The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	Communication-Design 0 全文
Author(s)	
Citation	Communication-Design. 2007, 0, p. 1-231
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/5248
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

「徳は教えうるか」と古人は問うた。
「コミュニケーションは設計しうるか」が我々の問いであろう。
いずれにせよ、立ち止まって、それを問うてはならない。

体操は健全な身体を作り整える。
霊操（イグナチオ・ロヨラ）は魂を活性化させ、神との接触を可能にする。
では、コミュニケーションの基礎体力は？

――中岡成文

大阪大学コミュニケーションデザイン・センター

Communication-Design

異なる分野・文化・フィールド ── 人と人のつながりをデザインする

2006

目次

第1部　特集

特集｜CSCD 2005-2006
26人が描くコミュニケーションデザイン　6

Relay Discussion　議論を読む
「コミュニケーションデザイン」をめぐるリレーディスカッション　10

1.　大学から大学への挑戦　小林傳司　13
2.　「いい時代」を生きるために　平田オリザ　20
3.　コミュニケーション不全の活用法　池田光穂　27
4.　デザインの言語　尾方義人　36
5.　コミュニケーションを支援する　伊藤京子　43
6.　媒介される知恵―実践的研究とは？　菅磨志保　49
7.　プロジェクトをデザインする　木ノ下智恵子　55

Keywords　言葉から知る　66

Diagrams　図で見る　8, 34,70

第2部　コミュニケーションデザイン論集

論文

美的なコミュニケーションを考える―作品鑑賞のゆくえ
要真理子　103

大学院教養教育としての「科学技術コミュニケーション」教育の提案
八木絵香　121

コンフリクトのもつ創造性について
中西淑美　145

協働的実践の成果表現における三層：
減災コミュニケーションデザイン・プロジェクトを事例として
渥美公秀　171

実践報告

視線の見取り図　～sensecape projectの実践～
伊藤京子　清水良介　久保田テツ　191

研究ノート

「現場力」研究術語集
西村ユミ　本間直樹　志賀玲子　鳥海直美　池田光穂　伊藤京子　工藤直志　西川勝　仲谷美江　渥美公秀　215

巻頭言：中岡成文　表2

最初の読者：鷲田清一
編集後記　231

第 1 部

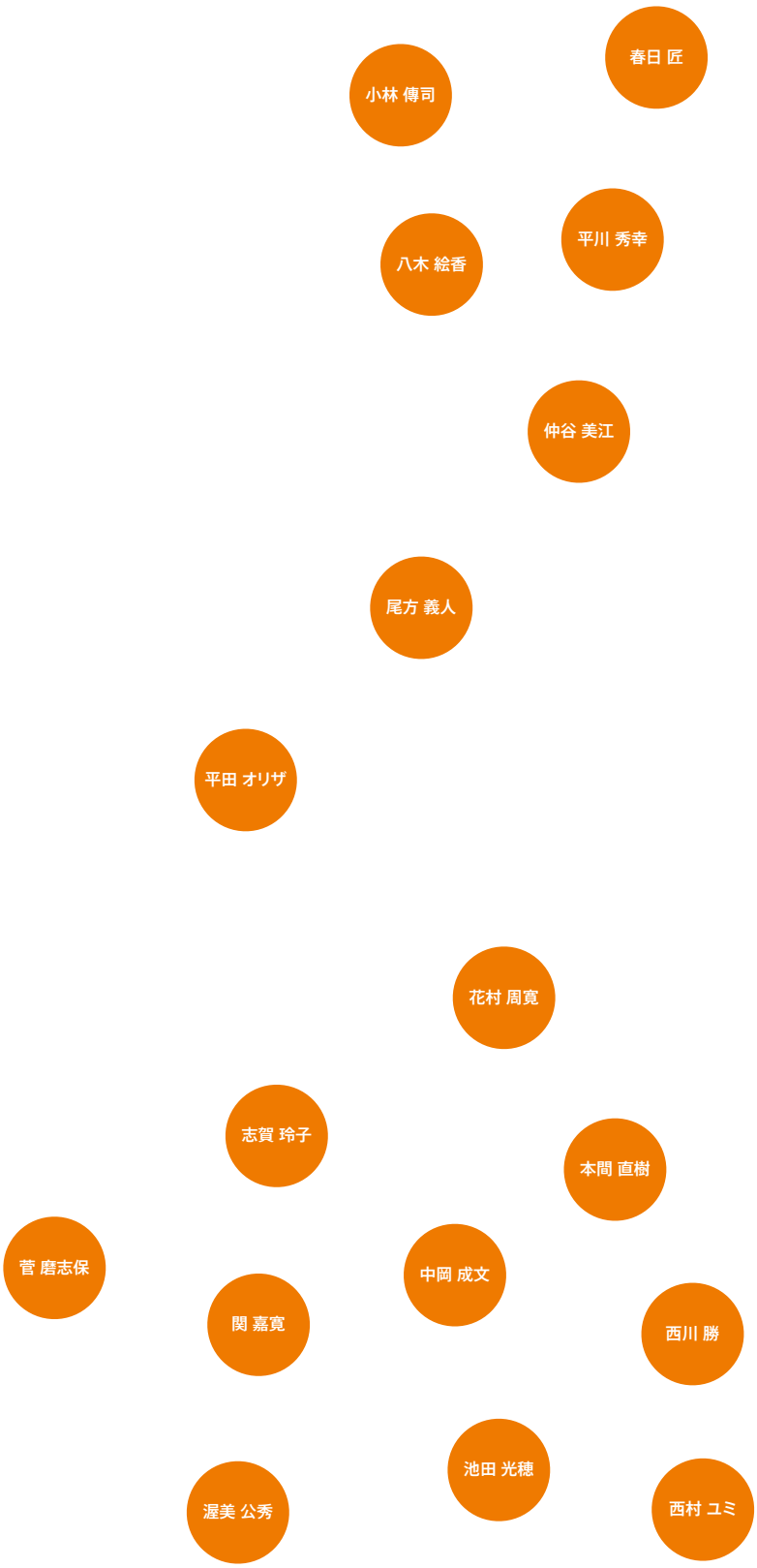
特集

plus

特集 | CSCD 2005-2006

26人が描く
コミュニケーションデザイン

Diagrams
図で見る



要 真理子

藤田 治彦

伊藤 京子

木ノ下智恵子

清水 良介

川崎 和男

久保田 徹

平井 啓

中西 淑美

Relay Discussion

議論を読む

「コミュニケーションデザイン」をめぐるリレーディスカッション

「私たちはどうしてここにいて、何をしようとしているのか？」

本特集のために企画された連続研究会を舞台に、
CSCD 教員から選ばれた 7 名がリレー方式で各自の考えを述べあい、全員で議論を行った。
「リレー」という形式は、学内外さまざまな活動の場から召喚されたメンバーが議論するための、
いわば唯一の手段でもある。

ディスカッションは、大学という視点から、
あらためて当センターの「存在理由」を見つめ直すことからはじまる。
CSCD は大学に設置された「センター」としてどのようなオルタナティヴを演じるのか？
やがてリレー折り返し地点から議論の風景は変わり、
それぞれのコミュニケーションデザインの現場に即した、具体的な課題について論が交わされる。

あらかじめ決められたゴールもコースもなく、それぞれの走者がどのようなコースを辿り、
次の走者に何を手渡すのかによって、描かれるかたちもひろがりも変わる。
読者は、走者が変わるごとにあたらしい風景に出会い、
短くはない道のりを伴走しながら、ある確かな足取りを得て、
CSCD のたどりつくであろうゴールを感じることになるだろう。

リレー1　大学からの視点「センターはどのようなオルタナティヴか？」

1. 大学から大学への挑戦　小林傳司

微妙な立ち位置 ――「内」の「外」

CSCD は日本の大学制度においては奇妙な組織といわざるを得ない。特定の学部・研究科に所属、内属せず、学生も所属していない。研究所でもなく、教育組織でもなく、その両方の機能を受け持つ。組織構成も、専任がいる（昨今の大学がおかれた状況で、センター組織に専任を置くことの難しさがいかほどのものか）上に、派遣教員、任期つき教員、兼任教員からなるという複雑さ。企業において、専任、派遣、パートが混在し、かつ仕事の内容が明確に階層化されず雇用形態と必ずしも対応し

ていないのと類似している。しかし、昨今の大学改革への企業的経営の影響を議論するのは後にしておこう。

…大学改革

CSCDの立ち位置の微妙さをもう少し続けてみよう。明確なミッションのもとに設立されてはいるが、ディシプリンは明確ではない。対外的に説明する際に、困惑することが多い理由でもある。対外的だけではなく、学内での説明も難しい。大学内の組織でありながら、大学の外にあるように感じることもある。少なくとも物理的には、現在のCSCDは大学のキャンパスにオフィスをもたないという意味で、鉢植え状態である。制度的にも学部・研究科と直接的な関係を持っていないという点で、大学の「外」、「コミュニケーションデザイン」という研究内容も従来のアカデミズムになかったという意味で大学の「外」と感じられる。

しかし、社会という大学の外部からみれば、CSCDはれっきとした大学の機関であり、大学の「内」である。大学の「内」のなかにある「外」という奇妙な立ち位置がCSCDの特色である。

「内」／「外」とメタ

私が最近、主たる研究領域としている科学技術社会論（STS）もCSCDに似た点がある。学問の分類はそれ自体が大きな問題ではあるが、一般に、文系と理系という区別がなされることが多い。理系と文系の区別は高校段階でまず振り分けられ、大学の学部選択においてほぼ確定する。もちろん文系といっても、人文系と社会科学系ではずいぶん異なるし、理系といっても、理学部と工学部、医学部ではずいぶん異なるが、案外そのことが無視されている。とは言え、科学技術社会論は理系と文系の区別で悩む分野である。文系からは、「科学技術」を扱っているために「外」の分野と思われがちである。他方、理系からは、「実験」をして知識を生産するというスタイルではないため、やはり「外」と思われがちである。科学技術社会論とは、現代社会における巨大な存在である「科学技術」と呼ばれる研究や学問とその成果を対象として、人文学的、社会科学的に分析・議論する分野なのである。

…科学技術社会論

…理系と文系

…科学技術

したがって、科学技術社会論は理系の人が思い描くような意味での「知識」を生み出しはしない。自然科学や技術が基本的に「自然」を対象として知識を生産し、社会科学が「社会」や「人間」を対象として知識を生産するのに対して、科学技術社会論は「科学技術」という学問を対象

…知識生産

としている点で、「メタ−学問」論の性格を備えている。つまり、通常の意味での自然を利用するための有用な知識や社会関係や人間関係の改善に資するような有用な知識を生み出しはしない。むしろ、科学技術やそれの社会との関係などについての既存のものの見方を「反省」し、「批判」し、新しいものの見方を提示する、つまり科学技術と社会の関係を眺める際の「補助線」を提示するといった役割が大きい分野である。実質的な知識を生み出さず、それに対する「反省」と「批判」を旨とする学的営みという点で「哲学」と類似した機能を持っている。科学技術社会論も一応は学問の「内」であるが、やっていることは既存の学問を「外」から眺めるという意味で、「内」の「外」という側面を持っていると言えよう。

反省と批判…

では、科学技術社会論は「実質的な知識」を一切生み出さないか、といえば、そうでもない。社会の中での科学技術の作動に関して改善すべき点を指摘し、その方策を提案することも可能であろう。広い意味で「政策的知識」とでも呼べる「実質的な知識」を生み出すことは可能なのである。

政策的知識…

コミュニケーションデザイン「論」はどうなのであろうか。コミュニケーションデザイン「論」は「論」である限りにおいて、単なるコミュニケーションの実践ではないであろう。

コミュニケーション…デザイン「論」

ある論考でコミュニケーションデザイン・センターの設立の趣旨を説明した際、次のように記したことがある。

> ［設立の狙いの一つは］コミュニケーションデザインの研究である。現代社会は、20世紀以来、大量の知識生産を行い、それを社会的活動に利用してきた。このことは当然、社会活動の様態の変化をもたらさざるを得なかった。知識生産とその習得のために教育期間の延長が必要となり、高等教育への進学者は増加した。また、大量の知識生産により、個々人の習得できる知識量を上回る知識が社会に流通することにより、比較的狭い領域の知識に通じた「専門家」が多数出現し、こういった人々の専門的知識に社会運営は依存することになっていった。当初、このような事態は、急増する知識については教育を通じての普及啓蒙と専門家による知的分業によって対応可能と考えられていた。
>
> しかし、先進国を中心として、20世紀末に生じたのは、専門家の

専門家による知的分業…

知識と専門家ならざる人々の知識との「非対称性」の劇的昂進、大量の専門知に依存した社会運営から生じる思わぬ事態や事故の出現に伴う、専門家不信や社会的紛争であった。ここで問題になっているのは、知識の生産ではなく、知識の流通と消費の場面に生じているトラブルである。これを「コミュニケーション」という視点から考察し、知識の流通と消費をよりよい形態へと「デザイン」することを目指すというのが、センター設立の趣旨の１つなのである。従来、大学は知識の生産の場面に力点を置く組織であったが、知識の流通と消費の場面に焦点を絞ることを目指す点において、コミュニケーションデザイン・センターは大学の社会的機能に、新たな１ページを付け加えるものなのである。

…知識の流通と消費

…大学の社会的機能

ここでは、知識の「生産」ではなく「流通」と「消費」の場面におけるデザインが、コミュニケーションデザイン研究の目的であると説明されている。つまり、現実のコミュニケーション実践を「対象」としているという点でメタ的である。コミュニケーションデザインを考えるということは、ひたすらコミュニケーション実践を行う（イベント屋）ことではなく、コミュニケーションのあり方のデザイン＝設計に力点をおくことであり、そこにはおのずから反省的、批判的視点がつきまとうのである。

…コミュニケーション実践

…コミュニケーションのあり方のデザイン＝設計

コミュニケーションデザインの知

もとより、イベントを実践する人々もそのイベントのあり方についての反省的、批判的視点を持つ。そしてさまざまな経験を通じて、独自のわざや知恵を身につけていくのは当然である。では、コミュニケーションデザイン研究とどこが違うのか。おそらく、そのような経験を通じて得られた独自のわざや知恵（体験知）を、収集し、整理し、分析し、可能であれば体系化するといった作業を自覚的に遂行するか否かという点が異なるのであろう。しかも、CSCDの構成からわかるように、分野を横断した形でこの種の体験知を分析する点が、個別のイベント経験にもとづく体験知と異なるのである。

…わざと知恵・体験知

しかし、対象とするコミュニケーション自体が極めて多様なため、その「設計」も多様にならざるを得ない。ミクロにみれば、あるコミュニケーションの場、例えば会議やワークショップにおけるプレゼンテーションやア

…コミュニケーションの場

イスブレーキングの「手法」も設計の対象となる。机の形状、配置、議論の段取り、使用するツール、ファシリテーターの技などもそうである。

ワークショップ手法…

メゾのレベルでは、多様なワークショップ手法の開発や、電子会議室などの設計など、目的にふさわしいコミュニケーションの場の創出もコミュニケーションデザインに含まれよう。

さらにマクロに見れば、社会的に紛争が生じるような場面、例えば原子力問題や医療問題などにおいて、紛争解決のため、あるいは紛争未然防止のために、どのようなコミュニケーション構造が社会の中に準備されるべきか、といった問いもコミュニケーションデザインの研究対象である。民主主義という政治体制自体が、ある意味で、社会のコミュニケーションデザインの一つなのである。

大学の歴史、そしてCSCD

国立大学が法人化するなど、ここ10年、大学改革が叫ばれて久しい。企業や行政出身者の大学教員任用、任期制導入、競争的資金の増加、COE選定、産学連携の推進などさまざまな変化も生じている。その流れのなかで、CSCDは生まれた。この流れをどう解釈するかによって、この流れに「抗して」生まれたのか、「掉さして」生まれたのかが決まるであろう。

冒頭で、大学が企業経営の論理に影響されているということを指摘したことを思い出そう。確かにこのような傾向には、従来の大学の運営の慣習からみて、大きな違和感を覚えることも多い。そしてこの傾向に異議を申し立てる言説もかなり存在している。しかしここではこのような議論とは別の視点を出してみたい。

大学…

中世大学…

それは、大学の内と外という議論に関わる。大学とは13世紀頃に中世大学として神学、法学、医学というプロフェッション養成の学部と哲学部という構成で出発したことは周知のとおりである。しかし大学はその後、時代の変化に応じてさまざまに変容してきた。今われわれが文学部の名の下にイメージする人文学も、当初は大学の中にはなかった分野である。ルネッサンス時代、神学中心の大学人に対して、人文主義者たちはギリシャ・ローマの古典をもとに人間性の解明を試みたが、彼らの活動の場は大学の中というよりはむしろ、大学の外の都市空間であり、教皇や都市の政府に仕えていた。レオナルドに象徴されるように、人文主義と芸

術の交流も都市空間や宮廷で生じたのである。当然のことながら、この時期の芸術は職人的活動であり、人文学と芸術と技術は大学の外で、密接な交流を繰り返したのである。ガリレオ自身が職人から多くを学んだと言明していることも、ここに付け加えておくべきであろう。

…人文学・芸術・技術

大航海時代を経験し、商人の視野の拡大や未知の世界の情報の流通に刺激され、職人の世界と学問の世界が交流し始めることを通じて、大学の外で人文学は生まれたのである。しかし、大学はしたたかな装置であった。いつの間にか大学はこの人文学を自らの内に取り込んでしまったのである。

事情は科学においても同様である。16世紀、17世紀において科学は大学の外で営まれる好事家の活動に近いものであった。ロイヤルソサイエティに集った人々は、実験を通じての知識生産という活動が「まともな」活動であることを社会に訴えるために、公開実験を繰り広げたのであった。しかし、この活動も19世紀になると大学に入り込み始める。

工学も例外ではない。中世大学の伝統の強いヨーロッパでは、工学は大学になじまぬものというイメージがつきまとっており、大学の外の教育機関で教えられていた。フランスではエコル・ポリテクニク、そしてドイツではTH（Technischer Hochshule）がその例である。大学に工学を組み込んだ最初の事例は明治日本の東京大学と言われている。もちろん、今や大学における工学の地位は揺るぎ無きものとなっている。

ここで注目したいのは、大学の柔軟性である。大学は大学の外の活動に対して、ある意味で受身で対応してきた。保守的といってもよい。しかし、時間はかかるにせよ、大学の外に生まれた活動を内に取り込み、自らの中心的活動として位置づけてきたのである。仮にこの大学の外で生まれた活動を「社会的ニーズ」と読み替えるなら、大学は、それが何であれ、「社会的ニーズ」なるものを学問の伝統のもとで、学問的に加工された形で取り込んできたという歴史を持つのである。

…大学の柔軟性

…社会的ニーズ

こう考えると、CSCDの立ち位置の微妙さについても、新しい視点で考えることができるであろう。確かに昨今の大学改革は企業的経営に影響を受けている。社会人を教員として採用することも増えている。これは資本主義の進行に伴う大学の解体と変質の前触れと言いたくなる気持ちもわからぬわけではない。しかし同時に、これは大学の外の活動に対して大学がどう反応するかという問題であり、今見たように、大学は保守的にこれに対応し取り込んできた歴史を持っている。

CSCDもこのような視点から見ると面白い存在なのである。劇作家、デザイナー、アーティスト、プロデューサーなど多様な社会経験のある人々を取り込むアンテナショップに見えなくもない。明らかに、大学の外で起こっている多様な活動（企業経営だけではないのだ、大学の外で起こっていることは）を、もたもたと不器用に取り込もうとする試みとしてのCSCD。NPO活動や市民参加を求める活動など従来の大学が正面から取り組んでこなかったものへのまなざし、こういった視点から見ると、CSCDはある意味でわかりやすいと言えないだろうか。

とは言え、大学は保守的な装置なのである。さらに偽悪的に言えば、大学は、ある意味で社会に野放しにできない人々の収容装置かもしれない。しかし、知的伝統の継承と言う点では、かなり優れた装置でもあった。知的生産に関してもかなり優れている。CSCDがなかなか認知されないことは、ある意味で必然なのかもしれない。1998年にコンセンサス会議に取り組んだ頃、社会も学界も冷ややかなものであった。しかしやっているわれわれ自身には、ある種の高揚感があった。これは絶対に大切で、こういうものを考えていかなくてはならないはずだと思っていた。そしてコンセンサス会議を実施したとき、参加した人々がこういうものをもっとやるべきだと口をそろえて言ったものである。それから数年で、コンセンサス会議への社会の注目は激変した。CSCDの活動だって、数年立てば、いや数十年かもしれないが、大学の中で当たり前の活動になっているかもしれないのである。かつての人文学、科学、工学のように。

そうは言いつつも、大学しか知らない人間として、あえてこう言っておきたい。大学が取り組むべき重要な事柄の一つは、社会における主流の考え方や思想が社会のさまざまな歴史的要因や力関係によって変化し得るものだという認識のもとに、現在主流ではなく、また社会から認知されていないような声を常に聞き取ろうとする感受性を育てることなのである。言いかえれば、専門性あるいは古典を緩やかに改訂しつづける感受性の養成である。大学の機能とは、社会的ニーズと専門性や古典とを媒介（intermediate）することなのである、と。

知的伝統の継承…

コンセンサス会議…

専門性・古典…

感受性の養成…

媒介…

2.「いい時代」を生きるために　平田オリザ

「いったい、この踊りには、なんの意味さあるんだ！」

　もう十五年以上前になるが、津軽半島の先端の小さな漁村に赴き、公民館で前衛舞踏を踊るという酔狂につきあったことがある。

　観客は地元の漁師さん達とその家族、乳飲み子から八十代のおじいさん、おばあさんまで。銘々、公民館の畳の上に、正座をしたり寝そべったりしながら、大音量の都はるみにのって踊る白塗りのダンサーを眺めるのだ。

　そのうちに、客席にいた小学生が、すくっと立ち上がり、いささか興奮した面持ちで、

　「いったい、この踊りには、なんの意味さあるんだ!」　…意味

　と絶叫した。

問いかけ…

芸術の本質と存在意義…

私は、この、「なんの意味があるのか？」という問いかけにこそ芸術の本質があり、その存在意義もあると考えている。

芸術家…

日常生活の中では、なかなか経験できない魂を揺さぶる行為にこそ芸術の価値がある。私たち芸術家は、人々が、普段の社会生活や経済行為の中で、忘れてしまったり、忘れたふりをしている事柄に光を当て、それを形や音にすることで、人生に異なった視点を与えることができる。こうして私たちは、ニーチェやサルトルを読まない人々にも、「人間存在には意味はないのかもしれない」という問いかけを、身体を通じて直接的に持たせることさえもできる。

だが一方で、この仕事は、人間の精神の暗闇を見つめ続ける作業でもある。このことは誰もができることではなく、また狂気を伴ったり、社会生活を否定しなければならないような辛い局面に置かれる可能性もある厳しい仕事でもある。そして、このような事柄は、社会や人間にとって、どうしても必要ではあるが、皆が全うすることのできる職種ではないので、ある程度の保護や育成を公のお金を使って進めていこうというのが、欧米における芸術文化振興やメセナの基本的な考え方だろう。

芸術文化振興・メセナ…

これは、おそらくプロテスタンティズムの思想的な背景が強く影響しているのではないかと私は考えている。プロテスタンティズムとは要するに、人間は本当は神様のことを四六時中考えていなければならないのだけれど、そんなことでは都市の生活は営めないので、週に一回、二時間だけ教会に行くことにしよう、そして他の時間は仕事に励み、神のことについて考えるのは牧師さんに任せておこうという考え方だろう。同じように、本来、人は、人間とは何か、世界とは何か、死とは何かといった事柄を不断に考え、さらにはそれを表現として形にするべきなのだが、生活のためにはそうも言っていられないので、特殊な目や耳を持って、それを色や形や声にできる芸術家たちに、その作業の一翼を担ってもらい、人々はその成果物を享受しようというのが、欧米における芸術支援の根幹を支える理念だろうと私は考えている。

公的支援…

日本でも、1990年前後から、現代芸術への公的支援が本格的に始まった。科学技術予算に比べれば微々たるものだが、しかしそれまでゼロに等しかったところに、億単位の金が流れ込んできたわけだから、その根拠、あるいは使い道を巡って、にわかに議論が活発化した。

しかし、その議論の多くは、私から見ると、「芸術がこれにも役立つ、あれにも役立つ」といった用途論に過ぎず、その本質を問う論は少な

かったように思う。

それまで見たこともないような巨額の助成金をもらったある老舗劇団が、「公的な仕事をしなければならないから、これからは劇団員で、毎朝駅前の掃除をしよう」と話し合ったという笑い話さえ残っている。

…助成金

一見、世の中の役に立たないように見える…

科学についても、同様のことは言えないか？

…科学

科学は技術と結びつき、現世の役に立つ事柄が多い。それは確かなことなのだが、だからそれが公的支援の根拠になるのだと考えると、足下をすくわれる可能性はないだろうか。いや、昨今の成果主義、競争的資金の獲得といったお題目は、すでに足下をすくわれつつある現象であって、このままでは、技術に結びつかない科学は無用であり、さらに技術に結びつくものは民間（あるいは民間からの資金）でということになっていくだろう。

…成果主義

…競争的資金の獲得

だから科学者は、先端研究とか基礎研究とか、曖昧で分かりにくい用語を使って既得権益を守っているだけではダメだ。科学が、いかに人々を驚かせ、魂を揺さぶり、既成の世界観を転換させ、未来を予感させるかを示さなくてはならない。そこには、ある種の演出も必要であり、デザインも必要だろう。

と、このように考えていくと、我々 CSCD の存在意義も、自ずと明らかになっていくのではないだろうか。

医者や科学者や弁護士のタマゴたちに、演劇を通じてコミュニケーション能力をつけて欲しいというのが大学側からの私への要請であり、私もそのことに関しては、できる限りの努力をしたいと思う。

…コミュニケーション能力

しかし、そこで言うコミュニケーション能力が、例えば、科研費を一円でも多く取ってこられるようなプレゼンテーション能力のことを指すのなら、なにも私が出て行かなくても、そのお手伝いくらいはするけれども、学部できちんと演習をしてくださいということで済む。

…プレゼンテーション能力

CSCD が目指すのは、そういった技術としてのコミュニケーション能力やデザイン力ではない。

「いかに科研費を取ってくるか」

ではなく、

「この研究が、いかに世の中の役に立つか」

でもなく、

「なぜ私たちは、税金を使って、一見、世の中の役に立たないように見える研究をし続けていいのか。その意義は何か？」

ということを、徹底的に考え抜く、そして、それを言葉や色や形にして世間に問う、それだけの知的体力と創造性のある学生を養成することこそが、私たちのミッションだろう。

知的体力と創造性…

価値観を変貌させ、世界観を更新する

「魂を揺さぶる」「新しい世界観」といった、いささか抽象的な言葉を書き連ねたので、残りの紙幅で、このことを少しだけ具体的に考えたいと思う。

おそらく世間一般では、科学は真実を発見してくれるものだと思われているようだ。そしてその発見された真実は、たまに間違うことはあっても、たいていが絶対不変であるとも考えられている。

しかし、本当は、科学が（あるいは芸術が）できることは、せいぜい世界観の更新であって、私たちは、決して真実にたどり着くことはない。

新しいリアル…

私は、芸術も科学も、その基本的な役割は、「新しいリアル」を提示することと、それによる世界観の更新にあると考えている。「新しいリアル」の提示とは、要するに、「あなたたち世間は、世界や人間のことを、そのように丸く収めてお考えでしょうが、そしてその方が、いまを生きるのにはご都合がいいのでしょうが、本当の世界はそんな形をしていませんよ。本当の世界や人間の姿というのはこうですよ」ということを力強く指し示すことだ。

宇宙が回っているのではなく、地球が回っているのだということを訴えていく。宇宙が回っていようが、地球が回っていようが、海外旅行でもしない限り、人間の日常生活にはどちらでもいいことだ。それは、冥王星が惑星か矮惑星かということが、私たちの生活になんの影響も及ぼさないのと同様に。

さらに、少なくもと当時のキリスト教世界の支配層からすれば、宇宙が回っていてくれた方が、あきらかに都合がよかったのであり、ガリレオ・ガリレイが迷惑がられたのも無理はない。世間から迷惑がられるくらいでないと、科学も芸術も価値がないということだ。

しかし、ガリレオ・ガリレイの提示した新しいリアルは、少しずつ人間

の価値観を変貌させ、世界観を更新していく。

…価値観の変貌

…世界観の更新

私は、拙作『東京ノート』の中で、フェルメールがカメラオブスクーラを使って絵を描いていたという話題に関連して、美術館の学芸員に、次のような台詞を語らせている。

「一七世紀っていうのは、まぁ近代の始まりですからね、ガリレオの望遠鏡だとかね、顕微鏡だとかね、そうやってレンズを使って、とにかく、見えないものまで全部見るようになったわけですよ。小さいものも、宇宙のことも。まぁ近代っていうのは、そこから始まったわけですよ。レンズを通して、ものを見ると。客観的に見る。それは神の視点とは別のものですよね。そういう違いがある。で、まぁ、どうも、そのレンズっていうのがね、オランダを中心に発達したらしいんですね、当時。オランダの哲学者スピノザはレンズを磨きながら宇宙と神について思索を巡らしたんですよ。こーやって、レンズを磨いて、レンズを覗くと、世界が全部見えるような、そんな気になれた、まぁいい時代だったわけですね」

ちなみに、ここで言う「いい時代」とは、アランの『デカルト』の冒頭、「人はいい時代に生きた」という一節からの援用である。

科学が、あるいは科学者が、その発見を、人々の世界観の更新へと直接的に結びつけられる時代は「いい時代」である。

いい時代に生きられるかどうかは、科学者個々人の努力だけではどうしようもない面がある。しかし、CSCDの理想は、やはりこのような「いい時代」を現出させることにあるだろう。

サービスを提供する

とは言え、残念なことに、私たちを取り巻く状況は、それほど生やさしいものではない。その生やさしくなさ加減は、前文で、小林さんが指摘したとおりである。

何故そうなるのか?

おそらく、科学は、技術と結びついて専門化が進むと、そこに既得権益が派生しやすい。そして、その権益を守ろうとする有形無形の動きが生じる。

…専門化

それはやがて、ある種のイデオロギーや、フェティシズムやノスタルジーとなって、権益の保護を正当化する力が働く。

…フェティシズム

…ノスタルジー

いまの日本で、このフェティシズムやノスタルジーの最たるものは、「も

のつくり」という言葉だろう。職人の匠の技も、大量生産の工業技術もごっちゃになって、「ものつくり」とひとくくりにされるのは、プロジェクトXに象徴されるような工業立国へのノスタルジー、かつて世界を席巻した様々な日本製品に対するフェティシズムの所産に他ならない。

しかし、すでに日本の労働人口の過半は、第三次産業に従事しており、工業立国に戻ることは不可能なのだ。工業生産において、中国や、これから台頭するであろうインドや東南アジア諸国と、まともにぶつかり合って勝てるわけがない。「いやいや先端技術なら、まだまだ追いつかれない」とか、「アジアの他の国々は、まだまだ政情不安だから」といろいろな理屈をつけてみるが、先端技術は韓国、台湾に追いつかれつつあるし、韓国はすでに、政権交代もある日本より民主的な国になっているではないか。もちろん、日本人の「手先の器用さ」「勤勉さ」などが神話に過ぎないことは、すでに明白である。

戦前、農業国から工業国への急速な転換期には、都市への急速な人口流入が起こり、福祉政策など皆無に等しかったこの時代に、農村社会は瞬く間に崩壊した。しかし、当時、右も左も、二千年にわたって培ってきた農業社会へのノスタルジーを捨てきれずに、「農を守れ」というスローガンを掲げた様々な運動や施策が展開された。

だが、結局、そのような農村の不満は解消できず、それを大陸へと転嫁した結果、私たち日本人は、近隣の国々に大きな迷惑をかけてしまった。はたして、その愚をもう一度繰り返すのか。

アジア…

私たちが真剣に考えるべきことは、これから豊になって行くであろうアジアの人々に、どれだけ質の高いサービスを提供できるかだ。この点ならば、あと二十年や三十年は競争力を維持できる。それより先は、きっと国家の競争力なんて言葉が意味をなさない時代が来るだろうと、楽観的な期待をもつしかない。

サービス…

そして、おそらく、この「サービス」という点に、CSCDのもう一つの大きな役割がある。

私は先に、

「この研究が、いかに世の中の役に立つか」

を語る技術を伝えることがCSCDの目的ではないと書いた。しかし、それをさらに細分化し、厳密に言うならば、以下のようになるかもしれない。

「この研究が、いかに世の中の役に立つか」

に興味、関心はない。しかし、

「この研究が、どのように応用されれば、それが人々にとっての幸せにつながり、また安心につながるか」

…科学者の責務

については、科学者も心を砕く責務があるだろう。そして、そのことを考え、表明できる科学者を育てることもCSCDの役割となるだろう。

ここでいう「サービス」とは、身も蓋もない言い方をすれば、「何を作るか」から、「いかに売るか」への転換なのだが、しかしそれを、もう少しだけオブラートに包んで表現するなら、「その製品がどう使われるかに思いを馳せる」ということだろう。

製品開発者が、はるか遠い最終消費者の幸せに思いを馳せること。理論物理学者が、百年後の核戦争の被災者に思いを馳せること。

繰り返しになるが、それは、既成のイデオロギーや、過去の成功へのノスタルジーにとらわれることなく、確固とした独自の世界観を持ち、多様な他者に対しては強靭なまでの柔軟性を持つということだ。

もしもそうであるならば、そのように、日本社会と世界が変容を求めているならば、特殊な目や耳を持ち、その感じ取った世界を色や形や声にする能力を持った芸術家が、科学者たちと机を並べているCSCDという場所には、多少の存在意義があると思われる。もちろん、机を並べているだけでは、なんの意味もないのだけれど。

3. コミュニケーション不全の活用法

池田光穂

「今日、デザインを支える理論はなお、デザインの色あせた社会美学の基本理念を引き合いに出しているのだが、そうした理念が全体として俗物化の傾向にあるなかで、いまはわずかにその幽かな光が残っているにすぎない」――ゲルト･ゼレ『デザインのイデオロギーとユートピア』［1973］

どのような学術上の組織においても、それを支える人たちの理念理想の持ち方に多様性が認められることは自明である。にもかかわらず豊かな多様性や異端が放つ魅力的存在は、我が国の多くの職域においては忌避されることはあれ賞賛されることはきわめて少ない。いわんや学問の多様性が容認されかつ精神の自由を享受している大学大学院においてをや!

学問の多様性…

精神の自由…

しかしながら学問における理念や実践に多様性が失われ、柔軟性が失われ硬直していく時、その本来の精神の自由を享受していた学園の歴史的使命は終わるといっても過言ではない。生まれたばかりと思われている

柔軟性…

CSCDもまたこのような形で終わる未来が待ち受けているかもしれない。だが、私はこれとは別のかたちで未来に起こるであろうCSCDの終焉について議論を続けてみたい。

この文はCSCDが将来、その歴史的使命を終えて人々の記憶の中に語られるだろう時、未来から現在に回顧したCSCDが果たしている理念と実践について述べるものである。もちろん私は、巻頭辞のような呪詛を大阪大学や文部科学省当局にかけるものではない。また未来において現在を懐かしむ郷愁 ──言うまでもなく郷愁とはルサンチマンの別名なのである── をもつものでもない。CSCDの夢は未だ実現されざる希望が投げ込まれた組織つまり投企（プロジェ）であり、CSCDの活動の本質は我々の実践の痕に事後的に残されているものだからである。

…歴史的使命

うまく機能していないコミュニケーション

はてさて本センターの効能書の口上を述べる時が来た。現在の日本の多くの大学 ──当然、大阪大学もそれに含まれる── において、人間のあいだのコミュニケーションがうまく機能していない。次のような具体的な問題があるからだ。

- 大学および大学院に入学してくる新入生たち（フレッシュパーソン）と教員集団のあいだにさまざまなコミュニケーションギャップがある。これらのギャップは、それぞれの集団において具体的な不満のかたちで語られるが、背景にある原因や要因について十分な対策がとられることなく放置され、スタッフのわだかまりの中に沈殿している。
- 大学という組織のなかの人たちの間で信頼関係が樹立されない状況が続いている。たとえば教員は大学生たちが「世間の常識」を身につけていないことを嘆く。他方、常日頃から学生たちは教員たちが、自分たちの知識や理解度を超えた要求を突きつけてくると不満をもっている。
- 大学ではさまざまな研究活動がおこなわれるが、その実態がなかなか上手に社会に対して伝わらない。たとえば、大阪大学はインサイダーからみると日々刻々と変わっている事実を知るのに、世間の人たちは十年一日あたかも判で押したような「阪大像」をもっており事あるごとにそのステレオタイプで大学人をみられている事実を知らされる。大学人はもちろんそのことに言葉に表せないような不満を抱いているようだ。

…コミュニケーションギャップ

…信頼関係

…ステレオタイプな大学像

- 大学人はほんらい見識と寛容性をもつ人たちと見なされているのに、これもインサイダーからみると、その実態としてあまりの不見識と狭量さにあきれることがしばしばある。事態は深刻で、悪貨が良貨を駆逐している。つまり現在の大学人のイメージは、お調子者か気むずかしい者のどれかであり、もはや大学人は健全なコミュニケーション能力をもつ専門家とは見なされなくなった。

大学人のイメージ…

- 繰り返される大学内における不祥事。悲劇的な犠牲者すら生むこともある。大学は全職員の理性と良識に訴え、また倫理要綱を作成する。二度と繰り返さないために。しかし、二度と繰り返さないためには、大学内における人間関係の構造的問題の解消もまた必要ということを、大学の構成員たちはうすうす感じている。

人間関係の構造的問題…

共同利用施設として活用しよう

繰り返しになるが、CSCDがその歴史的使命を終える時、未来の大阪大学はこのような苦境をもはや〈過去の遺物〉――これは現時点における〈未解決の難問〉である――として葬っているはずである。CSCDはこのような問題を阪大全体のために単独で解決する組織ではない。問題を解決するのはあくまでも、現実に直面しているすべての当事者たちである。CSCDはこのような問題がどのようなことに起因するかについて当事者たちにヒントを授け、どのような問題解決に向けて行動すべきかについて研究教育する、阪大内の共同利用施設のことなのである。

共同利用施設…

CSCDが目指す阪大内のコミュニケーションギャップの問題解決に向けてのコペルニクス的転回への一歩を踏み出そう。まず問題解決の優先順位について意識しよう。その場その場における刹那的で表層的な問題解決は、根底にあるより高次で構造的な問題解決を先送りにしてしまう。かといって抜本的な解決には、組織そのもののグランドデザインから導き出される「大いなる決断」が必要だ。しかし、大阪大学は巨大な組織でその構成が複雑である。同時に、学問の覇権のみならず、部局の利害保持に心を砕く人に、現実から遠く離れた現場の理想的あり方を語ってみても馬の耳に念仏である。権力の中枢に居座り、まさに末端の組織の悲鳴が聞こえない人たちに、我々の教育現場のインターパーソナルな問題はあまりにも瑣末に映るからだろう。にもかかわらず我々には等身大の改革が必要だ。大学の組織の更新は、組織における草の根からの改革から

始まる。CSCDは新設されたにもかかわらず、阪大の草の根（グラスルーツ）たる協同的根っこ（＝起源神話の共有）をもっている。

だからこそ、コミュニケーションデザインという発想が必要なのである。コミュニケーションデザインとは、文字通り人間が行使する〈交通＝交信＝交渉〉（communication）を〈立案＝設計＝実践する〉（design）ことである。したがってコミュニケーションデザインは、草の根的 ――これは根本的（radical）に通じる―― で、かつ民主的と言っても過言ではない。この種の実践は、人間のあいだのコミュニケーション様式（モード）の改変・改善・変革を通して、キャンパスに生きる人たちのライフスタイルを変えてみようと試みるのだ。根っこのようにCSCDはしぶとい。

…交通＝交信＝交渉（communication）

…立案＝設計＝実践（design）

…コミュニケーション様式（モード）

もちろん現在のCSCDの現員勢力では、このような問題でまとめられる具体的な諸相のすべてに応えられるわけではない。すべてのスタッフがこの領域についての高度な専門性をもっているわけでもない。大学院生への共通教育を通しこの難問に対して理論的研究かつ実践的貢献をおこなおうという理念と情熱をCSCDのメンバーの多くが共有していることがCSCDのメンバーがもつ専門性ということなのである。

…大学院生への共通教育

大阪大学のわが同胞に対しては次のように呼びかけたい。CSCDは、全学の共同利用施設でもある。つまりCSCDが試みようとしている活動に参加するためには、専任教員、特任教員あるいは兼任教員［学外者には客員のさまざまなポストがある］となることで可能になる。言うなれば本学の教員であれば手続きを踏めば誰でも、この野心的で実験的な教育研究プログラムに参加できてしまうということなのだ。

…教育研究プログラム

そうなるとコミュニケーションデザインに挑戦する！　という標語におけるコミュニケーションとは、そもそもいったい何なのだという疑問が出てくる。たしかに19世紀中頃に実用化されるようになる電気通信技術の導入以降、人類が手にし続けてきたコミュニケーション技術の発達には、まさに喫驚すべきものがある。コミュニケーション技術の肥大化とは、人間のコミュニケーション様式の肥大化を生み出したことは間違いがない。

歴史を回顧すれば、コミュニケーション技術の〈発展〉とは、マーシャル・マクルーハンが喝破したように、人間の身体感覚の拡張という性格をもっていた。しかしモールス電信機による史上初めての通信電文“what hath god wrought”［神の為せる業］のように、その技術はしばしば人間性の概念を超えたもの、あるいはそれまでにない技術革新がもたらした心理的道徳的混乱［ないしはその可能性］として、社会的にはしば

…コミュニケーション技術

…身体感覚の拡張

しば否定的に評価されることとなった。他方、技術者は技術がもつ倫理上の問題に腐心することなく開発に専心していた。純粋に科学思考上における問題を考える時に、世間のことは余計な雑音に過ぎなかった。大学がそのような超俗的な科学者の孵卵器としての役割を果たしてきたことは事実だ。

しこうしてコミュニケーション技術の発達は、人間の可能性を拡張するものなのか、それとも神への冒涜をふくむ反人間的な歩みの始まりなのか。私たちが日々耳にするコミュニケーション技術の発達に関する報道には、この相反する２つの憶測のどちらか一方か、あるいは双方の意見の併記 ──「こういう意見もあるがこういう反論もある」というふうに── がみられる。技術的科学と似てコミュニケーション技術そのものは道徳的中立を標榜しているはずなのだが、人間社会の文化的技術として受け入れられる際には、ムーディーズよろしく道徳的な格付けをされるということかもしれない。

対人コミュニケーションの諸相

しかし神をも畏れない人間が、自ら造り出したもの（鏡像）に怖じけるとはどういうことなのか。私が、インテリジェンスとしてのコミュニケーションデザインという名の下で考えたいのは、そのような技術革新が派生的に生み出す神学的ないしは道徳的問題ではない。もっと単純で社会的存在としての人間が宿命的に担っている対人コミュニケーションのさまざまな諸相の具体的で綿密な検討であり、それこそが私たち大学人がおこなうべき使命なのだ。

対人コミュニケーション…

もちろん、世に数多あるコミュニケーションを事後的に解釈し、そこに造形的設計要素を抽出するだけでコミュニケーションデザインが完結するわけではない。そもそも人間が持ちうるコミュニケーションのあらゆる可能性を立案＝設計＝実践するという主張そのものには、やはりまた一種のいかがわしさがある。２つの主張ががっぷり四つに組んでいる時に、どのような事態に対しても万事上手く調停できるというのが理想的なコミュニケーションデザインというものでもないだろう。近年のさまざまな紛争解決や交渉術に関する諸研究を通して、きちんと手続きを踏めば、その状況に参与するプレイヤーを抽出し、それらの利害を調停し、最適な答えを導き出す論理構造を発見することは可能である。しかし、コミュ

