

大阪電気通信大学 メディアラボ年報 2000-2003年度

M L M L M e d i a L a b o r a t o r y

大阪電気通信大学情報処理教育センター

Education Center for Information Processing
Osaka Electro-Communication University

目次

巻頭言

- デジタルメディア社会の創造とメディアラボ 1
メディアラボ事始め 2

掲載論文 (教育システム情報学会 情報教育研究部会 第94回研究会報告)

- 主観値入力装置の入力特性に関する基礎的研究 4

特集

- コンテンツエバリュエータ 12

施設と設備 14

- メディアラボの新設 16
デザインルームの増設 20
メディアネットワーク 22
メディアラボシステム構成 (オーサリングルーム) 24
メディアラボシステム構成 (デザインルーム) 26
メディアラボシステム構成 (クリエーションルーム) 28
メディアラボシステム構成 (コミュニケーションルーム) 30
メディアラボシステム構成 (サーバ) 21
ソフトウェア構成 32

貸出機材 34

購入出版物 34

利用状況

自由開放	35
2000 年度カリキュラム	36
2001 年度カリキュラム	38
2002 年度カリキュラム	40
2003 年度カリキュラム	42
自由開放利用統計	44

活動報告・施設見学等

2000 年度開催講座	46
2001 年度開催講座	47
2002 年度開催講座	48
2003 年度開催講座	48
見学 (2000 年度)	49
見学 (2001 年度)	50
見学 (2002 年度)	50
見学 (2003 年度)	50

メディアネットワーク運用規定

メディアネットワークシステム運用・利用規程	51
メディアネットワークシステム利用に関する情報倫理規程	53

巻頭言

情報処理教育センター長 松村 雅史

デジタルメディア社会の創造とメディアラボ

本学では、社会の情報化と少子高齢化に素早く対応するために、平成12年に総合情報学部メディア情報文化学科、平成13年に工学部医療福祉工学科、平成15年総合情報学部デジタルゲーム学科を四條畷キャンパスに開設しています。平成17年には医療福祉工学部医療福祉工学科を拡充し、医療工学、生命情報学、健康福祉工学のコースが開設されます。このように常に時代のニーズを先取りした学部学科を開設しており、教育支援環境、特にデジタルメディア・情報ネットワーク環境についてもニーズに対応した新たな展開が求められます。特に、四條畷キャンパスを拠点とするメディア情報文化学科、デジタルゲーム学科では、デジタルメディア社会で先導的役割を担う人材の育成を主題としており、常に新しい試みにチャレンジする姿勢が必要です。

このようなデジタルメディアに関する教育を行うために、平成12年メディアラボが開設されています。このメディアラボの施設は、オーサリングルーム、クリエイションルーム、コミュニケーションルーム、デザインルームの4つの演習室からなり、この設計と運営は情報処理教育センターが担当しました。基本システムとして実績があり、「電通大方式」として知られる学生の状況をスキャンして教場のモニタリングを行うハードウェアと情報ネットワーク、それらを支援するソフトウェアを用いた教育方式の理念(前情報処理教育センター長デジタルゲーム学科対馬勝英教授が提案)は継承されています。

デジタルメディアの創造では、良い作品を分析して、自らの作品をも評価するシステムが必要不可欠です。斬新なデジタルメディアが世の中に発信されつつありますが、デジタルメディアをリアルタイムで評価するシステムに関する研究も推進すべき課題です。本年報では、ゲームやCM、音楽などに対するリアルタイム評価を目標とした主観値入力装置に関する研究報告があります。また、特集ではコンテンツエバリュエータとその使用例を報告しています。いずれも本学のオリジナリティある研究成果であり、デジタルメディア評価技術の高度化に役立つと期待されます。

さて、情報関連装置の技術革新は早く、メディアラボの機器も4年が経過致しましたので、機器の更新が必要となってきます。一方、情報機器だけの更新だけでなく、新たなサービスや情報発信も模索しており、情報処理教育センターと共に下記のサービスについて検討しております。

1. デジタルメディアの蓄積と発信のための基盤技術の提供と利用サービス
2. ITを活用した実践的遠隔教育(e-learning)の導入と活用
3. ITを活用した産学官連携教育と外部への情報発信(産学官連携など)
4. 地域を対象とした情報教育支援プログラム
5. 情報セキュリティ機能の強化
6. アミューズメントバレー構想

これからは情報発信しない(できない)大学は生き延びていけない時代になっています。積極的に情報発信を行いながら本学の独自性を出せるように関係の方々のご支援を頂きながら新機軸を出せるように努力しますので、ご協力願います。

巻頭言

デジタルゲーム学科教授（前 情報処理教育センター長） 対馬 勝英

メディアラボ事始め

20世紀の最後の年である2000年に大阪電気通信大学はメディア情報文化学科を設置しました。メディア情報文化学科の設立委員として、また、情報処理教育センター長として、更には教育システム、教育工学の専門家としての立場からこの新たな学科を支援する新たな教育施設であるメディアラボをデザインしました。

大阪電気通信大学が従来の工学、科学教育とは異なる新たなメディアの分野に船出するに当たり、教育理念から再考してデザインを考えました。

大阪電気通信大学情報処理教育センターは1978年に日本で最初のパソコンを用いた教育を実践して以来、常に我が国のトップを走り続けて来ました。その間に積み上げた成果をどのように継承するか、この分野の急速なメディア化と多様化にどのように対応するかがデザインにあたっての最大のポイントとなりました。

工学教育は型にはまった押し付け教育の色彩が強いものですが、対話型コンピュータの特徴を活かした教え込みではない対話型情報教育を標榜して来た「電通大方式」の教場はそのまま、自由でメディアリッチな教育を行う条件をみたしており、理念的な変更は殆ど必要ありませんでした。

（このことは実際に、新たな学科の教授に赴任して教育を実践してみて確信が持てました）

WindowNT, BeOS, Linuxの3つのOSがトリプルブートできるシステムの実現、コラボレーションに適した教場の設計、学習者の画面を全演習者に提示できる方式の実現、演習支援システムの実現等の先進的な試みを行い、その成果を外部に発信し、21世紀における先進性をアピールしてきました。日本における先進的情報教育の例としてマレーシアのマハティール首相、首相夫人がメディアラボを視察されました。

個性的な大学として生き残るためには教育研究の内から汲み上げた他学にない独自の提案、実践がなければなりません。幸い、本学はそのような実績を積み上げて来ており、情報教育分野に限っても文部科学省の大形プロジェクトである知的クラスター創成事業が認められています。そこから生まれた成果が本学の次の独自教育に反映されることは云うまでもありません。

発信した成果を用いて特色のある教育を行える大学としての大阪電気通信大学の特徴は21世紀において多くの人々の共感を得て、大学としての評価が高まるものと期待しております。特色のあるメディア適性入試はこのメディアラボにおいて実施されており、それを支えるスタッフ、施設、ノウハウは個性的な学生を選抜したいという熱意に支えられています。

2003年にアミューズメント分野を志向する個性のある若者が集まってゲームを創るデジタルゲーム学科が設置されました（私はその設置委員をつとめ、教授に就任しております）。この学科はまだ完成年度を迎えていない若い学科ですがメディアラボの設置にあたって考えられたいくつかの教育理念を実現することが日本初のこの学科を日本を代表するものとして定着させることになると考えられます。

主観値入力装置の入力特性に関する基礎的研究

Basic Study of Input Property for Contents Evaluator

上月 景正*

浅羽 修丈**

石桁 正士**

Kagemasa KOZUKI*

Nobutake ASABA**

Tadashi ISHIKETA**

*Konami Co.

**Osaka Electro-Communication University

あらまし

我々は、これまで様々な評価対象に対する学生自身の主観的な評価についての研究を行ってきた。その結果、我々は主観的に評価した結果をリアルタイムでかつ連続的に採取するための装置「主観値入力装置」を開発した。これまで、この装置に関する研究として、様々な機器を用いた装置の開発、この装置を使用した実験環境の研究、さらにはゲームやテレビCM、音楽などに対する評価の実践的研究を行ってきた。

今回、この装置を使用した実験で、被験者が思ったとおりに入力できているのかどうかを検証したので、報告する。

キーワード：主観値入力装置、主観的評価、入力特性実験

1. はじめに

高等教育機関において、情報教育が積極的に行われており、情報に関する学科が増設されている。教育方針はそれぞれの教育機関により異なるが、大阪電気通信大学総合情報学部メディア情報文化学科では、デジタルメディア社会において活躍できるクリエイティブな人材を育てることを主な目的としている。

この能力を育成するには、学生に様々なデジタルコンテンツを制作させ、情報発信できる環境が必要であるが、我々は、収集・表現・処理・創造された情報や受け手に発信・伝達された情報が、学生によって評価される時の情報評価能力も重要であると考えている。そして、評価結果を学生にフィードバックして、学生自身に評価能力を向上させることも必要であると考えている。

我々はこれまで、学生の様々な作品、学生の発表、我々の授業など（以下、評価対象と記す）に対する学生自身の主観的評価についての研究を行ってきたが^{(1)~(6)}、その評価方法のほとんどが評価対象を見終わった後や教員が指定した時点での評価であった。

そこで我々は、評価対象に対する主観的に評

価したデータを、リアルタイムでかつ連続的に採取するために、主観値入力装置（以下、装置と記す）を開発してきた。^{(7)~(10)}

ここでいう装置は、映像や音像などを対象として、評価者（主として学生）の主観的な印象の度合いがリアルタイムに記録できるようになっていて、我々は、この研究において、装置の開発、装置の入力特性実験、実験環境の整備、さらにはゲームやテレビのCMなどに対する評価の実践的研究を行ってきた。^{(7)~(10)}

中でも、装置の入力特性実験においては、本当に評価者の思い通りに評価できるのか、入力したいところで入力ができるのかなどに関わるため、重要な研究課題となっている。

これまでに我々が行ってきた入力特性実験の研究では、評価者に対して階段状やサインカーブなどのグラフを事前に見せて、その通りに入力できたかどうかの検証を行った。その結果、十分入力することができたという結果を得た⁽⁷⁾。しかし、実際にゲームやテレビのCMなどを見ながら入力するときの入力特性試験はこれまで行っていない。

そこで本稿では、これまでの入力特性実験とは異なる実験を行い、評価者が入力したいとこ

ろで入力できたかについて調査したので、その結果について述べる。

2. 研究の目的

本稿では、装置を使用して評価を行う際、評価者が入力したいところで入力できたか、どれくらい装置を使用した実験（以下、実験と記す）の回数を重ねれば入力したいところで入力ができるかについて明確にすることを目的としている。

まず、被験者を数名集めて、同じ内容の実験を数回にわたって連続で行い、1回の実験が終わるたびに思い通りに入力できたかをアンケート形式により自己判断してもらった（以下、アンケート調査と記す）。このことについては、第3章第1節で説明する。

次に、アンケート調査の結果について、なぜそのような自己判断の結果になったのか、また、被験者自身が入力した実験の結果を参照してもらいながら、実験題材のどのシーンで入力したかったのかを明確にするために、後日、被験者を1人ずつ呼び、発話プロトコル法による聞き取り調査（以下、プロトコル調査と記す）を行った。このことについては、第3章第2節で説明する。

次に、被験者が同じ内容の実験を数回にわたって連続で行うとき、何回目ぐらいで思い通りに入力できたと感じたのか、また何回目ぐらいで疲労を感じたのかなどを、アンケート調査とプロトコル調査の結果から把握しようとした。このことについては、第4章で説明する。

また、被験者が入力したいと思ったシーンで時間的なズレがなく入力できたかどうか、またその時間的なズレが実験の回数を重ねるごとに、どのように変化するかを明確にするため、実験の結果とプロトコル調査から分析を行った。このことについては、第5章で説明する。

3. 実験の概要

3.1 主観値入力実験

まず、同じ内容の実験に関するデータを採取するため、被験者に数回にわたって連続で実験を行ってもらった。その詳細を（1）被験者、（2）実験の日時、（3）実験の場所、（4）実験題材、（5）実験項目、（6）実験の順序の順に説明する。

（1）被験者

今回行う実験の被験者として、メディア情報文化学科で行われている授業「問題解決の基礎」（石桁が担当）を受講している学生5名に協力をお願いした。これら5名の被験者を、以下A氏～E氏と呼ぶ。

（2）実験の日時

実験を行った日時を表1に示す。なお、実験にかかった所要時間は約20分であった。

表1 実験の日時

平成14年12月5日	13時～13時20分…A氏～C氏
平成14年12月6日	13時～13時20分…D氏
平成14年12月13日	13時～13時20分…E氏

（3）実験の場所

実験を行った場所は、大阪電気通信大学四条畷学舎内にあるコミュニケーションルームである。

コミュニケーションルームとは、大学内にあるコンピュータとLL（Language Laboratory）を融合した新しいマルチメディア教室で、50台のコンピュータ（HITACHI FLORA370、OSはBeOSとTurbo LinuxとWindows NTとWindows2000）が設置されていて、各コンピュータはネットワークで接続されており、ファイルやフォルダを共有したり、コンピュータで作成したファイルをネットワークを通じて収集したりすることができる。また、1つのテーブルに2台のコンピュータが並んでおり、その間に教員からの指示内容を提示するディスプレイが設置されていて、授業がきわめてスムーズに行なえるようになっている。

この50台のコンピュータすべてに、装置が取り付けられており、50人もの被験者に対して実験がいつでも行える環境が整っている。そのコミュニケーションルームの様子を図1に示す。なお、図1の円内は今回使用したジョイスティック型ゲーム用入力装置である。

（4）実験題材

被験者に見てもらった実験題材は、浜崎あゆみが出演しているサントリー社のポスのCM「工事現場編」（以下、ポスCMと記す）で、時間は30秒である。なお、このCMは、平成14年9月度のCM好感度ランキング1位（CM総合研

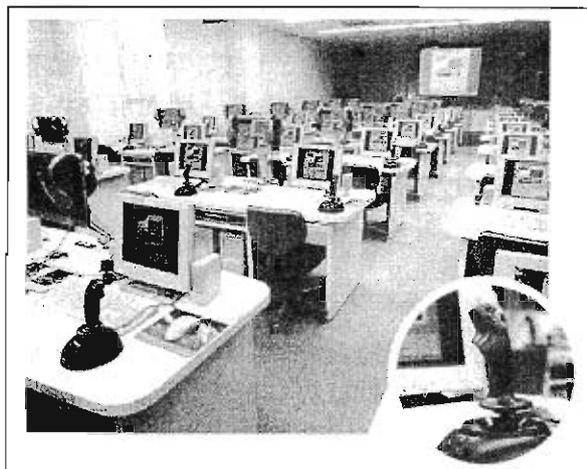


図1 コミュニケーションルームと装置 (円内)

研究所調べ) に選ばれている。ボスCMの1シーンを図2に示す。



図2 ボスCMの1シーン

(5) 実験項目

被験者にボスCMを見てもらいながら、どのような項目で実験を行うのかを決めるために予備調査を行った。

予備調査の方法として、まずは石桁研究室に所属する平成14年度卒業研究生8名にボスCMを見てもらい、感じた印象を形容詞、または名詞で1人につき3つ以上挙げてもらった。得られた形容詞、または名詞を表2に示す。

次に、表2の形容詞、または名詞の中からボスCMの印象として最もあてはまるものはどれかを、大阪電気通信大学の授業である「認知心理学」(石桁が担当)の受講生に対して調査した。その結果、「軽快さ」がボスCMの印象として最もあてはまることが分かった。

そこで、今回の実験での実験項目は「軽快さ」

表2 ボスCMに対して感じた印象

- | | |
|--------|---------|
| ・明るい | ・面白い |
| ・かわいい | ・軽快な |
| ・男らしい | ・楽しい |
| ・不真面目な | ・閉鎖的 |
| ・現代的 | ・やさしい |
| ・たくましい | ・気持ちのよい |
| ・危ない | ・場違い |
| ・暑い | ・しんどそう |
| ・つまらない | ・きれい |
| ・黒い | |

とし、被験者にはボスCMを見てもらいながら軽快だと感じたら装置のスティック部分を前に、庄重だと感じたらスティック部分を後ろに倒してもらうように指示した。

(6) 実験の順序

実験の順序としては、我々が被験者に実験の概要を説明した後、①ボスCMを見てもらいながら実験を行い、②入力終了後、思ったとおりに入力できたかどうかのアンケート調査に答えてもらうという流れを5回繰り返して行った。そのときに使用したアンケート調査内容を図3に示す。このアンケート調査では、実験が1回終了するごとに、5段階で自己評価できるようになっている。

上記の(1)～(6)の形で実験を行うことにより、1人の被験者に対して5回分の実験のデータと、思った通りに入力できたかのデータを5回分採取することができた。

3.2 プロトコル調査

実験終了後、各被験者にはもう一度集ってもらい、5回分の実験の結果とボスCMを見せながら、ボスCMのどのシーンで主観値を入力したかったのか、またアンケート調査の5段階評価では、なぜその値を選んだのかのデータを採取するため、プロトコル調査を行った。その詳細を(1)調査を行った日時、(2)調査を行った場所、(3)調査の順序の順に説明する。

