

博物館資料への自発的注目を促すための表現行為を介した鑑賞支援

Visitor appreciation support by expression for promoting visitor's attention to museum artifact

蝦名 奏子*¹
Ebina Kanako

木村 健一*²
Kimura Ken-ichi

川嶋 稔夫*²
Kawashima Toshio

*¹ 公立はこだて未来大学大学院システム情報科学研究科
Graduate School of Systems Information Science, Future University Hakodate

*² 公立はこだて未来大学
Future University Hakodate

中小路 久美代*³
Nakakoji Kumiyo

山本 恭裕*⁴
Yamamoto Yasuhiro

*³ 京都大学 学際融合教育研究推進センター デザイン学ユニット
Unit of Design, Center for the Promotion of Interdisciplinary Education and Research,
Kyoto University

*⁴ 東京大学大学院教育学研究科
Graduate School of Education,
the University of Tokyo

This study demonstrates the method that visitor's attention promotes to museum artifacts. The method consists of an appreciation strategy which consists of "Survey-Search-Zoom" and a layout strategy which consists of "Layout-Reflection&Presentation". Influence to a participant was inspected by conducting the workshop that included it. The result, participants reorganized a process of this workshop in a process as "Resolution and Synthesis". And they regenerated the appreciation strategy which consists of "Expand a part and observe in a detail." by installing the process in the appreciation media produced newly.

1. はじめに

近年確立したハンズ・オン展示が目指すべき事は「事物や現象の本質を理解するために自ら探求してみようとする利用行動を助けること」(Caulton 2000)である。つまり、鑑賞者が鑑賞物についての知識が増えること(=「わかっている」状態になること)が重要なのではなく、自発的に着眼点を見つけようとする(=「わかろうとしている」状態になること)(図1)を支援することが求められる。本研究では、鑑賞者が「鑑賞物について探求しようとする利用行動」を「自発的注目：興味や関心から鑑賞物に対してある注目点を見つけ解釈を試みる」と捉え、自発的注目が促される鑑賞の枠組みを提案する。

1.1 研究の位置づけ

本研究は中小路らによる「文化的空間における触発型サービスによる価値創造」プロジェクト(中小路 印刷中)の実践の一つに位置づけられる。本プロジェクトでは、博物館や美術館などのミュージアム施設を評価・比較する際に来場者数以外の指標を見出そうとしている。そこで、ミュージアムに

おける体験を来館者と学芸員の触発型コミュニケーションと捉えることで、それらを記述・評価・促進することが可能なモデルの構築を目的とし、複数の「プローブスタディ」を実施している。「プローブスタディ」とはシンプルな仕掛けや情報技術を「プローブ(=探針)」として現場に投入することで観察可能になる行為や現象を検証する方法である。

本研究においても、提案する鑑賞の枠組みをプローブとしてワークショップに投入し、参加者の反応を観察することで、鑑賞の枠組みとしてのあり方や影響を検証する。

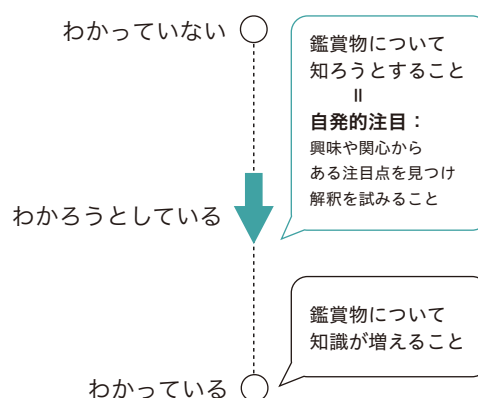
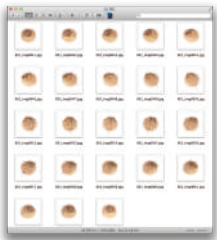
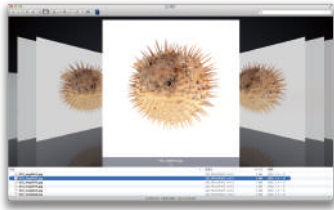
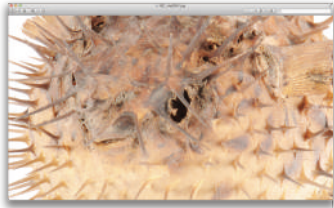


図1 「わかろうとしている」状態(佐伯 1995)

連絡先：蝦名奏子，公立はこだて未来大学大学院システム情報科学研究科，ebina.kanako@gmail.com

表1 鑑賞の枠組み「マニグラフィ」の3段階

段階名	俯瞰	→	探索	→	瞳目
特徴	全体を眺める・流し見		特定の群の複数を行き来・短い停留		特定一枚を拡大表示
画面表示					
OS	Macintosh OSX 10.9.5 / LED Cinema Display (27-inch) 2,560×1,440				
app	Finder (アイコン表示)		Finder (Cover Flow)		プレビュー

