

ミュージアムからムゼイオンへの回帰
—博物館におけるメディア活用の視点—

榎井 喜孝

ミュージアム工学研究所

今、新設、既設を問わず、博物館活動のさまざまな場面で、研究用のシステムや資料検索あるいは、展示物と一体になって等々、コンピュータを初めとした各種のメディアが導入されている。

本来、“本物”を中心として活動が行われている博物館に、調査・研究した成果が、形のない“情報”という姿で博物館利用者の前に提示するメディアの導入について、どのような視点で捉えたら良いのであろうか。

本論は、このような観点から博物館活動、特に展示を中心とした教育普及活動において、メディアを活用する場合の一視点を示し、今後の問題点を探るものである。

Returning to the MOUSEION from MUSEUM

-a perspective on introducing new media in the museum--

Matsui Yoshitaka

Research Institute of Museum Technology

Today various kinds of new media and computers are used in many museums, whatever they are new or old, as a tool for research and information retrieval or as a component of exhibition object. In such cases, what kind of philosophy must be taken into consideration to present "information" by using new media instead of displaying "real materials"? This paper presents one view from this point concerning introduction of information media into museums or other cultural institutions.

1、まえがき

「情報化社会の到来」と言われて久しい。

私達の身の回りを見渡しても、テレビ、ラジオは勿論の事、パソコン等も一般に普及し、ビジネス社会や家庭、あるいは教育の場等、その場の環境を問わず、さまざまなメディアが導入され、情報を得る手段が多様化してきた。

また、その情報にしても、マスメディアだけでなく、パソコン通信や各種の情報端末からのパーソナルな情報など、さまざまな内容の情報が得られるようになった。

現代の博物館は、このような時代の中にあって、日々活動を行なっているわけで、その博物館さえも「情報化社会」のシステムの中に組み込まれつつあるのが現状ではないだろうか。

翻って、社会と博物館との関係を博物館の発達過程から見てみると、最初は“珍しい物”を収集・保存するための施設であったものが、収集した“珍しい物”について調査・研究が行われ、「情報」が生み出されてきた。

その後、生み出された「情報」を伝えるために展示という手法によって教育普及活動が行われ、情報発信の場、あるいは教育の場として、現在のようなスタイルになり、そうした中に、メディアが導入されだしたのが現状の博物館ではないだろうか。

つまり、収集・保存の場としての博物館から、調査・研究活動を経て、教育・学習の場へと変わり、メディアの導入に伴って、社会情報システムの一機関と成りつつあるのが現状であろう。

これらの事によって、本来“本物”という資料を調査・研究し、その成果を「展示」という手法を使った、他の教育機関にはない方法を採用しているにもかかわらず、メディアが導入されることによって、「情報」というレベルでの知識の伝達がなされ、博物館の特質である“もの”による知識の伝達という面が、相対的に弱められていくのではないだろうか。

この事は、博物館の情報化そのものを否定しているのではなく、メディアを導入する場合の視点を、もっと今日的な意味の中で捉え直しておく必要があるのではないかということである。

2、情報化社会と博物館

各種メディアの発達には、私達の社会を産業社会から情報化社会へと変容させているが、そのことについての意味を、私達個人のレベルからどの様に捉えたら良いのであろうか。

情報化社会の捉え方についてはさまざまに言われているが、私は、メディアの発達によって「情報」に対する価値判断が、私達ひとりひとりに求められる社会ではないかと考えている。

マスメディアが家庭の中に入り込み、従来であれば何日も経たないと知り得なかった他国の状況が、リアルタイムに知ることとなり、今どこで、何が行われているかという事がすぐに分かってしまう。

以前であれば為政者やある特定の事柄について他者より多く「情報」を持っている、あるいは、知り得る立場の人達の判断が、受け取る側の価値判断に影響を与えていた。

しかし、見方を変えればメディアの発達によって、リアルタイムでしかもナマの「情報」を個々人が直接知り得る状況になってきたとも言え、ただ単に知識としてその事を認識するだけでなく、そのことに対して、良いだとか、悪いだとか、好き嫌い、あるいは、自分の生活とどう関わるのだろうかといった価値判断も同時に行なっている。

