

博物館とメディア・リテラシー

—東京都写真美術館における表現と鑑賞をめぐる実践的研究—

Museums and Media Literacy:

A Developmental Study at the Tokyo Metropolitan Museum of Photography

水越 伸*

Shin Mizukoshi

村田 麻里子**

Mariko Murata

1. メディア・リテラシーの現在とこのプロジェクトの位置づけ

1.1 日本のメディア・リテラシーのかたより

1990年代後半に入ってから、日本においてメディア・リテラシーの実践が本格的にはじまった。本格的とはいっても、教育やメディアをめぐる制度的な保障がなされるようになったわけではない。日本各地のさまざまな場所で、いろいろなメディアが対象となって、なかばゲリラ的な実践がそれなりにさかんになってきたというのが正確なところであろう。それらの実践の数々を眺めてみると、おおむね三つの系統に整理してとらえることができる¹⁾。

第一に、コンピュータやインターネットの技術的操作能力を養うことを目的とした流れ。これは情報リテラシー、コンピュータ・リテラシー、時にはサイバー・リテラシーなどと呼ばれ、21世紀をにう新しい産業人の育成という国家的要請に裏打ちされており、企業や行政組織内の研修、大学や専門学校の情報処理教育から、街のパソコン教室までさまざまあり、量的には圧倒的だと言っている。

第二に、学校教育に導入された「総合的学習」や「情報」などといった授業科目として展開される活動がある。新聞記事やテレビ番組を素材として読み解きの学習をするものから、ビデオカメラ、インターネットなどを用いた広い意味での情報教育まで、その意図と

* 東京大学大学院情報学環

** 東京大学大学院学際情報学府博士課程

キーワード：メディア・リテラシー、博物館、社会教育、写真、クリエイティブ

目的はさまざまだ。しかしいずれも学校という枠組みの中で展開されるという点で共通している。

第三に、マスメディア、とくにテレビを批判的に読み解くことを目的とした流れがある。私たちの生活がマスメディアにおおいつくされていることに気づき、環境化したマスメディアが媒介するポピュラー文化のイデオロギーを暴き出す。この系統は、ポピュラー文化を排除してきた学校教育の中ではあまりみられず、社会教育施設のセミナーや、カルチャー・スクールの講座などとして散見される。

以上の系統のちがいは、その奥にメディア・リテラシーの思想的な系譜のちがいが横たわっていると考えられるが、ここではそれには触れない。いずれにしてもようやく本格化した日本のメディア・リテラシー活動が、今後、批判的なスタンスを失うことなく、しかもプレイフルなかたちで、豊かに発展していくためには、どの系統が正当であるかといった議論をするよりも、とりあえずは多くの実践が継続的に積み重なっていくことの方が大切であろう。

しかし三つの実践活動の系譜を遠くから眺めてみると、それぞれの領域の「土壌特性」によって、ある種のかたよりが顕著に見いだされることにすぐに気づかされる。それはすなわち、まず目的として、最新の情報技術の習得を至上のこととしてとらえがちであること。次に活動領域として、学校教育が卓越していること。最後にメディアとして、コンピュータやテレビといった情報機器にばかり注目が集まることである。いいかえるならば、手紙や写真、身体を用いた発表やパフォーマンスなどは取り上げられることがほとんどない。また学校教育にくらべて社会教育での実践が立ち遅れているということが言えるだろう。

これから私たちは、メディア・リテラシーにおけるこのようなかたよりを是正して、なるべく多様なメディアと活動領域で展開していくことを図らなければならない。とくに社会教育領域で、コンピュータの技術的使用やテレビの読み解き以外の実践をさかんにし、具体的にその意義や可能性を検討していく必要があるだろう。

この論考は、以上のような問題意識から2002年度におこなわれた実践の記録である。実践は、筆者らが進めている東京大学大学院情報学環の共同研究、メルプロジェクトの一環としておこなわれた。メルプロジェクト (Media Expression, Learning and Literacy Project) は、メディアに媒介された「表現」と「学び」、そしてメディア・リテラシーについての実践的な研究を目的とした、ゆるやかなネットワーク型の研究プロジェクトである²⁾。

デジタル化とグローバル化が同時進行し、混沌とした様相を呈しつつある情報社会の中で、人々がいかにしてメディア・リテラシーを身につけていくか。さらにメディアに媒介された表現や学びの営みをどのようにして展開していくか。このような課題に現実的に対応することを目的とし、実践的な研究を心がけている。

1.2 「東京都プロジェクト」展開の経緯

この論考で取り扱う実践をおこなうにいたった経緯を述べておきたい。

2001年9月に、筆者の一人である水越は東京都生活文化局の依頼を受けて、同青少年問題協議会において「メディア・リテラシー活動の現在」という報告を行った³⁾。その詳細をここで記すことはしないが、水越の眼目は、情報社会におけるメディア情報の負の側面や悪影響を糾弾することも必要だろうが、情報社会を生きる人々がメディアをより自律的に選択し、受け容れ、活用することができるようになるための環境整備や学習プログラム作りを、地域社会の文脈の中で展開していくことの必要性を強調することにあった。水越はメルプロジェクトの活動事例などを具体的に紹介した。

この報告からしばらくした2001年末から2002年初頭、東京都生活文化局都民協働部青少年課から水越に対して、東京都として先駆的なメディア・リテラシーの取り組みを実施し、その資料や教材を区市町村教育委員会（小・中学校、生涯学習講座）へ提供するという活動を実施してみたいので、協力をしてほしいかという依頼が来た。条件は、青少年向けの活動に限るということであった。

2002年1月にこの件で打ち合わせをし、その際に水越の側から、メルプロジェクトとしてこの依頼を引き受ける用意があることと、活動についてのラフスケッチが提示された。それは、都下においてパイロット研究を実践する。なるべく幅広い潜在的関係者に関心を持ってもらい、実際に応用してもらうために、二つの典型的なプログラムを用意する。その過程と成果を記録したものを母体として、報告書、指導書のようなものを作成するというものだった。

二つのプログラムとは次の通りである。

一つは、地域密着型のプログラム。街の公民館や児童会館などを利用して、地元の親子や近所の子どもたち同士などで楽しみながらメディアについて学んでいくことができるような実践である。地域住民の身近にある施設や資源を活用し、関連するNPOやケーブルテレビ、コミュニティFMなどのメディアの協力を仰ぎながら活動を展開し、できればその成果が地域の活性化にまでつながるようなことを期待していた。

もう一つは、より広域志向的なプログラム。たとえば博物館等を利用して、首都圏の子どもたちを公募し、週末などにワークショップ形式で学ぶことができるような実践である。日本の主要都市で好景気の時期に建設、開館した博物館を含む公共施設の多くは、ハコモノ行政の典型などといわれ、利用者数の低迷などで批判を浴びてはいるものの、しっかりした設計思想、ゆったりしたスペース、十分な施設、備品を持っており、使い方によっては多に役立つものが少なくない。また市民にその意義や中身が十分に知られておらず、もったいない状況におかれていることが多い。こちらのプログラムは、首都圏の人々が公共施設を存分に活用し、その意義を認めるとともに、公共施設の側が利用者に対する新し

いタイプのサービスやワークショップを展開していくためのきっかけとなることを期待していた。

東京都側は、以上のようなラフスケッチを基本的に受け容れ、さらに話し合いを続けた。その結果企画されたのが、「三鷹プロジェクト」と「東京都写真美術館プロジェクト（以下写美プロジェクトと略す）」であった。

すなわち地域密着型のプログラムとして、先進的な社会教育活動を展開してきている三鷹市において、武蔵野三鷹ケーブルテレビ、地元の高齢者を中心としたシニアSOHOというNPO、学校その他のセクターと連携しつつ、夏休み期間に「思い出のビデオアルバムを作ろう」というワークショップを開催したのである。これは三鷹在住の親子が、家族の私的な思い出を三鷹市の社会的な変化と関わらせながらビデオで表現していくというものだった。さらにそのビデオ作品は、武蔵野三鷹ケーブルテレビにおいてオンエアされる予定であった（実際にはオンエアは2002年度には行われず、2003年度以降の課題となった）。この「三鷹プロジェクト」は、メルプロジェクトのメンバーである成蹊大学文学部助教授の見城武秀、東京大学大学院学際情報学府修士2年の安美羅らによって進められた⁴⁾。

一方の広域志向的なプログラムについては、東京都生活文化局と関わりが深く、水越も過去に共同作業を行ったことがある東京都写真美術館（以下写美と略す）が対象として選定された。もちろん、写美が写真をはじめとするさまざまな映像メディア史料の博物館であるということが、メディア・リテラシーとの関連において基本的に重要であったことは言うまでもない。この「写美プロジェクト」は、やはりメルプロジェクトのメンバーであり、メディアとしての博物館をめぐるコミュニケーションのデザインを研究テーマとする、大学院学際情報学府博士1年の村田麻里子を中心に進められ、水越他のメンバーが後方支援をした。

「写美プロジェクト」では、さらにタイプの違う二つの実践を行った。一つは広く参加者を公募して進めた『写真をみる・よむ・かたる』、もう一つは学校と連携して進めた『メディア遊びで知る映像のルーツ』である。前者は写真の読み解きを基本とした内容、後者はメディアを自ら制作することを基本とした内容となった。それぞれの位置づけからここでは「公募ワークショップ型」、「学校連携型」と称することにする。それらの詳細は、次章以降で説明し、論じていく。

この論考の執筆分担を示しておく。1と4是水越が、実践の本体の記述と分析に相当する2と3は村田が担当し、二人で全体を調整した。

最後になったが、このような実践的研究の機会を与えてくれた東京都生活文化局都民協働部青少年課の宮垣豊美子さん、桜井修樹さん、是安ことみさん他のみなさん、東京都写真美術館の天野徳子さん、金子隆一さん、森山朋絵さん、藤村里美さん他のみなさん、品川区立荏原第三中学校の楚阪博先生、西村真喜子先生、渡部巧先生他のみなさん、そして

二系統の実践に参加して下さったみなさんに、心から感謝をしたい。

2. メディア・リテラシーと博物館⁵⁾

メディア・リテラシーのキーコンセプトのひとつは、メディアの特性を知ることによって、情報にクリティカル（批評的）に接することができる能力を身に付けることである。したがって、必要なのは、対象と自ら向き合い、そこから様々な情報を読み取り、読み解く能力であるといえる。