紛争解決・交渉術…

ニケーションにおける参与者の多様なふるまいが、どれほど予測できるのかという点に関しては、まだまだ研究の余地は残されている。私たちは自分たちが実践状況において正確に何をやっているのかについては、われわれはいまだ十分に自覚的ではないのだ。

だが、この対人コミュニケーション研究という沃野の開拓に着手した私たちの最大の発見は、世事の解決策からコミュニケーションの根本問題まで、研究対象に極めて大きな多様性があることに気づき、つねにそれらが単一の解決策を容易に拒絶することすらある問題含みの研究領域であることを日々実感できることにある。もし仮にコミュニケーション技術開発をめざす電気通信科学における最適な理想状況がノイズの縮減にあるとすると、それとは逆に、社会や文化に埋め込まれた対人コミュニケーション研究の理想とは、コミュケーション不全状態の諸相とその存在論的意義を明確化することにあると考えられる。

…コミュニケーション不全状態

コミュニケーションの不全を有効活用する

これまでの私の主張をまとめてみよう。まず、大学という組織が、内部のみならず大学を取り囲む社会との関係においても、情報伝達や意識の共有化という点において良好にコミュニケートしていないという厳しい現状を、私たちは理解しなければならない。この難問が未解決なままなのは、私たちがコミュニケートする努力をしていないことに原因があるのではなく、良質なコミュニケーション手段を私たちが十全に活用してないことが原因だ。未知の良質なコミュニケーション手段を発見していないことが問題をさらに複雑にしている。また対人コミュニケーションにおいては、良好とは見なされていないコミュニケーションにも、それを精査し解明可能な豊かな問題として転換するために、大いに存在論的価値を認めなければならない課題も浮かび上がってきた。逆説的だが、コミュニケーションの不調や不在は、その有効な活用のための最大の試金石になる。

…良質なコミュニケーション手段

これらの提案は一見奇妙に思える。対人コミュニケーションの改善を目指そうとしたり、またその「秘伝」をさずけるマニュアル教育をおこなおうとしたりしている法人組織が、当座の解決策も満足に提示もせず、コミュニケーション不全の有用性を声高に主張しているからである。私たちの提案は無謀だろうか？　コミュニケーションデザイン・センターは、これらを含めたさまざまなアイディア、そして時には難問・奇問・珍問を

…コミュニケーション不全の有用性

大胆に提案する組織なのである。そのような提案はCSCDを経由することで、阪大内のいかなる関係者も発言可能になるのだ。くりかえしになるが、そのような大胆な視点の転換は、阪大の教職員が学内の共同利用施設であるこのCSCDと（研究と教育の）ジョイント・ベンチャーすることで、まさに容易に得られるのだ。

ジョイント・ベンチャー…

以上、私が申し上げたことは、現在の大阪大学にとって、誇大妄想の議論にしか過ぎないように見える。しかしながら、あらゆる実証科学に仮説検証の手続きが不可欠なように、仮説を生み出すためのクリエイティブな想像力の意義を否定することはできぬ。人類にとって大学が存在する意義は、人間存在の可能性を伸展させることにあると私は信じている。阪大にとってCSCDが存在する理由もまったく同じである。未だ実現されていないコミュニケーションデザインに関するさまざまな試みがCSCDだけの専売特許でなくなり、それぞれの部局が横断的にこれにむけた協力体制がとれるようになる近未来がやってくるであろう。そのような未来が到来しなければ大阪大学はこの世に存在する意味がない。

部局横断的協力体制…

大阪大学のすべての学生と教職員が、今よりももっと良い大学でありたいと意識する限り、この組織の存在意義は過去のものになっていない、ということだ。我々の組織はアクチュアルな現在ではあるが、CSCDが近未来において過去の時代遅れのものになる時、CSCDの精神と我々が提唱し続ける実践の様式は、大阪大学のすべての組織の細部に宿っているはずである。

Diagrams
図で見る

「1970年代の思想の遺産の再検討—科学技術社会論の視覚から」

アート＆テクノロジー：知術研究プロジェクト「知デリ」

科学技術に関する参加型テクノロジーアセスメントに関するワークショップ企画・運営

サイエンスショップ・プロジェクト

季刊『プラグ』

ロボット社会実証実験のための外部評価の方法の確立及びガイドラインの作成

原子力のリスクコミュニケーションのためのワークショップ

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「ラボカフェ」

コミュニケーションデザイン研究会

データハンダイ

オレンジブック・プロジェクト

現場力研究会

ロゴデザイン

文理融合創造ゼミナール

パフォーミングアーツの世界

「舞台芸術にふれよう！」サマープログラム・ウィンタープログラム（2005年度）

減災Cafe＆Tour

智恵のひろば

空間／環境デザイン

減災コミュニケーションI

減災コミュニケーションII

臨床コミュニケーション入門

科学技術コミュニケーションの理論と実践

研究者情報発信活動推進モデル開発「科学コミュニケーション能力育成プログラムの開発」

科学技術コミュニケーション入門

ミュージアムデザイン研究会

リーフレットデザイン

ウェブサイトデザイン

科学技術関係人材のキャリアパス多様化促進事業「プロジェクト活用型科学技術キャリア創生モデル事業」

日本学術振興会人文・社会科学振興プロジェクト研究事業「日本のリスクガバナンス・システムの実態解明と再構築の提言」

サインデザインと製作

「芸術と福祉」国際会議実行委員会事務局

名刺・封筒・シラバスデザイン

デザイン文理学プロジェクト

日本学術振興会人文・社会科学振興プロジェクト研究事業「芸術とコミュニケーションに関する実践的研究」

アート・プロジェクト入門

sensecape project

Kavcaap

YEBISU Project

オレンジサーバー

学内向けオープニングイベント

オレンジラボプロジェクト

映像アーカイヴ

大阪市立大学都市研究プラザ「船場アートカフェ」プロジェクトへの協力

パンフレットデザイン

CAFE BATTLE/カフェバトル

甲谷匡賛作品展「A-LSD!」

医療コンフリクトマネジメント：医療メディエーター養成講座（年2回）

ディスコミュニケーションの理論と実践

医療安全実務者との医療事故研究会

臨床コミュニケーション講座（年1回）

現場力とコミュニケーション

4. デザインの言語

尾方義人

…デザイン

デザインの分類は、現在において極めて複雑かつ多層である。プロダクト・デザイン、インダストリアル・デザイン、テキスタイル・デザイン、ファーニチャー・デザイン、アーバン・デザインなど、今日の文化や社会、産業に基づく領域性という自己拡張的な立場から、デザインにある形容を冠し、領域化している。これは、デザインやその領域の不定義性を示す顕著な事実である。

固有コードを備え、産業性や社会性が少しでもあれば、それぞれの領域はデザインの対象領域となる。デザインは定義されないことが多いがそれに冠する言葉は、要素、材料、技術、機能など、多くは他のジャンルに変換できない。しかし、他の領域つまり、冠する形容に当たる部分がなければ、デザインは存在はできない。同時にこれらは、デザインという全体として社会の構成を操作する要素の部分集合と、とらえることも

できる。もちろん個々の領域の希薄化ではなく、デザインという言葉の領域性や専門性を超え、内包あるいは外包するシステムを意味している。形容を冠した、つまりある限定を与えた上でのデザインという言葉の拡張が近年、急速に拡大していること自体にも大きな意味性が存在すると考えられる。拡大や拡張はデザインの需要があり、供給されている現状ととらえられるが、デザイン学としての形成は、未成熟である。それはデザインの言語化が不十分であるからではなかろうか。

デザインの言語化…

４つのデザインの言語

デザインの言語には４つあると考える。

デザイン要素…

１つは一般的なデザイン要素を辞書的に説明するもの。

デザインコンセプト…

２つめはこれからデザインするものを説明ための言語である。これは一般的にはコンセプトとして、言語化されるべきものである。コンセプトはデザインを、総括的にとらえた意味である。これから事柄やモノに対して共通事項を抽象としてとらえたものであり、商品開発においては企画と位置づけられる事が多い。これをいかに具体化するかが計画であり、具体的な設計やデザインととらえられている。

共通事項であるコンセプトは抽象的あるいは普遍的でならなければならない。それはコンセプトが、ある特定の商品であっても様々な流通過程や製造過程があるためそれら全てに対応できるものでなければならないからである。多く見受けられるあやまりは、デザイン過程におけるの修辞やモチーフがコンセプトとして説明されていることである。また、開発仕様やスペックをコンセプトとして説明されてしまう事も多い。それらは、全て具体的な要素であり、それを説明する事は重要であるが、それをコンセプトと言ってしまう事に、具体と抽象の混乱がおき、コンセプトやデザインが正しく伝わらない要因でもあると考える。いずれにしても、普遍的な賢哲の希求をコンセプトという言語に求めたいところである。

デザイン評論…

３つめは、デザイン評論あるいは解説である。これは、コンセプトと商品・製品を結びつける言語であり、具体的な結果を説明・解釈する事である。結果の説明自体は具体的であっても、抽象的であってもいずれでも適切であると考えるが、デザインの造形やコンセプトが対象になり、その善悪や価値を修辞あるいは情報変換をもちいて更なる価値化をはかるものである。デザインされた具体的なものを、 ── 一般的なものを利

用しつつも、概念として、普遍的に説明するものが評論であると考える。

つまり、意図したものであろうとなかろうと、デザインという結果をいかに社会価値化し、更なる資産や資源としていくあるいは、社会価値に反するものを否定していくものである。

…社会価値化

最後に、最も重要だが、いまだ十分でないと考えるのが、デザイン過程、デザイン手法の言語化である。

…デザイン手法の言語化

空間デザイン・プロダクトデザイン・グラフィックデザインの実務経験、教育経験を技術・マニュファクチャーとしてとらえ、その過程や手法を伝達、解説するために。デザインという実作業の言語化を図らなければならない。

デザインの実務分野を問わず、一般的標準的なデザイン実務というのは、ほぼ例外なく以下のようなシステムで順に行っているととらえる。

1.オリエンテーション
2.調査・分析
3.アイデア抽出
4.アイデア精査
5.デザイン制作作業
6.プレゼンテーション

つまり、クライアントなどから依頼があり、その後その依頼内容とその周辺事項を確認する。そしてそれらに関連する事項や市場を調査する。その後、デザインのアイデアをだし、エスキスを重ねながら、とりまとめていくというものである（と、多くが説明している）。そして、企業のデザイン部門にしろ、独立系のデザイン制作会社にしろ、これ以外に多くの段階とスキルが謳われているが、その多くは、マネージメントに関わる調査方法やデザイン制作の段階でのスキルのフローであり、デザインそのものの手順や方法を明確にしているところはほとんどない。

この手法をさらに、簡潔に述べると、依頼事項に基づき、それに関わる要素を経験により形態化する、これがデザイン分野を問わず行われているデザイン実務の手法である。しかし、これでは工学はおろか学問としても成り立たせることはできない。また、実際は各段階でパタン化されているにもかかわらず、それぞれがパタンを認識していないのは、多くが美術・工芸的教育によるためである。もちろんこの美術・工芸的教育自

体に問題があるのではなく、それをデザイン教育にあてこみ、それにより産業化され人材が育てられているところが問題なのである。

問題の認識・発見やデザイン手法は、経験則により部分的に実務の中で使われてきていたが、あくまで、職人技的に行われているもので、体系化されたものではない。

そして、この形態化されたものを具体化つまり、経営性・経済性・社会性などの要因により、商品化することが、実務におけるデザインの最終段階であり、またその商品化自体が次の価値を生み出すことが、デザインの社会化となる。具体的なものや技術をよりどころにして、さらに別の具体的なものを創りだし価値化することは極めて困難である。そのためには、パタン化、体系化といった作業が重要な位置を占めると考える。

デザイン手法の…再認識・再構築

この手法自体を言語化するために、デザイン手法の再認識・再構築が必要である。建築家・菊竹清訓は、ハワイ大学での講演で、「カ・カタ・カタチ」の配列が日本語の基本構造を示しているという。「カ」は「雨・露から身を守りたい」という心であり、「タ」は「手」つまり「手段」である。心は手段を得て、「カタ＝計画」となり、てやがて「カタチ」すなわち「家」「建築物」となるのだ、と説く［城功、仕事の遊び方、日刊工業新聞、1974］。つまり、菊竹は「カ」は心・気持ち、「カタ」は手段を得た計画、「カタチ」はモノとしてとらえている。

そこで、私は、産業性や社会性としての観点から、ここにさらに「カチ」（価値）をつけ加える。産業や経済の観点からみた場合デザインにおいては、つくられた「カタチ」がいかに社会性を持って流通するかが重要である。それがデザインの価値でもある。

カ・カタ・カタチ・カチ

ここでは先に述べたデザイン実務の流れの要素抽出・抽象化・形態化・具体化を、「カ」・「カタ」・「カタチ」・「カチ」とおいて、一つのデザイン手法のパタン化モデルとしたい。

カ…

「カ」は、語源的には小さなものを示し、それはつまり工学的には基盤となる要素、技術をともなった部分あるいは、気持ちをともなった要素と理解する。「カタ」は、要素に手法がともない一般化された「型」である。「カタチ」はそれらが人に見える、あるいはふれることのできるものとする。「カチ」は本質・源泉のとらえ方によって対立する客観価値説

カタ…

カタチ…

カチ…

と主観価値説からなる価格の背後にあるものを、好ましいもの望ましいものとして、その実現を期待するもの、特に、真・善・美など、普遍的な妥当をもったものをいう。

このようなパタン化モデルを数多く構築していく事が、デザインの言語化のひとつであり、体系化につながる。そして、それらは、より有効な美術教育でない、デザイン教育手法につながると考える。

近代社会にはいり、技術の体系化が進んだ中、また産業革命などを背景にし、市民・社会において、知識そのものへの信頼度は高くなり、技術は学問と結びつくことがのぞまれたと考える。さらに現代社会では、技術が重視されているので、現場は技術との連結が重視されてきている。これはあくまで重視であり、技術イコール現場ではもちろんないが、学問と現場実務あるいは職能の責任性・社会性と独占性に連関すると考える。これは先の本質と現実、学問体系性と現場性との関係に大きく関係すると解釈する。

…学問体系性と現場性

つまり、現場技術の具体的な要素を体系化ひいては抽象化することが学問であると考える。適切な体系化と抽象化は、広範囲において納得のいく説明が得られる。そして、その体系をさらに具体的なものにし、価値化するためには、設計や思想といった手法的抽象が必要と考える。そしてそれがさらに、具体的に産業や社会において価値化されれば、それが新たな具体的な要素となり得るであろう。

そして、この４つの言語特に４つめの言語化は、学問化つまり教育体系化へ大きくつながると考える。その構築が、工芸と工業の差であり、作品と商品の差であると考える。最終成果物が工芸と言われるものと工業製品と言われるものに差がないと見られることもある。作品と商品の間にも同様の事がある。これらは過程や結果にいかにパタン化（エンジニアリング）されたものがあるかないかが、それらの差であるととらえたい。逆に言うと、デザインをデザインたらしめる、つまり言語化を構築するためには、作家性という特殊解を一般解という言語にしなければならないと考える。

…教育体系化

抽象と具体の狭間で

デザイン要素、デザイン概念、デザイン手法、デザイン評価を、抽象と具体の狭間で、表現していく事が、デザイン研究と考えている。

…抽象と具体の狭間

…デザイン研究

ここで、現在の私の課題を示す事で、このエッセイを終えたい。現在私は大阪大学コミュニケーションデザイン・センターの教員であり、プロのデザイナーである。先のカ・カタ・カタチ・カチ ――要素、概念、手法、評価―― からCSCDを考えてみたい。

デザイン実学において、製品、情報、空間や組織をデザインする場合まず、はじめに考える事がある。それは、デザイン対象を「A」とすると、「A」の特質（特長と特徴）はなにか、「A」のイメージはなにか、なぜ「A」があるのか、という課題認識と「A」の基本的な構成要素である。

これらにより「A」のアイデンティティを一人称、二人称、三人称の観点からの理解を図る。

また、CSCDの要素は「大学」「コミュニケーション」「デザイン」「センター」につきると考える。「大学」は研究、教育、運営、実学から成り立っている。これらは根源をなす要素である。

CSCDは、大阪大学もしくは、その経営者が社会からの声であるVoicing(ハーシュマン)をうけとめ、ひとつの答えとして、学内外に示そうとしたイノベーションという概念ではないかと考える。イノベーションつまり新結合とは何であるかを、何をどのような形式や方法で結合させようとしているかを、人称からの解釈などにより考えるべきである。このようないくつかの視点により、要素分解つまり、言語抽出が容易くなる。そして、それらをさらに、（詳細は割愛するが）図表・図式・図譜・図解・（図面）・（地図）といったダイアグラムで、分類することにより、体系的客観化と構築のためのパラメーターが明確になる。これらにより、客観要素の文脈を構成し、コンセプトの基盤の一つとする事ができる。

イノベーション…

また、大阪大学総長が言うように「センター」はサービス機関である。大学がサービスするものは、教育である。価値化するための評価は、教育成果であろう。では、研究はどこで行うのかという課題がのこるが、まずこのような自らをデザインするために外からの解釈による分解がCSCDには必要である。

サービス機関…

教育…

センターにおけるデザイン

理想的なアイデンティティを構築しないままのビジュアルアイデンティフィケーションは、自己混乱を招き、プロモーションの錯綜を招き、運営認識すら欠落させる。そのためには研究をサービスのためのものと明確

アイデンティティ…

ビジュアル…

アイデンティフィケーション

に打ち出すことが重要ではなかろうか。これらの認識が明確であれば具体化する方法の一つとしては、一般化されている経営の手法や商品企画の手法（ポートフォリオマネージメントやデザインエンジニアリング）を使えば概念構築の足がかりになる。

例えば、CSCDの特質と、CSCDのイメージはなにかと、なぜCSCDがあるのか、という仮説が明確になれば、CSCDのアイデンティフィケーションは造形や形態、あるいはメディアとして成り立つ。

…メディア

些少ではあるが、少し具体的に考えると、例えば名刺のデザインは、組織・運営認識や表現が集約された形態と成るべきである。組織名と個人名のビジュアル的優先順位は、組織論や組織哲学が表現されるべきものであるし、そうでなければ組織という枠組みを持つ意味がない。また、さらにはCSCDのマークに技術性、たとえば文字文化と技術といった根源をもたせるのか、お為ごかし的な民主主義を表現するのかでは大きく異なる。また、主要媒体である名刺や封筒やパンフレットなどには、CSCDとしての研究、教育、運営、実学のすべてをデザインからの形態として、有効に表現しうるまた、すべき媒体であるため、特にCSCDにおいては、コミュニケーションデザインとして内外にアピールしうる有効なアイテムである。客観認識と要素分解による、アイデンティフィケーションの構成はCSCDのデザインがCSCDたるべく表現しうる極めて有効な素材であるため、現状に基づく機能分節と機能統合により、再構築は、組織論からも、コミュニケーションからもいっても、研究や実学運営の観点からの位置づけが望ましいと考える。

…組織・運営認識

…文字文化と技術

これらをセンターの研究プロジェクトとして構築する事は、CSCDにおけるデザインが実践している技術を体系化学問化し、それを教育や研究にフィードバックし、新たな技術化として、実学と学問の間と双方を形成していくことになるのではなかろうか。

…実学と学問

5. コミュニケーションを支援する

伊藤京子

私は、これまで自分自身の研究領域として、「ヒューマンインタフェース」と名づけられた、コンピュータを用いた技術を研究開発する分野に携わってきている。コミュニケーションデザイン・センター（CSCD）内では、2006年12月現在、2つのグループ、「支援プログラム」と「科学技術コミュニケーションデザイン・プロジェクト」に参加している。私がこれまで関わってきた、工学的技術を基盤としたヒューマンインタフェースの観点から、これらのプログラム・プロジェクトに参加していきたいと考えている。

支援プログラム…

科学技術コミュニケーションデザイン・プロジェクト…

本稿では、まず、これまでの私の研究の中で、「議論支援システム」と名づけた一連の研究を振り返ってみたい。そして、そこから、私が、「科学技術コミュニケーションデザイン・プロジェクト」で進行している「教育支援ソフトウェアの開発」を題材として、支援ソフトウェア開発の可能性について考えてみたい。

議論支援システム…

ヒューマンインタフェースからの「議論支援システム」開発

はじめに、私自身が関係しているヒューマンインタフェースについて述べたい。「ヒューマンインタフェースとは人間と機械の接点である」と学生時代の授業では習った。機械は、単に機能を有しているだけではなく、その利用目的に応じて、人間が使えるもの、使いやすいものにすることが重要である。「コンピュータ」という機械の利用は、多くの目的に対して多様な利用可能性をもっているが、一方で「人間が利用するもの」という観点を忘れてしまうと、利用者を不快な状況に陥らせてしまうこともある。

…ヒューマンインタフェース

…機械

…利用者（ユーザ）

それでは、どのような仕組みを用意すれば、目的をよりよく達成することができるのだろうか？　このような考えから、ネットワーク上の電子掲示板に「キャラクタエージェント」という仕組みを使って、話しやすい電子掲示板を作ろうと試みて、10代から70代の幅広い年齢層の人達に作った電子掲示板を使ってもらい、意見を聞いた。次に、単に１つのトピックについて話し合い交流を深めるだけではなく、何らかの目的に対して効果のあるコンピュータソフトウェアを作れないかと考え、教育を目的とした、議論を行うソフトウェアを作成し、高等学校や大学院の授業で使ってもらった。これらの作成したソフトウェアは、目的や利用方法は異なるが、何らかの目的を達成するために利用者を「支援」する機能をもつものであり、支援ソフトウェアということができる。そして、これらのソフトウェアの支援対象を「議論」としてきた。複数の人間が議論を行う際には、得られる論点や議論の結論だけではなく、議論の流れや議論参加者の気づきなど、多くの情報を含む状況がつくられる。当初、議論の論理性や記録の必要性を重要視し、コンピュータを用いて文字を介した議論を対象として研究を進めてきた。しかし、人間同士が直接対面しながら進める議論には、顔表情やジェスチャなどのノンバーバルな要素や、人間が直接対面する社会的関係性の形成など、コンピュータを用いた議論とは異なる要素が含まれる。また、議論の流れもコンピュータを利用する場合とは異なり、さらには合意形成、問題解決など何らかのアウトプットを必要とする場合には特に、アウトプットを限られた時間で適切に生成するための支援を必要とする場面が往々に見受けられる。議論の形式が定められていない場合、限られた時間で適切なアウトプットを生成するた

…ネットワーク

…文字を介した議論

…顔表情・ジェスチャ

…合意形成

…問題解決

めの議論を進めることができる人はそう多くはない。そこで、これまで取り組んできた一連の「議論支援システム」を展開させ、今回、科学技術コミュニケーションの演習中の議論を対象として、教育支援ソフトウェアの可能性を探ってみたいと考えた。

教育支援ソフトウェア…

「科学技術コミュニケーションデザイン・プロジェクト」の教育支援ソフトウェア開発

科学技術コミュニケーションの理論と実践

2006年度より、大阪大学の全研究科の大学院生に向け、「科学技術コミュニケーションの理論と実践」が開講されている。（八木論文3章参照）この授業では、専門の異なる学生6～8人が「高レベル放射性廃棄物の処分問題」を題材とした5日間のグループワークを行い、科学技術の問題に関して話し合った。

グループワーク…

この演習の中で、私は、グループワークとして行われる学生同士の話し合いに対して、効果的に利用できる教育支援ソフトウェア提供を目指し、開発を進めている。「異なる専門分野をもつ」学生が、授業の「与えられた時間内に」、グループで「考えをまとめる」ために、どのような支援ソフトウェアを提供できるのかを検討中である。これは、与えられた目的を達成するための口頭での議論の中で、どのような情報をどのようなタイミングでどのような形態で提示することがどのような効果につながるかを試す1つの試みである。今回は、発言の分類と定量化を用いた情報提示を通じて、参加者が議論の流れを第三者的な目で客観的に見つめなおすための支援を意図している。

情報…

このソフトウェア開発は、2005年度より検討を始めた。2006年度の授業開講に先立ち、2005年度に2回の授業試行プログラムが実施された。そのときの様子のビデオ記録を使って限られた時間の中で回答を作成するための議論中に生じた問題点を検討し、ソフトウェアとして実現可能な機能を考え、ソフトウェアを設計後、授業で利用できる支援ソフトウェアを開発した。

授業試行プログラム…

そして、2006年9月の授業の初日に、開発したソフトウェアを参加学生につかってもらった。授業は、CSCD内の会議室で行われた。次ページの写真中央の縦棒や円グラフが示されているプロジェクタの投影画面が、授業内容に関する内容を提示する情報提示画面であり、開発したソフトウェアを利用して情報を提示している。

［図1］
開発した教育支援ソフトウェアを
利用した授業の様子（2006年9月）

下の図は、プロジェクタで投影された画面である。議論参加者の発言の割合や議論の流れがグラフで表示される。

［図2］
教育支援ソフトウェアによる
情報提示画面

開発したソフトウェアを実際の授業で利用してみて、予想していなかった問題点や、新たな利用方法に向けた可能性が見出されたので、来年度の授業に向け、修正点を検討し、改良を行う予定である。

今回、コミュニケーションデザイン・センター内の演習科目の中で、支援ソフトウェアを開発し、いくつかの新しい経験をした。まず、試行プロ

…ソフトウェア開発

教育プログラム開発…

教育プログラムデザイン…

グラム実施の段階から、授業を担当する教員の１人として私自身が教育プログラム開発に関わることができ、同時並行でソフトウェア開発に向けた設計を進めることができた。教育プログラム自身が開発中のものであり、教育プログラムをデザインする視点から、教育とその効果を考えることができた。授業参加者である学生が何を学ぶべきか、どのようなことを伝え、どのようなことに気づいてもらえるのか。そして、私自身も、自分の専門性に対して、他の視点を見出すことができた。例えば、他の教員との打ち合わせの中で、教育支援ソフトウェア開発やその利用方法に対していくつかの疑問が出された。コンピュータをなぜ使うのか、それによって議論はどのように変わるのか。単にソフトウェアを開発し、同じ分野の人と話し合うだけでは得られないような疑問と向き合いながら開発を進める意義は大きいと感じる。コンピュータを利用することの意味は何か、コンピュータの大きな特徴である、「記号化」という機能により、議論の内容をどのように集約し、そこからどのような内容を利用者に伝えることができるのか。ソフトウェア開発という視点だけでなく、議論の目的や位置づけを捉えた上で、コンピュータ利用の意味や意義を私自身がふりかえり、口頭の議論と、それを情報化することによって支援される内容が組み合わさることにより生まれる新しいコミュニケーションの可能性を感じる

対面の議論…

ことができた。そして、対面の議論を支援するための支援ソフトウェア開発に向けた一歩を踏み出すことができた。

教育という実践現場と研究開発

今回の教育支援ソフトウェア利用の結果から、今後の課題はいくつもあるが、特に、教育を目的とした議論のありかたを考えていくことは大きな課題であると感じている。多くの議論は結果としての成果物が非常に重要であるが、教育を対象とする場合、「何を」「どのように」「誰が」行うことを目指すのか、各学生の議論をどのように評価するか、を考え続けることが必要となる。議論の良し悪しを決めることはとても難しい。たくさん発言すればよいのか、論点が適切に挙げられていればよいのか、議論が混迷していなければよいのか、と問われれば、どれも簡単にそうだと答えることはできない。今回の演習は、大阪大学の全研究科の学生を対象としたものであり、各参加学生の普段関わっている学術分野は大きく異なるかもしれない。そのような学生を対象に、何を伝えるべきか、

どのような議論を求めるべきか、ということは、簡単に決められることでは決してないが、何らかの解を出していくことも重要であると思う。今回の演習で対象とした議論では、参加者は議論を通じて、何らかの結論を出すことを求められる。演習の限られた時間の中で、見知らぬ相手と議論するとき、他者の発言から何を汲み取り、自分の考えをどのように伝えるか。単に他者とのコミュニケーションのあり方を考えるだけではなく、個々の参加者の能力を活かして、知力のある結論を参加者が導き出すことが、高等教育の現場として重要であると思う。

最後に、私が現在専門としている「ヒューマンインタフェース」の分野から、今回の教育支援ソフトウェアの位置づけを考えてみたい。ヒューマンインタフェースの分野は、大学だけでなく、多くの企業が参画している分野であり、大学で研究を進める際の意義やその対象を検討することは重要であると私自身は感じている。その際、今回の教育プログラムのように、大学がもつ教育の実践現場を研究の対象とすることは、一つの着眼点ではないかと思う。人材育成は社会の大きな要素であり、大学の存在意義でもある。高等教育機関としての大学を見つめ、その中で教育支援ソフトウェアを開発することは、ヒューマンインタフェースへの１つの重要なアプローチになりまた大学に所属する一教員であり研究者である私自身が追うべき課題にも十分なりうると、考えている。

…教育の実践現場

…人材育成

6. 媒介される智恵──実践的研究とは？

菅磨志保

大学は「個人商店が集まったようなところだ」と言う人もいるが、とすればCSCDは「仮設の商店街」に例えられるかもしれない。大学内に新しい部局として創設されたCSCDは、一定期間内に、商店街全体としての成果を出すことが求められており、参加店は個人の商売と平行して全体への貢献も求められる。もちろん個々の店が良い商品を提供し続けなければ商店街全体の停滞につながる。

以下では、この商店街の一仮設店舗である私が、これまで何を考え、通過点となるここで何をしていこうと考えているのかを述べてみたいと思う。

阪神・淡路大震災から市民活動研究へ

これまで社会学の立場から、災害（減災）とボランティア（市民活動・NPO）という研究テーマに取り組んできた。センターでは主に「減災コミュニケーションデザイン・プロジェクト」に関わっている。このテーマを扱っている研究者は少ない。テーマが特殊過ぎて研究結果を普遍化し難く、研究として発展性があるのか、と言われたこともあるが、私自身は、このテーマの奥の深さを感じてきた。

…災害（減災）

…ボランティア（市民活動・NPO）

…減災コミュニケーションデザイン・プロジェクト

きっかけは12年前に発生した阪神・淡路大震災だった。被災した祖父母の家を手伝いに行くという私的な理由で被災地に入ったが、見慣れた街の変わり果てた姿に、納得できず、憤りを感じた。そんな中、災害救援に駆けつけた大勢のボランティアの姿が力強く映った。

ボランティアする／されることを大量に経験していた被災地には不思議な連帯感があった。私自身は被災者でなく、災害ボランティアでもなく、当時はまだ研究者でもなかったが、それぞれの感覚を肌で感じながら、こうした活動が、災害という特殊な事情を超えて、何か日本社会の底流につながっているように感じていた。3月後半に入ると、市民による救援活動も収束に向かい、徐々に消えていった。私は、社会学の立場から、これらを記録し後世に残していく必要性を強く感じていたが、災害対応に忙殺されている現場の人達にとって、現在の活動に直接役に立たない記録という作業に時間を費やすのは惜しいだろう。時間があり、また距離をおいて考えられる私ができる「ボランティア」かもしれない。そうした思いから、多様な市民によって展開された災害救援活動と、その後の復興支援活動の軌跡を調査すべく、私の神戸通いが始まった。

…災害ボランティア

神戸を訪れる度、街の再建は進み、外観は変貌していたが、他方で、被災者が抱える問題が潜在化しつつ深刻化している現実も伝わってきた。印象的だったのは、こうした問題の裏には必ずといって良いほど、それらの問題に取り組む市民の活動があったことである。多くの人々のボランティア体験は、地縁や社縁とは異なる人間関係の新しい回路を生み出したのではないか。そしてそうした新たな関係を通じて、新たな課題に対応する仕組みが創られてきたように思う。例えば、コレクティブハウジングや超高齢社会下のコミュニティづくりなど住まいと暮らしに関わる新たな提案、分野を超えたNPOのネットワーク、コミュニティビジネスなど。

…NPOのネットワーク

…コミュニティビジネス

こうした被災現場の活動実践から生まれた提案や仕組みは、災害という局面を超えて、日本社会が現在抱えている課題への処方箋としても示唆に富む内容になっているように思う。

フィールドワーク…
エスノグラフィー…
市民活動研究…

こうした「市民による自発的な活動」を把握（調査）するに当たっては、フィールドワークを通じて事実関係を整理し、記述を重ねていく（エスノグラフィーの構築）という手法を採ってきた。客観性に欠ける、生産性が低いという指摘もあるが、市民活動という統一的指揮下にない、捉え難い活動を説明する上で適した手法だと思う。また、従来の市民活動研究では、「ボランタリズム」「対抗性」といった思想的・理念的な観点から対象を切り取って論じるものが多く、その姿勢で見る限り、現場で創られつつある新しい現実が汲み取りにくい。そこで活動の実態と仕組みを詳細に記述し、記録としての価値を浮かび上がらせつつ、そこに新しい ―現場の感覚にも近い― 解釈を求めていくという手法を選んだ。

震災から７年目、一連の研究を著書にまとめ新しい解釈を提示した。阪神大震災という一事例の分析であり、ここで生まれた新しい動きを即、普遍化することはできないかもしれない。しかし今の社会に応用できる知見は沢山あり、さらにこの研究を続けたいと思うようになった。

災害研究…

実践的研究とは？ ――災害研究

共同研究…
研究・活動実践の共有…

2002年に、神戸に新設された防災機関「人と防災未来センター」に着任した。ここで存分にフィールドワークができると思ったが、新設の公的機関での研究体制づくり、他の分野の研究者との共同研究という課題が待っていた。最初は、意志疎通もままならなかったが、災害現場で、研究・活動実践を共有する中から、視点・思考回路・研究方法論の違いを超えた協働が生まれていったように思う。また、そうした共同研究を通じて、それまで経験したことのない知的刺激も沢山受けた。

例えば、避難という課題が与えられた場合、工学研究者は「避難情報が発信されたら人は時速○Kmで逃げる」という行動予測モデルをつくり、情報発信時間と犠牲者（避難行動が終わらない人）の関係を明らかにすることで課題解決の処方箋を書こうとする。しかし現実の社会では、人は避難情報だけでは逃げない。「信頼できる隣人の声がけで、避難率が上がる」という調査結果があるが、これを物理的な行動予測モデルに乗せることは難しい。当初は、工学研究者が提示する、人間を物理的な側面

からのみ捉えた行動予測モデルに違和感を覚えたが、一緒に研究していく中で「命を救う」という局面では、人間という物体が、物理的世界の中で他の構造物・流体からどんなダメージを受けるのかを解明することが必要になる、という当たり前のことを改めて認識させられた。と同時に、自分の研究は「命が助かった後」の世界 ──被災社会の中で人は何に規定され、どんな仕組み・役割で動くのか── しか見てこなかったことにも気づかされた。

専門分野が異なる研究者の視点・研究手法を知ることで、自分がそれまで無自覚に前提としてきた視点や考え方が相対化されたり、また他の分野の力を借りることで、ある防災課題に対して総合的な解決策を検討できることを、この研究機関で学んだように思う。

…視点や考え方の相対化

…総合的な解決策

研究手法に対する考え方も、少し変わった。それまでフィールドワークに基づく記述研究に固執していたが、この手法では成果を出すまでに非常に時間がかかる上、研究成果も分厚い記述になり、読む側にも時間と労力を要求する。それでも私は、研究成果をどう活用するかは実践者に任せ、研究者はそこにあまり介入すべきでないと考えていた。他方、工学的な研究では、研究結果を分かり易く提示したり、課題解決に向けた処方箋を書くことに積極的な研究が多い。自然科学の実験のように、社会現象はコントロールできないが、自分の研究をどう社会につなげていくかを考える姿勢に学ぶところは多かったように思う。

社会学の研究としては、現象を抽象化・普遍化して新たな視点や枠組みを提示していく研究の方が評価されるかもしれない。しかし現在は、フィールドで固有名詞を持った対象と接する中で見えてきた個別具体的な課題に取り組むこと、さらにそうした課題を異なる視点・分析手法を持った仲間と共に研究していく面白さを追求していきたいと考えている。

生産した「知」を対象に合わせて発信する

社学連携という看板を掲げるCSCDは、こうした志向を持った研究を進めやすい「場」であるように感じる。

現在、私自身も幾つかの実践団体（NPO）の正会員・スタッフとして活動しているが、被災地でフィールドワークをしていると、具体的な問題へのコミットを求められることがある。こうした個別具体的な課題に対して、研究とは異なる次元で関わっていくことも、社学連携のひとつの機能

なのかもしれない。

中越地震では、被災後間もない現場から、具体的なノウハウの提供が求められた。大規模避難所の運営という課題に直面した知人から「これから事態はどう展開していくのか。神戸の時、避難所がどう推移していったのかが分かる資料が欲しい」とか「倒壊家屋から家財を引き出す活動が求められているが、危険度をどう判断したらよいか。また家に入る場合どんなリスクに備えておく必要がるか」など。

学術論文…

そんな問いに対しては、まとめられた学術論文よりも、むしろ、論文を書くプロセスで作成してきたフィールドノートなど、あまり加工していない記録や現場で収集してきた団体の活動報告の方が役に立つように思う。

記録…

活動報告…

資料を受け取った避難所のリーダーは、自分の直面している現場の事情に合わせて、神戸の記録を読み込んでいた。倒壊家屋の危険対策については、私自身も現場に入り、関係者と一緒に、危険度を踏まえた活動フロー図を作成した。完全なリスクアセスメントは行えなかったが、現場に関わる人達が一同に会して合意を形成していった。むしろそのプロセスを作れたことの方が重要だったように思う。こうした「協働の活動プロセス」の重要性については、研究者として学術的に考察を深めていくという課題もあるが、フィールドワークの過程で得られた「旬な」知見を、次の現場に活かせる形で伝えていくことも、自分の役割ではないかと感じている。

協働の活動プロセス…

また、恒常的な課題として、減災を担う人材の育成が挙げられる。すでに、被災現場での活動ノウハウについては、関係者の間でも意識的に共有・蓄積がなされ、幾つかのガイドブック ――活動時の安全・衛生確保、円滑な活動を可能にする体制づくり（水害・災害ボランティアセンター）など―― が出されてきた。ただ、平常時にこうしたノウハウを持つ人材を育成する取り組みは進んでいない。

そもそも、災害を体験したことが無い人に、緊迫して混乱した被災現場の中での活動をイメージしてもらうことは難しい。しかも災害ボランティアは、公的機関が法律に基づいて行う定型的な支援では救いきれない潜在化している問題を発掘し、対応していくという役割が期待される。それは個々の活動者の経験知・暗黙知・勘・センスといった、標準化しにくい＝伝えにくいスキルに依存した活動でもある。こうした活動を平常時に伝えていくためには、伝える側も相当努力し、工夫していかなければならない。

経験知・暗黙知・勘・センス…

私自身は、実践者が培ってきた経験や勘を持ってはいない。しかしフィールドを共にしてきた実践者が、現場で得てきた「智恵」を引き出し、災害を経験したことの無い人にも伝えられるような形に加工していく ――例えば、災害現場を疑似的に体験してもらえるような場を設定したワークショップ・プログラムの開発など―― お手伝いは出来る。お手伝いではなく、むしろこのように実践者と連携して教育・研究開発をしていくこと自体、社学連携をミッションとするCSCDの重要なテーマになるだろう。さらに実践者と連携し、活動実践で得られた知の発信の仕方も考えてみたい。これもある種の「媒介」「変換」機能と言えるかもしれない。

…智恵

こうした一連の研究・実践を進めていくプロセスの中で新たな関係性・実態が生みだされていく。そんな現実をCSCDという「場」を通じて展開させていきたい。

7. プロジェクトをデザインする

木ノ下智恵子

アート≒コミュニケーションデザイン

アート…　美術・芸術が「アート」と呼ばれるようになって久しい現在、そのあり方も多様化した。まちづくりを目的としたアートイベント。地域活性の一端を担うアーティスト・イン・レジデンス。医療や福祉の現場でのアートセラピー。教育の現場におけるアートワークショップ等々、社会のあらゆる主題にコミットし個々の関係を繋ぐメディアとしてのプロジェクト型「アート」が台頭している。

また、制度や施設などの基盤整備に関しても、メセナ元年の1990年から今日まで急速に変化を遂げた。芸術文化の公的基金の設立や大企業における企業文化部の設置、メディアテークやアートセンターの誕生、国際展の開催といった活発化の一方で、独立行政法人や指定管理者制度が導入され、行政機関の経営的意識やアカウンタビリティー、企業のコンプライアンスなどが問われる時代に突入している。

そうしたハードやソフトの変化に伴い、アートと個人の関係も進化し、これまでのアーティストと観客という一元的なベクトルのオルタナティヴとして、アートボランティアやアートNPOなど、多元的でより個人に根ざした活動が生まれている。

…オルタナティヴ

私自身、公共の複合文化施設（神戸アートビレッジセンター kavc）の開館から美術担当として様々な事業を手がけてきたが、当初、アートの職業は学芸員あるいはギャラリストという程度しかなく、私の仕事はそのいずれとも言いがたかったが、最近ではアートプロデューサーやコーディネーターなどの怪しげな名称で呼ばれている。

…アートプロデューサー
…コーディネーター

さて、奇しくも先の職場と同様に、新たな組織（CSCD）の創設期から携わる事になった私は、アートの現場に従事する立場から少し離れることで、より一層、“アートのあり姿”を俯瞰することが可能になった。それと同時にアートとコミュニケーションデザインは、いずれも観念的で定義しがたく、誰もが分かっているようで分からない。という類似の存在であるとも実感している。

そこで、アートが実社会でポジションを獲得していくプロセスや、その概念を世に提唱する役割を担う組織や機関に必要な事項（マネジメント、プロデュース）が、今後のCSCDの活動の参照になるのではないか。という仮説をたててみる。そうして私が特任教員を務める2009年までの暫定期間、教育プログラムの開発、実践的研究と活動、社学連携を通じて見えてきた、CSCDのあるべき姿を明らかにしていきたい。

…マネジメント
…プロデュース

大阪大学におけるオルタナティヴ

集中授業の「アート・プロジェクト入門――アートイベント企画ワークショップ」は、全学部学生、全研究科大学院生、社会人を対象に開講され、夏休みの約一ヶ月間を中心に、共通課題（新駅開発に伴う参加型アートイベントの企画）について数人のグループで取組み、あらゆる作業

アート・プロジェクト入門
…アートイベント企画ワークショップ

が行われた。「アートとは？　駅とは？」といった抽象的な問いに関するブレーンストーミングから始まって、ミーティングと議事録の作成、企画立案、学内外でのプレゼンテーションを段階的に体験するプログラムが実施された。

このプログラムは、私がかつてkavcの事業で開催したアートマネジメントのワークショップの成功事例をモデルに、共同担当者の教員（久保田、花村、清水）とアレンジした内容だったので、ある程度の効果は想定されていた。ただ、今回は、アートへの関心度も予測がつかない理系と文系の学生（約30名・6つのグループ）を対象にしていたので、個々のモチベーションの差によるグループの崩壊なども危惧されたが、予想以上の反応があった。

「これまで自由に物事を考えたり、話し合うという経験が少ないことに気づき、個人の思いを述べたときに人が感じることや捉え方も異なり、表現する手段も異なることを実感した。」（医学系研究科保健学専攻）

「これまで私の中でアートとは独りよがりなものだったが、この授業を通じて、その企画に訪れる人など多くの人を初めて意識した。それと、いかに伝えるか、なぜ伝えたいのか、という要素が加わった。」（工学研究科）

「感性や創造性は、人に元から備わっているものではく、感性は努力によって磨かれるのだと信じるようになった。CSCDが、今後も「若者が感性を鍛える場」、「実体験の重要さを身をもって知る場」になることを願う。」（基礎工学研究科）

ここでは誰もがアートの非専門家として手探りのままで課題に取組んだ。予め答えが用意されている知識の詰め込みと記憶力の訓練ではなく、正誤がなく幾通りもの筋道と答えが存在するアート（体験学習）では、自身が主体的に関わらなければ得られるモノは何も無い。事実、学生達は本授業を通じて、一時的ではあるが、常に他者という分からない存在と接し、対話と読み解きと摩擦を繰り返して一つを成し遂げるというプロセスを体験的に学べたと言える。

