, 問3の「2. コンピュータの操作がむずかしい」で群間の差があまりないことから示唆される。むしろ問3の5で, 「実験の意味がわからずただやるだけになりがちである」と答えた者が評価1群では2/11と少ないのに対して, 評価2群以下では13/24と過半数もいることが特徴的である。すると,

- 1) 自分で手を動かすのが好きで, 実験の意味がよくわかった学生は, このような授業方法に極めて高い評価を与える傾向がある
- 2) 自分で手を動かすのが好きだが, 実験の意味がよくわからなかった学生は, やや高いという程度の評価を与える傾向がある
- 3) 自分で手を動かすのが特に好きでなく, しかも実験の意味がよくわからなかった学生は中程度もしくはそれ以下の評価を与える傾向がある

ということが示唆される。これは, もちろん可能な解釈の1つにすぎず, その妥当性は, さらに今後検討していかなくてはならない。

(2) 教育目標の達成度

さて, このような群の存在を念頭においた上で, あらためて当初の教育目標がどの程度達成されたかを振り返ってみたい。まず, 「心理学教育という観点からの効果」, すなわち, 実験を自ら行うことで, 心理学の研究方法をよりよく理解できるようになるかという点についてはどうであろうか。これは, 明瞭な結論をデータから得るこ

とができなかった。問3の「4. 心理学を学ぶための効果はあまりない」に回答したのは6/35で非常に少ないが, 問2の「2. 心理学に対して興味がわく」の11/35, 「3. 教室の講義だけではわからないことがわかりやすくなる」の12/35というのも, けっして高い数値とはいえないからである。

学生の感想(付録)を見ると, 実験を自ら経験することによって, 心理学に対して興味を抱くようになったり(感想4), 自分で結果を確認できておもしろかった(感想2)という肯定的な感想を述べている者がいる反面, 感想6, 7, 8に見られるごとく, 言われた通り実験を遂行するだけで, ほとんどその意味がわからずおもしろくなかったという学生もいる。これは, もちろん学生自身の努力にも依存するに違いない。たとえば, 感想3を述べた学生は実験を遂行したときにはあまり理解できなかったが, レポートを書く過程であらためて教科書等を読み直し, 自分の行った実験の意味を見出したようである。ただし, このように, 自分の経験と教科書や講義での知識とがうまく融合して満足のいく効果が得られることが, 常に期待できるわけではない。

そこで, 考えられる1つの方法は, グループで実験作業や討論を行い, 互いにわからない点を補い合うことである。このたびの授業での大きな問題点は, パソコンの操作や実験を原則として1人1台のパソコンで行ったために, 協力や相談がしにくくなり, 教官が質問を受けて回るにも人数が多くなりすぎてしまったことにある。問5の「1. 実験は個人ごとにやるよりもグループでやるほうが良いと思う」の回答は19/35で, 十分高いとはいえないが, グループ制の導入は今後検討してみる価値がある。

さて, もう1つの教育目標として期待された「コンピュータ教育という観点からの効果」, すなわち, コンピュータの処理の特徴とその応用の可能性を知ることとはどうだろうか。学生にとって, コンピュータという機械に接し, それを操作することは, 多かれ少なかれ, 知的な興奮を覚える経験であろう。ただ, ここでの問題は, 心理学実験というものをコンピュータへの導入として行うことによって, コンピュータに対する興味や理解が増すだろうかということである。

問2の「4. コンピュータを操作できておもしろい (20/35)」, 「5. コンピュータに対して興味がわく (13/35)」, 「6. コンピュータについての勉強になる (12/35)」というのは必ずしも高い数値ではない。市川(1987)の実践報告によれば, BASICによるプログラミングを学習した女子大生のクラスでは「コンピュータを扱うのはおもしろ

ろいと思うようになった」に対して 47/62 が肯定的に回答し、その理由としてはしばしば「自分の考えたとおり動いたときにうれしい」ということがあげられている。コンピュータそのもののおもしろさを知るためには、やはり「自分で考えたプログラムを作る」ということの方が効果があるようである。

しかし、心理学実験という、多くの学生にとってはかなりめずらしい使い方をすることにより、コンピュータのさまざまな可能性やその便利さを考えるきっかけを与える効果はある程度あったように思われる。学生の感想でも、「仕事のためだけに使うと思っていたコンピュータで、このような実験ができることに驚いた」(感想3, 4)とか、「実験や結果の処理の手間が節減される」(感想1)という肯定的な意見が多く見られた点は注目すべきであろう。

