

美的態度によって促される解釈の過程に関する探索的検討 The Interpretive Process of Non-art Objects Caused by Aesthetic Attitude

古藤 陽[†], 清水 大地[‡], 岡田 猛^{‡*}
Minami Koto, Daichi Shimizu, Takeshi Okada

[†]東京大学大学院学際情報学府, [‡]東京大学大学院教育学研究科, *東京大学大学院情報学環
Graduate School of Interdisciplinary Information Studies, The University of Tokyo
Graduate School of Education, The University of Tokyo
Interfaculty Initiative in Information Studies, The University of Tokyo
koto-minami220@g.ecc.u-tokyo.ac.jp

概要

美術創作や鑑賞といった活動においては、しばしば日常とは異なる特殊なものの方が生じており、こうした美的なものを見方を引き起こす一つの要因として「美的態度」と呼ばれる認知的な構えが存在することが先行研究により示唆されている。本研究においては、美的態度をもって非美術の対象を解釈する活動を数日間にわたって続けることを実験参加者に促し、その中で生じる解釈の変化の過程を探索的に検討することを目指す。これにより、美術作品の鑑賞や創作の個別の方法論としてだけでなく、美術活動全般に関わる「対象を美的に見る」という力を養うための美術教育手法の開発に寄与することができると考えている。

キーワード — 美術教育, 美術鑑賞, 美的態度, 認知的構え, 知識の活性化

1. はじめに

美術創作や鑑賞といった活動においては、しばしば日常とは異なる特殊なものを見方が生じることが示唆されている[1][2]。

Cupchik & Winston (1996) は、美的な体験とは、対象への注意が生じ、日常的な関心が抑圧されるような特殊な認知過程であり[3]、美術鑑賞に慣れ親しんでいない初心者は美術作品を目にしても日常的な意味の同定に終始してしまい美的体験へと至らないことを指摘している[4][5]。Cupchik らは一連の研究の中で、美的体験においては、日常の中で自動的に行われる対象の意味に関する認知的な処理ではなく自身の知覚へと意識的に注意を向ける過程が生じていること、そして主体が美的体験へと至るためには、上述したような対象の意味に関する自動的・日常的な処理を押しとどめるためのトップダウンの制御が必要であることを示唆している[6][7]。こうした議論を受けて、美術

鑑賞の過程に関する研究の多くにおいても、対象を美的に体験するための前提として“aesthetic attitude”（以下「美的態度」と訳出する）と呼ばれる主体の認知的な構えが想定されている[7]。

本研究においては、美的態度によってもたらされる対象への解釈の変化を捉え、その解釈の過程を探索的に検討することを目指す。このように、美術活動における特殊なもの見方の背後にあるメカニズムを探ることにより、美術作品の鑑賞や創作の個別の方法論としてだけでなく、美術活動全般に関わる「対象を美的に見る」力を養うための美術教育手法の開発に寄与することができると考えている。

2. 美的態度に関する先行研究

Leder ら (2004) が提案した美術鑑賞の認知モデルにおいては、対象の知覚的な特性（複雑性、コントラスト、シンメトリーなど）に関するボトムアップの処理が重要な要素として指摘されると同時に、こうした処理を行う際に主体が特殊な認知状態にあることが前提とされている[7]。この特殊な認知状態を Leder らは「美的態度」と表現している。すなわち、美的態度をもって対象を見ることにより、対象を美術作品として解釈することが可能になるのだと理解することができる。

認知科学の先行研究においては、こうした人の解釈に対して影響を与える認知的な要因の一つとして、主体の既有知識のうちどの部分が活性化された状態で対象を解釈するか、ということが実験等により検討されてきた。Bransford and Johnson (1972) は、どのような認知的な文脈が与えられ、関連する知識が活性化されるかによって、対象となる文章の解釈の深度や方向性、記憶を保持可能な程度が影響されることを示唆