体験学習…

一方、専門性に特化した学内環境と共に、学生諸君が大学の枠組みに安堵して、その感覚や思考性が如何に限定されているかが明らかになり、大阪大学内でのCSCDの役割の一端が把握できた。

- CSCDは多くの教員が学外からの赴任であるからこそ、外部的なスタ

ンスを保ちつつ、大学や学生と接することが可能であること。

- 文化的・創造的な感性と専門技術の人間化に関するハイブリッドなセンスと発想力を持ったCSCD系エリートの育成を提唱すること。
- 専門性に特化した蛸壺状態に陥りやすい大学の研究機関において、CSCDは専門領域の専門領域の異なる人材が集い、「コミュニケーションデザイン」という新たな領域を開拓するために、個々の専門性を融解しなければならないこと。

等々、CSCDは大阪大学における、オルタナティヴとして最も有力な組織になれる潜在能力があるのではないだろうか。

大学の新たな使命とサバイバル

近年、教育研究機関である大学に「社会貢献」という新たな使命が加わり、地域社会でも大学の知の還元への関心が高まっている。大学の社会的機能は、獲得された知識が個人や社会に伝達・応用されなければ全うしない。

…大学の「社会貢献」

CSCDは、その成り立ちや関わる教員の出自を考慮すると、大学の三機能（教育・研究・社会貢献）を相互的に実践し、いわゆる“阪大らしさ”のイメージや価値を多元的に刷新することが可能な、社会とのインターフェースとしての役割が担える組織だといえる。

…社会とのインターフェース

そうした背景を踏まえた出来事の創出が、CSCDのオープニングイベント「CAFE BATTLE/カフェバトル」[*1]や、京阪電鉄とアートNPOとの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（ラボカフェ・プロジェクト）」[*2]である。

…CAFE BATTLE/カフェバトル
…社学連携プロジェクト
…ラボカフェ・プロジェクト

この試みはいわゆる広報事業ではなく、不特定の関係者間で情報共有と相互理解を得て、CSCDのあるべき姿を創造するパブリックリレーションズの役割を果たしている。

…パブリックリレーションズ

コミュニケーションデザインの実践的研究に際しては、さまざまな専門領域における物事の捉え方や考え方を横断・交換することにより、新しい発想や可能性に繋がることがある。また、技術的問題が障壁となっていたビジョンやアイディアが、多領域の人たちとのディスカッションにより、実現のきっかけを見出すこともあるだろう。だからこそ、自らが率先して、他大学・企業・行政や、学生とは異なる学び手（個人）と出会いが不可

欠であり、社会との連携が必要なのだ。

更にこれらのプロジェクトは、駅などの公共空間の新たな活用法としてのコミュニティスペースの可能性を示唆し、研究者自身が一般大衆を前に対話を広げて都市生活者にセルフラーニングの機会を設けることで、未来の大学を想起させる社会実験としても機能している。

社会実験…

こうした大学の知の還元という社会貢献の一方で、その実現のプロセスでは、社会のあらゆる価値基準と向合い、既存の大学の論理やシステムと照合しながら心身を開く度量が試される。社学連携は脆弱なモラトリアム機関としての大学を変革するためのサバイバルツールなのかもしれない。

CSCDの資産運用

アーティスト…

「アート」が成立する条件には、アーティスト（創り手）の【言葉にならないけれど根拠のない自信に満ちた創造力による表現】と、観客（受け手）の【五感をフル稼働させた想像力による美しき誤解】の二つの能動的な【ソウゾウ力】による相互作用が不可欠である。その両者の繋ぎ手として、アーティストの共犯者、あるいは、最前線の観客になって、媒介のクリエイティビティーを発揮することが私の仕事である。

ソウゾウ力…

ただし、CSCDでは、これまでのアートを主語とした出来事の創出ではなく、コミュニケーションデザインという新たな概念が主語になった。

一般的に通底する経済や時間の価値基準とは別次元で自らの人生をサバイバルする存在として、アーティストと研究者は同類だと認識する。一方、行政や企業による文化事業や支援が困難になってきた今日、国立大学の無担保のバリューと可能性を実感している。

文化装置…

社会のあらゆる機関と…繋ぐメディア

プロジェクト…

そこで、CSCD（大阪大学）の資産である研究者達や、大学という文化装置を、社会のあらゆる機関と繋ぐメディアとしてのプロジェクト（計画・開発事業）を通して主体的にプロデュースすることが、学者とは違うスタンスで本学に関わる私の組織と社会への貢献だと自負している。

それと同時に、そうした実践を通じた試みが「パブリックアートの新形態として台頭するアートプロジェクトの美学・芸術学的観点からの位置付け」と「アーティストの職能やアートセンターなどの最近年の文化装置の役割に関する社会学的考察」といった、私自身の研究を可能にする。

さて、CSCDの第一ステージ終了までの3年間、何が実現できるのか。

組織として個人として、今よりもっとセンシュアスに、ラジカルに他者と接し、自らがインターミディアリーな存在となって、更なる価値変換や新たな価値を創造すべく、CSCDという未知なるプロジェクトのデザインを手がけたいと思う。

＊1
CAFE BATTLE/カフェバトル
──ワーキングメンバー
中岡、本間、木ノ下、久保田、花村
──パネラー
小林、池田、藤田、志賀、渥美、西村、西川、八木、本間

2006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）において開催したCSCDオープニングイベント。毎日100万人も行き来し、企業の情報宣伝の場としても機能している場所で、カフェスタイルの居場所を創出。専門領域の異なるセンターの教員（と個々のテーマ）を主役にした30分本計6時間のオムニバス式の対談を実施。

＊2
中之島コミュニケーションカフェ（ラボカフェ・プロジェクト）
──ワーキンググループ
平田、木ノ下、久保田、花村、清水
──プログラムコーディネーター
本間、八木、春日、木ノ下

2006年10月13日～15日、中之島公園内の京阪電鉄「なにわ橋駅」工事現場にて開催したイベント。企業とアートNPOとの共同による中之島エリアにおける社学連携プロジェクトとして駅の可能性を模索。CSCDは総合監修・全体ディレクション・会場デザイン・情報デザイン・ドキュメント及び、対話プログラムや学生参加企画を提供。現在、2008年度に開業予定の新駅構内において、常設型コミュニティカフェ、アートスペースの開設を目指し、運営体制の構築とプログラム開発に取組んでいる。

そしてリレーは…

コミュニケーションデザイン・センターは、その組織の成り立ちからも明らかなように、目的と時限の設定されたプロジェクトとして動いている。「プロジェクト」型の研究や活動には、利点だけでなく限界や問題点があることもまた、研究と活動の現場で取り組む人たちによって、気づかれていることであろう。大学は、社会の一部でありながら、しかし「外」の動向とは別のしかたで、何十年、何百年という単位で独自の在り方を築いてきた。はたしてプロジェクトと呼ばれるものが、大学の中と外の双方の側でどのように位置づけられるのか。それは浅い歴史のなかではまだ誰にもわからない。

とはいえ、走者ひとりひとりの足取りを辿りながら、読者はおそらく、目立たないが底流に流れるみられるいくつかの問題に気づかれたであろう。「科学技術」であれ、「減災」であれ、「アート」であれ、そこに通底するプロジェクトという考え方は、自然や社会の成り行き、あるいは歴史というものにあえて挑戦し、「新しいもの」を打ち立てようとする人為的な営みに与している。そして、このプロジェクトという考えのすぐ近くに、デザインという思想をみいだすことは難しくない。

混沌としたものを整序し、まだかたちなきものにかたちを与える試みは、技術なるものへの信頼を前提にしている。仮に、「コミュニケーションデザイン」というものが、ひとびとの活動や組織に対してデザインという発想を適応することを意味するならば、はたして私たちは、結果（アウトプット）をコントロールできる万能の術を手にしうることを

素朴に期待してよいのだろうか。実は、同じことが、コミュニケーションであれ、専門家の倫理であれ、CSCDに期待されている、「教育」に関してもいえるのではないだろうか。

リレーのなかでは、求められていることがらを絶えず自覚し、それを明確に表現していくことの重要さが説かれている。しかしそれと同時に、実際のディスカッションのなかで、要請される能力に合わせて人材を製造することを目標とする「教育のテクノロジー」の限界についても言及されていたことを付言しておくべきだろう。この限界は、CSCDが置かれている初発の状況であって、到達点ではありえないはずだ。

求められていることに対する確かな認識をもちながらも、それとは必ずしも直結しないさまざまなソリューションを創出することのできる柔軟さ、それは例えば「教養」というものの本義であるかもしれないし、研究や教育、すなわち学問という営みのための「組織」が兼ね備えるべき機能であるともいえる。一見、教育や研究とは何の関わりもなさそうなアートや活動が、活かされる余地はここにあるだろう。そして、そのいずれの活動をみても「研究」「教育」「社学連携」の交差点に立っているCSCDは、この機能に正面から立ち向かわざるを得ないだろう。「コミュニケーションデザイン」は、この三つを一挙に解決してくれるマジックワードでも、神の業でもない。ひとびとの営みとしてのコミュニケーションとデザインを、抽象と具体、あるいは、理念と現場のはざまで問い直す試みのリレーは、これからも続く。

→

Keywords
言葉から知る

あ
アート …… 55
アートイベント企画ワークショップ …… 56
アートプロジェクト入門 …… 56, **71**
アートプロデューサー …… 56
アイデンティティ …… 41
アジア …… 25
新しいリアル …… 23
イノベーション …… 41
意味 …… 20
エスノグラフィー …… 51
NPOのネットワーク …… 50
オルタナティヴ …… 56

か
カ …… 39
顔表情 …… 44
科学 …… 22
科学技術コミュニケーションデザイン・プロジェクト …… 43
科学技術コミュニケーションの理論と実践 …… 45, **71**
科学技術 …… 14
科学技術社会論 …… 14
科学者の責務 …… 26
学術論文 …… 53
学問体系性と現場性 …… 40
学問の多様性 …… 27
カタ …… 39
カタチ …… 39
カチ …… 39
価値観の変貌 …… 24
活動報告 …… 53
CAFE BATTLE/カフェバトル …… 58, **71**
感受性の養成 …… 19
機械 …… 44
技術 …… 18
教育 …… 41
教育研究プログラム …… 30
教育支援ソフトウェア …… 45
教育体系化 …… 40
教育プログラム開発 …… 47
教育プログラムデザイン …… 47
教育の実践現場 …… 48
競争的資金の獲得 …… 22
共同研究 …… 51
協働の活動プロセス …… 53
共同利用施設 …… 29
記録 …… 53
議論支援システム …… 43
グループワーク …… 45
経験知・暗黙知・勘・センス …… 53
芸術 …… 18
芸術家（アーティスト） …… 21, 59
芸術の本質と存在意義 …… 21
芸術文化振興 …… 21
研究・活動実践の共有 …… 51
減災コミュニケーションデザイン・プロジェクト …… 50
合意形成 …… 44
交渉術 …… 31
交通＝交信＝交渉（communication） …… 30
公的支援 …… 21
コーディネーター …… 56
古典 …… 19
コミュニケーション技術 …… 30
コミュニケーションギャップ …… 28
コミュニケーション実践 …… 16
コミュニケーションデザイン「論」 …… 15
コミュニケーションのあり方のデザイン＝設計 …… 16
コミュニケーション能力 …… 22
コミュニケーションの場 …… 16
コミュケーションの不全状態 …… 32
コミュニケーション不全の有用性 …… 32
コミュニケーション様式（モード） …… 30
コミュニティビジネス …… 50
コンセンサス会議 …… 19

さ
サービス …… 25
サービス機関 …… 41
災害（減災） …… 50
災害研究 …… 51
災害ボランティア …… 50
ジェスチャ …… 44
支援プログラム …… 43
実学と学問 …… 42
視点や考え方の相対化 …… 52
市民活動研究 …… 51
社会価値化 …… 38
社会実験 …… 59
社会的ニーズ …… 18

社会とのインターフェース …… 58
社会のあらゆる機関と繋ぐメディア …… 59
社学連携プロジェクト …… 58
授業試行プログラム …… 45
ジョイント・ベンチャー …… 33
情報 …… 45
助成金 …… 22
人材育成 …… 48
身体感覚の拡張 …… 30
人文学 …… 18
信頼関係 …… 28
ステレオタイプな大学像 …… 28
成果主義 …… 22
政策的知識 …… 15
精神の自由 …… 27
世界観の更新 …… 24
専門化 …… 24
専門家による知的分業 …… 15
専門性 …… 19
総合的な解決策 …… 52
ソウゾウ力 …… 59
組織・運営認識 …… 42
ソフトウェア開発 …… 46

た 大学 …… 17
大学院生への共通教育 …… 30
大学改革 …… 14
大学人のイメージ …… 29
大学の「社会貢献」 …… 58
大学の社会的機能 …… 16
（大学の）柔軟性 …… 18, 27
体験学習（アート） …… 57
体験知 …… 16
対人コミュニケーション …… 31
対面の議論 …… 47
智恵 …… 54
知識生産 …… 14
知識の流通と消費 …… 16
知的体力と創造性 …… 23
知的伝統の継承 …… 19
抽象と具体の狭間 …… 40
中世大学 …… 17
デザイン …… 36
デザイン研究 …… 40
デザインコンセプト（概念） …… 37
デザイン手法の言語化 …… 38
デザイン手法（の再認識・再構築） …… 39
デザインの言語化 …… 37
デザイン評論（評価） …… 37
デザイン要素 …… 37
問いかけ …… 21

な 人間関係の構造的問題 …… 29
ネットワーク …… 44
ノスタルジー …… 24

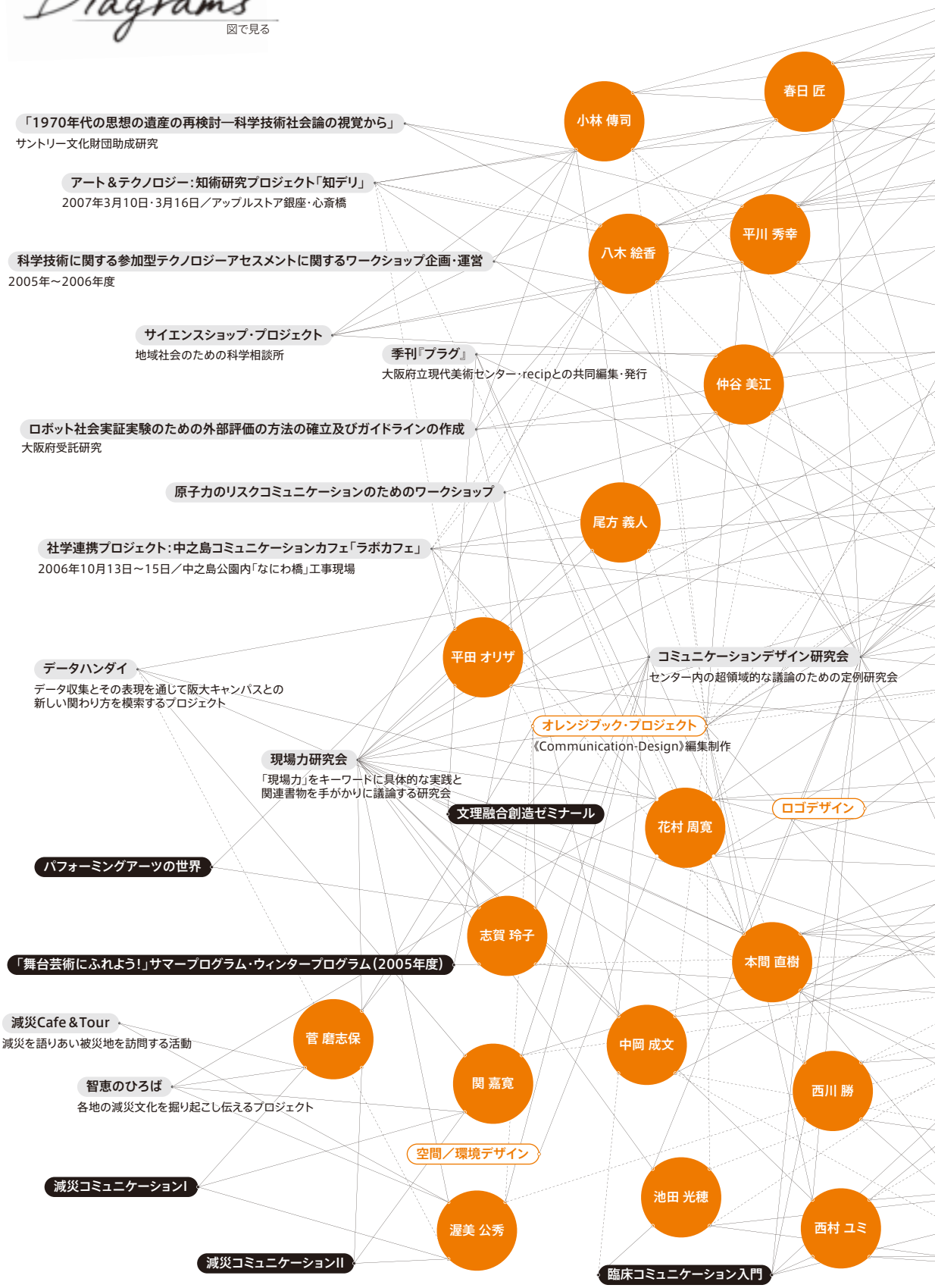
は 媒介（intermediate） …… 19
パブリックリレーションズ …… 58
反省と批判 …… 15
ビジュアルアイデンティフィケーション …… 41
ヒューマンインタフェース …… 44
フィールドワーク …… 51
フェティシズム …… 24
部局横断的協力体制 …… 33
プレゼンテーション能力 …… 22
プロジェクト …… 59
プロデュース …… 56
文化装置 …… 59
紛争解決 …… 31
ボランティア（市民活動・NPO） …… 50

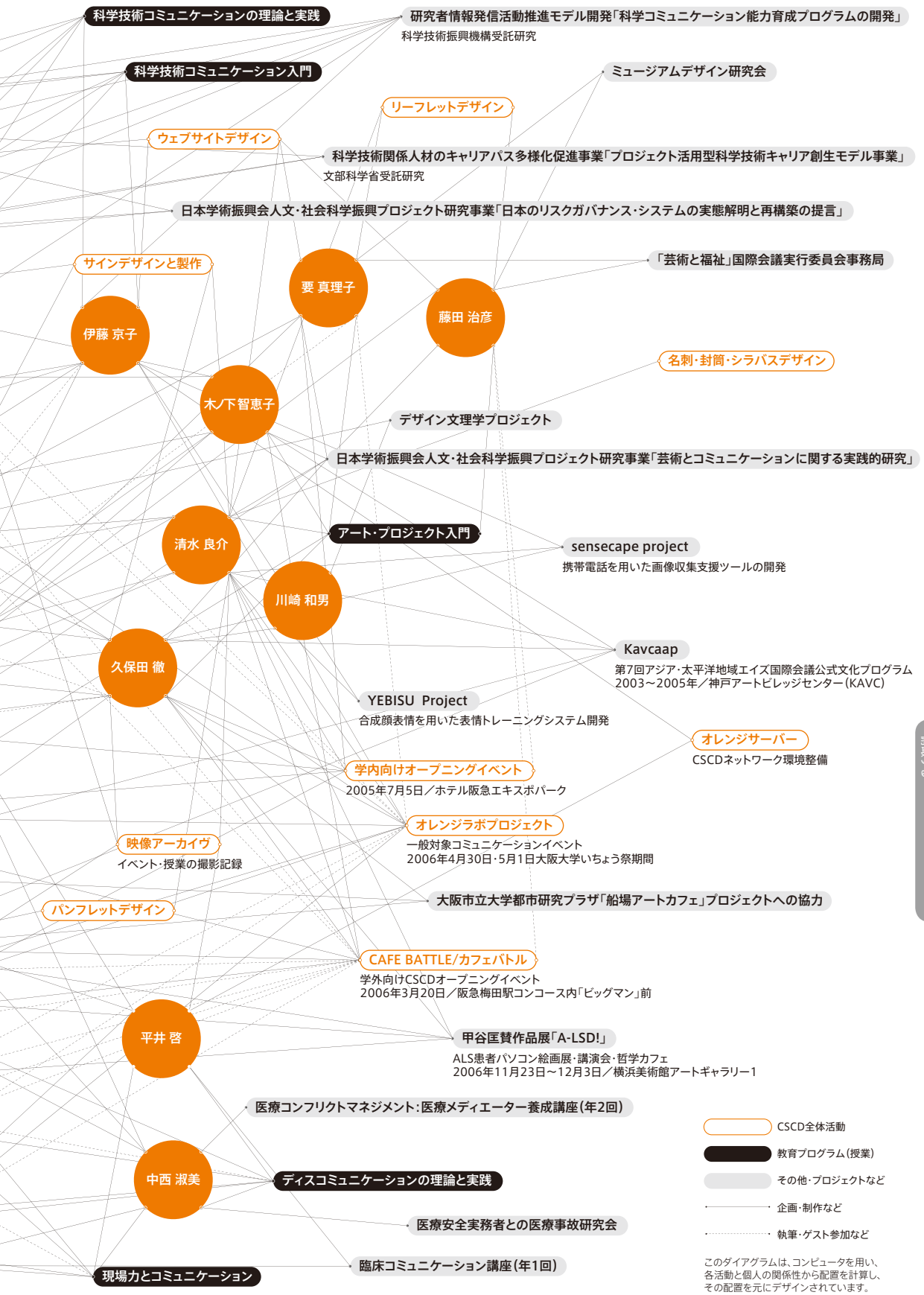
ま マネジメント …… 56
メセナ …… 21
メディア …… 42
文字文化と技術 …… 42
文字を介した議論 …… 44
問題解決 …… 44

ら ラボカフェ・プロジェクト …… 58
理系と文系 …… 14
立案＝設計＝実践（design） …… 30
良質なコミュニケーション手段 …… 32
利用者（ユーザ） …… 44
歴史的使命 …… 28

わ ワークショップ手法 …… 17
わざと知恵 …… 16

Diagrams
図で見る





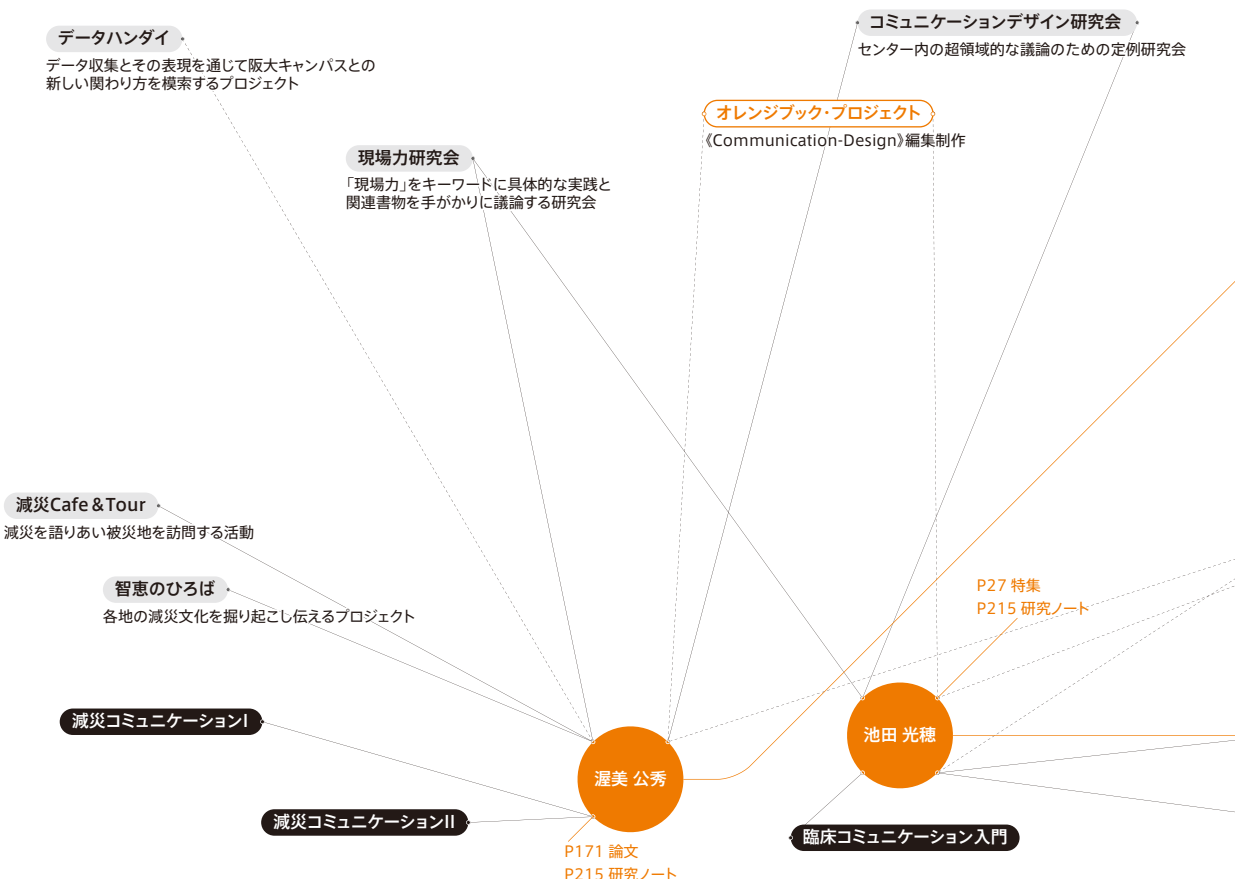
このダイアグラムは、コンピュータを用い、各活動と個人の関係性から配置を計算し、その配置を元にデザインされています。

Diagrams
図で見る

あつみ ともひで　1961年大阪府

1993年　大阪大学大学院人間科学研究科博士後期課程単位取得退学
同年　ミシガン大学大学院（心理学）PhD.取得修了

専門はグループ・ダイナミックス。阪神・淡路大震災の時は、神戸大学文学部に勤務、西宮市に居住。災害ボランティア活動に参加しながら研究してきた。1997年より大阪大学人間科学部ボランティア人間科学講座地域共生論に所属。（特）日本災害救援ボランティアネットワークに立ち上げから関わり続けている。関西学院大学災害復興制度研究所客員研究員、関西大学人間活動理論研究所客員研究員、内閣府や兵庫県の災害ボランティア関連の委員、大阪府社会教育委員など教育関係の委員。



いけだ みつほ　1956年日本國浪華

大阪大学大学院・医学研究科・博士課程単位取得済退学
中央アメリカ地域をフィールドにする文化人類学（とくに医療人類学）が専門です。
国際保健医療協力のボランティアとしての活動経験から、多元的医療体系についての文化人類学的理解について長年研究をしてきました。保健医療協力の現場は、異文化を含めたさまざまな社会的背景をもった人たちとの交渉が欠かせません。そのため臨床コミュニケーションプロジェクトの活動メンバーであると同時にそのマネージメントの仕事をしています。研究関心はどんどん広がってゆくほうがよいというのが私のモットーです。最近は「現場力」に関する理論的考察や、中央アメリカの先住民族の人たちの文化的アイデンティティと国民国家の関係、さらには生物医学の研究室の民族誌方法論の開発も手がけています。一見難しそうな研究テーマですが、論理立ててみると現代社会の諸問題に取り組まれている他の研究と多くの共通点が見つかります。

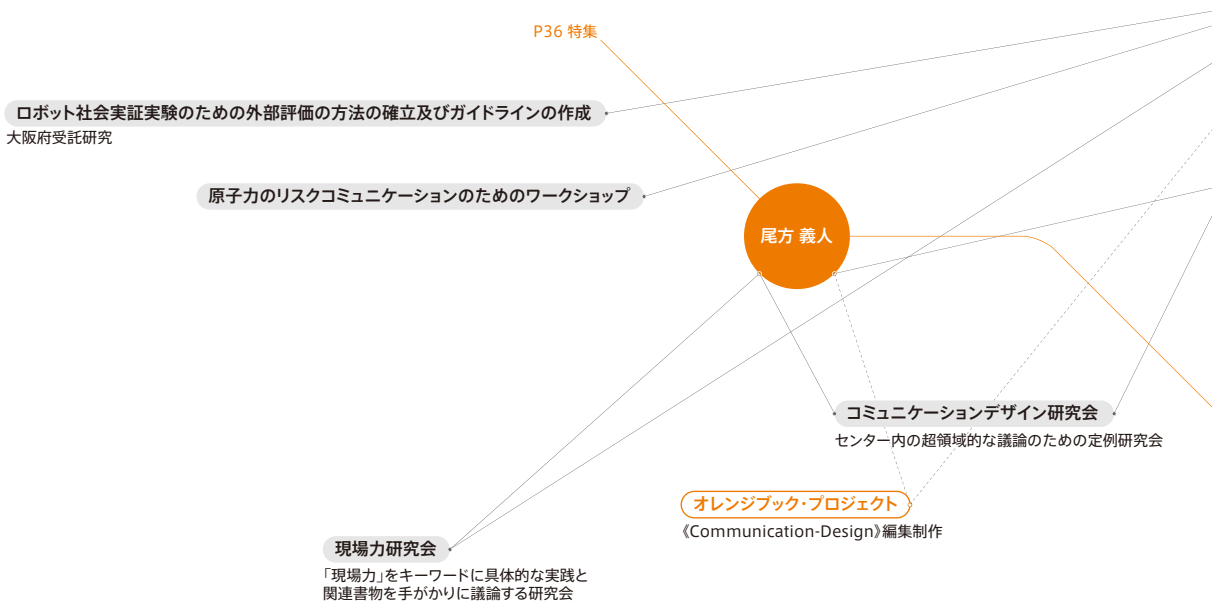
オレンジラボプロジェクト
一般対象コミュニケーションイベント
2006年4月30日･5月1日大阪大学いちょう祭期間

CAFE BATTLE/カフェバトル
学外向けCSCDオープニングイベント
2006年3月20日／阪急梅田駅コンコース内「ビッグマン」前

ディスコミュニケーションの理論と実践

現場力とコミュニケーション

Diagrams
図で見る



いとう きょうこ　1969年京都府

1999年3月 京都大学工学部電気電子工学科卒業
2004年3月 京都大学大学院エネルギー科学研究科博士課程修了
2004年4月 大阪大学大学院基礎工学研究科助手
2005年4月 大阪大学コミュニケーションデザイン・センター助手（兼任 基礎工学研究科）

博士（エネルギー科学）
専門は、ヒューマンインタフェース

人間同士のコミュニケーションを支援するツールの開発を中心として研究をすすめる
ネットワーク型議論支援ツール、アフェクティブインタフェース、リスクコミュニケーション、
3次元合成顔表情などを対象
ヒューマンインタフェース学会、情報処理学会、科学技術社会論学会各会員
NPO法人シンビオ社会研究会理事

科学技術コミュニケーションの理論と実践

科学技術コミュニケーション入門

ウェブサイトデザイン

研究者情報発信活動推進モデル開発「科学コミュニケーション能力育成プログラムの開発」
科学技術振興機構受託研究

P43 特集
P191 実践報告
P215 研究ノート

伊藤 京子

デザイン文理学プロジェクト

sensecape project
携帯電話を用いた画像収集支援ツールの開発

YEBISU Project
合成顔表情を用いた表情トレーニングシステム開発

オレンジサーバー
CSCDネットワーク環境整備

オレンジラボプロジェクト
一般対象コミュニケーションイベント
2006年4月30日･5月1日大阪大学いちょう祭期間

おがた よしと　1966年兵庫県

1991年　九州芸術工科大学芸術工学部工業設計学科卒業
1991年　西武百貨店デザイン室
1996年　オーザックデザイン、名古屋市立大学医学部・芸術工学部研究員
2000年　岡山県立大学デザイン学部　講師
2003年　大阪大学大学院工学研究科フロンティア研究機構　特任助教授
2006年　博士（工学）（大阪大学）
2006年　大阪大学コミュニケーションデザイン・センター　助教授
　　兼任　大学院工学研究科附属フロンティア研究センター
専門研究は、3DCAD/CAM/CGからのメディカルデザイン群を要素にした、デザインエンジニアリング、デザインテクノロジー、デザインコミュニケーションとデザインマネージメント専門実務は、空間、情報、プロダクトデザインとデザインディレクション

Diagrams
図で見る

春日 匠

アート＆テクノロジー：知術研究プロジェクト「知デリ」
2007年3月10日・3月16日／アップルストア銀座・心斎橋

サイエンスショップ・プロジェクト
地域社会のための科学相談所

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「ラボカフェ」
2006年10月13日～15日／中之島公園内「なにわ橋」工事現場

コミュニケーションデザイン研究会
センター内の超領域的な議論のための定例研究会

オレンジブック・プロジェクト
《Communication-Design》編集制作

現場力研究会
「現場力」をキーワードに具体的な実践と
関連書物を手がかりに議論する研究会

かわさき かずお　1949年福井県

昭和47年　金沢美術工芸大学美術工芸学部産業美術学科デザイン専攻卒業
平成11年　博士（医学）（名古屋市立大学）
デザインディレクター、医学博士、名古屋市立大学大学院 名誉教授
多摩美術大学 客員教授、日本産業デザイン振興会　理事
1949年福井出身　魚座　B型　左右利き　金沢美術工芸大学（工業デザイン専攻）卒業、伝統工芸品からメガネ、インテリア用品、機械実装設計やコンピュータ開発まで幅広くインダストリアルデザイン、プロダクトデザインディレクション活動を行う。専門はトポロジー空間論をベースとしたラピッドプロトタイピング手法の研究。メディアインテグレーション手法とメディカルサイエンスによるデザイン手法の開発。人工臓器から新エネルギーエンジンのデザイン及び、企業デザイン戦略の理論と実践。グッドデザイン賞審査委員長、社会的な貢献活動として様々な委員を歴任。国内外での受賞歴多数。また、金沢21世紀美術館やニューヨーク近代美術館をはじめとする国内外の美術館に永久収蔵、永久展示多数。

科学技術コミュニケーションの理論と実践

研究者情報発信活動推進モデル開発「科学コミュニケーション能力育成プログラムの開発」
科学技術振興機構受託研究

科学技術コミュニケーション入門

ミュージアムデザイン研究会

リーフレットデザイン

ウェブサイトデザイン

日本学術振興会人文・社会科学振興プロジェクト研究事業「日本のリスクガバナンス・システムの実態解明と再構築の提言」

「芸術と福祉」国際会議実行委員会事務局

要 真理子

P103 論文

デザイン文理学プロジェクト

日本学術振興会人文・社会科学振興プロジェクト研究事業「芸術とコミュニケーションに関する実践的研究」

アート・プロジェクト入門

川崎 和男

かすが しょう　1973年東京都

1992年　私立自由の森学園高校卒業
1997年　国際基督教大学教養学部卒業
2003年　京都大学大学院人間・環境学研究科
　　単位取得退学　人間・環境学修士

学内向けオープニングイベント
2005年7月5日／ホテル阪急エキスポパーク

オレンジラボプロジェクト
一般対象コミュニケーションイベント
2006年4月30日・5月1日大阪大学いちょう祭期間

映像アーカイヴ
イベント・授業の撮影記録

かなめ まりこ　東京都

2001年　大阪大学大学院文学研究科博士後期課程修了。博士（文学、2001年）。同研究科美学研究室助手、特任研究員を経て、2005年より現職。専門は、美学・芸術学。とくに近現代における英米の芸術作品および批評研究。「芸術とコミュニケーションに関する実践的研究」（日本学術振興会人文・社会科学振興プロジェクト事業）をはじめ、他機関との共同プロジェクト（「ミュージアム・ネットワーク21」（民博）、「視覚と変容」研究会（立命館大学）など）に参加。著書に、『ロジャー・フライの批評理論―知性と感受性の間で―』（東信堂）、『現代芸術論』（武蔵野美術大学武蔵野美術大学出版局・共著）ほか。訳書に、ウォーレン・バックランド『フィルムスタディーズ入門』（晃洋書房・共訳）ほか。現在、「美術批評のモダニズム」（『アートをまなぼう―開かれた芸術学の地平』所収予定）を執筆中。

Diagrams
図で見る

アート＆テクノロジー：知術研究プロジェクト「知デリ」
2007年3月10日・3月16日／アップルストア銀座・心斎橋

季刊『プラグ』
大阪府立現代美術センター・recipとの共同編集・発行

原子力のリスクコミュニケーションのためのワークショップ

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「ラボカフェ」
2006年10月13日～15日／中之島公園内「なにわ橋」工事現場

コミュニケーションデザイン研究会
センター内の超領域的な議論のための定例研究会

オレンジブック・プロジェクト
《Communication-Design》編集制作

現場力研究会
「現場力」をキーワードに具体的な実践と
関連書物を手がかりに議論する研究会

ロゴデザイン

きのした ちえこ　1971年大分県

1994年神戸芸術工科大学大学院修了
専門は現代芸術に関する企画制作（プロデュース／アートマネジメント）
1996年～2005年まで公共文化施設神戸アートビレッジセンター（指定管理者　大阪ガスビジネスクリエイト株式会社）美術プロデューサーとして勤務（06年より非常勤）。
現代美術家の個展、若手芸術家育成プログラム、アートマネジメント講座、都市のアートプロジェクト、エイズ国際会議公式プログラム、近代産業遺産を活用したプロジェクトなど、多岐に渡る芸術実験を試みる。また、フリーペーパーや雑誌やwebなどで執筆やディレクションも手がける。
夙川学院非常勤、彩都IMI大学院スクール講師などを経て、現在、京都嵯峨芸術大学、京都精華大学、京都造形芸術大学の非常勤講師、神戸市政策提言メンバー、関西広域連携協議会「文化振興策研究会」委員、「NAMURA ART MEETING '04-'34」実行委員などを努める。

くぼた てつ　1969年京都府

1994年神戸芸術工科大学芸術工学部視覚情報デザイン学科卒業
1995年より株式会社生活環境文化研究所に入社し、都市空間、文化施設、現代美術のドキュメンテーションと支援に関するメセナ事業運営に携わる。2000年より早稲田大学メディアネットワークセンター非常勤講師としてwebや映像を活用したメディア実践教育に従事。映像作家、音楽作家としても活動を展開中。NPO recip（地域文化に関する情報とプロジェクト）、NPO remo（記録と表現とメディアのための組織）メンバー。

サインデザインと製作

P55 特集

木下智恵子

日本学術振興会人文・社会科学振興プロジェクト研究事業「芸術とコミュニケーションに関する実践的研究」

アート・プロジェクト入門

sensecape project
携帯電話を用いた画像収集支援ツールの開発

Kavcaap
第7回アジア・太平洋地域エイズ国際会議公式文化プログラム
2003～2005年／神戸アートビレッジセンター（KAVC）

久保田 徹

P191 実践報告

学内向けオープニングイベント
2005年7月5日／ホテル阪急エキスポパーク

オレンジラボプロジェクト
一般対象コミュニケーションイベント
2006年4月30日・5月1日大阪大学いちょう祭期間

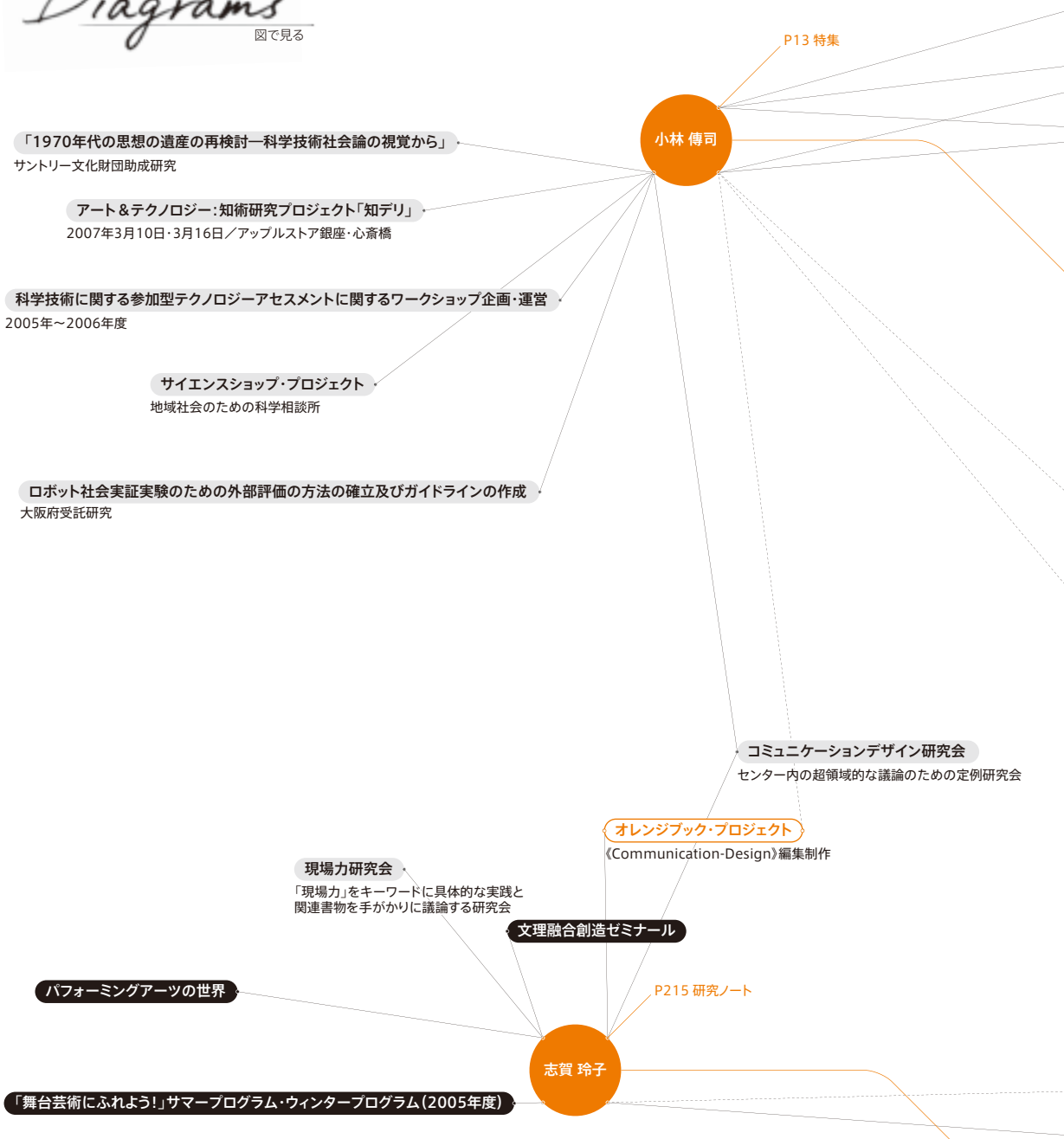
映像アーカイヴ
イベント・授業の撮影記録

大阪市立大学都市研究プラザ「船場アートカフェ」プロジェクトへの協力

CAFE BATTLE/カフェバトル
学外向けCSCDオープニングイベント
2006年3月20日／阪急梅田駅コンコース内「ビッグマン」前

甲谷匡賛作品展「A-LSD!」
ALS患者パソコン絵画展・講演会・哲学カフェ
2006年11月23日～12月3日／横浜美術館アートギャラリー1

Diagrams
図で見る



しが れいこ　1962年大阪府

1985年神戸女学院大学総合文化学科卒業
専門はコンテンポラリー・ダンスを中心とする舞台芸術企画製作。兵庫県伊丹市立アイホールプロデューサー（90～現在）。〈アイホールダンスコレクション〉を軸に、コンテンポラリー・ダンスの状況づくり、表現者・観客育成に関わる事業をプロデュース。滋賀県立びわ湖ホール舞踊アドヴァイザー（99～07）、びわ湖ホール夏のフェスティバルプログラムディレクター（00～現在）。財団法人地域創造「公共ホール現代ダンス活性化事業」コーディネイター（04～現在）。岩下徹（即興ダンス）ソロ活動マネジメント。京都芸術センター演劇事業「演劇計画2006」企画プレーン。NPO法人JCDN（Japan Contemporary Dance Network）、DANCE BOX、アートファーム理事。03～06年京都造形芸術大学舞台芸術研究センタープロデューサー。01～06年京都造形芸術大学映像・舞台芸術学科非常勤講師。

