

共創学会 第3回共創学研究会

「共創とはなんぞや？」

アブストラクト集

2018年3月3日(土) 13:30~17:30

慶應義塾大学湘南藤沢キャンパス ⑩ (シータ) 館

スケジュール

13:00-13:30 受付・ポスター準備（前半組、後半組ともにポスターを掲示）

13:30-13:35 開会の挨拶（慶應義塾大学 諏訪正樹）

13:35-14:55 ポスター発表（前半組）

14:55-15:10 休憩

15:10-16:30 ポスター発表（後半組）

16:30-16:45 休憩

16:45-17:30 パネルディスカッション：「共創とはなんぞや」

パネリスト

- 諏訪 正樹（慶應義塾大学：身体知、学びのデザイン）
- 西 洋子（東洋英和女学院大学：身体表現論、ノンバーバルコミュニケーション）
- 岡本 誠（公立はこだて未来大学：情報デザイン）
- 石川 初（慶應義塾大学：ランドスケープデザイン）
- 刑部 育子（お茶の水女子大学：幼児教育学、発達心理学）

ポスター発表

- 発表者 ID が奇数番号は前半発表（13:35-14:55）、偶数番号は後半発表（15:10-16:30）となります。
- 前半、後半に関わらず、発表者はポスター準備時間帯（13:00-13:30）にポスターを所定の位置に貼り終えてください。

アブストラクト

ID1：暮らしのデザインにおける図的表現を取り入れた参加型デザイン手法の提案と考察

中野 颯（公立はこだて未来大学）

本研究では、「図的表現」を取り入れたデザイナーと市民の相互理解/相互学習を促す新しい参加型デザイン手法を提案・実践し、提案した手法の効果や意義を検証することを目的とした。また、提案したデザインプロセスは、産学連携で行われた「未来の暮らしをデザインする」プロジェクトをケーススタディとし、未来の暮らしのデザインを試みた。

ID2：Ouija-Board hand illusion/ 他者性を孕んだ身体的自己

箕浦 舞（早稲田大学基幹理工学部表現工学科 郡司研究室）

「私の体」という感覚はどこからくるのか？現在主流のモデルでは動作の予測が重要視される一方、私たちの行動の主体感獲得における事後解釈的な側面を持つ。本研究では、「ラバーハンド錯覚」の枠組みをベースに、被験者に自分のものと認識している手が予測に反する動きをした時の身体所有感の強度を皮膚電位反応から評価した。結果、予測の不一致がない場合と同等の所有感強度が認められた。ここに、「自己に内包される他者性」の存在が示唆される。

ID3：電気味覚を利用した食事コミュニケーションシステムの提案

塚本 和樹（筑波大学知能機能システム専攻）

食事はコミュニケーションを行う場としても重要であるが、近年は家族を含む他者と共食する機会が減少している。そこで、他者と身体的に接触することで味覚の強弱を変化させることが可能な味覚インタフェースを提案する。本手法により、他者と触れ合いながら食事をすることで共食を楽しむ新しい食事コミュニケーションを実現する。

ID4：笑顔をつくる戦略の記録—生活を調律する方法を模索する—

桑山 菊夏（慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科）

技術は、現代に便利さをもたらしている。しかし、自分や他者に笑顔をもたらす力は、ひとびとの身体が生み出すように見える。身体、他者や環境の変化などのさまざまな営みをどのように見つけ、笑顔を生み出すのか。本研究では、日常を多角的に記述する手法を模索し、「心から笑う」ことと生活の調律についての考察を行う。

ID5：コミュニケーションにおける共創とは一言語的・身体的振る舞いによる志向の分散に着目して

幸田 瑞希（日本女子大学）

発表者の考える共創とは、性質の異なるものがその性質を保ったまま活動する中で共鳴し、新たな何かが生み出されることである。本発表は、相互行為、特に活動や話題の転換期に見られ

