The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	人文学討議空間のデザインと創出
Author(s)	若手研究集合
Citation	
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/13217
rights	(c) 大阪大学21世紀COEプログラム インターフェイスの人文学 / Interface Humanities
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

第Ⅱ部
若手研究集合における討議空間デザイン

第Ⅱ部　若手研究集合における討議空間デザイン――はしがき

第Ⅱ部では若手研究集合における共同研究プロジェクト「〈人文学の討議空間〉のデザインと創出」(2005–2006年度) に関する論稿を収めた。

まず個々の論稿について概観すると、本COEの問題設定から討議空間デザイン論が立てられる理論設定を説明したのが、第1章森宣雄「〈インターフェイスの人文学〉と討議空間デザイン論」である。

第2章久保田美生「若手研究集合における「場づくり」と「ツール」の意味」では、このプロジェクトの進行のなかで生み出されたツールや方法、共有の場づくりの経験を紹介しながら、専門家と非専門家が学知生産のプロセスを共有することの意義について論じている。

第3章加藤謙介「若手研究集合の活動の経緯」では、若手研究集合の3年にわたる活動プロセスを紹介した。なお研究会の活動経緯については資料編に収めた蓮田隆志「若手研究集合活動年表」およびDVD版成果報告書もあわせて参照されたい。

つづいて第4章森宣雄「討議空間デザインのツールとメソッド」では、討議空間デザインという営みで中心的な役割を果たす討議支援マップ (DSマップ) の使い方を説明しながら、情報コミュニケーション・デザインのひとつとしての討議空間デザインの考え方を説明した。そしてここで紹介した討議空間デザイン・ツールの実際の活用例を紹介するのが、第5章井垣明子「DSマップ・テキスト・リマップの一例」である。

次に、プロジェクトの課題に対する各章のアプローチを説明する。本プロジェクトは一言でいうと、精緻化・細分化をとげてきた専門的な学知が (近年の科学技術・情報科学の進展とも相まって) 領域外の他者とのあいだでコミュニケーション不全をきたす問題について取り組んでいる。この問題に対して、その学問的社会的背景を考察し、プロジェクトの理論設定を述べるのが第1章である。学知のコミュニケーション不全には、大きく分けて専門家と非専門家のあいだのそれと、異分野の専門家のあいだのそれの2種類があるが、前者については第2章が、後者については第3章が、本プロジェクトにおける取り組みの経過とその意義について論じる格好になっている。そしてコミュニケーション不全を克服するために本プロジェクトで考案された具体的メソッドについて、方法論を説明するのが第4章であり、第5章はその実例紹介となっている。

第1章

〈インターフェイスの人文学〉と討議空間デザイン論

森　宣雄

本章では、「インターフェイスの人文学」プログラム（後述）におけるコア研究組織、〈若手研究集合〉で実施された共同研究プロジェクト「〈人文学討議空間〉のデザインと創出」を支える人文学の学問論、共同研究論はどのようなものであるかを説明する。

まず1で、「インターフェイスの人文学」プログラムが立てた当初の問題設定をかえりみ、そのうえでこの問題設定から討議空間デザイン論、およびそのプロジェクトが立てられた論理の筋道を開示する。2では、日本の人文社会科学研究における共同研究の歴史を一部かえりみながら、そこで見出され残されてきた異分野共同研究の課題にとりくむ営みとして、本プログラムおよび本プロジェクトがあることを明らかにする。そして3では、専門外の他者とのあいだで知のプロセスを共有する、異分野共同研究という営みが持ちうる意義と価値について論じる。

1「インターフェイスの人文学」から討議空間デザイン論へ

1.1 問題：人文系学知のコミュニケーション不全

2002年、大阪大学大学院の人文学系3機構（文学研究科・人間科学研究科・言語文化研究科）は、文部科学省21世紀COEプログラムのひとつとして「インターフェイスの人文学」（拠点リーダー鷲田清一）という研究開発プログラムを開始した。

このプログラムが取り組む課題とは何で、どこにあるか。それは本プログラムを推進する私たち研究者の外にではなく中に、あるいは、私たちのあいだにある。

鷲田清一は、プログラムの趣旨を平易な言葉で次のように説明している。いくらか長くなるが、本プログラムの出発点を確認するため、プログラムの開始当事につづられた問題

設定をふりかえりながら、本プログラムの取り組みはどんなものなのか再構成してみよう（以下の引用はことわりのないかぎり、公式サイト http://www.let.osaka-u.ac.jp/coe/web/ およびニューズレター『Interface Humanities』01，2003年に掲載された鷲田清一「冒険・きしみあう知」および「インターフェイスの人文学について」より）。

> 環境危機、生命操作、医療過誤、介護問題、食品の安全、教育崩壊、家族とコミュニティの空洞化、性差別、マイノリティの権利、民族対立……。これら現代社会が抱え込んだ諸問題は、もはやかつてのように政治・経済レベルだけで対応できることがらではありません。また特定の地域や国家に限定して処理しうる問題でもありません。これらの問題は小手先の制度改革で解決できるものではなく、環境、生命、病、老い、食、教育、家族、性、障害、民族についてのわたしたちのこれまでの考え方（フィロソフィー）そのものをその根もとから洗いなおすことを迫るものです。いいかえますと、わたしたちの社会と文化のもっとも基本的な形、それがいまあらためて問いただされているということです。

人と社会のありようについての考え方、つまりもっとも広い意味での人間の文化が根幹から問われている。ところがである。

> 現代の人文・社会科学は、これらの問題をめぐっても、それぞれの領域でものすごく精密な分析を重ねてきました。なのにそれが、現代社会が抱え込んだ困難な問題にうまく発言できていないのはどうしてなのでしょうか。それは現代の学問研究がいわゆる縦割りの制度のなかに陥没しているからです。たとえば、哲学の合理的な推論と歴史学の実証的な知識とが遊離しています。英国史、アジア史、アフリカ史というふうに、あるいは仏文学、国文学、インド文学というふうに、研究が地域や言語圏によって分断されているからです。

問題に取り組もうとする私たちの手法や学知（学問的知識）のあり方自体に変革が迫られているのである。ここには2つの問題の重なりがある。第1は、専門的学知が精緻化され発展をとげるなかで細分化され、かえって隣接領域との接合が困難になるという現象で、古くから指摘されてきた。すべての学問分野に当てはまる専門的学知のコミュニケー

ション不全の問題である。だが人間性やその文化の探究をこととする人文系諸学の場合、問題はさらに上乗せされる。現代世界においては、生命科学から情報通信、コンピュータ・テクノロジーなどにおよぶ科学技術の発展やグローバリゼーション（これ自体学知の発展の産物という一面もあるが）によって、人の暮らしや人間性それ自体が巨大な変革のなかにある。こうした「世界規模で複雑多層に入り組んだ現代社会」において、「旧来の縦割り型」の研究手法や世界観を維持したままでは、学問的成果を問うこと自体が難しくなっているのではないか。これが第2の問題で、人文系の学知と現代世界の変化とのあいだのコミュニケーション不全である。

もちろん技術の進歩によって人間性がすべて変容するということはなく、人間性と文化についての根底的な問題は常に変わらぬものがある。だがもし旧来の研究アプローチのなかで立てられた問いが同時代的なリアリティを欠いており、さらにその研究成果を伝える語り口やコミュニケーションの方法もが、かつてのような有効性をもちえないならば、たとえ時代環境を越えた人間性の真理がある学において見出されたとしても、それが社会的に分かち合われることはないだろう。そしてそこでもし旧来の学科内の常識に従うならば、そのとき、人文諸学者は人間性の本質を問うと称しながら、いま生きて動いている世界とそこでの人間性の変化に対応できない時代遅れの衒学者の集まりとなってしまうのだろう。

時代の変化に振り回されず超然とした姿勢を保つのも悪いことではない。だがコミュニケーション不全は時代とのあいだに起こっているだけでなく、第1の問題として見たように学問の内側にも、細分化をとげた隣接諸領域の断絶問題として入りこんでいる。問題は学問の外界からやってくるだけでなく、内側にも連続してあり、そして課題は、専門家と呼ばれる私たちの中にある。

こうした内外にわたる危機、あるいはコミュニケーション不全の問題に向き合うかたちで、人文系の学問の総体的な刷新を構想し、提唱されたのが「インターフェイスの人文学」と呼ばれるなにかである。それはなにか。

1.2 初期設定：越境／横断と臨床の知

まず人文学という術語について、ひきつづき鷲田のことばを引くと、それは古い言葉で「文系と理系、人文科学と社会科学がいまのように画然と区別される以前、いやそもそも

科学と教養が「専門」という一線で区別される以前の、歴史や芸術、思想や慣習など文化のさまざまなありようについて、あらゆる権威から自由に問い、究める作法を意味して」いたという。こうした作法が私たちにとっての「原点」と呼べるものかは分からない。だがこうした姿勢にならいつつ、「歴史を、あるいは異なる文化のあいだを、自由に行き来しながら、ときに方法にさえ囚われず、ただことがらにのみ従うよう」に、縦割りの細分化状態から抜け出て、学問の問いの力に総合性やアクチュアリティを取り戻すことが提言された。内面にも外界にもわたる思考の自由を復興運動、それが「インターフェイスの人文学」という提言の核心にある。

そのためには第1に、ひとつのものの見方や専門の立場にとどまらず、多様な視点を越境していく横断性が必要だということだ。〈越境と横断〉、これがインターフェイスの人文学の1つめのキーワードである。

しかしだいくつもの場所を渡り歩き、いくつもの立場、歴史、文化について博学になるだけで何かの解決になるだろうか？　いくら知見を積み重ねても、あそこではこう、ここではこうと、ひとごとを批評するばかりでは、旧来の評論家と変わるところがないかもしれない。掘り下げる確かなよりどころ、軸がなければならない。月並みな言い方だが、それは自分が立つ場所にしか求められないだろう。

さまざまな場所に行き、人と出会うことは必要だ。だがただ通り過ぎていくのではなく、そうした他者と出会う自分は何なのか、他者にとって自分は何なのか、そして自他が出会うこの具体的な場において起こっていることは何なのか、これらに向き合い、自己と他者、そしてその場所において生まれている出来事から、新たな関係をつくり出すこと、そうした思考の質と活動性activityが必要なのである。ここに2つめのキーワードがやってくる——インターフェイスにおける〈臨床性〉である。

インターフェイスとは、「異質なものがたがいにその界面（＝顔）をふれあわせる出来事、あるいはその場面のこと」である。これ自体は取り立てて言うべきこともない、なにかとなにかの対面あるいは対峙の場面／出来事かもしれない。だがその、他者と向き合い触れ合うという対面の場面／出来事に、他でもない自分が一度きりの経験として臨んでいるという感覚がともなうとき、その場面／出来事に、臨床性と呼ばれるある種の知性が訪れてくる。

ふつう臨床といえば医学の言葉である。標準化された医学標本によって手にした理論をそのままだれかの体にあてはめていくだけならば、どんなことになるか。だれでもない標

準化されただれかなどはいない。体質、病歴など個体性に関わる諸条件を捨象するならば、よくいわれる「病気を治して人を殺す」といった殺伐とした関係性がもたらされることになるのだろう。臨床の知とは、人が科学の知（病理学）において一般性や法則性を獲得する一方で、それに随伴してそなえるべき、個別的で多様な場面性と身体性をもった知のあり方である。

この言葉を定義した中村雄二郎によると、臨床の知とは「個々の場所や時間のなかで、対象の多義性を考慮に入れながら、それとの交流のなかで事象を捉える方法である」（中村，1992，9頁）。対象との具体的な関係こそが焦点となる知のあり方であり、〈臨床〉とは他者の前に立つ自分を問い直し変えていく関係性の場面／出来事のことである。

越境横断によってもたらされるインターフェイスのなかに、自他とその関係・社会性を変える臨床的な出来事を呼び起こしていく、活動性をもった思考の質、これが「インターフェイスの人文学」が獲得しようとする知性のあり方である——以上の論述をこうまとめることができよう。それは人文系の学問のみに特殊に求められるというわけでなく、社会科学・自然科学の別を問わず、ある専門知を持って社会に関わろうとする者、また異領域にその専門知をひろげつなげていこうとする者にひとしく求められる知性のひとつのスタイルである。あるいはまた、学知が機能する社会関係における臨床性を考えるならば、ひとつの職をもちながら、自己とそのなりわいを広い視点からとらえなおそうとする、教養人とよばれるような生活者とともに広く分かち合われるべき知性でも、それはあるのだろう。

1.3 人文学における新たな社会性の場：〈研究集合〉

では、内面にも外界にもわたる思考の自由の復興とはどのように可能になるのか。多様な歴史、文化、ものの見方を越境横断しつつ、自己とその学知を問い直し、関係のなかから新たな知を創出していく「インターフェイスの人文学」はどうしたら生み出すことができるのか。これまで述べたところは理念的なキーワードを設定しながら、ありうべき解決策を仮構した、問題へのアプローチ提示であった。本COEプログラムの構想段階の初期設定はこのようなところにあった。次なる課題は、こうした「インターフェイスの人文学」の構想を実現するための具体的な何かの創出、ということとなる。

この課題に答えるべく、従来の学問分野別・地域別・時代別・言語別の分け方とは異な

る、新たな人文学の知の連合体のモデルとして、本COEの中心的協議機関（研究教育開発室。略称「開発室」）で構想されたのが、〈研究集合〉と呼ばれるネットワーク型のコア研究組織である（冨山，2004）。そしてこの〈研究集合〉の構想を現実に推進する場（として、なかば事後確認的に設定されたの）が、若手研究集合、略称「若手研」である。

2004年4月、文学、歴史学、哲学、社会学、人類学、言語学、芸術学、心理学など人文学内のさまざまな分野の若手研究者20人ほどが一堂に集められ、今後3年をかけて、自由に共同研究を行なうようにとの方針が開発室から与えられた。何をやってもよい、ただし「まったく新たな問いを発見せよ」という掛け声が残されただけの場に、見ず知らずの他者同士約20人が取り残されたのであった。

ここに人文諸学の他者同士のあいだに新たな社会性をつくりだす実験の場、若手研究集合がスタートした。そしてこの異分野間の話し合いの場で、1年間の試行錯誤の末に立てられた共同研究プロジェクトが、「〈人文学討議空間〉のデザインと創出」（2005－2006年度）である。

私はこのプロジェクトの中心部分にあたる討議空間デザイン論の立案と推進に携わり、プロジェクトの遂行のなかで他のメンバーからの協力を得ながら、理論設定と方法を練磨させることができた。討議空間デザイン論の内容については、本報告書第Ⅱ部の別稿「討議空間デザインのツールとメソッド」を、ツールや理論が設定され実際に使いこなされていった経緯については第2章の久保田論文を、そして若手研の活動経緯については第3章の加藤謙介論文を参照されたい。ひとことでいえば討議空間デザインとは話し合いの場のデザイン、場づくりであるが、なぜ人文学の専門的学知のコミュニケーション不全の解決策として、場の創出や場づくりが課題となるのか。次節ではこの点について論を進めたい。

2 異分野共同研究の歴史と課題

2.1 課題のありか

本稿1.1で述べた人文系学知のコミュニケーション不全は、まずもって組織・編成の問題だということができる。もちろん問題の本質は、縦割り型組織で分断されているという外枠の障害であるというより、この制度のなかで生産されている学知それ自体に浸透した

機能不全をどうするかということなのだが、組織編制上の問題とは、いいかえれば学知のつなげ方・つながり方のコミュニケーション問題である。

専門的な学知のコミュニケーション不全という問題は、ある学と学のあいだに生まれている。だが、いわゆる縦割り型組織のもと、学と学のあいだの関係は希薄であり、そこに社会性はなかなか生まれなかった。専門的な学知は、その専門の中でのみ議論され研鑽を加えられ、外に出すときは、専門性を薄めて上から教授する啓蒙教育が一般的であった。

つまり専門的学知のコミュニケーション不全という問題は、ある専門の内部では問題化し得ない側面がある。専門家を養成する過程において専門に特化した視野狭窄が生じるのは避けがたいのであり、その結果としてコミュニケーション不全は強いて言っても必要悪であると見なされやすい。

広い視野と専門の視野狭窄を二者択一的に秤にかけたところで、まったく生産的ではない。このような行きづまりから抜け出るには、なによりもまず、場が必要である。専門と専門のあいだ（あるいはその外）にある社会性を強化することのできる場、これまでの専門分野の細分化の過程では希薄化していく一方だった学際的社会関係を取り戻すことのできる、他者同士の出会いの場が必要なのである。

以上述べた議論は、やはり以前から言われてきたところであり、話のオチとしては、研究者は専門研究のほかに異分野共同研究に取り組む必要があるという提言に落ち着くのが一般的である。だが単に狭い専門のほかに広い教養的知識も備えるべきといった要請だけなら、だれでも分かっている。専門家は教養課程をへて専門に入ってきたのであり、単純に教養的知識を専門知識のなかに（もう一度）取り入れる足し算的発想だけでは、明らかに何かが足りない。いちど専門の知的枠組みを組み立ててしまうと、教養的知識を入れてもその枠のなかに取り込んで消化することができ、そこに何事も起こりえないということもありうる。専門分化のシステムに内面化されたコミュニケーション不全を克服するためには、異分野が寄り集まる場を用意するだけでは十分ではなく、そこになにかの新しいしかけや機能が必要なのである。

そのなにかを探究するのが本プロジェクトの中心的な課題である。学問の発展のためには、専門分野を個別に深化させるばかりでなく、専門的な学知をもって異分野と接合させうる、なにかの工夫が必要ということだが、この課題はまた、日本の人文社会科学研究が数多の共同研究を行なうなかで追究してきた積年の課題であるともいえる。

以下本節では、日本の異分野共同研究史の一端を大づかみにかえりみて、いま論理的な

道筋から立てた課題設定を歴史的文脈のなかに置いてみよう。そうすることで本プロジェクトの歴史的な位置を明らかにし、また先行する諸業績から課題に取り組むうえでの有益な示唆や教訓を得られると考えるからである。

2.2 九学会連合

異分野共同研究という営みは、当然のことながら、まずもって学問が専門的な分業体制に進み、諸学科・ディシプリンがそれぞれ学会の単位性を組織し、一定の自立性を確立したのちに、必要性を自覚されるものである。日本の場合は、第二次大戦後の九学会連合の結成などの動きに、その大規模な組織化の始まりを見ることができる。

1949年、九学会連合の紀要『人類科学』の第1号というべき共同研究報告書『人文科学の諸問題』が刊行された（当時は八学会連合）[*1]。その「跋文」（あとがき）で、すでに異分野共同研究の必要性が次のように述べられている。

> 学術の進歩は一方に於て研究の専門化と分化を齎すが、かかる傾向の極度の進行は科学的視野の狭窄と社会科学の綜合的連関性を阻む結果となつた。それで近接諸科学が連携してその専門的分野から学問的協力と共同研究を行ひ併せて相互の理解を深めることが特に要求されるようになつた（八学会連合，1949，229頁）。

九学会連合の40余年にわたる足跡をたどる作業は別の機会にゆずるが、その歴史は、ここに掲げた異分野連携の理念が、現実の専門分化の進展によって実現を阻まれていく過程だった見ることもできるようである。この点は連合の解散にあたって多くの関係者が異口同音に回顧して述べている。たとえば、通学会的な共通課題を立てても「各学会の研究分野も細分化し、より厳密な方法を用いて共通課題を追求しようとしてくる」、「数回の討議をへて共通意識をもったかにみられても、実地においては成果がなかなか思う通りに

1 ――「九学会連合」とは、1947年に渋沢敬三会長、高松宮名誉会長のもと、民族学・民俗学・言語学・人類学・考古学・社会学の6学会で第1回連合大会を開催し発足した。その後、地理学・宗教学・心理学・東洋音楽が加わり考古学会が抜け、9学会の体制となり、特定地域の「共同調査」（対馬、能登、奄美大島、佐渡、下北、利根川、沖縄、奄美群島）、および特定テーマの「共同課題」（稲、火、日本の地域性、地域文化の均質化など多数）をめぐる学際的総合研究を40余年にわたり実施した。89年解散。

達成できない」、さらに選定した共同調査地でも「ほとんど他学会の人との接触が現地ではな」くなり、調査後の共同討議の場でも「遠慮ない質問、すなわち初歩的な質問は憚れるということもあった」という。このため、1980年代以降は従来の方法の反省のうえに、「ともすれば個別的な活動になりやすい現地共同調査を避け、専ら研究会における討論の積み重ねに力を注ごう」との新方針を立てた。だがそうすると、共通課題は各学会で「比較的歩み寄りが得られそうな問題に限定され」、それぞれにとってアクチュアリティを欠いた共同研究のための共同研究、九学会という組織維持のための共同研究になりかねないという問題もあり、九学会という大組織を運営する目的意識が全般に希薄化するなかで、89年に解散にいたったという（九学会連合，1990，151-52・187）。

最後は脱会希望学会の声に圧されるかたちで解体にいたった九学会連合だが、他に例のない大規模な異分野共同研究を長期にわたり実施するなかで得られた教訓も少なくないだろう。そのひとつとして、従来の方法の反省のうえに80年代から追求された、研究会での討論に重きを置く方法の模索がある。日本民俗学会から九学会に長く関わった和田正洲は、もしこの新方針のもとで、たとえば「課題の討論に1～2年費やし、地域の共同調査をそれに基づいて2～3年実施」するなど、方法の吟味と実践を重ねたら、新たな成果をあげられたのではないかとしている。そうなれば、「平素交流のない学会同士が、忍耐を重ねながら問題点摘出の作業を繰り返していくこと自体に意義」があるとする、和田の共同研究論にも裏づけが得られたかもしれない（和田，1990，152・156頁）。

異分野のあいだで「問題点摘出の作業を繰り返していく」なかで、専門分野内では得られない斬新な発想など、異分野共同研究の独自な成果を生み出すという道行きは、専門研究の進展と異分野連携の理念を両立させようとする九学会連合の発足以来の課題に答えようとするものである。そしてそうした異分野間の触発は、主として個々の研究者レベルでのことだが、とくに九学会運動の初期に経験されたこととして少なからぬ関係者が回顧して述べるところであった。だがたとえ過去に成功例があったとしても、経験知から一般論として〈異分野共同研究自体に意義ある〉と称揚されるだけでは、「忍耐を重ね」るだけの合理的な根拠とはなりえないだろう。