一方で博物館という空間は、さまざまなメッセージが埋め込まれ、発信され、解読され、交換される情報活動の場であり、モノと人、人と人を仲介するメディアである⁶⁾。展示に例をとれば、展示室に配置されたモノは、ただ漫然と並べられているのではなく、必ずある意図をもって取捨選択されており、その情報は構成されている。その意味で、博物館に来た人々が作品や展示をみて楽しむという行為は、作品や展示の持つ情報やメッセージを読み解いていく作業に他ならない。そして、これはまさにメディア・リテラシーを育む作業とオーバーラップしている。にもかかわらず、両者が関連付けて論じられることはほとんどない⁷⁾。

1960年代以降、博物館では市民や来館者の教育が重視されはじめ、現在では「博物館教育」という言葉も自明のものとなった。その根底にあるのは、従来のコレクションや研究にのみ重点を置く発想を離れ、市民や来館者の知的好奇心を育み、生涯教育を促すような活動に館として積極的に関わっていくべきだという考え方である。こうした変化は、展示方法をはじめ博物館のあらゆる活動のあり方に影響を与えるものであるが、とりわけワークショップやギャラリートーク⁸⁾、アウトリーチ活動⁹⁾などはそのもっとも実践的な方法である。これらは主に展示品について理解を深めたり、その知識を応用して作品制作を行うたぐいのもので、モノと向きあう姿勢がそこにはみられる。しかし、これらの活動は主に博物館学や美術史といった枠組から出てきたものであるため、活動が本来ポテンシャルとして有している広がりをも十分に示唆しきれていないのが現状である。博物館をメディアとして捉えていくことで、博物館にあるもののみならず、メディアや社会全体へのリテラシーへと広げていけば、その意義はさらに大きくなる。

Roger Silverstoneは、博物館という空間を他の現代メディアと比較して次のように定義している。

「博物館は、さまざまな点において、その他の現代メディアと共通している。すなわち、それらはエンターテインし、情報を伝達する。ものがたりを語り、論を立てる。人々を喜ばせ、教育する。物事を意識的あるいは無意識に、また効果的あるいは非効果的に定義

する。そしてそのテキスト、ディスプレイ、そして技術の組み立てによって、イデオロギー性を帯びた価値観を提供する。』¹⁰⁾

博物館は、ある物理的な空間において、時やコンテキストから切り離されたモノを、さまざまな論理や価値観を背景に提示する空間装置であり、そのリソース・空間ともに、メディア・リテラシーの観点から最大限に利用されるべき機関である。

3. 東京都写真美術館における実践

これらのことを踏まえ、メルプロジェクトは、博物館におけるメディア・リテラシーの実践プロジェクトを東京都写真美術館¹¹⁾と連携して行った。実践は、博物館でのメディア・リテラシーのワークショップの開発を目的として行われ、博物館が所蔵する作品や蓄積した多様な情報を、子供たちが十分に活用できるプログラムを目指した。

今回は、公募ワークショップ型の『写真をみる・よむ・かたる』と学校連携型の『メディア遊びで知る映像のルーツ』の2つ実践をおこなった。公募ワークショップ型は、都内を中心とする首都圏の子供達を募集して休日に実施し、学校連携型は、都下の学校と連携して「総合的な学習の時間」に組み込んで行った。両者は題材もテーマも異なるプランを用意した。こうして二つのモデルを示すことにより、様々な方法論を提示し、教材としての汎用性を高めることがねらいである。以下、それぞれの実践について詳しくみていく。

3.1 公募ワークショップ型：『写真をみる・よむ・かたる』

公募ワークショップ型は、博物館が土日や祝日などを利用して子供たちに来てもらうというオーソドックスなパターンでの実践である。

ここでは、写真美術館の所有する様々な映像メディア作品の中から、写真だけを対象とした。そして写真の読み解きと、組み写真作りという一種の表現活動を組み合わせて、そのメディア特性を深く追求することにした。

写真を絵画その他の芸術作品に置き換えることでさまざまな美術館で応用できることを意識したため、どちらかといえば美術館向けの実践ではあるが、ここで学ぶシーケンスという概念は、あらゆる博物館で応用できるものである。

■概要

講座名 『写真をみる・よむ・かたる』¹²⁾

受講対象者 都下の小学校高学年から高校生までの子供たち及びその親 20名程度

実施場所 東京都写真美術館1階創作室・各展示

実施時期 2002年11月9日 (土)

時間 10:00~16:00

このプラン(表1)のねらいは、東京都写真美術館の所蔵する写真を使った読み解き作業や組写真作りを通じて、写真というメディアのリテラシーを身につけることにある。作品とどのように向き合い、そこからどのような情報を読み取ることができるか、また得た情報をどのように構成していくかに重点が置かれている。

午前中は、まず身の周りの写真から美術館のコレクションまで様々な写真についての意味や成りたちについて考え、写真についての固定観念(色・形態・形など)を取り除く作業を行った。具体的には、新聞・雑誌・折込チラシ・ポスター・料理の本などあらゆる媒体に写真がさまざまな意図で使われている様子を再確認した後、写真美術館の学芸員が、参加者が自ら持ち寄ったスナップ写真についてコメントしたり、実際に美術館のコレクションの実物を何点かみせながら、写真の歴史やその多様性について示唆した。

その後、コレクションから予め選んで複写しておいた四つ切(254×305mm)の写真¹³⁾とA3サイズのワークシートA(シート1)を使い、その主題・構図・意図について各自が読み解き作業を行った。この作業では、10種類20枚の写真を用意し、各自で1枚の写真を担当した。同じ写真を担当する参加者が2人いることで、後にその分析結果の違いに着目するためである。各自が読み解いた結果を全員で共有し、午前中の作業を終えた。

午後は、学芸員がギャラリートourを行い、写真というメディアの物質性・大きさ・配置など、空間の中に置かれた写真へと視野を広げるきっかけをつくることから始めた。その後グループに分かれ、与えられた4枚の写真のうち3枚を選び、組み写真というひとつの「作品」をつくる作業を行った。4枚の中から1枚を捨てたり、残りの3枚をレイアウトするプロセスを通じて、それぞれの写真の主題・構図・意図や3枚に共通するテーマなどについてグループで議論し、作品を仕上げていくのである。ここでは午前中の作業を応用し、一枚の写真の題材を読み解く視点から、その写真が空間やシーケンスの中でどのように意味が変化したり生成してくるのかということにまで広げることがねらいである。ちなみに、各グループに配られた4枚セットの写真には、全グループ共通の写真を1枚(樋口忠男『銀座』1945年)だけ挿入しており、これによって同じ写真がシーケンスによって異なる意味を与えられることをハイライトさせる仕掛けをつくった。

最後に各班が作品発表を行い、なぜその3枚を選んだのか、なぜそのように配置したのか、その作品が何を伝えようとしているのかを報告し、それに対して、質問やコメントを各グループが受けた。

参加者の作品は、美術館の廊下沿いに1週間展示された。



レクチャーの風景

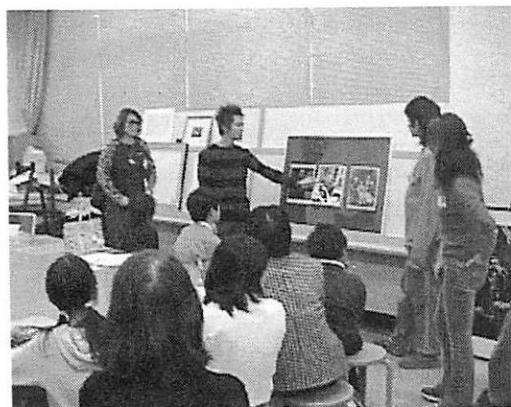


ワークシート作業



グループ作業

行うことは、極めて重要である。



発表



作品の展示作業

■評価と考察

当日は子供10人、大人9人の合計19人の親子や子供が集まった。子供は、8歳が2人、9歳が2人、11歳が3人、12歳が2人、13歳が1人という内訳で、予定したよりも平均年齢は下がった。

ワークショップ開始当初から参加者たちはこちらの問いかけに活発に応え、終始リラックスしたムードであった。学芸員によるレクチャーの部分は写真のなりたちや歴史についても含まれており、小学校低学年の子供にはやや難しかった部分もあったが、参加者の写真に対する固定観念を見事に解きほぐすものであった。

次の読み解き作業では、スタッフが回って適宜質問や働きかけをしていく中、大人も子供も真剣になって手渡された写真と向き合った。写真と接する時間が長くなるにつれ、それまで見えてなかったものが見えてきたり、徐々に想像力が働くようになっていくプロセスがうかがえた。表2は参加者が各自担当した写真を読み解いた際のワークシートである。同じ写真を担当した人のコメントを比較して参照してもらいたい。同じ写真でも、読み取るものやそこから想像すること、あるいは表現の仕方が異なっている。読み解き結果を共有する段階で、こうした分析結果の違いについて皆で考える予定であったが、時間が足りずにここを十分に達成できないまま午前中の作業を終えた。表2の4では絵を描いてもらった。たとえば図7は、エリオット・アーウィットによる「ニューヨーク市」(1946年)という作品を受け持った子の描いた絵だが、この写真には人間の足2本と動物の足2本(いずれも膝下から)、そして横に小さな犬が写っている。つまり、カメラマンが膝下の低いアングルを撮影する様子が図7には描かれているのである。また図8は、ロベール・ドアンノーによる「La Dame Indignee Devant la Vitrine de la Galerie Romi」を担当した子が描いた。写真には、ショーウィンドウに飾られてい裸婦の絵をみてびっくりする中年女性と、それをみている通行人が写っている。図8には、カメラマンがその決定的瞬間を捉える様子が描かれている。

なお、ワークシートはやや書かせる内容が多すぎた感があったため、今後は分量を減らす必要がある。

午後の組み写真をつくる作業では、参加者は午前中の作業を自然に応用し、各グループで積極的に議論しながら作品を作り上げた。最終的には表3、図1～6のような6作品が完成した。この作業においてもA3サイズのワークシートBを用意したが(シート2)、これはすべて記入するのではなく、ブレインストーミングに使う程度でよいと指示を出した。また、プランシート(シート3)とタイトルシート(シート4)を配布した。シート2とシート3は、今後は1枚にまとめて簡略化すべきであろう。

