

リフレクション支援装置による作品展示の実践と評価

安藤 公彦[†] 井上 智史[‡] 宮坂 秋津[†] 稲葉 竹俊[†]東京工科大学[†] 駿河台大学[‡]

1. はじめに

近年、教育への ICT の導入の進展に伴って、学校教育以外の学習の形態として生涯学習などのインフォーマルラーニングへの関心が高まってきた。とりわけ、美術館や博物館における学習支援はその重要な一翼を担っている。この美術館での鑑賞支援を目的とした ICT 活用の研究事例としては、鑑賞者に展示作品や作家についての様々な知識などを提示する情報提供支援と、鑑賞者が鑑賞後に感想や意見をフォーラムなどに発信する情報発信支援の2つのアプローチに分けられる。

情報提供支援としては、Bohnert ら[1]や奥本ら[2]が提案するように、作品に対する知識だけではなく、どのような視点から解釈すべきかといった鑑賞方略を含む鑑賞ルートを提示するものが多い。しかし、ある作品に対する知識量や個人的な鑑賞スキルが、他の作品鑑賞や他者の鑑賞スキルに転移可能であるかについては疑問が提示されており、豊富な作品知識や多様な鑑賞スキルに触れる必要性などが示唆されている。

情報発信支援としては、伏見らによる携帯端末を用いて Web 上で鑑賞者の感想を投稿するシステムなどが提案されている[3]。しかし、鑑賞者が感想を投稿するシステムでは自己の解釈を能動的に発信するという点では鑑賞者主体の鑑賞に貢献をしているが、投稿された情報は他者の一つの意見でしかなく、膨大となるその情報を共有するには、高いモチベーションが必要となる。

本稿では、これら既存研究の問題点を踏まえ、鑑賞者にとって自然で容易な解釈共有方式の提案と実装を行う。

2. 目的

本研究では、自身の解釈を他者の解釈と共に集合的に共有することで、自身の解釈の相対化

及び再構築を支援する「解釈共有支援」を行うことを目的とする。

そのために、既存の鑑賞ルートに加えて、他者の解釈を提示し、自身の解釈の振り返りによる相対化を経て、再度解釈を練り直す「解釈共有フェーズ」を新たに設ける。解釈共有フェーズ後は、再度作品を閲覧し、再度解釈共有フェーズで解釈の共有を行うというサイクルを生むことを目指す。

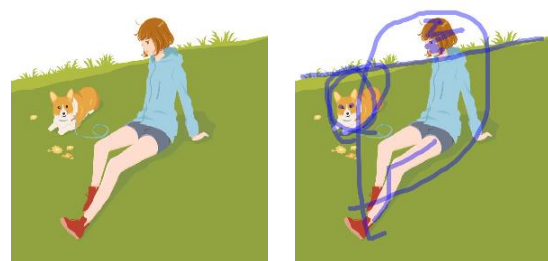
また解釈共有フェーズのために「リフレクション支援装置」のプロトタイプを開発し実際の美術展に設置することで、その効果を明らかにする。

3. リフレクション支援装置

リフレクション支援装置は、鑑賞者の解釈を入力し、他者の解釈と自身の解釈を相対表示する装置である。美術館など作品の展示を考えた場合、リフレクション支援装置が展示の妨げになることや、展示全体の雰囲気を崩すことを避ける必要がある。

自然に解釈情報を入力し、他者との比較を行えるようするため、タッチパネル式のディスプレイを利用し、簡単な操作のみで解釈の共有を可能とする。その動きは以下のとおりである。

- (1) 作品を表示(図 2a)
- (2) 鑑賞者は気になるところをなぞる
- (3) 他者の軌跡を表示(図 2b)



(a) 作品 (b) 軌跡表示

図 2 展示計画

Practice and evaluation of an exhibition using a supporting device of reflections

[†]Kimihiko Ando, Akitsu Miyasaka, Taketoshi Inaba
Tokyo University of Technology

[‡]Satoshi Inoue
Surugadai University

4. 実験

本装置により、どの程度振り返りが起こるのか、また鑑賞のサイクルが起こるのかを明らかにするために、複数の作家による展示を行い、

鑑賞者にアンケートを行った。

展示名：セカンド・オピニオン-ふたことみこと
 日時：2015/4/20～4/25
 場所：ギャラリー檜 e・F(東京中央区京橋)
 作家：5名(抽象画、具象画、写真、立体等)
 リフレクション支援装置:5台(1作家に1台)
 鑑賞者：約150名(アンケート回答者25名)

