

# 表現活動を創出するプラットフォーム・デザインのフレームワーク

## Platform Design Frameworks for Creating Expressive Activities

小早川 真衣子<sup>\*1\*2</sup>  
Maiko Kobayakawa

須永剛司<sup>\*1</sup>  
Takeshi Sunaga

<sup>\*1</sup> 多摩美術大学  
Tama Art University

<sup>\*2</sup> 独)科学技術振興機構 CREST  
JST, CREST

While various services have proliferated that use content management systems (CMS), it is not easy for people using these systems to cultivate social or cultural relationships among the various content creation activities involved. We, the authors, have developed a platform by which people who are not creative professionals can enjoy expressive activities that involved them in their society. In this paper, we consider the mechanism of social grounding as illustrated by the creation of new expressive activities using the Zuzie platform that we developed. By looking at the relationship among these frameworks, we discovered that the social grounding of new expressive activities using the platform is a process by which people create new activities within their own practice by incorporating their experience of the value of expression. That is, we believe the social grounding of research findings in design and technology is the creation by practitioners of new activities using these findings.

### 1. はじめに

コンテンツ・マネージメント・システム(CMS)による様々なサービスの普及により、コンテンツとしての表現がサービスのプロバイダー側からユーザ側へ移ってきた。また、同じような変化がワークショップを主活動とする共同体にも少しずつ起き始めている。[茂木 2010] しかし、ユーザおよび参加者である人々がシステムやワークショップを活用する中で、表現を生み出す複数の活動間に社会的で文化的な関係を育むことは容易ではない。そのために今デザインの分野では、人々が構築し続けている文化的実践[佐伯 2010]の発展に参画し貢献することが求められている[須永 2010]。

著者らは、市民の表現をテーマにした異分野共同の研究プロジェクト「media exprimo」を進めている[須永 2009]。表現の専門家ではない人々が表現の楽しさを実感し、表現をとおして人々が社会につながるサービスのプラットフォームをデザインすることが研究のねらいである。本稿では、研究開発した参加型の「Zuzie(ズージー)プラットフォーム」を取り上げ[高見 2010]、その利用実践が育んでいる表現活動のつながりや創出といった事態を報告する。特に、プラットフォームを利用する実践者たちが、それぞれの新しい表現活動を自律的に創出し始めている事態を Zuzie プラットフォームの社会化として捉え、考察する。

### 2. Zuzie プラットフォーム概要

Zuzie プラットフォームは、人々が専門家の表現をインプットすることから、自らの表現をアウトプットすることへの変革を基本的なコンセプトとしてデザインされている。プラットフォームは、ソフトウェアツール「Zuzie(ズージー)」とそれを利用する次の①～⑤の行為の流れを規定する「表現活動プログラム」で構成される。①スケッチなどの個人表現行為。②個人表現作品を図として持ち寄って、鑑賞し語り合いながら、多視点共有する。③図を平面上に配置し構成するコンポジションづくり。④それを複数回繰り返す。⑤コンポジション作品の発表。

ツールはこの活動を支えるために、利用するカードの俯瞰的表示、複数のコンポジションの支援、コンポジション間の差異を

カードの動きによって提示することを特徴としてデザインされている。特に、コンポジションの繰返しを支援することにより、表現者たちの中にある多面的な視点への気づきを促し、またそれが対話と創作のきっかけになることが期待される。Zuzie プラットフォームを組み入れた表現活動には、15～35名の表現者が参加し、3-7グループで活動する。ミュージアムでは1日から2日間のワークショップとして、小中学校ではひとつの授業単元で実施されている。一般的に、表現者、運営者、見学者の3種類の役割をもつ人々で成立する。これまでは、著者ら研究者が運営をおこなってきたが、2009年以降はミュージアムや学校教育の実践者である学芸員や教員がそれを担う事例が多くなっている。このような運営主体の移行を受け、現在は「Zuzie ガイドブック」を制作し、ツールと共に配布を行っている(図1, 2)。



図1: Zuzie プラットフォームを利用した活動の様子



図2:  
Zuzie ガイドブック

連絡先:

