

隠された要素を想像する、人間の想像力の探求

新田 瑞希^{1,a)} Scott Allen^{1,b)}

概要:本研究は、鑑賞者の想像力を喚起し、内省的な思考を促す表現手法の探究を目的とする。近年、多様な体験型メディアが普及し、刺激性や即時的な理解を先行させた表現が増加している。本研究では、D・A・ノーマンの『人を賢くする道具 - インターフェース・デザインの認知科学』において示された、体験的認知と内省的認知という思考様式を引用する。体験的認知は直感的で快楽性を伴う一方、内省的認知が求められる場面においても体験的思考が優先されることで、洞察の阻害や混乱を生む可能性が指摘されている。制作では、この問題意識に基づき、鑑賞者が即時的な体験に留まらず、自発的に思考を巡らせる内省的な認知へと移行することを促す表現のあり方を、日用品や街歩きを扱った制作を通じて提案する。

1. はじめに

本研究では、人間の想像力の豊かさを探求する。D・A・ノーマン「人を賢くする道具 インターフェース・デザインの認知科学」[1]にて、人間の認知は多次元的な性質を持っているが、ここでは特に体験的認知と内省的認知のモードに注目する。これら二つの認知モードは、それぞれに特有の強みがあるため、状況に応じて適切に切り替え、併用することが重要である。しかし現代社会では、体験的認知ばかりを刺激するようなメディアや環境が強く影響を及ぼしており、内省的思考を活用する機会が減少している。この傾向は、特に深い内省が必要な場面でも体験的思考が優先される状況を生み出し、混乱や思考の停滞などの問題を引き起こしている。

体験的認知の状態は楽しく、直感的で非常に魅力的である。一方で、内省的認知を意識的に呼び起こすことによって、より深い洞察や斬新なアイデア、社会的な進歩がもたらされることが期待できる。そのため、現代においては体験的思考の快適さに流されるだけでなく、内省的思考の重要性を再認識し、その活用を促進する環境づくりが必要である。門脇俊介・信原幸弘編「ハイデガーと認知科学」[2]にて、計算的な認知モデルではなく、力学的な観点から人間の認知を解釈することを基盤としている。力学的な理解は、実験を通じてその本質を解き明かすことが可能であり、このアプローチは内省的認知を研究し、作品を通じて体現するために適している。よって本研究では、鑑賞者の想像力を喚起し、内省的な思考を促す表現手法を探ることを目

的としている。これまでの空白を意図的に作り出すことで鑑賞者の想像力を促進する手法に加え、もともと情報量の少ない場面に対して、想像を喚起するためのヒントや手がかりを加える手法にも取り組む。これにより、鑑賞者が自らの思考を深め、新たな洞察を得るきっかけとなることを目指す。

2. 専門用語の定義

「体験的認知」は、特別な努力を要せず効率よく周囲を覚知し、即座に反応するためのモードである。このモードは直感的で、日常生活をスムーズに進める上で大きな役割を果たしている。「内省的認知」は、比較や分析、意思決定を伴う思考のモードである。この内省的認知は、人間が物事を深く理解し、新しいアイデアや進歩を生み出す原動力となる。

3. 先行研究

先行研究では、行為や思考の結果ではなく、見えていない過程や無意識に見ようとしていないものを顕在化させることに焦点を当てた表現が研究されている。

時里充「視点ユニット」[3]では、通常私たちが映像を見るとき、それを撮影したカメラ自身がどのような状況にあるかは捉えることができないが、これらの作品ではカメラに角度計や計量器を固定した撮影器具を作ってそれらが撮影される。これにより、映像に映らないカメラ自身の状況が数値としてだけ映像に表示される。

