

氏 名	KONG Sookyung (コン スキョン)		
学 位 の 種 類	博 士 (芸 術)		
学 位 記 番 号	甲 第 36 号		
学 位 授 与 日	平 成 23 年 3 月 23 日		
学位授与の要件	学位規則第 4 条第 1 項該当		
論 文 題 目	インタラクティブアートにおける作品と鑑賞者の関係		
審 査 委 員	主 査 教 授	久保田 晃 弘	
	副 査 教 授	西 嶋 憲 生	
	副 査	N P O 法 人 アー ツ イ ニ シ ア ティ ヴ ト ウ キ ョ ウ	
		副 理 事 住 友 文 彦	

内 容 の 要 旨

古くから、印刷、写真、テレビ、ビデオなどさまざまなメディアを芸術作品は取り入れてきた。今日では、デジタル技術の中心としてのコンピューターメディアが芸術作品を構成するためのメディアの一つとなっている。西洋では、アートと技術（テクノロジー）の語源が同じテクネーであるように、両者はツールやメディアを通じて相互に深く関連しあいながら、発展してきた。

コンピューターメディアの利用は、芸術の概念や作品の形式、芸術家の行動様式、そして鑑賞者の観覧様式などにも、さまざまな影響を与えるきっかけとなった。その代表的な例が、本論文の対象である「インタラクティブアート」といえる。インタラクティブアートとは、従来のアートのように、作品自体がスタティックなものではなく、作品と鑑賞者の間のインタラクション（相互作用）によって、作品自体が変化していく、新しいジャンルのアートのことであり、対話型アート、参加型アートと呼ばれることもある。インタラクティブアートは、他の芸術表現の分野に比べると歴史は浅いが、コンピューターやネットワーク技術の社会への普及にともなって、近年大きな進展をみせている。本論文では、インタラクティブアートの代表作とされる作品を取り上げながら、インタラクティブアートの定義や歴史、可能性について考察し、この分野の全体像を明らかにする。同時にインタラクティブアートをそれ以前のアート作品のあり方とも比較しながら、著者自身のインタラクティブアート作品のテーマや特徴を分析する。

著者は2002年以来、インタラクティブアート作品の制作を行いながら、インタラクティブアートの特徴は次の二つであると考えてきた。まず第一に、鑑賞者と作品を繋ぐ＜インターフェース＞が作品に現れること、第二に、作品と鑑賞者の＜身体的な関係＞が現れる

ことである。

今日のインタラクティブアートにおける鑑賞者の身体の動きに目を向ければ、本来は自由であるはずの鑑賞者の動きが、いくつかのマニュアル的な動作に制限されている傾向があることがわかる。そればかりか、作品に近づいたりインタラクションすること自体が苦手な鑑賞者も存在する。このような状況が生まれたひとつの原因は、作家が作品と鑑賞者の関係を理解することができないまま、技術を主としたインタラクションのためだけの作品を作ったことにある。こうした今日の状況を乗り越えるためには、作品と鑑賞者の関係に対する理解と、鑑賞者の身体の動きが作品に対して持つ意味に関する研究が必要不可欠である。

著者自身は＜時間＞というテーマを中心に作品の制作を続けている。＜時間＞はどの時代にも、分野を限らず、さまざまな観点から常に研究され続けているテーマでもある。そこで本論文では、インタラクティブアートにおける作品と鑑賞者の関係を、表現メディアが持っている＜時間性＞の観点からアプローチし、そこからインタラクティブアートにおけるデジタルメディアの意味、インタラクティブアートの現在の到達点とインタラクティブアートの未来の可能性に触れていく。

本論文は全5章から成り、その構成は以下の通りである。

第1章では、本研究の背景及び目的、そして研究の方法について述べる。

第2章では、本研究の主題であるインタラクティブアートについて検討する。まず、インタラクティブアートの既存の定義を調査し、インタラクティブアートという名称や分野の分析を行う。そこからインタラクティブアートの要件や歴史的 position、インタラクティブアートの今後の展開について考察を行う。

第3章では、第2章でのインタラクティブアートに関する考察を基盤とし、さまざまなメディアによる作品と鑑賞者の関係の変化を考察することを通じて、インタラクティブアートにおける作品と鑑賞者の関係を明らかにする。そして、絵画、写真、ビデオなどのさまざまな表現メディアが内包する時間性を検討することで、デジタルメディアが持つ時間性、さらにはインタラクティブアートの時間性について考察する。そこから、インタラクティブアートにおける作品と鑑賞者の関係を、時間性という観点から再検討する。

第4章では、時間をテーマにした作品の中から、表現形式が平面、写真、サウンド、映像、インスタレーションの作品を選び、作品と鑑賞者の関係、時間性についての事例研究を行う。そして、インタラクティブアートとしての自作《時間の森》と比較しながら、展覧会で作品を直接体験した鑑賞者にアンケート調査を行い、作品《時間の森》が持っている時間性、そして鑑賞者との関係について分析する。

