

科学研究費助成事業 研究成果報告書

令和 4 年 6 月 9 日現在

機関番号：20103

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2018～2021

課題番号：18K11957

研究課題名(和文) 当事者デザインを循環させるための社会実践型ラボラトリーのモデル構築

研究課題名(英文) Building a model of a socially practical laboratory to circulate the designing in the community

研究代表者

原田 泰 (Harada, Yasushi)

公立はこだて未来大学・システム情報科学部・教授

研究者番号：00272188

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 3,500,000円

研究成果の概要(和文)：本研究では、デザインする人と享受する人を分けず、コミュニティを構成する全メンバーが当事者としてより良い未来に進んでいく当事者デザインの枠組みについての理論を明確にし、実践的にその方法を検証することを目指した。「社会実践型デザインラボラトリ」という研究型デザインファームを活動基盤とし、ローカルコミュニティを対象としたさまざまな社会実践型デザインの実践事例を取集することができた。これらのプロセスの考察から、デザインプロジェクトは単体の課題解決事業ではなく、コミュニティをより良い方向に動かしていく共創活動であり、デザイン専門家が状況に合わせて振る舞いを変えていくことが重要であることが明らかになった。

研究成果の学術的意義や社会的意義

地域コミュニティの存続を賭けた日常にデザインは不可欠だが、既存のフレームワークを導入すればできるものではなく、専門家のいいなりになれば済むものでもない。本研究で提唱する「当事者デザイン」では、コミュニティメンバーが自立共生的に日々の生活をデザインしていく。そのためにはUCDやデザイン思考等ユニバーサルな手法とは異なるバナキュラーな思考・手法が必要であり、コミュニティ毎の特性に沿った活動の集約により、その概略のモデル化を試みた。地域や個人単位で実践していく多様なデザインのあり方を記録として残すことで、対話による共有や連携、継承など、デザイン活動の時間的・空間的発展の可能性を示すことができた。

研究成果の概要(英文)：In this study, we aimed to clarify the theory behind the framework of "design for parties" in which all members of a community are parties to a better future, without dividing those who design and those who enjoy the benefits of design, and to test the method in practice. Using a research-based design firm called "Design Laboratory for Social Practice" as a base of activities, we were able to collect a variety of practical examples of social practice-oriented design targeting local communities. From the discussion of these processes, it became clear that design projects are not stand-alone problem-solving projects, but co-creation activities that move the community in a better direction, and that it is important for design professionals to change their behavior to suit the situation.

研究分野：情報デザイン

 キーワード：デザインプロセス 社会実践 活動構成型デザイン ローカルなデザイン ランプリング 学習アージ
/ 社会アージ 表現を介した対話 デザインの多元的展開

科研費による研究は、研究者の自覚と責任において実施するものです。そのため、研究の実施や研究成果の公表等については、国の要請等に基づくものではなく、その研究成果に関する見解や責任は、研究者個人に帰属します。

1. 研究開始当初の背景

ノーマンら（1986）が導いたユーザーセンタードデザイン（以下UCD）は、客体としてのユーザーの現状を最善の状態に整えるために、課題を見つけそれを排除し「ユーザーの目的を効率的に達成する」道具やサービスを提供する。ユーザーは提供されたデザインをただ消費し、その前提や結末について意識していない（宮田ら，2017）という関係が強化された（1）。与えられる道具やサービスで得られる豊かさは、一方で格差や浪費を生み出し、社会問題化している。イリイチが『コンヴィヴィアリティのための道具』（1989）で示す「自立共生」的な社会を理想とするなら、デザインは「生きていくための創意工夫」で、専門家から与えられるものではなく、コミュニティの中で当事者同士がバランスをとりながら必要に応じて道具やサービスを編み出し使いこなすべきものである。しかしUCDにおけるデザイン実践はユーザーの生活世界から分離されている。デザイナーはユーザーの生活世界から「課題」を抽出し、生活世界外に設置された「ラボ(企業)」で出した「解決案」を評価し、ユーザーの生活世界に投入する。UCD研究におけるユーザー観察、デザイナー創造性やユーザー評価などは、生活世界の外に設置された「ラボ(大学・研究機関)」で実施される。UCDでは専門教育も架空の課題解決やフレームワーク習得を中心に行われ、社会実践の前に知識を身につける学習モデルに基づき進められている。これに対し、デザインを生活世界のリアルな課題として取り戻す試みとして、インクルーシブデザインやリビングラボ等の手法があるが、日本とは文化が異なることもあり、これらが我々の生活世界に根付いた手法とは言い切れない。また、ユーザーをデザインプロジェクトに巻き込む仕組みを必要と考えた地域やコミュニティにおいて、デザイン思考や参加型デザインというアプローチが編み出された。日本でもデザイン思考や参加型デザインがブームとなっはいるが、形式を模倣しているに過ぎない。

