

医学情報を含んだアートを身につけることで生まれる コミュニケーションと健康行動

Communications and health behaviors evoked by wearing contemporary art included
medical information and issues

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

2021年5月25日から約1ヶ月間、二子玉川の蔦屋家電プラスで、絵画展覧会「アートが痛みを減らす展!？」が開催された。医療に関連した社会課題や医学情報をコンテキストに含んだ現代美術作品（絵画）が展示され、「医学や健康には無関心だがアートは好き」な来場者が作品のコンテキストを読み、無意識に社会課題や医学情報に触れ、健康行動が促されるよう設計された。今回、医学情報を含んだアート作品が来場者の意識や行動にどのような変化を与えるのか、蔦屋家電プラスでの来場者分析および、来場者へのインタビューを通して、展覧会後の意識や行動の変化を調査したので報告する。本研究に同意が得られた13名の来場者に対しインタビューフォームで調査を行った。展覧会や購入したアート作品をきっかけに医学的なコミュニケーションが生まれ、健康行動が促されていることが示唆された。

キーワード：現代美術 身につけるアート コミュニケーション 行動変容

1. はじめに

肥満、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、医療現場では常に効果的な情報提供や行動変容の促進、環境整備などが行われている^[1]。これは、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ることを意味しており、良好な生活習慣により疾患の発症を防ぐことが可能である。そのため、疾患の治療や予防においては、いかに患者の意識を変容し、健康行動を促すかが重要とされる。

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が、健康無関心層への行動変容アプローチは難渋するケースが多い^[2]。そこで、「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層」へアプローチし、健康行動を促すアイデアが注目されている。ゲームをプレイすることで歩行量が増加したり^[3]、知らぬ間に医学情報に触れ、行動変容が促されるといった効果が報告されている。

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、現代美術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を可能にするアイデアが報告されている^[5]。

現代美術作品のコンテキスト内に医学情報を含ませ、作品と医学情報を結びつけて解釈を誘導することで、「医学に無関心であるが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。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。鑑賞者に対し個別に解説し、コミュニケーションが生まれた際に、作品のコンテキストが十分に伝わる傾向があり、医学情報から健康行動を促すためには、作品をきっかけにコミュニケーションが生まれる設計にする必要がある^[5]。今回、医学情報を含んだ現代美術作品が人の意識や行動にどのような変化を与えるのか、新たな展覧会を開催し、来場者の意識や行動の変化を調査したので報告する。

2. 方法

来場者が医療を意識せずに訪れる商業施設で展覧会を開催した。医療に関する社会課題や医学情報をコンテキストに含む絵画作品を20点展示した。訪問診療中の景色やヘルプマークの課題などを作品として展示し、来場者にはスタッフが個別にコンテキストを解説した。さらに、併設されたタブレット電子端末で作品を表示し解説した。コンテキストに共感した来場者は、会場で販売しているTシャツやステッカーなどを購入し身につけることができ、身につけたアート作品をきっかけにコミュニケーションが促され、来場者自身がそのコンテキストを解説することで自分ごととして消化し、さらに医学情報を含んだ作品の意図が拡散されていくように設計した。このアイデアは、がん患者や持病を持つ方が身につけるヘルプマークの課題をヒントに実施した。

がん闘病中や心身に障害がある場合に、ヘルプマークが有用だが、ヘルプマーク自体の周知がされておらず、例えば通院中の電車内で席を譲られたり声をかけてもらう機会は少ないという。また、ヘルプマークを身につけている方が身近にいたとしても、「そのヘルプマーク、どうしてつけてるの?」といった会話に発展する機会は稀だ。一方で、「自分の病気について話す機会や、声をかけてもらう機会があればとても嬉しい」といった声があり、ヘルプマーク自体がコミュニケーションを障害している可能性がある。本展覧会では、ヘルプマークの代わりにアート作品を身につけることで、「そのアートかっこいいね、どうしてつけてるの?」といったポジティブなきっかけから、自分の病気や抱えている課題について共有するきっかけになる可能性があると考え調査を行った。

展覧会の開催期間は5月25日から6月23日の約1ヶ月間で、蔦屋家電プラスのシステムによる来場者分析を行うとともに、作品を購入した来場者のうち、本研究に同意が得られた13名を対象に、後日（展覧会終了から1ヶ月後）インタビューフォームを送信し、回答を集めた。

質問項目はGoogleフォームで作成し、内容は、「性別、年齢、来場の動機、展覧会の意図（医学情報を含んだアートを身につけコミュニ

ケーションを促す)が理解できたか、ステッカーやTシャツを身につけることがあるか、購入したグッズを見て展覧会や作品の背景を思い出すことはあるか」など、展覧会や身につけているアート作品をきっかけに行動や考えに変化があったかを一部自由記述形式で回答を得た[表1]。

表1：インタビューフォームの内容

	質問
Q1	性別
Q2	年齢
Q3	ご来場の動機
Q4	展覧会の意図が理解できましたか？
Q5	ステッカーやTシャツを身につけることがありますか？
Q6	購入したグッズを見て展覧会や作品の背景を思い出すことはありますか？
Q7	展覧会をきっかけに、あなたの行動や考えに変化がありましたか？
Q8	どのような変化がありましたか？
Q9	ご購入いただいたアートをきっかけに会話が始まったことはありますか？
Q10	どのような会話でしたか？
Q11	アートをきっかけにすると医学的な会話がしやすくなると思いますか？
Q12	身につけたアートをきっかけに、具体的にどのような会話がありましたか？ また、どのような意識や行動の変化がありましたか？

