

造形物から想起される意味と設置環境の 関連性に関する研究

山岸 綾子¹・齋藤 潮²

¹学生会員 東京工業大学 環境・社会理工学院 建築学系 都市・環境学コース (〒152-8550 東京都目黒区大岡山2-12-1, E-mail:yamagishi.a.aa@m.titech.ac.jp)

²正会員 工博 東京工業大学 環境・社会理工学院 教授 (〒152-8550 東京都目黒区大岡山2-12-1, E-mail:saito.u.aa@m.titech.ac.jp)

本稿は都市に設置された造形物に、設置意図を知らない一般人はどのような意味を結び付けて認識するのか、また、その意味はどのように設置環境に影響されるのかに着目したものである。文献によって造形物の形状に結び付けられる意味を定義し、その意味と設置環境の関係性に関する3つの仮説を自由記述形式の模型提示実験によって検証した。その結果、①同じ造形物でも、環境によって想起される意味が異なり、意味に幅がある、②造形物の形状によって、想起される意味の幅が異なる③仮説 I II に伴い、造形物の形状によって環境による意味の幅が異なることが明らかとなった。

キーワード: 造形物, アート, 形状, 設置環境, 意味の幅

1. はじめに

(1) 背景と目的

現在、都市空間には彫刻などの造形物が記念碑、芸術振興、観光などの様々な目的を持って存在している。アートを利用したまちづくりがイベントや事業の一部などの形で行われ、都市などの屋外に造形物が設置される。

これらの造形物は、作者や監修者、都市計画家などの様々な立場の人間によって、思いや設置意図が込められている¹⁾。しかし、設置に関与しない一般人は、たいてい、これらの造形物に込められた思いや設置意図を知らないまま遭遇することになる。そのような一般人は、これらの造形物をどのような意味に結び付けて認識するのだろうか。また、その意味はどのように設置環境に影響されるのだろうか。

以上のような関心から本研究の目的を以下のように設定する。①設置に関与しない一般人はどのように造形物に意味を結び付けて認識するのか、またその意味は設置環境からどのような影響を受けるのかについて明らかにする。②特に、多様な要素が併存している都市という環境と造形物の意味との関連性を明らかにする。

(2) 研究の手法

本研究の目的を達成するために、まず、言語学と文化記号学の分野の文献をもとに、本研究における“造形物の形状に結び付けられる意味”の定義を限定しておくこ

ととする(2章(1)~(3))。次に、造形物の形状に結び付けられる意味と設置環境との関係性に関する3つの仮説を提示する(2章(4))。そして、仮説を検証するため、自由記述形式の模型提示実験を行う。その際、模型の刺激の設置環境として、都市空間以外に、森空間と美術館空間を用意して比較分析を行う(3章)。

(3) 既往研究と研究の位置づけ

本研究に関連する研究として、造形物と設置環境の関係性について論じた研究は、A)造形物と設置環境の視覚的調和に着目した研究²⁾、B)造形物が設置環境の景観評価に与える影響に着目した研究³⁾、C)造形物と設置場所との意味的調和に着目した研究⁴⁾の3つ存在する。

A)は、視覚反応実験を行い、彫刻と背景との整合性を分析している。刺激は、類型化した背景と抽象彫刻及び具象彫刻の組み合わせの設置風景の写真を用いている。結論として、樹木の背景は具象彫刻の方が、建築のファサードの背景は抽象彫刻の方が整合しやすいとしている。加えて、河川・湖等の自然の水面や山岳風景、空の背景は抽象彫刻、具象彫刻に共通して適すると結論を得ている。この研究は、造形物として抽象彫刻と具象彫刻に着目し、背景として自然環境と建築物のファサードに着目している点において参考になった。しかし、視覚的調和に着目している点において、環境と造形物の意味的な関係性に着目した本研究とは関心が異なる。

B)は、心理評価実験を行い、パブリックアートが背景

の景観評価に与える影響を分析している。刺激は、背景写真とパブリックアートのみ写真の様々な組み合わせで合成した写真を用いている。この研究は、心理的影響に着目している点において、本研究とは関心が異なる。

C)は、オブジェから発生する意味と設置場所から発生する意味の関連の形式を抽出している。そのために、屋外に設置される彫刻作品やそれに類する作品を「オブジェ」と総称し、被験者に設置場所として適する場所を答えさせるアンケートを実施している。この研究は、設置場所とオブジェの意味的関連を図に整理することによって得ている点で参考になった。また、オブジェから発生する意味をオブジェ単体の写真を被験者に見せることによって得ている点が本研究と類似する。しかし、オブジェから発生する意味が設置場所に影響されるという視点から、造形物と発生する意味(想起される意味)の関係性を分析していない点が本研究と異なる。

A)とB)は、写真提示実験によって設置環境を自然的景観と都市的景観に類型化して考察している点において参考になる。C)はアンケート調査によって造形物と設置環境が発する意味を得て、それらの連関の形式を抽出した点において参考になる。本研究は造形物の意味を自由記述形式の模型提示実験によって得て、設置環境の影響に着目して精査する点において独自性がある。

2. 造形物と結び付けられる意味

(1) 佐藤信夫の“意味の弾性”

言語学者の佐藤信夫は自身の著書⁵⁾の中で、“意味”について、本研究の関心に近いことを述べているため、それについて整理する。

図-1のAの意味の状態をソシュール風の分節状態とし、その状態を「かりにXが縮小したときはYかZが適当に拡大してその空白を埋め、各意味たちの自己同一性はまさに差異の関係としてのみ維持される」と説明している。その上で佐藤信夫は、意味はAではなくBのような状態であると述べている。Bのような状態では、X, Y, Zは隣接しあう3個ほどの語彙単位(例えば、「怖がる」「おびえる」「恐れをいだく」や「恋する」「愛する」「惚れる」など)である。そして、そのような状態を「3つの意味はたがいに《きわめておぼろげに》影響し合いながら、しかし本当に落書きのように伸縮する。それらは、隣の意味が極端に縮んでしまっても素知らぬ顔でその空間を放置して置いたり、隣が膨張してきたところへ負けずと誇張しかえし合ったり、かなりでたらめにふるまうようである。」と説明している。さらに、「意味はいつも連続した非分節状態へと溶解したがっているが、表現の分節

に義理だてするかのように、かろうじておぼろげな分節をもつ。」と述べ⁶⁾、このBの状態を《意味の弾性》原理と呼んでいる。

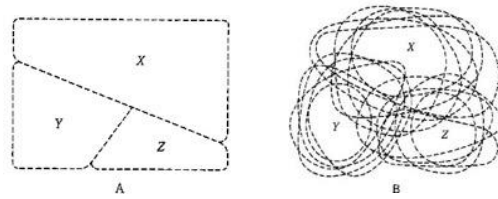


図-1 意味の状態

また、意味の弾性状態は、“文”という装置によって実現されると述べている⁷⁾。それを以下の3つの例文で説明する。

例文1：人間は動物にすぎない

例文2：人間は動物である

例文3：人間はたんなる動物ではない

以上の例文において、「動物」は単に安定した自己同一性をもっていないことは確かであり、意味が弾動的な振動状態のまま実現されている。

つまり、言葉の意味は辞書的な意味の通りに確定的ではなく、ある程度の幅を持っているということである。これを“意味の弾性”と呼び、言葉の意味はそれが発せられる文脈において弾性状態にあるということである。

