

令和3年度「民学産公」協働研究事業

令和2年度に研究提案した

新様式のソーシャルアートビュー活動を

市民活動のまちづくりコミュニケーションに役立つ

ワークショップやツールに仕上げていく研究事業

報告書

令和4年（2022年）2月

目次

1 . 協働研究事業の概要	5 頁から
1-1 . 協働研究事業の背景	
1-2 . 協働研究事業の目的	
1-3 . 協働研究事業の概要	
2. 申請団体のプロフィール	10 頁から
3. 協働研究事業の実施体制	11 頁から
4. 協働研究事業の期間	11 頁から
5. 協働研究事業の背景	11 頁から
6. 協働研究事業の詳細	11 頁から
6-1 . 実証実験にあたっての仮説	
6-2 . 実証実験の特徴	
6-3 . 実証実験の前提条件など	
6-4 . 実証実験の環境について	
6-5 . 先行研究事例の応用	13 頁から
6-5-1 . パタン・ランゲージについて	
6-5-2 . デザイン・シンキングについて	
6-5-3 . VTS と SAV について	
6-5-4 . ローカル・ダイアログ・ワークショップについて	
7 . オンライン・プロセス&ツールの仮説	17 頁から
7-1 . チーム・デザイン段階の実証実験	
7-2 . コンセプト・ダイアログ段階の実証実験	
7-3 . コンセプト・デザイン段階の実証実験	
8. 実証実験のまとめ（考察）	24 頁から
9. 今後の計画	25 頁
《参考資料》	25 頁

1. 協働研究事業の概要

1-1. 協働研究事業の背景

2021 年 10 月 20 日にとりまとめられた「三鷹まちづくり研究__2021 創刊号 NO.1」 研究紀要集の提案論文（112 頁から 134 頁に掲載）「新様式ソーシャルアートビューがひらく新たな地域活動スタイル～目の不自由な方と心の目でみる対話型鑑賞の意義～」の概要は下記の通りです。

https://www.mitaka-univ.org/about/pdf/kiyou_all_r3.pdf

<記>

原体験となった出来事は 6 年前にラジオ番組で知った N さんと横浜美術館へ行った時のことです。N さんは写真 1 の中央で白杖をもっている方です。39 歳の時に交通事故で全盲になった方です。全盲である N さんとの対話によるグループ絵画鑑賞で見えていなかった物語や概念が見えてきたことです。



写真 1

提案論文テーマは 「新様式ソーシャルアートビューがひらく新たな地域活動スタイル」でした。従来の活動から、コロナ対策、緊急事態宣言下でリアルに行えなくなった活動を新様式のオンライン&ハイブリッド・ソーシャルアートビュー活動として、仮説・検証することとしました。そして新しく活動理念を再構築することを目的としました。

コロナ前、3 年間おこなってきた活動（2017 年から 2019 年）では、毎事業年度で準備→広報と共感→本番というサイクルでソーシャルアートビューを行ってきました（図 1 を参照）。

準備→共感段階では晴眼者が視覚障害者に思いを馳せて対話型の絵画鑑賞を試みてブラインドスケッチをおこなってみるとか、遠方の画家にアトリエからオンラインで参加してもらうなどの取組をした。本番では視覚障害者やガイドヘルパーさんと共に実際の美術館でグループの対話型鑑賞を実施してきました（表1を参照）。



図1：毎年度のSAV活動ステップ

SAVは健常者（晴眼者）だけで楽しむ活動ではなく、視覚障害者や他の耳の不自由な方や弱者の方そして多世代の交流をねらって、作品に描かれていることやそこから感じたことについて自由に対話を重ねることで新しいイメージ、とらえ方に出会うことを目指す（商標登録日2020年2月12日、出願番号2019-046726）。目が不自由であるということを他人事ではなく、自分事として考えたとき、一般参加者だけの「対話型絵画鑑賞」活動ではなく、SAV（目の不自由な方と共に心の目でみる対話型絵画鑑賞）という視点をもって、毎年度、3つのステップ（準備、共感、本番）で、3年間アートコミュニケーション活動をしてきた。

コロナ渦に突入後、2020年10月より、オンラインやハイブリッドのソーシャルアートビューを仮説・検証をしてみて、オンラインのワークショップと併行してトップランナーの学芸員、全盲のナビゲーター、参加した市民の皆さん、インターン生のヒアリングを行いました。

