OUKA
The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	コミュニケーションデザイン・テーゼ ： 越境する教養力の涵養について
Author(s)	池田, 光穂
Citation	Communication-Design 特別号. 2016, 1, p. 58-65
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/55672
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

コミュニケーションデザイン・テーゼ

越境する教養力の涵養について

池田 光穂

KEYWORDS

コミュニケーションデザイン

創発性

デザインへの転回

AUTHOR

池田 光穂 | Mitsuho Ikeda
センター長・臨床部門　教授

専門は、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）。
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おこなう。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、さらには自然界における人間の宇宙論的位相（オカルトのそれではなく文化人類学という領域のなかで）も手がけている。

この小論では、昨今の日本の大学で声高にその必要性が叫ばれている、アクティブ・ラーニング（能動学習）あるいは対話型授業について、取り上げる。その現場でいったいなにがおこなわれているのか、その教育学上の含意はなにか、能動学習は文部科学省や大学経営者が期待するような学習上の効果を学生たちにもたらすのか、授業のやり方を変えると学生のひとりひとりの中に、これまでとは変わった中長期的な教育効果が生まれるのか。そして、このようなことは、操作可能な事実として存在しているのか、などについて私は問うことにする（注 1）。

しかし紙幅も限られているために、教育の方法論がもつ経験主義的な文脈に立ち戻り、私の過去 10 年間の経験を積み重ねてきた対話型授業を通して了解してきた、「コミュニケーションデザイン（Communication- Design）」に関するテーゼについて、Marvin Minsky［1990］の叙述スタイルに範をとった解説をおこない、**コミュニケーションデザインを「創発性（emergent）の管理思想」**であると私じしんが定義したプロセスについて、解説しようと思う。そこから、学部生および大学院生が参加する「よい」相互作用を引き出すコミュニケーションを設計することには、どのような現場の知であるところの「現場力」が要請されるのかを問おう。そして結局のところ、いったいなにが生起しようとしているのかについて見極めることとする。

コミュニケーションデザイン・テーゼ

日本で初の大学院の共通教育――高度教養教育――を実施する組織として 2005 年 4 月に発足した大阪大学コミュニケーションデザイン・センター（CSCD）での、これまでの 10 年間の教育と研究の成果として、組織のミッション・ステートメントはあったが、十分に明確化されてこなかった「コミュニケーションデザイン」について、私は、以下の 13 のテーゼをもって応答したい。

I

現今のデザイン論的転回について述べる。私の役割は、そこでなにが能動学習の授業の現場でおこっているのかを思想史的に解明――人類学的に解釈――することである。

II

デザインへの転回（Design turn）の起源や、そこで現代人がなにを考えているのかについて抽出する必要がある。思想史家の Wolfgang Schäffner［2015（2010）］によれば、自然科学研究はすでに 1959 年に物理学者 Richard Feynman が、ナノテクノロジー――原子レベルへの操作的介入――の可能性を考えた時に、自然現象を観想的に解釈する知識が、同時に、自然現象を操作可能にするデザインの発想に自然科学を大いに転換させたと主張したことを嚆矢として、「デザインへの転回（Design turn）」と呼んだ。なお Schäffner は言及していないが「デザインへの転回」は哲学者 Gustav Bergmann の創案によりそれを受けて展開した同じく哲学者の Richard Rorty による人文学の転換点の指摘である「言語的転回（linguistic turn）」という有名な術語のパロディないしは模倣である。

III

デザイン的発想の対極にある、エマージェンス（emergence、創発）／エマージェント（emergent）な事態を、私は「対照化」してみよう。**デザインという語は、現象――私たちの組織ではコミュニケーション――を、操作可能にする技を事前に設計できる**ということに由来する。そしてそれとは対極的に、事前に設計せずに立ち現れてくる現象、我々はエマージェンスないしはエマージェントすなわち創発性と呼んでいるからである。

IV

デザイン的発想の歴史的根源に、超越論的な存在の創意をみてしまう可能性はある。文化史を紐解いてみれば明白なことだが、西洋思想では、キリスト教信仰を社会の公的領域から切り離し内面的な世界の現象として逆に個人の心情の領域として確保した「世俗化」とダーウィン進化論の定着は、結果的にこの宗教における、神の役割を人間が担うようになったと言っても過言ではない。フランス革命以降における神＝超越論的な役割を担ったのは人間の理性（合理性）である。今日、私たちがデザインをおこなう主体であることを、多くの人たちは疑わないが、キリスト教の歴史においては創造主すなわち神がその位置を長く占めていた（注 2）。デザイン的理性の主体が、いかなる思想的系譜の文脈に属しているのかについての反省的知識は不可欠である。

