

協働的な表現活動の組み立てに関する研究

Designing Collaborative Activity for people's Expression

小早川真衣子^{*1}
Kobayakawa Maiko

原田 泰^{*2}
Harada Yasushi

西村拓一^{*3}
Nishimura Takuichi

須永剛司^{*1}
Sunaga Takeshi

^{*1} 多摩美術大学
Tama Art University

^{*2} 千葉工業大学
Chiba Institute of Technology

^{*3} 産業技術総合研究所
National Institute of Advanced
Industrial Science and Technology (AIST)

Innovative novel tools require users to construct very new activities with them. Also the tools transform people's daily activities in their life. However there are many cases that users can't use the tools because the difficulties of constructing the activities with them. The reason why the difficulties emerged was lacking of designing activities themselves. Some of earlier research that pay attention this point as a problem were discussed about "work". This paper discusses a design framework for building activities concerning with "expression" through explaining design and practice of an activity program for museum learning.

1. はじめに

本研究の主旨は、新しい道具をデザインするために、その道具を使う人々の活動プログラムをデザインすることにある。新しい道具は、人々の活動に変革を与え、そこに未知の活動の形成をもたらす。しかし、新しい道具を利用する活動において、その活動形成がうまくいかないために、その道具が使われないことが多くある。その理由のひとつとして、道具の機能は実現されているにもかかわらず、その道具が何であるのか、それをどう使うのかが、利用者に理解されないという状況を指摘することができる。この点を問題としてとらえた先行研究の多くが「業務」を対象としていることに対し、著者らは「表現」の活動に着目している。そして、表現のための新しい道具のデザイン開発とその道具を使う人々が共同する新たな活動プログラムのデザインをおこなっている。ここで述べるデザインとは、人々が接するものごとの構想・造形・設計を総合した行為を意味している。

2. 研究の概要

ミュージアム学習等を対象フィールドとした表現活動プログラムと、それを支えるソフトウェア・ツール「Zuzie(ズージー)」をデザインした(2009, 敦賀)。活動プログラムは、参加体験型の表現ワークショップ(WS)として5回実践している。ツール使用者は、複数のカードを素材にして複数の「構成作品」を制作することができる。WSのねらいは、表現をとおりて学びの対象に接近すること、またそれらを捉える多様な視点をみつけることである。活動プログラムでは、ツール使用をその一部に位置づけている。本研究の目標は、実践から見出した表現活動プログラムの枠組み(小早川, 2009)を使って新たな表現活動をデザインし実践すること。そして、その枠組みを精緻化することである。そのために、本稿では実践で生まれる「表現」およびその表現をモチーフにした表現である「メタ表現」について考察する。

3. 実践で起きたこと

3.1 実践の概要

- ・名称: 「図」と「地」で描くワークショップ: 未来館でみつける未来
- ・日程: 2008年7月26日(土)・27日(日) 各10:00-16:30
- ・会場: 日本科学未来館 7F 会議室3(東京都・江東区)

小学校6年生約30名が「未来館でみつける未来」をテーマに、館の展示物をモチーフにして作品を制作する2日間のプロ

グラムを実施。さまざまな表現の重なりをとおりて、参加者が学びの対象である理科(科学技術)の内容に接近すること、そして表現を形づくる自分たちの多様な視点に気づくことをねらいとした。

3.2 考察の視点

活動プログラムを設計する時点では、スケジュールや道具や空間の組み立てが、デザイナーの中心関心となる。しかし、実践においては、参加者が活動の主体であり、活動の中身は参加者によって構築される対象となる。そこでは参加者が、活動プログラムとして計画された「表現課題」の遂行、そのための道具・空間の扱い、そして表現物の創出に直接に関わることで活動全体が構築されている。そこで、表現活動を組み立てている要素を「計画時」に扱われる要素と「実践の遂行時」に扱われるものの2つの型に分けて捉え、「活動」の正確な記述を試みる。

3.3 表現者が制作した表現物

当該実践で表現者(子ども達)が制作したのは、個人による「スケッチ作品」とグループによる「模造紙作品」「デジタル組作品」の3種類である。この作品制作という活動は、どのような要素によって組立てられているのだろうか? これら3つの「表現課題」を「計画時」と「実践の遂行時」という2種類の状況に弁別した(表1)。例えば、「スケッチ作品づくり」という課題において計画したのは画板、画用紙、クレパスと、それらの空間配置である。

表1 表現者の表現課題と状況の分類

表現課題	状況	計画時	実践の遂行時
スケッチ作品づくり		作品をつくるための画板、画用紙、クレパス 	表現物  行為 
模造紙作品づくり		作品をつくるための模造紙、クレパスはさみ、のり 	表現物  行為 
デジタル組作品づくり		作品をつくるための「Zuzie」、ノートPC、大型ディスプレイ、円卓 	表現物  行為 

連絡先: 小早川真衣子, 多摩美術大学
東京都八王子市鍵水 2-1723, kobayakawa01@tamabi.ac.jp

表 2 スタッフの表現課題と状況の分類

表現課題	状況	計画時	実践の遂行時
(a) ドキュメンティングウォールづくり		制作のための模造紙 (8m)、ポストイット、ペン、カメラ、写真、プリンター	表現物 行為
(b) 新聞づくり		制作のための用紙 (A3)、PC、プリンター、カメラ、写真	表現物 行為
(c) まとめ冊子づくり		制作のための用紙 (A3)、PC、プリンター、カメラ、写真	表現物 行為
(d) ムービーづくり		制作のためのビデオカメラ、PC	表現物 行為