(1) 調査を行った日時

平成14年12月5日（木）

主観値入力実験の入力に関するアンケート

学生番号（ ） 氏名（ ） 席番号（ ）

これから、ある映像を5回見てもらいます。その1回1回見終わった後すぐに、自分が思ったとおりに入力できたかどうかを評価してください。評価方法は、以下に記されている評価の基準を参考にして、その基準に対応している1～5の数値のうち適当と思う数値に○印をつけてください。

	入力でき なかった	あまり入力でき なかった	普通	まあまあ入力 できた	入力できた
1回目：	1、	2、	3、	4、	5
2回目：	1、	2、	3、	4、	5
3回目：	1、	2、	3、	4、	5
4回目：	1、	2、	3、	4、	5
5回目：	1、	2、	3、	4、	5

以上、ご協力ありがとうございました

図3 アンケート調査

プロトコル調査を行った日時を表3に示す。なお、プロトコル調査にかかった所要時間は約30分であった。

表3 プロトコル調査の日時

平成14年12月11日 15時～15時30分…A氏
平成14年12月12日 13時～13時30分…B氏
14時～14時30分…D氏
平成14年12月13日 15時～15時30分…C氏
平成14年12月19日 13時～13時30分…E氏

(2) 調査を行った場所

プロトコル調査を行った場所は、四条畷学舎内にある石桁研究室である。

石桁研究室には、コンピュータ（Macintosh G4）に接続されたプロジェクター（SONY VPL-PX31）が設置されており、映像メディアをいつでも再生できるようになっている。また、プロトコル調査中に第3者が部屋に入ってくる心配もほとんどなく、プロトコル調査を行うには適した環境であるといえる。

(3) 調査の順序

まず、各被験者の5回分の実験の結果をグラフ化し、我々がそのグラフを見て、上下に大きな変化が確認された部分に通し番号をつけた。その1例を図4に示す。図4のようなグラフを5人×5回の25枚分を事前に作成し、プロトコル調査を行うときには各被験者自身が入力したグラフ5枚ずつを見せながら、インタビュー形式で聞き取り調査を行った。

そのプロトコル調査の順序としては、①被験者自身が入力した5回分のグラフとボスCMを見てもらい、②グラフに記入された通し番号を確認してもらう。③ボスCMをコマ送りにしながら、グラフに記入された通し番号は、それぞれのシーンで入力したかったのかを特定してもらい、④③の作業を通し番号の数だけ繰り返す。次に、⑤アンケート調査の結果を見てもらい、⑥なぜそのような自己評価をしたのかを聞き、⑦⑥の作業を5回分繰り返す。

このようなプロトコル調査を行っているときの全ての会話は、被験者の同意の下、MDに録音している。MDに録音された発話プロトコルデータの書き起しの1部を図5に示す。

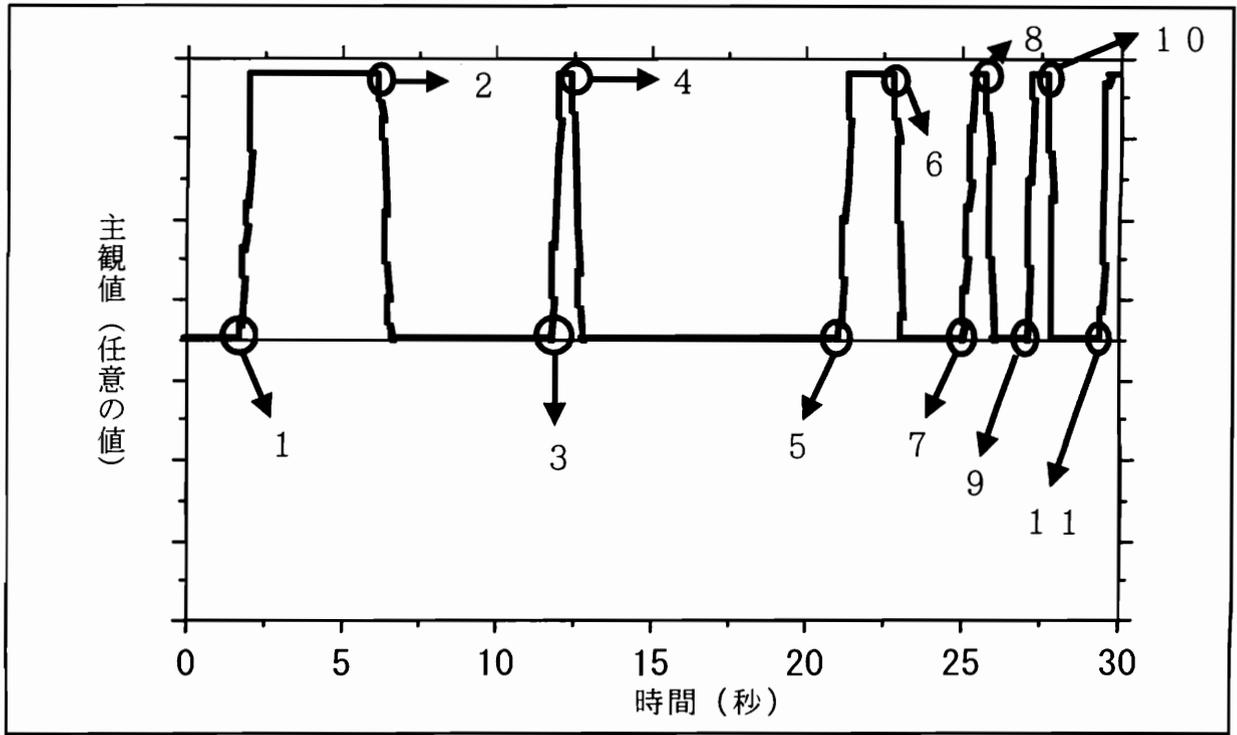


図4 グラフの1例

浅羽：まず、1回目の1番目。上に上げて
 ますよね、5秒付近で。
 A氏：はい。
 浅羽：これは、このシーンで言うところの
 どの辺かなと、いう風なことを教え
 て欲しいんですが。これが大体5秒
 付近ですよ。
 A氏：あ、あの。この次の・・・。
 浅羽：次？
 A氏：あ、ここです。この、何かキスをす
 るような仕草をしてる、ここで。
 浅羽：ここ？
 A氏：ここら辺ですね。
 浅羽：この辺？
 A氏：はい。この辺で。

(続く)

図5 発話プロトコルデータの1例

上記の(1)～(3)の形でプロトコル調査
 を行うことにより、ボスCMのどのシーンで入
 力したかったのか、またアンケート調査ではな
 ぜそのような自己判断をしたのかななどのデー
 タを採取することができた。

4. アンケート調査とプロトコル調査からの 分析

実験で被験者は思い通りに入力できたと感じ
 たのか、また思い通りに入力できたと感じるよ
 うになるのは何回目ぐらいなのかを調べるた
 め、アンケート調査とプロトコル調査のデー
 タを分析することにした。

まず、実験のときに記入させたアンケート調
 査の結果を表4に示す。なお、表4の中の数値
 で、1は思い通りに入力できなかった、2はあ
 まり入力できなかった、3は普通、4はまあ
 あ入力できた、5は入力できたを表している。
 また、表4の中の括弧内の数値は、プロトコル
 調査中に被験者自身からの申告で、修正した値
 である。

表4 アンケート調査の結果

被験者	1回目	2回目	3回目	4回目	5回目
A氏	5(3)	4	3	4(3)	5
B氏	1	3	3	4	3
C氏	2	3	2	4	3
D氏	1	3(2)	4	4	5
E氏	2	2	3	4	4

括弧内はプロトコル調査で被験者が修正した値

表4を見ると、各被験者が実験の回数を重ね
 るごとに、思い通りに入力できたかどうかの感
 じ方が変化している様子が確認できる。表4と

プロトコル調査の結果から、被験者1人ひとりに対する考察を以下に示す。

●A氏に対する考察

1回目から4回目までは思った通りに入力できた部分もあるが、入力に失敗した部分も何箇所もあったため、自己判断としては「普通」ぐらいか「まあまあ入力できた」ぐらいにした。しかし、5回目になると、入力したいところで完璧に入力できたと感じたので、「入力できた」にした。

●B氏に対する考察

1回目に関しては、どのようなCMか覚えていなかったため、CMを見るだけだった。2回目、3回目になると、1回CMを見たわけだから、どのシーンで入力すべきかが分かってきたので入力してみた。しかし、「あ、次はこっちに倒したいのに」といったミスが何回もあった。4回目では、入力するコツも分かってきたので、2回目、3回目より思い通りに入力できたと感じた。5回目になると、さすがに集中力が切れて、入力ミスも何回もあった。

●C氏に対する考察

1回目では、どの様に操作すればよいのか分からなかったため、手が反応しなかった。2回目になると手が反応するようになるが、3回目では入力をするとき、前後に激しく動かしてしまったため、「あまり入力できなかった」と自己判断した。4回目では、1～3回目とは異なる観点から入力を試みた結果、1～3回目までの観点より、4回目の観点の方が適当であると感じた。5回目は、4回目と同じ観点で入力したが、入力に失敗したところもあった。

●D氏に対する考察

初めて見るCMだったので、1回目はただ見るだけであった。また、このときに装置の入力の感触を確かめるため、適当に動かした。2回目も思い通りに入力できなかったが、1回目と比べて少しは入力できたと感じたので、「普通」と自己判断した。3回目と4回目に関しては、どの様に入力すればよいのかが分かってきたので、その通りに入力した。5回目になると、ほとんどあきってしまって、入力すべきシーンがほとんどなかった。そのため、ほとんど入力して

いない状態が1番入力できているに近いと判断した。

●E氏

1回目と2回目に関しては、ボスCMに慣れていなかったため、かなり戸惑いがあった。そのため入力がほとんどできなかった。3回目になると、どこで入力すべきかが明確になってきたので、「普通」と自己判断した。4回目には、どこで入力すべきかがはっきりしている状態で入力したため、3回目よりは思い通りに入力できたと判断した。5回目では、1～4回目と考えを変えて入力したが、ボスCMが頭の中に完全に入っていたので、思い通りに入力できた。

これら5名の被験者のプロトコル調査の結果を見ると、1回目、もしくは2回目で実験のデータを採取するのは非常に危険であることが分かった。少なくとも1、2回は実験の練習をさせた後で、データを採取すべきである。しかし、このときに注意すべきは、入力するときの観点の変化と疲労である。被験者5名中2名が、4、5回目の入力でこれまでの観点と異なった入力を試みている。また、同じく被験者5名中2名が5回目で疲労を感じている。これらの注意点を踏まえた上で実験を行うと、被験者が思い通りに入力できたデータを採取することができると思われる。

5. 入力時の時間的なズレ

実験において、被験者が入力したいと思ったシーンで、時間的なズレがなく入力できたかどうか、またその時間的なズレは実験の回数を重ねるごとに、どのように変化するかを調べるため、実験の結果とプロトコル調査のデータを分析することにした。

分析方法としては、まず、実験で実際に入力されたデータの中で大きな変化が現れ始めた時間（実験では、1/29.97秒ごとに数値が記録される）を特定する。次に、大きな変化が現れ始めたデータは、各被験者がどのシーンで入力しようとしたのかの聞き取り調査を行うことにより、その時間を特定する。上記の2つの時間の差を入力時の時間的なズレと定義した。

各被験者の5回分の時間的なズレを見るため、それぞれの平均値を算出した。その結果を

表5に示す。なお、表5の中の値の単位は全て秒であり、負の値はそれだけ入力が遅れていることを、正の値はそれだけ入力スピードが速いことを表している。また、表中の「無効」は、D氏が1回目は入力する気がなく、シーンの特定が不可能であったため、データとして採用しなかった。

表5 時間的なズレの平均値

被験者	1回目	2回目	3回目	4回目	5回目
A氏	0.92	2.35	1.54	1.53	0.35
B氏	0.37	0.39	0.80	-0.30	-0.35
C氏	0.88	-0.39	-0.49	0.74	0.23
D氏	無効	0.82	0.78	0.91	0.90
E氏	1.76	1.03	1.35	0.72	0.34

表5を見ると、1回目から4回目までは時間的なズレが遅くなったり速くなったりしているが、4回目と5回目では、被験者5名とも速くなっている。これは、5名ともCMが頭の中に入って、しかも入力すべきシーンが明確になっているためであると考えられる。

また、被験者全員分の各回数における平均グラフを算出した。その結果を図5に示す。

図5を見ると、全体的に回数を重ねるごとに時間的なズレが、徐々に短くなっていることが

分かる。すなわち、全体的に見れば、実験は回数を重ねれば重ねるだけ正確に入力できることを示している。これは、CMなどといった実験の対象が、実験の回数を重ねるたびに被験者の頭の中に入ることにより、入力したいと考えたシーンが頭の中にイメージとして浮かんでくるのではないかと考えられる。

6. まとめ

本稿では、装置を使用して評価を行う際、被験者が入力したいところで入力できたかどうか、どれくらい実験の回数を重ねれば入力したいところで入力ができるかについて、様々なデータを得て、検証を行ってきた。

その結果、実験の回数が1回や2回程度では被験者が思い通りに入力できないことが分かった。また回数を重ねるごとに時間的なズレも少なくなってくることも分かった。

このことにより、実験を行うときは1、2回練習をさせた上で、データを採取すべきこと、疲労していない状況や入力の観点が異なっていないという条件であれば、できるだけ数多く実験を行うべきであると考えられる。

しかし、今回の被験者数は5名、実験回数が5回と、被験者数も実験回数も増やして今後は研究を進めるべきであると考えられる。

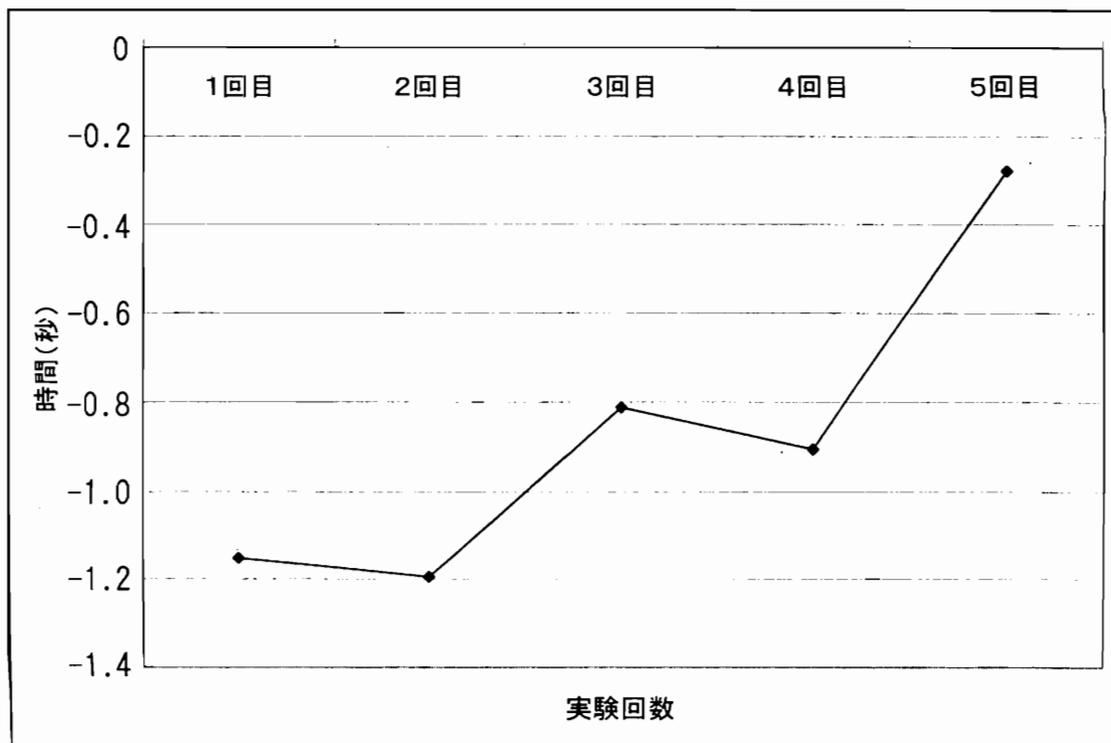


図5 実験回数ごとの平均グラフ

参考文献

- (1) 斐品正照、石桁正士：学生が提出した課題作品を学生とともに評価する実験指導の試み、大学教育学会誌、第20巻、第1号、P72～P79、1998年。
- (2) 浅羽修丈、末弘剛、宇治典貞、他：教職課程の学生が行ったミニ授業に対する評価の重みの傾向、大学教育学会誌、第22巻、第1号、P88～P93、2000年。
- (3) 石桁正士、浅羽修丈、上月景正、他：授業訓練での学生の評価課程の研究－発話プロトコルからみた評価の心の内－、大学教育学会誌、第23巻、第1号、P91～P98、2001年。
- (4) 浅羽修丈、宇治典貞、末弘剛、他：教職課程の学生が行ったミニ授業に対する評価の研究－異なった複数回のミニ授業に対する個人の評価傾向－、教育システム情報学会第24回全国大会講演論文集、P261～P264、1999年。
- (5) 浅羽修丈、田中邦宏、宇治典貞、他：工業高等専門学校生が作成した課題作品に対する学生自身による評価の研究、教育システム情報学会研究報告、Vol.98、No.4、P9～P16、1998年。
- (6) 浅羽修丈、宇治典貞、石桁正士、他：教職課程を学ぶ学生が行ったミニ授業に対する評価の研究、電子情報通信学会技術研究報告、信学技術Vol.98、No.259、ET98—54～60（教育工学）、P15～P20、1998年。
- (7) 上月景正、長谷川知彦、石桁正士：マウスを用いた主観値入力装置の開発と試用、教育システム情報学会誌、Vol.17、No.4、P541～P549、2001年。
- (8) 上月景正、長谷川知彦、石桁正士：数種の試作主観値入力装置の比較と主観値入力実験室の試用、教育システム情報学会誌、Vol.19、No.3、P164～P172、2002年。
- (9) 浅羽修丈、上月景正、長谷川知彦、他：学生の情報評価の把握とその傾向に関する研究－ゲームのプレイヤーの評価を題材として－、教育システム情報学会研究報告、情報教育研究部会第88回研究会、Vol.2001、No.6、P73～P78、2002年。
- (10) 上月景正、浅羽修丈、井町充晶、他：主観値入力装置を用いたゲームの評価の研究－ゲームのプレイヤーと観客のデータの比較、教育システム情報学会第27回全国大会講演論文集、P297～P298、2002年。
- (11) 海保博之、原田悦子編：プロトコル分析入門、新曜社、1993年。