小早川真衣子, 多摩美術大学, kobayakawa01@tamabi.ac.jp

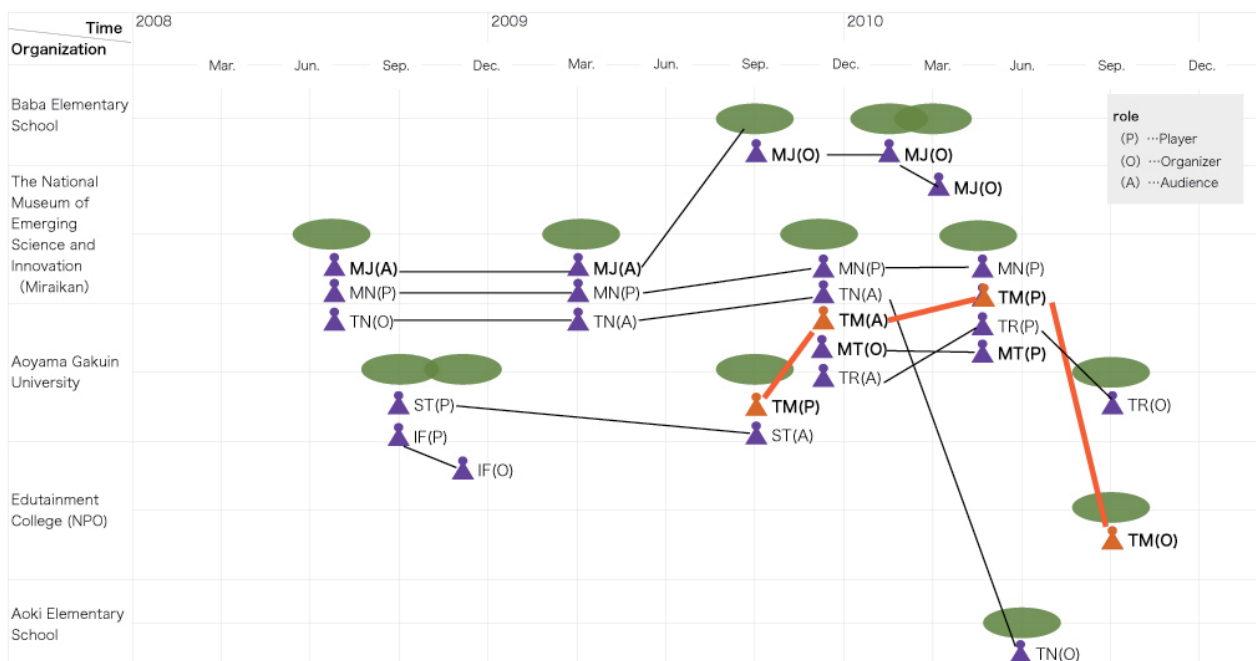


図3: 表現活動の俯瞰図

### 3. 表現活動群の俯瞰と考察

#### 3.1 表現活動群の俯瞰

Zuzie プラットフォームを利用したワークショップや授業は、2007年から現在までに20回以上実施されている。これらの表現活動を俯瞰するために、実施の時期を横軸、機関を縦軸とする空間にひとつの活動を単位として楕円形のノードとして布置したのが図3である。それぞれの活動の参加者(イニシャル)および役割(P, A, Oのいずれか)を記述している。さらに、繰り返し参加した人を線で結び、参加者による活動間の結びつきを視覚化している。本稿では、参加者の中でも特徴的なTMの参加経緯や発言を基に、その実態について考察する。

#### 3.2 考察1: 表現活動への関わり方

TMが最初に参加したのは、2009年9月の社会人大学院の授業で実施した「日常体験の視覚化」という表現活動である。表現者として参加した。次に、TMは2009年11月にミュージアムでおこなわれたワークショップに見学者として参加した。2010年5月にはミュージアムでのワークショップに表現者として参加。その後、地域のミュージアムや自身が運営する社会教育NPOでZuzieプラットフォームを利用する表現活動を計画する。そして、2010年9月にNPOのワークショップとして実施運営した。その際、著者らはツール操作のサポーターとして参加した。



2009年9月



2009年5月



2010年9月

TMのように、役割を変化させながら複数の表現活動に参

加するリピーターは多い。リピーターによって結びついた表現活動間の関係を解釈すると、それぞれの表現活動に参加する際の関わり方の違いを見出すことができる。それは「表現を楽しむ」「表現活動を結びつける」「新たな表現活動を創出する」、3つのステージである。

