

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パスにして～ミュージアム工学研究所
梶井 喜孝

第3回：ミュージアムという認知の場

はじめに—ミュージアムというメディア

これまで、本連載の第1回では、「心象芸術論」を手がかりにして、創作物を媒体として创作者の意図が伝達されるというのではなく、それを観賞しようとする側によってイメージされ、価値付けられるという事を見てきた。

また、第2回に於いては、「知の様式」や「情報の姿」を検証しつつ、ミュージアムの利用者サイドからの学びの方向性を確認してきた。

ともに、創る側からの視点ではなく、見る側、利用者側から、その意味・内容を伝えようとする媒体への「読み取り」によって、価値付けられている事を示している。

これまで、媒体（メディア）といえ、伝えようとする情報（意味や内容）を載せて運ぶ伝送路的なものとして捉えられてきた。

新聞、雑誌、TVなどはその例で、それらによって創造・編集されてきた情報を、私達に伝える媒体であると考えられてきた。

そう言った意味に於いてはミュージアムという環境も同じであり、「情報発信の場」という場合のミュージアムの姿は、まさしく、媒体という表現が相応しいといえる。

しかし、前回までの論考は、必ずしも伝えようとする側の情報がそのまま伝わるというのではなく、利用者側の能力や興味の対象等によって、伝えようとする側の意思とは違った価値付けがされているという事を示している。

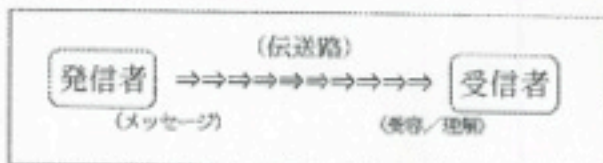
そこで本稿では、メディアとしてのミュージアムの特性を、もう一方の所属学会である認知科学の研究成果を概観しつつ、実際の活動に即して検証し、ミュージアムという環境の持つ「場の特性」を明らかにしつつ、新たなミュージアム・パラダイムと、そのマネージメントの方向性を見てゆく事とする。

情報システムとしての視点から

前にも述べたように、ミュージアムというのは、情報を利用者に伝えるという意味に於いては、一種の情報システムである。

それも、情報処理的な見方からは、単に一方的に情報を伝えるという通信システム（図3-1参照）というのではなく、展示や教育普及活動という何らかの環境や状況の中で、利用者が自らの学びを体験するメディアである。

図3-1 通信システム概念



この場合、考えなければならないのは、ミュージアムという環境は、情報を創り、伝達しようとする側と、それを理解し、受容しようとする利用者との間を媒介する「インターフェイスとしての機能を持っている情報システム」であるという事である。

つまり、ミュージアムとは、図3-1に見る情報処理的な通信システムとしての伝送路ではなく、利用者側からの問いかけや、それに関する疑問を生じさせる様々な機能を持っている環境であり、認知的なインターフェイスでもある。

それでは、ミュージアムという環境がインターフェイスであるとすれば、どのような性格・特質を持っているのであろうか。

この事を検証していく事が、今後のミュージアム・マネージメントのあり方を探り、現今の社会状況に相応しいミュージアムの姿を見出す事に繋がるのではないかと考えられる。

インターフェイスの機能

インターフェイスという語は、最初に化学の分野で、境界面を表す学術用語として用いられたが、コンピュータの分野で2つの機械をつなぐための翻訳機械として導入されるとその内容が拡大され、「人間と機械」の接面から、「人間と環境」、「心と物」、「科学技術と人間性」など、あらゆる人間的な対立と接触の局面に適応されるコンセプトとして認識されるようになってきた。（*3-1）

本稿では、この解釈をミュージアムという環境や活動に当てはめて考えてゆこうという立場である。

つまり、ある1つの状況を、一方が他方の情報を獲得し、そして、その獲得された情報に従って自らを変

換してゆこうという一般的な構図(*3-1)をミュージアムという環境に当てはめようとする立場をとる。

であるならば、図3-1で示したような、単に一方的な情報を伝える伝送路などではなく、何らかの認知的な活動を触発しているメディアであると考えべきであろう。

従って、本稿で述べている様に、単にミュージアム側の機能(活動)だけを検証してゆくのは不十分であり、インターフェイスのもう一方の接面である利用者側の認知的な動きについても検討してゆく必要がある。

