

## 審査の結果の要旨

論文提出者氏名 高木紀久子

本論文は、芸術創作のプロセスを認知心理学の観点から捉えるものである。芸術領域の中でも、現代美術の創作は、新しい作品コンセプトや技法を生成し、それに基づいて新しい世界観を提案することが重要であり、その創作プロセスは極めて複雑である。芸術創造を扱う心理学や認知科学の先行研究からは、創作プロセスの要素の変更、すなわち「ずらし」や、予期せぬ結果による驚きの利用、類似性思考や触発といった様々なプロセスが関与していることが示唆されている。ずらしとは、既有知識の中の事例の構造の大枠を利用し、その一部の特徴を変更しながら当てはめて、新しいものごとを創造する過程を指している。ずらしは創作行為の構成要素に「無意図的・偶発的」なずれを生じさせる。美術家の創作活動においては、ずらしとその結果としてのずれが活用される。予期せぬ結果による驚きの利用は、科学的発見や建築家によるデザイン過程の研究で指摘されてきたが、意図しない結果の生起に伴う驚きの感情を有効に利用して、新しいアイデアを生み出すプロセスである。また、類推は、未知の事柄について既知の事柄を参考にして物事を理解する推論のことであり、創造プロセスに関与していることが指摘されている。触発は、外界の様々な物事に刺激を受けて、創造活動のモチベーションが高まったり、アイデアが生まれたりするプロセスであり、芸術創作活動に重要な役割を果たしていることが指摘されている。芸術創作活動は上述のような多様な認知処理に関わるダイナミックなプロセスと捉えることができるが、この論文では作品コンセプトの生成という創作プロセスにおける、驚きの感情の生起や、ずらし・ずれ、触発、類推等の活動の相互の関わりについて、創作プロセスのフレームワークモデルを構築し、それを用いて実証的に詳細に検討している。

創造活動に関わる心理学的・認知科学的研究には、実験室実験や現場の観察、質問紙調査等に加えて、芸術家の創作活動のケーススタディによる検討もこれまで行われて来た。美術家が主体となって現場を動かし、創作をオーガナイズする現実の創作活動の様相を把握するためには、実際の創作の現場を詳細に知る必要があり、一つの事例を高密度で検討するケーススタディ法は有益な情報を提供してくれる。このような理由から、この論文では、現代美術家の約10ヶ月に渡る創作活動のケーススタディにより、インタビュー発話と制作物としての作品を分析し、作品コンセプトの生成プロセスを実証的に検討している。

本論文は四部で構成されており、第一部では芸術の創造性にまつわる研究背景と先行研究に触れ、第二部では「創作全体における作品コンセプトの生成過程」の実証研究を記述し、第三部

では「各フェイズにおける作品コンセプトの生成過程」に関する2つの実証研究を提示し、第四部では論文全体に関わる総論を述べている。

まず第一部では、芸術創作を対象とした研究の背景と問題意識、それらに対する本論文の位置づけや枠組みが述べられている。芸術創作における認知プロセスに対して、驚きの感情の生起や、ずらし・ずれ、触発、類推といった認知処理の相互作用という観点からアプローチすることの重要性を論じ、論文全体を貫いてガイドとして用いる芸術創作のフレームワークモデルを提示している。

第二部では、創作プロセス全体を三つの時期に切り分け、インタビューの発話から抽出されたプロトコルと作品の写真などの成果物を対象として分析を行ない、創作全体の時間軸において振り返りを伴ったプロセスが進行することと、初期のドローイングフェイズで二つに別れていたアイデアの探索の対象が、中盤の写真フェイズでは一つの構造となり、最後の実制作フェイズでは、その構造が精緻化されることなどを明らかにしている。さらに、触発の契機となったデュシャンの「大ガラス」の作品については、作品コンセプトの発見のあった写真フェイズを境に、初期と後期ではその意味が変わったという点も示された。

第三部では、探索初期のドローイングの利用と、作品コンセプトの発見が起きた際の写真の利用について詳細に検討している。

ドローイングフェイズの分析結果からは、思考や身体行為のずらし・ずれが、ドローイングフェイズ内の時期によって異なる用いられ方をしていたことが明らかになった。さらに創作におけるずらし・ずれと、その結果に基づく新たな探索からのフィードバックの利用が対となって働き、外界との出会いから得る触発の積極的な利用が加わることで、認知処理同士が相互作用をもってダイナミックに進行するプロセスが示された。

また、写真フェイズでは、コンセプトが実際に発見される際にも、各認知処理が相互に関連して進行していることが詳細に記述されている。また、創作プロセスレベルにおけるずらし・ずれと、メタ認知レベルでのモニタリングやリフレクションによるさらなる吟味の末、制約が段階的に緩和され、作品コンセプトの要となる下位概念が見出され、それを利用して作品コンセプトの発見に至ったことが明らかとなった。

第四部では、本論文の目的である、作品コンセプト生成における認知処理の相互作用プロセスの知見、及びフレームワークモデルの有効性について、各章の成果を俯瞰しつつ、その可能性と限界について考察している。その上で、本研究の残された課題と今後の展望について論じている。

以上をまとめると、本論文は、創造活動の実証的研究を通じて、熟達した美術家による芸術創作における認知プロセスの様相を詳細に検討している。その際、創作プロセスを捉えるための、具体的かつ包括的なフレームワークを構築し、それをガイドとして分析を進めることによって、

芸術の創造活動研究に新たな視座を提案した。認知プロセスの理論的なモデルを構築し、それに基づき、10 カ月という長期間にわたる美術家の創作過程に関する詳細なインタビューデータを真摯に分析し、多様な認知処理の相互の関わりを明らかにした本研究は、芸術創作プロセスに関する先行研究と比べて独自性があり、この領域に新たな視点を提供したという点で、学術的な意義は極めて高い。

最終審査会では、審査委員から、1) 作品コンセプトと作品そのものとの関係はどうなっているのか、2) 現代美術家を対象とした一ケースの分析なので、他のアーティストや他の領域への一般化可能性はどう考えるのか、3) ここで明らかになったフェイズの順番に一般性はあるのか、4) ここで示された4つの認知プロセス以外のプロセスが関わっている可能性はないのか、5) この研究の知見から美術教育へどのような示唆が得られるのか、といった質問が出された。これに対し、著者は概ね妥当な回答を行った。

以上、本論文は現代芸術家の創作プロセスの認知科学的解明についての先駆的な研究であり、博士論文の水準に十分に達しているという点で、審査委員全員の意見が一致した。よって、本審査委員会は、本論文が博士（学際情報学）の学位に相当すると全員一致で判断した。