している[8]. ある状況を説明する文章について記述された文章が提示された際、事前にその状況と関連する既有知識が活性化されていると理解や記憶はスムーズに行われる。しかし、たとえ同じ程度の知識を保有していたとしても、文章を提示された際にその知識が活性化されていなければ、文章を知識と結びつけて効率的に理解し記憶することには繋がりがづらい。こうした認知科学における既有知識と記憶・解釈との関係性に関する理論を踏まえると、「美的態度」は、文脈によって美術に関する既有知識が活性化された状態と捉えることが可能であろう。

美的態度によって促される解釈の特徴の一つとしては、先に述べたような対象の知覚的な要素に関する重視が挙げられる。一方で、Lederら自身も指摘する通り、特に現代美術においては、美術活動はいわゆる「美しさ」と言う知覚的な快を求めるものにとどまらない。美学者のGoodman (1978) は、ある物事は、何らかの意味を持つシンボルとして機能するときのみ芸術作品とみなすことができると指摘している[9]。また、同じく美学者のDanto (2013) は、アート作品は実体化された意味 (embodied meaning) であり、アートワールドの評価の中で芸術作品として市民権を与えられていると捉えている[10]。作品としての実体を持たないことさえもありうるコンセプチュアルアートなどのジャンルにおいては、創作者である美術家はもちろんのこと、鑑賞者にもまた、自分自身で作品の意味を見出し解釈することが求められる。すなわち、現代の美術活動においては対象に能動的に意味を与えようとする態度が創作者だけでなく鑑賞者にとってもまた重要であると考えられる。これらの先行研究

に基づくと、美術活動においては下記のような特徴を持つ解釈の過程が生じると予測することができる。

- a) 対象の色や形といった知覚的な特徴への着目
- b) 対象への能動的な意味の付与

古藤・清水・岡田 (2018) は、美術の非専門家を対象として、身の回りにある非美術の対象を美術作品として捉えることを促すような介入を行い、その際の認知過程に関して、同様に身の回りにある非美術の対象をより日常に近い形で対象を捉えることを促した群との比較を行った[11]。日々の自己報告データの分析の結果、実験群の参加者は対象から多様な意味や解釈を引き出そうと試み、日常とは異なるものの見方をするによって様々な気づきを得ていることが示唆された。また、対象の外見の魅力に関しても実験群の参加者は統制群と比較して頻繁に言及していた。このことから、美的態度によって引き起こされる認知過程の特殊性を部分的に明らかにすることができた。また、美術を専門としない人々に対しても、美術の知識を意識して周囲を捉えることを促すようなシンプルな教示による介入によって、日常場面においてもものを美的に解釈する過程を引き起こし得ることを示唆した。

本発表においてはさらに、同実験における実験群の参加者が課題期間中に提出したプロダクトである写真および言語データをより詳細かつ具体的に分析することによって、美的態度によって非美術の対象を捉える活動を続ける中で、どのような解釈の変化が生じるかという点を探索的かつ詳細に検討する。

