

パターン構成に見る造形心理

——制作と評価の個人差からながめた美術作品の特性——

北原靖子（一般教育等）

1. 問題

科学の目標は、現象の鑑賞ではなく確定と解明にある。それゆえ現象をモデル化することにとまなつて、切り捨てられる部分が出てくるのは致し方がない。たとえば物理法則が成り立つのは理想(モデル)としての現象上であつて、実際に観察して得た個々の事実は厳密に法則に合致するわけではないし、合致しなくても法則の価値を損ねることにならない。同様に科学としての心理学においても諸法則の適用対象はモデルとしてのヒトであり、AさんやBさんという生きている個人そのものではない。実験系の心理学に接したとき多くの人が感じる味気なさは、おそらくそこに由来するのであろう。

この種の「個の切り捨て」あるいは「無視」はパラダイム上必然的なものであるから、そうした味気なさをもって心理学が非難されるのは筋違いといえる。しかし「味気ない」という体験そのものは確かな存在事象であり、それ自体モデル化され、心理学の解明の対象とすることができるはずである。人間にとっての芸術とは何かについてアプローチしようとする場合にも、この「味気なさ」の「味気」といわれるものは重要と思われる。なぜなら、芸術作品の持つ魅力や特性はなにより、「味気ないもの」であつては「ならない」ことにあるからである。本稿では具体的な作品を取り上げながら、その個性の一端についてささやかな実験的検討を試みることにしたい。

その際取り上げる作品としては、今回は既存の美術作品ではなく、講義中に制作した本学学生（美術大学生）の小品を用いる。いずれも、5×5の升目

に青と黄の円を規定数配列しただけのシンプルなものである。「美術」作品と呼ぶには貧弱すぎておこがましい（その責任は制作者にあるのではなく、様々な制約を与えたこちら側にある）が、自由な作品では形態、色彩、モチーフ、タイトルなどの諸要因が複雑に入り組んでいて分析が難しく、手に余る。ゆらぎや複雑さを問題とするといつても、いきなり「合成波」を題材にするよりは、「基底波」に近いものから始める方がアプローチしやすい。今回の素材は確かに単純ではあるが、それでもできあがったものをながめると美術作品と共通した持ち味を感じとることはできるように思われる。そこでこの作品群の持つ「個性のゆらぎ」について、作り手（制作）と受け手（評価）の2つの側面から検討してゆくことにする。

2. 作品制作

素材となる作品は、以下に述べるような手続きで制作された。

被験者 造形心理学を受講した本学の学生（美術大学生）61名。

材料 B6版の中央にFIG.1に示すような1センチ四方のマス目25個を描いた用紙と、直径8ミリの円形シール青9個、黄4個。円は1つのマス目にちょうど収まる程度の大きさである。この材料は仲谷・藤本（1984）が美術学生の認知スタイルを検討するために用いたものを踏襲しているが、仲谷らのものはすでにできあがった作品を与える質問紙形式だったのに対し、今回は材料のみを与え自分で一から作成させる。

手続き 全員に用紙とシール2種を配布した後、

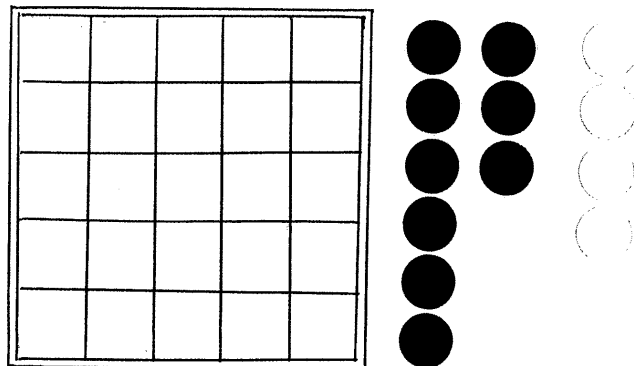
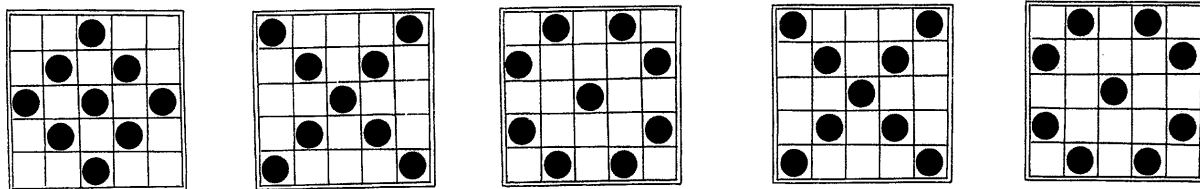
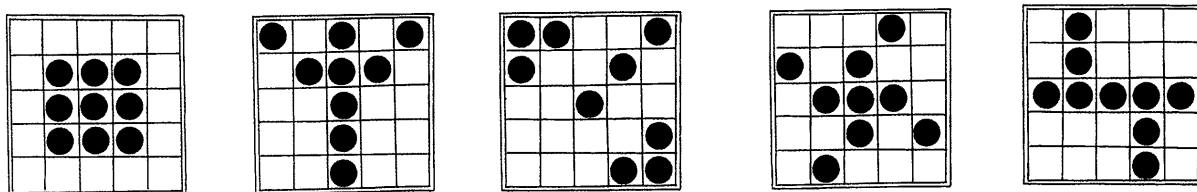