以上のことから、佐藤のいう“言葉”を“造形物”に、“文(文脈)”を“設置環境”に置き換えると、造形物の意味も設置環境において弾性状態にある(これを本研究では意味の幅と呼ぶ)のではないだろうか。

(2) ソシュールの文化記号学

文化記号学では、人は身体によって混沌たる世界を分節する種のゲシュタルト(身分け構造)とランゲージュ(シンボル化能力)によって世界を分節する文化のゲシュタルト(言分け構造)の中に生きているという考え方をする⁸⁾。そのもとで、日常の現実や歴史などの一切の文化現象に意味を受けるとともに、意味を与える相互作用を行うことにより、人間の本質を解明しようとしている。

この考え方を参考にして、安島博幸は土木構造物の景観的イメージを図-2のように分類整理している⁹⁾。イメージは対象についての知覚とそれに関連するある種の記憶の合成により生ずるものとしている。その記憶を文化記号学の身分け構造と言分け構造に分類して、景観的イメージを記述している。

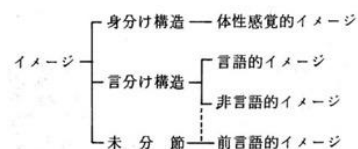


図-2 イメージ分類

特に、言分け構造と未分節に分類されたイメージについて言及するために、安島は構造物に対する連想語を被験者に自由想起させる実験を行っている。

以上のことは、イメージと名辞(言葉によって表現される概念)を近いものと捉えて被験者に自由解釈を求める実験を行う本研究の参考になった。

(3) 本研究における“意味”の定義

造形物と結び付けられる意味は、一般人が造形物から想起し、頭に思い浮かべたイメージのことである。しかし、その想起したイメージをそのまま捉えることは難しい。なぜならば、想起したイメージを他者へ伝達するためには、それを表象化しなくてはならないからである。表象化には言語によるものや絵によるものなどが考えられるが、本研究では、言葉で表現された概念(名辞)をイメージに近いものと捉え、その概念を造形物と結び付けられる意味とする(図-3)。

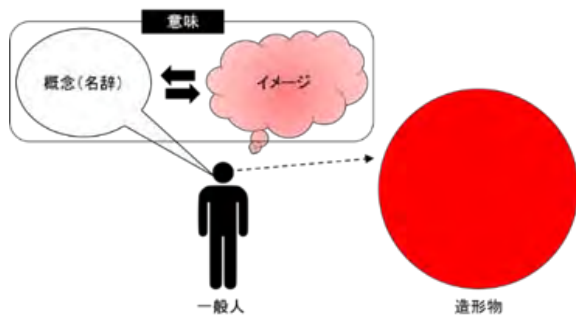


図-3 本研究における意味の定義

(4) 造形物の意味と設置環境の関係性に関する3つの仮説

前述のことを踏まえて、3つの仮説を提示する。

a) 仮説 I

同じ造形物でも、環境によって想起される意味が異なり、意味に幅がある。



図-4 仮説 I の模式図

b) 仮説 II

造形物の形状によって、想起される意味の幅が異なる。

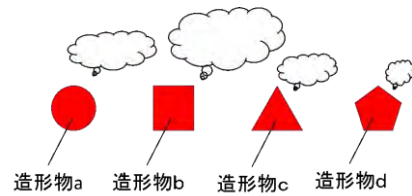


図-5 仮説 II の模式図

c) 仮説 III

仮説 I II に伴い、造形物の形状によって環境による意味の幅が異なる



図-6 仮説 III の模式図

3. 解釈実験

(1) 実験の概要

a) 被験者

属性は、建築学系と芸術系以外の大学生及び大学院生(19歳~24歳)とした。なぜならば、建築学と芸術の専門的知識を持った人が含まれると、その専門的知識が実験に影響し、多世代が含まれると、これまでの経験や知識の差が、各刺激の比較に影響を及ぼす恐れがあったからである。合計人数は22人(男12人, 女10人)であった。

b) 刺激

4つの異なる形状の造形物と3つの環境の12通りの組み合わせの模型(1/100)による刺激を用いた。

造形物の刺激は、意味の幅に違いがあると考えられるものを筆者が製作した。意味の幅が小さいと考えられる具象造形物と文字造形物の2つ、意味の幅が大きいと考えられる不定形造形物と抽象造形物の2つを用意した。本研究では、造形物の形状に着目するため、形状のみ異なるものを用意し、色は赤、大きさは7cmで統一した。質感は3Dプリンターを用いて製作することで統一した。

環境の刺激は、造形物の意味に与える影響が異なると考えられるものを筆者が製作した。建物をはじめとして様々な要素が併存している都市空間を研究対象とした。それと比較分析するために、併存する要素が限定的で造形物の意味への影響が小さいと考えられる美術館空間と併存する要素がほぼ全て自然的である森空間を用意した。

図-7は12個の刺激の模型写真と特徴の説明である。

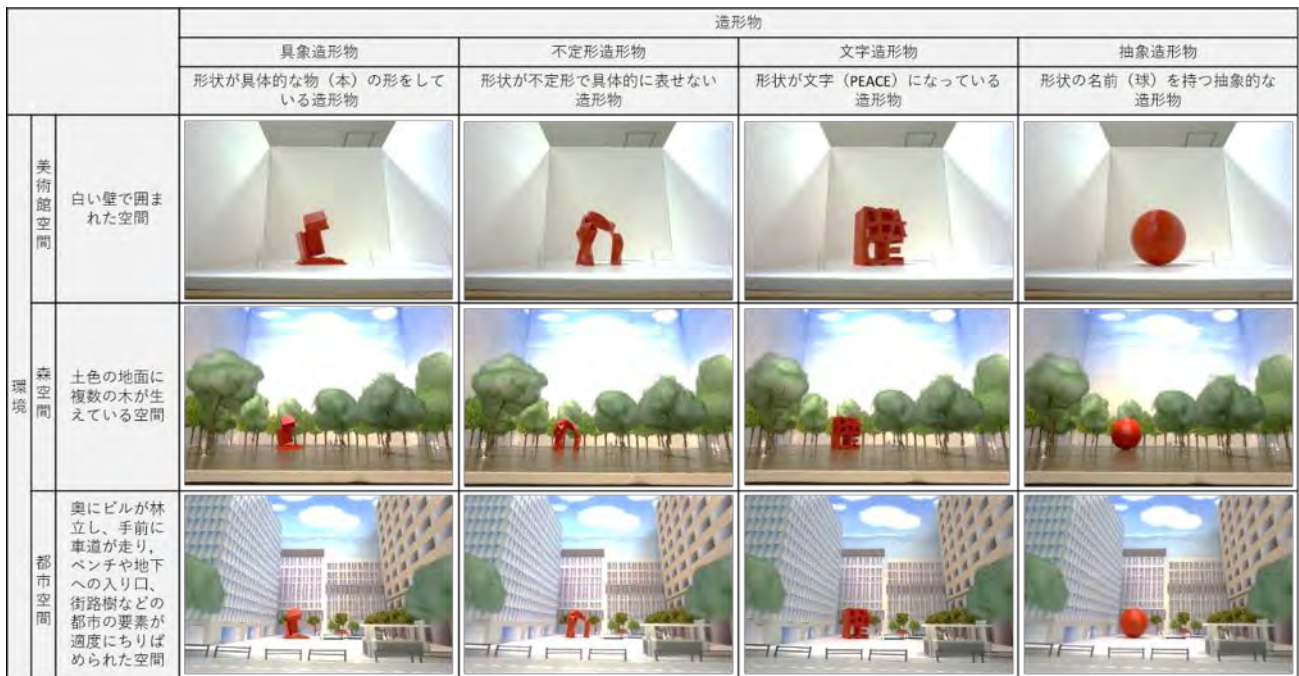


図-7 12個の刺激の模型写真とその特徴

c) 実験の手順

まず、1人につき異なる3つの造形物と異なる3つの環境を組み合わせた3つの刺激に対して解釈を記述させる。提示の順番による解釈への影響を少なくするために順番はランダムで行う。これを手順1とする。次に、同刺激に対して手順1を行った2、3人のグループ間で議論を行わせる。造形物と環境もしくはその両方のどれを見て解釈を想起したのか【発生源】を明らかにするためである。これを手順2とする。実験の状況は表-1の通りである。

