

氏名	東方 悠平		
ヨミガナ	ヒガシカタ ユウヘイ		
学位の種類	博士(映像)		
学位記番号	博映第22号		
学位授与年月日	令和5年3月27日		
学位論文等題目	〈論文〉 メタ・プレイ手法を用いた芸術実践-ごっこ遊びと社会関与		
論文等審査委員			
主査	東京藝術大学 教授	(映像研究科)	桂 英史
副査	東京藝術大学 准教授	(映像研究科)	服部 浩之
副査	東京藝術大学 准教授	(美術学部芸術学科)	林 卓行
副査	十和田市現代美術館 館長		鷺田 めるろ

(論文内容の要旨)

本研究の目的は、社会と関わる現代の芸術実践において、アーティストによる〈遊び〉の意義を拡張し、その有効性を明らかにすることである。筆者による芸術作品の制作や、展覧会やワークショップの企画、実施などといった芸術活動における取り組みを、合わせて〈芸術実践〉として扱い、〈メタ・プレイ (Meta/高次の+Play/遊び)〉手法と名付けてその手法をモデル化し、アーティストの〈遊び〉に基づく個人的な興味や関心が、批評性と拡張性を伴った芸術実践へと接続し、結果的に意義のある社会関与を派生させる可能性を検証した。

最初に、本研究の背景となる 2000 年代の日本のアートプロジェクトをめぐる状況について概観し、目的が複数設定されたり、予定調和的な活動が求められたりする芸術実践の在り方や問題点について確認した。そして第 2 章では、オランダの歴史家であり文化史家のヨハン・ホイジンガによる、自己目的的行為としての〈遊び〉論を芸術に適用することを通じて、メタ・プレイ手法を確立していった。具体的には、流用によって批評的なストーリーや世界観を創作して世界にフレームを与える、メタ・プレイ手法 A「挿話」と、応答的なフィールドワークを通じて思いがけないエレメントの発生や連結を生じさせる、メタ・プレイ手法 B「遊動」に分けて検討し、手法 A と手法 B とが相互関与しながら、作品やプロジェクトが生成されていくモデルを作成した。次に、モデルを筆もとに者による芸術実践に適用して自己評価した。第 3 章で主に取り上げた事例は、ベトナム社会主義共和国での 2 つのプロジェクト型作品である。第 4 章で主に取り上げた事例は、青森県八戸市での小規模アーティスト・イン・レジデンス (AIR) 企画運営という、個人的なアートプロジェクトである。それぞれについて、自己考察や関係者からの聞き取りなどを行い、本手法の有効性を自己評価した。

最終的に、本手法のような芸術実践における〈ごっこ遊び〉の要素が、筆者の芸術実践を成立させる肝要であることを確認した。

(総合審査結果の要旨)

本論文『メタ・プレイ手法を用いた芸術実践/ごっこ遊びと社会関与』はおもにアートプロジェクトの実践において、前提として従来のアートプロジェクトを批判的に乗り越えてゆくための理論化と実それに基づく実践が学術的な動機となっている。著者自らが実践してきた活動は、大きく分けて海外でのワークショップを基礎としたプロジェクトとマイクロレジデンス事業に分類できる。これらの実践は、ここ 20 年ほどの世界的なアートプロジェクトがもたらした社会関与の影響下にある。博士後期課程入学以降、その実践の成果を作品として国内外の展覧会等で発表するとともに、自らのアーティストとしての「自己目的化」に向き合うべく進めてきた制作のプロセスを、主に「ごっこ遊び」あるいはメタ・プレイ手法とはいう観点からその社会的な関与を自己評価しつつ、単なる社会関与といったアートプロジェクトのあり方について実験的なプロジェクトを積み重ねてきた。最終審査に提出された研究作品と研究論文は、その成果である。

提出された研究論文において、著者は論文の前半で、自らがアーティストとして身を置いてきた 2000 年代の日本のアートプロジェクトをめぐる状況について概観しながら、予定調和的な「プロジェクト」の弊害を批判的に検証する。自己目的的行為としての〈遊び〉論から自らの活動や実践の意義にアプローチしようとする。いくつかの先行研究、とりわけヨハン・ホイジンガによる自己目的的行為としての〈遊び〉論を参照点として自らの実践を、メタ・プレイ手法 A「挿話」とメタ・プレイ手法 B「遊動」に分けて自己評価する。「挿話」は流用によって批評的なストーリーや世界観を創作してゆくもので、「遊動」は偶発的な社会や地域の課題をつなぎ合わせる機会として位置づけている。その相互連関で自らの芸術実践を自己評価している点は、独自性と独創性に富んでいる。

学位論文審査委員会の主催による最終試験においては、研究作品に関しては、「自己目的化」という中心的なテーマが表現されていないのではないのか、あるいは「インスタレーション」という発表の必然性はメタ・プレイ手法にとってどんな役割を担っているのか、論文においては、アーティストの自己目的的行為としての〈遊び〉に導かれて、他者を自らの活動に巻き込む表現がアートプロジェクトにとっては、どのような表象なのか、あるいは「遊び」が批評性を担っているとすれば、メタ・プレイ手法を意図的に配置することは芸術実践の評価としてどのような意義があるのか、といった質問が出され、それぞれの質問に対する著者による応答と審査員間での活発な議論が繰り返された。他者性の強い場でのアートプロジェクト、外部性を取り込む姿勢は単に文化相対主義あるいはモダニズム回帰ではないか、「挿話」と「遊動」という自己評価の延長線上に、社会実践における敵対性や地域性という芸術実践の搾取についての論述がいささか曖昧さで一貫性が欠けているのではないかと、といった指摘がなされた。

とはいえ、これまで芸術史においては断片的でエピソードのように語られることの多かったアートプロジェクトをめぐる文化的な事象をメタ・プレイというユニークな観点から総体的に捉え直し、少なからず独創性の高い実践に導き、自らの作品に先進性をもたらすことに成功している。その一貫した制作態度と自作解説の論旨は博士の学位授与に十分値することを審査委員全員が高く評価し、合格という判定に至った。

その結果、著者は博士(映像メディア学)の学位を受けるに十分な資格を有するものと認めるものとする。