特集

コンテンツエバリュエータ

はじめに

デジタルメディア社会において、活躍できるクリエイティブな人材育成のためには、作成したデジタルコンテンツを発信し評価できる環境が必要である。メディアラボでは一度に多人数でコンテンツの評価が可能で、かつ評価データをリアルタイムで集計を行うシステム「コンテンツエバリュエータ」を本学の石桁研究室とメディアラボとによる共同研究で開発を行った。コンテンツエバリュエータは、コンピュータネットワークを用いて、デジタルメディア（MPEG1, AVI, WAVE, MP3 ファイル等）を多人数でリアルタイムで評価が可能である。例えば、50人の評価者がある学生の制作したムービー等のコンテンツを見ながら、ジョイスティック（図1）のスティックやボタンを操作を行

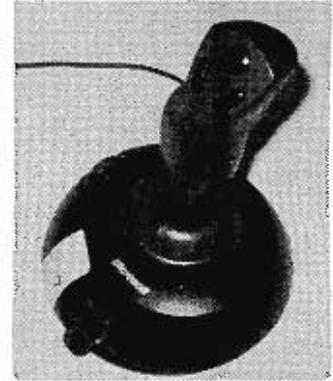


図1: Microsoft SideWinder

うだけで、評価している50人の評価状態がネットワークを経由して集計され、リアルタイムでグラフ表示が可能である。それをコンテンツ制作者がフィードバックすることで、より質の高いコンテンツを制作することが可能である。また、各評価者のデータはデータベースに蓄積され、そのデータを活用することが可能である。

評価について

評価は、すべての評価者が一斉に同じコンテンツを見て評価を行う同期的評価と、各評価者が複数のコンテンツを評価する非同期的評価の2種類がある。これは、評価者がそれぞれのペースでコンテンツを評価し、コンテンツを評価している時に、他の評価者の影響を受けない様に考慮したものである。また、評価環境の設定は設定環境ファイルによって制御しており、この設定ファイルにより様々な評価条件や評価環境を変更することが可能である。

評価方法

コンテンツエバリュエータは、ジョイスティックに付属している1本のスティック（2方向に動作）、1つのタブ（1方向に動作）、8個のボタンのいずれかを用いて、合計11の入力方法でコンテンツを評価を行う。評価者自身の現在の入力状態や過去の入力状態を表示すること（図2）や、評価終了後にレビュー画面を表示（図3）することで、コンテンツのある特定部分の場面表示や、その時の評価状態を表示させたりすることが可能である。



図2: 評価者画面

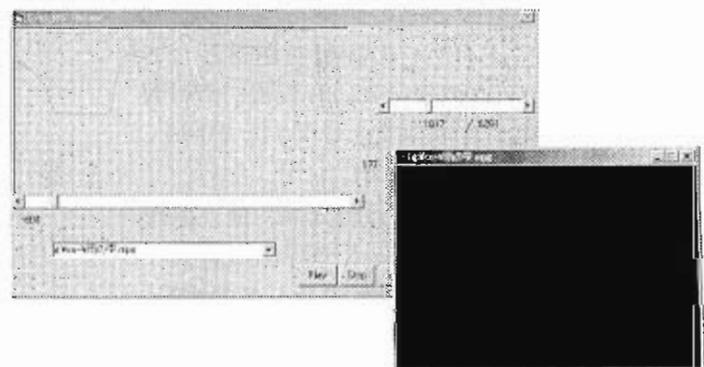


図3: コンテンツのレビュー

表示画面

表示画面では、コンテンツエバリュエータで評価している様子をリアルタイムで表示することが可能（図4）。

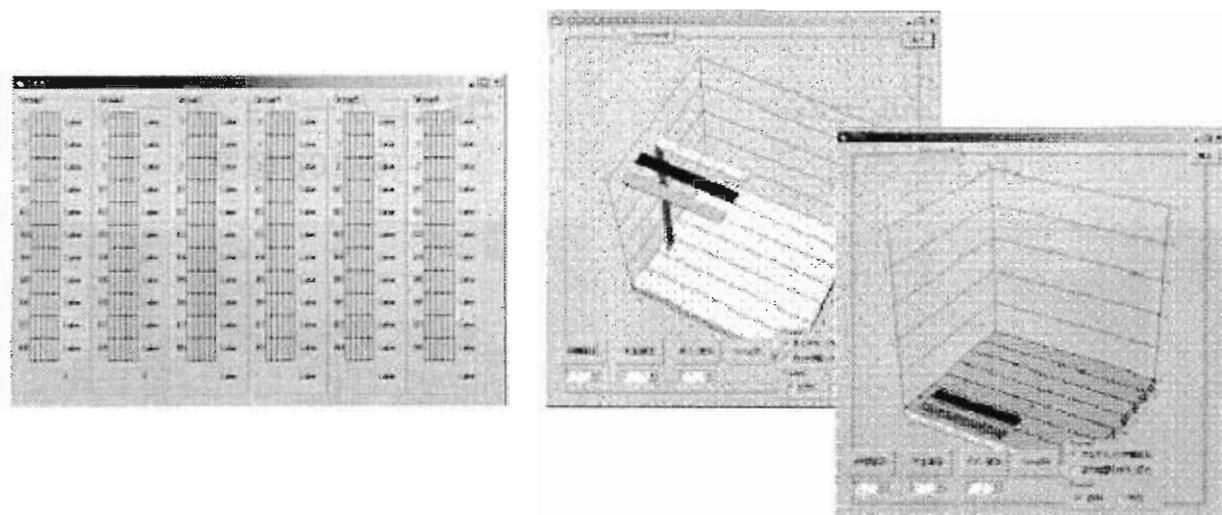


図4：さまざまな形式による表示

評価の表示は、各評価者の評価を見ることはもちろん、評価者を例えば男女別、年齢別などに最大6つのグループに分割し、そのグループ別の評価で見ることも可能（図5）。

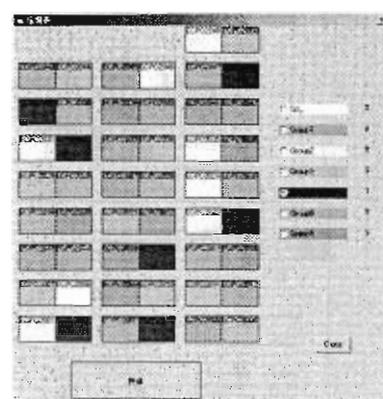


図5：グループ別表示

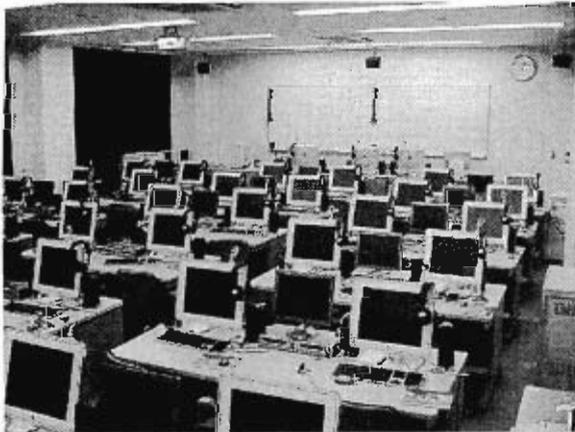
評価の分析

評価者から得たデータは全てテキスト（CSV）形式のファイルとして出力されるので、このファイルを元にExcelやStatView等のソフトウェアを用いて、更に詳しい分析をおこなうことが可能。

施設と設備

メディアラボの施設は、四條畷学舎6号館にあり、現在はオーサリングルーム(6-108教室)、クリエイションルーム(6-107教室)、コミュニケーションルーム(6-105教室)、平成13年度に増設したデザインルーム(6-205教室)の四つの演習室からなる。以下に各施設の配置図を示した。

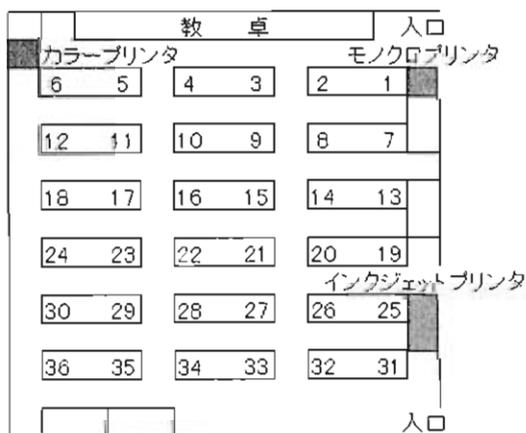
デザインルーム
(6-205 教室)



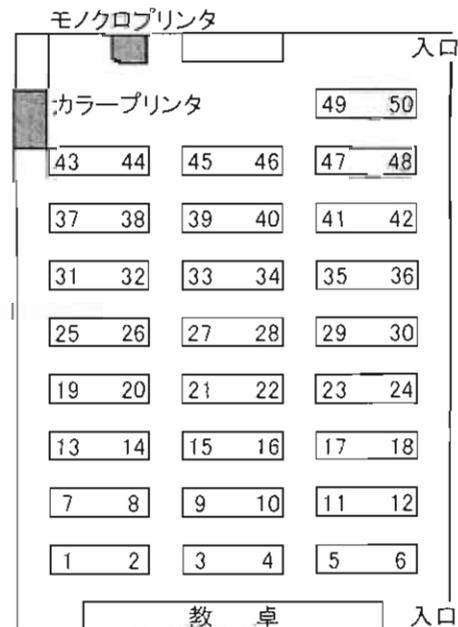
コミュニケーションルーム
(6-105 教室)



デザインルーム
配置図



コミュニケーションルーム
配置図



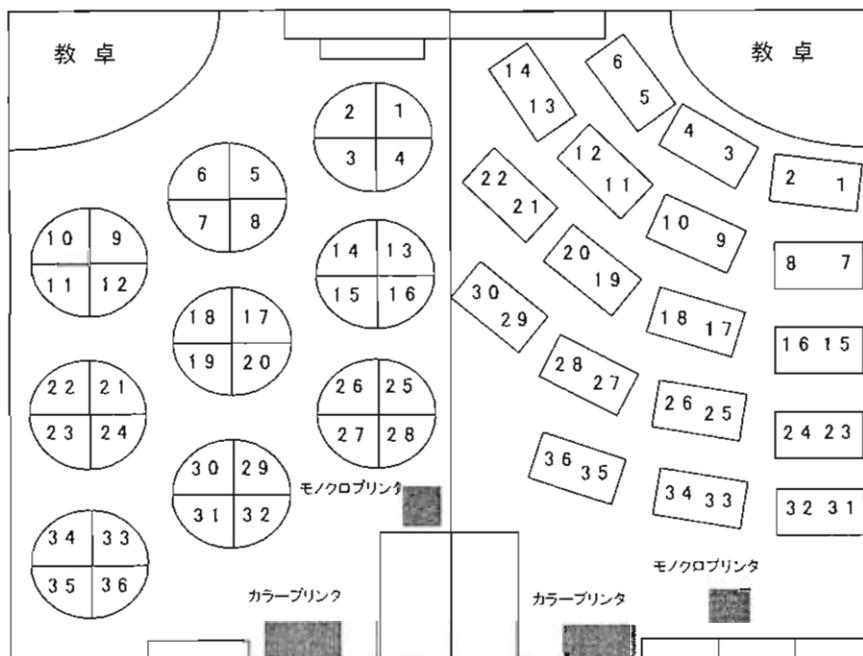
クリエイションルーム
(6-107 教室)



オーサリングルーム
(6-108 教室)



クリエイションルーム
配置図



オーサリングルーム
配置図

○メディアラボの新設

メディア情報文化学科の2000年4月の開設に伴い、情報処理教育センターはメディア情報文化学科の新しい教育に対応する新しい演習室の設計を行った。ここでは、メディアラボの教育システムの更新における経緯と具体的なシステム構成について述べる。

[目的]

- ・新設学科であるメディア情報文化学科の教育内容への対応
- ・増加する工学部の情報処理授業への暫定的な対応

[方針]

- ・各演習室の定員は、制作授業で教員が学生に対応しやすい50名以下とする
- ・映像システムは既存の電通大方式を踏襲したものとする
- ・演習室の一斉授業に対応するため各演習室の送出映像や音声を、メディアラボ内のその他の演習室でも送出できるものとする
- ・デザインならびに映像業界において標準となっているApple Macintoshの導入を行う
- ・Windows機では、OSをWindows NT, Turbo Linux, BeOSを選択して起動するトリプルブートとする
- ・各演習室は、音楽製作・映像製作・LL教室の機能を持たせる
- ・音楽製作・映像製作に関するハードウェア、ソフトウェアは、次年度において追加導入を行う

教育支援システム

教育支援システムは、情報処理教育センターで実績のある、「電通大方式」を採用する形で以下のように設計した。

モニタリングシステム（電通大方式）

- ・管理ソフトウェアによる教員側からの学生機の簡易的なモニタリング
- ・教員側からの提示デバイスとしてディスプレイを学生に2台に1台の割合で設置
- ・提示モニタには、教員用コンピュータの画面や書画カメラ、VHS、電子白版、DVD、DVなどの任意画面を送出できる
- ・学生のキーボード操作やマウス操作に関して教員がロックできる
- ・教員画面もしくは、学生画面の任意の画面に直接強調や指示ができる
- ・学生の画面の中に座席番号を表示させる

演習用機器

増加する工学部の情報処理授業にも対応するため、Windows機は、第1演習室の機器に近いものを設定し、両演習室間でユーザが違和感なく使用できるよう考慮した。各演習室は以下のような使用目的とした。

オーサリングルーム	: 音声製作 (Macintosh 機 : 定員 36 名)
クリエイションルーム	: 映像製作 (Windows 機 : 定員 36 名)
コミュニケーションルーム	: 語学学習 (Windows 機 : 定員 50 名)

トリプルブート環境

複数のOSの優れたアプリケーションソフトウェアを有効に活用して、マルチメディアのクリエイターを養成するために、コンピュータ電源投入時に3つのOS (Windows NT, BeOS, Turbo Linux) を切り替えて必要に応じたOSを起動するシステム (トリプルブート環境) を導入した。各OSで以下のような特徴を持つ。

Windows NT	最も一般に普及しているOSであることから、ビジネスアプリケーションからマルチメディアアプリケーションまで幅広いアプリケーションが利用できる
BeOS	マルチメディアを取り扱うことに特化したOS、マルチメディア系に特化しているためマルチメディアコンテンツを扱いやすい
Turbo Linux	オープンソフトウェアの代表格であるLinuxのディストリビューションの1つメディア系のオープンソフトウェア (フリーソフトウェア) を利用することができる

プリンタ関連

(オーサリングルーム、クリエイションルーム、コミュニケーションルーム各室1台)

- ・モノクロレーザープリンタ
- ・カラーレーザープリンタ
- ・スキャナ

サーバ機器

- ・ドメインネームサーバ
OS:UNIX メモリ:256MByte 以上 HD:10GByte 以上
- ・プロファイルサーバ
メモリ:512MByte 以上 HD:18GByte 以上 CPU :500MHz 以上
- ・ファイルサーバ
Windows / Macintosh 兼用
メモリ:1GByte 以上 HD:128GByte 以上
Macintosh 用
メモリ:512MByte 以上 HD:40GByte 以上
- ・データベースサーバ
メモリ:768Mbyte 以上 HD:90GByte 以上