FIG. 1 作品制作の材料

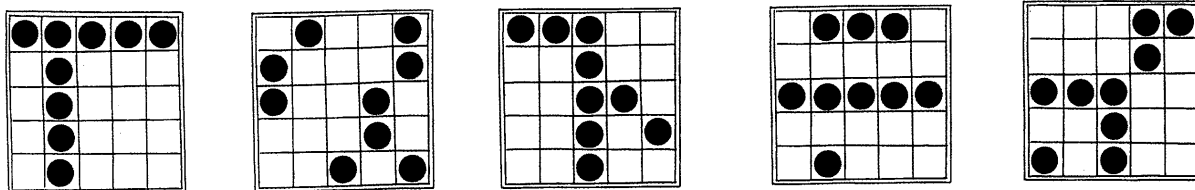
(1) 完全対称 (n=13)



(2) 部分対称 (n=27)



(3) 不対称 (n=14)



(4) 逸脱 (n=7)

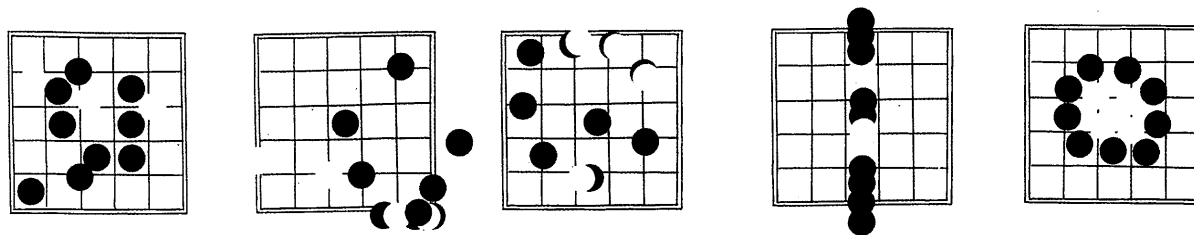


FIG. 2 作品のバラエティ例

「2種のシールをすべて使って、あなたの好きなように用紙に配置して作品を作りなさい」と指示する。どのように配置してよいのかについての質問が出た際には直接応えず、先と同一の指示を繰り返すのみとする。制作している全体の様子を見計らって打ち切ったが、およそ15分ほどでほぼ全員が課題を終了していた。さらにその後、一度自分の作品を裏返して上下・左右方向を変えてながめてみた上で、違う方向が好ましいと感じられた場合は上下・左右いずれかの反転への変更を認めるものとする。

結果と考察 今回配置の枠組みとして提供されたマス目は5×5であるから、その中に収められるパターンは上下・左右・斜め対角線方向に各々2本の線対称軸を持ち得る。対称軸が多いパターンほどシンメトリカルであるといえる。そこに着目して、できあがって回収した61作品を4つに分類・整理した結果を、FIG.2に示す。

(1):完全対称群の作品は対称軸が最大の6本であり、折り返しに対して完全に不変な安定した構造である。(2):部分対称群の作品は、青・黄を交えた全体、あるいは青や黄の部分パターンに着目した場合、最低でも1本の対称軸を持っているものである。それに対し(3):不対称群に入る作品は、全体に関しても青・黄の各部分に関しても対称軸を持っていない。一方、(4):逸脱群はいささか趣を異としており、先の3群がマス目の中に収まるように全ての円を行儀よく配置しているのに対して、こちらは枠からはみ出させたりシールを重ねて厚みを加えたりといった「型破り」なものとなっている。

出現数としては、部分対称である(2)が全体61例中27ともっとも多く、完全対称(1)と完全不対称(3)がその約半数、枠を破る(4)は(1)や(3)のさらに約半数となっている。完全対称が大多数ではないのに加え(4)のように与えられた枠通りに収めない作品が複数現れた結果は、いかにも美術専攻者らしい感がある。単純な素材と短い制作時間ではあっても、それなりバラエティに富んだ仕上がりが観察されたといえよう。

3. 作品の多様性—作り手の個性

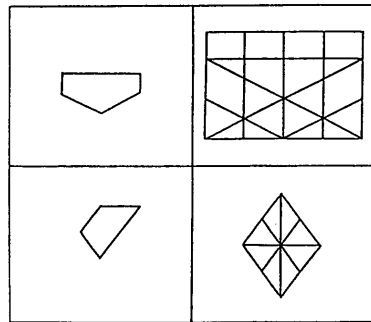
たとえば内向的な人とつきあっていれば、家でくつろぐ時や外で他者と話している時など、色々な状況でいかにも内向的な人らしい共通の行動傾向が観察できる。そのように様々な場面に一貫して反映されるスタイルは、個性と呼ばれる。2で取り上げた作品の違いも、作り手の個性の一端として読み解いていけるだろうか。

