

ミュージアムにおける触発の連鎖としてのコレクティブクリエイティビティ Collective Creativity in Inspirational Communication Circles at Museums

中小路 久美代^{*1} 山本 恭裕^{*2} 川嶋 稔夫^{*3} 木村 健一^{*3}
Kumiyo Nakakoji Yasuhiro Yamamoto Toshio Kawashima Ken-ichi Kimura

^{*1} 京都大学 ^{*2} 東京大学 ^{*3} 公立はこだて未来大学
Kyoto University The University of Tokyo Future University Hakodate

Our MESS (Museum Experience and Service Sciences) project focuses on inspirational communication as a museum experience. This paper describes three cases of cycles of inspirational communication among museum stakeholders we observed and discusses them from the perspective of collective creativity.

1. はじめに

ミュージアムは、ICOM(International Council of Museums; 国際博物館会議)の定義によると、人類およびその環境の遺産を、収集、保存、研究、伝播、そして展示するための、教えること、学ぶこと、および楽しむことを目的とする社会的サービスの場である[ICOM].

ミュージアムの原型は、cabinet of curiosities であると言われている。ミュージアムを訪れることで、展示されている事物を体験し、それについての知識を得るのはもちろんのこと、驚嘆したり、疑問を抱いたり、日常では感じないような好感や嫌悪感、違和感をもったり、長い間忘れていた記憶を思い出したり、連想や妄想が広がったり、といった体験をすることは少なくない。

2012年から始まったMESS(Museum Experience and Service Sciences)プロジェクトは、このような(触発する)体験を社会的なサービスとして提供する場としてミュージアムを捉え、ミュージアムにおける触発型のコミュニケーションに着目している[中小路 et al. 2014]. 学芸員、来館者、市民ボランティアといったミュージアムに関わる人々が、触発され、その結果として表現を創り出し、そのようにして創り出された外在化表現がまた別の人を触発するといった、触発の循環が生じる場としてミュージアムが機能するための、プローブを用いたモデル化およびインストールメンション展開を行っている[中小路, 山本 2014b].

中小路&山本 [2014a]において我々は、ミュージアムにおけるフィールドスタディをベースとして、触発するサービスの様態として観察されたステークホルダー間のやりとりの種類についての報告を行った。本論は、これらのやりとりを長期的に観察し、触発の連鎖ともいうべき、触発するコミュニケーションのサイクルに着目し、それをコレクティブクリエイティビティの側面から論じるものである。

2. ミュージアムにおける触発するコミュニケーションの事例

ミュージアムにおける人々間のインタラクションは、学芸員が展示を行い来館者がそれを見て知識や情報を受け取るといった、固定的かつ一方的なコミュニケーションとは限らない。ミュージアムには、

- 来館者
- 学芸員
- 教育担当学芸員

- アーティスト
- 収蔵物を寄贈する市民
- ミュージアム専属デザイナー
- 市民ボランティア
- 外部専門家

といった多様なステークホルダーが関わっている。

我々は、海外 17 館のミュージアムにおけるフィールドスタディをベースとして、触発するサービスの様態として下記の9種類のコミュニケーションの事例を認めた(図 1)。

- (1) 来館者が展示物とインタラクションをしている様子が別の来館者を触発する
- (2) 学芸員が作業をしている様子が来館者を触発する
- (3) 来館者とのやりとりがボランティアを触発する
- (4) 外部の専門家がミュージアムの展示を介して来館者を触発する
- (5) 学芸員による展示が来館者を触発する
- (6) 来館者の質問が学芸員を触発する
- (7) デザイナーの手による自然史の展示の美しさが来館者を触発する
- (8) デザイナーの手による展示の企画が学芸員を触発する
- (9) 来館者が表現した文章や絵が別の来館者を触発する

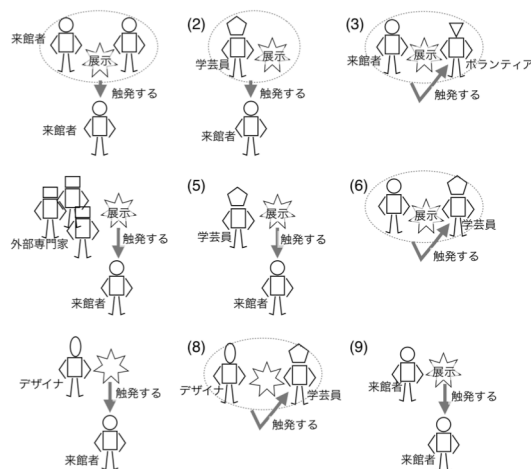


図 1: 触発するサービスの様態([中小路, 山本 2014a]より)

