

情報解釈の多様性を可視化する

——「メディアチェーン・ワークショップ」

シュルツ八坂由美（東京大学大学院学際情報学府修士課程）

溝尻真也（東京大学大学院学際情報学府修士課程）

飛弾信崇（東京大学大学院学際情報学府修士課程）

1. ワークショップのねらいと概要

メディア・リテラシーについて考える際には、ある情報に対して「いかにしてその情報を自分なりに受け止め、解釈するか」という点が重要となる。たとえば、テレビでも音楽でも、ある一つの情報から受け手が受けるイメージは多種多様であり、「正しい受け止め方」は存在しない。ある情報に対して、どのような受け止め方が「正しい」のか、またどのようなものが「正しくない」のか、客観的に判断することはできないのである。「正しい受け止め方」の存在の想定は、与えられた情報に対する素朴な疑問・疑念を封殺してしまい、「情報の解釈の誘導（押し付け）」につながる危険性さえ生じてくるといえるだろう。大量の情報が、それぞれ送り手の意図をもって「押し付けられる」社会にあって、その押し付けから逃れるための能力も、ますますその重要性を増している。したがって、メディアを批判的・能動的に読み解く能力としての「メディア・リテラシー」について考える際には、まずは一つの情報に対して「多様な解釈」が存在し得ることを認識してもらうことが必要なのではないだろうか。

これらの問題意識に立ったうえで私たちは、ある表現からそれぞれの人が受ける解釈の多様性を再認識し、同時にその解釈を、メディアを通して楽しみながら表現してもらうことで「情報を自分なりに解釈することの楽しさと大切さ」を知ってもらおうという意図のもとに、このワークショップを企画した。

「メディアチェーン・ワークショップ」では、最初に参加者は音楽を聴き、そのイメージから「イメージ写真集」を製作（用意された 50 枚の写真から 5 枚を選んで製作）する。その後、別の参加者が製作した写真集の写真（5 枚）を自由に組み替え、再構成

された写真集にストーリーを付け、「絵本」を製作する。

あるメディアを別の人が次々と別の形態へと変換させ、チェーンのようにつながっていくことから、この名前がつけられている。

2. 企画および準備

2-1. ワークショップの学習目標

本ワークショップの企画は東京大学大学院学際情報学府文化人間情報学コースの冬学期において行われる「文化・人間情報学研究法 3」の授業の中で立案された。コアメンバーがそれぞれに「音」というものに様々な形で関わりを持ってきていたため、その問題関心を生かし、「音」を鍵とするメディア・リテラシーの習得を学習目標としたワークショップを企画した。

ワークショップの学習目標として、私たちはまず「音」、とくに音楽について、人にはそれぞれ異なる感じ方があることを参加者に体感してもらうことを掲げた。さらに、音を起点としてイメージを様々なメディアに転換し、それぞれの転換の仕方からそれぞれの感じ方が異なることを体験してもらう、という内容をワークショップの活動内容原案として決定した。

2-2. 活動内容の決定

この時点ではまだ実践先が決定していなかったため、まず活動内容の大まかな流れから決めることとなった。上記の学習目標を達成するために、どういった活動内容が適切かということ吟味していったところ、音からどういったメディアに転換していくのか、転換は何段階にするのかということが問題になった。また、ワークショップの実践は休日1日を想定していたため、活動のボリューム自体が1日以内に完結できる程度にする必要があった。転換の仕方のバリエーションから学習目標についての気づきを引き出すという筋書きから考えると、1回だけの転換では広がり参加者の予想範囲内にとどまってしまうことも考えられる。しかし、あまり多くの転換過程を経ると、時間内に収まらなくなってしまう。これらを考慮したうえで、今回のワークショップ実践では2段階の転換を行うことにした。

どのようなメディアに転換するかについては、五感のうち音は聴覚に関係するものであることから、それ以外の感覚に関係するメディアに転換することが適当であろうと考えられた。その場合、嗅覚や触覚、味覚は転換が難しく、それらを含めると2段階の展開が難しくなることが予想された。そこで音を視覚に関連するメディアに転換することとし、そのなかでも扱いやすいと考えられる写真を転換先のメディアとして選んだ。