先の制作からは、少なくとも2つの側面からの差異を認めることができた。一つは(1)と(3)が各々対極をなすような、「シンメトリーが高い vs. シンメトリーが低い」という側面であり、もう一つは(4)と他の3つを区分するような、「枠組み内に収める vs. 枠組み外にはみ出る」という側面である。これらの個性が作り手の作品制作以外の活動においてどのような形で現れるかについて、従来認知スタイルとして指摘されてきた「場依存—場独立

(周囲の文脈に対する被影響性)の観点から、2つのテストを用いて検討してみることにする。

被験者 2の制作者と同一。

手続き 課題制作が終了して一休みした後、引き続きFIG.3に示したような[a][b]2つの小テストを行う。[a]は、特定の一部分を全体の中からできるだけ速く正確に検出する埋もれ図課題である。2枚1組の図形をながめ、左の図形と同一のものを右の図形の中に見つけ鉛筆でなぞって特定するよう求める。図形対は全部で50組あり、各被験者はこれらを順次解いてゆき、全て終わった時点で実験者に申告するものとする。全員が終了した後、次いで[b]の質問紙を配布して回答させる。これはBem(1974)の男性性—女性性尺度から、「社会的対人的文脈」に対する影響されやすさに関わっていると思われるものを抜粋して作成した。奇数番号が女性性、偶数番号が男性性に該当するが、ここでは性役割は射程がなく、単にある個人が対人的場に対して相対的に依存的(奇数番号)か独立的か(偶数番号)を判断するためだけに利用している。被験者は自分に該当すると思われる項目に1、しないと思われる項目に0



〔a〕 埋れ図課題のサンプル

1. 従順である
2. 反論にあうと、再反論する
3. 優しい
4. 人に頼らない
5. 他人の求めているものがすぐわかる
6. 危険を冒す
7. 信じやすい
8. 自分で何でもできる
9. 同情心が厚い
10. 自分の立場を明確に打ち出す
11. 共感しやすい
12. 決断が早い
13. 忠実である
14. 個人主義的である

〔b〕 質問紙

FIG. 3 個性を診断する2種のテスト

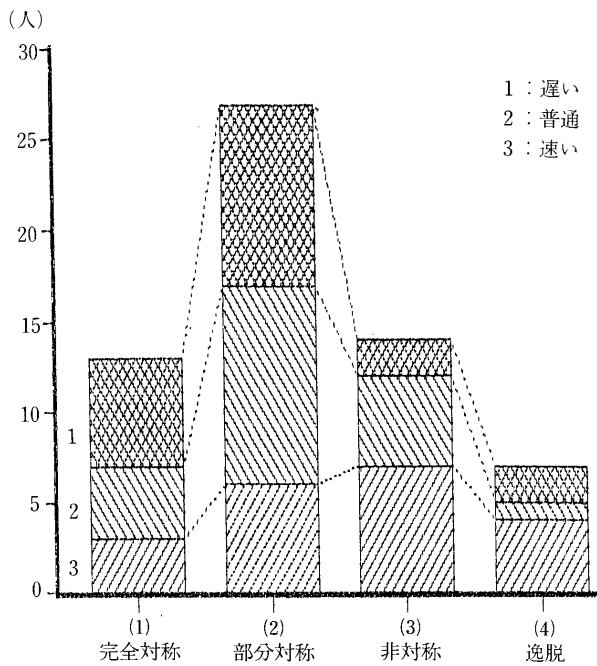
を記入する。

結果と考察 まず〔a〕の埋もれ図課題に関し、50組全てを完了した順位に即して全被験者を「遅い」「普通」「速い」の各約20名に3分して、先の4つの作品群の制作者がそのどこに位置するかを調べたところ、FIG.4〔a〕に示す通りとなった。作品における複雑さの高低と埋もれ図課題における遂行の巧拙には有意な正の相関が認められ ($CR=2.03, p<0.05, r_k=0.24$)、シンメトリカルな安定したパターンを作った者では埋もれ図課題の成績が相対的に低いことが多い。逆に、対称軸のない複雑なパターンを作ったり、マス目からはみ出して配置した者では、埋もれ図課題が速く仕上がっていることが多い。埋もれ図から部分を的確に取り出すためには、自然な見えのまとまりをいったん崩さなければならない。そのような視覚的操作がたやすくできることが、制作上ではまず誰もが思い浮かべそうな典型的にまとまったイメージでは「あきたりない」ことに通じるのではなかろうか。

