Vol.2017-EC-42 No.2
2017/1/27

メディアアートの測り方

阪口 紗季[1,a)]

概要：メディアアート作品の良し悪しを決めることは難しい．何故なら，それは個々の鑑賞者の好き嫌いによるためである．しかしながら，近年ではメディアアートのコンペティションが行われたり，メディアアートに関する研究論文が学術雑誌に掲載されたりする例が存在し，そこでは少なからず優劣をつけるための審査が行われている．ただし，その審査の基準は公に明らかになっていないため，メディアアートの作り手や研究者は手探りで質を追求していく必要があるのが現状である．本稿では，メディアアートの評価基準に関する一般的な共通認識について議論し，メディアアートに関する研究を活性化していくための一助としたい．

1. はじめに

「アート」や「芸術」と呼ばれる類のものは，楽しさや面白さ，新たな視点や考え方を提供することによって，人々の生活を豊かにする役割を持っている．人々が音楽や絵画を鑑賞する目的とは，大半がその芸術性や新しい感覚と遭遇し，価値ある体験をすることである．アートのひとつであるメディアアートに関しても，鑑賞者は楽しむことや面白い体験をすることを鑑賞する目的としている．

多くのアートがそうであるように，メディアアート作品の良し悪しというのは基本的に，好きか嫌いかといった個々の鑑賞者が作品に対して抱く主観的な印象によるものである．そのため，メディアアート作品の審査を行ったり点数をつけたりするような絶対評価を下すことは基本的には理にかなわない．

しかしながら，近年ではメディアアートのコンペティションが行われたり，メディアアートに関する研究論文が学術雑誌に掲載されたりする例が存在し，そこでは少なからず優劣をつけるための審査が行われている．ただし，その審査の基準は公に明らかになっていないため，メディアアートの作り手や研究者は手探りで質を追求していく必要があるのが現状である．

本稿では，メディアアートの評価基準に関する一般的な共通認識について議論し，メディアアートに関する研究を活性化していくための一助としたい．

1 関西大学大学院総合情報学研究科
Graduate School of Informatics, Kansai University
a) k107221@kansai-u.ac.jp

2. 審査される芸術

芸術に対して審査が行われ，優劣がつけられるケースは少なくない．音楽に関しては，歌唱力や楽器の演奏技術を競うようなコンクールが行われている．絵画や写真に関しても，作品そのものが優れているかどうかを審査員が判断し，順位付けがなされるようなコンテストが行われている．また，ダンスやフィギュアスケートも芸術であると考えられるが，表現技術の完成度が審査される．こうした芸術に対する審査では，各分野における専門家が作品の良し悪しを判断しているが，その判断材料として多かれ少なかれ評価基準が存在している．そのような審査によって高評価を得た作品は，専門的な視点から選出されたものであるため，一般的な鑑賞者による主観的な印象とは別であるにもかかわらず，評価の高さはあまり乖離していない．つまり，評価基準に基づいて高評価を得た作品は一般の鑑賞者にも気に入られる傾向にあるといえる．

また，評価基準があるからこそ，芸術が洗練されていくとも考えられる．芸術作品の作り手は，必ずしも評価基準をもとに，作品を作らなければならないというわけではないが，ある程度，どのようなものが良いとされるのかという認識が明確化されることによって，それを元に完成度を上げることができる．さらには，芸術作品を作ったことがない人にとっても，作品の良さを理解することができる指標となることが考えられる．

3. メディアアートの評価

メディアアートとは，コンピュータ技術と芸術が組み合わさったジャンルであるため，様々な幅広い知識や技術

ⓒ 2017 Information Processing Society of Japan

が必要とされる．そのため，アーティストや芸術家という肩書きを持つ人だけでなく，技術者や研究者もメディアアートの創作に携わるケースがある．また，それに伴い，メディアアートの審査が行われるコンテキストも幅広い．文化庁メディア芸術祭 [1] は，プロによる漫画や商用化されたゲームなどのデザインと絡むようなものまでを審査対象にしている．アルスエレクトロニカ [2] は，コンピュータ技術を用いた作品を対象にしている．SIGGRAPH Art Gallery[3] のように，アートに関する論文を採択したり，比較的学術的領域に近い場で作品の審査を行ったりするケースもある．どれもメディアアート作品を審査対象として取り扱っているが，趣旨は異なっているため，審査における評価基準も異なっていると思われる．しかしながら，このようなメディアアートのコンペティションにおける，作品の評価基準は公に明示されていない．ましてや「誰が見たとしても，これは良い！」と思えるような共通した感覚を得られるとも限らない．