演習用コンピュータ (Windows 機)

セット数 (クリエイションルーム : 36 + コミュニケーションルーム : 50 + 教員用 : 5)

- ・OS Windows NT / Turbo Linux / BeOS
- ・CPU Pentium III 600Mhz 以上
- ・メモリ 256MB 以上
- ・HDD 10GB 以上
- ・ビデオ 1024 × 768 TrueColor
- ・FDD 1.44MB
- ・MOD 640MB 以上 (内蔵)
- ・CD-ROM (内蔵)
- ・スピーカ (外付)
- ・CCD カメラ (外付)
- ・拡張 IF SCSI カード (PCI バス)
ビデオキャプチャーカード (PCI バス)
- ・モニタ 液晶 1024 × 768 14 インチ以上
- ・ネットワーク 100Mbps 以上

演習用コンピュータ (Macintosh 機)

セット数 (オーサリングルーム : 36 + 教員用 : 3)

- ・ OS MacOS 9
- ・ CPU Power PC G4 350Mhz 以上
- ・ メモリ 512MB 以上
- ・ HDD 10GB 以上
- ・ FDD 1.44MB (外付)
- ・ MOD 640MB 以上 (内蔵)
- ・ DVD-ROM (内蔵)
- ・ スピーカ (外付)
- ・ CCDカメラ (外付)
- ・ 拡張 IF SCSI カード (PCI バス)
- ・ モニタ CRT1024 × 768 17 インチ以上
- ・ ネットワーク 100Mbps 以上

導入経緯

平成 11 年 3 月 9 日 演習室の新設を決定

平成 11 年 演習室導入機器の決定

平成 11 年 演習室導入ソフトウェアの決定

LL システムの導入決定

音響システムに 5.1ch サラウンドシステムを導入決定

平成 12 年

MIDI 音源・キーボードの導入決定

音楽関連ソフトウェアの導入決定

ペンタブレット導入決定

3 DCG・動画編集ソフトウェア導入決定

○デザインルームの増設

2001年9月には、Macintoshを利用した多数の講義に合わせて、それに対応できるMacintosh 36台からなる演習室を増設した。ここでは、メディアラボの演習室の増設における経緯と具体的なシステム構成について述べる。

[目的]

- ・演習室の利用者増加への対応
- ・映像・音声システムの改良

[方針]

- ・利用者数が増加しているオーサリングルームの補助として同機能を持つものとする
- ・各演習室の定員は、制作授業で教員が学生に対応しやすい50名以下とする
- ・映像システムは既存の電通大方式を踏襲したものとする
- ・演習室の一斉授業に対応するため各演習室の送出映像や音声を、メディアラボ内のその他の演習室でも送出できるものとする
- ・デザインならびに映像業界において標準となっているApple Macintoshの導入を行う
- ・Windows環境もMacintoshで擬似的に利用できるようにする
- ・各演習室間でお互いに映像・音声を参照した場合に発生する映像・音声の乱れが出ないように映像・音声システムの改良を行う
- ・ファイルサーバーは、オーサリングルームと共用し演習室間で共有できるものとする

教育支援システム

教育支援システムは、情報処理教育センターで実績のある「電通大方式」を採用する形で以下のように設計した。

モニタリングシステム（電通大方式）

- ・管理ソフトウェアによる教員側からの学生機の簡易的なモニタリング
- ・教員側からの提示デバイスとしてディスプレイを学生に2台に1台の割合で設置
- ・提示モニタには、教員用コンピュータの画面や書画カメラ、VHS、電子白版、DVD、DVなどの任意画面を送出できる
- ・学生のキーボード操作やマウス操作に関して教員がロックできる
- ・教員画面もしくは、学生画面の任意の画面に直接強調や指示ができる
- ・学生の画面の中に座席番号を表示させる
- ・各演習室間で映像・音声を乱れなく共有できる（双方向モード）

演習用コンピュータ (Macintosh 機)

セット数 (オーサリングルーム : 36 + 教員用 : 3)

- ・ OS MacOS 9
- ・ CPU Power PC G4 733Mhz 以上
- ・ メモリ 512MB 以上
- ・ HDD 60GB 以上
- ・ FDD 1.44MB (外付)
- ・ MOD 640MB 以上 (内蔵)
- ・ DVD-R (内蔵)
- ・ スピーカ (外付)
- ・ CCD カメラ (外付)
- ・ モニタ 液晶 1024 × 768 17 インチ以上
- ・ ネットワーク 100Mbps 以上

プリンタ関連

(オーサリングルーム、クリエイションルーム、コミュニケーションルーム各室 1 台)

- ・ モノクロレーザープリンタ
- ・ カラーレーザープリンタ
- ・ スキャナ

導入経緯

平成 12 年

演習室の増設を決定

モニタリングシステムの双方向モード導入決定

演習室導入機器の決定

演習室導入ソフトウェアの決定

MIDI 音源・キーボードの導入機器を一部変更

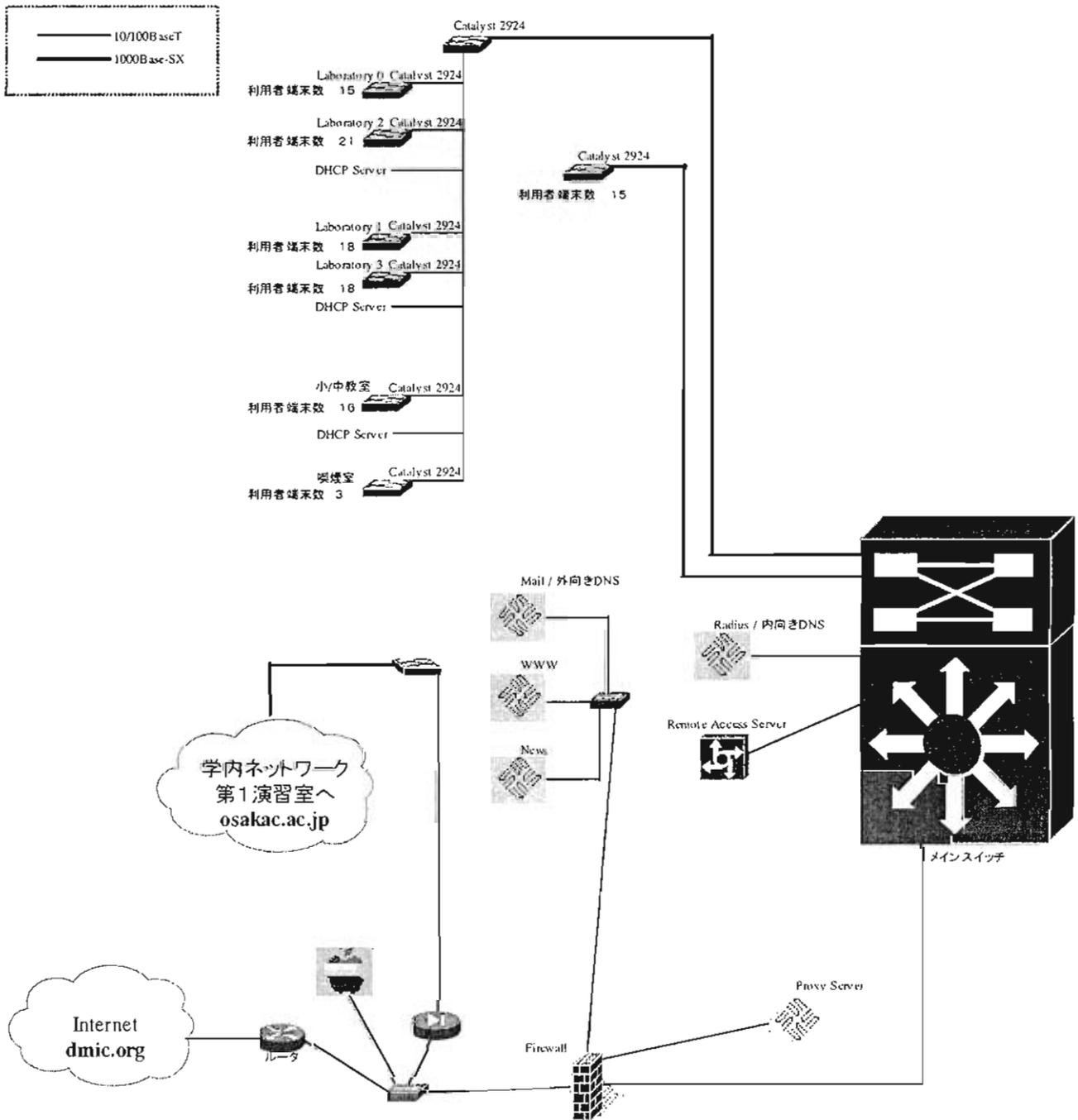
音楽関連ソフトウェアの導入決定

ペンタブレット導入決定

3 DCG・動画編集ソフトウェア導入決定

○メディアネットワーク

メディア情報文化学科棟である6号館は、メディア情報文化学科のカリキュラムにおいてインターネット資源を活用する目的から、既存の学内ネットワークとは別に、独自のネットワーク（メディアネットワーク）の構築を行った。それはメディア情報文化学科が、インターネットを1つのメディアとして扱い、既存学科のインターネット利用形態とは異質なものであることより、決定されたものである。ネットワーク構成は以下のようになっている。なお、メディアネットワークシステム運用・利用規程、メディアネットワークシステム利用に関する情報倫理規程について巻末に記載した。

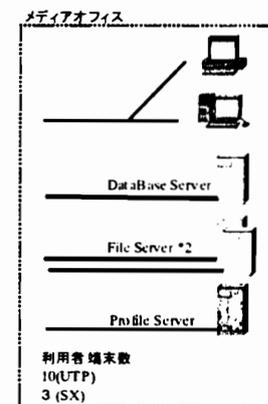
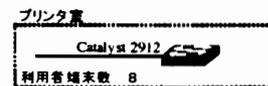
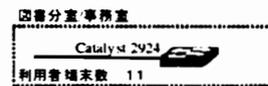
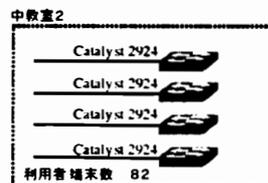


また、外部ネットワークであるインターネットへの接続については、商用プロバイダである Panasonic hi-ho と契約を行った。また、インターネット上で次々と更新されていくメディア関連サービスの対応とセキュリティ強化という問題を解決するために、ネットワーク維持管理は、専門的知識を有する外部業者に委託する形式をとった。

2001年9月より増設



- DHCP Server



○メディアラボシステム構成（オーサリングルーム）

教員用システム

	製品名	数量
コンピュータ	Apple Power Mac G4 CPU : Power PC G4 350Mhz メモリ : 576MB HDD : 10GB+30GB (計 40GB) FDD : 3.5inch 4 1/2" (720KB/1.2MB/1.44MB/120MB) (外付) ※Mac では 1.2MB は使用不可 MOD : 3.5inch 1.3GB (内蔵) DVD-ROM : (内蔵) スピーカ : (外付) 拡張カード : SCSI カード (PCI バス) Apple Studio Display 17CRT HUB : USB-HUB (外付) CCD カメラ (外付) 音源 : Roland SC-D70 (外付) マイク : マイクロフォンキット タブレット : FAVO USB キーボード : Roland PC160A ヘッドホン : Roland RH-50	3
提示装置	書画カメラ(Nikon HI-300ES) 電子式ホワイトボード(SORD SoftBoard) フリーハンド描画装置(Boeckeler Pointmaker) DV/S-VHS プレイヤー(SONY WV-DR9) DVD/CD/LD プレイヤー(Pioneer DVL-919) CCD カメラ(SONY CCD-PC1) カセットデッキ(TASCAM 202MK3) DAT デッキ(TASCAM DA20-MK2) MD デッキ(TASCAM MD-301MK2) CS チューナー(HITACH CS-SP80) ノートパソコン接続用ケーブル	1
モニタリングシステム	制御用タッチパネル 送出確認モニタ Network Assistant 用マシン(教員用コンピュータと兼用)	1

学生用システム

	製品名	数量
コンピュータ	Apple Power Mac G4 CPU : Power PC G4 350Mhz メモリ : 576MB HDD : 10GB+30GB (計 40GB) FDD : 3.5inch 4モード (720KB/1.2MB/1.44MB/120MB) (外付) ※Mac では 1.2MB は使用不可 MOD : 3.5inch 1.3GB (内蔵) DVD-ROM : (内蔵) スピーカ : (外付) 拡張カード : SCSI カード (PCI バス) Apple Studio Display 17CRT HUB : USB-HUB (外付) CCD カメラ (外付) 音源 : Roland SC-D70 (外付) マイク : マイクロフォンキット タブレット : FAVO USB キーボード : Roland PC160A ヘッドホン : Roland RH-50	36
提示用モニタ	MITSUBISHI VISEO (2席に1台)	18

共通システム

	製品名	数量
プリンタ	モノクロレーザープリンタ EPSON LP-9600S	1
	カラーレーザープリンタ EPSON LP-8200C	1
スキャナ	イメージスキャナー-EPSON ES6000H	1

○メディアラボシステム構成（デザインルーム）

教員用システム		製品名	数量
コンピュータ	Apple Power Mac G4 CPU : Power PC G4 733Mhz メモリ : 1.12GB HDD : 60GB FDD : 3.5inch 4モード (720KB/1.2MB/1.44MB/120MB) (外付) ※Mac では 1.2MB は使用不可 MOD : 3.5inch 1.3GB (内蔵) DVD-ROM : (内蔵) スピーカ : (外付) Apple Studio Display 17inchTFT HUB : USB-HUB (外付) CCD カメラ (外付) 音源 : Roland SC-D70 (外付) マイク : USB マイク タブレット : FAVO USB キーボード YAMAHA CBX-K1B ヘッドホン : Roland RH-50	3	
提示装置	書画カメラ(Nikon HI-500E) 電子式ホワイトボード(KOKUYO mimio) フリーハンド描画装置(Boeckeler Pointmaker) DV/S-VHS プレイヤー(SONY WV-DR9) DVD/CD/LD プレイヤー(Pioneer DVL-919) CCD カメラ(SONY CCD-Z1) カセットデッキ(TASCAM 202MK3) DAT デッキ(TASCAM DA20-MK2) MD デッキ(TASCAM MD-301MK2) CS チューナー(SONY DST-SP1) ノートパソコン接続用ケーブル	1	
モニタリングシステム	制御用タッチパネル 送出確認モニタ Network Assistant 用マシン(教員用コンピュータと兼用)	1	

学生用システム

	製品名	数量
コンピュータ	Apple Power Mac G4 CPU : Power PC G4 733Mhz メモリ : 1.12GB HDD : 60GB FDD : 3.5inch 4モード (720KB/1.2MB/1.44MB/120MB) (外付) ※Mac では 1.2MB は使用不可 MOD : 3.5inch 1.3GB (内蔵) DVD-ROM : (内蔵) スピーカ : (外付) Apple Studio Display 17inchTFT HUB : USB-HUB (外付) CCDカメラ (外付) 音源 : Roland SC-D70 (外付) マイク : USB マイク タブレット : FAVO USB キーボード YAMAHA CBX-K1B ヘッドホン : Roland RH-50	36
提示用モニタ	SONY SDM-N50TV (2席に1台)	18

共通システム

	製品名	数量
プリンタ	モノクロレーザープリンタ EPSON LP-9600S	1
	カラーレーザープリンタ EPSON LP-8300C	1
スキャナ	イメージスキャナーEPSON ES6000H	1

○メディアラボシステム構成（クリエーションルーム）

教員用システム

	製品名	数量
コンピュータ	日立 FLORA-370 CPU : PentiumIII 600Mhz メモリ : 256MB HDD : 10.2GB (WinNT 3.5GB/Turbo Linux 2.7GB /BeOS 3.5GB) FDD : 3.5inch 3モード (720KB/1.2MB/1.44MB) (内蔵) MOD : 3.5inch 1.3GB (内蔵) CD-ROM : (内蔵) スピーカ : (外付) CCD カメラ : (外付) 拡張カード : SCSI カード (PCI バス) ビデオキャプチャーカード (PCI バス) 液晶 14TFT モニタ	3
提示装置	書画カメラ(Nikon HI-300ES) 電子式ホワイトボード(SORD SoftBoard) フリーハンド描画装置(Boeckeler Pointmaker) DV/S-VHS プレイヤー(SONY WV-DR9) DVD/CD/LD プレイヤー(Pioneer DVL-919) CCD カメラ(SONY CCD-PC1) MD デッキ(TASCAM MD-301MK2) CS チューナー(HITACH CS-SP80) ノートパソコン接続用ケーブル	1
モニタリングシステム	制御用タッチパネル 送出確認モニタ Campus EPer 用マシン(教員用コンピュータと兼用)	1