クワクボリョウタ「ニコダマ」[4]では、目の形を模したガジェット・トイを吸盤やフックで色々なところに取り付けることができ、2つ並べると一緒にパチパチとまばた

¹ 京都精華大学

^{a)} n222t139@st.kyoto-seika.ac.jp

^{b)} scottallen@kyoto-seika.ac.jp

きを始める。見慣れた日用品や家具などに取り付けることで、愛らしいキャラクターに変身する。

4. 作品について

本作『いたわりはり』は、鑑賞者の想像力を促進させることを目的とした作品シリーズである。街中にある設置物や構造物など、日常の中で普段あまり注意を向けられない「モノ」に対し、絆創膏や冷却シートといった人間のケアに使われるアイテムを貼る。このような行為を通じてそれらを擬人化し、感情などを想像することで「いたわる」ことを試みている。「いたわりはり」のやり方は、実施者が絆創膏や冷却シートなどを持って街を歩き、モチーフを見つけたらそれらを貼り付け、そのモチーフを見て何が思い浮かぶか考える、というものである。筆者の場合は写真を撮影したが、展示用や記録用でもあるため、本来は実施者が想像できそうである場合は写真を撮影する必要はない。実際の展示では、作品の概要をイラスト付きパネルで説明し、展示台に写真を集めたアルバムを設置した。

5. プロトタイプ

初期の制作では、Arduino UNO と TouchDesigner を用いたセンシングによるインタラクションを実装した。しかし、鑑賞時には操作や閲覧方法の煩雑さから、動作確認のみに意識が向き、想像行為へ至らない鑑賞態度も見られた。これらのことから、デジタルインタラクションが想像を妨げる要因となっていることが明らかになった。以上を踏まえ、本作では完全にアナログな形式へ転換した。

6. アンケート調査

写真作品を用いて、20代から30代の被験者13名を対象にアンケート調査を実施した。調査はGoogleフォームを用いて行った。提示した写真は、モチーフの特性に基づき、「自然物系」「機械系」「生き物系」の三種類に分類した。写真は、筆者自身が絆創膏を用いた「いたわりはり」を行って撮影したもの(図1～図6)を使用した。

アンケートでは、各写真に対して鑑賞者が抱いた想像の程度を把握するため、以下の三項目について質問を設定した。各項目は、「想像する」「少し想像する」「どちらでもない」「あまり想像しない」「想像しない」の五段階評価によって回答を求めた。また、定量的評価に加え、鑑賞者が具体的に想像した内容について自由記述形式での回答も併せて収集した。質問項目は以下の通りである。

1. 対象に対して生命の存在を想像したか。
2. 対象に人格や感情を想像したか。
3. 対象が現在の状態に至るまでの過程や背景となるストーリーを想像したか。

6.1 自然物系の写真



図 1 木



図 2 石

6.2 機械系の写真



図 3 公衆電話



図 4 自転車

6.3 生き物系の写真



図 5 ぬいぐるみ



図 6 鳥の像

7. 結果

アンケートにおいて設定した三つの質問項目について、五段階評価による回答を求めた際に、「想像した」を5点、「少し想像した」を4点、「どちらでもない」を3点、「あまり想像しない」を2点、「想像しない」を1点と評価尺度を設定し、数値化した。得られた回答については、各質問項目ごとに評価点の平均値を算出し、その結果を質問項目別にグラフ化を行った。

