

2G-7

マルチメディア教育における情報習熟度と
遊交性向の相関分析

定平 誠

尚美学園短期大学 音楽ビジネス学科

1 はじめに

近年、情報技術のめざましい進展による本格的な情報化社会を迎えて、必然的に変質せざるを得ないコンピュータ教育のあり方に強い関心が寄せられている。

巷間、特に注目を浴びているマルチメディア化により、アイコンによる容易なインタラクティブ操作が一つの基本特性となり、テクニカルなコンピュータ・システムの知識やプログラミング能力（ここでは、COBOLなどのプログラミング教育を意味する）を必要とせず、基本的なアルゴリズムさえ抑えておけば、アイコン化されたメニュー選択によって、これまで高度なプログラミング能力を要する音声や画像を取り組んだプログラム構築が可能となった。

しかし、現在まだマルチメディア化に伴う有効的なコンピュータ教育は黎明期にあり、教育サイドには混乱や戸惑いがある。今後、マルチメディア化に伴うコンピュータ教育が浸透し、根付くためには単なるテクニカルな教育に腐心しただけでは十分とは言えない。コンピュータ教育の中により一層、「遊び」の存在を許容する必要がある。

本論では、文系短期大学におけるマルチメディア化に伴う教育のあり方について「遊交性向」という概念を独自に設定し、その有用性について情報習熟度との相関関係を「オーサリン

グ・ソフト」によるマルチメディア教育を通じて考察する。

2 コンピュータ教育の現状分析

従来のコンピュータ教育では、プログラマーやSE等の情報処理技術者の育成を目的としたコンピュータの「ソフトウェア」、「ハードウェア」、さらにはCOBOL、C言語に代表される「プログラム言語」教育が教育の根幹をなしていた。

しかし、WINDOWSに代表されるOSの進化により「ユースウェア」が向上し、コンピュータ・システムの原理やしきみさらにはOSの知識がなくても容易に操作できる環境が提供されるようになり、コンピュータ教育のあり方も必然的に変質していかなくてはならなくなった。

3 オーサリングソフトによるマルチメディア教育

本大学では、マルチメディア教育の一環として「オーサリングソフト」による各種デジタルメディア（テキスト、サウンド、グラフィックス、アニメーション）の編集をおこなっている。使用しているマシンは「NEC9821AP2」、アプリケーションソフトはASCII社の「Autoware Star Vir2.0」である。

音の入力は、マイクロフォンからのボイス入力その他、既存のサンプリングデータやCDやカセット上のサウンドの取り込みをおこなっている。画像については、スキャナによる写真、イラスト入力、デジタルカメラによる画像取り込みをおこなっている。映像においては、まだコンピュータの付加が重すぎることで、フロッピー

Correlation Analysis of Computer-craft
Degree and Amusement Inclination in
Multimedia Education
Makoto Sadahira
Shobi Junior College

ディスクでは、十分にデータ保存できないことから現状では扱っていない（授業とは別にゼミ生は全員MOを使用し、映像入力も一部学生はおこなっている）。

作品としては「自己PR」、「商品プレゼンテーション」をテーマとし、グラフィックス、サウンド、アニメーションを各自、創意工夫のもと取り入れて制作している。作成した作品は、大型モニターに投影させ、全学生の前で発表させる。本授業では、ビジュアル・プレゼンテーション技法として発表能力も評価の対象となっている。

4 マルチメディア教育における遊交性向の重要性

「オーサリングソフト」によるマルチメディア教育を通じていえることは、これまでのコンピュータ教育手法と違って、基本的な操作方法をある程度教授しておけば自らのアルゴリズムに応じてプログラム構築を自由におこなっている点である。

これまでのプログラミング教育では、ロジカルなコーディング手法を修得するだけでも膨大な時間を要した。制作物においても、形式的なフォーマット出力をするだけのものや各自の創作上の工夫や「遊び」の存在を許容する余地のないものが多かった。これでは、文系の学生にとっては、おもしろ味のないとっつきにくい授業となってしまう。

しかし、「オーサリングソフト」を始めとするWINDOWS用のアプリケーションソフトの多くは、オブジェクト指向にもとづいて容易にプログラミング構築できるように工夫されている。このことによって、制作上においても遊び心を盛り込んだ「遊交性向」の高いクリエイティブな作品が随所に見られるようになった。

5 遊交性向と情報習熟度の相関

「遊交性向」とは、本来目的とする制作内容とは直接関係のないインフォーマルな制作内容、

すなわち遊びの要素を多く含んだ傾向とする。

「情報習熟度」とは、マルチメディア教育（ここではオーサリングソフトを通じての教育）がどの程度、学生サイドの制作パフォーマンス（作品の創造性やユニークさなど）に対して実効的なインパクトを与えたかを示す尺度とする。ここでいう情報習熟度とは、テクニカルな知識、技法それ自体が情報習熟度の向上を必ずしも意味するものではない。これらの「遊交性向」、「情報習熟度」の概念はマルチメディア教育の対応において独自に設定したものである。

学生全体の「情報習熟度」が向上すると授業内で教授したフォーマルな作業手順の情報交換だけでなくインフォーマルな作業手順（授業では、特に教授していないが独自で操作を展開していくうえでマスターしたことなど）の情報交換が多くおこなわれるようになる。そして、学生間の「情報習熟度」が向上するとさらに双方で工夫し合い、より「遊交性向」の高い作品を創出していく傾向にある。

6 おわりに

マルチメディア教育には、学生間に「遊び」が創出されるような環境づくりが必要である。それを実現させるためには遊交性向を向上させていかなければならない。そのためには情報習熟度も向上させることが必要となってくる。そこにはテクニカルな講義、演習に終始するのではなく、この遊交性向をある程度許容するといった教育サイドの先進的な判断が要求される。

これからは、これまでの既成概念に捕らわれず、教育サイドにドラスチックなコンピュータ教育手法の転換が求められる。そして、学生が持ち備えた豊かな創造性をフルに活かした利用環境を提供してあげることが大切となってくる。

こうした新たな教育文化形成を創出していくことが、今後のコンピュータ教育を向上させていく結果となる。