発表では活発な議論が子供たちの間で交わされた。それぞれの作品に対し、なぜそのような配置や選択をしたかを質問をしたり、作品に対する自らの意見や新たな提案を投げか

けていた。写真のレイアウトを通じて、さまざまなシーケンスが練られていく過程を体験できたようである。また、発表後に学芸員から彼らの作品に対するコメントと、作品の一部として使用された写真についての簡単な解説を受けたが、使用された写真が本来どのような作品なのかを子供たちが学芸員に積極的に質問する姿が印象的であった。

今回のワークショップでは、シーケンスという概念を、組み写真というひとつの美術作品をつくるプロセスを通じて学んだ。ある対象（ここでは写真）といかに向き合うかという点、またシーケンスや構成を楽しみながら理解するという点が重要であったため、これは今後メディアと接する態度に即直結するものではなく、またそのような点に落とし込むのは本意ではなかった。

最後に、参加者全員にお願いしたアンケート（表4）で、写真について発見や感じたことをたずねた。

- ・「しゃしんは、それぞればしょや人によって感じるものがちがって、とてもふしぎな感じでした。」(13歳)
- ・「写真といってもいろいろな写真があることがわかった。」(11歳)
- ・「今まで写真はただの「今」を写したものだと思っていたけれど、実はいろいろおくがふかいことが分かった。」(11歳)
- ・「ぜんぶちがうかくどから見ている。」(9歳)
- ・「カラーやモノクロだけじゃなくて、ぬったやつとかもあって、すっごー。とおもった。」(11歳)
- ・「しゃしんをつかうといろいろなあそびができるんだな。」(8歳)

これらのコメントから、写真というメディアの多様性や、写真の捉え方について子供たちが各自何かを感じてくれたことがわかる。また、ワークショップ全体の感想に関しては、以下のような回答があった。

- ・「自分達だけのギャラリーを作るのがすごく楽しかった。」(11歳)
- ・「はっぴょうのときおもしろいしつもんがあったから。」(8歳)
- ・「いろんなおもしろいしゃしんを見せてくれたのはよかった。ちょっと話が長い。」(9歳)
- ・「またやりたーい。」(11歳)
- ・「いろいろな写真も見れたし、「写真とは……」などふだんは考えない事も考えられたし、最後にやった写真の組み合わせはすっごく楽しかった。またやりたい。」(12歳)

これらのコメントから、何よりも、彼らが写真と楽しく接することができたということがよくわかる。写真というメディアについて考えを深め、自ら向き合う姿勢を身に付けてほしいというこちらの意図は、ある程度達成されたように思う。

3.2 学校連携型：『メディア遊びで知る映像のルーツ』

学校連携型の実践では、写真美術館の所有する様々な映像メディア史料を使ったカリキュラムを組んだ。

子どもたちはもちろん、私たちは普段、映像という情報を圧倒的にテレビ、映画から享受している。私たちは映像を見る時、ただ直接みているのではなく、フレームやカットなどが複合的に組み合わせられてきている、そのメディア独特の様式に依拠しながら読み解いているのである。いいかえると私たちは、テレビ、映画に特有のメディア様式に枠づけられすぎていて、それ以外のメディアを介した映像にほとんど接していないと言っている。さらに映像メディアと視覚の関係は、社会とそれをとらえる認識の関係のひな形となっているのである。

今回は、いきなり博物館の所蔵品を使って講義を行うようなことはせずに、パラパラマンガやクレイアニメといった、日常的で気軽な映像メディアを中学生たちが自ら作り、表現をすることからはじめた。それによって日頃はテレビ、映画の影響があまりに強いために、かえって意識されることがない映像メディアを振り返るきっかけを手に入れる。その上で、映像メディア史料の数々にじかに触れ、映像メディアとは何か、その歴史はどのようなものであったかを考えてみるように展開した。

映像装置を保有している博物館は多くないが、今回のカリキュラムで使うパラパラマンガやクレイアニメの手法は、さまざまなものに適用できるものである。また日常的な観点から出発して、博物館を活用する動機付けをするという展開方法も、活用可能であろう。

■概要

講座名 『メディア遊びで知る映像のルーツ』¹⁴⁾

受講対象者 品川区立荏原第三中学校3年生(美術・理科選択クラス)計29名

担当教諭：西村真喜子先生、渡部巧先生

実施時期と場所

第1回目 10月24日(木) 13:30~14:20(於：荏原中学)

第2回目 11月21日(木) 13:30~15:20(於：荏原中学)

第3回目 11月28日(木) 14:00~15:20(於：写真美術館)

このプラン(表5)のねらいは、メディア遊びやメディア体験を、歴史的・現代的な映像作品の鑑賞・理解へとつなげることで、「映像」のしくみと枠組みを理解し、メディア・リテラシーの基礎的な素養を身につけることにある。

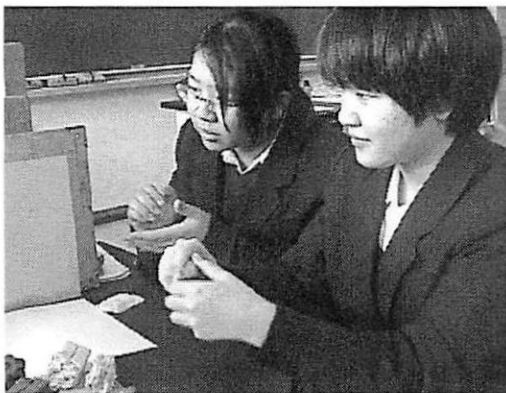
実践は、「総合的な学習の時間」の枠を3週間分もらい、3回に渡って行った。

第1回目は、博物館とはどのようなところか・東京都写真美術館とはどのようなところか・映像作品とは何かの3点に関して導入を行うことで、次の講座にスムーズに入れるようにすることを目的とした。生徒たちに今回の実践内容の大枠について話し、またビデオで美術館や映像作品の紹介を行った。

第2回目では、体を使ったメディア遊びとして、クレイアニメ制作をした。自分たちで絵コンテ（シート5）を書き、4色のクレイをこねて形にし、ビデオカメラで撮影し、20秒程度の作品制作をすることによって、映像の基本となる「コマ撮り」という仕組みをまずは感覚で感じてもらうことを目的とした。当初はまずパラパラマンガでコマのしくみを理解し、それからクレイアニメ制作を行って同じ仕組みを別の観点から掘り下げることを企画していたが、時間の都合上、パラパラマンガは第3回目に行うことになってしまった。

第3回目は前回の体験（メディア遊び）から、映像作品のしくみや原理（残像現象など）へのシフトを目的とした。まず、生徒たちのクレイアニメ作品にこちらでサウンドをつけたものを鑑賞することで、リフレクションの作業をした。次に、第2回目に出来なかったパラパラマンガ制作をした後に、キノラ、カメラ・ルシーダ、ゾートローブなどの東京都写真美術館の映像作品を鑑賞、体験した。このように、実際にクレイアニメやパラパラマンガをつくってからコレクションをみることによって、自ら製作したものを歴史的に振り返ると同時に、残像現象について理解し、それが現在の映像作品へとつながっているしくみであることを確認した。

また、かつての視覚装置に反映されたアイデアや発想の豊かさを体験することで、現在の映像メディアに子供達が接する際の視座を提供することも、コレクション鑑賞のねらいの一つであった。



クレイアニメ制作



驚き盤を体験

■評価と考察

学校連携型の実践では、3回に渡る生徒たちの変化が印象的であった。第1回目では、生徒たちは突然外部から押しかけた我々にやや戸惑い、怪訝な表情をしていた。それでも、我々の説明やビデオ解説にはきちんと耳を傾けた。

第2回目では、はじめはクレイアニメのイメージがわからず、ぼんやりしていた生徒たちも、一度ビデオでテスト撮影を行い数秒のアニメーションが出来上がると、いっきに作業に入り込んでいった。その様子は、表6のアンケート結果（クレイアニメに関するアンケート）にも反映されている。

アンケートでは、当初はつまらないと思ったけれど、やってみたらとにかく面白かったという声が圧倒的だった。また、1時間でわずか20秒の作品しかできていないことに対する驚きや、制作が予想以上に難しかったという声も多かった。これらは、彼らが当初「コマ撮り」や映像自体に対するイメージや概念をほとんど持っていなかったことを示している。

クレイアニメの作品づくりが終わると、生徒たちはモニターの前に群がって作品鑑賞をした。各班の作品が終わるたびに、歓声があがった。思い通りいかなかったこと、仕掛けがうまくいったことなど、生徒はさまざまなことを感じていたようだ。しかし、自分たちの体験したメディア遊びが、長い歴史をもつ映像という分野とつながったものであることに彼らがしっかりと気がつくのは、3回目にコレクションを鑑賞したときである。

最終回に行ったアンケート（表7）からも、クレイアニメの作業が生徒たちの中で強烈な印象として残っているのがよくわかる。これは、単に作業が面白かったというだけでなく、あのように一見映像と何の関係もないかのように見える作業をするうちに、自分たちがいつのまにか映像を作っていたことに対する生徒たちの衝撃の表れである。また、普段権威的な存在である「映像」（「テレビ局の偉い人」や「偉い映画監督」が作るものだと思っている）が、急に身近に感じられたことも、よく表れている。

さらに、第3回目で、生徒のアニメにこちらが音をつけたことで、映像の印象が異なることに驚きを示していた。その際、自分のイメージとつけられた音が異なることなど、メディア・リテラシーの重要な点にいくつか気がついていたようだ。

映像についての発見や感じたことをたずねたところ、主に3通りの回答があった。まずは、映像の歴史や、多様性について気づく声で、これは我々の講座の大きな意図のひとつであり、メディア・リテラシーの重要な点のひとつである。

- 「映像にも歴史があるってわかりました。」
- 「昔の人がいろいろな工夫をしてきたから今の映像などがあるのだと実感した。」
- 「映像はテレビとかじゃなくてもあるんだなぁと思った。」
- 「絵に絵を描いてめくるだけでそれは映像になるんだな。」

次に、映像が自分たちと同じ生身の人間によって作られていることへの自覚である。これももちろんメディア・リテラシーの基本である。

- ・「「映像」というと、コンピュータでやるようなイメージがあったのですが、私でも作れるかなと思った。」
- ・「テレビやアニメも楽しく見ているけどそのウラには、みなさんの努力があるんだなと思いました。すごっ！！」