3. 方法

美術を専門としない大学生を対象とした一要因被験

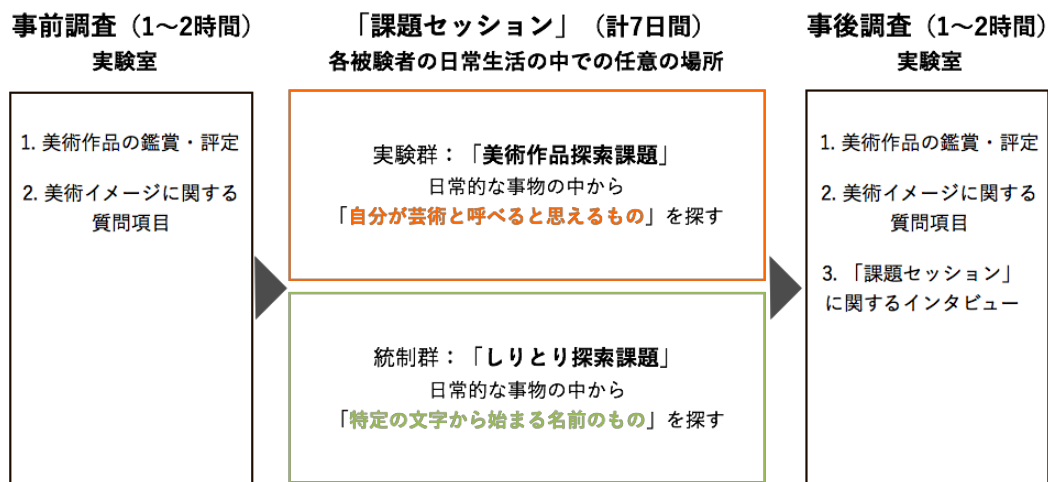


図1. 実験の概要

者間実験を行った（実験の詳細は古藤ら（2018）を参照）．実験には23名の美術を専門としない大学生が参加した．我々は参加者をランダムに二つの群へ振り分け（以下、実験群・統制群と呼ぶ）、各群に異なる介入を行った．データの欠損が見られた3名を除いた20名のうち、実験群（平均年齢 = 22.8 ($SD = 1.25$)) 10名（男性8名、女性2名）の実験参加者によるデータが本研究の分析対象である．

実験群の参加者は、「日常的に身の回りにあるものの中から美術作品と思えるものを探す」課題に取り組んだ．実験全体の流れについては図1に記載の通りである．

実験参加者に対しては、上記の課題の中で見つけた対象は全て写真を撮影し、日ごとに提出するよう求めた．また、この写真課題に加え、日毎に選んだ対象には作品タイトルを付け、解説文（作品の説明、自由記述形式）を提出することを求めた．本研究では、実験群の参加者10名による日毎の写真データ、作品タイトル、解説文に対する分析を行った．

実験群の参加者が日毎に選択した対象の写真・タイトル・解説文のセット（10名×7日間=70）を、「①解釈において対象のどの要素に着目しているか」「②解釈においてどのような操作を加えているか」という二つの観点から分類してカテゴリを作成し、各カテゴリに分類された作品数を日毎に集計した．この分析により、7日間の課題期間の中での実験参加者の解釈の変化を捉えることを試みた．

「自分が美術作品と思えるものを探す」という課題は、実験参加者がそれまでに蓄積した自らの美術に関する経験や知識、イメージを意識的に活用して対象を見ること、すなわち美的態度をもって対象を捉えることを促すものであると言える．課題期間の初期には、こうした過去の経験の蓄積から構築された美術に対するイメージが比較的にストレートに反映されたプロダクトが多いと予想される．一方、7日間にわたって課題に取り組む中で、自身の美術に対するイメージやものの見方についてのリフレクションが生じると考えられる．このように通常は美的に解釈する対象ではないものを、美的態度をもって捉える活動を続けることにより、「自分にとっての美術作品とはどのようなものか」という問い直しが生じ、自身の美術に関する既有知識を改めて探索し、初期とは異なる解釈を各自が試みることが予想される．

4. 結果

「解釈において対象のどの要素に着目しているか」という点について、写真・タイトル・解説文のセットから、「造形的な要素」「意味・機能」「素材や構造」「配置」の5つの互いに排反なカテゴリがボトムアップで生成された．各カテゴリに分類された作品の合計数の日毎の変遷を図2に示す．

