The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

| | |
|---|---|
| Title | 総合大学の資産を運用して企てを画く ： 社学連携による文化事業の研究開発 |
| Author(s) | 木ノ下, 智恵子 |
| Citation | Communication-Design. 2010, 3, p. 112-121 |
| Version Type | VoR |
| URL | https://hdl.handle.net/11094/3563 |
| rights | |
| Note | |

*The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA*

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

The University of Osaka

# 総合大学の資産を運用して企てを画く
## —— 社学連携による文化事業の研究開発

木ノ下智恵子

**木ノ下智恵子｜Chieko Kinoshita**
**大阪大学コミュニケーションデザイン・センター　特任講師**

専門は現代美術の企画制作（アートプロデュース、アートマネジメント）及び、文化政策や事業プロデュースなど。2006年より現職。他に芸術系大学非常勤講師、各種雑誌などへの執筆、文化政策に関連する委員などを努める。主な企画事業や活動に、神戸アートビレッジセンターの若手芸術家育成事業、地域活性化プロジェクトや、有志の実行委員による、近代化産業遺産の文化活プロジェクトなどがある。CSCDでは企業と大学とNPOによる社学連携事業などを手がける。

## 途方に暮れる総合大学の教員１年生

「私は、一体、ココで何をすべきなのか」CSCDがメインの職場になった当初、私はこの自問自答に悩まされていた。

大阪大学に藝術学や美学はあるが、前職である神戸市立のアートセンターの美術事業プロデューサーを経て来た、叩き上げの私には、研究者として就く術がない。ましてや、現時点では専門家が存在しない、コミュニケーションデザインという新たな概念に基づいて、自分に出来る事があるのだろうか。着任当初の私は、総合大学の研究教育機関における、職能の活かし方や役割が見いだせなかった。

その理由には、これまでの活動環境とは異なる現場での身の置き方に、戸惑いや不慣れさがあったのかもしれないが、そうした違和感だけでなく、実は、研究者とは異なる立場の人間が、総合大学で職に就くための、茫漠とした課題（ハードル）を実感していたのだ。

通常、美術館やアートセンターのプロデューサーやディレクター（キュレーター）といった職種は、ややもすると好き勝手がまかり通ると思われるかもしれない。さにあらず。全ては、施設のミッション（文化振興、美術作品の研究保存、アートによる地域活性化、若手芸術家の育成など）や、取り扱う分野（近代美術や現代美術、映像、デザインなどの表現ジャンルなど）といった、ある程度の前提や達成すべき目標の上で、組織的に物事が動いていく。

また、館付き（施設所属）で事業を展開する場合、アートマネジメントの三種の神器と言える「人・モノ（場所）・お金」も、（潤沢ではないにしろ）与件があって、それらを活用し、その条件以上の、あるいは、新たな価値創造を試みることが、職業プロデューサーの仕事だと考える。

もちろん、そうした条件が未整備な環境や個人、有志の実行委員会などでプロジェクトや事業を実施する場合もあり、私自身、過去・現在にもそうした経験を持ち、なおかつ、その専門性を踏まえて、芸

術系の講師を兼任している。

しかし、ここ（CSCD）は、文化施設でもなければ、芸術系大学でもない。

異なる主題の専門家や研究者が集積する個人商店のような、組織モデルの見えない機関であり、アートマネジメントの三種の神器も見当たらない。

私は、何故、何の為に、何をすべきか。それが問題だ。

## 「カフェ」という企画制作のカタチと、研究者という一つの神器

企画制作（プロデュース）をする場合、アーティスト（作品）といった対象や、展覧会やアートプロジェクトなどのプログラム形式がある。そこで、「郷に入れば郷に従え」の教えに習い、総合大学におけるプロデュースの対象や事業形式、マネジメントの与件（種子的要素）となる「人・モノ（場所）・お金」の三種の神器を模索することにした。

その結果、大学のカルチャーには、アカデミックな主題に関する議論を、お茶を飲みながら気軽にしゃべる場（対話プログラム）を「カフェ」と呼び、どうやら昨今の大学の社会貢献のスタイルの主流であるらしい。またそれは、総合大学における企画制作のカタチ＝プロデュース事業の一つの形式でもあった。

