

[研究報告]

## 絵画鑑賞のイメージ喚起力に関する心理学的考察

土 中 幸 宏\*

人々が美術館、博物館に集うのはなぜか。美術品を鑑賞することの魅力は何なのか。徳島県は大塚国際美術館という日本最大の常設展示スペースを有する陶版名画美術館を有しており、西洋美術史の代表名画の数多くを原寸大の陶板で展示し、毎年、多くの鑑賞者が県内外から訪れている。そうした作品の持つパワーとは何か。絵画を見ることで生じる心理的効果とはどのようなものか。太古から音楽、絵画、舞踏等人々が織り成す芸術・芸能は、鑑賞して楽しむだけでなく、精神の解放あるいは魂の救済に機能してきた側面がある。現代においても、心理療法の枠組みで芸術療法は重要な位置を占めていると言える。本研究では、芸術と心理療法との関わりを歴史に沿って概観した上で、絵画鑑賞が人の思考に及ぼす影響を検証するための調査を実施した。その結果、絵画を媒介にすることで思考内容のイメージが広がり、過去のエピソード記憶の想起が円滑になることが示唆された。

キーワード：芸術療法、絵画鑑賞、イメージ喚起、心理的効果

### 1 はじめに

#### ～芸術とは何か その起源について～

芸術は、人間を人間たらしめる活動・行為である。文字を使用しない文化は、古代のインカやマヤ文明を始めとして、現代でもいくつかの少数民族の間で見ることができるが、絵画や彫刻、音楽などの芸術を持たない文化は、どの時代でもどの地域にもないといっている。

美学事典(佐々木, 1995)<sup>1)</sup>によれば、芸術とは、「予め定まった特定の目的に鎖されることなく、技術的な困難を克服し常に現状を超え出てゆこうとする精神の冒険性に根ざし、美的コミュニケーションを指向する活動」とされている。この定義からすれば、芸術は作品そのものの価値に加えて、それを媒介とするコミュニケーションのあり方にも及んでいるといえよう。また、日本画家の千住博は、「芸術とは、そして文化とは、内側ではなく『辺境』にいて、絶えず一番外側の枠を拡げている人々によって創られていくもの。芸術とはイマジネーションをコミュニケーションすることである。分かり合えない人々と分かり合う手段が芸術である」<sup>2)</sup>とも述べており、同様にコミュニケーションの手段と位置付けている側面がある。

平井(1980)<sup>3)</sup>によれば、「芸術を構成する要素は、芸術創造、芸術作品、芸術鑑賞の三要素と考えられる。芸術家は作品を投げ出し、鑑賞者はそれを受け取る。すなわち、芸術は一種のコミュニケーションの過程と考えることができる。普通のコミュニケーションと異なるのは、媒介となる芸術作品が基本的に非現実的な、架空の事象であるということである」と指摘しており、ここで

もコミュニケーションが重要なキーワードとして取り上げられている。

それでは、芸術の起源とは何であろうか。芸術的行為の始まりは、人類が国家を持たず、小さな集団単位で暮らしていた頃、村のシャーマンが超越者と繋がり、その超越者からの情報を村人たちに伝達するための手段だったとする説がある。ある地域では、その情報を壁に絵を描いて伝えたので、それは壁画として残り、やがて絵画へと発展した。また、ある地域では音と動きで伝えたといわれ、これが音楽や舞踊へと発展していったともいわれている。集団の規模が大きくなるにつれて、人口も増え、集団の成員が集まる広場が形成され、そこでその集団全員に伝えるようになったのが演劇の原型になったとも伝えられている。

芸術は、抽象的な概念に具体的な形を与える表現方法ともいえる。わかりやすい例が「絵」の起源であろうと思われるが、人類最古の絵は、旧石器時代の洞窟壁画といわれており、主にヨーロッパ各地、例えば、フランスのショーヴェ洞窟が約3万6千年前、ラスコー洞窟壁画が約2万年前に発見されているし、スペインのアルタミラ洞窟で発見された壁画が約3万5千年前と推定されている。これらの絵には、狩猟の成果を願い、呪術的な意味合いがあったとも考えられている。さらに、南アフリカのブロンボス洞窟では、幾何学模様が刻まれた粘土の塊が発見され、これが推定年代は約7万5千年前と推定されており、人類最古の美術作品といえなくもない(齋藤, 2018)<sup>4)</sup>、(齋藤, 2014)<sup>5)</sup>。

他方、音楽の起源については、上述した各地の洞窟壁

\*人間生活学部心理学科

画群よりも古く、4万年以上前にマンモスの牙や鳥の骨で作られたフルート様の楽器が発見されており、これらは、まさしく芸術の原初の形態といえる。音楽の定義として、民族音楽学者ブラッキングは、「音楽とは、人によって組織づけられた音響である」と述べているが<sup>6)</sup>、その成立過程には諸説考えられている。踊りを踊る際に伴奏として音楽が生まれたとする、すなわち「舞踏との密接な関連で発生したとするリズム起源説」、他の動物と同じように性的興奮を高め、「異性を呼び求める性的本能とする進化論的起源説」、「合図などの信号に声や楽器を使ったとされるシュトゥンプの信号合図説」、「労働などの共同作業の中において、リズムを作り集団の一体化を目的とした労働起源説」などがある<sup>7)</sup>。これ以外にも、魔術や宗教的儀式のために生まれたとする説等数々あげられる。このように絵画や音楽等の起源については様々な考えが示されているが、いずれにしても、ヒトが人間的な活動を始めた当初から、芸術活動と呼ばれる行為が自然発生的に生じたのは間違いのないであろう。

