

# 体験的デジタル鑑賞コンテンツの開発

Development of Experimental Digital Appreciation Contents

デジタル美術教育 安東記念研究会

## 本研究の概要

本研究は、既に美術館向けデジタルコンテンツを開発している企業（大日本印刷株式会社）の支援を得て、図画工作科・美術科の鑑賞領域に適合したデジタルコンテンツの開発をし、それらを活用した美術鑑賞授業の効果を実証的に検証するものである。

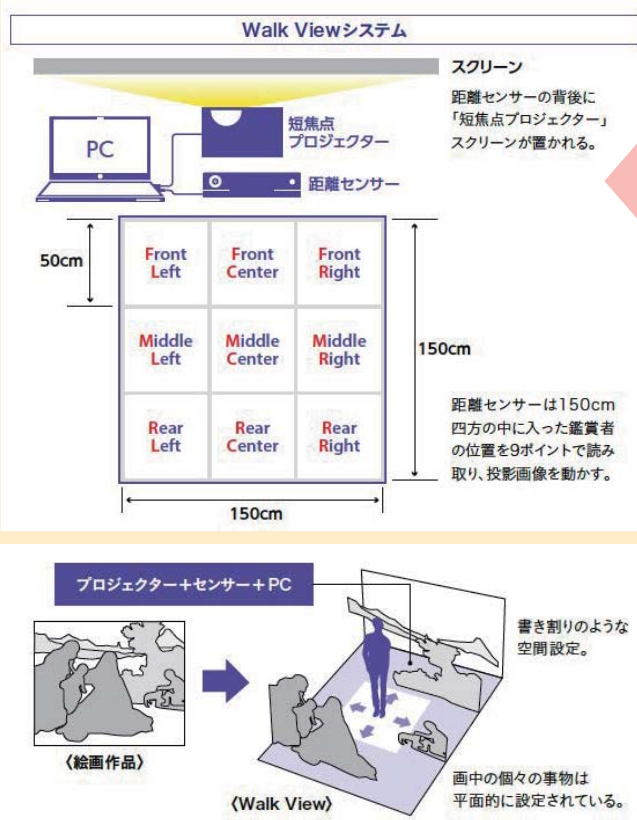
鑑賞授業の構想にあたり、デジタルと本物体験を結ぶ博学連携も企図している。デジタル学習後にオリジナル作品との出会いが結実することで、筆致や作品の重量感、色、匂いといった実物をもつ物質的魅力をも味わうことができる鑑賞活動の実現を狙っている。

## 研究の背景

我国では、2020年の教科書完全デジタル化を目途とし、政策的対応が進められている。「学びのイノベーション事業実証研究報告書」（文科省、2014）によると、「教材などの提示だけでなく、体験的な学習が必要、対面でのコミュニケーション活動を併せて行うこと」が提示され、新しい学びに適応したデジタル教材の開発が求められている。一方、我国における取り組みは主たる教科が中心で、美術教育分野が開発対象とされる事例は少ない。

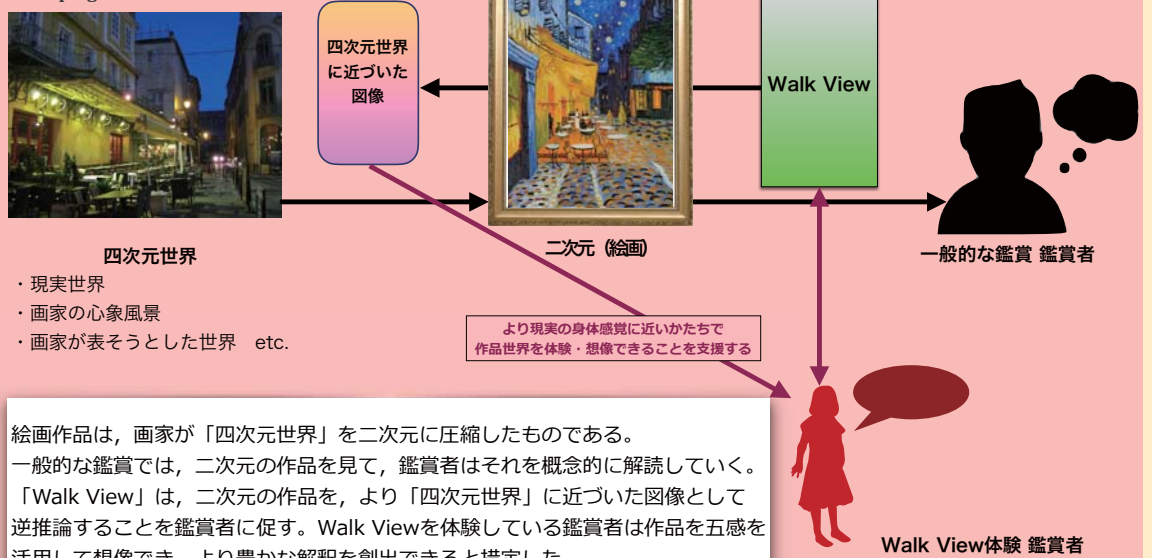
世界的にみても、Web利用の美術鑑賞データ（仏）、鑑賞データと指導案の提供（米）など、美術領域においては教師用指導資料として用いられるばかりで、学習者主体のコンテンツ開発まで至っていないのが現状である。

