

探究的学習を支援する浮世絵鑑賞システムの構築

早野 瑞季[†] 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

美術館を含む博物館は、社会からの多様な需要に応える学習資源と位置付けられ^[1]、一般的には受動的な学習の場であるとされる^[2]。また、美術鑑賞は「見る」、「知る」、「考える」の三つの能動的な行動から構成され^[3]、美術館の利用者はこれらを積極的に行う必要がある。

美術鑑賞熟達者は、作品展示の中から意味のある情報を見つけ組織化して知識の不足を補い、解釈に発展させるという博物館リテラシー^[4]を持っている。一方で、美術鑑賞初心者には博物館リテラシーが不足しており、各作品の見方やつながりが分からないという問題点が挙げられる。したがって、美術鑑賞初心者は、鑑賞ポイントを探り把握する力と、作品の関連性に着目し、つなげて鑑賞する力が求められる。これらの力を習得するために、探究的学習^[5]を活かした美術鑑賞を体験する必要があると考えた。

本研究では、身体動作による操作が可能なKinectを用いて、体験型的美術鑑賞を行うシステムを構築した。また、システムの題材として浮世絵を採用した。浮世絵は江戸時代に成立した庶民的な絵画^[6]であり、当時の様子が主題として描かれている。したがって、文化的背景と関連付けることで、一つの作品を深く掘り下げた探究的な鑑賞が可能であると考えた。

本研究は、構築したシステムの利用を通して鑑賞行為を印象付け、描かれているポイントに気づくこと、ユーザーの持つ情報と関連付けて考察することの二つの観点から、ユーザーの鑑賞視点を広げることを目的とした。さらに、この鑑賞視点の定着を図ることで、美術館等の実際の作品展示における探究的な美術鑑賞の支援を目指した。

2. システム

ユーザーはシステムを利用し、一つの浮世絵作品から複数の鑑賞ポイントを探すこと、鑑賞ポイントの詳細を知ること、鑑賞ポイントの関連項目を知ることを通して、探究的学習を活かした美術鑑賞の体験を行う。

本システムでは、プラズマディスプレイにコンテンツを表示し、Kinectを用いてユーザーの身体動作による操作を可能とした。特別な装備をせず気軽に操作できること、ユーザーの関心のない項目にも注目させることを考慮し、これらの方法を採用した。図1はシステムの利用イメージである。



「見立源氏はなの宴」歌川豊国(三代)/画
出典:早稲田大学図書館古典籍総合データベース

図1 システムの利用イメージ

図2にシステム構成を示す。システムの流れとして、最初に一枚の浮世絵の概要を提示した後、ユーザーは絵の中から鑑賞ポイントとなる部分を探索する。ここでは、ユーザーに浮世絵の細部まで観察してもらうことを目的とした。次に、設定した三つの鑑賞ポイントのうち、ユーザーが選択した項目について、詳細解説を提示する。最後に、一つの鑑賞ポイントに対して二つずつテーマを設け、合計で六つの分岐を設定し、鑑賞ポイントに関連する資料を複数紹介する。システム使用前の知識量に関係なくあらゆるユーザーに対応できるように解説を加え、ユーザーが文化的背景等の関連性を踏まえた考察を行うことを目指した。

Construction of the Ukiyo-e appreciation system supporting inquisitive learning

[†]Mizuki Hayano

Collage of Knowledge and Library Sciences, School of Informatics, University of Tsukuba

