

時代変遷を体験する浮世絵鑑賞システムの構築

-明治期の人々のくらしを中心に-

川島 芙実† 時井 真紀‡

筑波大学 情報学群 知識情報・図書館学類†

筑波大学 図書館情報メディア系‡

1. はじめに

近年の博物館では、学習機会提供のための参加体験型の展示と、文化資源を扱う博物館と図書館が連携して豊富な情報資源を共有・提供することが求められている^[1]。近年注目が集まっている浮世絵は、時代背景が反映されており、教育現場で利用されていたことから日本文化を理解するために有効なコンテンツである^[2]。

本研究では日本文化への興味、理解を深めることを目的に、浮世絵を題材として学習に結びつける展示手法の提案を行う。

2. システム

体験的な浮世絵鑑賞を実現するために、身体動作での操作が可能な Kinect を用いた^[3]。図1のように、ユーザは特別な装置を付けることなく、ディスプレイの前で動作を行うことでシステムを操作することができる。



図1 システム使用中の様子

「東京開化名勝京橋石造銀座通り両側煉化石商家盛栄之図」三代歌川広重/画 1874年(明治7年)
早稲田大学図書館古典籍総合データベース所蔵

The Ukiyo-e Appreciation System for the Transition of the Time - A Focus on People's Life of the Meiji Era-
†Fumi KAWASHIMA
Collage of Knowledge and Library Sciences, School of Informatics, University of Tsukuba
‡Maki TOKII
Faculty of Library, Information and Media Science, University of Tsukuba

Kinect を使用したことのない人でも気軽に使用できるよう、システムの最初に歩くという簡単な動作を取り入れ、段階的に動作を増やした。システムの最初に、絵の中を探索することができる。ユーザが前後左右に歩くと、ユーザの動きに合わせて絵が拡大縮小する。これにより浮世絵の中へ入り込んでいく感覚を得ることができ、拡大して浮世絵を近くで見ることによって絵の細かいところまで鑑賞することもできる。

次に、浮世絵の中に乗り物、服装などいくつか観点を用意した。ユーザはこの中から興味のあるものを選択することができる。これにより、日本文化へ興味を持つきっかけとした。「乗り物」を選択すると、図2に示すように乗り物に関する解説が表示される。さらに、図2の画面上のバーを右手で動かすと、江戸時代、大正・昭和時代へと時代変遷を体感することができる。時代の変化に対応してコンテンツと解説が表示される。解説には、「西洋文化の流入により服装が変化した」など、時代背景と絡めたものを多く用意した。このように、時代変遷で時代の流れをつかむことで、日本文化への理解をより深めることができる。



図2 時代変遷の様子

システムの最後に、浮世絵と関連する資料を提示した。提示した資料の中から気になる資料を選択すると、図3のように一枚ずつページをめくって中身を閲覧することができる。豊富な情報を提供することで、システム使用後の自発的な学びにつなげることができる。

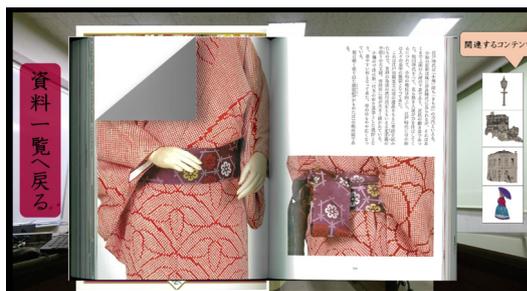


図3 資料閲覧の様子^[4]

3. 結果

大学生 10 名と図書館職員の方 3 名を対象に被験者実験を行った。まず、システム使用前に日本文化への興味度合を調査する事前インタビューと、紙媒体で浮世絵を鑑賞してもらい、浮世絵から思いつくキーワードや疑問を書き出してもらった。システム使用後も同様の浮世絵鑑賞とキーワードの書き出しを行い、システム使用前後でのキーワードの変化を測った。また、システム使用後の日本文化への興味と理解の変化を見るためにアンケートとインタビューを行った。

システム使用中の様子を観察したところ、最初はシステムの使い方に戸惑っていたが、徐々に要領を得て、システムをスムーズに使うことができていた。

また、インタビューで、自分の興味のある観点から日本文化を学ぶきっかけを得ることができたか調査した。その結果、普段の絵画鑑賞では全体的な解説がされているため、どこを見ればよいかわからず戸惑うことが多いが、本システムでは注目点が用意されていたことで解説が理解しやすかったと答える被験者が多くいた。

システム使用前後でのキーワードを比較した結果、システム使用前の浮世絵鑑賞では、明治時代の印象を挙げる被験者が多くいたが、使用後は、「江戸時代は駕籠を使用していた」などと、時代変遷を体感したことで複数の観点を得ることができていた。また、「馬車はいつから使われるようになったのだろうか？」などと新たな疑問を生み出すこともできていた。また、時代の流れがつかみやすかったため、浮世絵から学習へと結びつけることができたという回答の被験者が多くいた。

しかし、資料閲覧に関しては、新たな資料を知るきっかけとはなかったが、浮世絵鑑賞と資料閲覧を別物と認識し、浮世絵と資料を結びつけることができていなかった被験者が多くいた。図書館職員の方からは、本システムの資料閲覧機能を図書館に導入することで来館者の興味を

惹くことは期待できるが、浮世絵との関連の低さや資料検索の充実度が低いことが課題として挙げられた。

4. 考察

浮世絵と資料との結びつきを強めるために、浮世絵と資料のどの部分に関連しているかを明示することが必要である。さらに、図書館の蔵書システムと連携することが考えられる。これにより、資料検索を充実させることができ、図書館とのつながりも強くなる。

今後の発展性は、日本文化に興味のない人がより興味を持てるように、昔の乗り物を体験できるようなゲーム性を導入することや、Kinectのみでなく VR などの技術を取り入れることで技術面からアプローチをすることも考えられる。また、浮世絵鑑賞システムを使用したことで生まれた疑問をユーザが投稿し、それに研究者が回答する、または司書が関連図書を提示することで知識の循環を生む、知識循環型システムの可能性がある。これにより、ユーザが新たな知識を獲得するとともに、博物館と図書館、学習をつなぐことができると考える。

5. おわりに

本研究では、日本文化への興味、理解を深めることを目的に、自分の興味のある観点から時代変遷を体感する浮世絵鑑賞システムの構築を行った。被験者実験を行った結果、時代変遷を体感したことにより浮世絵と学習を結びつけることができ、資料閲覧により新たな資料を知るきっかけとすることができた。浮世絵と資料の結び付けが弱いことが課題であるため、今後は、浮世絵と資料の結びつきを強めること、さらには知識循環型システムの可能性が考えられる。

参考文献

- [1] “新しい時代の博物館制度の在り方について”. これからの博物館の在り方に関する検討協力者会議. http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shougai/014/toushin/07061901.pdf, (参照 2017-12-19).
- [2] 川原健太郎. 実証塾における錦絵の研究: 視聴覚教育の観点から. 早稲田教育評論. 2012, 26(1), p. 55-72.
- [3] 吉原美香子. 日本の文化にふれるための浮世絵体験システムの開発. 第79回全国大会講演論文集. 2017, 2017(1), p. 947-948.
- [4] 井筒雅風. 日本服飾史: 風俗博物館所蔵. 光村推古書院, 2015.