

作者情報を伝える芸術：鑑賞者はいかに創作を「復元」するか Art as Conveyor of Author Information: How Viewers "Reconstruct" Creation

松本 一樹[†], 岡田 猛[†]
Kazuki Matsumoto, Takeshi Okada

[†]東京大学大学院教育学研究科
Graduate School of Education, The University of Tokyo
k-matsumoto@g.ecc.u-tokyo.ac.jp, okadatak@p.u-tokyo.ac.jp

概要

芸術作品鑑賞時の認知・感情過程について現在心理学領域ではいくつかのモデルが提案されており、その代表的なものは作品の意味論的・美術史的な理解をモデルの中心に据えて議論したものであった。一方で、作品の背後にある作品が創作されたプロセスなどに鑑賞者がいかに注意を向けているかについて着目した理論的・実証的研究も近年登場してきており、その有効性への関心が高まっている。本論では、こうした作品創作プロセスの認識に関して今後精緻なモデルを提案していく上で必要とされる実証的知見について、(1)情報の収集(2)内的処理過程(3)感情等の他の心理的側面への寄与という三つの要素に整理しながら議論を行う。

キーワード：鑑賞、認知モデル、作品創作プロセスの認識、眼球運動、発話プロトコル分析

1. 鑑賞の認知モデル研究の現在地

人にとって芸術に接することはどのような意味を持っているのだろうか？この問いは、現在の認知心理学研究の領域では次のような問いの形に翻案され検討されている。「人は芸術を鑑賞する際、どのような心理的過程を経験するのか？」先行研究は、鑑賞過程において作品側の有する物理的特徴や、鑑賞者の持つ作品に関連する知識などが重要な機能を持つことを示してきた。その知見をまとめて整理したものとして鑑賞心理学の研究領域で現在最もよく引用されているのが Leder ら(2004)の情報処理段階モデル (information-processing stage model) である[1]。同モデルでは、鑑賞者が作品と接触してから最終的な美的判断・美的感情状態に至るまでの間の処理段階を五段階に分けて整理している。即ち、知覚的分析、潜在的記憶統合、顕在的分類、認知的解得、評価の五つの段階が、一部ループ処理の可能性を持ちながらも、美的判断という出力部に向かって基本的には上記の順番に処理を進めていくということが理論的に想定されている。その中では、例えば作品の対称性やコントラストなどの

物理的特徴は最初の知覚的分析で処理が行われ、鑑賞者が作品を理解する上で役立つ領域知識などは顕在的分類や認知的解得に寄与するものとして考えられる。

鑑賞の情報処理段階モデルは一見網羅的に人の芸術鑑賞行為を支える認知・感情過程を表現しているように見える。しかし実際のところ、このモデルが中心的に想定しているのは言わば順序よく作品を解釈し理解を深めるような鑑賞経験とも言える。それに対して例えば Pelowski & Akiba (2011)は、作品に対して最初はよく理解できず混乱しながらも鑑賞者が自らのスキーマを変容させる中で作品への理解を深めていくような過程が日常的な状況の中では存在しているという問題意識からこのモデルの拡張の必要性を主張した[2]。現在、情報処理段階モデルは Pelowski & Akiba の主張を吸収・統合するような形で VIMAP モデル (The Vienna Integrated Model of top-down and bottom-up process in Art Perception) として新たに再提案されている[3]。

ここまで作品に対する知的な解釈を中心に据えたモデルを紹介してきたが、近年の鑑賞研究ではもう一つ別の角度から鑑賞経験を整理する試みがなされ始めている。具体的には、Tinio (2013)のミラーモデル (mirror model) [4]や Bullot & Reber (2013)の鑑賞の科学のための心理・歴史的フレームワーク (a psycho-historical framework for the science of art appreciation) [5]がそれに該当し、本研究ではこの総称として復元型鑑賞モデルという語を使用する。復元型鑑賞モデルでは、鑑賞者が作品を鑑賞する際に、作品が現在の完成形に至るまでに経てきた諸過程について「復元」するような思考を辿ることを想定している。Tinio のミラーモデルでは、個人の創作の過程と鑑賞の過程が文字通り鏡に合わせたように順序が逆転して進んでいく可能性が指摘されている。Bullot & Reber の心理・歴史的フレームワークでは、作品の作

