

氏名(本籍)	鄭 ^{じょん} 智 ^じ 鴻 ^{ほん} (韓国)
学位の種類	博士(デザイン学)
学位記番号	博甲第5554号
学位授与年月日	平成22年8月31日
学位授与の要件	学位規則第4条第1項該当
審査研究科	人間総合科学研究科
学位論文題目	メディア・アートにおける社会性

主査	筑波大学教授	博士(デザイン学)	蓮見 孝
副査	筑波大学教授	博士(芸術学)	岡崎 昭夫
副査	筑波大学教授		逢坂 卓郎
副査	筑波大学准教授	博士(デザイン学)	五十嵐 浩也

論文の内容の要旨

(目的)

本論文は、社会性をテーマとする芸術におけるメディア・アートの可能性について論考しようとするものである。2000年頃よりコンピュータの発展と共に生まれたメディア・アートは、日本文化庁メディア・アートフェスティバルやオーストリアリンツでのアルス・エレクトロニカ等で多くの実験的な作品を生み出して来た。デジタル・データをリアルタイムで情報に変換する手法を取り入れる事で、従来の芸術ジャンルでは見られない観客参加型の作品が生まれた。しかし、この手法はゲームやエンターテインメント性を志向する作品に多用され、芸術が追求すべき哲学的な主題に対しては充分に生かされて来なかったように思われる。このような状況の中で、本論文は、著者自らの作品を通して、デジタル・データによる情報力が社会的なテーマを持つ作品の創出に有効である事を実証しようとする。この事からメディア・アートが社会性を表現するに相応しい表現ジャンルである事を、内外の作品を検証する事で、明らかにしようとする事が本論の目的である。

(対象と方法)

研究の対象としては、著者本人のメディア・アート作品、1960年代のビデオ・アート、マス・メディアを表現媒体とした90年代の作品、日本文化庁メディア・アートフェスティバルを含む内外の作品などを取り上げる。

第1章では、芸術に於ける社会性について、社会的な問題をテーマとする事で社会に働きかけ、社会との密接な関係を築こうとする芸術のありかたを示す。また、社会的な問題を主題とした著者自身の作品を解析し、表現手段の基盤となる「リアリティ」・「インタラクション(参加性)」・「情報の視覚化」がメディア・アートの持つ特徴であるとの仮説を示している。そして、それが社会問題を明らかにする上で大きな役割を担うとともに、メディア・アートは社会性を主題とする芸術として大きな可能性があるとしている。

第2章では、メディア・アートを、最先端のデジタル・テクノロジーを作品の成立に取り入れ、インタラクションとインターネットによる観客の参加を積極的に意図するアートの総称であると定義付けている。又、日本文化庁メディア芸術祭の10年間の受賞作品を中心に検証し、作品がエンターテインメントに偏向して

いるという問題点を指摘している。

第3章では、作品のテーマとその表現方法の展開について述べている。社会が生み出す様々な束縛の中でも、特に端的な事例として戦争、性、監視をテーマとして取り上げている。その表現方法において、60年代から出現したビデオ・アートにおける‘リアリティー’と‘瞬間性’が、現在のメディア・アートの特徴と同じである事に言及している。インスタレーションという形式や公共の場に展開した海外作家の事例を紹介し、メディア・アートには様々な可能性がある事を指摘している。

第4章では第1章で上げたメディア・アートの特徴が具体的に反映されている多くの事例への考察を通して、メディア・アートには、伝統的な芸術の様式では成立し得ない大きな可能性がある事を明らかにしている。

結章では、3つのメディア・アートの長が社会的なテーマを表現する上で有効である事から、メディア・アートが現実の批判、時代の代弁者としての役割などの機能を担うと共に、社会参加を促す機能を本質的に有していることを明らかにしている。

(結果)

著者の作品を通して、瞬時に取得できる現代の情報力に注目し、デジタル・データにより得られる‘情報の視覚化’‘リアリティー’‘インタラクション(参加性)’の3項目がメディア・アートの強力な表現力である事に注目するとともに、ビデオ・アートとメディア・アートに於ける共通点が‘瞬間性’と‘公共性’にある事を明らかにした。またデジタル・データが有する3項目を生かした多数の作品を検証する事で、メディア・アートが社会問題を作品化する表現ジャンルであると結論づけた。

(考察)

著者は芸術に於ける社会性についての意義を探求し、社会性をテーマとするメディア・アートの可能性を検証するとともに、アーティストの社会的な責務についても考察している。デジタル・メディアによる情報力が社会的な問題点を明らかにするという事実をメディア・アートの中に発見した事で、そこに新たな可能性を見出したと言える。同時に20世紀芸術が社会との狭間で刺激を交換し続けてきたという歴史の検証を通して、メディア・アーティストの社会的意識と立脚点の再構築を求める提案は、考察に値する意義あるものであると考える。

審 査 の 結 果 の 要 旨

著者が自らの作品制作を通してメディア・アートに於ける特徴を‘リアリティー’‘インタラクション(参加性)’‘情報の視覚化’とし、それが社会性をテーマとするメディア・アートの表現手段として有効であるとした思考のプロセスは実際的であり評価したい。

また、20世紀に始まった芸術の社会運動に遡り、芸術における社会性が「社会へ積極的に参加し、社会との関係を構築するもの」と解釈し、ビデオ・アートの中に具体的な答を発見した。それは瞬間性と再現性を通じた参加性であり、公共の場での活動であり、メディア・アートとの共通性と可能性である。実際的な体験と同時にアカデミックな視点から考察を進めた事が本論を立体的な構成としており、検証に使用したデータも多岐に渡り労作である。

更なる進展を生む為には、一層の客観的視点による研究の構築が期待される場所である。

論文審査ならびに最終試験の結果に基づき、著者は博士(デザイン学)の学位を受けるに十分な資格を有するものと認める。