2. 研究の目的

本研究の目的は、当事者デザインという枠組みの理論的基盤を明確にし、実践的にその方法論を検証することである。そのため、当事者デザインプロセスの中にある創意工夫＝デザイン知を抽出し、コミュニティ内のメンバーが「見える」「学べる」「扱える」ようにする。日本の社会における生活世界にデザイン実践を統合していくアプローチとして「当事者デザイン」は生まれた。しかし現在、当事者デザインにおけるデザイナーとユーザーの関係については、当事者デザインに関わるデザイン実践者や研究者によって異なる見解を持っている（『特集/実践するデザイナーたちのデザイン知』日本デザイン学会誌デザイン学研究特集号, 21（3）, 日本デザイン学会, 2014）。本研究では、デザイナーとユーザーの関係を与える者／受取る者に分離せず、コミュニティに存在するそれぞれが、自ら活路を切り開いていく営みの全てをデザインと捉える。誰もが当事者として、コミュニティの中での存在意義を実感しながら共創して生きていくためには、まずデザイナーがコミュニティのメンバーに手の内を晒す必要がある。さらにメンバーがそれに触発されて、自ら、あるいは共同でデザインしてみるという経験を通して、デザイン知を循環させることが必要である。本研究では以下の3つの問いについて、当事者デザイン実践の中で解を探る。

- ・デザインプロセスの中で実践者はどのようにデザインしているのか、何が起きているのか
- ・コミュニティはどのようにデザイン力を身につけていくのか
- ・デザイン研究における当事者デザインプロセス、およびデザイン力の醸成の記述手法

3. 研究の方法

前述のように、UCDではデザイン実践は生活世界と切り離されており、デザインプロセスはデザイナーだけのものであって、ユーザーはそれを知る必要性を感じることもないことが、様々な問題を生み出していた。またインクルーシブデザイン、参加型デザインなどのアプローチも日本の社会が抱える課題に即したものにはなっていない。これに対し、日本の社会が抱える課題に対処する為のデザイン手法は日本の生活世界から編み出すべきといった視点から「当事者デザイン」という考え方による実践と研究が、日本デザイン学会、特に情報デザイン研究分野において頻繁に取り上げられている。日本の、特に地域コミュニティの存続を賭けた日常にデザインは不可欠であるが、既存のフレームワークを導入すればできるものではなく、専門家のいいなりになれば済むものでもない。本研究で提唱する「当事者デザイン」では、コミュニティのメンバーが自立共生的に日々の生活をデザインしていく。その為には、UCDやデザイン思考等ユニバーサルな手法とは異なるパナキュラーな思考・手法が必要であり、コミュニティ毎の特性に沿った活動の集約により確立していく。

