

## 論考・提言・実践報告

## 心象芸術論から見た

## 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4回：「知」のマネージメント

## はじめに—再びの心象芸術論

本連載の最終回にあたり、再度、心象芸術論（\*4-1）に触れ、ミュージアム・マネージメントのあり方を整理しておこう。

心象芸術論を著した宇佐美圭司氏は、絵を描く行為について、作品を創造する者とその作品に触れる者との感応や認識は、一体不可分のものであり、主体と客体との認識が必ずしも同じであることとはないと述べている。

また、より深く心象芸術論を具現化した作風（と私は考えている）を持つ松井守男の芸術表現について、編集工学研究所の松岡正剛氏は、彼の作品意図を「出現」とした。

それも松井側からの出現ではなく、見る者の側における出現であり、「自己の他端への投金」と評論している。（\*4-2）

どちらの表現にせよ、私の見ている心象芸術論の要点のひとつは、「見る側が価値づけ、見る者自身の自己が投影される芸術行為」という事である。

作者が作者の意図そのままに表現する、これまでの芸術表現の考え方からすれば、芸術行為に対する基本的なパラダイム・シフトであるとさえ思われる。

宇佐美氏が心象芸術論を著すモチーフともなっている宮澤賢治の「春の修羅」を始めとした、彼の多くの作品や彼自身について、現在もなお多くのファンの感動を呼びつづけているのもこのあたりであると思う。

つまり、彼の作品に引きつけられる源泉は、「見る（読む）側が投影される」というメカニズムにあるのだろうし、自己の内面が投影された時の自己自身の確認作業での冷静なる評価にあるのであろうか。

翻って、これらの考え方をミュージアム・マネージメントの視点に置き換えるとすれば、ミュージアムの利用者が、自らの内面（感性や理性）と対話しつつ、自らの解釈を獲得する場として、どう環境を設定してゆけば良いのかという、問題解決の考え方や方法論として捉えられる。

## 暗黙知に適合した環境を

また、第2回では、暗黙知や形式知という私達の知の姿に触れつつ、これまでにつくられ、考えられてきたミュージアムという環境が、形式知のみに重きを置きすぎてきたのではないかという視点を論じた。

もう一方の暗黙知の存在を、私達の知の方法論として認めた時点から、先の「自らの内面と対話しつつ、自らの解釈を獲得する場」とする心象芸術論的ミュージアム論が見えてくる。

人は、暗黙知と形成知の相互作用によって、真にその人なりの創造的な思考、オリジナルなアイデアを生み出す事が出来る。

単に形成知ばかりの組み合わせだけでは単なる知識の受け皿として、自らを位置付ける事になり自らの学びにはつながらない。

学びと言う行為は、書かれた文章を読み、理解したり、誰かに教えてもらったり、情報を得たりして知識を増やしてゆくものとするこれまでの学習観とは違い、ミュージアムと言う実物（リアリティー）を扱う環境では、より暗黙知的な学びが求められている場であり形式知的環境に満ちた現状とは、根本的な学習観の転換が必要ではないかと考えている。

現代の様なより知的欲求の高まっている人々が、ミュージアムの諸活動によって、知る事の満足感を得られるミュージアムとは、いったいどの様なものであろうか。

前回、その事について、これからのミュージアムのあり方として、その環境特性を「インターフェイス」と考えると共に、その機能を整備する必要性を述べた。

つまり、インターフェイスとしてのミュージアムとは、宇佐美氏の言う「主体と客体との一体不可分性」を持つ環境としてとらえる事であり、松岡正剛氏が表現した「自己の他端への投金」を生じるメカニズムを含んだマネージメントが行なわれている場でもあると想定できる。

また、前回、インターフェイスとしてのミュージアムを語るにあたり、図4-1を示しながら、情報論と認知科学的な視点から、私見を述べた。

この時、利用者は単に情報を受けとる存在としてだけ位置づけられているのではなく、展示や教育普及活動との間で相互交渉を行ない、自らの既有知識との間でやりとりを行いながら学んでいる存在である。