討 論

この教育実践の目的は、コンピュータによる心理学実験を一般教育に導入することで、実験心理学の方法を体験的に理解し、同時に、コンピュータの処理の特徴や応用の可能性を知ることを行おうというものであった。別の観点から見ると、ややもすれば、知識の一方的な伝達に終始しがちな大学での講義に、コンピュータによる実験実習を導入することで、あらためて心理学への興味や理解を助け、一方、ややもすれば、計算課題のプログラミングに終始しがちな大学でのコンピュータ教育に、心理学実験を導入することで、コンピュータへの興味や理解を育むというような相乗的效果をねらったものでもあった。今回のアンケート調査の結果を見る限り、比較的多くの学生からこの方法は支持された。しかし、コンピュータを用いた心理学実験を効果的なものにするには、コンピュータの操作にしろ、実験の意味にしろ、自分で納得した上で行うこと、あるいは、行いながら納得できることが不可欠であろう。今回の授業で一部の学生においては、納得できないままに作業をやらされているという感じが強かったように思われる。また、十分納得していなくとも、自分で手を動かしたという事実で満足して、授業に対する肯定的評価をしてしまう場合もありうる。限られた授業時間の中でこうした問題にいかに対処していくかが今後の課題として残され、グループ制の導入という方向が示唆された。

ところで、コンピュータ教育が盛んに議論されるようになった現在(たとえば、子安, 1986; 佐伯, 1986; 三宅, 1987; 野島, 1987), パソコンによる心理学実験というものがあるのかの位置を占めるかについて、ここで補足的

に述べておきたい。このような利用のしかたは、コンピュータの操作の修得を直接の目的としているのではない点で、狭義のコンピュータ・リテラシー教育とは異なっている。また、具体的な知識や技能を効率良く獲得させることを目的としているのではない点で、いわゆる CAI (computer-assisted instruction) とも異なっている。むしろ、我々のまわりで生じた生活上もしくは学問上の問題を解決するための手段としてのコンピュータ利用の例示というべきものであろう。この意味では、小学校において、理科や社会の日常的な問題を発掘して LOGO を用いて展開した戸塚 (1985) や、世界的なコンピュータ・ネットワークを学生の自発的な研究交換のために利用した三宅・杉本 (1985) の立場に近い。

今回の授業の範囲ではなしえなかったが、もし、学生がプログラミングに習熟するか、あるいは相当柔軟性のあるソフトウェアが提供されるかすれば、自ら行ってみようと思う心理学実験を容易に実行してみることができよう。これまで、非常に高価な装置を必要とし、しかも被験者と実験者がいなければできなかった心理学実験が、パソコンという汎用の装置で、場合によっては自分自身が被験者となって経験できるようになったわけである。それによって、人間に対する問題を科学的に扱おうとする実験心理学的アプローチを広く一般の人々に理解してもらおうというのが、パソコンによる心理学実験の教育的・社会的意義ということになる。大学生に限らず、高校生や中学生であっても、コンピュータ教育の中にこのような方法を導入すれば、同様の効果が得られるように思われるが、その検討は今後の課題である。

最後に、パソコンによる心理学実験の実習が心理学そのものの発展に対して与える意義について言及しておくことにする。それは、ラフな条件ではあるがこうして大規模な人数による追試が行われることにより、実験結果の再現性や頑健性が社会的に検討されるようになるということである。実際、中谷ら (1985) の教科書に収められている心理学実験は、どれも心理学の一般的事実として容認されており、現在の心理学理論のよりどころとされているものでありながら、パソコンによる実験で結果が再現されにくいものもある。それは、実験条件や精度の微妙な差異によるものかもしれないし、オリジナルな実験結果の信頼性そのものが問題とされるべきなのかもしれない。どちらにしても、ある研究者が特殊な装置を特殊な条件下で使って得られた実験結果が、他の研究者の追試を十分経ることなしに、あたかも一般的な事実であるかのように認められてしまうことは、いくぶん避けられるようになるであろう。そして、それらの実験結果

の吟味から、ある心理学的現象の成立する範囲が明らかにされたり、新たな事実が発見されたりするようなことも期待してよいのではないかと思われるのである。

引用文献

- 市川伸一 1987 コンピュータ教育によって得られるものは何か——女子大学におけるアンケート調査の結果から—— 日本教育心理学会第29回総会発表論文集 886-887.
- 子安増生 1986 教授・学習研究の動向——コンピュータ教育を中心に—— 教育心理学年報, 25, 98-106.
- 三宅なほみ 1987 コンピュータを教える 東洋他(編)教育の方法10 教育と機械 岩波書店
- 三宅なほみ・杉本 卓 1985 機能的な英語教育：コンピュータ通信機能を利用した実践 青山学院女子短期大学紀要, 39
- 野島久雄 1987 認知発達の道具としてのコンピュータの可能性 児童心理学の進歩(1987年版) 金子書房
- 中谷和夫(監修), 市川伸一・矢部富美枝(編) 1985 パーソナル・コンピュータによる心理学実験入門 ブレーン出版
- 佐伯 胖 1986 コンピュータと教育 岩波新書
- 戸塚滝登 1985 ある分校の教育現場から 三宅なほみ(編)教室にマイコンをもちこむ前に 新曜社