この時点で実践先が松戸市立上本郷小学校、対象は小学 5 年生と決定し、活動内容をさらに吟味することとなった。1 日という活動時間内に終了できるように、音楽のイメージ写真集を作るにあたっては、写真はあらかじめ用意されたものから選ぶことにした。2 段階目の転換は、完成した写真集の写真を並べ替え、ストーリーを付けて絵本に仕上げるといったものにした。また、参加人数が 40 名と大きくなることが分かったため、活動はグループで行うこととした。

2-3. 活動内容の具体と準備

1) 音楽→写真集

それぞれのグループを出版社のプロジェクトチームと仮定して、第 1 段階の展開は、それぞれのチームで今度発売される新曲のプロモーション活動の一環としてイメージ写真集を作ってもらおうという設定にした。また、聴いてもらう音楽は、実際には 2 曲しかないのだが、参加者には全てのチームが異なる音楽を聴いていると伝え、最後の発表会の際にそのことが明かすことにした。これは、同じ曲から様々な展開がされるということを経験してもらうための仕掛けである。

加えて、参加者の年齢を考慮して手順を細かく設定することにした。まずは音楽を聴いてもらい、個々人で付箋紙に感じたイメージをできるだけ短い言葉で 3 つ以上書いてもらう。そして、それぞれが書いたイメージをチームの他のメンバーに説明し、それを踏まえてメンバーで似たイメージ等をまとめ、最終的には 5 つのキーワードを作ってもらおう。最後に、それぞれのキーワードに適する写真をあらかじめ用意した 50 枚の写真から選び、写真集として仕上げてもらおう。

ここまでの活動で要となるのは写真と音楽である。

まず学習目標を達成するために、イメージができるだけ広がりやすい曲を選定することが重要であった。また、簡単に口ずさめるようなメロディーを持った曲を選ぶことは、万一参加者が作業中に曲を口ずさんでしまった場合、他の参加者が同じ曲を聴いていることを知ってしまう危険性が大きいため、器楽曲を選定した。音楽はポータブル音楽プレーヤを用いて、他のチームには聴こえないようにした。

写真についても、様々なキーワードが想定できるようなものを選んでいった。また、午後のプログラムではここで作った写真集にストーリーをつけ、絵本にする作業を行うのだが、人物や動物がまったくない写真群から物語を考えるのは極めて困難である。そのため、写真は人物・動物などが撮影されている A 群 (20 枚)、風景・静物などが撮影されている B 群 (30 枚) を用意し、それぞれ 2~3 枚ずつ、合計 5 枚を選ばなければならない、と写真選定に一定の制限を設けることにした。写真は A4 サイズにプリント出力し、汚れないようにラミネート加工を施した。

2) 写真集→絵本

第2段階の転換は、ここまでで製作された写真集をチーム間で交換し、写真集の写真を入れ替えながらストーリーを付けて絵本の形に仕上げることである。まずは与えられた写真集を見て、物語の主人公を誰にするか、時間はいつなのか、場所はどこなのか、ということチームのメンバーがそれぞれ付箋紙に書く。それをチーム内で見せ合い、相談しながらチームとしての設定を決定し、ストーリーを作っていく。できた絵本は最終的に同じ曲を聴いていた他のチームの前で発表することとなる。発表会は最初に聴いた曲ごとに2会場で行われ、その際に実はみな同じ曲を聴いていたということが明かされる。

以上の流れからも分かるように、このワークショップでは、同じメディアが他のメディアに変換される時どれだけ違ったイメージになるかという実施者側の意図から、それぞれのチームが実は同じ2つの曲を聴いていたことを最後まで知られないようにすることが最も重要になる。そのため、聴いている曲については、企業秘密として絶対に他のチームには漏らさぬようにと注意をするほか、漏らした場合には罰ゲームをすることにした。また、工程管理の観点からも、メディア・アーティストという「権威」をおいて、それぞれの作業段階でメディア・アーティストに報告を行い、メディア・アーティストはその都度秘密を守ることを注意することとした。

