

メディアを巡る大冒険

Take Us Out to the Media Game!

第1章 メディア《つくる》工房

media-tukuru-studio

関 口 久 雄

1. コミュニケーションをするための道具・手段（＝メディア）

私たちの社会生活のさまざまな場面で多義的に用いられる「メディア」とは、端的に言ってしまえば、「コミュニケーション(意思表現)をするための道具・手段」である。

人間は、「声(音)／表情／身振り」といった身体を用いることから始まり、情報(意思)を、より遠くに／より多くの人に／より未来に、送り届けるために、「絵」や「文字」を活用し、人間の能力を拡張するさまざまな「道具」や「機械」を発明／発展⁽¹⁾させてきた。そして、歴史を省みればわかるように、メディアは、単なる技術的存在ではなく、社会との相互作用⁽²⁾によって絶えず変容していく“媒介”なのである。

しかし、一般的に(特に日本において)、メディアとは、テレビ、新聞、雑誌、ラジオ等の報道にかかわる諸機関や映画、音楽、出版等のエンターテインメント業界に代表される特定少数の送り手が、何らかの情報を不特定多数の受け手に向けて“一方向”に伝達する、いわゆる「マスメディア(＝マスコミ)」と同義とみなされがちである⁽³⁾。

ただし、今日、そのような「メディア＝マスメディア」という考え方が変化してきているのは明らかであろう。技術の進歩に伴い、操作性の易化、機器類の低価格化等々によって広く普及した映像機器、携帯電話に代表さ

れるコンピュータをその核としたデジタルなアイテムを活用して情報を記録／編集し、インターネットによって、容易に行き交うようになったからである。しかも、その情報とは、文字、音声、映像等が混在した“マルチ”なものであり、それらを単に受け取るのではなく、世界中の人たちの間で“双方向(interactive)”にやり取りすることが可能となる。⁽⁴⁾

つまり、いわゆる「普通の人たち」がメディアと“能動的”に対峙する機会が増え、メディアの「コミュニケーションをするための道具・手段」という側面がますます重要になってきている。また、メディアが、単なるコミュニケーションの「通路(受け手／送り手)」ではなく、むしろコミュニケーションそのものを成立させる「場(=コミュニティ)」として機能しはじめているのである。⁽⁵⁾

このような「メディア(観)の転換期」に、「メディア(のための／による)教育とは」を、改めて実践的に問うことを試みる。⁽⁶⁾

2. 自らの手を使った“ものづくり”の学びの場 (=メディア)

2004年4月、京都学園大学人間文化学部は、それまでの「文化コミュニケーション学科」の名称変更をおこない、未来の文化を開く「メディア分野」と人類の歴史に学ぶ「歴史文化分野」からなる、これからの高度な情報メディア社会のあらゆる場面で求められる“伝えるチカラ”の育成を目的とする「メディア文化学科」が誕生した。

言いかえれば、これまでの「文化」と「コミュニケーション」の研究および教育に加え、さらに現代の情報社会を象徴する「メディア」について、重点をおき、アナログからデジタルまで、さまざまなメディアについて、単に研究や批評をするだけではなく、“自ら情報を発信できる”人材を育成していく方向へと生まれ変わったのである。

そして、2005年4月、コミュニケーションの手段・道具としての「メデ

「メディア」を、だれもが自由に、さまざまなスタイルで活用できる，“メディア(=コミュニケーションの場)”として開放する「メディア《つくる》工房」が開設された(以下「工房」)⁽⁷⁾。