もちろん、多分野が協働すべき必要性のある（あるいは相乗りしやすい）共通テーマを立てた共同研究は、今後も行なわれていくだろうし、その成果はさまざまなかたちで発表されていくだろう。だが異分野共同研究という営みの意義とその有効な仕組みのありかたを明らかにするためには、先の和田の示唆にあるように、共通課題の設定自体から共同討

議の検討対象として捉えるような、共同研究方法論の探究は欠かせないと考える。

以上、九学会連合の共同研究の経験から見出され、また残された課題を、若干取り出してみた。異分野による共同討議それ自体に意義があるという見解を、経験知によりかかるのでなく立論すること、そして課題設定自体から検討するような、つまり共通テーマ（あるいはテーマの吸引力）に依存しない共同研究の方法を設定し、実践のうえで成果を検証すること、これらを残された課題として受け止めておこう。

2.3「対話型」共同研究

九学会連合が、規模の大きさと組織性によって日本の異分野共同研究を代表しうるものであるとするならば、生み出した成果に与えられた評価よって代表的といえるのは、人文科学における異分野共同研究の創始者としても有名なフランス文学者、桑原武夫のリーダーシップのもとで行なわれた共同研究が挙げられるだろう。

桑原は一方で比較的少人数のサロン的研究会を私的な場で数多く主宰してきたが、桑原といえばやはり『ルソー研究』（1951年）から『文学理論の研究』（1967年）にいたる、京都大学人文科学研究所での組織化された共同研究が代表的だろう。その伝統はいまでも同研究所に受け継がれている。とはいえ本稿の課題でもある共同研究の方法論の探究については、踏み込んだ主題的な検討はあまり進められていないようである。

同研究所の研究会活動を母胎とした、『人文学のアナトミー』（1995年）は、学問の専門化がいっそう進み、「問題関心の共同性を深めつつ共通の知識を持続的に蓄積し新生面を切り開いてゆく共同研究が困難になってきている」なかで、「イヴェント風の共同研究でなく」「研究の共同性にたいする必要度」の増大にどう応えられるか、「共同研究という知的生産様式の問題」それ自体についても問う必要のあることを指摘している。だがこれについて同書では「ついに論じ残した」課題となったとしている[*2]。

共同研究は一般に、何らかの具体的な共通テーマを立ててから行なわれるもので、通

2——山田・阪上，1995「まえがき」参照。ちなみに同書およびその後の同研究所における人文学方法論の持続的探究の方向は、包括性をもったテーマ設定のもと、人文学の新たな学際的な節合のあり方を具体的に立てることによって、人文諸学の再生・再構成をめざすところにむかっているようで、そうした成果としては、（横山・小林，2000）（京都大学大学院文学研究科21世紀COEプログラム，2003）など参照。また同種のテーマ牽引型の人文学再構成の共同研究として（阿部・小川，2001）も参照。

常は決められた年限内に成果（論集ないし報告書）を出すので手一杯で終わることが多い。共通テーマについての検討を進めつつ、他方でこれを事例としてとらえて「共同研究という知的生産様式」の方法論的探究を進めるといった作業は、二重の課題を負うこととなり、離れわざに近いのかもしれない。

そのせいか、共同研究の方法論を問い直すような論稿は、過去の共同研究を振り返る回顧の場面でものされることが多い。先に見た九学会連合についての和田の議論もそうだが、他に武者小路公秀も、13年にわたる国連大学での国際共同研究の経験について、同大学を退職後に振り返り、共同研究の理論的分類整理を行なっている（明治学院大学法学部立法研究会，1994）。

そこで「一番面白いし、一番大事な」国際共同研究の方法として挙げられているのは、「対話型」と分類されるもので、たとえば「現代の世界危機」など大枠の共通テーマを立てただけで数年にわたり対話を進め、「問題をだんだん煮詰めていく」方法である。単独の個人研究や、他のタイプの共同研究――ある仮説的見解を措定したうえで多方面から検証する「仮説検証型」共同研究、ひとつの理論的研究枠組みのもとで国や地域での偏差事例を比較検討する「比較研究型」共同研究――では得られない、共同研究ならではの発見や面白さがあるとされる。

国際共同研究の場合は出身国によって学問的伝統や研究蓄積、社会的背景などが大きく異なるので、大枠の共通テーマの接点を立てることなしに対話を進めることが難しいという点を考慮すれば、これもまた、和田の言う、異分野のあいだで「問題点摘出の作業を繰り返していく」討議重視の共同研究論に通じる、その国際版といえるだろう。武者小路はこの「対話型」共同研究の代表例として、桑原らの京都大学人文科学研究所の活動を挙げてもいる。だが武者小路もやはり、「対話型」の共同研究を推奨しつつ、この方法だと「いつまでも方々で微調整を重ねる」ことになるなど難点があることを指摘し、「そのことをふまえた「対話型」研究の方法論の確立が大きな課題」だとしている。

共同研究に独自な、その本質的な意義とは、通常は出会うことのない異質な視点――しかもそれがそれぞれ深みを持った――のあいだの新たな接合にこそあり、そこにこそ生まれること、これはまちがいない。「中範囲理論」で知られるアメリカの社会学者、ロバート・キング・マートンがパラダイム・シフトのきっかけを生むものとして強調し、いまでは白川秀樹などノーベル賞受賞者の演説によってよく知られるようになった、セレンディピティ（何かを探している時に、探しているものとは別の価値あるものを見つける能力・

才能）の訪れといえる。

だが問題は、それぞれの専門性や社会的な文脈において深みを持った知のあいだの対話を深めることの困難さや非効率性にある。上に見てきた共同研究論の諸潮流が指摘する課題はこの同一点に行き着く。そしてわたしたちの共同研究プロジェクト「〈人文学討議空間〉のデザインと創出」は、こうした共同研究方法論の蓄積のうえに、積年の課題にたいして正面から実験的に検討を進めるものとして設定された。

若手研究集合は、専門分野を異にするだけでなく研究テーマの上でもなんら接点のない人文諸学の研究者が、無作為抽出的に集められた場として2004年にスタートしたが、互いの通じ合わなさ、分からなさに向き合いつづける場として、その後も歩み寄りやすい共通テーマを立てることはあえてしなかった。そして05年春から開始されたのが同プロジェクトであり、その「活動の到達目標」としては、「人文学のあらたな生成における融合や触発のあり方を討議する、学問的討議空間（「インターフェイスの人文学」という討議空間）を創造すること、その関係性の空間のあり方をデザインすること」とされた（筆者の若手研メーリングリストあて投稿「若手研4／14の議題の提案」、2005年4月12日）。

こうして互いの専門性と異質性を薄めず、それに向き合いつづける、ある意味での極限性のなかで、第1に、他分野異世界に越境する知の営みの臨床的な意義を純化したかたちで析出し、また第2に、そうした他者との出会いのなかで生まれる知（セレンディピティ）を効果的に引き出す方法を作り出す、という2つの作業を進めていくこととなった。大まかに分類すれば、前者は共同研究の理論研究、あるいは研究という営みの共同性についての考察であり、後者はその理論にもとづいた具体的な討議の方法の開発、つまり狭義の方法論といえる。第1の作業の成果は本稿および第II部第2章が、第2のそれについては第2章と第4章が、主として報告している。そして第3に、こうした理論および方法の検討と同時進行的に進められた作業として、人文諸学に通底する問いを、各メンバーの個別的な研究論文の共同討議から掘り下げていくものがあり、この作業成果は本報告書第I部の諸論稿を参照されたい。その諸論稿は、人文学という営みの共同性を具体的に表現しようとするものでもあり、もちろん上記の理論と方法とも連関しあっている（第3章担当の加藤謙介の比喩表現を借りれば、理論・方法と第I部諸論稿の関係は「ナベ」と「具」の関係である）。

さて、本稿が本プロジェクトの報告において分担する主題は、共同研究の意義を理論的に考察し、その中核的な価値を析出するところにある。次節ではこれまでの整理と検討を

ふまえて、共同研究という営みの中核的な価値について考察を進めたい。

3 異分野共同研究における学問的価値のパラダイム・チェンジ

3.1 学的価値の反措定

武者小路公秀のいう「対話型」共同研究を創始し、また実際に優れた成果を生み出してきたのは、先にも言及したように桑原武夫である。桑原は1968年の退官記念講演で自身の「人文科学の共同研究」の取り組みを振り返って、こう語っている（桑原, 1968, 470頁）。

> 共同研究は、いうまでもなく、それによって何かを生産することが肝要でありますが、同時に、それをおこなうことによって、専門のセクショナリズムを打破する作用を持つのじゃないか。そしてその打破は、大へん必要なのではないか。（中略）
>
> 日本の学者は、精密に、まじめに勉強しているけれども、学問的ひとりごとが好きになって、対話の精神を失っているのではないか。別のことばでいえば、自分の信じていることをふまえて他人と自由に討論する、そうすることによって相互に作用し、自分が新しい考えをひらいてゆく、そういう意味での対話を共同研究は助長すると思います。

桑原はここで異分野共同研究がもたらす効果を2つ論じている。1つは縄張り意識や視野狭窄の打破であり、もう1つは〈ひとりごと好き〉の閉鎖性の打破である。前者についての効用は問題なく受け容れられるものである。しかし後者については、桑原自身、多くの反発や批判に直面してきた。いわく、楽しいだけのサロン的おしゃべりであり、耳学問であり、非専門的であると。この点は国連大学で「対話型」共同研究を試みた武者小路も同様で、「学問的なアプローチとしては乱暴だということで大分批判を受け」、対話ばかりで「成果が出てこない可能性があっても大胆に研究すべき」というのは「完全に私の少数意見」だったという（明治学院大学法学部立法研究会, 1994, 65・110頁）。

こうした批判にたいして桑原は、いまの学界用語では「けなし言葉」とされている、おしゃべり・耳学問・非専門的などの「これらのマイナスをそろえることによって、ツー・

テン・ジャック[トランプのカードゲーム　引用者注]のそれのように、全部をプラスに転化しうるのではないか」と述べている（桑原，1968，473頁）。同じトランプの「ナポレオン」でいえば「革命」に当たる、価値の転覆が起こるというのだが、これはどういうことなのだろう。

桑原はこのことを述べるにあたって、「学問、とくに人文科学は、人間の生活の常識をふまえるものですけれども、しかも究極において常識を反転せしめる、常識の反措定を出すもの」だと論じ、上に引いた異分野共同研究における価値転覆効果が学界の常識にたいする反措定の挑戦であることを示唆している。

ここで問題をクリアーに立て直してみよう。

学問の発展・精緻化は専門の細分化を呼び、それによって学知のコミュニケーション不全がもたらされるとしても、学問の発展・精緻化は否定すべくもない。ならば学問が専門化していく道行きとその価値を認めた上で、そこに生まれる弊害を抑えることのできる価値を、新たにもうひとつ立てることが必要なのではないか。しかもその新たな価値は、専門化が進行するプロセスと切り離して無関係に立てるのではなく、専門化の道行きに相添わせ、コミュニケーション不全の弊害を中和しつつ、学問の創造性や社会的発展という統一的な目的に新たなかたちで貢献寄与するものでなくてはならない。そうした新しい価値の定立が、おそらく桑原のいう「反措定」であるのだろう。

3.2 価値としての〈プロセスの共有〉

フランス文学の大家でもある桑原が専門化の道行きを否定しているわけではないのは、おそらく言うまでもないことだろう。にもかかわらず、「非専門的」だと学界常識的には否定される異分野共同研究に大きな意義を見出すのは、そこになにかの新たな価値を立てているからに相違ない。その価値が何かについて、管見のかぎりで桑原は明確に述べていない。だが彼が示唆した反措定の挑戦は引き継いで深めていくだけの価値のあるものだと考える。

この点に関わって、本COEのプログラム・リーダーである鷲田清一は、若手研究集合における共同研究の方法をめぐる座談会の場で、次のよう述べている。ちなみに鷲田はかつて桑原のサロン的研究会に参加していた経験があり、この座談会でも桑原のサロンで学んだことが引き合いに出されていた（鷲田など，2006）。

共同研究をするということは、議論のテーマを共有するのではなくプロセスを共有することだと思うんですよ。それぞれのディシプリンには、それぞれの物を見る厳格な枠組みがあって、それが方法論というものだし、その枠組みを守っていかないと、それこそ視線がぶれてしまう危険性があるから、きちっと守ろうとするんですけど、それだけだったらそもそも共同研究をする必要はないわけです。共同研究というのは、自分と眼差しの枠組みがまったく違う人、同じことを見てるのに何でこんなふうに見えるんだろう、こだわるんだろうと思う、つまり眼差しの質の違いを経験する中で、自分がずっと守ってきた枠組みが揺さぶられるから面白いし意義があると思うんですよね。仲間内での議論と違うところはそこだと思うんです。

つまり異分野共同研究の独自な意義とは、異分野の他者とのあいだで互いに越境横断しあうなかで自他を問い直す臨床的な知がもたらされることにあり、こうした問い直しのプロセスを共有しあうことが可能な場として意義があるということだ。桑原のいうセクショナリズムの打破作用を、より厳密に言いなおしたともいえる。

だが専門の枠組みが揺さぶられたとしても、それが一時的な動揺であってすぐ元の専門に帰るならば、コミュニケーション不全の克服にはいたらないし、揺れ戻しとして、専門への固執がリバウンドしてくるかもしれない。ここで必要なのは、やはり学界の常識を反措定する新たな価値の定立なのである。この点について、鷲田は同じ座談会で引き続きこう踏み込んで論じた。

これまでの人文学研究は、さまざまな資料と向き合って読み込んだり、先行研究を読むといった単独の作業の中から、それを超える視点や概念を打ち出し、ドンと発表するというようなイメージでずっと来たんだけど、果たしてそれでいいのだろうか。もっとプロセスの意味を考えなくちゃいけないんじゃないかということを強く感じます。（中略）ゴールじゃなしに途中のプロセスを大事にすることの意味、それを考えるのが人文学において次のポイントになるのかなと、今日この討議支援マップというものを実際に見せていただいて思いました。そして、なぜプロセスの共有が必要なのか、なぜゴールよりもプロセスのほうに今、人文学のあり方を変える意味や意義があるのかっていうことをも考えさせられますね。

これは桑原のいう〈ひとりごと好き〉の学者文化の打破につながる。専門のなかに閉じられている研究のプロセスを門外漢の他者と共有し、さらにそのプロセスの共有という行為自体に、固有の価値を置くということだ。これはたしかに学界常識の転覆といえる。余技として異分野共同研究に従事し、一興として揺さぶりや刺激を受けるというのとは次元が違う。だが〈ひとりごと好き〉の学者文化を変えるものとして対照的な〈サロン的おしゃべり〉の効用を立てた桑原のなかば直観的な確信は、こうした価値転換の提言にいたって、はじめて論理的な筋道の上に乗ってくるのではないだろうか。

試みに仮定してみよう。なにかの専門家は訓練を受けて、問いに対する答えの結論を出していく技法を身につけてゆくものだが、その知的生産のプロセスのなかで、答えや結論ではなくそこにいたるまでの「途中のプロセス」を、異分野の他者や非専門家の一般市民と共有すること、これを学知の営みの必要条件として据えてみる。もしそうすると、専門の精緻化の道行きにとっては煩瑣なプロセスが増えるだけで、進化ではなく〈退行〉と受け取られるかもしれない。門外漢の他者とのあいだのプロセスの共有によっては、なんらの専門的な知的生産ももたらさないかもしれないからである。だが〈プロセスの共有〉ということ自体に、専門的学知の精緻化とは別の、もうひとつの真に学的な価値があるのだと仮定してみるならば、専門的学知のコミュニケーション不全という現代の学問上の課題は、ここにおいてはじめて主題化されうるようになる。専門的学知の生産およびその社会的活用過程において解決を求められるこの課題は、このようなある種のパラダイム・チェンジを必要とする。

すなわち専門用語を駆使し結論にいたる通常のディシプリンの閉域に介入するようなかたちで、異分野共同研究のプロセスを入れ、セクショナリズムと〈ひとりごと好き〉のコミュニケーション不全にたいして〈プロセスの共有を軸にした学知のコミュニケーション〉を確立するということである。ただしこれは学知の専門的精緻化の全否定などではない。精緻化することを自己目的化して社会性をなくしていく学知の弧絶化の過程を全否定し、その代わりに、噛み砕いて一般化した知識をもって唯一の価値とするような反知性主義が目標なのでは、もちろんない。学知は精緻化すべきだという単一の価値観においては必要悪であるにとどまってしまう学知のコミュニケーション不全のデッドロックを突破するために、学知の、専門性にむけた進化の過程においては退行とされる価値を立てることで、2つの価値に軸足を置いた止揚が生み出される展望をひらこうとするものである。

その止揚とは、何のための、どこに向かおうとする営みなのか。学問が、有限でかつ多

様性に満ちた世界における人間の創造性の表現として生きいきと生まれ出てくる、始源的な領域を取り戻すために、精緻化・弧絶化していく学知に他者との出会いの場を介入させること、といえるかもしれない。学問が生まれ出で、また再帰すべき場所としての〈世界〉を取り戻し、学問の創造力を救い出す営み、ということである[*3]。

3.3 モード・チェンジの場としての異分野共同研究

ではこのような学知の価値の変更はどのようにしたら実現できるのか。新たな価値の定立というと大仰だが、一言でいえば〈話し合うという営み〉の大事さを取り戻すということである（くわしくは本報告書第Ⅱ部第4章「補説」参照）。ただしこの単純素朴な命題を、専門的な学知の生産過程のなかに、精緻化のシステムに十分対抗できるかたちで組み込むこと、その工夫と学問論のよりどころが必要なのである。

従来の結論にむけて精緻化する学知にその知的生産のスタイル（専門のディシプリン内での訓練）があったように、プロセスの共有にむけた学知にも、その目的を達成するためのスタイルが要る。学知の価値観を変更するパラダイム・チェンジは、このモード変更によって導かれる。つまり学知生産のモードを変える経験をとおして、価値観の新たな定立と変更は事後的に訪れてくると考えられる。

学知のモード・チェンジは誰か主導する人間の指導や教育によってもたらされるのでなく、他者と真に出会う場を生み出すことによって、いわばその場が教えるのである。その場作りのあり方として本プロジェクトで考案したのが、討議支援マップ Discussion Support Map（略称DSマップ）を方法とする、討議空間デザイン論であり、これについては後掲の第4章を参照されたい。

3——— このくだりの記述は、三谷（2006）および、アンセルム・キーファーの芸術表現をめぐって「方法としての退行」という考え方を立てた多木浩二の論述を参照している。多木によるとキーファーは、理性的な言説（あるいは歴史の科学主義的アプローチ）ではほとんど意識化されない始源的混沌の領域に、方法的に退行することで、前衛という芸術観、つねにあたらしい形式の探究が自己目的化する芸術観から、芸術を離脱させる。そうすることで、その時代の芸術に世界を取り戻し、歴史の創造性を救い出そうとしている、とされる（多木, 1997, 48-51）。

むすび

本稿は、学知のコミュニケーション不全を克服する理念として〈越境横断による臨床的な知〉の獲得をかかげた「インターフェイスの人文学」プログラムにおいて、この理念を実現する実践的な理論と方法として、異分野討議のための討議空間デザイン論が考案されてきた論理的なプロセスを開示してきた。異分野共同研究とは、発達した科学において必要不可欠とされるピア・レヴュー（同分野の専門家による研究成果・論文のチェック）と対比していえば、アマチュアによるレヴューを行なう場だといえるかもしれない。

従来の学問世界の価値観において、素人性は克服されるべき未熟の状態とされ、したがって、もし未知の学知が話頭に上った場合は、未知であることを隠すか恥じるか、知ったふりをするのが、学知のコミュニケーションでの一般的な性癖だったように思える（あまりに「知らない」を連発すると、一角であるにせよ何かの専門家であることが疑われる）。だが専門分化の進んだ現代の学問状況においては、ある分野の専門家であるといっても、近しい隣接領域はともあれ、異分野においては素人たらざるをえない。また、情報科学技術の進展と普及によって、ある専門性の高みに上ることと、何かの分野の狭い範囲内に安住することは、誰にとっても容易になった。さらにいえば、高度に発達した科学技術に支えられた現代世界においては、誰もが専門家と素人の顔を併せもたざるをえない。こうした知の社会状況のなかで、専門的知（およびアマチュア性）の意味と価値は、あらためて根底から問い直す必要があるだろう[*4]。

異分野共同研究の場とは、この意味で、専門性の発達した学問状況のなかに、社会的なコミュニケーションのプロセスおよび、アマチュアリズムのもつ意味と効用を呼び戻す場としてあると位置づけられる。もちろん異分野の交流は、文字通りのマイナス要素の単なる積み上げで終わる可能性も高く、他者との煩瑣な出会いから自他を問い直す臨床的な触発を引き出すためには、方法的な工夫が必要である。その工夫については後続の各章が述べるところであるが、もとより工夫のこらしようというものは、そのとき直面している場において編み出されていくべきものである。そうした個別具体的な展開の、根底で問わ

4——IT革命の進行とともにひそかに進んでいる情報と知の価値の社会的な構造変化と、それへの対応のあり方については、サイード（1998）、鶴見（1967）などのアマチュアリズム論をあらためて見直す作業をふくめて、具体的な話し合いの場づくりの経験を踏まえたうえで、機会をあらためて論じることとしたい。