効果測定は、事前と事後に行うアンケート、ならびにビデオカメラで記録された活動内での発話から行うこととした。

3. ワークショップの実際

3-1. 午前：「イメージ写真集を作ろう！」

ワークショップ当日は、まず大部屋に全参加者を集めてのオリエンテーションから始まった。オリエンテーションではスタッフの自己紹介、今日一日で行う作業の簡単な説明を行った後、子供たちのグループ分けを行った。グループは、今回のワークショップの趣旨を伝えたうえで、あらかじめ実施小学校の先生方に最適なグループを組んでいただいていた。実際のグループ分け作業には、声を出さずに背中に自分と同じシールを貼られた仲間を見つける「アイス・ブレイキング」を用いた。

午前の作業は、「イメージ写真集を作ろう！」である。子供たちは教室2室に19人ずつ(4グループずつ、計8グループ)に分かれ、レコード会社宣伝部から依頼された出版社チームという設定で音楽を聴く。そしてその音楽のイメージをもとに、指定された50枚の写真の中からイメージに合った5枚を選び、写真集を作るというものである。先述したように、用意した音楽は2曲で、各部屋2チームずつが同じ曲を聴いた。

具体的な作業内容の説明は、スタッフの一人が扮する「メディア・アーティスト」によって行われた。メディア・アーティストは、あらかじめスタッフで行ったワークショップのシミュレーションの様子を「実際の事例」として紹介しつつ、効率的なグループワークのためのアドバイスを行った。このメディア・アーティストは、この後もワークショップ全体を通して重要な役割を担うことになる（「メディア・アーティスト」に関しては別項で詳述する）。

午前中の作業は、具体的には A～H までの計 8 チームを 4 チームずつ 2 つに分け、それぞれ教室 1、教室 2 で行ってもらった。参加者にはそれぞれのチームは別々の音楽を聴いていると説明しているが、実際は、各チームには楽曲 1 もしくは楽曲 2 のいずれかの音楽を聴いてもらっている。この組み合わせは表 1 のとおりである。

表 1 各チームと聴いた音楽の組み合わせ

教室（作業部屋）	教室 1				教室 2			
	楽曲 1		楽曲 2		楽曲 1		楽曲 2	
チーム	A	B	C	D	E	F	G	H
作成した写真集	a	b	c	d	e	f	g	h

2 室に分かれたのは、40 人以上の参加者が同時に作業可能な大部屋を確保できなかったこともあるが、何らかのきっかけで「他のチームも自分たちと同じ音楽を聴いていたらしい」ということを知られてしまったときのリスクをできる限り分散するためもある（もし知られた場合、大部屋では一瞬にして全チームに「同一音楽である」という情報が伝わってしまう）。

作業は次の手順で行った。

1. 音楽を聴き、一人一人がイメージカードを作成する

出力を分岐させた先にイヤホンをつなぎ、4 人ないし 5 人が一度に聴くことができるようにしたウォークマンを用いて、まずは音楽を聴く。そしてその音楽からイメージされるものを、短い言葉で、思いつくかぎりカードに記入する。なお、ここまではすべて個人作業である。