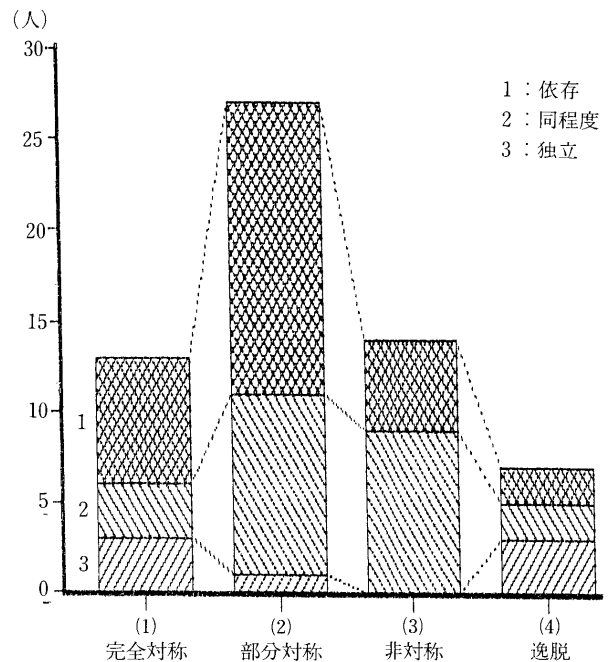
次に〔b〕の質問紙の回答について相対的に奇数・偶数どちらの項目寄りであったかに即し、全被験者を「対人依存的」(奇数での合致項目数が偶数より2以上多い)「同程度」(奇数と偶数での合致項目数の差が1以下)「対人独立的」(偶数での合致項目が奇数より2以上多い)に分類して先の4群の制作者別に整理したところ、FIG.4〔b〕の結果を得た。「独立的」とされる者の出現比率は4群間で異なり ($\chi^2_0=$

11.93, $df=3, p<0.01$)、(1)(2)の作者達では「従順」「人の気持ちがわかる」といった対人依存的な者が多いのに対し、(3)の作者群ではその割合が半数以下となり、(4)の作者たちでは逆に「人に頼らない」「自分の立場を出す」といった対人独立性が勝る者が多くなる。埋もれ図のようなモノに関する「場」だけでなく、他者の要求や状態といったヒトに関する「場」についても、感度と依存度は個人内である程度共通した傾向が認められるようである。シンメトリカルなきっちりした作品の作者は場依存的で周囲の状況や文脈を無視しがたく、複雑な作品の作者は場独立的であるといえよう。

ところで、いわゆる「複雑」なパターンに向かうといっても、(3)のようにあくまでマス目内に1個ずつという基本を守って勝負する者と、(4)のようにマス目そのものを無視する者がいる。この違いはこういった個性の差に由来するのだろうか。2種のテスト成績に関し(3)と(4)を比較してみると、埋もれ図では両者間に有意な差はないが、質問紙に関しては群間で差が認められ ($\chi^2_0=7.23, df=2, p<0.05$)、(4)の作者の方が対人独立性が高い。それに照らすと、2種の制作を分かť上ではモノよりむしろヒト(他者)に対する独立性が鍵となっているようである。今回の課題ではマス目について特別な指示は与えていないが、1つのシールがちょうど収まる大きさのマス目を与えて配置をうながすという出題者の行為から、その意図(出題にあたっての前



〔a〕 埋れ図課題の成績内訳



〔b〕 質問紙の成績内訳

FIG. 4 作品群別に見た2種のテスト成績

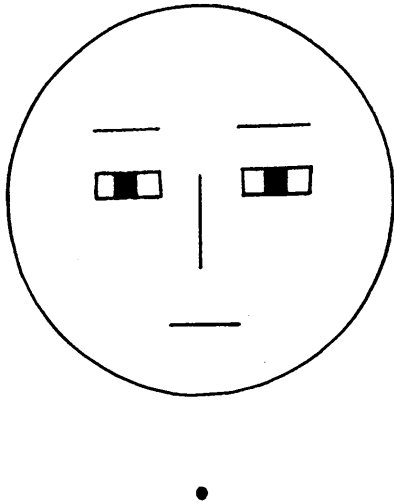
提：マス目内に配置すること)を想定するのは容易である。(3)の作者はそれを受けて制作を始めようとしたのであろう。マス目を逸脱した(4)の作者もそうした要求への感度自体が低いとは限らない(奇数番号の合致項目数は(3)群で3.93(標準偏差1.22)、(4)群で3.28(標準偏差=1.39)であり、両群間に有意な差は認められない)が、要求に応じよう(出題の公理を共有しよう)とする動機が低い、ないしは積極的に共有を拒否しようとしたのだと思われる^(註1)。制作にあたって素材に対する感性が直接影響するのは当然のことだが、それと同等以上に指示(しかも今回は明示されたものではない)に対する応答性といった対人的側面が作品に反映されているようなのは、教育の視点からながめると特に留意しておきたい点である。

このように行為の「産物」である作品からも、やはり作り手の個性としてのゆらぎを読みとることができる。逆にいえば、作り手の個性の一部が「託されているもの」が作品なのだということになる。も

