

【報告】

## 青少年教育施設におけるマルチメディアを 活用した学習プログラムについて

池田 尚

(総務庁青少年対策本部)

“The learning program application of multi-media  
in youth educational facilities.”

IKEDA Hisashi

(Management and Coordination Agency, Youth Affairs Administration Research Section)

【要旨】

青少年に対し、高度情報通信社会に対応した学習機会を提供する必要性が増している。しかし、青少年教育施設では、情報関連の技術を活用した学習プログラムはこれまでほとんど開発されていない。本稿では、モデル的な事業として実施した「楽しいマルチメディア家族キャンプ」の実践を紹介し、施設における情報教育の可能性を探り、その課題と問題点を明らかにする。

【キーワード】

発信, リアル, バーチャル, コミュニケーション, 青少年教育施設

### はじめに

今後の高度情報通信社会に向けて、青少年に、新しい情報・コミュニケーション技術を活用できるような学習の機会を提供していくことの必要性が増していることは異論がないであろう。

平成12年6月の生涯学習審議会(中間まとめ)の中でも、ケルン憲章を引用しながら、生涯学習の重要性にふれるとともに、「情報・コミュニケーション技術を適切に活用することにより、効果的で効率的な教育・学習を一層推進することができる可能性が広がっている。」としている。

しかし、それは同時に、まだ「可能性」の域を出ないことである。具体的にどのようなハード・ソフトを用いて、どのような学習の機会を

提供していくのか、今後も試行錯誤しながらプログラム開発等がなされるべきであろう。

とりわけ、青少年教育施設においては、(少年自然の家などでそのような学習の機会を提供すべきかどうかは別として)情報・コミュニケーション技術を活用した学習プログラムは、ほとんど開発されていないのが現状である。

このことから、本レポートでは、青少年教育施設におけるマルチメディアを活用した学習プログラムについて、国立オリンピック記念青少年総合センターが先導的な事業として実施した「楽しいマルチメディア家族キャンプ」で筆者がかかわった実践をもとに、事例を紹介し、モデル的なプログラムについて考察することとする。

## I マルチメディアを活用した学習プログラムとは

そもそも、「マルチメディアとは何か」と問われて、明確に答えられる人はどれくらいいるだろうか。情報化が進化した現代においてさえ、意外に、マルチメディアとは、わかっていそうでわかっていない言葉なのではなからうか。

そこで、いくつかの書籍を調べてみると、細かなニュアンスの差こそあれ、マルチメディアとは、「音声や文字、静止画、動画をデジタル化して同時に扱える情報メディア」のことであり、双方向性があることを特徴とする。

本レポートにおいては、事例紹介のもととなる事業名が「楽しいマルチメディア家族キャンプ」であるが、マルチメディアという用語だけでは、あくまでも媒体（メディア）としての意味合いでとらえられがちである。そこで、本レポートにおいては、マルチメディアを双方向で活用する人間の主体性までも含んだものとして、先の生涯学習審議会答申にならい、「情報・コミュニケーション技術」という用語を使い分けることにする。

このように、マルチメディアとは、本来、何か伝えたい内容（コンテンツ）があり、それを伝えるための手段（ツール）にすぎない。

しかし、これだけ急速にメディア環境が推移すると、マルチメディアそのものへの理解を図る必要性も生まれてくる。本レポートで紹介する「楽しいマルチメディア家族キャンプ」は、マルチメディアへの理解を図るためにマルチメディアを用いた事業である。言い換えれば、内容もマルチメディアであり、手段としてもマルチメディアを活用した事業である。

このように考えてくると、マルチメディアを活用した学習プログラムには大きく分けて、以下の2タイプのものがある。すなわち、

- ① マルチメディアそのものの理解をねらいとした学習プログラム
  - ② 何か別のテーマがあり、そのテーマの理解を図るために、マルチメディアを活用した学習プログラム
- である。