表-1 実験の状況

実験日	開始時間	グループ	人数	美術空間	森空間	都市空間
18/12/26	11時	A	女2	文字	抽象	具象
18/12/26	14時	B	男3	抽象	具象	不定形
18/12/28	15時	C	男2 女1	具象	不定形	文字
18/01/05	16時	D	女3	不定形	文字	抽象
18/01/08	17時	E	男3	抽象	文字	具象
18/01/09	10時	F	女2	具象	抽象	不定形
18/01/10	10時	G	男1 女2	不定形	具象	文字
18/01/16	10時	H	男3	文字	不定形	抽象

d) 集計

議論をもとに筆者が手順1の被験者による解釈の文に、手順2の議論によって増えた解釈、訂正、説明を足す。これにより、12個の刺激それぞれに対して4~6人による正確な解釈文を得る。これを【最終的解釈文】とする。

e) AからHの各グループにおける実験の進め方

手順1については、各刺激の造形物の解釈を回答欄に約7分間で、自由に記述してもらう。3つの刺激をローテーションして行う。手順2については、まず、手順1の回答用紙を集めて、人数分をコピーし、被験者に配布する。次に、そのお互いの回答を見ながら各刺激について約10分間の議論を行う。

f) 刺激の提示方法

現実の空間にいる状況に近づけるために、模型に1/100サイズの人の模型を複数配置し、その人達の視線の高さを保った状態で模型を見るように指示する。また、3辺を空間の状況が印刷された板で囲み、1辺から模型を見るようにさせた。刺激を十分に観察させるために、左右前後の動きを可能にした。図-8のように実験開始の直前まで模型を垂れ幕で覆い、被験者が目の高さを合わせたところで、垂れ幕を外して実験を開始した。

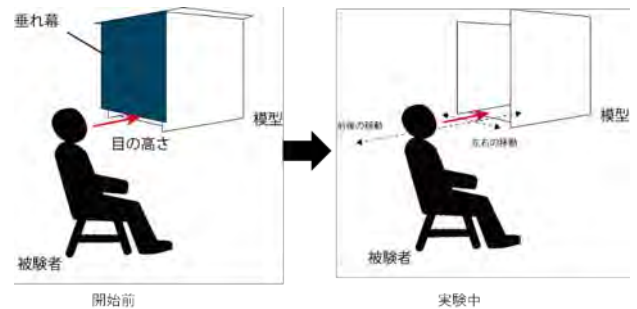


図-8 実験装置の模式図

g) 質問方法

回答用紙に質問文を添え、実験開始前に筆者が読み上げる。美術館空間においては、「あなたは今、ある美術館に来ています(模型)。そこに、目の前にあるような造形物が設置されていました。この造形物の解釈を、評論家になったつもりで、自由に記述してください」と質問する。森空間では「美術館」を「森」に換え、都市空間では、「都市のある場所」に換える。補足として、口頭で「思いついたことや言葉をどんどん書いてください。何にみえるか、どう見えるか、その印象、そう感じた理由などを自由に記述してください」と説明する。



図-9 最終的解釈文から「一般概念」「派生概念」の抽出法

h) 分析の方法

12個の最終的解釈文の分析の方法は図-9の通りである。まず、最終的解釈文を内容のある最小の単位に分割する。これを【解釈内容】とする。次に【一般概念分析】によって、【一般概念】を抽出し、一般概念のまとまりである【一般概念群】を12個の刺激ごとにも得る。最後に、【派生概念分析】を行い、【派生概念】を抽出し、派生概念のまとまりである【派生概念群】を4つの造形物ごとに得る。

2) 一般概念分析の結果

1つの造形物に対して3つの設置環境の一般概念群を比較し、空間をまたいで、同じもしくは似ている一般概念をまとめて、【一般概念系】とした。これを4つの造形物に対して行った(図-10から図-13)。すると、設置環境によって一般概念が異なることが明らかとなった。つまり、意味の幅を観測することが出来た(仮説I)。

例えば、具象造形物の一般概念系である“「別世界系」一般概念”は3つの環境で違いが表出した。美術館空間は「ファンタジー」や「魔法の世界」などの陽気な印象

の解釈内容が多く想起された。森空間では「不幸の世界」に偏った印象の解釈内容のみ想起された。それらに対して都市空間では、「別世界」の概念自体想起されなかった(以上、図-10の上部ピンク色の着色部分)。

また、表-2は、造形物ごとに一般概念系をまとめたものである。斜線部はその空間ではその一般概念系において一般概念となる解釈内容の想起がなかったことを表す。

3) 派生概念分析の結果

4つの造形物の派生概念群を比較すると、造形物によって派生概念が派生する関係が異なることが明らかとなった(表-3)。

例えば、具象造形物については、“「形状の捉え方」派生概念”として「本」が想起される。そして、即ちそれが“「具象的名辞」派生概念”「本」の想起に繋がっている。さらにそこから、“「解釈的内容」派生概念”として「知識」「物語」などの解釈内容が想起されている。一方、不定形造形物については、“「形状の捉え方」派生概念”として「ねじれ」が想起され、そこから“「具象的名辞」派生概念”だけでなく、“「抽象的名辞」派生概念”と“「評価的内容」派生概念”も想

表-2 各造形物の一般概念系

一般概念系	具象造形物			一般概念系	文字造形物		
	森空間	美術館空間	都市空間		森空間	美術館空間	都市空間
別世界系	不幸的	物語的		目立ち系		目立ち	目立ち・シンボル
目立ち系	目立ち・シンボ	目立ち	シンボル	文字系	PEACE	PEACE	PEACE
知識系	知	知	知	重要性系	思い	非重要	思い対非重要
動き系	動き	動き		遊具系	遊具	遊具	遊具
本系	本	本	本	血の赤系	血の赤	血の赤の不適切性	
謎系	謎		謎	調和系	空間との調和	空間との調和	空間との調和
異質性系	異質性			受け入れやすさ	受け入れやすさ		受け入れやすさ
対比系	対比			異質性系	異質性		
人工感系	人工物		人工的	対比系	対比		
	不定形造形物			似た造形物系		似た造形物	似た造形物
一般概念系	森空間	美術館空間	都市空間	一般概念系	森空間	美術館空間	都市空間
目立ち系	目立ち	目立ち	目立ち・シンボル	目立ち系	目立ち	目立ち	目立ち・シンボル
生き物系	生命	生き物		名辞系	(環境別派生概念の球形参照)		
門系	アーチ	入口	門	恐怖感系	恐怖感	恐怖感	恐怖感
自由系		開放的	自由	神秘系	神秘的	神秘	
ねじれ系	ねじれ	ねじれ	ねじれ	謎系	謎	謎	
魅力系	魅力	魅力	魅力の無さ	異質性系	異質性		異質性
謎系	謎	謎	調和(謎ではない)	対比系	対比		
異質性系	異質性						
対比系	対比						