れることになるであろう学問の価値論について考察するのが本稿の主題であり、役目であった。

［もりよしお・英知大学文学部助教授］

［参考・引用文献］

阿部泰郎・小川正廣編，2001，『“文明”とは何か“野蛮”とは何か　新しい人文学の構築をめざして』名古屋大学大学院文学研究科
大阪大学21世紀COEプログラム「インターフェイスの人文学」研究開発委員会，2003–2006，『ニューズレター「インターフェイスの人文学」Interface Humanities』01–07
九学会連合編，1990，『人類科学』42号
京都大学大学院文学研究科21世紀COEプログラム，2003，「グローバル化時代の多元的人文学の拠点形成」報告書『人文知の新たな総合に向けて』
桑原武夫，1968，『桑原武夫全集』4巻，朝日新聞社
エドワード・サイード（大橋洋一訳），1998，『知識人とは何か』平凡社
多木浩二，1997，『シジフォスの笑い』岩波書店
鶴見俊輔，1967，「サークルと学問」『日常的思想の可能性』筑摩書房
徳川宗賢，2000，「日本語研究における学際的研究の流れ　九学会連合の光と影」『20世紀フィールド言語学の軌跡』変異理論研究会
冨山一郎，2004，「研究集合宣言」『ニューズレター「インターフェイスの人文学」Interface Humanities』04
中村雄二郎，1992，『臨床の知とは何か』岩波書店
八学会連合編，1949，『人文科学の諸問題』関書院
三谷研爾，2006，「リニアな思考の手前でたちどまる」『ニューズレター「インターフェイスの人文学」Interface Humanities』07
明治学院大学法学部立法研究会編，1994，『共同研究の知恵』信山社出版
森宣雄，2006，「序論　共同研究プロジェクト「〈人文学の討議空間〉の創造とデザイン」における本報告書の位置」『2005年度〈若手研究集合〉報告書』大阪大学21世紀COEプログラム「インターフェイスの人文学」
山田慶兒・阪上孝編，1995，『人文学のアナトミー』岩波書店
横山俊夫・小林博行編，2000，『人文学の新時代　現代自然科学との対話をもとめて』京都大学人文科学研究所
和田正洲，1990，「民俗学の立場から」九学会連合編『人類科学』42号
鷲田清一，1999，『「聴く」ことの力』阪急コミュニケーションズ
鷲田清一，2003，「冒険・きしみあう知」『ニューズレター「インターフェイスの人文学」Interface Hu-

manities』01
鷲田清一・森宣雄・蓮田隆志・久保田美生・加藤謙介・三谷研爾，2006，「知のプロセスは共有されるか」『ニューズレター「インターフェイスの人文学」Interface Humanities』07

第2章

若手研究集合における「場づくり」と「ツール」の意味

プロセスの価値の自立にむけて

久保田美生

はじめに

筆者は、人文学における異分野に直面し、「問いを発見する」という難しい若手研究集合の場づくりに関わったことで、場づくりの理念を見つけ出すことができた。その理念について1で述べる。2以下では、その理念が見いだされた場としての若手研究集合で、場づくりがどのように進んだのか、筆者の経験を中心にしながら見ていく。まず2で、課題としてのコミュニケーション不全について述べ、3では、この課題に対して立てられた〈討議空間デザイン〉プロジェクトと、そこで用いたツールの概要を説明する。そして4で、実際の研究会のプロセスの中で設定された理論やツールが使いこなされていった経緯について検討する。最後に結論として、プロセスの意義を重視する本稿の見解を本COEプログラムの問題設定との関わりから確認する。

1 プロセスの中にある価値

場のデザイン

人と人とが本当の意味で向き合いお互いの話に耳を傾けること、これを出会いと言うならば、そのことが可能になるための、空間・場をしつらえることは大切なのではないだろうか。

特に生きてきた背景や文化が違い、個人の表現のあらわし方においても目指す方向が違う人々が集い、何か一つのプロジェクトを作り動かしていく場合には、出会いの場のあり方がプロジェクトの成否を大きく左右する。そこには、互いをつなぐ共通の言葉や前提的な了解事項がない。共有しているものはその「場」のみだからである。

そしてこの、場を設(しつら)えること、つまり場のデザインとは、集まった人たち自身がそれぞれ考えながら共同して生み出していくことができてこそよいものになる。同様に、場のデザインにおいては出会いを促進するための道具だてが重要だが、それらもまた、集まった人々が使いこなすことができなければ意味をなさない。つまり、場のデザインはそれ自体が自己目的化できるようなものではなく、あくまで集った人々が出会うための手段としてあるということ、このことをまずは確認しておきたい。

ツールとの向き合い方

ところで、ここでいう出会いのための道具、つまりコミュニケーションのためのツールやメディアは、近年のテクノロジーの発展により実に様々に分化されながら、その開発が著しく進展している。一見それらのIT技術が出会いや空間デザインを促進しているかのように見えるかもしれない。だが単に新しいテクノロジーやメディアを導入することで、その場において必ずしも何か新しい創造的な関係が生まれるわけではない。目的に応じてその場での必要性に応える形でツールやメディアが使われることで、はじめて創造的な場となりえるのである。

若手研究集合では、異分野に属する他者同士が異質性を維持したまま互いの通じ合えなさを克服するというプロジェクトを立て、その目的に応じてツールを作りメディアを導入していった。3年間の研究会のプロセスの中で自ら設定した自分たちの課題を解決するために、メディアを使いこなし、討議支援マップなど独自のツールメソッドを生み出してきた。そのメソッドは、一面では、異分野の者同士が出会う場面において、一般的に一定の有効性を持つ方法でもある。しかしメソッドそれ自体が独立しているわけではない。むしろ自分たちが集っている場の問題性に向き合い、その中でテクノロジーを自ら使いこなしていったという経験のプロセス自体と、そのプロセスを共有したことに意義があると考える。そして、ツールを使いこなしていく中で集いの場自体も更新されていったのである。

プロセスの意義

ここであらためて出会いとはどういうことか、プロセスの面に焦点を当てて考えてみたい。出会うという時、まず人の話をしっかりと聞くことが必要だろう。出会いとは、異なる考えに向き合う中であらためて自分を知ることでもある。つまり他者との出会いは、他者の目で自分を見ることによる自分との出会いでもある。またこうした出会いの中では、

自分の考えが以前と変わってくる。そして自分ひとりでは至れない新しい自己の到来といったできごとが相互的にもたらされる場合もある。

そのような“新しい自己”は他者との出会いのコミュニケーションを何度も行き来する中でやってくる。それは、行き来する運動の中での存在であって、到来の筋道を省略して結論だけ取り出して語ることはできない。プロセスの充実は何らかの結論が出てしまえば忘れられやすい。けれども関係の中に到来する“新しい自己”を大切にして、さらに新しい出会いに向けてつなげていくためには、プロセスそれ自体の充実を、結論とは関連しつつも互いに独立した価値をもったものとして見直す**感覚のリニューアル**が求められるのではないだろうか。

私にとっては、いま述べたようなことがら、特にプロセスの大切さに気づくことができた場所として若手研究集合があった。当初はメディアラボのスタッフとして、若手研における記録のあり方について、ある意味で外在的な関わり方で取り組んでいた。だが若手研の中心的プロジェクトとして「人文学討議空間のデザインと創出」が始動し、そのコンセプトに基づいた討議の場づくりが着手されるようになった段階から、研究員同士が出会えるためのしつらえについて場の中から考え、メンバーの一員として研究会が変化してゆくプロセスに立ち会うことができた。

本稿では、主として私自身の経験を述べる形で、若手研究集合で起きた変化を紹介していく。またその変化が現れてくるプロセスにおいて、討議空間デザインのツールやメソッドが果たした役割についても説明する。そうすることでこれまで述べてきたことがらに具体的な文脈を与えていきたい。

その目的は、若手研という場において貴重な出会いと変化が生み出される中で何が起こっていたのか、一人の個人的経験に留めるのでなく、さまざまな場所で人と人とをつなぐ場づくりに携わっている人々と共有できる何かを作り出したいと考えてのことである。その何かというのは、人と人とをつなぐ創造的な場のあり方をめぐる話し合いの広場（文字メディアを介した討議空間[*1]）であり、拙いながらも経験を文章にまとめることで、自分もまたその中につながっていきたいと願っている。

1——— 文末の「参考文献」に挙げた書物、そしてそうした書物を生み出した場や人々の営み、また人と人とが出会う場づくりについて活動を行う人々や集団をイメージしている。

2 若手研究集合におけるコニュニケーション不全

2.1 通じ合わなさ

私が最初に若手研に参加したのは、若手研が2004年春に活動を開始してから半年ほど経った同年秋頃からだった。その頃の若手研は、活動の共通テーマも設定されておらず、参加している研究者がそれぞれ自分の研究を紹介する自己紹介発表や、今後の研究会をどう運営していくのかという方針の検討がメインだったようだ。しかし私は、そこで何が行われていたのか正直に言うとよくわからなかった。まず、その若手研という場自体が、私にとっては異世界だった。専門用語のオンパレードだったからである。

専門家が自分の属する世界の専門用語を使うのはある意味では当たり前だろう。しかし、少なくともそこに集まっている研究者の属するどの専門にも属していない私にとっては、話されていることの根本の意図はなんとなくつかめても、そのイメージを膨らますための後ろ盾や根拠になっている（と思われる）専門世界の学術的な引用などは理解できなかった。○○主義のだれそれや、××の思想の流れなどの話が出てくると、話し手の人は説明を具体化しているつもりなのだろうが、私にはついていけなくなる。つまり、話についていけなくなる入り口に、そうした専門的な参照や引用が立ちふさがっていた。私はその頃いつもどこか居場所が持てない思いをしながら研究会に参加していた。

以上述べたことは、専門家の集まりの中に非専門家が入った場合、どこででも起こりうることだ。しかし異分野の研究者が共通テーマを立てずに集まった若手研という場では、実は上に述べたような居心地の悪さは、ほとんどのメンバーが共有して苦しんでいたものかもしれない。私はまだ参加していなかったが、研究会が始まって間もない2004年5月、ある研究員メンバーは、次のように研究会の感想をメーリングリストに投稿していた。

> 必ずしも議論についていけたわけではない私としては、専門分野内の（たとえば各学会内での）議論との差はどこにあるのか、という疑問も持ちました。当該分野に何の関係もない者の素朴な（アホな）質問は入る隙がちょっとないようにも思えましたので。皆さんのご感想をうかがいたいところです（2004年5月27日 若手研究集合宛メールより）。

このメンバーは文学について造詣の深い研究者で、人文学についての非専門家ということではない。しかしそのような若手研の主要メンバーであっても、所属学会つまり専門分野が異なる場合には「議論についていけたわけで」もないこと、また「当該分野に何の関係もない者の素朴な（アホな）質問は入る隙がちょっとない」と、発言を控えてしまっていたことが、この投稿文から見えてくる。つまりある分野の専門家も別の分野については素人になるかもしれず、このメンバーはその通じ合わなさをどうするか、問題を投げかけたのである。

2.2 3つの壁

この〈通じ合わなさ〉は、若手研という場の特徴でもあったのかもしれない。心理学を専門にしている他のメンバーは先の問いかけを受ける形で次のように感想を述べ、さらに問題提起にまで話を進めた。

> 異分野の研究で刺激を受けつつも、議論しようとすると、同じトピックを検討しているように見えながら、何だかしばしば、話がかみ合っていないように見えることがありました。例えば、「実証」「（歴史・文化の）記述」「臨床性（＝『誰のため』の研究）」「権力」といったキーワードは、かなり頻出してきましたが、同じ語句を用いていながら、どうも、何かが通じ合っていないように思われ、いつも歯がゆい思いをしておりました。（中略）初めから『通じ合っている部分＝共通項』を探るのではなく、敢えて、『通じ合っていない部分＝葛藤・矛盾・問題』を洗い出すところから始めてみては如何でしょうか？（2004年7月26日 若手研究集合宛メールより）。

ここでは何が通じ合わないことの原因になっているのだろう。少し複雑な問題だけれども整理してみたい。

1) 何らかの分野の専門家であるならば分野を越えて共有している学問用語があり、この学術言語を使える人同士で共有している世界がある。仮にこれを学者世界とすると、私のような一般人はそこに入っていない。これが通じ合わなさの1つめで、専門家と非専門家の間の壁である。

2) しかしながら、学者同士でも分野が違えば、同じ語句でも使い方や文脈、背景が異なっているため、話し合いが噛み合ない。これが通じ合わなさの2つめで、異分野の壁である。

そこで、このメンバーは、「初めから『通じ合っている部分＝共通項』を探るのではなく、敢えて、『通じ合っていない部分＝葛藤・矛盾・問題』を洗い出す」ことによって、「お互いのディシプリンが抱えている暗黙の前提を暴き出すことができる」とした。つまり2つめの異分野の壁の存在を明らかにすることで、自分野と異分野の違いを理解して、通じ合うことができるようになり、研究会も発展すると提案されている。

しかし、通じ合わなさを作り出していたのは、上に挙げた2つの壁だけではなかっただろう。私が研究会の議論の中にどうしても入れないと感じていたのは、専門用語がわからないことだけが原因ではないように思う。外から研究者たちの間のやり取りを見ていて、次のようなことに気がついた。皆が集まっている研究会の中でありながらも、それぞれの発言は自分の意見を精密に弁じきることに力点が置かれており、その場で移り変わる話の流れを受け継ぎつなげていこうとする雰囲気が欠けていた。

この点について、また別の研究員は、活動開始当初の研究会の模様についてこう振り返っている。「最初はそうでした。独白の続きみたいな。独白につぐ独白みたいな。あなたも私も独白（笑）」（2006年 若手研究員インタビュー映像記録より）。このような、話を止めずに最後まで言い切るという語り方は、問題を掘り下げて考えを深めて行くという人文学研究のスタイルに関係があるのかもしれない。だとしたら、それは人文学研究の世界が持つ文化とも言えるだろう。私以外の研究員はその文化を共有していたかもしれない。だが学会発表ではなく、集まった人たちと何かを検討していくような場のコミュニケーションはこの語り方ではうまく進まない。

つまり、若手研の通じ合わなさの原因としては、先に挙げた2つめの、分野間（人文諸学）の壁の問題だけでなく、独白的に個々の分析を深めて行くコミュニケーションスタイルの問題も大きく関わっていたかもしれない。

それは、人文学研究に特徴的な思索を深めて行くスタイルを対話コミュニケーションの場に当てはめた場合に起こった問題なのかもしれないが、単に人文学固有の問題というわけではなく、また別の角度から見れば、1つめの壁、何かの専門家と何かの非専門家の間の異文化間コミュニケーションの問題にもつながっているだろう。

このような独白的なコミュニケーションスタイルは若手研開始以来ずっと続いていたようだが、そこに変化が訪れたのは2005年秋以降のことだった。次節からこの変化のありようを見ていきたい。

3.「人文学討議空間のデザインと創出」プロジェクト

話は遡るが、2004年の若手研発足から約1年間の間は、様々な提案があったものの研究会全体の方向性を決めるまでにはいかなかった。第1回研究会では、「そもそも、何をするのかわからない段階では、「研究発表」で何をしたらいいのかわからない」、「テーマを決めてから研究会を始めるべきではないか」といった意見もあった（2004年4月22日 研究会議事録より）。その一方で、若手研のようなランダムな人文学研究者の集まりの場自体を臨床、越境の現場としてはどうか、との意見があった。「通じ合わない」「分からない」この場所の問題に取り組んでいけば、それぞれの研究者が異分野に越境／横断する中で自分を問い直す、臨床的な問いの場をつくり出すことができるかもしれない、ということだった。その後、若手研をどういうものにしていくか議論を重ねていった後、この意見をもとに「人文学討議空間のデザインと創出」プロジェクトが2005年春スタートした[*2]。

討議空間デザインプロジェクトでは、議論の中で「分からなさ」や「通じ合わなさ」を共有していくための場のしつらえが非常に重要なキーポイントであった。背景の異なる多様な人たちが集まって、互いの専門知識を寄せ集めて何かを作るためでもなく、また、ある専門分野の専門知を伺う発表会でもなく、「この場」を中心として、他者との相違や接点をつきつめ、その経験から自分が変わることを目的とした場づくりである。

具体的には、研究会を話し合いの場として充実させるための理論や討議方法、道具立てを設定した上で、その討議システムの場の中で、各分野の専門のペーパーを異分野間の討議にかける個別論文検討会を行った（2005年度は6度の研究会で12本、06年度は6度で9本）。以下に、この討議空間の場づくりに使用した主なツール5点の概要と効果について簡単に説明する。

2――― プロジェクトの理念等については、本報告書第II部第1章森論文を参照されたい。

A) メーリングリスト (ML)

B) のペーパーの提出、及びペーパーに対する事前のコメント提出にメーリングリストが活用された。事前にテキストでコメントを提出しておくことで、研究会当日の議論は、異なる専門の立場から出されるコメントの間の関係をどう考えるか、他者との出会いのあり方に討議を集中させることができた。

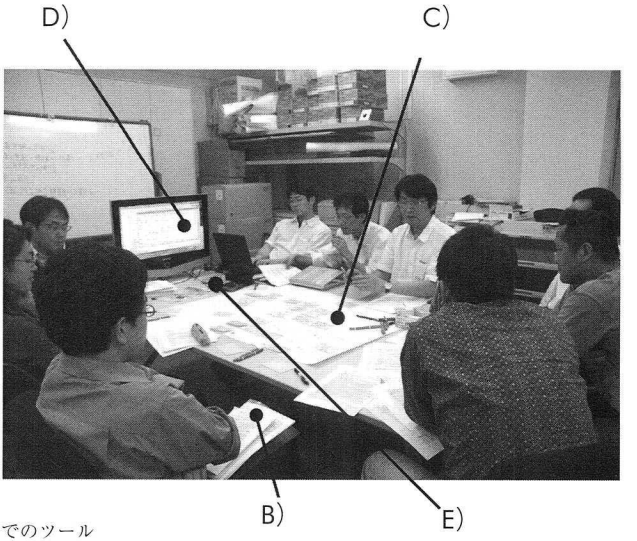
B) ディスカッションペーパー (DP) およびディスカッションドラフト (DD)

メンバーが提出するペーパーは、2005年度はディスカッションペーパー (DP) と呼ばれ、本COEの問題設定の2つの軸である「臨床性」「横断性」を自身の研究に関連付けて論じることが条件とされた。2006年度はディスカッション (のための) ドラフト (DD) と呼ばれ、DPよりもさらにペーパーとしての完成度は問わず、人文学に通底する「問い」の共有を目指して作成することが条件とされた[*3]。

通常各回2名のメンバーがDP/DDの執筆を担当し、事前に若手研メーリングリストで提出した。筆者以外は提出されたDD/DPを読み、事前にメーリングリストにコメントを返信することが課せられた。

DD/DPは、学術論文としては未完成ではあるが、一つの専門分野内の論文として固められていないことによって、かえって異分野の研究者が意見を挟みやすくなり、討議を行う余地が生まれることを狙いとした。これらは単にある専門を学術的に薄めて紹介するペーパーというポジションではなく、異分野と接触することを目的に書かれているため、研究者の持つ根本的なある種メタな問題意識を引き出す効果を持ち、異分野間の議論が広がった。研究員メンバーはDPを振り返ってこう語っている。「やっぱりディスカッションペーパーの議論がすごくおもしろかったです。(中略) 一年目の (DPが設定される以前の) 自己紹介ペーパーの失敗を踏まえて、ちゃんとこの場にいる人たちに通じるように書いているっていうのが分かったので、それだけでもすごい成果だと思いました。何本かは読んでいてすごくおもしろかったです。で、何本かはちょっとまだ煮え切らないなというものだったのが報告書になった時にはちゃんとリーダーフレンドリーになっていて、良かったと思います」(2006年 若手研究員インタビュー映像記録より)。

3——— 本プロジェクトの討議に供されたDP/DDは、執筆者の責任において改訂され、2005年度若手研究集合報告書にはDPを元にした論文が、本報告書にはDDを元にした論文が掲載されている。

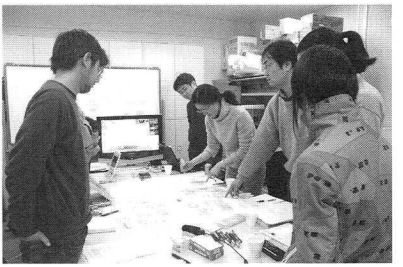


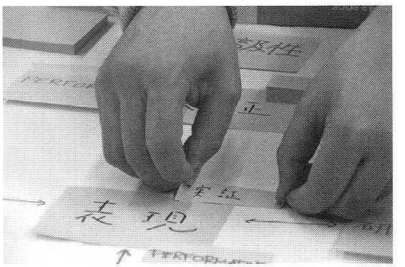
［図1］ 研究会でのツール

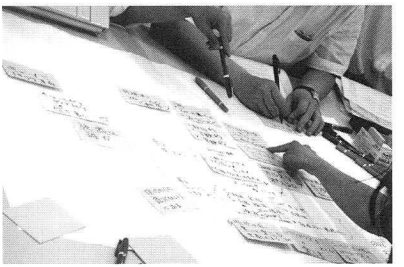
C) 討議支援マップ（DSマップ／ディスカッションマップ）［図2・3］

続いてDP/DDを研究会で検討する際に使用したツールを説明すると、まず討議支援マップがある。そのマニュアル的な使い方については、第2部第4章の森論文で説明があるので詳しくは省くが、模造紙、付箋紙（色・サイズは臨機応変）、サインペン（色は臨機応変）を使用した。そして参加者全員でテーブルを囲んで着席し卓上に大きな模造紙を置き、議論を進める中で「キーワード」（専門用語、概念、印象・感想）が出される度に、発言者または他のメンバーが付箋紙にそれを記し模造紙に貼付した。討議支援マップは議論内の発言を分類し整理をするためのものではなく、話の流れを可視化し、議論のポイントを共有することで議論を促進するためのものとして設定された。マップに落としていくものはキーワードだけでなく、線や囲み、また矢印マークなどの図形も話の流れに沿って書き加えられた。各会の終わりには、出来上がったマップを参加者全員で振り返り、その日の議論の流れとポイントについてふりかえる時間を持った。

DSマップは主に、「議論の流れを可視化する」「話の構造をデザインして配置する」という2つの機能を持ち、若手研の変化に最も大きな役割を果たした。とりわけ、本稿の1で述べた出会いの意味と価値についての理念は、主としてこのマップを生み出し使いこなし







[研究会での議論の様子]

ていく経験を背景として着想を得たものである。その使いこなしのプロセスや効果については、4と5であらためて詳述する。

D) オンタイム議事録

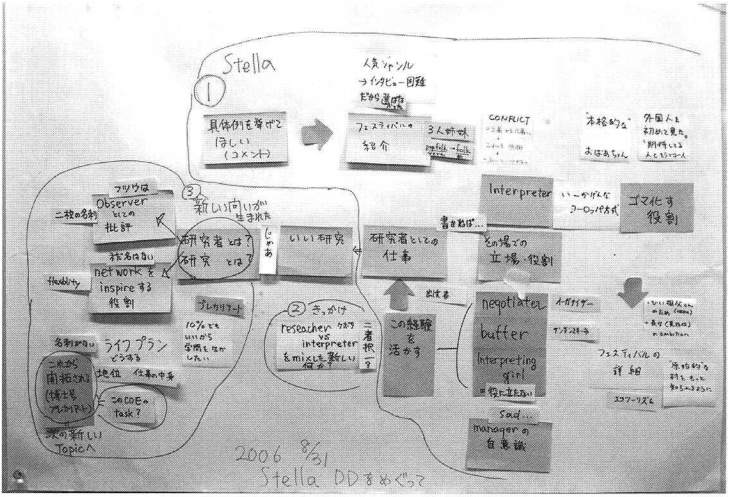
研究会中の発言内容を同時進行でパソコンを用いてテキスト入力し、プロジェクターで投影した。投影されている発言内容を随時必要に応じて参照しながら議論を進めた。議事録は研究会終了後にMLに流すことで、事後確認としても利用された。