## 2 芸術と心理療法

### ～祈祷・呪術・宗教から様々な芸術療法へ～

芸術がわれわれの精神に深く作用する力を秘めていることは、古代から現代に至るまで、多くの芸術行為が人間の様々な生活場面に関与してきた経緯からうかがい知ることができる。その中でも、音楽は芸術の中で最も古く、その起源は生活の場から自然発生したとの説が有力視されているのはすでに述べたとおりであり、作業効率を高めたり、労働苦を緩和させたりするための作業歌は、わが国でも田植え歌、刈入れ歌、網引き歌などの様々な形で伝承されている。そのほかにも、音楽は祭祀や儀式などの場面で用いられ、それらの一部が宗教音楽へと発展し、やがて舞踏音楽からいわゆる芸術としての鑑賞用音楽に至ったことが考えられる。

古代社会では、心身の不調の治療手段として音楽は欠かせず、「エジプト社会では、魔術・宗教・医療の3領域がそれぞれ独自の役割を担い、僧侶や医師らは音楽を治療薬とし、詠唱活動を医療に組み入れていた」という<sup>7)</sup>。また、ギリシャ時代には、「竖琴の名手で、吟遊詩人オルフェウスが音楽の力で病を治したり、旧約聖書の中でもダビデが竖琴を弾いて王の心の病を治した」という逸話があるなど、神話や伝説に数多く残されている<sup>7)</sup>。ギリシャの哲人プラトンは、歌唱を治療法と認めた一人であり、続くアリストテレスはカタルシス効果を提唱し、音楽には情緒を発散させる力があり、興奮する音楽によって興奮がかえって鎮められるという説を唱えた。この考え方は、アメリカの精神科医アルトシューラーによる「同質の原理」という音楽療法の基礎理論にも影響を与えたといわれている<sup>7)</sup>。

このように音楽は古来、病気の治療法として位置付けられてきたことがうかがわれ、現代社会でも、ある種の音楽・音響手段を用いた呪術的な治療法を行っている地域が残っている。現代に入ってから音楽療法として主に米国で発展し、演奏や歌唱を主とする能動的音楽療法、音楽を聴取することを主とする受動的音楽療法に分類されることが多い。日本音楽療法学会では、「音楽のもつ生理的、心理的、社会的働きを用いて、心身の障害の回復、機能の維持改善、生活の質の向上、行動の変容などに向けて、音楽を意図的、計画的に使用すること」を音楽療法の定義としており<sup>8)</sup>、幅広い領域での活用が期待されている。

音楽の聴取が人の心理状態に肯定的な影響を及ぼす要因については、一時期、「ゆらぎ」の効果によるものといった報告が多くあった。「ゆらぎ」そのものは物理学の用語であり、ほぼ一定で規則的なリズムの中に、多少不規則なノイズ、すなわち、1/fゆらぎを持つノイズを言い、波音や川のせせらぎ音、虫の声など自然界によく認められ、人間の生活器具にも一時期頻繁に取り入れられてブームとなったこともある。このゆらぎ効果により、精神状態がリラックスし、脳電図のα波が多く出現するとも指摘されており、ある種のクラシック音楽の聴取でもその効果が得られるとの説がある。

以上、音楽が人に及ぼす影響に関しては、数多くの研究成果が報告されており、現在まで数々のエビデンスも示されている。他方、絵画の領域ではどうか。アートセラピーといわれているものは、描画やコラージュ制作、粘土等の造形などの自己表現を行い、それらの作品を通して自分の思いや感情を表現することを、治療者と共に行うことで回復に向かうとされている。先に示した旧石器時代の壁画等を始め、原初的な絵画や彫刻は装飾としての用途ではなく、なんらかの呪術的な用途としての意味合いから発生した側面が考えられ、狩猟の成功を祈るなどの宗教的、呪術的な意味合いが大きかったであろう。エジプト、メソポタミアなどの古代文明における壁画や彫刻を始め、ギリシャやローマの華やかな文化、中世の宗教画に至るまで人々は美術作品に惹かれ、同時に癒しを求めていたと思われる。

近年に入り、様々な障害のリハビリ目的や認知機能の活性化の補助ツールとして、作業療法的な意味合いで絵画が用いられるようになってきた経緯があり、欧米で描画療法が発展したとみられる。米国アートセラピー協会の公式ウェブサイトによれば<sup>9)</sup>、アートセラピーとは、「精神的な問題に直面する人や自己啓発を求める人たちに、専門的な関わりの中でアートの創作を治療的に用いる方法である。作品と制作過程を検討することを通して、自己認識を高め、症状やストレスに立ち向かえるようになる。認知能力を強化し、アートの制作で肯定的な

喜びを味わえる。(以下略)」と定義している。また、英国アートセラピスト協会の公式ホームページでは<sup>10)</sup>、アートセラピーとは「アート素材を表現とコミュニケーションの主要な様式として用いる心理療法の一つの形態」など、表現・制作に焦点を当てた絵画の効果に言及している。

### 3 絵画鑑賞の効果に関する事例・研究報告

上述したように、音楽療法には演奏や歌唱を主とする能動的音楽療法、聴取を主とする受動的音楽療法に大きく分類された2種類ともに発展している。それに対し、「絵画」については、描くことを主とした描画療法ばかりが大きく取り上げられることがほとんどである。受動的な絵画療法とでもいうべき、絵画の鑑賞による効果に焦点を当てたアプローチは非常に少ない。しかしながら、近年、米国では、ニューヨーク近代美術館の職員と認知心理学者が共同で開発したヴィジュアル・シンキング・ストラテジーという美術鑑賞教育法が各種メディア等に取り上げられるようになり、美術鑑賞によって「観察力」や「批判的思考力」、「コミュニケーション力」を育成する教育カリキュラムが大きな注目を浴びた<sup>11)</sup>。