2. チームの中でそれぞれのイメージを発表する

個々人が考えたイメージを、チーム内で、ブレインストーミングの手法でそれぞれ発表しあう。

3. チームのイメージボードを作成する

出されたイメージを KJ 法を用いて 5 つにまとめ、チームのイメージとして決定する。決まった 5 つのイメージはイメージボードに記入する。

4. メディア・アーティストに説明し、50枚の写真をもらう

別室に待機しているメディア・アーティストにイメージボードについて説明をして了承をもらい、写真集の素材となる50枚の写真を受け取る。

5. チームイメージに合った5枚の写真を選び、写真集をつくる

イメージボードにある5つのイメージに基づき、50枚の中から5枚を選ぶ。

6. タイトルをつけ、メディア・アーティストに最終説明をして、提出する

全体を通して、メディア・アーティストが子供たちの作業スピードや作品の内容を確認し、今後の作業の流れを説明して、使用する小道具を渡す役に徹した。

これらの午前中の作業は、時間的余裕を持って計画していたこともあって、大きな混乱もなく、早めに終了した。子供たちは、音楽からのイメージや言葉が多く出てくる子とそうでない子に分かれた。また、男女間で決裂するようなチームもあり、イメージやタイトルがなかなか決まらず最終的に多数決を取るというチームも現れた。作業スピードが早いチームにはリーダー的な存在の子供がいて、チーム全員をまとめる役をしている様子が伺えた。それぞれのチームや子供によって様々な状況が展開し、チームに参加できない子供の出現を避けるため、できるだけ子供たちそれぞれのイメージを合わせてチームイメージを作るよう配慮したが、グループ作業のために相殺されるイメージや意見があったことは否めない。作業を個人作業にすればもっと子供たちそれぞれのアイデアが形になり、メディアが変換されていく過程での気づきも多かったのかも知れないが、環境的にも時間的にも個人作業とするのは実施者側として難しかった。

全体として子供たちは、次々に展開していく作業に対応しながら、他のチームと競い合うようにゲーム感覚でワークショップを楽しんでいたようだ。

3-2. 午後：「写真集を絵本にしよう！」

昼休み中に、午前の作業終了後に回収した写真集について、各チームが使用した写真と順番等を記録した後、午後の作業に入った。

「写真集を絵本にしよう！」は、午前中に作った写真集に自由にストーリーをつけ、絵本へと変換する作業である。各チームを午前と同様に出版社と仮定し、「あるレコード会社がCDの宣伝のためのイメージ写真集を出したが、思ったように売れない。そこで、今度はこの写真集にストーリーをつけ、絵本にしてほしいという依頼が来た」という設定で作業を行ってもらった。

まずは参加者全員を大部屋に集め、この設定と午後の作業の説明を行い、その後、午前中と同様にメディア・アーティストによる実例披露を行った。画像編集ソフトを用いてあらかじめ見栄えよくデモンストレーション映像を作成しておき、それを上映しながら作業の流れをメディア・アーティストが分かりやすく説明する、という流れでデモは進められたのだが、メディア・アーティストが提示した映像や絵本作品の完成度の高さ

に、「本職」の人間の凄さを改めて感じた子供たちからは、感嘆の声をあげた。こうしたパフォーマンスを通して、メディア・アーティストという、今回のワークショップにおける「よき相談役」への信頼感を高めようとする企画側の意図は、一応達成することができたのではないだろうか。

その後、午前と同じ作業部屋に戻り、各チームは他のチームが作成した写真集を1つ受け取った。このとき写真集のタイトルは教えず、写真の順番もバラバラにすることで、午前中に他チームが作ったイメージが伝わらないよう配慮した。また、渡す写真集は必ず別の部屋で作成されたものになるようにして、この原則の徹底を図った。

具体的には、A～Hまでの計8チームを2つに分け、2教室に分かれて作業を行った。作業部屋は午前と同じ部屋である。午前中に作ってもらった写真集を、別教室で同一音楽を聴いたチームに分配し、それを絵本へと変換した。この組み合わせは表2のとおりである。

表2 各チームと聴いた楽曲、作成した写真集・絵本の組み合わせ

教室（作業部屋）	教室 1				教室 2			
	楽曲 1		楽曲 2		楽曲 1		楽曲 2	
チーム	A	B	C	D	E	F	G	H
作成した写真集	a	b	c	d	e	f	g	h
受け取った写真集	e	f	g	h	a	b	c	d
作成した絵本	e'	f'	g'	h'	a'	b'	c'	d'

実際の作業は次の手順で行った。

1. 「だれが・いつ・どこで」をイメージする

5枚の写真を見て、主人公は誰なのか、いつのできごとか、どこで起こったできごとなのか、の3点を個々人で考える。

2. 個人イメージを発表し、「だれが・いつ・どこで」をチームで決定する

個々人のイメージをチーム内で発表しあい、ストーリーの格となる「だれが・いつ・どこで」を決定する。

3. イメージボードを作成し、メディア・アーティストに説明する

チームで決定した設定「だれが・いつ・どこで」をボードに記入し、でき上がったところで別室のメディア・アーティストに説明する。OKが出たチームはメディア・アーティストからストーリーボードを受け取る。