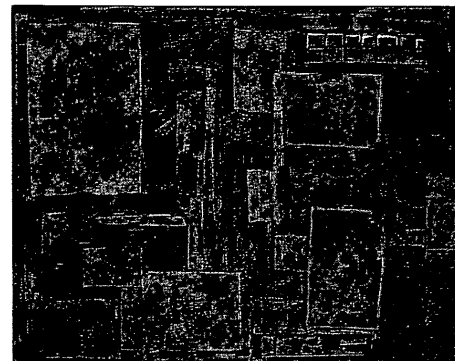
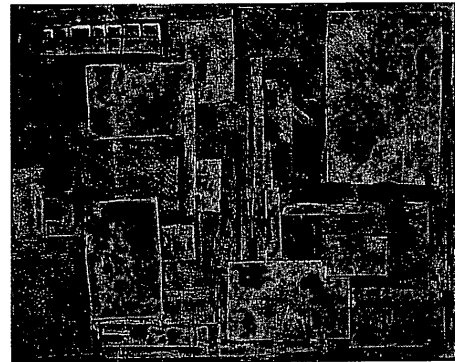
ちろん、だからといって鑑賞する上で我々が意図的に作品から作者の意図や性格を汲まねばならないわけではないし、容易に汲めるなら良い作品というものでもない。ここでいう「託される」の意とは、美術作品では作者の個性を映す結果としてバラエティが存在するし、数学の解を求める場合と違ってそのバラエティは保存されてしかるべきとされ、バラエティのありよう自体が鑑賞の対象となるということである。

4. 作品の普遍性—受け手の解釈

美術作品を作るのが人間ならば鑑賞するのも人間であるから、作品を味わう上にも当然見る者の側の個性が現れてこよう。作り手の個性と受け手の個性の相乗効果によって、作品に関する評価の認識共有は不可能となってもおかしくはない。事実、時代や文化によって作品の評価は変わってしまうし、同時代同一文化圏の個人でも好き嫌いの違いはある。し



〔a〕 顔図形とホクロ



〔b〕 美術作品とその左右反転像
(下がオリジナル)

FIG. 5 好ましさの右シフトに関する検証刺激

かしその一方で、評価にはある普遍性が存在しているように思われる（そうでなければ作品について論じることは不可能となってしまう）し、心理学においても具体的にそれを示唆するデータが存在している。

たとえば美術作品の左右反転にともなう印象変化だが、これについては多くの実験的検討が行われており、画面の右側に重点をおいた作品が好まれるという共通した結果が報告されている。現時点ではなぜそうなるのか解き明かされていないが、書字方向が左右異なる文化圏でも右への好みが認められることから、大脳半球機能の左右差といった人間に普遍的な構造と関連させて諸仮説が提起されている（菊池, 1993）。筆者自身は美術大学生1年生121名を対象にFIG.5 [a] に示した顔図形を用いて「1ポイントとして好ましいと思われる位置にほくろを描いてみ

よ」という簡単な調査を実施してみたが、その結果は左に描いた者25名、左右中央線上に描いた者9名に対し、右に描いた者は87名と、やはり明らかに偏りを認める結果を得た ($\chi^2=84.23, df=2, p<0.001$)。良い-悪いといった評価は基準が論理的に定められる領域に限って使用されることが多いが、「好ましさ」といった感覚的な領域の中にもこのように全体としてあるシフトが認められる場合があり、そうした感性の共通要因も作品評価の普遍性を支えるのだと考えられる。

しかしながら、FIG.5 [a] では容易にうかがえそうな人間としての「普遍性」も、通常美術作品を用いてみると読みとりが難しくなる。FIG.5 [b] は1991年度本学卒業制作集に掲載されている作品のオリジナルと左右反転像だが、どちらが本来作者が「よし」としているオリジナルだろうか。筆者は2、3

と同一の被験者群にFIG.5 [b] を含む彼らの先輩たちの作品20点の正像・左右反転像を提示し、どちらがオリジナルか当てさせてみたが、正しくオリジナルを当てられた点数は20中平均11.07 (標準偏差2.35) となり、偶然の範囲を越える正答は得られなかった^(註2)。左右方向の好みが普遍的とするパラダイムに従えば作者と鑑賞者の間でも何が好ましいかは本質的に一致するはずであり、高い確率で正像を「当てる」ことが可能なはずだが、現実には必ずしもそうはいかないようである。なぜ、「そうはいかない」ことになってしまうのだろうか。再び今回の課題作品に戻り、今度は作者と受け手の評価の共通性という観点からながめてみることにしよう。

被験者 心理学 I を受講した本学学生 (美術大学生) 121名。

材料 先にFIG.2に示した(1)から(4)の4種の作品群に関して、各群ごとに好ましさを7段階で評定する評価用紙を用意する。さらに対象軸を持たない(3)の中から、FIG.2以外の作品を選んで8組の選択課題を作る。各組では(A)(B)(C)の3パターンが縦に並ぶ形で提示され、その中身には作者が決定したオリジナルパターンおよびその左右反転像、上下反転像がランダムに割り当てられる。調査2では、その中からFIG.7 [a] に示す1つを取り上げる。この作品は青・黄各部分ごとにまとまったラインが作られており、構成要素に分割しやすい。

手続き まず質問紙により4つの作品群を通覧させた上で、各々のグループにおける好ましさの評定を行わせる。次いで(3)の非対称な作品に関しては(A)(B)(C)1組×8組の作品を提示し、各組に関して3つの中でもっとも好ましいと感じるパターンを1つ選択させる。もちろん、被験者は向きの異なる3つのパターン申いづれがオリジナルかについて一切知らされていない。さらにFIG.7 [a] の作品については、もっとも好ましいとしたパターンに関して「この作品のポイントとなる部分はどこだと思いか。ポイントだと感じるエリア内のマス目を斜線で塗りつぶして示すように」と指示する。