たとえば、最新のマルチメディアについて理解するために、企業や各種展示場を見学し、実際にマルチメディア機器の操作を体験してみるような学習プログラムは①のタイプであるし、国内外各地の同時時間帯における気象の違いを理解するために、マルチメディア機器を使って画像や音声の発信をするような学習プログラムは②のタイプである。

また、②は、これまで行われてきた従来の視聴覚機器を用いた学習形態が、マルチメディアを使用することによって、より即時性、広域性、双方向性が増したものであるとも言える。そこでは、これまでできにくかった効果的な学習が展開できることから、副次的にマルチメディアの利便性等についても理解できる可能性を持つ。その意味において、②の学習プログラムは、同時に①の学習プログラムの性格を含んでいるとも言えよう。

したがって、本レポートにおいては、「楽しいマルチメディア家族キャンプ」での実践をもとにした事例を紹介するため、①のタイプの学習プログラムについての事例紹介であるということになる。

## II マルチメディアを活用した学習プログラムの目的別分類

前節では、本レポートで、マルチメディアそのものの理解をねらいとした学習プログラムについて紹介することにふれた。

しかし、マルチメディアそのものの理解をねらうといっても、方法はいくらかでもある。極論すれば、マルチメディアを理解するために、マ

表1 マルチメディアを活用した学習プログラムの目的別分類

性格（性質）	ね ら い	活用する機器及び簡単なプログラム内容
広域性+双方向性	遠隔地との通信 (音声・動画)	・地上回線を使った動画・音声による通信（テレビ会議システムなど） ・衛星回線を使った動画・音声による通信 ・簡易無線装置（「パソリンク」）を使った動画・音声による通信
	遠隔地との通信 (文字・静止画)	・Eメールによる通信
双方向性+利便性	行動しながらの情報通信 (音声・文字・静止画)	・モバイル機器を使った通信 ・携帯電話、PHSを使った通信
利便性・簡易性	情報の収集	・インターネットを使った情報受信 ・GPSを使った位置情報受信 ・デジタルカメラを使った画像情報収集
	情報の整理	・コンピューターを使った収集情報の整理
	情報のデザイン	・各種コンピューターソフトを使った画像や文字情報のアレンジ
その他、(マルチメディアを活用する様々な可能性についての学習)	総合的、多面的なマルチメディアの理解	・コンピューターを活用するための用具等の創作 ・最先端技術を紹介する施設・機関の見学 ・プリクラを使った交流・交歓 ・手紙を書くなどアナログ的な通信手段との比較 ・情報とは何かについて考える

マルチメディアを一切活用しないような講義形式だけによる学習プログラムも考えられるが、本レポートでは、マルチメディアを理解するには、やはりマルチメディア機器の操作などの体験を通じた学習の方がより効果的であると考えた。

また、ここで大切なことは、マルチメディアのどのような性格を理解させようとするのかである。マルチメディア機器の操作体験だけで、ねらいがはっきりとしない学習プログラムは、単に、そこで使用されるマルチメディア機器の商品紹介に終わってしまう危険性もある。さらに、コンピューターなど機器に関する学習に終始することなく、広く情報やメディアそのものへの理解を図る学習内容が盛り込まれる必要もあると思われる。

この点に関して、「放送分野における青少年とメディア・リテラシーに関する調査研究会」は、メディア・リテラシー（活用能力）の構成要素として、①メディアを主体的に読み解く能

力、②メディアにアクセスし、活用する能力、③メディアを通じてコミュニケーションを創造する能力。特に、情報の読み手との相互作用的（インタラクティブ）コミュニケーション能力、の3つを挙げている。

「楽しいマルチメディア家族キャンプ」においても、マルチメディアに関する学習内容について同様な分析を行い、毎年プログラム内容について検討会議を重ね、マルチメディアの理解を図るために、上記（表1）のようにモデル的な学習プログラムの開発を目指したところである。