科学技術コミュニケーションの理論と実践

研究者情報発信活動推進モデル開発「科学コミュニケーション能力育成プログラムの開発」
科学技術振興機構受託研究

科学技術コミュニケーション入門

ウェブサイトデザイン

科学技術関係人材のキャリアパス多様化促進事業「プロジェクト活用型科学技術キャリア創生モデル事業」
文部科学省受託研究

こばやし ただし　1954年京都府

1978年　京都大学理学部卒業
1983年　東京大学大学院理学研究科科学史科学基礎論専攻博士課程単位取得退学
理学部出身ではあるが、実験科学者に不向きと悟り、科学史・科学基礎論の大学院に進む。専門は科学技術論、科学哲学。福岡教育大学、南山大学を経て、2005年から大阪大学コミュニケーションデザイン・センター教授。
1998年から2000年にかけて、市民参加型テクノロジーアセスメントのコンセンサス会議に携わる。当時は、学界、社会からほとんど相手にされなかったが、21世紀になるあたりから風向きが変わった。2001年、科学技術社会論学会設立に携わり、初代会長を務める。
最近は、現代社会における科学技術の社会的、政治的意味についての検討に関心がある。またコンセンサス会議を実施した者の責任として、参加型テクノロジーアセスメントに関する理論的研究も行っている。その他、1970年前後の日本や先進国の大きな社会変動を理解するために「70年代の日本の科学論の遺産研究会」を開始した。センターでは、科学技術コミュニケーションの教育プログラムの開発を担当している。

オレンジラボプロジェクト
一般対象コミュニケーションイベント
2006年4月30日･5月1日大阪大学いちょう祭期間

CAFE BATTLE/カフェバトル
学外向けCSCDオープニングイベント
2006年3月20日／阪急梅田駅コンコース内「ビッグマン」前

甲谷匡賛作品展「A-LSD!」
ALS患者パソコン絵画展･講演会･哲学カフェ
2006年11月23日～12月3日／横浜美術館アートギャラリー1

Diagrams
図で見る

すが ましほ　1971年神奈川県

1996年東京都立大学大学院社会科学研究科修士課程（社会福祉学専攻）修了
2006年博士（学術）神戸大学自然科学研究科にて取得
1995年、東京都立大学大学院修士課程在学中に発生した阪神・淡路大震災を契機に、早稲田大学文学部・災害社会研究グループに参画、災害や市民活動に関するフィールドワークに基づく研究を開始。
大学院修了後は東京都社会福祉協議会、東京都生活協同組合連合会にて災害関係の委員会・調査研究事業の事務局を担当。2002年より人と防災未来センターの専任研究員として防災研究・人材育成事業などに従事。2005年から現職。災害ボランティアや自主防災に関する政府主催の委員会、災害NPOの全国ネットワークにも参画。
専門は社会学（災害社会学、市民活動論）。災害という非日常的な問題を日常生活の文脈の中にどう埋め込んでいけるか、またそこに市民による自発的な活動がどう寄与しうるのかという観点から、復興期のコミュニティビジネスの調査、地域防災力の向上に資する訓練・研修メニューの開発、啓発書づくり等に関わっている。

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「ラボカフェ」
2006年10月13日〜15日／中之島公園内「なにわ橋」工事現場

データハンダイ
データ収集とその表現を通じて阪大キャンパスとの新しい関わり方を模索するプロジェクト

コミュニケーションデザイン研究会
センター内の超領域的な議論のための定例研究会

オレンジブック・プロジェクト
《Communication-Design》編集制作

現場力研究会
「現場力」をキーワードに具体的な実践と関連書物を手がかりに議論する研究会

菅 磨志保

減災Cafe＆Tour
減災を語りあい被災地を訪問する活動

智恵のひろば
各地の減災文化を掘り起こし伝えるプロジェクト

P49 特集

減災コミュニケーションI

減災コミュニケーションII

清水 良介

- リーフレットデザイン
- ウェブサイトデザイン
- サインデザインと製作
- P191 実践報告
- 名刺・封筒・シラバスデザイン
- 日本学術振興会人文・社会科学振興プロジェクト研究事業「芸術とコミュニケーションに関する実践的研究」
- アート・プロジェクト入門
- sensecape project
  携帯電話を用いた画像収集支援ツールの開発
- Kavcaap
  第7回アジア・太平洋地域エイズ国際会議公式文化プログラム
  2003～2005年／神戸アートビレッジセンター（KAVC）
- YEBISU Project
  合成顔表情を用いた表情トレーニングシステム開発
- 学内向けオープニングイベント
  2005年7月5日／ホテル阪急エキスポパーク
- オレンジラボプロジェクト
  一般対象コミュニケーションイベント
  2006年4月30日・5月1日大阪大学いちょう祭期間
- 映像アーカイヴ
  イベント・授業の撮影記録
- パンフレットデザイン
- CAFE BATTLE/カフェバトル
  学外向けCSCDオープニングイベント
  2006年3月20日／阪急梅田駅コンコース内「ビッグマン」前
- 甲谷匡賛作品展「A-LSD!」
  ALS患者パソコン絵画展・講演会・哲学カフェ
  2006年11月23日～12月3日／横浜美術館アートギャラリー1

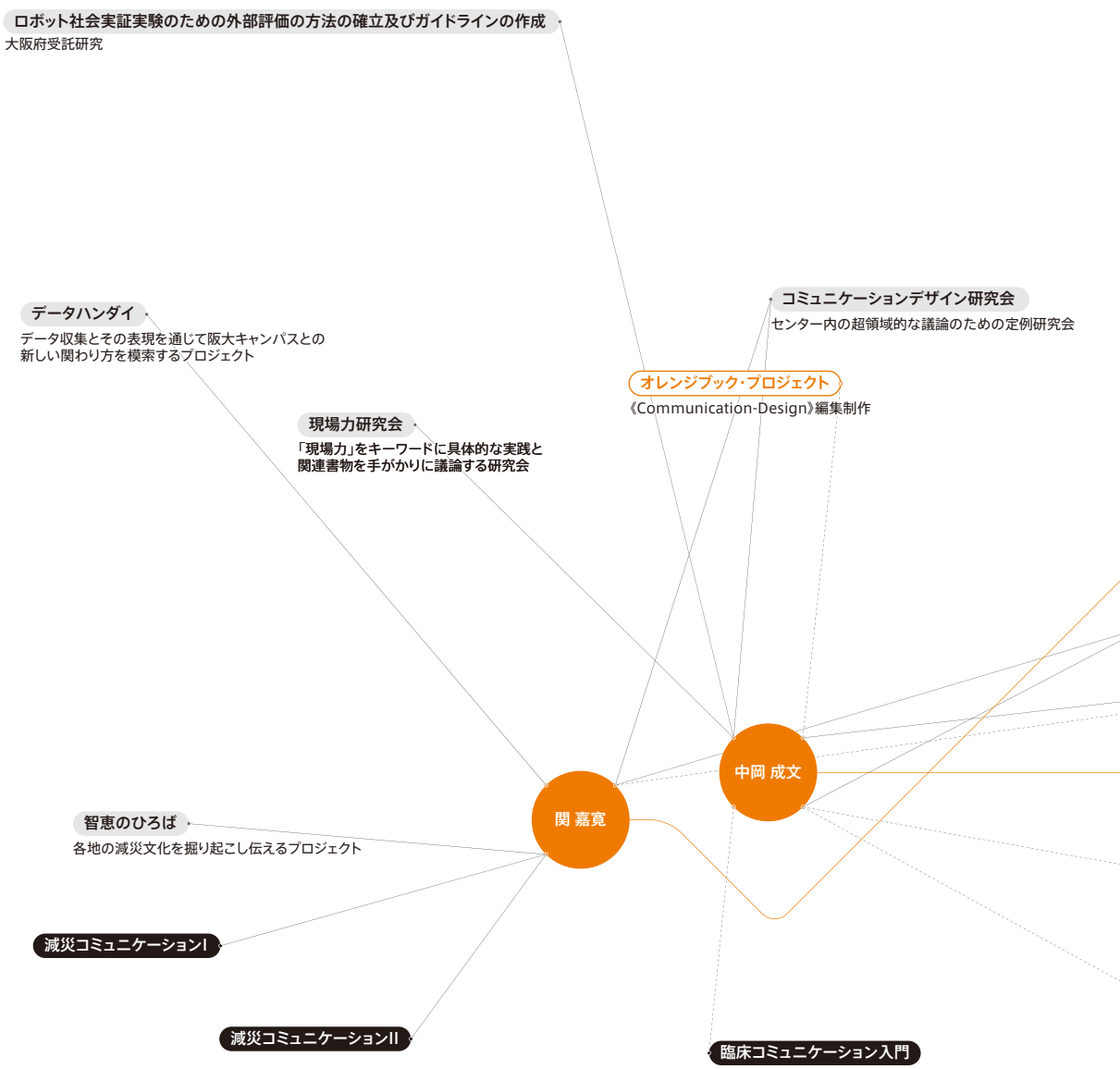
しみず りょうすけ　1978年神奈川県

2000年　中央大学理工学部電気電子工学科卒業
2000年　インターメディウム研究所・IMI「大学院」講座（現IMI school）にて、デザインの実践を開始
2001年　大阪大学文学研究科　21世紀COEプログラム「インターフェイスの人文学」メディアラボ
2005年　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
グラフィックデザイナー奥村昭夫氏のウェブサイト用コンテンツ「フォントの募集」で日本タイポグラフィ年鑑2003審査員特別賞受賞。現在は、情報デザインを基軸に様々なデザインの実践・研究を行っている。

Diagrams
図で見る

せき よしひろ　1968年北海道

2002年大阪大学大学院人間科学研究科後期博士課程単位取得退学
2004年博士（人間科学）取得
学部、大学院を通じて大阪大学で過ごす。研究テーマは、現代社会における問題や課題に対する理論的分析。社会学的なものの見方をすることが多い。資本主義という経済システムが社会にどのような影響を与えてきたかについての分析を出発点として都市空間論や社会運動論に関心を持ってきた。その中で、ボランティアや市民活動の可能性について考えるようになる。そして、人間科学研究科ボランティア人間科学講座の助手になり、「現場」と研究の往復運動の重要性を痛感し、震災復興等の研究・実践を始める。ボランティアや市民活動の理論的研究と現場での活動から、現在は、新しい公共性のあり方に関心を持つ。CSCDでは、1. 減災に関する研究、2. 中越地震後の災害復興についての研究、3. 災厄に関わる記憶の伝承と博物館研究、4. 地域への関心と伝達表現の研究をおこなっている。



なかおか なりふみ　1950年山口県

1978年　京都大学大学院文学研究科博士課程単位取得退学
専門は倫理学、臨床哲学。ヘーゲル哲学から出発。鷲田清一氏らとともに「臨床哲学」のプロジェクトを推進し専門は倫理学、臨床哲学。ヘーゲル弁証法、解釈学、ハーバーマス、システム論などの西洋思想のほか、京都学派（西田幾多郎、田辺元、三木清）の哲学、1930年代思想（日欧米）にも関心を持ってきた。1990年代後半からは鷲田清一氏とともに臨床哲学のプロジェクトを推進。1998年より海外の哲学プラクティス（哲学カウンセリング）やソクラティク・ダイアローグの動向に関心をもち、交流を重ねる。2001年より、医学系研究科の「医の倫理学」教授を併任。生命・医療倫理、コミュニケーション論を研究して今日に至る。現在の主な研究・活動は以下のとおり。
1. ロボットの社会実証実験に関する共同・委託研究（大阪府と）
2. 遺伝カウンセリングに関する共同研究（ウィーン高等研究所と）
3. 国立循環器病センター治験審査委員会委員

学内向けオープニングイベント
2005年7月5日／ホテル阪急エキスポパーク

オレンジラボプロジェクト
一般対象コミュニケーションイベント
2006年4月30日･5月1日大阪大学いちょう祭期間

CAFE BATTLE/カフェバトル
学外向けCSCDオープニングイベント
2005年3月20日／阪急梅田駅コンコース内「ビッグマン」前

ディスコミュニケーションの理論と実践

現場力とコミュニケーション

Diagrams
図で見る

なかたに みえ　1960年大阪府

1983年　大阪大学人間科学部卒業
専門は認知心理学、インタフェース工学。
1983年三菱電機株式会社中央研究所　入社。
1999年NPO法人福祉マンションをつくる会で高齢者共同住宅の建築に関わる。
2000年大阪大学基礎工学部リサーチアソシエイト。感性工学が研究テーマとなる。
2005年大阪大学コミュニケーションデザイン・センター特任助教授。博士（工学）。
1989年情報処理学会研究賞。2005年ヒューマンインタフェース学会論文賞。
電子情報通信学会ヒューマンコミュニケーション基礎研究会専門委員、エンターテインメントコンピューティング2007実行委員など。関西学院大学非常勤講師。
現在、思い出工学、エンターテインメントコンピューティング、安心安全インターフェース、の研究に従事。

サイエンスショップ・プロジェクト
地域社会のための科学相談所

P215 研究ノート

仲谷 美江

ロボット社会実証実験のための外部評価の方法の確立及びガイドラインの作成
大阪府受託研究

コミュニケーションデザイン研究会
センター内の超領域的な議論のための定例研究会

オレンジブック・プロジェクト
《Communication-Design》編集制作

現場力研究会
「現場力」をキーワードに具体的な実践と
関連書物を手がかりに議論する研究会

にしかわ まさる　1957年大阪府

2003年　大阪大学大学院文学研究科臨床哲学博士前期課程修了
2005年　CSCDの特任助教授
精神科看護、血液透析看護、高齢者介護の現場を20数年にわたり遍歴。
現在は「認知症ケア」に関わるコミュニケーションの研究・実践を進行中。

西川 勝

P215 研究ノート

臨床コミュニケーション入門

科学技術コミュニケーションの理論と実践

研究者情報発信活動推進モデル開発「科学コミュニケーション能力育成プログラムの開発」
科学技術振興機構受託研究

科学技術コミュニケーション入門

なかにし としみ

2005年3月　九州大学医学府大学院医学研究院博士課程
環境社会医学医療システム学専攻　中途退学（現在研究生で在籍中）
九州大学法学府大学院法学修士課程修了後より紛争処理論を研究。主に、医療紛争を研究テーマとし、ADR論、メディエーション論、医療メディエーション論。専門は、紛争解決学、医療安全学、産婦人科学。
2003年より医療苦情処理調査、メディエーションに関する研究、医療コンフリクトマネジメントに関する研究。2006年より謝罪と責任に対する法社会学的アプローチ（科研分担研究）。 2003年より、財団法人日本医療機能評価機構で、「医療コンフリクトマネジメント～メディエーションの理論と技法」として、医療メディエーター養成教育講座担当。2004年より、早稲田大学紛争交渉研究所研究員ならびに非常勤講師、2005年より、甲南大学法学部ならびに大阪電気通信大学での非常勤講師。2005年より、大阪大学法医学講座で、厚生労働省の「医療関連死に伴う死因究明のためのモデル事業」の医療コーディネーターならびに評価委員として従事。個別医療機関での医療メディエーション研修と無料相談展開、患者・ご遺族からの医療事故無料相談受付。東京大学医科学研究所での研究会（不定期）、医療コンフリクトマネジメント研究会win win（年四回）、リーガルカウンセリング研究会（二ヶ月に一回）、ADR研究会（二ヶ月に一回）。現在は、医療事故紛争領域における医療ADRの展開に力を注いでいる。

オレンジラボプロジェクト
一般対象コミュニケーションイベント
2006年4月30日･5月1日大阪大学いちょう祭期間

CAFE BATTLE/カフェバトル
学外向けCSCDオープニングイベント
2006年3月20日／阪急梅田駅コンコース内「ビッグマン」前

甲谷匡賛作品展「A-LSD!」
ALS患者パソコン絵画展･講演会･哲学カフェ
2006年11月23日～12月3日／横浜美術館アートギャラリー1

医療コンフリクトマネジメント：医療メディエーター養成講座（年2回）

中西 淑美

ディスコミュニケーションの理論と実践

医療安全実務者との医療事故研究会

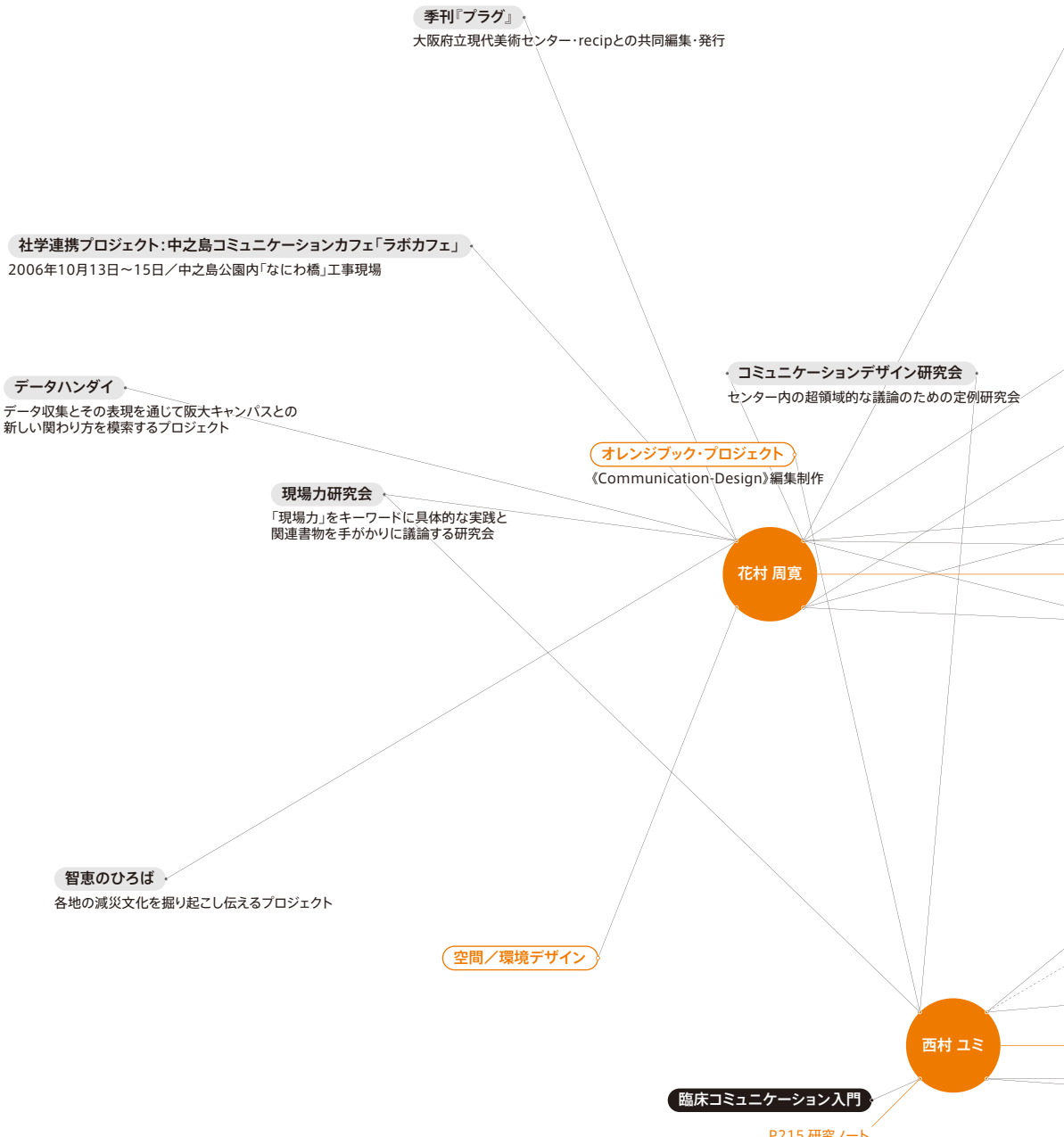
P145 論文

現場力とコミュニケーション

Diagrams
図で見る

にしむら ゆみ　1968年愛知県

2000年　日本赤十字看護大学大学院看護学研究科博士後期課程修了
専門は看護学。看護師としての経験は、神経内科病棟で2年間。
その後、修士課程において、高齢介護者の介護負荷に関する臨床生理学的研究を手がけ、博士後期課程では、遷延性植物状態患者と看護師との〈身体〉を介した交流に関する研究に従事する。修了後は、日本赤十字看護大学、及び静岡県立大学において看護師の基礎教育に携ってきた。
現在は、1. 経験を積んだ看護師の「身体知」の記述的研究（個人）、2. 新人看護師の「病い経験」の生成に関する研究（個人）、3. 看護場面における「実践知」の記述的研究（共同）、4. 遺伝問題にかかわる学習支援に関する研究（共同）、5. がん患者の生活支援に関する研究（共同）を行っている。また、1.「現場力研究会」の開催（CSCD）、2.「身体論研究会」の開催（静岡県立大学）、3.「ケア研究会」の開催などに携っている。



はなむら ちかひろ　1976年大阪府

2002年大阪府立大学生命科学研究科卒業
専門はランドスケープデザイン。民間オフィスにて、在北京シンガポール大使館パーティガーデン改修計画をはじめとする都市内のオープンスペースの計画設計／都市計画設計などに携わる。2004年よりランドスケープエクスプローラーのメンバーとして都市空間の調査を行い2006年に『マゾヒスティック・ランドスケープ』（学芸出版社）を出版（共著）。2004年～2005年京都造形芸術大学非常勤講師。2006年度からは船場アートカフェのディレクター及び大阪府公園協会発行の雑誌「OSOTO」編集委員も勤める。
現在の活動は「風景」をテーマに、アートイベント展覧会場や中山間地域のオープンスペースなどの空間デザイン、インスタレーションなどのアート作品やプロダクトの製作、映画・映像を中心にした表現活動、環境リサーチとビジュアル表現を組み合わせた情報デザイン、シナリオブックのストーリー製作とアートディレクションなどを行う。

サインデザインと製作

日本学術振興会人文･社会科学振興プロジェクト研究事業「芸術とコミュニケーションに関する実践的研究」

アート･プロジェクト入門

Kavcaap
第7回アジア･太平洋地域エイズ国際会議公式文化プログラム
2003～2005年／神戸アートビレッジセンター（KAVC）

学内向けオープニングイベント
2005年7月5日／ホテル阪急エキスポパーク

オレンジラボプロジェクト
一般対象コミュニケーションイベント
2006年4月30日･5月1日大阪大学いちょう祭期間

大阪市立大学都市研究プラザ「船場アートカフェ」プロジェクトへの協力

CAFE BATTLE/カフェバトル
学外向けCSCDオープニングイベント
2006年3月20日／阪急梅田駅コンコース内「ビッグマン」前

ディスコミュニケーションの理論と実践

現場力とコミュニケーション

臨床コミュニケーション講座（年1回）

Diagrams
図で見る

平川 秀幸

「1970年代の思想の遺産の再検討―科学技術社会論の視覚から」
サントリー文化財団助成研究

サイエンスショップ・プロジェクト
地域社会のための科学相談所

コミュニケーションデザイン研究会
センター内の超領域的な議論のための定例研究会

オレンジブック・プロジェクト
《Communication-Design》編集制作

現場力研究会
「現場力」をキーワードに具体的な実践と
関連書物を手がかりに議論する研究会

ひらい けい　1972年山口県

1997年　大阪大学大学院人間科学研究科後期課程退学
1997年から大阪大学人間科学部助手。現在は、大阪大学コミュニケーションデザイン・センター、人間科学研究科人間行動学講座、医学系研究科生体機能補完医学講座助手と国立がんセンター東病院臨床開発センター外来研究員。研究分野は、医療行動学：医療場面における人間の行動、対人関係の行動科学的研究、および、サイコオンコロジー：がん患者とそれを取り巻く人々の心理的適応に関する健康心理学的研究

臨床コミュニケーション入門

科学技術コミュニケーションの理論と実践

研究者情報発信活動推進モデル開発「科学コミュニケーション能力育成プログラムの開発」
科学技術振興機構受託研究

科学技術コミュニケーション入門

科学技術関係人材のキャリアパス多様化促進事業「プロジェクト活用型科学技術キャリア創生モデル事業」
文部科学省受託研究

日本学術振興会人文・社会科学振興プロジェクト研究事業「日本のリスクガバナンス・システムの実態解明と再構築の提言」

ひらかわ ひでゆき　1964年東京都

2000年　国際基督教大学大学院比較文化研究科博士後期課程
博士候補資格取得後退学
小学校2年で天文に目覚めて以来、もともとはバリバリの理科少年。大学では物理を専攻し、理学修士をとったところでグレて文転。哲学、科学思想を2回目の修士課程（博士前期課程）で学び、博士後期課程から守備範囲を、社会問題寄りにシフト。
98年末から2000年まで、（財）政策科学研究所客員研究員として、科学技術政策関係のプロジェクトに参加。2000年4月から京都女子大学現代社会学部講師に就任、2004年から同助教授。阪大CSCDへは、2005年から客員助教授として参加し、2006年から専任として着任。専門は科学技術社会論（科学技術ガバナンス論、市民参加論）。

オレンジサーバー
CSCDネットワーク環境整備

オレンジラボプロジェクト
一般対象コミュニケーションイベント
2006年4月30日・5月1日大阪大学いちょう祭期間

映像アーカイヴ
イベント・授業の撮影記録

平井 啓

ディスコミュニケーションの理論と実践

臨床コミュニケーション講座（年1回）

現場力とコミュニケーション

Diagrams
図で見る

平田 オリザ

アート＆テクノロジー：知術研究プロジェクト「知デリ」
2007年3月10日・3月16日／アップルストア銀座・心斎橋

季刊『プラグ』
大阪府立現代美術センター・recipとの共同編集・発行

原子力のリスクコミュニケーションのためのワークショップ

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「ラボカフェ」
2006年10月13日～15日／中之島公園内「なにわ橋」工事現場

コミュニケーションデザイン研究会
センター内の超領域的な議論のための定例研究会

オレンジブック・プロジェクト
《Communication-Design》編集制作

P20 特集

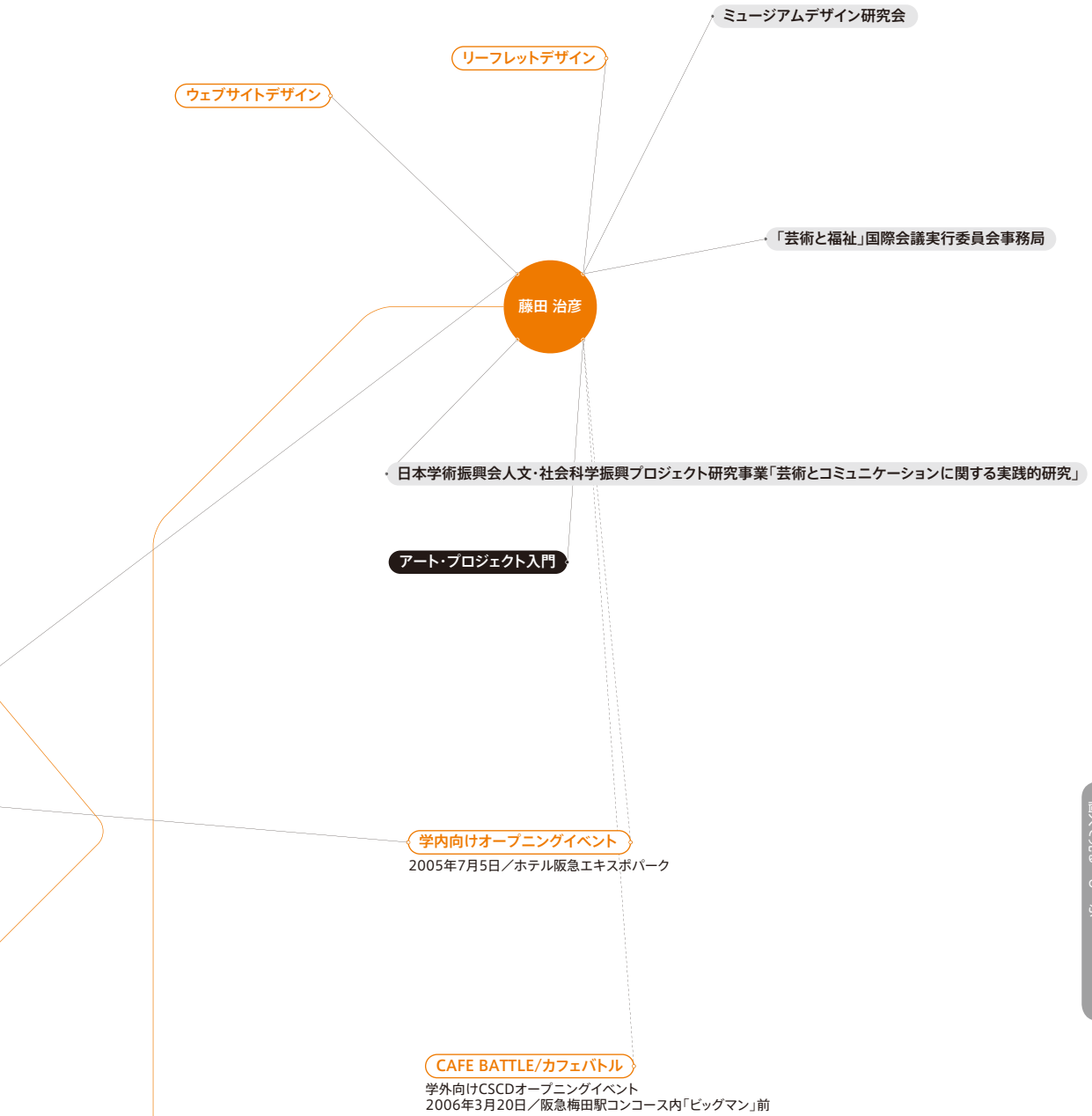
文理融合創造ゼミナール

パフォーミングアーツの世界

「舞台芸術にふれよう！」サマープログラム・ウィンタープログラム（2005年度）

ひらた おりざ　1962年東京都

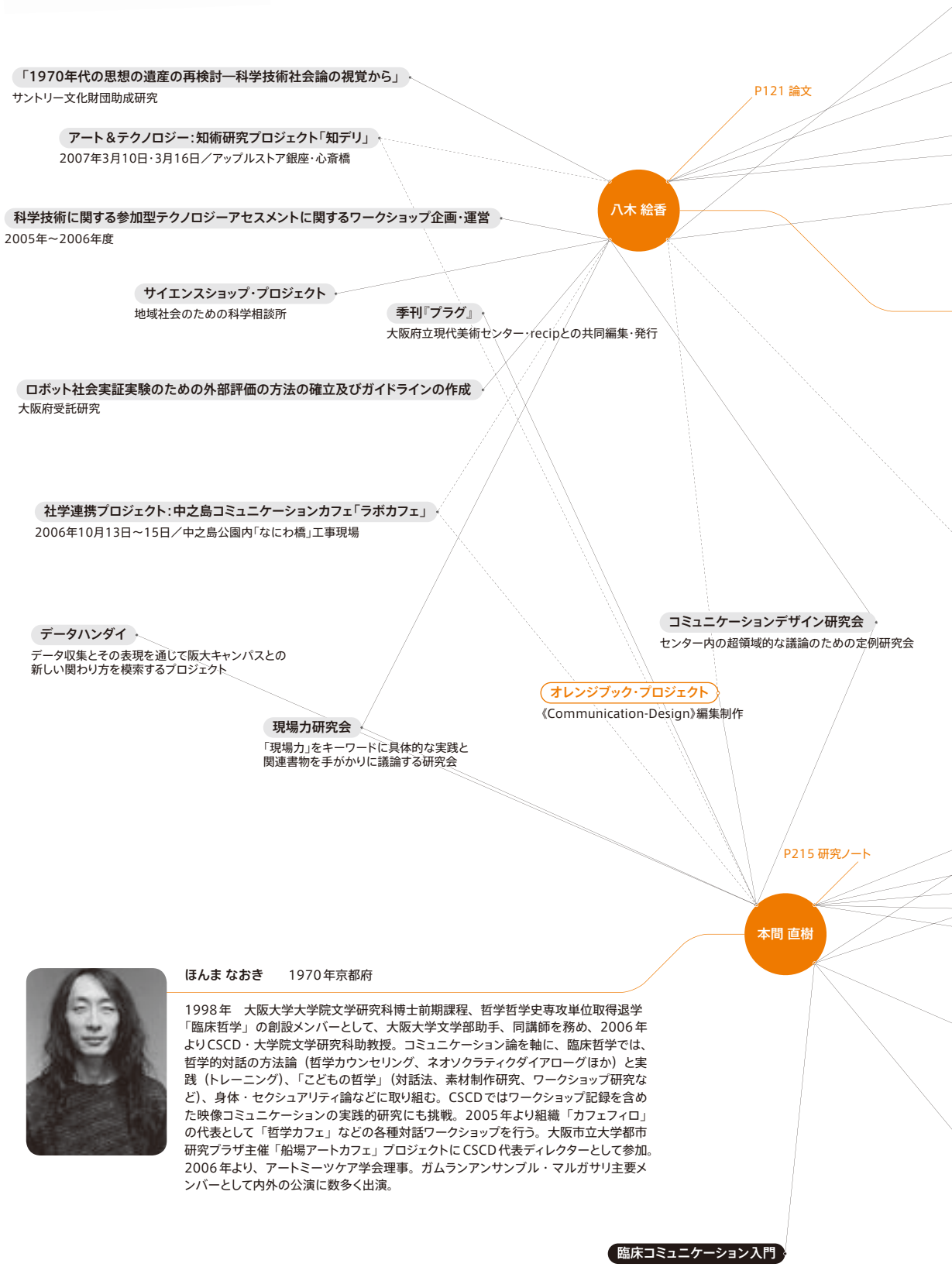
1986年　国際基督教大学教養学部卒業
劇作家・演出家
1995年『東京ノート』で岸田國士戯曲賞受賞
1997年『月の岬』の演出で読売演劇大賞最優秀作品賞受賞
2000年より桜美林大学文学部助教授
2002年より富士見市民文化会館芸術監督
　　三省堂の小中学校の国語教科書の執筆、編集委員
2002年『芸術立国論』（集英社新書）でAICT演劇評論賞受賞
2003年『その河をこえて、五月』で朝日舞台芸術賞グランプリ受賞
2005年桜美林大学総合文化学群教授
2006年より、大阪大学コミュニケーションデザイン・センター教授
（財）地域創造理事、国際交流基金日韓文化交流懇談会委員、日本演劇学会理事、
日本劇作家協会専務理事



ふじた はるひこ　1951年福島県

1983年　大阪市立大学大学院生活科学研究科博士後期課程修了。学術博士。専門は美学・芸術学。絵画・建築・デザインから風景（環境美学）までを扱う。1979-81年、フルブライト・プログラムでアメリカ留学（イエール大学、ニューヨーク州立大学）。1983-84年、トロント大学特別研究員。京都工芸繊維大学助教授、ルーヴェン・カトリック大学客員教授等を経て、現在、大阪大学大学院文学研究科教授を兼任。ボローニャ大学フェロー。「芸術と福祉」国際会議、国際デザイン史フォーラム等いくつかの国際会議を組織。主な著書に『風景画の光』『マンハッタンの建築』『ナショナル・トラストの国』『ウィリアム・モリス』『現代デザイン論』『ターナー』『天体の図像学』などがある。大阪21世紀協会企画委員。大阪都市景観建築賞審査委員会、大阪まちなみ百景選考委員会、神戸ビエンナーレ組織委員会等の委員を務める。

Diagrams
図で見る



ほんま なおき　1970年京都府

1998年　大阪大学大学院文学研究科博士前期課程、哲学哲学史専攻単位取得退学「臨床哲学」の創設メンバーとして、大阪大学文学部助手、同講師を務め、2006年よりCSCD・大学院文学研究科助教授。コミュニケーション論を軸に、臨床哲学では、哲学的対話の方法論（哲学カウンセリング、ネオソクラティクダイアローグほか）と実践（トレーニング）、「こどもの哲学」（対話法、素材制作研究、ワークショップ研究など）、身体・セクシュアリティ論などに取り組む。CSCDではワークショップ記録を含めた映像コミュニケーションの実践的研究にも挑戦。2005年より組織「カフェフィロ」の代表として「哲学カフェ」などの各種対話ワークショップを行う。大阪市立大学都市研究プラザ主催「船場アートカフェ」プロジェクトにCSCD代表ディレクターとして参加。2006年より、アートミーツケア学会理事。ガムランアンサンブル・マルガサリ主要メンバーとして内外の公演に数多く出演。

科学技術コミュニケーションの理論と実践

研究者情報発信活動推進モデル開発「科学コミュニケーション能力育成プログラムの開発」
科学技術振興機構受託研究

科学技術コミュニケーション入門

科学技術関係人材のキャリアパス多様化促進事業「プロジェクト活用型科学技術キャリア創生モデル事業」
文部科学省受託研究

日本学術振興会人文・社会科学振興プロジェクト研究事業「日本のリスクガバナンス・システムの実態解明と再構築の提言」

サインデザインと製作

やぎ えこう　1972年宮崎県

2005年　東北大学大学院工学研究科博士後期課程修了　博士（工学）
1997年早稲田大学大学院人間科学研究科修了後、民間シンクタンクにおいて、災害心理学研究に従事。多数の事故・災害現場調査を行うと同時に、ヒューマンファクタの観点からの事故分析・対策立案に携わる。2002年～2005年、東北大学に社会人大学院生として在籍。原子力立地地域を中心に、市民と専門家が対話する場（対話フォーラム）を企画・運営、現在に至る。
現在は、科学技術コミュニケーション能力向上のための教育プログラム開発と同時に、市民参加型で科学技術の諸問題を解決するための枠組みについて研究している。
専門は、科学技術社会論、原子力社会工学および、災害心理学。
日本原子力研究開発機構地層処分研究開発・評価委員会委員、大阪市健康福祉局医療事故調査委員会委員、日本人間工学会ロボット分野に関するアカデミックロードマップ作成に関する研究委員会委員等を務める。

Kavcaap
第7回アジア・太平洋地域エイズ国際会議公式文化プログラム
2003～2005年／神戸アートビレッジセンター（KAVC）

映像アーカイヴ
イベント・授業の撮影記録

オレンジラボプロジェクト
一般対象コミュニケーションイベント
2006年4月30日・5月1日大阪大学いちょう祭期間

パンフレットデザイン

大阪市立大学都市研究プラザ「船場アートカフェ」プロジェクトへの協力

CAFE BATTLE/カフェバトル
学外向けCSCDオープニングイベント
2006年3月20日／阪急梅田駅コンコース内「ビッグマン」前

甲谷匡賛作品展「A-LSD!」
ALS患者パソコン絵画展・講演会・哲学カフェ
2006年11月23日～12月3日／横浜美術館アートギャラリー1

ディスコミュニケーションの理論と実践

現場力とコミュニケーション

大阪大学にコミュニケーションデザイン・センターが発足して2年。
文理、学内外問わず、さまざまな領域と分野からこのセンターに集められた私たちは、
それぞれの立場から「コミュニケーションデザイン」とは何かを考え、議論し、実行してきた。

大学に新しく設置されたセンターにどういう人たちが集まり、何を課題として捉えているのか？
私たちは誰なのか、何を試みているのか？
はたして「コミュニケーションデザイン」は、
新奇なだけのネーミング、通りのよいキャッチフレーズなのだろうか？

教育であれ、研究であれ、その他いかなる活動であっても、
それらの「定義」「課題」「目的」を掲げるだけでは動きださない。
コミュニケーションデザインも、センターという組織も、
それを動かすのはひとりひとりの人間であり、人としての面白さである。
そして、この活動を受け取り、さらにひろげるのは、
センターに関わる学生たち、教員たち、職員たちである。

「コミュニケーションデザイン」ということばには、
さまざまな人たちの期待が込められている。
事実、このことばは、センターに関わる人たちを奮起させ、
多様な創造的解釈と実践のかたちを生みだしている。
また、ほか多くの人々によって実践・追求されてきた研究・社会活動を引き寄せ、
絡み合わせる唯一無二の磁場を形成している。
さらに、大学に置かれた「センター」という条件のもと、
これらの活動は、双方向どころか多方向から浸透し合い、
稀に見る活動のネットワークを描きつつある。

新しくつくられたこの媒体を通して、
コミュニケーションデザインへの問いかけを多くの人たちにも共有していただきたい。
創刊号では、なによりまず私たちの足下に目を向け、
出発点としての「センター」そのものを特集した。
センターは26人のメンバーからなる（2006年時点）。
「リレーディスカッション」「キーワード集」「ダイアグラム」は
この26人が描くコミュニケーションデザインのかたちである。

第 2 部

コミュニケーションデザイン論集

論文

美的なコミュニケーションを考える
―作品鑑賞のゆくえ

Considering aesthetic communication: directions in art appreciation

要真理子
大阪大学 コミュニケーションデザイン・センター

Mariko Kaname
Center for the study of Communication-Design, Osaka University

芸術作品
Artwork

鑑賞
Viewing

感受性
Sensibility

抄録

現代の芸術作品をめぐるコミュニケーションにおいては、作品そのものよりも、それが置かれるコンテクストや鑑賞者の芸術体験が注目されるようになっている。そこでは、鑑賞者には作品を包括する展示の文脈を読むことが求められる。1990年代後半に作品鑑賞に際して頻出する「能動的に見る」、「主体的に見る」という言い回しは、こうした展示の文脈を意識する美術館ならびに鑑賞者の姿勢に起因するものである。注意すべきなのは、ここで美術館が、ただし意図的にではあれ展示にコンテクストを再び導入し、特定のしかけを通して鑑賞者の「能動的に見る」を制限してしまっていることだろう。また、このしかけに便乗することで鑑賞者は、むしろ美術館の用意したコンテクストに目が向いてしまい、作品の感性的な質を、自分自身の感受性を深めつつ「能動的に見る」ということがなおざりにされてしまう危険性が生まれているように思われる。このような美的感受性をめぐるコミュニケーションの問題に関しては、今後、現場の協力を得ながら、検討を深めていくべきであろう。

Summary

Regarding communication in the arts, the context and experience of viewers is getting more important than artworks themselves. Viewers are therefore expected to read the context of the exhibition which includes these artworks. Attitudes of Japanese museums and viewers concerned about this kind of context gave rise to idioms such as "actively viewing," which appear frequently in the late 1990s. It is to be noted that museums, albeit intentionally, reintroduce the context of an exhibition and restrict viewers' ability to "actively view" artworks through the use of certain devices. Through collaboration with these devices, the attention of viewers is shifted towards the context provided by the exhibition. In this way, the risk comes about that the viewers' ability to "actively view" the emotive quality of artworks while enhancing their own sensibility is curtailed. We should deepen our consideration of communication issues surrounding this kind of aesthetic sensibility.