## Contents1 : Walk View



スクリーンに映し出された作品の前に鑑賞者が立ち、作品に向かって歩いていくと、目の前の作品が部分的に迫ってくる。  
このシステムを体験する鑑賞者は9ポイントの範囲内を自由に移動することで、あたかも作品世界に没入したかのような視覚体験ができる。

exempli gratia:



## Contents2 : みどころルーペ



「みどころルーペ」は作品の細かい表現を観察し、見落としがちな描写に気づく、探索的な絵画鑑賞を実現する。

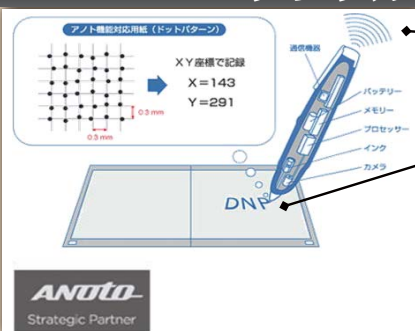
タブレット上に作品が映っている。

鑑賞者が作品の見たい部分を指で触ると、その部分がルーペで拡大されたかのような視覚効果が生まれる。

また、授業者のねらいによって指定されたポイントに解説などが示される機能も併せ持つ。

「協働性」、「新たな発見」などの観点から、2人で1台を使用することを想定している。

## Contents3 : デジタルペン



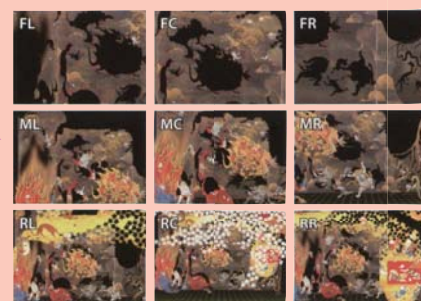
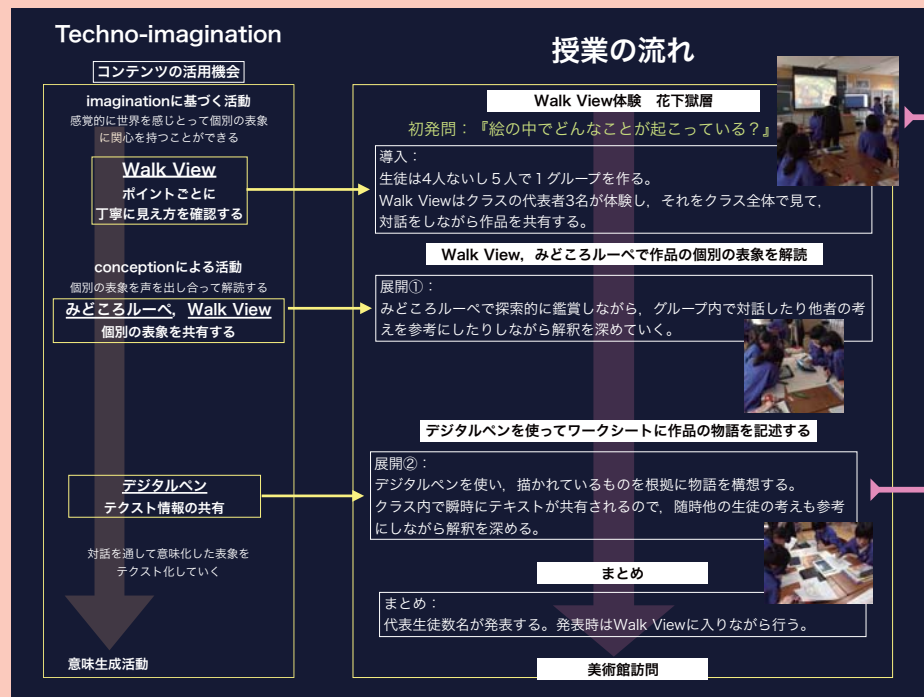
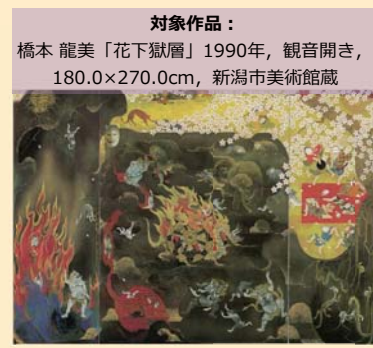
データ化された記述は電子黒板や各班に配られたタブレットで共有され、瞬時に他の生徒の考えを知ることができる