### Ⅲ 具体的な学習プログラムの事例

ここでは、実際に「楽しいマルチメディア家族キャンプ」において実施したプログラムのうち、特徴のあるものについて、いくつかの事例を紹介する。

## 1 メディア・オリエンテーリング（名称は、その都度変えたが、平成7年度～11年度に実施。）

ねらい	行動しながらの情報（音声・文字・静止画）通信体験により、マルチメディアの双方向性や利便性を理解する。
時間	コースにより3～6時間程度
会場	事前に下見をして安全に配慮したコースを設定
プログラムの形態	マルチメディア機器を使ったオリエンテーリング
主な使用機材	携帯電子手帳（PHS付）、デジタルカメラ
付随する機材環境等	メールサーバ設置又はプロバイダ契約、電話回線申請等

### (1) 展開方法

参加者は、指示された最初のポイントにたどりついたら、携帯電子手帳やデジタルカメラなどの機器を使ってその場の写真を撮り、本部のコンピューターへEメールで画像情報として送信する。本部はその情報を確認したら、参加者への情報として、次なる“指示”をEメールで送信し、これを繰り返してゴールする。

場所によっては、いくつかのグループに情報を分散して与え、グループ同士が協力して情報を送受信し合わないと課題が解決できないような工夫をすると、さらにねらいに近づく学習プログラムが展開できると思われる。

### (2) 特徴：前述した目的別分類では、「双方向性・利便性・簡易性の学習」を主とした

このプログラムは、携帯電話や携帯電子手帳等のモバイル機器を活用して、刻々と変化する情報を受信し、それらの情報を整理して課題を解決していくという学習プログラムである。同時に、青少年教育施設で行われるオリエンテーリングの要素を取り入れ、ゲーム的な感覚で実施されるため、青少年がマルチメディアの双方向性や利便性、あるいは簡易性を理解するうえで、効果的な学習プログラムの代表的な形

態であると言える。「楽しいマルチメディア家族キャンプ」においては、毎年このタイプの学習プログラムを提供し、マルチメディアの双方向性や利便性、さらにはプログラム進行過程でのコミュニケーションについて体験的に学習する機会とした。

また、通常、競技としてのオリエンテーリングは最初にフィールド全体のマップという“情報”が与えられるが、この学習プログラムにおいては、競技全体に関する情報が与えられない。与えられるのは、最初にどこへいくかという“指令（指示）”だけであり、次なる情報を得るには参加者が自ら情報の送受信を体験しなければならない。このように、ひとつの課題を解決したら次なる情報が得られるという展開は、青少年に人気があるRPG（ロール・プレイング・ゲーム）の要素を併せ持つ。

### (3) 留意点

野外における通常のオリエンテーリング同様、コースの危険箇所（交通状況等）を事前にチェックするなど、安全面の配慮をすることはもちろんのこと、様々な場所における通信環境についても事前にチェックしておく必要がある。

また、公共の交通機関を用いる場合などのコース設定に関しては、時間設定もプログラム進行における重要な成功要素となりうるので、できるだけ同時間帯に何度も実験してみるのがよいと思われる。

## 2 プリクラカルタ（平成10年度に実施。）

ねらい	プリクラ（顔写真の交換）による交流・交歓体験を通して参加者相互のコミュニケーションを図りながら，マルチメディアを多面的に理解する。
時間	1.5～2時間程度
会場	参加者が数グループにわかれて座ることができる広さのある会場
プログラムの形態	マルチメディア機器を使ったカルタによる自己紹介
主な使用機材	事前に作成した“プリクラカルタ”，コンピューター
付随する機材環境等	スクリーン，プロジェクター，プリクラ作成に関する機材（デジタルカメラ，画像処理用ソフト及びコンピューター，専用紙，プリンター）

### (1) 展開方法

通常のカルタをするときのように，ゲーム感覚で楽しむ。

「楽しいマルチメディア家族キャンプ」では，読み上げをコンピューター音声で行ったり，カードをスクリーンに投影したりするなどして，マルチメディアの学習プログラムらしさを演出した。