1

はじめに

作品鑑賞において、コミュニケーションの概念が提示されるようになるのは、近代を迎えてからのことである。それ以前は、芸術作品は美しい装飾品として個人的に収集されるか、あるいは肖像画であれば個人的な財産として、歴史画であれば共同体の財産として顕示されていた。近代絵画はそうした芸術作品の受容から自らを切り離すことによって成立したため、その存在理由の一つとして、芸術表現を制作者の個人的な表現とみなし、作品の或る局面においては、制作者個人の伝達内容が現れるメディアとなることが必要であった。そこでは、芸術作品の鑑賞というものは、制作者が作品にメッセージを込め、鑑賞者がそのメッセージを読み取る、そうした作品=メッセージをめぐるコミュニケーションとして理解されていたのである。したがって、展示の場は白くニュートラルなものとみなされてきた。

しかしながら、ウィリアム・ルービンが1984年から85年にかけて開催したニューヨーク近代美術館（MoMA）の「20世紀美術におけるプリミティヴィズム」展が、アフリカ美術を近代絵画の展開という文脈に即して展示し、その本来のコンテクストを抑圧して顧みることがなかったと、ジェイムズ・クリフォードが批判して以来、美術館展示がニュートラルなものではなく特定のイデオロギーを内包した行為であるとする自覚が生まれてきた（Clifford［1988：197］）。[*1] その一方で、展示を行う美術館スタッフもこのような自覚を共有し、自らの立場を意識せざるを得なくなった。

こうして近代の芸術作品をめぐるコミュニケーションの中で、制作者、作品、鑑賞者に加え、新たな第四の契機として展示それ自体が問題視されるようになったのである。本稿では、この新たな契機、およびその主体である美術館が芸術作品をめぐるコミュニケーションをどのように変化させたのか、またその変化の問題点とは何かを検討したい。はじめに、現在の美術館展覧会やワークショップの謳い文句となって

＊1
「20世紀美術におけるプリミティヴィズム」展に関しては、多くの批評が寄せられているが、なかでも文化人類学者であるジェイムズ・クリフォードの次の発言は興味深い。「この企画の中では、極めて頻繁に植民地主義的、進化論的諸前提が強い調子で批判されている。しかし部族社会の『発見』という視点とその基礎にある論理自体が、植民地主義時代、新植民地主義時代に根ざした、西洋の覇権を当然視する前提を再生産するものに他ならない」。パブロ・ピカソの作品に代表されるMoMAが取り上げたモダンアートは、西洋美術の伝統的価値基準であった再現模倣とは無縁のものであり、非西洋的「部族社会の」芸術はもともとのコンテクストが顧みられることなく西洋のコンテクストに位置づけられ、これらの作品と同列に扱われた（大久保［2004：37–39］を参照）。

いる「能動的に見る」あるいは「主体的に見る」というフレーズに関して、このフレーズが用いられるようになった歴史的経緯を辿り、もともとの意味を確認する。次に、美術館がこれを、作品展示―鑑賞のうえでどのように用いているのかを具体的な事例に即して検証する。その折、美術の専門家および愛好家に広く読まれている美術館の教育および研究誌『DOME』を手がかりとする。というのも、上述の芸術作品をめぐるコミュニケーションにおいて著しい変化が認められるようになるのは、ちょうど『DOME』創刊以降の1990年代からであり、ここに展示―鑑賞におけるコミュニケーションの新たな動向が言説化されていると思われるからである。このように新しく立ち現れてきた制作―展示―鑑賞といった芸術作品をめぐる体験のなかに、純粋に感性的な局面に関わる「美的なコミュニケーション」があると前提し、とりわけこの局面が上記の動向のなかでどのように位置づけられているのかを明らかにしたい。

2

「能動的に見る」「主体的に見る」の頻出とその経緯

2.1 二つの起源

「見る」の前に、「主体的に」あるいは「能動的に」といった副詞が置かれるようになった背景として、起源を異にする二つの経緯を指摘することができる。一つには、20世紀の映画やテレビなど視覚的なマスメディアの普及に部分的な原因があるだろう。こういったメディアは受け手に対して一方的に情報を与えるので、受け手はこの情報の真偽を確認しないまま、自らの知識・感覚として受容する。やがて、こうした無自覚な受容への危惧から、受け手の主体性、能動的な態度の必要性が強調されるようになった。一般大衆のなかでも、とりわけ子どもは、

視覚メディアの影響を受けやすいので、「見る」の問題は、ことさら、教育の場で議論の対象となったのである。たとえば、1940、50年代にアメリカで流行した犯罪コミックスやSF／ホラー映画に対する過剰な批判は、これらの文字情報と映像の両方において受け手に悪影響を及ぼし、犯罪や不道徳な行為へと走らせ兼ねないという（一部の厳格な道徳主義者の）懸念から生じたものであった。[*2] あるいは、1980年代に話題となった映像に用いられるサブリミナル効果[*3]などの意図的な編集もまた、受け手に事実を歪めて伝達するという理由から、批判の対象となった。

その一方で、この「主体的に見る」という文句が、美術鑑賞において用いられるようになるのは、いつ頃からなのだろうか。1977（昭和52）年7月23日付で発表された文部省告示第156号「中学校学習指導要領」（美術）には、鑑賞教育の目標として、「鑑賞の活動を通して、作品を主体的に見る能力と態度を育て、生活と美との関係について関心を深める」（文部省［1977:71］）という記述が見られる。[*4] この1977年の改訂以降、学習指導要領の主軸は学習教育内容ではなく、学習者へとシフトしていく。美術教育における造形活動のための鑑賞は、学習者の情操を育むための鑑賞へと変化している。それゆえ、これが最初の転換点と考えられる。ここで用いられている「主体的に」という言葉は、受け身ではない、意欲的、積極的な学習態度を表している。すなわち、この文脈において、「主体的に見る」ということは、美術一般に積極的な関心をもつということである。しかしながら、ここで認められる変化は、学校教育内に限られており、美術館における教育普及にまでは及んでいない。

続いて、美術鑑賞における第二のメルクマールは、1998年の学習指導要領の改訂といえるだろう。同年の小学校図画工作の指導要領には、「各学年の『B鑑賞』の指導に当たっては、児童や学校の実態に応じて、地域の美術館などを利用すること」（文部科学省［2003：77］）と記され、地域の美術館と学校教育の連携が明文化されている。[*5] さらに、「作品などを進んで鑑賞し、そのよさや美しさなどを感じ取り、感性を高めるとともに、それらを大切にするようにする」「親しみのある美術作品や製作の過程などのよさや面白さなどについて、感じたことや思ったことを話し合うなどしながら見ること」（文部科学省［2003：75］）と書かれており、作品を個人的に鑑賞するばかりでなく、鑑賞を通して他者とのコミュニケーションを行うことが主張されている。[*6] 1990年代に入って、ようや

＊2
1942年に、初の犯罪コミック『割に合わない犯罪（Crime Does Not Pay）』が発売、1947年に、初のホラーコミック『イアリ（Eerie）』が創刊される。1954年には、精神科医フレデリック・ワーサムが『無垢への誘惑（Seduction of the Innocent）』を書く。それ以来アメリカのコミック業界は、コミックス・コードを作成し、自主規制を行うようになる。その結果、ホラー物、犯罪物のコミックが次々と廃刊される。

＊3
テレビ・ラジオの放送や映画などに、通常の視覚・聴覚では捉えられない速度・音量によるメッセージを隠し、それを繰り返し流すことにより、視聴者の潜在意識に働きかけること。

＊4
文部省告示第156号「中学校学習指導要領」、昭和52年7月23日、文部大臣海部俊樹。
第2章各教科、第6節美術を参照。

＊5
文部省告示第175号「小学校学習指導要領」、平成10年12月14日、文部大臣有馬朗人。
第2章各教科、第7節図画工作を参照。

＊6
＊5を参照。

く、美術館における鑑賞教育の必要性が認識されるようになったのである。

言い換えれば、美術館が教育普及に本格的に取り組んだのは、ここ20年のことであり、この間に、この取り組みを象徴するような美術館や美術教育に関する雑誌、『あいだ』(1995年2月)、『DOME』(1992年4月)、『月刊ミュゼ』(1994年5月) などが創刊された。[*7] ここでは、先述の学習指導要領に明記された教育指針と美術館の方針とがどの程度重なり合っているかを確認するために、美術館および美術教育関連誌のなかで創刊時期が最も早い『DOME』に記述された「見る」および「鑑賞」を取り上げる。そのうえで、現在、美術館で採用されている鑑賞法について考えてみたい。

＊7
具体的には、『月刊ミュゼ』(東京:ミュゼ) 1994年5月創刊、『DOME:ミュージアム・マガジン・ドーム』(東京:日本文教出版株式会社企画開発部) 1992年4月創刊、『あいだ:美術と美術館のあいだを考える』(富山:桂書房)、1995年2月創刊。『DOME』は、2006年2月 (84) をもって一時休刊。

2.2 美術館が模索する鑑賞の在り方

創設当初の『DOME』では、たしかに、見る者が「『積極的に探索意識をもつ』ことが子どもたちの鑑賞の前提になります」(『DOME』(1) [1992:16]) という鑑賞者側の主体性を強調する一文が見られるものの、「絵を読む……つまり絵と語り合うこと」(『DOME』(7) [1993:8]) ということが「主体的に見る」の基底にあった。当時の美術界を振り返れば、1992年の10月から12月に、NHK人間大学で美術史学研究者若桑みどり氏の講義が放映され (若桑 [1992])、「イコノロジー」の概念が一般にも認識される一方で、同じく美術史学者である鈴木杜幾子氏と千野香織氏によってニュー・アート・ヒストリーの理論が紹介された (鈴木・千野 [1994:20–26])。「イコノロジー」の手法も、ニュー・アート・ヒストリーの手法もいずれも、「Reading (読む)」という姿勢を重視したものであり、そのための知識を必要とする。すなわち、鑑賞者に対して、イメージを単に眺めるだけではなく、目の前の作品に込められたメッセージや文化的なコードを読み取るといった、作品に対して一歩踏み込んだ行為が要請されているのである。言い換えれば、鑑賞において、「感じる」という一方で、「読む」ことの重要性が強調されている。1990年代の美術館における展覧会は、「ジェンダー―記憶の淵から」(東京都写真美術館、1996)、「揺れる女/揺らぐイメージ―フェミニズム誕生から現代まで」(栃木県立美術館、1997)、「異文化へのまなざし―大英博物館コレクションにさぐる」(世田谷美術館、1997) など、ジェ

ンダーやポストコロニアリズムの視点で構成されたものが目につく。このような企画展においては、鑑賞者が文化的なコードが読み取りやすいような作品の選出がなされていたように思われる。そして、「パラレル・ヴィジョン―20世紀美術とアウトサイダー・アート」（世田谷美術館、1993）のように、子どもや障害者といったマイノリティのアートの展覧会も企画されるようになっていく。[*8]

1990年代に実際に美術館で行われていた教育普及は、難解なアートをどのように解釈するかといった観点から、鑑賞のための解釈ツール（セルフ・ガイド、ワークシート）や制作ワークショップを利用するものがその中心にあった。たとえば、1992年に、目黒区美術館で行われた「美術が二倍半位わかりそう逆入門展」は、「一点の所蔵作品をめぐってどんなコンテクストが再構成できるのか」を出発点とし（『DOME』（7）［1993：29］）、所蔵品のなかから選び出された作品のいつもとは違う配置を試みている［図1］。

［図1］「地と図」（左：山口薫《少女》、右：矢橋六郎《アルルカン》）
「美術が二倍半位わかりそう逆入門展の方法」『DOME』（7）：28より

この企画では、鑑賞者に積極的に作品のコンテクストを作り出してもらうことが目標とされている。読者によるテクストの再生産という考えは、まさしく文学理論を転用するニュー・アート・ヒストリー的な思考である。そして、作者の意図とは異なる作品自体が内包するものを読者が引き出すという点では、1980年代に流行した脱構築的な読解

＊8
『DOME』8号「心身障害者とミュージアム」、『DOME』9号「子ども論」、『DOME』26号「子どもとミュージアム考」、ほかに展覧会の特集がある。

と類似しているようにも見える。「美術が二倍半位わかりそう逆入門展」の場合、作品内部の情報にとどまらず、隣接する作品、照明などの周囲の条件といった作品外部の要素もこの読解に大きく関わっていた。美術史におけるイコノロジー解釈とは全く違うが、1990年代前半においては、いずれにしても作品鑑賞において自分なりに「読む」ことが重視されていたように見える。このような流れのなかで、鑑賞者はそれまで作品を難解にしていた近代の神話から自由な立場で作品に親しむことができるようになったとも言えるだろう。

展示の文脈を意識する美術館ならびに鑑賞者の姿勢は、1990年代後半に「能動的に見る」という言い回しを生むこととなる。たとえば、1996年に宮城県立美術館で開催された「コレクション再見／アートウォッチング」展では、展覧会用ガイドブックに、「美術作品を巡っての楽しみ方はいろいろあることに気づき、そのこと―見方はいろいろあるのだということ―に親しむ」と書かれており、このことから、作品や作品のコンテクストよりもむしろ、見る行為それ自体に重点がおかれていることがわかる（『DOME』（40）［1998：29］）。同じことは、1995年に目黒区美術館で企画された「画材と素材の引き出し博物館（小企画展）」についても、言及することができる。この企画展では、タイトル通り、画材である筆や絵の具が引き出しの中に収められていた。並べられた素材は作品ではない。鑑賞者はこれを手に取ったり、臭いを嗅いだり、視覚以外の感覚も同時に働かせながら目の前にあるものとの距離を縮めていく。ここでは、鑑賞者が展示と直接関わることで、通常の展示のときよりも鑑賞者の好奇心と満足感が高められることが期待されている。[*9]

『DOME』で紹介された1990年代の展覧会の多くは、鑑賞者に作品と積極的に関わることを要請するものであった。その象徴的な言い回しとして「読む」あるいは「能動的に見る」という表現が用いられ、実際、こうした行為を遂行させるために、配置や照明、キャプションにいたるまで様々な工夫がなされていた。ここにおいて「能動的に見る」は、鑑賞行為というよりもむしろ、科学的好奇心から生じた観察行為に近いだろう。その一方で、文部省（現文部科学省）による、1977年の「中学校学習指導要領」（美術）のなかでは、「作品を主体的に見る能力と態度」（文部省［1977：71］）と合わせて「美術の良さや美しさを味わい」（文部省［1977：70］）というような美的感受性に関わる記述が数カ所に見られた。[*10] 学習指導要領に掲げられているように、積極的な学習態度

＊9
ミュージアムデザイン研究会第四回「《色の博物誌》シリーズの試み―目黒区美術館の展覧会と教育活動―」。
http://homepage2.nifty.com/art_communication/study/museum/vol4.html
（2006年11月15日現在）

＊10
＊4を参照。

と合わせて鑑賞者個人の美的感受性を養うことが鑑賞教育の内実であるならば、1990年代に美術館が鑑賞者に要請した「能動的に見る」だけでは不十分のように見える。次章では、このような鑑賞者の「能動的に見る」体験を深めるために美術館においてどういった取り組みがなされているのか、一つの事例を紹介しながらこれを具体的に検証していくことにしたい。

3

「能動的に見る」の射程：アメリア・アレナスの対話型鑑賞法

美術館における教育が、学校で意図される美術教育と意味のうえで接近するのは、やはり、1998（平成10）年の学習指導要領の改訂で地域のネットワークの必要性が明示されてからである。加えて、翌年の1999年には、国立美術館の独立行政法人化の方針が定められ、美術館は国家予算に依存しない新しい運営を考えざるを得なくなった。ただし、文部科学省の方針だけが原因ではなく、上述の通り、ここに至るまでのいくつかの伏線があった。ポストモダニズムの状況のなかで、社会学や精神分析を視座に含めたニュー・アート・ヒストリー、カルチュラル・スタディズの流行。アメリア・アレナスの対話型鑑賞法への追随もまた、この時期に起こった現象である。

1990年代の前半と後半で、人々の関心が、いわゆる近代的な展示のイデオロギーへの反省から、いっそう限定的に鑑賞者の「能動的に見る」体験の深まりへと移っていった理由として、こうしたアレナスの取り組みが1995年に日本に紹介されたことが挙げられるだろう。アレナスは、1984年から96年まで、ニューヨーク近代美術館で美術館教育プログラムの専門スタッフとして活動していた。日本では、1998年7月から1999年の3月まで、豊田市立美術館、川村記念美術館、水戸芸術館現代美術ギャラリーで「なぜ、これがアートなの？」というアレナスが企画に携わった展覧会が開催された。実は、この展覧会以前の1995年、アレナスは既に来日しており、水戸芸術館で長期のセミ

ナーと講演を行っていた。子どもを対象とした鑑賞教育を実践するアレナスによれば、美術の文脈において、一方的なメッセージというのは、政治的プロパガンダでも商業広告でもなく、また倫理的な教訓でもなく、それは美学や美術史の知識といった文化的歴史的なコードおよび理論を指すのだとされる（『DOME』（42）［1999：4–12］）。アレナスは、こうした知識一切を不要のものとして、無垢の眼で、対象と向かい合うことを推奨する。「作品の製作技法や歴史的な知識は、技法や歴史に疑問を抱いた人の役にしか立たない……美術作品の解釈は、意識するしないにかかわらず、映像との意識的な出会いが呼び起こす生来の、あるいは後天的な感覚、感情、思想の渾然一体となった、神秘的な心象から出発するものなのである」（Arenas［2001＝2001：164］）。「美術とは、美術品のなかに初めから存在しているわけではなく、ある種のものと人間の間に起こる奇妙な心理現象といってよい……私たちがある物に対して、特別な注意を、感覚、知性の両面から向けるときに必ずこれが生じる」（Arenas［2001＝2001：40］）。

こうしたアレナスの考えにおいては、鑑賞目的の制作ワークショップが否定されている。また、作品の知識だけでなく、コンテクストの構築すら必要ではない。すなわち、文化的歴史的知識とは無関係な「見る」行為は、認知心理学（ゲシュタルト心理学）や大脳生理学の領分であり、そのような本能のレベルにおける視覚に関する研究がアレナスの実践の背景となっている。子どもや非専門家の鑑賞において、作品に描かれた対象は、まず形象として認識される。そこに、それぞれの関心から意味づけがなされていく。アレナスの対話型鑑賞法は、この行為を踏まえて行われる。「アメリア方式」と呼ばれるギャラリートークは、作品の情報を与える従来の「解説型」ではない。そのため、展示作品のキャプションも外される。「『どうしてそう思ったの？』『ふーん、おもしろいなあ』というような受け答えをするだけである。どれほど的を外した意見のように思えても決して否定はしない」（『DOME』（42）［1999：7］）。

前章で取り上げた「コレクション再見／アートウォッチング」展や、「画材と素材の引き出し博物館（小企画展）」のように鑑賞者が「能動的に見る」ことにとどまらず、アレナスが唱導する、参加者を巻き込んだ対話型鑑賞法においては、鑑賞者が捉えた内容を言語によって他者に伝えること、さらにその内容を通じて意見を交わし合うこと（言語によるコミュニケーション）が目的とされる。たとえば、ゴッホの作品を見ながら、そこに描かれている椅子について、アレナスが参加者

にどのように見えるかを尋ねていく。そして、参加者がこの椅子は木でできていると答えたのを受けて、再びアレナスはどうしてそう見えたのかを再び参加者に尋ねる。このように、対話型鑑賞法では、複数の人々とともに作品を鑑賞し、その見方についてアレナスのような講師がファシリテータとなって対話を導いていく。もともと、作品を前にした鑑賞者の体験は、個人的で感覚的な体験であるので、ある解へと導くための数式と異なり正解はない。しかし、言語によるコミュニケーションの場合、複数であれ特定の解答が予測されている。たとえば、聖母が描かれた絵画であれば、この聖母を形容する言葉は限られている。美しい、優しそう、若い、青い服を着た、座っているなど。また、さきのゴッホの作品のように椅子が描かれた絵画であれば、固い、高価な、安っぽい、古い、おしゃれな、木でできているなど。鑑賞者が作品に対して抱く、漠然とした印象は、ファシリテータが「どんな風に見えたの?」と誘導し言語化されるなかで、明確に規定されていく。

アレナスは、鈴木春信の18世紀の木版画［図2］の鑑賞について、次のように書いている。

> ニューヨークの小学校4年性の何人かは、この絵を見てハロウィンの催しにでかける準備をしているところだと思った。……この絵に鏡が描かれていると思わなかった子は……娘が前の道を通りかかった友人に『さようならと手を振り』、その友人の姿は部屋の「丸い窓」越しに見つけたのだという。この子らの解釈が誤っていることはすぐにわかる……それでも、これらの言葉を読めば、子どもたちが何を「みた」かを正確に把握できるはずだ（Arenas［2001＝2001：132–34］）。

［図2］ 鈴木春信《版本：青楼美人合》（部分）第5巻その一、65表、1770年刊行。

「この子らの解釈が誤っていることはすぐにわかる……それでも、これらの言葉を読めば、子どもたちが何を『みた』かを正確に把握できるはずだ」という文章からも、アレナスが重視しているのは、作品ではなく、鑑賞する子どもの解釈、言葉であることが容易に推測できる。「美術鑑賞は観察力を高め、つぎにそうした観察を系統立てて思考にまとめる能力を、そして思考を言葉で表現する力を育てる」（Arenas［2001＝2001：151］）。すなわち、彼女が行っているのは、美術についての教育ではなく、美術を通して行う言語運用訓練なのである。この主張は、1998年以来、日本の学習指導要領においても強調されている他者と

の対話を重視する鑑賞のあり方にも共通する点があるだろう。このように、感情と見る能力を備えた人間であれば、誰でも絵を楽しむことできるかにみえる、アレナスの方法は、作品に関わる一切の知識を必要としないので、鑑賞者自身の内部にある感情や経験を手がかりに「見ること」が導かれていくのである。そして、この鑑賞体験でさえ、自らの豊かな経験の一部になるのだとされる。

4

ズレのもつ、美学的、政治的な意味合い、「見る」に隠された意図について

現在、アメリア方式の対話型レクチャーがさまざまな美術館やアートセンターで実施されている。それは、「子どもをはじめとした鑑賞者からさまざまな見方を引き出し」(『DOME』(48)[2000:29])、「美術作品を見て、自ら意味を見出すことができる」と考えられているからである(『DOME』(48)[2000:16])。「鑑賞者は、ある作品と次の作品のイメージを自分の心の中で連続させながら、独自のイメージを作っていく」のであり(『DOME』(48)[2000:9])、さらに、「鑑賞者同士が、対話を通じて他者のイメージとの交流を図る」のである(『DOME』(48)[2000:29])。しかしながら、ここで、アメリア方式に代表されるような絵を前にした言語によるコミュニケーションに関して二つの疑問点を指摘しなければならない。

4.1 日常言語と感受性の置き換え

上述のような鑑賞法は「主体的に見る」「能動的に見る」ということを確認させるものであるが、実際には、鑑賞者の作品に対する感受性は、言葉を通して表現されている。私たちはその言葉を手がかりに、鑑賞者が何をどのように見たのかを知る。つまり、発せられた言葉や表現がユニークであれば、「どれほど的を外した意見のように思えても」

(『DOME』(42)[1999：7])、「能動的に」見ていると評価される。さきほどの鈴木春信の作品鑑賞に戻れば、「娘が前の道を通りかかった友人に『さようならと手を振り』、その友人の姿は部屋の「丸い窓」越しに見つけた」(Arenas [2001＝2001：132])という子どもの解釈にどのような感受性を見出せるのであろうか。子どもは日常の経験に引きつけて自らの内部にある情報に基づいて描かれた内容を推測していく。美術館の対話型レクチャーにおいては、他の子どもの発言やファシリテータの導き、そして対話を通して、解釈は少しずつ変形される。しかし、ここで培われるのは、どう見たかを言語化する能力であって、作品に関する感受性そのものではない。言語を介して概念化する抽象的思考の訓練のように見える。これでは、作品の形式的統一性といった造形表現を感受する力は身に付かないだろう。すなわち、鑑賞者の内面に存在しない、作品の情報一切は顧みられないのであるから、芸術作品は鑑賞者の対話力修練の場、自己陶冶の場であって、本来「能動的に」見るべき対象のはずの、美的な質は問題にされないのである。

ここには、明らかに問題の置き換えが起こっている。アレナスは、鑑賞者が目で捉えたものを言語で語るように誘導し、積極的に自己の内面をみつめさせる。この行為は、たしかに知識を必要としない鑑賞であるのだが、そこでは言語の運用能力が高められるのであって、感受性が深められているかどうかは確認し得ないのである。

4.2 対話型鑑賞の問題点

対話のなかで展開された鑑賞は、果たして個人の中ではどのように受けとめられるのか、というのが第二の疑問である。ファシリテータは、積極的に知識を与えることはしないとはいえ、ある一つの解答へと議論を収斂させる役割を担っている。鑑賞のプロセスにおいて、「主体的に(自発的に)」感じているように見えることがらも、実はファシリテータや他の参加者によって導かれている場合が多い。したがって、この点からも見る能力が実際に高められているかは確認できないように思われる。通常のワークショップについても、しばしば言われることだが、その場に身を置いているだけで満足してしまう感覚は、ある種の宗教的な感覚と似ている。その場にいると、誰かが発した意見を自分の意見と錯覚してしまうあの感覚である。そして、参加者に「新しい視

点」に気づかせるための「しかけ」には、企画側の判断が含まれている。参加者とファシリテータの間の対話が言語を通じて行われ、そこで交えられる言葉が参加者の本当の感受性に由来するのかどうかもまた、言語を通じて確認するほかない以上、この対話がもし言葉巧みに意図的な方向へ誘導されたとしても、その歪曲が参加者自身の直接的な感性によって修正される保証はどこにもない。

集団から離れて、実際に一人で鑑賞するとき、はたしてこうした体験は役に立つのだろうか。また、展覧会において、気づきのための「しかけ」を発見したところで、企画側の意図通りの解釈しかできないだろう。アレナスの方法を実践している学芸員でさえ、この方法について次のように発言している。「美術館という場所を今までよりもう少し親しみやすい場所だと感じてもらうとか、アートそのものを身近に感じてもらうという意味では、すごく役立つものだと思いますけど、そこから先は、やはり個人個人の努力によるものだと思います」(『DOME』(42)[1999:7])。

アレナスが関わったプログラムの一つに、視覚的思考方法と呼ばれるものがある。この方法は、創造的思考力、コミュニケーション技能、イメージを解読する能力の育成を目指している[*11]。ヴィジュアル・リテラシー(Visual Literacy)と呼ばれるこの「鑑賞する側の表現を引き出す、言語的、また知的コミュニケーションの訓練」、「知的なコミュニケーションの訓練」は、実践のための詳細なノウハウが定められている(『DOME』(44)[1999:27])。美術館では、誰がトークやレクチャーを担当しても「一定の水準までは活動できるようなスタイルの確立は必要」だと受け止められているようであり(『DOME』(44)[1999:27])、もしこれが本当ならば、別の意味での一様な知識を鑑賞者に授けることになりはしないだろうか。また、コンテクストやプロセスに注目し、完成された美的な質(=芸術作品)を見ない以上、そもそも見る対象は芸術作品である必然性がないのである。

*11
この方法は、マサチューセッツ大学の認知心理学者であるアビゲイル・ハウゼン(Abigail Housen)とニューヨーク近代美術館の美術館教育者であるフィリップ・イェナバイン(Philip Yenawine)によって開発された(中村[2001]を参照)。

5

おわりに

以上のように、第四の契機として美術館展示が芸術作品をめぐるコミュニケーションに関与することによって、作品そのものよりも、それが置かれるコンテクストや鑑賞者の芸術体験が注目されるようになった。そこにおいて、作品鑑賞は、コンテクストの創出という点で、美学的な側面よりもむしろ教育学的な側面から顧みられることが多い。本論では、多様な鑑賞のアプローチがあるなかで、アメリア・アレナスの対話型鑑賞法とファシリテータの役割を主要な事例として取り上げた。いずれにせよ、もともとは個人で行われていた鑑賞行為が「美術館ワークショップ」に包括され、社会的集団的な営みへとその意味を変質／拡張させているように見える。言い換えれば、美術館が主体（subject）として、制作者と鑑賞者のコミュニケーションに介入することで、鑑賞者は、作品を前にして、自らの内面はもとより他者の考えをいっそう強く認識するようになるのである。このとき、ファシリテータは美術館のある種の実践主体（agency）として機能している。注意すべきなのは、ここで美術館が、ただし意図的にではあれ展示のコンテクストを再び導入し、特定のしかけを通して鑑賞者の「能動的に見る」を制限してしまっていることだろう。また、このしかけに便乗することで鑑賞者は、むしろ美術館の用意したコンテクストに目が向いてしまう。そこでは、作品の感性的な質を、自分自身の感受性を深めつつ「能動的に見る」ということがなおざりにされてしまう危険性が生まれているように見える。

芸術作品は、形態を有さない場合でさえ―すなわち空間的空虚や沈黙、運動を構成要素とする場合も―感性的に認識されうる対象である。しかしながら、意味や言語とは別の領域にある感性的な質を享受する体験は、先述の対話型鑑賞法によって促されるものではないし、科学や工学の力を借りて数値化できるものでもない。実際、作品に対する感受性の深まりを、言語を介して確認するという作業は、感

性の領域と言語の領域のアナロジーを前提としているにすぎない。[*12] 感受性を語るということの前提についてこれまで美学や哲学の領域ではあまり論じられてこなかった。このような感受性をめぐる美的なコミュニケーションの問題については、今後、現場の協力を得ながら、検討を深めていくべきだろう。

＊12
言語による表現と感性による認識が往々にして対応しないということは、たとえば、ヴィトゲンシュタインが色に関する考察のなかで挙げている、「赤みがかった緑」、「灰色熱に輝く」といった表現（Wittgenstein［1978＝1997：3,7］）を思い出せば十分である。おそらくこうした言語的表現は、ファシリテータの促しによって「言語の上で」意味の通る別の表現へと変換させられるだろう。ここで問題なのは、こうした変換のプロセスを始めるかどうかというファシリテータの決定が言語上の「意味の通らなさ」に左右されること、さらにこのプロセスをどのように進め、どこで終えるかというファシリテータの決断もまた言語的表現の論理に左右されることである。

引用（参考）文献

—Arenas, Amelia(2001) *From Image to Mind: Reflections on the Relationship Between Art and Public*, written in English for Japanese version. =（2001）木下哲夫（訳）『みる・かんがえる・はなす—鑑賞教育へのヒント』淡交社。

—Clifford, James (1988) *The Predicament of Culture: Twentieth-Century Ethnography, Literature, and Art*, Cambridge, Massachusetts, London: Harvard University Press.

—嘉門安雄（1993）「私と美術館」『DOME』（7）：2–8。

—前田ちま子（1992）「複製画によるグッゲンハイム展」『DOME』（1）：16–17。

—文部省（1977）『中学校学習指導要領』大蔵省印刷局。

—文部科学省（2003）『小学校学習指導要領（平成10年12月）』独立行政法人国立印刷局。

—ミュージアムデザイン研究会（2006）「《色の博物誌》シリーズの試み—目黒区美術館の展覧会と教育活動」vol.4。
http://homepage2.nifty.com/art_communication/study/museum/vol4.html
（2006年11月16日現在）

—中村和代（2001）「シカゴ美術館における教育プログラムの紹介」『Web AE 芸術と教育』サイトサークル「鑑賞教育を考える」創刊号。
http://www.art.hyogo-u.ac.jp/fukumo/WebJournal/Kanshosite/Nakamura/ChicagoMuseum.html （2006年11月15日現在）

—大久保恭子（2004）「ニューヨーク近代美術館（MoMA）と20世紀モダニズム」『立命館大学産業社会論集』（40）2：25–47。

—鈴木杜幾子・千野香織（1994）「ノーマン・ブライソン教授と『新しい美術史学』の模索」『月刊百科』（376）：20–26。

—若桑みどり（1992）『絵画を読む』（NHK人間大学）日本放送出版協会。

—Wittgenstein, Ludwig(1978) *Bemerkungen über die Farben*, Berkeley, Los Angeles, California: University of California Press. =（1997）中村昇・瀬島貞徳（訳）『色彩について』新書館。

—Anon.（1993）「『美術が二倍半位わかりそう逆入門展』の方法」『DOME』（7）：28–33。

—Anon.（1998）「宮城県美術館の、『コレクション再見／アートウォッチング』を再見する」『DOME』（40）：22–29。

—Anon.（1999）「川村記念美術館『なぜ、これがアートなの?』展が仕掛けたもの」『DOME』（42）：4–12。

—Anon.（1999）「『平成9年度地域・草の根交流欧州派遣事業／芸術と社会を結ぶ　報告書』を読む」『DOME』（44）：27。

—Anon.（2000）「美術館教育におけるスペシャリストの養成」『DOME』（48）：26–19。

—Anon.（2000）「美術館教育の内容、目的、方法」『DOME』（48）：14–18。

—Anon.（2000）「美術館、学校、コミュニティ」『DOME』（48）：9–12。

論文

大学院教養教育としての「科学技術コミュニケーション」教育の提案

A Proposal of Science Communication Education as Liberal Arts in Graduate School

八木絵香
大阪大学 コミュニケーションデザイン・センター

Ekou Yagi
Center for the study of Communication-Design, Osaka University

キーワード　Keywords

科学技術コミュニケーション
Science Communication

大学院教養教育
Education of Science Communication as Liberal Arts

科学技術コミュニケーション機能
Classifying Function of Science Communication

抄録

近年、日本を含む多くの国々において、科学技術をめぐる社会的な問題、特に科学技術に関するコミュニケーションに関する取り組みが盛んである。このような流れを受け、国内でも2005年度には、科学技術コミュニケーター育成および教育プログラムの開発のための取り組みが活発化しつつある。

本稿では、以上のような科学技術コミュニケーションをめぐる状況を踏まえた上で、大阪大学における科学技術コミュニケーション教育の試行プログラムについて紹介する。それと同時に、過去に国内で実施された科学技術コミュニケーションの実践事例を参考に、科学技術をめぐって社会の中で生じている紛争を解決する際に求められる、科学技術コミュニケーションの「機能」について考察を行う。

その上で、本稿は、大学院教養教育としての「科学技術コミュニケーション」教育の必要性について提案するものである。

Summary

In recent years, many countries including Japan have been trying to improve communication between experts and lay citizens about science and technology issues. In this background, many education programs have been established since 2005, aiming to develop the teaching methods for training science communicators.

This paper gives the detail of two trial exercises for science communicators, and identifies different types of science communication. And I argue the possibility of new type of experts who have basic capabilities to communicate with the public, as well as their own expertise. In this regard, I propose an education of science communication as liberal arts in graduate school for developing the new framework of science communication.

1

緒言

科学技術の急速な進展に伴い、科学技術をめぐる社会的な問題、特に科学技術に関するコミュニケーション問題が指摘されて久しい。このような状況の中、平成18年3月に閣議決定された第3期科学技術基本計画[*1]では、「社会・国民に支持され、成果を還元する科学技術」が基本姿勢として表明された。この基本計画では、科学技術コミュニケーター養成の必要性が強調されると同時に、「国民の安心を得るための科学的なリスク評価結果に基づいた社会合意形成活動」「研究者等と国民が互いに対話しながら、国民のニーズを研究者等が共有するための双方向コミュニケーション活動」「初等中等教育段階における理数教育の充実および成人の科学技術に関する知識や能力（科学技術リテラシー）の向上」等の重要性が指摘され、国を挙げて科学技術コミュニケーションの充実に取り組む姿勢が明示されている。また、平成17年度には、科学技術振興調整費新興分野人材養成領域の1つとして、科学技術コミュニケーター[*2]を育成するためのユニットが3大学に発足、（独）科学技術振興機構においても研究者情報発信活動推進モデル事業「モデル開発」として18プログラムが採択される等、科学技術コミュニケーションに関する新規研究・事業が活発に展開されつつある。2005年度を「科学技術コミュニケーション元年」とする山本ら[2006：97]の指摘や、渡辺ら[2005：34–41]による科学技術コミュニケーター[*3]育成の提案は、このような流れを裏付けるものである。

本稿では、以上のような科学技術コミュニケーションをめぐる国内状況を踏まえた上で、特に、科学技術をめぐって社会の中で生じている紛争を解決する際に求められる、科学技術コミュニケーションの機能について考察を行った。その上で、大学院教養教育としての「科学技術コミュニケーション」教育の必要性について提案[*4]する。

＊1
第3期科学技術基本計画（平成18年3月28日閣議決定）

＊2
ユニットおよびプログラムによって、育成される「科学技術コミュニケーター」像の詳細は異なるが、基本的には、科学技術ジャーナリスト、科学館や博物館等で活動する解説員、NPO・NGO等の一員として科学技術をめぐる諸問題について取り組む人材が想定されている。

＊3
渡辺らは、「科学技術コミュニケーター」とは、必ずしも職業ではなく、一義的にはあくまでもコミュニケーションという機能を果たす人の総称であるという点であるに留意すべきであるという指摘を行っている。本稿では、職業であるか否かにかかわらず、主体的に科学技術コミュニケーションにかかわる人材を「科学技術コミュニケーター」と位置づける。

＊4
これらの提案は、大阪大学コミュニケーションデザイン・センターが今後開発する「科学技術コミュニケーションデザイン教育プログラム」の基本デザインと一致するものである。

2

科学技術をめぐる紛争を解決する手段としての科学技術コミュニケーション

2.1 科学技術コミュニケーションの多義性

問題解決において高度な専門知識を必要とする場面では、専門家―市民（非専門家）の対立的側面のみがクローズアップされ、解決の糸口が見いだせないケースが多数存在している。原子力や遺伝子組み換え食品等の科学技術の問題はもとより、報道でも数多く取り上げられる医療過誤の問題、2005年に発覚したいわゆる耐震強度偽装マンションの問題など、具体例には事欠かない。これらの問題は、単純な「専門家―市民」のコミュニケーション不全の問題ではなく、専門家と市民のような利害や立場の異なる当事者の間に、双方が十分に理解し、協働で問題解決にあたるための適切なインターフェイスの仕組みが欠落しているという問題であると言い換えることができる（鷲田［2003：2–3］）。また、科学技術の問題に特化して考えた場合でも、前述の適切なインターフェイスの仕組み、すなわち専門家と市民が対話し、そこでの双方向のやりとりを通じて新しい解決方法を見いだしていく「科学技術コミュニケーション」の枠組みを構築していくことが、これからの社会には不可欠であると考える。

一方、一般的に科学技術コミュニケーションという用語が使用される場合には、小林［2005：85–86］が示すように、下記の5つに分類されるような多義性を含んでいる場合が少なくない。

（1）若者の理科離れを克服する手段として
（2）基礎（純粋）科学への社会的支援を獲得する手段として
（3）科学技術をめぐって社会の中で生じている紛争を解決する手段として

(4) 産学連携における円滑な活動を実施する手段として
(5) 過剰となりつつある博士号取得者の新しいキャリアとして

第3期科学技術基本計画の内容および、それに関連して展開されつつある科学技術コミュニケーション関連の研究・事業の内容に照らしても、現段階で科学技術コミュニケーションと呼ばれているものは、ここに内包されると言える。これらの多義性に示される科学技術コミュニケーションの目的は、そのいずれもが、現状の科学技術をめぐる社会的問題解決のために必要なものである。しかし実際に展開されている人材育成を目指した研究・カリキュラム開発[*5]は、(1) 若者の理科離れを克服する手段として、(2) 基礎（純粋）科学への社会的支援を獲得する手段に偏向しており、(3) 科学技術をめぐって社会の中で生じている紛争を解決する手段としての科学技術コミュニケーションに特化した研究および、人材育成プログラムの開発はほとんど存在しないと言わざるを得ない状況である。

＊5
代表例は、日本科学未来館の「未来館科学コミュニケーター研修」等である。

国内における科学技術に係る社会的意思決定は、長らく一部のテクノクラートのみが関与することが通常であり、そこへの市民参加の必要性はほとんど問われてこなかった。一方、1990年代後半以降、国内で試みられたコンセンサス会議の実践（小林 [2003：313–362]）や反復型対話フォーラムの実践（八木他 [2004：129–140]）、「市民が創る循環型社会フォーラム」ステークホルダー会議の実践（同実行委員会 [2005：35–36]）からは、科学技術に関する意思決定の場面に直接的に参加したいと考えている市民が少なからず存在することが示されている。また、直接的な参加を求めるかどうかは別として、現状のテクノクラート主導型の意思決定のありかたに対して疑問を感じている市民が少なくないことも事実である（内閣府 [2003]）。このような市民の要望があるにもかかわらず、科学技術をめぐって社会の中で生じている紛争を解決する手段としての科学技術コミュニケーションについては、未だ検討課題も多く、十分な実践ノウハウが蓄積されていない。そこで本稿では、(3) 科学技術をめぐって社会の中で生じている紛争を解決する手段としての科学技術コミュニケーションに焦点をあてた検討を行った。

2.2 「科学技術コミュニケーション」教育

科学技術と社会の関わりを考える際、コミュニケーションが重要であることは、1970年代前後から指摘されるようになってきた。これは、四大公害病の社会問題化や、サリドマイド被害に代表される薬害問題が顕在化し、科学技術の「負の側面」に社会の関心が集まり始めた時期と一致する。その後、科学技術コミュニケーションの示す範囲が、単なる情報公開にとどまらず、専門家と非専門家の双方向の討論、科学技術に関する社会的意志決定への市民の参加という広範な方向へ拡大する現在に至るまで、科学技術コミュニケーションの必要性が指摘される背景には、常に、科学技術の「負の側面」の社会問題化が存在した。

科学技術をめぐって社会の中で生じている紛争を解決する手段としての科学技術コミュニケーションを考える場合、前述の（1）、（2）の目的のために行われる科学技術コミュニケーションと比較して、ニーズ・オリエンテッドな思考が求められる。これは、科学技術をめぐって社会の中で生じている種々の問題が、問題となる科学技術に関する専門知識を有する者（専門家）の側の文脈で発生するものではなく、その科学技術によって影響を受ける社会（市民）の文脈から発生する[*6]ことに照らし合わせれば、明らかであろう。

しかし実際には、問題となる科学技術について関心を持つ市民と、専門家が話し合うためには、その科学技術について、市民の側がある程度以上の専門知識を持つことが必要である。そのため、専門家と市民のコミュニケーションが成立するためには、第一に、市民のニーズとは関わりなく、該当する科学技術についての基本的情報が市民に伝達されることが不可欠である。このような場合、市民に正確に、わかりやすく、または興味深く伝えることが科学技術コミュニケーション能力であると言うことができよう。このようないわゆる欠如モデル（Irwin［1996］）型のコミュニケーションに対する批判も少なくないが、科学技術問題に関する解決思考のコミュニケーションを行うためには、それに関わる全ての人が、その専門的内容に関するある程度の知識を持つことは不可欠である。

一方、前述の対話フォーラム等の実践では、科学技術コミュニケーションに参加する市民は、専門家の善意や熱意は評価しつつも、専門家が市民の関心や聞きたいこと、言いたいことを理解してくれないこと

＊6
科学技術コミュニケーションが必要とされる場面で、重要となる論点は、単に科学技術のリスク判断（科学的根拠に基づく判断）のみを対象とするのではなく、社会的意志決定の手続きや、科学技術の社会導入による影響を肯定的に評価すべきか等、科学技術の専門家のみで判断することが困難な内容を含む場合が多い。その意味で、科学技術をめぐって社会の中で生じている種々の問題は、問題となる科学技術に関する専門知識を有する者（専門家）の側の文脈、すなわち科学的判断の部分で発生するものではなく、その科学技術によって影響を受ける社会（市民）の文脈、すなわち社会的合意の観点から発生すると言うことができる。

に困惑している場合が多い、という知見が得られている。これは、専門家が伝えたい事、伝えようとしていることと、市民が知りたいと感じていることと、市民がリスクを理解するために必要と感じていることの間に齟齬が生じていることを示している。

このような状況をふまえれば、今後を担う研究者に必要とされる科学技術コミュニケーション能力は、正確でわかりやすい知識伝達と同時に、市民のニーズに応じた形で、コミュニケーションを行うことができる能力であると言えよう。

そして、科学技術に関する正確でわかりやすい知識伝達は、その科学技術の種類や実用化レベル、影響を与える範囲などにより大きく異なるため、基礎素養という観点から言えば、まず、市民がどのような文脈において先端科学技術やそのリスクを把握するかを推察し、市民のニーズに応じた形で、コミュニケーションを行うことができる能力であるということができる。

3

科学技術コミュニケーション演習試行

3.1 科学技術コミュニケーション演習試行の概要

市民のニーズに応じた形で、コミュニケーションを行う能力を育成するためには、まずは市民に対して情報を発信する能力以前に、科学技術をめぐる問題に関する自らの専門性の持つ視点、価値観、問題を扱うフレームの特性を内省的に把握することが不可欠であると考え、それらを可能とする演習プログラムの開発を試みた。特に、本演習開発では、研究の細分化により生じている専門家間のコミュニケーションの困難さを経験することにより、自らの専門性の持つ特性を理解することを狙った設計とした。