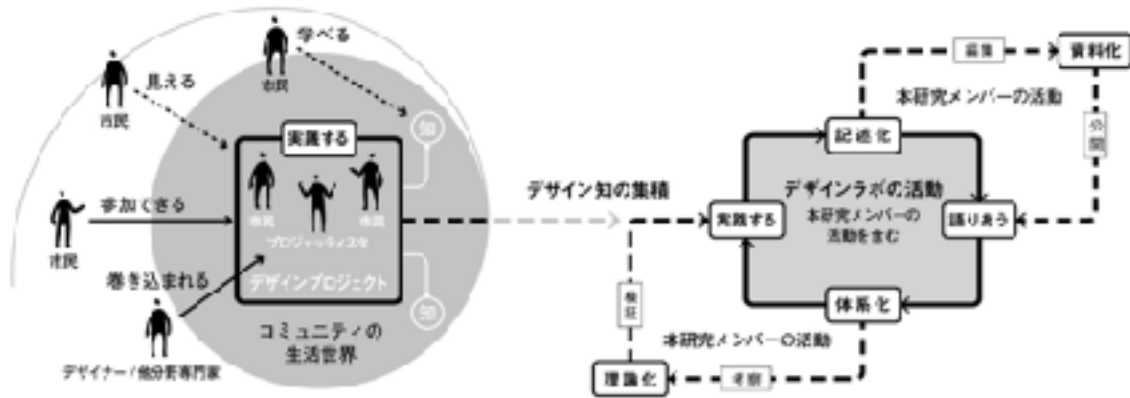


図1：コミュニティの生活世界に入り込んだ当事者研究のデザインアプローチ

本研究では、デザイン実践と生活世界の関係性を根本的に再構築し、デザイン実践を生活世界に統合していくために「社会実践型デザインラボラトリー（以下デザインラボ）」という活動拠点を構想する。ここでのデザインラボは、コミュニティに入り込み、コミュニティメンバーとともに現実のデザイン課題に取り組む組織である。当事者デザインの起こっている「場」を押さえる事により、「当事者デザイン」を生き活きと捉えることが可能となる。デザインラボは以下の機能を持って、研究と実践の環境をデザインする。

- 1) コミュニティメンバーは共にデザインに取り組む過程を、統合的、継続的に観察可能。
- 2) デザイン知が含まれる個別当事者デザイン活動・過程の物語（ナラティブ）の集積。
- 3) 実業的制約に捕われず可能な限り理想的なデザインを追求し、その内容を全て公開。
- 4) 生活世界の中に「実践」「研究」「学び」を重ね「当事者デザイン」として可視化。

デザイン実践者が生活世界の中で当事者として活動することで、企業的な利益優先に囚われず、また一般的デザイン研究に起こりうる当事者意識の希薄な案の押しつけや、資金・人材・期間の制約からの未完成、架空の課題設定での実践、プロジェクト途中での頓挫など、コミュニティにかえって不利益となる弊害を避けることができる。

「当事者デザイン」の枠組みを明らかにするために実践を行いながら、デザインラボの有効性と課題、デザインプロセスの記録・記述方法、これら全体をデザイン研究として記述し、デザイン知が循環する方法（図2）を明らかにすることを目標とする。

具体的には函館、八戸、豊田、京都の地域・組織資源を活用したデザイン活動実践において

- 1) デザイン専門家が他分野専門家との協働を前提に「よそ者」としてコミュニティに入り込み、
- 2) 居場所作りの段階からデザインを推進するコミュニティの一員として活動し、
- 3) 成果実装と態度、知識、技術、メタ認知力、情熱などを捉える。研究メンバーは各自がデザインラボでの実践運用と記述を行い、その考察と理論化モデル化のため次の役割を先導する。

4. 研究成果

事例収集、記述方法、デザインプロセス、デザイン手法、課題と可能性という、5つの観点から、本プロジェクトの成果をまとめる。

・デザインプロジェクト実践事例の収集

各研究メンバーが、それぞれの地元で自らがデザインプロジェクトを主催し、多くのデザイン実践事例を収集することができた。函館、八戸、札幌、豊田、京都において、本研究チームのメンバーが活動の現場やそこで生み出されるものやことの価値を味わいながらその地域のコミュニティの中に入りこんでいき、その場のコミュニティメンバーと共に今あるいはこれから必要となるものやことを構想し、実現に向けて動き出すという、当事者デザイン体験を積み重ねることができた。対象としたコミュニティは、地域資源の利活用を目指す行政や地域団体、地元の企業体、商店街やその中の店舗、個人事業者や研究者の所属する学校や企業などと多様で、「当事者」の捉え方が一義では収まらないことを実感できた。このような多様なコミュニティにデザインの専門家が入っていくとき、一方的にこちらのデザイン観を押し付けるのではなく、互いに相手を受け入れて新たな生活にシフトしていくために、徐々に歩みより溝を埋めていく時間と振る舞いが必要となる。今回収集したさまざまなデザインプロジェクト事例から、デザインの専門家と対象コミュニティの人々の出会い方、デザイナーがコミュニティに入っていくまでの関わり方や方法、コミュニティの中で新たなデザインテーマを見出し共に取り組んでいく方法などについて、いくつかの特徴を見出すことができた。