る参加者の志向の分散という現象に着目し、コミュニケーションにおける共創とは何かを考え、そのメカニズムを明らかにすることを目的とする。

ID6：文化に配慮した共創デザイン手法に関する研究

田岡 祐樹（東京工業大学工学院機械系エンジニアリングデザインコース）

共創デザインは、ユーザー等の今までデザインプロセスに関与しなかった人々がプロセスに参加するため、新しいデザイン手法が必要とされる。我々は、欧州と日本の文化差に着目しながら、日本人の議論の慣例に合ったデザイン手法の提案・研究を行っている。これまで、知識の差や匿名性、衣服着用の影響を研究した。

ID7：音楽的共創の集団的ファシリテーション：「野村誠 千住だじゃれ音楽祭」の相互行為分析から

石橋 鼓太郎（東京藝術大学大学院国際芸術創造研究科）

本発表では、市民参加型の音楽実践「野村誠 千住だじゃれ音楽祭」におけるセッションやワークショップの分析を通して、音楽による共創が立ち上がる仕組みを明らかにする。他者の音との偶発的な重なり合いに基づき即興演奏をおこなう参加者の美的態度によって、場の枠組みが緩やかに変容し、他者の参加が誘発されていることを示す。

ID8：何故、演奏で「息が合った」と感じたのか～認知症高齢者との音楽活動を通して

尾形 由貴（東洋英和女学院大学院）

施設に入居している認知症高齢者2名（ボーカルと打楽器）と筆者（ピアノ）は、1年前から当施設内で演奏活動を行っている。最初は「息が合っていない」と思っていたが、8か月後には「息が合う」と感じるようになった。しかし、その映像分析をした結果、双方のデータに大きな変化はなかった。筆者が「息が合った」と感じた理由を探りたい。

ID9：参加型デザイン手法を用いた新たな「交流」が生まれる商店街のデザイン -函館市中島廉売をフィールドとして-

菜原 寧花（公立はこだて未来大学情報デザインコース）

中島廉売を例に挙げ、参加型デザイン手法を用いたワークショップを開催し、新たな「交流」が生まれる商店街をデザインした。交流の場としての商店街を参加型デザイン手法を用いて提案することは、将来のビジョンを示すだけでなく参加者が行動を始めるきっかけとしても有効であることが明らかになった。

ID10：踊りにおける間合い -想いえがく、耳を澄ます、つくりだす-

安田 理紗（慶應義塾大学総合政策学部）

間合いは何かと何かの共創によって生まれる現象である。日常にありふれているが、曖昧な現象ゆえに間合いを研究したものはごくわずかである。本研究では、踊りにおける間合いの一例

面を示す。7ヶ月間の踊りの実践を通して得た私が間合いに関すると感じた経験から、何かと何かが共創する関係性を7種類見いだすことができた。

ID11：幼稚園における3歳児の間を合わせる遊びにおいて創出された異なる動き

山下 愛実（お茶の水女子大学大学院人間文化創成科学研究科）

本研究は、間を合わせる遊びとそこでの創造的な遊びの生成プロセスを明らかにすることを目的とした。幼稚園3歳児クラスでの参与観察によって得られた事例をELANを使用し微細分析した結果、間を合わせる遊びが繰り返される一方で、そこから新たなイメージによる表現が創造的な遊びとして即興的に生成されていることが明らかになった。

ID12：マダコの行動特性から考える社会システムのダイナミクスー競争から共創へー

小粥 勇作（信州大学大学院）

マダコには次のような行動特性が一般的に知られている。(1)縄張り争い、(2)個性的な蒐集家、(3)模倣、学習、記憶など知的振る舞い。本研究では、マダコの持つ行動特性からエージェント・ベース・モデルを構築し、対他個体、対周辺環境との相互作用過程から、社会的挙動が生じ変化する過程の検証を試みた。

ID13：文字と生活の異化 ～文字と共創する新しい生活習慣～

林 剛弘（慶應義塾大学環境情報学部）

日々生活を営む中で、文字を見ないという日はないだろう。筆者は文字を使ったプロダクトを制作しながら、一人称視点での文字との触れ合いを明らかにしようと試みた。研究を通して、文字との触れ合いについて考える行為と筆者の生活が互いに共創し合うという関係性が明らかになっただけでなく、日常生活の機微を捉えようとする新たな生活習慣が見出された。