そうした文脈に加え、科学技術・減災・医療・看護・福祉・アートなど、さまざまな専門分野のCSCDスタッフが、個々に、興味深い思考や観点を持っている。

そうした研究者といった人物は、私にとって、かつての三種の神器「人・モノ（場所）・お金」の一つである、アーティストと同様の存在であることに気付いた。

総合大学における企画制作のカタチと三種の神器の一つを得て、私の中に光明が差した。

ここからは、総合大学における企画制作（プロデュサー）の役割を

自負し試行した、プロジェクトの検証を交えて報告したい。

**実践報告1　CSCDオープニング事業『カフェバトル』**

2005年3月20日、阪急梅田駅コンコース内コミュニケーションスペース（通称：ビッグマン前）において、CSCDのオープニング事業「CAFE BATTLE／カフェバトル」を開催した。

これは、複数のCSCDメンバーによる企画ワーキングチームにて、“CSCDらしさ”とは何か？　最も広報効果が得られる手段は？　センターの活動の一歩として相応しいモノは？　といった課題を総合的に検討した上で実施した、正式事業である。

阪急梅田駅コンコースは、多種多様な人々が毎日100万人も往来し、企業の格好の情報宣伝の場として機能する、大阪でも有数の都市の情報空間である。そこに私たち（CSCD）は出向し、カフェのようにくつろげる居場所をデザインし、企業が売出したい宣伝ツールとして試供品があるように、大学の専門家の知財を社会に還元するための一つのスタイルとして、「コミュニケーションデザイン」をメインテーマにCSCDメンバーたちが、長時間のオムニバス式対談（討論）を披露した。

この試みにおいて、専門家と非専門家、利害の異なる人たちの間をつなぐというセンターのミッションを、具体的なアクションによって表明することができた。それと共に、大学のキャンパスに留まらず、都市に大学人が出て行くことによって、多種多様な人たちの声を聞いたり、私たちの考えをパブリックコミュニケーションという形で提唱が可能であ

［図1］　CSCDオープニング事業「カフェバトル」（阪急梅田コンコース）

ることを実感する、第一歩を踏み出せた。

**実践報告２　『アート＆テクノロジー知術研究プロジェクト「知デリ」』**

昨今の短期成果主義の社会では、乖離してしまったかのように見える藝術や科学は、本来、広義の解釈では、今は存在しえない新しいものを築く、という点で両者は類似していると考える。

「知術」とは、そのアート（藝術）とテクノロジー（科学技術）に共通するキーワードを内包するキーワードとして位置づけ、用いている。

ワーキングでは、“コミュニケーションデザイン”という未知なる主題の実践的研究のために、「知術」というテーマを掲げ、その定義・意味や有用性について考察する「知術研究プロジェクト」を始動させた。

このプロジェクトでは、さまざまな領域で活躍するゲストとの対話の機会を設け、各々の専門分野における「知識」や「技術」を参加者の方々と横断・交換することを通して、新しい発想の創出やアイデアの実現につなげることを目指している。

プログラム名称の「知デリ」とは、大学と社会が連携して、「知術」を人々に還元（デリバリー）するトークプログラムの略称である。

具体的には、大阪大学の研究者とアーティストや学外の研究者をマッチングし、そのゲストに応じたテーマを用意する。ゲストによる自身の研究や活動内容のプレゼンテーション後に異種格闘技のような対

［図２］　知術研究プロジェクト「知デリ」（アップルストア心斎橋）

話を繰広げる。

例えば、ゴリラの生態と人類進化論を専門とする京都大学の山極寿一氏とCSCD教授で劇作家の平田オリザ氏。東北大学工学研究科の原山優子氏とメディアアーティストの八谷和彦氏。サウンド・アーティスト藤本由紀夫氏と阪大教授で脳科学者の藤田一郎氏。同じく阪大教授でロボット工学者の石黒浩氏と演出家・美術家の飴屋法水氏など。全く異なる専門領域のゲスト同士が出会い、初面識でありながら、事前に綿密な打ち合わせもなく、この場で自身の手の内を見せながら対話を試みる。

本プログラムは東京と大阪のアップルストアで実施し、大学のセルフプロデュース的な広報を含めて独自に展開している。（最近では、有志の学生による企画プログラムも実施中）

ここでは、大学教員や専門家が、いわゆる学会発表レベルの内容をオーディエンスが全く想定できず、専門用語が通用しないアウェイの場で物事を伝える努力をしなければならない。

