

複合文化学通信

第11号 合宿特別号

2008年7月8日

早稲田大学 教育・総合科学学術院 教育学部
複合文化学科「複合文化学通信」編集部

(編集責任/向後恵里子・茂木良治)



複合文化学科合宿報告

2008年4月19・20日の2日間、鴨川セミナーハウスにて第1回複合文化学科合宿が行われました。複合文化学科2年生54名と、教員4名・助手2名が参加しました。

合宿のテーマは「Cool Japan 2.0」。Cool Japanとは日本のポップカルチャー・アート・生活に共通して見てとることのできる美意識のことです。21世紀の日本は、自動車に代表されるハードな商品だけでなく、むしろ上に記したようなソフトな商品の輸出によって、経済的かつ文化的なアイデンティティを確保していこうというのが、Cool Japanと呼ばれるコンセプトです。

元来、Cool Japanはバブル崩壊後、経済的にも文化的にも自信を失った日本人を元気にしようという日本政府の後押しのもとで成立しました。しかし、今や21世紀の文化の担い手である若者はそのような国家規模のサポートなしにCool Japanを航行することができるようになっているはずですが。

今回の合宿では、「Cool Japan 2.0」の具体的なコンテンツを、教員を起業のためにお金を貸してくれる銀行にみたくて提案することを課題としました。学生は8班に分かれてそれぞれのグループで話し合い、プレゼンテーションを作成しました。

合宿プログラム

4月19日(土)	
時刻	プログラム
13:00	大隈講堂前集合
13:20	出発
15:45	鴨川セミナーハウス到着
16:00	合宿開始の挨拶
16:10	作業時間①(2時間)
18:00	夕食+入浴
20:00	作業時間②(1時間30分)
21:30	懇親会

4月20日(日)	
時刻	プログラム
7:30	朝食
8:30	作業時間③プレゼンのチェック(30分)
9:00	プレゼンテーション+質疑応答
12:00	昼食
13:00	結果発表・講評・表彰
13:30	セミナーハウス出発
14:00	大山千枚田見学
17:15	大隈講堂前にて解散

プレゼンテーションについて

合宿当日において、プレゼンテーションの準備をすすめられる時間は、約4時間程度です。この短い時間で自分たちなりのプレゼンテーションをまとめあげるためには、チームワークと瞬発力が必要です。どのように協力し、独創性を発揮するか？が各班の課題となりました。

作業中の様子を見てみると、あっという間に方向性を決めてプレゼンテーションの内容について和気藹々と話を進めている班もあれば、議論が煮詰まって険悪なムードが流れている班もありました。雰囲気は様々でしたが、どの班もメンバーと協力して、1日目の夜の作業終了時には発表内容がほぼ決まり、プレゼンテーション用資料を作る段階に至っていたようです。

2日目の午前には、30分間の最終確認の後、各班約10分間のプレゼンテーションが行われました。

どの班のプレゼンテーションも創意工夫がこらされており、カラフルなイラストで具体例を提示する班もあれば、自ら作詞した歌を歌う班もありました。どの班もみずみずしい、メンバーの個性をつめこんだ、面白いプレゼンテーションでした。

村上先生、神尾先生、福田先生、後藤先生の4名が各班のプレゼンテーションを評価し、優勝班を決定しました。その結果は次のとおりです。

- | | |
|-----------|------------------|
| 1位 | 班長、川崎！ |
| 2位 | 海老之神戸巻 |
| 3位 | √4(ルートよん) |

「班長、川崎！」のメンバーには学科より豪華(?)賞品が贈呈されました。プレゼンテーションの評価に関しては、先生方の講評(12ページ~)をご覧ください。



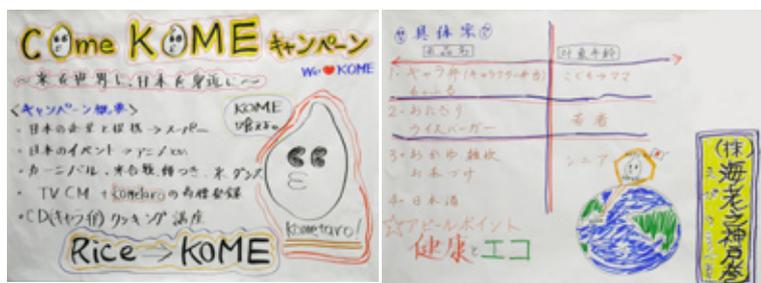
各班のプレゼンテーション

■ 海老之神戸巻 ■

私たちの班は、他班とは違った視点から Cool Japan 2.0 について考察し、特に日本食に欠かせない米に着目してプレゼンを案じました。

今次、食料自給率の極めて低い日本においても、米だけは群を抜いてその生産性が高いです。そして米の歴史、伝統を鑑みますと、そのまま日本を象徴する存在とさえ捉えられます。我々はそれら米の持つ威力に期待し、欧米をはじめとする世界に発信しようと作戦を工夫しました。

