

# 「作品を事前知識なしに楽しむ鑑賞」において有効な美術鑑賞支援ツールの開発

梅野 陽加里

九州大学

1DS13177T@s.kyushu-u.ac.jp

金大雄

九州大学

dwkim@design.kyushu-u.ac.jp

キーワード： 鑑賞支援, タブレット端末

## 1. 研究背景・目的

文部科学省の平成 27 年度「社会教育調査」によると美術館 1 館あたりの入館者数は減少傾向にある。(図 1)

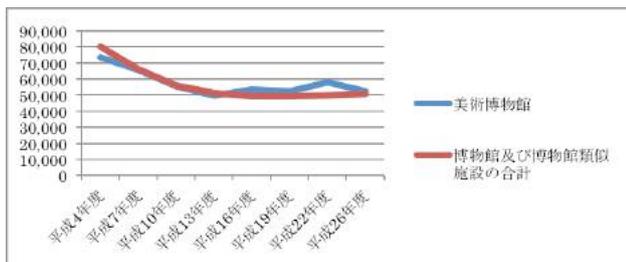


図 1 美術館及び博物館、博物館類似施設全体の 1 館あたりの入館者数 (人) [1]

また、リサーチバンクが 2013 年に行ったインターネット調査によると、「絵画や美術品に興味がない」「楽しいと思わない」といった意見が 25~35%を占める一方、『好きな』または『有名な』作品が展示されているときに美術館に行きたくなくなるという意見が 28~41%を占めている。このことから、『好きな』または『有名な』作品が展示されていれば美術館に足を運ぶが、知らない作品の楽しみ方がわからない」という傾向を持つ利用者層が存在する。

現在、鑑賞支援として解説パネル・オーディオガイドなどの「知識型」の鑑賞が主流である。これに対して、アメリカ・アレナスの VTC(Visual Thinking Curriculum)に代表される「対話型」の鑑賞が注目されている。VTC は、会話を通じて鑑賞者自身の作品の見方を深めていく。作品の事前知識がなくとも鑑賞を楽しむことができる「対話型」の鑑賞は知らない作品への興味を持つきっかけになりうる。東京都美術館では磁気式のお絵描きボード「とびらボード」を貸し出している。目の前にある作品を自分で描くことで作品から情報を発見し、鑑賞者自身の見方を深めることを達成している。また、アメリカ・ニューヨークにある Cooper Hewitt Smithsonian Design Museum では、「Pen」という鑑賞支援ツールが貸し出されている。デジタルペンとインタラクティブテーブルを用いるこのツールのように、「対話型」の鑑賞支援ツールとデジタルツールは親和性が高い。

しかし、国内美術館でのデジタルツールの利用は十分に普及していない状況だ。日本の博物館総合調査研究の平成 26 年度報告書によると「ICT を利用した新しい展示方法が導入できていない」と考える博物館は 2258 館のうち 86.9%であった。これは、「博物館が抱える課題」の項目の中で

最大の値であり、各博物館の関心が高い課題であるといえる。

以上のことから、本研究では「作品を事前知識なしに楽しむ鑑賞」において「知識型」と「対話型」を組み合わせ、デジタルツールを用いたコンテンツの有効性を検証することを目的とする。

## 2. コンテンツ制作

### 2-1 制作環境

制作したコンテンツは、タブレット端末用美術鑑賞支援アプリである。タッチパネルの操作性を活かせるよう 10.1 インチの大画面で軽量である Xperia Z2 Tablet を使用した。またターゲットにした作品は、福岡アジア美術館アジアギャラリー内「タイム・トラベル-美術で知るフィリピン」展に展示されている以下の 3 作品である。

- 『教育による進歩』カルロス・フランシスコ(図 2)
- 『マスカラ祭のクイーン』ヌネルシオ・アルヴァレード(図 3)
- 『ファン・ルナの「血の同盟」』ヴィセンテ・マナンサラ(図 4)



