

## 探究的学習に向けた浮世絵鑑賞システムの構築 —江戸の暮らしに触れる—

早野 瑞季

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、一般的には受動的な学習の場であるとされる。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、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、解釈に発展させるという博物館リテラシーを持っている。一方で、美術鑑賞初心者は博物館リテラシーが不足しており、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。

本研究における鑑賞では、浮世絵を活用した。浮世絵は、描かれた対象から読み取れる文化や浮世絵の持つメディア性など、複数の視点から考察することが可能である。したがって、探究的な鑑賞に適していると考え、題材として取り上げた。

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。最初に一枚の浮世絵を鑑賞し、絵の中からポイントとなる部分を探索する。さらに鑑賞ポイントの詳しい解説や、関連する他の作品を連続で提示した。システムにおいて、作品をよく観察して注目すべき鑑賞ポイントを探すこと、解説や関連項目を知ることがを体験し、鑑賞体験の印象付けを行う。これにより、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、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、その後の美術鑑賞に発展させる探究的学習を支援する。

目的に対するシステムの有効性を評価するため、筑波大学の学生と図書館職員の 10 名を対象に、被験者実験を行った。紙媒体での浮世絵鑑賞実験から、システム利用後は鑑賞ポイントとして挙げる項目数が増加し、被験者が持つ知識やイメージと結び付けて浮世絵を発展的に解釈するという結果が得られた。このことから、被験者の鑑賞視点を広げることができ、目的は達成されたといえる。また、デジタル技術を用いた体験型の鑑賞について、高い評価を得られたことから、本システムが鑑賞体験の印象付けに効果的であったと考えられる。一方で、身体動作による操作について、戸惑いを指摘する意見もあった。

今後の発展性として、音や動画を活用した解説や、美術館等のデジタルアーカイブ資料の活用によって、本システムの利用の幅を広げることができると考える。さらに探究的な鑑賞を深めるために、複数人で利用できるシステムとすることで、ユーザー同士の対話による発展的な鑑賞が期待できると考える。

(指導教員 時井真紀)