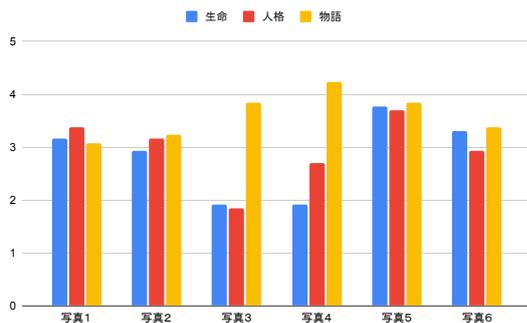


図 7 質問項目ごとの評価点の平均値

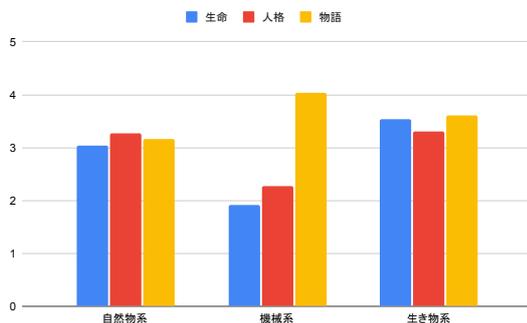


図 8 分類ごとの評価点の平均値

機械系に分類した写真3と写真4は、他の分類と比較して、生命と人格・感情を想像した割合が最も低かった。また、生き物系に分類した写真5では、生命と人格・感情を想像したとする割合が最も高かった。一方で、自転車を被写体とした写真4においては、対象が現在の状態に至るまでの物語や背景を想像した割合が最も高かった。いずれの写真においても、「想像しない」と回答した鑑賞者が全員で一致する事例は確認されなかった。

各写真に対して得られた回答結果を写真別に集計し、その概要を表1～表6に示す。

表 1 写真1の記述回答結果

生命を感じるが絆創膏によってではなく植物だからかもしれない、樹液が垂れてるのかな、怪我やったら冬支度があるのに大変そう
現代アートっぽさを感じた。
痛そう。木が怪我をした？
怪我の治療、イタズラ
弱そう
怪我をしている
顔が浮かんできた
むすっとしている
怪我したのかな？痛そう
子供がキャッチボールをしていて、その球が当たってしまった状況を思い浮かべました。当ててしまったことを気にした子供が、絆創膏を貼ってあげたのかな？と想像しています
通園するときや登下校の際にいつも見ていた木。時には木陰で休んだり。そんな木が傷ついているのに、誰も気付いていない。そう思ったその子どもは母親が怪我したときに絆創膏を貼ってくれるように、木に登って貼っていたいいたいとんでけー！と声をかける。その時、近所のおじさんに木に登っているところを見つかる…なんてお話。
人間「木に貼ってやろう」木「まじ迷惑」
気にひびでも入って割れそうなのかな。

表 2 写真2の記述回答結果

どっしりしてる、硬いけど絆創膏をしているところにギャップを感じた、硬いから怪我に到るストーリーが思いつかなかった、強そう
本来組み合わせられないものが組み合わせられている感じからイラストっぽいと思う
誰が貼ったんだろう。石なので、木よりは冷たそうかなと思った。
かわいい
かすり傷がある
道端で踏まれて怪我をした
絆創膏落ちてたのかな
転がって怪我をした
絆創膏貼ってる。痛そう
一問目の枝よりはストーリーが思い浮かびませんでした
怒りをコントロールできなくなった少女は何度も何度も石を叩きつける。そうして気がついたときには血だらけの手と壊れたものたち、そして傷だらけの石。罪悪感に苛まれて誤魔化すようにランドセルに残る絆創膏を貼った
子ども「ぶつかった、痛かったよね、絆創膏はったげる！」石「やさしい子や」
なぜ貼ってあるのか気になる

表 3 写真 3 の記述回答結果

長年のお勤めご苦労様感を感じた、どちらかという生命を感じずに事切れた感じがする、色んな人が電話を変わる変わる使う動画が頭に流れた、電話を取る人を見続けてきたのかなと感じた
治安悪そう、側面に落書きとかがしてありそう
誰かのいたずらかなと思った。
かわいそう
真面目
怪我をしている
だれかが公衆電話使うときに貼ったのかなと思った
絆創膏を貼られた公衆電話だと感じた
「ガラスの上を裸足のまま歩く～」
公衆電話で長電話をしていた人が、話しながら手持ち無沙汰で、貼っていた絆創膏をいじっていたら剥がれて処分に困って捨てるように貼ったのかなと思ひ浮かべました。いたずらみたいなの。
酔っぱらいの人間が、子どもと間違えたように絆創膏を貼った女性「もう、会えないの？」(ポケットの絆創膏を取り出す)「最後に貼ってあげたかったなあ…」泣き崩れる女性
誰かがイタズラで貼ったのかな。

