

# 芸術作品における作品解説の印象・視行動への影響

Effects of description of artwork on its impressions and eye-movements

志水 翔之<sup>†</sup>  
Syouno Shimizu

中平 勝子<sup>†</sup>  
Katsuko T. Nakahira

北島 宗雄<sup>†</sup>  
Muneo Kitajima

## 1 はじめに

芸術作品の評価基準は製作者によるものではなく、他者が作品鑑賞を行った結果の印象によって評価される。人の視行動は、その人の視覚情報とその人の記憶にある過去の経験などの情報と照合を行い、次に見る対象を選択する。芸術鑑賞においては製作者の意図した情報が鑑賞者に伝わるのが重要である。しかし、芸術作品に馴染みのない鑑賞者が作品を見るときに視行動は、そういった意図は伝わらず、普段の視行動と同じようになってしまう。そこで、芸術作品に馴染みのない鑑賞者に作品解説を提示することで、製作者が作品に込めた意図を伝えやすくする。

本稿では、普段芸術に対して馴染みのない鑑賞者の芸術作品鑑賞行為を対象に、作品解説によって特定の箇所へ視線の誘導をした際の作品に対する印象評価の影響について分析する。視覚による認知処理は他の認知処理に及ぼす影響が少ないため、鑑賞方法の誘導を行った結果、作品に対する視行動および印象変化が同時に起きたとすれば、それは視行動による影響が大きいと仮定する。これを踏まえ、鑑賞者に作品解説有り、なしそれぞれの芸術作品を鑑賞させ、その際の視線計測を行うと共にSD法によって作品の印象評価を行い、視行動および印象評価の結果に差が生じるか、その差が作品解説の示す鑑賞ポイントとどのような違いがあるかについて分析を行う。

新井 [1] は具象画と抽象画を鑑賞している人の視線と発話を記録し、具象画と抽象画を鑑賞している人の「感受内容の相違」と「見方の経験差」を分析している。しかし、この研究では感受内容は発話を対象としているため、定量的な分析は行われていない。また、岡田ら [2] は芸術性評価をSD法によって評価し、具象画と抽象画の評価の基準は異なるものとした。しかし、この研究では視線の記録はしていないため、この芸術性評価が絵画鑑賞時にどのような視行動をしたために引き起こされた評価なのかは検討はされていない。

芸術作品にはいくつかの表現方法がある。具象的な作品は作者の意図する情報がそのまま表現されているため、理解しやすい。しかし、抽象的な作品は作者の意図する情報が別の形式で表現されているため、理解することは難しい。

これまで、人が視覚情報を得た時に行う視行動と印象がどのように関係しているかを調べるために、芸術作品を対象に鑑賞した芸術作品の形状や模様などを記憶を自由記述式のアンケートを行って探ってきた [3]。その結果、鑑賞者は視覚情報から得られた知覚記憶と自身の長期記憶から想起した情報の照合が

できた時、模様などの細かい情報まで記憶することができた。しかし、見せられた芸術作品がどのような物なのか分からず、想起が十分に行えなかった時は形状の記憶のみであった。そこで、本稿では作品解説を提示することにより鑑賞者の長期記憶の想起が補助され、それにより視行動や印象に影響が見られるかを調べた。

## 2 実験諸元

**実験概要:** 本稿では、人が芸術鑑賞する際に、作品解説の有無によって視行動や印象にどのような影響を及ぼすのかを調べた。

**鑑賞対象:** 今回は、長岡造形大学の2名の学生が製作した芸術作品の写真2枚を対象に行った。被験者には2枚の写真を一枚ずつ見てもらった。見ってもらう写真は製作者自身に撮影してもらい、その作品に対する解説文が写真の下に書かれている写真と、書かれていない写真の2種類を用意した。被験者には解説有りと解説無しどちらかを見てもらった。また、2枚の写真を見せる順番はランダムにした。作品解説があった場合はそれも合わせて読むように指示を行った。鑑賞時間は、作品解説有りの場合は100秒、作品解説無しの場合は60秒とした。実験時間は一人につき30分程度であった。実験日時は2015年6月の上旬であった。図1は投影した写真である。