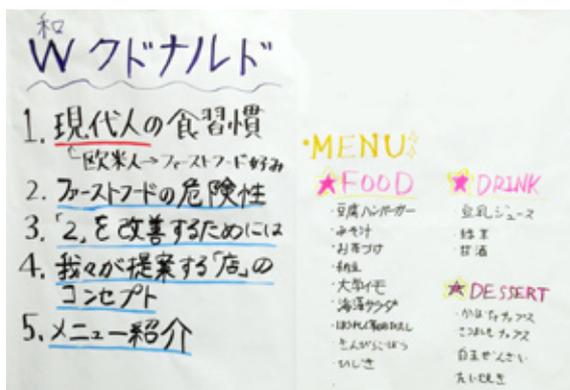
具体案は、米太郎というキャラクターを宣伝塔に据える、米の歌を作る、パレードをする、様々な年齢層に受け入れられうる年齢層別の商品を提供する、外国の当地に適した商品を販売するなどという戦略です。こうした一連のキャンペーンを通して、米に集約された我が国の文化を万国に広めんことを真の狙いに据えました。



を販売するなどという戦略です。こうした一連のキャンペーンを通して、米に集約された我が国の文化を万国に広めんことを真の狙いに据えました。

実際のプレゼンでは、我が班のメンバーが社長、企画部長、課長、のような役付きを演じ、面白おかしくすることで視聴者の興味関心を惹こうと努めました。

■ 豆乳少女 ■



自分たちは、日本の文化のなかで何が海外に受け入れられるだろうかと考えたときに、日本食を紹介すれば、広く受け入れられるのではないかと思いました。特に、肥満の人の割合の高いアメリカでは近頃健康に気遣う人も増えてきているので、栄養価の高い日本食をブームにすることができると考えました。しかしながら、現代の人々はゆっくりと食事をする時間のあるひとが少ない気がします。だから、ファーストフードが多くの人々に利用されているのだと思います。そこで、私たちは従来のハンバーガーやフライドポテトが中心のファーストフード店ではなくて、日本食のファーストフード店を作ろうと考えました。この日本食のファーストフード店では、近頃日本でも流行している豆乳を使った料理を中心に提供していこうと思います。そして、店舗はとりあえずニューヨークとロサンゼルスに出して、売り上げなどを考慮してほかにも店舗を出すかどうか考えようと思っています。



■班長、川崎！■

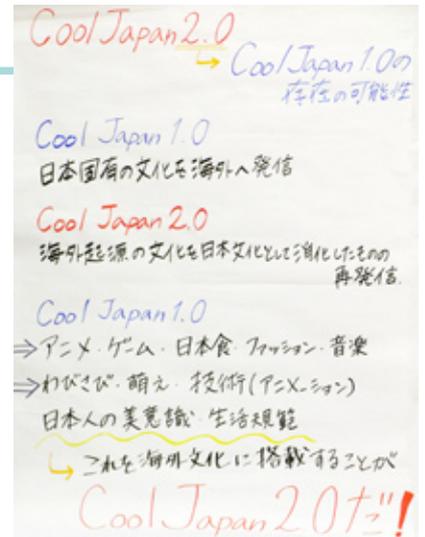
わたしたちの班では、今回の合宿のテーマ、Cool Japan2.0の2.0の部分に着目し、これまで言われてきたCool Japanとの違いを明らかにし、これから日本はどのようにして日本文化を発信していくべきか、その方向性を提案しました。

まず、テーマのCool Japan2.0の*2.0*の部分から、Cool Japan*1.0*の存在を仮定し、従来言われてきた「日本固有の文化を海外へ向けて発信する」ことを、Cool Japan1.0だと定義しました。

しかし、日本固有の文化というものは有限で、しかも、すでにかかなりの部分を海外に紹介してしまっています。これから新たにCoolなJapanを表現するとき、日本のCoolさを伝えるには、必ずしも日本起源のものを紹介しなければならないワケではなく、むしろ海外起源の文化でも、それを日本で一度消化し、再発信しているものであれば十分にCoolなJapanを演出できると考えました。

そこでわたしたちは、Cool Japan2.0とは、「海外起源の文化を日本文化として一旦消化したものを再発信する」コトだと提案します。

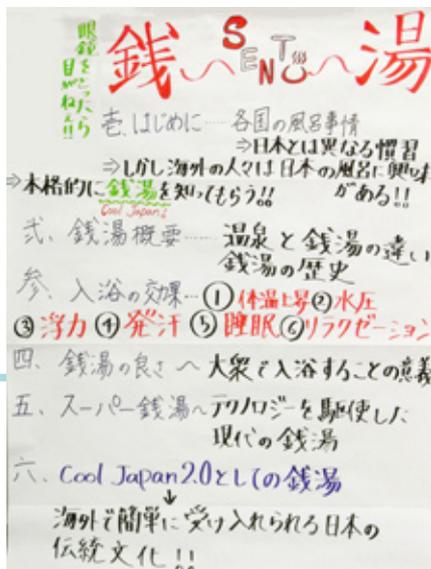
いまもっとも重要なのは、何を発信するのかではなく、どうやって日本文化を世界に発信するのかという工夫だといえるのではないのでしょうか。



