プロジェクト科目

プロジェクト実習1A・1B・1Ai・1Bi・2A・2B
Project Practicum 1A・1B・1Ai・1Bi・2A・2B

担当：各担当教員		
単位：2単位	履修対象：1年・2年	教室：W508 プロジェクト室
学期： ● 前期（1A/1Ai/2A） ● 後期（1B/1Bi/2B）	実施方法：対面・オンライン	

科目のねらい・特色

プロジェクト科目に配置されたプロジェクト実習1A・1B・1Ai・1Bi・2A・2Bは、本学で最も特色ある科目のひとつであり、修士研究を行う枠組みとしての役割を果たす重要な科目です。メディア表現研究の社会的な意味をはかり、社会へ向けた成果の発信や連携を意識し、領域横断的に運営します。この科目の目的は、複数の学問領域の知見や経験を効果的に統合し、より高度な研究成果を目指すことにあります。また、教育的な効果を内部に求めつつ、その成果を社会へ積極的に提案していくことも考えられています。プロジェクトの詳細については、各シラバスを参照してください。

到達目標

この領域横断的な科目を履修することによって、広い視野と発想力、異分野とのコミュニケーション能力、アイディアを実現にまで導く計画性を身につけることを目指します。修士1年で履修するプロジェクト実習1Aと1Bは、導入期と位置付けられ、プロジェクトで必要となるものづくりの基本として、道具の使い方、プログラミング、発想法、ディスカッション能力を強化します。修士2年で履修するプロジェクト実習2Aと2Bは、仕上げ期と位置付けられ、総合的な実践と自己評価能力を習得します。

講義形態

実習

講義計画・項目

各プロジェクトで決められたミーティングを基本として、さらに随時、各自が研究を進めます。プロジェクトの研究成果は、学会や研究会での学術的交流活動、国内外の展覧会での展示、本学が運営するイベントやオープンハウスなどでの発表が設定されます。

プロジェクト一覧

多岐の分野に渡る活動がプロジェクトとして計画されています。この科目は修士研究を行う重要な枠組みですから、希望する研究テーマに沿った指導が受けられるプロジェクトを見付けることが重要です。プロジェクトの仕組みや位置づけをよく理解した上で履修してください。ここでは、みなさんが履修、参加できるものを記しています。このうち単位が取得できるのは「履修対象」のプロジェクトだけですので、注意してください。

履修可能なすべてのプロジェクトについては、そのシラバスを掲載しています。全学生は、まずこれらのいずれかを履修します。

プロジェクトの中には、「時限的に学生を募集」する活動があります。これは例えば、外部活動のスケジュールが未確定であったり、連係企業との調整状況によって活動内容が変化するなど、授業としての充分な活動内容が保証できないために履修対象とはなっていない活動です。開催準備が整えば何らかの方法で周知されますので、希望する活動であれば参加するとよいでしょう。

現在の段階で活動することが決定している履修対象外のプロジェクトを「参加型プロジェクト」として記します。ただし、履修プロジェクトに加えての参加となりますから、スケジュールなど自身の負担を考慮する必要があります。事前に必ず担当の先生と相談し、関わり方を確認してください。

【履修対象プロジェクト】

- Augmented State Project
- 場所・感覚・メディア
- Collaborative Design Research Project
- 運動体設計
- The Art of Listening
- Extreme Biologies
- テクノロジーの〈解釈学〉

Augmented State Project

研究代表者：平林真実 研究分担者：前田真二郎・小林孝浩・飛谷謙介	
教室：W508 プロジェクト室	実施方法：対面・オンライン

研究概要

近年、意識に対する関心が高まっている。サイケデリックの関する研究が進み変性意識状態が精神的な安定をもたらすことや、AIによる知能のシミュレーション等により意識や体験に対してアプローチすることが可能となってきた。かつて映像やVRにおいて異なる意識や体験を目指したように、現在のテクノロジーにより、異なる領域へ意識と体験を導くための手法と表現のあり方を探求する。また、NxPC.Labの運用を介して実践の場としての展開も行う。