情報化というものは、情報の平準化を進める媒体であると同時に、あらゆる人々にその判断の機会を与えるものとも言えるだろう。

一方、博物館についても同様に、データベースの整備から、検索システムの導入、展示への応用、他館とのネットワーク構築と、一般社会と同様な情報化が進められている。

新しい「情報」を生み出ている博物館が、その機能を増大させ、他施設、他機関へも拡大しようとしているのが現状であろう。

しかし、ここで考えておかなければならないのは、メディア化、情報化という名の元に、「情報」という本物ではない「知識」が一人歩きをはじめているということだ。

ネットワークが進み、情報端末が博物館外に設置されていった時、博物館の持つ性格がどう変わるのだろうか。

博物館のデータベースと館外の端末が結ばれ、“本物”の持つリアル感がないままに、「知識」のレベルで学習が行われたとってしまうのではないだろうか。

あるいは、「疑似的な情報や体験」のみで、果たして学習したと呼べるのだろうか。

＝世界に触れることによって知るということを忘れてしまった人間は、知るという事を「情報を得る」ということと誤解しはじめた……「知っている」というだけで人々は、自分の「知的好奇心」を満足させてしまっている。そこには、真実性の吟味や探究はなく、したがって納得もなく、実感もなく、批判も創造もない。＝（＊１）といった指摘もある。

博物館には、“本物”あるいは“実体験”という「世界に触れる」ための場が、少なからず用意されている。その“本物”や“実体験”との触れ合いの機会を、情報化、ネットワーク化は遠ざけていることにならないか。

他の教育機関にはない“本物”や“実体験”を中心とした教育システムの良さを、博物館情報化の波が押しつぶしてしまわないだろうか。

また、疑似環境化する情報化社会であればある程、“本物”や“実体験”の持つ意味が相対的に重くなるであろうし、その様な“本物”や“実体験”に接する機会を多くして学習する事を、博物館情報化の意義として捉えたい。

3、博物館の学習環境化

ここで、学校教育と比較しながら、博物館の持つ教育的側面について見ておきたい。このことが、博物館におけるメディア活用の視点に大いに関連してくると考えている。

学校教育は、ある年齢から年齢まで、その年代ごとに教育内容を決め、その内容を学ばせることが目的のひとつである。

また、数学、国語、理科等々教科ごとに分けられて、ある事象について、その教科からの視点で学習が進められる。

一方、博物館では、ある資料（本物）について、学芸員が調査・研究し、その成果が展示される。この場合、展示される内容が、その資料についての材質であったり、歴史的背景であったり、使われ方であったりと、資料（本物）を中心としてさまざまな角度から多面的に表現される。

つまり、“本物”というものは、その見方によってさまざまな情報が得られるということであり、言い方を変えれば、多面的に見なければ、その本質はつかめないとも言える。

ここで、「知識」や「情報」の伝達形態について考えてみたい。

学校の場合は、先生と生徒がいて、先生の持っている学問的知識が、授業という形態で生徒に伝達される。また、博物館の場合は、学芸員の専門的な研究成果が、展示という手法で博物館利用者に伝達されている。

学校も博物館も、「情報」というレベルで見れば、上から下への水の流れと同様に、知り得た情報を伝えるという伝達の形態に変わりはない。

しかし、情報化社会という事を考えれば、さまざまな経路によって「情報」が得られる社会になる。

この時、博物館での展示という手法が、学校での先生と同様に、博物館側からの情報の提示という「一方通行」的な形態だけでは、博物館の特性を發揮したことにはならないだろう。

博物館側からの伝えたい情報だけでなく、利用者側の学びたい、あるいは、知りたい情報が得られるシステムとしての博物館でなければならないであろうし、そのためにも、学習環境としての博物館という認識にたって考えてみる事も必要ではないだろうか。