オンタイム議事録は同時投影で共有されることにより、議事録作成者の独断的なまとめ方にならない議事録となった。また、発言内容の長いやりとりも随時確認できるため、わからないことは流すという薄い議論ではなく、振り返り理解しながら議論を進められるようになった。また、前の発言に往還した議論ができるようになったため、話自体につながりを持てることになった。そのことで理解が深まり議論の質が向上した。

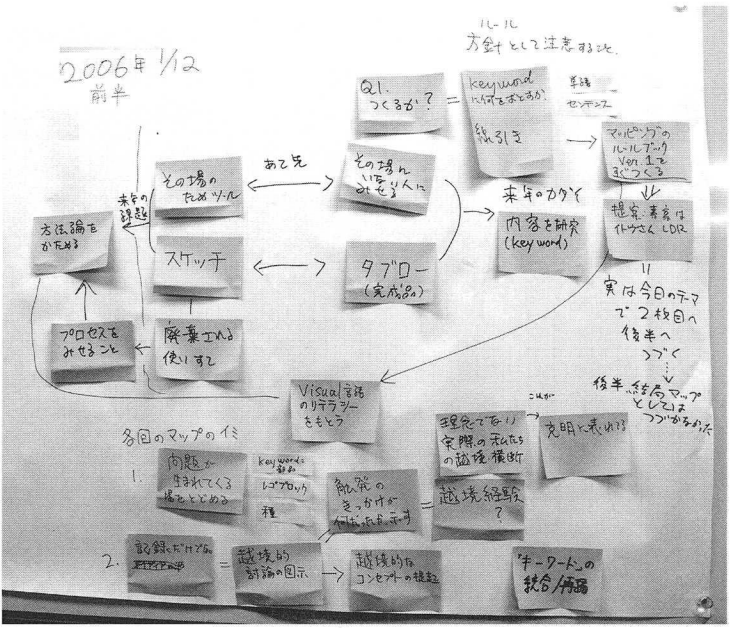
E) デジタルビデオカメラ、デジタルカメラ、音声記録

研究会の討議内容はこの3点の記録メディアで収録した。記録物は主に事後の発言確認用として使用された[*4]。マップと音声は公開限定のホームページに後日掲載し、共有できるようにした。

4——研究会中の雰囲気や表情、発言の問合いなどが記録されたこれらの実写記録物は、DVD版報告書にその一部を掲載する予定である。



［図2］ 討議支援マップ
（2006年度DD検討会より）



［図3］ 討議支援マップ
（2005年度ツールについての
検討会より）

4 理論設定とカスタマイズ——討議支援マップを中心に

前節では研究会で使用した5点の主要なツールを説明したが、本稿の1で述べたように、これらのツールを揃えることで問題が解決するというわけではない。ツールや理論は必要があって作られるが、作られたままの状態ならばそれは理念に留まるものである。若手研は、この討議空間デザインの理論を生み出す場であったと同時に、他方でそれを実際に適応してみる場でもあった。

以下では、研究会の場で中心的な役割を担った「討議支援マップ（DSマップ）」が、どのようにして生まれ、場の中でカスタマイズされていったのか、理論設定と実践という角度で見ていきたい。

4.1 理論をつくりだすプロセス

私の所属しているCOEメディアラボ[*5]は、2005年1月頃より、私を含めたスタッフ3名が若手研の正式メンバーになった。これは、いわゆる人文学の研究者ではない、大雑把にいうとメディアテクノロジーを扱うことで研究教育サポートを行っている我々が参加することで、何かしらの新しい風を吹き込むのではないか……と予感されてのことだったと記憶している。

当時の若手研は先述したコミュニケーション不全のただ中にあり、私たちラボスタッフはそれぞれに驚きと関心を抱いていたはずである。私自身は本稿2.2で述べたような壁を感じながらも、一方、異分野の人々が集まる研究集合の営み自体が貴重であり、何か大きな意味があると感じていた。そこでまず、研究会の全てを記録しようとビデオカメラと画像での記録を始めた（2005年3月）。長期にわたる研究会なのであればなおさらその経緯を記録しておくことは、いつかきっと何らかの意味を持つだろうと考えてのことである。また別のラボスタッフは、目の当たりにしたコミュニケーション不全をなんとかしようと、情報デザインの観点を用いて、黒板の発言内容にタイムスタンプを貼付けて時間軸で

5——COEメディアラボ：メディアを使った教育や研究のサポート、研究データのアーカイブ、COEに関連した発行物のグラフィックデザインを主な業務としている。

議論を見える形にし、情報を共有しつつ議論を進めるという方法を試みた（2005年3月）。

またその頃から私は、1）の専門家―非専門家の壁（自分にとっての壁）と3）の壁（各自が言いっぱなしでつながりの持てない会話）を改善する手だてはないだろうかと考えるようになっていた。自分にとってどうにかしなくては困る問題だったからという理由も大きいが、メンバーが噛み合った議論ができないかということに関心があり、その手だてを探るために異分野コラボレーションの方法（原田、2003）や討議促進のためのコンピュータソフトウェア（大平、2000、2003[*6]）などを調べ、数名の研究員メンバーに話を持ちかけはじめた。そして、2005年1月からすでに討議空間デザインの理念を考え実践方法を提起していた森宣雄氏と共に、その理念を具体的な場づくりの形に落とし込むラフ案を考えることとなった（2005年8月）。

最初に森氏と話し合いを持った際に私が提案した議論の方法は、全員が大きな模造紙を囲んで、ある物事についての意見をそれぞれで小さな用紙にキーワードで書き、それらを置きながら話しを進めてしていくというものだった。これは、当時私が関わっているNPO remoにおける、とあるプロジェクトミーティング[*7]の進め方をヒントにしたものだった。だがこの時森氏はこの案に賛成しなかった。なぜなら、「我々人文学者は論述で物事を扱うので、どうしても話が長くなる上に、論理を単語に切って分解することでは趣旨が伝わらないのではないか」という理由であった。なるほどということで、折衷案のような案を考えた。それは、前回までの議事録を長いロール紙に大きく印字したものを用意し全員でそれを囲み、今までの話のつながりを振り返りながら当日のポイントを書き加えつつ進んでいくという、絵巻物的なマップだった。ポイントとしては、様々な分野のものの見方や各回の討議をつなぎ合わせる共有のメディアを作ることで議論につながりを付け、それを可視化することだった。だがこの案は、壁に投影されるオンタイム議事録と絵巻物の両方を参照しながら進めるのは難しいのではないかということで実現に至らなかった。しかし共有のメディアを作るというポイントを実現するための方法として、模造紙にキーワードを置いて進めてみることになった（2005年10月）。

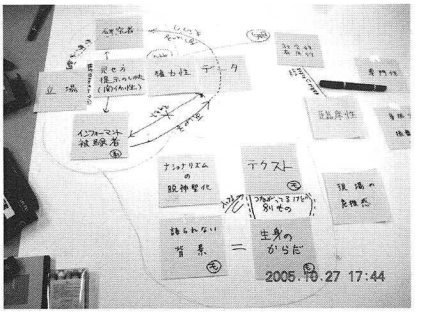
マップを始めた第1回個別論文検討会[*8]（2005年10月13日）では、オンタイムでのマッ

6――― 2005年9月15日に同氏をお招きし、若手研との意見交換会を開催した。

7――― NPO法人 記録と表現とメディアのための組織（remo）での「workshop design workshop」という、ワークショップについて考えるプロジェクト。

8――― 2005年度報告書に各会の概要が掲載されている。

ピングは想定しておらず、研究会での議論が一通り終わった後にその日の議論を振り返りながら模造紙に言葉を置いていったが、単語がポツポツと並んでいるだけのものだった。第2回（2005年10月27日）も前回同様に議論が終わった後にマップを作るという方法をとり、前回のマップにその日の議論を加えるという形にした。だがこの回では、当初はテキストでしか伝えにくいと考えていた議論の論理構造を線や囲いで図示化する作業を始め、これが話し合いの内容を共有することに大いに役立つということがわかった［図4］。そこで、今後は議論と同時進行でマッピングしようということになった。そして2005年11月3日に森氏から今後の研究会の進め方についてのプランがMLで提案され、それが現在の討議空間デザインの場づくり（理念）と場づかい（具体的な方法）となった。その具体的な考え方と方法については第Ⅱ部第4章の森論文にて説明されている。



［図4］　第1回第2回DP検討会のマップ

4.2 使いこなすプロセス

このようにして討議空間デザインの理論は作られていった。とはいえ、理論ができあがったと言っても、それ以降の実際のマップづくりの作業がスムーズに進んだわけではなかった。それはむしろたどたどしいものだった。いざキーワードを模造紙に置くといっても、いつ、どのように、どんな言葉を置いていいのかわからず、しばらく議論を進めた後にこわごわ言葉を選んで置いていくような状態が続いた。この時期について研究員メンバーの一人はこう振り返っている。「今ひとつ使い切れてなくて。すごいぎくしゃくしてぎこちなくて、一通り議論が終わった段階でまだほとんど白紙で、じゃあ今から書いてはりましょうかというような（笑）」（2006年 若手研究員インタビュー映像記録より）。

マップを中心とする話し合い

この時期にマッピングがむずかしかった理由として、どの言葉を選んでどこに貼ればいいのかという技術経験的な問題もあったが、まだ議論の場の中心がマップではなく各発言

者だったことが大きいと考える。

発言者が中心になっている場合は、誰か（しかも自分とは違う分野の専門家）の言葉を他人（その道の非専門家）がキーワードにして置くことへのためらいや、「論述的発言」を短いキーワードにまとめること／まとめられることへの抵抗もあった。発言者が発言した後にマップに落とされたキーワードを見て、「これはまだ（論述として）完成されていないから置かないでほしい」や、「これは私の言った言葉とは違う」と言うなど、キーワードにされた言葉に抵抗するといったこともめずらしくなかった。

こういった拒絶感を感じるのはある意味当然であったが、実際に研究会の中で当日や前回までの議論を振り返って話をつなげていくためには、マップにキーワードと話の流れが置かれていることが重要だと実感されるようになり、次第に言葉を置くことへの抵抗が少なくなっていった。そうなると、具体的なキーワードの配置場所や言葉の選び方（主語＋述語＝結論という話の場合どこまで一枚の紙に書けば話が広がりやすいのか、など）、線の引き方などについても議論されるようになった。

このように、マップにキーワードや議論の流れが徐々にスムーズに置かれていくにつれて、マップ上には重要なポイントが可視化されていくようになっていった。可視化されることで、それまでの議論との往還が可能になり様々な意見を創発することができるようになった。また、議論のあり方自体も、マップ上のポイントを受けて発言し、その発言を引き取って発言、それをまたマップに戻すという、マップを介したつながりのあるやりとりが引き出されることもあった。さらに、発言をキーワードで随時確認していったため、長い発言も独白のようにならなくなった。これは、単純に発言時間が短くなったという意味ではなく、発言がつど理解されていくため仮に長い発言でも独り言ではなくなったことによる。

以上のようにして研究会は「マップを中心とした」、議論が流れる場に変化していった。研究員メンバーは「若手研の雰囲気が変わった」理由として、次のように振り返っている。「紙の使い方とかを割と自分たちのものにしてきた部分があるんだと思います」。「やっぱり印象が強いのはディスカッションペーパーをみんな出して、マップとかを使ったりとかし始めた頃。あの頃にみんな結構体動かしたりとかし始めて、喋りも多くなったというイメージがある」。「最初の頃はちょっと、議論の応酬みたいなところもあったし、まだ議論が視覚化されてなかったし。やっぱりマッピングの効果っていうのは僕にとってものすごく大きかったですね」(2006年 若手研究員インタビュー映像記録より)。

言葉と場の共有—メディアの創造性—

ここでマップがもたらす効果について、もう少し掘り下げて考えてみたい。マップにキーワードを置く際には、「私はこう考えている」という個人の発言を、発言者の意図も汲み取りつつ、その場に参加しているメンバーにとって重要だと思われるものが何であるかを検討しながら置いてゆく。そのため、マップ上に置かれていく言葉は誰か個人の発言内容なのだが、一旦付箋に書かれてマップに抽出されることで、それらはもはや個人の発言ではなく、参加者全員での〈共有の言葉〉に変わる。これは、自己から発信された発言内容が外に出てオブジェクト化されることにあたる。オブジェクト化されることで、あるキーワードに対して発せられた意見はその発言者に対するものではなく、共有された言葉自体への意見となる。そのため、それまでなら言えなかったようなツッコミや今まで聞きづらいと感じていた質問や素朴な疑問などが言えるようにもなり、討論への参加や話題が広がることになる。言葉（発言）が共有されることによって場を共有しているという意識が生まれるのである。

異なる背景を持った他者同士が、言葉を分かち合う土俵＝マップを持つことで、場の共有という意識を持つにいたったことについて、複数の若手研メンバーは次のように語っている。「最初はペーパーが出たときには『これは多分無理だろう』という予感がして、多分この人たちとは分かり合えることはないだろうというくらい」。「『理屈』を考えるときは、議論がめぐってめぐってうんざりするときがありましたけど」、「やっぱり一つ一つの論文・ディスカッションペーパーという具体的なものが出てきて、白い紙をここに貼ってっていう、何か具体的なものが出てくると、やっぱり積極的に議論に参加できる感じが出てきたと思う」。そして「しつこく議論するって言うことの意義とか見えてきたかなって思います」。「人文学の中だったら最初はどんなに無理だと思えても、議論をしていったら案外お互い分かり合えるのではないかと。対話の可能性というものを改めて認識しました」（2006年 若手研究員インタビュー映像記録より）。

メディアとして、マップ自体は紙とえんぴつ（サインペン）という非常にアナログ的なものだが、目的に合わせたツールやメディアを考える時、それがアナログか電子かはどちらでも良いことだろう。むしろ若手研究会という顔を合わせた議論の場では、全員で共有のメディアを囲み、誰もが簡単に書いて置け、線も自由に描いていくことができるツールとして、アナログ的なツールが非常に有効であった。デザイナーの原研哉は、「テクノロジーの進展によって、世界は大きな変革の渦中にあり、ものづくりやコミュニケーション

における価値が揺らいでいる」とした上で、創造性というものについてこう語っている。

> 新奇なものをつくり出すだけが創造性ではない。見慣れたものを未知なるものとして再発見できる感性も同じく創造的である。既に手にしていながらその価値に気づかないでいる膨大な文化の蓄積とともに僕らは生きている。それらを未使用の資源として活用できる能力は、無から有を生み出すのと同じ様に創造的である。(原、2003)

5 結論

プロセスの相互的な循環

以上、本稿では若手研究集合における理論構築、場づくり、その中でのマップの使いこなし、そしてコミュニケーションスタイルの変化のプロセスを述べてきた。これらは別々に進んだのではなく、互いに影響を及ぼし合いながら相関関係の中で変化し、成長してきたものだと考える。若手研という場において、その必要性に即して討議のための理論と場のしつらえを設定し、それを実践していく中でマップを含めたツールを自分たちに合わせてカスタマイズし、またそれらツールを使いこなしていく過程の中で、言葉やコミュニケーションスタイルも変化していったのである。そしてこれらの場の中での実践経験が理論にもフィードバックされ、理論もさらに充実し育っていった。

若手研メンバーは、この循環の中で、異質な背景を持つ人々が自分とは違うさまざまな物事の捉え方や考え方を持っているということを何度となく認識してきたはずである。そのプロセスにおいて、各人は幾度となく自分を再点検し、他者との出会いの中で自己や他者を捉え直し、自他の関係を作り変えるという営みが繰り返されてきた。こうしたプロセスの相互的な循環による充実が、現在の様々な「変化」を生み出す支えになってきたと考える。

困難な課題に向き合うことで見つけたもの

ところで、今述べてきた経緯からすると、若手研が場づくりを通して「大成功した」と思われるかもしれない。だが異分野間のコミュニケーションが、場づくりだけで何もかも解決するとは言えない。そもそも若手研は、COEプロジェクトの推進のために雇われ

た若手研究員が「人文学の新しい問いを発見せよ」という課題をなかば職務命令として与えられ活動を開始したという経緯があり、自らモチベーションを持つ人たちが結束して集まった場ではない。途中でおりるわけにもいかない義務感の中で、どうにか顔を向き合いつつ進めてきたプロセスでもある。

本稿をまとめているいま現在（2006年秋）も若手研は未だ難しい場としてある。とはいえ、本論でも見てきたように多くのメンバーは、他者と場を共有する経験の中で対話の意義を捉え直し、ほぼ全員が研究会の場が「変化した」という感想を持っている（本稿4.2）。このことをどう捉えたらよいだろうか。

若手研という場は、「独白」的に思考を深める人文学者が、共通テーマの設定なしに異分野コラボレーションを行う「難しい場所」だった。その難しさに変化はない。だが一見逆説的なことかもしれないが、困難な課題に取り組み続けたからこそ、「討議空間をデザインする」という理念や方法が生み出されたのであり（本稿3・4）、また他者同士のコミュニケーションを促進するマップ等のツールが考え出された。そしてまた私も本稿の1で述べたような、出会いについての価値を実感として得ることができた。若手研の場において、コミュニケーションの困難さに向き合う中で見いだされた理念や価値は、少なくとも私にとって、他者との出会いを必要とする別の場所にも通じる普遍性を持った一つの発見だったからである。

プロセスの中にある臨床の知

若手研究集合における〈討議空間デザイン〉プロジェクトとは、何だったのか。それは、異分野に属していて共通言語をもたず、また独白的な語りの論理をもった人文諸学の研究者が、異分野に越境／横断する中で自分を問い直す臨床的な出会いをつくり出すことを目指したものだった。これは中村雄二郎の言う「臨床の知」が目指すところとも重なり合っている。「臨床の知」とは、「個々の場所や時間のなかで、対象の多義性を十分考慮に入れながら、それとの交流のなかで事象を捉える方法である」（中村、1992）。それはまた本COEが目指すインターフェイスの人文学の中核的な理念であり、若手研究集合は、この「臨床の知」を実際にメンバーが獲得することを目指して臨んだ研究会だとも言える。

プロセスの相互的な循環による充実、その別名が「臨床の知」なのかもしれない。

謝辞

本稿を執筆するにあたり、文字による表現経験の無い筆者に対して、経験を振り返り考えをまとめることの重要性を教えていただき、実際の「書き方」を最後まで呆れずにご指導くださった森宣雄氏（英知大学文学部助教授）と内海博文氏（大阪大学人間科学研究科特任助手）に深くお礼を申し上げます。また、常に暖かく励ましてくださる加藤謙介氏（COE特任研究員）、蓮田隆志氏（COE特任研究員）、そして本稿に不可欠であった若手研究員インタビューを企画提案された田沼幸子氏（COE特任研究員）に深く感謝いたします。

［くぼたみお・大阪大学21世紀COEプログラム〈インターフェイスの人文学〉特任研究員／メディアラボスタッフ］

［引用文献］

原研哉，2003，『デザインのデザイン』岩波書店
中村雄二郎，1992，『臨床の知とは何か』岩波出版

［参考文献］

原田泰 編，2003，『JST異分野研究者交流促進事業フォーラム「科学技術と芸術 ―知の創造に向けて」報告書』科学技術振興事業団（JST）
須永剛司・原田泰・堀江政広 編，2006，『ネットワークによる市民芸術創出プラットフォームの具体化に向けた調査：CREST調査研究［デジタルメディア作品創出を支援する基盤技術］』学校法人多摩美術大学 須永研究室
大平雅雄，2003，「対面異文化間コミュニケーションにおける相互理解構築とアイデア創発の支援に関する研究」奈良先端科学技術大学院大学情報科学研究科情報処理学専攻博士論文
大平雅雄・山本恭裕・蔵川圭・中小路久美代，2000，「EVIDII：差異の可視化による相互理解支援システム」『情報処理学会論文誌』41（10）：2814-2826.
渡辺保史・せんだいメディアテーク編，2004，『共有のデザインを考える　スタジオ・トークセッション』メディアアシスト編集局制作
加藤謙介・久保田美生・森宣雄，2006，「共同研究プロジェクト「〈人文学の討議空間〉のデザイン」について」『FIT2006第5回情報科学技術フォーラム』.
Papanek.V., 1971, "DESIGN FOR THE REAL WORLD — HUMAN ECOLOGY AND SOCIAL CHANCE"（＝阿部公正 訳，1974，『生きのびるためのデザイン』晶文社.）

第3章
若手研究集合の活動の経緯

加藤謙介

本章では、若手研究集合の活動の経緯を時系列で整理し、記述する。2004年度から開始した若手研究集合の活動は、大きく4つの時期に区分することができる。第1に、発足当初から2004年度「インターフェイスの人文学」ワークショップまで（2004年4月～12月）。第2に、ワークショップ終了後から「〈人文学の討議空間〉のデザイン」研究会まで（2005年1月～9月）。第3に、「〈人文学の討議空間〉のデザイン」研究会から2005年度報告書発刊まで（2005年10月～2006年3月）。そして最後に、2005年度報告書発刊から最終報告書発刊までの活動（2006年4月～10月）である。

以下では、それぞれの時期における特徴的な出来事・活動を整理した。なお、本章を執筆するにあたって参照した資料は、若手研究集合の議事録、若手研究員のメーリングリスト上で交わされた議論のログ、報告書のために作成された諸資料などである。これら一次資料の作成には、もちろん、筆者以外の若手研究集合メンバーも深く関わっている。また、議論された内容は、全て、若手研究集合に関わった人々全員による産物であることを付記する。

1. 1年目の若手研究集合（2004年4月～12月）

2004年4月15日、「インターフェイスの人文学」に参加する若手研究員（特任助手・特任研究員・リサーチアシスタント（RA））が一堂に集められ、「人文学にとっての全く新しい問い」を見つけるよう指示がなされた。また、そのために、若手研究員による定例研究会を開催することが命ぜられた。

若手研究員らはこの指示に戸惑いつつも、定例研究会〈若手研究集合〉を隔週で開催す

ることを決めた（2004年4月22日）。2004年度の若手研究集合の活動には、筆者らを含め「若手研究集合」のメンバーである特任助手・特任研究員・RAなどの計20名が参加した。各参加者の専門分野と人数は次の通りであった。フランス文学：1名、哲学：2名、東洋史学：5名、日本学：3名、社会学：2名、人類学：2名、言語学：2名、美学：2名、心理学：1名。