者個人を超えて、その作品を管理する機関や外的な市場や歴史など、より広い範囲で今現在の作品のあり方に影響を及ぼしてきたあらゆるものに対する認識も鑑賞経験と関わるものとして挙げられている。両者は、鑑賞者側の専門的知識 (expertise) が作品の「復元」のあり方に影響を及ぼしうると考察している点では共通している。専門的知識は先述の情報処理段階モデルやVIMAPモデルでも要素として考慮されていたものの、そちらではどちらかといえば美術史の知識など作品の解釈のために重要な宣言的知識が想定されていると考えられる。一方で復元型鑑賞モデルではそれだけではなく、一つの作品を作り上げていく中で作者が従事する無数のミクロな段階に関わる手続き的知識も重要な役割を果たすと考える。

復元型鑑賞モデルの現状の限界は、情報処理段階モデルやVIMAPモデルのような厳密な形で鑑賞の認知的な過程をモデルとして表現できていない点にあると考えられる。本論は、この点を主要な問題意識として、今後のさらなるモデル開発研究（これには復元型鑑賞モデルを精緻化するだけでなく、情報処理段階モデルなど他のモデルとの統合などの取り組みも含まれる）の下地となる先行研究の整理と今後必要とされる実証研究の提案を行うことを目的とするものである。本論では、特に (1)情報の収集 (2)内的処理過程 (3)感情等の他の心理的側面への寄与 という大きく3つの処理の構成要素があると想定し、各段階についての考察を行うものとする。また、本論では現状利用可能な実証的データの範囲を考慮して、復元型鑑賞モデルの中でも作者個人の創作プロセスに関する鑑賞者の認識に議論を限定して行うものとする。

2. 作品創作プロセスの認識に関する内的処理過程と他要素との関係性

まず、鑑賞者の作品創作プロセスの認識に関する実証的なデータを示している研究はあまり多くないが、既存のものは上記の3段階のうち(2)内的処理過程と(3)感情等の他の心理的側面への寄与のいずれかに関するものがほぼ全てである。この具体的な研究例の中でも、Ticiniら(2014)の研究は先駆的なものである[6]。Ticiniらは実験参加者に点描画法で描かれた絵画作品を刺激として呈示し、その鑑賞フェーズの前に3条件に分けた視覚運動プライミングフェーズ(点を描く、ストロークする、手のひらを下にして手を置く

の3種類のいずれかを行う)を準備することで、絵画創作時に使用されたと考えられる動きを鑑賞者が模倣するかどうかを鑑賞経験にどのように影響するか検討を行った。結果として、絵画創作時の画家の動きと合致する動きを鑑賞者が行ったときの方が作品に対する好みの得点が向上するという結果が得られた。この研究自体はミラーニューロン等の身体的な模倣に関わる神経機構への関心が理論的な背景として大きな部分を占めているものだが、復元型鑑賞モデルの文脈に当てはめて考えても、鑑賞者と作者の結びつきを支援することが美的判断に影響することを示すわかりやすい例である。

Ticiniらの研究で報告されているのは好みの得点のみであり、具体的に鑑賞者の思考としてどのようなものが形成されていたかはこのデータだけでは推測が難しい。この問題に関して、Matsumoto & Okada (2019)はその他の質問項目や発話思考法を使用することで、より詳細な認知過程を検討している[7]。この実験の中では、参加者は創作折り紙の鑑賞を事前と事後の2回にわたって行い、その2回間に参加者は自分自身で創作折り紙を計画・創作する作業を行うか、より単純な作業として指示通りに折り紙を作り続けるか、無関係な課題を行うかのいずれかの条件に割り当てられた。結果として、創作する作業を行った参加者はそうでない条件の参加者と比べて、他者の作品に対する好みや感嘆についてよりポジティブな反応を示すような変化が認められた。さらに、創作経験を行った鑑賞者は、他者の作品を鑑賞する際にその作品創作プロセスにより意識を向けるようになり、自分自身と作者の比較を頻繁に行い、作品の創作プロセスに関する側面を実際に詳細に認識するようになり、かつその作品を創作することがどの程度困難なことであるか、困難性の推定に関する自信度が向上するといったことがその他の質問項目と発話から明らかになった。ここで特に注目すべき点は、鑑賞者は創作を経験することで自他の社会的比較を行うための認知基盤を獲得し、それによって社会的比較感情(感嘆や触発など[8])が生起する、といった認知・感情過程が復元型鑑賞には伴っている可能性が示されたことである。これは情報処理段階モデルやVIMAPモデルなどで主に想定されている認知と感情の関係性とは別種のものであり、それらが認知的解得と評価の関係性の中で作品を理解することによって得られる満足感を重視しているのに対して、上記の社会的比較に関する考察は、たとえ作品を意味論