ここに、博物館の情報化について、メディア活用の視点を見出すことが出来る。

4、博物館におけるネットワークと学問の統合

次に、博物館におけるメディア活用の現状について触れておきたい。

現在の博物館には、展示に関わるものや、研究のため、あるいは、データベースや検索システム、ネットワークといった、さまざまなシステムが導入されており、概ね、新しい博物館ほど館内あるいは館外に関わらず、ネットワーク化という方向性が見える。

館内においては、データベースも含めたLANシステムを、また館外とのネットワーク形成は、パソコン通信やビデオテックスと言った通信回線を利用したシステムになっており、その対象も、学校や情報センター、あるいは、他の博物館といったさまざまな対象が見られる。

それぞれの博物館が、独自にLANといったシステムを構築しつつ、他館とのネットワークを拡大させるということを考えた場合、ハードの問題は別に譲るとして、ここでは、他館とのネットワークが行われた後の博物館について考察し、その成果をフィードバックしてネットワーク化の留意点としたい。

調査対象の徳島県の例は、同一地域内に博物館や美術館、図書館、文書館といった施設が複合して建造されており、一部を除いて、データベースが共有化され、LANシステムが構築されているが、本論の視点から見ると、施設の種類を越えた学問の統合システムと見ることが出来る。

この様にして、性格の違う博物館同志が、ネットワークで結ばれた場、それぞれの博物館は本来の意味でのテーマ性の意味が薄くなって来る。

ある自然史系の博物館を訪れた人が、システムの端末を操作していると、美術館の絵画についての情報に行き着いたり、あるいは、美術館を訪れた人が、レオナルド・ダ・ビンチの絵を通じて彼の科学についての業績を知るといったことも想定出来る。

他館とのネットワークが、博物館というものを、学問分野の壁を取り払い、学問の全体性を意識させつつ、人類の英知に触れる媒体になるのではないだろうか。

それぞれの博物館がネットワークを通して、人類の英知に触れるひとつひとつの扉になると表現することも出来る。

人類の未来に貢献するであろう科学技術が環境破壊をもたらし、却って地球全体を危うくしている現

実は、行き過ぎた学問間の分科に対して、調和することの必要性を訴えているように思う。

博物館というものが、資料を通じた時代の証言者であるように、メディアの活用による博物館のネットワーク化は、人類の英知に学ぶ未来への扉であって欲しい。

5、システム構築の視点

ところで、博物館に導入されているシステムを、博物館側から見ると、業務の自動化、情報化と見ることが出来るが、反面、利用者側から見た場合は、学習のためのシステムではないかと思う。

今のシステムは、博物館側からの“ああしてほしい”“こう使いたい”という要請に基づいて構築されているために、利用者側からの発想、つまり学習システムとしての発想が不足しているのではないだろうか。

人間は、そのことを行なう動機がはっきりしていれば、少々の困難さがあっても、使いこなしてしまう。

このことはシステムについても同様であり、学芸員にはシステムについての明確な動機が存在しているが、利用者側にはかならずしもはっきりとした動機があるとは限らない。

以前のように、博物館に行けば珍しい物が見れるという時代ではなく、珍しいものであっても、すぐに、「情報」として私達の知るところとなる時代である。

必ずしも「情報」を提示出来るのが博物館の専売特許ではなく、従って、システムを考えるときには、利用者側の発想を採り入れたシステムの構築を考えても良いのではないか。

人間が何かを学習する場合、自分の持っている知識や概念と、新たな「情報」とを付け加え、再構築し直しつつ認識している。

もしも、博物館における展示やシステムから得られる「情報」について吟味しているとき、新たな疑問や興味の対象が変わった場合はどうだろうか。たぶん、そこで思考は停止してしまうだろう。

現在の博物館の展示やシステムがそれら、利用者側の変化に対応出来るだろうか。

ある決められた条件のもとで、システムが構築されている訳であるから、その様な変化には対応出来ないだろう。

また、一定した「情報」の提示方法であれば、どうしても人間は受身になってしまい、自ら学習しようという能動的な気持ちは起こらない。

これらのことから、そのことを行なうための動機づけを行ない、利用者側からの働きかけに対応出来る、インタラクティブなシステムとして構築されなければならないし、人間の学習活動や認知活動についても考えられたシステムを構築しなければならない。

