

知的活動の「場」をデザインする

——「Public Café (パブリック・カフェ)」

ペク・ソンス (神田外語大学外国語学部専任講師)

1. 「Public Café」とは

Public Café は、新しい学習の形態を構築するため、その学びが行われる空間そのものと、同時にその場を共有する人々間のコミュニケーション形式をデザインするワークショップ型の研究実践である。2003年3月8日～9日、東京大学情報学環メルシンポジウムにおいて実施された。本研究実践には学びやコミュニケーションをめぐる問題意識を共有する上田信行 (同志社女子大学)、須永剛司 (多摩美術大学)、水越伸 (東京大学)、ペク・ソンス (神田外語大学) の4名の研究者が参加した。

3月9日の当日は、東京大学法文2号館・2大教室のゆるいスロープ式の教室を利用し、ランチタイムと午後のセッションをつかって実施された。シンポジウムの参加者から130名ほどが参加した。

以下ではまず、Public Café という研究実践に至るまでの経緯とそこで共有された問題意識を明らかにし、次にはその問題を解き進んでいくための一案としてデザインされ、実施された内容を具体的に紹介し、最後にその実践から見えてきた可能性と課題について論じていくことにする。

2. 経緯と問題意識

以上において、「Public Café は、新しい学習の形態を構築するため、その学びが行われる空間そのものと、同時にその場を共有する人々間のコミュニケーション形式をデザインするワークショップ型の実践研究である」と書いた。それは既存の教育制度や組織における会議、学会、マスメディアなど、社会制度として機能している諸システムを否定する視点ではなく、そのような制度やシステムの歴史的・文化的当為性を理解し

ながらも、それにもかかわらず、その過程においてこぼれ落ちたもの、忘れ去られたものに再び意識を当て、また別の視点を加えることによって、コミュニケーションや学習の過程におけるより多様な選択肢を披露し、全般的により豊かで効率的な活動が行われることを目指す研究活動である。

この研究活動の目的が、既存のコミュニケーションや学びの活動を批判的な視点で取り上げて検証することではなく、別の視点からのコミュニケーションや学習活動の選択肢の可能性を提示することにあると言ったものの、この研究において既存の活動のどのような部分を問題視しているかは明確に言及する必要があると思われる。なぜならば我々によって問題視されたその部分こそが、新しいコミュニケーションと学習の過程を思い描くようになった出発点だからである。

第1の問題意識は、我々の社会的な次元におけるコミュニケーションや学びの活動において、「送り手」と「受け手」の関係に固定されるケースが多く見られることである。コミュニケーションに参加する人々の関係性が一方的、または制約的であることがしばしば見受けられる。さらにその場の形式や行動様式も、その関係性を維持・強調する働きをするために用意されている。結果的にこれらはある種の知的活動やコミュニケーションの可能性を収縮し、制約するということだ。そこで本研究実践では、その制約されたコミュニケーションや学びの活動をどのように、そしてどのような文脈で解放すれば新しい知的活動が活性化するか、その可能性を提示しようとするものである。

第2の問題意識は、以上で述べたような新しい知的活動を活性化するために、コミュニケーションや学びの活動の内容、つまり話題の種類、量、質などからその活動を組み立てたり評価したりするのではなく、視点を変えて、コミュニケーションや学びが活発に行われるようにするために、空間そのもの、そこで使われる道具、話題のディスプレイの手法などを考えるということである。つまりコミュニケーションが行われる、そして学びが行われる場そのものをデザインすることによって、活動自体を活性化するのである。

以上の二つの問題意識は、このPublic Caféではじめて共有されたのではなく、先行研究と活動を通して問い続けられてきたものであった。先行研究活動は、2002年9月に「会議のデザイン」のため作られた「HIT!」という研究グループから始まっている。Public Caféのメンバーをも含むこのグループは、定期的に会合をもち、情報活動やコミュニケーション行動に「デザインする」という概念を取り入れることの意味と可能性について議論を続けてきた。そして2002年12月25日～27日に、須永剛司を中心に日本科学未来館で科学技術振興事業団（JST）後援による異分野研究者交流フォーラムとして「科学技術と芸術—知の創造に向けて」のワークショップを行なった。須永はこの会のテーマを「異分野・異世代の多様な人々が集まり、知の創造のプロセスを楽しみ・共有すること」とし、このフォーラムの準備、実行部隊として働いた「HIT!」集団のテーマである「会議のデザイン」を、「人々の知的で共同的な集まりをより豊かにする」も