更にコロナ期間及びアフターコロナを想定し活動理念の再構築の必要性を感じ、新様式ソーシャルアートビューをふまえた、地域活動の方向性を考えていきました。

ステップ 区分	VTS：対話型絵画鑑賞 準備	VTS：対話型絵画鑑賞 (広報) 共感	SAV：目の不自由な方と する対話型絵画鑑賞 本番
時期 【WHENS】 いつ	・各年度の始めに サポーターやインターン生の募集・演習	・各年度の秋口に 参加の募集と理解促進のためのイベント	・秋口から年度末に かけ定期的に参加者増を狙いイベントを開催
主旨 【WHY】 何故行うのか	・視覚障碍者のことを知り、視点の異なりを知るための催し ・本番/事前調査。	・ファン形成のための公開デモンストレーション ・視点の違いを知る	・視覚障碍者と晴眼者が共に心の目でみる対話型グループ絵画鑑賞 ・異なりに気づく
内容 【WHAT】 何を	・SAV 開発ワークショップ	・SAV のデモンストレーション	・SAV 実施活動
スタイル 【HOW】 どのように	・視覚障碍者の役割をする方が絵画をみないでするブラインドスケッチ ⁶⁾ 等	・左記の内容をデモしチーム形式で楽しむワークショップ等	・視覚障碍者と晴眼者が対話して絵画鑑賞を行う
対象 【WHO】 誰に	・小学生から 大学生 ・高齢者、 地域住民 ・一般社会人 ・インターン生	・一般社会人 ・地域住民 (三鷹・武蔵野市など)	・視覚障碍者 ・介助者 ・ガイドヘルパー ⁸⁾ ・一般社会人 (晴眼者)
開催場所 【WHERE】 どこで	・各市のコミュニティセンター ・かたらいの道 ・少人数の会議室	・多人数のホール ・武蔵野プレイス ・武蔵野市 市民文化会館	・三鷹市美術 ギャラリー ・武蔵野市立 吉祥寺美術館 ・東京都美術館 ・国立近代美術館

表1：SAVのステップ別5W1H（コロナ前）

情報を分析し、得られた結果はベースとなる絵画鑑賞のメソッドはNYの近代美術館で開発されたVTS（ヴィティーエス）、いわゆるビジュアル・シンキング・ストラテジーという視覚的思考方略法と呼ばれるモノです。それは「みる」→「考える」→「話す」→「きく」をグルグルくりかえしていき、考え続け、人の意見を訊く、観察して多角的に思考する力を育てていくモノです。