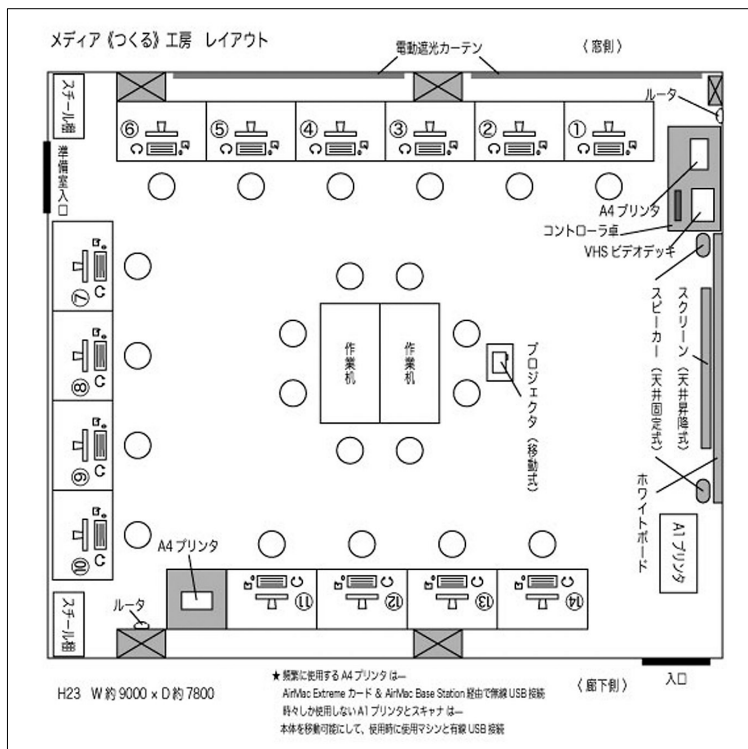
その基本コンセプトは⁽⁸⁾

たとえば――

- だれもが簡単に、メディアとしてのコンピュータを使って、DTV (iMovie), DTM (GarageBand), DTP (AppleWorks)ができる。
- プロレベルの DTV (FinalCut Pro HD+Motion), DTM (LogicPro), DTP (Illustrator+Photoshop+InDesign) もできる。
- T シャツ(アイロンプリント), CD/DVD(ラベルダイレクト), ポスター (A1サイズ)の印刷もできる。
- 「くるみ製本機」「中とじステプラー」を使って、書籍や写真集等も制作可能。
- アナログからデジタルまでさまざまな制作活動, 各種ワークショップ等もおこなえる。
- ビデオカメラ, デジタルカメラ, プロジェクタ, スクリーン, 外付けハードディスクを, 借りられる。

コンピュータやビデオカメラ等のデジタル機器は備えているが、それらは、あくまでもさまざまなメディアの中の1つでしかない。部屋の中央に大型の作業机を置き, 「くるみ製本機」「リング製本機」「中とじステプラー」「缶バッチ制作機」「ホットボンド」「アイロン」「ハンドミシン」「ステプラー」「はさみ」「カッター」「のり／ボンド」「布粘着テープ」「カッティング定規」といったさまざまな道具(=メディア)を常備する。⁽¹⁰⁾

“自ら情報を発信できる”, を一歩進め, “未知のモノをゼロから作り出す”人材を育てることを目指す, 自らの手を使った“ものづくり”の学びの場(=メディア)がオープンしたのである。⁽¹¹⁾



メディア《つくる》工房での作業風景

3. 「メディア表現実習」と「メディアの遊び場ワークショップ」(＝メディア)

工房開設と同時に、工房を活用する1つの授業とワークショップがスタートした。

《メディア表現実習》

アナログからデジタルまでさまざまなメディアを活用し、“手を使って、体を使って、そして頭を使って”，いろいろなものを制作する実習形式の⁽¹²⁾授業。

基本的な授業構成としては――⁽¹³⁾

- ・文字／画像を“平面”に並べる，印刷する，製本をする
→名刺をつくる／Tシャツをつくる／写真集をつくる
- ・静止画／動画を“時間軸”で並べる，音楽を加える，CD/DVDに保存する
→動くフォトアルバムをつくる／ムービーをつくる

たとえば「Tシャツをつくる」では，各自でプリントするデザインを考える→そのデザインをコンピュータ上でかたちにする→専用の転写紙に印刷する→各自で用意したTシャツにアイロンプリントする→工房の壁に展示する。

