

美術初心者のための美術鑑賞補助システム

大高 真由¹ 加藤 朗¹ 山内 正人^{1,2} 砂原 秀樹¹

概要：本研究は美術作品を感覚的に楽しむための鑑賞システムの導入を目指した研究の序である。美術鑑賞を楽しんでいる状態にはどのような要素が影響するか調査する。今回は美術鑑賞を楽しむことができる人は、独自の着眼点を持っているのではないかと仮説のもと調査を行った。

An Art Appreciation Support System for Art Beginners

Mayu OTAKA, Akira KATO, Masato YAMANOUCHI, Hideki SUNAHARA

1. 背景

美術作品を鑑賞することは娯楽として定着している。日本各地にある美術館では様々な切り口で展覧会が開催されている。美術館ではキャプションや音声ガイド、説明書きなどが設置され美術作品の理解を促す展示形式をとっている⁽¹⁾。しかし、鑑賞支援のあり方として作品の知識を伝えるだけでは不十分と考える。ほとんどの美術作品において作品の成り立ちやコンセプトを理解するには膨大な美術史の知識以外にも多様な知識が必要である。この現状を踏まえると鑑賞者に作品の文脈を伝えきことは難しい。また、インターネットや文献で知識を得ることが容易になったこの時代において、必ずしも美術館で知識を得なければならぬということもない。実際の作品を見て、作品そのものを味わう機会が失われているのではないか。美術を感じる行為でしか得られないことを重要視していきたい。

2. 課題

現状の美術の情報を提供する形式の展示では、鑑賞よりも情報を確認することに集中してしまう。そのことにより、作品より情報に注意が向かっているのではないかと考える。特に美術初心者において、美術作品の知識を得ることが果たして重要なのだろうか。鑑賞する際に作品の知識を得ること以外の楽しみ方を支援する必要があると考える。

3. 対象

本研究の対象は美術初心者である。美術初心者とは美術大学や芸術学部等で学習したことのない人と定義し、かつアート系スクールに通っていた経験のある人は除外す

る。美術鑑賞を十分に楽しめていない人を対象に行う。

4. 提案

美術鑑賞を楽しむことができる人は、独自の着眼点を持っているのではないかと仮定した。本稿において着眼点とは何か考察する。着眼点とは絵画を見る際の注目ポイントであり、今回は作品に対する感想から感想をどのような視点から展開しているかというところを着眼点とする。

筆者の過去の経験として、油絵の筆跡の凹凸に着目し鑑賞する人や絵画に描かれた顔の表情に着目する人、絵画の中のモチーフに着目する人がいた。本稿では独自の着眼点というものが存在するのかということを確認した。

美術作品の鑑賞を楽しんでいる人は独自の着眼点を持っており、その着眼点を楽しむことができるのではないかと仮説を立てた。以下の項目について確認するため実験を行った。

- h1. 被験者が自分なりの着眼点を設定して美術作品を見ているか。
- h2. 美術作品のジャンルによって着眼点の設定難易度が変わるのか。
- h3. 着眼点の設定と美術作品の満足度に関係があるか。

今回の実験において、必ずしも西洋絵画である必要はない。全てのジャンルの作品で実験することは難しく、また作品のデータベースが公開されていること加味した結果、今回は国立西洋美術館の18世紀ごろの西洋絵画に絞って実験を行った。

¹ 慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科

² 情報経営イノベーション専門職大学

5. 実験方法

実験の条件について下記で述べる。

場所：実験者自宅、被験者自宅(オンライン)

日程：4月中

被験者：23~31歳の男女 6人

使用ツール：国立西洋美術館 Google Arts & Culture 常設展エリア⁽²⁾、国立西洋美術館データベース⁽³⁾

実施時間：美術鑑賞は国立西洋美術館 Google Arts & Culture 常設展エリア⁽²⁾、国立西洋美術館データベース⁽³⁾の順で時間制限を設けなかった。それぞれのペースで鑑賞後、インタビューを30分程度行った。