ペン先のカメラで記述の軌跡を座標として読み取り、筆跡そのままにデータ化する



これまでのワークシート主体の活動では自己との対話に終始していたが、「デジタルペン」を活用することで、自己と他者の思考を交錯させることができる

# 実証授業の概要



Walk Viewにおけるポイントごとの視覚変化



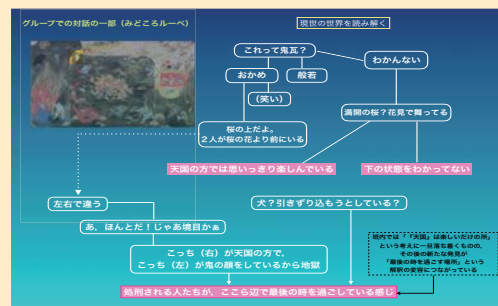
自分にはない新たな見方や感じ方に気づき、思考回路を広げる

## 成果

### ① イマジネーション豊かに作品世界を捉えることができた

「Walk View」と「みどころルーペ」の活用によって、

- 自分なりに作品世界を感じて考えを深めていき、地獄の不気味さ、追われる人間の感情、対照的な現世の美しさや儚さといった多角的な解釈を言葉で表現していた。
- 画像から表象の色や形の特徴を捉え、想像力を働かせて絵を読んでいる記述が見られた。



### ② 授業での協働性が高まり、生徒間で相互に影響を及ぼし合う鑑賞活動になった

見たい箇所を拡大して観察できる「みどころルーペ」の特性により、

- 班のメンバー同士の探索の機会や対話の場面が活発に生まれた。
- 「デジタルペン」の導入により
- 記述内容をクラス全体で共有できたことで、自分にはない新たな考えに多く出会う機会になった。
- ある生徒が他のある生徒の面白い考えに気づき、生徒間で発表を促し合う場面も生じた。

#### 《テキスト間相互関連性概念》

『どのようなテキストもさまざまな引用のモザイクとして形成され、テキストはすべて、もう一つの別なテキストの吸収と変形にほかならない』 J.クリステヴァ (1983)

自分と他者の考えを結合させながら言葉を紡ぐことによって生徒間に豊かな意味生成の場を創出し、作品世界への深い解釈を想像する鑑賞活動の試みを指定。

### ③ オリジナル作品がもつ物質的魅力に気づき、自立した鑑賞態度の育成につながった

美術館で本物に出会った際は、

- 色づかいの多様さ、筆致、作品の大きさ、質感といったオリジナルが持つ迫力、情報量の多さを実感する契機となった。
- 館内に展示されている他の作品鑑賞でも、物質的魅力の気づきに加え、授業で獲得した視点を活かして作品と対峙する姿勢が見られた。



#### 【付記】

本研究は、平成25年度～平成27年度科学研究費助成事業（基盤研究（B）（一般））「美術デジタル教科書の利活用における現状と課題」（研究代表者：安東恭一郎、課題番号25285248）の成果の一部である。

主要参考文献：V.フルッサー『テクノコードの誕生 コミュニケーション学序説』、東京大学出版会、1997年  
J.クリステヴァ『記号の解体学 セメイオチク1』、セリカ書房、1983年  
E.H.ゴンブリッジ『芸術と幻影』、岩崎美術社、1979年