表 4 写真 4 の記述回答結果

新しいタイヤに見えるので怪我をしたけどやっけていくぜというエネルギーを感じる、元気な感じ、まだ経験が少ないタイヤでこれから悪路を走ってベテランになっていきそう
パンクを塞ごうとしたのか？無謀すぎる…
誰かのいたずらかなと思った。漕ぐ時に滑りそう。
イタズラ、たまたまついた
やんちゃ
穴が空いている=怪我をしている
穴でも空いてるのかも
痛そう
パンクしたんやろな
タイヤの応急処置？
早朝、急ぎ足で上る坂、少し不穏な音が聞こえる何だかハンドルをとられてしまいそうになる。気付けばタイヤの空気が抜けていて、気休め程度に張る絆創膏
うわ、道路におちてた絆創膏がいつのまにかくっついてる！
走ってたらついちゃったのかな。

表 5 写真 5 の記述回答結果

可哀想な感じ、寒そう、大切にされてたのか長年放置されたのか、気持ちが無くなるくらい放置されたのかも
最近怖い話見てることもあって呪物感感じました
小さい子がぬいぐるみに絆創膏を貼ったのかなと思った。
持ち主の優しさ、暖かさ
悲しんでいる
おとしもの。落ちた時に怪我をした
大事に扱われていたんだな
外に捨てられ怪我をしている
傷ついている感じがした
穴が空いてしまったり汚れてしまったのを子供が隠すために、もしくはおままごと？で貼ったのかなと感じました
道端に転がるくまのぬいぐるみ、誰かの落とし物でも誰かわからない。少年が気付いた頃には汚れていてけがしたぬいぐるみが仄かに笑っている
助けてー、誰か！この封印を解いてー！
服が破けちゃったりしたのかな。

表 6 写真 6 の記述回答結果

像として建てられた感がすごい、休んでる時に固められたのかも
小さい子が貼ったのかなとか考えてほっこりする
鳥がふわふわでかわいい。怪我したのかな？
優しさ
喧嘩を後悔している
怪我をしている
傷があったのかな
オブジェにさせられた鳥
よくわからない
リアルな鳥の形をしているので、怪我しているイメージがわきました
朗らかな朝、誰にも邪魔されない、2羽の鳥がどことなく啼いているような気がする、穏やかな春の陽気
「もう直ってんねんけどなあ」隣のとり「おれも貼ってもらいたいなあ」
痛々しい。

8. 考察

以上の結果から、各写真に対して少なくとも一部の鑑賞者が何らかの想像を喚起しており、本活動で用いた表現が鑑賞者の想像行為を一定程度誘発していた可能性が示唆される。以下では、自由記述の分析をもとに、写真ごとの想像内容や傾向の違いを考察する。自然物系に分類した写真1・2では、「けが」「傷ついている」「痛そう」といったけがに関する回答が多く（写真1で6件、写真2で5件）、加えて「樹液」「ヒビ」「転がった」「踏まれた」など、モチーフの特性に基づく想像が確認された。一方、機械系に分類した写真3・4では、他分類と比べて生命性や人格・感情を想像した割合が低かった。自由記述では、「いたずら」など第三者が意図的に絆創膏を貼ったとする想像が多く、特に写真4では「けが」ではなく「故障や応急処置」と捉える記述が複数確認された。このことから、鑑賞者は対象を生物的存在ではなく機能的対象として解釈していた可能性がある。この背景には、無機物に対する絆創膏という異質な組み合わせに加え、「機械には人間向けのケア行為は適用されない」という前提的認知が影響したと考えられる。その結果、想像は対象そのものではなく、行為を行った第三者の意図へと向かいやすくなったと解釈できる。これは、人間や動物に比べ無生物への共感が弱まるとするAlanらの先行研究[5]の知見とも整合的であり、機械系写真で生命性の想像が低かった理由は、外見的非生物性や鑑賞者との関係性の希薄さに起因すると考えられる。