また，文面が読み上げられた参加者はファシリテーター（進行役）によって，生の声で再度自己紹介するなど，参加者を引き出す工夫がなされた。

(2) 特徴：前述した目的別分類では，「その他，マルチメディアを活用する様々な可能性の学習」を主とした

青少年教育施設に限らず，社会教育施設における学習では，参加者が各地から集まるため，最初はお互いのことを知らないということがよくある。そこで，参加者相互の効果的な学習を促進するため，プログラムの導入段階において，参加者の気持ちをほぐす（アイスブレイク）活動（アクティビティ）を実施することがある。

このプログラムは，日本古来のカルタというゲームの要素を取り入れており，参加者が自然にお互いを向き合った位置取りができるため，アイスブレイクとして実施されるのに適したものである。

また，このプログラムでは，カルタのカードは参加者の顔写真をコンピューター処理して事前に作成しているため，マルチメディアへの興味を高める意味でも効果的であると思われる。

「楽しいマルチメディア家族キャンプ」では，カードの文面も，事前に参加者が自己紹介文として作ったものを使い，モチベーションを高める工夫を凝らした。

### (3) 留意点

一グループの人数が多すぎないように，5～6人とするのが適当と思われる。

## 3 ウェアラブルでべたべた（平成11年度に実施）

### (1) 展開方法

事前に，参加者が着るための簡易服を作成する。簡易服には，「情報」の数だけの余白部分を作っておき，余白部分は蓋式に隠せるようにしておく。

参加者は，それぞれ指定されたプロフィール情報（好きな歌，好きな場所など）を紙に書き，余白部分に貼り付け，小グループにわかれる。

ねらい	マルチメディアを理解するために，マルチメディア機器を使わずに，「情報」について学習する。また，参加者相互のふれあいを促進する，いわばアイスブレイクをねらいとする。
時間	1.5～2時間程度
会場	参加者が数グループにわかれて座ることができる広さのある会場
プログラムの形態	情報（を身につける）とは何かについて考えるゲーム
主な使用機材	特になし
付随する機材環境等	特になし

その後，2グループずつ向き合い，お互いに自分のプロフィール情報を相手に1分間ずつ見せ合う。その後，お互いにプロフィール情報を隠し，「〇〇さんの好きな歌は××」などと，相手のプロフィール情報を当て合う。

(2) 特徴：前述した目的別分類では，「その他，マルチメディアを活用する様々な可能性の学習」を主とした

このプログラムは，マルチメディアを多面的に理解するために，マルチメディア機器を使わずに，「情報」について学習するプログラムの一例である。一見して，簡単なゲームのように見えるが，その裏にはマルチメディアに関する先進的な技術に関して理解するプログラムに発展させるといふねらいがある。メディア環境は，今後さらに軽量化・モバイル化が進み，そのうち衣服のようにコンピューターを身につける（ウェアラブル）ことが予想され，研究が進められている。そのようなウェアラブルという技術なり概念について，わかりやすく，かつ楽しく学ぶための導入である。

なお，このプログラムにおいて使用される「情報」は，参加者のプロフィール（好きな歌，好きな場所など）であることから，「ブリクラカルタ」同様にアイスブレイクとしても有効な活動である。

また，高価なマルチメディア機器を使用しないので，少ない予算でできるプログラムでもある。

(3) 留意点

このプログラムだけで，ウェアラブルの概念や「情報とは何か」などということ十分に理解させることができるものではない。しかも，実際にマルチメディア（ウェアラブル）機器を使用しないので，ある意味で実体験ができない。あくまでもマルチメディアを多面的に理解するための導入である。

## Ⅳ 青少年教育施設における課題

ここまでマルチメディアを活用した学習プログラムについて述べてきたが，本節では，そのような学習プログラムを実施する主体のひとつである青少年教育施設における課題について整理する。

### 1 各施設においてとりくむべきテーマであるかどうかの検討

青少年教育施設は，青少年に学校外での体験活動を提供する場として重要な役割を担っている。これまで，施設の特徴を生かした各種の主催事業等が展開され，様々な学習プログラムが開発されてきた。とりわけ，周辺環境を生かした野外教育プログラムについては，多くの実践が積み重ねられ，青少年を豊かに育む有効な教育活動として認知されているところである。

