

視環境心理学の試み(2)

— 視覚的プレザントネスの可能性と問題点 —

高 橋 晋 也

1. 緒言

人間が“視覚的動物”であることは間違いない。一般に五感と言われる視覚・聴覚・味覚・嗅覚・皮膚感覚の5種類の感覚モダリティは、外界認識においてそれぞれ固有の機能と適応的意義を持っているが、中でも視覚モダリティが果たす役割の大きさは比類なきものである。人間が利用する外界情報の3/4程度は視覚を通じて与えられるとさえ言われる。

その一方、日常生活における環境刺激としての視覚情報が問題視される機会はきわめて少ない。端的な例として、騒音や悪臭が迷惑な環境刺激として取りざたされ、ときに裁判にまで及ぶことがあっても、何らかの視覚的な迷惑刺激が社会的に問題とされることは稀である。かつての京都タワーをめぐる景観論争のようなケースが数少ない例外と言えるが、それにしても、騒音や悪臭の場合のように「誰にとっても迷惑」、「無条件に迷惑」といった準普遍的な価値観の裏付けを持つものではない。

人間は視覚的な生活を送っているにも関わらず、(少なくとも自覚的には)視覚環境に煩わされることが少ない。よくよく考えれば不思議なことであるが、この傾向は、筆者があらためて実施したアンケート調査の結果からも裏付けられている。調査は185名の大学生を対象として、日常体験に照らして『迷惑な環境刺激』として思いつくものを自由に回答させる方法で実施された。その結果、のべ302件の事例が報告されたが、視覚事例として分類されるものはわずかに21件(7.0%)に過ぎなかった。逆に多かったものは212件(70.2%)に上る聴覚事例(生活騒音、交通騒音、工事騒音、動物騒音等)、56件(18.5%)を数える嗅覚事例(ゴミ臭、タバコ臭、動物臭、他人の体臭や香水等)であった。報告された視覚事例の内訳としては、『飲食店内の窓に虫の死骸が付着していた』など広い意味で「不快なもの・見たくないものを見た」というケースが11件、『部屋の前に建物が建ったため見晴らしの良い景色が遮断された』など「快なもの・見たいものが見えない」というケースが3件、『まぶしい』、『暗い』といった恒常的な照明環境の不快を訴えるものが4件、その他が3件であった。簡便な方法で実施された調査ではあるが、『迷惑な環境刺激』として騒音や悪臭がもっぱら想起され、視覚事例を余り思いつかないという結果は、日常的な直観とほぼ整合するものであろう。

圧倒的に支配的な外界認識のモダリティであるにも関わらず、なぜ視覚環境が問題視されにく

いのであろうか。この素朴な疑問を考察していくことは、人間にとっての視覚モダリティの特殊性を浮き彫りにすることにもなる。本稿では、その一つの試みとして、温冷感の領域で定着している「プレザントネス(pleasantness)」という概念を視覚モダリティに適用する上での可能性と問題点を探っていく。

2. 二次元温冷感モデルとプレザントネス

(1) 二次元温冷感モデル

Kuno, *et al.* (1987) は、『「暑い」-「暖かい」-「どちらでもない」-「涼しい」-「寒い」』といった伝統的な温冷感尺度とは異なる、独自の二次元温冷感モデルを提案した。その基本的構想は図1(a)のように説明される。ここでのA軸は周囲の環境温状態、P軸は人間の生体温状態を示し、それぞれ+側(A軸では上、P軸では右)が高温、-側が低温である。図の右上と左下を結ぶ線は熱平衡に達した定常状態を示す。点Sはある時点での環境温と生体温の組合せ状態であり、環境温変動に伴って図中を移動する。(a)・(b)・(c)で示される3種類の移動軌跡は、それぞれ、きわめて緩慢な環境温変動、かなり急激な環境温変動、(部屋を移った場合など)瞬時の環境温変動に伴うSの動きを表したものである。(a)では「環境温が低ければ生体温も低く、環境温が上昇すれば生体温も上昇する」というように定常状態を保ったままの移動であるが、(b)の場合には急激な環境温変化に生体温変化が追いつかず、結果として一時的に定常状態を逸脱する膨らんだ軌跡を描く。(c)ではその逸脱がさらに極端に生じる。

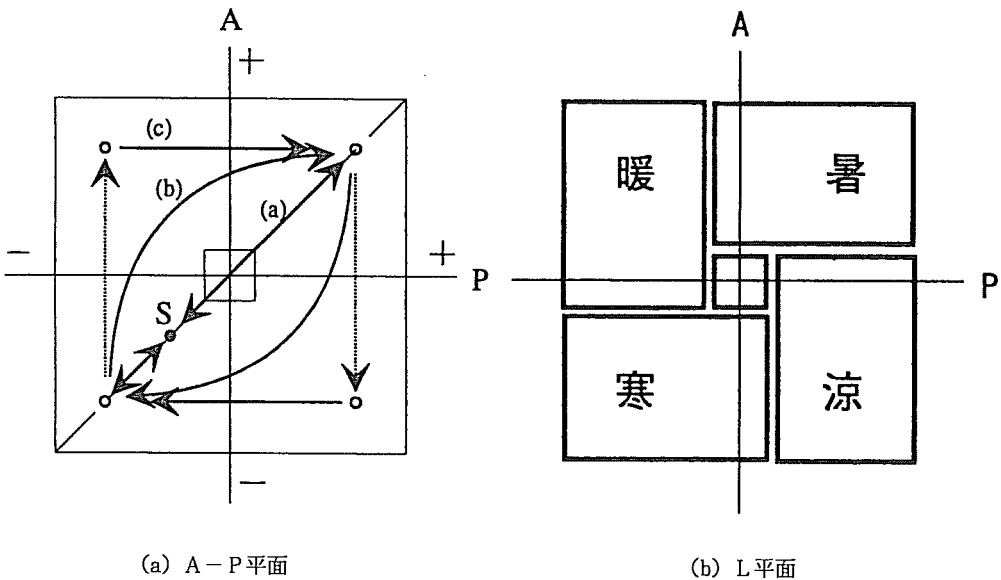


図1 二次元温冷感モデルの概念図 (Kuno, *et al.*, 1987 を改編)

