

美術館における非展示空間の計画論的考察

地球総合工学専攻 建築工学コース
助教 金 徳祐

1. はじめに

美術館・博物館といった展示施設では、鑑賞者に多くの作品を提示するために、入口から出口まで全体を展示空間として計画し、次々に展示作品を見せられるよう工夫をこらしている。しかし、鑑賞者の側は多くの作品に触れたい願望がある一方で、沢山の作品を鑑賞し続けることによって集中が途切れ、鑑賞した作品が印象に残らなくなる場合がある。

一方で、美術館では、休憩スペース、廊下、グッズショップ、レストランなど、作品展示をしない空間（以下：非展示空間）も計画されている。本稿では、作品を鑑賞した後、それらの非展示空間で時間を過ごすことが、鑑賞者の記憶や心理状態に及ぼす影響について紹介する。

2. 鑑賞後の行動が作品記憶に及ぼす影響について

非展示空間で想定される行動は「座る、歩く、品物を見る、飲食する、会話する」など様々である。そのうち、情報インプットが少なく、運動を伴わない行動として「A:座る」、情報インプットが少なく、運動を伴う行動として「B:歩く」、情報インプットが多く、運動を伴わない行動として「C:話す」、以上3つの行動を取り上げ、鑑賞後行動と作品記憶の関係を実験で確かめた。

実験は、東京大学の大学生 24 名を対象に大学内の講義室で行い、一人の実験参加者に対して、「作品鑑賞」→「行動」→「鑑賞したものに対する記憶テスト」の流れを3回行った（図1を参照）。また、全体的に行動に対する鑑賞作品の条件が異なるように、映像1,2,3の作品鑑賞の順序は固定し、行動A,B,Cの順序は参加者ごとに調整した。行動後の記憶テストは、行動前に鑑賞した映像作品の一部を切り取った画像と似た画像を用いて、表示される画像が映像にあったか（○）なかったか（×）を問う15問を用意した。

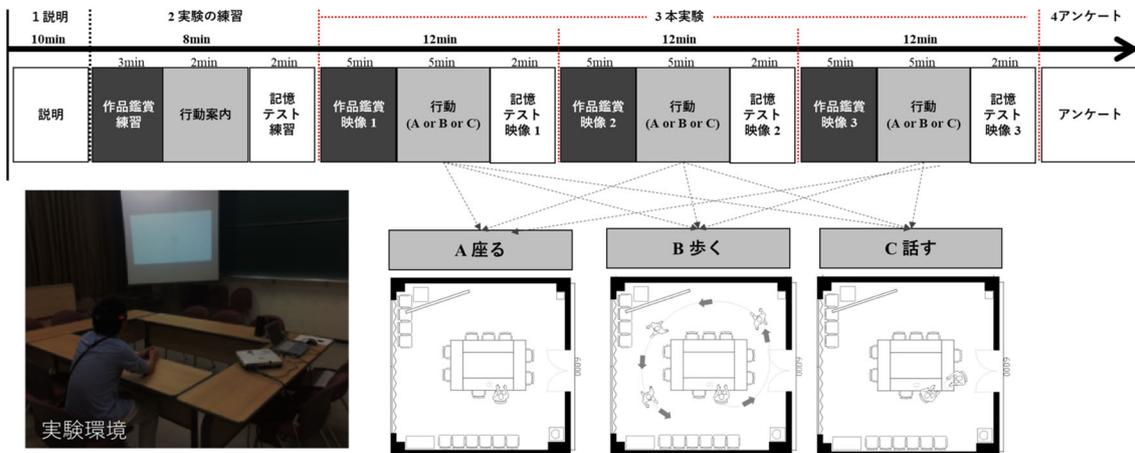


図1 実験の流れと様子

その結果、記憶テストの採点を行動別に集計すると、鑑賞後に「座る」>「歩く」>「話す」を行った順で、観たものがより記憶に残っていることが分かった。

(Holm 法による多重比較検定結果：【座るー話す $p=0.001<0.017$ 】、【歩くー話す $p=0.018<0.025$ 】、図2を参照)