2. 関連研究

ヘンケル (Henkel 2014) は接写撮影による認識能力の向上を指摘しており、鑑賞過程に「部分を拡大して見る」ことを組み込むことで、鑑賞物についての興味が喚起され、自発的な注目へと繋がることを期待される。また、奥本ら (奥本ら 2010) は、鑑賞の前段階に学習の場を設定することで展示の理解・解釈が支援可能であることを示し、鑑賞方略を獲得することで新たな学習へと繋がることを示唆された。また、岡田ら (岡田ら 2013) は、創造活動を仕事としない一般の市民が表現活動に関わることで、より深い視点での鑑賞・理解が促されることを提唱している。このことから、本研究で提案する鑑賞の枠組みを表現活動に伴うワークショップの中で検証していく。また、それらを記述する方法としてエスノメソロジーの手法 (山崎ら 2006) を用いる。鑑賞時の相互行為の様子をビデオデータに記録し、その発話をできる限り文字化したものをトランスクリプトとして蓄積し分析する。

3. プローブ：鑑賞の枠組み

予備実験の結果と関連研究の知見から「俯瞰、探索、瞳目」の3段階からなる鑑賞の枠組み (表1) を提案し「マニグラフィ」と呼ぶことにした。マニグラフィに則って鑑賞することによって、「部分を拡大して見る」という鑑賞方略が獲得されることを狙いとした。この鑑賞の枠組みをプローブとしてワークショップのプロセスに組み込み、「パネル制作ワークショップ」として実施した。

4. パネル制作ワークショップ

Adobe Illustratorの初心者への技術習得を目的に、剥製標本の高精細画像を題材としたパネルを制作するワークショップを

「パネル制作ワークショップ (以下、パネルWS)」として企画し参与観察した。

4.1 実施日時と場所

2014年6月28日のうち約6時間の作業であった。公立はこだて未来大学363教室にて行った。

4.2 参加者

本学の学部3年生が5名であった。また、スタッフとして教員1名と筆者が参加した。学生らは、2014年4月から、函館・道南に現存する魅力的な文化財をデジタル化し、展示する場に応じて再構成できるコンテンツの作成を市立函館博物館と連携しながら進めることを目的とするプロジェクトチームとして活動していた。

4.3 提供した素材

市立函館博物館において本研究グループが撮影した標本約60種の高精細画像 (6,048×4,032px) 計1,950枚 (以下、標本画像) を用いた。標本1種につき周囲15°間隔で撮影し計24枚の画像を得た。その他に、レイアウト枠構造の例としてテンプレートと作品例を制作し提供した。

4.4 ワークショップの内容

参加者の目標を、前述の写真素材の魅力を効果的に伝えることができる写真パネルの制作とし、パネルWSの最後には各自制作したパネルについてふりかえりを行った。

5. 結果

ビデオ分析とアンケート調査の結果から、パネルWSでの参加者の活動は、①観察、②俯瞰、③探索、④瞳目、⑤レイアウト、⑥ふりかえりの6段階に分けられる。それぞれの活動段階における参加者の内的プロセスを表2にまとめた。

表2 パネル制作ワークショップにおける参加者の活動プロセス

	外的プロセス	内的プロセス
鑑賞方法「マニグラフィ」 鑑賞方略を獲得する段階	①観察	他人の注目点・表現方法を模倣するために観察
	②俯瞰	素材を漠然と眺める
	③探索	観察する範囲の絞り込み
	④睜目	注目点の発見
表現方法「パネル制作」 注目点を発見して解釈を試みる段階	⑤レイアウト	模倣から最適な表現方法の探索への移行(表現の自覚性 ⁵⁾)
	⑥ふりかえり	他者の表現からの再発見, 他者の注目点への共感, 表現への意欲・楽しむことができる(創造への志向性 ⁶⁾)



図2 参加者らによって制作されたパネル5点

また、ワークショップ後に実施したアンケート調査の標本画像の印象についての項目において、「解像度も高いので、見たいと思った部分を好きなように見ることが出来てとても面白かった」「拡大して見ると、全体を見たときとは違う発見ができて面白い」「顔に拡大された魚の写真に切り替えると剥製と分かかっていてもビックリして飛び跳ねるぐらいすごい迫力だった」といった回答があった。また、標本画像の注目した点とその理由について尋ねた項目では、「同じ剥製でも見方によっては、様々な印象を与えるので、そんな楽しみ方があることを知ってほしい」という回答があった。