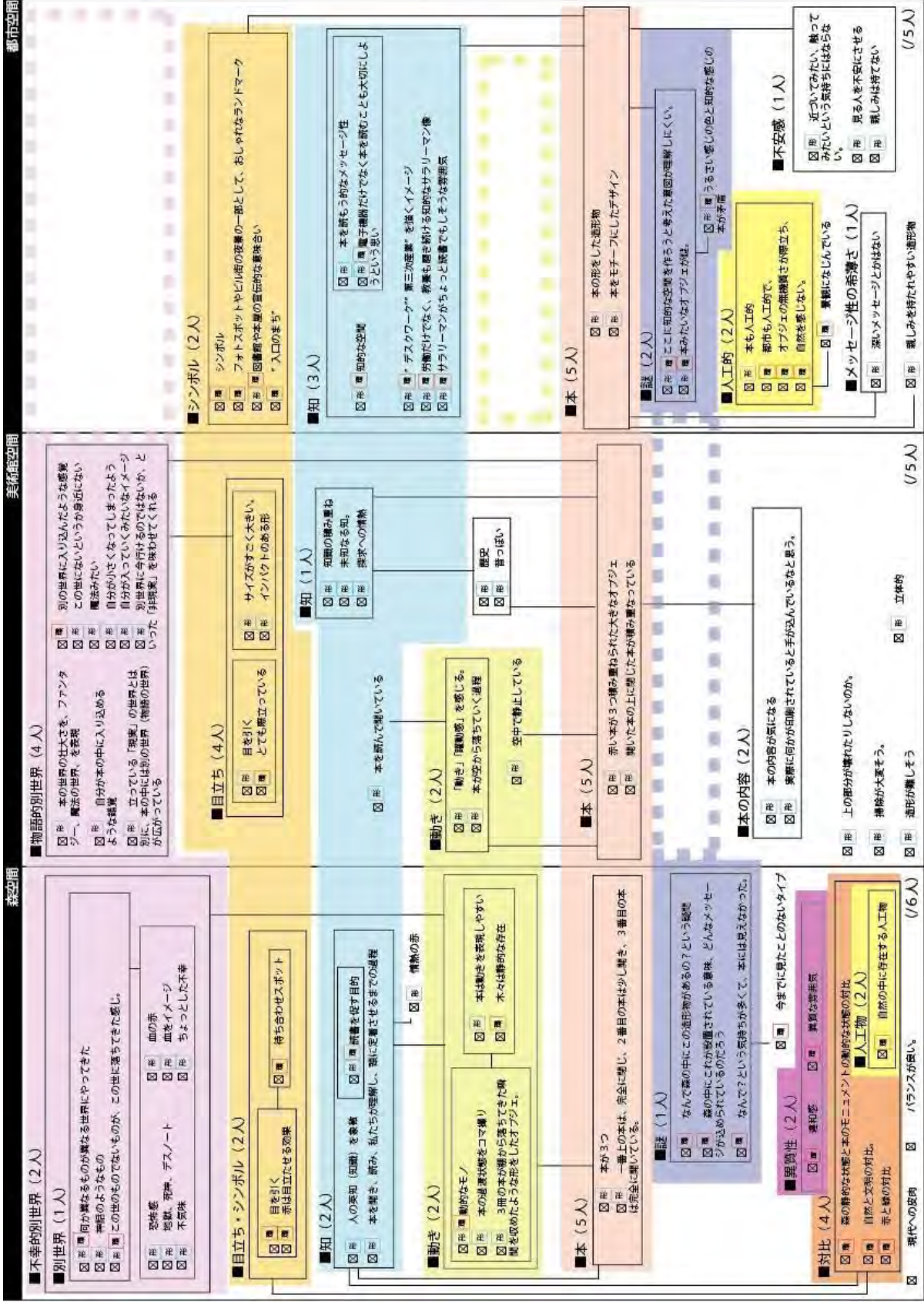


図-10 具象造形物の3つの一般概念群