■眼鏡を取ったら目がねえ■



私達の班は、Cool Japan2.0のプロジェクトとして、海外でも注目を浴びている「銭湯」を提案しました。（「温泉」とは区別して考えました。）銭湯は日本の伝統的な文化であり、外国のそれとは違うものです。学んでいる第二外国語の国の「お風呂事情」をそれぞれ調べましたが、外国では湯船に浸かることはあまり無く、また、赤の他人と裸で同じ空間にいるという事は殆どありませんでした。そこで、銭湯の歴史と、湯船に浸かると言う事の良さ、また、裸で付き合うことの意味をプレゼンしました。また、日本でも話題の「スーパー銭湯」を紹介しました。現代のテクノロジーと、伝統的な「銭湯」が融合した、新しいお風呂です。そして最後に、海外でも銭湯は容易に受け入れられるのではないか、という事について「入浴マナーが簡単」「お湯はどこでも出るため、どこにでも作れる」という点を取り上げ、説明しました。



■キラークイーン■

CoolJapan、日本の格好良さをアピールすることがテーマということで、備長炭を題材に選択した。世界中に木炭はあるが、備長炭は特に江戸時代の紀州地方発祥である。歴史ある高い技術をもって焼かれた備長炭は質が高く、例えば優れた脱臭効果、あるいは、水の濾過や炊飯などの調理、洗顔料など多様な用途に用いられる。こうした日本の炭焼きの技術力や、その効果を生かして様々な創意工夫した用途例は、外国でも日本のユニークさとして評価されるだろう。

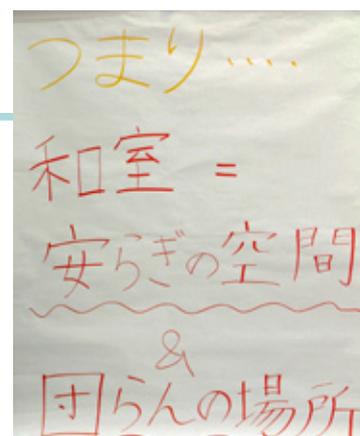
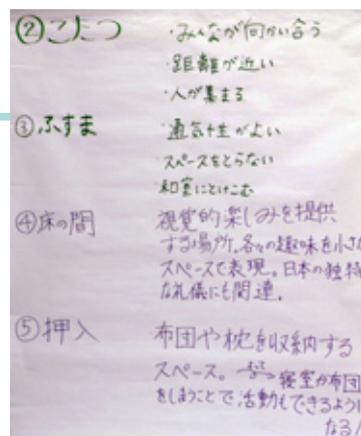
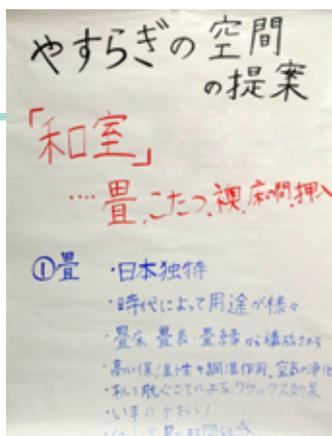


■チーム・あんにょん■

我々は Cool Japan2.0 の一環として、諸外国に向けて日本の「和室」を紹介する。

和室とは、日本が持つ固有の部屋の形態である。フローリングが敷かれている洋室とは違い、和室には、イグサという草でできた畳が敷いてある。また、和室では洋室のように多くの家具を必要としない。その理由は主に3つある。一つ目は、人間が直接床に座るからである。そのため、和室に置く家具はちゃぶ台だけでよい。イスが必要ないのだ。二つ目は、和室では布団を敷いて寝るからである。布団は収納可能なため、洋室に置くベッドのように場所をとらない。最後の一つは、押入れがあるからである。和室には、元々収納が備わっているため、わざわざ、場所をとるタンスを置く必要はない。

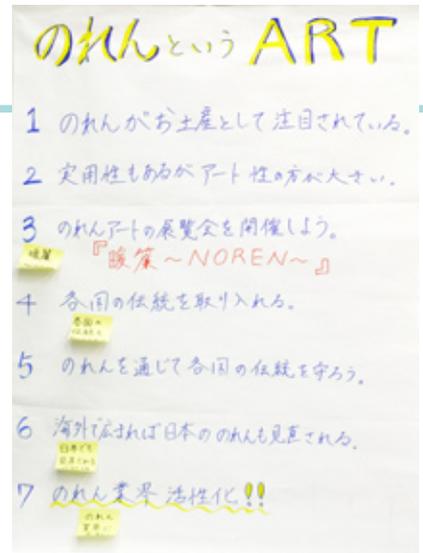
また、和室は家族や友人の団らんの場としても適している。それは、ひとつの机の周りに全員が集まるからである。特に冬場にはコタツという、暖房も兼ねた机が登場するので、一度和室に入った人はなかなか出て行かず、団らんが促進される。さらに、洋室に置かれるテーブルの多くが長方形なのに対し、和室に置かれる机は、ほとんどの場合、円形か正方形である。円形か正方形のばあい、お互いの顔がよく見える。机が長方形だと、それほどよく見えないであろう。このことも、和室が団らんの場に適している理由の一つである。