さらに、メルプロジェクトの意図するところの、送り手受け手の2項対立ではなく、メディアの楽しさを知る声もあがった。

- ・「自分でアニメをつくりたい。」
- ・「クレイアニメの難しさを実感した。」
- ・「目の残像で色が遠く見えるのも不思議だった。」
- ・「工夫すれば面白くなるのが沢山あることを知った。」

また、授業全体の感想やその他感じたことについて尋ねると、美術館に対する興味を抱いてくれた生徒が多かった。

- ・「明日からてんじしてるやつにぜひ来たいなー。」
- ・「私は美術館に行ったことがなかったので、こんなステキだとは思いませんでした！」
- ・「裏で働いてる人を見て、すごく「いいな?。」と思いました。」
- ・「今とはちがうさまざまな芸術をみることができた。知らないことをいろいろ学んだ。」
- ・「美術なんて私には無縁だと思っていたのに、意外と、身近であったことに気付いてよかった。」

このように、多くの生徒たちが映像の仕組みや歴史に言及したコメントをしてくれたことで、映像について理解するという実践がそれなりのインパクトを与えたことが確認できた。

以上、2つの実践内容を見てきたが、これらの方法論をどのように蓄積し、どのように活動を広げていくのかは、今後の課題である。

4. まとめ：「メディアとしての博物館」を問い直す

今回のプロジェクトは、いくつかの効果をあげたと言える。

第一に、参加者のあいだで明らかにメディアに対する関心が高まった。3に示された二つの実践の「評価と考察」にあるとおり、参加者は短時間のうちに、これまであたりまえのようにとらえてきたメディアを見つめ直し、その仕組みに興味を持つようになったのである。

とくに重要なことは、参加者たちが日常に戻った後も、写真やアニメーションをみる際に意識的に対象化したり、機会があればまたメディア作りをやってみたいという意欲を持ったりする、持続的な好奇心と動機を持ってくれたことにあった。

第二に、メディア・リテラシーを一つのきっかけとして、博物館の楽しさ、面白さに、大半の参加者が明確に気づいた。

そのことがきっかけとなり、公共的な空間の中で、親子、友人など親密な人々のあいだであらためて新鮮な対話が引き起こされた。人は空間の特性に依存して、意味のあるコミュニケーションを行う。博物館は、メディア・リテラシーのさらに奥底にあるコミュニケーションの回路を刺激し、活性化させるための装置としてうまく機能したのだった。

また「一般公募型」の場合、実践の成果である組み写真を展示することをあらかじめ予定していたことが、表現への意欲をより呼び起こすことに結びついた。メディア・リテラシー活動において、表現の成果が他者の目に触れる作品として示されることには、きわめて大きな意味がある。今回は、たんに組み写真を作るだけではなく、それが展示されること、しかも写真美術館という公共的な博物館で本格的に展示されることが、素人である参加者にとってよい意味での緊張感と意欲をかき立てたのである。

一方で課題も明らかになった。

第一に、広報の問題である。写美プロジェクト、三鷹プロジェクトともに、今回の東京都プロジェクトでは実践の参加者集めには苦勞をした。写美の公募ワークショップ型については、参加者が集まらずに秋に一度企画を延期した経緯さえある。その背景には、公募開始時期が遅れるなど、その実践に個別の問題もあるが、一方で博物館をはじめとする社会教育施設の広報がなかなか広く市民のあいだに到達しないと言う、一般的な問題もあらためて浮き彫りになった。博物館では、たとえば印象派のように誰もが知っている芸術・文化領域、人気の作品や作家、スポンサーとなる企業やメディアの強力なバックアップのある企画だけがクローズアップされていく傾向が強いが、この問題はそれと深く結びついていると言っている。

東京都プロジェクトでは、結局、学校やNPOなどのネットワークを援用することになった。写美プロジェクトにおける「学校連携型」は、このような経過の産物で合える。しかしこれもまた個別事情だけではなく、現在の社会教育の展開の方向性を一般的に示すことになったとみることができるだろう。

今後の社会教育領域におけるメディア・リテラシー活動では、学校教育、NPO、NGO、福祉、メディアなど、異なる領域と積極的に連携しながら進めていくことも、一つの戦略として重要なのではないだろうか。

第二に、時間の問題がある。端的に言って、現代の子どもたちは大変忙しい。放課後には塾、週末にはその他の習い事などが入っており、「総合的学習」のような柔軟に編成可

能な授業が出てきた今でも、たっぷりと時間をとってメディア・リテラシーに取り組むというわけにはいかない。

今回の写美プロジェクトは、そのことを踏まえてデザインされていたが、それでも要素をもう少し減らすことができたのではないかと考えられる。たとえば「学校連携型」においてクレイアニメとパラパラマンガの両方を欲張ってやる必要があったのか。クレイアニメだけ、パラパラマンガ作りだけを取り上げて、十分に意味のある実践ができたのではないか。このような点を反省していくと、わかりやすい目的とスタイルを持ち、簡素な仕組みのプログラム作りを目指す必要があることがわかってくる。明確で簡素な仕組みのものは、さまざまな状況に応じて要素を着脱したり、組み替えたりすることがやりやすいからである。

第三に、経費の問題であるが、これについてはある程度打開策を組み込んでいたつもりである。すなわちクレイアニメやパラパラマンガを利用したプログラムは、身近な素材を活用して十分に楽しみ、学ぶことができる。また博物館でのイベントには、一般に入館料、参加費などがかかってくるが、テーマパークその他のエンターテイメントにくらべれば、格段に安価である。

博物館の今後を考えた場合、来館者数の低下を食い止め、ハコモノ行政という批判を乗り越えるためには、たんに市民のための講座やワークショップを開催するだけでは、おそらく足りない。Silverstoneが言うとおりの、博物館は啓蒙のイデオロギー装置である。現代の博物館を取り巻くのは、啓蒙と教養を重んじる人々が行き交う近代ヨーロッパに典型的な市民社会ではなく、啓蒙と教養を陳腐化させる要素に満ちた情報化、商品化、そしてグローバル化が進展する現代大衆社会である。

そのような現代において、イデオロギーを前提とした講座やワークショップ、すなわち博物館はすばらしいところ、えらいところであり、その博物館が知識や奥義の部分を伝授してくれる場としての講座やワークショップを設けるだけでは、そのイデオロギーをよいものとして受け容れる用意のある人々しか参加はしないだろう。そしてそういう人々の数は限られているのである。

これからの博物館には、博物館の権威やイデオロギーの仕組み自体を積極的に開示し、人々が博物館をメディアとしてとらえなおすような仕掛けを盛り込んだ実践が必要となってくるのではないか。すなわち「メディアとしての博物館」のリテラシーを学んでもらうのである。

中学生が、自分の作ったクレイアニメと東欧の芸術的アニメの同じところやちがいに気づくこと。映画以前の映像メディアの特性をパラパラマンガから理解すること。自らが作った組写真の原理と学芸員による展示の構成原理の相似性に気づいたり、博物館の舞台裏を

覗いたりすること。これらは写美プロジェクトの眼目のいくつかである。そのことは博物館の啓蒙の虚構性を暴くことになると言うよりも、現代大衆社会の中で数少ない公共的なコミュニケーション空間である博物館の意義にあらためて気づききっかけとなっていたのではないだろうか。

写美プロジェクトは、新しい時代状況における「メディアとしての博物館」の意義を積極的に編みなおしていくための、小さいが、しかし意義のある布石の一つであった。

註

- 1) 水越伸『新版 デジタル・メディア社会』岩波書店、2002年、pp.100-118.を参照されたい。
- 2) メルプロジェクトの詳細については<<http://mell.jp>>を参照されたい。
- 3) 水越伸「メディア・リテラシー活動の現在」(報告) 東京都庁第一本庁舎北側42回特別会議室C、2001年9月18日。
- 4) 安美羅「映像による市民の表現活動の展開に関する実践的なメディア研究：思い出のビデオアルバム作りの実践と分析から」東京大学大学院学際情報学府修士学位論文、2002年。
- 5) 美術館、歴史(民族)系博物館、自然史系博物館、理工系博物館、郷土博物館、動物園、水族館、植物園などの社会教育施設の総称。博物館と美術館を分けて考える場合もあるが、本稿ではこのように定義しておく。
- 6) 村田麻里子「博物館のコミュニケーション論的転回—来館者研究の再構成—」東京大学大学院学際情報学府修士学位論文、2001年、pp5
- 7) イギリスでは、ナショナルカリキュラムにおいてvisual literacyの習得を掲げており、視覚芸術の鑑賞・制作がリテラシー能力を育むという事に関してはある程度言及がなされている。今回の実践は、visual literacyと重なる部分もあるが、その本質は、博物館や展示という機能自体をメディアとして捉え、活用していく視点にある。
- 8) 学芸員や専門の展示解説員が来館者を前に作品について話をする事。館内をツアーで展示解説していくものから、テーブルを囲んでディスカッションをするものまで方法は様々。
- 9) 博物館が外部の組織に向けて行う活動や外部との関係を模索する活動全般をさす。狭義では、移動博物館や出前講座など館外で行われる活動をさす。
- 10) Silverstone, Roger 1994 The museum is the medium: on objects and logics in times and spaces, Towards the Museum of the Future? New European Perspectives, Routledge pp162
- 11) 1995年開館。写真作品に限らず、写真機材、映像装置、ネガやポスターなどの関連資料など1万8千点以上に及ぶコレクションを有す。
- 12) カリキュラムの原案は、東京大学大学院学際情報学府2000年度夏学期授業「情報リテラシー論

(水越伸・山内祐平担当)」で村田麻里子・小野順子・牟田朋美・大瀧友里奈が作成した、メディア・リテラシーを学ぶためのカリキュラム案『Welcome to Our Museum!』である。素材や時間等条件にあわせて異なる構成になっているが、基本コンセプトはここでつくられていた。

- 13) バラバラマンガの魅力と、そのメディア論的な意義については、メディア・アーティストの岩井俊雄の作品からの刺激を受けた。また水越が岩井俊雄とともに「BS10周年スペシャル 映像の未来へ」(NHK衛星放送、1999年)の企画制作に携わり、出演した際に、東京都写真美術館を収録対象とし、同館に所蔵されている映像史料の存在と意義を理解していた。
- 14) 具体的に使用した作品の詳細に関しては、表2・表3の「担当した作品」欄を参照されたい。写真のオリジナルはサイズが一様ではないが、これらをすべて四つ切のサイズに統一する決断を下した。結果として、写真がこのように「複写」ができ、本来作家の意図した「サイズ」までも違えることができってしまうメディアであることをそのまま提示することにもなった。

