

氏名	三ツ井 直樹
学位の種類	博士 (人間・環境学)
学位記番号	人博第 235 号
学位授与の日付	平成 16 年 3 月 23 日
学位授与の要件	学位規則第 4 条第 1 項該当
研究科・専攻	人間・環境学研究科人間・環境学専攻
学位論文題目	メディアアートにおける表現形式の変容に関する研究

論文調査委員 (主査) 教授 宮崎興二 教授 篠原資明 助教授 櫻川貴司 助教授 日置尋久

論 文 内 容 の 要 旨

二十世紀前半の芸術を特徴づける現象の一つに芸術と工学技術の融合があり、とくに絵画や彫刻といった視覚芸術の領域においては、さまざまに工学的な表現媒体 (メディア) に頼るキネスティックアートやライトアートといったテクノロジーアートが芽生えた。それを母胎として、二十世紀後半には、第二次大戦中に新しく登場したコンピュータの支援のもと、表現媒体としてのメディアに高度の工学技術を駆使するさまざまな工夫が凝らされるようになり、1980年代ごろ以降には、バーチャルリアリティを前面に押し出すインタラクティブアートやコンピュータゲームといった、それまでの芸術の領域には入らないような新しいアートが一世を風靡するようになった。こうしたさまざまな工学的メディアを駆使するアートの一般的な総称がメディアアートである。

そのような状況を前提として、本研究では、従来まだ明確には定義されていないこのメディアアートについて、その表現形式の変容を、コンピュータに関係する側面を強調しながら跡づけ、それによって、メディアアートの現代的な意味を明らかにし、さらにはその新しい枠組みを提案して、現代の錯綜した視覚芸術界ないしはアートの世界に、未来へ通じる明快な道筋をつけようとする。

全体は次のような主要 3 章からなる。

まず第 1 章「メディアアートの概念」では、二十世紀初期からのテクノロジーアートを含めた広義に捉えた伝統的なメディアアートと、それを母胎として産まれたコンピュータ支援の狭義に捉えた現代の新しいメディアアートを峻別しながら、後者の新しいメディアアートの概念、領域、基礎的な特性を、複雑に入り乱れる現代芸術界の動向の中から抽出する。それに先立って、あらゆるメディアには視覚的、聴覚的、触覚的な部分が付随しているという認識のもと、各種のメディアを、視覚、聴覚、触覚の 3 座標軸で構成される空間の中に配列し、その中での広義および狭義でのメディアアートの位置を明確にしている。

続く第 2 章「メディアアートにおける表現形式の変容」は本研究の中心部分を構成するもので、二十世紀における広義でのメディアアートに関する主要作品を図表で総覧したあと、おおむね時系列的に「テクノロジーアートの誕生」「メディアアートの誕生と変遷」「メディアアートにおけるコンピュータグラフィクス」「メディアアートにおけるインタラクティブティ」「エンターテイメントとしてのメディアアート」の順にしたがって、テクノロジーアートを母体として生まれた広義のメディアアートが、どのようにコンピュータ支援のインタラクティブアートやコンピュータゲームも取り込む現代の新しいメディアアートに変容してきたかを考察する。つまり、二十世紀芸術の特徴を端的に見せる初期のテクノロジーアートが大戦後のコンピュータによるデジタルテクノロジーによって発展させられて新しいメディアアートが生まれることになった経緯を詳細にたどる。この新しいメディアアートの発展を初期の段階で支えたのはコンピュータグラフィクスやそれによるアニメーション技術の出現であり、本研究ではその過程を 1960 年代から二十世紀末までに限って詳細に図表示している。

こうした変遷の結果現れたのが、作者と鑑賞者がコンピュータのインターフェイスを通して相互のコミュニケーションを

図るインタラクティブティや、現実にはあり得ない光景をリアルに表現するバーチャルリアリティといった従来にはない新しい表現技術である。それに加えてエンターテイメントとしてのコンピュータゲームやさまざまなデジタルコミュニケーションが登場した。本研究ではそれらを総合して新しいメディアアートとして位置づけ、その展開経過をわが国での事情も含めて世界的な視野から克明に追っている。

最後の第3章「メディアアートにおける表現形式の新しい枠組み」では、まず、従来から知られてきた二十世紀芸術の代表的な枠組み例2例を示し、それらにおけるメディアアートがいずれも従来からの芸術的な観点のみで捉えられていて、伝統的な芸術とは一線を画す本研究での新しいメディアアートを受け入れるものではないと指摘する。その上で、これからの新しいメディアアートの領域には、インタラクティブアートはもちろんのこと、従来の見方では芸術とは見なされることのなかったエンターテイメントとしてのコンピュータゲームや各種のデジタルコミュニケーションも、制作者の意図を考慮したうえでアートとして取り込むべきであるとして、その主張に基づいたメディアアートの新しい枠組み、いかに言えば現代芸術の新しい基盤、を提案する。