V

生命現象、組織現象、情報工学（セルオートマトン等）におけるエマージェントなもの、つまり**創発的な思考法**と、**デザインや制御が可能な「現象への合理的介入」という異なる思考法が、二元論的対立図式ないしはダブルバインド状態をなしている**ことがわかる［Bateson 1972（2000）］。

VI

コミュニケーションデザインという用語と概念は、創発的で結果が予測できないコミュニケーションと、制御可能なデザインという、相異なる２つの現象を明示する用語が同居している。しかし、それはデザインコミュニケーションすなわちデザインを生み出すコミュニケーション（行為）ではなく、コミュニケーションをデザイン（設計・制御）することを意味している。言い換えると、**コミュニケーションデザインとは、〈創発性の管理〉を端的に意味している**ことがわかる。

VII

したがって、**コミュニケーションデザインとは、創発性の管理が可能である、という信念によって裏付けられた用語法**なのである。その用語法が異様なものではないことを証明するためには、それが実現可能であることを証明しないとならないが、まず必要なのは、創発性とはなにか？ということであり、他方で設計や制御としてのデザインとはなにか？ということを今一度問うことにほかならない。

VIII

創発性について考えよう。**創発性には必ず「制御できない」「予測できない」性質がある。あるいは、それを人は創発性ないしは創発的と呼んできたのである**。創発性は、楽観的には Vannevar Bush［1945］が言う「我々があたかも思うように（As We May Think）」というスローガンで代表されるものであり、より悲観的にはカオス、無秩序、そして重大事故のようなメタファーで表現されるものである――リスク・マネジメントという言葉を思い出されたい。さて創発性万歳の思想をつきつめれば、そこに生起することは、なんでもあり（anything goes）であり、そのことに人は畏れてはならないことになる。そのことを制御してもできないし、制御できる発想が誤っていることになる［池田 2014］。

IX

コミュニケーションデザインでは、なぜ創発性が管理されなければならないのだろうか。コミュニケーションデザインの用語がなぜ重要な概念として我々の生活の中に浮上してきたのだろうか。授業における知識伝達と管理・制御の発想を推し進めれば、従来の講義室でのレクチャー一辺倒の授業に戻ってしまうことは、誰でも想像できるはずである。だから、**管理を「破壊せよ」（Albert Ayler あるいは中上健次**（注 3））**ということではなく、管理の代替物として創発性をデザインできるのではないか、あるいはデザインしようではないかという発想が登場**する。それを思いつきから一種の思想運動に変えたのは大阪大学総長就任期（2007-2011 年）の鷲田清一氏である（注 4）。

X

コミュニケーションデザインは、創発性万歳の思想には強い親和性をもたず、むしろ、「よき管理」に傾斜することを余儀なくさせる。それは、なんでもあり（anything goes）への畏れがあるからである。なんでもありという状況は、教育の現場に立ち会う人間にとっては、授業の効果や効力（パフォーマンス）への信頼を失わせ、授業評価を不能にし、そして文部科学省の監督者たちを当惑させることに繋がるからである。

XI

したがって、**なんでもありへの畏れは、財源を確保し進取の大学院教育を実現したりするために文部科学省に不評を買わないようにすると同時に、大学内部の上級管理者から妨害されたり規模を縮小されないようにするための組織的防衛意識から生まれる面をもつ**。

XII

創発性を担保しつつ、既存の大学教育にはない能動学習あるいは対話型授業をおこなうための堡塁を築き、その砦の中で、創発性をのびのびと運営するためには、同時に管理監督も必要となる宙づりの緊張感もある業務が不可欠になる。それが、コミュニケーションデザインを「制度的に」保証する強力な場や環境を形成してきた。なんでもありという創発性がもつ無秩序性（アナーキー）を制御し、かつ飼いならし、創発性のエネルギーを管理するためには、最新のコミュニケーション研究の蓄積という技術的かつ学問的裏付けをもとに、能動学習や対話型授業で、そのつど改善してゆく緊張感が不可欠