表1

	主な活動と内容	活動の趣旨・その他特記事項
前日まで	(◆はメルのスタッフ、◇は学芸員の分担)	<ul style="list-style-type: none"> ○各自家にある写真を数枚用意してきてもらう ○事前準備：写真の選択・複写・仕込み 写真A: 20枚10種類の写真を用意 写真B: 3枚の写真セットを7セット(21枚)用意
10:15-11:00	<ul style="list-style-type: none"> ◆イントロダクション(5分) <ul style="list-style-type: none"> ・挨拶、スタッフ紹介 ・参加者の自己紹介 ◆オリエンテーション(10分) <ul style="list-style-type: none"> ・ワークショップの趣旨・今日の流れについて説明 ・身近にある写真(新聞・雑誌・広告など)を確認 ◇学芸員によるトーク(30分) <ul style="list-style-type: none"> ・各自持参の写真を並べてトーク ・館所蔵のオリジナル写真を紹介 ・写真の歴史 	<ul style="list-style-type: none"> ・身近な環境に写真がいっぱい! ・街や家など身近な環境の中の写真に気付かせる ・普段何気なく撮影している写真のもつ意味を再確認する ・美術館のコレクションの存在を知る ・写真というメディアの多様性について考える(色、形、サイズ、質感、メッセージ、撮影の仕方の違い)
11:00-12:00	<ul style="list-style-type: none"> ◆作業A：写真の読み解き作業(40分) <ul style="list-style-type: none"> ・手順を説明、ワークシートA・写真Aの配布 ・個人作業30分 ◇作業Aの結果を皆で共有(50分) 	<ul style="list-style-type: none"> ○年齢など見て、どの写真を渡すかを判断し、配布 その際、座席周囲の人と作品がかぶらないようにする ○作業中は、それぞれが適宜アドバイスしてまわる ・各自の読み解き結果を分析・共有する ・写真というメディアを構図、題材などから理解する
13:00-15:00	<ul style="list-style-type: none"> ◇ギャラリートツアー(50分) <ul style="list-style-type: none"> 「四国霊場八十八箇所 空海と通路文化展」 ◆作業B：組み写真作り(90分) <ul style="list-style-type: none"> ・説明、各グループにシートB・写真Bセットの配布 ・ワークシートBで作業 ・作品のコンセプト・レイアウト決め ・キャプションをつくる 	<ul style="list-style-type: none"> ○ランチタイムの間に、グループ分けをあらかじめしておく ・館でその日に開催中の展示を利用して ・空間の中の写真、美術館の中の写真、展示という手法について知る ・写真というメディアの物質性を理解する ・写真の大きさ、レイアウト、シーケンスなどを考える
15:15-16:30	<ul style="list-style-type: none"> 《休憩15分》 ◆作品発表と質問タイム(60分) ◇使用された写真何枚か解説(20分) ◇アンケート記入・回収(10分) 	<ul style="list-style-type: none"> ・それぞれのグループの発表 ・作品の解説、どの1枚を、なぜ落としたのかを説明 ・質問タイム ○正解ということではなく、本来こういう意図がある写真が、別の文脈を持ちうることや、はじめに情報をインプットされないことで、みえてくるものが沢山あることを強調。

表3

タイトルシート			
	担当作品（3枚選んだもの）	タイトル	解説
1	1) 森山大道「少年」1979年 2) 小林裕史（タイトル・年代不明） 3) ウィリアム・ベンジャミン・カーペンター「ウニのどげの断面」1848-49(推定)	不思議な通り道	男の子が通り道の入り口に立って、その先を見えています。道のむこうには、骨だけの魚が泳いでいたり、レース編みの模様が続いています。道の向こうには何があるのか？ 不思議な通り道です。
2	1) 樋口忠男「銀座」1945年 2) 菊池俊吉「浮浪児2東京（昭和16-21年）」1945-46 3) マン・レイ「無題」1926年	たのしいことと悲しいことの関係	・たのしいこと：さみしいこと うれしいこと：悲しいこと 対照的なことを真中で手を結ぶように目を引くナリの形で、注目してもらいながら考えてもらおう ・色にも注目してもらいたい→悲しい、つらいことは暗い色（グリーン）→たのしそうなことは明るい色（白、パープル）
3	1) 上野彦馬「無題」1860年 2) ユーザフ・カーシュ「アインシュタイン」 3) 東松照明「ミクロの世界」1966年	宇宙。	右の写真は幕末の志士だろうか。彼らは、かつて、自らの「身体」をもって人間の可能性というものを拡大した。左はアインシュタイン。かつて自らの「精神」をもって、また、人間の可能性というものを拡大した。そしてその「身体」と「精神」の間に無限に広がりつづけてゆくもの、それは「魂」であり、また宇宙である。たぶん。
4	1) 築地仁「りんご」2002年 2) フィリップ・ハルスマン「モーリス・シュバリエ」1959年 3) 樋口忠男「銀座」1945年	—愛—	このパネルの主演はりんごです。愛を生む不思議なりんごです。上においてあるりんごから愛が生まれます。だから写真の角がつながってます。三輪車の二人は、きんばつの子の男の子が女の子の耳にkissをしています。おじさんはさっきの二人に「やったー！」と祝福して、飛び上がっています。私達はあたたかい色ではいけいをまとめてみました。
5	1) 林忠彦「坂口安吾」 2) ウィリアム・ウェッグマン「後ろ向き」1995年 3) メトロポリタン・カフェのブロードウェイ歌手、ニューヨーク「リゼット・モデル」1950年代	視線	おじさんが2Fにいて、おばさんが1Fにいて、おじさんの部屋を見てびっくりして、中間で犬がおじさんとおばさんをじろじろ見ている。
6	1) 樋口忠男「銀座」1945年 2) 須田一政「秋田、湯沢「風刺花伝」より」1976年 3) 長野重一「遠い視線より」より 多摩市、多摩中央区 1988年	友だちが一番	・子供達はどこにいても友達という時、一番楽しそうです。子供たちはいろんな事をして遊びます。ニューヨークのどまん中では遊び場もないけれど、子供たちはそんな事は意も介さずたくましく楽しんで二輪車に乗っています。・夏休みは子供たちの天国です。時間も忘れて気がつけばもう真暗。夏休みも終わりに近づきひまわりも首をたれています。・女の子が一輪車に乗って迷路の中をはいっていくような不思議なトリックの世界に入ります。