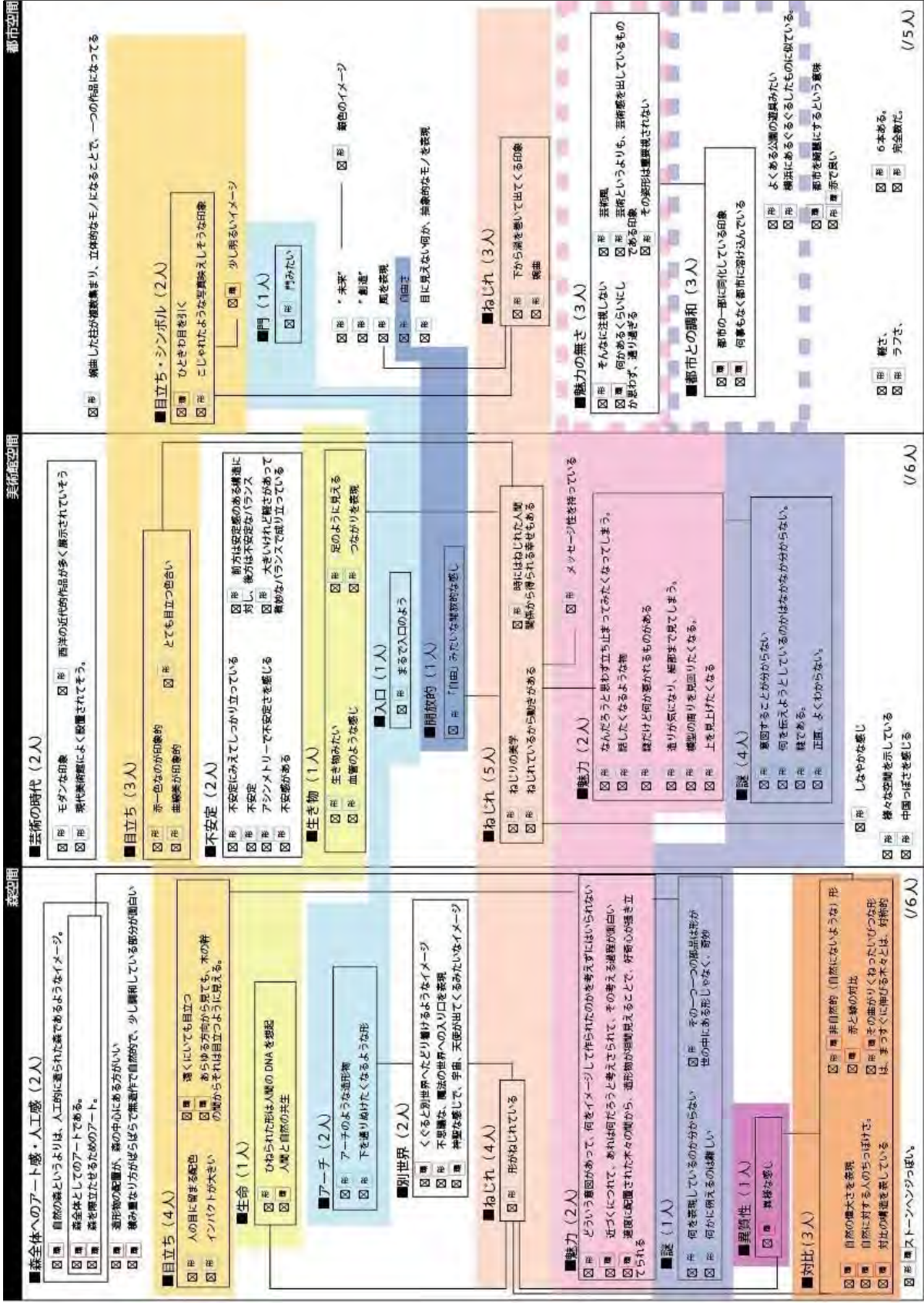
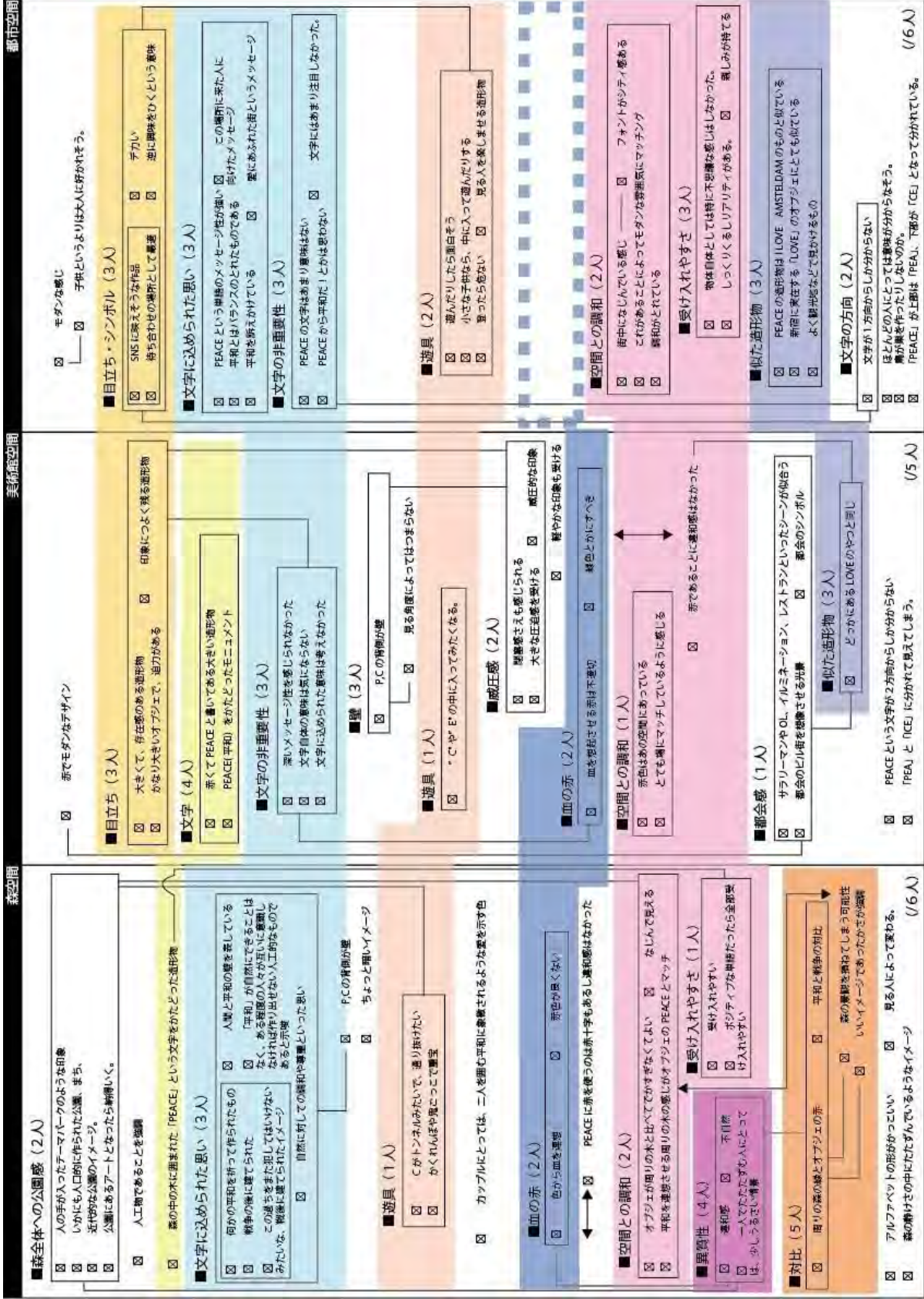


