

課題設定による先導的人文学・社会科学研究推進事業
 領域開拓プログラム（研究テーマ公募型研究テーマ）
 評価用研究成果報告書

課題		テクノロジーの革新と日本の美学および感性			
研究テーマ名		観客と共創する芸術—光・音・身体の共振の社会的・芸術学的・工学的研究			
研究代表者	所属機関	埼玉大学			
	部局	人文社会科学研究科			
	役職	教授	氏名	山崎敬一	
委託研究費		単位：千円			
平成29年度	平成30年度	平成31年度 令和元年度	令和2年度		
2,000	3,825	3,150	1,150		

1. 研究の概要

研究目的、研究内容、研究成果やその波及効果等、実施した研究の概要について、簡潔に記述してください。

本研究は、日本の文化の伝統に導かれた光と音と身体との共振によって、演者と観客が共創する新しい芸術空間の創造と実践的研究を行った。また本研究は、人々の「共同的愉悦の価値」を、文理融合の研究者によって共同で研究しようという試みである。本研究では社会学・芸術学・日本文化研究と情報工学の共同研究によって共同的愉悦を生み出すと共に、その文化的価値を評価することによって新しい人文・社会科学の領域を開拓した。

特に本研究では、演者と観客とアートを含み込む「共同的愉悦」の実現とその価値の検討に焦点を当てた。従来の社会学と情報工学の共同研究においては開発したシステムの有用性や使いやすさに焦点がおかれてきたという点を踏まえ、本研究は従来の社会学と情報工学の共同研究の単なる発展ということだけに収まらない射程を見据えている。本研究では「芸術性」や「共同的愉悦」を高めるシステムや芸術空間の創造という課題に立ち向かうだけでなく、「芸術性」や「共同的愉悦」をどう社会的に評価するのかという人文・社会科学の新しい課題にも立ち向かう必要があった。また新たに創造した芸術空間が、逆に日本文化の美や伝統を損ねたり、人々の持つ生得的な身体感受性を損ねたりする可能性もあり、その検討も必要であるという点に着目した。

本研究では、前半の2年間で、研究項目1:聴衆と観客に関する社会的な研究、研究項目2:インタラクティブデバイスの開発、研究項目3:インタラクティブ・アートの制作と芸術学的分析、研究項目4:歌舞伎からポピュラー文化に至る日本文化研究にわかれ、それぞれの学問分野における課題の検討や総合的な研究の為に準備を進めた。最後の1年間は、研究項目5:「共同的愉悦」に関する総合研究、として日本の伝統的な舞台を中心に、光と音と身体的共振のシステムと光と影のインタラクティブ・アートを融合させた舞台と観客が一体となった芸術空間を創造し、社会学・情報工学・芸術学・日本文化研究のそれぞれの立場から創造した空間の総合的評価を行う。