

民族舞踊のためのマルチメディア教材 『ガムランの技法＝舞踊編』と その呈示システムの開発について

亀谷真知子 本田 郁子
河合 徳枝 大橋 力

最近民族舞踊に対する注目がたかまり、民族舞踊を実践・習得したい人が急速に増加している。民族舞踊は、その舞踊をはぐくんだ社会と密接にかかわり、独自の美的価値観のもとに踊りの基本形や動きのパターンが長年にわたって継承されてきたものである。そのため踊りの習得過程は、模倣しくりかえし練習することが基本となる。民族舞踊の習得は、現地の人々からの直接コミュニケーションによる伝承を理想とするとはいうまでもない。しかしそれが困難な場合はすくなくない。

オーディオビジュアルメディア技術の発達は、民族舞踊の研究や実践の可能性をおおきくひろげ、日本にいながらにして各国の多様な舞踊文化を知り実践することを一部可能にしてきた。しかしビデオなどの従来のメディアでは、学習者はメディアからの情報を一方的に注入されるだけで自分のペースにあわせて学習したり、練習結果をフィードバックすることなどはできない。くりかえし練習するためには、ハードウェアの操作が煩雑であるなどの問題点もすくなくない。

こうした限界は、最近のマルチメディア技術によって克服できる可能性がみえてきた。その例として、ここでは世界にさきがけて文部省放送教育開発センターがオリジナルに開発している、インドネシア・バリ島の舞踊を教材としたハイパーメディア教材『ガムランの技法＝舞踊編』について報告する。

この教材は、レーザーディスク、ビデオカメラ、コンピューターという異なるメディアをハイパーカードというアプリケーションソフトによって連動させ、舞踊を「知る」「体験する」「習得する」ために必要な情報をコンピューターの画面上で相互にやりとりし、学習者のニーズにあわせた形で提供するというものである。

教材のハードウェアシステムは、右図にしめす。

次に教材の構成について述べる。この教材は学習の方法の対応して「テキストブック」と「リクエストコントロール」というふたつのおおきな流れをもつ。

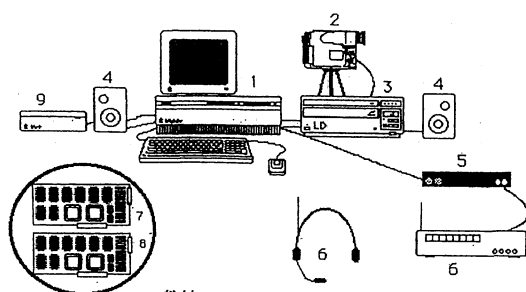
テキストブックとは、バリ島の舞踊やその背景であるバリ島そのものを解説したいいわゆる教科書のソフトである。バリ島の概要については、社会

や人々のくらし、信仰と祭り・芸能などの数十ページにおよぶ解説が、イラストや写真入りで紹介されている。舞踊の解説では、動きの解説と同時に画面上に正面・右・横・後ろから撮影された動画が立体的にしめされている。また、テキストブックのなかでは、この教材と同時につくられたLD教材「ガムランの技法＝舞踊編」を解説つきでビデオレクチャーとしてみることもできる。

リクエストコントロールは、実際に踊りを稽古する場合にもちいる。基本の動きのパターンや作品のなかから必要な部分を取りだして、自由な速さでくりかえし見ることができる。必要に応じて見本の映像を反転して鏡像にすることや、見本の映像と今踊っている自分の姿とを同一画面上で自分の目で比較しながら練習することも可能である。また、このときのコンピューターの操作を、ボイスナビゲーターという装置をつかって音声によっておこなうことができ、操作にわずらわされずに稽古に専念できるようになっている。

さらに、テキストブックの各ページの内容は、関連のあるビデオレクチャーの画面あるいはリクエストコントロール画面と即座にきりかえが可能である。

以上のようにこの教材は、①踊りの映像と解説および補足資料がコンピューターの画面上でリアルタイムに活用できる、②学習者の能力や習熟度に応じた練習ができる、③練習結果のリアルタイムなフィードバックが可能である、④操作が容易である、という特徴をもっている。これまでのメディア教材の限界を克服した学習者適応型のシステムであり、民族舞踊の習得のための実用性のたかい教材として有効利用が期待される。



教材のハードウェア

- 1 ワークステーション
- 2 ビデオカメラ
- 3 レーザーディスクプレーヤー
- 4 スピーカーとアンプ
- 5 ボイスナビゲーター
- 6 ワイヤレスシステム
- 7 内蔵ビデオボード
- 8 内蔵ビデオボード
- 9 外付けハードディスク