以上のことから、参加者らはパネルWSに参加することで「部分を拡大して見る」という鑑賞方略を獲得しているように思えた。また、パネルWS後に参加者らによって展開された筆者が関与しない表現活動では、「部分を拡大して見る」ことを促すような作品が制作されていた。そこで、パネルWSをきっかけとして鑑賞方略が獲得されたのか、またその場合、

⁵*表現の自覚性. 表現の意図にふさわしい表現方法を探索しようと試みること。 ⁶*創造への志向性. 創造や表現活動への高いモチベーションや意欲を持ち、創造活動を楽しむことができること。(岡田ら 2013)

パネルWSの表現活動にどのような影響を及ぼしたのかを検証するために、彼らの表現活動の成果について調査した。

6. 追跡調査

パネルWS参加者らは彼ら自身の表現活動の発表の場として展覧会「魅惑的なハイブリッドミュージアム」を開催した。そこで、展覧会で展示された作品についてと、作品が制作された経緯について個別のインタビュー調査を行った。

作品の制作意図について尋ねると「剥製パズル(作品の一つ)の狙いとしては、ポイントを見る。っていう感じです。ワークショップ(=パネルWS)のときのパネルが結構影響してて、...(中略)...ポイントを見るっていう...技じゃないけど、それを見つけたから。かな。自分たちがその面白さを知ってるから」や「今の展示にも活かされてるのは、魚の剥製自体をじっくり見るっていう機会があったってこと」といった回答があり、パネルWSの場で「部分を拡大して見る」という鑑賞方略の獲得があったことが示唆された。その他に、「全体を見るんじゃなくて、一部を見たら実は面白いことがあるよっていうのが、私たちの中でも発見があって、それを江差屏風の塗り絵の展示物自体にも反映させてた」や「細かい点を見ることを促す」といった回答があり、参加者らが獲得した「部分を拡大して見る」という鑑賞方略を彼ら自身の作品制作に意図的に取り入れていたことが明らかになった。

7. 考察と今後の課題

岡田らによると、直接創造的な活動を仕事としない一般市民が、創造の「主体者」として創造活動に関わることで、より深い視点からの鑑賞や、創造や表現行為への理解が促されるといった「創造的教養」が身に付くとされている。この「創造的教養」の教育実践の理論的枠組みとして岡田らが提案しているのが、芸術家や研究者といったクリエイティブで専門的な知識を持った創造的熟達者と、素朴な表現者である創造的教養人との、表現行為を介した「触発」と「提案」のサイクルから成る双方向なコミュニケーションである。両者がある関わりの中で、互いに新しい視点や表現の提案を行うことで、新たな実践が拓かれ、創造的な視点を持ち、表現を楽しめるようになることが期待されるのである。

では、「パネルWS」における創造的熟達者とは誰に相当するのか。学生らと共にスタッフとして参加した教員は、DTPを用いた画像配置についての創造的熟達者ではあるが、博物館収蔵資料についての創造的熟達者ではない。しかし、参加者らは標本画像を観察し、何らかの興味や疑問を抱き、自身