すなわち、鑑賞後に「静かに座る」「ゆっくり歩く」といった情報インプットが少ない行動を行う場合は、「話す」といった情報インプットが多い行動を行う場合より、鑑賞したものが記憶に残りやすい可能性が示唆された。

以上の結果に基づき、美術館で非展示空間を計画する際には、そこで誘発される行動が作品記憶に及ぼす影響を考慮する必要がある。展示空間の直後の空間は、情報インプットが少ない行動が誘発される空間として計画し、レストランやグッズショップ、掲示物コーナーといった情報インプットが多い行動が誘発される空間は、展示空間から一定の距離を置いて計画した方が望ましいと考えられる。

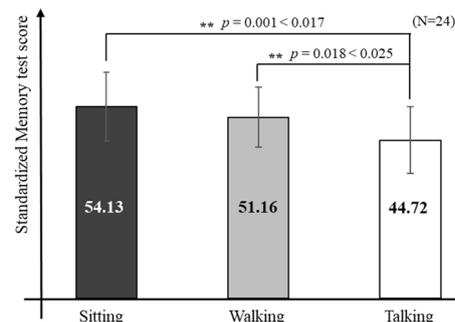


図2 行動別記憶テストの得点 (標準化スコアの平均と標準偏差)

3. 非展示空間の有無が鑑賞者の心理状態に及ぼす影響について

鑑賞後行動と作品記憶の実験結果を踏まえ、非展示空間の有無が鑑賞者の心理状態に及ぼす影響を確認するため、実際の美術館を対象とした生理計測実験を行った。

対象施設は、箱型の展示室が並び、作品を連続的に鑑賞する空間構成の「美術館S」と、展示室と展示室を廊下で繋ぎ、作品を鑑賞した後に必ず廊下を通る空間構成の「美術館T」を選定した。また、鑑賞者の覚醒状態を把握するため、実験参加者には皮膚コンダクタンスレベル (以下:SCL) の計測器を装着したまま通常通り展示を鑑賞してもらい、展示室の出入り時間をもとにSCLの変化を確認した。(図3と図4を参照)。

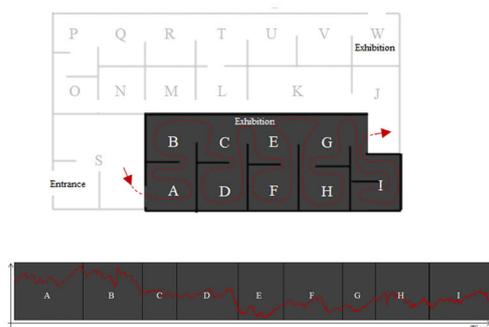


図3 美術館Sの空間構成と生理計測の例

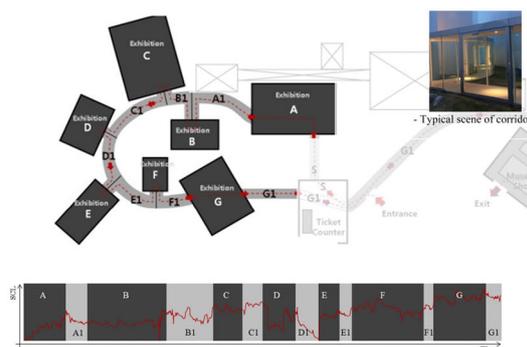


図4 美術館Tの空間構成と生理計測の例

美術館Sでは12名、美術館Tでは9名のデータが得られた。SCLの値は、人によってその幅が大きく異なるため、各データごとに最小値と最大値の幅を「0~1」に合わせる標準化を行った。また、それらを部屋ごとに集計し、その平均を求めた(図5と図6を参照)。