学生用システム

	製品名	数量
コンピュータ	日立 FLORA-370 CPU : PentiumIII 600Mhz メモリ : 256MB HDD : 10.2GB (WinNT 3.5GB/Turbo Linux 2.7GB /BeOS 3.5GB) FDD : 3.5inch 3モード (720KB/1.2MB/1.44MB) (内蔵) MOD : 3.5inch 1.3GB (内蔵) CD-ROM : (内蔵) スピーカ : (外付) CCD カメラ : (外付) 拡張カード : SCSI カード (PCI バス) ビデオキャプチャーカード (PCI バス) 液晶 14TFT モニタ	36
提示用モニタ	MITSUBISHI VISEO (2席に1台)	18

共通システム

	製品名	数量
プリンタ	モノクロレーザープリンタ EPSON LP-9600S	1
	カラーレーザープリンタ EPSON LP-8200C	1
スキャナ	イメージスキャナーEPSON ES6000H	1

学生用システム

	製品名	数量
コンピュータ	日立 FLORA-370 CPU : PentiumIII 600Mhz メモリ : 256MB HDD : 10.2GB (WinNT 3.5GB/Turbo Linux 2.7GB /BeOS 3.5GB) FDD : 3.5inch 3モード (720KB/1.2MB/1.44MB) (内蔵) MOD : 3.5inch 1.3GB (内蔵) CD-ROM : (内蔵) スピーカ : (外付) CCD カメラ : (外付) 拡張カード : SCSI カード (PCI バス) ビデオキャプチャーカード (PCI バス) 液晶 14TFT モニタ	50
提示用モニタ	MITSUBISHI VISEO (2席に1台)	25

共通システム

	製品名	数量
プリンタ	モノクロレーザープリンタ EPSON LP-9600S	1
	カラーレーザープリンタ EPSON LP-8200C	1
スキャナ	イメージスキャナーEPSON ES6000H	1

○メディアラボシステム構成 (サーバ)

サーバ	機種
プロファイルサーバ	Gateway ALR7300 BTO モデル
ファイルサーバ	COMPAQ AlphaServer DS20E
	Apple Macintosh G4
データベースサーバ	富士通 GP7000S モデル 45
ドメインネームサーバ	日立 FLORA370

○ソフトウェア構成

6-108教室(オーサリングルーム)、6-205教室(デザインルーム)導入ソフト一覧(Macintosh G4 各室36台)

用途	ライセンス	ソフト名	Version	6-108	Version	6-205
アートツール	フリー	Machina	1.0	36	1.0	36
アートツール	フリー	MondorianMaker	1.0.2	36	1.0.2	36
3D	商用	Shade	debut r4	36	debut r5	36
CG	商用	Adobe Illustrator	9.0J	36	9.0J	36
CG	商用	Adobe Photoshop	5.5	36	6.0	36
CG	商用	Art Dabblers	2.1	6	2.1	6
CG	商用	discoverForm	1.3	36	1.3	36
CG	商用	Free Hand	9J	4	9J	4
CG	商用	STUDIO ARTIST	1.5	20	1.5	20
CG	フリー	Adraw	1.4	36	1.4	36
CG	フリー	GifBuilder	0.5	36	0.5	36
CG	フリー	MandelMovie	2.0	36	2.0	36
CG	フリー	Photonick	1.8.2(PPC)	36	1.8.2(PPC)	36
CG	フリー	PixelCat	1.6.8.1	36	1.6.8.1	36
CG	フリー	RandomPaint	2.1J	36	2.1J	36
CG	フリー	sbart	2.4Jb2-ppc	36	2.4Jb2-ppc	36
CG	フリー	Teddy+Java		36		36
DTP	商用	Adobe PageMaker	6.5J	36		
アイコン作成		Buttons	1.2	36	1.2	36
イメージDB	フリー	MediaJuicer	0.4.7	36	0.4.7	36
ウイルス対策	商用	Norton AntiVirus	6.0.1	36	6.0.1	36
エディタ	バンドル	SimpleText	J1-1.4	36	J1-1.4	36
エディタ	フリー	iText	2.0.1	36	2.0.1	36
エディタ	フリー	Jedit(PPC)	1.08b4	36	1.08b4	36
エミュレータ	商用	Virtual PC	3.0	36	4.0	36
音楽イメージ	フリー	Rhythmic Circle19		36		36
画像編集	フリー	TWE mac	V2.0.0	36	V2.0.0	36
作曲ツール	商用	CuBase VST	5.0	36	5.0	36
作曲ツール	商用	Micro Logic AV	4.0	36		
カード型DB	バンドル	HyperCard Lite	2.2.1	36	2.2.1	36
画面修飾	フリー	Ascribble	1.0	36	1.0	36
グラフ作成	フリー	Graphing Calculator	1.1	36	1.1	36
言語	フリー	Chipmunk Basic	3.5.6	36	3.5.6	36
言語	フリー	UCB Logo	5.0	36	5.0	36
言語	フリー	XLISP-stat	3-52-16	36	3-52-16	36
数式処理	大学ライセンス	Mathematica	4.0	36	4.0	36
タイピング	商用	もぐらたたきキー		36		36
ディスクツール	フリー	DMCP	14b5	36	14b5	36
ディスクツール	フリー	SCSIProbe	5.1.2	36	5.1.2	36
動画編集	商用	Adobe Premier	6.0	36	6.0	36
動画編集	商用	iMovie2	2.0.1	36	2.0.1	36
ネットワーク	フリー	Fetch	3.0.3	36	3.0.3	36
ネットワーク	フリー	NCSA Telnet	2.7J1	36	2.7J1	36
ネットワーク	フリー	Netscape Communicator	4.7	36	4.7	36
発想支援	商用	マンダラート	2.0J	36		
ビデオキャプチャ	バンドル	HoldsSight	1.0	36	1.0	36
ファイルツール	フリー	Disk Copy	J1-6.3.3	36	J1-6.3.3	36
ファイルツール	フリー	MacLHA	2.22	36	2.22	36
ファイルツール	フリー	StuffIt Expander	5.1	36	5.1	36
フォントツール	フリー	Font List-up!		36		36
ホームページ作成	商用	Adobe Golive	5.0	36	5.0	36
メディアツール	商用	Adobe Acrobat	4.0	36	4.0	36
メディアツール	バンドル	Apple DVD Player	J1-2.2	36	J1-2.2	36
メディアツール	バンドル	AppleCD オーディオプレーヤ	J1-2.3.1	36	J1-2.3.1	36
メディアツール	バンドル	SimpleSound	J1-1.1	36	J1-1.1	36
メディアツール	フリー	Acrobat Reader	4.0	36	4.0	36
メディアツール	フリー	Concha	1.0	36	1.0	36
メディアツール	フリー	Machina	1.0	36	1.0	36
メディアツール	フリー	MacTierra	1.8.7	36	1.8.7	36
メディアツール	商用	QuickTime Pro	5	36	5	36
メディアツール	商用	FLASH	5J	36	5J	36
メディアツール	フリー	Simulations	2.4.0	36	2.4.0	36
ライフゲーム	フリー	Langton's Ant	1.3.1	36	1.3.1	36
リテラシ	商用	Microsoft Office 98		36		36

6-105教室(コミュニケーションルーム)・6-107教室(クリエイションルーム)導入ソフト一覧

用途	ライセンス	ソフト名	Version	導入台数
3D	商用	3D-LOGO	2.2	86
3D	フリー	Alice99		86
3D	フリー	Teddy		86
3D	制限版	Metasequoia LE	R2.0	86
3D	フリー	DoGA-L1	1999.5.1	86
CG	商用	Photoshop LE	5.0	86
CG	フリー	GIMP	1.1.28	86
CAD	商用	AutoCAD LT 2001i アカデミック		86
画像編集	商用	ACID Music	2.0C	36
画像編集	商用	Sound Forge	4.5g	36
ウイルス対策	商用	Virus Scan	4.5.0	86
語学	商用	瞬間翻訳ロボワード	4.0	86
語学	商用	NOVA Poket Trancer	1.02	86
語学	商用	TOEIC Listening 1500		86
語学	商用	TOEIC Reading 1500		86
語学	商用	エンカルタ インタラクティブ英会話		50
語学	商用	The翻訳ベーシック	1.0	86
数式処理	大学ライセンス	Mathematica	4.0.2.0	86
タイピング	フリー	美佳カナ	2.00	122
タイピング	フリー	美佳テキスト	2.00	122
タイピング	フリー	美佳タイプ	2.00	122
ネットワーク	フリー	Netscape Communicator	4.7	122
ネットワーク	フリー	Tera Term Pro	2.3	86
ネットワーク	フリー	WS_FTP	5.06	86
ビデオキャプチャ	バンドルソフト	PhotoIMPACT	4.0	86
ビデオキャプチャ	バンドルソフト	VideoStudio	3.0	86
ファイルツール	フリー	Extlzh & Mklzh	5.02	86
ファイルツール	フリー	FileSplitter	2.5	86
プログラミング	商用	BASIC98	4.1	86
プログラミング	商用	Visual Basic	6.0	86
プログラミング	商用	StudyC	1.08n	86
ホームページ作成	商用	Adobe Golive	5.0	36
メディアツール	フリー	Acrobat Reader	4.0	86
メディアツール	フリー	Ghostscript	6.0	86
メディアツール	フリー	GhostView	2.8	86
メディアツール	フリー	Kit97 Editer	2.3	86
メディアツール	フリー	Quick Time	4.1	86
リテラシ	商用	Office97 for Word98		122

各室の使用OS

部屋	使用OS	台数
6-205教室(デザインルーム)	MacOS 9	36
6-108教室(オーサリングルーム)	MacOS 9	36
6-107教室(クリエイションルーム)	Windows NT4.0 SP6A	36
	BeOS 4.5	36
	TURBO Linux 4.2	36
6-105教室(コミュニケーションルーム)	Windows NT4.0 SP6A	50
	BeOS 4.5	50
	TURBO Linux 4.2	50

※オーサリングルーム・クリエイションルームは、起動時にOSを選択

※2003年にWindows NT4.0からWindows2000に移行

貸出機材

貸出を行っている機材の一覧を示す。

機種	品名	台数
デジタルスチルカメラ	東芝 アレグレット	20
	SONY MVC-FD85	20
DV カメラ	SONY DCR TRV-900	10
	SONY DCR TRV-30	5
	SONY DCR VX-2000	7
三脚	SONY VCT-1170RM	5
	SONY VCT-870RM	12



DCR TRV-30

DCR TRV-900

DCR VX-2000



アレグレット

MVC-FD85

VCT-870RM VCT-1170RM

購入出版物

年間購読した雑誌の一覧を示す。

出版社	書籍名	備考
ASCII	月刊アスキー	
BNN	月刊 MACLIFE	2002年1月まで
ASCII	月刊 マックパワー	2002年2月より
ソフトバンク	DOS/V magazine	
アゴスト	デザイングラフィックス	2003年1月まで
ワークスコーポレーション	月刊 DTP WORLD	
ワークスコーポレーション	CG WORLD	
IDGジャパン	月刊コンピュータグラフィックスワールド	2003年10月まで
インプレス	インターネットマガジン	2003年7月まで
NTT出版	季刊 インターコミュニケーション	
エクスナレッジ	ビデオ倶楽部DELUXE	2003年9月より
リットーミュージック	Sound & Recording	2003年7月より
MDN	web creators	2004年1月より

利用状況

以下に、メディアラボで実施しているカリキュラムの一覧を示した。

学科記号一覧

工学部第1部

E 学科：電子工学科 F 学科：通信工学科 G 学科：電子材料工学科
H 学科：電子機械工学科 J 学科：知能機械工学科（平成14年度より機械工学科）
K 学科：光システム工学科 L 学科：医療福祉工学科（平成13年度より開設）

総合情報学部

P 学科：情報工学科 Q 学科：メディア情報文化学科
W 学科：デジタルゲーム学科

工学部第2部

R 学科：電子工学科 V 学科：知能機械工学科

短期大学部

短大B：電子情報学科

大学院

博士D：博士課程（後期） 修士M：博士課程（前期）

その他

科目履A：科目履修生

○自由開放

メディアラボでは、学生が授業のレポート・作品作成・自習などでメディアラボの資源を利用できるように自由開放を実施している。自由開放時間においては、専門的知識を持つ学生をアルバイトとして雇用し、利用者の質問・トラブルに対応している。カリキュラムの一覧には、自由開放の時間も併せて記入している。

○2000 年度カリキュラム
前期 (4月12日～7月14日)

曜日	月			火			水			木			金		
演習室	オーサリ ング ルーム	クリエー ション ルーム	コミュニ ケーショ ン ルーム												
定員	6-108	6-107	6-105	6-108	6-107	6-105	6-108	6-107	6-105	6-108	6-107	6-105	6-108	6-107	6-105
1 時限	1Qb	1Qb	1Qb			1Q					1Q	1Q		1La	1La
	コンピュータ基礎演習I	コンピュータ基礎演習I	コンピュータ基礎演習I			フレッシュマン・イングリッシュI					インターネットの情報検索I	インターネットの情報検索I		コンピュータ入門I	コンピュータ入門I
	対馬	対馬	対馬			杉森					植野	植野		吉野	吉野
2 時限	1Qa	1Qa	1Qa									1Q		1Lb	1Lb
	コンピュータ基礎演習I	コンピュータ基礎演習I	コンピュータ基礎演習I									フレッシュマン・イングリッシュI		コンピュータ入門I	コンピュータ入門I
	植野	植野	植野									木下		松村	松村
昼休み															
3 時限				1Ga	1Ga		1Ja	1Ja	1Q	1Q	1Q		1Hb	1Hc	
				自由開放	コンピュータ入門I	コンピュータ入門I	自由開放	コンピュータ入門I	コンピュータ入門I	プレゼミ	プレゼミ	プレゼミ	自由開放	コンピュータ入門I	コンピュータ入門I
					山下	富岡		角	西原					西原	森本
4 時限				1Gb	1Gb		1Jb	1Jb					1Hb	1Hc	
				自由開放	コンピュータ入門I	コンピュータ入門I	自由開放	コンピュータ入門I	コンピュータ入門I				自由開放	コンピュータ入門II	コンピュータ入門II
					山下	富岡		角	西原					西原	森本
5 時限	自由開放	自由開放													
6 時限	自由開放	自由開放													
7 時限															

・2000 年 前期自由開放時間 (5月29日～7月14日)

施設名	曜日	時間
オーサリングルーム	月・木	16:50～18:50
クリエーションルーム	火・水・金	12:40～18:50
クリエーションルーム	月～金	16:50～18:50

後期(9月25日～1月15日)

曜日	月			火			水			木			金		
演習室	オーサリング ルーム	クリエーション ルーム	コミュニケーション ルーム	オーサリング ルーム	クリエーション ルーム	コミュニケーション ルーム	オーサリング ルーム	クリエーション ルーム	コミュニケーション ルーム	オーサリング ルーム	クリエーション ルーム	コミュニケーション ルーム	オーサリング ルーム	クリエーション ルーム	コミュニケーション ルーム
定員	36	36	50	36	36	50	36	36	50	36	36	50	36	36	50
1時限	1Qb	1Qb	1Qb			1Q	2Q	2Q	2Q	1Q	1Q	1Q		1Ka	1Ka
	コンピュータ基礎演習II	コンピュータ基礎演習II	コンピュータ基礎演習II			フレッシュマン・イングリッシュII	DTPr演習	DTPr演習	DTPr演習	インターネットの情報検索II	インターネットの情報検索II	インターネットの情報検索II		コンピュータ入門II	コンピュータ入門II
	対馬	対馬	対馬			杉森	西野	西野	西野	植野	植野	植野		有川	吉野
2時限	1Qa	1Qa	1Qa			2Q		2Q	2Q					1Kb	1Kb
	コンピュータ基礎演習II	コンピュータ基礎演習II	コンピュータ基礎演習II			アドバンスド・イングリッシュII		メディア・コミュニケーションIV	メディア・コミュニケーションIV					コンピュータ入門II	コンピュータ入門II
	植野	植野	植野			杉森		シェビ-	シェビ-					有川	吉野
昼休み															
3時限					1Ga	1Ga		1Ja	1Ja	1Q	1Q	1Q		1Hb	1Hb
				自由開放	コンピュータ入門II	コンピュータ入門II	自由開放	コンピュータ入門II	コンピュータ入門II	プレゼミ	プレゼミ	プレゼミ	自由開放	コンピュータ基礎演習I	コンピュータ基礎演習I
					山下	富岡		角	西原					中川	中川
4時限					1Gb	1Gb		1Jb	1Jb					1Hb	1Hb
				自由開放	コンピュータ入門II	コンピュータ入門II	自由開放	コンピュータ入門II	コンピュータ入門II				自由開放	コンピュータ基礎演習II	コンピュータ基礎演習II
					山下	富岡		角	西原					中川	中川
5時限	自由開放	自由開放		自由開放	自由開放		自由開放	自由開放		自由開放	自由開放		自由開放	自由開放	
6時限	自由開放	自由開放		自由開放	自由開放		自由開放	自由開放		自由開放	自由開放		自由開放	自由開放	
7時限															