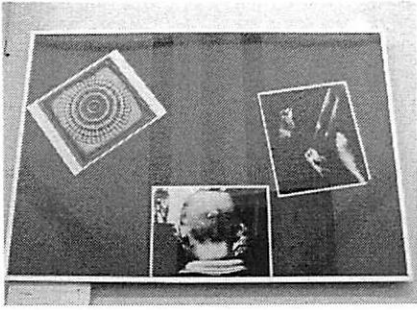


図 1

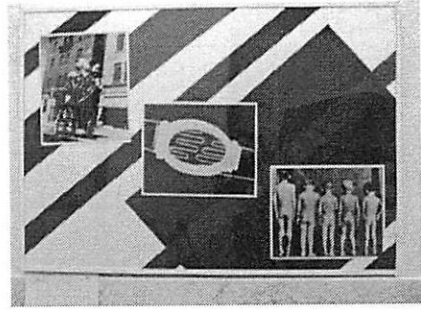


図 2

不思議な通り道

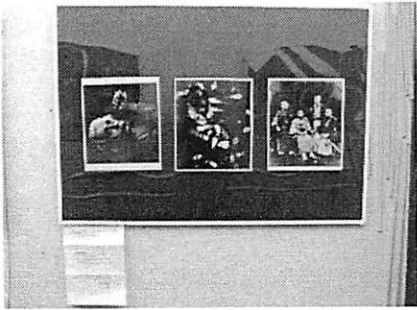


図 3

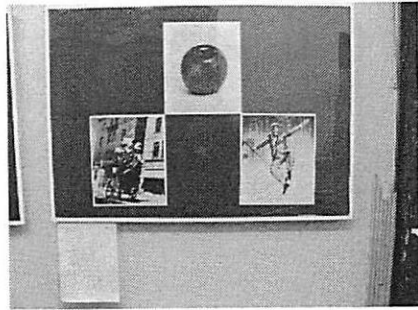


図 4



図 5

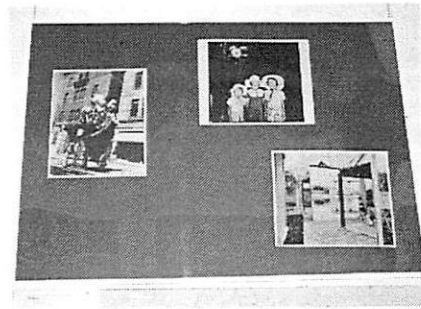


図 6

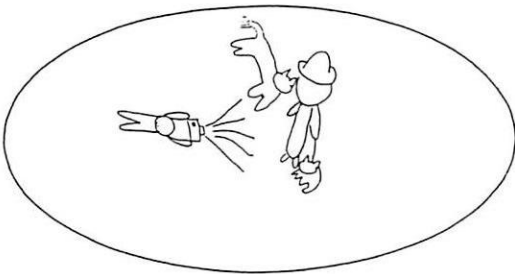


図 7



図 8

表4 アンケート

性別	年齢	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6
1	女 13	2	1	写真のことなどについておしえてくれたり、自分で写真のはいちをきめて、とても楽しかった。	写真は、それぞれ、ばしょや人によって、感じることがちがって、とてもふしぎな感じでした。	美術館にかなするワークショップに参加しました。	とても楽しくて、写真の魅力がよくわかりました。
2	男 13	1	2	いろんな写真を見れたから。	しらない写真を見れました。	いろんな	
3	女 12	2	1	いろいろな写真も見れたし、「写真は……」など、ふだんは考えない事も考えられたし、最後にやった写真の組み合わせはすごく楽しかった。またやりた。	私的に、色がついているのより、白黒の方が好きで、なんだか色つきより、きれいだ。	今度は写真をとるのをやってみよう。	見せてもらった大きい写真より、もっと大きい写真が見たい。
4	女 11	2	1	自分でたけのギャラリーを作るのがすごく楽しかった。	今まで写真はただの「命」を写したものだと思っていただけ、実はいろいろおもしろいということが分かった。	写真を自分でとってみよう。	楽しかったです。今日一日有りがとうございました。
5	女 11	2	1	ふつうの写真もあったけど、おもしろいものもいっぱいあったのよ。楽しかったし、中にはおもしろかった。	カラーやモノクロだけじゃなくて、ぬつたやつとかもあってすごかった。	合成写真もどーやるとか。っていうやつ。	またやりたーい。
6	男 11	2	1	知らない事までくわしくおしえてくれたから。	写真といっても、いろいろな写真がある事があった。このように写真の専門的(けこうむすかし)な事やなんたの、写真をもうちょっとほかにしたりするなどでできるワークショップに参加したいです。	このようななどのワークショップをまた、やってもらいたい。	
7	女 9	5 (お父さんにすすめられた)	2	よかったよ。色んな、おもしろいし、楽しかった。かいてんする所) ちよとて話が良い。	ぜんぶちがうから見てみる。	バズル・だましえ	楽しかった?
8	女 9	2	4	めんどくさいから	?	いいえ	ひまだった
9	女 8	5 (〇〇ちゃんにさそわれたから)	2	さつきもりやまさんが言ってくれたみたい、さいしょにだいい名を見ないで自分でさいしょに考えることがおもしろかった。	セサミストリートででてくる犬と今日の3びきの犬は同じだった	今日みたいなワークショップ	たのしかった
10	男 8	2	1	はっぴょうのとのおもしろいしつもんもあつたから。	しゃしんをつかうといろいろなるおもしろいことなんだ。	カメラのしくみ	すこしおもしろいことだった。
11	女	1	1	本日にとても面白く、大人の私がすっかり楽しませてくれました。特にワークショップ部分は子供にすっかり感心しました。説明部分はこぼれが少なかった、ちよとて午前中むすかし部分もあつたようですが、具体的に手をつかうかすやちよとて強い興味があつたようです。	子供のすごさと、写真には無関心に見えることを学びました。あと、普通の解説がとても面白く私にはすこしわかりやすくて感動しました。	やはり手をつかうかすもの	本日にとても楽しく、長いではないかと思つてた時間もあったりもした。〇〇もすこし楽しかったです。午前中に自分の持ってきた写真で、ほよとて手をつかうかすもの楽しかった。出だしから楽しかった。かいてんする所) ちよとて話が良いが、本日にとても楽しかった。
12	男	2	1	写真を使って色々な表現ができることが分かった。午後の時間に、実際に写真を組み合わせてパネルに貼ることについて、批評を受けることが面白かった。	一枚の写真に、違った人のメッセージがこめられていること。一方、それを見る他人はまた違った印象を受ける場合があること。	今回と同様に、それに対して批評を受けるようなもの。	
13	女	1	2	文章でのフィードバックを参加者に求める場合に、年令が幅広いためのバツキが少なくなりました。全ての子供が文章表現(自己表現ををを)出来る、とは思つたことも、もう少し知つていただければ……	写真についてより「見せ方」について(プレゼンテーション)に重点がある……気がしていましたが、年令が低い場合はムスカシイかも	ご迷惑をいたされれば何でも……	ゆくりと美術館を見てみるのがこの頃かたつたので、うれしかったです。ありがとうございました。
14	女	1	2	写真に興味があつてるようにいろいろ考えた	奥深いなあーと思つた	美術(絵画)	たまにいろいろ興味をかえてかんがえてみるのもよかつたかなと思つた。
15	女	1	1	写真をこれ程、すみずみまで何があるか、何をいおうとしているか、考えたことがなかつた。これからは、写真の見方がかわつてくると思つた。また、子供達の積極的な発言があつてよかつた。	レイアウトのしかた一つで意味が生まれたり、変わつたりすることに驚いた。		たのさんの子供達にたのこのように体験をさせてあげたいですね。
16	女	2	1	午前中の写真の読み解きの2人の比較では、女子の方が読み解くのがよかつた。ただ、午前中の子供の意見が、面白かつたけれど、小学生には少し難しいかな、と〇〇ちゃんを見て思つた。	午後のワークのプレゼンは大変よかつた。写真を観る中で意味を読み解くという流れがたいへんよかつた。ただし、ワークシートは敬遠する面があるので整理すべきであらう。	デジタルカメラもたせてガーデンプレイスを設置させ、午後、プレゼンしながら写真展に盛り込むワークのアドバースをいたすワーク	人数も適切で、大変よかつた。調べ学習でなく、実際にプリントを手に取つて見られるのがよかつた。
17	男	2	1	全体的にすこし面白かつたと思つた。特に午後のみなさんのプレゼンの発言など、興味深く聞かせて頂きました。ただ、午前中の自分の意見が、面白かつたけれど、小学生には少し難しいかな、と〇〇ちゃんを見て思つた。	子供はスゴい。		ワークショップというものが、自分たのこのように体験をさせてあげたいですね。
18	女	2	1	子供たちがいろいろ興味で意見を言うのとてもよかつた。写真をよく鑑賞して自分で勝手にいろいろ推測するのも楽しかつた。	今まで写真を一回みて「なるほど」というふうにするまでしていましたが、皆で写真の品質をみたいなことをやるのたのしいと思つた。	特になし	午前中にやつた自分の写真の魅力を聞いたあつた。

表 5

	主な活動と内容	活動の趣旨・その他特記事項
第1日目	<p>◆イントロダクション</p> <ul style="list-style-type: none"> ・今回のワークショップの趣旨を説明 <p>◇写真美術館とそのコレクションについて</p> <ul style="list-style-type: none"> ・東京都写真美術館ってどんなところ？ ・映像作品ってなに？ 	<ul style="list-style-type: none"> ・ワークショップの内容を知る ・東京都写真美術館を知る <p>○ビデオをみせて説明</p>
第2日目	<p>◆イントロダクション</p> <ul style="list-style-type: none"> ・クレイアニメをつくろう <p>◆撮影手順など説明 (20分)</p> <p>◆クレイアニメ制作 (60分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・テスト撮影 ・本番：テーマを決め、絵コンテづくり、撮影 <p>◆作品発表会 (15分)</p> <p>◆クレイアニメに関するアンケート</p>	<p>○ビデオカメラ各班に1台、クレイ、粘土板、絵コンテシート</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コマ撮り機能など撮影に必要な技術を説明 <ul style="list-style-type: none"> ・グループで話し合っって題材・ストーリーを決める ・映像メディアを自らつくること、仕組みを体で知る <ul style="list-style-type: none"> ・作品のリフレクション
第3日目	<p>◆リフレクション (10分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・生徒がつくった作品を再び鑑賞 <p>◇クレイアニメ作家の作品を鑑賞</p> <p>◆バラバラマンガをつくらせる (15分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プロジェクターで実写投影し、皆で共有する <p>◆VTR鑑賞 (15分) とレクチャー</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「BS10周年スペシャル 映像の未来へ」(NHK衛星放送、1999年) ・残像現象や映像のしくみについて理解 <p>◇写美の映像作品を鑑賞 (30分)</p> <p>◇美術館の舞台裏見学 (10分)</p> <p>◆アンケート</p>	<p>○生徒の作品に予めこちらでサウンドをつけておいた</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前回の作業を思いだし、今回につなげるきっかけとする ・仕組みを体感したあとで、プロの作品をみることで、その制作過程を想像することができる <ul style="list-style-type: none"> ・コマのしくみを別の観点からも考える <ul style="list-style-type: none"> ・クレイアニメから映像作品全般へとつなげる ・残像現象について理解し、映像のしくみを知る ・メディア遊びで体感したものを、理論で捉えなおす <ul style="list-style-type: none"> ・昔の映像作品をみて、映像の歴史を感じる ・映像作品の多様性に触れる (映像作品はTVや映画のみではない)