4. ストーリーを作成する

決定した設定をもとに、チーム内で話し合いながらストーリーを組み立てる。でき上がったらストーリーボードに各写真の話の内容を記入し、最後にタイトルを考える。

5. メディア・アーティストに最終説明をし、発表練習をする

最後にもう一度メディア・アーティストに説明をして了承をもらい、別室で発表の練習を行う。

(ちなみに午後は実施校の先生方4名も2名ずつ2チームに分かれ、子供たちと同じプロセスで絵本作りに参加してもらっている。)

個々人で「だれが・いつ・どこで」を考えてもらう、というこのやり方は、ストーリーを考える前にワンクッションを置くことになり、場合によっては子供たちの自由な想像力に一定の制限を課してしまうことにもなりかねない。敢えてこの方法を用いたのは、写真からストーリー創造への飛躍が容易にできない子供への配慮である。今回の作業はすべてグループワークであり、その中で最終的に一つの成果物を作り上げなければならない以上、グループ内がリーダー格の子とそうでない子に分かれてしまうのは避けられない。それでもできるかぎり全員参加で作業を進めてもらうために、今回は、少なくとも設定の構築までは全員でブレインストーミングをしてもらうこととした。午前中の報告にもあったが、個々人の自由な想像力を発揮してもらいたいという側面と、できる子もできない子も全員参加で共同作業をしてもらいたいという側面のバランスをどこで取るかは、今回のワークショップを企画するにあたり、スタッフが最も悩んだところである。

午後の作業は、チームによって進行具合にある程度の差は出たものの、おおむね計画通りの時間に開始・終了することができた。

しかし午前中にも見られた、できる子とできない子の差は、午後に入るとさらに大きくなり、与えられた作業とは別のことをはじめてしまう子供も、ごく少数ではあるが出てくるようになった。こういった子供にはスタッフができるかぎりフォローをするよう心がけたが、集中力が切れてしまった子供に対しては如何ともしがたいものがあった(ただ、そのように実質的に作業から脱落してしまった子供も、この普段とは異なる学校の状況を楽しんでいるようではあった)。それ以外でも、特に後半になると、作業量の多さに疲れた様子を見せる子供も見受けられるようになった。

また程度の差はあるものの、男女間に溝が生じてしまう現象は複数のチームに見られており、午後に入るとその溝は一層深くなっていったように思われる。このようなケースでは、ほぼ一様に女子の方が強い発言権を持つようになっていたのが特徴的であった。

だが全体的には、子供たちは各所でメリハリをつけつつも、最後まで高いテンションでがんばってくれたように思う。メディア・アーティストのところへ頻りに相談に行くことで、やるべきことが整理されると同時に、ある種のゲーム性を維持することができたことが大きな要因であると思われる。

反省点としては、午前中の作業はイメージを介したメディアの変換作業を比較的自由に行ってもらったのに対して、午後の段階では、子供たちは「メディアの変換」という企画者側の目的から完全に脱し、目の前の写真を「いかに面白いストーリーに仕立て上げるか」という作業に没入していたように思われる。作業への没入度が高いこと自体は決して悪いことではないが、「イメージの多様性を見る」という目的からすると、午後の作業は午前の作業に較べていささか自由度の低い、機械的な作業になっていたという点は否めない。この午前と午後の断絶をもう少し緩やかなものにできれば、最後に振り返ったとき、今日一日の作業が、音楽→写真→絵本という、自由なイメージを介したメディアの変換作業であったということ、すなわちワークショップの全体像に気づいてくれる子供がもう少し増えたかもしれない。どの班も、でき上がった作品は非常にバラエティに富んだ、素晴らしいものだっただけに、この点は十分反省すべきであろう。

3-3. メディア・アーティストの役割

既に述べたように、今回のワークショップにおいて最大の鍵を握っていたのは、スタッフが扮した「メディア・アーティスト」である。メディア・アーティストはワークショップの中で「権威」を担うことが必要であるため、随所に権威を付与するための仕掛けを施した。午前・午後それぞれ作業開始前に、動画プレゼンテーション・ソフトを用いて、作業の流れをビジュアル的に分かりやすく、そして少々アーティストックに見せるデモンストレーションを行ったのはその一例である。