まずは、ほとんど面識のなかった研究員同士の自己紹介を兼ねた研究発表会を始めることとなった。「自己紹介研究発表」では、発表者が事前に自身のペーパー（ディスカッション・ペーパー：DP）をメーリングリスト（ML）に投稿するとともに、他の参加者は事前にML宛にコメントを送るという方法が採用された。研究会での議論は、書記係がPCで同時に記録し、研究会後にMLに投稿してメンバーとシェアした。自己紹介研究発表は、2004年4月から7月まで行われ、計10名の若手研究員のペーパーが議論に供された。

研究会では、提出されたペーパーをめぐって、様々なディスカッションが行われた。しかし、その議論は、必ずしも円滑に進められたわけではなかった。むしろ、お互いの「通じ合わなさ」が露呈することが多かった。例えば、研究会初回に提出された異分野のDPに対して、「議論のための土台として、最低限のルールが必要ではないか」「（コメントをする際に）マナーは大切だが『門外漢なので』という言い訳は不要なのではないか」（2004年5月13日研究会）などの意見が寄せられた。また、自身の専門を強く意識して書かれたペーパーに対しては、「関心が共有できない」「サークルの中ではない人にとっても分かりやすいように書いてほしかった」などのコメントがなされた（2004年7月22日研究会）。

その後、研究員の1人から「人文学カフェ」と題された研究会の企画が提案され、「自己紹介研究発表」とは異なる形態での研究会が開催された（2004年7月29日）。「人文学カフェ」の議題としては、「研究会における『通じ合わなさ』を掘り下げる」「臨床性とは何か」の2つが挙げられ、当日は後者を中心に議論が進められた。研究者と社会との関係に焦点を当てた「臨床性」という概念は、人文学者である若手研究員の多くにとって馴染みがなく、「類似の概念は何か？（例：実用性、伝統の継承、応用力、研究者の説明責任、等）」「この概念をめぐって何を考えるべきか？（例：臨床性概念と大学制度との関連、100年後に開かれた臨床空間は可能か、急に『社会的ニーズ』と言い出すことのいかがわしさ、等）」など、「研究者」と「社会」との関係をめぐり様々な議論がなされた。

7月末には『2004年度「インターフェイスの人文学」ワークショップ』（2004年12月21日・22日開催）の企画が教育研究開発室より提案された。このため、「自己紹介研究発表」

を中心とする研究会はいったん休止されることとなった。

ワークショップでは、「科学技術と社会」「文化と文化研究の間」「学知のかたち、組織のかたち」「地域から、地域を超えて——研究の視座を求めて」の4つのセッションが設けられた。メンバーは、ワークショップの準備のためにいくつかの小グループに分かれつつ、セッション全体の調整を行うために議論を重ねた。特に、第3セッション「学知のかたち、組織のかたち」については、「共同研究」をめぐって若手研究集合全体で議論が重ねられた。その結果、ワークショップでは、「共同研究についてどのように共同研究するか(『〈人文学〉共同研究の方法論』『「批評のことば」研究：横断的共同研究を研究するために』)」「どのようなかたちの共同研究がありうるか(『食物・食文化の人文学的諸相』)」「共同研究する際の方法論は何か(『ポピュラーカルチャーの映像資料化をめぐる方法論研究』)」の4つのテーマが掲げられ、議論が深められた。

小括

以上のように、初年度の若手研究集合の活動は、必ずしも順調に進んだわけではなく、各参加者がお互いの「ディシプリンの壁」にぶつかりつつ、紆余曲折を重ねて進行がなされた。「自己紹介研究発表」で見られた葛藤・衝突は、あるディシプリンの「常識」が、異分野の研究者が集う若手研究集合ではほとんど通用しないという事態の表れであったと言える。そこでは、どのようなペーパーを提出すべきか、どのような議論を行うべきか、など、研究活動の基礎中の基礎となる事柄が絶えず問い直されることとなった。

筆者らは、2006年度に入り、若手研究員に対してインタヴューを実施し、若手研究集合の活動に関して聞き取りを行った。その際、特に初年度の活動については、批判的な感想が多く寄せられた。それは、単に「(ペーパーの)見せ方がまずかった」「自分の分野、或いは自分のテーマ以外の人文学の人に向けて書くという事に皆、慣れていない」など、DPの内容に関する批判にとどまらず、「いつまでも話が終わらない」「議論の応酬のようになっていた」など、研究会内での議論の仕方に関する意見も多かった。

2. 2年目の若手研究集合(1):「〈人文学討議空間〉のデザインと創出」まで(2005年1月〜9月)

2004年度「インターフェイスの人文学」ワークショップ終了直後から、若手研究集合の活動方針に関する議論がなされるようになった。本節では、「〈人文学討議空間〉のデザインと創出」の企画が実施される直前までの若手研究集合の活動について、4つの項に分けて整理する。

なお、2005年度の研究会には、筆者らを含め「若手研究集合」のメンバーである特任助手・特任研究員・RA、及び、「メディア・ラボ」スタッフの計18名が参加した。各参加者の専門分野と人数は次の通りである。フランス文学:1名、哲学:1名、東洋史学:2名、日本学:2名、社会学:2名、人類学:3名、言語学:2名、美学:2名、心理学:1名、「メディア・ラボ」スタッフ:2名。また、本節の小見出しは、DVD版報告書の「エントランスマップ」に載せられた『キーワード』と対応していることを付記する。

2.1 テーマはあるのか?

2004年度ワークショップを踏まえ、2005年度の若手研究集合の活動方針・テーマについて様々な議論が行われた。そこでは、主に研究会において「共同研究をする」のか、それとも「共同研究を考える」のかが焦点となった。前者については、ワークショップ第3セッションで提示された「食物・食文化」研究に加え、トランスナショナリティ・セミナー(2005年2月22日)、「〈和解〉のためのインターフェイス」(2005年2月23日)等が提案された。後者については、「共同研究の共同研究」(2005年1月20日)、「学説・論争史発表」(2005年2月2日)等が提案された。

研究会での議論を経て、「研究会の目標として、統一的なテーマを立てて共同研究を行うのではなく、メンバー間のディスコミュニケーションやコンフリクトに着目する」(2005年1月20日研究会)ことが注目され、「『共同研究をすること』ではないことを追求するのが、この研究会の特徴ではないか」との意見が優勢となっていった。その結果、いくつかの案を総合した「インターフェイス人文学論」が議論の俎上に載せられた(2005年3月10日研究会)。

このように活動方針が議論されていく中、2005年度内に中間報告書を発行することが決定された。このため、若手研究集合の活動方針がいっそう具体化され、「若手研の活動の到達目標のイメージ」として「人文学の新たな生成における融合や触発のあり方を討議する、学問的討議空間（「インターフェイスの人文学」という討議空間）を創造すること、その関係性の空間のあり方をデザインすること」が提案された（2005年4月14日研究会）。また、「参加自由の世話人会」として編集委員会が提案され、5名が編集委員を務めることとなった（2005年5月12日研究会）。

2005年度の若手研究集合の活動の中心となる「〈人文学討議空間〉のデザインと創出」は、これらの議論を踏まえ、まず研究計画書として提出され（2005年5月13日）、その後、編集委員会・若手研究集合での討議を経て洗練されていった。また、さしあたっての活動目標として2005年度報告書の発刊があったため、具体的な活動内容として各メンバーによるDP検討会が位置づけられた。このDPの共通テーマは、「臨床・越境・横断という本COEのキーワードにかかわるものならどんなものでもよい」とされた（2005年7月7日研究会）。

なお、「〈人文学討議空間〉のデザインと創出」の理念・思想的背景については、第Ⅱ部第1章森論文を参照されたい。

2.2 話し合いのカタチ

この時期の若手研究集合では、初年度の活動においてメンバーが実感していた「議論の仕方」について、しばしば検討が加えられた。

まず、それまで十分に交流ができていなかった若手研究集合とメディア・ラボとの協働について提案がなされた（2005年1月20日）。また、実際にメディア・ラボスタッフが若手研究集合に参加して議論をする中で、「議論の仕方」について考えることの重要性が検討され、様々な方法が試行された。例えば、研究員の専門・所属などを黒板に図示して共有し、後日デジタル化して配布するという手法が試された（2005年2月24日）。また、ホワイトボードに時刻を記した紙を貼り、議論の流れを時系列で管理する試みがなされた。同時に、固定カメラによる映像撮影や写真撮影が行われ、そのデータがウェブ上で配信・共有された（2005年3月24日研究会）。こうした試みを通して、参加者らは、単にディスカッションをするだけではなく、その内容を様々な手法を用いて可視化するなど、話し合

いのかたちを洗練させる必要があることを痛感した。

2.3 分かち合いの道具

この時期には、異分野の研究者同士が議論を行うための方法に関して、その「道具立て」についても議論が深められた。まず、ML上で、PCを用いて議事録と検索システムを作成していく「討議支援システム」について提案がなされた（2005年1月20日）。また、本格的な協働を始めたメディア・ラボスタッフから、ホワイトボードや紙といったどこにでもあるものを活用しながら、研究会の場での議論を整理しながら記録をとる方法について検討する必要性が唱えられた（2005年3月10日研究会）。加えて、メディア・ラボ主催の「らぼ・さろん」において、学外の専門家による討議支援システムの紹介がなされた（2005年9月15日）。ここで紹介された討議支援システムは、議論の場作りに関心を寄せていた若手研究員にとって大きな示唆を与えた。また、「らぼ・さろん」では、PCとプロジェクタを用いてオンタイムの議事録が作成・投影され、発言内容をその場でテキスト化し、共有する試みがなされた。また、議論を活性化させるための、模造紙とポストイット（付箋紙）を使った「キーワードマッピング」が話題に上った。このような、討議の場を形作るための「道具立て」に関する議論は、「〈人文学討議空間〉のデザインと創出」の方法論開発に強い影響を与えた。

これらに加えて、研究会の記録の1つである「議事録」の作成方法についても提案がなされた（2005年3月10日研究会）。ウェブを用いた新たな編集方法が試みられるなど、議事録の作成についても検討がなされた（2005年4月10日）。

2.4 臨床／横断／インターフェイス

この時期には、本COEプログラムの主たるテーマの1つである「臨床性」についてディスカッションをする場が設けられた（2005年5月24日・6月16日・6月30日）。研究会において、改めて「臨床性」という概念が取り上げられたことで、若手研究集合内でこれらの概念をどのように位置づけ直すか、との議論が起こるとともに（2005年6月30日）、「〈人文学の討議空間〉のデザイン」研究会におけるDPの大枠のテーマ設定として、COEのメインテーマである「臨床性」「横断性」が取り上げられることともなった。

また、このセッションで行われた議論の仕方の一部、即ち、議論の内容を、PCとプロジェクタを用いてリアルタイムで投影し参加者全員でシェアする手法は、この一連の研究会で初めて行われたが、この方法は、「〈人文学討議空間〉のデザインと創出」に至るその後の研究会に引き継がれることとなった。

小括

以上のように、第2期の若手研究集合の活動では、様々な経緯を経て、異分野同士の議論の場を如何にして形作るか、に焦点が当てられるようになった。特に、「共同研究を共同研究する」ための場作りとして、様々な道具や討議の手法について検討が加えられ、具体化されていった。

3. 2年目の若手研究集合 (2)：「〈人文学の討議空間〉のデザイン」研究会 (2005年10月～2006年3月)

「〈人文学討議空間〉のデザインと創出」についての企画が固まり、いよいよ、各メンバーのペーパーを実際に検討する研究会が開催された。「臨床性」「横断性」をキーコンセプトに設定した「〈人文学の討議空間〉のデザイン」研究会は、2005年10月から12月まで計6回開催され、若手研究員の著したDP14本が議論に供された。これらの活動の成果は、2005年度の報告書としてまとめられ、発刊された（〈若手研究集合〉報告書編集委員会，2006）。また、DPの検討会後、2006年3月までは、研究会での議論を振り返り、2006年度の活動に向けたディスカッションが行われた。

この研究会では、それまでの議論で検討された、討議空間構築のための様々な「ツール」（「討議支援マップ」、ディスカッション・ペーパー、ML、議事録、各種記録、各回の要旨）が試用された。それぞれの「ツール」の特徴と意義については、第II部第2章久保田論文を参照されたい。

以下に、この時期の研究会の活動を、6つの項に分けて整理した。なお、本節の小見出しは、DVD版報告書の「エントランスマップ」に載せられた『キーワード』と対応していることを付記する。

3.1 学問らしさ？

研究会において、DPの内容について、その「学問らしさ」が議論の俎上にのぼることがあった。例えば、あるDPの文章の書き方が学問らしくなく、分かりにくいとのコメントが寄せられた（2005年11月21日）。その意見に対してDPの筆者らから「学者内的わかりにくさと、学者外的わかりにくさっていうのは、ずれているのかもしれない」との応答がなされた。そして、こうした食い違いは、「『科学的訓練』『専門家教育』がもたらした『非専門家との壁』」の表われであるとされ、議論は『（学問的な問題を）語る資格』にまで及んだ。『先行研究の参照』が『学問的手続き』であり、『学問を語る手続き』はすなわち『科学的手続き』なのかとのディスカッションが行われた。結局、こうした事態は、『異分野混合研究における語り方』の問題である、とされた（2005年11月24日研究会）。こうしたディスカッションを経て、研究会で検討されたDPと報告書に掲載された論文の書き方について大幅に変更するメンバーもあった（2006年3月6日）。

また、研究成果の公表に関わる「学問らしさ」についても検討が加えられた。例えば、研究成果を『perform』するか、あるいは『inform』するか、の違いについて議論がなされ、あるメンバーは、自分は研究成果をinformするためにperformするとの意見を述べた（2005年12月8日研究会）。

DP検討会終了後の振り返りにおいて、研究会での議論全体の特徴について意見を交換することがあった。あるメンバーは、若手研究集合における議論が、個別のディシプリンの学問らしさを問うのではなく、各々の研究の「面白さを共有」するところにあるのではないか、と指摘した（2006年3月9日研究会）。

3.2 研究の現場

若手研究集合のメンバーは、広い意味での人文学に所属しており、その研究テーマは多岐にわたる。研究会での議論では、それぞれの「研究の現場」に即した様々なディスカッションが行われた。

例えば、人文学で一般的なテーマ設定（知の権力性）を行った論考に対して、様々な立場から、知の権力性を嘆くだけでなく、もっと深めるべきであるとの指摘がなされた（2005年10月22日研究会）。その結果、著者は報告書論文においてそれらのコメントを反

映し、大幅な改訂を行った[*1]。

個別のDPのテーマ自体が、研究会での議論を通して問い直されることがあった。例えば、留学生でもある美学研究者は、初年度の「自己紹介研究発表」で批判を研究テーマと読者との関係に関連付け、それまで自身で取り上げることさえ考えなかったテーマ（自国の民俗音楽）を設定し、DPを執筆した（2005年12月8日研究会）[*2]。また、人類学を専攻する研究員は、論敵である他の研究者と、自身の研究対象とを捉える際の記述の手法を敢えて同じかたちにすることで『研究者VS非研究者の枠組み』自体を問い直し、「自分たちが何者かコンテクスト化」することを試みた（2005年12月8日研究会）[*3]。さらに、自身の研究テーマをより広い文脈の中に位置づけなおして解説を加えることで、読者である研究会メンバーの理解を深める試みを行ったペーパーもあった（2005年12月22日研究会）[*4]。

これらに加えて、『表現』など、自身の研究の根幹に関わりつつ、かつディシプリン内ではほとんど主題的に取り上げられることのない事柄について議論が深められた（2005年12月8日研究会）。また、歴史学においてしばしば論争を巻き起こす2つのアプローチ（実証主義vsメタ・ヒストリー）の目指すところについて、改めて議論がなされることもあった（2005年11月24日研究会）。

3.3 なぜ研究するのか？

研究会においては、個別の研究テーマだけでなく、なぜそのテーマについて研究をするのかといった、研究者が研究に向かう動機についての議論も行われた。そこでは、テーマに対する『愛情』や、その『面白さ』を自分以外の誰かに『伝えたい』と思う気持ちが重要であることが論じられた（2005年12月22日研究会）。

3.4 話し合いのカタチ

研究会を重ねる中で、参加者の議論の仕方にも変化が見られるようになった。例え

1――この議論を経て改訂されたペーパーについては、加藤（2006）を参照されたい。
2――このDPを改訂したペーパーについては、Zhivkova（2006）を参照されたい。
3――研究会での議論を経て改訂されたペーパーについては、田沼（2006）を参照されたい。
4――例えば、Bauwens（2006）を参照されたい。

ば、あるメンバーは、研究会の初期には内容の「根拠」を問うような意見を提示していた（2005年11月10日研究会）が、次第に、その内容の「面白さ」を問うように変化していった（2005年11月24日研究会）。

また、用意された様々な「ツール」も、研究会で実際に用いられていく中で、次第にその使用方法が洗練されていった。例えば、「ツール」の1つとして用いられている「キーワードマッピング」について、重要とされたキーワードを模造紙の上に置いていく作業は、議論が終わってからまとめて行うのではなく、議論をしているまさにその最中に、その都度置いていく方が、行われているディスカッションの流れを可視化し、内容を共有するために有効であることが明らかになっていった。また、そのキーワードの内容も何でも良いというわけではなく、討議を開いていくために、中立的で解釈の幅の広いものなど、議論を広げるために扱いやすいものを選んだ方が良いことがメンバーに理解されていった（2005年11月10日研究会）。

3.5 臨床性／横断性／インターフェイス

研究会で検討されたDPは、臨床性・横断性の2つがテーマとして設定されていた。この2つのキーワードは、多くの参加者にとって馴染みのないものであっただけに、それを主題としてペーパーを著す過程で、各人は、それまで考えたこともなかったような課題に直面することとなった。また、そのペーパーをめぐるディスカッションにおいても、これまで取り上げられることもなかったような事柄に焦点を当てられることが多々あった。例えば、3.1で言及した「学問らしさ」はその典型であると言える（2005年11月24日研究会）。「〈人文学の討議空間〉のデザイン」研究会では、これまで自明視されてきた学知を問い直すようなディスカッションがしばしば行われた。

3.6 研究会での発見

異分野の研究者が著したペーパーを協働して議論する中で、メンバーにとって思わぬ発見をすることがあった。例えば、一見関係ないように見える2つの分野の展開が意外にも似ていることに驚くメンバーもあった（2005年11月10日研究会）。また、3.1でも述べたように、異分野の専門家の集まりである若手研究集合での議論の特徴が、単に専門的な知

識を交換し合うだけではなく、その「面白さを共有」するところにあることに気がつくメンバーもあった（2006年3月9日研究会）。

小括

「〈人文学の討議空間〉のデザイン」研究会では、個別のDPについて、様々な「ツール」を介して議論が行われた。初年度の自己紹介研究発表時のペーパー同様、それぞれの論文のテーマは多岐にわたり、ほとんどのメンバーにとっては専門外のものであった。にもかかわらず、研究会でのディスカッションは初年度とは比べ物にならないくらい生産的であった。また、様々な葛藤が生じたにもかかわらず、参加者は、本研プロジェクトに対して高い評価を与えた。異分野のDPやそれに基づく議論が「『私にも、他の人文学の専門分野の人びとにも関係のあることだ』と思える」（田沼、2006）ようになった、との感想も聞かれた。

こうした変化は、メンバーが若手研究集合に慣れ始めたこと以上に、〈人文学の討議空間〉をデザインするための様々な工夫や「ツール」の活用が功を奏したためであると言える。異分野の研究者の出会いの場における「通じ合わなさ」を改めて取り上げ、議論の場を成立させるための道具立てについて検討と実践を重ねた結果、研究会での議論は格段に実りあるものとなっていった。

4. 3年目の若手研究集合（2006年4月～2006年10月）

3年目の若手研究集合では、プロジェクトの最終報告書発刊に向け、これまでの活動を総括し、「成果」を明確にするための議論が重ねられた。最終年度に向けた研究会活動の計画が提案され（2006年1月19日研究会／2006年2月2日）、特に、マルチメディアの活用をめぐるアイデアが多く出された（2006年2月15日研究会／2006年2月23日）[*5]。こ

5――ここでは、清水良介氏（大阪大学コミュニケーションデザイン・センター　特任助手）より、多くのご助言を頂いた。

れに対して、研究会の内容面からのアイデアの補足がなされ（2006年3月1日など）、メンバー全員に大筋での合意が得られた（2006年3月9日研究会）。これらの案は「18年度若手研究者研究助成費申請書」としてまとめられた（2006年3月28日）。

また、最終報告書発刊に向け、これまでの研究会の活動の特徴と意義について、若手研究員全員による検討がしばしば行われた。例えば、DVD版最終報告書を作成するにあたり、これまでの活動の特徴を端的に表す「キーワード」を抽出する作業を通して、メンバー全員がこれまでの活動記録を参照し直す必要に迫られた。加えて、メンバー有志でワーキンググループが組織され、若手研究員に対するインタヴューが実施され、これまでの活動に関する感想や展望について聴き取りが行われた[*6]。こうした取り組みを通して、若手研究集合の活動の特徴と意義について、メンバー全員の見解が集約されることとなった。

2006年度の研究会には、筆者らを含め「若手研究集合」のメンバーである特任助手・特任研究員・RA、及び、「メディア・ラボ」スタッフなど計12名が参加した。各参加者の専門分野と人数は次の通りである。フランス文学：1名、哲学：1名、東洋史学：1名、日本学：1名、人類学：3名、美学：2名、心理学：1名、「メディア・ラボ」スタッフ：2名。

以下に、この時期の研究会の活動を、2つの項に分けて整理した。

4.1 「〈人文学討議空間〉のデザインと創出」の洗練

2005年度に行った「〈人文学討議空間〉のデザインと創出」について、その特徴と課題を整理し、方法論を洗練させる議論が深められた。

COEニューズレターのための座談会が設けられ、その場で、若手研究員とプロジェクトリーダーらが、「〈人文学討議空間〉のデザインと創出」について議論する機会があった（2006年6月29日）。この議論において、若手研究集合の活動が、単に個別の研究成果を示しあう場ではなく、様々な「ツール」を用いて議論の過程を可視化し、研究を行う「プロセス」を共有しあう場であるとの特徴があることが指摘された。加えて、ニューズレター用の記事を作成する過程で、研究会で使用してきた「討議支援マップ」を議論に参加しなかった人にも共有させることについての課題が明確になり、「DSリマップ」という手