■√ 4 (ルートよん) ■

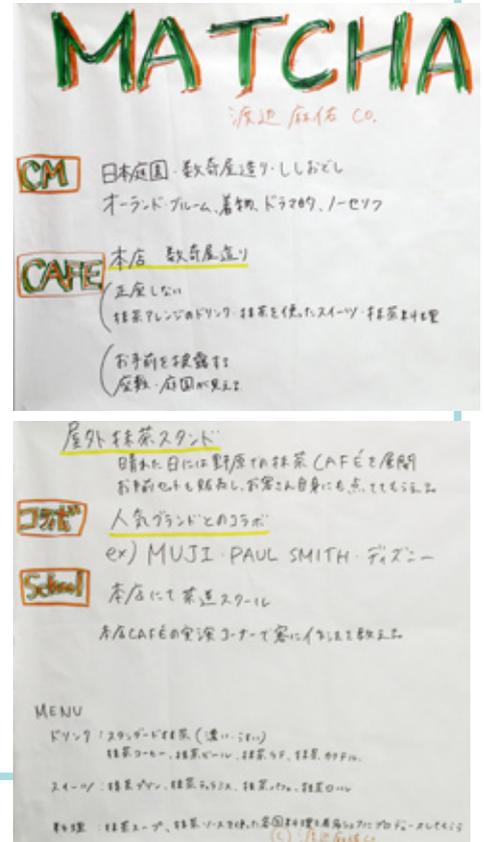
私たちは今回 COOLJAPAN2.0 として“のれん”を皆様にプレゼンします。まずみなさんも一回は見たことがあると思いますが、のれんとは現在も居酒屋や銭湯などに使用されている日本の伝統的なものです。しかし私たちは実用性よりも、そのアート性に目をつけました。そこで『暖簾～NOREN～』というタイトルでのれんをアートとした展覧会を開きたいとおもいます。全体のサイズやのれんに欠かせない切れ込みなどの規格を設けた上で、生地や材質やデザインなどは自由にしてさまざまな国のデザイナーや一般の応募者の考えたのれんを展示します。今のところ展示会は五大洲の各主要都市で行う予定です。

各国にはそれぞれの織物や染物文化があります。この展覧会を通じてそれらを活性化し、また海外で認知されることによって日本ののれん文化が日本国内で見直されることを期待しています。ここで展示されたのれんはネットでも公開しネット販売なども視野に入れていきたいです。



■渡辺麻佑 Co. ■

私たちの班は「抹茶」を「MATCHA」という商品として売ってこうと考えました。「抹茶」はどこがどういう風に「クール」なのかという説明をしてアピールするわけではなく、私たちは「抹茶」にどれだけのどういう「イメージ」を加え、「クール」にするかということに重点を置き、プレゼンをすることにしました。メインのイメージは「スタイリッシュ」。抹茶の持つ「健康」な「スタイリッシュ」なイメージと、コーヒーを片手に仕事をするビジネスマンの「スタイリッシュ」なイメージ（スタバを利用するオシャレなビジネスマンを想像してください）を二本柱として、商品や店舗、パフォーマンスを考えました。そしてさらに「クール」な「イメージ」を付加するために「MATCHA」のCMを考えました。日本建築、きれいな水が流れ、しおどしの音が鳴り響く静かな庭園、着物を着た美しい女性がお茶をたて、釉の絶妙な陶器に、それを持つ着物のオーランド・ブルーム（これは完全にウチの班の好みw）が飲む…。今あなたは「MATCHA」を「クール」だと思いませんか？飲みたいと思いませんか？スタバのコーヒーに代わるオシャレな飲み物として私たちの班は「MATCHA」を提案します。





みんなの感想から

合宿に参加した学生のみなさんには「勉強になったこと」「今後の勉強・研究に役に立ったこと」「楽しかったこと」などについて、感想を提出してもらいました。紙面の都合上すべては掲載できませんが、その中からいくつかを抜粋して紹介します。

多くの学生が、グループワークの難しさを肌で感じ、協調性とコミュニケーション能力の重要性を再認識したようです。

今回の合宿では昨年度のテーマ演習以来に学科のメンバーと一緒に共同作業を行い、改めて協力することの大変さや楽しさを感じることができました。しかも今回はかなり準備時間が限られていたこともあり、協調性以外にも一人ひとりの能動性が要求されていたように感じます。定められた時間の中で仕事をやりきるといことはこれから多く要求される事項であり、それを個人ではなく班で行うということの大変さを思い知りました。(K.C)

今回の合宿は、いろいろと将来自分の役に立つスキルが身につく合宿だったと思います。そう考える一番の要因は、短時間で、与えられた課題についての自分たちの意見をまとめて発表しなくてはならなかったことです。そのためには、個人個人の発想力や知識が必要なことはもちろんですが、班員同士で話し合い、意見を出し合ってそれをまとめなくてはならないので、コミュニケーション能力や協調性も養われたと思います。(O.Y)

今回の合宿でチームワークの大切さを非常に実感しました。メインとなった「cool japan」のプレゼンは短



時間で仕上げなければならなかったため、どれだけグループのメンバーが協力して効率よく準備をできるかが試されました。そして、それによって、プレゼンの完成度が違っていたように感じました。残念ながら私のグループはチームワークが不十分だったので今後に向けての反省点としたいと思います。(匿名希望)