結果と考察 先に4種に分類した作品群を見た

きの好ましさに関して、作品群×個体の4×120(有効回答数)の分散分析をおこなったところ、作品群の要因に関してのみ有意な差が認められた(F=10.27, df=3, 357, p<0.001)。対称性が下がるほど、好ましさ評定値は低くなっている(FIG.6)。先の仲谷らは、同一の材料で対称性を統制した作品を用いて調査したところ、美術学生は一般学生とくらべ好み为非対称的で複雑なものに寄っていたと報告しているが、今回の結果を見る限り、制作はともかく美術学生が必ずしも複雑好きとはいえない。むしろ、シンメトリカルな安定した構造を「きれい」と見る好みは万人に共通していそうである^(註3)。

パターンの方向性に関してはどうだろうか。オリジナル・左右反転・上下反転の3者に関してオリジナルがもっとも好ましいとされたのは8組中平均2.93組(標準偏差1.42)であり、左右反転(平均2.70, 標準偏差1.45)上下反転(平均2.37, 標準偏差1.13)との間に有意な差は認められない。すなわち、作り手と受け手間の好ましさ一致は偶然範囲内に留まっていることになる。卒業制作のように完全に自由なスタイルで制作する場合には途中入れ替えが不可能な状況もあり得ただろうが、今回は向きを変えるのは容易な幾何学パターンであり、さらにいったん制作した後もう一度方向性に関して作品を再吟味する機会を設けてあった。そのように十分検討した上

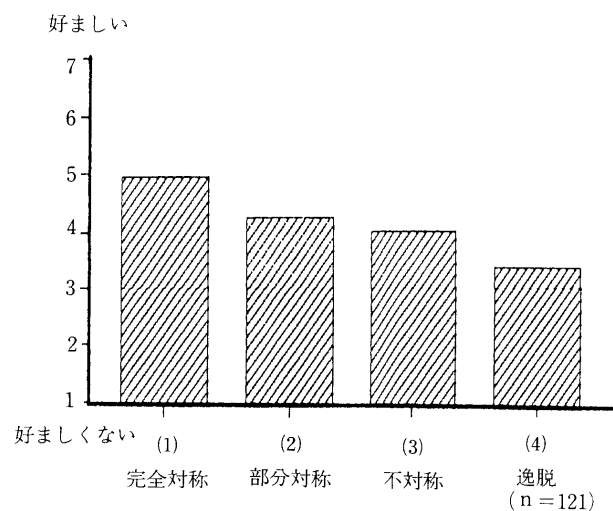


FIG.6 作品群別に見た好ましさの平均評定

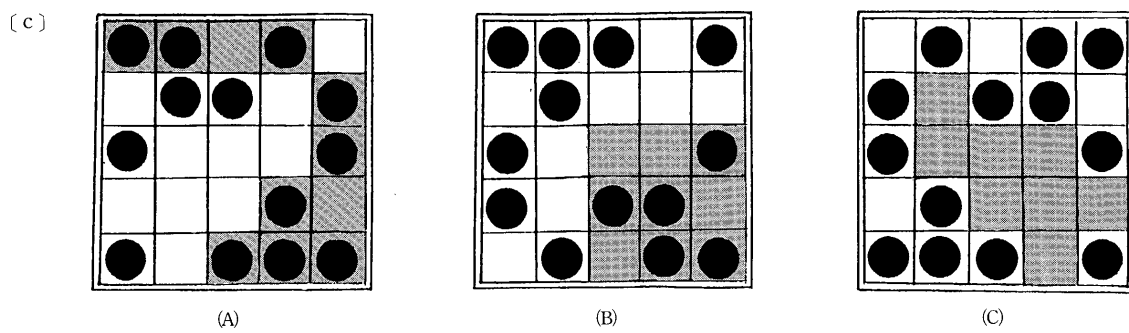
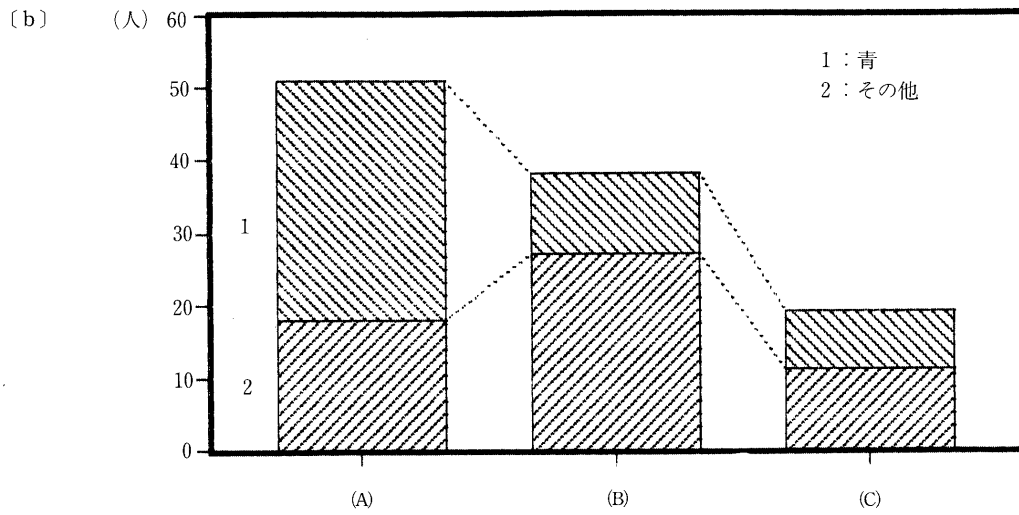
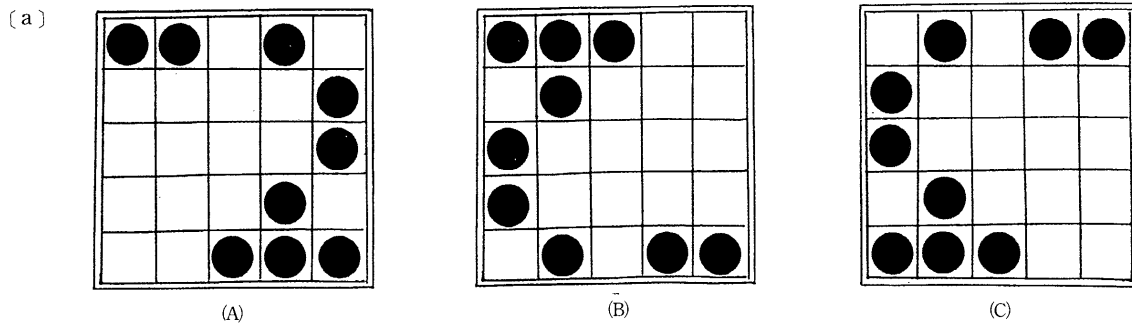