図1(b)は、上に述べたA-P平面に対応して、それぞれの状態を表現する言葉が分布する言語平面(L平面)である。中央領域は温度感覚が生じない中立域、すなわち温冷感尺度で「どちらでもない」に相当するニュートラル状態を表す。そして、このモデルの最大の特徴は、図の右上と左下を結ぶ定常状態が、ニュートラル状態の他は「暑い」・「寒い」の2状態のみから構成されることである。すなわち不快状態である。「暖かい」・「涼しい」といった快状態は定常状態としては存在せず、図1(a)における移動軌跡(b)または(c)が一時的に通過する非定常状態として表現される。寒暑涼暖を一次元ではなく、このように二次元配置させることにより、古くから指摘されていた"逆転現象"が説明可能となった。逆転現象とは、たとえば「寒い」状態から環境温が上昇し、やがて適温に達して一定となる場合を考えたとき、人間が感じる温冷感は「寒い」→「暖かい」→「どちらでもない」と変化するため、上に示したような一次元の温冷感尺度上では一方向的な変化として説明されないことをいう。環境温および生体温の変化は低温から高温への一方向的な変化であるにも関わらず温冷感尺度上での変化が逆転することは、そもそも一次元の温冷感尺度が現実と対応していないことを示す。二次元温冷感モデルは、この問題を見事に解決している。

(2) プレザントネス：積極的な快

図2は、上記の二次元温冷感モデルに基づき熱的快適性を説明する図式である。新たに付加された3次元軸(垂直軸)が快適性を表している。A-P平面上で定常状態に相当する部分では、上でも述べたとおり不快状態とニュートラル状態しか生じ得ない。すなわち、「暑い」か「寒い」か「何も感じないか」である。「何も感じない」状態は「不快がない」という意味では快適な状態であるが、それは言うならばネガティブな要素を排除しただけの"消極的な快適性"である。一方、「暖かい」・「涼しい」という温冷感が持つ快適性はポジティブな要素が加わることによる"積極的な快適性"であり、明らかにニュートラル状態とは異なる感情価を持っている。久野は、この積極的な快適性を"プレザントネス (pleasantness)"と呼ぶ。そもそも「快適」という言葉自体、「快」と「適」という異質な「好ましさ」を合わせたものであり、プレザントネスは前者に、ニュートラル状態は後者に当たるとされる。

図1(a)中に示された点Sの移動軌跡からも明らかなように、「暖かい」・「涼しい」というプレザントネスの発現には幾つかの制約がある。まず第一にプレザントネスは長く持続しない、つまり一過性の快状態でしかない。たとえば真夏の炎天下から冷房のきいた室内に移動すれば「涼しい」というプレザントネスを感じるが、やがて生体温変動が収まれば、もはやその状態は適正温度が与えるニュートラル状態か、あるいは冷房が強すぎる場合の「寒い」という不快状態でしかない。第二に、プレザントネスは不快状態からの脱却時のみ生じる。ニュートラル状態からいかに環境温が変化しても、それは適正温からの逸脱がもたらす不快でしかないのである。この制約は「不快状態が定常状態として存在する」という温冷感の特徴に由来するものと考えられる。

図1(b)は、上に述べたA-P平面に対応して、それぞれの状態を表現する言葉が分布する言語平面(L平面)である。中央領域は温度感覚が生じない中立域、すなわち温冷感尺度で「どちらでもない」に相当するニュートラル状態を表す。そして、このモデルの最大の特徴は、図の右上と左下を結ぶ定常状態が、ニュートラル状態の他は「暑い」・「寒い」の2状態のみから構成されることである。すなわち不快状態である。「暖かい」・「涼しい」といった快状態は定常状態としては存在せず、図1(a)における移動軌跡(b)または(c)が一時的に通過する非定常状態として表現される。寒暑涼暖を一次元ではなく、このように二次元配置させることにより、古くから指摘されていた"逆転現象"が説明可能となった。逆転現象とは、たとえば「寒い」状態から環境温が上昇し、やがて適温に達して一定となる場合を考えたとき、人間が感じる温冷感は「寒い」→「暖かい」→「どちらでもない」と変化するため、上に示したような一次元の温冷感尺度上では一方向的な変化として説明されないことをいう。環境温および生体温の変化は低温から高温への一方向的な変化であるにも関わらず温冷感尺度上での変化が逆転することは、そもそも一次元の温冷感尺度が現実と対応していないことを示す。二次元温冷感モデルは、この問題を見事に解決している。

(2) プレザントネス：積極的な快

図2は、上記の二次元温冷感モデルに基づき熱的快適性を説明する図式である。新たに付加された3次元軸(垂直軸)が快適性を表している。A-P平面上で定常状態に相当する部分では、上でも述べたとおり不快状態とニュートラル状態しか生じ得ない。すなわち、「暑い」か「寒い」か「何も感じないか」である。「何も感じない」状態は「不快がない」という意味では快適な状態であるが、それは言うならばネガティブな要素を排除しただけの"消極的な快適性"である。一方、「暖かい」・「涼しい」という温冷感が持つ快適性はポジティブな要素が加わることによる"積極的な快適性"であり、明らかにニュートラル状態とは異なる感情価を持っている。久野は、この積極的な快適性を"プレザントネス (pleasantness)"と呼ぶ。そもそも「快適」という言葉自体、「快」と「適」という異質な「好ましさ」を合わせたものであり、プレザントネスは前者に、ニュートラル状態は後者に当たるとされる。

図1(a)中に示された点Sの移動軌跡からも明らかなように、「暖かい」・「涼しい」というプレザントネスの発現には幾つかの制約がある。まず第一にプレザントネスは長く持続しない、つまり一過性の快状態でしかない。たとえば真夏の炎天下から冷房のきいた室内に移動すれば「涼しい」というプレザントネスを感じるが、やがて生体温変動が収まれば、もはやその状態は適正温度が与えるニュートラル状態か、あるいは冷房が強すぎる場合の「寒い」という不快状態でしかない。第二に、プレザントネスは不快状態からの脱却時にのみ生じる。ニュートラル状態からいかに環境温が変化しても、それは適正温からの逸脱がもたらす不快でしかないのである。この制約は「不快状態が定常状態として存在する」という温冷感の特徴に由来するものと考えられる。