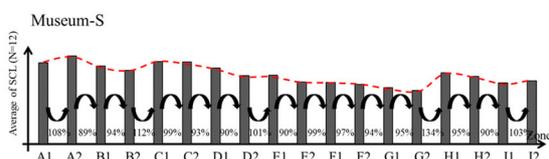


図5 美術館SにおけるSCLの平均

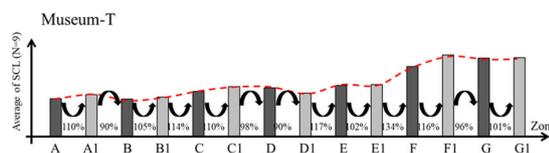


図6 美術館TにおけるSCLの平均

その結果、美術館 S では、最初の方で SCL がピークに至って段々下がる傾向がみられた。これはおそらく、沢山の作品を連続的に鑑賞し続けることによって、最初の段階で精神的疲労が生じてしまい、後半まで展示作品を集中して鑑賞することが出来なかったと解釈できる。一方で、美術館 T では、最初の方から最後まで SCL がゆっくり上がったり下がったりしながら右肩上がりの傾向がみられた。美術館 T では、展示室を出た後に情報インプットが少ない廊下で時間を過ごすことによって、作品鑑賞から高まった緊張が緩和され、最後まで集中して鑑賞できたと解釈できる。

さらに、両美術館に対する SCL の変化率を比較するため、SCL の幾何平均を参加者ごとに集計し、その平均を求めた。その結果、美術館 S では部屋ごとに SCL が 2.6%減少する傾向であることに対して、美術館 T では部屋ごとに SCL が 6.2%増加する傾向であり、両美術館

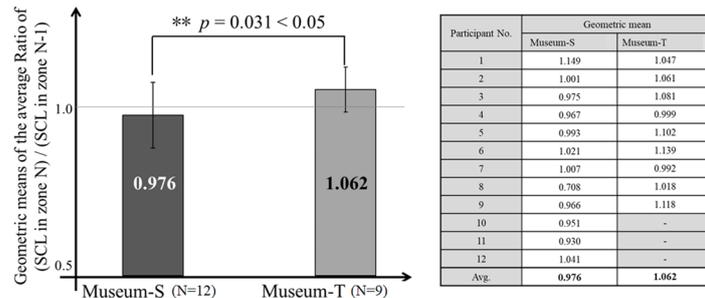


図7 両美術館における SCL の幾何平均とその平均

に対する鑑賞者の心理状態の変化に違いがあることが確認された。(T 検定結果：【美術館 S-美術館 T $p=0.031<0.05$ 】、図7を参照)

以上より、鑑賞後に非展示空間を計画することによって、鑑賞者がより良い状態で展示全体を鑑賞することができる可能性があることが示唆された。

4. 終わりに

美術館で沢山の作品を展示する際には、その合間に非展示空間を設けること、またその空間は情報インプットが少ない行動が誘発される空間として計画することが、鑑賞者の心理状態や作品記憶に寄与する可能性があることが示唆された。これら視点は、作品を鑑賞する場面だけではなく、鑑賞後の余白を通して、鑑賞体験全体の質を向上し、鑑賞したものの印象が深まることを目指したものである。

「待機行動、移動行動、反復・単純行動」といった情報インプットが少ない合間の時間・空間を通して、我々はリラックスしたり、大事なことが心に刻まれたり、新たな発想が生まれ出されたりするかもしれない。今後は、美術館における非展示空間の具現化に着目するとともに、人々が豊かに過ごすための建築・都市環境の合間とそのあり方について更なる研究を試みたい。

謝辞

研究の組み立てから調査方法、分析まで、終始熱心なご指導を頂いた東京大学の横山ゆりか教授に感謝の意を表します。実験へご協力頂いた美術館の関係者と実験参加者の皆様に心より感謝申し上げます。なお、本研究は、科学研究費補助金の挑戦的萌芽研究(16K14353)(代表：横山ゆりか)を用いて行われました。

(弘益大学建築学部卒業：2012年
 東京大学工学研究科修士課程終了：2016年
 東京大学工学研究科博士課程終了：2019年)