6——ここでは、内海博文氏（大阪大学大学院人間科学研究科　特任助手）より、撮影・編集のみならず、企画内容についても多くのご助言・ご協力を頂いた。

法が提案されることとなった。

また、若手研究集合の活動について、特に「〈人文学討議空間〉のデザインと創出」を中心にまとめ、情報処理系の学会で報告する機会があった（FIT2006第5回情報科学技術フォーラム：2006年9月6日）。この論文を作成する過程において、このプロジェクトの意義や「ツール」の特徴について簡潔に整理されることとなった。また、若手研究員や本COE関係者以外と、若手研究集合の活動について意見を交換し合う中で、プロジェクトの意義と特徴が、単に議論のための「ツール」を開発するに留まらず、異分野の研究者が議論をする「場」のデザインのあり方にあることが明らかになった。

このように、様々な場面で若手研究集合の試みを議論する中で、活動の特徴が整理され、課題と展望が明確になっていった。なお、改訂された「〈人文学討議空間〉のデザインと創出」論については第Ⅱ部第1章の森論文を、各々の「ツール」の特徴と意義については第Ⅱ部第2章の久保田論文を、座談会での議論の詳細についてはCOEニューズレター第7号を（三谷・金水・メディアラボ、2006）、FIT2006で報告した論文については加藤・久保田・森（2006）を、それぞれ参照されたい。

4.2 DD検討会

2006年度には、「〈人文学討議空間〉のデザインと創出」の方法論に則り、再度、研究員らによるペーパーを検討する会が設けられた。ここで提出されたペーパーはディスカッション・ドラフト（DD）と称された。DDは、基本的にはこれまでの若手研究集合で用いられたDPと同じである。ただ、ペーパーを作成するに当たり、研究の中で目指す「問い」を盛り込むことだけが要請された。

DD検討会は、2006年6月から8月まで計6回開催され、9本のDDが検討された。1年目・2年目の研究会と比して、DD検討会でのペーパーをめぐる議論は格段に円滑に進められた。また、その内容にもいくつかの特徴が見られた。

例えば、通常は接点がないような2つのディシプリン（フランス古典悲劇と人類学）の間で、「ユートピア」という概念をめぐり議論が深められた。このような円滑なディシプリン間の「横断」は、特に初年度の研究会では考えられないことであった（2006年6月8日研究会）。また、これまで自身のディシプリンに根ざした内容のペーパーを提出してきたメンバーが、個別の研究内容ではなく、あるディシプリンが直面している課題について分

かりやすく解説したDDを提出したこともあった。このような、あるディシプリンが置かれている状況や文脈を開示するDDが提示されたことで、他のメンバーは、そこに示された「問い」を共有することが容易になった（2006年7月20日）。さらに、これまでの研究会の活動を踏まえ、全く新しい研究アプローチを示したDDも提出された（美学研究者によるアクション・リサーチ）。このDDをめぐる議論では、研究者が果たしうる役割とその可能性について、より深いディスカッションが行われた（2006年8月31日）。

この他、検討会の最後に取り上げられたDDの「討議支援マップ」をもとに、議事録に類する「DSマップテキスト」を作成する試みがなされた（2006年9月2日）。また、個別のDDを検討した後、各DDに挙げられた「問い」を示しあい、それらの「問い」同士の関係を検討しあう議論も行われた（2006年9月21日・10月5日）。

このように、DD検討会では、これまでの研究会での活動を踏まえつつ、より深い議論が展開された。なお、DD検討会の理念については第I部序論の家高論文を、研究会での議論を経た個別の論文については第I部に収められた9本の論文を、それぞれ参照されたい。

小括

以上のように、3年目の若手研究集合の活動は、1年目・2年目の活動の成果を踏まえつつ、方法論とディスカッションの内容の双方を洗練させる方向で展開された。2005年度から企画・試行された「〈人文学討議空間〉のデザインと創出」は、若手研究集合外の人々との議論を重ねることで、その特徴と課題が明確になった。また、この方法論を活用することで、それまで議論することさえままならなかったメンバーが、お互いの研究について議論を深め、「問い」を深化させることが可能になった。

5. 結びにかえて

本章で整理したように、若手研究集合の活動は、広義の人文学を専門とする異分野の研究者同士が「共同研究」を行う場であった。そこでは、あえて共通のテーマを立てず、メンバーがディシプリン間の「通じ合わなさ」に直面しつつ、議論の場を形作っていくこと

に焦点が当てられた。その中で、討議空間を構築するために様々な「ツール」を活用することの必要性が明らかになった。また、個別の研究成果を示しあうだけでなく、研究活動の「プロセス」を共有することの重要性が改めて認識された。さらに、場作りを進め、議論を深化させた結果、既存のディシプリンを超えた新たな「問い」の萌芽が示されることとなった。本章では、若手研究集合の活動を、異分野の研究者との出会いの場作りを通して、各メンバーのディシプリンにおける暗黙の前提が問い直され、これまで積極的に議論されてこなかった事柄・当たり前すぎて話題にもならなかった事柄・自分とは全く縁がないと思っていた事柄が明らかにされ、新たな展望が構築されていく過程があったことを中心に整理を行った。

若手研究集合で行われたような、ある種「実験的」な試みは、それ自体、他で再現されることは少ないかもしれない。しかし、この活動を通して得られた様々な知見は、人文学者に留まらず、より広く学知をめぐる活動に対して示唆を含むものであったと言えるだろう。若手研究集合の活動の「成果」が、人文学を含む広くアカデミックな活動に貢献できることを切に願う。

［かとうけんすけ・大阪大学21世紀COEプログラム〈インターフェイスの人文学〉特任研究員］

［引用文献］

Bauwens, J., 2006, “Finding meaning in ‘yama nashi, ochi nashi, imi nashi’ – women and girls creating alternatives to homosocial and heterosexist pornography,”〈若手研究集合〉報告書編集委員会　編，『2005年度〈若手研究集合〉報告書』　大阪大学21世紀COEプログラム「インターフェイスの人文学」，225-237.

加藤敦典，2006，「民主主義の民族誌と民族誌の民主化——人文学における臨床的アプローチのために」〈若手研究集合〉報告書編集委員会　編，『2005年度〈若手研究集合〉報告書』　大阪大学21世紀COEプログラム「インターフェイスの人文学」，57-77.

加藤謙介・久保田美生・森　宣雄，2006，「共同研究プロジェクト「〈人文学の討議空間〉のデザイン」について」『FIT2006第5回情報科学技術フォーラム』.

三谷研爾・金水　敏・メディアラボ　編，2006，「特集　座談会　知のプロセスは共有されるか」『ニューズレター「インターフェイスの人文学」Interface Humanities 07』大阪大学21世紀COEプログラム「インターフェイスの人文学」研究開発委員会，2-20.

田沼幸子，2006，「ふたつの研究会をめぐるエスノグラフィック・ノート：アイロニーを超える力」

〈若手研究集合〉報告書編集委員会　編，『2005年度〈若手研究集合〉報告書』　大阪大学21世紀COEプログラム「インターフェイスの人文学」，215-224.
〈若手研究集合〉報告書編集委員会　編，2006，『2005年度〈若手研究集合〉報告書』　大阪大学21世紀COEプログラム「インターフェイスの人文学」.
Zhivkova, S., 2006, "To be or not to be…Interesting – A Hamlet soliloquy on the choices of patterns for social interaction: The cases of a musician and a musicologist,"〈若手研究集合〉報告書編集委員会　編，『2005年度〈若手研究集合〉報告書』　大阪大学21世紀COEプログラム「インターフェイスの人文学」，199-213.

第4章

討議空間デザインのツールとメソッド

DSマップの使い方と考え方

森　宣雄

1　討議空間デザイン

――――討議空間デザインって何ですか？

討議空間というのは、話し合いの場のことです。少人数の集まりから、大きな会場を埋めた大人数の場まで、人が同じ時間に同じ場所に体を持ってきて集まり、話し合いを行なう空間のことです。**ある場所が話し合いの目的で用意・設営され、そこにいる人が話し合いに参加する機会を与えられている時空間**ともいえます。

そういう討議空間を、話し合うという目的にそって充実させる行ないが、討議空間デザインです。

2　DSマップ

――――その行ないというのは、なにをするのですか？

中心になる作業として、**討議支援マップ（Discussion Support Map略称DSマップ）**という一種の地図を、話し合いを進めながら同時進行で作っていきます。このマップは、文字どおり話し合いを助けるための道具です。

話し合いをしていくと、いろいろな話題、いろいろな意見が出てきます。それがだんだん積み重なって深まったり、あっちこっちに飛んだり、また戻ってきたり、錯綜してきます。そういう話し合いの自由な広がりは、無軌道でもありますが、話し合う楽しさの醍醐味でもあり、新しい発想や発見を生み出すための大切な要素です。ひらめきを生み出すこうした**話し合いの折り重なりやつながり合いを支援し、場をクリエイティブなものに仕立てて**

いくことが、討議支援マップの役割です。

DSマップは、話し合いの場で出された発言をかみ合わせたり、つなぎ合わせるために、**話し合いの進展を同時進行で図に落とし、流れを目で追えるカタチにしてゆく、話し合いの経路図**みたいなものです。

> 刺激的な話し合いも、ただ口頭でいろいろな話が飛び交うままにしておくと、前のあの発言とこの人の発言をつなぎ合わせてこう考えるとか、頭の中で起こっている複雑な連結作用を理解することが難しくなってきます。聞き違いや聞きそびれ、人による記憶や理解のずれなどが重なり、話をつなげようとしてみると、むしろ逆に話がかみ合わなくなり、こんがらがっていくかもしれません。そこで自由な話し合いが迷路に落ち込まないためのガイド役を場に作り出すのが、DSマップの役割です。

用意するのは、**白い大きな紙（模造紙）**と、大小さまざまな**付箋紙**（いわゆるポストイット）、それから**サインペン**です。付箋紙とペンは3、4種類の色があったほうが便利です。

これを**大きなテーブル**の上に用意して、だいたい10人くらいまでの人が集まった場合は、テーブルを囲みます。もっとたくさんの人が集まっている場合は、後ろからはマップが見えにくくなり、手も届かなくなりますから、別にAV機器を利用した工夫がすこし必要です。それについてはまた後で説明しましょう。

3 DSマップの作り方

――マップはどんなふうに作るのですか？

話し合いはふつう司会役の人が、今日この場で話し合いたいテーマなど、冒頭に趣旨説明をしますね。そのときからマップ作りは始まります。話し合いの場が開かれてから会が閉じるまで、このDSマップ作りは続きます。

誰がマップ作りをするかというと、最終的には、その場に集まった人たち全員です。ですが、まずは誰か**マップ作りを引っ張っていく人**を決めた方がいいかもしれません。「マップ作りをリードする人」という意味で、**マッピング・リーダー**と呼びます。

マッピング・リーダー

マッピング・リーダーは司会や発言者の話を聞きながら、**話の中に出てくる大事そうな言葉、キーワードを付箋紙に書いて模造紙の上に張り付け**ていきます。1枚の付箋紙には、**単語か**、できるだけ短く簡潔にした**短文**（パッと見てすぐ意味が頭に入るくらいがいいでしょう）だけを書きます。その付箋紙を、**話の構造を図示する工夫をこらしながら並べ**ていって、話し合いの場に出された**発言を紙の上に定着**させていくのです。

話の中から何をキーワードとして紙の上に載せ、どう配置していくかは、マッピング・リーダーを担当した人の理解力、話を要約して要点をつかむ力にかかっています。マッピング・リーダーの責任は大きいですね。

ですが話し合いというのはお互いのコミュニケーションですよね。発言する人は、もしマッピング・リーダーが話しのポイントをつかみかねているようでしたら、もっと分かりやすい言い方に変えてみないといけません。後でまた触れますが、マップに載らなかった発言は、最後に話し合いを整理する段階で、存在しなかったことにされてしまうので、自分の発言の趣旨がちゃんとマッピング・リーダー役の人に伝わってマップに載り、会場の人が目で見て共有できているかどうか、確認しながらしゃべらないといけません。もちろん発言者が自分でペンを取って付箋紙にキーワードを書いて落としていくのでもいいです。日常会話に出てこない専門用語などを出す場合などは特にそうですし、その説明も書き添えておけば分かりやすいですよね。

一人ひとりが場づくりのデザイナーになる

つまり発言者には自分の発言が場においてシェアされるように手間を割くことが求められます。こうすることで、発言者は自分の考えや思いを一方的に吐露するだけではなく、自分の発言を客観視する機会を与えられることになります。また自分の考えはこの話し合いの場に提出された一要素なのであって、それが受け容れられるか否かなど個人的観点とは別の次元で、**話し合いをうまくつなげていこうとする、場づくりのデザイナー**としての感性をもつよう促されます。話し合いの場がクリエイティブなものになるためには、発言者一人ひとりが場をクリエイティブなものに作り上げていく担い手として自覚をもつことが必要です。

これにたいしてマッピング・リーダー役の人は、いわば、聞き手の代表としてふるまいます。ですがただ聞き役に徹するというわけではありません。発言を聞いて理解したこと

をマップに並べていきますが、こういう理解でいいか、発言者や周りの人に確認を求めます。分からなくなったら、どんどん訊いて、発言者や他の参加者がペンをとって書いてもらうようにします。こうして**場に集った人たちがみんなでマッピングできるよう促す**ことが大事です。**参加者の共通理解の土俵**となるマップ作りをリードする役目を担ってもらうというわけです。

共同作業を具現化するツール

もしかしたら、いちばん理想的なのは、発言者が自分の意見をしゃべりながら、マップ上にどんどん載せていくことかもしれません。ですがふつう、しゃべりながら考えを要約し、客観的な言葉で整理していくということは、むつかしい作業です。

事前に用意してきた文章を読み上げたり、すでにできあがった考えを述べるならそれもできますが、出会いの中のやり取りで、コミュニケーションとして、考えを新しくその場に合わせてつむいでいく場合は、考えながらしゃべるのがふつうです。そうでないとクリエイティブな話し合いの場になりません。いままで考えもしなかったことを出会いの中で生み出していく冒険にこそ、話し合いの面白みはあるともいえます。とはいえその場でひらめいた発言の本質を自分でつかむことはむつかしいですから、その**場を共有するみんなが発言の中のひらめきをつかまえ、つなげ深めていく支援を互いに差し出しあう**共同作業の方が、実際には望ましいのかもしれないのです。その相互的な支援を差し出しあう土俵が、討議支援マップです。

話し合いというのは共同作業ですよね。物知りな人が一人でずーっとしゃべるのは講演会というべきで、それは違うはずです。ですが放っておくと、とくになにかの専門的な知識が関わってくる場合はそうなのですが、前後のかみ合わせのないミニ独演会の連続になってしまいます。それでは参加者の誰もが消化不良の、言い足りない、ついていけない欲求不満の場になってしまいます。そこにDSマップという具体的なモノ作りの作業を入れる意味があるのです。

「話し合いは共同作業だよ」という当たり前の考え、理念を具現化する営みとして、話し合うという行為をマップ作りという共同作業に置き換えていくわけです。話したことをいちいち付箋紙に書き留めて配置していくと、ふつうの話し合いより時間がかかります。ですが話し合いをモノづくりの場として意味づけなおしてみると、話し合いの場が劇的に変わること請け合いです。

模造紙を目の前にドーンと広げ、真っ白な紙が、だんだん話し合いを図示したDSマップへと成長してくるさまを一緒に見、その体験の場に居合わせていると、マップ作りの作業が場の中心になってきます。そうすると、たとえば「この付箋紙に書かれたことばの意味・つながりが分からない」というかたちで、カードにされた発言の意味を発言者に質問することも、わりと容易になります。延々と自分の考えを話し続ける人にたいしても、「ちょっと待ってマップに書くから要点をまとめてみよう」と歯止めをかけることができます。マップ作りの共同作業のため、マップをよりクリアーに面白く作るためという目的が入ることによって、一対一の緊張関係や教師と生徒のような上下関係が見えなくなってくるからです。

4 マッピングの配置とデザイン

――付箋紙はどう並べるといいのですか？

そこはマッピング・リーダーなど参加者のセンスしだいですが、最初の発言は紙の真ん中辺りから置き始めると、後々よいかもしれません。まずはテーマを説明するために、司会役の人から大事そうな言葉がどんどん出てきて、話が一定程度まで掘り下げられて、「さあ今日はこんなテーマで話し合いをします」と問題設定がなされたとします。そんな場合は垂直に並べていくのがいいかもしれません。

また、ひとつの話の中で何か2つ3つの例が列挙されたとします。そうならその3つを横に並べて、だからどうなのか、その下に話を続けていくようにまた垂直に置いていくといいかもしれません。

つまり列挙される場合は横に、掘り下げていく場合は垂直に、ひとつのことがらをいろいろな角度・要素から見るような場合は円形に、という具合に、**話の内容をイメージでとらえて図案化してみる**のが、視覚的に話を整理するコツといえるかと思います。

DSマップというのは何かというと、話し合いの流れを目に見える形にしたものです。〈話し合い〉というのは、ひとつの話だけでなく、**いくつもの話が合わさること**、だともいえますね。話し合いを流れとして見ると、ひとつのある程度まとまった話・話題から、別の話・話題に移っていく過程がありますね。そういう**転換があったときには、ポストイットの色を変えたり、線や丸で話題を囲んだり、つながりを線引きしていく**と、流れの移り変わり

が分かりやすくなります。また話し合いの中で**ポイントとなる事柄が見つかったら、それを色違いのペンで囲んだり強調**したりするといいかもしれません。

こうして、出された発言のポイントを一つひとつ確認しながら、話と話をつなぎ合わせ、討論の深まりや循環、行き詰まりや飛躍などを、マップ上に視覚的に表現していく。そのなかで、**議論の流れのありさまを確認しながら、よい話し合いのかたちを自分たちで自覚的にデザインしていくこと、これが討議の場をデザインするという行為**になるわけです。

> よいデザインとは「物事の本質を見抜き、そのものの成り立ちの節理、さらにはメカニズム（法則）を読み解くことからはじまり、最終的に適正なメディア（媒体）への定着によって具体化し、より良いコミュニケーションを生み出すこと」だという人がいました（デザイナー平野敬子のことば。平野編『デザインの理念と実践』六耀社、2005年、122頁）。この言い方になぞらえて言ってみますと、その場に居合わせた発言者や聞き手が、発言からキーワードを抜き出し配置することで発言の本質や論理をとらえ、DSマップという場の参加者が共有するメディア上に討論の進展・成り立ちを定着させることで、自分と異質な考えと出会い、触発や発見を生み出す、よい討議の場をつくりだすこと、それが討議空間デザインだということになりますね。

5 マップの振り返り・配置換え

ところで、話し合いの全体の位置づけからポイントを押さえる作業は、その日の話し合いを最後にまとめる段階になったときに、集中的に行なうこともできます。まとめの段階に入ったら、それまで同時進行で作ってきたマップの全体像を見返して、話し合いの流れを、指でたどりながら、あるいは線で囲んだり、マップ上に言葉を書き足しながら再確認し、みんなで「今日の話のポイントはなんだったのか」「どこに転換点があったか」「どこで話が行き詰ったか」「どんな発見があったのか」「今日は話し合わずにすましてしまった大事な課題は何か（継続的な話し合いの場合はそれが次の課題となる）」などを話し合う、振り返りの作業をします。

この最後の振り返りで（あるいは話し合いの途中の折々でもよいのですが）、**話し合いの発展に対応するかたちで、付箋紙の置き場所をいくらか動かして**、より分かりやすい構図に

工夫する作業をしていくこともできます。「この話（付箋紙のカード）はこちらとこうつながってくる」などと説明しながら。貼ってはがせるポストイットを使う理由はここにあります。話し合いの発展に即して、先に出た発言・キーワードを配置換えして、自由に話のつながりを組み立て直せる可動性です。

そして最後の振り返りで見えてきた発見を、マップ上に箇条書きなどで書き足して、DSマップは完成です。色とりどり、いろんな形をした話し合いのまとまりをつなぎ合わせたマップができあがります。

6 話し合いの場づくりのプロセスをデザインする

――――つまり討議支援マップを完成させることが、討議空間のデザインということなのですか？

中心となる作業はDSマップ作りです。参加したみんなが共有するDSマップをみんなで作っていくこと、たとえば「前に出た話のこの部分、このキーワードとこのキーワードはつながるのではないか」とか、「この部分について自分の意見を出してみたい」とか、話し合いを開かれた参加しやすいものに作っていくこと、それが討議空間デザインの中心です。

デザインというのは、**ある目的で何かをする行為を、気持ちのよい状態で、より機能的に行なうための工夫**のようなものです。集まったみんなが、他の人の意見に触れて、触発されたり、意見を組み合わせたり照らし合わせたりしながら、新しい考えを生み出すこと、それが話し合いの場の目的ですから、その話し合いの目的を充実させるための道具や方法を考え用意し、じっさいに充実した話し合いの場づくりをすること、それが討議空間デザインです。

この討議空間デザインという営みは、ある意味では文化的な事業であり、それが追求するものは人文学的な精神だと言ってもよいのではないかと考えています。討議空間デザインの目標とするところは、これまで説明したDSマップの作業工程を共有するなかで、その場に集まった人全員が、話し合いの場のデザイナーとなることです。多様な価値観や考えをもった他者同士が、優劣可否を争うのでなく、異質な話を組み合わせて新しい何かを作り出すことが、創造的な話し合いのあり方だと考えられますが、そのためには多様な話をひとつ（の価値のもとに）にまとめて整理統合してしまうのでなく、多様な要素それぞれの独自性を保存したまま、結びつ

きを新たに描き出すことが必要です。ここには、単純化していえば二段階の作業、〈個性の把握〉と〈個性の接合〉があるのですが、この2つの作業をプロセスとして残す必要があるというわけです。話し合いの構成要素である一つひとつの発言が出され積み重ねられていくプロセスを大事にし、結びつきが作られた後も個々の独自性や差異を保存しておくこと、それはDSマップにおいては可能なのですが、そうすることで多様性を維持したままの接合や調和が可能になるからです。