研究計画

変性意識やサイケデリクスに関する歴史と最新状況の調査、特に科学的な側面と、文化的、表現としての側面の両面から調査を行いながら、現状を把握し展開の可能性を考察する。変性意識については、認知科学的な知見の獲得や実際の体験などを含め、正しい理解を深めながら、思考実験、試作、体験としての評価を実施する。このような体験においては実験による明確な評価が難しいことが予想されるが、XR空間の利用、EEG等の各種センサーによる状況取得の試み、乱数発生器の利用など、多様な手法による計測方法についても探る。実験の成果は、意識に対する拡張を提示する表現、アート、体験、など形で示すことで展示や学会等での発表を介して探求する。これらの成果については、サブプロジェクトとして実施するNxPC.Labを実験、提示の場所として有効に利用していく。これらの成果は情報処理学会エンタテインメントコンピューティング、インタラクション、VR学会、映像学会の研究内容に適した学会での発表を随時行う。また、作品としての成果は各種コンペティションへ応募して行く。

評価方法

種別	割合	備考
課題	50%	展示発表・学会発表
日常点	50%	積極性・協働性

場所・感覚・メディア　Place Sense Media

研究代表者：前林明次 研究分担者：小林孝浩	
教室：W508 プロジェクト室	実施方法：対面・オンライン

研究概要

ある場所を訪れ、なにかを感じ、考える。その経験をメディアとともに変換し、表し、伝え合う。それらが混じり合う空間の中で、あらたな「場所」が生まれ、わたしたちの「感覚」も変容していく…

このプロジェクトでは、映像や音響等のセンサリー・メディアによる「場所」の表象を多角的に捉え直し、あらたな制作テーマを見出し、アート表現の可能性を探っていきます。視覚・聴覚文化論、映像人類学、エコクリティシズムなど、様々な領域にまたがる芸術表現を批評・検討し、研究者・制作者の実践や知見を踏まえながら、参加メンバーそれぞれが制作のヒントを得て、各自の制作に結びつけていきます。

研究計画

4年目となる2025年度は、フィールドワークや場所の体験を重視しながら、様々な領域からゲストを招いて「身体と環境」「自然と文化」「テクノロジーとエコロジー」など二元論的には捉え難い関係的な問題について議論していきます。過去のレクチャーやイベント、文献研究、ゲストによるレクチャーをまとめながら、個々のメンバーによる作品制作と発表を行います。

- 2025年04月～06月
  - 2024年度までの活動紹介と関連する芸術作品の鑑賞
  - 上記に関連する文献の紹介
- 2025年06月～07月
  - フィールドワーク#1（「養老天命反転地」「金生山」等）
  - 関連する文献の読解
  - ゲストによるレクチャーとディスカッション
- 2025年08月～10月
  - PJの過去のレクチャーやイベントの振り返り
  - 関連する芸術作品の鑑賞、文献の輪読
  - ゲストによるレクチャーとディスカッション
- 2025年11月
  - ゲストによるレクチャーとディスカッション
  - フィールドワーク#2（谷汲・寺院訪問、農作業体験等）
- 2025年12月～2026年2月
  - 個人制作と発表

- 修了展での発表と今年度の活動のまとめ

評価方法

種別	割合	備考
課題	50%	研究課題への取り組み
日常点	50%	参加状況や姿勢

Collaborative Design Research Project

研究代表者：鈴木宣也 研究分担者：赤羽亨	
教室：W508 プロジェクト室）	実施方法：対面

研究概要

デザイン思考など、社会の問題を発見し、物やシステム開発を通じてそれらを解決しようとするデザイン方法論について、2004年頃から事例が増えてきているものの、実効する人やその経験則、対象としたフレーム自体の設定、あるいは提案した解決方法自体の影響も含め、方法論自体に関する検証の時期に来ている。消費を前提とした社会に閉塞感を感じ、サスティナビリティへ移行しつつある状況下において、その背景にある社会性や人々の価値観の変化も踏まえ、新たな問いのあり方やデザインプロセスが関わる影響やその範囲についてを模索する必要がある。特に地方や企業において、デザインが一つのツールとして捉えられる傾向があり、プロセスの理解やデザインとの関わりも含め、関係性を再検討しなければならない。これまでの原因と結果に基づいた近代的デザイン方法を乗り越えるためにも、全体性やその影響なども含め試行し、デザインする人とデザインする対象との関係を考え、社会とデザインが影響する範囲を検討したい。