また，青少年教育施設は，そのような野外教育や自然体験活動のみならず，科学や国際交流など各種の現代的課題に対応する主催事業を実施するなど，幅広く青少年の学校外活動の場を提供してきた。

しかし，これまでマルチメディア及びメディア・リテラシーという現代的課題に取り組んだ主催事業（及びその学習プログラムの開発）はあまり実施されていない。

このことに関して，「放送分野における青少年とメディア・リテラシーに関する調査研究会」報告書では，「広く国民に対し，メディア・リテラシーに関する意識の高揚を図るべく啓発を行うためには，学校教育の場のみならず，NPOや地域コミュニティ等により，自己啓発が可能となるような生涯学習の場が整備されることが期待される。」としている。

また，常盤大学コミュニティ振興学部の坂井知志助教授は，激変したメディア環境の代名詞

とも言えるインターネットに関して、「全ての社会教育施設に今インターネットが整備されているべきだとは思っていません。しかし、それを積極的に活用しようとの試みが議論でも事例でもあまりに少ない現状について問題にしたいのです。次代を担う子どもたちがテレビゲームに熱中していることと混同するような乱暴な意見が青少年や社会教育施設関係者に未だ多くみられるだけで、それが子どもたちの世界を広げる可能性を持っているかを自ら検証していこうと努力するパイオニアが少ないことが問題だと考えているのです。(中略) 青少年・社会教育関係者は世の中の一番後ろの道を安全に渡るセンスも必要です。しかし、トップを非難されながら歩くセンスも必要なのではないでしょうか。」と厳しい意見を述べている。

今後の高度情報通信社会を考慮すると、マルチメディアの理解は現代的課題のひとつとも言えるが、それがはたして青少年教育施設(とりわけ自然に親しむことを目的とした少年自然の家)でとりくむべきことであるかどうかは今後も検討すべき課題であると思われる。

ただし、先述した学習プログラムの②のタイプとして、これまでも国立日高少年自然の家、国立那須甲子少年自然の家、国立室戸少年自然の家、国立諫早少年自然の家などが実施した、各地の自然体験をパソコンで交信するという事例がある。

他に、先述した学習プログラムの①のタイプとしては、山形県青年の家が青年を対象に実施した事業などがある。

#### (1) 必要物品(ハード・ソフト)の予算措置

マルチメディアを活用した学習プログラムを展開するには、当然のことながら使用するハードやソフトを購入するなり、借用するなりの予算措置が必要になる。青少年教育施設において、通常の業務に必要な機材を使用する場合は、日常業務との関連において購入し、事業等

で活用することは可能であろう。

しかし、学習用の教材としてのみマルチメディア機器等を購入する場合は、購入後の活用頻度など、注意が必要である。例えば、翌年も同じマルチメディア機器を使用した学習プログラムの実施を計画したとしても、メディア環境は日々めまぐるしく進歩しているため、翌年には、前年度では最新と思われた技術をはるかに凌ぐ技術が常識となっており、学習の効果が期待できないということもありうる。このような事態を考慮すれば、購入よりもむしろレンタル(借用)という手段を講じた方が経済的であるかもしれない。

また、学習プログラムが高度で複雑になればなるほど、そして一度に学習できる募集(参加)人数を増やすほど、必要な予算は高額となってしまう、財政(会計)を担当する部署からは、非経済的、非効率的であると指摘され、予算措置が難しくなると思われる。

したがって、関連機関と連携をとる、企業等の協力を仰ぐなどにより、少ない予算で大きな効果をあげることができるよう、効率的な予算措置をすることが課題となるであろう。

## 2 通信環境等に関する考え方

青少年教育施設において、マルチメディアを活用した学習があまり実施されていないという現状の背景には、施設が位置する環境の問題があると思われる。

特に、少年自然の家は、その設置目的により恵まれた自然環境をフィールドとして持っている。このことは、逆に、まだ携帯電話などの通信環境が十分に整備されていない環境に位置しているということも言える。