・デザインプロジェクトの記述

本研究プロジェクトを始める前から重要視して続けている「リアルタイムドキュメンテーション」を応用し、活動中に生まれるテキスト、スケッチ、画像類などの資料を可能な限りアーカイブすると共に、個別のプロジェクトをSNSや冊子形式にまとめてメディアとして残すことを積極的に行ってきた。この結果、研究期間に実施したさまざまなデザインプロジェクトを一覧することができ、あるプロジェクトをきっかけとした活動の連続性やプロジェクト間の関係性を読み解くことが可能となった。

・当事者デザインの構造の抽出

さまざまなデザインプロジェクトを並べて俯瞰していくことで、デザイン活動を単一の課題解決ではなく、脈々と続くコミュニティの変化として捉えることができた。本研究プロジェクトでは、これを「活動構成型デザインモデル」と名づけた（図2）。

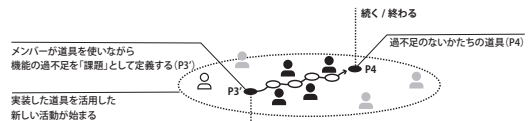
活動構成型デザインモデル

活動構成型デザインでは面を捉え、点をうち、線をみせながら、次の点にたどり着くというステップを繰り返していく。続けていくうちに、コミュニティも道具の役割も変容していくので、単純な繰り返しではない。道具をかたちづくる過程を通して、コミュニティをより良い方向（未来や希望）に向けて変容させていく活動である。コミュニティメンバーは活動を通して、課題を意識化していない人から、課題を定義し、デザインできる人になっていく。

Level 4

コミュニティメンバーが道具を改良する

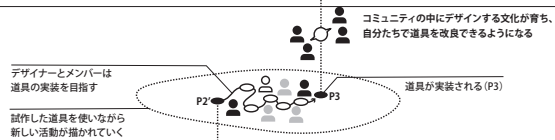
活動の目標が明確になり、道具づくりに慣れてくるとメンバーが自分たちで道具の過不足を具体的なデザインの課題として定義し、道具を改良できるようになっていく。



Level 3

道具を実装しながら目標を明確にしていく

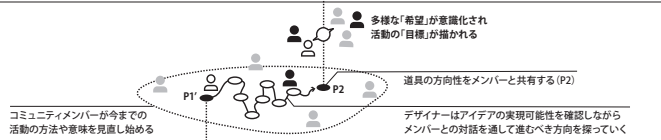
デザイナーとメンバー描いた活動目標を達成するための道具をかたちづけていく。道具を試作し、使ってみることを通して活動の目標が徐々に明確になっていく。



Level 2

様々なメンバーが道具づくりに関わりはじめる

デザイナーは線を引きながら、方向性を探っていく。その活動を見て魅力を感じたメンバーが集まってきて希望が多様化していく。多様な希望から道具を通して実現したいコミュニティのあり方が目標として描き始める。



Level 1

デザイナーがコミュニティの中で受け入れられる

デザイナーはまず、コミュニティを面で捉える。対話を通してメンバーの期待を感じ取り、デザイナーはそれに応える方法を表現してみせる (P1: 最初のプロトタイプ)

