

## 論考・提言・実践報告

### 心象芸術論からみた

### ミュージアム・マネージメントの視点

～認知と情報論をキャンバスにして～

ミュージアム工学研究所

梶井 喜孝

### 第2回：「学び」のパラダイム・シフト

#### はじめに—心象芸術論からの旅立ち

前回は、ミュージアム・マネージメントについての学際的な研究という視点から、福井県在住の画家・宇佐美圭司氏が著された「心象芸術論」及びフランス在住の日本人画家・松井守男氏の作品をモチーフにして、ミュージアム・パラダイムの転換について、芸術論的な視点から考えてみた。

その結果、宇佐美氏は、御自身の著作の中で「ゴースト・プラン」という言葉を使い、松井氏の作品については、松岡正剛氏が松井芸術の有り様を「自己の他端への投企」と表し、共に作品に内在しているコンセプトについて、その価値付けの主体が、作家自身にあるのではなく、その作品を見る側にあるという、これまでの「主体と客体」との関係性への見直しを迫っているとして読み解いた。

また、「創造する行為（絵画の制作）」についても、「主体と客体」との関係性を変化させ、もはや心象芸術という範疇の芸術家が生み出す作品は、観る側の「イメージという想像力」を作動させる「媒体」となっている事を気付かせつつ、その方程式を成立させている「作品を観る側」としての私達自身の意識の変容をも迫っている事を見てきた。

これらの事は、私達のミュージアムという環境に対する考え方についても、その在り方と共に、利用者との関係性への検討を迫っているのではないだろうか。

私は、芸術分野の学会員ではなかったが、絵画の好きな一学芸員として、常々、興味をもって芸術分野にも接するようになってきた。

そこで学んだ事は、芸術、特に絵画の歴史についてであり、西洋絵画の変遷であった。レンブラントのような具象画からモネ、マネ等の印象派の絵画、ピカソ、マチスといった近代絵画の巨匠達の作品、カンディンスキーやクレーといった抽象画の世界、あるいは、アンディーウォーフォールに代表されるポップアートといった現代絵画まで多種多様な作家の作品を見てきた。それらの作品から受けるのは、ある種

の感動であり、美しさの表現、絵画を描く主体としての作家の価値観が、キャンバスの上に表現される時の手法やコンセプトの変遷を認識する事であった。

同様に、宇佐美氏の作品や著作、松井氏の作品を見た時、前回述べてきたような「心象芸術」という新たなコンセプト(?)が生まれつつあるとすれば、それは、根本的に主体と客体との関係性への見直し、あるいは、価値付けに対する主体の有り様を考え直してみる必要性が生じてきていると考えられるのではないか。

また、それらの流れをニュートン・デカルト・パラダイムの転換として捉えた上で、ミュージアムという環境における人々の「新たな学びの手ごたえ」、ニュートン・デカルト・パラダイムの転換を念頭においたミュージアム・マネージメントの視点をデッサンしてみた。

本稿では、前回の流れを継承しつつ、これまでの私たちの「学びの形態」が、ニュートン・デカルト・パラダイムに則ったものであり、認知科学や情報論的な視点から新たな「学びのパラダイム」を考え、「客体（観る側）」からのミュージアム・マネージメントとしてのパラダイム・シフトを構想してみよう。

#### 利用者サイドからの「知」の在り方

「パラダイム」という言葉は、哲学者であり、科学史家でもあるトーマス・クーン氏が提唱した概念で、「思考の枠組み」や「理論的枠組み」という意味を持っている。

ミュージアムに当てはめれば、「ミュージアムを成立させている基本的な要件を、統合的に捉える事ができる考え方」といったような事であろうか。

具体的には、博物館法での規定であり、制度そのものと言えるかも知れない。

しかし、本学会が「博物館」のみを対象としているものではなく、「ミュージアム」という名称や、従来からの「博物館」の現状を考えた時、時代の要請による博物館の在り方を模索しなければならないという事は論を待たない。

生涯学習社会や成熟社会といった状況を見た時、これまでのパラダイム（前述の）では立ちゆかなくなってきた、あるいは、そぐわなくなってきた、利用者からの要請には応えられなくなってきたのが現状であろうか。

現行法の枠組みが、博物という「モノ」主体の考え方に立脚した博物館活動であり、生涯学習社会での利用者サービスという「枠組み」からの視点が不足しているのが現状ではないだろうか。

単に、現行の「枠組み」である制度論的な視点からだけでは、新たなミュージアム・パラダイムは見出せないだろうし、だからこそ、本学会の存在意義もあり、各研究部会での成果が期待されている所以でもあろう。



このようなミュージアム・パラダイム転換の試みについては、これまでに本学会から、報告書「成熟社会のミュージアム像と利用者サービスの基本方向(平成10年3月)」に、パラダイム・シフトの必要性と具体的な方向が示されている。

この報告書では、社会の変化が利用者のミュージアムに対する機能の変化を求め、これまでのパラダイムを転換し、新しいミュージアム・パラダイムの元での利用者サービスの在り方を提示している。