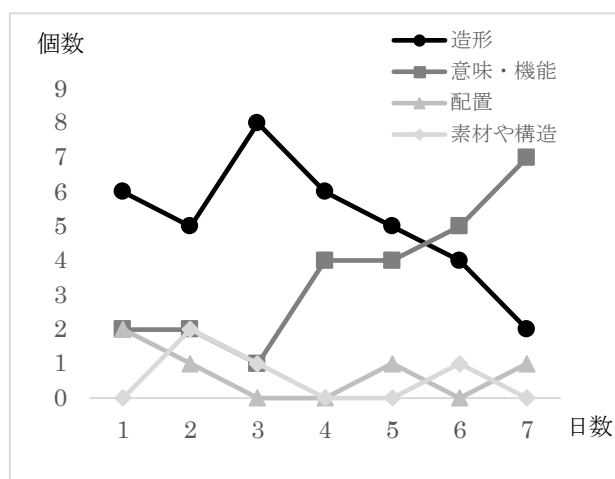


図2. 「解釈における着目点」の各カテゴリに分類されたプロダクト数の日毎の変化

図2より、対象の「造形」への着目は1～3日目には頻繁に生じるが4日目以降は徐々に出現頻度が下がっていることが想定される．一方、対象の「意味・機能」への着目は4日目以降に頻度が上昇し、6日目、7日目には「造形」を上回っていた．

「対象の解釈においてどのような操作を加えているか」という点については、写真・タイトル・解説文のセットから、「見立て」「ストーリーの付与」「強調」の3つの互いに排反なカテゴリがボトムアップで生成された．各カテゴリに分類された作品の数の日毎の変遷を図3に示す．

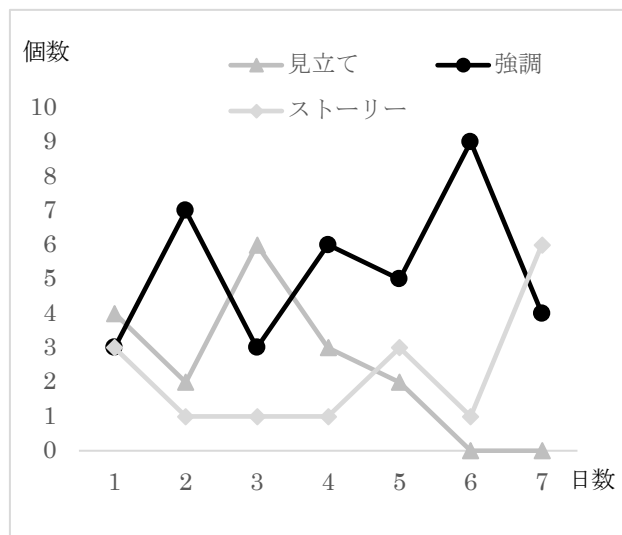


図3. 「解釈において加えた操作」の各カテゴリに分類されたプロダクト数の日毎の変化

図3より、対象のある要素の「強調」は7日間にわたって比較的頻繁に見られた。また、対象の他のものや人への「見立て」は後半にかけて頻度が下がり、6・7日目には見られなかったのに対し、対象への「ストーリーの付与」は7日目に多く見られている。

5. 考察

本発表では、美術を専門としない大学生・大学院生が7日間にわたって「非美術の対象を美術作品として捉える」課題に取り組む中で、対象の解釈がどのように変遷するかということを探的に検討した。

解釈における着目点として、初期は造形的な要素、すなわち対象の外見への着目が多かったのに対し、最終日にかけて意味や機能に対する着目の頻度が増える様子が見られたことは興味深い結果である。課題期間の初期に造形的な要素への着目が多く見られたことから、非専門家が美術作品のイメージとしてはじめに想起しやすい要素の一つとして、外見の美しさや面白さがあることが想定される。一方で、自身の美術に関する知識や過去の経験の蓄積を参照しながら対象を捉えることを課題期間中に促される中で対象に対する着目点に変化し、意味や機能に対する着目が増えたと考えられる。古藤・清水・岡田(2018)では、本発表と同じ実験の参加者による「課題期間中の気づき」に関する日毎の主観報告において、実験群の参加者では「自身の美術観に関する気づき」に関する言及が見られたことを示している[9]。着目点の変化が引き起こされるメカニズムは本

発表において分析したデータのみからは明らかにすることはできないが、自身の枠組みの中を探索する中で自身の持つ美術イメージ自体に関する気づきが促され、異なる要素に着目する取り組みにつながったという過程が生じていたことが推測できるだろう。