ID14：人とエージェントの円滑な協働を実現するファシリテーション手法

長澤 弘輝（東北大学大学院情報科学研究科）

AI技術に基づいて、人の代わりにタスクを遂行するエージェントの役割に期待が集まっている。その一方で、高度で柔軟な人の思考を自律システムに取り入れた、人-エージェント協働環境の必要性も指摘されている。本研究では、人-エージェント協働環境におけるファシリテーションの問題を取り上げ、その解法を模索する。

ID15：『ゆるい共創』：共創における「ゆるめる」というアプローチ

木村 紀彦（慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科）

この発表では、「ゆるめる」というアプローチから共創のあり方について考察する。女子高生が主役となってまちづくりをする「鯖江市役所JK課」の「ゆるいづくり」の共創や、自分のなかの「分人」たちの仮想的な対話（=共創）によって「自分をゆるめる」ことで経験を記述

する方法など、発表者が研究・実践してきたことを通じて、共創における「ゆるい」という視点を提案する。

ID16：どこでも使える，みんなの影メディアシステム

林 真秀（早稲田大学創造理工学研究科総合機械工学専攻三輪研究室）

色や形を変えた影画像を体験者の影として呈示する影メディアは、年齢性別、障害の有無を問わず、多様な人々から身体表現を促す可能性が示されている。従来は複雑であったこの影メディアシステムを、装置の簡易化と自動キャリブレーション機能の実装を行うことで、専門知識の無い人のみで体験可能なシステムの開発を行った。

ID17：構成展示法による鑑賞中の気づきの変化について

奥村 美奈代，木村 健一（公立はこだて未来大学大学院）

デザイナーがハンズ・オン展示と従来型の資料陳列型展示の2種類の展示方法を組み合わせた「構成展示法」を提供し、鑑賞者の気づきの変化を促した。制作した展示空間は、デザイナーと鑑賞者間の触発につながり、共同鑑賞による鑑賞者間の相互触発が生ずる場にもなっていたことが観察できた。

ID18：農作業支援移動ロボットによる農作業を媒介としたコミュニティ形成の提案

西村 勇輝（筑波大学理工学群工学システム学類）

農村は、自然と生きることで伝統文化を継承してきたが、高齢化や人材不足に直面し消滅の危機にある。ネットワークに繋がった農作業支援移動ロボットは、農業を体験したい誰もが任意に農村の外からも農作業が行え、農村の中では物理的に作業が行われ農家はその恩恵が受けられる。農作業支援ロボットが行う農作業という物理的な変化を通し、農村のコミュニティ拡大が期待できる。

ID19：共同デザインすることの中にある探求

小早川 真衣子（愛知淑徳大学／東京藝術大学）

病院における看護の仕事の新しいあり方を看護師たちと共同でデザインすることに取り組んでいる。そのデザイン過程を考察してみると、自分たちの探求の内容が、状況に応じて変化していると共に、そうした変化が当該プロジェクトを前に進めていることがわかってきた。本発表では、そうした探求の内容や変化について報告し、共創に求められる研究のあり方について議論したい。

ID20：ワークショップ実施における共創主体としてのグラフィックレコーダーの在り方および共創アプローチの探求

坂間 菜未乃（慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科）

本研究では、議論のプロセスをリアルタイムで可視化しアーカイブするグラフィックレコーディングを場の共創という観点から再考し、共創行為を活性化させる新たなアプローチを探求する。ワークショップにおいて、記録者をファシリテーター、参加者に加えた場の共創主体とし、身体的に関わり合う媒体としての可視化の応用を行う。

ID21：相互的やりとりの過程としての住宅展示場の呼び込み

平本 真理（慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科）

私は住宅展示場において客を住宅に案内する呼び込みのアルバイトをしている。そこでは客を呼び込むために自然な会話から誘導することを求められる。つまり呼び込みは私と客とのやりとりによって成立する。今回、私が実践している呼び込み技術と、それを発見するに至った経緯と方法を報告する。

ID22：ゆるい意味の伝達に基づく共創コミュニケーション：“例えツッコミ”を用いたエージェントによる情報提示手法

福谷 遼太（東北大学大学院情報科学研究科）

人とエージェントの共創社会に向け、両者間における親和的なコミュニケーションの実現が期待されている。しかしながら、エージェントによる精確な発言は、人にとって直観性を失っていることが多く、人の理解を妨げている。本研究では、ゆるさを備える“例えツッコミ”を用いた情報提示により、人に適した意味伝達を目指す。

