

創作経験による創作ジャンルを超えた 鑑賞過程への影響

Art appreciation process influenced by a different type of experience of art making

中田 龍三郎[†], 松田 知優[†]
Ryuzaburo Nakata, Chihiro Matsuda

[†]北星学園大学
Hokusei Gakuen University
[†] r-nakata@hokusei.ac.jp

Abstract

創作活動を経験することは経験した芸術に対する評価だけでなく、それ以外の芸術作品の評価にも影響するだろうか。本研究では創作折り紙の作成を行わせ、その前後に創作折り紙作品、別ジャンルの作品としてLEGO作品等の評価を行わせた。その結果、創作後の作品評価において、美的印象に関係する項目のうち感嘆に関して、創作折り紙条件だけでなくLEGO条件でも有意傾向ながら創作経験の効果が示された。創作経験はその創作経験とは直接関係しない芸術作品の評価についてもポジティブな影響を与えることを示唆する結果であった。

キーワード：創作経験，鑑賞過程

1. はじめに

芸術作品を鑑賞すると、人によって好みや視点が全く違う。これには芸術に関わる経験や専門的知識が影響していると考えられる(Leder, Belke, Oeberst, & Augustin, 2004; Lindell & Mueller, 2011)。たとえば、芸術作品を鑑賞する際に、芸術に関わる経験や専門的知識がある熟達者の方が、初心者よりも複雑な絵をより面白く・理解しやすく感じやすい(Silvia, 2006)。作品鑑賞をする際に作品を理解する過程には、創作プロセスの理解が含まれているとされる(Bullot & Reber, 2013)。

ここでの創作プロセスの理解とは、ある作品が創作される間において関わった創作者の好意や思考について理解することとされる。例えば、作品の背後に、どのような身体的技術・発想上の工夫が作品の背後にあるかについて認識することなどである。芸術の熟達度に応じて鑑賞者は作品の背後を理解して鑑賞できるようになるし、それが美的印象とも関連を持つことが示唆されている(Bullot & Reber, 2013)。

松本・ルトコフスキ・岡田(2017)が行った実験では、「作品の創作経験がある場合、鑑賞中に自らの経験に基づいて作品の創作プロセスの表象を形成し、自他の比較を行いながらそれについて評価するため、作品の印象もポジティブからネガティブまで変動する」との予測のもと、芸術家の創作過程に近い経験、芸術家の創作過程とは違う種類の経験、経験なしの3水準を設定し、2回の作品鑑賞の間に創作折り紙課題を行わせた。そして2回目の鑑賞の際に作品の評価に差があるのかを調査したところ、創作過程に近い経験、遠い経験、経験なしの順番で有意に高い評定値が得られた。よって、作品の創作経験によって、鑑賞した作品をポジティブに捉えることが明らかとなった。

創作プロセスを経験したことにより、経験した芸術に対する評価のみならず、創作ジャン

ルを超えた芸術作品についても評価が上がることはないのだろうか。坂崎(1976)では、小説と絵を鑑賞する際のプロセスについて、絵のプロセスが「見る、感じる、(意図を)読む」という流れであるのだとするならば、小説のプロセスは「読む、感じる、(情景を)見る」という流れであり、芸術を鑑賞する際のプロセスは違っていても、「感じる」ことに変わりないと言及している。そこで本研究では、創作折り紙の作成を行わせ、その前後に創作経験と関連する芸術作品として創作折り紙、別ジャンルの作品としてLEGOと抽象画の評価を行わせた。それにより創作経験が別ジャンルの創作物の鑑賞過程と美的評価を変容させるのか実験的手法により検討した

2. 方法

実験参加者：芸術を専攻としない大学生48名（うち、男性11名、女性37名、*Age* = 21.25、*SD* = 1.45）を実験参加者とした。実験開始前にインフォームドコンセントをうけた。視力（矯正視力）は正常であった。

刺激：実験に用いる刺激として3種類の鑑賞ジャンル（創作折り紙、LEGO、抽象画）の画像を採用した（Fig. 1）。鑑賞ジャンル間の好ましさの平均評定値にできるだけ差がないように予備調査を実施したうえで、各鑑賞ジャンルでそれぞれ15枚の画像を実験刺激として採用した。1920 × 1080 pixelのディスプレイにカラーで画像を提示した。



Figure 1 実験中に提示した作品例
（左上：創作折り紙、右：LEGO、左下 抽象画）

手続き：実験参加者の課題は、プレ・ポストの2回に分けて芸術作品の鑑賞・評価をすることだった。また、プレ・ポストの間に30分間の折り紙を使った課題や類似した活動があることを説明した。実験はプレ測定、創作経験課題（創作条件・複製条件・統制条件のどれか）、ポスト測定の順に行った。