今日、ミュージアム・マネジメントの研究における心理学的な検証の必要性は、こういった面からも感じられる。

そこで、次項ではひとの学習形態についての近年の研究成果について触れておくことにしよう。

学習モデルを巡って

近年の学習心理学の研究成果を見る時、人の学習形態について誤解を恐れずに表現するとすれば、大きく分けて、「内化型モデルの学習」と「参加型モデルの学習」とに分けられている。

「内化型モデルの学習」とは、「個人の頭の中に知識(情報)を埋め込ませていく、外部の知識を個人の頭の中に内化させていく”事を言い、「参加型モデルの学習」とは、「共同体の実践に参加する中で他者の協力を得ながら、他者と共に知識を自分のものにしてゆく”という考え方である。(※3-2)

この場合、ミュージアム・マネジメントという視点からは、どちらの学習モデルがどうのというのではなく、私達の対象としているミュージアムという環境に於いては、どちらのモデルがより適応するのか、と捉える方がより適切であろう。

私自身のこれまでの認知科学についての学びの成果からいえば、様々な今日の現状を考えた場合、ミュージアムという環境や活動については、「参加型学習モデル」が相応しいと考えている。

前回、情報化社会にあって、今日のミュージアムを「情報発信の場」としてのミュージアムの考え方には馴染まない」と述べたが、その背景には、情報論的な検証だけではなく、「情報発信の場に対する内化型学習モデル」より、今日のミュージアムのあり方を考えた場合の「参加型学習モデル」を優位とする学習形態の検討からも同様な結論となる。

「参加型学習モデル」としての ミュージアムでの学び

御存じのように、ミュージアムというのは単なる

ハードで構成された器ではなく、学芸員による様々な活動が内在している「活動体」そのものである。

展示という「学習環境」についても、それは、学芸員の展示活動であり、学びに至らせるソフトを含んだ「情報システム」である。

また、今日、ミュージアムで行われるようになってきた様々な「ワークショップ」や館内での「ガイド」や「ギャラリートーク」、ボランティア等による展示解説や本来的な「ハンズオン」の考え方、あるいはリレーションシップを推し進めるミュージアム活動のあり方等、いわゆるインターラクティブな活動が行われるようになってきたミュージアム・マネジメントの現場を考える時、私は、ミュージアムという環境に於ける学習形態としては「参加型学習モデル」を考える方がふさわしいのではないかと考えている。

展示や教育普及等の活動そのものが、利用者にとっては一種の学習環境であり、その中に入って(参加して)自らの主体的な学びが引き起こされる場であり、その事を保証しているのは、「ひと」という存在に対する表3-1に示した認知的な研究成果から得られた知見である。

表3-1 「ひと」という種の特徴

- * ほぼ生涯にわたって優れた学習能力をもちつづける。
- * 文化という形で集積された他の個体の経験を摂取できる。
- * 能動的に環境と交渉し、そこから自分なりに知識を構成していける存在である。
- * 環境に対する適切な働きかけを自らの工夫でできるとか、さらにそれを超えて自分なりに納得のいく説明を求め。
- * 知的好奇心から、必要に始まって必要を超え、より深く学ぶ事ができる。
- * 自分自身を取り巻く世界について総合的に理解したいという基本的な欲求を持つ存在である。
- * 環境の中に規則性を見い出そうとする傾向があるが、さらにそれにとどまらず、「なぜ」「どのようにして」そうした規則性が生ずるのかを知ろうとする傾向がある。

など

これまでの人間観が「人は何らかの必要に迫られない限り行動しないし、教える存在である」としているのに対し、ミュージアムという環境は、本来、このような人間観には馴染まない環境であり、むしろ、表3-1に示された人間観に立つ環境からであるとすると相応しいといわざるを得ない。

