

博物館体験再考：「出会いを起点とした文脈モデル」による展示物：来館者間相互作用過程の可視化

坂倉，真衣

<https://hdl.handle.net/2324/4784729>

出版情報：Kyushu University, 2021, 博士（感性学），論文博士

バージョン：

権利関係：Public access to the fulltext file is restricted for unavoidable reason (3)

氏 名 : 坂倉 真衣

論 文 名 : 博物館体験再考

— 「出会いを起点とした文脈モデル」による展示物—来館者間相互作用過程の可視化

区 分 : 乙

論 文 内 容 の 要 旨

本論文は、Falk & Dierking の提起した「博物館体験 (The Museum Experience)」を理解するための枠組み「学習の文脈モデル (The Contextual Model of Learning)」を拡張し、来館者の博物館体験のプロセスを可視化することのできるモデルを確立することを目指した論考である。本論文は、研究の背景、文献レビュー、Falk & Dierking モデルの理論的検討、拡張したモデルによる体験の可視化、総合考察という5章から構成される。

第1章では、インフォーマルな学習環境として「博物館」に着目し、そこでの「体験」に焦点を当てるに至った経緯、および本研究の目的について論じた。日本の博物館において、来館者の「参加」「体験」が目的の主とされるようになった背景には、Falk & Dierking (1992) によって提起された「博物館体験」という概念がある。Falk & Dierking が「博物館体験」の共通性と差異性を理解できる枠組みとして提起した「ふれあい体験モデル (The Interactive Experience Model)」、「学習の文脈モデル (The Contextual Model of Learning)」によれば、来館者の博物館体験は、1) 個人的文脈、2) 社会的文脈、3) 物理的文脈という三者の重なりによって起こり、それらを時間軸に沿って見ていくことができるとされる。現在の博物館では、来館者の参加・体験が中心となるからこそ、来館者が博物館で何を体験しているのか、その内実に焦点を当てた研究が必要である。

従って、本研究の目的は、以下の3つに設定された。

1. 来館者の博物館体験の内実をミクロに分析することのできるものとして Falk & Dierking のモデルを拡張し、体験のプロセスを可視化することのできるモデルを確立する。
2. 拡張したモデルを用いて、来館者の博物館体験の実際の展開と内実を明らかにする。
3. 明らかになった来館者の博物館体験の内実を踏まえ、来館者の文脈に即して博物館で起きる学びの特徴、その学びに立ち会う関わり手のあり方について理論的な観点から考察をする。

第2章では、Falk & Dierking によって「博物館体験」という概念が提起される「前」「後」で何が変わったかについて文献検討を行った。特にユーザー(来館者)の経験を重視するようになった2000年代以降の博物館教育における理論的なターニング・ポイントは、Falk & Dierking の『博物館体験』の出版に置くことができ、2000年前後を区切りとして徐々に個人の体験が焦点化されるようになったパラダイム変化を読み取ることが可能であった。

Falk & Dierking 「後」の日本においては、『「博物館体験」を理解しようとする指向性』が最も主要な研究群であり、これらの研究を「方法論」、「体験をどのようなものとしての明らかにしようとしているか」という2つの観点からマトリックスに整理を行った結果、来館者の博物館体験の一般的な傾向を明らかにしようとする量的研究が最も多く行われている一方で、博物館体験の特殊性・多様性を説明しようとすることに重点を置く質的研究は数が少ないことが明らかになった。「博物館

体験」は多様であることを前提にし、その多様な体験を説明しようとする研究のほとんどは論考や事例紹介に留まっており、「博物館体験」の多様性を説明することのできる方法論自体の検討が必要であることが示された。本研究が目指す体験のプロセスを可視化することのできるモデルの確立は、博物館体験の特殊性・多様性を説明することのできる方法論を検討するものであり、博物館教育研究において高い新規性を持つという学術的な意義も明確となった。

第3章では、Falk & Dierking の「学習の文脈モデル」について理論的検討を行った。「場の理論」(Lewin 1951)、「アフォーダンス理論」(Gibson 1979) という2つの理論をFalk & Dierking のモデルに適用させることによって、「展示物との出会い (encountering)」を分析の単位とし、「文脈を構成する要因」を可視化し、要因間の相互作用を「方向」「強さ」「着重点」(Lewin 1953) を持った矢印で示す拡張された「出会いを起点とした文脈モデル」を提起した。「関わり手」として来館者を観察し、発話採集法によって採集したことごと、その中で間主観的に感受されたことも合わせて「展示物との出会い (encountering)」のエピソード(鯨岡 2005) を記述し、拡張したモデルを用いて、展示物—来館者間相互作用過程の可視化とするという博物館体験の内実と展開プロセスを理解し、多様性を説明することのできる方法論を確立した。

第4章では、収集したエピソードの省察と「出会いを起点とした文脈モデル」を用いた体験のプロセスの可視化を行った。その結果、収集したおよそ20のエピソードから、5つのパタンの来館者と「展示物の出会い (encountering)」とそれらに類似するパタンの出会いを見出すことができた。体験のプロセスを可視化することは、因果論ではなく来館者の文脈に即した行為論に基づき体験を理解することである。来館者の個人的文脈と博物館の物理的文脈とが重なることにより文脈内の要因同士の「ぶつかり (encountering)」が起こる出会いが1つ目のパターンであった。要因同士の「ぶつかり (encountering)」によって、文脈内に潜在的に存在をしている要因がさらに「引き出され」、「結びつき」、意味をもつものとして「浮かび上がる」という出会いのパターンもあった。物理的文脈内の要因が結びつくことによってもたらされる意味には、体験をした来館者本人にさえ自覚されないものもあり、このようなパターンは、「感覚的な統合 (sensible integration)」が起こる展示物との出会いであると定義した。さらに同伴者とともに展示を見ることによって「共同注意」における三項関係(やまだ 2005) が生まれ、同伴者が形成する社会的文脈内にある要因が引き出され、展示物を媒介として目の前にはない表象を共有するパタンの出会いもあった。「出会いを起点とした文脈モデル」では、来館者の体験の内実と展開プロセスに踏み込んだ分析が可能であり、博物館体験の多様性を説明することのできるモデルとして有効であることが示された。

第5章では、「出会いを起点としたモデル」による体験の可視化によって明らかになったことをもとに、博物館で起きる学びの特徴、その学びに立ち会う関わり手のあり方について考察を行った。

これまで博物館教育において「展示を見る」「展示物を通した学習」「展示物を通した意味づくり」とされていたことを、それぞれ個人的文脈、社会的文脈、物理的文脈が重なることによる要因間の相互作用として来館者の文脈に即して捉え直した。「出会いを起点としたモデル」を用いることは、博物館教育の関わり手に必要とされる「来館者理解」を行う上でも意義のあるものであり、Hein (1998) の構成主義に基づく博物館の存在をより明確なものとする可能性を持つ。

本モデルには、要因を図示する位置や、他者が使えるような明確な基準が設けられているかどうかなどの課題があり、今後は、異なる事例において本研究で確立した「出会いを起点とした文脈モデル」のさらなる検証が必要となる。