6、人間の認知活動と学習素材の提示

学習とは自己の持つ知識と、提示された新たな「情報」とを再構築するプロセスであるということは先に述べた。

博物館の展示やシステムは、その「情報」の提示装置、媒体である。

博物館利用者については、年齢や学習歴、あるいは、経験や興味の対象などさまざまである。人それぞれに好奇心を抱く対象が違っているのであり、理解出来るレベルについてもちがう。

しかし、現代の博物館では、調査・研究した成果を“知らせる”という視点で展示やシステムの構築がされているために、博物館側から利用者側への一方向の「情報」の提示になっており、さまざまな思いを持った人々の知的欲求には応じられない。

ここにも、システム構築の視点がある。

現状の展示活動では、必ずしも調査・研究された「情報」全てが表現されてはいない。スペースの関係や、展示方法あるいは伝えたいポイントを明確にするために、あえて使用されることなく、保管される関連した「情報」がある。

それら、展示に際して保管されている関連した「情報」についても、メディアを使うことによって提示出来れば、さまざまな知的欲求に応えられる範囲が広がる。

つまり、保管されている関連情報を学習素材として提示出来れば、より一層、多面的な理解につながりその展示物に対しても、全体的な理解が得られるのではないだろうか。

現在でも、データベースを検索するシステムが導入されているが、それは、あくまでも検索したい項目が分かっているの検索システムであり、ばくぜんとした疑問に対する学習システムではないのではないか。

検索をする場合の検索項目や表示方法を見ても、文字や記号で指示するといった、何か機械的な感じがする。

CRTに向かっている時は、その画面そのものが「情報」と「人」とを結ぶ、認知活動における重要なインターフェイスでもあり、もっとやわらかいグラフィックなイメージの表示方法等を考えても良いのではないだろうか。

利用者側からみたシステム構築の視点は、展示物との融合を図り、“この展示物について学んでいるのだ”といったことを意識させつつ、学習素材としての「関連情報」をも提示出来る学習システムであってほしい。

7、推論展示の試み

それでは、展示あるいはシステムと、人間の学習活動との関連を明確にするために、もう少し人間の認知活動について考えてみたい。

人間があることを学習し、“わかった”と納得するということは、どういうことであろうか。= “わかる” という事は、単に外部から情報が入ってくるだけのことではない。外部から入ってくる情報を取捨選択し、変形し、操作を加えたあげく、なんらかの形になったところで、“わかった”という実感をいただくものである。= (*2) と言える。

また、私達が、ものごとを考える場合に、“推論”という作業をする。この“推論”という作業は、= 単に“推論規則”のような形式的ルールを適用するだけのプロセスとみなすべきではなく、状況の意味理解、すなわち“何であるか” “どういうことなのか”等の理解過程と密接に関連した情報処理活動と見なす= (*2) とも言える。

この人間の“推論”という認知活動を、利用者側に立った展示、あるいはシステム構築の視点として考えてみてはどうだろうか。

現在、展示方法を表現するときに、「テーマ展示」や「個別展示」あるいは、「映像展示」といった言い方がされるが、これらの方法は、展示を企画する側、博物館側からの発想であって、利用者側から

の発想ではない。また、展示をする形式のことであって、考えるときの形式ではない。

博物館をひとつの学習環境であると見るならば、展示活動についても、人間の認知活動に基づいたものとして考えるべきではないだろうか。

以前「感覚展示論」という論文を読んだことがある。（＊３）

この論文も、同じ様に利用者側に立った展示についての考え方を述べておられた。

私は、人間の認知活動の一形態である“推論”という活動に注目し、その様な認知行動を起こさせる展示を「推論展示」と表現しておきたい。

このことも、博物館におけるメディア活用の一視点であり、この面での研究も盛んになればと思う。

8、メディアの活用と動機づけ

さて、今までは、展示やシステムに直接関連したことについて考えてきたが、ここで、それらの周辺について検討しておこう。

博物館を訪れる人には、さまざまな目的を持った人がいる。

相対的に見れば、“何々について調べてみよう”というはっきりとした動機を持って来られる人よりは、むしろ、ばくぜんと博物館を見学しようという人のほうが多いのではないだろうか。

