

だから、それらの要素が一体化したものを
出来事として形づくる

◎ 活動プログラム設計の省察から見出したこと

1. 出来事を形づくる設計図には、いくつもの表現の形式がある
2. それぞれの設計図が扱っている出来事の要素は、明確には分かれていない
3. これら設計図の一部を実践者が用いることによって、
自らの（社会の）活動として形づくることが可能かもしれない



キーワードを中心にカードが集り出している
カードの星雲をつくっていく

しばらくすると
ひとりの子供が前に出て
スクリーンを指差して何かを言っている
再び、ゆっくりと画面が動き
大量のカードが流れ出し、ぶつかり合い
新たな星座を組み立てはじめる
300枚もあるう絵が
今度は虹のように並び出した

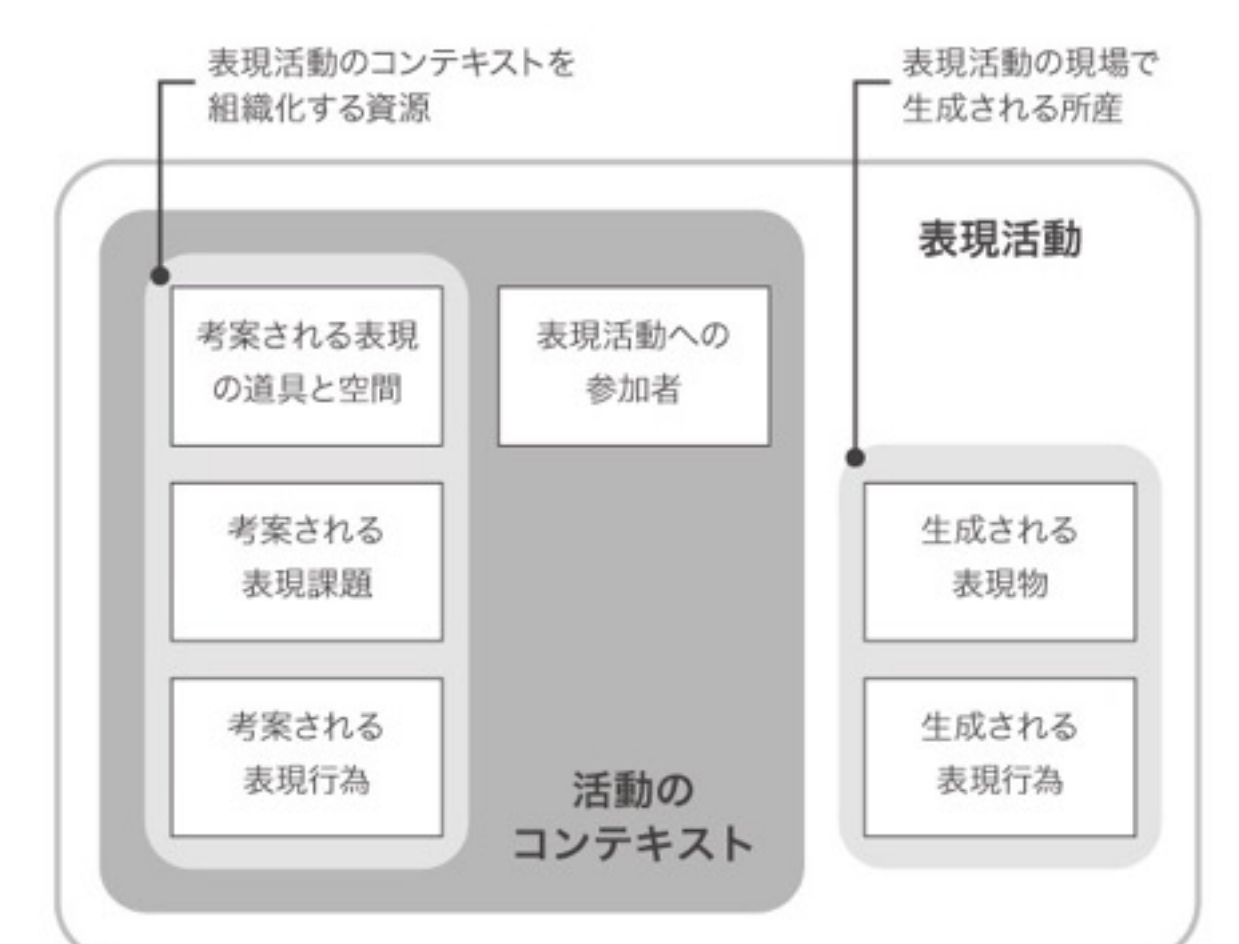
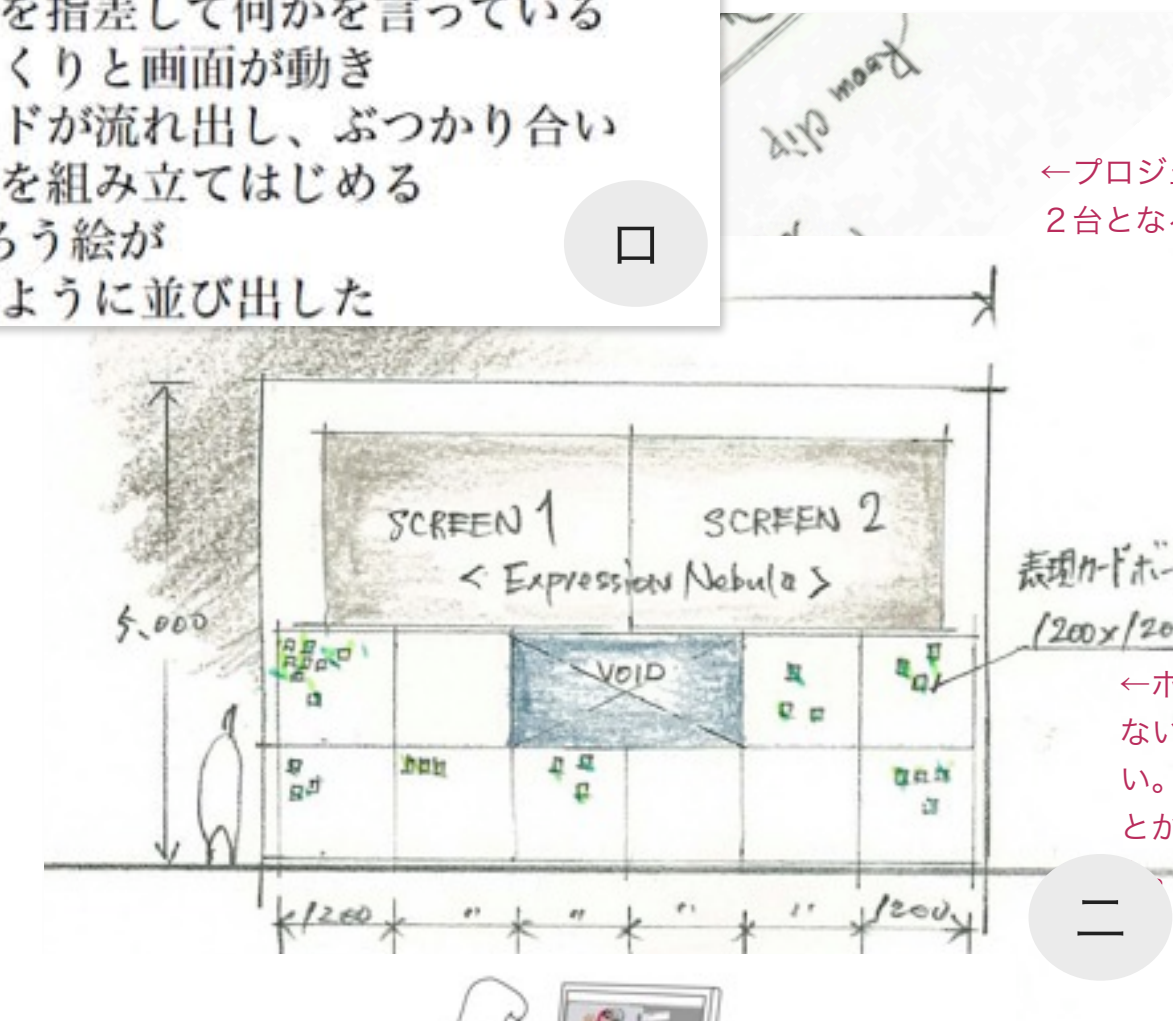


