

“癒し”の絵画に関する研究

Analysis of "healing art"

和田 しの Shino Wada
 永野 優子 Yuko Nagano
 小島 瞳 Hitomi Kojima
 山野 雅之 Masayuki Yamano
 近江源太郎 Gentarow Ohmi

女子美術大学 Joshibi University
 女子美術大学 Joshibi University
 女子美術大学 Joshibi University
 女子美術大学 Joshibi University
 女子美術大学 Joshibi University

キーワード：癒しの絵画, 絵画の評価,
 病院の快適性

Keywords: healing art, evaluation of picture
 amenity of hospital interior

1. はじめに

“癒し”“ヒーリング”などのことばは、近年目にふれる機会が多い。とりわけ“癒し”は商業目的にも連動して、さまざまな分野で用いられている。その一端は、図1からも、うかがうことができる。1990年代半ばから関心と呼び始めたという、ある種流行的な側面も見逃せない。

ただ、色彩や絵画について、“癒し”の効果を直接的にとらえることは、現在のところむづかしい。この種の視覚刺激が、内分泌その他の生物学的あるいは生理的な状態や変化にどう影響するかは、今後注意深く研究を重ねる必要があろう。むしろ、“癒されそう”という印象ないし効果に意味がある、と考えることも重要である。あるいは、特定の色彩や絵画が直接的ではなく、その刺激に対してもつ、“癒されそう”“心がやすらぐ”などの主観的体験自体が、ある効果をもたらす、と理解した方が無難であろう。

本報告では、山野らが展開している「癒しの壁画プロジェクト」を中心に、病院のインテリア、あるいは壁面を飾る絵画のあり方について、いくつかの特徴と問題点とを検討する。

2. 病院に飾る絵画への期待イメージ

山野らは、日本赤十字医療センターの壁面に絵画

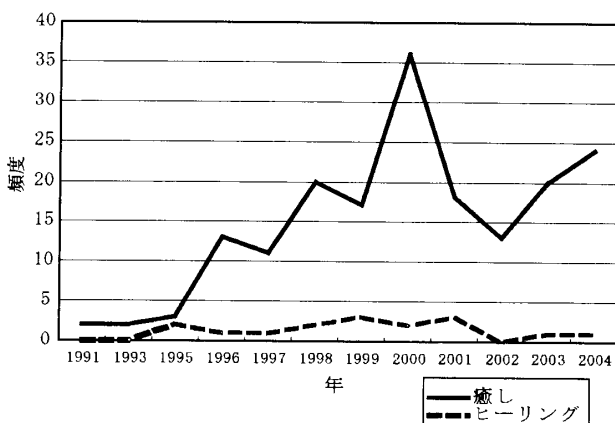


図1 新刊書籍の標題に「癒し」「ヒーリング」という言葉が登場した頻度

を展示する活動を進めている。平成11年には、同センター内で原画展を開催し、入院・通院者のみならず、付き添い・見舞客・その他から、10項目にわたる質問に対する回答を得ている。そのうち、「病院に絵を飾るとしたら、どのような内容や表現のものが望ましいと思いますか」という質問に対する回答を整理すると、表1のようになる。回答は自由記述により、ここでは150名の回答をとりあげた。

表1では、内容が近いと思われるキーワードを、便宜的に6項目に分類した。A～Cは、期待する効果を、D～Fは表現の特徴を語っていると思われる。このうちB以外はある共通した方向を指示しているとみられる。いずれも、受容的で緊張を求めない方向なり感情を語っている。これが、いわゆる“癒し”の一般的な内容といえよう。他方Bは、むしろ能動的な働きかけを期待した語群である。ただし、この記述は量的には少数であった。

表1 病院に飾る絵画への期待イメージ

A	心を癒す 心が和む やすらぐ 安心する リラックス おもいやり やさしい 健全 解放感
B	希望を生む 勇気 生命の躍動 生きる
C	楽しい 可愛い
D	淡い 明るい ペイル パステル さわやか やわらかい おだやかな 静かな 落ち着いた
E	単調 シンプル 多様 大きくない 緑や青 抽象
F	自然 風景 海 川 山 花 四季 宇宙

3. “癒し”と他の評価との関係

病院に飾られた絵画を含む作品群について、評価調査を行った。

3-1. 方法

(1) 絵画刺激 病院に飾られた絵画の複製27点、および絵画系卒業制作50点、計77点。両者の作者は、美術制作の経験・年齢がほぼ共通している。けれども、一方は“癒し”を意図し、他方は個人の美術的な表現意図によっている。したがって、両者を比較することから、現代の若者が想定する“癒し”の表現の位置づけを知ることができると考えて卒業制作を加えた。

(2) 評価項目 表2の6尺度を7件法で用いた。なお、調査にあたっては尺度ごとに評価を繰り返した。

(3) 被験者 美術系大学生7名

3-2. 結果と考察

6尺度×77作品の尺度値行列に因子分析(主因子解、バリマックス回転)を行った結果を、表2に示した。

(1) 因子構造 表2に見られるとおり、2つの因子が抽出された。第1因子は“癒し”の因子、第2因子はよさの因子と呼ぶべきであろう。“癒し”の効果をもつか否かと、作品としての評価とは、鮮明に区別されたわけである。「癒されそう」と「快い」とは高い相関(0.90)が得られ、両者は同義とみなし得る。“癒し”ということばは、快さに強く規定されているといえよう。これに対して、「作品としての良さ」と「快い」とは、ほぼ無相関(0.11)である。したがって、作品に対する美的評価は、快不快とは独立した判断とみなされる。