合宿参加を決めたものの、だんだんやる内容を見て大変そうだな…できるのかな…と少し参加を後悔した時もありました。何もないところから班の仲間だけでいろいろな案を出し合い、限られた時間の中で一つのものになっていく間には本当にたくさん議論し、意見が割れたり大変なものでした。でも、全ての班の発表が終わったときはやってよかったと思いました。(D.S)

一泊二日というプログラムでしたが、この短時間で新たな協調性の重要性を理解することができました。他人の意見を否定するのではなく、それを受け入れ、新たな可能性を広げていく。班員全員が積極的に作業に参加し、より良い発表のための準備を行う。そして、発表時も自分以外の班員がよりスムーズに発表ができるようにサポートをする。これらの全てが協調だと思





います。これがうまくできていた班が最終的には内容も発表も良いものになるのだなと感じました。今回合宿で学んだことは、将来の就職活動や、企業に就いてから必ずためになるものだと思います。(匿名希望)

今回の複合文化合宿はとても有意義なものになったと思います。まず、机上でのグループワークというもの自分の経験不足を感じました。ブレインストーミングなるものをはじめてやったし、自分の意見がはじかれるときの切なさ・悲しさ・怒りのコントロールの難しさ、チームで同じ目的意識を共有することの難しさ、時間は待ってはくれないものと分かったことはこれからプラスになるだろうし、これからの勉強の方向性が広がりました。特に他のサークルなどのグループワークのやり方を知れたのは非常に大きかったと思います。(N.T)

今まで複合文化という学問領域を上手くイメージ出来なかったが、この合宿で他の班のプレゼンを聞いたり、自分たちの班と比較してみたりすることで文化を運び出したり吸収することの興味深さや、大切さを知り、複合文化学という学問に触れることが出来たと思う。またグループ学習において他者と協力することがいかに重要なのか改めて気づかされた。(O.K)

皆さんの発表のレベルの高さに正直脱帽でした。特にチームワークなど、気をつけようと思っていた点がまったく出来ていなかったことが身にしみて、深く反省しました。普段の自分への反省に、へこみつつもモチベーションが上がったと思います。たった一泊二日でしたが、そうとは思えないくらい色々な体験ができて大変有意義なものでした。それもこれも、クラスの仲間と、施設の方々、助手のお二人、先生方と、皆さんのおかげです。お世辞抜きで、人のありがたさも身にしみたイベントでした。(匿名希望)

今回の合宿は自分にとって得たものは多いと思います。特にうちの班は意見がほぼ完全に2つに割れたままで話し合いが進んでいたため、どうまとめるかが大変でした。しかし方向性を一つに決めてからは、みんなが一つになれて話がトントン進んでいったのは良かったです。時間も短かったし、内容の濃さも足りなかったかもしれませんが、こうやって話し合いを進める経験ができたのは、この鴨川合宿のとても良かった点だと思います。それに楽しめることもできました。(M.E)

最終的に優勝を勝ち取った「班長、川崎！」のK.Tさんは、今回のプレゼンテーションの作業を通して、テーマの前提部分を分析することの重要性を再認識することができたようです。

今回もっとも印象に残ったのは、あまり気にせずにおろそかにしてしまいがちな前提の部分をしっかりもう一度分析してみれば、意外な発見があるというコトと、





班内でしっかり議論ができる環境の大切さです。具体的な事例の面では他の班と比べて内容が弱かったわたしたちの班が結果的に評価されたのは、前提の部分をクドいほど議論したおかげでした。

これから自分の研究をするときには、前提となる部分をおざなりにせず、他人のアドバイスを真摯に受け止めるコトを忘れないように気をつけます。(K.T)

一方、教員サイドに対して、今後合宿を企画する上で重要な指摘をいくつかいただきましたので、回答する形で掲載いたします。

最初は どうしよう どうしよう というばかりでなかなか進まず、不安でした。でも、終わってみると、時間がなかったとはいえ、意外と満足できる発表ができたと思います。ただ、もっと詳しい評価であったり、先生たちの意見が聞きたかったのも事実です。せっかくあれだけの班の発表を聞いたので、それぞれの良い部分や悪い部分についても教えていただきましたかったです。それによって、これからの自分たちの発表の参考にできたと思います。(Y.M)

「2.0」の意味を考えたいという発表を多くの班がしていたと思います。どういった点を掘り下げれば、もっといいよ、といった、各班への詳しい評価を提示していただければと思いました。それこそ勉強だと思うのですが、何か学べましたか？と聞かれば、いまいちでしたと答えずにはられません。(匿名希望)

指摘のとおり、個別の班に対して細かい評価や具体的な改善点についてじっくりと話し合う時間を設けることができませんでした。今後はもう少し講評の時間を長くするように心がけます。次に、準備時間が短すぎたという指摘です。