図 表現活動プログラムをデザインする枠組み

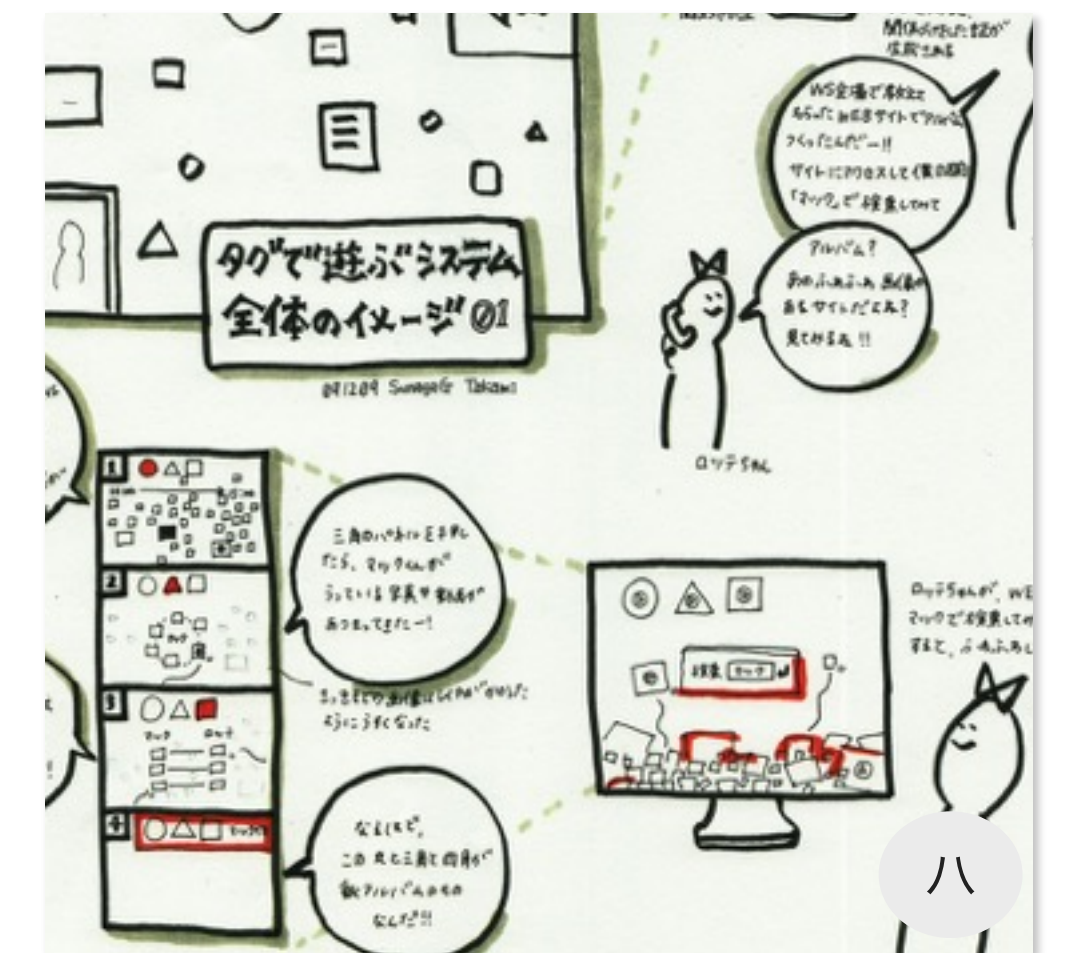