メディア・アーティストの役割として最も重要なのは、全体の進捗状況を把握することである。それぞれの班によって作業の進捗状況は異なるため、全体の進行を予定通りに進められるよう、適宜必要なアドバイスを提供することが必要になる。

さらに、子供たちが作業手順を把握して作業できるように細かくチェックをすることも大切であった。午前、午後の活動の最初に作業の流れを説明するデモンストレーションを行っているが、それだけでは子供たちが作業の途中段階で作業順番を忘れてしまい、重要な作業をとばしてしまうことも考えられたので、作業の各段階でメディア・アーティストのチェックを受け、次の作業の説明を受けるというシステムにした。したがって、作業開始後は、メディア・アーティストは基本的に一つの部屋に待機することとし、作業が一段階終わるごとに、そこに1チームずつ入って行って面談をするという形をとった。また前述のメディア・アーティストの権威という観点から、参加者へのアドバイスは、作業の各段階を請け負った経験にもとづいて紹介するという形で行った。

メディア・アーティストの部屋では、発話記録のためのビデオカメラが回っていた。参加した子供たちから作業の進め方についての発話を引き出すような設問を用意して、作業の新着状況を把握すると同時に、子供たちにはそれぞれのチームでどのような意見が出て、どのようにまとめたかということ語ってもらった。チームによって多少の差はあるものの、予想以上に活発に意見が出され、うまくまとめられていたようだ。また、

秘密を守るということに関してもメディア・アーティストの「権威」はうまく働いたようで、メディア・アーティストから「必ず秘密を守るように」と言われた子供たちが、自発的に他の子供たちから情報を隠したりするという行動も見られた。

メディア・アーティストにはもう一つの重要な役割がある。ワークショップにおいては、成果物の評価システムが重要となる。もちろん最も重要なのは「作る過程」にある訳だが、特に今回のように参加者が子供である場合、作ったものが「誰に見られ」「どのように評価されるのか」は、作る側のモチベーションに大きな影響を与える。「メディア・アーティスト」なる専門家をワークショップ内に配置したのはそのためでもあり、結果として、その影響力は企画者側の想像以上に大きく働いたように思う。もちろんその影響力の大きさ故に、メディア・アーティストの仕事は制作過程の流れについての確認と、時間内に作業を終わらせるためのペース調整を行うことのみとし、メディア・アーティスト自身は作品の内容自体に極力口を挟まないよう注意した。しかし実際には、教室内では「メディア・アーティスト」がいったいどんな人物なのかを探る会話が飛び交い、参加した女子の中には「メディア・アーティストのファン」まで現れている。約8時間という膨大な作業を行ったにもかかわらず、最後まで一定のテンションで取り組んでもらえたのは、メディア・アーティストの存在によって、こうした非日常的なゲーム性が生まれたからではないだろうか。

3-4. プレゼンテーション（作品発表）

作品発表のプレゼンテーションは2回実施した。

1回目は、2教室に最初に同じ曲を聴いたチームを集め、各教室4チームずつで発表した（表3参照）。最初に発表するチーム全員に前に出てもらい、午前中の作業でまずこのチームがどの音楽を聴いてイメージ写真集を作ったのかということで、全員に音楽を聴いてもらう。そこで初めて、全4チームが同じ曲からスタートしたことが判明し、子供たちはびっくりしたり、きょとんとしたりと印象的な表情を見せてくれた。事後に行ったアンケートでも、実際は同じ音楽を聞いていたという点に最も驚いた、と書いていた子供が多数見られた。同じメディアからスタートしても、違うメディアに変換される時にそれぞれのチームによって理解・表現される内容が違ってくる。この段階で少なくとも、同じ出発点からスタートしてそれがどのように変換されていったのか、そのイメージの広がりを感じてもらえたのではないだろうか。

1回目の発表は、まず初めのチームの写真集のイメージやコンセプトなどが発表され、次に午後の作業でその写真集を受け継いで絵本にしたチームによって絵本が読み聞かせられるという順序を取った。この順序も、メディアが変換されていく過程を見るという一つの仕掛けであった。

