

Object-based learning の機能拡張によるコミュニケーションデザイン

Communication design of object-based learning for global well-being

棚橋沙由理

Sayuri Tanabashi

東京大学大学院農学生命科学研究科

Abstract :

Object-based learning, which is an active learning method using museum objects, can cultivate learner's visual literacy, partial literacy, descriptive (linguistic) literacy, communication skills, comparative analyses, and negotiation skills in cross-disciplinary learning context. It has focused not only as "teaching technique" but also as "communication technique" through a rethink. While the efficacy of cross-disciplinary learning has demonstrated, the

potential as psychotherapy has recently been attracting attention. Actually, it was revealed that the *object therapy* using art(s) with creative activities ameliorates the loneliness or social isolation of participants. Here, we discuss how museum objects can contribute to well-being for the achievement of the SDGs from the educational and psychological framework in the museological context.

Key Word : Object-based learning, Object therapy, Well-being

1. ミュージアムの教育学的文脈における OBL のデザイン

学習におけるミュージアムの役割に言及したこれまでの先行研究の多くが、フォーマル教育の初等・中等教育およびインフォーマル教育の枠組みについてであった。近年、多様な学問分野が豊かに交差する高等教育において、Object-based learning (OBL) は事例研究に即して解析・議論されるようになってきた。その系譜を概観してみたい。多岐にわたる教育学的・心理学的理論が OBL の教育モデルの土台をなしており、そのコアとなるのは身体の五感をフル活用する多感覚的性質に関する理論である。OBL による教授が学習者の五感を発動させることで、Kolb (1984) の学習サイクルに要約されるようなインタラクティブな、あるいは体験的な学習を促進する。Kolb は、Dewey (1899) および Piaget (1929) による哲学・発達心理学のアイデアを援用して、経験 (体験) に由来する学習の重要性に着目した。学習者が現実社会の知識を獲得することにより、能動的に経験していく (Concrete experience) ところから学習サイクルは始まる。つぎに、学習者は一連の試みを通じて経験から獲得した新たな知識を適用するために、経験を省察した上で (Reflective observation)、それを概念化するために分析能力を用いて (Abstract conceptualization) 課題を解決しなければならない (Active experimentation)。一方、Honey & Mumford (1982) は「学習スタイル (Learning Style)」を 4 つの類型に分類するための質問紙を設計した。そして、Coles (2004) は Kolb の「経験学習サイクル (Experiential learning cycle)」と Honey & Mumford の「学習スタイル」の概念を整理した。この「経験学習サイクル」を構成する「Concrete experience」、「Reflective observation」、「Abstract conceptualization」および「Active experimentation」のそれぞれが、「学習スタイル」でいう「Activist」、「Reflector」、「Theorists」ならびに「Pragmatists」に相当する。さらに、「経験学習サイクル」はファシリテーターを務める教員のもとで、安全かつ創造的におこなわれるべきであるという観念に昇華された。Hein (1988) はミュージアムの学習に対する能動的かつ学生中心そして経験的な学習の概念を適用して、知識の理論 (Theory of knowledge) と学習の理論 (Theory of learning) の二軸から構成される教育理論を確立した。これについては、わが国の博物館教育の文脈でこれまでに詳細な検討が重ねられてきているので、本稿での詳述は割愛したい。ここで重要なのは、OBL が「発見学習論 (Discovery learning)」および「構成主義

