

浮世絵を通して江戸時代の暮らしを伝える学習システムの構築と評価

小池 珠恵

国内の特徴的な文化が開いた江戸時代の生活を知ることは、日本人としてのアイデンティティを確立する上で重要である。しかし、歴史に関する予備知識のない状態でこれを学ぶことは難しい。そこで、本研究では、浮世絵とその解説を見ることで、予備知識がなくとも江戸時代の生活文化を学習できるシステムを提案する。浮世絵を用いる理由は、①江戸時代の庶民の生活を現代の生活と比較して学べるため、②風景画が現代にある場所を描いており理解が深まりやすいため、③江戸時代の暮らしについては義務教育の範囲内なので、知識があることが期待できるためである。

浮世絵を提示するシステムは、インターネット上に多数存在するが、浮世絵から江戸時代の生活を読み取るという目的を持って見た場合、それぞれに不便な点がある。それらを解決し、今回目的を達成するために5つの要件を考えた。テーマを設定して浮世絵を提示する、浮世絵上で部分ごとに解説を表示する機能がある、絵を拡大して見られる、絵と解説を同時に見られる、義務教育課程で学ぶ内容や日常生活の知識をもとに理解できる解説内容を示す、という要件である。これを受け、システムを構築した。江戸時代の生活文化に焦点を当てた3つのテーマ（旅、商売、女性）に関する各4枚の浮世絵を掲載した。各テーマにストーリー性を持たせるために浮世絵の提示順を工夫し、導入文と解説文を執筆した。浮世絵の拡大機能と、絵の中のポイントに合わせて解説を表示する機能を実装するために、また、より汎用性の高いシステムとするために、国際規格 IIIF に準拠したビューワを使用した。これにより、浮世絵をスクロールで拡大でき、画面上に設置した枠をクリックすると吹き出しが現れ、解説を表示することができる。ポイントと解説文も自ら選び作成した。

システムの評価のため、筑波大学の学生10名を対象に被験者実験を行った。インタビュー結果から、浮世絵が江戸の暮らしを描いているという印象は薄いと見受けられた。システム利用の様子から、部分ごとの解説と、拡大縮小機能が頻繁に利用されていることが分かった。両者の利用は相互に関係している可能性があると考えられる。一部の実験協力者からは、これらの機能を高く評価する発言があった。使用中の発話をグループ分けした結果、多く現れたのは新しく知った情報について・既存の知識を発展させて解説や絵を通して気が付いたこと・絵を見て生じた疑問の3種類の発話だった。利用者にとって新しい情報を伝えること・既存の知識を元に見てもらふこと・絵を見て考えてもらうことができたと考えられる。

本研究で構築したシステムにより、浮世絵や江戸時代の歴史について予備知識の少ない人であっても江戸時代の生活文化を学べるようにするという目的はおおむね達成できたと考えられる。

(指導教員 時井 真紀)