実験の前に被験者候補者に対し事前アンケートを行った。美術を専門的に勉強したことがない人で美術に興味がない人と興味がある人を主観的評価結果をもとに被験者の選定を行った。被験者の美術に対する日頃の接点や美術に対する嗜好についての調査も行った。

実験はオンラインビデオ会議ツールを使用し、実験者と被験者の1対1で行った。被験者には国立西洋美術館 Google Arts & Culture 常設展エリア⁽²⁾、国立西洋美術館データベース⁽³⁾の画面共有をしてもらうことで、実験者は被験者が鑑賞している画面を確認した。被験者は国立西洋美術館 Google Arts & Culture 常設展エリア⁽²⁾38点、国立西洋美術館データベース⁽³⁾33点の作品を鑑賞した。国立西洋美術館 Google Arts & Culture 常設展エリア⁽²⁾は実際の国立西洋美術館常設展と同じ配列になっている。また、Google ストリートビューと同様の操作感で館内の様子を確認できる。館内の様子がわかるため、作品の大きさを感じることがある程度できる。作品を拡大縮小して見ることができ、拡大すると解像度が足りず作品がややぼやけて見える。国立西洋美術館データベース⁽³⁾は Google Arts & Culture 常設展エリア⁽²⁾よりも高解像度の画像を見ることができる。画像一覧形式で1枚ずつ参照できる。拡大・縮小した際でも筆跡など細部まで確認できる。作品の配列と作品が国立西洋美術館常設展と一部異なる。2つのツールを比較すると国立西洋美術館 Google Arts & Culture 常設展エリア⁽²⁾は館内を移動しているような体験であり、細部は見ることに向いていない。国立西洋美術館データベース⁽³⁾は画像を見ることに特化しており、比較的細部まで見ることができる。しかし、どちらの作品感の移動や拡大・縮小には煩わしさが生じる。

被験者には作品の鑑賞順を指定した上で鑑賞してもらい、キャプションや作品説明を見ないように伝えた。

実験者は被験者の鑑賞の様子を目視で観察した。鑑賞中被験者には作品についてのメモを取ってもらった。メモ

の項目は興味のある・なしと簡易的な感想を記入欄を設けた。鑑賞後、被験者に対しインタビューを行い、検証事項に関する内容を中心にインタビューを行った。インタビューは対話形式で行い、被験者によっては回答に対し、寄り深く伺った。インタビュー結果を踏まえ、分析を行った。自分なりの着眼点を設定して美術作品を見ているかということについて、分析をした。また、着眼点という言葉の定義についても結果をもとに考察をした。また、着眼点の設定と美術作品の楽しみに相関があるのかどうか分析した。

6. 実験結果

今回インタビューでは下記の質問を行った。他の質問も行ったが今回の実験に直接関係のない質問は省略する。

- A) 今回鑑賞した作品で惹かれた作品はあったか。また、ある場合は理由も合わせて。
- B) 今回鑑賞した作品で惹かれなかった作品はあったか。また、ある場合は理由も合わせて。
- C) 作品を鑑賞しているときの感情は
- D) 作品ジャンルに対する、印象・感想は
- E) 外出自粛期間終了後、実際の国立西洋美術館に行ってみたいか
- F) 美術を見た感じはどの程度あったか
- G) 今回の鑑賞はどれくらい楽しいものであったか
- H) 使用ツールに対する感想
- I) 実際に作品を鑑賞することとオンラインのツールで鑑賞することの違いはどう感じたか

被験者 A 鑑賞時間 2 時間

質問 A の回答

- a1. 「ウォータールー橋、ロンドン」は、これが一番モネの中で好きな青の出し方だと思った。青のコントラストの使い方が綺麗。青、白、青紫、黒の微妙なバランスが上手い人だと思った。普段青という色には冷たい感じがするけど、モネには落ち着いた感じや、あたたかさを感じた。」
- a2. 「グイド・カヴァルカンティの亡霊に出会うテオドール」は馬の顔だけ惹かれた。」
- a3. 「「睡蓮」、「舟遊び」。二人の夫人の服の色が好き。青や紫の使い方が好き。」