FIG. 7 ポイント指定の刺激及び結果

〔a〕：選択課題の刺激 〔b〕：ポイント指定箇所の内訳 〔c〕：ポイント指定例

の単純な作品を用いても一致度が増す様子がないのだから、作り手と受け手の視点には本来かなりズレがありそうである。一度作者の手を離れば作品が独自に一人歩きしてしまうというが、それを承認する結果だといえる。さらに各組別に受け手同士の好ましき評定を調べてみたが、選択の比率に有意差が認められたのは8組中3組にすぎず、話を受け手同士に限っても必ずしも明確な方向共通性は見いだせなかった。美術作品といえるようなものにおいて方向性の好ましき傾向を明確に見いだすのは、かなり難しいようである。

しかしながら、「顔にほくろをつけよ」といった課題では、先に述べたように普遍的な方向の好み（右シフト）を直接観察することができる。ほくろを用いた場合と今回の作品を用いた場合の違いとは、何なのだろうか。顔にほくろをつける場合には、「ポイント」=「ほくろ」=「黒い1点」として、ポイントが何を指すのかが明快に示されている。それに対して作品を自由に作ったりながめたりする場合には、ポイントがあるのかないのか、あるとしたらそれが何を示すのかは明らかではない。そこで被験者が具体的に何をポイントと解釈しているのかを見るために、FIG.7 [a] を用いて被験者が斜線をつけたマス目の検討を行ってみた。この作品の場合、(A): 左右反転をもっとも好ましいと選択した者は56名、(B): 上下反転は43名、(C): オリジナルは22名であり、選択には偏りが生じている ($\chi^2=14.61, df=2, p<0.001$) が、その中身はオリジナルは「よし」とされないという皮肉な形である。

選択したパターンにおいて「特にポイントはない」とした回答は13現れたが、残る108例はポイントとなる部分を斜線で示していた。そこでこの斜線の位置に関して、本パターンにおいて1つの流れを構成している青円の連なりをとらえて指摘しているかどうかに着目して分類したところ、FIG.7 [b] [c] の結果を得た。青の構成部分をポイントとした者の割合は (A) ~ (C) 間で差が認められ ($\chi^2=11.51, df=2, p<0.01$)、(A) を好ましいとした多数派は他より青の構成部分をポイントとして指摘する割合が高い。

一方(B) (C) を選択した者では黄部分や空白など、それ以外の部分をポイントとして指摘する割合が高かった^(註4)。この作品は青部分の大半がマス目上の縦半分にかかっており、(A) ではそれが右側に配置されている。一方黄部分や空白などは青部分とは反対側に位置しており、(B) (C) ではそちらが右側に当たる。

わずか1作品の分析に過ぎないが、この結果は従来指摘されてきた右重点説と矛盾しない。すなわち、ポイントは基本的に右寄りとなっているのだが、パターンのどこをポイントと「見なす」かの解釈に個人差があり、そのために今回の作品を用いた場合は「ほくろ」と違って共通性が直接見だし難くなったと考えられるのである。

5. 総合考察

いわゆる芸術の産物、たとえば美術作品が与える美は、人間が創り出したもう一つの「作品」である理論が持つような斉一なゆらぎのない普遍性を志向するモノ的な美とは質的に異なる。同じく普遍的であっても、そこに生き生きしたイキモノ個々の「目」を感じさせるような、ヒト的な美しさである。芸術作品の特性を語るためには、そのような体験を生じさせる情報特性と体験者内部のメカニズムについて検討される必要がある (北原, 1992)。