表3 各チームと発表場所の組み合わせ

発表部屋	教室 1				教室 2			
聴いた楽曲	楽曲 1				楽曲 2			
チーム	A	B	E	F	C	D	G	H
作成した写真集	a	b	e	f	c	d	g	h
受け取った写真集	e	f	a	b	g	h	c	d
作成した絵本	e'	f'	a'	b'	g'	h'	c'	d'

作品発表は当初 1 回の予定だったが、時間の都合上、2 教室に分かれて実施したため自分のチームを含めて 4 チームの作品しか見られず、他のチーム発表も見たいという子供たちの要望に答え、急遽 2 回目の発表を実施することとなった。

2 回目の発表は、大きな教室に移動して全 8 チームの絵本の発表と、最後に午後の作業に参加して頂いた実施校の先生方の 2 チームの発表を実施した。

でき上がった絵本は、自分たちの担任の先生を主人公にした物語、結末部で話が「初めに戻る」という循環する物語、流行しているドラマをパロディにした物語など、非常にバラエティに富んだものであった。なかには我々スタッフが主人公になっている物語まであった。また子供たちの発表は、チーム全員が前に出て、絵本をめくる担当やシナリオを輪読する担当がそれぞれに違っていたり、台詞が妙にリアルだったり、指し棒を使ったり、カードで写真の一部を隠したり、と様々な工夫が凝らされていて、それ自体が一つのパフォーマンスになっていた。発表という形になった時、発表物である絵本がそこでまたパフォーマンスという新しいメディアに変換されたようであった。なかには男女が 1~2 メートル離れて立って発表していたチームも見受けられた。

この発表内では先生方も非常に協力的で、オーバーアクションな演技も交えてプレゼンテーションを行ってくれた。普段見ることのできない先生方の演技に、子供たちからは大きな笑いが起こっていた。

最後のこの発表の機会は、全チームの発表をまとめて見ることができる楽しみ（また先生方の作品を見る楽しみ）が子供たちに与えられたという意味で、午前中から長時間に渡った作業を締めくくる良い機会となったのではかと思う。

3-5. 評価

本ワークショップの評価は、主に事前・事後のアンケートを用いて行った。アンケートの質問項目は以下の通りである。

■事前アンケート

1. 氏名
2. 小学校名
3. 学年
4. 性別
5. テレビは1日どれくらい見ますか？
6. 一番好きなテレビ番組は何ですか？ 番組名を1つ書いて下さい。
7. そのテレビ番組のどんな所が好きですか？（理由を書いて下さい。）
8. そのテレビ番組を見て、他の人はどう感じていると思いますか？
9. 音楽は一日どれくらい聞きますか？
10. 一番好きな音楽（曲）は何ですか？曲名を一つ書いて下さい。
11. その音楽（曲）のどんな所が好きですか？（理由を書いて下さい。）
12. その音楽（曲）を聞いて、他の人はどう感じていると思いますか？

■事後アンケート

1. 氏名
2. ワークショップ「写真集を作ろう！」で大変だったこと、苦労したこと、困ったことは何ですか？
3. ワークショップ「絵本を企画しよう！」で大変だったこと、苦労したこと、困ったことは何ですか？
4. 今日のワークショップ全体を通して良かったこと、楽しかったこと、工夫したこと、つまらなかったことなど、何でも感想を書いて下さい。
5. ワークショップの前と後で、「音楽を聞くこと」や「写真を見ること」について、何か気がついたことはありますか？
6. あなたの一番好きなテレビ番組を見て、他の人はどう感じていると思いますか？
7. あなたの一番好きな音楽（曲）を聞いて、他の人はどう感じていると思いますか？

ほとんどの質問が記述式であったためか、回答が曖昧であったり、質問によっては無回答のものも見られた。小学5年生という年齢を考えると、少し質問内容が漠然としていたかもしれないという反省点は残る。

このアンケートは、大きく分けて二つのことを見るために実施した。一点目は、本ワークショップ全体に関する参加者の感想（事後アンケートの質問2～4）である。そして二点目は、このワークショップを通してどの程度の「気づき」が得られたか（事前アンケートの質問6～8、10～12、および事後アンケートの質問5～7）である。