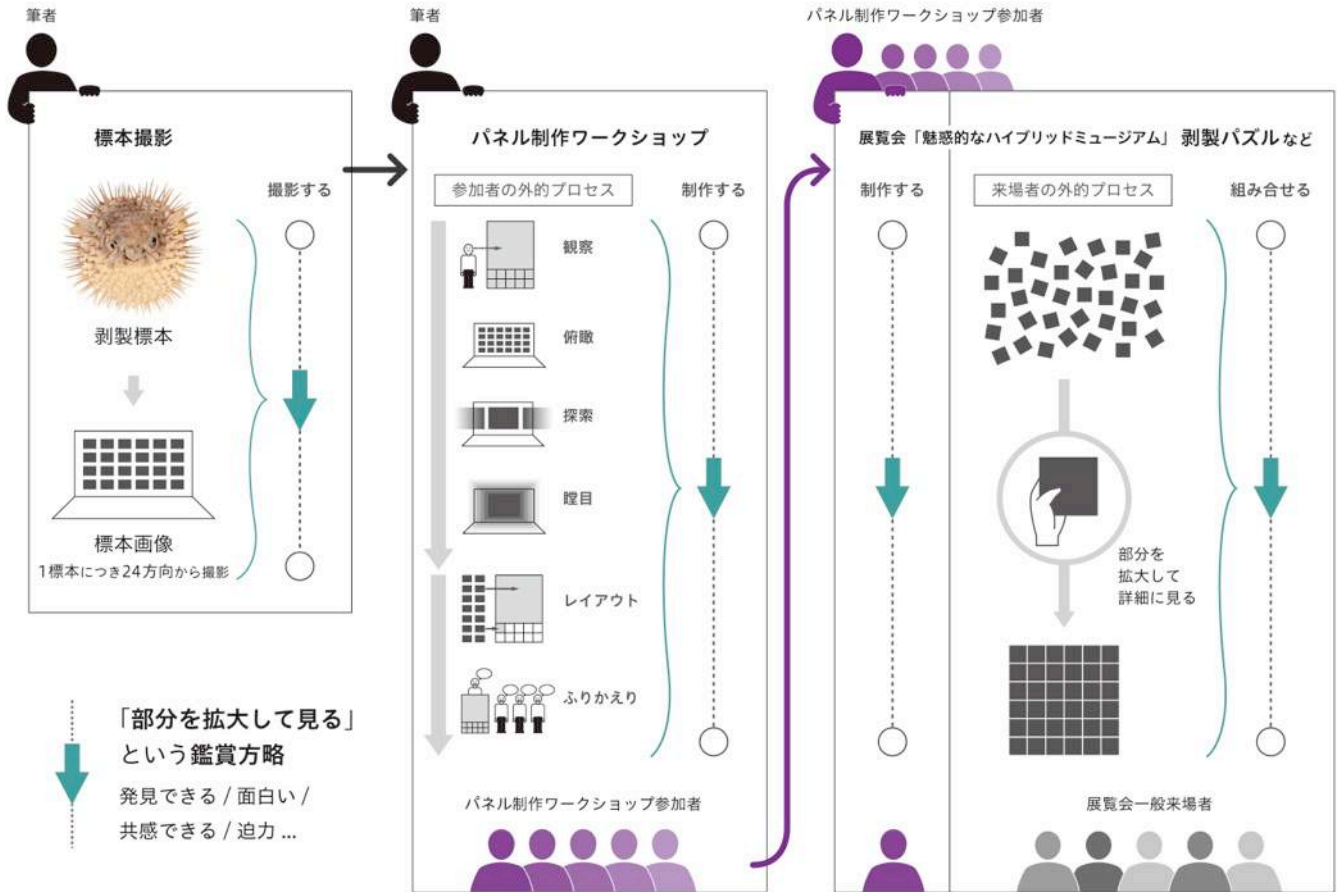


図3 それぞれの活動に共通して行われていた「部分を広げて見る」という鑑賞方略

の注目点として他者に表現するまでに至った。このプロセスに収蔵資料についての創造的熟達者である学芸員が参与することで、参加者はより深い視点で標本画像を観察することが可能になるだろう。また、今回の実践を通して、鑑賞と図像配置の方略、或いはその最小のプロセスである「分解と合成」は、プローブとして異なる環境やメディア、操作においても転移可能なものであることが示唆された。つまり、鑑賞と図像配置の方略や「分解と合成」というプロセスを、学芸員と一般の市民が共に実践することで、鑑賞方略を獲得するといった鑑賞と図像配置についての創造的教養が身に付くことに加え、全く異なる表現行為やその後の新しい活動が拓かれることが十分期待できる。また、創造的熟達者と創造的教養人による双方向なコミュニケーションであることから、一般市民だけではなく学芸員に対しても新たな創造性や鑑賞方略が獲得されるといった連鎖的な触発が期待できる。

また本研究で行ってきた検証方法は、完全な実験室実験ではなかったものの、統制した環境下のもとで観察を行ってきた。従って、今回提案した枠組みを実際の博物館において実

践した場合については検証できていない。今後は様々な要素が混在する博物館の中での実践を重ねることで、鑑賞と表現の枠組みの新たな効果や課題が明らかとなる可能性がある。

参考文献

[Caulton 2000] ティム・コールドトン, 染川香澄ほか訳: ハンズ・オンとこれからの博物館, 東海大学出版会, 2000.
 [中小路 印刷中] 中小路久美代: 文化的な空間における触発型サービスによる価値創造, RISTEX, 印刷中.
 [佐伯 1995] 佐伯胖: 「わかる」ということの意味 新版, 岩波書店, 1995.
 [Henkel 2014] Linda A. Henkel: Point-and-Shoot Memories: The Influence of Taking Photos on Memory for a Museum Tour, Psychological Science. 2014.
 [奥本ら 2010] 奥本素子, 加藤浩: 博物館展示を理解・解釈するために必要な学習支援についての考察, 日本教育工学会論文誌, 2010.
 [岡田ら 2013] 岡田猛, 縣拓充: 芸術表現を促すということ: アート・ワークショップによる創造的教養人の育成の試み, Keio SFC Journal, 2013.
 [山崎ら 2006] 山崎晶子, 久野義徳: ハイブリッドサイエンスとしてのエスノメソドロジー: ミュージアムガイドロボットの開発へ, ヒューマンインタフェース学会誌, 2006.

謝辞

本研究は、JST RISTEX 問題解決型サービス科学研究開発プログラムによる支援を受け、市立函館博物館の協力のもと実施しています。