

身体的ツールが共創の場を与える影響

The Effect of Physical Tools on Co-Creation Environments

アクティングアウトをアクティングアウトで検証する

Studying "Actingout" through "Actingout"

三宅由莉¹⁾ 大崎良弘²⁾ 木綿昌之²⁾ 宮谷直子²⁾ 山口詩乃²⁾ いわた花奈³⁾

Yuri Miyake¹⁾ Yoshihiro Osaki²⁾ Masayuki Kiwata²⁾ Naoko Miyatani²⁾ Shino Yamaguchi²⁾ Shino Yamaguchi²⁾

1) 同志社女子大学 2) 株式会社ビットデザインスタジオ・Actingout Design Lab 3) アトリエ・カプリス
trois_maison@me.com

■ 概要

We are constantly searching for ways to design a "true co-creation" in actual development environments—one where uncertain, unknown value can be co-generated. In this pursuit, we actively employ a method called "Actingout," which involves utilizing information that bubbles up from improvising scenarios for value development. This project investigates how physical tools, with their inherent physical embodiment, impact co-creation. We will analyze the influence of these TOOLS while working on a mock challenge: developing the user experience (UX) for an AI-powered refrigerator.

キーワード：Actingout, Cocreation, TOOL

な価値を共に生成する「真の共創の場」をつくるために、我々は「身体」と「ツール（道具）」を用いることを積極的に試みる。

まず「身体」に関しては、製品が使用されるシーンを身体を用いて即興で演じてみることによって、意識化されていない行為や感覚（快、不快、違和感など）そこから漏れでてくる情報を開発に活かす「アクティングアウト」という手法を用いる。日本の情報デザインを牽引してきた須永剛司は、「アクティングアウト」とは「やってみるというスケッチ^①」なのだという。また須永は「デザインは「やってみて・わかる」という基本プロセスで組み立てられえおり、創作（やってみる）と省察（みて・わかる）の往復の中で未知を生成するプロセスである^②」と主張する。

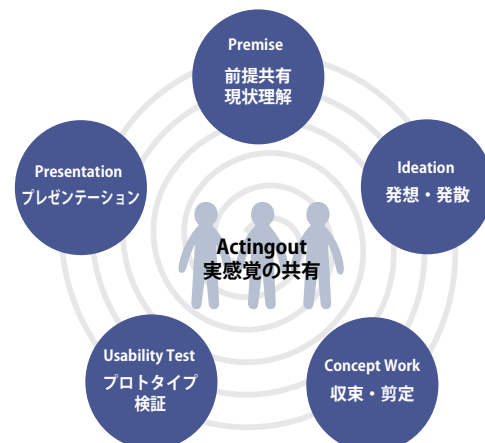
何ら実感を伴わない客観データのみでの開発は、一見すると効率的に感じるかもしれないが、結局そこから生まれてくるのは、既存製品や既知のサービスの塗り直しである。人類学者の Tim Ingold は、「この先世界の生が存続する道を開くためには、客観的事実の不屈の世界を記録し計測し、統合するという緻密さではなく、（中略）意識的な気づきと生き生きとした素材との間の継続的な関係において実践的な気づきと注意を求める応答（Corresponde）の厳密さ^③」が求められると言う。これはまさに、開発者自身が状況の中に入り込み、そこでおこる事象に対して細やかに応答していくということに他なら

■はじめに 共創への期待と誤解

現在の私たちをとりまく課題は複雑で難解である。国や人種の垣根を越えて協力し合うべき状況にありながらも分断は絶えない。正解も正義も不明快な現代において、これまでの競争原理を軸とした「勝敗」によって未来を決定づけるやり方ではなく、第3の道をみんなで探究する「共創」が必要だ。しかしその必要性を認識しながらも、実際の開発現場や教育現場ではグループワークの形態が直ちに「共創」だとみなされるきらいがある。形骸的に強要された「偽の共創」は、結局のところグループ内の競争心を煽り手柄を取り合ったり、あるいは誰かがやってくれるだろうと課題に対しての無関心、無責任な態度を助長しかねない。

■共創を生む「身体」と「ツール」

我々は UX（ユーザーエクスペリエンス）と呼ばれる暮らしの価値開発という名目で企業の開発とその共創の場づくりに多数携わる。昨今は異部署の人たちが集まり共創の場が儲けられることが多くなった。そのような状況下において、先に述べたような形だけの「偽の共創の場」に陥いることなく、未知