まず一点目についてだが、全体的には「よかった」「楽しかった」「うれしかった」など好意的な感想が圧倒的であった。事後アンケートの質問2・3では「むずかしかった

た」という回答が多く見られたものの、全質問を通して懸念されていた「疲れた」という感想はなく、子供たちにとっては充実した一日となったようである。不満な点としては、作業中のチーム内の不和に関するものが最も多く見られたが、それについては前節のワークショップ当日の報告を参照していただきたい。

二点目の「気づき」については、事前アンケートの質問 8 および 12 と、事後アンケートの質問 6 および 7 の回答の差異から、今回のワークショップの目的である「情報解釈の多様性」に対する気づきがどの程度得られたのかを判断した。もちろん、事後アンケートの質問 5 も参考にしている。ここで見られた差異は、大きく次の 6 類型に分類することができた。

- A : 全く気づきが見られない
(WS 前後のどちらも「わからない」「無回答」など)
- A' : 明確な気づきではないが、回答に何らかの変化が見られる
(「無回答」が、「おもしろいと思う」など回答有りに変化している場合など)
- B : 画一的解釈への疑問が発生している
(WS 後、「ひょっとしたら私とは違うように感じているかもしれない」などの回答が見られる場合など)
- C : 能動的解釈への意思の発生
(WS 後、「よく考えながら見なければいけないと思った」などの回答が見られる場合など)
- D : 解釈の差異の存在への気づきがある
(WS 後の感想記入欄において、「人それぞれ感じ方が違っていった」などの回答が見られる場合)
- E : 解釈の差異の存在に気づき、なおかつ自分が普段見ているテレビや音楽にもそれがいえるという、日常生活レベルへの落としこみができている
(WS 後の「音楽」や「テレビ」設問において、人による解釈の差異の存在を認識している旨の回答が見られる場合)

興味深いのは C に分類される感想である。今回我々は「情報解釈の多様性」への気づきを学習目標としてワークショップを行った訳だが、ここでは同時に企画者側が想定していなかった気づきが発生していたことが伺えた。

さて、これらを集計すると、表 4 のようになった。結果としては、A が 13 人に対し、A'~E は 25 人おり、全体の約 65%に何らかの気づきが見られた。E は 6 人で全体の 15%であった。

男女比で考えると、女子で A に分類されたのは 20 人中 4 人 (20%) であったのに対し、男子 18 人中 9 人 (50%) が A に分類された。ここからも、男女の意識差を読み取

ることができる。

参加者数が38名と少ないため、この結果から統計学的に何か有意なものを見出すことはできないが、少なくとも今回参加した子供たちが、このワークショップによって何かに気づくことができたか否か、について把握する一助にはなるように思う。

別表4 アンケート集計結果

	A	A'	B	C	D	E	計
男	9	3	0	1	2	3	18
女	4	2	3	4	4	3	20
計	13	5	3	5	6	6	38

4. 実践を終えて

ワークショップ実施日が急に決まったことで、実践に向けた準備期間が実質的には約一週間程度しか取ることができなかったことはかなり厳しかった。また、スタッフが三人とも「グループ作業の中では、一人一人のイメージが相殺されるのではないか」という疑問を共有しながら、結局はそのポイントを具体的に処理しきれないままに実践の日を迎えてしまったという感がある。もう少し時間が許せば、事前準備も実施内容もさらに検討できたのではないかという後悔が残る。

しかし改善すべき点を抱えながらも、まずは参加する子供たちに「楽しんでもらう」という点は何よりも重要であり、その最低限かつ最重要のハードルは、何とかクリアすることができたのではないだろうか。加えて自画自賛するならば、私たちがこだわり続けた「メディアを通して受けるそれぞれのイメージの違い」、「メディアのつながり」、「メディアによって変化して行くイメージ」についても、少なからずワークショップに反映できたのではないかと思っている。

今回、このような形でワークショップを企画し実行するのは、三人とも初めてであった。準備段階・実行段階それぞれの反省点を真摯に受け止めつつ、今後とも実践活動に積極的に参加し、さらにワークショップの方法論を洗練させていきたいと考えている。