



Title	ケータイを使用した美術作品鑑賞補助システム
Author(s)	菊池, 紀子
Citation	デザイン理論. 2006, 48, p. 82-83
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/53165
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

ケータイを使用した美術作品鑑賞補助システム

菊池紀子／名古屋大学大学院情報科学研究科博士課程前期課程

本研究では、美術作品の理解を深めるため、鑑賞者が作品を目の前にして自らの鑑賞体験を綴り、他者の鑑賞記録を参照することを可能とする、モバイル端末を使用したシステムを提案・開発する。

美術鑑賞について

美術作品の鑑賞は、経験の浅い者にとっては困難なことと考えられがちである。こうした人たちは、作品の意味を自ら考えることなく、評論家や研究者の見解を受容してしまうことがしばしばある。しかし、鑑賞の際には、作品の形式や美術史を理解しつつ、みる人が内面にわき起こる感情と向き合っ、自らのロジックで作品に対する意味付けをおこなうべきである。そして、みる人によってさまざまなものとしてありうる鑑賞体験を他者と分かち合うことは、作品理解の質を高めるためにつながり、鑑賞の初心者には、このような作品理解のプロセスを充実させるための補助が必要である。

美術館での鑑賞補助の取り組みと課題

周知のように、作品鑑賞の主な場である美術館は、教育普及の機能を持ち、鑑賞者育成のためにさまざまな鑑賞補助を提供している。鑑賞補助は、みる人に作品とのよい出会いを与え、鑑賞の楽しみに気付かせることを可能とする。紙やオーディオ機器を使った作品解説に加え、近年では、ワークシートの配布や対話型ギャラリートーク、トークバックといった鑑賞者が主体となるサービスが増えてきた。

しかし、これらの鑑賞補助サービスにはい

くつか問題点が挙げられる。作品解説では、情報提供が一方的なものになりがちであり、鑑賞者が作品の意味付けを行うことを補助することが難しい。ワークシートでは、他者の意見を参照することがあまりおこなわれなため、作品理解の相違に気付くことを補助できない。ギャラリートークは、決まった日時に開催される。そのため、鑑賞者の自由な時間で補助を受けることが難しい。トークバックは、掲示板が作品と離れた場所に設置されるため、実際の作品を鑑賞しながら他者の意見を参照することが難しい。

このように、鑑賞者自身の言葉で作品に対する意味付けを行うことができ、時間的な制約なく他者と体験を共有できる鑑賞補助はないといえる。そこで、各自の鑑賞時間にあわせて作品を目の前にした鑑賞体験を言葉で綴り、他の鑑賞者と鑑賞体験の記録を共有することで、作品理解を深める鑑賞補助システムを提案・開発する。

時間的な制約をなくすためには、鑑賞体験をデジタルテキストとして保存し、ネットワーク上で共有することが有効であると考えた。そのため、本研究ではケータイに注目した。ケータイは、持ち運び可能で、文字入力機能、インターネット接続機能を備えている。また、国内の普及率は75%といわれており、コミュニケーションツールとして多くの人に親しまれている。このようなケータイを使用して、作品を目前にしたときの鑑賞体験をデジタルテキストとして記録し、インターネットを通じてサーバに蓄積する。そして、蓄積された記録を鑑賞者間で共有することを目指す。

関連研究・事例

美術鑑賞の場でケータイを利用したサービスや実験を行った事例についてその課題を考察し、システムの提案に役立てる。

ヴァンジ彫刻庭園美術館では、NTTドコモの端末を対象とした作品解説サービスを2002年から行っている。セルフガイドと同様のサービスであるが、ケータイを1台持っていれば複数の作品について解説を読むことができ、印刷物を何枚も持ち歩く必要がない。しかし、情報提供が一方向であるという問題は解決されていない。

2003年に、名古屋大学大学院の伏見らによってPDAを用いた鑑賞ガイドが制作された。この研究では、鑑賞者の立場からユーザビリティに考慮したデザインが行われた。鑑賞時のユーザビリティを考慮したデザイン指針は本研究の参考となる。

ニューヨークのMarymount Manhattan CollegeのDavid Gilbert教授と学生が、芸術に触れて感じたり考えた体験を音声や文字によるデータベースにし、ケータイやiPodを使って他の人達と共有しよう、という目的でおこなっているArt Mobsというプロジェクトがある。2004年12月には、大学内のギャラリでケータイを使用するイベントを行った。このイベントでは、鑑賞者が展示される作品に関するコメントをメールで送信したり、投稿されたコメントのうち、新着4件のコメントを受信できるというシステムが作られた。しかし、閲覧できるコメントを鑑賞者が選択できないことが問題である。

鑑賞補助システムの提案

本システムの機能として、次の3点を実現する。

- (1) 体験の記録・蓄積
- (2) 記録の閲覧・比較

(3) 作品や作家の情報提供

(1)は、鑑賞者自身の体験をテキストデータとして、サーバに保存するものである。この機能を利用する際には、ケータイ上で作品の感想を入力し、インターネットに接続してデータをサーバに保存する。

(2)は、鑑賞者が他の鑑賞者の体験記録を参照するものである。その際には、サーバが鑑賞者自身の記録と照らし合わせ、蓄積されたデータと呼び出す。「似ている体験」・「異なる体験」・「すべて」のように分類して他者の記録を表示し、鑑賞者が自身の体験と比較しやすいようにする。同時に、美術館での体験性を深めるために、繰り返し作品鑑賞をおこなった際、前回の体験、つまりサーバ上に蓄積されている記録や、参照した他の記録が呼び出されるようにする。

(3)は、作品をよくみたり、作家について考えを巡らすことを補助するためのものである。鑑賞者が、必要に応じてこれらの情報を得ることを可能とする。

今後の課題

今後は、実際にシステムの開発を行う。その際、鑑賞の楽しみや達成感を感じさせるインタフェース実現し、感想の記録・閲覧を行いたいと思わせるようなコンテンツを充実させることが課題である。また、開発したシステムについて実証実験とアンケート、インタビュー、行動観察による評価を行う予定である。