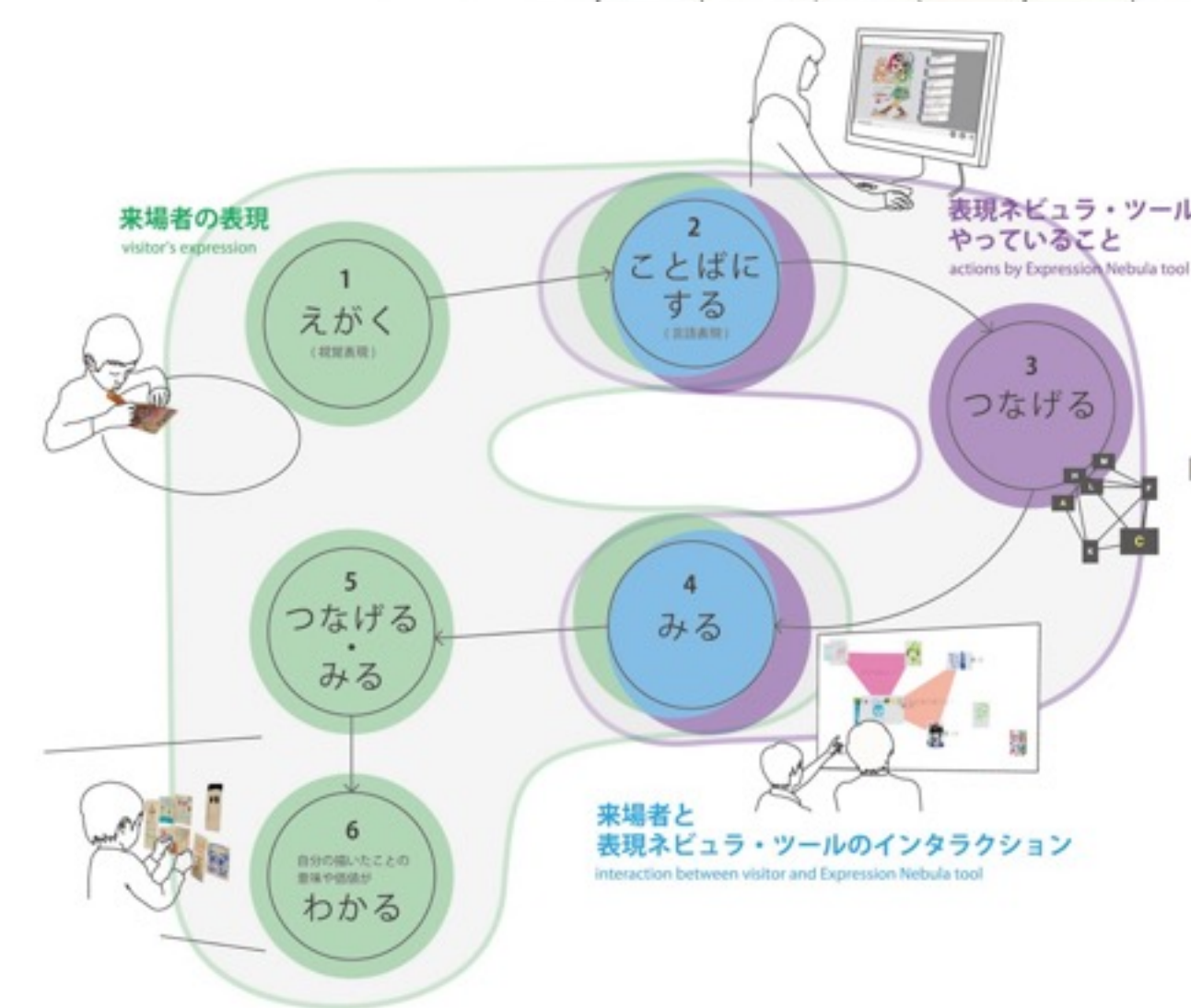