図-11 不定形動物の3つの一般概念群



- 目立ち系
- 文字系
- 重要性系
- 遊具系
- 血の赤系
- 調和系
- 異質性系
- 対比系
- 似た造形物系

図-12 文字造形物の3つの一般概念群

森空間	美術的空間	都市空間
<p><input type="checkbox"/> 赤い球がある森、というようにこの森にイメージがつく</p> <p>■人工感 (4人)</p> <p><input type="checkbox"/> 形 新だし、人工的に作られた感が際立つ</p> <p><input type="checkbox"/> 形 人工的な赤の森</p> <p>■目立ち (4人)</p> <p><input type="checkbox"/> 形 印象的</p> <p><input type="checkbox"/> 形 メリハリになる。</p> <p><input type="checkbox"/> 問 視覚的 (色彩的) に好ましい環境・印象を与えられている</p> <p><input type="checkbox"/> 形 木になつた家、りんごを消費</p> <p><input type="checkbox"/> 形 アダムタイプの「最新の果実」を運ぶ</p> <p><input type="checkbox"/> 形 プロッコリーとトマトを運ぶ</p> <p><input type="checkbox"/> 形 カンツッぽい</p> <p><input type="checkbox"/> 形 何かか中からでてきそう</p> <p><input type="checkbox"/> 問 二面性を持つ風景。</p> <p><input type="checkbox"/> 問 星は覆やかで、のんびりした感じ</p> <p><input type="checkbox"/> 問 星は色味を帯び、不気味で少し怖い。</p> <p>■神秘的 (2人)</p> <p><input type="checkbox"/> 問 神秘的で、最新の世界に迷い込んだような気持ち</p> <p><input type="checkbox"/> 問 何か森に力を与えているのかな、何か重要な役割をしているのかなと感じさせる神秘感がある。</p> <p><input type="checkbox"/> 問 素らかな牧歌的な空気が漂っている</p> <p>■謎 (2人)</p> <p><input type="checkbox"/> 問 オプジェなものが、何かの結晶を導いたものなのかどちらか分からない</p> <p><input type="checkbox"/> 問 森にあるので、その意味性のようなものを考えてしまう</p> <p><input type="checkbox"/> 問 どんな意味があるのかは分からない</p> <p>■異質性 (2人)</p> <p><input type="checkbox"/> 問 異質性がある</p> <p><input type="checkbox"/> 問 森の中にとどまわ</p> <p><input type="checkbox"/> 問 青と赤の球</p> <p><input type="checkbox"/> 問 森の結晶・帯状赤い球の可能性</p> <p><input type="checkbox"/> 問 青と赤の球</p> <p><input type="checkbox"/> 問 ある意味疎和している</p> <p>■シンブルで単純なデザイン</p> <p><input type="checkbox"/> 問 影の方向が変化しているような表情を楽しめる</p> <p>(4人)</p>	<p><input type="checkbox"/> 形 モダンアート</p> <p><input type="checkbox"/> 問 赤い丸がでかい</p> <p><input type="checkbox"/> 問 表面の凸凹がなかったら、りんごとかトマト</p> <p><input type="checkbox"/> 問 日本のお皿</p> <p><input type="checkbox"/> 問 ガンツ</p> <p><input type="checkbox"/> 問 みんな一つに集まるイメージを表現しているオブジェ</p> <p><input type="checkbox"/> 問 何か「無」、ゼロからのスタートを想起させるオブジェ</p> <p><input type="checkbox"/> 問 何か中心のもの</p> <p><input type="checkbox"/> 問 何か中心のもの、太極や心臓によって、目分たちは動かされている</p> <p><input type="checkbox"/> 問 心臓</p> <p>■惑星 (4人)</p> <p><input type="checkbox"/> 問 太陽</p> <p><input type="checkbox"/> 問 宇宙の向もないところまき散らせている</p> <p><input type="checkbox"/> 問 地球をイメージしているのか</p> <p><input type="checkbox"/> 問 何か惑星をまきけている</p> <p><input type="checkbox"/> 問 太陽ではなく、惑星</p> <p><input type="checkbox"/> 問 ヘテルギウスとかアンタレス</p> <p><input type="checkbox"/> 問 青や緑などの空想なものかあれば、より想像が膨らみ、見ていて楽しくなる</p> <p><input type="checkbox"/> 問 想像の人間性では気が付かないくらいに遠い距離にこれより小さい球を置くこと、太陽系をまきせて、面白い。</p> <p>■恐怖感 (1人)</p> <p><input type="checkbox"/> 問 転がってきそうで怖い</p> <p>■神秘 (1人)</p> <p><input type="checkbox"/> 問 何か神秘的で、この世界では得られない感じ</p> <p><input type="checkbox"/> 問 この世のものではない感じ</p> <p>■謎 (2人)</p> <p><input type="checkbox"/> 問 星は想像できない</p> <p><input type="checkbox"/> 問 中に何かあるのか</p> <p><input type="checkbox"/> 問 球体の大きさは車で約8~10メートルほど</p> <p><input type="checkbox"/> 問 色はあまり意識しなかった</p> <p><input type="checkbox"/> 問 表面の凸凹を感ずさせる。</p> <p><input type="checkbox"/> 問 大きさはあまり気にしなかった</p> <p>(6人)</p>	<p>■目立ち・シンボル (3人)</p> <p><input type="checkbox"/> 問 パツと球たときに、一番初めに目に入ってくるほど、とても主張が強いもの</p> <p><input type="checkbox"/> 問 大きいし</p> <p><input type="checkbox"/> 問 ついつい目が行く</p> <p><input type="checkbox"/> 問 街の中に突然あると驚く</p> <p><input type="checkbox"/> 問 一瞬大きな存在感を放っている。</p> <p><input type="checkbox"/> 問 都市の中でシンボルになりそう</p> <p><input type="checkbox"/> 問 待ち合わせ場所</p> <p><input type="checkbox"/> 問 近くを利用する人はこの場所を起点に右向きを捉えなおす</p> <p>■邪魔 (2人)</p> <p><input type="checkbox"/> 問 少し邪魔な印象</p> <p><input type="checkbox"/> 問 人の出入りを邪魔している</p> <p><input type="checkbox"/> 問 SFな感じ</p> <p><input type="checkbox"/> 問 中から何か出てくるのではみたいな。</p> <p><input type="checkbox"/> 問 地球をイメージ</p> <p><input type="checkbox"/> 問 このビルが会社のグローバルに活躍している企業であることが伝わってくる。</p> <p><input type="checkbox"/> 問 ディスニーみたいな</p> <p><input type="checkbox"/> 問 目的の会社の案内などもうまくまとまりそう</p> <p><input type="checkbox"/> 問 会社のコミュニケーションとして選んでいる</p> <p><input type="checkbox"/> 問 単にボールが転がってきただけ</p> <p>■不安定 (2人)</p> <p><input type="checkbox"/> 問 中が想像できなくて少し怖い</p> <p><input type="checkbox"/> 問 赤い色が余計に怖い</p> <p><input type="checkbox"/> 問 転がってきそうで不安定な感じ</p> <p><input type="checkbox"/> 問 不安定さも感じられる</p> <p><input type="checkbox"/> 問 視線が印象</p> <p><input type="checkbox"/> 問 ずっと見ていると、球体に、愛着がわいてくる</p> <p>■異質性 (3人)</p> <p><input type="checkbox"/> 問 違和感を感じる。</p> <p><input type="checkbox"/> 問 主役なのが強迫なのか、どっちつかずな感じ</p> <p><input type="checkbox"/> 問 空気が落ち着かない印象</p> <p><input type="checkbox"/> 問 交差点の中心に配置するがもっと特徴としてもつたりする</p> <p><input type="checkbox"/> 問 都市の中でそのシンブルさは長い対比</p> <p><input type="checkbox"/> 問 この空間及び周囲のビル群を特徴的な存在にしている</p> <p><input type="checkbox"/> 問 近代的な都市の雰囲気になじんでみえる</p> <p><input type="checkbox"/> 問 赤い球が、フランスのBRTのステーションにある赤い球を想起</p> <p><input type="checkbox"/> 問 タイトルが欲しい。</p> <p><input type="checkbox"/> 問 影の変化が面白そう</p> <p>(6人)</p>

- 目立ち系
- 名辞系
- 恐怖感系
- 神秘系
- 謎系
- 異質性系
- 対比系

図-13 抽象造形物の3つの一般概念群

起されている。「具象的名辞」派生概念の解釈内容は「門」「生き物」などであり、「抽象的名辞」派生概念の解釈内容は「未来」「自由」「創造」などであり、「評価的内容」派生概念の解釈内容は「謎」「魅力」などであった。

このように造形物ごとで派生概念の派生の関係が異なることは、造形物によって意味の幅が異なることを示唆する(仮説Ⅱ)。

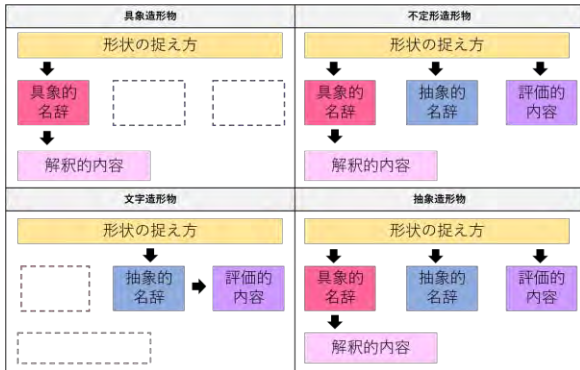


表3 各造形物の派生概念の派生の関係

さらに、派生概念の解釈内容は、「環境によらず想起される概念」と「環境によって想起されなかったり解釈内容が異なったりする概念」に分類された(図-14)。これより、実験で想起されたすべての解釈内容を含む一般概念だけでなく、発生源が造形物である解釈内容のみ扱う派生概念も環境によって影響されることが明らかとなった(仮説Ⅰ)。