・2000年度 後期自由開放時間(9月25日～1月15日)

施設名	曜日	時間
オーサリングルーム	月・木	16:50～18:50
	火・水・金	12:40～18:50
クリエーションルーム	月～金	16:50～18:50

・2000年度 後期試験期間中自由開放時間(1月16日～2月2日)

施設名	曜日	時間
オーサリングルーム クリエーションルーム	月～金	12:10 - 18:20

・2000年度 後期試験終了後自由開放時間(2月5日～3月15日)

施設名	曜日	時間
オーサリングルーム クリエーションルーム	月～金	12:00 - 17:00

○2001 年度カリキュラム
前期 (4 月 12 日～7 月 12 日)

曜日	月			火			水			木			金		
	演習室	オーサリングルーム	クリエイションルーム	コミュニケーションルーム	オーサリングルーム	クリエイションルーム	コミュニケーションルーム	オーサリングルーム	クリエイションルーム	コミュニケーションルーム	オーサリングルーム	クリエイションルーム	コミュニケーションルーム	オーサリングルーム	クリエイションルーム
	6-108	6-107	6-105	6-108	6-107	6-105	6-108	6-107	6-105	6-108	6-107	6-105	6-108	6-107	6-105
定員	36	36	50	36	36	50	36	36	50	36	36	50	36	36	50
1 時限	1Qb	1Qb	1Qb			1Q	2Q	2Q	2Q	2Q	1Q	1Q	2Q	1La	1La
	コンピュータ基礎演習I	コンピュータ基礎演習I	コンピュータ基礎演習I			フレッシュマン・イングリッシュI	DTP基礎	DTP基礎	DTP基礎	アドバンス・イングリッシュI	インターネットの情報検索I	インターネットの情報検索I	作曲法基礎	コンピュータ入門I	コンピュータ入門I
	対馬	対馬	対馬			杉森	西野	西野	西野	(神崎)	植野	植野	山路	吉野	吉野
2 時限	1Qa	1Qa	1Qa			2Q		2Q	2Q		1Q		2Q	1Lb	1Lb
	コンピュータ基礎演習I	コンピュータ基礎演習I	コンピュータ基礎演習I	自由開放		アドバンス・イングリッシュI		メディア・コミュニケーションI	メディア・コミュニケーションI	自由開放		フレッシュマン・イングリッシュIII	メディア・コミュニケーションIII	コンピュータ入門I	コンピュータ入門I
	植野	植野	植野			杉森		シェビ	シェビ			木下	杉森	松村	松村
昼休み															
3 時限	2Q	2Q	2Q			1Ga		1Ja	1Ja	1Q	1Q	1Q	2Q	1Hb	1Hc
	デザイン基礎	CAD基礎	CAD基礎	自由開放		コンピュータ入門I	自由開放	コンピュータ入門I	コンピュータ入門I	プレゼミ	プレゼミ	プレゼミ	サウンド・プレゼンテーションI	コンピュータ入門I	コンピュータ入門I
	澤田	西原	西原			山下		角	西原				山路・上原	西原	森本
4 時限	2Q	2Q	2Q			1Gb		1Jb	1Jb	2Q	2Q	2Q	2Q	1Hb	1Hc
	情報検索演習	情報検索演習	情報検索演習	自由開放		コンピュータ入門I	自由開放	コンピュータ入門I	コンピュータ入門I	メディア・プレゼンテーション演習	メディア・プレゼンテーション演習	メディア・プレゼンテーション演習	イメージング・プレゼンテーション	コンピュータ入門II	コンピュータ入門II
	西野	西野	西野			山下		角	西原	加賀	加賀	加賀	上原	西原	森本
5 時限															
	自由開放	自由開放		自由開放	自由開放		自由開放	自由開放		自由開放	自由開放		自由開放	自由開放	
6 時限															
	自由開放	自由開放		自由開放	自由開放		自由開放	自由開放		自由開放	自由開放		自由開放	自由開放	
7 時限															

・2001 年度 前期自由開放時間 (4 月 16 日～7 月 16 日)

施設名	曜日	時間
オーサリングルーム	月・金	16:50～18:50
	火・水	11:10～18:50
	木	16:50～18:50
クリエイションルーム	月～金	16:50～18:50

・2001 年度 前期試験期間中自由開放時間 (7 月 17 日～7 月 31 日)

施設名	曜日	時間
オーサリングルーム クリエイションルーム	月～金	11:30～16:20

後期 (9月25日～1月15日)

曜日	月				火				水				木				金			
	オーサリ ング ルーム	クリエー ション ルーム	コミュニ ケーショ ン ルーム	デザイ ン ルーム																
定員	36	36	50	36	36	36	50	36	36	36	50	36	36	36	50	36	36	36	50	36
1 時限	1Qb	1Qb	1Qb				1Q		2Q	2Q	2Q	2Q	1Q	1Q	1Q	2Q			1La	1La
2 時限	1Qa	1Qa	1Qa				2Q			2Q	2Q								1Lb	1Lb 2Q
昼休み																				
3 時限							1Ga			1Ja	1Ja		2Q	2Q	2Q	2Q	2Q			1Hb
4 時限		1L	1L				1Gb			1Jb	1Jb		2Q	2Q	2Q					1Hb
5 時限																				
6 時限																				
7 時限																				

・2001年度 後期自由開放時間 (9月25日～1月15日)

施設名	曜日	時間
オーサリングルーム	月	15:00～18:50
	火	11:10～15:00、16:50～18:50
	水	11:10～18:50
	木	11:10～13:00、16:50～18:50
	金	11:10～13:00、15:00～18:50
クリエイションルーム	月・水・木・金	16:50～18:50
	火	11:10～18:50

・2001年度 冬期休業期間自由開放時間 (12月25日～12月28日)

施設名	曜日	時間
オーサリングルーム クリエイションルーム	月～金	11:30～18:50

・2001年度 後期授業終了後自由開放時間 (1月16日～3月29日)

施設名	曜日	時間
オーサリングルーム クリエイションルーム	月～金	11:00～15:00

○2002 年度カリキュラム
前期 (4 月 11 日～7 月 16 日)

曜日	月				火				水				木				金			
	オーサリ ング ルーム	クリエー ション ルーム	コミュニ ケーショ ンルーム	デザイン ルーム																
定員	36	36	50	36	36	36	50	36	36	36	50	36	36	36	50	36	36	36	50	36
1 時限	10b	10b	10b				1Q				3Q		2Q	1Q	1Q		3Q	3Q	3Q	3Q
2 時限	10a	10a	10a				2Q		2Q	2Q	2Q	2Q	3Q	2Q	2Q	3Q	2Q	2Q	2Q	
昼休み	自由開放	自由開放	自由開放	自由開放	メンテナ ンス	メンテナ ンス	自由開放	自由開放	自由開放	自由開放	自由開放	自由開放	自由開放	自由開放	自由開放	自由開放	自由開放	自由開放	自由開放	自由開放
3 時限	2Q	2Q	2Q	2Q			3Q	3Q	2Q	2Q			1,2,3Q	1,2,3Q	1,2,3Q	1,2,3Q	2Q	2Q	2Q	2Q
4 時限	2Q	2Q	2Q	2Q	3Q	3Q			3Q	3Q	3Q		2Q	2Q	2Q	2Q	2Q	3Q	3Q	3Q
5 時限	自由開放	自由開放																		
6 時限	自由開放	自由開放																		
7 時限																				

・2002 年度 前期自由開放時間 (4 月 11 日～7 月 16 日)

施設名	曜日	時間
オーサリングルーム	月・水・木・金	12:40～13:30、16:50～19:40
	火	16:50～19:40
クリエイションルーム	月・水・木・金	12:40～13:30、16:50～19:40
	火	16:50～19:40
コミュニケーションルーム	火	12:40～13:30
デザインルーム	月・火	10:30～13:30
	水	10:30～16:50

・2002 年度 前期試験期間中自由開放時間 (7 月 17 日～7 月 30 日)

施設名	曜日	時間
オーサリングルーム	月～金	11:00～19:40
クリエイションルーム		

・2002 年度 夏期休業期間中自由開放時間 (7 月 31 日～8 月 8 日)

施設名	曜日	時間
オーサリングルーム	月～金	11:30～19:40
クリエイションルーム		

・2002 年度 夏期休業期間中自由開放時間 (8 月 19 日～8 月 27 日)

施設名	曜日	時間
オーサリングルーム	月～金	11:30～16:30
クリエイションルーム		

後期 (9月24日～1月14日)

曜日	月				火				水				木				金			
	オーサリ ング ルーム	クリエ ーシ ョン ルーム	コミュニ ケーシ ョン ルーム	デザイ ン ルーム																
定員	36	36	50	36	36	36	50	36	36	36	50	36	36	36	50	36	36	36	50	36
1時限	10b	10b	10b				10				30		20	10	10		20	20	20	20
2時限	10a	10a	10a				20		20	20	20		30				30			30
3時限							30								30		20			20
4時限							30								30		30			30
5時限																				
6時限																				
7時限																				

・2002年度 後期自由開放時間 (9月24日～1月14日)

施設名	曜日	時間
	オーサリングルーム クリエーションルーム	月
火		16:50～19:40
水・木		12:40～15:00、16:50～19:40
金		12:40～13:30、16:50～19:40
コミュニケーションルーム	火	12:40～13:30
デザインルーム	月・火	10:30～13:30
	木	15:00～16:50

・2002年度 冬期休業期間自由開放時間 (12月25日～28日、1月6日)

施設名	曜日	時間
オーサリングルーム クリエーションルーム	月～金	11:00～19:40

・2002年度 後期授業終了後自由開放時間 (1月15日～2月5日)

施設名	曜日	時間
オーサリングルーム クリエーションルーム	月～金	11:00～16:00

○2003 年度カリキュラム
前期 (4月11日～7月16日)

曜日	月				火				水				木				金			
講義室	オーサリ ング ルーム	クリエ ーショ ン ルーム	コミュニ ケーショ ン ルーム	デザイン ルーム	オーサリ ング ルーム	クリエ ーショ ン ルーム	コミュニ ケーショ ン ルーム	デザイン ルーム												
定員	36	36	50	36	36	36	50	36	36	36	50	36	36	36	50	36	36	36	50	36
1 時限	10a	10a	10a						3Q				1Q	1Q	1Q	1Q				
	コンピュータ基礎演習I	コンピュータ基礎演習I	コンピュータ基礎演習I	コンピュータ基礎演習I							メディア英語I		インターネットの構築演習I	インターネットの構築演習I	インターネットの構築演習I	インターネットの構築演習I	排除	排除	排除	排除
2 時限	10a	10a	10a				1Q		2Q	2Q	2Q	2Q	3Q	3,4Q	3,4Q	3,4Q	2Q	2Q		
	コンピュータ基礎演習I	コンピュータ基礎演習I	コンピュータ基礎演習I	自由開放	自由開放	自由開放	「フレッシュマン・イングリッシュ」	自由開放	メディア・コミュニケーションI	メディア・コミュニケーションI	メディア・コミュニケーションI	自由開放	サウンドレゼンテーションIII	作品発表演習I	作品発表演習I	作品発表演習I	メディアコミュニケーションIII	メディアコミュニケーションIII		自由開放
3 時限	自由開放	自由開放			自由開放	自由開放														
	2Q	2Q			3Q	3Q	3Q	3Q					1Q	1Q	1Q	1Q	2Q	2Q	2Q	2Q
4 時限													プレゼミ	プレゼミ	プレゼミ	プレゼミ	イメージングセッションI	サウンドレゼンテーションI	サウンドレゼンテーションI	イメージングセッションI
	小川	小川			対馬	対馬	松原	対馬	自由開放	自由開放			プレゼミ	プレゼミ	プレゼミ	プレゼミ	自由開放	自由開放		
5 時限	2Q	2Q	2Q		3Q	3Q			3,4Q	3,4Q	3,4Q		2Q	2Q	2Q		3Q	3Q	3Q	3Q
	情報検索演習I	情報検索演習I	情報検索演習I	自由開放	自由開放	自由開放	自由開放	自由開放	映像音響取材演習(空)	映像音響取材演習(空)	映像音響取材演習(空)	自由開放	メディア・プレゼンテーションI	メディア・プレゼンテーションI	メディア・プレゼンテーションI	自由開放	イメージングセッションI	コンピュータグラフィック	コンピュータグラフィック	イメージングセッションI
6 時限																				
	西野	西野	植本		杉森	杉森			松田、村田、松田、村田、松田、村田				坪倉	坪倉	坪倉		鳥野・倉地	山路	山路	鳥野・倉地
7 時限	自由開放	自由開放			自由開放	自由開放														
	自由開放	自由開放			自由開放	自由開放			自由開放	自由開放			自由開放	自由開放			自由開放	自由開放		

・2003 年度 前期自由開放時間 (4月10日～7月15日)

施設名	曜日	時間
オーサリングルーム	月・木・金	12:40～13:30、16:50～19:40
	火	10:30～13:30、16:50～19:40
クリエイションルーム	水	12:40～19:40
	火	15:10～16:40
コミュニケーションルーム	月・水・金	10:30～12:40
	木	15:10～16:40

・2003 年度 前期試験期間中自由開放時間 (7月24日～7月30日)

施設名	曜日	時間
オーサリングルーム クリエイションルーム	月～金	11:00～19:40

・2003 年度 夏期休業期間中自由開放時間 (7月31日～8月1日)

施設名	曜日	時間
オーサリングルーム クリエイションルーム	月～金	11:00～16:30

・2003 年度 夏期休業期間中自由開放時間 (8月18日～8月29日)

施設名	曜日	時間
オーサリングルーム クリエイションルーム	月～金	11:00～16:30

後期 (9月24日～1月14日)

曜日	月				火				水				木				金			
	オーサリ ング ルーム	クリエ ー ション ルーム	コミュニ ケーショ ンルーム	デザイ ン ルーム	オーサリ ング ルーム	クリエ ー ション ルーム	コミュニ ケーショ ン ルーム	デザイ ン ルーム	オーサリ ング ルーム	クリエ ー ション ルーム	コミュニ ケーショ ン ルーム	デザイ ン ルーム	オーサリ ング ルーム	クリエ ー ション ルーム	コミュニ ケーショ ン ルーム	デザイ ン ルーム	オーサリ ング ルーム	クリエ ー ション ルーム	コミュニ ケーショ ン ルーム	デザイ ン ルーム
	6-108	6-107	6-105	6-205	6-108	6-107	6-105	6-205	6-108	6-107	6-105	6-205	6-108	6-107	6-105	6-205	6-108	6-107	6-105	6-205
定員	36	36	50	36	36	36	50	36	36	36	50	36	36	36	50	36	36	36	50	36
1 時限	1Qa	1Qa	1Qa						2Q	2Q			2Q	1Q	1Q					
	コンピュータ基礎演習I	コンピュータ基礎演習I	コンピュータ基礎演習I	自由開放	自由開放	自由開放				DTP演習	DTP演習		インターネットの情報検索I	インターネットの情報検索I	インターネットの情報検索I		自由開放(挿除)	自由開放(挿除)	挿除	挿除
2 時限	1Qb	1Qb	1Qb				2Q		2Q	2Q			2Q	3Q	3Q	2Q	3Q	3Q4Q	3Q4Q	3Q
	コンピュータ基礎演習II	コンピュータ基礎演習II	コンピュータ基礎演習II	自由開放	自由開放	フレッシュマイングリッシュII			自由開放	メディア・コミュニケーションI	メディア・コミュニケーションI		作曲法基礎	ゲーム・デザイン演習	ゲーム・デザイン演習	作曲法基礎	コマ・シート・マーケティング(開放)	コンピュータグラフィック	コマ・シート・デザイン演習	
昼休み	自由開放	自由開放			自由開放	自由開放			自由開放	自由開放			自由開放	自由開放			自由開放	自由開放		
3 時限					3Q4Q	3Q4Q	3Q4Q	3Q4Q	2Q	3Q	3Q	2Q					2Q	2Q	2Q	2Q
	自由開放	自由開放			エデュテイメント・デザイン演習	エデュテイメント・デザイン演習	メディア英語I	エデュテイメント・デザイン演習	感性情報処理(開放)	メディア・コミュニケーションI	メディア・コミュニケーションI	感性情報処理	自由開放	自由開放			イメージングI	サウンドレコーディングI	サウンドレコーディングI	イメージングI
4 時限			1L				4Q													
	自由開放	自由開放	CAD基礎 西編		自由開放	自由開放	メディア英語II 杉森		自由開放	自由開放			自由開放	自由開放			自由開放	自由開放		
5 時限																				
	自由開放	自由開放			自由開放	自由開放			自由開放	自由開放			自由開放	自由開放			自由開放	自由開放		
6 時限																				
	自由開放	自由開放			自由開放	自由開放			自由開放	自由開放			自由開放	自由開放			自由開放	自由開放		
7 時限																				

・2003年度 後期自由開放時間 (9月23日～1月20日)

