

活動プログラム設計の方法に関する研究

枠組みを発展させるための実践と省察の報告

Study on Design Method for Activity Program • Reports of our practice and reflection for developing a design framework

小原 真衣子^{1) 2)} 須永 剛司³⁾

KOHARA Maiko^{1) 2)} SUNAGA Takeshi³⁾

1) 愛知淑徳大学コミュニティ・コラボレーションセンター 2) 東京藝術大学大学院 美術研究科 3) 東京藝術大学

Abstract : The theme of this research is the design of "Activity Program" for people who expresses with using information system. Designing Activity program is needed to design together with design of software tools for people who is not familiar the information system. This theme might be important for developing solution of the system applied to

Key Word : Activity program, Co-creation, Social design

our society and community. We have proposed a framework for design of activity program, and practiced design software tools and activity programs by using the framework. In these practices, we realized potential space for people's expressive activity. This paper reports our reflection to these practices, and some issue point for a new framework for co-creation.

1. 研究の概要

本研究のテーマは、情報と関わり合って表現する人々の「活動プログラム」の設計である。活動プログラムとは、情報システムを利用する人々の営みを規定する計画であると定義する。活動プログラムの設計は、情報システムに精通していない一般の人々が利用するソフトウェア・ツールを設計する際に、合せて検討されることが必要なデザイン課題だと考えている。

著者らは、これまでに見出した活動プログラム設計の枠組みを参照し、ツールと活動プログラムの設計を数年にわたり実践してきた。本研究では現在、これらの成果と設計過程の省察をおこなっている。本稿では、明らかとなった新たな枠組みづくりの課題とその発展性について報告する。

2. 活動プログラム設計から社会デザインへのアプローチ

今日、ICTの発達と普及により、創作支援サービスやソーシャルメディアへのアクセスが簡易になり、多くの人が日常的に自他の表現を楽しむようになってきている。これまでに著者らは、その表現の舞台をミュージアムとし、展示物に触発された来場者が自らの思いや考えを表現するための参加体験型の活動プログラムとそれを支えるソフトウェア・ツールの設計に取り組んできた。ミュージアムでの学びに表現とそれに伴う省察のプロセスを導入することによって、インプットだけでなくアウトプットが促進され、そこに学びの新陳代謝が起き、新たな表現活動やコミュニティが生まれた。この実践をとおして、私的あるいは商業的な表現のみならず、実社会への働きかけといった公共的な意味や価値をもつ表現が、今後の社会づくりにとって重要な役割を担うのではないかと考えるようになった。近年、表現のための多様な選択肢が用意されていると言える一方、ICTが支える表現には偏りと考えられる現状がある。この偏りは、ICTに期待される社会のさまざまな問題の解決を阻害するものであり、またその要因はICT活用の環境が整っていないということだけでなく、それを活用して実現したい営みとしての活動が描けていないことにあると考えられる。そこで、著者らは、情報と関わり合って表現する人々の「活動プログラム」の設計方法について研究する。ここでいう活動プログラムとは、情報システムを利用する人々の営みを規定する計画と定義する。

設計された活動プログラムはそれを利用する実践者によって導入され遂行されるため、そのまま当該実践者の社会的な活動

となる可能性が高い。その意味で、活動プログラムの設計とは、「社会を形づくること」の在りようでもあると言える。活動プログラムの設計では、人々の行為や認知といったミクロな視点と、社会をデザインするというマクロな視点を複合的に扱うことが重要だと考える。

2. 活動プログラム設計の枠組み

活動プログラムを設計する方法については、活動およびツールそれぞれの先行研究としてワークショップデザインや「カスタマージャーニーマップ法」、「経験デザイン」や「人間中心設計」等を参考にできる。したがって、本研究では、それら先行研究で十分に論じられていない、ツールと活動プログラムを統合的に扱う方法を見出すことがその目的となる。