美術の鑑賞者が芸術作品を見て、考え、その意味を見出すプロセスを経験し、さらに鑑賞者同士が互いの感想を語り合う対話形式によって、物事を体系的に考える力やコミュニケーション能力、推察力等の向上が期待される。これは、美術専攻の学生に限らず、それ以外の学生にも一定の教育効果をもたらしたとの報告もあり、芸術鑑賞は誰にとっても貴重な学習資源となり得るものとして期待されている。この教育法は欧米を始め、中東、南米など各国の教育現場に採用され、特に発祥地の米国では多くの学校や美術館で導入されており、大学との共同プロジェクトも展開されているという。

美術鑑賞の効果として、以前から指摘されていることの一つに学力の向上が挙げられる。これは、ゲッツェルス・ジャクソン現象と呼ばれているものであるが、米国のシカゴ大学における、ジェイコブ・ゲッツェルス及びフィリップ・ジャクソンの研究で、「知能」、「創造性」、「学業成績」の3要素の関係を検証しており、「知能が高く、創造性が低い子ども」より「知能はやや低い創造性が高い子ども」の方が、学業成績が優秀という検証結果がある<sup>11)</sup>。

また、技術的なイノベーションを生み出すためには、科学的な知識や考え方を身に付けるだけでは不十分で、ゼロから新しいアイデアを生み出せる「創造性」が不可欠といえ、その「創造性」を育むにはアート教育が適しており、芸術作品を実際に創ったりするだけでなく、芸術鑑賞でアートに触れたりすることでも培われるものとされている。「創造性」は人工知能が苦手とする分野であるため、テクノロジーが急速に進化する現代のAI時

代を生き抜くためには、生のわれわれ人間には創造性を高めていくことが必須といえる。さらに、芸術に触れることで脳が活性化され、非言語領域を賦活させることもできるほか、美術教育プログラムによって、想像力、観察力、論理能力、計画実行能力、コミュニケーション力、他者への理解力が伸びることが明らかにされている<sup>12)</sup>。

米国の有名大学には附属の美術館があることから、芸術への関心の高さがうかがえるが、最近では、美術館やギャラリーで、早朝に「ビジネスマンのためのギャラリートーク」といったイベントが開催され、そこに多くのビジネスマンが足を運び、さらに金融機関のスタッフが研修先にアートスクールを指定されることも増えているという。欧米のビジネスマンの間では、アート鑑賞が必須のビジネススキルになりつつあり、その最初の入り口、取っ掛かりが美術鑑賞となっている。芸術鑑賞は、単に趣味や娯楽としてではなく、各種ビジネススキル、創造性を磨くための手段となってきている<sup>13)</sup>。

日本では、アートスクールに通うことはもとより、美術館や博物館等での芸術鑑賞が創造性や論理性を育むのに役立ち、知的側面を活性化する場の一つであるとの認識はまだ薄い。とはいえ、先進諸国の中では図工や美術の教育を大切にしている国ともいわれており、美術教育の大切さが深いレベルで浸透しているとも言えなくもない。実際、図画工作科の研究指定校では、児童の学業成績、とりわけ思考力や判断力を問う問題の成績が向上しているとの報告もある<sup>11)</sup>。

英国では2002年から50歳以上の男女を対象に社会生活と健康の関係を縦断的に調査・ELSA (English Longitudinal Study of Ageing, 英国加齢縦断研究)をしており、そこでは、美術館やコンサートに行くといった「芸術的な活動」に接する機会が多いほど、死亡リスクを減らす可能性が指摘されている。ELSA参加者のうち、およそ14年間追跡調査し、参加者が美術館やギャラリー巡り、演劇鑑賞やコンサートなどいわゆる「受け身」の芸術的な活動に参加する頻度と死亡率との関係を調査したところ、前述した芸術的な活動を「全く行わない」群の死亡率が47.5%だったのに対し、「年に1,2回は参加する」群の死亡率は26.6%だったとのことである。また「2,3カ月に1回」群での死亡率は18.6%だったという。芸術的文化に触れる層は医療へのアクセスもスムーズに行けるといった経済的、環境的な因子の影響を補正しても、「芸術的な活動」の死亡リスク低減効果は維持されることが示された<sup>14)</sup>。

わが国における基礎的な研究として、渡邊ら(2000)による「絵画鑑賞による心理的效果—気分の変化を指標として—」では、絵画鑑賞療法の一形態である言語記述法に加えて、絵画鑑賞の精神的効果の指標として感情の変化に焦点を当てることにより、絵画鑑賞が心理療法の

一形態として確立できるかどうかを調査しており、絵画鑑賞の精神的効果がプラスに変化することが判明したとされている<sup>15)</sup>。

#### 4 思考活動に及ぼす絵画鑑賞の効果

##### 1) 目的

上述してきたように、芸術療法の大きな潮流は音楽療法と描画療法と言える。音楽療法については能動的または受動的な形の両スタイル共に実践・研究で取り上げられているが、「絵」に関しては、「描く」ことが主流となっており、絵画を見ること、鑑賞することで得られる効果に関する実証研究は数少ないのが現状である。しかしながら、先に指摘したとおり、近年、美術鑑賞の各種効果等が様々な領域で報告されるようになってきている<sup>16)</sup>。今回、これまでの研究成果や実践報告を踏まえ、絵画を鑑賞し想像力を喚起することによって、人の思考力・知的活動が賦活するかどうか、その可能性を探ることを目的に、比較的単純な調査を実施し、その効果を一定程度検証しようとした。今回の調査では、ある特定の言葉について、文字情報のみによるイメージと、絵画を媒介にしてイメージした場合との違いを、自由記述式のアンケートによって調査し分析を試みたが、調査対象者が少なく、テキストデータ数も十分な量とはいえないため、おおまかな傾向を把握するに留め、次回以降の本格的な調査につなげることを想定している。