「ムービーをつくる」では，各自に借出したビデオカメラで学内／学外で自由に撮影をする→コンピュータに取り込み編集する(音楽等を加える)→作品の鑑賞会をする。

《メディアの遊び場ワークショップ》

学外の人たちを対象に，「メディア」についてより広く知ってもらうために，「メディアの遊び場」というワークショップを企画し，⁽¹⁴⁾夏休み期間



メディア表現実習で制作された作品の一部

を中心に、同様の主旨のワークショップ「オープンキャンパス～メディアってなに？@メディア《つくる》工房」「京都学園高校1日体験入学～メディアってなに？」と共に、「動くフォトアルバムをつくる」「ねんどアニメをつくろう」⁽¹⁵⁾「Tシャツ&動くフォトアルバム」等を開催した。

たとえば、年配者向けの「動くフォトアルバムをつくる」等では、事前に参加者が撮影したプリント写真を預かり、スキャナでコンピュータに取り込む(デジカメデータでも可)→ワークショップ当日、好きな曲が入ったCDを1枚持参してもらい、参加者が各自で曲に合わせてそれらの写真を“時間軸”で並べる→“お土産用”映像データの入ったCD-ROMのラベルデザインをしてプリントする→作品の鑑賞会をする。

子どもたち向けの「ねんどアニメをつくろう」では、参加者たちをグループ分けして、グループごとに簡単な“ストーリー”を考える→ストーリーに応じて、ねんどでキャラクターをつくる→各グループごと、デジカメで、それらのキャラクターをコマ撮りする→画像データをコンピュータに取り込み、スタッフが補助をしながら、効果音等を加えて映像編集をして約1分のアニメーションをつくる→作品の鑑賞会をする。⁽¹⁶⁾

そして、メディア表現実習およびメディアの遊び場ワークショップを運営するに際して、主に2つのテーマを設定した。

その1つは、非常に有益な“デジタル”な「道具(=メディア)」であるコンピュータを活用はするが、それはあくまでも「コンピュータを(for computer)」ではなく「コンピュータで(with computer)」のためである。言いかえれば、「コンピュータを(マスターする)」ではなく、「コンピュータで(なにか別のことを成し遂げる)」といった、コンピュータを“脇役”に徹しさせることに主眼を⁽¹⁷⁾おく。

もう1つは、「このようにしなさい」等の指導を極力少なくし「ブリコラージュ(bricolage)=ティンカリング(tinkering)=いじりまわす」という方法論を用いる。つまり、あらかじめ規定されたルールにしたがっていく

わーくすぶ

ねんどアニメをつくろう！



ねんどを自由に動かしながら
写真をとって短いアニメをかんたんに
楽しくつくることができます ☺

開催日時：8/6（土）13～17 時

参加費：1000 円（材料費）

募集：小学生 3 組
（1 組 2～4 人）

場所：京都学園大学
メディア《つくる》工房（朋文館 H23教室）

参加申込：電話・メールにて申込み

申込方法／問い合わせ先
京都学園大学 総務課
TEL:0771-29-2203
FAX:0771-29-2239

E-Mail: soumuka@kyotogakuen.ac.jp

京都学園大学 亀岡市民講座「メディアの遊び場」

ねんどアニメをつくろう！（2005/08/06）募集チラシ



T シャツ&動くフォトアルバム（2005/08/31）制作風景

のではなく(知識を埋め込もうとするのではなく)、いじりまわすことによって経験を重ねながら(試行錯誤を重ねながら)、システムを探索していく(何ができるのかを覚えていく)、学習者自身が、自らを取り巻く環境に働きかけ、自発的に知識を獲得していくものとみなす。教師(運営者)にとって最も重要な役目は、そのような行動を支援する環境を整えるということである。⁽¹⁸⁾

このようにして、メディアの意味(役割)や操作方法等を単に一方的に教えるのではなく、“つくる体験” & “遊び体験”を通して、「コミュニケーション能力(=メディア・リテラシー)」として身につける“場(=メディア)”⁽¹⁹⁾が生まれた。⁽²⁰⁾すなわち新たなメディアを巡る冒険がはじまったのである。