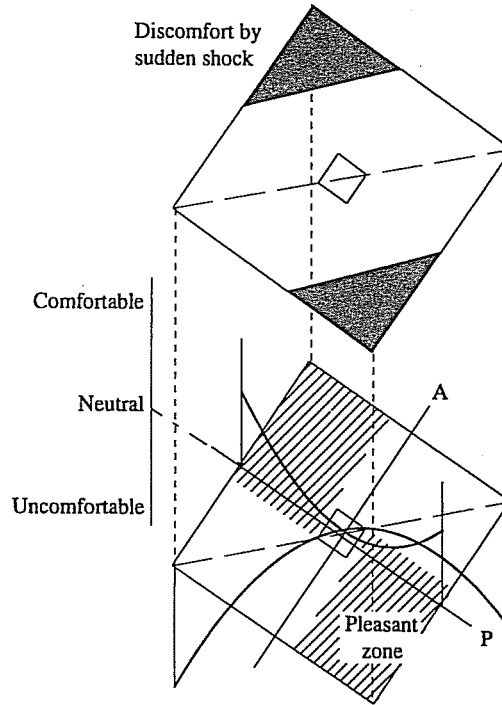


図2 二次元温冷感モデルから説明される熱的快適性 (Kuno, *et al.*, 1987 を改編)

第三の制約は、極度のプレザントネスはサドンショックによる別種の不快を生じさせ、極端な場合には致死域に達する危険すらあるということである。風呂上がりに火照った身体をエアコンの冷風に直接さらすことは確かに"プレザント"だが、それが本来身体によくないということは分かり切っている。

以上が二次元温冷感モデルに基づく温冷感プレザントネスの概要である。以下、この理論的枠組みを視覚をはじめとする他の感覚モダリティに拡張する可能性を論じるが、まずは、それぞれのモダリティの性質の違いについて考察する。

3. 喚起系モダリティと認識系モダリティ

(1) 喚起と認識

われわれは視覚・聴覚・味覚・嗅覚・皮膚感覚の5種類の感覚モダリティを通じて外界から影響を受け、内的要因(主体要因)との相互作用の結果を行動として表出する。この外界情報が影響を与えるプロセスは、伝統的に喚起系(感情系)と認識系(認知系)という2通りの心理過程に分けて考えられてきた。辻(2001)が指摘するように、これらの過程は本来緊密な相互作用を

持っており、その意味では便宜的な二分法でしかないが、日常的な経験に照らしても両過程を分けて考えることにはある程度の妥当性があるだろう。

たとえば、頬を撫でるそよ風を心地よく感じることは典型的な喚起系プロセスの発動事例であり、そのとき、その風が「何だったのか」という認識が行われているわけではない。あるいは、料理を前にして食欲をかき立てられる場合や、名画や名演奏に胸を打たれる場合も同様である。このタイプの影響過程は、影響因（刺激）と影響結果（行動）との間の因果関係を明確に筋道立てることが困難な場合が多く、『影響因がそのような結果を生じさせる性質を持っていた』としか言いようがない。『理性的説明がつかない』という意味合いを込めて“感性情報処理”とも呼ばれる。“感性情報処理”あるいは単に“感性”という概念を定義することの難しさはしばしば言われるが、筆者の意見では『“理性情報処理”と呼べないもの』と定義するより他ないと思われる。この場合の理性情報処理とは『定式化されたルールに基づく情報処理』であり、次に述べる認識系プロセスの発動結果に他ならない。

認識系プロセスにおいて外界から影響を受ける典型的(究極的)な事例は言語を介した情報伝達である。それは上述の通り『定式化されたルールに基づく情報処理』であり、したがってルールを知らなかったり、あるいは違えたりすれば情報処理は成立しない。交通標識を認識する場合などもまったく同様であり、ルールを知らない者には何らの影響も及ぼし得ない。たとえば、信号機が発する赤色光（影響因としての刺激）は、運転者に減速（影響結果としての行動）を起こさせるような性質をそれ自体として持っているわけではない。すなわち喚起系プロセスの発動ではないのである。ちなみに、やや本論から外れるが、図3に示す路上図形は喚起系に働きかけるものである。“路上の落下物”のごとき立体感を知覚させるこの図形は、理性的にはそれがただの平面図であることを認識できたとしても、さらになお運転者にブレーキを踏ませる性質（効果）を持っていると言える。一時停止を義務づけられた路上でしばしば見かけるこの種の工夫は、『止まれ』という路上文字や標識が運転者の認識系に及ぼす影響力の不足分を、それとは別の喚起系への影響で補おうという狙いが込められたものである。

(2) 喚起系モダリティと認識系モダリティ

上で述べた観点から人間の五感それぞれの機能を考えるならば、味覚・嗅覚・皮膚感覚を“喚起系モダリティ”、視覚と聴覚を“認識系モダリティ”と見なすことができるだろう。もちろん、各モダリティがいずれか一方の情報処理に完全に特化しているはずはないので、あくまでも大雑把な分類でしかないが、五感すべてが喚起と認識という別系の情報処理をそれぞれ均等に受け持っているわけでないこともまた明らかである。

このような二分が可能と考えられる最大の根拠は、前項でも述べた『定式化された情報処理』を担っているか否かということである。視覚障害者にとっての点字などの例外を除き、一般的に言えば、味覚・嗅覚・皮膚感覚では、たとえば「ある特定の性質を備えた刺激が、状況(文脈)に

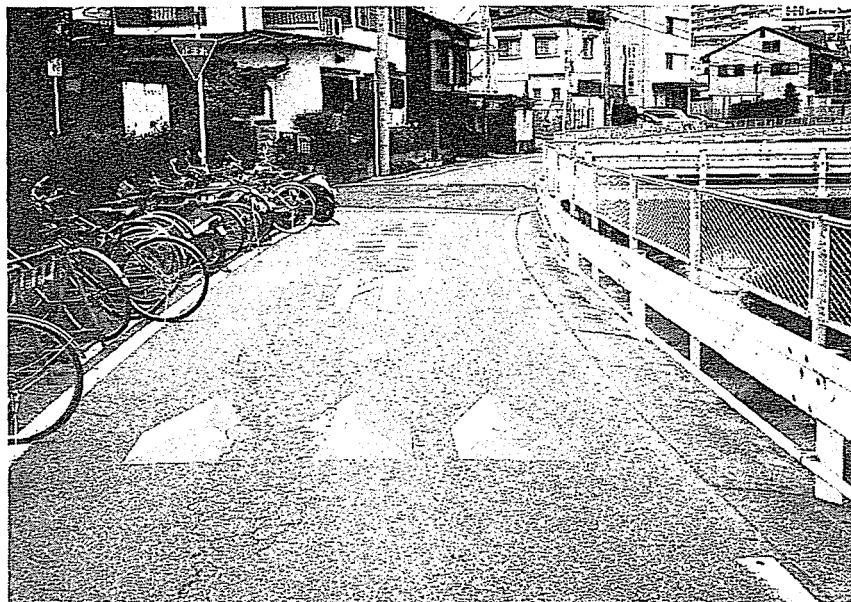


図3 一時停止を喚起系に働きかける路上図形(名古屋市緑区)