対象の解釈の際に行った操作に関しては、日毎の変化における強い傾向性を捉えることはできなかった。しかしながら、課題期間の最初は「見立て」が多くみられ、最終日にかけて「ストーリーの付与」の頻度が高くなるような推移が生じている可能性は示唆された。「見立て」は対象を似た要素を持つ別の対象とみなすというある種単純な操作がベースである。一方、「ストーリーの付与」は対象に物語性をもったバックグラウンドを与えるという意味において、対象そのものだけでなくそれを取り巻く背景に関わる操作であると言える。こうした観点を踏まえると、課題期間の最後にかけて「ストーリーの付与」という操作が多く見られたことは、解釈の段階が変化しつつあることを示唆していると言えるのではないだろうか。

こうした解釈における着眼点や操作といった側面の変化を捉えることにより、美的態度をもって対象を捉える活動を一定期間続ける中で、主体が自分自身の美術に関する既有知識を参照しつつ、解釈の仕方をダイナミックに変更している可能性を示唆することができた。こうした変化が新たな知識の獲得によってではなく、外界にある日常的な事物と触れながら自身の美術に関する既有知識を改めて探索することで生じうるという点は、美術鑑賞教育においても応用可能な興味深い知見であると考えられる。

本発表で行った分析はあくまで探索的なものであり、今後は統計的な処理を含めたより客観的な分析が必要である。また、解釈における操作については本研究では強い傾向性を見ることができなかったものの、着目点との組み合わせによって何らかの傾向性を見いだすことができる可能性があり、本発表においては別個に分析をした二つの側面の関係性をクロス集計等により捉える必要があると思われる。さらに、解釈の際の着眼点や操作に関する個人差と過去の美術経験、そして課題に取り組む前の美術に対するイメージ等の活動に寄与する要素に注目し、それらを測定することにより、美術に関する既有知識の詳細と解釈の仕方との関連性を検討することができると思われる。

参考文献

- [1] Cassirer, E., (1944) "An Essay on Man" New Haven, CT: Yale University Press.
- [2] 安西 信一 (1989) "ピクチャレスクの美学理論—ギルピ
ン, プライス, ナイトをめぐる—", 美学, Vol. 40, No. 2,
pp. 36-49.
- [3] Cupchik, G. C., & Winston, A. S., (1996) "Confluence
and divergence in empirical aesthetics, philosophy, and
mainstream psychology", In E. C. Carterette & M. P.
Friedman (Eds.), *Handbook of Perception & Cognition,
Cognitive Ecology*, pp. 62-85. San Diego, CA: Academic
Press.
- [4] Winston, A. S., & Cupchik, G. C., (1992) "The
evaluation of high art and popular art by naive and
experienced viewers" *Visual Arts Research*, Vol. 18, pp.
1-14.
- [5] Leder, H., Belke, B., Oeberst, A., & Augustin, D., (2004)
"A model of aesthetic appreciation and aesthetic
judgments" *British Journal of Psychology*, Vol. 95, pp.
489-508.
- [6] Cupchik, G. C., Vartanian, O., Crawley, A., & Mikulis,
D. J., (2009) "Viewing artworks: Contributions of
cognitive control and perceptual facilitation to
aesthetic experience", *Brain and Cognition*, Vol. 70, pp.
84-91.
- [7] Cupchik, G. C., & Gebotys, R. J., (1988) "The search for
meaning in art: Interpretive styles and judgments of
quality", *Visual Arts Research*, Vol. 14, pp. 38-50.
- [8] Bransford, J. D., & Johnson, M. K., (1972) "Contextual
prerequisites for understanding: Some investigations
of comprehension and recall", *Journal of Verbal
Learning and Verbal Behavior*, Vol. 11, pp. 717-726.
- [9] Goodman, N., (1976). *Languages of art* (Rev. ed.),
Indianapolis, IN: Hackett.
- [10] Danto, A. C., (2013) *What art is*, New Haven, CT: Yale
University Press.
- [11] 古藤 陽・清水 大地・岡田 猛 (2018) "美術非専攻の大学
生の自らの「ものの見方」への気づきと美術への親近感
の向上を促す教育的介入", 日本認知科学会第 35 回大会
発表論文集, pp. 487-495