注

- (1) つまり、あらゆるものが「メディア」となる可能性をもつが、たとえば、ネット上の“フリー”な百科辞典の共同プロジェクト「ウィキペディア(Wi-kipedia)」では、「メディア(媒体)」の項目で、以下のような説明がなされている。

「非常に広義に捉える場合には、ある情報が送り手から受け手に届くまでに経由する媒介項全てを指すことになる。それがどの程度広義であるかは、例えばテレビであるニュースキャスターがある事件についてのニュースを読み上げる様子がある視聴者が見ている場面について考えてみるとわかりやすいだろう。ニュース原稿としてキャスターの手に書かれている言葉は、視聴者に届くまでに、少なくとも次のような諸要素に媒介される。

- ・原稿を読むキャスターの視力や判断力
- ・声や表情
- ・空気の振動や光の波長
- ・マイクやテレビカメラのレンズなど撮影機材
- ・編集機材
- ・撮影機材、編集機材を操作する各種スタッフ
- ・ケーブルや無線(通信衛星も含む)の通信
- ・テレビ局の放送用電波
- ・テレビ受像機

また、ここで、ニュース原稿自体がやはりメディアの一種であり、ニュー

ス原稿の書き手、言葉などを媒介として報道の対象である「事件」を伝えているものである、と考えることもできる。また、実際に報道研究やメディア論などではそのような観点からジャーナリストの持つ価値観や言葉について注目することも多く見られる。

いわゆる生放送でない場合には記録、輸送、保管、再生などのプロセスがここに加わることになるが、これらも広義にはメディアの一種だということになる。これは、音楽作品がどのように少数の作り手によって制作され、多数の聴き手に届くか、ということをも想定するとよりわかりやすい」

[<http://ja.wikipedia.org/wiki/>]

- (2) 序章で論じたようにメルプロジェクトは、「歴史と社会を生きる私たちは、これからのメディアと人間の関係を主体的に形作っていく、組み替えていく責任があり、その潜在力をもっている」と「変革」の可能性を強調している。

[<http://mell.jp/symposium/2002/eduNet/mdlit2001/mdlit62.html>]

なお、メディアといえば、マクルーハンの「メディアはメッセージである(The medium is the message.)」が引用されることが多いが、本稿の筆者は、いわゆる「内容(メッセージ)」と「形式(メディア)」の“主従関係”について、どちらも欠いてはならない、その関係は不可分なものである。つまり、個々の内容が決まり次第、それに応じた形式がおのずと決定される。だからといって、どの形式を選択するかに正否や正誤があるわけでない。あくまでも、どのような形式を選ぶかで、その時点で内容は規定される。すなわち、「形式はその内容の“一部”であるとともに“全部”である」、と考える([関口2002, p.174])。この「メディア／メッセージ」の問題については、別稿で改めてきちんと論じる予定である。

- (3) その理由の1つは、ほとんどの人たちは「私は情報を発信する人ではない」と考えているからかもしれない。
- (4) ただし、“一方向”“双方向”については、簡単には論じることはいできない。たとえば、理論的に“双方向”が可能な、いわゆる「ホームページ」については、最近話題の「ブログ」等を除き、多くのネットユーザーはショッピング等の情報を、まるでテレビ等に接するように単に受け取るのみである。逆に、“一方向”を代表する「テレビ」は、“デジタル放送化”等により視聴者が参加可能な番組が増えてきている。また、チャンネル数の増加によって趣味嗜好による視聴者を限定する番組が増え、さらに地元の人たちのための地元の人たちが制作するケーブル局が開局されるなど、視聴者の声をより反映した番組作りがなされはじめている。これらも双方向のひとつの形といえるであろう。
- (5) 前述の、“メディア＝マスメディア観”“インターネットのマスメディア化”にも大いに関係する問題であるが、既存の大手マスコミにがんじがらめ