従来科学としての心理学が美術にせまる方略としては、一つには人間の視覚機能の特性と作品とを関連づける知覚的アプローチがある。たとえば人間の視覚系における三次元復元の計算理論を踏まえて、空間を平面上に表現する絵画の遠近法テクニックがなぜ有効なのかを説明するといったものである。こうしたアプローチは確かに美術作品について一つの解明を与えるが、先に述べたような美術作品の特性そのものをとらえているとはいいがたい。その問題意識では個性といったゆらぎが切り捨てられており、知覚心理学でよく使用されるような「味気ない」デモンストレーションと豊かな美術作品とを区別するための説明枠組みが存在しないのである。一方で

個性を直接問題意識に取り込んでいるものとしては人格・社会心理学があり、そこでも芸術を扱う場合がある。たとえばどのような性格の美術作家がいるかを分類調査し、そのタイプと作風とを関連づけて説明するといったものである。それなりに興味深い事実が見いだされることも多いが、美術と数学を区別するといった意味の個性、つまり美術作品それ自体の個性を説明するものではない。

今回は美術学生の課題作品を用いて、制作や鑑賞において具体的にどのようなバラエティが認められるかをながめながら、美術作品の「持ち味」について検討してみた。作り手の個性を受けた作品自体の持つバラエティ、作者と受け手の評価のズレ、素人と玄人における評価の違い、受け手同士の評価の不一致など、作品をめぐる様々な個性のゆらぎが観察される。その中には対称性のように程度差はあれ基本的に同質な好みがストレートに観察されるものもあるが、方向性のように個々の解釈の差を踏まえなければ共通性を検出し難いものもある。後者は具体的な作品を用いたときの特徴といえよう。知覚実験によく用いられるような統制された刺激材料ではなく、そうした作品を使用したときに「こそ」認められるものが、美術作品の持ち味であるといえるのではなからうか。すなわち、質的な多様性（作り手の個性を否定しないこと+受け手の自由な解釈の余地を残していること）が保証されるような複雑さを持つ刺激特性でなければ、美術作品としては「物足りない」となってしまうのである。

しかし、それだけでは芸術の持つ特性を十分議論したことにはならない。作品側のゆらぎの構造だけでなく、そのようなゆらぎを享受でき、かつ享受しようとする主体側の体験構造そのものについて検討されなくてはならない。そうでなければ、人間という「種に固有の活動としての」芸術は定位されないのである。この問題については、いずれまた改めて検討してゆきたい。

(注)

- (注1) 二つのテストには共通した傾向が認められながらもこのように異なる部分も出てくるわけだが、違いが生じた原因としては「対物 vs. 対人」という対象(場)の違いと、周囲の場を抑制「できる vs. したい」という違いの2つの要因が想定できる。(3)と(4)の作風の違いを生じさせる上でそのいずれが決定的であったかは、今回は明らかではない。ただし何がしかの反応を「返したい/たくない」と凶る対象は人であるから、2つの要因はあながち無関連ではない。
- (注2) 用いた刺激の半数はデザイン系の作品写真であり、本来立体だったものを写真に撮った形も多い。もちろん写真を撮るときはそれなりに効果をねらっていたはずだから写真自体が作品だと考えればよいのだが、そのため方向の真偽を当てにくかったという可能性もある。そこで念のため純粋美術の平面作品だけを取り出して成績を検討してみたが、やはりチャンス・レベルの結果であった。
- (注3) 今回の被験者は美術学生のみなので、美大生と一般学生の感覚比較についてはさらに検討の余地があろう。他の人々ではシンメトリカルな作品グループ(1)に好ましがより集中するといった形では違いが生じる可能性も考えられる。実際今回の結果からも、美術大学生が実際に作るときには見るときと違って対称性の低いものを好む様子がうかがえるのだが、自分で一から作品を構成する状況は出来合いの作品を評価する以上に素人と玄人の差が際立つことがありそうである。しかし仮に差があるとしても、基本的には程度差の範囲かと思われる。
- (注4) 実際には被験者の指摘したポイント位置は多様であり、FIG.7 [c]に挙げたのはその一例に過ぎない。「その他」としたものの中には複数箇所ポイントを指摘するもの、青・黄・空白を取り混ぜて指定するものなども含まれ、それ自体が具体的な作品制作に十分匹敵するバラエティを持っていた。

引用文献

- Bem, S.L. 1974 The measurement of psychological androgyny. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 42, 155-162.
- 菊池聡 1993 好き嫌いの裏表 仲谷洋平・藤本浩一編著 美と造形の心理学 北大路書房, Chap.5, pp.96-108.
- 北原靖子 1992 心理学の「作品」と美術の作品—なぜ、どこが違うのか— 金沢美術工芸大学紀要第37号, 41-50.
- 仲谷洋平・藤本浩一 1984 パターンの良さ及び好みの判断について—美術群と非美術群の比較 関西心理学会第96回大会発表論文集, 9.

(平成6年10月17日受理)