的に理解できずとも、作品の背景にある創作プロセスを推測することで作品に対して鑑賞者が強い情動的反応を示すことがありうることを示唆している。

さらに、Matsumoto & Okada (2021b)は、必ずしも鑑賞者がその場で創作を経験せずとも、作品の創作プロセスに鑑賞時に細かく注意を払うことで作品に対する印象や生理指標（脈拍値）に変化が生じることを初作品を用いて示した[9]。これらの研究から、作品創作プロセスに関する認識と（身体・情動的反応も含めた）鑑賞経験全体との関係の大きさは徐々に明らかになってきている。その詳細な過程についても、発話プロトコル分析や神経生理学的手法により明らかにしていくことは実現可能と言えるだろう。

3. 作品創作プロセスに関する情報収集過程

そもそも鑑賞者はどのように作品から情報を収集しているのだろうか？実はこの問いに関しては、復元型鑑賞モデルに限らず、鑑賞の代表的な認知モデルの中ではほとんど大きく扱われていないのが現状である。人が芸術作品に接するとき、ただ受動的に入力された刺激をそのまま処理しているのではなく、実際は自ら探索的に情報の収集を行っていると考えられる。これは前節の内的処理過程や情動的反応に対して単純に時間的に先行するものではなく、むしろ両者の間で情報が繰り返し行き来するダイナミズムがあると想定すべきだろう。

芸術作品鑑賞時の情報探索・収集に関する実験研究自体は多く、その多くは絵画鑑賞時の視線の動きを分析したものである。Zangemeisterら(1995)の古典的な研究では、（特に抽象画について）芸術家は非芸術家に比べて絵画に対してより作品を全体的に見る

（global scanpathなどと呼ばれる）傾向があることが示されている[10]。類似の結果は多くの先行研究で示されており、芸術家などの熟達者は自らの専門的知識を用いて作品全体の構図を把握するためにこのような視線の動かし方をしていると考えられる。一方で、Bauer & Schwan (2018)は、既存の鑑賞中の眼球運動に関する熟達者研究が形式と内容の二項対立において前者への注意に偏っていることを指摘し、熟達者であるからこそ作品の内容面に注意を向けることもありうることを発話思考法も併用しながら実証的に議論している[11]。

復元型鑑賞モデルを提案する上で今すぐにモデルの根拠として扱えるような実験研究は現在確認される限り存在していない。この理由として、眼球運動を計測するだけでは、どこに注意が向いたかは明らかになっても、そこで収集された情報がどのように高次の認知処理に用いられ、またどのような経緯でそこに注意を向けるようになったかといった点までは検討が難しいことが挙げられる。つまり、今後復元型鑑賞モデルの中で作品創作プロセスに関する情報収集過程を他のモデル内構成要素と関連づけながら表現していくためには、眼球運動等の反応と発話等の高次の認知活動を同時に分析していく必要があると考えられる。これはいくつかの先行研究例があるとはいえ[11][12]、各指標間の計測の手続きそのものが認知活動に干渉し合っただけで自然なデータを取れなくなる恐れや、視線と発話で認知過程が反映されるまでの遅延スケールが異なり要素同士を正確に結びつける分析が難しいなどの問題が考えられる。

上記のような困難はあるものの、実験的な工夫によって鑑賞中の情報収集過程について他の認知的要素との関連を見ながら分析することが実現できれば鑑賞研究全体にとって大きな意義があると考えられる。特に重要なのは、情報処理段階モデルやVIMAPモデルと作品復元型モデルを統合した包括的なモデルの提案がより良い形で可能になりうるという点である。作品に対して時代背景や美術史的な解釈について注意が向くことと、作品創作プロセスに関する部分について注意が向くことは、注意の性質上完全に同時的な発生という形では起こりにくい。しかし一回（たとえば数分間程度）作品に接している中で両方の側面について注意が行ったり来たりすることはごく自然に起きているものと考えられる。その中で注意に関するボトムアップ・トップダウンのサイクルがどのように動いているか詳細なデータに基づいて明らかにしていくことで、どのようなきっかけ（それは作品に関する思考を進めていった結果生じたものや、偶発的に目をやった先に描かれている印などである可能性がある）で注意の対象が推移しうるかということまで検討でき、結果として包括的なモデルとして説明力が高まると考えられる。