になる。また、私は臨床コミュニケーションという授業の運営を通して、そのような意識と義務感をこれまで痛感してきた。

XIII

「コミュニケーションデザインとは、創発性の管理思想」であり「コミュニケーションデザイン教育の場は創発性と管理がせめぎ合う緊張感のある場」であったことが以上をもって証明された（Quod Erat Demonstrandum）。

結　語

（問い）学部生および大学院生が参加する「よい」相互作用を引き出すコミュニケーションを設計することには、どのような「現場力」が要請されるのか？――（答）よく練られた既存の能動学習のプログラムを運用する際に、ファシリテーターたる君は、授業が生起する現場でそのつど、そのつど修正していけばよい。現場力は、現場というコンテクストがあってはじめて成立するものである。現場力はつねに現場でのトレーニング（On the Job Training：OJT）によって鍛えられる。

（問い）そこでいったいなにが生起しようとしているのか？――（答）人と人が相互作用する現場において起こる情報の還流、それが学習（learning）と私たちが呼んできたものである。学習は人間がおこなう創発性の一種であり、既存の学習の場というものが枠組みを与える限り管理という現象は不可避であるが、そのような管理があるからこそ、（逆説的に）コミュニケーションとしての学習は緊張感のある創発性を維持進展することができるのである。

注釈

1）ここでの能動学習あるいは対話型授業の現場とは、次のような状況を想定している。あるいは次のような認識が、現場において実践のかたちで実装されている。(i) 教える側と教えられる側の間の発話が対等なものであるという合意が両者の間にある。(ii) 一方的な知識伝達よりも対話を通して各人がもつ知恵の創出・創造に主眼がおかれる。(iii) 成員による発話の資格が対等なだけでなく、各人が腹蔵なく話せる場であるという認識がある。(iv) 理念的目標としての「知恵の創出」に積極的に関わるという場のエートス（ethos）と参与者の性向（性格の状態 hexis）が共有されている。

2）進化論以降、神学の存在意義と人間の理性を調停する試みは、Reinhold Niebuhr による「理性神学」や、創造主たる神の超越性を担保するためのものとしてインテリジェント・デザインという用語が創案されたが、これらの思想（信念？）には、デザインをする主体は、造りたいものを造ることができるという強い信念が投影されている。

3）中上健次『破壊せよ、とアイラーは言った』（集英社、1979 年）に収載されている同名のエッセーを参照せよ。アイラーとは、フリージャズの旗手サクソフォニストの Albert Ayler (1936-1970) のこと。フリージャズとは、西洋音楽の律動・旋律・和声等のいかなる形式にも従わない音楽様式や演奏形態のことであり、アイラーはその代表格的存在であった。音楽演奏の激しさから、その攻撃性において、今日までさまざまな解釈が試みられ、前衛芸術性、あるいは黒人解放運動や保守的で管理主義に対する政治的抵抗のシンボルとみなされてきた。ただしアイラー自身が実際に「破壊せよ」と発話したわけでなく、中上自身がアイラーの音楽からインスパイアされて、あらゆる様式や制度に対する創造的破壊の精神を謳ったものであると思われる。

4）だが鷲田氏は、コミュニケーションデザインのアイディアを定義するということを在任中には自らに課さず、むしろ後進たるセンターの教職員にその課題を伝えた（と私は信じている）。

文献

— Bush, Vannevar（1945）As We May Think. The Atlantic, http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/

— Bateson, Gregory（1972）Steps to an Ecology of Mind. Chandler. ／（2000）『精神の生態学』佐藤良明訳、新思索社。

— 池田光穂（2014）「科学における認識論的アナーキズムについて」『現代思想』Vol.42, No.12: 192-203。

— Minsky, Marvin Lee（1986）The society of mind. Simon and Schuster. ／（1990）『心の社会』安西祐一郎訳、産業図書。

— Schäffner, Wolfgang（2010）The Design Turn. Eine wissenschaftliche Revolution im Geisre der Gestaltung, in Claudia Mareis, Gesche Joost und Kora Kimpel (Hrsg.), Entwerfen – Wissen- Produzieren. Designforschung im Anwendungskontext, Bielefeld: Transcript, S.33-46 ／（2015）「デザインへの転回」高次裕訳、『思想』No.1090, pp.19-33。