施設名	曜日		時間
	月	火・金	12:40～19:40
オーサリングルーム	水(オーサリング)		9:30～13:30、15:10～19:40
	水(オーサリング)		11:10～19:40
クリエーションルーム	水(クリエーション)		12:40～13:30、15:10～19:40
	木		13:30～19:40
デザインルーム	月		9:30～12:40

・2003年度 冬期休業期間自由開放時間 (12月25,26日、1月5,6日)

施設名	曜日	時間
オーサリングルーム クリエーションルーム	月～金	11:00～16:30

・2003年度 後期授業終了後自由開放時間 (1月21日～2月6日)

施設名	曜日	時間
オーサリングルーム クリエーションルーム	月～金	11:00～17:30

○自由開放利用統計

2000-2003 年度 (オーサリングルーム, デザインルーム : Macintosh G4)

年度	施設名・日数	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	計
2000	オーサリング	0	6	412	181	0	33	314	380	329	131	0	0	1786
	日数	0	3	21	10	0	6	21	17	16	14	19	12	139
2001	オーサリング	99	376	426	447	0	29	437	445	327	102	0	0	2688
	日数	10	21	21	22	0	4	23	19	19	18	20	21	198
2002	オーサリング	52	616	582	636	2	56	339	520	504	257	0	0	3564
	デザイン	45	328	358	319	0	12	64	123	121	78	0	0	1448
	計	97	944	940	955	2	68	403	643	625	335	0	0	5012
	日数	7	20	20	23	6	5	20	19	20	22	3	0	165
2003	オーサリング	142	398	342	319	0	53	508	717	543	348	0	0	3370
	デザイン	38	122	201	117	0	1	14	26	13	1	0	0	533
	計	180	520	543	436	0	54	522	743	556	349	0	0	3903
	日数	14	21	20	18	10	5	20	18	18	20	5	0	169

2000 年度 (クリエイションルーム, コミュニケーションルーム : Windows マシン)

	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	計
E学科	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	1	0	3
F学科	0	0	10	12	0	5	10	2	0	0	1	0	40
G学科	0	0	6	6	0	0	17	6	29	7	0	0	71
H学科	0	0	4	0	0	0	36	31	18	3	0	0	92
J学科	0	3	3	0	0	0	0	22	4	6	0	0	38
K学科	0	0	82	3	0	0	6	6	5	0	0	0	102
L学科	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
P学科	0	0	42	22	0	10	30	26	55	44	0	0	229
Q学科	0	0	156	102	0	1	76	168	191	123	43	0	860
修士M	0	3	8	1	0	3	23	28	40	12	0	0	118
博士D	0	0	5	7	0	5	0	12	6	12	4	0	51
計	0	6	316	155	0	24	198	301	348	207	49	0	1604
日数	0	3	21	10	0	6	21	17	16	14	19	12	139

2001 年度 (クリエイションルーム, コミュニケーションルーム : Windows マシン)

	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	計
E学科	0	0	8	4	0	1	1	1	4	0	0	0	19
F学科	0	8	12	5	0	3	13	6	4	0	0	0	51
G学科	4	30	13	0	0	0	12	5	8	1	0	0	73
H学科	6	7	6	4	0	15	228	144	85	5	0	0	500
J学科	0	0	12	0	0	2	5	2	2	2	0	0	25
K学科	0	11	17	6	0	3	15	7	4	0	1	0	64
L学科	0	8	3	4	0	1	99	12	22	7	0	0	156
P学科	0	9	6	6	0	0	6	2	2	3	5	2	41
Q学科	105	334	515	619	0	17	276	390	363	214	32	42	2907
修士M	48	73	26	34	0	5	39	42	28	23	1	1	320
博士D	3	1	4	4	0	0	8	1	1	2	10	0	34
計	166	481	622	686	0	47	702	612	523	257	49	45	4190
日数	10	21	21	22	0	4	23	19	19	18	20	21	198

2002年度（クリエイションルーム，コミュニケーションルーム：Windowsマシン）

	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	計
E学科	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
F学科	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
G学科	0	0	1	7	3	1	4	5	1	3	0	0	25
H学科	3	0	0	0	0	0	0	2	0	1	0	0	6
J学科	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
K学科	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
L学科	0	0	0	2	0	0	43	4	0	0	0	0	49
P学科	0	0	0	18	3	0	0	4	2	4	0	0	31
Q学科	148	361	639	914	120	59	535	629	720	607	27	0	4759
博士D	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
修士M	13	16	25	37	12	4	23	22	24	9	0	0	185
科目履A	5	5	10	4	0	0	5	13	16	11	0	0	69
計	170	382	675	982	138	64	610	680	763	635	27	0	5126
日数	7	20	20	23	6	5	20	19	20	22	3	0	165

2003年度（クリエイションルーム，コミュニケーションルーム：Windowsマシン）

	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	計
E学科	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
F学科	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
G学科	9	35	15	36	2	4	9	24	21	25	4	0	184
H学科	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
J学科	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
K学科	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
L学科	6	15	40	27	34	3	42	79	98	31	0	0	375
P学科	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Q学科	858	2151	2153	1720	152	234	917	1243	1483	1089	120	0	12120
W学科	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2
博士D	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
修士M	21	31	31	19	0	6	25	19	40	8	1	0	201
科目履A	0	1	4	0	0	0	5	7	4	4	0	0	25
計	894	2233	2245	1802	188	247	998	1372	1648	1157	125	0	12909
日数	14	21	20	18	10	5	20	18	18	20	5	0	169

活動報告・施設見学等

2000年度から2003年度に、メディアラボにて開催された講座・講習会の概要を示した。また施設見学に関する概要もあわせて示した。

○ 2000 年度開催講座

開催日	イベント名	主催	対象	参加者
5月10日	LL設備活用セミナー	メディアラボ	教員	3
5月31日	Campus EPerセミナー	メディアラボ	教員	4
6月7日	BeOSセミナー	メディアラボ	教員	4
7月8日	BeOSセミナー	メディアラボ	教員	3
7月30日	オープンキャンパス	大阪電気通信大学	高校生	-
9月17日	オープンキャンパス	大阪電気通信大学	高校生	-
12月9日	オープンキャンパス	大阪電気通信大学	高校生	-
11月22日	BeOSセミナー	メディアラボ	本学学生	50
11月29日	BeOSセミナー	メディアラボ	本学学生	50
12月2日	BeOSプログラミング講習会	メディアラボ	本学学生	20
12月13日	DoGAセミナー	メディアラボ	本学学生	8
1月13日	BeOSシンポジウム	大阪電気通信大学 日本システムディベロップメント	一般	

・ BeOS シンポジウム

2001年1月13日に、マルチメディアに特化したOSであるBeOSのシンポジウムを本学四條畷学舎6号館にて開催した。米国Be社のCOO(chief operating officer)である、サコマン氏をお招きし、講演を通じてデジタルメディアコンテンツ制作環境の未来について展望した。また、メディアラボでは、参加者にBeOSのソフトウェアである、アニメーションソフトのMoho、動画編集ソフトであるPersonalStudioを体験するコーナーを設置した。



○ 2001 年度開催講座

開催日	イベント名	主催	対象	参加者
8月25日	オープンキャンパス	大阪電気通信大学	高校生	-
12月22日	第1回プレエデュケーション	メディア情報文化学科	メディア情報文化学科 入学予定者	
1月12日	Mohoコンテスト2002	情報処理教育センター メディア情報文化学科	一般・本学学生	
1月23～25日	CG検定3級講座	資格学習支援センター	一般・本学学生	
2月5日	ムービー作成講習会	メディアラボ	メディアラボ	
2月9日	第2回プレエデュケーション	メディア情報文化学科	メディア情報文化学科 入学予定者	

・ Moho コンテスト 2002

BeOSやWindows上で動作するアニメーション作成ソフトウェアのMohoを用いて、アニメーションコンテストを開催した。Mohoは、簡単なマウス操作で生き生きとしたアニメーションを作成できる優秀なソフトウェアで、メディア情報文化学科の演習授業であるコンピュータ基礎演習IIにてコンテンツ作成の一つとして使用されている。コンテストにはメディア情報文化学科の1年生が多く参加した。



○ 2002 年度開催講座

開催日	イベント名	主催	対象	参加者
8月5～7日	体験入学	大阪電気通信大学	高校生	
8月24日	オープンキャンパス	大阪電気通信大学	高校生	
5月24日	i-Movie講座	メディアラボ	本学学生	
6月19日	インターネット利用講習会	メディアラボ	本学学生	28
6月20日	インターネット利用講習会	メディアラボ	本学学生	19
6月21日	インターネット利用講習会	メディアラボ	本学学生	
11月21日	i-Movie講座	メディアラボ	本学学生	2
11月29日	Shade講習会	メディアラボ	本学学生	30
12月6日	Shade講習会	メディアラボ	本学学生	27
12月13日	Shade講習会	メディアラボ	本学学生	25

・ Shade 講習会

3DCG ソフトウェアである Shade を用いて、基礎的なソフトウェアの操作方法からアニメーション作成の方法までを、3回構成で講習会を行った。30名近くの本学学生が受講した。

○ 2003 年度開催講座

開催日	イベント名	主催	対象	参加者
5月30日	Photoshop講習会	メディアラボ	本学学生	26
5月31日	外国語教育メディア学会 関西支部春季研究大会	外国語教育メディア学会 関西支部	会員および一般	
6月2日	Photoshop講習会	メディアラボ	本学学生	25
6月6日	Photoshop講習会	メディアラボ	本学学生	28
8月23日	オープンキャンパス	大阪電気通信大学	高校生および保護者	
8月4日	体験入学	大阪電気通信大学	高校生	
8月5日	体験入学	大阪電気通信大学	高校生	
8月6日	体験入学	大阪電気通信大学	高校生	
11月28日	起動からはじめるMacintosh	メディアラボ	本学学生	9
12月18日	Excel講習会	メディアラボ	本学学生	21

・ Photoshop 講習会

代表的な画像編集ソフトである Photoshop を用いて、Photoshop の基本操作から、レイヤーの概念、光学的な画像処理、イラスト作成等を 3 回構成で講習を行った。

○見学（2000年度）

見学日	団体名	人数
5月13日	緑樹会	約40名
5月19日	Sherdan College	3名
5月27日	後援会	
5月29日	湖南大学	数名
6月9日	教職員四條畷6号館見学会	40名
6月12日	樟蔭東女子短期大学	15名
6月20日	教務パソコンソフト研究会	20名
7月10日	高等学校図書館司書研究会および 高等学校家庭科研究会	29名
7月13日	湖南大学	9名
7月27日	大阪経済大学情報科学センター	数名
8月8日	日吉中学体験学習会	31名
8月30日	金光高等学校	約10名
10月5日	茨木西高等学校	22名
1月19日	マレーシア首相	

・マレーシア首相来学

2001年1月19日、マレーシア首相であるマハティール氏が本学を訪問され、四條畷キャンパス6号館を見学された。今回のマハティール首相の来学は、本学の最新の情報技術を駆使した教育環境と支援システムの基盤である、“IT-Education”をキーワードに実現した。マハティール首相は、クリエイションルームにおいて、BeOS上のアニメーション作成ソフトであるMohoを用いた授業を見学され、ネットワークを活用した学生間での協調作業に非常に関心を持たれていた。



○見学 (2001 年度)

見学日	団体名	人数
4月26日	滋賀県野洲高等学校	
5月19日	緑樹会	
6月20日	県立北大津高等学校	
8月3日	日中図学教育研究国際会議	約55名
11月21日	大阪府立高等学校	
12月10日	富山県私立高岡第一高等学校	約35名
2月13日	同志社大学	

○見学 (2002 年度)

見学日	団体名	人数
5月16日	四條畷市忍ヶ丘小学校	89名
5月24日	関西電子情報産業協同組合	
6月15日	大阪電気通信大学高等学校	約450名
6月19日	大阪府立成城工業高等学校	約70名
6月29日	友電会・緑樹会	約260名
7月15日	府立池島高等学校	7名
9月4日	メディア情報文化学科関連企業	12名
9月11日	鳥取県立由良高等学校	約25名
9月20日	見学	3名
11月11日	東放学園	2名
11月11日	文部科学省	2名
11月21日	大阪府立野崎高等学校	約35名
12月7日	初町子供会	約50名
12月25日	四條畷市長	6名
1月11日	四條畷市教育長・青年会議所役員	7名
3月4日	四條畷市役所	数名
3月25日	高校教諭対象大学見学会	約35名
3月26日	寝屋川市役所・都市整備公団	25名
3月27日	進学塾 京大進研	35名

○見学 (2003 年度)

見学日	団体名	人数
4月18日	オーストラリア訪問団	2名
5月24日	忍ヶ丘小学校	88名
6月21日	大阪電気通信大学高等学校(保護者)	約200名
6月24日	兵庫県立兵庫工業高校	約50名
6月27日	兵庫県企画文化部	2名
7月23日	大阪電気通信大学高等学校(学生)	約50名
7月30日	寝屋川市会議員	約9名
9月3日	大阪市立此花総合高等学校	約15名
10月6日	鳥取県立由良育英高等学校	約33名
10月17日	近畿大学付属新宮高等学校	約5名
10月23日	大阪府立野崎高等学校	約35名
1月14日	四條畷市会議員	約10名
2月6日	三菱電機関西支社	3名
2月12日	サウディ・アラビア王国視察団	3名
3月24日	高校教諭対象大学見学会	約35名

メディアネットワーク運用規定

メディアラボが運用を行っている、四條畷学舎6号館ネットワーク（メディアネットワーク）の運用規定を示す。

メディアネットワークシステム運用・利用規程

（目的）

第1条 メディアネットワークシステム（以下システムという）の管理および運用は、この規程の定めるところによる。

（定義）

第2条 この規程に定めるシステムとは、以下の情報通信にかかわる装置・設備および関連事項をいう。

- (1) メディアネットワークとして敷設された本学四條畷学舎6号館を中心とする通信回線および建屋間を接続する通信回線及びその接続装置
- (2) 建屋内の配線および接続関連機器、各室の情報コンセント
- (3) 上記回線上で稼働するサーバーシステム
- (4) 本回線運用上必要なアドレスなどのネットワーク関連事項

（組織および運用管理責任者）

第3条 システムの運営に関する重要事項を審議するために、メディアネットワーク管理委員会をおく。

- 2 システムの管理責任者は、メディアネットワーク管理委員会で選出する。
- 3 システムの実務的な運用を行うために、メディアネットワーク管理委員会の下にメディアネットワーク運営委員会をおく。
- 4 システムの運営責任者は、メディアネットワーク運営委員会で選出する。
- 5 緊急を要す対応等を行なうため、メディアネットワーク運営委員会の下にメディアネットワーク運営委員会の下にメディアネットワーク運営管理者をおく。

（管理範囲）

第4条 システムの管理範囲は以下の通りとする。

- (1) メディアネットワークとして敷設された本学構内間および建屋間を接続する通信回線及びその接続装置
 - (2) メディアネットワークに接続された外部機関との接続に関わる通信回線およびその関連機器
 - (3) 建屋内の配線および接続関連機器、各室の情報コンセント
-
- 2 学部・学科・研究室などで独自に運営するサブネットワークは、各運営組織の管理とする。
 - 3 情報コンセント以降の、配線や機器は、各利用者の管理とする。

(利用者)

第5条 メディアネットワークを利用できるものは、以下の通りとする。

- (1) 本学教職員
- (2) 本学の学生および生徒
- (3) その他メディアネットワーク運営委員会の承認を得たもの。

(免責)

第6条 利用者の不注意等により、利用者が被った損害については、本学は責任を負わない。

(利用者の責務)

第7条 利用者の意図の有無にかかわらず、利用者がメディアネットワークを経由しておこなった行為によって、外部の団体や個人に与えた損害・不利益は利用者本人がその責を負わなければならない。

(罰則)

第8条 以下の事項に該当する場合、メディアネットワーク運営委員会は、利用者に改善を求めるとともに、事由によっては、自体が改善するまでの間、接続機器の切り離し、利用資格の取り消しまたは使用停止等の措置をとることができる。

尚、緊急を要す場合には、メディアネットワーク管理者がそれを代行することができる。

- (1) 利用者がメディアネットワークの利用に関わる諸規定に反する場合
- (2) 本学または外部のネットワークシステムに重大な損害または不利益を与えた場合
- (3) ネットワークの円滑な運用を妨げる行為の合った場合
- (4) その他、メディアネットワーク運用管理委員会が必要と認めた場合

- 2 機器の切り離し、利用資格の停止、使用停止等の措置をおこなった場合、メディアネットワーク運営管理者は、速やかにメディアネットワーク運営委員会の承認を受けなければならない。

(細則)

第9条 メディアネットワークの管理、運営などに必要な事項は、メディアネットワーク運営委員会の承認を得て、別に定める。

(規程の改廃)