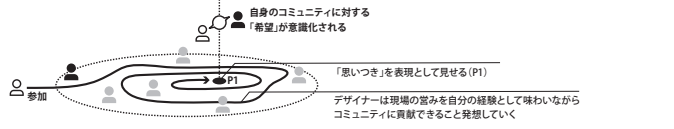


図2 活動構成型デザインモデルの概略（注2）

活動構成型デザインのプロセスは試作と使用・対話を繰り返すプロトタイピングが基本だが、その目的や内容は段階的に変化していく。デザイン専門家がコミュニティに受け入れられるためのプロトタイピングである第1段階、デザイン専門家が発想した道具のアイデアの方向性を確認するためのプロトタイピングである第2段階、デザイン専門家だけでなくコミュニティメンバーも道具の実装に加わる第3段階、コミュニティメンバー自身が道具を改良しながら使っていく第4段階である。プロトタイピングを繰り返し、その目的や内容が段階的に変化していくのにあわせて「何を」「何のために」「どうやって」つくるかが徐々に明確になり、コミュニティの活動を支援する道具がかたちづくられていく。第1段階ではデザイン専門家がコミュニティの中に入っていき過程である。コミュニティの実践活動を味わいながら、その場で行われている営みを自分の経験として理解し、「自分ならこんな貢献ができるかもしれない」と発想し、スケッチや試作を用いてメンバーに可能性を呈示し、デザインプロジェクトを生起させていく。第2段階ではデザイン専門家が試作を用いてメンバーとの対話を重ねながら道具づくりの方向性を確認していく。第3段階ではメンバーが道具の実装作業に加わっていく。そのためには業務の中で手間を割くだけの価値をメンバーに感じてもらい、かつ実装のための作業を具体的にしなければならない。従って、デザイン専門家が主体的に行う試作を実装する段階と、メンバーが実装に加わる段階を分けて定義した。試作が現場に投入されるとそれに合わせて業務の段取りが変容していく。現場が変容すると、道具に求める機能やかたちも変容していく。第4段階ではコミュニティメンバーが自分たちで道具を改良しながら使い続けていくことになる。段階の変わるタイミングはグラデーショナル的に徐々に変化していく場合もあるが、何か表現がコミュニティに示されたときや、コミュニティ内の人の動き（新たなメンバーの参加、人事異動やプロジェクトメンバーの改編など）がきっかけとなる。

・当事者デザイン推進のための方法

活動構成型デザインモデルでは、各段階の変わり目におけるデザイン専門家の振る舞いが重要となる。本研究ではこうしたデザイン専門家の振る舞いを手法として見出し、これらに名前をつけることができた。

旅するデザイン：デザイン専門家と対象コミュニティとの距離感について、「旅人」というメタファを使って説明を試みた。デザイン専門家は、旅人としてコミュニティに入り込み、活動を味わいながら徐々にコミュニティの一員となり、表現をしながら他のコミュニティメンバーと次に進むべき方向を探りながら実践を繰り返す。そして、タイミングを見計らってそのコミュニティを離れていく。

ランブリング：デザイン専門家が地域と関わりを持って活動していくために、まず対象エリアの生活世界を気楽な態度でぶらぶら歩いてみる。あらかじめ問題をよく定義してからデザインを進めるのではなく、まず未知の現場に立ち、周辺をぶらぶらしながら出会うさまざまな事象の意味連関を探る。

もちよーる：ランブリングやフィールドワーク、デザイン表現などをもちより、見せ合い語り合う対話の場のデザインである。会議や報告会のような事務的な活動ではなく、飲食や宿泊を介して、じっくり対話しながら自身の想いを開き、他者の経験を味わう時間をもつ。

・今後の課題と新たな視点

当初、本プロジェクトにおける社会実践は、特定のコミュニティにおいて特定の場所に集まって活動する、という形式を前提としていた。しかし、COVID-19禍でコミュニケーションの方法が大きく変化したことにより、活動の場も「その時その場で」という形に縛られず、「遠隔地からオンラインで」「遠隔メンバーがリレー形式でデザインを進めながらバトンを渡していく」というように、空間的・時間的なバリエーションの広がりを確認できた。ここまでの研究では、特定のコミュニティにおけるデザインプロジェクトの長期的な観察による質（デザイン専門家、コミュニティメンバーのデザインプロジェクトへの参関与の仕方）の変化を追ってきた。これに加えて、オンラインなど非対面コミュニケーションを前提としたデザイン展開を含めると、非常に多面的なデザインプロジェクトのあり方が浮かび上がってきた。

もうひとつ、各研究メンバーが取り組んできたデザインプロジェクトを全て並列に並べ、俯瞰的に全体像を眺めてみると、コンセプトの継承、方法の類似、考え方の影響など、個々のプロセスがそれぞれ閉じているわけではなく、互いに関係し、影響し合っていることがわかってきた。時間軸的に展開する活動構成的なデザインプロセスと、同時多発的あるいは互いに影響したって空間的に展開するさまざまな社会実践デザインの絡まりという、面的なひろがり体系づけるための手がかりが徐々に浮かび上がってきている。これらを俯瞰的に捉えて、改めて論文としてまとめていき、学会の特集号や書籍出版という形で本研究プロジェクトの記録と成果をまとめるべく、2022年度以降の研究活動も動き始めている。

(注1) 宮田義郎, 原田泰, 上芝智裕「当事者デザインのためのデザイン原理--World Museum Projectの実践を例に」デザイン学研究, 研究発表大会概要集 (64), pp10-11, 日本デザイン学会, 2017.