従って、“本物”や“実体験”を通じて学んでもらおうとするならば、好奇心をかきたて、より興味を持って見学してもらうための工夫が必要だろう。

この点については、東京の科学技術館が、良く工夫されているのでご紹介しておく。

この館には、コンピュータやA V等のシステムと実験とが結び付いた「発見BOX」という展示コーナーがある。コンパニオンが実験をしたり、クイズをだしたりして利用者に対して、問いかけながら動機づけをしている。

また、同館の「発見工房」というコーナーでの展示タイトルも問いかけるような表現になっており、この例も疑問を起こさせ、知的好奇心を呼び起こす動機づけになっている。

これらの例に見るように、メディアの活用における動機づけの問題については、メディアやシステムといったハード側の問題というよりは、むしろ、それらの周辺についての配慮が必要だろうし、説明員の職員の存在も必要ではないだろうか。

9、システムの構築における技術的な課題

これまで、博物館におけるメディア活用の視点を、学習環境化、あるいは、学問の統合の場という見地から考えてきたが、最後に、これらの考え方に基づいてシステムを構築する場合の技術的な課題について触れておきたい。

博物館が保有する資料には、実物をはじめ、図書、文献、写真、ビデオ、など、さまざまな形態の資料がある。

これらの資料を、情報素材として電子メディア化する場合には、コンピュータ化や画像化をしなければならぬ。

文字データについては、コンピュータによってデータ化することは容易ではあるが、問題は画像であ

る。

全てのデータが安価で手軽にデジタル化、コンピュータ化出来れば問題はないが、まだまだ、価格や画像の圧縮技術の問題もあって容易ではない。

従って、現状を考えてシステムを構築しようとするれば、CD-ROMや光ディスク等に画像データを記録するという方法が最適であり、それら、データの画面への表示についても、ソフトの工夫によって、同一画面上に表すことが出来る。

ただ、外部とのネットワーク化については、それぞれの博物館が、独自のシステムを構築しているために少々むづかしいだろう。

これについては、共通の基準を設定する方法と、異種のシステム間をネットワークできるインターフェイスの開発、という方法が考えられる。

どちらが良いかは技術の発展状況を見つつ決めて行けば良いだろうが、私としては、それぞれの博物館の主体性を尊重するためにも、インターフェイスを活用する方法が良いのではないかと考えている。

9、結びとして

以上、博物館におけるメディア活用の視点を、「ミュージアムからムゼイオンへの回帰」という標題で述べた。

これは、先にも述べたように、情報化社会を迎えた中での博物館の機能を、メディアの活用による学習環境化と、学問統合の場ということを意味して標題とした。

いままで、私達は学問というものを、科学は科学として、芸術は芸術として、分科しつつ学んできた。博物館についても同様に、博物館や、科学館、美術館といったジャンル分けをしている。

科学の発展がもたらした負の成果は、私達に、全体的な視点を持ちつつ学問をする事の重要さを再認識させている。

ミュージアムの語源が、ムゼイオンからきていることは良く知られている。

その昔、ムゼイオン（神殿）では、芸術や科学、教育、宗教といったさまざまなことが行われていたと言われている。

本論をまとめるにあたり、今後の博物館が、人類の英知についての全体的な認識の場として機能することを願いつつ、また、その事に寄与出来るシステムを構築することが、博物館におけるメディア活用の本来的な意義ではないだろうか。

参考文献

- * 1 岩波講座 教育の方法 10 教育と機械 より
- * 2 東京大学出版会 認知心理学講座 3 推論と理解 より
- * 3 国学院大学博物館学研究室 博物館学紀要 第11号 より