3. 結果

開催期間は5月25日から6月23日の約1ヶ月間で、展覧会会場への来場者は5041人であった。来場者のうち研究に同意の得られた13名から回答を回収した。性別の内訳は男性5名、女性7名、その他1名であった。年齢は30代が7名、40代が4名、50代が1名、20代が1名であった。「来場の動機」は13名全員が展覧会情報を知っていて来場したと回答した。展覧会の意図については、「理解できた」が8名、「だいたい理解できた」が4名、「なんとも言えない」が1名であった[図1]。

展覧会の意図が理解できましたか？

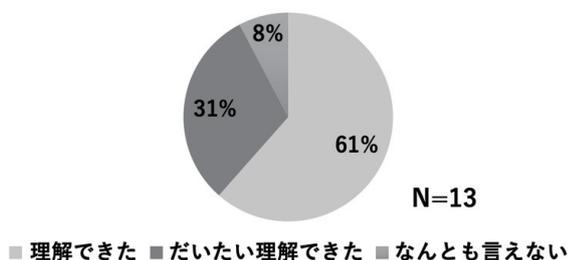


図1：コンテキストの理解度

「作品を身につけることがありますか？」の質問には、「たまに身につけている」が6名、「いつも身につけている」が3名、他に「身につけていないが職場に飾っている」や「子供とたまに眺めている」といった回答が得られた。「購入したグッズを見て展覧会を思い出すことはありますか？」については、13名全員があると回答した。展覧会をきっかけにした考えや行動の変化を11名が自覚していると回答した[図2]。

展覧会をきっかけに、あなたの行動や考えに変化がありましたか？

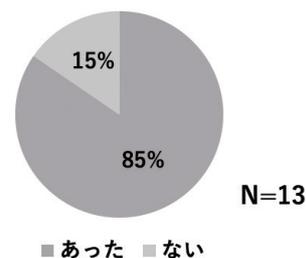


図2：意識と行動変化の自覚

行動変化を意識するようになった11名のうち、「健康行動を意識するようになった」や「歯磨きをよくするようになった」、「作家のことを思い出す」、「医学情報を含んだアートを身につけコミュニケーションを促すという考えに共感する」、「展覧会でヘルプマークの存在を知ってから、よく街中で見かけるようになった」など、アートをきっかけにコミュニケーションが生まれていることがわかった[図3]。

ご購入いただいたアートをきっかけに会話が始まったことはありますか？

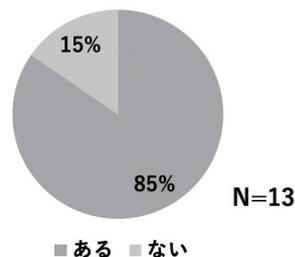


図3：アートをきっかけにしたコミュニケーション

「アートをきっかけにすると医学的な会話がしやすくなると思いますか？」については、10名が「思う」と回答した。

アートをきっかけにすると医学的な会話がしやすくなると思いますか？

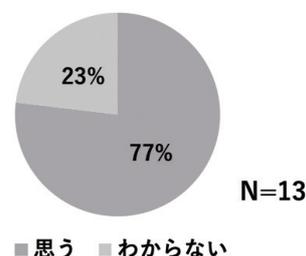


図4：アートが医学的会話のきっかけになるか

「身につけたアートをきっかけに、どんな会話がありましたか」、また「意識や行動の変化」についての回答は、「Tシャツのアートについての話題から始まり、歯科の先生の作品ということで、歯科の話題に話がつながった」、「自身の健康について意識するようになった」、「当たり前と考えていた痛みを気にかけるようになった」、「見る度に作家がこのような活動をされているということを読み出すきっかけになっている」、「医学と美術の関係や行動変容についても話すことができた」、「作品を部屋に飾っていて、そこから会話が生まれた

ことがあった」、「医学的な話題の導入としてアートを身につけるのは、とても良いアイデアだと感じた」、「ヘルプマークの代わりにアートがきっかけになって話が広がっていく世の中が当たり前になったら素敵だ」、「誰の作品？と、アーティスト名などを聞かれることが多い」といった回答が得られた。

4. 考察

今回の結果を得て、医学情報を含んだアート作品をきっかけにコミュニケーションが生まれ、作品のコンテキストを解説することでそれが周囲に広がり、行動変容が促される可能性が示唆された。一方で、展覧会に来場した5041人のうち、作家の意図に共感し購入に至ったこと、さらに研究の被験者として登録すること、本研究の被験者は展覧会情報を見て来場していることから、今回のデータは「健康に対する関心度が高い層」のものであると考えられる。もともと意識が高い層に対して、実際に「健康行動を意識するようになった」や「周囲にその重要性を伝えている」といったアウトプットが確認された。

今回の被験者の周囲には健康無関心層があり、作品をきっかけにしたコミュニケーションにより、無関心層へのアプローチを可能にしていることも考慮し、今後長年にわたり健康行動に伴う客観的なデータ(体重増減や血圧、血糖値の変化など)を観察する必要がある。一方で、身につけているアートをきっかけにコミュニケーションが生まれており、ヘルプマークの代わりにアートを身につけることが、自身の病気や困難、社会課題について共有するきっかけになる可能性が示唆された。

今回の展覧会は作家一人の個展として開催していることや新型コロナウイルス感染症の影響もあり、来場者が制限されていたことから、今後、グループ展などを通して、他の作家が同じように医学情報を含んだ作品を発表し、それを身につける(持ち歩く)ことで、新たなファン層へ行動変容が促される可能性が期待できる。さらに、世界中で同じような取り組みがされれば、アートをきっかけに人々の健康行動が促され、健康寿命の増進に寄与する可能性があるとして示唆された。

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～生活習慣病予防のために～』(2006年) <https://www.mhlw.go.jp/bunya/kenkou/undou01/pdf/data.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2021年6月14日).
- [5] 長縄拓哉『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』DHU JOURNAL Vol.07 2020,101-102