



## 巨大迷路の なかで見つけた？ 研究の道筋

政倉祐子<sup>†</sup>

### まえがき

皆さまこんにちは。私は現在、愛知淑徳大学創造表現学部で教員を務めています。出身は山口大学工学部感性デザイン工学科で、研究所・他大学で研究員や教員を経て、現職です。出身や現職を紹介しただけでは専門性が伝わらない、というのが長年の私あるあるですが、専門は、「感性心理学/感性工学」です。「モノづくりや表現に活かすための心理学」というともう少し理解しやすいでしょうか。

出身校も現職の大学も、何を専門とする分野なのか、学部・学科名から察することが容易ではないと思います。本学の学生たちも、「何を専門とする学部ですか？」と、就職活動でよく尋ねられるそうです。私もそうでした。公式ホームページ(2023年3月現在)によると、それぞれのキャッチフレーズは、前者は「科学技術と創造力の融合」、後者は「言語・メディア・建築など多様な表現領域から、自己表現力や創造力、情報発信力を身につけ、社会を豊かにする人材を育成」です。理系・文系どちらがベースになるかの違いはあるにせよ、少し似ている？ 気がします。

こんなふうにスタート地点と現地点を見渡してみても、なんとなくでも一貫

性があることは、客観的に見ると当たり前のように思われるかもしれませんが、私にとっては、研究者を志した学生時代から、経過地点の現在までの道のり(およそ20年)は、それはもう巨大迷路のようでした。「迷って苦難した」という意味でも、「迷いながら楽しんだ」という意味でもです。

今回は、そんな私の巨大迷路での経験が、反面教師的にでも、より若い方々の今後のお役に立てたならいいなという思いで綴らせていただきました。また、私のキャリアを紹介する中で、関連する自身の論文をちゃっかり参考文献として記させていただきましたので、幅の広い映像情報メディアの世界には、「こんな研究もあるんだ」と、興味を持っていただけたなら幸いです。

### 楽しさを発見してしまった 学生時代

学生時代、私は上記学科の1期生として入学しました。4年生からは、人間感性学講座というゼミで、実験心理学の手法を用いて人間の感性的な処理機構を理解することを目指した研究に取り組んでいました。と、難しく書いてみましたが、私の卒論・修論のテーマは、音と映像の相互作用(もっと簡単に言うなら、BGMの感性効果)でした<sup>1)~3)</sup>。心理学部ではないですし、学科の1期生だったので先輩方が積み上げたものもなく、実験環境を整えるのに苦労しました。ミスチルの「Tomorrow Never Knows」を聴くと、今でも卒論実験の苦い日々を思い出

ます。なんとか行うことができた実験の結果は、予想外のもの(心地よい音楽でも、提示条件によってはかえって不快に感じることもある)でした。実験を終えたのが卒論提出の締切1週間前、私は途方に暮れました。指導教員の先生からは、「予測した結果が得られなかったとわかったことの意義は大きい」と、励ましの言葉をいただき、なぜそのような結果になったのか、頭をかかえて考え、無事に卒論を提出することはできましたが、そこ(思わぬ結果になることもあることや、それがなぜなのか考察すること)に研究の面白さを見出してしまった私は、その後、博士後期課程まで進学し、狭き門の研究職の世界へと足を踏み入れていくことになったのです。

指導教員の先生には、どんなに感謝しても、し尽せません(当時は反抗期でしたが…)。いま改めて考えると、「卒論で思わぬ結果が得られなかったこと」がいわゆるターニングポイントだったのかなと、思います。

研究することの楽しさを見出し、どうやら自分は「人が感じているものを分析し結果として可視化する」ことに興味があることを自覚してからは、研究することがいっそう楽しくなりました。

### 自分の役割を考える

自分が興味を持ったテーマの研究だけすればよかった楽しい学生時代は終わってしまい、研究員として就職しました。特定の研究プロジェクトの中で、「自分の専門的知識やスキルを活かし