ID23：表現の専門家として小規模コミュニティに参加し、活動の場をひろげていく課程の記録

山内 雅貴（公立はこだて未来大学大学院）

函館市西部地区のカフェをフィールドに映像制作の実践を重ねてきた。その活動の中で、技術的な課題よりも共同体内での関係づくりや撮影のための場づくりの必要性が分かってきた。また、活動の中でコミュニティに様々な変化が見られた。自身がコミュニティに参加した当初の関係性から現在の関係性に変化していった課程の報告を行う。

ID24：共同創作におけるグループの意思決定：音楽ワークショップを事例に

長津 結一郎（九州大学大学院芸術工学研究院）

芸術ワークショップにおいて、グループによる共同創作が行われることがある。こうしたワークショップを評価する際には、成果物のみならずそのプロセスも見てゆくことが肝要であろう。本研究では、芸術作品を集団で創作する際に、どのような要因が意思決定をもたらすのかをケーススタディを通じて考察する。

ID25：音楽療法場面での自閉症スペクトラム児との共創 —歌唱と伴奏が同期する時間をめぐって—

角田 洋子（東洋英和女学院大学大学院）

知的遅れのない自閉症スペクトラム障害児（ASD）は、相互社会性に問題を持つ。本研究は、継続的な音楽療法での ASD 児の変化を、毎回のセッションの評価記録と保護者面接から検討する。具体的には、ASD の 9 歳男児（普通級）1 名を対象に、月 2 回、60 分の音楽療法を、小 3 の 3 月～小 4 の 3 月（26 回）の期間に、他児 2 名と保護者同室のもとで実施した。結果として、歌唱と伴奏が同期する時間に共創的喜びが生まれ、その後相互社会性（セラピスト・他児・学校）に変化が見られた。

ID26：音で出会う身体的共創表現インタフェースの開発

河村 和俊（早稲田大学創造理工学研究所総合機械工学専攻三輪研究室）

2 人の自由な身体表現から音を生成することで身体表現の共創を促すことを構想し、把持型の音生成表現インタフェースを開発した。流線型の筒状の装置を開発し、装置にかかる圧力と装置加速度から音量と音程を決定する音メディアの呈示を可能とした。これを 2 台作成することで各人の表現を音にすることを試みた。

ID27：ロボットを用いたカニの社会性調査

川井 健志（早稲田大学基幹理工学部表現工学科郡司研究室）

振動モーターのみで運動するカニロボットを、ミナミコメツキガニの個体及び 5 個体の群れに対し、実験室環境で与え、その反応を評価した。鮎の群れでは、群れ内部で各個体がレヴィ歩行を示すが、それは社会性の一つの特徴と考えられている。本研究では、カニが振動ロボットに接近し、その動きがレヴィ歩行になっているという実験結果を、対照実験と有意差を持って得ることができた。この結果は、カニが、ロボットを群れ構成員とみなしたということを示唆している。

ID28：陸上競技におけるスキル学習の仮説生成型研究－身体・生活意識・ツールが共創する「野生の実践」－

堀内 隆仁（慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科）

筆者は、陸上十種競技の選手である。本研究は、アスリートが行うべき「野生の実践」を問う。野生の実践とは、競技場に拘束された学びから解放され、「生活における身体・環境の双方に対して、直接的に意味を仕立てる状態である。「立つ・歩く」という生活運動への着眼や、メディアツールのプロトタイプングといった試みが筆者を野生的に創ったのかもしれない。

ID29：障がいのある人の創作活動における論点の項目化に関する研究

村谷 つかさ（九州大学大学院）

本研究では、知的障がいのある人の創作過程に焦点を当て、異なる専門領域や立場の人が論点を共有するための項目表を、文献調査や文献の著者らに対する検証により作成した。さらに、各項目を考えるうえで軸となるアプローチも整理した。それらと呼応させ活用することで、社会との関係の中で活動の意義を捉え、実践や議論を促進する仕掛けとして提案した。