

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（小早川）真衣子 KOHARA Maiko  
愛知淑徳大学コミュニティ・コラボレーション  
センター、東京藝術大学大学院 美術研究科  
須永剛司 SUNAGA Takeshi  
東京藝術大学

# 活動デザイン Activity Design

活動は計画される要素と生成される要素の  
2つでできている

しかし、この2つを分けては設計できない



## 研究の目的

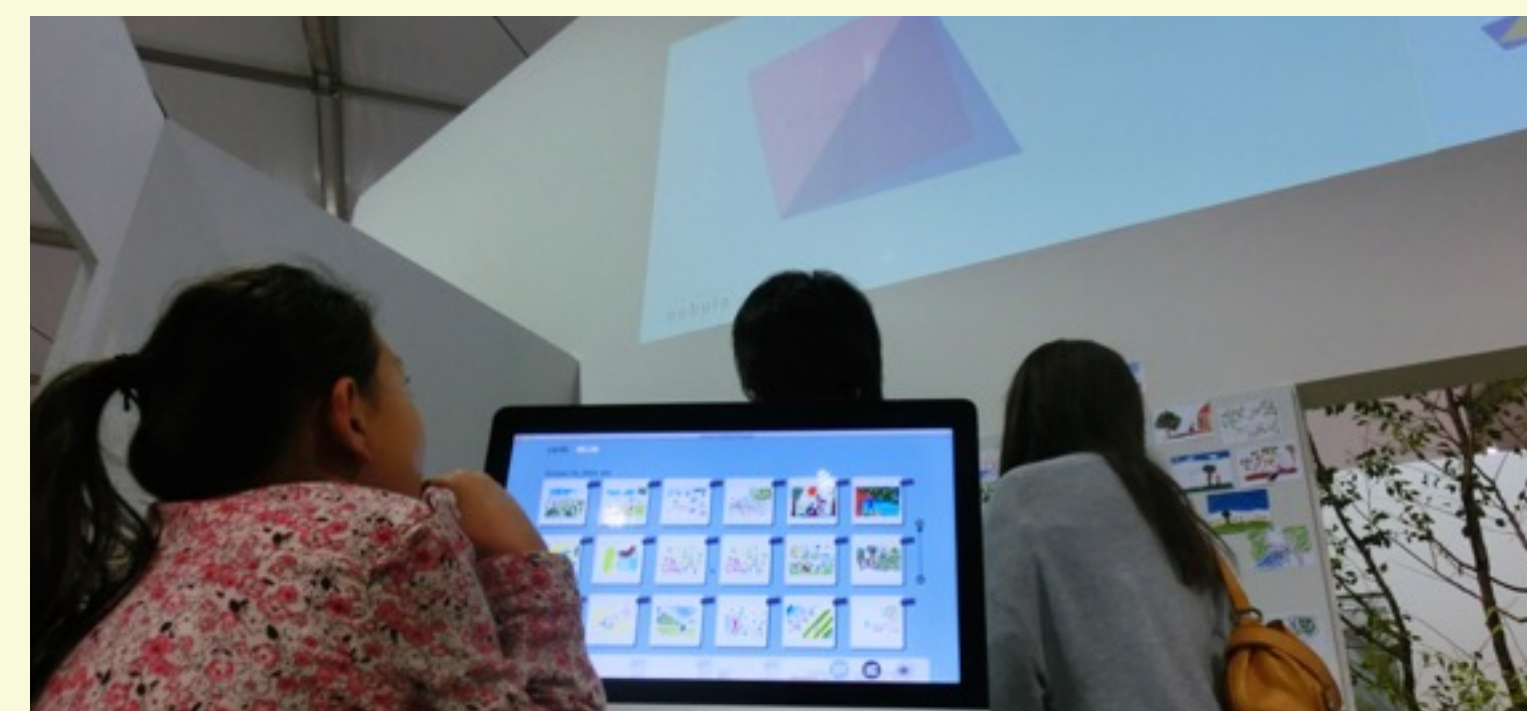
本研究では、情報と関わり合って表現する人々の「活動プログラム（＝情報システムを利用する人々の営みを規定する計画）」の設計方法を探求し、その実践に取り組んでいる。その目的は、デザイナーのみでなく、社会の実践者（デザイン成果の利用者）が、情報システムを活用して実現したい営みとしての活動を（表現者として）描く手立てを手に入れることにある。実践者による活動プログラム設計は「社会を形づくること」の在りようであると考えている。

## デザインの成果

成果は、展覧会の来場者によって集積された個人の表現群とそのつながりを楽しむ参加型プラットフォーム「かえり道のアートのスペース」である。それは、活動プログラム「表現ネビュラ・メソッド」と2種類のソフトウェア・ツール「表現ネビュラ・タガー、ビューアー」で構成される。展覧会でのシステムの設置に付随して、数日の間、来場者の表現体験活動のサポートと運営を実施した。

## 社会実践の概要

名 称：かえり道のアートのスペース  
@東京デザイナーズウィーク（TDW2014）  
日 時：2014年10月25日～29日  
参加者：のべ582名  
主 催：積水ハウス株式会社  
共 同：多摩美術大学須永研究室



※本成果の一部は、media exprimoプロジェクトチームのの協働による