

Touch the Museum β — 映像と音でめぐる常設展

Touch the Museum (beta): Multimedia tour of the permanent collection

会期: 2009年2月9-14日

主催: 国立西洋美術館

Duration: 9 - 14 February 2009

Organizer: National Museum of Western Art



「Touch the Museum β — 映像と音でめぐる常設展」は、文化庁からの平成20年度委託業務に基づいて製作した音声・映像ガイドの実証実験である。

昨今、私たちの生活に欠かせないものとなった携帯電話をはじめとするモバイル機器は、近年ではさらに急速な多機能化を遂げたことで、とりわけ視聴覚コンテンツの流通と消費の形態を大きく変えつつある。とくにここ2、3年のあいだに、欧米の美術館・博物館では、iPhoneやNintendo DSといったモバイル端末を用いた新世代型の作品鑑賞ガイドへの関心が高まってきた。そもそも美術作品という視覚媒体を扱う場において、こうした変化に対して一定に敏感な反応があるのは、ある意味で当然のことかもしれない。かねてより美術館では、作品に関連する写真や映像資料を並置するような展示手法が模索されてきた。とはいえ、美術館において来館者個々の鑑賞を支援するための一般的なツールは、いまだ「音声ガイド（オーディオ・ツアー）」に留まっている。iPhoneなどを用いた鑑賞ガイドへの興味は、言語情報（音声）に特化した既存の鑑賞補助から、新たに視覚情報を中心とするそれへの移行を果たそうという意識を物語っている。

Apple社製iPod touchを利用した当館の「Touch the Museum」も、大きくはこのような潮流の中にある。実証実験では、40点の作品解説（音声と画像）と、12本のコーナー解説（動画と音声）、さらには本館ルビュジエ建築の解説（動画と音声）や音楽コンテンツなどを用意し、それらを独自の位置測位システムと連動させながら、鑑賞者が効率的にアクセスできるよう配置した。こうしたコンテンツは、絵の前で画像や映像を提供することの功罪について有識者との議論などを経たうえで、映像の教育的活用を専門としているNHKエデュケーショナルが製作したものである（たとえば、端末ばかりに鑑賞者の意識が集中するのではなく、彼らの視線が壁に掛けられた実作品と端末画面上に現われる映像とを自由に往還できるよう工夫を施した）。その結果、利用者の9割弱（回答数843）がガイドの内容を理解しやすかったと回答するなど、展示室への映像の導入は、事前の予想を遥かに上回る好評を得た。また、iPod touchを用いた第一の理由は、その操作性の高さにあったが、実験ではおよそ8割の利用者が、われわれの開発したアプリケーションの操作を容易だと答えた。まだ改善の余地はあるにせよ、機能面に関しても一定以上の有効性を認められたと言ってよい。

こうして、音声／言語から画像／映像への転換という意識の中、ネットワークとも切り結んだ新たな美術鑑賞ツールを探る試みとして、「Touch the Museum」は小さくない意味をもつのではないかと思う。
(新藤 淳)

コンテンツ製作: 株式会社NHKエデュケーショナル

システム開発: 有限会社シネティクス

Touch the Museum (beta) was the test version of an AV guide to the museum based on fiscal 2008 guidelines from the Agency for Cultural Affairs.

Mobile devices, such as the mobile telephones that seem to have become an essential feature of people's lives, have rapidly diversified in recent years, and these mobile devices have greatly shifted towards the functions of obtaining and consuming AV contents. Particularly in the last two to three years, interest has increased in western museums in which the iPhone, Nintendo DS and other mobile terminals are being used with a new generation of guide options for viewing art works. Needless to say, there has not been a uniform reaction to this change in the case of visual media such as art works. In addition, exhibition methods have been explored which involve the parallel presentation of photographs and video media related to art works. Thus said, however, the basic tool used to support the viewing experiences of the many different individuals who visit a museum is limited to an audio tour. The interest in a viewer's guide using the iPhone and other such devices is more than anything else a shift from aiding viewing through a special set of audio information, and shifting to a new guide form centered on visual information.

The *Touch the Museum* program using Apple iPod touch devices was part of this larger trend toward providing visual information. The beta version of the program involved 40 art work explanations (audio and still images), 12 corner area explanations (video and audio) and explanation (video and audio) of the Le Corbusier Main Building, along with some music contents. These different explanatory sections were accessed through a unique positioning system that allowed viewers effective access to the information. The content of the *Touch the Museum* guide was created by NHK Educational Corporation, a company that specializes in education video production, after consultation with specialists about the pros and cons of presenting either still images or moving images in front of the art works. Questions that arose included whether or not the viewer would concentrate solely on the terminal, and the production team employed various stratagems



to encourage the viewer's focus to move back and forth between the actual art work hanging on the wall and the image appearing on the terminal. According to our survey, just under 90 percent of the viewers (from a total answer pool of 843) answered that the guides' contents were easy to understand, and the introduction of video in the exhibition galleries was favorably received as having slightly increased their expectations regarding such devices. Further, the first reason for the use of the iPod Touch was its ease of use. During the tests, approximately 80 percent of users answered that it was easy to use the application we developed. Whether or not there was room for improvement, regarding functionality, it is good that effectiveness exceeding a certain standard was acknowledged.

Thus, in the awareness of switching from voice/words to image/video, the *Touch the Museum* program can be considered to be the first step towards finding a new art viewing tool that connects with the Internet. (Atsushi Shinfuji)

Contents production: NHK Educational Corporation
Application development: SYNETICS LTD.