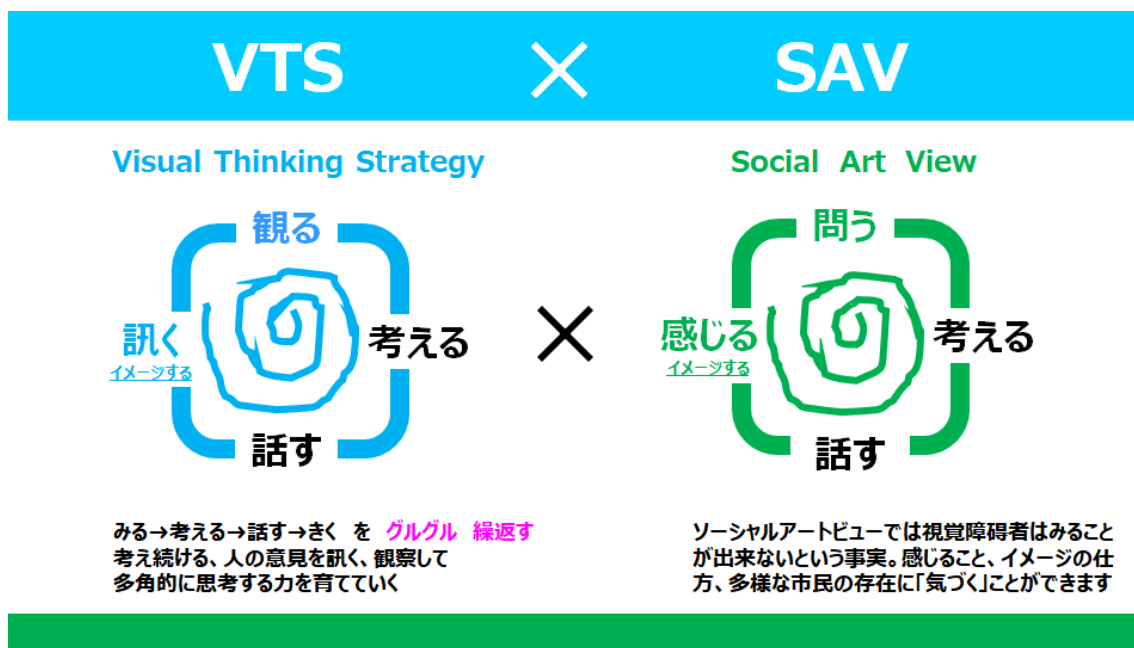


図 2 : VTS と SAV の違い

そして視覚障害者と共に心の目でみる対話型絵画鑑賞と定義してはじめた SAV（エスエーブイ）すなわちソーシャルアートビューは「みる」の部分「問う」→そして「考える」→「話す」とおなじ VTS の行為がくりかえされ→「きく」の段階で「感じる」ことをイメージが出来るまで繰り返すということがヒアリングなどから判ってきました（図 2 を参照）。

**コロナ渦中：2020年 新様式ソーシャルアートビュー
シンパシー（他者と感情を共有する）から エンパシー（他者の気持ちをおもいやる）機会に**



写真2：オンライン SAV

そして何度かオンラインやハイブリッドでのソーシャルアートビューを繰り返し試みてさらに気づいたのは単に絵画情報を交換するだけではなく、感情の交歓をしているのだということと、これは他者と感情を共有するシンパシーの段階をへて、他者の気持ちを思いやるエンパシーを考えるワークショップなのだったということでした（写真2の参照）。

そして地域活動スタイル活動理念の再構築に至った訳ですが、IT 市民×アートコミュニケーションによる、ハイブリッドコミュニティの形成！という活動理念です。

対象を視覚障害者から→「弱者／高齢者」へ広げる
効果として、一つ目は多様な市民と出会い。気づき。

エンパワーメント する／される

二つ目には 参加の壁が減る（時間、場所）

三つ目には 「つながり／きずな」の強さと拡張性になるということ
です。スタンスは 啓蒙ではなく共感・共鳴スタンスへということを定義しました。

この提案論文の作成をへて、感情を交歓し、イメージ創りをする「アートコミュニケーション」を、「まちづくりのコミュニケーション」活動に応用してみるという研究を「民学産公」協働研究の中で取り組むことに致しました。

1-2. 協働研究事業の目的

本研究事業の目的は「三鷹まちづくり研究」でおこなった新様式（オンラインとオフラインのハイブリッド版とオンライン版）のソーシャルアートビュー活動やアートコミュニケーション活動を市民活動のまちづくりコミュニケーションに役立つワークショップ、ツールに仕上げていくことを目的とする。

1-3. 協働研究事業の概要

実現したいゴールは市民活動のオンラインとオフラインのコミュニケーションの仕組み化・社会課題解決のためのコンセプト立案ワークショップや課題解決カードの構築などである。

方法・内容は既存のデジタル・アートカードやパタン・ランゲージの先行研究を参考にして、身近な自分たちの課題解決カードを企画作成してみる。プロトタイプから本システムに移行させる。

想定する結果、発見や所見（仮説）と意義（価値）については、アートコミュニケーションから課題解決イメージの創出、主体となる市民活動のプロセスが標準化されることにある。

仮説に対する結論、予想される結果とその意義については、ビジュアルシンキングから、イメージを共有しながら、（市民のクリエイティブパワーで）新しい課題解決テーマをカタチにしていくことができるワークショップ、ツールが提案されていること。

2. 申請団体のプロフィール

特定非営利活動法人クリエイティブライフデザインはアートを介して対話し共に観る、新しい絵画鑑賞スタイルとして1980年代に、ニューヨーク近代美術館（Museum of Modern Art）で開発された「VTS（Visual Thinking Strategies）」と呼ばれる方法を用いた対話による絵画鑑賞と「SAV（Social Art View）」と私たちが定義した目の不自由な方と共に心の目でみる絵画鑑賞による対話を組み合わせてワークショップを開発している。

それらのワークショップを「身体にハンディのある方々や高齢者」と「一般市民や若者」と多世代交流していくことで「社会的処方」の一助になっていくことを理想に掲げて、2016年5月より、アートコミュニケーション活動を展開している。