第10条 この規程の改廃は、メディアネットワーク運営委員会の議を経なければならない。

平成12年9月19日 制定

メディアネットワークシステム利用に関する情報倫理規程

1. 情報倫理規程の趣旨・目的等

本規程は、本学メディアネットワークシステムの円滑な利用を促進するために設ける。この規定は、ネットワークシステム利用における情報倫理の基準を定め、利用者が良識的行動規範を持って臨めるようにするとともに、基準違反行為に対する措置並びに罰則及びその適用手続きを明らかにすることを目的とするものである。

対象者は、本学の教員（非常勤教員、名誉教授等を含む）、職員（臨時雇い、アルバイト等を含む）及び学生（聴講生、交換留学生等を含む）であり。本学メディアネットワークシステムの利用が本学の敷地内でなされたと否とを問わず適用される。

なお、学外者（卒業生等を含む）については、たとえば、本規程の遵守を旨とする同意を得るなどして、実施に疎漏がないようにする。

2. 用語の定義

本規程において使用する用語は、次の通り理解するものとする。

- (1) ここで言う「情報倫理」とは、本学メディアネットワークシステム及びインターネットを含む情報ネットワークシステム利用上の行為基準であって、その遵守が利用者の健全な社会規範意識によるもの並びに法令または本学学則によってその遵守が義務づけられているものを意味する。
- (2) 「法律上の義務」とは、日本国の法律、規則、制令または条例によって規定された義務並びに本規定の適用対象者に対して適用のある契約上の義務（約款による場合を含む）及び慣習法上のすべての義務を意味する。
- (3) 「罰則」は、本学学則に基づく除籍処分、停学処分、注意処分その他の処分、本学就業規則に基く懲戒処分、本規程に定める措置を含む。
- (4) 「違反行為」とは、情報倫理に反する行為を意味する。
- (5) 「ネットワーク・サービス」とは、プログラムの使用、データの入力、挿入、削除、出力その他の使用、電子メール・システムの使用、ハードディスクの使用、通信設備の使用、プリント等の出力を含め本学情報ネットワーク・システムに含まれる情報資源の全て、あるいは、利用者の段階の応じた一部の提供を意味する。

3. システム利用上の遵守事項

- (1) 利用者は、本学の建学精神に則り、品位を保ち、社会の一員としての自覚に基づいて利用しなければならない。
- (2) 本学メディアネットワークシステム（以下「システム」という）を利用するためには、別に定めるシステム利用細則に基き、利用資格の取得を申請し、所定の情報倫理講習を受講した上、利用資格及びアカウントを取得しなければならない。
- (3) システムの利用に際しては、システム管理者の指示に従わなければならない。

- (4) システムの利用は、本学が定めるアクセス時間内に限られる。管理者は、停電、システムの保守・点検、システムの更新作業の実施、入試事務等に伴うシステムの閉鎖その他の合理的な理由があるときを除き、原則として、利用者が必要とするアクセス時間を付与し、通常のネットワーク・サービスを提供しなければならない。ただし、教育・研究のために公衆回線を利用した学外からのアクセスについては原則として無制限とする。また、授業利用にあたっては、自学自習のための情報コンセントへの接続も含めて、施設利用規程の範囲内とする。
- (5) 本学の情報機器又は個人が所有する情報機器をシステムに接続する場合は、大学側の指示を遵守しなければならない。
- (6) 技術上のトラブル、利用上のトラブル、その他何らかのトラブルを発見した利用者は、そのトラブルの発生原因が利用者にあると否とを問わず、担当教員またはシステムの管理組織に対し、直ちにその事実を申告しなければならない。
- (7) システムの利用を終了する時は、当該利用者は、サーバ内のすべての個人ファイルの削除、メーリングリストからの退会を含め現状回復の義務を負う。

4. 最低限守るべきルール

(他人に迷惑をかけないため、共有するシステムの安全を守るための責任)

- (1) 利用者は、利用資格を取得した後はすべての利用行為に関して全責任を負う。
- (2) 他の利用者と利用資格を共有してはならない。ただし、特に必要があってグループ ID の申請をしようとするときは、別に定めるところに従う。
[例] 自分の宿題を代理提出してもらうため、友人にパスワードを教えた。
- (3) システムのリソース（計算時間、ハードディスク使用量、通信時間）を大量に消費し続けることにより、他の利用者の利用を妨害してはならない。
[例] アルバイト先で頼まれた大きな音声ファイルをサーバに長期保存し、他人のディスク領域を圧迫した。
- (4) コンピュータ・ウィルス等、システムの混乱の原因となる有害プログラムまたはデータを本学システム内に持ち込んではいない。
[例] 教室のパーソナルコンピュータで Web サイトからゲームソフトウェアを入手し、実行してみたらウィルスが含まれていて学内に蔓延してしまった。
- (5) 学内向けの情報をみだりに学外に持ち出さない。
[例] ダイヤルアップ利用の電話番号を学外の Web 掲示板に書いたら、あちらこちらから電話がかかり、本来の使用に支障が生じた。
- (6) 設備または、サービスを営利目的に使用してはならない。
[例] アルバイト先の宣伝ページを学校の Web サーバの自分のページ内に置いた。

(社会通念，公序良俗に反しない)

(7) 第三者の著作物であるファイルやデータの引用・参照をするときは、「著作権法」の規定及び公正な慣行に従わなければならない。

[例] レポートを作成するときに，他人が作成したWeb ページにある文章や図をそのまま使い，出典も明記しなかった。

(8) 発信された電子メールは，その発信者がすべての責任を負う。

[例] 悪口を書いた電子メールを友人に出そうとしたら，間違っって宛名を先生にして送信してしまった。

(9) 他の利用者の電子メールを許可なく読み，削除，複製，変造又は公開してはならない。

[例] 同級生のプライベートな電子メールのファイルが，たまたま誰にでも読める状態であったため，掲示板に貼り付けてからかった。

(10) いやがらせや公序良俗に反する内容の電子メール，脅迫的な電子メール，不確かな情報を内容とする電子メールを発信してはならない。

[例] 知人から受け取った警察発という噂の当たり屋グループの車のリストをメーリングリストに流した。

(11) 求められていないメール，営利を目的とするメッセージや有害情報等，迷惑となる電子メールを発信してはならない。

[例] マルチ商法や，いわゆるネットワークビジネスへの勧誘のメールを友人知人に送信した。

(12) Web ページを悪用して社会通念に反する情報を流してはならない。

[例] Web ページに自殺のための薬物の利用方法を詳しく紹介した。

(13) リモートシステムへの権限外のアクセスを試みるために本学システムを利用してはならない。

[例] 教室等の情報コンセントにノートパソコンを接続して，企業web サーバの弱点を探るプログラムを実行した。

(自衛のための自己責任)

(14) 機密を要するメッセージを送信するときは，デジタル署名その他公に承認された電子認証を用い，テキストを暗号化して送信するように努める。

[例] Web 通信販売書店から購入する際に，クレジットカード番号が暗号化されずに送られていることに気づかず，番号を盗用されて悪用された。

(15) 自己の個人情報を不用意に漏らしてはならない。

[例] 学外のWeb 掲示板での景品付きアンケートに，自宅住所，電話番号，家族構成などを記入したら，弟に料金着払いで高価な英会話教材が送りつけられてきた。

(不正行為をしないこと)

(16) 虚偽または二重の利用資格を申請してはならない。

[例] 全然学校に来ない友人の代理で利用資格を申請し、そのユーザID とパスワードを他大学の友人に教えた。

(17) 事前の同意なしに、他の利用者が保有するファイルまたはデータを削除し、複製し、改変してはならない。

[例] 友人の提出予定のレポートのファイルが読めたので、無断でコピーして提出した。

(18) コンピュータ・システムを毀損し、混乱させ、性能を変更し、故障の原因となるような行為をしてはならない。

[例] 故意に繰り返し呼び出されるプログラムを作成し、システムダウンを招いた。

(19) 電子メールを偽造し、または、その偽造を試みてはならない。

[例] 教務課からと偽り、卒業単位数不足通知を電子メールで送った。

(20) システムおよびユーザのパスワードの解読を試みてはならない。

[例] パスワードを探知するプログラムをシステムのパスワードファイルに対して実行し、解読できたものを他人に漏らした。

(21) システム・ファイルを複製、削除、改変してはならない。

[例] 教室のパーソナルコンピュータの画面レイアウトを勝手に変更し、次に使う人が困るようにいたずらした。

(22) 第三者のソフトウェアなど著作権の対象となっているものを、許可を得ずに複製してはならない。

[例] 大学固有のコンピュータのみ利用権があるソフトウェアを自宅にある個人所有のコンピュータにコピーして使った。

(23) ネットワーク・システム、プログラムまたはデータを破壊または改変してはならない。

[例] むしゃくしゃしていたので、教室のパーソナルコンピュータのファイルを全部消去した。

(24) 正規の手続きによらずにより高いレベルの利用資格を入手しようと試みてはならない。

[例] 管理者が作業している端末付近で通信を傍受し、管理パスワードを盗んだ。

(25) 機密であることが分かっているファイルにアクセスしてはならない。アクセス後に当該ファイルが機密であることが分かったときは、直ちにアクセスを中止しなければならない。

[例] 先生が暗号化を忘れた定期試験の問題を自分のディレクトリに置いたままにしていたので、それを読んで良い成績を取ろうとした。

5. 法律上の義務

ネットワーク・システムの利用に関連する法令は次の通りである。なお、これらに違反する行為は、いずれも犯罪行為であり、処罰される行為である。システムの利用者は、これらの義務を遵守すべきであるものはもちろんのこと、システムの利用に際して、法令に触れる行為をしてはならない。

(不正アクセス, コンピュータ犯罪等)

- (1) コンピュータで使用するファイルを不正に作成してはならない(刑法161条の2)
- (2) コンピュータを破壊したり不正の指令を与えるなどしてコンピュータによる業務を妨害してはならない(刑法234条の2)
- (3) コンピュータに不正の指令を与えるなどしてコンピュータを誤作動させ、不正の利益を得てはならない(刑法246条の2)
- (4) コンピュータで使用するファイルを破壊してはならない(刑法258条, 259条)
- (5) 本学及び他のネットワークにて不正アクセス行為を行ってはならない(不正アクセス禁止法3条)

[例] 1 学外Webサイトからクラック(他人のデータやプログラムを盗んだり, 改ざんや破壊などを行うこと)のためのプログラムをダウンロードし, 不正な通信要求を送信して教室のコンピュータを停止させた。

[例] 2 自分が利用するシステムの管理パスワードを推測し, システムのファイルを書き換えた。

[例] 3 他大学の友人のパスワードを推測して, その大学に侵入し, 友人の電子メールを盗み見た。

※なお, 従来はシステムに侵入するだけでは犯罪とはならなかったが, 不正アクセス禁止法(巻末に条文掲載)により, 平成12年2月13日以降は犯罪となる。

(知的財産権)

- (6) 他人の特許権を侵害してはならない(特許法196条)
- (7) 特許がないのに特許とまぎらわしい表示をしてはならない(特許法198条)
- (8) 他人の商標権を侵害してはならない(商標法78条)
- (9) 登録商標でないのにこれと紛らわしい商標を使用してはならない(商標法80条)
- (10) 他人の著作権, 著作人格権, 出版権, 著作隣接権を侵害してはならない(著作権法119条)
- (11) 著作者でない者の実名または周知の変名を著作者であるとして表示して著作物を頒布してはならない(著作権法121条)
- (12) 商業用レコードを複製し, その複製物を頒布してはならない(著作権法121条の2)
- (13) 他人の商品と誤認するような商品表示をしたり, 国際機関の標章と誤認させるよう

な標章を使用して不正競争をしてはならない（不正競争防止法13条）

※Web ページをデザインしたり，レポート，論文をWeb に掲載する際には，特に(10),(11) に注意し，作成者の掲載許諾を得ること，参照・引用時には出典を明示すること等を徹底する。

※たとえば，音楽CD の音声データ，雑誌等からイメージスキャナで取り込んだ歌手の写真，歌詞の全文掲載等は(10),(12)に抵触する。

(遵守しなければならない最低限の事項)

(14) 他人の名誉を毀損してはならない（刑法230条）

(15) 公然と他人を侮辱してはならない（刑法231条）

[例]Web ページに虚偽に基いた誹謗や中傷記事を繰り返し掲載した。（虚偽でなく事実であっても問題となる場合がある）

(16) 他人の生命，身体，自由，名誉または財産に対して危害を加える旨を告知して脅迫してはならない（刑法222条）

[例]喧嘩した知人に対し，殺害を示唆するメールを執拗に送り続けた。

(17) 虚偽の風説を流布するなどして，他人の信用を毀損し，または，他人の業務を妨害してはならない（刑法233条）

[例]担当教員から単位を得られなかったことに対する腹いせに，その教員からセクシャルハラスメントを受けたと虚偽の内容をWeb ページに掲載した。

(18) 他人のものを盗んではならない（刑法235条）

(19) 他人を欺いて物を交付させたり，財産条の利益を得たりしてはならない（刑法246条）

[例]ネットワークニュースの不用品売買に参加し，代金を受け取ったが品物を送らずに引っ越した。

(20) 未成年者の知慮浅薄または他人の心身耗弱を利用して物を交付させたり，財産上の利益を得たりしてはならない（刑法248条）

[例]ゲームソフトウェアを小学生にねずみ講的に販売した。

(21) 他人を恐喝して物を交付させてはならない（刑法249条）

(22) 自分が占有する他人の物を横領してはならない（刑法252条）

(23) 賭博をしてはならない（刑法185条）

[例]海外のサッカーくじをWeb ページを通じて日本から購入した。

(24) 富くじを発売してはならない（刑法187条）

[例]友人と共同で私設宝くじのWeb ページを開設した。

(25) わいせつな文書，図画その他の物を頒布したり，公然と陳列してはならない（刑法175条）

[例]海外のWeb ページからポルノ画像を自分のコンピュータにダウンロードし，ftp（ファイル転送機能）で友人に販売した。

(26) 営利の目的で，淫行の常習のない女子を勧誘して姦淫させてはならない（刑法182条）

6. 違反行為に対する措置

メディアネットワーク管理委員会（以下「管理組織」という）は、本規程の違反行為をした者（アカウントを盗まれた場合の盗まれたものを含む）に対し、以下の措置を講ずることができる。これらの措置について、管理組織はいつでも解除することができる。また、本規程の7に定める上部組織からの解除決定の通知を受けたときは直ちに解除しなければならない。なお、利用資格取消の措置を解除した時は、新規アカウントを付与するか、取り消したアカウントを復活して利用を再開することとする。

アカウント取消中または停止中の電子メールの消滅、不到達、ファイル等の削除等が発生しても、本学は、その責任を一切負わない。

これらの措置に対する不服申立等がある場合には、措置が講じられてから1週間以内にメディアネットワーク管理委員会に対して文書で異議を申し立てることができる。メディアネットワーク管理委員会は、その通知を受理した場合その不服申立等を調査する為に調査委員会を設置することができる。

- (1) 利用資格の取消
- (2) 利用資格の停止（1年を超えない期間内に限る）
- (3) 利用資格の変更
- (4) 違反行為に使用され、または、違反行為の結果として生じたファイル、データ、プログラム等の削除
- (5) 違反行為に使用され、または、違反行為の結果として生じたファイル、データ、プログラム等への一般的もしくは個別的なアクセス制限
- (6) アカウントの停止・変更
- (7) その他の教育的措置

7. 違反行為に対する措置の適用手続

- (1) 管理組織が措置を講じようとするときは、違反行為の疑いのある利用者から事前に事情を聴取しなければならない。ただし、緊急を要し、事前に聴取することができない場合には、この限りでない。
- (2) また、違反行為に対する措置を講じたときは、24時間以内に、その措置を講じたこと及びその内容を公示しなければならない。
- (3) 違反行為に対する措置が規定の6の措置に当てはまらなないと管理組織が判断した場合、管理組織は該当する上部組織に措置を委ねる事ができる。
- (4) 前項に該当する上部組織は、管理組織からの通知より30日以内に当該学生に対する本学学則に基く処分の要否、または、既に講じられた措置の解除の要否を決定しなければならない。
- (5) 前項に該当する上部組織が措置の解除を決定したときは、管理組織に対しその決定の時から24時間以内に措置解除決定及びその内容を通知しなければならない。
- (6) 管理組織が違反行為に対する措置の解除を講じた場合には、24時間以内にその内容を公示しなければならない。

8. 相談窓口

相談窓口に関しては、別に定めることとする。

平成12年9月19日 制定

※この情報倫理規定は社団法人私立大学情報教育協会発行の「インターネットと情報倫理 1999年版」に記載されている「ネットワークシステム利用上の情報倫理規定モデル」を参考とした。

編集・発行

2004年12月

大阪電気通信大学 情報処理教育センター

〒575-0063 大阪府四條畷市清滝1130-70

TEL 072-876-3317 (代)

FAX 072-876-5406

E-mail ecip-staff@ecip.osakac.ac.jp

URL <http://www.dmic.org/medialab/>

印刷所

サツキ印刷株式会社