##### 2) 方法

###### (1) 調査対象者

私立大学大学院心理学専攻の学生8名(女子6名 男子2名 平均年齢23歳)

###### (2) 調査日時 2021年2月24日

###### (3) 調査方法

ア 3つの言葉「泣く」、「反抗期」、「思春期」からイメージすること、想像するもの、思いつくことを自由に記述する。

イ 上記3つの言葉を主題にした美術作品である、パブロ・ピカソによる「泣く女」(『The Weeping Woman』. Picasso, P. 1937)、奈良美智による「Knife Behind Back」(2020)、エドヴァルド・ムンクによる「思春期」(『Puberty』. Munch, E. 1894-1895)をスライド上映し、各絵画を1分間鑑賞する。一つの絵画鑑賞が終わると、その都度、次の3つの課題を行う。①この絵を見た感想・印象について自由記述する。②この絵から想像し得る物語を時間軸に沿った形で作り記載する。③各主題にまつわるエピソードに関し、思い出したことを自由記述する。また、各主題について考えついたことがあれば自由に記載する。時間は1課題5分とする。

### 3) 結果

#### (1) 分析方法

計量テキスト分析のフリーソフト「KH-Coder3」を用いて、自由記述式による回答用紙のテキストデータを解析・数量化した。出現頻度の高い語句を抽出し、構文解析によって文章中の語句間の修飾関係を解析し、テキスト内の特徴語・特徴表現を取り出した。また、語句と属性との対応関係(今回サンプル数は少なかったため参考程度の資料)、語句同士の結びつきの共起関係に基づく共起ネットワークなどを視覚的に提示することを試み、テキスト内から機械的に抽出された一定のパターンに基づき解釈した。

#### (2) 文字情報のみによる特徴

「泣く」という言葉に関して、出現頻度の高かった語句の特徴は、図1に示すとおりである。この場合、「うれし泣き」、「もらい泣き」といった言葉も「泣く」にカウントされている。対応分析図(図2)からは、男性は「痛い」という語句との結びつきが特徴的に現れており、女性では、「子ども」、「赤ちゃん」といった語句との結び

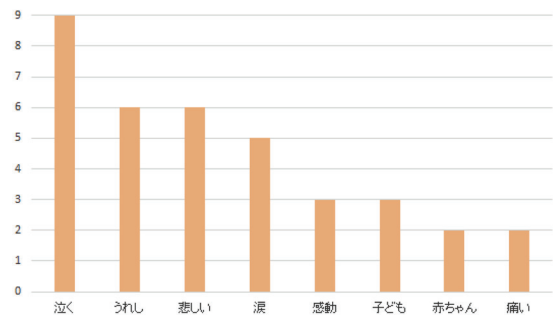


図1 文字情報「泣く」から想起した出現頻度の高い語句

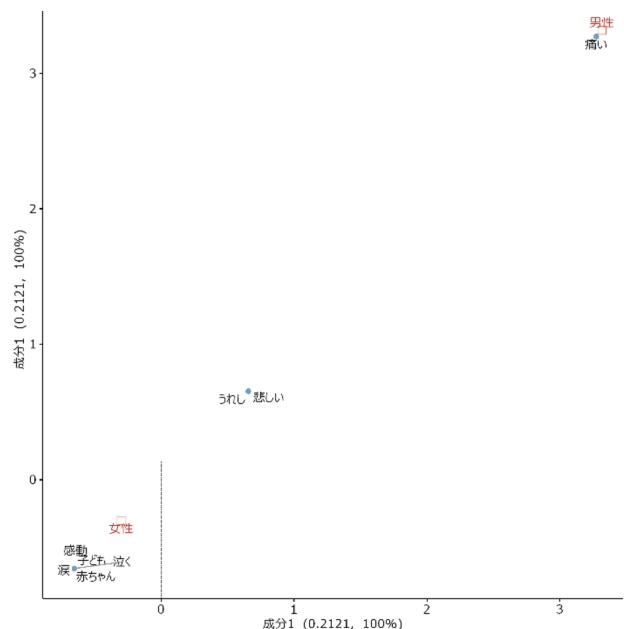


図2 文字情報「泣く」から想起した語句の対応分析図

つきが特徴的といえる。

次に、「反抗期」という言葉に関し、出現頻度の高かった語句の特徴は、図3に示すとおりである。「親」という語句が他より多く出現しており、内容と突き合わせると、「親とのけんか」だったり、「親嫌い」といったように親との対立、拒否的な態度が示唆されるものであった。また、対応分析図（図4）からは、女性は、「家出」や「無視」といった語句、男性は、「怒」、「自立」といった語句が特徴的なものとなっていた。