関わらずある特定の情報を伝達する」というような『定式化された情報処理』は行われぬ。その意味で、これらのモダリティの主たる機能は感情喚起や動機づけと見なせる。他方、視覚と聴覚は言語に代表される『定式化された情報処理』を受け持つ。もちろん、これらが同時に担う喚起系としての機能を無視することはできないが、本質的に、われわれは「見ること」・「聞くこと」によって外界に存在する『定式化された情報』の収集・分析・認識を行っているのである。

このような二分を別の視点から述べるならば、広い意味での『情報の図地分化』の相違であろう。視覚・聴覚における「認識」では、外界に存在する無数の情報が「注意を向けて分析される情報」(図)と「その背景情報」(地)に分けられなければならない。これは認識系プロセスが発動する不可欠の第一歩であり、したがって、たとえば雲一つない青空や変化のない機械音のごとき「図地分化し得ない情報」が与えられたとしても、有意味な認識は行われぬ。この点から、視覚と聴覚は、本来、複雑に構造化された情報の意味を分析するための「アクティブ・モダリティ」であると言えよう。それに対して、味覚刺激・嗅覚刺激・皮膚感覚刺激は複雑に構造化されておらず、「分析対象」と呼ぶに相応しいものではない。これらのモダリティでは順応(adaptation)が速やかに進行することもあり、一般的に言えば無感覚状態がベースラインとなる。つまり、「何も感じていない状態」からの「変化」がアラームとして機能するのである。前者と対比させて述べるならば、情報の存在そのものを捉えるための「パッシブ・モダリティ」となる。^註

^註 ただし、このアクティブ/パッシブという視点での二分は、なお慎重に検討すべきものである。たとえば、

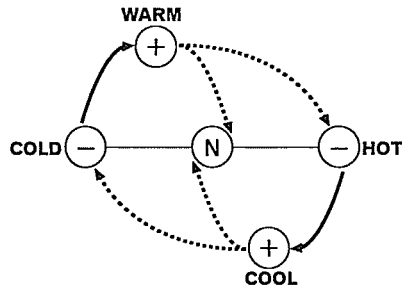
4. プレザントネスの共通性と多様性

(1) プレザントネスの2パターン

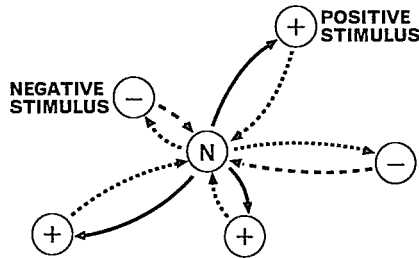
久野による温冷感プレザントネス理論については第2節で述べたが、その骨子を簡略に図式表現するならば図4(a)のようになる。図中"N"はニュートラル状態、すなわち温冷感がとくに意識されない無感覚状態である。「不快がない」という意味で"適状態"とも言える。これを挟んだ両側に「暑い」と「寒い」の双方向の不快状態があり、全体として定常状態を構成する。すでに述べたとおり、温冷感の一つの特徴は定常状態自体に不快感が存在することである。この不快感からの脱却時に、外界温変化と生体温変化の時間差によって一時的なプレザントネスが生じる。図中実線の矢印で示した部分がプレザントネスに相当する。その後、生体温変化が収まるとともにプレザントネスは消失し、ニュートラル状態もしくは反対側の不快状態に戻ることになる(点線の矢印)。

このモデルは温冷感プレザントネスの仕組みを要領よく説明するが、残念ながら、他のモダリティでのプレザントネスを同じ図式で説明することは困難である。その一つの原因は、「定常状態に不快感が存在する」という特徴が他のモダリティには当てはまらないことである。前節で述べたように、たとえば味覚、嗅覚、あるいは温冷感以外の皮膚感覚(圧覚・痛覚)では、基本的に定常状態は無感覚状態ではない。「何も感じていない」状態をベースラインとして、何らかの変化の検出に備えているのである。そして、その変化自体が正負それぞれ様々な程度の感情価を有していると考えられる。圧覚・痛覚に関しては正の感情価は想定しにくい、とくに味覚・嗅覚では理解しやすいであろう。すべての味覚刺激・嗅覚刺激は、程度の差はもちろんあるが、基本的に正負いずれかの感情価を持っている。ここで、正の感情価を持つ刺激が検出されたときにプレザントネスが生じると考えればよい。正の感情価が大きければ感じられるプレザントネスも強いものとなる。しかし、速やかな順応のため、たとえ同じ刺激が継続的に与えられたとしても感覚印象は次第に減衰し、ふたたび「何も感じられない」定常状態に戻る。一口目のビールのうまさや二口目以後続かないように、あるいは部屋に入った瞬間強く意識される芳香剤の香りがやがて感じられなくなるように、ここでのプレザントネスも、温冷感の場合と同様に一時的なものでしかない。これらを図示したものが図4(b)である。図中の"+"と"- "はそれぞれ正と負の

情報探索の有効方位という観点からいえば聴覚・嗅覚・皮膚感覚は"全方位的"であり、アクティブな探索行動なしでも情報を受け取ることができる(受け取ってしまう)。その意味ではこれらのモダリティの性質はパッシブであり、"環境刺激"という側面が色濃く表れる。冒頭に述べた調査結果で聴覚と嗅覚のトラブルが圧倒的多数を占めたことも、この点から理解できる。一方、視覚は有効方位が制限されているし、味覚刺激は本来「環境刺激として外在する」という意味合いが希薄である。主体の積極的な行動が情報取得の要件になるという意味では、これらのモダリティの性質はアクティブである。本文中で述べたアクティブ／パッシブの二分は情報の機能の仕方と求められる情報処理の性質の相違に基づくもので、上記の二分とは明らかに視点が異なるため、今後さらに検討を深め、概念整理と用語の使い分けを目指す必要がある。