詳細は[中小路, 山本 2014a]に示すが, 本論において特筆すべきは, 学芸員が展示を介して来館者を触発することに加えて, 来館者がしていることが別の来館者を触発したり, 来館者の残した表現が学芸員を触発したりするといったこと存在である。自らの興味やモチベーションでしていることや, したことの結果が, 別の立場の者から見ると, 他者を触発することにつながっている場合があることが認められた。

3. コレクティブクリエイティビティ

上記の点において, ミュージアムにおいて観察される触発するコミュニケーションは, コレクティブクリエイティビティとして捉えることができる。

知の創発や理解の進展は, 外在化された表現とのインタラクションが外乱となり生じる知識の進化として捉えることができる[Maturana, Varela, 1998]。外在化された表現は, 自分自身が創り出すものであることもあれば, 他者が創り出した行為や表現であることもある。われわれは, このような表現とのインタラクションによる創発を「コレクティブクリエイティビティ(collective creativity)」と呼ぶ[Nakakoji et al. 2000]。

コミュニティやグループで創り出すものの創造性を指す概念としてソーシャルクリエイティビティ(social creativity)がある[Fischer 2005]が, ソーシャルクリエイティビティとコレクティブクリエイティビティでは, そのフォーカスが異なる。前者は, コミュニティやグループが一丸となって創出するモノや表現の創造性に着目するものであるのに対して, 後者は, グループやコミュニティとの関わりをもちながら, 個々人が創出するモノや表現の創造性に着目するものである。本論で対象とするのは, ミュージアムにおいて触発される個々人の創造的な表現活動である collective creativity である。

4. 観察された触発するコミュニケーションの連鎖

本章では, MESS プロジェクトにおいて, ミュージアムに関わる人々間の触発するコミュニケーションのサイクルを触発の連鎖として捉え, 短期的, 中期的, 長期的といった異なるタイムスケールで観察した結果を報告する。

4.1 市民参加による日本画講座

MESS プロジェクトでは, 2013 年 7 月 6 日, 7 日, 21 日の 3 日間に渡って, 市立函館博物館研究室および展示室において, 日本画の初心者あるいは初学者である市民 10 名を対象として, 函館市内在住の日本画家による日本画講座を開催した。その過程の報告は, [川嶋 et al. 2014]に詳しいが, 本講座の特徴は, 総合博物館の特徴を活かして, 日本画を描くことそのもののレッスンに加え, 絵画の鑑賞, 日本画の画材の理解, 主題の選択における標本類の観察といったことを, 学芸員, および MESS プロジェクトの研究者が支援するかたちで実施したことであった。