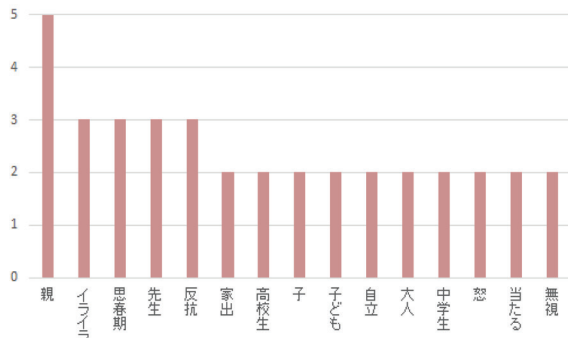


図3 文字情報「反抗期」から想起した出現頻度の高い語句

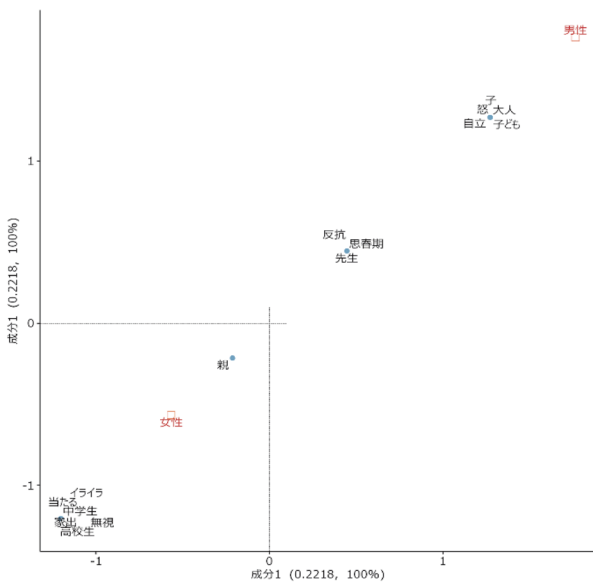


図4 文字情報「反抗期」から想起した語句の対応分析図

「思春期」という言葉からの連想について、出現頻度の高かった語句の特徴は、図5に示すとおりである。「悩み」・「悩む」や「友」という語句の出現頻度が高く、その語句同士の結びつきも強い傾向が見られたほか、「大人」という語句を想起するのも特徴的である。また、男性では「性」、女性では「変化」、「中学生」といった語句の出現が特徴的となっている（図6）。

(3) 絵画鑑賞後の「絵」に関する感想・印象

ピカソの「泣く女」という絵画の印象・感想について自由記述した結果、記述内容から高い出現を示した語句

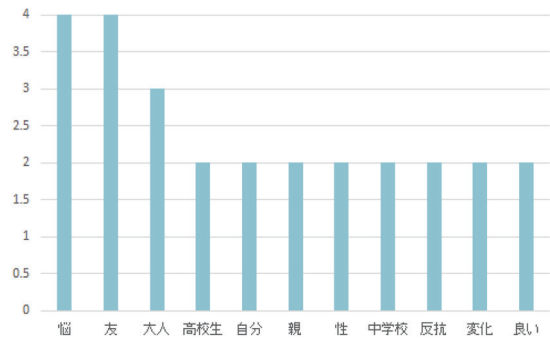


図5 文字情報「思春期」から想起した出現頻度の高い語句

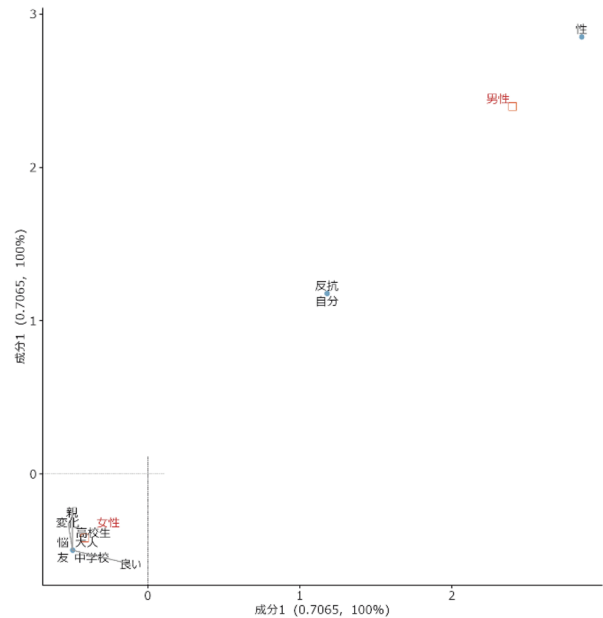


図6 文字情報「思春期」から想起した語句の対応分析図

は図7に示すとおりである。絵画のテーマである「泣く」を様々な形で連想したものが多くなるのは自然とみられるが、それに加えて、「顔」や「女」といった絵画の外見的特徴、また、絵から「悲しい」や「悔しい」といった感情を引き出した語句がみられたのが特徴的といえる。また、対応分析図（図8）からは、男性は、「口元」という語句、女性には、「食いしぼる」、「悔しい」といった語句が特徴的となっている。

次に、主題を「反抗期」と設定した奈良美智による絵画「Knife Behind Back」という絵画の印象・感想について自由記述した結果、記述内容から高い出現を示した語句の特徴は図9のとおりである。絵画の外見上の特徴である「女の子の怒りの表情」に関するものが多い。男性は、「裸足」や「強い」という語句、女性には、「怒る」や「ムスッ」といった語句が特徴的となっている（図10）。

ムンクの「思春期」という絵画の印象・感想について自由記述した結果、記述内容から高い出現を示した語句の特徴は図11のとおりである。「影」、「暗い」といった絵画の特徴的な部分が多く表れているほか、「悩み」、