質問 B の回答

- a4. 「宗教画はそんなに惹かれなかった。宗教画はストーリーがわからないから楽しめなかった。「聖母の教育」「墓に選ばれたキリスト」のこの2つはストーリーを知らないとピンとこない。ただ暗い絵だと思った。宗教画はストーリーを楽しむものと思ってるから、他に何を楽しむのかわからない。何を見ればいいのかわからない。」
- a5. 「トルヴェルの浜」は絵のモチーフがごちゃごちゃしていて、拡大してもよく見えなくて、わからなかった。」
- a6. 「「裸婦像」もピンとこない。自分の感覚的に好みじゃなかった。」

質問 C の回答

- a7. 「全体として国立西洋美術館 Google Arts & Culture 常設展エリア⁽²⁾の移動が大変だった。もう一度見ようと気にはならなかった。拡大すると作品が潰れてしまうのが気になる。ピンとこないのは難に飛ばしていたかな。自分が好きな絵は、綺麗に見える見方をいろいろ調整していた。ここまでの拡大ならちょうどいい感じで見えるかなとか。拡大しすぎると

粗くて楽しめないから、試行錯誤した。モネや印象画付近はちょうどいい見え方で見ようという努力をしていた。」

質問 D の回答

a8. 「作家の中で作品を分類して見ていた。今回はモネの作品の中で分類していた。モネの青い作品、白い作品、暖かい黄色の作品…。例えば、白の作品として分類した「雪のアルジャントウイユ」は雪だったらもうちょっと反射しているかなと考えていた。他には海の青が好きとか。モネは筆のタッチが見えるから好き。風景画は、タッチが細かすぎるのはピンとこなかった。タッチによって好き嫌いがあることに気づいた。写実に近い作品はあんまり好きじゃなかった。モネの色で分けているのと、タッチの荒さで分類を分けている。宗教画はよくわからなかった。抵抗はないけど、サイゼリアを思い出す。天使とかサイゼリアのイメージ。宗教画をじっくり見るのに慣れていない。宗教に関して詳しくは楽しめるかも。」

質問 E の回答

回答なし

質問 F の回答

回答なし

質問 G の回答

回答なし

質問 H の回答

a9. 「国立西洋美術館Google Arts & Culture常設展エリア⁽²⁾の方がよかった。細かいところまで見られるのは国立西洋美術館データベース⁽³⁾。細かいところに注目してみるならいいサイトだと思う。だけど、作品間の移動や拡大・縮小の手間がきつい。逆に国立西洋美術館Google Arts & Culture常設展エリア⁽²⁾はズームすると細かいところが見えない。倍率が変わられるけど、最大倍率にすると細かいところが潰れちゃう。モネとかなら、なんとか見えるけど、宗教画とかはタッチが繊細すぎて見えない。」

質問 I の回答

a10. 「質で言うと、実際の美術館・国立西洋美術館データベース⁽³⁾・国立西洋美術館Google Arts & Culture常設展エリア⁽²⁾の順番で見る質が落ちていく。実際に見る時は絵のテクスチャの盛り上がりとかも見られるから、モネの作品もキラキラして見える。だけどオンラインツールで見た時に見えなくて体験としてピンとこなかった。」

被験者 B 鑑賞時間 2 時間

質問 A の回答

b1. 「「ナボリの浜の思い出」は子供の頃、森っばい道を寄り道することが多くて、その情景を思い出す。自然の風景に癒される。奥に浜道と青空と何もない道が続いていて…。森の近くだったので、この絵と近い風景が実際にあって懐かしいと思った。」

b2. 「「グイド・カヴァルカンティの亡霊に出会うテオドーレ」はドラマチックだなと思った。昔の政治のドロドロを感じた。昔の政治の争いで殺された人が亡霊として現れる状況は生々しいと思った。馬の目も怖い、目をひん剥いている。こんな馬がもし目の前にきたら、死ぬかもと思った。緊張感があると思った。漫画のシーンでありそう。」