この課題が実践で遂行されると、そこには「アシモ」が描かれたスケッチとスケッチを描くという行為が生成される。つまり、「計画時」には、それぞれの「表現課題」と対応する道具が用意されるのみである。そして、当該課題の実践が遂行される時に初めて、その場で生成される「表現物」や「行為」が現れてくるのである。

3.4 スタッフが制作した表現物

当該実践を成り立たせていたものとして、表現者が制作したもの以外に、WS の研究スタッフが制作した 4 種類の表現物がある。これらは RTD (Real Time Documentation) 研究の一環として、参加者のふり返りや他者との共有に活用された (原田、2009)。これらもまた、表現者が制作した表現物と同様に、「計画時」と「実践の遂行時」という型に分けて捉えることができる (表 2)。以下に、それぞれがどのように制作され使用されたのかを説明する。

(a) 「ドキュメンティングウォール(DW)」

DW は、表現ワークショップでの出来事を、写真やテキストでリアルタイムに記述、提示したものである。その制作を参加者全員が一望できるように、会場の壁面に 8m の模造紙を貼って制作した。そこには、表現者が「はじまりの会」で発言した「自分の

未来への期待」や作品制作の感想が随時付箋紙に書かれ、提示された。参加者はそれらを見て、自分や友達の写真を探したり、テキストを読んだりした。また、2 日間の表現ワークショップの最後に、小学校教員はこの DW を指差しながら、小学生と共に活動全体の丁寧なふり返りをおこなうことができた。さらに、見学者は WS の経緯や文脈をこの DW から知ることができた。

(b) 新聞

新聞は、表現ワークショップでの出来事を写真とテキストでまとめた紙 (A3 用紙) である。表現者が、1 日の最後に新聞を持って帰れることを目標に、各日制作し、発行した。

(c) まとめ冊子

2 日分の新聞をもとに制作したのが、まとめ冊子である。まとめ冊子には、新聞に表現された 1 日の出来事だけではなく、この WS についての主催者の意図、その組立て、出来事が編集された。まとめ冊子は、WS 後に表現者の保護者、ミュージアム関係者や関連研究者に送付された。

(d) ふり返りムービー

ふり返りムービーは、2 日間の表現ワークショップ全体のビデオ記録を 10 分程に編集したものである。ワークショップの最後に、参加者全員で観覧し、2 日間の出来事をふり返った。このムービーもまた、まとめ冊子と同様に、WS 後に活動を説明する時に活用されている。

ここに示した表現物は、この WS での表現活動をモチーフに制作した「メタ表現」である。それらメタ表現は、参加者や見学者、或いはそこにいなかった感心をもつ人々に、この WS の内容やその意義を提示していることが分かる。

4. まとめ

著者がデザインし実践した表現ワークショップが 2 種類の表現活動で成り立っていることが分かった。ひとつは、表現者が WS の目的に沿って表現物を制作する「表現活動」。もうひとつは、その表現物や表現行為をモチーフにしておこなう「メタ表現活動」である。本考察から、WS を表現活動プログラムの枠組みとして示したのが図 1 である。これら 2 種類の活動が相互作用し、WS における共同的な表現活動全体の質を向上させていると考えることができる。例えば、表現者が DW にコメントを書くという行為は、「表現活動」レイヤーから「メタ表現活動」レイヤーへと移動し、自己が遂行している表現活動の意味や価値を外化することと説明できる。そして、その外化によって、遂行している表現自体の吟味が起きているのである。

今後の課題は、「メタ表現活動」を包含したものとして表現活動全体のプログラムをデザインし実践することから、活動プログラムの可能な領域をシステム化していくことである。

なお、本研究の一部は独立行政法人科学技術振興機構(JST)、戦略的想像研究推進事業(CREST)の支援を受けている。

参考文献

- 1) 敦賀雄大、小早川真衣子、高見知里、須永剛司「ミュージアム学習のための視覚表現ツール」、デザイン学研究作品集、第 14 巻 第 14 号通巻 14 号、日本デザイン学会、2009 年(submitted)
- 2) 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 巻 第 14 号通巻 14 号、日本デザイン学会、2009 年(submitted)
- 3) 原田泰、須永剛司「ドキュメンティングウォールによる出来事の視覚化」、デザイン学研究、第 56 回研究発表大会概要集、日本デザイン学会、2009 年(submitted)

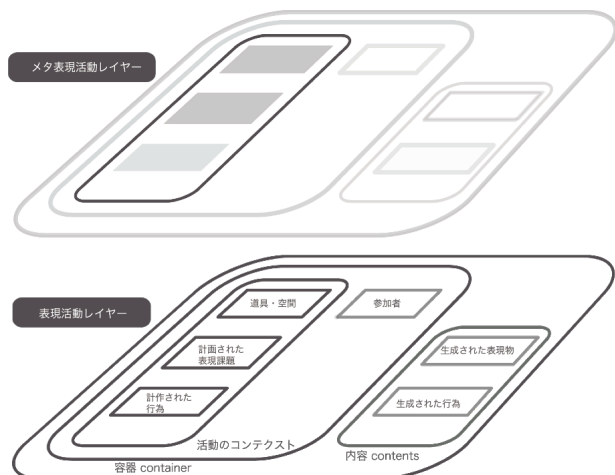


図 1. 表現活動プログラムをデザインするための枠組み