に牛耳られた日本のメディア社会を変革する、と期待されるインターネットについて、鶴見俊輔は「今の日本人に、インターネットを用いて社会を変えていこうという意気込みがあるかどうか」と疑問を投げかける。その“挑発”に対して、水越伸は「グローバルな情報化のなかで、僕たちはだめなんだとあきらめてしまうのではなく、僕たちはまだデジタル・メディア社会の未来を、自分たちの手で形作っていくことができる、そういうための道筋を見出さなければならない」と新しい「メディア表現」の可能性を模索している（[水越2005, p.6-8]）。

(6) 今回は、次回以降で展開していく予定である、いわゆる「メディア・リテラシー(教育)」を考えるための、土台作りを中心に論じる。

(7) いわゆる「情報教育」をおこなう「コンピュータ教室」として使われていた部屋を、予算等の関係上、既存の設備の使える部分をできるだけ流用し、改装したのである。



改装前(コンピュータ教室)と改装後(メディア《つくる》工房)

(8) 当初は、以下のようなさまざまな可能性を持つ「media-ex-room (仮)」として、開設の準備が進められた。

“ex” means... exactitude... exaggeration... exaltation... examination... excellence... excess... exchange... excitement... exclamation... excrescence... excursion... executant... exemplar... exercise... exhalation... exhaustion... exhibition... exhilaration... exhumation... exigence... existence... exodus... exorbitance... exotica... expansion... expatriation... expectation... expedience... expedition... expense... experience... experiment... expert... explanation... explication... exploitation... exploration... explosion... exposition... exposure... expression... extension... externalization... extolment... extraneousness... extraor-

dinariness... extravagance... extremeness... extremity... extrication...
exuberance... exultation...

- (9) 計14台(学生用12台, 教員用&予備各1台)の「コンピュータ(Appleの「iMac」)」、人数分の「ペンタブレット」「デジタルカメラ」「デジタルビデオカメラ」、および「A4 インクジェットプリンタ」「A1 プリンタ」「スキャナ」、そして「無線 LAN」でプリンタ&インターネット接続の環境を整えた。

- (10) “学校”という組織の性格上, 手続き等で多少の困難さを伴ったが, いわゆる「コンピュータを使う教室には, この専用の…」といった, 無駄な機能がついたステレオタイプの什器類を避け, 予算やレイアウト等を十分に考慮し, 作業しやすくシンプルなデザインの机やイス棚等を選択した。また, その他の道具類も, いわゆる業者任せにはせずに, 後述する“ブリコラージュ”を念頭におきながら, 可能なかぎり現物1つ1つを慎重に確認し, 「100円ショップ」等を活用してそろえた。

- (11) なお, 最終的には, 「メディア《つくる》工房」という名称となったが, その他の候補としては, 「メディア活用工房」「メディア体験工房」「媒体活用工房」「媒創工房」「媒作工房」「媒応工房」といったものである。英文表記としても, “media-tukuru-studio”に至るまでに “media-application-studio” “media-handmade-studio” “media hands-on-experience studio” といった選択肢もあった。

また, 思案段階で, 全国教育機関や自治体等にすでに存在している多くの「メディア工房／ラボ／センター」といった類似施設を調べてみた(たとえば, 東京経済大学の「メディア工房(<http://mdat.ff.tku.ac.jp/>)」等)。それらの中には名称のみで実体がないものも多かったが, 設備や体制的には, 金沢工業大学の「夢考房(<http://www.kanazawa-it.ac.jp/yumekobo/>)」が, コンセプト的には, 新潟県見附市立葛巻小学校の「くずはマルチメディア工房(http://www.mitsuke-ngt.ed.jp/~kuzumaki/h12_kuzumarutil.htm)」が大いに参考になった。

- (12) すでに同名の授業は開講されていたが, 担当者の変更含め, それらの内容を一新し, スタートした。月曜日と木曜日の1時間目(90分間)/週2回×12=計24回, 春学期(前期), 秋学期(後期)それぞれ定員12名。2005年度のシラバスは以下のようなものであった。