[‡]Maki Tokii

Faculty of Library, Information and Media Science, University of Tsukuba

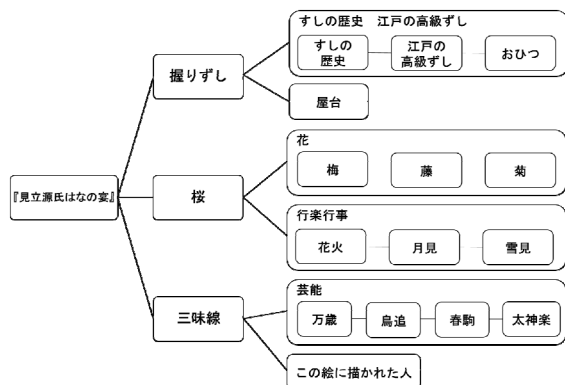


図2 システム構成

図3にシステム画面の一例を示す。画面に映された灰色のバーは、ユーザーの位置を表す。バーはユーザーの動きと対応して左右に動き、バーの下に該当する項目の解説と関連する浮世絵が表示される。本システムは、複雑な動きを排除し、左右に移動する、両手を前に出す等の簡単な動きですべての操作を可能とした。



「東都名所 高輪廿六夜 待遊興之図」歌川広重/画
出典:The British Museum Collection online
「風俗三十二相 むまさう 嘉永年間女郎の風俗」月岡芳年/画
出典: 国立国会図書館デジタルコレクション
図3 関連項目解説画面

3. 結果・考察

本システムの評価を行うため、大学生5名、大学院生1名、図書館職員の方4名を対象に被験者実験を行った。システム使用前に日本文化や美術鑑賞への興味度合いを調べるインタビュー、システムの使用後にシステムに対する評価と、システムの利用による鑑賞方法の変化に関するインタビュー、アンケート調査を行った。さらに、学生6名については、システム使用前後に紙媒体での浮世絵鑑賞を行い、システム使用による美術鑑賞の視点の変化を調査した。

評価実験の結果、本システムが浮世絵作品や美術鑑賞の興味関心を引き出し、理解を深めるのに効果的であるかを問う質問に対して、高い評価を得ることができた。また、鑑賞ポイント

を探ること、詳細説明や関連情報を紹介することについても、肯定的な意見が多く得られた。

紙媒体での浮世絵鑑賞実験の結果からは、システム使用前後に気づいた項目数が増えたことや、システム使用後にシステムで得た知識やユーザーの鑑賞前から持っていた知識、イメージと関連付けた考察を行ったこと等の変化が見られた。したがって、鑑賞ポイントを見つけること、背景等と関連付けて考察することが実現できたことから、鑑賞視点を広げるという目的を達成できたと考える。さらに、システムで体験した探究的な鑑賞を実際の鑑賞で試したいという点で高く評価されたことから、本システムは、探究的学習を活かした美術鑑賞の支援を行うことができた。

4. おわりに

本研究は、探究的な美術鑑賞の体験を通して、ユーザーの鑑賞視点を広げることを目的とした。

評価実験の紙媒体での浮世絵鑑賞において、鑑賞方法と内容の二つの観点から、被験者の鑑賞視点の広がりを確認することができた。この点で、本研究の目的は達成できたと考える。

今後の発展性として、音や動画を活用した解説の追加や、美術館等のアーカイブ資料の活用、複数人で利用を可能とする要素を加えることで、本システムの利用の幅を広げることができると考えられる。

参考文献

- [1]小川義和. 科学教育研究における来館者研究(プラザ). 科学教育研究. 2007, vol. 31, no. 1, p. 48-49.
- [2]高橋徹, 高橋聡, 楠房子, 寺野隆雄, 稲垣成哲. 博物館で拡張現実感システムを使って発想学習を支援する(ユニバーサルデザインを用いた学習環境の現状と課題, 課題研究, 次世代の科学力を育てる: 社会とのグラウンディングを進展させるために). 日本科学教育学会年会論文集. 2012, vol. 36, p. 183-184.
- [3]吉川登. 「行為としての鑑賞」再考: 鑑賞学の基礎理論の再検討. 美術教育学: 美術科教育学会誌. 2011, vol. 32, p. 441-452.
- [4]Falk, John H, Dierking, Lynn D, 高橋 順一. 博物館体験: 学芸員のための視点. 雄山閣出版, 1996, 215p.
- [5]文部科学省. 中学校学習指導要領 総合的な学習の時間編. 2017, p. 9-11.
- [6]小林忠. 江戸浮世絵を読む. 筑摩書房, 2002, 204p.