ない。

アクティングアウトは、「身体」×「状況」が一体化する中で、言語化以前のまとまらない感情のカケラや気づきを、その場その場で共有しながら進む。最初に答えやシナリオがあるのではなく、身体をその状況に入れ込み自分を総動員しながらモノや状況、そして仲間たちと応答し合う中で偶発的に生成されていく (becoming^[2]) ののである。

■アクティングアウトを誘発するツール

アクティングアウトは即興的に何者かになりきり、思い描く生活のシーンを演じながら進めるという意味では「インプロ (即興劇)^[3]」との共通点が多くみられる。「Yes, and (受け入れて上積みする)^[4]」の精神で失敗を恐れない心理的安全性をつくるという点においても同じである。しかし、「インプロ」と「アクティングアウト」の大きな違いはその目的にある。「アクティングアウト」はコミュニケーション力や創造力や演技力などの育成を目的としているわけではなく、あくまでも「開発に活かす」ことを目的に行う。それ故、丸腰で演技することを要求することはしない。さまざまな道具 (ツール) 立ての力を借りて、誰もが自然と身体が動き、誰もが言葉を発することを重視する。例えばキッチン家電の開発をするとして、実際のキッチンを用いることもあれば、空間をキッチンに見立てるためにフライパンや包丁や食材などのリアルなツールであったり、登場人物を演じるためにエプロンや帽子など簡単に身につけられるものを用意する。また開発すべき対象となる製品がある時には、人がその製品になりきるための簡易な「カブリモノ」を用いる。

Tim Ingold は「応答」する対象は人間だけでなく、モノも含めた私たちを取り巻く世界の事象であると言う。つまり私たちは日々の生活世界をとりまく製品や環境や言葉などのあらゆる事象と応答しあっているし、もっと「応答しつづけよ」と言う。「モノを物語として理解してはじめて、私たちはモノと応答し始めることができる」「振り返ってフリーズした世界を見るのではなく、彼らとともにリアルタイムで動くことが必要」なのだと。つまり、アクティングアウト時には、開発者が環境の中に入り込み、人とそこにある環境の事物 (モノ) との絶え間ない応答の中から生活のシーンを描く。それ故、応答し合えるツール (道具) の存在はアクティングアウトにとって極めて重要である。

今回の研究では、これまで直感的に準備していたツール (道具) に着目し、共創における影響を考察する。

■研究実践方法

会場：trois maison ワークショップルーム

日時：2026.3.18 16:30 ~ 17:30

仮課題：AI 搭載の家庭用「冷蔵庫」を考えよう！

参加メンバー：5 名 (UIUX、アクティングアウトワークショップデザイン等の企画メンバー)

キャストिंग：冷蔵庫役 (宮谷、三宅)、父役 (大崎)、母役 (三宅)、婆役 (山口)、子役 (木綿)、レンジ役 (木綿)、炊飯器役 (山口) ※冷蔵庫、レンジ、炊飯器はプラダンのカブリモノ、家族役は帽子を着用

使用したツール

①調理ツール (包丁、まな板、フライパン)

②リアル食材 (茄子、ターサイ、卵、ビール)

③カブリモノ (冷蔵庫、レンジ、炊飯器 家族用の帽子)

擬似的なフィールド (アクティングアウトによる共創活動の場) に自分たち自身が入り込み 3 つの level を行き来しながら考察を行った。

level-1：身体、行為、応答 (Doing Outgoing^[6]) の中で即興的に演じながらシナリオを生成する。

level-2：Level-1 での表出を活動の中で省察 (Reflection-in-action^[7])、課題 (開発) に対するアイデアを進化させたりシナリオの調整を行う。

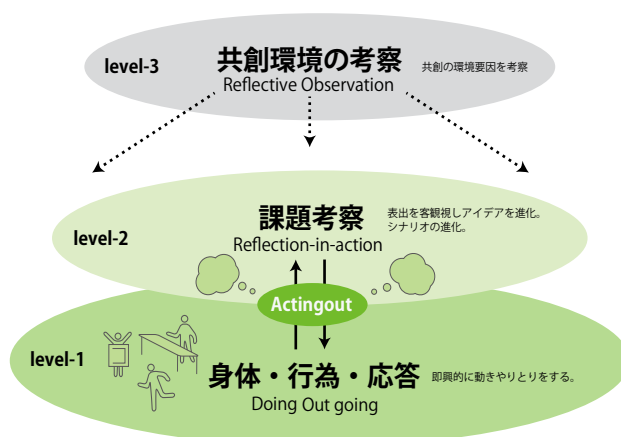
level-3：level-1-2 を行き来するアクティングの渦中の経験を振り返り客観的に共創の場でのツールや環境要因について考察する。(Reflective Observation^[8])