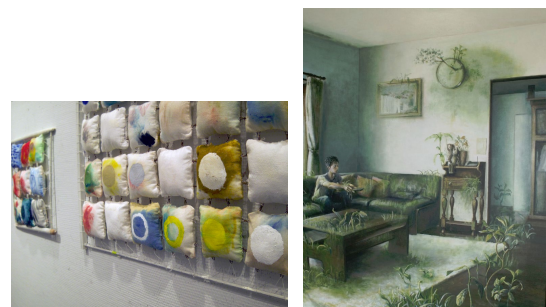


図1 投影した作品の写真 作品A(右), 作品B(左)

**印象評価:** 被験者に作品を見てもらった後アンケートを記入してもらい、作品について印象評価を行ってもらった。評価はSD法によって行った。評価項目は、製作者へのヒアリングにより決定した。

**機材情報:** 今回の使用した機材は以下の通りである。

- ノートパソコン (Alienware ALIENWARE18)
- Tobii X2-60Compact

**被験者情報:** 被験者は視覚機能に問題の無い大学生、大学院生計13名であった。

**実験の手順:** 実験の手順の手順は以下の通りである。

1. 被験者に実験の主旨を伝え、アイトラッカーの設定を行う
2. 被験者に写真を見もらう

<sup>†</sup> 長岡技術科学大学

3. その写真に対してのアンケートを行う
4. 1分ほど休息を入れる
5. これを2枚終えるまで繰り返す

**作品解説:** 作品解説は投影した写真の下に次のような文章を同時に表示した。

**作品A:** 人は住空間と共に日々を過ごしている。そこでは時間の流れを通して人は成長し、季節は移ろうことができる。本来成長とは、徐々に老いていくものである。しかし、この作品では、ある特定した物の時間軸を表現しているわけではなく、住空間全体から感じることでできる“成長している”という様子を表現している。また、住空間の床、壁、テーブル、ソファなど、あらゆる場所あらゆる植物を描くことで、季節の移ろいによる成長を表現している。

**作品B:** この作品は物質の構成を表したものです。物質はすべて原子で成り立っています。原子の組み合わせの違いによってさまざまな物質が構成されています。それは私たち人間も例外ではなく、原子の組み合わせの違いによって皮膚や筋肉、骨、内蔵、血管が構成されています。原子は、宇宙の星々を構成するものです。つまり、私たちは星のかけらである原子の集まりです。そのことを意識するきっかけとして制作しました。

### 3 実験結果

実験の結果、被験者の視行動と印象は以下ようになった。図2、図3は解説別にヒートマップによる注視箇所と注視時間を表している。ヒートマップは注視時間の割合を示しており、赤いほど注視時間が長い。

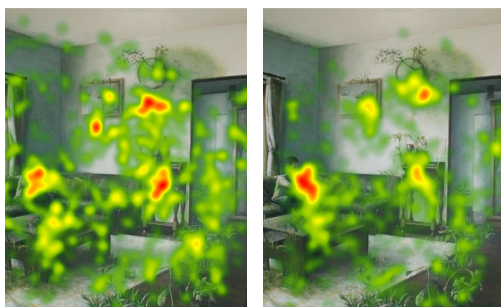


図2 作品Aの注視箇所と注視時間 解説無(左), 解説有(右)

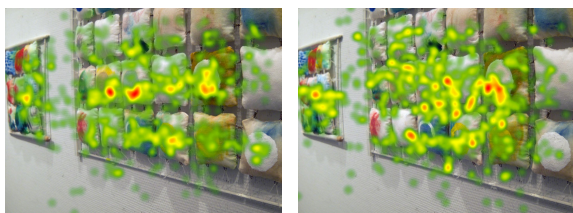


図3 作品Bの注視箇所と注視時間 解説無(左), 解説有(右)