(a) 温冷感プレザントネス



(b) 温冷感以外のプレザントネス

図4 2パターンのプレザントネスの概念図

感情価を示し、「N」(ニュートラル状態)からの距離は感情価の大きさを表している。

図4(a)と図4(b)に示される2種類のプレザントネスの仕組みは、以下の共通点と相違点を持っている。まず共通点として、「プレザントネスは一時的なものでしかない」ということがある。換言すればプレザントネスは特定の状態変化に随伴するものであり、定常状態としては存在しない。これはプレザントネスを特徴づけるもっとも重要な性質と言えよう。図4(b)ではこの一過性は感覚順応で説明されたが、温冷感における外界温/生体温のズレ解消も本質的には順応である。順応は、情報処理という観点からは、持続する一定刺激が持つ情報価の低下に応じて漸次感度を落とすことであり、処理効率の向上に大きく貢献している。これは、対比(contrast)や加重(summation)とともに、モダリティを問わず認められる感覚の基本特性であり、その意味では、それが原因となるプレザントネスの一過性がモダリティの違いを超えた共通特性となることは当然とも言える。

一方、相違点としては、図4(b)では「プレザントネスを生じさせる性質を刺激自体が有している」のに対して、図4(a)の温冷感プレザントネスはそうではないということが挙げられる。たとえば冷房によってある一定温度に保たれた空調環境(刺激)は、それ自体としては正負いずれの感情価も持っていない。炎天下の屋外から移動した場合など、先行状態からの変化という枠組みの中でしかプレザントネスを記述することはできない。ここでは、「プレザントネスを持った環境(刺激)

が与えられる」と言うよりは、むしろ「特定の環境変化の中にプレザントネスが発現する」と理解すべきである。一見すると些細な相違とも取れるが、筆者の考えでは、これは温冷感プレザントネスを他のモダリティに拡張していく上で考慮すべき重要な問題である。「刺激自体にプレザントネスが含まれない」という特徴は温冷感にのみ認められるものと考えられる。

最後に考えるべき問題は、「プレザントネスは不快状態からの脱却時に生じる」という点である。この性質は、図4(a)に表される温冷感プレザントネスの場合には定義構成要素の一つとして扱われていた。たとえば、暑くも寒くもないニュートラル状態からいかに外界温が変化しても、「暖かい」・「涼しい」というプレザントネスは生じないのである。一方、図4(b)の場合には、見てのとおりプレザントネスはニュートラル状態からの変化として記述される。上に述べたとおり、刺激自体が感情価を持っているためである。ここでもう一つの可能性として考慮すべきは、負の感情価を持った刺激が消失したとき（あるいは負の感情価を持った刺激に順応し感覚印象が減衰したとき）に生じる『不快状態からニュートラル状態への変化』をプレザントネスと呼べるかどうかという問題である。図4(b)で、破線の矢印で示された部分である。たとえば、体臭や香水の匂いが充満して息苦しいほどの満員電車から降りたときの解放感や、不快な味覚を感じた後に口直的に水を飲んだときの安心感などである。温冷感プレザントネスで言われる「積極的な楽しさ」とはそぐわないという見方もできるが、「不快状態からの脱却時に生じる」という性質は、「一時的なものでしかない」という性質と並ぶプレザントネスの重要な定義要素であるだけに、この点は本質的な問題となる。後に、視覚・聴覚プレザントネスの可能性として再度論じるが、今のところ筆者は、この種の快感もプレザントネスの範疇に含めてよいと考えている。

(2) 認識系モダリティにおけるプレザントネス

図4(a)(b)に示した図式において、認識系モダリティである視覚と聴覚のプレザントネスはどのように表現されるだろうか。まずはじめに考えなければいけない問題は、視覚・聴覚における定常状態についてである。前述のとおり、日常生活場面において、これらのモダリティは無感覚状態からの変化をパッシブに捉えるというよりは、意図的・積極的な探索行動を通じて情報の意味をアクティブに認識するという側面を強く持っている。つまり「見える」・「聞こえる」ではなく「見る」・「聞く」である。このような情報認識プロセスにおいては、もはや定常状態という概念そのものが成立困難であろう。少なくとも、他のモダリティで定義し得たようなニュートラル状態（無感覚状態）として表現することは不可能である。

もとより情報を「認識する」というプロセスにおいては、刺激が持つ感情喚起的性質は意味がなく、あくまでも定式化された情報の収集・分析が目標となる。端的な例として言語コミュニケーションにおいては、手書き文字の上手下手や声の善し悪しは伝達されるべき定式化された情報の内容あるいはその処理プロセスに何ら影響を及ぼすものではない。もちろん現実的には、視覚情報・聴覚情報が持つ感情喚起的性質も、同時並行的に喚起系プロセスに働きかけている。しかしながら、と

が与えられる」と言うよりは、むしろ「特定の環境変化の中にプレザントネスが発現する」と理解すべきである。一見すると些細な相違とも取れるが、筆者の考えでは、これは温冷感プレザントネスを他のモダリティに拡張していく上で考慮すべき重要な問題である。「刺激自体にプレザントネスが含まれない」という特徴は温冷感にのみ認められるものと考えられる。

最後に考えるべき問題は、「プレザントネスは不快状態からの脱却時に生じる」という点である。この性質は、図4(a)に表される温冷感プレザントネスの場合には定義構成要素の一つとして扱われていた。たとえば、暑くも寒くもないニュートラル状態からいかに外界温が変化しても、「暖かい」・「涼しい」というプレザントネスは生じないのである。一方、図4(b)の場合には、見てのとおりプレザントネスはニュートラル状態からの変化として記述される。上に述べたとおり、刺激自体が感情価を持っているためである。ここでもう一つの可能性として考慮すべきは、負の感情価を持った刺激が消失したとき（あるいは負の感情価を持った刺激に順応し感覚印象が減衰したとき）に生じる『不快状態からニュートラル状態への変化』をプレザントネスと呼べるかどうかという問題である。図4(b)で、破線の矢印で示された部分である。たとえば、体臭や香水の匂いが充満して息苦しいほどの満員電車から降りたときの解放感や、不快な味覚を感じた後に口直的に水を飲んだときの安心感などである。温冷感プレザントネスで言われる「積極的な楽しさ」とはそぐわないという見方もできるが、「不快状態からの脱却時に生じる」という性質は、「一時的なものでしかない」という性質と並ぶプレザントネスの重要な定義要素であるだけに、この点は本質的な問題となる。後に、視覚・聴覚プレザントネスの可能性として再度論じるが、今のところ筆者は、この種の快感もプレザントネスの範疇に含めてよいと考えている。

