



L・NETワークス通信

人と人との出会いのための

マルチメディア

かながわ産業未来展—展覧報告—

西村美東士（昭和音楽大学短期大学部助教授）

昭和音楽大学では、全国で唯一、音楽を学ぶ学生に生涯学習時代に対応した社会教育主事資格を付与する課程を開いている。今回、ぼくは、かながわマルチメディア産業未来展において、本課程で行っている情報と共感に基づいた望ましい人間関係の技術の体得の様子をマルチメディアを通して体験す



かながわマルチメディア産業未来展の筆者。デジタルカメラにて撮影。

るワークショップのブリスを開いた。

この未来展は、神奈川県商工部産業政策課の主管で、今回で4回目にあたり、平成9年11月22日から24日までの3日間、神奈川県東地域を主対象として厚木アクストを会場として開かれた。このほか、講演会なども行われた。実行委員会や出展には、企業、団体等のほか、該当地域の大学も参加している。

実行委員会では、本イベントのあり方について、次の3点を主張した。
①情報を外に求めるような気風、オープンマインドが、地域の商店街や産業界の活性化にとって重要である。
②人びとの出会いをより望ましい形で促進する道具としてのマルチメディアの活用が求められている。
③展示について、制作課程をそのまま見せる、大学教授や関係者がその場でしゃべりし、それを公開する機会を設ける、などのライブ感覚の工夫が望まれる。
④産業にとって、音楽は今や他の一般的なジャンルをしのぐ大きなマーケットである。このことを認識し、重視する必要がある。

また、マルチメディア活用の一般的課題については次の5点を提起した。
①マルチメディアのための統合的アプリケーションソフトの開発、②動画の内容に対するインデックス付けの開発、③市民自身の主体的なメディア活用と情報流通の風土の形成、④情報ボランティアシステムの支援、⑤市民発型の芸術・文化活動のための基盤づくり、
⑥その他、音声・画像・動画データの収集・保管・加工・提供・活用の課題。この5つの提案は、「どこが、どう、マルチメディアなのか」という問題意識から発している。

厚木会場全体のテーマとしては、ぼくの提案した「いつでも、どこでも、だれでもマルチメディア」ときどき「クワクの出会い」が採用された。これは、実行委員会やパリア・フリーの道員としてのマルチメディア活用の必要性が議論され、それを意識したものである。また、昭和音楽大学としても、冒頭に述べたように社会教育主事課程の授業内容の特性を活かし、「人と人との出会いのためのマルチメディア」というテーマで、会場内において、自由に参加できるワークショップを開設した。

本学の「人と人との出会いのためのマルチメディア」のブリスにおいては、具体的には次の2種類のワークショップを開いた。
「幸せの瞬間（バーチャルなブレインストーミング）」（表1参照）は、ブレインストーミングのルール（①批判禁止、②自由奔放、③賛より量、④結

合便乗）に基づき、自由に参加して自分なりの「幸せの瞬間」を出し合うことにより、共感と気づきの体験を得るものである（「自著『癒しの生きた学習—ネットワークのあじわい方』をくみ方」学文社）。今回はパソコンの表計算およびソフト機能、静止画（顔写真）とのリンクなどを用いて、通りすがりの人に参加してもらい、「データ」を蓄積した。

「第一印象ゲーム（オンラインでの出会い）」（表2参照）は、堅苦しい自己紹介からの脱皮をめざし、自分は第一印象でどのように見られているか、他人に対する自分の第一印象はどのくらい当たっているか、ゲーム感覚でテストするものである（坂口順治「実践・教育訓練ゲーム」日本生産性本部）。これによって、自分らしさの所在やあり方について気づきを得ることをねらいつけている。今回は、準備期間の不足もあり、パソコンの表計算機能のみしか活用できなかったが、本当は何らかの形でオンラインでの出会いを試みたかった。

以上のブリスを実現するため、NTT神奈川支店法人営業部の協力を得て次のような機材を使用した。パソコン（DOS/V）3台、液晶投影機、ディスプレイ、マイク、ロフトオフィスセット、デジタルカメラ。そのほか、インターネットにも接続し、本学のホームページにもアクセスできるようにした。しかし、今回は実現できなかったマルチメディア活用の可能性としては次のようなことが考えられる。

「幸せの瞬間」については、今回は準備が間に合わなかったが、一人ひとりのしゃべっている様子を動画で保存・閲覧できるようにしたい。「第一印象ゲーム」については、ブースの面積などの関係からできなかったが、単純なディスプレイ切替またはネットワークによって、パソコンで直接ゲームができるようにしたい。また、双方とも、テレビ会議システム等を活用すれば、遠隔の出会いが可能になる。ただし、本ブースをやってみての多くの感想は、大学の教室や公民館等でみんなが集まってワイワイガヤガヤこれをやっているときの楽しさには、いずれにせよ負けることはないところである。

	幸せの瞬間	気持ちのグループ	愛称	立場	顔写真
	家族が寝静まって、一人でパソコンに向かっているとき	自由自在に操っている	mttoちゃん	男 短大教員	ここをクリックすると、顔写真が現れます。
1	自分一人でソファでひとりの時間	花子さん	女 主婦		
2	観戦で予想通り穴をあけたとき	太郎	男 公務員		
3	ジェットコースターがてっぺんまでのぼりつめたとき	これから落ちる!	二郎	男 学生	

表1 「幸せの瞬間」のサンプル

だが、これが既知の相手になると偶然おもしろ味を増してくるようだ。実際、参加者は、親しい仲の人の「幸せの瞬間」や顔写真のほうを見たがっていた。リアルな出会いの補助機能としてこそ、マルチメディアもより効果を発揮するといふことなのだろう。

【Contact】

西村美東士 (E-mail)
E-MAIL: mieda@popbbs.com.jp
田和音楽大
TEL 0462 (45) 1055
神奈川県商工部産業政策課担当 田
TEL 045 (201) 1111
内線57309

A	B	C	D	E	F	
	対象者1	2の人の印象・採点		3の人の印象・採点		以下、7人
	解答者1					
1	好きな季節	(ア春、イ夏、ウ秋、エ冬)				
2	一番大切なこと	(ア健康、イ愛、ウ富、エ正義)				
3	やってみたい職業	(ア歌手、イ作家、ウ実業家、エ総理大臣)				
4	いきたい外国	(自由記述)				
5	好きな色	(自由記述)				
	合計	=SUM(D4:D8)		=SUM(F4:F8)		
★ここをクリックすると計算後のグラフが現れます。						

表2 「第一印象ゲーム」の自動集計表