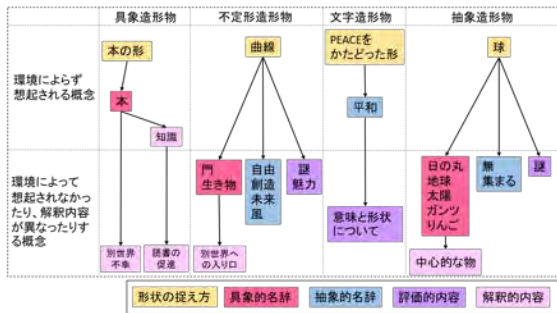


図-14 各造形物の解釈内容ごとの派生関係

4. 考察

(1) 仮説Ⅰに関する考察

一般概念分析と派生概念分析の両方において、仮説Ⅰは検証された。すなわち、本研究で設定した4つすべての造形物の意味が環境に影響されることを観測した。

一般概念分析により、4つの造形物の種類によらず、一定の一般概念を造形物に付与する環境は都市空間(i)

と森空間(ii)であった。(i)都市空間は造形物に、一般概念系の「目立ち系」一般概念において「シンボル」の一般概念を想起させる(表-5の右端列の肌色着色部分)。ここでいう「シンボル」の一般概念には、「ランドマーク」や「宣伝」、「待ち合わせ場所」などの解釈内容を含んでいる。これは、都市生活における役割と結び付けられた意味と考えられる。(ii)森空間は造形物に「異質性」と「対比」の一般概念を想起させる(表-5の左端列の紫・橙色着色部分)。これは、赤い造形物が緑の多い森空間にあることから、造形物が異質に見えたり、赤と緑の対比が印象的に見えたりしたためと考えられる。

具象造形物			
一般概念系	森空間	美術館空間	都市空間
別世界系	不幸的	物語的	
目立ち系	目立ち・シンボ	目立ち	シンボル
知識系	知	知	知
動き系	動き	動き	
本系	本	本	本
謎系	謎		謎
異質性系	異質性		
対比系	対比		
人工感系	人工物		人工的
不定形造形物			
一般概念系	森空間	美術館空間	都市空間
目立ち系	目立ち	目立ち	目立ち・シンボル
生き物系	生命	生き物	
門系	アーチ	入口	門
自由系		開放的	自由
ねじれ系	ねじれ	ねじれ	ねじれ
魅力系	魅力	魅力	魅力の無さ
謎系	謎	謎	調和(謎ではない)
異質性系	異質性		
対比系	対比		
文字造形物			
一般概念系	森空間	美術館空間	都市空間
目立ち系	目立ち	目立ち	目立ち・シンボル
文字系	PEACE	PEACE	PEACE
重要性系	思い	非重要	思対非重要
遊具系	遊具	遊具	遊具
血の赤系	血の赤	血の赤の不適切性	
調和系	空間との調和	空間との調和	空間との調和
	受け入れやすさ		受け入れやすさ
異質性系	異質性		
対比系	対比		
似た造形物系	似た造形物	似た造形物	
抽象造形物			
一般概念系	森空間	美術館空間	都市空間
目立ち系	目立ち	目立ち	目立ち・シンボル
名辞系	(環境別派生概念の球形参照)		
恐怖感系	恐怖感	恐怖感	恐怖感
神秘系	神秘的		
謎系	謎		
異質性系	異質性		異質性
対比系	対比		

表5 各造形物の一般概念系(環境の考察)

派生概念分析で検証された仮説Ⅰは、造形物の意味の発生源が造形物のみである解釈内容も、環境によって影響されたということである。これは、被験者が造形物についてのみ言及したつもりでも、環境の影響を受けているということである。環境が意味の想起を妨げたり、触発させたりする作用があるということが分かる。

(2) 仮説Ⅱに関する考察

仮説Ⅱは派生概念分析で検証された。意味の幅は「抽象>不定形>具象>文字」の順であった。これは図-15に示した概念とイメージの関係によって説明される。

まず、不定形造形物と抽象造形物を比較する。この場合は、抽象造形物の方が意味の幅が広い。その要因は次のように考えられる。どちらの造形物も概念とイメージの両方が同時に想起される。しかし、抽象造形物は不定

形造形物に比べて、イメージよりも概念が想起されやすい。その理由は抽象造形物は概念(本実験では「太陽」「地球」「ガンツ」「りんご」など)に結び付けやすいからである。したがって、そこから派生する“「解釈的内容」派生概念”も多くなった。この点は、人間が抽象的な造形と具象的な対象を結び付けて生活していることが関連すると考えられる。例えば、「豆腐と直方体」「山と円錐形」「屋根と三角形」などである。

次に、具象造形物と不定形造形物を比較する。この場合は、具象造形物の方が意味の幅が狭い。その要因は次のように考えられる。具象造形物はある特定の1つの概念(本実験では「本」)がイメージに先行して想起される。そのため、不定形造形物に比べて多くの概念が想起される余地がない。それに伴って、イメージの想起も少なく、意味の幅が狭くなった。

最後に、具象造形物と文字造形物を比較する。この場合は、文字造形物の方が意味の幅が狭い。その要因は次のように考えられる。どちらの造形物も概念がイメージに先行して想起される。しかし、文字造形物は文字によって概念(名辞)を造形化しており、概念が言葉として表象された状態で想起される。そのため、具象的造形物に比べてイメージが想起される余地が少なく、意味の幅が狭くなったと考えられる。

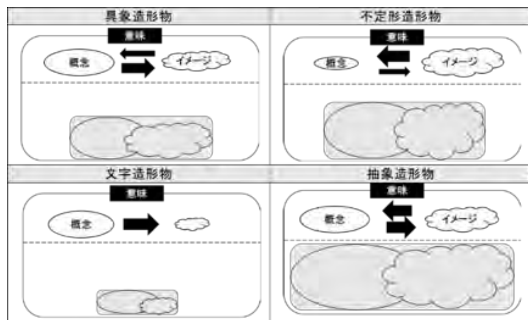


図-15 概念とイメージの関係

(3) 仮説Ⅲに関する考察

仮説Ⅲを検証するために、派生概念分析に環境の枠を再び加えて再分析する。これは、具体的に派生概念のどの解釈内容が環境による意味の幅の差異につながるかを明らかにするためである。図-16は、解釈内容に派生概念ごとの色を塗り、その解釈内容の派生関係を矢印で繋いだ図である。

環境による造形物の意味への影響が特徴的であった造形物は、不定形造形物(i)と抽象造形物(ii)である。(i)不定形造形物は、都市空間で“「抽象的名辞」派生概念”の解釈内容が多く想起される。(ii)抽象造形物は、都市空間と森空間において、“「具象的名辞」派生概念”の想起が妨げられる。