(2) 認識系モダリティにおけるプレザントネス

図4(a)(b)に示した図式において、認識系モダリティである視覚と聴覚のプレザントネスはどのように表現されるだろうか。まずはじめに考えなければいけない問題は、視覚・聴覚における定常状態についてである。前述のとおり、日常生活場面において、これらのモダリティは無感覚状態からの変化をパッシブに捉えるというよりは、意図的・積極的な探索行動を通じて情報の意味をアクティブに認識するという側面を強く持っている。つまり「見える」・「聞こえる」ではなく「見る」・「聞く」である。このような情報認識プロセスにおいては、もはや定常状態という概念そのものが成立困難であろう。少なくとも、他のモダリティで定義し得たようなニュートラル状態（無感覚状態）として表現することは不可能である。

もとより情報を「認識する」というプロセスにおいては、刺激が持つ感情喚起的性質は意味がなく、あくまでも定式化された情報の収集・分析が目標となる。端的な例として言語コミュニケーションにおいては、手書き文字の上手下手や声の善し悪しは伝達されるべき定式化された情報の内容あるいはその処理プロセスに何ら影響を及ぼすものではない。もちろん現実的には、視覚情報・聴覚情報が持つ感情喚起的性質も、同時並行的に喚起系プロセスに働きかけている。しかしながら、と

くに認識系の処理が強く志向された場面においては、喚起系プロセスの出力は意識化されにくくなると考えられる。これでは、視覚的あるいは聴覚的なプレザントネスは見出し得ないことになるため、別の可能性を追求する必要がある。視覚的プレザントネスの可能性については次節でまとめて扱うこととし、ここでは聴覚的プレザントネスについてさらに考えてみる。

ここまで、『定式化された情報』を処理するモダリティとして聴覚と視覚を同列に扱ってきたが、これら二つのモダリティには大きな相違点もある。それは、聴覚では、分析対象刺激(図)と併存する背景刺激(地)が喚起系プロセスを強く発動させる可能性があるということである。冒頭の迷惑刺激に関する調査結果においても総報告事例の7割を聴覚事例が占めたことを述べたが、そのほとんどは交通騒音・生活騒音・工事騒音などの騒音トラブルであった。これらの騒音は認識系にとっては背景刺激であり、それ自体が分析されるべき意味を持っているわけではない。つまり「聞く必要のない音」、「存在すべきでない音」である。騒音は、字のごとく、それ自体として負の感情価を持っている。したがって、前節で議論したように、とくにその負の感情価が大きい場合には、刺激の消失に伴ってプレザントネスが生じる可能性がある。たとえば、暴走族が家の前を通り過ぎ、遠くへ去っていくときの安堵感などである。この種のポジティブ感情を、「積極的な快適性」という意味での本来のプレザントネスと同列に扱い得るかどうかはなお議論の余地があるが、いずれにしてもこのような可能性は視覚では考えにくい。それは、視覚的な背景刺激が、聴覚の場合のように喚起系プロセスを不可抗力的に発動させることが少ないためである。

それ以外の点では、聴覚におけるプレザントネスは、次節に述べる視覚的プレザントネスの可能性とかなりの共通点があると考えてよからう。

5. 視覚的プレザントネスの可能性と問題点

(1) 視覚モダリティの特殊事情

冒頭に述べたとおり人間は間違いなく“視覚的動物”である。動物は、外界との相互作用の中で、すなわち一方で外界から影響を受け他方で外界に働きかけることで生活しているわけだが、人間にとって、そのような外界との相互作用を支える中心的な感覚モダリティは視覚である。ならば当然のこととして、人間にとってもっとも重要なモダリティ環境は視環境にならう。それにも関わらず、日常生活において、良い意味でも悪い意味でも視環境の問題が顕在化することは少ない。本稿はこのような問題提起から出発したわけであるが、これまでの考察の中に、すでに問題を解くための幾つかの手がかりが含まれている。「視覚は本来“認識”のためのモダリティであること」、「視環境(視覚情報)は複雑に構造化されていること」、「背景刺激(認識対象以外の周辺情報)が喚起系を強く発動させはしないこと」などである。

これらに、さらに別の視点を加えるならば、視覚モダリティの自律性もしくは柔軟性といった特徴が指摘されよう。前にも述べたとおり、視覚モダリティの本質的な機能は自主的探索による情報

の収集・分析・認識である。「見たいもの」・「見る必要があるもの」には積極的に目を向け、「見たくないもの」・「見る必要がないもの」からは、やはり積極的に目をそらすことができる。したがって、かりに強い負の感情価を持つ対象が視界に入ったとしても、その刺激のみを選択的に排除することが可能である。この点は、聴覚や嗅覚、あるいは温冷感とも著しく異なっている。聴覚・嗅覚における同様のケースでは「情報の全遮断」以外に対抗策はないし、温冷感においては、基本的には刺激環境そのものを変えない限り不快刺激の到来は止められない。

言うまでもなく、これは、すでに指摘した「モダリティ環境(刺激)の構造化の程度」と表裏一体の問題である。視環境には「見たいもの」・「見たくないもの」・「重要なもの」・「重要でないもの」が種々含まれており、それらが同時に視界に入り得る。それに対して「暑さ」と「涼しさ」、「よい香り」と「悪臭」などを同時に感じることはできない。つまり、温冷環境や臭環境が"単相的"であるのに対して、視環境は本来"多相的"である。『迷惑な環境刺激』として視覚事例が指摘されにくいことの一つの理由はここにあると思われる。

(2) 視覚的プレザントネスの可能性

前項で述べたようなモダリティの特殊性を踏まえた上で、以下に視覚的プレザントネスの可能性について考察する。ここでは、対象刺激が持つ視覚的プレザントネスと背景刺激が持つ視覚的プレザントネスに分けて議論を進める。