(注2) 三野宮定里, 原田泰「課題解決型デザインから活動構成型デザインへ: 実践者視点からのデザインプロセスの省察」日本デザイン学会研究発表大会概要集 (68), pp4-5, 一般社団法人 日本デザイン学会, 2021.

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計9件（うち査読付論文 4件 / うち国際共著 0件 / うちオープンアクセス 0件）

1. 著者名 宮田 義郎	4. 巻 28
2. 論文標題 戸田正直の文明論の再構築：生態学的検討	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 認知科学	6. 最初と最後の頁 351～363
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） 10.11225/cs.2021.032	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -
1. 著者名 三野宮 定里、原田 泰	4. 巻 27
2. 論文標題 コミュニティの中でデザインプロジェクトが生起する過程をデザイナー視点から記述する： 貼り箱製造会社におけるデザイン実践を題材として	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 認知科学	6. 最初と最後の頁 176～191
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） 10.11225/cs.2020.017	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -
1. 著者名 原田泰	4. 巻 Vol.27-2
2. 論文標題 デザイン実践研究のかたちを探る ナラティブから実践知を取り出す試み	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 デザイン学研究特集号	6. 最初と最後の頁 p3-15
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -
1. 著者名 宮田義郎	4. 巻 Vol.27-2
2. 論文標題 社会実践ラボラトリーの理論 - 人類のデザインの価値観の歴史を踏まえて	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 デザイン学研究特集号	6. 最初と最後の頁 p48-55
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 宮田義郎、Tat Hing Alex Ho, 横溝賢、元木環	4. 巻 -
2. 論文標題 World Connection Project: Education for Sustainable Society in a Global Setting. A Case Study of Designing an Urge Driven Learning and Making Activity	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 Proceedings of FabLearn Asia 2020	6. 最初と最後の頁 p13-16
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 横溝賢	4. 巻 Vol.27-2
2. 論文標題 ランプリングデザイン運動のすすめ	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 デザイン学研究特集号	6. 最初と最後の頁 p28-41
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 横溝賢, 他	4. 巻 vol. 25
2. 論文標題 住民共創による下北ジオパークPRバスのラッピングデザイン	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 日本デザイン学会誌 デザイン学研究作品集	6. 最初と最後の頁 46-51
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.11247/adrjssd.25.1_1_46	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 元木環	4. 巻 Vol.27-2
2. 論文標題 地域コミュニティの中でのデザイン実践で得た気づき 大津市仰木地区における「地蔵プロジェクト」としての活動経験を振り返る	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 デザイン学研究特集号	6. 最初と最後の頁 62-69
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 飯塚昂大, 原田泰	4. 巻 24
2. 論文標題 プロジェクション・プレイ	5. 発行年 2018年
3. 雑誌名 日本デザイン学会作品集	6. 最初と最後の頁 18-23
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

〔学会発表〕 計42件 (うち招待講演 0件 / うち国際学会 0件)