研究計画

地域の企業らと対話を進め、デザインの役割について調査していく。互いが交差するプロトタイピングや共同研究へ向けた前段階の対話も含め、フレームの設定やビジョンの共有やプロセスの理解も含め、関わりについて調査する。またデザイン方法論を取り入れて活動しているデザインコンサルタントや実践企業、あるいはアカデミックな専門家に対してインタビューを実施し、実例やその後の追跡も含め調査する。そのインタビューの分析を通じて検証する。

同時に文献調査と学会への参加を含めながら、現況を調査し、インタビューの検証も踏まえながら結果をまとめたい。デザインと実際の対象間をブリッジさせ、その上に立ったことで得られる新しい視点を通して、今後のデザインについて検討する。

- 2025年04月～09月
  - 共同研究1を実施：企業との協働を予定
  - 共同研究2を実施：企業・団体との協働へ向けた提案を策定
- 2025年10月～12月
  - 共同研究1についてリフレクション
  - 共同研究2を実施：企業・団体との協働を予定
- 2026年01月～03月
  - 共同研究2についてリフレクション
  - まとめと3年間の総括

評価方法

種別	割合	備考
課題	70	研究への取り組み
日常点	30	参加状況や姿勢など

運動体設計 Visions in Motion

研究代表者：瀬川晃 研究分担者：赤松正行	
教室：W502 会議室	実施方法：対面・オンライン

研究概要

運動体とは、時間の経過とともに空間内の位置が変化する現象や活動と定義し、動機（motive）となる題材（motif）を見つけ、日々の実践を遂行するための知見や方法論を探索します。ラースロー・モホイ＝ナジ（1947）の言葉に基づき、知性と感情を、社会的要素と技術的要素のバランスを取った状態に保つことを出発点とし、アイデアを具体化するプロセスを検証し、公開することを目指します。

このプロジェクトは、任意のグループ「クリティカル・サイクリング」の実践を基盤とし、萌芽プロジェクト「プラクティカル・サイクリング」を経て、研究参加者との定期的な意見交換を通じて実施されます。

手法としては、クリティカル・サイクリングが自転車に乗ることを批評的に捉えている点に着目し、何らかの「運動体」に関連する実践が芸術的、社会的、学術的な意義を持つかどうかを検証します。ここでの実践とは、グラフィックを作る、詩を作る、映像を作る、ワークショップを作る、など様々な展開が想定されます。

研究計画

- 4月～06月
  - 研究参加者各自による実践とWEBサイト等での報告
  - 学外展示の実施計画
  - フィールドワーク
  - 第1四半期の実践の評価と実施方針の確立
- 7月～09月
  - 研究参加者各自による実践とWEBサイト等での報告
  - オープンハウス・企画展示制作の準備
  - 第2四半期の実践のリフレクション
- 10月～12月
  - 研究参加者各自による実践とWEBサイト等での報告
  - フィールドワーク
  - 企画展示制作・運用
  - 第3四半期の実践のリフレクション
- 1月～03月
  - 研究参加者各自による実践とWEBサイト等での報告
  - プロジェクト発表
  - 第4四半期の実践のリフレクションと1年間の総括

評価方法

種別	割合	備考
課題	50%	研究課題への取り組み
日常点	50%	参加状況や姿勢

The Art of Listening

研究代表者：金山智子 研究分担者：吉田茂樹・松井茂	
教室：W502 会議室	実施方法：対面

研究概要

普段「きくこと」をどれほど意識しているでしょうか。「きくこと」は人と人とが関係する全ての営みの土台だといえます。そして、「きくこと」は私たちの研究や表現活動においてもとても重要です。個人のナラティブから公人のインタビューに至るまで、リサーチャー、フィールドワーカー、アーティスト、アーキヴィスト、エンジニアなどが、「きくこと」の実践を行っています。一方、「語り」は、語り手と聞き手の相互行為による共同生成でありながら、「語り」に注目が集まり、「きくこと」に対してはほとんど議論されてきませんでした。実際、多くの人たちにとって「きくこと」は受動的と思われているのかもしれません。また、「きくこと」は過去や現在に関わる行為であって、それが未来へつながるとはあまり考えられていません。本プロジェクトでは、「きくこと」を表現技法として位置づけ、その方法論や実践、哲学的意義にアプローチすることを通じて、自発的で想像的な行為として考えていきます。