<https://www.npocld.com/about/>

3. 協働研究事業の実施体制

以下のメンバー（敬称略、順不同）で、研究体制を組み、協働研究実施した。

（研究代表）林 賢（NPOクリエイティブライフデザイン 代表理事）

（研究協力）米川 充（三鷹市・笠間市を結ぶ等の市民活動家）

（研究協力）亀井寛之（多摩美術大学_非常勤講師）

（研究協力）吉田三恵子（TANGENT-X 株式会社代表）

（研究協力）NextDoorTeam10（地域福祉コーディネータ 10 期生数名）

（研究協力）NPOクリエイティブライフデザイン（インターン 2 期生数名）

4. 協働研究事業の期間

2021 年 6 月 15 日 ～ 2022 年 2 月 8 日

5. 協働研究事業の背景

ソーシャルアートビューによるコミュニケーションスタイルはコロナ前の 2017 年から 2019 年までは、実際に三鷹市、武蔵野市、東京都内の美術館で準備編、共感編、本番とステップを重ねてきた。

2020 年には「三鷹まちづくり研究」として新様式のハイブリッド版・完全オンライン版を試して、まちづくりのコミュニケーションにも応用できることを研究提案した。

2021 年度は引き続きコロナ渦中においてオンライン・コミュニケーションが増えるなかでオンライン・ワークショップ開発ラボミーティングなどから、まちづくりのコミュニケーション、まちづくりのワークショップなどでどのように展開可能性があるかを探求した。

6. 協働研究事業の詳細

6-1. 実証実験にあたっての仮説

ハイブリッド（オフラインとオンラインの組み合わせ）と完全オンラインの 2 つのアートワークショップを実施し、コロナ前のリアルなまちづくりコミュニケーションとの違いを明らかにしていく。VTS と SAV の対話スタイルは長所を増幅させるモノとなりコンセプトワーク段階における言語化とイメージ化に役立つことを実験し、先行研究例を参考にワークショップデザインやインフラ、ツールの提案を行う。

6-2. 実証実験の特徴

新様式のソーシャルアートビューの研究は 2020 年におこないリアルで行うソーシャルアートビューとは違うメリットも多く発見できた。

ここで試されたスタイルを地域のまちづくりコミュニケーション活動のスタート時やワークショップで使える仕組みとツールに仕上げていく（まちづくりコミュニケーションの標準化に役立つ）。

デジタル・アートカードの利便性とソーシャルアートビューのスタイルを取り入れた、パタン・ランゲージ（建築家クリストファー・アレグザンダーが住民参加のまちづくりのために提唱した知識記述の方法）の手法で三鷹まちづくり、地域コミュニティ活動の仕組みの標準プロセスとして、一旦定着させることで、次の飛躍がやり易くなる。

三鷹まちづくりのプロセス、メソッドを形式知化していく。楽しみながら市民が集まり、地域課題を発見し、仲間やグループのメンバースキルで課題解決していく。そして非対面、非接触の社会環境下においても使いこなせる、まちづくり活動理念構築のプロセスの標準化を提案する。

6-3. 実証実験の前提条件など

「三鷹市市民参加でまちづくり協議会」（のちに通称「マチコエ」）での利用を想定していたが、スケジュールが令和 5 年までの長期プロジェクトになったため、市民活動内での実証実験となった。

6-4. 実証実験の環境について

- ・ 実験はオンライン会議システム ZOOM でのミーティングとする。
- ・ チャンスを見計らって「マチコエ」心ゆたかなまちづくり研究部会芸術グループ（22 名登録）※での利用促進をねらう。

※上記の組織での実証実験を想定したが、スケジュールが合致出来なかったため、NPO クリエイティブライフデザインと NextDoorTeam（隣組）10 や他の市民活動団体での実証実験利用をおこなった。

6-5. 先行研究事例の応用

6-5-1. パタン・ランゲージについて

1977 年の環境設計の手引き「パタン・ランゲージ」C・アレキサンダー他著、平田翰那訳（鹿島出版会発行）によると、「人々は対話により自宅や街路やコミュニティを自らの手で設計すべき」であると解説している。下図 3 のように①問題提起、②イラストで問題を検討し課題抽出する、そして③解答として課題解決案を何点か選びだすモノである。

先行研究

パタン・ランゲージ (1977年〜/C・アレキサンダー著) 概要

パタン・ランゲージ

デザイン・シンキング

V T S → S A V

人々は対話により自宅や街路やコミュニティを自らの手で設計すべき

各パタンは

- ①問題提起、
- ②イラスト付き
問題検討
- ③解答（選抜）

の3部分から構成される

使い方の例

玄関前にポーチをつくる

- ・日の当たる場所 (161)
- ・歩行路と目標 (120)
- ・天井高の変化 (190)
- ・隅の柱 (212)
- ・一間バルコニー (167)
- ・玄関先のベンチ (242)
- ・さわれる花 (245)