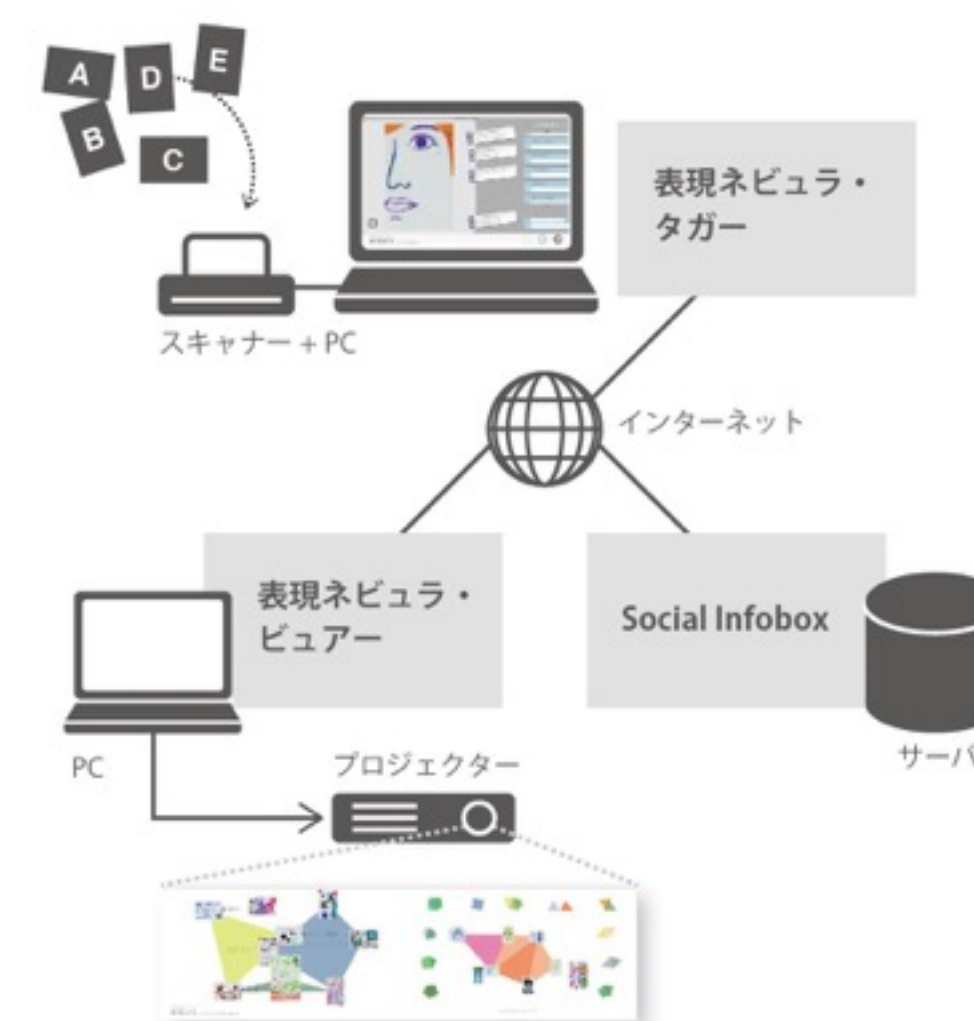
表 活動プログラムの設計図とそこで扱われている出来事の要素

設計図	計画される物事 container			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	参加者	生成された表現物	生成された行為
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) 活動が行われる空間の詳細を描いた 「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



●人数シミュレーション						
配布日時	11:00～	14:00～	17:00～	19:00～	計	
10/25 土	100	100	100	100	400	
10/26 日	100	100	100	100	400	
10/27	50	50	50	50	200	
10/28	50	50	50	50	200	
10/29	50	50	50	50	200	
				合計	1400	



今後の課題

- 設計図群を体系化すること
- 下記3つの変化のプロセスと設計方略を明らかにすること
 - ・ 設計段階によって設計対象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
 - ・ 表現主体が変化するプロセス
- 活動プログラムをデザインする枠組み（上図）を改善し発展させること