(Constructivism)」ととりわけ強く関係付けられることである。「発見学習論」のアプローチにおいて、学習が能動的な営為であるという前提に立った上で、学習者は実物のオブジェクトとの相互作用により、知識を以て学習に関与することができることが主張されている。ミュージアムのオブジェクトを用いたハンズオン学習もしくはアクティブラーニングにおいて、学習者は「おこなう」という身体的活動だけでなく、「考える」という精神的活動も必要となる。ただし、全ての身体的活動が精神に意味のある刺激・影響を与えるというわけではないため、課題解決もしくは実験・トレーニングの要素を内包する状況に対して、OBL を効果的に用いることが重要であることが主張されている。Piaget (1929) は構成主義の観念である経験学習に関連して、知識と意味付け (Meaning making) が経験とアイデアの相互作用を通じて生成されるとした。ミュージアムの文脈においてオブジェクトに向き合う際、学習者が経験から新たな知識を構築すること、および経験を活用することを理解・認識しておくことが肝要である。このプロセスについて、Vygotsky (1978) は社会的相互作用の役割と幼児期の社会文化的・認知的発達理論が関係することを主張した。子どもの高次認知機能の発達が社会環境での実践的な活動を通じて向上することを提唱した上で、社会的相互作用をベースとする認知的活動の拡大を議論したのである。Rowe (2002) はこの観念を踏まえて、オブジェクトが社会で共同構築された意味付けに対して重要な役割を果たすことを示唆した。Falk & Dierking (2000) もまた、認知および意味付けのプロセスを包含する学習の最も基礎的側面は社会文化的に構築されていること、そして学習の研究は個人単位で注視するだけでなく、社会文化的文脈もまた注視するべきであることを示唆した。多くの先達がオブジェクトと意味付けの関係性を議論してきた。Dewey (1899) は想像の閃き、および知識の構築におけるオブジェクトの役割を議論し、Vygotsky (1978) は実物のオブジェクトが学習者の自己同一性 (Identity) の感覚を引き出し、そして五感との相互作用を通じて自己認識 (Self-awareness) の発達に役割を果たすことを提唱した。近年、わが国でも国立科学博物館あるいは日本科学未来館をはじめとする科学系ミュージアムなどで、幼児を対象とする展示・プログラムの開発が推進されてきた。これはミュージアムの利用可能世代を単に拡大させただけでなく、(オブジェクトの相対化による) 自己同一性・自己認識の醸成が期待されるため、小児の発

この枠内は図表に限り掲載可能

達の観点からも有効であるといえよう。Baumeister (1991) は「人間はオブジェクトに対する自分自身の知識、経験および価値を持ち、意味付けをおこなう」ことを示唆した。認知の観点から、Dudley (2010) がミュージアムのオブジェクトとの五感を伴う出会いが思想形成ならびに意味付けの機会を生成することを示唆した一方、Pearce (1995) はミュージアムのオブジェクトが自己同一性、関係性、自然、社会そして宗教の象徴として機能することを議論した。OBL の基本概念について論述してきたが、他にも (1) アクティブラーニングならびに経験学習、(2) 学習者自身の経験にもとづいて構築される知識すなわち構成主義、(3) 社会的に保障された学習ならびに社会で共同構築される意味付け、(4) 知識の獲得における認知あるいは感覚を含む身体 (実感) 的な具現化された学習、(5) オブジェクトに対する感情的かつ情緒的な応答、(6) 感想、態度そして感情を包摂して、学習あるいは成績を向上させる没入体験 (Flow) といった学説が提唱されている。教員もしくはミュージアムエデュケーターは、展示ないしオブジェクトの周囲で展開される学習者の活動を支援する際、このようなことを念頭に置いてファシリテートするとよいだろう。