以下に, 本講座においてやりとりされた, 触発の連鎖の一部を[川嶋 et al. 2014]より抜粋して示す。

講師 → 学芸員

講師と打合せの際に, 学芸員が, 日本画の画題や画材に関わるとされる収蔵物の紹介を試みた。

研究者 → 講師

講座の講師は本プロジェクトの研究者の触発する体験に着目したいという意図に影響を受け, 通常とは異なる手順での講座を計画した。

講師 → 学芸員

講師が岩絵の具を説明すると, 学芸員は鉱物標本を展示するとともに, 岩絵の具を顕微鏡で観察させた。

受講生 → 研究者

受講生が, 実物ではなく絵はがきをみて描いたデッサンから立体認識の問題を想起した。

受講生 → 講師

受講生からの箔の利用に対する疑問に答えて, 暗い部屋でのロウソクでの鑑賞を紹介した。

研究者 → 講師

講師の紹介に応じて研究者が準備したロウソクでの鑑賞は, 講師自身にとって初めて鑑賞体験であり, 箔のもつ効果を改めて認識した。

図 2 は, これらのやりとりを, 触発の連鎖として表現したものである。

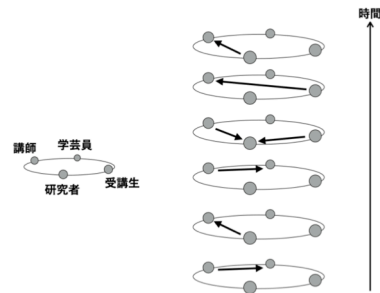


図 2: 市民参加による日本画講座における触発の連鎖

4.2 学生参加によるパネル制作ワークショップ

2014 年 6 月に, 公立はこだて未来大学の学部生 5 名を対象として, パネル制作ワークショップを実施した。本ワークショップの詳細な議論は[蝦名 et al. 2015]にあるが, ここでは, 触発するコミュニケーションの要素を抽出し紹介する。

このワークショップでは, 研究者がデジタルアーカイブとして作成した展示物(魚類の剥製標本等)60 種を高解像度で撮影した 1950 枚の画像を, マニグラフィと呼ぶ閲覧手法[蝦名 et al. 2014]で学生に閲覧してもらい, 自分が興味をもった, 面白いと思う画像やその拡大した部分を選んでもらった後, あらかじめ別の研究者がデザインしたパネル内のフレーム位置にそれぞれの画像を流し込んでもらい, パネルを制作してもらった。

パネル制作にあたっては, 学生たちが, 前年度(2013 年 12 月)に実施した同様のワークショップで制作されたパネルを見ながら, 時にはそれらを模倣しながら, 次第に自分が発見した注目点を表現するにふさわしい表現方法を模索する様子が観察された。また, 個々人がそれぞれ作成したパネルを, 完成後それぞれに見合いながらディスカッションすることを通して, 他者

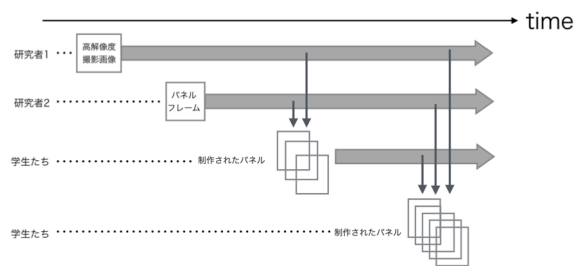


図 3: 学生参加によるパネル制作ワークショップにおける触発の連鎖

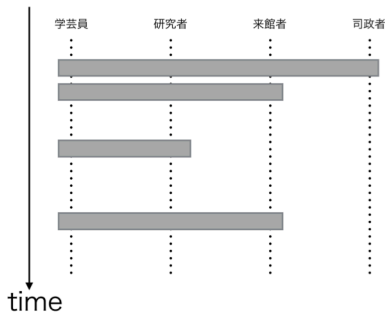


図 4: 学芸員による MESS との関わりによる触発の連鎖

の表現から再発見したり、他者の注目点へ共感したり、また創造や表現への意欲が掻き立てられ、それを楽しむ様子が観察された。

図 3 に、これらのやりとりを触発の連鎖として表現する。

4.3 学芸員による MESS プロジェクトへの関わり

MESS プロジェクトにおいては、ミュージアムの現場のひとつとして、市立函館博物館の学芸員らとの密接な連携を行っている。プロジェクト初年度にあたる 2013 年 2 月に実施した学芸員らへのインタビューデータと、15 ヶ月後にあたる、2014 年 5 月に実施した学芸員らへのインタビューデータとを比較すると、学芸員らの有する問題意識や、着眼点の変化が認められる。前者では、地方の博物館としての課題や問題点の言及に多くの時間が割かれているのに対して、後者では、来館者の楽しさや博物館における楽しみとそれに対する工夫、といった側面への言及の割合が多い。詳細な分析は今後報告する予定であるが、これら 2 回の間期間にどのようなことが起こっていたかを列挙すると、

- 即興演劇のワークショップ
- 日本画講座
- 展示物の高解像度撮影によるデジタルアーカイブ化
- 学生らを中心とする出張展示のデザインと実施

といった、研究者が主導し学芸員の支援を仰いだ、市民や学生らが参加したイベントやワークショップなどがある。

図 4 に、これらのやりとりを触発の連鎖として表現する。

5. 考察

市民参加による日本画講座、学生参加によるパネル制作ワークショップ、学芸員参加による MESS プロジェクトへの関わり、といった三つの視点から、ミュージアムにおける触発の連鎖というものをコレクティブクリエイティビティの観点から考察する。