パタンの提示がポーチの
生成（デザイン）を助ける



図 3：パタン・ランゲージ概略

6-5-2. デザイン・シンキングについて

「デザイン・シンキング」は 1991 年に IDEO（米国に本拠を置くデザインコンサルタント会社）のデビッド・ケリー氏やティム・ブラウン氏達が「対話による、デザイン思考により、イノベーションへ向け、人間中心アプローチを行い、デザインのツールを利用して、ニーズ、技術的可能性、ビジネス要件を設計する」と提唱したもの。

デザイン思考の三つの核となる要素は「IDEATION（観念化）」、「INPLEMENTATION（実装）」、「INSPIRATION（ひらめき）」である。

そして五つのプロセス「INSPIRATION(観察からの閃き)」、「ENPATHY(自己移入)」、「IDEATION(アイデア開発・想像)」、「INPLEMENTATION(実装)」、「PROTOTYPING(プロトタイプ)」を指摘した。

また、プロジェクトにおける感情の変化については、プロジェクト初期における「HOPE(期待)」、中期の「INSIGHT(洞察)」、そして「CONFIDENCE(確信)」の要素があるが最も COOL な感情のまま思考しなければならない「INSIGHT(洞察)」と「ENPATHY(自己移入)」が実際のプロジェクトのなかでも注力すべき行為であり要素である(図4参照)。



図4: デザイン・シンキング概略

6-5-3. VTS と SAV について

VTS (VisualThinkingStrategy) は「みる」→「考える」→「話す」→「きく」をくりかえし、考え続け、人の意見を訊く、観察して多角的に思考する力を育てていくモノである。

そして視覚障害者と共に心の目でみる対話型絵画鑑賞と定義してはじめた SAV (Social Art View) は、「みる」の部分「問う」→そして「考える」→「話す」とおなじ VTS の行為がくりかえされ→「きく」の段階で「感じる」ことをイメージが出来るまで繰り返す(図2を参照)。

こうしたワークショップスタイルが（の図 5 参照）指摘した「INSIGHT（洞察）」と「ENPATHY（自己移入）」を育み、鍛錬する効果を発揮するアートワークショップになると仮説される。

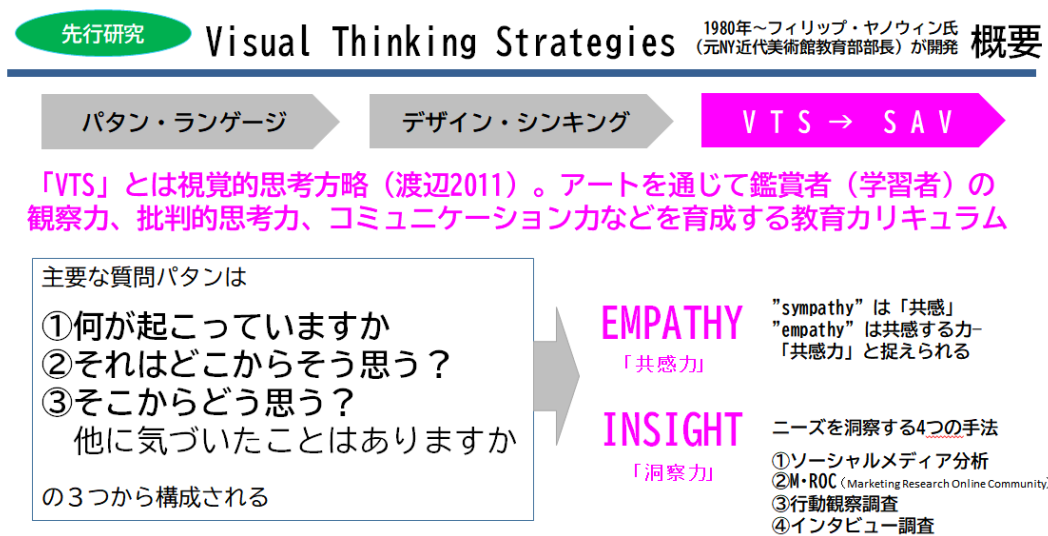


図 5：VTS と SAV は「EMPATHY」と「INSIGHT」を育み、鍛錬する

6-5-4. ローカル・ダイアログ・ワークショップについて

先行事例研究のひとつとして地域支援事業を推進するボノ社の「ローカル・ダイアログ・ワークショップ」を体験した（図6参照）。

今回の「民学産公」協働研究プロジェクトで取り上げたフレームに近いモノで、まちのビジョン、まちの姿、まちづくり戦略を限られた時間で効率よく対話して結果を出すには優れた「まちのビジョンカード」、「ダイアログカード」、「ローカルダイアログマップ」であった。