創作条件・複製条件で使用した創作折り紙課題は、前川(2007)で解説されている折り紙の折り方から鼠とリスの折り紙作品を採用した。この2つの作品は、折り紙経験が全くない人や、ややある人が作っても簡単すぎず難しすぎない程度の作品として採用した。

プレ測定では、15枚（各鑑賞ジャンル5枚ずつ）の芸術作品を呈示し、それぞれの好ましさについて7件法を用いて評価するよう求めた。画像の1枚ごとの呈示時間は10秒だった。

創作条件では、30分間の課題を実施する際に、鼠とリスの創作折り紙作品を見せ、「この作品のように、他者から見て鼠やリスだと分かるクオリティで、あなたのイメージする鼠とリスを折り紙一枚で表現してください」と説明し、30分間創作折り紙作品を作成させた。また、30分間の活動をする前に、参加者には折り紙経験の有無について尋ね、あまり折り

紙を折った経験のない人は、練習として実験者の説明と説明文(イラスト付き)を用いて一緒に鶴の折り紙を作成した。

複製条件では、30分間の課題を実施する際に鼠とリスの創作折り紙作品を見せ、「これからこの鼠とリスの作品の折り方の説明用紙をお見せするのでそれを見ながら作成してください」と説明し、説明文を見ながら創作折り紙を複製させた。また、30分間の活動の前に、創作条件と同様に折り紙経験の少ない人には鶴を折る活動を行った。

統制条件では、30分間、創作活動とは無関係のスマートフォンアプリのゲームをプレイし、出来る限り高いスコアを出すことを課題とした。

ポスト測定では30枚(各鑑賞ジャンル10枚ずつ)の芸術作品を呈示し、松本他(2017)の質問項目に基づき、①美的印象に関する項目(好ましき、感嘆、美しさ)、②作品の創作プロセスの評価に関する項目(独創性、身体的技術)の計5項目について7件法を用いて評価するよう求めた。プレ測定と同様、画像の1枚ごとの呈示時間は10秒だった。

3. 結果

プレ測定：各条件における作品の好ましきについて、2要因3(創作経験：創作条件、複製条件、統制条件)×3(鑑賞ジャンル：創作折り紙、LEGO、抽象画)の分散分析(対応[なし]×[あり])を行った。その結果、創作経験の主効果は有意でなかった($F(2, 45) = 0.18$, n.s., $\eta^2_p = 0.01$)。鑑賞ジャンルの主効果は有意だった($F(2, 45) = 13.06$, $p < .01$, $\eta^2_p = 0.22$)。創作経験と鑑賞ジャンルの交互作用は有意でなかった($F(4, 45) = 0.19$, n.s., $\eta^2_p = 0.01$)。

ポスト測定：ポスト測定で評価させた①美的印象(3項目)と②作品の創作プロセスの評価(2項目)について、2要因3(条件：創作条件、複

製条件、統制条件)×3(創作ジャンル：創作折り紙、LEGO、抽象画)の分散分析を行った(Table 1)。

好ましきについて二要因分散分析を行ったところ、創作経験の主効果は有意でなかった($F(2, 45) = 0.28$, n.s., $\eta^2_p = 0.01$)。しかし、鑑賞ジャンルの主効果は有意であった($F(2, 45) = 13.45$, $p < .01$, $\eta^2_p = 0.23$)。創作経験と鑑賞ジャンルの交互作用は有意でなかった($F(2, 45) = 1.44$, n.s., $\eta^2_p = 0.06$)。感嘆について二要因分散分析を行ったところ、創作経験の主効果は有意でなかった($F(2, 45) = 1.35$, n.s., $\eta^2_p = 0.06$)。しかし、鑑賞ジャンルの主効果は有意であった($F(2, 45) = 45.18$, $p < .01$, $\eta^2_p = 0.05$)。創作経験と鑑賞ジャンルの交互作用は有意であった($F(4, 45) = 4.34$, $p < .01$, $\eta^2_p = 0.16$)。単純主効果を検討したところ、創作経験の単純主効果は、創作折り紙($F(2, 45) = 3.61$, $p < .05$)において有意であり、LEGO($F(2, 45) = 2.51$, $p < .10$)においては有意傾向にあったが、抽象画では有意ではなかった($F(2, 45) = 1.94$, n.s.)。なお、鑑賞ジャンルの単純主効果は、創作条件($F(2, 45) = 28.19$, $p < .01$)、複製条件($F(2, 45) = 11.43$, $p < .01$)、統制条件($F(2, 45) = 14.24$, $p < .01$)の全てにおいて有意であった。