必修の授業などで、皆が集まる時に(たとえばツールやもしくは合宿説明会などを設けるとか)合宿がある話や、何について発表するのかとか予め教えてもらえてたら良かったと思います。一週間のうちに班員と集まって当日3時間の作業時間に加えて、インターネットのない環境で発表の準備をしていくのは、少し焦り過ぎていたと思います。そのため納得のいかない発表になった人もいたのではないのでしょうか。よく理解していないまま、発表に追いやられた印象を持ちました。(中略)結果としては、先生方や学科の友達とより親しくなれて良かったのですが、あっという間の1泊2日だったと思います。(R.K)

様々なことを班員と考えてプレゼンするのはとても面白かったです。瞬発力、と先生方はおっしゃっていましたが、さすがに準備期間が短すぎたのでは？と思いました。初めてのことなのだから、いきなりベストを尽くすのは無理があったと思います。(匿名希望)





確かに、グループで作業する時間は合宿を通して約4時間のみと、きわめて短い時間です。ですが、テーマが発表されてから合宿までは約1週間ありました。合宿に参加する各人には「Cool Japan2.0」というテーマについてゆっくりと分析し、考察する時間がまったくなかったとは言えないでしょう。

今回のプレゼンテーションのようなプロジェクトワークにおいては、与えられた時間でベストを尽くすために各メンバーがそれぞれ何をすべきか考えることも重要です。この合宿での経験が、今後きっと役に立つことと思います。

次に、テーマの設定に関して、次のような意見をいただきました。

テーマがクールジャパンだということは私たち（留学生）の立場をまったく配慮してくれなかったとしか思えませんでした。もし留学生と一緒に参加するというプレゼンであれば、ただ日本のクールな文化を世界に広げようというテーマではなく、日本の文化と海外の文化をよく融合した新しい Fusion 文化を創るとか、などの企画であればより積極的に参加できたのではないかと思います。(K.S)

K.S.さんの視点は、実は12ページの先生方の講評の中で述べられているように、「Cool Japan 2.0」というテーマに適した独創的な発想ではなかったでしょうか。短時間にまとめあげる必要のあるグループワークで、自分の

視点の意味とテーマに対する意義とを明確にとらえるのは難しいことですが、ぜひ今後チャレンジしてみてくださいと思います。

最後に、合宿に参加したことであまり接点のなかった同級生や先生方と親密になれたというコメントを紹介します。

先生達が合宿を企画してくれたことであまり関わりのなかった人や皆の様々な一面（笑）が見れてよかったです。(K.N)

今回の合宿は、私にとって非常に有意義なものでした。複合文化学科に入学して1年余り、1年次の演習で友人はできましたが、多くの同級生と顔を合わせ、話をする機会は、今までなかなかありませんでした。そのため、顔も名前もよくわからない同級生も恥ずかしながら多数いました。しかし、この自然あふれる鴨川の地で、私の心も多少オープンになっており、積極的にいろいろな人に声をかけることができました。そして多くの同級生がそれに応じてくれました。「彼は歌を歌ったらうまい！」「彼女は発表が上手だから参考にしたい！」等々、早稲田にいただけではわからない、同級生の本当の姿を少しでも知ることができた鴨川合宿でした。(K.H)

今回の合宿で私が一番良かったと思うことは、先生方とたくさん話げできたことです。語学のことや将来の



ことなど普段聞けないような貴重なお話が聞けました。また、普段話さないような友達ともたくさんしゃべることができてよかったです。今後は合宿の経験を普段の勉強に生かしていきたいです。(A.C)

今回の合宿で一番良かった事は、月並みですが友達と仲良く過ごせたことです。普段の大学生活では週に1時間やそこらしか会うことができず、なかなか親交を深めることが難しいのですが、この2日間の共同生活をとおして、一生物の友情を築くことができました。先生方とも楽しく談笑することができて嬉しかったです。

また、2年生でゼミの授業が無いこの時期に、プレゼン発表の経験、また先生方に好評をしていただけたこともよかったですと思います。

ぜひ三年次にもこんな企画があると嬉しいです！！(K.M)

今回は初めての学科の合宿だった。きれいな自然満載のセミナーハウスで、普段じっくり話したことの無い仲間と議論し合い、グループワークができたことは大変貴重な経験であった。思わぬ発想や機転に富んだ話し合いができ、とてもおもしろく感じられた。楽しく学習することが実現され、それらが発表当日にもかなり輝いていた気がする。

すべての班に言えることだが、様々な人(複合文化のみんな)が互いの持ち味(文化)を出し合い、そうして創られたのが今回のプレゼンだったのではなかろうか。学科生各々の文化の集合とみればあの合宿自体がまさに複合文化だったと思う。また懇親会は文化が融合する過程の化学反応ではなかったか。わたしはそうのように追想する。是非ともまた合宿がしたい。(I.S)

たくさんのコメントをお寄せいただき、誠にありがとうございました。

これらの感想や指摘を参考に、学生のみなさんがよりいっそう充実した学生生活を送るきっかけとなるような場を提供してゆきたいと思います。





先生方による講評

神尾達之先生

複合文化学科に所属する学生は、二年生をのぞいて三年間ゼミに参加することになっています。二年生を対象とした今回の合宿は、いわば短期集中ゼミとして位置づけられています。このことを念頭において、みなさんのプレゼンを評価しました。つまり、最終的なアウトプットに含まれるコンテンツだけを判断基準にするのではなく、そこに至るプロセスにも着目しました。具体的に言えば、①グループワークが機能していたか、②プレゼンが効果的だったか、③テーマを深化させていたか（これがコンテンツです）、この三点が判断基準になりました。①と②はプレゼンの方法論に属するスキルです。どのような課題が与えられても使うことのできるスキルです。大学を卒業しても使うことのできるスキルです。私はとくに①のグループワークの能力が重要だと考え、作業のプロセスを観察していました。

