

現代美術の解釈特性を応用した新しい医学啓蒙の可能性

Possibilities of Novel Medical Enlightenments by Applied Interpretation of Contemporary Art

長縄 拓哉 NAGANAWA Takuya

デジタルハリウッド大学大学院 院生
Digital Hollywood University, Graduate School

現代美術の解釈特性を応用した新しい医学啓蒙の可能性を調査する目的で絵画展覧会を開催した。現代美術の解釈特性である、コンテキストに目を向け作品を理解するという特性を応用した。作品のコンテキストに医学情報を含ませ、健康無関心層（医学を学びに来たわけではない、あくまで美術鑑賞者）へのアプローチを設計した。今回の展覧会では、「意味がわからなかった」といった感想が多く、鑑賞者の解釈や行動を変容させるには至らなかった。一方で、個別にコンテキストを解説した際には理解が示された。わかりやすく具体的な表現が作品に込められれば、新たな医学啓蒙の選択肢の1つとなる可能性があるかもしれない。

キーワード：現代美術、医学啓蒙、コンテキスト、行動変容

1. はじめに

肥満、心臓病、高血圧、糖尿病などのリスク軽減には習慣的な身体活動が有効であり、医療現場ではそれを継続させるために効果的な情報提供、行動変容の促進、また環境整備などが行われている^[1]。つまり、日々の生活習慣の改善により治療効果が得られる疾患が多くあり、また良好な生活習慣により疾患の発症を防ぐことができる可能性がある。そのため、疾患の治療や予防においては、いかに患者に行動変容を促すかが重要とされる。

一方で、集団に対する健康介入は国民の健康格差を拡大する可能性が指摘されており、健康無関心層へのアプローチが集団全体の健康水準の向上や効果的な健康づくりを進める上で重要とされている^[2]。

一般に、健康無関心層へのアプローチは困難を極めるが、アプローチ方法として例えば「ポケモンGO」^[3]や「うんコレ」^[4]など、医学には無関心だがゲームが好きな層へアプローチするアイデアが目立っている。ゲームをしているだけで歩行量が増加したり^[3]、知らぬ間に医学情報に触れているといったアプローチの効果が期待されている。

例えばうんコレは、大腸癌の予防が目的として含まれ、出現するキャラクターの名前が消化器疾患やその治療法、手術などからめて付けられている。これは、「ゲームが好きな人が持つ「キャラクターの名前の由来を調べる」という行動特性を応用し、自発的に大腸癌などの医学情報に暴露させている。

このような、医学の啓蒙にゲームの解釈特性が応用できることと同様に、他分野に用いられている解釈特性と医学を掛け合わせることで、新しい医学啓蒙および無関心層へのアプローチが達成される可能性がある。

今回、現代美術の解釈特性を応用した新しい医学啓蒙の可能性を調査する目的で絵画展覧会を開催したので、その概要を報告する。

2. コンテキストが鑑賞者の解釈を誘導する

現代美術における作品の価値は、作品そのものの美しさや精巧さよりも、それが置かれるコンテキストや鑑賞者の芸術体験により評価される傾向にある^[5]。また、現代美術は「新しい世界観の提示」をその基本的特徴として持っており^[6]、その作品が作られた時代や文化、またそこにある社会課題などを含み、さらにこれまでの美術史におけるどの局面と対峙するものであるのか、またこれまでの固定観念を覆すような発想や仕掛け、皮肉を含む作品および芸術家自身のストーリーに価値があるとされる。

そのため、鑑賞者にはその作品を包括する展示のコンテキストを読むことが求められる。しかしながら、これらの現代美術における評価特性は、「鑑賞者が能動的に見る」ことを制限してしまう可能性があり、作品の感性的な質や鑑賞者の感受性がおざなりにされてしまう危険性が指摘されている^[5]。言い換えれば、コンテキストに目を向けさせることで、鑑賞者の解釈が誘導されることを示している。

芸術家は、その作品や芸術家自身のコンテキストを魅力的に作り上げるために、架空の設定を含ませる。作品のコンテキストを再構成する試みもあり、エピソードや環境、作品のストーリーを後から作り上げることも可能とされる^[5]。

作品のコンテキストが後から作り上げられる性質のものだったり、さらに鑑賞者の解釈を誘導することができるものならば、そのコンテキスト内に医学情報を入れ込み、作品と医学情報を結びつけて解釈を誘導することで、医学に無関心であり芸術に関心がある層へのアプローチが成立する可能性があるかもしれない。

今回その可能性を踏まえ、作品の隣に医学研究の論文のアブストラクトを作品の解説であるかのように設置し、鑑賞者が作品と医学研究を結びつけて解釈するように設計した展覧会を開催した。鑑賞者は作品の解説を読みコンテキストを理解しようと努めるが、その内容に医学情報が含まれるため、無意識にそれをインプットする。医学や健康についての無関心層（美術作品の鑑賞を目的に来場した）に対し、彼ら独自の解釈特性を応用した医学啓蒙を実践した。

3. 展覧会を開催した結果

来場者からは、「なぜ絵の横に研究のアブストラクトが貼ってあるのか意味がわからなかった」や「絵の解説かと思って読みたかったけど英語だったから諦めた」「なんか書いてあるなと思ったけど気にしなかった」といった感想が多く得られた。作品のコンテキストから医学の啓蒙をするためには、よりわかりやすく、日本語で説明する必要性が示唆された。

一方で、ゲームの解釈特性（ゲームが好き→ゲームをプレイ→キャラクターの名前の由来（医学情報が含まれる）を検索→医学情報に暴露）と現代美術の解釈特性（美術が好き→展覧会に来場→作品のコンテキスト（医学情報が含まれる）を理解したい→医学情報に暴露）の共通点を、鑑賞者に個別に解説した際には展覧会の趣旨が伝わった。

今回の展覧会では、鑑賞者の解釈や行動を変容させるには至ら

なかったが、個別に対応した時のような具体的な解説が作品に込められれば、新たな医学啓蒙の選択肢の1つとなる可能性もあると考えられる。一方で、医学や健康に対する無関心層であったとしても、現代美術のコンテキストを解釈しながら鑑賞を楽しむ習慣がなければ成立しない試みであり、来場者の背景についても考慮する必要性があった。

4. 今後の取り組み

作品自体に医学情報を入れ込むべきか(視覚的に見せるか)、あくまでコンテキストの中に入れて解釈を誘導し啓蒙するか、どちらがより効果的に行動変容を促すことになるかを今後の創作活動を通して検証していく。

参考文献

- [1] 厚生労働省 運動所要量・運動指針の策定検討会：『健康づくりのための運動指針2006』(2006年) <https://www.mhlw.go.jp/shingi/2006/07/dl/s0719-3c.pdf> (参照2020年10月10日).
- [2] 福田吉治：『ポピュレーションアプローチは健康格差を拡大させる？ vulnerable population approachの提言』日本衛生学雑誌(2008年) 63, 735-738頁.
- [3] 西脇 雅人, 松本 直幸：『ポケモンGOのプレイが日常歩数に及ぼす影響 -日本人男子大学生を対象とした後ろ向き観察研究-』体力科学(2018年) 67(3), 237-243頁.
- [4] "うんコレ" <https://unkore.jp> (参照2020年9月15日).
- [5] 要真理子：『美的なコミュニケーションを考える：作品鑑賞のゆくえ』Communication-Design(2007年), 103-120頁.
- [6] 神林 恒道, 潮江 宏三, 島本 浣：『芸術学ハンドブック』勁草書房(1989年).