以上を総合して、結論では、従来から伝統的な芸術の枠組みで捉えられていたメディアアートを、コンピュータゲームや各種のデジタルコミュニケーションなどをも含めた新しい枠組みで捉え直し、こうしたコンピュータ支援の新しいメディアアートとしての作品群に対して、従来の芸術作品と並ぶ適正な評価が与えられるべきであると主張する。

論文審査の結果の要旨

本研究の目的は、錯綜する現代芸術をメディアアートを核として整理しながら総覧する一方、とくにその中のコンピュータ支援の新しいメディアアートについて、意味、領域、特性を明確にし、新しい枠組みを構築して、芸術と科学の境界領域に置かれるデジタルテクノロジーを使った作品群に新しいメディアアートとしての正当な価値を与えるべきであると主張するところにある。

もともと、多種多様の思考のもと、あらゆる制約を超えて自由奔放に広がり、独特の個人的な造語さえ氾濫する現代芸術の世界について、それを整理し明快に矛盾なく把握することは不可能に近い。価値判断の規準も一定していない。その中において、全体を統合するメディアアートという基盤ないしは骨格を意識することによって現代芸術を統一的に把握し発展させようとする以上のような本研究の目的自体には高い評価が与えられる。

その目的に沿ってまず第1章「メディアアートの概念」では、従来から漠然と使われてきたメディアアートの概念、領域、ならびに基本的な特性を明確にする。それに先立って、複雑な芸術界全体の動向を、それぞれを特徴づける表現媒体としてのメディアの持つ視覚的、聴覚的、触覚的内容にしたがって、視覚、聴覚、触覚を3座標軸とする空間内に図式的に配列している。この図式の構成は、本研究を進める上のみならず、一般に芸術界全体を明快に総覧する上でも有用かつ示唆的であるといえる。実際に本研究では、この図式の中の触覚（コンピュータの操作）が関与する位置に新しいメディアアートがくると指摘し、それを基礎として新しいメディアアートの特性が明快に考察されている。

続く第2章「メディアアートにおける表現形式の変容」では、まず二十世紀初期の作品をも含んだ広範囲なテクノロジーアートとそれから生まれたメディアアートに関する主要作品を図で総覧している。この総覧では、二十世紀の芸術作品の流れが一瞥できるようになっていて、第1章で空間配列された芸術界全体を具体的な作品によって見直す試料にもなる。

さらに本章では、テクノロジーアートを母体として生まれた広義のメディアアートがどのようにコンピュータ支援の現代の新しいメディアアートに変容してきたかを、詳細に跡づけている。とくに1980年代以降の資料の収集と分析については、高いレベルでの緻密さが認められているが、中でも新しいメディアアートの根幹部分を構成するコンピュータグラフィクスによるビジュアライゼーションに関する詳細な編年表は多方面に渡る今後の基礎的な研究資料としても一定の価値を持つものであろう。またエンターテイメントとしてのメディアアートを考察する部分では、コンピュータゲームや各種のデジタルコミュニケーションなどをメディアアートとして従来の芸術と同じレベルの位置で捉えようとしていて、従来の伝統的な芸術観に新風を吹き込んでいる。

なお、本章に関する資料収集とその分析には、とくに二十世紀前半部分において多少の不完全な部分や未整理な部分が見られるが、本研究の焦点がむしろ二十世紀後半にあること、また広範囲の芸術界を対象とする以上完全な調査はきわめて困

難であることなどを考慮して、特段の問題はないと判断する。

最後の第3章「メディアアートにおける表現形式の新しい枠組み」では、まず伝統的な芸術における表現形式の枠組みに関する先行研究の代表的な2例をあげ、それぞれが対象としているメディアアートの位置と領域についての疑問点を指摘する。そのあと、その欠陥を補正しながら新しい枠組み図をオリジナルに提案している。その中では、従来の見方では伝統的な芸術の延長線上で捉えられていたメディアアートは、コンピュータゲームやデジタルデジタルコミュニケーションをも取り込んだ新しい枠組みの中で捉えられる。それによって従来の芸術関係の諸分野を整理するとともにコンピュータ支援の新しい分野の創成とその正当な評価を主張するのであり、それが全編の結論となっている。

総じて本研究では、錯綜する現代芸術の世界をメディアアートという概念で統一整理して把握し、その上で新しい芸術表現の出現を認めて適正に評価すべきことを主張しているのもあって、今後一層の展開が予想されるコンピュータ支援の新しい芸術界の発展のためにも高い評価が与えられるものと判断する。

なお、本研究の主要部分である第2章は、第4回（1999）ならびに第6回（2003）の International Symposium on Design Science, Bulletin CD-ROM, ならびに本研究科「人間・環境学」（第12号, 2004）に収録され評価を得ている。

以上のような本研究は、本研究科人間・環境学研究科人間社会講座社会環境デザイン論の分野での、社会環境をデザインないしはアートの側面から見直そうとする研究姿勢とも合致するものである。

よって本論文は博士（人間・環境学）の学位論文として価値あるものと認める。また平成16年2月17日、論文内容とそれに関連した事項について試問を行った結果、合格と認めた。