これまでに著者らは、状況論的アプローチによるコンテキストの組織化に関する議論 [1][2] を参考に、ミュージアムでの来場者の表現体験の分析を行い、表現のための活動プログラムを設計するための枠組み (図 1) を考案し、報告した [3]。表現活動として、この枠組みは大きく「計画される物事」と「生成される物事」から構成される。「計画される物事」は、4種類の要素で組織化され、表現活動を組織化するコンテキストとなる。それら要素は、「計画される表現課題」「計画される行為」「道具・空間」「参加者」である。表現活動のコンテキストは「参加者」がそれらの要素をいかに使うのかを緩やかに規定する。その結果、人々と要素との間に相互作用が起き、様々に起こる現実の活動が「生成される物事」である。

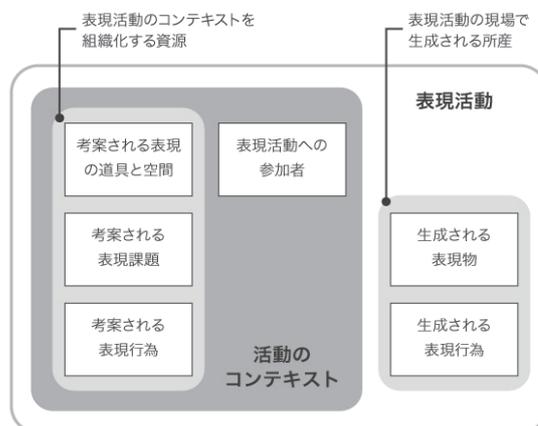


図 1. 表現活動プログラムをデザインするための枠組み (小早川, 2009)

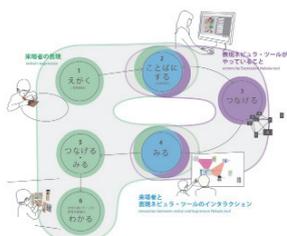


図2. 設計した活動プログラム【行為】



図3. 実践での様子（図2の2～4に該当）

3. 活動プログラム設計の実践と省察

3-1. 実践の事例「かえり道のアートスペース」の概要

事例として取り上げるのは、ミュージアム等で来場者が展示を鑑賞した後に表現する活動プログラムとそれを支える2種類のソフトウェア・ツール「表現ネビュラ（ビューア、タガーの2種類）」から成る仕組み「かえり道のアートスペース」とする[4]。設計した活動プログラムは、6つのステップからなる来場者一人あたり10分足らずの表現体験である（図2）。来場者は、テーマに沿って自分が描いたカードをタガーに取り込み、問いと答えの形式による言葉によって意図や意味を表す。ビューアが複数のカードと付与された言葉をネットワーク図として提示する。来場者らは、繰り返し生成されるネットワーク図を俯瞰し、自分の表現を他者の表現群の中で対照し、比較することを楽しむ。これまでに計6回の実践を行った。図3は、2014年10月東京デザイナーズウィーク（TDW2014）の積水ハウス株式会社のブースで、この成果が利用された際のものである。次項では、活動プログラムに重点をおき、当該成果の設計過程について述べる。

3-2. 省察① 2段階の設計過程について

設計の過程では、成果を実際に利用してみる実践を行い、ここでの良し悪しを次のステップの設計にフィードバックするやり方を重視した。そのため、実際に活動プログラムの設計を遂行してみると、汎用性を指向する「基本設計」と各実践の状況と制約に依存する「詳細設計」の2つを行うことが必要となった。ここでは、詳細設計の段階を省察してみる。

詳細設計では、基本設計の段階で定めたことを念頭におき、具体的な実践の空間や日程、参加者の属性や人数など所与の制約を把握することから始める。次に、空間における道具と人の配置、そして表現課題を決める。この過程で興味深いのは「かえり道のアートスペース」を利用する実践者が活動プログラム設計に参画した事態である。例えば、TDW2014の際には、まずネビュラの配置、使用するペンとカード、空間について互いがアイデアを出し合い、よりよい選択をした。さらに、実践者たちのアイデアで、表現に制約を与えるために、人や手の絵が印字された数パターンのカードが新たに用意された。この時、設計の担い手が、基本設計を行った著者らから、当該成果を利用する立場の実践者へと移行した。このような設計主体の変化が、共創を促している。これは、成果を社会に着地させるためには重要なエンジンとなるはずだ。なぜなら、活動プログラムを遂行し、そこに社会的な価値を付与するのは実践者自身だからだ。これらのことから、設計する主体とその動的な変化を枠組みの中に存在させることが、新たな課題として浮き彫りになった。