このステージ間の関係をみると、各ステージを段階的に上がっていくプロセスを見出すことができる。人々が表現活動を「楽しむ」ことによって、活動へ繰り返し参加する事態が起きる。そして、参加者の経験として、複数の表現活動が「結びつく」。表現活動同士が比較され、様々な表現の楽しさや意味が人々に把握される。それが原動力となり、彼ら自身が新たな活動を「創出する」というプロセスである。

#### 3.3 考察2: 表現活動を創出する動機

2010年1月、前項に挙げた「新たな表現活動を創出する」ステージに上がっているTM他2名との対話を別々におこなった。「なぜ、新たな表現活動を創ろうと思ったのか?」という問いに対して、次の語りを得ることができた。資料1は、TMとの対話の一部である(STはTMと対話している著者)。これらの語りを解釈することから、実践者の動機や思いを見出すことができる。

TMは、表現することの中にある満足度や達成感に言及している。体験した表現活動を自分たちの表現が絶対面白いと思えるような経験を捉えている。そして、このような経験ができる場を自分が営んでいる活動へもっていきたいと考えている。

TMをはじめとする彼ら実践者の語りの中にあるのは、プラットフォームを構成するツールの機能や表現活動プログラムのメソッドについての表明ではない。自らが表現活動の中で感じた「満足感をもつこと」「外部者と共同すること」「既定の活動を変革すること」の重要性について彼らは語った。つまり、「新たな表現活動を創出する」実践者の動機には、彼らが手に入れた表現することの価値が深く関係していると考えられる。

01:08:56 TM: …グループで何かをつくる時に、最初はみんな違うアイデアをもっていたとしても、3人でだんだん話したり、手を動かしたり、同じものを見たりすることで、3人のゴールみたいなものが定まってきたんですよ。

01:09:13 ST: うん、そうだね

01:09:14 TM: それで、「あ、それ面白い」って「あ、それぞれ」っていう、なんかハマるところが生まれるんです。いくつか、そうすると「あ、面白い」っていうのは3人の中の最高なんです。なんかこう…アイデアだった

のが、なんとなくわっときて、それがこう結果して（作品になっていく）「最高峰だ3人の…」みたいな、だからこれ以上面白いものはないだろうと、

…(中略)

01:10:15 TM: あ、そこで授業している時に他のチームが面白かったりするとちょっと悔しいわけですね、あ、そっか、ああいうこともできるんだって、そこで、悔しいって思えることが面白いなと思って。

01:10:22 ST: やっぱりそれ、入れ込んであるんだね、もうね、作品につく表現にね、それがむしろ、そういう表現することの中にある、関与、非常に深く関与しちゃう経験とか、それから自分たちが絶対いいと思ったりするようなこと、そういうエクスペリエンス、そういうことを（自分のミュージアム活動に）持っていきたい、という風に考えていいのかな？

01:11:03 TM: そうですね、今、STさんがおっしゃったように満足度、達成感を。

資料1: TMとSTの対話（一部抜粋）

### 3.4 考察3: 関わり方のステージと表現の価値の関係

考察1で見出した表現活動への関わり方の違いは、人々がそれぞれのステージで表現活動に参加する目的が異なることに因るものと考えられる。本考察では、それらの目的を考察2で示した表現することの価値と結びつけ、それぞれのステージの意味を再考する。

●ステージ1: 表現を楽しむことは、表現の価値を実感すること

表現活動に参加し、表現を楽しむ行為は、そこでの経験の価値を「実感すること」を可能にしている。表現活動に参加すると、人々は「自分にもできる感」をもつ。TMの語りにある「満足感」という価値の表明はその現れである。Zuzieプラットフォームの表現活動プログラムが規定する表現行為の連なりが、次の経験を支える。すなわち、同じ題材を対象に各表現者が作品を制作すること、それらを集めて比較・対照し、吟味しながら構成作品を共同的に創作すること。さらにその発表や講評によって、自分たちの表現がもつ社会的な意味や価値を実感することができる。

●ステージ2: 表現活動を結びつけ比較することは、その表現の価値を確認すること

前述したようにZuzieプラットフォームを組み入れた表現活動に、人々は表現者として、運営者として、あるいは見学者として参加することができる。担う役割が違えば、表現活動での経験の質が異なる。複数の表現活動に参加し、異なる役割での経験を比較している。そして、比較しながら、それまでに自分が手に入れた経験の価値を異なる観点で確認することができる。彼らが、表現活動に繰り返し参加するのは、見出した表現の価値を「確認する」ためと考えることができる。