図3にギャラリーの構造と想定される経路を示す。Aの部屋→Bの部屋→リフレクション支援装置の経路となっており、解釈共有フェーズを経たのち、再度作品を鑑賞することができる経路となっている。図4がBの部屋の風景であり、図5がリフレクション支援装置の設置風景である。

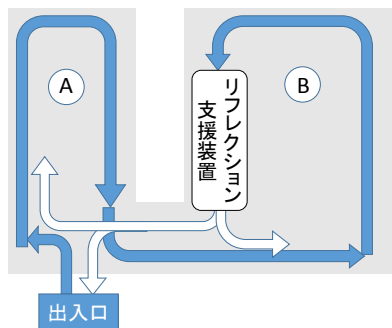


図3 展示経路

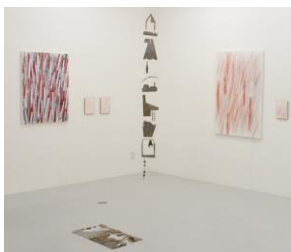


図4 展示風景

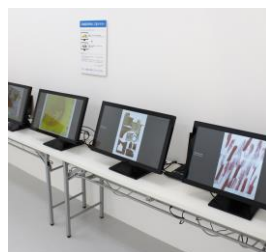


図5 リフレクション支援装置

5. 評価

図6にリフレクション支援装置で注目点にタッチしたのち「自分と他者の注目した点は同じでしたか？」と質問した結果を示す。「異なる、やや異なる」と回答した鑑賞者が2/3いる。

表1に振り返りについての設問を示す。図7にその回答結果を示す。多くの鑑賞者に気づきがあり、実際に作品を再度見に行ったことが分かる。

以上の結果から、リフレクション支援装置を設置することで、解釈共有フェーズを生成し、実際に作品を再度鑑賞するというサイクルを生み出すことができていると考えられる。

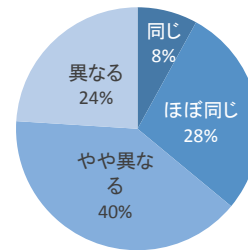


図6 注目した点

表1 設問内容

設問	内容
Q1	他者の注目点を知ること、新しい気づきはありましたか？
Q2	作品を見返したくなりましたか？
Q3	実際にもう一度作品を見に行きましたか？

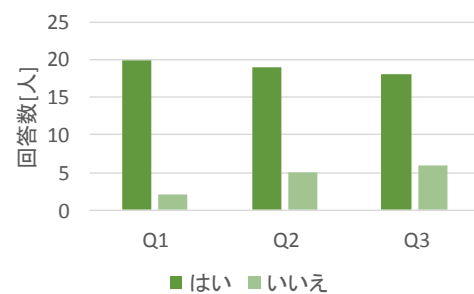


図7 振り返りについて

6. おわりに

本稿では、美術鑑賞における鑑賞ルートに、リフレクション支援装置を設置することで作品を再度鑑賞するというサイクルを生み出せることを明らかにした。

今後は大規模な美術展示への本装置導入を行い、振り返りに有効なユーザーインターフェースの設計方法を明らかにしていく予定である。

参考文献

- [1] Fabian Bohnert, Ingrid Zukerman, Junaidy Laures, "GECKOmmender: Personalised Theme and Tour Recommendations for Museums", UMAP Lecture Notes in Computer Science Volume 7379, pp26-37, 2012, Springer
- [2] 奥本素子, 加藤浩, "事前学習と館内鑑賞支援を連動させた博物館における展示鑑賞支援システムの開発", 日本教育工学会論文誌 36(1), pp1-8, 2012, 日本教育工学会
- [3] 伏見清香, 茂登山清文, "携帯電話を使用した鑑賞支援のデザイン: 汎用性を考慮した作品感想共有システム", デザイン学研究, 55(1), pp65-74, 2008, 日本デザイン学会

謝辞

本研究は JSPS 科研費 13247818 の助成を受けたものです。