これはコミュニケーションデザインの研究の上でも重要な主題である。ゲストである専門家は、研究（大学）の日常とは違う環境で伝える努力をすることによって、知らず知らずのうちに蛸壺化された大学の状況や、それを共用する学生たちへの問題意識に気づかされる、といった裏効果があるのも事実だ。

その一方で、ゲストの専門領域をどのように共有するか、如何に双方向型の議論を可能にするかなど、単なるトークイベントに留まらず、質の高い対話「知術」による、創造の場のあり方を構想設計している。

**実践報告３　「中之島コミュニケーションカフェ」からアートエリアB1へ**

大阪の中心地に中之島という人工の中州がある。この周辺地域は、市庁舎や裁判所や企業のオフィス、美術館や図書館が集中している。この東西に延びる中之島一帯の開発事業が計画され、その一環として、京都と大阪をつなぐ京阪電車が、2008年10月に、「なにわ橋駅・大江橋駅・渡辺橋駅・中之島駅」の4つの新駅を開設した中之島線を開通させた。

水の上の新都心の要を担う駅の東の始発駅となる“なにわ橋駅”は、中之島図書館、中央公会堂、東洋陶磁美術館などがある文化・芸術ゾーンに位置する。

そこで、企業のインフラと大学の知とアートNPOが共同して、新し

い駅の使い方、あるいは、新しい駅の可能性（役割）を示唆し、文化発信を実践する社学連携プロジェクト「中之島コミュニケーションカフェ」を、工事期間中の2006年から始動させた。

本来ならば、一般的に立入ることができない駅の工事現場という社会的インフラが出来上がるプロセスに介入し、2006年2007年の2年間に渡って各年3日間の工事を停止して、さまざまなプログラムを実施。

工事資材を使って人々が訪れる場をデザインしたり、その空間で大道芸やダンスパフォーマンスをしたり、鉄道開発の記録映画を巨大なスクリーンで上映したり、駅の可能性をテーマにした哲学カフェやアーティストトークを展開した。また、地下30メートルの工事空間では、駅のコンコースの土木建築の矩形が、いわゆる神殿のようにとても美しく、この空間を舞台装置として読み替え、ショーケースという形でさまざまな要素を組み替えたファッションショーをプロデュースした。

こうした2年間の社会実験の経緯を元に、開業後の“なにわ橋駅”の地下1階コンコースに「アートエリアB1（ビーワン）」が誕生した。

ここでは、「コミュニケーション空間としての駅の可能性」を恒常的に進化させるべく、“アートと知”をテーマにした多様なプログラムを開催し、中之島エリアの文化・芸術の創造と交流の場へと発展することを目指している。

2008年10月から2009年3月のオープニング企画では、過去2年間の試みを紹介する情報展示、ダンスプログラム、当センターが企画制

［図3］「中之島コミュニケーションカフェ」

作を担う「ラボカフェ」を実施。

2008年10月から2009年3月までの「ラボカフェ」では、週1～2開催で、プログラム内容に応じた各回10～250名までの対象者を想定し、サラリーマンや団塊の世代、学生など多種多様な世代が、計61回で延べ2728名が参加した。さらに、三者共同で実施したアートプロジェクト「パラモデリック・グラフィティ atなにわ橋駅」では、2ヶ月間で7000名を超える入場者があった。

これらのプログラムの参加者や実施者からは、「日常生活（仕事や学業）では接点の少ない、他世代の参加者との対話の機会は有意義だ」などの感想・報告があった。

生まれたばかりの拠点では、2009年8月より、「中之島コミュニケーションカフェ」プロジェクトチームから、アートエリアB1運営委員会に名称変更し、文化事業の社会実験を経て、恒常的な施設と組織づくりへと発展している。

それは、大学でも、企業でも、NPOでもない、アカデミック×ビジネス×オルタナティブの三位一体による、持続可能なコラボレーションモデルの模索の始まりでもある。

企業と大学の共同開発の事例では、新薬や新しいテクノロジーなどがあるが、私たち（大学）は本プロジェクトを通じて、新たな文化事業、あるいは、社会活動を連携して創るための研究開発を担っていると自負している。