ローカル・ダイアログ ワークショップ報告（地域支援事業 ボノ社のWS）



図6：ローカル・ダイアログ概略

7. オンライン・プロセス&ツール仮説

まちづくりコミュニケーションをチーム・デザインの段階、コンセプト・ダイアログ段階、コンセプト・デザインの段階とマクロなスケジュールで捉えてオンライン・プロセス&ツールの仮説案を設定した（図7参照）。これらはワークショップデザイン例でありスパイラルアップしていくプロジェクトの流れの中でツールや手法を組み合わせるで行っていくものとする。

まちづくりコミュニケーション オンライン・プロセス&ツール 仮説



図7：マスターワークフロー

7-1. チーム・デザイン段階の仮説・検証

部会編成や、グループ分けがされた後、対話が始まり、相互理解を深め、テーマをもって（まち歩きなどから）まちの写真などを持ち寄って一覧化しながら、テーマ別にグルーピングし、対話を深めるなどをしていく段階。

オンラインで開催した（写真3の参照）。まち歩きをして、気になる写真、まちの好きな個所の写真を持ち寄って対話をしたモノである。アイデア開発とツール選択のワークショップとして開催し、SAVのスタイルがまちづくりコミュニケーションに応用展開できるかを試して対話をおこなった。

<ワークショップでの会話記録>

Kさん「まちの路地に猫がいる。気になって写真をとってきた」

Sさん「何故、気にあるのでしょうか」

Kさん「なんとなく猫が気持ち良さそうだったので」

Hさん「それはどこから、そう思いましたか」

Yさん「私も猫がねそべっている空間はあったかそうで好きです」

Hさん「他に考えたことはありませんか」

Kさん「路地が行き止まりになっているので静かです」

Sさん「そこからどうおもいますか」

Kさん「猫が気持ち良い環境や空間は人間にとっても良いのかも」

Hさん「他に何か気がついたことありますか」

Tさん「右横の家の開口部が開いていて逃げやすい」

・
・
・

こうして対話が続き、絵画やアートデータでなくても
オブジェクト・ベースの思考的対話が可能なことが検証された。



■ つながる

NPO_CLD × インターン生
まちの良い写真、悪い写真・・・

■ 対話

みる 関心を向け隅々までみる
↓
考える 理由や根拠を考える
↓
話す 気づきを言葉にし、気づく
↓
聞く 他者理解～自分も認識

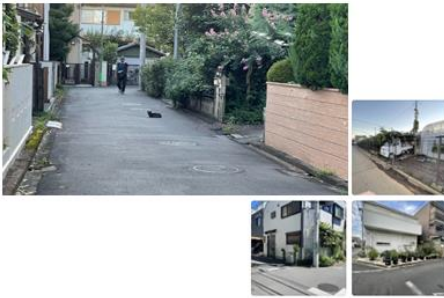


写真 3: SAV スタイルのまちづくりコミュニケーション

7-2. コンセプト・ダイアログ段階の仮説・検証

集まったメンバーが何に興味があるのかを共有し、どんなまちにしたいのか、どんな政策や施設にしていきたいのかを意見交換していき集合知にしていく段階。

撮りためてきた写真をランダムにならべて「Show&Tell」（アメリカやカナダ、オーストラリアなどの小学校などで行われる、クラスメイトの前で自分の好きなものや興味のあること、最近の出来事などについて発表する教育科目です）のスタイルで対話をしていくコトを完全オンライン・ソーシャルアートビューでまちづくりコミュニケーションを想定して、実験した。

アイマスクを初めて採用しておこなってみた。これにより視覚障害者の気持ちになって鑑賞してみる「EMPATHY」の強化や五感のうち視覚を省いて言葉からイメージお形成していくと言う「INSIGHT」の環境づくりが体験できた（写真5、6を参照）。

並行して進めてきたインフラやツールのラボミーティングではアートカードでしようしているインフラをイメージしてビジュアルカードインフラのプロトタイプを作成し使用してみた（写真4を参照）。