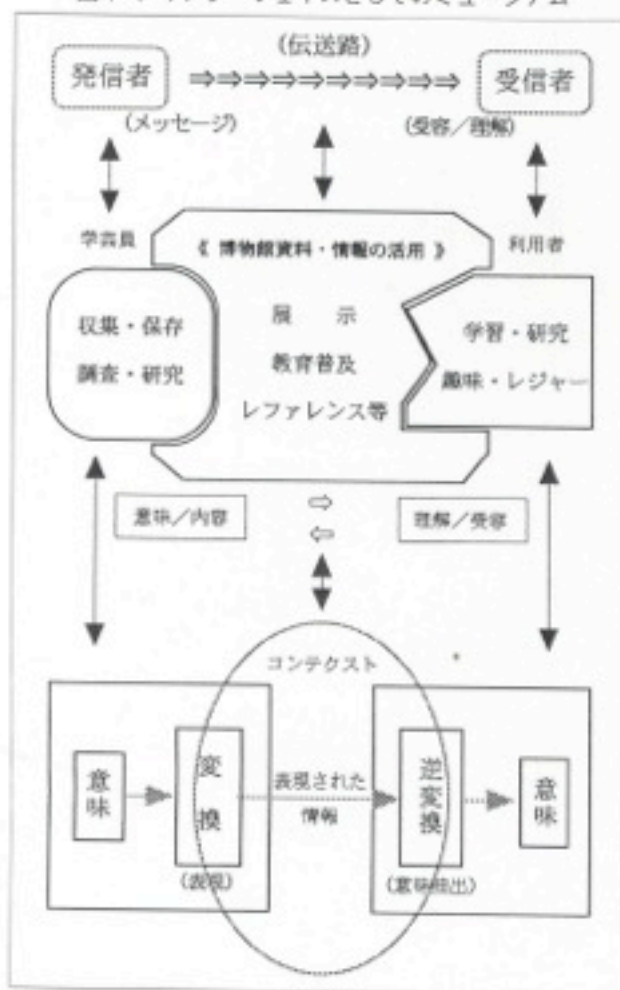
そのミュージアムの展示テーマ関したこれまでの知識と、ミュージアムに来館して得られた新たな情報とを組み合わせる吟味し、取捨選択して自らの納得を得ようとする。

つまり、自らの内面で情報の編集作業を行なっている訳であり、インターフェイスとしてのミュージアムとは、言ってみれば、情報の編集室の様な場と

想定できる。

この事は、私達人間の存在を、単に情報を受けとるだけの存在であるという解釈からは、生まれてこない。

図4-1 インターフェイスとしてのミュージアム



### ミュージアム・マネジメントに於ける人間観・学習観の転換を

人間とは、前回述べた積極的で有能な、自ら学び、課題(疑問)を克服(解決)しようとする種として捉え、利用者を想定できた時に成り立つ考え方である。

ややもすると、これまで、私達学芸員は、その道の専門家であり、その研究成果は、教えてやらなければ理解できない存在として、利用者を位置づけていたのではなかったか。

むしろ利用者は、その様な専門的な知識を体系的に学ぶためにミュージアムを利用している人達ばかりではない。

それどころか、その様な目的で来館される利用者は少ないのが現状であろう。

自らの知的好奇心を満足させ、新たな「知」と触れる事によって、自らの内面を再活性化させ、学ぶ

事、知る事の楽しさを味わっていただいているのではないだろうか。

この視点にこそ、心象芸術論的ミュージアム論成立の可能性を見る事ができる。

つまり、ミュージアムの設置者や学芸員と、利用者との関係性について考える時、宇佐美氏の「主体と客体との一体不可分性」の指摘や「自己の他端への投企」と述べた松岡氏の評論は、自ら学ぶ楽しさを得ようとしている、利用者にとってのミュージアムを構想する際に投影できる視点である。

あるいは、展示等の学習環境を構築する製作者の意図とは別に、利用者は利用者なりの意図を持ち、ミュージアムの諸活動と接しながら楽しさを味わっている。

では、この時、マネジメントをする側として、この様な視点から、どのようにして利用者に関わればよいのだろうか。

### 学びのコミュニティとしてのミュージアムを

それは、前回にも述べた「参加型学習モデル」という学習形態が参考になる。

ミュージアムをインターフェイスとして見た時、展示やその他の普及活動等を、一方向の情報伝達手段として考えるのではなく、運営側と利用者側との相互に作用し合うメディアとして存在していると同時に、しかもなお、そこには別な視点が必要であると考えられる。

