

科学研究費助成事業 研究成果報告書

平成 29 年 6 月 20 日現在

機関番号：12613

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2013～2016

課題番号：25380659

研究課題名(和文)美的経験のヴィジュアル・スタディ：主観性の社会学に向けて

研究課題名(英文)Visual study of aesthetic experience: Toward sociology of subjectivity

研究代表者

安川 一 (YASUKAWA, Hajime)

一橋大学・大学院社会学研究科・教授

研究者番号：00200501

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 3,900,000円

研究成果の概要(和文)：本研究の目標は、ヴィジュアル・メソッドに則った美術館来館者経験の社会学的記述である。すなわち、1)ヴィジュアル・リサーチ・ツールの開発、2)美術館をフィールドとした来館者調査の実施と、そこで得られた材料によるヴィジュアル/ナラティブ・データベースの構築、3)来館者の美的経験の社会学的記述、が作業課題である。作業課題の1と2は完了した。すなわち、館内経験を活性化してその記述を促すデータベース型ツールを開発し、2種類の来館者調査を実施して、得られた画像とナラティブを材料にしてデータベースを構築した。けれども、作業課題3については、GTAならびに状況分析による分析枠組み生成を目指したが未完である。

研究成果の概要(英文)：This study's goal is a sociological description of the experiences of museum visitors, using the visual methods. The tasks are, (1) development of visual research tools, (2) carrying out visitors' research at the fine art museum and constructing visual-narrative research database, and (3) sociological description of aesthetic experiences of visitors'. Task (1) and (2) have been completed. That is, two database-type research tools (photo-voice and photo-ethnography), which activate the experiences of visitors, were developed, two visitors' researches were carried out, and visual-narrative databases were constructed with visitors' photos and narratives. Task (3), however, has not been completed. A formation of analytical framework was attempted, through grounded theory approach and situational analysis, but was incomplete.

研究分野：視覚社会学、理論社会学、社会心理学

キーワード：ヴィジュアル・スタディ ヴィジュアル・メソッド ヴィジュアル/ナラティブ・データベース フォト・ヴォイス フォト・エスノグラフィ 美術館来館者 美的経験 状況分析

1. 研究開始当初の背景

研究代表者は本研究に先行して2つの関連研究をおこなった。ひとつは自叙写真法 (auto-photography) による社会心理学的自己概念研究 (cf. R. C. Ziller, Photographing the Self, 1990) から着想した自叙イメージ/生活世界研究である。そこでは、調査参加者たちの私的な生活世界の主観的=意味的実像を、参加者自身による写真撮影と写真説明記述、そして写真誘出インタヴューによって可視化し、考察した。それは、ヴィジュアル・メソッドに則った調査ツール開発 (画像データベースを活用した誘出インタヴュー) のための試行研究でもあった。

もうひとつは、本研究プランに直結・結実した、ヴィジュアル・メソッドによる美術館来館者研究、すなわち、美術館経験の多様性の視的・言説的記述を目指す探索的調査研究である。得られた記述は分析手法の定式化に難渋して現在も分析途上だが、調査運営方式の定型化をほぼ果たした。

そして、これらの成果を踏まえて来館者の美的経験をめぐる暫定モデルを構成し、既存データの再解釈・再総合を進めるとともに、あらためて比較研究的調査研究を企図したのが本研究である。暫定モデルの想定はこうだ。すなわち、来館者は各々の美的経験をそれぞれの実質的相違の中で、しかし実効的相同なそれとして絶えず組み立て続けている。ここには人々のあいだで広く流通し共用されている視的・言説的流儀が関わり、その意味で美的経験の主観性は社会的・他律的である。けれども他方、この社会的・他律的な美的経験は来館者がそれぞれのやり方で自らを導き入れることで、つまりは auto-design し続けることで、逐次個別に達成されていくものでもある。そして、こうした達成群はその場 (=展示/美術館) の組み上がりに再帰的に絡み続けていく。本研究は、このように着眼して主観的な美的経験の社会性、再帰性の実態を記述しようとするものである。