印象評価は作品解説別に集計し、 $t$ 検定によって各印象項目に有意差が見られたかを確認した。 $t$ 検定の結果、表1、表2のようになった。

### 4 考察とまとめ

作品Aは、作品解説の有無により各対象物に対する注視時間の長さには差はあるが注視箇所に大きな差は見られなかった。また、表1にあるように解説による印象評価の差は見られなかつ

表1 作品Aの解説別印象評価

印象(尺度:1-5)	解無平均(SD)	解有平均(SD)	p値(両側)
明るい-暗い	3.83(0.90)	3.71(1.16)	0.8515
優しい-厳しい	2.67(1.25)	2.86(0.99)	0.7884
柔らかい-固い	3.00(1.15)	3.00(1.07)	1
大人しい-騒がしい	1.67(0.75)	1.86(1.12)	0.7441
甘い-苦い	3.33(0.75)	3.43(0.49)	0.8131
長い-短い	2.50(0.96)	2.86(0.35)	0.4589
若い-古い	3.33(1.11)	3.14(1.46)	0.8100
新しい-古い	3.17(1.07)	3.71(1.16)	0.4328

\*:  $p < 0.05$ , \*\*:  $p < 0.01$

表2 作品Bの解説別印象評価

印象(尺度:1-5)	解無平均(SD)	解有平均(SD)	p値(両側)
かわいい-憎い	2.67(0.75)	2.71(0.45)	0.9036
面白い-つまらない	3.33(1.11)	2.29(1.16)	0.1543
人懐こい-よそよそしい	2.83(0.69)	3.57(1.05)	0.1919
年寄り臭い-年若い	2.33(1.25)	3.71(0.88)	0.0672
たくましい-頼りない	3.17(0.69)	2.86(1.12)	0.5877
快い-気持ち悪い	3.83(1.07)	3.43(0.73)	0.4899
難しい-易しい	3.17(0.90)	1.57(0.49)	0.0093**
興味深い-つまらない	3.67(0.94)	2.29(1.16)	0.0521
騒がしい-静かな	3.50(0.96)	3.57(1.40)	0.9221

\*:  $p < 0.05$ , \*\*:  $p < 0.01$

た。この理由として、作品Aは具象画であり、製作者の意図する内容がそのまま表現されている。そのため、作品解説の内容よりも描かれた対象物に対して情報の想起を行い、被験者の感性がそのまま印象評価となった可能性がある。

作品Bは、作品解説による視行動の差が見られなかったが、印象評価は表2にあるように印象評価について「難しい-易しい」の項目に対して有意差が見られた。作品Bは抽象的な幾何学模様の造形物の作品であり、作品解説はその作品が何を表現したものかについて解説されている。しかし、解説有りの被験者は作品解説によって「難しい」印象を抱いていた。この理由として、その作品の抽象的な表現が被験者の記憶にある情報との照合ができずに難しいと判断したと考えられる。

今回の実験では、具象画と抽象物を対象とした作品であった。具象画と抽象物において作品解説による視行動や印象の差異は殆ど見られなかったが、具象的な作品に比べて抽象的な作品は作品解説による印象の違いが見られた。

### 謝辞

本研究の遂行にあたり、刺激作品を提供いただきました長岡造形大学の岩橋竜治氏、佐藤友香氏に厚く御礼申し上げます。

### 参考文献

- [1] 新井義史: 抽象絵画の構造理解(1), 北海道教育大学紀要, vol.64, pp87-100, 2014
- [2] 岡田守弘, 井上純: 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, vol.31, pp45-66, 1991
- [3] 志水翔之, 中平勝子, 北島宗雄, 高橋弘毅: 注視行動に着目した全方位型映像のリアリティ判定, 第13回情報科学技術フォーラム, 2014