



アート・エンタテインメントをアウトプットする —論文・作品への展開事例—

Output for Art and Entertainment:
Case Studies of Writing Papers and Producing Art Works

山岡潤一¹⁾, 吉田成朗²⁾, 阪口紗季³⁾, 土田修平⁴⁾, 村松充²⁾, 河野通就⁵⁾

Junichi YAMAOKA, Shigeo YOSHIDA, Saki SAKAGUCHI, Shuhei TSUCHIDA, Mitsuru MURAMATSU,
and Michinari KONO

- 1) 慶應義塾大学 (〒 223-8526 神奈川県横浜市港北区日吉 4-1-1, yamaoka@kmd.keio.ac.jp)
- 2) 東京大学 (〒 113-0033 東京都文京区本郷 7-3-1, shigeo@star.t.u-tokyo.ac.jp, mitsuru@iis.u-tokyo.ac.jp)
- 3) 東京都立大学 (〒 191-0065 東京都日野市旭が丘 6-6, s_saka@tmu.ac.jp)
- 4) 神戸大学 (〒 657-8501 兵庫県神戸市灘区六甲台町 1-1, tuchida@eedept.kobe-u.ac.jp)
- 5) 株式会社バンダイナムコ研究所 (〒 135-0034 東京都台東区永代 2-37-25, mchkono@acm.org)

概要: メディアアートやエンタテインメントコンテンツの普及に伴い、それらを学術的な研究として扱う事例が増えている。本セッションでは、これまで学術分野として扱うことが多くなかったこれらの領域を、どのように研究として成り立たせ、論文として纏めるかについて、アート&エンタテインメント研究委員会のメンバーを中心に、過去の事例を紹介しながら理解を深める。さらに研究をアート作品として展開する取り組みについても紹介する。

キーワード: アート, エンタテインメント, ワークショップ

1. はじめに

メディアアートやエンタテインメントコンテンツの普及に伴い、美術館やイベントなどでそうした作品やコンテンツに触れる機会は多くなっている。また、バーチャルリアリティや認知科学などを専門とする研究者と、アーティスト・パフォーマとのコラボレーションも以前より盛んになり、それらを学術的な研究として扱う事例が増えている。しかし、確固たる分野や方法論が確立されているわけではないため、作品を制作した後、論理的に研究論文としてまとめ発表することに障壁を感じる研究者や学生は少なくない。そのため、これまで学術分野として扱うことが多くなかったこれらの領域を、どのように研究として成り立たせ、論文としてまとめるかについて体系づけることが求められている。

2. 企画内容

そこで、日本バーチャルリアリティ学会アート&エンタテインメント研究委員会は、これまでアートやエンタテインメントの領域を横断しながら活動してきたメンバーを中心に、作品を論文化するための方法論について議論し、体系付け、発信することを目指す。

今回の第 26 回日本バーチャルリアリティ学会大会では、企画セッション「アート・エンタテインメントをアウトプットする—論文・作品への展開事例—」というタイトルで、ト

クセッションを企画する。これは、アート&エンタテインメント研究委員会の幹事以上のメンバーを中心に、過去あるいは現在取り組んでいる研究およびアート活動について紹介し、それぞれが持つ方法論についての理解を深める。具体的には、一つの作品に対して、学会などに論文を投稿する際のまとめ方、あるいはアート作品として説明する際のまとめ方の違いについて考察する。またワークショップを通してユーザからの評価をどのように得てまとめるか、また第一線で活躍するプロフェッショナルのパフォーマとのコラボレーションの体験談などを通して議論する。また企画セッションに参加する来場者あるいは他の講演者からの質問・議論を通して、フィードバックを得る。

今回議論によって得られた知見を元に、今後は、論文化ワークショップやメンターとの相談会などのイベントを企画し、より深く、参加者の個別のプロジェクトに対応できる場を作っていく。