そのような環境にある青少年教育施設では、マルチメディアを理解するような学習プログラムを展開するなど、現時点では考えにくいことかもしれない。

しかし、据え置き型のコンピューターを活用する場合は、通信速度やアクセスポイントの差こそあれ、電話回線を用いてインターネットを使えば、都市部と変わらない情報を得ることはできるのである。

また、今後は山間部等においても通信環境のインフラ整備が進むと予想されているし、さらには、通信環境の恵まれた場所で開催するなど、いわゆる「出張講座」も考えられる。そもそも、メディア環境がどのように変化しているかを考えてみると、三菱総合研究所の久保裕氏が述べているように、パソコンや携帯電話によってアドレスの「個化」と「モバイル化」を引き出したのであるから、通信環境が十分に整備されていない青少年教育施設に参加者を集めるという発想から脱してみることがあってもよいのではなかろうか。

これらのことから、単に現時点での通信環境を否定的にとらえることは、いささか早急すぎると思われる。むしろ、先述した事例のように、各地の自然体験をパソコンで交信するなど、先導的な学習プログラムを展開するには、通信環境に対する職員の認識を改めることが課題となるのではなかろうか。

### 3 マルチメディアに関する情報収集

メディア環境の推移について語る場合、よく「ドッグイヤー（犬の年齢）」という言葉を目にする。これは、あまりにもマルチメディア機器（及び情報・コミュニケーション技術）の進歩がめまぐるしいことを比喩した表現である。

したがって、青少年教育施設では、マルチメディアに関する情報収集を絶えず行うことが課題となるであろう。とりわけ、青少年がどのようなマルチメディア機器をどれくらい活用しているかなどの現状について把握するよう努めることは大切であると思われる。

郵政省のホームページによれば、日本におい

て平成11年度では、モバイル通信の契約数が普通電話の契約数を超え、パソコンの出荷台数はカラーテレビとほぼ同じくらいになり、インターネットを使っている人の数は2,706万人に達している。この数字だけを見ても、青少年教育施設においてマルチメディアをテーマとした学習機会がもっと提供されてもよいのではないかと考えさせられるものである。

「楽しいマルチメディア家族キャンプ」の企画は、まず市場に出回っているマルチメディア機器について調査することから始めた。コンピューター、携帯電話（PHS）、デジタルカメラなどが、今どのような技術まで進んでいるのかについて、パソコンショップ等を廻り、店員さんからの説明を受けた。

また、インターネットを利用することで、より効率的に情報を収集した。例えば、先述した郵政省のホームページ以外にも、様々な企業のホームページでは新製品のセールスポイントがわかりやすく示されているものもある。さらには、マルチメディアに詳しい人にEメールで質問するなど、まさにマルチメディアを使ってマルチメディアに関する情報を収集したのである。

「楽しいマルチメディア家族キャンプ」では、このように自分たちなりに情報収集した後、専門家から、今後どのような技術が普及していくのか、研究者レベルではどのような技術開発がなされようとしているのかについて意見をもらい、内容を構成したのである。

### 4 指導スタッフ（ボランティア）の確保

マルチメディアに関する情報を収集し、青少年教育施設においてとりくむべき課題であるという結論に達し、事業のコンセプトも確認され、予算を確保できたとしても、最終的にプログラム運営の段階で誰が青少年に指導するのか、誰がプログラムをファシリテートするのか

は大きな問題である。

例えば、キャンプなどの活動においては、専門的な技術を持った指導者はいるが、青少年にマルチメディアを学習させるのに、現時点では資格認定制度等はなく、公認のインストラクターはいない。そもそも、先述したようにマルチメディア機器の推移は激しく、そのような指導者養成プログラムが存在したとしても、日々内容が変わらざるを得ない。

したがって、マルチメディアの学習については、むしろ誰でも指導スタッフになることができると考えた方が自然であり、実施した多くの実践事例を紹介し合うことこそが、互いの情報交換となり、結果的に指導者養成のための事例研究につながるのではないと思われる。