b3. 「「アルジェリア風のパリの女たち(ハーレム)」は怪しい美女感があってよかった。鼻の描き方が好きで鼻の描き方が今風だなと思った。ジョジョっぽさを感じた。アルジェリア風とタイトルに入っているの、ヨーロッパっぽくないと思った。世界的にいうとオスマントルコが生き残った時代で、イスラムとヨーロッパの交流があったのかなって思った。こういうものがヨーロッパに出回っていたのかなって、こういう格好していた人がいたのが、意外だなって思った。日本にある中華料理屋みたいな雰囲気なのかなって。歴史的背景も面白いなって。」

b4. 「「ラ・ロシュ＝ギュイヨンの道」は色使いがいいなと思った。ピンクっぽい色遣いで明るくていいな。光が照らされている感じがいいなと思った。たくさんピンク使っているけ

ど以外といろんな色を混ぜていてバランスいいし、明るい気持ちになった。」

b5. 「「雪のアルジャントウイユ」自動車がまだない頃だから、馬車のあとなのかなと想像が膨らんだ。」

質問 B の回答

b6. 「「睡蓮、柳の反映」は心配になった。柳感を感じられなかった。一部の視覚が途切れたように見えて怖いと思った。」

b7. 「「チャーリング・クロス橋、ロンドン」は画面が黄色くて、くすんだ黄色と灰色って感じで公害に向かっている感じがした。」

質問 C の回答

b8. 「国立西洋美術館Google Arts & Culture常設展エリア⁽²⁾は時代順に並んでいることに気づいた。絵画技法の写り変わりを楽しめた。国立西洋美術館データベース⁽³⁾の方は飛び飛びで時代もバラバラな感じがした。実際に美術館で見る時は早く行かなければという緊張感があった。今回は何時間かけても良くて気が楽だった。国立西洋美術館Google Arts & Culture常設展エリア⁽²⁾は目線が実際と近かったけど、これ以上拡大できない時にイラッとした。国立西洋美術館データベース⁽³⁾見た時は、細かく見られ、色が鮮やかに見える時もあるって、印象が変わるときもあった。国立西洋美術館Google Arts & Culture常設展エリア⁽²⁾で見えなかった部分も見れた。」

質問 D の回答

b9. 「宗教画はキャラの設定を楽しむものでよくわからないと思った。印象画は絵の描き方を楽しもうとしていた。国立西洋美術館Google Arts & Culture常設展エリア⁽²⁾の前半の展示は写実的で細かい部分まで描写することを求められている感じ。後半の展示は3Dっぽさを感じた。遠近感。遠くのもののははっきり書かない。人が目で見て感じるを反映している感じがした。自然の中にボツンと人がいる感じが好き。自分はそういう絵の方が好きだなって思った。」

b10. 「「戦いの中、聖母の加護を願うギリシャの乙女たち」あの絵の女性が可愛くなくてイマイチだなと思った。」

b11. 「「クビドの懲罰」異彩を放っていてついていけなかった。背景が真っ白でキャラだけ存在する感じが不安を感じた。」

b12. 「「睡蓮、柳の反映」やモネの作品は不安を感じる。この人の視覚大丈夫かな？と思った。その分作者は実験をしていたのかなと思った。」

質問 E の回答

b13. 「特別行きたいとは思わなかった。別の企画展、フェルメールとかあったらついでに行くかも。上野を散歩したら、よってみるかも。」

質問 F の回答

b14. 「結構あったと思う。実際に美術館で鑑賞するのと比較すると8割くらい。キンドルで読書しているみたいと感じた。画面で見ると実際に見るのは違うなと思った。生の迫力とかはあんまりないと思った。彫刻は生で見ないと全然伝わらないなと思った。」