2. 研究の目的

本研究の目標は、ヴィジュアル・メソッドに則った美術館来館者経験の社会学的記述である。すなわち、1) ヴィジュアル・リサーチ・ツールの開発、2) 美術館をフィールドとした来館者調査の実施と、そこで得られた材料によるヴィジュアル/ナラティブ・データベースの構築、3) 来館者の美的経験の社会学的記述、が作業課題である。そして、以上を踏まえて、主観的経験の社会学の構築を展望することを目指している。

[研究の指向性と着眼]

(a) 美術館来館者研究のオルタナティブ・モデルの提示

美術館・博物館の建設・設置が進み、とりわけ公的なそれらの運営をめぐる様々な議論 (指定管理者制度等) の中、来館者研究を実質化する必要性が言われて久しい。その多く、たとえば教育・啓蒙の姿勢、もしくは美術館・博物館の評価という観点から、展示の“効果”の測定を目指す来館者研究は、しかし、来館者の行動調査にせよ、質問票による意識調査にせよ、来館者の経験の内実をその視角に即して詳らかにすることをしていない。しかも、行動観察は来館者の意味世界を把握できないし、質問票調査では言語理解/表現能力に頼るその手法が“不慣れな来館者”や子供たちの経験把握の足枷となっている。こうした状況の中、来館者の視的/主観的経験に関わる画像データを起点に来館者の視角に即して美術館経験の記述を目指す本研究は、既存研究に対する補完的・批判的立場に立ちつつ、来館者研究のオルタナティブ・モデルとなる可能性をもつ。

(b) ヴィジュアル・メソッドによる調査研究のアクション・リサーチ的展開

本研究はヴィジュアル・メソッドによる来館者調査を、「美術館経験増幅装置としての調査」として性格づけている。本研究は研究手法の効果測定や評価のための研究ではないし、来館者の美術館経験を単に現状記述するだけの研究でもない。研究代表者の過去の調査において本研究の手法は、来館者の美術館経験を活性化し、ある種の経験開発的側面をもつことが明らかになっている。参加者は撮影行為とインタヴューを通じて自身の視的世界とことばに向き合い、調査参加なしには得られなかったであろう経験を獲得する

このことを自覚しつつ本研究は設計される。それは一方で、見ることと語ることをめぐる諸問題にその当人の視角においてアプローチする試みであるとともに、他方、研究のアクション・リサーチ的なデザインと実践をもって研究活動の社会的フィードバックを果たそうとする試みでもある。

そして本研究は、このような方針のもとに2つのヴィジュアル・メソッドを用意した。ひとつはフォト・ヴォイスである。社会サービスやコミュニティの研究者たちに端を発し広まったフォト・ヴォイスは、調査対象者の参加と認識再編とエンパワメントを旨とするヴィジュアル・メソッドであり、対象者自身 (とファシリテーター) によるグループ・ワーク (オリエンテーション、写真撮影、写真説明の集成的作成、成果公表) によって遂行される。本研究ではこれを、前述の自叙写真法 (調査対象者が個別に撮影し説明付与する) を基本としつつ説明付与をインタヴューとの協働作業で実現するものとして実施した。対象者の撮影終了直後に画像を集約しこれをもとにしたインタヴュー実施を可能にする画像データベースを作成した。

もうひとつが、自叙フォト・エスノグラフ

イである。自叙エスノグラフィとは、記述対象を自分自身の経験とするエスノグラフィであり、そうした個別的記述を通じて何事かの文化的パターンと出会うことを旨とする方法（もしくはその所産としての記述）である。本研究ではこれを、館内経験の記述がその都度の写真撮影を手掛かりとして展開されるようデザインしたタブレット PC 用データベース App を作成して導入した。もっとも、自叙エスノグラフィの多くが記述者の過去に向けて遡及的に記述されているのに対して、本研究では、調査対象者のその時々を経験を書き留めていく営みとして行われる。これは、先述した自叙写真法の写真撮影と説明記述を、調査対象者がそのつど自分自身で展開していくということでもある。そして、それぞれの館内経験を自覚的に、そしてアクション・リサーチ的だという意味で創作的に、記述していくということでもある。