<sup>†</sup> 愛知淑徳大学 創造表現学部

"My Way of Research Life in a Giant Maze" by Yuko Masakura (Faculty of Creation and Representation, Aichi Shukutoku University, Aichi)

てプロジェクトにどう貢献できるか」が勝負！ だったのですが、はじめは自分の未熟さをただただ思い知らされ、迷走するだけの日々でした。

研究員として務める中でようやく自分の役割、というか、立ち位置がつかめるようになったのは、「高忠実・多機能ディスプレイのための評価」というテーマの研究に携わった時でした。このテーマの中では、画像工学の研究者である先生とともに、3次元ディスプレイの表現特性について主に研究しました。従来の2次元ディスプレイと比較して、例えば「奥行き」のように具体的に何を表現できるかではなく、見る側に与える印象表現がどのように異なるのかという視点で、それぞれのディスプレイの印象表現特性に適したコンテンツ提案につながる研究でした<sup>4)</sup>。

何よりも共同研究者の先生の導きの力のおかげですが、「工学と心理学の間の橋渡しができるんだ」と、ようやく自分の役割・立ち位置を理解できるようになりました。

その後も、「ディスプレイの品質評価」に関する企業との共同研究にも参加しました。研究内容を少し説明すると…ディスプレイの品質検査の対象となる画面上の輝度のムラは、機械的に定量化することはできますが、人が感じているものとは少し違っています。例えば、人が見た場合、同じ面積のムラでも画面のどの位置にあるかや、どんな形状をしているかで、主観的なムラの程度は違ってきます。この点を考慮したムラの定量化手法に関する研究でした<sup>5) 6)</sup>。実験心理学の手法を大いに活躍させることができた研究でもありました。

いつまでも続けていたかった研究員の生活でしたが、任期付きのポストだったため、就職活動を余儀なくされるのでした。

### 大学教員という職業の 悩ましさ

トータル6年弱の研究員の経験の後、次は教員(助教)として大学に着任しま

した。「コンピュータサイエンス学部」という超IT系、女子学生が全体の1割程度しか在籍していない学部でした。具体的なプロジェクトがあるわけではなく、研究テーマも定められてはいませんが、ここでも勝負のテーマは同じく「自分の専門的知識やスキルを教育研究にどう活かせるか」でした。研究指導については、学生と「ああでもない、こうでもない」とアイデアを出し合いながらの共同研究に近かったので、難はありませんでした。問題は、授業と学務でした。

授業については、以前にも非常勤講師としての経験はありましたが、どうすれば学生の理解を促すことができるか工夫するのに苦労しましたし、苦労した分が学生の理解度に目に見えてつながっていき、やりがいを感じました。学務についても、オープンキャンパスの企画を考えたり、女子学生のための女子会を催したり、研究に直結はしないけれど、どう工夫すれば受験生に大学の魅力が伝わるか、学生生活がより豊かになるかを考えることは、良い経験になり、これにもまた大きなやりがいを感じました。

同じ研究室の先生も温かく、楽しく時に叱咤激励しあう同僚たちにも恵まれました。では何が問題だったのでしょうか。「大学教員あるある」だと思うのですが、研究員と違って授業や学務がある分、思うように自分の研究に時間を割きにくく、研究・授業・学務の時間のバランスをとるのが難しい、ということです。時間をかけるほどにそれぞれの成果は目に見えて現れるけれど、「時間は限られている」のです。そのことを痛いほど感じたこの頃、30代半ばだったと思います。学生の頃、湯水のように使っていた時間が、こんなにも足りなくなるなんて、思いもありませんでした。