質問 G の回答

b15. 「興味深かった。鑑賞した感じがあって、後半疲れた。意外と漫画に活かせそうと思った。」

質問 H の回答

b16. 「斜めからしか見えない作品はもっとみたかった。彫刻も遠くからしか見えないので見づらいと思った。」

質問 I の回答

b17. 「実際に見るときの迫力はないのだろうと思った。彫刻は実際に見ないと伝わらないと思った。」

被験者 C 鑑賞時間 1 時間 30 分

質問 A の回答

- c1. 「「木かげ」色合いが好き。青と黄色が良いと思った。」
- c2. 「「エプト河の釣り人たち」色合いが好き。緑と青がいい。今回の展示は茶とか赤が嫌いだと思った。」
- c3. 「「花」一番写真のように感じた。一番上手。技術的にうまく技術に感動した。」

質問 B の回答

- c4. 「「花の中の子供」は小学生の夏休みの絵日記感があって自分でもこれくらいなら描けそう。絵の子供が可愛くない。」
- c5. 「「睡蓮」はよく見かけるから、ハードルが上がっている。みんながすごいと取り上げているから、ギャップがある。」

質問 C の回答

- c6. 「実際の美術館でみた方がいいと思った。オンラインは飲食できるし、座って見られるのはいい。国立西洋美術館Google Arts & Culture常設展エリア⁽²⁾は扱い辛い。遠目で見たり、いろんな角度で見なかった。物足りなさを感じた。国立西洋美術館Google Arts & Culture常設展エリア⁽²⁾と国立西洋美術館データベース⁽³⁾で見え方が違って美術館の壁の色、額縁によって見え方が影響すると思った。」

質問 D の回答

- c7. 「彫刻は様々な方向から見られなかったから、嫌だった。緻密に描かれていない絵はオンラインで見ると解像度が低いと思った。人の表情がわかりにくく人の表情が重要な作品は魅力が減っている感じた。全体的に絵が暗い感じがした。ライティングの影響で肖像画とかは暗いから汚いと思った。抽象画は解像度が下がってイマイチ。宗教画は実際に見たときとギャップがなかった。」

質問 E の回答

- c8. 「実際に行ってみようとは思わない。行ったことのない美術館なら行ってみたいかもしれない。」

質問 F の回答

- c9. 「実際に100とすると国立西洋美術館Google Arts & Culture常設展エリア⁽²⁾50、国立西洋美術館データベース⁽³⁾20って感じ。」

質問 G の回答

- c10. 「楽しくない。パソコンで画像検索しているような感じ。安っぽさを感じた。ネット上で見るならネットならではの価値が提供されたら嬉しい。」

質問 H の回答

質問を省略

質問 I の回答

- c11. 「生で見ることの価値は五感を通して感じることができる。作品に対する知識はネットの方が得られる。美術館にいるって雰囲気が好き。厳かなところで見るという体験がいい。美術館は同じ作者の別の作品がふと目に入るのもいい。」

被験者 D 鑑賞時間 1 時間 30 分

質問 A の回答

- d1. 「黄色い花の作品。最近、明るい花を見ることが好きなので黄色い花の作品が好きだと思った。活発な感じがして力もらった。他の作品は良いまではない。本物を見てないからかも。」

質問 B の回答

- d2. 「川、曇りの絵、好きじゃなかった。困っている感じや、はっきり見えない感じがした。」

質問 C の回答

- d3. 「学生るとき美術の勉強したことがあるが、知識を忘れてしまっており感動は薄かった。インフォメーションがあったら、もっと感動できたかも。今回はただ画像を見てと言う

感じ。」

質問 D の回答

- d4. 「ジャンルごとに纏まっていて見易かった。同じテンションの作品が続いているのはいいと思った。」

質問 E の回答

- d5. 「美術の基礎を知ることができるなら行きたいと思った。美術館に美術について簡単に理解できるものがあつたらいいと思った。」

質問 F の回答

- d6. 「実際と比べて40%。色の凸凹が見られなかったから。大きい、小さいが感じられなかったから。」

質問 G の回答

- d7. 「外出自粛の状況下で美術に触れたい気持ちがあるが、現状では楽しみ切れていない。美術の知識を知れるセッションがあったら、いい。家族で楽しめるサービスとかがあるといい。」