図1 タブレット PC 用 App のトップ画面



(c) 美的経験の auto-design: 来館者が自らに対して営んでいることがら

研究代表者の研究の力点はこれまで、個々の主観的な美術館経験が社会的・他律的に構成されていることの把握にあった。たとえばフォト・ヴォイスは、撮影者ひとりひとりの視点とそれを語る言葉の多様性が、いくつかの共用される語りをもとに表現されることを明らかにし、この手法がある種の社会的表象にふれることを示している。けれどもその具体的現場では、個々の来館者における雑多な意味作用が間違いなく起きている。auto-design(自駆的/自叙的デザイン)とは、個人が一方で社会的・他律的流儀をふまえながら他方でそれぞれのやり方を多様として具現させている、個々の経験編制の把握を目指す概念である。つまり、来館者は既製のイメージや語りを使用しながら、それぞれのやり方で自分自身を自分自身の経験へと導く(経験をデザインする)。そしてその実際を把握する手掛かりを求める道具が、上記の自叙フォト・エスノグラフィである。

3. 研究の方法

上述の方法に基づき、公立美術館2箇所(福岡市と横浜市)で来館者調査を実施した。

第1のフォールド、福岡市の公立美術館では、フォト・ヴォイスの手法によるフィールド実験的調査を実施した。調査期間中、一般来館者にデジタル・カメラによる館内撮影を依頼し、撮影後にその場で画像をデータベース化、このデータベースを操作しながら画像ベースの半構造化インタビューを行なった。撮影者自身が選択する画像6点をもとに行われるインタビューは音声記録され、また、インタビューをもとにして参照画像ごとのキャプション・ナラティブがインタビューによってつくられた。こうして来館者の館内経験がヴィジュアル/ナラティブ(画像とそれにかかわる語り)として分節化、記述されることになる。これをフィールド実験的調査だとするのは、ヴィジュアル/ナラティブが、他ならぬ本研究のスキームにおいて来館者が自らの経験と向き合うことによって引き起こされるものだからである。結果として、3日の調査期間中、総計95件のデータ・セットが得られ、撮影画像、キャプション・ナラティブ、そしてインタビュー・トランスクリプトをもとにデータ集約・分析のためのデータベースを構築した。

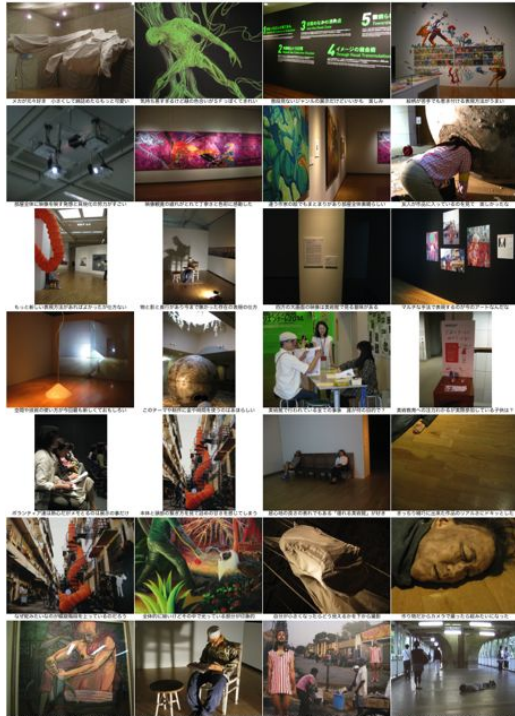
図2 フォト・ヴォイスで得られた画像とキャプション(調査対象者1人分は対象者自身が選択した画像6点によって構成される)



さらに、得られたヴィジュアル/ナラティブはプリントして、調査対象者展覧会の期間中

に館内展示された。これは成果フィードバックの一環であるとともに、美術館経験の多相的あり方を他の来館者に体験してもらい、さらにはそれらと自らの美術館経験とを対照させてもらう作業である(ただしこうした2次的経験自体をデータ化することは果たせなかった)。

図3 展示されたフォト・ヴォイス(一部)



第2のフィールド、横浜市の公立美術館では、自叙フォト・エスノグラフィの手法による調査を試行した。大学生13人にタブレットPCを持たせ、館内を自由撮影しながらそのつど自分の体験をナラティブ表現/記録することを依頼し、得られた画像と記録を集約、プリントし、これをもとに参加者による

図4 タブレットPC用Appでは、撮影した写真が画面左に現われ、その説明を画面右に手書き入力する



グループ・ディスカッションを実施した。参加者間で視点と受容の相違が鮮明になるとともに、ここでも調査参加を通じた経験分節化の実際が確認された。そして、タブレットPCベースの調査の本格実施にめどが立った。