とはいえ、実際の場面でマルチメディア機器を操作し、プログラムを運営するには、やはり専門的な技術を持った指導スタッフなり、ボランティアなりの確保が課題となる。そして、そのような指導スタッフ（ボランティア）は、マルチメディアに詳しいだけでなく、青少年に理解があり、青少年教育や青少年教育施設に関して幅広い見識が求められることはいうまでもないことである。

## V 青少年教育施設におけるマルチメディアを活用した学習プログラム開発への提言

これまで、青少年教育施設におけるマルチメディアを活用した学習プログラムについて事例を紹介しながら述べてきたが、最後に、プログラムを開発するにあたっていくつかの提言を述べる。

### 1 学校でできないことを、そして学校でもできることを

当たり前のことであるが、青少年教育施設で展開されるプログラムは青少年の学校外活動で

あるので、学校でもできる学習活動をあえて展開する必要はない。

したがって、青少年教育施設でマルチメディアを活用した学習プログラムを企画する際は、学校で展開されているマルチメディアや情報・コミュニケーション技術についての学習（あるいは「情報教育」）について十分に理解し、内容や展開方法が同じにならないように考慮する必要がある。

また、「学社融合」の視点から、学校におけるマルチメディア学習の参考となるように、実施したプログラムについて積極的な情報提供をすることにより、青少年教育施設の存在意義を、単に「自然体験活動などや野外活動を体験する場所」としてだけでなく、さらに多面的・多機能的な教育機関であることをアピールしていくことも必要ではないと思われる。

### 2 リアルとバーチャルの組み合わせ

マルチメディアの学習をすすめる際に大きな問題となるのが、マルチメディアに付随する「影」の要素である。特に、マルチメディアを使った他者とのコミュニケーションは、「バーチャル・コミュニケーション」などとも呼ばれ、実際に面と向かった（リアルな）コミュニケーションとは違った意味を持つ。

しかし、マルチメディア機器を操作することそのものは、まさに実体験であるし、指導するスタッフ（ボランティア）や同じ会場で共に学習する参加者とのコミュニケーションもまた、実体験なのである。したがって、マルチメディアを活用した学習プログラムにおいては、リアルな体験とバーチャルな体験を分けて考え、その両方を組み合わせて展開することが大切であると思われる。

「楽しいマルチメディア家族キャンプ」においても、参加した子どもたちのほぼ全員が、事後のアンケートで、指導するスタッフとのふれ

あいを最大級に評価している。前々節で紹介した各プログラムの展開においても、実は指導するスタッフの人間味あふれる対応があったからこそ意義深いものであったのである。このことについて、指導にあたった東京大学の石井威望名誉教授は、「(子どもたちは) あくまでもマルチメディアはコミュニケーションのツールであることを熟知しているかのように、スタッフと(時には私とも)の人間的なふれあいを楽しむ。事業の終わりに、スタッフとの別れを惜しんで、時折子どもたちが見せる涙こそが、リアルなコミュニケーションの証なのであり、人間性の喪失を懸念する我々大人を遥かに超越した“子ども”の存在を垣間見るのである。」と述べている。

このことは、マルチメディアを活用した学習プログラムにおいては、リアルなコミュニケーションの実体験を重視してこそ、プログラムは意義深いものとなるということを示唆している。言い換えれば、一般的にバーチャルな世界であると言われるマルチメディアを活用した学習プログラムであるからこそ、リアルなコミュニケーションを大切にすべきであると考えられる。

### 3 「情報教育」への発展を

めまぐるしく推移するメディア環境下においては、メディアを通じてやりとりされる情報そのものに関する学習機会も必要になってくると思われる。

前文部省生涯学習局学習情報課長の岡本薫氏は、「人々の関心は、どうしても『目に見えるもの』—つまり『コンピューター』などの情報機器—に向きがちです。このため、『コンピューターやインターネットの使い方を教えること』や『フィルタリング技術』だけの話に矮小化している傾向があります。文部省は『情報教育』という概念を打ち出していますが、これ