初めての市民の集まりでの「Show&Tell」スタイルでソーシャルアートビューをおこなったが、人柄や記憶にとどめたい名前と声の他に持ち込んだアートデータと共に記憶にとどめることができた。

まちづくりコミュニケーション オンライン・プロセス&ツール プロトタイプ I



写真4：ビジュアル・カードインフラのプロトタイプ

まちづくりコミュニケーション オンライン・プロセス&ツール 実証実験 ②



写真5：完全オンラインのS A Vでの環境の実験

まちづくりコミュニケーション オンライン・プロセス&ツール 実証実験 ③



写真6：アイマスク効果による「EMPATHY」と「INSIGHT」

7-3. コンセプト・デザイン段階の実験

オンラインで概念イメージをつくる。共感力、洞察力を生かしてハード、ソフト、ユースウェアの概念設計、パターン・ランゲージのスタイルを応用してコンセプトからデザインのイメージ抽出をしていきたい。

まちづくりコミュニケーション オンライン・プロセス&ツール プロトタイプⅡ

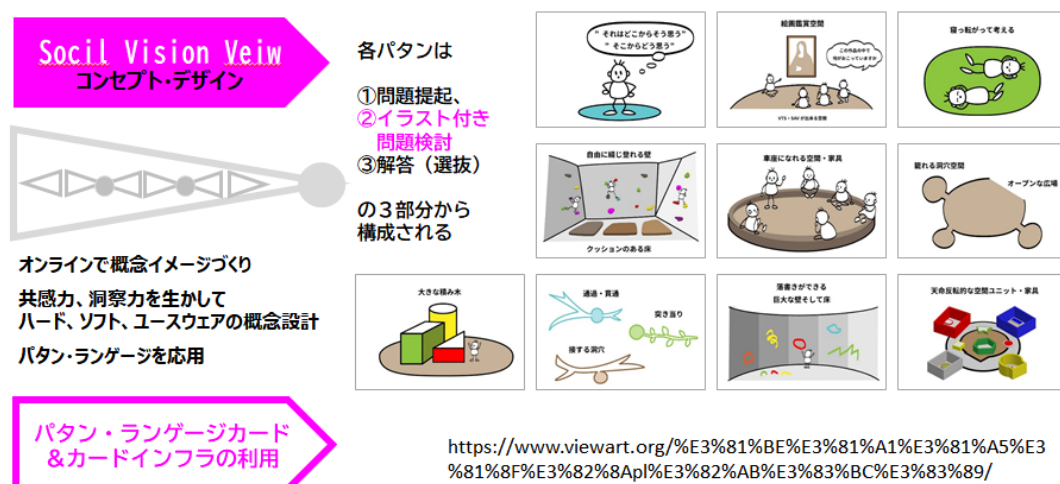


図8：ソーシャルビジョンビュー & パターンランゲージカード

図 9 はひとり VTS&SAV として事前に絵画研究をした例である。絵画を画家はどんな視点で描いているかを絵画の中にみえる事実情報として捉え、発見し、客観的に表現していく。

関連する項目をグルーピングしてテーマ毎にまとめる。そしてそこから自分はどのように感じたかを主観視してキーワードを書き留めておく。こうした事前準備により絵画鑑賞のファシリテータ役をスムーズにしていく。

キーワードを 3 つ程度とりあげて絵画鑑 の前に言葉（コンセプトなるキーワード）から主題を表現して、主題を代表するキーワードから（リアルに絵画鑑賞をする前に）鑑賞者の頭のなかにイメージがどのように形成されるかを実験した（写真 5 参照）。

またリアルにおこなった「マチコエ」の心ゆたかなまちづくり部会、芸術チーム 3 回目の会合での資料。ZOOM ミーティング内の「Jamboard」は付箋紙の位置変更や追記なども自由に行え、オンラインでもリアルな会場でも同じことができることを確認した（図 10 を参照）。

まちづくりコミュニケーション オンライン・プロセス&ツール 実証実験 ④

高松明日香さん絵画「真昼の幻影」のひとりVTS&SAV



図 9 : ひとり VTS&SAV の事例

まちづくりコミュニケーション オンライン・プロセス&ツール 実証実験 ⑤



コンセプトワークにおける「言葉」から「イメージ」はどのように形成されるかを実験した。
SAVでの表題キーワード「白昼夢」、「立つ若い軍人とベッドに横にたわる若い女性」、「南国の戦場」などの言葉から「真昼の幻影」の絵画のイメージはどこまで形成できるかをソーシャルアートビューのなかで試した。