2. ホスピタルの心理学的文脈における OBL のデザイン

先述したように近年、学習とウェルビーイングの関係性について関心が高まってきている。本稿では、OBL から派生した精神療法であるオブジェクトセラピー (Object therapy) を論究の対象として、Object-led well-being に関して論を深めていきたい。早速であるが最近、Cowan et al. (2020) はオブジェクトの相互作用ないし精神療法の観念に関する新理論を包括する「Psychotherapeutic Object Dynamics」をまとめ上げた。このアプローチは病院、ケアホーム、デイセンターそしてミュージアムの環境でおこなわれるオブジェクトハンドリング (Object handling) とウェルビーイングの関係性を明らかにするために、多数の学問分野を一挙に整理しようとするものである。じつはそもそも、人びととオブジェクトの関係性について、これまで心理学分野における関心は決して高くなく、研究および臨床におけるオブジェクトの役割が同定されたのは、総じて最近のことである。そして、とりわけミュージアムのオブジェクトハンドリングが心理的ウェルビーイングに短期間で効果をもたらすことが明らかにされたのを機に、にわかに注目が高まってきたのである。そして、屋内外のさまざまな環境下の事例研究を通じて、オブジェクトとの相互作用から例証された心理療法、すなわちオブジェクトセラピーについて示唆に富む議論が展開されている。この新理論を基盤としながら、臨床の枠組みのなかでアートセラピー (芸術療法) に昇華されて、アートセラピスト (芸術療法士) (Art therapist) とミュージアムの関係性が整理されてきた。そして、専門的な治療を支援するために広範にわたる新たな発想、批判的思考そしてすぐれた取り組みをまとめ上げ、ミュージアムの未解明のポテンシャルを例証したのである。Kador & Chatterjee (2020) によると、これはミュージアムとアートセラピーのより緊密な相互作用から生ずるさまざまな利を明瞭にする第一歩であると評価している。たしかに、心理

的ウェルビーイングを議論するためには、オブジェクトエンゲージメント、創造的実践そして芸術創作における治療上の便益を明確に評価することが肝要である。そして、このアートセラピーが多くの精神的・肉体的な不調の引き金になり得る孤独感・社会的孤立の改善に貢献し得ることが明らかにされてきている。アートセラピーにより感性知性および適応性といったスキルを高めることで、長引く社会的孤立およびメンタルヘルスの不安と向き合うことができるようになるのだという。実際に、ロンドン芸術大学 (University of the Arts London, UAL) の Central Saint Martins Museum & Study Collection (M&SC) では、やはりオブジェクトを「媒介者」とするアートセラピーを用いて、参加者の創造性を引き出すような実践をおこなっている。とくに、アート作品を集中して創作する際、参加者の体験する没入感覚 (たとえば、編み物に熱中するといった) は自己効力感を高めるだけでなく、がんといった深刻な疾病をもつ患者の不安を和らげる効果があるのだという。このようなアートセラピーによる創造的活動を通じて、参加者のレジリエンスおよび自尊心を向上させられることが明らかにされた。進行中の慢性疾患には薬理療法を施す必要があるが、孤独感・社会的孤立が不調の根底にある心的疾患にはレジリエンスの醸成が見込まれるアートセラピーによる治療も適している。上述した M&SC におけるアートセラピーの実例として、アートとデザイン (Art and design) をベースにする教育学的アプローチならびに OBL をベースとする博物館学的アプローチを組み合わせたオブジェクトセラピーの実践について記述したい。ミュージアムの社会的・文化的意義の観点からも、上述した社会的マイノリティの精神的・肉体的な不調を改善するために、ミュージアムが創造的活動の機会を提供する意義は大きい。M&SC では、心理学、健康、幸福そして博物館学などの研究者でチームを組み、Museums on Prescription (MoP) をはじめとする研究プログラムを発足させた。これにより参加者に提供された創造的活動は、精神的ウェルビーイングに必要とされる挑戦、省察・レジリエンスそして感情的関与といった心理的活動を引き出すのだという。オブジェクトハンドリングも奨励されており、手芸あるいは工作といった創造的活動は脳の活性化のみならず感情・感覚に作用する。ファシリテーターは予定調和的な誘導を避けて、参加者個人の主体性および参加者同士のコミュニケーションを尊重しなければならない。この実践を通じて、心理的幸福を測定するためのツールキット (UCL Museum Well-being Measures Toolkit)、心理的ウェルビーイングを測定するための尺度 (Warwick-Edinburgh Mental Well-being Scale) ならびに孤独感・社会的孤立を判断するための尺度 (Revised UCLA Loneliness Scale) を用いて、定量的・定性的に参加者の精神的ウェルビーイングの変化が評価された。その結果、参加者全体の気分・幸福が向上したことが明らかにされたのである。精神療法として OBL が役割を果たす取り組みの他に、臨床学生とともに実施したプロジェクトが功を奏した事例もある。教育学ならびに心理学の理論を援用した事例は今後、ますます増加して洗練されていくことだろう。