そこで，既存のアートのコンペティションにおいて少なくとも共通していると思われる評価基準について，稚拙ながら筆者自身が考えたので明示しておく．

(1) アートとしてのコンセプト・問いが明確かどうか
(2) コンセプト・問いを表現するための手法が理にかなっているかどうか
(3) コンセプト・問いとその表現手法の組み合わせに新規性があるかどうか

(1) に関しては，メディアアート作品が「アート性」を持っているかどうかを測る指標である．作品につけられたタイトルや概要から，アートとしてのコンセプトや問いが明確に読み取れるかどうかを測る．(2) に関しては，コンセプト・問いの表現手法の妥当性を測る指標である．情報技術の発展により，ゲームエンジンや開発キットなど，様々な表現を手軽に行える万能なツールが開発されている．しかし，アートとしてのコンセプトや問いを表現するにあたり，必ずしもこうした汎用性の高いツールを用いることが適切であるとは限らない．また，必ずしも高度で最先端な技術を用いることが適切であるとも限らない．このような観点から，表現手法としてのアイデアが，理にかなっているかどうかを測る．(3) に関しては，メディアアート作品全体に関する新規性があるかどうかを測る指標である．メディアアート分野を発展させていくためには，絶えず新しい作品が制作されるべきである．ただし，コンセプトや問いが既出であっても，その表現手法が既出のものと異なる場合は，新規性のあるメディアアート作品と見なせるであろう．このような観点から，新規の作品が持つアートとしてのコンセプトや問いと，その表現手法の組み合わせが独創的であるかどうかを測る．

4. メディアアートに関する学術論文

メディアアートを，単に作品として扱うのではなく，それを学術研究として論文化するケースも見られる．メディアアートを論文化する場合は，作品としての価値だけではなく，学術的価値を伴う必要がある．メディアアートに関する研究論文の中には，アートを含む表現を可能にする新規技術を提案するケース，新しい体験の実現手法やデザインを提案するケース，印象評価の実験結果を新しい知見として報告するケースが見られる．これらでは，アートとしての側面よりも，アートを実現する技術やその有用性に主眼が置かれている．また，3 章であげたようなメディアアートのコンペに選出される作品とは異なり，将来的な実用性や汎用性が念頭に置かれているものが多い傾向にある．

5. アート作品とアート研究の位置付け

上述したように作品としてのメディアアートと，研究としてのメディアアートとでは，目指す方向が異なっている．作品としてのメディアアートを実現するのであれば，学術的価値を追求する必要はないかもしれない．反対に，研究としてのメディアアートを実現するのであれば，アートとしてのコンセプトや問いを明確に立てる必要はないかもしれない．しかし，「アート」と銘打った成果物を作るのであれば，作品としての価値もしくは学術的価値のどちらか片方に主眼を置いたとしても，もう片方における価値も高めるべきであると思う．そのためにも，メディアアートの測り方を明確にし，どのような基準で価値が決まるのかについての理解を深めておくことが必要である．

6. おわりに

本稿では，根本的なメディアアートの測り方として，3 章で述べた評価基準を提言するが，何をもってメディアアートの良し悪しが決まるのか，という点について今後も考察していきたい．そして，学術的な文脈におけるメディアアートの価値をより高めていくことに貢献したい．

参考文献

[1] 文化庁メディア芸術祭: http://j-mediaarts.jp/.
[2] Prix Ars Electronica – World's most time-honored media arts competition: http://www.aec.at/prix/en/.
[3] SIGGRAPH 2017 Art Gallery: http://s2017.siggraph.org/content/art-gallery.

ⓒ 2017 Information Processing Society of Japan