また、そこに至る過程として、記号論の手法を用いて現実世界の現象から意味を解釈し、そこから未来を予測しつつ、仮説をたててゆく(\*2-1)としている。

一読された会員諸氏の多くが、この報告書の示している事項については賛意を示される事だろうと思うが、本稿では、副題に「認知と情報論をキャンバスにして」とあるように、前出の報告書とは違った角度から(結果として同じベクトルを指し示す事になるとは思うが)論考しようと試みるものである。

つまり、「社会とミュージアム」、「社会の中のミュージアム」という視点からではなく、「利用者対ミュージアム」、「個の認知とミュージアム」という、個に立脚し、その関係性の中からミュージアム・マネジメントの視点を探ろうとするものである。

同様な視点は、前出の報告書の第Ⅱ部第3章に於いても述べられているが、本稿では、あえて、個という視点を削り下げ、認知科学や情報論といった、より具体的な視点からミュージアム・マネジメントのパラダイム転換を試みよう。

### 「知の様式」を探る

前回、「イメージという想像力」という項目で、画家の想像力の源泉が、イメージであり、それは決して感性のみによるものではなく、イメージから出発し、理性との融合の中で生まれるという事を述べた上で、私達が自分を取り巻く世界を知る方法として「暗黙知-形式知(マイケル・ポランニー)」と「神話の知-科学の知(中村雄二郎)」が存在している事に触れた。

ここで、個という立場から人が何かを知るという事については、マイケル・ポランニー氏と中村雄二郎氏の説を見ると、前回示した様に、どちらも「感性からの知」と「理性からの知」を表現したものであり、その言わんとするところは同じではないかと考えられる。

翻って、ミュージアムという環境をみた場合、そこに広がるのは実物(リアリティ)の世界であり、「形式知」や「科学の知」、「暗黙知」や「神話の知」の世界である。

しかし、近年、ミュージアムの機能を表わす時に盛んに言われるようになった「情報発信の場」という表現からは、「暗黙知」や「神話の知」といった世界が想起されてこない。

「情報」というのは、「暗黙知」を「形式知」に、「神話の知」を「科学の知」に精製・蒸留したものを言うからであり、個人が何かに触れ、何かを感じれば、それは、個にとっての「知」の始まりであり、その時点から個の好奇心が働く。

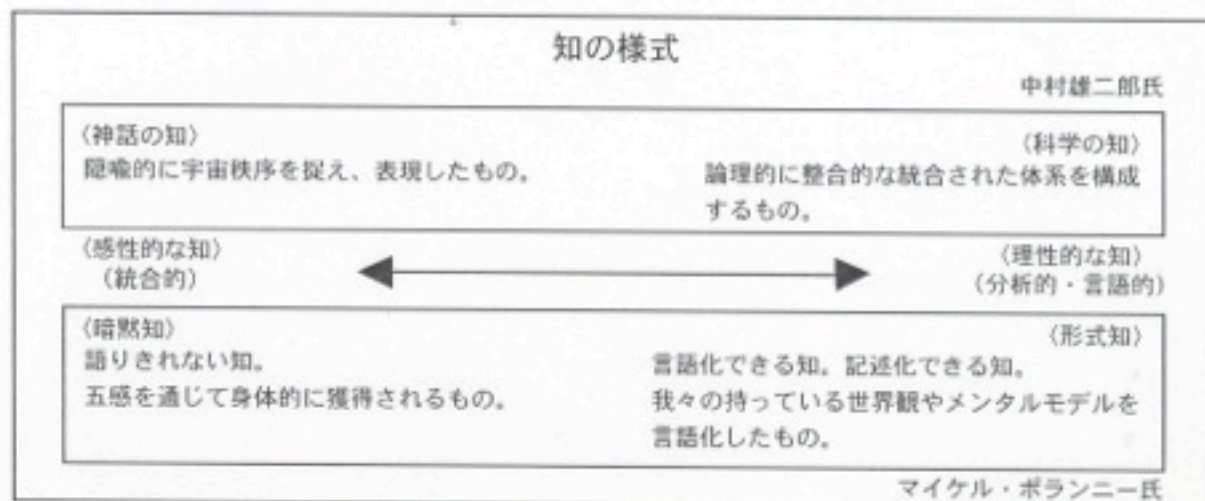
もし、ミュージアムという環境を「情報発信の場」としたならば、個は、単に情報を受信する器に過ぎなくなってしまふ。

そこにはもう、「イメージという想像力」は働かないし、個性ある発想に火をつける事は困難になるのではないか。

教育について叫ばれている「個性を育む」とか、「自己教育力の養成」といった「今日的な教育課題」を解決しようとするならば、より感性的な環境づくりが必要であり、「形式知」や「科学の知」に根ざした環境ではその理念を具現化しようとする生涯学習施設の有り様とはそぐわない環境を作ってしまう事になるのではないか。