### 「出会い」はやっぱり大切

時間のバランス問題に悩まされつつも、若さ(といっても30代)を武器になんとか走り続けていた中、学内のと

あるプロジェクトで知り合った他学部の先生と、その後現在まで10年近く進めることになる共同研究の機会をいただきました。

授業や学務のやりがいに心を奪われかけていた当時の私でしたが、「子どもの学習体験を評価することができませんか？」と声をかけていただいて、再び、「自分の専門的知識やスキルを研究にどう活かせるか」の勝負のスイッチが入った気がしました。「勝負」というとややアグレッシブですが、「お題を解く」という感覚です。「お題を解く」ことももちろん楽しいのですが、人との出会いによって、自分が思わぬ方向を見出すことがあるんだと、身に染みて実感しました。実験室や防音室に限られていた私の研究の場に、水族館や動物園(子どもの学びの場)が加わることになりました。自分でも驚きでした。水族館や動物園、いわゆる博物館をフィールドにした研究は、映像情報メディアの世界からは少し離れていますが、「子どもたちが学びの体験の中で感じる主観的な印象を可視化する」ことを目的とし、他大学に異動した現在も進化・進行中です(図1)<sup>7) 8)</sup>。

ただ、順調に進んでいると思っていたこの研究も、リアルな博物館の場をフィールドとしていたため、コロナ禍で影響を大きく受けました。おそらく世界中の皆がこのような苦境に直面したであろうこの時、「できない」ではなく「やれること」を見出せるか否か、その大切さを教えていただいたのも、この研究と一緒に進めている先生からでした。「できない」と決めてしまっては先には進めない、むしろ新たな研究の活路が開ける可能性を逃してしまうのです。ちなみにこの研究では、コロナ禍でオンラインでの学習機会が増えつつあることから、リアルな場での評価だけでなく、オンラインでの評価もできるように、Webアプリケーション化を進め、さまざまな学習の場で活用可能な評価手法を確立することができました。

現在所属している大学の学部では、

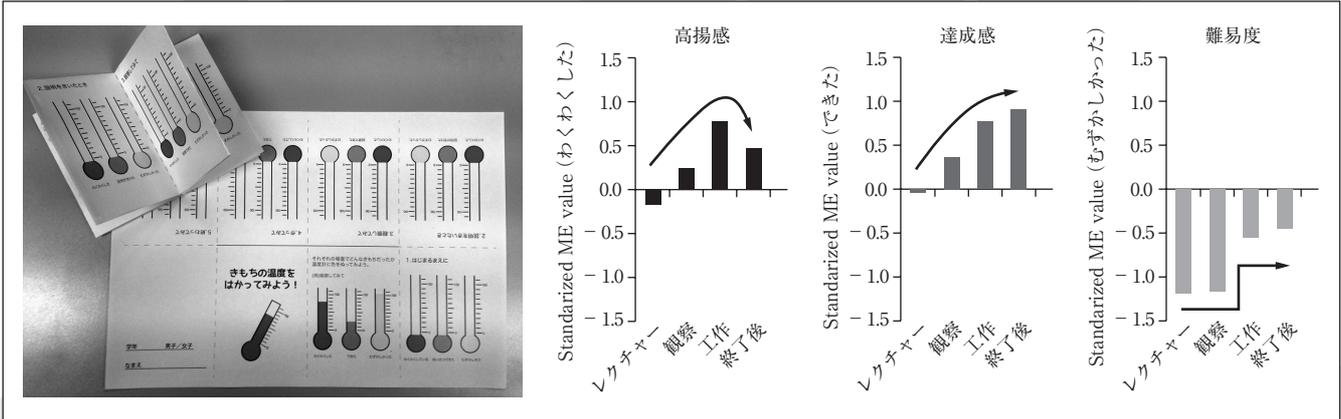


図1 観察と作業を取り入れた水族館での学習体験の評価例(左:評価票, 右:評価結果)  
参加者の「高揚感」、「達成感」、「難易度」についてプログラム進行に沿った変化を捉えることができる。