以上のように、環境による影響の度合いは造形物の形

状によって異なることが判明し、仮説Ⅲは検証された。

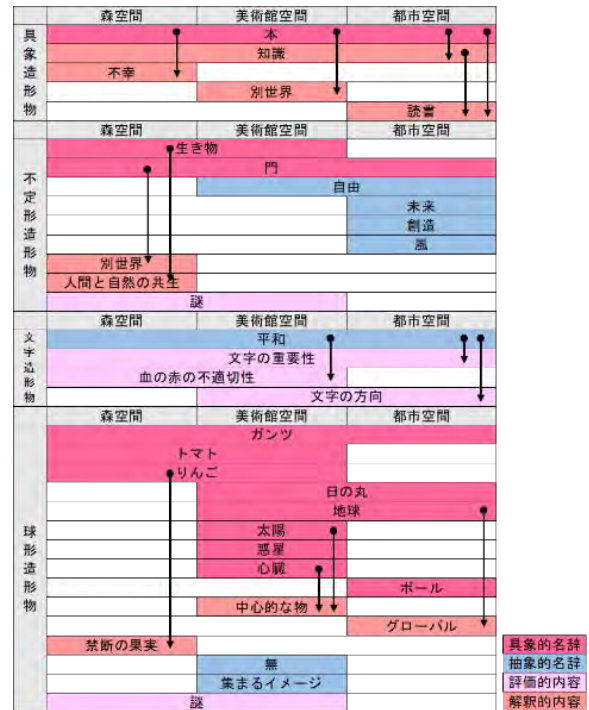


図-16 環境別派生概念の解釈内容とその派生関係

(4) 意味に幅をもたらす要因に関する考察

3つの仮説の検証の過程で、意味の想起過程を図-17のように整理できた。それにより、造形物の意味に幅をもたらす要因が以下の2つあると考察された。

A. 概念とイメージの関係(図-15)が、造形物の形状によって異なること

B. “「形状の捉え方」派生概念”からその他の派生概念に派生する時に、環境がもたらす作用が、環境や造形物の形状によって異なること

実験を基に人が造形物の意味を派生して想起する過程をまとめると、「造形物を見る→イメージや概念を想起する→“「形状の捉え方」派生概念”を想起する→その他の派生概念を派生して想起する」である。そこに、イメージや概念を想起する段階でA、概念を派生させる想起する段階でBが要因となり、造形物によって違いがもたらされる。そして、造形物の意味の幅にも違いがもたらされる。Aについては仮説Ⅱ、Bについては、仮説Ⅰと仮説Ⅲに関連している。



図-17 意味に幅をもたらす2つの要因とその影響過程

5. 結論

(1) 3つの仮説の検証の結果

a) 仮説Ⅰについて

仮説Ⅰは一般概念分析と派生概念分析より検証された。

一般概念分析で得られた各刺激に対する一般概念を比較すると(図10から図13, 表-2), 同じ造形物でも環境によって想起される意味が異なり, 意味の幅があることが明らかとなった。具体例を1つあげると, 本研究で設定した造形物の形状によらず, 都市空間は「シンボル」の一般概念を想起させることが判明した。「シンボル」の一般概念とは, 「ランドマーク」や「宣伝」, 「待ち合わせ場所」などの都市生活における役割に関する解釈内容を含んだものである。

また, 派生概念分析において, 派生概念の解釈内容を“環境によらず想起される概念”と“環境によって想起されなかったり解釈内容が異なったりする概念”に分類すること(図-14)ができた。つまり, 発生源が造形物である解釈内容においても, 環境によって想起される意味が異なり, 意味の幅があることが明らかとなった。

b) 仮説Ⅱについて

派生概念群を比較すること(表-3)により, 仮説Ⅱは検証された。造形物の形状によって, 想起される意味の幅が異なることが明らかとなった。想起される意味の幅は“抽象>不定形>具象>文字”の順であった。その理由は, 概念とイメージの関係(図-15)で説明された。

c) 仮説Ⅲについて

派生概念分析に環境の枠をはめて再分析すること(図-16)で, 仮説Ⅲは検証された。造形物の形状によって環境による意味の幅への影響が異なることが明らかとなった。不定形造形物は都市空間において“「抽象的名辞」派生概念”が想起されやすくなり, 抽象造形物は都市空間や森空間において, “「具象的名辞」派生概念”の想起が妨げられた。

(2) 都市空間に設置される造形物に関する結論

都市に設置される造形物に関して以下の2つのことを結論付けることができた。

1. 都市空間においては, 抽象造形物の意味の幅が不定形造形物より狭い。仮説Ⅱの考察で, 造形物の意味の幅は“抽象>不定形>具象>文字”であると考察したが, 都市空間に着目して造形物の意味の幅を見ると, その幅の広さの順番は“不定形>抽象>具象>文字”となった。つまり, 都市空間においては, 不定形造形物の意味の幅が抽象造形物の意味の幅を上回る。また, 不定形造形物は, 都市空間において最も多くの意味が想起される。
2. 都市空間において不定形造形物は, 否定的な解釈内

容に結び付けられやすい。表-2によれば, 都市空間における不定形造形物は, 「魅力の無さ」に相当する解釈内容に結び付けられている一方, 森空間や美術館空間では「魅力がある」という解釈内容に結び付けられている。

以上の2点をまとめると, 不定形造形物は都市空間において, 多様な意味が想起され, 面白い造形物である一方, 「魅力の無さ」という否定的な意味を想起させている。これは, 都市空間に設置される造形物が, 設置に関与しない一般人にとって, 設置意図や作者の思いを理解しがたいものであるからだと考える。そのような理解しがたい造形物を, 人は既知の造形物に類型化して理解しようとする。そのため, たとえ想起された意味に幅があっても, ありきたりな意味(いかにも芸術作品の題名にありそうな言葉)がその大半を占めてしまい, 想像力をかきたてない(魅力を感じない)と考える。

こうしたことを踏まえると, 都市空間に造形物を設置する際は, 多様な意味が派生して想起されるような造形物, かつ, 人が既知の造形物に類型化して理解してしまわないような魅力的な造形物を設置することが望ましい。また, 一般人が多様な面白い意味を想起することを手助けするような題名の提示も有効であろう。

(3) 今後の課題

今回は造形物の形状に着目したため, 大きさや色や質感による想起される意味の違いを考察できていない。また, 本研究で用いた4つ以外の造形物の形状に関しては考察できていない。例えば, 文字造形物の文字を本研究ではPEACEという抽象的な概念で行ったが, 具象的な概念の場合(例えば「book」「apple」など), 派生概念の派生の関係が変わってくる可能性がある。

参考文献

- 1) 秋葉美和子:パブリックアート概念の整理—建設的なパブリックアート議論のために—, デザイン学研究45巻4号, 1998, pp. 35-44
- 2) 竹田直樹・白井彦衛:視覚反応実験による都市環境における抽象彫刻及び具象彫刻と背景の整合性に関する研究, 造園雑誌53(5), 1990, pp. 335-340
- 3) 本山友衣:パブリックアートが景観評価に与える影響に関する環境心理学的研究, 日本大学学位論文, 2015
- 4) 柴田恵子・齋藤潮・中村良夫:都市デザインにおけるオブジェの意義に関する基礎的研究, 造園雑誌53(5), 1990, pp. 329-334
- 5) 佐藤信夫:レトリックの意味論—意味の弾性—, 講談社学術文庫
- 6) 前掲 5) p. 212
- 7) 前掲 5) pp. 248-253
- 8) 丸山圭三郎:文化記号学の可能性, 日本放送出版協会
- 9) 安島博幸:土木構造物の景観知覚とイメージ形成に関する諸理論—電力土木施設を中心に—, 土木計画学研論文集1巻, 1984, pp. 195-202