1. 発表者名 原田泰、南部美砂子、木村健一
2. 発表標題 デザイン、街に出る 9 : ニューノーマル社会でのデザインの学び方
3. 学会等名 日本デザイン学会第68回春季研究発表大会
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 三野宮定里、原田泰
2. 発表標題 課題解決型デザインから活動構成型デザインへ 実践者視点からのデザインプロセスの省察
3. 学会等名 日本デザイン学会第68回春季研究発表大会
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 下沢杏奈, 原田泰
2. 発表標題 実践型学びの場をデザインする : 「荘」プロジェクトの活動報告
3. 学会等名 日本デザイン学会第68回春季研究発表大会
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 日登舞、原田泰
2. 発表標題 オンラインデザイン活動を円滑にするための図解記録の方法と活用
3. 学会等名 日本デザイン学会第68回春季研究発表大会
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 西山凜太郎、原田泰、木村健一
2. 発表標題 デザインプロセスの共有によって生まれる対話とデザインの学び JOMON DESIGN PROJECTの実践」
3. 学会等名 日本デザイン学会第68回春季研究発表大会
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 宮田義郎, 三野宮定理, 原田泰
2. 発表標題 共創から立ち現れる創造性—現場の文脈に埋め込まれたデザイン
3. 学会等名 日本認知科学会第38 回大会オーガナイズドセッション
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 Miyata, Y., Sannomiya, Y., Harada, Y.
2. 発表標題 Learning Emerges in Creative Activities
3. 学会等名 International Conference on Media in Education 2021
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 宮田義郎
2. 発表標題 GDPからLDP (Local Domestic Products) へ - 創造原理により人生の意味を自ら紡ぐ
3. 学会等名 日本デザイン学会第68回春季研究発表大会
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 元木環、喜多一、辰巳明久
2. 発表標題 大学VI整備から生じた問い合わせ背景の一考察
3. 学会等名 日本デザイン学会第68回春季研究発表大会
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 横溝 賢, 佐野 弥詩, 佐藤 あみか, 樋口 涼佳子, 中者 睦望, 三河 侑矢
2. 発表標題 自分の「問い」を発見し研究にしていく創造的ゼミナールの実践
3. 学会等名 日本デザイン学会第68回春季研究発表大会
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 佐藤あみか, 横溝賢
2. 発表標題 「浮書き」タイポグラフィワークショップの実践, 相手を知るためのタイポグラフィデザイン
3. 学会等名 日本デザイン学会第68回春季研究発表大会
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 岩井彩香, 小島千乃, 高島菜, 平尾実唯, 横溝賢
2. 発表標題 生活世界に親しむ社会実践型デザインリサーチの試み, NPO法人さっされんのパッケージデザイン提案を事例として
3. 学会等名 日本デザイン学会第68回春季研究発表大会
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 樋口涼佳子, 横溝賢
2. 発表標題 間合いをつかむデザイン実践の試み, デザインにおけるこちよい間合いとは
3. 学会等名 日本デザイン学会第68回春季研究発表大会
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 三河侑矢, 横溝賢
2. 発表標題 オンラインでの知識交流を促す学会活動のデザインプロセス, 第11回日本デザイン学会第1支部オンライン大会を事例として
3. 学会等名 日本デザイン学会第68回春季研究発表大会
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 鈴木葵, 横溝賢
2. 発表標題 人と未知なる自然との関わり合いの知のはたらき, -道北・浜頓別町に住む祖父との釣りを事例として
3. 学会等名 日本デザイン学会第68回春季研究発表大会
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 三河侑矢, 横溝賢
2. 発表標題 協働的な秩序構築によるナラティブモデルによる対話の活性化の一考察, -第11 回日本デザイン学会第1 支部オンライン大会を事例として-
3. 学会等名 第5回共創学会年次大会
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 川去鳳聖, 三上晴可, 田中健太郎, 山形春陽, 横溝賢
2. 発表標題 市電に乗って札幌の暮らしを描きなおす活動のデザイン
3. 学会等名 日本デザイン学会第68回春季研究発表大会
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 樋口涼佳子, 横溝賢
2. 発表標題 市民とのデザイン活動における共創のための独創的デザイン実践
3. 学会等名 第5回共創学会年次大会
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 鈴木葵, 横溝賢
2. 発表標題 地域住民の記憶を遠隔地で描き出し伝達するコミュニケーションデザインの研究, -郵便局員だった祖父の住む浜頓別町を事例として-
3. 学会等名 第5回共創学会年次大会
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 三野宮定里, 原田 泰
2. 発表標題 遠隔コミュニケーションを伴う共創におけるプロトタイピングの価値
3. 学会等名 日本デザイン学会研究発表大会
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 原田 泰, 元木 環, 横溝 賢, 宮田 義郎, 上芝 智裕, 三野宮 定里
2. 発表標題 デザイン、街に出る 8 : 社会実践デザイン研究の広がり、つながり
3. 学会等名 日本デザイン学会研究発表大会
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 宮田義郎、福島雅貴、鈴木真帆
2. 発表標題 教育における個人的な意味ーオンライン授業にて
3. 学会等名 日本教育メディア学会研究会
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 宮田義郎、福島雅貴、鈴木真帆
2. 発表標題 Bringing personal meanings to education - Designing education during and after COVID-19
