

日本文化への興味を広げる浮世絵回遊システムの構築

吉原 美香子

近年、グローバル化が加速している中で、日本の文化に対する深い理解を持った人材の育成の重要性が唱えられている。このことから、日本の文化を伝承するための取り組みが多くなされているが、体験するだけになってしまって深い理解には繋げられないなどの課題がある。そこで、本研究では、日本の文化への興味関心を促し、日本の文化への理解を深めるきっかけを作ることを目的とする。体験的に日本の文化に広く触れることができ、かつ体験だけで終わらせず、最終的にはユーザーが自発的に日本の文化について学習できるシステムを構築することを目指す。日本の文化に広く触れることができるようにするために、日本の文化を象徴する様々なモチーフが描かれており、日本を代表する美術でもある浮世絵を題材として用いる。また、浮世絵は、近年の美術館での展示などで多くの来場者を集めていることから、その鑑賞を通して日本の文化を楽しく知ることにも繋げることができるシステムになると考えた。

気軽にかつ体験的に利用できるようにするため、特殊な装置を装着せずに利用できる Kinect（人間の動作を認識できるデバイス）を用いる。ユーザーの動作に応じて、浮世絵の中のアバターが動くといった仕組みになっている。また、ユーザーを飽きさせないために、鑑賞する複数の絵にストーリー性を持たせるなどの工夫をした。さらに、ユーザーの自発的な日本の文化の学習に繋げるため、モチーフごとに解説を表示する、鑑賞した絵とそのキーワードなどを最後に振り返ることができるようにするなど、内容がより印象に残るような工夫を取り入れた。ユーザーが能動的に解説のある箇所を探すことによって、絵の中を探索しているような感覚を持たせることもできるようになっている。

評価実験を行った結果、日本の文化に対する興味を広げるという目的は概ね達成できた。特に、ストーリー性と持たせたこととアバターを使った探索に関して、富士山のつながりが面白かった、絵の中に自分が入り込んだような感じが面白かった、など、肯定的な意見を多く得ることができた。日本の文化に対する理解を深めるという目標については、システムで知ったことを自分で調べてみたい、などのコメントを複数得ることができ、概ね達成できたと考えられるが、解説をユーザーの興味や理解度に合わせるための提示方法の工夫をする必要があると考える。

浮世絵を題材とした体験型システムによって、ユーザーの日本の文化への興味関心を高めるといった目的は概ね達成できた。ユーザーが繰り返し利用することで、毎回違った視点から浮世絵を鑑賞できるシステムにするなどして発展させることで、日本の文化への興味や知識を広げていくことができると考える。

(指導教員 時井真紀)