質問 H の回答

- d8. 「右、左とかに動くのはやりにくい。凸凹の色、油絵の色が感じられない。もっと、2Dより4Dになればいいかな。」

質問 I の回答

質問を省略

被験者 E 鑑賞時間 1 時間 30 分

質問 A の回答

- e1. 「国立西洋美術館データベース⁽³⁾の「波」がよかった。一番最初に掲載されているアドバンテージはあったと思うけど綺麗だと思った。国立西洋美術館Google Arts & Culture常設展エリア⁽²⁾にも同じ作品があったけど色味が綺麗に見えて、繊細な色使いだったんだと思った。」
- e2. 「雪のアルジャントウイユ」かな。雪の感じがリアルで、冬を思い出した。」

質問 B の回答

- e3. 「国立西洋美術館データベース⁽³⁾で見たとき、印象派の作品が綺麗に見えなかった。デジタルは印象派の良さを殺すと思った。印象派ってポヤけたイメージを持っていて、ふんわり光を見せるのが印象派の良さ。国立西洋美術館データベース⁽³⁾だと細部まで見られるから、こんな雑な絵だったかと思った。「雪のアルジャントウイユ」はどちらのツールでも綺麗に見えた。」

質問 C の回答

- e4. 「人に感想を見せるってなると深く感心するってよりかは、これって何々に似ている、とか考えたくなる。普段、美術館行った時は年代とか描かれた場所見ちゃうから、あんまり違はないね。デジタルだと大喜利な楽しさ、面白さを見つけることが楽しい。普段、美術館行く時、日常生活から離れていく体験が美術館に行くことだと思う。見終わって、戻ってきたみたいな、テンションの切り替えがある。それがデジタルだとな。本来の美術館に行く体験とは結構違ったかもしれない。」

質問 D の回答

- e5. 「ジャンルによる抵抗感は無かった。宗教画はストーリーがあるし、人の表情とか、色の意味とか見る。風景画は全体的な色の方が気になる。「木かげ」の明るさ素敵だなとか。黄色綺麗だなとか。色に注目した見方になると思った。質問とズレるけど美術館で実際に見ると違うのは、美術館に行くとなんで描かれたかとか気にしちゃうところがある。キャプションを見ないでという指定になると絵しか見られないから、色とかしか見るところがないと思った。」

質問 E の回答

- e6. 「外出自粛で外出できてないから、美術館いいなって思うけど、実験でデジタルの絵を見

たから行きたいわけじゃない。」

質問 F の回答

e7. 「美術を見た感を実際を10だとすると、7~8割。絵の一個一個はちゃんと見るから、満足度自体はそんなに減らない。減った、2~3割はなんだったかというところ、実験だから順番に見るけど、ひとりなら順番に見ないと思った。webだから強制力ない。お金払ってるし、美術館行ったら最初から最後まで行かなくてと思う。webだったらお金がかからないし、わざわざ美術館で実際に見るときのように順番に見てこうとは思わない。没入感あんまりなく、美術作品見た感はあるけど、美術館行った感はない。」

質問 G の回答

e8. 「思ったより、面白かった。デジタルアーカイブってこんなに綺麗に見えるのかと意外だった。」

質問 H の回答

e9. 「画面移動のためにクリックするのは面倒。国立西洋美術館データベース⁽³⁾の方も、拡大縮小が上手く押せないのはストレス。」

e10. 「西洋美術館データベース⁽³⁾の方が画質がいいから、繊細な絵は繊細に見えるから。国立西洋美術館Google Arts & Culture常設展エリア⁽²⁾で気づかなかった細部の書き込みとかが見えるのがよかった。」