私達ひとりひとりの能力を見た場合でも、ミュージアムという環境が、個人の学習という視点からも

「参加型学習モデル」の適応環境とする方が相応しいと考えられる。

そこで、次に、「参加型学習モデル」としての場を形成しているミュージアムについて、今度は、情報論的な視点から、ミュージアム・パラダイムの転換と今後のミュージアム・マネージメントの方向性を見る事にしよう。

情報通信システムからインターフェイスとしてのミュージアムへ

ミュージアムは、情報を扱う存在であるというのは、これまでの論考を引き合いに出すまでもなく、博物館情報論の視点からでも妥当な解釈である。

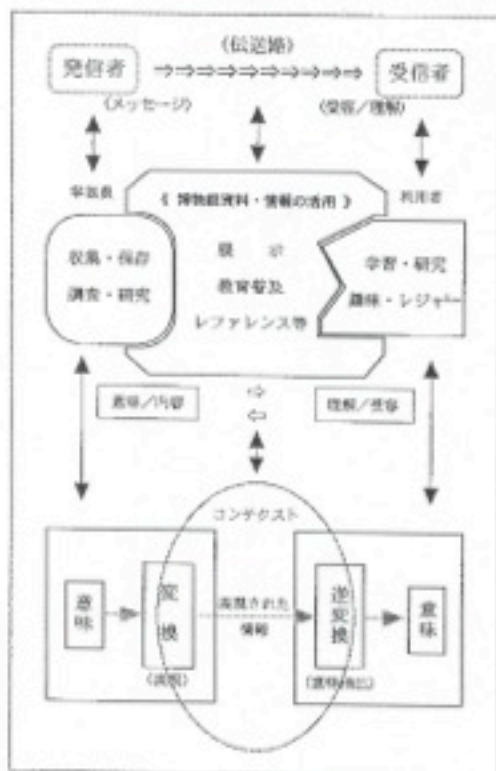
そこでは、収集、調査研究という活動を通して新しい情報が生まれ、展示や教育普及という活動によって生まれた情報が利用者に伝達される。

それはまた、ミュージアムとは情報の伝達手段であり、情報を伝えるメディアであるともいえる。

そこでは、意味が生成・変換され、利用者によって逆変換の過程を経て意味が伝わる。

それらの事をまとめたのが次の図 3-2 である。伝送路としての展示や教育普及、あるいはレファレンスという活動は、「参加型学習モデル」という環境特性を持ったメディアであり、意味を変換、あるいは、逆変換させるというインターフェイスでもある。また、各々のミュージアムごとのコンテキストの中で行われている情報処理システムでもある。

図 3-2 インターフェイスとしてのミュージアムへ



利用者は、単に情報を受け取るというばかりではなく、積極的に環境に働きかけ、自らの知的好奇心を満足させようとする。それゆえに、その期待に反した結果であった時は、より以上の失望感が生まれ、その施設の評価を下げる。そこに、日常のメンテナンスやミュージアム・マネージメントにおける留意点があり、展示やコンピュータ、あるいは、各種の教育普及活動をはじめとしたトータルな学習環境構築への取り組みの重要性がある。

前にも述べたように、ミュージアムという環境は、単に、情報を生成・伝達する「情報通信システム」などではなく、生身の人間、それも表 3-1 で示した積極的で有能な「ひと」という種を扱う環境である。

今後は、これまでの情報通信的な環境としてのミュージアムとしてではなく、認知的な様々な活動をする場として捉え、ミュージアムの様々な活動についての総合的な見地からのミュージアム・マネージメントの視点が必要ではないだろうか。

今回は、本連載の最終回にあたるので、これまでの論考を踏まえて、これからのミュージアム・パラダイムとマネージメントのあり方をまとめてみたい。

図 3-1: 「博物館情報論」 樹村房発行を参考にして作成

* 3-1: 「文化のインターフェイス」 日本記号学会 / 東海大学出版会・1988 年

* 3-2: 「文化と進化の心理学」 高取憲一郎著 / 三学出版・2000 年

表 3-1: 「人はいかに学ぶか」 一日常識的認知の世界 / 稲垣佳世子・波多野誼世夫著

図 3-1: 「博物館情報論」 樹村房発行 および、「ネットワーキングへの招待」

金子郁容著 中公新書・1986 年
をそれぞれ一部参照して作成