梅田望夫は、「これまでは人間の脳という物理的な制約の中に閉じ込められてきた個人の経験や思考が、これからは他の人たちとゆるやかに結びつき始める」と考え、それを「群衆の叡智」と呼んでいます（梅田望夫『ウェブ時代をゆく 一いかに働き、いかに学ぶか』）。みなさんが社会の中核で仕事をする頃には、私のような二十世紀の人間にとってはほぼ自明であった個人主義がじょじょに掘り崩されていくことでしょう。社会のシステムが変わるばかりではなく、限られた資源の維持やフェアな分配が必要になることで、個人主義には一定の制約が加えられるようになるはずだからです。そのような時代に生きるであろう皆さんにとって、グループワークのスキルは説得力のあるプレゼンを作るための前提であるだけでなく、二十一世紀をサバイバルするための人生のスキルでもあるはずです。

最後に、向後助手と茂木助手に謝意を表したいと思います。それは、お二人がこの合宿の準備、実行、後始末（ほんとうにいろいろな意味で）に献身的に尽力してくださったからだけでなく、二十世紀の人間である個人主義者の私がおもはや体現できない社会性と責任感をお二人が学生たちに身をもって示してくださったからです。ありがとうございました。



後藤雄介先生

私は合宿の2日目朝から合流し、表彰状授与という「おいしい」ところだけ持っていきました（お泊まりだった先生方・助手のお二方、すいません）。

さて、今合宿のテーマである「COOL JAPAN 2.0」のコンテンツの提案について、私は良くも悪くも、1日目の準備段階の様子は見ていなかったの、純粋に2日目のプレゼンの内容からだけ判断しました。

結果はご存じのとおり、「班長、川崎！」チームの「COOL JAPAN 2.0 とは何か」が総合第一位に輝いたわけですが、そのおもな理由をあらためて確認すれば、当該チームは与えられたテーマをまず「相対化する」ことからスタートしている点が評価されました。「問われたことにただ答えるだけでなく、問い自体の意味を探ること（なぜこのテーマが問われているのか？）」——自分でものを考えるとは、つまりはそういうことなのです。



とはいえ、「班長、川崎！」もけっして完成度が高かったわけではなく、どちらかといえば消去法によって残ったと受けとめてもらったほうがいいかもしれません。

個人的には、総じてスケールが小さく、些末なアイテム（失礼！）にこだわっているだけで、いささか社会性に乏しいとの印象を拭えませんでした。願わくは、テーマを相対化するどころか、それこそ「破壊」しちゃうぐらいの気概を見せてほしかったです（笑）。たとえば、「なぜく JAPAN > を自明の前提としなければならないわけ？おかしくない？」、とかね（テーマ発案の先生方、すいません）。

その昔（10年ほど前のことですが）、日本の戦争責任問題について、「アジア諸国に謝罪をするためには、まずは日本人という主体を立ち上げなければならない」のかどうか、さかんに議論されたことがありました。それに習えば、「COOL JAPAN を提案するためには、まずはく JAPAN > を立ち上げなければならない」のかどうか、そこのところから考えてもよかったのではないのでしょうか。

最後に、「複合文化」という学科の名前が、もしも排他的に「文化」（と一口にいっても、じつは相当に広うございますが）の考察だけをイメージさせているとしたら、それは少し修正したほうがいいと思います。多面的・複合的に分析すべき対象は、それこそ「社会」でも「政治」でもなんでもいいはず。複合文化学科の学生に望まれているもっとも大切なことは、おそらく自分の視点を一面的・単一的に固定しない「しなやかさ」にあるのでしょから。



福田育弘先生

全体として、懇親会等でいろいろな問題があったものの、多くのみなさんが課題に真剣に取り組んでいました。まず、その点を評価したいと思います。

テーマは「COOL JAPAN 2.0 のコンテンツを提案する」というものでした。前もってテーマと班のメンバーが発表されていたため、合宿での班ごとの議論では、多くの班が事前に集まって自分たちのコンテンツについてかなり調査をしていたことがわかりました。このような事前の調査は教育的にみて大いに評価できます。

ただし、このテーマがなぜ提案されたのか、テーマがもつ意味とは何か、このテーマが現在のようなグローバル化のなかでどのような社会性や政治性をもちうるのか、このようなテーマは日本人の文化観といかにかわるのか、といった提案そのものもつ社会的文化的射程への批判的眼差しがやや欠けていたようです。そのため、日本的と思われる面白そうなコンテンツを調べて紹介するというところに終始しがちで、ほとんどの発表がたんなる日本文化のピーアールのレベルにとどまるという結果になりました。