科目名, 単位数, グレード・ナンバー: メディア表現実習②(100)

担当者名: 関口久雄

主題: 手を使って, 体を使って, そして, 頭を使って

教材: 教科書…特になし

参考書…永原康史『デザイン・ウィズ・コンピュータ』MdN コーポ

レーション 2003

西村佳哲『自分の仕事をつくる』晶文社 2003

その他…プリント、映像教材他

評価の方法：総合的に評価

受講者への要望：主体的に参加することを望む(面倒な課題かなり多し)

授業の概要(授業の順序とポイント)：

コミュニケーションの手段・道具としての「メディア」を、だれもが自由にさまざまなスタイルで活用するための基礎を学ぶ実習授業という形式の“メディア(=コミュニケーションの場)”。

アナログからデジタルまでさまざまなメディアを活用し，“手を使って，体を使って，そして頭を使って”，いろいろなものを制作予定。

たとえばー

- 文字や画像を“平面”に並べる，製本をする
→名刺をつくる／T シャツをつくる／特大ポスターをつくる／写真集をつくる／書籍をつくる
- 画像／映像を“時間軸”で並べる，音楽を加える，CD/DVDにする
→ねんどアニメをつくる／短編映画をつくる

※機材等の関係で履修者が限られているため(定員12名)，履修希望者の中から，春学期は2回生以上を優先的に，秋学期は1回生を優先的に選抜します。

- (13) 2005年度においては，授業は基本的に以下のような流れで進行了た。

()内は授業の回

「オリエンテーション：Macintoshの操作に慣れる」(1)

「名刺をつくる」(2～3)

「T シャツ制作をつくる」(4～6)

「動くフォトアルバムをつくる」(7～10)

「写真集をつくる」(11～14)

「ムービーをつくる」(15～18)

「個人作品制作」(19～22)

「作品発表会」(23)

「作成したデータ保存のためのCD-ROMをデザインする」(24)

- (14) 序章でも述べたように「ワークショップ(workshop)」とは，もともと「作業場」「工房」を表わすことばであるが，現在では，主に「共同で創作活動をする場」あるいは「頭で考えるだけでなく，身体も動かしながら学び合う場」という意味で使われている。つまり，参加する人たちがお互いに刺激し合い，助け合い，学び合う“共育”を実践する“場”がワークショップである。ただし，従来の教師と生徒の役割(上下関係)を否定する(一誰もが教

師になりうる)という、ワークショップの特色がないがしろにされ、いわゆる「高いところから教えるを垂れる」といった講演会等もワークショップという名称で開催されているのが現状である。

- (15) 「メディアの遊び場」は、“オープンキャンパス”“体験入学”のものを含め計8回行ったが、「亀岡市民講座」として大学に提案した際の企画書の概略は以下のようなものであった。

参加対象者：亀岡市在住の老若男女

担当：人間文化学部メディア文化学科(関口ゼミのメンバーを中心に)

※学生が「企画」「運営」を担当し、教員はあくまでもサポート役

目的：

- 「広報活動」の一環として
 - 京都学園大学の地域貢献
 - 京都学園大学のPR活動
- 「メディア」の普及活動
 - 参加者のコミュニケーション能力(=メディア・リテラシー)の育成
- 「メディア教育」の実践の場
 - 学生たちによる、企画立案、準備、本番(参加者たちとの交流)、総括→一連のプロセスをメディア教育の場として活用

内容案：

【年配者向け】

- 自分史をつくる(写真集をつくる／動くフォトアルバムをつくる)

【一般向け】

- 撮影したままのビデオ映像を編集して作品にしてみよう！
- 昔つくった楽曲をでデジタルで“再生”してみよう！

【若者／子ども向け】

- オリジナルのTシャツをつくろう！
- “本”をつくってみよう！
- ねんどアニメをつくってみよう！
- 映画監督になってみよう！
- アクションペインティングにチャレンジ！