第5章では、第2、3、4章で得られた研究結果を総括し、この研究が今後どのような方向に発展していくことができるのかを検討する。

審 査 結 果 の 要 旨

孔秀京は、デジタルメディアや電子回路を活用して、インタラクティブなインスタレーションやオブジェを制作するメディアアーティストである。本論文は、彼女が制作の対象とする「インタラクティブアート」における作品と鑑賞者の関係を、表現メディアが有してい「時間性」の観点から分析考察し、そこからインタラクティブアートの体系的な理解とその未来の可能性を論じたものである。

インタラクティブアートとは、伝統的なアートのように、作品自体がスタティックなものではなく、作品と鑑賞者の間のインタラクション（相互作用）によって、光や音、形態や動きといった作品の物理的な特性がダイナミックに変化する、新しいタイプのアート作品のことであり、対話型アート、参加型アートとも呼ばれている。インタラクティブアートは、他の芸術表現の分野に比べると歴史は浅いが、コンピュータやネットワーク技術の社会への普及に伴って、近年さまざまな方向に発展している。本論文は、こうした現在発展中のインタラクティブアートについて、これまでの代表作をいくつか取り上げ論じることで、その定義や歴史、可能性について再考し、この分野の全体像を明らかにした。同時にインタラクティブアートをそれ以前のアート作品のあり方とも比較しながら、著者自身のインタラクティブアート作品のテーマや特徴を分析した。

全5章から成る論文の第1章では、前述の本研究の背景及び目的、そして研究の方法について述べている。著者はインタラクティブアートの特徴は、まず第一に鑑賞者と作品を繋ぐ「インターフェース」が作品に現れること、第二に作品と鑑賞者の「身体的な関係」が現れることであると考えており、本論文ではそのうち後者の「身体的な関係」を研究の対象としている。今日のインタラクティブアートの鑑賞法を観察すると、本来は自由であるはずの鑑賞者の身体的な動きが、いくつかのマニュアル的な動作に制限される傾向があることがわかる。そうした状況が生れたひとつの原因は、作家が作品と鑑賞者の関係をうまく理解することができないまま、技術やインタラクションのデモンストレーションのような作品を作りがちなことにある。そうした技術の罠に陥らず、芸術表現の新たな可能性を探求していくためには、作品と鑑賞者の関係に対する理解と、鑑賞者の身体の動きが作品に対して持つ意味に関する研究が必要不可欠である。

第2章では論文の前提を共有するために、本研究の対象であるインタラクティブアートについて、インタラクティブアートの既存の定義を調査し、インタラクティブアートという名称や分野の分析を行った。そこからインタラクティブアートの歴史的な位置付け、インタラクティブアートの要素について考察を行った。

第3章では、第2章でのインタラクティブアートに関する考察を基盤とし、さまざまなメディアによる作品と鑑賞者の関係の違いを考察することを通じて、インタラクティブアートにおける作品と鑑賞者の関係を明らかにした。特に、著者自身が制作のテーマとしている「時間」という観点から、絵画、写真、ビデオといったさまざまな表現メディアが

内包する時間性を「空間による作品」「接触による作品」「相互作用による作品」の3つに分類検討することで、デジタルメディアが持つ時間性、さらにはインタラクティブアートの時間性について考察し、同時に、インタラクティブアートにおける作品と鑑賞者の関係を、時間性という観点から再検討した。

続く第4章では、時間をテーマにした作品の中から、表現形式が平面、写真、サウンド、映像、インスタレーションの作品を選び、作品と鑑賞者の関係、時間性についての事例研究を行った。特にメディアにおける作品への鑑賞者のアプローチから、絵画や写真は<読む>、映像は<見る>、インスタレーションは<参加する>、そしてインタラクティブアートは<表現する>という分類で、鑑賞者の作品の捉え方を説明した。さらにこの考察を踏まえて、インタラクティブアートとしての自作《時間の森》について、展覧会で作品を直接体験した鑑賞者にアンケート調査を援用しながら、作品《時間の森》が持っている時間性、そして鑑賞者との関係について分析した。

本論文の結論となる第5章では、第2、3、4章で得られた研究結果を総括し、本研究が今後どのような方向に発展していくことができるのかを検討した。

インタラクティブアートについては、今年で14回を迎えた文化庁メディア芸術祭の隆盛に見られるように、今日なお多様な作品が制作され続けているが、逆にその多様さ故にそれらを何らかの視点によって体系的に整理しようとする試みは、まだ十分に検討され尽してはいない。本論文はそうした重要だが容易ではない今日の問題に対して、メディアアーティストとしての体験に根差した丁寧な議論を展開しており、インタラクティブアート理解のための、作家の側からのプラクティカルな方法を提示している。以上のような観点を総合し、審査委員の総意として、本論文を学位を授与するに相当のものと認める。