そのなかで、上述のような視点をかろうじて意識しつつ、課題に取り組んだ班が、優勝した班であったわけです。また、このような視点に立てば、参加していた留学生の役割もおおのずと重要なものになったのではないのでしょうか。というのも、じつは、内側の視点だけでは COOL JAPAN は成立しないからです。その証拠に、COOL JAPAN と騒がれているものは、じつはわたしたちには COOL で

も何でもない、ごく普通のものであることがほとんどです。

日本人は、自分たちにしかわからない自分の文化を、その特殊性ゆえに称揚し、自己のアイデンティティにつなげる傾向があります。これに対して、西洋は、自分たちの文化が普遍的であることによって、その文化の重要性を確認し、自己のアイデンティティとします。「鮭や俳句なんて外国人には分からないよ」と日本人はいつつ、内心「それだけ自分たちの文化はスゴイんだ」と思う傾向が強く、「だれが食べても美味しい料理とワインだからこそ、フランスの食文化は偉大である」とフランス人は大きな声で主張するのです。ところが、その一方で、日本は、古くは中国や朝鮮半島の文化を、近代以降は西洋のさまざまな文化を他に類例がないほど精力的に取り入れてきたのです。

じつは、COOL JAPAN というテーマは、そうした日本人の自文化への〈心性〉をも問題にしうる現象なのです。すぐに問題の答えを調べるのではなく（「お調べ主義」は小中高の自由研究や総合学習にまかせておきましょう。というのも今やネットの発達でたんなる知識の価値は下落しているからです。みなさんもよくご存知のように、ある種のレポートなら 30 分のコピーで出来あがる時代です）、問題自体の問題性を多面的に考察し、そこにみられる複数の要素を整理して構造化していく思考力、これが複合文化学科の学生にわたしが求めているものです。今回の合宿が、そのような発想の重要性にみなさんが気づく場となれば、大いに成功だったといえるでしょう。あと、わたしたちは、みなさんにいいものと思って用意したにもかかわらず、そのようなホスピタリティを踏みにじる、あるいは意識しない行為が、懇親会であったことは残念です。このようなことがつづくと、すべてにわたって「どうせわからないから、このぐらいでいい」という態度を相手に生じさせてしまいます。もちろん、わたしたちも用意したものや量が不適切であったことは多いに反省していますが、みなさん一人一人も当事者であることを忘れないでください。



村上公一先生

4月19日、20日の二日間、早稲田大学の鴨川セミナーハウス（千葉県鴨川市）において複合文化学科2年生の合宿を実施した。複合文化学科のカリキュラムでは2年にのみゼミ科目がないことから、ゼミに相当する活動の場を設けようと試みたものである。ちなみに1年は「複合文化学テーマ演習」3年、4年は「複合文化学演習」とそれぞれゼミ科目を履修することになっている。

実は昨年までは、同じ時期に同じ場所で学際コース2年生の合宿を行っていたので、複合文化学科(旧学際コース)という枠組みで考えれば“恒例の”の2年次合宿とみなすこともできる。そこで、昨年までの学際コース合宿と比較しつつ今回の合宿について気付いたことを記すことにする。

学際コースは、1年間各学科専修で学んでいた学生が2年になって初めてコースに移る（＝ほとんどの学生がお互いを知らない状態である）ため、合宿では、1)早い時期に学生相互の交流の場を設けること、2)学際コースの中心課題である「問題発見解決型」の学びへの転換の糸口を示すこと、この2点が主な目的であった。テーマは「鴨川街づくり提案」。午後2時過ぎに鴨川に着いたあと、グループごとに鴨川の街を散策し、そこで見聞きしたこと感じたことをもとに、夕食後にグループごとに街づくり案を検討、翌日の午前中に最終的な形にまとめ、昼食前に鴨川市役所や商工会の方々に前に具体的な案を提案するという流れである。事前に学生たちに鴨川についての情報を与えることはしなかった。現地で自分



自身が気付いたことをもとに、しかも初めて会った仲間とのグループワークを通して街づくり案をまとめるという作業にはかなり戸惑いを感じたようであるが、逆にそういった戸惑いを通して得られるものは大きかったようである。

今回の合宿にはこれまでのような大きな戸惑いはなかっただろう。既に複合文化学科の学生として1年間ともに学び、「複合文化学テーマ演習」というゼミ形式の授業も経験し、お互いの手の内もある程度は読めるようになった段階での合宿、グループワークである。そのことを踏まえ、テーマもこの1年間の学びを踏まえた「Cool Japan 2.0」としたわけだが、みなさん十分な成果（単に合宿での発表内容ではなく、合宿を通して得られたもの）を持ち帰ることができただろうか。テーマを事前提示したことにより、グループあるいは個人で合宿前にある程度の準備が行われ、合宿ではそれらをまとめ上げる作業が中心となったようだ。お互いに知った仲間、事前準備という環境もあり、最終的な発表はそれぞれまとまりのある充実した内容となったのだが、学際コース合宿の頃にあった「驚き」が失われてしまった気がする。せっかく早稲田の教室から離れて、新鮮な空間で学習するのだから、そこにはもっと驚き、胸躍る体験があって良い。もし来年も合宿を行うのであれば、この点をもう少し考えてみたい。



2008.4.20 @鴨川セミナーハウス