図 2 『教育による進歩』 図 3 『マスカラ祭のクイーン』



図 4 『ファン・ルナの「血の同盟」』

## 2-2 コンテンツ内容

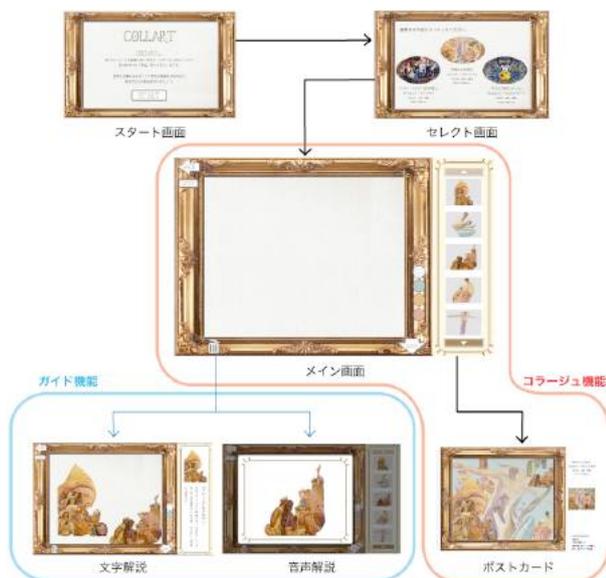


図5 コンテンツフロー

本コンテンツは、①コラージュ機能②音声と文章によるガイド機能で構成されている。(図5) ①で「対話型」の鑑賞の要素を取り入れ、作品を自分で変換する楽しさを与え作品への興味を引きつけた。(図6)また②で「知識型」の鑑賞の要素を取り入れ作品への理解を深めてもらい、事前知識がない作品に興味を持って鑑賞ができるようにした。(図7)



図6 コラージュ機能画面



図7 文章ガイド機能画面

コラージュ機能では、タッチパネルならではの直感的な操作を重視した。指2本でイメージを拡大縮小できるピンチ機能やダブルタップでレイヤーを変更できる機能を取

り入れた。また、タッチパネル操作に慣れていない人のためにツールバーも準備した。

音声によるガイド機能では、問いかけ調の文章とBGMの挿入を重視した。難しい言葉は使わず、問いかけとBGMにより作品の世界観に入り込めるようにする狙いがある。また、文章によるガイド機能では音声ガイドの振り返りを目的とした2,3文程度の短い文章を使用した。コラージュ機能の途中で要素ごとの意味を振り返ることを目指した。

## 3.実証実験

本コンテンツの有効性を検証するため、2016年12月15日～20日にかけて福岡アジア美術館でのアンケート調査による実証実験を行った。被験者は44名で20,30代を中心に様々な年代層から意見を聞くことができた。(図8)



図8 実証実験の様子

## 4.結果と考察

コンテンツの評価は、コラージュ機能を楽しめたと答えた方93%、ガイド機能で作品の理解が深まったと答えた方90%という結果だった。しかしコラージュ機能の操作性については「すこし分かりにくかった」と答える方が59%に登り、操作面に改善の必要があることがわかった。また、利用者のニーズが一定でないため、音声のスキップ機能、繰り返し機能やコラージュの背景色の追加など利用者の興味に応じたコンテンツが求められると考える。

今後は利用者毎の興味の方向性の違いを考慮し、より自由度の高い鑑賞支援ツールの開発を目指したい。

## 参考文献

- [1] 文部科学省「社会教育調査」平成27年
- [2] リサーチバンク「美術館・美術展に関する調査」2013年  
[http://research.lifemedia.jp/2013/11/131113\\_art.html](http://research.lifemedia.jp/2013/11/131113_art.html)
- [3] アメリア・アレナス、福のりこ訳「なぜ、これがアートなの？」淡交社、1998
- [4] 東京都美術館「とびらボード」  
<http://www.tobikan.jp/learn/tobiraboard.html>
- [5] Cooper Hewitt Smithsonian Design Museum  
<https://www.cooperhewitt.org/>
- [6] 井上透「日本の博物館総合調査研究：平成26年度報告書第5部 博物館の市民協働 第1章 博物館 ICTの現状」