1) 対象刺激が持つ視覚的プレザントネス

視覚を対象認識のためのモダリティとして見たとき、視覚的プレザントネスの可能性としても単純に発想されるものは「認識結果それ自体が正の感情価を持つ」というケースである。楽しい内容の文章を読んだ後の幸福感などが相当する。注意すべきは、名画を見た際の感動とは区別される点である。絵画は本来"認識"される対象ではなく、刺激それ自体が喚起系に働きかける性質(プレザントネス因)を固有しているのに対して、文字そのものには何らの感情価もないのである。文字として同定され、さらに意味を持った文章として認識されて、はじめて正の感情価が生じる。その意味では高次認知レベルの快感情であり、本来環境刺激が持つ快適性を表現するプレザントネスとは異なっている。

他方、上でも述べた「刺激そのものが喚起系を発動させるプレザントネス」は、図4(b)の図式による味覚・嗅覚系のプレザントネスと同類である。好みの絵や写真、お気に入りの小物、花瓶の花や観葉植物など、われわれは快感情をもたらす様々な対象で空間を満たし、いつでもプレザントネスを得られるように準備している。たとえば、デスクワーク(認識系プロセスのフル稼働)で疲労感が高まったとき、机上の写真立てに視線を移し、家族の顔をしばし眺めることでリフレッシュする…といった経験はきわめて日常的なものである。

このように手軽に環境をアレンジすることができるのは視覚モダリティが持つ有利な点ではある

が、一方で問題点もある。それが基本的には特定の個人向けのアレンジでしかないことである。その人にとってプレザントな対象が別の人には何らの感情価を持たなかったり、極端な場合には不快を生じさせることもあり得る。こういった制約は味覚・嗅覚系のプレザントネスにも当てはまることではあるが、刺激そのものの構造化の程度が高い視覚モダリティにおいては一層顕著な問題となる。したがって、計画的にプレザントネスを得ることを狙ったこの種の視環境アレンジは、基本的には私空間に限定されることになるだろう。公共空間における視環境設計の難しさの一因がここにある。街角のモニュメントの類は必ず賛否両論を呼ぶものなのである。

2) 背景刺激としての視覚的プレザントネス

つぎの可能性は対象認識中の背景刺激がプレザントネスを与えるケースであり、代表的なものとして照明環境が挙げられる。照明光はもちろんそれ自体として意味を持っておらず、本を読むなり、デスクワークをするなり、家事をこなすなり…といった一切の視覚的活動を支える背景刺激である。したがって、まずは、それらの視覚的活動をもっとも効率よく行うための環境、すなわち眩しすぎず暗すぎない照明環境が求められる。言うならばそれぞれの活動に応じた"適正環境"であり、正負いずれの感情価もないという点でニュートラル環境に他ならない。活動が効率的に行える(対象認識に支障がない)という意味では望ましいものであるが、逆に環境そのものに「楽しさ」・「積極的な快」はない。

久野(1994)はこの点に着目し、視環境におけるプレザントネスを検討している。オフィスワークの途中で気分転換にブラインドを開けた際のリフレッシュグレアや、起床してカーテンを開けた際の爽快感を例に挙げ、明るさにおける環境変化と生体変化(この場合は明順応)のズレがプレザントネスを生じさせる点から、温冷感プレザントネスとの共通性が論じられている。また、同文献中に報告されている景観スライドの印象評価実験においては、一連の昼景と夜景を連続提示する条件より、昼景夜景を交互に提示する条件の方が好印象と評価される結果が示されている。これらは、いずれも照明環境(あるいはより広い意味で明るさ環境)の急激な変化が視覚的プレザントネスを生じさせるという可能性を指摘するものである。

久野は、自らの温冷感プレザントネスとの構造的共通性を探るためと、主としてグレアを検討対象としたため、瞳孔変化と網膜順応に関連づけて視覚的プレザントネスの可能性を探っているが、これをさらに拡張して議論することも可能である。それは「無変化による(潜在的な)不快からの脱却」という視点である。視覚に限らず、時間的空間的に変化のない刺激環境は漸次情報価を喪失し、本来たえず外界認識を志向する主体は潜在的な不快・不満感を持つはずである。やがて限度を超えれば不快が顕在化することであろう。かつての感覚遮断実験が示した多くの不適応事例はその極端なケースと言える。すでに指摘したとおり視覚刺激は多相的でそれ自体変化に富むものはあるが、日常的に目にするシーンの一つひとつは、実際には一定の枠を超えない範囲の変化しか見せない。家庭内のシーン、通勤中のシーン、オフィスでのシーンなど、明るさにしても色の分布

にしても、それぞれの状況に応じた準定型的な変化を見せるのみである。つまり「安定的な変化」であり「予想を裏切らない変化」である。ここに「枠を超えた変化」、「予想を裏切る変化」が出現したとき、本来の意味に近い視覚的プレザントネスが生じることが期待される。

たとえばパソコン画面の壁紙を定期的に更新する人がいるが、そうすることで新鮮な印象が生じ「仕事もはかどるようになる」と考えてのことかもしれない。ここで重要なのは変化そのものであり、新しい壁紙がもつ感情価ではない。あるいは部屋の蛍光灯をデイトライトからウォームライトに変えたときの新鮮味や、もっと大がかりな場合には部屋の模様替え(家具の配置を変えるだけでも)をした後の爽快感などもプレザントネスを生む。クリスマスシーズンのエクステリア電飾やライトアップイベントなどは、その種のプレザントネスを誘発するための意図的行為と言えよう。いずれの場合も、「普段見えなかったものを見る」こと、すなわち「意外な変化」から楽しさが生まれるのである。とくに環境をデザインするという立場から視覚的プレザントネスを追い求める場合には、ここに最大の可能性が期待できると思われる。

6. まとめと今後の展望

(1) 視覚的プレザントネスについてのまとめ

ここまで各感覚モダリティにおけるプレザントネスの可能性と問題点を種々の観点より考察してきた。もとより各モダリティの機能や振る舞いは単純なものではないので、それぞれの特徴を

表1 プレザントネスをめぐるモダリティ別の特徴

		温冷感	味覚	嗅覚	聴覚	視覚
主たる機能	ニュートラル(無感覚)状態からの変化の検出	○	○	○		
	刺激の意味認識				○	○
機能の性質	待ち受け的、パッシブ	○	○	○	△*	
	探索的、アクティブ		△*		○	○
プレザントネスの性質	一過性	○	○	○	○	○
	不快からの脱却時	○	△**	△**	○**	
	サドンショック	○	△***	△***	△***	△***