つまり、ミュージアムという学習環境について、単に、情報のやり取りという視点から、運営側と利用者側との間(界面)をとりもつ媒体として考えるのではない。

学ぶ事、知る事の楽しさを体験していただくために、利用者自らの学び(オリジナルな学び)を見つけていただくための、運営側からの働きかけ一動機づけが必要である。

この事があってはじめて、心象芸術論的ミュージアム論、「主体と客体との一体不可分性」を持つ環境としてのミュージアム、「自己の他端への投企」を成立させる運営側の存在意義が見えてくる。

なにかんづく、「世界に触れる事によって知るということをおぼれてしまった人間は、知るということをおぼれて得る」と誤解しはじめた。(4-3)と言われている昨今にあって、自らの学びを実感できる場としてミュージアムを位置づける事は、大変意義深いことではないだろうか。

あるいは、また、いよいよ始まった総合学習への対応として、単なるテーマ学習的な総合学習ではなく、生徒ひとりひとりの、個の好奇心を育て、個の学びやトキの体験を保障できる環境として、ミュージアムをとらえ直す状況にあるのではないだろうか。

単に、館内で利用者が自由に観覧していただく施設としてではなく、運営側—展示等の活動—利用者がひとつのまとまりあるコミュニティ（学びのコミュニティ）を形成し、個が自らの学びやトキの体験を実践するための様々な媒体やシステムなどを用意し、利用者に対して、常に自らの学びへと触発し、動機づける工夫をしてゆく事が、これからのミュージアム・マネジメントのあり方ではないかと思う。

### 求められるミュージアムのサービスとは

また、別の角度からミュージアムのサービスを考えると、利用者の学びや時の体験を触発し、動機づけ、知る事や学ぶ事の楽しさを提供する行為の事であると想定でき、これまでに語られてきたミュージアムのサービスのあり方とは視点が異なる。

ミュージアム・ショップのグッズなどにしても、単なる経営資源として捉えるだけではなく、学びへの動機づけのシステムとして捉えることが必要であろう。

単に、デザイン的な美しさや、施設のテーマと関連を持たせた販売品という視点からでなく、いかにすれば、そのグッズによって、利用者自らの学びへと動機づけされるのか、あるいは、反対に、対象とするグッズに、学びへの動機づけのメカニズムが内在しているかどうかといった研究へのアプローチも、ミュージアム・マネジメントの重要な視点であろう。

学芸員の新たな職能として、グッズの考案や、動機づけのための利用者サービスのあり方など、学びのコミュニティを形成し、利用者自らの学びを實踐できるマネジメントのあり方が、今日の高学歴化し、知的好奇心の高まった現今の状況を考えて時にはますます必要になってきたのではないだろうか。

一方、情報化の進展によって、学びそのものもバーチャルな世界にとじ込められる傾向にあり、同様に、ミュージアムの情報化についても、情報機器を伴った展示や情報検索システムなどが導入された環境となっている。

だが、良く考えてみなければならぬのは、研究した成果を展示や情報機器等、何らかのメディアに移しかえた時、その時点である価値判断に基づいた情報選択が行なわれているという事である。

個の学びやトキの体験を保証するのであれば、そういった環境は、それ自体機能が固定化された媒体ではなく、利用者の学びやトキの体験を触発する媒体であるとの認識の上に立つべきであろうし、なおかつ、個の学びやトキの体験をどの様に保証すれば良いのかを考えるべきである。

だからこそ、運営側からの人的な働きかけが利用者の学びを触発する—動機づけ—としてのサービス

や接し方が求められる。

よく、人的なサービスとしてガイドの存在があるが、個の学びやトキの体験を保証しようとするならば、単に展示内容を説明するガイドではなく、個の学びやトキの体験を誘発する動機づけとしての働き、存在としての人的サービスこそ、今日的なミュージアムの機能と、利用者の要請に応えられるガイドの存在であろう。

あるいは、もっと積極的に利用者へのサービスを捉えた場合には、学芸員自らが館内にあって、時として、利用者にとっての動機づけの存在となることが求められているのではないか。