のであると言明した（須永剛司、平成 14 年度異分野研究者交流フォーラム報告書）。

以上のように「人と人のコミュニケーションや会議の場といった出来事をデザインするという実験的な研究の一環」（水越伸、東京新聞 12 月 27 日）の延長上で、特定の場においてより具体的なコミュニケーションとしてデザインされ、実践されたのが Public Café である。つまり社会における学びの場として、知的活動の空間として認識され、一般化されているシンポジウムという場を持って、新しい活動の可能性を試みたものである。しかし Public Café はシンポジウムの日程に組み込まれた独立したプログラムの一つではなく、シンポジウムの「振りかえ」の意味を含めて、シンポジウム全過程における議論の完成度、参加への満足度を高めるといった目的をも持って、デザインされたワークショップである。無論、その前提には既存の多くのシンポジウムが、制限され、形式化されたコミュニケーション活動が行われるため、そこに参加した人々の潜在的知が十分啓蒙され、活性化されることが少ないという認識があった。そのため、発表者と聴衆という関係性を崩し、より多くの参加者が自ら学びのコミュニケーションに積極的に参加し、その結果を学びの知として可視化できるように Public Café では、どのようなことが工夫され、デザインされたかを具体的に説明する。

3. 実践研究の内容

Public Café は特に二つの点に意識して考案された。第一に、人々が自然かつ積極的に議論に参加できるようにするためのプログラムを組み立てること、およびそのプログラム運営者のやり方の工夫である。第二の点は、プログラム全体で使われる道具をデザインすることである。道具とは、個人の身体の延長上で使うもの、みんなの意見を収斂していくためのもの、発表するときに使われるもの、全体の雰囲気を作るための音楽、飲み物、食べ物などである。以下では Public Café のプログラムを上田の言葉で説明することにする。上田はこのプログラムをディナーのコースに見立てて表現し、進行した。

■基本構成

議論のテーマを以下のように 7 つ立て、テーマごとにそれぞれグループリーダーを立てた。これらのテーマは、基本的にこの実践の場となったシンポジウム二日間における各セッションで話し合われた内容を基本にしている。

- ・第 1 グループ「民放連メディアリテラシー・プロジェクト」：放送局と子供たちの新しい関係をめざして」
- ・第 2 グループ「アジアにおけるメディア・リテラシーの多様性と可能性
- ・第 3 グループ「メディア・リテラシーをめぐる映像作品」

- ・第4グループ「異分野を結ぶメディアの回路作り」
- ・第5グループ「メディア共同体のデザイン：ウェブサイトから本作りまで」
- ・第6グループ「メディア・リテラシーと学校」
- ・第7グループ「その他のテーマ」

当日の参加者約130人には、7つのテーマいずれにも参加できることを案内した。ある特定のグループに参加せず、全体を見回すことも可能である。

さらに道具として、1) 140×5mのロール紙 2) 多様な色のクレパスやマジックペン 3) 各種色・サイズのポストイット 4) コーヒーやお茶などの飲み物・お菓子・簡単な食事 5) 音楽のテープ が準備された。グループリーダーは議論が問題解決型、提言型で進められることを確認した。時間は12時30分～17時までの4時間半とした。では以下に進行の様子を紹介する。

第1段階) アンティパスト

- ・全体のリーダーがPublic Caféの意義、全体像、手順を説明する
 - ・各グループリーダーが自分たちの話し合うテーマを紹介し、参加者に呼びかけを行なう
 - ・オリエンテーション・バッファertimeとする
- ゴール → 表現したい！話したい！という気持ちにさせること

第2段階) プリモ・ピアッティ

- ・各自が食事テーブルに行って飲み物、食べ物を手に取り、自分が参加するグループのところに移動する
 - ・グループリーダーはそれぞれの場所でみんなに呼びかけ、談話しながらグループをまとめる
- ゴール → グループで話題を可視化

