

# マルチメディア型教育ソフトの主観的評価による分類

北神 慎司  
(京都大学教育学研究科)

井上 智義  
(同志社大学文学部)

## 【目的】

本研究のひとつの目的は、いわゆるマルチメディア型ソフトをわれわれユーザが心理的な意味空間においてどのようにとらえているかを明らかにするとともに、それをもとに、そのようなアプリケーションソフトを選択するときに、ユーザの視点から見てわかりやすいソフトの心理的な分類や選択基準を明示することである。また、大学生がどのようなソフトに価値をおき、どのようなソフトなら購入してもよいと考えているかについても、副次的に調査することにする。さらに、いわゆる教育ソフトについては、学習者にとって楽しく学習することができ、教育上有効であると主観的に判断されるソフトは、どのような特徴を有しているのかについても明らかにしていく。

## 【方法】

**調査対象者:** D大学教育学専攻の学部学生25名。

**調査材料:** マルチメディア型の教育ソフト計18本。内容(特に教科内容)の偏りや対象者の年齢の偏りのないように選択した。

**質問紙:** 各ソフトに対して主観的な評価を求めため、30項目(「実用的である - 実用的でない」、「親しみやすい - 親しみにくい」など)に対して6段階評定を求めもの。さらに、「価格がいくらであれば自分で購入するか」という質問によって、各ソフトの価格の評価を求めた。

**手続き:** 調査対象者は、各ソフトのデモを見て説明を聞きながら、主観的評価の質問紙に回答することが求められた。各ソフトのデモは約10分で、全体で3時間あまりの時間を要した。

## 【結果と考察】

質問紙の各項目について、被験者の回答を得点化し、被験者×ソフトを変動として(各評定値が25名×18ソフト、のべ450名分あるとみなして)、因子分析(主因子法、バリマクス回転)を行い、固有値の大きさの推移を考慮して4因子を抽出した。因子負荷量の絶対値が0.40以上で、かつ他の因子への負荷量が0.35を超えない項目の内容を参考に、第1因子を「目的指向性」、第2因子を「興味誘発性」、第3因子を「教育課題性」、第4因子を「制御容易性」と命名し、各因子得点を算出した。各ソフトの因子得点および評価額の平均値は表1に示す通りである。これらの結果から、まず、何らかの目的をねらって開発されていても、ユーザの視点に立てば、その目的にあまりかかっていないソフトもあるということが示された。次に、大学生にとって、非常に実用的で、実際に使う可能性の高いと思われるソフトに対して、その価格に高い評価を与えていることが伺える。今後の課題としては、ソフトの構造、画面の構成といったような、客観的なソフトの評価も併せて考えていく必要があると思われる。

表1. 教育ソフトの各因子得点および評価額の平均値

ソフト名	目的指向性	興味誘発性	教育課題性	制御容易性	評価額
ひとり暮らしのクッキング	4.83	3.48	2.88	3.68	2,880円
手にことばを	4.33	2.86	3.15	3.56	2,318円
クレージー・ミュージック・ファクトリー	3.38	4.42	2.51	3.72	2,221円
糖尿病のアイデア献立	4.57	2.92	2.96	3.56	2,216円
スイッチングチャンネル	4.03	3.54	3.75	3.62	2,080円
ケンイチ君のトラベル英会話	4.02	4.16	4.36	3.70	1,984円
仮面舞踏会へようこそ	2.97	2.78	3.92	3.82	1,156円
ふしぎ理科	4.20	4.18	4.23	3.54	1,772円
小学算数完全制覇	4.10	4.06	4.05	3.66	1,770円
耳タコランド応用編	4.21	3.24	4.19	3.72	1,758円
チャガロンと出かけよう	3.42	4.26	2.76	3.58	1,742円
アニメ理科	4.32	3.46	4.17	3.68	1,650円
リトルモンスター学校へ行く	3.86	4.49	3.80	3.68	1,648円
チューン・ランド	3.10	4.67	2.63	3.90	1,384円
ワン・ツー・アニマル	3.66	4.14	3.37	3.72	1,384円
わっしょい折紙	3.72	3.94	2.52	3.76	1,164円
中学校国語「作文」	3.62	2.44	4.04	3.74	902円

注: ソフトは評価額の高い順に配列されている。なお、各因子得点の可能得点範囲は1~6点。