美しさについて分析を行ったところ、創作経験の主効果は有意でなかった($F(2, 45) = 0.20$, n.s., $\eta^2_p = 0.09$)。しかし、鑑賞ジャンルの主効果は有意であった($F(2, 45) = 13.11$, $p < .01$, $\eta^2_p = 0.23$)。創作経験と鑑賞ジャンルの交互作用は有意でなかった($F(4, 45) = 1.70$, n.s., $\eta^2_p = 0.07$)。

独創性について分析を行ったところ、創作経験の主効果は有意でなかった($F(2, 45) = 0.66$, n.s., $\eta^2_p = 0.03$)。しかし、鑑賞ジャンルの主効果($F(2, 45) = 24.27$, $p < .01$, $\eta^2_p = 0.36$)が有意で、更に創作経験と鑑賞ジャンルの交互作用は有意傾向であった($F(4, 45) = 2.45$, $p < .10$, $\eta^2_p = 0.10$)。交互作用が有意

傾向であったため単純主効果を検討したところ、創作経験の単純主効果は、創作折り紙($F(2, 45) = 3.51, p < .05$)において有意であり、LEGO($F(2, 45) = 0.26, n.s.$)と抽象画において有意でなかった($F(2, 45) = 0.00, n.s.$)。なお、鑑賞ジャンルの単純主効果は、創作条件($F(2, 45) = 4.77, p < .05$)、複製条件($F(2, 45) = 7.58, p < .01$)、統制条件($F(2, 45) = 16.82, p < .01$)すべてに有意な差があった。

身体技術について分散分析を行ったところ、創作経験の主効果が有意でなかった($F(2, 45) = 0.14, n.s., \eta^2_p = 0.01$)。しかし、鑑賞ジャンルの主効果($F(2, 45) = 38.91, p < .01, \eta^2_p = 0.46$)と、創作経験と鑑賞ジャンルの交互作用($F(4, 45) = 3.16, p < .05, \eta^2_p = 0.12$)は有意だった。交互作用が有意であったため単純主効果を検討したところ、創作経験の単純主効果は、創作折り紙($F(2, 45) = 2.18, n.s.$)、LEGO($F(2, 45) = 0.83, n.s.$)、抽象画($F(2, 45) = 0.64, n.s.$)のどれにおいても有意でなかった。また、鑑賞ジャンルの単純主効果は、創作経験($F(2, 45) = 18.16, p < .01$)、複製条件($F(2, 45) = 8.75, p < .01$)、統制条件($F(2, 45) = 18.33, p < .01$)すべてにおいて有意だった。

Table 1 ポスト測定における評定値

	鑑賞ジャンル			創作折り紙			LEGO			抽象画			鑑賞ジャンルの主効果			創作経験の主効果			交互作用						
	創作経験	創作条件	複製条件	複製条件	複製条件	統制条件	統制条件	統制条件	複製条件	複製条件	複製条件	複製条件	複製条件	複製条件	複製条件	複製条件	複製条件	複製条件							
①美的印象	好ましさ	4.25 (1.46)	4.03 (1.04)	3.91 (1.03)	5.43 (0.70)	4.75 (1.23)	5.01 (1.20)	3.73 (1.10)	3.96 (1.11)	4.11 (0.94)	13.45**	0.28	1.44	4.52 (1.59)	4.29 (1.20)	3.54 (0.88)	5.88 (0.62)	5.30 (1.11)	5.24 (0.99)	3.56 (1.07)	3.71 (0.82)	4.18 (0.61)	45.18**	1.35	4.34**
	感嘆	4.25 (1.37)	3.93 (1.03)	3.50 (0.90)	5.04 (0.96)	4.69 (1.24)	4.69 (1.09)	3.85 (0.83)	3.80 (1.06)	4.17 (0.91)	13.11**	0.20	1.70	4.25 (1.46)	3.93 (1.04)	3.50 (0.99)	5.04 (0.96)	4.68 (1.25)	4.94 (1.15)	5.84 (0.52)	5.86 (0.95)	4.17 (0.61)	24.27**	0.66	2.45+
	美しさ	4.99 (1.14)	5.08 (1.04)	4.14 (0.99)	4.84 (1.05)	4.68 (1.25)	4.94 (1.15)	5.84 (0.52)	5.86 (0.95)	5.78 (0.73)	38.91**	0.14	3.16*	4.99 (0.96)	4.83 (1.33)	4.09 (1.04)	5.74 (0.91)	5.48 (1.38)	5.71 (0.86)	3.96 (1.02)	4.15 (0.99)	4.38 (0.93)	38.91**	0.14	3.16*
②評価	独創性	4.99 (1.14)	5.08 (1.04)	4.14 (0.99)	4.84 (1.05)	4.68 (1.25)	4.94 (1.15)	5.84 (0.52)	5.86 (0.95)	5.78 (0.73)	38.91**	0.14	3.16*	4.99 (0.96)	4.83 (1.33)	4.09 (1.04)	5.74 (0.91)	5.48 (1.38)	5.71 (0.86)	3.96 (1.02)	4.15 (0.99)	4.38 (0.93)	38.91**	0.14	3.16*
	身体的技術	4.99 (0.96)	4.83 (1.33)	4.09 (1.04)	5.74 (0.91)	5.48 (1.38)	5.71 (0.86)	3.96 (1.02)	4.15 (0.99)	4.38 (0.93)	38.91**	0.14	3.16*	4.99 (0.96)	4.83 (1.33)	4.09 (1.04)	5.74 (0.91)	5.48 (1.38)	5.71 (0.86)	3.96 (1.02)	4.15 (0.99)	4.38 (0.93)	38.91**	0.14	3.16*