この事は、我が国の教育についての理念とそれを具現化する方法論及び、学ぶ側の個の存在に対する捉え方に起因していると考えられる。

次回触れる事になるが、個をどういう存在として捉えているのかで、「教育」あるいは「学ぶ」という事への対応の仕方はずいぶん変わってくる。





個というものに対して、「情報」をそのまま受容する器として捉えるのか、自らの好奇心やイメージで「知」を構成できる存在として捉えるのかで、それへの対応の在り方についても違ってくる。

最近のIT導入によるミュージアムの情報化という事を捉えてみても、「情報発信の道具」、「情報公開のシステム」としての情報システムが構築されている現状をよく見かける。

現に、「情報展示」という言葉が聞かれる事でもミュージアムというリアリティーの世界での「知の様式」について、再考しなければならぬ現状を目にする。

この事は、情報システム自体が悪いという事ではなく、言ってみれば、その中に構築されているソフトの問題であり、「個」に対して、どのような機能を提供しようとしているのか、あるいは、どのような「知」を体験させようとしているのかといったシステム・コンセプトの問題である。

本題とそれるが、私は、学芸員側と個（利用者）が使用する情報システムのコンセプトは違うという事が理解されていないと分析している。

ニュートン・デカルト・パラダイム以来の人間観が、今の「教育」というシステムを生み、「教える存在としての人間」に対する方法をつくり出した。

人々が様々な意味で成熟するに従って、あるいは、その後の学問的研究成果が、先のパラダイムの転換と相まって、人間観の問い直しを迫り、「知の様式」に対する再検討を迫っていると言える。

### 「学び」の対象となる「情報の姿」

最後に、今回のテーマである「学び」のパラダイム・シフトの論考に関連して、その対象となる「情報の姿」について考えておこう。

私達は、「情報」という言葉を考える時、「外から得られた知識」として認識し、その「情報」がどのような姿・形でもたらされているかという事については、あまり意識していないのではないか。

前出の報告書では「記号論ではすべての文化的存在は「記号表現」と「記号内容」である」(\*2-2)としているが、「情報」についてもこの事は同じである。

「情報」の定義について、金子郁容氏は、「よく知られている通り、「はっきりした」情報のみを扱うコンピュータの中では、全ての情報が0と1のバイナリーコードで表されている。……コード化できる情報を「コード情報」と呼び、コードでは表しにくいもの、その雰囲気、やり方、流儀、身振り、態度、香り、調子、感じなど、より複雑に修飾された情報を「モード情報」と呼ぶことにする。>(\*2-3)と、述べている。

つまり、前項でみてきた、「知の様式」に当てはめると、「コード情報」は「形式知」や「科学の知」の対象としての「情報」であり、「モード情報」は、

「暗黙知」や「神話の知」の対象となる「情報の姿」ということになる。

前項で「情報展示」という表現について、リアリティーとの関連で考えてみたが、本質的な「情報の姿」に触れると、「情報展示」というのは、この「コード情報」の展示ということであり、そういった視点から考えると、単に情報システムだけが「情報展示」をしているのではなく、通常いわれている「〇〇展示」という展示方法も、ミュージアムの環境の中にある「情報展示」である。

これまでの「情報展示」という用語は、「コンピュータ展示」といったような言葉に改めた方がよいのではないかと思う。

つまり、表現しようとしている内容（記号内容）を伝えるのに、どのような媒体が相応しいのかということの検証がされなければならないし、リアリティーとの関連で見れば、「モード情報」に関わる「暗黙知」や「神話の知」についても、情報化社会であればなおさらのこと、その重要性が認識されてよい。

ITによる情報化が進めば進む程、反対に「モード情報」(デジタルな映像技術が進歩したとは言え)の重要性が増すであろうし、「暗黙知」や「神話の知」といった「知の様式」についての配慮が、リアリティーの世界を扱っているミュージアムに於いては、ますます重要性を増すのではないか。

なにかんづく、各地で誕生するミュージアムに於いては、ますます情報化が進むであろうが、今、みてきたように、「情報」という観点からは、ミュージアムの中の環境にある全てのものが「情報」を含んでいる訳であり、展示や情報システムといった分け方自体は、「情報の姿」から見てもそぐわない。

ミュージアムというリアリティーの世界（モノも行為も）で、利用者にとっての環境を考えるならば、「学び」の在り方や、その対象に含まれている「情報の姿」を検証し、展示と情報システム、あるいは、その他の利用者サービス（ミュージアム・ショップも含め）とを、区別する事なく、同じ「情報環境」として捉え、どの様にデザインしてゆけばよいのかという、ミュージアム環境を構築する場合のマネジメントの在り方についても検討されなければならないだろう。

今回は、「学び」と「情報」の2点に対して論考してみたが、今回は、「学び」のパラダイム・シフトの続きとして、それらを統合的に行う存在としての私達自身の認知のメカニズムについて触れてみよう。

\*2-1 / 「成熟社会のミュージアム像  
と利用者サービスの基本方向」  
日本ミュージアムマネジメント学会  
平成10年3月

\*2-2 / 同報告書、第II部第3章より

\*2-3 / 「ネットワーキングへの招待」  
金子郁容著 / 中公新書・1986年