4. 総括

本論では、復元型鑑賞モデルに関する実証的な知見についてごく簡単に概観し、(1)情報の収集 (2)内的

処理過程 (3)感情等の他の心理的側面への寄与 という大きく3つの処理単位に分けて議論の整理を行なった上で、(1)情報の収集に関する知見の不足とその重要性について問題提起を行った。作品鑑賞において鑑賞者が創作過程を「復元」という見方は心理学の領域では現在はまだモデルとしては十分な形になっていない段階だが、近年著者たちの研究を含めて少しずつ実証的知見が蓄積してきており、今後の発展が期待される領域である。

復元型鑑賞モデルによる鑑賞活動の理解は、別の角度から見れば、作品を通じて鑑賞者と作者が一種のコミュニケーションを行っているという考え方も通じている(コミュニケーションとして芸術活動を理解する試みは近年登場してきている[7][13][14])。つまり、鑑賞者は作者の思想や行為を作品を通じて復元することで作者を知ることができる(もちろん、一般的なコミュニケーションに曖昧性が存在しているのと同じように、鑑賞における復元も完全に正確な復元である必要はない)。これは、人間がそもそも芸術という一見進化的に生存上全く必要なかったようにも思える活動に喜びを見出す理由を考える上でも重要かもしれない。すなわち、芸術鑑賞は単なる物体の認識というよりも、人間の社会的な繋がりを形成するために進化・文化的に発展してきた人間の行動傾向である可能性がある。このような広い理論的視座に立っても、復元型鑑賞モデルに関する知見究の蓄積は今後一層望まれるものと言えるだろう。

文献

- [1] Leder, H., Belke, B., Oeberst, A., & Augustin, D., (2004). "A model of aesthetic appreciation and aesthetic judgments", *British Journal of Psychology*, Vol. 95, No. 4, pp. 489-508.
- [2] Pelowski, M., & Akiba, F., (2011). "A model of art perception, evaluation and emotion in transformative aesthetic experience", *New Ideas in Psychology*, Vol. 29, No. 2, pp. 80-97.
- [3] Pelowski, M., Markey, P. S., Forster, M., Gerger, G., & Leder, H., (2017). "Move me, astonish me... delight my eyes and brain: The Vienna integrated model of top-down and bottom-up processes in art perception (VIMAP) and corresponding affective, evaluative, and neurophysiological correlates", *Physics of Life Reviews*, Vol. 21, pp. 80-125.
- [4] Tinio, P. P., (2013). "From artistic creation to aesthetic reception: The mirror model of art", *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, Vol. 7, No. 3, pp. 265-275.
- [5] Bullot, N. J., & Reber, R., (2013). "The artful mind meets art history: Toward a psycho-historical framework for the science of art appreciation", *Behavioral and brain sciences*, Vol. 36, No. 2, pp. 123-137.
- [6] Ticini, L. F., Rachman, L., Pelletier, J., & Dubal, S., (2014). "Enhancing aesthetic appreciation by priming canvases with actions that match the artist's painting style", *Frontiers in Human Neuroscience*, 8, 391.
- [7] Matsumoto, K., & Okada, T. (2021a). "Viewers recognize the process of creating artworks with admiration: Evidence from experimental manipulation of prior experience", *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, Vol. 7, No. 3, pp. 265-275.
- [8] Smith, R. H., (2000). "Assimilative and contrastive emotional reactions to upward and downward social comparisons", In *Handbook of social comparison* (pp. 173-200). Springer, Boston, MA.
- [9] Matsumoto, K., & Okada, T., (2021). "Imagining how lines were drawn: The appreciation of calligraphy and the facilitative factor based on the viewer's rating and heart rate", *Frontiers in Human Neuroscience*.
- [10] Zangemeister, W. H., Sherman, K., & Stark, L., (1995). "Evidence for a global scanpath strategy in viewing abstract compared with realistic images", *Neuropsychologia*, Vol. 33, No. 8, pp.1009-1025.
- [11] Bauer, D., & Schwan, S., (2018). "Expertise influences meaning-making with Renaissance portraits: Evidence from gaze and thinking-aloud", *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, Vol. 12, No. 2, pp. 193-204.
- [12] Locher, P., Krupinski, E. A., Mello-Thoms, C., & Nodine, C. F., (2008). "Visual interest in pictorial art during an aesthetic experience", *Spatial vision*, Vol. 21, No. 1, pp. 55-77.
- [13] 岡田猛・縣拓充(2020), "芸術表現の創造と鑑賞, およびその学びの支援", *教育心理学年報*, *教育心理学年報*, Vol. 59, pp. 144-169.
- [14] Dolese, M. J., & Kozbelt, A., (2021). "Art as communication: Fulfilling Gricean communication principles predicts aesthetic liking", *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*. Advance online publication.