表6 クレイアニメに関するアンケート

性別	クレイアニメをつくってみたいと思った理由	すでにクレイアニメを作ったこと、または作りたい理由	すでにクレイアニメを作ったこと、または作りたい理由	すでにクレイアニメを作ったこと、または作りたい理由
1 男	つくる前はめんどくさかったけどつくってるといっつうは楽しかった	人外のものが出る作品	ごまかろうごまかしてビデオとればずっとこせる	楽しかったです。またやってみたい
2 男	思ったよりすごく大変だった。だけどもいい体験だった	ドラミッドモザイク	動きがある。映像でやるのがいい	うまくできてよかった
3 男	20秒のアニメなのに1時間かかると思わなかった。つくる前はもっと簡単だと思ったけどびっくりしかった	ホラー系や恋愛系の作品もつくってみたい	クレイアニメだと、画像としてのこすことができない	思ったより楽しくて本当にいい経験をした。もう一回くらいやりたいと思った
4 男	クレイアニメは思ったよりむずかしかったです	世界貿易センターがなくなる時	動くこと	クレイアニメはすごくおもしろくてまたやりたいです。今度もうまくなってほしいです
5 女	すごいつまんなーいって思ってたんだけど思ったより楽しかった	めっちゃウケるものをつくる。工夫はそんとか考えない(笑?)	動きがある分たのしめる。粘土で遊ぶことの目的は別にすることだけどクレイアニメは遊ぶためのしる	またやりたいです。ありがたうございました
6 男	けっこうむずかしかったけど、とても楽しかった。たかが20秒前後だけどすごい苦労した	ゴジラ対メカゴジラの純情な青春物語	一気にじゃなくて少しずつ動かすのが大変	こんな事をする機会があつてよかった。次があつたら成功する?
7 男	思ったよりできてよかった。おもしろかった	アクション系を作りたい	クレイアニメは、こまかい所もやって自然にしないといけないので、たいへんだった	とてもおもしろかったので、きかぬあればやりたいです
8 男	1秒作るのに何回も返すといかないで、いけないのでけっこう作るのつらい。粘土でもけっこういい作品をつくれることがわかった	みんなが笑うような作品	粘土だと一つ一つがいつしかだけクレイアニメだとその一つ一つがたのしめる	なにげなく見ているアニメなども1秒1秒でもたいへんだった
9 男	すごく時間がかかるので大変だと思いました	切れるある作品	見る人の事を考えてつくること	思ったより、とても楽しかった。どんな作品も簡単に作れるものではないと思った
10 男	つまらないかと思つたらおもしろかった。見てるやつがおもしろかった	やっぱり粘土だからこわれるのを作りたい	動くこと	うまくいった
11 男	1コマを作るのにもっと時間がかかると思つたけど、思ったより早かったです	もっと時間が長いのも、複雑なのをやりたい。又、もっと粘土の色をたくさん使いたい	普通に遊ぶと、その材質でしか固まらないけど、クレイアニメではずっと形を固める所だと思えます	クレイアニメも面白いけど、違うアニメも作ってみたい
12 女	思ったより大変でした。本当にクレイアニメは時間と手間がいるんだなあとこういうことを実感しました	もうちょっとストーリー性のあるものを作りたいです。今度はもっと細い線や色などがわかるようにしてみたいです	本日は動かないものを動いているように見せる面白い	とても楽しかったので、またやってみたいです
13 女	アニメをつくるなんて、専門的な知識が必要なんだと思つたけど、私たちでも身近なものでアニメがつくれることがわかりました	背景も工夫したいです	粘土で遊ぶことは、粘土に塗れるその感触を楽しむながら、止まったもの、つまり「静」を楽しむことだと思つた。それは違ってクレイアニメは、粘土を「動」の形として楽しむことで、粘土そのものを楽しむのではないと思つた	すごく楽しかったです。手が入ってしまったら、うまく動かすことができなかったり、うまくいかないことがあり、何かを作ることに楽しさを感じました。しむものではないと思つた
14 女	1コマ1コマのくらい動かせばいいかわからなかったけど、大きい動きのあるほうがおもしろいことわかった	映画などを、クレイアニメでつくってみたい	そのもの1個だけでなく、クレイアニメは、全体の動きを考えておそふこと	すごくむずかしかったけれど、みんないろいろな工夫があつてとてもおもしろかったです
15 女	思った以上に大変だった	つぶれる系ではなく、もうちょっとこつたものを	本を動かさないものを、動かす面白い	とても楽しかったのでぜひまた作りたいです。どうもありがたうございました
16 女	つくる前はすごいむずかしそうだったけど、ぜんぜんちがって、作つた後には楽しかった	「タイタニック」周りにしむような感じをもうまう工したい	クレイアニメは一つ一つちょっとずつ動かして、つづつつづつと、粘土で遊ぶのはなぜかぜんぜんがうらやましい	あつたその後の変化をきたすたのしみかというところ、そとにあらわした。とてもいい経験でした。本当に楽しかったです。ぜひまた作りたいです
17 女	2、3分のアニメを作るにはすごく大変な、ことなだなんだと思つた	三の中を言葉で書いて(ストーリーけい)	1つ1つの動作を作るのがクレイアニメで粘土は何かを作る	すごい面白い? また3人で作りたい★ 今度、30分のクレイアニメを作る
18 女	20秒くらいつくるのに1時間かかったことに驚いた	ストーリー性のあるアニメーションをつくってみたい	粘土はできても動かさないから、その形だけでしか楽しむいけないけど、クレイアニメは動くから、ストーリーがあつて笑いや感動も味わえるし、ストーリーも楽しめる	すごく楽しかった。もっともっと楽しくて面白い作品を作りたい
19 女	すごい楽しかったです。だけど、思ったよりむずかしかった。つくってみたいと思つたけど、つくってみたいと思つた	もっと物語性のあるものを作りたいです。できれば、もう少し長いものを作りたいです	普通に遊んでいるよりも、動きをつけて、少しずつ物語を作り上げていくことの方がたのしみがある	今度4色かなくて、いろいろ困ったけれど、とても楽しかったです。自分の家にもビデオがあつたらやりたいです
20 女	はりがねを使うのが、手がふるえて大変そうだった。というか、全て大変だった	こねたりつぶしたりねんどにしか出来ないようなことを沢山つかって作りたい	動かさなくちゃいけないから、人に見せるということを楽しんで作らなくてはいいけない	思ったよりおもしろかったです。思い通りに作れて良かったです
21 女	空中に浮く時に揺る揺るが面白い	うしろのバックも粘土だけでつくってこる	クレイアニメには動きがある	思つてより大変だったけど楽しかった!
22 女	自分つくってると、どんなアイデアがわいてきておもしろかったです。おもつたよりも簡単に、楽しかったです	自然とか、ちょっとこわめのやつもつくりたい	とる楽しさ、みる楽しさ、つくる楽しさがクレイアニメにはあると思えます	今回の作品は、私はとても楽しかったと思えます。また、3人でもつづいてつくりたい
23 女	ニッキとかテレビで見ててすごいむずかしそうだなと思つたけど、つくってみたいと思つた	グラデーションっぽいものを作りたいです	ねんどは、動きとかをつくらなくて、その止まっている場面を楽しむのっていいかんじ。クレイアニメは、見て楽しむ、つづいて楽しむというものがたのしみ	1秒で6回くらい揺るっていわれてえー20秒で12回? 多くて大変だー! 思つたけれど、おもしろい! たのしみ! 30秒くらいでできて、そんなにいいんだって思つた。とても楽しかったです!
24 男	最初は、つまんなーいと思つたけど、かなりおもしろかった	ぼろえきセンタービルをこわしてみたい	ねんどは、つくるだけだけれど、とるたのしみがあつた	うまくいった
25 男	やっぱりすごく楽しかった。だけど自分たで作って見てみることはよかった	TVアニメで放映されているアニメなどをつくってみたい	クレイアニメをつくると、どういう作品をつくったのかを説明すること	作ったものを観て音が面白かった
26 女	自分たで作つたアニメを見るの、意外と上手くて喜んでくれてました。つくる前は、楽し過ぎて作ることは無理だと思つたけれど、作り出すと、けっこう自分でもできることに気がついた	もっと、細かい動きを作りたい。背景も変わるような工夫をしてみたい	動きが、動くアニメとして、見ること、ストーリーがわかること	とても楽しかった。今度は、なにが出来るのか楽しみたい
27 女	思った事は、面白かったー!! またやりたいと思つた。20秒の作品でもすごく時間がかかるんだなあと	今日の動きをまたやりたいー!! 工夫は、後の場面がわかるようにしむかなんかを考えてみたい	自分自分でも考え、自分でも楽しんでみるの面白いと思つた!!	すごく楽しかった! 友達と一緒に行くのがおもしろい! またやりたい! 777!!
28 女	すごい面白い作業で大変でした	こんどは、歩いてる所を、もっと足の動きとか工夫して作りたいです	少しのずれ、しんちようさが、まったくちがう!	これは、すごい面白い人しかできないと思つた。ずっと、クレイアニメでは、無理だと思つたけれど、全然ちがった。でも、とても楽しかった
29 女	自分でも物語を考えて作るのすごく楽しかった。でも、すごく手間はかかるし、時間もかかるので、30分とかのアニメを作っている人はすごいなーと思つた	生き物だけじゃなくて、物とか、水とかつくりたい。水が上から落ちてきてはねる様子とかそういう物語を作りたい	粘土で遊ぶのは、形が変わったり、動く様子や物語を作ることはできないけど、クレイアニメではできる	手間はかかったけど、とても楽しかったし、もう一度やりたい!! 後のグループの作ったものを見るのは楽しかった