### 個の学びを保証する編集と触発のメディア

さて、これまで、心象芸術論を手がかりとして、4回にわたって今日のミュージアム・パラダイムとそのマネジメントについて論じてきた。

情報化社会や生涯学習の時代と、様々な変化を遂げた社会の状況は、ミュージアムそのもののパラダイムをシフトさせ、モノの収集・展示や情報の提示装置から、モノを媒介にした学びの環境に変え、単なる情報を伝達するメディアから、インターフェイス、それも、個の学びを触発し、個の視点から情報を編集するためのメディアへと変容することを求めはじめています。

また、実物に内在していた情報は、一見、ITによってますます場所性を必要としなくなったように見え、デジタル情報のみでミュージアムという学習環境が成立できるように思われるようになってしまった。

しかし、ひとたび人間観、学習観を変えてみた時、あるいは、暗黙知という学びの形態を認めた時に、とたんにリアリティーの大切さとリアリティーからの学びの重要性が認識できる。

そこに、より、リアリティーからの学びを補完するミュージアム情報化のあるべき姿が見えてくる。

なおかつ、ミュージアム・マネジメントの視点についても、個の学びを触発し、個の視点から情報を編集することができる環境として整え、運営することが、これからますます重要性を増してくると考えられる。

このことは、展示室といった環境ばかりではなく、様々な教育普及活動やミュージアム・グッズ、あるいは、利用者と接する人的なサービスのあり方についても、そのあり方が問われてくるだろう。

ミュージアムという施設の存在意義は、社会の中において、利用者に対してどれだけ貢献したのかというところにあり、これまでのように、資料を保管し、展示に供すると共に、後世に伝えるという機能に満足してしまっているのは、社会性のある施設とし

での認知も低くなり、ますます取り残されてしまうであろう。

いかにして地域住民や利用者の暗黙の要請、声なき声に耳を傾け、知的好奇心に満ちた今を生きる人々の要求に答えることができるのかと考えることを考えなければならない。

ミュージアムは、学校での体系的、カテゴリーに分かたれた学びとは、その学びのあり方が基本的に違う。

また、学校と言う必然性のある学びとは違って、利用者自らの自由意思に委ねられた環境の中で、より楽しく、学びやトキの体験ができるのかと言うシステムづくりや体制が求められているのではないだろうか。

単に、館内において生産される新たな情報を展示と言うメディアに置き換えて学習環境を整えてゆくのではなく、これまでに見てきたように、運営者側も利用者側も、あるいは、展示などの環境も含め、一体不可分なメディアであり、インターフェイスであると言う認識に立って、ミュージアム・マネジメントを考えなければならないだろう。

これまでの様な一方的な情報提供の場というのではなく、利用者の認知的な動きや内部で生成される情報も含めて、「知」というもののあり方を考えて、ミュージアムという環境の中で総合的に検証しつつマネジメントしてゆくという、「知のマネジメント」の視点にたったミュージアム・パラダイムへの転換と、そのマネジメントが問われているのではないだろうか。

以上、4回にわたって、認知と情報論をキャンパスにして、心象芸術論という絵筆を使いつつ、現代におけるミュージアムのあり方と、そのマネジメントを描いてみた素描は、まだまだ、描き足したり、消してみたりしなければ、一幅の絵としては仕上がらないだろうことは、描き手の私自身が深く認識している。

因らずも出会うことになった松井守男氏の絵画が、これまでの学芸員としての経験から生まれた疑問に対する答えとして、某かの示唆を与えてくれ、その後出会うことになった「心象芸術論」が、これからのミュージアムの姿を考える上での確かな確信にまで高めてくれた。

まだまだ理論的な不備、表現の稚拙さによって、これまでお読みいただいた会員諸氏に対して、必ずしも納得し、読みごたえのある連載にはなっていないものと、自らの足りなさを認識している。

今後は、より一層足らざる所、新たな視点などを加味しつつ、ミュージアムという自由で楽しい学びの場について実践を通して考えてゆきたい。(終)

\*4-1:「心象芸術論」宇佐美圭司著/新曜社/1993年

\*4-2: Art '87 WINTER No.118 冬号より

\*4-3: 岩波講座「教育の方法10」教育と機械/V、機械的であることと教育的であること/佐伯胖著/中公新書・1989年、より一部抜粋

図4-1:「博物館情報論」樹村房発行および、「ネットワークへの招待」/金子郁容著 中公新書・1986年をそれぞれ一部参照して作成