質問 H の回答

質問を省略

被験者 F 鑑賞時間 2 時間

質問 A の回答

f1. 「昔のヨーロッパの風景が多いなと感じて、行ってみたいと思った。「聖母の教育」が子どもときに読んだ童話のように感じた。」

質問 B の回答

f2. 「モネの作品で黄色い花の作品。見て何が書かれているかよくわからない作品は飛ばしてしまった。」

質問 C の回答

f3. 「抽象的な絵が多いからか、感情の動きは少ない。写実的なものなるほどという感じ。」

質問 D の回答

f4. 「モネはよくわからなかった。説明を読みたくなかった。「グイド・カヴァルカンティの亡霊に出会うテオドーレ」あたりは宗教感を感じた感。人々の考え方を表しているのかなと思った。風景画はありのままの感じがした。印象画は作者の心情が反映されているのかなと思った。」

質問 E の回答

f5. 「微妙。現代美術は考えさせられるというか、参考になると思う。作品を見ていると、自分の解釈を考えがちだから、自分の考えるスイッチみたいな感じ。今回見た系統の作品はあんまりは見たことがなくて、惹かれる体験がないから微妙だった。逆に、昔のヨーロッパがわかる展示が絵だけじゃなくいろいろあったらいくかも。」

質問 F の回答

f6. 「実際見るのと比較なら、30%。作品を見るという意味では国立西洋美術館Google Arts & Culture常設展エリア⁽²⁾は見た感じが少しある。普段は説明を読んでから鑑賞するので、より鑑賞の質が低く感じた。」

質問 G の回答

f7. 「ある意味たことがないジャンルのものを見たからつまらなくはなかった。」

質問 H の回答

f8. 「空間演出的で国立西洋美術館Google Arts & Culture常設展エリア⁽²⁾の方が作品を見ている感じはあるけど、それより煩わしきの方が半端ないという感じ。国立西洋美術館データベース⁽³⁾の方が光の加減で見えなかった部分が見えた。ただ、どちらも自主的に使う感じ

はない。画面で見ると、細かいところ見ると全体が見えないし、全体を見ると細かいところが見えなくて窮屈な感じがした。」

質問 I の回答

質問を省略

7. 考察

7.1 検証事項 1

「被験者が自分なりの着眼点を設定して美術作品を見ているか。」について、実験を通して a1,a3,b1,b2,b3,b4,c1,c2,e1 のような言動が見られた。このように惹かれた作品に対して、色、絵画からの着想、思い出との結びつけ、歴史的観点等の着眼点を各被験者持っている。しかし、被験者によって着眼点に対する言及の量は異なることもわかる。被験者 A と被験者 C は同じ色に関する着眼点を持っていたが、被験者 A は同じ作者の作品との比較や色に対するイメージ、色彩のバランスの観点で述べているのに対し、被験者 C は色が好みかどうかの言及にとどまっている。「被験者が自分なりの着眼点を設定して美術作品を見ているか。」という点に関して、被験者は色、絵画からの着想、思い出との結びつけ、歴史的観点等から感想を持っており自分なりの着眼点を設定し美術作品を見ているといえる。

7.2 検証事項 2

「美術作品のジャンルによって着眼点の設定難易度が変わるのか。」について、実験を通して a8,b9,c7,d4,e5,f4 のような言動が見られた。ジャンルによって抵抗感があるという被験者はいなかった。しかし、被験者 A、被験者 B の回答のように宗教画に関してはキリスト教の知識が十分ではないためによくわからないという感想を抱いている。被験者 E、被験者 F に関しては、作品説明がないために見るポイントを見つけづらく作品説明を読みたいという感想だ。「美術作品のジャンルによって着眼点の設定難易度が変わるのか。」という点に関してはキリスト教に関する絵画はストーリーを知らないが故に着眼点の設定難易度が上がっている傾向がある。