［図4］「ラボカフェ」（アートエリアB1）

「アートエリアB1」は、大学、美術館、ギャラリー、劇場、図書館などの箱形施設とは異なり、駅のコンコースという目的を持たずに、多様なアクティビティーが目に触れることが可能な場だ。目的が希薄であっても、コアな議論を期待しても良し。人々の参加形態（意識）を変容させる、特区的磁場へと認知されるに違いない。

仮設から本設置に展開した本プロジェクトには、三者協同によるサスティナビリティが不可欠だ。その結果、キタ（梅田）やミナミ（難波）とは異なる文化圏の中之島が、第三の大阪の顔となり、“シマでインテリジェンス＆アート”が当たり前な日が来るかも知れない。

## 総合大学の資産を運用して“企てを画く”

「知デリ」にせよ、「アートエリアB1」にせよ、5年間の模索の結果、アートマネジメントの三種の神器を総合大学の文脈に翻訳・代用し、私なりのプロデュース業＝新たな企てを描く仕事を具体化しつつある。

研究者をアーティストとして位置づけ、駅やコンピュータショップをフィールドにして、複数の組織で財布を創ってきた。「人・モノ（場）・金」を独自に組み合わせた、ある種の目的外利用のような手法かもしれない。

この試行のただ中ではあるが、実践的な社学連携を推進する上で、常に立ちはだかるハードルがある。

優れたアーティストの場合、自身の専門性を活かしながらも、常に新たなチャレンジに臨む姿勢を持ち、組織に所属していないにも関わらず、社会性にも富んだ人物が多い。

一方、大学資産の三種の神器の重要な一つである研究者は、確かに優れた専門性はあるが、残念ながら、専門外に関心が高い人と出会える機会は少なく、組織に所属する一員として担うべき責務が希薄なこともある。

そして大学が社会と連携して研究や教育を推進するには、既存の

大学の価値基準や評価軸やマネジメントシステムでは適応できない側面があることは否めない。大学内の相互理解と規制緩和が求められているのだ。

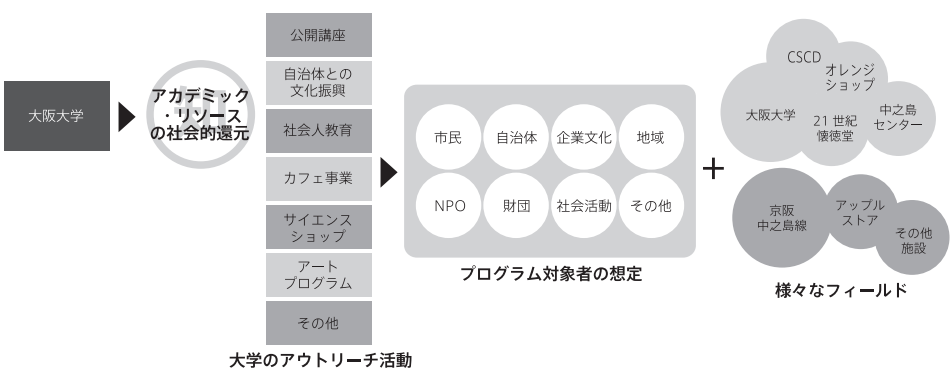
百年に一度の不況と言われ、経済価値が崩壊しつつある現在、独立行政法人化以降の大学の社会貢献や、指定管理者制度導入以降の文化施設の諸問題など、社会システムの変化に伴う、価値観のゆらぎが顕著である。

特に文化事業の情勢は厳しい傾向にある中で、大学研究機関にしか成し得ない役割があるだろう。

そして、芸術文化には一抹の普遍性がある。本来、文化芸術の価値基準は“成熟した究極の個＝プライベート”にあり、その多様な価値観の総合体が“公の価値＝パブリック”として集合し、文化は形成される。Cultureの語源Cultivateには【土地を耕す。培養する、人を教化する。才能や精神を磨く。学問・芸術を奨励する。】といったプロセスと時間を重視した行為が含まれる。

私は、そうした熟成期間を鑑みながら、「大学の資産を活用した文化事業の研究開発」という主旨目的に則った、職業プロデューサー（企画制作の専門家）として、個人的に、組織的に、価値基準のパラダイムシフトに関与する、企てを画いていきたいと思う。

※本稿は筆者が寄稿した複数の原稿を元に、加筆再編している。




［図5］ 総合大学における企画制作のモデル