生き物系に分類した写真5では、けがの想像に加え、モチーフの持ち主に関する想像が多く（4件）、「可哀想」「悲しんでいる」「助けを求めている」など感情的・共感的な記述も比較的多く見られ、擬人化が強く生じていると考えられる。また、「呪物を連想した」といった他の写真には見られない想像も確認された。写真6では、けがに関する想像が多い一方（5件）、擬人化の内容に特徴があり、「喧嘩を後悔している」といった感情の想像をする記述が見られた。これは、モチーフ同士が背を向ける配置によって、相互関係が想起されたためと考えられる。また、「元は生き物だった」「後に像にされた」といった変化を想像する記述もあり、絆創膏の治癒的イメージが生物性を想起させた可能性がある。さらに、質問項目を横断して分析すると、想像の広がり方には個人差があり、多様な想像を展開する鑑賞者がいる一方で、単一の解釈にとどまる鑑賞者も確認された。ただし、これらの傾向は写真やモチーフの性質にも左右されるため、今後は被験者数や写真点数を増やし、より精緻な検討が必要である。以上より、モチーフの種類によって想像の喚起のされ方に差異が生じる可能性が示唆された。そして、自由記述の分析から想像のあり方は、以下の三類型に整理できると考察する。

一つ目はモチーフ自体に感情移入し人格や生命性を想像するもので、特に、一つ目は対象の種類による傾向が顕著であり、ぬいぐるみには「優しい」「悲しそう」といった保護的印象が、自転車には「元気」「やんちゃ」といった性格的印象が付与された。

二つ目は、置かれた状況に共感や印象づけを行うもので、「可哀想」「ご苦労様」など、いたわりに近い想像が多くみられた。

三つ目は、状態に至る原因や第三者の行為を想像するものであり、は機械系写真で顕著に見られ、「いたずら」「偶然」など、絆創膏が貼られた経緯に関する多様な想像が確認された。

9. 結論・今後の展望

本研究で行った「いたわり貼り」による表現実践を通して、日常の中にある何気ない情景に対しても、多様な想像が喚起されることが明らかになった。また、モチーフの種類によって想像が生じやすいものや、鑑賞者が抱きやすい想像の傾向が存在することも確認された。一方で、鑑賞者によっては想像の内容が特定の方向に偏る場合も見られ、このことから、個々人の想像を可視化し、相互に共有できる場の重要性が示唆される。

さらに、本制作で使用した冷却シートは、日本において「体を労わる」ためのアイテムとして広く共有された意味を持つが、その用途や文化的認識は国や地域によって異なる。そのため、本制作を国外で実施した場合、同様の想像や感情が必ずしも喚起されるとは限らず、文化的背景を踏まえた検討が今後の課題として挙げられる。

今後の展望としては、扱うモチーフを変えることで、特定の解釈に収束しにくい状況を意図的に作り出し、より多様な想像を導くためのきっかけづくりを探求していきたいと考えている。また、鑑賞者それぞれの想像の結果が共有・可視化される場を設けることで、想像行為そのものが他者との関係性の中で拡張されるような鑑賞体験の可能性についても、今後検討を進めるべきである。

参考文献

- [1] D・A・ノーマン「人を賢くする道具 インターフェース・デザインの認知科学」(1996) 新曜社
- [2] 門脇俊介・信原幸弘編「ハイデガーと認知科学」産業図書株式会社(2002)
- [3] 時里充「視点ユニット」(2014)
- [4] クワクポリョウタ「ニコダマ」(2009)
- [5] Alan D. A. Mattiassi・Mauro Sarrica・Filippo Cavallo-Leopoldina Fortunati “What do humans feel with mistreated humans, animals, robots, and objects? Exploring the role of cognitive empathy” (2021)