■ツールによる影響が見られるシーン

①調理ツール (まな板、包丁、フライパン)

仮想空間を創り出す。

キッチンツールが置かれることで普通の机がコンロ台と作業台に見立てられる。母役 (三宅) は置かれたフライパンや包丁を握ってみて、普段のキッチ



ンでの自分の振る舞いを少しだけ再現してみる。ここがキッチンであると身体に覚えさせるように。いきなり冷蔵庫に向き合うのではなく、コンロの方を向きながら、「今日何つくろっかなあ」と呟くところからスタートする。やっけるうちにみんなが円になって話し始めたところで一旦ストップする。**(level-3)** 三宅：「これだと手が動かへんね」と言うと、冷蔵庫役（宮谷）が作業台の真後ろの端っこに移動して「この位置がいいんじゃないですか？コンロそこやし、この隙間に入って」と提案。→三宅：「位置大事かも」と言ってコンロ前に移動しアクティングアウト再開。**(level-1)** 母役（三宅）：「今日何つくろっかな」と言いながら冷蔵庫を開けようとする。位置が定まりみんなの中に共通のキッチン空間が生成され、そのままアクティングアウトが続行する。

②リアルな食材（茄子、ターサイ、卵、ビール） 食材から生まれるやりとり。

(level-1) 冷蔵庫役（宮谷）：「茄子があります」と昨日の自分の夕ご飯を思い浮かべながら発話する。**(level-3)** それを聞いた三宅が自宅の冷蔵庫の中にある茄子を思い出し現物を取りに行く。**(level-2)** その



間に宮谷はみんなに「昨日の私の晩御飯見ますか？」と言ってスマホで夕ご飯の写真を見せる。三宅は冷蔵庫の野菜室の奥底から茄子とついでにターサイを持ってきて冷蔵庫役（宮谷）に渡す。そしてアクティングアウト再開。**(level-1)** 母役（三宅）：「何つくろっかなあ」と冷蔵庫の方を振り返る→冷蔵庫役：いきなり茄子を手を持って出しながら「茄子あります」→母役：「えっいきなり（茄子を）出してきた！」と驚く。→冷蔵庫役：「もう使ってほしいねん」。母役：冷蔵庫の下の野菜室を漁るしぐさをしながら「ゴソゴソと奥から探そうと思ったのに、もう出してきたやん。すご！」→冷蔵庫役：「これもそろそろ使ってほしいな」とターサイを差し出す→母役：「これとこれで何できるかな？」→父役（大崎）：「中華かな」

→冷蔵庫役：「野菜いため」→話しの途中に、子役（木綿）：背を低くして冷蔵庫に近づき「おやつは？」→冷蔵庫役：「卵」→母役：忙しい最中に子どもを構ってられないという経験が浮かんできて、「卵でも食べときなさい」とぶっきらぼうに言う。父役（大崎）：冷蔵庫に近づいてきて「ビールは？」母役：「ビール冷えてると思うよ」冷蔵庫役：置かれたビールを父に渡ししながら「かんぱ〜い」→父役：「これ何度に冷えてる？」冷蔵庫：「0度です。キンキンだよ」→母役：「キンキンやん。いいなあ」

③カブリモノ

環境と人との応答を促す。

(level-2) **(level-3)** 三宅が冷蔵庫のカブリモノを着用し、家電連携で焼き芋をつくるシーンが生成されたアクティングアウトを振り返り、三宅：「冷蔵庫の気持ち分かったわ。冷蔵庫って調理はじまる



とすごく寂しいってことが。食材を渡した時がさよならやねん」「私冷蔵庫はもっと相談して欲しかった」冷蔵庫になりきりながらも自身の思考やキャラクターがそこに投影される。**(level-2)** その発言を受けて、山口：「調理じゃなくて、買ってきた後のシーンとか」「食材を入れ込む時とか」シーンのイメージを伝えるために冷蔵庫に歩み寄って開けるしぐさをしながら「茄子買ってきたけど、すでにあったまいたいな」その様子を見ていた大崎：「あっじゃあ買いに行く前に語るか」ここで間髪を入れず大崎がアクティングアウトに入る。**(level-1)** 父役（大崎）：冷蔵庫に近づいてきて「今から買い物行くけど、足りないものある？」→冷蔵庫役（三宅）：キョロキョロまわりを見渡して（メモ用紙を探す）「メモっときました」と言って渡す→父役：「スマホに送ってくれたらええやん」この様子から **(level-2)** 三宅：「冷蔵庫前でというより、もう出かけたからスマホに送信がいいね」→宮谷：「スーパーで何欲しいかなっ