●ステージ3: 新しい表現活動を創出することは、その表現の価値を構築すること

Zuzieプラットフォームの基本構想は、表現を核にして、人々の文化的な実践に新たな活動を導入し、変革を起こすことである。これを用いて自律的に表現活動を創出する実践者たちの原動力もまた変革することにある。TMは、規定化しつつある自分の活動に表現に伴う満足感を加え、より魅力的なものへと変革している。他にも、学校における既定の教授という授業のかたちから、子ども達の表現を媒介にして学外の人々と交流するかたちへの変革。専門家による一方向的な知識提供というミュージアムのあり方から、来場者が知識を表現することで専門家と対話するかたちへの変革。このような社会的・文化的な実践に基づく変革は、新しい表現活動を他者へ提供すると共に、様々な価値を実感できる可能性を提供しているのである。つまり、新しい表現活動を創出することは、表現の価値を構築することと考えることができる。

### 3.5 考察4: 表現の循環

これまでの考察により、人々の表現活動への関わり方の3ステージの意味は、表現の価値を「実感する」「確認する」「構築する」プロセスとして捉えることができる。ここでは、このプロセスが表現の循環をどのように促進しているのかについて考察する。このプロセスをひと固まりのユニットとし、表現活動を構築する主体AとBを当てはめてみよう。

●ユニット1

- stage1: Aは表現の価値を実感するために、表現を楽しむ
- stage2: Aは表現の価値を確認するために、複数の表現活動をつなげ比較する
- stage3: Aは、自分が確認した価値をBが実感するために、新しい表現活動を構築する

●ユニット2

- stage1: Bは表現の価値を実感するために、表現を楽しむ
- stage2: Bは表現の価値を確認するために、複数の表現活動をつなげ比較する
- stage3: Bは、自分が確認した価値をCが実感するために、新しい表現活動を構築する

ユニット1におけるステージ3と、ユニット2におけるステージ1は同一の表現活動である。つまり、Aがステージ3において表現活動を構築すると、そこに参加した他者がAによって提供された表現活動をステージ1として体験することができる。そして、Bがステージ2から3へ上がることで、新たなCが表現を楽しむ可能性が生まれる。このように、表現の循環が生まれている。

## 4. まとめと今後の課題

表現の変革をねらいとした「Zuzieプラットフォーム」が、どのように社会化しているのか、その利用と広がりの実態の考察を報告した。その結果、プラットフォームの社会化に関する次のフレームワークとして「プラットフォームを利用する表現活動への関わり方を示す3ステージ・モデル」と「3ステージが駆動する表現活動の循環モデル」を見出した。

今後の課題は、表現活動の中で人々が手に入れる表現の価値が外化され、参加者間でそれらが共有されるための場をデザインすることである。外化された自分と他者が手に入っていた価値が、新たな相互作用を起こす可能性を探索したい。この相互

作用が、プラットフォーム利用による新たな表現活動の社会化を促進するために有効だと考えられる。

#### 参考文献

- [茂木 2010] 茂木一司, 上田信行, 荻宿俊文, 佐藤優香, 宮田義郎 編: 協同と表現のワークショップ 学びのための環境のデザイン, 東信堂, 2010.
- [佐伯 2001] 佐伯胖: 幼児教育へのいざないー円熟した保育者になるためにー. 東京大学出版会, 2001.
- [須永 2009] 須永剛司・水越伸・小早川真衣子 編: メディア・エクスプリモ研究活動報告 2009 「情報があふれかえる社会」から「表現が編み上がる」社会へ, 多摩美術大学, 2010.
- [須永 2010] 須永剛司, 小早川真衣子: 未知なる活動をかたちづくりデザインの創造過程ーミュージアムにおける表現の場のデザインを事例にー, 認知科学 第 17 巻 3 号, pp.549~56, 2010.
- [高見 2010]高見知里, 小早川真衣子, 敦賀雄大, 須永剛司: Zuzie:市民の表現活動を支える参加型プラットフォーム, デザイン学研究作品集, 第 16 巻第 16 号, pp.38-43, 2010.