3-3. 省察② 要素間の動的な関係について

表1. 活動プログラムの設計図一覧と扱われた要素

活動の構成要素	計画される物事 container			参加者	生成される物事 contents	
	計画された道具・空間	計画された表現課題	計画された行為		生成された表現物	生成された行為
設計図						
イ) 実現させる活動の一場面を描いた「(超能力)スケッチ」	○	△	○	○	△	○
ロ) 実現させる活動の有り様を記した「(未来)作文」	△	○	○	○	○	○
ハ) 表現行為を時間軸に沿って書き出す「スクリプト」	△	△	○	△	—	—
二) 活動が行われる会場を描いた「道具の空間配置の設計図」	○	—	△	—	—	—
ホ) 表現行為を時刻に沿って書き出す「タイムスケジュール表」	—	—	○	—	—	—

○……直接的に描かれている △……間接的に描かれている —……描かれていない

次に、本事例を設計する際に著者らが表現して用いた、設計図イ)～ホ)と、そこに描かれた諸要素を省察してみる（表1）。

- ・イ) 実現させる活動の一場面を描いた「(超能力)スケッチ」
- ・ロ) 実現させる活動の有り様を記した「(未来)作文」
- ・ハ) 表現行為を時間軸に沿って書き出す「スクリプト」
- ・二) 活動が行われる会場を描いた「道具の空間配置の設計図」
- ・ホ) 表現行為を時刻に沿って書き出す「タイムスケジュール表」

イ)～ハ)には「計画される物事」「生成される物事」が混在して描かれており、二)とホ)には「計画される物事」のみが描かれている。また、そのほとんどが、枠組みの諸要素のかかり合いを大きく規定する「計画される行為」を軸にして、その他の要素が付随する形で表現されている。「計画される行為」と「計画される表現課題」が結びつき、「参加者」が「道具・空間」を使い、その課題を遂行する。その結果として、「生成される行為」と「生成される表現物」がそこに出現する。この要素間の動的な関係は、実際の活動においてはもちろん、設計過程においても重要なポイントであることがわかる。このことから、この時間の経過を伴う動的な関係を設計問題として扱うことが、新たな課題として浮き彫りになった。

4. まとめと今後の課題

提示した活動プログラム設計の枠組みを実践し、それを省察した結果、いくつかの課題が明らかとなった。そのひとつは、活動が遂行され時間が経過する中で起こる変化のプロセスを描けていないという課題である。この変化するものごとには「設計段階によって設計対象が変化するプロセス」「表現主体が変化するプロセス」「行為と表現物が生成されるプロセス」がある。これら問題を明らかにすることから、枠組みを改善し発展させることが今後の研究課題である。本来の目的である社会デザインとそのためエンジンとなる共創を生み出すために、枠組みを批判的に捉えながら実践を繰り返し、より良い活動プログラムの設計方法を構築したい。

参考文献：

- [1] 上野直樹「仕事の中の学習 - 状況論的アプローチ」東京大学出版会、1999年
- [2] 川床靖子「人、もの、世界の間を可視化するインスクリプション」、Japanese Psychological Review 2000, Vol.43, No.1, 8-23, 心理学評論刊行会、2000年
- [3] 小早川真衣子、敦賀雄大、高見知里、永井由美子、須永剛司：ミュージアム学習のための表現活動プログラム設計の枠組み、デザイン学研究作品集、第14号、pp.50-55、日本デザイン学会、2009年
- [4] 小早川真衣子、高見知里、濱崎雅弘、古堅真彦、家近詠子、新野佑樹、須永剛司：ミュージアム来場者のための表現の場—参加型プラットフォーム：表現ネビュラ of デザイン、デザイン学研究作品集、第17号、pp.13-18、日本デザイン学会、2012年