3. 学会等名 ICoME 2020 International Symposium on Educational Technology
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 三河 侑矢、佐藤 あみか、佐野 弥詩、樋口 涼佳子、中者 睦望、横溝 賢
2. 発表標題 他人以上共同体未滿を形づくるデザイン活動の考察
3. 学会等名 日本デザイン学会
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 横溝 賢、堀内 幸呼、渡邊 喜紀、皆上 伸、森 佳正、森 花子、中島 郁子、沓澤 希実佳
2. 発表標題 林業女子、絵本をつくる！活動の振り返り
3. 学会等名 日本デザイン学会
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 横溝賢，他
2. 発表標題 語らう道具のデザイン
3. 学会等名 共創学会第4回年次大会
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 小島千乃、岩井彩香、高畠菜、平尾美唯、横溝賢
2. 発表標題 生活世界の想像を生む活動のデザイン
3. 学会等名 共創学会第4回年次大会
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 原田泰
2. 発表標題 デザイン、街に出る 7 : 「地域のデザイン」手法の解体と再構築
3. 学会等名 日本デザイン学会 第66回春季研究発表大会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 三野宮定里, 原田泰
2. 発表標題 工芸品ショップを舞台とした当事者デザインの実践2 デザイン実践者視点からのデザインプロセスの視覚化と活用
3. 学会等名 日本デザイン学会 第66回春季研究発表大会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 Kodai Iitsuka, Yasushi Harada
2. 発表標題 Sample works to stimulate participants: Learning design inprogramming workshops for children
3. 学会等名 FabLearn Asia 2020
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 岩倉 正司,元木 環,塩瀬 隆之
2. 発表標題 学術映像の制作過程で培われた当事者性に関する考察
3. 学会等名 日本デザイン学会 第66回春季研究発表大会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 横溝賢, 児玉大成
2. 発表標題 ランプリングデザイン運動が実践者に与える影響
3. 学会等名 日本デザイン学会 第66回春季研究発表大会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 横溝賢, 須永剛司, 岡本誠
2. 発表標題 共創のうまれかた-人びとが持っている自立共生の知恵と技が現れるとき
3. 学会等名 第3回共創学会年次大会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 宮田 義郎, 上芝 智裕
2. 発表標題 地域の資源・知恵を活かすデザイン
3. 学会等名 日本デザイン学会 第66回春季研究発表大会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 宮田義郎、Alex Tat Hing Ho
2. 発表標題 Empathy and Gratitude Education for Future University Graduate
3. 学会等名 International Symposium on Education, Psychology and Society
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 宮田 義郎・福島 雅貴・鈴木 真帆・戌亥 柚華
2. 発表標題 World Peace Song Project 持続可能な平和教育に向けて
3. 学会等名 日本教育メディア学会研究会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 宮田義郎、原田泰、横溝賢、元木環、上芝智裕
2. 発表標題 Re-Designing Design - Design Principles Based on Historical Analyses of Human Emotions and Values
3. 学会等名 International Association of Societies of Design Research Conference 2019
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 原田泰, 安武伸朗, 横溝賢
2. 発表標題 デザイン研究におけるリアルタイムドキュメンテーションの課題と可能性
3. 学会等名 日本デザイン学会
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 山内雅貴, 原田泰
2. 発表標題 デザイン、街に出る 6: 小規模コミュニティのイベント活動における当事者デザインの実践
3. 学会等名 日本デザイン学会
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 宮田義郎, 上芝智裕, 原田泰
2. 発表標題 当事者デザインのためのデザイン原理(2)
3. 学会等名 日本デザイン学会
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 三野宮定里, 原田泰
2. 発表標題 工芸品ショップを舞台とした当事者デザインの実践2
3. 学会等名 日本デザイン学会
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 鳥井裕太, 原田泰
2. 発表標題 函館の歴史的建築を題材としたインタラクティブメディアの制作
3. 学会等名 日本デザイン学会
4. 発表年 2018年

〔図書〕 計0件

〔産業財産権〕

〔その他〕

-

6. 研究組織

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
研究 分担者	宮田 義郎 (Miyata Yoshiro) (00239419)	中京大学・工学部・教授 (33908)	

6. 研究組織（つづき）

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
研究分担者	横溝 賢 (Yokomizo Ken) (10707243)	札幌市立大学・デザイン学部・准教授 (20105)	
研究分担者	元木 環 (Motoki Tamaki) (80362424)	京都大学・学術情報メディアセンター・助教 (14301)	

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8. 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関