具体的には、2005年度夏期および冬期の2度にわたり、集中形式の演習を試行した。対象は大阪大学の複数の研究科学生（文系、理工系を共に含む）である。参加学生の概要[*7]を［表1］に示す。

本演習の目的は、異なる専門性を持つ院生が社会的に問題となっている具体的な科学技術を討議することを通じて、自らの専門性の持つ視点、価値観、問題を扱うフレームの特性を内省的に把握することである。(1) 様々な立場を経験した上で内省的把握を試みるロールプレイ方式（試行1）、(2) 具体的なコミュニケーション手法を学び、成果物を完成させる過程を通じて内省的把握を試みるアウトプット方式（試行2）の2種類を試行的に実施し、その効果を比較検討した。これらの試行においては、学生にとっても身近に感じられる科学技術の問題であること、特定の研究科の学生が特異な専門性をもつ科学技術の問題ではないこと、の2つの観点から、アメリカ産牛肉の輸入再開問題（いわゆるBSE問題）をテーマとした。プログラム概要を［表2］に示す。

なお、演習の実施にあたっては、開発途中のプログラムであることを説明し、実施結果やアンケート結果について、分析の対象とすることについて参加者に了承を得た。

＊7
本年度は試行的実施のため、公募方式はとらず、関連の深い研究科および研究室への打診により、学生を募集した。また、可能な範囲で、多様な研究科からの参加が得られるように努力したが、物理的な制約状況もあり、必ずしもバランスのとれた対象者とならなかったことは、今後の課題である。また、同様の理由から、参加人数・学年・年齢等も必ずしもバランスのとれたものとはなっていない。

［表1］ 参加学生の概要

	研究科	人数	内訳				
			学年			性別	
			博士	修士	学部	男	女
試行1	文学研究科*	3	3	0	0	2	1
	人間科学研究科*	3	3	0	0	2	1
	法学研究科*	2	1	1	0	1	1
	理学研究科	3	3	0	0	3	0
	工学研究科	3	0	3	0	2	1
	基礎工学研究科	3	2	1	0	2	1
	計	17	12	5	0	12	5
試行2	文学研究科*	2	0	0	2	1	1
	人間科学研究科*	2	1	1	0	1	1
	医学研究科**	1	1	0	0	1	0
	理学研究科	3	3	0	0	3	0
	工学研究科	2	2	0	0	2	0
	基礎工学研究科	6	4	2	0	4	2
	計	16	11	3	2	12	4
合計		33	23	8	2	24	9

*いわゆる人文・社会科学系研究科

**医療倫理を専門とする学生の参加

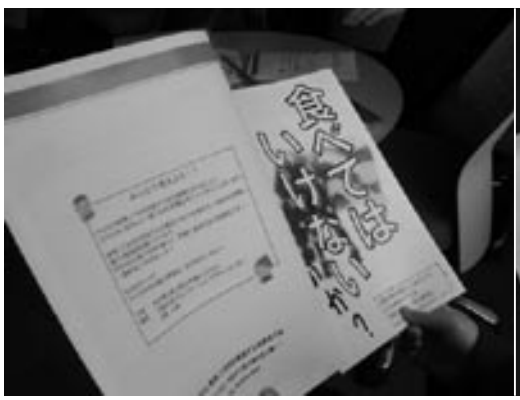
［表 2］ プログラム概要

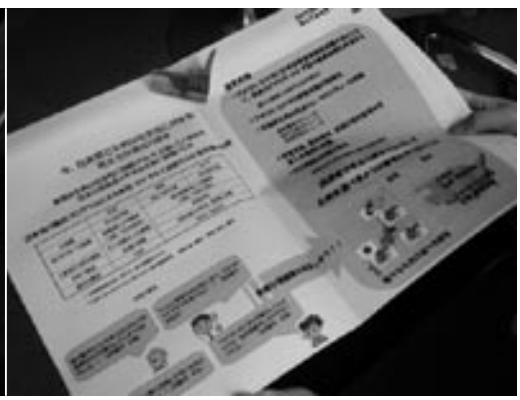
試行 1	2005 年度夏期 （ロールプレイ方式）		
1 日目 8/4	a.m.	ガイダンス	スケジュール説明と事務連絡他　アイスブレイク
	p.m.	【演習 1】 異分野間交流の体験	【課題 1-1】自己紹介プレゼンテーション
	夕方～		懇親会　および　BSE 問題に関する背景の説明
2 日目 8/5	a.m./p.m.	【演習 2】 非専門家としての体験	【課題 2-1】市民の立場から key-questions 作成（グループワーク）
3 日目 8/6	a.m.		【課題 2-2】key-questions のプレゼンテーション および key-questions の比較に関する討論
	p.m.	【演習 3】 専門家としての体験	【課題 3-1】与えられた key-questions に対して 専門家として回答を作成（グループワーク）
授業外課題			【課題 3-1】の継続
4 日目 8/11	a.m.	【演習 3】（継続）	【課題 3-1】の継続
	p.m.		【課題 3-2】与えられた key-questions に対して 「専門家として」プレゼンテーション
5 日目 8/12	a.m.		【課題 3-3】「アメリカ産牛肉輸入再開条件」の検討
	p.m.1		【課題 3-4】「アメリカ産牛肉輸入再開条件」に関する意見交換
	p.m.2	【演習 4】 異分野間交流の体験・再び	振り返りと講評

試行 2	2005 年度冬期 （アウトプット方式）		
1 日目 2/22	a.m.1	ガイダンス	スケジュール説明と事務連絡
	a.m.2	【座学 1】入門講義	講義 「科学技術コミュニケーション入門」
	p.m.	【演習 1】 異分野間交流の体験	自己紹介プレゼンテーション
	夕方～	【座学 2】【演習 2】 BSE 問題の フレームワークに関する討議 およびパンフレット骨子作成	懇親会　および　BSE 問題に関する背景の説明
2 日目 2/23	a.m.		講義 「BSE 問題のフレームワーク」
	p.m.		BSE 問題（輸入再開条件）に関する条件骨子の検討
3 日目 2/24	a.m.		条件骨子のプレゼンテーション・意見交換
		【座学 3】【演習 3】 市民へのインタビュー	講義 「市民へのインタビュー手法入門」
	p.m.		条件骨子の再検討・インタビュー用資料の作成
授業外課題			BSE 問題に関する「身近な人」へのインタビュー
4 日目 3/2	a.m.1	【演習 3】（継続）	インタビュー振り返り・内容共有
	a.m.2	【座学 4】【課題 4】 パンフレット作成と プレゼンテーション	講義 「情報デザイン入門」
	p.m.		「説明用パンフレット」を作成
5 日目 3/3	a.m.		同上作業
	p.m.		作成「パンフレット」を用いたプレゼンテーションと講評

［図1］　試行風景（試行1）

［図2］　試行風景（試行2）





［図3］［図4］　試行2において作成したパンフレットイメージ

3.2 実施内容

3.2.1 試行1：ロールプレイ方式

試行1では、最初に各自がもつ専門性の多様性を理解するため、自らの専門分野や研究内容に関するプレゼンテーションおよび質疑応答（課題1-1）を行った。プレゼンテーションの手法も専門分野により異なることを理解することを目的として、パソコン等の使用や資料配付などについては、あえて指定を行わない設計とした。

課題1-2以降は、コンセンサス会議の方式を参考としながら、全ての参加学生が、市民役・専門家役・評価者役をそれぞれロールプレイする設計とした。課題1-2では、各自の専門性にとらわれず可能な範囲で「市民の立場からのkey-questions作成」を経験することにより、BSE問題に関するフレームの広がりを体験することを意図した。また、課題1-2の進行は、教員から学生へのレクチャーによらず、研究科混成グループによる学生同士の討論を通じての自己学習を目指した。

課題1-2が終了した後、不足するkey-questionsの視点を教員側で追加作成した上で、各研究科の専門に適合する形で2問ずつのkey-questionsを割り当てた。課題1-3では、割り当てられたkey-questionsに対して、研究科毎のグループにより、専門家の立場から回答を作成、市民役の学生を前に模擬説明会を実施した。この際、各グループのプレゼンテーションに対する評価者の役割も学生が担う設計とした。最終的には、市民の立場、専門家の立場、評価者の立場の経験をふまえた上で、アメリカ産牛肉の輸入再開条件[*8]について各個人の意見をとりまとめ、参加者全員の前でプレゼンテーションを行った。

＊8
試行1の実施段階（2005年8月上旬）においては、アメリカ産牛肉の輸入が停止された状況が続いていたため、輸入再開のためにはどのような要件をクリアする必要があるかという観点から、検討を行った。

3.2.2 試行2：アウトプット方式

試行2は、具体的なコミュニケーション手法を学び、成果物を完成させる過程を通じて内省的把握を試みるアウトプット方式設計とした。そのため、試行1とは異なり、具体的なコミュニケーション手法に関する座学および演習の比率を高めた。その結果として、BSE問題に関する多様なフレームの理解は、市民役をロールプレイする方式ではなく、レクチャーによる学習方式とした。自らの専門に関するプレゼンテーションおよび質疑応答（課題2-1）は、試行1と同様の方式で実施した。

試行2では、アメリカ産牛肉の輸入再々開のためにはどのような条

＊9
2005年12月8日の食品安全委員会からの答申を踏まえ、アメリカ産牛肉が輸入再開されていたが、成田空港の動物検疫所にて特定危険部位の脊柱が発見されたことを受け、試行2の実施段階（2006年2月末～3月上旬）においては、アメリカ産牛肉の輸入は再停止されている状況であった。

件が満たされるべきか[*9]という問いを設定し、最終的にはアメリカ産牛肉の輸入再々開のために満たされるべき条件を整理したうえで、広く多くの市民に呼びかけるために、パンフレットの形式で取りまとめることを課題とした。この試行においては、学生各グループは、食品の安全に関する市民社会組織（NPO）メンバーであるという想定の元、「アメリカ産牛肉を輸入するためにはどのような条件が満たされるべきか（どのような条件が満たされなければ輸入再開は許可すべきではないか）」についての議論を、行政機関との間で行うという状況設定[*10]とした。

＊10
反体制、反企業といった対立の構造だけで問題をとらえるのではなく、論理的かつ科学的な代替案を示した上で、科学技術のリスクをマネジメントする側（この場合は政府）と議論し、政策提言を行っていくアドボカシー（Advocacy）活動をするNPO像をイメージしている。課題２の座学においては、BSE問題のフレームワークのみならず、科学技術をとりまく問題に関して、NPOやNGO団体が果たすべき役割についてもレクチャーを実施した。

3.3 試行に対する評価

3.3.1 コミュニケーションが困難であるという経験

試行1、試行２で共通して実施した自己紹介プレゼンテーション課題を通じての感想としては、「自分の常識をすべて壊して十分な準備をして臨んだつもりだったが、質問は多面的であり、自らの知識や経験の範疇で考えた仮想質問では、カバーしている範囲が局所的であった。」「自らの研究室や、自らの所属する学会では、決して出ないような質問が多く、改めて自分の研究の意義を問い直すことになった。」「一般名詞であっても、専門性により大きく言葉遣いが異なることを理解し、一般市民へ科学知識を伝える際の参考になった。」等が得られている。これらの意見からは、本課題を通じて、専門家であっても、きわめて狭い領域に特化した研究活動をしていること、そのことにより大学院レベルのリテラシーを持つ者同士ですら、コミュニケーションが困難であることを体感することが可能となったことが推測できる。

加えて試行1においては、市民役を経験することにより、「‘市民役’をやらなくとも‘市民’に説明すべきことやそのレベルは理解できると思っていたが、実際にやって‘市民’の立場に身をおいてみると、自分が思っていた以上に、疑問に思う、不安を感じる部分が多かった。‘市民役’をやらなければわからないこともある。」「‘市民’の立場を意識することで、市民が安心を得るためには、科学的根拠に基づいた納得以外にも様々な情報が必要だということを理解した。」「市民役としてのロールプレイは、自らの研究を見直すという意味でも有効だったと感じた。」等の意見も示されており、普段と違う立場に身をおくこと

により、様々な見方が存在することを認識することが可能となった。これらのことから、研究の細分化により生じている専門家間のコミュニケーションの困難さを経験するという本演習の第一目的は、ある程度達成されたと言えよう。

また、「相手がどこまで知っているかわからない状況で説明することの困難さを感じると同時に、相手の状況に応じたコミュニケーションの重要性を理解した。」「上手く説明するためには相手が何を知りたいのか、相手の知識レベルがどの程度なのかを知る必要があると感じた。」等の意見も得られており、このような伝わりにくい経験そのものが、多様な関心や視点を持っている市民とのコミュニケーション基礎素養を与えることにもつながると考えられる。

3.3.2 自らが持つフレーム特性を内省的に把握するという経験

この種の経験は、本演習の第二の目的であった、自らの専門性の持つ視点、価値観、問題を扱うフレーム特性を内省的に把握することのために有効な手段であると考えられる。その理由は、以下の2点に集約される。

理由の1つ目は、自らの専門性にとらわれず、科学技術をめぐる問題が持つフレームの多様性を理解することが可能となる点である。「研究科により、問題に対する切り口が多様であったことが興味深かった。専門の多様性を理解することができた。」「他の研究科の問題の切り口は、そのほとんどが自分にとって新しい視点だった。」「多様な考えに触れることにより、多角的な視点で問題を見ることができるようになった。」「科学的という言葉への懐疑や、定量化することの危うさを理学的な立場から主張されたことは、工学系研究科に身をおく者として、大きな発想転換の転機となった。」等の意見に示されるように、ある特定の科学技術に係る問題について複数の研究科の学生が討議することは、科学技術に関するフレーミング（Miller [1997]、佐藤 [2002]）が、それぞれの価値や権利関係によって異なることの理解を促進する効果があるといえる。これは、「そもそもある科学技術の問題を的確にとらえて、バランス良く論点を整理すること自体が困難であることを学んだ」という学生の意見にも象徴されよう。特に理工系学生にとっては、食品リスクという科学技術的問題を取り扱う場面においても、政治的視点や経済的視点というフレームが存在すること自体が大きな驚きをもって受け入れられていた。このことは、自らの専門性やそれに伴う問題

を扱うフレーム特性を理解するために大きな影響を与えうる要素であると言える。

理由の2つ目は、「演習を通じて改めて幅広い視点があることを実感した。今後も自分の主張はどれだけ幅広く検討したつもりでも、幾分かのバイアスがかかっている可能性が高いことを強く意識していきたい。」「文系の人の問題に取り組む際の考え方の出発点は、モノを扱う理工系とはまったく異なることが新鮮だった。そこまで原点に戻っては問題解決にならないと感じる一方で、自分たちが日頃、定義を深く考えず言葉を使っていることを痛感した。」「他の専門分野の実際的（実用主義的）視点には反発も感じたが、一方で自分の専門分野にはない、問題を解決する姿勢に強く目を開かされる部分もあった。」という意見に代表されるように、異なる専門性を持つ学生同士が討論し、共同作業を行うことで、自らの専門性は、専門以外の部分でも発想パターンを特定の方向に偏らせていることを理解した点である。その他にも、「専門家は、専門以外では素人だということを感じた。」などの意見に代表されるように、専門家といえども、きわめて限定された領域に対してのみ高度の知識を持っている特殊な素人であるという点から、自らの専門性を内省的に把握することも可能となったと言えよう。

また、「他の専門分野を持つ人々との交流を通じて、自らの認識以上に、所属する研究科が多様性にとんだ研究領域を持っていること、それが自分達の研究科の利点であることを痛感した。」という意見も得られている。[*11] これは、これらの経験が、単に相対的な意味で自らの特殊性を見出すだけでなく、他の専門性と比較した場合の有用性の自覚を促す可能性を示していると言える。

＊11
分野横断的、また学際的研究を主眼とする人間科学研究科の学生の発言である。

また、その他にも演習全体を通じて、いわゆる文系・理系を問わず、複数の研究科の学生が一堂に会して共同作業を行うこと、多様な専門性をもつ大学院生同士が、それぞれの専門性を自覚した上で、ある科学技術の問題について討論を行うこと自体を高く評価する声も少なくなかった。「同じ、もしくは近い専門性を有するもの同士でしか、科学技術について語る機会が存在しないようでは、総合大学に入学する意味がないと感じた。もっと他の専門性をもつ学生との交流を持ちたい。」との主張が存在するように、社会との接点を求める以前に、まず大学院生同士が科学技術について語る枠組みそのものが、今の大学院教育には不足していることを指摘する事ができる。また、大阪大学における従来の授業カリキュラムの枠組みでは、他研究科が提供

する科目を履修する枠組みは存在するが、特定の研究科主催ではない大学院の授業を、複数の研究科の学生が同じ立場で履修するという枠組みは存在しない。今回の科学技術コミュニケーション演習は、まさにこの後者の枠組みに該当するが、これに対して「これまでも他研究科の授業を履修した事があるが、その場合は、自分達はお客様で授業を受けているという感じだった。一方、この演習はどの研究科の学生も対等の立場で討論できる点がよい。言い換えれば、他研究科の授業を履修するのは、他の学生は‘Home’で戦っているのに、自分達だけ‘Away’で戦っているようなものだが、この演習では、全員が‘Away’の同条件で戦っているようなものだった。」という意見も寄せられている。これらの意見に示されるように、科学技術コミュニケーション教育を考える上では、まず大学院生同士が科学技術について、お互いの置かれた立場を一旦離れて、討論する枠組みそのものが必要であると言えよう。

3.3.3 課題と今後の教訓

一方で、演習を実施する上での課題もいくつか得られている。試行２においては、参加学生が特定の研究科に集中したため、「思ったより、研究科間の違いを感じることができずに残念であった。」等の声が多数寄せられた。本演習の効果を最大限に発揮するためには、参加学生の多様性確保が重要であるという教訓を得ることができた。また、同じく試行２においては、具体的なコミュニケーション手法について学習する時間を盛り込んだことにより、自らの専門性の持つ視点を内省的に把握すること、すなわちコンテンツを検討する作業よりも、インタビュー方法やパンフレットのデザイン方法等のより具体的な科学技術コミュニケーションスキルの習得に傾注する方向となった。もちろん、具体的なコミュニケーションスキルの取得も重要なものであり、また、それらの学習機会の拡充を求める声も少なくないが、自らの専門性の持つ特性を理解するという本演習の意図に照らし合わせた場合、試行1のような手法の有用性が高かったと言える。今後は、基礎素養を高めるための教育プログラム開発と同時に、具体的なコミュニケーションスキルを獲得するための個別プログラム開発が必要であることを指摘することができる。

4

科学技術コミュニケーション機能と人材育成に関する考察

4.1 科学技術コミュニケーションに必要な3つの機能

科学技術振興調整費をはじめとする各種事業により「科学技術コミュニケーション」という言葉が各所で使用されつつあることは前述の通りである。しかしその定義は、未だ曖昧な部分が少なくなく、人材育成を行う際の基本となる「科学技術コミュニケーション能力とは何か」という問いかけに、具体的な解を見つけ出せない状況につながっている。

しかし、前述の様々な実践報告（小林［2003：313–362］、八木他［2004：129–140］、「市民が創る循環型社会フォーラム」実行委員会［2005：35–36］）からは、専門家と市民とが対話し、問題解決に向けて議論する双方向型コミュニケーションの場が創出されるためには、少なくとも次に示す3つの機能が不可欠であることが示されている。

（1）ニーズを把握した上で専門的な知識を市民に伝える機能（Communication機能）
（2）専門家と市民との間のコミュニケーションを媒介する機能（Facilitation機能）
（3）場を設計し、統括的に運営する機能（Management機能）

（1）のコミュニケーション機能については、指摘するまでもない。科学技術に関するコミュニケーション不全を解決するためには、正確でわかりやすい知識伝達と同時に、市民がどのような文脈において先端科学技術やそのリスクを把握するかを推察し、市民のニーズに応じた形で、コミュニケーションを行う機能が不可欠である。これらの機能

の欠如、またはこれらの機能を担う人材の不足こそが、これまでの国内における科学技術に関する紛争状況を解決できなかった大きな理由の1つである。

一方、科学技術コミュニケーションの重要性が指摘される際には、(1)のコミュニケーション機能に注目が集まりがちであるが、むしろここでは(2)のファシリテーション機能と、(3)のマネジメント機能の重要性を指摘したい。

第一に、科学技術をめぐって社会の中で生じている紛争が発生している段階では、コミュニケーションを担う専門家に対する信頼感は低い。これは、専門家と呼ばれる人々は、対象となる科学技術に対して肯定的見解を持つ場合が少なくないことに由来するが、そのような状況において、コミュニケーション機能を担う専門家自ら[*12]が、市民に信頼される対話の場を企画することは困難である。また、八木ら[2004:129–140]によれば、専門家の科学技術コミュニケーション能力を向上させるためには、対話の場での実践[*13]こそが不可欠であり、実践に立ち会う最初の段階から十分なコミュニケーション能力を保持することは困難である。そのような状況において、専門家と比較してより市民の立場に寄り添った形で、言葉を通訳する機能(ファシリテーション機能)は重要である。また、ファシリテーション機能は、専門家の側にとってのみ必要なものではない。多様な参加者が集う対話の場においては、市民同士であってもこれまでの経験や価値観によって、使用する言葉は異なる。個人によっては、自らの意見を表明することに慣れていない市民も存在するかもしれない。また、場の雰囲気によっては、自らの意見を表明することに慣れている市民ですら発言しにくい状況が生まれるかもしれない。このような状況において、参加者各人が発言しやすい雰囲気をつくり、対話を促進するという形でコミュニケーションを活性化させるという意味でのファシリテーション機能も、重要な要素となる。

最後にマネジメント機能についてである。「対話の場」の設計は、過去の事例等を参考にある程度の一般法則を見出すことができるものの、現実には、対象となる科学技術の開発・運用段階、その科学技術がおかれている社会的文脈や過去の経緯、対話の目的により、カスタマイズされなければならない。その内容は、専門家および市民参加者の選定、開催頻度、時間、専門家レクチャーの方式、財源、結果の公表等、「対話の場」の運営の多岐にわたるものである。そして

＊12
科学技術ジャーナリストに代表されるように、このコミュニケーション機能を担う人材のすべてが、科学技術に対して肯定的な意見を持っているわけではない。また同様の意味から、科学技術コミュニケーションの専門家すべてに対して市民の信頼が低いわけでもない。しかし、国内で過去に繰り返されてきた科学技術をめぐる紛争の例を見れば、このような傾向を否定することはできないだろう。

＊13
近年国内で活発化ししつある「サイエンスカフェ」の効果は、日常的に科学と接する機会のない市民が、「科学の話」に接する機会を作り、科学を身近に感じるという効用を重視される傾向が強い。しかし実際には、科学技術の専門的な知識を持つ研究者が、自らの専門分野について、専門知識を持たない市民と語り合い、その中で、自分なりのコミュニケーションスキルを身につけていくという意味での研究者に対する教育効果の方が高いのではないかと考える。

コンセンサス会議の実践（小林［2004：313–362］）でも指摘されるように、場の設計に対する参加者の信任が得られること自体が、科学技術をめぐる対話の場を維持していくためには不可欠な要素であることを考えると、このマネジメント機能の重要性は他の2つと比較しても要となる機能であると言えよう。

4.2 大学院教養教育としての「科学技術コミュニケーション」教育の提案

現在、「科学技術コミュニケーター」という単語が用いられる際には、前述の（1）コミュニケーション機能を有する人材を指す場合が少なくない。もちろん、科学技術ジャーナリストに代表されるように、このコミュニケーション機能を専業とする人材も不可欠である。しかし一方で、科学技術研究に携わる人材のすべてがコミュニケーターになることは不可能であり、その必要もないであろう。加えて、学問の細分化と知識生産の爆発的増大により、専門家が極めて狭い領域に特化した研究活動を行わざるを得ない傾向が今後も継続するのであれば、むしろ、研究者として第一線で活躍しながら、その最新知見を折に触れて社会に発信する、または、対話の場が設定された場合に必要に応じて最新知見に基づいた情報提供を行うような人材こそが求められる、と言えよう。異なる言い方をすれば、科学技術コミュニケーションの専門家としてではなく、最先端の科学技術の現場にいる研究者であり、かつ市民と語る力をもつ人材育成を目指さなければ、科学技術をめぐる社会的問題を解決することは不可能なのである。

もちろんこれらの研究者も、より深いコミュニケーションスキルを身につけることが望ましい。しかし、実際には研究者としてコミュニケーションスキル獲得のために費やすことができる時間的余裕は十分ではないだろう。また、研究者として真理を追究することや技術を開発することと、市民の立場に寄り添ったコミュニケーションを両立させることが、必ずしもプラスの相乗効果を生むとは限らない。むしろ科学技術と社会のより良い関係という、短期間では解を出すことが出来ない問いを抱くことは、新しい科学的知見の発見および、新しい技術開発という点で、厳しい時間的競争にさらされる理工系学生にとってマイナスの影響を与えるものとなる可能性もあるのだ。

一方、ファシリテーション機能とマネジメント機能が保持された場が設定できれば、科学技術の専門家（この場合は主に理工系研究者）は高度なコミュニケーションスキルではなく、コミュニケーションの基礎素養[＊14]を身につけることのみで、ある程度のコミュニケーションをとることは可能であると推測される。事実、演習を通じては、同じ言語であっても個人によって定義が大きく異なることや、科学技術問題をとらえるフレームが異なること、また自らの専門が持つ特殊性を理解することにより、情報提供にあたって相手の反応に注意を払う、提供する情報に不安を感じる人々の視点にたったコンテンツを含む等の行動変容も観察されている。

＊14
ここで言う基礎素養とは、相手の文脈を推察する力と、自らの専門性を相対的に理解することができる力を指す。

また、科学技術をめぐって社会の中で生じている種々の問題が、問題となる科学技術に関する専門知識を有する者（専門家）の側の文脈で発生するものではなく、その科学技術によって影響を受ける社会（市民）の文脈から発生することに照らし合わせれば、科学技術コミュニケーションの有り様を考える際には、ニーズ・オリエンテッドな思考が求められる。特に、専門領域の細分化傾向が加速することを想定した場合、ある特殊なスキルをもつ少数の科学技術コミュニケーターを育成する以上に、コミュニケーションの基礎素養をもつ研究者を多数育成することが重要となることは否定できない。

その観点からは、コミュニケーション機能の確保については、科学技術コミュニケーターのプロとして活躍の場を求めていく少数の人材以外はむしろ、科学技術コミュニケーションの基礎素養を持った上で、第一線の研究者としても活躍可能な人材を育成、すなわち教養教育としての「科学技術コミュニケーション」教育することが必要であることを提案したい。

これは、いわゆる科学技術コミュニケーターの必要性を否定するものではなく、相対的にファシリテーション機能とマネジメント機能を担うことができる人材の育成強化を提案するものである。その理由は2つに大別される。

1つ目の理由は、前述のとおり、科学技術をめぐって社会の中で生じている紛争を解決する手段としての科学技術コミュニケーションでは、その成否の要は、ファシリテーション機能とマネジメント機能の確保に大きく依存するためである。

第2の理由には、これらの機能を担う人材の不足を挙げることができる。ファシリテーションやマネジメントを担う人材の専門性は、現状、

確固たる学問領域に立脚するものではないが、いわゆる理工系の科学技術に関する専門性よりも、むしろ、哲学や心理学、社会学等の人文科学系の専門性が背景にあることが望ましいであろう。しかし実際には、これらの分野の学生で、科学技術に関する問題に関心を持つ学生は限定的である。実際、本稿で紹介した演習と平行して2005年度下期に実施した座学授業[*15]でも、「自らの持つ専門知識を社会に伝えたい」「科学技術と社会のかかわりを考えたい」という科学技術コミュニケーションに強い関心を示す理工系学生が存在する一方で、人文科学系学生の積極的な参加は少なかった。また、本稿で紹介した試行を実施するにあたっては参加者の専門性の多様化に努めたが、人文科学系研究科からの参加を募ることが非常に困難でもあった。実際に演習に参加した人文科学系学生からは、『科学技術の問題は自分に関係ないと思っていたが、人文科学系を含めた多様な専門性がなければ解決できないということがわかり驚いた』という意見が得られる等、科学技術をめぐる問題を自己の専門性と照らし合わせて考える学生が少ないことが浮き彫りになっている。そのような状況に鑑みれば、ファシリテーション機能とマネジメント機能を強化するための人材確保により積極的に働きかけていかなければならない。

＊15
科学技術コミュニケーション入門というタイトルで、全12回にわたって実施した。学内電子掲示板およびCSCDホームページを通じて募集した結果、37名（内阪大院生22名、学外学生6名、一般9名）の受講希望者を得た。講義を終えての受講生の評価は、「学部縦断の学際的な内容の講義はこれまでになく、有意義であった」等概ね好評であった。また、なお、本年度の授業は正式単位化されていないため、大阪大学の学生であっても単位認定は行われなかった。

5 結言

本稿では、大阪大学における科学技術コミュニケーション教育の試行プログラムから得られた知見について検討すると同時に、過去に国内で実施された科学技術コミュニケーションの実践事例を参考に、科学技術をめぐって社会の中で生じている紛争を解決する際に求められる、科学技術コミュニケーションの「機能」について考察を行った。その上で、最終的には、大学院教養教育としての「科学技術コミュニケーション」教育の必要性について提案した。

科学技術コミュニケーションがわが国で定着するために解決しなけ

ればならない課題は多様である。本稿で提案する大学院教養教育としての「科学技術コミュニケーション」の他にも、より高度なコミュニケーションスキルを獲得する機会を拡充していくことも必要であろう。しかし、現状の科学技術をとりまく社会的課題の抜本的解決のためには、科学技術コミュニケーションの基礎素養を持った上で、第一線の研究者としても活躍できる人材の育成、すなわち教養教育としての「科学技術コミュニケーション」教育の実践と、対話の場におけるファシリテーション機能およびマネジメント機能を強化するための人文科学系人材の確保がより急務であると考える。

謝辞
本稿の一部は、（独）科学技術振興機構「研究者情報発信活動推進モデル事業『モデル開発』」における「科学コミュニケーション能力育成プログラムの開発」の成果の一部を使用したものです。

参考文献

—Irwin, A and Wynne, B. eds.(1996)“*Misunderstanding Science?” The Public Reconstruction of Science and Technology*, Cambridge University Press.

—小林傳司（2005）「科学技術コミュニケーション：現状と課題」『科学技術社会論学会第4回年次研究大会予稿集』科学技術社会論学会、85–86。

—小林傳司（2004）『誰が科学技術について考えるのか　コンセンサス会議という実践』名古屋大学出版会、313–362。

—内閣府（2003）科学技術と社会に関する世論調査 http://www8.cao.go.jp/survey/h15/h15-kagaku/index.html（2006年10月現在）。

—Miller, Clark et al (1997) “Shaping Knowledge, Defining Uncertainty, The Dynamic Role of Assessments,” Global Environmental Assessment Project, *A Critical Evaluation of Global Environmental Assessments: The Climate Experience*, CARE.

—佐藤仁（2002）「『問題』を切り取る視点：環境問題とフレーミングの政治学」石弘之編『環境学の技法』東京大学出版会、41－75。

—「市民が創る循環型社会フォーラム」実行委員会（2005）『「市民が創る循環型社会フォーラム」ステークホルダー会議の実践』35–36。

—八木絵香・高橋信・北村正晴（2004）「リスクコミュニケーションにおける原子力技術専門家の役割」『科学技術社会論研究』第3号、129–140。

—山本眞一・小林信一（2006）『遺伝子組換え生物の産業利用における安全性確保総合研究　組換え体の社会的受容を深めるための方策に関する研究成果報告書（2005 年度）』筑波大学 大学研究センター、97。

—鷲田清一他（2003）『平成14・15年度科学技術振興調整費調査研究報告書科学技術政策提言臨床コミュニケーションのモデル開発と実践』8–20。

—渡辺政隆・今井寛（2005）『科学技術コミュニケーション拡大への取り組みについて』文部科学省科学技術政策研究所DISCUSSION PAPER No.39、34–41。

論文

コンフリクトのもつ創造性について

The creative potential of conflict

中西淑美
大阪大学コミュニケーションデザイン・センター

Toshimi Nakanishi
Center for the Study of Communication-Design, Osaka University

キーワード　Keywords

コンフリクト
conflict

創造性
creativeness

コンフリクトにおける対話過程
the communication process of conflict

抄録

人は関係性の中で生きている。人と人の関係にコンフリクトは発生しやすく、コンフリクトは、「紛争」の他に、日常の人間関係に生じる「対立」や「争い」、あるいは「個人のなかにある感情の矛盾や対立」、心理学的には「葛藤」とも訳されている。このコンフリクトについては、紛争解決学において、その定義、分類、包含する内容（否定的な側面と肯定的な側面）や対処方法が研究されている。コンフリクトの一般的な言説として、紛争解決学では、一般的に、以下の7つの言説（1. コンフリクトは異常状態である、2. コンフリクトは通常のコミュニケーションの失敗から帰結される意見の相違である、3. コンフリクトは個人の病理結果である、4. コンフリクトは激化させてはならない、5. コンフリクトは、規則正しく処理されるべきである、6. コンフリクトでは怒りが優勢な感情である、7. コンフリクトを管理する適切な方法は回避が一番である）がある。本稿では、上記の言説の考察を題材に、コンフリクトについて、肯定的側面ならびに否定的な側面をも統合した、そのコミュニケーションをとおして、動態的な相互作用として過程や結果に湧出してくる、コンフリクトのもつ創造性について考えてみることにする。

Summary

People live within (a system of) human relationships. Conflict is an inevitable part of interpersonal relations. The Japanese translation of the English word ‘conflict’ has been fixed as funso (dispute), but in fact includes ‘opposition’, ‘fighting’, ‘contradictory or opposing feelings within an individual’ in everyday human relations and in psychology it has been translated as katto (dilemma). About this conflict, the definition, a classification, contents (the negative side and the affirmative side, etc.) and measures method to include have been studied in dispute solution studies. It is said that there are seven common myths about conflict to the public. In this report, I decide to try to think about creativeness of conflict brought through the communication process of conflict.

本論文（本文）は、オンライン版では公開しておりません。

本論文（本文）は、オンライン版では公開しておりません。

論文

協働的実践の成果表現における三層：
減災コミュニケーションデザイン・プロジェクトを事例として

Tri-layer Structure of Presentations of Collaborative Practice: Cases from Communication-Design for Disaster Mitigation Project

渥美公秀
大阪大学コミュニケーションデザイン・センター

Tomohide Atsumi
Center for the Study of Communication-Design, Osaka University

キーワード　Keywords

協働的実践
collaborative practice

減災コミュニケーションデザイン
communication-design for disaster mitigation

三層構造
tri-layer structure

抄録

現場研究における協働的実践という考え方を紹介し、その成果の表現に見られる3つの相異なる層を抽出し、相互の関係を論じた。具体的には、筆者らが大阪大学コミュニケーションデザイン・センターで推進している減災コミュニケーションデザイン・プロジェクトを採り上げ、協働的実践の成果表現に見られる三層構造を事例とともに検討した。まず、協働的実践という考え方を紹介した。続いて、その成果の表現に見られる3つの層について詳細に検討し、減災コミュニケーションデザイン・プロジェクトが関わっているいくつかの事例を紹介した。最後に協働的実践の今後の課題を列挙し、今後の展望とした。

Summary

The present article introduced the concept of collaborative practice and the tri-layer structure of its presentation. It examined the tri-layer structure observed in cases studied by communication-design project for disaster mitigation at Osaka University Center for the Study of Communication-Design. First, collaborative practice was conceptualized. Second, the tri-layer structure was examined in detail with cases investigated in the communication-design for disaster mitigation project. Finally, potential problems of collaborative practice were indicated for the further studies in future.

1

はじめに

本稿では、現場における協働的実践という考え方を紹介し、その成果の表現に見られる3つの相異なる層を抽出し相互の関係を論じる。このことは、「専門的知識をもつ者ともたない者、利害や立場の異なる人々、その間をつなぐコミュニケーション回路を構想・設計する」（大阪大学コミュニケーションデザイン・センターのホームページより）というコミュニケーションデザインの思想に直結している。

具体的には、まず、協働的実践という考え方を紹介する（第2章）。続いて、その成果の表現に見られる3つの層の構造について検討し、とりわけその第2層、第3層に間隙が見られることへの対処を考察する（第3章）。次に筆者らが大阪大学コミュニケーションデザイン・センターで推進している減災コミュニケーションデザイン・プロジェクト（以下、減災CDP）を採り上げ、その構想を基本用語とともに概説（第4章）した上で、減災CDPが関わっているいくつかの事例を紹介する（第5章）。最後に協働的実践の今後の課題を挙げておく（第6章）。

2

協働的実践

協働的実践は、グループ・ダイナミックスの用語である。グループ・ダイナミックスは、物語（narrative）の構築・展開・解釈を軸に据えた設計（design）科学（Atsumi [in press]）であり、研究者と研究対象の間に一線を画さない人間科学の1つである。

協働的実践とは、研究者と当事者が協働し、目標に向かって、現状の変革を志向し、対話の様式に配慮して言説を紡ぎ出すことをいう。協働的実践は、いわゆるフィールドワークやアクションリサーチのうち、変革への意志を積極的に含んだものである。一般に、フィールドワークは、現場に研究素材を求め、理論的な解釈を施していく研究手法である。また、アクション・リサーチは、研究の素材を現場に求め、研究の成果を現場に返す研究手法である。それに対し、協働的実践は、フィールドワークとアクション・リサーチに現場の変革への意図を明示的に組み込んだ活動である。

協働的実践には、理論的考察と現場における活動が、相互に入り組み、不可分に絡み合っている。協働的実践のプロセスを強引に段階的に区分すれば、次の8段階に分けることができよう:(1) 理論的な検討をもとに、いわゆる“現場を見る目”を養う。(2) 現場に行く。現場に行くのは、問いの発見、共通言語の発見のためである。(3) 現場から得られたことを整理する。(4) 理論的に考察する。(5) 理論的考察を変換し、現場に向かって発信する。その際、比喩や新しいフレーズなど多様にデザインする。(6) 現場が変化する。もちろん現場が変化するかどうかは協働的実践のあり方に依存する。また、変化の時期は様々である。(7) 変化した現場をもとに理論を精緻化していく。(8) 研究成果を研究者のみならず、現場の当事者、さらには、一般の人々に向けて表現する。そして (1) に戻る。ただし、そもそも協働的実践を始める時には、出来事や現場に対する素朴とも言える観察がある。具体的には、災害現場を見て被災者に思いを馳せる場合、その時点では、周到な理論的検討があるというよりは、素直な驚きや共感がある。この段階を第0段階として成立させた上で、上記の8つの段階が展開すると考えたい。

協働的実践を展開する研究者は、現場と密接な関わりをもつ。現場の迷惑にならないようにといった理由で、現場と一線を画して眺める存在—いわゆる「壁のハエ」—ではない。協働的実践を行う研究者は、現場の当事者とともに様々な活動を繰り広げるので、研究者と当事者は、いわば“共犯的”に事態に関わることになる。従って、協働的実践は、研究方法の1つにとどまらず、現場研究を進める研究者のあり方、姿勢である。

協働的実践においては、現場の変革が意図されるのであるから、その具体的な方法については、変革が促されるという条件が整えば、

質的研究法を用いるか、量的研究法を用いるかは二次的である。実際、協働的実践を展開する研究者は、現場の当事者にインタビューをすることもあれば、アンケートを配布して回答を集める場合もある。どのような方法を用いるかということは、当事者とともにそこに変革が促されるという判断が成立するかどうかに依存する。

ところで、協働的実践は、1次モードと2次モード（Sugiman [2006]）の交替運動として描くことができる（渥美［印刷中a］）。1次モードとは、ローカルな現状、過去、将来を把握し、その把握に基づいて問題解決に取り組む段階であり、2次モードとは、それまでの実践の根柢にあった「気づかざる前提」に気づく段階である。通常、協働的実践の大半は1次モードでの活動に満たされることになり、2次モードに遭遇することは蓋然的である。従って、協働的実践では、常に2次モードの到来を予期し、1次モードにおける活動に取り組むことになる。

協働的実践の成果は、現場の時空的な制約ゆえに、多くの場合、ローカリティに満ちた少数事例の記述という形態をとる。重要なことは、第1に、ローカリティを徹底的に深め、現場の変革に意義のある言説を紡ぎ出すことである。第2に、事例の記述における抽象度を上げ、他のローカリティへの理論的な伝播可能性を追求することである。前者では、現場における研究者と当事者との協働の質が問われるし、後者では、研究者の側に理論的な“持ち札”を豊かにする継続的な努力が必要になる。

協働的実践の成果は、学会発表や学術論文として研究者に対して発表される。しかし、当事者とともに現場の変革を目指して進めてきた活動であるから、当然ながら、現場の人々に向けて表現することも多々ある。さらに、当該の現場とは直接関係のない多様な人々に向けて発信することもある（渥美［印刷中b］）。それぞれの場面において、使用する表現は異なる。章を改めて解説しよう。

3

成果の表現：3層構造

本章では、協働的実践の成果として紡ぎ出される言説には、3つの層が区別できることを述べる。さらに、第2層と第3層に断絶が見られることを指摘しておきたい。

第1層は、観察言語で構成される。例えば、災害現場に入るとき、あまりの被害に驚き、苦しむ被災者に心を寄せる。その時に吐かれる言説はこの層に属する。第1層は、素朴ではあるが、協働的実践を進めるに当たって欠いてはならない（前章の言葉で言えば、第0段階である）。時には、「研究者の思い」とも表現されるこの層の言説があってこそ、協働的実践は進む。

第2層は、理論言語から成る。この層は、2つの下位層で構成される。まず1つは、純粋理論言語である。物理公式などがここに入る。もう1つは、応用理論言語である。特定のパラメータをとり、式を展開し、ある特定の事態について表現する言説はここに入る。

第3層は、実践言語である。協働的実践の成果を現場で語るとき、人々に通じなければ、当事者との協働を進めるに当たって意味をなさない。協働的実践を通じて培ってきた研究者と当事者との共通言語を用いて、第2層の言説を翻訳して表現したものである。

なお、理論言語（第2層）と実践言語（第3層）は、広く専門家と非専門家の言語といわれるものと対応する。例えば、専門家言語と非専門家言語とのやりとりに焦点を当てた研究としては、科学技術コミュニケーション（小林［2004］）の分野に蓄積がある。また、コミュニケーションデザイン・センターの母体となった21世紀COE「インターフェイスの人文学」の根底には、「専門家と非専門家の《インターフェイス》の構造が問題化している」（鷲田［2003：9］）という問題意識が流れており、様々な形で議論を積んできた（例えば、冨山［2003］）し、そのサブグループの1つである「臨床と対話」班では、専門家言語、非専門家言語と明示的に示さない場合があるとしても、基本的にはこの問題に焦点を当てて

きた（中岡［2003］）。従って、第2層、第3層の区別は、本論文の後段で採り上げる減災の現場に特有のものではない。ただ、これから述べるように、本論文では、専門家が第2層（専門家言語）に安住するのではなく、第2層と第3層を軽やかに行き来することを強調したいために“層”という言葉を使うこととする。

問題は、第2層と第3層との間に見られる間隙である。研究者が第2層の言葉で人々に語りかけるとき、その場には白けた雰囲気が漂うことがしばしばある。端的に通じないのである。ここで聴衆に非があると断ずるのは論外である。無論、聴衆はそれなりに耳を傾けてくれるし、即座に「わかりません」と手を挙げる人も希である。ただ、そのことに甘んじて、第2層の言語しか話さない研究者であって良いのだろうか。研究者の中には、実に巧みに第3層の実践言語で表現する人々がいる（小林［2004］にも同様の指摘がある）。こうした研究者は、現場での協働的実践を通して、現場の当事者との間での共通言語を身につけているからである。逆に言えば、そもそも、共通言語を身につけるために現場に出るのだと言っても過言ではない。無論、間隙があるからといって、それを埋めることは必然ではない。しかし、協働的実践においては、現場で研究者と当事者とが対話を進めるのであるから、ただ単に、両層ともに必要だということを確認し、両者の関係を明らかにするだけに留まったのでは、不十分である。そこで、以下では、間隙を埋めることを考える。