第3段階) ダンシング・エスプレッソ

- ・グループのメンバーで集まり、なんとなくはじめられそうな雰囲気をつくる
 - ・東京スカパラダイスオーケストラの「銀河と迷路」を大音響でかけ、体を動かしながら動く。必要であればグループ間の移動をする
- ゴール → リフレッシュと移動

第4段階) セCOND・ピアッティ

- ・本格的な議論に入る
- ・記録のためにグループのテーブルに置かれたロール紙を使用。手を動かして話すト

レーニングを楽しむ。「質より量」でアイデアを出す。ブレイン・ストーミングをする。スピード感が大切である

- ・ ロール紙は黒板にはりつけても、机の上でも、床で使ってもよい。議論の様子をデジカメで撮影する。ロールペーパー上に自分の陣地をきめ、人の話をききながら、そこから受ける触発と自分の考えをブレンドしながら書き続ける。ほぼノンストップで書き続ける（情報のクリティカル&クリエイティブ・ブレンディング）
 - ・ タイミングをうまくみつけて、自分の考えを発言する
 - ・ 机に上って、メタ・レベルから自分たちの議論をみることを最低 10 分に一回はおこなう
 - ・ カラフルなマーカーなどを使って、リフレクションをしながら議論をダイアグラム化する
- ゴール → 話題を可視化しながら、議論をまとめる

第 5 段階) ドルチェ

- ・ ダイアグラムを 2、3 分で語ってみる。
 - ・ まとめをおこない、総括セッション会場へ移動する。
- ゴール → 味わいを楽しみ、総括討論の準備をする

第 6 段階) 発表・総括

- ・ 6 つのグループがそれぞれ 10 分間ずつ発表をする
- ・ 最後に総括スタッフが、全員がやったことの意味や成果について整理して見せる

以上を簡単にまとめると、Public Café では、まずこれから始まる時間の楽しさを感じてもらい、次に手と体を動かしながら話し、早く、大量に、議論を可視化してインプロヴィゼーションが行なえるようにする。つぎに可視化された話題をまとめ、リフレクションをしながら議論をダイアグラム化する。そして最後に行なう発表や総括にむけて、まとめた考えをじっくりと味わうことが出来るようにデザインされたワークショップであると言える。

4. 結果・結論

それぞれのグループが総括の時間に壇上に上がり、自分たちの話題を要約・発表し、その展望について語った。このグループ活動を通して、個々人は自分の意見を人前ではつきり述べる機会を得、意見の多様性を意識することも出来た。問題意識の明示化（話題の可視化）と次の展開の可能性について話し合いも見られた。Public Café の実践を終

えて、その意義を探ってみると大きく分けて二つのことが言える。

まずは参加者から高い満足感が得られたことである。多くの場合、参加者の大多数は登壇者たちの話し合いや報告に耳を傾ける聴衆としてしか存在しない。質問時間が十分に用意されないため、消化しきれない疑問を持ったまま帰ることもあるだろう。そのような人々にとって Public Café は、能動的・積極的に自分の意見や質問を発せられることが出来た場所であった。

二つ目は、シンポジウム全体を通して、参加者によって開催側が計画し予測した以上の知的活動や刺激が作り出された。登壇者と聴衆という関係性を崩すことによって、より多様で多次元な知的会話ややり取りが作られたのである。

しかしながらいくつかの課題は残されたままである。その一つは、ワークショップという非日常的な場における学びの可能性をどのように一般化できるかという問題である。つまり一過性のイベントとして終わらせるだけではなく、そこから見出された学びとコミュニケーションの仕掛けの可能性を、日常的な活動においてどう応用できるかを見極める必要がある。二つ目の問題は、人材と道具の普遍化の問題である。ワークショップの場合、スタッフの資質やパフォーマンス能力に左右されることが多い。特殊な人的才能や物的資源に頼ることを出来るだけ排除しながら、プログラムの組み方やプログラムの運営能力をどこまで公式化・理論化していけるかが問題であり、今後の課題であると言えるだろう。