なお、工房の“こけら落とし”として、5月に関西近辺の高校生対象のポスター制作や映像作品をつくる「連続ワークショップ：メディアの遊び場」を企画し募集をしたが、応募者がいなかったため、中止となった。

- (16) なお、ねんどアニメについては、ワークショップの開催時間(約3時間)で、ねんどキャラクターの制作から映像編集までをするのは、子供たちの集中力含め無理があるので、鑑賞会用の荒編集までをその場で行い、ワークショップ終了後、スタッフの学生たちが最終的な編集をし、ビデオテープにダビン

グして参加者たちにプレゼントした。

- (17) 使用する iMac の「OS (Mac OS10.3.9)」および、DTP 用の「AppleWorks」、DTV 用の「iMovie」、DTM用の「GarageBand」、動くフォトアルバム用の「iPhoto」等は、初心者でも直感的に操作方法をマスターできるわかりやすいインターフェイスを備えているため、指導する必要はほとんどないとも言える。

なお、かつてアメリカをはじめとして日本においても「教育現場=Apple」であったが、Windows の登場後、その普及率はかなり低下してしまった。しかし、OS の根幹が UNIX になって安定した等の理由からか、再び Macintosh が、多くの教育機関で使用されはじめているようである([<http://www.apple.com/jp/education/>])。

- (18) あらかじめ用意された材料を用いて、別々の人間が同じ問題に取り組んでも同じ結果を得る(=唯一の解答を求める)ことを目的とする「エンジニアリング(engineering)」と異なり、ブリコラージュは、その時、その場にある材料を用いて、別々の人間によって異なる答えが導きだされることを当然であるとする。一般に、いわゆる学校教育というのはエンジニアリングを目指すものであるゆえ、ブリコラージュは、それらに異議を唱えるものともいえるであろう。

- (19) “つくる体験” & “遊び体験” の成果物は、いわゆる「作品(=なんらかの意思を持ってつくりあげる)」ではなく、あくまでも“作品(=なんとなくできてしまった)”がほとんどであったが、あくまでも目的は、それまでほとんど触れることのなかったコンピュータやデジカメ等のメディアに出会い、それをまず面白がり、いじりまわすことである。その結果、知らず知らずのうちに、自らがいわゆる「デザイナー」「ディレクター」「プロデューサー」になって、メディアとの戯れを楽しみ、独自の活用方法を生み出す者までいたが、「情報を発信する=表現する=コミュニケーションする」に不慣れ/苦手な者は、当然ではあるが、かなり苦痛な時間を過ごしたようである。ただし、鑑賞会において、各々が他者の作品と接する事で、各自なりに自分自身の作品(および制作姿勢)を省みるとともに、感想を述べ合う等新たなコミュニケーションが生まれたようである。

個別の状況としては、メディア表現実習については、アイロンやカッター等の日常的な道具に不慣れな学生が多く、デジタル機器の操作以上に苦勞をしていた(火傷や怪我をしないように支援するのが大変であった)。メディアの遊び場については、“意欲”を持った年配の参加者は学生たち以上に生き生きと制作に没頭し「表現に年齢は関係ない」というのを改めて実感させられた。また、子どもたちの発想力については、いつもながらに感嘆させられた。

なお、「コンピュータで(with computer)」「ブリコラージュ」および「メディアの遊具性」に着目した「メディア遊び(Playing with Media)」というメディアとの「折り合いのつけ方」の試みについては〔関口2003〕参照。メディア表現(メディアリテラシー)の「制作実践」については〔長谷川2003〕〔長谷川2005〕が参考になる。