3.1 層間に見られる間隙

協働的実践の第2層と第3層に見られる間隙は、「レシピと家庭料理の問題」として考えるとわかりやすい。何らかの調査を実施し、様々なデータを収集している段階は、いわば、様々なレストランを訪れ、名物料理を食していわゆるグルメレポートを書いている段階である。いくつかのレポートを読んでいると、そのうちに、実際にその料理を作ってみたくなる。そこで、食材や調理法を調べ、試行錯誤を繰り返してレシピを作成する。レシピを見れば、同じ料理が出来るというわけである（第2層）。しかし、多くの家庭では、レシピを見て毎日の食事を作るわけではない。冷蔵庫にある食材を眺め、その場で、臨機応変に調理する。そこには、様々なコツがある（第3層）。家庭料理

の調理は、上述のレシピとは似て非なるものである。この違いを第2層と第3層との間隙と対応させておく。

ここで、協働的実践の第2層と第3層との間に見られる間隙をさらに2つに分類しておこう。まず、純粋理論言語から応用理論言語へと進むタイプの研究に見られる間隙がある。ここでは、演繹型と呼ぶことにする。逆に、応用理論言語から純粋理論言語へと進むタイプの研究に見られる間隙がある。ここでは、帰納型と呼んでおきたい。

3.1.1 演繹型

演繹型の例として、唐突ではあるが、やり投げの選手との協働的実践を想定する。まずは、やり投げへの感動（第1層）があって、協働的実践を始めていることは前提とする。まず、第2層の純粋理論言語（例えば、落下の方程式）を使って、現場での活動が抽象的に考察される。そして、特定の文脈（ここでは、できるだけ遠くに投げること）を考慮に入れた応用理論言説（第2層）が導かれる。例えば、「仰角45°で投げてください」といった表現である。研究者としては、純粋理論言語を特定の現場という文脈を加味してわかりやすく述べたつもりだから、当該の現場に通じないとは思いがたい。ところが、往々にしてこれでは通じない。仰角45°などと言われても、選手は常に分度器を持っているわけでもないし、仮に仰角45°がよいとしても、結局、どうすれば45°になるのかということこそ知りたいと思うからである。そこで、「真上に投げる感じで投げてください」といった表現をしたとしよう。文字通りに解釈すれば“正しくない”表現ではあろう。しかし、それが選手の実感に合うならば、それでよい。実は、この表現こそが、実践言語としての第3層の表現である。確かに、「仰角45°で投げてください」という第2層の表現と、「真上に投げる感じで投げてください」という第3層の表現の間には大きな間隙が見られる。

3.1.2 帰納型

一方、帰納型の例として、野球のバッターとの協働的実践を考えよう。まずは、野球への感動や思い入れ（第1層）があって、協働的実践を始めていることは前提とする。まず、様々なデータ（例えば、投手の球種や投球フォーム）を収集し、様々な打撃フォームとの対応関係を分析することによって、第2層の応用理論言語による言説を紡ぎ出すとともに、さらに抽象化して、純粋理論言語（例えば、あらゆる投球

に対して打率3割を確保する打撃法）が出てくると考える。研究者としては、現場からの様々なデータをもとに、応用理論言語を介して純粋理論言語に至ったのであるから、データの源泉であった現場に通じないなどとは思いがたい。ところが、往々にしてこれでは通じない。その方法を使えるようになるための準備（選手自身の訓練やバッターボックスに向かうときの姿勢）が出来ていなかったりする場合があるからである。そこで、結局、「一歩前に出て地面を叩きつけるように振って下さい」といった表現をしたとしよう。文字通りに解釈すれば、それでは打てない。その意味で“正しくない”表現ではあろう。しかし、それがある段階にある特定の選手の実感に合うならば、それでよい。実は、この表現こそが、実践言語としての第3層の表現である。確かに、汎用性のある方法（第2層）と「一歩前に出て地面を叩きつけるように振って下さい」という第3層の表現の間には大きな間隙が見られる。

3.2 間隙を埋めるために

では、どうすれば、時に突拍子もない表現も含まれる実践言語を使えるようになるだろうか？ 上述の事例では、「当事者の実感に合うならば」という点が重要である。当事者の実感に合うかどうかなどということは、当事者と接しない限りわからない。もちろん、当事者と接しても漫然と接しているのではわからない。当事者の実感は、当事者自身も実は言語化できないかもしれないからである。そこで、研究者は、当事者をじっくりと観察をしたり、インタビューをしたり、質問紙調査を実施したり、何らかの測定装置をつけて動いてもらったり、様々な試みをする。そして、研究者も実際に当事者と同じ行動を試みてみる。その際、一見関係のないような事柄（当事者の携帯電話に貼ってあるステッカーなど）にも細やかに目配りをしておく。当事者との会話のきっかけを作り、会話を深めていくためである。例えば、「真上に投げているみたい」という発話は、やり投げの選手が投げ終わって満足げにしているときに、ふと口にしたつぶやきかもしれない。それを文脈とともに聞き逃さぬようにする。そして、当事者が口にするこうした言葉を反芻し、その意味をじっくりと考えてみる。もちろん、わからないことがあれば質問すればよいが、それはその場の流れを妨げないようにすべきであって、わからないことは尋ねればよいというほど単純では

ない。そうして、当事者の口癖や、好み、などをも知っていく。

研究者が発した言葉がわからないとして聞き返される場面などは、第2層の理論言語と第3層の実践言語が出会っているまさにその時であり、実践言語を習得するチャンスである。もちろん、失敗もある。全く通じないこともある。こうしたことを延々と繰り返しながら、実践言語がじわりと身に付いてくる。実践言語は、こうして実地に学んでいくものである。そうすれば、第2層と第3層の間隙も狭まっていくことだろう。

4

減災、コミュニケーション、デザイン

協働的実践の3層は、様々な実践的研究に見られる。本稿では、具体例として、筆者らが推進している減災コミュニケーションデザインプロジェクト（減災CDP）が関わっている事例を採り上げる。事例を紹介する前に、減災CDPについて紹介しておこう。

減災CDPでは、減災を災害前後の被害軽減に向けたあらゆる活動としてとらえる。すなわち、救急救命から復旧、復興、そして防災にいたるまでの災害サイクルの全般について、現状の打開と改善を指して減災と称している。

コミュニケーションについては、シャノン流の通信理論に基づく発想だけでは立ちゆかないことはすでに多くのところで論じられている（e.g., 杉万［1999］）。コミュニケーションの成立には、「今何の話をしているか」を共有していることが条件である。例えば、時間あたりの降水量が50mmだと報道した場合、そこから危険を理解する集団と、安全か危険かなどという基準を持ち出すこともなく、いつもの雨具の用意をして外出する集団との間でコミュニケーションが成立していないということがある。市民の集合体と専門家の集合体の双方にとって暗黙かつ自明の前提となっている事柄が互いに理解されていないからである。

暗黙かつ自明の前提の理解を促進するためには、デザインが求めら

れる。デザインは、我々の日常行為から新しい発想を取り出し、「かたち」にすべく構想・企画していく営みである。原[2003]によれば、「形や素材の斬新さで驚かせるのではなく、平凡に見える生活の隙間からしなやかで驚くべき発想を次々に取り出す独創性」こそデザインである。減災CDPでは、減災に対し、専門家と市民といった2つの集合体が、日常生活において暗黙かつ自明としている前提を一旦双方向的に覆すことを通して、新たな暗黙かつ自明の前提のもとにコミュニケーションを成立せしめるツール＝仕掛け（渥美[2006]）をデザインすることを課題としている。

現段階では、専門家が当事者の実感を体感することを通じて、実践言語を習得し、その言語を用いて、新たなコミュニケーションツールを開発することに焦点を当てている。節を改めて、実際に減災CDPが関わっている協働的実践を採り上げ、各事例において用いてきた実践言語と、それに基づくコミュニケーションツールを紹介しよう。

5

減災CDPが関わっている協働的実践の事例

減災CDPでは、主として、阪神・淡路大震災以来、神戸、阪神地区で実践されてきた事例、新潟県中越地震における協働的実践、さらには、海外の災害など様々な事例に取り組んでいる。ここでは、協働的実践とその成果の表現について、減災CDPが関わってきた事例を採り上げ、協働的実践における3つの層にある言語を用いた事例を紹介しよう。ここでは、まず、演繹型について災害救援と地域防災から事例を見る。また、帰納型については、災害ボランティアセンターの事例、および、災害NPO有志による「智恵のひろば」の活動事例を紹介する。

5.1 事例１：災害救援活動の現場

ボランティア元年とも称された阪神・淡路大震災のボランティア活動に参与観察した事例である（渥美［2001］）。まず、あの大震災の被災地にあって、何かできるのではないかと（到底、そんな陳腐な表現では言い表せないような）気持ちに突き動かされた（第1層）。避難所、ボランティアの拠点などで活動をともにしながら、被災者の現状に少しでも安らぎをと願って過ごす毎日だった。あらゆることが初めてづくしの中、状況はめまぐるしく変わり、臨機応変な対応が求められていた。その時の体験を振り返る時、規範の生成に関する理論（大澤［1990］）から考えてみた。理論そのものをここでは述べる余裕がないが、理論から導き出される規範生成のダイナミックスを時間的に極端に短縮することを思いついた（第2層、純粋理論言語）。そして、ボランティアの活動現場を描写するにあたり、ボランティアが集合的に即興を演じていること、言い換えれば、規範と裏腹の関係にあるルールをめまぐるしく変化させながら意味を産出していることを集合的即興ゲーム（渥美［2001］）という言葉で表現した（第2層、応用理論言語）。

ただ、災害救援の現場で、集合的即興ゲームなどという多くの説明を要する物々しい言葉を発する愚は避けたかった。そこで、比喩を用いて述べてみた。最初は、即興劇という言葉を用いたが、役割を固定して考えてしまうというボランティアの反応をもとに、ジャズ演奏に変えてみた。今度は、活動現場にあるボランティアから、それならわかるという感想を得た。無論、ジャズ演奏が、何らルールに基づくことのない無秩序なものというわけではない。ジャズにはジャズ特有のコード進行などルールが存在するし、演奏を支える技術が伴わなければ演奏もできない。しかし、ここでは、ジャズが予め固定されたルールに従うのではなく、その時々にルールを変更しながら演奏しているように見られがちであることに着目してジャズを比喩として用いた。実際、スコアが固定され、指揮者の元に統率のとれた演奏をしているように見えるクラシック音楽のオーケストラ演奏と対比させてみると（クラシック音楽にも即興的要素は含まれているにも拘わらず）、現場の人々にはジャズの即興性がさらに際立って伝わっていった。ここで、ジャズという比喩が、減災CDPで用いる実践言語の事例である。

5.2 事例2：地域防災活動「防災とは言わない防災」

防災活動への参加が思うように進まぬことから、筆者の関わる（特）日本災害救援ボランティアネットワークでは、子どもたちが自分たちの住んでいる街を探検しながら、防災拠点などを“発見”していくワークショップを実施していた（渥美［2001］、渡邊［2000］）。無論、このワークショップには、特にその準備過程で、地域の大人が参加する。その結果、防災拠点を“発見”する子どもたちだけではなく、準備などに参加する大人が防災について学ぶことになった。このワークショップは好評で、現在では、企業の支援を得て、全国展開している。この活動を見ていると、参加する子どもたちは、防災活動に参加しているという意識はもたず、街の探検を楽しんでいることが感得された。そこに新しい防災、楽しい防災が出来るとの直感を得た（第1層）。

そこで、防災に関心のある住民と防災に関心のない住民という2つの集合体が、まちの探検という道具を用いて、活動の開始当初には必ずしも目的としていなかった成果を得ているという状況を活動理論（Engestrom［1987］）を用いて表してみた（第2層、応用理論言語）（Atsumi［2005］）。また、同時に、より一般化して関心の異なる2つの集合体が道具を通じて活動を連動させるモデルを考案した（第2層、純粋理論言語）。こうして一般化してみると、これは防災に限ったことではなく、何らかの取り組みにくい活動に適用できることが、その理由とともに明らかになった。

ただ、現場でこのような説明をしてもなかなか理解を得られない。というより、何を理解して欲しいのか伝わらない。そこで、今度は、フレーズを考えることにした。子どもたちは、防災防災と連呼せずに活動に参加している。そのことから、「防災とは言わない防災」というフレーズを用いることにした。そして、さらに、防災という語は他の活動に置き換えることができるので、「○○とは言わない○○」という、より一般的なフレーズにしてみた。その結果、かならずしも防災活動ではなく、他の活動（例えば、環境に関わる活動）に取り組んでいる人々からも、「環境、環境といわずに活動すればより多くの人々に楽しんで参加してもらえそうですね」といった感想を聞かせてもらうことが多くなった。ここでは、「○○とは言わない○○」というフレーズが、減災CDPで用いる実践言語の事例である。

5.3 事例3：災害ボランティアセンターの事例

阪神・淡路大震災から3年ほどが経過すると、もはや、災害が発生すればボランティアが救援活動に参加すること、そして、現地に駆けつけるボランティアを受け付け、必要な作業を紹介していく災害ボランティアセンターが開設されることが広く知られるようになった（渥美［印刷中c］）。災害時には、災害ボランティアセンターの速やかな設置が必要であるとの思いは強くなった（第1層）。事実、自治体等でも、災害ボランティアセンターの事例を収集し、災害時に災害ボランティアセンターを開設するためのマニュアルなどを作っていくことになった。全国各地で、災害ボランティアセンターを開設した事例を収集し、そこから地域性や災害の種類に関わらずに共通して抽出できる要因を整理したり、センター内の机の配置といった具体的な事柄を図面に描いてみたり、様々な集約が行われた（第2層）。そして、災害時にボランティアセンターを開設するための手順がマニュアルに整理されていった（第2層）。ただ、こうしたマニュアルが実際に災害が発生したときに役立つかどうかということについては、楽観できないという見方もある。例えば、ボランティアをコーディネートする人材が確保できるかは未知数である。そこで、ボランティアコーディネータを養成することが行われたりするが、そのような場面でマニュアルを説明しても十分な理解は得られまい。

事実、あるボランティアコーディネータ養成講座の企画委員会で、現場経験の豊富な方が次のように発言された。「焼鳥屋などの接客業をイメージすればよい。実際に焼鳥屋に修行にでると現場の感覚がよくわかる」というのである。まさに、その通りではないかと思わず膝を打った。災害現場の状況と、現場に駆けつけたボランティアの持ち味をコーディネートするということは、それぞれが望む事柄について、タイミングを十分に考慮して結合していくということである。ここで、「焼鳥屋で修行をしたら」というのが、実践言語である。減災CDPでは、このフレーズをそのまま引用するという形で使わせてもらうことにしている。

5.4 事例4：「智恵のひろば」

阪神・淡路大震災以来、災害ボランティア活動に参加する人々は増え、活動を円滑に進めることを旨とした災害NPOも各地に設立された。災害は各地で発生し、災害ボランティアや災害NPOは、それぞれの現場で、多様な経験と教訓を蓄積してきている。そこで、阪神・淡路大震災から10年が経過することを機に、全国に散在している経験や教訓を集約し、今後災害に見舞われる可能性が高い地域の人々に使ってもらえるような形式に加工するという試みがなされてきた。この活動を「智恵のひろば」と呼び、阪神・淡路大震災10年の日に正式に発足した（渥美［印刷中c］）。この活動の基本は、各地の智恵を収集し、それを使用可能な形式に加工することである。「レシピと家庭料理の問題」と対応させるならば、まさに、各地の智恵をレポートし、それをレシピに書き上げる作業である。

しかし、加工された智恵を例えばインターネット上のデータベースとして公開しても、果たして、どれほどの閲覧者があるだろうか。住民は必ずしもデータベースを検索して、地域活動をしているわけではないからである。そこで、日常生活で普通に行っている活動の中に、“智恵”が埋め込まれるようにする工夫が求められる。例えば、包装紙に智恵が印刷されているとか、携帯電話の待ち受け画面に異なる智恵がアニメキャラクターと一緒に表示されるといったことである。ここでデザイナーと共同作業を行うことによって、単なるレシピは、実践言語を用いたコミュニケーションツールへと発展していくだろう。この事例は、現在、減災CDPで取り組んでいる活動の1つである。

6

協働的実践の課題

もちろん、協働的実践において、第2層と第3層の間に見られる間隙をいかに埋めていくかという課題が未だ十分に解決されているとは

いえない。間隙を埋めるための教科書（マニュアル）などを整備したところでどうも解決にはならないように思われる。今後の取り組みの中で様々な試みを行っていくしかないのが現状である。

協働的実践に残された課題はこれだけではない。そこで、最後に、現時点で協働的実践に見られる課題を挙げておこう。まず、協働的実践は、参与観察法や質問紙調査法といった方法の1つでは「ない」。協働的実践では、当事者との共犯的とも表現できる活動まで進展することは先に指摘しておいた。こうしたことを踏まえれば、協働的実践は1つの方法などではなく、研究者の生きざまであることは理解されよう。協働的実践が研究者として現場の当事者の生き方にまで深く関与するのであれば、研究者が現場の生といかに向き合うかが問われる。例えば、現場で研究者という権力が生じてしまうことにいかに自覚的であり得るかということは常に問われて然るべきであろう。協働的実践が、現場の生と向き合うことを要するのであれば、そこに研究の倫理が真摯に問われなければならない。

次に、協働的実践が研究者の生きざまであるとなれば、その教育はいかに可能であろうか。方法を教育するのではない。現場に何回行くかというようなことでもない。協働的実践に関する教育では、切実な課題に研究者としてどう向き合うかということ、すなわち、研究者として協働的実践を行うときの姿勢が伝わらねばならない。考えて見れば、これは教育の根幹でもある。そして、教育は簡単に解決できる問題ではない。

また、協働的実践の効果をどのように評価するかという課題もある。協働的実践は、現場に変革をもたらすことを意図する。しかし、どのような変革を目指すかということは、時間とともに変化することが普通である。だとすれば、どの時点で、何をもって効果として評価の対象にするのかという問題に直面する。

さらに、協働的実践の終了時期については、明確な基準が設定できそうにない。無論、災害ボランティア活動が救援活動や復旧活動に焦点を当てているのであれば、被災者の当面の問題が改善され、環境を含めて災害以前の状況がもたらされれば、とりあえず、活動を終了することができる。しかし、2004年に発生した新潟県中越地震以降、災害ボランティア活動は、救援や復旧だけではなく、地域の復興に深く関わるようになっている（渥美［印刷中c］）。そして、復興は状況ではなく、過程であり、終わりがない。だとすれば、何をもって終了を宣言する

のかという問題は、簡単に解決しそうにない。

最後に、電子コミュニティといった新たなコミュニティが一般化している現状、また、海外の災害まで含めて考えたときにグローバル化がもたらす影響など、現代的な環境の中で、協働的実践も変貌を遂げるであろう。ただ、どのように変化していくのか、容易に展望できる状況にはない。

今後は、こうした課題に取り組みながら、本稿で展開したような協働的実践を基軸とする立場からの災害研究が、災害の自然科学的研究といかに協働していくのかということについて、減災CDPを通じて模索していきたい。

引用文献

—渥美公秀（2001）『ボランティアの知』大阪大学出版会。

—Atsumi, Tomohide（2005）“Educational Tools for Disaster Mitigation: Exploring Collective Activity Theory,” Paper presented at the First Congress of International Society for Cultural and Activity Research, Spain.

—渥美公秀（2005）「防災教育をデザインする」『自然災害科学』、24（4）、350–356。

—Atsumi, Tomohide（in press）“Aviation with Fraternal Twin Wings over the Asian Context: Using Nomothetic Epistemic and Narrative Design Paradigms in Social Psychology,” *Asian Journal of Social Psychology*.

—渥美公秀（印刷中a）「モードの交替運動としてのフィールドワーク〜新潟県中越地震の事例」『大阪大学大学院人間科学研究科ボランティア人間科学講座紀要』。

—渥美公秀（印刷中b）「研究をまとめる」小泉潤二・志水宏吉（編）『実践的研究のすすめ』有斐閣。

—渥美公秀（印刷中c）「災害ボランティアの動向：阪神・淡路大震災から新潟県中越地震を経て」『大阪大学大学院人間科学研究科紀要』。

—Engestrom, Yjrö.（1987）*Learning by Expanding*, Helsinki: Orienta-Konsultit Oy. =（1999）山住勝弘・松下佳代・白百草禎二・保坂裕子・庄井良信・手取義宏・高橋登（訳）『拡張による学習』新曜社。

—原研哉（2003）『デザインのデザイン』岩波書店。

—小林傳司（2004）『誰が科学技術について考えるのか』名古屋大学出版会。

—中岡成文（2003）「はじめに」中岡成文編『7. 臨床と対話』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」、7–8。

—大澤真幸（1990）『身体の比較社会学I』勁草書房。

—杉万俊夫（1999）「伝える情報から浸る情報へ」有福孝岳（編）『認識と情報』京都大学学術出版会、5–31。

—Sugiman, Toshio.（2006）“Theory in the context of collaborative inquiry,” *Theory & Psychology*, 16, 311–325.

—冨山一郎（2003）ワークショップ「現場という領域、情報という領域」鷲田清一編『1. 岐路に立つ人文科学』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」、96–100。

—鷲田清一（2003）「《インターフェイスの人文学》というプロジェクト」鷲田清一編『1. 岐路に立つ人文科学』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」、7–13。

—渡邊としえ（2000）「地域社会における5年目の試み：『地域防災とは言わない地域防災』の実践とその集団力学的考察」『実験社会心理学研究』、39（2）、188–196。

視線の見取り図　～ sensecape project の実践～

Toward editing multiple views : sensecape project in practice

伊藤京子 *1　清水良介 *2　久保田テツ *2

*1　大阪大学コミュニケーションデザイン・センター／大阪大学大学院基礎工学研究科
*2　大阪大学コミュニケーションデザイン・センター

Kyoko Ito*1, Ryosuke Shimizu*2 and Tetsu Kubota*2

*1　Center for the Study of Communication-Design, Osaka University / Graduate School of Engineering Science, Osaka University
*2　Center for the Study of Communication-Design, Osaka University

キーワード　Keywords

メディアデザイン
media design

情報デザイン
information design

アプリケーション開発
application development

抄録

本稿では、一般の人々の表現の場を創成する支援方法、および表現された情報への適切なアクセスのための支援方法を検討する。具体的には、携帯電話とパソコンを利用した、映像情報の投稿と公開に着目し、新たな表現の場の創成への支援を目指す。個人が容易に映像情報を撮影し投稿できる携帯電話と、投稿された情報を効果的に提示できるパソコンを利用することとし、コンセプト、デザイン、開発をとりまとめた本研究プロジェクトを、「sensecape project」（センスケープ プロジェクト）と名づけた。本稿は、異なる専門性をもつメンバーが共同で進めたプロジェクトの記録と現時点での成果をまとめた、実践報告である。まず、sensecape projectの履歴に関して、その流れと作成されたグッズを説明する。次に、sensecape projectの3つの要素である、コンセプト、デザイン、開発に関して、詳細を説明する。そして、現在進行中のプロジェクトである、sensecape projectの今後の計画を紹介する。

Summary

Toward editing multiple views, a method for supporting a generation of place for people's expression and an appropriate access for the expression is considered in this paper. The method utilizes cellular phones and personal computers. People can easily use cellular phones for taking a picture and sending e-mails, and personal computer for watching the pictures in digital. Toward realizing the method, the concept, design, and development have put together as a project. The project was named "sensecape project". This paper is a report of a practice. In this paper, the work and record of sensecape project are described. And, sensecape project is going on. Therefore, the future plan is described.

1

はじめに

本稿は、メディアデザイン、情報デザイン、Webアプリケーション開発に携わってきた3人のメンバーが共同で行ったプロジェクトの実践報告である。

携帯電話やパソコンなど、個人が利用するマルチメディア機器の普及は著しい。日本での携帯電話とPHSを合わせた契約数は1億に近く（社団法人電気通信事業者協会［2006］）、一般世帯のパソコン普及率は、2006年3月現在、68.3%である（内閣府［2006］）。携帯電話やパソコンは、映像情報や文字情報を、電子ネットワークを通じて個人が発信する可能性を提供し、発信された情報に用意にアクセスすることを可能にする電子機器である。

本稿では、特別な技能集団ではない一般の人々の表現の場を創成する支援や、表現された情報への適切なアクセスのための支援を検討したい。具体的には、携帯電話とパソコンを利用した、映像情報の発信と公開に着目し、単なるマルチメディア機器を用いたツールの開発ではなく、新たな表現の場の創成への支援を目指す。個人が容易に映像情報を撮影し送信できる携帯電話と、送信された情報を効果的に提示できるパソコンを利用することとし、コンセプト、デザイン、開発をとりまとめた本研究プロジェクトは、「sensecape project」（センスケープ プロジェクト）と名づけられた。

以下、まず、sensecape projectの履歴に関して、その流れと作成されたグッズを説明する。次に、sensecape projectの3つの要素である、コンセプト、デザイン、開発に関して、詳細を説明する。そして、今後の計画を紹介する。

2

sensecape projectの履歴

本章では、まず、sensecape projectがどのような展開を経て現在の形態を実現したかを示す、sensecape projectの流れを述べる。次いで、sensecape projectで作成した、関連グッズを紹介する。

2.1 流れ

sensecape projectは、[表1] に示す流れで進行した。

[表1] sensecape projectの流れ

1	アイデア発掘
2	プロトタイプシステムの作成
3	プロトタイプシステムの改良
4	情報デザインの導入
5	プロトタイプシステムの試用
6	プロジェクト報告

以下、それぞれの概要を各項で述べる。

2.1.1 アイデア発掘：携帯電話を用いた画像の集約

本研究の着想は、まちづくりをテーマとしたミーティングに端を発した。そのミーティングは、地域の環境や資源を見据え、魅力的な地域をつくるためのアセスメントを検討することを目指し、地域住民やNPO事務局、研究者が参加したものであった。まちづくりに参画するメンバー間の情報交換と対外的な情報発信のための「ブログ」が用意され、ミーティングの内容や当該地域の風景が、文字と画像を用いてブログ上で公開されていた。このような、ブログを用いた情報発信・情報交換の限界を意識することにより、メディアの可能性への追求を

目指し、本研究は開始した。

「ブログ」とは、個人やグループで運営され、日々更新されるウェブサイトの総称である。電子掲示板（Bulletin Board System）と呼ばれているものと技術的に大きな違いはないが、コンテンツマネジメントシステムとして、時系列にウェブページが生成される機能、他のページとの連携機能、コメント機能などを備えるものが多い。また、個人やグループが何らかの目的をもち、データやコメントが投稿される。その目的は、自分の日々の生活のつぶやきから始まり、複数人の雑談の場の形成があり、明確な目的をもった情報交換の場の構築まで、多岐にわたる。投稿された内容は、個々の視点として物理的に分断され、バラバラとしたデータの集合となり、そこから全体を俯瞰することは困難である。一方で、個人の視点の発信は、ブログという仕組みにより顕在化した、個人やグループにより投稿された内容が秘めた新たな可能性を示している。このような観点から、人々が容易に投稿できる枠組みを提供することにより、新たなメディアの可能性を検討することが、本研究の目的として設定された。特に、個人の視点を重視し、個人が撮影する「画像」に着目した情報収集の枠組みと、その可能性の追求を目指すこととした。具体的には、現在多くの人が日常的に携帯する画像撮影デバイスとして、携帯電話に着目した。携帯電話の写真撮影機能を用いて、簡易に撮影画像を投稿できる仕組みを用意し、投稿された画像の利用方法を検討していくこととした。

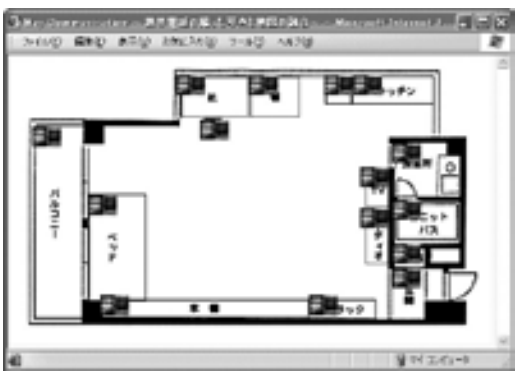
2.1.2 プロトタイプシステムの作成：場所をきっかけとした情報提示の検討

まず、まちづくりを念頭に、プロトタイプシステムの作成を検討した。まちづくりの一環として、対象とするまちを見つめ直す、「まち歩き」が行われる場面がある。その際、まち歩きをする人が見たモノを記録として残すために、簡単な記録方法と、記録された内容の閲覧方法を、以下のように検討した。

（1）対象とする場所を「地図」としてウェブページ上に用意する。
（2）地図で示された地域を巡る人々が、各自、携帯電話のカメラ機能を用いて画像を記録する。
（3）撮影した画像を送信すると、ウェブページに掲載される。

プロトタイプシステムでは、特定の地域を対象とはせず、場所の情

報を示す「地図」の一例として、部屋の間取り図を用意することとした。そして、撮影者の部屋中の特定の対象（机、ベッド、キッチンなど）を撮影し、ウェブページ上に指定された場所に画像を送信すると、指定場所に画像が提示されることとした。ウェブページ上に提示される写真画像に関して、撮影対象と関連付けて提示するものと、撮影対象とは関連付けずに提示するものとを試作した。[図1]、[図2] にそれぞれの提示画面例を示す。



［図1］ プロトタイプシステムの提示画面例1
机，ベッド等の場所を指定して画像を提示

［図2］ プロトタイプシステムの提示画面例2
場所を指定せずに中央にまとめて画像を提示

2.1.3 プロトタイプシステムの改良：大阪アートカレードスコープでの利用に向けて

作成したプロトタイプシステムを、2005年11月25日～2005年12月17日まで大阪で開催された、「第3回大阪・アート・カレイドスコープ」で利用することを検討した。これは、1ヶ月弱の期間、大阪府立現代美術センターを中心とし、複数の場所でそれぞれのイベントが行われる複合型のアートイベントである。複数の場所で多くの人が参加するため、参加した人の様々な視点を収集するために、作成したプロトタイプシステムの利用を検討し、改良を行った。主な改良点を以下に示す。

- イベントが実施される複数の地点で撮影された画像が送信された場

合、ウェブページ上でそれぞれの地点を示すマークの上に、送信された画像をランダムに配置する。

- 1ヶ月弱の期間にわたってそれぞれの場所で複数のイベントが実施されるので、送信された日付ごとに画面を切り替え、それぞれの日に送信された画像を把握できるようにする。

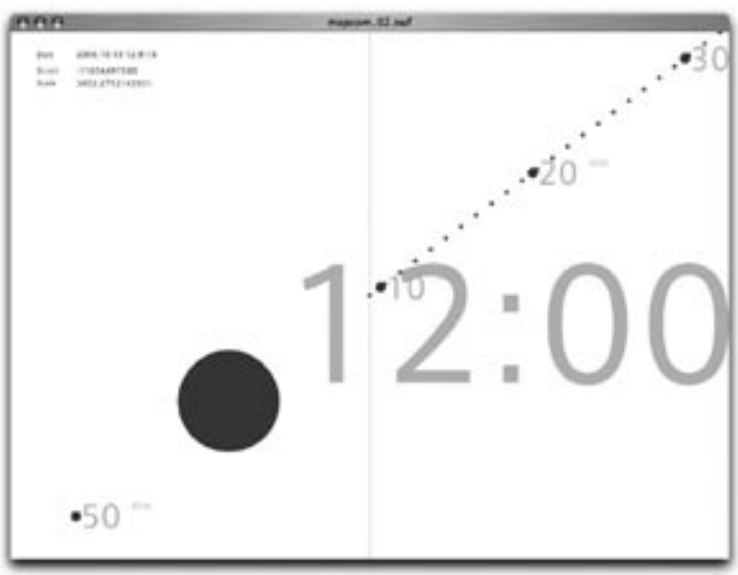
［図3］に、改良したプロトタイプシステムの提示画面例を示す。

［図3］ 改良版プロトタイプシステムの提示画面例

改良したプロトタイプシステムを、大阪府立現代美術センターで利用することを検討したが、美術センター内では、携帯電話の写真撮影音が許されないため、このイベントでの利用は実現しなかった。

2.1.4 情報デザインの導入

プロトタイプシステムの作成・改良では、携帯電話で複数の人に撮影された画像収集方法に関して、「場所」と「時間」の2つの分類方法を検討した。「時間」と「場所」は、人間が携帯電話で撮影する画像に付随する情報であるが、「時間」が一義的に定まるのに対し、「場所」は経度・緯度の物理的な情報だけでは定まらず、撮影者が意図する場所の選択が必要となる。今回は、携帯電話を用いた簡易な情報の発信に重点を置き、何らかの情報を意識的に付加する必要のない、「時間」による分類を選択した。そして、集まってきた情報を「時間」の観点から整列するために、ウェブページ上での画像提示方法を、情報デザインの観点から再検討した。その結果として、時間軸を画面上の左下から右上の斜め線として引き、その軸を時間の経過と見立てた画像の整列方法を提案した。提案した提示方法を用いた画面例を、[図4] に示す。



[図4]「時間」を用いた提示画面例

2.1.5 プロトタイプシステムの試用：大阪大学いちょう祭

情報デザインを導入したプロトタイプシステムを試用することとした。

試用は、以下の期間・場所で行った。

- 期間：2006年4月30日〜5月1日（大阪大学いちょう祭）
- 場所：大阪大学

「いちょう祭」は、大阪大学の新入生歓迎イベントであり、大学内の研究室紹介や、クラブ・サークルの各種イベントが行われる催しである。大阪大学コミュニケーションデザイン・センターは、いちょう祭参加者に向け、見学する研究室をコーディネートし引率する企画を実施した。その際、いちょう祭参加者を引率する学生・教員に、プロトタイプシステムを試用してもらった。プロトタイプシステム使用に際して、投稿された撮影画像がインターネット上から閲覧可能となる点に関して、参加者には画像撮影時の配慮等を記した説明文を配布し、注意点を説明した。特に、人物を撮影する場合は、撮影対象者に対し画像の利用方法を説明し、撮影許可を確認する旨を明記した。いちょう祭中の、複数の場面が、複数の人に撮影され、投稿された。集約された画像は、大阪大学基礎工学部内にある、コミュニケーションデザイン・センターのサテライトラボのパソコンで閲覧できる設定とした。[図5] に、いちょう祭時に利用された、プロトタイプシステムの提示画面例を示す。

［図5］ いちょう祭でのプロトタイプシステムの試用

2.1.6 プロジェクト報告

アイデア発掘からプロトタイプシステムの試用までの経過をまとめ、以下の2回の研究報告を行った。

（1） 2006年7月10日：電子情報通信学会ヒューマンコミュニケーション基礎研究会

（2） 2006年7月26日：大阪大学コミュニケーションデザイン・センター全体ミーティング

（1）では、情報通信システムの観点から、プロトタイプシステムの有用性・利用可能性が検討された（伊藤・久保田・清水［2006］）。（2）では、メディアを用いた記録の観点から、その利用場面や利用方法に関する可能性が議論された。

2.2 関連グッズ

sensecape projectでは、プロトタイプシステムを紹介するために、ポスター、カード、紹介ビデオを作成している。ポスター、カード、そして、紹介ビデオのパッケージを、[図6] 〜 [図8] に示す。

［図6］ sensecape projectのポスター

［図7］ sensecape projectのカード

［図8］ sensecape projectの紹介ビデオパッケージ

3

sensecape projectを構成する3つの要素

本章では、sensecape projectに関して、全体の基盤となるコンセプト、コンセプトを具体化するデザイン、そして、デザインを組み込んだソフトウェア開発のそれぞれを、「コンセプトワーク」、「デザインワーク」、「デブロプメントワーク」として述べる。

3.1 コンセプトワーク：未分化な表現を紡ぐ新しいメディアの創出

3.1.1 携帯電話で撮影された画像データの収集

画像撮影機能を有する携帯電話の出現により日常の出来事の画像による記録が容易になり、近年多くの人が携帯電話を用いて撮影を行っている。撮影対象は、自宅のペットや料理、友人とのツーショットなど、多岐にわたる。これらのデータは、携帯電話の所有者の個人的記録として、本人を中心とした少数の集団に閲覧された後、携帯電話の中に収まる場合が多かったが、ブログの普及により、これらのデータの公開の場が提供された。ブログは、個人の日記を公開するためのツールとして利用することができる。ブログ上に公開されている画像データの多くは、携帯電話の機能を用いて撮影されたものであり、テキストの補足として利用されている場合が多い。この場合、見たものや感じたことを視覚的に記録し、視覚情報を用いたテキスト情報の補完が意図されていると推測できる。そして、そのようなブログの閲覧者は、テキストに記された文脈に沿って、その画像データを眺める。例えば、「昨日飲んだカクテルは美味しいカクテルです」と記され、グラスに注がれたカラフルなカクテルの画像データが添えられている場合、そのブログの閲覧者は、「カクテル」としてその画像を見、その味に思

いを馳せるだろう。ここで、テキストを削除し、画像データのみが提示された場合を考えたい。テキストがある場合と同じように、「カクテル」の写真として、その味を思う人がいるかもしれない。また、カクテルではなく、それが置かれたテーブルや、その意匠、または、お店の雰囲気を注目する人がいるかもしれない。

sensecape projectでは、画像データを中心としたブログ様のツールを検討したい。sensecape projectの中で提示される画像データは、テキストを用いた説明を求めない。提示された画像がもつ情報そのものに、画像の閲覧者が晒される状況を提供する。そして、画像の背景にある文脈を、閲覧者が想像し読み解く機会の創出を目指す。画像を扱うマスメディアの多くは、現在、「わかりやすさ」を重視しているため、そこで扱われる画像に「ある一定の」意味を与えている。この状況は、1枚の画像が持ちうる閲覧者の想像の選択肢を狭める可能性が高い。sensecape projectでは、あえて文脈との接点をつくらない「不安定な情報」として画像そのものを提示する。これにより、閲覧者が戸惑いとともに自らそれに興じる状況を生み出すことを目指す。現在のマスメディアの画像の扱いに慣れ親しんだ人々にとって、誰がどのような場所で撮影したかすら見えにくいsensecape projectの画像提示方法は、「野蛮」だと言える。

3.1.2 「未分化な表現」の公開の場をつくる

sensecape projectでは、世界を切り取り公開した画像を「表現」とする。撮影者の撮影技能や撮影機材は問題とせず、携帯電話を用いて撮影された画像や、専門的な撮影技術を用いて撮影された画像を含む。

「表現」を外部化しているインターネット上の場には、個人が簡易に撮影した写真を公開できるブログや、ソーシャルネットワーキングサービスがあり、その1つが「Flickr」(Flickr [2006])である。Flickrは、世界中から写真作品が提供され公開しているウェブサイトである。Flickrで公開される写真は、現時点では、アングルやレンズの使用などに工夫が凝らされた写真作品が多く、簡易カメラで撮影されたスナップ写真は多くない。Flickrの利用者は「ユーザ名」を利用する必要があり、「誰の写真であるか」を完全には排除できない。

一方、sensecape projectは、携帯電話による画像提示と時間軸を用いた画像の配置を基本とした仕組みである。Flickrとの違いは、

Flickrにみられる撮影者の写真へのこだわりや属性情報の提示を求めないことである。この違いから、閲覧者の「想像の選択肢」が担保されるとともに、画像情報に興じる機会の創出が期待される。そして、画像情報そのものを、カテゴライズせず価値づけないままに、つまり、「未分化」に表現を集積し公開することを、重要視する。

3.1.3 時間軸を用いたシームレスインタフェース

sensecape projectでは、個人により提供された写真が個々の視点となり、複数の視点が重なり合うように連続して配列することにより、視覚的に「世界」をあぶり出すデータの提示方法を目指す。そのためには、多くのブログで用いられている、個々の情報にアクセスするために新たなページを呼び出す操作は提供しない。提供された個々の写真を、ページを区切って提示せず、一覧できるものとして提供する。その際、誰にとっても平等に存在し、日常的に利用できる分類方法として、「時間」の利用を選択する。

時間軸を用いたシームレスインタフェースの提供により、複数の人の日常的な表現をひとつに束ね、誰もが閲覧できる機会を提供することを目指す。写真の撮影者個々の文脈によって記録された未分化な表現の集合体は、その記録を説明する補足をもたない。時間軸に沿った視覚情報が配置されるのみである。これらの写真の中に、何を見る、何を見ないは、閲覧者に投げかけられた問いであり、文脈を探る自由が提供される。これは、私たちが世界を見つめることと同じ意味をもつのかもしれない。

3.2 デザインワーク：視点をつなぐシームレスインタフェースの構築

本節では、3.1節で述べたコンセプトワークをデザインとして実現した流れを説明する。

3.2.1 デザイン環境の選択

まず、撮影された複数の画像データの提示を実現するために、利用者側および開発者側の要求仕様を検討した。利用者側からは、以下が必要となる。

- 見やすく理解できる情報が提示されている
- 操作がしやすい

一方、開発者側からの要求仕様を以下に示す。

- OSやウェブブラウザに依存せず、同じ画面表示や動作が可能
- 画像、音声、動画などのメディアを複合的に扱うことが可能
- 簡易にインタラクティブなコンテンツを作成可能
- データ部分と表示部分を分離可能

以上より、Adobe社のMacromedia Flashを利用することを選択した。

3.2.2 マッピング方法の検討

デザインの観点から、携帯電話で撮影された画像データのパソコン画面上での分類・配置方法、すなわちマッピング方法を検討する。

情報デザインの分野では、情報建築家のリチャード・ソール・ワーマンにより「究極の5個の帽子掛け」が提案されている（Wurman [2000]、渡辺 [2001]）。これは、情報に「まとまり」をつける方法は以下の5つしかないとの主張である。

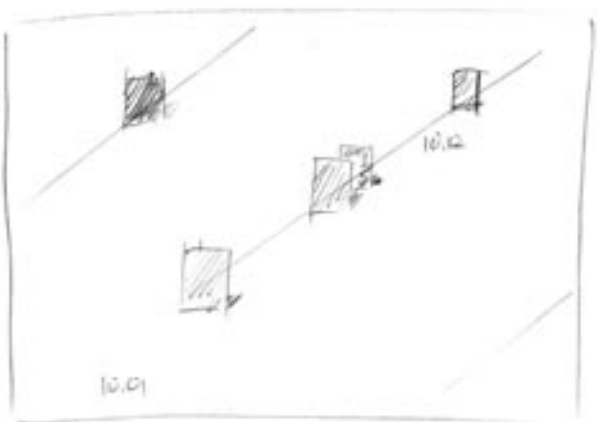
- カテゴリー
- 時間
- 位置
- アルファベット（もしくは50音）順
- 連続量（大きい／小さい、高い／安い、など）

sensecape projectでは、当初、「位置」を用いた分類が検討された。その場合、情報デザインの観点からは、どの程度の単位で位置の区切りをつけるかが検討課題となる。そして、予め提供された位置の分類と、画像データを投稿する利用者の分類が、同じかどうかが問題となる。次に検討された、「時間」による分類は、一般的に多くの人により共有されている概念である。さらに、デジタルデータとして利用する場合は、時間情報の取得は、位置情報に比べて非常に容易である。予め想定できない複数のデータを分類する方法に関して、情報デザイ