研究計画

プロジェクトでは以下の三点を主な柱としてすすめます。

1. 「きくこと」に関連する理論や方法論、文献、作品をもとに議論
2. 「きくこと」を実践している研究者や表現者、技術者へのインタビュー
3. 「きくこと」に焦点をあてた各自の研究・表現の実践

評価方法

種別	割合	備考
課題	60%	研究課題への取り組み
日常点	40%	参加状況など

Extreme Biologies エクストリーム・バイオロジー

研究代表者：ホアン・カストロ 研究分担者：前林明次・菅実花	
教室：W508 プロジェクト室	実施方法：対面・オンライン

研究概要

We find ourselves in an era marked by the convergence of biotechnological advances and human culture, a convergence that propels us into uncharted territories. The familiar Darwinian narrative, with its emphasis on biological evolution as the primary driver of change, now gives way to a narrative shaped by the currents of cultural values. We are navigating a "post-Darwinian era," a landscape where the evolution of life is steered not only by the forces of biology but by the intricate interplay of ideas, beliefs, and human agency. In the wake of the paradigmatic shift towards a "post-Darwinian era”, this project will explore the role of media art in relation to questions of evolution, ecology, global warming, pollution, co-existence, biotechnology and the presence of what we might term "extreme biologies." This exploration seeks not only to understand but to actively engage with the evolving nature of life on Earth. It is an acknowledgment of the agency of culture and technology in shaping the trajectory of evolution, a recognition that cultural values, ideologies, and technological innovations are active players in the evolutionary game.

研究計画

The objective is to explore the entanglements of biotechnology and cultural values in shaping the post-Darwinian narrative; to examine the implications of these entanglements on evolution and ecology; to foster interdisciplinary collaborations between artists, scientists, and philosophers; and to map out how the influence of biotechnology and cultural values might sculpt the evolutionary trajectory of life on Earth.

Initially, this project is planned to span over 24 months, with phases dedicated to research, collaborative activities, artistic production, and dissemination of findings. It is expected to obtain a collection of artworks reflecting the entanglements of biotechnology, culture, and evolution; as well as academic publications and presentations showcasing insights derived from interdisciplinary collaborations.

評価方法

種別	割合	備考

課題	60%	研究課題への取り組み
日常点	40%	参加状況など

テクノロジーの〈解釈学〉Interpretive Practices of Technology

研究代表者：小林茂 研究分担者：大久保美紀	
教室：W508 プロジェクト室	実施方法：対面

研究概要

人工知能に代表される高度で複雑化したハイテクノロジーは、単なる道具に還元されブラックボックス化されるか、不可避で抗えない変化をもたらすものとして扱われる傾向にあります。そうした立場からの議論では、近代技術や機械技術に基づく今日のテクノロジーは、それ以前の技術から分断されたものとして扱われます。しかしながら、テクノロジー／テクニクスの語源であるテクネー（技術知）は、アルス（芸術）や技芸をも意味する広義の概念であったことを踏まえると、連続的に捉えることもできるはずです。また、ギリシャ語で薬と毒を同時に意味する「ファルマコン」の概念は、技術が本質的にもつ両義的な性質を再考する道標となりえます。本プロジェクトでは、テクノロジーに関する責任を手放さず、かといって決定論的なものだとして絶望しないための方策として、テクノロジーは誰もが自在に解釈し自分たちのものにできるという考え方に基づく作品群を提示すると共に、それらの作品群と体験者たちの経験を基に「テクノロジーの〈解釈学〉」として理論化することを試みます。

研究計画

出発点となる問題意識を提示し、プロジェクトのメンバー全員で参照項は共有しつつも、それぞれの興味や経験に基づき多様なやり方でそれぞれが研究に参加できるようにします。そのための重要な機会として、次のような活動を行います

- 作品の再展示／再制作を通じて深く考察する
- 技術哲学、テクノロジーの美学などに関する文献を精読し知識を深化する
- シンポジウム等を開催する

評価方法

種別	割合	備考
課題	60%	研究課題への取り組み
日常点	40%	参加状況など