

## 時代変遷を体験する浮世絵鑑賞システムの構築 —明治期の人々のくらしを中心に—

川嶌 芙実

近年の博物館では体験型な展示が増えており、この体験型の展示が子供の興味を引き出すとともに、学習のきっかけや動機づけとなっている。また、博物館と学習を結びつける博学連携が提唱されており、博物館のもつ豊富な情報や教育的な価値を学校の教育活動に活かすことが求められている。

また、最近では浮世絵とデジタル技術が融合した「スーパー浮世絵 江戸の秘密展」や西洋美術家が浮世絵にどう影響を受けたかを紐解くことができる「北斎とジャポニスム HOKUSAI が西洋に与えた衝撃」という展覧会が催されており、浮世絵が様々な角度から注目されている。日本を代表する絵画である浮世絵と、浮世絵の手法のひとつである多色刷りの木版画の錦絵は、庶民の生活や風俗などを描いたものである。そのため、浮世絵や錦絵から時代背景を読み取ることができる。本研究では、時代の流れを理解するために、西洋文化と日本文化が混ざり合い、変化の大きい時代であった明治時代を取り上げ、浮世絵と錦絵を題材とした。

本研究では体験的な展示を実現するために、人間の動作を認識できるデバイスである Kinect を用いたシステムの構築を行った。一枚の浮世絵から明治時代に入り込み、探索をすることでその絵の中にいるような体験をすることができる。また、日本文化への理解を深めるために、利用者が自分の興味のある観点から日本文化を学ぶことができるようにした。さらに、明治時代だけでなく、江戸から明治、明治から大正・昭和へと服装や交通手段が変化することで、時代の変遷を体感することができる。これにより、歴史を流れで理解し、多角的にとらえることができると考える。最後に資料で振り返ることで浮世絵と資料を結び付け、さらなる知識の獲得とその後の学習につなげることを期待される。

大学生と図書館職員を含めた 13 名に評価実験を行った。評価実験を行った結果、浮世絵の鑑賞視点を広げることができた。さらに、動きに反応して絵も動くのが面白いといったインタラクティブな操作による面白さを評価する意見や、時代を変えて比較できることにより日本文化の理解が深まったという肯定的な意見が多く得られた。また、資料で振り返る点では、資料を見せることで図書館の資料活用につながりそうだ、図書館にも取り入れたいといった意見を図書館職員の方からいただいた。一方で操作性の複雑さを指摘する意見や、浮世絵と資料のつながりをあまり感じられなかったという意見もあった。

今後、日本文化の学習につなげるためには、利用者の知識量に合わせた解説表示の工夫が必要である。さらに、図書館資料との結び付けを強めることで、学校、博物館、図書館が連携した知識循環型システムへと発展できるのではないかと考える。

(指導教員 時井真紀)