てなるのでは」でアクティングアウト再開。(level-1) 買い物先から電話する父役：「もしもーし」→冷蔵庫役：「何？」→父役：「あのさ、卵って？」→冷蔵庫役：「あと3個です」→父役：「じゃあ3パック買っていくわ」→冷蔵庫役：「え、3パックも」少し動揺して「はい、スペース開けときます」→父役「あと、シュークリーム買っていくけど、お婆ちゃんいけるかな」→冷蔵庫役「お婆あちゃんは、糖分ダメです」→父「わかった。じゃあ5個買っていくわ」→冷蔵庫役「シュークリーム入る場所確保しないと。シュークリーム買ってくるんだってー」とワクワクして独り言。→帰ってきた父役：「はいシュークリーム買ってきたよ」と言ってお婆ちゃんをいろいろ冷蔵庫につめていくしぐさ→冷蔵庫役：扉を開けた後食材が入ったことに喜び「わあ～充実」とほくそ笑む。

■考察（ツールが共創に及ぼす影響）

・思考の負荷の軽減と想像の余地

何もない会議室でやる場合には、あらゆることを想像で補いながら演じる必要があるが、ツールによって我々の思考の負荷を補うことができる。一方、実際のキッチンで行う場合には、現実的な制約や固定概念を崩すことは難しいが、半仮想空間では、いろいろなモノを見立てることで「想像」のキャパシティを広げることができる。

・行為と経験の想起

冷蔵庫になる「カブリモノ」では、簡易な扉部分があることで、冷蔵庫とユーザーが関わり合える「接点」が生まれ、扉を開ける「行為」が誘発される。馴染みある包丁やフライパンなども握ることで「行為」が誘発される。行為の中で人は身体に埋め込まれた経験の記憶を呼び起こす（想起する）ことができる。

・なりきり装置

カブリモノや帽子などのツールは、なりきること

への負担を軽減する。自分と役柄が一体化する装置として言葉や行為が感覚的に表出する。

また、カブリモノによる滑稽さから、場に笑いが起こり「似合ってる」などの言葉が飛び交い場の緊張がほぐれ心理的安全性をつくる。

・応答するモノの存在

事前にシナリオがなく、やりながらシナリオを生み出していく「不安」が環境との応答を敏感にさせていた。カブリモノを被った冷蔵庫（応答してくれる存在）や環境に置かれたさまざまなツールや目の前で起っているやりとりに全神経を注力している中から、シナリオが生成されていく様が多く見られた。

■今後の展望（想起と想像）

今回の実験的な試み（アクティングアウトをアクティングアウトで検証する）方法によって、これまで直感的に準備していたさまざまなツールが共創に深く影響を与えていることを実感できた。今回の実践を通して不確実な未来を共創するには、人の経験と呼び起こすための「想起ツール」と人のイメージーションを発動させる「想像ツール」の複合的な使用の重要性が見えてきた。また、物理的なツールが身体的な行為を誘発し、それぞれの「想起」と「想像」が環境の中で渾然一体となって前へ進んでいった。今後は、この実践での出来事をさらに詳細に見ていくことで、この「想起（過去の現前）」と「想像（未来の現前）」が身体を通してどのように発動し、どのように創発につながっていったのかを今度も注視していきたい。

[1] 須永剛司, デザインの知恵 - 情報デザインから社会のかたちづくりへ, フィルムアート社, 2019, pp.246-247, pp.88-89, 272

[2] ティム・インゴルド著, 奥野克巳訳, 応答、しつづけよ., 亜紀書房, 2023, pp.26-29

[3] ティム・インゴルド著, 古川不可知訳, 教育とは何か., 亜紀書房, 2025

[4] 植村朋弘, 身体表現によるインタラクション・デザインの試み (『idd.txt- 情報デザイン学論考』), pp.101-127, 多摩美術大学, 1998.

[5] キース・ジョンストン著, 三輪えり花訳, インプロ, 而立書房, 2012

[6] ジョン・デューイ著, 鈴木康司訳, 経験としての芸術, 春秋社, 1953

[7] ドナルド・ショーン著, 佐藤学・秋田喜代美訳, 専門家の知恵 - 反省的実践家は行為しながら考える, ゆみ出版, 2001

[8] パーバ・トヴェルスキー著, 渡会圭子訳, 誠訪正樹解説, Mind in Motion: 身体動作と空間が思考をつくる, 森北出版, 2020.

[9] 上田信行, プレイフル・シンキング - 働く人と場を楽しくする思考法, 宣伝会議, 2020