付 記

本論文の執筆初期の段階で、MICE (Meeting on the Impact of Computers on Education) の会員諸氏に有益な助言をいただいたことを感謝いたします。

(1987年9月4日受稿)

付録 学生の感想の例

カッコ内の「評価」とは講義方法に与えた総合的評価(質問項目の問1)。小さいほど高い評価を与えたことを示す。〔〕内は著者による補足。

肯定的意見の例

感想1 心理学の実験をコンピュータを利用して行うことはとても素晴らしいことだと思います。また、その実験の面倒な点を解消する意味においても利点があると思います。できれば、プログラムの内容をもう少し深く理解して自分の手で少しでもプログラムを作成して実験できればどんなに素晴らしいことだろ

うかと常日頃思っています。(19歳男性, 評価2)

感想2 講義そのものでは理解できないことを、実習を行って心理学の定義〔法則のこと?〕にあてはまることを自分自身で確かめることができたということは、とても価値があったと思います。(19歳男性, 評価2)

感想3 行動科学の講義で心理学の実験とはパソコンを使ってどんなことをするのだろうと、前期の初め頃は思っていました。そして後期になり、パソコンの実験実習をするようになって、なるほど、パソコンは仕事に使う他にも、こんなふうに実験の教材として活用することができるのかと感心しました。講義の初めの頃にくらべ、キーボードの操作自体には慣れたが、実験の手順をもう少し詳しく教えてほしかったと思います。予習、復習が足りなかったためだと思いますが、後期にいくつかやった実験は、実験の目的もわからずただパソコンの操作をしていたという反省があります。しかし、レポートを書き終えたら、後期やった実験の1つ1つにそれぞれ意義があったことがやっとわかったような気がします。そしてパソコンを使った実験のために心理学にも興味を持つことができました。これからはパソコンを使いこなせるように、もっとたくさんのもも勉強したいと思います。(21歳男性, 評価2)

感想4 コンピュータを使うようになって私の生活の中で楽しみが増えた。若い人達と一緒にになって職場の NEC PC-9801に〔プログラムを〕打ち込んでゲームのような気分でテストしてみた。少し自分のことにかかわるのでみんないっしょけんめいにし、金曜日には「きのう何したの」と集まってくるようになった。心理学テストがコンピュータでこれだけできるということに驚いた。職場で仕事にしか使わなかったコンピュータが、人の和作りに役立ってくれた。(42歳女性, 評価1)

批判的意見の例

感想5 この講義は心理学そのものについて学ぶことの方が大切だと思うのにコンピュータの方に気をとられてしまった。コンピュータを使った方がたしかに興味があり、おもしろいので使った方がいいと思うが。(20歳男性, 評価1)

感想6 自分はコンピュータについて無知でしたので初めは楽しかったけど特にコンピュータを使う意味があるのでしょうか。それにコンピュータを使うということより、実験をしなくてはいけいないので、当然のごとくその操作についてはそれほど時間がとれないため、ただ先生の言われたとおりにキーを押してただけでした。(18歳男性, 評価3)

感想7 全体的によくわからなかった。コンピュータを使うのは良いことだと思うが、少しも役に立ったような気がしなかった。仕事の関係で休んでしまうと、もうわからなくなり、やってもつまらなかった。そうすると悪循環で、休む機会も多くなってしまった。コンピュータをやるにしても、わかる人はわかるだろうが、経験のない人にとっては、もっと基礎に時間を入れてほしいと思った。(21歳男性, 評価4)

感想8 コンピュータを使って実験をいくつかしましたが、自分を含め多くの人が実験の意味がわからなかったと思います。心理学の実験というよりもコンピュータそのものの実習だったような感じです。実験が、悪い言い方をすればゲームのような感じもしましたし、レポートを書くのでも、自分の力で書くというよりも、教科書に頼りっぱなしでした。実験という意識が薄かったためだと思います。講義全般では大変楽しくできましたし、心理学にも興味がわき、図書館などへいっても心理学の本を手にとりたりしています。(19歳男性, 評価3)