+ $p < .10, *p < .05, **p < .01$

4. 考察

ポスト測定において、美的印象に関する項目のうち、感嘆に関しては、創作折り紙条件で創作経験の効果が、さらにはLEGO条件でも有意傾向ながら創作経験の効果が示された。また作品の創作プロセスの評価に関する項目のうち、独創性については、創作折り紙条件で創作経験の効果が示された。

創作折り紙条件で美的印象に関する評価のうち感嘆で創作経験の効果が示されたことは、松本ら(2017)と一致する結果であった。やはり鑑賞に先行する創作経験によって、その創作経験と関係する作品ジャンルにおいてポジティブな印象を得やすくなるといえる。さらにさらに創作プロセスの評価でも松本ら(2017)と同様に創作経験の効果が示されており、作品の創作を経験することによって創作プロセスを高く評価するようになると考えられる。

本研究では感嘆において、創作経験を有していないLEGOにおいても弱いながら創作経験の効果が示された。これは特定の創作経験をすることがその創作経験とは直接関係しない芸術作品の評価についても創作ジャンルの枠を超えてポジティブな影響を与えることが示唆される。

一方で抽象画に対しては創作折り紙を経験することによる創作経験への効果はいずれの条件でも示されなかった。つまり創作経験とは直接関係しない芸術作品の評価に与える影響には何らかの限界があるのかもしれない。久保田・原田(2012)で説明されていたように、LEGOは学習ツールを検証するために利用されるほど創作プロセスが想像しやすい。また、LEGOの公式ホームページ(<https://www.lego.com/ja-jp/categories/age>)によると、LEGOは1.5歳から運動能力、想像力、創造性の発達を促す商品として売り出されていることから、幼少期においても取り組みやすいため、創作折り紙の経験はLEGOの創

作プロセスを想像し、鑑賞過程を変容させるということが推測される。また、岡田・井上(1991)の実験で、抽象画よりも具象画の方が認知しやすく、更にポジティブな評価をされていたことが明らかとなっていたため、抽象画においては創作プロセスを想像するまでに至らなかった可能性がある。

本研究の結果は先行研究と比較しても全体的に創作経験の影響が限定的であり、被験者間のデータの分散も大きかった。創作ジャンルを超えて創作経験が芸術評価に与える影響についても必ずしも効果の大きいものとは言えない結果となった。これはコロナ禍で対面実験を実施したため、創作活動の実施や作品の鑑賞において十分な時間を設定できなかったことに起因する影響も考えられる。実験計画をより綿密に設定したうえでさらに実験を継続し、データを蓄積することで、特定の創作経験が創作ジャンルを超えて芸術評価に影響を与えるのか引き続き検討していく必要があるだろう。

参考文献

- [1] Leder, H., Belke, B., Oeberst, A., & Augustin, D., (2004) "A model of aesthetic appreciation and aesthetic judgments", *British Journal of Psychology*, 95, 4, 489-508.
- [2] Lindell, A. K., & Mueller, J., (2011) "Can science account for taste? Psychological insights into art appreciation", *Journal of Cognitive Psychology*, 23(4), 453-475.
- [3] Silvia, P. J., (2006) "Artistic training and interest in visual art: Applying the appraisal model of aesthetic emotions", *Empirical Studies of the Arts*, 24(2), 139-161.
- [4] 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*, 36(2) 123-180.

- [5] 松本一樹・ルトコフスキ トマシュ・岡田 猛(2017).創作経験は鑑賞過程をどのように変容させるか 日本認知科学会, 31, 809-813.
- [6] 坂崎乙郎(1976) 絵とは何か 河出書房新社.
- [7] 前川淳(2007) 本格折り紙—入門から上級まで 日貿出版社.
- [8] 久保田拓朗・原田泰(2012).デザインの基礎学習のための教材開発 日本デザイン学会研究発表大会概要集, 59, 246.
- [9] 岡田守弘・井上純(1991).絵画鑑賞における芸術性評価要素に関する心理学的分析 横浜国立大学教育紀要, 31, 45-66.