写真7：視覚障害者、愛媛の画家、大阪の参加者

話あった内容を付箋紙にキーワードで書いていきグループピングしていくKJ法スタイルはお馴染みのコトであるがオンラインのZOOMミーティング上でGoogle「JamBoard」を使用すればグループで付箋紙情報を共有出来て、グループピングも簡単に行えることを検証した（図9参照）。

まちづくりコミュニケーション オンライン・プロセス&ツール 実証実験 ⑥

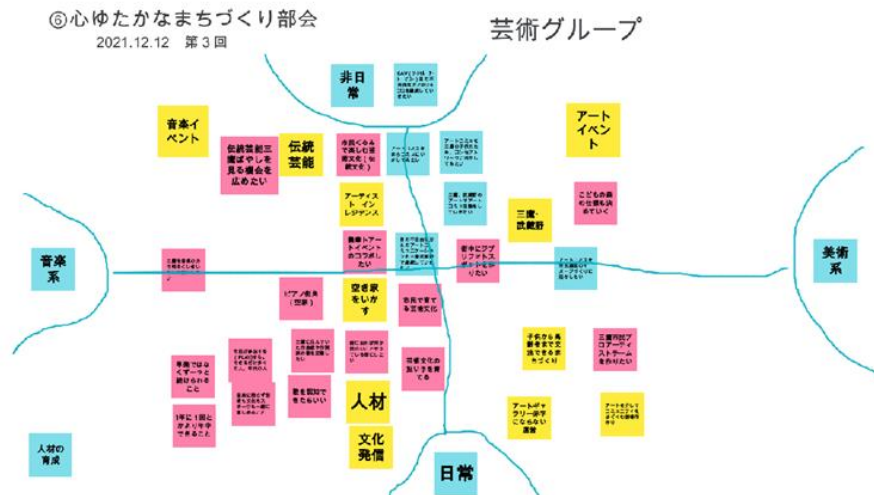


図 10：リアル会合でのワークショップ記録

8. 実証実験のまとめ（考察）

ソーシャルアートビューで強化される「EMPATHY」のパワーや「INSIGHT」の環境から得られる、言葉からのイメージ力の鍛錬などはまだ定性的で参加者からの印象、感想からの評価に委ねられている。定量的な成果測定方法などを準備して実験をかさねていきたい。

プロトタイプ của visual・カードインフラは一般市民がハンドリングできるレベルの簡便さまで仕上げていく。まちづくりのパターン・ランゲージカードは型として応用していく。

全てのまちづくりプロセスにおいてソーシャルアートビューのワークショップ内のルールが応用でき、まちづくりのプロジェクトで重要な対象者へ「EMPATHY」をアップして課題の解像度をあげていく。

そして課題解決にいたる際の「INSIGHT」パワーを磨くワークショップに visual・カードインフラとまちづくりのパターンランゲージカードを加えることで、アウトプットの質は向上する。

9. 今後の計画

三鷹市「マチコエ」、心ゆたかなまちづくり部会、芸術チームで実際に試していき、緑豊かな「子どもの森」の政策提言に貢献できるワークショップデザインとツールに仕上げていく（図11参照）。

具体的はオンラインのまちづくりコミュニケーションの際にビジュアルカード・インフラ（プロトタイプ）とパターン・ランゲージカード（プロトタイプ）を使用して「こどもの森」のハード、ソフト、ユースウェア提案を詰めていきたいと考える。

今後の計画 SAVスタイルで対話するワークショップ案

来期以降



■つながる

NPOCLD×市民（マチコエ）
こどもの森などのイメージ化・・・

■対話

問う 関心を向け隅々まで問う
考える 理由や根拠を考える
話す 気づきを言葉にし、気づく
感じる イメージをしていく

図11：コンセプト立案おイメージ形成のワークショップ提案以上。

《参考資料》

- C・アレグザンダー他著、平田翰那訳 1984『環境設計の手引き パタン・ランゲージ』鹿島出版会
- ジェーン・フルトン・スーリー＋IDEO、森博嗣 2009『考えなしの行動？』太田出版
- 井庭崇、窪田哲朗、原島裕志、森遥香、石田剛 『PROJECT DESIGN PATTERNS』株式会社クリエイティブシフト
- クリストファーアレグザンダー著 『パタン。ランゲージによる住宅の生産』SD 選書