表 1 に、これら3種類の営為の特性を整理する。コレクティブクリエイティビティにおいて鍵となるのは、ステークホルダー間でやりとりされる外在化された表現である。市民参加による日本画講座においては、ある日における数時間の中での、比較的短い期間において、それぞれの人が発話した内容やしていることが、外在化表現となって、他者を触発する要因となつていくとみなすことが出来る。学生参加によるパネル制作ワークショップにおいては、何ヶ月間という期間において、異なるステークホルダーが準備、生成したアーティファクト(高解像度撮影画像群、パネルのフレーム、制作したパネル)を介して、それが他者を触発しているという様子が伺える。学芸員による MESS プロジェクトへ

の関わりに関しては、イベントや出来事という重層的体験の結果としての問題意識の変容という捉え方が出来る。

表 1: 観察された3種類の触発するコミュニケーションの連鎖

	期間	primary medium for collective creativity
市民参加による日本画講座	short-term	アクティビティ/activity
学生参加によるパネル制作ワークショップ	mid-term	表現/representation
学芸員による MESS プロジェクトへの関わり	long-term	体験/experience

前節で示した図表現の違いは、それぞれの性質の差に即した表現の結果として異なる様相となっているとも考えられる。今後は、触発の連鎖として捉える時間の長さや、コレクティブクリエイティビティあるいは触発を介するメディアの種類、それに適したダイアグラム表現といったことを踏まえながら、ミュージアムにおける触発の連鎖としてのコレクティブクリエイティビティのモデル化を進めていきたいと考えている。

謝辞

本研究は、JST RISTEX 問題解決型サービス科学研究開発プログラムによる支援を受けています。

参考文献

- [Fischer 2005] G. Fischer, Distances and diversity: Sources for social creativity, Proceedings of Creativity & Cognition, London, April, pp. 128-136, 2005.
- [ICOM] ICOM, Museum Definition, <http://icom.museum/the-vision/museum-definition/> (visited on 2015-0323).
- [Maturana, Varela 1998] H. R. Maturana, F. J. Varela, The Tree of Knowledge: The Biological Roots of Human Understanding, Shambhala Publications, Inc., Boston, MA, 1998.
- [Nakakoji et al. 2000] K. Nakakoji, M. Ohira, Y. Yamamoto, Computational Support for Collective Creativity, Knowledge-Based Systems Journal, Elsevier Science, Vol.13, No.7-8, pp.451-458, December, 2000.
- [蝦名 et al. 2014] 蝦名奏子, 木村健一, 川嶋稔夫, 中小路久美代, 山本恭裕, マニグラフィ:制作ワークショップが触発する鑑賞補助ツール, 2014 年度人工知能学会全国大会, 2E1-3, pp.1-3, 松山, Japan, June, 2014.
- [蝦名 et al. 2015] 蝦名奏子, 木村健一, 川嶋稔夫, 中小路久美代, 山本恭裕, 博物館資料への自発的注目を促すための表現行為を介した鑑賞支援, 2015 年度人工知能学会全国大会, May, 2015 (to appear).
- [川嶋 et al. 2014] 川嶋稔夫, 木村健一, 中小路久美代, 山本恭裕, ミュージアムにおける体験型サービスが生み出す触発の連鎖, サービス学会第 2 回国内大会講演論文集, pp.343-348, Hakodate, Hokkaido, April, 2014.
- [中小路 et al. 2014] 中小路久美代, 山本恭裕, 川嶋稔夫, 木村健一, 岡田猛, 新藤浩伸, 影浦映, ミュージアムにおける触発する体験と体験を触発するということ, 2014 年度人工知能学会全国大会, 2B3-05, pp.1-4, 松山, Japan, June, 2014.

[中小路, 山本 2014a] 中小路久美代, 山本恭裕, ミュージアムにおけるサービスの様態, サービス学会第2回国内大会講演論文集, pp.195-200, Hakodate, April, 2014.

[中小路, 山本 2014b] 中小路久美代, 山本恭裕, ミュージアムのための触発するサービス体験のデザインにおけるプローブの利用, Design シンポジウム 2014 講演論文集, Design シンポジウム 2014 運営委員会, pp.510-514, Tokyo, Japan, November, 2014.