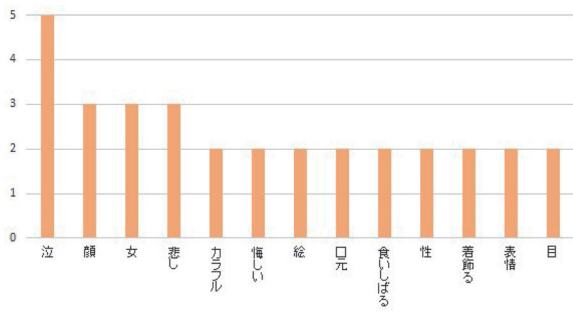


図7 絵画「泣く女」から想起した出現頻度の高い語句

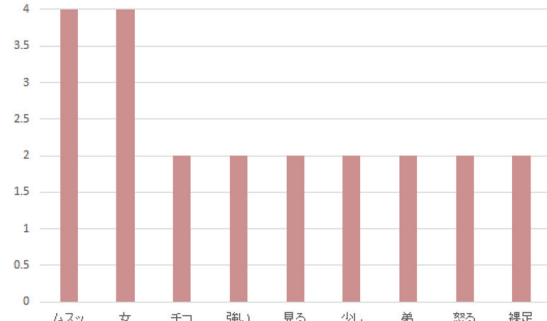


図9 絵画「Knife Behind Back」から想起した出現頻度の高い語句

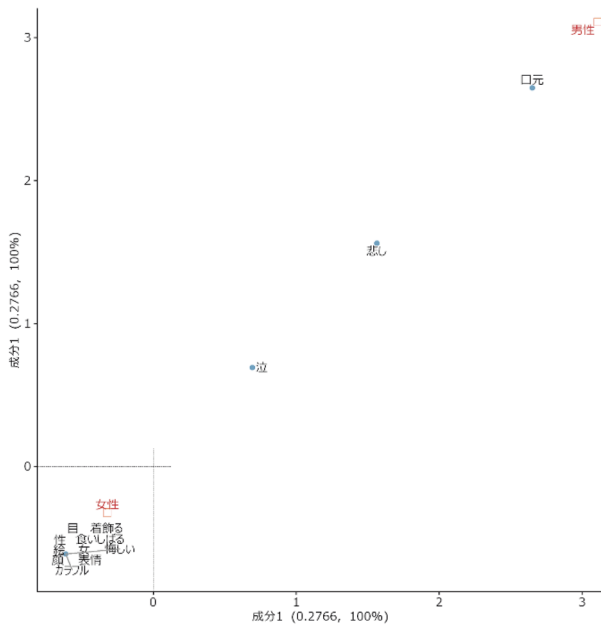


図8 絵画「泣く女」から想起した語句の対応分析図

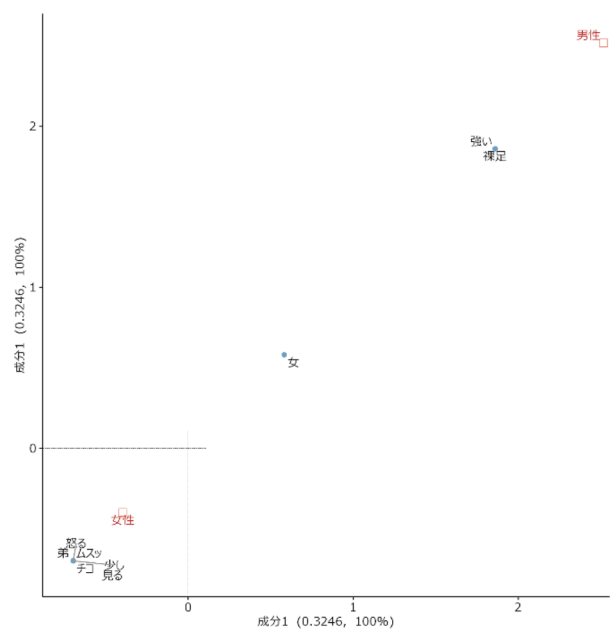


図10 絵画「Knife Behind Back」から想起した語句の対応分析図

「恥ずかしい」といった登場人物の心情を押し量った連想も現れている。また、男性は「暗い」、女性は「身体」といった語句が特徴的となっている。また、「影」と「身体」、「裸」と「暗い」の語句がそれぞれ結びつきを示しているのも特徴であり、テキストからも思春期に特有の身体の発達へのおそれや不安などを示唆している様子が見られる。

(4) 絵画から着想した物語の特徴

各絵画から想像した物語を自由記述し、その内容から出現頻度の高い語句を抽出したところ、「泣く女」の絵画からの物語については、図12に示したとおりである。「女」のほか、「泣」、「人」、「性」といった語句が多く、「国」、「令嬢」、「姫」といったように語句のバリエーションが増えている。絵の情報から得られるものから大きく連想が飛躍していき、物語が意外な方向に展開していくのが目立った。

反抗期を主題とする奈良美智の絵画から連想した物語に関する頻出語句の特徴については、図13に示すとおりである。出現頻度の高い語句は、主人公を示すと思わ

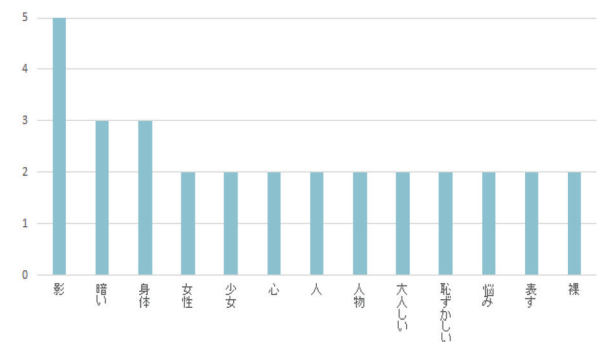


図11 絵画「思春期」から想起した出現頻度の高い語句

れる「女の子」が一番多く、次いで、「遊ぶ」、「言う」といった動詞のほか、「友だち」や「お母さん」といった絵画には登場していない人物を導入している語句が目立つ。この絵についても使用された語句のバリエーションが大きく増えている。



