

## 3R-05 マン・マシン・コミュニケーションにおける「友好感情」生起への考察

### (13) Local Act への Mobility からの芸術的コンテンツ評価

糸魚川幸宏 (日本ユニシス 広報部)

#### 1. 研究の目的

インターネット上の芸術的コンテンツの評価を異なる文化圏にいる人により行ない、情報価値を考察する。

#### 2. 調査期間, アンケートの実施

平成 11 年 5 月 - 平成 12 年 6 月。調査対象は 200 人。色彩, デジタルアートへの感性処理の調査と合せ地域の文化的活動を把握した。さらに LOCAL ACT に関わる人, 留学, 勤務, 旅行などで LOCAL ACT にふれた人, インターネットで LOCAL ACT に興味を持つ人を対象に再度, 調査を行なった。

#### 3. 調査結果

##### 3-1 事例の識別

Local ACT として盛岡周辺, 岐阜, 京都, オスロ, ミラノを識別した。識別要件は①発信されているホームページがある。②芸術的コンテンツ(絵画, 写真, 史料など)を提供している。③コンテンツが調査者にデジタルに利用されたことがある。比較群の Local ACT の都市として①ホームページ, 芸術的コンテンツの発信がないが, 画家にデジタルアートを生む創造力を与えた都市である。②Mobility に関するデータが収集できる, の 2 つの要件を充足し, 美術館があるという理由でベルリン, 宇都宮を識別した。

##### 3-2 文化的コンテンツの識別

文化的コンテンツの識別は活用されたコンテンツを発信し, Mobility において顕著な感動を与えた地域であったというところに着眼し行なった。

#### 4. Local Act への心理学的考察

##### 4-1 盛岡のマルチメディア研究会活動について

コンピュータアーティスト(九州出身): 現在東北にいる。宮沢賢治のイベントで盛り上がっていた時にいろんなところで宮沢賢治を出して

Case Study about User friendly Systems (13)

Analysis for Local Act by Mobility Emotions

Yukihiro Itoigawa / Nihon Unisys, Ltd.



図 1

アテルイの肖像

「延暦八年の会」

提供

<http://www.pref.iwate.jp/~hp2518/toppage/report/press.HTM>

くるので無意識のうちに嫌悪感を与えられた。

画一的でない多様な考え, 情報交換等による刺激が芸術には必要と思う。マルチメディアは家族でも創作している。岩手にはアート・パフォーマンス・ライブというものがあり, 元気に活躍するアーティスト, デザイナーのコラボレーションができる。(2000 年 7 月現在, ベルリンに滞在)

##### 4-2 岐阜のマルチメディア商品開発について

コンテンツ制作推進者(岐阜出身): ①現時点でのパソコンの芸術性には懐疑的だ。デジタル作品には, 「オリジナリティ」は存在せず, まったく同等の「クローン」が無限に出現する。現在の「芸術性」をあてはめるには, なんらかの限定をする必要がある。最近の「芸術とよばれるもの」は, 一般的な制作費(原材料や制作日数・主に人件費や営業経費などを加算した「販売価格」)を大きく上回る「商品価格」を獲得した作品に対して, 「商品価格」-「制作費」=芸術的価値 という評価をしていると考える。このような価値判断は, オリジナリティのある「一品もの」では, 単純に評価が出る。② ①の見解は, 社会的な「芸術性評価」に対するもので, 個人がある作品に対して「芸術性」感じるか, 否かには関わりあいはない。個人としての「芸術性評価」は, 「芸術は遊び」であり, やはり面白くなくては芸術ではない」というところへ行き着く。理由の 1 は表現手段としての(ツールとして

の)歴史の浅さ。ある表現手段が、そこに「芸術性」を見出すまでに、何千年、何百年の歴史の積み重ねがある。まず、表現者側の芸術的昇華があり、受けて側の芸術的昇華への追従という条件が揃う必要がある。パソコンの芸術性は、今、「孕み始めた」ところだ。何年かの「揺籃期」が必要で、その間に、さまざまな実験が表現者側でなされ、受け手側の「訓練」がなされていく。理由の2はインタラクティブでのドラマツルギーの試み不足 表現手段としてのパソコンの特性の一つに「インタラクティブ」があり、どう表現するかが、課題となる。メディアとしての表現形式としたほうが分かりやすいかも知れません。

#### 4-3 東海地方への評価

インターネットでの芸術愛好家(福岡の人)：織田信長に思いを寄せる時、岐阜や名古屋の一带はかなりのパワーを持った地であることを認めざるを得ない。具体的な文化と言うよりも、「場」の持つ力というものだと思う。インターネットで現代人の生活スタイルは大きく変わっていく。文化面では、著作権が切れて入手困難な著作物の一部をネットを通して誰でも読むことが可能になっている。無名の人がネットで作品を発表したりすることで、思いがけない才能が発掘されている。また、いままであった文化を再発見、あるいは再認識させる意味でも、インターネットは大きく貢献するはずだ。

### 5. 事例研究

#### 5-1 Mobilityによる映像作品について

<http://www1.u-netsurf.ne.jp/~itoigawa/Art.html>

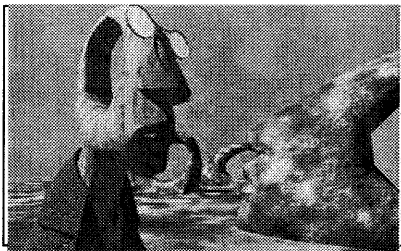


図2 岩田研一作品

NOWHEREMAN

映画「ベルリン  
天使の詩」の影響を受けて制作された映像作品

についてインターネットで作品を見たナイブーな回答者はもろ手を挙げて作品を激賞した。

Mobility感情の報告：「ベルリン天使の詩」の舞台

ベルリンにいる芸術家は「グローバルな思考でローカルな行動というのは、多くの芸術家もやってきたことかな?と思う。バウハウスなどは、モダニズムの中でこのローカルな部分が欠落していたようだ。グローバルな行動は当時としては最も必要とされていた。今になり、ようやく自分の生活の場として特有の、つまりケースによっては多様な独自性をもつローカルな部分が再認識されてきたと思う」と回答した。ベルリンの美術館館員は作品のデジタル化を考慮していない。

#### 5-2 ノルウェーの心理学者のコンテンツ

Jonathan Carrの写真をリンクしてあるのを著者が活用した。スーダンからオスロに留学したウェブ・デザイナーの意見：「(デジタル作品について) Great!」「歴史資産のデジタル化は過去の征服による抑圧を示すものであってはいけない」

### 6. 考察と課題

(1)盛岡、岐阜の事例をみると地域の歴史的文化的力が創造に影響していると考えられる。盛岡のマルチメディア研究会はメーリングリストによる情報発信で交流を活性化、岐阜は商品開発を業者が独自に推進しオスロ等海外でも評価されている。二都市をみると地域文化が技術の活用 オリジナリティを生むと考えられる。

(2)歴史的遺産の保存が京都大学、ミラノの美術館等でみられる。データベース活用について今後、事例を研究していく。

(3) ネットコミュニティの活動に参加し文化的創造の事例を検証する。設立以来受信なしのネットワーク団体を都市の構造への考察を含め地域文化とコンテンツの関係で分析する。

#### 参考文献

①糸魚川幸宏,名古屋研究(6),芸術創造における地域文化、東海心理学会論文集,15p、5月,2000.

②ONDE Italy Maurizio Molinari

Culture and Community-Nets

The experience of “ONDE”

<http://www.onde.net/momo/momo/www9/>