- (20) いわば、“メディアを巡る大冒険”の起点(=基地)が誕生したということでもある。

ただし、今回、紹介したような“つくる体験”&“遊び体験”の実践は、あくまでも「メディア・リテラシー(教育)」のための導入である。つまり、「メディア使用能力、受容能力、表現能力、これら3つを束ねて丸めた総体が、メディア・リテラシーである。人間は身体を動かして道具を用い、なにかを作ったり、表現することによってはじめて、そのものごとを理解することができるのである。メディアを使用し、表現することを通じて、より深く、批判的にわかることができる。このような循環性の中で、メディア・リテラシーの理論と実践をとらえていくことが重要だ」〔水越2002, p.97〕と本稿の筆者も考えるからである。そして、序でも簡単に論じたが「メディア・リテラシーは、ただ単にメディアに関わる人間の能力を意味しているだけではなく、メディア自体を自らのものとして使えるように組み替えることや、それが媒介して成り立つ新たなコミュニケーションの場の形成、社会の変革といったプロジェクトに展開されていく潜在性を秘めた概念なのである」〔水越2002, p.99-100〕をきちんと踏まえた上で、メディアという“キメラ”と格闘していく予定である。

さまざまな可能性を秘めている(と筆者個人は考える)工房に関しては、「マルチメディア演習(関口ゼミ)」の学生たちが制作／研究活動の拠点とし、本格的な「作品」を制作する者もあらわれつつある(せんだいメディアテーク主催の「せんだいアートアニュアル2005」にも出品)。また、表現系のクラブの学生を中心に他のゼミ生や教職員の方々も利用しはじめている。だが、現実的には、さまざまな課題が山積みである。たとえば、工房の「予算(維持費)確保」は切実な問題であるが、その他にも、「使用方針」の策定では、できるだけ学生が自由に活用できる場所として開放したい。しかし「開放度」が高まれば高まるほど、セキュリティ等の配慮を考慮しなければならない(入口に厳重な「認証システム」を設置するか、簡易な「防犯カメラ」の設置程度のもので済ませるか等)。それらの難問を1つ1つ解決していかなければならないのである。

なお、2005年5月、メディア《つくる》工房での活動報告を中心に、メディアを巡るさまざまな研究／教育／社会／文化状況等々を考える＝つくる＝コミュニケーションする場として機能していくことを目的として、ネット上

に「media-tukuru.jp」を開設した([<http://media-tukuru.jp>])。基本方針としては、学生たちの制作した作品、各種ワークショップの参加募集告知／活動報告をはじめとして、工房で使用している機材、アプリケーション、什器類等、可能なかぎり、すべてを公開していくものとする(予算や経費等はオープンにするのは難いそうであるが…)。現在は、メディア《つくる》工房の活動報告のみであるが、今後は「メディアでなにができるのか(＝メディア・リテラシー)」を考える＝つくる＝コミュニケーションする場として展開していく予定である。

引用／参考文献

- 長谷川一 2003 「『本づくり』から『名刺パンフレット』まで」(水越伸・吉見俊哉編『メディア・プラクティス』せりか書房所収)
- 長谷川一 2005 「メディアリテラシーのひろがり」(東京大学情報学環メルプロジェクト・日本民間放送連盟編『メディアリテラシーの道具箱：テレビを見る・つくる・読む』東京大学出版会 所収)
- 水越伸 2002 『新版デジタルメディア社会』岩波書店
- 水越伸 2005 『メディア・ビोटープ：メディアの生態系をデザインする』紀伊国屋書店
- 関口久雄 2002 『インターフェイス：コンピュータと対峙する時』ひつじ書房
- 関口久雄 2003 『保育者養成におけるメディアとしてのコンピュータの活用についての一考察：「メディア遊び」の可能性』(育英短期大学幼児教育研究所 紀要第1号所収)
- 関口久雄 2005 『メディア巡る大冒険：序』(人間文化研究第15号所収)

※本稿で紹介している WWW サイトの URL は、2006/01/31 現在のものである。

「メディア表現実習」の受講者、「メディアの遊び場」の参加者およびスタッフの学生、そしてサポートしてくれた教職員のみなさま
ご協力ありがとうございました。

これからもメディア《つくる》工房の活動を、ご期待下さい。

そして、ご活用下さい(_ _)