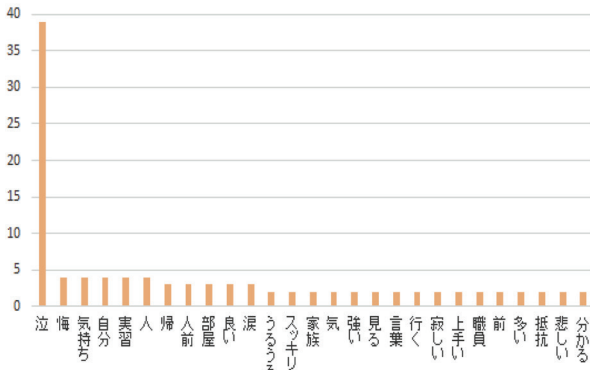


図 15 「泣く」エピソードで出現頻度の高い語句

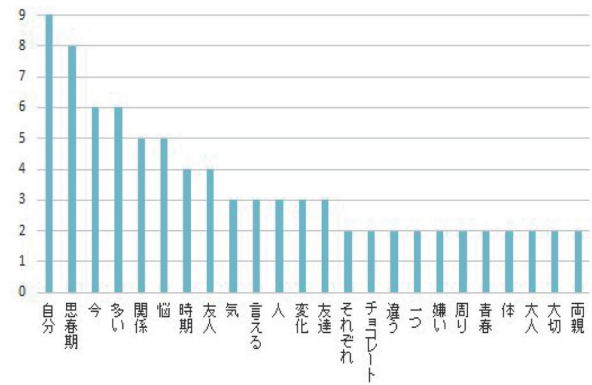
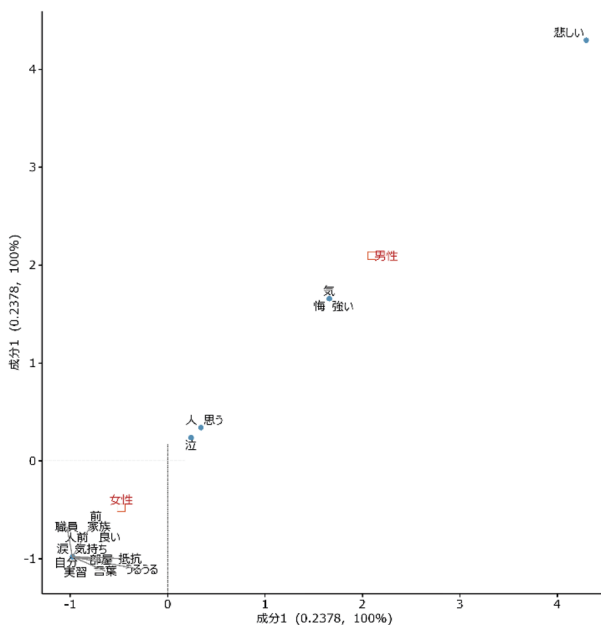


図 18 「思春期」エピソードで出現頻度の高い語句





ない。鑑賞者は、芸術作品を媒介としてコミュニケーションを取りながら、鑑賞者独自の目線でとらえ直し、異なる体験に変換することが芸術の本質と考えられる。今回は、こうした鑑賞者の内的体験の変化を具体的に検証するまでには至らなかったものの、絵画に触発された物語を創ったり、自身のエピソードを思い起こしたりする作業を通して、思考活動に柔軟性が生じ、発想の広がりを可能にした側面があるのではないかと考えられる。

#### (5) 今後の課題

今回実施した調査ではサンプル数が少なく、十分な効果を検証することはかなわなかったが、絵画鑑賞によって思考力、想像力、記憶力が増幅される等知的活動の賦活が予想されることから、例えば、特定の作業遂行場面を設定し、絵画鑑賞前後の作業量を比較検討し、ほかにも開眼安静時の脳電図アルファ波の出現率と、絵画鑑賞時のアルファ波出現率を比較してみるなどによって、絵画鑑賞の心理学的な効果は一層鮮明になるのではないかと考えられる。

### 5 おわりに ～芸術鑑賞の可能性～

以上述べてきたように、絵画を鑑賞するという行為は、ただその作品の美しさに浸って感動を求めるだけではなく、われわれの知的活動や創造性、思考力、さらにはコミュニケーション能力をも賦活させるパワーを秘めているといえる。

芸術の意義に関する統一的な見解はいまだ確定していないところはあるものの、近年、インターネット社会や人工知能の発展などを背景に、人間の行為の本質はコミュニケーションにあるとの言説が改めて指摘され、同時にそのコミュニケーションの重要な要素を芸術が担ってきたともいわれている。

しかし、現代のように人と直接対面をせずインターネット等を介したコミュニケーションに大きく依存する社会にあっては、総合的な表現を通じた相互的なコミュニケーションが難しくなっている。人類の歴史上ほとんどの期間は意識せずとも直接相対したコミュニケーションが可能であったが、高度情報化社会の今はサイバー上のコミュニケーションが主流となりつつある上、新たな感染症といかに共存していくか問われている今、人と人が相対することの意義や必然性について改めて考えていかなければならない時代に入っている。

冒頭で引用した平井 (1980) の説を繰り返すと<sup>3)</sup>、「芸術は、芸術作品という非現実的存在を創造し、鑑賞する行為である。芸術家は作品を創出し、鑑賞者はそれを受け取る。すなわち、芸術は一種のコミュニケーションの過程と考えることができる。普通のコミュニケーションと異なるのは、媒介となる芸術作品が基本的に非現実的な、架空の事象であるということである」というもので

あった。送り手である作者から受け手である鑑賞者に渡される作品を介して、鑑賞者の内的体験に変容が起こり得る。鑑賞がただの再現ではなく、ある意味で作品を変更・更新させており、作者と鑑賞者の相互作用が芸術そのものともいえる。