は『情報機器』に関する教育ではなく『情報』そのものに関する教育(情報の収集・判断・創造・発信など)を意味しており、例えば『新聞記事を鵜呑みにせずに批判的に読む』といったこともその対象に含まれています。」と述べている。

また、国立教育研究所生涯学習研究部生涯学習体系研究室の笹井宏益室長は、「現代社会において、なぜ『メディア・リテラシー』を身につけなければならないか、という問いに対する答えとしては、それが自分自身の成長・発達やよりよい社会の構築に向けての実践にとって極めて重要だからである、ということになるであろう。そうであるとすれば、単に形の上で『情報にアクセスしたり』『情報を発信したり』することにとどまらず、情報の内容そのものに着目し、それが自分又は他人にとって意味があるのかないのか、役に立つのか立たないのか、真実なのか否か、社会にとってプラスになるのかマイナスになるのか、といった点が、メディア・リテラシーの内容としてクローズアップされてこよう。」と述べている。

これらのことから、マルチメディアを活用した学習プログラムにおいては、単にマルチメディア機器への理解を図ることから発展して、情報(あるいはメディア)について深く考えることができるようなプログラムを展開していくことが今後の課題となるであろう。同時に、青少年教育施設でマルチメディアを活用した学習プログラムを実施する際は、勝手な造語であるが単にマルチメディア機器について理解する「マルチメディア学習」の域から、人間形成をねらいとした「マルチメディア教育」の域に達することをねらいとしてほしいと思う。

### 4 さらに発信

最後に、マルチメディアを活用した学習プログラムは、まだ体系化・モデル化されていない

と言えよう。そもそも、マルチメディアが活用され始めたのが、最近のことであるから当然のことである。

繰り返しになるが、青少年教育施設が、たとえ実験的であったとしても、臆することなくマルチメディアを活用した学習プログラムを実施し、その成果や問題点を広く世の中に発信してこそ、意味があるということを述べて結びとする。

## 参考文献

- (1) 生涯学習審議会（中間まとめ）「新しい情報通信技術を活用した生涯学習の推進方策について～情報化で広がる生涯学習の展望」, 平成12年6月1日
- (2) 「現代用語20世紀事典」自由国民社, 1998
- (3) 「日経キーワード2001年版」日経産業消費研究, 1999
- (4) 放送分野における青少年とメディア・リテラシーに関する調査研究会「放送分野における青少年とメディア・リテラシーに関する調査研究会報告書」, 平成12年6月21日
- (5) 坂井知志「インターネットがもつ教育の可能性」, 「青少年問題」第47巻9号, 2000
- (6) 国立オリンピック記念青少年総合センター「平成10年度主催事業楽しいマルチメディア家族キャンプ～先導的な事業へのチャレンジ～」, 1999
- (7) 平成12年8月, 国立オリンピック記念青少年総合センター「～先導的事业からモデル的事业へ～楽しいマルチメディア家族キャンプsince 1995」, 2000
- (8) 久保裕「携帯電話とEメールがもたらすもの」, 高橋貞巳監修 三菱総合研究所編集「全予測日本2000」, 1999
- (9) 郵政省ホームページ「ITがひらく21世紀（平成12年度通信白書から）」,  
[http://www/kids.mpt.go.jp/IT/21/21\\_1.html](http://www/kids.mpt.go.jp/IT/21/21_1.html)
- (10) 石井威望「マルチメディアと体験学習」, 国立オリンピック記念青少年総合センター「～先導的事业からモデル的事业へ～楽しいマルチメディア家族キャンプsince 1995」, 1999
- (11) 岡本薫「情報化と青少年—『しつけ』も『体験活動』も『情報』の一部—」, 「青少年問題」47巻9号, 2000
- (12) 笹井宏益「社会教育論的視点からのアプローチ—メディア・リテラシーに対する社会教育論的アプローチ—」, 国立教育研究所「生涯学習社会におけるメディア・リテラシーに関する総合的研究第1次報告書—社会教育編—」, 1999