このプロセスを保存するという点が、多様な意見・情報を出し合った後それを分類整理していく、社会科学的なKJ法とは考え方が異なるところです（ポイントだけを挙げておきますと、KJ法は「混沌から秩序を生む」創造性開発を目標とした、研修による習得を要するデータ処理の技法ですが、DSマップは他者との出会いを支援する、話し合いの補助ツールです。結論としての科学的総合や秩序化にではなく、話し合いのプロセスの充実にこそ主眼が置かれています）。多様な歴史や価値観をもった文化を尊重し、なおかつその個性のあいだから新たな価値を生み出していくこと、そこに人文学の精神、あるいはその精髄があります。そしてこうした多様性とプロセスを大事にするという場合に、一つひとつの要素・発言をクリアーにし、結びつきもクリアーにしていくデザイン能力が必要になるのですが、話し合いという日常的な場面・出来事のあり方を工夫する作業をとおして、自己と他者の個性を知り、自他のあいだのコミュニケーションをデザインする能力を社会に広めていこうとする文化的な事業といった側面も、討議空間デザインという営みには含まれているかと思います。

7 話し合いの図画工作ゲーム

ちょっと難しい話はそれとしても、こうした討議空間デザインを実践するためのDSマップ作りは、いわばボードゲームみたいなものです。

最低限必要なルールは1つ、「発言は要約してマップの上に載せ、みんなでデザインを考える」ということだけです。これを集まった人たちが了解できたら、あとは「人生ゲーム」なんかを囲むように、話し合いながら参加者みんなでマップを作っていくだけです。そしてもし、みんなが誰でもペンを取ってマップ作りに乗り出せる慣れが出てきたら、もうマッピ

ング・リーダーのような役割もいりませんね。みんながリードすればいいわけですから。

むつかしい話し合いを、みんなでやるボードゲーム、図画工作のように置き換えることができたら大成功です！

8 マップの撮影と投影

――〈参加できる〉ということが大きいのですね。では、前に触れた、マップを取り囲めないような大人数の場合は、どうすればいいのですか？

デジタルカメラでマップを随時撮影し、その画像をプロジェクターをとおしてスクリーンに映したり、モニター画面で会場に映し出す、投影のための機材・環境が必要です。

この場合は、マップは動かないように、セロテープでテーブルに固定します。そしてその横に三脚に乗せたデジカメを置き、三脚もガムテープなどで固定します。そうしてマップに動きがあるときなどにシャッターを押して、スクリーンに映し出し、直接マップを覗き込めない人にも、いまどんな話が進んでいるか見えるようにするわけです。

このデジカメ撮影は、少人数の場合でもやっておくと後で記録として楽しい材料になります。いまデジカメは数百枚でも保存できますし、それをスライドショーとして連続的に映し出すことができます。ですから、話し合いの後で、撮影した画像をスライドショーで見ると、話し合いが進んでいった過程をパラパラマンガのように見ることができます。

DSマップは、話し合いと同時進行で作るものです。できあがったマップには、話し合いの発展の経過が書き込まれているのですが、どういう順番でどうマップが作られていったか、その経路は、その場に居合わせていた人でないと、ちょっと読み解きにくいという難点があります。

話し合いというのは記録が大事です。まず場所と時間を共有してじっさいに話し合いを行なうことが、もちろんなにより大事ですが、その大事な話し合いの出来事・場面は、定刻が過ぎ人々が散会すれば、もうどこにもありません。ですからその話し合いの出来事はどんな出来事だったのか、参加者が後日に振り返り、また、参加できなかった人にも時間と場所を超えて伝え、また新たな出会いにむけて話し合いの出来事をつなげていくために、記録はとても大事な作業です。

次々とキーワードが置かれ、線やことばが書き込まれてゆくマップの生成過程を記録するもっともよい方法として、この固定したデジタルカメラによる連続撮影があります。

9 DSマップテキスト

――ふつう話し合いの記録は報告書などの文書でまとめられるものですが、DSマップは、その場に居合わせた人でないと話の流れをつかめず、解読できないのだとしたら、DSマップを取り入れた話し合いは報告書にまとめにくいのではないですか？

たしかにそうで、デジカメのスライドショーはマップ解読の手がかりにはなりますが、それだけでは白い紙の上にだんだん図が描かれていったことが分かるだけで、不十分です。書物など紙の上にも載せられず、閲覧するにも手間がかかります。

そこで**DSマップを用いた話し合いの報告スタイルとして、DSマップテキストとDSリマップ**という2つのものがあります。

DSマップテキストというのは、マップ上に載ったキーワードに「てにをは」や省略された部分を補って、マップをテキスト化したものです。いわばDSマップの「読み下し文」です。マップ上に載っているキーワードは、たとえば［　］内に括り、［　］と［　］の間に**ことばを補って、マップをテキストに起こす**ものです。

DSマップテキストは、テープ起こしなどをもとにした議事録とは根本的に異なるスタイルの、話し合いの事後報告文書です。特徴としては、何よりも話し合いの流れとポイントを非常に簡潔にまとめたものとなります。

議事録は基本的に時系列に編成されます。ですから行きつ戻りつする議論の流れの往還を伝えるのに不得手な部分があります。マップなどのコミュニケーション・ツールを用いている場合特にそうです。ところがDSマップテキストは時系列にとらわれず、結果として描かれたマップをテキストに置き換えるものですので、時系列にとらわれず議論の流れとポイントを取り出し、パッと読んですぐその場で起こった出来事を了解することが可能になります。

要するに、要約の密度の高さが特徴の第1です。

次に、同様に圧縮された議事報告の類例との相違点を挙げてみます。シンポジウ

ムや学会・研究会の報告スタイルとして、座長などを務めた人などが話し合いの概略を要約して文書化するものがあります。そこでは要約を行なう人の主観的な印象や価値判断が決定的な役割をはたすことになります。ですがDSマップテキストは、参加者が共有して作っていったDSマップを文章化したものですから、マップをもとにテキストに起こす作業をする人の主観が入りにくくなります。

もちろん主観なしには文章はまとめにくいものですが、DSマップテキストでは、主観的判断が入った箇所の特定（[　]と[　]の間）も容易です。そして何よりも、作業効率として簡便です。作業はマップを見直してことばを補うだけなので、精神面でも、時間的にも負担は軽くすみ、会議終了後すぐにまとめることも容易です。

なお、マッピング・リーダーがDSマップテキストの作成者を兼ねると、即座にテキスト起こしを仕上げることが可能になります。しかしマッピング・リーダーとは別の人が担当した場合にも、より公正な、開かれたまとめ方ができるかもしれないといった利点があります。話し合いの場に居合わせて、話の流れについてゆけた参会者なら、誰にでもマップをテキストに置き換える作業はできるでしょう。

10 DSリマップ

DSリマップというのは、マップ作りに居合わせた参会者以外の人にも、マップ上の話し合いの流れとポイントが見てすぐ分かるように、**DSマップにレイアウトデザインをかけ、デジタル上に再構成したマップ**です。

以上のDSマップ、DSマップテキスト、DSリマップの3つを作成する作業が、話し合いの始まりから終了後の報告段階にまでいたる、討議空間デザインの作業となります。

この3つ（その具体例は本報告書に後掲した森宣雄・井垣明子「DSマップ・テキスト・リマップの実例」を参照ください）をつくる作業を比べてみると、最後のDSリマップの作成だけ、すこし違う性格があります。

DSマップの作成には、マッピング・リーダーなど参加者のうちの誰かに、人の話を聴いてポイントを要約し簡潔に言語化する能力、つまり文章要約能力のあることが望ましいです。そのような能力は、ある程度の読書・執筆経験のある人ならば備えており、また発揮することができると考えてよいと思います。DSマップテキ

ストの作成も同様です。ここまでの段階は、ほぼ「誰でもできる」と言ってよいかもしれません。

ですが、DSリマップの作成にあたっては、文字情報にレイアウトデザインを（デジタル上で）かけて整理するうえで、情報デザインという特定の職能が必要になります。参会者の中にデザイナーがいる場合は好都合ですが、いない場合でも、参会者が情報デザイナーにマップの流れを説明し、コラボレーションして図案化する作業が必要になります。もっとも、職能としての情報デザインがなくとも、手書きなどでマップを図案化できる技能があるならば、リマップを作成することは可能だと思います。

11 ローカル・ルール

さて、わりにながながとDSマップを使った討議空間デザインのやり方、背景にある考え方などをお話してきました。いまお話したことはDSマップの使い方の説明としては、フルコースのようなものです。なにもDSマップ作りから、DSマップテキスト、リマップまで、すべてやらないといけないということではありません。前に言った最低限のルール「発言は要約してマップの上に載せ、みんなでデザインを考える」を説明して、マップ作りを試してみるだけでもよいでしょう。集まった人にとってよい話し合いの場を生み出すことがねらいですから、**テーマや集まった人の個性、人数などに応じて、自由に使い方を考え出してもらえればベスト**です。

トランプの「大富豪」「ナポレオン」「七ならべ」などには、いろいろな地方ルール、ローカル・ルール（オプショナル・ルール）がありますよね。ゲームを面白くするために特殊なルールでやってみる工夫です。それと同じように、「この集まりの時にはこのルールで行く」とかのルールを場に合わせて作ってもらい、いまお話した使い方を組み替えたり膨らましてもらえれば、きっと話し合いは自由で楽しいものになれるかなと思っています。

12 異分野コミュニケーションのためのツール

では、ここで説明したフルコースはどんな話し合いの場合に有効かというと、イメージとしては、なにかの社会問題や考えたいテーマをめぐって、専門家や非専門家の一般の方々などが集まって話し合う、大小のイベントを描いています。いろいろな人が集まった場所というイメージです。

全員が学者・研究者ばかりの集まりであっても、いろいろな分野の人があるテーマを話し合うために集まった異分野交流型の研究会・シンポジウムの場合は、ある方面の専門家は別の分野では非専門家、つまりシロウトですから、これも専門家と非専門家が集まった場ということができます。

そういう専門家と非専門家、一般市民の方々が集まった話し合いの場を充実させるための場づくりのプランとして、出会いから事後報告の文書づくりにまでいたる、フルセットを考えました。

補説：情報コミュニケーション・デザインとしての討議空間デザイン

では、なぜこんな討議空間デザインといった営みを考えたかといいますと、異分野コミュニケーションの会議をうまく行なう方法を考えたかったという面もありますが、プラクティカルな方法論の開発がすべてというわけではありません。DSマップの使い方からはそれますが、背後にある考えをここで若干紹介してみようと思います。

いま私たちの暮らしは高度に発達した科学技術に支えられ、社会の成り立ちもグローバル化やIT革命などで、とても複雑な仕組みになっています。科学や学問も個別の分野で深められるなかで細分化され、専門と専門のあいだのつながりがつかみにくくなっています。

そうしたなかで、なにかの社会問題を話し合ったり、あるテーマについて考えを深めていくためには、細分化をとげたさまざまな分野の専門的な知識をかみ砕きながら組み合わせたり、使いこなすことが必要です。科学技術や学問が発展して細かくなっていくことと、そしてそれが暮らしの中に入り込んでくることは避けられませんから、私たちは細分化をとげた専門的な学知に立ち向かう手立て、使いこなし飼いならす工夫を持たねばなりません。その工夫としてあるのがデザインです。

グラフィックデザイナーの原研哉は、コンピュータ・テクノロジーの急速な発展がもたらしている社会の内面的な混乱と問題状況を明快に切り取った上で、デザインという技術が必要なことを、次のように論じています。

> 21世紀を迎えた現在、テクノロジーの進展によって、世界は大きな変革の渦中にあり、ものづくりやコミュニケーションにおける価値観が揺らいでいる。
>
> 人々は自分たちの周りを取り巻く不健康なテクノロジー環境の中で、日々ストレスをつのらせている。既にテクノロジーは、ひとりの人間の知識がその総体を把握できる絶対量をはるかに超えて増殖し、その果てはかすんで見えなくなってしまった。そういう状況に対処していく思想や教育が間に合わないまま、いたずらにはびこるだけのものづくりやコミュニケーションは美しくない。
>
> 冷静に周囲を見直すならば、新たな情報環境の中であればこそ、ストレスのない快適なコミュニケーションへの希求がいたるところで頭を持ち上げており、僕らはその情景を観察できるはずである。デザインはまさにそこで機能するのである。
>
> （原研哉『デザインのデザイン』岩波書店、2003年、1・21・204-05頁）

こうして現代社会における情報デザインの役割が設定されるのですが、討議空間のデザインという営みもまた、このような問題状況で必要とされる情報コミュニケーション・デザインの一種だと、まずはいえると思います。それは大量の、個別的な情報のあいだに適切なつながりを付け、また閉じた専門性をときほぐし開いていく、手仕事のコミュニケーション空間を、話し合いの場から生み出そうとするものです。

ただ、若干の位相の違いもあります。情報デザインというのは、訓練をへて身につけられた職能、特殊な技術とも見られますが、討議空間デザインの場合は、特別な職能を養おうとするものではありません。それは社会に生きる人びとが、いまの時代を生きる上で見直し、取り戻すことが求められる、ある種の教養のようなものに関わっています。このことをもう少し詳しく説明してみましょう。

先に紹介した原研哉は「誤解を恐れずに直言するならば」と前置きして、「テクノロジーはもっとゆっくり、じっくりと進化すべきであった。時間をかけ、試行錯誤を経て熟成されたほうがよかった」と述べています。ですが、すでにIT革命は社会のあり方を変えてしまった。そのなかで、テクノロジーに迎合するあまり、その進展に異常に神経を尖らせる

「情報過敏症」もだめだが、混乱した状況を疎ましく感じ、テクノロジーに拒絶反応を起こしてしまう「情報不安症」もいただけない。そこで、テクノロジーの発展によって引き起こされる「コミュニケーションの問題を様々なメディアを通したデザインで治療する医師のような」職能としてのデザイナーが求められるのですが、現代社会に生きる私たちは、一人ひとり、自分で自分の情報デザイン、コミュニケーション・デザインを工夫しながら生きていかねばなりません。そうした自分自身の情報コミュニケーション・デザイン能力を養っていくことが、じつは討議空間デザインの作業を行なうことの、もっとも大きな意味なのだと考えています。

つまり話し合いの場のデザイン経験を通じて、社会の一人ひとりが情報コミュニケーション・デザイナーの教養を身につけるということなのですが、なぜ一人ひとりにそれが必要なのか、情報テクノロジーの進展がもたらしている危機を、今度は個々人の内面から考えてみましょう。

フランスの哲学者ベルナール・スティグレールは、現代社会の病理として「コンピュータに支援された白痴化」現象が広がっていることを指摘しています（スティグレール『象徴の貧困（1）』新評論、2006年。国際シンポジウム『技術と時間　ハイパー産業時代に立ち向かう哲学』小冊子、東京大学石田英敬研究室、2005年［http://www.nulptyx.com/lec_stiegler.htmlでダウンロード可能］参照）。人びとはキリのない情報の洪水に圧倒され、思考力や決断力を失ってしまう、また多様な情報が提供されるなかで、自分たちと違う価値観や異質な見方と向き合う必要がなくなり、同質性で閉じたコミュニティのなかだけでしかコミュニケーションをもてなくなる、といった現象です。情報の入手・発信が容易になり、そのままでいては押し流されたり、逆に閉じこもってしまう現代社会だからこそ、情報テクノロジーの進展に対処できるコミュニケーションの思想が求められているのです。討議空間デザインの実践あるいはその思想は、ここにこそ関わっています。

情報テクノロジーはすでに社会のコミュニケーションのあり方を変えてしまいましたが、新しい環境の中で必要になった情報コミュニケーション・デザインの能力を養う方法や思想を作り出すことで、「時間をかけ、試行錯誤を経て熟成された」テクノロジーの吸収プロセスが、じっくりと社会に浸透していくようになるかもしれません。

DSマップというツールとそのメソッドは、人が人に、分かってもらえるように語りかけ、人の話に耳を傾け、出会いと対話から新たなつながりを生み出すという〈話し合いの営み〉を、同じ時と場所を分かち合う者たちの共同作業として行なうということ、これを

情報テクノロジーの発展のなかであえて取り戻すことを可能にするものだということができます。

話し合いの営みは、人類が行なってきた当たり前の営みであり、人が人間として生きていくための最低限の条件かもしれません。互いに異なる他者同士のあいだの関係を、暴力でなく話し合いによってつないでいくところから、言葉をはじめとする人間の文化の原点が生まれ、政治（「弾丸の代わりに投票を」）や経済（分配・商取引）のシステムも発展してきたといえるかもしれません。こうした〈話し合うという営み〉の価値を、大量の情報がとめどなく行きかう現代社会において掘り起こし復権させる、新しい教養の試みとして、討議空間デザインがあるのです。

最後に付け加えますと、討議空間デザインという考え方や、それを実現するためのDSマップというツール・メソッドは、現代社会における人文学（Humanities）の新しいあり方を考える「インターフェイスの人文学」という研究開発プログラムのなかで生み出されました。人文学とは人間性（humanities）の探究ともいえます。人間性の根本にある何らかの価値の回復は、人文学という営みの常なる目標でありましたし、今もそうです。

いま人文学と総称される諸学問（文学、歴史学、哲学、言語学、芸術学など）は、自然科学、社会科学の諸分野と同様に著しい専門分化をとげ、隣接諸分野のあいだのかみ合わせが困難になっています。〈話し合うという営み〉の当たり前の大事さを見直すことは、人文学それ自体にとっても必要なことであり、人文学がそれ自身の価値とするところでみずからを立て直す試みの一環として、討議空間デザインは生まれました。

そういった人文学の課題については、また別の場所でお話しすることにしましょう。

この小文が、これから行なわれるさまざまな話し合いの場につながることができればうれしいことです。

謝辞

この小文の作成にあたっては、歴史学・歴史哲学などを専門とする筆者の晦渋な思考を分かりやすく伝える筆致に気をつかい、また筆者にとってなじみのなかった分野の、デザイン論の考え方を多く参照しました。そのいずれにおいても、大阪大学COEメディアスタッフ久保田美生氏との対話ならびに文献教示に多くを負っています。

［もりよしお・英知大学文学部助教授］

第5章

DSマップ・テキスト・リマップの一例

井垣明子

はじめに

本稿では「DSマップ」、およびマップをテキストに置き換えた「マップテキスト」と、キーワードを議論の流れに沿ってデジタル上に再構成した「DSリマップ」、の以上3点（これについての詳しい説明は本報告書第4章を参照されたい）の実例を紹介する。

ここで例にあげるDSマップは、2006年6月29日に大阪大学コミュニケーションデザイン・センター（CSCD）にて行われた座談会（本COEニューズレター07号に特集企画として掲載）の中で使用されたものである。

1 DSマップ

座談会の趣旨

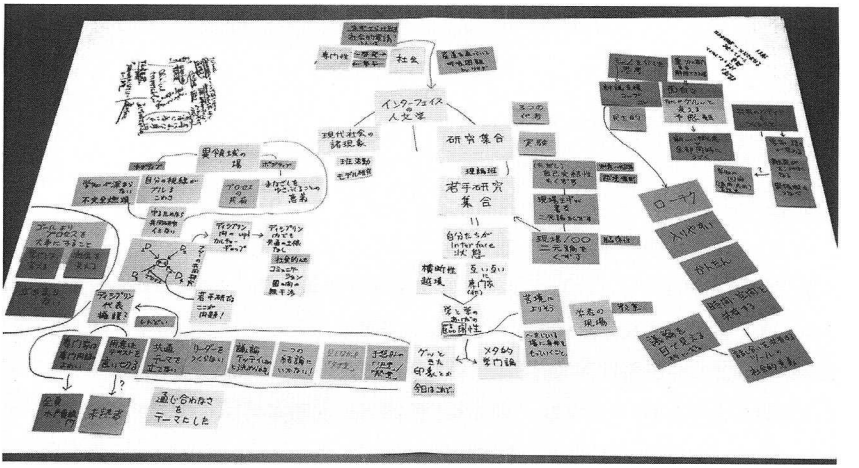
座談会は21世紀COEプログラム「インターフェイスの人文学」拠点リーダーである鷲田清一教授、若手研究集合から森宣雄、加藤謙介、蓮田隆志、久保田美生が出席し、三谷研爾助教授司会により「ニューズレター07号」の特集面の企画として執り行なわれた。

2004年に「インターフェイスの人文学」に参加する若い研究者たちを糾合して始まった〈研究集合〉は、臨床と横断という本プロジェクトのキーワードをもとに人文学の知が立ち上がる生成的な空間をいかにして構築・持続させるかをめぐって、人文学の再定義への足場になるべく冒険的な議論をかわし、また手法を模索してきた。

この座談会では事前に若手がそれぞれの〈研究集合〉経験についてレポートを提出し、また当日には討議支援マップによるマップ作成を同時進行的に行うことで、〈研究集合〉でのコミュニケーション・メソッドの意義を再確認することができた。

座談会終了後の完成したDSマップ

下の写真は、座談会中に同時進行で作成されたものである。



2 DSマップテキスト

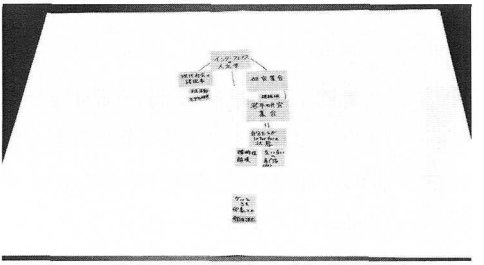
ここでは上掲のDSマップからキーワードを取り出し、座談会の流れにしたがって文章化したものを紹介する。マップに載せられたキーワードは〈　〉内に入れてある（写真はDSマップの作成過程を示す）。

(1) 司会者による前ふり

三谷:〈インターフェイスの人文学〉では、従来のディシプリンでうまく扱えなかった〈現代社会の諸現象〉を探求する〈モデル研究〉として、「臨床」と「横断」というキーワードを軸に6つの〈班活動〉に分かれて研究をしてきた。

2004年度からはこれらの〈モデル研究〉に対し、〈理論班〉として特任助手・特任研究員・リサーチアシスタントが中心になり〈若手研究集合〉が始まった。

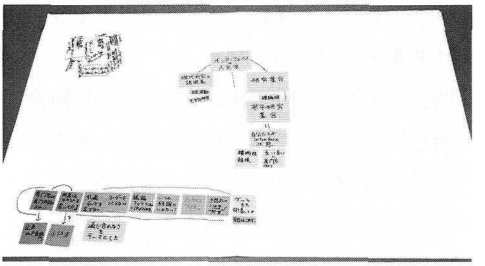
〈若手研究集合〉では様々な研究分野の人が参加しており、専門領域の〈横断性・越境性〉



[マップ1]

が生まれ、相手の分野に対しては〈互い互いに（非）専門家〉である。ここに〈学と学の間の臨床性〉が発生し、〈若手研究集合〉という場においては〈自分たちがInterface状態〉である。今日の話は〈メタ的学問論ではなくて〉〈グッときた印象〉とかを皆さんに話していただく。

