



Title	コミュニケーションデザイン・センターの使命?
Author(s)	金水, 敏
Citation	Communication-Design. 2010, 3, p. 344-345
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/11050
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

コミュニケーションデザイン・センターの使命？

大阪大学コミュニケーションデザイン・センター長

文学研究科 教授

金水 敏

CSCD は、おもちゃ箱のようである。臨床、科学技術、減災、アート、演劇、デザイン、社会学連携、地域コミュニティ等々、たくさんのキーワードが雑然と詰まっている。その雑然ぶりを目の当たりにして、外部の人々だけでなくスタッフさえもが、時にため息をつき、“CSCD っていったい何？”と自問自答することがある。私がいろいろな方と名刺を交換する際、もっともよく聞かれる質問もこれだ。私はこの質問に対して、結局「CSCD は教育機関です」と答えることにしている。

“おもちゃ”にはさまざまなデノテーションとコノテーションがまわりついている。もちろんその中には“偽物”、“まがい物”といった、好ましくない意味もある。しかし“おもちゃ”を定義する際に一番大事な概念は“遊ぶ道具”ということだろう。CSCDでは、学生と教員が真剣に“遊ぶ”。そこでは“遊び”即“教育”なのだ。さる研究科の教授がオレンジシヨップを見て、

「おとなの幼稚園だ」とつぶやかれた。この感慨は、CSCDの本質をよく突いている。

日本の将来を支えるべき学生に、大学が“遊び”を教えるとは何事、と憤慨される向きもあることを承知しながら、あえて挑発的な言い方をしたのは訳がある。大学教育には永年築き上げられてきた体系性があり、厳密な訓練によりその体系性を学生にたたき込むことが大学の使命である、ということは何ら否定しない。しかしその体系性は往々にして単一視点的であり、場合によっては教員の個人的な欲望により、更に狭く一面的になってしまっていることさえある。そのような教育を受けて社会に出た学生は、大学で得た知識がまったく通用しないという現実と直面して愕然とするのである。社会は常に複数の視点が錯綜して渦巻いている。そのようなダイナミクスこそが生きて流動する社会の本質である。“遊び”とは、そのようなダイナミクスに気づかせる仕組みのことを

言う。複数の視点の存在に気づき、自由にその視点間を行き来できるしなやかさを身につけたとき、大学で得た知識は10倍にも20倍にも生きて働く。

むろん、CSCDが今までにやってきたことのすべてが効果的に機能してきた訳ではなく、今後も整理やシャッフルを経て洗練へと向かう努力が必要なことも、スタッフは重々承知している。しかし、洗練へと向かいながら、そこに“遊び心”を絶えず盛り込むことを忘れてしまっては、もはやCSCDではない。学生の心を絶えず惑わせ、不安にし、その体験の中から自らの力で何事かをつかませる、そんな真剣な遊び場でいつづけることが、CSCDに課せられた最も困難で過酷な使命なのだと考える。