冒頭にも書いたように、私自身の出身学科と幾分か共通していて、学生が持っている興味と、私が学生当時に持っていた興味がとても近く、「メディア表現に活かすための感性分析」をテーマとした研究指導をしています。私の学生時代と比べると、メディアの種類ははるかに豊富になっているので、学生たちが発想するテーマも豊かで、とても興味深いです。卒論のテーマは10人10色のそれぞれで、指導するのはそれはもう大変ですが、ゼミの所属学生人数分の共同研究をしている(お題を解いている)ようで、楽しくもあります。学生との出会いも、共同研究者と同じようにとても大切に、学生たちが4年で卒業してしまうのが寂しいくらいです。

研究・教育・学務の時間のバランスをとることは未だ悩ましいですが、学生との共同研究に癒されながら、1年1年をなんとか乗り越え現在に至っています。とは言え、まだまだ巨大迷路の途中、楽しみながらこれからも前へ・右へ・左へ、時には戻りつつも、進んでいきたいと思えます。

### むすび

今回、このコラムを執筆するにあたり、正直、(これでも)とても苦労しました。「論文を書く方がよっぽどいい」

と思ったほどです。悩みながら、学生時代以来の出来事やその当時の自分の心情をじっくり振り返り、「やっぱり大切」と気づいたのは、「出会い」でした。ややありきたりのような言葉ですが、私の経験の中でのこの言葉の意味はとても深く、「同じ時間で体験を共有すること」、「それによって自分に反応(成長)が起こること」と捉えています。研究者としてのキャリアに関わること以外にも、日常での経験や、趣味(山登りや舞台鑑賞などなど)での出会いももちろん、私にさまざまな反応(成長)を起こしてくれます。山登りの仲間からは、「山に登る」ことを楽しむためのアイデアだけではなく、人生の先輩として教わるのがたくさんありますし、舞台俳優からは、人の心を動かす、言葉だけでは尽くせないとてもないバイタリティをもらいます。さらには、自分が予想もしていない、「やりたくない」、「行きたくない」と思うような所にも、自分が成長することのできる機会があるような気がして、わくわくすることもあります。若い方々にもぜひ、いろいろな人・事にどんどん出会ってみてほしいと思います。今回のこのコラムも、読んでいただいた方々とのひとつの出会いになれば幸いです。(2023年3月30日受付)

### 〔文献〕

- 1) 政倉祐子, 一川誠: “視覚と聴覚の相互作用による環境の印象変化”, VISION, 15, 3, pp.117-132 (2003)
- 2) 政倉祐子, 一川誠: “騒音のある環境の印象改善と音楽提示の効果”, 基礎心理学研究, 23, 2, pp.139-150 (2005)
- 3) Y. Masakura and M. Ichikawa: "Effects of denotative congruency on audio-visual impressions", Japanese Psychological Research, 53, 4, pp.415-425 (2011)
- 4) 政倉祐子, 田村徹: “空間画像から受ける印象の評価構造に関する検討 - 観察環境間の共通性について -”, 日本感性工学誌, 8, 3, pp.609-616 (2009)
- 5) 政倉祐子, 田村徹, 長嶺邦彦, 富岡聡: “LEDバックライトの輝度ムラ評価法に関する実験的検討”, 映情学誌, 63, 10, pp.1423-1428 (2009)
- 6) Y. Masakura, T. Tamura, K. Nagamine, S. Tomioka, M. Ueda and Y. Shimpuke: "A Quantitative Evaluation Method for Luminance Non-uniformity of a Large LED Backlight", IEICE Transactions, E93-C, pp.1564-157 (2010)
- 7) 政倉祐子, 若林尚樹, 田邊里奈: “子どもの主観評定に基づく体験学習型ワークショップの定量評価 - 気持ちの変化を捉える評価ツールの提案とケーススタディー -”, 日本感性工学誌, 15, 1, pp.233-244 (2016)
- 8) Y. Masakura, N. Wakabayashi and R. Tanabe: "Web Application for Multidimensional Evaluation of Experience Based on Subjective Impressions", Proceedings of the 8th International Conference on Kansei Engineering and Emotion Research 2020, 2408-11-02 (2020)