7.3 検証事項 3

「着眼点の設定と美術作品の満足度に関係があるか。」という点に関しては絵画作品単体の感想と絵画作品全体、美術館としての満足度を一緒には考えられないと考えた。満足度とは作品単体に付随するものではなく、鑑賞全体に対する評価だと考えるからだ。しかし、着眼点の設定と絵画作品に対する惹かれたという評価には関係があると言える。検証事項 1 で惹かれた作品には着眼点があったことがわかる。逆に惹かれていない作品に関しては a4,b11,c5,f2 のような言動が見られた。被験者 A のように宗教のストーリーがよくわからない、被験者 F のように

描かれた主題がよくわからないという場合には作品に対する見どころを見いだせていないのではないかと考えられる。被験者 B の場合は絵画に対する不安感が惹かれられないという評価につながっている。被験者 C は絵画のタッチに対する評価と描かれたモチーフに関する評価、知名度や期待度に対するギャップが見受けられる。総じて、惹かれていない作品に対しては作品のどこが楽しめるのか見いだせていないことがわかる。「着眼点の設定と美術作品の満足度に関する関係があるか。」という点に関しては必ずしも関係があるとは言えない。

8. まとめ

本研究では美術鑑賞を楽しむことができている人は、独自の着眼点を持っているのではないかという仮説をもとに3つの検証をした。検証事項1の「被験者が自分なりの着眼点を設定して美術作品を見ているか。」という点に関して、自分なりの着眼点を設定し美術作品を見ているといえる。被験者は色、絵画からの着想、思い出との結びつけ、歴史的観点等の着眼点を持っていた。検証事項2の「美術作品のジャンルによって着眼点の設定難易度が変わるのか。」という点に関してはジャンルによって設定難易度が変わる場合もある。宗教画はストーリーを知らないが故に着眼点の設定難易度が上がっている傾向があった。検証事項3の「着眼点の設定と美術作品の満足度に関する関係があるか。」という点に関しては必ずしも関係があるとは言えない。今回の仮説である美術鑑賞を楽しむことができている人は、独自の着眼点を持っているのではないかという点に関しては独自の着眼点を持ちながら鑑賞していることがわかったが、美術鑑賞を楽しんでいるかどうかは言えない。今回、オンラインで実験を行ったため、実際に美術館で鑑賞を行う際との差についての言及が被験者から寄せられた。美術の特性上視覚に関する要素が、大きく鑑賞に対して影響を及ぼしているのではないかと考えられる。今回の実験に関しては作品の大きさを感じにくいことやテクスチャなどの立体感を感じられないことが鑑賞の妨げになっていた可能性がある。また、ツールの使用感に関して、拡大は国立西洋美術館データベース⁽³⁾では実際よりも拡大して見ることができるので好評だった一方、拡大・縮小がスムーズにできない、作品間の移動がしづらいなども不満もあった。それらを今回の実験では加味しなければならないだろう。

実験に使用した絵画のジャンルが少なかったため、今回実験に使用しなかったジャンルの作品についても調査の必要がある。また、美術鑑賞を楽しんでいる状態についての調査が必要である。

美術作品を感覚的に楽しむための鑑賞システムの導入

の検討を行う場合、鑑賞者が自発的に着眼点を持つことが可能になるような展示手法を作成することで、鑑賞者の楽しむことへのサポートになることを期待する。美術を専門的に学んだことのある人のためだけではなく、より開かれた存在になることを目指している。美術を楽しむ人が増えることにより文化が向上することが望ましいと考えている。

参考文献

- [1] 伏見清香. 携帯情報端末を使用したエクスペリエンスの高い美術鑑賞支援. 名古屋大学博士学位論文. 2009
- [2] Google Arts & Culture. “The National Museum of Western Art, Tokyo, Tokyo, 日本 - Google Arts & Culture”. 入手先
<https://artsandculture.google.com/streetview/the-national-museum-of-western-art-tokyo/QQFlnvAK9vo8tg>>(参照 2020-5-16).
- [3] 国立西洋美術館. ”常設展 | 国立西洋美術館”. 入手先
http://collection.nmwa.go.jp/artizeweb/search_6_areaart_new.do?area.location=7>(参照 2020-5-16).