表7 アンケート結果

写真美術館・荏原第三中学校連携プロジェクトに関するアンケートのお願い

性別	学年	質問1 「自分の日、自分の思い」 を大事に表現する作品を 作りましたか?	質問2 「自分の思いを大事に表現する」 作品を作った感想を教えてください。	質問3 写真美術館のコレクションの中 から好きな作品を選んでください。 また、写真美術館の印象を 教えてください。	質問4 「自分の思い」を大事に表現する 作品を作った感想を教えてください。	質問5 自分の思いを大事に表現する 作品を作った感想を教えてください。
男	14	とてもおもしろかった	おもしろかった	キノア、本物の映画みたいだから、映像にも変化があるてわりました。		もう一度見てみたいです
男	15	おもしろかった	音はあらわれない音や音楽・アニメなどがいっぱいあった。ずっと映像を見ていてもおもしろかった。	全部いいと思う	映像はしびれてきた	不思議な感じがした
男	15	おもしろかった	寺とほらうらまぎまぎな表情をみるのができた。知らないことをいろいろと学んだ。	キノア、みてておもしろかった	クリエイティブな面白さを体感した	本日にいい体験した
男	14	おもしろかった	クリエイティブなバラバラな映像がおもしろかったから	「自分のうら」という作品はおもしろかった	見てる側にはかたんに見えるけど作る側はいろいろな工夫を凝らして作るとおもしろいと感じた	めずらしい体験ができてよかった
女	15	おもしろかった	きょうりゅうがあったからおもしろかった	おもしろいと思った	工夫すればおもしろくなるのが楽しくてよかった	たのしかった。どうもありがとうございました
男	15	とてもおもしろかった	クレヨン人形でのびんが面白かった	映画のバラバラのキノアが面白かった。音の面白さを感じた	少しずつ聞いていくのが多かった。自分で選んで初めてその大変さがわかった	またチャンスがあったら見てみたい
男	14	とてもおもしろかった	色々な音が聞こえてとてもおもしろかった	「自分のうら」がおもしろかった	クリエイティブがとても大変なことだった	めずらしい体験ができてよかった
男	14	おもしろかった	いろいろな発見があったから	おもしろいと思った	音の人がいろいろな工夫を凝らして作った映像は、見る側には、おもしろいと感じた	いろいろな発見ができておもしろかった。映像をつくるのは、面白いと感じた
男	15	おもしろかった	見た事のない映像や作品を見ることができた	おもしろいと思った	映像を作るには、とにかく時間がかかるので大変なことだった	映像は面白かった
男	15	おもしろかった	テレビと違って面白い映像を見たから	おもしろいと思った	映像はテレビと違って面白かった	映像は面白かった
男	15	とてもおもしろかった	あまり、見た事のない音が色々で面白かった。クリエイティブなおもしろかった	キノア：面白くはない。バラバラな映像を見たから	1つ1つ作品を作るのには、たくさんの方が協力して作る必要がある。自分一人では作れないので、とてもおもしろいと感じた	とてもおもしろかった。時間があったらまた見てみたいです
女	14	とてもおもしろかった	クリエイティブな映像を作ることができた。映像に詳しくなるのが楽しかった	平凡に見えるやつ、あれで映像を作った。写真美術館の中をもう少し見たかった	「映像」というと、コンピュータで作るようなイメージがあったのですが、私でも作れるのかと思いました	
女	15	とてもおもしろかった	アニメーションを作るのがとても面白かったです。自分で描いたアニメーションを映像にしてみました	絵がうまく書けるやつ、ゼロ一つほしいと思った	今まで描いていた映像はテレビやコンピュータグラフィックみたいなものだったけれど、自分の手で描いた映像は、自分自身が描いた映像が映る感じが面白かった	大変な体験ができてよかった。ありがとうございました
女	15	とてもおもしろかった	クリエイティブな映像を作ることができた。写真だけでなく、様々なものがあって、音も利用して面白かった	まわりの風景が見え、なぜとキレイに映るのかわからない。不思議な感じがした	考えたことのないようなものが、グラフィックやアニメーションのようなもので表現されている感じが面白かった。想像力がいいのだなと思った	とても面白いプロジェクトもありました。ありがとうございました。また遊びたいです
女	14	とてもおもしろかった	自分もアニメを作ったりいろんなことを知ることができた	アニメが一般的に好きなので、おもしろい。美術館の印象は、不思議な感じがした	今回、自分だけで何か動くものを作りたいと思った	
女	15	とてもおもしろかった	とてもおもしろかったです。特に、美術館の中の「映像」が面白かった。そこがよかった	バラバラな女の子バージョンが面白かった。何だか何だか面白い。1つのおもしろいことと、すごい！	いつもおもしろい映像がどこかに来て、映像の面白さがよくわかった。	もう一度ここに遊びたいと思います。私は美術館に行きたいことがなかった。でも、ここはすごくおもしろいと思います。
女	15	おもしろかった	おもしろいと思った。美術館は少し作品が少なくて残念	いいよのやつが可愛かった	映像は面白かった	初めて見る映像ばかりでおもしろかった
女	15	おもしろかった	見るだけでなく、体験もできて面白かった。クリエイティブな映像を作ることができた	くるくるまわってみる動く（おどろき）がおもしろかった	ずいぶんおもしろい体験ができた	こういう体験ができて面白かった。美術館があったらおもしろかった
女	15	とてもおもしろかった	新しい映像や、二度とおもしろいことを見たので面白かった	目がくらむと思って大変でした。でも、自分でも作ることができたので、おもしろい	映像のイメージが面白かった。この先のように映像が活用されるか楽しみです	とても面白かったです。見ていておもしろい人が多くて良かったです
女	14	おもしろかった	クリエイティブなバラバラな映像が面白かった。自分も作ることができた	色々な音が聞こえて面白かった。自分も作ることができた	絵を描いてみるだけでおもしろいと感じた	けっこうおもしろい映像が映り出してきた。明日からぜひ見てみたい
女	15	おもしろかった	・もっとみたい ・以外と面白かった	日本に1つしかないやつがすごい！！	音の人がいろいろな音を使っていた。自分も作ることができた	最初はこんな内容の映像だと思ってたけど、面白かった。自分も作ることができた。自分も作ることができた。
女	14	おもしろかった	クリエイティブな映像を作ることができた。自分で描いたアニメーションを映像にしてみました	イラストレーションのあつた足をはいた人がおもしろい。かっこいい！！	自分で描いた、映像をつくるのがおもしろい。自分の想像力が活かされたと思う	最初はおもしろいと思ったけど、自分で描いた映像が面白かった。自分も作ることができた。
女	15	おもしろかった	美術館に「アニメーション」を体験することができたから、面白かった	イラストレーションのあつた足をはいた人がおもしろい。かっこいい！！	自分の想像力はたくさんある。自分の想像力が活かされたと思う	とても面白かったです。映像は見るだけでなく、作るのも面白いです。自分も作ることができた。自分も作ることができた。
男	14	おもしろかった	音を出すのがとてもおもしろかった	キノア、えいがかっこよかった	少しづつとるのが大変。30秒でも、1時間くらいかかったから大変だった	とてもおもしろかった
男	15	とてもおもしろかった	色々な面白いアートが見てよかった。もっとたくさん見たい	キノア、美術館に行かなくていいから、写真美術館は面白いところでした	クリエイティブな映像を作ることができた。自分も作ることができた	また、このような体験をしてみたい。美術館に遊びたい。自分も作ることができた。
女	15	とてもおもしろかった	知らなかったことをたくさん知って、とても面白かった。自分も作ることができた	音に反応して動く絵に面白かった。自分も作ることができた	自分の想像力はたくさんある。自分の想像力が活かされたと思う	とてもおもしろかったです。自分も作ることができた。
女	15	おもしろかった	すごく音のおもしろさを見たり、選んだりして面白かった	写真だけでなくいろいろな音を使っていた。自分も作ることができた	テレビやアニメも面白くない。自分も作ることができた	とても面白かったです。自分も作ることができた。
女	14	おもしろかった	美術館の音がよかったし、クレヨンおもしろかった	CG	絵でも、映像になるんだなという事	とても面白かったです。いろいろな発見ができてよかった

シート1 ワークシートA

A

お名前(

1) 何がうつつている作品?

2) うつつているものをごめかく説明してあげよう。

3) うつつているものと作者の距離(せうり)はどれくらい? 増えさや減らさ(かくど)は?

* ヒント
せうりから、上から、下から、遠くから、
～センテックくらいのことから、
どっさり増えたり減らさるも考えよう。

4) どうやって撮影(さつえい)したか、撮りかたをみよう、写真にうつつておもしろい部分には何があるのしょう?

5) 作者はどんな気持ちでこれを写したのしょう?

6) 作者はなぜこれを写したのしょう? 作者が伝えたいことがなんのしょう?

「写真をつかふ・よむ・かぶる」2002年11月9日(土)

シート2 ワークシートB

B

お名前()

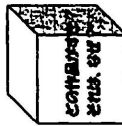
4枚の写真を、年齢が最も若いものから順番に並べてください。

何が一番若い写真ですか？

1) 2) 3) 4)

どの写真が最も面白いですか？

1) 2) 3) 4)



どの写真が最も面白いですか？

1) 2) 3) 4)

4枚の写真の中から3枚を選び、組み合わせを、並べ方をいろいろ考えてください。

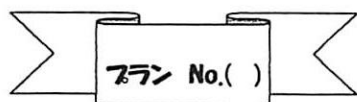
誰人どの3枚の写真を組み合わせますか？

1) 2) 3) 4)

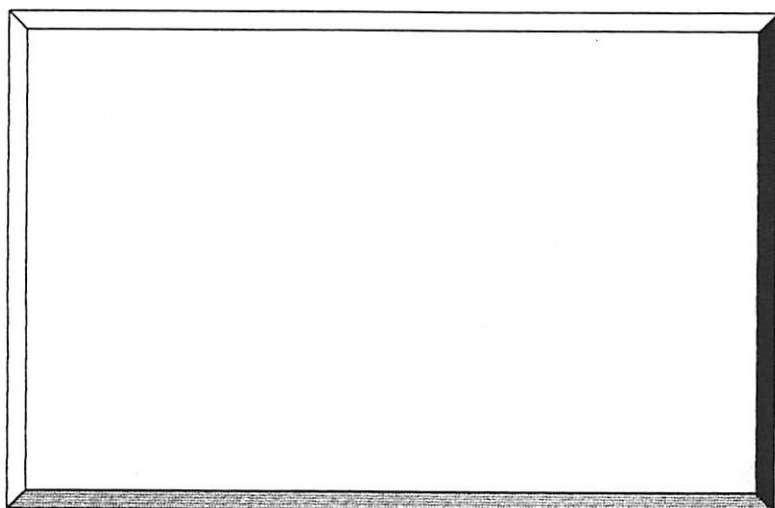
4つをどのように組み合わせますか？

「写真あそび」より、2002年11月9日(土)

シート3 プランシート



レイアウト (どの3枚? どういうかたちに並べる? 絵にかいてみよう。) タテにも使えるよ!

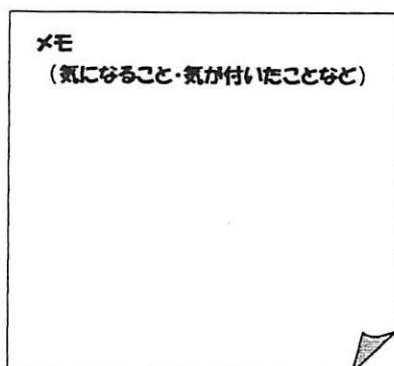


なぜこの並べ方にしたの? 並べ方を変えると意味がちがってくるかな?

3枚の共通点(きょうつうてん)と違う点を書き出してみよう。

この作品のテーマは?

メモ
(気になること・気が付いたことなど)



シート4 タイトルシート

★タイトル

★ 解説(かいせつ)

メンバーのなまえ

Museums and Media Literacy: A Developmental Study at the Tokyo Metropolitan Museum of Photography

Shin Mizukoshi*

Mariko Murata**

This paper will outline a media literacy program unique for being held in a museum. The program which the Tokyo Metropolitan Government Bureau of Citizens and Cultural Affairs entrusted to MELL Project (Media Expression, Learning and Literacy Project) is a pilot study carried out at the Tokyo Metropolitan Museum of Photography. The significance of this study is that while media literacy programs are mostly held in schools or computer classes, the study has proven museum to be a vital environment in developing media literacy. Museums are media which connect visitors to objects, exhibits and subsequently knowledge; thus the visitor's experience in a museum entails reading and decoding such exhibits and objects. Museums also reflect numerous ideologies from both within and outside. To such extent, museums are in essence like any other media and should be exploited in the context of media literacy. In this study, two types of programs were developed. One is a workshop in which the participants learned the idea of 'structure' and 'sequence' of information by interpreting and arranging sets of photos chosen from the museum collection. The other program was carried out during the 'period of integrated study' of Ebara Junior High School. The students learned the mechanism of 'visual image' by creating their own claymation and experiencing the visual image devices in the museum collection. Visual image is often associated with something only on television or the movies, but the program helped to dispel such assumptions.

*Interfaculty Initiative in Information Studies Graduate School, The University of Tokyo

**Graduate School of interdisciplinary Information Studies, The University of Tokyo

Key words: Media Literacy, Museum, Social Education, Photographs, Claymation