図5 タブレットPC用Appによるフォト・エスノグラフィ(一部)



4. 研究成果

本研究の成果は、まず、美術館来館者の経験を可視化するツールを作成し、それを用いて館内経験の多様性を画像とナラティブとで明示したことである。第1に、フォト・ヴォイスによるヴィジュアル・スタディは、撮影～インタビュー～集約/分析を画像ベースに進行できるよう、ヴィジュアル/ナラティブ・データベースを構築しながら進められた。第2に、自叙フォト・エスノグラフィの作成は、タブレットPC用のデータベースAppによって対自的・再帰的な経験叙述を促進させながら進められた。いずれのツールも、自分自身が作成した画像にその都度向き合うことをいわばドライブとして、調査対象者の経験記述(前者は協働的な、後者は再帰的な)を促進するヴィジュアル・メソッドを実現するものである。そして、これらによって得られたヴィジュアル/ナラティブの集成は、美術館来館者の経験、美的経験の或る分節化のあり方を可視化して示している。

それはまた、先に本研究が「美術館経験増幅装置としての調査」として性格づけられる

側面をもつとしたこと、すなわち、調査への参加が来館者の美術館経験を活性化し、ある種の経験開発的側面をもつ(=参加者は撮影行為とインタビューを通じて自身の視的世界とことばに向き合い、調査参加なしには得られなかったであろう経験を獲得すること)を、再確認させるものであった。増幅/開発された経験は、ことによると“歪んだ”姿であるかもしれないが、通常であればなしえない気づき(調査者によっても参加者によっても)をもたらすものと期待できる。そしてそれは、研究活動の社会的フィードバックのひとつのあり方でありうるとともに、研究活動を社会的場・活動に組み込み、これらの活性化に与するものと位置づけ、展開する可能性を開くものと考えられる。上述した成果の展覧会期間中展示は、こうした可能性のひとつの表現であった。また、このような経験増幅/開発を実現しつつの調査活動の実施は、来館者視角のいっそうの重視という点で、先述した来館者研究のオルタナティブ・モデルとしての資格を十分にもつものとする。

ただし、このような成果と可能性の一方、本研究は課題を多々残すものとなった。

第1に、調査期間中に、調査フィールドを複数用意することができず、当初予定していた比較対照作業は実施できなかった。福岡市の美術館も横浜市の美術館も、展示は近現代作品を多く含み、それゆえインタフェイスが様々で来館者の「参加」を促しやすかったかもしれない。異なる性格の複数のフィールドでの調査を比較対照しながら、これまで述べてきた事柄をあらためて考察する必要がある。

第2に、本研究の3つ目の作業課題である「来館者の美的経験の社会学的記述」を実地に移すことができなかった。そのための理論=方法論的検討作業として、グラウンディッド・セオリー・アプローチ(GTA)を画像群の分類・編成に応用展開する手法の開発とその方法論的裏付けを、GTAをめぐる関連研究の文献調査分析、そして状況分析(GTAから発展的に構想され実践されている質的分析の方法)の考え方の援用によって目指した。そうした作業から得られた知見を整理して分析に活かすべく、構築済みデータベースの構造を修正、改編することが、そして、これを材料にして実際に社会学的記述を実現することが、残された大きな課題である。

そして、今後の作業で取るべき指針のひとつは、このようにして得られたヴィジュアル/ナラティブを、“何事かを表すもの”として解釈しないということのように思われる。すなわち、ヴィジュアル/ナラティブを、特定の来館者経験を表象するものとしては受け取らない、ということである。つまり、それら自体がそうした経験である、として、non-representational に分析=解釈を進めていくことが、当面とるべき姿勢であるように思う。そうした前提のもとで、GTA や状況

分析を適用するのである。

5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

[雑誌論文](計 0件)

[学会発表](計 0件)

[図書](計 0件)

[産業財産権]

出願状況(計 0件)

取得状況(計 0件)

[その他]

ホームページ等

6. 研究組織

(1)研究代表者

安川 一 (YASUKAWA, Hajime)

一橋大学・大学院社会学研究科・教授

研究者番号: 00200501