

伝承される質的サービスへの着眼：
「経験知」を伝える技術を巡って

枝元 益祐

学習者の主体性とその学習支援を前提として、図書館サービスの諸側面についての近接領域を毎回紹介しています。今回は、ソクラテスメソッドを引き合いに出しながら学習支援をする側が、学習者個人をその対象とする場合と学習集団をその対象にする場合との視点の相違に着眼しました。これは、生涯学習の領域でいうと個人主義と集団主義とのアプローチの位相として説明することができますが、いずれの場合に於いても、後者が関係性の中からの学びの傾向を強く帯びており、更に「経験知」の質的な伝承に関しては、この関係性での経験から生成される知の在り方が重要になるということができます。

ここに着眼したのが、マイケル・ポランニー (Michael Polanyi) の『暗黙知の次元』です。そして前回紹介したドロシー・レナード (Dorothy A. Leonard) は、上記のような関係性の中で個人の中に生成した「暗黙知」が、どのように他者に伝承されていくのかという一歩踏み込んだ伝承に関する関係性を「ディープスマート (Deep Smarts)」という概念で説明しています。

これは、生活経験で展開される実践活動から生成する「経験知」に着眼した捉え方ですが、「暗黙知」と同様に、可視化された「形式知」に对照される人間の内面にその焦点を当てることに特質があります。

以下では、池村千秋による Dorothy A. Leonard の邦訳『「経験知」を伝える技術：ディープスマートの本質』(Harvard business school press)、ランダムハウス講談社、2005年に即して解説を進めて行きます。

人間は経験から学ぶ (= 知識を創造・再創造する) という認識に立脚して、経験の重要性を Bransford による著作、「How People Learn」を下敷きにし、「経験は脳の構造を変える。経験は新しい情報を脳の特定の部位に暗号化して取り込み、その部位の構造を変える」と説明しています。その際、経験から得た新しい情報、言い換えると、学びにより生成した知識を実践的に活用できるように定着させるためには、「間接的な経験よりも直接的な経験の方が効果的」(p.53) であるとしながらも、生活経験の総てに

於いて直接的な経験に基づく学習機会の限界性 (言い換えると、学習主体が学習機会にアクセスすることの有限性) も同時に認めています。

そしてその限界性を克服して経験の幅を拡張する1つの方法としてシミュレーションに着眼しています。ロールプレイングやケーススタディ、そして完全没入型のバーチャルリアリティのゲームなどを引き合いに出しながら、「経験による学習の基本は現実の場面で現実の人間と向き合うことかもしれないが、シミュレーションにもいろいろ魅力がある」(p.56) と位置付けて以下の4つの効果に言及しています。まず第1に、直接的な経験を疑似化した間接的な経験であるとの側面から、先に説明した限界性を越境することで、疑似化されたとはいえ、経験によるレセプター形成が可能であることが挙げられています。第2に、ある特定分野のスキル育成やハウツー伝達には効果があることが言及されています。第3に、現実世界で体験することが困難、若しくは、不可能な珍しい状況や危険な状況 (例としては、ジャンボジェット機が操縦不可能になってしまった場合が挙げられています) などの経験の欠落が埋められます。そして第4に、実際に悪い結果を招くことはなく、安心して失敗から学ぶことができます。

つまり、シミュレーションは、複雑な知識を獲得するのに必要なレセプターを育成するのに有効であるということが出来ます。生活経験での偶発的な学習機会の集積よりも、特定の知識ギャップに焦点を絞り、経験の分布の空白地帯を集中的に埋めることに効果があります。

ここまで語ってきて既にお気付きだとは思いますが、読書経験もシミュレーションの1つであり、学びの機会であるということ。そしてその学びの実践活動、直接的な経験の場が図書館にはあるということ。更には、これらを結び付けるための活動も図書館のサービスの中にあるということです。これをいうために遠回りしてきましたが、次回もこの「経験知」に関して更に深めて行きたいと思えます。

えだもと ますひろ (准教授・図書館学・教育学)