今回、絵画や音楽等の芸術作品を鑑賞することの意義や積極的な効果などについて、先行研究等を併せて詳述してきた。その過程で美術教育の重要性等も触れてきたが、ここ徳島県には、世界中の名画を陶器の板に原寸で焼き付けた陶板名画美術館を有しており、作品は古代から現代に至るまで極めて重要なものばかりである。この美術館設立の目的には、これらをオリジナルと同じ大きさで鑑賞することでその良さを理解することに加え、美術教育に大きく資することも挙げられるだろう。リベラルアーツ教育の大切さが唱えられて久しいが、美術教育の観点からしても、こうした良質の芸術に触れる機会をできるだけ活用していくことが望まれる。

芸術は、太古から人々の間で情報を共有するための重要なコミュニケーションツールであった。とりわけ絵画は、その成り立ちが本能的要素の大きい音楽と比し、表現プロセスに人の象徴機能が大きく働いていると考えられる。鑑賞者はいわば美術作品と一体化し、自分の世界をより深く広げることが可能になり、自分の経験の再構築することにもつながる。こうしたことから、美術作品を前にして、語ったり考えたりすることは、メタ認知能力の向上に大きく寄与すると考えられ、芸術鑑賞の意義を再認識していくことが求められる。

#### 引用文献

- 1) 佐々木健一 (1995). 美学辞典 東京大学出版会
- 2) 千住博. デジタルメディア「mugendai」  
<https://www.mugendai-web.jp/archives/4366>
- 3) 平井邦男 (1980). 芸術の構造—コミュニケーションの一形態としての考察— 大手前女子大学論集. 14. 55-72
- 4) 齋藤亜矢 (2018). 芸術の進化的起源 人工知能. 33. 6. 754-761
- 5) 齋藤亜矢 (2014). ヒトはなぜ絵を描くのか 芸術認知科学への招待 岩波書店
- 6) Blacking, J. (1973). How musical is man? The University of Washington Press 徳丸吉彦訳 (1978). 人間の音楽性 岩波書店
- 7) 古賀幹敏編 (2014). 基礎から学ぶ音楽療法
- 8) 日本音楽療法学会公式ホームページ.  
<https://www.jmta.jp/about/outline.html>
- 9) American Art Therapy Association official homepage. <https://arttherapy.org/about-art-therapy/>
- 10) The British Association of Art Therapists official

home-page. <https://www.baat.org/About-Art-Therapy>

- 11) 奥村高明 (2015). エグゼクティブは美術館に集う「脳力」を覚醒する美術鑑賞 光村図書
- 12) 伊東留美 (2014). アートセラピーと美術教育についての一考察 人間関係研究 (南山大学人間関係研究センター紀要). 13. 139-152
- 13) 山口 周 (2017). 世界のエリートはなぜ「美意識」を鍛えるか? 経営における「アート」と「サイエンス」 光文社
- 14) Daisy Fancourt, Andrew Steptoe (2019). The art of life and death: 14 year follow-up analyses of associations between arts engagement and mortality in the English Longitudinal Study of Ageing. *BMJ (Clinical research ed.)*. 2019 12 18; 367; l6377. doi: 10.1136/bmj.l6377.
- 15) 渡邊 彩・島谷まき子 (2004). 絵画鑑賞による心理的効果—気分の変化を指標として— 昭和女子大学生活心理研究所紀要. 7. 39-47
- 16) 高田知恵子・黒須正明 (1997). 絵画鑑賞療法—アートセラピーへの新しい試み—臨床描画研究, XII. 182-202

#### 参考文献

- ・関 則雄 (2016). 臨床アートセラピー—理論と実践— 日本評論社
- ・小泉文夫 (1984). フィールドワーク 人はなぜ歌をうたうのか 冬樹社
- ・Parsons, M. J. (1987). HOW WE UNDERSTAND ART A cognitive developmental account of aesthetic experience 尾崎彰宏/加藤雅之訳 (1996). 絵画の見方—美的経験の認知発達 法政大学出版局
- ・石黒千晶・岡田 猛 (2019). 絵画鑑賞はどのように表現への触発を促進するのか? 心理学研究. 2019. 21-31
- ・長 潔容江・原口雅浩 (2013). 絵画印象の研究における形容詞対尺度構成の検討 久留米大学心理学研究. 12. 2013. 81-89
- ・宮田彰史 (2016). パーソンの『絵画の見方』における発達の概念とその美学的枠組みに関する考察 美術教育学研究. 48. 2016. 377-384
- ・川畑秀明 (2012). 脳は美をどう感じるか—アートの脳科学— ちくま新書
- ・酒井邦嘉 (2013). 芸術を創る脳 美・言語・人間性をめぐる対話 東京大学出版会

---

## Psychological study of the arousing the imagination of Art appreciation

Yukihiro Donaka

### Summary

Why do people gather in museums? What is the attraction of appreciating arts and crafts? Tokushima Prefecture has the Otsuka Museum of Art, which has the largest permanent exhibition space in Japan and exhibits many of the representative masterpieces of Western art history on full-scale Porcelain panel painting. Many viewers are coming to visit from inside and outside the prefecture. What is the power of such works and what are the psychological effects of seeing paintings? Since ancient times, the arts and public entertainment weaved by people, such as music, paintings and dancing, have not only been appreciated and enjoyed, but also functioned to liberate the spirit or save the soul. Even in modern times, it can be said that art therapy occupies an important position in the framework of psychotherapy. In this study, after overviewing of the relationship between art and psychotherapy, I conducted a survey to verify the effect of painting appreciation on human thinking. As a result, it was suggested that the image of the thought content was expanded and the episodic memory of the past became clearer by using the painting as a medium.

Keywords: art therapy, painting appreciation, image arousal, psychological effect