*本文中の注で述べたとおり、情報取得の有効方位という点からは、聴覚はパッシブな、味覚はアクティブな側面を持つとも言える。

**本文中でも議論したとおり、温冷感以外のモダリティ(とくに聴覚)では「不快状態の解消時」にプレザントネスが生じると考えられる。ただしそれは温冷感の場合とは異なり、「不快状態からニュートラル状態への変化」である。今のところ、このようなプレザントネスは視覚では考えにくい。

***サドンショックについては本文中では議論しなかったが、「大きすぎる変化」が感覚器官の機能不全や(場合によっては)損傷をもたらし得るという点で、温冷感以外のモダリティでも可能性は残る。

他との共通点／相違点という枠組みの中で明確に区別することはできないが、おおまかには表1に示すような特徴記述ができるだろう。

これを踏まえて、あらためて視覚的プレザントネスを考える上でのポイントをまとめておく。

- ①人間にとっての視覚は本来的に「認識のためのモダリティ」である。したがって、まずは認識に都合のよい視環境が要求される。すなわちそれは適正環境であり、それ自体に「積極的な快」や「楽しさ」はなく、また要求されもしない。
- ②リフレッシュグレアなどに見られる適正環境の一時的破壊にプレザントネスが生じる可能性があるが、より広義に捉えるなら、そのようなプレザントネスは「意外な変化」からもたらされると言える。視対象が持つ感情価とは独立に、視環境の変化そのものが「楽しさ」を感じさせる。
- ③視対象が持つ正の感情価がプレザントネスを生じさせる可能性も考えられるが、基本的にそれは個人内に閉じたものであり、とくに公共空間の視環境設計という観点からは問題点が多い。したがって、そのような公共的場面では「大多数の人にとってネガティブでない」という消極的な価値基準が優先され、結果として適正環境を超える「楽しさ」はデザインされにくい。

以上ひとまずの結論として、視覚的プレザントネスを追究するための、とりわけそれを設計するという視点から考察するためのポイントが「変化」にあることを述べた。日常的に慣れ親しんだ視環境においても、あるときは意図的に、あるときは偶然に「枠を超えた変化」が加えられれば、無変化による潜在的不快からの脱却が果たされ、そこにプレザントネスが生じるであろう。

しかし視点を変えるならば、「変化」とはそれに気付いてこそ意味をなすのであるから、これは主体の側の問題とも言える。つまり、実際には絶えず生じている種々の（多くは些細な）変化に人が気付くかどうかである。そして、それを新鮮に感じるかどうかである。サクラが満開になれば誰でもプレザントネスを感じるが、それに匹敵する変化は他にいくらでもあるだろう。『季節感がなくなった』と嘆かれることがあるが、環境自体が季節変化を減少させたこと以上に、じつは人の側が変化に気付かなくなっただけのことのようにも思える。繰り返し指摘してきたとおり、本来、視覚は探索的なモダリティであるから、視覚的プレザントネスもまた“探索”されるべきものと言えよう。大きな変化を待つのではなく、様々な変化を積極的に見つけようとする姿勢が重要なかもしれない。

(2) 展望的雑感

しばしば非喫煙者が喫煙者に対して『タバコはうまいのか?』という質問をするが、この問いは喫煙者にとっては（少なくとも筆者自身にとっては）きわめて答えにくいものである。あの感覚を『うまい』と表現するのならばそれまでだが、もちろん煙に味があるわけではない。あえて

答えるならばプレザントネスを持ち出す以外にない。たとえば数時間の禁煙から解き放たれた後の一服がもたらす快状態は、構造的に見ても温冷感プレザントネスに近いように思える。よほどのチェーンズモーカーでない限り、立て続けに何本も喫煙すれば「最初の満足感」は得られにくくなっていくが、この点も温冷感プレザントネスに共通する。ニコチンによる生理的影響とは別に、喫煙行動を説明する上でもプレザントネスの概念が適用できそうに思える。

喫煙は一つの例に過ぎないが、プレザントネスを、より社会行動的な場面に拡張する試みはあってもよいだろう。図4(b)において、ニュートラル状態から快状態への変化と、不快状態からニュートラル状態へ戻る変化が、ともにプレザントネスを生じさせる可能性を述べたが、このような視点はむしろ社会的場面に適合しやすいように思える。一例を挙げるならば、学生にとって夏休みが近づくことは前者に相当し、定期試験期間が終わることは後者に当たる。対人関係でいえば新たな友人に出会うことは前者、気まづくなっていた友人関係が元に戻ることは後者になるだろう。この他にも、社会生活を送る中で生じるポジティブな方向への変化と、ネガティブな状態の解消という変化の一切が、プレザントネスの枠組みで説明できるように思われる。言うならば「社会的プレザントネス」である。

社会的なプレザントネスも、感覚的プレザントネスと同様、特定の状態変化にのみ随伴し定常状態としては存在しない。取り立てて問題のない生活は快も不快もないニュートラル状態であり、そこに「積極的な楽しさ」は見出せない。人が楽しさを感じるのは変化が生じたときである。しかしその変化した状態がそのまま続けば、やがて新鮮味は失われプレザントネスは消失する。入学試験に合格した瞬間の感動は数ヶ月の学生生活の中で忘れられるものだが、これは、合格の前は「志望校」として憧れの対象であった環境が、入学後は「当たり前」で快も不快もないニュートラル状態となってしまうからである。つまり定常状態そのもののシフトである。病床に伏せていた者が健康を取り戻せば大きな喜びを感じるが、しばらくすれば健康のありがたみは意識されなくなる。人間関係の不安が解消されれば幸福感がこみ上げるが、普段通りの関係が続いているうちは、それが「当たり前」のこととして何も感じない。これらすべてがプレザントネスの枠組みに入るだろう。このような視点が定着し発展していくならば、将来的には、たとえば暮らしの豊かさを評価する尺度次元としてプレザントネスが語られるようになるかもしれない。この点は今後の検討課題であり、プレザントネス理論の大きな展開の可能性でもある。

文 献

- 久野覚 1994 視環境におけるpleasantnessに関する研究 平成5-6年度科学研究費補助金(一般研究B) 研究成果報告書
- Kuno, S., Ohno, H., & Nakahara, N. 1987 A two-dimensional model expressing thermal sensation in transitional conditions. *ASHRAE Transactions*, 93(2), 396-406.
- 辻敬一郎 2001 第V章 研究成果をどう活かすか 辻敬一郎(編著)「心理学ラボの内外 課題研究のためのガイドブック」(Pp.211-216) ナカニシヤ出版