(2) 若手研の応答



[マップ2]

加藤：大勢の異分野の研究者と接して、例えば歴史学と人類学の間には〈見えなかった「対立」〉があることや、哲学畑の人が「書く」ことに対して〈予想外の「決意」／「熱意」〉を持っていることに驚いた。

蓮田：最初の一年はかなり熱心に話しているのに〈ひとつの結論にいかない〉印象がある。物事を〈議論徹底しないと決められない〉雰囲気に戸惑った。

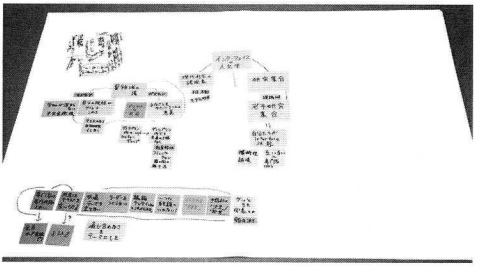
森：結局〈リーダーをつくらない〉〈共通テーマを立てない〉というルールを決め、〈通じ合わなさをテーマにした〉。

久保田：メディアスタッフとして参加したが、会話のつながりが見えず〈用意したテキストを言い切る〉ことに驚いた。互いの専門用語に干渉しないので〈専門家は専門用語に弱い〉という印象を持った。それぞれが自分の身についた〈ディシプリンを代表擁護〉していたのかもしれない。

鷲田：みんな人として〈未熟者〉なのかもしれない。

三谷：それぞれが専門用語という印籠を出してくる〈全員水戸黄門〉状態。

(3) 鷲田氏によるコメント



[マップ3]

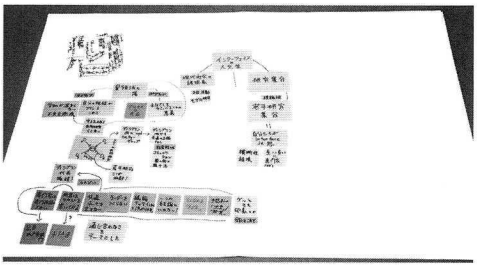
鷲田：異領域の人と共同研究をしたときに感じたことと若手研の皆さんが感じていることと同じところが二つある。

ひとつめは〈異領域の場〉で共通の視点を手に入れようとするときの〈自分の視線がブレるこわさ〉。

ふたつめは専門用語を使わないで共同研究をしていると〈学知が深まらない・不完全燃焼〉になる印象を受けること。それは〈ネガティブ〉な面で。だから駄目というわけではなく、共同研究をするということは議論のテーマを共有することではなく〈プロセスの共有〉をすること。

それぞれのディシプリンの中にある枠組みを守らないと視線がぶれてしまう危険性があるから守ろうとするが、〈守るためなら共同研究はイミない〉。共同研究には、自分と眼差しの質の違いを経験する中で〈まなざしをゆさぶる意義〉があるから面白いという〈ポジティブ〉な面がある。それを前提として若手研の話を聞いたが、人文学の中でも〈ディシプリン間のカルチャーギャップ〉がここまで出ていることに驚いた。〈ディシプリン内でも共通の土俵がない〉。学問の世界でも〈社会的にも〉コミュニケーション圏が内閉的になってきて〈コミュニケーション圏の間の無干渉〉が進んでいる。

(4) 鷲田氏のコメントと若手研の接点

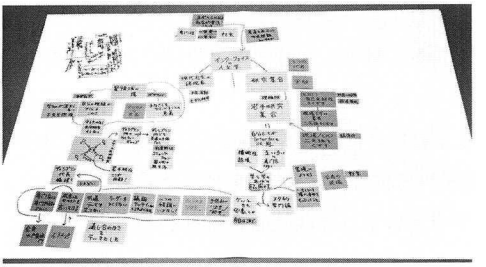


[マップ4]

〈フツーの共同研究〉だと全員がテーマに向かって議論するが、若手研究集合の場合は相手の言葉自体がわからない状態でゴールもわからないままスタートした。

実は〈若手研究会ではプロセスを問題〉にすることが重要なのではないか。

(5) 人文学の現状



[マップ5]

鷲田：人文学には「研究対象としての人々」・「対象外の一般市民」・「他専門の人」の〈三つの他者〉がいる。

今の〈社会〉のあり方は、〈専門性〉のある研究者の〈啓発〉だけではなく、市民が〈専門性〉に〈参与〉していってもよいのではないか。

三つの次元に〈まず身をさらけ出す〉ことで新しい人文学のスタイルを模索する〈社会的要請がある〉のではないか。

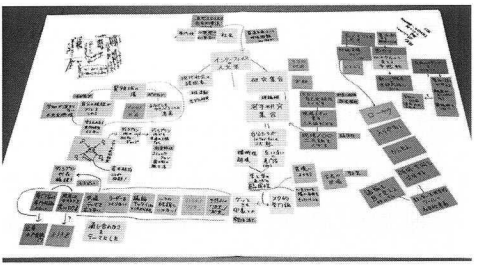
〈インターフェイスの人文学〉は今まさに〈産道を通っていて呼吸困難〉の状態である。

森：〈臨床性〉というのは苦しみを持った〈対象に寄り添う〉現場というイメージがあるが、学と学のぶつかりあう現場も〈学と学の間の臨床性〉といえるのではないか。

鷲田：〈学者の現場〉＝〈教室〉であり、言葉を生む場所。

森：若手研究集合という「現場」を作ることで〈現場主義vs書斎〉という〈二元論をくずす〉。ただしそこに自己満足してしまわないよう〈自己完結性もくずす〉。その中では〈対象への回帰〉も必要になる。

(6) 若手研のコミュニケーション



[マップ6]

鷲田：ディシプリンという〈重力＝専門を解除できる場〉は必要である。

〈面白さ〉という感覚は大事。〈なにかをグルっと変える予感 by桑原武夫〉を含んでいる。

〈討議支援マップ〉はとても〈民主的〉に見えるが、思考のデモクラシーのようなものか。

森：〈討議支援マップ〉のような〈共有のメディアをつくること〉で〈学知・語りが変わ

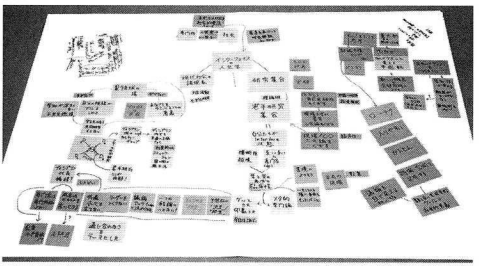
る〉→〈触発がおこりやすくなる〉→〈異領域をつなぐ〉→〈新しい概念で全部同時に動く〉。キーワードをめぐって流用・応用を考える〈学知の回廊〉というイメージ。

久保田：このマップは誰でも使える紙とペンなどのアナログツールを使い、〈ローテク〉〈入りやすい〉〈簡単〉で手軽な道具なので民主性もあるし、目の前で作業するので喋るときのマナーも変わる。

森：問題解決型ではない研究会においての、形にならない〈議論を目で見える形にする〉ことで〈時間・空間を共有する〉ことに意味が生じてくる。〈モノを介した思考〉。

〈討議支援マップ〉のような〈話し合いを共有するツールは社会的にも必要〉。

(7) 座談会のまとめ



[マップ7]

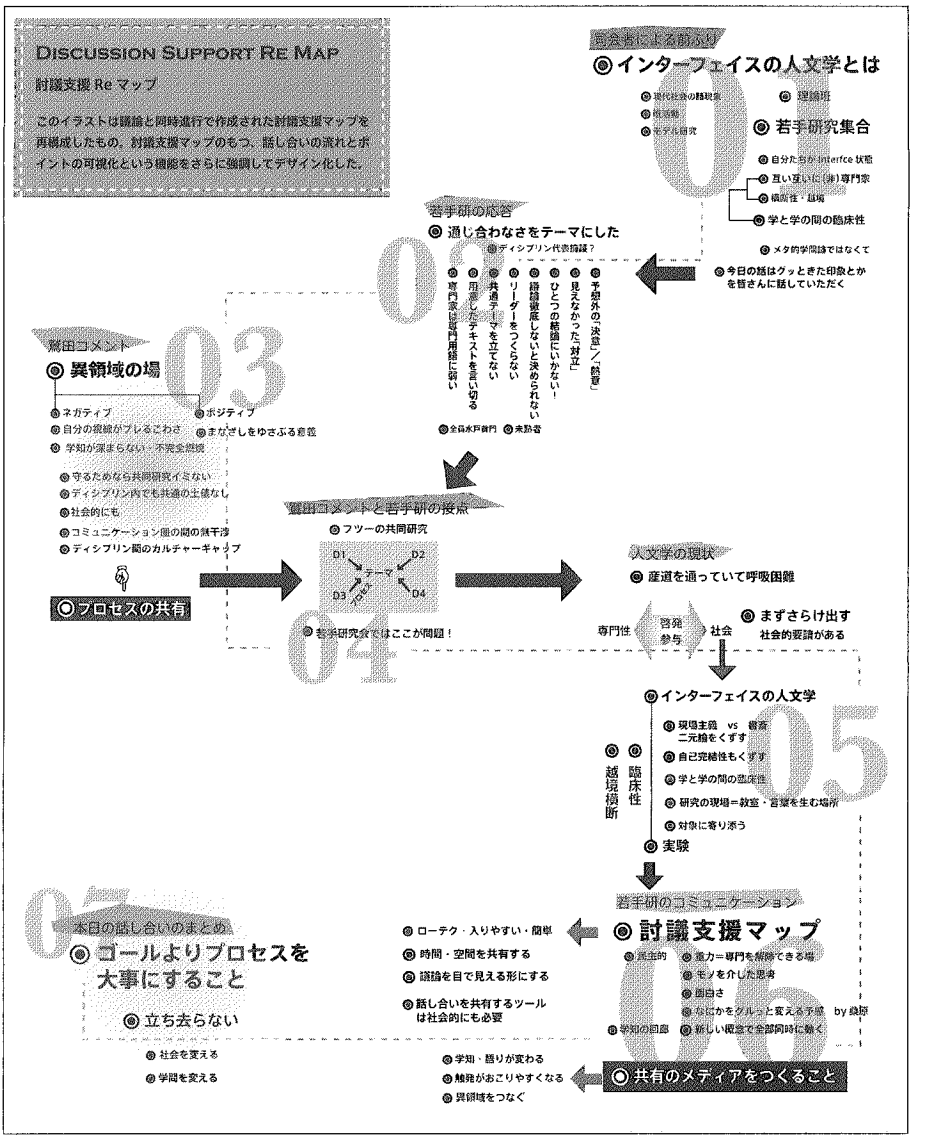
鷲田：これまでの人文学研究は、単独作業の中から視点や概念を打ち出して発表するイメージだったが、もっとプロセスの意味を考えなくてはいけないのではないか。〈ゴールよりプロセスを大事にすること〉の意味を考えるのが人文学において次のポイントになるのではないか。

三谷：プロセスを大事にする議論から〈立ち去らない〉ことがこれからの〈学問を変える〉、〈社会を変える〉キーワードになる。

3 DSリマップ

最後に、DSマップの状態では読み取りにくい議論の流れがわかるように、キーワードをデジタル上に再構成した「DSリマップ」を紹介する。DSマップは、話し合いと同時進行で作られる、コミュニケーション・ツールだが、リマップは、その場に居合わせていない人とも議論の共有を可能にするツールとなっている。

(次頁のDSリマップは本COEニューズレター07号に掲載されている)



［いがきあきこ・大阪大学21世紀COEプログラム〈インターフェイスの人文学〉特任助手／メディアラボスタッフ］

〈資料編〉

若手研究集合活動年表

（作成：蓮田隆志）

メンバー：

藤本武司、山内晋次（以上特任助手）、李吉鎔、家高洋、表智之、加藤謙介、佐藤貴保、ステラ・ジヴコヴァ Stella Zhivkova、ピヤダー・ションラオーン Piyada Chonlaworn、田沼幸子、ジェシカ・バウヴェンス Jessica Bauwens、樋上千寿、藤田加代子、森宣雄、山中千恵、屋良朝彦（以上特任研究員）、蓮田隆志（学振特別研究員：COE）、伊藤遊、加藤敦典、松本敬子、（以上リサーチ・アシスタント）、久保田美生、清水良介、西田優子（以上メディアスタッフ）

◇第1～2回研究会（2004/4/22、5/13）

研究会の運営・進行の決定→自己紹介研究。

若手研メーリングリスト立ち上げ。

◆自己紹介研究（5/27、6/10、6/24、7/8、7/22）

◇第3回研究会

・ステラ・ジヴコヴァ "Japan and its Culture: A Figurative Hypothesis"

・表智之「〈おたく〉という自意識・〈日本〉という自画像」

◇第4回研究会

・李吉鎔「韓国語母語話者の丁寧体構造の習得プロセスとその要因」

・田沼幸子「話せないことを語ること：クエント（cuento）から見る現代キューバ」

◇第5回研究会

・ジェシカ・バウヴェンス「ヤオイとスラッシュ」

・屋良朝彦「「摂食障害」と身体的アイデンティティ」

〈人文学カフェ〉開催を決定。

加藤謙介が人間科学研究科渥美ゼミにて若手研究集合の活動について報告（6月28日）。

◇第6回研究会

・森宣雄「沖縄戦後史という時代経験の潜在と遍在」

・樋上千寿「シャガールの「宗教画」をめぐって」

◇第7回研究会

・ピヤダー・ションラオーン "Relations between Ayutthaya and Ryukyu"

・蓮田隆志「文理侯陳靖をめぐる諸問題：17世紀越日貿易史上の一人物」

◆「2004年度「インターフェイスの人文学」ワークショップ」にむけての議論
(7/29、9/30、10/14、10/21、11/2、11/18、12/16)

◇第8回研究会
人文学カフェ
開発室委員・メディアスタッフとの拡大研究会

◇第9～15回研究会
ワークショップ各セッションにむけての企画・検討。
2004年度「インターフェイスの人文学」ワークショップ(12/20-21、於 大阪大学中之島センター)

◇第16～19回研究会(2005/1/20、1/27(臨時会)、2/10、2/24、3/10)
2005年度活動内容の検討。
第16回以降、恒常的にメディアスタッフが参加。トピックの図示化、記録を通した議論のデザインの試みなどを開始。

2005年度

メンバー：
藤本武司(特任助手)、李吉鎔、家高洋、加藤謙介、ステラ・ジヴコヴァ Stella Zhivkova、田沼幸子、ジェシカ・バウヴェンス Jessica Bauwens、蓮田隆志、樋上千寿、藤田加代子、森宣雄、山中千恵*(以上特任研究員)、加藤敦典(学振特別研究員：COE)、伊藤遊、髙阪香津美**、上田達**(以上リサーチ・アシスタント)、井垣明子***、久保田美生、西田優子(以上メディアスタッフ)

◇第1～3回研究会(4/14、4/21、5/12)
2005年度研究テーマ「〈人文学討議空間〉のデザインと創出」提出。

◇第4～10回研究会(5/26、6/16、6/30、7/7、7/21、8/5、9/15)
臨床性を語る会(第4～6回)

2005年度若手研報告書の企画・検討（第8回研究会にて素案決定）→編集委員会立ち上げ。
事業推進者との全体会（第9回）
「らぼ・さろん」開催。講師：大平雅雄（奈良先端科学技術大学院大学）

◆ディスカッションペーパー検討会（10/13、10/24、11/10、11/24、12/8、12/22）

◇第11回研究会

・上田達「ナショナリズムの臨床的研究のための試論：マレーシア・ナショナリズムの言説分析」

・藤田加代子 "Celebrating Colonial Encounters: Dutch Heritage and the Absence and Presence of Postcolonial Discourses in the Netherlands and Asia"

・蓮田隆志「「近世帝国」概念と東南アジア：世界システム論との対話」

マッピングの開始。論点メモ（家高）の作成。

◇第12回研究会

・李吉鎔「フィールドワークを内観する ——フィールドの思いと声——」

・加藤敦典「民主主義の人類学と人類学の民主化：臨床性のために」

・髙阪香津美「学知の還元 ——調査報告会から学ぶこと——」

◇第13回研究会

・加藤謙介「心理学における〈横断的な知〉——社会心理学の「歴史」を題材に——」

・家高洋「1970年代以降の科学社会学の展開 ～「横断性」の観点から」

◇第14回研究会

・伊藤遊「考現学から「臨床性」を考える」

・森宣雄「隠された歴史との対話 ——歴史研究における歴史と現在の連帯——」

◇第15回研究会

・田沼幸子「ポスト・ユートピアについて」「小さな、大きな物語」

・ステラ・ジヴコヴァ "A Slightly Different Hamlet Soliloquy: To be or not to be... —interesting The choice of a Musician and a Musicologist—"

◇第16回研究会

・ジェシカ・バウヴェンス "Finding Meaning in 'yama nashi, ochi nashi, imi nashi' – Women and Girls Creating Alternatives to Homosocial and Heterosexist Pornography"

・樋上千寿「ディシプリンという場：「非−場」を生きる研究対象と、それへのアプローチ方法」

◇第17〜22回研究会（2006/1/12、1/19、2/2、2/23、3/9、3/23）

ふりかえりの会（〈討議空間のデザイン〉検討会）

電子記憶媒体を用いたアウトプットの検討。目標は「プロセスの共有」→DVDワーキンググループ立ち上げ。

2006年度活動内容の検討→「〈人文学討議空間〉のデザインと創出」提出。

2006年度

メンバー：

藤本武司（特任助手）、家高洋、加藤謙介、ステラ・ジヴコヴァ Stella Zhivkova、田沼幸子、蓮田隆志、樋上千寿、（以上特任研究員）、加藤敦典（学振特別研究員：COE）、上田達（リサーチ・アシスタント）、井垣明子、久保田美生（以上メディアスタッフ）、清水良介（コミュニケーションデザイン・センター）、内海博文（人間科学研究科サイバー・メディア室）、伊藤遊、ジェシカ・バウヴェンス Jessica Bauwens（以上、京都精華大学）、森宣雄（英知大学）

◇第1〜2回研究会（4/6、4/20）

ふりかえりの会。研究会での議論が報告書掲載論文に与えた影響、研究会自体の機能について検討。

2005年度の議論と報告書を踏まえた、今年度の研究会の在り方についての議論。

DVD構想の検討・研究会全体での共有→若手研を端的に示すキーワードの抽出作業開始。

DVD収録用インタビューの開始。

冊子版編集委員会の立ち上げ。

◇第3〜4回研究会（5/11、5/25）

DVDの構成の検討。

冊子版報告書の構成および目標。

◆ディスカッションドラフト検討会（6/8、6/22、7/6、7/20、8/3）

◇第5回研究会

・田沼幸子「ユートピア小説と民族誌」

◇第6回研究会

・樋上千寿「シャガールの作品はなぜ「あんなこと」になったのか？　芸術創造の源へのアプローチ」

・家高洋「フッサール、デリダとランシエール」

鷲田リーダーとの対談（加藤謙介、久保田、蓮田、森：6月29日）→ニューズレター「インターフェイスの人文学」Interface Humanities 第7号掲載。

◇第7回研究会

情報科学技術フォーラム（FIT2006）提出原稿の検討。

鷲田リーダーとの座談会を踏まえた報告書内容の検討。

ディスカッションドラフトの在り方について。

◇第8回研究会

・上田達「人々をつくりあげるとはどういうことか」

・蓮田隆志「隴を得てまた蜀までも得てみたら ——多史料時代のベトナム史研究展望——」

◇第9回研究会

・加藤敦典「活動中の民主主義のために ——文化人類学からの問いかけ——」

・加藤謙介「社会心理学における〈臨床性〉と〈インターフェイス〉 ——アクション・リサーチにおける〈インターフェイス〉の設えをめぐって——」

◇第10回研究会

・ステラ・ジヴコヴァ "The Dilemma between "The Odd Man Out" or "The Useful Insider" Finding One's Place under the Sun"

・藤本武司「ラシーヌ『ブリタニキュス』の終結部に関する一考察 ——ヴェスタ聖女ジュニーをめぐって」

マッピングの時系列化の試み。

FIT2006にて加藤謙介、久保田、森が「共同研究プロジェクト「〈人文学の討議空間〉のデザイン」について」と題して発表（9/5-7、於 福岡大学）。

◇第11～13回研究会（9/14、9/21、10/5）

報告書とDVDのコンテンツについての議論。

ディスカッションドラフトからの〈問いの共有〉に関する議論。

「インターフェイスの人文学」国際シンポジウム（10/15、於 大阪大学中之島センター）

・加藤謙介「「若手研究集合」の活動 ——「〈人文学の討議空間〉のデザイン」を中心に——」

---

* 2005年6月15日付で人間科学研究科社会環境学講座助手就任。研究会を離れる。

** 2005年5月着任。

*** 2006年3月着任。

大阪大学21世紀COEプログラム
「インターフェイスの人文学」研究報告書2004-2006〈全8巻〉
文学研究科　人間科学研究科　言語文化研究科　コミュニケーションデザイン・センター

第1巻　岐路に立つ人文学

第2巻　人文学討議空間のデザインと創出 ── 若手研究集合 ──

第3巻　トランスナショナリティ研究

第4巻　世界システムと海域アジア交通

第5巻　イメージとしての〈日本〉

第6巻　言語の接触と混交

第7巻　モダニズムと中東欧の藝術・文化

第8巻　臨床と対話

代表者　鷲田清一（拠点リーダー）

通巻編集　三谷研爾・藤本武司

第2巻　人文学討議空間のデザインと創出 ―若手研究集合―
#Volume 2 Designing of a Forum on the Humanities

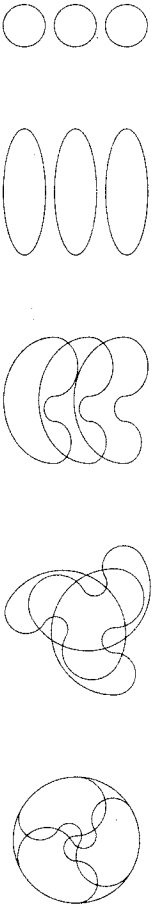
発行日　2007年1月31日

編集　若手研究集合

発行　大阪大学21世紀COEプログラム「インターフェイスの人文学」

〒560-8532 大阪府豊中市待兼山町1-5

大阪大学大学院文学研究科内COE事務局

組版・印刷　有限会社松本工房

表紙デザイン　西田優子