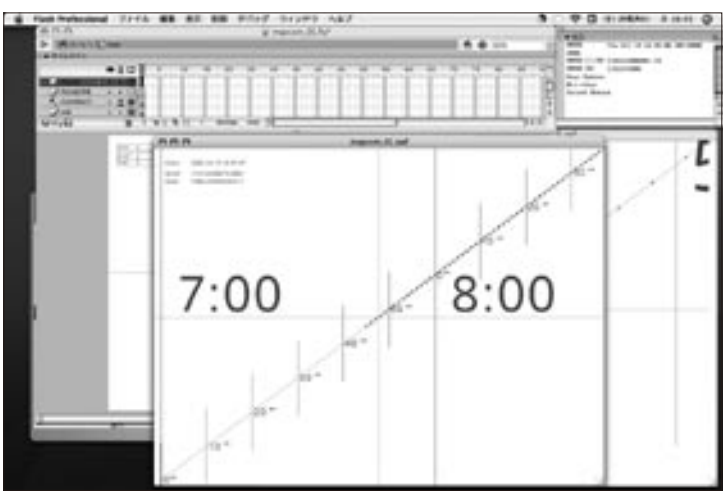
ンの観点から、今回選択した「時間」を用いたマッピングは可能であると考えられる。

3.2.3 画面設計

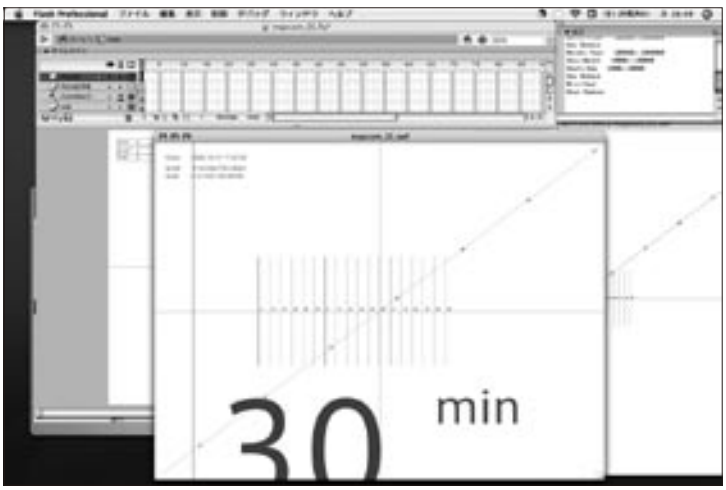
「時間」による分類、すなわち時間軸を用いた画面設計を検討した。ラフイメージを［図9］に示す。［図10］,［図11］に検討した画面インタフェースを示す。



［図9］ 画面設計に向けたラフイメージ



［図10］ 画面インタフェースの検討1



［図11］ 画面インタフェースの検討2

現時点での画面設計を［図12］に示し、グラフィックとインタフェースの観点から、以下、それぞれ説明する。

［図12］ sensecape projectの画面提示例

（1） グラフィック

画面上に提示する時間軸は、平面的になりがちな画面表示を空間的に感じ取れるようにするために、軸を斜めに設定することとし、左下

から右上に向けた直線とした。個々の画像データに関しては、時間軸上に閲覧用の小さいサイズの画像（サムネイル画像）を配置することとした。

（2）インタフェース

シームレスインタフェースを実現するために、時間軸を用いた画面表示を連続的に変化させる方法を検討した。具体的には、以下の点を検討した。

- 表示範囲の拡大・縮小
- 表示範囲の移動

表示範囲の拡大・縮小は、画面右端にスライダーを用意した。上にスライドさせると画面に表示される時間の範囲が小さくなり（1年→1月→1日→1時間→1分→1秒）、下にスライドさせると時間の範囲が大きくなる（1秒→1分→1時間→1日→1月→1年）こととした。

表示範囲の移動は、画面中央からのカーソルの位置で指示できることとした。画面中央より左側にカーソルを移動すると、カーソルの左側に左矢印が表示され、その状態でマウスをクリックすると表示時刻が過去に進むこととした。同様に、右側でクリックすると表示時刻を進めることができることとした。

また、サムネイル画像にカーソルをあわせることにより、個々の画像を拡大して表示できることとした。

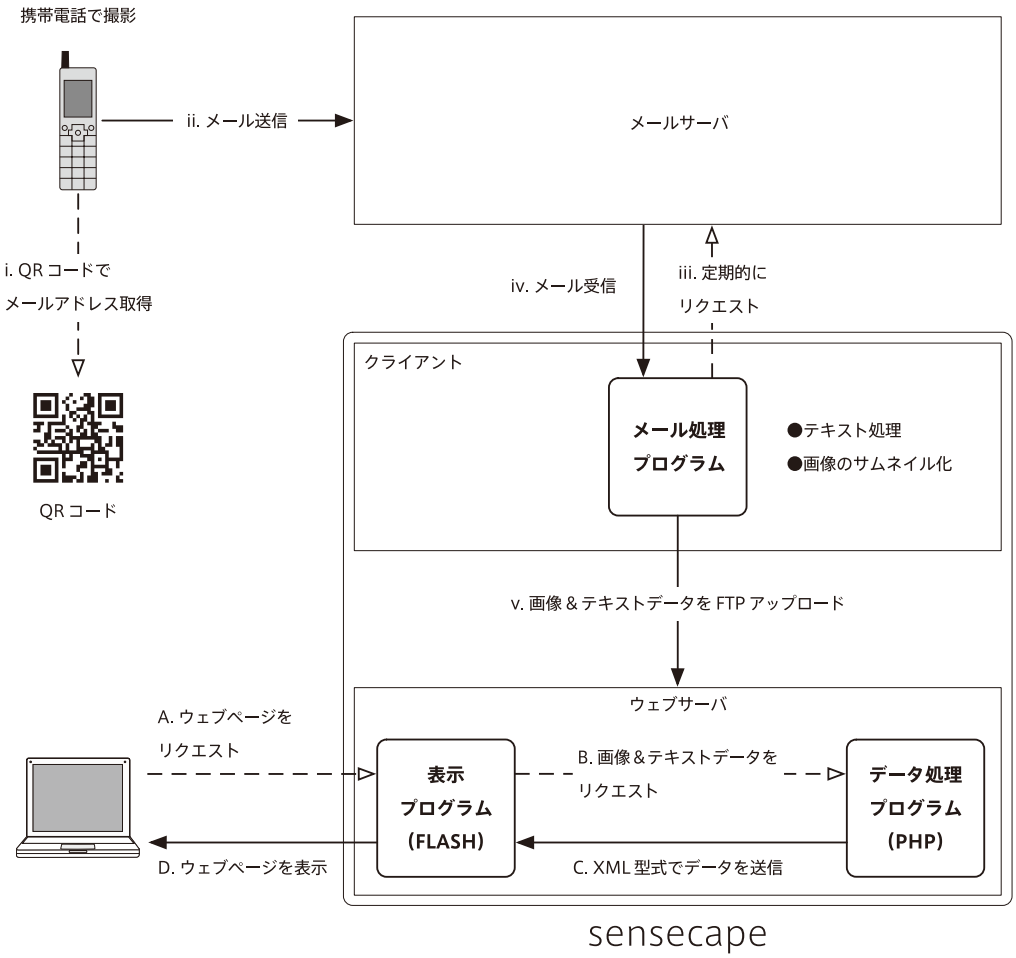
さらに、操作時のインタラクションを明確にし、操作する面白さを加えるために、以下の3つの操作音を用意した。

- 表示時刻が変わるときの音
- サムネイル画像にカーソルが重なったときの音
- サムネイル画像をクリックしたときの音

3.3 デブロプメントワーク：携帯電話を用いたウェブアプリケーションの設計と開発

コンセプト、デザインを実現するために、携帯電話から投稿された

画像データを、ウェブブラウザで閲覧できるウェブアプリケーションを設計した。[図13] にウェブアプリケーションの設計を示す。



［図13］ ウェブアプリケーションの設計

以下、[図13] に対応して、携帯電話より画像データが投稿された場合のデータの流れを述べる。

i. QRコードを利用できる携帯電話の場合は、QRコードを用いて送信先の電子メールアドレスを取得する。（QRコードが利用できない場合は、送信先の電子メールアドレスを直接入力する。）

ii. 撮影した画像データを電子メール（以下、メール）として送信する。

iii. メールサーバにメールを受信したかどうかの情報提供を、定期的にリクエストする。
iv. メールサーバがメールを受信した場合、メール処理プログラムに受信メールを送信する。
v. 送信された画像データをウェブサーバに送信する。

上記処理中、メール処理プログラムは、画像のサムネイルを作成する。上記処理が終了すると、ウェブサーバ上では、データ処理プログラムと表示プログラムにより、データが処理される。

一方、ウェブブラウザに画面が提示される場合の流れを以下に示す。

A. ウェブブラウザより、当該ウェブページの提示が表示プログラムに対してリクエストされる。
B. 表示プログラムは、データ処理プログラムに対して画像をリクエストする。
C. データ処理プログラムは、表示プログラムに対して必要なデータを送信する。
D. 表示プログラムにより、リクエストされたウェブページが提示される。

設計したウェブアプリケーションを開発し、不具合なく動作することを確認した。

4

今後の計画

sensecape projectは、コンセプトを提案し、デザイン、開発を実施し、現在なお、進行中である。

今後、以下の点を検討する予定である。

(1) 操作画面

（2） 評価実験と結果の分析
（3） 時間・場所・コンテクストの軸の選択
（4） 実際の利用場面
（5） 画像データ投稿者と画像データ閲覧者による利用方法
（6） 動画の導入

（1）に関して、時間軸やサムネイル画像の提示方法、操作方法のより効果的なデザインの検討が必要である。

（2）に関して、開発したツールをどのような観点から評価するかを検討し、評価実験の実施とその結果を分析することにより、新たな課題につなげていくことが期待できる。

（3）に関して、今回利用した時間軸に加えて、場所やコンテクストの軸のあり方をどのように捉えるかの検討が必要となる。

（4）に関して、開発したツールが実際にどのような場面で利用できるか、また、その場面ではどのような機能が必要となるか、場面を検討することが考えられる。

（5）に関して、携帯電話を用いて写真を撮影し投稿する利用者と、投稿された写真を閲覧する利用者それぞれの関係性を検討することが考えられる。

（6）に関して、今回利用した静止画に加えて、動画の利用を検討することにより、メディアとしての可能性が広がることが期待できる。

5 おわりに

本稿では、異なる専門性をもつメンバーにより進められているsensecape projectのこれまでの流れとその内容を紹介し、携帯電話とパソコンを用いた新しいメディア創成の可能性を検討した。sensecape projectは、現在進行中であり、今後、コンセプト、デザイン、開発の改良、およびその利用を検討していく予定である。

参考文献

—Flickr（2006）
http://www.flickr.com/（2006年10月現在）。
—伊藤京子・久保田テツ・清水良介（2006）「携帯電話を用いたWEB型イメージ共有ツールの提案」『電子情報通信学会技術報告』106（146）：49–54。
—内閣府（2006）「消費動向調査（平成18年3月）」。
http://www.esri.cao.go.jp/jp/stat/menu.html（2006年10月現在）。
—社団法人 電気通信事業者協会（2006）「携帯電話/IP接続サービス/PHS/無線呼び出し契約数（平成18年8月末）」。
http://www.tca.or.jp/japan/database/daisu/yymm/0608matu.html
（2006年10月現在）。
—渡辺保史（2001）『情報デザイン入門：インターネット時代の表現術』平凡社。
—Saul Wurman, Richard (2000) *Information Anxiety 2*, Indiana: Que. =（2001）金井哲夫（訳）『それは「情報」ではない。：無情報爆発時代を生き抜くためのコミュニケーション・デザイン』エムディエヌコーポレーション。

「現場力」研究術語集

Words for the Study of Genba-Ryoku (Empowerment faculty and sensibility in practice)

西村ユミ [*1]　本間直樹 [*2]　志賀玲子 [*1]　鳥海直美 [*3]　池田光穂 [*1]　伊藤京子 [*4]
工藤直志 [*5]　西川勝 [*1]　仲谷美江 [*1]　渥美公秀 [*6]

*1　大阪大学コミュニケーションデザイン・センター：以下 CSCD
*2　CSCD ／大阪大学大学院文学研究科
*3　千里金蘭大学人間社会学部
*4　CSCD ／大阪大学大学院基礎工学研究科
*5　大阪大学大学院人間科学研究科博士後期課程
*6　CSCD ／大阪大学大学院人間科学研究科

Yumi Nishimura[*1], Naoki Homma[*2], Reiko Shiga[*1], Naomi Toriumi[*3], Mitsuho Ikeda[*1], Kyoko Ito[*4], Tadashi Kudo[*5], Masaru Nishikawa[*1], Mie Nakatani[*1] and Tomohide Atsumi[*6]

*1　Center for the Study of Communication-Design, Osaka University : CSCD
*2　CSCD / Graduate School of Letters, Osaka University
*3　School of Human Social Sciences, Senri Kinran University
*4　CSCD / Graduate School of Engineering Science, Osaka University
*5　Graduate School of Human Sciences, Osaka University
*6　CSCD / Graduate School of Human Sciences, Osaka University

現場力
Genba-Ryoku（Empowerment faculty and sensibility in practice）

状況的学習
Situated Learning

参加
Participation

まえがき

我々は様々な現場で、人との関わりや学習という実践をしているが、その行われ方や伝達の仕方を記述することは難しい。この困難は、実践の仕方が実践知や身体知、暗黙知などの概念によって説明されてきた事実からも納得できる。つまり、人々が協働する場で生まれる実践は、人々の生き方や身体の習慣性に支えられた営みであるために言語化が難しいのである。

「現場力」という言葉は、社会福祉実践を「現場の力」として論じた尾崎[2002]のアイデアを参考に、様々な現場の実践を、関連する概念（理論）と具体的な経験（実践）とを交差させて議論することを目指した授業の科目名として、提案された言葉である。既存の概念の使用を控えたのは、理論と実践とを往復する議論の過程で、実践を読み替える新たな概念が見出されることを期待したためである。

ここでの「現場」は、一方で、専門家が働く場という意味をもちながらも、他方で、我々の暮らしの場のことでもある。そのため現場力は、専門家の技能と日常的な人々の営みとを両極に据える幅広い概念といえ、この言葉を用いる人や場所、時代によって、様々な意味が付与され得る曖昧な言葉である。が、この意味の幅広さと曖昧さは、現場力が多分野を横断した議論を通してその内実を見出していくという特徴をもっているためとも考えられる。それゆえこの言葉は、各々の専門性を一旦棚上げし、新たな議論の地平を拓く可能性をもたらすであろう。この曖昧さと可能性を自覚しつつ、我々は2006年4月より、現場力研究会を発足した。参加者の中には、本研究会で議論された諸概念について研究ノートを作成し、ウェブページ上で公開している者もいる（池田[2006]）。

まず議論されたのは、現場を強調しすぎることで「非現場」という対立概念を生み出し、現場以外の者を排除しかねないという課題である。看護の教育を例に挙げると、実際に援助を行いつつ学ぶ病院等を現場とすると、机上の学習の場である学校は非現場とされる。企業経営等の現場力に関する書籍においても、物作りや販売の現場と会議室が対比して語られる。他方で、哲学教育は書物を読み合わせるなどの机上の学習が中心であるが、そこでも人と人が議論をしたり固有の習慣を馴染ませたりしている。会議室においても同様である。ゼミナールや会議も、現場の実践なのである。こうした議論より、ひとまず我々は、人々の参加を通して実践が生起するあらゆる場を「現場」と考えることとした。しかしこの考えは、具体的な現場での実践をイメージし難くなるという課題も内包している。

こうした議論と並行して、研究会では「実践」概念の問い直しを試みた田辺[2003]の『生き方の人

類学』を読み進め、その中で引用された「実践コミュニティ」という概念に出会った。田辺によれば、実践コミュニティは個人が参加することによって成り立つ人々の実践の様式とされる。この概念をより適切に理解するために、Lave and Wenger [1991＝1993] による「状況的学習（Situated Learning）」論や関連概念について検討してきた。実践者の知覚に関心を寄せ、Gibson [1979＝1985] のアフォーダンスにも触れた（後藤・佐々木・深澤 [2004]）。これら概念の理解を深める過程で、参加者の具体的経験と理論的考察のあいだに架け橋がもたらされ、各参加者の議論の参加度は増したように思われる。

とりわけ、「状況的学習」論において展開される「実践コミュニティ」と「正統的周辺参加」という考え方を、現場力研究会の運営自体に適応することにより、本研究会の特性や限界などについても客観的に考えるきっかけが与えられた。既成の学問ではない「現場力」というテーマに関しては、「十全的参加者」（熟練者）としての専門家が存在しない、あるいは自らの発言に対して「現場力」に関する完全な正統性を与えることができない。また、そこで研究会参加者は、自分の専門以外に関する発言（知識）に対して「周辺参加」を強いられる。他方で、「現場力」というテーマ設定と「研究会」という形態の維持によって「正統性」に向かうという求心力も保持されている。さらに、正統性が確立されていないことに関して「実践コミュニティ」というものがどのように生成するのか、このコミュニティ生成に際して、異分野を専門とする者たちが「参加」を通じてどのように情報やアイデア、経験を提示し合い「共有」するのか、というプロセスを実地観察することは、実践コミュニティ論に関する貢献ともなるだろう。

以上のように、現場力研究会においては、まさに参加によって新たな言葉と出会い、その言葉を手がかりに各々の現場における実践を問い直している最中である。こうした現状を反映させつつ、専門用語に関する正統な研究者が術語を誤りなく解説することよりも、お互い新参者として研究会に参加する者たちが、それぞれの関心から研究会において使用した術語を拾い上げ、まさに「学習する」プロセスの一環として術語集を作成した。この試みは、研究会という「実践コミュニティ」の中で、参加者がどのように学習を行うのかという学習プロセスの検証にもつながると考える。

（西村ユミ・本間直樹・志賀玲子）

1

学習の場としての実践現場

社会福祉サービスを提供する組織などでは、「現場に学ぶ」や「現場に還れ」という思考態度が求められ、実践現場で振るい分けられた「生きた知識」が重用される。これらの言回しには、実践現場への批判的思考が欠けているものの、実践現場を学習の場としてみなすことについて共通の理解が図られている。そこで、実践と学習の不可分性に着目した、状況的学習の理論（Lave and Wenger［1991＝1993］）を手がかりにしながら、学習の場として実践現場をとらえる視座を得ることにする。

状況的学習とは、さまざまな社会的実践を通して知識や技能を習得することであり、社会的実践が営まれる場（状況）に参加することによって成立する。状況的学習では、参加の程度を増加させる過程に重きが置かれることに対して、学校教育の一般的な形態である「教室での学習」は、社会的実践が営まれる場（状況）から切り離された知識や技能を個人の内側に取り込むこととされ、両者の学習過程に著しい違いがあることがみてとれる。

状況的学習において強調されている実践の場と学習の場との統合は、経験と理解とは絶えざる相互作用のうちにあるという認識に依拠するものであり、身体化された活動と知識や技能を個人の内側に取り込む脳の活動との二分法、および、経験と抽象化の二分法を、社会的実践への参加をもって解消しようとするものである。言い換えると、実践を理論に置き換える段階で剥がれ落ちたものを学習の場に掬い上げ、社会的実践を含めたさまざまな経験の理解のあり方を再発見することである。

それらのうちの1つに、現場にみられる相互関係性がある。現場に関与する人、現場をとりまく環境、具体的な活動の間には相互関係がみられ、その関係が可変的であるために、特定の活動であっても異なる意味を帯びる。現場とは、この相互関係性を視野に入れた、動的かつ多義的な理解のあり方が見出される場でもある。2点目に、現場が孕む曖昧性がある。問題状況が複雑な様相を呈している場合などは、活動が機能せずに混乱状態に陥りやすい。しかし、そのような曖昧な状態から、多面的な理解のあり方や現場全体の成長が導かれる。3点目に、現場に底流する葛藤や対立がある。さまざまな利害や権力を有する人々が交わる現場には、それらに起因する対立関係がみられる。実践に付随する葛藤や対立に着目すれば、調整、交渉、媒介などの関係調整にかかわる技能が顕在化される。

掬い上げられるものはこの限りではない。これらに解釈を加え続けることは、現場力と称される概念を構築する試みにおいて、それが生成する力動を見極めることに連なる。

（鳥海直美）

2

参加の概念

現場力研究において「参加」は重要な概念である。Lave and Wenger [1991＝1993] の「正統的周辺参加」の理論に呪縛されることなく、参加を次の3つの視点から概念的に分析してみよう。すなわち（1）参加の様態、（2）参加がもつ強度、（3）参加による効果、である。

まず参加の様態である。「お前は参加していない」という先輩（教授）の叱責に後輩（院生）が反発するように、ある社会活動に参加しているとしても「何をもって参加しているのか」という意識は、参与者のあいだで相違点がある。「君たちは文句を言うだけで活動していない」という先輩の論難が後輩にとって空虚に感じられるように、当事者性の度合い、つまり参与者たちが置かれた状況（＝現場）に即しつつ、議論を焦点化する必要がある。

次は参加がもつ強度である。参加の様態に関して、参与者たちが先の定義に一定の合意を示したならば、「はたしてどういうことが〈よく〉参加していると言えるのだろうか」という議論が必要になる。もちろん社会活動を数値化することが強度を理解することではない。参加してからの時間経過、参与者間の関わりあい、本人および他人の評価、分業の有無、参加の場にみられる権力関係など「参加の強度」に関連づけられて説明される内容を吟味すべきなのだ。

最後は参加による効果である。人が集団で活動している時には、その活動の理由が参与者によって充分に自覚される場合がある。他方で、十全に参加していると見える人じしんが「私は十分に参加していない」と表明して周囲の人が驚くことがある。参加の効果をめぐり自己評価に個人差が認められる。参加を通して、総じて人は何らかの変化、つまり参加の効果を感じている。参加による効果も、集団全体に対してと、参与者個々人に対しては、それぞれ異なるはずだ。活動の時間軸の長短や周期性をみて変化があるかどうかも、参加の効果を説明する重要な観点になる。

現代生活において参加の重要性が叫ばれて久しい。しかし、上のように自問すれば明らかなように、参加の基本的な定義と、参加概念が我々の日常生活にもたらすものについて、我々は熟知して行動しているわけではない。現場から「参加」を問い直すこととは、参与者が自分じしんで、ないしは対話を通して集団で、その都度、それらの問題に解答を与えていく行為である。そう考えると「参加」の概念の自己再帰的な検討は、まさに現場力の源泉であるとも言える。

（池田光穂）

3

私の実践コミュニティ

「実践コミュニティ」に関連する、私自身の経験を振り返りたい。大学の中の工学部に属する「研究室」と名づけられた集団の中で、私は6年間、学生として「研究」を学んだ。1週間のうち月曜日から土曜日までは研究室に通い、1日10時間程度は滞在した。コンピュータに向かいプログラムをかき、被験者実験を行い、結果を分析し、多くの作業を重ねた。自分の研究に関連する論文を参照し、自分の研究の位置づけとその新しさを考え、正確で客観的な方法を用いて研究を進めることを目指した。指導教員から論文の書き方を教えてもらい、指導教員と連名で、学会の論文誌に論文を投稿した。新規性・有用性・信頼性の観点から、2名の査読者の採録の判定を得て論文が掲載され、私の業績となった。研究室の後輩の研究を支援し、共同で研究を進めた。1年で1つの研究を進め、3本の原著論文が掲載され、私は博士の学位を得た。私にとっての「研究」とは、1日の中で長い時間を費やすものであり、現時点で考えられる可能な限り客観的で間違いのない方法を用いるべきものであり、指導教員も含めたチームで進めるものであり、原著論文によってその成果が公開されるものである。新しい研究を始めるときや研究指導を進めるとき、自分がこれまで意識的・無意識的に行ってきたことを振り返り、いくつもの視点で「研究」を見つめなおす。

同じ「研究」と言っても、例えば人文学など他分野の「研究」や「研究」の進め方は、私の学んだ「研究」とは驚くほど異なり、次のような違いが目につく。そこでは、大学で研究をする集団を「研究室」とはいわない。本をたくさん読む。大学に長時間滞在しない。コンピュータ・プログラムのような、機能をもつモノを作るわけではない。私が研究で求められているような新規性・有用性・信頼性が、研究の評価の観点ではない。研究は1人で進める。論文は、指導教員との連名ではなく単著で書く。本を書くことが大きな業績になる。

研究者の日々の過ごし方、「研究」の進め方やその成果物が、表面的にあまりにも異なるため、同じ言葉の「研究」を示していると理解することは、非常に難しい。しかし、その「研究」の作法を学んだ人たちと日常的に接触し、その振る舞いに触れ、その考えを折に触れ確認することにより、私の「研究」とそれらの「研究」とのつなぎ目が見えてくるかもしれない。私にとっての新たな「研究」の学びの場が、そこにある。

（伊藤京子）

4

「わざ」の習得

「人に伝えることは難しいけれど、身についている独自のやり方がある」という発言は「現場」に携わる人々が抱懐している信念を表したものである。多種多様な「現場」において、言語によって形式化できないが、実行可能なことが存在している。このようなものを支えるのが、「暗黙知」である（Polanyi [1967＝1980]）。

では、「暗黙知」と密接に関係するような実践は、どのように習得されるのであろうか。ここでは、その手がかりを求めて、日本における伝統芸道（舞踊、茶道、華道など）や武道を扱った研究を紹介する（生田 [1987]）。

芸道や武道での「わざ」の習得においては、いわゆる学校教育とは全く異なった方法が用いられており、身体的な参入が大きな役割を果たしている。伝統的な「わざ」は、その道の熟達者の動作を「模倣」し、それを繰り返すことで習得されてゆく。熟達者の示す手本を要素に分解し、易から難へと段階的に練習するというやり方ではなく、手本を全体として「模倣」するという「非段階的な学習方法」が行われている。また「非段階性」という特色のために、熟達者からの評価も学習過程の個々の要素に向けて客観的に行われるのではなく、独特な比喩的表現を用いた漠然なものとなる。学習者は、実践を改善するために評価者の意図を主体的に解釈して、内面化しなければならない。

このようなプロセスでは、「模倣」する対象や環境への価値的なコミットメント、つまり、学習者が「わざ」を取り巻く環境を「善いもの」と納得し、身体全体を潜入させることが重要となってくる。このコミットメントを欠いていると、「わざ」を習得することは困難であり、「模倣」は単なる真似で終わってしまう。価値へのコミットメントを伴う身体的な潜入が強調された形態が、徒弟制や内弟子制度である。

現代の学習プロセスでは、暗黙知や「わざ」習得のような方法は排除されたり、低い地位に貶められやすい。しかし、私たちが「現場（力）」というタームのもとで、多種多様な実践を議論する場合には、これらの視座が必須である。これは、徒弟制のような「古き」方法論を復活させる単純な懐古主義ではない。実践の複雑さを、言語的＝合理的な知の形態とアナログな知の形態の両面からバランスを求めつつ、検討するということである。現場（力）へのアプローチは、両者の均衡点で行わなければならない。

（工藤直志）

5

アイデンティフィケーション（identification）

世界と心を「外」と「内」とに分断し、外の情報（身体と場所を持たない知識）がいかに個人の心のなかに「内化」されるのか、と人は問う。こうして身体と歴史を持たない個人の「心理的プロセス」のうちに「学習」が封じ込められてしまう。「状況的学習」論は、このような考えに終止符を打ち、学習を人間の集団活動における必須な形式、すなわち身体をともなった社会的実践へと送り返した。知識は常に何らかの実践者の集まり（実践コミュニティ）のなかで繰り返し活用されている。何かを知ることが、こうした実践者（集団）の一員となることであるならば、学習とアイデンティティの関係は、極めて緊密なものとなる（Wenger [1999]）。

一定の時間じっと机に座っていること、服装を「正しく」身につけること、操作の手順を間違えないこと…ある場所に「正統に」参加し、一員となることは、このような細々とした身体所作の反復（と知覚によるその確認）によって支えられている。目の前で繰り返される動作や手順の一つ一つは、すべて身体化され体系化され（ハビトゥス）、実践者（コミュニティ）のアイデンティティを確証している。「正しい／間違った」「適切／不適切」という区別は、抽象的な規範の下に適用されるのではなく、具体的な場でのある実践者の集団に帰属する仕方を判断している。アイデンティフィケーションとはあるものに帰属するという点では同一化であるが、同時に何ものかではないという点で否定的な差別化・差異化である。この意味で、アイデンティティは、職人や専門家という集団の内部、あるいは集団間において常に働く力の方向（差別化）と切り離すことができない。

こうした（差別化の）力は、集団の内部、集団の間における振舞いや発言に対して具体的に作用し、実践者のアイデンティティを絶えず問い確かめる。つまり、社会におけるアイデンティティは固定した揺らぎのない実体ではなく、絶えずやり直すという不安定な反復によって支えられている（Butler [1990＝1999]）。実践もアイデンティティもともに「反復」にのみ依拠している。それが強固なものとなるためには、いっそう反復されなければならないのである。さらに、実践の場（現場）において何らかの生産へと向かう力は、同時にその生産へと向かわないものを差別化し、排除する。これらの力は集団的に作用すると同時に、個人の内部においても作用し、葛藤となって現れる。

（本間直樹）

6

メティス（策略知）

メティスは聞き慣れない言葉だが、その意味内容は我々にとって新鮮だ。それは策略の智慧、その場かぎりの狡猾な戦術のことを意味する。メティスはギリシャ神話に登場する女神の名前で、巨大な力を持つクロノスやゼウスに対して、彼女が臨機応変に様々な策略を働き、その窮地を脱したという逸話をもつ。メティスは策略とか狡猾と関連づけられるが、この神話的逸話からわかるように、人間がもつ立派な智慧の系譜に位置するのだ。

田辺[2003]によれば、メティスは実践知の働きの一側面であり、医術や航海術、軍事戦略は言うまでもなく修辞学やさまざまな職人の技巧などにも見られる。メティスを行使する職業における計算合理性とは、プラトン的な〈厳密な学としての哲学〉から導き出されるものではない。つまり変化する状況に即応できる合理性のことだという。メティス的行為を我々の普通の言葉で言い換えれば次のようになるだろう：あの手この手、罠をかけること、やり過ごすこと、ごまかすこと、出口を探すこと、とりあえずの処置である。

ここで、認知症ケアのコミュニケーション場面を想定し、メティスの具体的諸相について考察してみよう。帰宅願望の強い認知症の老人が、施設から飛び出し脇目もふらずに歩いていく。本人の安全を考えれば、説得して施設に戻ってもらうことが一番なのだが、まともな説得は反発を強めるだけだ。職員は何気なく老人の後をつけながら、ふとした調子で追い抜き、迷子になった様子を演じて老人に助けを求める。うまくいけば、老人は親切心を起こして、一緒に道を探してくれようとする。しばらくは一緒に迷うのがいい。そのうち老人は、家に帰ることよりも職員を施設に帰らせることに関心が移る。そうして、老人に助けられたふりをしながら2人で施設に戻るのである。感謝の言葉で迎えられた老人はとりあえず施設にいてもいい気分になる。

この職員の行為実践のなかにメティスの具体的諸相を求めることは比較的容易である。正統的手段合理性が実現不可能だと即座に判断し、目的の冷徹な遂行を決定すること。その上で実行可能で最良な選択肢を即座に決めること。さまざまなリスクを想定しながら、微妙にそれを回避し、熟慮の前に行動し、行動しながら考えること。目的の貫徹と行動の俊敏性などである。メティスは、熟達した現場の人間がおこなっている普段の動作の中に存在するのである。

（西川勝・池田光穂）

7

表面の経験

Gibson [1979＝1985] をはじめとするアフォーダンス研究の魅力は、「表面の経験」を徹底して追求する学問的態度にある（佐々木 [2003]）。アフォーダンスとは、環境のなかに直接知覚される情報であり、それは私たちが身体をもって行為するときに諸感覚を通して直接に依拠している表面（肌理の配置とその変化）の経験として現れる。環境がアフォードするのは、表面そのものの物理的構成ではなく、知覚された表面の特性、つまり、堅さ、平坦、水平、ひろがり、ざらつき、などである。この表面の知覚、すなわち表面の経験は、身体を取り巻く光の変化（包囲光配列）、空気振動に対する身体の同調、手応えと手触りとして、身体行為の構成部分をなしている。

アフォーダンスは、環境と観察者（行為者）に関する二つの方向についての情報を含んでいる。肌理（とその変化）は環境の表面に位置づけられる情報であり（したがって「意味づけ」や「要求」という「主観的」切り取りに依存しない）、身体行為に応じて変化する情報として、身体の自己制御に関する情報も含んでいる。（この視点は、客体と主体の相関関係を問題の焦点に据える現象学とも共通する。）つまり、環境の変化と身体の変化のあいだに一定の相関関係を維持することが行為の本質的要素をなす（変化のなかの不変項）。表面の経験は絶えず変化するという特徴を持つ。泳ぐという行為は、絶えず変化する水という媒質の状態（流れ：水と皮膚の界面において知覚される）に応じて一連のリズムを体全体で生み出すことである。表面の経験は行為そのものであり、表面を個々の物理的要素に解体すると行為もともに崩壊する。

表面の実在性（リアリティ）は身体が行為を遂行しているという事実のなかにのみ端的に示され得る。ここにアフォーダンス研究の難しさがある。他方で、こうした表面の経験を着実に捉え、心理学とは別の仕方で、あらためて経験として私たちに提示しているのは、芸術である。空気の振動としての声の表面の経験としての詩、触覚と一体となった視覚経験の再提示としての絵画、記憶と時間の表面の経験を最も優れたかたちで描く映画、そして、音の表面に沿って、あるいは視覚・触覚表面と身体内感覚の表面に沿って身を滑らせる音楽とダンス、これらは表面の経験を独自に探究し、表面の学習と表現という仕方で、表面の経験を再構成・再経験させる優れた装置なのである。

（本間直樹）

8

アクティブ・タッチ（Active touch）

アクティブ・タッチとはGibson [1962] が提唱した概念で、人が物体を触って認識するときの探索的な触知をいう。人が視覚を使わずに物体を知ろうとするとき、指先を物体の縁にそって動かし、形を捉えようとするやり方である。これに対し、手指は動かさず皮膚に物体を押し当てるだけのような刺激の取り入れ方をパッシィブ・タッチという。Gibsonは、いろいろな形のクッキーの抜き型を使って二つの認識方法を比較実験し、アクティブ・タッチの方が形を正確に言い当てられることを示した。この結果に対して、アクティブ・タッチは運動感覚という情報をプラスしているのだから分かりやすくなって当然だという批判もできる。しかしアクティブ・タッチは単に触覚と運動感覚を足し合わせたものではなく、皮膚にかかる圧力のパターンが自らの動きと共に変化していく、その相互作用プロセスが認識を促進している、とGibsonは主張する。

アクティブ・タッチはもともと人間の知覚メカニズムについての説明である。しかし、この考え方は現場力を考えるヒントにならないだろうか。現場における「実践」を「理論を使いこなすルールや事例の集積」として静的にとらえるならば、「実践」は記述・継承することができる。だが、実際には熟達した専門家の「実践」は言語化し難いものであり、状況によって変化するものであり、容易に体得できないものである。それは「実践」が個々の専門家が現場と相互作用するプロセスであり、専門家は自らの活動（身体的移動を伴わなくても）に応じて変化する現場の「見え」から状況を判断し、次を予測する。これはまさにアクティブ・タッチならぬアクティブ認知である。熟達していない専門家は「理論」だけを持ち、自ら現場と相互作用をもたない（少ない）ため、単純な状況には対応できるが複雑な現場や変化する現場には対応しきれない。これはパッシィブ認知である。現場はすべての人間に等しく情報を提供するが、その情報をパッシィブに受容するかアクティブに獲得するかで理解が変わってくる。もちろん、この概念だけで現場力を捉えることはできないが、経験者と初心者の現場力を比較考察するときの視点となる。

最後に、同じくGibsonがダイナミック・タッチという概念を提唱しており、こちらの方が普及している。これは道具が身体の一部となり身体性が拡張した感覚を意味する概念で、アクティブ・タッチとは異なるので注意を要する。

（仲谷美江）

9

協働的実践（collaborative practice）

現場の変革を意図して、研究者と現場の当事者との間で繰り広げられる活動のことを指すグループ・ダイナミックスの用語。研究者は、いわゆる「壁のハエ」となって現場に影響を与えぬように努めるのではなく、現場の当事者とともに活動を繰り広げる。その結果、研究者と当事者は、いわば“共犯的”に事態に関わることになる。協働的実践は、研究方法の1つではなく、現場研究を進める研究者のあり方、姿勢であると理解すべきである。一般に、フィールドワークは、現場に研究素材を求め、理論的な解釈を施す研究手法である。また、アクション・リサーチは、研究の素材を現場に求め、研究の成果を現場に返す研究手法である。それに対し、協働的実践は、フィールドワークとアクション・リサーチに現場の変革への意図を明示的に組み込んだ活動である。協働的実践の具体的な方法については、変革が促されるという条件が整えば、インタビューなど記述的な研究法を用いるか、統計などを用いた量的な研究法を用いるかは二次的である。協働的実践は、1次モードと2次モードの交替運動として描くことができる。1次モードとは、ローカルな現状、過去、将来を把握し、その把握に基づいて問題解決に取り組むことであり、2次モードとは、それまでの実践の根底にあった「気づかざる前提」に気づくことである。通常、協働的実践の大半は1次モードの活動に満たされ、2次モードに遭遇することは蓋然的である。協働的実践では、常に2次モードの到来を予期し、1次モードにおける活動に取り組むことになる。協働的実践の成果は、現場の時空的な制約ゆえに、多くの場合、ローカリティに満ちた少数事例の記述という形態をとる。そこで重要となるのは、第1に、ローカリティを徹底的に深め、現場の変革に意義のある言説を紡ぎ出すことである。第2に、事例の記述における抽象度を上げ、他のローカリティへの理論的な伝播可能性を追求することである。前者においては、現場における研究者と当事者との協働の質が問われるし、後者においては、研究者の側に理論的な“持ち札”を豊かにする継続的な努力が必要になる。協働的実践の教育については、未だ確たる手法が確立されていないので、現場での体験から習得させるしかないのが現状である。また、研究成果を対象に応じた言説に仕立て上げる際に、デザインの視点が有効であることがようやく気付かれ始めている段階である。

（渥美公秀）

引用・参考文献

—Butler, Judith (1990) *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, New York & London: Routledge. ＝（1999）竹村和子（訳）『ジェンダー ・ トラブル ： フェミニズムとアイデンティティの撹乱』 青土社。

—Gibson, James J. (1962) “Observations on active touch,” *Psychological Review*, 69 (6):477–490.

—Gibson, James J. (1979) *The Ecological Approach to Visual Perception*, Boston: Houghton Mifflin. ＝（1985）古崎敬 ・ 古崎愛子 ・ 辻敬一郎 ・ 村瀬旻（訳）『生態学的視覚論 ： ヒトの知覚世界を探る』 サイエンス社。

—後藤武・佐々木正人・深澤直人（2004）『デザインの生態学』東京書籍。

—池田光穂（2006）「現場力」 http://cscd.osaka-u.ac.jp/user/rosaldo/060518genba.html （2006年11月15日現在）。

—生田久美子（1987）『「わざ」から知る』東京大学出版会。

—Lave, Jean and Wenger, Etienne (1991) *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*, Cambridge: Cambridge University Press. ＝（1993）佐伯胖（訳）『状況に埋め込まれた学習 ： 正統的周辺参加』 産業図書。

—尾崎新（編）（2002）『「現場」のちから：社会福祉実践における現場とは何か』誠信書房。

—Polanyi, Michael (1967) *The Tacit Dimension*, London: Routledge & Kegan Paul Ltd. ＝（1980）佐藤敬三（訳）『暗黙知の次元 ： 言語から非言語へ』 紀伊國屋書店。

—佐々木正人（2003）『レイアウトの法則：アートとアフォーダンス』春秋社。

—田辺繁治（2003）『生き方の人類学：実践とは何か』講談社。

—Wenger, Etienne (1999) *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*, Cambridge: Cambridge University Press, 1999.

科学・技術の場で、アートの現場で、地域社会で、なぜいま「コミュニケーション」が問題になるのか？　ここでは、それについてのきわめて本質的な議論が、ときに瓦が連なるように、ときにバトンレースのように、たがいにたしかな蝶番をもちながらも少しずつずれて展開してゆく……。

それはまるで台所のようだ。家族のだれかが（料理を）作り、だれかが（新聞を）読み、だれかが包丁やコンロ（火）など危ないものの存在にぞくぞくしている。そんな多義的な空間に入ると、だれもが話すともなく話しだす。コミュニケーションが生成してゆく……。

その意味で、この書物はデザインしつくされていないところがいい、と思った。場をゾーニングするのはデザインの欲望だ。が、そういう統制の欲望に流されていないところがいい。コミュニケーションデザインは、コミュニケーションのデザインではなくて，コミュニケーションを通じたデザインだということが、この書物を読んでやっと分かった。

編集後記

初めてこの本を手にとった方は、一瞬、戸惑ったかもしれない。――今回この本のデザインをするにあたって、CSCDのコンセプトである「コミュニケーションデザイン」を、どのように具体的なカタチへ落としこむかを考え続けた。もちろん「コミュニケーションデザイン」をカタチにするには、「伝わる／分かる」ことは重要だろう。しかし、このセンターの活動を通じて「『伝わらない／分からない』ことを考える」ことも、「伝わる／分かる」ことと同様に重要だということが感じられた。この「伝わる／分かる」こと、「伝わらない／分からない」こと、両面を具体的にすることを考え続けた結果がこのデザインへと結びついている。初めの戸惑いとともに残る指先と思考の感覚を、少しでも意識しながらこの本に接していただければ幸いである。清

第２部の論文と実践報告はすべて査読を受けて掲載されている。CSCDは多彩な領域の学術研究と教育・社会実践が共在・交差するバショである。そこから発信される成果を、それぞれの専門的クォリティを確保しつつ、広く他領域にコミュニケートされるよう評価することは、評価軸の工夫も含めて、それ自体が困難なジッケンだった。労をいとわず取り組んで下さった執筆者と査読者諸氏にふかく感謝申しあげたい。平

異なることからはじまる進化へのプロセス 中

「コミュニケーションデザイン」は、いまだ更新されつつある発展途上の言葉であり、コミュニケーション運動だと思う。本誌は、この運動のなかから湧き上がる言葉を編み込んだ、文章の束と言っていいだろう。思い起こせば本年度の４月、編集担当（通称、オレンジブック・プロジェクト）を中心に動きはじめた本誌製作作業は、論文掲載のための企画においてはCSCDメンバーの全員を、さらに特集企画の浮上とともに、企画担当者、広報担当者を巻き込んで進められた。それら多くの者の、CSCDにかんするアイデアを収斂したものが本誌だ。考えもメンバーの繋がり方も変化しつつあることから、CSCDの成長記録とも言えるだろう。西

Communication-Design 2006

異なる分野・文化・フィールド ── 人と人のつながりをデザインする

企画	大阪大学コミュニケーションデザイン・センター
編集・制作	西村ユミ 平川秀幸 中西淑美 菅磨志保 清水良介
第1部 編集・制作	本間直樹 木ノ下智恵子 志賀玲子
編集協力	中村光江（彩都メディアラボ株式会社） 高田恵利（彩都メディアラボ株式会社）
アートディレクション	清水良介
デザイン	清水良介 遠藤裕美子（SPACE 000）
写真	甲斐扶佐義　＊第1部プロフィール写真撮影（P76, P85, P92をのぞく） 遠藤裕美子　＊P6-7, P68-69, P85, P96-99
印刷	岡村印刷工業株式会社
発行日	2007年3月31日
発行	大阪大学コミュニケーションデザイン・センター（CSCD） 〒565-0826　大阪府吹田市千里万博公園1-1 Tel. 06-6816-9494　Fax. 06-6875-9800 http://www.cscd.osaka-u.ac.jp/

©Center for the Study of Communication-Design and Authors. All Rights Reserved.
本書における全ての著作権は、大阪大学コミュニケーションデザイン・センターとその著者に帰属します。
無断転載を禁ず。

ISSN 1882-2916

ISSN 1882-2916