さらに、「癒されそう」には「楽しい」ことは求められるけれど、「面白い」ことはあまり求められない。「作品として良い」には「面白い」ことはある程度関与する(0.51)が、「楽しい」ことは無関係であった。

(2) “癒し”の表現的特徴 “癒し”の因子およびよさの因子について、因子得点の上位下位各10作品を取り出して、表現の客観的な特徴を比較した。その一部を図2にあげた。

表現されている対象からみると、“癒し”を感じる絵画は山や水を中心に描かれた風景である。人物を描いた作品は癒しの得点が低い。よさの因子では、必ずしも鮮明でないけれども、相対的には風景を描いた作品は低い得点であった。表現の基本が直線的か曲線的かの視点で比較すると、直線を主として構成された作品からは“癒し”を感じにくく、曲線を主とした方が“癒し”と感じられやすい。逆に、よさの因子では、曲線的な表現よりも直線的表現の方が高い評価を得る確立が高い。また、抽象—具象、単純—複雑、現実的—非現実的などの視点からみると、現実—非現実の基準が“癒し”に最も関与する。非現実的な世界は“癒し”を感じさせにくいようである。作品としての評価においては、3つの視点とも上位群と下位群との間に差は認められない。

用いられている色彩からみると、“癒し”を感じる作品には、“癒し”を感じないとされた作品にくらべて次のような特徴がみられた。

- ① トーンではティントトーンが多く、モデラートトーンが少ない。
- ② 暖色系よりも寒色系、特にブルー系が多い。
- ③ 黒が少ない。
- ④ 同一色相の配色が多い。
- ⑤ 色数がやや少ない。

表2 因子分析結果

	因子1	因子2	共通性
癒されそう—癒されなさそう	-0.97	-0.23	0.99
快い—不快な	-0.95	-0.04	0.91
好き—嫌い	-0.70	0.30	0.58
楽しい—悲しい	-0.62	-0.25	0.44
作品として良い—作品として悪い	-0.10	0.85	0.74
面白い—面白くない	0.22	0.63	0.45
負荷量の二乗和	2.77	1.33	
寄与率	46.20	22.17	
累積寄与率	46.20	68.38	

今後の課題

病院に飾る絵画について、期待イメージと絵画作品に対する評価との2つの視点から検討した。その結果から、“癒し”は快不快とは重複するけれども、作品としての評価とは独立していること、表現において一定の特徴、たとえば明るい色、同一類似系配色などが認められた。今回取り上げたデータおよび被験者は比較的少数であったため、規模をより拡大して確認する必要がある。特に、来院・入院患者の抱えている問題が多様であることと考え併せれば、個人差の問題も解明すべきである。また、結果としてはひとつのステレオタイプに収斂したけれども、それは受客的・緊張を与えないという方向であった。果たして、こうした作品群が、治療への援助といった視点から有効であるかどうかは明らかではない。一部ではあるが、より能動的な活力を与えることを期待する意見もあった点は注目すべきであろう。

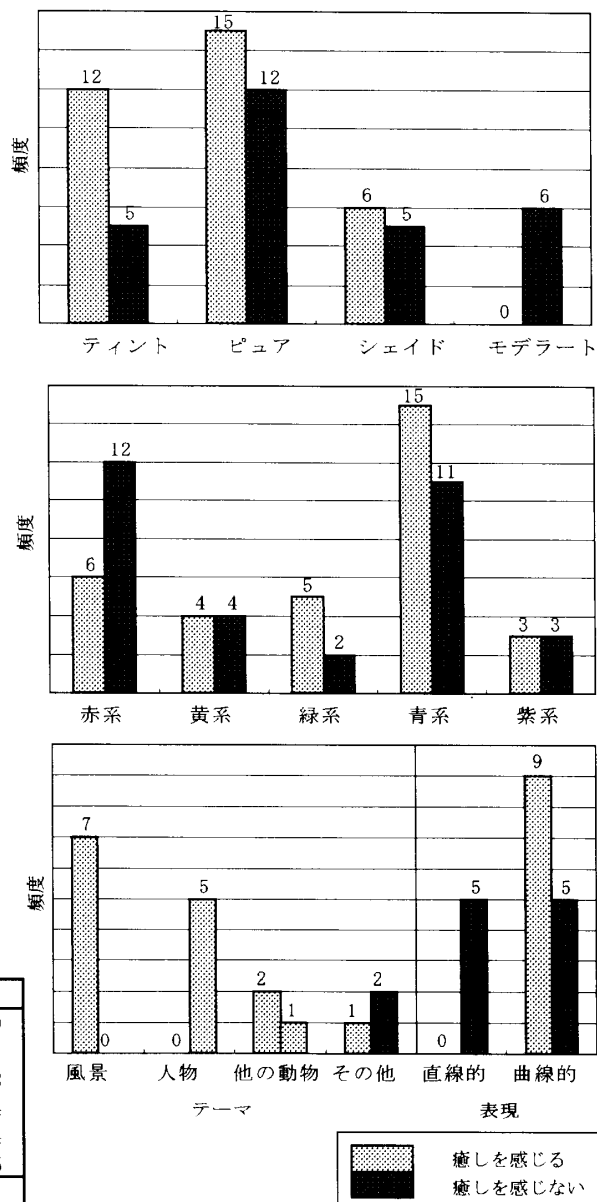


図2 “癒し”を感じる表現特徴